

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-11084  
(P2023-11084A)

(43)公開日 令和5年1月24日(2023.1.24)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード ( 参考 )  
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L ( 全4771頁 )

(21)出願番号	特願2021-109767(P2021-109767)	(71)出願人	000144522
(22)出願日	令和3年6月30日(2021.6.30)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2
			1 号
		(74)代理人	110003409
			弁理士法人トレスペクト
		(74)代理人	100196151
			弁理士 工藤 洋平
		(72)発明者	篠原 尚幸
			名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
			株式会社三洋物産内
		F ターム ( 参考 )	2C088 AA51 DA07 EB78

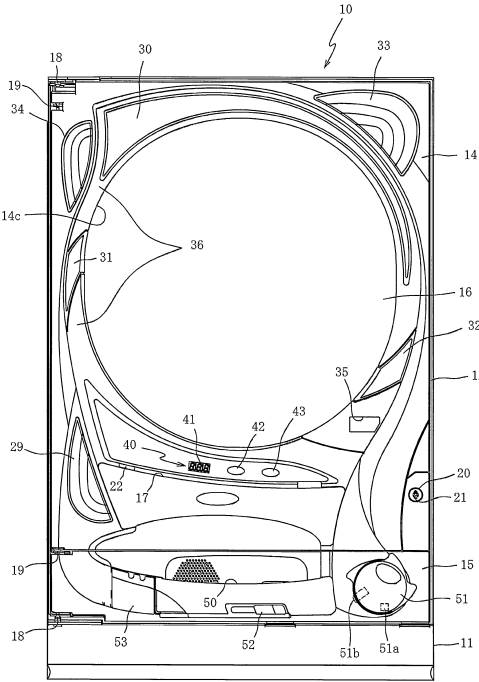
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供すること。

【解決手段】電氣的に駆動されるが駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動手段が可動可能にされ、その可動手段に当接することが可能な移動体を電氣的に駆動される第 2 駆動手段により、遊技者が操作可能な操作手段に基づいて移動させ、第 1 駆動手段が駆動されることで可動が開始された可動手段と移動体とが第 1 当接位置とその第 1 当接位置とは異なる第 2 当接位置とで当接することが可能にされている。特定領域を移動体が通過している状態において、可動手段の所定部と移動体とが当接し易くされ、可動手段の可動が移動体により制限される期間が異なるようにされ可動手段を用いた演出における興趣を向上できる。

【選択図】図 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、

その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、

その可動手段に当接することが可能な移動体を所定の方向に移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、

前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、

前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、

前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の所定部と前記移動体とが当接し易くされており、

前記可動手段の所定部が接触した前記移動体の接触位置によって前記可動手段の可動が前記移動体により制限される期間が異なるものであることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

従来より、パチンコ機などの遊技機は、駆動手段が駆動されることで可動する可動手段を設け、その可動手段を演出の一態様として可動させる遊技機が提案されていた。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】****【特許文献 1】**特開 2014 - 132937 号公報**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

**【0005】**

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を所定の方向に移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有する。

**【0007】**

また、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有する。

**【0008】**

また、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第 1 位置から前

10

20

30

40

50



記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の所定部と前記移動体とが当接し易くされており、前記可動手段の所定部が接触した前記移動体の接触位置によって前記可動手段の可動が前記移動体により制限される期間が異なるものである。

【発明の効果】

【0009】

請求項 1 記載の遊技機によれば、電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を所定の方向に移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、を有する。

【0010】

10

また、遊技者が操作可能な操作手段と、を有する。

【0011】

また、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有する。

【0012】

また、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の所定部と前記移動体とが当接し易くされている。

20

【0013】

そして、前記可動手段の所定部が接触した前記移動体の接触位置によって前記可動手段の可動が前記移動体により制限される期間が異なるものである。

【0014】

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図 1】第 1 制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3】第 1 制御例におけるパチンコ機の背面図である。

30

【図 4】第 1 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 5】(a) は、第 1 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面視下領域に設けられた可変入賞装の構造を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 1 制御例における可変入賞装置に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。

【図 6】(a) は、第 1 制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、第 1 制御例における実際の表示画面を例示した図である。

【図 7】(a) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態中におけるリーチ成立時の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態中における普通図柄変動の実行中の表示態様の一例を示した図である。

40

【図 8】(a) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態中に普図当たり遊技(ロング開放当たり遊技)が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態中におけるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 9】(a) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特殊変動演出中において第 3 図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図 2 保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第 3 図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 10】第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図 2 保留球を獲得してい

50

ない状態で実行される特殊変動演出において第3図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図11】(a)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、(c)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図であり、(d)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図である。

10

【図12】(a), (b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示されるチャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示態様の一例を示した図である。

【図13】(a)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中(通常変動期間中)の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中(通常変動期間中)に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図14】(a)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出中に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。

20

【図15】(a)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第1特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第2特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図16】(a)は、第1制御例における第3図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートであり、(b)は、第1制御例における第3図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートである。

30

【図17】(a)は、第1制御例における通常大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートであり、(b)は、第1制御例における確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートあり、(c)は、第1制御例における確変大当たり遊技中に球が特定領域(Vゲート)を流下しなかった場合の流れを示したタイミングチャートである。

【図18】(a), (b)は、第1制御例における大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れを示したタイミングチャートである。

【図19】(a), (b)は、第1制御例における、チャンスモード中における操作演出の内容の流れを示したタイミングチャートである。

40

【図20】第1制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。

【図21】第1制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図22】第1制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図23】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図24】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された第2当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

50

【図 2 5】( a ) は、第 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6】( a ) は、第 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 7】第 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 2 8】( a ) は、第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 9】第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常中特図 2 演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 0】第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変中演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 1】( a ) は、第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された連続予告実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された V 報知実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 3 2】( a ) は、第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定されたボタン操作時演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された時短状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 3】第 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 4】第 1 制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 5】( a ) ~ ( c ) は、第 1 制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。

30

【図 3 6】( a ) は、第 1 制御例における背面 A を説明する説明図であり、( b ) は、第 1 制御例における背面 B ~ D を説明する説明図である。

【図 3 7】第 1 制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 8】第 1 制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 9】第 1 制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。

【図 4 0】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 3】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理

50

を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。 10

【図 5 3】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。 20

【図 5 8】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 0】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 6 1】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。 30

【図 6 3】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。 40

【図 6 8】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 9】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスモード中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるブート処理を示 50

すフローチャートである。

【図 7 3】(a) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される V 割込処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】(a) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

10

【図 7 6】(a) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 7 7】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】(a) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 7 9】(a) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、(b) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

20

【図 8 0】第 1 制御例における表示装置内の M P U により実行される表示設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 1】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 2】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。

【図 8 3】(a) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、(b) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。

30

【図 8 4】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 5】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図 8 6】第 2 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 8 7】(a) は第 2 制御例における特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、(b) は第 2 制御例における大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。

40

【図 8 8】(a) は第 2 制御例におけるチャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、(b) は第 2 制御例におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示した図である。

【図 8 9】(a) は第 2 制御例における引き戻しゾーンの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、(b) は第 2 制御例における引き戻しゾーン中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図 9 0】(a) は第 2 制御例におけるロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図であり、(b) は第 2 制御例におけるロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が 9 9 0 0 回に到達した場合の表示画面の一例

50

を示した図である。

【図 9 1】第 2 制御例におけるチャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。

【図 9 2】( a ) は第 2 制御例における引き戻しゾーン中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図であり、( b ) は第 2 制御例における引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である。

【図 9 3】第 2 制御例におけるゲームフローを示した図である。

【図 9 4】第 2 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 9 5】第 2 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 9 6】( a ) は第 2 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 2 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 7】( a ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 8】( a ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 2 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 2 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 9】( a ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例における通常・第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 0】( a ) は第 2 制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 1】( a ) は第 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 0 2】第 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された引き戻しモード選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 1 0 3】第 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された示唆態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 1 0 4】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 1 2】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 1 7】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される引き戻しモード設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 確変状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 2 2】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】( a ) は第 2 制御例の第 1 変形例における通常状態において特図 1 抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 1 変形例における通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) において第 1 特別図柄抽選 ( 特図 1 抽選 ) の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 2 4】( a ) は第 2 制御例の第 1 変形例における通常状態において特図 1 の変動時間として 3 0 秒が設定された場合の時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 1 変形例における時短状態が終了した場合の表示画面の一例を示した図である。

30

【図 1 2 5】第 2 制御例の第 1 変形例における昇格チャンスゾーン中に特図 2 保留で時短当選した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 2 6】( a ) は第 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 7】第 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】第 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 2 9】第 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】( a ) は第 2 制御例の第 2 変形例における通常状態中の特図 1 抽選において第 1 時短状態が付与される大当たりに当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 2 変形例における通常状態中の特図 1 抽選において第 2 時短状態が付与される時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 3 1】第 2 制御例の第 2 変形例における大当たり当選した場合の変動パターンと時短当選した場合の変動パターンの一例を示した図である。

50

【図 1 3 2】(a) は第 2 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は第 2 制御例の第 2 変形例における大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 3 3】第 2 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 3 4】第 2 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】(a) は第 3 制御例における時短 A が設定されている場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は第 3 制御例における時短 B が設定されている場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 3 6】(a) は第 3 制御例における時短状態中に時短当選し、時短残回数が増加した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は第 3 制御例における時短状態中に時短当選し、時短残回数が減少した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 3 7】第 3 制御例におけるゲームフローを示した図である。

【図 1 3 8】(a) は第 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は第 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 3 9】第 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 4 0】第 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 4 1】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 2】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 3】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモード別演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短 B 中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 6】第 4 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 4 7】第 4 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。

【図 1 4 8】第 4 制御例における V 入賞装置の正面斜視図である。

【図 1 4 9】第 4 制御例における V 入賞装置の分解正面斜視図である。

【図 1 5 0】第 4 制御例における V 入賞装置を背面側から見た動作図である。

【図 1 5 1】(a) は第 4 制御例における V 入賞装置の V 入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、(b) は第 4 制御例における V 入賞装置の V 入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。

【図 1 5 2】(a) は第 4 制御例における特図 1 の変動中に時短抽選結果示唆演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は第 4 制御例における特図 1 の変動中に時短当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 5 3】(a) は第 4 制御例における特図 1 の変動中に時短非当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は第 4 制御例における重複当選した場合の大当たり当選報知画面の一例を示した図である。

【図 1 5 4】(a) は第 4 制御例における時短抽選、大当たり抽選に重複当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、(b) は第 4 制御例における時短当選、大当たり非当選であった場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、(c) は第 4 制御例における時短非当選、大当たり当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートである。

10

20

30

40

50



【図 1 5 5】第 4 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 1 5 6】( a ) は第 4 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 4 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 5 7】( a ) は第 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 4 制御例における第 1 特別図柄乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 4 制御例における第 2 特別図柄乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 8】( a ) は第 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 4 制御例における特図 1 大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 4 制御例における特図 2 大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は第 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図 1 5 9】第 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 6 0】( a ) は第 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 4 制御例における通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 6 1】第 4 制御例における時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図 1 6 2】( a ) は第 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 6 3】第 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 6 4】第 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された抽選結果報知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 6 5】第 4 制御例におけるゲームフローを示した図である。 30

【図 1 6 6】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 9】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 0】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。 40

【図 1 7 1】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 2】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 3】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 4】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 入口通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 5】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 通過処理を示すフローチャートである。 50

【図 1 7 6】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9】第 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 0】第 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 8 1】パチンコ機 1 0 が有する遊技盤 1 3 の変形構成を示した図である。

【図 1 8 2】第 5 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 1 8 3】( a ) ~ ( b ) は、第 5 制御例におけるパチンコ機の振り分けユニット 1 0 6 4 の内部の構造を模式的に示した図である。

【図 1 8 4】( a ) は、第 5 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される不利時短状態でオーバーフロー入賞によって特図 2 保留を連続で獲得した場合の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される普図ロング当たり遊技中の演出画面の一例を示した図である。

【図 1 8 5】( a ) は、第 5 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される不利時短状態の終了を示唆する場合の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される通常大当たり遊技におけるエンディング中の演出画面の一例を示した図である。

20

【図 1 8 6】( a ) は、第 5 制御例における主制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 5 制御例における主制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 1 8 7】( a ) は、第 5 制御例における大当たり種別選択テーブルを模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 5 制御例における時短当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図である。

【図 1 8 8】( a ) は、第 5 制御例における確変・時短用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 5 制御例における時短種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

30

【図 1 8 9】( a ) は、第 5 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 5 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 1 9 0】第 5 制御例における先読み保留態様選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 1 9 1】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 2】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動実行判定処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 9 3】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 5】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 6】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 7】第 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 9 8】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 9】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 1】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 3】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 4】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 6】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 7】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先行入賞検出処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 8】第 6 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 2 0 9】( a ) ~ ( b ) は、第 6 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の右側領域を示した拡大図である。

【図 2 1 0】( a ) ~ ( b ) は、第 6 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の右側領域を示した拡大図である。

【図 2 1 1】( a ) ~ ( b ) は、第 6 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の右側領域を示した拡大図である。

【図 2 1 2】第 6 制御例における普図当たり開放パターン A が設定された場合の普図当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【図 2 1 3】第 6 制御例における普図当たり開放パターン B が設定された場合の普図当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【図 2 1 4】第 6 制御例における遊技状態の遷移内容を示したゲームフローを模式的に示した模式図である。

【図 2 1 5】( a ) は、第 6 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される通常状態で時短図柄当たりに当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天国モード中の演出画面の一例を示した図である。

【図 2 1 6】( a ) は、第 6 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される宇宙モード中の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるチャレンジモード中の演出画面の一例を示した図である。

【図 2 1 7】( a ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 6 制御例における第 1 当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 1 8】( a ) は、第 6 制御例における大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 6 制御例における時短当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 1 9】第 6 制御例における普図当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 2 0】第 6 制御例における主制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

10

20

30

40

50

【図 2 2 1】(a) は、第 6 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 6 制御例における期待度選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 2 2】第 6 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 2 2 3】第 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】第 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5】第 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。 10

【図 2 2 6】第 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】第 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される非電状況管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】第 7 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 2 2 9】第 7 制御例におけるパチンコ機の V 入賞装置を示した拡大図である。

【図 2 3 0】第 7 制御例におけるパチンコ機の V 入賞装置を示した拡大図である。

【図 2 3 1】第 7 制御例におけるパチンコ機の V 入賞装置を示した拡大図である。

【図 2 3 2】第 7 制御例におけるパチンコ機の V 入賞装置を示した拡大図である。 20

【図 2 3 3】(a) は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される通常時に特図 1 大当たり後の時短演出画面の一例を示した図であり、(b) は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される特図 2 大当たり遊技中の演出画面の一例を示した図である。

【図 2 3 4】(a) は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される超チャンスモード中の最終変動画面の一例を示した図であり、(b) は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される超チャンスモード中に特図 2 保留が M A X まで貯まった場合の演出画面の一例を示した図である。

【図 2 3 5】(a) は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される超チャンスモード中の宝箱開放演出画面の一例を示した図であり、(b) は、第 7 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される超チャンスモード中最終変動画面の一例を示した図である。 30

【図 2 3 6】第 7 制御例における遊技状態の遷移内容を示したゲームフローを模式的に示した模式図である。

【図 2 3 7】(a) は、第 7 制御例における主制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 7 制御例における主制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 2 3 8】(a) は、第 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブルの一部である特別図柄 1 乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(c) は、第 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブルの一部である特別図柄 2 乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。 40

【図 2 3 9】第 7 制御例における小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 4 0】第 7 制御例における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 4 1】(a) は、第 7 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 7 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 2 4 2】(a) は、第 7 制御例における最終変動演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 7 制御例における告知対象選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。 50

【図 2 4 3】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 4 8】第 8 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 2 4 9】( a ) は、第 8 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるデモ画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 8 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される通常時右打ち遊技中画面の一例を示した図である。

【図 2 5 0】( a ) は、第 8 制御例における主制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 8 制御例における主制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 2 5 1】( a ) は、第 8 制御例における特別図柄 2 乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 8 制御例における小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

20

【図 2 5 2】( a ) は、第 8 制御例における時短当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 8 制御例における時短種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 5 3】第 8 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 2 5 4】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 5 7】第 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短リミット更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 8】第 9 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 2 5 9】第 9 制御例における主制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 0】第 9 制御例における主制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 1】( a ) は、第 9 制御例における第 1 当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 9 制御例における第 2 当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、( c ) は、第 9 制御例における時短当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、( d ) は、第 9 制御例における小当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図である。

40

【図 2 6 2】( a ) は、第 9 制御例における大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 9 制御例における大当たり種別選択テーブルの一部である特図 1 大当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 3】第 9 制御例における大当たり種別選択テーブルの一部である特図 2 大当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 4】第 9 制御例における小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

50

【図 2 6 5】第 9 制御例における変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 6】第 9 制御例における変動パターンテーブルの一部である通常状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 7】第 9 制御例における変動パターンテーブルの一部である時短状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 8】第 9 制御例における変動パターンテーブルの一部である時短当選変動状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 9】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 7 0】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 7 5】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 6】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 7】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 強制停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 8】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 9】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 8 0】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 1】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 2】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 8 5】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 6】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 強制停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 7】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 小当たり停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 8】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 9 0】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短リミット更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 1】( a ) , ( b ) は、第 1 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天井到達示唆演出画面の一例を示した図である。

【図 2 9 2】( a ) は、第 1 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天井到達変動演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天井中演出画面の一例を示した図である。

【図 2 9 3】第 1 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天井中上乗せ演出画面の一例を示した図である。

【図 2 9 4】第 1 0 制御例における各遊技状態の移行の流れを示した遷移図である。

10

【図 2 9 5】( a ) は、第 1 0 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 0 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 9 6】( a ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 9 7】第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 2 9 8】( a ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 0 制御例における天井用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 9 9】( a ) は、第 1 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 3 0 0】第 1 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された天井到達示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 0 1】第 1 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された天井到達時演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 3 0 2】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 3】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 4】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 5】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 6】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

40

【図 3 0 7】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 8】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 9】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 0】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態

50

コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 2】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 3】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 4】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 5】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 6】( a ) は、第 1 0 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄表示装置に表示される遊技状態示唆演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例の第 1 変形例において遊技状態示唆演出にて第 1 時短状態が設定されていることが報知された後の表示画面の一例を示した図である。 10

【図 3 1 7】( a ) は、第 1 0 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例の第 1 変形例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 1 8】( a ) は、第 1 0 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 0 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 3 1 9】第 1 0 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された遊技状態示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図 3 2 0】第 1 0 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 1】第 1 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 2】第 1 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 3】( a ) は、第 1 1 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天井発動モード突入時画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 1 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天井発動モード中の演出画面の一例を示した図である。 30

【図 3 2 4】( a ) は、第 1 1 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される超天井発動モード突入時画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 1 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天井発動モード中の時短突入時画面の一例を示した図である。

【図 3 2 5】( a ) は、第 1 1 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 1 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 3 2 6】( a ) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 1 制御例における天井用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 2 7】第 1 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。 40

【図 3 2 8】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 9】第 1 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 0】第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 1】第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 2】第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常 50



モード用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 3】(a) は、第 1 1 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄表示装置に表示されるドキドキゾーン突入画面の一例を示した図であり、(b) は、第 1 1 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄表示装置に表示されるドキドキゾーン突入直後に時短突入することを示す報知画面の一例を示した図である。

【図 3 3 4】第 1 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の主制御装置内の ROM の構成を示したブロック図である。

【図 3 3 5】第 1 1 制御例の第 1 変形例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 3 6】(a) は、第 1 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の ROM の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の RAM の構成を示したブロック図である。 10

【図 3 3 7】第 1 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の ROM に設定されたドキドキゾーン演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 3 8】第 1 1 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の MPU により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 9】第 1 1 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の MPU により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 0】第 1 1 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の MPU により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。 20

【図 3 4 1】第 1 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 2】第 1 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 3】第 1 2 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 3 4 4】(a) は、第 1 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される第 2 確変状態中の演出画面の一例を示した図であり、(b) は、第 1 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される第 2 確変状態終了時の演出画面の一例を示した図である。

【図 3 4 5】(a) は、第 1 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される通常状態での特図 2 変動中の演出画面の一例を示した図であり、(b) は、第 1 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される第 2 確変状態中の特図 2 変動画面の一例を示した図である。 30

【図 3 4 6】(a) は、第 1 2 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の ROM の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 2 制御例における主制御装置の ROM に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 2 制御例における主制御装置の ROM に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 4 7】(a) は、第 1 2 制御例における主制御装置の ROM に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 2 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 2 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 3 4 8】第 1 2 制御例における主制御装置の ROM に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 4 9】(a) は、第 1 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の ROM の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 3 5 0】第 1 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の ROM に設定されたキープゾーン演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 5 1】第 1 2 制御例における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 2】第 1 2 制御例における主制御装置内の MPU により実行される時短抽選処理 50

を示すフローチャートである。

【図 3 5 3】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 確変状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 4】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 5】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 6】( a ) は、第 1 6 実施形態におけるデータ表示装置が接続されたパチンコ機がホールに複数並べて設置されている状態における島設備の外観を例示した図であり、( b ) は、第 1 6 実施形態におけるデータ表示装置のデータ表示部に表示される各種データの表示例を示した図である。

10

【図 3 5 7】( a ) は、第 1 3 制御例において大当たり遊技状態となっている間のデータ表示装置の視認態様を示した図であり、( b ) は、第 1 3 制御例において大当たり終了後に普通図柄の時短状態に移行した場合におけるデータ表示装置の視認態様の一例を示した図である。

【図 3 5 8】第 1 3 制御例において天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される第 3 時短状態の間のデータ表示装置の視認態様を示した図である。

【図 3 5 9】( a ) は、第 1 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるデータ表示装置連動演出の煽り演出の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるデータ表示装置連動型の大当たり報知演出の演出態様の一例を示した図である。

20

【図 3 6 0】( a ) は、第 1 3 制御例において小当たり又は特殊大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 3 制御例において天井抽選回数目に実行される変動表示態様の一例を示した図である。

【図 3 6 1】( a ) は、第 1 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される通常状態における時短発動煽り演出の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるデータ表示装置連動型の時短発動演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 3 6 2】( a ) は、第 1 3 制御例における保留変化態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 3 制御例における保留変化演出が抑制される条件を示した図である。

30

【図 3 6 3】第 1 3 制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 3 6 4】第 1 3 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 3 6 5】第 1 3 制御例におけるパチンコ機と外部出力端子板を介して電氣的に接続されているデータ表示装置およびホールコンピュータの電氣的構成を示したブロック図である。

【図 3 6 6】第 1 3 制御例において外部出力端子板から出力される外部出力信号の種別を示した図である。

【図 3 6 7】第 1 3 制御例における通常遊技中の外部出力端子板の信号出力態様の一例を示した図である。

【図 3 6 8】第 1 3 制御例における電源投入時の信号出力態様の一例を示した図である。

40

【図 3 6 9】( a ) は、第 1 3 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 3 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 3 7 0】( a ) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( c ) は、第 1 3 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 7 1】( a ) は、第 1 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 3 制御例にお

50

る主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 7 2】( a ) は、第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 3 7 3】第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された保留態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 7 4】第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された時短示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 7 5】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。 10

【図 3 7 6】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 7】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 8】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 9】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 0】( a ) は、第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される外 20  
端出力設定処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるエラー信号処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 1】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるアウト球検出信号処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 2】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動口信号処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 3】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される開放信号処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 4】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。 30

【図 3 8 5】第 1 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ時信号出力処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 6】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 7】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 8】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 9】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態 40  
コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 0】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 1】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 2】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 3】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 4】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常 50  
モード用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 5】第 1 3 制御例におけるデータ表示装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 6】第 1 3 制御例におけるデータ表示装置内の M P U により実行される表示装置信号受信処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 7】第 1 3 制御例におけるホールコンピュータの M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 8】第 1 3 制御例におけるホールコンピュータの M P U により実行される信号受信処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 9】第 1 3 制御例におけるホールコンピュータの M P U により実行される復電時比較処理を示したフローチャートである。

10

【図 4 0 0】第 1 4 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 4 0 1】( a ) は、第 1 4 制御例において天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態 B の間の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 4 制御例において時短状態 B から時短状態 A へと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 0 2】第 1 4 制御例において時短状態 B の間に大当たり当選した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 0 3】第 1 4 制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 4 0 4】第 1 4 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 4 0 5】第 1 4 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

20

【図 4 0 6】( a ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 4 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 4 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 0 7】( a ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( c ) は、第 1 4 制御例における第 1 時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 4 0 8】( a ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 0 9】( a ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 1 0】第 1 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

40

【図 4 1 1】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 2】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 3】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 4】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 5】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄

50

変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 6】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 7】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 8】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 9】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 0】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。 10

【図 4 2 1】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 2】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 3】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 4】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 5】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。 20

【図 4 2 6】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 7】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 8】第 1 5 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 4 2 9】第 1 5 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。

【図 4 3 0】第 1 5 制御例における V 入賞装置の正面斜視図である。

【図 4 3 1】第 1 5 制御例における V 入賞装置の分解正面斜視図である。

【図 4 3 2】第 1 5 制御例における V 入賞装置を背面側から見た動作図である。 30

【図 4 3 3】( a ) は第 1 5 制御例における V 入賞装置の V 入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、( b ) は第 1 5 制御例における V 入賞装置の V 入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。

【図 4 3 4】( a ) は、第 1 5 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される大当たり遊技のエンディング期間に実行される V アイコン獲得演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 5 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される大当たり遊技終了後、特図の 4 変動目で V 保留が消化される場合のバトル演出画面の一例を示した図である。

【図 4 3 5】( a ) は、第 1 5 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるバトル演出中に V アイコンが発動された場合の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 5 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される保留内に V 保留が存在する場合のバトル演出の演出画面の一例を示した図である。 40

【図 4 3 6】第 1 5 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 4 3 7】( a ) は、第 1 5 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 5 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 4 3 8】( a ) は、第 1 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 5 制御例における特別図柄 1 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 5 制御例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 3 9】( a ) は、第 1 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり 50

種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第15制御例における特図1大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第15制御例における特図2大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d)は、第15制御例における主制御装置のROMに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図440】第15制御例における主制御装置のROMに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図441】(a)は、第15制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第15制御例における通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図442】第15制御例における時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図443】(a)は、第15制御例における主制御装置のROMに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第15制御例における主制御装置のROMに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図444】(a)は、第15制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第15制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図445】(a)は、第15制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された演出態様選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第15制御例における時短用演出態様設定Aテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第15制御例における時短用演出態様設定Bテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図446】第15制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定されたVアイコン獲得演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図447】第15制御例におけるゲームフローを示した図である。

【図448】第15制御例における主制御装置内のMPUにより実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図449】第15制御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。

30

【図450】第15制御例における主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図451】第15制御例における主制御装置内のMPUにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図452】第15制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図453】第15制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図454】第15制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるVアイコン獲得演出設定処理を示すフローチャートである。

40

【図455】第15制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図456】第15制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図457】第15制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出態様選択処理を示すフローチャートである。

【図458】第15制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短用演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図459】(a)は、第15制御例の第1変形例における第3図柄表示装置に表示され

50

る V アイコン獲得演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第 15 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄表示装置に表示される小当たり A 当選の特図変動中に V アイコンが発動される場合の演出画面の一例を示した図である。

【図 460】(a)は、第 15 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄表示装置に表示される小当たり B 当選の特図変動中に V アイコンが発動される場合の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第 15 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄表示装置に表示される小当たり B 当選の特図変動中に新たに V 保留を獲得した場合の V アイコン発動キャンセル演出画面の一例を示した図である。

【図 461】(a)は、第 15 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の ROM の構成を示したブロック図であり、(b)は、第 15 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 462】第 15 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の ROM に設定された V アイコン表示態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 463】第 15 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される V アイコン獲得演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 464】第 15 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 465】第 15 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される時短用演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 466】第 13 制御例の変形例において、上部役物が張り出し位置に配置されている状態のパチンコ機の正面図である。

【図 467】(a)は、第 13 制御例の変形例においてデータ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行され、上部役物が張り出し位置に配置されている状態で大当たりが開始された場合における演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第 13 制御例の変形例においてデータ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行され、実際に大当たりが報知されるタイミングとなった場合における演出態様の一例を示した図である。

【図 468】(a)は、第 12 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄表示装置に表示される第 2 確変状態中の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第 12 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される第 2 確変状態終了時の演出画面の一例を示した図である。

【図 469】第 12 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の MPU により実行される状態移行時変動破棄処理を示すフローチャートである。

【図 470】第 12 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される第 2 確変状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 471】(a)及び(b)は、第 16 制御例における通常時に特別図柄の抽選で時短図柄当選に対応する抽選結果となった場合に第 3 図柄表示装置で実行される変動表示態様の一例を示した図である。

【図 472】(a)は、第 16 制御例におけるチャンスタイム中に第 3 図柄表示装置において実行される上乗せ演出の一例を示した図であり、(b)は、第 16 制御例におけるチャンスタイムの残り回数が 10 回未満の場合に実行される終了待機演出の一例を示した図である。

【図 473】第 16 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるチャンスタイム終了演出の一例を示した図である。

【図 474】第 16 制御例において天井抽選回数に到達する 25 回前に実行された特別図柄の抽選で時短回数 50 回の時短図柄に当選した場合の演出態様の推移を示した図である。

【図 475】(a)及び(b)は、第 16 制御例において天井抽選回数到達後 1 回目に実行された特別図柄の抽選結果を示すための変動表示態様の一例を示した図である。

【図 476】(a)及び(b)は、第 16 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される天井煽り用の演出の一例を示した図である。

【図 477】第 16 制御例において天井抽選回数到達に基づく時短状態が少なくとも 1 回

10

20

30

40

50

終了した後において実行される天井煽り用の演出の一例を示した図である。

【図 4 7 8】( a ) は、第 1 6 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 6 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 4 7 9】第 1 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 8 0】( a ) は、第 1 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 6 制御例における天井煽り用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 6 制御例における天井到達時用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 4 8 1】( a ) は、第 1 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 8 2】( a ) は、第 1 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 4 8 3】第 1 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 4】第 1 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

20

【図 4 8 5】第 1 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 6】第 1 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 7】第 1 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 8】第 1 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 9】第 1 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される天井関連演出設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 9 0】( a ) 及び( b ) は、第 1 7 制御例において R A M クリア操作を伴う電源投入後 1 回目に実行された特図抽選結果が小当たりの場合の変動表示態様の一例を示した図である。

【図 4 9 1】第 1 7 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 4 9 2】第 1 7 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 4 9 3】( a ) は、第 1 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 7 制御例における当たり後用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 4 9 4】( a ) は、第 1 7 制御例における小当たり後用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 7 制御例における天井到達用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 9 5】第 1 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 4 9 6】第 1 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 7】第 1 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

50



【図 4 9 8】第 1 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 9 9】第 1 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 0】第 1 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 1】第 1 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 2】第 1 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 3】( a ) は、第 1 8 制御例においてチャンスタイムが終了してからチャンスタイム終了時に保留されていた第 2 特別図柄の保留球が全て消化されるまでの間に第 3 図柄表示装置で実行される演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例においてチャンスタイムが終了した後の特図抽選回数が 2 0 回以内の間に第 3 図柄表示装置で実行される演出態様の一例を示した図である。

【図 5 0 4】第 1 8 制御例において特殊モード中に天井抽選回数に到達した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 5 0 5】第 1 8 制御例におけるチャンスタイム終了後の演出態様の推移を示した図である。

【図 5 0 6】( a ) は、第 1 8 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 8 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 0 7】( a ) は、第 1 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における時短終了報知用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 8 制御例における時短終了後用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 0 8】( a ) は、第 1 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における当たり後用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 8 制御例における天井到達後用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 0 9】第 1 8 制御例における時短終了後用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 1 0】第 1 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 1 1】第 1 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 2】第 1 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 3】第 1 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 4】第 1 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 5】第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 6】第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される天井関連演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 7】第 1 9 制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図 5 1 8】第 1 9 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 5 1 9】第 1 9 制御例におけるパチンコ機の背面図である。

【図 5 2 0】( a ) は、第 1 9 制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、

10

20

30

40

50

(b)は、第19制御例におけるパチンコ機10の選択ボタンの正面図である。

【図521】(a)は、第19制御例におけるパチンコ機の装飾用可動役物が格納状態である場合を示した模式図であり、(b)は、第19制御例におけるパチンコ機の装飾用可動役物が可動状態である場合を示した模式図である。

【図522】第19制御例におけるV入賞装置の分解正面斜視図である。

【図523】第19制御例におけるV入賞装置を背面側から見た動作図である。

【図524】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される役物が格納された状態における特図変動中の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色を可変させる場合の表示画面1の一例を示した図である。

10

【図525】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色を可変させる場合の表示画面2の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色を可変させる場合の表示画面3の一例を示した図である。

【図526】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される保留色の可変後に役物が格納された時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色の一部が隣の保留に移る場合の表示画面1の一例を示した図である。

【図527】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される役物が可動し、保留色の一部が隣の保留に移る場合の表示画面2の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される保留色を可変させた後に役物が格納された時の表示画面の一例を示した図である。

20

【図528】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される役物が可動して保留図柄が単独で変化する場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される保留色が単独で変化した後に役物が格納された時の表示画面の一例を示した図である。

【図529】(a)は、第19制御例における保留図柄の色と大当たり当選期待度との関係を模式的に示した図であり、(b)は、第19制御例における保留図柄の色の可変パターンを模式的に示した図である。

【図530】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示されるデモ画面の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される光量調整画面(役物あり)の一例を示した図である。

30

【図531】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される決定ボタンを操作した場合の調整終了画面の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示される光量調整中に特図変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図532】第19制御例における第3図柄表示装置に表示される役物禁則中の光量調整画面の一例を示した図である。

【図533】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ継続時の表示画面の一例を示した図である。

40

【図534】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ5段階目の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ6段階目の表示画面の一例を示した図である。

【図535】(a)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ3段階目でカプセルを獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第19制御例における第3図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチ5段階目で獲得したカプセルが開放された場合の表示画面の一例を示した図である。

50

【図 5 3 6】(a) は、第 1 9 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるリーチ演出中に分岐演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 1 9 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される分岐演出中にボタン操作が実行された場合のスペシャルムービー終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 5 3 7】第 1 9 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される分岐演出中にボタン操作がされなかった場合のスペシャルムービー終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 5 3 8】第 1 9 制御例におけるスペシャルムービーの演出時間と特図の変動時間の関係を模式的に示したタイミングチャートであり、(a) は、第 1 9 制御例における分岐演出中にボタン操作がされなかった場合のタイミングチャートであり、(b) は、第 1 9 制御例における分岐演出中にボタン操作がされた場合のタイミングチャートである。

10

【図 5 3 9】第 1 9 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 4 0】第 1 9 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 5 4 1】(a) は、第 1 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 9 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 4 2】第 1 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 3】(a) は、第 1 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 9 制御例における第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 5 4 4】(a) は、第 1 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 9 制御例における大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 9 制御例における外れ用(通常)変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d) は、第 1 9 制御例における外れ用(確変。時短)変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 5】(a) は、第 1 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 1 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 4 6】(a) は、第 1 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された保留変化演出抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された保留色選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 5 4 7】第 1 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された保留変化シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 8】第 1 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたシャッター閉鎖リーチ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 9】第 1 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 5 0】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

40

【図 5 5 1】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 2】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 3】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 4】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 5】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理

50

を示すフローチャートである。

【図 5 5 6】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 7】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 8】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 9】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 0】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。 10

【図 5 6 1】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 2】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 3】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 4】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 5】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される報知処理を示すフローチャートである。 20

【図 5 6 6】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 7】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される以上処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 8】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 9】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 0】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。 30

【図 5 7 1】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 2】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 3】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 4】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 5】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される複合保留変化演出設定処理を示すフローチャートである。 40

【図 5 7 6】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 7】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 8】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 9】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 0】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動 50

演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 1】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 2】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動開始時保留演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 3】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 4】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される決定ボタン操作処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 5】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。 10

【図 5 8 6】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 7】( a ) は、第 2 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるノーマルモードが設定されている状態における変動演出後半期間中にチャンスアップモードへの変更操作を実行した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるノーマルモードが設定されている状態における変動演出前半期間中にチャンスアップモードに変更した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 5 8 8】( a ) は、第 2 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される外れ変動中にモードを選択している場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される大当たり変動中にモードを選択している場合の表示画面の一例を示した図である。 20

【図 5 8 9】( a ) は、第 2 0 制御例における外れ変動中の演出モード選択エリアの構成を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例における大当たり変動中の演出モード選択エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 5 9 0】第 2 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される大当たり変動における変動演出後半期間中にチャンスアップモードに切り替えるための決定ボタンが操作された場合の演出例を示した図である。

【図 5 9 1】( a ) は、第 2 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される特図変動中に役物が可動した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される役物が完全閉鎖した場合の表示画面 1 の一例を示した図である。 30

【図 5 9 2】第 2 0 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される役物が完全閉鎖した場合の表示画面 2 の一例を示した図である。

【図 5 9 3】第 2 0 制御例における特図変動中に演出カスタム選択操作を実行しない場合の特図変動中の変動演出を設定する流れを示したタイミングチャートである。

【図 5 9 4】第 2 0 制御例における特図変動中に演出カスタム選択操作を実行し、特図変動中に演出モードを変更した場合の特図変動中の変動演出を設定する流れと演出カスタム選択操作の関係を示したタイミングチャートである。

【図 5 9 5】第 2 0 制御例における特図変動中に演出カスタム選択操作を実行し、次変動から切り替わる場合の特図変動中の変動演出を設定する流れと演出カスタム選択操作の関係を示したタイミングチャートである。 40

【図 5 9 6】第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 5 9 7】第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された演出カスタム情報テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 9 8】第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された後半予告演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 9 9】第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。 50

【図 6 0 0】第 2 0 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される変動開始時保留演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 1】第 2 0 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される実行中保留変化演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 2】第 2 0 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 3】第 2 0 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される演出カスタム選択処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 4】第 2 0 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される決定ボタン操作処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 5】第 2 0 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される演出カスタム実行処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 6】第 2 0 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 7】第 2 0 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される変動演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 8】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の背面図である。

【図 6 0 9】( a ) ~ ( d ) は、第 2 1 制御例において設定変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、( e ) ~ ( g ) は、第 2 1 制御例において設定確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。

【図 6 1 0】( a ) は、第 2 1 制御例において実行される特図の変動開始時に前回の停止図柄に対応するキャラクタが会話する場合の演出の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 1 制御例において実行される特殊な組み合わせ ( フリーチハズレ ) で図柄が停止した後に次変動が開始された場合の設定示唆演出の一例を示した図である。

【図 6 1 1】( a ) は、第 2 1 制御例において実行されるデモ演出中に停止図柄に対応するキャラクタが会話する場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 1 制御例において実行されるデモ演出でボイス固定中にキャラクタが会話する場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 1 2】( a ) は、第 2 1 制御例において第 3 図柄表示装置に表示される保留色変化前兆表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 1 制御例において第 3 図柄表示装置に表示される保留色変化前兆表示画面 ( 特図停止時 ) の一例を示した図であり、( c ) は、第 2 1 制御例において第 3 図柄表示装置に表示される保留シフト時チャンス演出表示画面 1 ( ジャンプ ) の一例を示した図であり、( d ) は、第 2 1 制御例において第 3 図柄表示装置に表示される保留シフト時チャンス演出表示画面 2 ( 高速 ) の一例を示した図である。

【図 6 1 3】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6 1 4】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声出力装置の構成を示すブロック図である。

【図 6 1 5】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の主制御装置の R O M に設定された特別図柄大当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 1 6】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 1 7】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランブ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 6 1 8】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランブ制御装置の R O M に設定されたボイスコマンド選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 1 9】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランブ制御装置の R O M に設定された保留アクション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 2 0】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランブ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

10

20

30

40

50

【図 6 2 1】( a ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声出力装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声出力装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 2 2】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 3】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 4】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 5】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される待機処理を示すフローチャートである。 10

【図 6 2 6】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 7】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 8】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される停止図柄種別設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 9】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される停止コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 0】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動開始時保留演出実行処理を示すフローチャートである。 20

【図 6 3 1】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される保留アクション決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 2】第 2 1 制御例における音声出力装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 3】第 2 1 制御例における音声出力装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 4】第 2 1 制御例における音声出力装置内の M P U により実行される音声設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 5】( a ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される図柄ストックリーチ開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される図柄ストック完了時の表示画面の一例を示した図である。 30

【図 6 3 6】( a ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるストックした図柄が一旦画面から消える場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるストックした図柄でリーチ図柄が切り替わった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 3 7】( a ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置の液晶ディスプレイの構成を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置の予備画層に表示される表示画面の一例を示した図であり、( c ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置の主画層に表示される表示画面の一例を示した図であり、( d ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置の副画層に表示される表示画面の一例を示した図である。 40

【図 6 3 8】( a ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置の主画層が通常表示であり、予備画層の透過率が 1 0 0 % である場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置の主画層が尺度 A で表示され、予備画層の透過率が 0 % である場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 3 9】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 6 4 0】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された図柄ストックリーチ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 50

【図 6 4 1】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の表示制御装置内の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6 4 2】第 2 2 制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。

【図 6 4 3】第 2 2 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 4】第 2 2 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 5】第 2 2 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される加工コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 6】第 2 2 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される描画処理を示すフローチャートである。 10

【図 6 4 7】( a ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される図柄ストックリーチ開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される図柄ストック完了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 4 8】( a ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるストックした図柄が移動する場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 2 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるストックした図柄から新たなリーチラインが形成される場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 4 9】( a ) は、第 1 9 制御例の変形例における大剣役物可動状態の遊技機を示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される光量調整中に特図変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。 20

【図 6 5 0】( a ) は、第 1 9 制御例の変形例における第 3 表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチの変形例発展あり時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例の変形例における第 3 図柄表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチの変形例発展時の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 5 1】( a ) は、第 1 9 制御例の変形例における第 3 表示装置に表示されるシャッター閉鎖リーチの分岐演出時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例の変形例における第 3 図柄表示装置に表示されるシャッターが完全開放された時の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 5 2】( a ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるバトル演出開始画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるバトル演出の先制攻撃画面の一例を示した図である。 30

【図 6 5 3】( a ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるバトル演出ボタン押下指示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるバトル演出ボタン連打中画面の一例を示した図である。

【図 6 5 4】第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示されるバトル演出ボタン長押し中画面の一例を示した図である。

【図 6 5 5】( a ) 及び( b ) は、第 2 3 制御例において第 3 図柄表示装置に表示されるボタン連打操作時のゲージ減少の流れの一例を示した図である。

【図 6 5 6】( a ) ~ ( d ) は、第 2 3 制御例において第 3 図柄表示装置に表示されるボタン長押し時のゲージ減少の流れの一例を示した図である。 40

【図 6 5 7】( a ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される討伐演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される 1 回目の開始画面の一例を示した図である。

【図 6 5 8】( a ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される 1 回目の攻撃画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される 2 回目の開始画面の一例を示した図である。

【図 6 5 9】( a ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される 2 回目の攻撃画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される 3 回目の開始画面の一例を示した図である。 50



【図 6 6 0】第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される 3 回目の攻撃画面の一例を示した図である。

【図 6 6 1】第 2 3 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される通常変動中のチャンスアップ演出画面の一例を示した図である。

【図 6 6 2】第 2 3 制御例における特別図柄変動回数と実行されるチャンスアップ演出の内容を示した図である。

【図 6 6 3】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 6 6 4】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 6 5】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された長押し演出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 6 6】( a ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された外れ時最終 H P 選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された突入抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 6 7】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された解除抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 6 8】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された追加減少値選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 6 9】( a ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたチャンス予告抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたチャンス態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 7 0】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 1】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 2】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確変状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 3】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 4】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される討伐リーチ演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 5】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスアップ演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 6】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 7】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される長押し時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 8】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 9】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される長押し中処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 0】第 2 4 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 6 8 1】( a ) 及び ( b ) は、第 2 4 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される大当たりのオープニング演出の一例を示した図である。

【図 6 8 2】( a ) は、第 2 4 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される大当たりのオープニング演出の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 4 制御例における時短状態の間に第 3 図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図 6 8 3】(a) 及び (b) は、第 2 4 制御例における時短状態の間に残り時間上乘せ演出が実行されている場合の第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

【図 6 8 4】(a) 及び (b) は、第 2 4 制御例における時短状態の間に継続率上昇演出が実行されている場合の第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

【図 6 8 5】(a) 及び (b) は、第 2 4 制御例における時短状態の終了後にファイナルジャッジ演出が実行されている場合の第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

【図 6 8 6】第 2 4 制御例における大当たり当選後の演出態様の経時変化を示した図である。

【図 6 8 7】(a) は、第 2 4 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 2 4 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 8 8】(a) は、第 2 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 2 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 2 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d) は、第 2 4 制御例における直当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 8 9】第 2 4 制御例における V 当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 0】(a) は、第 2 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 2 4 制御例における S ランク用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 1】(a) は、第 2 4 制御例における A ランク用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 2 4 制御例における時短終了後 1 変動時テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 2】(a) は、第 2 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常状態用変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、ランク毎のラッシュ性能を模式的に示した図である。

【図 6 9 3】(a) は、第 2 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 2 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 9 4】(a) は、第 2 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたランクアップ演出テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 2 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたランクアップ判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 5】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 6】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 7】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 8】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 9】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 0】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 1】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 7 0 2】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 3】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 4】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 5】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 6】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。

10

【図 7 0 7】第 2 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 8】第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 9】第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるファイナルジャッジ演出中処理を示すフローチャートである。

【図 7 1 0】第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 1 1】第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

20

【図 7 1 2】第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 1 3】第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 1 4】第 2 5 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 7 1 5】( a ) は、第 2 5 制御例における確変状態の間に第 3 図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 5 制御例における確変状態の間に特図 1 大当たり変動が開始された場合の第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

【図 7 1 6】( a ) は、第 2 5 制御例において、確変状態の間に特図 1 大当たり変動が開始され、当該特図 1 大当たり変動の変動時間が経過した場合に第 3 図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 5 制御例において、確変状態の間に特図 1 大当たり変動が開始され、当該特図 1 大当たり変動の変動時間が経過するよりも前に特図 2 小当たり変動の変動時間が経過した場合に第 3 図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図である。

30

【図 7 1 7】( a ) は、第 2 5 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 5 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 1 8】( a ) は、第 2 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 7 1 9】( a ) は、第 2 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 5 制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 2 0】第 2 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 2 1】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

50

【図 7 2 2】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 3】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 4】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動開始時更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 5】( a ) 及び ( b ) は、第 2 5 制御例における時短回数の減算タイミングを示した図である。

【図 7 2 6】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

10

【図 7 2 7】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動停止時更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 8】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 9】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 0】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 1】第 2 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 7 3 2】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 3】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 4】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 5】( a ) は、第 2 6 制御例において、確変状態で、且つ、確変割合超 U P ソーンが設定されている場合に第 3 図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例において、確変割合超 U P ゾーン中に特図 2 小当たり変動または特図 2 ハズレ変動が実行された場合に実行されてピンチ演出が実行された場合の第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

30

【図 7 3 6】第 2 6 制御例において、確変割合超 U P ゾーン中に特図 2 小当たり変動が実行されたことに基づいて実行されたピンチ演出の終了時における第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

【図 7 3 7】( a ) は、第 2 6 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 6 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 3 8】第 2 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 9】( a ) は、第 2 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 6 制御例におけるゾーン用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 6 制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 7 4 0】第 2 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 4 1】第 2 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 4 2】第 2 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 3】第 2 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御

50

処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 4】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 5】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 6】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 7】( a ) は、第 2 7 制御例における確変状態の間に第 3 図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 7 制御例における時短状態の間に第 3 図柄表示装置に表示される表示態様の一例を示した図である。

10

【図 7 4 8】( a ) は、第 2 7 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 7 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 4 9】第 2 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 5 0】( a ) は、第 2 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 7 制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 7 制御例における確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 5 1】第 2 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄 20 変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 2】第 2 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動開始時更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 3】第 2 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動停止時更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 4】第 2 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 5】第 2 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 6】( a ) は、第 2 4 制御例の第 1 の変形例において、通常状態の間に時短図柄当選が発生したことに基づいて設定された時短状態における第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 4 制御例の第 1 の変形例において、時短状態の間に時短図柄当選が発生したことに基づいて再設定された時短状態における第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

30

【図 7 5 7】( a ) 及び ( b ) は、第 2 4 制御例の第 2 の変形例において、時短状態の間に時短図柄当選が発生した場合の第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

【図 7 5 8】( a ) 及び ( b ) は、第 2 4 制御例の第 2 の変形例において、時短状態の間に時短図柄当選が発生したことに基づいて再設定された時短状態の間にランク報知演出が実行された場合の第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

【図 7 5 9】第 2 4 制御例の第 2 の変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

40

【図 7 6 0】第 2 4 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 1】第 2 4 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される秘匿中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 2】第 2 4 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される非秘匿中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 3】( a ) は、第 2 3 制御例の第 1 演出変形例における第 3 図柄表示装置に表示されるバトル演出開始画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例の第 1 演出変形例における第 3 図柄表示装置に表示されるバトル演出の先制攻撃画面の一例を示した

50

図である。

【図 7 6 4】( a ) ~ ( d ) は、第 2 3 制御例の第 1 演出変形例におけるロングボタンの表示例を示した図である。

【図 7 6 5】第 2 3 制御例の第 1 演出変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 6】( a ) は、第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における第 3 図柄表示装置に表示される上乗せ演出開始画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における第 3 図柄表示装置に表示される上乗せ演出の演出結果を示す画面の一例を示した図である。

【図 7 6 7】( a ) は、第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における第 3 図柄表示装置に表示される疑似 M A X 大当たり演出開始画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における第 3 図柄表示装置に表示される疑似 M A X 大当たり演出の演出中画面の一例を示した図である。 10

【図 7 6 8】( a ) は、第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における第 3 図柄表示装置に表示される疑似保留連演出開始画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における第 3 図柄表示装置に表示される疑似保留連演出の演出中画面の一例を示した図である。

【図 7 6 9】第 2 3 制御例の第 2 演出変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 7 0】第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。 20

【図 7 7 1】第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 2】( a ) は、第 2 8 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される確変状態中の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 8 制御例における第 3 図柄表示装置に表示される確変状態中の大当たり演出画面の一例を示した図である。

【図 7 7 3】第 2 8 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M が有する確変用変動パターンテーブルの構成を示したブロック図である。

【図 7 7 4】第 2 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。 30

【図 7 7 5】第 2 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確変状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 6】第 2 9 制御例のパチンコ機の正面図である。

【図 7 7 7】第 2 9 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 7 7 8】第 2 9 制御例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。

【図 7 7 9】第 2 9 制御例の V 入賞装置の正面斜視図である。

【図 7 8 0】第 2 9 制御例の V 入賞装置の分解正面斜視図である。

【図 7 8 1】第 2 9 制御例の V 入賞装置を背面側から見た動作図である。

【図 7 8 2】( a ) は、第 2 9 制御例における V 入賞装置の V 入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における V 入賞装置の V 入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。 40

【図 7 8 3】( a ) は、第 2 9 制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、( b ) は、第 2 9 制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。

【図 7 8 4】第 2 9 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の背面図である。

【図 7 8 5】( a ) は、第 2 9 制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における実際の表示画面を例示した図である。

【図 7 8 6】( a ) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態大当たり当選後の大当たり演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される敵討伐演出画面の一例を示した図である。 50

【図 7 8 7】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される 2 ラウンド目終了後のインターバル中画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される 6 ラウンド (最終ラウンド) 中の討伐成功画面の一例を示した図である。

【図 7 8 8】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される 3 ラウンド目の演出画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される図 7 8 8 (a) でボタンを押した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 7 8 9】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される図 7 8 8 (a) でボタンを押さなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される 6 ラウンド (最終ラウンド) 中の復活成功演出画面の一例を示した図である。

【図 7 9 0】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される時短状態 (ラッシュ中) の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される時短状態 (ラッシュ中) の当たり画面の一例を示した図である。

【図 7 9 1】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される時短状態 (ラッシュ中) の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される V を狙え初回演出期間中に V 入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 7 9 2】第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される図 7 9 1 (b) の後、V を狙え初回演出期間経過後の表示画面の一例を示した図である。

【図 7 9 3】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される時短状態 (ラッシュ中) の最終変動 (外れ) の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される時短状態終了後の引き戻し演出画面の一例を示した図である。

【図 7 9 4】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される引き戻し演出終了画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるラッシュ結果表示画面の一例を示した図である。

【図 7 9 5】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される N E X T 演出画面 (ラッシュ中大当たり 2 ラウンド目) の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される N E X T 演出結果画面 (保留連、ラウンド昇格無し) の一例を示した図である。

【図 7 9 6】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される N E X T 演出結果画面 (ラウンド昇格あり) の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される N E X T 演出結果画面 (保留連あり) の一例を示した図である。

【図 7 9 7】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される保留連状態中の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される保留連状態中の N E X T 演出画面 (保留連あり) の一例を示した図である。

【図 7 9 8】第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される連続保留連で表示ラウンド数が M A X (9 ラウンド) を超えた場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 7 9 9】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される待機状態中の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される演出モード選択画面の一例を示した図である。

【図 8 0 0】(a) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図変動中のステージ移行演出画面の一例を示した図であり、(b) は、第 2 9 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図変動中におけるステージ固定操作画面の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図 8 0 1】第 2 9 制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。

【図 8 0 2】第 2 9 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 8 0 3】第 2 9 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 8 0 4】( a ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 8 0 5】( a ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された特別図柄 1 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 8 0 6】( a ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 0 7】第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 0 8】( a ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 8 0 9】( a ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された特殊時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短最終変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 1 0】第 2 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 1 1】( a ) は、第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

30

【図 8 1 2】( a ) は、第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された討伐数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された討伐演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 1 3】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された追加減少値選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 1 4】( a ) は、第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された演出ステージデータテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された遊技環境データテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 8 1 5】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 8 1 6】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 8 1 7】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 8 1 8】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 8 1 9】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始

50



設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 0】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 1】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 2】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 3】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 4】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。 10

【図 8 2 5】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 6】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 入口通過処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 7】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 通過処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 8】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される N M I 処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 9】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。 20

【図 8 3 0】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 1】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 2】第 2 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 3】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 4】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 30

【図 8 3 5】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 6】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 7】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 8】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 9】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。 40

【図 8 4 0】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 1】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される初回大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 2】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される討伐演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 3】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される初回大当たりラウンド中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 4】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される初回 50

インターバル中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 5】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 6】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 7】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 8】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 9】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。 10

【図 8 5 0】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり遊技中更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 1】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 2】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される固定モード設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 3】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 4】( a ) は、第 3 0 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される保留連中の小当たり遊技画面(特 2 保留 0 の場合)の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される保留連中の小当たり遊技画面(特 2 保留獲得時)の一例を示した図である。 20

【図 8 5 5】第 3 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 6】第 3 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 7】第 3 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 8】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。 30

【図 8 5 9】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり中保留獲得処理を示すフローチャートである。

【図 8 6 0】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 8 6 1】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり中案内態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 6 2】( a ) は、第 3 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図 1 変動中に第 3 特図保留を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される第 3 特図保留図柄のみアクションがズレている表示画面の一例を示した図である。 40

【図 8 6 3】( a ) は、第 3 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図 1 停止表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図 1 次変動開始画面の一例を示した図である。

【図 8 6 4】( a ) は、第 3 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される保留変化アクション表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される保留変化時表示画面の一例を示した図であり、( c ) は、第 3 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される保留シフト時表示画面の一例を示した図である。

【図 8 6 5】( a ) は、第 3 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される保留図柄ア 50

クション同期時のステージ変更前表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第31制御例において第3図柄表示装置で表示される保留図柄アクション同期中のステージ変更後表示画面の一例を示した図である。

【図866】(a)は、第31制御例において第3図柄表示装置で表示される保留図柄アクション非同期時のステージ変更前表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第31制御例において第3図柄表示装置で表示される保留図柄アクション非同期中のステージ変更中表示画面の一例を示した図であり、(c)は、第31制御例において第3図柄表示装置で表示される保留図柄アクション非同期中のステージ変更後表示画面の一例を示した図である。

【図867】第31制御例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図である。 10

【図868】第31制御例における主制御装置のROMに設定された保留アクションデータテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図869】第31制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図870】第31制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図871】第31制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図872】第31制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。 20

【図873】第31制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される保留態様決定処理を示すフローチャートである。

【図874】第31制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図875】第31制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される保留演出更新処理を示すフローチャートである。

【図876】第31制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動中ステージ移行処理を示すフローチャートである。

【図877】第31制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特殊態様決定処理を示すフローチャートである。 30

【図878】第32制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図879】第32制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。

【図880】第32制御例におけるV入賞装置の正面斜視図である。

【図881】第32制御例におけるV入賞装置の分解正面斜視図である。

【図882】第32制御例におけるV入賞装置を背面側から見た動作図である。

【図883】(a)は、第32制御例におけるV入賞装置のV入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、(b)は、第32制御例におけるV入賞装置のV入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。

【図884】(a)は、第32制御例における装飾用可動役物が収納位置にある状態を示した模式図であり、(b)は、第32制御例における装飾用可動役物が下降限にある状態を示した模式図である。 40

【図885】(a)は、第32制御例における装飾用可動役物の右中間片落ち状態を示した模式図であり、(b)は、第32制御例における装飾用可動役物の右中間片落ち、左方落ち状態を示した模式図である。

【図886】第32制御例における装飾用可動役物の分解正面斜視図である。

【図887】第32制御例における装飾用可動役物の分解背面斜視図である。

【図888】第32制御例におけるバー役物の分解正面斜視図である。

【図889】第32制御例におけるバー役物の分解背面斜視図である。

【図890】第32制御例における回転体役物の分解正面斜視図である。 50

【図 8 9 1】第 3 2 制御例における回転体役物の分解背面斜視図である。

【図 8 9 2】( a ) は、第 3 2 制御例における第 3 図柄列の構成を示した図であり、( b ) ~ ( e ) は、第 3 2 制御例における回転体役物の停止パターンを模式的に示した図である。

【図 8 9 3】( a ) は、第 3 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図仮停止時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される救済チャンス演出開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図 8 9 4】( a ) は、第 3 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される救済チャンス演出成功の場合の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される救済チャンス演出失敗の場合の一例を示した図である。

10

【図 8 9 5】第 3 2 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 8 9 6】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 8 9 7】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 9 8】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された特殊時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された時短最終変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 8 9 9】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 0 0】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ A ( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ A ( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 9 0 1】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ B ( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ B ( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 0 2】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ C ( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ C ( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 0 3】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ D ( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ D ( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 9 0 4】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ E ( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ E ( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 0 5】( a ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ F ( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ F ( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

50

【図 9 0 6】(a) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ G ( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ G ( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 0 7】(a) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ H ( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオ H ( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 0 8】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

10

【図 9 0 9】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 0】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される図柄確定コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 1】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 2】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 3】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメ液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

20

【図 9 1 4】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済チャンス演出開始処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 5】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊シナリオ実行中処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 6】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済チャンス演出実行中処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 7】(a) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される救済チャンス演出開始時表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される救済チャンス演出成功時の表示画面の一例を示した図である。

30

【図 9 1 8】第 3 3 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 9 1 9】第 3 3 制御例における装飾用可動役物動作ユニットの正面図である。

【図 9 2 0】(a) は、第 3 3 制御例におけるロゴ役物の動作ユニットの模式図であり、( b ) は、第 3 3 制御例におけるア役物の動作ユニットの模式図である。

【図 9 2 1】第 3 3 制御例におけるシャッター役物の動作ユニットの模式図である。

【図 9 2 2】第 3 3 制御例におけるロゴ役物が下降限にある状態を示した図である。

【図 9 2 3】第 3 3 制御例におけるロゴ役物の右中間片落ち状態を示した図である。

【図 9 2 4】第 3 3 制御例におけるロゴ役物の右中間片落ち、左方落ち状態を示した図である。

【図 9 2 5】第 3 3 制御例におけるア役物が上昇限にある状態を示した図である。

40

【図 9 2 6】第 3 3 制御例におけるシャッター役物の閉鎖状態を示した図である。

【図 9 2 7】第 3 3 制御例における全装飾用可動役物が可動状態となった場合を示した図である。

【図 9 2 8】第 3 3 制御例におけるロゴ役物の分解正面斜視図である。

【図 9 2 9】第 3 3 制御例におけるロゴ役物の分解背面斜視図である。

【図 9 3 0】第 3 3 制御例におけるパー役物の分解正面斜視図である。

【図 9 3 1】第 3 3 制御例におけるパー役物の分解背面斜視図である。

【図 9 3 2】第 3 3 制御例における回転体役物の分解正面斜視図である。

【図 9 3 3】第 3 3 制御例における回転体役物の分解背面斜視図である。

【図 9 3 4】第 3 3 制御例におけるア役物の動作ユニットの分解正面斜視図である。

50

【図 9 3 5】第 3 3 制御例におけるア役物の動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図 9 3 6】第 3 3 制御例における上昇役物の分解正面斜視図である。

【図 9 3 7】第 3 3 制御例における上昇役物の分解背面斜視図である。

【図 9 3 8】第 3 3 制御例におけるシャッター役物の動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図 9 3 9】第 3 3 制御例におけるシャッター役物の分解正面斜視図である。

【図 9 4 0】第 3 3 制御例におけるシャッター役物の分解背面斜視図である。

【図 9 4 1】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常パターンの複合演出開始から 3 秒経過後の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常パターンの複合演出開始から 5 秒経過後の表示画面の一例を示した図である。

10

【図 9 4 2】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常パターンの複合演出開始から 7 秒経過後の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるリーチ演出中に複合演出が開始される場合の演出開始から 3 秒経過後の表示画面の一例を示した図である。

【図 9 4 3】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される代替パターン 1 の複合演出開始から 5 秒経過後の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される代替パターン 1 の複合演出開始から 7 秒経過後の表示画面の一例を示した図である。

【図 9 4 4】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される代替パターン 2 の複合演出開始から 3 秒経過後の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される代替パターン 2 の複合演出開始から 5 秒経過後の表示画面の一例を示した図である。

20

【図 9 4 5】第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される代替パターン 2 の複合演出開始から 7 秒経過後の表示画面の一例を示した図である。

【図 9 4 6】第 3 3 制御例におけるリーチ前演出期間に複合演出が実行される場合のタイミングチャートである。

【図 9 4 7】第 3 3 制御例におけるリーチ演出期間に代替パターン 1 の複合演出が実行される場合のタイミングチャートである。

【図 9 4 8】第 3 3 制御例におけるリーチ演出期間に代替パターン 2 の複合演出が実行される場合のタイミングチャートである。

30

【図 9 4 9】第 3 3 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 9 5 0】( a ) は、第 3 3 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 3 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 5 1】( a ) は、第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 5 2】( a ) は、第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された特殊時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された時短最終変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 9 5 3】( a ) は、第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された複合演出動作シナリオテーブル( パー役物上下駆動 ) の規定内容を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された複合演出動作シナリオテーブル( 回転体役物左右駆動、回転駆動 ) の規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 5 4】( a ) は、第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された

50

複合演出動作シナリオテーブル（ア役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（b）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された複合演出動作シナリオテーブル（シャッター役物左右駆動）の規定内容を模式的に示した図である。

【図955】（a）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された第1代替動作シナリオテーブル（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（b）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された第1代替動作シナリオテーブル（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。

【図956】（a）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された第1代替演出動作シナリオテーブル（ア役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（b）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された第1代替動作シナリオテーブル（シャッター役物左右駆動）の規定内容を模式的に示した図である。

10

【図957】（a）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された第2代替動作シナリオテーブル（バー役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（b）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された第2代替動作シナリオテーブル（回転体役物左右駆動、回転駆動）の規定内容を模式的に示した図である。

【図958】（a）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された第2代替演出動作シナリオテーブル（ア役物上下駆動）の規定内容を示した図であり、（b）は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された第2代替動作シナリオテーブル（シャッター役物左右駆動）の規定内容を模式的に示した図である。

【図959】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図960】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図961】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図962】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメ液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図963】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される複合演出開始処理を示すフローチャートである。

【図964】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される第1動作処理を示すフローチャートである。

30

【図965】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される第2動作処理を示すフローチャートである。

【図966】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物可動中処理を示すフローチャートである。

【図967】（a）は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で実行されるゲキアツ演出とキャラクタ役物の複合演出の一例を示した図であり、（b）は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるゲキアツ演出実行中の表示画面の一例を示した図である。

【図968】（a）は、第33制御例の第1変形例におけるキャラクタ役物が可動中である場合を示した図であり、（b）は、第33制御例の第1変形例におけるキ役物が可動中である場合を示した図である。

40

【図969】（a）は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるキ役物よりも前面側にキャラクタ役物が配置された場合の複合演出の一例を示した図であり、（b）は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるキ役物よりも背面側にキャラクタ役物が配置された場合の複合演出の一例を示した図である。

【図970】第34制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図である。

【図971】第34制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

50

【図 9 7 2】( a ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン 1 テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 7 3】( a ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン 2 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン 3 テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 7 4】( a ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短用変動パターン 1 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短用変動パターン 2 テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 9 7 5】第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短用変動パターン 3 テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 7 6】( a ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された状態移行テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された状態移行 1 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された状態移行 2 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された状態移行 3 テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 9 7 7】( a ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された状態移行 4 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された状態移行 5 テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された状態移行 6 テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 7 8】第 3 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり移行設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 7 9】第 3 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 0】第 3 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別得柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

30

【図 9 8 1】第 3 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動回数減算処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 2】( a ) は、第 3 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常用主変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 8 3】( a ) は、第 3 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短用主変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常用加算変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 9 8 4】第 3 5 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 8 5】第 3 5 制御例における主制御装置の R A M に設定された変動時間カウンタの構成を示したブロック図である。

【図 9 8 6】第 3 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 7】第 3 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 8】第 3 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動時間更新

50



処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 9】(a) は、第 3 6 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される第 3 図柄変動中の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 3 6 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される遅れ演出開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図 9 9 0】(a) は、第 3 6 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される展開演出の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 3 6 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される横回転演出の表示画面の一例を示した図である。

【図 9 9 1】第 3 6 制御例における音声ランプ制御装置の ROM の構成を示したブロック図である。

【図 9 9 2】第 3 6 制御例における音声ランプ制御装置の ROM に設定されたチャンス態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図 9 9 3】第 3 6 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 9 4】第 3 6 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される通常演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 9 5】第 3 6 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 9 9 6】第 3 6 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される箱図柄の構成を示した説明図である。

【図 9 9 7】(a) は、第 3 6 制御例における箱図柄と数字図柄との対応図であり、(b) は、第 3 6 制御例における数字図柄列表示パターンを示した図である。 20

【図 9 9 8】(a) ~ (b) は、第 3 6 制御例における数字図柄列にセットされる図柄データの一例を示した図である。

【図 9 9 9】(a) は、第 3 6 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるハズレ図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 3 6 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される横回転演出の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 0 0 0】第 3 6 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される大当たり遊技のエンディング画面の一例を示した図である。

【図 1 0 0 1】第 3 7 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 0 0 2】(a) は、第 3 7 制御例における通常状態において時短図柄当選が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 3 7 制御例における第 2 時短状態に移行してから第 1 特別図柄の保留球を消化するまでの期間において実行されるチャンスタイム待機演出の演出態様の一例を示した図である。 30

【図 1 0 0 3】(a) は、第 3 7 制御例のチャンスタイム待機演出において時短回数 1 0 回が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 3 7 制御例のチャンスタイム待機演出の実行期間中に第 1 特別図柄の保留球で大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 0 4】(a) は、第 3 7 制御例におけるチャンスタイムの間に普図当たり B に当選した場合の変動表示演出の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 3 7 制御例におけるチャンスタイムの間に普図当たり B に当選した場合の普図当たり遊技中に実行される第 1 示唆演出の演出態様の一例を示した図である。 40

【図 1 0 0 5】(a) 及び (b) は、第 3 7 制御例における第 2 特別図柄に対応する変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 0 6】(a) は、第 3 7 制御例における第 2 特別図柄の小当たり遊技中に実行される第 2 示唆演出の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 3 7 制御例におけるラッシュ状態中に設定される演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 0 7】(a) 及び (b) は、第 3 7 制御例においてラッシュ状態中にスルーゲートを通過した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 0 8】第 3 7 制御例におけるチャンスタイムの前後における演出態様の推移を示した図である。 50

【図 1 0 0 9】( a ) 及び ( b ) は、第 3 7 制御例におけるチャンスタイム中の特別図柄の状態、及び普通図柄の状態の対応関係を示した図である。

【図 1 0 1 0】第 3 7 制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 1 0 1 1】( a ) は、第 3 7 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 7 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 0 1 2】( a ) は、第 3 7 制御例における特別図柄 1 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 7 制御例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 1 0 1 3】( a ) は、第 3 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( c ) は、第 3 7 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 1 4】( a ) は、第 3 7 制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 7 制御例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 1 5】( a ) は、第 3 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された普図当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 1 0 1 6】( a ) は、第 3 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 0 1 7】第 3 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された待機演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 1 8】第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 0 1 9】第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 0】第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 1】第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 2】第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 3】第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 0 2 4】第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 5】( a ) は、第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普図当たり時処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 3 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 3 終了条件判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 6】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 7】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 8】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される待

50

機演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 9】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 3 0】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 3 1】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図当たりコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 3 2】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 3 3】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 0 3 4】第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 3 5】第 3 8 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 0 3 6】( a ) は、第 3 8 制御例において初当たり後に時短状態 A へと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、時短状態 A において最初の第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 3 7】( a ) は、第 3 8 制御例において初当たり後に時短状態 A へと移行した後で第 2 特別図柄の保留球が規定個数貯まって時短終了条件が成立した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例において時短状態 B が設定された後、1 回 20  
目に実行された第 2 特別図柄の変動表示中の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 3 8】( a ) は、第 3 8 制御例において M A X ボーナスに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例において時短状態 C の間に実行される疑似インターバル演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 3 9】第 3 8 制御例における初当たり後の演出態様の推移と、第 2 特別図柄の状態との対応関係を示した図である。

【図 1 0 4 0】第 3 8 制御例において M A X ボーナスモードに移行してから時短リミット回数に到達して通常モード B へと移行するまでの間の演出態様の推移を示した図である。

【図 1 0 4 1】第 3 8 制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 1 0 4 2】( a ) は、第 3 8 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 8 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。 30

【図 1 0 4 3】( a ) は、第 3 8 制御例における特別図柄 1 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 4 4】( a ) は、第 3 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( c ) は、第 3 8 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図 40  
である。

【図 1 0 4 5】( a ) は、第 3 8 制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例における M A X ボーナス用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 4 6】( a ) は、第 3 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 4 7】( a ) は、第 3 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 8 制御例におけるパチンコ機の音 50

声ランブ制御装置の R O M に設定された攻撃アイコン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 4 8】第 3 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランブ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 0 4 9】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5 0】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5 1】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 0 5 2】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5 3】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5 4】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される保留球数判別処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5 5】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5 6】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 通過処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 0 5 7】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5 8】第 3 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了時処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5 9】第 3 8 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6 0】第 3 8 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6 1】第 3 8 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 0 6 2】第 3 8 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6 3】第 3 8 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6 4】第 3 8 制御例の第 1 の変形例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 1 0 6 5】第 3 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 0 6 6】( a ) は、第 3 8 制御例の第 1 の変形例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 1 0 6 7】( a ) は、第 3 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 6 8】( a ) 及び ( b ) は、第 3 8 制御例の第 2 の変形例において初当たり後に時短状態 A へと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 6 9】( a ) は、第 3 8 制御例の第 2 の変形例において時短モードまたは引き戻しモードへと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例の第 2 の変形例において M A X ボーナスモードへと移行した後で、時短リミット回数に到達する直前の時短状態 C における当たり変動演出の演出態様の一例を示した図である。

50

【図 1 0 7 0】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における時短状態中の普通図柄の変動表示、普通図柄の当たり遊技、および特別図柄の変動表示の対応関係を示した図である。

【図 1 0 7 1】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 1 0 7 2】( a ) は、第 3 8 制御例の第 2 の変形例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 7 3】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 7 4】( a ) は、第 3 8 制御例の第 2 の変形例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 8 制御例の第 2 変形例における M A X ボーナス用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 7 5】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 7 6】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7 7】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7 8】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7 9】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8 0】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8 1】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8 2】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8 3】第 3 8 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8 4】( a ) 及び( b ) は、第 3 9 制御例における初当たり以外の大当たり遊技において実行される残機ストック演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 8 5】( a ) は、第 3 9 制御例においてラッシュが開始された時点の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 9 制御例におけるラッシュ中にリーチが発生した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 8 6】( a ) は、第 3 9 制御例におけるラッシュ中に非 V 小当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 9 制御例におけるラッシュ中に全ての非 V 小当たりに対応する残機が 0 になった場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 8 7】( a ) 及び( b ) は、第 3 9 制御例におけるラッシュ中に残機増加条件を満たした場合に実行される残機回復演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 8 8】( a ) は、第 3 9 制御例におけるラッシュ終了後の特図 2 の残保留を消化している間の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 9 制御例における時短最終変動の開始後に当たり保留を獲得していた場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 8 9】第 3 9 制御例における無敵モード中の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 0 9 0】第 3 9 制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 1 0 9 1】( a ) は、第 3 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 9 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 0 9 2】( a ) は、第 3 9 制御例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模

10

20

30

40

50

式的に示した図であり、(b)は、第39制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1093】(a)は、第39制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第39制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1094】(a)は、第39制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第39制御例における時短最終変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1095】第39制御例における主制御装置のROMに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図1096】第39制御例における主制御装置のROMに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1097】第39制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1098】第39制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図1099】第39制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図1100】第39制御例における主制御装置内のMPUにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

20

【図1101】第39制御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図1102】第39制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1103】第39制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1104】第39制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される非V小当たり時処理を示すフローチャートである。

【図1105】第40制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図1106】(a)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される有利モード中の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される不利モード中の演出画面の一例を示した図である。

30

【図1107】(a)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される通常モード中に時短A(微時短10回)当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される有利モード(残時短30回)中に時短A(微時短10回)当選した場合の演出画面の一例を示した図である。

【図1108】(a)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される通常モード中に時短B(時短)当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される有利モード中に時短B(時短)当選した場合の演出画面の一例を示した図である。

40

【図1109】(a)及び(b)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される時短図柄停止後の残保留消化期間中の演出の一例を示した図である。

【図1110】(a)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される時短中の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される時短中に小当たり当選した場合の演出画面の一例を示した図である。

【図1111】(a)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される通常モード中における天井到達変動中の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第40制御例において第3図柄表示装置で表示される有利モード中における天井到達変動中の演出画面の一例を示した図である。

【図1112】第40制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

50

【図 1 1 1 3】(a)は、第 4 0 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b)は、第 4 0 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 1 1 4】(a)は、第 4 0 制御例における特別図柄 1 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第 4 0 制御例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第 4 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 1 5】(a)は、第 4 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第 4 0 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 1 1 1 6】第 4 0 制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 1 7】第 4 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 1 8】(a)は、第 4 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第 4 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 1 9】(a)は、第 4 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、(b)は、第 4 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

20

【図 1 1 2 0】第 4 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された背景モード選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 2 1】第 4 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された演出図柄選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 2 2】第 4 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2 3】第 4 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2 4】第 4 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 1 2 5】第 4 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2 6】第 4 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2 7】第 4 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2 8】第 4 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2 9】第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 1 3 0】第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3 1】第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される待機演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3 2】第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3 3】第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短図柄当選時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3 4】第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演

50

出用時短図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3 5】第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3 6】第 4 1 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 3 7】( a ) は、第 4 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される時短リミット非到達の時短中当たり変動画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される時短リミット到達の時短中当たり変動画面の一例を示した図である。

【図 1 1 3 8】( a ) は、第 4 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される擬似左打ち中の演出画面 ( 特図 2 当たり変動中 ) の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される擬似左打ち中に時短状態が終了したことを示す演出画面の一例を示した図である。

10

【図 1 1 3 9】第 4 1 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 1 1 4 0】第 4 1 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 1 4 1】第 4 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 1 1 4 2】第 4 1 制御例における通常状態用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 1 1 4 3】第 4 1 制御例における時短状態用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 4 4】第 4 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 1 4 5】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4 6】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4 7】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 1 4 8】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4 9】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5 0】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5 1】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5 2】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 1 5 3】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 強制停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5 4】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5 5】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5 6】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5 7】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。

50



【図 1 1 5 8】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5 9】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 0】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 1】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 強制停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 2】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 小当たり停止処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 1 6 3】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 4】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 5】第 4 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短リミット更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 6】第 4 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 7】第 4 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 変動演出設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 1 6 8】第 4 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 9】( a ) は、第 4 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常モード中に時短 A 1 ( 微時短 1 回 ) 当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される高確モード中の演出画面 ( 時短 A 2 当選時 ) の一例を示した図である。

【図 1 1 7 0】( a ) は、第 4 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される高確モード中の時短 A 群当選時の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される高確モード終了時の演出画面 ( 内部第 2 時短残 2 0 回 ) の一例を示した図である。

30

【図 1 1 7 1】第 4 2 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常モード中の外れ時における高確モード移行画面の一例を示した図である。

【図 1 1 7 2】( a ) ~ ( h ) は、第 4 2 制御例における遊技の流れと演出の流れを示した図である。

【図 1 1 7 3】( a ) は、第 4 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 1 7 4】第 4 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 演出図柄選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 7 5】第 4 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された天井情報選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 1 1 7 6】第 4 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 7】第 4 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確定コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 8】第 4 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 9】第 4 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 演出図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8 0】第 4 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される天

50

井情報報知設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8 1】第 4 3 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 8 2】( a ) は、第 4 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるチャンスゾーン中の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるチャンスゾーン中に左打ちでスルーに通した場合の演出画面の一例を示した図である。

【図 1 1 8 3】( a ) は、第 4 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された残時短回数報知選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 1 1 8 4】第 4 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 1 8 5】第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8 6】第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8 7】第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確定コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8 8】第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるスルー通過処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 1 8 9】第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9 0】第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される非時短リミット時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9 1】第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9 2】第 4 0 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された背景モード選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 9 3】第 4 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短図柄当選時演出設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 1 9 4】第 4 0 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短図柄当選時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9 5】第 4 0 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される天井態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9 6】( a ) は、第 4 4 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出の開始画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 4 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出中に時短図柄当選した場合の表示画面(通常状態、時短図柄 B 当選)の一例を示した図である。

【図 1 1 9 7】( a ) は、第 4 4 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出中の小当たり当選画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 4 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出終了画面(残時短回数 1 8 回)の一例を示した図である。

40

【図 1 1 9 8】( a ) は、第 4 4 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される上乗せ演出開始画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 4 制御例において第 3 図柄表示装置で表示されるファイナルカウントダウン演出中に時短図柄当選した場合の表示画面(第 1 時短状態、時短図柄 A 当選)の一例を示した図である。

【図 1 1 9 9】( a ) ~ ( d ) は、第 4 4 制御例における遊技状態の流れと実行される演出の流れを示した図である。

【図 1 2 0 0】第 4 4 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 1 2 0 1】( a ) は、第 4 4 制御例における特別図柄 1 乱数テーブルの規定内容を模

50

式的に示した図であり、(b)は、第44制御例における特別図柄2乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第44制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1202】第44制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1203】(a)は、第44制御例における主制御装置のROMに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第44制御例における主制御装置のROMに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1204】第44制御例における主制御装置のROMに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図1205】第44制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1206】第44制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1207】第44制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される第2時短状態移行処理を示すフローチャートである。

【図1208】第44制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1209】第44制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短図柄当選時演出設定処理を示すフローチャートである。 20

【図1210】第44制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される第2時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1211】第44制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1212】(a)は、第44制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるロングバトル演出の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第44制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるコンビバトル演出の表示画面の一例を示した図である。

【図1213】第44制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される背景チェンジ演出の表示画面の一例を示した図である。 30

【図1214】第44制御例の第1変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1215】第44制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される第2時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1216】第44制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特殊背景設定処理を示すフローチャートである。

【図1217】第44制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1218】(a)は、追加例におけるスーパーリーチ演出の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、追加例における時短示唆演出の表示画面の一例を示した図である。 40

【図1219】追加例において第3図柄表示装置で表示される演出態様を切り替える際の表示画面の一例を示した図である。

【図1220】(a)～(d)は、追加例における演出パターンを示した図である。

【図1221】第45制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図1222】(a)は、第45制御例において確変状態Aに設定されている場合の演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第45制御例における確変状態Aでリーチが発生した場合に実行されるピンチ演出の一例を示した図である。

【図1223】(a)は、第45制御例における確変状態Aで大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第45制御例におけるチャレンジボーナス 50

のオープニング期間中の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 2 4】(a) は、第 4 5 制御例におけるチャレンジボーナスのオープニング演出として、通常大当たりを報知するオープニング演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例における確変状態 A で昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 2 5】(a) は、第 4 5 制御例における確変状態 A で昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例における確変状態 A で、失敗を報知する昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 2 6】(a) は、第 4 5 制御例における確変状態 A で、昇格成功を報知する昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例において無敵モードに設定されている場合の演出態様の一例を示した図である。 10

【図 1 2 2 7】(a) は、第 4 5 制御例における無敵モードにおいて、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とが重複して実行され、第 1 特別図柄の変動表示が通常大当たり変動である場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例における無敵モードにおいて、第 2 特別図柄の変動停止中に第 1 特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 2 8】(a) は、第 4 5 制御例における無敵モードで第 2 特別図柄の変動停止中に第 1 特別図柄の通常大当たり変動が実行された後で、第 2 特別図柄の始動入賞を検出した場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例における無敵モードにおいて第 2 特別図柄の大当たり遊技の実行が確定した場合に実行されるブラックアウト演出の演出態様の一例を示した図である。 20

【図 1 2 2 9】第 4 5 制御例においてプレミアムラッシュモードに設定されている場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 3 0】第 4 5 制御例における各状態間の移行方法を示した図である。

【図 1 2 3 1】第 4 5 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 1 2 3 2】第 4 5 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 2 3 3】(a) は、第 4 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図 1 2 3 4】(a) は、第 4 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、(c) は、第 4 5 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 3 5】第 4 5 制御例における時短・確変 A 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 1 2 3 6】第 4 5 制御例における確変 B 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 3 7】(a) は、第 4 5 制御例における確変 C 用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例における昇格演出用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 3 8】(a) は、第 4 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 4 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 3 9】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変 50

動処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 0】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 1】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 2】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 3】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 4】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 2 4 5】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 6】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 7】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 8】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4 9】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 2 5 0】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5 1】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5 2】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5 3】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5 4】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。 30

【図 1 2 5 5】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5 6】第 4 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5 7】第 4 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5 8】第 4 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5 9】( a ) は、第 4 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される無敵モード中演出設定処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 4 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるプレミアムラッシュ中演出設定処理を示すフローチャートである。 40

【図 1 2 6 0】第 4 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 6 1】( a ) は、第 4 5 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 4 5 制御例の第 1 の変形例における確変 B 1 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 2】第 4 5 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変 50

動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 3】(a) は、第 4 6 制御例における M A X ボーナスモードで 4 回目に当選した大当たりのエンディング期間中に実行される M A X ボーナスモードのエンディング演出の一例を示した図であり、(b) は、第 4 6 制御例における M A X ボーナスモードのエンディング演出において M A X ラウンド突破演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 6 4】(a) 及び (b) は、第 4 6 制御例において M A X ラウンド突破演出が実行された後の M A X ボーナスモードにおいて当選した大当たりのエンディング期間で実行される継続ジャッジ演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 6 5】(a) は、第 4 6 制御例において初当たり後に時短状態 A へと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 4 6 制御例における時短状態 A において最初の第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 6 6】(a) は、第 4 6 制御例における時短状態 A において最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ A となった場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 4 6 制御例における時短状態 B において最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ A となった場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 6 7】(a) は、第 4 6 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 4 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 8】(a) は、第 4 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 4 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 4 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された外れ種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 9】第 4 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 2 7 0】第 4 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 1】第 4 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 2】第 4 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 3】第 4 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 4】第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 5】第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される攻撃アイコン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 6】第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 7】第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 8】第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 9】第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される M A X ボーナス終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8 0】(a) 及び (b) は、第 4 5 制御例の第 2 の変形例における確変状態 A でレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 2 8 1】(a) は、第 4 5 制御例の第 2 の変形例における確変状態 A で、第 1 特別

図柄の大当たりを報知するレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、(a)は、第45制御例の第2の変形例における確変状態Aで、第2特別図柄の大当たりを報知するレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図1282】第10実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1283】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図1284】パチンコ機の背面図である。

【図1285】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1286】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1287】遊技盤及び動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1288】動作ユニットの正面図である。

10

【図1289】動作ユニットの正面図である。

【図1290】動作ユニットの正面図である。

【図1291】動作ユニットの正面図である。

【図1292】動作ユニットの正面図である。

【図1293】動作ユニットの正面図である。

【図1294】第1動作ユニットの正面斜視図である。

【図1295】第1動作ユニットの背面斜視図である。

【図1296】第1動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1297】第1動作ユニットの分解背面斜視図である。

20

【図1298】回転動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1299】回転動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1300】(a)及び(b)は、回転動作ユニットの背面図である。

【図1301】(a)及び(b)は、回転動作ユニットの背面図である。

【図1302】第1動作ユニットの正面図である。

【図1303】第1動作ユニットの正面図である。

【図1304】第1動作ユニットの正面図である。

【図1305】第1動作ユニットの背面図である。

【図1306】第1動作ユニットの背面図である。

【図1307】第1動作ユニットの背面図である。

30

【図1308】第2動作ユニットの正面斜視図である。

【図1309】第2動作ユニットの背面斜視図である。

【図1310】第2動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1311】第2動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1312】回転動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1313】回転動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1314】(a)及び(b)は、回転動作ユニットの背面図である。

【図1315】(a)及び(b)は、回転動作ユニットの背面図である。

【図1316】第3動作ユニットの正面斜視図である。

【図1317】第3動作ユニットの背面斜視図である。

40

【図1318】第3動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1319】第3動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1320】開閉動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1321】開閉動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1322】第3動作ユニットの開閉動作ユニットの背面図である。

【図1323】第3動作ユニットの開閉動作ユニットの背面図である。

【図1324】導光板ユニットの分解正面斜視図である。

【図1325】導光板ユニットの分解背面斜視図である。

【図1326】補助導光板ユニットの分解正面斜視図である。

【図1327】補助導光板ユニットの分解背面斜視図である。

【図1328】補助導光板ユニットの背面図である。

50

【図 1 3 2 9】(a) は、図 1 3 2 8 の M C D X V I a - M C D X V I a 線における補助導光板ユニットの断面図であり、(b) は、図 1 3 2 8 の M C D X V I b - M C D X V I b 線における補助導光板ユニットの断面図である。

【図 1 3 3 0】(a) から (f) は、補助導光板ユニットの模式正面図である。

【図 1 3 3 1】遊技盤の分解正面斜視図である。

【図 1 3 3 2】遊技盤の分解背面斜視図である。

【図 1 3 3 3】補助導光板ユニットの分解正面斜視図である。

【図 1 3 3 4】補助導光板ユニットの分解背面斜視図である。

【図 1 3 3 5】補助導光板ユニットの正面図である。

【図 1 3 3 6】図 1 3 3 5 の M C D X X I I I - M C D X X I I I 線における補助導光板ユニットの断面図である。 10

【図 1 3 3 7】下流側案内内部材の分解正面斜視図である。

【図 1 3 3 8】下流側案内内部材の分解背面斜視図である。

【図 1 3 3 9】視認態様変化シートの構成を模式的に示す模式図である。

【図 1 3 4 0】(a) 及び (b) は、方向視の違いによる下流側案内内部材の見え方の変化を示す模式図である。

【図 1 3 4 1】第 1 1 実施形態における第 1 動作ユニットの背面図である。

【図 1 3 4 2】第 1 2 実施形態における第 1 動作ユニットの模式背面図である。

【図 1 3 4 3】第 1 動作ユニットの模式背面図である。

【図 1 3 4 4】第 1 動作ユニットの模式背面図である。 20

【図 1 3 4 5】(a) 及び (b) は、第 1 3 実施形態における球案内ユニットの断面図である。

【図 1 3 4 6】(a) 及び (b) は、第 1 4 実施形態における回転動作ユニットの背面図である。

【図 1 3 4 7】第 1 5 実施形態における流路前側構成部材の断面図である。

【図 1 3 4 8】第 1 6 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 1 3 4 9】基板ボックスの正面斜視図である。

【図 1 3 5 0】基板ボックスの背面斜視図である。

【図 1 3 5 1】基板ボックスの正面図である。

【図 1 3 5 2】(a) は、基板ボックスの背面図であり、(b) は、図 1 3 5 2 (a) の矢印 M C D X X X I X b 方向視における基板ボックスの側面図である。 30

【図 1 3 5 3】(a) は、基板ボックスの部分正面斜視図であり、(b) は、基板ボックスの部分背面斜視図である。

【図 1 3 5 4】(a) 及び (b) は、基板ボックスの部分正面図であり、(c) 及び (d) は、基板ボックスの部分背面図である。

【図 1 3 5 5】(a) は、図 1 3 5 4 (b) の M C D X L I I a - M C D X L I I a 線における基板ボックスの部分断面図であり、(b) は、図 1 3 5 4 (b) の M C D X L I I b - M C D X L I I b 線における基板ボックスの部分断面図である。

【図 1 3 5 6】(a) は、基板ボックスの部分正面図であり、(b) は、基板ボックスの部分背面図である。 40

【図 1 3 5 7】図 1 3 5 6 (b) の M C D X L I V - M C D X L I V 線における基板ボックスの部分断面図である。

【図 1 3 5 8】(a) は、基板ボックスの部分正面図であり、(b) は、基板ボックスの部分背面図である。

【図 1 3 5 9】(a) は、第 1 7 実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b) は、図 1 3 5 9 (a) の M C D X L V I b - M C D X L V I b 線における基板ボックスの部分断面図であり、(c) は、第 1 8 実施形態における保護カバーの部分断面図である。

【図 1 3 6 0】(a) は、第 1 9 実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b) は、図 1 3 6 0 (a) の M C D X L V I I b - M C D X L V I I b 線における基板ボ 50



ックスの部分断面図であり、(c)は、図1360(a)のMCDXLVII c - MCDXLVII c 線における基板ボックスの部分断面図であり、(d)は、図1360(a)のMCDXLVII d - MCDXLVII d 線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1361】(a)から(c)は、第20実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、図1354(b)のMCDXLVII a - MCDXLVII a 線における断面図に対応し、(d)は、第21実施形態における基板ボックスの部分断面図である。

【図1362】(a)は、第22実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b)は、図1362(a)のMCDXLIX b - MCDXLIX b 線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1363】(a)は、第23実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、(b)は、第24実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(c)は、図1363(b)のMCDL c - MCDL c 線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1364】(a)は、第25実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、(b)は、図1364(a)のMCDLI b - MCDLI b 線における基板ボックスの部分断面図であり、(c)は、基板ボックスの部分断面図である。

【図1365】(a)は、第26実施形態における基板ボックスの保護カバーの正面図であり、(b)は、図1365(a)の矢印MCDLI b 方向視における保護カバーの側面図であり、(c)は、図1365(b)の矢印MCDLI c 方向視における保護カバーの背面図である。

【図1366】(a)は、基板ボックスの背面図であり、(b)は、図1366(a)の矢印MCDLI b 方向視における基板ボックスの側面図であり、(c)は、図1366(b)のMCDLI c - MCDLI c 線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1367】(a)は、第27実施形態における基板ボックスの保護カバーの側面図であり、(b)は、図1354(b)のMCDXLI b - MCDXLI b 線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1368】(a)は、第28実施形態における基板ボックスの保護カバーの正面図であり、(b)は、図1368(a)の矢印MCDLV b 方向視における保護カバーの側面図であり、(c)は、図1354(b)のMCDXLI b - MCDXLI b 線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1369】(a)は、第29実施形態における基板ボックスの保護カバーの部分背面図であり、(b)は、図1354(b)のMCDXLI b - MCDXLI b 線における基板ボックスの部分断面図であり、(c)は、第30実施形態における保護カバーの部分背面図であり、(d)は、図1369(c)のMCDLV d - MCDLV d 線における保護カバーの部分断面図である。

【図1370】(a)は、第31実施形態における保護カバーの部分背面図であり、(b)は、図1370(a)のMCDLVII b - MCDLVII b 線における保護カバーの部分断面図であり、(c)は、第32実施形態における基板ボックスの部分背面図である。

【図1371】(a)は、第33実施形態における基板ボックスの保護カバーの側面図であり、(b)は、基板ボックスの側面図であり、(c)は、図1371(b)のMCDLVII c - MCDLVII c 線における基板ボックスの断面図である。

【図1372】(a)は、第34実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b)は、図1372(a)の矢印MCDLIX b 方向視における基板ボックスの部分側面図であり、(c)は、保護カバーの背面図である。

【図1373】(a)及び(c)は、図1372(a)のMCDLX a 部における基板ボックスの背面図であり、(b)は、図1373(a)のMCDLX b - MCDLX b 線における基板ボックスの部分断面図であり、(d)は、図1373(c)のMCDLX d - MCDLX d 線における基板ボックスの部分断面図である。

10

20

30

40

50

【図1374】(a)は、図1372(a)のMCDLXa部における基板ボックスの背面図であり、(b)は、図1374(a)のMCDLXIb-MCDLXIb線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1375】(a)は、第35実施形態における基板ボックスの部分正面図であり、(b)は、図1375(a)のMCDLXIIb-MCDLXIIb線における基板ボックスの部分断面図であり、(c)は、図1375(a)のMCDLXIIc-MCDLXIIc線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1376】(a)及び(c)は、図1375(a)のMCDLXIIb-MCDLXIIb線における基板ボックスの部分断面図であり、(b)及び(d)は、図1375(a)のMCDLXIIc-MCDLXIIc線における基板ボックスの部分断面図である

10

。【図1377】(a)は、第36実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b)は、図1377(a)のMCDLXIVb-MCDLXIVb線における基板ボックスの部分断面図であり、(c)は、図1377(a)のMCDLXIVc-MCDLXIVc線における基板ボックスの部分断面図であり、(d)は、保護カバーの背面図であり、(e)は、図1377(d)のXCVIe-XCVIe線における保護カバーの断面図である。

【図1378】(a)は、図1377(a)のMCDLXVa部における基板ボックスの背面図であり、(b)は、図1377(a)のMCDLXIVb-MCDLXIVb線における基板ボックスの部分断面図であり、(c)は、図1377(a)のMCDLXIVc-MCDLXIVc線における基板ボックスの部分断面図である。

20

【図1379】(a)は、第37実施形態における基板ボックスの部分正面図であり、(b)は、図1379(a)のMCDLXVIb-MCDLXVIb線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1380】(a)は、第38実施形態における基板ボックスの部分正面図であり、(b)は、図1380(a)の矢印MCDLXVIIb方向視における保護カバーの側面図であり、(c)は、図1380(a)のMCDLXVIIc-MCDLXVIIc線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1381】(a)は、第39実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b)は、図1381(a)のMCDLXVIIIb-MCDLXVIIIb線における基板ボックスの部分断面図である。

30

【図1382】第40実施形態における保護カバーの背面図である。

【図1383】(a)は、第41実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b)は、図1383(a)のMCDLXXb-MCDLXXb線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1384】(a)は、第42実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、(b)は、第43実施形態における基板ボックスの部分断面図である。

【図1385】(a)は、第44実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b)は、図1385(a)のMCDLXXIIb-MCDLXXIIb線における基板ボックスの部分断面図である。

40

【図1386】第45実施形態における基板ボックスの部分背面図である。

【図1387】(a)は、第46実施形態における基板ボックスの部分背面図であり、(b)は、図1387(a)のMCDLXXIVb-MCDLXXIVb線における基板ボックスの部分断面図である。

【図1388】(a)は、第47実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、(b)は、第48実施形態における基板ボックスの部分断面図であり、(c)は、第49実施形態における基板ボックスの保護カバーの部分背面図である。

【図1389】第50実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1390】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図1391】パチンコ機の背面図である。

50

- 【図 1 3 9 2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 3 9 3】経路構成装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 3 9 4】経路構成装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 3 9 5】( a ) 及び ( b ) は、図 1 3 9 4 の M C D L X X X I I a - M C D L X X X I I a 線における経路構成装置の部分断面図である。
- 【図 1 3 9 6】( a ) 及び ( b ) は、図 1 3 9 4 の範囲 M C D L X X X I I I a における経路構成装置の部分正面図である。
- 【図 1 3 9 7】( a ) 及び ( b ) は、図 1 3 9 4 の範囲 M C D L X X X I I I a における経路構成装置の部分正面図である。
- 【図 1 3 9 8】( a ) 及び ( b ) は、図 1 3 9 4 の範囲 M C D L X X X I I I a における経路構成装置の部分正面図である。 10
- 【図 1 3 9 9】( a ) 及び ( b ) は、図 1 3 9 4 の範囲 M C D L X X X I I I a における経路構成装置の部分正面図である。
- 【図 1 4 0 0】図 1 3 9 0 の範囲 M C D L X X X V I I における遊技盤の部分正面図である。
- 【図 1 4 0 1】( a ) は、主制御装置内の R O M の電氣的構成を示すブロック図であり、( b ) は、第 1 当たり種別カウンタと特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、( c ) は、第 2 当たり乱数カウンタと普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。
- 【図 1 4 0 2】( a ) から ( d ) は、普通入賞口 ( スルーゲート ) における球の通過の検出と、電動役物の状態の計時変化の一例を示した図である。 20
- 【図 1 4 0 3】第 5 1 実施形態における遊技盤の分解正面斜視図である。
- 【図 1 4 0 4】( a ) は、正面ユニットの正面図であり、( b ) は、正面ユニットの背面図である。
- 【図 1 4 0 5】正面ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図 1 4 0 6】正面ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図 1 4 0 7】( a ) は、振分けユニットの正面図であり、( b ) は、振分けユニットの背面図である。
- 【図 1 4 0 8】( a ) は、図 1 4 0 7 ( a ) の M C D X C V a - M C D X C V a 線における振分けユニットの断面図であり、( b ) は、図 1 4 0 8 ( a ) の M C D X C V b - M C D X C V b 線における振分けユニットの断面図である。 30
- 【図 1 4 0 9】( a ) 及び ( b ) は、図 1 4 0 8 ( a ) の M C D X C V b - M C D X C V b 線における振分けユニットの断面図である。
- 【図 1 4 1 0】( a ) から ( d ) は、検出装置における球の通過の検出と、羽部材の状態の計時変化の一例を示した図である。
- 【図 1 4 1 1】図 1 4 0 4 ( a ) の M C D X C V I I I - M C D X C V I I I 線における遊技盤の断面図である。
- 【図 1 4 1 2】( a ) 及び ( b ) は、図 1 4 1 1 の M C D X C I X a - M C D X C I X a 線における入賞口ユニット及び送球ユニットの部分断面図である。
- 【図 1 4 1 3】第 5 2 実施形態における遊技盤の部分正面図である。 40
- 【図 1 4 1 4】第 5 3 実施形態における遊技盤の部分正面図である。
- 【図 1 4 1 5】第 5 4 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
- 【図 1 4 1 6】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
- 【図 1 4 1 7】パチンコ機の背面図である。
- 【図 1 4 1 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 4 1 9】入賞ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 4 2 0】入賞ユニットの背面斜視図である。
- 【図 1 4 2 1】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図 1 4 2 2】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図 1 4 2 3】入賞ユニットの分解正面斜視図である。 50

- 【図 1 4 2 4】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図 1 4 2 5】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図 1 4 2 6】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図 1 4 2 7】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図 1 4 2 8】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図 1 4 2 9】(a) は、入賞ユニットの正面図であり、(b) は、図 1 4 2 9 (a) の矢印 M D X V I b 方向視における入賞ユニットの側面図であり、(c) は、図 1 4 2 9 (a) の矢印 M D X V I c 方向視における入賞ユニットの上面図である。
- 【図 1 4 3 0】(a) 及び (b) は、図 1 4 2 9 (c) の M D X V I I a - M D X V I I a 線における入賞ユニットの断面図である。 10
- 【図 1 4 3 1】図 1 4 2 9 (c) の M D X V I I I - M D X V I I I 線における入賞ユニットの断面図である。
- 【図 1 4 3 2】図 1 4 2 9 (c) の M D X I X - M D X I X 線における入賞ユニットの断面図である。
- 【図 1 4 3 3】図 1 4 2 9 (c) の M D X X - M D X X 線における入賞ユニットの断面図である。
- 【図 1 4 3 4】図 1 4 2 9 (c) の M D X V I I I - M D X V I I I 線における入賞ユニットの断面図である。
- 【図 1 4 3 5】図 1 4 2 9 (c) の M D X I X - M D X I X 線における入賞ユニットの断面図である。 20
- 【図 1 4 3 6】図 1 4 2 9 (c) の M D X X - M D X X 線における入賞ユニットの断面図である。
- 【図 1 4 3 7】(a) 及び (b) は、図 1 4 2 9 (c) の M D X X I V a - M D X X I V a 線における入賞ユニットの断面図である。
- 【図 1 4 3 8】(a) から (d) は、入賞ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 4 3 9】(a) から (d) は、入賞ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 4 4 0】(a) から (d) は、入賞ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 4 4 1】(a) から (d) は、入賞ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 4 4 2】(a) 及び (b) は、入賞ユニットの正面斜視図である。
- 【図 1 4 4 3】(a) 及び (b) は、図 1 4 2 9 (b) の M D X X X a - M D X X X a 線 30  
における入賞ユニットの部分断面図である。
- 【図 1 4 4 4】(a) 及び (b) は、図 1 4 2 9 (b) の M D X X X a - M D X X X a 線  
における入賞ユニットの部分断面図である。
- 【図 1 4 4 5】(a) から (c) は、電動役物の状態の計時変化の一例を示した図である。
- 【図 1 4 4 6】保留種別、遊技状態、特別図柄の種別および変動時間の関係を説明する図である。
- 【図 1 4 4 7】図 1 4 3 7 (a) の M D X X X I V - M D X X X I V 線におけるスライド部材、傾倒部材及び伝達部材の断面図である。
- 【図 1 4 4 8】図 1 4 3 7 (a) の M D X X X I V - M D X X X I V 線におけるスライド 40  
部材、傾倒部材及び伝達部材の断面図である。
- 【図 1 4 4 9】図 1 4 3 7 (a) の M D X X X I V - M D X X X I V 線におけるスライド部材、傾倒部材及び伝達部材の断面図である。
- 【図 1 4 5 0】図 1 4 2 9 (c) の M D X I X - M D X I X 線における板部材、ベース板、スライド部材、傾倒部材及び伝達部材の断面図である。
- 【図 1 4 5 1】(a) 及び (b) は、図 1 4 1 6 の範囲 M D X X X V I I I a における上側可変入賞装置の拡大正面図である。
- 【図 1 4 5 2】(a) から (c) は、図 1 4 1 6 の範囲 M D X X X V I I I a における上側可変入賞装置の拡大正面図である。
- 【図 1 4 5 3】(a) から (c) は、図 1 4 1 6 の範囲 M D X X X V I I I a における上 50

側可変入賞装置の拡大正面図である。

【図 1 4 5 4】( a ) から ( c ) は、図 1 4 5 1 ( a ) の M D X L I a - M D X L I a 線における移動上蓋部材及び移動床部材の断面図である。

【図 1 4 5 5】( a ) から ( c ) は、図 1 4 5 1 ( a ) の M D X L I a - M D X L I a 線における移動上蓋部材及び移動床部材の断面図である。

【図 1 4 5 6】( a ) は、第 1 の特別作動パターンにおける第 2 特定入賞口の計時変化を示した図であり、( b ) は、第 2 の特別作動パターンにおける第 2 特定入賞口の計時変化を示した図であり、( c ) は、第 3 の特別作動パターンにおける第 2 特定入賞口の計時変化を示した図である。

【図 1 4 5 7】( a ) は、主制御装置内の R O M の電氣的構成を示すブロック図であり、( b ) は、第 1 当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( c ) は、特別図柄 1 乱数テーブルにおける第 1 当たり乱数カウンタと判定値との対応関係を模式的に示した模式図であり、( d ) は、特別図柄 2 乱数テーブルにおける第 1 当たり乱数カウンタと判定値との対応関係を模式的に示した模式図である。 10

【図 1 4 5 8】( a ) は、第 1 当たり種別選択テーブルにおける第 1 当たり種別カウンタと特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 2 当たり乱数テーブルにおける第 2 当たり乱数カウンタと普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。

【図 1 4 5 9】正面枠及び外枠の上面図である。

【図 1 4 6 0】( a ) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、( b ) は、実際の表示画面を例示した図である。 20

【図 1 4 6 1】( a ) は、大当たり演出の流れの一例を説明するための概略図であり、( b ) は、エンディング演出の流れの一例を説明するための概略図であり、( c )、( d ) 及び ( e ) は、大当たり演出の一部であるエンディング演出において表示されるエンディング表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 6 2】( a ) は、エンディング演出において表示される社名表示演出の表示画面を例示した図であり、( b ) は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 6 3】( a ) は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図であり、( b ) は、エンディング演出終了直後における表示画面を例示した図である。 30

【図 1 4 6 4】エンディング演出と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図である。

【図 1 4 6 5】図 1 4 2 9 ( c ) の M D X I X - M D X I X 線における第 5 5 実施形態における入賞ユニットの断面図である。

【図 1 4 6 6】図 1 4 2 9 ( c ) の M D X I X - M D X I X 線における入賞ユニットの断面図である。

【図 1 4 6 7】( a ) は、第 5 6 実施形態における入賞ユニットを模式的に示す模式図であり、( b ) は、入賞ユニットの別例を模式的に示す模式図である。

【図 1 4 6 8】( a ) 及び ( b ) は、第 5 7 実施形態における入賞ユニットを模式的に示す模式図である。 40

【図 1 4 6 9】( a ) 及び ( b ) は、図 1 4 1 6 の範囲 M D X X X V I I I a における第 5 8 実施形態における上側可変入賞装置の正面図である。

【図 1 4 7 0】( a ) 及び ( b ) は、第 5 9 実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 7 1】エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 7 2】( a ) 及び ( b ) は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 7 3】( a ) 及び ( b ) は、第 6 0 実施形態におけるエンディング演出において 50

表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 7 4】エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 7 5】( a ) 及び ( b ) は、第 6 1 実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 7 6】エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。

【図 1 4 7 7】カード忘れ防止表示演出における枠ボタン表示の計時変化、枠ボタンの操作の有効性の計時変化および枠ボタンの操作の一例を示した図である。

【図 1 4 7 8】第 6 2 実施形態における遊技盤の正面図である。

10

【図 1 4 7 9】下側フレームの正面斜視図である。

【図 1 4 8 0】下側フレームの背面斜視図である。

【図 1 4 8 1】下側フレームの分解正面斜視図である。

【図 1 4 8 2】下側フレームの分解背面斜視図である。

【図 1 4 8 3】下側フレームの上面図である。

【図 1 4 8 4】下側フレームの正面図である。

【図 1 4 8 5】下側フレームの背面図である。

【図 1 4 8 6】( a ) は、図 1 4 8 4 の矢印 M D L X X I I I a 方向視における下側フレームの側面図であり、( b ) は、図 1 4 8 4 の矢印 M D L X X I I I b 方向視における下側フレームの側面図である。

20

【図 1 4 8 7】図 1 4 8 3 の M D L X X I V - M D L X X I V 線における下側フレームの断面図である。

【図 1 4 8 8】図 1 4 8 3 の M D L X X I V - M D L X X I V 線における下側フレームの断面図である。

【図 1 4 8 9】図 1 4 8 4 の M D L X X V I - M D L X X V I 線における下側フレームの断面図である。

【図 1 4 9 0】( a ) は、図 1 4 8 7 の M D L X X V I I a 部における下側フレームの部分拡大断面図であり、( b ) は、図 1 4 8 3 の M D L X X V I I b - M D L X X V I I b 線における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 4 9 1】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 4 8 3 の M D L X X I V - M D L X X I V 線における断面に対応する。

30

【図 1 4 9 2】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 4 8 3 の M D L X X I V - M D L X X I V 線における断面に対応する。

【図 1 4 9 3】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 4 8 3 の M D L X X I V - M D L X X I V 線における断面に対応する。

【図 1 4 9 4】第 6 3 実施形態における下側フレームの正面斜視図である。

【図 1 4 9 5】下側フレームの背面斜視図である。

【図 1 4 9 6】下側フレームの分解正面斜視図である。

【図 1 4 9 7】下側フレームの分解背面斜視図である。

【図 1 4 9 8】下側フレームの上面図である。

40

【図 1 4 9 9】下側フレームの正面図である。

【図 1 5 0 0】下側フレームの背面図である。

【図 1 5 0 1】( a ) は、図 1 4 9 9 の矢印 M D L X X X V I I I a 方向視における下側フレームの側面図であり、( b ) は、図 1 4 9 9 の矢印 M D L X X X V I I I b 方向視における下側フレームの側面図である。

【図 1 5 0 2】図 1 4 9 8 の M D L X X X I X - M D L X X X I X 線における下側フレームの断面図である。

【図 1 5 0 3】図 1 4 9 8 の M D L X X X I X - M D L X X X I X 線における下側フレームの断面図である。

【図 1 5 0 4】図 1 5 0 0 の M D X C I - M D X C I 線における下側フレームの部分拡大

50

断面図である。

【図 1 5 0 5】図 1 5 0 0 の M D X C I I - M D X C I I 線における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 5 0 6】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 4 9 8 の M D L X X X I X - M D L X X X I X 線における断面に対応する。

【図 1 5 0 7】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 4 9 8 の M D L X X X I X - M D L X X X I X 線における断面に対応する。

【図 1 5 0 8】振分部材による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 4 9 8 の M D L X X X I X - M D L X X X I X 線における断面に対応する。 10

【図 1 5 0 9】図 1 5 0 8 ( b ) の M D X C V I - M D X C V I 線における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 5 1 0】第 6 4 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 5 1 1】下側フレームの背面図である。

【図 1 5 1 2】第 6 4 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 5 1 3】下側フレームの背面図である。

【図 1 5 1 4】( a ) は、第 6 5 実施形態における皿部材の上面図であり、( b ) は、図 1 5 1 4 ( a ) の M D C I b - M D C I b 線における皿部材の断面図であり、( c ) は、 20  
図 1 5 1 4 ( a ) の M D C I c - M D C I c 線における皿部材の断面図である。

【図 1 5 1 5】( a ) は、第 6 6 実施形態における下側フレームの断面図であり、図 1 5 0 0 の M D X C I I - M D X C I I 線における断面に対応し、( b ) は、第 6 7 実施形態における下側フレームの断面図であり、図 1 5 0 0 の M D X C I I - M D X C I I 線における断面に対応する。

【図 1 5 1 6】第 6 8 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 1 5 1 7】下側フレームの正面斜視図である。

【図 1 5 1 8】下側フレームの背面斜視図である。

【図 1 5 1 9】下側フレームの分解正面斜視図である。

【図 1 5 2 0】下側フレームの分解背面斜視図である。 30

【図 1 5 2 1】下側フレームの上面図である。

【図 1 5 2 2】下側フレームの正面図である。

【図 1 5 2 3】下側フレームの背面図である。

【図 1 5 2 4】( a ) は、図 1 5 2 2 の矢印 M D C X I a 方向視における下側フレームの側面図であり、( b ) は、図 1 5 2 2 の矢印 M D C X I b 方向視における下側フレームの側面図である。

【図 1 5 2 5】( a ) は、下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応し、( b ) は、下側フレームの部分拡大背面図である。

【図 1 5 2 6】( a ) は、下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応し、( b ) は、下側フレームの部分拡大背面図である。 40

【図 1 5 2 7】( a ) は、下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応し、( b ) は、下側フレームの部分拡大背面図である。

【図 1 5 2 8】( a ) は、図 1 5 2 1 の M D C X V a - M D C X V a 線における下側フレームの部分拡大断面図であり、( b ) は、図 1 5 2 1 の M D C X V b - M D C X V b 線における下側フレームの部分拡大断面図であり、( c ) は、図 1 5 2 5 の M D C X V c - M D C X V c 線における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 5 2 9】( a ) 及び ( b ) は、第 6 9 実施形態における下側フレームの断面図であ 50

る。

【図 1 5 3 0】( a ) 及び ( b ) は、第 7 0 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 5 3 1】( a ) 及び ( b ) は、第 7 1 実施形態における下側フレームの部分拡大背面図である。

【図 1 5 3 2】第 7 2 実施形態における下側フレームの部分拡大背面図である。

【図 1 5 3 3】第 7 3 実施形態における下側フレームの分解正面斜視図である。

【図 1 5 3 4】下側フレームの分解背面斜視図である。

【図 1 5 3 5】下側フレームの正面図である。

【図 1 5 3 6】( a ) 及び ( b ) は、下側フレームの部分拡大断面図であり、( a ) は、  
図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応し、( b ) は、図 1  
5 2 5 の M D C X V c - M D C X V c 線における断面に対応する。

【図 1 5 3 7】( a ) から ( c ) は、第 7 4 実施形態における下側フレームの部分拡大背面図である。

【図 1 5 3 8】( a ) 及び ( b ) は、第 7 5 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 5 3 9】( a ) は、図 1 5 3 8 ( a ) の M D C X X V I a - M D C X X V I a 線に  
おける下側フレームの部分拡大断面図であり、( b ) は、図 1 5 3 8 ( b ) の M D C X X  
V I b - M D C X X V I b 線における下側フレームの部分拡大断面図である。

【図 1 5 4 0】下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 2 5 の M D C X V c - M D  
C X V c 線における断面に対応する。

【図 1 5 4 1】第 7 6 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 1 5 4 2】下側フレームの正面斜視図である。

【図 1 5 4 3】下側フレームの背面斜視図である。

【図 1 5 4 4】下側フレームの分解正面斜視図である。

【図 1 5 4 5】下側フレームの分解背面斜視図である。

【図 1 5 4 6】下側フレームの上面図である。

【図 1 5 4 7】下側フレームの正面図である。

【図 1 5 4 8】下側フレームの背面図である。

【図 1 5 4 9】( a ) は、図 1 5 4 7 の矢印 M D C X X X V I a 方向視における下側フレ  
ームの側面図であり、( b ) は、図 1 5 4 7 の矢印 M D C X X X V I b 方向視における下  
側フレームの側面図であり、( c ) は、図 1 5 4 7 の M D C X X X V I c - M D C X X X  
V I c 線における下側フレームの断面図である。

【図 1 5 5 0】( a ) は、正面部材の図示が省略された状態における下側フレームの正面  
図であり、( b ) は、背面側カバー部材の図示が省略された状態における下側フレームの  
部分拡大背面図であり、( c ) は、下側フレームの上面図である。

【図 1 5 5 1】( a ) は、図 1 5 5 0 ( c ) の M D C X X X V I I I a - M D C X X X V  
I I I a 線における下側フレームの断面図であり、( b ) は、図 1 5 5 1 ( a ) の M D C  
X X X V I I I b - M D C X X X V I I I b 線における下側フレームの断面図であり、( c )  
は、下側フレームの部分拡大下面図である。

【図 1 5 5 2】( a ) は、正面部材の図示が省略された状態における下側フレームの正面  
図であり、( b ) は、背面側カバー部材の図示が省略された状態における下側フレームの  
部分拡大背面図であり、( c ) は、下側フレームの上面図である。

【図 1 5 5 3】( a ) は、図 1 5 5 2 ( c ) の M D C X L a - M D C X L a 線における下  
側フレームの断面図であり、( b ) は、図 1 5 5 3 ( a ) の M D C X L b - M D C X L b  
線における下側フレームの断面図であり、( c ) は、下側フレームの部分拡大下面図であ  
る。

【図 1 5 5 4】第 7 7 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 5  
0 の M D C X X X V I I I a - M D C X X X V I I I a 線における断面に対応する。

【図 1 5 5 5】( a ) は、振分通路の正面斜視図であり、( b ) は、図 1 5 5 5 ( a ) の



矢印 M D C X L I I b 方向視における振分通路の正面図であり、( c ) は、図 1 5 5 5 ( b ) の矢印 M D C X L I I c 方向視における振分通路の下面図であり、( d ) は、図 1 5 5 5 ( b ) の矢印 M D C X L I I d 方向視における振分通路の側面図である。

【図 1 5 5 6】第 7 8 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 5 0 ( c ) の M D C X X X V I I I a - M D C X X X V I I I a 線における断面に対応する。

【図 1 5 5 7】( a ) は、第 7 9 実施形態における下側フレームの正面図であり、( b ) は、下側フレームの背面図である。

【図 1 5 5 8】( a ) は、第 7 9 実施形態における下側フレームの正面図であり、( b ) は、下側フレームの背面図である。

【図 1 5 5 9】( a ) は、第 8 0 実施形態における下側フレームの正面図であり、( b ) は、下側フレームの背面図である。

【図 1 5 6 0】下側フレームの上面図である。

【図 1 5 6 1】( a ) は、第 8 0 実施形態における下側フレームの正面図であり、( b ) は、下側フレームの背面図である。

【図 1 5 6 2】下側フレームの上面図である。

【図 1 5 6 3】( a ) は、第 8 1 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 5 2 ( c ) の M D C X L a - M D C X L a 線における断面に対応し、( b ) は、第 8 2 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 5 2 ( c ) の M D C X L a - M D C X L a 線における断面に対応し、( c ) は、第 8 3 実施形態における下側フレームの部分拡大断面図であり、図 1 5 5 2 ( c ) の M D C X L a - M D C X L a 線における断面に対応する。

【図 1 5 6 4】( a ) は、第 8 4 実施形態における下側フレームの部分上面図であり、( b ) は、第 8 5 実施形態における下側フレームの部分上面図である。

【図 1 5 6 5】( a ) は、第 7 7 実施形態における振分通路の正面斜視図であり、( b ) は、第 8 7 実施形態における振分通路の振分通路に垂直な方向視の図であり、( c ) は、第 8 8 実施形態における振分通路の振分通路に垂直な方向視の図であり、( d ) は、第 8 9 実施形態における振分通路の部分拡大断面図であり、図 1 5 5 2 ( c ) の M D C X L a - M D C X L a 線における断面に対応し、( e ) は、第 9 0 実施形態における振分通路の部分拡大断面図であり、図 1 5 5 2 ( c ) の M D C X L a - M D C X L a 線における断面に対応する。

【図 1 5 6 6】( a ) は、第 9 1 実施形態における下側フレームの部分拡大上面図であり、( b ) は、第 9 2 実施形態における下側フレームの部分拡大上面図である。

【図 1 5 6 7】第 9 3 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 1 5 6 8】下側フレームの正面斜視図である。

【図 1 5 6 9】下側フレームの背面斜視図である。

【図 1 5 7 0】下側フレームの分解正面斜視図である。

【図 1 5 7 1】下側フレームの分解背面斜視図である。

【図 1 5 7 2】( a ) は、確定通路の分解正面斜視図であり、( b ) は、駆動手段の分解正面斜視図である。

【図 1 5 7 3】( a ) は、確定通路の分解背面斜視図であり、( b ) は、駆動手段の分解背面斜視図である。

【図 1 5 7 4】下側フレームの上面図である。

【図 1 5 7 5】下側フレームの正面図である。

【図 1 5 7 6】下側フレームの背面図である。

【図 1 5 7 7】( a ) は、図 1 5 7 5 の矢印 M D C L X I V a 方向視における下側フレームの側面図であり、( b ) は、図 1 5 7 5 の矢印 M D C L X I V b 方向視における下側フレームの側面図であり、( c ) は、図 1 5 7 5 の M D C L X I V c - M D C L X I V c 線における下側フレームの断面図である。

【図 1 5 7 8】( a ) は、下側フレームの部分拡大正面図であり、( b ) は、下側フレイ

10

20

30

40

50

ムの部分拡大背面図である。

【図 1 5 7 9】( a ) は、下側フレームの部分拡大正面図であり、( b ) は、下側フレームの部分拡大背面図である。

【図 1 5 8 0】変位部材の部分上面図である。

【図 1 5 8 1】下側フレームの正面図である。

【図 1 5 8 2】( a ) は、下側フレームの背面図であり、( b ) は、図 1 5 8 2 ( a ) の矢印 M D C L X I X b 方向視における下側フレームの側面図である。

【図 1 5 8 3】下側フレームの正面図である。

【図 1 5 8 4】( a ) は、下側フレームの背面図であり、( b ) は、図 1 5 8 4 ( a ) の矢印 M D C L X X I b 方向視における下側フレームの側面図である。

10

【図 1 5 8 5】( a ) 及び ( c ) は、第 9 4 実施形態における下側フレームの部分拡大正面図であり、( b ) 及び ( d ) は、下側フレームの部分拡大上面図である。

【図 1 5 8 6】( a ) 及び ( b ) は、第 9 5 実施形態における下側フレームの部分拡大背面図である。

【図 1 5 8 7】( a ) は、第 9 6 実施形態における下側フレームの上面図であり、( b ) は、下側フレームの部分拡大正面図である。

【図 1 5 8 8】( a ) は、下側フレームの上面図であり、( b ) は、下側フレームの部分拡大正面図である。

【図 1 5 8 9】第 9 7 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 1 5 9 0】下側フレームの正面斜視図である。

20

【図 1 5 9 1】下側フレームの背面斜視図である。

【図 1 5 9 2】下側フレームの分解正面斜視図である。

【図 1 5 9 3】下側フレームの分解背面斜視図である。

【図 1 5 9 4】変位手段の分解正面斜視図である。

【図 1 5 9 5】変位手段の分解背面斜視図である。

【図 1 5 9 6】下側フレームの上面図である。

【図 1 5 9 7】下側フレームの正面図である。

【図 1 5 9 8】下側フレームの背面図である。

【図 1 5 9 9】( a ) は、図 1 5 9 7 の矢印 M D C L X X X V I a 方向視における下側フレームの側面図であり、( b ) は、図 1 5 9 7 の矢印 M D C L X X X V I b 方向視における下側フレームの側面図であり、( c ) は、図 1 5 9 7 の M D C L X X X V I c - M D C L X X X V I c 線における下側フレームの断面図である。

30

【図 1 6 0 0】( a ) は、下側フレームの正面図であり、( b ) は、下側フレームの背面図である。

【図 1 6 0 1】( a ) は、下側フレームの正面図であり、( b ) は、下側フレームの背面図である。

【図 1 6 0 2】( a ) は、下側フレームの正面図であり、( b ) は、下側フレームの背面図である。

【図 1 6 0 3】左側変位部材の部分上面図である。

【図 1 6 0 4】第 9 8 実施形態における遊技盤の正面図である。

40

【図 1 6 0 5】下側フレームの正面斜視図である。

【図 1 6 0 6】下側フレームの背面斜視図である。

【図 1 6 0 7】下側フレームの分解正面斜視図である。

【図 1 6 0 8】下側フレームの分解背面斜視図である。

【図 1 6 0 9】振分手段の分解正面斜視図である。

【図 1 6 1 0】振分手段の分解背面斜視図である。

【図 1 6 1 1】下側フレームの上面図である。

【図 1 6 1 2】下側フレームの正面図である。

【図 1 6 1 3】下側フレームの背面図である。

【図 1 6 1 4】( a ) は、図 1 6 1 2 の矢印 M D C C I a 方向視における下側フレームの

50

側面図であり、(b)は、図1612の矢印MDCCI b方向視における下側フレームの側面図であり、(c)は、図1612のMDCCI c - MDCCI c線における下側フレームの断面図である。

【図1615】(a)は、図1614(c)のMDCCI I a - MDCCI I a線における下側フレームの部分拡大断面図であり、(b)は、下側フレームの部分拡大背面図である。

【図1616】(a)は、図1614(c)のMDCCI I a - MDCCI I a線における下側フレームの部分拡大断面図であり、(b)は、下側フレームの部分拡大背面図である。

【図1617】下側フレームの部分上面図である。

10

【図1618】下側フレームの部分上面図である。

【図1619】(a)は、第99実施形態における下側フレームの断面図であり、(b)は、下側フレームの背面図である。

【図1620】(a)は、下側フレームの断面図であり、(b)は、下側フレームの背面図である。

【図1621】(a)、(c)及び(e)は、第6通路部材の第4通路部、中間通路部材の転動面、振分手段の変位通路部材および第2変位通路の第2変位通路部の上面模式図であり、(b)、(d)及び(f)は、第6通路部材の第4通路部、中間通路部材の転動面、振分手段の変位通路部材および第2変位通路の第2変位通路部の正面模式図である。

【図1622】第100実施形態における下側フレームの部分拡大上面図である。

20

【図1623】(a)は、第101実施形態における下側フレームの部分拡大上面図であり、(b)は、下側フレームの部分拡大正面図である。

【図1624】(a)は、下側フレームの部分拡大上面図であり、(b)は、下側フレームの部分拡大正面図である。

【図1625】(a)は、第102実施形態における下側フレームの部分拡大上面図であり、(b)は、下側フレームの部分拡大正面図である。

【図1626】第103実施形態における下側フレームの背面斜視図である。

【図1627】下側フレームの部分拡大上面図である。

【図1628】第104実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1629】パチンコ機の背面図である。

30

【図1630】外枠に対して内枠を開放(展開)した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1631】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態(展開)を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1632】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放(展開)した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1633】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1634】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。

【図1635】正面枠の分解斜視正面図である。

【図1636】正面枠の分解斜視背面図である。

40

【図1637】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1638】第105実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1639】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図1640】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1641】遊技盤の分解正面斜視図である。

【図1642】入賞ユニットの分解正面斜視図である。

【図1643】入賞ユニットの分解背面斜視図である。

【図1644】図1639のMDCCXXXI部における遊技盤の部分拡大正面図である。

【図1645】図1644のMDCCXXXII - MDCCXXXII線における遊技盤

50

の断面図である。

- 【図 1 6 4 6】入賞ユニットの斜視図である。
- 【図 1 6 4 7】入賞ユニットの斜視図である。
- 【図 1 6 4 8】入賞ユニットの斜視図である。
- 【図 1 6 4 9】入賞ユニットの斜視図である。
- 【図 1 6 5 0】遊技盤の背面斜視図である。
- 【図 1 6 5 1】遊技盤の分解背面斜視図である。
- 【図 1 6 5 2】動作ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 5 3】動作ユニットの正面図である。
- 【図 1 6 5 4】動作ユニットの正面図である。 10
- 【図 1 6 5 5】動作ユニットの正面図である。
- 【図 1 6 5 6】動作ユニットの正面図である。
- 【図 1 6 5 7】動作ユニットの正面図である。
- 【図 1 6 5 8】動作ユニットの正面図である。
- 【図 1 6 5 9】動作ユニットの正面図である。
- 【図 1 6 6 0】前層側可動装置の正面分解斜視図である。
- 【図 1 6 6 1】前層側可動装置の背面分解斜視図である。
- 【図 1 6 6 2】第 1 可動装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 6 3】第 1 可動装置の分解背面斜視図である。
- 【図 1 6 6 4】昇降装置の分解正面斜視図である。 20
- 【図 1 6 6 5】昇降装置の分解背面斜視図である。
- 【図 1 6 6 6】長尺装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 6 7】長尺装置の分解背面斜視図である。
- 【図 1 6 6 8】移動装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 6 9】移動装置の分解背面斜視図である。
- 【図 1 6 7 0】( a ) 及び ( b ) は、前層側可動装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 6 7 1】第 1 可動装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 6 7 2】第 1 可動装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 6 7 3】第 1 可動装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 6 7 4】第 1 可動装置の部分拡大正面図である。 30
- 【図 1 6 7 5】第 1 可動装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 6 7 6】第 1 可動装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 6 7 7】第 1 可動装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 6 7 8】第 1 可動装置の部分拡大正面図である。
- 【図 1 6 7 9】第 1 可動装置の部分拡大背面図である。
- 【図 1 6 8 0】第 1 可動装置の部分拡大背面図である。
- 【図 1 6 8 1】( a )、( b )、( c ) 及び ( d ) は、第 1 可動装置の部分正面図である。
- 【図 1 6 8 2】第 2 可動装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 8 3】第 2 可動装置の分解背面斜視図である。 40
- 【図 1 6 8 4】( a ) 及び ( b ) は、第 2 可動装置の正面図である。
- 【図 1 6 8 5】( a ) 及び ( b ) は、第 2 可動装置の正面図である。
- 【図 1 6 8 6】( a ) 及び ( b ) は、第 2 可動装置の正面図である。
- 【図 1 6 8 7】( a )、( b ) 及び ( c ) は、上下スライド部材、追従可能部材及び連動部材の模式正面図である。
- 【図 1 6 8 8】後層側可動装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 8 9】後層側可動装置の分解背面斜視図である。
- 【図 1 6 9 0】第 3 可動装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 6 9 1】第 3 可動装置の分解背面斜視図である。
- 【図 1 6 9 2】( a )、( b ) 及び ( c ) は、上後カバー部材、延設回転部材、基端側ス 50

ライド部材及びピニオンの正面図である。

【図 1 6 9 3】後層側可動装置の部分拡大正面図である。

【図 1 6 9 4】後層側可動装置の正面図である。

【図 1 6 9 5】後層側可動装置の正面図である。

【図 1 6 9 6】後層側可動装置の正面図である。

【図 1 6 9 7】( a ) から ( f ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 6 9 8】( a ) から ( e ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 6 9 9】第 1 0 6 実施形態におけるベース板及び光照射装置の背面図である。

【図 1 7 0 0】ベース板及び光照射装置の背面斜視図である。

【図 1 7 0 1】ベース板及び光照射装置の分解背面斜視図である。

【図 1 7 0 2】ベース板及び光照射装置の分解正面斜視図である。

【図 1 7 0 3】図 1 6 9 9 の M D C C X C - M D C C X C 線におけるベース板及び光照射装置の部分断面図である。

【図 1 7 0 4】パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 0 5】第 1 0 7 実施形態におけるベース板及び光照射装置の分解背面斜視図である。

【図 1 7 0 6】ベース板及び光照射装置の分解正面斜視図である。

【図 1 7 0 7】図 1 6 9 9 の M D C C X C - M D C C X C 線に対応する線におけるベース板及び光照射装置の部分断面図である。

【図 1 7 0 8】第 1 0 8 実施形態における動作ユニットの正面図である。

【図 1 7 0 9】( a ) から ( d ) は、移動装置の正面図である。

【図 1 7 1 0】前層側可動装置の第 1 可動装置の部分背面図である。

【図 1 7 1 1】前層側可動装置の第 1 可動装置の部分背面図である。

【図 1 7 1 2】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 1 3】パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 1 4】( a ) 及び ( b ) は、パチンコ機の部分正面図である。

【図 1 7 1 5】図 1 6 3 9 の M D C C X X X I 部に対応する範囲における遊技盤の部分拡大正面図である。

【図 1 7 1 6】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 1 7】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 1 8】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 1 9】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 2 0】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 2 1】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 2 2】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 2 3】( a ) から ( c ) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 2 4】( a ) 及び ( b ) は、第 2 可動装置の正面図である。

【図 1 7 2 5】第 2 可動装置の正面図である。

【図 1 7 2 6】後層側可動装置の後側開閉部材の板状部、中側開閉部材の板状部及び前側開閉部材の板状部を模式的に示す正面模式図である。

【図 1 7 2 7】( a ) は、第 3 図柄表示装置の表示領域の正面図であり、( b ) は、図 1 7 2 7 ( a ) に図示される第 3 図柄表示装置の表示領域の正面側に配置された板状部の正面図である。

【図 1 7 2 8】( a ) は、第 3 図柄表示装置の表示領域の正面図であり、( b ) は、図 1 7 2 8 ( a ) に図示される第 3 図柄表示装置の表示領域の正面側に配置された板状部の正面図である。

【図 1 7 2 9】後層側可動装置の後側開閉部材の板状部、中側開閉部材の板状部及び前側開閉部材の板状部を模式的に示す正面模式図である。

【図 1 7 3 0】( a ) から ( c ) は、第 3 図柄表示装置及び後層側可動装置の板状部の上面図である。

10

20

30

40

50

【図 1 7 3 1】(a) から (i) は、図 1 7 1 2 (a) の M D C C C X V I I I 部におけるパチンコ機の部分拡大正面図である。

【図 1 7 3 2】(a) から (c) は、図 1 7 1 2 (a) の M D C C C X V I I I 部におけるパチンコ機の部分拡大正面図である。

【図 1 7 3 3】(a) 及び (b) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 3 4】(a) から (c) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 3 5】(a) 及び (b) は、パチンコ機の模式正面図である。

【図 1 7 3 6】第 1 0 9 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 1 7 3 7】パチンコ機の正面図である。

【図 1 7 3 8】遊技盤の背面図である。

【図 1 7 3 9】図 1 7 3 8 の M D C C C X X V I - M D C C C X X V I 線における遊技盤の部分断面図である。

【図 1 7 4 0】パチンコ機の正面図である。

【図 1 7 4 1】パチンコ機の正面図である。

【図 1 7 4 2】パチンコ機の正面図である。

【図 1 7 4 3】パチンコ機の正面図である。

【図 1 7 4 4】第 1 1 0 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 1 7 4 5】(a) は、図 1 7 4 4 の M D C C C X X X I I a 部における遊技盤の部分拡大正面図であり、図 1 7 4 5 (b) は、図 1 7 4 5 (a) の部分拡大正面図である。

【図 1 7 4 6】第 4 7 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 7 4 7】(a) は、第 4 7 制御例における通常状態中の偶数図柄リーチ表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における S P リーチ発展後の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 4 8】(a) は、第 4 7 制御例における確変状態中の偶数図柄リーチ表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における S P リーチ発展後の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 4 9】(a) は、第 4 7 制御例における S P リーチ発展後の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における図柄仮揃い時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 5 0】第 4 7 制御例における図柄停止時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 5 1】第 4 7 制御例における S P リーチ中表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 5 2】(a) は、第 4 7 制御例における通常アングル表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における左アングル表示画面の一例を示した図であり、(c) は、第 4 7 制御例における右アングル表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 5 3】(a) は、第 4 7 制御例における左アングル表示中の特図変動停止時画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における左アングル表示中の特図変動停止時画面（次変動リーチ時）の一例を示した図である。

【図 1 7 5 4】(a) は、第 4 7 制御例における上アングル表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における通常アングル表示画面（上アングル移行示唆画面）の一例を示した図である。

【図 1 7 5 5】(a) は、第 4 7 制御例における通常状態における普図ロング当たり変動中の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における通常状態における普図ロング当たり変動停止直前の特図停止時表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 5 6】(a) は、第 4 7 制御例における通常状態における普図ロング当たり変動停止時の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における天井到達時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 5 7】(a) は、第 4 7 制御例における天井時短中の普図ロング当たり終了時の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 4 7 制御例における天井時短終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 5 8】第 4 7 制御例における天井時短終了時に普図ロング当たり変動中の表示画

10

20

30

40

50

面の一例を示した図である。

【図 1 7 5 9】( a ) は、第 4 7 制御例における 2 回連続で同一の図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における 2 連続同一目の図柄が停止した次変動の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 6 0】( a ) は、第 4 7 制御例における一発告知演出中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における一発告知演出中にボタンを押下した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 7 6 1】( a ) は、第 4 7 制御例における当たり告知後の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における一発告知演出で当たり告知されなかった場合の表示画面の一例を示した図である。

10

【図 1 7 6 2】( a ) は、第 4 7 制御例における一発告知演出中の 2 段階目の告知画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における一発告知演出の別表示画面 ( 保留連 ) の一例を示した図である。

【図 1 7 6 3】( a ) は、第 4 7 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 7 6 4】( a ) は、第 4 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 4 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 1 7 6 5】( a ) は、第 4 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 4 7 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 7 6 6】( a ) は、第 4 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 7 6 7】( a ) は、第 4 7 制御例における確変・第 1 時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 4 7 制御例における第 2 時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 1 7 6 8】( a ) は、第 4 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 7 6 9】第 4 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたリーチ態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 7 7 0】第 4 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された加算時間態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 7 7 1】第 4 7 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された一発告知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 1 7 7 2】第 4 7 制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 7 7 3】第 4 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7 4】第 4 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7 5】第 4 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7 6】第 4 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 7 7 7】第 4 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7 8】第 4 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 7 9】第 4 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 0】第 4 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 1】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 2】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理（音声ランプ制御装置）を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 3】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 4】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 5】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 6】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 7】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 8】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 8 9】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 0】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 1】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 2】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 3】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される連続リーチ時態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 4】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 5】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 6】第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 7】第 4 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理（表示制御装置）を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 8】第 4 7 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9 9】（ a ）は、第 4 8 制御例における大当たり遊技のオープニング画面（偶数図柄当たり）の一例を示した図であり、（ b ）は、第 4 8 制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中にボタン p u s h で楽曲変更した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 0 0】（ a ）～（ d ）は、第 4 8 制御例における背景チェンジ演出にて表示される表示画面を示した図である。

10

20

30

40

50



【図 1 8 0 1】( a ) , ( b ) は、第 4 8 制御例における背景チェンジ演出の流れを示した図である。

【図 1 8 0 2】( a ) は、第 4 8 制御例における変動開始時のフリーズ演出表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 8 制御例における 6 秒間のフリーズ演出表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 0 3】第 4 8 制御例におけるフリーズ演出の態様と当たり期待度の組み合わせを模式的に示した図である。

【図 1 8 0 4】第 4 8 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 0 5】( a ) は、第 4 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。 10

【図 1 8 0 6】( a ) は、第 4 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された昇格抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 4 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された背景変化抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 0 7】第 4 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された加算時間用態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 0 8】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止時演出設定処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 8 0 9】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される背景変化演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1 0】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1 1】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1 2】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1 3】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。 30

【図 1 8 1 4】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される背景チェンジ演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1 5】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される背景変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1 6】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1 7】第 4 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1 8】( a ) は、第 4 9 制御例における飛行演出中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 9 制御例における鳥ストック中の表示画面の一例を示した図である。 40

【図 1 8 1 9】( a ) は、第 4 9 制御例における飛行演出からの発展時表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 9 制御例における飛行演出からの発展後表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 2 0】第 4 9 制御例における鳥ストック中演出の遅れパターンの流れを示した図である。

【図 1 8 2 1】( a ) は、第 4 9 制御例におけるメロディーゾーン中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 9 制御例におけるメロディーゾーン中楽曲切替時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 2 2】第 4 9 制御例における曲履歴内に残っている楽曲が新たに再生された場合 50

の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 2 3】( a ) は、第 4 9 制御例における変動演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 4 9 制御例におけるリーチ演出(前半)の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 2 4】第 4 9 制御例における変動演出中に実行される各予告の実行タイミングと種別を示した図である。

【図 1 8 2 5】第 4 9 制御例における確変状態中に実行される変動演出の流れを模式的に示した図である。

【図 1 8 2 6】( a ) は、第 4 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 9 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

10

【図 1 8 2 7】( a ) は、第 4 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 4 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 2 8】( a ) は、第 4 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 9 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 4 9 制御例における第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 2 9】第 4 9 制御例における確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 1 8 3 0】( a ) は、第 4 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 4 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 8 3 1】第 4 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された予告態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 3 2】第 4 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された予告態様シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 3 3】第 4 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された楽曲選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 1 8 3 4】第 4 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 3 5】第 4 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動実行判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 3 6】第 4 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 3 7】第 4 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される楽曲切替処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 3 8】第 4 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 8 3 9】第 4 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 4 0】第 4 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される予告態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 4 1】第 4 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理(表示制御装置)を示すフローチャートである。

【図 1 8 4 2】第 4 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される鳥停止コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 4 3】第 5 0 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 8 4 4】( a ) は、第 5 0 制御例における大当たり図柄停止時の表示画面の一例を

50

示した図であり、(b)は、第50制御例における大当たり遊技終了後の特図変動開始画面の一例を示した図である。

【図1845】(a)は、第50制御例におけるリーチ変動中ボタン長押し操作時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第50制御例におけるボタン長押し操作チャンスUPパターンの表示画面の一例を示した図である。

【図1846】第50制御例における図柄停止アクションと役物発光パターンの組合せを模式的に示した図である。

【図1847】第50制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図である。

【図1848】第50制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図1849】第50制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1850】第50制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される初回変動態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1851】第50制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。

【図1852】第50制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図1853】(a)は、第51制御例における第1時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第51制御例における第1時短状態中に時短図柄当選した場合の表示画面の一例を示した図である。 20

【図1854】(a)は、第51制御例における第1時短状態終了変動の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第51制御例における第2時短状態開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図1855】(a)は、第51制御例における第1時短状態中の大当たりC54変動中の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第51制御例における第1時短状態中の大当たりB54変動中の表示画面の一例を示した図である。

【図1856】第51制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図1857】(a)は、第51制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第51制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。 30

【図1858】(a)は、第51制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第51制御例における主制御装置のROMに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1859】(a)は、第51制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第51制御例における特図1大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第51制御例における特図2大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図1860】第51制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1861】第51制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図1862】第51制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図1863】第51制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図1864】第51制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。 50

【図 1 8 6 5】第 5 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 6 6】第 5 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 6 7】第 5 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 1 時短状態終了時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 6 8】( a ) は、第 5 1 制御例の第 1 変形例における第 1 時短状態の残回数が特図 2 保留球数よりも少なくなった場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 1 変形例における時短延長示唆モード中の表示画面の一例を示した図である。

10

【図 1 8 6 9】( a ) は、第 5 1 制御例の第 1 変形例における時短延長示唆モード中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 1 変形例における時短延長示唆モード中の大当たり表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 7 0】第 5 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 8 7 1】第 5 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 7 2】第 5 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 7 3】( a ) は、第 5 2 制御例における確変状態中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 2 制御例における確変状態中の小当たり変動表示画面の一例を示した図である。

20

【図 1 8 7 4】( a ) は、第 5 2 制御例における小当たり当選で第 2 確変状態が設定される場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 2 制御例における小当たり当選で第 3 確変状態が設定される場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 7 5】( a ) は、第 5 2 制御例における小当たり当選で第 3 確変状態が設定され残時短回数が増加した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 2 制御例における第 2 確変状態中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 8 7 6】第 5 2 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 1 8 7 7】第 5 2 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

30

【図 1 8 7 8】第 5 2 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 8 7 9】( a ) は、第 5 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 5 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 8 0】( a ) は、第 5 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 2 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 5 2 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 1 8 8 1】第 5 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 8 8 2】第 5 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8 3】第 5 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8 4】第 5 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 8 8 5】第 5 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8 6】第 5 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8 7】第 5 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 小当たり停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8 8】第 5 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8 9】第 5 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 8 9 0】第 5 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 9 1】( a ) は、第 5 2 制御例の演出変形例における確変状態中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 2 制御例の演出変形例における確変状態中の時短図柄当選画面の一例を示した図である。

【図 1 8 9 2】( a ) は、第 5 2 制御例の演出変形例における確変状態中の大当たり当選画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 2 制御例の演出変形例における確変状態中の小当たり当選画面の一例を示した図である。

【図 1 8 9 3】( a ) は、第 5 3 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 3 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

20

【図 1 8 9 4】( a ) は、第 5 3 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 3 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 9 5】第 5 3 制御例における確変・第 1 時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 9 6】第 5 3 制御例における第 2 時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 8 9 7】第 5 3 制御例における第 1 時短状態中に時短図柄当選しなかった場合の遊技の流れを示した図である。

30

【図 1 8 9 8】第 5 3 制御例における第 1 時短状態中に時短図柄当選した場合の遊技の流れを示した図である。

【図 1 8 9 9】第 5 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0 0】第 5 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0 1】第 5 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0 2】第 5 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 9 0 3】第 5 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。

【図 1 9 0 4】( a ) は、第 5 4 制御例における第 1 時短状態開始時の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 4 制御例における味方キャラ L V アップ時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 0 5】( a ) は、第 5 4 制御例における第 1 時短状態中の小当たり変動中画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 4 制御例における回避失敗画面の一例を示した図である。

【図 1 9 0 6】( a ) は、第 5 4 制御例における回避失敗からの復活画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 4 制御例における無敵画面の一例を示した図である。

50

【図 1 9 0 7】( a ) は、第 5 4 制御例における回避成功画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 4 制御例における第 2 時短状態中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 0 8】第 5 4 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 1 9 0 9】( a ) は、第 5 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 5 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 1 0】( a ) は、第 5 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。 10

【図 1 9 1 1】第 5 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された小当たり当選時態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 1 2】第 5 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された時短図柄当選時態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 1 3】第 5 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1 4】第 5 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 9 1 5】第 5 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1 6】第 5 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1 7】第 5 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1 8】第 5 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 1 時短状態終了時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1 9】( a ) は、第 5 5 制御例におけるサボ有り状態中に表示される表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 5 制御例におけるサボ有り状態を終了させる小当たり当選時に表示される表示画面の一例を示した図である。 30

【図 1 9 2 0】( a ) は、第 5 5 制御例における状態示唆演出として表示される表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 5 制御例におけるストック有りの期待度 U P 演出として表示される表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 2 1】( a ) は、第 5 5 制御例における普図低確サボ有り状態の期待度 U P 演出として表示される表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 5 制御例における普図低確サボ有り状態確定演出として表示される表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 2 2】第 5 5 制御例における各状態間の状態移行を示した図である。

【図 1 9 2 3】第 5 5 制御例における各状態間の状態移行を示した図である。

【図 1 9 2 4】第 5 5 制御例における各状態間の状態移行を示した図である。 40

【図 1 9 2 5】( a ) は、第 5 5 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 5 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 9 2 6】( a ) は、第 5 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 5 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 2 7】第 5 5 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 50

【図 1 9 2 8】( a ) は、第 5 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 9 2 9】第 5 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された状態示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 3 0】第 5 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3 1】第 5 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3 2】第 5 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 9 3 3】第 5 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3 4】第 5 5 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3 5】第 5 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3 6】第 5 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される電サポ中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3 7】( a ) は、第 5 1 制御例の第 2 変形例における付与时短回数がストック時短回数より少ない短大当たり( 2 R ) 変動中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 2 変形例における付与时短回数がストック時短回数と残時短回数の合算より多い短大当たり( 2 R ) 変動中の表示画面の一例を示した図である。 20

【図 1 9 3 8】( a ) 及び( b ) は、第 5 1 制御例の第 2 変形例における時短大当たり変動中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 3 9】第 5 1 制御例の第 2 変形例における時短大当たり変動中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 4 0】( a ) は、第 5 1 制御例の第 2 変形例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 4 1】第 5 1 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。 30

【図 1 9 4 2】第 5 1 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり当選時態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4 3】( a ) は、第 5 1 制御例の第 3 変形例における第 1 時短( 時短 4 回 ) 中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 3 変形例における第 1 時短( 時短 4 回 ) の最終変動中表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 4 4】( a ) は、第 5 1 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 1 9 4 5】第 5 1 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4 6】第 5 1 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 1 時短状態中設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4 7】第 5 1 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 1 時短状態終了時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4 8】第 5 1 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4 9】( a ) は、第 5 1 制御例の第 4 変形例における保留変化演出中に時短延長示唆モード突入した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の 50

第 4 変形例における時短延長示唆モード中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 5 0】第 5 1 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 5 1】第 5 1 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留変化演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 5 2】第 5 1 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 5 3】( a ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における第 1 時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における第 1 時短状態中に小当たり当選した場合の表示画面の一例を示した図である。

10

【図 1 9 5 4】( a ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における小当たり 5 回当選で第 1 時短終了した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例におけるストックされていた時短図柄 A に基づく第 2 時短状態が設定された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 5 5】( a ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における第 2 時短状態 ( 時短図柄 A ) 中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における第 2 時短状態 ( 時短図柄 A ) の最終変動画面の一例を示した図である。

【図 1 9 5 6】第 5 1 制御例の第 5 変形例における第 2 時短状態 ( 時短図柄 B ) 中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 5 7】( a ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

20

【図 1 9 5 8】( a ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 1 制御例の第 5 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 5 9】第 5 1 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 9 6 0】第 5 1 制御例の第 5 変形例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 9 6 1】第 5 1 制御例の第 5 変形例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 6 2】第 5 1 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 6 3】第 5 1 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 1 時短状態終了時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 6 4】( a ) 及び ( b ) は、第 5 1 制御例の第 6 変形例における第 1 時短状態の最終変動表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 6 5】第 5 3 制御例の変形例における第 1 時短状態中に時短図柄当選した場合の流れを示した図である。

40

【図 1 9 6 6】( a ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ先読み演出の開始画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ先読み演出中の表示画面を示した図である。

【図 1 9 6 7】( a ) および ( b ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 6 8】( a ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中のキャラあり画面を示した図であり、( b ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中のキャラ気絶画面を示した図である。

【図 1 9 6 9】( a ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ気絶からの復活後の咆哮画面を示した図であり、( b ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ咆哮後の表示画面を示した図であ

50



る。

【図 1 9 7 0】( a ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ先読み演出中のサイレントリーチ画面を示した図であり、( b ) は、第 5 6 制御例におけるキャラ先読み演出中に当たり保留を獲得した場合の表示画面を示した図である。

【図 1 9 7 1】第 5 6 制御例における当たり保留対象変動の表示画面を示した図である。

【図 1 9 7 2】( a ) は、第 5 6 制御例におけるルーレット演出( 1 回目)の表示画面( 特図変動 1 回目)を示した図であり、( b ) は、第 5 6 制御例におけるルーレット演出( 1 回目)のキャラ表示画面( 特図変動 2 回目)を示した図である。

【図 1 9 7 3】( a ) および( b ) は、第 5 6 制御例におけるルーレット演出( 1 回目)の結果表示画面を示した図である。

10

【図 1 9 7 4】( a ) は、第 5 6 制御例におけるルーレット演出( 2 回目)の結果表示画面を示した図であり、( b ) は、第 5 6 制御例におけるルーレット演出( 2 回目)の結果表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 7 5】( a ) は、第 5 6 制御例における勇者キャラ演出の表示画面を示した図であり、( b ) は、第 5 6 制御例における特殊キャラ演出の表示画面を示した図である。

【図 1 9 7 6】第 5 6 制御例における特殊キャラ登場後のルーレット表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 7 7】第 5 6 制御例におけるルーレット演出と特図変動の流れを示した図である。

【図 1 9 7 8】第 5 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

20

【図 1 9 7 9】第 5 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 9 8 0】第 5 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたキャラ態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 8 1】第 5 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された音声種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 8 2】第 5 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたルーレットシナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 8 3】第 5 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたルーレット態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 1 9 8 4】第 5 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8 5】第 5 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8 6】第 5 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 先読み演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8 7】第 5 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8 8】第 5 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み演出用変動演出設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 9 8 9】第 5 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み演出中態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 9 0】( a ) は、第 5 0 制御例の演出変形例におけるリーチ変動中の操作演出の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 5 0 制御例の演出変形例における操作演出が実行された変動の次変動開始時の演出態様を示した図である。

【図 1 9 9 1】( a ) は、第 5 0 制御例の演出変形例における大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 0 制御例の演出変形例における大当たり遊技終了後の特図変動開始画面の一例を示した図である。

【図 1 9 9 2】第 5 0 制御例の演出変形例における大当たり遊技終了後の特図変動中表示

50

画面の一例を示した図である。

【図 1 9 9 3】(a) は、各制御例の演出別例の確変状態における接近モード中表示画面の一例を示した図であり、(b) は、各制御例の演出別例の確変状態における超接近モード中表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 9 4】(a) は、各制御例の演出別例における接近モード中のモード昇格演出の一例を示した図であり、(b) は、各制御例の演出別例におけるモード昇格時の外れ表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 9 5】第 5 7 制御例における変動演出中に実行される各予告の実行タイミングと種別を示した図である。

【図 1 9 9 6】(a) は、第 5 7 制御例における蝶ボタン演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 5 7 制御例の蝶ボタン演出におけるボタン予告 A 中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 9 7】(a) および (b) は、第 5 7 制御例におけるボタン予告 A 中にボタン操作した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 9 8】(a) は、第 5 7 制御例におけるボタン予告 B 中にボタン操作した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 5 7 制御例におけるボタン予告 B 中にボタン操作しなかった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 9 9 9】(a) は、第 5 7 制御例における一発告知演出中の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 5 7 制御例における異なる態様の花アイコンと蝶アイコンが表示された表示画面の一例を示した図である。

【図 2 0 0 0】(a) は、第 5 7 制御例における大当たり遊技のオープニング画面（偶数図柄当たり）の一例を示した図であり、(b) は、第 5 7 制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中に選択ボタン操作で楽曲選択中の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 0 0 1】(a) は、第 5 7 制御例における大当たり遊技のオープニング画面（新楽曲出現時）の一例を示した図であり、(b) は、第 5 7 制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中にボタン push で全曲開放した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 0 0 2】第 5 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 3】第 5 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 4】第 5 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 5】第 5 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 6】第 5 8 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 0 0 7】(a) および (b) は、第 5 8 制御例における時短状態、確変状態突入時の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 0 0 8】(a) は、第 5 8 制御例における時短最終変動の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 5 8 制御例における時短最終変動でラッシュモードへの移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 0 0 9】(a) は、第 5 8 制御例における時短最終変動で通常モードへの移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 5 8 制御例における時短最終変動で、当該最終変動又は残保留内に大当たりがあることが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 0 1 0】(a) は、第 5 8 制御例における時短最終変動で次回大当たりまで継続する確変状態が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 5 8 制御例における時短状態又は確変状態において、確変状態の期待度が高くなる示唆演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図 2 0 1 1】第 5 8 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 2 0 1 2】第 5 8 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 0 1 3】第 5 8 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 0 1 4】( a ) は、第 5 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 1 5】( a ) は、第 5 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 8 制御例における時短・確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図 2 0 1 6】( a ) は、第 5 8 制御例における時短最終変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 8 制御例における潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 1 7】( a ) は、第 5 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 1 8】( a ) は、第 5 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたミニキャラ示唆選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図 2 0 1 9】第 5 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 0 2 0】第 5 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2 1】第 5 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2 2】第 5 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。 30

【図 2 0 2 3】第 5 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2 4】第 5 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2 5】第 5 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2 6】第 5 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 ミニキャラ演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2 7】第 5 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。 40

【図 2 0 2 8】第 5 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 ミニキャラ演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2 9】( a ) は、第 5 8 制御例の第 1 の変形例における弱ラッシュモードでスルーゲートに対する初回の遊技球の通過を検出した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 8 制御例の第 1 の変形例における弱ラッシュモードでスルーゲートを遊技球が通過せずに 5 回の第 2 特別図柄の抽選が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 0 3 0】( a ) は、第 5 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択 6 1 A テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) 50

は、第 5 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン 6 1 A テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 0 3 1】第 5 8 制御例の第 1 の変形例における弱ラッシュ用 6 1 A テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 0 3 2】第 5 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオ 6 1 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 3 3】第 5 8 制御例の第 2 の変形例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 2 0 3 4】( a ) は、第 5 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 3 5】( a ) は、第 5 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン 6 1 B テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 8 制御例の第 2 の変形例における時短・確変用 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 5 8 制御例の第 2 の変形例における時短付与 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 3 6】第 5 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオ 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 3 7】第 5 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 3 8】第 5 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 3 9】( a ) および ( b ) は、第 5 9 制御例における初当たり後の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 0 4 0】( a ) および ( b ) は、第 5 9 制御例における初当たり後の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 0 4 1】( a ) および ( b ) は、第 5 9 制御例における時短モードの時短最終変動の 1 回前の変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 0 4 2】( a ) は、第 5 9 制御例における時短モードの時短最終変動の 1 回前の変動表示演出の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 9 制御例における時短モードの時短最終変動の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 0 4 3】( a ) は、第 5 9 制御例におけるループボーナス当選時の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 9 制御例におけるループボーナスモード中の継続ジャッジ演出の一例を示した図である。

【図 2 0 4 4】第 5 9 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 2 0 4 5】( a ) は、第 5 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 4 6】( a ) は、第 5 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 4 7】第 5 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された外れ種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 4 8】第 5 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 0 4 9】第 5 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 0】第 5 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時処理

10

20

30

40

50

を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 1】第 5 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 2】第 5 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 3】第 5 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスモード時処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 4】第 5 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短モード時処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 5】第 5 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。 10

【図 2 0 5 6】第 5 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 7】第 5 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるループボーナス終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 8】第 5 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5 9】第 5 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短モード中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 6 0】( a ) は、第 6 0 制御例における可動役物が原点位置にある状態を示した図であり、( b ) は、第 6 0 制御例における可動役物が作動位置にある状態を示した図である。 20

【図 2 0 6 1】第 6 0 制御例における可動役物の構成を示した図である。

【図 2 0 6 2】( a ) は、第 6 0 制御例における可動役物が原点位置にある状態の遊技盤の縦断面図であり、( b ) は、第 6 0 制御例における可動役物が下降している期間に作動位置センサがオフからオンに切り替わるタイミングの遊技盤の縦断面図であり、( c ) は、第 6 0 制御例における可動役物が作動位置にある場合の遊技盤の縦断面図であり、( d ) は、第 6 0 制御例における可動役物が振動下限位置にある場合の遊技盤の縦断面図である。

【図 2 0 6 3】第 6 0 制御例における役物可動演出中の可動役物の動作の流れを示した図である。 30

【図 2 0 6 4】( a ) は、第 6 0 制御例における第 1 可動制御（進出シナリオ動作）の開始タイミングに可動役物が位置する場所を示す図であり、( b ) は、第 6 0 制御例における第 1 可動制御（進出シナリオ動作）の終了タイミングに可動役物が位置する場所を示す図であり、( c ) は、第 6 0 制御例における可動役物が振動下限位置まで下降したタイミングの可動役物が位置する場所を示す図であり、( d ) は、第 6 0 制御例における可動役物が作動位置センサの検出範囲の下限まで上昇したタイミングの可動役物が位置する場所を示す図である。

【図 2 0 6 5】第 6 0 制御例における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。 40

【図 2 0 6 6】( a ) は、第 6 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 0 6 7】( a ) は、第 6 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された進出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された退避シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 1 復帰対応シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 6 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 復帰対応シナリオテーブルの規定内容を模式的に示 50

した図である。

【図 2068】第 60 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の ROM に設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2069】(a) ~ (b) は、第 60 制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。

【図 2070】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2071】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される枠ボタン入力開始・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2072】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。 10

【図 2073】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2074】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2075】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2076】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2077】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される回避シナリオ処理を示すフローチャートである。 20

【図 2078】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される復帰対応シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2079】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるモータコマンド監視処理を示すフローチャートである。

【図 2080】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。

【図 2081】第 60 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2082】第 61 制御例のパチンコ機の正面図である。 30

【図 2083】第 61 制御例の遊技盤の正面図である。

【図 2084】第 61 制御例のパチンコ機の背面図である。

【図 2085】(a) は、第 61 制御例における枠ボタンの正面図であり、(b) は、第 61 制御例における選択ボタンの正面図である。

【図 2086】第 61 制御例における可変入賞装置の分解正面斜視図である。

【図 2087】第 61 制御例における可変入賞装置を背面側から見た動作図である。

【図 2088】(a) は、第 61 制御例における役物演出として可動役物が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が実行されている可動役物準備期間中における第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、(b) は、第 61 制御例における役物演出として可動役物が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が終了した後の待機期間中の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。 40

【図 2089】(a) は、第 61 制御例における可動役物第 1 演出が実行されている状態で遊技者が枠ボタンを押下し、終了条件を成立させた状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、(b) は、第 61 制御例における可動役物第 1 演出の終了条件が成立し、可動役物第 2 演出が実行された状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。

【図 2090】(a) は、第 61 制御例における役物演出で可動した可動役物が収納位置へと戻っている状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、(b) は、第 61 制御例における可動役物第 1 演出の終了後に可動役物が収納位置へと移動している 50

( 退避している ) 状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。

【図 2 0 9 1】( a ) は、第 6 1 制御例における可動役物第 1 演出の終了条件が成立した状態で可動役物が作動位置へと移動するまでの期間中に追加演出が実行された状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、( b ) は、第 6 1 制御例における追加演出が実行された状態で可動役物が作動位置へと移動した状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。

【図 2 0 9 2】( a ) は、第 6 1 制御例における追加演出の別例を示す図であり、( b ) は、第 6 1 制御例における別例の追加演出が実行された状態で可動役物が作動位置へと移動した状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近を示す図である。

【図 2 0 9 3】( a ) は、第 6 1 制御例におけるアップ演出が実行された状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近を示す図である。 10

【図 2 0 9 4】第 6 1 制御例における役物演出が実行され 1 周期目の振動動作中に終了条件が成立して落下動作が実行された場合の演出の流れを示す図である。

【図 2 0 9 5】第 6 1 制御例における役物演出が実行され 3 周期目の振動動作中に終了条件が成立して上昇動作が実行された場合の演出の流れを示す図である。

【図 2 0 9 6】第 6 1 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 0 9 7】第 6 1 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 2 0 9 8】( a ) は、第 6 1 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 1 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。 20

【図 2 0 9 9】第 6 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 0】( a ) は、第 6 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 1】( a ) は、第 6 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 6 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された外れ用 ( 確変・時短 ) 変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図 2 1 0 2】第 6 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 1 0 3】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。

【図 2 1 0 4】( a ) は、第 6 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたミッション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 2 1 0 5】第 6 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された追加演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 6】第 6 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 制御実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 7】第 6 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 期間表示選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 8】第 6 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された退避時態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 9】( a ) は、第 6 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O 50

Mに設定された進出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第61制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第61制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された上昇シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2110】第61制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2111】第61制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図2112】(a)は、第61制御例における音声ランプ制御装置のRAMに設定された役物可動関連エリアの構成を示したブロック図であり、(b)は、第61制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のRAMに設定された駆動状況格納エリアに格納される格納データのデータ種別を模式的に示した模式図である。 10

【図2113】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図2114】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図2115】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図2116】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。 20

【図2117】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図2118】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図2119】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図2120】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図2121】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。 30

【図2122】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるNMI割り込み処理を示すフローチャートである。

【図2123】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図2124】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図2125】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図2126】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。 40

【図2127】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図2128】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される報知処理を示すフローチャートである。

【図2129】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図2130】第61制御例における主制御装置内のMPUにより実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図2131】第61制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される立 50



ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3 2】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3 3】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3 4】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3 5】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3 6】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特 10  
図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3 7】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3 8】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3 9】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 0】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 1】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変 20  
動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 2】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 3】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 4】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 5】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 6】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演 30  
出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 7】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 8】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時間経過更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4 9】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 0】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 1】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振 40  
動シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 2】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 3】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 動作シナリオ決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 4】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 動作シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 5】第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される回避シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 6】( a ) は、第 6 2 制御例における役物演出が開始され、可動役物が作動位 50

置に位置した状態の第3図柄表示装置の表示面付近を示す図であり、(b)は、第62制御例における役物演出中にボタンPUSHでトータルミッションを達成した状態の第3図柄表示装置の表示面付近を示す図である。

【図2157】(a)は、第62制御例の役物スーパー4演出開始時における第3図柄表示装置の表示面付近を示す図であり、(b)は、第62制御例の役物スーパー4演出の5周期目における第3図柄表示装置の表示面付近を示す図である。

【図2158】第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図である。

【図2159】第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。

10

【図2160】第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された変動演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2161】(a)は、第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された全体ミッション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された第1期間示唆演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2162】第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された経過演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2163】第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された第1振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図2164】第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された第2振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2165】第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された第3振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2166】第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図2167】(a)は、第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMに設定された役物可動関連エリアの構成を示したブロック図であり、(b)は、第62制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のRAMに設定された駆動状況格納エリアに格納される格納データのデータ種別を模式的に示した模式図である。

30

【図2168】第62制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図2169】第62制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図2170】第62制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図2171】第62制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される押下情報更新処理を示すフローチャートである。

【図2172】第62制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。

40

【図2173】第62制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図2174】第62制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図2175】第62制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。

【図2176】(a)は、第63制御例において演奏演出が開始された場合における演出態様を示した図であり、(b)は、第63制御例において演奏演出の実行中における演出態様を示した図である。

【図2177】(a)は、第63制御例の演奏演出においてリズムに合ったタイミングで

50

遊技者が枠ボタンを操作した場合の演出態様を示した図であり、(b)は、第63制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで遊技者が枠ボタンを操作した場合の演出態様を示した図である。

【図2178】(a)は、第63制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで枠ボタンが操作された場合に実行される変位抽選に当選していた場合の演出態様を示した図であり、(b)は、第63制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで枠ボタンが操作された場合に実行される変位抽選で非当選となった場合の演出態様を示した図である。

【図2179】(a)は、第63制御例における演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合の演出態様を示した図であり、(b)は、第63制御例における演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合の演出態様を示した図である。

10

【図2180】第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図である。

【図2181】(a)は、第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図であり、(b)は、第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された当選時動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2182】第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された押下期間種別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2183】(a)は、第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された成功抽選テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された期間A用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された期間B用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d)は、第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された押下成功後用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図2184】第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された演出結果選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2185】第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された発展先選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図2186】第63制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図2187】第63制御例における音声出力装置の構成を示すブロック図である。

【図2188】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図2189】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図2190】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。

【図2191】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

40

【図2192】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演奏演出更新処理を示すフローチャートである。

【図2193】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物動作設定処理を示すフローチャートである。

【図2194】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図2195】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図2196】第63制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される当

50

選動作シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 7】( a ) は、第 6 3 制御例における音声出力装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 6 3 制御例における音声出力装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 8】第 6 3 制御例における音声出力装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 9】第 6 3 制御例における音声出力装置内の M P U により実行される音声設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 0 0】( a ) は、第 6 4 制御例における役物演出が開始され、可動役物が作動位置に位置した状態の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 6 4 制御例における役物演出の実行中に落下動作の実行が決定された後で落下動作の実行のキャンセルが決定された場合の演出態様を示した図である。

10

【図 2 2 0 1】( a ) は、第 6 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたキャンセル抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 0 2】第 6 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 0 3】第 6 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 2 0 4】第 6 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 0 5】( a ) は、第 6 5 制御例における可動役物が原点位置に位置している状態を示す図であり、( b ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出において可動役物が最も下降した状態を示す図である。

【図 2 2 0 6】( a ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出の開始前(バトル準備演出)における演出態様を示した図であり、( b ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 1 回目)において可動役物が最も下降した状態の演出態様を示した図である。

【図 2 2 0 7】( a ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 5 回目)において可動役物が最も下降した状態の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 5 回分)において終了条件が成立しなかった場合の演出態様(撃破演出)を示した図である。

30

【図 2 2 0 8】( a ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 2 回目～ 5 回目)において終了条件が成立した場合の演出態様(攻撃失敗演出)を示した図であり、( b ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 1 回目)において終了条件が成立した場合の演出態様(自滅演出)を示した図である。

【図 2 2 0 9】( a ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 5 回目)において終了条件が成立しなかった場合の可動役物の動きの流れを示す図であり、( b ) は、第 6 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 3 回目)において終了条件が成立した場合の可動役物の動きの流れを示す図である。

40

【図 2 2 1 0】第 6 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 1 回目)において終了条件が成立した場合の可動役物の動きの流れを示す図である。

【図 2 2 1 1】第 6 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 1 2】第 6 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 1 3】( a ) は、第 6 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 1 落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 5 制御例における

50

パチンコ機の音声ランブ制御装置の R O M に設定された第 2 落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 1 4】第 6 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランブ制御装置の R O M に設定された振動シナリオ終了抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 1 5】第 6 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランブ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 1 6】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置の R A M に設定された役物可動関連 6 8 エリアの構成を示したブロック図である。

【図 2 2 1 7】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 1 8】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 1 9】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 0】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 1】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行されるバトル演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 2】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 3】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 4】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 5】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 6】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される第 1 落下シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 7】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される第 2 落下シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 8】第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置内の M P U により実行される回避シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2 9】第 6 6 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 2 3 0】( a ) は、第 6 6 制御例における可変入賞装置が閉鎖している状態を模式的に示した平面図であり、( b ) は、第 6 6 制御例における可変入賞装置が開放している状態を模式的に示した平面図である。

【図 2 2 3 1】第 6 6 制御例における可変入賞装置内の遊技球の流下パターンを示した図である。

【図 2 2 3 2】( a ) は、第 6 6 制御例における通常状態の演出態様(左打ち中)の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例における通常状態の 2 ラウンド大当たり当選時の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 2 3 3】( a ) は、第 6 6 制御例における通常状態の 2 ラウンド大当たり中の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例における通常状態の 1 0 ラウンド大当たり(初当たり)当選時の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 2 3 4】( a ) は、第 6 6 制御例における初当たり中の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例におけるチャンスモード中の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 2 3 5】( a ) は、第 6 6 制御例におけるチャンスモードの最終大当たり中の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例におけるチャンスモード終了画面の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図 2 2 3 6】(a) は、第 6 6 制御例における引き戻しモード中の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例におけるビクトリーモード突入画面の一例を示した図である。

【図 2 2 3 7】(a) は、第 6 6 制御例におけるビクトリーモード中の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例におけるビクトリーモード終了画面の一例を示した図である。

【図 2 2 3 8】第 6 6 制御例における天国ゾーンが設定された演出態様の一例を示した図である。

【図 2 2 3 9】第 6 6 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 2 2 4 0】第 6 6 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

10

【図 2 2 4 1】第 6 6 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 2 2 4 2】第 6 6 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 4 3】第 6 6 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 4 4】(a) は、第 6 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 2 4 5】(a) は、第 6 6 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 2 2 4 6】(a) は、第 6 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 6 6 制御例における通常・第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 6 6 制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 4 7】(a) は、第 6 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 6 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 4 8】第 6 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された引き戻しモード態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 2 2 4 9】第 6 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された従賞球テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 5 0】第 6 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理 (2 m s 毎) を示すフローチャートである。

【図 2 2 5 1】第 6 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5 2】第 6 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5 3】第 6 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 2 5 4】第 6 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5 5】第 6 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5 6】第 6 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5 7】第 6 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5 8】第 6 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される引

50

き戻し態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5 9】第 6 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞種別処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6 0】第 6 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6 1】第 6 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される連チャン中大当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6 2】第 6 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6 3】第 6 6 制御例におけるパチンコ機が有する遊技盤の別例を示した正面図である。 10

【図 2 2 6 4】第 6 6 制御例におけるチャンスモード終了画面の別例を示した図である。

【図 2 2 6 5】( a ) は、第 6 6 制御例の第 1 変形例におけるビクトリーモード中の賞球数上限到達時の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 1 変形例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図である。

【図 2 2 6 6】第 6 6 制御例の第 1 変形例における上限到達後の引き戻しモード中の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 2 6 7】第 6 6 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 6 8】( a ) は、第 6 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。 20

【図 2 2 6 9】第 6 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された特典付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 7 0】第 6 6 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7 1】第 6 6 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7 2】第 6 6 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。 30

【図 2 2 7 3】第 6 6 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7 4】第 6 6 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上限関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7 5】第 6 6 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7 6】( a ) は、第 6 6 制御例の第 2 変形例における上限到達前の引き戻しモード突入直後の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 2 変形例におけるビクトリーモード中に上限到達した場合の演出態様の一例を示した図である。 40

【図 2 2 7 7】( a ) は、第 6 6 制御例の第 2 変形例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 2 変形例における上限到達後のビクトリーモード終了演出態様の一例を示した図である。

【図 2 2 7 8】第 6 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 7 9】第 6 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 8 0】第 6 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 8 1】第 6 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された確率 50

情報選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 8 2】(a) は、第 6 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 6 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 2 8 3】(a) は、第 6 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたキャラレベル選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたアイテム選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 2 8 4】第 6 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。 10

【図 2 2 8 5】第 6 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8 6】第 6 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8 7】第 6 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置内の M P U により実行される状態変更時処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8 8】第 6 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8 9】第 6 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される連チャン終了時処理を示すフローチャートである。 20

【図 2 2 9 0】第 6 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される引き戻し態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9 1】第 6 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上限関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9 2】第 6 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上限後コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9 3】第 6 6 制御例の第 3 変形例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 2 9 4】(a) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における大当たり遊技のエンディング画面の一例を示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における確変状態中の表示画面の一例を示した図である。 30

【図 2 2 9 5】(a) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 当たり変動開始後(特図 2 非変動)の一例を示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における大当たり変動中の擬似小当たり演出の一例を示した図である。

【図 2 2 9 6】(a) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における擬似小当たり演出中画面の一例を示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たり中画面(擬似ポイント表示が多かった場合)の一例を示した図である。

【図 2 2 9 7】(a) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たり中画面(擬似ポイント表示が少なかった場合)の一例を示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における小当たり遊技の開始タイミング待機画面の一例を示した図である。 40

【図 2 2 9 8】(a) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における小当たり遊技中の演出画面の一例を示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たりオープニング演出画面の一例を示した図である。

【図 2 2 9 9】第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。

【図 2 3 0 0】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 3 0 1】(a) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの 50



規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 3 0 2】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 3 0 3】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 3 0 4】第 6 6 制御例の第 3 変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 3 0 5】( a ) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における時短・確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 2 3 0 6】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 3 0 7】( a ) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 3 0 8】( a ) は、第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された擬似演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 3 0 9】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 3 1 0】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1 1】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1 2】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1 3】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1 4】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 3 1 5】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1 6】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1 7】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1 8】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1 9】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ変動処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 3 2 0】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2 1】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2 2】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2 3】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2 4】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 3 2 5】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2 6】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2 7】第 6 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2 8】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2 9】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド受信処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 3 3 0】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3 1】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3 2】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3 3】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3 4】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される賞球態様減算処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 3 3 5】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される賞球態様加算処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3 6】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3 7】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3 8】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3 9】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 3 4 0】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 4 1】第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される擬似演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 4 2】( a ) は、第 6 6 制御例の第 4 変形例における大当たり変動中画面 ( 小当たり 1 回目 ) の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 4 変形例における大当たり変動中画面 ( 小当たり 2 0 回目 ) の一例を示した図である。

【図 2 3 4 3】( a ) は、第 6 6 制御例の第 4 変形例における大当たり図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 4 変形例における大当たり遊技開始画面の一例を示した図である。

40

【図 2 3 4 4】第 6 6 制御例の第 4 変形例における大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 3 4 5】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 3 4 6】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置の R O M に設定された賞球数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 3 4 7】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 3 4 8】第 6 6 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

50

【図 2 3 4 9】第 6 6 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された小当たり態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 3 5 0】第 6 6 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 3 5 1】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5 2】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される賞球決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5 3】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 3 5 4】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5 5】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり中賞球数決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5 6】第 6 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5 7】第 6 6 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞種別処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5 8】第 6 6 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり演出態様設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 3 5 9】第 6 6 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6 0】第 6 6 制御例の第 1 演出別例におけるチャンスモード終了画面の一例を示した図である。

【図 2 3 6 1】第 6 6 制御例の第 1 演出別例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6 2】( a ) は、第 6 6 制御例の第 2 演出別例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 2 演出別例における解除後の大当たり中演出態様の一例を示した図である。

【図 2 3 6 3】第 6 6 制御例の第 2 演出別例における主制御装置内の M P U により実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 3 6 4】( a ) は、第 6 6 制御例の第 2 演出別例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 6 6 制御例の第 2 演出別例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるその他コマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6 5】第 6 7 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 3 6 6】( a ) は、第 6 7 制御例における第 2 確変状態の開始後の特図抽選回数が 1 0 0 回以内の演出態様である無敵 R U S H 演出の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 7 制御例における無敵 R U S H 演出中に大当たり変動が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。

40

【図 2 3 6 7】( a ) は、第 6 7 制御例における無敵 R U S H 演出中に第 2 特別図柄の大当たり変動が開始され、当該大当たり変動を第 1 特別図柄の小当たりで破棄できた場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 確変状態の開始後の特図抽選回数が 1 0 0 回を超えて通常 R U S H 演出に切り替わった後の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 3 6 8】( a ) は、第 6 7 制御例における通常 R U S H 演出中にリーチ演出が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 7 制御例における通常 R U S H 演出中に大当たりで当選した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 3 6 9】第 6 7 制御例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。

【図 2 3 7 0】( a ) は、第 6 7 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したプロ

50

ック図であり、(b)は、第67制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2371】(a)は、第67制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第67制御例における主制御装置のROMに設定された第2当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2372】(a)は、第67制御例における確変・時短・第2確変A用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第67制御例における第2確変B用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2373】(a)は、第67制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第67制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図2374】第67制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図2375】(a)は、第67制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第67制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図2376】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。 20

【図2377】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図2378】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特図1外れ変動処理を示すフローチャートである。

【図2379】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図2380】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図2381】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。 30

【図2382】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特図1外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図2383】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図2384】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図2385】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図2386】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。 40

【図2387】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特図2外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図2388】第67制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図2389】第67制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図2390】(a)は、第67制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートであり、(b)は、第67制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。 50

【図 2 3 9 1】第 6 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 9 2】第 6 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 9 3】第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 3 9 4】( a ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例における第 2 確変状態の間に実行されるチャンスゾーン演出の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるチャンスゾーン演出中に第 1 特別図柄のロング変動が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 3 9 5】( a ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるチャージモード中演出の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるチャージモード中演出において第 1 特別図柄の保留球が上限まで貯まった場合の演出態様の一例を示した図である。 10

【図 2 3 9 6】( a ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるチャージモード中演出において第 1 特別図柄の保留球が上限まで貯まってボーナス状態への移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるボーナス状態においてボーナス状態の表示上の保証期間が 0 となった後の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 3 9 7】( a ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるボーナス状態においてボーナス状態の終了を示す演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後に保証期間の上乗せを報知する上乗せ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。 20

【図 2 3 9 8】( a ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後にチャージモードへの移行を報知する終了演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後に大当たり当選を報知する終了演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 3 9 9】( a ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例における第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図 2 4 0 0】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 4 0 1】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 4 0 2】( a ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 4 0 3】第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された初期秒数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 2 4 0 4】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0 5】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0 6】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0 7】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0 8】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。 50

【図 2 4 0 9】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1 0】第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1 1】第 6 7 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1 2】第 6 7 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるボーナス終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1 3】第 6 7 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1 4】第 6 7 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1 5】第 6 7 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1 6】第 6 7 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1 7】第 6 7 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 4 1 8】( a ) は、第 6 7 制御例の第 3 変形例の通常状態における特図変動中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 7 制御例の第 3 変形例における天井抽選回数到達時の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 4 1 9】( a ) および ( b ) は、第 6 7 制御例の第 3 変形例における天井到達回数まで 5 0 回以下で大当たり当選した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 4 2 0】第 6 7 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たり変動中に特図 2 小当たりで大当たり変動を破棄した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 4 2 1】第 6 7 制御例の第 3 変形例における天井前用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 4 2 2】第 6 7 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 4 2 3】第 6 7 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 2 4】( a ) は、第 6 8 制御例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示す図であり、( b ) は、第 6 8 制御例における昇降役物が上限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示す図であり、( c ) は、第 6 8 制御例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が傾倒位置に位置している状態を示す図であり、( d ) は、第 6 8 制御例における昇降役物が昇降中間位置に位置しており、傾倒役物が傾倒中間位置に位置している状態を示す図である。

【図 2 4 2 5】( a ) は、第 6 8 制御例における昇降役物の背面斜視図であり、( b ) は、第 6 8 制御例における傾倒役物の背面斜視図である。

【図 2 4 2 6】( a ) は、第 6 8 制御例における役物演出の準備期間の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例における役物演出の枠ボタンの操作有効期間の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 4 2 7】( a ) は、第 6 8 制御例における役物演出中に昇降役物と傾倒役物とが当接した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例における役物演出の撃退成功パターンの演出態様の一例を示した図である。

【図 2 4 2 8】第 6 8 制御例における役物演出の撃退失敗パターンの演出態様の一例を示した図である。

【図 2 4 2 9】( a ) は、第 6 8 制御例における役物演出の撃退成功パターンの昇降役物と傾倒役物との動作の流れを示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例における役物演出の撃退失敗パターンの昇降役物と傾倒役物との動作の流れを示した図である。

10

20

30

40

50

【図 2 4 3 0】( a ) は、第 6 8 制御例において昇降役物と傾倒役物とが当接していない場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートであり、( b ) は、第 6 8 制御例における役物演出の撃退成功パターンにおいて昇降役物と傾倒役物とが当接している場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートであり、( c ) は、第 6 8 制御例における役物演出の撃退失敗パターンにおいて昇降役物と傾倒役物とが当接している場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートである。

【図 2 4 3 1】第 6 8 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 4 3 2】( a ) から ( b ) は、第 6 8 制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。

【図 2 4 3 3】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。 10

【図 2 4 3 4】( a ) は、第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された役物演出実行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された役物演出結果抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 4 3 5】( a ) は、第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された昇降役物駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された傾倒役物第 1 駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された傾倒役物第 2 駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) 20  
は、第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された励磁中断テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 4 3 6】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 4 3 7】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。

【図 2 4 3 8】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された駆動状況格納エリアに格納される状況データのデータ種別を模式的に示した模式図である。

【図 2 4 3 9】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 30

【図 2 4 4 0】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4 1】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4 2】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4 3】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4 4】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される操作回数カウンタ処理を示すフローチャートである。 40

【図 2 4 4 5】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4 6】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4 7】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出成功パターン処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4 8】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出失敗パターン処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4 9】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。 50

【図 2 4 5 0】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5 1】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される昇降役物処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5 2】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される傾倒役物処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5 3】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5 4】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される昇降モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 4 5 5】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される励磁中断処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5 6】第 6 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される傾倒モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5 7】第 6 8 制御例の第 1 変形例における箱形役物が退避位置に位置している場合の遊技盤の拡大図である。

【図 2 4 5 8】第 6 8 制御例の第 1 変形例における箱形役物が進出位置に位置している場合の遊技盤の拡大図である。

【図 2 4 5 9】( a ) から ( c ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における箱形役物に入球する遊技球の動作の流れを説明する説明図である。

20

【図 2 4 6 0】( a ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における箱形役物の背面斜視図であり、( b ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における箱形役物を正面視右側から見た斜視図である。

【図 2 4 6 1】( a ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における役物演出の箱形役物が下降している期間の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における役物演出の箱形役物に遊技球が入球可能となる期間の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 4 6 2】( a ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における役物演出の開閉部材が開放位置まで変位した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における役物演出中の箱形役物と開閉部材との動作の流れを示した図である。

30

【図 2 4 6 3】第 6 8 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 4 6 4】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 4 6 5】( a ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された上下駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された開閉駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された励磁中断テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 2 4 6 6】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 4 6 7】( a ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された駆動状況格納エリアに格納される状況データのデータ種別を模式的に示した模式図である。

【図 2 4 6 8】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6 9】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

50



【図 2 4 7 0】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7 1】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7 2】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7 3】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動データ更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7 4】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 4 7 5】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上下モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7 6】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上下モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7 7】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される開閉モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7 8】第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される開閉モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7 9】( a ) は、第 6 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された中断シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 2 4 8 0】第 6 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。

【図 2 4 8 1】第 6 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動データ更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 8 2】第 6 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 8 3】第 6 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上下モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 4 8 4】( a ) は、第 6 8 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 8 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された励磁中断切替テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 4 8 5】第 6 8 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される操作回数カウント処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 8 6】第 6 8 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 8 7】( a ) は、第 6 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示した図であり、( b ) は、第 6 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接した状態を示した図であり、( c ) は、第 6 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接したまま昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置まで可動した状態を示した図であり、( d ) は、第 6 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接したまま昇降役物 5 0 0 が下限位置まで可動した状態を示した図であり、( e ) は、本第 6 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接しなかった状態を示した図である。

40

【図 2 4 8 8】第 6 8 制御例の第 5 変形例における傾倒役物の背面斜視図である。

【図 2 4 8 9】第 6 9 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 4 9 0】第 6 9 制御例におけるパチンコ機の背面図である。

50

【図 2 4 9 1】( a ) は、第 6 9 制御例における特図変動が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 4 9 2】( a ) は、第 6 9 制御例における保留 0 の状態で特図が停止した場合の結果報知演出 G 開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における結果報知演出 G 終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 4 9 3】( a ) は、第 6 9 制御例における特図停止中に入賞があった場合の長書き換え演出 A 開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における長書き換え演出 A 終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 4 9 4】( a ) は、第 6 9 制御例における特図停止中に保留に基づく特図変動が実行される場合の結果報知演出 A 開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における結果報知演出 A 終了後の通常演出開始時の表示画面の一例を示した図である。 10

【図 2 4 9 5】( a ) は、第 6 9 制御例における大当たりの O P 期間に特殊演出の結果報知演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における大当たりの O P 期間に特殊演出の結果報知演出が実行される場合の表示画面 2 の一例を示した図である。

【図 2 4 9 6】第 6 9 制御例における特図停止後に新たな入賞がない場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 4 9 7】第 6 9 制御例における特図停止時に保留が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。 20

【図 2 4 9 8】第 6 9 制御例における特図停止中に入賞した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 4 9 9】第 6 9 制御例における大当たり O P 期間と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 5 0 0】第 6 9 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 5 0 1】第 6 9 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 2 5 0 2】( a ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。 30

【図 2 5 0 3】( a ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された特別図柄大当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された普通図柄当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 0 4】第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 0 5】( a ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 2 5 0 6】( a ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 0 7】( a ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 0 8】第 6 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動 50

パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 0 9】( a ) は、第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 5 1 0】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 5 1 1】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 1 2】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 2 5 1 3】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 C テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 1 4】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 1 5】( a ) は、第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 1 6】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 2 5 1 7】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された疑似保留追加表示パターン設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 1 8】第 6 9 制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 5 1 9】( a ) ~ ( c ) は、第 6 9 制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。

【図 2 5 2 0】( a ) は、第 6 9 制御例における背面 A を説明する説明図であり、( b ) は、第 6 9 制御例における背面 B を説明する説明図である。

【図 2 5 2 1】( a ) ~ ( c ) は、第 6 9 制御例における背面 C を説明する説明図である。

30

【図 2 5 2 2】第 6 9 制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 5 2 3】第 6 9 制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 5 2 4】第 6 9 制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。

【図 2 5 2 5】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 2 6】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 2 7】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 5 2 8】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 2 9】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 0】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 1】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される発射制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 2】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込

50

処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 3】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 4】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 5】第 6 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 6】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 7】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 10

【図 2 5 3 8】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留個数表示更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3 9】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4 0】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4 1】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似保留図柄表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4 2】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動終了処理を示すフローチャートである。 20

【図 2 5 4 3】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞頻度計測処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4 4】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4 5】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4 6】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4 7】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。 30

【図 2 5 4 8】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4 9】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 0】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 1】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される発射関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 2】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止処理を示すフローチャートである。 40

【図 2 5 5 3】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される結果報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 4】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動回数更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 5】第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 6】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 7】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるブート処 50

理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 8】( a ) は、第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される V 割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5 9】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6 0】( a ) は、第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 5 6 1】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6 2】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6 3】( a ) は、第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるエラーコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6 4】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される表示設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 5 6 5】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される警告画像設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6 6】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるポインタ更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6 7】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される表示データ待機解除処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6 8】( a ) は、第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される転送設定処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される常駐画像転送設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6 9】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される通常画像転送設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 5 7 0】第 6 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される描画処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 7 1】第 6 9 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 5 7 2】( a ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例におけるホール演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 5 7 3】( 第 6 9 制御例の第 1 変形例におけるホール演出終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 5 7 4】第 6 9 制御例の第 1 変形例における導入演出開始後に特図 2 保留を獲得した場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。

40

【図 2 5 7 5】第 6 9 制御例の第 1 変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 2 5 7 6】( a ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 5 7 7】( a ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された通常中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御

50

装置の R O M に設定された通常中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 7 8】( a ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 7 9】第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 8 0】( a ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 2 5 8 1】第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 8 2】( a ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 5 8 3】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 5 8 4】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 2 5 8 5】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 8 6】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 C テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 8 7】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 8 8】( a ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 2 5 8 9】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 9 0】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された疑似保留表示パターン設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 5 9 1】第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9 2】第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9 3】第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 5 9 4】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9 5】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9 6】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9 7】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似保留図柄表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9 8】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により

50

実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9 9】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0 0】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0 1】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0 2】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される書き換え演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0 3】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるホールド演出設定処理を示すフローチャートである。 10

【図 2 6 0 4】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0 5】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される結果報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0 6】第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動ホールド演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0 7】第 6 9 制御例の第 1 変形例における表示制御装置内の M P U により実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0 8】( a ) ~ ( c ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における装飾用可動役物を説明する説明図である。 20

【図 2 6 0 9】第 6 9 制御例の第 2 変形例における装飾用可動役物の正面図である。

【図 2 6 1 0】( a ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における導入演出開始から 4 秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 1 1】( a ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における導入演出開始から 5 秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における導入演出開始から 5 秒経過した時の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 1 2】( a ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における導入演出開始から 9 秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における特殊演出の実行中に当たりショートリーチ変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。 30

【図 2 6 1 3】第 6 9 制御例の第 2 変形例における特図停止後に保留球が存在せず新たな入賞がない場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 1 4】第 6 9 制御例の第 2 変形例における特図停止後に保留球が存在する場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 1 5】第 6 9 制御例の第 2 変形例における特図停止後に新たな入賞があった場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 1 6】第 6 9 制御例の第 2 変形例における大当たり当選変動において特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。 40

【図 2 6 1 7】第 6 9 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 6 1 8】( a ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 6 1 9】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 6 2 0】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定さ 50

れた通常用変動パターン選択 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 2 1】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 2 2】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 2 3】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 2 4】( a ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された報知なし変動用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された報知あり変動用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 2 6 2 5】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された差し替え用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 2 6】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 2 7】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留図柄表示更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 2 8】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 2 9】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 6 3 0】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3 1】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される動作シナリオ差し替え処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3 2】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3 3】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3 4】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 6 3 5】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3 6】第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3 7】第 6 9 制御例の第 2 変形例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3 8】第 6 9 制御例の第 2 変形例における表示制御装置内の M P U により実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3 9】第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機の正面図である。

40

【図 2 6 4 0】( a ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例における演出ボタンの正面図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例における選択ボタンの正面図である。

【図 2 6 4 1】( a ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるミッション選択演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるミッション選択演出実行中の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 4 2】( a ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるミッション選択演出終了後のスタンバイ表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例における結果報知演出終了後の揺れ表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 4 3】( a ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例における書き換え演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例における当たり用ミ

50



ッション選択演出の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 4 4】第 6 9 制御例の第 3 変形例における保留球が存在せず新たな入賞がない場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 4 5】第 6 9 制御例の第 3 変形例における保留球が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 4 6】第 6 9 制御例の第 3 変形例における保留球が存在せず新たな入賞がある場合 A の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 4 7】第 6 9 制御例の第 3 変形例における保留球が存在せず新たな入賞がある場合 B の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 4 8】第 6 9 制御例の第 3 変形例における大当たり当選変動において特殊演出が 10  
実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 4 9】第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 6 5 0】( a ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 6 5 1】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 6 5 2】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図 2 6 5 3】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 5 4】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 5 5】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 5 6】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 6 5 7】( a ) は、第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図 2 6 5 8】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 5 9】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留個数表示更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6 0】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6 1】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6 2】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動開始設定処理を示すフローチャートである。 40

【図 2 6 6 3】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6 4】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるミッション選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6 5】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊演出シナリオ更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6 6】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される結果報知演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6 7】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される結果報知演出開始処理を示すフローチャートである。 50

【図 2 6 6 8】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される書き換え演出開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6 9】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7 0】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7 1】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7 2】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 6 7 3】第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7 4】第 6 9 制御例の第 3 変形例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7 5】第 6 9 制御例の第 3 変形例における表示制御装置内の M P U により実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7 6】( a ) は、第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるミッション演出実行選択画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるミッション演出の実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 7 7】( a ) は、第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるミッション演出の非実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 4 変形例における保 0 でミッション演出実行中の表示画面の一例を示した図である。

20

【図 2 6 7 8】( a ) は、第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるミッション演出中に保留球を獲得し、ブラックアウト演出が発生した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるブラックアウト演出が終了し、ロングリーチ演出に切り替わった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 7 9】第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 6 8 0】( a ) は、第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

30

【図 2 6 8 1】第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8 2】第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8 3】第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるミッション演出実行選択中処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8 4】第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるミッション演出実行選択開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8 5】第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動中止処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 6 8 6】第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8 7】第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動切替処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8 8】第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8 9】( a ) は、第 6 9 制御例の第 5 変形例におけるミッション選択演出 B 開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 9 制御例の第 5 変形例におけるミッション選択演出 B 実行中の表示画面の一例を示した図である。

50

【図 2 6 9 0】(a) は、第 6 9 制御例の第 6 変形例における特図停止から 5 分経過した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 6 9 制御例の第 6 変形例における特図停止から 6 分経過し、遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 9 1】(a) は、第 6 9 制御例の第 6 変形例におけるミッション演出中に入賞があった場合の長書き換え演出 A 開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 6 9 制御例の第 6 変形例における長書き換え演出 A 終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 9 2】(a) は、第 6 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置の ROM の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 6 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 2 6 9 3】第 6 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 9 4】第 6 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される客待ち演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 9 5】(a) は、第 6 9 制御例の第 7 変形例における保 0 で大当たりラウンドが実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 6 9 制御例の第 7 変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たり当選の場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 9 6】(a) は、第 6 9 制御例の第 7 変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たり当選の場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 6 9 制御例の第 7 変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が外れの場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 9 7】(a) は、第 6 9 制御例の第 8 変形例における完全外れ A 変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 6 9 制御例の第 8 変形例におけるスーパーリーチ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 9 8】第 6 9 制御例の第 8 変形例におけるスーパーリーチ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の次変動開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 6 9 9】第 6 9 制御例の第 8 変形例における仮停止準備期間前に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 7 0 0】第 6 9 制御例の第 8 変形例における仮停止準備期間後に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 7 0 1】第 6 9 制御例の第 8 変形例におけるスーパーリーチ変動中に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 7 0 2】(a) は、第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置の ROM の構成を示したブロック図であり、(b) は、第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 2 7 0 3】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 2 7 0 4】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された通常用変動パターン選択 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 7 0 5】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された通常用変動パターン選択 C テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 7 0 6】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 7 0 7】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 0 8】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 7 0 9】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される仮停止設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1 0】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される仮停止準備処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1 1】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1 2】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1 3】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 7 1 4】第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1 5】( a ) は、第 7 0 制御例における落下役物が原点位置に位置している場合の第 3 図柄表示装置付近の態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の第 3 図柄表示装置付近の態様を示した図である。

【図 2 7 1 6】( a ) は、第 7 0 制御例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の第 3 図柄表示装置付近の態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における落下役物が第 2 中間位置に位置している場合の第 3 図柄表示装置付近の態様を示した図である。

【図 2 7 1 7】第 7 0 制御例における落下役物が上昇している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。

20

【図 2 7 1 8】第 7 0 制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。

【図 2 7 1 9】( a ) は、第 7 0 制御例における張出位置センサの検出方法を説明する説明図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 2 0】( a ) は、第 7 0 制御例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における落下役物が第 1 当接部材と当接せず下降している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

30

【図 2 7 2 1】( a ) は、第 7 0 制御例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における役物演出の準備期間の演出態様を示した図である。

【図 2 7 2 2】( a ) は、第 7 0 制御例における役物演出の 1 回目の操作有効期間の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における役物演出の第 1 落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。

【図 2 7 2 3】( a ) は、第 7 0 制御例における役物演出の 2 回目の操作有効期間の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における役物演出の第 2 落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。

【図 2 7 2 4】第 7 0 制御例における役物演出の最終落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。

40

【図 2 7 2 5】( a ) は、第 7 0 制御例における駆動ソレノイドの 1 回の動作が選択された場合の枠ボタンの押下状況と駆動ソレノイドの励磁状況とを示したタイミングチャートであり、( b ) は、第 7 0 制御例における駆動ソレノイドの周期動作が選択された場合の枠ボタンの押下状況と駆動ソレノイドの励磁状況とを示したタイミングチャートである。

【図 2 7 2 6】( a ) は、第 7 0 制御例における第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における第 1 落下予告が発生し、第 2 落下予告が発生しなかった場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、( c ) は、第 7 0 制御例における第 1 落下予告が発生せず、第 2 落下予告が発生した場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、( d ) は、第 7 0 制御例における

50

第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生しなかった場合の落下役物の動作の流れを示した図である。

【図 2 7 2 7】第 7 0 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 7 2 8】( a ) から ( b ) は、第 7 0 制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。

【図 2 7 2 9】( a ) は、第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された役物演出実行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 7 3 0】( a ) は、第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された予告有無抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された前半予告選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 2 7 3 1】( a ) は、第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された後半予告選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 7 3 2】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 7 3 3】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。

20

【図 2 7 3 4】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3 5】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3 6】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3 7】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3 8】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出押下処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 7 3 9】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出中処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4 0】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4 1】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4 2】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される落下予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4 3】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 7 4 4】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4 5】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動モータ回転処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4 6】第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるソレノイド駆動処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4 7】第 7 0 制御例の第 1 変形例における落下役物が上昇している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。

【図 2 7 4 8】( a ) は、第 7 0 制御例の第 1 変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 7

50

0 制御例の第 1 変形例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 4 9】第 7 0 制御例の第 1 変形例における落下役物の第 2 当接面と第 1 当接部材とが当接した場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 5 0】第 7 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 7 5 1】第 7 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出押下処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 5 2】第 7 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 5 3】第 7 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される落下予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 5 4】( a ) は、第 7 0 制御例の第 2 変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例の第 2 変形例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 5 5】第 7 0 制御例の第 2 変形例における落下役物の第 2 当接面と第 1 当接部材とが当接した場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 5 6】( a ) は、第 7 0 制御例の第 3 変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例の第 3 変形例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 5 7】第 7 0 制御例の第 3 変形例における落下役物と第 1 当接部材が当接し、落下役物が第 1 中間位置とは異なる停止位置に停止した場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 5 8】( a ) は、第 7 0 制御例の第 4 変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例の第 4 変形例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 5 9】第 7 0 制御例の第 4 変形例における落下役物の第 2 当接面と第 1 当接部材とが当接した場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 2 7 6 0】( a ) は、第 7 0 制御例の第 5 変形例における落下役物の当接面上部に第 1 当接部材が当接した状態を示した図であり、( b ) は、第 7 0 制御例の第 5 変形例における落下役物の当接面下部に第 1 当接部材が当接した状態を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 6 】

< 第 1 制御例 >

以下、本発明の制御例について、添付図面を参照して説明する。まず、図 1 から図 8 5 を参照し、第 1 制御例として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）1 0 に適用した場合の一制御例について説明する。図 1 は、第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 4 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 5 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面視下領域に設けられた可変入賞装置 6 5 の構造を模式的に示した模式図であり、図 3 はパチンコ機 1 0 の後面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠 1 2 には、多数の釘や球が入球可能な入球口 6 3 , 6 4 , 6 4 0 等を有する遊技盤 1 3（図 4 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の正面を球（遊技球）が流下することにより弾

10

20

30

40

50

球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット 112a（図 21 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤 13 に設けられた多数の入球口の内容については、図 4 を参照して後述する。内枠 12 の正面側には、その正面上側を覆う正面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。正面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と正面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

10

#### 【0017】

正面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。正面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の正面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。正面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 1 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a（図 21 参照）へと案内される。また、上皿 17 の上面には、枠ボタン 22 が設けられている。この枠ボタン 22 は、例えば、第 3 図柄表示装置 81（図 4 参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。正面枠 14 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 14c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 29～33 が設けられている。パチンコ機 10 においては、これら電飾部 29～33 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 29～33 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 14 の正面視（図 1 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。

20

30

#### 【0018】

また、右側の電飾部 32 下側には、正面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 正面の貼着スペース K1（図 4 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 10 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29～33 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット

40

50

15には、その中央部に上皿17に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿50が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿50の右側には、球を遊技盤13の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル51が配設される。

#### 【0019】

操作ハンドル51の内部には、球発射ユニット112aの駆動を許可するためのタッチセンサ51aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ51bと、操作ハンドル51の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル51が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ51aがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤13の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル51が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ51aおよび発射停止スイッチ51bがオフとなっている。つまり、本制御例では、球を遊技盤13に形成された遊技領域へと発射させるための発射手段と、操作ハンドル51の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させる発射強度可変手段と、を有している。これにより、遊技者は、操作ハンドル51を操作するだけで、発射手段を用いた球の発射行為と、球の発射強度を可変させる発射強度可変行為と、を実行することができる。よって、遊技盤13に形成される遊技領域のうち、特定の遊技領域に向けて球を発射させる操作を片手で実行することができ、遊技者に過度な負担を強いることなく、遊技を実行させることができる。本制御例では、操作ハンドル51の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が発射強度を選択可能な発射強度選択ボタンを設け、その発射強度選択ボタンの操作結果（選択結果）に対応する発射強度で発射手段が球を発射するように構成しても良い。

10

20

#### 【0020】

下皿50の正面下方部には、下皿50に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー52が設けられている。この球抜きレバー52は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿50の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー52の操作は、通常、下皿50の下方に下皿50から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿50の右方には、上述したように操作ハンドル51が配設され、下皿50の左方には灰皿53が取り付けられている。図4に示すように、遊技盤13は、正面視略正形状に切削加工したベース板60に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール61、62、一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、可変入賞装置65、普通図柄始動口（スルーゲート）67、可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12（図1参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板60は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板60の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、可変入賞装置65、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤13の正面中央部分は、正面枠14の窓部14c（図1参照）を通じて内枠12の正面側から視認することができる。以下に、主に図4を参照して、遊技盤13の構成について説明する。

30

40

#### 【0021】

遊技盤13の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の正面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16（図1参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の正面には、球の拳動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤13の正面であって2本のレール61、62とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材73とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、

50



発射された球が流下する領域)である。2本のレール61, 62は、球発射ユニット112a(図21参照)から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分(図4の左上部)には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部(図4の右上部)には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。返しゴム69の左上側には第1図柄表示装置37が設けられている。この第1図柄表示装置37は、透明の樹脂(例えば、ABS)にて形成されている遊技盤13の裏面(遊技領域を形成する面とは反対側の面)に覆われるように配設されており、発射された球が第1図柄表示装置37に衝突しないように構成している。 10

#### 【0022】

この第1図柄表示装置37には、発光手段である複数のLED及び7セグメント表示器を備える第1図柄表示装置37が配設されている。第1図柄表示装置37は、主制御装置110(図21参照)で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。本制御例では、球が、第1入球口64、或いは第2入球口640へ入球(入賞)した場合に第1図柄表示装置37が作動し得るように構成されている。つまり、第1図柄表示装置37は、第1入球口64に球が入球した場合に実行される第1特別図柄抽選(特図1抽選)、及び、第2入球口640に球が入球した場合に実行される第2特別図柄抽選(特図2抽選)の抽選結果を示すための表示手段である。 20

なお、本制御例では、特別図柄の種別を2種類(第1特別図柄、第2特別図柄)有するパチンコ機10を用いているため、第1図柄表示装置37にて2種類の特別図柄抽選(特図抽選)の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種別を1種類(第1特別図柄)のみ有するパチンコ機10であれば、第1図柄表示装置37に1種類の特別図柄に応じた表示領域を設ければ良い。

#### 【0023】

また、第1図柄表示装置37は、LEDにより、現在のパチンコ機10の遊技状態(例えば、通常状態、時短状態、確変状態)が何れであることを点灯状態により示したり、特別図柄(第1図柄)が変動中(抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中)であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であることを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止(中断)させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のLEDは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本制御例では、発光手段(7セグメント表示装置)の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ(点滅態様)を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。 30 40

尚、本パチンコ機10では、第1入球口64、或いは第2入球口640への入球(入賞)があったことを契機として抽選(特別図柄の抽選)が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行う。ここで、大当たりに対応したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

#### 【0024】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置65の特定入賞口65aに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口65aに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示(確定表示)された後に(場合に)実行されるものであり、所定時間(例えば1 50

秒)のオープニング期間(可変入賞装置65の特定入賞口65aに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間)と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、1のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間(例えば、0.5秒)、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間(例えば、2秒)の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。なお、可変入賞装置65は、遊技者が発射ハンドルを操作することで遊技球を発射し、特図始動口(第1入球口64等)に遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に可動制御されるものであるため、後述する第64制御例における可動手段の別形態である。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示(確定表示)された後に、オープニング期間が設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口65aが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

10

#### 【0025】

また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。なお、大当たり遊技のうち、可変入賞装置65の可動制御が終了した後に設定されるエンディング期間中に実行される各種制御も、1の制御が終了した後に実行される制御であるため、後述する第64制御例における第2制御の別形態である。詳細な説明は後述するが、本制御例では、複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成しており、当選した大当たりの種別に応じて、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数(ラウンド数)と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、が異なるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の抽選による大当たり当選の有無だけではなく、当選した大当たり種別や、当選時における遊技状態にも興味を持たせることができる。なお、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の各期間(オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間)の長さについても、大当たり当選した時点に設定されている遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容として、大当たり当選時の遊技内容とは異なる遊技内容が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間(例えば、10秒)が、他の大当たり遊技のエンディング期間(例えば、2秒)よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

20

30

#### 【0026】

一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間(例えば、1秒)を、他の大当たり遊技のエンディング期間(例えば、2秒)よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いることなく、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。具体的な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄の抽選で大当たり当選する確率が異なる2つの状態(特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態)と、後述する普通図柄の抽選で当たり当選する確率が異なる2つの状態(普通図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態)と、を組み合わせ、3種類の

40

50

遊技状態を設定可能に構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成している。特別図柄の抽選も、普通図柄の抽選も、高確率状態である場合のほうが、低確率状態である場合よりも当たり当選し易くなるように構成しているため、本制御例におけるパチンコ機 10 にて設定可能な複数の遊技状態のうち、確変状態が、それ以外の遊技状態よりも特別図柄抽選で大当たりに当選し易い遊技状態となり、確変状態と時短状態が、それ以外の遊技状態よりも普通図柄抽選で当たりに当選し易い遊技状態となる。

#### 【 0 0 2 7 】

また、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第 2 入球口 6 4 0 に付設されている電動役物 6 4 0 a が開放し、第 2 入球口 6 4 0 に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置 6 5 内に、特定領域を設けており、大当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に限り、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している。そして、当選した大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技（有利大当たり遊技）と、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技（不利大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。以後、有利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技のことを確変大当たり遊技と称し、確変大当たり遊技が実行される大当たりのことを確変大当たりと称す。また、不利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技のことを通常大当たり遊技と称し、通常大当たり遊技が実行される大当たりのことを通常大当たりと称す。

#### 【 0 0 2 8 】

なお、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合は外れと判定され、遊技者に特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、1 ラウンドのみ可変入賞装置 6 5 を開放させる特典）小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。第 1 図柄表示装置 3 7 には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。図 4 に戻り説明を続ける。遊技盤 1 3 の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより 10 個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口 6 3 a が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 入球口 6 4、或いは第 2 入球口 6 4 0 への入球（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 3 7 にて実行される特別図柄の変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 への球の通過をトリガとして普通図柄（第 2 図柄）を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 9 】

第3図柄表示装置81は、15インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列(Z1~Z3)が表示される(図114(a)参照)。第3図柄表示装置81の表示画面に表示される第3図柄(第1特別図柄(特図1)または第2特別図柄(特図2)の変動表示に対応して変動する装飾図柄)は、「1」から「9」の数字を模した識別情報が付された10種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示(動的表示)されるようになっている。本制御例の第3図柄表示装置81は、主制御装置110(図21参照)の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、その第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。図6(b)に示した通り、本制御例のパチンコ機10では、主図柄szが数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ(魚等)を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本制御例のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う(例えば「777」)変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第3図柄は、主制御装置110による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第3図柄表示装置81に表示されるものである。主表示領域Dmは、上・中・下のそれぞれ3つの図柄列Z1,Z2,Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1~Z3は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Z1~Z3毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

10

20

## 【 0 0 3 0 】

具体的には、上図柄列Z1は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Z2と下図柄列Z3は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄szの間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄(ブランク図柄)fzも形成されている。図6(b)では三角を模した図柄を用いてブランク図柄(副図柄)fzを表示している。そして、図6(a)に示した通り、主表示領域Dmは、上下方向に形成される3つの有効ラインL1~L3、及び、斜め方向に形成される2つの有効ラインL4,L5を有しており、各図柄列Z1~Z3が停止表示された状態で、第3図柄(主図柄sz)が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ(本制御例では、同一の主図柄の組合せ)で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。図6(a)に示した通り、本制御例では、各有効ライン(L1~L5)が、各図柄列Z1~Z3の図柄表示位置を含むように形成されているため、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに表示される各図柄列Z1~Z3の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列(本制御例では、中図柄列V2)が停止表示されるまでの間、主表示領域Dmにて実行される第3図柄の変動表示に興味を持たせることができる。なお、本制御例では、上述した3つの図柄列(Z1~Z3)のうち、特定の図柄列(図柄列Z2)、即ち、複数の図柄列のうち変動表示が最後に停止表示される図柄列に対して、他の図柄列よりも主図柄の数が多くなるように構成している。具体的には、特定の数字(例えば、「4」の数字)が付された主図柄の数を、他の図柄列よりも多くしている。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄(特定の数字を模した識別情報)の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

30

40

50

## 【 0 0 3 1 】

なお、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第3図柄表示装置81にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第3図柄として構成してもよい。さらに、第3図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第3図柄表示装置81の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第3図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第3図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第3図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。さらに、本制御例では、第1特別図柄の変動に対応した第3図柄の表示態様と、第2特別図柄の変動に対応した第3図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第3図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。なお、変動表示されている第3図柄とは異なる種別の図柄を追加表示（切替表示）することで、大当たり当選を示す情報とは異なる追加情報を遊技者に付与可能な場合において、追加情報が付与されることを煽る演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示唆する演出と言える。

10

## 【 0 0 3 2 】

20

次に、第3図柄表示装置81に実際に表示される内容について図6（b）を参照して説明をする。図6（b）に示した通り、主表示領域Dmにおける正面視左上には小表示領域Dm1が形成され、正面視右上には小表示領域Dm2が形成されている。この小表示領域Dm1は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中））であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第4図柄）が表示される領域であって、第1特別図柄（特図1）の抽選状況を示すための第4図柄（特図1第4図柄）、或いは、第2特別図柄（特図2）の抽選状況を示すための第4図柄（特図2第4図柄）が小表示領域Dm1に表示されるように構成している。また、小表示領域Dm2は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中））であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための第4図柄（普図第4図柄）が小表示領域Dm1に表示されるように構成している。このように小表示領域Dm1、Dm2を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本制御例のパチンコ機10では、第4図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Dm1、Dm2にて第4図柄を変動表示させることで（図6（b）の小表示領域Dm1参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Dm1、Dm2にて第4図柄を停止表示させることで（図6（b）の小表示領域Dm2参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第4図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

30

40

## 【 0 0 3 3 】

さらに、本制御例では、第4図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中））であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図6（b）に示した通り、本制御例では、特別図柄の抽選状況を示すための第4図柄が表示される第4図柄表示領域（小表示領域Dm1）を主表示領域Dmの左上側に、普通図柄の抽選状況を示すための普図第4図柄が表示される普図第4図柄表示領域（小表示領域Dm2）を主表示領域Dmの右上側に形成する例を示しているが、この第4図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Dmの中央部分で実行される変動演出の演出態様に

50

応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、第4図柄表示領域や普図第4図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第4図柄表示領域や普図第4図柄表示領域を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmから削除し、可変表示装置ユニット80に設けられた発光手段(LED等)を用いて第4図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。図6(a)に示すように、主表示領域Dmの下方には、副表示領域Dsが形成される。この副表示領域Dsには、獲得済みの特別図柄抽選の権利(保留記憶)の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本制御例のパチンコ機10は、第1図柄表示装置37において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第1入球口64、或いは第2入球口640へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大4回まで保留される。副表示領域Dsに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本実施形態では、第1入球口64への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個、第2入球口640への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個に設定されているので、副表示領域Dsには、保留図柄が最大8個表示される。

10

#### 【0034】

具体的には、図6(b)に示した通り、副表示領域Dsは、実行中領域Ds1aと、待機中領域Ds1bに区画形成される。待機中領域Ds1bは、特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数(8個)に対応した8つの台座hr1~hr8が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、8つの台座hr1~hr8のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図6(b)に示した例では、第1特別図柄の保留球を4つ保留記憶している状態であって、待機中領域Ds1bには、第1特別図柄の保留球(特図1保留球)に対応した表示態様(白色の丸印)の保留図柄が4つ(hz1~hz4)、第1台座hr1~第4台座hr4に表示されている。実行中領域Ds1aは、現在実行中の特別図柄変動に対応して表示されていた保留図柄がシフトして表示される表示領域であって、実行中台座hr0に、実行中保留図柄hz0が表示される。つまり、新たな特別図柄変動が開始される場合には、待機中領域Ds1bの台座hr1に表示されていた保留図柄hz1が、実行中領域Ds1aの台座hr0へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、待機中領域Ds1bに表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出(例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出)を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の標示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【0035】

本制御例では、副表示領域Dsの待機中領域Ds1bに表示される保留図柄の表示態様によって、表示されている保留図柄が第1特別図柄の保留球を示す保留図柄(特図1保留図柄)であるか、第2特別図柄の保留球を示す保留図柄(特図2保留図柄)であるかを遊技者が識別可能に構成しており、特図1保留図柄は白色の丸印(図6(b)参照)で、特図2保留図柄は黒色の丸印(図8(a)参照)で表示される。これにより、遊技者に対して現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握させることができるため、保留図柄の表示内容に基づいて第1入球口64へと球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、図6(b)に示した通り、本制御例では、各特別図柄に対応する保留球数の個数に対応する数の保留図柄を表示し、若い番号の台座(最も若い番号の台座は台座hr1)に表示されている保留図柄に対応する保留球を用いて特別図柄抽選を実行するように構成している。つまり、特別図柄抽選に用いられる順に保留図柄を

40

50

表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、保留球を獲得した順に保留図柄を表示し、各保留図柄に対して特別図柄抽選に用いられる順番を示すための消化順情報を付すように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで獲得した保留球がどの保留図柄に対応しているかを遊技者に分かり易く報知することができる。また、本制御例では、図6(b)に示した通り、最大で8個の保留図柄を横並びで表示可能に構成しているが、これに限ること無く、特図1保留図柄の表示領域と、特図2保留図柄の表示領域と、を区別して表示するように構成しても良い。この場合、例えば、特図2保留を獲得し難い遊技状態(通常状態)が設定されている場合は、特図1保留図柄の表示領域を特図2保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示し、特図2保留を獲得し易い遊技状態(確変状態、時短状態)が設定されている場合は、特図2保留図柄の表示領域を特図1保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示するように構成しても良い。

10

#### 【0036】

なお、本第1制御例では、図2を参照して説明をした通り、パチンコ機10の遊技盤13が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機10であれば、第3図柄表示装置81の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向(遊技方向)を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。なお、図8(a)に示した通り、通常状態において第3図柄表示装置81の表示面に表示される保留図柄は、後述する先読み処理の結果を示すように表示態様を可変表示可能に構成している。つまり、第3図柄表示装置81の表示面に表示される保留図柄は、獲得済みの特図保留数に対応する情報と、獲得した入賞情報(各種カウンタ値)に関する情報と、を表示する表示態様となるため、後述する第66制御例における入球手段への遊技球の入球に基づいて獲得した複数種類の賞球に関する情報(合算賞球数)を表示する表示態様の別形態である。

20

#### 【0037】

より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間(例えば、10秒間)表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間(例えば、10秒間)「左打ち」の表示態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各制御例において説明をした第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。

30

40

#### 【0038】

<第1制御例の演出内容について>

次に、図7~図15を参照して、本第1制御例のパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図7(a)を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図7(a)は、通常時(通常状態)にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本制御例では、変動表示される第3図柄が、上図柄列Z1、下図柄列Z2の順で停止表示され、有効ラインL1~L5(図6(a)参照)の何れかにて、大当たり当選を示す第3図柄の組合せの一部として上図柄列Z1、下図柄列

50



Z 2 が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第 3 図柄の組合せの一部として上図柄列 Z 1、下図柄列 Z 2 が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列 Z 2 が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となつてからは、中図柄列 Z 2 が各識別情報（第 3 図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第 3 図柄）が 1 つ移行するのに要する時間が約 0.5 秒の速度）で変動表示されるように構成している。上述した通り、本制御例では、中図柄列が主図柄を 10 個（「1」～「3」,「5」～「9」の数字が付された主図柄が各 1 個、「4」の数字が付された主図柄が 2 個）有しているため、中図柄列 Z 2 が低速度で変動表示されている場合には、1 周するまでに要する時間が 5 秒（ $0.5 \times 10$ ）となる。そして、低速度で変動表示されている中図柄列 Z 2 が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。さらに、本制御例では、図 7（a）に示した通り、どの第 3 図柄（図 7（a）では、「9」を模した識別情報（カニを模した第 3 図柄））でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列 Z 2（図 6（a）参照）が数字の「1」を模した識別情報（タコを模した第 3 図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。

10

#### 【0039】

加えて、本制御例では、リーチ状態となつてからの中図柄列 Z 2 の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となつてから中図柄列 Z 2 が 1 周したタイミング（低速変動表示が実行されてから 5 秒経過後）や、2 周したタイミング（低速変動表示が実行されてから 10 秒経過後）に異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本制御例のように、リーチ状態となつてから最初に視認可能となる中図柄列 Z 2 の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかを分かり易くすることができる。

20

#### 【0040】

なお、本制御例では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となつてから中図柄列 Z 2 が 1 周したタイミングや、2 周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となつてから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列 Z 2 が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となつてから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列 Z 2 が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。なお、リーチ状態において変動表示される中図柄列 Z 2 の図柄（第 3 図柄）が大当たりを示す組合せとは異なる態様で停止表示（例えば、1 コマズレ）した場合に、更なる変動演出へと発展する場合（擬似連）や、次に実行される特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを示す場合（チャンス目）において、実行中のリーチ状態にて大当たりでは無く、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出を実行するように構成しても良い。この場合、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示

30

40

50



唆する演出と言える。

#### 【 0 0 4 1 】

ここで、本制御例では、上述した通り、どの第3図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の「1」を模した第3図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Z2が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第3図柄の組合せを大当たりとなる第3図柄の組合せに対して1種類ずらした組合せ（リーチ1コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第3図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第3図柄の種別によって異なってしまうという新たな問題が発生する。具体的には、数字の「1」を模した第3図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Z2は数字の「1」を模した第3図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ1コマ外れで中図柄列Z2を停止表示させるには、リーチ状態となってから5.5秒（1周目）、10.5秒（2周目）を要し、数字の「6」を模した第3図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Z2は数字の「1」を模した第3図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ1コマ外れで中図柄列Z2を停止表示させるには、リーチ状態となってから8秒（1周目）、13秒（2周目）を要することになる。よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第3図柄でリーチ状態を成立させるためには、第3図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第3図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

10

20

#### 【 0 0 4 2 】

これに対して、本制御例では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第1図柄の変動時間を主制御装置110において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置113に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置113は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第1図柄の変動表示に同期させて、第3図柄の変動表示演出を実行する構成としている。そして、主制御装置110から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第3図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、30秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして30秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として0秒に対応するコマンドが通知される。一方で、37秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして30秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として7秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも7秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置113側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第3図柄の種別を設定することができる。

30

40

#### 【 0 0 4 3 】

次に、図7(b)～図10を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第2特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図7(b)を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第3図柄表示装置81の表示内容について説明をする。図7(b)は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図7(b)に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Dm2に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Dmの右下側に小表示領域Dm3が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物640aを含む第2入球口640を模したアイコンが表

50

示されると共に、小表示領域 D m 3 が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、6本の線で表示）が実行される。なお、図7（b）で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域 D m 3 に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物 6 4 0 a を含む第2入球口 6 4 0 を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0044】

なお、図7（b）では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の1/100の確率）で小表示領域 D m 3 を形成し、電動役物 6 4 0 a を含む第2入球口 6 4 0 を模したアイコンを表示する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域 D m 3 が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選していない場合にも小表示領域 D m 3 が形成される演出表示が実行されることになるため、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、図7（b）では、小表示領域 D m 3 にて電動役物 6 4 0 a を含む第2入球口 6 4 0 を模したアイコンを表示させることで普図当たり遊技の開始を示唆する演出について例示したが、これに限ること無く、例えば、副表示領域 D s や主表示領域 D m の一部にて普図当たり遊技の開始を示唆するコメントを表示するように構成しても良い。また、主表示領域 D m にて実行中の第3図柄変動表示の表示態様を用いて普図当たり遊技の開始を示唆するように構成しても良い。この場合、普通図柄変動を実行させながら特別図柄変動も実行させている場合にのみ、普図当たり遊技が実行されることを示唆する演出が実行されることになるため、例えば、特別図柄抽選の実行契機となる第1入球口 6 4 よりも球を入球させ易いスルーゲート 6 7 に球を通過させ、普通図柄抽選のみを実行している遊技者に対しては普通図柄抽選の結果を予め示唆することが無くなる。よって、特別図柄変動も普通図柄変動も共に実行させる正常な遊技を行っている遊技者に対して特典（普通図柄抽選の結果を事前に示唆する演出の実行）を付与することができる。同様に、本制御例で用いられる小表示領域 D m 3 を用いた演出を、特別図柄変動が実行されていること、或いは、球を発射する遊技が継続して実行されていることを実行条件として設定しても良い。

#### 【0045】

加えて、実行されている遊技内容に応じて、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出の期待度を異ならせるように構成しても良く、例えば、正常に遊技を行っている場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行された場合に、ほぼ100%の割合で普図当たり遊技が実行され、特別図柄抽選を実行させることなく普通図柄抽選のみを実行させる遊技（止め打ち遊技）を行っている場合、即ち、正常な遊技を行っていない場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行されたとしても約10%の割合でしか普図当たり遊技が実行されないように構成しても良い。このように構成することで、止め打ち遊技を実行している遊技者に対して、実行される示唆演出に基づいて普図当たり遊技の開始タイミングを把握され難くすることができ、ペナルティを科すことができる。詳細は後述するが、本制御例では、普通図柄の抽選権利も最大で4個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置 113 へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図7（b）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状

況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

【 0 0 4 6 】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。次に、図 8 ( a ) を参照して、通常状態中に普図当たり遊技 ( ロング開放当たり遊技 ) が実行された場合の演出内容について説明をする。図 8 ( a ) は、通常時 ( 通常状態中 ) において普図当たり遊技 ( ロング開放当たり遊技 ) が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が  $1 / 100$  に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が 10 秒に設計されている。そして、図 4 を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約  $1 / 2$  がスルーゲート 67 を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利 ( 普図保留 ) を最大で 4 個記憶可能に構成している。つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約 1000 秒に 1 回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物 640 a が 5 秒間開放される普図当たり遊技 ( ロング開放当たり ) が実行されるように構成している。また、図 4 に示した通り、電動役物 640 a は第 1 入球口 64 の下方に設けられているため、第 1 入球口 64 を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第 2 入球口 640 へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第 2 入球口 640 へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

10

20

【 0 0 4 7 】

通常状態にて普通図柄抽選で当たり当選した場合には、図 8 ( a ) に示した通り、小表示領域 D m 2 にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ ( 図では 2 つの丸印 ) で、識別情報 ( 図柄 ) が停止表示され、普図当たり遊技が実行される。そして、主表示領域 D m の上側に「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域 D m 3 には開状態の電チュー ( 電動役物 640 a を含む第 2 入球口 640 ) を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して ( 重複して ) 実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第 3 図柄の変動表示、及び、小表示領域 D m 1 にて実行される第 4 図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。また、副表示領域 D s の待機中領域 D s 1 b には、第 2 入球口 640 に球が入球したことに基づいて獲得した第 2 特別図柄の保留記憶 ( 特図 2 保留球 ) の数を示す特図 2 保留図柄 ( 図では、黒丸で表示 ) が、獲得している第 1 特別図柄の保留記憶 ( 特図 1 保留球 ) の数を示す特図 1 保留図柄 ( 図では、白丸で表示 ) よりも優先して ( 待機中領域 D s 1 b の左側に ) 表示される。つまり、図 8 ( a ) に示した状態では、普図当たり遊技中に第 2 入球口 640 に球を 4 個以上入球させた後の状態であって、特図 2 保留を上限数である 4 個獲得した後の状態を示したものである。本制御例では、第 1 特別図柄の抽選よりも、第 2 特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図 2 保留球のほうが先に獲得している特図 1 保留球よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図 2 保留球を獲得した場合に、第 2 特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第 2 特別図柄の抽選が実行される 1 つの期間を遊技者に有利な有利期間 ( チャンスゾーン ) として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

30

40

【 0 0 4 8 】

なお、本制御例では、待機中領域 D s 1 b に、獲得した特図 1 保留球と特図 2 保留球とを横並びに表示 ( 最大で 8 個表示 ) するように構成しているが、例えば、特図 1 保留球の

50

みを表示する特図 1 保留球表示領域と、特図 2 保留球のみを表示する特図 2 保留球表示領域と、を用いる場合であれば、優先して特別図柄抽選が実行される第 2 特別図柄の保留球を獲得していない場合は、特図 1 保留球表示領域を特図 2 保留球表示領域よりも目立たせるように表示し、第 2 特別図柄の保留球を獲得した場合に、特図 1 保留球表示領域よりも特図 2 保留球表示領域を目立たせるように切替表示すると良い。このように構成することで、遊技者に対して次に第 1 特別図柄の抽選が実行されるのか、第 2 特別図柄の抽選が実行されるのかを分かり易く報知することができる。図 8 ( a ) に示した表示画面は、通常状態中における普図当たり遊技の終了タイミング、或いは、通常状態中における第 2 特別図柄変動の開始タイミングのうち何れかのタイミングとなるまで継続表示されるように構成している。つまり、普図当たり遊技中であっても、第 2 特別図柄変動が開始された場合には図 8 ( b ) を参照して後述するチャンスゾーン演出が実行される。一方、普図当たり遊技の終了タイミングを迎えても第 2 特別図柄変動が開始されない場合、例えば、長時間の変動時間 ( 例えば 6 0 秒 ) が選択された第 1 特別図柄変動が実行されている間に普図当たり遊技 ( 5 秒 ) が実行された場合には、主表示領域 D m の上側に『チャンスゾーン待機中』の文字を表示し、現在実行中の第 1 特別図柄変動が終了すると、第 2 特別図柄変動が開始されることを遊技者に報知する待機画面が表示される。

10

#### 【 0 0 4 9 】

なお、本制御例では、図 8 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄変動中に普図当たり遊技が実行された場合、実行中の第 1 特別図柄変動に対応して主表示領域 D m にて実行される第 3 図柄変動演出 ( 図では、3 本の矢印で表示 ) を継続表示しながら、主表示領域 D m の一部領域 ( 図では右下に形成される小表示領域 D m 3 ) にて普図当たり遊技中であることを報知しているが、この場合、実行中の第 1 特別図柄変動の抽選結果に基づいて普図当たり遊技が実行されたことを表示するために用いる表示領域の大きさを可変させるように構成すると良く、例えば、実行中の第 1 特別図柄変動が大当たり当選している場合は、小表示領域 D m 3 を図 8 ( a ) に示した例よりも小さく形成したり、小表示領域 D m 3 を形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、小表示領域 D m 3 が形成されることにより、大当たり当選を示す第 3 図柄変動演出の視認性が低下してしまうことを抑制することができる。また、小表示領域 D m 3 が形成されることなく普図当たり遊技が開始された場合に、実行中の特別図柄変動 ( 第 1 特別図柄変動 ) が大当たり変動であることを遊技者に報知することができるため、小表示領域 D m 3 にて普図当たり遊技が実行されたことが報知されていない状態であっても、遊技者に対して電動役物 6 4 0 a の作動状況を注視させることができる。このような構成を用いる場合には、実行中の特別図柄変動が大当たり変動で無い ( 外れ変動である ) 場合の一部においても、大当たり変動と同一の演出態様が実行されるように構成すると良い。一方、実行中の特別図柄変動 ( 第 1 特別図柄変動 ) が外れ変動である場合や、特別図柄変動が実行されていない場合は、小表示領域 D m 3 を図 8 ( a ) に示した例よりも大きく形成したり、主表示領域 D m の全面を用いて普図当たり遊技が実行されたことを表示するように構成しても良い。

20

30

#### 【 0 0 5 0 】

つまり、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域という限られた領域内において、複数の情報 ( 抽選結果や当たり遊技状況 ) を、重複して表示する必要がある場合に、遊技者に有利となる情報が優先して表示されるように構成していれば良く、その技術思想に基づいて様々な表示態様で表示すれば良い。この場合、遊技者によって有利となる情報が異なる場合があり、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す情報を有利な情報とする遊技者もいれば、特別図柄抽選の結果よりも、出現率の低い演出を有利な情報とする遊技者もいる。そこで、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各種情報の有利度合いを遊技者が任意に選択可能な有利度合い選択手段と、を設け、有利度合い選択手段により選択された有利度合いに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各種情報に対応した表示態様を設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に不快感を与え難い表示態様で各種情報を表示させることができる。次いで、通常状態中に第 2 特別図柄抽選 ( 変動 ) が実行され

40

50

るチャンスゾーン中の演出内容について、図 8 ( b ) から図 1 0 を参照して説明する。図 8 ( b ) は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図 8 ( b ) に示した通り、通常状態中に第 2 特別図柄抽選 ( 変動 ) が実行されると、主表示領域 D m の上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図 2 保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第 2 特別図柄抽選 ( 変動 ) が開始されてから最後の第 2 特別図柄抽選 ( 変動 ) が終了するまでの期間、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。

#### 【 0 0 5 1 】

10

また、副表示領域 D s には、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変 G E T 高確率中」の文字が表示される。詳細な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とで大当たり当選する確率は同一だが、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。よって、第 1 特別図柄抽選が主として実行される通常状態中において、第 2 特別図柄抽選が実行されるチャンスゾーンの期間は、通常状態におけるチャンスゾーン以外の期間よりも確変状態となる大当たり当選を獲得し易い期間となるため、図 8 ( b ) に示したように、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変 G E T 高確率中」の文字が表示される。

20

#### 【 0 0 5 2 】

なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、1 回の特別図柄変動 ( 第 2 特別図柄変動 ) 中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる疑似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域 D s にて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様 ( 図 8 ( a ) 参照 ) が非表示となり、主表示領域 D m の右上側に形成された小表示領域 D s 1 1 にて特図 1 保留数 ( 図では特図 1 保留数が 2 個であることを示す「 2 」 ) が、小表示領域 D s 1 2 にて特図 2 保留数 ( 図では、特図 2 保留数が 3 個であることを示す「 3 」 ) が表示される。つまり、本第 1 制御例では、通常状態中に特図保留を獲得した場合には、即座に保留図柄 ( 図 8 ( a ) 参照 ) を表示し、チャンスゾーン中では保留図柄を表示すること無く小表示領域 D s 1 1、または小表示領域 D s 1 2 に保留数のみを表示するように構成している。そして、小表示領域 D s 1 1、または小表示領域 D s 1 2 に保留数が表示されている状態で通常状態へと移行した場合には、小表示領域 D s 1 1、または小表示領域 D s 1 2 に表示されている保留数に対応した保留図柄を表示するように構成している。よって、本第 1 制御例における獲得した特別図柄の保留記憶 ( 特図保留 ) に対する保留図柄を表示する処理は、後述する第 6 6 制御例における、小当たり遊技中に獲得した賞球数は即座に報知し、疑似小当たり演出中に獲得した賞球数は疑似小当たり演出が終了した後に報知する処理の別形態である。

30

#### 【 0 0 5 3 】

図 8 ( b ) に示した通り、小表示領域 D s 1 1、及び D s 1 2 に表示される表示態様は、副表示領域 D s の待機中領域 D s 1 b ( 図 8 ( a ) 参照 ) に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選 ( 変動 ) が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることができる。なお、本制御例では、主表示領域 D m の一部領域 ( 小表示領域 D s 1 1、及び D s 1 2 ) を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面以外の領域 ( 例えば、可変表示ユニット 8 0 に設けられた L E D ) にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を

40

50

識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本制御例と同様の効果を奏することができる。なお、本第1制御例における小表示領域Ds11、及び小表示領域Ds12に表示される表示態様は、獲得済みの特図保留数のみを表示し、獲得済みの特図保留に含まれる入賞情報に関する情報を表示しないものである。つまり、本第1制御例における小表示領域Ds11、及び小表示領域Ds12に表示される表示態様は、確変状態が設定されている期間において第1入球口64、又は第2入球口640へと遊技球が入球した場合に取得される各種情報のうち、一部の情報に対応する表示態様であるため、後述する第66制御例における大当たり遊技中（有利遊技期間中）に表示される賞球数の表示態様の別形態である。

10

#### 【0054】

また、図8(b)に示した通り、主表示領域Dmの右下側には、現在が第2特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ1801が表示される。上述した通り、特別図柄抽選（変動）と、普通図柄抽選（変動）とは並行して（重複）して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第1特別図柄の変動期間中と重複する場合（図8(a)参照）と、重複しない場合とがある。第1特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第1特別図柄変動が終了した後に第2特別図柄抽選が実行され、第1特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第2入球口640へと入球した直後（普図当たり遊技中）に第2特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第1特別図柄の変動状況に応じて、第2特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第1特別図柄変動であるか第2特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。これに対して本制御例では、第2特別図柄変動が実行されると、主表示領域Dmにてキャラクタ1801が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第1特別図柄変動であるか第2特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。次に、図9(a)、及び、図10を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出（特殊変動演出）の演出内容について説明をする。図9(a)は、特殊変動演出中において第3図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図9(b)は、特図2保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第3図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図10は、特図2保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第3図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

20

30

#### 【0055】

ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、1回の第2特別図柄変動の変動期間中に第3図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる疑似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約10秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図9(a)に示した通り、外れを示す組合せ（図では「353」で表示）で第3図柄を仮停止表示（図では、第3図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Dsに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された1の第2特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。その後、特殊変動演出の後半期間（約30秒）にて、仮停止していた第3図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図2保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図2保留球を確保している状態では、図9(b)に示した通

40

50

り、チャンスゾーン中の第2特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図2保留球を確保していない状態では、図10に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第1特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本制御例では、特殊変動演出として、実行中の第2特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、1回の第2特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

#### 【0056】

さらに、本制御例では、チャンスゾーン中の第2特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図9（b）参照）には、獲得済みの特図2保留数に対応させて後半期間中に第3図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図2保留球、及び特図1保留球の何れも確保していない場合は、図9（a）に示した第3図柄の仮停止表示を実行することなく、第2特別図柄変動の変動期間の全てを用いて1回の変動演出（第3図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、1回の第2特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。加えて、第2特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第3図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図2保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第3図柄が5回以上仮停止した場合には実行中の第2特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本制御例では、第3図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて5回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には5回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が5回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しさを提供することができる。

#### 【0057】

なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、1回の第2特別図柄変動中に仮停止表示された第3図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第3図柄表示装置81の表示面に表示するように構成しても良いし、1回の第2特別図柄変動中に仮停止表示された第3図柄の回数に応じて特殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第3図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第3図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、1回目、2回目）を表示するように構成しても良い。図10に示した通り、特図2保留球を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Dsに表示され、主表示領域Dmにて実行される第3図柄の変動表示が第1特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第3図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第2特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、通常状態中における第2特別図柄変動のうち、一部において上述した特殊変動演出が実行され、それ以外は、1回の第2特別図柄変動に対して1回の変動演出が実行されるように構成している。よって、普図当たり遊技において複数個（最大で4個）の特図2保留球を獲得した場合に特殊変動演出が無用に長く実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【0058】

次に、図11を参照して、本制御例における大当たりエンディング期間中実行される演



出内容について説明をする。図 1 1 ( a ) は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図 1 1 ( b ) は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図 1 1 ( c ) は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図 1 1 ( d ) は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、通常状態中に大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技が、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）である場合は、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）である場合よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たり遊技では大当たりエンディング期間として 1 7 秒が、通常大当たり遊技では大当たりエンディング期間として 1 5 秒が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を介して遊技内容が大きく変わる（通常状態から確変状態へと移行すること）をエンディング期間中（確変状態が設定されるよりも前）に、遊技者に分かり易く報知することができる。また、大当たり遊技終了後に実行すべき遊技の内容を長いエンディング期間を用いて遊技者に告知することができる。また、本制御例では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置 6 5 に入賞した球を特定領域（Vゲート）6 5 v（図 5 参照）へと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Vゲート）6 5 v へと流下させることができなかつた場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

#### 【 0 0 5 9 】

この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（1 7 秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（1 5 秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さで報知演出の演出期間の長さが異なってしまう、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。そこで、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（7 秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。具体的には、図 1 1 に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（8 秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード 1 0 0 回」の文字が表示され（図 1 1 ( a ) 参照）、その後、後半期間（7 秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第 2 特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定され易いことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンス GET」の文字が表示される報知演出（図 1 1 ( c ) 参照）を実行するように構成している。一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（1 0 秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード 1 0 0 回」の文字が表示され（図 1 1 ( b ) 参照）、その後、後半期間（7 秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される報知演出（図 1 1 ( d ) 参照）を実行するように構成している。

#### 【 0 0 6 0 】

本制御例では、上述した大当たりエンディング期間中に実行される報知演出の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。こ



れにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要が無くなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図11（b）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（7秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（7秒）にて実行される報知演出（図11（c）参照）へと切り替える処理とが実行される。より具体的には、図11（a）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）と、「チャンスモード100回」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えることなく報知演出の演出態様を切り替えることができる。

10

#### 【0061】

なお、本制御例では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本制御例では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が3以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Aと大当たり種別Bとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Bと大当たり種別Cとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。また、本制御例では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。次に、図12～図14を参照して、チャンスモード中に実行される演出内容について説明をする。本制御例のパチンコ機10は、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が100回設定されるように構成している。さらに、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が50回設定されるように構成している。さらに、詳細な説明は後述するが、大当たり遊技中の球が特定領域（Vゲート）65vを通過したことを報知するV報知演出を実行する場合と、V報知演出を実行しない場合とを設定可能に構成している。

20

30

#### 【0062】

そして、大当たり遊技中にV報知演出が実行された場合は、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されたことを遊技者に報知するための演出モード（スペシャルチャンスモード）が設定され、大当たり遊技中にV報知演出が実行されなかった場合、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過しなかった場合、或いは、球が特定領域（Vゲート）65vを通過したにも関わらずV報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されているか否かを遊技者が把握困難な演出モード（チャンスモード）が設定されるように構成している。演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、主表示領域Dmの上側に「チャンスモード中」の文字が表示されると共に、副表示領域Dsの小表示領域Ds2に普通図柄の高確率状態が終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が表示される（図12（a）参照）。図12（a）に示した例は、チャンスモードが設定されてか

40

50

ら20回目の特別図柄変動が実行されている状態を示したものであり、残期間報知態様として、特別図柄変動があと80回実行された場合にチャンスモードが終了することを示す「80回」の文字が表示されている。このように、演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種表示態様から、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、現在の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（確変状態）であることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【0063】

また、大当たり遊技中にV報知演出が実行されなかった場合に限り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても演出モードとしてチャンスモードを設定可能に構成しているため、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過したこと、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されてしまい、遊技者が戸惑ってしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過したこと報知するV報知演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていることを示すための演出モードとしてスーパーチャンスモードが設定されるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vを球が通過したにも関わらずV報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後の演出モードとしてチャンスモードが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vを球が通過したにも関わらずV報知演出が実行されなかった場合の一部において、スーパーチャンスモードが設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技のエンディング時（今回の大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vへと球を通過させることが不可能（困難）となった後）に、今回の大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vを球が通過したかの判別と、V報知演出が実行されたかの判別を実行し、特定領域（Vゲート）65vを球が通過したとの判別結果と、V報知演出が実行されていないとの判別結果と、を得た場合の一部（所定の抽選で特定の抽選結果となった場合）において、大当たり遊技のエンディング期間中に、確変状態が設定されることを示す表示態様（図11（b）、及び図11（d））を表示するように構成し、大当たり遊技終了後の演出モードとしてスーパーチャンスモードを設定するように構成すると良い。

#### 【0064】

このように構成することで、大当たり遊技中にV報知演出が実行されなかった場合であっても、スーパーチャンスモードが設定される可能性を残すことができるため、大当たり遊技が終了するまで遊技者に期待感を持たせて遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、遊技状態として時短状態が設定されている場合と、確変状態が設定されている場合とが発生することになる。そして、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の高確率状態が継続する期間の残期間が表示される。つまり、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、第1有利遊技状態（確変状態）と、第2有利遊技状態（時短状態）と、を設定可能に構成し、第1有利遊技状態は、所定の第1期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が50回実行されるまでの期間）継続し、第2有利遊技状態は、上述した第1期間よりも長い第2期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が100回実行されるまでの期間）継続するように構成し、大当たり遊技終了後に第1有利遊技状態が設定された後、第1期間が経過した場合には、第2期間を経過するまで第2有利遊技状態が設定されるように構成し、第2期間が経過した場合に通常状態が設定されるように構成した遊技機において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かに関わらず、有利遊技状態が終了するまでの期間（第2期間）の残期間を示すための残期間報知を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態が継続する期間を分かり易く報知することができる。さらに、本

制御例では、第２期間の残期間（チャンスモードの残期間）が設定されている状態において、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を、残期間報知の報知態様（表示態様）を用いて実行可能に構成している。

#### 【００６５】

ここで、図１２（ｂ）を参照して、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の演出内容について説明をする。図１２（ｂ）は、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１２（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている状態でチャンスモードが設定された場合に所定の報知条件が成立すると、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出（図１２（ｂ）では、白抜きの表示態様で表示）が実行される。そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、「大当たり期待度ＵＰ」のコメントが表示される。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知しながら、有利遊技状態のうち、どの遊技状態が設定されているのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、図１２（ｂ）に示した表示態様と同一の表示態様を、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合であって、チャンスモードのうち、確変状態が設定され得る期間内（大当たり遊技終了後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間内）において表示可能に構成している。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が継続する期間示すチャンスモード中において、遊技者に対してより有利な様々な情報（確変状態が設定されていること

10

20

#### 【００６６】

なお、上述した本制御例の技術思想とは別の技術思想を用いてチャンスモード中の演出を実行するように構成しても良く、例えば、確変状態中にチャンスモードが設定されている状態で、大当たり当選、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合に、現在設定されている遊技状態が時短状態であることを示唆するための示唆演出（例えば、残期間報知の表示態様を、図１２（ａ），（ｂ）とは異なる表示態様（漢数字表示にする表示態様）で表示する演出）を実行するように構成しても良い。これにより、有利遊技状態において、確変状態よりも遊技者に不利となる時短状態中に大当たり当選したと遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、遊技履歴として確変状態が設定された割合を実際よりも低く見せることができるため、次の大当たり遊技で確変状態が設定されることをより期待させながら遊技を行わせることができる。以上、図１２（ａ），（ｂ）を参照して説明をした通り、本第１制御例では、チャンスモードが継続する期間（残期間）を示すための残期間報知態様の表示態様を可変させることにより、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能に構成することで、チャンスモードの残期間を注意深く見ている遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を把握させ易くすることができるように構成しているが、遊技状態示唆演出を、残期間報知態様以外を用いて実行しても良く、例えば、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも表示され易い第１表示態様（例えば、「チャンス」の文字）や、時短状態が設定されている場合のほうが、確変状態が設定されている場合よりも表示され易い第２表示態様（例えば、「ピンチ」の文字）を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄（主図柄ｓ２、副図柄ｆ２）の表示態様を可変させることにより遊技状態示唆演出を実行するように構成しても良い。

30

40

#### 【００６７】

50

なお、本第 1 制御例では、特別図柄の高確率状態も、普通図柄の高確率状態も、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に終了するように構成しているため、図 1 2 ( a ) , ( b ) に示した通り、チャンスモードが継続する残期間 ( 特別図柄の高確率状態、或いは普通図柄の高確率状態が継続し得る残期間 ) を報知する残期間報知の表示態様を用いて、現在の遊技状態を示唆可能に構成しているが、例えば、特別図柄の高確率状態が、次に大当たり遊技が実行されるまで継続するように構成されたパチンコ機 1 0 にて、上述したチャンスモードの構成を用いても良い。この場合、チャンスモードの継続期間として、時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) が設定された場合に、その普通図柄の高確率状態が終了するまでの残期間 ( 時短状態が終了するまでの期間 ) を残期間報知によって報知するように構成し、その残期間報知によって報知された残期間を経過した場合において、時短状態が設定されている場合には、通常状態へと移行したことを報知する演出を実行し、確変状態が設定されている場合には、次に大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の高確率状態が継続することを示す表示態様、即ち、確変状態が継続する残期間が次回大当たりまでの期間であることを示す表示態様として「おめでとう」の文字が表示される演出を実行可能とし、チャンスモードが設定されている期間中において、所定の報知条件が成立した場合に、「おめでとう」の文字を表示させるように構成しても良い。

10

#### 【 0 0 6 8 】

つまり、特別図柄抽選が実行される毎に更新されるチャンスモードの残期間に対応させて随時更新される残期間報知態様 ( 図 1 2 ( a ) 参照 ) に替えて、チャンスモードの残期間が存在していることを示すだけの表示態様、即ち、図 1 2 ( a ) に示した残期間報知態様のよう、チャンスモード中に実行可能な特別図柄の残抽選回数を示さない残期間報知態様を用いても良いし、チャンスモードの残期間の長さに対応させて表示態様を可変 ( 例えば、表示色を可変 ) させることにより、大まかにチャンスモードの残期間の長さを報知可能な残期間報知態様を用いても良い。さらに、残期間報知態様を複数表示可能に構成し、表示された複数の残期間報知態様の表示態様を組み合わせることにより、遊技者がチャンスモードの残期間の長さを把握可能となるように構成しても良い。次に、図 1 3 及び図 1 4 を参照して、チャンスモード中において遊技者が操作手段を操作した場合に実行される演出内容について説明をする。本制御例では、遊技者が枠ボタン 2 2 ( 図 4 参照 ) に対して所定の操作を実行すると、その操作内容と、操作タイミングとに基づいて様々な演出 ( 操作演出 ) を実行可能に構成している。詳細な説明は省略するが、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される背景画像を変更する操作演出や、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m にて実行される変動演出の一部として遊技者に枠ボタン 2 2 を操作させるための案内報知を実行し、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作した場合に、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作しない場合とは異なる演出態様の演出を実行する操作演出や、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m にて実行される変動演出を賑やかするための操作演出等が実行されるように構成している。これにより、遊技者に対して、球を発射させる行為以外の遊技を意欲的に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 0 0 6 9 】

ここで、上述した操作演出のうち、チャンスモード中に実行される各種操作演出の内容について説明をする。詳細は、図 2 7 を参照して後述するが、本制御例では、有利遊技状態 ( 時短状態、確変状態 ) が設定された場合に、有利遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間が選択され得るように構成している。具体的には、有利遊技状態が設定されてから特別図柄変動回数が「 1 回目 ~ 2 0 回目」の期間が、短い変動時間 ( 例えば、 5 秒 ) が選択され易い第 1 期間 ( 高速変動期間 ) となり、「 2 1 回目 ~ 4 9 回目」の期間が、第 1 期間よりも長い変動時間 ( 例えば、 1 0 ~ 3 0 秒 ) が設定され易い第 2 期間となり、「 5 0 回目」のみ、特定の変動時間 ( 例えば、 2 0 秒 ) が設定される特定期間となり、「 5 1 回目 ~ 1 0 0 回目」の期間が、第 2 期間と同程度の変動時間 ( 例えば、 1 0 ~ 3 0 秒 ) が設定され易い第 3 期間となるように構成している。つまり、チ

40

50

チャンスモードが設定されてからの所定期間（第１期間）、即ち、大当たり遊技終了後の所定期間は、短い変動時間で特別図柄変動が実行され易くなるため、この第１期間中に大当たり当選した場合には、短い間隔で複数回の大当たり遊技を実行させ易くすることができる。これにより、前回実行された大当たり遊技の一環として次の大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。そして、上述した第２期間や第３期間では、通常状態が設定されている場合よりは短い変動時間の特別図柄変動が実行され易く、第１期間よりは長い変動時間の特別図柄変動が実行され易くなるように構成している。これにより、チャンスモード中において、１回の特別図柄変動中に現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを示唆するための示唆演出を実行する期間を確保することができる。また、特定期間（有利遊技状態が設定されてから５０回目の特別図柄変動）では、必ず特定の変動時間（２０秒）の特別図柄変動が実行され、遊技者に対して確変状態が設定されていた（されている）状態であるか否かを示唆するための２０秒間の示唆演出が実行されるように構成している。

10

20

30

40

50

#### 【００７０】

このように、特別図柄変動の実行回数に応じて異なる変動時間を選択可能に構成することで、各変動回数に応じた演出を適切な期間を用いて実行することができる。図１３（ａ）は、演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１３（ｂ）は、図１３（ａ）に表示された表示演出中に枠ボタン２２を操作した場合の演出態様を模式的に示した模式図である。本制御例では、チャンスモード中における通常変動期間では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像を遊技者が任意に選択可能となり、枠ボタン２２を遊技者が押下（操作）することで、海背景（海モード）と山背景（山モード）とを交互に切替表示されるように構成している。図１３（ａ）に示した通り、背景画像を切替可能な場合には、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０が、操作可能な状態であることを示す表示態様（図では、ボタン押下方向に向けて矢印表示）で表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、現在、海モードが設定されていることを示す「海モード」の文字が表示されている。この状態で遊技者が枠ボタン２２を操作すると、図１３（ｂ）に示した通り、「海モード」から「山モード」へと切替表示される。

#### 【００７１】

次に、図１４を参照して、チャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、高速変動期間（時短状態、確変状態が設定されてから２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間）中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景画像が切替表示されない（難くなる）ように構成している。つまり、１回の特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（５秒）が選択される高速変動期間において、背景画像を切替表示してしまうと、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様が頻繁に変化してしまい、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなるため、背景画像が切替表示されない（難く）なるように構成している。しかしながら、高速変動期間中における枠ボタン２２に対する遊技者の操作を全て無効にしてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、高速変動期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合には、背景画像の切替表示では無く、別の演出が実行されるように構成している。具体的には、図１４（ａ）に示した通り、チャンスモードにおける高速変動期間中は、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１に「スペシャルモード」の文字が表示され、現在が高速変動期間中であることが遊技者に報知される。この「スペシャルモード」中は、特別図柄抽選の結果に関わらず、５秒の変動時間が設定された特別図柄変動が実行され、第３図柄の変動演出も「スペシャルモード」専用の変動演出が実行される。そして、「スペシャルモード」中も主表示領域Ｄｍの右側下方にアイコンＨＲ１０が表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図１４（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出が実行される。

#### 【００７２】

このように、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をした場合であっても、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせることにより、遊技者に対して様々なタイミングで枠ボタン２２を操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、本制御例では、図１３（ａ）、或いは図１４（ａ）に示した通り、遊技者に対して枠ボタン２２に対する操作（押下）を案内するための案内表示（アイコンＨＲ１０）を同一にし、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をした場合に、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせている。よって、枠ボタン２２を実際に操作（押下）するまでは、どのような操作演出が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができるため、より意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。なお、詳細は図３２及び図３３を参照して後述するが、本制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２を操作した場合に複数の操作演出を実行可能に構成しており、各操作演出が選択される割合を、設定されている遊技状態に応じて異ならせている。つまり、高速変動期間中に実行される各操作演出の出現割合によって、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを予測することができる。よって、高速変動期間中に同一の操作演出が繰り返し実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

10

#### 【００７３】

さらに、本制御例では、高速変動期間中であっても所定条件が成立している場合にのみ、枠ボタン２２を押下した際に背景画像の切替表示が行われるように構成している。具体的には、高速変動期間中に獲得した第２特別図柄の保留球（特図２保留球）内に大当たり当選する情報が含まれている場合に、その大当たり当選する情報が含まれる特図２保留球に対応する大当たり特別図柄変動と、その大当たり特別図柄変動よりも前に実行される特別図柄変動（大当たり当選する情報が含まれている特図２保留球よりも前に獲得していた特図２保留球に対応する特別図柄変動）と、の変動時間を用いた特殊変動演出を実行可能に構成しており、その特殊変動演出を実行可能な条件を満たしている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下すると、現在表示されている背景画像（例えば、海モード）から専用の特殊背景画像（例えば、宇宙モード）へと背景画像の切替表示が行われるように構成している。つまり、高速変動期間中において遊技者が枠ボタン２２を押下したに基づいて背景画像の切替表示が実行された場合には、大当たり当選の期待度が高くなるやめ、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。加えて、高速変動期間中であっても、枠ボタン２２に対して特殊操作（長押し）を行うことで、背景画像の切替表示を実行可能に構成している。この特殊操作（長押し）は、遊技者が枠ボタン２２を２秒間継続して押下した場合に操作が実行されたと判別されるものであり、枠ボタン２２に対する通常操作（押下）よりも、操作が行われたと判別されるまでの期間を長くしている。よって、通常操作（押下）に比べて頻繁に実行し難い操作となるため、背景画像の切替表示を実行可能に構成しても、背景画像の切替表示が頻繁に行われてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、通常操作よりも操作時間を長くした特殊操作として長押し操作を用いているが、これに限ること無く、例えば、操作手段として枠ボタン２２に加えて、複数の操作部を有する操作手段（例えば、十字キー）を設け、複数の操作部を所定の順序で操作することにより行われる特殊操作を規定しても良い。

20

30

40

#### 【００７４】

次に、図１５を参照して、確変状態が設定されていることが遊技者に報知される「スーパーチャンスモード」中に実行される演出内容について説明をする。図１５（ａ）は、「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１５（ｂ）は、「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）よ

50

うに構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【００７５】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で確変大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図２保留球を獲得しておらず、且つ、特図１保留球を獲得している状態では、第１特別図柄抽選が実行される。本制御例では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には５０％の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの５０％では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合がある。このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本制御例では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たり当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図１５（ａ）参照）。これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たり当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たり当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

#### 【００７６】

また、図１５（ａ）に示した通り、本制御例では、「スーパーチャンスモード」中は、上述した「チャンスモード」中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。ここで、スーパーチャンスモード中において、図１５（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出）が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本制御例では、第２特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図１５（ａ）に示したダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常大当たりに対応する第３図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、図１１（ａ）に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。さらに、本制御例では、第２特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Ｚ２が１周したタイミングでリーチ状態となる第３図柄の種別を図１５（ｂ）



に示した通り、確変大当たりに対応する第3図柄(1の数字が付された識別情報と9の数字が付された識別情報)とに可変させる演出(確変ダブルリーチへの昇格演出)が実行されるように構成している。

#### 【0077】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第1特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変(昇格)させるための可変条件として、中図柄Z2の変動態様が所定態様(1周経過)となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Z2にて変動表示される第3図柄としてリーチ状態に対応する第3図柄(大当たりとなる組合せとなる第3図柄)がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段(枠ボタン22)に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第3図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ることなく、例えば、リーチ状態となる第3図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図15(a)に示したダブルリーチ状態から、blank図柄(図では三角印で表示)を消去し、上図柄列Z1として左から順に「3・2・1」を表示させ、下図柄列Z3として左から順に「1・2・3」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第3図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たり当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

#### 【0078】

加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第3図柄(偶数の数字が付された識別情報)のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第3図柄の種別を確変大当たりに対応した第3図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第3図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図16を参照して、本制御例において選択される特別図柄の変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図16(a)は、第3図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図16(b)は、第3図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。詳細な説明は、図26を参照して後述するが、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン(変動時間)として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。つまり、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すために第3図柄表示装置81の表示面にて実行される第3図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第3図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第3図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第3図柄をリーチ状態となる第3図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第3図柄が変動を開始してから所定期間の間に実行される第3図柄変動演出(基本時間に対応させて実行される第3図柄変動演出)を共通化させることができる。

#### 【0079】

具体的には、図16(a)に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間(8秒)に対応させた共通変動パターンが設定され、第3図柄変



動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、5秒経過タイミング）で上図柄列Z1が停止表示され、その1秒後に下図柄列Z3が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その2秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Z2が停止表示される。その後、1秒間の停止表示期間（確定時間）を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。図16（b）に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（30秒）が設定され、30秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから5秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Z2が1周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。次に、図17を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図17（a）は、通常大当たり、図17（b）は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図17（c）は、確変大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）を流下しなかった場合の流れを示したものである。図17に示した通り、本制御例では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ED期間）を異ならせており、通常大当たりは15秒、確変大当たりでは17秒のED期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング演出が実行されるように構成している（図11参照）。本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にV入賞したか否か（特定ゲートへと球が流下したか否か）の判別をエンディング期間（ED期間）の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示態様を切り替えるように構成している。

#### 【0080】

まず、図17（a）を参照して、通常大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。本制御例では、大当たり遊技中に実行される各種処理が煩雑化してしまい、大当たり遊技中における処理負荷が増大してしまうことを抑制するために、大当たり遊技中のラウンド遊技（賞球を獲得可能な遊技）が実行されるよりも前（大当たり遊技の開始前、或いは、大当たり遊技におけるオープニング期間中）に大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出（エンディング表示演出）の演出態様を決定するように構成している。通常大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される（時短状態が設定される）ことを遊技者に示すためのエンディング演出の表示態様（図11（a）、（c）参照）を設定する。そして、通常大当たり遊技では、その大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過することが無いため、大当たり遊技のエンディング演出として、予め設定してあるエンディング演出が実行される。

#### 【0081】

次に、図17（b）、及び図17（c）を参照して、確変大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。確変大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技中にV報知演出を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づいてエンディング演出の演出態様を決定する。具体的には、特定領域（Vゲート）65vを球が通過し易いラウンド遊技（Vラウンド遊技）が実行される場合に、遊技者に対して特定領域（Vゲート）65vに球を通過させることを案内する案内報知と、実際に球が特定領域（Vゲート）65vを通過したことを遊技者に報知するV通過報知と、が実行されるV報知演出を実行するか否かを判定し、V報知演出を実行すると判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「スーパーチャンスモード」が設定される（確変状態が設定される）ことを遊技者に示すための表示態様（図11（b）、（d）参照）を設定する。一方、V報知演出を実行しないと判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることを遊技者に示すための表示態様（図11（b）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図11（c

）参照）を設定する。

#### 【 0 0 8 2 】

V 報知演出を実行する場合には、V ラウンド（1 ラウンド目）遊技の開始に合わせて「V を狙え」のコメント、及び、可変入賞装置 6 5 内の特定領域（V ゲート）6 5 v の位置を模式的に示した模式図が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される案内報知が実行される。そして、球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過した場合に、「V 獲得！！」のコメントが第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される V 通過報知が実行される。一方で、案内報知が実行されたにも関わらず、所定期間の間（例えば、3 秒間）、球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過していない場合は、遊技者に対して特定領域（V ゲート）6 5 v への球通過をより強調して案内する強調案内報知が実行される。そして、V ラウンド遊技が終了するまでに球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過した場合には、上述した V 通過報知が実行され、特定領域（V ゲート）6 5 v に球を通過させること無く V ラウンド遊技が終了した場合には、「V 獲得ならず、残念！」の文字が表示される。その後、大当たり遊技のエンディング期間が到来すると、実際の V ラウンド遊技の遊技結果に基づいて、予め設定してあるエンディング演出の表示態様を差し替えるか否かの判別が実行される。ここで、上述した通り、大当たり遊技開始時において、V 報知演出を実行すると判定した場合には、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」が設定されることを示す表示態様（図 1 1（b），（d）参照）が予め設定されているため、V ラウンド遊技中に球を特定領域（V ゲート）6 5 v に通過させている場合は、エンディング演出の表示態様を切り替えることなく、エンディング演出が実行される。一方、V ラウンド遊技中に球を特定領域（V ゲート）6 5 v に通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることになるため、エンディング演出の表示態様を「チャンスモード」が設定されることを示すための表示態様へと切り替える処理（差替処理）を実行し、差し替え後の表示態様（図 1 1（b）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図 1 1（c）参照）でエンディング演出が実行される。

10

20

#### 【 0 0 8 3 】

また、V 報知演出を実行しない場合には、通常大当たり遊技と同様に、大当たり遊技中に V 報知演出が実行されず、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される各種演出表示からは、V ラウンド遊技が実行されていること、及び、球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過したことを把握することができない大当たり遊技が実行される。そして、V ラウンド遊技中に球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過したか否かに関わらず、予め設定された表示態様でエンディング演出が実行される。これにより、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される状態を提供することができる。さらに、確変状態が設定されている状態で「チャンスモード」が設定される場合は、大当たり遊技中（確変大当たり遊技中）に V 報知演出が実行されないため、大当たり遊技中の演出によって確変状態が設定されることを事前に把握され難くすることができる。なお、本制御例では、V 報知演出が実行されない大当たり遊技において球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過した場合に、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、V 報知演出が実行されている状態で球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過したにも関わらず、所定の割合で V 通過報知を実行しないように構成し、特定領域（V ゲート）6 5 v を球が通過したにも関わらず、V 通過報知が実行されなかった場合に、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しても良い。また、この場合、通常大当たり遊技が実行される場合にも、V 報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、V 報知演出が実行されたにも関わらず、V 通過報知が実行されない事象を現出させ易くすることができるため、V 報知演出が実行された大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

30

40

#### 【 0 0 8 4 】

次に、図 1 8 を参照して、大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れについて

50

説明をする。上述した通り、本第 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が予め定められた第 1 特定期間（特別図柄変動が 100 回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技中に球が特定領域（V ゲート）65v を通過した場合には、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が予め定められた第 2 特定期間（特別図柄変動が 50 回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、演出モードとして「チャンスモード」が設定される（図 18（b）参照）。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、大当たり遊技中の演出内容に応じて（V 報知演出の有無に応じて）、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを異ならせ、図 18（a）に示した通り、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知された場合、即ち、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」突入の表示態様（図 11（b）参照）が表示された場合は、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定され（図 18（a）の表示 a 参照）、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知されなかった場合、即ち、エンディング演出として「チャンスモード」突入の表示態様（図 11（a）参照）が表示された場合は、演出モードとして「チャンスモード」がされる（図 18（a）の表示 b 参照）。

10

#### 【0085】

図 18（a）の表示 a に示した通り、大当たり遊技終了後に「スーパーチャンスモード」が設定された場合、その「スーパーチャンスモード」は、確変状態が終了するまで継続し、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行する場合に、「チャンスモード」へと切替表示される。この場合、「スーパーチャンスモード」が設定されている間は、図 15（a）に示した通り、残期間態様として確変状態が終了するまでの期間（最大で 50 回）が小表示領域 Ds2 に表示される。これにより、遊技者に最も有利な遊技状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図 15（a）に示した表示内容に加え、確変状態が終了した後に、時短状態が 50 回設定されることを遊技者に予め報知する事前報知演出を実行するように構成しても良く、例えば、小表示領域 Ds2 に表示されている確変状態の残期間を示す残期間態様（図 15（a）では、白抜きで「49 回」と表示）が、所定期間以下（例えば、「10 回」以下）となった場合に、後に設定される時短状態が継続する回数（50 回）を示す残期間態様を、確変状態の残期間を示す残期間態様とは異なる表示態様（例えば、黒抜きで「50 回」と表示）で表示させるように構成すると良い。これにより、確変状態が終了した後にも、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを遊技者に事前に報知することができる。また、「スーパーチャンスモード」が設定された時点で、確変状態の残期間を示す残期間態様（50 回）と、時短状態の残期間を示す残期間態様（100 回）と、を表示し、特別図柄変動が実行される毎に、各残期間態様を 1 ずつ減算させるように構成しても良いし、確変状態の残期間を示す残期間態様（50 回）と、確変状態が終了した後に設定される時短状態の残期間を示す残期間態様（50 回）と、を表示し、先に確変状態の残期間を示す残期間態様を減算していき、確変状態の残期間が 0 となり、時短状態へと移行した場合に、時短状態の残期間を示す残期間態様を減算していくように構成しても良い。このように構成した場合であっても、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、確変状態が終了した後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定されることを事前に報知することができる。

20

30

40

#### 【0086】

次に、図 18（a）の表示 b と、図 18（b）とを用いて、チャンスモード中の演出について説明をする。本制御例では、確変状態が設定される場合の一部と、時短状態が設定される場合に、演出モードとしてチャンスモードが設定される。そして、チャンスモード中には、図 12 を参照して上述した通り、残期間報知の報知態様を可変させる遊技状態示唆演出を実行される。この遊技状態示唆演出は、確変状態中のチャンスモードのほうが、時短状態中のチャンスモードよりも出現率が高くなるように設定されている。次に、図 1

50

9を参照して、チャンスモード中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、チャンスモード中に実行される操作演出（遊技者による枠ボタン22（操作手段）への操作に基づいて実行される演出）の演出態様を、遊技者による枠ボタン22（操作手段）の操作タイミング、操作方法、及び、設定されている遊技状態と、に応じて可変させるように構成している。具体的には、図19（a）に示した通り、時短状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンPUSH「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が20回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第3図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、或いは、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が21回目以降）は、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動が20回実行されるまでの高速変動期間中に、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が21回～50回までの期間（第2期間中）に、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が51回目以降）は、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するため「過去状態示唆」の操作演出を実行可能に構成している。

10

#### 【0087】

また、図19（b）に示した通り、確変状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンPUSH「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が20回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第3図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」、或いは、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が21回～50回までの期間（第2期間中）に、「背景モード移行」、或いは「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が51回目以降）は、「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動の回数に関わらず、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。以上、説明をした通り、本制御例では、時短状態が設定される場合、或いは、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」を設定可能に構成しており、そのチャンスモード中に実行される特別図柄変動の回数に応じて、チャンスモードの継続期間（時短100回）を複数の期間に区分けし、設定されている遊技状態及び期間毎に、遊技者が操作手段（枠ボタン22）を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を異ならせるように構成している。これにより、チャンスモードが設定された場合において、操作演出により実行される操作演出の内容に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させる遊技を実行させることができる。

20

30

#### 【0088】

以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後の所定期間の間が高速変動期間となり、枠ボタン22に対して「通常押し」の操作を実行したとしても「背景モード移行」の操作演出が、他の期間よりも実行され難くなるように構成しているが、高速変動期間（背景モード移行され難い期間）を、他のタイミングで設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される1回の特別図柄変動が終了するまでの期間を、通常時短変動期間とし、大当たり遊技終了後の2回目の特別図柄変動が実行されてから20回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間が高速変動期間として設定されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後の1回目の特別図柄変動期間中において、高速変動期間が設定されることを予告する予告態様として、「次変動から背景モードを変更できないよ！今のうちに希望の背景を選択してね」のコメントを副表示領域Dsに表示することで、遊技者に対して、背景モードを変更できない期間（高速変動

40

50

期間)が急に設定されてしまい、所望する背景モードで遊技を実行することができず、遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。さらに、大当たり遊技終了後の1回の特別図柄変動期間を用いて、「チャンスモード」の遊技内容を遊技者に説明するための案内態様として、「チャンスモードは、確変状態の可能性もあるよ!諦めないで!」のコメントや「残回数の表示態様が変わるとチャンス!」のコメントも併せて表示するように構成しても良い。なお、本第1制御例のように、大当たり終了後の1回目の特別図柄変動から高速変動期間が設定される場合においては、高速変動期間が設定される前に実行された大当たり遊技の遊技期間中(例えば、大当たり遊技のエンディング期間中)に、「チャンスモード」中の背景モードを選択可能に構成すると共に、「チャンスモード」が設定されると、所定期間の間(高速変動期間中)、背景モードを変更できない旨を遊技者に報知するように構成すれば良い。

10

#### 【0089】

図2に戻り、説明を続ける。第2図柄表示装置は、球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過する毎に表示図柄(第2図柄(図示せず))としての「」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10では、球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第2図柄表示装置において、第2図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置において、第3図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機10は、第2図柄表示装置における変動表示が所定図柄(本制御例においては「」の図柄)で停止した場合に、第2入球口640に付随された電動役物640aが所定時間だけ作動状態(開放状態)となる当たり遊技(普図当たり遊技)が実行されるよう構成している。第2図柄の変動表示にかかる時間(普図変動時間)は、設定されている普通図柄の確率状態(低確率状態、高確率状態)に応じて異なっており、普通図柄の低確率状態(通常状態)が設定されている場合は、普図変動時間として10秒が、普通図柄の高確率状態(確変状態、時短状態)が設定されている場合は、普図変動時間として3秒が設定されるように構成されている。これにより、普通図柄の低確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度と、普通図柄の高確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度とを大きく乖離させることが可能となる。つまり、普通図柄の低確率状態に対して普通図柄の高確率状態のほうが、普図変動時間を短くすることで単位時間あたりに実行され得る普通図柄抽選(普図抽選)の回数を増加させることができ、さらに、実行される普図抽選にて当たり当選し易くすることができる。よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ難くしながらも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ易くすることができる。

20

30

#### 【0090】

なお、本制御例では、普通図柄の低確率状態よりも、普通図柄の高確率状態のほうが、設定される普図変動時間も、当たり当選確率も遊技者に有利となるように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方のみが遊技者に有利となるように構成してもよい。例えば、普通図柄の確率状態に関わらず、同一時間の普図変動時間(例えば、3秒)が設定されるように構成し、当たり当選確率のみに差を持たせても良い。これにより、例えば、普通図柄の低確率状態中(通常状態中)に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間(普図変動時間)が時短状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機10において、普通図柄の当たり遊技(普図当たり遊技)が実行され難い通常状態(普通図柄の低確率状態)から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態(普通図柄の高確率状態)へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動(時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技)の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。

40

#### 【0091】

50

図 2 を参照して上述した通り、本制御例におけるパチンコ機 10 は、遊技盤 13 の遊技領域に各種装置が配設されており、可変表示ユニット 80 の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤 13 が構成されている。具体的には、図 2 に示した通り、遊技盤 13 の中央部の垂線に対して左右対称に各種装置が配設されており、可変表示ユニット 80 の下側領域に、球が入球することにより第 1 特別図柄の抽選契機となり得る第 1 入球口 64 と、その第 1 入球口 64 の下方位置に設けられ、球が入球することにより第 2 特別図柄の抽選契機となり得る第 2 入球口 640 と、その第 2 入球口 640 に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物 640a と、その第 2 入球口 640 の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入賞装置 65 と、が配設されている。なお、本第 1 制御例における可変入賞装置 65 は、ソレノイド（図示なし）を駆動源として可動されるため、後述する第 68 制御例における装飾用可動役物の別形態である。左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し 1 / 2 の割合で左側領域に設けられたスルーゲート 67 を通過し、スルーゲート 67 を通過した球も、スルーゲート 67 を通過しなかった球も、遊技盤 13 に植設された釘によって、下側領域に設けられた第 1 入球口 64 に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、2 つの一般入球口 63 へと入球する。なお、本制御例では、左側領域を流下する球の約 1 / 50 が 2 つの一般入球口 63 の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口 63 へと球が入球した場合には、10 個の賞球（特典）が付与されるように構成している。

#### 【0092】

第 1 入球口 64 には、15 球に 1 球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、4 個の球が賞球として払い出されるように構成している。第 2 入球口 640 は、電動役物 640a が閉鎖している状態（図 2 にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物 640a が開放している状態（図 2 にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約 2 球に 1 球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、1 個の球が賞球として払い出されるように構成している。また、可変入賞装置 65 は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約 3 球に 2 球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、15 球の球が賞球として払い出されるように構成している。ここで、可変入賞装置 65 について説明をする。この可変入賞装置 65 は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中に可変入賞装置 65 へと入賞した球が可変入賞装置 65 の内部領域に設けられた特定領域（Vゲート）を通過することによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるよう構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、可変入賞装置 65 へと入賞した球が特定領域（Vゲート）を通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成しており、本制御例では、可変入賞装置 65 へと入賞した球が特定領域（Vゲート）を通過し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定領域（Vゲート）へと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、可変入賞装置 65 へと入賞した球が特定ゲートを通過し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定領域（Vゲート）へと球を通過させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。

#### 【0093】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）へと球を通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本制御例では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技

状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技の１ラウンド目に行われるラウンド遊技にて、最も球を特定領域（Ｖゲート）へと通過させ易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が行われるように構成している。よって、このＶラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機１０の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。

10

#### 【００９４】

これに対して、本制御例では、確変大当たり遊技が行われる場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が行われる直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定領域（Ｖゲート）への球の通過結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように、大当たり遊技中に正常な遊技を行った場合、大当たり遊技終了後に設定され易い遊技状態を想定して予め報知態様の演出態様を設定しておき、想定外の遊技状態が設定されると判別された場合にのみ、報知態様の演出態様を切り替えるようにすることで、大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定するための制御処理が行われる頻度を低減することができる。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせ、遊技者にとって有利となる確変大当たり遊技のほうが通常大当たり遊技よりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に（大当たり遊技中に）遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

20

30

#### 【００９５】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせると、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合に、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常大当たり遊技のエンディング期間に行われる演出態様へと切り替える処理を実行するだけでは、エンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が行われてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め用意してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さが大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に関わらず共通の長さとなるように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常大当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の

40

50



演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【 0 0 9 6 】

なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Vゲート）へと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、図2に示した通り、パチンコ機10の遊技盤13の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口63の数を、右側領域に設けられる一般入球口63の数よりも少なくし、且つ、第1入球口64へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第1特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第1特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第1入球口64へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第2入球口640へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【 0 0 9 7 】

図2に戻り、説明を続ける。普通図柄始動口（スルーゲート）67は、可変表示装置ユニット80の左側の領域（左側領域）、及び、可変表示装置ユニット80の右側の領域（右側領域）の何れにも組み付けられており、左側領域のスルーゲート67は、遊技盤13の左側領域を流下する球の1/2が通過可能に構成されている。また、右側領域のスルーゲート67は、遊技盤13の右側領域を流下する球の1/2が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。この第2図柄の当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）67の通過回数は、合計で最大1回まで保留され、その保留球数が上述した第2図柄保留ランプ84において表示される。第2図柄保留ランプ84は、最大保留数分の1つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。なお、第2図柄の変動表示は、本制御例のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37a、37b及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の球の通過に対する最大保留球数は1回に限定されるものでなく、2回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、複数（例えば、2つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の右方でも良い。また、本制御例では、左打ち遊技によって遊技盤13の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート67を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート67を通過するように構成しても良い。

【 0 0 9 8 】

10

20

30

40

50



図 2 に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット 80 の下方（電動役物 640 a の下方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球も、右打ち遊技によって発射され右側領域を流下する球も入賞し得るように、開口幅が約 50 ミリの可変入賞装置 65 が配設されている。このように、広い開口幅を有する可変入賞装置 65 を設けることにより、左打ち遊技によって電動役物 640 a の左側を流下した球も、右打ち遊技によって電動役物 640 a の右側を流下した球も可変入賞装置 65 へと入賞させることができる。ここで、図 5 を参照して、可変入賞装置 65 の具体的な構成について説明をする。図 5（a）は、可変入賞装置 65 の構造を模式的に示した模式図であり、図 5（b）は、可変入賞装置 65 に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。図 5（a）に示した通り、可変入賞装置 65 の内部には、案内部材 65 d が設けられており、開状態である開閉扉 65 b 上を流下し特定入賞口 65 a に入賞した球が左右方向へと流下するように構成されている。具体的には、左側領域を流下し、可変入賞装置 65 の左側から特定入賞口 65 a に入賞した球は、案内部材 65 d の左側斜面上の左案内流路 65 d 1 を流下し、第 1 開口部 65 a 1 へと誘導される。また、右側領域を流下し、可変入賞装置 65 の右側から特定入賞口 65 a に入賞した球は、案内部材 65 d の右側斜面上の右案内流路 65 d 2 を流下し、第 2 開口部 65 a 2 へと誘導される。そして、第 1 開口部 65 a 1 或いは第 2 開口部 65 a 2 の下方には、可変入賞装置 65 に入賞した球を検知するための球検知センサ（65 s 1, 65 s 2）が設けられており、この球検知センサが球を検知した場合に、賞球として 15 個の球を払い出すための払出制御が実行される。このように、左側領域を流下し可変入賞装置 65 へと入賞した球が通過し得る開口部（第 1 開口部 65 a 1）と、右側領域を流下し可変入賞装置 65 へと入賞した球が通過し得る開口部（第 2 開口部 65 b 1）と、を設け、各開口部に対して球検知センサを設けることにより、遊技者が大当たり遊技中に左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても、差の無い遊技を実行させることができる。

10

20

#### 【0099】

次に、図 5（b）を参照して、特定入賞口 65 a に入賞した球の球流れについて説明する。図 5（b）に示した通り、第 1 開口部 65 a 1 を通過した球は、第 1 球検知センサ 65 s 1 を通過し、誘導路 65 e 上の第 1 流路 65 e 1、第 2 流路 65 e 2 を流下し、切替弁 65 y の切替状態に応じて第 3 流路 65 e 3、或いは第 4 流路 65 e 4 の何れかを流下する。第 3 流路 65 e 3 の下流端には排出口 65 h 1 が設けられており、第 3 流路 65 e 3 を流下した球は、排出口 65 h 1 に入球し、パチンコ機 10 の外部へと排出される。なお、図示はしていないが排出口 65 h 1 に入球した球が流下する排出路には球検知センサが設けられており、排出口 65 h 1 に入球した球数をカウント可能に構成されている。第 4 流路 65 e 4 には特定領域（V ゲート）65 v が設けられており、下流端には特定領域（V ゲート）65 v を通過した球が入球する排出口 65 h 2 が設けられている。特定領域（V ゲート）には、通過した球を検知するための検知センサが設けられており、大当たり遊技中の所定期間内に特定領域（V ゲート）65 v を球が通過したことを検知した場合にその検知結果を記憶しておき、大当たり遊技が終了する場合に、記憶結果を参照して大当たり遊技終了後の遊技状態が設定されるように構成している。ここで、大当たり遊技中における切替弁 65 y の動作内容について説明をする。切替弁 65 y は図示しない V ソレノイド 209 a（図 21 参照）を駆動源とする可変部材であって、V ソレノイド 209 a が通電していない状態（オフ状態）では、第 2 流路 65 e 2 を流下した球を第 3 流路 65 e 3 へと流下させるための閉状態（図 5（b）参照）を維持し、V ソレノイド 209 a が通電した状態（オン状態）では、第 2 流路 65 e 2 を流下した球を第 4 流路 65 e 4 へと流下させるための開状態を維持するように構成されている。

30

40

#### 【0100】

この V ソレノイド 209 a は通常オフ状態であり、大当たり遊技中の所定期間のみオン状態となるように駆動制御されている。具体的には、大当たり遊技中に実行される複数回のラウンド遊技のうち、特定のラウンド遊技（1 ラウンド目のラウンド遊技）が開始された場合にオン状態となり、特定のラウンド遊技（1 ラウンド目のラウンド遊技）が終了し

50

た場合、或いは、特定のラウンド遊技の遊技時間が所定時間（例えば、20秒）を経過した場合にオフ状態となるように駆動制御されている。つまり、大当たり遊技中に実行される大当たり制御の一環として切替弁65yが切替動作されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行されている場合（大当たり制御が実行されている場合）のみ、可変入賞装置65に球を入賞させることができると共に、可変入賞装置65へと入賞した球を特定領域（Vゲート）65vへと流下させることが可能となる。また、特定領域（Vゲート）65vを球が通過したことに基づいて付与される特典（特別図柄の高確率状態の設定）は、大当たり遊技の終了タイミング（大当たり遊技の終了時に実行される処理）にて付与されるように構成しているため、大当たり遊技中以外のタイミングにおいて球を特定領域（Vゲート）65vへ通過させる不正行為が行われたとしても、遊技者に特典が付与されることが無い。

10

#### 【0101】

なお、本制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり制御処理において、特定のラウンド遊技が開始されたタイミングに基づいて予め定められた規則に沿って切替弁65yを切り替えるための切替制御を実行するように構成しているが、それ以外の契機に基づいて切替制御を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技が開始されたことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技のオープニング期間が終了したことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技中に可変入賞装置65に入賞した球数を計測し、その計測結果が特定数となったことを切替制御の実行契機としても良い。また、可変入賞装置65に入賞した球数が特定数となったことを切替制御の実行契機とする場合には、大当たり遊技全体における球数を判別対象としても良いし、ラウンド遊技単位における球数を判別対象としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中のどのタイミングで特定領域（Vゲート）へと球を通過させ易い状態が設定されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、大当たり遊技が実行される場合に設定されるオープニング期間の長さや、開閉扉65bの開閉パターンを大当たり種別毎に異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり種別に関わらず切替弁65yに対して同一の切替制御を実行するように構成した場合であっても、特定領域（Vゲート）へと球を通過させ易い状態が設定される期間中に球を特定領域（Vゲート）65vへと到達させ易い大当たり遊技と、通過させ難い大当たり遊技と、を実行することができる。

20

30

#### 【0102】

次に、図3を参照して、本制御例におけるパチンコ機10の後面側の構成について説明をする。図3は、本第1制御例におけるパチンコ機10の背面図である。図3に示すように、パチンコ機10の後面側には、制御基板ユニット90、91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板（主制御装置110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置113）と表示制御基板（表示制御装置114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板（払出制御装置111）と発射制御基板（発射制御装置112）と電源基板（電源装置115）とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100～104に収納されている。基板ボックス100～104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

40

#### 【0103】

50

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００、１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００、１０２を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００、１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット９３は、裏バックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下流側に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２１参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

#### 【０１０４】

< 第１制御例におけるパチンコ機の遊技の流れについて >

次に、図２０を参照して、本制御例における遊技の流れについて説明をする。図２０は、第１制御例のパチンコ機１０における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本制御例のパチンコ機１０は、図２０に示した通り、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）との３種類の遊技状態を設定可能に構成しており、初期状態（パチンコ機１０の出荷時の状態、或いは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を操作（押下）した状態で電源を投入した後の状態）では、通常状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中は、第１入球口６４に球を入球させることで実行される第１特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の低確率状態が設定される通常状態では、特別図柄の大当たり確率が１／２００に設定されており、大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」（選択率１／２）と「大当たりＢ」（選択率１／２）との何れかが選択される。「大当たりＡ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）が実行され、「大当たりＢ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）が実行される。

#### 【０１０５】

そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される。この確変状態は、特別図柄抽選（変動）の実行回数が５０回に到達した場合、或いは、大当たり当選した場合に終了条件が成立し、他の遊技状態へと移行する。具体的には、確変状態が設定されている状態で、特別図柄抽選の実行回数が５０回に到達した場合には、５１回目の特別図柄抽選が実行されるまでに、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行される。なお、本制御例では、確変状態から時短状態へと遊技状態を移行させる処理を、５０回目の特別図柄抽選に対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで実行するように構成しているが、５１回目の特別図柄抽選

が特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行されなければ良く、例えば、50回目の特別図柄抽選を実行した直後(50回目の特別図柄変動の開始時)に遊技状態を移行させても良いし、51回目の特別図柄抽選の実行直前(51回目の特別図柄抽選の実行条件は成立しているが、特別図柄抽選が実行されていないタイミング)に遊技状態を移行させても良い。確変状態は普通図柄の高確率状態であるため、普通図柄の低確率状態である通常状態よりも普図当たり遊技により電動役物640aが開状態となり易く、第2特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の高確率状態が設定される確変状態では、特別図柄の大当たり確率が1/50に設定されており、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりC」(選択率3/10)、「大当たりD」(選択率4/10)、「大当たりE」(選択率3/10)の何れかが選択される。「大当たりC」は、4ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりD」は、7ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりE」は、16ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別である。つまり、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、確変大当たり遊技が実行される。よって、確変大当たり遊技の実行確率の点では、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選となる。

10

#### 【0106】

また、詳細は、図25を参照して後述するが、本制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず7ラウンド遊技が実行され、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、平均で8.8ラウンド(4ラウンドが30%、7ラウンドが40%、16ラウンドが30%)のラウンド遊技が実行される。よって、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の平均値の点でも第2特別図柄抽選のほうが第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。なお、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、4ラウンド遊技が実行される可能性があるため、大当たり遊技中に獲得し得る賞球数が最も少なくなり得るのは第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合となる。よって、大当たり遊技中に最低限獲得可能な賞球数の点では第1特別図柄抽選のほうが第2特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。次に、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)について説明をする。通常状態中に実行された第1特別図柄抽選で「大当たりB」に当選した場合、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が50回を超えた場合、或いは、確変大当たり遊技中に球を特定領域(Vゲート)65vへと通過させることができなかつた場合には、時短状態が設定される。この時短状態は、前回の当大当たり遊技の終了後に実行された特別図柄抽選の回数が100回に到達するまで、或いは、100回に到達するまでに大当たり当選した場合に消滅するように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合(大当たりBに当選した場合)は、大当たり遊技終了後から特別図柄変動が100回実行されるまでの期間、時短状態が設定される(時短回数100回が設定される)。一方、確変状態に実行される特別図柄抽選の回数が50回を超えた場合には、確変状態終了後に、時短回数が50回設定される。

20

30

#### 【0107】

この時短状態中は、上述した確変状態と同様に普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、電動役物640aが開放されやすく、第2特別図柄抽選が主として実行される遊技状態となる。また、時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選確率は、通常状態と同一である。よって、時短状態は、通常状態と比べて第2特別図柄抽選が実行され易く、通常状態と同一の大当たり確率で特別図柄抽選が実行される遊技状態となる。つまり、第2特別図柄抽選の実行のし易さの点から、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。一方、時短状態は、確変状態よりも低い大当たり確率で特別図柄抽選が実行され、第2特別図柄抽選の実行のし易さは確変状態と同一である。つまり、特別図柄抽選による大当たり当選確率の点から、時短状態は、確変状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。なお、本制御例では、確変状態と時短状態とで、第2特別図柄抽選の実行のし易さが同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される第2特別図柄抽選の変動時間と、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の変動

40

50

時間と、を異ならせ、例えば、確変状態中のほうが、通常状態中よりも短い変動時間で特別図柄変動を実行可能に構成しても良い。

#### 【 0 1 0 8 】

< 第 1 制御例における電氣的構成について >

次に、図 2 1 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 2 1 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 1 1 0 では、M P U 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方にのみ送信される。主制御装置 1 1 0 では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。そして、R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図 2 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。図 2 2 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。

#### 【 0 1 0 9 】

特別図柄の抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第 1 当たり種別カウンタ C 2 と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ ( C 3 ) と、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が用いられ、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理 ( 図 4 0 参照 ) の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理 ( 図 5 1 参照 ) の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。R A M 2 0 3 には、4 つの保留エリア ( 保留第 1 ~ 第 4 エリア ) からなる第 1 球口 6 4 への入球に対応する第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a と、4 つの保留エリア ( 保留第 1 ~ 第 4 エリア ) からなる第 2 入球口 6 4 への入球に対応する第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b と、が設けられており、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a には、第 1 入球口 6 4 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納され、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b には、第 2 入球口 6 4 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値が格納される。

#### 【 0 1 1 0 】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aの保留第1エリアに格納されている各種値、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有しているを特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本制御例では、特別図柄の種別が2種類（第1特別図柄、第2特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を1種類としても良い。そして、第1特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第2特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第1エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機10であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第1特別図柄、第2特別図柄）を有するパチンコ機10であれば、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

10

#### 【0111】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たり当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置110のRAM203内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本実施形態のRAM203には、4つの保留エリア（保留第1エリア）からなるスルーゲート67への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア203bが設けられており、普通図柄保留球格納エリア203bには、スルーゲート67への入球タイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC4、及び普図変動種別カウンタCS2の各値がそれぞれ格納される。

20

30

40

#### 【0112】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図22を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～999）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～999の値を取り得るカウンタの場合は999）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。また、第1初期値乱数カウン

50

タ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 3 9 9 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 3 9 9 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 4 0 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 5 1 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a に、第 2 入球口 6 4 0 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

#### 【 0 1 1 3 】

ここで、図 2 4 ( a ) を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a について説明する。図 2 4 ( a ) は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a は、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a には、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の高確率状態）に応じて異ならせて規定している。図 2 4 ( a ) に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「 0 ~ 4 」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「 5 ~ 9 9 9 」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「 0 ~ 1 9 」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「 2 0 ~ 9 9 9 」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a の更新範囲は「 0 ~ 9 9 9 」の 1 0 0 0 個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は 1 / 2 0 0 （ 1 0 0 0 個のうち 5 個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は 1 / 5 0 （ 1 0 0 0 個のうち 2 0 個）となる。なお、本制御例では、2 種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、3 種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で 4 種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように 3 種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

#### 【 0 1 1 4 】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の 2 種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第 3 の抽選結果として、「外れ」の 1 種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 を「大当たり」よりも短い期間（1 ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の 1 種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第 1 当たり乱



数テーブル 202 a に「小当たり」に対応する第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置 110 の処理負荷を軽減することができる。また、1 つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

#### 【0115】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第 1 図柄表示装置 37 の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0 ~ 99）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 99 の値を取り得るカウンタの場合は 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 64 へと入球したタイミングで R A M 203 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a に、第 2 入球口 640 へと入球したタイミングで R A M 203 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b に格納される。本制御例のパチンコ機 10 における第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、0 ~ 99 の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 当たり種別選択テーブル 202 d を参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図 25 を参照して第 1 当たり種別選択テーブル 202 d の内容について説明をする。図 25 (a) は、第 1 当たり種別選択テーブル 202 d に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 25 (a) に示した通り、この第 1 当たり種別選択テーブル 202 d は、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図 1 大当たり用テーブル 202 d 1 と、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図 2 大当たり用テーブル 202 d 2 と、を有している。まず、図 25 (b) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 202 d 1 の内容について説明をする。図 25 (b) は、特図 1 大当たり用テーブル 202 d 1 に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図 1 大当たり用テーブル 202 d 1 は、第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

#### 【0116】

具体的には、第 1 特別図柄（特図 1）の大当たり種別としては、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値（更新範囲「0 ~ 99」）が「0 ~ 49」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A」が対応付けて規定されている。この「大当たり A」は、大当たりのラウンド数が 7 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「100」が、確変カウンタ 203 i の値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 203 j a の値に「0」が設定される。さらに、「大当たり A」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17 秒」が設定されるように規定している。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 50 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり A」が決定される割合は 50 %（50 / 100）である。また、図 25 (b) に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「50 ~ 99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B」が対応付けて規定されている。この「大当たり B」は、大当たりのラウンド数が 7 ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「100」が、確変カウンタ 203 j a の値に「0」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たり B」では、大当たり遊技のエンディング期間として「15 秒」が設定されるように規定している。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり B」に対応付けられ



ている乱数値（カウンタ値）が 50 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり B」が決定される割合は 50 %（50 / 100）である。

【0117】

即ち、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る 2 個の大当たり種別（大当たり A、大当たり B）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v への球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たり A」のほうが「大当たり B」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たり A」は、「大当たり B」よりも有利な大当たり種別となる。次に、図 25（c）を参照して、特図 2 大当たり用テーブル 202 d 2 に規定されている内容について説明をする。図 25（c）は、特図 2 大当たり用テーブル 202 d 2 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図 2 大当たり用テーブル 202 d 2 は、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。図 25（c）に示した通り、本第 1 制御例における特図 2 大当たり用テーブル 202 d 2 には、第 2 特別図柄（特図 2）の大当たり種別として、「大当たり C」～「大当たり E」の 3 個の大当たり種別が規定されている。具体的には、第 2 特別図柄（特図 2）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0～29」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり C」が対応付けて規定されている。この「大当たり C」は、大当たりのラウンド数が 4 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「100」が、確変カウンタ 203 i の値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 203 i の値に「0」が設定される。さらに、「大当たり C」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17 秒」が設定されるように規定している。

【0118】

特別当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり C」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 30 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり C」が決定される割合は 30 %（30 / 100）である。また、図 25（c）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「30～69」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり D」が対応付けて規定されている。この「大当たり D」は、大当たりのラウンド数が 7 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「100」が、確変カウンタ 203 i の値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 203 i の値に「0」が設定される。さらに、「大当たり D」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17 秒」が設定されるように規定している。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり D」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 40 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり C」が決定される割合は 40 %（40 / 100）である。また、図 25（c）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「70～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり E」が対応付けて規定されている。この「大当たり E」は、大当たりのラウンド数が 16 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「100」が、確変カウンタ 203 i の値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 203 i の値に「0」が設定される。さらに、「大当たり E」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17 秒」が設定されるように規定している。

## 【 0 1 1 9 】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり E」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 3 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり E」が決定される割合は 3 0 %（3 0 / 1 0 0）である。即ち、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る 3 個の大当たり種別（大当たり C、大当たり D、大当たり E）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たり E」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たり A」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、5 0 %の割合で確変大当たり遊技が実行される第 1 特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第 2 特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第 2 特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得可能な賞球数では、第 2 特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第 1 特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第 2 特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本制御例では、図 2 5 に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

10

20

## 【 0 1 2 0 】

なお、本制御例では、第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に時短状態を同一期間（時短回数 1 0 0 回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の一部（設定される大当たり種別の一部）にて時短状態が設定されないように構成しても良いし、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。さらに、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。図 2 2 に戻り説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 1 9 8）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 により第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するメイン処理（図 5 1 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタ C S 1 の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d（図 2 6 参照）は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 内に設けられている。

30

40

## 【 0 1 2 1 】

ここで、図 2 6 を参照して変動パターン選択テーブル 2 0 2 b の内容について説明をする。図 2 6（a）は変動パターン選択テーブル 2 0 2 b に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 2 6（a）に示した通り、変動パターン選択テーブル 2 0 2 b には、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル 2 0 2 b 1 と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル 2 0 2 b 2 と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状

50

態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル 202b に規定されている各テーブルの詳細な内容について、図 26（b）及び図 27 を参照して説明をする。図 26（b）は通常用テーブル 202b1 に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル 202b1 は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

#### 【0122】

まず、図 26（b）を参照して、通常用テーブル 202b1 について説明する。図 26（b）は、この通常用テーブル 202b1 の規定内容を示した図である。この通常用テーブル 202b1 には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタ CS1 の値が割り付けられている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第 1 特別図柄（特図 1）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「0～19」の場合は、変動パターンとして変動時間が 33 秒～42 秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 30 秒間、加算時間が 3 秒～12 秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本制御例では、取得した変動種別カウンタ CS1 の値に応じて加算時間が 0.5 秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0」である場合には加算時間が「3 秒」、「1」である場合には加算時間が「3.5 秒」、「2」である場合には加算時間が「4 秒」、「3」である場合には加算時間が「4.5 秒」、「4」である場合には加算時間が「5 秒」、「5」である場合には加算時間が「5.5 秒」、「6」である場合には加算時間が「6 秒」、「7」である場合には加算時間が「6.5 秒」、「8」である場合には加算時間が「7 秒」、「9」である場合には加算時間が「7.5 秒」、「10」である場合には加算時間が「8 秒」、「11」である場合には加算時間が「8.5 秒」、「12」である場合には加算時間が「9 秒」、「13」である場合には加算時間が「9.5 秒」、「14」である場合には加算時間が「10 秒」、「15」である場合には加算時間が「10.5 秒」、「16」である場合には加算時間が「11 秒」、「17」である場合には加算時間が「11.5 秒」、「18」である場合には加算時間が「12 秒」となるように規定されている。

#### 【0123】

そして選択された基本時間（30 秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置 113 に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第 3 図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列 Z2 の第 3 図柄の種別を、常に特定の第 3 図柄（本制御例では数字の 1 を付した第 3 図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させることなく、様々な第 3 図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「20～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が 43 秒～52 秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 30 秒間、加算時間が 13 秒～22 秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタ CS1 の値に応じて加算時間が 0.5 秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。ここで、本制御例では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「3 秒～12 秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列 Z2 が 1 周程度変

動した後に停止表示される演出)が、「13秒~22秒」の場合は、スーパーリーチ演出(中図柄列Z2が2周程度変動した後に停止表示される演出)が実行されるように構成している。

#### 【0124】

このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が実行される期間を基本コマンド(基本時間を示す情報が含まれるコマンド)に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド(加算時間を示す情報が含まれるコマンド)に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置113側で容易に異なる変動演出を設定することができる。なお、本制御例では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間(30秒)と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間(30秒)と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を30秒、スーパーリーチ用の基本時間を40秒に規定し、第3図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「3~12秒」の範囲から選択するように構成しても良い。次いで、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170~198」の場合は、変動パターンとして変動時間が90秒のSP(リーチ)が規定されている。このSPが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が55秒間、加算時間が35秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、SPが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第3図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Z2の第3図柄の種別を、常に特定の第3図柄(本制御例では数字の1を付した第3図柄)となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えることなく、変動の途中で中図柄列Z2の第3図柄の表示順序を最終的に停止させる第3図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第3図柄の種別を設定する必要が無い。

#### 【0125】

また、図柄種別が特図1で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0~179」の場合は、変動パターンとして変動時間が8秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間8秒、加算時間0秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第3図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第3図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「180~198」の場合は、変動パターンとして変動時間が33秒~52秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間、加算時間が3秒~22秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて加算時間が0.5秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第3図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第3図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置113側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第3図柄種別の設定内容から1つずらした第3図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第3図柄の近辺で第3図柄が停止表示(外れ停止表示)される演出態様を容易に設定することができる。

#### 【0126】

一方、特別図柄の種別(図柄種別)が第2特別図柄(特図2)である場合は、当否判定

結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～99」の場合は、変動パターンとして変動時間が40秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が10秒間、加算時間が30秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「100～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が10秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が10秒間、加算時間が0秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、本制御例では、通常状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行されると、図8(b)から図10を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置113に対して基本時間(10秒)を示すコマンド(基本コマンド)と、加算時間(30秒)を示すコマンド(加算コマンド)が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン(特殊変動)を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第2特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間10秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図8(b)に示した通り、上下方向に第3図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図9(a)に示したように第3図柄を停止表示(仮停止表示)させる演出態様が設定される。そして、加算時間0秒を示す加算コマンドを受信している場合は(変動パターンが特殊外れである場合は)、そのまま第3図柄を確定表示し変動演出を終了する。一方、加算時間30秒を示す加算コマンドを受信している場合は(変動パターンが特殊リーチである場合は)、図9(b)や図10に示したように、仮停止している第3図柄が再始動する変動演出が設定される。

#### 【0127】

次に、図27を参照して、確変・時短用テーブル202b2の内容について説明をする。図27は、確変・時短用テーブル202b2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル202b2は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の種別と、変動回数(大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数)と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態(確変状態、又は時短状態)が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が100回に到達した場合に成立する第1時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第2時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。この普通図柄の高確率状態(確変状態、時短状態)中は、普通図柄の低確率状態(通常状態)よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように設定されている。よって、単位時間あたりに実行され得る特別図柄抽選の回数を増加させることができるため、遊技者に対して効率の良い遊技(特別図柄の抽選遊技)を提供することができる。

#### 【0128】

具体的には、図27に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が「1回～20回」の期間は、特別図柄の種別、特別図柄抽選の結果、取得した変動種別カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が「5秒」の変動パターン(短変動)が選択されるように規定している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間(特別図柄変動が20回実行されるまでの期間)は、他の期間よりも短い変動時間で特別図柄抽選が実行される高速変動期間(第1期間)となる。この高速変動期間を設定することで、大当たり遊技の終了後に短期間で次の大当たり遊技を実行させ易くすること

ができるため、遊技者に対して、一の大当たり遊技に関連して次の大当たり遊技が実行されたのではと思わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この高速変動期間中は、変動時間が「5秒」の変動パターンが常に選択されるため、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。加えて、通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点では第2特別図柄の保留球（特図2保留球）を獲得していない可能性が高いため、獲得済みの第1特別図柄の保留球（特図1保留球）を用いた特別図柄抽選（特図1抽選）が実行され易く、確変状態、或いは時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている常態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点にて、特図2保留球

10

#### 【0129】

このように、普通図柄の高確率状態が設定された直後では、何れの図柄種別（第1特別図柄、第2特別図柄）の特別図柄抽選も実行され得るため、図27に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が20回実行されるまでの期間）は、図柄種別に関わらず同一の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、何れの図柄種別の特別図柄抽選が実行された場合であっても同一の特別図柄変動を実行することができ、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。なお、本制御例は、図4を参照して上述した通り、左打ち遊技によって発射された球も、右打ち遊技によって発射された球も、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、第2入球口640へと2球に1球の割合で到達するように構成しているため、普通図柄の高確率状態中に球を発射させる遊技を継続して実行するだけで、特別図柄抽選を途切れることなく実行することができるように構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、高速変動期間が終了するまでの期間、即ち、20回目の特別図柄変動が終了するまでの期間（5秒×20回）となる100秒を高速変動期間として予め設定しておき、20回の特別図柄抽選を跨ぐ連続演出として、100秒間の連続演出を容易に実行することができる。この場合、高速変動期間中に大当たり当選した場合にのみ、既に設定されている連続演出の演出態様を切り替える切替処理を実行すれば良く、高速変動期間中における演出を実行するための処理を簡素化することができる

20

30

#### 【0130】

また、高速変動期間中において設定された100秒間の連続演出を一時的に停止するかどうかの判別を行う判別手段を設け、例えば、実行中の特別図柄変動が停止表示されてから、次の特別図柄変動が実行されるまでの期間が所定期間（例えば、1秒）以上であると判別した場合、即ち、特別図柄変動が途切れたと判別した場合には、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。これにより、高速変動期間中に遊技者が離席した場合であっても連続演出のみ先に進行してしまうことを抑制することができる。加えて、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、枠ボタン22）を設け、その操作手段に対して所定の操作を実行した場合に、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、高速変動期間中に選択される変動パターン（変動時間）として、同一の変動時間（5秒）が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、5秒以外の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも5秒以上の変動時間が設定され易くすると良い。このように構成することで、予め設定されていた100秒間の連続演出の演出態様を切り替えてから大当たり当選を示す特別図柄が停止表示されるまでの期間を長くし易くすることができるため、遊技者が抽選結果を十分に把握可能な演出態様で大当たり当選を報知することができ、演出効果を高めることができる。また、高速変動期間として想定される時間（100秒）に対して、一括で連続演出の演出態様を設定するのではなく、高速変

40

50

動期間（１００秒）を複数の期間に区分けし、例えば、第１高速変動期間（５０秒）中に実行する第１連続演出を高速変動期間（第１高速変動期間）の開始タイミングで設定し、第２高速変動期間（５０秒）中に実行する第２連続演出を、第２高速変動期間の開始タイミングで設定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、高速変動期間の前半で大当たり当選した場合に実行されない演出態様（連続演出の後半期間の演出態様）を予め設定する事態が発生することを抑制することができる。

#### 【０１３１】

さらに、高速変動期間の全期間に対して連続演出を実行する必要は無く、高速変動期間のうち特定の第１期間（例えば、高速変動期間中に実行される特別図柄変動（計２０回）のうち、１０回目から２０回目の変動期間）のみ連続演出を実行するように構成しても良い。図２７に戻り説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短外れ）が選択されるように規定している。本制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合には、主として第２特別図柄抽選が実行されるように構成されており、普通図柄の高確率状態が設定されてから２１回以上の特別図柄変動が実行されている第２期間中は、継続して遊技を行っている限り第２特別図柄抽選が実行され易く構成されている。しかしながら、図４にて上述した通り、本制御例のパチンコ機１０は、左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても第１入球口６４、及び第２入球口６４０へと球を入球させることが可能な遊技盤１３の構成を有しているため、例えば、確変状態、或いは時短状態中に遊技を中断した場合は、遊技再開後に第１特別図柄抽選が実行される場合がある。

#### 【０１３２】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とは異なり、通常大当たり遊技が実行される可能性（大当たり当選の５０％）があり、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、大当たり当選した中では遊技者に不利な抽選結果となる。また、本制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出（第３図柄を用いた変動演出）にて、大当たり当選の有無に加え、大当たり種別も遊技者に示唆可能に構成しており、例えば、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆し、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆するように構成している。よって、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出にて、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚにてリーチ状態（通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示す組合せとなる主図柄ｓｚの一部が停止表示され、残りの図柄列が変動表示されている状態）が創出された場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、図１５（ａ）に示した通り、必ず、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚと、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚとの何れもがリーチ状態となる変動演出（ダブルリーチ演出）が実行されるように構成している。これにより、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまうことを抑制することができる。

#### 【０１３３】

10

20

30

40

50



このダブルリーチ演出を実行するために、第２期間中における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択される。なお、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出として上述したダブルリーチ演出が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ実行されてしまうと、ダブルリーチ演出が実行された時点で第１特別図柄の大当たり当選について遊技者に把握されてしまうため、本制御例では、第１特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約８０％）と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（約２５％）と、第２特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約５％）とで、ダブルリーチ演出を実行するための変動パターン（３０秒の変動時間）が選択されるように構成している。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態中にダブルリーチ演出が実行された場合に、該当する特別図柄抽選が第１特別図柄の抽選であるか第２特別図柄の抽選であるかを分かり難くすると共に、抽選結果が大当たりであるか否かも分かり難くすることができ、ダブルリーチ演出の演出結果が表示されるまで遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対しても、ダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、ダブルリーチ演出全体に対して確変大当たり遊技が実行される大当たり当選したことを示す演出結果（奇数の数字を付した主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示する演出結果）を、第１特別図柄抽選に対してのみダブルリーチ演出を実行する場合に比べて創出し易くすることができる。よって、ダブルリーチ演出が実行された場合における確変大当たり遊技に対する期待度を高めることができる。図２７に戻り、説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。

10

20

#### 【０１３４】

本制御例では、大当たり遊技中に球が可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しており、特別図柄の高確率状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動の実行回数が５０回に到達した場合に成立する第１確変終了条件と、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄の大当たり当選した場合に成立する第２確変終了条件と、を設けており、何れかの確変終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に、特別図柄変動の実行回数が５０回となるまで確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その後、特別図柄の実行回数が５０回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、大当たり遊技終了後に特別図柄変動の実行回数が１００回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、がある。第３図柄表示装置８１の表示面では、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出が実行されるように構成しており、例えば、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出が実行された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知する報知演出（スーパーチャンスモード演出）が実行され、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合であってもＶ報知演出が実行されないように大当たり遊技中の演出態様が設定されている場合には、現在の遊技状態が確変状態であるかを分かり難くする共通演出（チャンスモード演出）が実行される。

30

40

#### 【０１３５】

そして、スーパーチャンスモード演出が実行されている場合には、特別図柄変動の５０回目（特定期間）にて、確変状態が終了することになるため、特別図柄変動５０回目に設定される「２０秒」の変動時間を用いて、確変状態が終了し、次いでチャンスモード（時短）が設定されることを示す演出が実行される。また、チャンスモードが実行されている

50



場合には、特定期間にて、確変状態が設定されていたか否かを示唆する演出が実行される。このように、特定期間における特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄変動期間を用いて、特別図柄の抽選結果以外の情報（遊技状態が移行することを案内するための情報や、過去に設定されていた遊技状態を示唆するための情報）を遊技者に報知する情報報知演出を実行する場合に、選択される特別図柄変動の変動時間を固定することで、特別図柄の抽選結果以外の情報を遊技者に報知するための情報報知演出の演出態様（演出時間も含む）のバリエーションを少なくすることが可能となる。なお、本制御例では、確変状態が終了することとなる特別図柄変動（大当たり終了後50回目の特別図柄変動）の実行期間を特定期間とし、特別図柄変動の変動時間を「20秒」に固定しているが、これに限ること無く、確変状態が終了することとなる特別図柄変動の前後も含めて、例えば、大当たり終了後45回目～52回目の特別図柄変動の実行期間が特定期間（固定された変動時間が選択される期間）とし、その特定期間中に実行される特別図柄変動の変動時間を用いて、情報報知演出を実行可能に構成しても良い。また、上述した特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて、情報報知演出の演出態様を可変させても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、確変状態が終了することを示す情報を報知しない演出態様へと可変させても良いし、実際に設定された遊技状態に関わらず、過去に設定された遊技状態（前回の大当たり遊技終了後に設定された遊技状態）が遊技者に不利な遊技状態（例えば、時短状態）であることを示す演出態様へと可変させても良い。

10

#### 【0136】

加えて、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも、情報報知演出の実行タイミングが遅くなり易くすると良い。これにより、情報報知演出の演出内容だけで無く、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。また、上述した例のように、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させる場合には、予め特定タイミングで情報報知演出が実行されるように設定しておき、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果が所定の結果（例えば、大当たり）である場合に、情報報知演出が実行されるタイミングを上述した特定タイミングから可変させるように構成しても良いし、情報報知演出が実行されるタイミングを予め設定すること無く、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて複数の実行タイミングの中から一の実行タイミングを決定するように構成しても良い。次に、特別図柄の種類（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「51回～100回（第3期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」、即ち、全範囲において、変動時間が「30秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～179」の範囲に対して変動時間が「30秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「180～198」の範囲に対して変動時間が「60秒」の変動パターン（第2超変動）が選択されるように規定している。

20

30

#### 【0137】

この第3期間は、遊技状態が時短状態となる期間である。つまり、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていた場合であっても、確変終了条件が成立し時短状態が設定される期間である。この第3期間中も、上述した第2期間と同様に、第2特別図柄抽選が主として実行される期間ではあるが、実行される遊技方法によっては第1特別図柄抽選が実行される。時短状態中は第2特別図柄抽選を実行させたほうが、第1特別図柄抽選を実行させる場合よりも遊技者に有利な遊技となるため、この第3期間中に実行される第1特別図柄抽選は長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、万が一、時短状態の第3期間中に第1特別図柄抽選が実行された場合であっても、長い変動時間が設定される変動パターンで第1特別図柄変動が実行されるため、その間に、第2特別図柄の保留球を獲得し易くすることができる。よって、時短状態中に頻繁に第

40

50

1 特別図柄抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、この第3期間中も、上述した第2期間中と同様にダブルリーチ演出(図15参照)が実行されるように構成しているため、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合、外れ当選の一部、及び第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、外れ当選した場合の一部で、変動時間が「30秒」の変動パターンが選択されるように規定している。次に、確変状態、或いは、時短状態が設定されている場合における第2特別図柄抽選に対して規定されている各種変動パターンの内容について説明をする。図27に示した通り、特別図柄の種別(図柄種別)が第2特別図柄(特図2)で、変動回数(大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数)が「1回~20回(第1期間)」である場合には、抽選結果(特別図柄の抽選結果)、及び、取得した変動種別カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が「5秒」の変動パターン(短変動)が選択されるように規定している。即ち、第1期間中は、第1特別図柄抽選が実行された場合と、第2特別図柄抽選が実行された場合とで同一の変動パターン(5秒変動)が選択される。

10

#### 【0138】

次に、変動回数(大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数)が「21回~49回(第2期間)」であって、抽選結果(特別図柄の抽選結果)が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~149」の範囲に対して、変動時間が「10秒」の変動パターン(第2短変動)が、「150~198」の範囲に対して、変動時間が「30秒」の変動パターン(長変動)が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~191」の範囲に対して変動時間が「10秒」の変動パターン(第2短変動)が選択され、「192~198」の範囲に対して変動時間が「30秒」の変動パターン(長変動)が選択されるように規定している。主として第2特別図柄抽選が実行される普通図柄の高確率状態(確変状態、時短状態)である第2期間中は、上述したダブルリーチ演出が実行される変動パターン(30秒の変動時間が設定される変動パターン)以外は、変動時間が「10秒」の変動パターンが選択される。つまり、第2入球口640へと容易に球を入球可能な状態において第2特別図柄変動が短期間で終了するようにし、第2特別図柄抽選が効率良く実行されるように構成している。これにより、特図2保留球が上限まで記憶されている状態で第2入球口640へと多量の球が入球してしまう事態が発生することを抑制することができ、遊技者に気持ちの良い遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、短時間の変動時間として「10秒」を規定しているが、この変動時間をさらに短く規定しても良く、この場合、遊技盤13へと発射された球が第2入球口640へと到達し得る間隔(約1.2秒)よりも長い時間(例えば、3秒)を規定すると良い。このように構成することで、遊技者が継続して球を発射しているにも関わらず、特図2保留球が減少していき、第2特別図柄抽選よりも非優先に設定してある第1特別図柄抽選が実行されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【0139】

次に、変動回数(大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数)が「50回(特定期間)」である場合には、抽選結果(特別図柄の抽選結果)、及び、取得した変動種別カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が「20秒」の変動パターン(中変動)が選択されるように規定している。この特定期間中に設定される変動パターンについては、上述した第1特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンと同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、特別図柄の種別(図柄種別)が第2特別図柄(特図2)で、変動回数(大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数)が「51回~100回(第3期間)」であって、抽選結果(特別図柄の抽選結果)が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~149」の範囲に対して、変動時間が「10秒」の変動パターン(第2短変動)が、「150~198」の範囲に対して、変動時間が「30秒」の変動パターン(長変動)が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~191」の範囲に対して変動時間が「5秒」の変動パターン(短変動)が選択され、「192~198」の範囲に対して変動

40

50

時間が「30秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。以上、説明をした通り、本第1制御例では、変動パターン選択テーブル202bとして、通常用テーブル202b1と、確変・時短用テーブル202b2と、を有しており、設定されている遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照するデータテーブルを異ならせるように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じて選択される変動パターンの種類を異ならせることができ、遊技者に多様な変動パターンで特別図柄抽選の結果を示すことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0140】

さらに、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで同一のデータテーブル（確変・時短用テーブル202b2）を参照して変動パターンを選択するように構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているかを遊技者に分かり難くする演出モードである「チャンスモード」が設定されている状態において、実行される特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンの種類によって、設定されている遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、を同一としているが、これに限ること無く、異なるデータテーブルを参照させるように構成しても良い。この場合、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照される確変用データテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照される時短用データテーブルと、を設け、僅かな確率（例えば、5%）で選択される変動パターンの種別として、一方のデータテーブルにのみ規定されている特定変動パターンを設けると良い。これにより、特定変動パターンが選択された場合にのみ、選択された変動パターンの種別に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者が把握することができる。加えて、確変用データテーブルと、時短用データテーブルとで、各変動パターンが選択される割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」中に実行される特別図柄抽選に対して選択される変動パターンの偏りを分析することによって、遊技者に現在設定されている遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。

#### 【0141】

なお、上述した通り、本制御例では、設定される遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しているが、遊技状態以外の条件によって参照するデータテーブルを選択するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、前回の当たり当選時に設定されていた遊技状態や、前回の当たり当選時に設定された当たり種別（特別図柄の停止表示態様）や、第3図柄表示装置81に停止表示された第3図柄の表示態様や、大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65Vへと球が通過したか否か（V入賞したか否か）の結果等に基づいて、同一の時短状態中において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しても良い。この場合、選択された変動パターンを示すコマンド（変動パターンコマンド）を設定する際に、参照されたデータテーブル（変動パターン選択テーブル）の種別を示す情報が含まれるコマンドを設定するように構成すると良い。これにより、音声ランプ制御装置113側で、変動パターンコマンドを受信した場合に、今回設定された変動パターンの種別に加え、現在の遊技状態が設定された経緯も判別することが可能となる。よって、受信した変動パターンコマンドに基づいて、例えば、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、球をV入賞させることが出来ず時短状態が設定されたことを判別し、専用の演出モード（例えば、「残念モード」）を設定することができる。図22に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり299）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図40参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）6

10

20

30

40

50

7を通過したことが検知された時に取得され、RAM 203の普通図柄保留球格納エリア203cに格納される。

#### 【0142】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM 202に格納される第2当たり乱数テーブル202cによって設定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、第2当たり乱数テーブル202cによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄(第2図柄)の当たりと判定する。また、この第2当たり乱数テーブル202cは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第2当たり乱数テーブル202cに規定されている内容について、図24(b)を参照して説明をする。図24(b)は、第2当たり乱数テーブル202cに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図24(b)に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0~2」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0~149」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率(1/100)が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法(左打ち遊技)が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第2入球口640内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率(1/2)が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

#### 【0143】

また、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間(例えば、10秒)が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第2入球口640へと球を入球させ易い遊技状態(確変状態、時短状態)を容易に設定することができる。さらに、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第2入球口640へと球を複数個入球させることが可能な動作態様(ロング開放)で電動役物640aが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態(通常状態)であっても、一時的に第2入球口640へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第2特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され(値=0~299)、タイマ割込処理(図40参照)毎に1回更新されると共に、メイン処理(図51参照)の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM 203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

#### 【0144】

図21に戻り説明を続ける。ROM 202は、図22に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図23(a)を参照して、本

実施形態のパチンコ機 10 における主制御装置 110 の ROM 202 の内容について説明をする。図 23 (a) は、本実施形態におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の ROM 202 の内容を模式的に示した模式図である。図 23 (a) に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の ROM 202 は、第 1 当たり乱数テーブル 202 a、変動パターン選択テーブル 202 b、第 2 当たり乱数テーブル 202 c、第 1 当たり種別選択テーブル 202 d を少なくとも有している。なお、第 1 当たり乱数テーブル 202 a、変動パターン選択テーブル 202 b、第 2 当たり乱数テーブル 202 c、第 1 当たり種別選択テーブル 202 d については、図 22 に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図 21 に戻り、説明を続ける。RAM 203 は、図 22 に図示した各種カウンタのほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

10

#### 【0145】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図 51 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 50 参照）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 49 参照）が即座に実行される。また、RAM 203 は、図 23 (b) に示すように、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b、普通図柄保留球格納エリア 203 c、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203 e、普通図柄保留球数カウンタ 203 f、遊技状態格納エリア 203 g、時短カウンタ 203 h、確変カウンタ 203 i、大当たり開始フラグ 203 j、大当たり中フラグ 203 k、確変設定フラグ 203 m、確変通過カウンタ 203 n、入賞個数カウンタ 203 o、残球タイマフラグ 203 p、残球タイマ 203 q、確変有効フラグ 203 r、確変有効タイマ 203 s、排出個数カウンタ 203 t、その他メモリエリア 203 z を有している。第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a は、上限個数（本制御例では、4 個）まで、第 1 入球口 64 に球が入球（始動入賞）したことに基

20

30

#### 【0146】

特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄の変動表示を開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a、或いは第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b に各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。本制御例では、第 1 特別図柄抽選よりも優先して第 2 特別図柄抽選が実行されるように構成しているため、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b の何れにも各種カウンタ値が記憶されている場合には、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b に格納されている各種カウンタ値が特別図柄保留球実行エリアへとシフトして記憶される。第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴

40

50

ってカウンタ用バッファ（図 2 2 参照）より取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の値がそれぞれ記憶される。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 4 0 参照）の中で、球が第 1 入球口 6 4 へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を取得し、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a にそれぞれ格納する。また、球が第 2 入球口 6 4 0 へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を取得し、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b にそれぞれ格納する。M P U 2 0 1 は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 または第 3 図柄表示装置 8 1 の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a、或いは、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。  
【 0 1 4 7 】

普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c はスルーゲート 6 7 への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図 2 2 参照）より取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が記憶される記憶エリアである。主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 4 0 参照）の中で、球がスルーゲート 6 7 を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に格納する。普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c は、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 4 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c には、スルーゲート 6 7 へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 または第 3 図柄表示装置 8 1 の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。なお、M P U 2 0 1 は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 0 1 4 8 】

第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 4 0 参照）の中で検出される第 1 入球口 6 4 への入賞に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 で行われる変動表示演出（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 0 の S 1 7 0 1 参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値 4 まで 1 加算される。一方、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d は、変動表示演出が実行される毎に 1 減算される。また、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（即ち、保留球数）は、第 1 入球口 6 4 に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a にカウンタ値が格納された場合に、主制御装置 1 1 0 から出力される第 1 特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される。第 1 特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。第 2 特別図柄

保留球数カウンタ 2 0 3 e は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 4 0 参照）の中で検出される第 2 入球口 6 4 0 への入賞に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 で行われる変動表示演出（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 0 の S 1 7 0 1 参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値 4 まで 1 加算される。一方、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e は、変動表示演出が行われる毎に 1 減算される。

#### 【 0 1 4 9 】

また、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値（即ち、保留球数）は、第 2 入球口 6 4 0 に球が入球（始動入賞）したことに基いて、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b にカウンタ値が格納された場合に、主制御装置 1 1 0 から出力される第 2 特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される。第 2 特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。M P U 2 0 1 は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄大当たり判定処理（図 4 2 の S 3 0 1 参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第 1 図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

#### 【 0 1 5 0 】

普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 4 0 参照）の中で検出されるスルーゲート 6 7 を球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基いて、第 2 図柄表示装置 8 3 で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大 1 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、スルーゲート 6 7 を球が通過したことに基いて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 0 の S 1 7 0 1 参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで 1 加算される（図 4 8 の S 9 0 4 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、普通図柄の変動表示が行われる毎に 1 減算される（図 4 7 の S 8 0 5 参照）。遊技状態格納エリア 2 0 3 g は、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ 2 0 3 h の設定状況、確変カウンタ 2 0 3 i の設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 で、且つ、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きい値で、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 である場合に時短状態が記憶され、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きい値で、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きい値である場合に確変状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が行われている状態では、大当たり遊技が行われている状態であることを示す大当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では出力された状態コマン

10

20

30

40

50



ドを受信し、従状態設定エリア 2 2 3 g に一時的に記憶する。

【 0 1 5 1 】

この遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機 1 0 の電源を入れた際に行われる立ち上げ処理（図 5 0 参照）において、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機 1 0 の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 側が判別可能にすることができる。時短カウンタ 2 0 3 h は、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ 2 0 3 h には、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図 5 4 の S 2 1 0 3 参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に 0 にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ 2 0 3 j の値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ 2 0 3 h の値が減算され、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短カウンタ 2 0 3 h の値として、「 1 0 0 0 0 」を設定するように構成すれば良い。

【 0 1 5 2 】

また、本実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件、時短カウンタ 2 0 3 h の値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタ 2 0 3 h の値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置 1 1 0 の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ 2 0 3 h の値を減算させるように構成しても良い。加えて、本実施形態では、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h の値を複数まとめて（例えば、2）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ 2 0 3 h の値に関わらず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が「 0 」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 5 3 】

確変カウンタ 2 0 3 i は、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ 2 0 3 i には、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）6 5 v を通過したことに基づいて、その大当たり遊技終了後に値が設定される（図 5 4 の S 2 1 0 2 参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に 0 にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ 2 0 3 i の値がセットされ、特別図柄



抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ203iの値が減算され、確変カウンタ203iの値が0となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ203iの値として、「10000」を設定するように構成すれば良い。また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための条件、確変カウンタ203iの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ203iの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置110の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ203iの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ203iの値を減算させるように構成しても良い。

10

#### 【0154】

さらに、当選した大当たり種別と、特定領域（Vゲート）65vへの球の通過状況とに基づいて確変カウンタ203iに設定される値を異ならせても良いし、上述した時短カウンタ203hの値を減算する内容と同様に、特別図柄の変動回数以外の条件によって確変カウンタ203iの値を減算可能に構成しても良いし、確変カウンタ203iの値を減算するための減算条件が成立した場合に、確変カウンタ203iの値を一度に複数個減算可能に構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態がいつまで継続するのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、特別図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選の結果を飽きること無く注視させることができる。また、本制御例では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ203iの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ203iの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置110の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ203iの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ203iの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第1入球口64、第2入球口640等）に入球したことに基づいて確変カウンタ203iの値を減算するように構成してもよい。加えて、本制御例では、確変カウンタ203iの値を1ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ203iの値を複数まとめて（例えば、2）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ203iの値に関わらず、確変カウンタ203iの値が「0」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

20

30

#### 【0155】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。大当たり開始フラグ203jは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ203jがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ203jは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ203jは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図52のS1903参照）。大当たり中フラグ203kは、大当たり遊技（特別

40

50

遊技状態)中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ203kがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ203kは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技(特別遊技状態)が開始されると共にオンに設定される(図52のS1903参照)。また、大当たり遊技(特別遊技状態)の終了時にオフに設定される(図54のS2105参照)。そして、特別図柄変動処理(図41参照)では、この大当たり中フラグ203kが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される(図41のS201参照)。

#### 【0156】

確変設定フラグ203mは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機10では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65v(図5参照)に球が入球(流下)したか否かにより決定される。ここで、この特定領域(Vゲート)65vへと球が入球(流下)したこと(特定領域(Vゲート)65vに設けられている確変スイッチの通過)を検出すると、確変設定フラグ203mがオンに設定される(図55のS2215参照)。一方、この確変設定フラグ203mは、大当たり遊技の終了時にオフに設定される(図54のS2105参照)。なお、この確変設定フラグ203mは、電源断時にはバックアップされ、復帰時(電源投入時)には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機10が初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ203mがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ203mを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ203nが0より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ203mのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

#### 【0157】

確変通過カウンタ203nは、大当たり遊技中の1つのラウンド(本実施形態では、大当たりの1ラウンド)で確変スイッチを通過した(特定領域を流下した)球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ203nと後述する排出個数カウンタ203tとの合計により可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ203nは、確変スイッチを球が通過した(特定領域を流下した)場合に1ずつ加算されて更新される。また、可変入賞装置65に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ203nは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。入賞個数カウンタ203oは、大当たり遊技における1つのラウンドで可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口65aへの入賞が検出されたことに基づいて、1ずつ加算されて更新される。一方、1つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置65に入賞した個数(入賞個数カウンタ203oの値)と排出された個数(排出個数カウンタ203tと確変通過カウンタ203nとの合計値)とが一致しているか判別された後に、初期値である「0」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ203oの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。残球タイマフラグ203pは、1のラウンドが終了し、特定入賞口65aが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ203pがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ203pがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ203qが1ずつ加算されて更新される。残球タイマ203qは、特定入賞口65aが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置65内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

#### 【0158】

10

20

30

40

50

残球タイマ 2 0 3 q は、予め設定されている 1 のラウンドが終了して可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a が閉鎖した場合に、可変入賞装置 6 5 に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、可変入賞装置 6 5 に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は 0 . 5 秒であり、本実施形態では、予め 0 . 8 秒に対応するカウンタ値が残球タイマ 2 0 3 q の上限値として設定されている。この残球タイマ 2 0 3 q の上限値（本実施形態では、0 . 8 秒）となったことに基づいて、可変入賞装置 6 5 への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、可変入賞装置 6 5 内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ 2 0 3 m をオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ 2 0 3 r は、切替弁 6 5 y が球を特定領域（Vゲート）6 5 v へと振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が特定領域（Vゲート）6 5 v を通過した場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ 2 0 3 r がオンに設定されている場合には、特定領域（Vゲート）6 5 v を遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。確変有効タイマ 2 0 3 s は、上述した確変有効フラグ 2 0 3 r がオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ 2 0 3 s により切替弁 6 5 y が特定領域（Vゲート）6 5 v を球が流下不可能な配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、切替弁 6 5 y に到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は 0 . 3 秒である。確変有効タイマ 2 0 3 s の上限値は 0 . 5 秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に特定領域（Vゲート）6 5 v を通過しても不正と判別して通過と判別しない。

10

20

#### 【 0 1 5 9 】

これにより、不正に遊技球を特定領域（Vゲート）6 5 v（V領域）に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ 2 0 3 t は、1 のラウンドで可変入賞装置 6 5 から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ 2 0 3 t は、可変入賞装置 6 5 に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である 0 にリセットされる。その他メモリエリア 2 0 3 z は、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図示せず）が即座に実行される。

30

40

#### 【 0 1 6 0 】

払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されて

50

いる。また、図示はしないが、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。発射制御装置 112 は、主制御装置 110 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット 112a を制御するものである。球発射ユニット 112a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 51 に触れていることをタッチセンサ 51a により検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ 51b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 51 の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第 1 制御例における遊技球は、発射ソレノイドが励磁されることで動作することが可能なため、後述する第 68 制御例における傾倒役物 600 の別形態である。音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 114 で行われる第 3 図柄表示装置 81 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 とを有している。

10

20

#### 【0161】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、その他装置 228、枠ボタン 22 などがそれぞれ接続されている。その他装置 228 には、パチンコ機 10 に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 114 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 113 は、枠ボタン 22 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 22 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 81 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。ここで、後面画像とは、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置 114 は、この音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 81 に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン 22 が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置 228 へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン 22 への操作内容に対応した音声を音声出力装置 226 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン 22 への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 227 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

30

40

#### 【0162】

また、音声ランプ制御装置 113 は、表示制御装置 114 から第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 113 では、表示制御装置 114 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 226 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 227 の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 113 に接

50

続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 81 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、図 28 (a) に示すように、従変動パターン選択テーブル 222 a と、通常中特図 2 演出選択テーブル 222 b と、確変中演出選択テーブル 222 c と、連続予告実行選択テーブル 222 d と、V 報知実行選択テーブル 222 e と、ボタン操作時演出選択テーブル 222 f と、が少なくとも記憶されている。

10

#### 【0163】

従変動パターン選択テーブル 222 a は、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、後述する各制御例において、同一の符号（222 a）を付した要素の名称として変動パターン選択テーブルと称する場合があるが、その意味する所は同一である。なお、本制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第 3 図柄表示装置 81 にて第 3 図柄が横スクロールで変動表示される変動演出（図 7 参照）が実行される。この変動演出では、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第 3 図柄表示装置 81 にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。通常中特図 2 演出選択テーブル 222 b は、通常状態が設定されている間に実行された第 2 特別図柄変動のうち、加算時間が 30 秒の変動パターンが選択された場合の第 3 図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第 2 特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図 2 保留数、特図 1 保留数、演出カウンタ 223 f の値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

20

30

#### 【0164】

本制御例では、通常状態が設定されている状態において普通図柄抽選で当たり当選すると、電動役物 640 a が 5 秒間開状態となる普図当たり遊技が実行される。そして、普図当たり遊技中に第 2 入球口 640 へと球を入球させることで第 2 特別図柄抽選を実行させることが可能に構成している。つまり、第 2 特別図柄抽選が実行され難い遊技状態（通常状態）において、所定の実行条件が成立した場合に（普図当たり当選した場合に）、所定期間の間（普図当たり遊技期間の間）、第 2 特別図柄抽選の抽選契機（特図 2 保留球）を獲得し易く（第 2 入球口 640 へと球を入球させ易く）することができるよう構成している。通常状態中に実行される第 2 特別図柄抽選では、通常用テーブル 202 b 1（図 26 (b) 参照）に示した通り、変動時間が「10 秒」の変動パターンと、変動時間が「40 秒」の変動パターンとが選択可能に構成されており、変動時間が「40 秒」の変動パターンが設定されている第 2 特別図柄抽選が実行される場合に、通常中特図 2 演出選択テーブル 222 b を参照して変動演出の演出態様が設定される。ここで、図 29 を参照して、通常中特図 2 演出選択テーブル 222 b の内容について説明をする。図 29 は、通常中特図 2 演出選択テーブル 222 b の内容を模式的に示した図である。この通常中特図 2 演出選択テーブル 222 b は、通常状態が設定されている間に実行された第 2 特別図柄変動のうち、加算時間が 30 秒の変動パターンが選択された場合の第 3 図柄の変動演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第 2 特別図柄抽選の抽選結果（当

40

50

否判定結果)、特図2保留数、特図1保留数、演出カウンタ223fの値に対応させて異なる演出態様(演出内容)が規定されている。通常用テーブル202b1(図26(b)参照)に示した通り、本制御例では、通常状態中に第2特別図柄変動が実行されると、基本時間(10秒)に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され(図9(a)参照)、その後、通常中特図2演出選択テーブル222bを参照して選択された演出内容(演出態様)として疑似変動演出(図9(b)~126参照)が加算時間(30秒)の間に実行されるように構成している。

#### 【0165】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図2保留数が3の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に、変動パターンとして「疑似3演出」が、「80~99」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似2演出」が規定されており、特図2保留数が2の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の範囲に、変動パターンとして「疑似2演出」が、特図2保留数が1の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~89」の範囲に、変動パターンとして「疑似1演出」が、「90~99」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似4演出」が規定されている。また、抽選結果が大当たりであって、特図2保留数が0の場合は、特図1保留数が1~4の場合に「特殊終了演出」が、特図1保留数が0の場合に「疑似無し演出」が設定される。抽選結果が外れである場合には、特図2保留数が3の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の範囲に、変動パターンとして「疑似3演出」が規定されており、特図2保留数が2の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の範囲に、変動パターンとして「疑似2演出」が、特図2保留数が1の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の範囲に、変動パターンとして「疑似1演出」が、特図2保留数が0の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、第2特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図2保留数及び特図1保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、1の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。

#### 【0166】

さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数(第3図柄の仮停止回数)が、獲得済みの特図2保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図2保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図2保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図2保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図2保留を用いた変動演出が実行されるため(チャンスゾーンが継続するため)、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。また、本制御例では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出(特殊疑似2演出、疑似4演出)を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図2保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【0167】

次に、図30を参照して、確変中演出選択テーブル222cの内容について説明をする。図30は、確変中演出選択テーブル222cの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル222cは、確変状態(時短状態)中、即ち、普通図柄の高確率状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が30秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。この確変中演出選択テーブル222cは、実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を設定する際に参照されるものであり、変動表示設定処理(図66のS4113参照)にて実行される特図1演出態様設定処理(図67のS4903参照)にて、確変状

態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図 67 の S 5 0 0 5 : Y e s ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「30 秒」である場合（図 67 の S 5 0 0 7 : Y e s ）、又は、変動表示設定処理（図 66 の S 4 1 1 3 参照）にて実行される特図 2 演出態様設定処理（図 68 の S 4 9 0 7 参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図 68 の S 5 1 1 2 : Y e s ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「30 秒」である場合（図 68 の S 5 1 1 4 : Y e s ）、に参照される。本制御例では、普通図柄の高確率状態において第 1 特別図柄抽選が実行された場合に、第 1 特別図柄抽選でのみ当選し得る大当たり（通常大当たり遊技が実行される大当たり）に当選したことが、第 1 特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるよりも前に遊技者が把握してしまう事態が発生することを抑制するために、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第 3 図柄（偶数の数字が付された第 3 図柄）と、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第 3 図柄（奇数の数字が付された第 3 図柄）と、が何れもリーチ状態となるダブルリーチ演出を実行するように構成している。

10

#### 【0168】

さらに、普通図柄の高確率状態である確変状態、或いは、時短状態において、上述したダブルリーチ演出が実行された場合に、実行中の特別図柄抽選が第 1 特別図柄抽選であることを遊技者に把握させ難くするために、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第 2 特別図柄抽選に対応する変動演出においても、上述したダブルリーチ演出を実行するように構成している。また、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される第 1 特別図柄変動と、第 2 特別図柄変動とは、何れも変動時間が「30 秒」の変動パターンを選択可能に構成しており、この「30 秒」の変動パターンが選択された場合においてダブルリーチ演出が実行されるように構成している。このように、特別図柄の種別に関わらず、同一の変動時間（30 秒）を設定し、同一の変動演出となるダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、実行される変動演出によって実行中の特別図柄変動の図柄種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することが出来ると共に、変動演出に用いられる演出データを共通化することにより、パチンコ機 10 にて実行される各種演出に用いられる演出データの容量を抑えることができる。図 30 に示した通り、確変中演出選択テーブル 222c には、図柄種別（特別図柄の種別）と、抽選結果（特別図柄抽選の結果）と、演出カウンタ 223f の値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第 1 特別図柄（特図 1）であって、抽選結果が確変大当たり（大当たり A）である場合は、演出カウンタ 223f の値が「0～49」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「50～99」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、通常大当たり（大当たり B）である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。また、図柄種別が第 2 特別図柄（特図 2）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ 223f の値が「0～49」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「50～99」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ 223f の値が「0～4」の範囲に「ダブルリーチ」が、「5～10」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「11～99」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

20

30

40

#### 【0169】

このように構成することで、確変状態において第 1 特別図柄抽選が実行される場合も、第 2 特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図 15（a）に示した、通常大当たりに対応する第 3 図柄を含む 2 以上の第 3 図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第 3 図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図 15（b）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第 1 特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させ

50



ながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列 2 2 が 1 周、或いは 2 周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン 2 2 を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。なお、通常状態中に第 2 特別図柄変動が実行される場合において、変動時間が「10 秒（基本時間 10 秒、加算時間 0 秒）」の変動パターン（特殊外れ）が選択された場合には、図 9（a）に示した外れリーチ演出が実行された後、そのまま外れを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示される。一方、変動時間が「10 秒（基本時間 10 秒、加算時間 0 秒）」の変動パターン（特殊当たり）が選択された場合には、10 秒間の図柄変動の後、大当たり当選を示す表示態様（例えば、「777」）で第 3 図柄が停止表示される。このように、通常状態中に実行される第 2 特別図柄変動に対応する変動演出として、1 回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンと、1 回の特別図柄変動期間中に 1 回の変動演出を実行する通常変動パターンと、を設けることにより、どのタイミングで新たな第 2 特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。

10

#### 【0170】

また、チャンスゾーン中の実行される変動演出（疑似含む）の回数が多い程、大当たり当選の期待度を高めることができるため、チャンスゾーンが長時間継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。加えて、本制御例では、1 回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンにて実行される 1 回の疑似変動時間（10 秒）と同一時間となるように通常変動パターンの変動時間（10 秒）が規定されているため、例えば、特殊変動パターンで実行された第 2 特別図柄変動の後、通常変動パターンで実行された第 2 特別図柄変動が実行された場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面では、10 秒間の変動演出が繰り返し実行されることになる。よって、特殊変動パターンとして疑似変動演出が繰り返し実行されているのか、特殊変動パターンと通常変動パターンとが連続して実行されているのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、どのタイミングで新たな第 2 特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、通常状態中の第 2 特別図柄変動として、変動時間が「40」秒の変動パターンが選択された場合に、特殊変動パターンの変動演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第 2 特別図柄変動に対応する変動時間として「40 秒」以外の変動時間を選択可能に構成しても良い。また、本制御例では、特殊変動パターンの変動演出の一部である疑似変動時間を基本的に 10 秒で固定し、大当たり期待度が高い場合に、10 秒以外の長さで疑似変動演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、1 回の変動演出の実行期間が長くなることを、期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【0171】

図 28（a）に戻り、説明を続ける。連続予告実行選択テーブル 2 2 2 d は、主制御装置 1 1 0 側から受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報（大当たり当選の有無）に基づいて、複数の特別図柄変動の期間を跨いで実行される連続予告演出の実行条件を成立させるか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで連続予告演出の実行条件が成立すると、枠ボタン 2 2 への操作を有効に判別する特殊有効時間が設定される。そして、特殊有効時間内に枠ボタン 2 2 が操作された場合に、連続予告演出が実行される。この連続予告演出が実行されると、通常背景モード（海モード、山モード）とは異なる背景モード（空モード）へと移行し、実行条件の成立対象となった入賞情報に対応する特別図柄抽選の結果が表示されるまでの期間を用いた連続演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている期間のうち、高速変動期間（普通図柄の高確率状態が設定されてから、20 回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間）中は、他の期間に比べて枠ボタン 2 2 への操作に基づいて背景モードが移行し難くなるように構成している。そのような高速変動期間中であっても、枠ボタン

40

50



２２を操作することにより背景モードを移行させることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、通常背景モード移行とは異なり、大当たり当選の期待度を高めた背景モード移行を実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、高速変動期間中は、他の期間に比べて特別図柄変動の変動時間が短くなり易いため、他の期間のように背景モードを移行させてしまうと、肝心な特別図柄抽選の結果を見逃してしまう虞があることから、背景モード移行し難くなるように構成している。しかしながら、連続予告演出が実行されることに基づいて背景モード移行する場合には、複数回の特別図柄変動の変動時間を用いた連続予告演出が実行されるため、背景モード移行後に即座に連続予告演出の演出結果が表示されることが無い。よって、背景モード移行を実行したとしても、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

10

#### 【０１７２】

さらに、本制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景モード移行以外の演出（操作演出）を実行可能にし、高速変動期間中であっても、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることで遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するように構成している。その中で、連続予告演出の実行条件が成立したことに基づいて背景モード移行が実行されることにより、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、図３１（ａ）を参照して、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容について説明する。図３１（ａ）は、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容を模式的に示した模式図である。図３１（ａ）に示した通り、連続予告実行選択テーブル２２２ｄには、受信した入賞情報に含まれる抽選結果（特別図柄の抽選結果）と、特図２保留数（第２特別図柄の保留球数）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて、連続予告演出の実行条件を成立させるか否かが規定されている。具体的には、抽選結果が「大当たり」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「８０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「１５０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９４」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９５～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。

20

30

#### 【０１７３】

上述した通り、本制御例では、特図２保留数が多いほど、連続予告演出の実行条件が成立し易く、さらに、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。加えて、特図２保留数が多い程、連続予告演出の実行条件が成立した場合における大当たり期待度が高くなるように構成している。よって、大当たり期待度の高い連続予告演出を実行させるために、意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。本制御例では、主制御装置１１０側から入賞情報コマンド（特別図柄に対する入賞情報コマンド）を受信した場合に、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件の成立の有無のみを判定（決定）するように構成しており、連続予告演出の実行条件が成立した場合であっても、その時点で連続予告演出が実行されず、実行条件が成立した後、特

40

50

定の期間内にて枠ボタン 2 2 を操作した場合に連続予告演出が実行されるように構成している。これにより、1 回の特別図柄変動期間中に第 2 入球口 6 4 0 へと球が複数入球し、複数の入賞情報コマンドを受信した場合には、実行条件の成立対象となる入賞情報を遊技者に分かり難くすることができる。よって、連続予告演出が実行された場合に、その連続予告演出がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、連続予告演出の演出内容が単調になることを抑制することができる。

#### 【 0 1 7 4 】

なお、本制御例では、上述した通り、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）しないように構成しているが、これに限ること無く、実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するための報知（示唆）演出を実行するように構成しても良く、例えば、副表示領域 D s に「待機中」の文字を表示することで、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するように構成しても良い。このように構成することで報知（示唆）演出が実行された場合に、連続予告演出を実行させようと意欲的に枠ボタン 2 2 を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本制御例では、図 1 3（a）に示した通り、遊技者による枠ボタン 2 2 への操作を有効に判別する有効期間が設定されていることを（有効期間中であることを）遊技者に報知可能な有効期間報知態様として、主表示領域 D m の右側下方に枠ボタン 2 2 を模したアイコン H R 1 0 を表示するように構成しているが、連続予告演出の実行条件が成立した場合に設定される特殊有効時間が設定されているのか、通常の有効時間が設定されているのかを、アイコン H R 1 0 の表示態様からは判別できない（し難い）ように構成している。このように構成することで、遊技者は、枠ボタン 2 2 を操作するまで連続予告演出が実行されるのか、通常の操作演出が実行されるのかが分からないため、連続予告演出を実行させようと枠ボタン 2 2 を意欲的に操作させることができる。

#### 【 0 1 7 5 】

なお、本制御例の構成とは異なり、アイコン H R 1 0 の表示態様によって、現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを遊技者が判別可能となるように構成しても良いし、アイコン H R 1 0 が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示タイミングによって現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを判別させるように構成しても良い。また、特殊有効時間が設定される期間を、通常有効時間が設定される期間（例えば、特別図柄変動が開始されてから 3 秒間）とは異ならせ、さらに、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対してどのタイミングで枠ボタン 2 2 を操作したら連続予告演出が実行されるのかを分かり難くすることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン 2 2 を操作させることができる。同様に、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成した場合において、連続予告演出の実行条件が成立していることを報知（示唆）する演出（例えば、副表示領域 D s に「待機中」の文字を表示）のみ実行可能に構成しても良い。これにより、連続予告演出の実行条件が成立していない状態で無駄に枠ボタン 2 2 を操作させてしまうことを抑制することができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態であって、特殊有効時間外に枠ボタン 2 2 を操作した場合に、現在が特殊有効時間外であることを遊技者に報知するための報知表示（例えば、副表示領域 D s に「今じゃない」の表示）を実行しても良いし、特殊有効時間を案内するための案内表示（例えば、副表示領域 D s に「2 秒後にもう一度押してね」の表示）を実行しても良い。また、本制御例では、第 2 特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合に、連続予告演出テーブル 2 2 2 d を参照して、連続予告演出の実行条件を成立させるための処理を実行するが、これに限ること無く、第 1 特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合にも連続予告演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

#### 【 0 1 7 6 】

図 2 8 に戻り説明をする。V 報知実行選択テーブル 2 2 2 e は、大当たり遊技中に V 報知演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。本制御例では

、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置 6 5 内に特定領域 (V ゲート) 6 5 v を設けており、可変入賞装置 6 5 内に入賞した球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過すると、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態 (確変状態) が設定されるように構成している。そして、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過し易い大当たり遊技 (確変大当たり遊技) と、その確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過し難い大当たり遊技 (通常大当たり遊技) と、を実行可能に構成している。具体的には、図 5 (b) に示した通り、可変入賞装置 6 5 内に切替弁 6 5 y を設け、切替弁 6 5 y の配置状況によって可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過不可能 (困難) な第 3 流路 6 5 e 3 と、特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過可能な第 4 流路 6 5 e 4 とに振り分けられるように構成している。この切替弁 6 5 y は、確変大当たり遊技が実行された場合の 1 ラウンド目のラウンド遊技中にのみ球を第 4 流路 6 5 e 4 へと振り分け可能な配置状況へと切り替わるように駆動制御される。V 報知演出は、大当たり遊技を実行している遊技者に対して、球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過可能な期間 (V 期間)、及び、特定領域 (V ゲート) 6 5 v を狙うための遊技方法を案内する V 案内演出と、現在が V 期間であることを報知する V 期間演出と、V 期間中に球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過したことを報知する V 成功演出と、V 期間中に球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過しなかったことを報知する V 失敗演出と、を実行可能な演出である。この V 報知演出を実行することにより、確変大当たり遊技が実行された場合において、特定領域 (V ゲート) 6 5 v に球を通過させるための遊技を容易に行わせることができると共に、特定領域 (V ゲート) 6 5 v を球が通過したことが遊技者に報知されるため、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【0177】

ここで、本制御例では、通常大当たり遊技が実行された後には、時短状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態) が設定されるように構成しており、時短状態が設定された場合には、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成している (図 18 参照)。さらに、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合の一部においても「チャンスモード」が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合であっても、内部的には確変状態が設定されている可能性を残すことができるため、遊技者に確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、大当たり遊技中に V 報知演出が実行されてしまうと、大当たり遊技中に球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過したか否かを大当たり遊技中に容易に把握できてしまうため、ひいては、球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過したにも関わらず、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定されてしまうと、確変状態が消滅したと不信感を持たれてしまうという問題があった。特に、本制御例のように確変状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動が 50 回実行された場合に成立する確変終了条件を有するパチンコ機 10 においては、特別図柄抽選で大当たり当選することなく確変状態が終了してしまうため、特定領域 (V ゲート) 6 5 v を球が通過したにも関わらず、確変状態が設定されなかったと強く思われてしまう虞があった。そこで、本制御例では、大当たり遊技中に V 報知演出を実行するか否かを決定する処理を実行し、その処理結果に基づいて大当たり遊技中の V 報知演出の有無を決定する。そして、V 報知演出を実行しない大当たり遊技中に、球が特定領域 (V ゲート) 6 5 v を通過した場合 (大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合) に、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成している。このように構成することで、内部的に確変状態が設定されているか否かを遊技者が判別することが困難となるため、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して不信感を与えることなく、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【0178】

ここで、図 3 1 (b) を参照して、V 報知実行選択テーブル 2 2 2 e の内容について説明をする。図 3 1 (b) は、V 報知実行選択テーブル 2 2 2 e に規定されている内容を模

式的に示した模式図である。このV報知実行選択テーブル222eは、音声ランプ制御装置113のメイン処理(図58参照)にて実行される大当たり関連処理(図64のS4218参照)において、確変大当たり遊技を開始するタイミングであると判別された場合に(図64のS4701:Yes)、今回の大当たり遊技中にV報知演出を実行するか否かを決定する際に参照される(図64のS4704)。図31(b)に示した通り、V報知実行選択テーブル222eには、今回実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別(大当たり当選した大当たり種別)と、取得した演出カウンタ223fの値とに対応させてV報知有無(V報知演出を実行するか否かの判定結果)が規定されている。具体的には、大当たり種別が「大当たりA」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~149」の範囲には、V報知演出を実行することを示す「V報知有」が、「150~198」の範囲には、V報知演出を実行しないことを示す「V報知無」が規定されている。また、大当たり種別が「大当たりC,D,E」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~189」の範囲には、「V報知有」が、「190~198」の範囲には、「V報知無」が規定されている。第1特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりA」が設定された場合には、約75%の割合でV報知演出が実行される。ここで、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、50%が確変大当たり遊技(「大当たりA」となり、残りの50%が通常大当たり遊技(「大当たりB」となるように構成されている。よって、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約37.5%の割合で大当たり遊技中にV報知演出が実行され、約62.5%の割合で大当たり遊技中にV報知演出を実行報知演出が実行されないことになる。また、V報知演出が実行されなかった場合のうち、確変大当たり遊技が実行されている割合が約20%となるように構成されている。

#### 【0179】

一方、第2特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりC,D,E」が設定された場合には、約90%の割合でV報知演出が実行される。ここで、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、必ず確変大当たり遊技(「大当たりC,D,E」となるように構成されている。よって、実際には第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約10%の割合でV報知演出が実行されない大当たり遊技が実行されることになる。このように、必ず確変大当たり遊技が実行される第2特別図柄抽選による大当たり当選に対してもV報知演出を実行しない場合を設けることにより、V報知演出が実行されなかった場合、即ち、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合において、遊技状態が確変状態である割合を高めることができる。また、上述した通り、第1特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり(「大当たりA」)に当選した場合と、第2特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり(「大当たりC,D,E」)に当選した場合とで、V報知演出が実行される割合を異ならせている。具体的には、実際に確変大当たり遊技が実行され易い第2特別図柄抽選よりも、確変大当たり遊技が実行され難い第1特別図柄抽選のほうが、確変大当たり遊技が実行される場合において、V報知演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり遊技中にV報知演出が実行されない頻度を高めることができるため、通常大当たり遊技が実行され得る第1特別図柄抽選に基づく大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定された場合にも遊技者に期待感を持たせ易くすることができる。

#### 【0180】

なお、本制御例では、図31(b)に示した通り、V報知演出の実行割合を、大当たり種別に応じて異ならせているが、それ以外の要素に応じてV報知演出の実行割合を異ならせても良く、例えば、大当たり当選した時点における遊技状態に応じてV報知演出の実行割合を異ならせたり、通常状態へ移行すること無く大当たり当選した回数(所謂、連荘回数)に応じてV報知演出の実行割合を異ならせたり、遊技者が枠ボタン22を操作した操作結果に応じてV報知演出の実行割合を異ならせても良い。このように様々な条件に応じてV報知演出の実行割合を異ならせることで、見た目上の確変割合(大当たり当選全体に

おけるV報知演出が実行される割合)を複数設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合、即ち、特定領域(Vゲート)65vに球を通過させることが可能な大当たり遊技が実行される場合にのみ、上述したV報知演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、通常大当たり遊技が実行される場合にもV報知演出を実行可能に構成しても良い。この場合、確変大当たり遊技にてV期間(特定領域(Vゲート)65vに球を通過させることが可能な期間)が設定されるタイミング(1ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミング)に合わせてV報知演出を実行し、最終的にV期間中に球が特定領域(Vゲート)65vを通過しなかったことを報知するV失敗演出を実行するように構成すれば良い。さらに、大当たり遊技中に正常に遊技を行ったにも関わらず、V失敗演出が実行されるように構成した場合には、例えば、確変大当たり遊技にて特定領域(Vゲート)65vに球を通過させたにも関わらずV失敗演出を実行し、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、確変大当たり遊技中にV報知演出を実行しないパターンを設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には必ずV報知演出を実行するように構成しても良い。

10

#### 【0181】

図28(a)に戻り、説明を続ける。ボタン操作時演出選択テーブル222fは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている場合に、遊技者が操作手段である枠ボタン22を操作したことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置113のメイン処理(図58参照)にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理(図70のS4107参照)にて、チャンスモード中に枠ボタン22に対して有効な操作が実行されたと判別された場合に(図70のS5314:Yes)、参照される(図70のS5315参照)。このように、遊技者が枠ボタン22を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を、ボタン操作時演出選択テーブル222fを参照して可変させることにより、遊技者に対してバリエーションに富んだ操作演出を提供することができる。ここで、図32(a)を参照して、ボタン操作時演出選択テーブル222fの内容について説明をする。図32(a)は、ボタン操作時演出選択テーブル222fに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図32(a)に示した通り、ボタン操作時演出選択テーブル222fには、時短状態が設定されている場合に参照される時短状態選択テーブル222f1と、確変状態が設定されている場合に参照される確変状態選択テーブル223f2と、が規定されている。

20

30

#### 【0182】

本制御例では、時短状態が設定される場合と、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成されている。そして、設定されている遊技状態に関わらず、「チャンスモード」中は共通の変動演出が実行されるように構成されている。さらに、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、同一の変動パターンテーブル(確変・時短用テーブル202b2)を参照して変動パターン(変動時間)が選択されるように構成されている。これにより、「チャンスモード」中に実行される特別図柄変動、及び、その特別図柄変動に対応して実行される第3図柄の変動演出からは、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを把握し難くすることができるため、遊技者に対して現在が確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆可能な情報を提供しないと、「チャンスモード」中の遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。そこで、本制御例では、「チャンスモード」中に複数種類の操作演出を実行可能に構成し、設定されている遊技状態に応じて、各操作演出の実行割合を異ならせるように構成している。つまり、実行され得る操作演出の種類は同一だが、各操作演出が選択される割合を異ならせることにより、実際に実行される複数の操作演出に基づいて現在の遊技状態を予測する

40

50

ことができるように構成している。これにより、遊技者に対して遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。なお、通常状態が設定されている場合に実行される操作演出の演出態様や、確変状態が設定されていることを報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様や、変動演出の一環として実行される操作演出の演出態様についても同様に複数種類の演出態様のうち、何れかの演出態様を決定して実行するように構成しているが、その詳細な説明は省略する。

#### 【0183】

次に、図32(b)を参照して、操作時演出選択テーブル222fに規定されている時短状態選択テーブル223f1の内容について説明をする。図32(b)は、時短状態選択テーブル223f1の内容を模式的に示した模式図である。この時短状態選択テーブル223f1は、時短状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン22が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン22に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ223fの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。具体的には、図32(b)に示した通り、操作タイミングが高速変動期間(第1期間)中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~149」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「150~189」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第3図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「190~198」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~198」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。ここで、本制御例では、遊技者が枠ボタン22に対して実行可能な操作方法が複数設定されており、枠ボタン22を押下した状態が2秒未満である場合に判定される「通常押し」と、枠ボタン22を押下した状態が2秒以上継続した場合に判定される「長押し」と、が設定されている。そして、遊技者の操作方法に応じて異なる操作演出が実行されるように構成している。これにより、遊技者が任意に操作方法を選択することで様々な操作演出を実行することができる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することが出来る。

#### 【0184】

なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作方法として、上述した2種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機10に枠ボタン22以外の操作手段(例えば、第2枠ボタン)を設け、遊技者が押下した枠ボタンの種類に応じて異なる操作演出が選択されるように構成しても良いし、所定期間(例えば、2秒間)の間に、複数の操作手段に対して実行された操作の順序に対応させて複数の操作方法を設定するように構成しても良い。さらに、遊技者が枠ボタン22を押下した時点で「通常押し」と判定し、その後、その押下状態が所定期間(例えば、2秒)継続した場合に、「長押し」と追加判定することで、「長押し」専用の操作演出を実行するように構成しても良い。さらに、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下可能な枠ボタン22の構成以外に、遊技者が上下左右方向に傾倒操作可能なレバー部材や、遊技者が回動操作可能な回動部材から成る操作手段を設けても良い。また、遊技者が部材を直接操作するのでは無く、所定の検知領域を有する近接センサを設け、その検知領域内に進入させた手を近接センサに検知させることで所定の操作を実行したと判定可能な操作手段(例えば、タッチセンサ等)を設けても良く、遊技者が任意に所定の操作を実行可能であって、その操作内容に応じて異なる操作方法を選択できるものであれば良い。また、本制御例では、「通常押し」と、「長押し」の2種類の操作方法を有する構成について説明をしたが、これに限ること無く、3種類以上の操作方法を設けても良いし、操作方法を1種類しか設けなくても良い。ここで、操作方法を1種類しか設けない場合には、当該操作が実行される間隔に応じて異なる操作演出が実行されるように構成しても良い。これにより、操作方法自体は1種類であっても、様々な操作演出を遊技者に選択させることが可能となる。

#### 【0185】

図 3 2 ( b ) に戻り、時短状態選択テーブル 2 2 3 f 1 の内容の説明を続ける。操作タイミングが通常時短変動期間 ( 第 2 期間 ) 中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間 ( 5 0 回目の特別図柄変動中 ) の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間 ( 第 3 期間 ) 中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲に、過去 ( 「チャンスモード」が設定された時点 ( 大当たり遊技終了後 ) ) に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。次に、図 3 3 を参照して、操作時演出選択テーブル 2 2 2 f に規定されている確変状態選択テーブル 2 2 3 f 2 の内容について説明をする。図 3 3 は、確変状態選択テーブル 2 2 3 f 2 の内容を模式的に示した模式図である。この確変状態選択テーブル 2 2 3 f 2 は、確変状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン 2 2 が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン 2 2 に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。

#### 【 0 1 8 6 】

具体的には、図 3 3 に示した通り、操作タイミングが高速変動期間 ( 第 1 期間 ) 中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 1 9 」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「 1 2 0 ~ 1 3 9 」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第 3 図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「 1 4 0 ~ 1 8 9 」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」、「 1 9 0 ~ 1 9 8 」の範囲は、背景モードを移行することを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作タイミングが通常時短変動期間 ( 第 2 期間 ) 中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 6 9 」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が、「 1 7 0 ~ 1 9 8 」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間 ( 5 0 回目の特別図柄変動中 ) の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間 ( 第 3 期間 ) 中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲に、過去 ( 「チャンスモード」が設定された時点 ( 大当たり遊技終了後 ) ) に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。

#### 【 0 1 8 7 】

以上、説明をした通り、大当たり遊技終了後の演出モードとして「チャンスモード」が設定された場合には、時短状態である場合と、確変状態である場合と、で異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様が選択されるように構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様が選択される割合を異ならせている。よって、実行される操



作演出の演出態様に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合に実行され易い演出態様（有利演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「状態示唆」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「状態示唆」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されているのでは？と期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、「第１期間」中に操作演出を複数回実行可能に構成しているため、「第１期間」中に上述した有利演出態様で操作演出が実行された回数が増加すればするほど、有利遊技状態が設定されている期待度を高めることができるため、遊技者により意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。加えて、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合にのみ実行される演出態様（確定演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「背景モード移行」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「背景モード移行」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されていることを把握することができる。

10

#### 【０１８８】

また、上述した有利演出態様や、確定演出態様として、他の条件下（例えば、「第２期間」中の「通常押し」）において選択され得る演出態様を用いている。より詳細には、「状態示唆」の演出態様は、「第１期間」中の「通常押し」により実行された場合には、確変状態が設定されている期待度が高くなり、「第２期間」中の「通常押し」により実行された場合には、時短状態が設定されている期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、「チャンスモード」が設定されているどの期間中にどの演出態様で操作演出が実行されたのかを分析しながら遊技を行わせる楽しさを提供することができる。以上、図３２、及び図３３を参照して、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に、選択され得る操作演出の演出態様の内容、及び、選択される際に参照されるデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の内容について説明をしたが、本第１制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成している。そして、各データテーブルには、同一の演出態様が、選択割合を異ならせて規定されている。これにより、実行される操作演出の演出態様だけでは現在の遊技状態を遊技者に把握させ難くし、複数回の操作演出を実行することにより、各演出態様の選択割合を把握することで現在の遊技状態を把握可能にすることができる。よって、遊技者に対して操作演出を複数回実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、現在設定されている遊技状態と、現在設定されている演出モードと、に基づいて、異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様を選択するように構成しても良い。これにより、確変状態が設定されている場合において、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合と、「チャンスモード」が設定されている場合とで、異なる操作演出を実行することができる。

20

30

40

#### 【０１８９】

ここで、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合には、例えば、現在の遊技状態が設定されていることを示唆する演出態様である「状態示唆」を実行する必要が無いため、代わりに、「リーチ示唆」の演出態様や、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に特定の抽選結果（大当たり当選や、所定時間以上の変動時間が設定される変動パターン）を示す情報が含まれているか否かを示唆する「先読み示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、「スーパーチャンスモード」が設定されている状態においても、遊技者に操作演出を意欲的に実行させることができる。さらに

50



、操作演出の演出態様を選択するためのデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル 2 2 2 f）の種別を、大当たり当選時の遊技状態や、大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示された第 3 図柄の停止表示態様、或いは、大当たり遊技中における V 入賞の有無に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として時短状態が設定され、且つ、演出モードとして「チャンスモード」が設定される場合において、通常大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、確変大当たり遊技中に球を V 入賞させることができず、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、で「チャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様を異ならせることができる。具体的には、確変の大当たり遊技終了後に時短状態が設定された「チャンスモード」中には、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったことを示唆する「過去大当たり種別示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、実際には時短状態が設定されているにも関わらず、確変状態が設定されているのではと遊技者に思わせることができる。また、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったにも関わらず、V 入賞させることができなかったことを報知する「過去遊技履歴報知」の演出態様を規定しても良い。これにより、今後実行する遊技の内容を改め易くすることができる。

10

#### 【0 1 9 0】

次に、図 2 8（b）を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 2 8（b）に示すように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、コマンド記憶領域 2 2 3 a、入賞情報格納エリア 2 2 3 b、特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c、特図変動開始フラグ 2 2 3 d、停止種別選択フラグ 2 2 3 e、演出カウンタ 2 2 3 f、従状態設定エリア 2 2 3 g、普通図柄保留球数カウンタ 2 2 3 h、特殊演出中フラグ 2 2 3 i、V 入賞フラグ 2 2 3 j、V 演出実行フラグ 2 2 3 k、V 報知フラグ 2 2 3 m、従時短カウンタ 2 2 3 n、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o、演出モード記憶エリア 2 2 3 p、連続予告実行中フラグ 2 2 3 q、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r、特殊有効時間カウンタ 2 2 3 s、操作中カウンタ 2 2 3 t、その他メモリエリア 2 2 3 z が少なくとも設けられている。コマンド記憶領域 2 2 3 a は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶される領域である。詳細には、リングバッファで構成され、F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 5 9 参照）が実行されると、コマンド記憶領域 2 2 3 a に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。入賞情報格納エリア 2 2 3 b は、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（第 1 エリア～第 4 エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第 1 エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。

20

30

#### 【0 1 9 1】

本制御例では、第 1 特別図柄の保留球を最大で 4 個、第 2 特別図柄の保留球を最大で 4 個、それぞれ保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア 2 2 3 b には、第 1 特別図柄用の 4 つの保留エリアと、第 2 特別図柄用の 4 つの保留エリアとが形成される。なお、本制御例では、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とは同時に実行されないように構成しており、第 1 特別図柄の保留球と、第 2 特別図柄の保留球とをともに有している状態で新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第 2 特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第 1 エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第 2 エリア～第 4 エリアに格納されている各入賞情報が 1 つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。即ち、本制御例のパチンコ機 1 0 は、第 2 特別図柄抽選が第 1 特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成されている。なお、本制御例のパチンコ機 1 0 とは異なり、例えば、特別図柄の種別

40

50

に関わらず、保留球を獲得した順番に応じて特別図柄抽選が実行されるパチンコ機 10 (所謂、入賞順消化のパチンコ機 10) であれば、入賞情報格納エリア 223b に 8 つの保留エリアを設け、主制御装置 110 から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第 1 エリアから順に記憶されるように構成すれば良い。また、第 1 特別図柄抽選と、第 2 特別図柄抽選と、を同時に (重複して) 実行可能なパチンコ機 10 (所謂、同時変動タイプのパチンコ機 10) であれば、本制御例の構成に対して、1 つの実行エリアに替えて、第 1 特別図柄用の第 1 実行エリアと、第 2 特別図柄用の第 2 実行エリアと、を設け、各特別図柄に対応した保留エリアの第 1 エリアに記憶されている入賞情報が各特別図柄に対応した実行エリアへと移行するように構成すれば良い。

#### 【0192】

特別図柄保留球数カウンタ 223c は、主制御装置 110 から送信された保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、第 1 特別図柄の保留球数を計数するための第 1 特別図柄保留球数カウンタ 223c1 と、第 2 特別図柄の保留球数を計数するための第 2 特別図柄保留球数カウンタ 223c2 と、を有している。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置 110 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 に直接アクセスして、主制御装置 110 の RAM 203 に格納されている特別図柄保留球数カウンタ 203c の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 から送信される保留球数コマンドに基づいて各特別図柄の保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ 223c にて、その保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置 110 では、第 1 入球口 64 への入球によって第 1 特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置 110 において新たな第 1 特別図柄抽選を実行するために第 1 特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d の値を示す保留球数コマンド (特図 1 保留球数コマンド) を、音声ランプ制御装置 113 へ送信する。また、第 2 入球口 640 への入球によって第 2 特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置 110 において新たな第 2 特別図柄抽選を実行するために第 2 特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203e の値を示す保留球数コマンド (特図 2 保留球数コマンド) を、音声ランプ制御装置 113 へ送信する。

#### 【0193】

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より送信される保留球数コマンド (特図 1 保留球数コマンド、特図 2 保留球数コマンド) を受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 110 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d、或いは、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203e の値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ 223c (第 1 特別図柄保留球数カウンタ 223c1、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 223c2) に格納する。このように、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ 223c の値を更新するので、主制御装置 110 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203e と同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄保留球数カウンタ 223c の値は、保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 113 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ 223c に格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ 223c の値を表示制御装置 114 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 114 に対して送信する。表示制御装置 114 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 113 の特別図柄保留球数カウンタ 223c の値分の保留球数を第 3 図柄表示装置 81 の副表示領域 Ds1 (図 6 (b) 参照) に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄保留球数カウンタ 223d は、主制御装置 110 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203e と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 81 に表示される保留図柄の数も、主制御装置 110 の第 1 特

10

20

30

40

50

別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、特別図柄抽選の実行が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

#### 【 0 1 9 4 】

特図変動開始フラグ 2 2 3 d は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、特図変動開始フラグ 2 2 3 d は、第 1 特別図柄に対応する第 1 特図変動開始フラグ 2 2 3 d 1 と、第 2 特別図柄に対応する第 2 特図変動開始フラグ 2 2 3 d 2 と、を有しており、主制御装置 1 1 0 から送信された特図変動パターンコマンドが示す特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。特図停止種別選択フラグ 2 2 3 e は、主制御装置 1 1 0 から出力される特別図柄の変動停止種別を通知する停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、この特図停止種別選択フラグ 2 2 3 e は、第 1 特別図柄に対応する第 1 特図停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 と、第 2 特別図柄に対応する第 2 特図停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 と、を有しており、主制御装置 1 1 0 から送信された停止種別コマンド（特図停止種別コマンド）に含まれる特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。

10

#### 【 0 1 9 5 】

演出カウンタ 2 2 3 f は、変動パターンの選択や、各種演出の選択等を使用されるカウンタであって、「 0 ~ 1 9 8 」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に 1 ずつ加算されて更新される。なお、詳細な説明は省略するが、この演出カウンタ 2 2 3 f は、複数のカウンタから構成されており、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 5 8 参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、演出カウンタ 2 2 3 f が有する異なるカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において演出カウンタ 2 2 3 f の値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、演出カウンタ 2 2 3 f の同一値を用いて各種演出等を選択することを抑制することができる。

20

30

#### 【 0 1 9 6 】

従状態設定エリア 2 2 3 g は、主制御装置 1 1 0 から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置 1 1 0 より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別可能に構成されている。さらに、従状態設定エリア 2 2 3 g には、現在設定されている遊技状態を記憶する現遊技状態記憶領域と、現在の遊技状態が設定される以前に設定されていた遊技状態を記憶する過去遊技状態記憶領域と、を有しており、現在の遊技状態がどのような過程を経て設定されたのかを算出可能に構成している。これにより、例えば、時短状態が設定されている場合において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたのか、それとも、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、確変終了条件が成立したことを契機に時短状態が設定されたのかを判別し、その判別結果に基づいた演出（過去の遊技状態を遊技者に示唆するための過去状態示唆演出）を実行することができる。また、従状態設定エリア 2 2 3 g は、通常状態、確変状態、時短状態の他に、大当たり遊技状態、普図当たり遊技状態、といった遊技状態も記憶することができるように構成している。普通図柄保留球数カウンタ 2 2 3 h は、主制御装置 1 1 0 から送信された普図保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 の R A M 2 0 3 が有する普通図柄の保留球数を計数するための普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値と同期してその値が加算、減算されるものである。なお、詳細な内容は、上述した特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に対して

40

50

、対象を特別図柄から普通図柄へと変更した点で相違するだけでありそれ以外は同一であるため省略する。

【 0 1 9 7 】

特殊演出中フラグ 2 2 3 i は、通常状態中に第 2 特別図柄変動が実行されることを示すためのフラグであって、通常状態中に第 2 特別図柄変動が実行される条件が成立した場合にオンに設定される。具体的には、通常状態において第 2 特別図柄変動が実行される場合、或いは、第 1 特別図柄変動が実行されている状態で特図 2 保留を獲得した場合にオンに設定される。そして、特殊演出中フラグ 2 2 3 i がオンに設定されている状態で第 1 特別図柄変動が実行される場合、即ち、特図 2 保留が 0 の場合にオフに設定される。本制御例では、特殊演出中フラグ 2 2 3 i がオンに設定される期間を示すために、「チャンスゾーン」演出（図 8（b）参照）が実行される。V 入賞フラグ 2 2 3 j は、大当たり遊技中に球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過したことを示すためのフラグであって、球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過した場合にオンに設定される。具体的には、主制御装置 1 1 0 にて V 入賞コマンドが設定された場合に（図 5 5 の S 2 2 1 6 参照）、その V 入賞コマンドが送信される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 5 9 の S 4 1 1 2 参照）にて実行される入賞コマンド処理（図 6 1 の S 4 2 1 2 参照）において V 入賞コマンドを受信したと判別した場合に（図 6 1 の S 4 4 0 7 : Y e s ）、オンに設定される。この V 入賞フラグ 1 1 2 j は、大当たり関連処理（図 6 4 の S 4 2 1 8 参照）において実行されるエンディング処理（図 6 5 の S 4 7 1 5 参照）にて参照され（図 6 5 の S 4 8 0 1 ）、今回の大当たり遊技中に特定領域（V ゲート）6 5 v を球が通過したか（V 入賞したか）が判別される。そして、エンディング処理（図 6 5 の S 4 7 1 5 参照）にてオンに設定されていると判別した場合に（図 6 5 の S 4 8 0 1 : Y e s ）、オフに設定される。

10

20

【 0 1 9 8 】

本制御例では、大当たり遊技中に球を特定領域（V ゲート）6 5 v に通過させる（V 入賞）ための演出として V 報知演出を実行可能に構成しており、V 入賞の有無に応じて、V 入賞時（V ラウンド終了時）と、大当たり遊技のエンディング時とに実行される演出の演出態様を可変させるように構成している。さらに、V 報知演出が実行されているか否かに応じて、V 入賞時の演出態様と、大当たり遊技のエンディング時の演出態様とを可変させるように構成している。このように、V 入賞の有無に基づいて可変設定される演出を、V 入賞時とは異なるタイミング（エンディング時）で実行可能とするために、V 入賞の有無を V 入賞フラグ 1 1 2 j の設定状況により判別可能に構成している。V 演出実行フラグ 2 2 3 k は、大当たり遊技中に V 報知演出を実行することを示すためのフラグであって、大当たり遊技中に V 報知演出を実行すると決定した場合にオンに設定されるものである。具体的には、大当たり関連処理（図 6 4 の S 4 2 1 8 参照）において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図 6 4 の S 4 7 0 1 : Y e s ）であって、今回の大当たりが確変大当たりである場合に（図 6 4 の S 4 7 0 3 : N o ）、V 報知実行選択テーブル 2 2 2 e を参照して V 報知演出の実行の有無が決定される。そして V 報知演出を実行すると判別した場合に（図 6 4 の S 4 7 0 5 : Y e s ）、オンに設定される（図 6 4 の S 4 7 0 6 参照）。そして、大当たり関連処理（図 6 4 の S 4 2 1 8 参照）において実行されるエンディング処理（図 6 5 の S 4 7 1 5 参照）にて、V 入賞フラグ 1 1 2 j がオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技中に V 入賞が発生しなかった場合に参照され（図 6 5 の S 4 8 0 2 ）、オンに設定されていると判別した場合には（図 6 5 の S 4 8 0 2 : Y e s ）、エンディング演出の演出態様を切り替えるための処理を実行し（図 6 5 の S 4 8 0 4 ）、その後、オフに設定される（図 6 5 の S 1 8 0 4 ）。

30

40

【 0 1 9 9 】

本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技中に V 報知演出を実行するか否かを決定し、V 報知演出の実行を決定した場合には、その時点でエンディング期間中の演出態様として、確変状態が設定されることを示すための演出態様（図 1 1（b）、（d）参照）を設定するように構成している。つまり、確変大当たり遊技中

50

にV報知演出を実行する場合には、V入賞した時点で遊技者に対してその旨が報知されるため、エンディング期間に実行されるエンディング演出においても、遊技者に確変状態が設定されることを示すための演出態様(図11(b),(d)参照)が設定されるように構成している。よって、大当たり遊技中にV入賞しなかった場合には、エンディング演出の演出態様を、時短状態が設定されることを示すための演出態様(図11(a),(c)参照)へと切り替える処理を実行する。一方、確変大当たり遊技中にV報知演出を実行しない場合には、V入賞したとしてもその旨を遊技者に報知すること無く、エンディング演出の演出態様として、時短状態が設定されることを示すための演出態様(図11(a),(c)参照)が予め設定されるため、大当たり遊技中にV入賞しなかった場合であっても、エンディング演出の演出態様を切り替える処理を実行する必要が無い。従時短カウンタ223nは、時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に(大当たり遊技終了後に)、予め定められた値(本制御例では「100」)が設定される。そして、従時短カウンタ223nの値が1以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が1減算され、従時短カウンタ223nの値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、従時短カウンタ223nの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。なお、後述する各制御例において、同一の符号(223n)を付した要素の名称として時短中カウンタと称する場合があるが、その意味する所は同一である。

10

#### 【0200】

20

特殊連続予告フラグ223oは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている高速変動期間(第1期間)中に連続予告演出の実行条件が成立したことを示すためのフラグであって、連続予告演出の実行条件が成立した場合にオンに設定される。この特殊連続予告フラグ223oがオンに設定されると、操作手段に対する操作を有効に判別可能となる特殊有効期間が設定され、その特殊有効期間中に操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、連続予告演出が実行される。具体的には、音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理(図59のS4112参照)の一部である入賞コマンド処理(図61のS4212参照)にて、特図用入賞情報コマンド(特別図柄に対応する入賞情報コマンド)を受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理(図62のS4406参照)において、現在が高速変動期間中である(従時短カウンタ223nの値が75よりも大きい)と判別された場合に(図62のS4502:Yes)、連続予告実行選択テーブル222dを参照して連続予告演出を実行すると判別した場合に(図62のS4506:Yes)、オンに設定される(図62のS4507)。そして、第2特別図柄変動に対応する変動演出を選択するための特図2演出態様設定処理(図68のS4907参照)にて、「チャンスモード」が設定されている場合に実行されるチャンスモード中演出設定処理(図69のS5116参照)にて、特殊連続予告フラグ223oの設定状況が参照され(図69のS5210)、オンに設定されている場合に、枠ボタン22への操作を有効に判別可能な特殊有効期間として、特殊有効時間タイマ223sに3秒に対応する値が設定され(図65のS5211)、その後、オフに設定される。

30

#### 【0201】

40

このように、連続予告演出の実行条件が成立した場合にのみ、操作手段への操作が有効に判別される特殊有効期間を設定し、その特殊有効期間内に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合にのみ、連続予告演出を実行可能とすることで、連続予告演出を実行しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、連続予告演出を実行するための複数の情報(連続予告演出の実行条件が成立したか否かを示す情報や、特殊有効期間が設定される期間(設定されている期間)を示す情報や、連続予告演出を実行させるために操作手段に対して行う操作内容を示す情報)を、遊技者に報知するための報知演出の報知態様を可変させることにより、連続予告演出の実行難易度を容易に可変調整することができる。なお、この場合、特別図柄抽選で大当たり当選した場合(する場合)に、連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対

50

して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態において、特殊有効期間外に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合に、特殊有効期間が設定されるタイミングを遊技者に案内する案内報知演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対してより意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。演出モード記憶エリア 2 2 3 p は、普通図柄の高確率状態中に設定される各種演出モードが格納される記憶領域であって、従時短カウンタ 2 2 3 n の値に応じて異なる演出モードが記憶される。そして、現在の演出モードを判別する際に、格納されている演出モードが読み出される。具体的には、チャンスモード中演出設定処理（図 6 9 の S 5 0 1 2 参照）にて、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が読み出され（図 6 9 の S 5 2 0 1 ）、読み出した値に対応する演出モード（高速期間（高速変動期間）、通常第 1 期間（第 1 期間）、通常第 2 期間（第 2 期間））が設定され記憶される。そして、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行した場合に記憶されている情報がクリアされる。

#### 【 0 2 0 2 】

連続予告実行中フラグ 2 2 3 q は、第 3 図柄の変動演出として連続予告演出が設定されていることを示すためのフラグであって、連続予告演出が実行されている場合にオンに設定される。そして、チャンスモード中演出設定処理（図 6 9 の S 5 0 1 2 参照）にて、設定状況が判別され（図 6 9 の S 5 2 0 8 ）、オンに設定されている場合には（図 6 9 の S 5 2 0 8 : Y e s ）、連続予告演出に対応する演出態様が決定される。そして、連続予告演出が終了した場合にオフに設定される。このように構成することで、連続予告演出中に実行される新たな変動演出において、連続予告演出に対応しない別の演出態様が設定されることを抑制することができる。S W 有効時間タイマ 2 2 3 r は、第 3 図柄の変動表示期間内に設定される枠ボタン 2 2 の操作を有効に判別する操作有効期間を計測するためのタイマであって、操作有効期間が設定される場合に、操作有効期間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、操作有効期間中に遊技者が枠ボタン 2 2 を操作した場合に、その値が 0 にクリアされる。このように、枠ボタン 2 2 の操作を有効に判別する操作有効期間を設定することにより、操作手段（枠ボタン 2 2 ）を操作した場合に実行される演出（操作演出）が過剰に実行されることを抑制することができる。なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン 2 2 のみを設けているが、例えば、操作手段として、枠ボタン 2 2 （第 1 操作手段）以外に、第 2 操作手段等の複数の操作手段を設ける場合には、各操作手段に対して異なる操作有効期間を設定する場合がある。その場合は、各操作手段に対して S W 有効時間タイマ 2 2 3 r を設けることで、各操作手段の操作有効期間を重複して設定することができる。

#### 【 0 2 0 3 】

特殊有効時間タイマ 2 2 3 s は、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオンに設定されている状態で、チャンスモード中演出設定処理（図 6 9 の S 5 0 1 2 参照）が実行された場合にのみ設定される、枠ボタン 2 2 への操作を有効に判別する操作有効期間（特殊操作有効期間）を計測するためのタイマであって、特殊操作有効時間が設定される場合に、その特殊操作有効時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）において、特殊操作有効期間内であるか否かが判別され（図 7 0 の S 5 3 0 6 ）、有効期間内であると判別した場合に（図 7 0 の S 5 3 0 6 : Y e s ）、枠ボタン 2 2 の操作が有効に取り扱われる。本制御例では、通常操作有効期間（S W 有効時間タイマ 2 2 3 r の値が 0 よりも大きい期間）内に枠ボタン 2 2 を操作した場合と、特殊操作有効期間（特殊有効時間タイマ 2 2 3 s の値が 0 よりも大きい期間）内に枠ボタン 2 2 を操作した場合とで異なる操作演出が実行されるように構成しており、具体的には、特殊操作有効期間内に枠ボタン 2 2 を操作した場合には、次に実行される特別図柄変動から対象となる特別図柄変動が終了するまでの複数の特別図柄変動期間を跨いだ連続予告演出が実行されるように構成している。そして、その連続予告演出が実行された場合には、背景モードが専用の背景モード（天国モード）へと移行するように構成している。よって、通常の枠ボタン 2 2 への

操作により背景モード移行が抑制されている期間内においては、背景モード移行が実行されるだけで遊技者に対して大当たり当選の期待度を高めさせることができる。操作中カウンタ 2 2 3 t は、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下している期間を計測するためのカウンタであって、遊技者が枠ボタン 2 2 を計測して押下している場合に、時間経過に伴ってカウンタの値が更新されるものである。この操作中カウンタ 2 2 3 t が計測した値に基づいて、遊技者が枠ボタン 2 2 に対して実行した操作の種別が判別される（図 7 0 の S 5 3 1 3 参照）。

#### 【 0 2 0 4 】

その他メモリエリア 2 2 3 z は上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。図 2 1 に戻り説明を続ける。表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置 1 1 4 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 2 2 6 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示と音声出力装置 2 2 6 からの音声出力とをあわせることができる。電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 と、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 3 参照）が設けられた R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

#### 【 0 2 0 5 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、N M I 割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 は、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 3 参照）が押下された場合に、主制御装置 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための R A M 消去信号 S G 2 を出力するための回路である。主制御装置 1 1 0 は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に、R A M 消去信号 S G 2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 1 1 1 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 1 1 1 に対して送信する。

#### 【 0 2 0 6 】

< 第 1 制御例における表示制御装置の電氣的構成について >

次に、図 3 4 ~ 図 3 9 を参照して、本第 1 制御例における表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成について説明する。図 3 4 は、表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置 1 1 4 は、M P U 2 3 1 と、ワーク R A M 2 3 3 と、キャラクター R O



M 2 3 4 と、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 と、通常用ビデオ R A M 2 3 6 と、画像コントローラ 2 3 7 と、入力ポート 2 3 8 と、出力ポート 2 3 9 と、バスライン 2 4 0 , 2 4 1 とを有している。入力ポート 2 3 8 の入力側には音声ランプ制御装置 1 1 3 の出力側が接続され、入力ポート 2 3 8 の出力側には、M P U 2 3 1、ワーク R A M 2 3 3、キャラクター R O M 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7 がバスライン 2 4 0 を介して接続されている。画像コントローラ 2 3 7 には、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 及び通常用ビデオ R A M 2 3 6 が接続されると共に、バスライン 2 4 1 を介して出力ポート 2 3 9 が接続されている。また、出力ポート 2 3 9 の出力側には、第 3 図柄表示装置 8 1 が接続されている。なお、パチンコ機 1 0 は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、1 回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 1 1 4 は共通部品化されコスト低減が図られている。以下では、先に M P U 2 3 1、キャラクター R O M 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 について説明し、次いで、ワーク R A M 2 3 3 について説明する。

10

#### 【 0 2 0 7 】

まず、M P U 2 3 1 は、主制御装置 1 1 0 の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を制御するものである。M P U 2 3 1 は、命令ポインタ 2 3 1 a を内蔵しており、命令ポインタ 2 3 1 a で示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。M P U 2 3 1 には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置 1 1 5 からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ 2 3 1 a は、M P U 2 3 1 のハードウェアによって自動的に「0 0 0 0 H」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ 2 3 1 a は、その値が 1 ずつ加算される。また、M P U 2 3 1 が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ 2 3 1 a にセットされる。なお、詳細については後述するが、本制御例において、M P U 2 3 1 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラム R O M を設けて記憶させるのではなく、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクター R O M 2 3 4 に記憶させている。詳細については後述するが、キャラクター R O M 2 3 4 は、小面積で大容量化を図ることが可能な N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクター R O M 2 3 4 に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラム R O M を設ける必要がない。よって、表示制御装置 1 1 4 における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

20

30

#### 【 0 2 0 8 】

一方で、一般的に N A N D 型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2 ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の 1 ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、N A N D 型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、M P U 2 3 1 が直接キャラクター R O M 2 3 4 から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、M P U 2 3 1 として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置 1 1 4 の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本制御例では、M P U 2 3 1 のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクター R O M 2 3 4 の N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a に記憶されている制御プロ

40

50



グラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

#### 【０２０９】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ、ＲＯＭコントローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄをモジュール化して構成されている。ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２とを少なくとも有する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

#### 【０２１０】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、

エラービットを含むNAND型フラッシュメモリ234aから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタROM234としてNAND型フラッシュメモリ234aを用いたとしても、誤ったデータに基づいてMPU231が処理を行ったり、画像コントローラ237が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

#### 【0211】

また、ROMコントローラ234bによってNAND型フラッシュメモリ234aの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU231や画像コントローラ237は、個々のNAND型フラッシュメモリ234aで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタROM234へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタROM234へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。バッファRAM234cは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU231や画像コントローラ237からバスライン240を介してキャラクタROM234に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ234bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータがバッファRAM234cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていない場合は、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータをNAND型フラッシュメモリ234a（またはNOR型ROM234d）より読み出してバッファRAM234cに一旦セットする。そして、ROMコントローラ234bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237に出力する。

#### 【0212】

このバッファRAM234cは、2バンクで構成されており、1バンク当たりNAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ROMコントローラ234bは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、NAND型フラッシュメモリ234aのデータを外部に出力したり、MPU231や画像コントローラ237より指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから一方のバンクに転送してセットする処理と、MPU231や画像コントローラ237によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してMPU231や画像コントローラ237に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタROM234の読み出しにおける応答性を向上させることができる。NOR型ROM234dは、キャラクタROM234におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ234aを補完することを目的にそのNAND型フラッシュメモリ234aよりも極めて小容量（例えば、2キロバイト）に構成されている。このNOR型ROM234dには、キャラクタROM234に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU231においてシステムリセット解除後に最初に行われるブートプログラムの一部を格納する第1プログラム記憶エリア234d1が少なくとも設けられている。

#### 【0213】

ブートプログラムは、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にMPU231が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置114において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第1プログラム記憶エリア234d1は、このブートプログラムのうち、バッファRAM234cの1バンク分（即ち、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、1ペー

ジの容量が2キロバイトであれば、1024ワード(1ワード=2バイト)分の命令)を格納する。なお、第1プログラム記憶エリア234d1に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファRAM234cの1バンク分の容量以下に収まっていけばよく、表示制御装置114の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。MPU231は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ231aの値を「0000H」に設定すると共に、バスライン240に対して命令ポインタ231aにて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240にアドレス「0000H」が指定されたことを検知すると、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cの一方のバンクにセットして、対応するデータ(命令コード)をMPU231へ出力する。

10

#### 【0214】

MPU231は、キャラクタROM234から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ231aを1だけ加算し、命令ポインタ231aにて示されるアドレスをバスライン240に対して指定する。そして、キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240によって指定されたアドレスがNOR型ROM234dに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にNOR型ROM234dからバッファRAM234cにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファRAM234cより読み出して、MPU231に対して出力する。ここで、本制御例において、制御プログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234aに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234dに格納するのは、次の理由による。即ち、NAND型フラッシュメモリ234aは、上述したように、最初の1ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というNAND型フラッシュメモリ特有の問題がある。

20

#### 【0215】

このようなNAND型フラッシュメモリ234aに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にMPU231が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定された場合、キャラクタROM234はアドレス「0000H」に対応するデータ(命令コード)を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから読み出してバッファRAM234cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234aの性質上、その読み出しからバッファRAM234cへのセットに多大な時間を要することになるので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234dに格納することによって、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ(命令コード)をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU231の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

30

40

50

## 【 0 2 1 6 】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分の容量）ずつワークRAM233のプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU231は、まず、システムリセット解除後に第1プログラム記憶エリア234d1から読み出したブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがセットされているバッファRAM234cのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、格納する。ここで、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM234cの1バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがバッファRAM234cにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM234cの一方のバンクにのみセットされる。よって、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア233aに転送する場合は、バッファRAM234cの一方のバンクにセットされた第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを再度バッファRAM234cにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

## 【 0 2 1 7 】

第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送すると、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第1の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU231によって第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア233aに転送されると、命令ポインタ231aがプログラム格納エリア233aの第1の所定番地に設定される。よって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうち所定のプログラムがプログラム格納エリア233aに格納されると、MPU231は、そのプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、MPU231は、第2プログラム記憶エリア234a1を有するNAND型フラッシュメモリ234aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア233aを有するワークRAM233に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aに記憶させた場合であっても、MPU231は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

## 【 0 2 1 8 】

ここで、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに所定量だけ第2プログラム記憶エリア234a1から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラ

ムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第 1 の所定番地として命令ポインタ 2 3 1 a を設定するようにプログラミングされている。これにより、M P U 2 3 1 は、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されているブートプログラムによって、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア 2 3 3 a に転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 から所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a 又はデータテーブル格納エリア 2 3 3 b に転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a 内の第 2 の所定番地に設定する。具体的には、この第 2 の所定番地として、プログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された、ブートプログラムによるブート処理（図 7 1 の S 6 0 0 1 参照）の終了後に実行される初期設定処理（図 7 1 の S 6 0 0 2 参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

10

#### 【 0 2 1 9 】

M P U 2 3 1 は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア 2 3 3 a 又はデータテーブル格納エリア 2 3 3 b に転送される。そして、ブートプログラムが M P U 2 3 1 により最後まで実行されると、命令ポインタ 2 3 1 a が第 2 の所定番地に設定され、以後、M P U 2 3 1 は、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を参照することなく、プログラム格納エリア 2 3 3 a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されるキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送することで、M P U 2 3 1 は、読み出し速度が高速な D R A M によって構成されるワーク R A M から制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置 1 1 4 において高い処理性能を保つことができ、第 3 図柄表示装置 8 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。また、上述したように、N O R 型 R O M 2 3 4 d にブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶させても、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送することができる。よって、キャラクタ R O M 2 3 4 は、極めて小容量の N O R 型 R O M 2 3 4 d を追加するだけで、M P U 2 3 1 の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタ R O M 2 3 4 のコスト増加を抑制することができる。

20

30

#### 【 0 2 2 0 】

画像コントローラ 2 3 7 は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるデジタル信号プロセッサ（D S P）である。画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 から送信される後述の描画リスト（図 3 9 参照）に基づき 1 フレーム分の画像を描画して、後述する第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された 1 フレーム分の画像情報を第 3 図柄表示装置 8 1 へ出力することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 に画像を表示させる。画像コントローラ 2 3 7 は、この 1 フレーム分の画像の描画処理と 1 フレーム分の画像の表示処理とを、第 3 図柄表示装置 8 1 における 1 フレーム分の画像表示時間（本制御例では、2 0 ミリ秒）の中で並列処理する。画像コントローラ 2 3 7 は、1 フレーム分の画像の描

40

50

画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU231に対して垂直同期割込信号（以下、「V割込信号」と称す）を送信する。MPU231は、このV割込信号を検出する度に、V割込処理（図73（b）参照）を実行し、画像コントローラ237に対して、次の1フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ237は、次の1フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第3図柄表示装置81に表示させる処理を実行する。このように、MPU231は、画像コントローラ237からのV割込信号に伴ってV割込処理を実行し、画像コントローラ237に対して描画指示を行うので、画像コントローラ237は、画像の描画処理および表示処理間隔（20ミリ秒）毎に、画像の描画指示をMPU231より受け取ることができる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

10

#### 【0221】

画像コントローラ237は、また、MPU231からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236に転送する処理も実行する。なお、画像の描画は、常駐用ビデオRAM235および通常用ビデオRAM236に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、MPU231からの指示に基づき、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236へ転送される。ここで、一般的にNAND型フラッシュメモリは、ROMの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のROM（マスクROMやEEPROMなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置114では、MPU231が、キャラクタROM234に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送するように、画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオRAM235に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオRAM235に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ237にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

20

30

#### 【0222】

特に、常駐用ビデオRAM235には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置110または表示制御装置114によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM234をNAND型フラッシュメモリ234aで構成しても、第3図柄表示装置81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。また、表示制御装置114は、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して描画に必要な画像データを転送するように、MPU231が画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオRAM236に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。また、通常用ビデオRAM236にも画像データを格納することによって、全

40

50

ての画像データを常駐用ビデオRAM 235に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオRAM 235を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオRAM 235を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。画像コントローラ237は、NAND型フラッシュメモリ234aの1ブロック分の容量である132キロバイトのSRAMによって構成されたバッファRAM 237aを有している。

#### 【0223】

MPU 231が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ237に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオRAM 235及び通常用ビデオRAM 236のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。画像コントローラ237は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタROM 234の所定アドレスから1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM 237aに格納し、常駐用ビデオRAM 235または通常用ビデオRAM 236の未使用時に、バッファRAM 237aに格納された画像データを常駐RAM 235または通常用ビデオRAM 236に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。これにより、キャラクタROM 234から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM 237aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM 237aから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタROM 234から画像データが常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ転送される間に、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオRAM 235や通常用ビデオRAM 236が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオRAM 235, 236が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第3図柄表示装置81への表示が間に合わないことを防止することができる。

#### 【0224】

また、バッファRAM 234cから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236への画像データへの転送は、画像コントローラ237によって行われるので、常駐用ビデオRAM 235及び通常用ビデオRAM 236が画像の描画処理や第3図柄表示装置81への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。常駐用ビデオRAM 235は、キャラクタROM 234より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア235a、背面画像エリア235c、キャラクタ図柄エリア235e、エラーメッセージ画像エリア235fが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア235b、第3図柄エリア235dが少なくとも設けられている。電源投入時主画像エリア235aは、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第3図柄表示装置81に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア235bは、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、特図入球口64への入球が検出された場合に、主制御装置110において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。MPU 231は、電源部251から電源供給が開始されたときに、キャラクタROM 234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送するように、画像コントローラ237へ転送指示を送信する（図71のS6003, S6004参照）。ここで、図35を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図35は、表示制御装置114が電源投入直後にお

いて、常駐用ビデオRAM 235に対して格納すべき画像データをキャラクタROM 234から転送している間に、第3図柄表示装置81にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【0225】

表示制御装置114は、電源投入直後に、キャラクタROM 234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送すると、続いて、常駐用ビデオRAM 235に格納すべき残りの画像データを、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置114は、先に電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて、図35(a)に示す電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させる。このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置110からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置114は、図35(b)に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「」図柄の電源投入時変動画像と、図35(c)に示すように、「」図柄と同位置に「x」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置110からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置110にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図35(b)に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図35(c)に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

10

20

【0226】

MPU 231は、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM 235に対して転送されるまで、画像コントローラ237に対し、電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM 235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき画像データが、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオRAM 235への画像データの転送が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタROM 234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

30

40

【0227】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口64に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア235bに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図35(b)及び(c)に示す画像が交互に第3図柄表示装置81に表示されるように、MPU 231から画像コントローラ237に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、電源投入時主画像

50



が第3図柄表示装置81に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア235bに常駐されているので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に特図入球口64に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第3図柄表示装置81に即座に表示させることができる。図34に戻って、説明を続ける。背面画像エリア235cは、第3図柄表示装置81に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図36を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア235cに格納される背面画像の範囲について説明する。図36は、4種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図36(a)は、「街中ステージ」に対応する背面Aに対して、図36(b)は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面B~Dに対してそれぞれ示したものである。各背面A~Dに対応する背面画像は、図36に示すように、いずれも第3図柄表示装置81において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクターROM234に用意されている。画像コントローラ237は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像の描画をおこなう。

10

#### 【0228】

各背面A~Dに用意された画像(以下、「スクロール用画像」と称す。)は、いずれも位置aおよび位置cのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置cから位置dの間の画像および位置aから位置a'の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置cから位置dの間にある画像が表示領域として第3図柄表示装置81に表示された後に、位置aから位置a'の間にある画像を表示領域として第3図柄表示装置81に表示させると、第3図柄表示装置81にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。背面種別選択テーブル(図示せず)に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更されると、MPU231は、対応する背面画像のまず位置aから位置a'の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像コントローラ237を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御し、更に、表示領域が位置cから位置dの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置aから位置a'の画像として第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御する。よって、第3図柄表示装置81には、位置a~位置cの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。一方、背面Eにおける背面画像は、時間の経過とともに、(a)(b)(c)(a)・・・の順で、第3図柄表示装置81に表示される。具体的には、背面Eは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第3図柄表示装置81に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

20

30

40

#### 【0229】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Eの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけを示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第3図柄表示装置81に表示される。次いで、各背面画像において、背面画像エリア235cに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Aは、図36(a)に示すように、そ

50

の背面 A の全範囲、即ち、位置 a から位置 d に対応する画像データが全て常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面 A の画像データを全て背面画像エリア 235 c に常駐させておくことで、キャラクター ROM 234 へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置 114 にかかる処理負荷を軽減することができる。一方、「森ステージ」に対応する背面 B、「川ステージ」に対応する背面 C、および「空ステージ」に対応する背面 D は、図 36 (b) に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置 a から位置 b の間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に格納される。また、島ステージに対応する背面 E に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に格納され、常駐される。ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオ RAM 235 に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオ RAM 235 として非常に大きな容量の RAM を用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

10

#### 【0230】

これに対し、本パチンコ機 10 では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置 a から位置 a' の範囲に固定し、その初期位置を含む位置 a から位置 b の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に格納しておく構成としているので、キャラクター ROM 234 を読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a で構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面 B ~ D の初期位置を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面 B ~ D については、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオ RAM 235 の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。また、背面 B ~ D は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に常駐された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置 b' から位置 d の画像に対応する画像データをキャラクター ROM 234 から通常用 RAM 236 へ転送完了できるように、その位置 a から位置 b の範囲が設定されている。これにより、位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせる間に位置 b' から位置 d の画像データを通常用ビデオ RAM 236 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に格納された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 236 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置 b' から位置 d の範囲をスクロールさせて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。

20

30

#### 【0231】

同様に、背面 E は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクター ROM 234 から通常用 RAM 236 へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオ RAM 236 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 236 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。なお、背面 B ~ E において、通常用ビデオ RAM 236 に格納される画像データは、通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a (図 34 参照) に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背

40

50

面画像を確実に表示させることができる。また、背面 B ~ D において、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に格納される画像データと、通常用ビデオ RAM 236 に格納される画像データとでは、位置 b' から位置 b の間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、MPU 231 による画像コントローラ 237 の制御により、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に格納された画像データを用いて位置 b までの画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させ、次いで、通常用ビデオ RAM 236 に格納された画像データを用いて位置 b' からの画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることで、第 3 図柄表示装置 81 にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

#### 【0232】

10

更に、MPU 231 は、通常用ビデオ RAM 236 の画像データを用いて、位置 c から位置 d の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 81 に表示されるように画像コントローラ 237 を制御すると、次いで、MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c の画像データを用いて、位置 a から位置 a' の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 81 に表示されるように画像コントローラ 237 を制御する。これにより、第 3 図柄表示装置 81 には、位置 a ~ 位置 c の間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。図 34 に戻って、説明を続ける。第 3 図柄エリア 235 d は、第 3 図柄表示装置 81 に表示される変動演出において使用される第 3 図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第 3 図柄エリア 235 d には、第 3 図柄である「0」から「9」の数字を付した上述の 10 種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第 3 図柄表示装置 81 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクター ROM 234 から画像データを読み出す必要がないので、キャラクター ROM 234 に NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いても、第 3 図柄表示装置 81 において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口 64、または第 2 入球口 640 への入球が発生してから、第 1 図柄表示装置 37 では変動演出が開始されているにも関わらず、第 3 図柄表示装置 81 において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

20

#### 【0233】

また、第 3 図柄エリア 235 d には、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第 3 図柄表示装置 81 に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第 3 図柄表示装置 81 に表示されると、そのデモ演出において、第 3 図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第 3 図柄表示装置 81 の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機 10 がデモ状態にあることを容易に認識することができる。また、本制御例では、設定される背景モード（背面画像）に応じて表示態様が異なる第 3 図柄が表示されるように構成している。よって、第 3 図柄エリア 235 d には、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第 3 図柄の表示画像データが格納される。これにより、第 3 図柄エリア 235 d に全ての背景モードに対応する全ての第 3 図柄に対する画像データを格納する必要が無くなるため、記憶容量の削減を図ることができる。なお、本制御例では、遊技者が操作手段（枠ボタン 22）を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間（例えば、10 秒間）は、切替前の背景モードに対応する画像データを第 3 図柄エリア 235 d から消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第 3 図柄エリア 235 d へと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第 3 図柄記憶エリア 235 d に対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第 3 図柄の画像データを格納するように構成して

30

40

50

も良い。

#### 【0234】

キャラクタ図柄エリア235eは、第3図柄表示装置81に表示される各種演出で使用するキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア235eに常駐されることにより、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM234から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM235のキャラクタ図柄エリア235eに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。エラーメッセージ画像エリア235fは、パチンコ機10内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、例えば、遊技盤13の裏面に取り付けられた振動センサ(図示せず)の出力から、音声ランプ制御装置113によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置113は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置114に通知する。また、音声ランプ制御装置113により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置113は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置114へ通知する。表示制御装置114では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第3図柄表示装置81に表示させるように構成されている。

#### 【0235】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機10では、エラーメッセージ画像エリア235fに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置114は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオRAM235のエラーメッセージ画像エリア235fに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。なお、各種エラーの発生を検出した場合にエラーメッセージ等のエラー報知を設定する制御は、後述する第63制御例における特定の報知態様を設定するための制御の別形態であり、エラー報知の実行中に対応するエラーが解消された後で所定期間が経過した場合に実行される、エラー報知を終了させるための制御は、後述する第63制御例における特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の別形態である。通常用ビデオRAM236は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア236a、第1フレームバッファ236b、第2フレームバッファ236cが少なくとも設けられている。画像格納エリア236aは、第3図柄表示装置81に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア236aは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

#### 【0236】

MPU231は、常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに設けられたサブエリアのうち、その画像データ

の種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 237 に対して指示をする。これにより画像コントローラ 237 は、MPU 231 により指示された画像データをキャラクタ ROM 234 から読み出し、バッファ RAM 237a を介して、画像格納エリア 236a の指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。なお、画像データの転送指示は、MPU 231 が画像コントローラ 237 に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、MPU 231 は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ 237 に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c は、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ 237 は、MPU 231 からの指示に従って描画した 1 フレーム分の画像を、第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに 1 フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第 3 図柄表示装置 81 に対してその画像情報を送信することによって、第 3 図柄表示装置 81 に、その 1 フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

10

#### 【0237】

このように、フレームバッファとして、第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c の 2 つを設けることによって、画像コントローラ 237 は、一方のフレームバッファに描画した 1 フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像を読み出して、第 3 図柄表示装置 81 にその読み出した 1 フレーム分の画像を表示させることができる。そして、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第 3 図柄表示装置 81 に画像を表示させるために 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、MPU 231 によって、それぞれ第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれかが交互に入れ替えて指定される。即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 236b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 236c に新たな画像が展開される。

20

30

#### 【0238】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 236c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 236b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。ワーク RAM 233 は、キャラクタ ROM 234 に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、MPU 231 による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、DRAM によって構成される。このワーク RAM

40

50

233は、プログラム格納エリア233a、データテーブル格納エリア233b、簡易画像表示フラグ233c、表示データテーブルバッファ233d、転送データテーブルバッファ233e、ポインタ233f、描画リストエリア233g、計時カウンタ233h、格納画像データ判別フラグ233i、描画対象バッファフラグ233j、背面画像変更フラグ233w、背面画像判別フラグ233x、デモ表示フラグ233y、確定表示フラグ233zを少なくとも有している。

#### 【0239】

プログラム格納エリア233aは、MPU231によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。MPU231は、システムリセットが解除されると、キャラクターROM234から制御プログラムを読み出してワークRAM233へ転送し、このプログラム格納エリア233aに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア233aに格納すると、以後、MPU231はプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクターROM234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。データテーブル格納エリア233bは、主制御装置110からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

#### 【0240】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクターROM234のNAND型フラッシュメモリ234aに設けられた第2プログラム記憶エリア234a1に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にMPU231によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクターROM234からワークRAM233へ転送され、このデータテーブル格納エリア233bに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア233bに格納されると、以後、MPU231は、データテーブル格納エリア233bに格納されたデータテーブルを用いて第3図柄表示装置81の表示を制御する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクターROM234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置110からのコマンドに基づいて第3図柄表示装置81に表示される各演出の演出態様毎に1つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。変動演出は、音声ランプ制御装置113からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第3図柄表示装置81において開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりA、大当たりBのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

#### 【0241】

10

20

30

40

50

オープニング演出は、これからパチンコ機 10 が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第 3 図柄表示装置 81 に表示される演出であり、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第 3 図柄表示装置 81 にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機 10 において遊技が行われていないことを認識することができる。データテーブル格納エリア 233b には、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ 1 つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが 32 パターンあれば、1 変動演出パターンに 1 テーブル、合計で 32 テーブルが用意される。ここで、図 37 を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図 37 は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第 3 図柄表示装置 81 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、20 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、1 フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第 3 図柄表示装置 81 に描画させるための描画情報が規定されている。

10

20

#### 【0242】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第 3 図柄表示装置 81 上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が 100 % より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が 100 % 未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される 1 フレーム分の描画内容として、1 つの背面画像、9 個の第 3 図柄（図柄 1、図柄 2、・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1 つ又は複数規定される。

30

40

#### 【0243】

ここで、背面画像は、表示位置は第 3 図柄表示装置 81 の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面 A ~ E のいずれかを表示させるか、

50

背面 A ~ E とは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面 A ~ E とは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。MPU231 は、この背面種別によって、背面 A ~ E のいずれかを表示させることが特定される場合は、背面 A ~ E のうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面 A ~ E とは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、MPU231 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

10

#### 【0244】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、MPU231 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。第3図柄（図柄1，図柄2，・・・）は、表示すべき第3図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第3図柄に付された数字の差分を表す情報である。第3図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第3図柄の表示は、1つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、1つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

20

30

#### 【0245】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置110より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。なお、各第3図柄には固有の数字が付されているので、1つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置110より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第3図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第3図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第3図柄を特定することができる。また、図柄オフセット情報において、1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第3図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第3図柄が高速に

40

50



変動表示されている間は、その第3図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第3図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。表示データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図37の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

10

#### 【0246】

MPU231は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに格納すると共に、ポインタ233fを初期化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ233fを1加算し、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図39参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ237に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ233fの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第3図柄表示装置81に表示される。このように、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、MPU231により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができる。

20

#### 【0247】

ここで、従来のパチンコ機のように、第3図柄表示装置81に表示させる演出画像を変更する度にMPU231で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置114における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機10では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置114の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機10では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第3図柄表示装置81に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機10が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第3図柄表示装置81に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

30

40

50

## 【 0 2 4 8 】

次いで、図 3 8 を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図 3 8 は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア 2 3 3 b の容量増大を抑制することができる。転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図 3 8 のアドレス「0 0 0 1 H」及び「0 0 9 7 H」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味する N u l l データが規定される（図 3 8 のアドレス「0 0 0 2 H」が該当）。

## 【 0 2 4 9 】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ R A M 2 3 6 ）の先頭アドレスが含まれる。なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「0 0 0 0 H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「S t a r t」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図 3 8 の例では、「0 2 F 0 H」）には、データテーブルの終了を示す「E n d」情報が記載されている。そして、「S t a r t」情報が記載されたアドレス「0 0 0 0 H」と「E n d」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。M P U 2 3 1 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、後述するワーク R A M 2 3 3 の転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納する。そして、ポインタ 2 3 3 f の更新毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図 3 9 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

## 【 0 2 5 0 】

例えば、図 3 8 の例では、ポインタ 2 3 3 f が「0 0 0 1 H」や「0 0 9 7 H」となった場合に、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ 2 3 7 へ送信する。一方、ポインタ 2 3 3 f が「0 0 0 2 H」である場合、転送データテーブルのアドレス「0 0 0 2 H」には、N u l l データが規

定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ 237 へ送信する。そして、画像コントローラ 237 は、MPU 231 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ ROM 234 から画像格納エリア 236 a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 234 から画像格納エリア 236 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236 a に格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア 236 a に格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

10

#### 【0251】

これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a によってキャラクタ ROM 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ ROM 234 から読み出し、通常用ビデオ RAM 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 235 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。また、本パチンコ機 10 では、表示制御装置 114 において、主制御装置 110 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233 d に設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 233 e に設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

20

30

#### 【0252】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ 233 d に設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオ RAM 236 へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a によってキャラクタ ROM 234 を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。簡易画像表示フラグ 233 c は、第 3 図柄表示装置 81 に、図 35 (a) ~ (c) に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ 233 c は、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオ RAM の電源投入時主画像エリア 235 a 又は電

40

50

源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に転送された後に、M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理（図 7 1 参照）の中でオンに設定される（図 7 1 の S 6 0 0 5 参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納された段階で、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図 8 3（b）の S 7 6 0 5 参照）。

#### 【 0 2 5 3 】

この簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号を検出する毎に M P U 2 3 1 によって実行される V 割込処理の中で参照され（図 7 3（b）の S 6 3 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、電源投入時画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図 7 3（b）の S 6 3 0 8 参照）および簡易表示設定処理（図 7 3（b）の S 6 3 0 9 参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図 7 4 ~ 図 7 9 参照）および表示設定処理（図 8 0 ~ 図 8 2 参照）が実行される。また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、V 割込処理の中で M P U 2 3 1 により実行される転送設定処理の中で参照され（図 8 3（a）の S 7 5 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送する常駐画像転送設定処理（図 8 3（b）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送する通常画像転送設定処理（図 8 4 参照）を実行する。

#### 【 0 2 5 4 】

表示データテーブルバッファ 2 3 3 d は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、その音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納する。そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 3 9 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 3 9 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

#### 【 0 2 5 5 】

転送データテーブルバッファ 2 3 3 e は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納する。なお、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像デ

ータが全て常駐用ビデオRAM 235に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、MPU 231は、転送データテーブルバッファ233eに転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする。そして、MPU 231は、ポインタ233fを1ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ233fで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Nullデータが記載されていなければ）、1フレーム毎に生成される画像コントローラ237に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図39参照）に、その転送データ情報を追加する。

#### 【0256】

これにより、画像コントローラ237は、MPU 231より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM 234から画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM 234から画像格納エリア236aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236aに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM 234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM 234から読み出し、通常用ビデオRAM 236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。

#### 【0257】

ポインタ233fは、表示データテーブルバッファ233dおよび転送データテーブルバッファ233eの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。MPU 231は、表示データテーブルバッファ233dに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ233fを一旦0に初期化する。そして、画像コントローラ237から1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒ごとに送信されるV割込信号に基づいてMPU 231により実行されるV割込処理の表示設定処理（図73（b）のS6303参照）の中で、ポインタ更新処理（図82のS7205参照）が実行され、ポインタ233fの値が1ずつ加算される。MPU 231は、このようなポインタ233fの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルから、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図39参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。これにより、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルに対応する演出が第3図柄表示装置81に表示される。よって、表示データテーブルバッファ233dに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第3図柄表示装置81に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置114の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

#### 【0258】

10

20

30

40

50

また、転送データテーブルバッファ 233 e に格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236 a に格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a によってキャラクタ ROM 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ ROM 234 から読み出し、通常用ビデオ RAM 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 235 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。描画リストエリア 233 g は、表示データテーブルバッファ 233 d に格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ 233 e に格納された転送データテーブルに基づいて生成される、1 フレーム分の画像の描画を画像コントローラ 237 に指示する描画リストを格納するためのエリアである。ここで、図 39 を参照して、描画リストの詳細について説明する。図 39 は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ 237 に対して、1 フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図 39 に示すように、1 フレームの画像で使用する背面画像、第 3 図柄（図柄 1、図柄 2、・・・）、エフェクト（エフェクト 1、エフェクト 2、・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1、キャラクタ 2、・・・、保留球数図柄 1、保留球数図柄 2、・・・、エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ 237 に対して所定の画像データをキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

#### 【0259】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されている RAM 種別（常駐用ビデオ RAM 235 か、通常用ビデオ RAM 236 か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ 237 は、その RAM 種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ 237 は、各種ビデオ RAM より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ 237 によって、描画対象バッファフラグ 233 j で指定される第 1 フレームバッファ 236 b 又は第 2 フレームバッファ 236 c のいずれかに展開される。MPU 231 は、表示データテーブルバッファ 233 d に格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ 233 f によって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1 フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

#### 【0260】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納 RAM 種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ RAM 235 のエリア、又は、通常用

ビデオRAM 236の画像格納エリア236aのサブエリアが固定されているので、MPU 231は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。また、MPU 231は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。また、MPU 231は、描画リストを生成するにあたり、1フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第3図柄（図柄1，図柄2，・・・）、エフェクト（エフェクト1，エフェクト2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ1，キャラクタ2，・・・，保留球数図柄1，保留球数図柄2，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。画像コントローラ237では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

10

#### 【0261】

また、MPU 231は、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ233fによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタROM 234における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア236aに設けられたサブエリアの格納先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ237は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタROM 234の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。計時カウンタ233hは、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにより第3図柄表示装置81にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。MPU 231は、表示データテーブルバッファ233dに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間（本制御例では、20ミリ秒）で割った値である。そして、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU 231により実行されるV割込処理（図73（b）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ233hが1ずつ減算される（図80のS7207参照）。その結果、計時カウンタ233hの値が0以下となった場合、MPU 231は、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

20

30

40

#### 【0262】

格納画像データ判別フラグ233iは、対応する画像データが常駐用ビデオRAM 235に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。この格納画像データ判別フラグ233iは、電源投入時にメイン処理の中でMPU 231により実行される初期設定処理（図71のS6002参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ233iは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア236aに格納されていないことを

50

示す「オフ」に設定される。そして、格納画像データ判別フラグ233iの更新は、MPU231により実行される通常画像転送設定処理（図84参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア236aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

#### 【0263】

また、MPU231は、常駐用ビデオRAM235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ233iを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに格納されているか否かを判断する（図84のS7713参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていないければ、その画像データの転送指示を設定し（図84のS7714参照）、画像コントローラ237に対して、その画像データをキャラクタROM234から画像格納エリア236aの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。描画対象バッファフラグ233jは、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236c）の中から、画像コントローラ237によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は描画対象バッファとして第1フレームバッファ236bを指定し、1である場合は第2フレームバッファ236cを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ237に送信される（図85のS7802参照）。

#### 【0264】

これにより、画像コントローラ237は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ237は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第3図柄表示装置81に対して、その画像情報を転送することで、第3図柄表示装置81に画像を表示させる表示処理を実行する。描画対象バッファフラグ233jは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ237に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ233jの値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理の描画処理（図73（b）のS6306参照）が実行される度に行われる。即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分

10

20

30

40

50



の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。これにより、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

#### 【0265】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。これにより、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。背面画像変更フラグ233wは、第3図柄表示装置81に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ233wがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ233wは、音声ランプ制御装置113から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される(図79(a)のS7001参照)。また、この背面画像変更フラグ233wは、通常画像転送設定処理において参照され(図84のS7709参照)、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される(図84のS7710参照)。これにより、音声ランプ制御装置113から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

#### 【0266】

背面画像判別フラグ233xは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば1バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ233xのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ233xの0ビット目がオンであれば、背面Aが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ233xは、音声ランプ制御装置113から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される(図79(a)のS7002参照)。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ233xにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。デモ表示フラグ233yは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ233yがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ233yは、表示設定処理(図80参照)において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定した場合にオンに設定され(図80のS7221参照)、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに対して設定された場合にオフに設定される(図75(a)のS6505、図76(a)のS6705、図76(b)のS6805、図77のS6905参照)。このデモ表示フラグ233yにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

#### 【0267】

確定表示フラグ233zは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間(例えば、1秒)停止表示(確定表示)する演出を示す。この確定表示フラグ233zがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確

10

20

30

40

50

定表示フラグ 2 3 3 z は、表示設定処理（図 8 0 参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定した場合にオンに設定され（図 8 0 の S 7 2 1 4）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に対して設定された場合にオフに設定される（図 7 5（a）の S 6 5 0 5、図 7 6（a）の S 6 7 0 5、図 7 6（b）の S 6 8 0 5、図 7 7 の S 6 9 0 5 参照）。この確定表示フラグ 2 3 3 z により、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

#### 【0 2 6 8】

< 第 1 制御例における主制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 4 0 から図 5 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では 2 m 秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第 1 制御例では、上述した通り、第 1 特別図柄の抽選権利（特図 1 保留）と、第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）と、を共に記憶している状態において、第 2 特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置 6 5 内に配設された特定領域（V ゲート）6 5 V に球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、5 0 回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図 4 0 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば 2 ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 1 0 1）。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

#### 【0 2 6 9】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（S 1 0 2）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 9 9 9）に達した際、0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 9 9 9）に達した際、0 にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。更に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の更新を実行する（S 1 0 3）。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、9 9 9, 9 9, 9 9 9）に達した際、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1, C 2, C 4 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 a, 3 7 b において表示を行うための処理であると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（S 1 0 4）。その後、第 1 入球口 6 4 への球の入球（始動入賞）や第 2 入球口 6 4 0 への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（S 1 0 5）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図 4 1 ~ 図 4 6 を参照して後述する。

#### 【0 2 7 0】

始動入賞処理を実行した後は、第 2 図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（S 1 0 6）、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における

球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（S107）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図47および図48を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（S108）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S109）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。次に、図41を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（S104）を説明する。図41は、この特別図柄変動処理（S104）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図41のS104参照）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第1図柄表示装置37に変動表示を可能に制御したり、第3図柄表示装置81にて第3図柄、第4図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図41のS104参照）について説明する。この特別図柄変動処理（S104）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（S201）。具体的には、大当たり中フラグ203kがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（S201：Yes）、そのまま本処理を終了する。

10

20

#### 【0271】

S201の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（S201：No）、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中であるか否かを判定し（S202）、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中でなければ（S202：No）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（第1特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数N1）と、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（第2特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数N2）を取得する（S203）。次に、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が0よりも大きいかを判別する（S204）。第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が0でなければ（S204：Yes）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）を1減算し（S205）、演算により変更された第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを設定する（S206）。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄保留球数カウンタ223cに格納する。S206の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納されたデータをシフトする（S207）。S207の処理では、第2特別図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリア～保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、S208の処理へ移行する。

30

40

#### 【0272】

一方、S204の処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が0である場合は（S204：No）、S203の処理で取得した第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が0よりも大きいかを判別する（S210）。S210の処理において、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が0であると判別した場合は（S210：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S210の処理におい

50

て、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d の値 (N1) が 0 でない (即ち、1 以上である) と判別した場合は (S210: Yes)、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d の値 (N1) を 1 減算し (S211)、演算により変更された第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d の値を示す保留球数コマンドを設定する (S212)。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d の値を抽出し、抽出した値を RAM 223 の特別図柄保留球数カウンタ 223 c に格納する。S212 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a に格納されたデータを、S207 の処理と同一の手法によりシフトして (S213)、処理を S208 の処理へと移行する。S207、または S213 の処理後に実行される S208 の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し (S208)、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し (S209)、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理 (S208) および特別図柄変動パターン選択処理 (S209) の詳細については図 42 および図 43 を参照して後述する。

#### 【0273】

S202 の処理において、第 1 図柄表示装置 37 の表示態様の変動中であれば (S202: Yes)、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する (S214)。変動時間が経過していなければ (S214: No)、第 1 図柄表示装置 37 の表示を更新し (S215)、その後、本処理を終了する。S215 の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第 1 図柄表示装置 81 の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理 (S209) にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、S215 の処理を実行する毎に更新 (減算) される。一方、S214 の処理で変動時間が経過したと判別された場合は (S214: Yes)、即ち、S215 の処理で更新された変動時間カウンタの値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 37 の停止図柄に対応した表示態様を設定する (S216)。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理 (S209) によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理 (S209) が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値に応じて大当たり A ~ E のいずれかが決定される。尚、本制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 37 において青色の LED を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の LED を点灯させ、大当たり C となる場合には、緑色の LED を点灯させ、大当たり D となる場合には、青色の LED と緑色の LED を点灯させる。また、外れである場合には赤色の LED と緑色の LED とを点灯させる。なお、各 LED の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

#### 【0274】

S216 の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 37 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果 (今回の抽選結果) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する (S217)。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば (S217: Yes)、大当たり開始フラグ 203 j をオンに設定し (S218)、時短カウンタ 203 h、確変カウンタ 203 i の値をクリア (0 に設定) し (S219)、S220 の処理へと移行する。S218 の処理によって、大当たり開始フラグ 203 j がオンに設定されると、主制御装置 110 にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理 (図 51 の S1804 参照) が実行された場合に、S1901: Yes へ分岐して、オープニングコマンドが設定される (S1902)。その結果、第 3 図柄表示装置 81 において、大当たり演出が開始される。S217 の処理において、今回の

抽選結果が特別図柄の外れであれば（S 2 1 7 : N o）、S 2 1 8、S 2 1 9の処理をスキップして、更新処理を実行し（S 2 2 1）、その後、S 2 2 0へと移行する。ここで設定された状態コマンドは、R A M 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（S 1 8 0 1）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3の把握する状態を、実際のパチンコ機 1 0の状態に一致させることができる。S 2 2 0の処理では、特図確定コマンドを設定し（S 2 2 0）、本処理を終了する。次に、図 4 2を参照して、特別図柄変動処理（図 4 1のS 1 0 4）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（S 2 0 8）について説明する。図 4 2は、この特別図柄大当たり判定処理（S 2 0 8）を示すフローチャートである。

#### 【 0 2 7 5 】

特別図柄大当たり判定処理（図 4 2のS 2 0 8）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（S 3 0 1）。そして、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a（図 2 4（a）参照）に基づいて、S 3 0 1の処理で取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（S 3 0 2）。S 3 0 2の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（S 3 0 3）、大当たりであると判別した場合は（S 3 0 3 : Y e s）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（S 3 0 4）、取得した当たり種別カウンタ C 2の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S 3 0 5）、本処理を終了する。一方、S 3 0 3の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 3 0 3 : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7に特別図柄の外れ図柄をセットし（S 3 0 6）、本処理を終了する。次に、図 4 3を参照して、特別図柄変動処理（図 4 1のS 1 0 4）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9）について説明する。図 4 3はこの特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（図 4 3のS 2 0 9）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図 4 2のS 2 0 8）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S 4 0 1）。S 4 0 1の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（S 4 0 1 : Y e s）、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d（図 2 5（a）～（c）参照）と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（S 4 0 2）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2の値を取得し（S 4 0 3）、遊技状態格納エリア 2 0 3 gに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 dを読み出す（S 4 0 4）。

#### 【 0 2 7 6 】

そして、S 4 0 3の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2の値と、S 4 0 4の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 dとに基づいて変動パターンを選択し（S 4 0 5）、S 4 0 5の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（S 4 0 6）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0のメイン処理の外部出力処理（図 5 1のS 1 8 0 1参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S 4 0 7）、第 1 図柄表示装置 3 7で特別図柄の変動開始を設定し（S 4 0 8）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（S 4 0 9）、本処理を終了する。S 4 0 7の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0のメイン処理（図 5 1）の外部出力処理（図 5 1のS 1 8 0 1参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3へと出力される。一方、S 4 0 1の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場

合には ( S 4 0 1 : N o )、S 4 0 2 の処理をスキップして S 4 0 3 の処理へ移行する。次に、図 4 4 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 4 1 の S 1 0 4 参照 ) にて実行される更新処理 ( S 2 2 1 ) の内容について説明をする。図 4 4 は、更新処理 ( S 2 2 1 ) の内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 2 2 1 ) では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合 ( 変動停止時 ) に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

#### 【 0 2 7 7 】

更新処理 ( S 2 2 1 ) が実行されると、まず確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し ( S 5 0 1 )、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 5 0 1 : Y e s )、確変カウンタ 2 0 3 i の値を 1 減算 ( 更新 ) し ( S 5 0 2 )、次いで、更新後の確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 であるかを判別し ( S 5 0 3 )、0 であると判別した場合は ( S 5 0 3 : Y e s )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に時短状態を設定し ( S 5 0 4 )、S 5 0 5 の処理へ移行する。また、S 5 0 1 の処理において確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合 ( S 5 0 1 : N o ) は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ 2 0 3 i の値を更新するための上述した S 5 0 2 ~ S 5 0 4 の処理をスキップして S 5 0 5 の処理へ移行する。また、S 5 0 3 の処理において、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 では無い、即ち、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きく、確変状態 ( 特別図柄の高確率状態 ) が継続する場合も ( S 5 0 3 : N o )、S 5 0 4 の処理をスキップして S 5 0 5 の処理へ移行する。S 5 0 5 の処理では、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいかを判別し、0 よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は ( S 5 0 5 : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し ( S 5 0 6 )、減算後の時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別する ( S 5 0 7 )。S 5 0 7 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であると判別した場合は、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に通常状態を設定し ( S 5 0 8 )、確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し ( S 5 0 9 )、本処理を終了する。また、S 5 0 5 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きく無い ( 0 である ) と判別した場合 ( S 5 0 5 : N o )、或いは、S 5 0 7 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 では無いと判別した場合 ( S 5 0 7 : N o ) は、そのまま S 5 0 9 の処理へ移行する。

#### 【 0 2 7 8 】

次に、図 4 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイム割込処理 ( 図 4 0 ) の一処理である始動入賞処理 ( S 1 0 5 ) を説明する。図 4 5 は、この始動入賞処理 ( S 1 0 5 ) を示すフローチャートである。始動入賞処理 ( 図 4 5 の S 1 0 5 ) は、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0 のいずれかに球が入球 ( 始動入賞 ) したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数 ( 第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0 に最大 4 個 ) まで、取得した各カウンタ値を第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b にそれぞれ格納する処理である。なお、本第 1 制御例における始動入賞に基づいて取得した各カウンタ値を第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b にそれぞれ格納する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典 ( 抽選権利 ) を記憶するものであるため、後述する第 6 6 制御例における賞球情報を記憶するための処理の別形態である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b にそれぞれ記憶されると、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b のそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理 ( 所謂、先読み処理 ) が実行される。以下、始動入賞処理 ( 図 4 5 の S 1 0 5 ) について説明する。始動入賞処理 ( 図 4 5 の S 1 0 5 ) では、まず、球が第 1 始動口である第 1 入球口 6 4 に入球 ( 始動入賞 ) したか否かを判別する ( S 6 0 1 )。

ここでは、第1入球口64内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第1入球口64に入球した（始動入賞があった）と判別する（S601：Yes）、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を取得し（S602）、その取得した値（N1）が4未満であるかを判別する（S603）。

#### 【0279】

つまり、現時点で第1入球口64に対する保留個数が上限値である4個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N1）が4未満であると判別した場合には（S603：Yes）、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を1加算し（S604）、音声ランプ制御装置113に対して第1入球口64の保留個数（第1特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（S605）。なお、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を1加算する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典に関する情報（保留数）を記憶するものであるため、後述する第66制御例における入賞数を記憶するための処理の別形態である。そして、各種カウンタ値（第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、RAM203の第1特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（S606）、S607の処理へ移行する。また、S601の処理で球が第1入球口64に入球していないと判別した場合（S601：No）、或いは、S603の処理で、現時点で第1入球口64に対する保留個数が上限値であると判別した場合（S603：No）は、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を加算する処理をスキップして、S607の処理へ移行する。なお、本第1制御例では、第1入球口64への入賞があった場合に、現時点における第1入球口64に対する保留個数が上限値であるかを判別し、上限値で無い場合は保留個数を加算し、上限値である場合は保留個数を加算しないため、本第1制御例における第1入球口64へと遊技球が入球した場合における処理は、後述する第66制御例の第1変形例における賞球数を払い出すための処理の別形態である。次に、S607～S612までの各処理については、S601～S606までの各処理で実行された第1始動口（第1入球口64）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第2入球口640に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

#### 【0280】

S601～S612までの各処理を実行後、先読み処理を実行し（S613）、本処理を終了する。この先読み処理（S613）については、図46を参照して後述するが、新たに第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート67を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

#### 【0281】

上述した通り、本制御例では、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）または第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（S613）を実行するように構成

しているが、これに限ること無く、例えば、S 6 0 3 の処理で第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) が上限数 (4) であると判別した場合 (S 6 0 3 : N o)、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に先読み処理 (S 6 1 3) を実行することができるよう構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 4 6 を参照して、始動入賞処理 (図 4 5 の S 1 0 5) の一処理である先読み処理 (S 6 1 3) について説明する。図 4 6 は、この先読み処理 (S 6 1 3) を示すフローチャートである。先読み処理 (図 4 6 の S 6 1 3) では、まず、新たに第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 の各値を読み出す (S 7 0 1)。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する (S 7 0 2)。

10

#### 【0 2 8 2】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング (第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に新たな保留 (入賞情報) が記憶されたタイミング) と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態 (特別図柄の確率状態) を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する (S 7 0 3)。判別結果が大当たりであると判別した場合は (S 7 0 3 : Y e s)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し (S 7 0 4)、その後、本処理を終了する。一方、S 7 0 3 の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は (S 7 0 3 : N o)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し (S 7 0 5)、その後、本処理を終了する。ここで、S 7 0 4、或いは S 7 0 5 の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報 (当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報) に加え、共通情報として、S 7 0 1 の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理 (図 5 1 参照) にて実行される外部出力処理 (S 1 8 0 1) によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて (例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して) 表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出 (先読み演出) を実行できる。

20

30

40

#### 【0 2 8 3】

なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が 1 つ (特別図柄の低確率状態) しかないため、入賞コマンドに設定する情報 (当否判定結果) を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数 (特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態) 有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値) を規定し、そ

50



の判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b に格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

#### 【0284】

また、本制御例では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b に新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置 110 の先読み処理において、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b に新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置 113 側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置 110 の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置 113 側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置 110 から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機 10 にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図 47 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（S106）について説明する。図 47 は、この普通図柄変動処理（S106）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（S106）は、第 2 図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物 640 a の開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

#### 【0285】

この普通図柄変動処理（図 47 の S106）では、まず、今現在が、普通図柄（第 2 図柄）の当たり中であるかを判別する（S801）。普通図柄（第 2 図柄）の当たり中としては、第 2 図柄表示装置 83 において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物 640 a の開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第 2 図柄）の当たり中であると判別した場合には（S801：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第 2 図柄）の当たり中でないと判別した場合には（S801：No）、第 2 図柄表示装置 83 の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（S802）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（S802：No）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 203 f の値（M）を取得し（S803）、その値が 0 よりも大きいかを判別する（S804）。S804 の処理で普通図柄保留球数カウンタ 203 f の値（M）が 0 であると判別された場合には（S804：No）、そのまま

本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203fの値が0よりも大きいと判別した場合は(S804:Yes)、普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)を1減算する(S805)。つまり、S804の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件(普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること)が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ203fの値を1減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア203cに格納されたデータをシフトする(S806)。S806の処理では、普通図柄保留球格納エリア203cの普通図柄保留1~普通図柄保留4に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア(図示せず)に格納されている第2当たり乱数カウンタC4の値を取得する(S807)。

10

#### 【0286】

次に、時短カウンタ203hがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態(時短中)であるか否かを判別し(S808)、時短カウンタ203hがオンに設定されていると判別した場合は(S808:Yes)、高確率時用の第2当たり乱数テーブル202c(図24(b)参照)の当たり判定値に基づいて当否判定結果(抽選結果)を取得し(S809)、S811の処理へ移行する。一方、時短カウンタ203hがオフであると判別した場合は(S808:No)、低確率時用の第2当たり乱数テーブル202c(図24(b)参照)の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され(S810)、S811の処理へ移行する。S811の処理では、今回の普通図柄変動(抽選)が当たりであるかを判別し(S811)、当たりであると判別した場合は(S811:Yes)、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し(S812)、S814の処理へ移行する。一方、S811の処理で、今回の普通図柄変動(抽選)が当たりでは無い(外れである)と判別した場合は(S811:No)、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し(S813)、S814の処理へ移行する。S814の処理では、現在の遊技状態が時短中(普通図柄の高確率状態)であるかを時短カウンタ203hの値を参照して判別し(S814)、時短中(普通図柄の高確率状態)であると判別した場合は(S814:Yes)、普通図柄の変動時間を3秒に設定し(S815)、本処理を終了する。一方、S814の処理で時短中(普通図柄の高確率状態)では無いと判別した場合は(S814:No)、普通図柄の変動時間を10秒に設定し(S816)、本処理を終了する。

20

30

#### 【0287】

なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として3秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態(普通図柄の低確率状態)から、短い変動時間が設定され易い時短状態(普通図柄の高確率状態)へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態(高確率状態、低確率状態)と、普通図柄保留球数カウンタ203fの値(普図保留数)と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第2入球口640への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第2入球口640への球の入球具合を可変させるように構成することで、第2入球口640への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、S8

40

50

02の処理において、普通図柄（第2図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（S802：No）、第2図柄表示装置83において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（S817）、変動時間が経過していないと判別した場合は（S817：No）、そのまま本処理を終了する。

#### 【0288】

一方、S817の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（S817：Yes）、次に、第2図柄表示装置83の停止表示を設定する（S818）。S818の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第2図柄表示装置83には「」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第2図柄表示装置83には「x」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したS812、或いはS813の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。S818の処理により、停止表示を設定すると、第2図柄表示装置83における変動表示が終了し、S812の処理、或いはS813の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）が第2図柄表示装置83に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（S819）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S819：No）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（S819：Yes）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ203hの値を参照して判別し（S820）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S820：Yes）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間が1秒間×2回の遊技内容（開放動作）を設定し（S823）、S822の処理へ移行する。一方、S820の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（S820：No）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間が5秒間×1回の遊技内容（開放動作）を設定し（S821）、S822の処理へ移行する。S822の処理では、S821、或いはS823の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物640aの開閉制御開始を設定し（S822）、本処理を終了する。

#### 【0289】

次に、本制御例における電動役物640aの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機10では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（S808～S811の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（S817の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物640aがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物640aの開放制御態様（開放パ

ターン)を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物 6 4 0 a を開放させることができる。

#### 【0290】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様(開放パターン)を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様(開放パターン)を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物 6 4 0 a がロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理(図 40 の S 106 参照)において決定された各種情報(普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等)は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置 110 のメイン処理(図 51 参照)の外部出力処理(図 51 の S 1801 参照)にて音声ランプ制御装置 113 へと出力される。次に、図 48 を参照してスルーゲート通過処理(S 107)の内容について説明をする。図 48 は、スルーゲート通過処理(S 164 参照)の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理(S 107)は、タイマ割込処理(図 40 参照)の中で実行され、普通図柄始動口(スルーゲート)67における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第2当たり乱数カウンタC4が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタC5の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に(普通図柄変動処理(図 47 の S 106 参照)にて当否判定(S 811 参照)が実行されるよりも前に)、抽選結果(当否判定結果)を事前に取得するための処理である。

10

20

#### 【0291】

スルーゲート通過処理(S 107)では、まず、球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過したか否かを判定する(S 901)。ここでは、普通図柄始動口(スルーゲート)67における球の通過を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過したと判定されると(S 901: Yes)、次に、普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)を取得し(S 902)、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)が4より大きくないか(普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか)を判別する(S 903)。S 903の処理で、普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)が4より大きい(上限値の4である)と判別した場合は(S 903: No)、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)が4より大きくないと判別した場合は(S 903: Yes)、普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)に1を加算し(S 904)、第2当たり乱数カウンタC4の値を普通図柄保留球格納エリア203cに格納し(S 905)、第2当たり乱数テーブル202c(図 24 (b) 参照)に基づいて抽選結果を事前に取得し(S 906)、普通当たり判定結果(S 906の処理にて取得した事前判別結果)を含む普図用入賞情報コマンドを設定し(S 907)、本処理を終了する。S 907の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置 113 へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

30

40

#### 【0292】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第2特別図柄抽選が実行されている状態において

50

受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第2特別図柄抽選が全て終了し、第1特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第1特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第1特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図6（b）に示した水平方向に第3図柄を変動させる演出態様）ではなく、第2特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図8（b）に示した垂直方向に第3図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第2特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第2特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本制御例では、チャンスゾーン中に実行される第2特別図柄抽選に対応した変動演出として、第3図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第2特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

10

#### 【0293】

20

次に、図49を参照して、NMI割込処理について説明をする。図49は、主制御装置110内のMPU201により実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU201により実行される処理である。このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM203に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から主制御装置110内のMPU201のNMI端子に出力される。すると、MPU201は、実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をRAM203に記憶し（S1601）、NMI割込処理を終了する。なお、上記のNMI割込処理は、払出制御装置111でも同様に実行され、かかるNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM213に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から払出制御装置111内のMPU211のNMI端子に出力され、MPU211は実行中の制御を中断して、NMI割込処理を開始するのである。次に、図50を参照して、主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図50は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図50）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S1701）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本制御例では1秒）を実行する（S1702）。そして、RAM203のアクセスを許可する（S1703）。

30

40

#### 【0294】

その後は、電源装置115に設けたRAM消去スイッチ122（図3参照）がオンされているか否かを判別し（S1704）、オンされていれば（S1704：Yes）、処理をS1712へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされていなければ（S1704：No）、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S1705）、記憶されていなければ（S1705：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合も、処理をS1712へ移行する。RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S1705：Yes）、RAM

50

判定値を算出し（S 1 7 0 6）、算出した R A M 判定値が正常でなければ（S 1 7 0 7 : N o）、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 7 1 2 へ移行する。なお、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。S 1 7 1 2 の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（S 1 7 1 2）。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 7 1 3、S 1 7 1 4）を実行する。上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 7 1 3、S 1 7 1 4）を実行する。

10

#### 【0 2 9 5】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 7 1 3、S 1 7 1 4）を実行する。R A M の初期化処理（S 1 7 1 3、S 1 7 1 4）では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし（S 1 7 1 3）、その後、R A M 2 0 3 の初期値を設定する（S 1 7 1 4）。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、S 1 7 1 0 の処理へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされておらず（S 1 7 0 4 : N o）、電源断の発生情報が記憶されており（S 1 7 0 5 : Y e s）、更に R A M 判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 1 7 0 7 : Y e s）、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 1 7 0 8）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（S 1 7 0 9）、S 1 7 1 0 の処理へ移行する。払出制御装置 1 1 1 は、この払出復帰コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（S 1 7 1 0）。その後、割込みを許可し（S 1 7 1 1）、後述するメイン処理に移行する。次に、図 5 1 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 5 1 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

20

30

#### 【0 2 9 6】

メイン処理（図 5 1 参照）においては、まず、タイマ割込処理（図 4 0 参照）の中で R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（S 1 8 0 1）。具体的には、タイマ割込処理（図 4 0 参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 1 1 1 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図 4 1 参照）や始動入賞処理（図 4 5 参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。更に、この外部出力処理（図 5 1 の S 1 8 0 1）により、主制御装置 1 1 0 の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図 4 2 参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信

40

50

する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 112 へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタ CS1 の値を更新する (S1802)。具体的には、変動種別カウンタ CS1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本制御例では 198) に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ CS1 の更新値を、RAM203 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ CS1 の更新が終わると、払出制御装置 111 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み (S1803)、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置 113 にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置 65 の特定入賞口 65a を開放動作するための大当たり制御処理を実行する (S1804)。

#### 【0297】

大当たり制御処理 (S1804) の詳細な内容については、図 52 ~ 図 56 を参照して後述するが、この大当たり制御処理 (S1804) では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口 65a (以下、入賞口等と称す) を開放し、入賞口等 (特定入賞口 65a) の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等 (特定入賞口 65a) に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等 (特定入賞口 65a) を閉鎖する。この入賞口等 (特定入賞口 65a) の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理 (S1804) をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第 2 入球口 640 に付随する電動役物 640a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する (S1806)。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理 (図 47 参照) の S822 の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理における S821 の処理、S823 の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第 1 図柄表示装置 37A, 37B の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する (S1807)。第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理 (図 43 の S209) によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 37A, 37B において開始する。本制御例では、第 1 図柄表示装置 37A, 37B の LED の内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している LED が赤であれば、その赤の LED を消灯すると共に緑の LED を点灯させ、緑の LED が点灯していれば、その緑の LED を消灯すると共に青の LED を点灯させ、青の LED が点灯していれば、その青の LED を消灯すると共に赤の LED を点灯させる。

#### 【0298】

なお、メイン処理は 4 ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎に LED の点灯色を変更すると、LED の点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者が LED の点灯色の变化を確認することができるよう、メイン処理が実行される毎にカウンタ (図示せず) を 1 カウントし、そのカウンタが 100 に達した場合に、LED の点灯色の変更を行う。即ち、0.4 s 毎に LED の点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LED の点灯色が変更されたら、0 にリセットされる。また、第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理 (図 43 の S209) によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第 1 図柄表示装置 37A, 37B において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理 (図 43 の S209 参照) の S407 で設定された表示態様で、停止図柄を第 1 図柄表示装置 37A, 37B に停止表示 (点灯表示) する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様 (大当たり図柄) で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様 (外れ図柄) で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第 2 図柄表示装置の表示を更新する第 2 図柄表示更新処理を実行する (S1808)。第 2 図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理 (図 47 参照) の S815 の処理、S816 の処理によって第 2 図柄の変動時間が設定された場合に、第 2 図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第 2 図柄表示装置では、第 2 図柄としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第 2 図柄表

10

20

30

40

50



示更新処理（S 1 8 0 8）では、普通図柄変動処理（図 4 7 参照）の S 8 1 8 の処理によって第 2 図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第 2 図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図 4 7 参照）の S 8 1 2 の処理または S 8 1 3 の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第 2 図柄）を第 2 図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

#### 【 0 2 9 9 】

その後は、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S 1 8 0 9）、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 8 0 9 : N o）、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では 4 m 秒）が経過したか否かを判別し（S 1 8 1 0）、既に所定時間が経過していれば（S 1 8 1 0 : Y e s）、処理を S 1 8 0 1 へ移行し、上述した S 1 8 0 1 以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S 1 8 1 0 : N o）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する（S 1 8 1 1, S 1 8 1 2）。まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する（S 1 8 1 1）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 9 9 9、9 9 9）に達した際、0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の更新を、S 1 8 1 1 の処理と同一の方法によって実行する（S 1 8 1 2）。なお、この S 1 8 1 2 の処理では、変動種別カウンタ C S 1 の値と同様に普図変動種別カウンタ C S 2 の値も更新される。

#### 【 0 3 0 0 】

ここで、S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を繰り返し実行することにより、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2（即ち、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1、普図変動種別カウンタ C S 2 の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、S 1 8 0 9 の処理において、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 8 0 9 : Y e s）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 4 9 の N M I 割込処理が実行されたということなので、S 1 8 1 3 以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（S 1 8 1 3）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置）に対して送信する（S 1 8 1 4）。そして、R A M 判定値を算出して、その値を保存し（S 1 8 1 5）、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して（S 1 8 1 6）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

#### 【 0 3 0 1 】

なお、S 1 8 0 9 の処理は、S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 8 で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われる S 1 8 1 1 と S 1 8 1 2 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメ



イン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図 5 0 , S 1 7 0 1）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図 5 2 を参照して、大当たり制御処理（S 1 8 0 4）の内容について説明をする。図 5 2 は、大当たり制御処理（S 1 8 0 4）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（S 1 8 0 4）は、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 1 参照）において、実行される処理であって、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口 6 5 a を開放又は閉鎖するための処理である。

10

#### 【 0 3 0 2 】

大当たり制御処理（S 1 8 0 4）では、まず、大当たり開始フラグ 2 0 3 j がオンであるか否かを判別する（S 1 9 0 1）。大当たり開始フラグ 2 0 3 j がオンであると判別した場合は（S 1 9 0 1 : Y e s）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（S 1 9 0 2）、大当たり開始フラグ 2 0 3 j をオフ、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオンにそれぞれ設定し（S 1 9 0 3）、本処理を終了する。一方、S 1 9 0 1 の処理において、大当たり開始フラグ 2 0 3 j がオフであると判別した場合は（S 1 9 0 1 : N o）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンであるか）否かを判別する（S 1 9 0 4）。S 1 9 0 4 の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ 2 0 3 k がオフである）と判別した場合は（S 1 9 0 4 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 9 0 4 の処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンである）と判別した場合は（S 1 9 0 4 : Y e s）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（S 1 9 0 5）。S 1 9 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（S 1 9 0 5 : Y e s）、ラウンド数に応じた特定入賞口 6 5 a の開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（S 1 9 0 6）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図 5 3 を参照して後述する。

20

30

#### 【 0 3 0 3 】

一方、S 1 9 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（S 1 9 0 5 : N o）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（S 1 9 0 7）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（S 1 9 0 7 : Y e s）、エンディングコマンドを設定し（S 1 9 0 8）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。本第 1 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d（図 2 5（a）参照）を用いて大当たり種別を決定する処理を実行し（図 4 3 の S 4 0 2）、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、S 1 9 0 8 の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第 1 制御例のように、大当た

40

50

り当選時にエンディング期間の長さを設定するのでは無く、大当たり遊技中におけるV入賞の有無（特定領域（Vゲート65V）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。

#### 【0304】

具体的には、大当たり制御処理（図52のS1804参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中にV入賞したか（確変設定フラグ203mがオンに設定されているか）を判別し、確変設定フラグ203mがオンに設定されていると判別した場合は、確変状態が設定されることを示す17秒間のエンディング表示（図11（b）、（d）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として17秒を設定し、確変設定フラグ203mがオンに設定されていないと判別した場合は、時短状態が設定されることを示す15秒間のエンディング表示（図11（a）、（c）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として15秒を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機10において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、本第1制御例のパチンコ機10であれば、1ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域（Vゲート65V）へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、V入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、2ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。

10

20

#### 【0305】

さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるV入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、本第1制御例のように当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たりに当選した場合には17秒、通常大当たりに当選した場合には15秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にV入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。一方、S1907の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（S1907：No）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（S1909）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S1909の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（S1909：Yes）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（S1910）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図54を参照して後述する。一方、S1909の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（S1909：No）、特定入賞口65aへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（S1911）、特定入賞口65aに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（S1912）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図55および図56を参照して後述する。

30

40

#### 【0306】

次に、図53のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり動作設定処理（S1906）の詳細について説明する。図53は、この大当たり動作設定処理（S1906）を示すフローチャートである。この大当たり動作

50

設定処理（S 1 9 0 6）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口 6 5 a の開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（図 5 3 参照）が開始されると、まず、1 ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（S 2 0 0 1）。S 2 0 0 1 の処理において、1 ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（S 2 0 0 1 : Y e s）、切替弁 6 5 y（Vソレノイド 2 0 9 a）の動作シナリオの開始を設定して（S 2 0 0 2）、大当たり種別に対応する特定入賞口 6 5 a の開放パターンを設定する（S 2 0 0 3）。ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、1 回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（1 ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定のラウンド種別（確変大当たり）の場合のみ、1 ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域（Vゲート 6 5 V）へと流下させ易くなるように切替弁 6 5 y を動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域（Vゲート 6 5 V）へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすことなく大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

10

#### 【0 3 0 7】

なお、本制御例では、確変大当たり遊技における 1 ラウンド目が実行される場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて遊技者に対して特定領域（Vゲート 6 5 V）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Vを狙え」の文字が表示される V 報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Vゲート 6 5 V）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Vゲート 6 5 V）を流下したことを検知手段が検知したに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に球が特定領域（Vゲート 6 5 V）を流下したことを案内するための案内報知態様として「V G E T」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Vを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くVを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Vゲート 6 5 V）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【0 3 0 8】

また、本制御例では、可変入賞装置 6 5 へと入賞した球の流路を切り替えるための V 役物として切替弁 6 5 y を設け、その切替弁 6 5 y の動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁 6 5 y を動作させるように構成し、特定入賞口 6 5 a が開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Vゲート 6 5 V）へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁 6 5 y の動作パターンを共通化することができるため、切替弁 6 5 y の動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Vゲート 6 5 V）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁 6 5 y の動作内容を統一化することができるため、Vソレノイド 2 0 9 a に対する負荷を軽減することができ、V 役物（切替弁 6 5 y）の故障を抑制することができる。一方、S 2 0 0 1 の処理において、今回のラウンドが 1 ラウンド目ではないと判別した場合は（S 2 0 0 1 : N o）、S 2 0 0 2、S 2 0 0 3 の処理をスキップして、通常の設定入賞口 6 5 a の開放を設定し（S 2 0 0 4）、処理を S 2 0 0 5 へと移行する。S 2 0 0 5 の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（S 2 0 0 5）、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記

40

50

憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理(S1801)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第3図柄表示装置81において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第3図柄表示装置81の表示内容を更新することができる。

#### 【0309】

この大当たり動作設定処理(図53参照)を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口65aを開放することができると共に、1ラウンド目に特定領域(Vゲート65V)を球が通過可能に設定することができる。これにより、大当たりA、C～Eでは、1ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域(Vゲート65V)を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)を設定することができる。次に、図54のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり終了処理(S1910)の詳細について説明する。図54は、この大当たり終了処理(S1910)を示すフローチャートである。この大当たり終了処理(S1910)は、大当たり制御処理(図52のS1804参照)の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理(S1910)では、まず、確変設定フラグ203mがオンであるかを判別する(S2101)。S2101の処理において、確変設定フラグ203mがオンであると判別した場合は(S2101:Yes)、大当たり中にVゲート(特定領域)65vを球が通過したことを意味するので、確変カウンタ203iの値に50を設定し(S2102)、S2103の処理へ移行する。一方、S2101の処理において、確変設定フラグ203mがオフであれば(S2101:No)、S2102の処理をスキップして、S2103の処理へ移行する。

#### 【0310】

S2103の処理では、時短カウンタ203hの値に100を設定し(S2103)、次いで、時短カウンタ203hの値、確変カウンタ203iの値に基づいて、状態コマンドを設定する(S2104)。ここで設定された状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理(S1801)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア223gを更新する。これにより、音声ランプ制御装置113において、パチンコ機10の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ203kおよび確変設定フラグ203mを共にオフに設定して(S2105)、本処理を終了する。この大当たり終了処理(図54参照)を実行することにより、大当たり遊技中にVゲート(特定領域)65vを球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。次に、図55のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される入賞処理(S1911)の詳細について説明する。図55は、この入賞処理(S1911)を示すフローチャートである。この入賞処理(S1911)は、大当たり制御処理(図52参照)の中で実行され、上述した通り、特定入賞口65aへの入賞に応じた制御を行うための処理である。この入賞処理(S1911)では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する(S2201)。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口65aの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。S2201の処理において、ラウンド有効期間でなければ(S2201:No)、そのまま本処理を終了する。

#### 【0311】

一方、S2201の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は(S2201:Yes)、次いで、特定入賞口65aへの入賞を検出したかを判別し(S2202)、特定入賞口65aに対する入賞を検出していれば(S2202:Yes)、入賞個数カウンタ203oの値に1を加算して更新し(S2203)、特定入賞口65aへ

の入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して ( S 2 2 0 4 )、S 2 2 0 5 の処理へ移行する。これに対し、S 2 2 0 2 の処理において、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出していなければ ( S 2 2 0 2 : N o )、S 2 2 0 3、S 2 2 0 4 の処理をスキップし、S 2 2 0 5 の処理へ移行する。S 2 2 0 5 の処理では、入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 1 0 以上であるかを判別し ( S 2 2 0 5 )、入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 1 0 以上であれば ( S 2 2 0 5 : Y e s )、S 2 2 0 7 の処理へ移行する。一方、S 2 2 0 5 の処理において、入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 9 以下であると判別した場合は ( S 2 2 0 5 : N o )、ラウンド時間 ( 3 0 秒 ) が経過したかを判別し ( S 2 2 0 6 )、ラウンド時間が経過していれば ( S 2 2 0 6 : Y e s )、S 2 2 0 7 の処理へと移行する。なお、この S 2 2 0 6 の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から 3 0 秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本制御例では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

10

#### 【 0 3 1 2 】

S 2 2 0 7 の処理では、特定入賞口 6 5 a の閉鎖を設定し ( S 2 2 0 7 )、特定入賞口 6 5 a の閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する ( S 2 2 0 8 )。なお、本第 1 制御例における入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 1 0 以上である場合に、ラウンド時間 ( 3 0 秒 ) が経過したかを判別する処理をスキップして特定入賞口 6 5 a の閉鎖を設定する処理は、後述する第 6 8 制御例における駆動手段の励磁の中断を開始するタイミング ( 励磁時間 ) を可変させる処理の別形態である。次いで、今回の特定入賞口 6 5 a の閉鎖が 1 ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し ( S 2 2 0 9 )、1 ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は ( S 2 2 0 9 : Y e s )、V ソレノイド 2 0 9 a をオフに設定して ( S 2 2 1 0 )、処理を S 2 2 1 1 へと移行する。一方、S 2 2 0 9 の処理において、今回の特定入賞口 6 5 a の閉鎖が 1 ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は ( S 2 2 0 9 : N o )、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 2 6 6 5 k がオンに設定されていないので、S 2 2 1 0 の処理をスキップして、処理を S 2 2 1 2 へと移行する。S 2 2 1 1 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 p、確変有効フラグ 2 0 3 r、ラウンド終了フラグ 2 0 3 をオンに設定し ( S 2 2 1 1 )、処理を S 2 2 1 2 へと移行する。また、S 2 2 0 5 の処理において入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 9 以下と判別され ( S 2 2 0 5 : N o )、且つ、S 2 2 0 6 の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には ( S 2 2 0 6 : N o )、S 2 2 0 7 ~ S 2 2 1 1 の処理をスキップして、処理を S 2 2 1 2 へと移行する。S 2 2 1 2 の処理では、ラウンド終了フラグ 2 0 3 がオンであるかを判定し ( S 2 2 1 2 )、ラウンド終了フラグ 2 0 3 がオフであれば ( S 2 2 1 2 : N o )、S 2 2 1 3 の処理へ移行する。一方、S 2 2 1 2 の処理においてラウンド終了フラグ 2 0 3 がオンであると判定した場合は ( S 2 2 1 2 : Y e s )、次いで、確変有効フラグ 2 0 3 r がオンであるかを判別する ( S 2 2 1 7 )。S 2 2 1 7 の処理において、確変有効フラグ 2 0 3 r がオフであれば ( S 2 2 1 7 : N o )、そのまま本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 0 3 1 3 】

一方、確変有効フラグ 2 0 3 r がオンであれば ( S 2 2 1 7 : N o )、確変有効タイマ 2 0 3 s の値に 1 を加算し ( S 2 2 1 8 )、次いで、確変有効タイマ 2 0 3 s の値が上限値であるかを判別する ( S 2 2 1 9 )。そして、確変有効タイマ 2 0 3 s の値が上限値でなければ ( S 2 2 1 9 : N o )、S 2 2 1 3 の処理へ移行し、特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) への球の通過を監視して確変設定フラグ 2 0 3 m を更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ 2 0 3 s が上限値でないと、特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。一方、確変有効タイマ 2 0 3 s の値が上限値であ

50

れば ( S 2 2 1 9 : Y e s )、確変有効フラグ 2 0 3 r、ラウンド終了フラグ 2 0 3 をオフに設定し ( S 2 2 2 0 )、確変有効タイマ 2 0 3 s の値をリセットして ( S 2 2 2 1 )、本処理を終了する。また、S 2 2 1 3 の処理では、球が特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過したか否かを判別し ( S 2 2 1 3 )、球が特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過していなければ ( S 2 2 1 3 : N o )、本処理を終了する。一方、球が特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過していれば ( S 2 2 1 3 : Y e s )、確変通過カウンタ 2 0 3 n の値に 1 を加算し ( S 2 2 1 4 )、確変設定フラグ 2 0 3 m をオンに設定し ( S 2 2 1 5 )、V 入賞コマンドを設定し ( S 2 2 1 6 )、本処理を終了する。次に、図 5 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される異常処理 ( S 1 9 1 2 ) を説明する。図 5 6 は、この異常処理 ( S 1 9 1 2 ) を示すフローチャートである。この異常処理 ( S 1 9 1 2 ) は、大当たり制御処理 ( 図 5 2 参照 ) の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口 6 5 a に対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

#### 【 0 3 1 4 】

異常処理 ( S 1 9 1 2 ) では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し ( S 2 3 0 1 )、ラウンド有効期間でなければ ( S 2 3 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は ( S 2 3 0 1 : Y e s )、次いで、球が排出口 6 5 h 1 を通過したかを判別する ( S 2 3 0 2 )。この S 2 3 0 2 の処理では、排出口 6 5 h 1 ( 図 5 ( b ) 参照 ) を通過した球を検知可能な球排出口スイッチ ( 図示せず ) が球の通過を検知している否かで判別される。S 2 3 0 2 の処理において、球が排出口 6 5 h 1 を通過したと判別した場合は ( S 2 3 0 2 : Y e s )、排出個数カウンタ 2 0 3 t の値に 1 を加算し ( S 2 3 0 3 )、S 2 3 0 4 の処理へ移行する。一方、S 2 3 0 2 の処理において、球が排出口 6 5 h 1 を通過していなければ ( S 2 3 0 2 : N o )、S 2 3 0 3 の処理をスキップし S 2 3 0 4 の処理へ移行する。S 2 3 0 4 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 p がオンであるかを判別する ( S 2 3 0 4 )。残球タイマフラグ 2 0 3 p がオフであると判別した場合は ( S 2 3 0 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ 2 0 3 p がオンであれば ( S 2 3 0 4 : Y e s )、球はけ期間中であるので、残球タイマ 2 0 3 q の値に 1 を加算して更新する ( S 2 3 0 5 )。次に、残球タイマ 2 0 3 q の値が上限値であるかを判別し ( S 2 3 0 6 )、残球タイマ 2 0 3 q の値が上限値でなければ ( S 2 3 0 6 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ 2 0 3 q の値が上限値であると判別した場合は ( S 2 3 0 6 : Y e s )、次いで、排出個数 ( 確変通過カウンタ 2 0 3 n の値と、排出個数カウンタ 2 0 3 t の値との合計値 ) が入賞個数 ( 入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値 ) と一致しているかを判別する ( S 2 3 0 7 )。

#### 【 0 3 1 5 】

S 2 3 0 7 の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は ( S 2 3 0 7 : N o )、エラーコマンドを設定し ( S 2 3 0 8 )、S 2 3 0 9 の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することにより、エラー表示 ( 例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示 ) がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第 4 流路 6 5 e 4 ( 図 5 ( b ) 参照 ) が閉鎖されている期間 ( 切替弁 6 5 y が閉状態となる期間 ) に、不正に球を第 4 流路 6 5 e へと流入させて特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過させる不正行為を抑制できる。一方、S 2 3 0 7 の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は ( S 2 3 0 7 : Y e s )、S 2 3 0 8 の処理をスキップし、S 2 3 0 9 の処理へと移行する。S 2 3 0 9 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 p をオフに設定し ( S 2 3 0 9 )、次いで、残球タイマ 2 0 3 q の値をリセットする ( S 2 3 1 0 )。その後、入賞個数カウンタ 2 0 3 o、排出個数カウンタ 2 0 3 t、確変通過カウンタ 2 0 3 n の値をそれぞれリセットし ( S 2 3 1 1 )、本処理を終了する。この異常処理 ( 図 5 6 参照 ) を実行することにより、可変入賞装置 6 5 の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口 6 5 a へと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

## 【 0 3 1 6 】

< 第 1 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 5 7 から図 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 5 7 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 4 0 0 1 )。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 ( 瞬間的な停電、所謂「瞬停」 ) によって、 S 4 1 1 7 の電源断処理 ( 図 5 8 参照 ) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される ( S 4 0 0 2 )。図 5 8 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断の発生情報を受信すると ( 図 5 8 の S 4 1 1 4 参照 )、 S 4 1 1 7 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、 S 4 1 1 7 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば ( S 4 0 0 2 : N o )、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく ) 開始されたものである。よって、これらの場合には、 R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する ( S 4 0 0 3 )。

## 【 0 3 1 7 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、 R A M 2 2 3 の特定の領域には、 S 4 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば ( S 4 0 0 3 : Y e s )、 S 4 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ ( S 4 0 0 3 : N o )、 S 4 0 0 8 へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので ( 電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから )、 R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され ( S 4 0 0 3 : Y e s )、 S 4 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、 R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて ( S 4 0 0 3 : N o )、 S 4 0 0 8 へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば ( S 4 0 0 2 : Y e s )、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、 S 4 1 1 7 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、 R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 4 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

## 【 0 3 1 8 】

S 4 0 0 4 の処理では、 R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする ( S 4 0 0 4 )。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判断する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「

0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が 0 クリアされる。R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば ( S 4 0 0 5 : Y e s )、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する ( S 4 0 0 6 )。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば ( S 4 0 0 5 : N o )、R A M 2 2 3 の異常を報知して ( S 4 0 0 7 )、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

10

#### 【 0 3 1 9 】

S 4 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する ( S 4 0 0 8 )。電源断フラグは S 4 1 1 7 の電源断処理の実行時にオンされる ( 図 4 の S 4 1 1 6 参照 )。つまり、電源断フラグは、S 4 1 1 7 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 4 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には ( S 4 0 0 8 : Y e s )、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M の作業エリアをクリアし ( S 4 0 0 9 )、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 ( S 4 0 1 0 )、割込み許可を設定して ( S 4 0 1 1 )、メイン処理へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態で S 4 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 4 0 0 4 から S 4 0 0 6 の処理を経由して S 4 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく ) 開始された場合である。よって、かかる場合には ( S 4 0 0 8 : N o )、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 4 0 0 9 をスキップして、処理を S 4 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定する ( S 4 0 1 0 )。なお、S 4 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 4 0 0 4 から S 4 0 0 6 の処理を経由して S 4 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 4 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

20

30

#### 【 0 3 2 0 】

次に、図 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 5 8 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回 S 4 1 0 1 の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したか否かが判別され ( S 4 1 0 1 )、1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 4 1 0 1 : N o )、S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 1 の処理を行わずに S 4 1 1 2 の処理へ移行する。S 4 1 0 1 の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 1 が表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 ミリ秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 4 1 1 2 のコマンド判定処理や S 4 1 1 3 の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 4 1 1 2 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 4 1 1 2 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S 4 1 0 1 の処理で 1 ミ

40

50



リ秒以上経過していれば（S 4 1 0 1 : Y e s）、まず、S 4 1 0 3 ~ S 4 1 1 3 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信するコマンド出力処理を実行する（S 4 1 0 2）。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 4 1 0 8 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S 4 1 0 3）、その後電源投入報知処理を実行する（S 4 1 0 4）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば 3 0 秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 4 1 0 5 の処理へ移行する。

10

#### 【 0 3 2 1 】

S 4 1 0 5 の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（S 4 1 0 6）。客待ち演出では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S 4 1 0 7）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7）の詳細については、図 7 0 を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（S 4 1 0 8）、その後音編集・出力処理を実行する（S 4 1 0 9）。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。S 4 1 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（S 4 1 1 0）、次に、演出更新処理を実行する（S 4 1 1 1）。S 4 1 1 1 の処理を実行後、S 4 1 1 2 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 4 1 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 4 1 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

20

30

#### 【 0 3 2 2 】

S 4 1 1 1 の処理後、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（S 4 1 1 2）が実行され、S 4 1 1 3 の処理へ移行する。このコマンド判定処理（S 4 1 1 2）の詳細については、図 5 9 を参照して後述する。S 4 1 1 3 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図 6 6 を参照して後述する。S 4 1 1 3 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 4 1 1 4）。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 4 1 1 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 4 1 1 4 : Y e s）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S 4 1 1 6）、電源断処理を実行する（S 4 1 1 7）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 4 1 1 8）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 および

40

50

ランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

#### 【 0 3 2 3 】

一方、S 4 1 1 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 4 1 1 4 : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され ( S 4 1 1 5 )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 4 1 1 5 : N o )、S 4 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 4 1 1 5 : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないの、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) について説明する。図 5 9 は、このコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 5 8 参照 ) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) の詳細を説明する。

#### 【 0 3 2 4 】

コマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し ( S 4 2 0 1 )、受信したと判別した場合は ( S 4 2 0 1 : Y e s )、状態コマンド受信処理を実行し ( S 4 2 0 2 )、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 2 ) は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて対応する演出態様 ( 例えば、背面画像 ) を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図 1 5 に示したスーパーチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定され、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図 1 2 に示すチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定される。なお、実際に設定される遊技状態と、実行されるモード演出における演出態様の切替制御の詳細については後述する。この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 2 ) の詳細については図 6 0 を参照して後述する。S 4 2 0 1 の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 0 1 : N o )、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 4 2 0 3 )、受信したと判別した場合は ( S 4 2 0 3 : Y e s )、受信した特図変動パターンコマンドに対応する特図変動開始フラグ 2 2 3 d をオンに設定し ( S 4 2 0 4 )、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する ( S 4 2 0 5 )。そして、本処理を終了する。S 4 2 0 3 の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 0 3 : N o )、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し ( S 4 2 0 6 )、受信したと判別した場合は ( S 4 2 0 6 : Y e s )、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ 2 2 3 e ( 第 1 特図停止種別フラグ 2 2 3 e 1、第 2 特図停止種別フラグ 2 2 3 e 2 ) をオンに設定し ( S 4 2 0 7 )、受信したコマンドから停止種別を抽出する ( S 4 2 0 8 )。そして、本処理を終了する。

#### 【 0 3 2 5 】

S 4 2 0 6 の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 0 6 : N o )、次に、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 4 2 0 9 )。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には ( S 4 2 0 9 : Y e s )、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ 2 2 3 h に格納する ( S 4 2 1 0 )。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保

10

20

30

40

50

留球数カウンタ 2 0 3 e の値（即ち、特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新する。また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた普通図柄保留球数カウンタ 2 2 3 h の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、スルーゲート 6 7）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、S 4 2 1 0 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ 2 2 3 h の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値に合わせることができる。

【 0 3 2 6 】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 が有する特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が、主制御装置 1 1 0 の各種保留球数カウンタ 2 0 3 d、2 0 3 e、2 0 3 d の値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の各種保留球数カウンタ第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値に合わせることができる。また、S 4 2 0 9 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 0 9 : N o）、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する（S 4 2 1 1）。S 4 2 1 1 の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 2 1 1 : Y e s）、入賞コマンド処理を実行し（S 4 2 1 2）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（S 4 2 1 2）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内の入賞情報格納エリア 2 2 3 b）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、入賞コマンド処理（S 4 2 1 2）の詳細な内容については、図 6 1 を参照して後述する。S 4 2 1 1 の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 1 : N o）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（S 4 2 1 3）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 2 1 3 : Y e s）、第 3 図柄の停止表示を設定し（S 4 2 1 4）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 3 : N o）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（S 4 2 1 5）、受信したと判別した場合は（S 4 2 1 5 : Y e s）、普図関連処理を実行し（S 4 2 1 6）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理を実行し（S 4 2 1 6）の詳細な説明は、図 8 を参照して後述する。

【 0 3 2 7 】

S 4 2 1 5 の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 5 : N o）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（S 4 2 1 7）、受信したと判別した場合は（S 4 2 1 7 : Y e s）、大当たり関連処理を実行し（S 4 2 1 8）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理（S 4 2 1 8）の詳細な説明は、図 6 4 を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 7 : N o）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 4 2 1 9）、本処理を終了する。次に、図 6 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）について説明する。図 6 0 は、この状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行さ

れるコマンド判定処理（図 5 9 参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）の詳細を説明する。状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（S 4 3 0 1）。ここでは、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。S 4 3 0 1 の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（S 4 3 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（S 4 3 0 1 : Y e s）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（S 4 3 0 2）。S 4 3 0 2 の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合は（S 4 3 0 2 : Y e s）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 0 3）、S 4 3 0 4 の処理へ移行する。

10

#### 【 0 3 2 8 】

S 4 3 0 2 の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合は（S 4 3 0 2 : N o）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（S 4 3 0 6）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（S 4 3 0 6 : Y e s）、従時短カウンタ 2 2 3 n の値に 1 0 0 を設定し（S 4 3 0 7）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 0 8）、S 4 3 0 4 の処理へ移行する。S 4 3 0 6 の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（S 4 3 0 6 : N o）、次いで、V 報知フラグ 2 2 3 m がオンであるか否かを判別する（S 4 3 0 9）。V 報知フラグ 2 2 3 m がオフの場合は（S 4 3 0 9 : N o）、上述した S 4 3 0 8 の処理へ移行する。V 報知フラグ 2 2 3 m がオンである場合は（S 4 3 0 9 : Y e s）、V 報知フラグ 2 2 3 m をオフに設定し（S 4 3 1 0）、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 1 1）、S 4 3 0 4 の処理へ移行する。S 4 3 0 4 の処理では、従状態設定エリア 2 2 3 g の現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（S 4 3 0 4）、従状態設定エリア 2 2 3 g の現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（S 4 3 0 5）、本処理を終了する。ここで、S 4 3 0 8 および S 4 3 1 1 の処理で設定されたコマンドが表示制御装置 1 1 4 に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて、主制御装置 1 1 0 から出力された状態コマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置 1 1 4 へと出力するように構成している。

20

30

#### 【 0 3 2 9 】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすることが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置 1 1 4 に出力するだけで、表示制御装置 1 1 4 側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した複数のコマンドを表示制御装置 1 1 4 側で組み合わせることにより第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置 1 1 4 側から音声ランプ制御装置 1 1 3 側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマ

40

50

ンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 が主制御装置 110 から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第 4 図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

10

#### 【0330】

なお、本制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置 113 側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図 61 を参照して、コマンド判定処理（図 59 の S4112 参照）にて実行される入賞コマンド処理（S4212 参照）の内容を説明する。図 61 は、入賞コマンド処理（S4212）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S4212）は、主制御装置 110 から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定される V 入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（S4212）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）223b の対応する領域に格納（設定）し（S4401）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（S4402）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（S4402：Yes）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（S4403）当たり情報があると判別した場合は（S4403：Yes）、次いで、時短カウンタ 203h の値が 0 よりも大きいのか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（S4404）。

20

#### 【0331】

30

ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は（S4404：No）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（S4405）、S4406 の処理へと移行する。S4405 の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置 114 へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物 640a がロング開放（5 秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第 3 図柄表示装置 81 の表示面の主表示領域 Dm に小表示領域 Dm3 が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。なお、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。さらに、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア 223b に格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイ

40

50

ミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをよりの確に示唆することが可能となる。

#### 【0332】

図61に戻り説明を続ける。S4402の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合（S4402：No）、S4403の処理で当たり情報が無いと判別した場合（S4403：No）、S4404の処理で時短カウンタ203hの値が0よりも大きいと判別した場合（S4404：Yes）もS4406の処理へ移行する。S4406の処理では、特図用入賞情報コマンド処理を実行し（S4406）、S4407の処理へ移行する。この特図用入賞情報コマンド処理（S4406）の詳細については図62を参照して後述する。S4407の処理では、今回受信したコマンドがV入賞コマンド（入賞処理（図55のS1911参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（S2216参照））であるかを判別し（S4407）、V入賞コマンドである場合は（S4407：Yes）、V入賞フラグ223jをオンに設定し（S4408）、S4409の処理へ移行する。また、S4407の処理において、V入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（S4407：No）、S4413の処理へ移行する。S4409の処理では、V演出実行フラグ223kがオンであるか否かを判別する（S4409）。V演出実行フラグ223kがオンである場合は（S4409：Yes）、V演出実行フラグ223kをオフに設定し（S4410）、V入賞を報知するための表示用コマンドを設定し（S4411）、V報知フラグ223mをオンに設定し（S4412）、S4413の処理へ移行する。また、S4409の処理において、V演出実行フラグ223kがオフである場合も（S4409：No）、S4413の処理へ移行する。S4413の処理では、その他の処理を実行し（S4413）、本処理を終了する。次に、図62を参照して、入賞コマンド処理（図61のS4212）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（S4406）の内容を説明する。図62は、特図用入賞情報コマンド処理（S4406）の内容を示したフローチャートである。

#### 【0333】

特図用入賞情報コマンド処理（S4406）が実行されると、まず、従状態設定エリア223gに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（S4501）、従時短カウンタ223nの値が75より大きいと判別するか否かを判別する（S4502）。従時短カウンタ223nの値が75より大きいと判別した場合は（S4502：Yes）、次いで、特殊連続予告フラグ223oがオンであるか否かを判別する（S4503）。特殊連続予告フラグ223oがオフであると判別した場合は（S4503：No）、連続予告実行選択テーブル222d（図31（a））を用いて連続予告の有無を選択し（S4504）、次いで、連続予告の実行があるか否かを判別する（S4505）。連続予告の実行があると判別した場合は（S4505：Yes）、特殊連続予告フラグ223oをオンに設定し（S4506）、S4507の処理へ移行する。また、S4502の処理において、従時短カウンタ223nの値が75以下であると判別した場合と（S4502：No）、S4503の処理において、特殊連続予告フラグ223oがオンであると判別した場合と（S4503：No）、S4505の処理において、連続予告の実行がないと判別した場合も（S4505：No）、S4507の処理へ移行する。S4507の処理では、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し（S4507）、本処理を終了する。次に、図63を参照して、コマンド判定処理（図59のS4112参照）にて実行される普図関連処理（S4216）の内容を説明する。図63は、普図関連処理（S4216）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（S4216）は、主制御装置110から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。

## 【 0 3 3 4 】

普図関連処理 ( S 4 2 1 6 ) が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 0 1 )、受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : Y e s )、表示用普図変動開始コマンドを設定し ( S 4 6 0 2 )、次いで、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいのか、即ち、普通図柄の高確率状態であるかを判別する ( S 4 6 0 3 )。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 6 0 3 : Y e s )、そのまま本処理を終了し、0 よりも大きく無いと判別した場合は ( S 4 6 0 3 : N o )、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当たりに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し ( S 4 6 0 4 )、普図当たりに当選していないと判別した場合は ( S 4 6 0 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は ( S 4 6 0 4 : Y e s )、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 5 )、本処理を終了する。S 4 6 0 5 の処理で表示用コマンドが設定されることで、図 7 ( b ) に示した表示態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。なお、本制御例では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図 7 ( b ) に示した表示態様 ( 小表示領域 D m 3 を形成する表示態様 ) を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動 ( 例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部 ) にて図 7 ( b ) に示した表示態様 ( 小表示領域 D m 3 を形成する表示態様 ) を表示させるように構成しても良い。

## 【 0 3 3 5 】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出 ( 第 3 図柄変動演出 ) の内容に応じて小表示領域 D m 3 の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第 3 図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出 ( 例えば、リーチ演出 ) が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出 ( 例えば、リーチ演出 ) が実行されていない場合よりも小表示領域 D m 3 の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。図 6 3 に戻り、説明を続ける。S 4 6 0 1 の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : N o )、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 0 6 )、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 6 : Y e s )、次いで、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいのかを判別し ( S 4 6 0 7 )、0 よりも大きく無いと判別した場合は ( S 4 6 0 7 : N o )、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 8 )、本処理を終了する。S 4 6 0 8 の処理で表示用コマンドが設定されることで、図 8 ( a ) に示した表示態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、S 4 6 0 7 の処理にて、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 6 0 7 : Y e s )、S 4 6 0 8 の処理をスキップして本処理を終了する。

## 【 0 3 3 6 】

S 4 6 0 6 の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 6 0 6 : N o )、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 0 9 )、受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 9 : Y e s )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいのかを判別し ( S 4 6 1 0 )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 であると判別した場合は ( S 4 6 1 0 : N o )、次いで、普通図柄保留球数カウンタ 2 2 3 h の値が 1 以上であるかを判別し ( S 4 6 1 1 )、1 以上であると判別した場合は ( S 4 6 1 1 : Y e s )、特殊演出中フラグ 2 2 3 i がオンに設定されているかを判別し ( S 4 6 1 2 )、オンに

設定されていないと判別した場合は ( S 4 6 1 2 : N o )、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 1 3 )、特殊演出中フラグ 2 2 3 i をオフに設定し ( S 4 6 1 4 )、本処理を終了する。一方、S 4 6 1 0 ~ S 4 6 1 2 の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図 6 4 を参照して、大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 ) の内容について説明をする。図 6 4 は、大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 ) の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 ) では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置 1 1 0 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 ) では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する ( S 4 7 0 1 )。大当たり開始コマンドであると判別した場合には ( S 4 7 0 1 : Y e s )、表示用大当たり開始コマンドを設定する ( S 4 7 0 2 )。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 5 8 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 4 1 0 2 ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する。

10

#### 【 0 3 3 7 】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり ( 遊技 ) であるかを判別し ( S 4 7 0 3 )、通常大当たりであると判別した場合は ( S 4 7 0 3 : Y e s )、チャンスモード突入 ( 時短状態が設定される ) ことを示すエンディング表示態様を設定し ( S 4 7 0 8 )、本処理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合は ( S 4 7 0 3 : N o )、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、V 報知実行選択テーブル 2 2 2 e ( 図 3 1 ( b ) ) を用いて V 報知演出の実行有無を選択し ( S 4 7 0 4 )、次いで、V 報知演出があるか否かを判別する ( S 4 7 0 5 )。V 報知演出があると判別した場合は ( S 4 7 0 5 : Y e s )、V 演出実行フラグ 2 2 3 k をオンに設定し ( S 4 7 0 6 )、スーパーチャンスモード突入 ( 確変状態が設定される ) ことを示すエンディング表示態様を設定し ( S 4 7 0 7 )、本処理を終了する。一方、S 4 7 0 5 の処理において、V 報知演出がないと判別した場合は ( S 4 7 0 5 : N o )、上述した S 4 7 0 8 の処理へ移行する。

20

#### 【 0 3 3 8 】

つまり、本制御例では、図 2 5 を参照して上述した通り、設定される大当たり種別 ( 通常大当たり、確変大当たり ) に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様 ( 図 1 7 参照 ) を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御 ( 大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御 ( 例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御 ) や、大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御 ) が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要がなくなるため、音声ランプ制御装置 1 1 3、表示制御装置 1 1 4 の処理負荷を軽減させることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

30

40

#### 【 0 3 3 9 】

一方、S 4 7 0 1 の処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 7 0 1 : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( S 4 7 0 9 )、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 7 0 9 : Y e s )、ラウンド

50



数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 4 7 1 0 )、今回のラウンド数が 1 ラウンド ( V ラウンド ) であるかを判別する ( S 4 7 1 1 )。1 ラウンド ( V ラウンド ) であると判別した場合は ( S 4 7 1 1 : Y e s )、V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオンであるか否かを判別する ( S 4 7 1 2 )。V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオンであると判別した場合は ( S 4 7 1 2 : Y e s )、V 入賞を案内する表示用コマンドを設定し ( S 4 7 1 3 )、本処理を終了する。また、S 4 7 1 1 の処理で今回のラウンド数が 1 ラウンド ( V ラウンド ) では無い、即ち、1 ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と ( S 4 7 1 1 : N o )、S 4 7 1 2 の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオフであると判別した場合も ( S 4 7 1 2 : N o )、そのまま本処理を終了する。S 4 7 0 9 の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 7 0 9 : N o )、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 4 7 1 4 )、受信したと判別した場合は ( S 4 7 1 4 : Y e s )、エンディング処理を実行し ( S 4 7 1 5 )、本処理を終了する。また、S 4 7 8 6 の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 7 1 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 6 5 を参照して、エンディング処理 ( S 4 7 1 5 ) の処理について説明をする。図 6 5 は、エンディング処理 ( S 4 7 1 5 ) の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理 ( S 4 7 1 5 ) は、上述した大当たり関連処理 ( 図 6 4 の S 4 2 1 8 参照 ) にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

10

#### 【 0 3 4 0 】

20

エンディング処理 ( S 4 7 1 5 ) が実行されると、まず、V 入賞フラグ 2 2 3 j がオンに設定されているかを判別し ( S 4 8 0 1 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 4 8 0 1 : Y e s )、V 入賞フラグ 2 2 3 j をオフに設定し ( S 4 8 0 5 )、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し ( S 4 8 0 4 )、本処理を終了する。また、S 4 8 0 1 の処理において V 入賞フラグ 2 2 3 j がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 4 8 0 1 : N o )、V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオンであるかを判別し ( S 4 8 0 2 )、V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオフであると判別した場合は ( S 4 8 0 2 : N o )、そのまま S 4 8 0 4 の処理へ移行する。一方、S 4 8 0 2 の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオンであると判別した場合は ( S 4 8 0 2 : Y e s )、エンディング期間のうち、後半期間 ( 7 秒 ) の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し ( S 4 8 0 3 )、S 4 8 0 4 の処理へ移行する。S 4 8 0 3 の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置 1 1 4 へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様 ( 図 1 2 0 ( d ) 参照 ) を、時短状態が設定されることに対応する表示態様 ( 図 1 2 0 ( c ) 参照 ) へと切り替える処理が実行される。本制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定 ( 7 秒 ) にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図 6 6 を参照して、変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 ) の内容について説明をする。図 1 7 1 1 は、変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 ) の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 5 8 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

30

40

#### 【 0 3 4 1 】

変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンかを判別する ( S 4 9 0 1 )。そして、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 4 9 0 1 : N o )、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 4 9 0 5 の処理へ移行する。一方、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンであると判別した場合 ( S 4 9 0 1 : Y e s )、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 をオフに設定し ( S 4 9 0

50

2)、次いで、表示制御装置114へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための特図1演出態様設定処理を実行し(S4903)、入賞情報格納エリア223bのうち第1特別図柄に対応するデータをシフトし(S4904)、S4905の処理へ移行する。特図1演出態様設定処理(S4903)の詳細については図67を参照して後述する。S4905の処理では、RAM223に設けられた特図2変動開始フラグ223d2がオンかを判別する(S4905)。そして、特図2変動開始フラグ223d2がオンではない(即ち、オフである)と判別した場合(S4905:No)、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S4909の処理へ移行する。一方、特図2変動開始フラグ223d2がオンであると判別した場合(S4905:Yes)、特図2変動開始フラグ223d2をオフに設定し(S4906)、次いで、特図2演出態様設定処理を実行し(S4907)、入賞情報格納エリア223bのデータのうち第2特別図柄に対応するデータをシフトし(S4908)、S4909の処理へ移行する。特図2演出態様設定処理(S4907)の詳細については図68を参照して後述する。

10

#### 【0342】

S4909の処理では、RAM223に設けられた特図1停止種別選択フラグ223e1または特図2停止種別選択フラグ223e2がオンかを判別する(S4909)。そして、特図1停止種別選択フラグ223e1または特図2停止種別選択フラグ223e2がオンではない(即ち、オフである)と判別した場合(S4909:No)、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図1停止種別選択フラグ223e1または特図2停止種別選択フラグ223e2がオンであると判別した場合(S4909:Yes)、オンに設定されている特図1停止種別選択フラグ223e1または特図2停止種別選択フラグ223e2をオフに設定し(S4910)、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図1または特図2停止種別コマンドを設定し(S4911)、その後、本処理を終了する。次に、図67を参照して、特図1演出態様設定処理(S4903)の内容について説明をする。図67は、特図1演出態様設定処理(S4903)の内容を示したフローチャートである。この特図1演出態様設定処理(S4903)は、変動表示設定処理(図66のS4113参照)にて、第1特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図1演出態様設定処理(S4903)が実行されると、まず、従時短カウンタ223nの値が0より大きいかなかを判別する(S5001)。従時短カウンタ223nの値が0より大きいと判別した場合は(S5001:Yes)、従時短カウンタ223nの値を1減算し(S5002)、減算後の従時短カウンタ223nの値を示すための表示用コマンドを設定し(S5003)、S5004の処理へ移行する。S5001の処理において、従時短カウンタ223nの値が0であると判別した場合は(S5001:No)、S5002およびS5003の処理をスキップし、S5004の処理へ移行する。

20

30

#### 【0343】

S5004の処理では、演出モード記憶エリア223pに記憶されている演出モードを読み出し(S5004)、次いで、スーパーチャンスモードであるかなかを判別する(S5005)。スーパーチャンスモードであると判別した場合は(S5005:Yes)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間(基本時間)を抽出し(S5006)、基本変動時間(基本時間)が30秒であるかなかを判別する(S5007)。基本変動時間が30秒であると判別した場合には(S5007:Yes)、確変中演出選択テーブル222c(図30参照)に基づいて演出態様(演出内容)を決定し(S5008)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S5009)、本処理を終了する。一方、基本変動時間が30秒では無いと判別した場合には(S5007:No)、S5011の処理へ移行する。一方、S5005の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は(S5005:No)、次いで、チャンスモードであるかなかを判別する(S5010)。チャンスモードではないと判別した場合は(S5

40

50

010: No)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し (S5011)、上述したS5009の処理へ移行する。S5010の処理において、チャンスモードであると判別した場合は (S5010: Yes)、チャンスモード中演出設定処理を実行し (S5012)、S5009の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理 (S5012)の詳細については図69を参照して後述する。次に、図68を参照して、特図2演出態様設定処理 (S4907)の内容について説明をする。図68は特図2演出態様設定処理 (S4907)の内容を示したフローチャートである。この特図2演出態様設定処理 (S4907)は、変動表示設定処理 (図66のS4113参照)にて、第2特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

10

#### 【0344】

特図2演出態様設定処理 (S4907)が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し (S5101)、通常状態であると判別した場合は (S5101: Yes)、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し (S5102)、次いで、特殊演出中フラグ223iをオンに設定し (S5103)、通常中特図2演出選択テーブル222b (図29参照)に基づいて演出態様を決定し (S5104)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し (S5105)、本処理を終了する。一方、S5101の処理において、通常状態では無いと判別した場合は (S5101: No)、次に、従時短カウンタ223nの値が0より大きいと判別し (S5106)、従時短カウンタ223nの値が0より大きいと判別した場合は (S5106: Yes)、従時短カウンタ223nの値を1減算し (S5107)、減算後の従時短カウンタ223nの値を示すための表示用コマンドを設定し (S5108)、S5109の処理へ移行する。S5106の処理において、従時短カウンタ223nの値が0であると判別した場合は (S5106: No)、S5107およびS5108の処理をスキップし、S5109の処理へ移行する。S5109の処理では、演出モード記憶エリア223pに記憶されている演出モードを読み出し (S5109)、次いで、スーパーチャンスモードであるかを判別する (S5110)。スーパーチャンスモードであると判別した場合は (S5110: Yes)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間 (基本時間)を抽出し (S5111)、基本変動時間 (基本時間)が30秒であるかを判別する (S5112)。基本変動時間が30秒であると判別した場合には (S5112: Yes)、確変中演出選択テーブル222c (図30参照)に基づいて演出態様 (演出内容)を決定し (S5113)、上述したS5105の処理を実行し、本処理を終了する。一方、基本変動時間が30秒では無いと判別した場合には (S5112: No)、S5115の処理へ移行する。

20

30

#### 【0345】

一方、S5110の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は (S5110: No)、チャンスモード中演出設定処理を実行し (S5114 (S5012))、S5115の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理 (S5114 (S5012))の詳細については図69を参照して後述する。S5115の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し (S5115)、上述したS5105の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図69を参照して、音声ランブ制御装置113内のMPU221により実行されるチャンスモード中演出設定処理 (S5012 (S5114))について説明する。図69は、この特図1演出態様設定処理 (図67のS4903参照)および特図2演出態様設定処理 (図68のS4907参照)にて実行されるチャンスモード中演出設定処理 (S5012 (S5114))を示したフローチャートである。

40

#### 【0346】

チャンスモード中演出設定処理 (S5012 (S5114))では、まず、従時短カウンタ223nの値を読み出し (S5201)、読み出した従時短カウンタ223nの値が99であるかを判別する (S5202)。従時短カウンタ223nの値が99である

50

と判別した場合は ( S 5 2 0 2 : Y e s )、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に高速期間を設定し ( S 5 2 0 3 )、S 5 2 0 8 の処理へ移行する。S 5 2 0 2 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 9 9 ではないと判別した場合は ( S 5 2 0 2 : N o )、次いで、読み出した従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 9 であるか否かを判別する ( S 5 2 0 4 )。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 9 であると判別した場合は ( S 5 2 0 4 : Y e s )、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に通常第 1 期間を設定し ( S 5 2 0 5 )、S 5 2 0 8 の処理へ移行する。S 5 2 0 4 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 9 ではないと判別した場合は ( S 5 2 0 4 : N o )、次いで、読み出した従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 4 9 であるか否かを判別する ( S 5 2 0 6 )。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 4 9 であると判別した場合は ( S 5 2 0 6 : Y e s )、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に通常第 2 期間を設定し ( S 5 2 0 7 )、S 5 2 0 8 の処理へ移行する。S 5 2 0 6 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 4 9 ではないと判別した場合は ( S 5 2 0 6 : N o )、S 5 2 0 7 の処理をスキップし、S 5 2 0 8 の処理へ移行する。

10

#### 【 0 3 4 7 】

S 5 2 0 8 の処理では、連続予告実行中フラグ 2 2 3 q がオンであるか否かを判別する ( S 5 2 0 8 )。連続予告実行中フラグ 2 2 3 q がオンであると判別した場合は ( S 5 2 0 8 : Y e s )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する連続演出態様を決定し ( S 5 2 0 9 )、S 5 2 1 4 の処理へ移行する。S 5 2 0 8 の処理において、連続予告実行中フラグ 2 2 3 q がオフであると判別した場合は ( S 5 2 0 8 : N o )、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオンであるか否かを判別する ( S 5 2 1 0 )。特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオンであると判別した場合は ( S 5 2 1 0 : Y e s )、特殊有効時間タイマに 3 秒に対応する値を設定し ( S 5 2 1 1 )、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o をオフに設定し ( S 5 2 1 2 )、S 5 2 1 3 の処理へ移行する。S 5 2 1 0 の処理において、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオフであると判別した場合にも ( S 5 2 1 0 : N o )、S 5 2 1 3 の処理へ移行する。S 5 2 1 3 の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し ( S 5 2 1 3 )、S 5 2 1 4 の処理へ移行する。S 5 2 1 4 の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 5 2 1 4 )、本処理を終了する。次に、図 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 ) について説明する。図 7 0 は、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 5 8 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出 ( 操作演出 ) を実行させるために、枠ボタン 2 2 の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。

20

30

#### 【 0 3 4 8 】

本制御例では、遊技者が複数の操作方法で枠ボタン 2 2 を操作可能に構成しており、具体的には、枠ボタン 2 2 を短時間 ( 2 秒未満 ) 押下する「通常押し」と、枠ボタン 2 2 を長時間 ( 2 秒以上 ) 押下し続ける「長押し」と、を判別可能に構成している。そして、判別された操作内容に応じて異なる操作演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して様々な操作演出を実行しようと枠ボタン 2 2 を様々な操作方法で操作させることができるため、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、判別可能な操作方法として 2 種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、操作方法を 1 種類にしても良いし、3 種類以上設けても良い。また、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段を枠ボタン 2 2 の 1 種類としているが、これに限ること無く、遊技者が操作可能な操作手段を複数個設けても良い。そして、判別可能な操作方法を、個々の操作手段に対する操作だけで無く、複数の操作手段に対して実行された操作内容の組合せで判別するように構成しても良い。加えて、複数の操作手段を設けた場合には ( 例えば、第 1 操作手段と第 2 操作手段 )、第 1 操作手段に対して第 1 操作を実行した場合と、第 2 操作手段に対して第 2 操作を実行した場合とで、同一の操作が実行されたと判別 ( 同一の操作方法と判別 ) するように構成しても良い。このように構成することで、例えば

40

50

、第 1 操作手段の配置位置と、第 2 操作手段の配置位置とを離間させている場合において、遊技者が操作し易い操作手段を選択して操作を楽しむ行うことができる。

#### 【 0 3 4 9 】

枠ボタン入力監視・演出処理（図 70 の S 4 1 0 7）では、まず、S W 有効時間が 0 より大きいのか、即ち、S W 有効時間が設定されているか（S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r の値が 0 よりも大きいのか）を判別する（S 5 3 0 1）。なお、この S W 有効時間は、枠ボタン 2 2 を使用する変動パターンの演出が選択されている場合に各変動パターンに対応して設定されるものである。S W 有効時間が設定されていると判別した場合には（S 5 3 0 1 : Y e s）、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r の値を経過に対応する値を減算し（S 5 3 0 2）、S 5 3 0 3 の処理へ移行する。一方、S 5 3 0 1 の処理において、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r の値が 0 であると判別した場合は（S 5 3 0 1 : N o）、S 5 3 0 2 の処理をスキップし、S 5 3 0 3 の処理へ移行する。S 5 3 0 3 の処理では、特殊有効時間タイマの値が 0 より大きいのか否かを判別する（S 5 3 0 3）。特殊有効時間タイマの値が 0 より大きいと判別した場合は（S 5 3 0 3 : Y e s）、特殊有効時間タイマの値を減算し（S 5 3 0 4）、S 5 3 0 5 の処理へ移行する。特殊有効時間タイマの値が 0 であると判別した場合は（S 5 3 0 3 : N o）、S 5 3 0 4 の処理をスキップし、S 5 3 0 5 の処理へ移行する。S 5 3 0 5 の処理では、操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 より大きいのか否かを判別する（S 5 3 0 5）。操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 であると判別した場合は（S 5 3 0 5 : N o）、次いで、有効時間内であるのか否かを判別する（S 5 3 0 6）。有効時間内であると判別した場合は（S 5 3 0 6 : Y e s）、次いで、枠ボタン 2 2 が押下されたか判別する（S 5 3 0 7）。枠ボタン 2 2 が押下されたと判別された場合には（S 5 3 0 7 : Y e s）、操作中カウンタ 2 2 3 t の値に 2 秒に対応する値を設定し（S 5 3 0 8）、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。）。S 5 3 0 6 の処理において、有効時間内ではないと判別した場合と（S 5 3 0 6 : N o）、S 5 3 0 7 の処理において、枠ボタン 2 2 が押下されていないと判別した場合には（S 5 3 0 7 : N o）、S 5 3 0 8 の処理をスキップし、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。

#### 【 0 3 5 0 】

一方、S 5 3 0 5 の処理において、操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 1 以上であると判別した場合は（S 5 3 0 5 : Y e s）、次いで、枠ボタン 2 2 を押下中であるのか否かを判別する（S 5 3 1 0）。枠ボタン 2 2 を押下中であると判別した場合は（S 5 3 1 0 : Y e s）、操作中カウンタ 2 2 3 t の値を減算し（S 5 3 1 2）、減算した操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 であるのか否かを判別する（S 5 3 1 3）。減算した操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 であると判別した場合は（S 5 3 1 3 : Y e s）、S 5 3 1 4 の処理へ移行する。減算した操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 ではないと判別した場合は（S 5 3 1 3 : N o）、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。一方、S 5 3 1 0 の処理において、枠ボタン 2 2 を押下中ではないと判別した場合は（S 5 3 1 0 : N o）、操作中カウンタ 2 2 3 t の値をクリアし（S 5 3 1 1）、S 5 3 1 4 の処理へ移行する。S 5 3 1 4 の処理では、現在がチャンスモード中であるのか否かを判別する（S 5 3 1 4）。現在がチャンスモード中であると判別した場合は（S 5 3 1 4 : Y e s）、ボタン操作時演出選択テーブル 2 2 2 f（図 3 2 参照）を用いて実行する演出を選択し（S 5 3 1 5）、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。S 5 3 1 4 の処理において、現在がチャンスモード中ではないと判別した場合は（S 5 3 1 4 : N o）、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し（S 5 3 1 6）、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。S 5 3 0 9 の処理では、その他のボタン処理（背景変更等）が実行される。図 70 を参照して上述した枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7）では、省略したが、本制御例では、S W 有効時間と特殊有効時間とは、枠ボタン 2 2 の操作を受け付けた時点で残期間が 0 になるように構成している。即ち、各有効時間が設定されている期間中に実行される操作演出の回数が 1 回となるように構成している。これにより、操作演出が過剰に実行されることを抑制することができる。

#### 【 0 3 5 1 】

なお、S W 有効時間と特殊有効時間の残期間に対する処理は、これに限ること無く、例

例えば、10秒間の有効時間が設定された場合において、有効時間が設定されてから所定期間内（例えば、1秒以内）に、枠ボタン22の操作を受け付けた場合（図70のS5310：No，S5313：Yes）に、当該特別図柄変動期間中に、新たな有効時間を設定するように構成しても良い。このように構成することにより、遊技者が枠ボタン22を操作するタイミングによって、1回の特別図柄変動期間中に実行される操作演出の回数を異ならせることができる。

#### 【0352】

<第1制御例における表示制御装置の制御処理について>

次に、図71から図85を参照して、表示制御装置114のMPU231により実行される各制御について説明する。かかるMPU231の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置113よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ237より1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に送信されるV割込信号をMPU231が検出した場合に実行されるV割込処理とがある。MPU231は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やV割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込処理を実行させることができる。まず、図71を参照して、表示制御装置114内のMPU231により実行されるメイン処理について説明する。図71は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置115から表示制御装置114に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、MPU231は、そのハードウェア構成によって、MPU231内に設けられた命令ポインタ231aを「0000H」に設定すると共に、命令ポインタ231aにて示されるアドレス「0000H」をバスライン240に対して指定する。キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力する。そして、MPU231は、キャラクタROM234から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

#### 【0353】

ここで、仮にシステムリセット解除後にMPU231によって最初に処理されるブートプログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234aに記憶させた場合、キャラクタROM234は、バスライン240に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、アドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから読み出してバッファRAM234cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234aの性質上、その読み出しからバッファRAM234cへのセットに多大な時間を要するので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、本制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がNOR型ROM234dに格納されることにより、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができる。

。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU231においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

#### 【0354】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し(S6001)、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動する。ここで、図72を参照して、ブート処理(S6001)について説明する。図72は、表示制御装置114のMPU231において、メイン処理の中で実行されるブート処理(S6001)を示すフローチャートである。上述したように、本制御例では、MPU231によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させている。そしてキャラクタROM234は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU231がNAND型フラッシュメモリ234aに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理しては、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM233に設けられたプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送し格納する処理を実行する。

#### 【0355】

具体的には、まず、上述のMPU231及びキャラクタROM234のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1より読み出されバッファRAM234cにセットされたブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア233aへ転送する(S6101)。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。そして、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの第1の所定番地、即ち、プログラム格納エリア233aに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する(S6102)。これにより、MPU231は、S6101の処理によってプログラム格納エリア233aに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。また、S6102の処理により命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの所定番地に設定することで、MPU231は、そのワークRAM233のプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、MPU231は、第2プログラム記憶エリア234a1を有するNAND型フラッシュメモリ234aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア233aを有するワークRAM233に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキ

キャラクタROM 234に記憶させた場合であっても、MPU 231は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【0356】

S6102の処理により命令ポインタ231aが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ231aによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア233aに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bへ転送する(S6103)。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークRAM 233のプログラム格納エリア233aに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル(表示データテーブル、転送データテーブル)をデータテーブル格納エリア233bに転送する。そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行(S6104)した後、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの第2の所定番地、即ち、このブート処理(図71のS6001参照)の終了後に実行すべき初期化処理(図71のS6002参照)に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで(S6105)、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。このように、ブート処理(S6001)が実行されることによって、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てDRAMによって構成されたワークRAM 233のプログラム格納エリア233a及びデータテーブル格納エリア233bに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ231aが上述の第2の所定番地に設定され、以後、MPU 231は、NAND型フラッシュメモリ234aを参照することなく、プログラム格納エリア233aに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

10

20

【0357】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM 234に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークRAM 233のプログラム格納エリア233a及びデータテーブル格納エリア233bに転送することで、MPU 231は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAMから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。一方、NOR型ROM 234dにブートプログラムを全て格納せず、システムリセット解除後にMPU 231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233aに転送することができる。よって、キャラクタROM 234は、極めて小容量のNOR型ROM 234dを追加するだけで、MPU 231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM 234のコスト増加を抑制することができる。

30

40

【0358】

なお、図72に示すブート処理では、S6101の処理によってプログラム格納エリア233aに転送される所定量の制御プログラムに、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、S6101の処理によってプログラム格納エリア233aに転送される所定量の制御プログラムは、S6102の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア233aに格納され

50



たブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された残り全てのブートプログラムによって、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理を実行するようにしてもよい。また、S 6 1 0 1 の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を、S 6 1 0 1 及び S 6 1 0 2 の処理を含めて複数回繰り返した後、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理を実行するようにしてもよい。

10

#### 【 0 3 5 9 】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送できなくても、M P U 2 3 1 はプログラム格納エリア 2 3 3 a に既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送することができる。また、本制御例では、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまず M P U 2 3 1 によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶させてもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、ブート処理を開始すると、S 6 1 0 1 及び S 6 1 0 2 の処理を行わずに、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送する処理が不要となるので、キャラクタ R O M 2 3 4 かプログラム格納エリア 2 3 3 a へのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となる M P U 2 3 1 における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。ここで、図 7 1 の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する ( S 6 0 0 2 )。具体的には、スタックポインタの値を M P U 2 3 1 内に設定すると共に、M P U 2 3 1 内のレジスタ群や、I / O 装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワーク R A M 2 3 3、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワーク R A M 2 3 3 に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

20

30

#### 【 0 3 6 0 】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ 2 3 7 の初期設定を行った後、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7 に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第 3 図柄表示装置 8 1 には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機 1 0 が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して転送指示を送信する ( S 6 0 0 3 )。この転送指示

40

50

には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオRAM 235）と、転送先である電源投入時主画像エリア235aの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ237は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aに転送される。

#### 【0361】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ237は、MPU 231に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU 231はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ237は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ237の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU 231は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ237による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。電源投入時主画像エリア235aに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。S6003の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア235aへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM 235の電源投入時変動画像エリア235bへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（S6004）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオRAM 235）と、転送先である電源投入時変動画像エリア235bの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235の電源投入時変動画像エリア235bに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア235bに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

#### 【0362】

S6004の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア235bへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ233cをオンする（S6005）。これにより、簡易画像表示フラグ233cがオンの間は、後述する転送設定処理（図83（a）参照）において、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ転送するように画像コントローラ237へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図83（a）のS7502参照）。また、簡易画像表示フラグ233cは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ237への転送指示に基づき、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データのキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V割込処理（図73（b）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図73（b）のS6308参照）および簡易表示設定処理（図73（b）のS6309参照）が実行される。

#### 【0363】

上述したように、本パチンコ機10では、キャラクタROM 234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオRAM 235に格納すべき全ての画像データが、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキ

キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ転送し、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM 235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき画像データがキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタROM 234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

10

#### 【0364】

また、パチンコ機10の表示制御装置114では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ転送するので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口64へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置110より音声ランプ制御装置113を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送されている間は、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタROM 234は読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機10では、電源投入後に常駐用ビデオRAM 235に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。S6005の処理の後、割込許可を設定し（S6006）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S6006の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびV割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびV割込処理を実行する。次いで、図73（a）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるコマンド割込処理について説明する。図73（a）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信すると、MPU231によってコマンド割込処理が実行される。

20

30

40

#### 【0365】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM 233に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（S6201）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図73（b）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理について説明する。図73（b）は、そのV割込処理を示すフローチャートである。このV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第3図柄表示装置81に表示させる画像を特定した上で、その画像の描

50

画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ 237 に送信することで、画像コントローラ 237 に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、この V 割込処理は、画像コントローラ 237 からの V 割込信号が検出されることによって実行が開始される。この V 割込信号は、画像コントローラ 237 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成され、MPU 231 に対して送信される信号である。よって、この V 割込信号に同期させて V 割込処理を実行することにより、画像コントローラ 237 に対して描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ 237 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

10

#### 【0366】

ここでは、まず、V 割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。この V 割込処理では、図 73 (b) に示すように、まず、簡易画像表示フラグ 233c がオンであるか否かを判別し (S6301)、簡易画像表示フラグ 233c がオンではない、即ち、オフであれば (S6301: No)、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるべく、コマンド判定処理 (S6302) を実行し、次いで、表示設定処理 (S6303) を実行する。コマンド判定処理 (S6302) では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置 113 からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233d に設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 233e に設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V 割込処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置 110 において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置 110 や音声ランプ制御装置 113 によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図 74 ~ 図 79 を参照して後述する。

20

30

#### 【0367】

表示設定処理 (S6303) では、コマンド判定処理 (S6302) などによって表示データテーブルバッファ 233d に設定された表示データテーブルの内容に基づき、第 3 図柄表示装置 81 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233d に設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図 80 ~ 図 82 を参照して後述する。表示設定処理 (S6303) が実行された後、次いで、タスク処理を実行する (S6304)。このタスク処理では、表示設定処理 (S6303) もしくは簡易表示設定処理 (S6309) によって特定された、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次に、転送設定処理を実行する (S6305)。この転送

40

50

設定処理では、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである間は、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである間は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ 2 3 7 に対して、所定の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ 2 3 7 に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図 8 3 および図 8 4 を参照して後述する。

#### 【 0 3 6 8 】

次いで、描画処理を実行する ( S 6 3 0 6 )。この描画処理では、タスク処理 ( S 6 3 0 4 ) で決定された、1 フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) により設定された転送指示とから、図 3 9 に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に対して送信する。これにより、画像コントローラ 2 3 7 では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する ( S 6 3 0 6 )。なお、描画処理の詳細については、図 8 5 を参照して後述する。次いで、表示制御装置 1 1 4 に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する ( S 6 3 0 7 )。そして、V 割込処理を終了する。S 6 3 0 7 の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ ( 図示せず ) がある。この停止図柄カウンタの値は、ワーク R A M 2 3 3 に格納され、V 割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別 ( 大当たり A、大当たり B、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ ) に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、S 6 3 0 1 の処理において、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンであると判別されると ( S 6 3 0 1 : Y e s )、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、簡易コマンド判定処理 ( S 6 3 0 8 ) を実行し、次いで、簡易表示設定処理 ( S 6 3 0 9 ) を実行して、S 6 3 0 4 の処理へ移行する。次いで、図 7 4 ~ 図 7 9 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 ) の詳細について説明する。まず、図 7 4 は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

#### 【 0 3 6 9 】

このコマンド判定処理では、図 7 4 に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 0 1 )、未処理の新規コマンドがなければ ( S 6 4 0 1 : N o )、コマンド判定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 : Y e s )、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理 ( S 6 3 0 3 ) に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し ( S 6 4 0 2 )、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する ( S 6 4 0 3 )。そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する ( S 6 4 0 4 )。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば ( S 6 4 0 4 : Y e s )、変動パターンコマンド処理を実行して ( S 6 4 0 5 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 7 5 ( a ) を参照して、変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) の詳細について説明する。図 7 5 ( a ) は、変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターン

コマンドに対応する処理を実行するものである。変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する ( S 6 5 0 1 )。

#### 【 0 3 7 0 】

ここで、主制御装置 1 1 0 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 6 5 0 1 の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する。仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させている最中に主制御装置 1 1 0 から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に従った変動演出が終了したのち、主制御装置 1 1 0 から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動を見続けることができる。

#### 【 0 3 7 1 】

次いで、S 6 5 0 1 で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定する ( S 6 5 0 2 )。そして、S 6 5 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し ( S 6 5 0 3 )、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する ( S 6 5 0 4 )。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して ( S 6 5 0 5 )、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S 6 5 0 5 の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 f を更新しながら、S 6 5 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S 6 5 0 2 の処理によって転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定された転送データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f に示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送されるように、画像コントローラ 2 3 7 を制御する。また、表示設定処理では、S 6 5 0 3 の処理によって時間データが設定された計時カウンタ 2 3 3 h を用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置 1 1 0 からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、その

停止表示の設定を制御する。

【0372】

ここで、図74の説明に戻る。S6404の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると(S6404:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し(S6406)、表示用停止種別コマンドがあれば(S6406:Yes)、停止種別コマンド処理を実行して(S6407)、S6401の処理へ戻る。ここで、図75(b)を参照して、停止種別コマンド処理(S6407)の詳細について説明する。図75(b)は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。停止種別コマンド処理(S6407)では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報(大当たりA~G、小当たりA~C、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか)に対応する停止種別テーブルを決定し(S6601)、その停止種別テーブルと、V割込処理(図73(b)参照)が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する(S6602)。そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S6602の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し(S6603)、コマンド判定処理に戻る。

10

【0373】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第3図柄表示装置81に表示すべき第3図柄を特定する種別情報として、S6602の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報(図柄オフセット情報)が記載されている。上述のタスク処理(S6304)では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S6603によって設定された停止図柄判別フラグからS6602の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。そして、この特定された第3図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第3図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオRAM235の第3図柄エリア235dに格納されている。なお、主制御装置110において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S6601の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がS6602の処理によって設定される。

20

30

【0374】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第3図柄表示装置81には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機10が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機10の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第3図柄表示装置81に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機10が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。図74に戻り、説明を続ける。S6406の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると(S6406:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し(S6408)、表示用オープニングコマンドがあれば(S6408:Yes)、オープニングコマンド

40

50

処理を実行して（S 6 4 0 9）、S 6 4 0 1の処理へ戻る。ここで、図 7 6（a）を参照して、オープニングコマンド処理（S 6 4 0 9）の詳細について説明する。図 7 6（a）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する（S 6 7 0 1）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定し（S 6 7 0 2）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定する（S 6 7 0 3）。その後、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する（S 6 7 0 4）。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して（S 6 7 0 5）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

10

#### 【0 3 7 5】

図 7 4 に戻り、説明を続ける。S 6 4 0 8 の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（S 6 4 0 8 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 1 0）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（S 6 4 1 0 : Y e s）、ラウンド数コマンド処理を実行して（S 6 4 1 1）、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 7 6（b）を参照して、ラウンド数コマンド処理（S 6 4 1 1）の詳細について説明する。図 7 6（b）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する（S 6 8 0 1）。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする（S 6 8 0 2）。そして、S 6 8 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し（S 6 8 0 3）、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する（S 6 8 0 4）。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して（S 6 8 0 5）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図 7 4 に戻って説明を続ける。S 6 4 1 0 の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（S 6 4 1 0 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 1 2）、表示用エンディングコマンドがあれば（S 6 4 1 2 : Y e s）、エンディングコマンド処理を実行して（S 6 4 1 3）、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

20

30

#### 【0 3 7 6】

ここで、図 7 7 を参照して、エンディングコマンド処理（S 6 4 1 3）の詳細について説明する。図 7 7 は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する（S 6 9 0 1）。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする（S 6 9 0 2）。次いで、S 6 9 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し（S 6 9 0 3）、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する（S 6 9 0 4）。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して（S 6 9 0 5）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図 7 4 に戻り、説明を続け

40

50



る。S 6 4 1 2 の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 2 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるかを判別し ( S 6 4 1 4 )、表示用変動停止コマンドがあれば ( S 6 4 1 4 : Y e s )、変動停止コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 5 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 7 8 ( a ) を参照して、変動停止コマンド処理 ( S 6 4 1 5 ) の詳細について説明する。図 7 8 ( a ) は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

#### 【 0 3 7 7 】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の変動表示設定処理 ( 図 6 6 の S 4 1 1 2 参照 ) において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置 1 1 0 における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン ( 変動時間 ) の終了タイミング ( 主制御装置 1 1 0 が停止コマンドを設定するタイミング ) にて、音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力される表示用停止コマンド ( 正常停止コマンド ) を示すものである。変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する ( S 6 9 3 1 )。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 6 9 3 2 )。次いで、S 6 9 3 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し ( S 6 9 3 3 )、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する ( S 6 9 3 4 )。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して ( S 6 9 3 5 )、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図 7 4 に戻り、説明を続ける。S 6 4 1 4 の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 4 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるかを判別し ( S 6 4 1 6 )、表示用報知コマンドがあれば ( S 6 4 1 6 : Y e s )、報知コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 7 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 7 8 ( b ) を参照して、報知コマンド処理 ( S 6 4 1 7 ) の詳細について説明する。図 7 8 ( b ) は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した ( 表示用 ) 報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

#### 【 0 3 7 8 】

この報知コマンドは、主制御装置 1 1 0 にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置 1 1 4 に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置 1 1 4 が受信した場合に実行される処理である。報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示 ( 報知 ) データテーブルを決定し、その決定した表示 ( 報知 ) データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する ( S 6 9 5 1 )。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 6 9 5 2 )。次いで、S 6 9 5 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示 ( 報知 ) データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し ( S 6 9 5 3 )、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する ( S 6 9 5 4 )。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して ( S 6 9 5 5 )、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。なお、本制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第 3 図柄表示装置 8 1 ( 表示装置 ) であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置 1 1 4 が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置 1 1 4 の処理にて設定されたデータ内容 ( 表示態様 ) を示すための情報を追加

10

20

30

40

50

した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。図 7 4 に戻り、説明を続ける。S 6 4 1 6 の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 6 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 8 )、背面画像変更コマンドがあれば ( S 6 4 1 8 : Y e s )、背面画像変更コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 9 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

#### 【 0 3 7 9 】

ここで、図 7 9 ( a ) を参照して、背面画像変更コマンド処理 ( S 6 4 1 9 ) の詳細について説明する。図 7 9 ( a ) は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理 ( S 7 5 0 3 ) に通知する背面画像変更フラグ 2 3 3 w をオンに設定する ( S 7 0 0 1 )。そして、背面画像種別 ( 背面 A , B ) 毎に設けられた背面画像判別フラグ 2 3 3 x の各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して ( S 7 0 0 2 )、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。通常画像転送設定処理では、S 7 0 0 1 の処理により設定される背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンされていることを検出すると、S 7 0 0 2 の処理によって設定される背面画像判別フラグ 2 3 3 x から、変更後の背面画像種別を特定する。また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面 A , B のいずれかを表示させることが規定されていた場合、S 7 0 0 2 によって設定された背面画像判別フラグ 2 3 3 x から、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されている R A M 種別 ( 常駐用ビデオ R A M 2 3 5 か、通常用ビデオ R A M 2 3 6 か ) と、その R A M のアドレスを特定する。

#### 【 0 3 8 0 】

なお、遊技者が枠ボタン 2 2 を 2 0 ミリ秒以下で連続して操作することはないので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 7 0 0 2 の処理では、2 以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよい。また、任意の 1 の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機 1 0 における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機 1 0 の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。ここで、図 7 4 の説明に戻る。S 6 4 1 8 の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 8 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 2 0 )、エラーコマンドがあれば ( S 6 4 2 0 : Y e s )、エラーコマンド処理を実行して ( S 6 4 2 1 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 7 9 ( b ) を参照して、エラーコマンド処理 ( S 6 4 2 1 ) の詳細について説明する。図 7 9 ( b ) は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

#### 【 0 3 8 1 】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する ( S 7 1 0 1 )。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判

別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（S 7 1 0 2）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。表示設定処理では、S 7 1 0 1の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S 7 1 0 2の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させるように処理を実行する。なお、2以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S 7 1 0 2に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。ここで、図74の説明に戻る。S 6 4 1 6の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（S 6 4 2 0 : N o）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（S 6 4 2 2）、S 6 4 0 1の処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS 6 4 0 1の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（S 6 4 0 1 : Y e s）、再びS 6 4 0 2 ~ S 6 4 2 2の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 6 4 0 1 ~ S 6 4 2 2の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

10

#### 【0382】

20

なお、V割込処理（図73（b）参照）において簡易画像表示フラグ233cがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（S 6 3 0 8）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図75（a）参照）および停止種別コマンド処理（図75（b）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図75（a）参照）では、S 6 5 0 1の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ233dに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bに格納されているので、S 6 5 0 2の処理では、転送データテーブルバッファ233eにはNullデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図80～図82を参照して、表示制御装置114のMPU 231で実行されるV割込処理の一処理である上述の表示設定処理（S 6 3 0 3）の詳細について説明する。図80は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

30

#### 【0383】

この表示設定処理では、図80に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（S 7 2 0 1）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（S 7 2 0 1 : N o）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、S 7 2 0 2 ~ S 7 2 0 4の処理をスキップし、S 7 2 0 5の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（S 7 2 0 1 : Y e s）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（S 7 2 0 2）、S 7 2 0 3 ~ S 7 2 0 4の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。S 7 2 0 3の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（S 7 2 0 3）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（S 7 2 0 3 : Y e s）、警告画像設定処理を実行する（S 7 2 0 4）。ここで、図81を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図81は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第3図柄表示

40

50

装置 8 1 に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる警告画像データを展開する ( S 7 3 0 1 )。タスク処理 ( S 6 3 0 4 ) では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト ( 表示物 ) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、 S 7 3 0 1 の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して ( S 7 3 0 2 )、表示設定処理に戻る。ここで、図 8 0 の説明に戻る。警告画像設定処理 ( S 7 2 0 4 ) の後、又は、 S 7 2 0 3 の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると ( S 7 2 0 3 : N o )、次いで、 S 7 2 0 5 の処理へ移行する。

10

#### 【 0 3 8 4 】

S 7 2 0 5 では、ポインタ更新処理を実行する ( S 7 2 0 5 )。ここで、図 8 2 を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図 8 2 は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d および転送データテーブルバッファ 2 3 3 e の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ 2 3 3 f の更新を行う処理である。このポインタ更新処理では、まず、ポインタ 2 3 3 f に 1 を加算する ( S 7 4 0 1 )。即ち、ポインタ 2 3 3 f は、原則、 V 割込処理が実行される度に 1 だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「 0 0 0 0 H」には、 S t a r t 情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「 0 0 0 1 H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納されるのに合わせてポインタ 2 3 3 f の値が 0 に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が 1 に更新されるので、アドレス「 0 0 0 1 H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。 S 7 4 0 1 の処理によって、ポインタ 2 3 3 f の値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスのデータが E n d 情報であるか否かを判別する ( S 7 4 0 2 )。その結果、 E n d 情報であれば ( S 7 4 0 2 : Y e s )、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ 2 3 3 f が更新されたことを意味する。

20

30

#### 【 0 3 8 5 】

そこで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して ( S 7 4 0 3 )、デモ用表示データテーブルであれば ( S 7 4 0 3 : Y e s )、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し ( S 7 4 0 4 )、ポインタ 2 3 3 f を 1 に設定して初期化し ( S 7 4 0 5 )、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、 S 7 4 0 3 の処理において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は ( S 7 4 0 3 : N o )、ポインタ 2 3 3 f の値を 1 だけ減算して ( S 7 4 0 6 )、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d にデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、 E n d 情報が記載された 1 つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、 S 7 4 0 2 の処理において、更新後のポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスのデータが E n d 情報でなければ ( S 7 4 0 2 : N o )、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図 8 0 に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、

40

50

表示データテーブルバッファ 233 d に設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 233 f で示されるアドレスの描画内容を取得する (S 7 2 0 6)。タスク処理 (S 6 3 0 4) では、先に展開された警告画像などと共に、S 7 2 0 6 の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

#### 【0386】

次いで、計時カウンタ 233 h の値を 1 だけ減算し (S 7 2 0 7)、減算後の計時カウンタ 233 h の値が 0 以下であるか否かを判別する (S 7 2 0 8)。そして、計時カウンタ 233 h の値が 1 以上である場合は (S 7 2 0 8 : No)、そのまま表示設定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、計時カウンタ 233 h の値が 0 以下である場合は (S 7 2 0 8 : Yes)、表示データテーブルバッファ 233 d に設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ 233 d に変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する (S 7 2 0 9)。その結果、確定表示フラグがオフであれば (S 7 2 0 9 : No)、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233 d に設定し (S 7 2 1 0)、次いで、転送データテーブルバッファ 233 e に Null データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 7 2 1 1)。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 233 h に設定し (S 7 2 1 2)、更に、ポインタ 233 f の値を 0 に初期化する (S 7 2 1 3)。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後 (S 7 2 1 4)、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク RAM 233 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして (S 7 2 1 5)、V 割込処理に戻る。

#### 【0387】

これにより、表示データテーブルバッファ 233 d に変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ 233 d に設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、MPU 231 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 114 の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。なお、S 7 2 1 5 の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理 (S 6 3 0 4) では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S 7 2 1 5 によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

#### 【0388】

一方、S 7 2 0 9 の処理において、確定表示フラグがオンであれば (S 7 2 0 9 : Yes)、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する (S 7 2 1 6)。そして、デモ表示フラグがオフであれば (S 7 2 1 6 : No)、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ

2 3 3 h の値が 0 以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示させるための処理を行う。まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d へ設定し ( S 7 2 1 7 )、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 7 2 1 8 )。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定する ( S 7 2 1 9 )。そして、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化し ( S 7 2 2 0 )、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して ( S 7 2 2 1 )、本処理を終了し、V 割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。S 7 2 1 6 の処理において、デモ表示フラグがオンであれば ( S 7 2 1 6 : Y e s )、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V 割込処理に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

10

#### 【 0 3 8 9 】

なお、V 割込処理 ( 図 7 3 ( b ) 参照 ) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンの場合に実行される簡易表示設定処理 ( S 6 3 0 9 ) でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する処理が行われる。次いで、図 8 3 及び図 8 4 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) の詳細について説明する。まず、図 8 3 ( a ) は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンか否かを判別する ( S 7 5 0 1 )。そして、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンであれば、( S 7 5 0 1 : Y e s )、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して ( S 7 5 0 2 )、転送設定処理を終了し、V 割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図 8 3 ( b ) を参照して後述する。一方、S 7 5 0 1 の処理の結果、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンではない、即ち、オフであれば、( S 7 5 0 1 : N o )、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し ( S 7 5 0 3 )、転送設定処理を終了して、V 割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図 8 4 を参照して後述する。

20

30

40

#### 【 0 3 9 0 】

次いで、図 8 3 ( b ) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) の一処理である常駐画像転送設定処理 ( S 7 5 0 2 ) について説明する。図 8 3 ( b ) は、この常駐画像転送設定処理 ( S 7 5 0 2 ) を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し ( S 7 6 0 1 )、転送指示を送信していれば ( S 7 6 0 1 : Y e s )、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する ( S 7 6 0 2 )。

50

この S 7 6 0 2 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 6 0 2 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 ( S 7 6 0 2 : N o )、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合 ( S 7 6 0 2 : Y e s )、S 7 6 0 3 の処理へ移行する。また、S 7 6 0 1 の処理の結果、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も ( S 7 6 0 1 : N o )、S 7 6 0 3 の処理へ移行する。S 7 6 0 3 の処理では、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し ( S 7 6 0 3 )、未転送の常駐対象画像データがあれば ( S 7 6 0 3 : N o )、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示を設定し ( S 7 6 0 4 )、本処理を終了する。

#### 【 0 3 9 1 】

これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報 ( この場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 )、及び転送先 ( ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に設けられたエリア ) の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出して一旦バッファ R A M 2 3 7 a に格納した後、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の未使用期間中に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。S 7 6 0 3 の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば ( S 7 6 0 3 : Y e s )、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c をオフに設定して ( S 7 6 0 5 )、本処理を終了する。これにより、V 割込処理 ( 図 7 3 ( b ) 参照 ) において、簡易コマンド判定処理 ( 図 7 3 ( b ) の S 6 3 0 8 参照 ) および簡易表示設定処理 ( 図 7 3 ( b ) の S 6 3 0 9 参照 ) ではなく、コマンド判定処理 ( 図 7 4 ~ 図 7 9 参照 ) および表示設定処理 ( 図 8 0 ~ 図 8 2 参照 ) が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第 3 図柄表示装置 8 1 には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理 ( 図 8 4 参照 ) により、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われる ( 図 8 3 ( a ) の S 7 5 0 1 : N o 参照 )。

#### 【 0 3 9 2 】

M P U 2 3 1 は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に対して転送することができる。そして、M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された後、表示制御装置 1 1 4 は、この常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第 3 図柄

表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、背面画像や、第 3 図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタ R O M 2 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第 3 図柄表示装置 8 1 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図 8 4 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) の一処理である通常画像転送設定処理 ( S 7 5 0 3 ) について説明する。図 8 4 は、この通常画像転送設定処理 ( S 7 5 0 3 ) を示すフローチャートである。

10

#### 【 0 3 9 3 】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理 ( S 6 3 0 3 ) のポインタ更新処理 ( S 7 2 0 5 ) によって更新されたポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに記載された情報を取得する ( S 7 7 0 1 )。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し ( S 7 7 0 2 )、転送データ情報であれば ( S 7 7 0 2 : Y e s )、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス ( 格納元先頭アドレス ) と最終アドレス ( 格納元最終アドレス )、及び、転送先 ( 通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の先頭アドレスを抽出して、ワーク R A M 2 3 3 に設けられた転送データバッファに格納し ( S 7 7 0 3 )、更に、ワーク R A M 2 3 3 に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して ( S 7 7 0 4 )、S 7 7 0 5 の処理へ移行する。また、S 7 7 0 2 の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、N u l l データであれば ( S 7 7 0 2 : N o )、S 7 7 0 3 及び S 7 7 0 4 の処理をスキップして、S 7 7 0 5 の処理へ移行する。S 7 7 0 5 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し ( S 7 7 0 5 )、転送指示を設定していれば ( S 7 7 0 5 : Y e s )、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する ( S 7 7 0 6 )。

20

#### 【 0 3 9 4 】

この S 7 7 0 6 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 7 0 6 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 ( S 7 7 0 6 : N o )、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合 ( S 7 7 0 6 : Y e s )、S 7 7 0 7 の処理へ移行する。また、S 7 7 0 5 の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も ( S 7 7 0 5 : N o )、S 7 7 0 7 の処理へ移行する。S 7 7 0 7 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し ( S 7 7 0 7 )、転送開始フラグがオンであれば ( S 7 7 0 7 : Y e s )、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし ( S 7 7 0 8 )、S 7 7 0 3 の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、S 7 7 1 3 の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば ( S 7 7 0 7 : N o )、次いで、背面画像変更フラグ 2 3 3 w はオンか否かを判別する ( S 7 7 0 9 )。そして、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンではなく、オフであれば ( S 7 7 0 9 : N o )、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

30

40

#### 【 0 3 9 5 】

一方、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンであれば ( S 7 7 0 9 : Y e s )、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ 2 3 3 w をオフに設定した後 ( S 7 7 1 0 )

50



、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ 2 3 3 x のうち、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x に対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する ( S 7 7 1 1 ) 。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x に対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス ( 格納元先頭アドレス ) と最終アドレス ( 格納元最終アドレス ) 、及び、転送先 ( 通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の先頭アドレスを取得し ( S 7 7 1 2 ) 、 S 7 7 1 3 の処理へ移行する。 S 7 7 1 3 の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に既に格納されているか否かを判別する ( S 7 7 1 3 ) 。この S 7 7 1 3 の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i を参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i より読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていないと判断する。そして、 S 7 7 1 3 の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていれば ( S 7 7 1 3 : Y e s ) 、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 1 1 4 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 2 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

10

20

#### 【 0 3 9 6 】

一方、 S 7 7 1 3 の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていなければ ( S 7 7 1 3 : N o ) 、その転送対象画像データの転送指示を設定する ( S 7 7 1 4 ) 。これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報 ( この場合は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) 、及び転送先 ( ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に設けられたサブエリア ) の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出して、指定されたビデオ R A M ( ここでは、通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、 M P U 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。 S 7 7 1 4 の処理の後、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i を更新し ( S 7 7 1 5 ) 、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i の更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

30

40

#### 【 0 3 9 7 】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタ R O M

50

234 から通常用ビデオRAM 236 に転送させることができる。また、本制御例では、主制御装置 110 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 233d に設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 233e に設定される。そして、MPU 231 は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ 233e に設定された転送データテーブルのポインタ 233f で示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ 237 に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ 233d に設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクターROM 234 から通常用ビデオRAM 236 へ転送することができる。

#### 【0398】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクターROM 234 から画像格納エリア 236a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236a に格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 234a によってキャラクターROM 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクターROM 234 から読み出し、通常用ビデオRAM 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 235 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクターROM 234 から通常用ビデオRAM 236 へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクターROM 234 から通常用ビデオRAM 236 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクターROM 234 から通常用ビデオRAM 236 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図85を参照して、表示制御装置 114 のMPU 231 で実行されるV割込処理の一処理である上述の描画処理（S6306）の詳細について説明する。図85は、この描画処理を示すフローチャートである。

#### 【0399】

描画処理では、タスク処理（S6304）で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（S6305）により設定された転送指示から、描画リスト（図39）を生成する（S7801）。即ち、S7801の処理では、タスク処理（S6304）で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを特定し、その特定された格納RAM種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納RAM種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生

成する。また、転送設定処理（S 6 3 0 5）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM 2 3 6）の先頭アドレスを追記する。なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM 2 3 5のエリア、又は、通常用ビデオRAM 2 3 6の画像格納エリア2 3 6 aのサブエリアが固定されているので、MPU 2 3 1は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

#### 【0 4 0 0】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ2 3 3 jによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（S 7 8 0 2）。ここでは、描画対象バッファフラグ2 3 3 jが0である場合は、描画対象バッファ情報として第1フレームバッファ2 3 6 bに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ2 3 3 jが1である場合は、描画対象バッファ情報として第2フレームバッファ2 3 6 cに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ2 3 7は、MPU 2 3 1より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM 2 3 6）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタROM 2 3 4から読み出してバッファRAM 2 3 7 aに一時的に格納した後、通常用ビデオRAM 2 3 6が未使用状態にあるときを見計らって、バッファRAM 2 3 7 aに格納した画像データを通常用ビデオRAM 2 3 6の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオRAM 2 3 6に格納された画像データは、その後MPU 2 3 1より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

#### 【0 4 0 1】

なお、画像コントローラ2 3 7は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第3図柄表示装置8 1に送信する。これにより、第3図柄表示装置8 1に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第3図柄表示装置8 1に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、S 7 8 0 2の処理の後、描画対象バッファフラグ2 3 3 jを更新する（S 7 8 0 3）。そして、描画処理を終了して、V割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ2 3 3 jの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ2 3 6 bと第2フレームバッファ2 3 6 cとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ2 3 7から送信されるV割込信号に基づいて、MPU 2 3 1により実行されるV割込処理（図7 3（b）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ2 3 6 bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ2 3 6 cが指定され

て、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。よって、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

【0402】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。よって、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【0403】

以上、説明をした通り、本第1制御例では、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第2特別図柄の抽選のほうが、第1特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第2特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第2特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物640aが付随する入球口（第2入球口640）に球が入球した場合に、第2特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第2特別図柄抽選よりも第1特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第1特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第1特別図柄の抽選よりも有利となる第2特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物640aが5秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第2特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【0404】

さらに、本制御例では、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選に対応して第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特図2変動演出の演出態様を、記憶している第2特別図柄の抽選権利数、即ち、特図2保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第2特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図2変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第3図柄を

10

20

30

40

50

再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第3図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図2保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第2特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第3図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第3図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第2特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図2保留のうち、最初に行われる第2特別図柄抽選に用いられた特図2保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図2保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図2保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

10

#### 【0405】

また、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図2保留数が0の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第1特別図柄抽選が実行される場合に第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出（第1特別図柄抽選に対応して第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特図1変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図2保留を獲得していない状況で疑似的に特図2変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して疑似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図1変動演出を模した疑似的な変動演出が実行された後に、第2特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第3図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

20

30

#### 【0406】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置114のキャラクタROM234に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確

40

50

変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

#### 【 0 4 0 7 】

なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技の最終ラウンド期間を、実行済のラウンド数を加算した加算ラウンド数で判別するのでは無く、大当たり遊技の残ラウンド数を用いて判別するものであれば、カウンタの残回数を用いて実行される演出と言える。このV入賞装置2650は、上述した第8制御例のV入賞装置2650（図78～図80参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット80の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート67、一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、V入賞装置2650へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

#### 【 0 4 0 8 】

なお、本制御例では、図114に示した通り、パチンコ機10の遊技盤13の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口63の数を、右側領域に設けられる一般入球口63の数よりも少なくし、且つ、第1入球口64へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第1特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第1特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第1入球口64へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第2入球口640へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。上記各制御例では、主制御装置110において第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置110において第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ送信する。また、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信された変動パターンコマンドを受信すると、第2特別図柄保留球数カウンタ223bの値を1減らすように構成する。これにより、主制御装置110が音声ランプ制御装置113へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置113が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置110および音声ランプ制御装置113の制御的負担を軽減することができる。

#### 【 0 4 0 9 】

上記各制御例においては、第 1 入球口 6 4 への入賞は最大 4 回まで、スルーゲート 6 7 の通過は最大 1 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 入球口 6 4 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第 1 図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。また、上記各制御例に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるのではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置 1 1 4 が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。上述した各制御例では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄表示を 1 つの表示手段（第 3 図柄表示装置 8 1）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第 3 図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

#### 【0410】

上述した各制御例では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤 1 3 の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤 1 3 の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤 1 3 の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤 1 3 の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。さらに、上述した各制御例では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤 1 3 の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

#### 【0411】

上述した各制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン 2 2 を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン 2 2 を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して電氣的に接続させており、枠ボタン 2 2 を、パチンコ機 1 0 にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン 2 2 に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機 1 0 で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン 2 2 を表示制御装置 1 1 4 に対して電氣的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン 2 2）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置 1 1 4、音声ランプ制御装置 1 1 3、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置



を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。さらに、上述した第1制御例では、大当たり遊技終了後に有利遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、所定期間の間（特別図柄変動が20回実行されるまでの間）、短時間の変動時間が選択される高速変動期間を設定可能に構成し、その高速変動期間中は、枠ボタン22を操作した場合に背景モード移行演出が実行されない（され難い）ように構成している。これにより、短時間の変動時間が選択され易い期間中に、操作演出として背景モード移行演出が実行されてしまい、特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄の停止表示態様を遊技者が把握し難くなる事態が発生することを抑制することができる。

10

#### 【0412】

また、第1制御例では、高速変動期間中に枠ボタン22に対して第1操作、即ち、通常状態が設定されている状態においては、背景モード移行演出が実行される操作（「通常押し」）を行った場合に、背景モード移行演出とは異なる演出態様の操作演出が実行されるように構成している。これにより、高速変動期間中においても遊技者に対して意欲的に枠ボタン22を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、本第1制御例では、高速変動期間中であっても、上述した第1操作（「通常押し」）以外の第2操作（「長押し」）を実行することで、背景モード移行演出を実行可能に構成している。このように構成することで、第3図柄の停止表示態様が把握し難くなることを承知した上で背景モード移行演出を実行させようとする遊技者に対して背景モード移行演出を提供することができる。本第1制御例では、第1操作が実行されたと判別するのに要する期間よりも第2操作が実行されたと判別するのに要する期間のほうが長くなるように構成している。これにより、背景モード移行演出が実行される頻度を抑えることができるため、過剰に第3図柄の停止表示態様が把握し難くなることを抑制することができる。なお、本実施形態のように、所定条件が成立していない場合において、操作手段に対して第1操作を行うことで実行される第1操作処理を、所定条件が成立した場合においては、操作手段に対して第1操作を行ったとしても実行されないようにする（され難くする）技術思想を他の技術に用いても良く、例えば、パチンコ機10にて出力される音声の大きさ（音量）を調整する音量調整処理や、第3図柄表示装置81として液晶ディスプレイを用いた場合に、その液晶ディスプレイの輝度を調整する輝度調整処理を上述した第1操作処理として適用し、所定条件が成立していない場合（例えば、特別図柄変動が実行されていない場合）には第1操作処理を実行可能にし、所定条件が成立している場合（例えば、特別図柄変動が実行されている場合）には第1操作処理を実行困難にするように構成しても良い。

20

30

#### 【0413】

また、上述した所定条件として、特別図柄変動の有無だけでは無く、パチンコ機10において異常が発生した場合に成立する条件や、大当たり遊技中に成立する条件を設定可能に構成しても良い。さらに、このように構成されたパチンコ機10において、所定条件が成立している場合に、上述した第1操作を実行した場合に、第1操作処理とは異なる第2操作処理（例えば、第1操作処理が実行されないことを報知する処理）を実行するように構成すると良い。これにより、第1操作処理が実行されないことを遊技者が容易に把握することができる。なお、これに限ること無く、第1操作処理とは関連しない別の操作演出を実行するように構成しても良い。加えて、上述した所定条件が成立している場合においても、本制御例と同様に第1操作とは異なる第2操作を実行することにより、上述した第1操作処理が実行されるように構成すると良い。また、本第1制御例では、1の操作手段（枠ボタン22）に対する操作方法を異ならせることで第1操作と第2操作とを実行可能に構成しているが、これに限ること無く、複数の操作手段をパチンコ機10に設け、第1操作手段（例えば、枠ボタン22）を操作することで第1操作を実行可能にし、第2操作手段（例えば、枠ボタン22以外に設けられた枠ボタン）を操作することで第2操作を実行可能にするように構成しても良い。また、この場合、第1操作よりも第2操作のほうが

40

50



実行し難くなるように構成すると良く、例えば、第 1 操作手段を遊技者が常時操作可能なパチンコ機 10 の前面側に配置し、第 2 操作手段を遊技者が操作困難なパチンコ機 10 の背面側（図 3 参照）に配置するように構成すると良い。

#### 【 0 4 1 4 】

さらに、上述した第 1 操作手段と第 2 操作手段と、を設けた場合には、第 1 操作手段に対する操作を有効に判別する第 1 操作有効判別期間と、第 2 操作手段に対する操作を有効に判別する第 2 操作有効判別期間と、を統一して設定しても良いし、異なる期間を設定しても良い。各操作有効判別期間を統一した場合には、有効期間の判別処理を簡素化することができる。また、異なる期間を設定した場合には、操作する操作手段の種別に応じて、その操作を有効と判別する期間が異なるため、様々な操作手段を様々なタイミングで操作しようとする意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした第 1 制御例では、通常状態と、その通常状態よりも遊技者に有利となる複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を設定可能に構成し、有利遊技状態のうち、何れかの遊技状態が設定された場合において、設定された遊技状態が終了するまでの期間では無く、次に通常状態が設定されるまでの期間（残期間）を、遊技者に報知可能に構成している。ここで、従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「100回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を 1 減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、通常有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第 1 有利遊技状態よりもさらに有利な最有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

#### 【 0 4 1 5 】

このように構成されたパチンコ機 10 では、遊技状態が、最有利遊技状態から通常有利遊技状態へと移行する場合において、最有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を遊技者に報知し、その後、通常有利遊技状態が設定されると、通常有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を用いて遊技者に報知するものであった。つまり、最有利遊技状態が設定されている状態において、最有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に把握させることは可能であるが、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態がどのような遊技状態であるか、また、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態が継続する期間がどの程度であるかを遊技者が把握することができないものであった。よって、遊技者は最有利遊技状態が終了した場合に、最有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも最有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されるのかを把握することができず、最有利遊技状態中において、何を目指して遊技を行えば良いのかを分かり難くしてしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、上述した通り、複数種類の有利遊技状態が連続して設定される場合において、その複数種類の有利遊技状態が終了するまでの期間、即ち、次に通常状態が設定されるまでの期間を対象として有利遊技状態残期間表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、異なる種別の有利遊技状態が連続して設定される場合には、連続して設定される有利遊技状態を跨ぐように有利状態残期間表示態様が表示されるため、遊技者に対して安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第 1 制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が識別困難な演出を実行可能に構成している。よって、有利遊技状態期間中において設定されている遊技状態を分かり難くすることができるため、遊技者により有利な遊技状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 1 6 】

本第 1 制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態や、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能な示唆演出を実行可能に構成している。これにより、遊技状態期間中に実行される示唆演出の内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、第 1 制御例では、有利遊技状態期間中に複数種類の演出態様で操作演出を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせている。よって、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の演出態様に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることができるため演出効果を高めることができる。また、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせているだけであるため、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の回数を増加させるほど予測精度を高めることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段（枠ボタン 2 2）を操作させることができる。なお、本制御例では、図 3 3 を参照して上述した通り「チャンスモード」中に枠ボタン 2 2 が操作された場合であって、操作演出の演出態様として「リーチ示唆」が選択された場合には、実行中の特別図柄変動がリーチ状態となるか否か、リーチ状態となる場合にはそのリーチラインやリーチ図柄を遊技者に示唆する「リーチ示唆」演出が実行されるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている第 2 特別図柄に関する入賞情報の中にリーチ状態となる入賞情報があるかを判別し、その判別結果に基づいてリーチ状態となる第 2 特別図柄変動が実行される旨を当該第 2 特別図柄変動が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成しても良い。このように、操作演出の演出対象を、実行中の特別図柄変動だけではなく、保留記憶されている特別図柄変動（今後実行される特別図柄変動）にまで広げることにより、より演出効果を高めることができる。

## 【 0 4 1 7 】

また、上述した第 1 制御例では、枠ボタン 2 2 を遊技者が操作することにより、背景モード移行や特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行されるように構成していたが、遊技者が操作手段を操作することにより実行可能な機能として、例えば、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6（図 2 1 参照）から出力される音量を調整する音量調整機能や、液晶ディスプレイで形成される第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面における輝度を調整する輝度調整機能を用いても良い。この、音量調整機能や、輝度調整機能についても、上述した背景モード移行と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される第 3 図柄の変動演出を見え難くする虞があるため、所定条件が成立した場合、具体的には、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易い期間（高速変動期間）が設定された場合に、それ以外の期間が設定されている場合よりも実行され難くなるように構成しても良い。また、上述した第 1 制御例では、ループカウンタで構成される当たり乱数カウンタ C 1 等の各種カウンタ値を、遊技機の状態によらず、電源が投入されている間、定期的に更新可能に構成していた。つまり、更新タイミングとなる毎に、値を 1 ずつ更新し、カウンタが一周したら新たな初期値に設定する構成としているが、この各種カウンタ値を更新する制御は、後述する第 4 6 制御例における第 1 制御手段および第 2 制御手段の別形態である。つまり、カウンタ値に所定の初期値を設定する第 1 制御手段と、カウンタ値を所定の更新規則に従って更新する第 2 制御手段と、の別形態である。

## 【 0 4 1 8 】

上述した第 1 制御例では、高速変動期間が設定されている間も、背景モード移行を実行し得る構成としているが、これに限ること無く、完全に背景モード移行が実行されないように構成しても良い。また、上述した第 1 制御例では、操作手段を操作することにより実行される操作演出として特定の演出態様（背景モード移行）が実行され易い第 1 期間と、その第 1 期間よりも実行され難い第 2 期間と、を設けているが、特定の演出態様で操作演出が実行される割合を異ならせた期間を 3 つ以上設定可能に構成しても良い。また、上述した第 1 制御例では、第 2 特別図柄の大当たりの平均ラウンド数の方が、第 1 特別図柄の大当たりの平均ラウンド数よりも多くなっているため、大当たりが開始されてから終了す

るまでの期間が、確変状態中の大当たりの方が通常状態中の大当たりよりも長くなり易くなっていた。これに対し、大当たり変動の変動時間を変形することで、大当たりに当選した場合に、大当たり変動が開始されてから大当たりが終了するまでの期間（特図抽選が実行されてから新たな抽選が可能となるまでの期間）の長さを、通常状態中よりも確変状態中に大当たりに当選した場合の方が長くなり易く構成してもよい。この変形例における通常状態および確変状態は、後述する第４５制御例における第１状態、および第２状態の別形態である。

#### 【０４１９】

<大当たり遊技中に実行される切替弁の切替制御について>

上述した各制御例では、大当たり動作設定処理（図５３のＳ１９０６参照）や、Ｖラウンド処理（図１０３のＳ２２５１参照）を用いて説明をした通り、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が開始されたと判別された場合に、切替弁６５ｙ（図５（ｂ）、或いは、図９７（ｂ）参照）に対する制御処理を実行するように構成していた。つまり、実行される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合にのみ、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成し、通常大当たり遊技である場合には、特定のラウンド（Ｖラウンド遊技）が実行されないように構成していた。このように構成することで通常大当たり遊技中に球がＶ入賞（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過）することを抑制することができるものであったが、実行される大当たり遊技の種別に応じて、切替弁６５ｙに対する制御処理の内容を可変させる必要があるため、大当たり遊技中の処理負荷を増大させてしまうという問題があった。そこで、上述した各制御例にて用いられた切替弁６５ｙに対する制御処理内容以外の制御処理を用いても良く、例えば、通常大当たり遊技においてもＶラウンド遊技が実行されるが、そのＶラウンド遊技を終了させる条件を確変大当たり遊技と異ならせ、Ｖラウンド遊技中に球が可変入賞装置６５へと入賞し得ないように構成しても良い。また、Ｖラウンド遊技が実行されてからの球の入賞数に基づいて切替弁６５ｙを切替制御する場合には、通常大当たり遊技においては、切替弁６５ｙを切替制御するための球の入賞数を、Ｖラウンド遊技を終了させるための入賞数（例えば、１０個）よりも多い数に設定することで切替弁６５ｙの切替制御が実行されないように構成しても良い。また、切替弁６５ｙの制御内容（切替条件）を、確変大当たり遊技と、通常大当たり遊技とで同一に設定し、通常大当たり遊技の実行中に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過したとしても、その通過を有効に処理しないように構成しても良い。つまり、通常大当たり遊技中に球が特定領域を通過したとしても、その大当たり遊技中に特別図柄の高確率状態が設定されないように構成しても良い。

#### 【０４２０】

さらに、大当たり遊技の種別に関わらず、大当たり遊技が開始されてから（大当たり遊技のオープニング期間が設定されてから）、所定期間経過した場合に切替弁６５ｙが所定期間の間、開状態となるように切替制御を実行し、大当たり遊技における開閉扉６５ｂの開放パターンを大当たり遊技の種別に応じて異ならせるように構成することで、大当たり遊技種別毎のＶ入賞確率を異ならせるように構成しても良い。以上、説明をした通り、上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、その通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の２種類の有利遊技状態を設定可能に構成している。さらに、確変状態が終了した後に時短状態が設定されるように構成している。そして、有利遊技状態が設定された場合には、次に、通常状態が設定されるまでの期間、例えば、確変状態が設定された場合には、確変状態の終了後に設定される時短状態が終了し、通常状態が設定されるまでの期間を有利遊技状態の継続期間として遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が終了するまでの期間では無く、遊技者に有利となる有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。加えて、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知する場合において、第３

図柄表示装置 8 1 にて実行される各種演出の内容及び実行頻度によって、現在設定されている詳細な遊技状態を遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、現在の遊技状態を予測しながら遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 4 2 1 】

また、上述した第 1 制御例では、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているが、複数の有利遊技状態が連続して設定され得る構成であれば良く、例えば、遊技状態として、通常状態と、確変状態と、時短状態と、に加え、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）も設定であって、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利となるように構成したパチンコ機 1 0 では、特別図柄、或いは、普通図柄が高確率状態である遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）が、遊技者に有利な有利遊技状態となる。そして、特別図柄の高確率状態が継続する期間を示す確変カウンタ 2 0 3 i の値のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間を示す時短カウンタ 2 0 3 h の値よりも大きくなるように設定可能に構成する。なお、潜確状態を確変状態よりも有利にする方法としては、例えば、特別図柄として第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを設け、第 2 特別図柄の抽選で高確率で小当たりに当選し得る構成とし、小当たりに当選した場合に所定の入賞口が所定期間開放される構成としてもよい。そして、潜確状態においては、第 2 特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなると共に小当たりに当選した場合に所定の入賞口へと遊技球が入球し易くなり、確変状態では第 2 特別図柄の変動時間は短くなるが所定の入賞口へと遊技球が入球し難くなることで、潜確状態の方が所定の入賞口への入球に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けることができる分有利となるように構成してもよい。

#### 【 0 4 2 2 】

このように構成されたパチンコ機 1 0 にて、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態として、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 1 0 0 」を、時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 5 0 」を設定可能に構成することで、大当たり遊技終了後には、有利遊技状態として確変状態が設定され、その後、潜確状態が設定されることになる。このような場合であっても、上述した第 1 制御例のように、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間、即ち、確変状態の後に設定される潜確状態が終了するまでの期間を 1 の有利遊技状態の継続期間として報知すると良い。また、この場合、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性があるか否かを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成すると良い。これにより、有利遊技状態中に他の遊技状態へと移行する可能性があることのみを遊技者に把握させることができるため、有利遊技状態中に実行される遊技の内容を、予測させる楽しみを提供することができる。さらに、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性がある場合において、移行後の遊技状態が遊技者により有利となる遊技状態であるか否かを示唆可能な有利移行示唆演出を実行可能に構成しても良い。さらに、有利遊技状態中に遊技状態が移行するタイミングを示唆する示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、その期間内における遊技を楽しませることができる。

#### 【 0 4 2 3 】

また、上述した第 1 制御例では、有利遊技状態中に大当たり当選した場合には、有利遊技状態が終了するように構成しているが、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているため、有利遊技状態中に大当たり当選することにより遊技者に不利とならないが、例えば、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる通常有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、通常有利遊技状態（確変状態）よりも遊技者に有利となる最有利遊技状態（潜確状態）が設定されるように構成したパチンコ機 1 0 では、通常有利遊技状

態中に大当たり当選するよりも、大当たり当選すること無く、最有利遊技状態が設定される場合のほうが、遊技者に有利となり得る場合がある。

【 0 4 2 4 】

よって、有利遊技状態中に実行される特別図柄抽選の結果として大当たり当選することが遊技者に有利となる期間と、不利となる期間とを遊技者が識別可能な期間演出を実行するように構成すると良い。これにより、期間演出によって識別した内容に基づいて特別図柄抽選の結果を注視することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、通常有利遊技状態中に設定されると遊技者に不利となる大当たり種別と、通常有利遊技状態中に設定されたとしても遊技者に不利とならない大当たり種別と、を有するパチンコ機 1 0 であれば、上述した期間演出の演出内容と、大当たり当選時に設定される大当たり種別とに基づいて、遊技者に有利な大当たり当選であるか否かを示唆する演出を実行するように構成しても良い。これにより、特別図柄抽選で大当たり当選を目指すだけの遊技では無く、大当たり当選するタイミングと、大当たり当選時に設定される大当たり種別と、に対しても遊技者に興味を持たせることができる。なお、この、最有利遊技状態として潜確状態を設ける変形例において確変状態から潜確状態に移行させる制御採用した変形例では、時短制御が設定される上に、第 2 特別図柄の変動時間が短くなることで第 2 特別図柄の抽選が実行され易い確変状態において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 になるか潜確状態に直接移行する種別の大当たりに当選して潜確状態の設定条件が成立すると、時短制御のみがクリアされて第 2 特別図柄の変動時間が短い状態は維持されるため、本構成は、判別手段の判別が実行され易くなる第 2 制御と第 4 制御とが設定される第 1 遊技状態において特定条件が成立することで第 4 制御が維持されたまま判別手段の判別が実行され難くなる第 1 制御に切り替えるという第 5 5 制御例に係る発明の別形態に相当する。上述した第 1 制御例では、大当たり遊技終了後に複数種類（2 種類）の有利遊技状態（確変状態、時短状態）の何れかが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

10

20

【 0 4 2 5 】

また、上述した第 1 制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出結果に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを報知する演出モード（スーパーチャンスモード）と、大当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態、或いは時短状態）が設定されたことを報知する演出モード（チャンスモード）と、を設定するように構成している。これにより、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されるという無意味な演出が実行されることを抑制することができる。このように構成された第 1 制御例の技術に対して、例えば、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを遊技者が任意に選択可能な演出モード選択手段を設け、予め、演出モード選択手段により任意の演出モードを選択可能にしておくことで、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様、及び、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを、演出モード選択手段により選択された内容に対応させて設定するように構成しても良い。具体的には、演出モード選択手段により、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとして、実際に設定される遊技状態を報知する「完全告知モード」と、有利遊技状態が設定されていることのみを報知する「チャンス告知モード」と、を選択可能に構成し、パチンコ機 1 0 にて特別図柄抽選が実行されていない期間において、遊技者が操作手段（枠ボタン 2 2 ）を操作することで何れかの演出モードを選択可能に構成する。

30

40

【 0 4 2 6 】

遊技者により選択された演出モードを一時的に記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶された演出モードを識別可能な情報を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の一部（例え

50

ば、副表示領域 D s ) に表示しておき、現在設定されている演出モードを常に遊技者が識別可能に構成する。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、記憶手段に記憶されている演出モードを読み出す。例えば、記憶手段に「完全告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として、大当たり遊技中に球を特定領域 ( V ゲート ) 6 5 v に通過させる ( V 入賞 ) ことを案内する演出として V 報知演出を実行し、実際に球が特定領域 ( V ゲート ) 6 5 v を通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示し ( 図 1 1 ( b ) , ( d ) 参照 ) 、通過しなかった場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示する ( 図 1 1 ( a ) , ( c ) 参照 ) そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「スー  
10  
パーチャンスモード」 ( 図 1 5 ( a ) 参照 ) が設定され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示す「チャンスモード」 ( 図 1 2 ( a ) 参照 ) が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となる V 入賞の有無を遊技者に確実に報知することができる。

#### 【 0 4 2 7 】

一方、記憶手段に「チャンス告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として上述した V 報知演出を実行しないようにし、大当たり遊技終了後には、設定される遊技状態に関わらず「チャンスモード」が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となる V 入賞の有無を遊技者に  
20  
報知すること無く、遊技を行わせることができる。なお、演出モード選択手段による演出モードの選択がされていない場合は、パチンコ機 1 0 の初期状態と同様に、記憶手段には「初期モード」が記憶されており、上述した第 1 制御例と同様に、大当たり遊技中に V 報知演出を実行するか否かを抽選で決定し、その抽選結果に基づいた大当たり遊技演出を実行し、その大当たり遊技演出の演出結果に基づいて、大当たり遊技終了後の演出モードが設定される。このように構成することで、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、パチンコ機 1 0 にて実行される各種演出を選択可能な手段として、チャンスモードが選択されている場合に実行される操作演出に対して選択される各種演出態様  
30  
( 図 3 2 参照 ) の選択割合を遊技者が任意に選択可能な演出頻度選択手段を設けても良い。具体的には、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、選択される各種演出態様の選択割合を大きく乖離させたり、選択割合の相違を小さくさせたりすることができるように選択割合を遊技者が選択可能にする演出頻度選択手段を設けると良い。このような構成を用いた場合であっても、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 0 4 2 8 】

以上、説明をした第 1 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 内に設けられた特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を球が通過することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態 ( 確変状態 ) が設定されるよ  
40  
うに構成されたパチンコ機 1 0 について説明をしたが、このように、遊技者に有利となる特典遊技が実行されている状態で球が特定領域を通過したことに基づいて特典遊技とは異なる特別遊技を遊技者に提供可能な構成として、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選とは異なる抽選結果である小当たりに当選した場合に、特典遊技 ( 大当たり遊技 ) とは異なる第 2 特典遊技 ( 小当たり遊技 ) を実行可能にし、その第 2 特典遊技中に開放動作される可変入球手段 ( 可変入賞装置 6 5 でも良いし、それ以外の入賞装置を別途設けても良い ) に入球した球が通過し得る特定領域を設け、第 2 特典遊技中に球が特定領域を通過した場合に、第 2 特典遊技 ( 小当たり遊技 ) の終了後に特典遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な構成を用いても良い。なお、第 1 制御例では、通常状態よりも確変状態の方が大当たり当選が発生し易くなるため、大当たり遊技は、後述する第 5 8 制御例における有利な所定の  
50

遊技状態において実行され易くなる有利遊技の別形態である。なお、上述した第1制御例におけるパチンコ機10の構成として、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、左打ち遊技を実行することで第1特別図柄抽選の実行契機となり得る第1入球口64へと遊技球を入球可能とし、右打ち遊技を実行することで第2特別図柄抽選の実行契機となり得る第2入球口640へと遊技球を入球可能とするように構成しても良い。なお、第1制御例では、時短状態が設定された場合に、100回の特別図柄の抽選が実行されるか大当たりとなるまで時短状態が継続するが、大当たりになったとしても確変状態か時短状態のどちらかに移行するため、最初に時短状態が設定されてから少なくとも100回の抽選が実行されるまでは通常状態に移行することがなく、時短状態は後述する第67制御例における設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態の別形態である。 10

#### 【0429】

##### <第2制御例>

次に、図86から図122を参照して、第2制御例について説明をする。本第2制御例は、上述した第1制御例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置110のMPUが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第1制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。つまり、特別図柄抽選によって大当たり当選しない限り、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させる契機が成立しないように構成していた。このように構成された第1制御例では、遊技者に対して、多くの賞球を付与可能な大当たり遊技と、遊技者に有利な抽選が実行され易い高確率状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）の設定と、が何れも特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されるため、特別図柄抽選で大当たり当選した遊技者に対して多様な特典を付与することができ、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。 20 30

#### 【0430】

しかしながら、上述した第1制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ、各図柄の確率状態を高確率状態へと移行可能に構成していることから、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者は特典が付与されず、長時間に渡って大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第2制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、1回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。さらに、本第2制御例では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄 40 50



の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

【 0 4 3 1 】

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。加えて、本第 2 制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第 2 確変状態）よりも第 2 特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を、所定数（4 個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態中にて保留記憶された第 2 特別図柄抽選の実行権利に基づく第 2 特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

【 0 4 3 2 】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第 2 特別図柄抽選を実行させるために、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を上限数（4 個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図 2 保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。上述した第 1 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいてのみ普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していた。具体的には、大当たり遊技終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）或いは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成していた。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、特別図柄抽選が 50 回実行されるまで確変状態が継続し、その後、50 回の特別図柄抽選が実行されるまで、即ち、大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数が 100 回に到達するまで、時短状態が設定されるように構成していた。一方、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、特別図柄が 100 回実行されるまで時短状態が継続するように構成していた。これに対して、本第 2 制御例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第 1 時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第 2 時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異な

10

20

30

40

50



らせている。

#### 【 0 4 3 3 】

具体的には、第 1 時短の終了条件として設定される時短回数よりも第 2 時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第 2 制御例では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第 1 時短が設定された場合と、第 2 時短が設定された場合とで、第 2 特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物 6 4 0 a の開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。まず、図 8 6 を参照して、本第 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の構成について説明をする。図 8 6 は、本第 2 制御例のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 の正面図である。図 8 6 に示した通り、本第 2 制御例のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 は、上述した第 1 制御例のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3（図 4 参照）に対して、遊技盤 1 3 の左側領域（可変表示ユニット 8 0 の左側の領域）に設けられていたスルーゲート 6 7 を削除した点と、電動役物 6 4 0 a が付設された第 2 入球口 6 4 0、少なくとも大当たり遊技が実行された場合に遊技球を入賞させることが可能となる可変入賞装置 6 5 の配設位置を異ならせた点と、で大きく相違している。また、可変入賞装置 6 5 の内部構成を変更している点で相違している。それ以外の内容は上述した第 1 制御例と同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 0 4 3 4 】

図 8 6 に示した通り、本第 2 制御例のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の抽選実行契機を成立させるための入球口であるスルーゲート 6 7 を、可変表示ユニット 8 0 の右側に形成された右側領域のみに配設している。このように構成することで、可変表示ユニット 8 0 の左側に形成された左側領域に向けて遊技球を発射させ、第 1 入球口（入賞口）6 4 へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行っている間は、普通図柄抽選を実行させ難くすることができる。第 1 入球口 6 4 は、可変表示ユニット 8 0 の下方に配置されている。可変表示ユニット 8 0 が遊技盤 1 3 上の遊技領域を左右に区画するように配置されており、可変表示ユニット 8 0 の左側には遊技球が流下可能な左側流路（左側領域）が形成され、可変表示ユニット 8 0 の右側には遊技球が流下可能な右側流路（右側領域）が形成されている。そして、左側流路（領域）を流下した遊技球は、右側流路（領域）を流下すること無く、右側流路（領域）を流下した遊技球は、左側流路（領域）を流下しないように構成されている。可変表示ユニット 8 0 の下側には、左側流路（領域）を流下した遊技球も、右側流路（領域）を流下した遊技球も流下可能な下側領域（共通領域）が形成され、下側領域の最流下部（遊技盤 1 3 の最下部）にはアウト口 6 6 が設けられている。第 1 入球口 6 4 は、左側流路を流下した遊技球も、右側流路を流下した遊技球も入球可能な位置に配置されている。なお、本第 2 制御例の構成とは異ならせ、左側流路を流下する遊技球のみが第 1 入球口 6 4 へと入球可能となるように構成しても良い。このように構成することで、右側領域へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行する場合、例えば、右打ち遊技によって第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させる遊技を実行する場合において、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球し、第 1 特別図柄抽選が実行される事態が発生することを抑制することができる。

#### 【 0 4 3 5 】

第 2 入球口 6 4 0 は、右側流路を流下した遊技球が、左側流路を流下した遊技球よりも

入球し易い位置に配置されている。第2入球口640は、遊技盤13に横長矩形状の開口部が形成されており、その開口部に遊技球が流下することが可能な流路が形成されており、開口部に入球した遊技球を検知するフォトセンサが設けられている。開口部の前面側には開口部を塞ぐことが可能な横長矩形状の開閉板として電動役物640aが付随して設けられており、その開閉板の可変を軸として正面側に開閉駆動するための開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。なお、本第2制御例における電動役物640aは、開放口ソレノイドによって可動するため、後述する第68制御例における装飾用可動役物の別形態である。第2入球口640の開口部は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。普通図柄（第2図柄）の当たりの際には開放口ソレノイドを駆動して電動役物640aを正面下側に傾倒し、球が第2入球口640の開口部に入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と通常時の閉鎖状態との状態を遊技状態により定められた所定回数繰り返すように作動する。尚、本パチンコ機10では、第1入球口64及び第2入球口640へ入賞があったことを契機として抽選（特別図柄抽選）が行われる。パチンコ機10は、その特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行うと共に、大当たりと判定した場合（大当たり当選した場合）はその大当たり種別の判定を行い、時短当選した場合はその時短種別の判定を行うように構成している。本第2制御例では、第1入球口64に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第1特別図柄と、第2入球口640に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第2特別図柄と、で異なる大当たり種別が規定されており、第1特別図柄に対しては16R確変大当たり（大当たりA5）、6R確変大当たり（大当たりB5）が規定されている。また、第2特別図柄に対しては16R確変大当たり（大当たりA5）、6R確変大当たり（大当たりC5）、6R確変大当たり（大当たりD5）が規定されている。第1図柄表示装置37A、37Bには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

#### 【0436】

ここで、「16R確変大当たり（大当たりA5）」とは、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。本第2制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりA5は、特図高確期間として特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が60回変動されて、60回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が60回変動されて、60回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。つまり、大当たりA5に対しては、特図高確期間と、普図高確期間として同一条件（60回目の特別図柄変動停止）が規定されている。よって、大当たり種別として大当たりA5が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その確変状態中における60回目の特別図柄変動が停止表示された場合に特図高確期間と普図高確期間とが共に終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態から直接通常状態へと遊技状態が移行することになるため、普通図柄の高確率状態中に獲得した第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）に基づく第2特別図柄抽選を、通常状態において実行し易くすることができる。「6R確変大当たり（大当たりB5）」とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。この大当たりB5が、特図高確期間、及び普図高確期間を終了させるための終了条件として、上述した大当たりA5と同一の終了条件（60回目の特別図柄変動が停止表示された場合に成立する条件）が規定されている。つまり、大当たりB5は、大当たりA5に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）のみを異ならせた大当たり種別となる。

## 【 0 4 3 7 】

上述したとおり、本第2制御例では、普通図柄の低確率状態である通常状態においては、第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難となるように構成していることから、通常状態中は左打ち遊技によって第1入球口64へと遊技球を入球させ、第1特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技が実行されるように構成している。そして、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりA、或いは大当たりBの何れかが設定されるように構成している。つまり、通常状態において主として実行される第1特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、設定された大当たり種別に応じた異なるラウンド数の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に終了条件が同一の確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技が終了した後には同一条件の遊技を遊技者に行わせることができる。なお、本第2制御例では、第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技のラウンド数のみを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせたり、同一の遊技状態に対して終了条件を異ならせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技の内容（ラウンド数等）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容（遊技状態種別、終了条件）と、を異ならせて設定可能に構成しても良い。

## 【 0 4 3 8 】

この場合、特別図柄の大当たり当選に基づいて遊技者に付与される第1特典（大当たり遊技）と、第2特典（普通図柄の高確率状態）と、の種別として、第1特典及び第2特典が最も遊技者に有利となる組合せに対応した大当たり種別から、第1特典及び第2特典が最も遊技者に不利となる組合せに対応した大当たり種別まで予め規定しておき、大当たり当選時にいずれかの特別図柄が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した後に付与され得る特典の有利度合いを、設定される大当たり種別に基づいて大きく異ならせることができるため、遊技者に対して設定される大当たり種別に対して興味を持たせることができる。なお、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される特典の有利度合いを大きく異ならせないようにするためには、例えば、有利度合いの低い第1特典と、有利度合いの高い第2特典と、を組み合わせた大当たり種別や、有利度合いの高い第1特典と、有利度合いの低い第2特典と、を組み合わせた大当たり種別、即ち、大当たり種別に対して規定されている第1特典と第2特典との有利度合いが共に高い、或いは共に低い大当たり種別以外の大当たり種別のみが予め規定されるように構成し、規定されている複数の大当たり種別の中から何れか1の大当たり種別を設定するように構成すれば良い。「6R確変大当たり（大当たりC5）」とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第2制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりC5は、特図高確期間として特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が60回変動されて、60回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が56回変動されて、56回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

## 【 0 4 3 9 】

つまり、大当たりC5は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、確変終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たりC5が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における56回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了し、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。そして、第2確変状態が設定されてか

ら 4 回目（大当たり遊技が終了してから合計で 60 回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。ここで、確変状態が設定されている期間は、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となるのに対して、第 2 確変状態が設定されている期間は、普通図柄の低確率状態が設定されていることから、通常状態と同様に特図 2 保留を獲得し難い遊技状態となる。よって、遊技者に対して左打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から第 2 確変状態へと移行した場合には、確変状態中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が、第 2 確変状態中に実行されることになる。そして、本第 2 制御例では、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図 2 保留を最大で 4 個まで記憶可能に構成していることから、特図 2 保留を上限数（4 個）獲得した状態で確変状態から第 2 確変状態へと移行したとしても、第 2 確変状態が終了するまで（特図高確期間が終了するまで）の間に、4 回の第 2 特別図柄抽選が実行されるため、第 2 確変状態から通常状態へと遊技状態が移行した時点において記憶されている特図 2 保留の数が 0 個となる。

10

#### 【0440】

つまり、大当たり種別として大当たり C が設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第 2 特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定されるが、普図高確期間中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ難い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される点で同一の大当たり種別である大当たり B よりも、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第 2 特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たり B よりも不利な大当たり種別となる。なお、詳細な説明は後述するが、本第 2 制御例では、確変状態が終了し第 2 確変状態が設定された場合と、確変状態が終了し通常状態が設定された場合と、で同一の演出態様（引き戻しモード）が設定されるように構成している。つまり、確変状態が終了した後に、第 2 確変状態、或いは通常状態の何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、普図高確期間が終了した後に実行される第 2 特別図柄抽選が通常状態中に実行されたものであるか、第 2 確変状態中に実行されたものであるかを遊技者に分かり難くすることができるため、実行された第 2 特別図柄抽選によって時短当選し得るか否か（時短抽選が実行されているか否か）を分かり難くすることができる。よって、第 2 確変状態が設定されている場合であっても、時短当選を期待させながら遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【0441】

なお、本第 2 制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されてから特図高確期間（特別図柄の高確率状態が継続する期間）よりも先に普図高確期間（普通図柄の高確率状態が継続する期間）が終了し、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）するように各終了条件が規定されている大当たり種別として大当たり C 5 を有しており、具体的には、大当たり C 5 には、確変状態中に獲得した特図 2 保留が第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の間に、全て消費されるよう普図高確期間が終了してから特図高確期間が終了するまでの期間（第 2 確変状態が継続する期間）として、特別図柄変動が 4 回実行されるまでの期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態の後に設定される遊技状態（通常状態、第 2 確変状態等）に応じて、獲得済みの特図 2 保留に基づく特別図柄抽選（第 2 特別図柄抽選）が実行される遊技状態を異ならせる構成。即ち、獲得済みの特図保留に基づいて特別図柄抽選が実行される遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態（通常状態）で実行され得る特別図柄抽選の実行回数を異ならせることが可能な構成を用いても良い。例えば、確変状態中に獲得した特図 2 保留の一部が第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の間に消費され、残りの特図 2 保留が通常状態中に消費されるよう、例えば、普図高確期間の終了条件として特別図柄変動 58 回、特図高確

40

50

期間の終了条件として特別図柄変動 60 回が規定される大当たり種別を設けても良い。この場合、確変状態中に上限数の特図 2 保留を獲得した状態で普図高確期間が終了し第 2 確変状態へと移行すると、第 2 確変状態中に特図 2 保留を 2 個消化し、残りの 2 個の特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を通常状態において実行させることができる。このように、確変状態が設定されて特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了するように各終了条件を規定する場合には、各終了条件の差分を異ならせるだけで通常状態にて実行され得る第 2 特別図柄抽選の回数を異ならせることができる。

#### 【0442】

また、本第 2 制御例では、第 1 特別図柄の保留記憶（特図 1 保留）と、第 2 特別図柄の保留記憶（特図 2 保留）と、を共に有している場合において、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選が優先して実行されるように構成しているため、上述した通り、確変状態中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が、特図 1 保留の有無（特図 2 保留よりも先に獲得している特図 1 保留の有無）に関わらず優先して実行され、特図 2 保留を獲得し易い遊技状態（普通図柄の高確率状態）が終了した場合、即ち、特図 2 保留を獲得し難い遊技状態（普通図柄の低確率状態）が設定された直後から特図 2 保留数が減少していくが、これに限ること無く、特図 1 保留に基づく第 1 特別図柄抽選と、特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選とを、各特図保留を獲得した順に応じて実行可能に構成しても良い。

「6R 確変大当たり（大当たり D5）」とは、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第 2 制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たり D5 は、特図高確期間として特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）が 60 回変動されて、60 回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）が 65 回変動されて、65 回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

#### 【0443】

つまり、大当たり D5 は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、時短終了条件が成立するよりも前に確変終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たり D5 が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における 60 回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、普図高確期間よりも先に特図高確期間が終了し、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。そして、時短状態が設定されてから 5 回目（大当たり遊技が終了してから合計で 65 回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。ここで、時短状態が設定されている期間は、確変状態と同様に、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から時短状態へと移行した場合には、遊技者に対して継続して右打ち遊技を実行させ特図 2 保留を獲得する遊技を行わせることになる。そして、本第 2 制御例では、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図 2 保留を最大で 4 個まで記憶可能に構成していることから、特図 2 保留を上限数（4 個）獲得した状態で時短状態から通常状態へと移行した時点において記憶されている特図 2 保留の数が 4 個となる。つまり、大当たり種別として大当たり D5 が設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第 2 特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定され、大当たり B5 と同様に普図高確期間中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ易い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第 2 特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たり B

5 と同等の有利度合いとなる。

【 0 4 4 4 】

ここで、時短状態は、確変状態と比べて特別図柄抽選で大当たり当選する確率が低確率（1 / 3 0 0）に設定されることから、時短状態は確変状態よりも特別図柄抽選で大当たり当選し難い遊技状態となる。よって、確変状態から通常状態へと移行する大当たり B 5 では、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中に、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）と、確変状態中に特図 2 保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）と、を重複して実行する必要がある、異なる主旨の演出が重複して実行されることから遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、大当たり D 5 のように、確変状態から時短状態へと移行し、その後、時短状態から通常状態へと移行するように特図高確期間の終了条件と普図高確期間の終了条件とを規定した場合には、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中は、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）のみを実行することが可能となるため、遊技者に対して、特別図柄の高確率状態中（特図高確期間中）に実行される特別図柄抽選、即ち、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出に遊技者を注視させ易くすることができる。そして、時短状態の最終変動において、特図 2 保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）を実行することで、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出が実行される期間と、普図高確期間中に特図 2 保留を上限数まで獲得させることを促すための報知演出が実行される期間とが重複し難くすることができる。よって、大当たり D 5 は、大当たり B 5 に対して、実行される演出の分かり易さの点で有利な大当たり種別となる。

10

20

【 0 4 4 5 】

普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）は、第 2 図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間も変更され、通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間が設定される。電動役物 6 4 0 a が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物 6 4 0 a が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態となる。本第 2 制御例における普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）に電動役物 6 4 0 a を開放する時間として通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間を設定する制御は、後述する第 6 8 制御例における駆動手段の励磁時間を可変させる制御の別形態である。よって、時短状態中は、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い状態となり、特別図柄抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、時短状態中において、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数を通常状態中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、時短状態中において、第 2 図柄の当たり確率は変更せず、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間および 1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、時短状態中において、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間や、1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a を開放する回数は変更せず、第 2 図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口（入球口）6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示ユニット 8 0 が配設されている。可変表示ユニット 8 0 には、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 への入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

30

40

50

## 【 0 4 4 6 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 9 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 1 1 4 ( 図 9 4 参照 ) によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄 ( 第 3 図柄 ) によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本制御例の第 3 図柄表示装置 8 1 は、主制御装置 1 1 0 ( 図 9 4 参照 ) の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。第 2 図柄表示装置 8 3 は、球が普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を通過する毎に表示図柄 ( 第 2 図柄 ( 図示せず ) ) としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 1 0 では、球が普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置 8 3 において、第 2 図柄の変動表示後に「 」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「 x 」の図柄が停止表示される。パチンコ機 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄 ( 本制御例においては「 」の図柄 ) で停止した場合に、第 2 入球 6 4 0 に付随された電動役物 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる ( 開放される ) よう構成されている。

10

20

## 【 0 4 4 7 】

第 2 図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第 2 図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選 ( 第 2 図柄の変動表示回数 ) を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第 2 入球口 6 4 0 の電動役物 6 4 0 a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、第 2 入球口 6 4 0 に球が入球することで、賞球として遊技者に 4 個の球が上皿 1 7 に払い出されるので第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い状態となることで、遊技者の持ち球が減少することを抑制しながら遊技を行うことができ、追加で球を貸し出す為の投資を抑制させることができる。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1 回の当たりに対する電動役物 6 4 0 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 は、可変表示ユニット 8 0 の右側流路の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の左側を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を球が通過すると、第 2 図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「 」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「 x 」の図柄を表示する。

30

40

## 【 0 4 4 8 】

球の普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 の通過回数は、合計で最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ ( 図示せず ) においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプは、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。なお、第 2 図柄の変動表示は、本制御例のように、第 2 図柄表示装置において複数のランプの

50



点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37A、37B及び第3図柄表示装置81の一部を使用するようによっても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようによっても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、複数(例えば、2つ)であっても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の組み付け位置は可変表示ユニット80の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示ユニット80の左方でも良い。また、第1図柄表示装置37A、37Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示ユニット80の下方には、球が入賞し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入賞すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図94参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Aで示される。なお、本制御例では、普通図柄始動口(スルーゲート)67を遊技球が通過した場合には、賞球は払いだされない構成としたが、それに限らず、例えば、1球等の所定数の賞球を払い出すように構成してもよい。

10

#### 【0449】

また、第1入球口64および第2入球口640は、それぞれ、球が入賞すると4個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本制御例においては、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。第2入球口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物640aが閉鎖状態となっており、球が第2入球口640へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口(スルーゲート)67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物640aが開放状態となり、球が第2入球口640へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物640aが開放状態(拡大状態)となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物640aが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、時短中は、通常時と比して、第2入球口640へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

20

30

#### 【0450】

ここで、第1入球口64に球が入賞した場合と第2入球口640へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、第2入球口640へと遊技球が入球することで実行される第2特別図柄抽選では、特定の遊技状態(通常状態)において、大当たり当選以外の特典として時短状態を付与可能に構成している。つまり、第2特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外(外れ)である場合の一部において、特別図柄変動が停止表示された後に、時短状態を設定する特典を付与可能に構成している。よって、第1入球口64へと遊技球が入球したことを契機に実行される第1特別図柄抽選よりも、第2特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選を実行することになる。つまり、第2特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となる普通図柄の高確率状態が設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。次に、図87から図91を参照して、本第2制御例のパチンコ機10において第3図柄表示装置81の表示面にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第2制御例では、上述した第1制御例に対して、特別図柄抽

40

50



選の抽選結果として、大当たり当選以外に時短当選を設けている点で大きく相違しており、ここでは、時短当選に関わる演出について主に説明をする。なお、上述した第1制御例と同一内容の要素（表示態様）については、その詳細な説明を省略する。

#### 【0451】

図87(a)は、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図87(a)に示した通り、大当たり遊技が実行されると、主表示領域Dmにはウサギを模したキャラクタ801が表示され、遊技者に特典（大当たり遊技）が付与されていることを祝福する演出が実行される。大当たり遊技中は、主表示領域Dmの右上に形成された小表示領域Dm1にて大当たり当選したことを示す第3図柄が継続して停止表示されており、図87(a)に示した例では、「777」の表示態様で第3図柄が停止表示されている。この小表示領域Dm1は、第1特別図柄に対応して変動表示される第3図柄が表示される領域であって、第1特別図柄が変動表示されている間は、第1特別図柄が変動表示されていることを示す表示態様で第3図柄が変動表示される。また、主表示領域Dm1の左側には、大当たり遊技中における遊技方法を遊技者に案内するための案内報知態様が表示される小表示領域Dm4と、現在のラウンド数（ラウンド遊技数）を遊技者に報知するためのラウンド数報知態様が表示される小表示領域Dm5と、通常状態を介さずに連続して実行された遊技において獲得した賞球数に対応する値を示すための獲得情報が表示される小表示領域Dm6と、が形成され、図87(a)に示した例では、小表示領域Dm4に「右打ち」、小表示領域Dm5に「2ラウンド」、小表示領域Dm6に「140P」の文字が表示されている。つまり、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行することを遊技者に案内し、現在大当たり遊技の2ラウンド目が実行されていることを報知し、今回の大当たり遊技にて獲得した賞球数が140個であることを示している。このように、大当たり遊技中であること、及び、大当たり遊技中の遊技方法や、獲得した特典に関する情報を表示可能に構成することで、遊技者に対して、分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【0452】

そして、大当たり遊技中のラウンド遊技が全て終了し、大当たり遊技のエンディング期間が設定されると、図87(b)に示した通り、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に遊技者に示唆するためのエンディング画面が表示される。図87(b)は、大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。図87(b)に示した例では、大当たり遊技終了後に確変状態に対応した演出（チャンスタイム）が設定されることと、そのチャンスタイムの期間が56回（特別図柄変動56回）であることが遊技者に報知される表示画面を示している。そして、主表示領域Dm1の中央部では、チャンスタイム中に実行される演出内容を事前に遊技者に報知するための表示態様として、左方向から右方向へとキャラクタ801が走り続ける表示態様が表示される。このように、実際に確変状態が設定されるよりも前（大当たり遊技中）の一部期間を用いて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されること、設定された確変状態の継続期間、確変状態中に実行される演出内容の説明を遊技者に報知することにより、今後実行される遊技の内容を遊技者に事前に把握させることが可能となるため、遊技者に理解し易い遊技を提供することができる。次に、確変状態中に実行されるチャンスタイム演出の演出内容について、図88を参照して説明をする。図88(a)は、チャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図88(b)は、チャンスタイムの最終変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。チャンスタイム中は、主表示領域Dm1にてキャラクタ801が走り続け、画面に表示されるVアイコン801vをゲットすることで大当たり当選が報知される演出が実行される。上述した通り、確変状態中は、普通図柄の高確率状態が設定されるため、右打ち遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させ第2特別図柄抽選を実行させる遊技（右打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる。

#### 【0453】

よって、小表示領域Dm4には、右打ち遊技を案内するための「右打ち」が表示される。そして、チャンスタイムが終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が小表示領

域 D m 7 に表示される。図 8 8 ( a ) では、チャンスタイムが終了するまでに実行可能な特別図柄変動の回数に残り 5 0 回であることを示すための表示態様として「残り 5 0 回」の文字が表示されている。ここで、チャンスタイムは確変状態に対応して実行される演出であり、チャンスタイムの終了タイミングは、確変状態が終了するタイミングのことである。ここで、本第 2 制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりの種別によって、確変状態が終了した後に、通常状態が設定される場合（大当たり A 5 , B 5 ）と、第 2 確変状態が設定される場合（大当たり C 5 ）と、時短状態が設定される場合（大当たり D 5 ）と、がある。何れの大当たり種別が設定された場合であっても、確変状態が終了する特別図柄変動（確変状態における特別図柄最終変動）中は、図 8 8 ( b ) に示したチャンスタイム終了時の演出画面が表示される。図 8 8 ( b ) に示した例は、確変状態が終了した後に第 2 確変状態、或いは通常状態、即ち、確変状態の終了に伴い、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行する場合におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示したものであって、主表示領域 D m 1 には、普通図柄の低確率状態が設定されることを示すための「チャンスタイム終了後は引き戻しモード突入」のコメントが表示される。そして、普通図柄の高確率状態が継続している期間、即ち、特図 2 保留を獲得し易い期間中に特図 2 保留を上限まで獲得することを促す遊技案内態様として、副表示領域 D s に「右打ちして保留を貯めてね」のコメントが表示されると共に、主表示領域 D m の右下側に獲得済みの特図 2 保留数を示すため小表示領域 D m 9 が形成される。

10

#### 【 0 4 5 4 】

小表示領域 D m 9 には、獲得可能な特図 2 保留の上限数と、獲得済みの特図 2 保留数と、を遊技者に報知可能な保留アイコンが表示され、1 個目の特図 2 保留に対応して第 1 保留アイコン h 1、2 個目の特図 2 保留に対応して第 2 保留アイコン h 2、3 個目の特図 2 保留に対応して第 3 保留アイコン h 3、4 個目の特図 2 保留に対応して第 4 保留アイコン h 4 が表示される。図 8 8 ( b ) では、特図 2 保留を 3 個獲得している状態であるため、第 1 保留アイコン h 1、第 2 保留アイコン h 2、第 3 保留アイコン h 3 が獲得済みを示すための表示態様（図では黒色）で表示され、第 4 保留アイコン h 4 は未獲得であることを示すための表示態様（図では白色）で表示されている。これにより、特図 2 保留を上限まで獲得できたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、小表示領域 D m 9 に表示される 4 つの保留アイコンが全て獲得済みとなった場合、即ち、確変状態における特別図柄最終変動中に上限数（4 個）の特図 2 保留を獲得した場合には、これ以上右打ち遊技を継続しても新たな特図 2 保留を獲得できない点と、確変状態における特別図柄最終変動であることから、確変状態中に特図 2 保留が消化されない点と、から、これ以上右打ち遊技を継続しても遊技者に有利となる特典を付与することが出来ない状況となるため、小表示領域 D m 9 には、特図 2 保留を上限数獲得したことを示すための表示態様（例えば、「MAX」）が表示されると共に、小表示領域 D m 4 に表示されている「右打ち」の文字を特図 2 保留を上限数獲得するよりも前の表示態様と異ならせ、右打ち遊技の必要性が低い表示態様（例えば、文字の大きさを小さくする）を表示するように構成している。これにより、遊技者に対して、無駄に右打ち遊技を継続させ難くすることができる。

20

30

#### 【 0 4 5 5 】

引き戻しモードとは、普通図柄の低確率状態（通常状態、第 2 確変状態）において第 2 特別図柄抽選が実行される期間に対応して設定される演出である。本第 2 制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において実行される第 2 特別図柄抽選にて時短当選し得るように構成している。つまり、引き戻しモード中は、大当たり当選だけで無く、時短当選の可能性がある特別図柄抽選が実行されるため、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される可能性を高めることができる。次に、図 8 9 を参照して、引き戻しモード中に実行される演出の内容について説明をする。図 8 9 ( a ) は、引き戻しモードの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、図 8 9 ( b ) は、引き戻しモード中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。引き戻しモードが設定されると、図 8 9 ( a ) に示した通り、獲得している特図 2 保留数に

40

50

対応した数の宝箱 8 1 0 a ~ 宝箱 8 1 0 d が表示され、第 2 特別図柄変動に合わせて宝箱を開放する演出が実行される。そして、対応する第 2 特別図柄の抽選結果を示すための表示態様が宝箱の中から出現する演出が実行される。引き戻しモードの開始時には、副表示領域 D s に引き戻しモード中の演出内容を説明するための案内態様として「宝箱から「V」が出たら大当たり、「時」が出たら時短ゲット」のコメントと、「宝箱を開ける」のコメントが表示される。

#### 【 0 4 5 6 】

なお、本第 2 制御例では、引き戻しモード中に実行される第 2 特別図柄変動の変動時間が、引き戻しモード中に実行された第 2 特別図柄変動回数に関わらず決定されるように構成されており、1 回の第 2 特別図柄変動の変動期間に対して、1 個の宝箱を開放する演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、引き戻しモード中に実行される全ての第 2 特別図柄変動の変動時間を用いて 1 個の宝箱を開放する演出を実行可能に構成し、引き戻しモード中に実行される第 2 特別図柄変動にて 1 個でも抽選結果が大当たりまたは時短当選している場合に、その抽選結果を示すための演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第 2 特別図柄変動の変動回数を遊技者に分かり難くすることができる。また、本第 2 制御例では、実際に時短抽選が実行される通常状態と、時短抽選が実行されない第 2 確変状態と、の何れの遊技状態が設定された場合にも、即ち、確変状態から普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第 2 確変状態）へと移行した場合に、引き戻しモードが設定されるように構成している。つまり、第 2 確変状態が設定されている場合の引き戻しモードでは、演出結果として宝箱から「時」が出現することが無い演出が実行されることになる。このように、時短抽選を実行可能な遊技状態と、時短抽選を実行不可能（し難い）遊技状態とで、同一の演出（引き戻しモード）を実行するように構成することで、引き戻しモードの演出結果として、時短当選を示す演出結果が表示され易い引き戻しモードと、表示されにくい引き戻しモードと、を予め設定することができる。この場合、今回設定された引き戻しモードが時短当選を示す演出結果が表示されやすい引き戻しモード（有利引き戻しモード）であるか、時短当選を示す演出結果が表示され難い引き戻しモード（不利引き戻しモード）であるかを、遊技者に示唆することが可能となる。

#### 【 0 4 5 7 】

本第 2 制御例では、引き戻しモード中に表示される背景の種別に応じて、今回実行される引き戻しモードが有利引き戻しモードであるか否かを遊技者に示唆可能に構成しており、図 8 9 ( a ) に示した表示画面には、有利引き戻しモードの可能性が高いことを示唆するための背景種別として「天国」を模した背景画像が表示されている。つまり、本第 2 制御例では、既に獲得済みの特図 2 保留に対応する特別図柄抽選の結果を先読みすること無く（事前判定すること無く）、設定されている遊技状態に応じて引き戻しモードの背景種別を決定可能に構成している。このように構成することで、どの背景種別の背景画像が表示されたとしても、時短当選、或いは、大当たり当選の可能性を残し易くすることができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。そして、引き戻しモード中に時短当選した場合には、図 8 9 ( b ) に示した演出が実行される。図 8 9 ( b ) は、引き戻しモード中における 3 回目の第 2 特別図柄抽選にて時短当選した場合に表示される表示内容の一例を示した図であり、既に 2 回の第 2 特別図柄変動が実行されたことを示すための履歴表示態様としてバツ印が付された宝箱 8 1 0 a と、宝箱 8 1 0 b とが表示され、実行中の第 2 特別図柄変動（3 回目の第 2 特別図柄変動）の抽選結果が時短当選であることを示す表示態様が宝箱 8 1 0 c の中から出現する演出が実行され、抽選結果が時短当選であり、付与される時短回数が「1 0 0 0 0 回」、即ち、実質、次回大当たり当選するまで時短状態（普通図柄の高確率状態）が付与されることを示すための表示態様として「「時」× 1 0 0 0 0」が表示される。また、主表示領域 D m の右下側には、実行中の第 2 特別図柄変動も含めて、引き戻しモード中に実行されえる第 2 特別図柄抽選の残回数を分かり易く報知することができる。

#### 【 0 4 5 8 】

次に、引き戻しモード中に実行された第2特別図柄抽選で時短当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。本第2制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合のほうが、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて確変状態が設定される場合に比べて普通図柄の高確率状態が継続する期間（普通高確期間）が長く設定され易く（普通高確期間が終了し難く）なるように構成している。具体的には、時短当選した場合の一部において、特別図柄変動の実行回数が大当たり当選すること無く10000回に到達するまで普通高確期間が継続する時短状態（ロング時短）を設定可能に構成している。そして、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選で時短当選し、ロング時短が設定された場合には、図90（a）に示した演出画面が表示される。図90（a）は、ロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図である。ロング時短が設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が10000回に到達するよりも前に、特別図柄抽選で大当たり当選することが殆どであるため、図90（a）に示した通り、ロング時短が設定された場合には、普通図柄の高確率状態が継続する普通高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「無限（図では記号で表示）」が小表示領域Dm7に表示される。このように構成することで、遊技者に対して、普通高確期間の残期間を気にすること無く時短状態中の遊技を行わせることができると共に、小表示領域Dm7の表示領域として5桁の数字を表示可能な領域を設ける必要が無くなるなり、小表示領域Dm7を小さくすることができるため、主表示領域Dmの表示領域を他の演出に有効に活用することができる。そして、副表示領域Dsには、実質、次回の大当たり当選まで時短状態（普通高確期間）が継続することを遊技者に案内するための案内態様として「次の大当たりまで右打ちでサクサク消化だ」のコメントが表示される。

#### 【0459】

ここで、ロング時短が設定された場合は、確率的に実質次回大当たり当選まで時短状態が継続するまで時短状態が継続することが殆どであるが、万が一、ロング時短が設定されてから大当たり当選すること無く特別図柄変動の回数が10000回を超えた場合には、普通高確期間が終了してしまい、表示画面にて表示された内容と、実際の遊技内容とが異なり、遊技者に不信感を与えてしまうことになるため、ロング時短が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、9850回）を超えた場合には、ロング時短中の表示画面を異ならせるように構成している。図90（b）は、ロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が9900回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。図90（b）に示した通り、ロング時短が設定されてからの特別図柄変動回数が所定回数を超えた場合には、小表示領域Dm7に普通高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「残り100回」が表示され、主表示領域Dmには、キャラクタ801が疲れた表情で走る演出態様が表示される。このように構成することで、実質次回大当たりまで時短状態が継続し得る普通高確期間が設定された場合であっても、実際に普通高確期間が終了し得る状況が発生した場合には、具体的な残期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。次に、図91を参照して、チャンスタイム終了後に時短状態が設定される場合の演出内容について説明をする。図91は、チャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。上述した通り、確変大当たりの種別として、大当たりD5が設定された場合には、確変状態から時短状態へと移行し、時短状態から通常状態へと遊技状態が移行する。そして、時短状態中は準備タイム演出が実行される。この準備タイムは、時短状態が設定されている期間、実行される演出であって、時短状態における特別図柄最終変動の期間中には、上述した図88（b）に示した確変状態における特別図柄最終変動と同様に特図2保留を上限まで獲得することを促す態様が表示される。

#### 【0460】

次に、引き戻しモード中に表示される背景種別の内容について、図92（a）を参照して説明をする。図92（a）は、引き戻しモード中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図である。図92（a）に示した通り、本第2制御例では、引き戻しモード中の背景種別として4つの背景（天国、夜、夕、昼）を表示可能に構成してい

る。そして、表示された背景の種別に応じて今回の引き戻しモード中における特典（大当たり、時短当選）の期待度を遊技者に示唆可能に構成している。詳細な説明は図 102 を参照して後述するが、本第 2 制御例では、引き戻しモードを設定する場合（確変状態から第 2 確変状態、或いは通常状態へと移行する場合）に、獲得済みの特図 2 保留数と、移行後の遊技状態の種別と、保留内の大当たり当選、時短当選の有無と、に基づいて 4 つのモード種別の中から 1 のモード種別を決定可能に構成し、決定されたモード種別に対応させた背景種別を引き戻しモード中の背景として表示可能に構成している。

#### 【0461】

引き戻しモード中のモード種別は、特典付与の期待度が異なるように規定されており、遊技者に最も有利なモード A から、遊技者に最も不利なモード D までの 4 つのモード種別を有している。「モード A」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が極めて高いモードであって、対応する背景種別として「天国」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、天国を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。次いで、「モード B」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が 2 番目に高いモードであって、対応する背景種別として「夜」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、夜を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が 2 番目に高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。「モード C」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が 3 番目に高いモードであって、対応する背景種別として「夕」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、夕方を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が若干高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。最後に「モード D」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が低いモードであって、対応する背景種別として「昼」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、昼を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が低い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。

#### 【0462】

なお、本第 2 制御例では、引き戻しモード突入時における特図 2 保留数が上限数では無い場合には、高モードのモード種別が選択されないように構成している。さらに、引き戻しモード突入時における特図 2 保留数が上限数では無い場合には、引き戻しモード中に実行される第 2 特別図柄抽選にて時短抽選が実行されるか否かを判別すること無くモード種別を決定するように構成している。つまり、引き戻しモードのモード種別を予測し易くするためには、特図 2 保留数を上限数獲得した状態で引き戻しモードへと移行する必要がある。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態が設定されている状態において特図 2 保留を上限数まで獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図 92 (b) を参照して、引き戻しモード中に実行される第 2 特別図柄変動の抽選結果を示すための示唆態様について説明をする。図 92 (b) は、引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である、図 92 (b) に示した通り、引き戻しモード中の示唆態様としては、後述する示唆態様選択テーブル 222 d b (図 103 参照) を参照して、宝箱 (図 89 参照) の表示態様を可変させたり、宝箱を開放するまでの間にキャラクタ 801 の表示態様を可変させたりする示唆態様 (示唆 A ~ 示唆 D) が設定される。具体的には、当該変動における大当たり当選、或いは時短当選の期待度に応じて示唆種別として「示唆 A」, 「示唆 B」を設定可能に構成され、設定されている遊技状態に応じて示唆種別として「示唆 C」, 「示唆 D」を設定可能に構成されている。

#### 【0463】

「示唆 A」が選択された場合には、引き戻しモード中 (図 89 (b) 参照) において表示される宝箱 810 c の表示態様として、通常とは異なる色 (金色) の宝箱が表示される

。この「示唆 A」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。「示唆 B」が選択された場合には、引き戻しモード中（図 8 9（b）参照）において表示される宝箱 8 1 0 c の表示態様として、通常よりも大きな宝箱が表示される。この「示唆 B」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。なお、「示唆 A」が選択されたほうが「示唆 B」が選択された場合よりも大当たり又は時短当選している可能性が高くなるように構成している。「示唆 C」、及び「示唆 D」が選択された場合には、引き戻しモード中（図 8 9（b）参照）において表示されるキャラクタ 8 0 1 が装飾品を備えた表示態様が表示され、通常とは異なる態様でキャラクタ 8 0 1 が表示される。そして表示される装飾品の種別に応じて現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆される。「示唆 C」が選択された場合には、図 8 9（b）に示した通り、キャラクタ 8 0 1 に天使の輪を模した装飾品 8 0 1 w が表示され、現在設定されている遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆し、「示唆 D」が選択された場合には、キャラクタ 8 0 1 の頭上にチャンスの文字を模したアイコンが表示されることで遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆する。なお、「示唆 C」が選択されたほうが「示唆 D」が選択された場合よりも通常状態が設定されている可能性が高くなるように構成している。

10

#### 【 0 4 6 4 】

このように、本第 2 制御例では、引き戻しモードが設定される時点における遊技状況に応じて引き戻しモードのモード種別が決定され、且つ、引き戻しモード中に実行される特別図柄変動に対して示唆態様が決定されるように構成している。そしてモード種別と示唆態様の種別とを複合的に判別することにより現在の遊技状況を遊技者により正確に予測させることが可能となる。よって、遊技者に対して実行されている様々な演出の態様に興味を持たせることができる。

20

#### 【 0 4 6 5 】

< 第 2 制御例におけるゲームフローについて >

次に、図 9 3 を参照して、本第 2 制御例におけるゲームフローについて説明をする。図 9 3 は、本第 2 制御例におけるゲームフロー、即ち、遊技状態の移行の流れを模式的に示した図である。図 9 3 に示した通り、本第 2 制御例では、遊技状態として、通常状態（特図 1 通常、特図 2 通常）、時短状態（第 1 時短、第 2 時短）、確変状態、第 2 確変状態の遊技状態を設定可能に構成しており、特別図柄抽選における大当たり判定の結果、及び、時短当選判定の結果に応じて様々な遊技状態を設定可能に構成している。

30

#### 【 0 4 6 6 】

< 第 2 制御例における電氣的構成について >

次に、図 9 4 から図 1 0 3 を参照して、本第 2 制御例における電氣的構成について説明をする。図 9 4 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。なお、本第 2 制御例における電氣的構成のうち、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成（図 2 1 参照）と同一の内容については、その説明を一部省略する。主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 1 1 0 では、M P U 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

40

#### 【 0 4 6 7 】

50

主制御装置 110 では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 37 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 83 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 における表示の設定といったパチンコ機 10 の主要な処理を実行する。そして、RAM 203 には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図 95 を参照して、主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等について説明する。図 95 は、主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 37 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 83 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 における表示の設定などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。特別図柄の抽選や、第 1 図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第 1 当たり乱数カウンタ C1 と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第 1 当たり種別カウンタ C2 と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ (C3) と、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 と、時短当選時における時短種別を選択するために使用する時短種別選択カウンタ CC1 が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第 2 当たり乱数カウンタ C4 が用いられ、第 2 当たり乱数カウンタ C4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。

#### 【0468】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理 (図 40 参照) の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理 (図 51 参照) の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM 203 には、4 つの保留エリア (保留第 1 ~ 第 4 エリア) からなる第 1 球口 64 への入球に対応する第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a と、4 つの保留エリア (保留第 1 ~ 第 4 エリア) からなる第 2 入球口 640 への入球に対応する第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b と、が設けられており、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a には、第 1 入球口 64 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止種別選択カウンタ C3、及び変動種別カウンタ CS1 時短種別選択カウンタ CC1 の各値がそれぞれ格納され、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b には、第 2 入球口 640 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止種別選択カウンタ C3、及び、変動種別カウンタ CS1、時短種別選択カウンタ CC1 の各値が格納される。そして、特別図柄の始動条件 (変動条件) が成立した場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a の保留第 1 エリアに格納されている各種値、或いは、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b の保留第 1 エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

#### 【0469】

なお、本制御例では、特別図柄の種別が 2 種類 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を 1 種類としても良い。そして、第 1 特別図柄の始動条件 (変動条件)、或いは、第 2 特別図柄の始動条件 (変動条件) が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第 1 エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機 10 であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) を有するパチンコ機 10 であれば、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に (並行して) 実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エ



リア（第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第2制御例では、特別図柄の抽選結果として、大当たり当選しなかった場合に時短当選し得るように、大当たり当選の判定値と、時短当選の判定値と、を異ならせているが、これに限ること無く、大当たり当選の判定値と時短当選の判定値との少なくとも一部を重複させるように構成しても良い。このように構成することで、取得した判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）によって、大当たり当選のみ、時短当選のみ、大当たり当選と時短当選の重複当選の抽選結果を遊技者に提供することができる。この場合、重複当選した場合のほうが、何れか一方に当選した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成すると良く、例えば、重複当選したことに基づいて設定される時短状態を、他の当選に基づいて設定される時短状態よりも終了させ難くするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して重複当選することを期待させながら遊技を行わせることができる。

10

#### 【0470】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れに加え、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、当たり遊技を実行すること無く時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置110のRAM203内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。また、1の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選、小当たり当選、時短当選、外れの4つの抽選結果に当選可能に構成しても良いし、特別図柄種別に基づいて、特別図柄抽選で当選し得る特典を異ならせるように構成しても良い。

20

30

#### 【0471】

この場合、例えば、第1特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、時短当選と、を規定し、第2特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、小当たり当選と、を規定するように構成し、且つ、同一の遊技状態が設定されている場合に、遊技者が遊技球を発射させる方向を選択することで（左打ち遊技、右打ち遊技を選択することで）、実行される特別図柄抽選の種別を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり当選以外の特典（付加特典）の種別を選択させることが可能となる。さらに、本制御例のRAM203には、4つの保留エリア（保留第1エリア）からなるスルーゲート67への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア203bが設けられており、普通図柄保留球格納エリア203bには、スルーゲート67への入球タイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC4、及び普図変動種別カウンタCS2の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア20

40

50



3 b の保留第 1 エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図 9 5 を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ～ 8 9 9 ）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ～ 8 9 9 の値を取り得るカウンタの場合は 8 9 9 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。

#### 【 0 4 7 2 】

また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ～ 8 9 9 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ～ 8 9 9 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 5 1 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a に、第 2 入球口 6 4 0 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄抽選で時短当選となる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d a によって設定された時短当選となる乱数の値と一致する場合に、時短当選と判定する。ここで、図 9 7 ( a ) を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a について説明する。図 9 7 ( a ) は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a は、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

#### 【 0 4 7 3 】

具体的には、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a には、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図 9 7 ( a ) に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「 0 ～ 2 」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「 3 ～ 8 9 9 」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「 0 ～ 1 4 」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「 1 5 ～ 8 9 9 」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a の更新範囲は「 0 ～ 8 9 9 」の 9 0 0 個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は 1 / 3 0 0 （ 9 0 0 個のうち 3 個 ）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は 1 / 6 0 （ 9 0 0 個のうち 1 5 個 ）となる。なお、本制御例では、2 種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、3 種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で 4 種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように 3 種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の 2 種類の抽選結果に加え「時短当選」が判定されるように構成している。

ここで、図 9 7 ( c ) を参照して、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e について説明する。図 9 7 ( a ) は、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e は、特別図柄の抽選において、時短当選と判別される乱数値 ( 判定値 ) が規定されたテーブルである。

#### 【 0 4 7 4 】

具体的には、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e には、時短当選と判定される判定値を特別図柄種別、及び遊技状態に応じて異ならせて規定している。図 9 7 ( a ) に示した通り、特別図柄種別として第 1 特別図柄に対しては、時短当選に対応する判定値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) が規定されていない。また、特別図柄種別として第 2 特別図柄に対しては、遊技状態が通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) である場合のみ時短当選に対応する判定値が規定されており、それ以外の遊技状態 ( 確変状態、第 2 確変状態、時短状態 ) である場合には、時短当選に対応する判定値が規定されていない。遊技状態として通常状態が設定されている場合に実行される第 2 特別図柄抽選に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「 5 1 ~ 2 0 0 」が時短当選判定値として規定されており、それ以外の値 ( 「 3 ~ 5 0 , 2 0 1 ~ 8 9 9 」 ) が外れの判定値として規定されている。なお、詳細な説明は後述するが、この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a を参照して実行された大当たり判定の結果が「外れ」であった場合に参照されるものであるため、通常状態において実行される第 2 特別図柄抽選の抽選結果が大当たりと判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ( 「 0 ~ 2 」 ) 以外の値を取得している場合に参照されることになる。よって、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a の更新範囲は「 0 ~ 8 9 9 」の 9 0 0 個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は  $1 / 3 0 0$  ( 9 0 0 個のうち 3 個 ) となり、時短当選と判定される確率は  $1 / 6$  ( 9 0 0 個のうち 1 5 0 個 ) となる。つまり、通常状態において実行される第 2 特別図柄抽選は、大当たり当選する確率が  $3 / 9 0 0$ 、時短当選する確率が  $1 5 0 / 9 0 0$ 、外れ確率が  $7 4 7 / 9 0 0$  となり、通常状態において実行される第 1 特別図柄抽選 ( 外れ確率  $8 9 7 / 9 0 0$  ) に対して、外れ当選し難い ( 特典が付与され易い ) 特別図柄抽選となる。

#### 【 0 4 7 5 】

なお、本制御例では、特定の遊技状態 ( 通常状態 ) であり、且つ、特定の特別図柄種別 ( 第 2 特別図柄 ) の特別図柄抽選でのみ時短当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、何れの特別図柄種別に対しても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。さらに、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合でも時短当選の判定を実行可能に構成しても良く、例えば、普通図柄の低確率状態 ( 第 2 確変状態 ) が設定されている状態で実行される第 2 特別図柄抽選においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード ( 図 8 9 参照 ) 中に実行される第 2 特別図柄抽選では必ず時短当選の判定 ( 時短抽選 ) を実行させることができる。この場合、通常状態中に実行される時短抽選と、第 2 確変状態中に実行される時短抽選と、で時短当選と判定される確率 ( 時短当選確率 ) を異なせると良く、例えば、通常状態が設定されている場合のほうが、第 2 確変状態が設定されている場合よりも時短当選し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が第 2 確変状態 ( 特別図柄の高確率状態 ) よりも低い通常状態 ( 特別図柄の低確率状態 ) において、時短当選確率を高めることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、通常状態よりも第 2 確変状態のほうが、時短当選確率を高めるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率に設定されている遊技状態 ( 特別図柄の高確率状態 ) において、時短当選する確率も高めることができるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選よりも、第 2 確変状態中に実行される特別図柄抽選のほうが、何らかの特典 ( 大当たり、時短 ) が付与される抽選結果となる確率 ( 外れに当選しない確率 ) を高めることができる。

#### 【 0 4 7 6 】

さらに、本第2制御例では、特定の遊技状態であり、且つ、特定の特別図柄抽選が実行される場合にのみ時短抽選を実行可能に構成しているため、時短当選確率は常に固定されているが、異なる条件下（特別図柄種別、遊技状態）において時短抽選が実行されるように構成した場合には、時短抽選の成立契機に合わせて時短当選確率を異ならせるように構成しても良い。また、時短抽選の成立契機だけでは無く、例えば、遊技状態が可変されること無く実行された特別図柄変動の変動回数が所定回数を越えた場合に、時短当選確率を高めるように構成しても良い。これに加えて、第3の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置650を「大当たり5」よりも短い期間（1ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかつた場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。

10

#### 【0477】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」と「時短当選」の3種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第4の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置650を「大当たり」よりも短い期間（1ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかつた場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第1当たり乱数テーブル202aに「小当たり」に対応する第1当たり乱数カウンタC1の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、1つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

20

30

#### 【0478】

第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1当たり種別選択テーブル202dcを参照して大当たり当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図98(a)を参照して大当たり種別選択テーブル202ddの内容について説明をする。図98(a)は、大当たり種別選択テーブル202ddに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図98(a)に示した通り、この大当たり種別選択テーブル202ddは、第1特

40

50

別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 d d 1 と、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 d d 2 と、を有している。まず、図 9 8 ( b ) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 d d 1 の内容について説明をする。図 9 8 ( b ) は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 d d 1 に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 d d 1 は、第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。なお、各データテーブルに規定されている詳細な内容については上述したため省略する。

#### 【 0 4 7 9 】

図 9 5 に戻り説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (つまり 1 9 8 ) に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様 (変動時間) が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 により第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するメイン処理 (図 5 1 参照) が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタ C S 1 の値 (乱数値) から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d b (図 9 9 参照) は、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 内に設けられている。ここで、図 9 9 を参照して変動パターン選択テーブル 2 0 2 d b の内容について説明をする。図 9 9 ( a ) は変動パターン選択テーブル 2 0 2 d b に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 9 9 ( a ) に示した通り、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d b には、遊技状態として通常状態、或いは第 2 確変状態を設定している状態で用いられる通常・第 2 確変用テーブル 2 0 2 d b 1 と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル 2 0 2 d b 2 と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン (変動時間) を異ならせることができる。

#### 【 0 4 8 0 】

次に、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d b に規定されている各テーブルの詳細な内容について、図 9 9 ( b ) 及び図 1 0 0 ( a ) を参照して説明をする。図 9 9 ( b ) は通常・第 2 確変用テーブル 2 0 2 d b 1 に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常・第 2 確変用テーブル 2 0 2 d b 1 は、遊技状態として通常状態、或いは第 2 確変状態、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。また、特別図柄の抽選結果が時短当選 (外れの一部) である場合には、特別図柄の抽選結果が外れ (時短当選以外) である場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合と同一の変動時間が選択され易くなるように規定している。

#### 【 0 4 8 1 】

まず、図 9 9 ( b ) を参照して、通常・第 2 確変用テーブル 2 0 2 d b 1 について説明する。図 9 9 ( b ) は、この通常・第 2 確変用テーブル 2 0 2 d b 1 の規定内容を示した図である。この通常・第 2 確変用テーブル 2 0 2 d b 1 には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタ C S 1 の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別 (図柄種別) が第 1 特別図柄 (特図 1) で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 」の場合は、変動パターンとして変動時間

が 30 秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 30 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「20～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒のスーパー（リーチ）が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「170～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 55 秒の S P（リーチ）が規定されている。つまり、変動時間が 30 秒と同一であっても、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に応じて、異なる変動パターンを選択可能に構成している。このように主制御装置 110 にて同一の変動時間に対して異なる変動パターンを選択可能に構成することで、変動パターンを示すコマンドを受信した音声ランプ制御装置 113 側にて変動演出を決定するための処理を簡略化することができる。

10

#### 【0482】

なお、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて基本時間に加え、加算時間を付加可能に構成しても良く、加算時間を付加可能に構成した場合には、基本時間と加算時間とを合算した合算時間を変動時間として設定し、その基本時間と加算時間とを示すコマンドと、を出力するように構成する。この場合、付加される加算時間を決定する際に、変動種別選択カウンタ C S 1 の値を用いても良いし、加算時間を選択するために用いる専用のカウンタの値を取得するように構成しても良い。そして選択された基本時間（例えば、30 秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間とを示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置 113 に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第 3 図柄の種別）を設定するように構成すると良い。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列 Z 2 の第 3 図柄の種別を、常に特定の第 3 図柄（本制御例では数字の 1 を付した第 3 図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させることなく、様々な第 3 図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、図柄種別が特図 1 で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～179」の場合は、変動パターンとして変動時間が 8 秒の外れが規定されており、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「180～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒のリーチ外れが規定されている。一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第 2 特別図柄（特図 2）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～149」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 30 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「150～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 55 秒の S P（リーチ）が規定されている。

20

30

#### 【0483】

当否判定結果が外れ（時短）、即ち、当否判定結果が時短当選であって、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 30 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「170～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 55 秒の S P（リーチ）が規定されている。当否判定結果が外れであって、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～19」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒のリーチ外れが規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「20～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 8 秒の外れが規定されている。次に、図 100（a）を参照して、確変・時短用テーブル 202 d b 2 の内容について説明をする。図 100（a）は、確変・時短用テーブル 202 d b 2 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル 202 d b 2 は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態と、特別図柄の種別と、変動

40

50

回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本第2制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本第2制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する第1時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第2時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。

10

#### 【0484】

そして、大当たり種別に応じて第1時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数（時短回数）を異ならせており、例えば、大当たり種別として大当たりA5、B5が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が60回に到達した場合に第1時短終了条件が成立し（時短回数60回）、大当たりC5が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が56回に到達した場合に第1時短終了条件が成立し（時短回数56回）、大当たりD5が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が65回に到達した場合に第1時短終了条件が成立（時短回数65回）するように構成している。加えて、本第2制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合（外れの場合）の一部において、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能（時短当選可能）に構成しており、時短当選した場合に設定される時短種別によって、第1時短終了条件を異ならせている。例えば、時短種別として時短Aが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が10000回に到達した場合に第1時短終了条件が成立（時短回数10000回）し、時短Bが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が100回に到達した場合に第1時短終了条件が成立（時短回数100回）するように構成している。そして、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、遊技状態、及び、時短種別に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態や時短種別に対応させた変動演出を実行させ易くすることができる。

20

#### 【0485】

具体的には、図100(a)に示した通り、時短種別が「大当たり後時短」、即ち、大当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が設定された場合は、特別図柄変動回数が「1回～60回」の期間は、特別図柄の種別に関わらず、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタCS1の値に関わらず変動時間が「15秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～189」の範囲に対して、変動時間が「5秒」の変動パターン（ショート変動）が、「190～198」の範囲に対して、変動時間が「15秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。さらに、特別図柄変動回数が「61回～65回」の期間は、特別図柄の種別、抽選結果、取得した変動種別選択カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が「5秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。ここで、特別図柄変動回数が「61回～65回」の期間が参照される場合は、大当たり種別として大当たりD5が設定された場合、即ち、確変状態が終了した後に5回転の時短状態が設定される場合である。この時短状態中は、準備タイム（図91参照）の演出が実行される期間であり、当否判定結果に関わらず常に一定の変動時間（5秒）が設定される。よって、準備タイム全体の期間を固定することができるため、引き戻しモードが設定されるまでの残期間を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図91を参照して準備タイム中の表示画面について上述したが、図91に示した表示態様に加え、準備タイムの残期間（秒数）を報知可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図2保留数が、準備タイム（時短状態）を終了させる条件を満たした場合に、時短状態中に実行可能な特別図柄の残変動回数に5秒を加えた時間を表示画面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、準備タイムが終了し引き戻し

30

40

50

モードが設定されるタイミングを遊技者により分かり易く報知することができる。

【 0 4 8 6 】

さらに、準備タイムの残期間を報知可能に構成した場合には、報知されている残期間のうち、時短状態中における特別図柄最終変動に対応する期間、即ち、獲得した特図 2 保留が時短状態中に新たに消費されないことが確定している期間に該当する範囲を遊技者に予め示唆可能な演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、準備タイム中における特別図柄の最終変動が実行される期間を遊技者に分かり易く報知することができる。一方、設定されている時短種別が「時短 A」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図 1（第 1 特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「20 秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図 2（第 2 特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「1 回～99 回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず変動時間が「15 秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～189」の範囲に対して、変動時間が「5 秒」の変動パターン（ショート変動）が、「190～198」の範囲に対して、変動時間が「15 秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「100 回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「10 秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。さらに、特別図柄変動回数が「101 回～200 回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「2 秒」の変動パターン（超短変動）が規定され、特別図柄変動回数が「201 回～1000 回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「0.5 秒」の変動パターン（特殊短変動）が規定されている。

【 0 4 8 7 】

また、設定されている時短種別が「時短 B」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図 1（第 1 特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「20 秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図 2（第 2 特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「1 回～99 回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず変動時間が「15 秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～189」の範囲に対して、変動時間が「5 秒」の変動パターン（ショート変動）が、「190～198」の範囲に対して、変動時間が「15 秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「100 回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「10 秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。上述した通り、本第 2 制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合（大当たり遊技を介さずに時短状態が設定された場合）には、設定される時短種別に関わらず、特別図柄変動が 100 回実行されるまで共通の内容で変動パターンが選択されるように構成している。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて設定されている時短種別を遊技者に把握され難くすることができる。さらに、100 回目の特別図柄変動に対しては、特別図柄抽選の結果に関わらず、変動時間が 10 秒の変動パターンが選択されるように構成している。ここで、本第 2 制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に、時短種別として時短 A、或いは時短 B を設定可能に構成しており、時短 A が設定された場合には時短回数 10000 回が設定され、時短 B が設定された場合には時短回数 100 回が設定されるように構成している。

【 0 4 8 8 】



そして、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、100回目の特別図柄変動の変動期間を用いて、時短状態が終了するか否か（時短種別が時短Aであるか時短Bであるか）を示唆するための演出（継続演出）を実行するように構成している。つまり、何れの時短種別が設定されている場合であっても、且つ、当該変動の抽選結果が何れであっても、固定秒数（10秒）の変動パターンが選択されるため、継続演出を実行し易くすることができる。また、時短Aが設定された場合には、最大で10000回の特別図柄抽選が実行されるまで時短状態が継続することになるが、時短状態中は特別図柄の低確率状態が設定されているため特別図柄抽選で大当たり当選する確率は通常状態と同一である。よって、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易い時短状態において、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が実行され続ける場合がある。この場合、時短状態中は右打ち遊技によって第2入球口640へと頻繁に遊技球を入球させて賞球を獲得することが出来るため、遊技者の持ち玉が大きく減少する事態は発生し難いが、次に大当たり当選するまでの期間が間延びしてしまい遊技時間に制限のある遊技者が時短状態中に遊技を断念せざるを得ない事態が発生してしまう虞があった。そこで、本第2制御例では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が増加するほど、短い変動期間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中において大当たり当選すること無く多くの特別図柄抽選が実行される場合における遊技の時間効率を高めることができる。また、時短状態が設定されてから所定回数（100回）の特別図柄抽選が実行されるまでの期間は、短縮変動時間が選択され難くなるように構成しているため、複数回の当り遊技が短時間で実行されてしまい、短時間で遊技者に過剰に多くの賞球が提供されてしまうことを抑制することができる。

#### 【0489】

図95に戻り説明を続ける。第2当り乱数カウンタC4は、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり299）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当り乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当り乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当り乱数カウンタC4の値は、本制御例ではタイマ割込処理（図40参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203cに格納される。なお、第2当り乱数テーブル202cの構成については、上述した第1制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。時短種別選択カウンタCC1は、特別図柄抽選で時短当選した場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。時短種別選択カウンタCC1の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本制御例のパチンコ機10における時短種別選択カウンタCC1の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した時短種別選択カウンタCC1の値を用いて、時短種別選択テーブル202dfを参照して時短当選した場合の時短種別を選択するように構成している。ここで、図100（b）を参照して時短種別選択テーブル202dfの内容について説明をする。

#### 【0490】

図100（b）は、時短種別選択テーブル202dfに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択テーブル202dfには、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタCC1の値が「0～89」の範囲に対して時短種別「時短A」が規定されており、「90～99」の範囲に対して時短種別「時短B」が規定されている。ここで、時短種別として「時短A」が設定された場合には、時短カウンタ203hの値に10000が設定



され、「時短 B」が設定された場合には、時短カウンタ 203 h の値に 100 が設定される。つまり、時短 A は時短回数 10000 回の時短状態となり、時短 B は時短回数 100 回の時短状態となる。図 9 4 に戻り説明を続ける。ROM 202 は、図 9 5 に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図 9 6 (a) を参照して、本第 2 制御例のパチンコ機 10 における主制御装置 110 の ROM 202 の内容について説明をする。図 9 6 (a) は、本制御例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の ROM 202 の内容を模式的に示した模式図である。図 9 6 (a) に示した通り、本制御例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の ROM 202 は、第 1 当たり乱数テーブル 202 d a、変動パターン選択テーブル 202 d b、第 2 当たり乱数テーブル 202 d c、大当たり種別選択テーブル 202 d d、時短当たり乱数テーブル 202 d e、時短種別選択テーブル 202 d f を少なくとも有している。なお、第 1 当たり乱数テーブル 202 a、変動パターン選択テーブル 202 b、第 2 当たり乱数テーブル 202 c、大当たり種別選択テーブル 202 d、時短当たり乱数テーブル 202 d e、時短種別選択テーブル 202 d f については、図 9 5 に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

10

#### 【0491】

図 9 4 に戻り、説明を続ける。RAM 203 は、図 9 5 に図示した各種カウンタのほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図 5 1 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 5 0 参照）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 4 9 参照）が即座に実行される。また、RAM 203 は、図 9 6 (b) に示すように、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b、普通図柄保留球格納エリア 203 c、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203 e、普通図柄保留球数カウンタ 203 f、遊技状態格納エリア 203 g、時短カウンタ 203 h、確変カウンタ 203 i、大当たり開始フラグ 203 j、大当たり中フラグ 203 k、その他メモリエリア 203 z を有している。なお、上述した各格納エリア、及び各カウンタ、各フラグの内容は、上述した第 1 制御例と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

30

40

#### 【0492】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、その他装置 228、枠ボタン 22 などがそれぞれ接続されている。その他装置 228 には、パチンコ機 10 に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 114 へ通知する。また、音声ランプ制

50

御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。ここで、後面画像とは、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置 2 2 8 へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン 2 2 への操作内容に対応した音声を音声出力装置 2 2 6 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン 2 2 への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 2 2 7 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

#### 【 0 4 9 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示制御装置 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、表示制御装置 1 1 4 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 2 2 6 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 2 2 7 の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 に規定されている内容について説明をする。本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 は、上述した第 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2（図 2 8（a）参照）に対して、通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 b と、確変中演出選択テーブル 2 2 2 c と、連続予告実行選択テーブル 2 2 2 d と、V 報知実行選択テーブル 2 2 2 e と、ボタン操作時演出選択テーブル 2 2 2 f を削除し、引き戻しモード選択テーブル 2 2 2 d a と、示唆態様選択テーブル 2 2 2 d b と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【 0 4 9 4 】

引き戻しモード選択テーブル 2 2 2 d a は、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で普通図柄の高確率状態を終了させる終了条件（時短終了条件）が成立した場合に設定される遊技状態（通常状態、第 2 確変状態）に対応させて実行される演出モードである引き戻しモードにおけるモード種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、確変状態において時短終了条件が成立した場合の特図 2 保留数（第 2 特別図柄の保留記憶数）と、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値と、保留内（特図 2 保留内）大当たりの有無、保留内（特図 2 保留内）時短当選の有無、演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応させて 4 種類のモード種別（背景）が規定されている。具体的には、特図 2 保留数が「4」、即ち、上限数の特図 2 保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値が「4」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0～49」の範囲に対して「モード A」が、「50～99」の範囲に対して「モード B」が規定されている。また、保留内大当たりが「無」で、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0～79」の範囲に対して「モード B」が、「80～99」の範囲に対して「モード A」が規定され、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0～19」の範囲に対して「モード B」が、「20～59」の範囲に対して「

モードC」が、「60～99」の範囲に対して「モードD」が規定されている。また、特図2保留数が「4」、即ち、上限数の特図2保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ223dbの値が「0」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～59」の範囲に対して「モードB」が、「60～99」の範囲に対して「モードC」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対して「モードC」が、「80～99」の範囲に対して「モードB」が規定されている。

#### 【0495】

一方で、特図2保留数が「1～3」、即ち、上限数の特図2保留を獲得していない状態では、時短抽選回数カウンタ223dbの値に関わらず、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して「モードB」が、「20～59」の範囲に対して「モードC」が、「60～99」の範囲に対して「モードD」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して「モードB」が、「50～99」の範囲に対して「モードD」が規定されており、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して「モードB」が、「20～99」の範囲に対して「モードD」が規定されている。詳細な内容は、図92(b)を参照して上述したため、その説明を省略するが、引き戻しモード選択テーブル222daを参照して選択される4種類のモード種別(モードA～モードD)は、遊技者への特典付与期待度を異ならせるように規定されており、モードAが最も遊技者に有利なモード種別(引き戻しモード中に特典(大当たり、時短当選)が付与される期待度が最も高い)となり、モードBが次に有利なモード種別となり、次いで、モードC、モードDの順で特典付与期待度が低くなるように各モード種別が選択されるよう、引き戻しモード選択テーブル222daの内容が規定されている。さらに、確変状態が終了するタイミングにおける特図2保留数に応じて、選択されるモード種別を大きく異ならせるように構成しており、確変状態が終了するタイミングにおける特図2保留数が上限数では無い場合には、時短抽選回数カウンタ223dbの値や、特図2保留内の先読み結果(大当たり、時短当選の有無)に関わらず、最も遊技者に有利となるモード種別(モードA)が選択されない(され難くなる)ように構成している。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選の抽選結果を予測しようと、遊技者に対して特図2保留数が上限数となるように積極的に右打ち遊技を実行させることができる。

#### 【0496】

示唆態様選択テーブル222dbは、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動に対応する変動演出において表示される示唆態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されているモード種別と、当該変動の抽選結果と、演出カウンタ223fの値とに対応させて異なる種別の示唆態様が規定されている。次に、図101(b)を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223について説明する。図101(b)に示すように、音声ランプ制御装置113のRAM223には、コマンド記憶領域223a、入賞情報格納エリア223b、特別図柄保留球数カウンタ223c、特図変動開始フラグ223d、停止種別選択フラグ223e、演出カウンタ223f、従状態設定エリア223g、普通図柄保留球数カウンタ223h、時短中カウンタ223da、時短抽選回数カウンタ223db、モード種別格納エリア223dc、ロング時短中フラグ223dd、初回設定フラグ223de、その他メモリエリア223zが少なくとも設けられている。なお、コマンド記憶領域223a、入賞情報格納エリア223b、特別図柄保留球数カウンタ223c、特図変動開始フラグ223d、停止種別選択フラグ223e、演出カウンタ223f、従状態設定エリア223g、普通図柄保留球数カウンタ223hの内容については、上述した第1制御例の内容と同一であるためその詳細な説明を省略する。時短中カウンタ223daは、時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定さ

れる期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後、或いは、時短当選した特別図柄変動の停止表示後に）、予め定められた値が設定される。そして、時短中カウンタ223daの値が1以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が1減算され、時短中カウンタ223daの値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ223daの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

#### 【0497】

時短抽選回数カウンタ223dbは、普通図柄の低確率状態（通常状態、第2確変状態）中に実行される第2特別図柄抽選のうち、通常状態中に実行され得る第2特別図柄抽選の回数、即ち、時短当選し得る第2特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、普通図柄の確率状態が高確率状態から低確率状態へと移行する際に獲得している特図2保留数と、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行した場合に設定される遊技状態（通常状態、第2確変状態）とに基づいて値が設定される。具体的には、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図116のS9102：No）、或いは、確変状態から第2確変状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図119のS9402：Yes）に実行される引き戻しモード設定処理（図117のS9104参照）において、獲得済みの特図2保留に基づいて通常状態中に実行される（され得る）第2特別図柄抽選の回数が特定され、特定した回数を示す値が時短抽選回数カウンタ223dbの値に設定される。そして、引き戻しモード選択テーブル222daを参照して、引き戻しモードのモード種別を選択する際に参照される。また、引き戻しモード中において第2特別図柄抽選が実行される場合において、時短抽選カウンタ223dbの値が読み出され、1よりも大きい値が設定されていると判別された場合には、第2特別図柄抽選が実行される毎にその値が1減算される（図121のS9607参照）。

#### 【0498】

つまり、本第2制御例では、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図2保留を普通図柄の低確率状態が設定された後に実行する場合に、設定されている遊技状態に関わらず同一態様の演出を実行するように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第2確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されるように構成し、実行中の第2特別図柄抽選の抽選結果として時短当選が表示され得る遊技状態であるか否かを遊技者に容易に判別させ難くするように構成している。このように構成することで、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第2確変状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して、時短当選に期待しながら遊技を行わせることができる。さらに、実際に時短当選し得る特別図柄抽選の実行回数を判別し、その判別結果に基づいて引き戻しモードのモード種別を選択可能に構成している。このように構成することで、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第2確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されながらも、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者に予測させるための要素（モード種別）を提供することができるため、現在設定されている遊技状態が時短当選の可能性のある遊技状態であるかをいち早く判別したい遊技者に対して、実行中の演出の内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。モード種別格納エリア223dcは、引き戻しモード選択テーブル222daを参照して選択されたモード種別を格納するための格納エリアである。このモード種別格納エリア223dcに格納された情報（モード種別）は、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に読み出される。そして、引き戻しモードが終了した場合に、格納されている情報がクリアされる。

#### 【0499】

ロング時短中フラグ223ddは、長期間（特別図柄変動10000回）の時短状態が

設定されたことを示すためのフラグであって、長期間の時短状態（時短種別「時短 A」）が設定された場合にオンに設定され、時短状態が終了した場合にオフに設定される。このロング時短中フラグ 2 2 3 d d の設定状況は、残時短回数（普通図柄の高確率状態の残期間）を示すための表示態様を決定する際に参照される。具体的には、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動に対応する特図 2 演出態様を決定する場合において（図 1 2 1 の S 9 6 1 3 : Y e s ）、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンに設定されているかを判別し（図 1 2 1 の S 9 6 1 5 ）、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンに設定されていない場合は（図 1 2 1 の S 9 6 1 5 : N o ）、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の小表示領域 D m 7 に表示されている残回数を減算表示するための表示用コマンドを設定する（図 1 2 1 の S 9 6 1 4 ）。一方、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンに設定されている場合は（図 1 2 1 の S 9 6 1 5 : Y e s ）、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 5 0 未満であることを判別し（図 1 2 1 の S 9 6 1 6 ）、1 5 0 未満では無いと判別した場合は（図 1 2 1 の S 9 6 1 6 : N o ）、図 9 0 ( a ) に示した通り、小表示領域 D m 7 に「無限」が表示されている状態であるため、残時短回数を減算表示する処理をスキップし、1 5 0 未満であると判別した場合は（図 1 2 1 の S 9 6 1 6 : Y e s ）、小表示領域 D m 7 の表示態様を「無限」から「1 4 9」へと切り替えるための演出態様を決定する（図 1 2 1 の S 9 6 1 7 ）。初回設定フラグ 2 2 3 d e は、引き戻しモード中に実行される第 2 特別図柄抽選のうち、初回の第 2 特別図柄抽選が実行済であることを示すためのフラグであって、引き戻しモード中に実行される初回の第 2 特別図柄変動に対応する特図 2 演出態様を決定した後、オンの設定される（図 1 2 1 の S 9 6 0 5 参照）。そして、引き戻しモード中に実行される第 2 特別図柄変動に対応する特図 2 演出態様を設定する際に参照され、初回設定フラグ 2 2 3 d e がオンに設定されていると判別した場合は（図 1 2 1 の S 9 6 0 2 : Y e s ）、初回の特図 2 演出態様を設定するための処理（図 1 2 1 の S 9 6 0 3 , S 9 6 0 4 ）がスキップされる。

#### 【 0 5 0 0 】

< 第 2 制御例のパチンコ機 1 0 における制御処理内容について >

次に、図 1 0 4 から図 1 2 2 を参照して、本第 2 制御例のパチンコ機 1 0 における各種制御処理の内容について説明をする。本第 2 制御例では、上述した第 1 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図 1 0 4 から図 1 1 3 を参照して、本第 2 制御例における主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理について説明をする。本第 2 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、特別図柄変動処理（図 4 1 の S 1 0 4 参照）に代えて、特別図柄変動処理（図 1 0 4 の S 1 0 4 ）を、特別図柄大当たり判定処理（図 4 2 の S 2 0 8 ）に代えて特別図柄判定処理（図 1 0 5 の S 2 5 1 参照）を、特別図柄変動パターン選択処理（図 4 3 の S 2 0 9 ）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 7 の S 2 5 2 ）を、更新処理（図 4 4 の S 2 2 1 ）に代えて更新処理（時 2 5 6 の S 2 5 3 ）を、始動入賞処理（図 4 5 の S 1 0 5 ）に代えて始動入賞処理（図 1 1 0 の S 1 9 5 ）を、先読み処理（図 4 6 の S 6 1 3 ）に代えて先読み処理（図 1 1 1 の S 6 5 3 ）を、大当たり制御処理（図 5 2 の S 1 8 0 4 ）に代えて大当たり制御処理（図 1 1 2 の S 1 8 9 4 参照）を、大当たり終了処理（図 5 4 の S 1 9 1 0 参照）に代えて大当たり終了処理（図 1 1 3 の S 8 4 0 3 参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図 1 0 4 を参照して、特別図柄変動処理（図 1 0 4 の S 1 0 4 ）の処理内容について説明をする。図 1 0 4 は、特別図柄変動処理（S 1 0 4 ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（S 1 0 4 ）では、上述した特別図柄変動処理（図 4 1 の S 1 0 4 参照）に対して、特別図柄変動を開始させる際に実行する処理の一部と、特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行する処理の一部を変更した点で相違している。

#### 【 0 5 0 1 】

具体的には、特別図柄変動処理（S 1 0 4）が実行されると、上述した特別図柄変動処理（図 4 1 の S 1 0 4 参照）と同一の S 2 0 1 ~ S 2 0 7 , S 2 1 0 ~ S 2 1 3 の処理を実行する。そして、S 2 0 7 の処理、或いは、S 2 1 3 の処理を終えると、特別図柄判定処理（S 2 5 1）を実行し、その後、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 5 2）を実行し、本処理を終了する。また、特別図柄変動の変動時間が経過したと判別した場合は（S 2 1 4 : Y e s）、上述した特別図柄変動処理（図 4 1 の S 1 0 4 参照）と同一の S 2 1 6 ~ S 2 2 0 の処理を実行し本処理を終了すると共に、S 2 1 7 の処理において、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（S 2 1 7 : N o）、更新処理を実行し（S 2 5 3）、その後、時短設定処理を実行し（S 2 5 4）、S 2 2 0 の処理へと移行する。次に、図 1 0 5 を参照して、特別図柄判定処理（S 2 5 1）の処理内容について説明をする。図 1 0 5 は、特別図柄判定処理（S 2 5 1）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（S 2 5 1）は、上述した第 1 制御例の特別図柄大当たり判定処理（図 4 2 の S 2 0 8）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（時短抽選処理）が実行される。特別図柄判定処理（S 2 5 1）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（S 8 0 0 1）、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a に基づいて抽選結果を取得し（S 8 0 0 2）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（S 8 0 0 3 : Y e s）、特別図柄の抽選結果を大当たり設定し（S 8 0 0 4）、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C 2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S 8 0 0 5）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 8 0 0 3 : N o）、時短抽選処理を実行し（S 8 0 0 6）、本処理を終了する。

#### 【 0 5 0 2 】

ここで、時短抽選処理（S 8 0 0 6）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第 2 制御例では、特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（S 8 0 0 3）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、1 回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図 1 0 6 を参照して、時短抽選処理（S 8 0 0 6）の処理内容について説明をする。図 1 0 6 は、時短抽選処理（S 8 0 0 6）の内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S 8 0 0 6）では、現在の遊技状況が時短抽選（時短当選判定）を実行可能な遊技状況であるかを判別し、実行可能であると判別した場合に時短当選判定を実行する処理が行われる。時短抽選処理（S 8 0 0 6）が実行されるとまず、今回の対象（抽選対象）が特図 2（第 2 特別図柄）であるかを判別し（S 8 1 0 1）、特図 2 であると判別した場合は（S 8 1 0 1 ; Y e s）、遊技状態格納エリアに格納されている現在の遊技状態を読み出し（S 8 1 0 2）、読み出した遊技状態が通常状態であるかを判別する（S 8 1 0 3）。S 8 1 0 3 の処理において、通常状態であると判別した場合に（S 8 1 0 3 : Y e s）、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（S 8 1 0 4）、時短当選しているかを判別し（S 8 1 0 5）、時短当選していると判別した場合は（S 8 1 0 5 : Y e s）、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C 2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（S 8 1 0 6）、本処理を終了する。

#### 【 0 5 0 3 】

一方、S 8 1 0 1 の処理において、今回の対象が特図 2 ではない（第 1 特別図柄である）と判別した場合は（S 8 1 0 1 : N o）、S 8 1 0 3 の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は（S 8 1 0 3 : N o）、或いは、S 8 1 0 5 の処理において時短当選していない（S 8 1 0 5 : N o）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C 2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示す

る特別図柄の外れ図柄をセットし（S 8 1 0 7）、本処理を終了する。つまり、本第 2 制御例では、特別図柄抽選において時短当選判定を実行するための実行条件として、当該特別図柄抽選で大当たり当選していないこと、第 2 特別図柄抽選であること、通常状態が設定されていることが規定されている。このように、時短当選判定を実行可能な条件を設けることにより、特別図柄抽選の実行状況に応じて、大当たり判定のみを実行する場合と、大当たり判定と時短当選判定とを実行する場合とを創出することができる。よって、状況に応じて 1 回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を異ならせることができる。また、本第 2 制御例では、確変状態、時短状態、といった通常状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（例えば 6 0 回）を超えた場合に終了し通常状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が所定回数実行された場合において、時短当選判定の実行条件が成立し易くすることができる、よって、特別図柄抽選が大当たり当選すること無く所定回数実行された場合には、所定回数実行される前よりも 1 回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を高めることができる。このように構成することで、所定期間大当たり当選していない遊技者に対して遊技意欲が極端に低下してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【0504】

次に、図 1 0 7 を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 5 2）について説明をする。図 1 0 7 は、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 5 2）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 5 2）では、まず、特別図柄判定処理（図 1 0 5 の S 2 5 1）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S 8 2 0 1）。S 8 2 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（S 8 2 0 1 : Y e s）、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（S 8 2 0 2）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し（S 8 2 0 3）、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、第 2 確変状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d b を読み出す（S 8 2 0 4）。そして、S 8 2 0 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 8 2 0 4 の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d b とに基づいて変動パターンを選択し（S 8 2 0 5）、S 8 2 0 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（S 8 2 0 6）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S 8 2 0 7）、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し（S 8 2 0 8）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（S 8 2 0 9）、本処理を終了する。S 8 2 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

20

30

40

#### 【0505】

一方、S 8 2 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（S 8 2 0 1 : N o）、次に、時短抽選結果（時短当選判定結果）が時短当選であるかを判別し（S 8 2 0 9）、時短当選であると判別した場合は（S 8 2 0 9 : Y e s）、時短種別選択テーブル 2 0 2 d f を参照して時短種別を決定し（S 8 2 1 0）、S 8 2 0 3 の処理へ移行する。また、S 8 2 0 9 の処理において時短当選していないと判別した場合は（S 8 2 0 9 : N o）、S 8 2 1 0 の処理をスキップして S 8 2 0 3 の処理へ移行する。次に、図 1 0 8 を参照して、更新処理（S 2 5 3）の処理内容について説明をする。図 1 0 8 は、更新処理（S 2 5 3）の処理内容を示したフローチャートである。この、更新

50

処理（Ｓ２５３）では、上述した、更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同様の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次に、図１０９を参照して、時短設定処理（Ｓ２５４）の処理内容について説明をする。図１０９は、時短設定処理（Ｓ２５４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ２５４）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Ｓ２５４）が実行されると、まず、今回の抽選結果が時短当選であるかを判別し（Ｓ８３５１）、時短当選であると判別した場合に（Ｓ８３５１：Ｙｅｓ）、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ８３５２）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Ｓ８３５３）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８３５４）、本処理を終了する。一方、Ｓ８３５１の処理において、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８３５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【０５０６】

つまり、本第２制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。次に、図１１０を参照して始動入賞処理（Ｓ１９５）の処理内容について説明をする。図１１０は、始動入賞処理（Ｓ１９５）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１９５）では、上述した始動入賞処理（図４５のＳ１０５参照）に対して、各特別図柄保留球格納エリアに格納するカウンタ値の種別に時短種別選択カウンタＣＣ１の値を追加した点（Ｓ６５１，Ｓ６５２）と、先読み処理（Ｓ６５３）を実行する点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。次いで、図１１１を参照して先読み処理（Ｓ６５３）の処理内容について説明をする。図１１１は、先読み処理（Ｓ６５３）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理（Ｓ６５３）が実行されると、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値を読み出す（Ｓ７５０）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ７０２）。

20

30

#### 【０５０７】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７５１）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、次いで、時短当選かを判別し（Ｓ７５２）、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ７５２：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７５２の処理におい

40

50



て時短当選と判別した場合は ( S 7 5 2 : Y e s ) 、当該保留変動時が通常状態であることを判別し ( S 7 5 3 ) 、通常状態であると判別した場合は ( S 7 5 3 : Y e s ) 、読み出した各種カウンタ値に基づいて、時短当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し ( S 7 5 4 ) 、本処理を終了する。

#### 【 0 5 0 8 】

ここで、 S 7 0 4 、 S 7 0 5 、或いは S 7 5 4 の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報 ( 当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報 ) に加え、共通情報として、 S 7 0 1 の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 5 1 参照 ) にて実行される外部出力処理 ( S 1 8 0 1 ) によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて ( 例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して ) 表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果 ( 大当たり当否、時短当選当否 ) を示唆したりする演出 ( 先読み演出 ) を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が 1 つ ( 特別図柄の低確率状態 ) しかないため、入賞コマンドに設定する情報 ( 当否判定結果 ) を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数 ( 特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態 ) 有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりや時短当選であることを事前判別した場合のみ大当たりや時短当選を示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

#### 【 0 5 0 9 】

さらに、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納 ( 記憶 ) されている保留記憶 ( 入賞情報 ) に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。また、本制御例では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に新たな保留記憶 ( 入賞情報 ) が格納 ( 記憶 ) された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置 1 1 0 の先読み処理において、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に新たに格納 ( 記憶 ) された入賞情報 ( 保留記憶 ) の内容 ( 各カウンタ値 ) を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析 ( 当否判定結果の予測 ) するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理 ( 当否判定結果の予測 ) が実行されないため、パチンコ機 1 0 にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができ

10

20

30

40

50

る。

#### 【 0 5 1 0 】

次に、図 1 1 2 を参照して、大当たり制御処理 ( S 1 8 9 4 ) の処理内容について説明する。図 1 1 2 は、大当たり制御処理 ( S 1 8 9 4 ) の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理 ( S 1 8 9 4 ) では、上述した大当たり制御処理 ( 図 5 2 の S 1 8 0 4 参照 ) に対して、新たなラウンドの開始タイミングと判別した場合 ( S 1 9 0 5 : Y e s ) に実行する処理を、特定入賞口の開放を設定し ( S 8 4 0 1 )、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する ( S 8 4 0 2 ) 点と、大当たりの終了タイミングであると判別した場合 ( S 1 9 0 9 : Y e s ) に、大当たり終了処理 ( S 8 4 0 3 ) を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。次に、図 1 1 3 を参照して、大当たり制御処理 ( 図 1 1 2 の S 1 8 9 4 参照 ) にて実行される大当たり終了処理 ( S 8 4 0 3 ) の処理内容について説明する。図 1 1 3 は、大当たり終了処理 ( S 8 4 0 3 ) の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理 ( S 8 4 0 3 ) が実行されると、現在実行中お大当たり種別を特定し ( S 8 5 0 1 )、特定した大当たり種別に対応する値 ( 時短終了条件 ) を、確変カウンタ 2 0 3 i、時短カウンタ 2 0 3 h に設定し ( S 8 5 0 2 )、確変カウンタ 2 0 3 i、時短カウンタ 2 0 3 h の値に対応する遊技状態を遊技状態格納エリアに設定し ( S 8 5 0 3 )、設定した確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値、遊技状態を示す状態コマンドを設定し ( S 8 5 0 4 )、大当たり中フラグをオフに設定し ( S 8 5 0 5 )、本処理を終了する。

10

20

#### 【 0 5 1 1 】

次に、図 1 1 4 から図 1 2 2 を参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理内容について説明をする。本第 2 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、コマンド判定処理 ( 図 5 9 の S 4 1 1 2 参照 ) に代えてコマンド判定処理 ( 図 1 1 4 の S 4 1 8 2 ) を、状態コマンド受信処理 ( 図 6 0 の S 4 2 0 2 参照 ) に代えて、状態コマンド受信処理 ( 図 1 1 5 の S 4 2 8 2 ) を、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 の S 4 9 0 3 参照 ) に代えて、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 1 2 0 の S 4 9 8 3 ) を、特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 8 の S 4 9 0 7 参照 ) に代えて、特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照 ) を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図 1 1 4 は、コマンド判定処理 ( 図 1 1 4 の S 4 1 8 2 ) を示したフローチャートである。図 1 1 4 に示した通り、コマンド判定処理 ( 図 1 1 4 の S 4 1 8 2 ) では、上述したコマンド判定処理 ( 図 5 9 の S 4 1 1 2 参照 ) に対して、状態コマンド受信処理を状態コマンド受信処理 ( S 4 2 8 2 ) に代えている点で相違し、それ以外は同一である。図 1 1 5 は、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 8 2 ) を示したフローチャートである。図 1 1 5 に示した通り、この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 8 2 ) では、主制御装置 1 1 0 から受信した状態コマンドに基づいて、新たに設定された遊技状態を判別し、その判別結果に基づいた各種演出を設定するための処理が実行される。状態コマンド受信処理 ( S 4 2 8 2 ) では、まず、遊技状態に変更があるか判別する ( S 9 0 0 1 )。遊技状態に変更がないと判別した場合には ( S 9 0 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 9 0 0 1 の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には ( S 9 0 0 1 : Y e s )、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている情報をシフトし、今回主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに対応する遊技状態を従状態設定エリア 2 2 3 g に設定する ( S 9 0 0 2 )。

30

40

#### 【 0 5 1 2 】

次に、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであるか判別する ( S 9 0 0 3 )。今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には ( S 9 0 0 3 : Y e s )、通常状態演出設定処理を実行し ( S 9 0 0 4 )、本処理を終了する。通常状態演出設定処理 ( S 9 0 0 4 ) の詳細な説明については、図 1 1 6 を参照し、後述する。一方、S 9 0 0 3 の処理において、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には ( S 9 0 0 3 : N o )、S 9 0 0

50

5 の処理に移行する。S 9 0 0 5 の処理では、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別する (S 9 0 0 5)。今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には (S 9 0 0 5 : Y e s)、時短状態演出設定処理を実行し (S 9 0 0 6)、本処理を終了する。時短状態演出設定処理 (S 9 0 0 6) の詳細な説明については、図 1 1 8 を参照して後述する。一方、S 9 0 0 5 の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には (S 9 0 0 5 : N o)、S 9 0 0 7 の処理に移行する。S 9 0 0 7 の処理では、今回受信したコマンドが第 2 確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する (S 9 0 0 7)。今回受信したコマンドが第 2 確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には (S 9 0 0 7 : Y e s)、第 2 確変状態演出設定処理を実行し (S 9 0 0 8)、本処理を終了する。第 2 確変状態演出設定処理 (S 9 0 0 8) の詳細な説明については、図 1 1 9 を参照し後述する。一方、S 9 0 0 7 の処理において、今回受信したコマンドが第 2 確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には (S 9 0 0 7 : N o)、S 9 0 0 9 の処理に移行する。

10

#### 【 0 5 1 3 】

S 9 0 0 9 の処理では、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する (S 9 0 0 9)。確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には (S 9 0 0 9 : Y e s)、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 0 3 d a の値に設定し (S 9 0 1 0)、本処理を終了する。一方、S 9 0 0 9 の処理において、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には (S 9 0 0 9 : N o)、そのまま本処理を終了する。図 1 1 6 は、通常状態演出設定処理 (S 9 0 0 4) を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理 (S 9 0 0 4) は、状態コマンド受信処理 (図 1 1 5 の S 4 2 8 2 参照) において、通常状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この通常状態演出設定処理 (S 9 0 0 4) では、図 1 1 6 に示した通り、通常状態が設定される前の遊技状態が第 2 確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、第 2 確変状態では無い場合、即ち、確変状態、或いは時短状態から通常状態へと移行したと判別した場合は、引き戻しモード (引き戻しゾーン) に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。通常状態演出設定処理 (S 9 0 0 4) では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態の読み出しを実行する (S 9 1 0 1)。次に、S 9 1 0 1 の処理で読み出した変更前の遊技状態は、第 2 確変状態であるか判別する (S 9 1 0 2)。変更前の遊技状態が第 2 確変状態であると判別した場合には (S 9 1 0 2 : Y e s)、第 1 通常モードに対応する演出モード用の表示コマンドを設定し (S 9 1 0 3)、本処理を終了する。一方、S 9 1 0 2 の処理において、読み出した変更前の遊技状態が第 2 確変状態ではないと判別した場合には (S 9 1 0 4 : N o)、引き戻しモード設定処理を実行し (S 9 1 0 4)、本処理を終了する。引き戻しモード設定処理 (S 9 1 0 4) の詳細な説明については、図 1 1 7 を参照し、後述する。

20

30

#### 【 0 5 1 4 】

図 1 1 7 は、引き戻しモード設定処理 (S 9 1 0 4) を示したフローチャートである。この引き戻しモード設定処理 (S 9 1 0 4) では、図 1 1 7 に示した通り、図 8 9 に示した演出画面に関わる表示態様 (演出態様) を示すための表示用コマンドを設定するための様々な処理が実行される。引き戻しモード設定処理 (S 9 1 0 4) では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態の読み出しを実行する (S 9 2 0 1)。次に、第 2 特別図柄に保留球があるか判別する (S 9 2 0 2)。第 2 特別図柄に保留球があると判別した場合には (S 9 2 0 2 : Y e s)、通常状態中に実行される第 2 特別図柄の抽選回数を特定する (S 9 2 0 3)。次に、S 9 2 0 3 の処理において特定した通常状態中に実行される第 2 特別図柄の抽選回数の値を時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b に設定する (S 9 2 0 4)。次に、第 2 特別図柄の保留数と、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値と、特図 2 保留情報とを用いて、引き戻しモード選択テーブル 2 2 2 d a (図 1 0 2 参照) を参照して、モード種別を決定し (S 9 2 0 5)、S 9 2 0 5 の処理において決定したモー

40

50

ド種別を、モード種別格納エリア 2 2 3 d c に格納し ( S 9 2 0 6 )、本処理を終了する。一方、S 9 2 0 2 の処理において、第 2 特別図柄に保留球がないと判別した場合には ( S 9 2 0 2 : N o )、第 1 通常モードに対応する演出モード用表示コマンドを設定し ( S 9 2 0 7 )、本処理を終了する。図 1 1 8 は、時短状態演出設定処理 ( S 9 0 0 6 ) を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理 ( S 9 0 0 6 ) は、状態コマンド受信処理 ( 図 1 1 5 の S 4 2 8 2 参照 ) において、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この時短状態演出設定処理 ( S 9 0 0 6 ) では、図 1 1 8 に示した通り、時短状態が設定される前の遊技状態が確変状態である場合は準備タイム ( 図 9 1 参照 ) に対応する表示態様 ( 演出態様 ) を設定するための処理を実行し、通常状態である場合は、時短状態に突入したことを示すための表示態様や、ロング時短に対応する延長タイム ( 図 9 0 参照 ) に対応する表示態様 ( 演出態様 ) を設定するための処理を実行する。

10

#### 【 0 5 1 5 】

時短状態演出設定処理 ( S 9 0 0 6 ) では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態を実行する ( S 9 3 0 1 )。次に、S 9 3 0 1 の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する ( S 9 3 0 2 )。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には ( S 9 3 0 2 : Y e s )、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 9 3 0 3 )、本処理を終了する。一方、S 9 3 0 1 の処理において読み出した変更前の遊技状態は、確変状態ではないと判別した場合には ( S 9 3 0 2 : N o )、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する ( S 9 3 0 4 )。変更前の遊技状態は通常状態ではないと判別した場合には ( S 9 3 0 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には ( S 9 3 0 4 : Y e s )、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定し ( S 9 3 0 5 )、今回設定される時短種別は、時短 A であるか判別する ( S 9 3 0 6 )。S 9 3 0 6 の処理において、今回設定される時短種別は時短 A であると判別した場合には ( S 9 3 0 6 : Y e s )、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d をオンに設定し ( S 9 3 0 7 )、延長タイムに対応する演出態様を示すためのコマンドを設定し ( S 9 3 0 8 )、本処理を終了する。一方、今回設定される時短種別は時短 A ではないと判別した場合には ( S 9 3 0 6 : N o )、本処理を終了する。図 1 1 9 は、第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 0 8 ) を示したフローチャートである。この第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 0 8 ) は、状態コマンド受信処理 ( 図 1 1 5 の S 4 2 8 2 参照 ) において、第 2 確変状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 0 8 ) では、図 1 1 9 に示した通り、第 2 確変状態が設定される前の遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、確変状態である場合は、引き戻しモード ( 引き戻しゾーン ) に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。

20

30

#### 【 0 5 1 6 】

第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 0 8 ) では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態の読み出しを実行する ( S 9 4 0 1 )。次に、S 9 4 0 1 の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する ( S 9 4 0 2 )。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には ( S 9 4 0 2 : Y e s )、引き戻しモード設定処理 ( 図 1 1 7 の S 9 1 0 4 参照 ) を実行し ( S 9 4 0 3 )、そのまま本処理を終了する。一方、S 9 4 0 2 の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には ( S 9 4 0 2 : N o )、そのまま本処理を終了する。図 1 2 0 は、特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 8 3 ) を示すためのフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 8 3 ) では、実行される第 1 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 8 3 ) では、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 より大きいかが判別する ( S 9 5 0 1 )。時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 9 5 0 1 : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を 1 減算し ( S 9 5 0 2 )、減算後の時短中カウンタ 2 2

40

50

3 d a の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 9 5 0 3 )、S 9 5 0 4 の処理に移行する。一方、S 9 5 0 1 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 より大きい値ではないと判別した場合には ( S 9 5 0 1 : N o ) S 9 5 0 2 ~ S 9 5 0 3 の処理をスキップし、S 9 5 0 4 の処理に移行する。S 9 5 0 4 の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 9 5 0 4 )、本処理を終了する。図 1 2 1 は、特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 8 7 ) を示すためのフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 8 7 ) では、図 1 2 1 に示した通り、第 2 特別図柄抽選が実行される遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。

#### 【 0 5 1 7 】

特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 8 7 ) では、まず、現在の遊技状態が通常状態、又は、第 2 確変状態であるか判別する ( S 9 6 0 1 )。現在の遊技状態が通常状態、又は、第 2 確変状態であると判別した場合には ( S 9 6 0 1 : Y e s )、初回設定フラグ 2 2 3 d e はオンであるか判別する ( S 9 6 0 2 )。初回設定フラグ 2 2 3 d e はオンではないと判別した場合には ( S 9 6 0 2 : N o )、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値に基づいて、引き戻しゾーン中に実行される第 2 特別図柄の抽選回数を決定し ( S 9 6 0 3 )、決定した第 2 特別図柄の抽選回数に対応する演出態様を決定する ( S 9 6 0 4 )。次に、初回設定フラグ 2 2 3 d e をオンに設定し ( S 9 6 0 5 )、S 9 6 0 6 の処理に移行する。一方、S 9 6 0 2 の処理において、初回設定フラグ 2 2 3 d e がオンであると判別した場合には ( S 9 6 0 2 : Y e s )、S 9 6 0 3 ~ S 9 6 0 5 の処理をスキップして S 9 6 0 6 の処理に移行する。S 9 6 0 6 の処理では、示唆態様選択テーブル 2 2 2 d b ( 図 1 0 3 参照 ) を参照して、示唆態様を決定する ( S 9 6 0 6 )。次に、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値を 1 減算し ( S 9 6 0 7 )、減算後の時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 0 であるか判別する ( S 9 6 0 8 )。減算後の時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 0 であると判別した場合には ( S 9 6 0 8 : Y e s )、引き戻しゾーン最終変動に対応する演出態様を決定し ( S 9 6 0 9 )、初回設定フラグ 2 2 3 d e をオフに設定する ( S 9 6 1 0 )。そして、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 9 6 1 1 )、本処理を終了する。一方、S 9 6 0 8 の処理において、減算後の時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 9 6 0 8 : N o )、S 9 6 0 9 ~ S 9 6 1 0 の処理をスキップし、上述した S 9 6 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 0 5 1 8 】

一方、S 9 6 0 1 の処理において、通常状態、又は、第 2 確変状態ではないと判別した場合には ( S 9 6 0 1 : N o )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を 1 減算する ( S 9 6 1 2 )。次に、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する ( S 9 6 1 3 )。現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合、即ち、確変状態であると判別した場合には ( S 9 6 1 3 : Y e s )、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 9 6 1 4 )、チャンスタイム中演出設定処理を実行し ( S 9 6 1 9 )、上述した S 9 6 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。チャンスタイム中演出設定処理 ( S 9 6 1 9 ) の詳細な説明については、図 1 2 2 を参照して後述する。一方、S 9 6 1 3 の処理において、時短状態であると判別した場合には ( S 9 6 1 3 : Y e s )、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンであるか判別する ( S 9 6 1 5 )。ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンではないと判別した場合には ( S 9 6 1 5 : N o )、上述した S 9 6 1 4 の処理に移行する。一方、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンであると判別した場合には ( S 9 6 1 5 : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 5 0 より少ない値であるかを判別する ( S 9 6 1 6 )。S 9 6 1 6 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 5 0 より少ない値であると判別した場合には ( S 9 6 1 6 : Y e s )、残時短回数を示すための演出態様を決定し ( S 9 6 1 7 )、上述した S 9 6 1 4 の処理に移行する。一方、S 9 6 1 6 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 5 0 より少ない値ではないと判別した場合には ( S 9 6 1 6 : N o ) 次回大当たり当選まで時短状態が継続することを示す表示用コマンドを設定し ( S 9 6 1 8 )、チャンスタイム中演出設定処理 ( S 9 6 1 9 ) に移行する。図 1 2 2 は、チャンスタイム中演出設定処理 ( S 9 6 1 9 )

を示すためのフローチャートである。この、チャンスタイム中演出設定処理（S 9 6 1 9）は、特図 2 演出態様設定処理（図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照）において、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、図 1 2 2 に示した通り、残期間表示の表示態様を更新するための処理が実行される。

#### 【 0 5 1 9 】

チャンスタイム中演出設定処理（S 9 6 1 9）では、まず、特図 2 演出態様設定処理（図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照）の S 9 6 1 2 の処理において減算した時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 であるか判別する（S 9 7 0 1）。減算後の時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 であると判別した場合には（S 9 7 0 1 : Y e s）、特図 2 保留を貯めさせるための案内態様を含む演出態様を決定し（S 9 7 0 2）、次に、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンであるか判別する（S 9 7 0 3）。S 9 7 0 3 の処理において、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンであると判別した場合には（S 9 7 0 3 : Y e s）、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d をオフに設定し（S 9 7 0 4）、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（S 9 7 0 5）、本処理を終了する。一方、S 9 7 0 1 の処理において、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 ではない（S 9 7 0 1 : N o）、或いは、S 9 7 0 3 の処理において、ロング時短中フラグ 2 2 3 d b がオンではないと判別した場合には（S 9 7 0 3 : N o）、上述した S 9 7 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 0 5 2 0 】

< 第 2 制御例の第 1 変形例 >

次に、図 1 2 3 から図 1 2 9 を参照して、上述した第 2 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 2 制御例では、通常状態が設定されている場合に実行される第 2 特別図柄抽選でのみ時短当選し得るように構成していた。これに対して、本第 1 変形例では、通常状態が設定されている場合に実行される第 1 特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。上述した第 2 制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第 2 特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。しかしながら、上述した第 2 制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第 1 変形例では、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

#### 【 0 5 2 1 】

さらに、上述した第 2 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。これに対して、本第 1 変形例では、第 1 特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数 1 回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第 2 特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つま

り、本第1変形例では、上述した第2制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第1特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第2特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。さらに、詳細な説明は省略するが、本第1変形例では、時短状態中に実行される第1特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第1変形例では、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第1特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数1回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図2保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

10

#### 【0522】

<第2制御例の第1変形例の演出内容について>

図123～図125を参照して、第2制御例の第1変形例のパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。まず、上述した第2制御例では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が所定期間（例えば、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が60回変動されて、60回目の特別図柄変動が停止するまでの期間）設定され、普図高確期間中には第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）を獲得可能であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定された場合に、普図高確期間中に獲得した特図2保留に基づいて実行される第2特別図柄抽選（特図2抽選）の抽選結果が大当たり当選でなかった場合にのみ時短判定が実行され、時短判定によって時短当選した場合に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される構成であった。なお、特図2保留とは、第2入球口640に遊技球が入球した場合に、既に特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が変動中である場合に、第2特別図柄の抽選権利が保留されることであり、その抽選権利は最大4個まで保留（保留記憶）される。第2制御例では、通常状態が設定されている場合には、普通図柄の当たり確率が低確率であるため、時短状態に比べて普通図柄抽選（普図抽選）において当たり当選し難く、電動役物640aが開放状態となる普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難いことから、第2入球口640に遊技球を入球させることが困難に構成されており、通常状態において特図2抽選が実行されるのは、上述のように、大当たり遊技終了後に設定される普図高確期間中に特図2保留を獲得し、特図高確期間および普図高確期間終了後に通常状態が設定された場合に、特図2保留が存在する場合のみであった。

20

30

#### 【0523】

したがって、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）が設定されるためには、少なくとも1度は大当たり当選しなければならず、第1入球口64に遊技球が入球したことに基づいて実行される第1特別図柄抽選（特図1抽選）において大当たり当選できない遊技者は、不利な遊技状態である通常状態の遊技を長期間行うこととなるため、遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、第2制御例の第1変形例では、通常状態において、特図1抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合においても時短判定が実行され、時短当選であった場合に、時短状態が所定期間（例えば、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が1回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）設定され、時短状態中に特図2保留を獲得可能である、つまり、大当たり当選しなくても特図2保留を獲得可能に構成している点で、第2制御例と相違する。具体的には、特図1抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合に時短判定を実行し、この場合の時短当選確率を第2特別図柄の時短当選確率よりも低確率（例えば、第2特別図柄の時短当選確率を1/6、第1特別図柄の時短当選確率を1/200）とする。また、第1特別図柄で時

40

50



短当選した場合に付与される時短回数（時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が継続する期間）を第2特別図柄で時短当選した場合よりも少ない回数（例えば、第2特別図柄の時短当選時は特別図柄が10000回変動されて、10000回目の特別図柄変動が停止するまでの期間、第1特別図柄の時短当選時は特別図柄が1回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）とする。

#### 【0524】

ここで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第2特別図柄抽選（特図2抽選）における時短当選確率を、例えば、 $1/200$ とした場合、普図高確期間中に第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）を上限数（実施例では、最大4個）まで獲得したとしても、4回の特図2抽選で少なくとも1回時短当選する確率は約2%であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定された場合に、特図2保留に基づく特図2抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者はほとんど期待しないため、遊技者に通常状態中の特図2抽選を特別な期間であると思わせることが難しく、遊技者が普図高確期間が終了する最後の瞬間まで特図2保留を獲得しようとして意欲的に遊技をしない虞がある。したがって、通常状態中の特図2抽選における時短当選確率は、普図高確期間中に特図2保留を上限数（本実施例では、最大4個）まで獲得した場合に、その獲得した特図2保留に基づく特図2抽選で時短当選が十分に期待できる確率（例えば、 $1/6$ ）とするのが望ましく、このように構成することで、4回の特図2抽選で少なくとも1回時短当選する確率は約50%となり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定されても、特図2保留に基づく特図2抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者に期待させることが可能となり、通常状態中の特図2抽選が特別な期間であると思わせることで、普図高確期間が終了する最後の瞬間まで多くの特図2保留を獲得しようとして意欲的に遊技をさせることができる。これに対して、通常状態中の第1特別図柄抽選（特図1抽選）における時短当選確率を、通常状態中の特図2抽選における時短当選確率と同確率または特図2抽選における時短当選確率よりも高確率とした場合、通常状態において頻繁に時短当選し、時短状態が設定され易くなることで、過度に遊技者に有利となってしまう虞がある。したがって、本実施例においては、通常状態中の特図1抽選における時短当選確率を、通常状態中の特図2抽選における時短当選確率よりも低く設定している。

#### 【0525】

また、詳細は後述するが、本実施例においては、特図1抽選において時短当選した場合に時短回数1回、つまり、特別図柄が1回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間、時短状態が設定される構成としている。例えば、時短回数が2回以上付与される場合、遊技者が正しく遊技していれば、特図2保留を上限まで獲得可能であるが、このような構成の場合、特図1抽選において時短当選した場合には毎回特図2保留を上限数まで獲得し得ることにより、時短当選のし易さは常に一定となり、特図1抽選において時短当選したことに基いて設定される時短状態中の遊技が、単に特図2保留を上限数まで獲得するだけの単調な遊技になってしまう虞があった。これに対して、第1特別図柄抽選（特図1抽選）において時短当選した場合に付与される時短回数が1回の場合、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普通図柄抽選の当たり当選による特典として開放状態となる電動役物640aの開放パターン、の組み合わせによって、遊技者が時短状態中に獲得可能な第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）の個数を異ならせることが可能となり、獲得し得る特図2保留数によって時短当選確率を可変させずに時短当選のし易さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。このように、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の特図1抽選においても時短判定が実行され、時短当選した場合には、特図2保留を獲得可能な時短状態が設定されることで、長期間に渡って遊技者が大当たりに当選できない場合にも、特図2保留を獲得できる機会を得られるため、遊技者に不利な通常状態が長期間続くことによって遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。以上のように、第2制御例の第1変形例では、



通常状態中の特図 1 抽選においても時短判定が実行されるため、時短当選後に遊技状態を可変させることに伴い、遊技者の遊技方法も変わることから、遊技者に時短当選したことを分かり易く報知する必要がある。

【 0 5 2 6 】

また、通常状態中の特図 1 抽選で時短当選した場合に設定される時短状態と、通常状態中の第 2 特別図柄抽選（特図 2 抽選）で時短当選した場合に設定される時短状態と、で遊技の内容が異なる（特図 1 抽選における時短当選によって設定される時短状態では、特図 2 保留を多く獲得し、獲得した特図 2 保留に基づき実行される通常状態中の特図 2 抽選で時短当選を目指す遊技、特図 2 抽選で時短当選した場合に設定される時短状態では、特別図柄抽選の大当たり当選を目指す遊技）ため、遊技者が混乱しないように時短状態中の表示態様を異なる表示態様とし、どちらの特図抽選における時短当選に基づいて設定されている時短状態であるかを遊技者に分かり易くする必要がある。以上を踏まえて、図 1 2 3 ~ 図 1 2 5 を参照して、本第 2 制御例の第 1 変形例における演出例について説明する。図 1 2 3 ( a ) は、通常状態において特図 1 抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例である。図 1 2 3 ( a ) に示したように、通常状態において特図 1 抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選である場合には、主表示領域 D m にうさぎのキャラクタ 8 0 1 と宝箱 8 1 0 e が表示され、副表示領域 D s に「宝箱から「V」が出たら大当たり！！」「時」が出たら時短 G E T ！！宝箱を開ける」と表示される。つまり、図 1 2 3 ( a ) が表示された時点では、大当たり、又は時短の何れに当選したのかが遊技者に分からないように構成している。このように構成することで、宝箱 8 1 0 e が表示された場合に、大当たり当選と時短当選のどちらかに当選したことを遊技者に期待させることが可能となり、宝箱 8 1 0 e が開くまでの期間、遊技者に大当たり当選と時短当選のどちらに当選したのかを予測させることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 5 2 7 】

図 1 2 3 ( b ) は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第 1 特別図柄抽選（特図 1 抽選）の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例である。主表示領域 D m には、図 1 2 3 ( a ) で表示された宝箱 8 1 0 e が開き、中から「時 x 1」と記載された玉 t m 1 が出現する演出が実行され、副表示領域 D s には「時短 1 回 G E T」と表示されることで、遊技者に時短当選したことを報知する構成としている。なお、特図 1 抽選の抽選結果が大当たり当選であった場合には、図 1 2 3 ( b ) の主表示領域 D m において宝箱 8 1 0 e が開き、中から「V」と記載された玉が出現する演出が実行され、副表示領域において「おめでとう！大当たり！」と表示され、遊技者に大当たり当選したことを報知する。このように構成することで、変動中の第 1 特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が大当たり遊技状態なのか時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）なのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、実施例では、大当たり当選、又は時短当選した場合に図 1 2 3 ( a ) および ( b ) の演出が実行される構成としたが、特図 1 抽選の抽選結果が何れの判定においても外れであった場合の一部で図 1 2 3 ( a ) および ( b ) の演出を実行しても良く、この場合、図 1 2 3 ( b ) において外れであることを示す表示態様（例えば、宝箱 8 1 0 e の中身が空で副表示領域 D s に「残念」と表示される）が表示される構成とする。なお、この場合、図 1 2 3 ( a ) で表示される宝箱 8 1 0 e の表示態様を可変させることで大当たり当選、又は時短当選の期待度を示唆しても良い（例えば、青色の宝箱 8 1 0 e が表示された場合には外れ当選である可能性が高く、金色の宝箱 8 1 0 e が表示された場合には何れかに当選している可能性が高いことを示す）。このように構成することで、長期間特図 1 抽選の抽選結果が何れの判定においても外れである状況が続き、演出が実行されないことで遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【 0 5 2 8 】

なお、詳細は後述するが、小表示領域 D m 1 0 は獲得した第 1 特別図柄の抽選権利（特図 1 保留）の個数を表示するための表示領域であり、図 1 2 3 ( b ) では、保留 h 5 およ

び保留 h 6 が黒く表示され、保留 h 7 および保留 h 8 が白く表示され、黒く表示されている保留数に対応する特図 1 保留が存在していることを示している（図 1 2 3（b）の場合は、特図 1 保留が 2 つ存在している状態を示す）。すなわち、実施例は、特図 1 保留が存在する場合に、通常状態中の特図 1 抽選において時短当選した場合に実行される演出例である。ここで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合においては第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成の遊技機が一般的である。このように構成することで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合には第 2 特別図柄抽選（特図 2 抽選）が主として実行されるため、抽選結果が外れであった場合の特別図柄の変動時間を短くすることで有利状態における遊技が間延びすることを抑制し、遊技者が快適に遊技を行うことができる。しかしながら、本第 2 制御例の第 1 変形例において、特図 1 保留が存在しない状況で、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第 1 特別図柄抽選（特図 1 抽選）において時短当選した場合に、図 1 2 3（b）のように時短当選したことを報知すると、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されていることから遊技者は遊技機の盤面右側領域にある第 2 入球口 6 4 0 に向けて遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を開始し、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球したことに基づいて、第 2 特別図柄の変動が開始される。つまり、時短状態が設定されている状態で第 1 特別図柄よりも短い変動時間が設定され易い第 2 特別図柄が変動を開始することとなり、その第 2 特別図柄の変動が停止すると時短状態が終了するため、遊技者は第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）を上限数まで獲得できない可能性が高くなり、遊技者に不利な状況となってしまう。

10

20

#### 【0529】

また、時短状態において第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の方が長い変動時間が設定され易い構成である場合、特図 1 抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に、第 2 特別図柄を変動させることで特図 2 保留を上限数まで獲得し易くなるため、通常状態における遊技中に第 1 特別図柄の抽選権利（特図 1 保留）を獲得しないよう遊技球を 1 球ずつ発射させる不正な遊技を行う遊技者が現れる虞がある。したがって、特図 1 保留が存在しない状況で特図 1 抽選において時短当選した場合には、時短当選した第 1 特別図柄の変動を停止しても時短当選したことを報知せず（例えば、宝箱 8 1 0 e の中身が空である表示がされる）、次に第 1 入球口 6 4 或いは、大 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始された場合に、時短状態中の演出（図 1 2 4（a）参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、特図 1 保留が存在しない状況では特図 1 抽選において時短当選しても、遊技者は時短当選したか否かが分からず、第 1 入球口 6 4 に遊技球を入球させる遊技（左打ち遊技）を継続するため、特図 1 抽選で時短当選したことに基づいて設定される時短状態中に、第 1 特別図柄による変動を実行させ易くすることができる。なお、特図 1 抽選における時短当選に基づいて設定される時短状態中に、第 1 特別図柄を変動させるために、遊技機の盤面右側領域にある第 2 入球口 6 4 0 よりも上部に第 1 特別図柄を変動させることが可能な始動口を設ける構成としても良い。図 1 2 4（a）および（b）を参照して、通常状態中に特図 1 抽選において時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に実行される演出について説明する。詳細は後述するが、第 2 制御例の第 1 変形例では、通常状態中に特図 1 抽選において時短当選した場合には、時短当選した第 1 特別図柄の変動が停止してから次に実行される 1 の特別図柄の変動が終了するまでの期間、時短状態が設定される。

30

40

#### 【0530】

なお、上述したように、時短状態が設定されると、普通図柄の当たり確率がアップし、通常状態に比べて電動役物 6 4 0 a が開放状態となる普図当たり遊技が実行され易いことから、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球し易くなり、遊技者は特図 2 保留を獲得することが可能となる。そして、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に遊技者が獲得し得る特図 2 保留数は、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、普図当たり遊技による電動役物 6 4 0 a の開放パターンの組み合わせによって可変させることが可能である。例えば、時短状態が設定されている場合の第 1 特別図柄の変動時間として 3

50

0 秒が設定され、普通図柄の変動時間 3 秒、普図当たり遊技として電動役物 6 4 0 a が 1 秒 × 2 回開放状態となる場合には、最大で 1 2 回電動役物 6 4 0 a が開放状態となるため、遊技者は保留記憶可能な上限数（実施例では、4 回）まで第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）を獲得することが可能となる。一方、時短状態が設定されている場合の第 1 特別図柄の変動時間として 5 秒が設定され、普通図柄の変動時間 4 秒、普図当たり遊技として電動役物 6 4 0 a が 1 秒 × 1 回開放状態となる場合には、最大で 1 回しか第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球を入球させることができないため、遊技者は特図 2 保留を 1 個しか獲得できない。そして、特別図柄の変動が停止し時短状態が終了すると、時短状態中に遊技者が獲得した特図 2 保留に基づいて、第 2 特別図柄抽選（特図 2 抽選）が実行される。なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第 2 特別図柄の時短当選確率は第 1 特別図柄の時短当選確率よりも高く（実施例では、1 / 6）、時短当選時に付与される時短回数も多く（実施例では、1 0 0 0 0 回）構成されている。即ち、時短中に獲得した特図 2 保留が多いほど、特図 2 抽選を多く受けることができるため、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間が長いほど、遊技者に有利となる。

#### 【 0 5 3 1 】

なお、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普図当たり遊技による電動役物 6 4 0 a の開放パターンの何れかを固定値とする構成としても良い。図 1 2 4 ( a ) は、通常状態において時短当選した第 1 特別図柄が停止し、次に実行される第 1 特別図柄の変動時間として 3 0 秒、普通図柄の変動時間として 2 秒、電動役物 6 4 0 a の開放パターンとして 1 秒 × 1 回が設定されている場合の時短状態中の表示画面である。小表示領域 D m 1 には第 1 特別図柄が変動表示されており、小表示領域 D m 8 には第 2 特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、どちらの特別図柄が変動しているかを遊技者に分かり易くしている。小表示領域 D m 4 には時短状態が設定されていることに対応して、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第 2 入球口 6 4 0 へ向けて遊技球を発射させることを促す「右打ち」という表示がされ、副表示領域 D s には「右打ちして保留を貯めてね！」と表示されることで、初めて遊技する遊技者でも遊技状態に適した遊技方法で遊技できるように構成している。主表示領域 D m では、中央部に「チャージ中制限時間内にカプセルを集めろ！」と表示され、うさぎのキャラクタ 8 0 1 がカプセルを獲得する演出（チャージ演出）が実行される。なお、カプセルは第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球したことを報知するための表示であり、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球し、小表示領域 D m 9 の保留図柄が黒く点灯したことに合わせて、カプセルが 1 つ表示される。ここで、小表示領域 D m 9 は、遊技者が第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入球させたことによって獲得した特図 2 保留数を示すための表示領域であり、第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）が存在しない場合には保留 h 1 ~ 保留 h 4 が白く表示され、遊技者が特図 2 保留を獲得した場合には、保留 h 1 から若い順に黒く点灯し、保留記憶が上限数まで貯まると保留 h 1 ~ 保留 h 4 の全てが黒く点灯される。

#### 【 0 5 3 2 】

また、小表示領域 D m 1 0 は、遊技者が第 1 入球口 6 4 に遊技球を入球させたことによって獲得した第 1 特別図柄の抽選権利（特図 1 保留）の個数を示すための表示領域であり、特図 1 保留が存在しない場合には、保留 h 5 ~ 保留 h 8 が白く表示され、遊技者が特図 1 保留を獲得した場合には、保留 h 5 から若い順に黒く点灯し、特図 1 保留を上限数（実施例では、4 回）まで獲得すると保留 h 5 ~ h 8 の全てが黒く点灯する。つまり、図 1 2 4 ( a ) に示す例では、特図 1 保留を 1 個と特図 2 保留を 1 個獲得した状態であることを示している。このように構成することで、それぞれの特別図柄の保留の上限数と現在の特別図柄の保留獲得状況が遊技者に分かり易くなり、それぞれの特別図柄の保留数を上限数まで獲得した場合には遊技球が第 1 入球口 6 4、又は第 2 入球口 6 4 0 に入球してもそれぞれの特別図柄の抽選権利は保留されないため、保留獲得状況に応じて遊技者に第 1 入球口 6 4、又は第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、小表示領域 D m 9 において保留 h 1 ~ 保留 h 3

が黒く表示されている状態で第2入球口640に遊技球が入球したことに基づいて保留h4が黒く表示された場合、つまり、特図2保留が上限数である4個記憶された場合には、主表示領域Dmにおいて「MAX獲得完了!」の表示がされることにより、遊技者に特図2保留を上限数まで獲得したことを報知する。このように構成することで、特図2保留を上限数まで獲得したことが遊技者に分かり易くなり、遊技者を安心させることができる。

#### 【0533】

小表示領域Dm5には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了するまでの残時間、つまり、変動中の特別図柄の残変動時間が表示され、小表示領域Dm11には「カプセル上限獲得期待度MAX」と表示されている。小表示領域Dm11に表示される内容は、時短状態中に獲得し得る特図2保留数に対応しており、図124（a）に示す例では、第1特別図柄の変動時間として30秒、普通図柄の変動時間として2秒、電動役物640aの開放パターンとして1秒×1回が設定されているため、上述の通り、特図2保留を上限数の4個まで獲得し得ることから「カプセル上限獲得期待度MAX」と表示される。これに対して、第1特別図柄の変動時間として5秒、普通図柄の変動時間として3秒、電動役物640aの開放パターンとして1秒×2回が設定された場合には、特図2保留を最大で1個しか獲得できないため、「カプセル上限獲得期待度低」の表示がされる。このように構成することで、小表示領域Dm11の表示内容から遊技者が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に獲得し得る特図2保留数を予測する楽しみを付与できるとともに、特別図柄の変動時間として短い変動時間が設定された場合に、遊技者に急いで遊技球を発射させることが可能となり、時短状態が設定されているにも関わらず、遊技球の発射が遅れたために遊技者が時短状態の遊技をし損なうという不具合を抑制することができる。なお、カプセル上限期待度の表示は高低が分かるものであれば良く、例えば、星の数で期待度を示唆しても良い。なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中に第1特別図柄抽選（特図1抽選）において時短当選した場合に、第1特別図柄の抽選権利（特図1保留）が存在し、時短状態中にその特図1保留に基づいて第1特別図柄の変動が実行される場合を例として説明したが、時短当選した時点で特図1保留が存在しない場合には、チャージ演出は、次に第1入球口64、又は第2入球口640に遊技球が入球し、第1特別図柄、又は第2特別図柄の何れかの変動が開始された時点で開始される。なお、時短状態は特図1保留が存在するか否かに関わらず、時短当選した第1特別図柄の変動が停止した時点で設定される。

#### 【0534】

図124（b）は、特別図柄の変動が停止し、時短状態が終了した場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域Dm1には、第1特別図柄が停止表示されており、小表示領域Dm5においては、「残り0秒」と表示され、時短状態が設定されている期間が終了したことを報知している。小表示領域Dm9においては保留h1～保留h4が黒く点灯し、主表示領域Dmの中央部に「Total4GET」という文字とカプセルcp1～cp4が表示されることで、第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）を4個獲得したことが遊技者に報知される。カプセルcp1～カプセルcp4はそれぞれ保留1～保留4に対応しており、例えば、保留h2（チャージ演出中に2番目に獲得した特図2保留）の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選の期待度が高い場合には、カプセルcp2が他のカプセルとは異なる表示態様（黒色のカプセル）で表示される。これにより、遊技者に特図2保留内に時短当選する可能性が高い保留が存在するという期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、主表示領域Dmの中央部に「チャージ終了昇格チャンスゾーン突入!」と表示され、副表示領域Dsには、「昇格チャンスゾーン中に「時」GETのチャンス!」と表示されることで、時短状態が終了した後に第2特別図柄抽選（特図2抽選）が実行されることを示している。なお、上述のチャージ演出中にカプセルを獲得できなかった場合、即ち、特図2保留を1個も獲得できなかった場合には、チャージ演出終了後に昇格チャンスゾーンには突入せずに通常モードに移行する。なお、実施例では、小表示領域Dm9および小表示領域Dm10において、特図1保留または特図2保留が存在しない場合にも保留h1～保留h8が白く表示されることで

、それぞれ最大４個まで保留が可能であることを示す構成としたが、これに限ることなく、特図１保留または特図２保留が存在しない場合には、小表示領域 D m 9 または小表示領域 D m 10 に何も表示せず、特別図柄の保留を獲得した場合に保留図柄が表示される構成としても良い。

#### 【０５３５】

このように構成することで、遊技者にそれぞれの特別図柄の抽選権利を何個まで保留できるかが分かり難くなり、保留を上限数まで獲得した場合にも保留を上限数まで獲得したことに気付かせずに遊技球の発射を継続させることが可能となる。なお、実施例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている特別図柄の変動が停止した場合に、図１２４（b）の表示画面が表示されている構成としているが、これに限らず、特別図柄の変動が停止するまでの残変動時間が残っている状態で第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数まで獲得した場合に、図１２４（b）の表示画面を表示する構成としても良い。なお、このように構成する場合、第２入球口 6 4 0 に遊技球が入球するとカプセルの表示態様が可変し、特図２保留の大当たり当選期待度、或いは時短当選期待度が示唆される構成としても良い。このように構成することで、まだ特別図柄の変動時間が多く残っている状態で特図２保留を上限数まで獲得した遊技者に対して、第２入球口 6 4 0 に遊技球を入球させればカプセルの表示態様が可変するかもしれないと期待させることによって、特別図柄が変動を停止する最後の瞬間まで第２入球口 6 4 0 に遊技球を入球させる遊技を継続させることが可能となる。なお、実施例では、保留 h 1 ~ 保留 h 4 にそれぞれ対応するカプセル c p 1 ~ カプセル c p 4 を表示する構成としたが、これに限ることなく、特図２保留を１個獲得しても４個獲得しても１個のカプセルしか表示されない構成としても良い。つまり、後述する昇格チャンスゾーンにおいて、保留１～保留４に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を１回のカプセル開放によって報知する。このように構成することで、チャージ演出中に特図２保留を何個獲得したかが遊技者に分かり難くなり、遊技者は獲得した特図２保留数を気にせずに昇格チャンスゾーン演出を楽しむことができる。

#### 【０５３６】

なお、このように構成する場合、チャージ演出において、特図２保留を獲得した場合に、特図２保留を獲得したことを遊技者に分からないようにすることが望ましく、例えば、特図２保留を獲得した場合にカプセルは表示せず、小表示領域 D m 9 を表示しないことで特図２保留の獲得状況を分からないようにし、特図２保留を上限数まで獲得した場合にのみ、主表示領域 D m に「MAX 獲得完了」の表示をする構成としても良い。このように構成することで、特図２保留の獲得状況が分かり難くなるため、チャージ演出中に特図２保留が思うように獲得できないことで遊技者が不満に思うことを抑制することができる。図１２５は昇格チャンスゾーン中に特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選した場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域 D m 1 では第１特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、小表示領域 D m 8 では第２特別図柄が時短当選したことを示す表示態様が表示されている。また、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているため、遊技者に第１入球口 6 4 に向けて遊技球を発射することを促す「左打ち」という表示がされ、遊技者が誤った遊技方法で遊戯しないようにしている。主表示領域 D m の中央部には、既に開放された状態であることを示す「済」と記載されたカプセル c p 1 と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）に基づく特図２抽選の結果が時短当選であったことを示す「時 x 1 0 0 0 0」と記載されたダイヤ d y 1 と開放されたカプセル c p 2 と、まだ開放されていない状態のカプセル c p 3 および c p 4 が表示されている。図１２５の例では、チャージ演出中に獲得した４つの特図２保留の内、最初に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）では大当たりおよび時短に当選せず、２番目に獲得した特図２保留に基づく特図２抽選で時短に当選したことを示している。

#### 【０５３７】

なお、小表示領域 D m 5 には「あと３回」と表示され、特図２保留に基づく第２特別図

柄の変動回数に残り3回であることを示しており、残り回数の表示は第2特別図柄の変動表示が開始された場合に更新される。例えば、1つめの特図2保留に基づく第2特別図柄の変動表示が開始された時点では、「あと4回」と表示され、2つめの特図2保留に基づく変動表示が開始された時点で「あと3回」と表示される。また、小表示領域D m 9の表示は、特図2保留に基づいて新たに第2特別図柄の変動が開始された場合に、保留h 1に表示されていた保留表示が黒い表示から白い表示へと可変し、保留h 2が黒い表示である場合、つまり、特図2保留が他にも存在する場合には、保留h 1にシフトして表示され保留h 1が黒い表示となり、保留h 2が白い表示となる。その際、保留h 3、保留h 4が黒い表示である場合には、それぞれ、保留h 2と保留h 3にシフトして表示される。図1 2 5に示す例では、特図2保留に基づく第2特別図柄の変動が2回実行されたため、2つの保留h 3および保留h 4が白く表示されている。このように構成することで、特図2保留に基づく第2特別図柄の変動があと何回実行されるのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、図1 2 5では、特図2保留に基づく特図2抽選で時短当選した場合の演出例について説明したが、特図2保留に基づく特図2抽選で大当たり当選した場合には、カプセルの中身を異なる表示態様（例えば、「V」と記載された玉）として表示することで遊技者に大当たり当選を報知する構成としても良いし、カプセル自体を異なる表示態様（例えば、赤色のカプセル）で表示する構成としても良い。また、特図2保留に基づく特図2抽選の結果が何れの判定においても外れであった場合には、カプセルが開放された場合に中身が空である構成としても良いし、カプセルの中から外れを示す表示態様（例えば、「残念」と書かれた紙）を表示する構成としても良い。また、実施例では、特図2保留の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選する可能性が高い場合には、時短当選する可能性が高い特図2保留に対応するカプセルを異なる表示態様で表示する構成としたが、これに限るものではない。

10

20

#### 【0538】

例えば、3番目に獲得した特図2保留の保留情報を先読みした結果、時短当選する可能性が高い場合に、2番目に獲得した特図2保留に基づくカプセル開放演出において、カプセルの中から「次回大チャンス！」と書かれた紙を出現させることで、次の第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）（つまり、3番目に獲得した特図2保留）に基づく特図2抽選において大当たり当選または時短当選する可能性が高いことを遊技者に示唆する構成としても良いし、或いは、2番目に獲得した特図2保留に基づくカプセル開放演出が終了した後に表示される「済」と書かれたカプセルの表示態様を異なる表示態様（例えば、「次回大チャンス」と書かれたカプセル）としても良い。このように構成することで、昇格チャンスゾーンにおいて表示態様が異なるカプセルが表示されている場合に、そのカプセルに対応する特図2保留の前に実行される特図2保留に基づく第2特別図柄の変動において、次に実行される特図2保留に関する情報が表示されるのではないかと期待させることが可能となり、通常の表示態様で表示されるカプセルの開放演出にも興味を持たせることができる。なお、昇格チャンスゾーンにおいて、特図2保留は獲得した順（h 1から若い順）に消化されていき、消化される特図2保留に対応するカプセルが順（カプセルc p 1から若い順）に開放される構成としたが、これに限ることなく、消化される特図2保留と開放されるカプセルが対応しない構成としても良い。例えば、最初に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選（特図2抽選）の抽選結果が時短当選であった場合に、カプセルc p 1ではなくカプセルc p 4が選択される場合には時短当選する可能性が高いことを示す構成とすることで、遊技者にカプセルの表示態様だけでなくカプセルの開放順にも興味を持たせることが可能となり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【0539】

< 第2制御例の第1変形例における電氣的構成について >

次に、図1 2 6を参照して、本第1変形例における電氣的構成について説明をする。本第1変形例では、上述した第2制御例に対して、第1特別図柄抽選において時短当選し得る点と、第1特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別を第2特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別とは異ならせている点で相違している。また

50

、時短状態中に実行される第1特別図柄変動の変動時間を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図126(a)は、時短当たり乱数テーブル202daeに規定されている内容を示した図である。図126(a)に示した通り、時短当たり乱数テーブル202daeは、上述した第2制御例の時短当たり乱数テーブル202deに対して、第1特別図柄に対しても、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）時において時短当選の判定値を規定している点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、特別図柄種別が第1特別図柄であって、設定されている遊技状態が特別図柄及び普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、取得した第1当たり乱数カウンタC1が「51～54」の範囲に時短当選する当たり判定値が規定されている。つまり、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲が900個であるため、通常状態において実行される第1特別図柄抽選において、4/900の確率で時短当選するように構成している。次に、図126(b)を参照して、時短種別選択テーブル202dafの内容について説明をする。図126(b)は、時短種別選択テーブル202dafに規定されている内容を示した図である。時短種別選択テーブル202dafは、上述した第2制御例の時短種別選択テーブル202dfに対して、第1特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

#### 【0540】

具体的には、特別図柄種別（特図種別）が第1特別図柄で有る場合は、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に関わらず、時短種別「時短C」が規定されている。この時短Cが設定された場合には、時短カウンタ203hの値に1が設定される。つまり、時短回数1回の時短状態が設定される。

#### 【0541】

<第2制御例の第1変形例における制御処理について>

次に、図127から図129を参照して、本第1変形例における制御処理の処理内容について説明をする。本第1変形例では、上述した第2制御例に対して、主制御装置110にて実行される処理内容の一部と、音声ランプ制御装置113にて実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違し、それ以外は同一である。ここでは、上述した第2制御例との相違点について説明をする。図127は、時短抽選処理（S8021）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S8021）では、上述した第2制御例の時短抽選処理（S8001）に対して、時短抽選（時短当選判定）を実行するための条件を異ならせている。つまり、上述した第2制御例では、実行されている特別図柄抽選の種別が第2特別図柄である場合のみ時短当否判定を実行する条件が成立し得るように制御処理を実行していた（S8101参照）のに対して、本第1変形例では、特別図柄種別に関わらず時短当否判定を実行する条件が成立し得るように構成している。即ち、上述した第2制御例の時短抽選処理（S8001）に対して、S8101の処理を削除している点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。このように構成することで、第1特別図柄抽選においても時短当否判定を実行することが可能となる。図128は、時短状態演出設定処理（S9026）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S9026）は、上述した第2制御例の時短状態演出設定処理（図118のS9006参照）に対して、第1特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別（時短C）が設定された場合における処理内容（S9321, S9322）を追加した点で相違し、それ以外は同一であるため説明を省略する。

#### 【0542】

時短状態演出設定処理（S9026）が実行されると、上述した第2制御例の時短状態演出設定処理（図118のS9006参照）と同一のS9301～S9308の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S9306の処理において、時短種別が時短Aでは無いと判別した場合は（S9306：No）、次に、時短種別が時短Cであるかを判別し（S9321）、時短Cであると判別した場合は（S9321：Yes）、チャージタイム（



図 1 2 4 参照) に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し (S 9 3 2 2)、本処理を終了する。図 1 2 9 は、特図 1 演出態様設定処理 (S 4 9 9 3) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 (S 4 9 9 3) では、上述した第 2 制御例における特図 1 演出態様設定処理 (図 1 2 0 の S 4 9 8 3) に対して、第 1 特別図柄抽選で時短当選した場合における演出態様を設定するための処理と、時短状態中に実行される第 1 特別図柄変動の演出態様を設定するための処理を異ならせている点で相違している。特図 1 演出態様設定処理 (S 4 9 9 3) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 よりも大きいかを判別し (S 9 5 0 1)、0 よりも大きいと判別した場合は (S 9 5 0 1 : Y e s)、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を 1 減算し (S 9 5 0 2)、従状態設定エリア 2 2 3 g から時短種別を読み出し (S 9 5 2 1)、読み出した時短種別が時短 C であるかを判別し (S 9 5 2 2)、時短 C である場合は、今回の特別図柄の残変動時間に対応する時短演出態様を決定し (S 9 5 2 3)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し (S 9 5 2 4)、本処理を終了する。つまり、S 9 5 2 3 にて決定された時短演出態様によって、図 1 2 4 (a) に示した小表示領域 D m 5 に表示される時短残期間を案内する表示態様が表示される。これにより、遊技者に対して時短状態が継続する残時間を分かり易く報知することができる。

10

#### 【0 5 4 3】

また、S 9 5 2 2 の処理において時短 C では無いと判別した場合は (S 9 5 2 2 : N o)、他の時短種別が設定されている状態で第 1 特別図柄変動が実行される場合であるため、減算後の時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値を示すための表示用コマンドを設定し (S 9 5 2 5)、S 9 5 2 4 の処理へ移行する。一方、S 9 5 0 1 の処理において、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 0 であると判別した場合、即ち、現在が時短状態では無いと判別した場合は (S 9 5 0 1 : N o)、次いで、時短当選変動であるかを判別し (S 9 5 2 6)、時短当選変動であると判別した場合に (S 9 5 2 6 : Y e s)、時短当選を示すための演出態様を決定し (S 9 5 2 7)、S 9 5 2 4 の処理へ移行する。ここで、S 9 5 2 7 の処理において決定された演出態様によって、図 1 2 3 (b) に示した時短当選変動の変動演出が実行される。

20

#### 【0 5 4 4】

##### < 第 2 制御例の第 2 変形例 >

図 1 3 0 から図 1 3 4 を参照して、第 2 制御例の第 2 変形例について説明をする。上述した第 2 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態 (第 1 時短) を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態 (第 2 時短) を設定可能に構成していた。これにより、複数の契機で普通図柄の高確率状態を設定可能にすることができ、遊技のバリエーションを増加させることで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。本第 2 変形例では、更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機 (第 1 時短又は第 2 時短) に応じて異ならせるように構成している。つまり、第 1 時短中に大当たり当選した場合と、第 2 時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態 (時短状態) が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。さらに、本第 2 変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、1 回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技 (2 R 大当たり) を実行可能に構成し、その 2 R 大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第 1 時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第 2 時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

30

40

50



## 【 0 5 4 5 】

加えて、本第 2 変形例では、第 1 時短が設定される過程において実行される変動演出と、第 2 時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第 1 時短が設定される大当たり当選（2 R 大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、2 R 大当たり遊技が終了するまでの第 1 期間と、第 2 時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第 2 期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。このように構成することで、第 1 時短が設定される場合と、第 2 時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

## 【 0 5 4 6 】

< 第 2 制御例の第 2 変形例における演出内容について >

図 1 3 0 および図 1 3 1 を参照して、第 2 制御例の第 2 変形例のパチンコ機 1 0 の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第 2 制御例では、大当たり遊技終了後に付与される時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）と、時短当選によって付与される時短回数に違いはあるものの、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、大当たり種別が同一であれば付与される特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数）も同一である構成であった。したがって、大当たり当選と時短当選のどちらを契機に時短状態が設定されたとしても、時短状態中に大当たり当選した場合の大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典に差がなく、単調な遊技となってしまう虞があった。これに対して、第 2 制御例の第 2 変形例では、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合とで、大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典が異なる構成としている点で第 2 制御例と相違する。このように構成することで、時短状態が設定されることとなった契機によって、遊技者に有利な特典が付与される大当たり種別（例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い大当たり）の割合を可変させたり、同一の大当たり種別でも付与される特典を異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 5 4 7 】

具体的には、第 2 制御例の第 2 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第 1 特別図柄抽選（特図 1 抽選）および第 2 特別図柄抽選（特図 2 抽選）において大当たり判定と時短判定が実行される構成であり、大当たり当選したことに基づいて第 1 時短状態を設定し、時短当選に基づいて第 2 時短状態を設定することが可能である。そして、例えば、第 1 時短状態が設定されている状態で大当たり A に当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で 1 0 0 回の時短回数が付与されるが、第 2 時短状態が設定されている状態で大当たり A に当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で 1 0 0 0 0 回の時短回数が付与される。このように、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態が第 1 時短状態か第 2 時短状態かによって、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典が異なり、第 2 時短状態が設定されている場合の方が、第 1 時短状態が設定されている場合よりも大当たり当選したことに基づいて有利な特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数が多い）が付与され易く構成されているため、遊技者は第 1 時短状態よりも第 2 時短状態が設定されることを期待しながら遊技を行うこととなる。なお、後述するが、第 2 制御例の第 2 変形例では、大当たり遊技中に賞球を獲得可能であり、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される 1 6 R 確変大当たりと、大当たり遊技中に賞球の獲得が困難であり、

大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定される 2 R 時短大当たりが用意されている。このため、大当たり当選した場合に選択された大当たり種別が 2 R 時短大当たりであった場合に、大当たり当選したにも関わらず賞球を得ることができず、更に第 2 時短状態に比べて不利な第 1 時短状態が設定されることから、2 R 大当たりに当選した遊技者の遊技意欲を低下させる虞がある。したがって、第 2 制御例の第 2 変形例においては、第 1 時短状態が設定される 2 R 時短大当たりに当選した場合と、第 2 時短状態が設定される時短当選した場合とで実行される演出を同一にし、2 R 時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が判別し難くなるように構成している。

#### 【 0 5 4 8 】

このように構成することで、1 6 R 確変大当たりに比べて不利な 2 R 時短大当たりに当選した場合であっても、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、2 R 時短大当たりに当選した場合の遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。図 1 3 0 ( a ) は、通常状態中の第 1 特別図柄抽選 ( 特図 1 抽選 ) において第 1 時短状態が付与される大当たりに当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。主表示領域 D m の中央部には、数字の「 2 」が 2 つ表示され、その間に「チャンスタイム」と記載された図柄が表示され、副表示領域 D s には、「チャンスタイム G E T !! 」と表示されており、この後にチャンスタイムに移行することを報知している。ここで、チャンスタイムとは、時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) が設定されているから、時短状態が終了するまでの期間に表示される演出モードのことを示している。なお、第 1 時短状態と第 2 時短状態のどちらの時短状態が設定されている場合であっても、表示される演出モードはチャンスタイムとなる。したがって、表示される演出モードから現在設定されている時短状態が何れの時短状態かを遊技者が判別することができない構成としている。なお、チャンスタイム中に実行される演出を用いて、設定されている時短状態を示唆する構成としても良く、例えば、チャンスタイム中に表示される背景画像を複数用意し、第 2 時短状態が設定されている場合には第 1 時短状態が設定されている場合に比べて、特定の背景画像が設定され易い構成としても良い。このように構成することで、時短状態の種別を推測しようと遊技者にチャンスタイム中の表示態様に注目させることが可能となり、チャンスタイム中の遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 4 9 】

小表示領域 D m 1 には、第 1 特別図柄が 2 R 時短大当たりに当選したことを示す表示態様が示されている。ここで、図 1 3 0 ( a ) においては、小表示領域 D m 1 における表示を遊技者が視認可能な大きさとしているが、遊技者が視認できないように構成 ( 例えば、小表示領域 D m 1 を表示しない ) することが望ましく、遊技者が視認できないように構成することで 2 R 時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が更に判別し難くすることができる。そして、第 1 特別図柄が 2 R 時短大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されるため、小表示領域 D m 4 には、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある特定入賞口 6 5 a に向けて遊技球を発射する大当たり遊技中であることを報知するために「右打ち」と表示される。ここで、2 R 時短大当たりに当選した場合は、大当たり遊技における大当たり期間中に開閉板 6 5 b が高速で開閉動作を 2 回行う。一方、時短当選した場合は大当たり遊技が実行されないため開閉板 6 5 b が閉鎖状態のままとなる。つまり、遊技者は開閉板 6 5 b の動作状況を確認することで 2 R 時短大当たり当選か時短当選かが判別できてしまう。よって、本実施例では、これを抑制するためにチャンスタイム獲得演出においては画面を激しく発光させることで、遊技者が第 3 図柄表示装置 8 1 に注目することで開閉板 6 5 b に注目しないように構成している。なお、実施例では、画面を激しく発光させることで、遊技者が開閉板 6 5 b に注目させない構成としているが、これに限るものではなく、ボタンを操作させる演出を実行することで遊技者をボタンに注目させる構成としても良いし、2 R 時短大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行される場合にのみ作動する小さな可変入賞装置を可変入賞装置 6 5 よりも目立たない位置に設置する構成としても良い。図 1 3 0 ( b ) は、通常状態の第 1 特別図柄において時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。2 R 時短大当たりに当選した場合と異なるのは、小

10

20

30

40

50

表示領域 D m 1 において、時短当選したことを示すための表示態様が表示されている点であり、その他の表示は 2 R 時短大当たりに当選した場合に表示される表示画面と同一である。

#### 【 0 5 5 0 】

なお、時短当選した第 1 特別図柄の変動が停止した場合にも、小表示領域 D m 4 において「右打ち」と表示されるが、これは時短状態が設定されているため、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第 2 入球口 6 4 0 へ向けて遊技球を発射させる遊技を行うよう促すための表示である。このように、2 R 時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出を同一の表示態様とし、どちらに当選したのかを遊技者が判別し難くすることで、2 R 大時短当たりに当選した場合にも、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、特別図柄抽選の抽選結果が 2 R 時短大当たりであった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。ここで、2 R 時短大当たりに当選した場合にはチャンスタイム獲得演出中に大当たり遊技が実行されるが、時短当選した場合には大当たり遊技が実行されないため、同じタイミングで特別図柄の変動が停止した場合に、2 R 時短大当たりに当選した場合の方が時短当選した場合よりも大当たり遊技が実行される期間分、チャンスタイム獲得演出の表示からチャンスタイムが開始されるまでの期間が長くなり、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で 2 R 時短大当たりに当選したのか時短当選したのかを遊技者が判別できてしまう虞がある。そこで、第 2 制御例の第 2 変形例では、2 R 時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合とでチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間（確定期間）が異なる構成としている。図 1 3 1 を参照して、大当たり当選時の特別図柄の変動パターンと時短当選時の変動パターンについて説明する。図 1 3 1 ( a ) と ( b ) に示すように、特別図柄の変動開始からチャンスタイム獲得演出が終了するまでの演出態様は同一である。しかし、図 1 3 1 ( a ) では、チャンスタイム獲得演出が開始されてから 1 秒後に特別図柄の変動が停止し、4 秒間の大当たり遊技が実行されているのに対して、図 1 3 1 ( b ) においては、チャンスタイム獲得演出が開始されてから約 5 秒後に特別図柄の変動が停止している。

#### 【 0 5 5 1 】

このように、2 R 時短大当たりに当選した場合よりも時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間（確定期間）を長く設定する構成とすることによって、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行された場合と、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行されない場合とで、チャンスタイム獲得演出の表示時間が変わらないため、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で遊技者が 2 R 時短大当たり当選したのか時短当選したのかを判別し難くしている。なお、実施例では、2 R 時短大当たりに当選した場合と、時短当選した場合とで、異なる確定期間を設定する構成とし、チャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としたが、これに限るものではない。例えば、2 R 時短大当たりに当選した場合と、時短当選した場合とで、確定期間は同一とし、時短当選した場合には特別図柄の変動が停止してから、次の特別図柄の変動が一定期間開始されない待機期間を設けることでチャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としても良い。なお、実施例では、2 R 時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合とが遊技者に判別し難く構成したが、これに限られるものではない。例えば、時短当選した特別図柄が変動している場合に、第 1 特別図柄の抽選権利（特図 1 保留）が存在し、その特図 1 保留の保留情報に基づいて事前に判定した結果（先読み結果）が大当たり当選であった場合には、変動中の特別図柄において実行されるチャンスタイム獲得演出の表示態様を特殊な表示態様（例えば、「チャンスタイム」図柄を虹色で表示する）とし、遊技者に時短当選した後に大当たり当選することを示唆する構成としても良い。

#### 【 0 5 5 2 】

< 第 2 制御例の第 2 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 3 2、図 1 3 3 を参照して第 2 制御例の第 2 変形例における電氣的構成につ

いて説明をする。図 1 3 2 ( a ) は、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d b e の内容を示した図である。図 1 3 2 ( a ) に示した通り、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d b e は、上述した第 2 制御例の時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に対して、第 1 特別図柄抽選においても時短当選と判定される規定値を設定している点で相違し、それ以外は同一である。図 1 3 2 ( b ) は、大当たり用テーブル 2 0 2 d b d 1 の内容を示した図である。図 1 3 2 ( b ) に示した通り、大当たり用テーブル 2 0 2 d b d 1 は、上述した第 2 制御例の大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d の内容を第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通して参照されるように規定したものであり、大当たり当選時の遊技状態と、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、に応じて、大当たり種別と、各大当たり種別に対応する時短カウンタ 2 0 3 h の値と確変カウンタ 2 0 3 i の値とが規定されている。本第 2 変形例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第 1 時短）を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第 2 時短）を設定可能に構成しており、図 1 3 2 ( b ) に示した通り、大当たり用テーブル 2 0 2 d b d 1 には、普通図柄の高確率状態の種別として第 1 時短が設定されている場合と、第 2 時短が設定されている場合とで、大当たり遊技終了後に設定される時短回数（時短カウンタ 2 0 3 h に設定する値）を異ならせている。また、図 1 3 2 ( b ) に示した通り、本第 2 変形例では、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別として、大当たり遊技が 2 ラウンドで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態となる大当たり B 5 b を選択可能に構成している。ここで、大当たり種別として大当たり B 5 b が選択された場合に、図 1 3 0、及び図 1 3 1 を参照して上述した演出、即ち、第 1 時短が設定されたか第 2 時短が設定されたかを遊技者に分かり難くする特定演出が実行される。

#### 【 0 5 5 3 】

つまり、第 2 時短が設定された場合と同一の遊技状態（時短状態）を設定可能とし、且つ、大当たり遊技期間が短い大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、第 1 時短が設定されたか第 2 時短が設定されたかを遊技者に分かり難くすることができる。図 1 3 3 は、時短種別選択テーブル 2 0 2 d b f の内容を示した図である。時短種別選択テーブル 2 0 2 d b f は、上述した第 2 制御例における時短種別選択テーブル 2 0 2 d f に対して、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値に対応させて規定している時短種別を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。図 1 3 3 に示した通り、本第 2 変形例では、第 2 時短が設定された場合の時短終了条件（時短カウンタ 2 0 3 h に設定する値）が、第 1 時短が設定された場合の時短終了条件（図 1 3 2 ( b ) 参照）と同一となるように構成している。具体的には、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 5 0 」，「 2 0 0 」，「 1 0 0 0 0 」のいずれかが設定される時短種別が選択されるように構成している。このように構成することで、例えば、特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態が設定され、特別図柄変動回数が 5 0 回に到達し普通図柄の高確率状態（時短状態）が低確率状態（通常状態）へと移行した場合において、先程まで第 1 時短が設定されていたか、第 2 時短が設定されていたかを遊技者に分かり難くすることができる。

#### 【 0 5 5 4 】

< 第 2 制御例の第 2 変形例における制御処理について >

次に、図 1 3 4 を参照して本第 2 変形例のパチンコ機 1 0 において実行される制御処理内容について説明をする。図 1 3 4 は、時短状態演出設定処理（ S 9 0 5 6 ）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（ S 9 0 5 6 ）では、上述した第 2 制御例における時短状態演出設定処理（図 1 1 8 の S 9 0 0 6 参照）に対して、通常状態から時短状態へと遊技状態が移行したと判別した場合において実行される制御処理内容を異ならせている点で相違しており、具体的には、時短当選したと判別した時点において特図 2 保留内に大当たり当選があるかを先読み判別し（ S 9 3 5 2 ）、大当たり当選を含む特図 2 保留があると判別した場合に特殊時短モードが実行されるように構成している。時短状態演出設定処理（ S 9 0 5 6 ）では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態の読み出しを実行する（ S 9 3 0 1 ）。次に、 S 9 3 0 1 の処理において読み

出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（S 9 3 0 2）。変更前の遊技状態が確変状態であると判別した場合には（S 9 3 0 2 : Y e s）、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 9 3 0 3）、本処理を終了する。一方、S 9 3 0 2の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には（S 9 3 0 2 : N o）、次に、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する（S 9 3 0 3）。変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（S 9 3 0 4 : Y e s）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定する（S 9 3 0 5）。そして、今回設定された時短状態が時短当選を契機に設定された時短状態であるかを判別する（S 9 3 5 1）。

#### 【 0 5 5 5 】

10

S 9 3 5 1の処理において、時短当選を契機に設定された時短状態であると判別した場合には（S 9 3 5 1 : Y e s）、次に、第 2 特別図柄の保留内に大当たりに当選する保留があるか判別する（S 9 3 5 2）。大当たりに当選する保留があると判別した場合には（S 9 3 5 2 : Y e s）特殊時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 9 3 5 3）、本処理を終了する。一方、S 9 3 5 1の処理において、今回の抽選で時短当選していないと判別した場合（S 9 3 5 1 : N o）、或いは、S 9 3 5 2の処理において、第 2 特別図柄の保留内に大当たりに当選する保留がないと判別した場合には（S 9 3 5 2 : N o）、時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 9 3 5 4）、本処理を終了する。

#### 【 0 5 5 6 】

20

##### < 第 3 制御例 >

次に、図 1 3 5 から図 1 4 5 を参照して、第 3 制御例について説明をする。上述した第 2 制御例、及び各変形例では、通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選において時短当選し得るように構成していた。これに対して、本第 3 制御例では、通常状態以外の遊技状態が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成している点で大きく相違している。このように構成することで、例えば、時短状態が設定されている状態において、新たに時短当選した場合に、時短状態が継続する残期間を更新可能とすることができる。よって、時短状態がいつまで継続するかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更新（不利更新）される場合とが発生するように構成している。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成している。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。さらに、本第 3 制御例では、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別が複数規定されており、時短状態中に時短当選する程、有利な時短種別が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり当選しない期間が長くなればなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。

30

40

#### 【 0 5 5 7 】

加えて、遊技者に最も有利な時短種別が設定されている場合には、その時短種別よりも不利な時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別へと移行し易くなるように構成している。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。

#### 【 0 5 5 8 】

50

< 第 3 制御例の演出内容について >

ここで、図 1 3 5、及び図 1 3 6 を参照して、本第 3 制御例における特徴的な演出内容について説明をする。図 1 3 5 ( a ) は、通常状態において時短当選し、時短種別として時短 A が設定された場合の表示画面を示した図であり、図 1 3 5 ( b ) は、時短 A が設定されている状態で時短当選し、時短 B が設定された場合の表示画面を示した図である。また、図 1 3 6 ( a ) は、時短状態中に時短当選し、残時短回数 ( 残時短期間 ) が増加する場合の表示画面の一例を示した図であり、図 1 3 6 ( b ) は、時短状態中に時短当選し、残時短回数 ( 残時短期間 ) が減少する場合の表示画面の一例を示した図である。図 1 3 5 に示した通り、本第 3 制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選においても、時短当選判定を実行可能に構成しているため、時短状態中における特別図柄抽選の結果を示すための演出 ( 袋 8 6 3 の中から抽選結果を示すアイコンが出現する演出 ) が実行される。この場合、例えば、時短状態中における現在の残時短回数と、新たに当選した時短種別とを判別し、新たに当選した時短種別に対応して設定される時短回数が現在の残時短回数 ( D m 7 参照 ) よりも多い場合は、図 1 3 6 ( a ) に示した通り、時短状態の残時短回数が増加することを示す演出が実行され、新たに当選した時短種別に対応して設定される時短回数が現在の残時短回数 ( D m 7 参照 ) よりも少ない場合は、図 1 3 6 ( b ) に示した通り、時短状態の残時短回数が減少することを示す演出が実行される。なお、本第 3 制御例では、時短状態中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い時短状態 ( 時短 B ) が設定され易く ( 通常状態にて時短当選した場合よりも設定され易く ) なるように構成している。そして、時短 B が設定されている状態で更に時短当選した場合には、次回大当たり当選まで時短状態が継続する ( 時短回数 1 0 0 0 0 回が設定される ) 有利時短が付与され易くなるように構成している。そして、時短 B が設定されている場合は、図 1 3 5 ( b ) に示した通り、時短 A が設定されている状態とは異なる表示態様で時短状態が設定されていることを遊技者に報知可能な表示態様が表示される。

【 0 5 5 9 】

< 第 3 制御例におけるゲームフローについて >

次に、図 1 3 7 を参照して、本第 3 制御例におけるゲームフローについて説明をする。図 1 3 7 は、本第 3 制御例におけるゲームフローを示した図である。図 1 3 7 に示した通り、上述した第 2 制御例に対して、通常状態以外の遊技状態において、時短当選の判定を実行可能にしている点と、時短当選の判定が実行される遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせている点と、時短状態として、大当たり当選時の特典の有利度合いを異ならせた複数の時短種別 ( 時短 A、時短 B ) を設けている点とで相違している。

【 0 5 6 0 】

< 第 3 制御例における電氣的構成について >

図 1 3 8 ( a ) は、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 e e の内容を示した図である。図 1 3 8 ( a ) に示した通り、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 e e は、上述した第 2 制御例の時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に対して、第 1 特別図柄抽選においても時短当選と判定される判定値を規定している点と、通常状態以外の遊技状態においても時短当選の判定値を規定している点と、遊技状態に応じて時短当選と判定される範囲 ( 時短当選確率 ) を異ならせている点で相違している。このように構成することで、設定されている遊技状態と、実行される特別図柄抽選の種別に応じて時短当選確率を異ならせることができる。図 1 3 8 ( b ) は、時短種別選択テーブル 2 0 2 e f の内容を示した図である。図 1 3 8 ( b ) に示した通り、時短種別選択テーブル 2 0 2 e f は、上述した時短種別選択テーブル 2 0 2 d f に対して、当選時の遊技状態に応じて各時短種別に対して設定される時短カウンタ 2 0 3 h の値、即ち、時短回数が異なるように規定している。このように構成することで、どの遊技状態が設定されているかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【 0 5 6 1 】

図 1 3 9 は、大当たり用テーブル 2 0 2 e d の内容を示した図である。図 1 3 9 に示した通り、大当たり用テーブル 2 0 2 e d では上述した大当たり用テーブル 2 0 2 d d に対して、大当たり当選時における遊技状態に応じて、各時短種別に対して設定される時短力

ウンタ 2 0 3 h の値、即ち、時短回数が異なるように規定している。具体的には、同一の遊技状態（時短状態）である時短 B が設定されている場合と、時短 A が設定されている場合と、で大当たり遊技終了後に設定される時短回数を異ならせており、時短 B が設定されている場合、即ち、時短状態中に時短当選した場合に設定され易い時短状態が設定されている場合のほうが、時短回数が多い時短状態が設定されやすくなるように構成している。なお、本第 3 制御例では、大当たり当選時における遊技状態に応じて、各時短種別に対して設定される時短カウンタ 2 0 3 h の値、即ち、時短回数が異なるように規定しているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技のラウンド数を、大当たり当選時における遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。図 1 4 0 は、本第 3 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成を示した図である。図 1 4 0 に示した通り、本第 3 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、時短モード格納エリア 2 2 3 e a を追加した点で、第 2 制御例と相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。時短モード格納エリア 2 2 3 e a は、設定された時短モードを格納するための記憶領域であって、時短状態演出設定処理（図 1 4 2 の S 9 0 7 6 参照）において設定された時短モードが記憶される（図 1 4 2 の S 9 3 7 2）。そして、時短状態中に実行される特別図柄変動の演出態様を設定する際に参照され、読み出された時短モードに対応する演出態様で変動演出が実行される。

10

#### 【 0 5 6 2 】

< 第 3 制御例における制御処理内容について >

次に、図 1 4 1 から図 1 4 5 を参照して、本第 3 制御例にて実行される制御処理内容について説明をする。図 1 4 1 は、時短抽選処理（S 8 0 5 6）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S 8 0 5 6）は、上述した時短抽選処理（S 8 0 1 6）に対して、時短抽選（時短当選判定）の実行条件が成立するか否かの判別を行うための処理を変更した点で相違している。つまり、図 1 4 1 に示した通り、実行される特別図柄抽選の殆どにおいて時短当否当選が実行されている。時短抽選処理（S 8 0 5 6）では、まず、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 e e（図 1 3 8（a）参照）に基づいて抽選結果を取得する（S 8 1 5 4）。次に取得した抽選結果は時短当選であるか判別する（S 8 1 0 5）。次に取得した抽選結果は時短当選であると判別した場合には（S 8 1 0 5 : Y e s）、取得した時短種別カウンタ C C 1 の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（S 8 1 0 6）、本処理を終了する。一方、S 8 1 0 5 の処理において、取得した抽選結果が時短当選ではないと判別した場合には（S 8 1 0 5 : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 に特別図柄の外れ図柄をセットし（S 8 1 0 7）、本処理を終了する。次に、図 1 4 2 は、時短状態演出設定処理（S 9 0 7 6）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S 9 0 7 6）では、上述した第 2 制御例における時短状態演出設定処理（図 1 3 4 の S 9 0 5 6）に対して、今回受信した状態コマンドに含まれる時短種別を時短モード格納エリア 2 2 3 e a に格納するための処理を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、詳細な説明を省略する。次に、図 1 4 3 は、特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 9 7）の内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 9 7）は、第 2 特別図柄変動に対応させた変動演出の演出態様を設定するための処理であり、上述した第 2 制御例における特図 2 演出態様設定処理（図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照）に対して、時短状態中における演出態様を決定するためのモード別演出設定処理（S 9 6 5 1）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、詳細な説明を省略する。

20

30

40

#### 【 0 5 6 3 】

ここで、図 1 4 4 を参照して、モード別演出設定処理（S 9 6 5 1）の内容について説明をする。図 1 4 4 はモード別演出設定処理（S 9 6 5 1）の処理内容を示したフローチャートである。このモード別演出設定処理（S 9 6 5 1）では、図 1 3 5 及び図 1 3 6 を参照して上述した各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。モード別演出設定処理（S 9 6 5 1）では、まず、時短モード格納エリア 2 2 3 e a から現在の時短モードの読み出しを実行する（S 9 8 0 1）。次に、時短モード格納エリア 2 2 3 e a から

50



読み出した現在の時短モードは、時短 A であるか判別する (S 9 8 0 2)。現在の時短モードは、時短 A であると判別した場合には (S 9 8 0 2 : Y e s)、今回の抽選が時短に当選する抽選か判別する (S 9 8 0 3)。時短に当選する抽選であると判別した場合には (S 9 8 0 3 : Y e s)、今回の抽選に基づいて付与される時短回数と、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値とに基づいて、差分を算出する (S 9 8 0 4)。次に、算出した差分に基づいて残時短回数が減少するか判別する (S 9 8 0 5)。時短回数が減少しない、即ち、時短回数が増加すると判別した場合には (S 9 8 0 5 : N o)、残時短回数が増加することを示すための表示用コマンドを設定し (S 9 8 0 6)、S 9 8 0 9 の処理に移行する。一方、S 9 8 0 5 の処理において、差分に基づいて残時短回数が減少すると判別した場合には (S 9 8 0 5 : Y e s)、残時短回数が減少することを示すための表示用コマンドを設定し (S 9 8 0 7)、S 9 8 0 9 の処理に移行する。一方、S 9 8 0 3 の処理において、今回の抽選は時短当選する抽選ではないと判別した場合には (S 9 8 0 3 : N o)、S 9 8 0 4 ~ S 9 8 0 7 の処理をスキップし、S 9 8 0 9 の処理に移行する。

#### 【 0 5 6 4 】

一方、S 9 8 0 2 の処理において、読み出した現在の時短モードが時短 A ではないと判別した場合には (S 9 8 0 2 : N o)、時短 B 中演出設定処理を実行する (S 9 8 0 8)。時短 B 中演出設定処理 (S 9 8 0 8) の詳細な説明については、図 1 4 5 を参照して後述する。次に、読み出した現在の時短モードと、抽選結果に基づいて設定される遊技状態との比較を実行し (S 9 8 0 9)、時短モードの切り替えがあるか判別する (S 9 8 1 0)。時短モードの切り替えがあると判別した場合には (S 9 8 1 0 : Y e s)、時短モードの切り替えに対応する演出態様を決定し (S 9 8 1 1)、本処理を終了する。一方、S 9 8 1 0 の処理において、時短モードの切り替えがないと判別した場合には (S 9 8 1 0 : N o)、S 9 8 1 1 の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。次に、図 1 4 5 を参照して、時短 B 中演出設定処理 (S 9 8 0 8) の処理内容について説明をする。図 1 4 5 は、時短 B 中演出設定処理 (S 9 8 0 8) の内容を示したフローチャートである。図 1 4 5 に示した通り、時短 B 中演出設定処理 (S 9 8 0 8) では、時短 B 中において時短当選した際に設定される時短種別を判別し、時短 B 以外、即ち、時短 A が設定された場合において、直ぐに時短状態が終了することを示すための演出態様を設定するための処理が実行される (S 9 8 5 3)。時短 B 中演出設定処理 (S 9 8 0 8) では、まず、今回の抽選が時短当選する抽選であるか判別する (S 9 8 5 1)。時短当選する抽選であると判別した場合には (S 9 8 5 1 : Y e s)、時短 B に当選する抽選であるか判別する (S 9 8 5 2)。時短 B に当選する抽選ではないと判別した場合には (S 9 8 5 2 : N o)、時短終了を示唆するための演出態様を決定し (S 9 8 5 3)、本処理を終了する。一方、時短 B に当選する抽選であると判別した場合には (S 9 8 5 2 : Y e s)、次回大当たりまでの時短継続に対応する演出態様を決定し (S 9 8 5 5)、本処理を終了する。

#### 【 0 5 6 5 】

一方、S 9 8 5 1 の処理において、今回の抽選は時短当選する抽選ではないと判別した場合には (S 9 8 5 1 : N o)、大当たりに当選する抽選であるか判別する (S 9 8 5 4)。大当たりに当選する抽選であると判別した場合には (S 9 8 5 4 : Y e s)、上述した S 9 8 5 5 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、大当たりに当選する抽選ではないと判別した場合には (S 9 8 5 4 : N o)、そのまま本処理を終了する。

#### 【 0 5 6 6 】

##### < 第 4 制御例 >

次に、図 1 4 6 から図 1 8 0 を参照して、第 4 制御例の内容について説明をする。本第 4 制御例は、上述した第 2 制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い (外れである) 場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。加えて、上述した第 2 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成していたのに対して、本第 4 制御例では、1 回の特別図柄抽選で大当たり当選と



、時短当選と、を重複して判定可能に構成している点で相違している。さらに、上述した第2制御例では、大当たり当選の判定を実行した後に、時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、時短当選した特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて時短状態を設定するように構成していたのに対して、本第4制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

【0567】

10

具体的には、通常状態における第1特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第2制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で10000回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、本第4制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。また、本第4制御例では、第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第1特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。加えて、本第4制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。

20

30

【0568】

つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、1回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機10において、少なくとも1の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。また、本第4制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を1回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機10において、1の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が1の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。以下、本第4制御例のパチンコ機1

40

50

0 について説明をするが、上述した各制御例と同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図 1 4 6 から図 1 5 1 を参照して、第 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の構造について説明する。図 1 4 6 は第 4 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 1 4 7 は第 4 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図 1 4 8 ~ 図 1 5 1 は第 4 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 に設けられた V 入賞装置 6 5 0 の構造を模式的に示した模式図である。

#### 【 0 5 6 9 】

図 1 4 6 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工したベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車その他、レール 6 1 , 6 2、一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、V 入賞装置 6 5 0、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2（図 1 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 6 0 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、V 入賞装置 6 5 0、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 2 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。遊技盤 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の正面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

#### 【 0 5 7 0 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 9 4 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 1 4 6 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 1 4 6 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図 1 4 6 の右側上部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、主制御装置 1 1 0（図 9 4 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。第 4 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、球が、第 1 入球口 6 4 へ入賞したか、第 2 入球口 6 4 0 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第 1 入球口 6 4 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 a が作動し、一方で、球が、第 2 入球口 6 4 0 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 b が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、LED により、パチンコ機 1 0 が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄が普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 1 0 の各種遊技状

態を示唆することができる。

#### 【 0 5 7 1 】

尚、本パチンコ機 1 0 では、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が 1 5 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 1 5 R 時短大当たり（1 5 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 5 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 5 R 時短大当たり（5 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 5 R で大当たり終了後に時短状態が付与されない 5 R 通常大当たり（5 R 時短無大当たり）が用意されている。また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、1 ラウンドのみ V 入賞装置 6 5 0 を開放させる特典）小当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「1 5 R 時短大当たり」とは、最大ラウンド数が 1 5 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「5 R 時短大当たり」とは、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことである。また、「5 R 通常大当たり」は、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。

10

20

#### 【 0 5 7 2 】

つまり、本パチンコ機 1 0 では、特別図柄の大当たりに当選した場合に提供される大当たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「1 5 R 時短大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「5 R 時短大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「5 R 通常大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、第 4 制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い遊技状態である。この第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い状態とするために、第 4 制御例では、第 2 図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第 2 図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物 6 4 0 a の動作態様を通常状態よりも第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第 2 図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。

30

40

#### 【 0 5 7 3 】

加えて、本第 4 制御例では、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第 1 特別図柄抽選、及び、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第 2 特別図柄抽選において、上述した大当たり当選、小当たり当選以外に時短当選し得るように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行される特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選）において、時短当選の判定が実行されるように構成している。こ

50

ここで、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選において大当たり判定が実行されるよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングにて、時短状態を終了させるか否かを判定する処理（更新処理）が実行される。例えば、時短回数 1（時短カウンタ 203h の値が 1）に設定される時短状態の場合は、時短当選した当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングで実行される更新処理において、残時短回数（時短カウンタ 203h の値）が更新（減算）され、時短終了条件が成立し、時短状態を終了させると判定される。一方、時短回数として複数回（例えば、100 回）の値が設定される時短状態の場合は、更新処理によって実行される残時短回数の更新の結果に基づいて時短終了条件が成立するまで時短状態が継続する。つまり、本第 4 制御例にて用いられる時短状態の設定タイミングと、時短状態の終了タイミングと、を用いることにより、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選の大当たり判定タイミングのみ（特別図柄変動期間を除外して）時短状態を設定したり、特別図柄変動期間を含めて時短状態を設定したりすることが可能となる。

10

#### 【0574】

なお、同様の効果を奏する手法として、別の処理タイミングを設定しても良く、例えば、上述した第 2 制御例と同様に時短当選した当該特別図柄変動の停止タイミングに時短状態を設定し、次に実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態の更新処理（時短状態を終了させるか否かを判定する処理）を実行可能に構成しても良い。このように構成した場合も、設定される時短回数を異ならせることで特別図柄変動期間が含まれるように時短状態を設定したり、特別図柄変動期間が含まれないように時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、この場合、時短状態が設定された特別図柄変動が停止表示され、時短状態が設定された状態で次の特別図柄抽選が開始されない場合は、時短終了条件が成立し得ないため時短状態が継続することになる。よって、この場合、時短当選した特別図柄変動が停止表示されるまでに（時短状態が設定されるまでに）、次に実行される特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得しているかを判別し、特図保留を獲得していると判別した場合、即ち、時短状態が設定された後、ただちに次の特別図柄変動が開始され、時短状態が終了し得る場合のみ、時短当選したことを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選したことを把握した遊技者が、第 1 特別図柄抽選を実行させること無く、右打ち遊技を行い、第 2 特別図柄抽選を実行させる行為を抑制することができる。

20

30

#### 【0575】

さらに、詳細は後述するが、第 4 制御例では「時短状態」が終了する条件として、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される時短状態に対しては、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第 1 所定回数（100 回）に到達した場合（第 1 終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たりに当選した（小当たり遊技が実行された）回数が第 2 所定回数（例えば、1 回）に到達した場合（第 2 終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。さらに、第 4 制御例では特別図柄の抽選（第 2 特別図柄抽選）において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たり A、B）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第 2 終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するか否かを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。一方で、本第 4 制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態（第 2 時短）が設定された場合には、大当たり当選に基づいて時短状態（第 1 時短）が設

40

50

定された場合とは異なる終了条件が設定されるように構成しており、具体的には、時短回数「1」が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される第1時短は、特別図柄抽選の大当たり判定のみ時短状態で実行させるための特殊抽選機能として時短状態が利用される。

#### 【0576】

また、第4制御例では、小当たり遊技中に開放されるV入賞装置650内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路650e2に設けられたVスイッチ650e3が球を検知することで）大当たり（所謂、2種当たり）となるように構成されている（図150参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待度（V入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第2終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、V入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。このように構成することで、時短遊技中において小当たりに当選した場合に2種当たりを獲得するためのV入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第4制御例では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第1所定回数（100回）を終了条件（第1終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第1特別図柄のみの変動回数が第3所定回数（例えば、50回）となった場合や、第2特別図柄のみの変動回数が第4所定回数（例えば、80回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

10

20

#### 【0577】

遊技領域には、球が入賞することにより10個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1入球口64及び第2入球口640への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置37a、37bにおける変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、普通図柄始動口（スルーゲート）67への球の通過をトリガとして第2図柄を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。第3図柄表示装置81は15インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置114（図94参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列が表示される（図6参照）。各図柄列は複数の図柄（第3図柄）によって構成され、これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。第4制御例の第3図柄表示装置81は、主制御装置110（図94参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37a、37bで行われるのに対して、その第1図柄表示装置37a、37bの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。つまり、第1図柄表示装置37a、37bにおいて第1図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第3図柄表示装置81にて第3図柄が可変表示（変動表示）され、第1図柄表示装置37a、37bにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第1図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第3図柄表示装置81にて第3図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

30

40

#### 【0578】

即ち、判別条件（第1入球口64或いは第2入球口640への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（第3図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別

50

手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第3図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第3図柄表示装置81に表示される第3図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、第3図柄表示装置81に停止表示される第3図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、4種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短）を有する場合には、第3図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した3種類の抽選結果のうち特定の2種類（例えば、大当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定（例えば、大当たり安定、時短判定）にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。また、第4制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良いし、パチンコ機10に複数の表示装置を設けても良い。本第4制御例では時短状態中に第2図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第2図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物640aを作動させる期間（電動役物640aを突出させて球が第2入球口640に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第2入球口640へ球が入賞し易い状態とすることができる。

#### 【0579】

なお、時短状態中を第2入球口640へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第2図柄の当たり確率を高める、1回に当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物640aの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第2入球口640へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。さらに、設定される遊技状態に応じて第2図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物640aの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第2図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第2図柄の変動表示時間を決定し、第2図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第2図柄が表示されたタイミング（第2図柄の当たり遊技、即ち、電動役物640aを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物640aの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第2図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物640aの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。なお、遊技状態と第2図柄の変動時間および電動役物640aの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第2図柄の変動開始タイミングと、電動役物640aの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物640aの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。

#### 【0580】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置

1 1 0 (図 9 4 参照) で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 a で示される。図 1 4 6 に示した通り、第 1 入球口 6 4 は可変表示装置ユニット 8 0 の左側を球が流下するように行われる遊技 (所謂、左打ち遊技) の方が、可変表示装置ユニット 8 0 の右側を球が流下するように行われる遊技 (所謂、右打ち遊技) よりも球が入球し易くなるように遊技盤 1 3 上に釘が植設されている。よって、第 2 入球口 6 4 0 に球が入球し難い遊技状態 (通常状態) が設定されている場合には、第 1 入球口 6 4 に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。一方、第 1 入球口 6 4 の正面視右方には、球が入球し得る第 2 入球口 6 4 0 が配設されている。この第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 入球口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 2 入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 9 4 参照) で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 b で示される。また、第 1 入球口 6 4 および第 2 入球口 6 4 0 は、それぞれ、球が入賞すると 5 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。なお、第 4 制御例においては、第 1 入球口 6 4 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第 1 入球口 6 4 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第 1 入球口 6 4 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を 3 個とし、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を 5 個として構成してもよい。

10

#### 【0 5 8 1】

加えて、第 4 制御例では特別図柄の抽選契機 (大当たりの抽選契機) となる球を検知するスイッチ (第 1 入球口スイッチ、第 2 入球口スイッチ) を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域 (ゲート) を設け、その領域 (ゲート) を通過する球を検知するスイッチ (検知手段) が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域 (ゲート) を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数 (例えば 5 個) の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。第 2 入球口 6 4 0 には電動役物 6 4 0 a が付随されている。この電動役物 6 4 0 a は遊技盤 1 3 から手前側 (図 1 4 6 の視点で手前側) に突出した突出状態 (許容状態) と、遊技盤 1 3 側に待避した待避状態 (規制状態) と、に可変可能に構成されており、通常 (第 2 図柄の当たりに当選していない場合) は電動役物 6 4 0 a が待避状態 (規制状態) となって、球が第 2 入球口 6 4 0 へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口 (スルーゲート) 6 7 への球の通過を契機として行われる第 2 図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第 2 図柄表示装置に表示された場合、即ち、第 2 図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物 6 4 0 a が突出状態 (許容状態) となり、球が第 2 入球口 6 4 0 へ入球し易い状態となる。

20

30

#### 【0 5 8 2】

ここで、第 4 制御例のパチンコ機 1 0 に設けられた第 2 入球口 6 4 0 への球流れについて説明をする。第 4 制御例では図 1 4 6 に示した通り、遊技盤 1 3 の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット 8 0 を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット 8 0 の左方側 (左打ち領域) と右方側 (右打ち領域) とに区画しており、遊技者が操作ハンドル 5 1 の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル 5 1 を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。第 4 制御例では、図 1 4 6 に示した通り、第 2 入球口 6 4 0 と、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a、及び、電動役物 6 4 0 a を動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口 (スルーゲート) 6 7 が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第 2 入球口 6 4 0 に入球することが無い

40

50



ように可変表示装置ユニット 80 の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第 2 入球口 640 に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第 1 特別図柄を変動させるために球を第 1 入球口 64 へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第 2 特別図柄を変動させるために球を第 2 入球口 640 へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第 4 制御例のパチンコ機 10 では、図 146 に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図 146 の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜している V 入賞装置 650 が配設され、その V 入賞装置 650 の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）67 を通過し、電動役物 640 a に向けて流下するように各機構が配設されている。

10

#### 【0583】

そして、電動役物 640 a が待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物 640 a を通過し可変入賞装置 65 に向けて球が流下する。一方、電動役物 640 a が突出状態に位置している場合は、電動役物 640 a に到達した球が右下方向（図 2 の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物 640 a の右端まで到達した球は第 2 入球口 640 へ入球し、電動役物 640 a の右端に到達するまでに電動役物 640 a が待避状態へと可変した場合は、電動役物 640 a の下方に配設された一般入賞口 63 に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機 10 は上述した電動役物 640 a、第 2 入球口 640、一般入賞口 63 を覆うように透過性のカバー部材 655 を設けている。このカバー部材 655 は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材 655 を設けることで、遊技中はパチンコ機 10 に設けられた発光手段（LED 等）や第 3 図柄表示装置 81 から発せられる様々な光によってカバー部材 655 の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物 640 a の動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材 655 の内部を容易に視認することができ、パチンコ機 10 のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材 655 を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機 10 を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材 655 の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

20

30

#### 【0584】

また、電動役物 640 a の動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材 655 の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物 640 a の動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材 655 の表面に電動役物 640 a が動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材 655 の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物 640 a が動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図 147 を参照して、本パチンコ機 10 の右打ち領域の構成について説明をする。図 147 に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート 67 を通過した球は、電動役物 640 a が配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物 640 a は、50 mm の長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図 147 の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤 13 に配設されている。そして、スルーゲート 67 を通過した球は電動役物 640 a の左端から 20 mm の範囲に該当する領域 a（図 147 参照）に流下する。領域 a に到達した球は、電動役物 640 a が待避状態に位置している場合は電動役物 640 a を通過し可変入賞装置 65 に向けて流下する。一方、電動役物 640 a が突出位置に位置している場合は電動役物 640 a の上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域 b（電動役物 640 a の左端から 20 mm から 40 mm が該当する領域）に球が到達した状態で電

40

50



動役物 6 4 0 a が待避状態へと可変した場合には、電動役物 6 4 0 a の下方に設けられた一般入賞口 6 3 に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域 c (電動役物 6 4 0 a の右端から 2 0 mm が該当する領域) に球が到達すると、その球は第 2 入球口 6 4 0 へ入球するように構成されている。

#### 【0585】

なお、本第 4 制御例では、遊技状態 (普通図柄の確率状態) において電動役物 6 4 0 a が連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態 (普通図柄の低確率状態) が設定されている状態で電動役物 6 4 0 a が動作する場合には、突出状態に位置する電動役物 6 4 0 a 上を流下する球が領域 b (図 1 4 7 参照) に到達するまでに電動役物 6 4 0 a が待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物 6 4 0 a 上を流下する球が領域 c (図 1 4 7 参照) に到達するのに十分な期間の間、電動役物 6 4 0 a が突出位置に位置するように構成されている。具体的には、電動役物 6 4 0 a の動作期間 (継続して突出状態に位置される期間) が、時短状態中は 2 秒、通常状態中は 0 . 2 秒となるように構成している。そして、電動役物 6 4 0 a は図 1 4 7 に示した領域 (領域 a から領域 c までの範囲) を球が流下するための流下期間が 0 . 2 秒よりも長く、且つ 2 秒よりも短くなるように構成されている (第 4 制御例では、0 . 8 秒)。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物 6 4 0 a の上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物 6 4 0 a の上面を流下する球が第 2 入球口 6 4 0 に到達するまでに電動役物 6 4 0 a の動作が終了するため、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態中においては、電動役物 6 4 0 a の上面を球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと球が到達する期間 (0 . 4 秒) よりも長い期間電動役物 6 4 0 a を動作させるため、誘導状態 (突出状態) である電動役物 6 4 0 a の上面を流下した球が第 2 入球口 6 4 0 へ到達し易くし、第 2 特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

#### 【0586】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物 6 4 0 a が作動してから 1 . 5 秒後に電動役物 6 4 0 a に到達した球は電動役物 6 4 0 a の上面を流下し、領域 b に到達したタイミングで電動役物 6 4 0 a の作動が終了する (電動役物 6 4 0 a が作動してから 2 秒経過する) ことになる。このような球は図 3 に示した通り、電動役物 6 4 0 a の下方に配設された一般入賞口 6 3 に入球し、1 0 個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物 6 4 0 a の作動タイミングと、電動役物 6 4 0 a への球の到達タイミングとによって、異なる入球口 (第 2 入球口 6 4 0 或いは一般入賞口 6 3) へと球を誘導することができるよう構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。上述したように、一般入賞口 6 3 への入球に応じた賞球数が 1 0 個で、第 2 入球口 6 4 0 への入球に応じた賞球数が 5 個となるように構成しているため、第 2 特別図柄 (特図 2) の抽選を実行し得る状態であれば、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球するほうが一般入賞口 6 3 に球が入球するよりも遊技者に有利な特典 (即ち、特図 2 の抽選および 5 個の賞球) を付与することができ、第 2 特別図柄 (特図 2) の抽選を実行し得ない状態 (特別図柄変動中) であれば、第 2 入球口 6 4 0 よりも一般入賞口 6 3 に球が入球するほうが遊技者に有利な特典 (即ち、1 0 個の賞球) を付与することができるよう構成している。これにより、遊技の状況 (特別図柄の変動の有無) に応じて、遊技者が入球を所望する入球口 (多くの特典を獲得可能な入球口) が可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物 6 4 0 a の一回の動作中に第 2 入球口 6 4 0 と、一般入賞口 6 3 との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

#### 【0587】

尚、第 4 制御例では時短状態中における電動役物 6 4 0 a の動作期間を電動役物 6 4 0 a の上面を球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと到達する期間 (0 . 8 秒) よりも十分に長い期間 (2 秒) を設定し、電動役物 6 4 0 a が動作した場合に第 2 入球口 6 4 0 へ球を確実に

に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物 6 4 0 a の動作期間を電動役物 6 4 0 a の上面を球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと球が到達する期間 ( 0 . 8 秒 ) よりも若干長い期間 ( 例えば、 0 . 9 秒 ) となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート 6 7 に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物 6 4 0 a が動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為 ( 所謂、止め打ち ) を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。図 1 4 6 に戻り説明を続ける。図 1 4 7 を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まず V 入賞装置 6 5 0 に到達する。次に、V 入賞装置 6 5 0 の構成について説明をする。V 入賞装置 6 5 0 は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第 2 特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合に V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が動作し特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a に球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部分において、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

10

#### 【 0 5 8 8 】

ここで、図 1 4 7 ~ 図 1 5 1 を参照して V 入賞装置 6 5 0 の構成について詳細に説明をする。まず、図 1 4 7 に示した通り、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a を閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉 6 5 0 f 1 の上面を球が流下可能に構成されており、V 入賞装置 6 5 0 が閉鎖状態中に V 入賞装置 6 5 0 に到達した球は、開閉扉 6 5 0 f 1 上を左下側 ( 図 1 4 7 の正面視で左下側 ) に向けて流下し、スルーゲート 6 7 に向けて流出される。一方、V 入賞装置 6 5 0 が開放状態 ( 即ち、小当たり遊技中 ) である場合は、球が V 入賞装置 6 5 0 内へと入賞する。第 4 制御例では、小当たり遊技中における V 入賞装置 6 5 0 の開放期間が 0 . 1 秒 × 1 2 回となるように構成されており、V 入賞装置 6 5 0 が開放するタイミングにおいて開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している球が、V 入賞装置 6 5 0 へと入賞する。V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球は、第 1 規制部材 6 5 1 或いは第 2 規制部材 6 5 2 上を流下しながら検出口 6 5 0 a 1 ( 図 1 5 0 ( a ) 参照 ) に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している球が開閉扉 6 5 0 f 1 のどの位置から V 入賞装置 6 5 0 の特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a に入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第 4 制御例では V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が継続して開放される期間を 0 . 1 秒に設定しているが、開閉扉 6 5 0 f 1 の開放期間中に開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している球が V 入賞装置 6 5 0 へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第 4 制御例では 1 回の小当たり遊技において V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を開放する回数を 1 2 回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

20

30

#### 【 0 5 8 9 】

詳細は後述するが、第 4 制御例では小当たり遊技において V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を 1 回開放させてから次に開放させるまでの期間 ( 開放間インターバル期間 ) として、小当たり遊技中の 5 回目と 1 0 回目の開放動作後には 5 秒が設定され、それ以外のタイミングでは 0 . 5 秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中に V 入賞装置 6 5 0 へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において 5 回目の開放動作が終了した時点で V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知していないと判別した場合には、5 回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように構成している。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、V 入賞装置 6 5 0 へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の 1

40

50

0 回目の開放動作が終了した時点で V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

#### 【0590】

第 4 制御例では、小当たり遊技中の 5 回目と 10 回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように 1 回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも 2 回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、詳細は後述するが、第 4 制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 の 1 回の開放動作において少なくとも 1 個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、10 回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（10 個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。つまり、小当たり遊技中の開放動作 10 回目以降に実行される開放間インターバル期間 20 間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

#### 【0591】

なお、第 4 制御例のように 1 回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（5 回目の開放動作終了後）に設定する場合は、1 回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（5 回目の開放動作終了タイミング）、或いは、1 回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（5 回目の開放動作中に入球した球が V 入賞装置 6 5 0 から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）において V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知しているかを判別し、V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知していると判別した場合は、1 回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。さらに、2 回目の特別開放間インターバル期間においては、既に V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（10 個）の球を V 入賞装置 6 5 0 へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

#### 【0592】

次に、図 1 4 8 を参照して V 入賞装置 6 5 0 の構造について詳細に説明をする。図 1 4 8 は、この V 入賞装置 6 5 0 の分解斜視図である。V 入賞装置 6 5 0 は、図 1 4 8 に示すように、遊技盤 1 3 の前面側に突出して配置される開口部形成部材 6 5 0 b、その開口部形成部材 6 5 0 b の背面側に組み合わされて、V 入賞装置 6 5 0 を遊技盤 1 3 にビス留めするためのベース部材 6 5 0 c と、そのベース部材 6 5 0 c の背面側に配置されてベース部材 6 5 0 c の背面側よりパチンコ機 1 0 の前面側に対して LED を点灯させるための LED が複数配置された LED 基板 6 5 0 d と、その LED 基板 6 5 0 d をベース部材 6 5 0 c と挟持する裏カバー体 6 5 0 e と、開口部形成部材 6 5 0 b に形成されている特定入 50

賞口（V入賞口）650aを開閉するための開閉扉650f1を有した開閉ユニット650fと、裏カバー体650eの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体650gと、裏カバー体650eと流路カバー体650gとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材650hと、その切替部材650hと係止されるリンク部材650iと、流路カバー体650gの背面側に配置される背面カバー体650jと、その背面カバー体650jの背面側に固定されて、リンク部材650iを作動させる流路ソレノイド650kと、その流路ソレノイド650kを背面側から覆って背面カバー体650jにビスにより固定するための固定用カバー体650mとで構成されている。

#### 【0593】

図149は、V入賞装置650の断面図である。図149(c)はV入賞装置650の上面図であり、図149(b)は、V入賞装置650のLb-Lb断面図である。図149(b)に示すように、V入賞装置650には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（V入賞口）650aが形成されている。特定入賞口（V入賞口）650aは、パチンコ機10の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図149(b)の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）650c1で構成された検出口650a1が配置されている。この検出口650a1を通過した遊技球は、図149(a)で示す裏カバー体650eの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図149(b)に示すように特定入賞口（V入賞口）650aの開口は、遊技盤13側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉650f1により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに変えられる。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉650f1によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉650f1は、ベース部材650cの内側（遊技盤13の内部）に退避されることにより特定入賞口（V入賞口）650a内から退避されるように構成されている。なお、シャッター機構で構成された特定入賞口（V入賞口）650aを開閉可能な開閉扉650f1は、閉鎖動作中において、特定入賞口（V入賞口）650aの開口面に進入している遊技球の位置に応じて遊技球の異なる位置に対して接触可能に構成されている。つまり、開閉扉650f1が開放状態から閉鎖状態に可動している期間において、衝突した遊技球の位置によって開放状態からの可動幅が異なる状況を創出するものである。開閉扉650f1と遊技球とが接触する状況は、当接した移動部材の当接位置に応じて変位幅が可変する可変状況と言える。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉650f1の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をV入賞装置650の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（V入賞口）650a内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

#### 【0594】

図149(a)は、図149(b)に示すLa-La断面図である。図149(a)に示すように検出口650a1を有する磁気センサ650c1は、裏カバー体650eの振り分け流路側へと検出口650a1が傾くようにベース部材650cに固定されている。次に、図150を参照して、裏カバー体650eの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路650e1と特別排出流路650e2とに振り分けられる構成について説明する。図150(a)は、遊技球が特別排出流路650e2に振り分けられるように切替部材650hが作動された状態を示す裏カバー体650eの背面図である。図150(a)に示すように、切替部材650hは、リンク部材650iの突部が挿入される係止穴650h1と遊技球を誘導する誘導片650h2とを有しており、流路カバー体650gに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体650gには、この誘導片650h2を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体650

g の背面側より振り分け流路内に誘導片 6 5 0 h を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 1 5 0 ( a ) に示すように、検出口 6 5 0 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 6 5 0 h 2 の上面に誘導されて特別排出流路 6 5 0 e 2 に誘導される。特別排出流路 6 5 0 e 2 を通過した遊技球は特別排出流路 6 5 0 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された V スイッチ 6 5 0 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 1 0 外へ排出される。

#### 【 0 5 9 5 】

ここで、詳細については後述するが、第 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、小当たり遊技中に上記した V スイッチ 6 5 0 e 3 を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、V スイッチ 6 5 0 e 3 は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材 6 5 0 h は、小当たり中に V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が V スイッチ 6 5 0 e 3 を通過可能な流路（特別排出流路 6 5 0 e 2）、或いは V スイッチ 6 5 0 e 3 を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路 6 5 0 e 1）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド 6 5 0 k をオンに設定することで V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下するように流路を切り替える（図 1 5 0 ( b ) 参照）ように構成している。第 4 制御例で用いられるパチンコ機 1 0 は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド 6 5 0 k がオフに設定されており、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が通常排出流路 6 5 0 e 1 を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図 1 5 6 を参照して後述する開放シナリオテーブル 2 0 2 f g に規定されている内容に従って流路ソレノイド 6 5 0 k をオンに設定し、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド 6 5 0 k をオフに設定している場合に、パチンコ機 1 0 において長期間維持される状態、即ち、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が通常排出流路 6 5 0 e 1 を流下するように切替部材 6 5 0 h を維持する状態（図 1 5 0 ( a ) 参照）を提供するように構成することで、パチンコ機 1 0 の使用電力を抑えることが出来る。

#### 【 0 5 9 6 】

このように、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、V 入賞装置 6 5 0 の開口（特定入賞口）から特別排出流路 6 5 0 e 2 の入り口（切替部材 6 5 0 h の誘導片 6 5 0 h 2 により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないに関わらず開閉扉 6 5 0 f 1 が開放されたことを検知してから切替部材 6 5 0 h により球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路 6 5 0 e 1 の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ 6 5 0 e 4 が設けられている。これにより、V 入賞装置 6 5 0 内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ 6 5 0 e 4 と V スイッチ 6 5 0 e 3 との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（V 入賞装置 6 5 0 に所定数（10 個）の入賞があった場合、或いは、V 入賞装置 6 5 0 の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、V 入賞装置 6 5 0 内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、V 入賞装置 6 5 0 内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機 1 0 の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい 2 次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

#### 【 0 5 9 7 】

このように、V 入賞装置 6 5 0 の特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に入賞した遊技球が磁気センサ 6 5 0 c 1 により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第 4 制御例では 1 球入賞に対して 10 個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出さ

れた後の遊技球を利用して、Vスイッチ650e3に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をV入賞装置650とは別に設ける必要がなく、遊技盤13のスペースを有効に利用することができる。さらに、第4制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりA，B）に応じて、流路ソレノイド650kをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がVスイッチ650e3を通過する期待度（V入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、V入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図151を参照して、V入賞装置650のV入賞口650aを開閉する開閉扉650f1の球流下面の構造について説明をする。図151（a）は、V入賞装置650のV入賞口650aを開閉扉650f1が開鎖している状態を平面視した模式図である。第4制御例の開閉扉650f1は、図151（a）に示した通り、V入賞装置650の上面に到達した球は、V入賞装置650上面の傾斜（図146参照）に沿って、V入賞装置650の右側上面650y1から開閉扉650f1の上面を介して左側上面650y2を流下し、可変入賞装置650に向けて流出するように構成されている。

10

#### 【0598】

そして、開閉扉650f1の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第1遅延部材650fa、第2遅延部材650fb、第3遅延部材650fcが設けられており、球が開閉扉650f1上面を流下する流下期間が0.6秒となるように構成している。この流下期間（0.6秒）は、V入賞装置650の特定入賞口（V入賞口）650aが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（0.5秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉650f1上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（V入賞口）650aが開放された場合に確実に入賞するように構成している。図151（a）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉650f1が開放状態に可変すると、図151（b）に示した状態へと移行する。図151（b）は、V入賞装置650のV入賞口650aが開放している状態を平面視した模式図である。図151（b）に示した通り、開閉扉650f1は開放状態になると、遊技盤13の内部に待避するように可動し、右側上面650y1を流下した球が特定入賞口（V入賞口）650aに入賞可能となるように特定入賞口（V入賞口）650aが開放状態となる。また、開閉扉650f1上を流下中の球も、開閉扉650f1が待避位置に位置することで、特定入賞口（V入賞口）650aへ入賞する。なお、開閉扉650f1は、開放状態から閉鎖状態になる場合において、開閉扉650f1の先端に当たった遊技球を特定入賞口650a外へと移動させる場合と特定入賞口650a内へと移動させる場合とが発生し得るように構成されているので、開閉扉650f1が開放状態から閉鎖状態へと可動する期間中における開閉扉650f1と遊技球との接触状況は、所定方向へと変位する手段と移動する物体とが接触した場合に、該物体が異なる方向へ移動し得る状況と言える。

20

30

40

#### 【0599】

また、V入賞装置650には、開閉扉650f1上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（V入賞口）650aに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第1規制部材651と、第2規制部材652が設けられており（図146参照）、開閉扉650f1上面上流側で特定入賞口（V入賞口）650aに入賞した球は第1規制部材651、第2規制部材652を介して一列に整列させてから、球1個分の通路幅である検出口650a1に向けて流下するように構成されている。このように第1規制部材651、第2規制部材652を設けることで、第1規制部材の下方位置に検出口650a1を設けたとしても、開閉扉650f1から勢いよく入賞した球が直接検出口650a1に衝突することを防止することができるため、検出口650a1に設けられた球検知スイッチ650

50

0 c 1 が故障することを抑制することができる。加えて、球 1 個分の通路幅の検出口 6 5 0 a 1 を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第 1 規制部材 6 5 1、第 2 規制部材 6 5 2 上を流下する流路）を確保することができるため、V 入賞装置 6 5 0 内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。以上、説明をしたように、第 4 制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に付与される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉 6 5 0 f 1）の開放間インターバル期間（0.5 秒）よりも、その可変部材（開閉扉 6 5 0 f 1）上を球が流下するのに要する流下期間（0.6 秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉 6 5 0 f 1 が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングで V 入賞装置 6 5 0 へ入賞させることができる。

10

#### 【0600】

また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（10 個）を入賞させることができるように、1 回の小当たり遊技における開放動作回数（12 回）を、小当たり遊技の終了条件入賞個数（10 個）よりも多く設定しているため、1 回の開放期間（0.1 秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、1 回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球を V 入賞装置 6 5 0 へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

20

#### 【0601】

< 第 4 制御例のパチンコ機 10 における演出内容について >

図 152 ~ 図 154 を参照して、第 4 制御例のパチンコ機 10 にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第 2 制御例では、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球したことを契機として実行される抽選（特別図柄抽選）における大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）において外れであった場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）が実行される構成であったため、大当たり当選した場合には時短当選することがない構成であった。これに対して、第 4 制御例では、特別図柄抽選において大当たり当選と時短当選が重複可能な構成としている点で第 2 制御例と相違する。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第 1 特別図柄抽選において大当たり抽選が実行される前に時短抽選を実行し、時短当選した場合には時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、時短状態が設定されている期間中に大当たり抽選が実行され、その大当たり抽選が終了し第 1 特別図柄の変動が開始された時点で時短状態が終了する構成としている。つまり、時短当選により時短状態が設定されている期間は、大当たり抽選が実行される期間のみとなる。そして、通常状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合と、で大当たり当選した場合に決定される大当たり種別の割合が異なる構成としており、例えば、通常状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に 15 R 大当たり（最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たり）が決定される割合は 10 % であるのに対して、時短状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に 15 R 大当たりが決定される割合は 50 % となる。つまり、時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている期間に大当たり当選すると、通常状態が設定されている期間に大当たり当選した場合よりも 15 R 大当たりが決定される可能性が高くなるため、時短当選と大当たり当選が重複した場合には遊技者に有利となる。

30

40

#### 【0602】

なお、本実施例では、時短当選した場合に設定される時短状態では、時短当選してから次に第 1 特別図柄の変動が開始されるまでの僅かな期間しか時短状態が継続しないため、遊技者は第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入球させる遊技（右打ち遊技）を行うことはできないが、大当たり当選に基づいて設定される時短状態では、右打ち遊技を行うことが可能である。ここで、大当たり当選していない場合に遊技者に時短当選したことを報知した場合、遊技者に対して変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が通常状態なのか

50



時短状態なのか遊技者が混乱してしまい、時短状態が設定されていると誤認した遊技者が誤って右打ち遊技を行ってしまう虞がある。一方で、時短当選と大当たり当選が重複した場合は、時短当選したことを報知したことによって、変動中の特別図柄が停止した後に設定されるのが通常状態か時短状態か遊技者が混乱したとしても、大当たり当選したことが報知されることにより、遊技者に特別図柄停止後には大当たり遊技が実行されると認識させることができる。したがって、第4制御例においては、特別図柄抽選において時短当選と大当たり当選が重複した場合には時短当選したことを報知或いは示唆するが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、時短当選したことを遊技者に報知或いは示唆しない構成としている。このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判断することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。図152および図153を参照して、第1特別図柄の変動中に時短抽選結果を示唆する場合の表示画面について説明する。

#### 【0603】

図152(a)は、第1特別図柄の変動中に時短抽選結果示唆演出(時短抽選の結果を示唆するための演出)が実行される場合に表示される表示画面の一例である。本実施例では、特別図柄抽選において実行された時短抽選の抽選結果を遊技者に報知する場合には、「おみくじタイム演出」を実行する。おみくじタイム演出は、主表示領域Dmに表示されるカプセルcp5の中身によって時短当選か時短非当選かを遊技者に示唆する演出である。主表示領域Dmには、閉じたカプセルcp5とともに「この変動は時短当選かな?」と表示されることで、おみくじタイム演出が変動中の第1特別図柄が時短当選したか否かをカプセルcp5の中身によって示唆する演出であることを遊技者に認識させることができる。ここで、おみくじタイム演出は第1特別図柄の変動毎に実行されるものではなく、時短当選した場合であってもおみくじタイム演出が実行されない場合もある構成としている。つまり、おみくじタイム演出が実行されなかった場合には、変動中の第1特別図柄が時短当選したのか否かを遊技者が認識できず、おみくじタイム演出が実行された場合には、変動中の第1特別図柄が時短当選したのか時短非当選であったのかを遊技者が認識できるように構成している。図152(b)は、第1特別図柄の変動中に時短当選したことを示唆する場合の表示画面の一例である。主表示領域Dmでは、カプセルcp5が開放され、中から「 」と書かれた紙k1が出現する演出が実行される。紙k1は変動中の第1特別図柄が時短当選したことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短当選したことを認識することができる。

#### 【0604】

なお、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)における第1特別図柄の変動中に時短当選したことが遊技者に示唆されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみとしており、大当たり抽選(特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定)の結果が外れであった場合には時短当選した場合であっても遊技者に時短当選したことが示唆されない(つまり、おみくじタイム演出が実行されない)。したがって、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙k1が表示された場合には、大当たり当選したことを示す表示態様の第3図柄が表示される前に遊技者は大当たり当選したことを認識可能となる。なお、後述するが、本実施例では、通常状態が設定されている場合と、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されている場合と、で大当たりに当選した場合の大当たり種別の割合が異なり、通常状態中に大当たり当選した場合に15R大当たり(最大ラウンド数が15ラウンドの大当たり)が決定される割合は10%であるのに対して、時短状態中に大当たり当選した場合に15R大当たりが決定される割合は50%となる。したがって、実施例では、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙k1が表示された場合には、主表示領域Dmに「スーパーチャンス到来!この変動で当たれば15R大当たりの大チャンス!」と表示さ



れる「スーパーチャンス到来演出」が実行されることで、変動中の第1特別図柄が15R大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選の結果が報知されるまでの期間で遊技者に15R大当たりに当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。図153(a)は、第1特別図柄の変動中に時短非当選であったことを示唆する場合の表示画面の一例である。時短当選した場合と異なり、おみくじタイム演出においてカプセルcp5の中から「×」と書かれた紙k2が出現する演出が実行される。紙k2は変動中の第1特別図柄が時短非当選であったことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短非当選であったことを認識することができる。

#### 【0605】

10

なお、後述するが、本実施例では、時短非当選であったことが遊技者に示唆されるのは、大当たりA(15R時短有大当たり)に当選した場合と大当たり抽選が外れであった場合のみとしている。ここで、本実施例では、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)における第1特別図柄の大当たり種別として3つの大当たり種別が規定されており、「大当たりA」は大当たりのラウンド数が15ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定される大当たり種別であって、「大当たりB」は大当たりのラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、「大当たりC」は大当たりのラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。つまり、大当たりAは大当たりB、Cよりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多く、大当たりCと異なり大当たり遊技終了後には通常状態よりも有利な時短状態が設定されることから、最も有利な大当たり種別である。したがって、おみくじタイム演出において、時短非当選であったことを示唆する紙k2が表示された場合には、主表示領域Dmに「一か八か!大当たりA? or ハズレ?」と表示される「一か八か演出」が実行されることで、最も有利な大当たりAに当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選(特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定)の結果が報知されるまでの期間で遊技者に大当たりAに当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0606】

図153(b)は、時短当選と大当たり当選が重複している場合の大当たり当選報知画面の一例である。小表示領域Dm1では第1特別図柄が大当たりに当選したことを示す表示態様で停止表示され、主表示領域Dmでは、うさぎのキャラクタ801によって宝箱810fを開放され、宝箱810fの中から「V」と書かれた玉tm2が出現する演出が実行される。玉tm2は、第1特別図柄が大当たりに当選したことを遊技者に報知するための表示態様であり、玉tm2が表示されることで遊技者は大当たりに当選したことを認識することができる。また、主表示領域Dmには、図152(b)で示した「スーパーチャンス到来!この変動で当たれば15R大当たりの大チャンス!」と表示されるスーパーチャンス到来演出が大当たり抽選の結果が報知される時にも継続して表示される。なお、時短非当選であったものの大当たりBまたはCに当選した場合には、図153(b)の主表示領域Dmにスーパーチャンス到来演出および一か八か演出のどちらも表示されていない状態でうさぎのキャラクタ801が宝箱810fを開放して玉tm2が出現する演出が実行される。一方、時短非当選であったが大当たりAに当選し、上述したおみくじタイム演出中に一か八か演出が実行されている場合には、図153(b)の大当たり当選報知画面においても、主表示領域Dmには一か八か演出が継続して表示され、玉tm2が表示されたことで大当たりAに当選したことを遊技者が認識することができる。なお、図153(b)の大当たり当選報知画面が表示された後に、決定された大当たり種別を報知する演出を実行する(図示しない)。なお、変動中の第1特別図柄が時短非当選且つ大当たり非当選であった場合に、おみくじタイム演出が実行され、おみくじタイム演出において主表示領域Dmに「一か八か!大当たりA? or ハズレ?」と表示される一か八か演出が実行された場合には、図153(b)においても主表示領域Dmに一か八か演出が継続して表示

30

40

50

される。この場合、宝箱 8 1 0 f の中から「残念」と書かれた玉が出現する演出が実行されることで、大当たり非当選であったことが遊技者に報知される。

#### 【 0 6 0 7 】

なお、実施例では、おみくじタイム演出によって時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）の結果を示唆する構成としたが、これに限るものではなく、特定のキャラクタや背景画像を表示させることで時短抽選結果を遊技者が認識できる構成としても良い。また、例えば、図 1 5 2（a）に示すスーパーチャンス到来演出において、主表示領域 D m に「スーパーチャンス到来！スーパーチャンス表示中に大当たり図柄が停止すれば、1 5 R 大当たりの大チャンス！」と表示される構成とし、大当たり当選報知画面までスーパーチャンス到来演出が継続して表示されていれば、1 5 R 大当たりが確定し、大当たり当選報知画面が表示される前にスーパーチャンス到来演出が終了した場合、つまり、図 1 5 3（b）においてスーパーチャンス到来演出が表示されていない場合には、1 5 R 大当たりの可能性が低いことを遊技者に示唆する構成としても良い。このように構成することで、スーパーチャンス到来演出が実行されてから大当たり当選報知画面が表示されるまでの期間、遊技者にスーパーチャンス到来演出が継続して表示されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるとともに、スーパーチャンス到来演出が表示された状態で大当たり当選が報知されたにも関わらず、大当たり種別が 1 5 R 大当たりでなかった場合に、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図 1 5 3（b）において、玉 t m 2 の表示態様によって大当たり種別を報知する構成としても良く、例えば、玉 t m 2 の色が虹色であれば大当たり A（1 5 R 時短有大当たり）、青色であれば大当たり C（5 R 時短無大当たり）であることを示す構成としても良い。次に、図 1 5 4 を参照して、時短抽選および大当たり抽選に当選した場合の報知パターンについて説明する。図 1 5 4 は、時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）または大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）に当選した場合の報知パターンの一例を示すタイミングチャートである。

#### 【 0 6 0 8 】

図 1 5 4（a）は、時短当選と大当たり当選が重複した場合の報知パターンの一例であり、リーチ前演出期間において、おみくじタイム演出（図 1 5 2（a）参照）が実行され、時短当選したことを示唆するための表示態様である紙 k 1（図 1 5 2（b）参照）および「スーパーチャンス到来演出」（図 1 5 2（b）参照）が表示されることで時短当選したことが遊技者に示唆され、リーチ演出期間を経て大当たり当選報知画面が表示されることで、大当たり当選したことが遊技者に報知される。したがって、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、時短当選と大当たり当選が重複したことを遊技者が認識できることとなる。図 1 5 4（b）は時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の報知パターンの一例であり、この場合には、図 1 5 4（a）の場合とは異なり、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図 1 5 2（a）参照）は実行されないため時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第 3 図柄が大当たり非当選であることを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選しなかったことが遊技者に報知される。したがって、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり非当選であったことのみ認識することができる。図 1 5 4（c）は、時短非当選であったものの、大当たり当選した場合の報知パターンであり、上述した通り、大当たり A に当選した場合の一部を除き、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図 1 5 2（a））は実行されないため、3 0 2（b）と同様に時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第 3 図柄が大当たり当選したことを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選したことのみが報知される。したがって、大当たり当選したものの時短非当選であった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり当選したことのみ認識することができる。

#### 【 0 6 0 9 】

このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。なお、実施例では、時短当選を示唆する演出をリーチ前演出期間で実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、リーチ演出期間で時短当選示唆演出（時短当選したことを示唆するための演出）を実行しても良いし、大当たり当選報知画面が表示される期間において時短当選示唆演出を実行しても良い。このように構成することで、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が発生しなくても、大当たり当選したことが報知される画面においても時短当選示唆演出が実行される可能性があるため、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が出なかったとしても遊技者を落胆させることなく時短当選を期待させながら第1特別図柄の変動表示を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、実施例では、時短当選しても大当たり当選しなかった場合には、時短当選を報知しない構成としたが、これに限るものではなく、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合であっても、時短当選を報知する構成としても良い。例えば、実施例では、スーパーチャンス到来演出（図152（b）参照）が実行されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみであったため、スーパーチャンス到来演出（図152（b）参照）が発生することで、遊技者は大当たり当選が報知される前に大当たり当選であることを知ることとなるが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の一部でスーパーチャンス到来演出（図152（b））を実行する構成とすることで、スーパーチャンス到来演出（図152（b）参照）が発生しても大当たり当選が確定せず、大当たり抽選の結果が報知される最後の瞬間まで大当たり抽選の結果を予測させる楽しみを遊技者に付与することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

#### 【0610】

< 第4制御例のパチンコ機10における電氣的構成について >

次に、図155を参照して、本第4制御例のパチンコ機10のMPU201が有する各カウンタについて説明する。なお、上述した各制御例にて用いられた各カウンタについては、カウンタの更新範囲を一部異ならせている点で相違しているが、基本的な構成は同一であるため、その詳細な説明を省略する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～999）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～999の値を取り得るカウンタの場合は999）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。また、第1初期値乱数カウンタCINI1は、第1当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第1当たり乱数カウンタC1が0～999の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～999の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図166参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図177参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（第4制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64または第2入球口640に入賞したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aや、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される第1当たり乱数テーブル202faによって設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値が、第1当たり乱数テーブル202faによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

#### 【0611】

また、この第1当たり乱数テーブル202faには、第1特別図柄用の第1特別図柄乱数テーブル202fa1と、第2特別図柄用の第2特別図柄乱数テーブル202fa2と

50

の２種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図１５７参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。この第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１と、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。ここで、図１５７を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａについて説明する。図１５７（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１５７（ｂ）は、第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１５７（ｃ）は、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｆａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、第１特別図柄の抽選を実行する場合には第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１が参照される。図１５７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ１は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第１特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。

10

#### 【０６１２】

20

第２特別図柄の抽選を実行する場合には第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２が参照される。図１５７（ｃ）に示した通り、第２特別図柄乱数テーブル２０２ｆａ２は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、「５～１４４」が小当たり判定値として規定されており、「１４５～９９９」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第２特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「５～１４４」のいずれかである場合に小当たりと判別される。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第４制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりや小当たりであると判別される乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れであると判別される乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

30

40

#### 【０６１３】

一方で、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄保留球実行エリアに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。第４制御例のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、第１特別図柄、第２特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は５個あり、その乱数値である「０～４」は、前述し

50

たように第1当たり乱数テーブル202faの第1特別図柄乱数テーブル202fa1、第2特別図柄乱数テーブル202fa2に格納されている。このように第4制御例のパチンコ機10では乱数値の総数が1000ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が5なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「 $1/200$ 」となる。第4制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。第4制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1当たり種別選択テーブル202bを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図158を参照して大当たり種別選択テーブル202fbの内容について説明をする。

#### 【0614】

図158(a)は、大当たり種別選択テーブル202fbに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図158(a)に示した通り、第4制御例では、第1特別図柄(特図1)の抽選時に、取得した第1当たり種別カウンタC2の値を判定する際に用いられる特図1大当たり種別選択テーブル202fb1と、第2特別図柄(特図2)の抽選時に、取得した第1当たり種別カウンタC2の値を判定する際に用いられる特図2大当たり種別選択テーブル202fb2と、を有している。これにより、特図1の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別と、特図2の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第1特別図柄(特図1)を用いた遊技と、第2特別図柄(特図2)を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。次に、図158(b)を参照して第1特別図柄(特図1)の抽選時に用いられる特図1大当たり種別選択テーブル202fb1について説明をする。図158(b)は特図1大当たり種別選択テーブル202fb1に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図158(b)に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～9」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりA」となり、「10～49」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりB」となり、「50～99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりC」となる。遊技状態として時短状態が設定されている場合に、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～9」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりD」となり、「10～49」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりA」となり、「50～99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりB」となる。

#### 【0615】

「大当たりA」は、大当たり遊技としてラウンド数が15ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりA」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値(乱数値)のうち、「大当たりA」が選択される乱数値が10個なので、第1特別図柄(特図1)の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA」が選択される割合は10%である。「大当たりB」は、大当たり遊技としてラウンド数が5ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりA」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりB」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値(乱数値)のうち、「大当たりB」が選択される乱数値が40個なので、第1特別図柄(特図1)の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB」が選択される割合は40%である。「大当たりC」は、大当たり遊技としてラウンド数が5ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態(非時短状態)に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりC」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値(乱数値)のうち、

「大当たりC」が選択される乱数値が50個なので、第1特別図柄（特図1）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC」が選択される割合は50%である。

【0616】

「大当たりD」は、大当たり遊技としてラウンド数が15ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりD」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。さらに、「大当たりD」は、上述した「大当たりA」に対して、終了し難い時短状態が設定されるように構成している。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される「大当たりA」よりも、遊技者に有利な大当たり種別となる。以上、説明をしたように、第4制御例のパチンコ機10では、通常状態が設定されている第1特別図柄（特図1）の抽選において大当たり当選した場合の10%の割合で15ラウンドの大当たり遊技が選択され、90%の割合で5ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、50%の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。一方、時短状態が設定されている状態で実行された第1特別図柄（特図1）の抽選において大当たり当選した場合の50%の割合で15ラウンドの大当たり遊技が選択され、50%の割合で5ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、時短状態中に特図1抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定される。つまり、通常状態で大当たり当選するよりも時短状態で大当たり当選したほうが、大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点で遊技者に有利となる。よって、大当たり当選時点の遊技状態としては、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利となる。

10

20

【0617】

次に、図158(c)を参照して、第2特別図柄（特図2）の抽選時に用いられる特図2大当たり種別選択テーブル202fb2について説明をする。図158(c)は特図2大当たり種別選択テーブル202fb2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図158(c)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりD」となる。即ち、第2特別図柄（特図2）の抽選において大当たり当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって最も有利な「大当たりD」が必ず選択されるように構成している。第4制御例では、大当たりの種類は4種類としたが、それに限らず、1種類でもよいし、5種類以上設けるように構成してもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とで、同じ第1当たり種別カウンタC2の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第2特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第2特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。また、第1特別図柄と第2特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率（振分率）を同一にし、各大当たり種別に対応させる第1当たり種別カウンタC2の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第1当たり種別カウンタC2の値を取得する不正行為が第1特別図柄と第2特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

30

40

【0618】

小当たり種別カウンタC5は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタC5の値は、例えば、定期的に（第4制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに

50

格納され、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）において球が第1入球口64或いは第2入球口640に入球したタイミングでRAM203の特別図柄保留球実行エリアに格納される。第4制御例のパチンコ機10における小当たり種別カウンタC5の値は、0～99の範囲のルーブカウンタとして構成されている。そして、第2特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択テーブル202ff（図159参照）が主制御装置110のROM202に設定されている。ここで、図159を参照して小当たり種別選択テーブル202ffの内容について説明をする。図159は小当たり種別選択テーブル202ffに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図159に示した通り、小当たり種別選択テーブル202ffには第2特別図柄の小当たり種別として小当たりA、Bの2種類が小当たり種別カウンタC5の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタC5の値が「0～89」である場合の小当たり種別は、「小当たりA（V通過時大当たりA）」となり、「90～99」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりB（V通過時大当たりB）」となる。

#### 【0619】

ここで、各小当たり種別（小当たりA、B）には、それぞれ小当たり遊技においてV入賞装置650内のVスイッチ650e3を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりAの場合には、大当たりA（15R時短有大当たり）が設定されており、小当たりAの実行後に、可変入賞装置65が15R開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が100回或いは、小当たりAに1当選、或いは、小当たりBに3回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりBの場合には、大当たりB（5R時短有大当たり）が設定されており、小当たりBの実行後に、可変入賞装置65が5R開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が100回或いは、小当たりAに1当選、或いは、小当たりBに3回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容およびその大当たり遊技後に設定される遊技状態を異ならせることができる。具体的には、小当たりAは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多く（15R）、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定されるため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりBは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（5R）、上述した小当たりAよりも不利に設定されているが、大当たり遊技後に時短状態が設定される。

#### 【0620】

なお、詳細な説明は後述するが、第4制御例では、時短状態の終了条件として、第2特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する時短終了条件（小当たりA当選の回数、或いは小当たりB当選の回数等）、或いは、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。このように構成することで、第1特別図柄の保留球数が1以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第1特別図柄（特図1）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第2特別図柄（特図2）の変動が実行され、大当たり遊技を実行させることが可能な小当たり（小当たりA、小当たりB）に当選した場合には、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に有利な小当たり（小当たりA）に当選するまで小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させない遊技を第2終了条件が成立するまで繰り返し実行されることを抑制することができる。次に、図160（a）を参照して変動パターンテーブル202fdの内容について説明をする。図160（a）は変動パターンテーブル202fdに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図160（a）に示した通り、変動パターンテーブル202fdには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターン



テーブル 2 0 2 f d 1 と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターン  
 テーブル 2 0 2 f d 2 とが規定されている。詳細については後述するが、第 4 制御例では  
 遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせている  
 ため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる  
 。図 1 6 0（b）は、変動パターンテーブル 2 0 2 f d に設けられる通常用変動パターン  
 テーブル 2 0 2 f d 1 に規定された内容を模式的に示した模式図である。図 1 6 0（b）  
 に示した通り、通常用変動パターンテーブル 2 0 2 f d 1 には、図柄種別、抽選結果、お  
 よび変動種別カウンタ C S 1 の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている  
 。

#### 【 0 6 2 1 】

10

具体的には、図 1 6 0（b）に示した通り、図柄種別が第 1 特別図柄（特図 1）、抽選  
 結果が「外れ」であって、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 3 9」の範囲に変動時  
 間 7 秒の短外れが対応付けて規定され、「1 4 0 ~ 1 4 9」の範囲に変動時間が 2 0 秒  
 のガセ外れが対応付けて規定され、「1 5 0 ~ 1 7 9」の範囲に変動時間が 4 0 秒のノ  
 ーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「1 8 0 ~ 1 9 8」の範囲に変動時間が 8 0 秒の  
 スーパーリーチ a が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第 1 特別図柄（特図 1）  
 、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 2 9」の範  
 囲に変動時間が 4 0 秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「3 0 ~ 1 8 9」の  
 範囲に変動時間が 8 0 秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「1 9 0 ~ 1 9 8」の  
 範囲に変動時間が 1 4 0 秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。次に、  
 図柄種別が第 2 特別図柄（特図 2）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウン  
 タ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 1 8 0 秒のロング外れ  
 が規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウン  
 タ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 1 8 0 秒のロング外れが  
 規定されている。このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が 7 秒 ~ 1 8 0 秒  
 の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターンを示すコマン  
 ドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第 3  
 図柄表示装置 8 1 にて実行される。

20

#### 【 0 6 2 2 】

ここで、第 4 制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている状  
 態において右打ち遊技を実行した場合には第 2 入球口 6 4 0 に球が入球しないように構成  
 されていることから、通常状態中は第 1 入球口 6 4 に球を入球させる遊技、即ち、第 1 特  
 別図柄の抽選を実行する遊技が行われるように構成されている。このように構成されてい  
 る通常状態中において第 2 特別図柄の抽選が実行される場合としては、遊技者が不正に球  
 を第 2 入球口 6 4 0 に入球させた場合であるため、通常状態における第 2 特別図柄の変動  
 は長い変動時間を有する変動パターンが選択される。これにより、短期間の間に不正に第  
 2 特別図柄の抽選が行われる事態を抑制することができる。なお、通常状態中に第 2 特別  
 図柄の抽選（変動）が実行されたと判別した場合は、その抽選結果が表示されるまでの期  
 間（1 8 0 秒間）を用いて、不正に第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行されたことを外部  
 に報知するように構成しても良い。また、不正に第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行され  
 た場合には、その不正に実行された第 2 特別図柄の抽選（変動）結果として、外れの抽選  
 （変動）結果を強制的に創出し、表示するように構成しても良い。図 1 6 0（b）に示し  
 た通り、通常用変動パターンテーブル 2 0 2 f d 1 にて選択される変動パターン（変動時  
 間）は、図柄種別が特図 1 で抽選結果が外れの場合には 7 秒（選択割合が約 7 0 %）、4  
 0 秒（選択割合が約 1 5 %）、8 0 秒（選択割合が約 1 0 %）、2 0 秒（選択割合が約 5  
 %）の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽選結果が大当たりの場合に  
 は 8 0 秒（選択割合が約 8 0 %）、4 0 秒（選択割合が約 1 5 %）、1 4 0 秒（選択割合  
 が約 5 %）の順で選択され易くなるように規定されている。

30

40

#### 【 0 6 2 3 】

このように、特別図柄の抽選結果と選択される変動パターン（変動時間）には関連性が

50



あり、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合と、特別図柄の抽選結果が外れの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合とによって、特定の変動時間（変動パターン）が選択された場合における大当たり期待度を示唆することができるように構成している。このように構成することで、選択される変動時間（変動パターン）によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。なお、第4制御例では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たりA）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たりB、大当たりC）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たりA）を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。

#### 【0624】

次に、図161を参照して変動パターンテーブル202fdに設けられた時短用変動パターンテーブル202fd2の内容について説明をする。図161は時短用変動パターンテーブル202fd2に規定された内容を模式的に示した模式図である。図161に示した通り、時短用変動パターンテーブル202fd2には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタCS1の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。具体的には、図161に示した通り、図柄種別が第1特別図柄（特図1）、変動回数が1～4回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が2秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が2秒の短当たりが規定されている。図柄種別が第1特別図柄（特図1）、変動回数が5回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が20秒の外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が20秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第2特別図柄（特図2）、変動回数が1回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が30秒の中外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～160」の範囲に変動時間が10秒の短小当たりが規定され、「161～198」の範囲に変動時間が30秒の中小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が30秒の中大当たりが規定されている。

#### 【0625】

図155に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0～239の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり239）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、第4制御例ではタイマ割込処理（図166参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の第2図柄保留球実行エリアに格

納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM 202に格納される第2当たり乱数テーブル202fcによって設定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、第2当たり乱数テーブル202fcによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第2図柄）の当たりと判定する。なお、第4制御例では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機10の遊技状態に関わらず常に一定となるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。例えば、第2当たり乱数テーブル202fcとして、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との2種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。球が普通始動口67を通過すると、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が3秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が30秒間実行される。

10

#### 【0626】

取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「5～204」の範囲であれば当選と判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「」の図柄が点灯表示される。そして、第2図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第2図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第2図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第2入球口640が「2秒間×2回」開放されるように電動役物640aを動作制御（ロング開放制御）する。一方、それ以外の場合は、第2入球口640が「0.2秒間×1回」だけ開放されるように電動役物640aを動作制御（ショート開放制御）する。尚、第2入球口640開放時間や回数は任意に設定すれば良い。このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物640aの動作内容（第2入球口640の開放期間、開放回数）は、設定されている遊技状態によって可変されるように構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「30秒 3秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第2図柄の抽選結果が当たりであって電動役物640aが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、それ以外の場合と比較して、第2入球口640の開放期間が「0.2秒×1回 2秒間×2回」と非常に長くなるので、第2入球口640へ球が入球し易い状態となる。尚、第2当たり乱数カウンタC4の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル（図示せず）は、ROM 202内に設けられている。

20

30

#### 【0627】

尚、第4制御例では、普通図柄（第2図柄）の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物640aの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第2図柄の変動時間、及び電動役物640aの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄（第2図柄）の変動開始タイミングから電動役物640aの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第2図柄の変動時間、及び電動役物640aの動作内容を設定するように構成しても良い。上述したように、第4制御例では電動役物640aの動作として遊技者に有利となる動作（ロング開放）を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物640aの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第2図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第2図柄

40

50

が、通常状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第2図柄の抽選に基づいて実行される第2図柄の変動及び電動役物640aの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物640aの動作制御（ロング開放）が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～239）、タイマ割込処理（図166参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図177参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

#### 【0628】

このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。次に、図156（a）を参照して、第4制御例のパチンコ機10に設けられる主制御装置110ROM202の内容について、説明する。図156（a）に示した通り、主制御装置110のROM202には、固定値データの一部として、第1当たり乱数テーブル202fa、大当たり種別選択テーブル202fb、第2当たり乱数テーブル202fc、および変動パターンテーブル202fd、時短付与テーブル202fe、小当たり種別選択テーブル202ff、開放シナリオテーブル202fg、時短当たり乱数テーブル202fh、時短種別選択テーブル202fiが少なくとも記憶されている。尚、ROM202に記憶されている固定値データのうち、第1当たり乱数テーブル202fa、大当たり種別選択テーブル202fb、第2当たり乱数テーブル202fc、変動パターンテーブル202fd、小当たり種別選択テーブル202ffについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を省略する。時短付与テーブル202feは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図178のS1612：Yes）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

#### 【0629】

ここで、図158（d）を参照して時短付与テーブル202feに規定されている内容について説明をする。図158（d）は時短付与テーブル202feに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第4制御例では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりA、B、D）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）大当たり種別（大当たりC）とを有しており、図158（d）に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。第4制御例では特別図柄の変動回数に応じて成立する第1時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりAに当選した回数に応じて成立する第2時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりBに当選した回数に応じて成立する第3時短終了条件と、を有している。図158（d）に示した通り、時短付与テーブル202feには複数の時短終了条件のそれぞれに対応した各種カウンタに設定する値が規定されており、上述した第1時短終了条件として設定する値は時短中カウンタ203hにセットされ、第2時短終了条件として設定する値は小当たりAカウンタ203fgにセットされ、第3時短終了条件として設定する値は小当たりBカウンタ203fhにセットされる。具体的には、大当たり種別が大当たりA及びBの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ203h（第1時短終了条件）に「100」、小当たりAカウンタ203fgに「1」、小当たりBカウンタ203fhに「3」の値をセットするように規定され、大当たりDの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ203h（第1時短終了条件）に「100」、小当たりAカウンタ203fgに「2」、小当たりBカウンタ203fhに「10」の値をセットするように規定されている。

#### 【0630】

10

20

30

40

50

なお、上述した通り、第4制御例では、大当たり種別が大当たりCの場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与テーブル202feの大当たりCには上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで（時短状態が終了するまで）遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。なお、第4制御例では時短付与テーブル202feを用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たりに当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものではないため、時短付与テーブル202feからは省略しているが、上述した時短終了条件（特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）についても時短付与テーブル202feに値を規定するように構成しても良い。さらに、本第4制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合にも時短状態（第2時短）を設定するように構成しているが、第2時短に対して設定される時短終了条件については、後述する時短種別選択テーブル202fiを参照して説明をする。なお、本第4制御例では、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第2時短）に対する時短終了条件を、時短付与テーブル202feでは無く、時短種別選択テーブル202fiを参照して設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短付与テーブル202feに第2時短に対応する時短終了条件を規定するように構成しても良い。

10

20

#### 【0631】

また、第4制御例では複数の時短終了条件として、上述した第1時短終了条件～第3時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第1特別図柄の変動回数が所定回数（例えば50回）となった場合に成立する時短終了条件や、第2特別図柄の変動回数が所定回数（例えば80回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しV入賞装置が作動した回数（小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fhの値を合算した回数）が所定回数（例えば、10回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物640aの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口63）に入球した球数が所定個数（例えば、50個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。さらに、第4制御例では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了条件が所定数（例えば2つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば2つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば2つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。

30

40

#### 【0632】

また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば2つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。上

50

述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が10回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が100回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【0633】

20

開放シナリオテーブル202fgは、特別図柄の抽選によって大当たり或いは小当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において、可変入賞装置65、或いは、V入賞装置650の開放パターン（各入賞装置に設けられた各種ソレノイドを動作させるパターン）をシナリオ化した開放シナリオが記憶されるデータテーブルであって、当選した大当たりに設定されている大当たり種別、或いは、当選した小当たりに設定されている小当たり種別に対応させて開放シナリオの内容が規定されている。このように、当選結果（大当たり或いは小当たり）および当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて開放動作される入賞装置（可変入賞装置65、V入賞装置650）や開放動作内容（開放シナリオ）を異ならせることで、特典遊技の有利度合を複数段階設定することができるため、大当たり又は小当たりに当選した後も、遊技者に対してどの種別の当たりに当選したのかを楽しませることができる。開放シナリオテーブル202fgには、当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応して当たり遊技中の開始インターバル期間（当たり遊技が開始されてから最初に入賞装置が開放動作するまでの期間）と、入賞装置の開放動作態様（開放動作される入賞装置の種別、1回の開放動作（ラウンド遊技）の秒数、総開放動作回数（ラウンド数））と、ラウンド間インターバル期間（ラウンド遊技間に設定される入賞装置が閉鎖される期間）と、終了インターバル期間（全てのラウンド遊技が終了してから、当たり遊技が終了するまでの期間（新たな特別図柄変動の開始を許容するまでの期間））と、V入賞装置650に入賞した球が通常排出流路650e1あるいは特別排出流路650e2を流下するように流路を切り替えるための流路ソレノイド650kのオンオフ切替動作態様が、それぞれ規定されている。

30

40

#### 【0634】

具体的には、当選した当たり種別が大当たりAに対応して、開始インターバル期間として「2秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置65」を「15ラウンド」、1回のラウンド遊技として「継続して29秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「1秒」が、終了インターバル期間として「4秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりAの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置65が15ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に多くの賞球が払い出される大当たり遊技となる。さらに、大当たり種別が大当たりAの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定される大当たりであるため、大当たりAは遊技者にとって最も有利となる特典が付与される大当たりである

50

。次に、当たり種別が大当たり B, C に対応して、開始インターバル期間として「2 秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置 65」を「5 ラウンド」、1 回のラウンド遊技として「継続して 29 秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「1 秒」が、終了インターバル期間として「4 秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たり B, C の大当たりに当選した場合は、可変入賞装置 65 が 5 ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に対して大当たり A に対応する大当たり遊技の約 1 / 3 の賞球が払い出される大当たり遊技となる。また、大当たり種別が大当たり B の場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定され、大当たり C の場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないように構成されているため、大当たり B は大当たり A よりも不利で大当たり C よりも有利な特典が付与される大当たりとなる。

#### 【0635】

当たり種別が大当たり D に対応して、開始インターバル期間として「1 秒」が、入賞装置の開放動作態様として「V 入賞装置 650」を「1 ラウンド目」に開放動作し、「可変入賞装置 65」を「2 ~ 15 ラウンド目」に開放動作し、1 回のラウンド遊技として、1 ラウンド目は「0.1 秒開放を 0.5 秒間の開放間インターバルを設けて 12 回」開放し、2 ~ 15 ラウンド目は「29 秒間継続開放」する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として、1 ラウンド目終了後は「10 秒」、それ以外は「1 秒」が、終了インターバル期間として「4 秒」が規定されている。つまり、大当たり D の開始インターバル期間と 2 ラウンド目が実行されるまでの期間（1 ラウンド目のラウンド遊技内容（開閉動作態様）、及び、1 ラウンド目終了後のラウンド間インターバル期間）に規定されている内容が、後述する小当たり遊技に規定されている内容と同一となるように構成している。このように構成することで、今回実行されている当たり遊技が大当たり遊技であるか小当たり遊技であるかを、1 ラウンド目が終了するタイミングまで（小当たり遊技であればその小当たり遊技が終了するタイミングまで）遊技者に把握させ難くすることができる。これにより、小当たりに当選して小当たり遊技が実行されていると認識していた遊技者に対して意外性のある当たり遊技を提供することができる。なお、第 4 制御例では、大当たり D は第 2 特別図柄によって大当たりに当選した場合に必ず選択される大当たり種別であり、且つ、第 2 特別図柄の抽選では殆どが小当たりに当選するように設定されている（図 157（c）参照）。よって、遊技状態として時短状態が設定され、第 2 特別図柄の変動を主に行う期間中は、特別図柄の変動が停止表示された後に何らかの当たり遊技が開始される。この場合において、大当たりに当選した場合も、小当たりに当選した場合も、同一の開放動作から開始される当たり遊技を実行するため、遊技者により何れの当たり（大当たり又は小当たり）に当選したのかを把握させ難くすることができる。

#### 【0636】

加えて、第 2 特別図柄の抽選においては、大当たりに当選する確率の方が小当たりに当選する場合よりも低くなるように設定されており、又、大当たり D に対応する大当たり遊技の終了後には時短状態が付与されるように設定されている。よって、大当たりに当選した遊技者に対して、小当たりに当選した場合よりも不利な特典が提供されることが無いため、意外性のある遊技（大当たり D に対応した大当たり遊技）を、遊技者に有利な遊技とすることができるため、遊技者をより興奮させることができる。なお、大当たり D に当選した場合と、各種小当たりに当選した場合とでは、第 3 図柄表示装置 81 にて表示される変動表示（変動演出）として同一の演出態様が実行されるようにし、且つ、特別図柄の抽選結果を示す第 1 図柄表示装置 37a, 37b の表示態様により遊技者に抽選結果を識別され難くするために、特別図柄の停止表示タイミングと、第 3 図柄表示装置 81 に表示される第 3 図柄の停止表示タイミングを異ならせたり、特別図柄の停止表示タイミングと第 3 図柄の停止表示タイミングは同期させるが、その停止表示タイミング或いはその前後の期間において、第 3 図柄の表示をそれ以外の期間よりも遊技者が識別し難くするために、表示態様や表示領域を可変させたり、特別図柄の停止表示タイミングにおいて、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm に表示される演出用の図柄を第 3 図柄から普通図柄の変動

表示に対応させた演出用普通図柄に切り替えたりすると良い。加えて、当たり遊技が実行された場合に開放動作する入賞装置（V入賞装置650）と第1図柄表示装置37a, 37bを離れて配設し、特別図柄の停止表示タイミング（何れかの当たりに当選したことを遊技者に報知するタイミング）に第3図柄表示装置81にてV入賞装置650を遊技者に注目させる演出表示を実行したり、第4制御例のように第1図柄表示装置37a, 37bの表示領域を第3図柄表示装置81の表示領域よりも小さくし、第3図柄よりも第1図柄が視認し難くなるように構成すると良い。これにより、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか小当たりであるかを第1図柄表示装置37a, 37bの停止表示態様により識別され難くすることができ、当たり遊技中も継続して大当たりに当選したことを期待させることができる。

10

#### 【0637】

当たり種別が小当たりA, Bに対応して規定される内容には、小当たり遊技（1ラウンド遊技）に加え、その小当たり遊技中にVスイッチ650e3が球を検知することにより、小当たり遊技終了後に継続して実行される大当たり遊技（2～15ラウンド遊技）の開放シナリオも併せて規定されている。これにより、当選した小当たり種別の小当たり遊技内容と、その小当たり遊技終了後に実行し得る大当たり遊技内容とを確実に対応付けすることができるため、適正な遊技を提供することができる。具体的には、当たり種別が小当たりAに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「1秒」が、入賞装置の開放動作態様「V入賞装置650」を「1ラウンド」開放が、1回のラウンド遊技「0.1秒開放を12回」、開放間インターバル期間「5回目と10回目の開放終了後以外に0.5秒（開放間インターバル1）」が規定されている。そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置65」が、「2～15ラウンド目」に開放動作し、1回のラウンド遊技「29秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、1ラウンド目終了後は「10秒」、それ以外は「1秒」が、開始インターバル「2秒」、終了インターバル期間「8秒」が規定されている。また、当たり種別が小当たりBに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「1秒」が、入賞装置の開放動作態様「V入賞装置650」を「1ラウンド」開放が、1回のラウンド遊技「0.1秒開放を12回」、開放間インターバル期間「5回目と10回目の開放終了後以外に0.5秒（開放間インターバル1）」が規定されている。そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置65」が、「2～5ラウンド目」に開放動作し、1回のラウンド遊技「29秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、1ラウンド目終了後は「10秒」、それ以外は「1秒」が、開始インターバル「2秒」、終了インターバル期間「8秒」が規定されている。

20

30

#### 【0638】

つまり、小当たりBに対応する小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技は、上述した小当たりAに対応する大当たり遊技よりもラウンド遊技数が少なくなるように設定されている。また、小当たり種別が小当たりBの場合には、対応する大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定されるように構成されているため、小当たりBは小当たりAよりも不利な特典が付与される小当たりとなる。時短当たり乱数テーブル202fhは、第1特別図柄または第2特別図柄の抽選において、時短当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値（判定値）が遊技状態に対応させて規定されているデータテーブルである。ここで、図162(a)を参照して、時短当たり乱数テーブル202fhの内容について説明をする。図162(a)は、時短当たり乱数テーブル202fhに規定されている内容を示した図である。具体的には、特別図柄種別に関わらず、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値が「3, 4, 140～287」の範囲に時短当選の判定値として規定されており、それ以外の遊技状態に対しては、時短当選の判定値を設けないように構成されている。

40

#### 【0639】

50



ここで、本第4制御例では、1回の特別図柄抽選において大当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。また、小当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。よって、例えば、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「3, 4」である場合には、第1当たり乱数テーブル202fa(図157(a)参照)を用いて実行される大当たり判定において大当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル202fh(図162(a)参照)を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、大当たりと時短とに重複当選することになる。同様に、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「140~144」である場合には、特別図柄2乱数テーブル202fa2(図157(c)参照)を用いて実行される小当たり判定において小当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル202fh(図162(a)参照)を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、小当たりと時短とに重複当選することになる。上述した通り、本第4制御例では、時短当選の判定を実行した後に、大当たり(小当たり)判定を実行するように構成しているため、重複当選した場合には、時短状態において大当たり(小当たり)当選したことになる。よって、時短当選すること無く大当たり(小当たり)当選した場合に比べて遊技者に有利な特典を付与することができる。なお、本第4制御例では、1回の特別図柄抽選において取得した第1当たり乱数カウンタC1の値を用いて、大当たり(小当たり)の判定と、時短当選の判定を実行するように構成し、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、何れの判定においても当選判定値である場合に重複当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の実行権利を獲得した際に、大当たり(小当たり)判定用の乱数カウンタの値と、時短当選用の乱数カウンタの値と、を別々に取得し、取得した各値を用いて大当たり(小当たり)判定と、時短当選判定を実行するように構成しても良い。

10

20

#### 【0640】

時短種別選択テーブル202fiは、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態(第2時短)に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタCC1の値に対応させて時短種別が規定されている。ここで、図162(b)を参照して、時短種別選択テーブル202fiの内容について説明をする。図162(b)は、時短種別選択テーブル202fiに規定されている内容を示した図である。図162(b)に示した通り、時短種別選択テーブル202fiには、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタCC1の全範囲(「0~99」)に対して時短種別として時短Aが規定されている。そして、時短Aに対応する時短終了条件として時短カウンタ203h(第1時短終了条件)に「1」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ203hの値を更新する処理が1回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短当選した時点で時短状態が設定され、その後当該特別図柄抽選における大当たり判定が実行され、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態が設定されることになる。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合には、特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態中に実行させる(特殊抽選を実行させる)ためだけの時短状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、遊技者に時短当選したことを気付かれることなく大当たり判定のみ時短状態中に実行することが可能となるため、大当たり当選した場合に遊技者に意外性のある特典(大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の時短状態)を付与することができる。

30

40

#### 【0641】

なお、図162(b)に示した通り、本第4制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に時短種別として時短Aが必ず設定されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に応じて時短Aとは異なる時短種別を選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、取得した時短種別選択カウンタCC1

50



の値が「0～94」の範囲に対して時短種別として時短Aを規定し、「95～99」の範囲に対して時短種別として時短Aとは異なる時短Zを規定するように構成し、時短Zに対応する時短終了条件として時短カウンタ203h（第1時短終了条件）に「100」が設定される時短終了条件を規定すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、特殊抽選を実行させるための時短状態では無く、第2特別図柄抽選を継続して実行させるための時短状態を設定することが可能となるため、遊技者に対してより意外性のある遊技を提供することができる。次に、図156（b）を参照して、本第4制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図156（b）は、第4制御例におけるパチンコ機10のRAM203の構成を模式的に示した図である。図156（b）に示すように、本第4制御例におけるRAM203は、第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b、普通図柄保留球格納エリア203c、第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203e、普通図柄保留球数カウンタ203f、遊技状態格納エリア203g、時短カウンタ203h、大当たり開始フラグ203j、大当たり中フラグ203k、小当たり種別格納エリア203fa、小当たり開始フラグ203fb、小当たり中フラグ203fc、V通過大当たり種別格納エリア203fd、Vフラグ203fe、V通過フラグ203ff、小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fh、その他メモリエリア203zを有している。

10

#### 【0642】

つまり、上述した第2制御例におけるパチンコ機10のRAM203（図96（b）参照）に対して、小当たり種別格納エリア203fa、小当たり開始フラグ203fb、小当たり中フラグ203fc、V通過大当たり種別格納エリア203fd、Vフラグ203fe、V通過フラグ203ff、小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fhを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり種別格納エリア203faは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図169のS10306：Yes）、取得した小当たり種別が一時的に格納される（図169のS10310）。そして、小当たり遊技中においてV入賞装置650の開放数が所定数に到達し（図179のS11707：Yes）、Vフラグ203feがオンに設定されていないと判別した場合（図179のS11708：No）に、格納されている小当たり種別が参照され（図179のS11709）、参照した小当たり種別に対応した指示コマンドが設定される。なお、詳細な説明は省略するが、小当たり種別格納エリア203faに格納された情報（小当たり種別を示すための情報）は、小当たり遊技終了時にクリアされるように構成されている。小当たり開始フラグ203fbは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図172のS10404）。小当たり開始フラグ203fbがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると識別されるとオフに設定される（図179のS11703）。この小当たり開始フラグ203fbは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

20

30

40

#### 【0643】

小当たり中フラグ203fcは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図172のS10404）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図179のS11720）。この小当たり中フラグ203fcは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過大当たり種別格納エリア203fdは、小当たり遊技が実行されている場合に、V入賞装

50

置 6 5 0 に入賞した球が V スイッチ 6 5 0 e 3 により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 f d は、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図 1 7 2 の S 1 0 4 0 2 ）。V 入賞装置 6 5 0 内の特別排出流路 6 5 0 e 2 を球が流下し、V スイッチ 6 5 0 e 3 により球を検知すると、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 f d に記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応する V フラグ 2 0 3 f e がオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 f d に記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。この V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 f d は、R A M クリア等の初期状態では、オフに設定

10

#### 【 0 6 4 4 】

V フラグ 2 0 3 f e は、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 内の特別排出流路 6 5 0 e 2 を球が流下し、V スイッチ 6 5 0 e 3 により球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、この V フラグ 2 0 3 f e がオンであるかを判別し（図 1 7 9 の S 1 1 7 1 6 ）、V フラグ 2 0 3 f e がオンであると判別した場合に（図 1 7 9 の S 1 1 7 1 6 : Y e s ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図 1 7 9 の S 1 1 7 1 8 ）。この V フラグ 2 0 3 f e は、R A M クリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V 通過フラグ 2 0 3 f f は、小当たり遊技中において、V フラグ 2 0 3 f e がオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、V フラグ 2 0 3 f e がオンに設定されている場合にオンに設定される。第 4 制御例では、小当たり遊技中において V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球の殆どが特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下するように構成されており、特別排出流路 6 5 0 e 2 に最初に入賞した球に対応した V 通過処理（図 1 7 5 参照）においてオンに設定される（図 1 7 5 の S 1 1 2 0 7 ）。そして、V 通過処理（図 1 7 5 参照）では、V 通過フラグ 2 0 3 f f がオンに設定しているか判別し（図 1 7 5 の S 1 1 2 0 1 ）、オンに設定していると判別した場合は（図 1 7 5 の S 1 1 2 0 1 : Y e s ）、V 通過処理（図 1 7 5 参照）のうち S 1 1 2 0 2 ~ S 1 1 2 0 8 の処理をスキップするように構成している。これにより、1 回の小当たり遊技中に V スイッチ 6 5 0 e 3 が複数の球を検知した場合であっても、最初に検知した球に対応した V 通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ V 通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置 1 1 3 側での V 通過管理は煩雑になることを抑制することができる。

20

30

#### 【 0 6 4 5 】

時短カウンタ 2 0 3 h は、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図 1 7 8 の S 1 1 5 0 4 ）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図 1 7 8 の S 1 1 6 1 2 : Y e s ）、時短付与テーブル 2 0 2 f e に規定されている値（1 0 0 ）が設定される（図 1 7 8 の S 1 1 6 1 4 ）。そして、特別図柄変動処理（図 1 6 7 の S 1 0 1 0 4 ）にて実行される更新処理（図 1 7 1 の S 8 2 5 3 ）においてカウンタの値が参照され（図 1 7 1 の S 1 0 6 0 1 ）、カウンタの値が 0 よりも大きいと判別した場合に（図 1 7 1 の S 1 0 6 0 1 : Y e s ）、カウンタの値が 1 減算される。減算した後の時短中カウンタ 2 0 3 k の値が 0 であると判別すると（図 1 7 1 の S 1 0 6 0 4 : Y e s ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図 1 7 1 の S 1 0 6 0 5 ）。なお、第 4 制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場

40

50

合であっても（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が0に設定（リセット）される（図173のS10505）。このように、複数の時短終了条件のうち、時短カウンタ203hの値を参照した時短終了条件（第1時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、時短カウンタ203hの値が0に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず時短カウンタ203hの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（0）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

10

#### 【0646】

小当たりAカウンタ203fgは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりAが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図178のS11504）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図178のS11612：Yes）、時短付与テーブル202feに規定されている値（1）が設定される（図178のS11614）。そして、特別図柄変動処理（図167のS10104）の小当たり開始設定処理（図172のS10223）にて実行される小当たり用時短更新処理（図173のS10405）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりAであると判別した場合に（図173のS10502：Yes）、カウンタの値が1減算される。減算した後の小当たりAカウンタ203fgの値が0であると判別すると（図173のS10504：Yes）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図173のS10507）。なお、第4制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が0に設定（リセット）される（図171のS10606）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりAカウンタ203mの値を参照した時短終了条件（第2時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりAカウンタ203mの値が0に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりAカウンタ203mの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（0）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

20

30

#### 【0647】

小当たりBカウンタ203fhは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりBが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図178のS11504）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図178のS11612：Yes）、時短付与テーブル202feに規定されている値（3）が設定される（図178のS11614）。そして、特別図柄変動処理（図167のS10104）の小当たり開始設定処理（図172のS10223）にて実行される小当たり用時短更新処理（図173のS10405）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりBであると判別した場合に（図173のS10510：Yes）、カウンタの値が1減算される。減算した後の小当たりBカウンタ203fhの値が0であると判別すると（図173のS10512：Yes）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図173のS10507）。なお、第4制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が0に設定（リセット）される（図171のS10606）。この

40

50

ように、複数の時短終了条件のうち、小当たりBカウンタ203fhの値を参照した時短終了条件（第3時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりBカウンタ203fhの値が0に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりBカウンタ203fhの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（0）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

#### 【0648】

次に、図163(a)を参照して、本第4制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222について説明する。図163(a)は、本第4制御例における音声ランプ制御装置113のROM222の構成を示した図である。図163(a)に示した通り、本第4制御例のROM222は、上述した第2制御例のROM222（図101(a)参照）に対して、引き戻しモード選択テーブル222daと、示唆態様選択テーブル222dbとを削除し、抽選結果報知態様選択テーブル222faを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。抽選結果報知態様選択テーブル222faは、特別図柄変動の変動時間に対応して実行される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の結果（大当たり判定の判定結果と、時短当選判定の判定結果）を示唆（報知）するための態様として複数の態様の中から1の態様が選択される。この抽選結果報知態様選択テーブル222faは、第1特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（特図1変動演出）の演出態様を設定するための特図1演出態様設定処理（図180のS14893参照）において参照される（図180のS19502参照）。ここで、図164を参照して、抽選結果報知態様選択テーブル222faに規定されている内容について説明をする。図164は、抽選結果報知態様選択テーブル222faに規定されている内容を模式的に示した図である。図164に示した通り、抽選結果報知態様選択テーブル222faには、大当たり判定時の遊技状態と、大当たり判定結果と、取得した演出カウンタ223fの値とに対応させて異なる抽選結果報知態様が規定されており、選択された報知態様を用いて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。

#### 【0649】

具体的には、大当たり判定時の遊技状態が通常状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選しなかった場合であって、大当たり判定結果が「大当たりA（15R大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～64」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「65～79」の範囲に対して「時短非当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されており、「80～99」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たりB，C（5R大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～4」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「5～99」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～98」の範囲に対して「大当たり非当選報知」が規定されており、「99」の値に対して「時短非当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されている。一方、大当たり判定時の遊技状態が時短状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選した場合であって、大当たり判定結果が「大当たりA，D（15R大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「90～99」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たりB，C（5R大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「80～99」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当た

り判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して「時短当選示唆 + 大当たり非当選報知」が規定されており、「1 0 ~ 9 9」の値に対して「大当たり非当選報知」が規定されている。

#### 【0 6 5 0】

次に、図 1 6 3 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 6 3 ( b ) に示すように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、入賞情報格納エリア 2 2 3 a、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b、変動開始フラグ 2 2 3 c、停止種別選択フラグ 2 2 3 d、演出カウンタ 2 2 3 e、遊技状態格納エリア 2 2 3 f、時短情報更新エリア 2 2 3 g、仮当たり判定フラグ 2 2 3 h、仮時短情報更新エリア 2 2 3 i、仮時短終了フラグ 2 2 3 j、時短下限フラグ 2 2 3 k、準終了条件フラグ 2 2 3 m、時短終了前変動フラグ 2 2 3 n、状態演出カウンタ 2 2 3 o、その他メモリエリア 2 2 3 z、が少なくとも設けられている。入賞情報格納エリア 2 2 3 a は、1 つの実行エリアと、4 つのエリア（第 1 エリア ~ 第 4 エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a には、音声ランプ制御装置 1 1 3 の入賞コマンド処理（図 6 1 の S 4 2 1 2 参照）が実行される場合に、主制御装置 1 1 0 から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が第 1 エリアから順に格納されていく、なお、主制御装置 1 1 0 から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置 1 1 0 の先読み処理（図 1 1 1 の S 6 5 3）が実行された場合に設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 1 7 7 参照）にて実行される外部出力処理（図 1 7 7 の S 1 1 5 0 1）によって音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a の第 1 エリア ~ 第 4 エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）が実行される毎に、1 つずつシフト（第 2 エリアに格納されていた入賞情報を第 1 エリアに移行）される（図 6 6 の S 4 9 0 4 , S 4 9 0 8 参照）。これにより、主制御装置 1 1 0 から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握することができる。

10

20

#### 【0 6 5 1】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第 4 制御例では入賞情報（第 1 入球口 6 4 に球が入球した場合に取得し得る情報）を 4 つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア 2 2 3 a が実行エリア以外に、第 1 エリア ~ 第 4 エリアを有するように構成しているが、例えば、第 2 入球口 6 4 0 に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第 2 特別図柄に関わる入賞情報）も 4 つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に、実行エリア以外に、第 1 特別図柄用の 4 つのエリア（保留情報エリア）と、第 2 特別図柄用の 4 つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、第 1 特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制

30

40

50

御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b にて、その第 1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

【 0 6 5 2 】

具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入球口 6 4 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置 1 1 0 において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を取得して、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納する（図 1 1 4 の S 4 1 8 2 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d と同期させながら、その値を更新することができる。第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納すると共に、格納後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の小領域 D s 1 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【 0 6 5 3 】

なお、主制御装置から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を示す情報でも良いし、特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が 1 加算、或いは 1 減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が 1 加算、或いは 1 減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置 1 1 3 に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。変動開始フラグ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図 1 1 4 の S 4 2 0 4 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図 6 6 の S 4 9 0 2 , S 4 9 0 6 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 c がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 1 7 7 参照）の外部出力処理（図 1 7 7 の S 1 1 5 0 1 ）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図 1 1 4 の S 4 2 0 7 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図 6 6 の S 4 9 1 0 参照）。停止種別選択フラグ 2 2 3 d がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別

(大当たりの場合には大当たり種別)に基づいて、表示用停止種別が設定される(図66のS4911)。

【0654】

演出カウンタ223eは、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行するメイン処理(図177参照)が実行される毎に更新される。第4制御例では、演出カウンタ223eとして複数のループカウンタ(例えば、0~99の範囲で繰り返し更新されるカウンタ)を有しており、各カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。具体的には、例えば、メイン処理(図177参照)が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。遊技状態格納エリア223fは、主制御装置110から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア223fに格納された情報(遊技状態)を参照することで、音声ランプ制御装置113側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第4制御例では、音声ランプ制御装置113のRAM223は、パチンコ機10の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア223fに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第4制御例では電源投入後に実行される主制御装置110の立ち上げ処理(主制御装置)7(図176参照)にて状態コマンドが設定されるため(図176のS11412)、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア223fに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機10に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置113側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置110において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される(図173のS10509、図171のS10607、図178のS11616等)。

10

20

【0655】

時短情報更新エリア223gは、時短状態の終了条件と、各終了条件に対する進捗状況(終了条件の対象となる事象(例えば、特別図柄の変動や小当たり、大当たりの当選)が実行された回数)とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア223aに格納される情報(時短状態の終了条件及び進捗状況)に基づいて第3図柄表示装置81の表示画面に表示される状態(状況)表示態様Dm3aが選択される。この時短情報更新エリア223gは、主制御装置110から時短設定情報を含む時短関連コマンド、即ち、主制御装置110の大当たり制御処理(図178のS11504)にてエンディング演出の終了タイミングと判別し(図178のS11612)、時短状態の終了条件を設定した場合に(図178のS11614)設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための終了条件が設定される。そして、音声ランプ制御装置113の時短更新処理において、時短情報を更新させるための更新情報(特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報)を受信したと判別した場合に、受信した更新情報に対応させて現在の時短状況が更新される。この時短情報更新エリア223g内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア223gには、時短状態の終了条件になり得る各項目(例えば、第1特別図柄の変動回数、第2特別図柄の変動回数、第1特別図柄の変動回数と第2特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり種別(小当たりA、B)毎の当選回数(V入賞装置600の動作を開始した回数)、小当たり当選回数(各小当たり種別の当選回数を合算した合算当選回数)等)に対応して情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報(時短状態の終了条件が成立する回数)と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報(実際に実行された回数を示す情報)と、がそれぞれ格納されるように構成されている。

30

40

50



## 【 0 6 5 6 】

第 4 制御例では、この時短情報更新エリア 2 2 3 g に格納されている情報を用いて、複数の終了条件の中から他の終了条件よりも成立し易い終了条件を判別したり、各終了条件が成立するまでの残実行回数を判別したりするように構成している。さらに、時短情報更新エリア 2 2 3 g に格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第 4 制御例では、時短情報更新エリア 2 2 3 g に格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア 2 2 3 g に格納するように構成しても良い。上述した通り、第 4 制御例では、時短設定情報と、更新情報と、を区別して記憶（格納）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短設定情報として記憶した情報を直接更新するように構成しても良い。このように構成することで、時短情報更新エリア 2 2 3 g の容量を削減することができる。

## 【 0 6 5 7 】

仮当たり判定フラグ 2 2 3 h は、特別図柄の抽選（変動）が実行される前の入賞情報（保留記憶されている入賞情報）に大当たり当選する入賞情報が含まれていることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで保留記憶されている入賞情報に大当たり当選する入賞情報が含まれていることを示すものである。この仮当たり判定フラグ 2 2 3 h は、主制御装置 1 1 0 の先読み処理にて取得された入賞情報コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した場合に実行される入賞情報関連処理において、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞情報コマンドの入賞情報に当たり情報があると判別した場合に、オンに設定される。そして、入賞情報関連処理において参照され、オンに設定されていると判別した場合は、以降に受信した入賞情報コマンドに対する各種判別処理をスキップするように構成している。また、変動表示設定処理にて実行される演出設定処理においても参照され、オンに設定されていると判別した場合は、状態表示態様を示す表示用状態表示コマンドを設定するための処理をスキップするように構成している。以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報や、大当たり終了時点において保留記憶されている入賞情報の中に、大当たり当選する入賞情報が含まれている場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たり当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たり当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。

## 【 0 6 5 8 】

なお、第 4 制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合と、大当たり遊技の終了した場合とで入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、それ以外のタイミングとして、例えば、停電等でパチンコ機 1 0 の電源がオフとなった後に、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理（主制御装置）7（図 1 7 6 参照）において、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a に格納されている各入賞情報に対する復帰時入賞情報コマンドを設定し、全て音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信するように構成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で上述した復帰時入賞情報コマンドを受信した場合に、上述した入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、第 4 制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合や、大当たり遊技が終了した場合に、必ず入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、所定の禁止条件が成立している場合には入賞情報の内容を判別しないように構成しても良い。この場合、所定の禁止条件としては、例えば、パチンコ機 1 0 が複数の演出モードを有しており



、そのうちの 1 の演出モードが設定されている場合に成立する演出モード禁止条件や、特別図柄の抽選結果として大当たり以外（外れ）が所定回数（例えば、500回）連続した場合に成立するハマリ中禁止条件や、入賞情報に含まれる大当たり抽選結果（当否判定結果）に基づいて複数の特別図柄変動に跨がって実行される連続演出が実行されている間に成立する連続演出中禁止条件や、その連続演出が終了してからの所定期間（例えば、特別図柄の変動が 2 回実行されるまでの期間）の間に成立する多発禁止条件等を設けると良い。

#### 【0659】

このように構成することで、入賞情報に基づいて事前に判別された内容に応じた演出（所謂、先読み演出）を実行可能な期間と、実行不能な期間とを設定することができるため、遊技者に対して先読み演出が実行されなかった場合であっても大当たりへの期待感を維持することができる。なお、上述した禁止条件が成立している場合に、入賞情報の内容を判別する頻度を低くするように構成しても良いし、禁止条件が成立していない場合に、必ず入賞情報の内容を判別するのでは無く、入賞情報の内容を判別する頻度を高くするように構成しても良い。さらに、上述した禁止条件が成立しているか否かは遊技者に把握されないように構成すると良い。仮時短情報更新エリア 223 i は、入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に応じて事前に更新させた時短情報（仮時短情報）を一時的に格納するためのデータ領域である。第 4 制御例では、この仮時短情報更新エリア 223 i に格納されている仮時短情報を参照して、時短状態が終了するタイミングを事前に判別可能に構成している。以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報によって、時短終了条件が成立する場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置 113 が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。時短下限フラグ 223 k は、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。

#### 【0660】

このように、時短終了条件が成立するまでの進行具合に応じてオンに設定されるフラグを設け、そのフラグの設定状況に応じて演出態様を可変させるように構成することで、遊技者に対して、時短終了条件が成立するタイミングを予測させることが可能となる。よって、時短状態の終了タイミングを示唆する演出の演出効果を高めることができる。なお、第 4 制御例では、時短終了条件が成立するまでの進行具合を 2 段階で判別するように構成しているが、より多くの段階を設けても良い。この場合、例えば、時短状態が設定されている状態において特別図柄の変動が 10 回実行される毎にその状態を識別可能なフラグ（カウンタ）を設け、そのフラグ（カウンタ）に応じて演出態様を可変するように構成すれば良い。準終了条件フラグ 223 m は、特別図柄の抽選によって小当たりに当選したことに基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。時短終了前変動フラグ 223 n は、時短状態が終了する（時短終了条件が成立する）前の変動が実行されることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態が終了する 1 つ前の変動が実行されることを示すものである。具体的には、複数設定される時短状態の終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて設定される時短終了条件が成立するまでの期間（変動回数）が残り 1 回となった場合にオンに設定される。この時短終了前変動フラグ 223 n がオンに設定されている状態で変動表示設定処理（図 66 参照）を実行することで、当該変動が時短状態の最終変動と判別することが可能となり、時短状態の最終変動に対応した演出を実行

することができる。

【0661】

なお、第4制御例では、時短が終了する前の変動が完了した（実行された）ことを判別するために、時短終了前変動フラグ223nを設定するようにしているが、それ以外にも、例えば、第2特別図柄の入賞情報を保留記憶可能な構成を設け、保留記憶されている入賞情報に対しても先読み処理（図111参照）を実行するように構成し、その先読み処理の結果を示す入賞コマンドを受信するように構成し、受信した入賞コマンドに基づいて、小当たり当選する第2特別図柄の入賞情報を事前に判別するように構成する。そして、事前判別の結果に基づいて、時短状態の終了条件が成立する小当たり当選が実行される特別図柄変動の前の変動が実行される場合に、時短終了前変動フラグ223nがオンになるような構成を追加しても良い。これにより、複数の時短終了条件を有する遊技機において、確実に時短終了条件が成立する1つ前の特別図柄変動を判別することができる。状態演出カウンタ223oは、音声ランプ制御装置113によって実行される各種演出の演出態様を設定する際に用いられる各種抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行するメイン処理が実行される毎に1ずつ更新される。状態演出カウンタ223oは、上述した演出カウンタ223eと同一のループカウンタで構成されている。なお、詳細な構成については、上述した演出カウンタ223eと同一であるため省略する。このように、特定の規則性（当否判定結果、各種フラグの設定状況）に応じて特定の表示態様を選択する場合において、ランダムに更新される値（状態演出カウンタ223oの値）に基づいて選択される表示態様を更に詳細に区分けするように構成することで、表示態様の多様化を図るとともに、選択される表示態様（第3図柄表示装置81に表示される表示態様）によって現在の遊技状態（時短状態の更新状況）を遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。その他メモリエリア223zは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置113のMPU221が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

10

20

【0662】

次に図165を参照して、第4制御例におけるパチンコ機10の遊技の流れについて説明をする。図165は、第4制御例におけるパチンコ機10の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図165に示した通り、第4制御例におけるパチンコ機10は、上述したように通常状態中（通常状態中）は、左打ち遊技が行われ第1入球口64を狙う特1（特図1）遊技が実行される。ここで、第1入球口64へと遊技球が入球し、第1特別図柄抽選が実行されると、まず、時短当選の判定が行われる。そして、時短当選の判定にて時短当選しないと判定された場合は、遊技状態が通常状態のまま第1特別図柄抽選の大当たり判定が実行される。そして、通常状態において第1特別図柄の大当たり当選すると、当選した大当たり種別によって大当たり終了後に異なる遊技状態へと移行する。具体的には、当選した大当たりの大当たり種別が大当たりC（全体の50%）である場合は、大当たり終了後に再度通常状態が設定され、大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBである場合は、大当たり終了後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短遊技状態（時短状態）へと移行する。なお、通常状態中において第2入球口640に球を入球させて第2特別図柄の抽選を実行し、大当たり当選した場合はその大当たり終了後に遊技状態として、通常状態が設定されるように構成している。これは、図147を参照して上述した通り、第4制御例のパチンコ機10は通常状態中（通常遊技中）に右打ち遊技を行ったとしても第2入球口640に球が入球しない（し難い）ように構成していることから、通常状態において第2特別図柄の抽選が実行される行為を不正行為とみなし、不正行為を行った遊技者に対して有利な遊技を行わせないための対策である。後述するように、第4制御例では時短状態中では第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選（遊技）を行わせることができるように構成しているため、不正行為を行って第2特別図柄の抽選が行われる虞があった。そこで、上述した対策を施すことにより、不正行為により第2特別図柄の抽選が行わせることを抑制することができる。

30

40

50

## 【 0 6 6 3 】

さらに、第 4 制御例では、第 2 特別図柄の入賞情報（第 2 入球口 6 4 0 に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶する構成を有していないため、例えば、時短状態中（電動役物 6 4 0 a が突出位置に動作され易い状態中）に第 2 特別図柄の入賞情報を保留記憶し、その保留記憶された入賞情報に基づいて通常状態中の第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行されてしまうことが無い。これにより、正常な遊技を行っている場合に、遊技状態として通常状態が設定されている状態において、第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行されることを確実に防止することができる。一方で、通常状態が設定されている状態で実行される第 1 特別図柄抽選において時短当選した場合（時短当選の判定で時短当選したと判定された場合）は、時短状態にて大当たり判定が実行される。この状態にて実行された大当たり判定にて大当たり当選した場合は、その大当たり遊技終了後に、100%の割合で時短状態が設定される。また、第 1 特別図柄抽選において実行される時短当選の判定で時短当選した場合には、当該第 1 特別図柄抽選の結果を示すための第 1 特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了し、通常状態が設定されるように構成しているため、引き続き通常状態の遊技（左打ち遊技）が実行される。特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放動作（突出動作）により第 2 入球口 6 4 0 に容易に球を入球させることが可能な期間時短状態が継続するように時短状態が設定されるため、右打ち遊技が行われ第 2 入球口 6 4 0 を狙う特 2 遊技が実行される。

10

## 【 0 6 6 4 】

20

ここで、第 2 特別図柄の抽選によって、小当たりに当選（当選確率 1 4 0 / 1 0 0 0 ）した場合は、小当たり遊技として V 入賞装置 6 5 0 が開放動作され、V 入賞装置 6 5 0 内の V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知することで（球が特定領域を通過することで）、大当たり遊技が開始される。第 4 制御例では、小当たり遊技経由で大当たり遊技が設定（実行）された場合には、その大当たり遊技終了後に、遊技状態として必ず時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技経由の大当たりを獲得した遊技者に対して不快感を与えることを無くすることができる。なお、第 4 制御例では第 2 特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たり A , B ）によって、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性（V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知する可能性）が異なる小当たり遊技が実行されるように構成されている。加えて、第 4 制御例では、大当たり当選に基づいて設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）として、特別図柄（第 1 特別図柄或いは第 2 特別図柄）の変動回数（抽選回数）が規定変動回数（100 回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件（第 1 時短終了条件）と、特別図柄（第 2 特別図柄）の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数（小当たり当選に基づいて動作される V 入賞装置 6 5 0 の動作回数）が規定動作回数に到達した場合に成立する動作回数終了条件（第 2 時短終了条件）と、が設定されている。また、第 2 時短終了条件は、更に、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（実行される小当たり遊技）に応じてそれぞれ設定されるように構成している。そして、時短状態が設定されている状態（状況）において、上述した第 1 時短終了条件、或いは、第 2 時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄の大当たり抽選に当選（1 種当たりに当選）、或いは、特別図柄の抽選にて小当たりに当選し、当選した小当たりに応じた小当たり遊技（小当たり種別に応じた小当たり遊技）中に、球を特定領域に通過させ大当たりを獲得（2 種当たりを獲得）した場合には、時短状態が繰り返し設定される。

30

40

## 【 0 6 6 5 】

一方、時短状態が設定されている状態（状況）において、1 種当たり、或いは 2 種当たりを獲得する前に上述した第 1 時短終了条件（特別図柄の変動回数に応じた終了条件）或いは第 2 時短終了条件（小当たり当選（V 入賞装置 6 5 0 の動作）に応じた終了条件）の何れかが成立した場合には、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行（設定）される。このように構成された第 4 制御例のパチンコ機 1 0 は、時短状態が設定されている場合に実行される第 2 特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に、時短状態を終了させ

50

る可能性（第２時短終了条件が成立する可能性）と、２種当たりを獲得する可能性の両方を遊技者に提供することができる。よって、時短状態中に実行される遊技（第２特別図柄の抽選）に対する遊技者の興味を高め、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、第４制御例では図１６５に示した通り、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態として通常状態が設定されている状態、即ち、左打ち遊技が行われている状態であって、第１特別図柄の保留球数（保留記憶数）が上限数（４個）である場合に大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に実行され得る「時短状態中における第１特別図柄変動（抽選）」において、大当たりに当選したとしても、遊技者に不利となる結果を遊技者に提供することを抑制することができる。

10

#### 【０６６６】

＜第４制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図１６６から図１７９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（第４制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理（主制御装置）７とメイン処理とを説明する。なお、本第４制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理のうち、上述した第２制御例と同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１６６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４制御例では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

20

30

#### 【０６６７】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、時短種別選択カウンタＣＣ１の値（図示せず）の更新を実行する（Ｓ１０１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５、時短種別選択カウンタＣＣ１の値（図示せず）をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第４制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９，２３９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＣ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０１０４）。その後、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０１０５）。尚、特別図柄変動処理の詳細は、図１６７を参照して後述する。始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ

40

50

1 0 1 0 7)。尚、始動入賞処理 (S 1 0 1 0 5)、普通図柄変動処理 (S 1 0 1 0 6)、及び、スルーゲート通過処理 (S 1 0 1 0 7)の詳細な内容については、上述した第2制御例における始動入賞処理、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。スルーゲート通過処理 (S 1 0 1 0 7)を実行した後は、V入賞装置 6 5 0 への入球に伴うV入口通過処理を実行する (S 1 0 1 0 8)。その後、V入賞装置 6 5 0 のV入賞スイッチ (Vスイッチ) 6 5 0 e 3 への入賞に伴うV通過処理を実行する (S 1 0 1 0 9)。尚、V入口通過処理及びV通過処理の詳細は、図 1 7 4 及び図 1 7 5 を参照して後述する。

#### 【0668】

次いで、発射制御処理を実行し (S 1 0 1 1 0)、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S 1 0 1 1 1)、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置 1 1 0 は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置 1 1 2 に対して球の発射指示をする。次に、図 1 6 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 (S 1 0 1 0 4) について説明する。図 1 6 7 は、この特別図柄変動処理 (S 1 0 1 0 4) を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理 (S 1 0 1 0 4) は、タイマ割込処理 (図 1 6 6 参照) の中で実行され、第 1 図柄表示装置 3 7 a, 3 7 b において行う特別図柄 (第 1 図柄) の変動表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 において行う第 3 図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理 (S 1 0 1 0 4) では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する (S 1 0 2 0 1)。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 3 7 a, 3 7 b 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の大当たり (特別図柄の大当たり遊技中も含む) を示す表示がなされている期間が含まれるものであり、大当たり遊技の開始を示す期間 (オープニング期間) と、大当たり遊技中の期間 (ラウンド遊技期間) と、ラウンド遊技期間が終了し、次に新たな特別図柄の抽選 (変動) が開始されるまでの猶予期間 (エンディング期間) と、が含まれる。ここで、現在が大当たり中であるか否かの判別をするために、具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されているかを判別している。判別の結果、特別図柄の大当たり中 (大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されている) と判別した場合は (S 1 0 2 0 1 : Y e s)、そのまま本処理を終了する。

#### 【0669】

特別図柄の大当たり中でなければ、即ち、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていない (オフに設定されている) と判別した場合は (S 1 0 2 0 1 : N o)、第 1 図柄表示装置 3 7 a, 3 7 b の表示態様の変動中であるか否かを判定し (S 1 0 2 0 2)、第 1 図柄表示装置 3 7 a, 3 7 b の表示態様の変動中でなければ (S 1 0 2 0 2 : N o)、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) と第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (N 2) を取得する (S 1 0 2 0 3)。そして、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (N 2) が 0 より大きいか判別する (S 1 0 2 0 4)。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (N 2) が 0 でなければ (S 1 0 2 0 4 : Y e s)、即ち、変動 (抽選) を開始させる第 2 特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (N 2) を減算し (S 1 0 2 0 5)、演算により変更された第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (N 2) を示す保留球数コマンド (特図 2 保留球数コマンド) を設定する (S 1 0 2 0 6)。S 1 0 2 0 6 の処理により特図 2 保留球数コマンドを設定した後は、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されたデータをシフトする (S 1 0 2 0 7)。その後、時短抽選処理 (S 1 0 2 0 8)、特別図柄判定処理 (S 1 0 2 0 9)、特別図柄変動パターン選択処理 (S 1 0 2 1 0) の処理を実行し、本処理を終了する。一方、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (N 2) が 0 であると判別された場合には (S 1 0 2 0 4 : N o)、現時点において変動 (抽選) を開始させる第 2 特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、第 1 特別図柄保留球

数カウンタ203dの値(N1)が0より大きいと判別する(S10211)。第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0であると判別された場合には(S10211:No)、現時点において変動(抽選)を開始させる第1特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、特別図柄変動を実行するための本処理を終了する。

#### 【0670】

一方、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0でなければ(S10211:Yes)、即ち、変動(抽選)を開始させる第1特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を減算し(S10212)、演算により変更された第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を示す保留球数コマンド(特図1保留球数コマンド)を設定する(S10213)。S10213の処理により特図1保留球数コマンドを設定した後は、第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納されたデータをシフトする(S10214)。その後、時短抽選処理(S10208)、特別図柄判定処理(S10209)、特別図柄変動パターン選択処理(S10210)の処理を実行し、本処理を終了する。S10202の処理において、第1図柄表示装置37a, 37bの表示態様が変動中であれば(S10202:Yes)、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する(S10211)。第1図柄表示装置37a, 37bにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており(変動パターンコマンドに応じて決められており)、この変動時間が経過していなければ(S10215:No)、即ち、現在が特別図柄の変動期間中であれば、第1図柄表示装置の表示を更新し(S10216)、本処理を終了する。一方、S10215の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば(S10215:Yes)、第1図柄表示装置37a, 37bの停止図柄に対応した表示態様(停止表示)を設定する(S10217)。停止表示の設定は、図170を参照して後述する特別図柄変動パターン選択処理(S10252)によって予め行われる。詳細な説明は省略するが、第4制御例では、S10217の処理において設定された停止表示を所定期間(0.5秒)第1図柄表示装置に表示するように構成している。このように停止図柄の表示態様(停止表示)を所定期間継続して表示させることにより、変動中の図柄が一瞬表示された場合とは異なり、遊技者に対して確実に停止表示された第1図柄の内容を認識させることができる。

#### 【0671】

上述した第1図柄の停止態様を表示する所定期間(確定期間)として、第4制御例では0.5秒を設定しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第1図柄が変動中であることを示すために点灯状態と消去状態とを繰り返す点滅表示を行う場合であれば、その点滅表示を行う際の1回の点灯表示期間(例えば、0.2秒)よりも長い期間を上述した確定期間として設定すれば良い。このように構成することで、第1図柄が変動中であるか停止中(確定中)であるかを遊技者に容易に判別させることができる。S10217の処理が終了した後は、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて実行中の特別図柄の変動表示が開始された際に、特別図柄判定処理(図169のS10209参照)によって行われた特別図柄の抽選結果(今回の判別結果)が、特別図柄の大当たりであるかを判別する(S10218)。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は(S10218:Yes)、大当たり開始フラグ203jと大当たり中フラグ203kとをオンに設定し(S10219)、時短カウンタ203hを0に設定して(S10220)、S10221の処理へ移行する。S10221の処理では、特図確定コマンドを設定し(S10221)、本処理を終了する。

#### 【0672】

つまり、第4制御例では、S10220の処理にて説明をした通り、特別図柄の大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が終了(第1図柄の確定表示が終了)してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミン

グについては、予め定められているタイミングで有れば良く、上述した第4制御例のように、特別図柄（第1図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たりに当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置65が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良いし、大当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了しても良い。さらに、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から1つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（100回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たりに当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第3図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。

10

#### 【0673】

また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たりに当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することで、大当たりに当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。一方、S10218の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（S10218：No）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（S10222）。S10222の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（S10222：Yes）、小当たり開始設定処理を実行し（S10223）、本処理を終了する。一方、S10222の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（S10222：No）、小当たり開始設定処理（S10223）をスキップして、本処理を終了する。

20

30

#### 【0674】

以上、説明をしたように、第4制御例の特別図柄変動処理（図167のS10104）では、第1特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無よりも優先して（先に）、第2特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無を判別するように構成している（図167のS10204の処理）。これは、遊技者にとって有利な特別図柄である第2特別図柄は遊技状態として時短状態が設定されている場合に変動可能（変動容易）となり、通常状態が設定されている場合は、変動不能（変動困難）となる第2特別図柄のほうが、第1特別図柄よりも変動（抽選）を実行し難い特別図柄となるように構成されているためである。このように構成されたパチンコ機10において、万が一、第1特別図柄の抽選（変動）条件と、第2特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置110のタイマ割込処理（図166参照）の処理期間である2ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第2特別図柄よりも優先して第1特別図柄の変動が開始されてしまうと、遊技者

40

50



に対して不快感を与えてしまうことになる。さらに、第4制御例では第1特別図柄の抽選（変動）よりも第2特別図柄の抽選（変動）のほうが遊技者に有利となる抽選結果に当選し易くなるように（小当たりに当選し易くなるように）構成しているため、第1特別図柄の抽選（変動）条件と、第2特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置110のタイマ割込処理（図166参照）の処理期間である2ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第2特別図柄よりも優先して第1特別図柄の変動が開始されてしまうと、より不快感を与えてしまうという問題があった。これに対して、第4制御例では、第1特別図柄、或いは第2特別図柄の変動を開始させる処理を実行する場合に、遊技者にとって付加価値の高い（小当たりの当選確率が第1特別図柄よりも高い、実際に抽選（変動）が実行され難い）特別図柄（第4制御例では第2特別図柄）の抽選（変動）条件を優先して（最初に）判別するように構成しているため、上述した問題が発生することを抑制することができる。

10

#### 【0675】

次に、図168を参照して、時短抽選処理（S10208）の処理内容について説明をする。図168は、時短抽選処理（S10208）の処理内容を示したフローチャートである。図168に示した通り、時短抽選処理（S10208）は、上述した第2制御例における時短抽選処理（図106のS8006参照）に対して、時短抽選を実行するための条件と、時短抽選の抽選結果（時短当選の有無）を判定する際に参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。時短抽選処理（S10208）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（S18103）、通常状態では無い（時短状態である）と判別した場合は（S18103：No）、そのまま本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合は（S18103：Yes）、時短当たり乱数テーブル202fhに基づいて抽選結果（時短当選の判定結果）を取得し（S18104）、時短当選したかを判別し（S18105）、時短当選したと判別した場合は（S18105：Yes）、時短種別選択テーブル202fiに規定されている内容に基づいて時短カウンタ203hの値に1を設定し（S18106）、本処理を終了する。また、S18105の処理において時短当選していないと判別した場合は（S18105：No）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第4制御例では、特別図柄種別に関わらず、特別図柄抽選が通常状態にて実行される場合を時短当選判定の実行条件としている。そして、本第4制御例におけるパチンコ機10は、遊技状態として、通常状態と時短状態との2種類を設定可能に構成している。つまり、第4制御例では、時短状態が設定されていない状態で実行される特別図柄抽選の全てにおいて、時短当選の判定が実行されるように構成している。よって、遊技者に対して常に時短状態が設定される可能性を持たせたまま遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【0676】

なお、上述した通り、本第4制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合には、その時短当選に基づいて設定される時短状態が、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行される期間のみ設定されるように構成していることから、大当たり当選しない限り時短当選したか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。次に、特別図柄判定処理（S10209）の処理内容について、図169を参照して説明をする。図169は、特別図柄判定処理（S10209）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄判定処理（S10209）は、上述した特別図柄変動処理（図167のS10104参照）において、時短抽選処理（図168のS10208参照）が実行された後に実行される処理であって、特別図柄抽選における大当たり判定（小当たり判定）を行うための処理が実行される。図169に示した通り、この特別図柄判定処理（S10209）は、上述した第2制御例における特別図柄判定処理（図105のS251参照）に対して、小当たり判定された場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。なお、図169では、上述した特別図柄判定処理（図105のS251参照）と同一の処理内容に対して、説明の便宜上、異なる符号を付してい

40

50



るが記載内容が同一の処理についてはその処理内容は同一である。特別図柄判定処理（S10209）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（S10301）、第1当たり乱数テーブル202fhに基づいて抽選結果（大当たり（小当たり）判定結果）を取得し（S10302）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（S10303）。大当たり当選であると判別した場合は（S10303：Yes）、特別図柄の抽選結果を大当たり設定し（S10304）、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S10305）、本処理を終了する。

#### 【0677】

一方、S10303の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（S10303：No）、次いで、小当たり当選しているかを判別し（S10306）、小当たり当選していると判別した場合は（S10306：Yes）、特別図柄の抽選結果を小当たり設定し（S10307）、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（S10308）、本処理を終了する。なお、詳細な図示は省略しているが、S10305の処理、及びS10308の処理では、当該特別図柄抽選にて時短当選した場合と、時短当選していない場合とで異なる当たり図柄をセットするように構成している。つまり、第1図柄表示装置37には、特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄の表示態様として、時短当選の有無と当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）の有無とを複合した表示態様を設定可能に構成している。次に、図170を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動パターン選択処理（S10210）について説明する。図170は、特別図柄変動パターン選択処理（S10210）の内容を示したフローチャートである。図170に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理（S10210）では、特別図柄変動の開始を設定する前に更新処理（S8253）を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させることができる。さらに、本第4制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンが選択されてから、実際に特別図柄変動が開始されるまでの間に、更新処理（S8253）を実行するように構成している。よって、特別図柄抽選が実行された時点における遊技状態に対応させて特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを選択することができるため、遊技者に対して、更新処理（S8253）が実行されたことにより遊技状態が切り替わった場合であっても、実行される特別図柄変動の変動パターンによって現在の遊技状態を予測させ難くすることができる。

#### 【0678】

また、時短状態が終了した後に実行される特別図柄変動であっても、その特別図柄変動に対応する特別図柄抽選が時短状態中に実行された場合であれば、特別図柄変動の変動パターンを時短状態中に参照されるデータテーブルを用いて決定することができるため、例えば、時短状態中に実行される特別図柄抽選に基づいてのみ付与可能な特典を有しているパチンコ機10において、その特典が付与されることを示すための専用演出を時短状態中に選択される特別図柄変動の変動パターンに対応して規定しておくだけで円滑に専用演出を実行することができる。なお、これに限ること無く、例えば、図170のS8252の処理が実行されるよりも前に更新処理（S8253）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンを選択するよりも前に時短状態を終了させることが可能となるため、例えば、通常状態と時短状態とで異なる変動パターンを選択可能に構成されたパチンコ機10において、選択された変動パターンに基づいて、時短状態中に特別図柄抽選の大当たり判定が実行されたか否かを判別されてしまうことを抑制することができる。特別図柄変動パターン選択処理（S10210）が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S8201）。S8201の処理において、特別図柄の

10

20

30

40

50

大当たりが設定されていると判別された場合には ( S 8 2 0 1 : Y e s )、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 f b ( 図 1 5 8 ( a ) 参照 ) を参照して大当たり種別を決定し ( S 8 2 5 1 )、S 8 2 0 3 の処理に移行する。一方、S 8 2 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には ( S 8 2 0 1 : N o )、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する ( S 8 2 0 9 )。S 8 2 0 9 の処理において特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には ( S 8 2 0 9 : Y e s )、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f f ( 図 1 5 9 参照 ) を参照して小当たり種別を決定し ( S 8 2 5 4 )、S 8 2 0 3 の処理に移行する。

#### 【 0 6 7 9 】

また、S 8 2 0 9 の処理において、特別図柄の小当たりが設定されていない、即ち、特別図柄の外れが設定されていると判別した場合には ( S 8 2 0 9 )、S 8 2 5 4 の処理をスキップし、S 8 2 0 3 の処理に移行する。S 8 2 0 3 の処理では、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得する ( S 8 2 0 3 )。次に、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に基づいて現在の遊技状態 ( 通常状態、時短状態 ) を特定し、特定した遊技状態に対応したデータテーブルを変動パターン選択テーブル 2 0 2 f d から読み出す ( S 8 2 5 2 )。そして、S 8 2 0 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 8 2 5 2 の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 f d ( 図 1 6 0 ( a ) 参照 ) が有するデータテーブルとに基づいて変動パターンを選択し ( S 8 2 0 5 )、S 8 2 0 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する ( S 8 2 0 6 )。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し ( S 8 2 0 7 )、更新処理を実行する ( S 8 2 5 3 )。更新処理 ( S 8 2 5 3 ) の詳細な説明については、図 1 7 1 を参照して後述する。そして、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し ( S 8 2 0 8 )、本処理を終了する。S 8 2 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

#### 【 0 6 8 0 】

次に、図 1 7 1 を参照して、特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 1 7 0 の S 1 0 2 1 0 参照 ) にて実行される更新処理 ( S 8 2 5 3 ) の処理内容について説明をする。図 1 7 1 は、更新処理 ( S 8 2 5 3 ) の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 8 2 5 3 ) では、上述した第 2 制御例における更新処理 ( 図 1 0 8 の S 2 5 3 参照 ) と同様に、遊技状態 ( 時短状態 ) を終了させるための終了条件に関する情報を更新するための処理と、更新後の情報が終了条件を満たしているかを判別するための処理と、終了条件を満たしていると判別した場合に遊技状態 ( 時短状態 ) を終了させる処理と、が実行される。図 1 7 1 に示した通り、本第 4 制御例では、遊技状態として通常状態と、時短状態と、を設定可能に構成しているため、更新処理 ( S 8 2 5 3 ) では、時短状態を終了させるための時短終了条件に関する情報を更新し、更新後の情報に基づいた処理を実行するように構成している。つまり、時短カウンタ 2 0 3 h の値を減算し、時短終了条件が成立したかを判別し、その判別結果に基づいて時短状態を終了させる処理 ( 時短終了条件が成立したか否かの判別を実行する際に参照される各種カウンタの値をクリアする処理 ) が実行される。この更新処理 ( S 8 2 5 3 ) は、タイマ割込処理 ( 図 1 6 6 参照 ) の特別図柄変動処理 ( 図 1 6 7 参照 ) の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。更新処理 ( S 8 2 5 3 ) が実行されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいのか、即ち、現在が時短中であるかを判別する ( S 1 0 6 0 1 )。S 1 0 6 0 1 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きく無い ( 0 である )、即ち、時短中ではないと判別した場合は ( S 1 0 6 0 1 : N o )、

そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は(S10601:Yes)、時短カウンタ203hの値を1減算し(S10602)、S10603の処理へ移行する。

#### 【0681】

S10603の処理では、演算により変更された(1減算された)時短カウンタ203hの値を示す残時短回数コマンドを設定する(S10603)。ここで設定された残時短回数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理(図177参照)の外部出力処理(S11501)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。その後、時短カウンタ203hの値が0であるかを判別する(S10604)。時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合は(S10604:Yes)、遊技状態を通常状態に設定し(S10605)、小当たりAカウンタ203fgおよび小当たりBカウンタ203fhを0に設定する(S10606)。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し(S10607)、本処理を終了する。一方、S10604の処理において、時短カウンタ203hの値が0ではないと判別した場合は(S10604:No)、そのまま本処理を終了し、特別図柄変動処理(図167参照)へ戻る。以上、説明をしたとおり、第4制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件(変動回数終了条件)の成立の有無は、更新処理(図171参照)により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件(当選回数終了条件)の成立の有無は、小当たり用時短更新処理(図173参照)により判別されるように構成している。そして、何れかの処理において、複数設定される時短終了条件のうち、何れかの時短終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値(0)に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

#### 【0682】

なお、第4制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が0となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を0にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を1加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報(特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等)を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図172を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり開始設定処理(S10223)について説明する。図172は、小当たり開始設定処理(S10223)を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理(S10223)は、タイマ割込処理(図166参照)の特別図柄変動処理(図167参照)の中で実行される処理であり、小当たり種別(小当たりA,B)に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理(当選回数終了条件に対する更新処理)が実行される。ここで、本パチンコ機10は、小当たり遊技が開始されるとV入賞装置650を球が入賞可能(容易)な開放状態に可変し、そのV入賞装置650に入賞した球が特定領域(V入賞スイッチ(Vスイッチ)650e3)を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行(設定)されるよう構成されている。

#### 【0683】

即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、V入賞装置650に球が入賞可能となる(賞球を得ることが出来る)有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが第

4 制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たり A，B）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（2 種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（S 1 0 2 2 3）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（S 1 0 4 0 1）。その後、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 f d に小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（S 1 0 4 0 2）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f f に基づいて、V 通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別が A であれば、大当たり A（1 5 ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別が B であれば、大当たり B（5 ラウンド時短有大当たり）であると判別する（図 1 5 9 参照）。つまり、第 4 制御例では、小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり（2 種当たり）の大当たり遊技の内容と、特別図柄の抽選によって大当たり（1 種当たり）に当選した場合に実行される大当たり遊技とで同一の大当たり遊技が実行されるように、2 種当たりを獲得した場合に（特定領域を球が通過した場合に）、1 種当たりにおいて設定される大当たり種別（大当たり A 或いは B）が実行された小当たりの種別に応じて設定されるように構成されている。

#### 【0 6 8 4】

このように、2 種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、1 種当たりに当選した場合と、2 種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置 1 1 0 の処理負荷を軽減することができる。なお、第 4 制御例の構成に限ること無く、1 種当たりに当選した場合のみ、或いは、2 種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、1 種当たりと 2 種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図 1 7 2 に戻り、説明を続ける。S 1 0 4 0 2 の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（S 1 0 4 0 3）、小当たり開始フラグ 2 0 3 f b と小当たり中フラグ 2 0 3 f c をオンに設定する（S 1 0 4 0 4）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（S 1 0 4 0 5）、本処理を終了する。この小当たり用時短更新処理（S 1 0 4 0 5）は、小当たりに当選した場合に成立し得る時短状態の終了条件である当選回数終了条件に対応する時短情報を更新するための処理と、時短情報を更新したことにより当選回数終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための処理と、を実行するためのものであって、その詳細は図 1 7 3 を参照して後述する。ここで、図 1 7 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される小当たり用時短更新処理（S 1 0 4 0 5）について説明する。図 1 7 3 は、小当たり用時短更新処理（S 1 0 4 0 5）の内容を示したフローチャートである。この小当たり用時短更新処理（S 1 0 4 0 5）は、タイマ割込処理（図 1 6 6 参照）の特別図柄変動処理（図 1 6 7 参照）の小当たり開始設定処理（図 1 7 2 参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

#### 【0 6 8 5】

小当たり用時短更新処理（S 1 0 4 0 5）では、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいかを判別する（S 1 0 5 0 1）。即ち、現在が時短状態であるかを判別する。S 1 0 5 0 1 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きくない（0 である）と判別した場合は（S 1 0 5 0 1：No）、時短状態以外の遊技状態において小当たりに当選した状態であるため、時短情報を更新するために本処理を全てスキップし、本処理を終了する。なお、第 4 制御例では、時短状態が設定されている状態以外では小当た

りに当選することが無いように（第2特別図柄の抽選（変動）が実行されないように）構成しているため、S 1 0 5 0 1の処理にて時短状態が設定されていない状態であると判別した場合に、エラー報知（異常報知）を実行するためのエラーコマンドを設定するように構成しても良い。一方、S 1 0 5 0 1の処理において、時短カウンタ2 0 3 hの値が0よりも大きい、即ち、時短状態が設定されている状態であると判別した場合は（S 1 0 5 0 1 : Y e s）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりA」であるかを判別する（S 1 0 5 0 2）。ここで、S 1 0 5 0 2の処理では、特別図柄判定処理（図1 6 9参照）のS 1 0 3 1 0の処理において小当たり種別格納エリア2 0 3 f aに格納された小当たり種別を読み出して判別を実行する。S 1 0 5 0 2の処理において、今回の小当たり種別が「小当たりA」であると判別した場合は（S 1 0 5 0 2 : Y e s）、小当たりAカウンタ2 0 3 f gの値を1減算し（S 1 0 5 0 3）、減算後の小当たりAカウンタ2 0 3 f gの値が0であるかを判別し（S 1 0 5 0 4）、0であると判別した場合は（S 1 0 5 0 4 : Y e s）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりAに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、変動回数終了条件が成立するまでの期間を計測していた時短カウンタ2 0 3 hの値を0に設定し（S 1 0 5 0 5）、各種当選回数終了条件を計測していた小当たりAカウンタ2 0 3 f g、小当たりBカウンタ2 0 3 f hのそれぞれの値を0に設定し（S 1 0 5 0 6）、遊技状態として通常状態を設定する（S 1 0 5 0 7）。

10

#### 【0 6 8 6】

上述したS 1 0 5 0 5 ~ S 1 0 5 0 7の処理を実行することにより、複数設定される時短終了条件のうち、1つの時短終了条件が成立した場合に、他の時短終了条件が成立するまでの期間を計測するためのカウンタの値をそれぞれ時短終了条件が成立したことを示す値に設定することができるため、時短終了条件が成立した後に（遊技状態として通常状態が設定された後に）、時短情報を更新するための処理（小当たりAカウンタ2 0 3 f g、小当たりBカウンタ2 0 3 f h、時短カウンタ2 0 3 hの値を更新するための処理）が実行されることを確実に防止することができる。よって、不必要な処理が実行されることを抑制できるため、主制御装置1 1 0の処理負荷を軽減することができる。なお、第4制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を0（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、1の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ2 0 3 hの値が0になった時点における小当たりAカウンタ2 0 3 f g、小当たりBカウンタ2 0 3 f hの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、1の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。

20

30

40

#### 【0 6 8 7】

S 1 0 5 0 7の処理を終えると、次に、減算された各小当たりカウンタの値に対応する残時短回数コマンドを設定し（S 1 0 5 0 8）、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（S 1 0 5 0 9）、本処理を終了する。ここで、S 1 0 5 0 8及びS 1 0 5 0 9で設定されたコマンドは、R A M 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図1 7 7参照）の外部出力処理（S 1 1 5 0 1）の中で、音声ランプ制御装置1 1 3に向けて送信される。音声ランプ制御装置1 1 3は、受信した残時短回数コマンドに基づいて時短情報を管理し、時短状況（時短状態が終了するまでの期間）を示唆（報知）するための状態表示態様を設定する。また、受信した状態コマンドに基

50

づいて現在の遊技状態を把握する。一方、S 1 0 5 0 4 の処理において、小当たり A カウンタ 2 0 3 f g の値が 0 では無いと判別した場合は ( S 1 0 5 0 4 : N o )、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するための S 1 0 5 0 5 ~ S 1 0 5 0 7 の処理をスキップして S 1 0 5 0 8 の処理へ移行する。上述した S 1 0 5 0 2 の処理に戻り説明を続ける。S 1 0 5 0 2 の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たり A」では無い(「小当たり B」である)と判別した場合は ( S 1 0 5 0 2 : N o )、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たり B」であるかを判別し ( S 1 0 5 1 0 )、  
「小当たり B」であると判別した場合は ( S 1 0 5 1 0 : Y e s )、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h の値を 1 減算し ( S 1 0 5 1 1 )、その後、減算した小当たり B カウンタ 2 0 3 f h の値が 0 であるかを判別する ( S 1 0 5 1 2 )。S 1 0 5 1 2 の処理において、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h の値が 0 であると判別した場合は ( S 1 0 5 1 2 : Y e s )、今回の小当たり当選で時短終了条件(小当たり B に対応する当選回数終了条件)が成立した場合であるため、上述した S 1 0 5 0 5 の処理へ移行し、時短状態を終了させるための処理を実行する。

10

#### 【 0 6 8 8 】

一方、S 1 0 5 1 2 の処理において、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h の値が 0 では無い( 1 以上である)と判別した場合は ( S 1 0 5 1 2 : N o )、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するための S 1 0 5 0 5 ~ S 1 0 5 0 7 の処理をスキップして S 1 0 5 0 8 の処理へ移行する。S 1 0 5 1 0 の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たり B」では無い場合は ( S 1 0 5 1 0 : N o )、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するための S 1 0 5 0 5 ~ S 1 0 5 0 7 の処理をスキップして S 1 0 5 0 8 の処理へ移行する。以上説明をした通り、第 4 制御例では小当たりに当選した特別図柄の変動時間が経過した場合に、その小当たり当選に対応するカウンタの値を減算し、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件(当選回数終了条件)の成立の有無を判別するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行される前に当選回数終了条件により時短状態を終了させることが可能となる。よって、変動回数終了条件、当選回数終了条件の何れの時短終了条件が成立した場合であっても、時短状態を終了させるタイミングに大きな差が発生することを防止することができる。具体的には、第 4 制御例では、変動回数終了条件、即ち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄(第 1 図柄)の確定表示が終了したタイミングで時短状態が終了するように構成され、当選回数終了条件、即ち、特別図柄の抽選で小当たりに当選した当選回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄(第 1 図柄)の確定表示後の、小当たり遊技の開始設定タイミングで時短状態が終了するように構成されている。

20

30

#### 【 0 6 8 9 】

つまり、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、対応する特別図柄の変動が停止した直後に時短状態が終了するように構成している。これにより、今回設定された時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを遊技者に分かり難くすることができる。なお、時短状態が終了したか否かを遊技者が判別するためには、例えば、普通図柄(第 2 図柄)の変動時間の長短や、電動役物 6 4 0 a の開放パターンを識別する必要があるが、例えば、第 4 制御例のように小当たり開始設定時(小当たり遊技が開始される直前)に時短状態を終了するように設定することで、小当たり遊技が開始された直後には時短状態が終了したか否かを判別し難くすることができる。なお、第 4 制御例では、複数の時短終了条件のうち、変動回数終了条件と当選回数終了条件との何れの終了条件が成立した場合にも、略同一のタイミング(遊技者が判別困難な程度の時間差を含む概念)で時短状態を終了させるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には特別図柄(第 1 図柄)の確定表示直後に時短状態を終了させ、当選回数終了条件が成立した場合には特別図柄(第 1 図柄)の確定表示後に実行される小当たり遊技終了後に時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間中を時短状態とすることができる。よって、小

40

50

当たり遊技中は今回の小当たり当選によって時短状態が終了したのか否かを遊技者が判別することができず、小当たり遊技が終了するまで（２種当たりを獲得したか否かの遊技結果が報知されるまで）、時短状態が終了したのか否かを分かり難くすることができる。さらに、第４制御例のように、小当たり遊技中に２種当たりを獲得可能な遊技性を有するパチンコ機１０では、小当たり遊技終了後に時短状態が終了したか否かを遊技者に報知するように構成することで、今回の小当たり遊技が時短状態を終了させる小当たり当選に基づくものでは？と予測しながらの遊技を行うことになるため、時短状態中に実行される小当たり遊技に対して常に意欲的に２種当たりを狙わせることができる。

#### 【０６９０】

次に、図１７４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０１０８）について説明する。図１７４は、タイマ割込処理（図１６６参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０１０８）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１０１０８）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１１１０１）。Ｓ１１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１１１０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１１１０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１１０２）。Ｓ１１１０２の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１１１０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１１１０３）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１７７参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる（図１６５参照）。一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１１０２：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１１１０４）。その後、流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ１１１０５）、本処理を終了する。

#### 【０６９１】

次に、図１７５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０１０９）について説明する。図１７５は、Ｖ通過処理（Ｓ１０１０９）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０１０９）は、タイマ割込処理（図１６６参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであるか否かを判別する（Ｓ１１２０１）。Ｓ１１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであると判別された場合は（Ｓ１１２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンでないと判別された場合は（Ｓ１１２０１：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１１２０２）。即ち、遊技球がＶ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１１２０２の処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１１２０２の処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１２０３）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１１２０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１１２０４）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｆｅをオンに設定する（Ｓ１１２０５）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１１２０６）。次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオンに設定し（Ｓ１１２０７）する。その後、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１１２０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１２０３の処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ

1 1 2 0 3 : N o )、エラーコマンドを設定し ( S 1 1 2 0 9 )、本処理を終了する。V 通過有効期間中でない場合に、遊技球が V 入賞スイッチ ( V スイッチ ) 6 5 0 e 3 を通過した場合は、不正に V 入賞スイッチ 6 5 0 e 3 へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、S 1 1 2 0 9 の処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

#### 【 0 6 9 2 】

次に、図 1 7 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理 ( 主制御装置 ) 7 について説明する。図 1 7 6 は、この立ち上げ処理 ( 主制御装置 ) 7 を示すフローチャートである。この立ち上げ処理 ( 主制御装置 ) 7 は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定を実行する ( S 1 1 4 0 1 )。例えば、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置 ) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 ( 第 4 制御例では 1 秒 ) を実行する ( S 1 1 4 0 2 )。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する ( S 1 1 4 0 3 )。その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 ( 図 3 参照 ) がオンされているか否かを判別し ( S 1 1 4 0 4 )、オンされていれば ( S 1 1 4 0 4 : Y e s )、処理を S 1 1 4 1 5 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていなければ ( S 1 1 4 0 4 : N o )、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し ( S 1 1 4 0 5 )、記憶されていなければ ( S 1 1 4 0 5 : N o )、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を S 1 1 4 1 5 へ移行する。R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 1 4 0 5 : Y e s )、R A M 判定値を算出し ( S 1 1 4 0 6 )、算出した R A M 判定値が正常でなければ ( S 1 1 4 0 7 : N o )、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 4 1 5 へ移行する。なお、図 1 7 7 の S 1 1 5 1 5 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

#### 【 0 6 9 3 】

S 1 1 4 1 5 の処理では、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する ( S 1 1 4 1 5 )。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア ( 作業領域 ) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 1 4 1 6 , S 1 1 4 1 7 ) を実行する。上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M の初期化処理 ( S 1 1 4 1 6 , S 1 1 4 1 7 ) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 ( チェックサム値等 ) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 1 4 1 6 , S 1 1 4 1 7 ) を実行する。R A M の初期化処理 ( S 1 1 4 1 6 , S 1 1 4 1 7 ) では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし ( S 1 1 4 1 6 )、その後、R A M 2 0 3 の初期値を設定する ( S 1 1 4 1 7 )。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、S 1 1 4 1 0 の処理へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされておらず ( S 1 1 4 0 4 : N o )、電源断の発生情報が記憶されており ( S 1 1 4 0 5 : Y e s )、更に R A M 判定値 ( チェックサム値等 ) が正常であれば ( S 1 1 4 0 7 : Y e s )、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする ( S 1 1 4 0 8 )。次に、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し ( S 1 1 4 0



9)、S 1 1 4 1 0 の処理へ移行する。払出制御装置 1 1 1 は、この払出復帰コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

#### 【 0 6 9 4 】

S 1 1 4 1 0 の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4 に対して各種演出の実行を許可する。次いで、時短カウンタ 2 0 3 h の値を読み出し ( S 1 1 4 1 1 )、読み出した値に基づく状態コマンドを設定する ( S 1 1 4 1 2 )。そして、流路ソレノイド 2 0 9 a をオフに設定する ( S 1 1 4 1 3 )。その後、割込みを許可して ( S 1 1 4 1 4 )、後述するメイン処理に移行する。次に、図 1 7 7 を参照して、上記した立ち上げ処理 ( 主制御装置 ) 7 後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 7 7 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4 m 秒周期の定期処理として S 1 1 5 0 1 ~ S 1 1 5 0 8 の各処理が実行され、その残余時間で S 1 1 5 1 1 , S 1 1 5 1 2 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。メイン処理 ( 図 1 7 7 参照 ) においては、まず、タイマ割込処理 ( 図 1 6 6 参照 ) の実行中に、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置 ( 周辺制御装置 ) に送信する外部出力処理を実行する ( S 1 1 5 0 1 )。具体的には、タイマ割込処理 ( 図 1 6 6 参照 ) における S 1 0 1 0 1 のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 1 1 1 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理 ( 図 1 6 7 参照 ) や始動入賞処理 ( 図 4 5 参照 ) で設定された特図 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。更に、この外部出力処理 ( S 1 1 5 0 1 ) により、第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。また、大当たり制御処理 ( 図 1 7 8 , S 1 1 5 0 4 ) で設定されたオープニングコマンド ( S 1 1 6 0 2 )、ラウンド数コマンド ( S 1 1 6 0 7 )、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する ( S 1 1 6 1 1 )。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信する。

#### 【 0 6 9 5 】

次に、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する ( S 1 1 5 0 2 )。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 第 4 制御例では 1 9 8 ) に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ C S 1 の更新 ( S 1 1 5 0 2 ) が終わると、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み ( S 1 1 5 0 3 )、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、対応する入賞口 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 ( 大開放口 ) 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する ( S 1 1 5 0 4 )。大当たり制御処理 ( S 1 1 5 0 4 ) では、大当たり状態のラウンド毎に対応する入賞口 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を開放し、対応する入賞口 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を閉鎖する。この対応する入賞口 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、第 4 制御例では、大当たり制御処理 ( S 1 1 5 0 4 ) をメイン処理 ( 図 1 7 7 参照 ) において実行しているが、タイマ割込処理 ( 図 1 6 6 参照 ) において実行しても良い。

#### 【 0 6 9 6 】

次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第1可変入賞装置65の特定入賞口65a又はV入賞装置650のV入賞口650a）を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する（S11505）。小当たり制御処理（S11505）では、開放シナリオに基づいて対応する入賞口（第1可変入賞装置65の特定入賞口65a又はV入賞装置650のV入賞口650a）を開放し、対応する入賞口（第1可変入賞装置65の特定入賞口65a又はV入賞装置650のV入賞口650a）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第1可変入賞装置65の特定入賞口65a又はV入賞装置650のV入賞口650a）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第1可変入賞装置65の特定入賞口65a又はV入賞装置650のV入賞口650a）を閉鎖する。尚、第4制御例では、小当たり制御処理（S11505）をメイン処理（図177参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図166参照）において実行しても良い。次に、第2入球口640に付随する電動役物640aの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（S11506）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図47参照）のS822の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるS821の処理またはS823の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

10

#### 【0697】

次に、第1図柄表示装置37a, 37b（図2参照）の表示を更新する第1図柄表示更新処理を実行する（S11507）。第1図柄表示更新処理（S11507）では、特別図柄変動パターン選択処理（図170参照）のS8206の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて開始する。第4制御例では、第1図柄表示装置37a, 37bのLEDの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。なお、メイン処理（図177参照）は4m秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるよう、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色の変更されたら、0にリセットされる。また、第1図柄表示更新処理（S11507）では、特別図柄変動パターン選択処理（図170参照）のS8206の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37a, 37b（図146参照）において実行されている変動表示を終了し、特別図柄判定処理（図169参照）のS10305、またはS10308の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第1図柄）を第1図柄表示装置37a, 37bに停止表示（点灯表示）する。

20

30

40

#### 【0698】

次に、第2図柄表示装置83の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する（S11508）。第2図柄表示更新処理（S11508）では、普通図柄変動処理（図47参照）のS815の処理またはS816の処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置83において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置83では、第2図柄としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理（S11508）では、普通図柄変動処理（図47参照）のS818の処理によって第2図柄表示装置83の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置83において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図47参照）のS812の処理またはS813の処理によって設定された表示態様で

50

、停止図柄（第2図柄）を第2図柄表示装置83に停止表示（点灯表示）する。その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S11509）、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S11509：No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（第4制御例では4m秒）が経過したか否かを判別し（S11510）、既に所定時間が経過していれば（S11510：Yes）、処理をS11501へ移行し、上述したS11501以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S11510：No）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S11511，S11512）。 10

#### 【0699】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S11511）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、各カウンタ値が最大値（第4制御例では999、239）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S11502の処理と同一の方法によって実行する（S11512）。ここで、S11501～S11508の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより（S11511）、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。また、S11509の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S11509：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図49のNMI割込処理が実行されたということなので、S11513以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（S11513）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S11514）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S11515）、RAM203のアクセスを禁止して（S11516）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。 20 30

#### 【0700】

なお、S11509の処理は、S11501～S11508で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS11511とS11512の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置110のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理（主制御装置）7の終了後、処理をS11501の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理（主制御装置）7において初期化された場合と同様に、処理をS11501の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S11401）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S11501の処理から開始することができる。従って、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走するこ 40 50

となく正確な制御を行うことができる。次に、図 178 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される大当たり制御処理 (S 11504) を説明する。図 178 は、この大当たり制御処理 (S 11504) を示すフローチャートである。この大当たり制御処理 (S 11504) は、メイン処理 (図 177 参照) の中で実行され、パチンコ機 10 が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口 (可変入賞装置 65 の特定入賞口 (大開放口) 65a 又は V 入賞装置 650 の V 入賞口 650a) を開放又は閉鎖するための処理である。

#### 【0701】

大当たり制御処理 (図 178, S 11504) では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する (S 11601)。具体的には、大当たり開始フラグ 203j の設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ 203j は、特別図柄変動処理 (図 167 参照) の S 10215 の処理により大当たりの開始を設定した場合に、オンに設定される (S 10216)。S 11601 の処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合 (大当たり開始フラグ 203j がオンであると判別した場合) は (S 11601: Yes)、オープニングコマンドを設定し (S 11602)、次いで、大当たり開始フラグ 203j をオフに設定して (S 11603)、本処理を終了する。一方、S 11601 の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングでは無い (大当たり開始フラグ 203j がオフに設定されている) と判別した場合には (S 11601: No)、次に、現在が大当たり中であるかを判別する (S 11604)。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 37 及び第 3 図柄表示装置 81 において特別図柄の大当たり (特別図柄の大当たり遊技中も含む) を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ 203k がオンに設定されている期間が該当する。S 11604 の処理において、特別図柄の大当たり中では無い (大当たり中フラグ 203k がオフである) と判別した場合 (S 11604: No) は、そのまま本処理を終了する。一方、S 11604 の処理において、特別図柄の大当たり中である (大当たり中フラグ 203k がオンに設定されている) と判別した場合には (S 11604: Yes)、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理 (S 11605 ~ S 11612) が実行される。

#### 【0702】

S 11604 の処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は (S 11604: Yes)、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する (S 11605)。この S 11605 の処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される開放シナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。S 11605 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には (S 11605: Yes)、開放シナリオテーブル 202fg に基づき、対応する入賞口 (第 1 可変入賞装置 65 の特定入賞口 65a 又は V 入賞装置 650 の V 入賞口 650a) を開放し (S 11606)、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する (S 11607)。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201 により実行されるメイン処理 (図 177 参照) の外部出力処理 (S 11501) の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113 は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 81 において新たなラウンド演出が開始される。

#### 【0703】

なお、詳細な説明は省略するが、大当たりが継続して (例えば、複数の大当たり遊技が実行される間の特別図柄変動回数 (抽選回数) が 50 回未満の場合や、大当たり遊技中を挟んで時短状態が繰り返し設定されている期間中に) 実行される場合には、音声ランプ制

御装置 1 1 3 側にて継続して実行される大当たり遊技のラウンド数を累積して表示するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から送信される状態コマンドや変動パターンコマンドに基づいて大当たりが継続して実行されていると判別する期間（連チャン期間）を設定する期間設定手段と、その期間設定手段によって設定された期間中に新たな大当たり遊技が実行された場合に、前に実行された大当たり遊技におけるラウンド遊技数（ラウンド数）に新たな大当たり遊技のラウンド遊技数（ラウンド数）を加算するラウンド数累積手段と、そのラウンド数累積手段により累積されたラウンド累積数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信し、大当たり遊技中の第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するラウンド累積数表示制御手段と、を有している。これにより、大当たりが長く継続していることを遊技者に認識させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。なお、この場合の、累積して表示されるラウンド数も、特典をまとめた表示態様と言える。一方、S 1 1 6 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（S 1 1 6 0 5 : N o）、次に、対応する入賞口（可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a）の閉鎖条件が成立したかを判別する（S 1 1 6 0 8）。具体的には、対応する入賞口（可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a）を開放した後に所定時間（例えば、30 秒）が経過した場合、または、可変入賞装置 6 5 又は V 入賞装置 6 5 0 に球が所定数（例えば、合計 10 個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

10

#### 【0704】

20

S 1 1 6 0 8 の処理において、対応する入賞口（可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a）の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（S 1 1 6 0 8 : Y e s）、対応する入賞口（可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a）を閉鎖して（S 1 1 6 0 9）、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a）の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（S 1 1 6 0 8 : N o）、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（S 1 1 6 1 0）。エンディング演出の開始タイミングは、15 ラウンド（今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技）が終了して開閉扉 6 5 0 f 1 が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（第 4 制御例では、3 秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。S 1 1 6 1 0 の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（S 1 1 6 1 0 : Y e s）、エンディングコマンドを設定し（S 1 1 6 1 1）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理（図 177 参照）の外部出力処理（S 1 1 5 0 1）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエンディング演出が開始される。一方、S 1 1 6 1 0 の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（S 1 1 6 1 0 : N o）、S 1 1 6 1 2 の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（S 1 1 6 1 2）。S 1 1 6 1 2 の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（S 1 1 6 1 2 : N o）、本処理を終了する。

30

40

#### 【0705】

S 1 1 6 1 2 の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（S 1 1 6 1 2 : Y e s）、次に、実行中の大当たり種別が大当たり A ~ 大当たり D の何れであるかを判別する（S 1 1 6 1 3）。この S 1 1 6 1 3 の処理では設定される大当たり種別を一時的に格納する格納エリア（図示しない）に格納されている大当たり種別が読み出される。次に、読み出した大当たり種別に基づいて、時短付与テーブル 2 0 2 f e を用いて対応する時短終了条件を設定する（S 1 1 6 1 4）。具体的には、大当たり種

50

別が大当たり A ( 1 5 R 時短有大当たり ) または大当たり B ( 5 R 時短有り大当たり ) の場合は、時短カウンタ 2 0 3 h に 1 0 0 を、小当たり A カウンタ 2 0 3 f g に 1 を、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h に 3 を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たり D ( 1 5 R 時短有大当たり ) の場合は、時短カウンタ 2 0 3 h に 1 0 0 を、小当たり A カウンタ 2 0 3 f g に 2 を、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h に 1 0 を、それぞれ設定する。なお、大当たり種別が大当たり C ( 5 R 時短無大当たり ) の場合は、大当たり終了後に時短状態が設定されない大当たり種別であるため、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たり A カウンタ 2 0 3 f g、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h、のそれぞれに値 ( 時短終了条件 ) が設定されない用に構成している。上述した S 1 1 6 1 4 の処理を終え、次に、S 1 1 6 1 4 の処理にて設定した時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応した情報を示すための時短設定情報コマンドを設定する ( S 1 1 6 1 5 )。

10

#### 【 0 7 0 6 】

ここで設定された時短設定情報コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 7 7 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 1 5 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、時短設定情報コマンドを受信すると、時短情報更新エリア 2 2 3 g および仮時短情報更新エリア 2 2 3 i に今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動 ( 抽選 ) に基づいて更新される時短状態の更新情報に基づいて、時短状態の残回数 ( 残条件 ) を判別し、その残回数に基づいて様々な演出態様が第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される。S 1 1 6 1 5 の処理を終え、次に、大当たり後に設定される遊技状態に対応する状態コマンドを設定し ( S 1 1 6 1 6 )、大当たりの終了を設定し ( S 1 1 6 1 7 )、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定し ( S 1 1 6 1 8 )、本処理を終了する。以上、説明をした通り、第 4 制御例では、大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、時短状態の終了条件を異ならせて設定することができるよう構成している。さらに、第 4 制御例では、第 1 特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に比べて、第 2 特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合のほうが、時短状態の終了条件 ( 時短終了条件 ) として成立し難い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されている間の右打ち遊技中に、2 種当たりでは無く 1 種当たりに当選した際の付加価値を遊技者に提供することができる。なお、第 4 制御例では、第 1 特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別 ( 大当たり A、B ) では、同一の時短終了条件が設定されるように構成しているが、それに限ること無く、例えば、大当たり種別が大当たり A の場合のほうが成立し難い時短終了条件を設定するように構成しても良い。また、複数の時短終了条件の一部を大当たり A のほうが成立しやすくし、他を大当たり B のほうが成立し易くなるように設定しても良い。

20

30

#### 【 0 7 0 7 】

さらに、図 1 5 8 ( d ) に示した通り、第 4 制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数に関する変動回数終了条件 ( 時短カウンタ 2 0 3 h の値に基づいた終了条件 ) と、特別図柄の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数に関する当選回数終了条件 ( 各小当たりカウンタの値に基づいた終了条件 ) と、を設定するように構成している。加えて、当選回数終了条件として、小当たり当選時に設定される複数の小当たり種別に対応させた終了条件を設定するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の変動回数が所定回数 ( 1 0 0 回 ) に到達するまでの間に、どの小当たり種別に対応する小当たり遊技が実行され、あとどれくらいで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。なお、第 4 制御例では、変動回数終了条件として特別図柄 ( 第 1 特別図柄と第 2 特別図柄 ) の変動回数「1 0 0 回」のみを設定するように構成しているが、大当たり種別に応じて異なる変動回数終了条件を設定しても良い。また、変動回数終了条件として、第 1 特別図柄の変動回数のみを計測する第 1 特別図柄変動計測手段を設け、その第 1 特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第 1 特別図柄変動終了条件や、第 2 特別図柄の変動回数のみを計測す

40

50

る第2特別図柄変動計測手段を設け、その第2特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第2特別図柄変動終了条件を設けても良い。さらに、第4制御例では、当選回数終了条件として各小当たり種別に対応させたカウンタ（小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fh）の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しているが、これに限ること無く、単に小当たりに当選した回数を合算した値に基づいて成立する時短終了条件を設定しても良いし、複数（3以上）の小当たり種別のうち、所定数（2つ）の小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された回数を合算して計測する手段を設け、その手段の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しても良い。

#### 【0708】

また、第4制御例では、小当たり当選時に設定され得る小当たり種別の全てに対して、時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ることなく、小当たり当選時に何回設定されたとしても時短終了条件が成立し得ない小当たり種別として小当たり種別Zを設定可能に構成しても良い。これにより、時短状態中に小当たりに当選したことを遊技者が把握したとしても、今回の小当たりによって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。加えて、上述した小当たり種別Zを設ける場合には、当選回数終了条件が設定されている小当たり遊技と同一内容の小当たり遊技を実行するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の遊技内容を識別したとしても、今回の小当たり遊技によって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。このように、小当たりに当選したことを判別したり、或いは、小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技の遊技内容を判別したりすることで、つまり、パチンコ機10の遊技内容を判別することで、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を把握困難とすることにより、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を示唆（報知）する演出に対して、遊技者に強い興味を持たせることができる。なお、第4制御例において第3図柄表示装置81で実行される演出の制御内容については、後述する音声ランプ制御装置113の制御処理説明の中で詳細に説明をする。次に、図179のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり制御処理（S11505）を説明する。図179は、この小当たり制御処理（S11505）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（S11505）は、メイン処理（図177参照）の中で実行され、パチンコ機10が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（V入賞装置650のV入賞口650a）を開放又は閉鎖するための処理である。

#### 【0709】

小当たり制御処理（図179，S11505）では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（S11701）。具体的には、小当たり開始設定処理（図172参照）のS10404の処理により小当たり開始フラグ203fbがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。S11701の処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（S11701：Yes）、オープニングコマンドを設定する（S11702）。そして、小当たり開始フラグ203fbをオフに設定して（S11703）、本処理を終了する。一方、S11701の処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には（S11701：No）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（S11704）。特別図柄の小当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。S11704の判別は小当たり中フラグ303fcがオンに設定されているかを解析することで判別する。S11704の処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（S11704：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S11704の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（S11704：Yes）、S11705の処理を実行する。S11705の処理では、V入賞口開放タイミングであるかを判別する（S11705）。S11705の処理において、V入賞口

10

20

30

40

50

開放タイミングであると判別した場合には ( S 1 1 7 0 5 : Y e s )、開放シナリオテーブル 2 0 2 f g に基づき、対応する入賞口 ( V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を開放し ( S 1 1 7 0 6 )、今回が 5 回目又は 1 0 回目の開放タイミングであるかを判別する ( S 1 1 7 0 7 )。

#### 【 0 7 1 0 】

S 1 1 7 0 7 の処理において、今回が 5 回目又は 1 0 回目の開放タイミングでは無いと判別した場合は ( S 1 1 7 0 7 : N o )、本処理を終了する。一方、S 1 1 7 0 7 の処理で今回が 5 回目又は 1 0 回目の開放タイミングであると判別した場合は ( S 1 1 7 0 7 : Y e s )、次に、S 1 1 7 0 8 の処理において、V フラグ 2 0 3 f e がオンに設定されているかを判別し ( S 1 1 7 0 8 )、オンではない ( オフである ) と判別した場合には ( S 1 1 7 0 8 : N o )、小当たり種別格納エリア 2 0 3 f a に格納されている小当たり種別を読み出し ( S 1 1 7 0 9 )、次いで、読み出した小当たり種別に対応する指示コマンドを設定する ( S 1 1 7 1 0 )。S 1 1 7 1 0 の処理において設定される指示コマンドとしては、例えば、小当たり種別として小当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い小当たり ( 例えば、小当たり A ) と、小当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い小当たり ( 例えば、小当たり B ) と、によって第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する表示態様を異ならせるための指示コマンドが設定される。図 1 7 9 に戻り、説明を続ける。S 1 1 7 0 5 の処理において、V 入賞口 6 5 0 a の開放タイミングではないと判別した場合には ( S 1 1 7 0 5 : N o )、V 入賞口 6 5 0 a の閉鎖条件が成立したか、即ち、V 入賞口 6 5 0 a の閉鎖タイミングであるかを判別する ( S 1 1 7 1 1 )。V 入賞口 6 5 0 a の閉鎖タイミングであると判別した場合には ( S 1 1 7 1 1 : Y e s )、V 入賞口 6 5 0 a を閉鎖し ( S 1 1 7 1 2 )、本処理を終了する。

#### 【 0 7 1 1 】

一方、S 1 1 7 1 1 の処理において、現在が V 入賞口 6 5 0 a の閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には ( S 1 1 7 1 1 : N o )、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する ( S 1 1 7 1 3 )。S 1 1 7 1 3 の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は ( S 1 1 7 1 3 : Y e s )、エンディングコマンドを設定し ( S 1 1 7 1 4 )、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 7 7 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 1 5 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエンディング演出が開始される。一方、S 1 1 7 1 3 の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は ( S 1 1 7 1 3 : N o )、S 1 1 7 1 5 の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する ( S 1 1 7 1 5 )。S 1 1 7 1 5 の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は ( S 1 1 7 1 5 : N o )、本処理を終了する。S 1 1 7 1 5 の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 1 7 1 5 : Y e s )、V フラグ 2 0 3 f e がオンに設定されているかを判別し ( S 1 1 7 1 6 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 1 1 7 1 6 : Y e s )、V フラグ 2 0 3 f e の内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し ( S 1 1 7 1 7 )、大当たり開始フラグ 2 0 3 j、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオンに設定し ( S 1 1 7 1 8 )、V フラグ 2 0 3 f e をオフに設定し ( S 1 1 7 1 9 )、V 通過フラグ 2 0 3 f f をオフに設定し ( S 1 1 7 2 0 )、小当たり中フラグ 2 0 3 f c をオフに設定し ( S 1 1 7 2 1 )、本処理を終了する。

#### 【 0 7 1 2 】

次に、図 1 8 0 を参照して、本第 4 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理内容について説明をする。図 1 8 0 は、特図 1 演出態様設定処理 ( S 1 4 9 8 3 ) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態



様設定処理（S 1 4 9 8 3）では、時短状態中における第 1 特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を設定するために、抽選結果報知態様選択テーブル 2 2 2 f a を参照して決定した演出態様を用いる処理（S 1 9 5 0 2 参照）を実行する。特図 1 演出態様設定処理（S 1 4 9 8 3）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する（S 1 9 5 0 1）。現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には（S 1 9 5 0 1 : Y e s）、抽選結果報知態様選択テーブル 2 2 2 f a（図 1 6 4 参照）を参照して、報知態様を決定する（S 1 9 5 0 2）。そして、S 1 9 5 0 2 の処理において決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（S 1 9 5 0 3）、本処理を終了する。一方、S 1 9 5 0 1 の処理において、現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（S 1 9 5 0 1 : N o）、S 1 9 5 0 2 の処理をスキップし、上述した S 1 9 5 0 3 の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 4 制御例では、1 回の特別図柄抽選において、大当たり当選の判定と、時短当選の判定とを何れも実行可能に構成し、大当たりと、時短とに重複して当選した場合において、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第 4 制御例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機 1 0 に適用しても良い。また、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。

10

#### 【 0 7 1 3 】

また、本第 4 制御例では、特別図柄抽選に関する処理が実行された場合に、大当たり当選を判定する処理よりも前に時短当選を判定する処理を実行可能に構成し、時短当選した場合には、大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、大当たり当選の判定が実行されてから、その判定結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間に時短状態を終了させるように構成している。つまり、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、従来型のパチンコ機 1 0 のように、特別図柄抽選を実行させ易くすることを目的として時短状態を設定する場合とは異なる目的で時短状態を用いることができるため、遊技者に対して多彩な遊技を提供することができる。なお、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能にする構成として、本第 4 制御例に記載されている構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて時短状態を設定し、次の特別図柄抽選において大当たり当選の判定が実行された後に時短状態を終了させるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得している場合には、時短状態が設定される期間が一瞬となるため、本第 4 制御例と同様に、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的で時短状態を設定することが可能となる。一方、特図保留を獲得していない場合は、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間、時短状態が継続することになるため、特別図柄抽選を実行させ易い期間を設定することが可能となる。よって、特別図柄抽選を円滑に実行することができない遊技者に対してのみ、次の特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

20

30

#### 【 0 7 1 4 】

また、本第 4 制御例では、1 回の特別図柄抽選にて大当たり当選と、時短当選とに重複当選可能に構成し、重複当選した場合に、重複当選していない場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、重複当選した場合に、重複当選しなかった場合よりも遊技者に不利となる特典を付与可能に構成しても良い。また、重複当選し得る判定として、大当たり当選の判定、時短当選の判定、だけで無く、時短終了条件成立の判定や、転落抽選当選の判定を用いても良い。つまり、特定の実行契機が成立したことに基づいて複数種類の判定を実行可能に構成し、その複数種類の判定結果の組合せが所定の組合せとなった場合に、所定の組合せとは異なる組合せとなった場合とは異なる特典を付与可能に構成すれば良い。なお、本第 4 制御例では、時短遊技状態において左打ちを行うと小当たり当選が発生しないため時短状態が長く継続し易くなる一方で、右打ち

40

50

を行うと高確率で小当たり当選が発生して時短終了条件が比較的短い期間で成立し易くなるため、本第4制御例における左打ち遊技および右打ち遊技は、それぞれ後述する第58制御例における有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法、および有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法の別形態である。

#### 【0715】

＜パチンコ機10の遊技盤構成の変形例＞

次に、図181を参照して、パチンコ機10の遊技盤13の変形例について説明をする。上述した第2制御例から第4制御例においては、通常状態において第1入球口64へと遊技球を入球させるための左打ち遊技を実行し、時短状態が設定された場合に入球し易くなる第2入球口640へと遊技球を入球させるための右打ち遊技を実行可能な遊技盤13を有していた。つまり、遊技状態に応じて第1特別図柄抽選を実行させる遊技と、第2特別図柄抽選を実行させる遊技とを切り替える遊技性を有したパチンコ機10について説明をした。これに対して本変形例では、図181に示した通り、通常状態において、左打ち遊技を実行することで第1入球口64へと遊技球を入球させて第1特別図柄抽選を実行可能にし、右打ち遊技を実行することで第2入球口1641へと遊技球を入球させて第2特別図柄抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている状態において遊技者が遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を選択することで（操作ハンドル21を操作して発射強度を調整することで）、任意の特別図柄種別の特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。次に、図181に示した遊技盤13を用いた斬新な遊技性について説明をする。

#### 【0716】

＜遊技性1＞

上述した第4制御例にて用いた遊技性を有するパチンコ機10において、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とで、同一の選択割合で大当たり当選するように構成し、加えて、第1特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて時短当選の判定も実行可能に構成し、第2特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて小当たり当選の判定も実行可能に構成する。そして、時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第2入球口1640へと遊技球が入球し易くなり、右打ち遊技を実行させ、小当たり当選によって大当たり遊技を狙わせる遊技を実行可能に構成する。このように構成することで、通常状態において、左打ち遊技によって、第1特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第1特別図柄の時短当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第1遊技）と、右打ち遊技によって、第2特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第2特別図柄の小当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第2遊技）と、を遊技者に選択させることが可能となる。この場合、例えば、時短当選した場合に設定される時短状態（第2時短）は時短終了条件が成立し易くし、第2時短が設定された場合の約50%の割合で、第2時短中に小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行されるように構成し、第1特別図柄抽選で時短当選する確率を、第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率よりも高くするように構成すると良い。このように構成することで、第2特別図柄抽選の小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行される遊技過程を実行するために第1遊技を実行するか第2遊技を実行するかを遊技者の趣向に合わせて選択させることができる。なお、この場合、通常状態において左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるように、各入球口への遊技球の入球割合や、時短当選確率や、小当たり当選確率や、小当たり当選時における大当たり遊技の実行確率を規定すると良い。これにより、何れの遊技を実行した場合であっても、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

#### 【0717】

さらに、この場合、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるのに要する期間を第1遊技と第2遊技とで異ならせたり、獲得賞球数の偏差を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者の趣向に合った遊

技を提供することができる。

#### 【0718】

<その他の遊技性：時短種別によって通常状態よりも不利な時短状態と有利な時短状態とを設定可能>

上述した第2制御例のように、通常状態において実行される特別図柄抽選において大当たり当選経由で設定される時短状態（第1時短）と、時短当選経由で設定される時短状態（第2時短）とを設定可能に構成し、第2時短に当選した場合に設定される時短種別として遊技者に有利な第2時短Aと、不利な第2時短Bと、を設定可能に構成する。第2時短Aが設定された場合には、上述した第2制御例と同様に、特別図柄抽選を通常状態よりも実行され易くなるように電動役物640aが開放動作する時短状態が設定される。一方で、第2時短Bが設定された場合には、通常状態と同程度の入球割合でしか第2入球口640へと遊技球が入球し得ない開放動作で電動役物640aが開放動作制御される。そして、第2時短Bが設定された場合、即ち、通常状態以外の遊技状態では、時短当選判定が実行されないように構成する。このように構成することで、通常状態が設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定と時短当選判定と、が実行される遊技となり、第2時短Bが設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定のみが実行される遊技となる。つまり、通常状態に対して時短当選判定が実行されない分、第2時短Bのほうが遊技者に不利な遊技が実行されることになる。そして、第2時短Bに対して時短終了条件として異なる回数の特別図柄抽選回数（例えば、10回、50回、100回）を設定可能に構成する。さらに、通常状態で実行される特別図柄抽選における抽選結果の選択割合として、大当たり当選する確率が1/200とし、時短当選する確率が199/200とする。そして、時短当選した場合に第2時短Aが選択される割合を10%、第2時短Bが選択される割合を90%に設定する。つまり、通常状態において特別図柄抽選が実行された場合には、その抽選結果が大当たり当選以外である場合に、必ず時短当選するように構成する。

#### 【0719】

このように構成することで、通常状態において特別図柄抽選が実行されるタイミングが、大当たり当選終了後第2時短Bの時短終了条件が成立し、通常状態が設定された場合における特別図柄抽選、即ち、特定周期において実行される特別図柄抽選のみとなる。これにより、遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）を、周期的に（第2時短Bの終了条件が成立する毎に）実行させることができる。また、第2時短Bの時短終了条件として異なる特別図柄抽選回数を設定可能に構成することで、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行される周期を可変させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。なお、この場合、図181を参照して上述した遊技盤13の構成のように、通常状態において第1特別図柄抽選も第2特別図柄抽選も実行可能とするパチンコ機10を用いた場合には、通常状態における第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とで、時短当選確率を異なせたり、時短当選時に設定される時短種別の選択割合を異なせたり、第2時短Bが設定された場合の時短終了条件の内容を異なせたりするように構成すると良い。このように構成することで、周期的に実行される遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）が何れの種別の特別図柄で実行されるかに応じて、遊技者に有利な第2時短Aが設定される確率を異なせることができる。また、第2時短Bの時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選の結果が特定の判別結果（例えば、小当たり）である場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成し、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり、時短当選とは異なる小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、第2時短Bが設定された場合に、いち早く第2時短Bを終了させて通常状態における特別図柄抽選を実行させようと、小当たり当選を目指すという斬新な遊技性を提供することができる。

#### 【0720】

<遊技性2：同時変動仕様の遊技機と、時短当選の組合せ>

第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして、上述した第 2 制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第 1 特別図柄抽選で時短当選した場合は、第 1 特典となる時短状態が設定され、第 2 特別図柄抽選で時短当選した場合は、第 1 特典とは異なる第 2 特典となる時短状態が設定される。さらに、時短当選している第 1 特別図柄変動中に実行された第 2 特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第 1 特典及び第 2 特典よりも有利な第 3 特典が付与される時短状態を設定可能に構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機 10 において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第 1 特典又は第 2 特典よりも時短終了条件が成立し難い第 3 特典としても良いし、第 1 特典又は第 2 特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第 3 特典としても良い。

10

#### 【 0 7 2 1 】

20

さらに、第 3 特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機 10 において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。

30

#### 【 0 7 2 2 】

40

< 時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）無限を設定可能な遊技機について >

上述した第 1 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に特別図柄抽選が 100 回実行されるまでの期間、普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定可能に構成していたが、時短状態が継続する期間を特別図柄抽選が 100 回実行されるまでに限らずに 100 回以上の特別図柄抽選が実行されるまでとしても良く、無限（次回大当たりに当選するまで）としても良い。例えば、上述した第 1 制御例において、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第 1 変動回数と、その第 1 変動回数とは異なる第 2 変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から 1 の特別図柄変動回数を設定可能に構

50

成し、第1変動回数を100回、第2変動回数を200回、第3変動回数を300回、第4変動回数を500回、第5変動回数を1000回（実質次回大当たり当選まで）とする。第3図柄表示装置81に表示される演出態様としては、時短状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り100回」と表示され、100回以上の変動回数（例えば、第4変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「+30回」）を実行する。

#### 【0723】

このように構成することで、大当たり遊技終了後にスーパーチャンスモード（特別図柄抽選が50回実行されるまでの期間限定の特別図柄の高確率状態（確変状態））が設定されなかった場合であっても、時短状態が継続する期間として1000回の特別図柄変動が実行されるまでの期間が設定された場合には、確変状態が設定された場合よりも第2入賞口640へ球が入球し易い状態が長期間継続することにより、特別図柄の大当たり確率は低確率であるものの、獲得した遊技球数を維持したまま、より多くの特別図柄の大当たり抽選を実行させることが可能となり、大当たりに当選する可能性が高くなるため、大当たり遊技終了後にチャンスモード（時短状態）が設定されても、遊技者に長期間の時短状態が設定されることを期待させることで遊技意欲が低下することを抑制し、時短状態がいつまで継続するのにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過することで確変状態が設定され、通過しなかった場合には時短状態が設定される構成であるため、特別図柄の高確率状態となるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が100回の確変状態での遊技と、特別図柄の低確率状態が設定されるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が最大で1000回付与される可能性がある時短状態での遊技と、の何れの遊技状態で遊技するかを遊技者に選択させることができる。

#### 【0724】

<大当たり遊技終了後、終了条件が成立するまでの間、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される構成（所謂、ST仕様）を有する遊技機について>

特別図柄抽選において大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定し、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、100回）に到達した場合に確変状態の終了条件が成立する構成（所謂、ST仕様）の遊技機において、終了条件を複数規定し、その中から1つの終了条件を設定する構成としても良い。例えば、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第1変動回数と、その第1変動回数とは異なる第2変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から1の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第1変動回数を100回、第2変動回数を200回、第3変動回数を300回、第4変動回数を500回、第5変動回数を1000回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、第3図柄表示装置81に表示される演出態様としては、確変状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り100回」と表示され、終了条件として100回以上の変動回数（例えば、第4変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「+30回」）を実行する。このように構成することで、確変状態が継続する残り期間が遊技者に分かり難くなるため、表示されている確変状態が終了するまでの残り期間（特別図柄の残変動回数）が少ない場合でも、遊技者に上乗せ演出が発生することを期待させることが可能となり、確変状態が終了する最後の瞬間まで確変状態が継続するかもしれないという期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した構成を特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂1種2種混合機）に適用しても良い。

#### 【0725】

<高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する

遊技機について＞

なお、上述した時短回数無限を設定可能な構成を高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機に適用しても良い。ここで、リミット機能とは、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の高確率状態（高確状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の低確率状態（低確状態）を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。例えば、低確状態において大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される種別の大当たり（確変大当たり）に当選し、確変リミット回数として3回がセットされた場合、確変状態が設定されてから3回連続で確変大当たりに当選した場合には、3回目の確変大当たり当選で確変リミットに到達し、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確状態が設定される。なお、確変リミット回数とは、特別図柄の低確状態において大当たり当選し、その大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合にセットされる値である。確変状態において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりに当選し、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了時に値が更新され、更新後の値を用いて確変リミットに到達したか否かの判別が実行される。従来の確変リミットを有する遊技機では、例えば、特別図柄の大当たりに当選した場合の大当たり種別の振分が、確変大当たり90%、通常大当たり10%であり、確変リミット回数3回とした場合に、低確状態において確変大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された後、3回連続で確変大当たりに当選した場合には、3回目の確変大当たりで確変リミットに到達し、3回目の大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に移行する。

10

20

#### 【0726】

また、確変リミットに到達する前に通常大当たりに当選した場合にも、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態に移行する。なお、時短状態において確変大当たりに当選すると、新たに確変リミット回数3回がセットされる。つまり、従来の確変リミットを有する遊技機では、通常大当たりに当選した場合に確変リミット回数が解除されるものの、限られた期間内（例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまでの期間）に特別図柄の低確率状態で特別図柄の大当たりに当選しなければ通常状態に移行するため、遊技者にとっては、通常大当たりは確変大当たりよりも不利な大当たりであり、確変状態が設定された後に確変大当たりが2回連続した場合、次回当選する大当たりが確変大当たりと通常大当たりの何れの大当たりであっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は同じであるため、確変リミット到達までの残回数が1回の場合の確変状態において遊技者の遊技意欲が低下する虞があった。これに対して、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）が付与される通常大当たりを設定することで、確変状態が設定された後に通常大当たりに当選することによって、確変リミット回数が解除される特別図柄の低確率状態が設定されるものの、時短状態が次回大当たりまで継続するため、確変リミット到達までの残回数が1回の場合の確変状態においては、確変大当たりに当選するよりも通常大当たりに当選する方が遊技者に有利となり、確変リミット到達までの残回数が1回の場合の確変状態においても遊技者に通常大当たりに当選することを期待させることで遊技意欲が低下することを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、この場合、同一の確変状態が設定されている場合であっても、確変リミット到達までの残回数が多い確変状態が、後述する第52制御例における第3確変状態の別形態となり、確変リミット到達までの残回数が少ない確変状態が、後述する第52制御例における確変状態の別形態となる。また、確変リミット到達までの残回数が1回の場合は、確変状態が規制されている状態とも言える。

30

40

50

## 【 0 7 2 7 】

なお、時短回数無限が付与される通常大当たりに当選する場合には、確変大当たりに当選した場合と異なる特殊演出（例えば、表示されている確変リミット到達までの残回数が巻き戻される演出等）を実行しても良い。

## 【 0 7 2 8 】

< 第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機における大当たり 2 回ループが実行可能な構成について >

第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機において、大当たり遊技終了後に特別図柄および普通図柄の高確率状態（確変状態）が次回大当たりに当選するまで設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が 100 回実行されるまで）特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される通常大当たりの 2 つの大当たり種別を有する遊技機（所謂、確変ループ機。）が一般に知られている。従来の確変ループ機では、確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、あと 1 回の大当たり当選が確約されることとなるが、確変大当たりに当選した後に通常大当たりに当選すると、所定期間設定される時短状態に大当たり当選しなければ、通常状態が設定されるため、確変大当たりの割合を変えることなく、あと 2 回の大当たり当選を確約することはできなかった。しかし、上述した時短回数無限回（次回大当たりに当選するまで）を設定可能な構成とすることで、確変大当たりの割合を変えずに確変大当たりに当選した場合にあと 2 回の大当たり当選を確約することが可能となる。具体的には、確変状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）の時短状態が設定され、通常状態または時短状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には時短回数無限よりも少ない期間（例えば、特別図柄抽選が 20 回実行されるまで）の時短状態が設定される構成とする。

## 【 0 7 2 9 】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、次回当選した大当たりが何れの大当たり種別であってもさらにもう 1 回の大当たりが確約されるため、1 度確変大当たりに当選することであと 2 回の大当たりが確約されることとなる。したがって、確変大当たりに当選することで遊技者は多くの賞球を得ることが可能となるため、確変大当たりに当選することを期待して意欲的に遊技を行わせることができる。

## 【 0 7 3 0 】

< 時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成について >

従来の遊技機において、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が 100 回実行されるまで）時短状態を設定し、時短状態中に大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始された場合に設定されていた時短状態を終了し、その大当たり遊技終了後に新たに所定期間の時短状態を設定する（時短状態をリセットする）構成が一般的である。このような構成の遊技機に対して、更なる興趣向上を目指すために、時短状態が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成とすることで、所定期間内に如何に多くの大当たりに当選できるかを遊技者に楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において大当たりに当選した場合（初当たり）の大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第 1 変動回数と、その第 1 変動回数とは異なる第 2 変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から 1 の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第 1 変動回数を 100 回、第 2 変動回数を 300 回、第 3 変動回数を 500 回、第 4 変動回数を 1000 回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、例えば、終了条件として第 3



変動回数が設定されている場合に、20回目に実行された特別図柄変動で大当たりに当選した場合、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させない（リセットしない）ため、大当たり遊技終了後の時短状態の終了条件成立までの残変動回数は480回となる。このように、初当たりに基づいて設定されている時短状態が、時短状態中に大当たりに当選したことによって終了せず、初当たりに基づく大当たり遊技の終了後に設定された時短状態が新たに実行された大当たり遊技終了後にも引き継がれるため、初当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された時短状態の終了条件である変動回数何回であるかによって遊技者が時短状態中に獲得し得る大当たり当選回数を異ならせることが可能となり、斬新な遊技を提供することができる。

#### 【0731】

10

なお、時短状態を終了させる条件として、終了条件として設定された変動回数が0回になった場合（つまり、時短状態中に所定回数の特別図柄変動が実行された場合）と時短状態中の大当たり当選回数が特定回数に到達した場合、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が設定されてから3回目の大当たりに当選した場合に、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させ、その大当たり遊技終了後に新たに時短状態を設定する構成としても良い。このように構成することで、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）を継続させるために連チャンを目指すという斬新な遊技を提供することができる。更に遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0732】

20

<第1確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）よりも第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているほうが遊技者に有利となる構成の遊技機について>

遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第1確変状態、第2確変状態の少なくとも4つの遊技状態が設定可能であり、各遊技状態の遊技者の有利度合いとして、第1確変状態よりも、少なくとも、第2確変状態のほうが遊技者に有利な構成の遊技機にて、上述した特別図柄抽選において時短抽選（特別図柄抽選における時短状態を設定するか否かの判定）を実行する構成としても良い。具体的には、特別図柄の低確率状態と高確率状態での大当たり当選確率の差を少なく設定し（例えば、特別図柄の低確率状態での大当たり当選確率を1/50、1、高確率状態での大当たり当選確率を1/50）、第1特別図柄で大当たり当選した場合に第1確変大当たり（大当たり遊技終了後に第1確変状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を95%、時短大当たり（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を5%とし、大当たり遊技中には賞球を得ることができない構成とする。なお、通常状態、時短状態、第1確変状態においては第1特別図柄抽選が主として実行され、第2確変状態においてのみ第2特別図柄抽選が実行される構成とする。そして、第2特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合にのみ、小当たり抽選（特別図柄抽選における小当たり当選か否かの判定）が実行され、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって遊技者は賞球を得ることができる。なお、通常状態における特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合には時短抽選を実行し、時短当選すると所定期間（例えば、特別図柄変動が20回実行されるまでの期間）時短状態が設定される。

30

40

#### 【0733】

また、通常状態において第1確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に第1確変状態が設定される。ここで、第1確変状態では特別図柄の高確率状態は次回大当たりに当選するまで継続するが、普通図柄の高確率状態は終了条件が成立すると低確率状態が設定される構成とし、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第1変動回数と、その第1変動回数とは異なる第2変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から1の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、例えば、第1変動回数を1回、第2変動回数を50回、第3変動回数を100回、第4変動回数を200回、第5変動回数を300回とする。このように構成することで、第1確変状態において普通図柄の高確率状

50



態の終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、つまり、遊技者に有利な第2確変状態が設定されることとなるため、第1確変状態においては当たりに当選せずに普通図柄の高確率状態が終了することを目指す斬新な遊技を遊技者に提供することができる。なお、第2特別図柄で大当たり当選した場合に第2確変大当たり（大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される大当たり）が決定される割合を95%、時短大当たりが決定される割合を5%とする。なお、時短状態が設定されている場合に第1特別図柄が大当たり当選した場合には100%第2確変状態が設定される構成とする。なお、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける（時短リミット）構成としても良く、例えば、時短リミット回数を10回とし、第1確変大当たりに10回当選することで10回目の大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される。このように構成することで、大当たりを連チャンさせることで更に有利な遊技状態が設定されるという斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【0734】

なお、第1特別図柄抽選においても小当たり抽選を実行する構成としても良く、小当たり当選した場合に、少なくとも小当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される小当たり種別を含む複数の小当たり種別の中から小当たり種別が決定される構成としても良い。このように構成することで、第2確変状態へ移行する契機が増えるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。なお、第1確変状態が設定されている場合に、設定されている普通図柄の高確率状態の終了条件が成立するまでの特別図柄の残変動回数を遊技者に示唆する演出を実行しても良い。例えば、終了条件として第5変動回数（変動回数300回）が設定されている場合に、第3図柄表示装置81において「300ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の1変動毎に1ポイント貯まり、300ポイント貯まった場合に、第2確変状態が設定される構成としても良い。この場合、第1確変状態において大当たり当選した場合には、獲得したポイントがリセット（つまり、0に戻る）される構成とする。なお、終了条件として、例えば、第1変動回数（変動回数1回）が設定されている場合にも、第3図柄表示装置81において「300ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の1変動が終了したら300ポイント獲得できる構成としても良く、設定されている終了条件の変動回数に応じて特別図柄の1変動で付与されるポイント数を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態の終了条件としてどの変動回数が設定されているのかを遊技者が分かり難くなるため、付与されるポイント数からどの変動回数が設定されているかを予測する楽しみを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【0735】

##### < 技術思想まとめ >

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図2保留を用いた特図2抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図2抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第2制御例のパチンコ機10によれば、第2入球口640に遊技球が入球した場合には、第2特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を上限数（4個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）に基づいて、第2特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第2特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第1判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後は、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第2特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別

40

50

された場合は（第2判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第2制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

#### 【0736】

このように構成することで、第2特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第2特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第2制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第2確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では1/6の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、1/200の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【0737】

さらに、上述した第2制御例では、遊技球が入球することにより、第1特別図柄抽選の実行契機となり得る第1入球口64（遊技球が入球可能な第1入球手段）と、第2特別図柄抽選の実行契機となり得る第2入球口640（その第1入球手段とは異なる第2入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第2特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。つまり、第1特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第2特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とで、ひいては、第1入球口64への遊技球の入球と、第2入球口640への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。なお、上述した第2制御例では、第1特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第2特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第1特定期間（通常状態）においては第2特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第1特定期間とは異なる第2特定期間（第2確変状態）においては、第1特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第1入球口64への遊技球の入球が、第2入球口640への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第1入球口64への遊技球の入球よりも、第2入球口640への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、この場合、図181に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第1入球口64への遊技球の入球度合いと、第2入球口640への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機10の遊技盤13を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択すること

ができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 3 8 】

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第1時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第2時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第1時短よりも第2時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第2時短よりも第1時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。より具体的には、例えば、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を越えた場合のほうが、越えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。次に、上述した第4制御例では、1回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図167参照）。これにより、大当たり当選（第1判別結果）と時短当選（第2判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、1回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第4制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図158（b）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

【 0 7 3 9 】

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第4制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。また、上述した第4制御例では、時短当選の判定（第2判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第1判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、1の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。次に、上述した第2制御例の第2変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第1時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第2時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図132（b）参照）。よって、設定種別（第1時短、第2時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第2遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。なお、上述した第2制御例の第2変形例では、設定種別（第1時短と第2時短）とに応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

【 0 7 4 0 】

さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短よりも第2時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうで、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第1時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第2時短のほうで、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、上述した第2制御例や第2制御例の第1変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定(第2判別結果の判別)を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないの、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第2判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。加えて、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短が設定されたか第2時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している(図130、及び図131参照)。つまり、第1時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第1期間に対して特定演出(図130(a)参照)を実行し、第2時短が設定される場合には、特別図柄変動時間(確定時間含む)である第2期間に対して特定演出(図130(b)参照)を実行するように構成している。

10

#### 【0741】

20

より具体的には、上述した第1期間と第2期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。次に、上述した第3制御例では、時短状態(第2遊技状態)中においても時短当選判定を実行可能に構成しており、時短状態(第2遊技状態)中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い(時短回数が多い、又は、時短当選確率が高い)時短種別の時短状態(第2遊技状態)を設定可能に構成している。これにより、時短状態が設定されている期間が長くなるほど、時短終了条件が成立し難い時短種別の時短状態が設定され易くなるため、特典遊技が実行され易くすることができる。なお、上述した第3制御例では、図138(a)に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせているが、時短当選確率を同一に規定しても良い。また、遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせているが、それ以外に例えば、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数(例えば、200回)を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

30

40

#### 【0742】

図181を参照して説明をした遊技機では、第1判別を実行可能な第1判別手段(第1特別図柄抽選)と、その第1判別手段により実行される第1判別の結果が、第1判別結果(大当たり当選)であることに基づいて第1特典(大当たり遊技)を付与可能であり、第1判別の結果が、第1判別結果とは異なる第2判別結果(時短当選)であることに基づいて第2特典(普通図柄の高確率状態)を付与可能な第1特典付与手段と、第1判別とは異なる第2判別を実行可能な第2判別手段(第2特別図柄抽選)と、第2判別手段により実行される第2判別の結果が、第3判別結果(大当たり当選)であることに基づいて第1特

50

典を付与可能であり、第 2 判別の結果が第 3 判別結果とは異なる第 4 判別結果（小当たり当選）であることに基づいて、第 1 特典及び第 2 特典とは異なる第 3 特典（小当たり遊技）を付与可能な第 2 特典付与手段と、を有し、第 1 判別手段により実行される第 1 判別に基づいて第 3 特典が付与されることが無く、且つ、第 2 判別手段により実行される第 2 判別に基づいて第 2 特典が付与されることが無いように構成されている。これにより、第 1 判別が実行された場合と、第 2 判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

#### 【 0 7 4 3 】

上述した＜遊技性 2＞に係る遊技機では、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして第 1 判別手段により第 1 条件が成立した（時短当選した）と判別されてから第 1 状態設定手段により第 1 有利状態（第 1 特典の時短状態）が設定されるまでの間に、第 2 判別手段により第 2 条件が成立した（時短当選した）と判別されたことに基づいて、第 1 有利状態、及び第 2 有利状態よりも遊技者に有利となる第 3 有利状態（第 3 特典の時短状態）を設定可能である。よって、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機 10 において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。

#### 【 0 7 4 4 】

上述した＜その他の遊技性＞では、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、遊技状態設定手段は、第 1 遊技状態（通常状態）が設定されている状態において実行された判別手段（特別図柄抽選）による判別の結果が第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果（第 2 時短 B 当選）であることに基づいて第 2 遊技状態（第 2 時短 B）を設定可能であり、第 2 遊技状態が設定されている状態において終了条件（時短終了条件）が成立したことに基づいて第 1 遊技状態を設定可能であり、第 1 遊技状態が設定されている状態において実行された判別手段による判別の結果が第 1 判別結果及び第 2 判別結果とは異なる第 3 判別結果（第 2 時短 A 当選）であることに基づいて、第 2 遊技状態よりも遊技者に有利な第 3 遊技状態（第 2 時短 A）を設定可能である。また、判別手段は、判別の結果が第 2 判別結果となる確率（選択割合 90%）よりも第 3 判別結果となる確率（選択割合 10%）のほうが低くなるように判別を実行可能である。さらに、終了条件（第 2 時短 B の時短終了条件）として、第 2 遊技状態が設定されている状態において実行される判別手段による判別の回数（特別図柄抽選回数）が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第 1 終了条件を少なくとも設定可能である。加えて、判別手段による判別の結果が特定判別結果（小当たり当選）であることに基づいて成立可能な第 2 終了条件を設定可能である。

#### 【 0 7 4 5 】

この場合、遊技状態設定手段により第 2 遊技状態を設定するための設定種別として、特典遊技実行手段の終了後に第 2 遊技状態を設定可能な第 1 設定（通常の時短状態）と、判別手段により実行される判別の結果が第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果（第 2 時短 B 当選）であることに基づいて特典遊技を実行すること無く、第 2 遊技状態（時短状態）を設定可能な第 2 設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、遊技状態設定手段は、種別設定手段により設定された設定種別（時短種別）に応じて、第 1 遊技状態（通常

状態)よりも有利となる有利第2遊技状態(通常の時短状態)と、第1遊技状態よりも不利となる不利第2遊技状態(第2時短B)と、を設定可能である。なお、上述した各種技術思想、及び遊技性に記載されている各種構成については、後述する各制御例に用いても良く、後述する各制御例に記載されている新たな課題を解決するための手法として適宜採用すれば良い。

#### 【0746】

##### <第5制御例>

次に、図182から図187を参照して、第5制御例について説明をする。上述した第2制御例は、普通図柄の低確率状態(通常状態)中に第2入球口640へと遊技球を入球させ難くし、普通図柄の高確率状態(時短状態)中に第2入球手段640へと遊技球を入球させ易くするように構成していた。さらに、通常状態にて実行される第2特別図柄抽選にて時短当選の判定(時短抽選)を実行するように構成していた。また、第2特別図柄の抽選権利(特図2保留)を、所定数(4個)を上限に記憶(保留記憶)可能に構成していた。このように構成された第2制御例におけるパチンコ機10では、特図2保留を保留記憶している状態で普通図柄の高確率状態(時短状態)が終了し、普通図柄の低確率状態(通常状態)が設定されることにより、保留記憶されていた特図2保留に基づく第2特別図柄抽選が普通図柄の低確率状態(通常状態)にて実行され、その通常状態中に実行された第2特別図柄抽選で時短当選した場合に、再度、普通図柄の高確率状態(時短状態)が設定されるように構成していた。つまり、普通図柄の高確率状態(時短状態)が終了し、普通図柄の低確率状態(通常状態)が設定されてから所定期間(特図2保留に基づく第2特別図柄抽選が実行されている期間)が経過するまでの期間を、普通図柄の高確率状態(時短状態)が設定され易い期間(引き戻し期間)として設定可能に構成することで、普通図柄の高確率状態(時短状態)が終了した後も遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるものであった。これに対して、本第5制御例では、通常状態において実行される第1特別図柄抽選、及び第2特別図柄抽選の何れにおいても時短当選の判定(時短抽選)を実行可能に構成し、高確率(外れ当選の殆ど)で時短当選するように構成し、時短当選したことに基づいて設定される時短状態(第2時短)が、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となるように構成している点で相違している。

#### 【0747】

加えて、本第5制御例では、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とが交互に実行され易くなるように遊技盤13が構成されており、上述した第2時短の終了条件として、一方の種別の特別図柄抽選が連続して実行された場合に成立する終了条件が設定されるように構成している。このように構成された本第5制御例におけるパチンコ機10では、通常状態が設定されている状態にて実行される特別図柄抽選にて大当たり当選(大当たり確率1/300)しなかった場合には、高確率(298/300)で時短当選することより第2時短が設定される。そして、第2時短の終了条件が成立するまで、第2時短で特別図柄抽選が実行される。また、第2時短の終了条件として、第2時短中に実行された特別図柄抽選の合算回数が特定数(100回)に到達した場合に成立する第1時短終了条件と、所定の順序で特別図柄抽選が実行された場合に成立する第2時短終了条件とが設定されるように構成しており、第2時短終了条件は、第1時短終了条件が成立するよりも前に成立し得るように構成している。よって、第2時短が設定された場合には、いち早く第2時短を終了させるために第2時短終了条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、通常状態において実行される特別図柄抽選の種別に応じて、遊技者への有利度合いを異ならせるように構成しており、通常状態で実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態で実行される第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態を設定し易くなるように構成している。このように構成することで、第2時短が終了した後に実行される特別図柄抽選の種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。ここで、図183を参照して、振り分けユニット1064の構成について説明する。図183(a)~(b)は、振り分けユニット1064の内部の構造を示した図である。実際には、この前面側にカバー体が配置され

ており、そのカバー体は、内部が透視可能な部材で構成されており、渦巻き状の柄が表面に内部が透視不可能または困難な着色されており、内部が視認し難くなるように構成されている。

#### 【 0 7 4 8 】

振り分けユニット 1 0 6 4 の上部には、遊技球が入球可能な通過口 1 0 6 4 b が設けられており、その通過口 1 0 6 4 b を遊技球が通過したことを検知可能にする透過型の入球センサ 1 0 6 4 a が配置されている。通過口 1 0 6 4 b を通過した遊技球は、振り分け部材 9 0 0 によって、その下方に配置された第 1 入球口 6 4 a と第 2 入球口 1 6 4 1 とに交互に振り分けられる。振り分け部材 9 0 0 は、通過口へと入球した遊技球を振り分け部材 9 0 0 の収容部 9 0 0 a または 9 0 0 c で受ける。収容部 9 0 0 a で遊技球を受けた場合には、遊技球の重さにより、振り分け部材 9 0 0 は、正面視（図 1 8 3（a）参照）左回りに回転して、遊技球を第 1 入球口 6 4 a へと誘導する。ここで、振り分け部材 9 0 0 は、それぞれ左右周りに約 9 0 度回転可能に構成されており、収容部 9 0 0 a と収容部 9 0 0 b との境界壁には磁石 9 0 0 b が設けられている。振り分けユニット 1 0 6 4 の背面側に設けられるベース体には、振り分け部材 9 0 0 の磁石 9 0 1 b が通過口の中央線上の位置にベース側磁石 9 0 1 が配置されている。振り分け部材 9 0 0 の磁石 9 0 0 b とベース側磁石 9 0 1 とは互いに反発する極性になるように構成されている。詳細には、ベース側磁石 9 0 1 は、ベース体に固定された棒状の磁石で構成されており、先端部に磁極（S 極または N 極）が発生するように構成されている。ベース側磁石 9 0 1 は、先端部を振り分け部材 9 0 0 側に向くように配置されて固定されている。磁石 9 0 0 b もベース側磁石 9 0 1 と同様に棒状で構成された磁石で構成され、先端部がベース側磁石 9 0 1 側に向くように、振り分け部材 9 0 0 に固定されている。振り分け部材 9 0 0 が回転し、収容部 9 0 0 a と収容部 9 0 0 b の境界壁が真上（通過口の遊技球が約 1 球分入球可能な間隔の中心線上）に来る位置で、ベース側磁石 9 0 1 と振り分け部材 9 0 0 の磁石 9 0 0 b とが最も接近する（先端部同士が向かい合う）位置となる。ここで、互いの磁石は、極性が同じ（例えば、N 極と N 極）となるように配置されているので反発仕合、振り分け部材 9 0 0 の境界壁が真上を向く位置で停止することが無く、左右どちらかに回転した位置に維持されることとなる。

#### 【 0 7 4 9 】

これにより、振り分け部材 9 0 0 は、磁石 9 0 0 b が通過口の中心線上となる位置（上方となる位置）となると、磁石 9 0 0 b とベース側磁石 9 0 1 とが反発することにより、振り分け部材 9 0 0 が左右どちらかに回転し、収容部 9 0 0 a と収容部 9 0 0 b とのどちらかが、振り分けユニット 6 4 0 に入球してくる遊技球を受ける側（遊技機上方側）を向くようになる。よって、入球した遊技球が収容部 9 0 0 a と収容部 9 0 0 b との境界壁と当接して、球詰まりが発生するのを防止することができる。また、磁石 9 0 0 b とベース側磁石 9 0 1 とが反発することで、例えば、収容部 9 0 0 a が遊技球を受けて左に約 9 0 度回転して、遊技球を第 1 入球口 6 4 a へと誘導した後に、振り分け部材 9 0 0 が右回転する（収容部 9 0 0 a が上方を向く）のを防止することができる。これにより、遊技球を第 1 入球口 6 4 a へと誘導した後は、収容部 9 0 0 b が上方を向いた状態となり、次に振り分けユニット 6 4 0 に入球した遊技球は、収容部 9 0 0 b が受けて、遊技球の重さにより振り分け部材 9 0 0 が右に約 9 0 度回転して、遊技球を第 2 入球口 1 6 4 1 へと誘導する。このように、振り分け部材 9 0 0 は、振り分けユニット 6 4 0 に入球する遊技球を第 1 入球口 6 4 a と第 2 入球口 1 6 4 1 とに交互に誘導することができる。よって、均等に第 1 入球口 6 4 a と第 2 入球口 1 6 4 1 とに遊技球を振り分けて入賞させることができ、後述する、第 1 入球口 6 4 a への入賞に起因する抽選遊技（以下、第 1 抽選遊技）と第 2 入球口 1 6 4 1 への入賞に起因する抽選遊技（以下、第 2 抽選遊技）とを効率良く実行することができる。右側第 2 入球口 1 6 4 0 は、第 2 入球口 1 6 4 1 と同様に遊技球が入球すると第 2 特別図柄の抽選が開始されることとなる入球口である。なお、第 2 特別図柄は、第 2 入球口 1 6 4 1 と右側第 2 入球口 1 6 4 0 とを合わせて保留球が 4 個となっている。また、振り分けユニット 1 0 6 4 の通過口 1 0 6 4 b（遊技球が 1 球通過可能な大きさ）に



は、可変表示ユニット 80 の右側を通過した遊技球も、左側を通過した遊技球も入球可能となっており、右側第 2 入球口 1640 には、右側を通過した遊技球のみが入球可能に構成されている。

#### 【0750】

ここで、図 183 (a) は、振り分け部材 900 が収容部 900a を上方に向く位置に回動した状態で停止している場合を示した図である。この場合に通過口 1064b を遊技球が通過すると、収容部 900a に遊技球が収容され、遊技球の自重により振り分け部材 900 を左回りに回動させて誘導部 900z1 に誘導されながら第 1 入球口 64a に遊技球が誘導される。遊技球が振り分け部材 900 により第 1 入球口 64a へと振り分けられた後には、図 183 (b) に示すように、収容部 900c が上方に向く位置で振り分け部材 900 が停止される。その後、通過口 1064b を遊技球が通過すると収容部 900c に収容され、第 2 入球口 1641 へと遊技球が振り分けられる。よって、交互に第 1 入球口 64a と第 2 入球口 1641 とに振り分けることができる。また、図 183 (b) に示した通り、振り分けユニット 1064 の通過口 1061b から入球した遊技球のうち、振り分け部材 900 によって第 1 入球口 64a、或いは、第 2 入球口 1641 へと適正に誘導することが出来なかった遊技球は、振り分けユニット 1064 の外壁部と、各入球口との間に形成された球排出経路を流下し、振り分けユニット 1064 の外部へと排出されるように構成している。このように構成することで、例えば、振り分けユニット 1064 の通過口 1061b へと勢いよく流入した遊技球が振り分け部材 900 と衝突し、誘導部 900z1, 900z2 に誘導されること無く振り分けユニット 1064 内を流下する事象が発生した場合であっても、振り分けユニット 1064 内で球詰まりが発生することを抑制することができる。また、詳細な図示は省略するが、振り分け部材 900 の位置（回動状況）は、回転センサ（図示せず）によって識別可能に構成されている。具体的には、振り分け部材 900 の回転軸 900d の回転量を検知可能な回転センサが設けられており、その回転センサの検知結果に基づいて振り分け部材 900 の位置を特定可能に構成している。そして、回転センサの検知結果に基づいて特定された振り分け部材 900 の位置に基づいて、次に通過口 1061b へと入球した遊技球が何れの入球口（第 1 入球口 64a、第 2 入球口 1061）へと誘導されるかを判別可能に構成している。

#### 【0751】

このように構成することで、同一種別の特図保留を連続して獲得可能な状態であるか否かを遊技者に報知するための報知演出や、同一種別の特図保留を連続して獲得させるための案内演出を実行することができるため、遊技者に対して、第 2 時短終了条件を成立させるための遊技を分かり易く行わせることができる。なお、本第 2 制御例では、回転センサを用いて振り分け部材 900 の位置を特定可能な構成としたが、それに限らず、入球した入球口により振り分け部材 900 の位置を毎回判別するように構成してもよい。具体的には、第 1 入球口 64a に入球したことに基づいて、振り分け部材 900 は収容部 900c が上方を向いている状態として特定し、第 2 入球口 1641 に入球したことに基づいて、振り分け部材 900 は収容部 900a が上方を向いている状態として特定するように構成する。このように構成することで、専用のセンサ等を設けなくても、振り分け部材 900 の位置を特定することができる。また、振り分け部材 900 が振動等で回動してしまったとしても、毎回入球口に入球する毎に、位置を更新して判別することで、正しく振り分け部材 900 の位置を特定することができる。本第 2 制御例では、図 183 を参照して上述した通り、正常であれば、振り分けユニット 1064 内へと流入した遊技球が第 1 入球口 64a と、第 2 入球口 1641 とに交互に誘導されるように構成し、各入球口へと遊技球が入球したことに基づいて新たな特図保留を獲得することができない場合に、振り分けユニット 1064 へと遊技球を入球させることで特図保留を獲得すること無く、振り分け部材 900 の位置を可変させることにより、同一種別の特図保留を連続して獲得可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、振り分けユニット 1064 内へと流入した遊技球のうち一部の遊技球が振り分け部材 900 に収容されること無く、第 1 入球口 64a、或いは、第 2 入球口 2164 へと入球し得るように構成しても良い。



## 【 0 7 5 2 】

このように構成することで、振り分け部材 9 0 0 を用いて第 1 特別図柄抽選に対応する特図保留（特図 1 保留）と、第 2 特別図柄抽選に対応する特図保留（特図 2 保留）とを交互に獲得可能な構成と、振り分け部材 9 0 0 を用いること無く特図保留を獲得する構成と、を用いて不規則な順序で特図 1 保留と、特図 2 保留と、を獲得することが可能となる。よって、第 2 時短終了条件を成立させ易くすることができる。図 1 8 2 に戻り、説明を続ける。遊技盤 1 3 の右側領域には、右第 2 入球口 1 6 4 0 と、その右第 2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入球させることが困難な閉状態とに可変可能な可変手段として電動役物 1 6 4 0 a と、が設けられている。この電動役物 1 6 4 0 a は、上述した第 2 制御例における電動役物 6 4 0 a と同様に、スルーゲート 6 7 を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選において当たり当選した場合に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）によって、所定の可変パターンに従って閉状態から開状態へと可変されるように構成している。なお、普通図柄抽選に関する技術、及び、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される電動役物 1 6 4 0 a への制御処理の内容については、上述した第 2 制御例において用いられる第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一であるため、その詳細な説明を省略する。つまり、本第 5 制御例では、上述した第 1 制御例と同様に、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、遊技球を右第 2 入球口 1 6 4 0 へと入球させ易い普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）と、そのロング開放当たり遊技よりも右第 2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球を入球させることが困難となる普図当たり遊技（通常開放当たり遊技）と、を実行可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態、及び、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態の何れにおいても、ロング開放当たり遊技を実行可能に構成している。

## 【 0 7 5 3 】

このように構成することで、遊技状態として、時短状態のうち遊技者に不利となる不利時短状態が設定されている場合において、普通図柄抽選で当たり当選し、ロング開放当たり遊技が実行されることで右第 2 入球口 1 6 4 0 へと複数の遊技球を入球させることが可能となる。これにより、遊技球の入球順に従って特別図柄抽選が実行される本第 5 制御例において、同一種別の特別図柄（第 2 特別図柄）を連続して実行させることが可能となり、不利時短状態を終了させるための時短終了条件（第 2 時短終了条件）を成立させ易くすることができる。よって、普通図柄抽選で当たり当選しロング開放当たり遊技が実行されることによって、遊技特別図柄抽選を効率良く実行させるという特典に加え、不利時短状態を終了させるという特典を付与することができるため、遊技者に対して普通図柄抽選の結果に興味を持たせることができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第 5 制御例では、時短状態として、遊技者に有利となる時短状態（有利時短状態）と、遊技者に不利となる時短状態（不利時短状態）と、を実行可能に構成しており、特別図柄抽選の実行効率の点において、有利時短状態の方が不利時短状態よりも実行効率が高くなるように構成している。より具体的には、不利時短状態が設定されている状態では、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技中に右第 2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能な期待度が、通常状態と同程度となるように構成している。さらに、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に付与される特典（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）の点において、有利時短状態の方が不利時短状態よりも遊技者に有利な特典が付与される（され易くなる）ように構成している。より具体的には、不利時短状態中に大当たり当選した場合に付与される特典は、通常状態中に大当たり当選した場合よりも遊技者に不利な特典が付与される（され易くなる）ように構成している。

## 【 0 7 5 4 】

よって、通常状態、有利時短状態、不利時短状態の 3 つの遊技状態の中で、有利時短状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、通常状態が遊技者に有利な遊技状態となり、不利時短状態が最も遊技者に不利な遊技状態となるように構成している。加えて、

本第5制御例では、有利時短状態を終了させるための時短終了条件（有利時短終了条件）の規定内容と、不利時短状態を終了させるための時短終了条件（不利時短終了条件）の規定内容と、を異ならせている。具体的には、有利時短終了条件、不利時短終了条件の何れにおいても、時短状態が設定されてから実行される特別図柄抽選の回数に基づいて成立する第1時短終了条件が規定されており、不利時短終了条件に対して、それに加え、時短状態中に実行される特別図柄抽選の実行順序に基づいて成立する第2時短終了条件が規定されている。また、上述した通り、本第5制御例では、振り分けユニット1064によって、第1入球口64と、第2入球口1641とへ交互に遊技球が入球し易くなるように構成しているため、通常であれば、第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とが交互に実行されるように構成している。ここで、例えば、普通図柄抽選で当たり当選したことに基

10

づいてロング開放当たり遊技が実行された場合には、右打ち遊技によって、右第2入球口1640へと遊技球を入球させる遊技が実行されることから、第2特別図柄抽選が連続して実行される事象を創出することが可能となる。そして、本第5制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選の実行順序に基づいて成立する第2時短終了条件として、同一種別の特別図柄抽選が連続して実行されたことに基づいて成立する第2時短終了条件を設定可能に構成している。よって、不利時短状態が設定されている遊技者に対して、第2時短終了条件を成立させるために、ロング開放当たり遊技が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

#### 【0755】

また、同一種別の特別図柄抽選を連続して実行させるためには、ロング開放当たり遊技を実行させなくとも、例えば、新たな特図保留を獲得できない状態、つまり、上限数まで特図保留が保留記憶されている状態で振り分けユニット1064内へと遊技球を流入させる遊技を実行させることが考えられる。例えば、新たな特別図柄変動が実行され難い状態、例えば、大当たり遊技中に左打ち遊技を実行し、特図1保留および特図2保留を上限数まで獲得した状態で、さらに振り分けユニット1064内へと遊技球を流入させることで振り分け部材900の位置を可変させる遊技を実行させることが考えられる。本第5制御例では、大当たり遊技中において、振り分け部材900の位置を特定することにより、特図1保留と特図2保留の獲得状況（獲得順序）に基づいて、同一種別の特別図柄に対応する特図保留を連続して獲得可能な状態を創出するための案内演出（図185（b）参照）を実行可能に構成している。このように構成することで、右打ち遊技が実行される大

20

当たり遊技中において、実行される案内演出の内容に基づいて左打ち遊技を実行することにより遊技者に有利な遊技を実行させることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

30

#### 【0756】

< 第5制御例における演出内容について >

ここで、図184～図185を参照して、本第5制御例におけるパチンコ機10にて実行される演出内容について説明する。本第5制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）とを設定可能に構成しており、さらに、時短状態として有利時短状態（大当たり遊技終了後に設定される時短状態、及び、時短当選した場合に低確率で設定される時短状態）と、不利時短状態（時短当選した場合に高確率で設定される時短状態）と、を設定可能に構成している。不利時短状態は、実際には普通図柄の高確率状態が設定されているが、有利時短状態と比べて右第2入球口1640へと遊技球を入球させ難く構成しており、実質通常状態（普通図柄の低確率状態）と同程度しか右第2入球口1640へと遊技球を入球させることが出来ない時短状態である。よって、時短状態が設定されている場合であっても、不利時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合と同様に、右打ち遊技によって右第2入球口1640へと遊技球を入球させる遊技よりも、左打ち遊技によっ

40

て振り分けユニット1064へと遊技球を流入させる遊技を行った方が、遊技者に有利な遊技となるように構成している。通常状態で特別図柄の大当たりに当選した場合には、不

50

利時短状態で特別図柄の大当たりに当選した場合よりも有利な特典（例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い等）が付与されるように構成している。したがって、不利時短状態は、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。一方、有利時短状態は、右第2入球口1640へと遊技球を比較の入球させ易くなるように普図当たり遊技が実行されるように構成しており、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となるように構成している。よって、不利時短状態、通常状態、有利時短状態の順に遊技者に有利な遊技状態となる。

#### 【0757】

詳細は後述するが、不利時短状態は、特別図柄抽選において実行される時短抽選において時短当選した場合にその変動表示が終了した後に設定され得る遊技状態であり、本第5制御例では、時短抽選において高い確率（299/300）で時短当選する構成としている。不利時短状態の終了条件は不利時短に当選した特別図柄の種別によって異なり、第1特別図柄で不利時短当選した場合には、第1特別図柄の変動表示が1回実行された場合（即ち、第1特別図柄の変動表示が連続して実行された場合）、または第1特別図柄と第2特別図柄の変動表示が合算で100回実行された場合に不利時短状態が終了する。一方、第2特別図柄で不利時短当選した場合には、第2特別図柄の変動表示が1回実行された場合（即ち、第2特別図柄の変動表示が連続して実行された場合）、または第1特別図柄と第2特別図柄の変動表示が合算で100回実行された場合に不利時短状態が終了するように構成している。上述した通り、本制御例における遊技機13では、振り分けユニット1064（図182参照）に入球した遊技球を振り分け部材900（図183参照）によって、その下方に配置された第1入球口64a（図183参照）と第2入球口1641（図183参照）とに交互に振り分け、第1入球口64a（図183参照）に入賞した場合には第1特別図柄の抽選が実行され、第2入球口1641（図183参照）に入賞した場合には第2特別図柄の抽選が実行される。そして、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選はそれぞれ対応する入球口に遊技球が入賞した順で実行される。例えば、第1入球口64a（図183参照）、第2入球口1641（図183参照）の順に入賞した場合には、第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選の順に実行される。このように第1特別図柄の抽選結果を示すための変動表示、或いは第2特別図柄の抽選結果を示すための変動表示の何れか一方が連続して実行され難く構成している。

#### 【0758】

ここで、本制御例において、何れかの特別図柄種別の変動表示が連続して実行される場合の一例について説明する。遊技機13では、上述したように、振り分け部材900（図183参照）によって遊技球が第1入球口64a（図183参照）と第2入球口1641（図183参照）とに振り分けられる構成であるが、各特別図柄の入賞情報はそれぞれ最大4個まで保留される。そして、各特別図柄の保留数が上限数（本制御例では、4個）に達している状態で、遊技球が対応する入球口に新たに入賞した場合には、その入賞情報は保留されない（以下、オーバーフロー入賞という）。そして、両特別図柄の保留数が上限数まで達している状態（本制御例では、第1特別図柄の保留数と第2特別図柄の保留数が合計8個貯まっている状態）で遊技球が振り分けユニット1064（図182参照）に入球した場合に、振り分け部材900（図183参照）は8個目の保留の特別図柄種別に対応する入球口とは異なる入球口に遊技球を振り分けるが、オーバーフロー入賞となりその入賞情報は保留されない。なお、振り分け部材900（図183参照）は、遊技球を振り分けたことにより位置が可変するため、次回振り分けユニット1064（図183参照）に入球した遊技球を、8個目の保留の特別図柄種別に対応する入球口に振り分けることが可能となり、8個目の保留と同種の特別図柄種別の変動表示を連続して実行することが可能となることで、不利時短状態を終了させることができる。このように構成することで、不利時短状態を終了させるために保留を貯めようと遊技者に遊技球の発射を意欲的に行わせることができる。なお、本制御例における、オーバーフロー入賞した場合に実行される処理は、取得した遊技情報の一部を破棄する処理とも言える。

#### 【0759】

なお、本制御例では、第1特別図柄および第2特別図柄の入賞情報は、最大4個まで保

留されるように構成したが、最大保留球数は４個に限定されるものでなく、３個以下（例えば、２個）、又は、５個以上の保留球数（例えば、８個）に設定しても良い。また、小表示領域 D m 1 9 における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させないものとしてもよい。図 1 8 4 ( a ) は、不利時短状態でオーバーフロー入賞によって第２特別図柄保留を連続で獲得した場合に表示される表示画面の一例である。不利時短状態が設定されている場合には、小表示領域 D m 1 2 においてチャンス変動までの残変動回数が表示され、それぞれの特別図柄の変動表示が実行されると１ずつ減算されて更新される。なお、本制御例におけるチャンス変動とは、通常状態中に実行された特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示のことを指す。このように、現在の遊技状態が通常状態か不利時短状態かを遊技者が判別できる構成とし、チャンス変動までの残変動回数に応じて遊技を継続するか否かを遊技者が判断し易くしている。小表示領域 D m 1 では第１特別図柄が停止表示されており、小表示領域 D m 2 では第２特別図柄が変動表示中であり、どちらの特別図柄の変動中であるかを遊技者が容易に判別できる構成としている。

10

#### 【 0 7 6 0 】

小表示領域 D m 1 9 には特別図柄の保留図柄が表示されており、斜線で塗られた丸が第１特別図柄の保留を示し、黒で塗られた丸が第２特別図柄の保留を示している。図 1 8 4 ( a ) に示した表示画面は、第１特別図柄の保留数が３個、第２特別図柄の保留数が４個であることを示しており、保留図柄 h r 6 と保留図柄 h r 7 は第２特別図柄の入賞情報を示す保留図柄であるため、第２特別図柄の変動表示が連続して実行されることとなる。上述したように、一方の特別図柄の変動表示が連続して実行された場合には不利時短状態が終了するため、保留図柄 h r 7 に基づく特別図柄の変動停止により不利時短状態が終了し、保留図柄 h r 7 に基づく特別図柄の変動停止後、次に実行される特別図柄の変動表示がチャンス変動となる。ここで、小表示領域 D m 1 2 に示す表示を特別図柄の変動表示が実行される毎に１ずつ減算する場合、保留図柄 h r 7 に基づく特別図柄の変動表示が実行された場合に、「チャンス変動まであと 7 3 回」と表示されることになり、実際にチャンス変動が実行されるまでの残変動回数と小表示領域 D m 1 2 に表示される残変動回数とが一致せず、遊技者に遊技情報に対する不信感を与えてしまう虞がある。そこで、本制御例では、図 1 8 4 ( a ) に示すような不利時短状態の終了条件が成立することを先読みし、小表示領域 D m 1 2 に表示されるチャンス変動までの残変動回数とチャンス変動が実行される（即ち、通常状態が設定される）までの残変動回数とが一致しない場合に、小表示領域 D m 1 2 に表示されるチャンス変動までの残変動回数が短縮される演出を小表示領域 D m 1 7 にて実行することで、実際にチャンス変動が実行されるまでの残変動回数と小表示領域 D m 1 2 に表示される残変動回数とを一致させ、正しい遊技情報を提供する構成している。また、本制御例では、図 1 8 4 ( a ) に示す通り、保留図柄 h r 6 と保留図柄 h r 7 の上部に「ラッキー」と表示することで不利時短状態の終了条件が成立することを遊技者に事前に示唆する構成としている。このように構成することで、どの保留でチャンス変動が実行されるのかを遊技者が認識し易くなるため、遊技者が注目すべき変動を分かり易くすることができる。

20

30

40

#### 【 0 7 6 1 】

なお、本制御例では、小表示領域 D m 1 2 においてチャンス変動までの残変動回数を表示し、特別図柄の変動表示が実行される毎に１ずつ減算される構成としたが、これに限るものではない。例えば、ポイントを貯める演出とし、特定数のポイント（例えば、１００ポイント）が貯まるとチャンス変動が実行される構成としても良い。この場合、特別図柄の変動表示が実行される毎に１ポイント加算され、同種の特別図柄の変動表示が連続して実行された場合には、M A X までポイントが貯まる構成とすることで遊技者に違和感を与えない演出とすることができる。なお、この場合におけるポイントを貯める演出は、大当たり当選を経由すること無く特典を付与する処理とも言える。なお、本制御例では、同種

50

の特別図柄の変動表示が連続して実行された後に不利時短状態が終了し、次に実行される特別図柄の変動表示をチャンス変動としたが、これに限るものではなく、同種の特別図柄の変動表示が連続する場合に、後に実行される特別図柄の変動表示開始時に不利時短状態を終了し、チャンス変動とする構成としても良い。図184(b)は、普通図柄の当たりに当選し、普通図柄の当たり遊技として右側第2入球口1640(図182参照)に付随する電動役物1640a(図182参照)がロング開放されている場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域Dm11に普通図柄の当たりに当選したことを示す表示態様が表示され、普通図柄の当たり遊技が実行されると、小表示領域Dm4には普通図柄の当たり遊技における遊技方法を遊技者に案内するために「右打ち」と表示され、小表示領域dm18に右側第2入球口1640(図182参照)に付随する電動役物1640a(図182参照)が開放状態であることを示す表示がされ、副表示領域Dsに「右打ちして電チューを狙え」と表示される。これにより、遊技者に右側第2入球口1640(図182参照)に向かって遊技球を発射する遊技を行うことを分かり易く案内し、遊技状態に適した遊技方法で遊技させることができる。

10

#### 【0762】

ここで、右側第2入球口1640(図182参照)に遊技球が入賞した場合には、第2特別図柄の入賞情報が保留される。図184(b)の場合、小表示領域Dm19に表示されている最後尾の保留図柄hr5は第2特別図柄の保留図柄であるため、右側第2入球口1640(図182参照)に遊技球を入賞させると第2特別図柄の変動表示を連続して実行させることが可能となり、不利時短状態を終了させることができる。したがって、遊技者に右側第2入球口1640(図182参照)に遊技球を入賞させると有利となることを報知するために、主表示領域Dmにて「チャンス変動ゲットのチャンス」と表示される。このように構成することで、右側第2入球口1640(図182参照)に遊技球を入賞させようと強く思わせることが可能となり、意欲的に遊技を行わせることができる。なお、既に第2特別図柄の保留が3個貯まっている状態で小表示領域Dm19に表示されている最後尾の保留図柄(例えば、保留図柄hr6)が第1特別図柄の保留図柄である場合には、右側第2入球口1640(図182参照)に複数個の遊技球を入賞させても第2特別図柄の入賞情報は1個しか保留されないため、第2特別図柄の変動表示を連続して実行させることができない。したがって、右側第2入球口1640(図182参照)に遊技球を入賞させても不利時短状態の終了条件が成立し得ない場合には、異なる表示態様(例えば、「保留を貯めるチャンス」等の表示)を主表示領域Dmに表示する構成としても良い。このように構成することで、適切な遊技情報を遊技者に提供することが可能となり、遊技情報の信頼性を高くすることができる。

20

30

#### 【0763】

図185(a)は、不利時短状態が終了することを示唆する場合に表示される表示画面の一例である。主表示領域Dm12には「チャンス変動まであと3回」と表示されており、不利時短状態が設定されてからの第1特別図柄と第2特別図柄の変動表示が合算で98回行われたことを示している。つまり、保留図柄hr2に基づく特別図柄の変動表示が終了すると第1特別図柄と第2特別図柄の変動表示が合算で100回実行され、不利時短状態の終了条件が成立する。この場合、保留図柄hr3に基づく特別図柄の抽選は通常状態で実行されることとなるため、通常状態で特別図柄の抽選が実行されることを示唆するために保留図柄hr3は第1特別図柄の入賞情報に対応する保留図柄と第2特別図柄の入賞情報に対応する保留図柄とは異なる表示態様(白色の丸に星形の模様が表示された保留図柄)で表示され、保留図柄hr3の上部には「注目」と表示される。このように構成することで、遊技者は保留図柄hr3に基づく特別図柄の変動表示がチャンス変動であることを認識し易くなり、保留図柄hr3に基づく変動表示が実行されるまでの期間で遊技者の保留図柄hr3に基づいて実行される特別図柄の変動表示に対する期待感を高めることができる。また、主表示領域Dmには「今回のチャンス変動はラッキー変動かも」と表示されているが、これは保留図柄hr3の入賞情報を先読みした結果を示唆するものであり、この場合、保留図柄hr3に基づく特別図柄の抽選結果が大当たり当選である可能性が高

40

50

いことを示唆している。これにより、遊技者の保留図柄 h r 3 に基づいて実行される特別図柄の変動表示に対する期待感を更に高めることができる。なお、本制御例では、主表示領域 D m において保留図柄 h r 3 の先読み結果を示唆し、小表示領域 D m 1 9 に表示される保留図柄 h r 3 の表示態様によって保留図柄 h r 3 に基づく特別図柄の抽選が通常状態で実行されることを示唆する構成としたが、これに限るものではない。保留図柄 h r 3 の表示態様によって先読み結果も併せて示唆する構成としても良く、例えば、保留図柄の色を可変させることで大当たり当選の期待度を報知する構成としても良い。

【 0 7 6 4 】

図 1 8 5 ( b ) は、通常大当たりに当選したことに基づく大当たり遊技中のエンディング期間に表示される表示画面の一例である。小表示領域 D m には通常大当たりに当選したことを示す表示態様が表示され、小表示領域 D m 5 には「エンディング」と表示されることで、大当たり遊技のエンディング期間であることを遊技者に報知している。詳細は後述するが、本制御例では、第 1 特別図柄で大当たり当選した方が、第 2 特別図柄で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となるように構成している。そして、通常大当たり当選後の大当たり遊技が終了すると、大当たり遊技終了後最初の特別図柄の抽選は通常状態で実行される。したがって、副表示領域 D s において「ラッキー、通常変動が特図 1 から始まるよ」と表示することで、遊技者に大当たり遊技終了後の最初に実行される特別図柄の抽選が遊技者に有利な第 1 特別図柄で実行されることを事前に報知し、遊技者に大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示にも興味を持たせることができる。なお、大当たり遊技終了後の最初の特別図柄の抽選が第 2 特別図柄で実行される場合には、異なる表示態様（例えば、「ラッキー」を表示しない表示態様）が表示される。大当たり遊技中は特別図柄の変動表示が実行されないため、遊技者が保留を貯め易い期間である。上述したように、各特別図柄の保留数が上限数に達している場合に振り分けユニット 1 6 4 0 ( 図 1 8 2 参照 ) に遊技球が入球すると入賞情報は保留されないが振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) の位置を可変させることができる。そして、本制御例では、振り分け部材 9 0 0 の位置を、回転センサ 9 9 0 ( 図示しない ) によって識別可能に構成されている。したがって、本制御例では、保留図柄 h r 8 に対応する特別図柄種別と振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) の位置を識別し、オーバーフロー入賞により振り分け部材の位置を可変させる方が遊技者に有利となるか否かを報知する構成としている。

【 0 7 6 5 】

具体的には、次回入賞情報が保留可能な状態となった場合に、小表示領域 d m 1 9 の最後尾に表示されている保留図柄に対応する特別図柄種別と同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態ではない場合、つまり、オーバーフロー入賞により振り分け部材 9 0 0 の位置を可変させることで同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態とすることができる場合には、図 1 8 5 ( b ) に示すように、主表示領域 D m の中央部に「大当たりが終了するまでにへそに球を 1 個入れると大チャンス」と表示され、小表示領域 D m 1 8 に現在の振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) の位置に対応する模式図が表示されることで、遊技者に振り分けユニット 1 6 4 0 ( 図 1 8 2 参照 ) に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。このように構成することで、遊技者に大当たりのエンディング期間にも遊技球を発射させる遊技を楽しませることができる。なお、次回入賞情報が保留可能な状態となった場合に、小表示領域 d m 1 9 の最後尾に表示されている保留図柄に対応する特別図柄種別と同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態である場合には、オーバーフロー入賞により振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) の位置が可変することで、同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態ではなくなってしまうため、主表示領域 D m の中央部に「大当たりが終了するまでにへそに球を 1 個入れると大チャンス」の表示はされない。なお、次回入賞情報が保留可能な状態となった場合に、小表示領域 d m 1 9 の最後尾に表示されている保留図柄に対応する特別図柄種別と同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態である場合には、主表示領域 D m の中央部にオーバーフロー入賞が不利であることを報知する表示態様が表示される構成としても良い。このように構成することで、遊技者にオーバーフロー入賞が有利な状態であるか不利な状態であるかを判断させ易

くなる。

#### 【 0 7 6 6 】

なお、本制御例では、回転センサ 9 9 0 によって、振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) の位置を判別する構成としたが、それに限らず、入球した入球口により振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) の位置を毎回判別するように構成してもよい。具体的には、第 1 入球口 6 4 a ( 図 1 8 3 参照 ) に入球したことに基づいて、振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) は収容部 9 0 0 c ( 図 1 8 3 参照 ) が上方を向いている状態として判別するように構成する。このように構成することで、専用のセンサ等を設けなくても、振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) の位置を判別できる。また、振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) が振動等で回動してしまったとしても、毎回入球口に入球する毎に、位置を更新して判別することで、正しく振り分け部材 9 0 0 ( 図 1 8 3 参照 ) の位置を判別できる。

10

#### 【 0 7 6 7 】

< 第 5 制御例における電氣的構成について >

次に、図 1 8 6 から図 1 9 0 を参照して、本第 5 制御例における電氣的構成の内容について説明をする。本第 5 制御例は、上述した第 2 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成の一部、R A M 2 0 3 の構成の一部、及び音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部、R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点で相違している。なお、上述した第 2 制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図 1 8 6 ( a ) を参照して、本第 5 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成について説明をする。本第 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R O M 2 0 2 ( 図 9 6 ( a ) 参照 ) に対して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d b に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 g b を、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d を、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に代えて時短当たり乱数テーブル 2 0 2 g e を、時短種別選択テーブル 2 0 2 d f に代えて時短種別選択テーブル 2 0 2 g f を設けた点で相違している。大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d は、上述した大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。上述した第 2 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 d d 1 と、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 d d 2 と、を有していたが、本第 5 制御例では、特別図柄種別に関わらず同一の振り分け内容で大当たり種別を選択するように構成しているため、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d が参照される。

20

30

#### 【 0 7 6 8 】

ここで、図 1 8 7 ( a ) を参照して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d の詳細な内容について説明をする。図 1 8 7 ( a ) は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d の内容を模式的に示した図である。図 1 8 7 ( a ) に示した通り、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d には、大当たり当選した時点において設定されている遊技状態と、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、に対応付けて大当たり種別 ( 大当たり A 8 、大当たり B 8 ) が規定されている。具体的には、大当たり当選時の遊技状態が通常 ( 通常状態 ) では、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 9 4 」の範囲に対して「大当たり A 8 」が、「 9 5 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり B 8 」が、それぞれ規定されている。また、大当たり当選時の遊技状態が通常 ( 通常状態 ) 以外、即ち、時短状態、又は確変状態では、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して「大当たり A 8 」が、「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり B 8 」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たり A 8 」は、大当たりのラウンド数が 1 6 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 6 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 6 0 」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 内に設けられた特定領域 (

40

50



Vゲート) 65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203iの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA8」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は、通常状態では95個(0~94)であるので、通常状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりA8」が決定される割合は95%(95/100)である。一方、通常状態以外では50個(0~49)であるので、通常状態以外の遊技状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりA8」が決定される割合は50%(50/100)である。

#### 【0769】

大当たり種別「大当たりB8」は、大当たりのラウンド数が6ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「60」が、確変カウンタ203iの値に「60」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203iの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB8」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は、通常状態では5個(95~99)であるので、通常状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりB8」が決定される割合は5%(5/100)である。一方、通常状態以外では50個(50~99)であるので、通常状態以外の遊技状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりB8」が決定される割合は50%(50/100)である。つまり、本第5制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、設定されている遊技状態に応じて設定される大当たり種別の選択割合を異ならせており、通常状態中に大当たり当選した場合の方が、通常状態以外で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり種別(大当たりA8)が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、通常状態中に多くの特別図柄抽選が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。次に、時短当たり乱数テーブル202geについて説明をする。この時短当たり乱数テーブル202geは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外(外れ)である場合に実行される時短判定にて参照されるデータテーブルであって、時短当選の有無を判定するために用いられるものである。

#### 【0770】

ここで、図187(b)を参照して、時短当たり乱数テーブル202geの内容について説明をする。図187(b)は、時短当たり乱数テーブル202geに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図187(b)に示した通り、時短当たり乱数テーブル202geには、特別図柄種別(特図種別)と、遊技状態と、に対応させて時短当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値(範囲)が規定されている。具体的には、特別図柄種別が第1特別図柄抽選で、遊技状態が通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)の場合には、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「3~899」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない(図では「-」で表示)。同様に、特別図柄種別が第2特別図柄抽選で、遊技状態が通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)の場合には、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「3~899」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない(図では「-」で表示)。ここで、本第5制御例では、特別図柄抽選において時短当選の判定(時短抽選)が、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合、即ち、大当たり抽選で外れ当選した場合に実行されるように構成しており、通常状態において実行される特別図柄抽選にて大当たり当選したと判別される第1当たり乱数カウンタC1の値として「0~2」の範囲が規定されている(第1当たり乱数テーブル202da参照)ことから、通常状態において実行される特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった場合には、必ず時短当選するように構成している。



## 【 0 7 7 1 】

なお、本第5制御例では、上述した通り、通常状態において実行される特別図柄抽選において外れ当選した場合には必ず時短当選するように時短当たり乱数テーブル202geの内容を規定しているが、これに限ること無く、通常状態において実行される特別図柄抽選において外れ当選した場合の一部となるように時短当選の判定値の範囲を規定するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選すること無く特別図柄抽選を連続して実行させることが可能となる。また、本第5制御例では、図187(b)に示した通り、時短当選の判定値を特別図柄種別に関わらず同一としているが、これに限ること無く、特別図柄種別に応じて異なる判定値を規定しても良い。例えば、通常状態中に第1特別図柄抽選が実行された場合の方が、第2特別図柄抽選が実行された場合よりも、時短当選し難くなるように構成しても良い。このように、通常状態中に実行される特別図柄抽選の種別に応じて、時短当選する確率を異ならせることにより、実行される特別図柄抽選の種別によって、通常状態中に連続して実行される特別図柄抽選の回数を異ならせ易くすることができるため、遊技者に対して、通常状態中に何れの特別図柄種別の特別図柄抽選が実行されたのか(されるのか)について興味を持たせることができる。なお、通常状態中に実行される特別図柄抽選の種別に応じて、時短当選する確率を異ならせる場合には、複数の特別図柄種別のうち、通常状態中に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行される(大当たり当選時に遊技者に有利な特典が付与され易い)特別図柄種別(例えば、第1特別図柄)の方が、時短当選し難くなるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中に第1特別図柄抽選が実行されることで、その抽選結果が大当たり当選である場合には、遊技者に有利となる特典が付与され易く、且つ、大当たり当選以外である場合には、再度、通常状態にて特別図柄抽選を実行させ易くすることができるため、遊技者により有利な特別図柄種別とすることができる。

10

20

## 【 0 7 7 2 】

また、本第5制御例のように、基本的に第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とが交互に実行され易くなるように構成し、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが遊技者に不利な特別図柄抽選が実行されるように構成している場合には、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選の方が、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選よりも時短当選し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定された状態で最初に実行される特別図柄抽選が第2特別図柄抽選であったとしても、その後、通常状態を継続したまま第1特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。このように構成することで、例えば、不利時短状態を終了させ、不利時短状態よりも遊技者に有利となる通常状態が設定された場合に、遊技者に不利となる第2特別図柄抽選が1回実行されただけで再度不利時短状態が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、図187(b)に示した通り、本第5制御例では、通常状態が設定されている場合のみ時短当選の判定(時短抽選)を実行するように構成しているが、これに限ること無く、他の遊技状態が設定されている場合であっても、時短当選の判定(時短抽選)を実行するように構成しても良い。例えば、時短状態のうち、遊技者に不利となる不利時短状態(特定の時短種別に時短当選した場合に設定される時短状態)が設定されている場合にも、時短当選の判定(時短抽選)を実行可能に構成し、不利時短状態中に時短当選した場合には、即座に時短終了条件が成立する短縮時短状態が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、不利時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、不利時短状態を終了させるために、時短終了条件の成立を目指す遊技と、時短当選を目指す遊技と、を並行して実行させることができる。それ以外にも、不利時短状態中に時短当選した場合には、大当たり遊技終了後に設定される時短状態(有利時短状態)へと移行するように構成しても良いし、有利時短状態中にも時短当選の判定(時短抽選)を実行可能に構成し、有利時短状態中に時短当選した場合には、不利時短状態へと移行するように構成しても良い。

30

40

## 【 0 7 7 3 】

このように、既に時短状態が設定されている状況で時短当選の判定(時短抽選)を実行

50

可能に構成し、時短当選した場合に、設定されている時短状態とは有利度合いを異ならせた時短状態へと移行可能に構成することで、時短当選した方が良い期間（不利時短状態が設定されている期間）と、時短当選しない方が良い期間（有利時短状態が設定されている期間）と、を設けることができる。なお、本第5制御例では、通常状態中に時短当選することで、有利時短状態よりも不利時短状態が設定され易くなるように構成しているため、通常状態が設定されている期間は、時短当選しない方が良い期間となる。この場合、例えば、時短当選の結果を遊技者に示唆するための演出の内容を、時短当選の結果に加え、設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成すると良く、時短当選した方が良い期間（不利時短状態が設定されている期間）にて時短当選した場合には、遊技者を祝福する演出態様を設定し、時短当選しない方が良い期間（有利時短状態が設定されている期間）にて時短当選した場合には、遊技者を落胆させる演出態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、同一の時短抽選の結果に対して、遊技者の有利度合いに対応させた演出態様で演出を実行することができるため、遊技者に分かり易く遊技を提供することができる。図186(a)に戻り説明を続ける。変動パターン選択テーブル202gbは、上述した第2制御例における変動パターン選択テーブル202dbと同様に、特別図柄抽選の結果を示すために実行される特別図柄変動の変動パターンが規定されているデータテーブルであって、遊技状態として、確変状態、或いは時短状態が設定されている状態で参照されるデータテーブルとして、確変・時短用テーブル202db2（図100(a)参照）に代えて確変・時短用テーブル202db2（図188(a)参照）を設けている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

#### 【0774】

ここで、図188(a)を参照して、確変・時短用テーブル202db2の詳細な内容について説明をする。図188(a)は、確変・時短用テーブル202db2に規定されている内容を模式的に示した図である。図188(a)に示した通り、確変・時短用テーブル202db2には、獲得している特図保留数（特図1保留数、特図2保留数）に応じて異なる変動時間の変動パターンが規定されている点で相違している。なお、図188(a)に示した通り、本第5制御例では、上述した各制御例と同様に、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて異なる変動時間の変動パターンが規定されているが、変動種別カウンタCS1の値の各範囲に対して規定される変動パターンに関する図示を省略している。具体的には、時短種別が「大当たり後時短（大当たり遊技終了後に設定される普通図柄の高確率状態）」中は、特図1保留数（0～4）、特図2保留数（0～4）の各値、及び、取得した変動種別カウンタCS1の値に対応して様々な変動パターンが規定されており、選択された変動パターンに応じて「5～90秒」の変動時間で特別図柄変動が実行されるように構成している。詳細な説明は省略するが、上述した各制御例と同様に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも長い変動時間（90秒）に対応する変動パターンが選択され易くなるように、変動種別カウンタCS1の値と、特別図柄抽選の結果と、に対応付けて各種変動パターンが規定されている。また、特図保留数が多い方が、少ない場合よりも短い変動時間（例えば5秒）に対応する変動パターンが選択され易くなるように、変動種別カウンタCS1の値と、特図保留数の値と、に対応付けて各種変動パターンが規定されている。

#### 【0775】

次に、時短種別が「時短A8」中は、特図1保留数が「0～2」で、特図2保留数が「0～2」の場合は、「5～90秒」の変動時間に対応した各種変動パターンが規定されており、特図1保留数が「0～2」で、特図2保留数が「3, 4」の場合は、「5～60秒」の変動時間に対応した各種短変動パターンが規定されている。また、特図1保留数が「3」で、特図2保留数が「0～2」の場合は、「5～60秒」の変動時間に対応した各種短変動パターンが規定されており、特図1保留数が「3」で、特図2保留数が「3, 4」の場合は、「5秒」の変動時間に対応した短変動パターンが規定されている。さらに、また、特図1保留数が「4」で、特図2保留数が「0～2」の場合は、「5～60秒」の変

動時間に対応した各種短変動パターンが規定されており、特図 1 保留数が「3」で、特図 2 保留数が「3, 4」の場合は、「5 秒」の変動時間に対応した短変動パターンが規定されている。ここで、本第 5 制御例では、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 1 6 4 1、右第 2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球が入球した順（入賞順）に対応させて特別図柄抽選を実行するように構成しており、獲得している特図 1 保留数と特図 2 保留数とに基づいて変動パターンを選択するように構成しており、各特図保留数が少ない場合よりも、多い場合のほうが、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特図保留数を多く獲得している状態のほうが、短い変動時間で特別図柄抽選を実行させ易くすることができるため、特図 1 保留数と特図 2 保留数とが何れも上限数に到達する事態を発生させ難くすることができる。このように構成することで、特図 1 保留数と特図 2 保留数とが何れも上限数に到達している状態で振り分けユニット 1 0 6 4 へと遊技球を流入させ、振り分け部材 9 0 0 の位置を可変させることにより同一種別の特図保留を連続して獲得する遊技を行わせ難くすることができる。

10

#### 【0776】

なお、特図保留数が上限数に近い状態であっても、低確率（例えば、 $1/100$ ）で比較的長い変動時間の変動パターンを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、一時的に特図保留数を上限数に到達させた状態で振り分けユニット 1 0 6 4 へと遊技球を流入させ易い期間を創出することが可能となる。次に、時短種別が「時短 B 8」中は、特図 1 保留数（0～4）、特図 2 保留数（0～4）の各値、及び、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に対応して様々な変動パターンが規定されており、選択された変動パターンに応じて「5～60 秒」の変動時間で特別図柄変動が実行されるように構成している。詳細な説明は省略するが、上述した各制御例と同様に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも長い変動時間（90 秒）に対応する変動パターンが選択され易くなるように、変動種別カウンタ C S 1 の値と、特別図柄抽選の結果と、に対応付けて各種短変動パターンが規定されている。時短種別選択テーブル 2 0 2 g f は、時短当選した場合に設定される時短種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、上述した第 2 制御例における時短種別選択テーブル 2 0 2 d f（図 1 0 0（b）参照）に代えて設けられているものである。ここで、図 1 8 8（b）を参照して、時短種別選択テーブル 2 0 2 g f の詳細な内容について説明をする。図 1 8 8（b）は、時短種別選択テーブル 2 0 2 g f に規定されている内容を示した図である。図 1 8 8（b）に示した通り、本第 5 制御例では、第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選の何れにおいても時短当選し得るように構成しており（図 1 8 7（a）参照）、時短種別の選択割合を、第 1 特別図柄抽選で時短当選した場合と、第 2 特別図柄抽選で時短当選した場合とで異ならせるように構成している。

20

30

#### 【0777】

具体的には、図柄種別が「特図 1（第 1 特別図柄）」の場合は、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値が「0～95」の範囲に対して時短種別「時短 A 8 a」が、「96～99」の範囲に対して時短種別「時短 B 8」が規定されており、図柄種別が「特図 2（第 2 特別図柄）」の場合は、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値が「0～98」の範囲に対して時短種別「時短 A 8 b」が、「99」の値に対して時短種別「時短 B 8」が規定されている。ここで、本第 5 制御例では、時短種別として「時短 A 8（時短 A 8 a、時短 A 8 b）」が設定された場合には、通常状態よりも遊技者に不利となる不利時短状態が設定され、「時短 B 8」が設定された場合には、通常状態よりも遊技者に有利となる有利時短状態が設定されるように構成している。なお、不利時短状態における各種制御内容、即ち、通常状態よりも遊技者に不利となるように普通図柄の高確率状態中の遊技を実行する制御内容については、上述した各制御例において説明をした各技術を採用するため、その詳細な説明を省略するが、例えば、普通図柄抽選で当たり当選する確率は通常状態よりも高確率となるが、実行される普図当たり遊技の開放パターンが遊技球を右第 2 入球口 1 6 4 0 へと入球させることが困難となる開放パターンで実行されたり、普通図柄の変動時間として通常状態よりも長い変動時間が選択され易く構成したりすれば良い。また、通常

40

50

状態よりも遊技者に不利となる不利時短状態の定義としては、特別図柄抽選を通常状態よりも実行させ難くすることで遊技者に不利とする技術思想は勿論のこと、特別図柄抽選の実行のし易さは同等、或いは、若干通常状態のほうが実行し難い場合であっても、実行される特別図柄抽選に基づいて付与される特典を遊技者に不利とする技術思想も勿論含まれる。

#### 【 0 7 7 8 】

「時短 A 8 a」が設定された場合、即ち、特図 1 抽選で時短当選した場合の 9 5 % は、不利時短状態が設定される。そして、不利時短状態の終了条件として、時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数が 1 0 0 回に到達した場合に成立する第 1 時短終了条件と、時短状態が設定された後に実行される特別図柄抽選が特図 1 抽選である場合に成立する第 2 時短終了条件と、が設定される。つまり、特図 1 保留を 2 個連続で獲得している場合、即ち、特図 1 抽選が連続して実行される場合において、第 2 時短終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、特図 1 抽選で時短当選し不利時短状態が設定された場合には、その時短当選した特図 1 抽選の次に実行される特別図柄抽選の種別が特図 1 抽選である場合には、不利時短状態中に実行される 1 回目の特図抽選によって不利時短状態を終了させ、通常状態を設定することができる。よって、遊技者に対して、第 1 時短終了条件が成立するよりも前に第 2 時短終了条件が成立することを目指して遊技を行わせることができる。なお、本第 5 制御例では、不利時短状態中に実行される 1 回目の特図抽選の種別に応じて第 2 時短終了条件が成立し得るように構成しているが、第 1 時短終了条件が成立するよりも前に、実行される特別図柄抽選の実行順序に応じて成立し得るものであれば、それ以外の内容を第 2 時短終了条件として規定しても良い。例えば、不利時短状態中において所定の規則に従って複数の特図抽選が実行された場合に成立する第 2 時短終了条件を規定しても良いし、連続する複数の特図抽選の結果や、連続する複数の特図抽選の結果を示すための特別図柄変動の各変動パターンが所定の規則に該当する場合に成立する第 2 時短終了条件を規定しても良い。このように構成することで、どのタイミングで第 2 時短終了条件が成立し、不利時短状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができる。

#### 【 0 7 7 9 】

つまり、図 1 8 8 ( b ) に示した通り、本第 5 制御例では、特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) 抽選で時短当選した場合の方が、特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 抽選で時短当選した場合よりも、遊技者に有利となる有利時短状態が設定され易くなる ( 時短 B 8 を選択し易くなる ) ように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される特別図柄抽選の種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。図 1 8 6 ( b ) は、本第 5 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成を示した図である。図 1 8 6 ( b ) に示した通り、上述した第 2 制御例における R A M 2 0 3 ( 図 9 6 ( b ) 参照 ) に対して、変動実行フラグ 2 0 3 g a、変動順序格納エリア 2 0 3 g b、時短短縮フラグ 2 0 3 g c を追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。変動実行フラグ 2 0 3 g a は、第 1 特別図が優先に変動されるか、第 2 特別図柄が優先に変動されるかを示すフラグである。なお、このフラグは、電断時にもバックアップされる領域であり、R A M クリア等された初期状態では、第 1 特別図柄が優先に設定されている。変動順序格納エリア 2 0 3 g b は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a と、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b と、に記憶されている各保留データ ( 保留図柄 ) について入賞順序を記憶するエリアである。この変動順序格納エリア 2 0 3 g b には、8 個の記憶エリアが設定されており入賞した順に先の記憶エリアに順序が記憶される。なお、特別図柄の変動開始に基づいて、記憶エリアもシフトされる。時短短縮フラグ 2 0 3 g c は、遊技者に不利となる時短状態である不利時短状態 ( 時短種別「時短 A 8」が設定される時短状態 ) を短縮させることが可能な期間であることを示すためのフラグであって、不利時短状態を短縮させることが可能な期間である場合にオンに設定される。この時短短縮フラグ 2 0 3 g c がオンに設定されている間は、不利時短状態を短縮させるための条件 ( 第 2 時短終了条件 ) の成立有無を判別するた

めの処理が実行される。

【0780】

次に、図189、及び、図190を参照して、本第5制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有する電氣的構成の内容について、上述した第2制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第2制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図189(a)を参照して、本第5制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図189(a)は、本第5制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている構成を模式的に示した図である。図189(a)に示した通り、本第5制御例におけるROM222は、上述した第2制御例におけるROM222(図101(a)参照)に対して、先読み保留態様選択テーブル222gaを追加した点で相違している。先読み保留態様選択テーブル222gaは、獲得した特図保留に対する先読み結果を示すための演出(先読み演出)として実行される先読み保留演出(図185(a)参照)における保留図柄の表示態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第5制御例では、先読み処理を実行することにより、通常状態中に実行される特別図柄抽選に対応する特図保留を特定可能に構成し、その特図保留に対して先読み保留演出を実行可能に構成している。ここで、図190を参照して先読み保留態様選択テーブル222gaの詳細な内容について説明をする。図190は、先読み保留態様選択テーブル222gaに規定されている内容を模式的に示した図である。図190に示した通り、先読み保留態様選択テーブル222gaには、先読み保留演出の対象となる特図保留に対応する特図種別と、その特図保留に対応する先読み結果(事前判別結果)と、取得した演出カウンタ223fの値と、に基づいて保留図柄の表示態様が決定されるように各パラメータが規定されている。

10

20

【0781】

具体的には、特図種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、先読み結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に対して「2つ星」が、「80~99」の範囲に対して「3つ星」が、それぞれ保留図柄の表示態様として規定されており、先読み結果が「時短B8」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~49」の範囲に対して「2つ星」が、「50~99」の範囲に対して「1つ星」が、それぞれ保留図柄の表示態様として規定されており、先読み結果が「時短A8a」、或いは、「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の範囲に対して「1つ星」が保留図柄の表示態様として規定されている。つまり、先読み保留演出の対象となる保留図柄の表示態様として、表示される星の数が多くなるほど、遊技者に有利となる特別図柄抽選が通常状態において実行されることを遊技者に示唆可能な先読み保留演出が実行されるように構成している。なお、本第5制御例では、先読み保留態様選択テーブル222gaを用いて選択された表示態様が、そのまま対象となる保留図柄の表示態様となるように表示用コマンドを設定し、通常の表示態様から、先読み保留演出の演出結果を示す表示態様へと保留図柄の表示態様が可変するように構成しているが、これに限ること無く、図190を参照して選択された表示態様を、先読み保留演出の最終演出結果として一時的に記憶し、先読み保留演出として、最終的に記憶されている最終演出結果となるように段階的に先読み保留演出の対象となる特図保留の表示態様を可変させるように先読み保留演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、先読み保留演出の対象となる特図保留に対応する特別図柄抽選よりも前に特別図柄抽選が実行される毎に先読み保留演出の対象となる特図保留の表示態様が可変されるように構成すると良く、この場合、先読み保留演出が実行されてから実際に対象となる特図保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまでの間に、多くの特別図柄抽選が実行される場合の方が、少ない場合よりも最終演出結果に対応する表示態様へと保留図柄の表示態様を可変させ易くなるように構成すると良い。

30

40

【0782】

このように構成することで、遊技者に対して、常に多くの特図保留を獲得しておこうと

50

意欲的に遊技を行わせることができる。また、先読み保留演出が実行される時点において獲得済みの特図保留数に基づいて、先読み保留演出の演出結果を異ならせ易くすることができるため、例えば、獲得済みの特図保留数に応じて、先読み保留演出の実行有無を判別したり、先読み保留演出の演出結果の内容を可変させることなく、バリエーションに富んだ先読み保留演出を実行し易くすることができる。特図種別が「特図 2（第 2 特別図柄）」であって、先読み結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対して「2 つ星」が保留図柄の表示態様として規定されており、先読み結果が「時短 B 8」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 2 9」の範囲に対して「2 つ星」が、「3 0 ~ 9 9」の範囲に対して「1 つ星」が、それぞれ保留図柄の表示態様として規定されており、先読み結果が「時短 A 8 b」、或いは、「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対して「1 つ星」が保留図柄の表示態様として規定されている。本第 5 制御例では、図 1 8 7（a）及び図 1 8 8（b）を参照して上述した通り、通常状態において実行される特別図柄抽選のうち、第 1 特別図柄抽選の方が、第 2 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特別図柄抽選が実行されるように構成しており、図 1 9 0 に示した通り、先読み保留演出も、対象となる特図保留が特図 1 保留である場合の方が、特図 2 保留である場合よりも、遊技者に有利な演出結果（星の数が多い表示態様）となり易くなるように構成している。このように構成することで、先読み保留演出の演出結果と、演出対象となる特図保留の種別と、を参照することで先読み結果をより詳細に予測させることが可能となる。

10

#### 【 0 7 8 3 】

20

なお、本第 5 制御例では、図 1 8 5 に示した通り、獲得済みの特図保留の種別を遊技者が把握可能となるように、特図 1 保留に対応する保留図柄と、特図 2 保留に対応する保留図柄と、が異なる表示態様で表示されるように構成しているが、これに限ること無く、特図 1 保留に対応する保留図柄と、特図 2 保留に対応する保留図柄とで同一の表示態様、或いは、遊技者が視認困難な程度の差の表示態様で表示するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで第 2 時短終了条件が成立するのかを遊技者に予測させ難くすることができると共に、先読み保留演出の表示態様に基づいて先読み結果を予測させ難くすることができる。よって、先読み保留演出に対象となる特図保留に対応する特別図柄抽選が実際に実行されるまで遊技者に継続して遊技に興味を持たせ続けることができる。さらに、本第 5 制御例では、通常状態中に実行される特別図柄抽選に対応する特図保留に対してのみ先読み保留演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、時短状態（不利時短状態）中に実行される特別図柄抽選に対応する特図保留に対しても先読み保留演出と同等の演出（疑似先読み保留演出）を実行可能に構成しても良い。この疑似先読み保留演出を実行する場合には、先読み保留演出と同様に特定の保留図柄に対して表示態様を決定し、図 1 8 5（a）に示した通り、特定の保留図柄の表示態様を可変させた疑似先読み保留演出を実行する。そして、疑似先読み保留演出の対象となる特定の保留図柄に対応する特別図柄抽選が実行された場合に、その特図変動期間中に実行される演出として、疑似先読み保留演出が実行されていたことを遊技者に報知するための疑似先読み保留演出の演出結果を表示するように構成すると良い。

30

#### 【 0 7 8 4 】

40

このように構成することで、不利時短状態が長時間継続する場合においても、先読み保留演出と同等の疑似先読み保留演出を実行することで遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供し易くすることができる。また、この場合、先読み結果が大当たり当選である特図保留に対応する保留図柄の方が、先読み結果が大当たり当選では無い特図保留に対応する保留図柄よりも疑似先読み保留演出の対象となり易くなるように構成すると良い。これにより、疑似先読み保留演出が実行されていたことを遊技者に報知するための疑似先読み保留演出の演出結果が表示された場合であっても、大当たり当選している可能性を高めることができるため遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 1 8 9（b）を参照して、本第 5 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 1 8 9（

50

b) は、本第 5 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 の構成を示した図である。図 189 (b) に示した通り、本第 5 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 は、上述した第 2 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 (図 101 (b) 参照) に対して、振り分け状態格納エリア 223 g a、保留態様格納エリア 223 g b、不利時短中フラグ 223 g c を追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。振り分け状態格納エリア 223 g a は、振り分けユニット 1064 内に設けられた振り分け部材 900 の位置 (振り分け状態) を示すための情報を記憶する記憶エリアである。この振り分け状態格納エリア 223 g a には、次に振り分けユニット 1064 へと流入した遊技球が第 1 入球口 64、第 2 入球口 1641 の何れに入球するのかを特定するための情報が記憶される。

10

#### 【0785】

本第 5 制御例では、図 183 (a) に示した通り、振り分けユニット 1064 の通過口 1064 b を通過した遊技球を検知するための検知手段として入球センサ 1064 a が設けられており、音声ランプ制御装置 113 が入球センサ 1064 a の検知結果を判別可能に構成している。そして、主制御装置 110 から出力される入賞コマンドと、入球センサ 1064 a の検知結果とに基づいて、振り分け部材 900 の位置 (振り分け状態) を特定可能に構成し、その特定結果に応じた画像アイコンを第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示可能に構成している (図 185 (b) の表示領域 D m 18 参照)。これにより、遊技者に対して、次に振り分けユニット 1064 へと遊技球を流入させた場合に、何れの入球口 (第 1 入球口 64、第 2 入球口 1641) へと遊技球が誘導されるのかを遊技者に把握させ易くすることができる。よって、例えば、大当たり遊技中に複数の遊技球を振り分けユニット 1064 へと流入させるための左打ち遊技を実行し、振り分け部材 900 の位置 (振り分け状態) に応じて表示される画像アイコンの態様から次に振り分けユニット 1064 へと流入した遊技球が何れの入球口 (第 1 入球口 64、第 2 入球口 1641) へと入球するかを判別することで、既に獲得済みの特図保留のうち最後に獲得した特図保留 (入賞情報格納エリア 223 b の記憶領域のうち、8 個目の記憶領域に入賞情報が記憶されている特図保留) に対応する特別図柄種別と同一の特別図柄種別の抽選権利を獲得可能な入球口へと遊技球が誘導される振り分け状態を創出させ易くすることができる。なお、本第 5 制御例では、入球センサ 1064 a の検知結果と、入賞コマンドに含まれる情報とに基づいて振り分け部材 900 の位置 (振り分け状態) を特定可能に構成しているがこれに限ること無く、振り分け部材 900 の位置 (振り分け状態) を直接検知可能な検知手段を設けても良い。

20

30

#### 【0786】

保留態様格納エリア 223 g b は、先読み保留演出により設定された保留態様を一時的に記憶しておくための記憶領域であって、先読み保留態様選択テーブル 222 g a を参照して選択された保留態様 (表示態様) が、対応する特図保留を特定するための情報と共に記憶される。そして、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行されるメイン処理 (図 198 参照) にて実行される保留個数表示更新処理 (図 198 の S 4106 参照) において、記憶された情報が読み出される。また、詳細な説明は省略するが、保留態様格納エリア 223 g b に情報が記憶されている期間は、新たな先読み保留演出の実行を制限するように構成している。つまり、先読み保留演出が実行されている期間は、獲得している特図保留が全て消化されるまでに時短状態が終了し、通常状態が設定される状態であるため、それ以降に実行される特図抽選に基づいて遊技状態が移行することを先読みしてしまうと、先読み結果と実際の遊技状態移行とが相違する可能性が高くなり、遊技者に対して信頼度の高い演出を実行し難くなるため、先読み保留演出の実行中は、実行中の先読み保留演出の対象となる特図保留以降の特図保留の先読み結果に基づいて遊技状態の移行内容を特定する処理を実行しないように構成している。これにより、音声ランプ制御装置 113 の処理負荷を軽減することができる。

40

50



## 【 0 7 8 7 】

不利時短中フラグ 2 2 3 g c は、時短状態のうち不利時短状態が設定されていることを示すためのフラグであって、時短種別「時短 A 8 a」、又は「時短 A 8 b」が設定された場合にオンに設定される。そして、入賞コマンド処理（図 2 0 3 の S 4 2 9 2 参照）において、ロング開放当たり遊技が実行されることを示す普図用入賞情報コマンドを受信した場合に、不利時短中フラグ 2 2 3 g c の設定状況が判別され（図 2 0 3 の S 4 4 5 1）、オンに設定されていると判別した場合に（図 2 0 3 の S 4 4 5 1 : Y e s）、普図ロング開放当たり遊技（電チューロング開放）が実行されることを示唆するための演出に対応した表示用コマンドが設定される（図 2 0 3 の S 4 4 0 5）。これにより、図 1 8 4 に示した通り、不利時短状態を終了させるための第 2 時短終了条件が成立し易い状態となることを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、不利時短状態が終了したことを示す状態コマンドを受信したと判別した場合に（図 2 0 0 の S 9 0 5 1 : Y e s）、オフに設定される（図 2 0 0 の S 9 0 5 2）。

10

## 【 0 7 8 8 】

< 第 5 制御例における主制御装置の制御処理内容について >

次に、図 1 9 1 から図 1 9 7 を参照して、本第 5 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理内容のうち、上述した第 2 制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第 5 制御例のパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選の実行順序を決定する処理と、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立したか否かの判定を行う処理と、遊技球が始動入賞した場合に実行される処理と、の内容を異ならせている。具体的には、特別図柄変動処理（図 1 0 4 の S 1 0 4 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 1 9 1 の S 1 0 1 5 4 参照）を、始動入賞処理（図 1 1 0 の S 1 9 5 参照）に代えて始動入賞処理（図 1 9 6 の S 1 0 1 9 5 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図 1 9 1 を参照して、特別図柄変動処理（S 1 0 1 5 4）の内容について説明をする。図 1 9 1 は、特別図柄変動処理（S 1 0 1 5 4）の処理内容を示したフローチャートである。図 1 9 1 に示した通り、特別図柄変動処理（S 1 0 1 5 4）は、上述した特別図柄変動処理（図 1 0 4 の S 1 0 4 参照）に対して、新たな特別図柄変動を開始させるために実行される処理の内容と、実行中の特別図柄変動が停止表示する際に実行される処理の内容と、を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。特別図柄変動処理（S 1 0 1 5 4）が実行されると、まず、上述した特別図柄変動処理（図 1 0 4 の S 1 0 4 参照）と同一の S 2 0 1 ~ S 2 0 3 の処理が実行される。その後、変動実行判定処理（S 1 0 2 5 1）を実行する。この変動実行判定処理（S 1 0 2 5 1）の詳細については、図 1 9 2 を参照して後述するが、新たに実行する特別図柄変動の種別を判定するための処理が実行される。

20

30

## 【 0 7 8 9 】

S 1 0 2 5 1 の処理を終えると、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図 2（第 2 特別図柄）であるかを判別し（S 1 0 2 5 2）、特図 2 であると判別した場合は（S 1 0 2 5 2 : Y e s）、上述した特別図柄変動処理（図 1 0 4 の S 1 0 4 参照）と同一の S 2 0 5 ~ S 2 0 7、及び、S 2 5 1、S 2 5 2 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 1 0 2 5 2 の処理において、特図 2 では無いと判別した場合は（S 1 0 2 5 2 : N o）、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図 1（第 1 特別図柄）であるかを判別し（S 1 0 2 5 3）、特図 1 であると判別した場合は（S 1 0 2 5 3 : Y e s）、上述した特別図柄変動処理（図 1 0 4 の S 1 0 4 参照）と同一の S 2 1 1 ~ S 2 1 3、及び、S 2 5 1、S 2 5 2 の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 1 0 2 5 3 の処理において、特図 1 では無いと判別した場合は（S 1 0 2 5 3 : N o）、そのまま本処理を終了する。また、S 2 0 2 の処理において、変動中であると判別した場合は（S 2 0 2 : Y e s）、上述した特別図柄変動処理（図 1 0 4 の S 1 0 4 参照）と同一の処理に対して、更新処理（図 1 0 4 の S 2 5 3）に代えて更新処理（S 1 0 2 5 4）を実行し、時短設

40

50



定処理（図104のS254）に代えて時短設定処理（S10255）を実行し、本処理を終了する。次に、図192を参照して、特別図柄変動処理（図191のS10154参照）にて実行される変動実行判定処理（S10251）の詳細な説明をする。図192は、変動実行判定処理（S10251）の処理内容を示したフローチャートである。この変動実行判定処理（S10251）は、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81で行われる特別図柄変動を、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bの、どちらの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて実行するかを判定するための処理である。

#### 【0790】

変動実行判定処理（S10251）では、まず、変動実行フラグ203gaに0を設定することで、初期化を行い（S10271）、変動順格納エリア203gbのデータを取得する（S10272）。その後、変動順格納エリア203gbのデータをシフトする（S10273）。S310273の処理では、変動順格納エリア203gbの第1エリア～第8エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第1エリア 実行エリア、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 保留第3エリア、第5エリア 第4エリア、第6エリア 第5エリア、第7エリア 保留第6エリア、第8エリア 保留第7エリア、といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、実行エリアのデータが特図1（1）であるか否かを判定する（S10274）。S10274の処理にて、実行エリアのデータが特図1（1）であると判定された場合（S10274：Yes）、変動実行フラグ203gaを特図1で変動実行（1）に設定し（S10275）、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。一方、実行エリアのデータが特図1（1）でないと判定された場合（S10274：No）、実行エリアのデータが特図2（2）であるか否かを判定する（S10276）。S10276の処理にて、実行エリアのデータが特図2（2）であると判定された場合（S10276：Yes）、変動実行フラグ203gbを特図2で変動実行に設定し（S10277）、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。S10276の処理にて、実行エリアのデータが特図2（2）でないと判定された場合（S10276：No）、変動実行する保留球が無い場合、変動実行フラグ203gbが初期状態のまま、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。上述した通り、変動実行判定処理（S10251）を実行することで、変動順格納エリア203gbに格納されている各種保留記憶（特図保留）を、格納した順に特別図柄変動させることができる。

#### 【0791】

次に、図193を参照して、時短抽選処理（S8076）の処理内容について説明をする。図193は、時短抽選処理（S8076）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S8076）は、特別図柄変動処理（図191のS10154参照）の特別図柄判定処理（図105のS251参照）にて実行される時短抽選処理（図106のS8006参照）に代えて実行されるものであって、時短抽選（時短当選の判定）を実行するための条件を遊技仕様に対応させて変更している点で相違している。具体的には、時短抽選処理（S8076）が実行されると、今回実行される特別図柄変動の種別に関わらず（時短抽選処理（図106参照）にて実行される特別図柄変動の種別を判別するためのS8101の処理を実行すること無く）、上述した時短抽選処理（図106のS8101参照）と同一のS8103～S8106の処理を実行し、本処理を終了する。つまり、本第5制御例では、図187（b）を参照して上述した通り、特別図柄の種別に関わらず、通常状態が設定されている場合には時短抽選（時短当選の判定）を実行するように構成しているため、時短抽選処理（S8076）では、新たに実行される特別図柄変動の種別に関わらず、新たに特別図柄変動が実行される時点の遊技状態のみを判別して時短抽選（時短当選の判定）を実行するか否かを判定している。このように、時短抽選処理（S8076）では、時短抽選（時短当選の判定）の実行条件（時短抽選実行条件）が成立しているか否かを判定する処理と、時短抽選実行条件が成立している場合に時短抽選（時短当選の判定）を実行する処理と、を実行するように構成しているが、時短抽選実行条件が成

立しているか否かを判定する処理の内容は、パチンコ機 10 の遊技仕様に応じて適宜変更すれば良く、例えば、通常状態に加えて、特定の遊技状態（例えば、不利時短状態等）で設定されている場合にも時短抽選を実行するように構成した場合には、S 8 1 0 3 の処理に、不利時短中フラグ 2 2 3 g c がオンに設定されているかを判別する処理を加えれば良い。

#### 【 0 7 9 2 】

次に、図 1 9 4 を参照して、更新処理（S 2 7 3）の処理内容について説明をする。図 1 9 4 は、更新処理（S 2 7 3）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（S 2 7 3）は、上述した第 2 制御例における更新処理（図 1 0 8 の S 2 5 3 参照）に対して、時短終了条件が成立したかを判別するための処理として新たな処理を追加した点で相違している。具体的には、更新処理（S 2 7 3）が実行されると、まず、時短短縮フラグ 2 0 3 g c がオンに設定されているかを判別し（S 8 3 5 1）、時短短縮フラグ 2 0 3 g c がオンに設定されていると判別した場合は（S 8 3 5 1：Yes）、時短短縮フラグ 2 0 3 g c をオフに設定し（S 8 3 5 2）、次いで、時短終了条件が成立しているかを判別し（S 8 3 5 3）、時短終了条件が成立していると判別した場合は（S 8 3 5 3：Yes）、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 0 にリセットし（S 8 3 5 4）、時短短縮を示すコマンドを決定し（S 8 3 5 5）、その後、上述した更新処理（図 1 9 4 の S 2 5 3 参照）と同一の S 8 3 0 1 ~ S 8 3 0 6 の処理を実行し、確変カウンタ 2 0 3 i、時短カウンタ 2 0 3 h の値、各種値を更新した後の遊技状態、時短短縮の有無を示す状態コマンドを設定し（S 8 3 5 6）、本処理を終了する。また、S 8 3 5 1 の処理において、時短短縮フラグ 2 0 3 g c がオンに設定されていない場合（S 8 3 5 1：No）、S 8 3 5 3 の処理において、時短終了条件が成立していないと判別した場合（S 8 3 5 3：No）は、そのまま S 8 3 0 1 の処理へ移行し、上述した更新処理（図 1 9 4 の S 2 5 3 参照）と同一の S 8 3 0 1 ~ S 8 3 0 6 の処理を実行し、確変カウンタ 2 0 3 i、時短カウンタ 2 0 3 h の値、各種値を更新した後の遊技状態、時短短縮の有無を示す状態コマンドを設定し（S 8 3 5 6）、本処理を終了する。更新処理（S 2 7 3）にて示した通り、本第 5 制御例では、時短短縮フラグ 2 0 3 g c がオンに設定されている場合、即ち、時短種別「時短 A 8」が設定される不利時短状態が設定された場合において、不利時短状態が設定されてから所定期間の間のみ、特殊な時短終了条件が成立し得るように構成しており、その期間限定で成立し得る時短終了条件が成立したか否かを判別可能に構成している。

#### 【 0 7 9 3 】

具体的には、時短抽選によって時短当選し不利時短状態が設定された場合には、時短当選した特別図柄種別と同一種別の特別図柄変動が、時短状態（不利時短状態）が設定されてから 1 回目の特別図柄変動として実行された場合に時短終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、不利時短状態を短縮して終了させることが可能となるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図 1 9 5 を参照して、時短設定処理（S 1 0 2 5 5）の処理内容について説明をする。図 1 9 5 は、時短設定処理（S 1 0 2 5 5）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（S 1 0 2 5 5）は、上述した時短設定処理（図 1 0 9 の S 2 5 4 参照）に対して、時短当選した場合に時短短縮フラグ 2 0 3 g c をオンに設定する処理（S 8 3 7 1）を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。具体的には、上述した時短設定処理（図 1 0 9 の S 2 5 4 参照）と同一の S 8 3 5 1、S 8 3 5 2 の処理を実行した後、時短短縮フラグ 2 0 3 g c をオンに設定し（S 8 3 7 1）、その後、S 8 3 5 3、S 8 3 5 4 の処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、時短状態が設定される場合のうち、時短当選した場合のみ（時短抽選に当選した場合のみ）時短短縮フラグ 2 0 3 g c がオンに設定されるため、更新処理（図 1 9 4 の S 2 7 3 参照）にて時短状態を短縮させるための時短終了条件（第 2 時短終了条件）が成立したか否かの判別処理が無用に行われる（時短種別「時短 A 8」が設定されることの無い大当たり当選に基づいて設定された時短状態（遊技時短状態）中に実行される）ことを抑制することができる。なお、図 1 9 5 に示した通り、本第 5

制御例では、時短当選した場合に必ず時短短縮フラグ 2 0 3 g c がオンに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、不利時短状態（時短種別「時短 A 8」）が設定されたか否かを判別し、不利時短状態（時短種別「時短 A 8」）が設定されたと判別した場合に時短短縮フラグ 2 0 3 g c をオンに設定するように構成しても良い。

#### 【 0 7 9 4 】

次に、図 1 9 6 を参照して始動入処理（S 1 0 1 9 5）の処理内容について説明をする。図 1 9 6 は始動入処理（S 1 0 1 9 5）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入処理（S 1 0 1 9 5）は、上述した始動入賞処理（図 1 1 0 の S 1 9 5 参照）に対して、変動順格納エリア 2 0 3 g b に情報を格納する処理を追加した点と、先読み処理の処理内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。具体的には、始動入処理（S 1 0 1 9 5）が実行されると、上述した始動入賞処理（図 1 1 0 の S 1 9 5 参照）と同一の S 6 0 1 ~ S 6 5 1 の処理を実行し、S 6 5 1 の処理を終えた後に、変動順格納エリア 2 0 3 g b の最初のエリアへ特図 1（1）を設定し（S 6 7 1）、S 6 0 7 の処理へ移行する。なお、S 6 7 1 の処理では、第 1 特別図柄保留球カウンタ 2 0 3 d または第 2 特別図柄保留球カウンタ 2 0 3 e の値を参照し、その合計値が 1 であれば、第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 2 であれば第 2 エリアを、その値が 3 であれば第 3 エリアを、その値が 4 であれば第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。この変動順格納エリア 2 0 3 g b に設定された値を上述した変動実行判定処理（S 1 0 2 5 1）にて判別することにより、本第 5 制御例のように始動口が第 1 特別図柄を変動させるものと、第 2 特別図柄を変動させるものとの 2 種類の変動がある場合でも、始動口に入賞した順序で変動を開始させることができる。

10

20

#### 【 0 7 9 5 】

次いで、上述した始動入賞処理（図 1 1 0 の S 1 9 5 参照）と同一の S 6 0 7 ~ S 6 5 2 の処理を実行する。S 6 5 2 の処理を終えると、変動順格納エリア 2 0 3 g b の最初のエリアへ特図 2（2）を設定し（S 6 7 2）、先読み処理を実行し（S 6 7 3）、本処理を終了する。なお、S 6 7 2 の処理では、第 1 特別図柄保留球カウンタ 2 0 3 d または第 2 特別図柄保留球カウンタ 2 0 3 e の値を参照し、その合計値が 1 であれば、第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 2 であれば第 2 エリアを、その値が 3 であれば第 3 エリアを、その値が 4 であれば第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。この変動順格納エリア 2 0 3 g b に設定された値を上述した変動実行判定処理（S 1 0 2 5 1）にて判別することにより、本第 5 制御例のように始動口が第 1 特別図柄を変動させるものと、第 2 特別図柄を変動させるものとの 2 種類の変動がある場合でも、始動口に入賞した順序で変動を開始させることができる。次に、図 1 9 7 を参照して、先読み処理（S 6 7 3）の処理内容について説明をする。図 1 9 7 は、先読み処理（S 6 7 3）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理（S 6 7 3）では、上述した第 2 制御例における先読み処理（図 1 1 1 の S 6 5 3 参照）に対して、先読みされた入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される場合の遊技状態を特定し、その特定した情報（当該保留変動時における遊技状態を示す情報）を含む入賞コマンドを設定するように構成している点で相違し、それ以外は同一であるためその詳細な説明を省略する。次に、図 1 9 8 ~ 図 2 0 7 を参照して、本第 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理の内容について説明をする。本第 5 制御例では、上述した第 2 制御例に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 1 9 8 参照）にて実行される処理として、液晶演出実行管理処理（図 2 0 6 の S 4 1 8 1）と、先行入賞検出処理（図 2 0 7 の S 4 1 8 2）と、コマンド判定処理（図 1 9 9 の S 4 1 8 3 参照）と、変動表示設定処理と、を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

30

40

#### 【 0 7 9 6 】

まず、図 1 9 8 を参照して、本第 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理の処理内容について説明をする。図 1 9 8 は、メイン処理の処理内容を示したフロー

50

チャートである。図 1 9 8 に示した通り、本第 7 制御例では、上述した第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理に対して液晶演出実行管理処理（図 2 0 6 の S 4 1 8 1）と、先行入賞検出処理（図 2 0 7 の S 4 1 8 2）と、コマンド判定処理（図 1 9 9 の S 4 1 8 3 参照）と、変動表示設定処理と、を実行する点で相違した処理が実行される。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図 1 9 9 を参照して、コマンド判定処理（S 4 1 8 3）の処理内容について説明をする。図 1 9 9 は、コマンド判定処理（S 4 1 8 3）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 4 1 8 3）では、上述した第 2 制御例のコマンド判定処理（図 1 1 4 の S 4 1 8 2 参照）に対して、状態コマンド受信処理（S 4 2 8 2）に代えて状態コマンド受信処理（図 2 0 0 の S 4 2 9 1 参照）を、入賞コマンド処理（S 4 2 1 2 参照）に代えて入賞コマンド処理（図 2 0 3 の S 4 2 9 2 参照）を、大当たり関連処理（S 4 2 1 8）に代えて大当たり関連処理（S 4 2 9 3）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【0797】

次に、図 2 0 0 を参照して、状態コマンド受信処理（S 4 2 9 1）の処理内容について説明をする。図 2 0 0 は、状態コマンド受信処理（S 4 2 9 1）の処理内容を示したフローチャートである。図 2 0 0 に示した通り、状態コマンド受信処理（S 4 2 9 1）では、上述した第 2 制御例における状態コマンド受信処理（図 1 1 7 の S 4 2 8 2 参照）に対して、主制御装置 1 1 0 から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が通常状態へと変更されたと判別した場合（S 9 0 0 3：Yes）に実行される処理内容と、主制御装置 1 1 0 から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（S 9 0 0 5：Yes）に実行される処理内容と、を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。状態コマンド受信処理（S 4 2 9 1）が実行されると、上述した第 2 制御例における状態コマンド受信処理（図 1 1 7 の S 4 2 8 2 参照）と同一の S 9 0 0 1 から S 9 0 0 3 の処理が実行される。そして、S 9 0 0 3 の処理において、遊技状態が通常状態へと変更されたと判別した場合（S 9 0 0 3：Yes）は、次に、不利時短中フラグ 2 2 3 g c がオンに設定されているかを判別し（S 9 0 5 1）、オンに設定されていると判別した場合（S 9 0 5 1：Yes）は、不利時短中フラグ 2 2 3 g c をオフに設定し（S 9 0 5 2）、通常状態演出設定処理を実行し（S 9 0 5 3）、本処理を終了する。一方、S 9 0 5 1 の処理において、不利時短中フラグ 2 2 3 g c がオンに設定されていないと判別した場合は（S 9 0 5 1：No）、S 9 0 5 2 の処理をスキップして、本処理を終了する。なお、通常状態演出設定処理（S 9 0 5 3）の詳細な内容については、図 2 0 1 を参照して後述する。S 9 0 0 3 の処理において、通常状態へと変更されていないと判別した場合は（S 9 0 0 3：No）、次に、遊技状態が時短状態へと変更されたかを判別し（S 9 0 0 5）、変更されていないと判別した場合は（S 9 0 0 5：No）、上述した第 2 制御例における状態コマンド受信処理（図 1 1 7 の S 4 2 8 2 参照）と同一の S 9 0 0 7 ~ S 9 0 1 0 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【0798】

一方、S 9 0 0 5 の処理において、時短状態に変更されたと判別した場合は、時短状態演出設定処理を実行し（S 9 0 5 4）、その後、本処理を終了する。ない、時短状態演出設定処理（S 9 0 5 4）の内容については、図 2 0 2 を参照して後述する。次に、図 2 0 1 を参照して、状態コマンド受信処理（図 2 0 0 の S 4 2 9 1）にて実行される通常状態演出設定処理（S 9 0 5 3）の処理内容について説明をする。図 2 0 1 は、通常状態演出設定処理（S 9 0 5 3）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理（S 9 0 5 3）は、上述した通常状態演出設定処理（図 1 1 6 の S 9 0 0 4）に対して、不利時短状態から通常状態へと移行した場合における処理内容を追加した点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。通常状態演出設定処理（S 9 0 5 3）が実行されると

、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から今回設定された遊技状態の前に設定されていた遊技状態（変更前の遊技状態）を読み出し（S 9 1 0 1）、変更前の遊技状態が不利時短状態であるかを判別する（S 9 1 5 1）。S 9 1 5 1 の処理において、不利時短状態であると判別した場合は（S 9 1 5 1 : Y e s）、チャンス変動に対応する演出モード用表示コマンドを設定し（S 9 1 5 2）、本処理を終了する。一方、S 9 1 5 1 の処理において、不利時短状態では無いと判別した場合は（S 9 1 5 1 : N o）、上述した通常状態演出設定処理（図 1 1 6 の S 9 0 0 4 参照）と同一の S 9 1 0 2 ~ S 9 1 0 4 の処理を実行し、本処理を終了する。S 9 1 5 2 に処理において演出モード用表示コマンドを設定することにより、不利時短状態の時短終了条件が成立したことに基づいて通常状態が設定されたことを示す表示態様で第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の背景画像が表示される。これにより、次に実行される特別図柄変動が、通常状態にて実行される特別図柄変動（抽選）であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

10

#### 【 0 7 9 9 】

次に、図 2 0 2 を参照して、状態コマンド受信処理（図 2 0 0 の S 4 2 9 1）にて実行される時短状態演出設定処理（S 9 0 5 4）の処理内容について説明をする。図 2 0 2 は、時短状態演出設定処理（S 9 0 5 4）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S 9 0 5 4）は、上述した時短状態演出設定処理（図 1 1 8 の S 9 0 0 参照）に対して、通常状態から時短状態へと移行した場合における処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。時短状態演出設定処理（S 9 0 5 4）が実行されると、まず、時短状態演出設定処理（図 1 1 8 の S 9 0 0 参照）と同一の S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 4 の処理を実行する。そして、S 9 3 0 4 の処理において、変更前の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（S 9 3 0 4 : Y e s）、今回受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定し（S 9 3 0 5）、その後、今回設定された時短状態の時短種別が時短 A 8 であるかを判別し（S 9 3 8 1）、時短 A 8 であると判別した場合は（S 9 3 8 1 : Y e s）、不利時短中フラグ 2 2 3 g c をオンに設定し（S 9 3 8 2）、不利時短中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 9 3 8 3）、本処理を終了する。一方、S 9 3 8 1 の処理において、今回設定された時短状態の時短種別が時短 A 8 では無いと判別した場合は（S 9 3 8 2 : Y e s）、S 9 3 8 2 , S 9 3 8 3 の処理をスキップして本処理を終了する。次に、図 2 0 3 を参照して入賞コマンド処理（S 4 2 9 2）の処理内容について説明をする。図 2 0 3 は、入賞コマンド処理（S 4 2 9 2）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S 4 2 9 2）は、上述した入賞コマンド処理（図 6 1 の S 4 2 1 2 参照）に対して、普図用入賞情報コマンドを受信した場合における処理内容と、特図用入賞情報コマンドを受信した場合における処理内容と、を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その詳細な内容の説明を省略する。

20

30

#### 【 0 8 0 0 】

入賞コマンド処理（S 4 2 9 2）が実行されると、まず、上述した入賞コマンド処理（図 6 1 の S 4 2 1 2 参照）と同一の S 4 4 0 1 ~ S 4 4 0 3 の処理を実行する。そして、S 4 4 0 3 の処理において、当たり情報ありと判別した場合、即ち、今回受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄抽選で当たり当選することを示す当たり情報が含まれていると判別した場合は（S 4 4 0 3 ; Y e s）は、次に、不利時短中フラグ 2 2 3 g c がオンに設定されているかを判別し（S 4 4 5 1）、オンに設定されていると判別した場合は（S 4 4 5 1 : Y e s）は、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定する（S 4 4 0 5）。つまり、本第 5 制御例では、不利時短状態が設定されている状態にて獲得した普図用入賞情報の中に、普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示す情報（特定の普図当たり情報）が含まれている場合に、遊技者に対して普図ロング開放当たり（電チューロング開放）を示唆するための演出が実行されるように構成している。このように構成することで、不利時短状態の遊技を実行している遊技者に対して、連続して同一種別の特別図柄抽選（第 2 特別図柄抽選）を実行させることが可能な機会が訪れることを、実

40

50

際に普図ロング開放当たり遊技が実行されるよりも前に報知することができるため、不利時短状態が終了する（短縮される）ことを期待しながら遊技を行わせることができる。さらに、本第5制御例のように、不利時短状態が設定されている場合に実行される遊技方法（左打ち遊技）と、普図ロング開放当たり遊技中に実行される遊技方法（右打ち遊技）と、を異ならせるように遊技盤13が構成されているパチンコ機10においては、実際に普図ロング開放当たり遊技が実行されるよりも前から普図ロング開放当たり遊技が実行されることを遊技者に報知可能とすることで、遊技者に対して遊技方法を変更させるための猶予期間を設定することができるため、遊技者に対して、普図ロング開放当たり遊技に対応する遊技を実行させ易くすることができる。

#### 【0801】

なお、本第5制御例では、普通図柄に関する入賞情報コマンドを受信したことに基づいて普図ロング開放当たり（電チューロング開放）を示唆するための演出が実行されるように構成している。つまり、普図ロング開放当たりに当選する普通図柄抽選が実行されるよりも前に遊技者に対して普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示唆可能に構成しているが、これに限ること無く、普図ロング開放当たりに当選する普通図柄抽選が実行されてからその抽選結果が停止表示されるまでの期間（普図当たり変動期間）を用いて遊技者に対して普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示唆可能に構成しても良い。さらに、普通図柄に関する入賞情報コマンドを受信する毎に普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示す情報が含まれているかを判別し、普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示す情報が含まれていると判別した場合において、その普図ロング開放当たり遊技が実行されるまでの期間を算出可能な算出手段を設け、その算出手段により算出された期間に基づいて、普図ロング開放当たり遊技が実行されることを遊技者に示唆するための演出が実行される期間を決定するように構成しても良い。この場合、例えば、普図当たり変動期間が所定期間（例えば、10秒）よりも短い場合には、普図当たり変動が実行されるよりも前の段階、例えば、普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示す普通図柄に関する入賞情報コマンドを受信した段階から演出を実行可能に構成すれば良い。次に、図204を参照して、入賞コマンド処理（図203のS4292参照）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（S4451）の処理内容について説明をする。図204は、特図用入賞情報コマンド処理（S4451）の処理内容を示したフローチャートである。この特図用入賞情報コマンド処理（S4451）は、特別図柄に関する入賞情報コマンドを受信した場合に実行される処理であって、入賞情報コマンドに含まれている情報、例えば、当たり当選を示すための情報に基づいて、その入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行されるよりも前にその入賞情報コマンドに含まれる情報を遊技者に示唆するための演出（先読み演出）の演出態様を設定するための処理が実行される。

#### 【0802】

本第5制御例では、この特図用入賞情報コマンド処理（S4451）を実行することにより、入賞情報コマンドに含まれている当たり当選を示すための情報に対応させて保留図柄の表示態様を可変させたり、入賞情報コマンドに含まれている特別図柄種別を示すための情報に対応させて保留図柄の表示態様を可変させたりすることができる。さらに、本第5制御例では、特定の遊技状態（通常状態）にて実行される特別図柄抽選に対応する特図保留がどれであることを遊技者に示唆可能とするために、特別図柄に関する入賞情報コマンドを受信した場合において、受信した入賞情報コマンドに対応する特別図柄抽選が実行される際の遊技状態を事前に判別可能に構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される特図保留の表示態様を確認することで、遊技者に対して、特図保留に対応する特別図柄抽選が実行される際の遊技状態を遊技者に予測させることができる。具体的には、特図用入賞情報コマンド処理（S4451）が実行されると、まず、従状態設定エリア223gに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出（特定）し（S4501）、時短中カウンタ223daの値が0よりも大きいかを判別する（S4551）。時短中カウンタ223daの値が0よりも大きいと判別した場合は（S4551：Yes）、次に、不利時短中フラグ223gcがオンに設定されている

10

20

30

40

50

かを判別し（S 4 5 5 2）、オンに設定されていると判別した場合（S 4 5 5 2 : Y e s）、即ち、今回受信した入賞情報コマンドが、不利時短状態中に受信した入賞情報コマンドである場合には、不利時短状態を終了させるための時短終了条件の成立有無を予測し（S 4 5 5 3）、S 4 5 5 3の処理にて予測された時短終了条件の成立有無の結果に基づいて、時短終了条件が成立するか（今回受信した入賞情報コマンドに対応する特別図柄抽選が通常状態にて実行される特別図柄抽選であるか）を判別する（S 4 5 5 4）。

#### 【 0 8 0 3 】

S 4 5 5 4の処理において、通常状態にて実行される特別図柄抽選であると判別した場合は（S 4 5 5 4 : Y e s）、先読み保留態様選択テーブル2 2 2 g aを参照して対応する保留図柄の表示態様（星の数）を決定し（S 4 5 5 5）、決定した保留態様（保留図柄の表示態様）を示すための情報を保留態様格納エリア2 2 3 g bに格納する（S 4 5 5 6）。そして、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいて表示用コマンド（S 4 5 5 5の処理において決定された表示態様を示すための表示用コマンドも含む）を設定し（S 4 5 0 7）、本処理を終了する。一方、S 4 5 5 1の処理において、時短中カウンタ2 2 3 d aの値が0よりも大きく無いと判別された場合（S 4 5 5 1 : N o）、S 4 5 5 2の処理において、不利時短中フラグ2 2 3 g cがオンに設定されていないと判別された場合（S 4 5 5 2 : N o）、S 4 5 5 4の処理において、時短終了条件が成立しないと判別された場合（S 4 5 5 4 : N o）はそのままS 4 5 0 7の処理へ移行する。次に、コマンド判定処理（図1 9 9のS 4 1 8 3参照）にて実行される大当たり関連処理（S 4 2 9 3）について説明をする。この大当たり関連処理（S 4 2 9 3）では、上述した大当たり関連処理（図6 4のS 4 2 1 8参照）に対して、エンディングコマンドを受信したと判別した場合（図6 4のS 4 7 1 4 : Y e s）に実行されるエンディング処理（図6 4のS 4 7 1 5参照）に代えて、エンディング処理（S 4 2 9 3）を実行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。ここで、図2 0 5を参照して、エンディング処理（S 4 2 9 3）にて実行される処理内容について説明をする。図2 0 5は、エンディング処理（S 4 2 9 3）の処理内容を示したフローチャートである。エンディング処理（S 4 2 9 3）では、上述したエンディング処理（図6 5のS 4 7 1 5参照）に対して、大当たり遊技終了後（小当たり遊技終了後）の1回目に行われる特別図柄抽選の種別を、遊技者に報知するための次回変動特図種別報知演出の演出態様を設定するための処理を追加した点で相違している。

#### 【 0 8 0 4 】

具体的には、図2 0 5に示した通り、エンディング処理（S 4 2 9 3）が実行されると、上述したエンディング処理（図6 5のS 4 7 1 5参照）と同一のS 4 8 0 1 ~ S 4 8 0 3の処理を実行した後に、入賞情報格納エリア2 2 3 aに格納されている情報に基づいて次回変動の特図種別（特別図柄種別）を読み出し（S 4 8 5 1）、読み出した特図種別を示すための表示用コマンドを設定する（S 4 8 5 2）。そして、エンディング表示の実行を設定し（S 4 8 0 4）、本処理を終了する。S 4 8 5 2の処理において読み出した特図種別を示すための表示用コマンドを設定することにより、図1 8 5（b）に示した通り、大当たり遊技終了後1回目に行われる特別図柄抽選の特図種別を遊技者に示すための表示態様を表示することが可能となる。また、S 4 8 5 1の処理において、入賞情報格納エリア2 2 3 aに情報が格納されていないと判別した場合、即ち、1つも特図保留を獲得していない場合には、入賞情報格納エリア2 2 3 aに格納されている情報に基づいて大当たり遊技終了後1回目に行われる特別図柄抽選の特図種別を遊技者に報知することができないため、エンディング画面にて大当たり遊技終了後1回目に行われる特別図柄抽選の特図種別を遊技者に示すための表示態様を表示するための処理がスキップされる。なお、これに限ること無く、例えば、後述する先行入賞検出処理（図2 0 7のS 4 1 8 2参照）の処理結果に基づいて、次に実行される特別図柄抽選の特図種別を予測し、その予測結果に基づく表示態様を表示させるための表示用コマンドを設定するように構成しても良い。次に、図2 0 6を参照して、液晶演出実行管理処理（S 4 1 8 1）の処理内容について説明をする。図2 0 6は、液晶演出実行管理処理（S 4 1 8 1）の処理内容を示したフロー



チャートである。この液晶演出実行管理処理（S 4 1 8 1）では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期させた値がセットされる変動時間カウンタ（図示せず）の値を更新する処理が実行され、更新後の値に対応する演出態様を決定するための処理が実行される。

#### 【0805】

液晶演出実行管理処理（S 4 1 8 1）が実行されると、まず変動時間カウンタの値が 0 よりも大きいかを判別し（S 5 5 4 0 1）、0 よりも大きいと判別した場合は（S 5 5 4 0 1 : Yes）、変動時間カウンタの値を更新し（S 5 4 0 2）、更新後のカウンタ値に対応する演出態様を設定（決定）し（S 5 5 4 0 2）、その他演出に関する更新処理を実行し（S 5 4 0 7）、更新結果に基づく演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 5 4 0 8）、本処理を終了する。このように構成することで、特別図柄変動が実行されてから所定時間（例えば、30 秒）の経過を契機に特定の演出（例えば、遊技者に現在の遊技状態を示唆するための示唆演出）を実行させることが可能となる。この場合、今回設定された特別図柄変動の変動時間に関わらず、示唆演出の実行契機を設定可能に構成し、今回設定された特別図柄変動の変動時間が、示唆演出の実行契機となる経過時間よりも長い場合にのみ示唆演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、設定された変動パターンによって、示唆演出が実行されるか否かを決定することができる。さらに、示唆演出が実行される表示領域を、変動演出が実行される表示領域と重複するように構成し、示唆演出の実行契機が成立し、示唆演出が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されるタイミングにて実行中の変動演出の演出態様によって、示唆演出の演出内容を遊技者が視認可能な状況と、視認困難（視認不可能）な状況と、を創出可能に構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の変動時間、及び、実行中の変動演出の内容と、に応じて遊技者が視認可能な示唆演出が実行されるか否かを決定することが可能となる。また、図 2 0 6 では、液晶演出実行管理処理（S 4 1 8 1）の処理内容として、特別図柄変動の変動時間に対応する値がセットされた変動時間カウンタの値を更新し、その更新後の値に対応する演出態様を設定（決定）する処理内容を示しているが、特別図柄変動の変動時間以外の時間経過に対応した値をセット可能なカウンタを設け、そのカウンタの更新内容に対応させた演出態様を設定（決定）可能に構成しても良い。

#### 【0806】

例えば、大当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測可能なカウンタの値を更新する処理や、特定の演出が実行されてからの経過時間を計測可能なカウンタの値を更新する処理を実行し、その更新結果に対応する演出態様を設定（決定）する処理を実行しても良い。また、液晶演出実行管理処理（S 4 1 8 1）にて、各種カウンタの値を更新し、更新結果が実行条件を満たしているか否かの判別を行い、実行条件を満たしている場合に実行条件が成立したことを示すためのフラグをオンに設定する処理のみを実行し、実行条件が成立したことを示すためのフラグがオンに設定されていることを条件に、他の処理（例えば、変動表示設定処理）にて特定の演出を実行するための処理を実行可能に構成しても良い。次に、図 2 0 7 を参照して、先行入賞検出処理（S 4 1 8 2）の処理内容について説明をする。図 2 0 7 は、先行入賞検出処理（S 4 1 8 2）の処理内容を示したフローチャートである。この先行入賞検出処理（S 4 1 8 2）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 1 9 8 参照）の中で実行され、上述したように、入球センサ 1 0 6 4 a による入球検出があった場合に、その入球検出された遊技球が入賞し得る入球口が第 1 入球口 6 4 a または第 2 入球口 1 6 4 1 であるかを予測するための処理と、実際に何れかの入球口へと入球した場合に、次に振り分け装置 1 0 6 4 へと入球する遊技球が何れの入球口へと入球し得るかを示すために振り分け部材 9 0 0 の状態（位置）を特定するための処理が実行される。

#### 【0807】

先行入賞検出処理（S 4 1 8 2）では、まず、球が振り分け装置 1 0 6 4 へと入球したか否かを入球センサ 1 0 6 4 a によって判別する（S 9 9 0 1）。球が振り分け装置 1 0 6 4 へと入球していないと判別された場合は（S 9 9 0 1 : No）、そのまま本処理を終



了する。一方、球が振り分け装置 1 0 6 4 へ入球したと判別された場合は ( S 9 9 0 1 : Y e s )、遊技球が第 1 入球口 6 4 a または第 2 入球口 1 6 4 1 のどちらに入球するかを予測する ( S 9 9 0 2 )。入球先の予測の方法としては、振り分け部材 9 0 0 の軸に搭載されている傾きを検知するセンサ ( 図示せず ) により、振り分け部材 9 0 0 の向きを傾きから算出することで予測する。なお、入球先の予測のための振り分け部材 9 0 0 の向きの検出は、傾きを検知するセンサによるものでなくても良く、例えば、磁石とホールセンサを用いるものであっても良い。また、入賞先の予測は、上述したように振り分け部材 9 0 0 の向きは左右交互となっているので、入賞回数に基づいて入賞先を予測するようにしても良く、その場合センサを不要とすることができる。次に、S 9 9 0 2 の処理により球が第 1 入球口 6 4 へ入賞すると予測されたか否かを判定し ( S 9 9 0 3 )、球が第 1 入球口 6 4 へ入賞しないと予測された場合は ( S 9 9 0 3 : N o )、S 9 9 0 5 の処理へ移行する。一方、球が第 1 入球口 6 4 へ入賞すると予測された場合は ( S 9 9 0 3 : Y e s )、振り分け状態格納エリア 2 2 3 g a に、次に振り分け装置 1 0 6 4 に入球した遊技球が第 2 入球口 1 6 4 1 へと入賞し得る ( する可能性が高い ) ことを示す第 2 入球口側情報を格納し ( S 9 9 0 4 )、S 9 9 0 5 の処理へ移行する。S 9 9 0 5 の処理では、S 9 9 0 2 の処理により球が第 2 入球口 1 6 4 1 へ入賞すると予測されたか否かを判定し ( S 9 9 0 5 )、球が第 2 入球口 1 6 4 1 へ入賞しないと予測された場合は ( S 9 9 0 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、球が第 2 入球口 1 6 4 1 へ入賞すると予測された場合は ( S 9 9 0 2 : Y e s )、振り分け状態格納エリア 2 2 3 g a に、次に振り分け装置 1 0 6 4 に入球した遊技球が第 1 入球口 6 4 へと入賞し得る ( する可能性が高い ) ことを示す第 1 入球口側情報を格納し ( S 9 9 0 6 )、本処理を終了する。

#### 【 0 8 0 8 】

以上、説明をした通り、本第 5 制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選によって、時短当選の判定が実行され、高確率で時短当選し得るように構成している。よって、通常状態における特別図柄抽選が実行され難くなるという斬新な遊技性を提供することができる。また、時短当選の判定により時短当選した場合には、通常状態よりも不利となる不利時短状態と、通常状態よりも有利となる有利時短状態との何れかが設定されるように構成している。そして、不利時短状態が設定された場合には、時短終了条件が成立するまで、通常状態の特別図柄抽選が実行されないように構成している。そして、時短終了条件として、特定の順序で特別図柄抽選が実行された場合に成立する時短終了条件と、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する時短終了条件と、を設定可能に構成している。よって、不利時短状態が設定されている場合には、特別図柄抽選を実行すればするほど、時短終了条件が成立し易くすることができるため、不利時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、継続して遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第 5 制御例では、不利時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数が 1 0 0 回に到達した場合に成立する変動回数終了条件を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定される時短種別に応じて変動回数終了条件として設定される特別図柄抽選の実行回数 ( 時短回数 ) を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、時短種別として時短 A A 8、時短 B B 8、時短 C C 8 と設定可能に構成し、時短 A A 8 に対して変動回数終了条件として時短回数「 1 0 0 回」、時短 B B 8 に対して変動回数終了条件として時短回数「 2 0 0 回」、時短 C C 8 に対して変動回数終了条件として時短回数「 3 0 0 回」を設定するように構成すると良い。このように構成することで、設定される時短種別に応じて、不利時短状態の継続期間を異ならせることができる。

#### 【 0 8 0 9 】

なお、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される残時短回数として、時短回数「 1 0 0 回」が設定された場合に対応する残時短回数を初期表示として表示可能に構成し、不利時短状態における遊技の経過に応じて残時短回数の表示を増加させるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して不利時短状態がいつ終了するのかを判別させ難くすることができる。本第 5 制御例では、第 2 特別図柄抽選において

不利時短当選した場合には、その不利時短状態が終了するまでの間、第1特別図柄抽選においても、通常状態よりも不利となる特別図柄抽選が実行されるように構成している。換言すれば、1の特別図柄抽選の結果に応じて、他の特別図柄抽選に対してペナルティを課すことができるように構成している。

#### 【0810】

##### <第6制御例>

次に、図208～図227を参照して、第6制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第6制御例におけるパチンコ機10は、上述した第2制御例と同様に、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に大当たり遊技が実行され、遊技領域（大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置（アタッカー）3650内の領域）に設けられた特定領域（Vゲート）に遊技球が入球（通過）することによって、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される仕様を採用している。また、上述した第2制御例と同様に、通常状態にて実行される特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合に、時短図柄当選の判定を実行可能に構成している。本第6制御例におけるパチンコ機10では、通常状態における特別図柄抽選で時短当選した場合に、遊技者に最も有利となる遊技状態（第2時短状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技による賞球を獲得しながら通常状態よりも有利となる確変状態へと遊技状態が移行することを目指す遊技と、通常状態における特別図柄抽選で時短当選し、遊技者に最も有利となる遊技状態（第2時短状態）が設定されることを目指す遊技と、を並行して実行させることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。さらに、本第6制御例では、遊技者に最も有利となる遊技状態（第2時短状態）への移行契機が時短当選のみとなるように構成し、且つ、時短当選の判定（時短抽選）が通常状態でのみ実行されるように構成しているため、通常状態よりも遊技者に有利となる確変状態が設定された場合には、その確変状態から第2時短状態へと遊技状態を移行させることができないように構成している。また、本第6制御例では、確変状態よりも第2時短状態のほうが遊技者に有利な遊技状態とするために、確変状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別と、時短状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別とを異ならせるように構成している。

#### 【0811】

具体的には、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態中は、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易く、且つ、第2特別図柄抽選よりも第1特別図柄抽選のほうが実行され易くなるように構成している。また、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態中は、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易く、且つ、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが実行され易くなるように構成している。そして、第1特別図柄抽選よりも、第2特別図柄抽選のほうが、遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態として、確変状態と、時短状態と、を設定可能に構成し、さらに、確変状態よりも遊技者に有利となる時短状態として第2時短状態を設定することが可能となる。本第6制御例におけるパチンコ機10が、上述した第2制御例におけるパチンコ機10と相違する点は、遊技盤13の構成を変更した点と、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の構成の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部を変更した点と、各種制御処理の内容を一部変更した点である。なお、上述した第2制御例と同一の内容についてはその説明を省略する。

#### 【0812】

##### <第6制御例におけるパチンコ機10の盤面構成について>

まず、図208～図213を参照して、本第6制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。本第6制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成は、上述した第2制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成に対して、普通電動役物3071の内部（普通電動役物3071が開状態となった場合に遊技球が流下可能

となる（流下し易くなる）遊技領域）に各種非電作動口を設けた点、及び、各種非電作動口へと遊技球が入球した場合に、その入球した遊技球によって作動する各種非電動役物を設けた点と、各種非電動役物が作動することによって入球可能となる入球口を設けた点で大きく相違している。詳細な説明は、図208を参照して後述するが、本第6制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を獲得可能な入球手段（右第1入球口3064）に付随する非電動役物（特図1非電動役物3064a）と、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得可能な入球手段（第2入球口3065）に付随する非電動役物（非電動役物3065a）を設けており、何れの非電動役物も、普通電動役物3071の内部に設けられた対応する非電作動口（特図1非電作動口3073a、特図2非電作動口3073b）に遊技球が入球した場合に作動するように構成している。そして、遊技状態として普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）が設定された場合に実行され易くなる普図当たり遊技の種別によって、普図当たり遊技中に普図電動役物3071の内部へと流入した遊技球が特図1非電作動口3073aへと入球し易い第1普図当たり遊技と、特図2非電作動口3073bへと入球し易い第2普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。

10

#### 【0813】

さらに、本第6制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普図当たり遊技が実行され易くなる（普図当たり遊技中に遊技球を普通電動役物3071の内部へと入球させ易くなる）ように構成しており、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技として、第1普図当たり遊技のほうが第2普図当たり遊技よりも実行され易い時短状態（第1時短状態）と、第1普図当たり遊技よりも第2普図当たり遊技のほうが実行され易い時短状態（第2時短状態）と、を普図当たり当選した場合に設定されている遊技状態に応じて決定可能に構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態の種別によって、その普通図柄の高確率状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別を異ならせることができる。また、本第6制御例では、第1特別図柄抽選が実行された場合よりも第2特別図柄抽選が実行された場合のほうが遊技者に有利な抽選となるように構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態に応じて遊技者に対して有利度合いの異なる遊技を実行させることが可能となるため、遊技者に対して普通図柄の高確率状態が設定されたか否かだけで無く、設定された遊技状態の種別についても興味を持たせることができる。加えて、本第6制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態として、時短状態が設定された場合に、第2特別図柄抽選が実行され易く、確変状態が設定された場合に、第1特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、時短状態が設定された場合の一部（第2時短状態が設定された場合）において、その第2時短状態を終了させるための時短終了条件として、成立し難い条件（時短回数10000回）を設定するように構成している。つまり、第2時短状態が設定された場合には、実質次回の大当たり遊技が実行されるまで時短状態が継続するように構成している。さらに、第2時短状態中に実行され易くなる第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率（90%）の確率で大当たり遊技終了後に第2時短状態が設定されるように構成している。

20

30

40

#### 【0814】

このように構成することで、確変状態よりも特別図柄抽選で大当たり当選する確率が低確率となる時短状態においても、その遊技状態を終了させること無く次の大当たり遊技を目指す遊技を遊技者に行わせ易くすることができると共に、大当たり当選した場合に付与される特典を、確変状態よりも遊技者に有利なものとするができる。ここで、図208を参照して、本第6制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。図208は、本第6制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13を模式的に示した正面図である。図208に示した通り、本第6制御例におけるパチンコ機10は、上述した第2制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成（図86参照）に対して、遊技盤13の下方領域、及び、右側領域の構成を異ならせている点で相違している。それ以外

50

の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図 208 に示した通り、可変表示ユニット 80 の下方に形成される遊技盤 13 の下方領域には、第 1 特別図柄抽選の実行権利を獲得可能な第 1 入球口 64 が設けられている。そして、可変表示ユニット 80 の右側に形成される遊技盤 13 の右側領域には、作動装置 3070 と、特図 1 非電動役物 3064a、特図 2 非電動役物 3065a と、スルーゲート 67 と、が設けられている。作動装置 3070 は、その内部に遊技球が流下可能な流路が形成されており、当該流路を流下した遊技球が入球可能な特図 1 非電作動口 3073a と、特図 2 非電作動口 3073b と、を有するものである。そして、作動装置 3070 の内部へと遊技球を流入させるための開口部に普通電動役物 3071 が付設されている。普通電動役物 3071 は、普通図柄の抽選（スルーゲート 67 を遊技球が通過したことに基づいて実行される抽選）で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって開放動作されるものである。なお、普通図柄の抽選、及び、普図当たり遊技に基づく普通電動役物 3071 に対する開放制御処理の内容については、上述した第 2 制御例における普通電動役物 640a に対する開放制御処理の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

10

#### 【0815】

特図 1 非電作動口 3073a は、特図 1 非電動役物 3064a と作動用機構（図示せず）で接続されており、特図 1 非電動役物 3064a が閉鎖している間に特図 1 非電作動口 3073a へと遊技球が入球すると、その入球した遊技球の自重により作動用機構が作動し、特図 1 非電動役物 3064a が機械的に開放されるように構成している。つまり、特図 1 非電作動口 3073a は、特図 1 非電動役物 3064a を開放させるための手段となる。同様に特図 2 非電作動口 3073b は、特図 2 非電動役物 3065a と作動用機構（図示せず）で接続されており、特図 2 非電動役物 3065a が閉鎖している間に特図 1 非電作動口 3073b へと遊技球が入球すると、その入球した遊技球の自重により作動用機構が作動し、特図 2 非電動役物 3065a が機械的に開放されるように構成している。つまり、特図 2 非電作動口 3073b は、特図 2 非電動役物 3065a を開放させるための手段となる。なお、作動装置 3070 へと流入した遊技球に基づいて作動可能な特図 1 非電動役物 3064a、特図 2 非電動役物 3065a の詳細な説明については、図 209 から図 211 を参照して後述する。また、上述した通り、非電動役物（特図 1 非電動役物 3064a、及び、特図 2 非電動役物 3065a）は、電気的な制御ではなく、遊技球の自重に基づく機械的作用によって開閉作動するように構成している。よって、電気的に開閉制御させる電動役物（例えば、普通電動役物 3071 や、可変入賞装置 3650 の開閉扉 3650f 等）のように、パチンコ機 10 の主制御装置 110 等により開閉制御が実行されることが無いため、主制御装置 110 等により、その開閉状況が管理されることが無い。そこで、本第 6 制御例では、各非電動役物（特図 1 非電動役物 3064a、特図 2 非電動役物 3065a）の実際の作動状況を検知するための検知センサ（図示せず）を設け、各非電動役物（特図 1 非電動役物 3064a、特図 2 非電動役物 3065a）の作動状況（開閉状況）を検知可能に構成している。

20

30

#### 【0816】

そして、検知センサの検知結果に基づいて、特図 1 非電動役物 3064a が作動している（開放している）こと、或いは、特図 2 非電動役物 3065a が作動している（開放している）ことが、特図 1 非電報知ランプ 3064b や特図 2 非電報知ランプ 3065b によって遊技者に報知される。これにより、遊技者に対して、各非電動役物の作動状況を分かり易く報知することができる。なお、本第 6 制御例では、特図 1 非電報知ランプ 3064b、特図 2 非電報知ランプ 3065b によって、対応する非電動役物が作動している（開放している）か否かを遊技者に報知するように構成しているが、それ以外の状況を報知可能な報知手段を設けても良く、例えば、特図 1 非電動役物 3064a が作動し易い状況であるか、特図 2 非電動役物 3065a が作動し易い状況であるかを遊技者に報知（示唆）可能な報知手段を設けても良い。この場合、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に設定された普図当たり種別に基づいて、何れの非電動役物を作動させ易い（何れの非

40

50

電作動口へと遊技球を入球させ易い) 普図当たり遊技が実行されるかを遊技者に報知(示唆)するための報知手段を設けると良い。このように構成することで、実際に特図非電動役物が作動するよりも前のタイミング、例えば、普通図柄抽選が実行されてから普図当たり抽選の結果が停止表示されるまでの第1期間、普図当たり抽選の結果が停止表示されてから普図当たり遊技が実行されるまでの第2期間、普図当たり遊技が実行されてから作動装置3070へと遊技球が流入するまでの第3期間、普図当たり遊技が実行されてから非電作動口へと遊技球が入球するまでの第4期間、作動装置3070へと遊技球が流入してから非電作動口へと遊技球が入球するまでの第5期間、非電作動口へと遊技球が入球してから非電動役物が作動するまでの第6期間の何れか1の期間、或いは、複数の期間を選択して組み合わせた合算期間において、遊技者に対して、作動される(開放される)非電動役物の種別を報知することが可能となる。よって、報知手段によって示唆された内容に基づいて、後に実行される遊技の内容を遊技者に把握(予測)させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0817】

また、普図当たり抽選が実行されてから作動装置3070へと遊技球が流入するまでの何れかの期間(上述した第1期間、第2期間、第3期間に相当)において報知手段による報知を実行する場合には、遊技者に対して、報知手段の報知内容に基づいて、作動装置3070へと遊技球を流入させるか否かを選択させることが可能となる。つまり、非電動役物を開放させ易い有利遊技状態(例えば、時短状態)が設定されている場合において、何れか1の非電動役物(例えば、特図1非電動役物3064a)が作動している場合に入球可能となる入球手段(例えば、右第1入球口3064)へと遊技球を入球させた場合(第1特別図柄抽選を実行させた場合)に、有利遊技状態が終了してしまうが、他の非電動役物(例えば、特図2非電動役物3065a)が作動している場合に入球可能となる入球手段(第2入球口3065)へと遊技球を入球させた場合(第2特別図柄抽選を実行させた場合)には、有利遊技状態が終了することが無い状態において、上述した報知手段による報知を実行可能に構成することで、有利遊技状態を継続させるか否かを遊技者に選択させることが可能となる。つまり、遊技者に遊技方法(遊技球発射の有無)を選択させることにより、後に実行される遊技の結果を大きく異ならせることができる。これにより、より有利な遊技が実行されることを目指す遊技者の遊技意欲を高めることができる。さらに、この場合、1の入球手段へと遊技球を入球させた場合に、他の入球手段へと遊技球を入球させた場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されるが、有利遊技状態を終了させ易くなり、他の入球手段へと遊技球を入球させた場合に、1の入球手段へと遊技球を入球させた場合よりも遊技者に不利な遊技が実行されるが、有利遊技状態を終了させ難くなるように各入球手段に遊技球が入球した場合に付与される特典(例えば、特別図柄抽選)の内容や、有利遊技状態の終了条件を既定すると良い。

#### 【0818】

ここで、各非電動役物の作動状況を検知するための検知センサについて、具体的に説明をすると、非電作動口(特図1非電作動口3073a、特図2非電作動口3073b)へと入球した遊技球が接触することで作動する作動機構(特図1作動用機構3074、特図2作動用機構3075)が作動位置(非電動役物を作動(開放)させる位置)に位置していることを検知可能な箇所に検知手段(近接センサ)を設け、その検知手段により作動機構が作動位置に位置していることが検知された場合(検知手段から出力される検知信号に基づいて判別手段が判別した場合)に、非電動役物が開放されていると特定可能に構成している。なお、各非電動役物の作動状況を管理するための手法としては、上述したような実際の非電動役物3065aの作動状況を検知する手法以外を用いても良く、例えば、普図当たり遊技中に作動装置3070へと流入した遊技球を検知する検知手段を設け、その検知手段による検知結果、及び、普図当たり種別に基づいて、何れの非電作動口(特図1非電作動口3073a、特図2非電作動口3073b)へと遊技球が入球したかを判定し、その判定結果に基づいて各非電動役物の作動状況を特定するように構成しても良い。この場合、特定された非電動役物の作動状況と、取得した入賞情報とに基づいて各非電動役

物の閉鎖条件が成立したか否かを判定することで、各非電動役物の作動状況を特定するように構成すると良い。このように構成することで、非電動役物の作動状況を管理するただに専用の検知手段を設ける必要がなくなるため、製造コストを抑えることができる。また、この場合、非電動役物が作動している場合と作動していない場合とで入球のし易さが異なる入球手段への遊技球の入球を検知し、その検知結果と、非電動役物の作動状況として特定している内容と、を比較し、特定内容が正常か否かを判定する管理処理を設けると良い。

#### 【 0 8 1 9 】

次に、図 2 0 9 から図 2 1 1 を参照して、本第 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の右側領域に形成された各種構成の詳細な内容について説明をする。図 2 0 9 ( a ) は、図 2 0 8 に示した遊技盤 1 3 の右側領域を拡大した拡大図である。図 2 0 9 ( a ) に示した通り、遊技盤 1 3 の右側領域には、上下方向に遊技球流下流路が形成されており、右側領域に向けて発射された遊技球（右打ち遊技によって発射された遊技球）が遊技球流下流路を流下し、最終的にアウト口 6 6 へと流入するように構成している。この遊技球流下流路には、複数の釘が縦方向（図 2 0 9 の視点で上下方向）に複数植設されており、この植設された複数の釘によって、遊技球流下流路を左側流路（複数の釘と、可変表示ユニット 8 0 との間に形成された流路）と、右側流路（複数の釘の右側に形成された流路）とに区画形成されている。図 2 0 9 ( a ) に示した通り、遊技球流下流路を左側流路と右側流路とに区画するための複数の釘は、左側流路を流下している遊技球の右側流路への流入、及び、右側流路を流下している遊技球の左側流路への流入が可能となるように、遊技球が通過可能な通過領域を形成するように植設されている。遊技球流下流路の左側、即ち、左側流路を流下する遊技球のほうが、右側流路を流下する遊技球よりも流入し易い位置に作動装置 3 0 7 0 が設けられており、遊技球流下流路の右側、即ち、右側流路を流下する遊技球のほうが、左側流路を流下する遊技球よりも流入し易い位置に特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が設けられている。このように左側流路と右側流路とを形成することにより、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下する経路を複数設けることができるため、例えば、右側領域に設けられた複数の装置（作動装置 3 0 7 0、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a 等）が入球可能な状態（開放状態）となった場合に、右側領域の上流側に設けられた装置に対してのみ遊技球が入球してしまい、下流側に設けられた装置に対する遊技球の入球が発生し難くなることで、遊技の進行が遅延してしまう事態が発生することを抑制することができる。

#### 【 0 8 2 0 】

ここで、作動装置 3 0 7 0 の詳細な構成について説明をする。作動装置 3 0 7 0 は、普通図柄抽選で当たり当選した場合（普図当たり遊技が実行された場合）に、遊技球が入球可能な状態となり、（即ち、普通電動役物 3 0 7 1 が開放され）、作動装置 3 0 7 0 の内部に設けられている 2 つの非電作動口（特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b）のうち、何れかへと遊技球が入球することにより、対応する非電動役物（特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a）が開状態となる。作動装置 3 0 7 0 の内部へと流入した遊技球は第 1 流路 3 0 7 0 a を流下して、可動片 3 0 7 2 へと到達する。この可動片 3 0 7 2 は、普図当たり遊技が実行される場合に予め定められた開閉パターンで可変制御されるものであって、第 1 流路 3 0 7 0 a を流下してきた遊技球を第 2 流路 3 0 7 0 b へと流入させることが可能な開放位置と、第 1 流路 3 0 7 0 a を流下してきた遊技球を受け止め、第 3 流路 3 0 7 0 c に向けて流下させることが可能な閉鎖位置と、に可変可能に構成されている。なお、普図当たり遊技が実行されていない状態（非普図当たり遊技状態）では、可動片 3 0 7 2 は閉鎖位置に位置するように構成している。つまり、この可動片 3 0 7 2 は、所定条件が成立した場合（普図当たり遊技が実行された場合）に、第 2 流路 3 0 7 0 b への遊技球の流入を許容する手段となる。本第 6 制御例では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技における普通電動役物 3 0 7 1 の開放動作内容を、普図当たり種別に応じて異ならせるように構成している。具体的には、普図当たり遊技が実行されてから普通電動役物 3 0 7 1 が開放状態となるまで

の期間（オープニング期間）の長さを異ならせている。一方、可動片 3 0 7 2 は、普図当たり種別に関わらず、普図当たり遊技が実行されてから、予め定められた可変パターンで可変制御されるように構成している。

#### 【 0 8 2 1 】

そして、普図当たり種別に応じて、オープニング期間の長さを異ならせることにより、普図当たり遊技が実行されてから遊技球が可動片 3 0 7 2 へと到達するまでに要する期間の長さを異ならせることで、可動片 3 0 7 2 へと到達した遊技球が第 2 流路 3 0 7 0 b へと誘導され易い普図当たり遊技と、可動片 3 0 7 2 へと到達した遊技球が第 3 流路 3 0 7 0 c へと誘導され易い普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。第 2 流路 8 0 7 0 b の下流側には、特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a が設けられており、第 2 流路 8 0 7 0 b を流下した遊技球の全てが特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a に入球するように構成している。特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a は、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a と特図 1 作動用機構 3 0 7 4 を介して接続されており、遊技球が特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと入球した場合に、その入球した遊技球が作動用機構 3 0 7 4 に接触し、遊技球の自重によって作動用機構 3 0 7 4 を作動させ、閉状態である特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a を開状態へと可変させるように構成している。なお、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態である場合には、作動用機構 3 0 7 4 が開状態に作動しているため、特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと入球した遊技球が作動用機構 3 0 7 4 と接触することが無いように構成している。つまり、特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a は、閉状態である特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a を開状態へと可変させるための手段であって、電氣的駆動源を用いることなく、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a を可変させるための手段である。特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a は、右第 1 入球口 3 0 6 4 に付設された非電動役物であって、右第 1 入球口 3 0 6 4 へと遊技球を入球させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入球させることが困難な閉状態とに可変可能に構成されている。この特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a は、特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと遊技球が入球したことに基づいて作動用機構 3 0 7 4 が作動することにより、閉状態から開状態へと可変される。そして、開状態へと可変された後に、右第 1 入球口 3 0 6 4 へと遊技球が 2 個入球したことに基づいて、開状態から閉状態へと可変される。

#### 【 0 8 2 2 】

具体的には、右第 1 入球口 3 0 6 4 へと入球した球を一時的に保持可能な保持手段（図示せず）が右第 1 入球口 3 0 6 4 の内部に設けられており、その保持手段に遊技球が 2 個保持されると、その自重により保持されていた遊技球が遊技機外部へと遊技球を排出するための排出経路へと流出するように構成してあり、その排出経路へと排出される遊技球が接触するように閉鎖機構（図示せず）が設けられている。この閉鎖機構に遊技球が接触することにより、閉鎖機構が作動し、開状態であった特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が閉状態へと可変されるように構成している。以上、説明をした通り、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a は、閉状態から開状態へと可変される場合も、開状態から閉状態へと可変される場合も、何れにおいても電氣的な制御を用いることなく、流下する遊技球の自重を用いて機械的に可変させるように構成している。第 3 流路 3 0 7 0 c の下流側には、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b が設けられており、第 3 流路 8 0 7 0 c を流下した遊技球の全てが特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b に入球するように構成している。特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b は、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a と特図 2 作動用機構 3 0 7 5 を介して接続されており、遊技球が特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球した場合に、その入球した遊技球が特図 2 用作用機構 3 0 7 5 に接触し、遊技球の自重によって特図 2 用作用機構 3 0 7 5 を作動させ、閉状態である特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a を開状態へと可変させるように構成している。なお、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が開状態である場合には、特図 2 用作用機構 3 0 7 5 が開状態に作動しているため、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球した遊技球が特図 2 用作用機構 3 0 7 5 と接触することが無いように構成している。つまり、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b は、閉状態である特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a を開状態へと可変させるための手段であって、電氣的駆動源を用いることなく、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a を可変させるための手段である。

10

20

30

40

50



## 【 0 8 2 3 】

特図 2 非電動役物 3 0 6 4 b は、第 2 入球口 3 0 6 5 に付設された非電動役物であって、第 2 入球口 3 0 6 5 へと遊技球を入球させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入球させることが困難な閉状態とに可変可能に構成されている。この特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a は、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと遊技球が入球したことに基づいて特図 2 用作用機構 3 0 7 5 が作動することにより、閉状態から開状態へと可変される。そして、開状態へと可変された後に、第 2 入球口 3 0 6 5 へと遊技球が 2 個入球したことに基づいて、開状態から閉状態へと可変される。具体的には、第 2 入球口 3 0 6 5 へと入球した球を一時的に保持可能な保持手段（図示せず）が第 2 入球口 3 0 6 5 の内部に設けられており、その保持手段に遊技球が 2 個保持されると、その自重により保持されていた遊技球が遊技機外部へと遊技球を排出するための排出経路へと流出するように構成してあり、その排出経路へと排出される遊技球が接触するように閉鎖機構（図示せず）が設けられている。この閉鎖機構に遊技球が接触することにより、閉鎖機構が作動し、開状態であった特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が閉状態へと可変されるように構成している。以上、説明をした通り、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a は、閉状態から開状態へと可変される場合も、開状態から閉状態へと可変される場合も、何れにおいても電氣的な制御を用いることなく、流下する遊技球の自重を用いて機械的に可変させるように構成している。次に、図 2 0 9（b）を参照して、普図当たり遊技中における遊技球の流下内容について説明をする。図 2 0 9（b）は、普図当たり遊技中に遊技球が特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと遊技球が入球する場合の球流れを模式的に示した図である。

10

20

## 【 0 8 2 4 】

図 2 0 9（b）に示した通り、普図当たり遊技が実行されると、予め定められた開放ターンで普通電動役物 3 0 7 1 が開放動作される。そして、普通電動役物 3 0 7 1 が開状態へと可変されると、開状態である普通電動役物 3 0 7 1（図 2 0 9（b）参照）によって誘導された遊技球が開放位置に位置している可動片 3 0 7 2 を通過して特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと入球する。特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a に遊技球が入球すると、特図 1 用作用機構 3 0 7 4 が作動し、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態（図 2 0 9（b）の実線参照）となる。特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態へと可変されると、右側流路を塞ぐ位置まで特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が可変されるため、右打ち遊技によって発射され、右側流路 3 0 6 0 を流下した遊技球のうち、右側流路を流下する遊技球の殆どが右第 1 入球口 3 0 6 4 へと入球する。図 2 0 9（b）に示した通り、本第 6 制御例では、普通電動役物 3 0 7 1 は左側流路に対して設けられ、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a は右側流路に対して設けられ、さらに、普通電動役物 3 0 7 1 のほうが特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a よりも上流側に設けられているため、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a の可変状況によって、普通電動役物 3 0 7 1 への遊技球の流入割合が異なることが無い。よって、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態へと可変されることにより、普図当たり遊技中の遊技球を作動装置 3 0 7 0 へと流入させることができず、遊技を円滑に進行することができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。また、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態へと可変されている間に、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと遊技球を入球させることが可能な普図当たり遊技が実行されたとしても、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a によって作動装置 3 0 7 0 への遊技球の入球が規制されないため、確実に特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと遊技球を入球させることが可能となる。

30

40

## 【 0 8 2 5 】

加えて、本第 6 制御例では、右側領域 3 0 6 0 を流下する遊技球が 2 つの流路（左側流路、右側流路）を流下するように構成しているため、上流側に設けられた普図電動役物 3 0 7 1 が開状態となったとしても、右側流路を流下する遊技球を、下流側に設けられた特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a へと到達させ易くすることができる。つまり、普図電動役物 3 0 7 1 と特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a とが共に開状態となった場合において、右側領域 3 0 6 0 を流下する遊技球が 1 つの流路を流下させる構成を用いたパチンコ機 1 0 に対して、何れの役物に対しても遊技球を到達させ易くすることができる。そして、開状態である

50



特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a へと遊技球が 2 個入球すると、図 2 1 0 ( a ) に示した通り、非電動役物 3 0 6 4 a の閉鎖条件が成立し、非電動役物 3 0 6 4 a が開状態から閉状態へと可変される。ここで、上述した通り、本第 6 制御例では、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態である場合にも、作動装置 3 0 7 0 へと遊技球を入球させることが可能となるように構成しているため、例えば、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態のまま遊技球が特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと入球する場合が発生し得る。この場合、遊技球が特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと入球したとしても、その入球した遊技球によって特図 1 作動用機構 3 0 7 4 が作動されないように構成しているため、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a は開状態が継続される。また、開状態である特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a の閉鎖条件となる入球数の値もそのまま継続される。つまり、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態のまま、新たな遊技球が特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと入球したとしても、遊技者に何ら特典が付与されることが無い。このように構成することで、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態へと可変された場合には、次の遊技球が特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a に入球するまでの間に、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が付設される右第 1 入球口 3 0 6 4 へと遊技球を所定数 ( 2 個 ) 入球させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

10

#### 【 0 8 2 6 】

なお、本第 6 制御例では、上述した通り、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態へと可変されている状態において、作動装置 3 0 7 0 へと遊技球を入球させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a よりも下流側であって、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態である場合のほうが、閉状態である場合よりも到達し難い位置に作動装置 3 0 7 0 ( 普通電動役物 3 0 7 1 ) を設けるように構成しても良い。このように構成することで、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態である期間は、開状態では無い期間よりも、作動装置 3 0 7 0 への遊技球の入賞数を抑えることが可能となる。次に、図 2 1 0 ( a ) を参照して、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態である場合に右打ち遊技によって発射された遊技球の球流れについて説明をする。図 2 1 0 ( a ) は、開状態である特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a へと遊技球が入球した場合の流れを模式的に示した図である。図 2 1 0 ( a ) に示した通り、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態へと可変 ( 作動 ) している状態では、右第 1 入球口 3 0 6 4 へと遊技球が入球容易な状態となり、その右第 1 入球口 3 0 6 4 へと遊技球が入球すると、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a に接続されている閉鎖機構 ( 図示せず ) が作動し、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が閉状態へと可変 ( 作動 ) する。次に、図 2 1 0 ( b ) を参照して、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと遊技球が入球した場合における各種機構の動作内容について説明をする。図 2 1 0 ( b ) は、普図当たり遊技中に遊技球が特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと遊技球が入球する場合の球流れを模式的に示した図である。

20

30

#### 【 0 8 2 7 】

図 2 1 0 ( b ) に示した通り、普図当たり遊技が実行されると、予め定められた開放パターンで普通電動役物 3 0 7 1 が開放動作される。そして、普通電動役物 3 0 7 1 が開状態へと可変されると、開状態である普通電動役物 3 0 7 1 ( 図 2 1 0 ( b ) 参照 ) によって誘導された遊技球が閉鎖位置に位置している可動片 3 0 7 2 の上面を流下して第 3 流路 3 0 7 0 c を流下し、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球する。特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b に遊技球が入球すると、特図 2 作動用機構 3 0 7 5 が作動し、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が開状態 ( 図 2 1 0 ( b ) の実線参照 ) となる。特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が開状態へと可変されると、右側流路を塞ぐ位置まで特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が可変されるため、右打ち遊技によって発射され、右側領域 3 0 6 0 を流下した遊技球のうち、右側流路を流下する遊技球の殆どが第 2 入球口 3 0 6 5 へと入球する。図 2 1 0 ( b ) に示した通り、本第 6 制御例では、普通電動役物 3 0 7 1 は左側流路に対して設けられ、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a は右側流路に対して設けられ、さらに、普通電動役物 3 0 7 1 のほうが特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a よりも上流側に設けられているため、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a の可変状況によって、普通電動役物 3 0 7 1 への遊技球の流入割合が異なることが無い。よって、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が開状態へと可変されることにより、

40

50

普図当たり遊技中の遊技球を作動装置 3 0 7 0 へと流入させることができず、遊技を円滑に進行することができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 6 制御例では、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a よりも上方に特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a を配設しているため、例えば、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が開状態である場合に、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態へと可変（作動）した場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が、第 2 入球口 3 0 6 5 よりも、右第 1 入球口 3 0 6 4 へと優先して入球するように構成している。

#### 【 0 8 2 8 】

このように構成することで、第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第 2 特別図柄抽選が過剰に実行されること、即ち、第 2 入球口 3 0 6 5 へと遊技球が過剰に入球してしまうことを抑制することができる。さらに、右第 1 入球口 3 0 6 4 が開状態である限り、第 2 入球口 3 0 6 5 へと遊技球を入球させ難くすることができるため、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a の開状態を長期間継続させ易くすることができるため、例えば、時短状態が終了する間際において特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が開状態へと可変（作動）した場合に、第 2 入球口 3 0 6 5 へと遊技球が入球するよりも前に、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態となるように遊技を行い、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a を開状態へと可変（作動）させることで、時短状態が終了した後にも、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a の開状態を維持させることが可能となる。よって、遊技者に対して、時短状態が終了した時点における遊技状況（特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a の開閉状況）を遊技者に有利な遊技状況とするために意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図 2 1 2 及び図 2 1 3 を参照して、本第 6 制御例における普図当たり遊技の遊技内容について説明をする。図 2 1 2 は、普図当たり開放パターン A（第 1 時短状態中に設定され易い開放パターン）が設定された場合の普図当たり遊技の流れを示した図であり、図 2 1 3 は、普図当たり開放パターン B（第 2 時短状態中に設定され易い開放パターン）が設定された場合の普図当たり遊技の流れを示した図である。

#### 【 0 8 2 9 】

本第 6 制御例では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に設定される普図当たり種別（当選時の遊技状態）に応じて、普図当たり遊技の動作内容を異ならせることにより、普図当たり遊技中における作動装置 3 0 7 0 へと遊技球の流入タイミングを異ならせるように構成している。そして、作動装置 3 0 7 0 への遊技球の流入タイミングに応じて、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b よりも特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと入球し易い普図当たり遊技（普図当たり開放パターン A が設定された普図当たり遊技）と、特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a よりも特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球し易い普図当たり遊技（普図当たり開放パターン B が設定された普図当たり遊技）と、を実行可能に構成している。さらに、遊技状態として時短状態が設定される場合に、普図当たり種別として、普図当たり開放パターン B よりも普図当たり開放パターン A が設定され易い時短種別（第 1 時短状態）と、普図当たり開放パターン A よりも普図当たり開放パターン B が設定され易い時短種別（第 2 時短状態）と、を設定可能に構成している。このように構成することで、通常状態よりも作動装置 3 0 7 0 へと遊技球を入球させ易くすることが可能な（単位時間当たりにおける普図当たり遊技にて普通電動役物 3 0 7 1 が開状態となる期間が、通常状態よりも長くすることが可能な）時短状態が設定された場合に、第 1 特別図柄抽選が第 2 特別図柄抽選よりも実行され易くなる第 1 時短状態（不利時短状態）と、第 2 特別図柄抽選が第 1 特別図柄抽選よりも実行され易くなる第 2 時短状態（有利時短状態）と、を設定することが可能となる。

#### 【 0 8 3 0 】

普図当たり遊技は、普図当たり遊技が実行されてから普通電動役物 3 0 7 1 が開状態へと可変されるまでの期間（オープニング期間）と、普通電動役物 3 0 7 1 が開状態となる期間（開放期間）と、普通電動役物 3 0 7 1 の開状態を終了させるための終了条件が成立し、開状態から閉状態へと可変してから普図当たり遊技を終了させるまでの期間（エンディング期間）とから構成されており、各期間に対して所定時間（所定条件）が予め定めら

れて規定されており、規定された内容で普通電動役物 3 0 7 1 の開放動作が実行されるように構成している。さらに、作動装置 3 0 7 0 内に設けられた可動片 3 0 7 2 (図 6 6 4 参照)を予め定められた可動パターンで可動させる可動制御が実行されるように構成している。まず、図 2 1 2 を参照して、普図当たり開放パターン A が設定されている場合に実行される普図当たり遊技の流れについて説明をする。具体的には、普図当たり開放パターン A が設定されている場合に実行される普図当たり遊技では、図 2 1 2 に示した通り、普図当たり遊技として、オープニング期間 (OP 期間) が 3 秒、開放期間が 2 . 5 秒、エンディング期間 (ED 期間) が 1 秒の普図当たり遊技が実行される。そして、可動片 3 0 7 2 に対して、可動片 3 0 7 2 が開放状態となる開期間が 0 . 5 秒経過した後に、1 . 5 秒の間、可動片 3 0 7 2 が閉鎖状態となる閉期間となる可動制御が実行される。

10

**【0 8 3 1】**

つまり、普図当たり開放パターン A の普図当たり遊技では、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球を特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと誘導可能な状態 (可動片 3 0 7 2 が閉鎖状態) が設定される期間 (普図当たり遊技が実行されてから 0 . 5 秒から 2 秒の間の期間) が経過した後に、普通電動役物 3 0 7 1 の開放期間が設定されることになる。よって、普図当たり開放パターン A の普図当たり遊技が実行され、普通電動役物 3 0 7 1 が開状態となる開放期間中に作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球は、その全て (殆ど) が、開放状態の可動片 3 0 7 2 を通過し、特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと入球することになる。特図 1 非電作動口 3 0 7 3 a へと遊技球が入球した場合には、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a が開状態へと作動するため、普図当たり開放パターン A の普図当たり遊技は、第 1 特別図柄抽選を実行させ易い普図当たり遊技となる。なお、本第 6 制御例では、普通電動役物 3 0 7 1 の開状態を終了させるための終了条件として、予め定められた時間 (2 . 5 秒) が経過した場合に成立する時間終了条件に加え、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球 (開状態である普通電動役物 3 0 7 1 を通過した遊技球) の数が 2 個を越えた場合に成立する入球終了条件も設定されるように構成している。このように構成することで、1 回の普図当たり遊技において多くの遊技球が作動装置 3 0 7 0 内へと流入することを抑制することができるため、例えば、作動装置 3 0 7 0 内で遊技球が詰まったり、可動片 3 0 7 2 に衝突する遊技球の数が増加することにより可動片 3 0 7 2 が故障 (破損) し易くなったりすることを抑制することができる。

20

**【0 8 3 2】**

さらに、遊技球を継続して発射させた場合には、6 0 秒間で最大 1 0 0 個の遊技球を発射可能に構成しているため、普図当たり遊技中に継続して右打ち遊技を実行することで、時間終了条件よりも先に入球終了条件が成立し易くなるように構成しているため、遊技球を継続して発射させる右打ち遊技を実行した場合のほうが、普図当たり遊技を早く終了させることが可能となる。よって、例えば、普図当たり開放パターン A の普図当たり遊技のほうが、後述する普図当たり開放パターン B の普図当たり遊技よりも実行され易い時短種別 (時短 B) が設定されている時短状態において、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するまでの間により多くの普通図柄抽選を実行させ、1 回でも多く、第 2 特別図柄抽選を実行させようと遊技者に対して継続して遊技球を発射させることが可能となるため、遊技の稼働を向上させることができる。加えて、時短終了条件が成立する直前に特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a を開状態へと作動させた場合には、時短終了条件が成立し遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した後に第 2 特別図柄抽選を実行させ易くすることができるため、時短終了条件が成立する直前まで、遊技者に対して、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a を開状態へと作動させるために、第 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと遊技球を入球させることが可能となる普図当たり開放パターン B の普図当たり遊技が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。次に、普図当たり開放パターン B が設定されている場合に実行される普図当たり遊技の流れについて説明をする。具体的には、普図当たり開放パターン B が設定されている場合に実行される普図当たり遊技では、図 2 1 3 に示した通り、普図当たり遊技として、オープニング期間 (OP 期間) が 0 . 5 秒、開放期間が 2 . 5 秒、エンディング期間 (ED 期間) が 1 秒の普図当たり遊技が実行される。そして、

30

40

50

可動片 3 0 7 2 に対して、可動片 3 0 7 2 が開放状態となる開期間が 0 . 5 秒経過した後  
に、1 . 5 秒の間、可動片 3 0 7 2 が閉鎖状態となる閉期間となる可動制御が実行される  
。

#### 【 0 8 3 3 】

つまり、普図当たり開放パターン B の普図当たり遊技では、作動装置 3 0 7 0 へと流入  
した遊技球を特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと誘導可能な状態（可動片 3 0 7 2 が閉鎖状  
態）が設定される期間（普図当たり遊技が実行されてから 0 . 5 秒から 2 秒の間の期間）  
中に、普通電動役物 3 0 7 1 の開放期間が設定されることになる。よって、普図当たり開  
放パターン B の普図当たり遊技が実行され、普通電動役物 3 0 7 1 が開状態となる開放期  
間中に作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球は、その全て（殆ど）が、閉鎖状態の可動片  
3 0 7 2 の上面を流下し、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球することになる。特図 2  
非電作動口 3 0 7 3 b へと遊技球が入球した場合には、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a が開  
状態へと作動するため、普図当たり開放パターン B の普図当たり遊技は、第 2 特別図柄抽  
選を実行させ易い普図当たり遊技となる。以上、説明をした通り、本第 6 制御例では、普  
図当たり種別に応じて、普図当たり遊技におけるオープニング期間の長さを異ならせるこ  
とにより、普図当たり遊技中に作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が入球し得る（入球  
し易い）特図非電作動口の種別を異ならせるように構成している。この場合、普図当たり  
遊技のオープニング期間の長さ以外の普図当たり遊技内容を普図当たり種別に対して共通  
化したとしても、普図当たり遊技中に作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が入球し得る  
（入球し易い）特図非電作動口の種別を確実に異ならせることが可能となるため、時短状  
態が設定された場合に、異なる種別の特別図柄抽選を実行させ易くするという斬新な遊技  
性を、パチンコ機 1 0 の処理負荷を軽減させながら実行することができる。

10

20

#### 【 0 8 3 4 】

なお、時短状態が設定された場合に、異なる種別の特別図柄抽選を実行させ易くする  
という斬新な遊技性を実現するための構成はこれに限ること無く、例えば、普図当たり種別  
に応じて普図当たり遊技における普通電動役物 3 0 7 1 の開放パターンを異ならせること  
により、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が入球し得る（入球し易い）特図非電作動  
口の種別を異ならせるように構成しても良いし、普図当たり種別に応じて可動片 3 0 7 2  
の可動パターンを異ならせることで作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が入球し得る（  
入球し易い）特図非電作動口の種別を異ならせるように構成しても良い。また、本第 6 制  
御例では、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が、何れかの特図非電作動口へと入球す  
るよう構成しているが、これに限ること無く、例えば、作動装置 3 0 7 0 に流入した遊  
技球を、再度遊技領域へと排出するための排出口を設けても良いし、作動装置 3 0 7 0 内  
に遊技球が入球することにより所定数（例えば、1 0 個）の賞球が払い出される入賞口を  
設け、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球の一部が特図非電作動口へと入球すること無  
く、入賞口へと入賞するように構成しても良い。このように構成することで、普図当たり  
遊技中に作動装置 3 0 7 0 へと遊技球が流入した場合であっても、何れの特図非電動役物  
も開状態へと作動しないパターンを創出することが可能となるため、遊技者に対して、普  
図当たり遊技が実行された場合に、何れかの特図非電動役物が開状態となるという一定の  
関係性を与えてしまうことを抑制することができるので、遊技者が遊技に早期に飽きてし  
まうことを抑制することができる。

30

40

#### 【 0 8 3 5 】

また、上述した通り、非電動役物の性質上、特図非電動役物が開状態である場合に対応  
する特図非電作動口へと遊技球が入球しても何ら影響が無いと、特図非電動役物が開状  
態である場合において、普図当たり遊技が実行されることに対して遊技者の興味が低くな  
る虞があったが、作動装置 3 0 7 0 の内部に上述した入賞口及び、入賞口へと遊技球を入  
賞させることが可能な流路を設けることにより、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球に  
よって、特図非電動役物を開状態へと作動（可変）させるだけでは無く、賞球が付与され  
る可能性があるため、特図非電動役物が開状態である場合における普図当たり遊技に対し  
ても遊技者に興味を持たせることができる。なお、この場合、特図非電動役物が開状態で

50

ある場合のほうが、特図非電動役物が閉状態である場合よりも、対応する特図非電作動口へと入球し得る遊技球が上述した入賞口へと入賞し易くなるように構成すると良く、例えば、特図非電作動口を遊技球が通過可能な構成（例えば、歯車構成）とし、特図非電動役物が閉状態である場合には、特図非電作動口へと入球した遊技球が作動用機構に当接し、作動用機構を作動させると共に、その遊技球がパチンコ機 10 の外部へと排出されるように構成し、特図非電動役物が開状態である場合には、特図非電作動口へと入球した遊技球が作動用機構に当接すること無く、入賞口に向かって流下するように構成すると良い。このように構成することで、特図非電動役物が開状態である場合のほうが、特図非電動役物が閉状態である場合よりも、普図当たり遊技中において多くの賞球を獲得し易くすることが可能となる。よって、特図非電動役物が開状態である場合の普図当たり遊技を、賞球獲得の点において遊技者に有利な遊技とすることができ、特図非電動役物の開閉状況に関わらず、普図当たり遊技が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。まず、図 212 を参照して普図当たり開放パターン A の内容について説明をする。図 212 に示した通り、普図当たり遊技が実行されると、オープニング期間の計測が開始されると共に、可動片 3072 を可変制御するためのシナリオが更新される。

10

#### 【0836】

可動片 3072 の可変制御は、普図当たり種別に関わらず常に一定に規定されており、普図当たり遊技が開始されてから 0.5 秒経過してから 1.5 秒間の間、可動片 3072 を閉鎖位置へと位置させるシナリオが規定されている。つまり、普図当たり遊技が実行される毎に、1.5 秒間の閉期間が所定タイミング（普図当たり遊技が実行されてから 0.5 秒後）に設定されるようにシナリオが規定されている。そして、普図当たり開放パターン A は、普図当たり遊技が実行されてから普通電動役物 3071 を開状態へと可変させるまでの期間（オープニング期間）として 3 秒が規定されており、その後、普通電動役物 3071 を開状態へと可変される期間（開放期間）として 2.5 秒が規定されており、開放期間が経過してから普図当たり遊技を終了させるまでの期間（エンディング期間）として、1 秒が規定されている。つまり、普図当たり開放パターン A が設定された場合には、普図当たり遊技の遊技期間が最長で 6.5 秒となるように普図当たり遊技のシナリオが規定されている。なお、上述した普図当たり遊技における開放期間（2.5 秒）は、時間経過以外の条件によっても終了させることが可能に構成されており、具体的には、開放期間中に作動装置 3070 へと流入した遊技球の個数が所定数（2 個）に到達した場合（入賞数終了条件が成立した場合）に、開放期間の時間経過を待たずに開放期間を終了させるように構成している。つまり、普図当たり遊技が実行された場合に、普図当たり遊技が実行されていない場合に比べて遊技球が入球し易くなる領域（作動装置 3070 の内部）への遊技球の流入数（入球数）が所定数に到達することで普図当たり遊技を終了させることができるように構成している。このように構成することで、1 回の普図当たり遊技に対して遊技者に付与可能な特典量に上限を設けることができるため、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【0837】

また、入賞数終了条件を成立させることにより普図当たり遊技を終了させることで、普図当たり遊技の遊技期間を、時間経過に基づいて普図当たり遊技を終了させる場合よりも短くすることができるため、結果として、単位時間当たりにおける普通図柄の抽選回数を増加させることが可能となる。よって、例えば、主として特図 1 非電作動口 3073 a へと遊技球を入球させることが可能な普図当たり開放パターン A が設定され易い時短状態において、時短状態が終了するまでに、1 回でも多く第 2 特別図柄抽選を実行させる（特図 2 非電作動口 3073 b へと遊技球を入球させることが可能な普図当たり遊技を実行させる）ことを目指して、遊技者に継続して遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。特に、普図当たり開放パターン A が設定され易い時短状態において、第 1 特別図柄の保留記憶（特図 1 保留）数が上限数（4 個）に到達している状態、即ち、これ以上、右第 1 入球口 3064 に遊技球を入球させたとしても新たな特図

40

50

1 保留を獲得（記憶）することが出来ない状態では、無駄な遊技球を発射させないために遊技球を発射させる遊技（右打ち遊技）を一時的に中断する行為が一般的に実行されるが、本第6制御例におけるパチンコ機10では、第2特別図柄の保留記憶（特図2保留）を獲得するために、遊技者に対して継続して遊技を行う行為を選択させることができる。よって、遊技者に対して、無駄に遊技球を使用しない遊技と、有利な特典が付与されることを目指して無駄に遊技球を使用する遊技と、を選択させるといった斬新な遊技性を提供することができる。図212に示した通り、普図当たり開放パターンAが設定された場合には、オープニング期間として3秒が設定されるため、オープニング期間が経過するまでの間に、可動片3072の閉期間が終了することになる。よって、普図当たり開放パターンAが設定された普図当たり遊技が実行された場合には、普通電動役物3071が開放され、作動装置3070へと流入した遊技球が、第1流路3070a、第2流路3070bを下流して特図1非電作動口3073aへと入球することになる（図209（b）参照）。

10

#### 【0838】

次に、図213を参照して、普図当たり開放パターンBが設定された場合の普図当たり遊技の流れについて説明をする。本第6制御例では、普図当たり開放パターンAと、普図当たり開放パターンBと、で普図当たり遊技のオープニング期間の長さを異ならせているだけであり、それ以外は同一内容の普図当たり遊技が実行されるように構成している。同一内容については、その詳細な説明を省略する。図213に示した通り、普図当たり開放パターンBには、普図当たり遊技のオープニング期間として、0.5秒が規定されているため、可動片3072が閉鎖位置に位置している期間中に作動装置3070へと流入した遊技球を可動片3072へと到達させることができる。以上、説明をした通り、本第6制御例では、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選が実行されるように構成しており、普図当たり当選した場合に設定される普図当たり種別に応じて、普図当たり遊技中に遊技球が入球し易い非電作動口（特図1非電作動口3073a、特図2非電作動口3073b）を異ならせるように構成している。そして、遊技者に有利な第2特別図柄抽選の実行形機となる特図2非電作動口3073bへと遊技球が入球可能となる普図当たり遊技（普図当たり開放パターンBが設定される普図当たり遊技）のほうが、普図当たり遊技の遊技期間が短くなるように構成している。このように構成することで、時短状態の種別として、特図2非電作動口3073bへと遊技球を入球させ易い時短種別である時短Bが設定された場合には、普図当たり遊技を効率良く実行させることができるため、遊技者に円滑に時短状態中の遊技を実行させることができる。一方、時短状態の種別として、遊技者に不利な第1特別図柄抽選の実行形機となる特図1非電作動口3073aへと遊技球が入球可能となる普図当たり遊技（普図当たり開放パターンAが設定される普図当たり遊技）が実行され易い時短Aが設定された場合には、普図当たり遊技のオープニング期間が長くなる分、1回の普図当たり遊技に要する期間が長くなるため、時短状態中における普図当たり遊技の実行回数（普通図柄抽選の実行回数）が過剰に増加してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【0839】

加えて、普図当たり開放パターンAが設定された場合には、特図2非電作動口3073bへと遊技球を入球させることが可能な期間が経過してから普図電動役物3071が開放されるように構成しているため、普図当たり開放パターンAの普図当たり遊技中に作動装置3070へと流入した遊技球が特図2非電作動口3073bに入球してしまう事態が発生することを抑制することができる。つまり、設定される普図当たり開放パターンに応じて、作動装置3070へと遊技球が流入可能な期間（普通電動役物3071の開放期間）と、可動片3072が閉鎖位置に位置する期間（可動片3072の閉期間）と、の重複度を異ならせることで、特図2非電作動口3073bへと遊技球を入球させることが可能な普図当たり遊技（有利普図当たり遊技）と、特図2非電作動口3073bへと遊技球を入球させることが困難な普図当たり遊技（不利普図当たり遊技）と、を設定可能な手法として、本第6制御例にて用いた手法、即ち、普図当たり遊技のオープニング期間の長さを普図当たり種別に応じて異ならせ、短いオープニング期間が設定される普図当たり遊技

40

50

が有利普図当たり遊技となり、長いオープニング期間が設定される普図当たり遊技が不利普図当たり遊技となる手法以外の手法として、短いオープニング期間が設定される普図当たり遊技が不利普図当たり遊技となり、長いオープニング期間が設定される普図当たり遊技が有利普図当たり遊技となるように構成しても良い。しかしながら、この場合、不利普図当たり遊技によって作動装置 3 0 7 0 へと遊技球が流入するタイミングよりも時系列的に後のタイミングで可動片 3 0 7 2 が閉鎖位置に位置することになるため、例えば、不利普図当たり遊技中に作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が作動装置 3 0 7 0 内の遊技領域に滞留することで、可動片 3 0 7 2 が閉鎖位置へと位置した後に可動片 3 0 7 2 に遊技球が到達する虞がある。

#### 【 0 8 4 0 】

10

これに対して、本第 6 制御例にて用いた手法では、不利普図当たり遊技によって作動装置 3 0 7 0 へと遊技球が流入するタイミングよりも前に可動片 3 0 7 2 が閉鎖位置に位置する閉期間が終了するため、不利普図当たり遊技によって作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が作動装置 3 0 7 0 内の遊技領域に滞留したとしても、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球してしまうことを抑制することができる。よって、例えば、不利普図当たり遊技によって作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球を意図的に作動装置 3 0 7 0 内に滞留させる不正行為を実行され難くすることができる。なお、図 2 1 2 及び図 2 1 3 を参照して上述した通り、本第 6 制御例では、普図当たり遊技中に作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が確実に特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球し得ない普図当たり開放パターン A と、確実に特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球する普図当たり開放パターン B と、を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、同一の普図当たり開放パターンが設定された場合において、作動装置 3 0 7 0 へと遊技球が流入するタイミングや、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が可動片 3 0 7 2 に到達するまでに要した期間に応じて、特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと入球し得る場合と、し得ない場合と、が切り替わるように構成しても良い。この場合、例えば、普図当たり遊技中における普通電動役物 3 0 7 1 の開放期間（2 . 5 秒）のうち一部の期間（最初の 0 . 5 秒間や最後の 0 . 5 秒間）に作動装置 3 0 7 0 へと遊技球を流入させた場合に、その遊技球が閉鎖位置に位置している可動片 3 0 7 2 へと到達可能となるように構成すると良い。このように構成することで、作動装置 3 0 7 0 へと遊技球を流入させるタイミングによって特図 2 非電作動口 3 0 7 3 b へと遊技球が入球するか否かが決定されるため、遊技者に対して、どのタイミングで作動装置 3 0 7 0 へと遊技球が入球するかについて興味を持たせることができる。

20

30

#### 【 0 8 4 1 】

また、それ以外の構成として、例えば、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が流下可能な複数の流路を、作動装置 3 0 7 0 の内部に形成し、遊技球が流下する流路に応じて可動片 3 0 7 2 へと到達するまでに要する期間を異ならせるように構成し、作動装置 3 0 7 0 へと流入してから可動片 3 0 7 2 へと到達するまでに要する期間が所定期間以内である場合に閉鎖位置に位置している可動片 3 0 7 2 へと到達可能となるように構成したり、作動装置 3 0 7 0 へと流入してから可動片 3 0 7 2 へと到達するまでに要する期間が所定期間以上である場合に閉鎖位置に位置している可動片 3 0 7 2 へと到達可能となるように構成したりしても良い。このように構成することで、作動装置 3 0 7 0 へと流入した遊技球が可動片 3 0 7 2 へと到達するまでの挙動に対して遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第 6 制御例では、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（確変状態、時短状態）の種別によって、実行され易くなる特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態（時短状態）中に普図当たり当選した場合に設定される普図当たり種別によって、実行され易くなる特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しても良い。また、本第 6 制御例では、実行される普図当たり遊技の開放パターンに対応させて遊技球が入球可能となる非電作動口の種別が決定されるように構成しているが、これに限ること無く、実行される普図当たり遊技の開放パターンに応じて遊技球が入球し易くなる非電作動口の種別を異ならせるように構成しても良い。つまり、何れの開放パターンで普図当たり遊技が実行された場合であっても

40

50



、何れの前電作動口にも遊技球が入球し得るように構成し、各前電作動口への入球のし易さを普図当たり遊技の開放パターンに対応させて可変可能に構成しても良い。

#### 【0842】

＜第6制御例における遊技状態の遷移内容について＞

次に、図214を参照して、本第6制御例のパチンコ機10における遊技状態の遷移内容について説明をする。図214は、本第6制御例のパチンコ機10における遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。本第6制御例では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の3つの遊技状態を設定可能に構成し、さらに、時短状態が設定されることとなる契機（時短設定契機）に応じて、時短終了条件が比較的成立し易い第1時短状態と、時短終了条件が比較的成立し難い第2時短状態と、を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合よりも、時短当選の判定（時短抽選）で時短当選したことに基づいて時短状態が設定される場合の方が遊技者に有利な第2時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、遊技者に対して、時短状態が設定されるか否かだけで無く、時短状態がどの時短設定契機に基づいて設定されたのかについても興味を持たせることができる。まず、通常状態における遊技内容について説明をする。図214に示した通り、本第6制御例のパチンコ機10は、左打ち遊技によって発射された遊技球が流下可能な遊技領域（左打ち領域）、即ち、可変表示ユニット80の左側に形成される遊技領域を流下した遊技球が入球可能な位置に第1入球口64が設けられており、第1入球口64に遊技球が入球した場合には、第1特別図柄抽選が実行される。一方、通常状態において右打ち遊技を行ったとしても、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が低確率（1/240）であり、作動装置3070へと遊技球を流入させ難いことから、右第1入球口3064や第2入球口3065へと遊技球を入球させ難い状態となる。よって、通常状態中は左打ち遊技が遊技者に有利な遊技となる。

#### 【0843】

第1特別図柄抽選では、27/8192の確率で大当たり当選する大当たり抽選（大当たり当選判定）が実行され、さらに、1/8192の確率で時短当選する時短抽選（時短当選判定）が実行されるように構成している。ここで、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりA、大当たりBが設定されるように構成しており、大当たりA（選択割合70%）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、確変状態（宇宙モード）が設定される。一方、大当たりB（選択割合30%）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第1時短状態（チャレンジモード）が設定される。確変状態（宇宙モード）中は、普通図柄の高確率状態が設定されており、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率（239/240）となるため、右打ち遊技によって作動装置3070へと遊技球を流入させ、何れかの非電作動口へと遊技球を入球させることにより右第1入球口3064、或いは第2入球口3065へと遊技球を入球させる遊技を実行し易い状態となる。よって、確変状態（宇宙モード）中は、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となる。確変状態（宇宙モード）中は、作動装置3070へと流入した遊技球が特図1非電作動口3073aへと入球し易くなるように構成しているため、基本的には第1特別図柄抽選が実行される。第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、上述した通り、大当たり種別として大当たりA、大当たりBが設定されるため、大当たりA（選択割合70%）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、再度確変状態（宇宙モード）が設定され、大当たりB（選択割合30%）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第1時短状態（チャレンジモード）が設定される。

#### 【0844】

第1時短状態（チャレンジモード）中は、普通図柄の高確率状態が設定されており、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率（239/240）となるため、上述した確変状態と同様に、右打ち遊技によって作動装置3070へと遊技球を流入させ、何れかの非



電作動口へと遊技球を入球させることにより右第1入球口3064、或いは第2入球口3065へと遊技球を入球させる遊技を実行し易い状態となる。よって、第1時短状態(時短Aモード)中は、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となる。第1時短状態(チャレンジモード)中は、作動装置3070へと流入した遊技球が特図2非電作動口3073bへと入球し易くなるように構成しているため、基本的には第2特別図柄抽選が実行される。第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりA、大当たりCが設定されるように構成しており、大当たりA(選択割合10%)が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第1時短状態(チャレンジモード)が設定される。一方、大当たりC(選択割合90%)が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第2時短状態(天国モード)が設定される。第2時短状態(天国モード)中は、上述した第1時短状態(チャレンジモード)と、同様に、普通図柄の高確率状態が設定されており、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率(239/240)となるため、上述した確変状態と同様に、右打ち遊技によって作動装置3070へと遊技球を流入させ、何れかの非電作動口へと遊技球を入球させることにより右第1入球口3064、或いは第2入球口3065へと遊技球を入球させる遊技を実行し易い状態となる。よって、第1時短状態(時短Aモード)中は、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となる。

10

#### 【0845】

第2時短状態(天国モード)中は、作動装置3070へと流入した遊技球が特図2非電作動口3073bへと入球し易くなるように構成しているため、基本的には第2特別図柄抽選が実行される。第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりA、大当たりCが設定されるように構成しており、大当たりA(選択割合10%)が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第1時短状態(チャレンジモード)が設定される。一方、大当たりC(選択割合90%)が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第2時短状態(天国モード)が設定される。ここで、本第6制御例では、第1時短状態と、第2時短状態とで、時短終了条件の成立のし易さを異ならせており、第1時短状態の方が第2時短状態よりも時短終了条件が成立し易くなるように構成している。具体的には、第1時短状態は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数と、を合算した合算抽選回数が10回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定されており、大当たり遊技が実行されること無く、時短終了条件が成立した場合には、遊技状態が通常状態へと移行する。一方、第2時短状態は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数と、を合算した合算抽選回数が10000回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定されており、大当たり遊技が実行されること無く、時短終了条件が成立した場合には、遊技状態が通常状態へと移行する。本第5制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が約27/8192となるように構成しているため、第2時短状態が設定された場合には、実質、次回大当たり当選するまで時短状態が継続することになる。

20

30

#### 【0846】

<第6制御例における演出内容について>

次に、図215および図216を参照して、本第6制御例のパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、通常状態中における時短当選を示すための時短当選演出の内容や、各遊技状態に対応した演出モード画面の内容について説明をする。なお、上述した各制御例と同一の演出要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図215(a)を参照して、通常状態で時短図柄当たり(時短当選)した場合の演出内容について説明をする。図215(a)は、通常状態で時短図柄当たり(時短当選)した場合に第3図柄表示装置81の表示画面に表示される一例を示した図である。本第6制御例では、通常状態中にのみ時短抽選を実行可能に構成している。具体的には、通常状態中に実行された特別図柄抽選の結果が大当たり当選では無い(外れである)場合に、時短当選の有無を判定可能に構成しており、特別図柄抽選が実行された場合の1/8192という低確率で時短当選するように構成し

40

50

ている。そして、時短当選した場合には、対象となる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動を停止表示した後に時短状態（第２時短状態）が設定されるように構成している。ここで、本第６制御例では、第２時短状態が遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成しているため、通常状態中の遊技を行っている遊技者は、特別図柄抽選で大当たり当選することを目指しながらも、時短当選を目指すことが可能となる。そして、特別図柄抽選で時短当選した場合には、図２１５（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面がブラックアウトする画像が表示される。本第５制御例では、上述した各制御例と同様に、特別図柄変動の変動パターンを決定（選択）する際に、時短当選の有無を参照しないように構成している。具体的には、時短当選の有無に関わらず、特別図柄抽選の結果が外れに対応した変動パターンが決定されるように構成している。

10

#### 【０８４７】

このように構成することで、実行される特別図柄変動の変動パターンから時短当選の有無を遊技者に予測され難くすることができる。また、上述した各制御例と同様に通常状態において特別図柄抽選の結果が外れの場合には、異なる変動時間の変動パターンが選択されるように構成していることから、時短当選した特別図柄変動の変動パターンも異なる変動時間が設定されることになる。さらに、本第６制御例のように、時短当選したことを示す特別図柄変動に対応する変動演出として、特定の画像（ブラックアウト画像）を特別図柄の停止コマンドを受信するまで継続して表示するように構成することで、異なる変動時間の変動パターンが選択された場合であっても、音声ランプ制御装置１１３にて設定される変動演出として、時短当選に対応する変動演出を決定する処理を簡素化することができる。なお、本第６制御例では、時短当選に対応する変動演出（特別図柄変動中に第３図柄表示装置８１に表示される演出）として、図２１５（ａ）に示した表示画面を必ず表示するように構成することで、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短当選に対応する変動演出として、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンド（外れ当選を示す変動パターンコマンド）に基づく変動演出（特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための変動演出）を設定し、設定された変動演出の実行期間中における特定タイミング（例えば、変動演出が実行されてから５秒経過したタイミングや、変動演出の演出態様が進展するタイミング（リーチ表示タイミング）や、外れを示す組合せで第３図柄を停止表示させるタイミング）から、ブラックアウト画像を表示するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選が外れであることを示すための変動演出が実行されている最中、つまり、遊技者の遊技意欲が低下し易い期間において、遊技者に最も有利な特典（時短当選）が付与されることを報知することができるため、特別図柄抽選の結果が外れである可能性が高い変動演出が実行されている間も、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【０８４８】

また、通常の変動演出が実行されている期間中に時短当選を示す演出を割り込ませる手法としては、上述した通り、予め定められた特定タイミングにて時短当選を示す演出を割り込ませる手法以外にも、例えば、遊技者に対して枠ボタン２２を操作させる操作演出が実行される場合には、その操作演出の演出結果の一部として、時短当選を示す演出を割り込ませるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することに基づいて、時短当選の有無を報知するための演出を実行することができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることが可能となる。次に、図２１５（ｂ）を参照して、第２時短状態（天国モード）中における演出内容について説明をする。図２１５（ｂ）は、第２時短状態（天国モード）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２１５（ｂ）に示した通り、第２時短状態（天国モード）が設定されると、主表示領域Ｄｍの背面画像として、天国を模した背面画像が表示されるように構成している。そして、小表示領域Ｄｍ３１には、大当たり当選した場合に、再度、第２時短状態（天国モード）が設定される確率（継続率）を示すための案内態様として「継続率９０％」の文字が表示されている。そして、副表示領域には、大当たり当選した後に

40

50

第2時短状態（天国モード）が設定されなかった場合（継続しなかった場合）における遊技内容を説明するための案内態様として「終了しても行き先は宇宙だよ」のコメントが表示されている。また、主表示領域Dmの左側に形成される小表示領域Dm32には、各遊技状態に対応した演出モード（天国、宇宙、通常）が、遊技者への有利度合いに対応させた順序で表示されている。本第6制御例では、遊技者に有利な遊技状態である程、地面から離れた（標高の高い）場所が演出モードの背景となるように構成しており、最も遊技者に有利な遊技状態（第2時短状態）に対して天国モードが、次に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）に対して宇宙モードが設定されるように構成している。

#### 【0849】

このように、複数の演出モードの態様と、遊技者への有利度合いとに関連性を持たせるように構成することで、遊技者に対して表示されている演出モードが有利であるか否かを視覚的に判別させ易くすることができる。加えて、小表示領域Dm32に表示される案内態様によって、設定可能（移行可能）な演出モードの全容と、現在設定されている演出モードと、各演出モードの有利度合いと、を遊技者に視覚的に把握させ易くすることができるため、遊技者に対して、現在設定されている演出モードが継続した方が良いのか、より有利な演出モードへと移行した方が良いのかを容易に判別することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供し易くすることができる。なお、図215（b）に示した通り、第2時短状態（天国モード）中は、時短回数として10000回が設定されており、実際には、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く、10000回の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて時短終了条件が成立し、通常状態へと移行するように構成しているが、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く、10000回の特別図柄抽選が実行される割合はごく僅かであるため、時短終了条件が成立するまでの特別図柄抽選の実行回数（残時短回数）を表示しないように構成している。このように構成することで、第2時短状態（天国モード）が次の大当たり当選まで継続すると遊技者に思わせ易くすることができる。なお、万が一、第2時短状態における残時短回数が所定数（例えば、50回）に到達した場合には、第2時短状態が終了する虞があることを遊技者に報知するための注意喚起画像と、残時短回数と、を表示する注意演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、何の前触れも無く第2時短状態が終了してしまい遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。

#### 【0850】

次に、図216（a）を参照して、確変状態（宇宙モード）中の表示画面の内容について説明をする。図216（a）は、確変状態（宇宙モード）中の表示画面に表示される表示内容の一例を示した図である。図216（a）に示した通り、確変状態中は、右打ち遊技によって第1特別図柄抽選が実行され易くなるように構成していることから、小表示領域Dm1には第1特別図柄変動が実行中であることを示すための表示態様（図では矢印3本で表示）が表示されている。そして、主表示領域Dmの背景画像として、宇宙を模した背景画像が表示され、現在の演出モードを示すための案内態様として「宇宙モード」の文字が表示されている。そして、小表示領域Dm31には、大当たり遊技終了後に再度確変状態（宇宙モード）が設定される確率（継続率）を示すための案内態様として「継続率70%」の文字が表示されている。また、小表示領域Dm32には、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に分かり易く報知するの表示態様が表示されている。この宇宙モードが設定されている遊技状態、即ち、確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率（1/60）となり、次回大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成している。つまり、確変状態（宇宙モード）が設定された場合には、上述した第2時短状態（天国モード）が設定された場合と同様に、次の大当たり遊技が実行されるまで継続して遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行し易い遊技）が実行されることになることから、遊技者に有利な遊技状態となる。

#### 【0851】

次に、図216（b）を参照して、第1時短状態（チャレンジモード）が設定された場合に実行される演出内容について説明をする。図216（b）は、第1時短状態（チャレ

10

20

30

40

50

ンジモード)中に表示される表示画面の一例を示した図である。図216(b)に示した通り、第1時短状態(チャレンジモード)が設定されると、ロケット1851によって高度(標高)を徐々に高くするための演出が実行されるように構成している。そして、第1時短状態中に実行される第2特別図柄抽選(10回)の残回数を示すため表示態様が小表示領域Dm8に表示され、副表示領域Dsには「天国まで届け」のコメントが表示されており、第1時短状態中に実行される第2特別図柄抽選によって、大当たり当選を目指す遊技に対応した演出が実行される。つまり、第1時短状態中は、第2特別図柄抽選の結果に基づいて、ロケット1851の上昇度合いを可変させた変動演出が実行され、大当たり当選した場合にはロケット1851が天国に到達した演出が実行される。そして、第1時短状態の時短終了条件が成立する第2特別図柄変動、即ち、時短最終変動の抽選結果が外れである場合には、ロケット1851が故障して通常背景(例えば、地面)に落下する演出が実行され、第1時短状態の終了後に通常状態が設定されることを遊技者に案内するように構成している。また、第1時短状態中に実行された第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、ロケット1851が宇宙を彷徨ったまま宇宙モードへと移行する演出が実行される。このように構成することで、チャレンジモード中は複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いだ期間演出を継続して実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

10

#### 【0852】

<第6制御例における電氣的構成について>

次に、図217から図227を参照して、本第6制御例のパチンコ機10における電氣的構成について説明をする。本第6制御例では、上述した第2制御例のパチンコ機に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部、RAM203の構成の一部、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部、RAM223の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。まず、図217から図219を参照して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図217(a)は、本第6制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図217(a)に示した通り、本第6制御例におけるROM202の構成は、上述した第2制御例におけるROM202の構成(図96(a)参照)に対して、第1当たり乱数テーブル202daに代えて第1当たり乱数テーブル202haを、第1当たり種別選択テーブル202dbに代えて大当たり種別選択テーブル202hbが設けられている点、及び、普図当たり種別選択テーブル202hf、及び時短当たり乱数テーブル202heが追加されている点で相違している。普図当たり種別選択テーブル202hfは、普通図柄の抽選で当たり(普図当たり)当選した場合に、その普図当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。詳細な内容については、図219(b)を参照して後述するが、普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、この普図当たり種別選択テーブル202hfが参照されて、当選時の遊技状態と、取得した普図当たり種別カウンタC6の値に対応する普図当たり種別が決定される。この普図当たり種別選択テーブル202hfに規定されている内容については、図219を参照して後述する。

20

30

40

#### 【0853】

ここで、普図当たり種別カウンタC6は、他の各種カウンタ(第1当たり乱数カウンタC1等)と同様に、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理によって定期的に値が更新されるカウンタである。具体的には、タイマ割込処理が実行される毎に、普図当たり種別カウンタC6の値を1加算すると共に、カウンタ値が最大値(本制御例では99)に達した際、最小値0にクリアする。つまり、普図当たり種別カウンタC6は、「0~99」の範囲をループしながら値が更新されるものである。そして、更新後の値が、RAM203の該当するバッファ領域に格納される。普図当たり当選した場合には、RAM203の該当するバッファ領域に格納されている普図当たり種別カウンタC6が読み出され、普図当たり種別を決定する際に参照される。次に、図217(b)を

50

参照して、本第6制御例における第1当たり乱数テーブル202haについて説明する。図217(b)は、本第6制御例における第1当たり乱数テーブル202haの規定内容を示した図である。図217(b)に示した通り、第1当たり乱数テーブル202haは、上述した第1当たり乱数テーブル202da(図97(a)参照)に対して、大当たり当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値の範囲を異ならせている点で相違している。また、本第6制御例では、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲を異ならせている。具体的には、上述した第2制御例では、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲を「0～899」の900個に規定しているが、本第6制御例では、「0～8191」の8192個に規定している。このように構成することで、第1当たり乱数カウンタC1の値を参照して決定される各種判定において、より低確率な判定結果を規定することができる。なお、本第6制御例では、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲を異ならせているだけであり、第1当たり乱数カウンタC1の値を更新するための処理や、更新後の値を格納する構成については同一であるためその詳細な説明を省略する。

10

#### 【0854】

具体的には、特別図柄の確率状態が「低確率」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～26」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「27～8191」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～136」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「137～8191」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、特別図柄の確率状態が「低確率」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1が取り得る値が8192個に対して、大当たりと判定される値が27個であるため、大当たり当選確率が $27/8192$ (約 $1/300$ )となる。一方、特別図柄の確率状態が「高確率」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1が取り得る値が8192個に対して、大当たりと判定される値が137個であるため、大当たり当選確率が $137/8192$ (約 $1/60$ )となる。次に、図218(a)を参照して、本第6制御例における大当たり種別選択テーブル202hbについて説明する。図218(a)は、大当たり種別選択テーブル202hbの規定内容を示した図である。図218(a)に示した通り、大当たり種別選択テーブル202hbには、第1特別図柄(特図1)に対応した大当たり種別として、大当たりA9、B9の2種類が、第2特別図柄(特図2)に対応した大当たり種別として、大当たりA9、C9の2種類が設けられている。図218(a)に示した通り、特別図柄の種別として、特図1(第1特別図柄)に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～69」の範囲には、「大当たりA9」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA9」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として確変状態が設定される大当たり種別(9ラウンド確変大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA9」となるカウント値は70個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA9」が決定される割合は70%(70/100)である。

20

30

#### 【0855】

図218(a)に示した通り、第1特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「70～99」の範囲には、「大当たりB9」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB9」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第1時短状態が設定される大当たり種別(9ラウンド第1時短大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりB9」となるカウント値は30個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB9」が決定される割合は30%(30/100)である。また、特別図柄の種別として、特図2(第2特別図柄)に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～9」の範囲には、「大当たりA9」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA9」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として確変状態が設定される大当たり種別(9ラウンド確変大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA9」となるカウント値は10個な

40

50

ので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA9」が決定される割合は10% (10 / 100) である。図218(a)に示した通り、第2特別図柄に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「10～99」の範囲には、「大当たりC9」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC9」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態が設定される大当たり種別(9ラウンド第2時短大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりC9」となるカウンタ値は90個なので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC9」が決定される割合は90% (90 / 100) である。

#### 【0856】

次に、図218(b)を参照して、時短当たり乱数テーブル202heの詳細な内容について説明をする。図218(b)は、時短当たり乱数テーブル202heに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短当たり乱数テーブル202heは、上述した第2制御例における時短当たり乱数テーブル202geに対して、時短当選し得る第1当たり乱数カウンタC1の値を異ならせている点と、第2特別図柄抽選においても時短当選し得る第1当たり乱数カウンタC1の値を規定している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選の何れにおいても第1当たり乱数カウンタC1の値が「8192」に対して時短当選と判定される判定値が規定されている。つまり、本第6制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選において1 / 8192の確率で時短当選するように構成している。なお、時短当選した場合には、必ず時短種別として第2時短(時短B)が設定されるように構成しているため、時短当選した後は、第2時短状態(天国モード)へと移行する。次に、図219を参照して、普図当たり種別選択テーブル202hfの詳細な内容について説明をする。図219は、普図当たり種別選択テーブル202hfに規定されている内容を示した図である。この普図当たり種別選択テーブル202hfは、普通図柄抽選で当たり当選した場合において設定される普図当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態と、取得した普図当たり種別カウンタC6の値とに対応付けて異なる普図当たり種別(普図当たりA、普図当たりB)がそれぞれ規定されている。具体的には、図219に示した通り、遊技状態が「確変」、又は「第1時短」であって、取得した普図当たり種別カウンタC6の値が「0～99」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりA」が決定されるように構成されており、遊技状態が「第2時短」であって、取得した普図当たり種別カウンタC6の値が「0～99」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりB」が決定されるように構成している。

#### 【0857】

ここで、普図当たり種別の内容について説明をする。本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合と、普通図柄の高確率状態が設定されている場合とで、普図当たり遊技における普通電動役物3071の開放パターンを異ならせており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、1回の普図当たり遊技において普通電動役物3071が開状態となる期間が短くなるように構成している。これにより、普通図柄の高確率状態のほうが、普通図柄の低確率状態よりも、作動装置3070へと遊技球を入球させ易くすることが可能となる。上述した通り、作動装置3070の内部には、右第1入球口3064に付随する特図1非電動役物3064aを閉状態から開状態へと作動させるための特図1非電作動口3073aや、第2入球口3065に付随する特図2非電動役物3065aを閉状態から開状態へと作動させるための特図2非電作動口3073bが配設されていることから、作動装置3070へと遊技球を流入させ易い状態(普通図柄の高確率状態)のほうが、作動装置3070へと遊技球を流入させ難い状態(普通図柄の低確率状態)よりも、特別図柄の抽選を実行させ易い遊技状態となるため、遊技者に有利な遊技状態となる。さらに、本第6制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態において、異なる時短種別を設定可能に構

10

20

30

40

50

成しており、設定された時短種別に応じて、普通図柄抽選で当たり当選した場合に決定される普図当たり種別の選択割合を異ならせるように構成している。本第6制御例では、図219(b)に示した通り、普図当たり種別として「普図当たりA」、「普図当たりB」を選択可能に構成している。

#### 【0858】

そして、普図当たり種別として「普図当たりA」が決定された場合と、「普図当たりB」が決定された場合とで、1回の普図当たり遊技において普通電動役物3071が開状態となる期間の長さを変えることなく、普図当たり遊技が実行されてから普通電動役物3071が開状態となるまでの期間（オープニング期間）の長さを異ならせるように構成している。つまり、何れの普図当たり種別が決定された場合であっても、通常状態（普通図柄の低確率状態）において実行される普図当たり遊技よりも、遊技球を作動装置3070へと流入させ易い普図当たり遊技が実行されるが、決定された普図当たり種別に応じて、作動装置3070への遊技球の流入タイミングを異ならせるように構成し、流入タイミングを異ならせることにより、作動装置3070へと流入した遊技球が特図1非電作動口3073aへと入球し易い普図当たり遊技と、特図2非電作動口3073bへと入球し易い普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。具体的には、普図当たり種別として「普図当たりA」が設定された場合には、作動装置3070内へと流入した遊技球が可動片3072に到達し得る期間において、可動片3072が開状態となり易くなるように普図当たり遊技のオープニング期間が設定され、「普図当たりB」が設定された場合には、作動装置3070内へと流入した遊技球が可動片3072に到達し得る期間において、可動片3072が閉状態となり易くなるように普図当たり遊技のオープニング期間が設定されている。

#### 【0859】

なお、本第6制御例では、図212及び図213を参照して上述した通り、普図当たり遊技として、作動装置3070へと流入した遊技球が特図1非電作動口3073aへと入球する普図当たり遊技（普図当たりAの普図当たり遊技）と、作動装置3070へと流入した遊技球が特図2非電作動口3073bへと入球する普図当たり遊技（普図当たりBの普図当たり遊技）と、を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、普図当たり遊技によって普通電動役物3071が開状態となる開放期間のうち、第1期間内に遊技球を作動装置3070へと流入させた場合には特図2非電作動口3073bへと遊技球を入球させることが可能となり、第1期間とは異なる第2期間内に遊技球を作動装置3070へと流入させた場合には特図1非電作動口3073aへと遊技球を入球させることが可能となる普図当たり遊技（例えば、普図当たり種別「普図当たりC」）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、設定された普図当たり種別に応じて遊技球が入球し得る非電作動口（特図1非電作動口3073a、特図2非電作動口3073b）が決定されるのではなく、遊技球の流下状況（作動装置3070への流入タイミングや、作動装置3070内での流下速度や流下経路等）に応じて入球し得る非電作動口（特図1非電作動口3073a、特図2非電作動口3073b）が決まるため、遊技者に対して、何れかの非電作動口（特図1非電作動口3073a、特図2非電作動口3073b）へと遊技球が入球するまで何れの特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）が実行され易くなるのかを把握させ難くすることができる。

#### 【0860】

なお、本第6制御例では、図219に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、設定される普図当たり種別を確実に異ならせるように普図当たり種別選択テーブル202hfの内容を規定しているが、これに限ること無く、第2時短状態が設定されている場合のほうが、普図当たりBの普図当たり種別が選択され易くなる範囲において、第2時短状態が設定されていない場合であっても普図当たりBを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、第1特別図柄抽選が主に実行される普通図柄の高確率状態において、突然、第2特別図柄抽選が実行される状況を創出することができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。次に、図220を参照して、本第6制御例におけ



る主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成について説明する。図 220 は、本第 6 制御例における RAM 203 の構成を示したブロック図である。図 220 に示した通り、本第 6 制御例における RAM 203 の構成は、上述した第 2 制御例における RAM 203 の構成（図 96（b）参照）に対して、特図 2 変動回数カウンタ 203 p a が追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第 2 制御例における RAM 203 の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。大当たり種別格納エリア 203 e b は、大当たりに当選した場合に、当該当選した大当たりの種別を示すデータを一時的に格納しておくための記憶領域である。この大当たり種別格納エリア 203 e b には、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別に対応するデータが格納される。この大当たり種別格納エリア 203 e b に格納されたデータは、当選した大当たりの終了タイミングまで保持され、大当たり終了後の遊技状態を、大当たり種別に応じて設定するために用いられる。なお、大当たり種別格納エリア 203 e b の詳細な内容については、第 6 制御例に上述した内容と同一であるため、その説明を省略する。

10

#### 【0861】

次に、図 221（a）を参照して、本第 6 制御例における音声ランプ制御装置 113 内に設けられている ROM 222 の構成について説明する。図 221（a）は、本第 6 制御例における ROM 222 の構成を示したブロック図である。図 221（a）に示した通り、本第 6 制御例における ROM 222 の構成は、上述した第 2 制御例における ROM 222 の構成に対して、期待度選択テーブル 222 p a が追加されている点でのみ相違している。この期待度選択テーブル 222 p a は、時短種別「時短 A」、即ち、主として第 1 特別図柄抽選が実行される時短状態が設定されている状態において、第 2 特別図柄抽選が比較的执行され難い「時短 A 1」が設定されているか、比較的执行され易い「時短 A 2」が設定されているかを遊技者に示唆するためのモード種別示唆演出（図 675（b）参照）の演出態様（演出により示唆される期待度）を決定するために参照されるデータテーブルである。ここで、上述した通り、本第 6 制御例では、第 2 特別図柄抽選よりも第 1 特別図柄抽選が実行され易い時短状態として、「時短 A」を設定可能に構成している。さらに、「時短 A」として、第 2 特別図柄抽選が比較的执行され難い「時短 A 1」が設定されているか、比較的执行され易い「時短 A 2」を設定可能に構成している。そして、「時短 A」が設定されている場合には、何れの時短種別（時短 A 1、時短 A 2）が設定されている場合も共通のモード演出（時短 A モード）を実行するように構成している。このように構成することで、時短 A モードの演出が実行された遊技者に対して、設定されている時短種別が「時短 A 1」であるか「時短 A 2」であるかを予測させる楽しさを提供することができる。また、時短 A モードの演出が実行されている状態で、モード示唆演出を実行可能に構成しているため、時短 A モードの演出が実行されている状態において、遊技者に対して実際に設定されている時短種別（時短 A 1、時短 A 2）を予測するための要素を提供することができる。

20

30

#### 【0862】

ここで、この期待度選択テーブル 222 p a の詳細について、図 221（b）を参照して説明する。図 221（b）は、期待度選択テーブル 222 p a の規定内容を示した図である。図 221（b）に示した通り、この期待度選択テーブル 222 p a は、時短種別毎に、期待度の種別（時短 A 2 の時短種別が設定されている期待度）と、演出抽選カウンタ 223 e a の値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図 221（b）に示した通り、時短種別「時短 A 1」（時短 A のうち、第 2 特別図柄抽選が実行される確率が比較的低い時短種別）に対しては、演出抽選カウンタ 223 e a の値が「0～4」の範囲に高期待度用の演出態様に対応付けて規定され、「5～49」の範囲に中期待度用の演出態様に対応付けて規定され、「50～99」の範囲に低期待度用の演出態様に対応付けて規定されている。演出抽選カウンタ 223 e a は、「0～99」の 100 個の値を取り得るので、時短種別 A 1 となった場合に高期待度用、中期待度用、および低期待度用の演出態様が決定される割合は、それぞれ 5 %（5 / 100）、45 %（45 / 100）、およ

40

50



び50%(50/100)である。また、図221(b)に示した通り、時短種別「時短A2」(時短Aのうち、第2特別図柄抽選が実行される確率が比較的高い時短種別)に対しては、演出抽選カウンタ223eaの値が「0~19」の範囲に高期待度用の演出態様に対応付けて規定され、「20~79」の範囲に中期待度用の演出態様(図示せず)に対応付けて規定され、「80~99」の範囲に低期待度用の演出態様に対応付けて規定されている。

#### 【0863】

演出抽選カウンタ223ekaは、「0~99」の100個の値を取り得るので、時短A2となった場合に高期待度用、中期待度用、および低期待度用の演出態様が決定される割合は、それぞれ20%(20/100)、60%(60/100)、および20%(20/100)である。これらの規定内容から、高期待度用の演出態様は、時短A2が設定されている場合に選択され易くなる一方で、時短A1が設定されている場合に選択し難くなると言える。また、中期待度用の演出態様は、時短A1、時短A2の何れが設定されている場合にも比較的高い割合で選択され、低期待度用の演出態様は、時短A2が設定されている場合に選択され難く、時短A1が選択されている場合に選択され易くなる。よって、高期待度用の演出態様が実行された場合には、設定されている時短種別が時短A2である可能性が高いということを示唆することが可能となる一方で、低期待度用の演出態様が実行された場合には、設定されている時短種別が時短A1である可能性が高いということを示唆することが可能となる。また、中期待度用の演出態様が実行された場合には、設定されている時短種別が時短A1、時短A2の何れの可能性もあるということを示唆することが可能となる。これにより、演出態様により示唆された期待度に応じて、遊技者に対して時短状態中における第2特別図柄抽選の実行期待度を予測させることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。次に、図222を参照して、本第6制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の構成について説明する。図222は、RAM223の構成を示したブロック図である。図222に示した通り、本第6制御例におけるRAM223は、上述した第2制御例におけるRAM223の構成に対して、演出抽選カウンタ223ha、残時短回数カウンタ223hb、特図1非電開放中フラグ223hc、特図2非電開放中フラグ223hd、初期変動待機フラグ223heが追加されている点で相違している。

#### 【0864】

演出抽選カウンタ223haは、上述した期待度選択テーブル222paから1の演出態様(期待度種別)を選択するために用いるカウンタである。この演出抽選カウンタ223haは、「0~99」の範囲で値が更新される。特殊小当たり演出の演出態様(期待度種別)を選択する場合は、期待度選択テーブル222paに規定された乱数値(カウンタ値)と、この演出抽選カウンタ223haの値と比較されて、対応する1の演出態様(期待度種別)が選択される。この演出抽選カウンタ223haは、例えばメイン処理(図691参照)の中で1ms毎に更新される。残時短回数カウンタ223hbは、時短状態中における残時短回数を計測するためのカウンタである。特図1非電開放中フラグ223hcは、特図1非電動役物3064aが作動していることを示すためのフラグであり。特図1非電動役物3064aが開状態(作動中)である場合にオンに設定され、閉状態(未作動中)である場合にオフに設定されるフラグである。特図2非電開放中フラグ223hdは、特図2非電動役物3065aが作動していることを示すためのフラグであり。特図2非電動役物3065aが開状態(作動中)である場合にオンに設定され、閉状態(未作動中)である場合にオフに設定されるフラグである。初期変動待機フラグ223heは、大当たり遊技が終了してから1回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間を示すためのフラグであって、大当たり遊技が終了した場合にオンに設定される。そして、大当たり遊技終了後、1回目の特別図柄変動が実行された場合にオフに設定される。つまり、大当たり遊技が終了してから1回目の特別図柄変動が実行されるまでの間、オンに設定されるフラグである。この初期変動待機フラグ223heは、大当たり遊技終了時に表示される遊技説明画面を継続して表示する期間を判別する際に参照される。

## 【 0 8 6 5 】

なお、本制御例では、大当たり遊技終了後に、実行される特別図柄種別に関わらず、1回目の特別図柄抽選が実行された場合に、初期変動待機フラグ223heをオフに設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短種別が「時短A」の場合は、1回目の第1特別図柄変動が実行されるまで、「時短B」の場合は、1回目の第2特別図柄変動が実行されるまでを初期変動待機フラグ223heがオンに設定される期間として設定しても良い。つまり、設定される時短状態の時短種別に応じて、初期変動待機フラグ223heをオフに設定するための特別図柄変動種別を異ならせるように構成しても良く、設定される時短種別によって主として実行される特別図柄種別に対応した特別図柄変動が実行されるまで初期変動待機フラグ223heをオンに設定するように構成しても良い。

## 【 0 8 6 6 】

＜第6制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図223から図227を参照して、本第6制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容のうち、特徴的な内容について説明をする。なお、上述した第2制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理内容と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。また、上述した第2制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理内容と同一の内容である制御処理のうち、一部の制御処理に対して、説明の便宜上、異なる符号を付している箇所があるが、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。図223は、コマンド判定処理(S54112)の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S54112)では、上述したコマンド判定処理に対して、状態コマンドを受信したと判別した場合(S4309:Yes)に、状態コマンド処理を実行する点(S54301)と、時短関連コマンドを受信したと判別した場合(54303:Yes)に、時短関連処理を実行する(S54304)処理を実行する点で相違している。それ以外は同一である。ここで、図224を参照して、状態コマンド処理(S54301)の内容について説明をする。図224は、状態コマンド処理(S54301)の内容を示したフローチャートである。この状態コマンド処理(S54301)は、主制御装置110から受信したコマンドの中に状態コマンドが含まれている場合に実行される処理であって、主制御装置110にて設定されている遊技状態に基づく演出態様を設定するための処理や、時短状態が設定された場合における残時短回数(時短終了条件)を設定するための処理が実行される。

## 【 0 8 6 7 】

状態コマンド処理(S54301)が実行されると、まず、遊技状態を示すコマンドを受信したかを判別し(S54351)、受信したと判別した場合は(S54351:Yes)、遊技状態更新処理を実行し(S54352)、S54353へ移行する。また、受信していないと判別した場合は(S54351:No)、次に、時短回数の設定を示すコマンドを受信したかを判別し(S54353)、受信したと判別した場合は(S54353:Yes)、遊技状態格納エリア223iに格納されている時短種別を読み出し(S54354)、読み出した時短種別が「時短A」であるかを判別し(S54355)、「時短A」であると判別した場合は(S54355:Yes)、残時短回数カウンタ223paの値に「10000」を設定し、S54358の処理へ移行する。一方、「時短A」では無い(「時短B」である)と判別した場合は(S54355:No)、残時短回数カウンタ223hbの値に10を設定し(S54357)、S54358の処理へ移行する。つまり、残時短回数カウンタ223hbの値には、時短種別に対応した残時短回数(時短終了条件)が設定される(S54356, S54357)。ここで、設定された残時短回数カウンタ223hbの値は、時短状態が設定されている場合に第3図柄表示装置81の表示画面に表示される小領域Dm6の残時短回数として表示される。なお、本第6制御例では、第2時短状態の時短終了条件として残時短回数カウンタ223hbに「10000」の値が設定されるように構成している。つまり、10000回の特別図柄抽選において

大当たり当選しなかった場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。この場合、時短状態における特別図柄抽選は、27/8192の確率で大当たり当選するため、実質、時短終了条件が成立するまでに略確実に大当たり当選することになる。よって、第2時短状態が設定された場合には、残時短回数カウンタ223hbの値が所定数（例えば、100）に到達するまでは、第3図柄表示装置81の表示画面に残時短回数を更新表示する処理を実行しないように構成し、代わりに、「」の文字を継続して表示するように構成している。

#### 【0868】

このように構成することで、遊技者が時短状態の残時短回数に興味を持たない期間（残時短回数を多く残っている期間）において、特別図柄抽選が実行される毎に残時短回数を示す表示態様を更新表示する処理を実行する手間を省くことができ、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減させることができる。なお、この場合、大当たり当選した後に、今回の第2時短状態において実行された特別図柄抽選の実行回数を遊技者に結果表示の一部として表示するように構成しても良い。このように構成することで、実際に実行した遊技の分析を遊技者に行わせ易くすることができる。このように、主として実行される特別図柄抽選の種別を異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能なパチンコ機10において、主として成立し易い時短終了条件を成立させるための要素を残時短回数カウンタ223hbの値に設定するように構成することで、残時短回数を更新表示するための処理は、残時短回数カウンタ223hbの値に対する更新内容に基づいて実行すれば良く、残時短回数を示す表示態様を更新させるための処理を簡素化することができる。S54358の処理では、状態コマンドに含まれるその他の情報に対応する処理を実行し（S54358）、本処理を終了する。次に、図225を参照して、遊技状態更新処理（S54352）の内容について説明をする。図225は、遊技状態更新処理（S54352）の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理（S54352）では、状態コマンド処理（図224のS54301参照）において遊技状態を示すコマンドを受信した場合に実行される処理であって、移行前の遊技状態と、移行後の遊技状態とに基づいた処理が実行される。

#### 【0869】

遊技状態更新処理（S54352）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに基づいて、現在の遊技状態を示すための情報を遊技状態格納エリア223iに格納し（S4401）、通常状態へ移行したかを判別する（S54401）。S54401の処理において、通常状態へと移行したと判別した場合、即ち、今回受信した状態コマンドに通常状態を示すコマンドが含まれていると判別した場合は（S54401：Yes）、残時短回数カウンタ223hbの値を0にクリアする（S54402）。次に、特図2保留（第2特別図柄の保留記憶）があるかを判別し（S54404）、特図2保留が無いと判別した場合は（S54404：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S54404の処理において、特図2保留があると判別した場合は（S54404：Yes）、特図2保留数に対応する回数の引き戻し演出を示すための表示用コマンドを設定し（S54405）、本処理を終了する。つまり、S54404からS54405の処理では、主として第1特別図柄抽選が実行される「時短A（時短Aモード）」が終了した時点で特図2保留を獲得している場合において、通常状態へと移行してから優先して実行される第2特別図柄抽選に対して専用の演出（引き戻し演出）を実行するための処理が実行される。このように構成することで、引き戻し演出が実行されている最中が、遊技者に特別な状態であることを分かり易く報知することができる。S54401の処理において、通常状態への移行では無いと判別した場合は（S54401：No）、次に、時短状態への移行であるかを判別し（S54406）、時短状態への移行では無いと判別した場合は（S54406：No）、そのまま本処理を終了する。一方、時短状態への移行であると判別した場合は（S54406：Yes）、初期変動待機フラグ223heをオンに設定し（S54407）、時短種別に対応する表示用コマンドを設定し（S54408）、本処理を終了する。

#### 【0870】

つまり、上述した S 5 4 4 0 7 , S 5 4 4 0 8 の処理では、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定された場合において、大当たり遊技のエンディング期間中に表示された遊技説明画面の表示を、大当たり遊技終了後も継続して実行させるための処理が実行される。次に、図 2 2 6 を参照して、時短関連処理 ( S 5 4 3 0 4 ) の内容について説明をする。図 2 2 6 は、時短関連処理 ( S 5 4 3 0 4 ) の内容を示したフローチャートである。この時短関連処理 ( S 5 4 3 0 4 ) では、時短状態中に実行される特別図柄抽選に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。時短関連処理 ( S 5 4 3 0 4 ) が実行されると、まず、遊技状態格納エリア 2 2 3 i から現在の時短種別を読み出す ( S 5 4 6 0 1 )。次に、現在の時短種別が「時短 A」であるかを判別し ( S 5 4 6 0 2 )、現在の時短種別が「時短 A」であると判別した場合に ( S 5 4 6 0 2 : Y e s )、受信したコマンドが特図 2 変動関連 ( 第 2 特別図柄変動の実行に関連 ) するコマンドであるかを判別する ( S 5 4 6 0 3 )。S 5 4 6 0 3 の処理において、特図 2 変動関連であると判別した場合は ( S 5 4 6 0 3 : Y e s )、次に、従特図 2 変動回数カウンタ 2 2 3 p b の値を 1 加算し ( S 5 4 6 0 4 )、加算後の従特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 p b の値が 5 よりも大きいかを判別する ( S 5 4 6 0 5 )。S 5 4 5 0 5 の処理において、5 よりも大きいと判別した場合は ( S 5 4 5 6 0 5 : Y e s )、特図 2 変動回数が上限突破したことを示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 4 6 0 6 )、S 5 4 6 0 9 の処理へ移行する。S 5 4 6 0 6 の処理において表示用コマンドが設定されると、第 2 特別図柄抽選が実行され難い時短 A が設定された時短状態において、時短 B に対して設定される時短終了条件である「第 2 特別図柄抽選の実行回数 5 回」よりも多くの第 2 特別図柄抽選が実行されたことを祝福するための表示態様が設定される。一方、S 5 4 6 0 2 の処理において、今回読み出した時短種別が「時短 A」では無いと判別した場合は ( S 5 4 6 0 2 : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 0 8 7 1 】

S 5 4 6 0 9 の処理では、受信した情報に基づいて残時短回数カウンタ 2 2 3 h b の値を更新し ( S 5 4 6 0 9 )、更新後の残時短回数カウンタ 2 2 3 h b の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 4 6 1 0 )、本処理を終了する。次に、図 2 2 7 を参照して、非電状況管理処理 ( S 5 4 1 0 2 ) の内容について説明をする。図 2 2 7 は、非電状況管理処理 ( S 5 4 1 0 2 ) の内容を示したフローチャートである。この非電状況管理処理 ( S 5 4 1 0 2 ) では、パチンコ機 1 0 に設けられた検知手段から出力される検知信号に基づいて、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a、及び特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a の作動状態を管理するための処理が実行される。従来より、遊技球が入球することで抽選 ( 例えば、特別図柄抽選 ) を実行可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第 1 位置 ( 開状態 ) と、第 1 位置よりも遊技球を入球させることが困難な第 2 位置 ( 閉状態 ) と、に可変可能な可変手段 ( 例えば、普通電動役物 ) と、を設け、当たり遊技 ( 例えば、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技 ) によって可変手段を可変動作させることにより、入球手段へと遊技球を入球させる遊技を実行可能に構成したパチンコ機がある。さらに、遊技状態として、当たり遊技が実行され易い、或いは、1 回の当たり遊技において可変手段を第 1 位置に位置させる期間が長くなり易い有利遊技状態、即ち、入球手段へと遊技球を入球させ易くすることが可能な有利遊技状態 ( 例えば、時短状態 ) を設定可能に構成したパチンコ機がある。このように構成された従来型のパチンコ機では、有利遊技状態が設定された場合は、有利遊技状態以外の遊技状態 ( 例えば、通常状態 ) が設定されている場合に比べて、入球手段へと遊技球を入球させ易くすることができるため、遊技者に対して有利遊技状態が設定されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

#### 【 0 8 7 2 】

しかしながら、従来型のパチンコ機では、入球手段へと遊技球を入球させた場合に実行される抽選が 1 種類であったため、その抽選の内容を過剰に遊技者に有利な内容にしてしまうと、有利遊技状態が設定された場合に遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことになり、一方で、抽選の内容を遊技者への有利度合いが低い内容にしてしまうと、遊技

者に対して有利遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせ難くなるという問題があった。また、遊技者への有利度合いを高めた抽選内容に設定しておき、有利遊技状態が設定される頻度、即ち、遊技者に対して容易に入球手段へと遊技球を入球させることが可能な遊技状態が設定される頻度を低くする仕様を用いることも考えられるが、この場合、有利遊技状態が設定されるまでに要する遊技期間が長くなってしまい、有利遊技状態以外の遊技状態での遊技を行っている遊技者が、有利遊技状態が設定されるまでに遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第6制御例では、有利遊技状態が設定されたことにより遊技球が入球し易くなった入球手段へと遊技球が入球した場合に、複数種類の抽選が実行され易くなるように構成している。そして、実行され易くなる複数種類の抽選に対して、遊技者への有利度合いを異ならせている。より具体的には、入球手段へと入球した遊技球の挙動（流下結果）に応じて、有利度合いの低い第1特別図柄抽選、或いは有利度合いの高い第2特別図柄抽選を実行させる（させ易くする）ことが可能となるように構成している。このように構成することで、有利遊技状態（時短状態）が設定されることで遊技者に対して特別図柄抽選を実行させ易くする期間を所定期間提供しながらも、その期間中に実行される（実行され易くする）特別図柄抽選の種別を切り替えることにより、有利遊技状態（時短状態）中に遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【0873】

さらに、詳細な説明は図208を参照して上述した通り、本第6制御例では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技中に遊技球が入球し易くなる領域内（作動装置3070内）に特図1非電動役物3064aを作動させる契機となる特図1非電作動口3073aと、特図2非電動役物3065aを作動させる契機となる特図2非電作動口3073bと、を設け、普図当たり遊技の動作パターンに応じて遊技球が特図1非電作動口3073a、或いは特図2非電作動口3073bの何れかへと振り分けられるように構成している。そして、遊技球が特図1非電作動口3073aへと入球した場合には特図1非電動役物3064aが作動することで、第1特別図柄抽選の実行契機となる右第1入球口3064へと遊技球が入球し易い状態となり、特図2非電作動口3073bへと入球した場合には特図2非電動役物3065aが作動することで、第2特別図柄抽選の実行契機となる第2入球口3065へと遊技球が入球し易い状態となるように構成している。さらに、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選が実行されるように構成しており、特図1非電動役物3064aと、特図2非電動役物3065aとが共に作動している状態では、遊技球が第2入球口3065へと到達し難くなるように構成している。具体的には、第2入球口3065へと遊技球が到達し得る流路を作動中の特図1非電動役物3064aが遮るように構成している。よって、特図1非電動役物3064aと、特図2非電動役物3065aとが共に作動している状態では、遊技球が第2入球口3065よりも第1入球口3064へと入球し易くなるように構成している。さらに、本第6制御例では、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利遊技状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件を設定している。このように構成することで、有利遊技状態中に第2特別図柄抽選のみを実行させる遊技を実行させ難くすることができる。

20

30

40

#### 【0874】

加えて、本第6制御例では、パチンコ機10の遊技盤13のうち右側領域にスルーゲート67、普通電動役物3071、特図1非電動役物3064a、特図2非電動役物3065aを配設しているため、例えば、各非電動役物へと遊技球を到達させること無く、スルーゲート67、及び、普通電動役物3071に向けて遊技球を発射させ難くすることができる。よって、遊技者にとって有利な抽選が実行される第2入球口3065へと遊技球を入球させることが可能な状態（特図2非電動役物3065aが作動している状態）となるまで、右第1入球口3064へと遊技球を入球させずに遊技を行わせ難くすることができる。つまり、スルーゲート67、普通電動役物3071、特図1非電動役物3064a、

50

特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a のうち、いずれかの装置に向けて遊技球を発射させた場合に、他の装置へと遊技球が入球され得るように構成している。このように構成することで、特定の装置に対してのみ遊技球を入球させる遊技を遊技者に実行されてしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本第 6 制御例では、スルーゲート 6 7、普通電動役物 3 0 7 1、特図 1 非電動役物 3 0 6 4 a、特図 2 非電動役物 3 0 6 5 a の全てを遊技盤 1 3 の右側領域に設けているが、これに限ること無く、上述した各種装置の少なくとも複数が同一の流下経路を流下した遊技球が入球し得る位置に配設されるように構成すれば良い。

#### 【 0 8 7 5 】

##### < 第 7 制御例 >

次に、図 2 2 8 から図 2 4 7 を参照して、第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 7 制御例は、上述した第 4 制御例と同様に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い（外れである）場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能な遊技性（所謂、1 種 2 種タイプ）を有している。そして、時短状態が設定された場合に、第 2 特別図柄の保留記憶（特図 2 保留）を獲得し易い時短状態と、獲得し難い時短状態と、を設定可能に構成している。本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、特図 2 保留を所定数（4 個）を上限に記憶可能に構成した点と、各遊技状態において大当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された後、或いは、小当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された後に設定される遊技状態を異ならせている点で相違している。さらに、時短状態中に実行される演出の内容を変更している点で相違している。以下に、本第 7 制御例に対して、上述した第 4 制御例との相違点を主に説明をする。なお、上述した第 4 制御例と同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。上述した第 4 制御例（各変形例も含む）におけるパチンコ機 1 0 では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、が少なくとも設定可能に構成されており、時短状態中において実行される普図当たり遊技（普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される当たり遊技）によって電動役物 6 4 0 a が開放動作され、第 2 入球口（入賞口）6 4 0 へと球が入球され易くなるように構成していた。

#### 【 0 8 7 6 】

そして、第 2 入球口（入賞口）6 4 0 へと球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（第 2 特別図柄抽選）で大当たり以外の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった場合に、小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過した場合に（小当たり遊技終了時に、特定領域を遊技球が通過したことを示す情報が記憶されている場合に）、大当たり遊技が実行されるように構成していた。加えて、第 2 特別図柄の抽選契機を、所定数（例えば、4 個）を上限に保留記憶可能に構成することで、時短状態（普通図柄の高確率状態）中に第 2 特別図柄の抽選契機を保留記憶させることにより、普通図柄の高確率状態が終了した後も（普通図柄の低確率状態へと移行した後も）、第 2 特別図柄抽選を実行可能に構成しているため、例えば、時短状態が終了し、通常状態へと遊技状態が移行した場合であっても、通常よりも有利な通常状態（第 2 特別図柄の抽選契機を保留記憶している通常状態）における遊技を遊技者に実行させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が終了してしまった遊技者に対して、通常よりも大当たり遊技が実行される可能性を高めた状態を維持することができ、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができるものであった。しかしながら、上述した各制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態中に正常に遊技を実行している遊技者に対して、第 2 特別図柄の抽選契機を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態中において普図当たり確率を高め、且つ、可変手段が開放動作される期間を長くした普図当たり遊技が実行されるように構成していることから、時短状態が終了した時点において獲得済みの第 2 特別図柄の抽選契機の数（特図 2 保留数）が常に同一の数と

10

20

30

40

50

なってしまう、遊技者に意外性のある遊技を提供することができないという問題があった。

【 0 8 7 7 】

また、時短状態が終了した時点において獲得済みの特図 2 保留数が常に同一となる場合では、遊技者に過剰に有利となる遊技が実行されてしまうことを抑制するためには、時短状態が終了した後に実行される第 2 特別図柄抽選の実行回数も含めて、時短状態が設定される割合を予め低く規定したり、第 2 特別図柄抽選にて小当たり当選する確率を予め低く規定したりする必要がある。よって、遊技者に対して時短状態中の遊技を実行させ難くなり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 7 制御例では、時短状態として、特図 2 保留を獲得し易い時短状態（有利時短状態）と、特図 2 保留を獲得し難い時短状態（不利時短状態）と、を設定可能に構成している。このように構成することで、設定された時短状態の種別に応じて、時短状態が終了した時点における特図 2 保留数を異ならせ易くすることが可能となる。よって、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合を高めたとしても、遊技者に過剰に有利な遊技が実行されることを抑制することができるため、遊技者に対して時短状態中の遊技を実行させ易くすることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。さらに、本第 7 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に不利時短状態が設定され、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に有利時短状態を設定可能に構成している。つまり、大当たり遊技の実行契機に応じて、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。このように構成することで、何れの実行契機に基づいて大当たり遊技が実行されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

10

20

【 0 8 7 8 】

なお、本第 7 制御例では、上述した通り、大当たり遊技の実効契機に応じて、有利時短状態と不利時短状態との設定割合を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される時点の遊技状態（大当たり当選時の遊技状態）に応じて、有利時短状態と不利時短状態との設定割合を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として通常状態が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合よりも、時短状態が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合のほうが、有利時短状態が設定される割合が高くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に最も不利な遊技状態では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、不利時短状態が設定され易いため、時短状態が終了し易いが、時短状態中に大当たり遊技が実行され、再度、時短状態が設定された場合には、有利時短状態が設定され易くなるため、大当たり遊技を介して時短状態をループさせ易くすることができる。このように構成することで、遊技者に対して、有利度合いの異なる遊技を段階的に実行させることができるため、最も有利度合いの高い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第 7 制御例では、上述した各制御例と同様に、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成していることから、特図 2 保留を獲得している状態で終了し易い時短状態（有利時短状態）のほうが、特図 2 保留を獲得していない状態で終了し易い時短状態（不利時短状態）よりも遊技者に有利となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第 1 特別図柄抽選のほうが第 2 特別図柄抽選よりも遊技者に有利となるように構成し、特図 2 保留を獲得している状態で終了し易い時短状態よりも、特図 2 保留を獲得していない状態で終了し易い時短状態のほうが遊技者に有利となるように構成しても良い。

30

40

【 0 8 7 9 】

上述した各制御例のパチンコ機 1 0 では、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態を終了させる特別図柄変動の回数として、大当たり種別に応じて異なる回数を設定可能にすることで、時短状態がいつまで継続するかを遊技者に分かり難くしたものがある。これにより、遊技者に対して、時短状態がより長く継続することを期待させながら遊技を行わ

50



せることができるようにしていた。また、上述した各制御例のパチンコ機 10 では、時短状態を終了させる回数目の特別図柄変動（時短終了条件が成立する特別図柄変動）における特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態を終了させるように構成していた。これに対して、本第 7 制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立した場合において、対応する特別図柄変動の開始タイミングで時短状態を終了させるように構成している。さらに、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第 2 特別図柄変動が 1 回実行されることにより成立する時短終了条件を設定可能に構成している。つまり、第 2 特別図柄変動が 1 回実行されることにより成立する時短終了条件が設定された場合には、時短状態中に 1 回目の第 2 特別図柄変動が実行されるまでは時短状態が継続し、1 回目の第 2 特別図柄変動が実行される場合、例えば、第 2 特別図柄抽選の抽選権利（特図 2 保留）を有していない状態で時短状態が設定された場合には、時短状態中に第 2 入球口 640 へと遊技球が入球し、第 2 特別図柄抽選が実行される場合に、時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、時短状態が設定された場合において、第 2 特別図柄抽選を確実に実行させることができると共に、時短状態中において特図 2 保留を獲得するための期間を短くすることができる。つまり、本第 7 制御例では、第 2 特別図柄変動が 1 回実行されることにより成立する時短終了条件が設定される時短状態が、遊技者に不利となる不利時短状態となる。

10

#### 【0880】

また、本第 7 制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第 2 特別図柄変動が 2 回実行されることにより成立する時短終了条件も設定可能に構成している。この場合、2 回目の第 2 特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態を継続させることが可能となるため、1 回目の第 2 特別図柄変動の変動期間中は第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させ易い期間となる。つまり、本第 7 制御例では、第 2 特別図柄変動が 2 回実行されることにより成立する時短終了条件が設定される時短状態が、遊技者に有利となる有利時短状態となる。なお、本第 7 制御例では、上述した通り、時短終了条件が成立する特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させるように構成し、且つ、時短状態中における 1 回目の特別図柄変動において成立し得る時短終了条件を設定可能に構成することで、特図 2 保留を獲得することが困難な時短状態（不利時短状態）を設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、上述した各制御例と同様に、時短終了条件が成立する特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態を終了させるように構成されたパチンコ機 10 において、時短終了条件が成立する特別図柄変動の変動パターンとして、短い変動時間（例えば、0.1 秒）が設定される短変動パターンと、長い変動時間（例えば、60 秒）が設定される長変動パターンと、を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、選択される変動パターンによって、有利時短状態と、不利時短状態と、を切り替えることが可能となる。つまり、時短状態の時短終了条件として同一内容の時短終了条件が設定された場合において、設定される変動パターンに応じて、特図 2 保留の獲得のし易さを異ならせることができる。さらに、この場合、大当たり当選（小当たり当選）した時点における遊技状態に応じて異なる種別の時短状態を設定可能に構成し、設定される時短種別によって、上述した短変動パターンと、長変動パターンとの選択割合を異ならせたり、前回の当当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数に基づいて短変動パターンが選択され易い期間と、長変動パターンが選択され易い期間と、を設定可能に構成したりしても良い。

20

30

40

#### 【0881】

このように構成することで、1 の時短状態が設定されてから、その時短状態が終了するまでの期間において、有利時短状態と、不利時短状態と、を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して時短状態が終了する最後の瞬間まで、有利時短状態による遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第 7 制御例の技術と、上述した各制御例の技術と、を組み合わせることにより、時短状態において実行される特別図柄変動の開始タイミングや停止タイミングといった様々なタイミングで時短状態を終了させることが可能となるように構成しても良い。このように、時短終了条件が成立

50



した場合において、実際に時短状態を終了させるタイミングを可変させるように構成することにより、遊技者に対して、どのタイミングで時短状態が終了するのかを把握させ難くすることができるため、意外性のある遊技を提供することができる。

#### 【0882】

<第7制御例における遊技盤13の構成について>

まず、図228から図232を参照して、本第7制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。本第7制御例におけるパチンコ機10は、上述した第4制御例のパチンコ機10の遊技盤13（図146参照）に対して、小当たり遊技中に開放動作されるV入賞装置650の配設位置及び、構造を変更した点と、スルーゲート67、第2入球口640の配設位置を変更した点と、第2入球口640に付随する電動役物640aの構造を変更した点と、遊技盤13の右側領域の構成を変更した点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図228に示すように、遊技盤13は、正面視略正形状に切削加工したベース板60に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車その他、レール61、62、一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、可変入賞装置65、V入賞装置650、普通図柄始動口（スルーゲート）67、可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12（図1参照）の裏面側に取り付けられる。この第1図柄表示装置37には、発光手段である複数のLED及び7セグメント表示器を備える第1図柄表示装置37が配設されている。第1図柄表示装置37は、主制御装置110で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。本制御例では、球が、第1入球口64へ入球（入賞）した場合に、第1図柄表示装置37が作動するように構成されている。つまり、第1図柄表示装置37は、第1入球口64に球が入球した場合に実行される第1特別図柄抽選（特図1抽選）の抽選結果を示すための表示手段である。また、球が第2入球口640へ入球（入賞）した場合にも、第1図柄表示装置37が作動するように構成されている。つまり、第1図柄表示装置37は、第2入球口640に球が入球した場合に実行される第2特別図柄抽選（特図2抽選）の抽選結果を示すための表示手段でもある。なお、本制御例では、特別図柄の種別が2種類のパチンコ機10を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別が1種類のパチンコ機10を用いても良い。

#### 【0883】

また、第1図柄表示装置37は、LEDにより、パチンコ機10の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態等）の何れであるかを点灯状態により示したり、特別図柄（第1図柄）が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な当たりに対応した図柄か不利な当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のLEDは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本制御例では、発光手段（7セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。本パチンコ機10では、第1入球口64、或いは、第2入球口640へ入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選では、小当たり当選しているか否かの当否判定（当たり抽選）を行う。ここで、小当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技である小当たり遊技が実行される。そして、小当たり遊技中にはV入賞装置650が予め定められた内容（シナリオ）で開放動作され、V入賞装置650へと球を入賞させ易い状態が提供される。この小当たり遊技中にV

入賞装置 6 5 0 へと入賞した球が、後述する特定領域（V 入賞口 1 6 5 0）へと入賞すると、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技中は、可変入賞装置 6 5 が予め定められた内容（シナリオ）で開放動作され、可変入賞装置 6 5 へと球を入賞させ易い状態が提供される。

#### 【 0 8 8 4 】

本制御例では、小当たり遊技よりも、大当たり遊技のほうが、その遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数の総数が多くなるように構成されている。つまり、遊技者が獲得する賞球数の点において、小当たり遊技よりも、大当たり遊技のほうが遊技者に有利な特典遊技となる。なお、小当たり遊技のほうが、大当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の総数が多くなるように構成しても良い。このように、実行される特典遊技に応じて異なる有利度合いの特典を付与可能に構成することで、遊技者に対してどの特典遊技が実行されるのかを楽しませながら遊技を行わせることができる。また、本制御例では、大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技実行前の遊技状態とは異なる遊技状態（例えば、通常状態）が設定され、大当たり遊技終了後には、実行された大当たり遊技に係わる情報（例えば、小当たり種別（大当たり種別）や、当たり当選（小当たり当選）時の遊技状態）に基づいて、新たな遊技状態を設定可能に構成している。一方、小当たり遊技が実行された場合には、その小当たり遊技実行前の遊技状態が小当たり遊技中も継続し、小当たり遊技終了後も継続するように構成している。つまり、遊技者に対して有利度合いが高い（賞球数が多い）大当たり遊技中は、遊技者に不利な遊技状態である通常状態を設定することで、大当たり遊技中において、遊技者に過剰な特典が提供されてしまうことを抑制するのに対して、大当たり遊技よりも有利度合いが低い小当たり遊技が実行された場合には、遊技状態が変更されないように構成している。

10

20

#### 【 0 8 8 5 】

このように構成することで、有利度合いが低い小当たり遊技が実行されたことを契機に遊技状態が変更されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、大当たり遊技と同様に小当たり遊技中に遊技者に不利な遊技状態（通常状態）が設定されるように構成しても良いし、小当たり当選した種別に基づいて、小当たり遊技終了後の遊技状態を決定するように構成しても良い。また、当たり遊技中（大当たり遊技中、小当たり遊技中）の遊技結果に基づいて、当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定するように構成しても良く、この場合、当たり遊技（特典遊技）中に球を入球させ易くなる可変入賞装置 6 5 や V 入賞装置 6 5 0（可変入球手段）に入球した球が、可変入球手段内に設けられた特定領域を通過したか否かを判別し、その判別結果に基づいて当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせるよう構成すると良く、例えば、特定領域を通過した場合に、特定領域を通過しなかった場合よりも遊技者に有利となる遊技状態を設定したり、特定領域を通過した場合に、特定領域を通過しなかった場合よりも遊技者に不利となる遊技状態を設定したりするように構成すると良い。これにより、当たり遊技中において、当たり遊技終了後に有利な遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることが可能となり、遊技者に意欲的の遊技を行わせることができる。加えて、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定されている状態で当たり遊技が実行され、その当たり遊技終了後にも遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定される事象が連続して所定回数（例えば、5 回）実行されている状態で当たり遊技が実行された場合に、その当たり遊技終了後に強制的に遊技者に不利な遊技状態（通常状態）が設定されるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して有利な遊技状態が過剰に継続してしまう事態が発生することを抑制することができる。

30

40

#### 【 0 8 8 6 】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a に球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口 6 5 a に球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が所定期間（例えば 2 秒間）停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば 1 秒）のオープニング期間（可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5

50

aに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間)と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、1のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間(例えば、0.5秒)、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間(例えば、2秒)の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。このように、大当たり遊技の開始タイミングに合わせて、オープニング期間を設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口65aが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

10

#### 【0887】

なお、本制御例では、小当たり遊技中に球が特定領域(V入賞口1650)へと入賞したことに基づいて、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。よって、小当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、小当たり遊技中に実行される遊技(左打ち遊技)から大当たり遊技中に実行される遊技(右打ち遊技)へと切り替える準備期間を設けることができるため、遊技者に対して遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。なお、大当たり遊技の各期間(オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間)の長さについては、特別図柄抽選時(小当たり当選時)、特別図柄抽選の結果が停止表示されたタイミング、小当たり遊技開始時、小当たり遊技終了時、大当たり遊技開始時、大当たり遊技終了時の何れかにおいて設定されている遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容(遊技方法)として、大当たり遊技前の遊技内容(遊技方法)とは異なる遊技内容(遊技方法)が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間(例えば、10秒)が、他の大当たり遊技のエンディング期間(例えば、2秒)よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。一方、大当たり遊技開始前の遊技内容(遊技方法)と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容(遊技方法)とが同一となる大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技のエンディング期間(例えば、1秒)を、他の大当たり遊技のエンディング期間(例えば、2秒)よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【0888】

また、大当たり遊技前の遊技内容(遊技方法)と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容(遊技方法)とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、実行される大当たり遊技の種別(小当たり種別)と、大当たり遊技前に設定されている遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間の長さを設定するように構成しても良い。本第7制御例では、遊技状態として、「通常状態」、「時短状態」の何れかが設定されるように構成している。通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)では、特別図柄の大当たり確率が(30/1000)に設定され、普通図柄の当たり確率が低確率(3/300)に設定される遊技状態であり、時短状態は、特別図柄の大当たり確率が(30/1000)に設定され、普通図柄の当たり確率が高確率(150/300)に設定される遊技状態である。本制御例では、時短状態が設定された後、所定の終了条件(時短終了条件)が成立した場合に、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するように構成しており、上述した時短回数とは、時短終了条件を示すものである。つまり、時短回数1回

40


50

とは、時短状態が設定されてから大当たり遊技が実行されること無く、特別図柄の抽選が1回実行される場合に時短終了条件が成立することを示すものである。さらに、本第7制御例では、特別図柄変動を開始するタイミングにおいて時短終了条件が成立するかを判別可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、時短状態がいつまで継続するのかを判別させ難くすることができる。

【0889】

なお、本制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中の特別図柄抽選の回数に関する条件（時短回数）を規定しているが、時短終了条件としてそれ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（特定の外れ）である回数が所定回数（例えば、3回）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、100秒）経過した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中に球が特定の入球口（例えば、一般入球口63a）に入球した個数が所定個数（例えば、5個）に到達した場合に成立する終了条件を設定しても良い。また、時短終了条件が成立したかを判別するタイミングと、時短状態を終了させるタイミングとを異ならせても良く、例えば、特別図柄変動を開始するタイミングにおいて、今回の特別図柄変動によって時短終了条件が成立したかを判別し、時短終了条件が成立したと判別された場合に、特定条件の成立の有無に応じて、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させたり、特別図柄変動が開始されてから停止されるまでの期間（特別図柄変動の停止表示タイミングも含む）のうち、所定タイミングで時短状態を終了させたりするように構成しても良い。これにより、時短終了条件が成立したかを判別するための処理を実行するタイミングを統一化することができるため、時短状態を終了させるための制御処理を簡素化することができる。なお、上述した特定条件（時短終了条件が成立した場合において、時短状態を終了させるタイミングを決定するための要素）としては、大当たり遊技の実行契機となった特別図柄抽選（小当たり当選した特別図柄抽選）が実行された時点において設定されている遊技状態の種別（通常状態、又は時短状態）や、設定された小当たり種別や、大当たり遊技の種別に基づいて成立する条件を設定すれば良く、例えば、小当たり当選時の遊技状態が通常状態である場合と、時短状態である場合と、で同一の小当たり種別（大当たり種別）が設定され、同一の時短終了条件が設定された場合であっても、時短状態を終了させるタイミングを異ならせるように構成すれば良い。

【0890】

本第7制御例におけるパチンコ機10も、上述した第4制御例のパチンコ機10と同様に、第2図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「」の図柄）で停止した場合に、普電入賞装置640に付随された電動役物640aが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。第2図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）は、普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じて、異なる長さの変動時間が規定されており、普通図柄の低確率状態では、10秒の普図変動時間が、普通図柄の高確率状態では1秒の普図変動時間が設定されるように構成されている。これにより、普通図柄の低確率状態（通常状態）中において、頻繁に普図当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本第7制御例とは異なる構成を用いても良く、例えば普通図柄の確率状態に関わらず、常に同一の普図変動時間（例えば、1秒）が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が時短状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機10において、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動（時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技）の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。この場合、普通図柄の低確率状態において普通図柄抽選が

最高で1秒に1回実行されることになるため、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）にて普図当たり遊技が実行され易くなるため、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）における普図当たりに当選する確率を低く設定すれば良い。

#### 【0891】

本制御例では、通常状態と時短状態とで、実行される普図当たり遊技の遊技内容（電動役物640aの開放動作パターン）を異ならせるように構成している。つまり、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技者に有利な普図当たり遊技、即ち、球が、第2入球口640へと入球し易くなるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合は、4.1秒間のオープニング期間（電動役物640aの閉鎖期間）を経て、0.1秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（通常普図当たり遊技）が実行され、時短状態が設定されている場合は、1秒のオープニング期間（電動役物640aの閉鎖期間）を経て、3秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（時短普図当たり遊技）が実行される。次に、図228を参照して、電動役物640aの構成について説明をする。本第7制御例における電動役物640aは、遊技盤13に埋設している埋設状態（制限状態）と、遊技盤13から突出している突出状態（誘導状態）と、に変位可能に構成されており、普図当たり遊技が実行されていない場合は、埋設状態（閉状態）に位置するように構成している。そして、普図当たり遊技が実行されると、予め定められた可変パターンに基づいて所定期間（最大で3秒間）の間、突出状態（誘導状態）へと変位する。ここで、電動役物640aの変位状態の用語について説明をする。電動役物640aの閉状態とは、球を第2入球口640へ入球させるための流路（電動役物640a上に形成される流路）が閉ざされた状態、即ち、電動役物640aが遊技盤13内に埋設している状態を示すために用いられる用語であり、機能的な表現として、制限状態（第2入球口640への球の入球を制限する状態）という用語を用いる場合もある。また、電動役物640aの開状態とは、球を第2入球口640へ入球させるための流路（電動役物640a上に形成される流路）が開放された状態、即ち、電動役物640aが遊技盤13から突出している状態を示すために用いられる用語であり、機能的な表現として、誘導状態（第2入球口640へと球を誘導可能な状態）という用語を用いる場合もある。

#### 【0892】

図228に示した通り、電動役物640aが誘導状態に位置している場合は、左打ち遊技によって発射された球の殆どが、誘導状態に位置する電動役物640aの上面に形成された流路に流れ込むように電動役物640aが配設されている。電動役物640aの上面に形成された流路は、第2入球口640へと向かって下り傾斜する球流下面が形成されており、電動役物640aの上面に到達した球は第2入球口640へと流下する。詳細は後述するが、本制御例では、普図当たり遊技中に球が第2入球口640へと1個入賞したことを契機に、普図当たり遊技を終了させるように構成している。よって、1回の普図当たり遊技中に第2入球口640へと入賞可能な球数は最大で1個になる。図228を参照して上述した通り、本制御例では、通常状態が設定されている遊技状態中も、時短状態が設定されている遊技状態中も、遊技者に有利となる遊技方法が同一（左打ち遊技）となるように構成している。このように構成されたパチンコ機10では、通常状態中にも普通図柄の抽選契機が成立し（スルーゲート67への球通過が発生し）、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄抽選の結果、当たり当選した場合には、左打ち遊技によって発射された球が到達可能な遊技領域に設けられた電動役物640aが開放制御されるため、通常普図当たり遊技の実行中において、球が第2入球口640へと入球してしまう虞があった。これに対して、本制御例のパチンコ機10は、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたとしても、普図当たり遊技中に第2入球口640へと球が入球し得ないように構成している。具体的には、球が電動役物640aの上面を流下し、第2入球口640に到達するまでに要する時間が約1秒となるように構成しているのに対して、通常状態中における普図当たり遊技によって電動役物640aが誘導状態となる期間が0.2秒となるように構成している。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 9 3 】

このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）と、で同一の遊技方法で遊技を実行する構成を有するパチンコ機 10、即ち、通常状態においても、普通図柄当たり遊技に当選し得るパチンコ機 10 において、通常状態中に第 2 入球口 6 4 0 へと球が入球してしまうことを抑制することができる。普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 は、可変表示装置ユニット 8 0 の左側の領域（左側領域）において遊技盤 1 3 に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤 1 3 の左側領域を流下する球の殆ど（約 1 0 0 %）が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を球が通過すると、第 2 図柄の当たり抽選が行われる。この第 2 図柄の当たり抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の通過回数は、合計で最大 1 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4 において表示される。第 2 図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 1 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。図 2 2 8 に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の左方（図 2 2 8 の視点で左方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球が入賞し得るように V 入賞装置 6 5 0 が設けられている。ここで、図 2 2 9 から図 2 3 2 を参照して、V 入賞装置 6 5 0 の具体的な構成、及び、V 入賞装置 6 5 0 内に入賞した球の流れについて説明をする。本制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、V 入賞装置 6 5 0 を開放動作させる小当たり遊技が実行されるように構成している。そして、V 入賞装置 6 5 0 内に設けられた V 入賞口 1 6 5 0 に球が入賞することで大当たり遊技（V 大当たり遊技）が実行されるように構成している。

## 【 0 8 9 4 】

本制御例は、特別図柄抽選によって大当たり当選することが無く、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に球が特定領域（V 入賞口 1 6 5 0）を通過（入賞）したことに基づいて、大当たり遊技が実行されるように構成している。このように、第 1 条件（小当たり当選）と、第 2 条件（特定領域の通過）を段階的に成立させることにより遊技者に有利となる特典遊技（大当たり遊技）を実行させるように構成することで、遊技者に飽きの来ない遊技を提供することができる。なお、これに加え、特別図柄抽選で大当たり当選するように構成しても良い。この場合、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に成立する大当たり遊技（特図大当たり遊技）の実行契機に加え、特定の入賞口（V 入賞口 1 6 5 0）に球が入賞した場合に成立する大当たり遊技（V 大当たり遊技）の実行契機を有することになる。このように、大当たり遊技を実行させるための契機を複数設けることにより、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。まず、図 2 2 9 を参照して、V 入賞装置 6 5 0 の構成について説明をする。V 入賞装置 6 5 0 には、V 入賞装置 6 5 0 内に球が入賞し易い開放状態と、その開放状態よりも球が入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な開閉扉 6 5 0 a が設けられている。この開閉扉 6 5 0 a は、遊技盤 1 3 の左側領域を流下する球が到達し得る位置（図 2 2 8 参照）に設けられており、小当たり遊技が実行される場合に開放状態へと可変される。

## 【 0 8 9 5 】

V 入賞装置 6 5 0 内には、開放状態中の開閉扉 6 5 0 a を通過した球が流下する第 1 流路 6 5 0 b が第 1 隔壁 6 5 0 k 1 と第 2 隔壁 6 5 0 k 2 との間の空間に形成され、その第 1 流路 6 5 0 b を流下した球（流下期間 0 . 5 秒）が到達する位置に貯留弁 6 6 0 a が設けられている。この貯留弁 6 6 0 a の上面には球を 1 個貯留可能な貯留部が形成されており、小当たり遊技中に最初に V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が貯留部に一時的に貯留するように構成している。また、貯留弁 6 6 0 a の上方には貯留センサ 6 5 0 s が設けられており、球が貯留部に貯留されていることを検知可能に構成している。さらに、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球を検知するための球検知センサ 6 5 0 s 2 が第 1 流路 6 5 0 b の上流側に設けられており、球検知センサ 6 5 0 s 2 が球を検知したことに基づいて、小当たり

遊技中にV入賞装置650へと入賞した球数を計測すると共に、入賞した球に対する賞球払出制御が実行される。このように、V入賞装置650に入賞した球が直後に流下する位置に球検知センサ650s2を設けることにより、V入賞装置650へと規定数以上の球が入賞してしまう事態を抑制することができると共に、小当たり遊技中の賞球を遊技者に即座に付与することができる。また、第1流路650bと連通するように第2流路650cが形成されており、第2流路650cの下流側には、第1アウト口1163aが設けられている。図229に示した通り、第2流路650cは、第1流路650bを流下した球が直接流入するのではなく、貯留弁660aの貯留部に球が貯留されている状態で、第1流路650bを流下した後続の球が、貯留弁660aの貯留部に貯留されている球と接触し、第2流路650cへと誘導されるように構成している。第2流路650cの下流側に設けられた第1アウト口1163aは、入球した球をパチンコ機10の外部へと排出するための入球口であって、第2流路650cを流下(流下期間0.1秒)し、第1アウト口1163aに入球した球は、図示しない球排出経路を流下してパチンコ機10の外部へと排出される。

10

#### 【0896】

詳細な説明は後述するが、貯留弁660aは、小当たり遊技の進行に応じて(小当たり遊技が実行される動作シナリオに対応させて)、球を貯留可能な貯留状態と、その貯留状態よりも球を貯留し難い解除状態と、に可変動作されるように構成している。この貯留弁660aが解除状態に位置すると、第1流路650bと、第3流路650dと、が連通し、第1流路650bを流下した球、又は、貯留弁660aの貯留部に貯留されていた球が第3流路650dを流下する。この第3流路650dは、第1隔壁650k1の下端側と、第3隔壁650k3との間の空間に形成された幅が約15ミリの垂直方向に直線状に形成された流路である。第3流路650dの下流側が臨む位置には、第1可動弁660bが配設されている。この第1可動弁660bは、パチンコ機10に電源が投入されたことを契機に予め定められた可動パターンで、第3流路650dを流下した球を受け止め可能な誘導位置(突出位置)と、第3流路650dを流下した球を受け止め不可能な通過位置(埋没位置)と、に可動するように構成している。具体的には、主制御装置110の入出力ポート205に接続され、主制御装置110によって駆動制御される第1可動弁ソレノイド209dの動作に応じて可動するように構成しており、第1可動弁ソレノイド209dがオンに設定された場合(通電させた場合)に、第1可動弁660bがV入賞装置650内から退避する通過位置(遊技盤13に埋没する位置)へと可動し、第1可動弁ソレノイド209dがオフに設定された場合(電気を遮断させた場合)に、第1可動弁660bがV入賞装置650内に突出する誘導位置(遊技盤13から突出する位置)へと可動するように構成している。

20

30

#### 【0897】

誘導位置(突出位置)に位置する第1可動弁660bは、その上面を球が流下可能に構成されており、図229に示した通り、第1可動弁660bの上面の下流端側が第4流路650eに向けて下り傾斜するように構成している。よって、第1可動弁660bが誘導位置(突出位置)に位置した状態で第3流路650dを流下した球(流下期間0.2秒)は、第1可動弁660bの上面を第4流路650eに向けて流下することになる。第4流路650eの下流側には第2アウト口1163bが設けられており、第4流路650eを流下した球(流下期間0.2秒)は第2アウト口1163bに入球する。この第2アウト口1163bは、上述した第1アウト口1163aと同様に、入球した球をパチンコ機10の外部へと排出させるための入球口であって、第2アウト口1163bに入球した球は図示しない球排出経路を流下し、パチンコ機10の外部へと排出される。一方、第1可動弁660bが通過位置に位置している状態では、第3流路650dと、第5流路650fとが連通し、第3流路650dを流下した球(流下期間0.2秒)が第5流路650f(流下期間0.1秒)へと流入する。そして、第5流路650fの下流側にはV入賞口1650が設けられている。V入賞口1650は、大当たり遊技を実行するための契機となり得る入賞口であって、大当たり遊技が実行されていない状態で球がV入賞口1650に入賞

40

50



すると、その入賞情報が記憶され（大当たり遊技の実行権利を獲得し）、実行中の小当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行される。

#### 【 0 8 9 8 】

図 2 2 9 に示した通り、V 入賞装置 6 5 0 内には、第 1 アウト口 1 1 6 3 a と、第 2 アウト口 1 1 6 3 b とが設けられている。このように構成することで、貯留弁 6 6 0 a が貯留状態である場合に V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が、貯留弁 6 6 0 a が解除状態となった場合に球が通過し得る流路（第 3 流路 6 5 0 d、第 4 流路 6 5 0 e、第 5 流路 6 5 0 f）へと流入することを確実に防止することができる。なお、本制御例の構成に限ること無く、例えば、第 1 アウト口 1 1 6 3 a を排除し、第 2 流路 6 5 0 c と、第 4 流路 6 5 0 e と、を連通させ、貯留弁 6 6 0 a が貯留状態であって、第 2 流路 6 5 0 c を流下した球が、第 2 アウト口 1 1 6 3 b へと入球するように構成しても良い。この場合、図 2 2 9 では垂直方向に直線的に設けられている第 3 隔壁 6 5 0 k 3 を、上端側から下端側に向けて図 2 2 9 の視点で右下方向へと傾けて、即ち、隔壁 6 5 0 k 3 の下端側方向に向けての延長線上が第 4 隔壁 6 5 0 k 4 の右側（図 2 2 9 の視点で右側）となるように設けると良い。このように構成することで、第 2 流路 6 5 0 c を流下した球が第 5 流路 6 5 0 f へと流入してしまう事態を抑制することができる。このように、本制御例では、小当たり遊技中に球が V 入賞口 1 6 5 0 へと入賞したことを契機として大当たり遊技を実行させる。以降、実行契機を区分けして大当たり遊技を説明する際に、V 入賞口 1 6 5 0 へと入賞したことを契機として実行される大当たり遊技のことを V 大当たり遊技とも称す。上述した通り、本制御例の V 入賞装置 6 5 0 は、小当たり遊技が実行されることで球が入賞可能な開放状態となり、貯留弁 6 6 0 a に貯留された 1 個の球のみが第 3 流路 6 5 0 d を流下するように構成し、第 3 流路 6 5 0 d を流下した球が第 1 可動弁 6 6 0 b に到達した際における第 1 可動弁 6 6 0 b の稼働状況に応じて、V 入賞口 1 6 5 0 に球が入賞するか否かが決定するように構成している。

#### 【 0 8 9 9 】

なお、本第 7 制御例では、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入球させることで、その遊技球が確実に V 入賞口 1 6 5 0 へと入球し得るように第 1 可動弁 6 6 0 b が稼働するように構成しているが、これに限ること無く、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入球させた場合に、V 入賞口 1 6 5 0 へと遊技球が入球する場合と、入球しない場合とが発生するように第 1 可動弁 6 6 0 b の可動内容を規定しても良く、例えば、第 1 可動弁 6 6 0 b は、誘導位置に位置する時間（球が V 入賞口 1 6 5 0 へと入賞し得ない時間）が 6 秒に対して、通過位置に位置する時間（球が V 入賞口 1 6 5 0 へと入賞し得る時間）が 1 秒となる可動パターンで常時可動するように構成しても良い。これにより、第 3 流路 6 5 0 d を流下した球が V 入賞口 1 6 5 0 へと入賞する割合は、約 1 / 6 とすることができる。次に、図 2 3 0 から図 2 3 2 を参照して、本第 7 制御例とは異なり、V 入賞口 1 6 5 0 へと遊技球が入球可能な小当たり遊技と、入球できない小当たり遊技と、を実行可能に構成した変形例における、小当たり遊技の実行中における V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球流れの内容について説明をする。なお、以降の説明においては、1 回の小当たり遊技において V 入賞装置 6 5 0 へと複数個の球を入賞させたとしても、第 3 流路 6 5 0 d を流下させる球数が 1 個となるように貯留弁 6 6 0 a が動作制御される場合を例に挙げて説明をする。まず、図 2 3 0 を参照して、小当たり遊技の前半期間（貯留弁 6 6 0 a が貯留状態である期間）における球流れについて説明をする。図 2 3 0 は、小当たり遊技のうち、貯留弁 6 6 0 a が貯留状態である場合における V 入賞装置 6 5 0 内の球流れを示す模式図である。詳細な説明は後述するが、貯留弁 6 6 0 a は、小当たり遊技が実行されてから、V 入賞装置 6 5 0 が閉鎖状態となるまでの間、貯留状態となるように動作制御されるように構成している。そして、貯留弁 6 6 0 a が貯留状態中に複数の球が V 入賞装置 6 5 0 に入賞した場合には、最初に入賞した球 P 1 が貯留弁 6 6 0 a に形成される貯留部に貯留され、次点で入賞した球 P 2 は、貯留弁 6 6 0 a に貯留されている球 P 1 と当接し、第 2 流路 6 5 0 c を流下し、アウト口 1 1 6 3 a に入球する。

#### 【 0 9 0 0 】

10

20

30

40

50



このように、貯留弁 6 6 0 a が貯留状態である場合は、貯留弁 6 6 0 a の貯留部に貯留された球 P 1 以外の入賞球（例えば、球 P 2）が、全てアウト口 1 1 6 3 a に入球するように構成しているため、複数の球が V 入賞装置 6 5 0 内に滞留することが無い。また、貯留弁 6 6 0 a は、V 入賞装置 6 5 0 の V 開閉扉 6 5 0 a が閉鎖状態となつてから（閉鎖状態にさせるための動作制御を実行してから）、貯留状態が解除されるため、1 回の役物当たり遊技にて第 3 流路 6 5 0 d を流下させる球数を確実に 1 個にすることが可能となる。このように構成することで、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 へと球を入賞させるタイミングや、入賞数に応じて、V 入賞口 1 6 5 0 への球の入賞のし易さが可変することが無いため、全ての遊技者に対して公平な遊技を提供することができる。なお、これに限ること無く、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 へと球を入賞させる入賞数に応じて、V 入賞口 1 6 5 0 への球の入賞のし易さが可変するように構成しても良く、例えば、V 入賞装置 6 5 0 へと入賞した球を貯留可能な貯留部を 6 個設け、V 入賞装置 6 5 0 へと入賞した球が 6 個の貯留部の何れかに振り分けられる振分部材（クルーン等）を設ける。そして、6 個の貯留部のうち、特定の貯留部に貯留された球のみが、貯留部の貯留状態が解除された場合に V 入賞口 1 6 5 0 へと入球可能とし、特定の貯留部以外の貯留部に貯留された球（最大で 5 個）は、各貯留部の貯留状態が解除された場合に第 2 アウト口 1 1 6 3 b へと入球するように構成する。加えて、既に球が貯留されている貯留部に向けて、振分部材によって次の球が振り分けられた場合には、既に貯留状態の球に衝突し、隣接する別の貯留部に貯留されるように各貯留部間を連通する流路を設ける。このように構成することで、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 へと球を入賞させる入賞数に応じて、V 入賞口 1 6 5 0 への入賞割合を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【0901】

このように構成した場合であっても、1 回の小当たり遊技中におけるアウト口へと球を流下させる貯留部の貯留状態を解除する回数を小当たり種別に応じて異ならせることにより、実質の V 入賞口 1 6 5 0 への入賞割合を異ならせることができる。次に、図 2 3 1 を参照して、貯留弁 6 6 0 a が貯留状態から解除状態へと移行した際の球流れ（役物当たり遊技の後半期間）の内容について説明をする。図 2 3 1 は、小当たり遊技のうち、貯留弁 6 6 0 a が貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図 2 3 1 に示した通り、V 開閉扉 6 5 0 a が閉鎖状態となり、新たな球が V 入賞装置 6 5 0 に入賞し得ない状態となった後に、貯留弁 6 6 0 a が解除状態（図では点線で表示）へと移行すると、貯留弁 6 6 0 a の貯留部に貯留されていた球 P 1（図 2 3 0 参照）が、第 3 流路 6 5 0 d を流下する。図 2 3 1 に示した状態では、第 1 可動弁 6 6 0 b が誘導位置に位置しているため、球 P 1 が第 1 可動弁 6 6 0 b の上面に形成された下り傾斜を転動し、第 4 流路 6 5 0 e を流下し、第 2 アウト口 1 1 6 3 b に入球する。一方、貯留弁 6 6 0 a の貯留部に貯留されていた球 P 1（図 2 3 0 参照）が、第 3 流路 6 5 0 d を流下し、第 1 可動弁 6 6 0 b に到達したタイミングで、第 1 可動弁 6 6 0 b が通過位置に位置している場合の球流れについて、図 2 3 2 を参照して説明をする。図 2 3 2 は、小当たり遊技のうち、貯留弁 6 6 0 a が貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図 2 3 2 に示した通り、第 3 流路 6 5 0 d を流下した球が第 1 可動弁 6 6 0 b に到達したタイミングにおいて、第 1 可動弁 6 6 0 b が通過位置に位置している場合は、第 5 流路 6 6 0 f を流下し、V 入賞口 1 6 5 0 へと入賞する。

#### 【0902】

なお、本第 7 制御例では、図 2 2 8 から図 2 3 2 を参照して上述した通り、通常状態において第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させるための遊技も、時短状態において第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させるための遊技も、左打ち遊技を遊技者に行わせるように構成し、さらに、小当たり遊技中も左打ち遊技を行わせ、大当たり遊技中のみ右打ち遊技を行わせるように構成しているが、これに限ること無く、上述した各制御例と同様に、通常状態と時短状態とで遊技者に対して異なる遊技方法で遊技を行わせるように構成しても良い。

## 【 0 9 0 3 】

< 第 7 制御例における演出内容について >

次に、図 2 3 3 から図 2 3 5 を参照して、本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 7 制御例では、時短状態中において獲得した特図 2 保留が上限数（4 個）に到達した場合に、その特図 2 保留に対する先読み結果を示す情報に基づいて、遊技者に対して、大当たり遊技（小当たり当選に基づく大当たり遊技）を実行させることが可能な回数を報知可能に構成している。具体的には、第 2 特別図柄抽選が実行された場合には、必ず大当たり当選、或いは、小当たり当選するように規定しており、且つ、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に正常に遊技を行うことで確実に特定領域へと遊技球を通過させることが可能に構成している。つまり、本第 7 制御例では、獲得済みの特図 2 保留の数だけ、大当たり遊技を実行可能な権利を獲得する遊技性の遊技が実行されることになり、例えば、特図 2 保留を 4 個獲得している状態では、後 4 回の大当たり遊技を実行させることが可能な状態となる。また、本第 7 制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、通常状態と、時短状態とを設定可能に構成しており、さらに、時短状態として、特図 2 保留を獲得し難い不利時短状態と、その不利時短状態よりも特図 2 保留を獲得し易い有利時短状態と、を設定可能に構成している。そして、時短状態中において所定条件（特図 2 保留が上限に到達）が成立した場合に、獲得済みの特図 2 保留の先読み結果に基づいて、大当たり遊技終了後に有利時短状態が設定されるか否かを判別し、その判別結果も踏まえて、遊技者に対して大当たり遊技を実行させることが可能な権利数を報知可能に構成している。このように、獲得済みの特図 2 保留の数に加え、獲得済みの特図 2 保留に対応する特別図柄抽選の結果に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態まで予測した上で、大当たり遊技を実行させることが可能な回数（大当たり実行可能回数）を報知可能に構成することで、獲得済みの特図 2 保留よりも多い数の大当たり実行可能回数を報知することが可能となる。

## 【 0 9 0 4 】

さらに、本第 7 制御例では、大当たり実行可能回数として遊技者に報知する回数を、特図 2 保留が上限に到達した時点における遊技状態や、先読み結果に基づいて異ならせるように構成している。つまり、大当たり実行可能回数として最大数以外の回数を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、報知された大当たり実行可能回数に基づいて後に実行される遊技の内容を遊技者に完全に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第 7 制御例では、特図 2 保留を獲得可能な時短状態の最終変動期間中において、特図 2 保留を上限数まで獲得していない状態であっても、最終変動の抽選結果や、獲得済みの特図 2 保留の先読み結果に基づいて特図 2 保留を獲得させるための案内演出の演出態様を可変させたり、案内演出とは異なる演出を実行可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機 1 0 のうち、本第 7 制御例と同様の遊技性を有しているパチンコ機 1 0 では、特図 2 保留を獲得し易い時短状態における特別図柄の最終変動期間（時短最終変動期間）において、特図 2 保留を上限数まで獲得させるための案内演出を実行することで、時短状態中に遊技者に付与される特典（特図 2 保留を獲得し易くする特典）を最大限に生かした遊技を遊技者に行わせるものがある。しかしながら、上述した従来側のパチンコ機 1 0 では、例えば、時短最終変動の抽選結果や、時短最終変動の後に実行される第 2 特別図柄抽選（通常状態中に実行される特図 2 保留に対応する第 2 特別図柄抽選）の結果に関わらず、案内演出が実行されるため、今回の時短最終変動期間にて特図 2 保留数を上限数まで獲得しなくとも、その後に実行される第 2 特別図柄抽選の結果に基づいて、再度、特図 2 保留を獲得可能な時短状態が設定される場合等において、遊技者に無用に遊技球を発射させる遊技を行わせることになり、遊技者に対して適正な遊技を案内することが出来ていないという問題があった。

## 【 0 9 0 5 】

これに対して、本第 7 制御例では、時短最終変動期間中に実行される演出態様を決定する際に、時短最終変動に対応する第 2 特別図柄抽選の結果と、獲得済みの特図 2 保留に対

応する先読み結果とに基づいて、時短最終変動期間が経過した後に、再度、特図 2 保留を獲得可能な時短状態が設定されるか否かを判別し、その判別結果に基づいて、案内演出の実行の有無を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、無用の特図 2 保留数を上限に到達させるための遊技を行わせることを抑制した案内演出を実行することができる。加えて、本第 7 制御例では、時短最終変動期間が経過した後に実行され得る遊技の内容（特図 2 保留の獲得難度）に応じて、案内演出の演出態様を可変するように構成しており、例えば、時短最終変動の抽選結果が小当たり当選で、且つ、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合の方が、時短最終変動の抽選結果が小当たり当選で、且つ、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に特図 2 保留を獲得することが困難な時短状態（不利時短状態）である場合よりも、遊技者に対して特図 2 保留を獲得する案内態様を強調した案内演出を実行するように構成している。このように、時短最終変動期間中に実行される案内演出の演出態様として案内態様に強弱を設けるように構成することで、常に単調な案内演出を実行する場合に比べて、特図 2 保留を獲得しなければ遊技者に不利となる期間中に特図 2 保留を獲得しないまま、その期間が終了してしまい遊技者に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。この場合、時短最終変動を、実行済の特別図柄抽選回数を加算した加算抽選回数で判別するのではなく、時短状態における残時短回数をを用いて判別するものであれば、カウンタの残回数をを用いて実行される演出と言える。本第 7 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に、特図 2 保留を獲得困難な時短状態（不利時短状態）、或いは、特図 2 保留を獲得し易い時短状態（有利時短状態）と、を設定可能に構成している。

#### 【0906】

具体的には、不利時短状態が設定された場合には、時短状態中に実行される 1 回目の第 2 特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了するように構成し、有利時短状態が設定された場合には、時短状態中に実行される 2 回目の第 2 特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、不利時短状態が設定された場合には、特図 2 保留を獲得すること無く、第 2 特別図柄抽選が 1 回のみ実行される時短状態が設定され、有利時短状態が設定された場合には、特図 2 保留を上限数獲得可能な時短状態が設定される。まず、図 2 3 3 (a) を参照して、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合の演出内容を説明する。図 2 3 3 (a) は、特図 1 抽選で大当たり当選した後に設定される時短状態（初当たり状態）における 1 回目の第 2 特別図柄変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 2 3 3 (a) に示した通り、実行中の第 2 特別図柄変動の抽選結果が、不利時短状態が設定される抽選結果（不利抽選結果）であるか、有利時短状態が設定される抽選結果（有利抽選結果）であるかを示すための時短演出が実行される。図 2 3 3 (a) に示した例によれば、不利抽選結果に対応する表示態様として「V」を模したアイコン 1 8 0 0 a と、有利抽選結果に対応する表示態様として「V x 5」を模したアイコン 1 8 0 0 b とが表示されている。そして、アイコン 1 8 0 0 b が選択された場合には、超チャンスモードへと移行することを案内するための案内態様として「超チャンスモード」が表示され、副表示領域 D s には、アイコン 1 8 0 0 b が選択された場合に大当たり遊技の実行権利を 5 個獲得（5 連チャン可能）することを案内するための案内態様として「V x 5 なら 5 連チャン」のコメントが表示される。次に、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果に基づいて実行される大当たり遊技中の演出内容について図 2 3 3 (b) を参照して説明をする。図 2 3 3 (b) は、特図 2 大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 2 3 3 (b) に示した通り、大当たり遊技のエンディング画面にて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に遊技者に報知するための報知演出が実行される。

#### 【0907】

次に、図 2 3 4 (a) を参照して、有利時短状態中の演出内容について説明をする。図 2 3 4 (a) は、有利時短状態であることを示す超チャンスモード中の表示画面の一例を示した図である。図 2 3 4 (a) に示した通り、超チャンスモードは複数回の第 2 特別図

柄変動が実行されるまで時短状態が継続するように構成しており、第2特別図柄変動の変動期間中に特図2保留を獲得可能に構成している。よって、副表示領域Dsには、現在が特図2保留を容易に獲得可能な状況であること、及び、遊技者に対して特図2保留を獲得させることを促すために「右打ちしてVを貯めろ」のコメントが表示されている。そして、小表示領域Dm9には、獲得済みの特図2保留数に対応させて増減するVアイコンが表示される。このVアイコンは、特図2保留と同数上限に表示可能に構成しており、特図2保留を獲得する毎に、第1Vアイコンhr1～第4Vアイコンhr4の順に表示される。図234(a)に示した例では、特図2保留を2つ獲得している状態であるため、第1Vアイコンhr1と、第2Vアイコンhr2とが表示されている。その後、遊技者が特図2保留を上限数まで獲得すると、図234(b)に示した通り、小表示領域Dm9の情報に、特図2保留を上限数獲得したことを示すための上限報知態様として「MAX」を模したアイコンhxが表示され、主表示領域Dmの中央部に宝箱1810が出現する演出が実行されると共に、「宝箱が出現」の文字が表示される。そして、副表示領域Dsには、実行中の演出の進展内容を遊技者に説明するための案内態様として「中身は何だろう」の文字が表示される。これにより、宝箱1810が開放される演出がこの後実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

10

#### 【0908】

次に、図235(a)に示した通り、宝箱1810が開放されると、宝箱1810の中から中身1810aが出現する演出が実行され、その中身1810aの表示態様によって、現時点で遊技者が獲得している大当たり遊技の実行権利数を報知している。つまり、図235(a)に示した例では、4個目の特図2保留の先読み結果が、有利時短状態が設定される小当たり当選であるため、実行中の第2特別図柄抽選の結果に基づく大当たり遊技(1回)と、獲得済みの特図2保留に対応する第2特別図柄抽選の結果に基づく大当たり遊技(4回)と、4個目の特図2保留に対応する第2特別図柄抽選の結果に基づく大当たり遊技の終了後に実行される第2特別図柄抽選の結果に基づく大当たり遊技(1回)と、その変動中に獲得可能な特図2保留に対応する大当たり遊技(4回)と、を合わせた10回の大当たり遊技実行権利を獲得したことを報知するための表示態様「V×10」で中身1810aが表示されている。このように構成することで、本第7制御例では、既に獲得済みの大当たり遊技の実行権利数だけでなく、獲得済みの大当たり遊技の実行権利に基づいて実行され得る大当たり遊技終了後の遊技内容まで予測した上で、遊技者に対して獲得し得る大当たり遊技の実行権利に関する情報を報知することができるため、一度に保留記憶可能な特図2保留数(4個)よりも多くの数の大当たり遊技の実行権利数を遊技者に事前報知可能となる。よって、遊技者に対して、大当たり遊技の実行権利がどのようにして発生するのか(獲得し得るのか)を予測させ難くすることができ、飽きの来ない遊技を提供することができる。なお、本第7制御例では、小当たり遊技中に適正な遊技(右打ち遊技)を実行した場合には、ほぼ大当たり遊技を実行させることが可能に構成しているため、事前に遊技者に対して報知した大当たり遊技の実行権利数と同数の大当たり遊技を遊技者に提供可能となるが、例えば、小当たり遊技中に適正な遊技(右打ち遊技)を行わなかったことにより小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることができず、大当たり遊技が実行されなかった場合には、事前報知されている大当たり遊技の実行権利数を減少させる演出を実行するように構成すると良い。

20

30

40

#### 【0909】

このように構成することで、実行した遊技の内容によって実行される大当たり遊技の回数が減少したことを遊技者に分かり易く報知することができる。この場合、大当たり遊技の実行権利数が減少した(実行権利が消滅した)経緯を遊技者に把握させるための情報を報知可能に構成すると良い。これにより、大当たり遊技の実行権利数が残存している場合において、大当たり遊技の実行権利数が再度減少してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。本第7制御例では、小当たり遊技中に適正な遊技(右打ち遊技)を実行した場合には、ほぼ大当たり遊技を実行させることが可能に構成しているため、事前に遊技者に対して報知した大当たり遊技の実行権利数と同数の大当たり遊技を遊技者に

50

提供可能であるため、算出された大当たり遊技の実行権利数の全てを遊技者に事前報知するように構成しているが、これに限ること無く、既に獲得済みの大当たり遊技の実行権利数だけで無く、獲得済みの大当たり遊技の実行権利に基づいて実行され得る大当たり遊技終了後の遊技内容まで予測した上で、遊技者に対して獲得し得る大当たり遊技の実行権利数を算出し、その算出結果の一部を遊技者に事前報知するように構成しても良い。これにより、例えば、小当たり遊技が実行された場合の約 1 / 2 の確率で大当たり遊技が実行されるように構成されたパチンコ機 10 において、遊技者に対して獲得し得る大当たり遊技の実行権利数として算出された数の 1 / 2 の数を遊技者に事前報知するように構成した場合に、実際に実行された小当たり遊技の回数と、大当たり遊技の回数とに基づいて、事前報知された大当たり遊技の実行権利数を増加させたり減少させたりするための更新処理を実行可能にすることで、遊技者に対して、大当たり遊技が実行され得る回数を予測させ易くすること共に、予測に用いた情報の信頼性を高めることができる。

10

#### 【0910】

図 235 (b) に戻り説明を続ける。図 235 (b) は、有利時短状態であることを示す超チャンスモード中における第 2 特別図柄の最終変動期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 7 制御例では、有利時短状態が設定されている期間は、有利時短状態が設定されていない期間よりも、遊技球を第 2 入球口 640 へと入球させ易くなるように構成しており、有利時短状態の終了条件が成立する第 2 特別図柄変動期間中（最終変動期間中）は、図 234 (a) に示した通り、遊技者に対して第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させることを促すための案内報知を実行可能に構成しているが、最終変動期間となる特別図柄変動が実行される際に既に獲得済みの特図 2 保留の中に大当たり遊技終了後に有利時短状態が設定される当たり当選に対応する特図 2 保留が存在している場合には、上述した案内報知を実行すること無く、図 235 (b) に示した通り、遊技者を祝福するための演出態様が設定されるように構成している。つまり、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立する特別図柄変動期間中において、特図 2 保留を上限数獲得していない状態であっても特定条件が成立している場合には、特図 2 保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知を実行しないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、無用の特図 2 保留を上限数まで獲得させるための遊技を行わせることを抑制することができる。なお、本第 7 制御例では、当たり遊技中に獲得済みの特図保留内に複数個の小当たり当選する特図保留（小当たり保留）を有していることを遊技者に報知するための V ストック演出を実行可能に構成しているが、この場合、保有している小当たり保留が 1 個の場合は、複数個の小当たり保留を有していることを示す V ストック演出の実行条件を満たしていないため、小当たり保留の報知がストックされることになる。この場合における、獲得済みの特図保留内に小当たり保留を記憶する処理も、特典をストックする処理と言える。

20

30

#### 【0911】

< 第 7 制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図 236 を参照して、本第 7 制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図 236 は、遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。図 236 に示した通り、本第 7 制御例では、上述した第 4 制御例と同様に、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、遊技者に左打ち遊技を実行可能に構成している。パチンコ機 10 の初期状態としては、特図 1 保留、及び、特図 2 保留を獲得していない状態で通常状態（第 1 通常状態）が設定される。この第 1 通常状態では、左打ち遊技によって第 1 入球口 64 へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この第 1 通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、30 / 1000 の確率で大当たり当選する第 1 特別図柄抽選が実行される。ここで、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たり A」が設定される。大当たり種別「大当たり A」が設定された大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。本第 7 制御例では、遊技者への遊技度合いを異ならせ

40

50

た時短状態を設定可能に構成しており、遊技者に有利となる第2時短状態（有利時短状態）と、その第2時短状態（有利時短状態）よりも遊技者に不利となる第1時短状態（不利時短状態）と、を設定可能に構成している。より具体的には、時短状態が設定されている期間中における特図2保留の獲得のし易さを異ならせることにより、時短状態における遊技度合いを異ならせており、遊技者に有利となる第2時短状態（有利時短状態）が設定された場合には、その時短期間中に第2入球口640へと遊技球を複数個入球させることが容易となるように構成している。一方で、第1時短状態（不利時短状態）が設定された場合には、その時短期間中に第2入球口640へと遊技球を複数個入球させることが困難となるように構成している。

#### 【0912】

10

つまり、第1時短状態（不利時短状態）が設定された場合と、第2時短状態（有利時短状態）が設定された場合とで、時短状態中における特図2保留球の獲得のし易さを異ならせることにより遊技者への有利度合いを異ならせるように構成している。本制御例のパチンコ機10は、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）とを設定可能に構成している。通常状態は普通図柄の低確率状態が設定されているため、普図当たりに当選し難く、且つ、普図当たりに当選した場合であっても、電動役物640aの動作期間が短く第2入球口640へと球を入球させ難い（させることが出来ない）遊技状態となる。よって、左打ち遊技によって第1入球口64へと球を入球させ、第1特別図柄抽選を実行する遊技が主として行われる。そして、第1入球口64へと球が入球すると、30/1000の確率で大当たりに当選する第1特別図柄抽選（特図1抽選）が実行される。特図1抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりAが設定され、大当たり遊技終了後に第1時短状態が設定される。次に、本第7制御例のパチンコ機10における時短状態の内容について説明をする。図236に示した通り、本制御例では、時短状態として第1時短状態と第2時短状態とを設定可能に構成している。ここで、第1時短状態と第2時短状態との違いについて説明をする。第1時短状態と第2時短状態とは、何れも特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態であって、特別図柄抽選の当たり確率、普通図柄抽選の当たり確率は同一である。さらに、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンの選択割合も同一である。唯一の相違点は、時短状態が終了する（通常状態へと移行する）タイミングであり、第1時短状態では、第2特別図柄抽選が1回実行された場合に、その第2特別図柄変動の開始タイミングで時短状態が終了するように構成されており、第2時短状態では、第2特別図柄抽選が2回実行された場合に、その第2特別図柄変動の開始タイミングで時短状態が終了するように構成されている。

20

30

#### 【0913】

つまり、第1時短状態よりも第2時短状態のほうが、第2特別図柄変動の変動期間分、時短状態を長く設定することができるため、遊技者に有利な時短状態といえる。さらに、本制御例では、1回の普図当たり遊技中に第2入球口640へと入球可能な球数が1個となるように構成されており、且つ、第2特別図柄変動が1回実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しているため、第1時短状態が設定された場合には、第2特別図柄の保留記憶（特図2保留）を獲得していない状態で時短状態が終了し易くなる。一方、第2時短状態が設定された場合には、第2特別図柄変動の変動期間中も継続して時短状態となるため、第2特別図柄の保留記憶（特図2保留）を獲得した状態で時短状態を終了させ易くなる。即ち、時短状態が終了した時点における特図2保留の獲得状況の点から見ても、第1時短状態よりも第2時短状態のほうが遊技者に有利な時短状態といえる。そして、詳細は後述するが、第1時短状態に実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、5%の割合で第2時短状態が設定され得る小当たり遊技が選択されるように構成している。即ち、通常状態では第2時短状態よりも第1時短状態へと移行し易く、第1時短状態では、通常状態よりも高確率で第2時短状態へと移行し易くなるように構成している。よって、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、遊技者に最も有利となる第2

40

50

時短状態への移行割合を異ならせた遊技状態（通常状態、第1時短状態）を段階的に移行させることができるため、第2時短状態が設定されるまでに遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、通常状態よりも第2時短状態へと移行し易い遊技状態へと移行した場合に、遊技を止め難くすることができるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

#### 【0914】

第1時短状態では、左打ち遊技によってスルーゲート67に球を通過させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第2入球口640へと球を入球させる遊技が実行される。そして、第2入球口640へと球が入球した場合には、970/1000の確率で小当たり当選し、30/1000の確率で大当たり当選する第2特別図柄抽選が実行される。この第1時短状態中は、第2特別図柄抽選が1回実行されたことに基づいて時短終了条件が成立し、時短終了条件が成立した第2特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動（第2特別図柄変動）の開始タイミングにて時短状態が終了するように構成している。これにより、特図2保留を獲得できないまま時短状態が終了し易くなるため、時短状態の設定後、第2特別図柄抽選を1回のみ実行可能な遊技状態となる。本第7制御例では、時短状態中に第2特別図柄抽選が実行された場合には、必ず、大当たり当選、或いは、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には、正常に遊技を実行した場合には、確実に大当たり遊技の実行権利（V入賞口1650への遊技球の入賞）を獲得可能に構成している。つまり、第2特別図柄抽選の実行回数と、大当たり遊技の実行回数と、を同一数とすることができる。よって、第1時短状態よりも、特図2保留を獲得可能な第2時短状態が設定されることを目指した遊技が行われる。時短状態中において、特図2抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別は、それぞれ選択割合を異ならせており、大当たり遊技終了後に第1時短状態が設定される小当たりAの選択割合が80%、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たりBの選択割合が15%、大当たり遊技終了後に第2時短状態が設定される小当たりCの選択割合が5%となるように構成している。つまり、第1時短状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たりBが選択されるまで、第2特別図柄抽選を実行させる遊技を継続して行わせることができる。

#### 【0915】

そして、第1時短状態に実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、5%の割合で第2時短状態が設定され得る小当たり遊技が選択されるように構成している。即ち、通常状態では第2時短状態よりも第1時短状態へと移行し易く、第1時短状態では、通常状態よりも高確率で第2時短状態へと移行し易くなるように構成している。よって、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、遊技者に最も有利となる第2時短状態への移行割合を異ならせた遊技状態（通常状態、第1時短状態）を段階的に移行させることができるため、第2時短状態が設定されるまでに遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、通常状態よりも第2時短状態へと移行し易い遊技状態へと移行した場合に、遊技を止め難くすることができるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。第2時短状態中は、上述した第1時短状態に対して、2回目の第2特別図柄抽選が実行された場合に時短終了条件が成立し、時短終了条件が成立した第2特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態が終了するように構成している。つまり、時短終了条件が成立するまでの第2特別図柄変動の変動期間中を時短状態とすることができるため、その変動期間中に特図2保留を獲得することが可能となり、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。よって、第2時短状態は第1時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。なお、第2時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の結果に基づく遊技状態の移行内容については、上述した第1時短状態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。そして、第2時短状態が終了した時点、即ち、時短終了条件が成立した第2特別図柄変動が停止表示された場合において、特図2保留を獲得していない場合は、上述した第1時短状態の終了時と同様に第1通常状態中へと移行する。一方、時短終了条件が成立した第2特別図柄変動が停止表示された場合において、特図2保留を獲得している



場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行される第2通常状態へと移行する。この第2通常状態では、継続して超チャンスモードが設定される。

#### 【0916】

通常状態において第2特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（970/1000）で小当たり当選する特別図柄抽選が実行される。そして、時短状態中における第2特別図柄抽選と同一の選択割合で小当たり種別が選択される。つまり、多くの特図2保留を獲得した状態であれば、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されたとしても、高確率で時短状態へと復帰させ易くすることができる。なお、本第7制御例では、通常状態における小当たり種別の選択割合と、時短状態における小当たり種別の選択割合と、を同一に設定しているが、これに限ること無く、一方の遊技状態の方が、他方の遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり種別が選択され易くなるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合の方が遊技者に有利な小当たり種別（小当たりC）を選択させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることが可能となる。よって、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させることの有利度合いを高めることができるため、第1時短状態と、第2時短状態との有利度合いの差を大きくし易くすることができる。

#### 【0917】

< 第7制御例の電氣的構成について >

次に、図237から図242を参照して、本第7制御例のパチンコ機10における電氣的構成について説明をする。本第7制御例のパチンコ機10は、上述した第4制御例のパチンコ機10における電氣的構成に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の一部構成、及び、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の一部構成を変更している点で相違し、それ以外が同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図237を参照して、本第7制御例における主制御装置110の電氣的構成について説明をする。図237(a)は、本第7制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202の内容を模式的に示した模式図である。図237(a)に示した通り、本制御例のROM202は、上述した第4制御例のROM202（図156(a)参照）に対して、第1当たり乱数テーブル202faに代えて第1当たり乱数テーブル202iaを、小当たり種別選択テーブル202ffに代えて小当たり種別選択テーブル202ifを、時短付与テーブル202feに代えて時短付与テーブル202ieを設けた点と、小当たりシナリオテーブル202iiを新たに追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、説明の便宜上、上述した第4制御例のROM202（図156(a)参照）では図示している各種構成のうち、図237(a)にてその図示を省略しているものもあるが、適用が困難な構成以外はその図示を省略しているものである。第1当たり乱数テーブル202iaは、上述した第1当たり乱数テーブル202fa（図157(a)参照）に対して、大当たりと判別される規定値と、小当たり当選と判別される規定値を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

#### 【0918】

ここで、図238を参照して、第1当たり乱数テーブル202iaに規定されている内容について説明をする。図238(a)は、第1当たり乱数テーブル202iaの内容を模式的に示した模式図である。図238(a)に示した通り、第1当たり乱数テーブル202iaは、第1特別図柄（特図1）の当たり抽選の際に参照される特別図柄1乱数テーブル202ia1と、第2特別図柄（特図2）の当たり抽選を実行する際に参照される特別図柄2乱数テーブル202ia2とを有している。次に、図238(b)を参照して、特別図柄1乱数テーブル202ia1に規定されている内容について説明をする。図238(b)は、特別図柄1乱数テーブル202ia1に規定されている内容を模式的に示し



た模式図である。図 238 (b) に示した通り、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が取り得る「0 ~ 999」の範囲のうち、「0 ~ 29」の範囲に対して「大当たり」が規定されている。即ち、本第 7 制御例では、第 1 特別図柄 (特図 1) の抽選で大当たりに当選する確率が  $3 / 100$  ( $30 / 1000$ ) となる。次いで、図 238 (c) を参照して、特別図柄 2 乱数テーブル 202 i a 2 に規定されている内容について説明をする。図 238 (c) は、特別図柄 2 乱数テーブル 202 i a 2 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 238 (c) に示した通り、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が取り得る「0 ~ 999」の範囲のうち、「0 ~ 29」の範囲に対して「大当たり」が規定され、「30 ~ 999」の値に「小当たり」が規定されている。即ち、本第 7 制御例では、特図 2 の抽選で大当たりに当選する確率が約  $3 / 100$  ( $30 / 1000$ )、小当たりに当選する確率が  $97 / 100$  ( $970 / 1000$ ) となる。

#### 【0919】

本第 7 制御例では、小当たり当選と判定される判定値の種類や数を遊技状態に関わらず一定値にしているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて、小当たりに当選する確率が高くなる高確率状態 (特別図柄の高確率状態) と、低くなる低確率状態 (特別図柄の低確率状態) と、を設定するように構成しても良い。また、本第 7 制御例では、第 2 特別図柄抽選のみ小当たり当選と判定され得るように構成しているが、第 1 特別図柄抽選においても小当たり当選し得るように特別図柄 1 乱数テーブル 202 i a 1 の内容を規定しても良く、この場合、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とで小当たり当選する確率を同一にしても良いし、異ならせても良い。小当たり種別選択テーブル 202 i f は、第 2 特別図柄抽選 (特図 2 抽選) にて小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。この小当たり種別選択テーブル 202 i f は、上述した第 4 制御例の小当たり種別選択テーブル 202 f f (図 159 参照) に対して、規定される小当たり種別の内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。ここで、図 239 を参照して、小当たり種別選択テーブル 202 i f について説明をする。図 239 は、小当たり種別選択テーブル 202 i f の内容を示した模式図である。本第 7 制御例では、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に実行条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後における時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。より具体的には、設定される小当たり種別に応じて有利時短状態、或いは、不利時短状態を設定可能に構成している。

#### 【0920】

具体的には、第 1 特別図柄の小当たり種別としては、上記した小当たり A、小当たり B、及び小当たり C の 3 種類が小当たり種別カウンタ C 5 の値により選択されるように設定されており、取得した小当たり種別カウンタ C 5 の値が「0 ~ 79」の範囲に対して「小当たり A (V 通過時 5 R 大当たり A)」が規定されており、「80 ~ 94」の範囲に対して「小当たり B (V 通過時 5 R 大当たり B)」が規定されており、「95 ~ 99」の範囲に対して「小当たり C (V 通過時 5 R 時短無し大当たり C)」が規定されている。ここで、各小当たり種別には、それぞれ小当たり遊技において V 入賞口 1650 へ遊技球が入球した場合に、その後に実行される大当たり遊技の種別 (大当たり種別) が設定されている。「小当たり A」に対しては、大当たり種別として「大当たり A」が設定されており、「小当たり B」に対しては、「大当たり B」が設定されており、「小当たり C」に対しては、「大当たり C」が設定されている。本第 7 制御例では、「大当たり A」~「大当たり C」の何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技として可変入賞装置 65 を開放されるラウンド遊技を 5 回実行させる大当たり遊技 (5 ラウンド遊技) を実行し、大当たり遊技の終了後に、時短状態が設定されるように構成している。そして、詳細な説明は図 240 を参照して後述するが、設定される大当たり種別に応じて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、異なる内容の時短終了条件が設定されるように構成している。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、時短終了条件のみを異ならせた特典遊技 (大当たり遊技、時短状態中の遊技) を提供するように

構成している。このように構成することで、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の内容によって、大当たり種別を遊技者に特定されてしまい、後に設定される時短状態が有利時短状態であるか不利時短状態であるかを遊技者に事前に予測されてしまうことを抑制することができる。

#### 【 0 9 2 1 】

なお、本第 7 制御例では、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の内容が、小当たり種別に関わらず同一（ 5 ラウンド（ R ）大当たり遊技）となるように構成しているが、これに限ること無く、小当たり種別に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行可能に構成しても良い。この場合、遊技者に不利となる不利時短状態が設定される大当たり種別と、遊技者に有利となる有利時短状態が設定される大当たり種別の少なくとも一部とで同一の大当たり遊技内容の大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が有利時短状態であるか不利時短状態であるかを大当たり遊技が実行されている最中に遊技者に判別させ難くする大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が有利時短状態であることを大当たり遊技が実行されている最中に遊技者に判別させ易くする大当たり遊技（有利時短状態が設定される大当たり種別のみ実行可能な大当たり遊技）と、を実行することができるため、どのような内容の大当たり遊技が実行されるのかについて遊技者に興味を持たせることができる。時短付与テーブル 2 0 2 i e は、大当たり遊技終了時に設定する時短状態の終了条件（時短終了条件）が予め規定されているデータテーブルであって、各大当たり種別に対応させた時短付与内容（時短終了条件）が規定されているものである。この時短付与テーブル 2 0 2 i e は、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。ここで、図 2 4 0 を参照して時短付与テーブル 2 0 2 i e に規定されている内容について説明をする。図 2 4 0 は時短付与テーブル 2 0 2 i e に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本制御例では、第 1 特別図柄変動と第 2 特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する第 1 時短終了条件（時短カウンタ 2 0 3 h にセットされる値）と、第 2 特別図柄変動の回数に基づいて成立する第 2 時短終了条件（特図 2 変動回数カウンタにセットされる値）と、を設定可能に構成している。

#### 【 0 9 2 2 】

具体的には、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、或いは、小当たり種別「小当たり A」が設定された場合に設定される「大当たり A」に対しては、第 1 時短終了条件として、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 」が、第 2 時短終了条件として、特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 i a の値に「 1 」が規定されている。つまり、「大当たり A」に対応する時短状態が設定された場合には、第 1 特別図柄変動の実行回数と、第 2 特別図柄変動の実行回数との合算回数が 1 0 回に到達した場合に第 1 時短終了条件が成立し、第 2 特別図柄変動の実行回数が 1 回に到達した場合に第 2 時短終了条件が成立する時短状態が設定される。なお、上述した通り、本第 7 制御例では、時短終了条件が成立する特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させるように構成していることから、「大当たり A」に対応する時短状態が設定された場合には、時短状態が設定されてから 1 回目の第 2 特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態が終了することになる。よって、遊技者に不利となる不利時短状態となる。なお、本第 7 制御例では、時短状態中において正常に遊技を実行する場合において先に成立し得る第 2 時短終了条件と、その第 2 時短終了条件よりも成立し難い第 1 時短終了条件を設定するように構成している。そして、第 1 時短終了条件として時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 」をセットするように規定されている。この「 1 0 」の値は、特図 1 保留の上限数「 4 」よりも大きな値となるように規定されている。よって、特図 1 保留を上限数記憶している状態で時短状態が設定され、第 2 特別図柄変動が実行されるよりも前に、全ての特図 1 保留が消化されたとしても時短状態が終了することが無い。また、時短状態中において第 1 特別図柄抽選のみを実行する行為が行われた場合には、第 1 特別図柄変動の回数が 1 0 回に到達した時点で時短状態を終了させることができる

ため、正常では無い遊技が継続して実行されることを抑制することができる。なお、本制御例では、時短状態が設定される全ての当たり種別に対して、第1時短終了条件として同一の値をセットするように構成しているが、これに限ること無く、異なる値をセットするように構成しても良い。

#### 【0923】

小当たり種別「小当たりB」が設定された場合に設定される「大当たりB」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値に「0」が、第2時短終了条件として、特図2変動回数カウンタ203iaの値に「0」が規定されている。つまり、「大当たりB」が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。なお、上述した通り、本第7制御例では、通常状態が設定される場合よりも時短状態が設定される場合の方が、遊技者に有利な遊技（第2特別図柄抽選）を実行させ易く構成していることから、「大当たりB」は、遊技者に最も不利となる大当たり種別となる。小当たり種別「小当たりC」が設定された場合に設定される「大当たりC」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値に「10」が、第2時短終了条件として、特図2変動回数カウンタ203iaの値に「2」が規定されている。つまり、「大当たりC」に対応する時短状態が設定された場合には、第1特別図柄変動の実行回数と、第2特別図柄変動の実行回数との合算回数が10回に到達した場合に第1時短終了条件が成立し、第2特別図柄変動の実行回数が2回に到達した場合に第2時短終了条件が成立する時短状態が設定される。なお、上述した通り、本第7制御例では、時短終了条件が成立する特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させるように構成していることから、「大当たりC」に対応する時短状態が設定された場合には、時短状態が設定されてから2回目の第2特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態が終了することになる。つまり、時短状態が設定されてから1回目の第2特別図柄変動の変動期間中は時短状態が継続し、普図当たり遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させ易くなる期間となる。よって、遊技者に有利となる有利時短状態となる。

#### 【0924】

また、本制御例では複数の時短終了条件として、上述した第1時短終了条件、第2時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第1特別図柄の変動回数が所定回数（例えば50回）となった場合に成立する時短終了条件や、第2特別図柄の変動回数が所定回数（例えば80回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりで当選しV入賞装置650が作動した回数が所定回数（例えば、10回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物640aの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口63）に入球した球数が所定個数（例えば、50個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。さらに、複数の時短終了条件が所定数（例えば2つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば2つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば2つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。

#### 【0925】

また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば2つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了

条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が10回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が100回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

#### 【0926】

図237(b)に戻り、本第7制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110が有するRAM203の構成について説明をする。図237(b)は、第7制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110が有するRAM203に規定されている内容を模式的に示した図である。図237(b)に示した通り、本第7制御例では、上述した第4制御例におけるRAM203（図156(b)参照）に対して、特図2変動回数カウンタ203iaを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、遊技状態格納エリア203gは、上述した各制御例と同様に主制御装置110から受信した状態コマンドに含まれている遊技状態を示す情報が格納される記憶領域であって、遊技状態格納エリア203gに格納されている情報に基づいて、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に加え、その遊技状態の種別（不利時短状態（第1時短状態）、有利時短状態（第2時短状態））も判別可能に構成されている。特図2変動回数カウンタ203iaは、時短状態中に実行される第2特別図柄変動の変動回数が第2時短終了条件を満たしているかを判別する際に参照されるカウンタであって、時短状態が設定される場合に第2時短終了条件に対応する値がセットされる。そして、時短状態中に第2特別図柄変動を開始させるための制御処理が実行される毎に、値が減算されていき、減算後の値が第2時短終了条件を満たしているか（0であるか）が判別される。このように構成することで、設定される時短状態の種別によって第2時短終了条件の内容を異ならせた場合であっても、時短状態を設定する際に特図2変動回数カウンタ203iaにセットする値の内容を異ならせるだけで良く、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。

#### 【0927】

次に、図241(a)を参照して、本第7制御例における音声ランプ制御装置113のROM222の構成について説明をする。図241(a)は、第7制御例における音声ランプ制御装置113のROM222の構成を模式的に示した模式図である。図241(a)に示した通り、本第7制御例における音声ランプ制御装置113のROM222は、上述した第4制御例のROM222（図163(a)参照）に対して、抽選結果報知態様選択テーブル202faを削除した点と、最終変動演出選択テーブル222iaと、告知対象選択テーブル222ibとを設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、

同一の内容については同一の符号を付してその説明を省略する。最終変動演出選択テーブル 2 2 2 i a は、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動の最終変動（特図 2 時短最終変動）中に実行される変動演出（最終変動演出）の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立する 1 つ前の特図 2 変動の変動演出パターンを決定する際に参照される。本第 7 制御例では、上述した通り、時短状態を終了させるタイミングが特別図柄変動の開始タイミングとなるため、時短終了条件が成立する 1 つ前の特別図柄変動の変動期間が、遊技者に対して特図 2 保留を獲得させるための最後のチャンスとなる。よって、本第 7 制御例では、時短終了条件が成立する 1 つ前の特別図柄変動の変動期間が時短最終変動期間となり、その時短最終変動期間において最終変動演出が実行されるように構成している。具体的には、主制御装置 1 1 0 により実行される更新処理（図 2 4 5 参照）によって、時短カウンタ 2 0 3 h の値や、特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 i a の値が更新され、更新された後の特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 i a の値を示す残時短回数コマンドが設定される（図 2 4 5 の S 1 0 6 0 3 参照）。そして、主制御装置 1 1 0 から出力された残時短回数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で現在設定されている時短状態に対して時短終了条件が成立するまでの残情報（残時短回数）を特定可能に構成している。

10

#### 【 0 9 2 8 】

ここで、残時短回数として 1 回、即ち、今回受信した残時短回数コマンドに対応する特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動によって時短終了条件が成立する状態であると判別した場合、具体的には、時短カウンタ 2 0 3 h の値、或いは、特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 i a の値として「 1 」を示す情報を残時短回数コマンドとして受信した場合に、対応する特別図柄変動（時短最終変動）の変動期間を時短最終変動期間として特定し、その時短最終変動期間に対して時短最終変動演出の演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、時短終了条件が成立した特別図柄変動の開始タイミングにおいて時短状態を終了させる処理を実行する場合であっても、遊技者に対して、特図 2 保留を獲得させることを促す演出（保留獲得演出）を実行する期間を確保し易くすることができる。なお、本第 7 制御例では、時短終了条件が成立した特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させるように構成しているため、時短終了条件が成立した特別図柄変動の変動期間中は、特図 2 保留を獲得することが困難な遊技状態（通常状態）となることから、時短終了条件が成立する特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動期間中において時短最終変動演出を実行するように構成しているが、例えば、時短状態を終了させるタイミングとして特別図柄変動の停止タイミングが規定されているパチンコ機 1 0 であれば、時短終了条件が成立した特別図柄変動の変動期間を時短最終変動期間として特定し、その時短最終変動期間に対して時短最終変動演出の演出態様を決定するように構成すれば良い。また、時短最終変動演出の演出期間としては、少なくとも、上述した時短最終変動期間に該当する期間の少なくとも一部と重複していれば良く、時短最終変動期間の一部期間のみを演出期間とした時短最終変動演出を実行するように構成しても良いし、時短最終変動期間の一部期間と、時短最終変動期間とは異なる期間と、を跨ぐように時短最終変動演出を実行するように構成しても良い。

20

30

40

#### 【 0 9 2 9 】

ここで、図 2 4 2 を参照して、最終変動演出選択テーブル 2 2 2 i a に規定されている内容について説明をする。図 2 4 2 は、最終変動演出選択テーブル 2 2 2 i a に規定されている内容を模式的に示した図である。本第 7 制御例では、図 2 3 4 ( a )、或いは、図 2 3 5 ( b ) に示した通り、時短最終変動演出として異なる情報を遊技者に付与可能な演出態様を設定可能に構成している。例えば、時短最終変動演出が実行されている期間中において、特図 2 保留の獲得を促す保留獲得演出（図 2 3 4 ( a ) 参照）に対応する演出態様と、獲得済みの特図 2 保留の中に遊技者に有利な特典を付与可能な情報が含まれていることを報知するための祝福演出（図 2 3 5 ( b ) 参照）に対応する演出態様と、を設定可能に構成している。この最終変動演出選択テーブル 2 2 2 i a には、図 2 4 2 ( a ) に示

50

した通り、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図2保留数（特別図柄2保留球数カウンタ223b1の値）と、取得した演出カウンタ223eの値とに対応させて最終変動演出の演出態様が規定されている。具体的には、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「大当たり」、或いは「小当たりC」であり、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図2保留数（特別図柄2保留球数カウンタ223b1の値）が「1～3」である場合には、取得した演出カウンタ223eの値が「0～69」の範囲に対して、演出態様として「ゴール」（図235（b）参照）が、「70～99」の範囲に対して、演出態様として「貯める弱」（図234（a）参照）が、それぞれ規定されており、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図2保留数（特別図柄2保留球数カウンタ223b1の値）が「0」である場合には、取得した演出カウンタ223eの値が「0～69」の範囲に対して、演出態様として「貯める弱」（図234（a）参照）が、「70～99」の範囲に対して、演出態様として「ゴール」（図235（b）参照）が、それぞれ規定されている。

#### 【0930】

また、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「小当たりA」であり、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図2保留数（特別図柄2保留球数カウンタ223b1の値）が「0～3」である場合には、取得した演出カウンタ223eの値が「0～69」の範囲に対して、演出態様として「貯める弱」（図234（a）参照）が、「70～99」の範囲に対して、演出態様として「貯める強」が、それぞれ規定されている。さらに、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「小当たりB」であり、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図2保留数（特別図柄2保留球数カウンタ223b1の値）が「1～3」である場合には、取得した演出カウンタ223eの値が「0～69」の範囲に対して、演出態様として「貯める強」が、「70～99」の範囲に対して、演出態様として「貯める弱」（図234（a）参照）が、それぞれ規定されており、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図2保留数（特別図柄2保留球数カウンタ223b1の値）が「0」である場合には、取得した演出カウンタ223eの値が「0～99」の範囲に対して、演出態様として「貯める強」が規定されている。ここで、本第7制御例では、小当たり種別として「小当たりC」が設定される場合には、その小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に第2時短状態（有利時短状態）が設定されるように構成している。つまり、「小当たりC」に当選している場合には、後に、特図2保留を獲得可能な期間を有する時短状態が設定されるように構成している。よって、時短最終変動演出の演出態様として、時短最終変動演出の演出期間中において特図2保留の獲得を遊技者に促すことの無い祝福演出（「ゴール」）に対応する演出態様が設定され得るように構成している。

#### 【0931】

このように構成することで、時短状態が終了することを示す時短最終変動期間において、遊技者に対して特図2保留を獲得させるために無用に遊技球を発射させる遊技を促すことを抑制することができる。さらに、既に獲得済みの特図2保留数の数に応じて、祝福演出（「ゴール」）に対応する演出態様が設定される割合を異ならせるように構成しており、獲得済みの特図2保留数が少ない場合よりも、多い場合の方が、祝福演出（「ゴール」）に対応する演出態様が設定され易くなるように構成している。つまり、最終変動演出期間中において特図2保留を獲得するために遊技球を発射した場合において、遊技者に付与される特典が少ない状態（新たに獲得可能な特図2保留数が少ない状態）の方が、保留獲得演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して特図2保留を獲得させるために無用に遊技球を発射させる遊技を促すことをより抑制することができる。さらに、本第7制御例では、再度、有利時短状態が設定される可能性

が高い状態（小当たりC当選している状態）であっても、低確率で保留獲得演出が実行されるように構成しているため、時短最終変動演出の演出態様によって、後の遊技内容を遊技者に確実に把握されてしまうことを抑制することができる。一方、本第7制御例では、小当たり種別として「小当たりB」が設定される場合には、その小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）ように構成している。つまり、「小当たりB」に当選している場合には、後に、特図2保留を獲得可能な期間が設定されないように構成している。よって、時短最終変動演出の演出態様として、時短最終変動演出の演出期間中において特図2保留の獲得を遊技者に促す演出態様が設定され得るように構成している。

#### 【0932】

このように構成することで、遊技者に対して、特図2保留を獲得し得る最後の期間中において、特図2保留を確実に獲得させ易くすることができる。また、本第7制御例では、遊技者に特図2保留を獲得させることを促すための保留獲得演出の演出態様として、特図2保留の獲得を促す弱演出態様（「貯める弱」）と、その弱演出態様よりも特図2保留の獲得を強く促す強演出態様（「貯める強」）と、を設定可能に構成しており、大当たり遊技終了後に不利時短状態が設定される場合（小当たりAに当選した場合）と、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合（小当たりBに当選した場合）と、で保留獲得演出の演出態様として、強演出態様が設定される割合を異ならせるように構成している。つまり、不利時短状態が設定された場合には、特図2保留を新たに獲得することは困難であるが、例えば、特図2保留を1個も獲得していない状態で不利時短状態が設定された場合には、新たに第2特別図柄抽選を1回実行可能に構成している。即ち、大当たり遊技終了後に通常状態が設定された場合と、不利時短状態が設定された場合と、では、何れも新たに特図2保留を獲得することが困難な遊技状態となるが、不利時短状態の方が、新たに第2特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態となる。そして、新たに第2特別図柄抽選が実行されることにより、その抽選結果に基づいて有利時短状態が設定される可能性があることから、通常状態が設定される「小当たりB」よりも、不利時短状態が設定される「小当たりC」のほうが、後に有利時短状態が設定される可能性が高くなる。よって、本第7制御例では、小当たりAに当選した場合よりも、小当たりBに当選した場合の方が、遊技者に対して特図2保留の獲得を強く促す演出態様（貯める強）が設定され易くなるように構成している。

#### 【0933】

ここで、従来のパチンコ機10では、時短状態において特図2保留を獲得することが可能となる最終期間（時短最終変動期間）において、無条件で遊技者に対して特図2保留を獲得させることを促す演出（保留獲得演出）が実行されるように構成されていた。しかしながら、時短最終変動期間に対応する特別図柄抽選の結果によっては、時短最終変動期間中において特図2保留を獲得することのメリットが無く、無用に遊技球を発射してしまうというデメリットのみが発生する場合があった。そして、実際に特図2保留を獲得した方が良い状況（例えば、そのまま時短状態が終了し、特図2保留を新たに獲得することが出来なくなる状況）と、特図2保留を獲得するメリットが低い状況（例えば、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選（小当たり当選）しており、その抽選結果に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、再度、特図2保留を容易に獲得することが可能な時短状態が設定される状況）と、で同一態様の保留獲得演出が実行されることから、保留獲得演出が実行された場合において、新たに特図2保留を獲得しようとする遊技意欲が徐々に低下してしまう問題が発生する虞があった。これに対して、本第7制御例では、保留獲得演出の演出態様として、遊技者に対して特図2保留を獲得させることを促す程度を異ならせた演出態様を設定可能に構成し、実際に特図2保留を獲得した方が良い状況（例えば、そのまま時短状態が終了し、特図2保留を新たに獲得することが出来なくなる状況）において、遊技者に特図2保留を獲得すること強く促す演出態様（貯める強）が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、通常実行される保留獲得演出とは異なる演出態様であって、且つ、特図2保留の獲得が強く促されている演出態様で実行される保留

10

20

30

40

50



獲得演出を見た遊技者に対して、意欲的に特図 2 保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【 0 9 3 4 】

なお、特図 2 保留の獲得を強く促す演出態様としては、例えば、図 2 3 4 ( a ) に示した通常の保留獲得演出の演出態様に対して、小表示領域 D m 4 の表示領域を大きくすることにより「左打ち」の文字を大きく表示したり、副表示領域 D s に表示されるコメントとして「左打ちして V を貯める」に代えて「必ず左打ちしてください」のコメントを表示したりすることで、遊技者に遊技球の発射を強く促す、即ち、通常の保留獲得演出において遊技者に提供される情報の表示態様を異ならせることにより、遊技者に遊技球の発射を強く促すように構成しても良いし、図 2 3 4 ( a ) に示した表示画面（通常の保留獲得演出の表示画面）では遊技者に提供されることの無い新たな情報（例えば、今回の特図変動期間が終了すると、特図 2 保留を獲得可能な期間が設定されないことを示すための情報）を遊技者に提供可能な演出態様を設定するように構成しても良い。加えて、パチンコ機 1 0 から出力される音声や、パチンコ機 1 0 に設けられた発光手段（LED 等）を用いた追加演出を実行することにより、実際に特図 2 保留を獲得した方が良い状況（例えば、そのまま時短状態が終了し、特図 2 保留を新たに獲得することが出来なくなる状況）であることを遊技者に分かり易く報知するように構成しても良い。なお、本第 7 制御例では、図 2 4 2 ( a ) に示した通り、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、獲得済みの特図 2 保留数と、に基づいて、時短最終変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、それ以外の情報に基づいて時短最終変動演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図 2 保留に対する先読み結果（事前判別結果）に関する情報に基づいて演出態様を決定可能に構成しても良い。この場合、当該特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、獲得済みの特図 2 保留に対する先読み結果（事前判別結果）と、に基づいて、後に有利時短状態が設定されるか否かを判別し、その判別結果に基づいて時短最終変動演出の演出態様を決定するように構成すれば良い。このように構成することで、より精度を高めた時短最終変動演出を実行することが可能となる。

10

20

【 0 9 3 5 】

告知対象選択テーブル 2 2 2 i b は、遊技者に対して獲得済み（獲得予定を含む）の当たり遊技の実行権利数を報知するための報知演出（図 2 3 5 ( a ) 参照）の演出態様（報知数）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、報知演出の実行条件が成立し、報知演出の演出態様を決定するための情報を特定する際に参照される（図 2 4 6 の S 2 0 1 0 8 参照）。ここで、図 2 4 2 ( b ) を参照して、告知対象選択テーブル 2 2 2 i b に規定されている内容について説明をする。図 2 4 2 ( b ) は、告知対象選択テーブル 2 2 2 i b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 4 2 ( b ) に示した通り、告知対象選択テーブル 2 2 2 i b には、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている保留記憶情報を読み出した結果（有利時短状態が設定される小当たり種別「小当たり C」に対応する保留記憶情報が格納されている位置（記憶エリア）と、「小当たり C」に対応する保留記憶情報の数）と、に基づいて、報知演出の対象とする（告知対象とする）保留記憶情報を異ならせて規定している。ここで、入賞情報格納エリア 2 2 3 a は、上述した通り、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（第 1 エリア～第 4 エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第 1 エリアから順に保留記憶情報として格納されるように構成している。つまり、入賞情報格納エリア 2 2 3 a には、第 2 特別図柄に対応する保留記憶情報として、第 2 特別図柄抽選が実行される順に保留記憶情報が記憶されるように構成している。よって、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている第 2 特別図柄に対応する保留記憶情報を読み出すことにより、小当たり C に当選する保留記憶情報の数と、小当たり C に当選する保留記憶情報に基づく第 2 特別図柄抽選が実行される順序と、を特定することが可能となる。

30

40

【 0 9 3 6 】

50



詳細な説明は省略するが、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の第 1 エリア（エリア 1）には、次に実行される第 2 特別図柄抽選に対応する保留記憶情報が格納され、次いで、第 2 エリア（エリア 2）、第 3 エリア（エリア 3）、第 4 エリア（エリア 4）の順で保留記憶情報が格納される。本第 7 制御例では、入賞情報を獲得した順に特別図柄抽選が実行されるように構成しているため、第 1 エリア（エリア 1）に格納されている保留記憶情報が最初に格納された保留記憶情報となり、第 4 エリア（エリア 2）に格納されている保留記憶情報が最後に格納された保留記憶情報となる。図 2 4 2（b）に示した通り、告知対象選択テーブル 2 2 2 i b には、最終小当たり C 保留格納位置と、保留内小当たり C 保留数と、に対応付けて告知対象とする小当たり C 保留を決定するように構成している。最終小当たり C 保留格納位置とは、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている複数の第 2 特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たり C 当選する保留記憶情報を特定し、その特定した保留記憶情報の中で最後に格納された保留記憶情報が記憶されている保留エリア（第 1 エリア～第 4 エリア）を示すものである。つまり、最終小当たり C 保留格納位置が「1」の場合は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の保留エリアのうち、第 1 エリア（エリア 1）にのみ小当たり C 当選する保留記憶情報（小当たり C 保留）が格納されている状態であることを示し、最終小当たり C 保留格納位置が「2」の場合は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の保留エリアのうち、最後に小当たり C 保留が格納されたエリアが第 2 エリア（エリア 2）であることを示している。なお、最終小当たり C 保留格納位置は、最後に格納された小当たり C 保留の位置を特定しているだけであり、最終小当たり C 保留格納位置が「2」の場合は、第 1 エリア（エリア 1）に小当たり C 保留が格納されている場合と、格納されていない場合と、が存在する。

#### 【0937】

同様に、最終小当たり C 保留格納位置が「3」の場合は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の保留エリアのうち、最後に小当たり C 保留が格納されたエリアが第 3 エリア（エリア 3）であることを示している。なお、最終小当たり C 保留格納位置は、最後に格納された小当たり C 保留の位置を特定しているだけであり、最終小当たり C 保留格納位置が「3」の場合は、第 1 エリア（エリア 1）、或いは第 2 エリア（エリア 2）に小当たり C 保留が格納されている場合と、格納されていない場合と、が存在する。また、最終小当たり C 保留格納位置が「4」の場合は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の保留エリアのうち、最後に小当たり C 保留が格納されたエリアが第 4 エリア（エリア 4）であることを示している。なお、最終小当たり C 保留格納位置は、最後に格納された小当たり C 保留の位置を特定しているだけであり、最終小当たり C 保留格納位置が「4」の場合は、第 1 エリア（エリア 1）、第 2 エリア（エリア 2）、第 3 エリア（エリア 3）のそれぞれに小当たり C 保留が格納されている場合と、格納されていない場合と、が存在する。また、最終小当たり C 保留格納位置は、上述した通り、最後に格納された小当たり C 保留の位置を特定するだけのものであり、獲得済みの特図 2 保留数（入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている第 2 特別図柄に対応する保留記憶情報の総数）を特定するものではない。よって、獲得済みの特図 2 保留数が「1」である場合も、「4」である場合も、保留エリアの第 1 エリア（エリア 1）のみに小当たり C 保留が格納されている場合には、最終小当たり C 保留格納位置が「1」と特定される。

#### 【0938】

保留内小当たり C 保留数は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている第 2 特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たり C 保留に対応する保留記憶情報（小当たり C 当選する保留記憶情報）の数を示すものであって、保留内小当たり C 保留数が「1」の場合は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている第 2 特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たり C 保留に対応する保留記憶情報が 1 個であり、保留内小当たり C 保留数が「2」の場合は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている第 2 特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たり C 保留に対応する保留記憶情報が 2 個であり、保留内小当たり C 保留数が「3」の場合は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている第 2 特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たり C 保留に対応する保留記憶情報が 3 個

であり、保留内小当たりC保留数が「4」の場合は、入賞情報格納エリア223aに格納されている第2特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たりC保留に対応する保留記憶情報が4個であることを示している。次に、図242(b)を参照して、告知対象選択テーブル222ibに規定されている内容を具体的に説明する。図242(b)に示した通り、最終小当たりC保留格納位置が「1」に対しては、保留内小当たりC保留数を特定すること無く、告知対象とする小当たりC保留として「エリア1(第1エリア)」が規定される。つまり、最終小当たりC保留格納位置が「1」の場合は、それ以外に小当たりC保留が存在しない状態であることから、そのまま「エリア1(第1エリア)」に格納されている小当たりC保留を報知演出による告知対象として決定する。

#### 【0939】

10

また、最終小当たりC保留格納位置が「2」に対しては、保留内小当たりC保留数が「1」の場合、即ち、保留エリアのうち「第2エリア(エリア2)」にのみ小当たりC保留が格納されている場合には、告知対象とする小当たりC保留として「エリア1(第1エリア)」が特定される。この場合、「エリア1(第1エリア)」には、小当たりC保留が格納されていない状態であるため、報知演出として、小当たりCに当選することを前提とした大当たり遊技の実行権利数では無く、「エリア1(第1エリア)」に格納されている保留記憶情報に基づいて算出される大当たり遊技の実行権利数が報知演出の報知数として決定される。このように構成することで、報知演出によって報知された大当たり遊技の実行権利数と、実際に獲得している(獲得予定を含む)大当たり遊技の実行権利数とを乖離させた報知演出を実行可能とすることができ、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。保留内小当たりC保留数が「2」の場合は、告知対象とする小当たりC保留として「エリア2(第2エリア)」が特定される。この場合、「エリア2(第2エリア)」には、小当たりC保留が格納されているため、現時点における最大数の大当たり遊技の実行権利数を報知演出の報知数として設定することが可能となる。次に、最終小当たりC保留格納位置が「3」に対しては、保留内小当たりC保留数が「1」の場合、即ち、保留エリアのうち「第3エリア(エリア3)」にのみ小当たりC保留が格納されている場合には、告知対象とする小当たりC保留として「エリア3(第3エリア)」が特定される。この場合、「エリア3(第3エリア)」には、最後に格納された小当たりC保留が格納されているため、現時点における最大数の大当たり遊技の実行権利数を報知演出の報知数として設定することが可能となる。

20

30

#### 【0940】

また、保留内小当たりC保留数が「2」の場合は、告知対象とする小当たりC保留として「エリア2(第2エリア)」が特定される。この場合、「エリア2(第2エリア)」には、小当たりC保留が格納されていない場合と、格納されている場合とが生じる。具体的に説明をすると、最終小当たりC保留格納位置が「3」であることから、保留エリアのうち「エリア3(第3エリア)」には、小当たりC保留が格納されていることは確定している。そして、保留内小当たりC保留数が「2」であることから、「エリア3(第3エリア)」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア2(第2エリア)」、或いは「エリア1(第1エリア)」の何れかに小当たりC保留が格納されていることになる。ここで、小当たりC保留が「エリア2(第2エリア)」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア2(第2エリア)」に小当たりC保留が格納されている状態であるため、「エリア2(第2エリア)」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数(小当たりC当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数)が報知演出の報知数として設定される。一方、小当たりC保留が「エリア1(第1エリア)」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア2(第2エリア)」に小当たりC保留が格納されていない状態であるため、「エリア2(第2エリア)」に格納されている保留記憶情報(小当たりA、小当たりB、或いは大当たり)に基づいた報知数が報知演出の報知数として設定される。

40

#### 【0941】

また、保留内小当たりC保留数が「3」の場合は、告知対象とする小当たりC保留とし

50

て「エリア 1 (第 1 エリア)」が特定される。この場合、「エリア 1 (第 1 エリア)」には、小当たり C 保留が確実に格納されている状態となる。具体的に説明をすると、最終小当たり C 保留格納位置が「3」であることから、保留エリアのうち「エリア 3 (第 3 エリア)」には、小当たり C 保留が格納されていることは確定している。そして、保留内小当たり C 保留数が「3」であることから、「エリア 3 (第 3 エリア)」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア 2 (第 2 エリア)」、或いは「エリア 1 (第 1 エリア)」に 2 つの小当たり C 保留が格納されている状態のみが該当するため、「エリア 1 (第 1 エリア)」には、小当たり C 保留が確実に格納されている状態となる。この場合、告知対象とする「エリア 1 (第 1 エリア)」に小当たり C 保留が格納されている状態であるため、  
「エリア 1 (第 1 エリア)」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数 (小当たり C 当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数) が報知演出の報知数として設定される。なお、この場合、「エリア 1 (第 1 エリア)」よりも後のエリアに小当たり C 保留が格納されている状態であり、「エリア 3 (第 3 エリア)」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数が現時点において報知演出にて報知可能な大当たり遊技の実行権利数の最大数となる。このように、大当たり遊技の実行権利数として報知可能な最大数とは異なる数を報知演出として報知可能に構成することで、遊技者に実際に実行される大当たり遊技の回数 (連チャン数) を予測させる楽しみを提供することができる。同様に、最終小当たり C 保留格納位置が「4」に対しては、保留内小当たり C 保留数が「1」の場合、即ち、保留エリアのうち「第 4 エリア (エリア 4)」にのみ小当たり C 保留が格納されている場合には、告知対象とする小当たり C 保留として「エリア 4 (第 4 エリア)」が特定される。この場合、「エリア 4 (第 4 エリア)」には、最後に格納された小当たり C 保留が格納されているため、現時点における最大数の大当たり遊技の実行権利数を報知演出の報知数として設定することが可能となる。

#### 【0942】

また、保留内小当たり C 保留数が「2」の場合は、告知対象とする小当たり C 保留として「エリア 3 (第 3 エリア)」が特定される。この場合、「エリア 3 (第 3 エリア)」には、小当たり C 保留が格納されていない場合と、格納されている場合とが生じる。具体的に説明をすると、最終小当たり C 保留格納位置が「4」であることから、保留エリアのうち「エリア 4 (第 4 エリア)」には、小当たり C 保留が格納されていることが確定している。そして、保留内小当たり C 保留数が「2」であることから、「エリア 4 (第 4 エリア)」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア 3 (第 3 エリア)」, 「エリア 2 (第 2 エリア)」、或いは「エリア 1 (第 1 エリア)」の何れかに小当たり C 保留が格納されていることになる。ここで、小当たり C 保留が「エリア 3 (第 3 エリア)」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア 3 (第 3 エリア)」に小当たり C 保留が格納されている状態であるため、「エリア 3 (第 3 エリア)」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数 (小当たり C 当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数) が報知演出の報知数として設定される。一方、小当たり C 保留が「エリア 1 (第 1 エリア)」、或いは「エリア 2 (第 2 エリア)」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア 3 (第 3 エリア)」に小当たり C 保留が格納されていない状態であるため、「エリア 3 (第 3 エリア)」に格納されている保留記憶情報 (小当たり A、小当たり B、或いは大当たり) に基づいた報知数が報知演出の報知数として設定される。

#### 【0943】

保留内小当たり C 保留数が「3」の場合は、告知対象とする小当たり C 保留として「エリア 2 (第 2 エリア)」が特定される。この場合、「エリア 2 (第 2 エリア)」には、小当たり C 保留が格納されていない場合と、格納されている場合とが生じる。具体的に説明をすると、最終小当たり C 保留格納位置が「4」であることから、保留エリアのうち「エリア 4 (第 4 エリア)」には、小当たり C 保留が格納されていることが確定している。そして、保留内小当たり C 保留数が「3」であることから、「エリア 4 (第 4 エリア)」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア 3 (第 3 エリア)」, 「エリア 2 (第 2

エリア)」、或いは「エリア 1 (第 1 エリア)」のうち、2 つのエリアに小当たり C 保留が格納されていることになる。ここで、小当たり C 保留が「エリア 2 (第 2 エリア)」に少なくとも格納されている場合は、告知対象とする「エリア 2 (第 2 エリア)」に小当たり C 保留が格納されている状態であるため、「エリア 2 (第 2 エリア)」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数 (小当たり C 当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数) が報知演出の報知数として設定される。一方、小当たり C 保留が「エリア 1 (第 1 エリア)」、及び「エリア 3 (第 3 エリア)」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア 2 (第 2 エリア)」に小当たり C 保留が格納されていない状態であるため、「エリア 2 (第 2 エリア)」に格納されている保留記憶情報 (小当たり A、小当たり B、或いは大当たり) に基づいた報知数が報知演出の報知数として設定される。

10

#### 【0944】

また、保留内小当たり C 保留数が「4」の場合は、告知対象とする小当たり C 保留として「エリア 1 (第 1 エリア)」が特定される。この場合、「エリア 1 (第 1 エリア)」には、小当たり C 保留が確実に格納されている状態となる。具体的に説明をすると、最終小当たり C 保留格納位置が「4」であることから、保留エリアのうち「エリア 4 (第 4 エリア)」には、小当たり C 保留が格納されていることは確定している。そして、保留内小当たり C 保留数が「4」であることから、「エリア 4 (第 4 エリア)」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア 3 (第 3 エリア)」, 「エリア 2 (第 2 エリア)」, 「エリア 1 (第 1 エリア)」に 3 つの小当たり C 保留が格納されている状態のみが該当するため、「エリア 1 (第 1 エリア)」には、小当たり C 保留が確実に格納されている状態となる。この場合、告知対象とする「エリア 1 (第 1 エリア)」に小当たり C 保留が格納されている状態であるため、「エリア 1 (第 1 エリア)」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数 (小当たり C 当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数) が報知演出の報知数として設定される。なお、この場合、「エリア 1 (第 1 エリア)」よりも後のエリアに小当たり C 保留が格納されている状態であり、「エリア 4 (第 4 エリア)」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数が現時点において報知演出にて報知可能な大当たり遊技の実行権利数の最大数となる。このように、大当たり遊技の実行権利数として報知可能な最大数とは異なる数を報知演出として報知可能に構成することで、遊技者に実際に実行される大当たり遊技の回数 (連チャン数) を予測させる楽しさを提供することができる。

20

30

#### 【0945】

次に、図 241 (b) を参照して、本第 7 制御例における音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 の構成について説明をする。図 241 (b) は、第 7 制御例における音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 の構成を模式的に示した模式図である。図 241 (b) に示した通り、本第 7 制御例における音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 は、上述した第 4 制御例の RAM 223 (図 163 (b) 参照) に対して、状態格納エリア 223 i a と、時短最終変動フラグ 223 i b と、実行済フラグ 223 i c とを設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその説明を省略する。なお、本第 7 制御例では、入賞情報格納エリア 223 a に格納される情報の種類を上述した第 4 制御例に対して増加している点でも相違している。具体的には、本第 7 制御例では、遊技者に対して獲得済みの大当たり遊技の実行権利数の少なくとも一部を報知するための報知演出を実行可能に構成しており、告知対象選択テーブル 222 i a を参照して決定した保留記憶情報に基づいて、大当たり遊技の実行権利数を報知するように構成している。そして、入賞情報格納エリア 223 a には、告知対象選択テーブル 222 i a を参照して決定された保留記憶情報に対して、告知対象であることを示すための情報を格納するように構成している。このように構成することで、第 2 特別図柄抽選が実行され、入賞情報格納エリア 223 a に格納されている保留記憶情報の記憶エリアがシフトした場合であっても、どの保留記憶情報が告知対象となっているかを容易に判別することが可能となる。本第 7 制御例では、大当たり遊技の実行権利数を報知するための報知

40

50

演出が実行された場合には、その報知演出の対象となる特図 2 保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまで新たな報知演出を実行しないように構成することで、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数の全てが報知演出によって報知されたと遊技者に思わせるように構成している。

#### 【0946】

このように、報知演出の対象となる特図 2 保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまで新たな報知演出を実行しないように制御するために、入賞情報格納エリア 223a に格納されている保留記憶情報の中に報知演出の告知対象を示す情報が含まれているかを判別するように構成している。これにより、報知演出の終了タイミングを容易に判別することが可能となる。なお、本第 7 制御例では、報知演出の実行期間中に新たな報知演出が実行されることを規制するように構成しているが、これに限ること無く、新たな報知演出を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数のうち、報知演出によって報知されていない数が所定数（例えば、5 個）を超えた場合に追加実行条件が成立したと判別し、報知演出が実行中であるか否かに関わらず、新たな報知演出が実行可能となるように構成すると良い。このように構成することで、報知演出によって報知されない大当たり遊技の実行権利数が増加してしまい、遊技者が報知演出に対して興味を持たなくなり、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、追加実行条件としては、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数のうち、報知演出によって報知されていない数に基づいて成立する条件以外に、例えば、保留記憶情報に含まれている情報の中に特定情報（例えば、遊技者に有利な大当たり遊技が実行されることを示す情報や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に有利な遊技状態となることを示す情報）が所定個数（例えば、2 個）含まれていると判別した場合に成立する条件を設けても良い。

#### 【0947】

さらに、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数を報知演出によって報知するための報知態様を遊技者に選択可能に構成し、例えば、第 1 報知態様を遊技者が選択した場合には、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数の全てが遊技者に報知されるように構成し、第 2 報知態様を遊技者が選択した場合には、本第 7 制御例のように、一部の執行権利数をランダムに選択して遊技者に報知されるように構成し、第 3 報知態様を遊技者が選択した場合には、最小限の執行権利数、即ち、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数を有しているか否かの結果のみが遊技者に報知されるように構成しても良い。この場合、第 1 報知態様が選択された場合には、新たな特図 2 保留を獲得することで、報知演出により報知された獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数が増加するように、新たな報知演出が実行されることになる。状態格納エリア 223ia は、主制御装置 110 から出力される状態コマンドに含まれる情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この情報格納エリア 223a に格納されている情報を読み出すことにより、音声ランプ制御装置 113 側において、現在設定されている遊技状態、及び、その種別（有利時短状態、不利時短状態）を特定可能に構成している。さらに、情報格納エリア 223a には、現在設定されている遊技状態に関する情報を記憶可能な記憶エリアと、過去に設定されていた遊技状態に関する情報を記憶可能な過去記憶エリアとが設けられている。そして、過去記憶エリアは、最大で 3 つ前の遊技状態に関する情報まで記憶可能な記憶領域（第 1 過去記憶エリア～第 3 過去記憶エリア）を有しており、主制御装置 110 から遊技状態の変更を示す状態コマンドを受信した場合に、受信した状態コマンドに対応する情報が記憶エリアに格納され、それ以前に記憶エリアに格納されていた情報が第 1 過去記憶エリアにシフトし、第 1 過去記憶エリアに記憶されていた情報が第 2 過去記憶エリアへ、第 2 過去記憶エリアに記憶されていた情報が第 3 過去記憶エリアへとシフトされ、第 3 過去記憶エリアに格納されていた情報が消去されるように構成している。

#### 【0948】

このように、過去に設定されていた遊技状態を一時的に記憶可能に構成することにより

、複数回の遊技状態の移行内容に応じた演出や、過去に設定されていた遊技状態に応じた演出を実行することが可能となるため、遊技者に対して多彩な演出を提供することができ  
 る。時短最終変動フラグ 2 2 3 i b は、時短最終変動演出を実行するための特別図柄変動  
 期間を示すためのフラグであって、時短最終変動演出を実行するための特別図柄変動期  
 間に対応する特別図柄変動が実行される場合にオンに設定されるものである。本第 7 制御例  
 では、時短終了条件が成立した特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させる  
 ように構成しているため、時短終了条件が成立した特別図柄変動の変動期間中は、特図 2  
 保留を獲得することが困難な遊技状態（通常状態）となることから、時短終了条件が成立  
 する特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動が実行される場合に時短最終変動フラグ 2 2 3  
 i b がオンに設定され、時短終了条件が成立する特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動が  
 停止表示されるタイミングにおいてオフに設定される。実行済フラグ 2 2 3 i c は、報知  
 演出が実行されていることを示すためのフラグであって、報知演出が実行される場合にオ  
 ンに設定される。そして、報知演出の告知対象となる保留記憶情報に対応する特別図柄変  
 動が実行された場合（対応する特別図柄変動の変動演出を設定した場合）にオフに設定さ  
 れる。本第 7 制御例では、実行済フラグ 2 2 3 i c がオンに設定されている間は、新たな  
 報知演出が実行されないように構成している。

10

#### 【 0 9 4 9 】

< 第 7 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理について >

次に、図 2 4 3 から図 2 4 5 を参照して、本第 7 制御例における主制御装置 1 1 0 内の  
 M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 7 制御例では、上述した第 4  
 制御例に対して、特別図柄変動処理（図 1 6 7 参照）に代えて、特別図柄変動処理（図 2  
 4 3 参照）を、特別図柄変動パターン選択処理（図 1 7 0 参照）に代えて、特別図柄変動  
 パターン選択処理（図 2 4 4 参照）を、更新処理（図 1 7 1 参照）に代えて、更新処理（  
 図 2 4 5 参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容について  
 は同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各実施  
 形態において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所につい  
 ては、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした内容が適用されるものであ  
 る。また、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした技術思想については、  
 本第 7 制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各実施形態におい  
 て説明をした変形例や追加例についても本第 7 制御例に当然適用されるものである。まず  
 、図 2 4 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変  
 動処理（S 1 0 1 5 4）について説明する。図 2 4 3 は、この特別図柄変動処理（S 1 0  
 1 5 4）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（S 1 0 1 5 4）は、タイ  
 マ割込処理（図 1 6 6 参照）の中で実行され、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において  
 行う特別図柄（第 1 図柄）の変動表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 において行う第 3 図柄の  
 変動表示などを制御するための処理である。

20

30

#### 【 0 9 5 0 】

この特別図柄変動処理（S 1 0 1 5 4）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中  
 であるか否かを判定する（S 1 0 2 0 1）。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表  
 示装置 3 7 a , 3 7 b 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の大当たり（特別図柄  
 の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている期間が含まれるものであり、大当た  
 り遊技の開始を示す期間（オープニング期間）と、大当たり遊技中の期間（ラウンド遊技  
 期間）と、ラウンド遊技期間が終了し、次に新たな特別図柄の抽選（変動）が開始される  
 までの猶予期間（エンディング期間）と、が含まれる。ここで、現在が大当たり中である  
 か否かの判別をするために、具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されて  
 いるかを判別している。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり中フラグ 2 0 3 k  
 がオンに設定されている）と判別した場合は（S 1 0 2 0 1 : Y e s）、そのまま本処理  
 を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ、即ち、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオン  
 に設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（S 1 0 2 0 1 : N o）  
 、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b の表示態様の変動中であるか否かを判定し（S 1 0 2

40

50

02)、第1図柄表示装置37a, 37bの表示態様が変動中でなければ(S10202: No)、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)と第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)を取得する(S10203)。

#### 【0951】

そして、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が0より大きいかが判別する(S10204)。第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が0でなければ(S10204: Yes)、即ち、変動(抽選)を開始させる第2特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)を減算し(S10205)、演算により変更された第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)を示す保留球数コマンド(特図2保留球数コマンド)を設定する(S10206)。  
S10206の処理により特図2保留球数コマンドを設定した後は、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納されたデータをシフトする(S10207)。その後、時短抽選処理(S10208)、特別図柄判定処理(S10209)、特別図柄変動パターン選択処理(S10251)の処理を実行し、本処理を終了する。一方、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が0であると判別された場合には(S10204: No)、現時点において変動(抽選)を開始させる第2特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0より大きいかが判別する(S10211)。第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0であると判別された場合には(S10211: No)、現時点において変動(抽選)を開始させる第1特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、特別図柄変動を実行するための本処理を終了する。

#### 【0952】

一方、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0でなければ(S10211: Yes)、即ち、変動(抽選)を開始させる第1特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を減算し(S10212)、演算により変更された第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を示す保留球数コマンド(特図1保留球数コマンド)を設定する(S10213)。S10213の処理により特図1保留球数コマンドを設定した後は、第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納されたデータをシフトする(S10214)。その後、特別図柄判定処理(S10209)、特別図柄変動パターン選択処理(S10251)の処理を実行し、本処理を終了する。  
S10202の処理において、第1図柄表示装置37a, 37bの表示態様が変動中であれば(S10202: Yes)、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する(S10211)。第1図柄表示装置37a, 37bにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており(変動パターンコマンドに応じて決められており)、この変動時間が経過していなければ(S10215: No)、即ち、現在が特別図柄の変動期間中であれば、第1図柄表示装置の表示を更新し(S10216)、本処理を終了する。一方、S10215の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば(S10215: Yes)、第1図柄表示装置37a, 37bの停止図柄に対応した表示態様(停止表示)を設定する(S10217)。停止表示の設定は、図244を参照して後述する特別図柄変動パターン選択処理(S10252)によって予め行われる。詳細な説明は省略するが、第7制御例では、S10217の処理において設定された停止表示を所定期間(0.5秒)第1図柄表示装置に表示するように構成している。このように停止図柄の表示態様(停止表示)を所定期間継続して表示させることにより、変動中の図柄が一瞬表示された場合とは異なり、遊技者に対して確実に停止表示された第1図柄の内容を認識させることができる。

#### 【0953】

上述した第1図柄の停止態様を表示する所定期間(確定期間)として、第7制御例では0.5秒を設定しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第1図柄が変動中であることを示すために点灯状態と消去状態とを繰り返す点滅表示を行う場合であれば、

10

20

30

40

50



その点滅表示を行う際の 1 回の点灯表示期間（例えば、0 . 2 秒）よりも長い期間を上述した確定期間として設定すれば良い。このように構成することで、第 1 図柄が変動中であるか停止中（確定中）であるかを遊技者に容易に判別させることができる。S 1 0 2 1 7 の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において実行中の特別図柄の変動表示が開始された際に、特別図柄判定処理（図 1 6 9 の S 1 0 2 0 9 参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の判別結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（S 1 0 2 1 8）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（S 1 0 2 1 8 : Y e s）、大当たり開始フラグ 2 0 3 j と大当たり中フラグ 2 0 3 k とをオンに設定し（S 1 0 2 1 9）、時短カウンタ 2 0 3 h を 0 に設定して（S 1 0 2 2 0）、S 1 0 2 2 1 の処理へ移行する。S 1 0 2 2 1 の処理では、特図確定コマンドを設定し（S 1 0 2 2 1）、本処理を終了する。 10

#### 【 0 9 5 4 】

つまり、第 7 制御例では、S 1 0 2 2 0 の処理にて説明をした通り、特別図柄の大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が終了（第 1 図柄の確定表示が終了）してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、上述した第 7 制御例のように、特別図柄（第 1 図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たりに当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置 6 5 が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良いし、大当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了しても良い。さらに、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から 1 つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（1 0 0 回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たりに当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第 3 図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。 20 30

#### 【 0 9 5 5 】

また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たりに当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することで、大当たりに当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。一方、S 1 0 2 1 8 の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（S 1 0 2 1 8 : N o）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（S 1 0 2 2 2）。S 1 0 2 2 2 の処理において、今回の抽選結 40 50



果が小当たりであると判別された場合は ( S 1 0 2 2 2 : Y e s )、小当たり開始設定処理を実行し ( S 1 0 2 2 3 )、本処理を終了する。一方、S 1 0 2 2 2 の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は ( S 1 0 2 2 2 : N o )、小当たり開始設定処理 ( S 1 0 2 2 3 ) をスキップして、本処理を終了する。

#### 【 0 9 5 6 】

以上、説明をしたように、第 7 制御例の特別図柄変動処理 ( 図 2 4 3 の S 1 0 1 0 4 ) では、第 1 特別図柄の抽選 ( 変動 ) 条件の成立の有無よりも優先して ( 先に )、第 2 特別図柄の抽選 ( 変動 ) 条件の成立の有無を判別するように構成している ( 図 2 4 3 の S 1 0 2 0 4 の処理 )。これは、遊技者にとって有利な特別図柄である第 2 特別図柄は遊技状態として時短状態が設定されている場合に変動可能 ( 変動容易 ) となり、通常状態が設定されている場合は、変動不能 ( 変動困難 ) となる第 2 特別図柄のほうが、第 1 特別図柄よりも変動 ( 抽選 ) を実行し難い特別図柄となるように構成されているためである。このように構成されたパチンコ機 1 0 において、万が一、第 1 特別図柄の抽選 ( 変動 ) 条件と、第 2 特別図柄の抽選 ( 変動 ) 条件が同時 ( 主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理 ( 図 1 6 6 参照 ) の処理期間である 2 ミリ秒分の誤差は含む ) に成立した場合に、変動 ( 抽選 ) が実行され難い第 2 特別図柄よりも優先して第 1 特別図柄の変動が開始されてしまうと、遊技者に対して不快感を与えてしまうことになる。さらに、第 7 制御例では第 1 特別図柄の抽選 ( 変動 ) よりも第 2 特別図柄の抽選 ( 変動 ) のほうが遊技者に有利となる抽選結果に当選し易くなるように ( 小当たりに当選し易くなるように ) 構成しているため、第 1 特別図柄の抽選 ( 変動 ) 条件と、第 2 特別図柄の抽選 ( 変動 ) 条件が同時 ( 主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理 ( 図 1 6 6 参照 ) の処理期間である 2 ミリ秒分の誤差は含む ) に成立した場合に、変動 ( 抽選 ) が実行され難い第 2 特別図柄よりも優先して第 1 特別図柄の変動が開始されてしまうと、より不快感を与えてしまうという問題があった。これに対して、第 7 制御例では、第 1 特別図柄、或いは第 2 特別図柄の変動を開始させる処理を実行する場合に、遊技者にとって付加価値の高い ( 小当たりの当選確率が第 1 特別図柄よりも高い、実際に抽選 ( 変動 ) が実行され難い ) 特別図柄 ( 第 7 制御例では第 2 特別図柄 ) の抽選 ( 変動 ) 条件を優先して ( 最初に ) 判別するように構成しているため、上述した問題が発生することを抑制することができる。

#### 【 0 9 5 7 】

次に、図 2 4 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動パターン選択処理 ( S 1 0 2 5 1 ) について説明する。図 2 4 4 は、特別図柄変動パターン選択処理 ( S 1 0 2 5 1 ) の内容を示したフローチャートである。図 2 4 4 に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理 ( S 1 0 2 5 1 ) では、特別図柄変動の開始を設定する前に更新処理 ( S 8 2 7 2 ) を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させることができる。特別図柄変動パターン選択処理 ( S 1 0 2 5 1 ) が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する ( S 8 2 0 1 )。S 8 2 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には ( S 8 2 0 1 : Y e s )、大当たり種別として大当たり A を決定し ( S 8 2 7 1 )、S 8 2 0 3 の処理に移行する。一方、S 8 2 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には ( S 8 2 0 1 : N o )、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する ( S 8 2 0 9 )。S 8 2 0 9 の処理において特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には ( S 8 2 0 9 : Y e s )、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 i f ( 図 2 3 9 参照 ) を参照して小当たり種別を決定し ( S 8 2 7 3 )、S 8 2 0 3 の処理に移行する。また、S 8 2 0 9 の処理において、特別図柄の小当たりが設定されていない、即ち、特別図柄の外れが設定されていると判別した場合には ( S 8 2 0 9 : N o )、S 8 2 7 3 の処理をスキップし、S 8 2 0 3 の処理に移行する。S 8 2 0 3 の処理では、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得する ( S 8 2 0 3 )。次に、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に基づいて現在の遊技状態を

特定し、特定した遊技状態に対応したデータテーブルを変動パターン選択テーブル 202 f d から読み出す ( S 8 2 5 2 )。

【 0 9 5 8 】

そして、 S 8 2 0 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、 S 8 2 5 2 の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 202 f d ( 図 1 6 0 ( a ) 参照 ) が有するデータテーブルとに基づいて変動パターンを選択し ( S 8 2 0 5 )、 S 8 2 0 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する ( S 8 2 0 6 )。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 110 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 113 へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し ( S 8 2 0 7 )、更新処理を実行する ( S 8 2 7 2 )。更新処理 ( S 8 2 7 2 ) の詳細な説明については、図 2 4 5 を参照して後述する。そして、第 1 図柄表示装置 37 で特別図柄の変動開始を設定し ( S 8 2 0 8 )、本処理を終了する。 S 8 2 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 110 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 113 へと出力される。なお、これに限ること無く、例えば、図 2 4 4 の S 8 2 5 2 の処理が実行されるよりも前に更新処理 ( S 8 2 7 2 ) を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンを選択するよりも前に時短状態を終了させることが可能となるため、例えば、通常状態と時短状態とで異なる変動パターンを選択可能に構成されたパチンコ機 10 において、選択された変動パターンに基づいて、時短状態中に特別図柄抽選の大当たり判定が実行されたか否かを判別されてしまうことを抑制することができる。図 1 7 1 は、更新処理 ( S 8 2 7 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 8 2 7 2 ) では、図 1 7 1 に示した通り、時短カウンタ 203 h の値を減算し、時短終了条件が成立したかを判別し、その判別結果に基づいて時短状態を終了させる処理 ( 時短終了条件が成立したか否かの判別を実行する際に参照される各種カウンタの値をクリアする処理 ) が実行される。

【 0 9 5 9 】

更新処理 ( S 8 2 7 2 ) が実行されると、まず、時短カウンタ 203 h の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する ( S 1 0 6 0 1 )。 S 1 0 6 0 1 の処理において、時短カウンタ 203 h の値が 0 よりも大きく無い ( 0 である )、即ち、時短中ではないと判別した場合は ( S 1 0 6 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ 203 h の値が 0 よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は ( S 1 0 6 0 1 : Y e s )、時短カウンタ 203 h の値を 1 減算し ( S 1 0 6 0 2 )、 S 1 0 6 0 3 の処理へ移行する。 S 1 0 6 0 3 の処理では、演算により変更された ( 1 減算された ) 時短カウンタ 203 h の値を示す残時短回数コマンドを設定する ( S 1 0 6 0 3 )。ここで設定された残時短回数コマンドは、 R A M 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理 ( 図 1 7 7 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 1 5 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。その後、時短カウンタ 203 h の値が 0 であるかを判別する ( S 1 0 6 0 4 )。時短カウンタ 203 h の値が 0 であると判別した場合は ( S 1 0 6 0 4 : Y e s )、遊技状態を通常状態に設定し ( S 1 0 6 0 5 )、次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し ( S 1 0 6 0 7 )、本処理を終了する。一方、 S 1 0 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 203 h の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 1 0 6 0 4 : N o )、そのまま本処理を終了し、特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 4 4 参照 ) へ戻る。

【 0 9 6 0 】

< 第 7 制御例における音声ランプ制御装置 113 の制御処理について >

次に、図 2 4 6 から図 2 4 7 を参照して、本第 7 制御例における音声ランプ制御装置 113 内の M P U 221 により実行される各制御処理を説明する。本第 7 制御例では、上述した第 4 制御例に対して、保留球数コマンド処理 ( 図 2 4 6 参照 ) と、特図 2 演出態様設

10

20

30

40

50

定処理（図 2 4 7 参照）とを実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした技術思想については、本第 7 制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした変形例や追加例についても本第 7 制御例に当然適用されるものである。まず、図 2 4 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される保留球数コマンド処理（S 2 0 1 0 1）について説明をする。図 2 4 6 は、保留球数コマンド処理（S 2 0 1 0 1）の内容を示したフローチャートである。保留球数コマンド処理（S 2 0 1 0 1）が実行されると、まず、実行済フラグ 2 2 3 i c がオンであるか判別する（S 2 0 1 0 2）。実行済フラグ 2 2 3 i c がオンであると判別した場合には（S 2 0 1 0 2 : Y e s）、そのまま本処理を終了する。一方、実行済フラグ 2 2 3 i c がオンではないと判別した場合には（S 2 0 1 0 2 : N o）、今回主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドから保留情報を抽出し、対応する値を対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 b、或いは、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b 1）に格納する（S 2 0 1 0 3）。

#### 【0 9 6 1】

次に、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b 1 の値が 4 であるか判別する（S 2 0 1 0 4）。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b 1 の値が 4 ではないと判別した場合には（S 2 0 1 0 4 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b 1 の値が 4 であると判別した場合には（S 2 0 1 0 4 : Y e s）入賞情報格納エリア 2 2 3 a から第 2 特別図柄の保留記憶情報の読み出しを実行する（S 2 0 1 0 5）。そして、読み出した保留記憶情報に小当たり C に対応する保留記憶情報があるか判別する（S 2 0 1 0 6）。読み出した保留記憶情報に小当たり C に対応する情報がないと判別した場合には（S 2 0 1 0 6 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 0 1 0 6 の処理において、S 2 0 1 0 5 の処理において読み出した保留記憶情報から小当たり C に対応する情報があると判別した場合には（S 2 0 1 0 6 : Y e s）、現在の遊技状態が第 2 時短状態であるか判別する（S 2 0 1 0 7）。現在の遊技状態が第 2 時短状態であると判別した場合には（S 2 0 1 0 7 : Y e s）、告知対象選択テーブル 2 2 2 i b（図 2 4 2（b）参照）より告知対象となる小当たり C 保留を決定し（S 2 0 1 0 8）、S 2 0 1 0 9 の処理に移行する。一方、S 2 0 1 0 7 の処理において、現在の遊技状態が第 2 確変状態中ではないと判別した場合には（S 2 0 1 0 7 : N o）、最後に獲得した小当たり C 保留を告知対象に決定し（S 2 0 1 1 2）、S 2 0 1 0 9 の処理に移行する。S 2 0 1 0 9 の処理では、S 2 0 1 0 8、或いは、S 2 0 1 1 2 の処理において決定した小当たり C 保留の格納位置に対応する連チャン数を示す表示態様を決定し（S 2 0 1 0 9）、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に告知対象情報を追加する（S 2 0 1 1 0）。そして、実行済フラグ 2 2 3 i c をオンに設定し（S 2 0 1 1 1）、本処理を終了する。次に、図 2 4 7 を参照し、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される特図 2 演出態様設定処理（S 1 4 9 9 4）について説明する。図 2 4 7 は、特図 2 演出態様設定処理（S 1 4 9 9 4）の内容を示したフローチャートである。

#### 【0 9 6 2】

特図 2 演出態様設定処理（S 1 4 9 9 4）が実行されると、まず、遊技状態が時短状態であるか判別する（S 1 9 5 5 1）。遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（S 1 9 5 5 1 : N o）、S 1 9 5 5 2 ~ S 1 9 5 5 5 の処理をスキップし、S 1 9 5 5 6 の処理に移行する。一方、遊技状態が時短状態であると判別した場合には（S 1 9 5 5 1 : Y e s）、今回の変動が時短の最終変動であるか判別する（S 1 9 5 5 2）。今回の変動が時短の最終変動ではないと判別した場合には（S 1 9 5 5 2 : N o）、S 1 9 5 5 3 ~ S 1 9 5 5 5 の処理をスキップし、S 1 9 5 5 6 の処理に移行する。一方、S 1 9 5 5 2 の処理において、今回の変動が時短状態の最終変動であると判別した場合には（S 1

9 5 5 2 : Y e s )、状態格納エリア 2 2 3 i a から時短状態の読み出しを実行する ( S 1 9 5 5 4 )。そして、読み出した時短状態が第 2 時短状態であるか判別する ( S 1 9 5 5 4 )。読み出した最終変動演出選択テーブル ( 図 2 4 2 ( a ) 参照 ) を参照して演出態様を決定し ( S 1 9 5 5 5 )、S 1 9 5 5 6 の処理に移行する。一方、読み出した遊技状態が第 2 時短状態ではないと判別した場合には ( S 1 9 5 5 4 : N o )、S 1 9 5 5 5 の処理をスキップし、S 1 9 5 5 6 の処理に移行する。次に、実行済フラグ 2 2 3 i c はオンであるか判別する ( S 1 9 5 5 6 )。実行済フラグ 2 2 3 i c がオンであると判別した場合には ( S 1 9 5 5 6 : Y e s )、今回の対象変動が告知対象であるか判別する ( S 1 9 5 5 7 )。今回の対象変動は告知対象であると判別した場合には ( S 1 9 5 5 7 : Y e s )、実行済フラグ 2 2 3 i c をオフに設定し ( S 1 9 5 5 8 )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 1 9 5 5 9 )、本処理を終了する。一方、S 1 9 5 5 6 の処理において、実行済フラグ 2 2 3 i c がオンではないと判別した場合 ( S 1 9 5 5 6 : N o )、或いは、S 1 9 5 5 7 の処理において今回の対象変動が告知対象ではないと判別した場合には ( S 1 9 5 5 7 : N o )、上述した S 1 9 5 5 9 の処理を実行し、本処理を終了する。

### 【 0 9 6 3 】

#### < 第 8 制御例 >

次に、図 2 4 8 から図 2 5 7 を参照して、第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 制御例と同様に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い ( 外れである ) 場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能な遊技性 ( 所謂、1 種 2 種タイプ ) を有している。本第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して大きく相違する点は、遊技者に対して、通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) において、第 1 特別図柄抽選を実行させるための遊技 ( 左打ち遊技 ) と、第 2 特別図柄抽選を実行させるための遊技 ( 右打ち遊技 ) と、選択可能に構成している点と、第 1 特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が設定された場合と、第 2 特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が設定された場合とで、時短状態の遊技性を異ならせている点で相違している。上述した第 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、通常状態中は第 1 特別図柄抽選の実行契機となる第 1 入球口 6 4 への遊技球の入球を目指す左打ち遊技が遊技者に最も有利な遊技方法となるように、通常状態中では第 1 特別図柄抽選のほうが第 2 特別図柄抽選よりも実行され易くなるように遊技盤 1 3 を構成していた。そして、時短状態が設定された場合には、第 2 特別図柄抽選の実行契機となる第 2 入球口 6 4 への遊技球の入球を目指す右打ち遊技が遊技者に最も有利な遊技方法となるように、時短状態中では第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選のほうが実行され易くなるように遊技盤 1 3 を構成していた。つまり、上述した第 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、設定されている遊技状態に応じて遊技者に有利となる遊技方法が予め規定されており、その遊技方法に沿った遊技を遊技者が実行するように構成していた。このように構成することで、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することが可能となるが、遊技者に対して定められた遊技方法にて遊技を実行させることになるため遊技者が遊技に飽きてしまうという問題を有していた。

### 【 0 9 6 4 】

これに対して、本第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、通常状態が設定されている状態で、第 1 特別図柄抽選の実行を目指す遊技 ( 左打ち遊技 ) と、第 2 特別図柄抽選の実行を目指す遊技 ( 右打ち遊技 ) と、を遊技者が選択可能となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択させることができるため、様々な遊技方法で遊技を実行することが可能となる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、本第 8 制御例では、通常状態において第 1 特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を実行した場合と、第 2 特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を実行した場合とで、獲得可能な遊技球数 ( 賞球数 ) の期待値は同程度となるが、そ

の期待値分の遊技球数（賞球数）を獲得するまでの過程が異なるように構成している。簡単に説明をすると、左打ち遊技を実行した場合には、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が比較的設定され難いが、一度時短状態が設定されると、その時短状態が継続し易くなり、右打ち遊技を実行した場合には、左打ち遊技を実行した場合よりも時短状態が設定され易く、その時短状態が継続し難くなるように構成している。このように構成することで、遊技者の都合に合わせた遊技を遊技者自身に選択させることができるため、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。まず、図 2 4 8 を参照して、本第 8 制御例のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 の構成について説明をする。図 2 4 8 は、本第 8 制御例のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 の構成を示した正面図である。図 2 4 8 に示した通り、本第 8 制御例のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 は、上述した第 4 制御例のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 の構成（図 1 4 6 参照）に対して、遊技盤 1 3 の右側領域（右打ち遊技によって発射された遊技球が流下する可変表示ユニット 8 0 よりも右側の領域）の構成を異ならせている点と、遊技者に対して遊技方法を示すための指標（表示態様）を遊技盤 1 3 に形成される遊技領域の上側に付している点と、で相違している。なお、上述した第 4 制御例と同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

10

#### 【 0 9 6 5 】

図 2 4 8 に示した通り、遊技盤 1 3 に形成される遊技領域（発射した遊技球が通過可能な領域）のうち、上側（可変表示ユニット 8 0 の上方）の領域には、遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）に対応する態様として、カメを模した態様 k 1 と、サメを模した態様 k 2 と、が付されている。態様 k 1 は、左打ち遊技に対応する態様であって、態様 k 1 を目指して遊技球を発射させることで、遊技者に左打ち遊技を行わせることが可能となる可変表示ユニット 8 0 の左上方の位置に付されている。一方、態様 k 2 は、右打ち遊技に対応する態様であって、態様 k 2 を目指して遊技球を発射させることで、遊技者に右打ち遊技を行わせることが可能となる可変表示ユニット 8 0 の右上方の位置に付されている。このように構成することで、遊技者に対して操作ハンドル 2 2 に対する操作内容（回転量）では無く、実際に発射された遊技球の軌跡を目で追いながら遊技方法を調整することが可能となるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、遊技者に対して実行中の遊技方法を報知するための手法として別の手法を用いても良く、例えば、遊技盤 1 3 に形成される遊技領域のうち、左打ち遊技によって発射された遊技球が流下し得る左側領域（可変表示ユニット 8 0 の左側に形成される遊技領域）に遊技球を検知可能な検知手段を設け、その検知手段が遊技球を検知したことに基づいて左打ち遊技が実行されていることを遊技者に報知する報知手段を設けても良いし、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下し得る右側領域（可変表示ユニット 8 0 の右側に形成される遊技領域）に遊技球を検知可能な検知手段を設け、その検知手段が遊技球を検知したことに基づいて右打ち遊技が実行されていることを遊技者に報知する報知手段を設けても良い。次に、図 2 4 8 を参照して、遊技盤 1 3 の右側領域の構成について説明をする。本第 8 制御例では、遊技盤 1 3 の右側領域に第 2 特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）として、第 2 入球口 1 6 4 0 と、右第 2 入球口 1 6 4 1 と、を配設している。

20

30

#### 【 0 9 6 6 】

第 2 入球口 1 6 4 0 には、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開閉作動する電動役物 1 6 4 0 a が付随しており、設定されている遊技状態に応じて遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）と、遊技球を入球させ難い状態（普通図柄の低確率状態）と、を創出可能に構成している。なお、普通図柄抽選の内容や、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）において開閉作動される電動役物 1 6 4 0 a の動作制御内容等については、上述した各制御例において説明をした電動役物制御の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。一方、右第 2 入球口 1 6 4 1 は、設定されている遊技状態に関わらず、右打ち遊技によって発射された遊技球が一定の割合で入球し得るように配設されており、本第 8 制御例では、左打ち遊技によって発射された遊技球が第 1 入球口 6 4

40

50

へと入球する割合と、同程度の入球割合となるように右第2入球口1641が配設されている。このように構成することで、通常状態において左打ち遊技によって実行される第1特別図柄抽選と、右打ち遊技によって実行される第2特別図柄抽選と、を同程度の頻度で実行させることができるため、遊技者が何れの遊技方法を選択した場合であっても、違和感無く遊技を行わせることができる。また、時短状態が設定された場合には、右打ち遊技を実行することにより、第2入球口1640へと遊技球を入球させ易くすることができるように普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物1640aを開閉動作させる普図当たり遊技が実行されるため、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物1640aを開閉動作させる普図当たり遊技の内容については、上述した第4制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。 10

#### 【0967】

さらに、遊技盤13の右側領域下方には、小当たり遊技中に開放動作されるV入賞装置1650と、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置1065が配設されている。このV入賞装置1650は、上述した第4制御例における第2可変入賞装置650(図146参照)と同一内容であり、可変入賞装置1650は、上述した第4制御例における可変入賞装置65(図146参照)と同一内容であり、その詳細な説明を省略する。

#### 【0968】

<第8制御例における電氣的構成について>

次に、図250~図253を参照して、本第8制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明をする。本第8制御例のパチンコ機10は、上述した第4制御例のパチンコ機10における電氣的構成に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の一部構成、及び、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の一部構成を変更している点で相違し、それ以外が同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図250を参照して、本第8制御例における主制御装置110の電氣的構成について説明をする。図250(a)は、本第8制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202の内容を模式的に示した模式図である。図247(a)に示した通り、本制御例のROM202は、上述した第4制御例のROM202(図156(a)参照)に対して、第1当たり乱数テーブル202faに代えて第1当たり乱数テーブル202jaを、小当たり種別選択テーブル202ffに代えて小当たり種別選択テーブル202jfを、時短当たり乱数テーブル202fhに代えて時短当たり乱数テーブル202jhを、時短種別選択テーブル202fiに代えて時短種別選択テーブル202iiを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、説明の便宜上、上述した第4制御例のROM202(図156(a)参照)では図示している各種構成のうち、図237(a)にてその図示を省略しているものもあるが、適用が困難な構成以外はその図示を省略しているものである。第1当たり乱数テーブル202jaは、上述した第1当たり乱数テーブル202fa(図157(a)参照)に対して、第2特別図柄抽選の際に参照される特別図柄2乱数テーブル202fa2に代えて特別図柄2乱数テーブル202ja2を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。 20 30 40

#### 【0969】

ここで、図251(a)を参照して、特別図柄2乱数テーブル202ja2に規定されている内容について説明をする。図251(a)は、特別図柄2乱数テーブル202ja2の内容を模式的に示した模式図である。図251(a)に示した通り、特別図柄2乱数テーブル202ja2は、第2特別図柄(特図2)の当たり抽選を実行する際に参照されるデータテーブルである。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る「0~999」の範囲のうち、「0~4」の範囲に対して「大当たり」が規定され、「5~54」の値に「小当たり」が規定されている。即ち、本第8制御例では、特図2の抽選で大当たりに当選する確率が約1/200(5/1000)、小当たりに当選する確率が1/ 50

20 (50 / 1000)となる。小当たり種別選択テーブル202 j fは、第2特別図柄抽選(特図2抽選)にて小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。この小当たり種別選択テーブル202 j fは、上述した第4制御例の小当たり種別選択テーブル202 f f(図159参照)に対して、規定される小当たり種別の選択割合を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。ここで、図251(b)を参照して、小当たり種別選択テーブル202 j fについて説明をする。図251(b)は、小当たり種別選択テーブル202 j fの内容を示した模式図である。取得した小当たり種別カウンタC5の値が「0~4」の範囲に対して「小当たりA(V通過時大当たりA)」が規定されており、「5~99」の範囲に対して「小当たりB(V通過時大当たりB)」が規定されている。時短当たり乱数テーブル202 j hは、特別図柄抽選にて実行される時短当選判定(時短抽選)にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数テーブル202 f h(図162(a)参照)に対して、時短当選に対応する判定値を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。  
【0970】

ここで、図252を参照して時短当たり乱数テーブル202 j hに規定されている内容について説明をする。図252は時短当たり乱数テーブル202 j hに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図252(a)に示した通り、時短当たり乱数テーブル202 j hには、遊技状態が通常状態(特別図柄及び普通図柄の低確率状態)に対してのみ時短当選判定の判定値が規定されており、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「900~949」の範囲に対して、時短当選する判定値が規定されている。つまり、第1当たり乱数カウンタC1の値の取り得る値が1000個に対して、時短当選と判定される判定値の数が50個であるため、通常状態中に時短当選する確率は、1/20(50/1000)となる。なお、図252(a)に示した通り、通常状態以外の遊技状態では、時短当選することは無い。なお、これに限ること無く、低確率(例えば、1/1000)の確率で、通常状態以外の遊技状態においても時短当選するように構成しても良い。時短種別選択テーブル202 j iは、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタC C1の値に対応させて時短種別が規定されている。本第8制御例では、第1特別図柄抽選で時短当選した場合と、第2特別図柄抽選で時短当選した場合とで、異なる時短種別が選択されるように構成している。ここで、図252(b)を参照して、時短種別選択テーブル202 j iの内容について説明をする。図252(b)は、時短種別選択テーブル202 j iに規定されている内容を示した図である。図252(b)に示した通り、時短種別選択テーブル202 j iには、時短当選した特別図柄の種別と、取得した時短種別選択カウンタC C1の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件、及び、時短リミット設定の有無が規定されている。

【0971】

具体的には、第1特別図柄抽選で時短当選した場合は、取得した時短種別選択カウンタC C1の全範囲(「0~99」)に対して時短種別として時短A11が規定されている。そして、時短Aに対応する時短終了条件として時短カウンタ203 h(第1時短終了条件)に「200」が、時短リミットの設定「なし」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ203 hの値を更新する処理が200回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。一方、第2特別図柄抽選で時短当選した場合は、取得した時短種別選択カウンタC C1の全範囲(「0~99」)に対して時短種別として時短B11が規定されている。そして、時短Bに対応する時短終了条件として時短カウンタ203 h(第1時短終了条件)に「200」が、時短リミットの設定「あり」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ203 hの値を更新する処理が200回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定されると共に、時短状態が連続して設定される回数が所定回数(10回)に到達した場合に、時短リミットに到達し、通常状態が設定されるように構成している。よって、特



別図柄抽選で時短当選した場合には、時短リミットの設定がされない第1特別図柄抽選の方が、第2特別図柄抽選よりも遊技者に有利な時短状態を設定することができるように構成している。これにより、時短抽選が実行される通常状態において、左打ち遊技を行うことで大当たり抽選と、遊技者に有利な時短抽選を実行するか、右打ち遊技を行うことで、大当たり抽選、小当たり抽選と、遊技者に不利な時短抽選を実行するかを遊技者に選択させ難くすることができ、遊技者に対して遊技方法を選択させる楽しさを提供することができる。

#### 【0972】

図250(b)に戻り、本第8制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110が有するRAM203の構成について説明をする。図250(b)は、第8制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110が有するRAM203に規定されている内容を模式的に示した図である。図250(b)に示した通り、本第8制御例では、上述した第4制御例におけるRAM203(図156(b)参照)に対して、時短リミット回数カウンタ203jaを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。時短リミット回数カウンタ203jaは、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第8制御例におけるパチンコ機10は、大当たり遊技中を除いて、普通図柄の低確率状態が設定されること無く、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数(普通連続設定回数)を計測可能に構成しており、その普通連続設定回数が所定数(10回)に到達した場合(時短リミットに到達した場合)に、普通図柄の高確率状態を設定可能な条件が成立している場合であっても、普通図柄の低確率状態を強制的に設定する処理(時短リミット処理)を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態(第1確変状態)が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。この時短リミット回数カウンタ203jaには、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選によって時短当選した場合に、初期値として「10」がセットされる(図254のS18182参照)。そして、普通連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され(図257のS13104参照)、時短リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される(図257のS13107参照)。そして、時短リミットに到達した場合や、実行中の大当たり種別が普通図柄の低確率状態を設定するものである場合に時短リミット回数カウンタ203jaの値が0にクリアされる。この時短リミット回数カウンタ203jaの値を示す情報は、大当たり終了処理において、音声ランプ制御装置113へと出力するために状態コマンドとして設定される。

#### 【0973】

なお、本第8制御例では、上述した通り、普通連続設定回数を計測するための時短リミット回数カウンタ203jaの値に、時短リミットに到達するまでの普通連続設定回数をセットし、普通連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値が減算するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合に時短リミット回数カウンタ203jaの値に「1」をセットし、以降、普通連続設定回数が更新される毎に、時短リミット回数カウンタ203jaの値を1加算するように構成し、加算後の時短リミット回数カウンタ203jaの値が時短リミットに到達したことを示す値(例えば、10)であるかを判別し、その判別の結果が時短リミットに到達したことを示す判別結果である場合に、時短リミット処理を実行するように構成しても良い。このように構成した場合、例えば、特別図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において第2特別条件(例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選)が成立した場合に、時短リミットの成立条件(到達条件)を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件(到達条件)と、時短リミット回数カウンタ203jaの値とを比較するだけで、時短リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。

#### 【0974】

なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、時短リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くする



ように変更しても良い。また、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合に、現時点における時短リミット回数カウンタ203jaの値が時短リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合であっても、時短リミット回数カウンタ203jaの成立条件（到達条件）を満たしているか否かの判別は大当たり遊技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに普図図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（1回分）保証されることになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。本第8制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される契機として、時短リミット回数カウンタ203jaに値を設定する契機（時短リミットをセットする契機）と、設定しない契機（時短リミットを設定しない契機）と、を設けている。このように構成することで、遊技者に対して、どのような契機で時短状態が設定されたのかについても興味を持たせることができる。さらに、本第8制御例では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合であっても、その大当たり遊技の実行契機に応じて、時短リミット回数カウンタ203jaの値を更新（減算）する場合と、更新（減算）しない場合とを設けるように構成している。具体的には、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合であっても時短リミット回数カウンタ203jaの値を更新すること無く、特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、その小当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合に時短リミット回数カウンタ203jaの値を更新（減算）するように構成している。

#### 【0975】

このように構成することで、大当たり遊技の実行契機として成立し難い契機（大当たり当選）の方が、成立し易い契機（小当たり当選）の方が遊技者に不利とすることができる。よって、小当たり当選し易い時短状態中において大当たり当選を目指しながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、成立し易い大当たり遊技の実行契機が所定回数（10回）実行されるまでの期間に、成立し難い大当たり遊技の実行契機を成立させることを目指す、ひいては、成立し易い大当たり遊技の実行契機が成立しないことを期待するという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。なお、本第8制御例では、大当たり遊技の実行契機として成立し難い契機（大当たり当選）が成立した場合の特典として、時短リミット回数カウンタ203jaの値を更新しない特典を付与するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の実行契機として成立し難い契機（大当たり当選）が成立した場合に、時短リミット回数カウンタ203jaの値を増加させたり、初期値に戻したりする処理を実行可能に構成しても良い。次に、図253を参照して、本第8制御例における音声ランプ制御装置113のRAM223の構成について説明をする。図253は、第8制御例における音声ランプ制御装置113のRAM223の構成を模式的に示した模式図である。図253に示した通り、本第8制御例における音声ランプ制御装置113のRAM223は、上述した第4制御例のRAM223（図163（b）参照）に対して、残時短回数カウンタ223ja、時短リミットフラグ223jbと、を設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその説明を省略する。残時短回数カウンタ223jaは、主制御装置110において設定された時短リミット回数カウンタ203jaの値に対応させた値が設定されるカウンタであって、時短リミットに到達するまでの期間（普図高確率状態を連続して設定可能な残数）を示すためのものである。

#### 【0976】

この残時短回数カウンタ223jaは、音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理にて実行される状態コマンド処理において、リミット関連コマンドを受信した場合に実行されるリミット情報更新処理において時短リミットを設定する時短種別に関する情報を含むコマンドを受信した場合に対応する値（10）がセットされ、時短リミット回数コマン

ドを受信した場合に、既にセットされている値が1減算される。この残時短回数カウンタ223jaの値は、各遊技状態における演出モードを決定する処理を実行する場合に、参照される。そして、音声ランプ制御装置113の状態コマンド処理において、遊技状態コマンドを受信した場合に実行される遊技状態更新処理において普通図柄の低確率状態が設定されたことを示すコマンドを受信したと判別された場合に、値が0にクリア(セット)される。時短リミットフラグ223jbは、時短リミットに到達したことを示すためのフラグであって、コマンド判定処理にて実行される状態コマンド処理において、リミット関連コマンドを受信した場合に実行されるリミット情報更新処理において、時短リミットに到達したことを示すための時短リミット到達コマンドを受信した場合オンに設定される。

【0977】

10

<第8制御例における主制御装置の制御処理内容について>

次に、図254～図257を参照して、本第8制御例における主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第8制御例では、上述した第4制御例に対して、大当たり遊技を跨いで遊技者に有利な遊技状態(時短状態)が継続する期間に上限を設定可能に構成している点で大きく相違している。まず、図254を参照して時短抽選処理(S10288)の内容について説明をする。図254は時短抽選処理(S10288)の処理内容を示したフローチャートである。図254に示した通り、時短抽選処理(S10288)は、上述した時短抽選処理(図168のS10208参照)に対して、時短当選したと判別した場合に(S18105:Yes)、今回の時短当選が第2特別図柄抽選での時短当選であるかを判別し(S18181)、第2特別図柄抽選での時短当選であると判別した場合(S18181:Yes)に、時短リミット回数カウンタ203jaの値に「10」を設定する(S18182)処理を追加している。このように構成することで、通常状態における時短抽選で時短当選した場合であって、且つ、その時短当選した特別図柄種別が第2特別図柄である場合にのみ、時短リミットを設定することが可能となる。次に、図255を参照して、大当たり制御処理(S11574)の処理内容について説明をする。図255は、大当たり制御処理(S11574)の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理(S11574)では、上述した各制御例における大当たり制御処理に対して、エンディング演出の終了タイミングにて大当たり終了処理(S11651)を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、詳細な説明を省略する。

20

30

【0978】

次に、図256を参照して、大当たり終了処理(S11651)の処理内容について説明をする。図256は、大当たり終了処理(S11651)の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理(S11651)では、大当たり遊技が終了時実行されるものであって、時短リミットを更新するための処理と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定し、決定内容に従った遊技状態を設定するための処理が実行される。大当たり終了処理(S11651)が実行されると、まず、時短リミット更新処理を実行する(S13001)。この時短リミット更新処理(S13001)の詳細な内容については図257を参照して後述する。次いで、大当たり終了後に設定される遊技状態を示す情報を遊技状態格納エリアに格納し(S13002)、実行中の大当たり種別に対応する時短回数を決定し(S13003)、決定した時短回数を時短カウンタ203hに設定し(S13004)、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し(S13005)、大当たり後の遊技状態と、時短リミット回数カウンタ203jaの値とに対応する状態コマンドを設定し(S13006)、本処理を終了する。次に、大当たり終了11処理(図256のS11651参照)内の一処理である時短リミット更新処理(S13001)の詳細について説明する。図257は、時短リミット更新処理(S13001)の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理(S13001)では、当選した大当たり種別や時短種別に基づいて、普通図柄の高確率状態を設定するための処理と、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理とが実行される。

40

50

## 【 0 9 7 9 】

時短リミット更新処理 ( S 1 3 0 0 1 ) では、まず、実行中の特別図柄の大当たり種別の読み出しを実行する ( S 1 3 1 0 1 )。次に、 S 1 3 1 0 1 の処理において読み出した実行されている大当たり種別が、大当たり終了後に、普通図柄の高確率状態 ( 時短状態 ) が設定される大当たり種別であるか判別する ( S 1 3 1 0 2 )。大当たり終了後に、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別であると判別した場合には ( S 1 3 1 0 2 : Y e s )、今回の大当たり遊技が小当たり当選に基づく大当たり遊技であるかを判別する ( S 1 3 1 0 3 )。なお、 S 1 3 1 0 3 の処理では、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納されている過去の遊技状況に基づく情報によって大当たり遊技の実行契機が判別される。 S 1 3 1 0 3 の処理において、小当たり当選に基づく大当たり遊技であると判別した場合は ( S 1 3 1 0 3 : Y e s )、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 より大きい値であるか判別する ( S 1 3 1 0 4 )。時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には ( S 1 3 1 0 4 : N o )、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 の値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、そのまま本処理を終了する。一方、 S 1 3 1 0 4 の処理において、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 1 3 1 0 4 : Y e s )、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a の値を 1 減算し ( S 1 3 1 0 6 )、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 であるか否かを判別する ( S 1 3 1 0 7 )。減算後の時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 であると判別した場合には ( S 1 3 1 0 7 : Y e s )、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグをオンに設定し ( S 1 3 1 0 8 )、本処理を終了する。一方、 S 1 3 1 0 7 の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 1 3 1 0 7 : N o )、そのまま、本処理を終了する。

## 【 0 9 8 0 】

以上、説明をした通り、本第 8 制御例では、通常状態が設定されている状態で、第 1 特別図柄抽選の実行を目指す遊技 ( 左打ち遊技 ) と、第 2 特別図柄抽選の実行を目指す遊技 ( 右打ち遊技 ) と、を遊技者が選択可能となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択させることができるため、様々な遊技方法で遊技を実行することが可能となる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、本第 8 制御例では、通常状態において第 1 特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を実行した場合と、第 2 特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を実行した場合とで、獲得可能な遊技球数 ( 賞球数 ) の期待値は同程度となるが、その期待値分の遊技球数 ( 賞球数 ) を獲得するまでの過程が異なるように構成している。簡単に説明をすると、左打ち遊技を実行した場合には、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が比較的设置され難いが、一度時短状態が設定されると、その時短状態が継続し易くなり、右打ち遊技を実行した場合には、左打ち遊技を実行した場合よりも時短状態が設定され易く、その時短状態が継続し難くなるように構成している。このように構成することで、遊技者の都合に合わせた遊技を遊技者自身に選択させることができるため、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。さらに、本第 8 制御例では、通常状態において左打ち遊技を実行した場合には、特別図柄抽選において大当たり当選を目指す遊技と、時短当選を目指す遊技とを遊技者に行わせ、右打ち遊技を実行した場合には、特別図柄抽選において大当たり当選、小当たり当選、時短当選を目指す遊技を遊技者に行わせるように構成している。つまり、大当たり遊技の実行のさせ易さの点では、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に大当たり遊技を実行させ易くすることができるように構成している。一方、左打ち遊技によって実行される第 1 特別図柄抽選で時短当選した場合のほうが、右打ち遊技によって実行される第 2 特別図柄抽選で時短当選した場合よりも、遊技者に有利な時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、遊技方法を選択させる楽しさを提供させることができる。

## 【 0 9 8 1 】

10

20

30

40

50

本第 8 制御例では、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限（時短リミット）を設定可能に構成している。これにより、遊技者に有利な遊技状態が過剰に連続することを抑制することができる。さらに、本第 8 制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される契機に応じて、時短リミットを設定するか否かの判別が実行されるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態の設定契機によって、時短リミットが設定される場合と、設定されない場合と、を創出することができるように構成している。よって、遊技者に対して、時短リミットが設定されること無く時短状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができる。さらに、時短リミットが設定された状態であっても、大当たり遊技の実行契機に応じて、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数の更新を行う場合と、行わない場合と、を創出することができるように構成している。よって、遊技者に対して、時短リミットに到達するまでの残回数が更新されること無く大当たり遊技が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができる。なお、本第 8 制御例では、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数に対して上限（時短リミット）を設定可能な構成を用いているが、遊技者に有利な遊技状態が連続して設定されることを抑制するための機能として、別の構成を用いても良く、例えば、特別図柄の高確率状態を設定可能なパチンコ機 10 であれば、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限（確変リミット）を設定可能に構成しても良い。

#### 【 0 9 8 2 】

さらに「特別図柄の高確率状態」が連続して設定される回数（特図連続設定回数）に対する上限と、「普通図柄の高確率状態」が連続して設定される回数（普図連続設定回数）に対する上限と、を分けて更新管理可能に構成しても良く、例えば、遊技者に有利な遊技状態である「第 1 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）」が設定されることが決定している状態において、特図連続設定回数が上限に到達した場合（確変リミットに到達した場合）には、「特別図柄の高確率状態」を「特別図柄の低確率状態」と変更した「時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）」を、普図連続設定回数が上限に到達した場合（時短リミットに到達した場合）には「普通図柄の高確率状態」を「普通図柄の低確率状態」へと変更した「第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）」を設定可能に構成しても良い。さらに、特別図柄の高確率状態を連続して設定可能な回数（特図連続設定回数）が、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な回数（普図連続設定回数）よりも多くなるように構成している。加えて、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、第 1 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている第 1 期間よりも、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている第 2 期間よりも、遊技者に多くの賞球を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選し、第 1 確変状態が設定された場合に、まず第 1 期間が時短リミットに到達するまで設定され、その後、第 2 期間が設定されることになる。よって、遊技者に対して多くの賞球を付与可能な第 1 遊技を第 1 期間実行させた後に、賞球の付与が困難な第 2 遊技を第 2 期間実行させることが可能となるため、第 1 遊技が過剰に連続して実行されてしまい、遊技者に過剰に賞球が付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

#### 【 0 9 8 3 】

さらに、第 1 遊技を実行可能な第 1 期間の長さが、第 1 確変状態が設定されてから時短リミットに到達するまで（第 2 確変状態が設定されるまで）の期間（大当たり当選 10 回分）とし、第 2 遊技を実行可能な第 2 期間の長さを、第 2 確変状態が設定されてから、確変リミットに到達するまでの期間（大当たり当選 30 回分）とするように構成しても良い。このように、特図高確期間内において設定される第 1 期間、及び第 2 期間の長さを、大当たり当選回数に基づいて設定可能に構成することで、特図高確期間が設定される期間の長さを管理可能となる。より具体的には、第 1 確変状態が設定される第 1 期間は、主として実行される第 2 特別図柄抽選の変動時間を、第 2 特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定（1 秒）とし、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技

の内容（ラウンド遊技数）を、常に一定（１０ラウンド）としている。つまり、実行される特別図柄変動の変動パターンや、実行される大当たり遊技の内容によって、第１期間の長さが異なることが無いように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の高確率状態（大当たり確率３０／１０００）において、１０回大当たり当選するまでの期間（特別図柄変動回数）に対応した長さで第１期間を設定することができる。また、第２確変状態が設定される第２期間は、主として実行される第１特別図柄抽選の変動時間を、第１特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定（０．１秒）とし、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）を、常に一定（２ラウンド）としている。つまり、実行される特別図柄変動の変動パターンや、実行される大当たり遊技の内容によって、第２期間の長さが異なることが無いように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の高確率状態（大当たり確率３０／１０００）において、３０回大当たり当選するまでの期間（特別図柄変動回数）に対応した長さで第２期間を設定することができる。

10

#### 【０９８４】

さらに、特図高確期間の一部期間である第１期間中において遊技者に多くの賞球を付与可能とすることで出玉を増加させ、特図高確期間の他の期間である第２期間中においては、遊技者に付与される賞球を少なくすることで出玉の増減が抑制されるように構成しても良い。このように構成することで、特図高確期間が設定される特定期間において、付与可能な適正な出玉増加量を、第１期間中に偏らせるように構成した場合、即ち、第１期間のみを見た場合には過剰に多くの出玉を遊技者に付与可能に構成した場合であっても、特図高確期間全体における出玉増加量でみた場合には、適正の出玉増加量とすることができるため、遊技者に対して、意外性のある出玉増加遊技を実行可能に構成しながらも、結果として遊技者に過剰な出玉が付与されないようにすることができる。また、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合のほうが、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）で大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり当選し難いが、大当たり当選した場合に遊技者に最も有利な第１遊技状態へと移行し易い遊技状態と、大当たり当選し易いが、大当たり当選した場合に遊技者に最も有利な第１遊技状態へと移行し難い遊技状態と、を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて、遊技者に目指させる遊技目的を異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し易くすることができる。第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、先に確変リミットに到達した場合と、先に時短リミットに到達した場合と、確変リミット、時短リミットに同時に到達した場合と、で大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しても良い。

20

30

#### 【０９８５】

このように構成することで、同一種別の大当たり（例えば、第１確変状態が設定される第１確変大当たり）に当選した場合であっても、各リミットの到達状況に応じて、異なる遊技状態を設定することができるため、遊技者に様々な遊技を提供し易くすることができる。また、上述した構成を用いることにより、何れのリミットにも到達していない場合において、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態（例えば、第１確変状態）が設定される割合を高めた（必ず設定される）場合であっても、設定割合の高い遊技状態（例えば、第１確変状態）が長期間に渡って連続して設定されてしまい、遊技が単調となってしまう遊技意欲が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。さらに、確変リミット、時短リミットに同時に到達した場合において遊技者に有利な特殊状態（特殊モード）を設定可能に構成しても良い。つまり、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定されている第１確変状態において、確変リミット、時短リミットに同時に到達したことに基づいて通常状態が設定される場合には、通常の通常状態よりも遊技者に有利な通常状態（特殊通常状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、各図柄の確率状態を高確率状態から低確率状態へと強制的に移行させる契機（各リミット）

40

50

が成立した場合においても、特殊条件が成立した場合には、遊技者に有利な遊技状態へと移行することが可能となる。よって、確変リミット、又は時短リミットに到達しないことを期待させる遊技と、同時に到達することを期待させる遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。上述した通り、大当たり当選した大当たり種別以外に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（遊技状況）を決定するための要素（各リミット）を有している場合には、同一お大当たり種別の大当たり遊技が実行された後に、様々な遊技状態を大当たり遊技終了後に何れの遊技状態が設定されるのかを遊技者が事前に把握することが困難であるという問題があった。

#### 【0986】

これに対して、設定されている遊技状態と、確変リミットに到達するまでの残回数（残大当たり回数）と、時短リミットに到達するまでの残回数（残大当たり回数）と、に基づいて演出態様を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、実行される演出の内容に基づいて、今後の遊技内容を予測させることが可能となるため、遊技者に分かり易い遊技を提供し易くすることができる。なお、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される場合に主として実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、大当たり遊技終了後に第1確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、第2確変状態が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず第2確変状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の高確率状態が継続して設定される特図高確期間中において、第2確変状態が設定された場合、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される大当たり種別が設定された場合、或いは、第1確変状態が連続して設定されたことにより時短リミットに到達し大当たり遊技終了後に第2確変状態が強制的に設定された場合（確変リミット処理によって第2確変状態が設定された場合）において、確変リミットに到達するまでの期間を確実に第2確変状態とすることができる。よって、遊技者に有利な有利遊技状態（第1確変状態）が設定された後に、不利遊技状態（第2確変状態）を所定期間の間、確実に設定し易くすることができる。さらに、この場合、第2確変状態が設定された契機に応じて、第2確変状態中に大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、確変リミット処理によって第2確変状態が設定された場合のほうが、大当たり種別に基づいて第2確変状態が設定された場合よりも、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される大当たり種別が設定され易くなるように構成しても良い。

#### 【0987】

このように構成することで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選し、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定された場合において、確変リミットに到達するまでの間、遊技者に有利な有利遊技状態である第1確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されること無く遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選した場合の一部において特別図柄の低確率状態が設定されるように構成しても良い。また、本第8制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成し、設定された遊技状態に応じて有利度合いの異なる遊技を実行可能に構成している。具体的には、遊技者への有利度合いが、第1確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が最も遊技者に有利な遊技状態となり、次いで、特殊状態（特殊モード）が設定された通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、通常状態の順となるように各遊技状態を構成したが、これに限ること無く、各々の遊技状態において実行される遊技内容を異ならせることにより、各遊技状態における遊技者の有利度合いを異

10

20

30

40

50

ならせるように構成しても良い。

【0988】

< 第9制御例 >

次に、図258～図290を参照して、第9制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第8制御例では、第1特別図柄と第2特別図柄の一方が変動表示されている期間は、他方の特別図柄の大当たり抽選が実行されない構成であった。これに対して、本第9制御例は、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。また、上述した第8制御例では、第1特別図柄抽選においてのみ時短抽選が実行される構成であったが、本第9制御例では、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選の両方で時短抽選を実行可能に構成し、第1特別図柄または第2特別図柄の一方のみが時短当選した場合よりも、一方の特別図柄が時短当選し、その特別図柄の変動表示が停止するまでの期間で、他方の特別図柄でも時短当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるように構成している点で相違している。詳細は後述するが、本第9制御例では、通常状態において第1特別図柄または第2特別図柄が時短当選した場合に時短A状態が設定される。一方、通常状態において第1特別図柄が時短当選した場合には、長時間（300秒）の変動時間が設定され（時短当選変動状態）、第1特別図柄の変動が終了するまで（つまり、時短当選したことを示す第1特別図柄が停止表示されるまで）の期間で第2特別図柄が時短当選した場合には、時短A状態よりも遊技者に有利な時短B状態が設定される。このように構成することで、一方の特別図柄が時短当選した場合に、他方の特別図柄でも時短当選することで遊技者に有利な特典が付与されるため、一方の特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す特別図柄の変動中に、他方の特別図柄でも時短当選したいと遊技者に思わせることで、意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【0989】

加えて、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に通常状態（普通図柄の低確率状態）を設定させるための処理を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が長時間に渡って継続することで遊技者が過剰に有利になることを抑制し、遊技者の射幸心の向上を抑制することができる。また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、本第9制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合に、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、本第9制御例のパチンコ機10の概要について説明する。本第9制御例のパチンコ機10の大当たり確率は1/50であり、第1特別図柄と第2特別図柄で共通である。また、時短当選確率は1/50であり、第1特別図柄と第2特別図柄で共通である。また、小当たり確率は1/50であるが、小当たり抽選は第2特別図柄のみで実行される。

30

40

50



## 【 0 9 9 0 】

詳細は後述するが、大当たりに当選した場合に決定される大当たり種別は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで異なるテーブル（図 2 6 2、4 1 1 参照）によって決定され、第 1 特別図柄で大当たり当選した場合には、遊技状態に関わらず、1 0 0 % 大当たり A（5 R 時短 A 大当たり）が決定される。一方、第 2 特別図柄で大当たり当選した場合、図 2 6 3 に示す通り、遊技状態に応じて大当たり種別が決定される。図 2 6 3 に示す通り、通常状態において第 2 特別図柄が大当たりに当選した場合には、1 0 0 % 大当たり A が設定される。つまり、通常状態においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで大当たり当選した場合に決定される大当たり種別は同一である。なお、第 2 特別図柄では小当たり抽選も実行され、小当たり当選し、小当たり遊技において特定領域 1 6 5 0 に遊技球が入球すると大当たり A よりも有利な大当たり B または C となるため、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の方が遊技者に有利な特別図柄であると言える。本第 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、通常状態（普通図柄の低確率状態）と時短状態（普通図柄の高確率状態）とで、第 1 特別図柄の変動時間と第 2 特別図柄の変動時間が異なり、通常状態では、第 2 特別図柄の変動時間よりも第 1 特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第 1 特別図柄の方が先に停止し易い。時短状態では、第 1 特別図柄の変動時間よりも第 2 特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第 2 特別図柄の方が先に停止し易い。このように構成することで、通常状態では第 2 特別図柄抽選の実行回数を抑制し、遊技者が過剰に有利になることを抑制し、時短状態では第 2 特別図柄よりも先に第 1 特別図柄が停止することで遊技者に比較的不利な遊技状態が設定されることを抑制することができ、メリハリのある遊技を提供することが可能となる。なお、通常状態では、第 1 特別図柄の変動時間よりも第 2 特別図柄の変動時間の方が短く設定され、時短状態では、第 2 特別図柄の変動時間よりも第 1 特別図柄の変動時間の方が短く設定される構成としても良い。

10

20

## 【 0 9 9 1 】

ここで、本第 9 制御例のパチンコ機 1 0 において設定される遊技状態について説明する。本第 9 制御例では、遊技状態として、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能である。時短状態には、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が 5 回実行されると終了する時短 A 状態と、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が 1 0 0 0 0 回実行されると終了する時短 B 状態の 2 つの時短種別があり、時短 A 状態が設定された場合に、5 回の特別図柄抽選で大当たり（大当たり当選確率：1 / 5 0）または小当たり（小当たり当選確率 1 / 5 0）に当選する確率は約 1 8 % と低く、時短 B 状態が設定された場合には、ほぼ 1 0 0 % 大当たりまたは小当たりに当選可能であるため、時短 A 状態よりも時短 B 状態の方が遊技者に有利な時短種別である。本第 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、通常状態において第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が大当たり当選した場合の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は時短 A 状態のみである。また、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される遊技状態は時短 A 状態のみであり、時短 B 状態は設定されない。ここで、本第 9 制御例では、図 2 6 6 に示す通り、通常状態において第 1 特別図柄が時短当選した場合に、第 1 特別図柄の変動時間として長時間（3 0 0 秒）が設定される構成としている。そして、図 2 6 8 に示す通り、第 1 特別図柄の長時間変動中（時短当選変動状態）は、第 2 特別図柄の変動時間として極めて短い変動時間（0 . 5 秒）が設定される。これにより、時短当選変動状態では、通常状態に比べて第 2 特別図柄抽選を多く実行可能となる。そして、図 2 6 3 に示す通り、時短当選変動状態中に第 2 特別図柄が大当たり当選した場合には、1 0 0 % 大当たり B（1 0 R 時短 B 大当たり）が決定され、大当たり遊技終了後に時短 B 状態が設定される。また、時短当選変動状態中に第 2 特別図柄が時短当選すると時短 B 状態が設定される。

30

40

## 【 0 9 9 2 】

このように構成することで、第 1 特別図柄が時短当選した場合に、その第 1 特別図柄が停止表示されるまでの期間で可能な限り多くの第 2 特別図柄抽選を実行させ、時短 B 状態を設定させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上

50



させることができる。なお、詳細は後述するが、時短当選変動状態において、第2特別図柄の大当たり（又は小当たり）当選、或いは時短当選により時短B状態が設定された場合に、時短当選した第1特別図柄の変動表示が継続して実行され、その第1特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短B状態が破棄され、新たに時短A状態が設定される。つまり、時短B状態は第1特別図柄が停止表示されるまでの期間しか継続しないこととなる。一方、時短当選した第1特別図柄の変動表示を破棄することができれば、後述する時短リミット到達まで時短B状態での遊技を実行することが可能となり、大量の賞球を得ることができる。なお、時短リミットとは、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され得る大当たり種別の大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に非時短状態を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。このように、本第9制御例のパチンコ機10では、同じ時短B状態であっても、第1特別図柄の破棄を目指す遊技と、時短リミット到達まで連チャンさせることで大量の賞球を得ることを目指す遊技の異なる遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第9制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄が時短当選した場合に時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、第2特別図柄が時短当選した場合にも時短当選変動状態を設定する構成としても良い。この場合、特別図柄種別によって時短当選変動の変動時間を異ならせる構成とすることで、特別図柄種別によって遊技者に比較的有利な時短当選変動状態と比較的不利な時短当選変動状態とを設けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【0993】

なお、本第9制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄と第2特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される時短種別を時短A状態としたが、これに限るものではなく、第1特別図柄のみが時短当選した場合と、第2特別図柄のみが時短当選した場合と、で異なる時短種別の時短状態を設定する構成としても良く、例えば、第2特別図柄が時短当選した場合には、時短A状態よりも遊技者に有利であるが、時短B状態よりも遊技者に不利な時短C状態（例えば、時短回数が100回）を設定する構成としても良い。次に、図258を参照して、本第9制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。図258は、本第9制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13を模式的に示した正面図である。図258に示した通り、本第9制御例におけるパチンコ機10は、上述した第8制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成（図248参照）と同一の構成であるため、その詳細な説明を省略する。

30

#### 【0994】

##### <第9制御例における電氣的構成について>

次に、図259から図268を参照して、本第9制御例における電氣的構成について説明をする。本第9制御例では、上述した第8制御例に対して、主制御装置110が有するROM202およびRAM203の構成の一部を変更している点で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図259に示す通り、本第9制御例における主制御装置110が有するROM202は、上述した第1制御例における主制御装置110が有するROM202に対して、第1当たり乱数テーブル202jaに代えて第1当たり乱数テーブル202kaを、大当たり種別選択テーブル202fbに代えて、大当たり種別選択テーブル202kbを、第2当たり乱数テーブル202fcに代えて、第2当たり乱数テーブル202kcを、変動パターンテーブル202fdに代えて、変動パターンテーブル202kdを、小当たり種別選択テーブル202jfに代えて、小当たり種別選択テーブル202kfを、時短当たり乱数テーブル202jhに代えて、時短スター委乱数テーブル202khを、時短種別選択テーブル202jiに代えて、時短種別選択テーブル202kiを用いている点と、時短付与テーブル202feと、時短種別選択テーブル202jiを削除した点と、小当たり乱数テーブル202keを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。次に、RAM203の詳細について、図260を参照して説明する。図260は、主制御装置110のRAM203の構成を示すブ

40

50

ロック図である。上述した第 8 制御例に対して、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a と、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b と、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c と、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d と、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e と、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f と、時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g と、時短リミット到達フラグ 2 0 3 k h と、を追加して点で相違する。それ以外の構成については、上述した第 8 制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。

#### 【 0 9 9 5 】

特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a、および特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b は、それぞれ第 1 特別図柄、および第 2 特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第 1 特別図柄、および第 2 特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a、および特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（図 2 7 6 の Y 7 0 1、図 2 8 5 の Y 9 0 1 参照）。特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 0 k c は、特図 1 の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c は、抽選結果が大当たり D 以外の大当たりである第 2 特別図柄（特図 2）の変動を停止する際にオンに設定され（図 2 8 5 の Y 9 0 3）、第 1 特別図柄変動実行中処理（図 8 7 参照）および第 1 特別図柄変動停止処理（図 2 7 6、Y 7 0 8 参照）において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図 1 に対応する第 1 図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 0 b c がオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第 1 図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンに設定されたことにより、特図 1 の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第 1 特別図柄変動実行中処理（図 2 7 5 参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図 2 7 5 の Y 2 8 0 1 : Y e s）、オフに設定される（図 2 7 5 の Y 2 8 0 3）。なお、詳細な説明および図示は省略するが、この特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c は、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選結果が小当たりである場合にも大当たりである場合と同一の処理が実行されオンに設定される。

#### 【 0 9 9 6 】

特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d は、特図 2 の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d は、抽選結果が大当たりである第 1 特別図柄（特図 1）の変動を停止する際にオンに設定され（図 2 7 6 の Y 7 0 3）、第 2 特別図柄変動実行中処理（図 2 8 4 参照）および第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 8 5 参照）において参照される。なお、本処理において参照される内容については、上述した特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c と同一であるため、その説明を省略する。そして、第 2 特別図柄変動実行中処理（図 2 8 4 参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図 2 8 4 の Y 2 9 0 1 : Y e s）、オフに設定される（図 2 8 4 の Y 2 9 0 3）。特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e は、変動中の第 1 特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e は、第 2 特別図柄に対して、大当たり D または小当たり B の変動が停止される場合にオンに設定される（図 2 8 5 の Y 9 0 5、図 2 8 7 の Y 9 3 2 参照）。一方、第 1 特別図柄の変動中に、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e がオンであると判別された場合にオフに設定される（図 2 7 7 の Y 7 2 2 参照）。これにより、第 2 特別図柄の大当たり D または小当たり B の変動が先に停止するタイミングに合わせて、第 1 特別図柄を強制的に停止させることができる。特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f は、変動中の第 2 特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f は、第 1 特別図柄

が時短当選し、変動表示が開始される場合にオンに設定される（図 273 の Y405）。一方、第 2 特別図柄の変動中に、特図 2 変動停止フラグ 203kf がオンであると判別された場合にオフに設定される（図 286 の Y632）。これにより、第 1 特別図柄が時短当選し、変動が開始されたタイミングに合わせて、第 2 特別図柄を強制的に停止させることができる。

#### 【0997】

時短当選変動状態フラグ 203kg は、時短当選した第 1 特別図柄が変動表示中であること（即ち、時短当選変動状態であること）を示すフラグである。この時短当選変動状態フラグ 203kg は、第 1 特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合に、オンに設定される（図 273 の Y403 参照）。一方、時短当選した第 1 特別図柄が停止表示され、時短 A 状態が設定される場合（図 278 の Y8352 参照）と、第 2 特別図柄が大当たり D または小当たり B に当選し、第 1 特別図柄の変動が破棄された場合（図 277 の Y726 参照）にオフに設定される。これにより、第 1 特別図柄が時短当選し、その第 1 特別図柄の変動が終了するまでの期間で時短当選変動状態を設定することができる。時短リミット到達フラグ 203kh は、普通図柄の高確率状態が連続して設定された回数（普図連続設定回数）が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、普図連続設定回数が上限値に到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態となった場合にオンに設定されるものである。次に、図 261（a）を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 202ka に規定されている内容について説明をする。図 261（a）は、第 1 当たり乱数テーブル 202ka に規定に規定されている内容を模式的に示した図である。本第 9 制御例は、図 261（a）に示す通り、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で大当たり当選確率は同一であり、18 / 900（即ち、1 / 50）の確率で大当たりに当選する。なお、本第 9 制御例のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで大当たり確率を同一の確率としたが、これに限るものではなく、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで異なる大当たり確率となるように構成しても良い。なお、本第 9 制御例のパチンコ機 10 では、何れの遊技状態においても大当たり確率が可変しない構成としたが、これに限るものではなく、特定の大当たり種別が決定された場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（所謂、確変状態）を設定する構成としても良い。

#### 【0998】

次に、図 261（b）を参照して、ROM 202 に規定されている、第 2 当たり乱数テーブル 202kc の内容について説明をする。図 261（b）は、第 2 当たり乱数テーブル 202kc の内容を模式的に示した図である。第 2 当たり乱数テーブル 202kc は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「0 ~ 2」が規定されている。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「0 ~ 149」が規定されている。本第 9 制御例のパチンコ機 10 では、普通入賞口 67 を球が通過することに基づいて取得される第 2 当たり乱数カウンタ C4 の値と、第 2 当たり乱数テーブル 202kc とを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。ここで、図 258 を参照して、本第 9 制御例のパチンコ機 10 では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、遊技盤 13 の右側領域に配設されている電動役物 1640a が開放動作し、右第 2 入球口 1640 に入球可能となるように構成している。従って、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されると、電動役物 1640a が開放動作し易くなり、右第 2 入球口 1640 へと遊技球が入球し易くなるため、通常状態に比べて第 2 特別図柄抽選が実行され易くなる。次に、図 261（c）を参照して、時短当たり乱数テーブル 202kh の内容について説明をする。図 261（c）は、時短当たり乱数テーブル 202kh の内容を模式的に示した図である。図 261（c）に示す通り、本第 9 制御例のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方で時短抽選が実行される。各特別図柄での時短当選確率は共通であり、18 / 900（1 / 50）である。なお、時短抽選は通常状態でのみ実行され、時短状態では時短抽選が実行されない構成としている。なお、本第 9 制御例のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで、時短当選確率を同

一とする構成としたが、これに限るものではなく、第1特別図柄のよりも第2特別図柄の方が時短当選確率が高くなるように構成としても良いし、低くなるように構成しても良い。

#### 【0999】

なお、本第9制御例のパチンコ機10では、通常状態でのみ時短抽選が実行される構成としたが、これに限るものではなく、時短状態においても時短抽選が実行される構成としても良い。次に、409(d)を参照して、小当たり乱数テーブル202keの内容について説明する。図261(d)は、小当たり乱数テーブル202keの内容を模式的に示した図である。図261(d)に示す通り、本第9制御例のパチンコ機10では、第2特別図柄のみ小当たり抽選が実行される。小当たり当選確率は $18/900$ ( $1/50$ )である。なお、本第9制御例のパチンコ機10では、第2特別図柄の小当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第1特別図柄でも小当たり抽選を実行する構成としても良い。なお、本第9制御例のパチンコ機10では、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率の何れも $1/50$ であるが、これに限るものではなく、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率を全て異なる確率で構成しても良い。例えば、大当たり当選確率を $1/300$ 、時短当選確率を $1/30$ 、小当たり当選確率を $1/100$ としても良い。次に、図262(a)を参照して、大当たり種別選択テーブル202kbの内容について説明をする。図262(a)は、図262(a)は、大当たり種別選択テーブル202kbの内容を模式的に示した図である。大当たり種別選択テーブル202kbには、特図1大当たり用テーブル202kb1と特図2用大当たり用テーブル202kb2が規定されている。図262(b)は、大当たり種別選択テーブル202kbに規定されている特図1大当たり用テーブル202kb1の内容を模式的に示した図である。図262(b)に示す通り、本第9制御例のパチンコ機10において、第1特別図柄が大当たり当選した場合には、100%大当たりAが選択される。大当たりAは、5ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短A状態が設定される大当たり種別である。なお、大当たりAの大当たり遊技終了後には、時短カウンタ203hのカウント値として5回がセットされる。

#### 【1000】

なお、本第9制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄の大当たり種別は1種類としたが、これに限るものではなく、複数種類の大当たり種別を設定しても良い。また、遊技状態に応じて選択される大当たり種別が異なる構成としても良い。図263は大当たり種別選択テーブル202kbに規定されている特図2大当たり用テーブル202kb2の内容を模式的に示した図である。第2特別図柄で大当たり当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態と、遊技状態が変更されてからの第2特別図柄の変動回数と、第1当たり種別カウンタCS2の値に応じて大当たり種別を選択する。なお、変動回数のカウントは、例えば、時短B状態において大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に再度時短B状態が設定される場合にもリセットされる。まず、遊技状態が通常状態の場合には、非時短当選変動状態と時短当選変動状態とがあり、非時短当選変動状態とは、時短当選変動状態フラグ20kgがオフである状態、即ち、時短当選した第1特別図柄が変動表示されていない状態である。時短当選変動状態は、時短当選変動状態フラグ203kgがオンである状態、即ち、時短当選した第1特別図柄が変動表示中である状態である。通常状態の非時短当選変動状態では、第2特別図柄の変動回数に関わらず、100%大当たりA(5R時短A大当たり)が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hのカウント値に5がセットされる。通常状態の時短当選変動状態では、第2特別図柄の変動回数に関わらず、100%大当たりB(10R時短B大当たり)が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hのカウント値に10000がセットされる。このように、通常状態においては、大当たり当選時に時短当選変動状態フラグ203kgがオンであるか否かで遊技者に付与される特典が異なるように構成することで、第2特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制している。

#### 【1001】

なお、本第9制御例のパチンコ機10では、通常状態においては第2特別図柄の変動回数に関わらず、100%大当たりA（または大当たりB）が選択される構成としたが、これに限るものではなく、複数の大当たり種別の中から変動回数に応じて大当たり種別が選択される構成としても良い。例えば、通常状態の非時短当選変動状態において、大当たりA、大当たりBの何れかを選択可能に構成し、0～50回転目までは大当たりBよりも大当たりAが選択され易く、51回転目以降は大当たりAよりも大当たりBが選択され易い構成としても良い。このように構成することで、通常状態において外れ当選が続いた場合であっても、遊技者に有利な大当たり種別が選択され易くなるので、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。また、0～50回転目までは大当たりBよりも大当たりAが選択され易く、51～100回転目までは大当たりAよりも大当たりBが選択され易く、101～150回転目までは大当たりBよりも大当たりAが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別が可変する構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第2特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1002】

10

次に、時短状態には、時短A状態と時短B状態とがあり、時短A状態においては第2特別図柄の変動回数に関わらず50%で大当たりB（10R時短B大当たり）が選択され、50%で大当たりC（5R時短B大当たり）が選択される。時短B状態においては、第2特別図柄の変動回数に応じて選択される大当たり種別が可変し、0～50回転目までは100%大当たり（10R時短B大当たり）が選択され、51回転目以降は50%で大当たりB（10R時短B大当たり）が選択され、50%で大当たりD（10R時短B大当たり）が選択される。大当たりBと大当たりDは、ともに10ラウンドの大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に時短B状態が設定される大当たり種別であるが、大当たりBに当選した場合には変動中の第1特別図柄を仮停止させる（中断させる）処理を実行し、大当たりDに当選した場合には変動中の第1特別図柄を強制的に停止させる（破棄させる）処理を実行する点で異なる大当たり種別となっている。つまり、第2特別図柄の外れ当選が特定回数まで続いた場合には、第1特別図柄の変動表示を破棄させ易くなる。このように構成することで、時短当選した第1特別図柄が変動表示されている状態で第2特別図柄の外れ当選が続き、第1特別図柄の変動時間が残り少なくなった場合でも、第1特別図柄の変動を破棄できる可能性が高くなるので、第2特別図柄の外れ当選が続いた場合に遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、本第9制御例のパチンコ機10では、時短B状態の場合のみ、第2特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、時短A状態においても第2特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。

20

30

【1003】

なお、本第9制御例のパチンコ機10では、0～50回転目までは100%大当たりBが選択される構成としたが、これに限るものではなく、0～50回転目であっても異なる大当たり種別に当選可能な構成としても良く、例えば、80%で大当たりBが選択され、20%で大当たりDが選択される構成としても良い。このように構成することで、時短B状態が設定されたばかりの期間においても遊技者に大当たりDに当選し、第1特別図柄の変動表示を破棄できるかもしれないと期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第9制御例のパチンコ機10では、「0～50回転目まで」と「51回転目以降」とで、選択され易い大当たり種別を切り替える構成としたが、これに限るものではなく、例えば、0～50回転目までは大当たりDよりも大当たりBが選択され易く、51～100回転目までは大当たりBよりも大当たりDが選択され易く、101～150回転目までは大当たりDよりも大当たりBが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第2特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図264を参照して、小当たり種別選択テーブル202kfの内容について

40

50

説明をする。図 2 6 4 は、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 k f の内容を模式的に示した図である。図 2 6 4 に示す通り、本第 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、2 種類の小当たり種別が規定されている。なお、上述したように、本第 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄のみ小当たり抽選が実行される構成である。

#### 【 1 0 0 4 】

小当たり A は、小当たり当選時の 8 0 % で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技において特定領域 1 6 5 0 a を通過（V 通過）した場合に、大当たり C（5 R 時短 B 大当たり）が付与される。詳細は後述するが、本第 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別によって、実行中の第 1 特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄する）場合と、仮停止させる（中断させる）場合とがあり、小当たり A が実行される場合には、実行中の第 1 特別図柄の変動を仮停止させる（中断させる）処理を行う。一方、小当たり B は、小当たり当選時の 2 0 % で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技において V 通過した場合に、大当たり B（1 0 R 時短 B 大当たり）が付与される。小当たり B が実行される場合には、実行中の第 1 特別図柄の変動を強制的に停止させる（破棄する）処理を実行する。なお、本第 9 制御例のパチンコ機 1 0 における小当たり種別は 2 種類としたが、これに限るものではなく、3 種類以上の小当たり種別を設けても良い。次に、図 2 6 5 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 k d の内容について説明をする。図 2 6 5 は、変動パターンテーブル 2 0 2 k d の内容を模式的に示した図である。変動パターンテーブル 2 0 2 k d には、通常状態用変動パターンテーブル 2 0 2 k d 1、時短状態用変動パターンテーブル 2 0 2 k d 2、時短当選変動状態用変動パターンテーブル 2 0 2 k d 3 が規定されており、それぞれの変動パターンテーブルは遊技状態に応じて参照される。図 2 6 6 は、変動パターンテーブル 2 0 2 k d に規定されている、通常状態用変動パターンテーブル 2 0 2 k d 1 の内容を模式的に示した図である。通常状態用変動パターンテーブル 2 0 2 k d 1 では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタ C S 1 の値と、に基づいて変動パターンが設定される。

#### 【 1 0 0 5 】

具体的には、図柄種別が「第 1 特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 3 9」の範囲に、変動時間が 7 秒（7 0 0 0 ミリ秒）の「短外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 4 0 ~ 1 4 9」の範囲に、変動時間が 2 0 秒（2 0 0 0 0 ミリ秒）の「ガセ外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 7 9」の範囲に、変動時間が 4 0 秒（4 0 0 0 0 ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 8 0 ~ 1 8 9」の範囲に、変動時間が 8 0 秒（8 0 0 0 0 ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」の場合、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 2 9」の範囲に、変動時間が 4 0 秒（4 0 0 0 0 ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「3 0 ~ 1 8 9」の範囲に、変動時間が 8 0 秒（8 0 0 0 0 ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 9 0 ~ 1 9 8」の範囲に、変動時間が 1 4 0 秒（1 4 0 0 0 0 ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「時短当選」の場合は、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲に、変動時間が 3 0 0 秒の「ロング時短当たり」が規定されている。一方、図柄種別が「第 2 特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲に、変動時間が 6 0 0 秒（6 0 0 0 0 0 ミリ秒）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「時短当選」の場合、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲に、変動時間が 6 0 0 秒（6 0 0 0 0 0 ミリ秒）の「時短当たり」が規定されており、当否判定結果が「大当たり、小当たり」の場合、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲に、変動時間が 6 0 0 秒（6 0 0 0 0 0 ミリ秒）の「ロング当たり」が規定されている。

#### 【 1 0 0 6 】

このように、本第9制御例のパチンコ機10では、通常状態においては第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成としている。これは、第2特別図柄のみ小当たり抽選を実行する構成であり、小当たり当選した場合には、遊技者に最も有利な時短B状態が設定されることから、第2特別図柄の変動時間を長くすることで遊技効率を悪くし、第2特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制するためである。また、第1特別図柄の抽選結果が「時短当選」である場合には、「ロング時短当たり」が設定される。ロング時短当たり変動中は、時短当選変動状態となり、ロング時短当たりが設定された第1特別図柄が停止表示される（或いは、破棄される）までは、時短当選変動状態用パターンテーブル202kd3が参照され、第2特別図柄の変動が短変動（0.5秒）となるため、複数回の第2特別図柄抽選が実行可能となる。なお、ロング時短当たり変動中（時短当選変動状態中）に大当たり（または、小当たり）当選、時短当選に基づいて時短状態が設定された場合にもロング時短当たり変動が継続している期間は、時短当選変動状態用パターンテーブル202kd3が参照される。なお、本第9制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄が時短当選した場合には、100%「ロング時短当たり」が設定される構成であったが、これに限るものではなく、複数の変動パターンの中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて選択する構成としても良い。例えば、50%で変動時間300秒の「ロング時短当たり」が選択され、30%で変動時間が200秒の「ショート時短当たり」が選択され、20%で変動時間が500秒の「スーパー時短当たり」が選択される構成としても良い。このように構成することで、選択された第1特別図柄の変動時間によって、時短当選変動状態における遊技者の有利不利を可変させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【1007】

なお、本第9制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄が時短当選した場合にのみ時短当選変動状態となる構成としたが、これに限るものではなく、第2特別図柄で時短当選した場合にも時短当選変動状態が設定可能な構成としても良く、この場合、特別図柄の図柄種別によって時短当選した場合の変動時間を異ならせる（例えば、第1特別図柄の場合は変動時間300秒、第2特別図柄の場合は変動時間600秒）構成とすることで、どちらの特別図柄で時短当選したかによって遊技者に有利な時短当選変動状態と、遊技者に比較的不利な時短当選変動状態を設定可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。図267は、変動パターンテーブル202kdに規定されている、時短状態用変動パターンテーブル202kd2の内容を模式的に示した図である。時短状態用変動パターンテーブル202kd2では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタCS1の値と、に基づいて変動パターンが設定される。時短状態用変動パターンテーブル202kd2は、遊技状態として時短状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであり、時短A状態と時短B状態で共通である。なお、上述したように、第1特別図柄のロング時短当たり変動が実行されている場合には、時短状態用変動パターンテーブル202kd2ではなく、時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3が参照される。図267に示す通り、時短状態用変動パターンテーブル202kd2では、第1特別図柄が長変動（600秒）となり、第2特別図柄が短変動（3～5秒）となる。上述したように、時短B状態が設定されている状態で第1特別図柄が大当たり当選した場合には、時短B状態よりも遊技者に不利な時短A状態が設定されるため、第2特別図柄の変動が先に停止表示され易く構成することで、遊技者に有利な時短B状態が継続して設定され易くなるようにしている。

#### 【1008】

図268は変動パターンテーブル202kdに規定されている、時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3の内容を模式的に示した図である。時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタCS1の値と、に基づいて変動パターンが設定される。図268に示す通り、本第9制御例のパチンコ機10では、時短当選変動状態が設定されている場合には、第2特別図柄の抽選結果が何れの判定であっても短変動（0.5秒）が設定される。時短当選変



動状態では、時短当選した第1特別図柄が停止表示されると終了してしまうため、時短当選変動状態における遊技効率を高めるために、第2特別図柄の変動時間が短くし、多くの第2特別図柄抽選を実行可能に構成している。なお、時短当選変動状態では第1特別図柄が既に変動中であり、第1特別図柄の変動が終了すると時短当選変動状態も終了するため、時短当選変動状態において第1特別図柄の変動パターンが設定されることはない。従って、時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3では第2特別図柄の変動パターンのみを選択する構成としている。なお、上述したように、遊技状態が通常状態または時短状態であっても、第1特別図柄のロング時短当たり変動中（時短当選変動状態フラグ203kgがオンに設定されている場合）には、変動パターン選択時には、時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3が参照される。

10

#### 【1009】

< 第9制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図268～図289を参照して、第9制御例における主制御装置110のMPU201によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第9制御例における主制御装置110の制御処理は、上述した第2制御例における主制御装置110の制御処理に対して、特別図柄変動処理（図104参照）に代えて特別図柄変動処理（図268参照）、更新処理（図108参照）に代えて遊技状態更新処理（図274参照）、大当たり制御処理（図112参照）に代えて大当たり制御処理（図287参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。上述したように、本第9制御例では、上述した第2制御例に対して、特別図柄（以下、特図と称す）である第1特別図柄（以下、特図1と称す）と、第2特別図柄（以下、特図2と称す）とが同時に（並行して）変動表示を実行可能に構成している点で大きく相違している。まず、図269を参照して、本第9制御例における特別図柄変動処理（Y104）の内容について説明をする。図268は特別図柄変動処理（Y104）の内容を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Y104）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し、（Y231）。大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Y231：Yes）、次に、特図1仮停止フラグ203kcまたは特図2仮停止フラグ203kdがオンに設定されているかを判別する（Y232）。このY232の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。Y232の処理において、特図1仮停止フラグ203kcまたは特図2仮停止フラグ203kdがオンに設定されていると判別した場合は（Y232：Yes）、仮停止されている特図に対応する第1図柄表示装置37の表示を更新し（Y233）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第1図柄表示装置37の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。

20

30

#### 【1010】

一方、Y231の処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（Y231：No）、特図1変動時間タイマ203kaの値が0よりも大きいか（即ち、特図1が変動中であるか）を判別し（Y234）、特図1変動時間タイマ203kaの値が0よりも大きくない（0である）と判別した場合は（Y234：No）、第1特別図柄変動開始処理（Y237）と同一の処理を実行し、その後、特図2に関する変動処理を実行するY238に移行する。Y234の処理において、特図1変動時間タイマ203kaの値が0よりも大きいと判別した場合は（Y234：Yes）、第1特別図柄変動実行中処理（Y235）を実行する。この第1特別図柄変動実行中処理（Y235）は、特図1変動中の処理を実行するものであり、図274を参照してその詳細な説明を後述する。第1特別図柄変動実行中処理（Y235）を終えると、次に、第1特別図柄変動停止処理（Y236）を実行し、その後、Y238へ移行する。Y238～Y241の処理では、特図1に対して実行したY234～Y237と同一の処理が実行される。Y238の処理が実行されると、まず、特図2変動時間タイマ203kbの値が0よりも大きいか（即ち

40

50



、特図 2 が変動中であるか)を判別し(Y 2 3 8)、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の値が 0 よりも大きくない(0 である)と判別した場合は(Y 2 3 8 : N o)、第 2 特別図柄変動開始処理(Y 2 3 9)を実行し、その後、本処理を終了する。一方、Y 2 3 8 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の値が 0 よりも大きいと判別した場合は(Y 2 3 8 : Y e s)、第 2 特別図柄変動実行中処理(Y 2 4 0)を実行する。この第 2 特別図柄変動実行中処理(Y 2 4 0)は、特図 2 変動中の処理を実行するものであり、図 2 8 3 を参照してその詳細な説明を後述する。第 2 特別図柄変動実行中処理(Y 2 4 0)を終え、次に、第 2 特別図柄変動停止処理(Y 2 4 1)を実行し、本処理を終了する。

#### 【 1 0 1 1 】

次に、図 2 7 0 を参照して、特別図柄変動処理(図 2 6 9、Y 1 0 4)の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理(Y 2 3 7)について説明する。図 8 9 は、この第 1 特別図柄変動開始処理(Y 2 3 7)を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動開始処理(図 2 6 9、Y 2 3 7)では、まず、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンであるか判別する(Y 3 0 1)。Y 3 0 1 の処理において、特図 1 仮停止フラグがオンであると判別した場合には(Y 3 0 1 : Y e s)、本処理を終了する。一方、Y 3 0 1 の処理において、特図 1 仮停止フラグがオンでないと判別した場合には(Y 3 0 1 : N o)、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値(N 1)を取得し(Y 3 0 2)、取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタの値(N 1)が 0 より大きい値であるか判別する(Y 3 0 3)。Y 3 0 3 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値(N 1)が 0 より大きいと判別した場合には(Y 3 0 3 : Y e s)、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値(N 1)を 1 減算して(Y 3 0 4)、減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための保留球数コマンドを設定する(Y 3 0 5)。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理(図 4 参照)の外部出力処理(Y 2 0 0 1)において、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 3 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値と同期させながら、その値を更新することができる。

#### 【 1 0 1 2 】

Y 3 0 5 の処理が終了すると、次に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a のデータを一つ前のデータにシフトする(Y 3 0 6)。より具体的には、保留エリア 1 実行エリア、保留エリア 2 保留エリア 1、保留エリア 3 保留エリア 2、保留エリア 4 保留エリア 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトする。Y 3 0 6 の処理が終了すると、次いで、第 1 特別図柄判定処理を実行する(Y 3 0 7)。この第 1 特別図柄判定処理(図 2 7 0、Y 3 0 7)については、詳しく後述するが、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアにシフトされた第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの当たり判定を実行するための処理である。なお、遊技状態更新処理(Y 3 0 9)を Y 3 0 7 の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。Y 3 0 7 の処理が終了すると、次に、第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行する(図 2 7 2、Y 3 0 8)。詳細については後述するが、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理(Y 3 0 8)は、第 1 特別図柄の当否判定結果、および第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第 1 特別図柄変動パターン選択処理(Y 3 0 8)が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する(Y 3 0 9)。この遊技状態更新処理(図 2 7 3、Y 3 0 9)は、詳細については後述するが、パチンコ機 1 0 の状態を示す各種カウ

ンタ（時短カウンタ 203h）の値を更新することにより、パチンコ機 10 の状態を更新するための処理である。Y309 の処理が終了すると、特図 1 待受フラグ 2030i をオフに設定すると共に、オフを示す特図 1 待機コマンドを設定して（Y310）、本処理を終了する。

#### 【1013】

一方、Y303 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）が 0 であると判別した場合は（Y303：No）、特図 1 待受フラグ 2030i がオンであるか否かを判別し（Y311）、オンであると判別した場合は（Y311：Yes）、本処理を終了する。Y311 の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Y311：No）、特図 1 待受フラグ 2030i をオンに設定し（Y312）、オンを示す特図 1 待機コマンドを設定（Y313）した後、本処理を終了する。次に、図 271 を参照して、第 1 特別図柄判定処理（Y307）の処理内容について説明をする。図 271 は、第 1 特別図柄判定処理（Y307）の処理内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄判定処理（Y307）は、上述した第 2 制御例の特別図柄判定処理（図 105 の S251）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（特図 1 時短抽選処理）が実行される。第 1 特別図柄判定処理（Y307）が実行されると、まず、第 1 特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Y8001）、第 1 当たり乱数テーブル 202ka に基づいて抽選結果を取得し（Y8002）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Y8003：Yes）、第 1 特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し（Y8004）、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 37 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Y8005）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Y8006）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Y8003：No）、特図 1 時短抽選処理を実行し（Y8007）、本処理を終了する。

#### 【1014】

ここで、特図 1 時短抽選処理（Y8007）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第 9 制御例では、第 1 特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Y8003）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、1 回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図 272 を参照して、第 1 特別図柄変動開始処理（図 270、Y237）の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y308）について説明する。図 272 はこの第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y308）を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 272、Y308）では、まず、第 1 特別図柄判定処理（図 271、Y307）において、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第 1 特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Y501）。Y501 の処理において、第 1 特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Y501：Yes）、上述した第 1 特別図柄判定処理（図 271 参照）における Y8005 の処理で取得した第 1 当たり種別カウンタ C2 の値に基づいて、特図 1 大当たり用テーブル 202kb（図 262（b）参照）より大当たり種別を決定し（Y502）、Y503 の処理へ移行する。一方、Y501 の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Y501：No）、Y502 の処理をスキップして、Y503 の処理へ移行する。

#### 【1015】

Y503 の処理では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a の実行エリアから変動種別カウンタ CS1 の値を取得する（Y503）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図 265～416 参照）を読み出して（Y504）、Y505 の処理へ移

行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア 203g に記憶されている情報に基づいて判別される。Y505 の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタ CS1 の値に対応する変動パターンを選択し (Y505)、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図 1 変動パターンコマンドを設定する (Y506)。Y506 の処理が終了すると、停止図柄を示す特図 1 停止種別コマンドを設定する (Y507)。次いで、第 1 図柄表示装置 37 で第 1 特別図柄の変動開始を設定し (Y508)、本処理を終了する。次に、図 273 を参照して、特図 1 時短抽選処理 (Y8007) の処理内容について説明をする。図 273 は、特図 1 時短抽選処理 (Y8007) の内容を示したフローチャートである。特図 1 時短抽選処理 (Y8007) が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル 202kh に基づいて抽選結果 (時短当選判定結果) を取得し (Y401)、時短当選しているかを判別し (Y402)、時短当選していると判別した場合は (Y402: Yes)、時短当選変動状態フラグ 203kg をオンに設定し (Y403)、第 1 図柄表示装置 37 に表示する特別図柄の時短図柄として時短 A をセットし (Y404)、特図 2 変動停止フラグ kf をオンに設定し (Y8105)、本処理を終了する。一方、Y402 の処理において時短当選していない (Y402: No) と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ (第 1 当たり種別カウンタ C2) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 37 に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし (Y406)、本処理を終了する。次に、図 274 を参照して、遊技状態更新処理 (Y309) の内容について説明をする。図 274 は、遊技状態更新処理 (Y309) の内容を示すフローチャートである。

10

20

#### 【1016】

遊技状態更新処理 (Y309) が実行されると、まず、時短カウンタ 203h の値が 0 より大きい値であるかが判別され (Y601)、時短カウンタ 203h の値が 0 より大きい値であると判別された場合には (Y601: Yes)、時短カウンタ 203h の値を 1 減算し (Y602)、時短カウンタ 203h の値を示す残時短回数コマンドを設定する (Y603)。次に、時短カウンタ 203h の値が 0 であるかを判別し (Y604)、0 であると判別した場合には (Y604: Yes)、時短遊技が付与されていない状態 (即ち、通常状態) であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し (Y605)、本処理を終了する。一方、Y604 の処理において、時短カウンタ 203h の値が 0 ではないと判別した場合 (Y604: No) は、Y605 の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図 275 を参照して、特別図柄変動処理 (図 269 の Y104 参照) において実行される第 1 特別図柄変動実行中処理 (Y235) の内容について説明をする。図 275 は、第 1 特別図柄変動実行中処理 (Y235) の内容を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄変動実行中処理 (Y235) では、特図 1 の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

30

#### 【1017】

第 1 特別図柄変動実行中処理 (Y235) が実行されると、まず、特図 1 仮停止フラグ 203kc がオンに設定されているかを判別する (Y2801)。ここで、特図 1 仮停止フラグ 203kc がオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。特図 1 仮停止フラグ 203kc は、特図 1 が変動中において、特図 2 が特定の当たり (大当たり A ~ C、又は小当たり A) を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図 1 仮停止フラグ 203kc がオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ 203k がオンに設定されるため、主制御装置 110 にて 2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回 (特図 1 仮停止フラグ 203kc がオンに設定された 2 ミリ秒後) の特別図柄変動処理 (図 269) が実行される際には、Y231 の処理において大当たり中であると判別されるため、第 1 特別図柄変動実行中処理 (Y235) が実行されることがない。そして、大当たり遊技 (又は小当たり遊技) が終了し、Y231 の処理において大当たり中 (又は小当たり中) では無いと判別されることで、第 1 特別図柄変動実行中処理 (Y235) が実行されることになる。このように構成することで、特図 1 仮停止フラグ 203kc がオンに設定されている状態で第 1 特別図柄変

40

50

動実行中処理（Y 2 3 5）が実行される状態が、大当たり（又は小当たり）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図 2 7 5 に戻り説明を続ける。Y 2 8 0 1 の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンに設定されていると判別した場合は（Y 2 8 0 1 : Y e s）、次に、特図 1 変動再開コマンドを設定し（Y 2 8 0 2）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c をオフに設定し（Y 2 8 0 3）、Y 2 8 0 4 へ移行する。一方、Y 2 8 0 1 の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Y 2 8 0 1 : N o）、Y 2 8 0 2、Y 2 8 0 3 の処理をスキップして Y 2 8 0 4 の処理へ移行する。Y 2 8 0 4 の処理では特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a を 1 減算して更新し（Y 2 8 0 4）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し（Y 2 8 0 5）、本処理を終了する。

10

#### 【 1 0 1 8 】

次に、図 2 7 6 を参照して、特別図柄変動処理（図 2 6 9、Y 1 0 4）の一処理である第 1 特別図柄変動停止処理（Y 2 3 6）について説明する。図 2 7 6 はこの第 1 特別図柄変動停止処理（Y 2 3 6）を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動停止処理（図 2 7 6、Y 2 3 6）では、まず、実行中の第 1 特別図柄に基づく変動の終了タイミングであるか否かを判別する（Y 7 0 1）。Y 7 0 1 の処理において、実行中の第 1 特別図柄に基づく変動の終了タイミングであると判別した場合には（Y 7 0 1 : Y e s）、第 1 特別図柄（特図 1）の大当たりが設定されているか判別する（Y 7 0 2）。第 1 特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Y 7 0 2 : Y e s）、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d をオンに設定する（Y 7 0 3）。図示は省略したが、Y 7 0 3 の処理が実行されると、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k d がオンになったことを示す特図 2 変動停止コマンドが設定される。Y 7 0 3 の処理を終えると、設定されている停止種別を示す特図 1 停止種別コマンドを設定する（Y 7 0 4）。そして、選択されている大当たり種別に基づいた大当たりシナリオが設定される（Y 7 0 5）。その後、第 1 特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して指示するための特図 1 確定コマンドを設定する（Y 7 0 6）。そして、第 1 特別図柄表示装置 3 7 で変動表示している第 1 特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Y 7 0 7）、本処理を終了する。一方、Y 7 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の大当たりが設定されていなければ（Y 7 0 2 : N o）、第 1 特別図柄の時短当選が設定されているかを判別する（Y 7 1 0）。Y 7 1 0 の処理において、時短当選が設定されていると判別した場合（Y 7 1 0 : Y e s）には、時短設定処理（Y 7 1 1）を実行し、Y 7 0 6 の処理に移行する。この時短設定処理（Y 7 1 1）では、当選した時短種別に対応した時短状態の設定に関する処理が実行される。なお、この時短設定処理（Y 7 1 1）については、図 2 7 8 を参照して詳細について後述する。

20

30

#### 【 1 0 1 9 】

一方、Y 7 0 1 の処理において、実行中の第 1 特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Y 7 0 1 : N o）、次いで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c または特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e がオンであるか否かを判別する（Y 7 0 8）。Y 7 0 8 の処理において特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c または特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e がオフであると判別された場合は（Y 7 0 8 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、Y 7 0 8 の処理において特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c または特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e がオンであると判別した場合は（Y 7 0 8 : Y e s）、第 2 特別図柄が大当たりまたは小当たりで停止された場合であるので、実行中の第 1 特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図 1 強制停止処理を実行する（Y 7 0 9）。尚、この特図 1 強制停止処理の詳細については、図 2 7 7 を参照して後述する。このように、第 1 特別図柄停止処理（Y 2 3 6）では、変動表示中の第 1 特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Y 7 0 1 : Y e s）、第 1 抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Y 7 0 3 から Y 7 0 7 または Y 7 1 1）が実行される。また、第 2 特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止され、第 2 抽選遊技の大当たり遊技（または小当たり遊技）が実行される場合に（Y 7 0 8 : Y e s）、変動表示中の第 1 特別図

40

50

柄を強制的に停止する処理（Ｙ７０９）が実行される。なお、第１特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止された場合には（Ｙ７０２：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄の変動を中断（仮停止）するように構成してもよい。次に、図２７７を参照して、第１特別図柄変動停止処理（図２７６、Ｙ２３６）の一処理である特図１強制停止処理（Ｙ７０９）について説明する。図２７７は、この特図１強制停止処理（Ｙ７０９）を示すフローチャートである。

#### 【１０２０】

特図１強制停止処理（図２７７、Ｙ７０９）では、まず、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであるかを判別する（Ｙ７２１）。特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別した場合（Ｙ７２１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅをオフに設定し（Ｙ７２２）、次に、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅのオフを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ７２３）。そして、第１特別図柄の変動種別を外れに設定し（Ｙ７２４）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇはオンであるかを判別する（Ｙ７２５）。なお、図示しないが、Ｙ７２５の処理の前に第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第１特別図柄の特図１確定コマンドを設定する。Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合）と判別した場合（Ｙ７２５：Ｙｅｓ）には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定し（Ｙ７２６）、本処理を終了する。一方、Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンでない（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選ではなかった場合）には（Ｙ７２５：Ｎｏ）、Ｙ７２６をスキップし、本処理を終了する。なお、第１特別図柄の変動を破棄することが可能な大当たりＤに当選可能なのは時短Ｂ状態が設定されている場合のみであるため、通常状態において第２特別図柄の大当たり当選に基づいて時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフに設定されることはない構成としているが、これに限るものではなく、例えば、通常状態において大当たりＤに当選可能な構成としても良い。その場合、Ｙ７２５の処理の後に、通常状態において大当たりＤに当選した場合にスペシャルフラグをオンに設定する処理を設けて、時短Ｂ状態よりも有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態））が設定される構成としても良い。このように構成することで、通常状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合と、時短状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合とで、異なる遊技状態が設定され、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【１０２１】

一方、Ｙ７２１の処理において、特図１変動時間フラグ２０３ｋｅがオンでないと判別された場合（Ｙ７２１：Ｎｏ）は、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンである場合であるため、第１特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ７２９）、本処理を終了する。このように、本第９制御例では、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンにされる（第２特別図柄で大当たりまたは小当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第１特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断、或いは外れの判定結果として強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみ対する小当たりや大当たりを実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第９制御例では、第２特別図柄の大当たりまたは小当たりの種別によって第１特別図柄の変動を強制的に外れとして停止させる場合と、仮停止（中断）させる場合と、を設ける構成としている。上述したように本第９制御例では、時短状態の種別として、時短Ａと時短Ｂを設定可能である。そして、時短Ａは時短回数が５回（図２６３参照）であり、時短回数５回で第２特別図柄が大当たり（当選確率１／５０）または小当たり（当選確率１／５０）に当選する確率は約１８％と低確率であるため、時短Ａ状態中の第２特別図柄での大当たりまたは小当たり当選はほとんど期待できない。一方、時短Ｂは時短回数が１００００回（図２６３参照）であるため、時短Ｂが設定されると高確率で次の大当たりまたは小当たり当選が期待できる。したがって、時短Ａ

状態よりも時短 B 状態の方が遊技者に有利な時短状態であると言える。

#### 【 1 0 2 2 】

ここで、第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第 2 特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短 B 状態が設定された場合に、第 1 特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができずに時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短 B 状態が破棄され、新たに時短 A 状態が設定される。つまり、この場合、時短 B 状態が継続するのは、時短当選した第 1 特別図柄の変動時間（本第 9 制御例では、300 秒）が経過するまでの期間のみとなり、時短リミットに到達する前に時短状態が終了してしまう可能性が高くなる。一方、第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第 2 特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短 B 状態が設定された場合に、特定の大当たり（大当たり D）または小当たり（小当たり B）に当選し、第 1 特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができた場合には、時短リミット到達まで時短 B 状態を継続させることが可能となり、遊技者は大量の賞球を獲得可能となる。このように、本第 9 制御例では、第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第 2 特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短 B 状態が設定された場合に、変動表示されている第 1 特別図柄を強制的に外れとして停止（破棄）し、有利な時短状態を継続させることができるかという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 0 2 3 】

次に、図 278 を参照して、時短設定処理（Y711）の処理内容について説明をする。図 278 は、時短設定処理（Y711）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Y711）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Y711）が実行されると、まず、今回の時短種別が時短 A であるかを判別し（Y8351）、時短 A であると判別した場合に（Y8351：Yes）、時短当選変動状態フラグ 203kg をオフに設定する（Y8352）し、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ 203h に設定し（Y8353）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Y8354）、時短カウンタ 203h の値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Y8355）、本処理を終了する。一方、Y8351 の処理において、時短 A ではないと判別した場合（即ち、時短 B である場合）は（Y8351：No）、Y8352 の処理をスキップし、Y8353 の処理を行う。なお、図示しないが、Y8353 の処理では、時短カウンタ 203h の値をクリアした後、決定された時短種別に対応する値を新たに設定する。したがって、時短当選に基づいて時短 A 状態が設定される場合に、既に時短カウンタ 203h に時短 B に対応する値（例えば、10000 回）が設定されている場合には、時短 B に対応する値を破棄し、時短 A に対応する値（5 回）を設定する。このように、本第 9 制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。

#### 【 1 0 2 4 】

次に、図 279 を参照して、特別図柄変動処理（図 269、Y104）の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理（Y239）について説明する。図 91 は、この第 2 特別図柄変動開始処理（Y239）を示すフローチャートである。第 2 特別図柄変動開始処理（図

279、Y239)では、まず、特図2仮停止フラグ203kdがオンであるか判別する(Y831)。Y831の処理において、特図2仮停止フラグ203kdがオンであると判別した場合には(Y831:Yes)、本処理を終了する。一方、Y831の処理において、特図2仮停止フラグ203kdがオンでないと判別した場合には(Y831:No)、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N1)を取得し(Y832)、取得した第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N1)が0より大きい値であるか判別する(Y833)。Y833の処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N1)が0より大きいと判別した場合には(Y833:Yes)、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N1)を1減算して(Y834)、減算後の第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置113に通知するための保留球数コマンドを設定する(Y835)。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理において、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を抽出し、抽出した値をRAM230の第2特別図柄保留球数カウンタ223dに格納する。このように、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信される保留球数コマンドに従って、第2特別図柄保留球数カウンタ223dの値を更新するので、主制御装置110の第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値と同期させながら、その値を更新することができる。

#### 【1025】

Y835の処理が終了すると、次に、第2特別図柄保留球格納エリア203bのデータを一つ前のデータにシフトする(Y836)。より具体的には、保留エリア1 実行エリア、保留エリア2 保留エリア1、保留エリア3 保留エリア2、保留エリア4 保留エリア3といった具合に各エリア内のデータをシフトする。Y836の処理が終了すると、次いで、第2特別図柄判定処理を実行する(Y837)。この第2特別図柄判定処理(図280、Y837)については、詳しく後述するが、第2特別図柄保留球格納エリア203bの実行エリアにシフトされた第1当たり乱数カウンタC1の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの当たり判定を実行するための処理である。Y837の処理が終了すると、次に、第2特別図柄変動パターン選択処理を実行する(図283、Y838)。詳細については後述するが、この第2特別図柄変動パターン選択処理(Y838)は、第2特別図柄の当否判定結果、および第2特別図柄保留球格納エリア203bの実行エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第2特別図柄変動パターン選択処理(Y838)が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する(Y839(Y309))。この遊技状態更新処理(図273、Y839(Y309))は、第1特別図柄において実行されるものと同一の処理が実行され、細部は図274を参照して説明しているため、詳細な説明は省略する。Y839の処理が終了すると、特図2待受フラグをオフに設定すると共に、オフを示す特図1待機コマンドを設定して(Y840)、本処理を終了する。なお、遊技状態更新処理(Y839)をY837の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。

#### 【1026】

一方、Y833の処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N1)が0であると判別した場合は(Y833:No)、特図2待受フラグがオンであるか否かを判別し(Y841)、オンであると判別した場合は(Y841:Yes)、本処理を終了する。Y841の処理において、オフである(即ち、オンでないと判別した場合は(Y841:No)、特図2待受フラグをオンに設定し(Y842)、オンを示す特図2待機コマンドを設定(Y843)した後、本処理を終了する。次に、図280を参照して、第2特別図柄判定処理(Y837)の処理内容について説明をする。図280は、第2特別図柄判定処理(Y837)の処理内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄

判定処理（Ｙ８３７）では、上述した第１特別図柄判定処理（図２７１のＹ３０７）とは異なり、特別図柄抽選における大当たり判定において外れであると判定された場合に、時短当選の判定（特図２時短抽選処理）に加えて小当たり当選の判定（小当たり抽選処理）が実行される。第２特別図柄判定処理（Ｙ８３７）が実行されると、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８１０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｋａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８１０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８１０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たり設定し（Ｙ８１０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８１０５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８１０７）、  
本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、特図２時短抽選処理を実行し（Ｙ８１０６）、本処理を終了する。

10

#### 【１０２７】

このように、本第９制御例では、第２特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定でなかった場合には、時短抽選と小当たり抽選が実行される構成となっているため、第１特別図柄に比べて遊技者に有利な状態（時短状態）となる契機が多く設定されており、第２特別図柄は第１特別図柄よりも有利な特別図柄であるといえる。なお、上述したように、通常状態における第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定され、通常状態で第２特別図柄抽選のみを実行しようとする遊技者の遊技効率が悪くなるように構成している。また、細部については後述するが、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０６）では、特図１  
時短抽選処理（図２７３のＹ８００７）と異なり、時短当選した場合に、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かによって設定する時短種別を決定する。具体的には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである場合にのみ時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄が時短当選した場合にのみ時短Ｂ状態が設定され、それ以外の場合には時短Ａ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。次に、図２８１を参照して、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０  
７）の処理内容について説明をする。図２８１は、特図２時短抽選処理（Ｙ８１０７）の  
内容を示したフローチャートである。特図２時短抽選処理（Ｙ８１０７）が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル２０２ｋｈに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｙ８２０１）、時短当選しているかを判別し（Ｙ８２０２）、時短当選していると判別した場合は（Ｙ８２０２：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるかを判別し（Ｙ８２０３）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであると判別された場合（Ｙ８２０３：Ｙｅｓ）には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ｂをセットし（Ｙ８２０５）、本処理を終了する。

20

30

#### 【１０２８】

Ｙ８２０２の処理において時短当選していない（Ｙ８２０２：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図  
柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ８２０６）、本処理を終了する。Ｙ８２０３の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフであると判別された場合（Ｙ８２０３：Ｎｏ）には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし（Ｙ８２０４）、本処理を終了する。このように本第９制御例では、時短当選変動状態フラグｋｇがオンの場合（即ち、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示が実行中である場合）のみ、第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ｂ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。また

40

50



、第1特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第1特別図柄が停止表示されるまでの期間内で、第2特別図柄の時短当選を目指すという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図282を参照して、第2特別図柄判定処理(図280、Y837)の一処理である小当たり抽選処理(Y8108)について説明する。図282はこの小当たり抽選処理(Y8108)を示すフローチャートである。小当たり抽選処理(図282、Y8108)では、まず、第2特別図柄の抽選結果が時短当選と判定されたか、即ち、第2特別図柄の時短当選が設定されているか否かを判別する(Y8301)。Y8301の処理において、第2特別図柄の時短当選が設定されていると判別された場合には、(Y8301:Yes)、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【1029】

一方、Y8301の処理において、第2特別図柄の時短当選が設定されていないと判別された場合には、(Y8301:No)、小当たり乱数テーブルに基づいて抽選結果を取得し(Y8302)、小当たり当選であると判別された場合には(Y8304:Yes)、小当たり種別カウンタC5の値を取得し、小当たり種別選択テーブル202kfから小当たり種別を選択し、第1図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットする(Y8305)。一方、Y8304の処理において、小当たり当選ではないと判別された場合には(Y8304:No)、Y8305の処理をスキップし、本処理を終了する。このように、本第9制御例では、1度の第2特別図柄抽選において大当たり当選、時短当選、小当たり当選が重複しないことで、遊技者に複数の特典が付与されることを抑制し、遊技者が過剰に有利にならないように構成している。なお、大当たり当選または小当たり当選と、時短当選が重複する構成としても良く、この場合、例えば、大当たり当選と時短当選が重複した場合には、大当たり当選のみした場合よりも大当たり遊技終了後に有利な時短状態が設定される構成とすることで、同種の大当たり種別の大当たりに当選した場合でも、時短当選したか否かで、大当たり遊技終了後の遊技状態に多様性を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図283を参照して、第2特別図柄変動開始処理(図279、Y239)の一処理である第2特別図柄変動パターン選択処理(Y838)について説明する。図283はこの第2特別図柄変動パターン選択処理(Y838)を示すフローチャートである。第2特別図柄変動パターン選択処理(図283、Y838)では、まず、第2特別図柄判定処理(図280、Y8103)において、第1特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第2特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する(Y921)。

20

30

#### 【1030】

Y921の処理において、第2特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には(Y921:Yes)、上述した第2特別図柄判定処理(図280参照)におけるY8105の処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、特図2大当たり用テーブル202kb2(図263参照)より大当たり種別を決定し(Y922)、Y923の処理へ移行する。一方、Y921の処理において、第2特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には(Y921:No)、Y922の処理をスキップして、Y923の処理へ移行する。Y923の処理では、第2特別図柄保留球格納エリア203bの実行エリアから変動種別カウンタCS1の値を取得する(Y923)。次いで、遊技状態に応じた変動パターンテーブル(図265~416参照)を読み出して(Y924)、Y925の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア203gに記憶されている情報に基づいて判別される。Y925の処理では、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンを選択し(Y925)、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図2変動パターンコマンドを設定する(Y926)。Y926の処理が終了すると、停止図柄を示す特図2停止種別コマンドを設定する(Y927)。次いで、第1図柄表示装置37で第2特別図柄の変動開始を設定し(Y928)、本処理を終了する。次に、図284を参照して、特別図柄変動処理(図269のY104参照)において実行される第2特別図柄変動実行中処理

40

50

( Y 2 4 0 ) の内容について説明をする。図 2 8 4 は、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) では、第 2 特別図柄の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【 1 0 3 1 】

第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行されると、まず、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されているかを判別する ( Y 2 9 0 1 )。ここで、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d は、特図 2 が変動中において、特図 1 が当たり ( 大当たり ) を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されるため、主制御装置 1 1 0 にて 2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回 ( 特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定された 2 ミリ秒後 ) の特別図柄変動処理 ( 図 2 6 9、Y 1 0 4 ) が実行される際には、Y 2 3 1 の処理において大当たり中であると判別されるため、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行されることがない。そして、大当たり遊技が終了し、Y 2 3 1 の処理において大当たり中では無いと判別されることで、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行されることになる。このように構成することで、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されている状態で第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行される状態が、大当たり遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図 2 8 4 に戻り説明を続ける。Y 2 9 0 1 の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されていると判別した場合は ( Y 2 9 0 1 : Y e s )、次に、特図 2 変動再開コマンドを設定し ( Y 2 9 0 2 )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d をオフに設定し ( Y 2 9 0 3 )、Y 2 9 0 4 へ移行する。一方、Y 2 9 0 1 の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されていない ( オフに設定されている ) と判別した場合は ( Y 2 9 0 1 : N o )、Y 2 9 0 2、Y 2 9 0 3 の処理をスキップして Y 2 9 0 4 の処理へ移行する。Y 2 9 0 4 の処理では特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b を 1 減算して更新し ( Y 2 9 0 4 )、第 1 図柄表示装置の表示を更新し ( Y 2 9 0 5 )、本処理を終了する。

【 1 0 3 2 】

次に、図 2 8 5 を参照して、第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) の内容について説明をする。図 2 8 5 は、第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) は、特図 2 の変動を停止する際の処理を実行するものであって、上述した第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 7 6 参照 ) に対して、特図 2 の抽選結果が大当たりであった場合において、特図 1 の変動を中断させる ( 変動時間の減算を中断させる ) 構成に加えて、特図 2 の抽選結果が特定の大当たり種別 ( 大当たり D ) であった場合には、特図 1 の変動を強制停止する構成を設けた点と、特図 2 の抽選結果が小当たりの場合に実行される処理を追加した点で相違している。第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) が実行されると、まず、第 2 特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される ( Y 9 0 1 )。第 2 特別図柄の変動時間が終了したか否かは、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b のカウンタ値が 0 であるか否かによって判別される。Y 9 0 1 の処理において変動時間が終了したと判別された場合には ( Y 9 0 1 : Y e s )、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選結果が大当たりであるかを判別し ( Y 9 0 2 )、大当たりではない ( 外れである ) と判別した場合は ( Y 9 0 2 : N o )、次いで、特図 2 の抽選結果が小当たりであるかを判別する ( Y 9 1 2 )。Y 9 1 0 の処理において、小当たりではないと判別した場合は ( Y 9 1 2 : N o )、次いで、特図 2 の抽選結果が時短当選であるかを判別する ( Y 9 1 4 )。時短当選ではないと判別した場合は、第 2 特別図柄の確定コマンドをセットし ( Y 9 0 8 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の変動を停止し ( Y 9 0 9 )、本処理を終了する。Y 9 1 4 の処理において、時短当選であると判別された場合には ( Y 9 1 4 : Y e s )、時短設定処理が実行され ( Y 9 1 5 )、その後、Y 9 0 8 の処理

を行う。なお、時短設定処理は、上述した第1特別図柄変動停止処理（図276、Y236）の一処理として実行される時短設定処理（Y711）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

#### 【1033】

Y912の処理において、小当たり当選であると判別された場合には（Y912：Yes）、特図2小当たり停止処理を実行し（Y913）、その後、Y908の処理を行う。特図2小当たり停止処理（Y913）は、当選した小当たりの小当たり種別によって、第1特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、仮停止させる（中断させる）か、を設定する処理を実行するものであり、詳細な説明は図287を参照して後述する。Y902の処理において、大当たりであると判別した場合には（Y902：Yes）、大当たり種別が大当たりDであるかを判別し（Y903）、大当たりDではないと判別された場合（Y903：No）には、特図1仮停止フラグ203kcをオンに設定し（Y904）、設定されている停止種別を示す特図2停止種別コマンドを設定し（Y906）、大当たりシナリオを設定し（Y907）し、その後、Y908、Y909の処理を行う。一方、Y903の処理において、大当たりDであると判別された場合には、特図1変動停止フラグkeをオンに設定し（Y905）、Y906～Y909の処理を実行する。このように本第9制御例のパチンコ機10では、大当たり種別が大当たりDである場合には、特図1変動停止フラグkeをオンに設定し、それ以外の大当たり種別の場合には、特図1仮停止フラグ203kcをオンに設定することで、大当たり種別によって第1特別図柄の変動が強制的に停止される（破棄される）場合と、仮停止される（中断される）場合とを可変させることができる。なお、図263に示す通り、第2特別図柄が大当たりした場合に決定される大当たり種別は、実行された第2特別図柄の変動回数によって異なり、大当たりDは51回転目以降に大当たり当選した場合に、決定され易い構成としている。このように構成することで、第2特別図柄で大当たり当選できずに外れ当選が続いた場合（所謂、ハマった場合）であっても、遊技者に有利な大当たり種別が決定され易くなるため、ハマった場合の遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

#### 【1034】

Y901の処理において、実行中の第2特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Y901：No）、次いで、特図2仮停止フラグ203kdまたは特図2変動停止フラグ203kfがオンであるか否かを判別する（Y910）。Y910の処理において特図2仮停止フラグ203kdまたは特図2変動停止フラグ203kfがオフであると判別された場合は（Y910：No）、そのまま本処理を終了する。一方、Y910の処理において特図2仮停止フラグ203kdまたは特図2変動停止フラグ203kfがオンであると判別した場合は（Y910：Yes）、第1特別図柄が大当たりで停止された場合または時短当選した場合であるので、実行中の第2特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図2強制停止処理を実行する（Y911）。尚、この特図2強制停止処理の詳細については、図286を参照して後述する。このように、第2特別図柄停止処理（Y241）では、変動表示中の第2特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Y901：Yes）、第2特別図柄抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第1特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第1特別図柄の大当たり遊技が実行される場合、または第1特別図柄が時短当選し、時短当選変動状態が設定される場合に（Y910：Yes）、変動表示中の第2特別図柄を強制的に停止する処理（Y911）が実行される。次に、図286を参照して、第2特別図柄変動停止処理（図285、Y241）の一処理である特図2強制停止処理（Y911）について説明する。図286は、この特図2強制停止処理（Y911）を示すフローチャートである。

#### 【1035】

特図2強制停止処理（図286、Y911）では、まず、特図2変動停止フラグ203kfがオンであるかを判別する（Y631）。特図2変動停止フラグ203kfがオンであると判別した場合（Y631：Yes）には、特図2変動停止フラグ203kfをオフ

に設定し（Ｙ６３２）、次に、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆのオフを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｙ６３３）。そして、第２特別図柄の変動種別を外れに設定する（Ｙ６３４）。なお、図示しないが、Ｙ６３４の処理の後に第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第２特別図柄の特図２確定コマンドを設定する。一方、Ｙ６３１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンでないと判別された場合（Ｙ６３１：Ｎｏ）は、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンである場合であるため、第２特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ６３５）、本処理を終了する。このように、本第９制御例では、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンにされる（第１特別図柄で大当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第２特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断して強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみに対する大当たり遊技を実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第９制御例では、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の変動停止フラグｋｆをオンにする構成としている。本第９制御例では、上述したように、通常状態においては第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定されるため、第１特別図柄が時短当選した時点で既に第２特別図柄の変動表示が開始されている場合に、そのまま第２特別図柄の変動が継続されると、設定された時短当選変動状態が変動中の第２特別図柄の停止表示前に終了してしまい、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合が生じ得る。

10

20

#### 【１０３６】

ここで、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の変動停止フラグｋｆをオンにする構成とすることで、時短当選した第１特別図柄の変動が開始された場合に、変動中の第２特別図柄の変動が破棄されるため、時短当選変動状態で新たに第２特別図柄の抽選を受けることができ、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合を防ぐことができる。次に、図２８７を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図２８５、Ｙ２４１）の一処理である特図２小当たり停止処理（Ｙ９１３）について説明をする。図２８７は特図２小当たり停止処理（図２８５、Ｙ９１３）の内容を示すフローチャートである。特図２小当たり停止処理（図２８５、Ｙ９１３）では、まず、小当たり種別が小当たりＢであるか判別し（Ｙ９３１）、小当たりＢであると判別された場合（Ｙ９３１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し（Ｙ９３２）、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅのオンを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ９３３）。そして、選択されている小当たり種別に対応する小当たりシナリオを設定し（Ｙ９３４）、本処理を終了する。一方、Ｙ９３１の処理において、小当たりＢでないと判別された場合（Ｙ９３１：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグｋｃをオンに設定し、（Ｙ９３７）、特図１仮停止フラグｋｃのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｙ９３８）、Ｙ９３４の処理を行う。このように、本第９制御例では、特定の大当たり種別だけでなく、特定の小当たり種別によっても、変動中の第１特別図柄を破棄させることが可能に構成されている。これにより、遊技者に小当たり種別にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第９制御例のパチンコ機１０では、小当たりＢ当選を示す第２特別図柄の変動停止時に特図１変動停止フラグをオンに設定する構成としたが、これに限るものではなく、小当たりＢに当選した第２特別図柄の変動開始時に特図１変動停止フラグをオンに設定する構成としても良い。また、小当たり遊技の開始時に第１特別図柄を破棄する構成としても良いし、小当たり遊技の終了時に破棄する構成としても良い。

30

40

#### 【１０３７】

次に、図２８８を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｙ１００４）の内容について説明をする。図２８８は大当たり制御処理（Ｙ１００４）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１００４）は、上述した第８制御例の大当たり制御処理（図２５５参照）の大当たり終了処理（Ｓ１１６５１）に代えて、

50

大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）を実行する点でのみ相違し、その他の処理は第８制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。次に、図２８９を参照して、大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）の内容について説明する。図２８９は大当たり終了処理（Ｙ１１６１３）の内容を示すフローチャートである。大当たり終了処理が実行されると、まず、時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）が実行される。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の詳細な説明については、図２９０を参照して後述するが、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を時短リミット回数カウンタ２０３ｊａにセットしたり、設定済の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を更新（減算）したりするための処理を実行する。ここで、図２９０を参照して、大当たり終了処理（図２８９のＹ１１６１３参照）内の一処理である時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の詳細について説明する。図２  
 90は、時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）では、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理が実行される。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）では、まず、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３００１）。時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｎｏ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に１０を設定し（Ｙ３００５）、時短フラグをオンに設定する（Ｙ３００６）。そして、本処理を終了する。

#### 【１０３８】

一方、Ｙ３００１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を１減算し（Ｙ３００２）、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であるか否かを判別する（Ｙ３００３）。減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であると判別した場合には（Ｙ３００３：Ｙｅｓ）、連続して普通図柄の高確率状態を設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈをオンに設定し（Ｙ３００４）、本処理を終了する。一方、Ｙ３００４の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ３００４：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、本制御例では、時短リミット回数として１０回が設定されるよう構成したが、これに限ることなく、２０回や３０回など、複数の設定回数の中から決定するよう構成してもよい。図２８９に戻り説明を続ける。時短リミット更新処理（Ｙ２７０１）を実行した後、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈはオンであるかを判別し（Ｙ２７０２）、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンであると判別された場合（Ｙ２７０２：Ｙｅｓ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し（Ｙ２７０３）、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｙ２７０７）し、本処理を終了する。一方、Ｙ２７０２の処理において、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンではないと判別された場合（Ｙ２７０２：Ｎｏ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として時短状態（普通図柄の高確率状態）を示す情報を  
 遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し、（Ｙ２７０４）、図２６２および図２６３に示す大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに基づき、実行中の大当たり種別に対応する時短回数を時短カウンタ２０３ｈのカウント値に設定し（Ｙ２７０５）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｙ２７０６）、Ｙ２７０７の処理を行う。

#### 【１０３９】

このように、本第９制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に連続して時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能な上限値を定め、遊技者に有利な状態が連続して設定される回数を制限することで、過剰に賞球を得ることにより遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。なお、本第９制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されない構成としたが、これに限るも

のではなく、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される構成としても良い。なお、図示しないが、本第9制御例のパチンコ機10における第3図柄表示装置81において実行される演出の内容について説明する。従来のパチンコ機では、特定の結果を示すための特別図柄（例えば、大当たり図柄）が停止表示されたことを契機に、対応する遊技状態が設定されるものが一般的である。例えば、特別図柄が大当たり当選した場合に、大当たり当選したことを示す特別図柄の変動表示中の演出によって、遊技者は大当たり当選ではないかと予測し、特別図柄が停止表示され、大当たり当選であることを示す表示態様が表示されることで遊技者は大当たり当選したことを認識することができる。この場合、特別図柄の停止表示後に異なる遊技状態が設定されることを遊技者が事前に予測することができるため、円滑に遊技状態の変化に対応することができる。一方、本第9制御例のパチンコ機10では、上述したように、第1特別図柄が時短当選し、その第1特別図柄の変動が開始された場合に、時短当選変動状態が設定される。図258に示す通り、本第9制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄抽選の始動契機となる第1入球口64は、遊技球が盤面の左側領域を流下した場合と、右側領域を流下した場合の何れであっても入球可能な位置に配置されているが、第2特別図柄の始動契機となる第2入球口1641は、遊技球が盤面の右側領域を流下した場合のみ入球可能な位置に配置されている。

10

#### 【1040】

これにより、例えば、遊技球の盤面の左側領域を流下させて第1入球口64へ入球させる遊技（所謂、左打ち遊技）を行っている遊技者が時短当選した場合に、時短当選変動状態が設定されているにも関わらず左打ち遊技を継続して行くと、第2特別図柄抽選を実行しないまま時短当選変動状態が終了してしまうという不具合が生起し得る。従って、本第9制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄が時短当選した場合に、その第1特別図柄が停止表示される前に時短当選し、時短当選変動状態中であることを報知する演出を実行する。具体的には、第1特別図柄が時短当選した場合に、その第1特別図柄の変動表示が開始されると、所定時間経過した時点（例えば、10秒経過後）で疑似図柄が停止し、時短当選変動状態が設定されたことを示す表示態様が表示され（例えば、「時短当選変動ゾーン突入」）、遊技者に第2入球口1641を狙って遊技球を発射させるために「右打ち」と表示される。このように表示されることで、遊技者は時短当選変動状態が設定されたことを認識し、遊技状態に適した遊技方法で遊技を行うことができる。なお、併せて、時短当選変動状態中に第2特別図柄で大当たり（または小当たり）当選または時短当選することで時短B状態が設定されることを遊技者に報知する表示を行うと良い。また、通常状態において保留されている第1特別図柄の入賞情報（特図1保留）の中に時短当選する入賞情報が存在することを、その入賞情報を先読みした結果判別した場合には、時短当選する第1特別図柄の変動の直前に実行された第1特別図柄の停止表示画面で、次の第1特別図柄の変動において時短当選変動状態が設定されることを報知する構成を加えても良い。つまり、特図1保留が存在する場合には、時短当選変動状態が設定される直前の第1特別図柄の変動において次の変動が時短当選変動状態であることを報知し、特図1保留が存在しない場合には、時短当選変動状態が設定される第1特別図柄の変動の開始から所定時間経過後に時短当選変動状態が設定されていることを報知する構成とする。

20

30

#### 【1041】

このように、特図1保留が存在しない場合には、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスがあるが、特図1保留が存在する場合には、事前に時短当選変動状態が設定されることが報知されるので、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスがなくなる。よって、遊技者は、時短当選変動状態における変動時間のロスを無くすために、常に保留を貯めた状態を維持させようと思わせることで、意欲的に遊技を行わせることができる。なお、時短当選変動状態における第1特別図柄の変動時間を遊技者に分かり易く報知する構成としても良い。以上、説明したように、本第9制御例は、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の

40

50

特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。そして、上述した第2制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第1特別図柄または第2特別図柄の一方のみが時短当選した場合には、第1特典となる時短状態が設定される。なお、第1特別図柄抽選で時短当選した場合は、第1特典となる時短状態（時短A状態）が設定され、第2特別図柄抽選で時短当選した場合は、第1特典とは異なる第2特典となる時短状態（時短C）が設定される構成としても良い。

10

#### 【1042】

さらに、時短当選している第1特別図柄変動中に実行された第2特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第1特典及び第2特典よりも有利な第3特典が付与される時短状態（時短B状態）を設定可能に構成している。このように構成することで、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機10において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第1特典又は第2特典よりも時短終了条件が成立し難い第3特典としても良いし、第1特典又は第2特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第3特典としても良い。さらに、第3特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機10において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。

20

30

#### 【1043】

加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。なお、本第9制御例では、時短当選した特別図柄を長変動させ、時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、大当たり当選した特別図柄を長変動させて、大当たり当選変動状態を設定し、大当たり当選変動状態中は他方の特別図柄が短変動となる構成とすることで、小当たり遊技による賞球の獲得を可能としても良い。

40

#### 【1044】

##### <第10制御例>

次に、図291から図315を参照して、第10制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第10制御例におけるパチンコ機10は、上述した第2制御例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及び

50



R A M 2 0 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置 1 1 0 の M P U が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第 2 制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。さらに、上述した第 2 制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成していた。

10

#### 【 1 0 4 5 】

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、普通図柄の高確率状態が設定される特典を付与可能に構成している。このように構成することで、1 回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果種別の多様化を図りやすくすることができるものであった。しかしながら、上述した第 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 においても、実行される特別図柄抽選の抽選結果に基づいて特典が付与される性質上、特別図柄抽選が複数回実行されたにも関わらず、何れの特典も付与されないという事態が長時間継続し得るものであり、実行される特別図柄抽選の結果によっては、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。ここで、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に付与される特典（天井特典）とは、抽選結果が大当たり当選以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して所定回数（例えば、5 0 0 回）実行された場合に付与される特典であって、特別図柄抽選を比較的実行させ易くする遊技状態（第 3 時短状態）が設定されるように構成している。つまり、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における特別図柄抽選において、5 0 0 回連続で大当たり当選しなかった場合（ハマリ回数が 5 0 0 回に到達した場合）に、天井特典が付与され、遊技者に有利となる遊技状態（第 3 時短状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選において大当たり当選しない遊技が長時間継続している遊技者に対して、遊技を継続させ易くすることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

20

30

40

#### 【 1 0 4 6 】

また、前回の第 1 0 制御例の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選回数が多いパチンコ機 1 0（所謂、ハマリ台）であっても、天井特典が付与されることを目的としている新たな遊技者により遊技が実行されるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。特に、大当たり当選確率が異なる複数段階の設定値を設定可能に構成されているパチンコ機 1 0 において、大当たり当選確率が比較的低い設定値（低設定）のパチンコ機 1 0 であっても、天井特典が付与されることを目的としている遊技者が継続して遊技を実行し得るた

50



め、低設定のパチンコ機 10 を設置することによりパチンコ機 10 の稼働が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、本第 10 制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の一部、具体的には、時短抽選に当選したことに基づいて設定される時短状態が設定されている場合（第 1 時短状態）と、で略同一内容の遊技が実行されるように構成しており、現在設定されている遊技状態が通常状態であるのか第 1 時短状態であるのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。そして、天井特典が付与される（第 3 時短状態が設定される）条件が成立した時点における遊技状態（ハマリ回数が 500 回に到達した時点における遊技状態）に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせている。具体的には、通常状態が設定されている状態で天井特典が付与されるよりも、第 1 時短状態が設定されている状態で天井特典が付与される場合のほうが、遊技者に有利な特典（終了し難い第 3 時短状態）が付与されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して設定されている遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。

10

#### 【1047】

さらに、本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 は、特別図柄抽選が実行される場合において高確率（1/2）で時短当選するように構成されており、時短当選した場合の殆どで、短期間（特別図柄変動 1 回分）の第 1 時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの間に、遊技状態として、通常状態と、第 1 時短状態とが頻繁に切り替わることになる。よって、天井特典が付与される条件が成立した時点における遊技状態を遊技者に予測させ難くすることができる。また、本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 では、特別図柄抽選が実行された場合において、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新される遊技状態（有効遊技状態）と、更新されない遊技状態（無効遊技状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 は、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成しており、第 2 確変状態が設定されている場合には、通常状態、及び、第 1 時短状態と同様の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成している。つまり、遊技者に対して、設定されている遊技状態が通常状態であるか、第 1 時短状態であるか、第 2 確変状態であるかを判別させ難くするように構成している。そして、第 2 確変状態が設定されている状態が無効遊技状態となり、第 2 確変状態中に特別図柄抽選が実行された場合には、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新されないように構成している。

20

30

#### 【1048】

このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者（通常状態、第 1 時短状態、第 2 確変状態の何れかの遊技を実行している遊技者）に対して、現在が有効遊技状態であるか無効遊技状態であるかを判別させ難くすることができるため、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の回数を遊技者に予測させ難くすることができる。また、第 2 確変状態が設定される期間の長さに応じて、天井特典が付与される条件を満たす特別図柄抽選回数（前回の当たり遊技が終了してから実行される特別図柄抽選回数）を異ならせることができるため、天井特典が付与される特別図柄抽選回数として同一の回数（例えば、500 回）のみを規定した場合であっても、多様なタイミングで天井特典を付与させることができ、天井特典が付与されることを目指す遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選回数を予測させる楽しみを提供することができる。また、上述した第 2 制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成していたが、本第 10 制御例では、上述した第 2 制御例にて用いた構成に加え、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させること無く、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行されることが可能に構成している。具体的には、天井特典として付与される第 3 時短状態では、普通図柄の低確率状態を設定したまま、普通図柄の変動時間のみを可変させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（

40

50

右打ち遊技)を実行可能に構成している。つまり、本第10制御例では、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態(第2時短状態)と、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態(第3時短状態)と、を設定可能に構成している。

#### 【1049】

このように構成することで、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行するための契機(例えば、大当たり当選)が成立していない状況においても、特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせる(特別図柄抽選が比較的実行され難い状態から、特別図柄抽選が比較的実行され易い状態へと移行させる)ことが可能となるため、遊技者に対して多様なタイミングで特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせた遊技を提供することができる。なお、上述した第2制御例では、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定されている場合よりも、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態(時短状態、確変状態)のみを設定可能に構成していたため、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態(時短状態、右打ち遊技状態)と称していたが、本第10制御例では、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態の一部(第1時短状態)において、特別図柄抽選の実行のされ易さが通常状態と同一となるように構成し、且つ、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の一部(第2時短状態)において、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易くなるように構成している。よって、実際に設定されている各図柄の確率状態を説明するのでは無く、単に特別図柄抽選の実行のし易さを説明する際には、普通図柄の確率状態に関わらず、特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)と同一(同程度)となる遊技状態(第1時短状態、第2確変状態)を通常状態、或いは、左打ち遊技状態と称し、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態(第2時短状態、第3時短状態)を時短状態、或いは、右打ち遊技状態と称して説明をする。

#### 【1050】

また、本第10制御例では、左打ち遊技状態(通常状態、第1時短状態、第2確変状態)中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典と同様の特典を付与可能に構成している。具体的には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、他の大当たり当選よりも大当たり遊技が実行される期間(ラウンド遊技数)が短く、且つ、大当たり遊技終了後に、天井特典として付与可能な第3時短状態と同一の時短終了条件(時短回数)が設定される第2時短状態を設定可能に構成している。更に、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、第2時短状態を設定可能に構成し、時短当選に基づいて第2時短状態が設定された場合に、天井特典として付与可能な第3時短状態と同一の時短終了条件(時短回数)を設定可能に構成している。このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立するよりも前に、天井特典と同等の特典を付与することが可能となるため、天井特典の付与条件を把握させ難くすることができる。また、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基づいて第2時短状態が設定される事象を、天井特典の付与条件が成立し第3時短状態が設定されたと遊技者に思わせることができるため、天井特典の付与条件として、少ない特別図柄抽選回数が設定される場合があると思い込んでいる遊技者に対して、前回の当当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の回数と乖離している状態であっても、天井特典が付与されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させることができる。また、詳細な説明は後述するが、本第10制御例では、左打ち遊技中において、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間(残特別図柄抽選回数)を遊技者に示唆するための示唆演出(天井到達示唆演出)を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出結果に基づいて天井特典の付与条件が成立し易い(間もなく成立する)状況であるか否かを遊技者に予測させる

ことが可能となるため、天井特典が付与されることを期待しながら長時間の遊技を行わせ易くすることができる。

【 1 0 5 1 】

なお、この天井到達示唆演出の演出態様を決定する際には、天井特典の付与条件が成立するまでの情報に加え、上述した天井特典として付与され得る第3時短状態と同様の第2時短状態が設定される条件の成立の有無に関する情報も加味して演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、天井特典として付与され得る第3時短状態と同様の第2時短状態が設定される条件を満たした場合には、天井到達示唆演出として、天井特典の付与条件が成立する可能性が高い状況である場合と同一の演出態様が決定されることになる。よって、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基

10

【 1 0 5 2 】

< 第10制御例の演出内容について >

まず、図291から図293を参照して、本第10制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第10制御例におけるパチンコ機10は、上述した第2制御例におけるパチンコ機10に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（500回）に到達したと判別された場合に、その特別図柄抽選（500回目の特別図柄抽選）の抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、救済措置として天井特典を付与可能に構成している。本第10制御例では、天井特典として、左打ち遊技状態よりも特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）を実行させ易くすることが可能な右打ち遊技状態（第3時短状態）が設定される特典を付与するように構成している。そして、左打ち遊技状態（例えば、通常状態や第1時短状態）中において、特別図柄抽選が実行された場合に、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させるための演出として、天井到達示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出態様を把握することにより、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。また、実際に天井特典が付与されるよりも前に、間もなく天井特典が付与されることを（付与される可能性が高いことを）、遊技者に把握させることができるため、何の前触れも無く天井特典が付与されてしまい、遊技者が天井特典の恩恵を受け難くなる事態が発生してしまうことを抑制することができる。

20

30

【 1 0 5 3 】

本第10制御例では、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様と、その「示唆強」の演出態様よりも、天井特典が付与される期待度が低い「示唆弱」の演出態様と、を少なくとも設定可能に構成しており、後述する天井到達示唆演出選択テーブル2221a（図300参照）を用いて、演出態様が選択されるように構成している。具体的な説明は、図300を参照して後述するが、本第10制御例では、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に、前回の当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数、即ち、抽選結果が大当たり以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）と、天井到達示唆演出が実行される変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果と、に基づいて演出態様を選択するように構成している。このように、ハマリ回数に基づいて演出態様を選択するように構成することで、天井特典が付与されるまでの実際の期間（残ハマリ回数）に基づいて天井到達示唆演出の演出態様を選択することができるため、遊技者に対して信頼度の高い演出を実行することができる。また、本第10制御例では、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典を付与可能に構成しており、天井到達示唆演出の対象となる特別図柄抽選の結果が天井特典と同様の特典を付与する可能性がある場合にも、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当た

40

50

り抽選、時短抽選の結果に基づいて)天井特典と同様の特典が付与される場合においても遊技者に対して、天井特典が付与されたと思わせ易くすることができる。よって、予め定められている天井特典の付与条件(特別図柄抽選回数)が成立するタイミングよりも多くのタイミングにて天井特典が付与されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【1054】

天井到達示唆演出では、図291に示した通り、天井到達後の演出モード(天井中モード)にて表示されるキャラクタが表示画面に表示される演出が実行されるように構成しており、図291(a)は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が短い場合よりも、長い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆弱」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図291(b)は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が長い場合よりも、短い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆強」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。「示唆弱」の演出態様が設定された天井到達示唆演出が実行されると、図291(a)に示した通り、天使を模したキャラクタ809が第3図柄表示装置81の表示画面上を横切る演出が実行される。そして、副表示領域Dsには、天井到達示唆演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として「天使発見! 天井?・・・」のコメントが表示される。ここで、上述した通り、図291(a)に示した演出態様「示唆弱」は、天井到達示唆演出として設定される演出態様としては天井到達の期待度が低い演出態様であるが、本第10制御例では、天井到達示唆演出が実行される頻度が、天井特典が付与されるまで(天井到達するまで)の期間が短くなるほど高くなるように構成している。よって、図291(a)に示した演出態様「示唆弱」であっても、天井到達示唆演出が実行されただけで天井特典が付与されるまでの期間が短いことを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。図291(a)に示した表示画面は、前回の当たり遊技終了後から250回目の特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Dm7に「250回」が表示されている。つまり、本第10制御例では、左打ち遊技状態が継続している期間における特別図柄抽選回数の累積値(ハマリ回数)を遊技者に把握させ易くするために、ハマリ回数を示す表示態様を表示可能に構成している。

#### 【1055】

このように構成することで、実行される天井到達示唆演出の演出態様と、小表示領域Dm7に表示されているハマリ回数と、に基づいて天井特典が付与されるまでの期間(天井到達までの期間)を遊技者に予測させ易くすることができる。また、図291(a)に示した通り、左打ち遊技状態において、主として実行される第1特別図柄抽選の保留記憶(特図1保留)に対応させた保留アイコンhr1~hr4が小表示領域Dm9に表示されるように構成しており、図291(a)に示した例では、特図1保留を3個獲得している状態(小表示領域Dm1a参照)であるため、小表示領域Dm9には3個の保留アイコンhr1~hr3が表示されている。一方、天井到達示唆演出の演出態様として「示唆強」が設定された場合には、図291(b)に示した通り、「示唆演出弱」よりも遊技者に対して天井到達示唆演出が実行される期待度が高いことを示すための演出が実行される。図291(b)は、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が499回目となる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Dm7に「499回」が表示されている。そして、今回実行されている天井到達示唆演出が「示唆強」であることを示すための表示態様として、「示唆弱」のキャラクタ809(図291(a)参照)よりも、豪華なキャラクタ809zが表示される。このように、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与され易い(されるまでの期間が短い)場合に設定され易い演出態様「示唆強」のほうが、他の演出態様「示唆弱」よりも、見た目上で豪華なキャラクタを表示するように構成することで、天井

到達示唆演出が実行された場合に表示されるキャラクタの態様によって、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを視覚的に判別させ易くすることができる。

#### 【1056】

加えて、副表示領域Dsには、今回実行された天井到達示唆演出が「示唆強」であることを遊技者に案内するための案内態様として「大天使だ！天井までもうすぐ」のコメントが表示される。このように構成することにより、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを遊技者に判別させ易くすることができる。また、図291（b）に示した表示画面では、特図1保留を2個獲得している状態（小表示領域Dm1a参照）であるため、小表示領域Dm9には2個の保留アイコンhr1, hr2が表示されている。なお、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを、表示画面の主表示領域Dmにて実行される天井到達示唆演出にて実行するのではなく、小表示領域Dm9に表示される保留アイコンの表示態様を可変させることで示唆可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図1保留のうち、左打ち遊技状態中に消化される特図1保留の範囲を特定する特定手段を設け、その特定手段によって特定された範囲と、それ以外の範囲とで、保留アイコンの表示態様を異ならせたり、表示される保留アイコンの大きさを異ならせたり、表示される領域を異ならせたりするように構成しても良い。また、保留アイコンを用いて実行される先読み演出として、大当たり当選する期待度が高い表示態様が、天井特典が付与されるよりも前に実行される第1特別図柄抽選に対応する特図1保留の保留アイコンに設定される場合と、天井特典が付与された後に実行される第1特別図柄抽選に対応する特図1保留の保留アイコンに設定される場合と、で異なる表示態様を設定可能に構成しても良い。さらに、天井特典が付与される前に大当たり当選する場合と、天井特典が付与された後に大当たり当選する場合とで、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を異ならせるように構成されたパチンコ機10であれば、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を示唆可能な表示態様で保留アイコンを表示するように構成すると良い。このように構成することで、保留アイコンを用いた先読み演出によって、大当たり当選期待度と、天井特典付与の期待度と、を組合せた情報を遊技者に提供することができる。

10

20

#### 【1057】

加えて、先読み演出として、天井特典が付与されるタイミングを示唆するための第1示唆態様と、大当たり当選を示唆するための第2示唆態様と、時短抽選による時短当選を示唆するための第3示唆態様と、をそれぞれ保留アイコンの表示態様として設定可能に構成して場合において、1の保留アイコンの表示態様として、上述した2つ以上の示唆態様を組み合わせた組合せ表示態様を表示可能に構成すると良い。また、この場合、異なる組合せに対応する組合せ表示態様として同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む概念）の表示態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様に基づいて、後の遊技状況を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、他の表示画面に表示されている各種情報（例えば、スタート回数等）を含めて複合的に遊技状況を判別することにより、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様が示す後の遊技状況を予測する精度を高めることができる。次に、天井特典が付与される場合に実行される演出の演出内容について説明をする。図292（a）は、実行中の特別図柄変動が停止表示した後に天井特典（右打ち遊技状態）が設定される特別図柄変動（天井到達変動）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図292（b）は、天井特典として付与された右打ち遊技状態中（天井中モード）に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、本第10制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第1時短状態）中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が所定回数（例えば、500回）実行された場合に、天井特典（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。また、天井特典が設定される場合において設定されている遊技状態（通常状態、又は第1時短状態）に応じて、天井特典の内容（遊技者への有利度合い）を異ならせるように構成している。

30

40

#### 【1058】

50

そして、天井特典が付与されることを報知するための天井到達変動演出の演出態様によって、今回付与される天井特典の内容の少なくとも一部を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される時点で遊技者に対して天井特典が付与されることを報知するだけで無く、その内容も報知することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。具体的には、図 2 9 2 ( a ) に示した通り、天井到達変動演出が実行されると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の背景画像として天井中モードに対応する天国背景が表示され、小表示領域 D m 7 には天井に到達した(する)ことを示すための表示態様として「天井! ?」の文字が表示される。そして、天井到達示唆演出にて表示されたキャラクタ 8 0 9 が、天井特典が付与されることを祝福する演出態様で天井到達変動演出が実行される。また、今回の天井特典の内容を報知するための情報「1 0 0」を含む表示態様で宝箱 8 1 0 の中身 8 1 0 a が表示される。さらに、主表示領域 D m の右下側には、天井特典として右打ち遊技状態(第 3 時短状態)が設定された後の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「右打ちしてね」のコメントが表示される。また、副表示領域 D s には、天井特典が付与されることを示唆するための報知態様として、「天井到達!! 時短 1 0 0 G E T!!」のコメントが表示される。図 2 9 2 ( a ) に示した通り、天井特典の付与条件が成立した特別図柄変動の変動期間中に実行される天井到達変動演出では、小表示領域 D m 7 に前回の当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数を示す情報(図 2 9 1 ( a ) の小表示領域 D m 7 に表示される情報)が表示されないように構成している。このように構成することで、天井到達変動演出が実行された特別図柄抽選回数を遊技者が容易に判別し難くすることができる。よって、天井特典が付与される条件が成立し得る特別図柄抽選回数を把握するためには、天井到達変動演出が実行されるよりも前の特別図柄抽選回数を常に把握する必要があり、遊技者に対して、左打ち遊技状態中においても第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示態様に常に興味を持たせ易くすることができる。

#### 【1 0 5 9】

また、上述した天井到達変動演出は、前回の当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の抽選回数が天井特典の付与条件が成立する回数(5 0 0 回)となった場合だけで無く、天井特典と同様の特典(右打ち遊技状態)が付与される当たりに当選した場合や、天井特典と同様の特典(右打ち遊技状態)が付与される特定の時短に当選した場合にも実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、今回付与される特典が天井特典であるか否かを判別させ難くすることができる。なお、複数の特典付与過程にて図 2 9 2 ( a ) に示した天井到達変動演出を実行することで、遊技者に対して、実際に付与される特典の種別を判別させ難くする場合には、特典の種別に応じて実行される天井到達変動演出の演出態様の少なくとも一部を変更するように構成すると良い。このように構成することで実行される天井到達変動演出の演出態様の若干の違いを識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。

#### 【1 0 6 0】

また、実行される天井到達変動演出の演出態様を変えることなく、天井到達変動演出が実行される演出期間、即ち、天井到達変動演出が実行される特別図柄変動の変動時間を異ならせるように構成しても良く、例えば、天井特典が付与されることとなる特別図柄変動の変動時間(外れ当選した特別図柄変動の変動時間)を基本時間(例えば、1 0 秒)とした場合において、当たり当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄変動の変動時間(特定の大当たり当選に対応する特別図柄変動の変動時間)が 1 1 秒、時短当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄の変動時間(特定の時短当選に対応する特別図柄変動の変動時間)が 1 2 秒となるように構成しても良い。このように構成することで、同一の演出態様で天井到達変動演出を実行させながら、天井到達変動演出の演出期間を付与される特典の種別に応じて異ならせることができる。よって、天井到達変動演出を実行するための演出データの増加を抑制しながらも、付与される特典の種別に応じて異なる態様の天井到達変動演出を実行させることが可能となるため、実行される天井到達変動演出の若干の違い(演出期間の違い)を識別可能な遊技者に対してのみ

今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。なお、詳細な説明は省略するが、本第10制御例では、図292(a)に示した天井到達変動演出を、天井特典が付与されない場合においても実行可能に構成している。この場合に実行される天井到達変動演出(ガセ天井到達演出)では、図292(a)に示した表示画面と同様に、天井中モードの背景画像(天国画像)が表示され、キャラクタ809が登場し、宝箱810を開放しようとする演出が実行される。そして、宝箱810の中から天井特典が付与されないことを示す表示態様(「残念」の文字が付された中身810a)が表示された後、背景画像が通常の背景画像へと切り替わる演出が実行される。

#### 【1061】

このガセ天井到達演出の実行期間のうち、天井特典が付与される場合に実行される天井特典演出と同一の演出態様を用いて演出が実行されている間は、副表示領域Dsにて天井特典が付与される可能性が高いことを示す態様として「天井到達!？」のコメントが表示され、ガセ天井到達演出の演出結果を示す演出が実行されると、副表示領域Dsにて天井特典が付与されないことを示す態様として「残念!!」のコメントが表示される。このように、実際に天井特典が付与されることの無い状況にてガセ天井到達演出を実行可能に構成することで、天井到達演出の演出結果として天井特典が付与されないことを示す演出結果を一時的に表示した後に、天井特典が付与されない演出が実行される演出態様(復活演出)が実行される場合において、実行中の天井到達演出が、実際に天井特典が付与されることの無いことを示すガセ天井到達演出であると思わせ易くすることができる。上述した通り、本第10制御例では、天井到達演出(ガセ天井到達演出を含む)が実行された場合であっても、天井特典が付与されることを報知するものではなく、天井特典が付与される可能性があることを遊技者に示すだけである。よって、図292(a)に示した第3図柄表示装置81の表示画面の小表示領域Dm7には「天井!？」の表示態様、即ち、天井特典が付与される可能性があることを示す表示態様が表示される。換言すれば、図292(a)に示した第3図柄表示装置81の表示画面の小表示領域Dm7に表示される「天井!？」の文字のうち「!？」の文字は、天井特典が付与されることを確定報知するものではないことを示す表示態様となる。なお、本制御例、及び、他の制御例においても、表示画面に表示される文字として「!？」が表示される場合には、その文字が付随する対象が確定している状態では無いことを示すものとして用いている。

#### 【1062】

また、本第10制御例では、図291(a)、及び図291(b)に示した通り、左打ち遊技状態中は、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数(スタート回数)を表示するように構成し、天井特典が付与されるまで(天井特典の付与条件が成立するまで)に必要な特別図柄変動回数(残変動回数)を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数を把握した上で、遊技を継続するか否かを遊技者に選択させることができる。また、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数(残変動回数)に対応した情報(例えば、残り回数)を遊技者に報知可能に構成した場合には、実際の残変動回数とは異なる値に対応した演出用情報(例えば、残り回数よりも多い回数)を表示画面に表示するように構成し、実際に天井特典が付与される時点で表示画面に表示されている演出用情報が、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が0であることを示す演出用情報となるように構成しても良い。この場合、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数が200回である場合において、表示画面に表示される演出用情報として「残り300回」の表示態様を表示する。つまり、実際の残変動回数よりも大きい残り回数を演出用情報として表示する。そして、実行される特別図柄変動の変動時間が長い場合や、大当たり当選の期待度が高い演出態様で変動演出が実行された場合や、遊技者が操作手段を操作可能な操作演出が実行され、その操作演出中に遊技者が操作手段を操作した場合といった更新条件が成立したことに基づいて、表示画面に表示されている演出用情報が示す値が、実際の残変動回数に近づくように更新(減算)されるように構成す



ると良い。

#### 【 1 0 6 3 】

このように構成することで、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能となるため、遊技者に対して、実行される演出の演出結果によって、天井特典が付与され易くなった（天井特典が付与されるまでの残変動回数が短縮された）と思わせることが可能となり、演出効果を高めることができる。また、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能に構成することで、天井特典が付与されるよりも前に、特別図柄抽選の結果が、天井特典と同等の特典（第2時短状態）を付与可能な抽選結果（大当たりC13当選、或いは、第2時短状態が設定される時短当選）となる場合に、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでに、演出用情報として表示されている残り回数を、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が0であることを示す演出用情報へと大幅に更新（減算）する演出を遊技者に違和感を与えることなく実行させ易くすることができる。このように構成することで、天井特典と同等の特典（第2時短状態）が付与される場合に実行される演出の内容と、天井特典が付与される場合に実行される演出の内容とが乖離してしまうことを抑制することができるため、遊技者に対して、何れの特典が付与されたのかを分かり難くすることができる。よって、様々なタイミング（ハマリ回数）で天井特典が付与されると思わせながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。次に、天井特典（第3時短状態が設定される右打ち遊技状態）が付与されている期間を示すための天井中モードでは、図292（b）に示した通り、主表示領域Dmにてウサギを模したキャラクタ801が、天国を飛び回る演出が実行され、現在が天井中モードであることを示すための「天井中」の文字が表示される。そして、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様として、小表示領域Dm4には「右打ち」の文字が表示され、天井特典が終了するまでの残期間を報知するための残期間表示態様として、小表示領域Dm7に「ラスト90回」の文字が表示されている。

#### 【 1 0 6 4 】

図292（b）に示した表示画面は、天井到達変動演出にて天井特典の内容として、時短回数100回が付与されることを示す「100」が表示された（図292（a）参照）後、特別図柄抽選が10回実行された時点の表示画面であるため、天井特典が付与された時点にて遊技者に報知された天井特典の内容を示す「100」の値が、特別図柄抽選が実行される毎に減算されていき「90」が表示されている。このように、天井特典が終了するまでの期間（天井中モードが継続する期間）を遊技者に報知することで、天井特典が急に終了してしまうことを抑制することができる。また、本第10制御例では、左打ち遊技状態が設定されている場合よりも、右打ち遊技状態が設定されている場合の方が、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）として、遊技者に有利となる有利特典が付与され易くなるように構成している。よって、副表示領域Dsには「今大当たりするといいことあるよ！」のコメントが表示される。詳細な説明は後述するが、本第10制御例では、通常状態や第1時短状態が設定されている左打ち遊技状態と、第3時短状態が設定されている右打ち遊技状態とは、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が同一（5 / 1000）となるように構成しており、通常状態や第1時短状態が設定されている左打ち遊技状態にて、大当たり当選しない特別図柄抽選を連続で500回実行した場合に天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第3時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。そして、左打ち遊技状態よりも右打ち遊技状態の方が、大当たり当選時に遊技者に有利となる特典を付与し易くなるように構成している。

#### 【 1 0 6 5 】

つまり、上述した右打ち遊技状態中において、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄抽選回数）が少なくなった場合には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選することを期待するのでは無く、特別図柄抽選で大当たり当選しないことを期待しながら遊技を行わせ、右打ち遊技状態が設定された後に特別図柄抽選で大当

10

20

30

40

50



たり当選することを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。ここで、従来型のパチンコ機 10 では、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選に基づいて付与される特典に対して有利度合いを異ならせるものはあるが、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、特別図柄抽選で大当たり当選する場合の方が、大当たり当選しない場合よりも特典が付与される点で遊技者に有利となるように構成しているため、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選を目指すという単調な遊技性を有するものであった。これに対して、本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 は、特別図柄抽選の抽選結果では無く、抽選回数に基づいて特典を付与可能に構成している。具体的には、通常状態、或いは第 1 時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選すること無く 500 回実行された場合に右打ち遊技状態（第 3 時短状態）が設定されるように構成している。そして、通常状態、或いは、第 1 時短状態が設定されている場合よりも、第 3 時短状態が設定されている状態で大当たり当選した場合のほうが、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態、或いは第 1 時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数が 500 回に近付いた場合に、実行される特別図柄抽選にて大当たり当選しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。つまり、遊技者が特別図柄抽選を実行する遊技期間の一部を、大当たり当選を期待しない特殊期間として設定することが可能となるように構成している。

10

#### 【1066】

20

よって、遊技者に対して、特別図柄抽選で大当たり当選することを期待する遊技期間と、特別図柄抽選で大当たり当選しない（外れ当選する）ことを期待する遊技期間（特殊期間）と、を提供することができるため、常に大当たり当選を目指す従来型のパチンコ機 10 よりも遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図 293 を参照して、天井中モードの残期間が上乘せされる場合の演出（上乘せ演出）について説明をする。図 293 は、天井中モードの残期間を示すための情報（残回数）表示が加算（上乘せ）される上乘せ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 10 制御例では、天井特典が付与される場合に実行される天井到達変動演出（図 292（a）参照）において、今回付与される特典の内容（時短回数）を遊技者に報知可能に構成しているが、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）は、内部的に設定される時短回数を上限に、専用の選択テーブル（天井到達時演出選択テーブル 2221b）を参照して決定するように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）と、内部的に設定されている時短回数とに差が生じた場合には、天井中モード中に、天井中モードの残期間（図 292（b）の小表示領域 Dm7 に表示される残回数）を増加（上乘せ）する上乘せ演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井中モードが設定された遊技者に対して、天井中モードが継続する最低限の期間を把握させた状態で安心して遊技を行わせることができると共に、天井中モードが継続する期間が延長されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

30

#### 【1067】

さらに、本第 10 制御例では、天井特典が付与される時点において設定されている遊技状態に応じて天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成しており、具体的には、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が通常状態である場合には、天井特典として時短回数が 100 回の右打ち遊技状態（第 3 時短状態）が設定され、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が第 1 時短状態である場合には、天井特典として時短回数が 300 回の右打ち遊技状態（第 3 時短状態）が設定されるように構成している。つまり、通常状態にて天井特典が付与されるよりも、第 1 時短状態にて天井特典が付与される場合の方が、遊技者に有利な天井特典が付与されるように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）として、時短回数が 300 回の天井特典が付与された場合において、遊

40

50

技者に不利となる天井特典の内容（時短回数１００回）を報知可能に構成している。このように構成することで、天井到達変動演出が実行された時点において、今回付与された天井特典が遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）であるか、遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。なお、本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容が、実際に設定される天井特典の内容の範囲内となるように構成し、遊技者に対して報知された内容に従って安心して遊技を行わせることを可能にしているが、これに限ること無く、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）を、天井中モードが設定されている期間において減算する減算演出を実行するように構成しても良い。

#### 【１０６８】

例えば、遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）が設定された場合において、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が付与されたことを示すための情報を報知し（小表示領域Ｄｍ７に「３００回」と表示し）、天井中モードにて、小表示領域Ｄｍ７に表示されている情報（残時短回数）を、特別図柄抽選の実行回数よりも多く減算させるように構成しても良い。このように構成することで、何れの天井特典が付与される場合であっても、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が設定された可能性があることを遊技者に把握させることができるため、実際に有利な天井特典が付与されていることに期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第１０制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態が設定されている場合と、第１時短状態が設定されている場合とで、同一内容の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成しており、左打ち遊技が実行される左打ち遊技状態中は、同一内容の変動演出が実行されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中において設定されている遊技状態を遊技者が識別することが困難となるように構成している。よって、左打ち遊技状態中に天井特典の付与条件が成立した場合には、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）が何れであるのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容に興味を持たせることができる。また、本第１０制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態、及び、第１時短状態が設定されている場合において実行される特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短当選の判定（時短抽選）を実行するように構成しており、その時短当選の判定（時短抽選）の結果が当たりである場合には、時短当選した特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、大当たり遊技を介すること無く時短状態（第１時短状態、第２時短状態）を設定可能に構成している。

#### 【１０６９】

そして、時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定された場合には、第１時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動が１回実行された場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。つまり、本第１０制御例におけるパチンコ機１０は、左打ち遊技状態中において、遊技状態が通常状態と第１時短状態とに頻繁に切り替わるように構成している。このように構成することで、天井特典の付与条件（特別図柄抽選５００回）が成立する時点において設定されている遊技状態を異ならせ易くすることができるため、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を遊技者により分かり難くすることができる。図２９３に示した表示画面は、天井特典として遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が設定された状態で、天井到達変動演出にて遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）に対応する特典の内容を示す表示態様が表示され（図２９２（ａ）参照）、天井中モードにて１００回の特別図柄抽選が実行された（小表示領域Ｄｍ７に表示される残時短回数が１回（ラスト））時点における表示画面であって、小表示領域Ｄｍ７には、天井中モードの最終期間であることを示すための「ラスト」が表示されている。そして、天井中モードの残期間を上乗せさせるための上乗せ演出として、キャラクタ８０９が天井中モードの残期間を延長させるため上乗せ態様８０９ａが表示される演出が実行される。図２９３では、上乗せ態様８０９ａとして、天井中モードの残期間が特別図柄抽選２００回分延長されることを示すための「＋２００」が表示されている。

10

20

30

40

50

そして、上乗せ態様 809a が小表示領域 Dm7 に向かって移動し、小表示領域 Dm7 に表示される残期間が「ラスト 200 回」へと可変される上乗せ演出が実行される。そして、副表示領域 Ds には、天井中モードが延長することを案内する案内態様と、延長内容を示すための案内態様として「天井延長！！プラス 200 回！！」の文字が表示される。

#### 【1070】

なお、図 293 に示した例では、天井中モードの最終期間（小表示領域 Dm7 に「ラスト」が表示される特別図柄変動期間）において上乗せ演出が実行された場合における表示画面を示しているが、上乗せ演出を天井中モードの最終期間以外に実行しても良く、例えば、天井中モードの残期間として所定期間（例えば、残り時短回数 90 回）を示す情報が小表示領域 Dm7 に表示されている状態（図 292（b）参照）にて上乗せ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで上乗せ演出が実行されるかを遊技者に予測させ難くすることができるため、天井中モード中に実行される演出に対して継続して興味を持たせることができる。また、図 293 に示した通り、本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 では、上乗せ演出として専用の演出が実行されるように構成しているが、上乗せ演出の一部演出態様が他の演出の演出態様と同一となるように構成しても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において対象となる特別図柄抽選の結果が外れである場合に、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すと共に、天井中モードの残期間が延長されることを示すための情報を含む表示態様を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、天井中モード中に実行される各種演出（変動演出等）にて天井中モードの残期間が延長されることを示す演出結果が表示される可能性を残すことができるため、天井中モード中に実行される各種演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

10

20

#### 【1071】

さらに、本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 では、天井中モード期間中に天井中モードの残期間を延長させるための上乗せ演出を実行するように構成しているが、天井中モードの終了を示す表示態様が表示された後に、天井中モードが再度設定される復活演出を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、図 293 に示した天井中モードの最終変動演出にて上乗せ演出を実行せずに、一旦、天井中モードの終了を示す終了画面を表示し、左打ち遊技状態が設定されることを示唆する演出（例えば、「左打ちに戻してください」との案内報知が設定された場合に実行される演出の一部演出）を実行した後に、天井中モードが終了していないことを示す演出（「天井中モード突入！！右打ち遊技を継続してください」との案内報知を含む演出）を実行し、天井中モードの残期間を示すための表示態様として小表示領域 Dm7 に「残り 200 回」を表示するように構成すると良い。このように構成することで、天井中モードが単に継続したのでは無く、1 の天井中モードが終了した後に、新たな天井中モードが設定されたと遊技者に思わせることができるため、遊技者に対して天井中モードが設定される条件（第 3 時短状態の付与条件）を分かり難くすることができる。よって、左打ち遊技状態の遊技を実行している遊技者に対して、第 3 時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

30

#### 【1072】

40

< 第 10 制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図 294 を参照して、本第 10 制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図 294 は、本第 10 制御例のパチンコ機 10 における遊技状態の遷移内容を示した図である。図 294 に示した通り、本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 は、第 1 特別図柄抽選の実行契機となる第 1 入球口 64（図 86 参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤 13 に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット 80 よりも左側）に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる左打ち遊技状態と、第 2 特別図柄抽選の実行契機となる第 2 入球口 640（図 86 参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤 13 に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット 80 よりも右側）に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技が遊技者に

50

有利な遊技方法となる右打ち遊技状態と、を設定可能に構成している。より具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第1時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は左打ち遊技状態となり、第2時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第3時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は右打ち遊技状態となるように構成している。ここで、第1時短状態と、第2時短状態とは、共に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間（普図変動時間）として異なる長さの普図変動時間が設定されるように構成しており、第1時短状態が設定された場合には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも高確率で普通図柄抽選にて当たり当選するが、当たり当選に基づいて実行される普図当たり遊技中に遊技球が第2入球口640へと入球し難くなるように普図変動時間が規定されている。よって、第1時短状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定されているにも関わらず、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

10

#### 【1073】

また、第3時短状態とは、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間として専用の変動時間を設定可能に構成することで、左打ち遊技によって発射された遊技球が第1入球口64へと入球する割合よりも、右打ち遊技によって発射された遊技球が第2入球口640へと入球する割合の方が高くなる遊技状態である。よって、第3時短状態が設定されている状態では、普通図柄の低確率状態が設定されているにも関わらず、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中における遊技内容について説明をする。通常状態は、左打ち遊技によって第1入球口64へと遊技球を入球させることで第1特別図柄抽選を主として実行させる遊技（特図1遊技）が行われる遊技状態である。通常状態中に第1特別図柄抽選が実行されると、1/200の確率で大当たり当選し、大当たり当選しなかった場合において1/2の確率で時短当選する特別図柄抽選が実行される。通常状態にて実行される第1特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、4種類の大当たり種別（大当たりA13、大当たりB13、大当たりC13、大当たりD13）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりA13が20%、大当たりB13が30%、大当たりC13が30%、大当たりD13が20%の選択割合となるように規定されている。大当たり種別として、大当たりA13が設定された場合には、ラウンド遊技数が10ラウンド（R）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。大当たりB13が設定された場合には、ラウンド数が10ラウンド（R）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第2時短状態が設定される。大当たりC13が設定された場合には、ラウンド数が2ラウンド（R）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第2時短状態が設定される。大当たりD13が設定された場合には、ラウンド数が10ラウンド（R）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される。

20

30

#### 【1074】

40

一方、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選において大当たり当選すること無く、時短当選した場合には、その第1特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短状態が設定される。本第10制御例では、特別図柄抽選において時短当選した場合には、2種類の時短種別のうち何れかの時短種別が設定されるように構成しており、第1時短状態が設定される時短種別の選択割合が99%、第2時短状態が設定される時短種別の選択割合が1%となるように構成している。なお、図294に示した図では、遊技状態の主な遷移の流れを示しているため、時短当選した場合には第1時短状態へと移行する流れのみを示しているが、実際には、時短当選時の1%にて第2時短状態へと移行する。次に、時短当選した場合において設定される第1時短状態について説明をする。第1時短状態は、上述した通り、特別図柄抽選の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設

50

定される遊技状態ではあるが普通図柄の変動時間として、後述する第2時短状態よりも短い変動時間（0.1秒）が設定される変動時間短縮（変短）状態が設定されることにより、右打ち遊技を実行したとしても第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難となるように構成している。よって、通常状態と同様に左打ち遊技が右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技状態となる。なお、本第10制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、遊技状態を示す用語としては第1時短状態と称すが、実際には、通常状態と同一の遊技が実行される遊技状態であることから、遊技内容を示すための用語として、通常状態を第1通常モード、第1時短状態を第2通常モードと称す場合もある。この第1時短状態は、特別図柄抽選で時短当選した場合にのみ設定される遊技状態であって、時短当選にて第1時短状態が設定された場合には、第1時短状態を終了させるための時短終了条件として「時短回数1回」が設定される。なお、第1時短状態中に特別図柄抽選が実行された場合にも、通常状態と同一の時短抽選（時短当選の判定）が実行されるように構成しており、第1時短状態中に時短当選した場合にも、上述した通常状態と同一の選択割合、同一の内容で時短種別が選択されるように構成している。

10

#### 【1075】

つまり、第1時短状態中に実行される1回目の特別図柄抽選の抽選結果が大当たり、時短の何れにも当選しなかった場合には、その抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短終了条件が成立し、通常状態が設定される。一方、第1時短状態中に実行される1回目の特別図柄抽選の抽選結果が時短当選である場合には、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで新たな第1時短状態が設定されるため、第1時短状態が繰り返し設定されることになる。よって、第1時短状態が設定されると、特別図柄抽選にて時短当選する限り、第1時短状態における特別図柄抽選が継続し、特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合に、通常状態における特別図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技状態中において、通常状態と、第1時短状態と、を頻繁に切り替えることが可能となる。また、左打ち遊技が実行される通常状態（第1通常モード）と、第1時短状態（第2通常モード）では、第3図柄表示装置81を用いて実行される変動演出も同一の演出態様が設定されるように構成している。よって、通常状態と第1時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、本第10制御例では、通常状態、或いは第1時短状態にて抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）が500回に到達した場合に、天井特典として第3時短状態が設定されるように構成している。詳細は後述するが、第3時短状態が設定された場合には、上述した第2時短状態と同様に、第2入球口640へと遊技球を入球させる右打ち遊技を行った方が、第1入球口64へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行うよりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態となるように構成している。加えて、左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が、天井特典が付与される回数に到達した時点で設定されている遊技状態に応じて、天井特典の内容を異ならせるように構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、第1時短状態が設定されている場合の方が遊技者に有利となる天井特典が付与されるように構成している。

20

30

#### 【1076】

つまり、本第10制御例のパチンコ機10では、左打ち遊技状態中に通常状態と第1時短状態とが頻繁に切り替わり、且つ、通常状態と第1時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難く構成しているため、天井特典として第3時短状態が設定される場合において、何れの遊技状態（通常状態、第1時短状態）から第3時短状態へと移行したのかを遊技者に把握させ難くすることができる。図294に戻り、説明を続ける。第1時短状態中に第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、上述した通常状態中に第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合と同一の4種類の大当たり種別（大当たりA13、大当たりB13、大当たりC13、大当たりD13）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成している。そして、通常状態にて大当たり当選した場合とは異なる選択割合で各大当たり種別が選択されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりA13が50%、大当たりB13が20%、大当たりC13が10%、大当

40

50

たり D 1 3 が 2 0 % の選択割合となるように規定している。本第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態と、設定された大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しており、第 1 時短状態中に大当たり当選し、大当たり種別として、大当たり A 1 3 が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、大当たり B 1 3、及び大当たり C 1 3 が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定され、大当たり D 1 3 が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第 2 確変状態が設定されるように構成している。つまり、第 1 時短状態で大当たり当選した場合は、5 0 % の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、3 0 % の割合で大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定され、2 0 % の割合で大当たり遊技終了後に第 2 確変状態が設定されることになる。よって、通常状態で大当たり当選した場合よりも、第 1 時短状態で大当たり当選した場合の方が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面で遊技者に不利な特典が付与されることになる。

10

#### 【 1 0 7 7 】

以上、説明をした通り、本第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、通常状態、或いは、第 1 時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（5 0 0 回）に到達した場合に、天井特典として、左打ち遊技状態（通常状態、第 1 時短状態）よりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態（第 3 時短状態）を設定可能に構成しており、天井特典が付与される場合に設定されている遊技状態が通常状態である場合よりも、第 1 時短状態である場合の方が、遊技者に有利となる天井特典（時短終了条件が成立し難い第 3 時短状態）を設定可能に構成している。一方で、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典（大当たり特典）としては、第 1 時短状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利となる大当たり特典（大当たり遊技終了後に右打ち遊技状態が設定され易い特典）が付与され易くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中において設定される遊技状態として、通常状態の方が第 1 時短状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間）と、第 1 時短状態の方が通常状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達した期間）と、が創出されるため、単に何れか一方の遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせる場合に比べて、遊技状況に応じて設定されることを期待する遊技状態の種別を異ならせることができる分、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【 1 0 7 8 】

次に、通常状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として大当たり B 1 3、C 1 3 の何れかが設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第 2 時短状態が設定される。この第 2 時短状態は、上述した第 2 制御例のパチンコ機 1 0 において設定される時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と同様に、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（通常状態、第 2 確変状態等）よりも高く設定され、継続して右打ち遊技を実行した場合において、普図当たり遊技中に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を容易に入球させることが可能となるように普図変動時間が設定される。この第 2 時短状態は、特別図柄抽選で大当たり当選し、特定の大当たり種別（大当たり B 1 3、C 1 3）が設定された場合、或いは、図 2 9 4 では図示を省略したが時短抽選にて時短当選した場合の一部（1 %）において設定される遊技状態である。なお、本第 1 0 制御例では、第 2 時短状態が設定されている場合に時短抽選が実行されないように構成している。よって、遊技者に有利となる第 2 時短状態中に実行される時短抽選にて時短当選し、第 2 時短状態よりも遊技者に不利となる第 1 時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。本第 1 0 制御例では、第 2 時短状態の設定契機に応じて、第 2 時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせて設定可能に構成しており、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たり B 1 3 が設定された場合には、時短終了条件として時短 1 0 0 回が、大当たり C 1 3 が設定された場合には、時短終了条件として時

40

50

短 3 0 0 回が設定されるように構成している。また、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて第 2 時短状態が設定される場合には、時短終了条件として時短 3 0 0 回が設定されるように構成している。このように第 2 時短状態の設定契機に応じて、第 2 時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせることで、第 2 時短状態が設定された場合に、いつまで第 2 時短状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。

#### 【 1 0 7 9 】

通常状態、或いは、第 1 時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（5 0 0 回）に到達すると、第 3 時短状態が設定される。第 3 時短状態は天井特典として設定される遊技状態であって、特別図柄抽選の結果に基づいて設定されることの無い特殊遊技状態である。第 3 時短状態は、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、右打ち遊技をした場合における第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入球割合が上述した第 2 時短状態と同一になるように構成している。具体的には、本第 1 0 制御例のパチンコ機 1 0 は、普通図柄の低確率状態時における当たり当選確率が、普通図柄の高確率状態時における当たり当選確率に比べて若干低確率となる程度にしか差を設けておらず、且つ、第 3 時短状態が設定されている状態と、第 2 時短状態が設定されている状態とで、普通図柄変動の変動時間や、普図当たり遊技中に実行される電動役物の開放動作パターンとが同一に設定されている。よって、第 2 時短状態が設定されている場合と、第 3 時短状態が設定されている場合とでは、遊技者に対して同一の遊技（右打ち遊技）が実行されることになる。このように構成することで、右打ち遊技を実行している遊技者に、現在設定されている遊技状態が第 2 時短状態であるのか第 3 時短状態であるのかを把握させ難くすることができる。上述した通り、本第 1 0 制御例では、通常状態、或いは、第 1 時短状態において実行された特別図柄抽選において連続して大当たり当選しなかった回数（ハマリ回数）が規定回数（5 0 0 回）に到達したことを契機に第 3 時短状態（右打ち遊技状態）が設定される特典（天井特典）を付与可能に構成している。

#### 【 1 0 8 0 】

さらに、通常状態、或いは、第 1 時短状態において実行された特別図柄抽選において大当たり当選した場合の一部（大当たり C 1 3 が設定される大当たり当選）にて、他の大当たり当選に比べて少ないラウンド数の大当たり遊技（2 ラウンド大当たり）を実行し、その大当たり遊技終了後に第 3 時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第 2 時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。加えて、通常状態、或いは、第 1 時短状態にて実行された特別図柄抽選において時短当選した場合の一部（第 2 時短状態が設定される時短当選）にて、時短当選したことを示すための特別図柄変動が停止表示された後に第 3 時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第 2 時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中における特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）が天井特典の付与条件を満たした場合、或いは、左打ち遊技状態にて実行される特別図柄抽選の結果（大当たり当選の有無、時短当選の有無）が特定の抽選結果である場合に遊技者に有利となる右打ち遊技状態を設定可能に構成している。そして、右打ち遊技状態が設定されることを示すための演出として、上述した何れの契機が成立した場合であっても同一内容の演出を実行することで遊技者に対して右打ち遊技状態が設定される契機を把握させ難くすることができるように構成している。このように構成することで、右打ち遊技状態を設定するための成立契機に応じて有利度合いの異なる右打ち遊技状態を設定可能に構成したパチンコ機 1 0 において、設定される右打ち遊技状態が遊技者に有利な遊技状態であるかを事前に判別させ難くすることができる。

#### 【 1 0 8 1 】

< 第 1 0 制御例における電氣的構成について >

次に、図 2 9 5 から図 3 0 1 を参照して、本第 1 0 制御例における電氣的構成について説明をする。本第 1 3 制御例では、上述した第 2 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成の一部、R A M 2 0 3 の構成の一

10

20

30

40

50



部、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成の一部、RAM 223 の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。まず、図 295 から図 298 を参照して、主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成について説明をする。図 295 (a) は、本第 10 制御例における ROM 202 の構成を示したブロック図である。図 295 (a) に示した通り、本第 10 制御例における ROM 202 の構成は、上述した第 2 制御例における ROM 202 の構成 (図 96 (a) 参照) に対して、第 1 当たり乱数テーブル 202 d a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 202 l a を、第 2 当たり乱数テーブル 202 c に代えて第 2 当たり乱数テーブル 202 l c を、大当たり種別選択テーブル 202 d d に代えて大当たり種別選択テーブル 202 l d を、時短当たり乱数テーブル 202 d e に代えて時短当たり乱数テーブル 202 l e を、時短種別選択テーブル 202 d f に代えて時短種別選択テーブル 202 l f を設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。なお、詳細な説明は省略するが、本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 では、変動パターン選択テーブル 202 d b に規定されている変動パターン (変動時間) の一部を、上述した第 2 制御例と異ならせており、第 2 制御例における変動パターン選択テーブル 202 d b が有する通常・第 2 確変用テーブル 202 d b 1 に代えて、左打ち遊技状態用テーブル (図示せず) を設けている。そして、左打ち遊技状態用テーブルには、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合、時短当選である場合、大当たりにも時短にも当選していない場合の何れにおいても変動時間が 15 秒の特殊変動パターンが選択され得るように変動パターンが規定されている。

#### 【1082】

つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、同一の変動時間 (15 秒) の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に設定されている特別図柄変動の変動パターンを特定することにより特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。本第 10 制御例では、特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターン (変動時間 15 秒) が選択され、選択された変動パターンを示すための情報を含む変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置 113 側が受信した場合に、演出期間が 15 秒の天井到達示唆演出を実行するように構成している。つまり、天井到達示唆演出は特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターンが選択された場合に実行される演出となる。このように主制御装置 110 から出力された変動パターン種別に対応させた変動演出 (天井到達示唆演出) を実行可能とすることで、音声ランプ制御装置 113 側において受信した変動パターンに対応した変動演出を決定するための処理を軽減させることが可能となる。また、天井到達示唆演出が実行される特別図柄変動の変動時間を 15 秒に固定することができるため、天井到達示唆演出の演出期間を特別図柄抽選の抽選結果に関わらず 15 秒に固定することができる。よって、天井到達示唆演出の演出態様に対応する演出データの量を削減し易くすることができる。次に、図 296 (a) を参照して、本第 10 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 202 l a について説明する。図 296 (a) は、本第 10 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 202 l a の規定内容を示した図である。

#### 【1083】

図 296 (a) に示した通り、第 1 当たり乱数テーブル 202 l a は、上述した第 1 当たり乱数テーブル 202 d a (図 97 (a) 参照) に対して、大当たり当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値の範囲を異ならせている点で相違している。また、本第 6 制御例では、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が取り得る範囲を異ならせている。具体的には、上述した第 2 制御例では、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が取り得る範囲を「0 ~ 899」の 900 個に規定しているが、本第 10 制御例では、「0 ~ 999」の 1000 個に規定している。このように構成することで、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値を参照して決定される各種判定において、より低確率な判定結果を規定することができる。なお、本第 10 制御例では、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が取り得る範囲を異ならせ



ているだけであり、第1当たり乱数カウンタC1の値を更新するための処理や、更新後の値を格納する構成については同一であるためその詳細な説明を省略する。具体的には、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～4」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「5～999」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～19」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「20～999」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1が取り得る値が1000個に対して、大当たりと判定される値が5個であるため、大当たり当選確率が $5/1000$  ( $1/200$ )となる。一方、特別図柄の確率状態が「高確率状態」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1が取り得る値が1000個に対して、大当たりと判定される値が20個であるため、大当たり当選確率が $20/1000$  ( $1/50$ )となる。

10

#### 【1084】

次に、図296(b)を参照して、本第10制御例における第2当たり乱数テーブル2021cについて説明する。図296(b)は、第2当たり乱数テーブル2021cの規定内容を示した図である。この第2当たり乱数テーブル2021cは、上述した第2当たり乱数テーブル202cと同様に、普通図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第2当たり乱数カウンタC4の取り得る値の範囲(0～299)に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される値が規定されている。具体的には、図296(b)に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第2当たり乱数カウンタC4の値が「0～298」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「299」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第2当たり乱数カウンタC4の値が「0～299」の範囲、即ち、全範囲に対して抽選結果「当たり」が規定されている。つまり、本第10制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、その殆どで当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて(普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の実行有無に応じて)、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。なお、本第10制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選で当たり当選する確率を高く設定することにより、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くしているが、これに限ること無く、普通図柄の「低確率状態」と、「高確率状態」とで、当たりと判定される第2当たり乱数カウンタC4の値の範囲がほぼ同一となるように規定すれば良い。

20

30

#### 【1085】

また、詳細な説明は省略するが、図296(b)に示した通り、本第10制御例では、普通図柄の「高確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選で外れ当選すること無く、普通図柄の「低確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選にて低確率( $1/300$ )で外れ当選するように構成している。よって、普通図柄抽選にて外れ当選したことを把握することにより、普通図柄の「低確率状態」が設定されていることを把握することが可能となる。このように構成することで、普通図柄抽選の抽選結果が外れとなるか否かについて遊技者に興味を持たせることができる。なお、この場合、普通図柄変動の変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に設定される変動パターンよりも、変動時間(普通図柄変動時間)が長い変動パターンが設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行されない期間が長くなるほど、普通図柄の低確率状態が設定されている可能性が高くなるため、普通図柄の確率状態を把握しようとしている遊技者に対して、普図当たり遊技の実行頻度について興味を持たせることができる。次に、図296(c)を参照して、時短当たり乱数テーブル2021eについて説明をする。この時短当たり乱数テーブ

40

50

ル 2 0 2 1 e は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合に実行される時短判定（時短抽選）にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e（図 9 7（c）参照）に対して、時短当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値（範囲）が規定されている条件（特別図柄種別、遊技状態）を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態、或いは、第 1 時短状態である場合には、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「5 0 0 ~ 9 9 9」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態、第 1 時短状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「-」で表示）。

#### 【 1 0 8 6 】

ここで、本第 1 0 制御例では、特別図柄抽選において時短当選の判定（時短抽選）が、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合、即ち、大当たり抽選で外れ当選した場合に実行されるように構成しており、通常状態、或いは、第 1 時短状態で特別図柄抽選が実行された場合には、1 / 2 の確率で時短当選するように構成している。つまり、本第 1 0 制御例では、特別図柄の確率状態として低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第 1 時短状態、第 2 時短状態、第 3 時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。また、普通図柄の確率状態として高確率状態が設定される遊技状態（第 1 時短状態、第 2 時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。このように、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して設定される確率状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定するのは無く、設定されている遊技状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定しているため、遊技者に対して、時短当選し得る特別図柄抽選が実行されているか否かを判別させ難くすることができる。さらに、本第 1 0 制御例では、左打ち遊技によって第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させる遊技が主な遊技となる左打ち遊技状態（通常状態、第 1 時短状態、第 2 確変状態）のうち、一部の左打ち遊技状態（通常状態、第 1 時短状態）において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。そして、左打ち遊技状態のうち第 2 確変状態が設定されている場合には、時短当選し得ないように構成している。そして、左打ち遊技状態が設定されている場合には、遊技者に対して実際に設定されている遊技状態が判別され難くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、常に時短抽選が実行されていると思わせ易くすることができる。

#### 【 1 0 8 7 】

なお、詳細な説明は後述するが、本第 1 0 制御例では、時短抽選にて時短当選し得る遊技状態以外の遊技状態が設定されている場合には、時短抽選（時短当選の判定）が実行されないようにすることで確実に時短当選し得ないように構成しているが、これに限ること無く、何れの遊技状態が実行される場合であっても時短抽選が実行されるように構成し、時短当選し得ない遊技状態に対して、時短抽選の結果として時短当選と判定される判定値を設定しないように構成しても良い。次に、図 2 9 7 を参照して、本第 1 0 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 1 d について説明する。図 2 9 7 は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 1 d の規定内容を示した図である。図 2 9 7 に示した通り、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 1 d には、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄に対して共通の大当たり種別が規定されている。つまり、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、共通のデータテーブルを参照して大当たり種別が選択される。本第 1 0 制御例では、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として大当たり A 1 3、大当たり B 1 3、大当たり C 1 3、大当たり D 1 3、大当たり E 1 3 の 5 種類の大当たり種別が設けられており、大当たり当選した時点で設定されている遊技状態に応じて、各大当たり種別の選択割合を異ならせている。また、大当たり当選時の遊技状態に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合における時短カウンタ 2 0 3 h の値、及び、時短状態の種別を異ならせている。具体的には、図 2 9 7 に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 1 9」の範囲には、「大当たり A 1 3」が対応付けられて規定されている。この「大当たり

A 1 3」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（1 0 ラウンド通常大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり A 1 3」となるカウント値は 2 0 個なので、通常状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり A 1 3」が決定される割合は 2 0 %（2 0 / 1 0 0）である。

#### 【 1 0 8 8 】

大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「2 0 ~ 4 9」の範囲には、「大当たり B 1 3」が対応付けられて規定されている。この「大当たり B 1 3」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第 2 時短状態（時短 1 0 0 回）が設定される大当たり種別（1 0 ラウンド時短大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり B 1 3」となるカウント値は 3 0 個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たり B 1 3」が決定される割合は 3 0 %（3 0 / 1 0 0）である。また、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 7 9」の範囲には、「大当たり C 1 3」が対応付けられて規定されている。この「大当たり C 1 3」は、ラウンド数が 2 ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第 2 時短状態（時短 3 0 0 回）が設定される大当たり種別（2 ラウンド時短大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり C 1 3」となるカウント値は 3 0 個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たり C 1 3」が決定される割合は 3 0 %（3 0 / 1 0 0）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「8 0 ~ 9 9」の範囲には、「大当たり D 1 3」が対応付けられて規定されている。この「大当たり D 1 3」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第 2 確変状態（確変 3 0 回）が設定される大当たり種別（1 0 ラウンド確変大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり D 1 3」となるカウント値は 2 0 個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たり D 1 3」が決定される割合は 2 0 %（2 0 / 1 0 0）である。

#### 【 1 0 8 9 】

つまり、通常状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第 2 確変状態）が設定される割合が 4 0 %、右打ち遊技状態（第 2 時短状態）が設定される割合が 6 0 %となる。また、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定される大当たり種別（大当たり A 1 3、大当たり D 1 3）は、何れも同一内容の大当たり遊技（1 0 ラウンド大当たり遊技）が実行されるため、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定された場合に、通常状態、第 2 確変状態の何れが設定されているのかを分かり難くすることができる。また、大当たり C 1 3 が決定された場合には、他の大当たり種別に対応する大当たり遊技よりも少ないラウンド数（2 ラウンド）の大当たり遊技が実行され、遊技者に対して大当たり遊技が実行される（されている）ことを把握させ難くなるように構成している。詳細な説明は省略するが、大当たり C 1 3 が設定される大当たりに当選した場合には、他の大当たり種別が設定される大当たりに当選した場合に比べて、大当たり当選したことを遊技者に把握させ難い演出態様で変動演出が実行されるように構成している。具体的には、天井特典が付与される際に実行される天井到達示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、即ち、大当たり種別として大当たり C 1 3 が設定される大当たりに当選した場合には、大当たり当選したのでは無く、天井特典が付与される遊技状況であると遊技者に思わせ易くすることができる。よって、大当たり C 1 3 が設定される大当たりに当選することで、予め定められている天井特典の付与条件（ハマリ回数 5 0 0 回）を成立させること無く、天井特典と同等の特典（時短 3 0 0 回）を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測させ難くすることができる。これにより、左打ち遊技状態中において、天井特典が付与される付与条件として、異なるハマリ回数が設定され得ると思わせることが可能となり、天井特典が

10

20

30

40

50

付与されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

【1090】

また、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定された場合には、第2確変状態が終了し、通常状態へと移行するまでの間（確変カウンタ203iの値が0になるまでの間）、時短抽選が実行されず、且つ、特別図柄抽選が実行されたとしても、天井特典を付与させるためのハマリ回数が加算されないように構成している。つまり、第2確変状態が設定される場合は、大当たり遊技終了後に530回の特別図柄抽選が実行された時点でハマリ回数が500回に到達し、天井特典が付与されることになるため、天井特典付与の観点からは、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも遊技者に不利となる。また、第2確変状態が設定されている期間は、時短当選の判定（時短抽選）が実行されないため、時短抽選が実行される通常状態が設定されている期間に対して、時短当選した場合の一部（0.1%）にて第2時短状態（時短300回）が設定されることを目指す遊技が実行されない分、第2時短状態設定の観点からは遊技者に不利な遊技状態となる。一方で、第2確変状態中は特別図柄の高確率状態が設定されるため、第2確変状態中に実行される特別図柄抽選は1/50の確率で大当たり当選することになる。よって、第2確変状態が設定されている期間は、通常状態が設定されている場合よりも特別図柄抽選で大当たり当選を目指す観点では遊技者に有利な遊技状態となる。次に、図297に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「第1時短状態（第2通常モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲には、「大当たりA13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（10ラウンド通常大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA13」となるカウント値は50個なので、第1時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA13」が決定される割合は50%（50/100）である。

【1091】

大当たり当選時の遊技状態が「第1時短状態（第2通常モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～69」の範囲には、「大当たりB13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第1時短状態（時短100回）が設定される大当たり種別（10ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりB13」となるカウント値は20個なので、第1時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB13」が決定される割合は20%（20/100）である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「70～79」の範囲には、「大当たりC13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC13」は、ラウンド数が2ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第1時短状態（時短300回）が設定される大当たり種別（2ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりC13」となるカウント値は10個なので、第1時短状態（第2通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC13」が決定される割合は10%（10/100）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第1時短状態（第2通常モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「80～99」の範囲には、「大当たりD13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりD13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2確変状態（確変30回）が設定される大当たり種別（10ラウンド確変大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりD13」となるカウント値は20個なので、第1時短状態（第2通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD13」が決定される割合は20%（20/100）である。

【1092】

つまり、第1時短状態（第2通常モード）における特別図柄抽選で大当たり当選した場

合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第1時短状態、第2確変状態）が設定される割合が100%となる。よって、第1時短状態（第2通常モード）中は、大当たり当選した場合であっても、その大当たり遊技終了後に、特別図柄抽選を左打ち遊技状態よりも実行させ易い右打ち遊技状態が設定されないため、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。また、上述した通り、通常状態では、大当たりC13が設定される大当たりに当選した場合に第2時短状態が設定されるため、天井特典の付与条件が成立していない状況であっても、天井特典と同等の特典（時短300回の第2時短状態）を遊技者に付与可能であったのに対して、第1時短状態では、大当たりC13が設定される大当たりに当選した場合であっても、第2時短状態では無く、第1時短状態が設定されるため、大当たり当選に基づいて天井特典と同等の特典（時短300回の第2時短状態）を遊技者に付与することができない。次に、大当たり当選時の遊技状態が「第2時短状態（時短モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～9」の範囲には、「大当たりA13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（10ラウンド通常大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA13」となるカウント値は10個なので、第2時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA13」が決定される割合は10%（10/100）である。

10

#### 【1093】

大当たり当選時の遊技状態が「第2時短状態（時短モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「10～59」の範囲には、「大当たりB13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態（時短100回）が設定される大当たり種別（10ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりB13」となるカウント値は50個なので、第2時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB13」が決定される割合は50%（50/100）である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「60～79」の範囲には、「大当たりC13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC13」は、ラウンド数が2ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態（時短300回）が設定される大当たり種別（2ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりC13」となるカウント値は20個なので、第2時短状態（時短モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC13」が決定される割合は20%（20/100）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第2時短状態（時短モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「80～99」の範囲には、「大当たりD13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりD13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2確変状態（確変30回）が設定される大当たり種別（10ラウンド確変大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりD13」となるカウント値は20個なので、第2時短状態（時短モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD13」が決定される割合は20%（20/100）である。

20

30

40

#### 【1094】

つまり、第2時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第2確変状態）が設定される割合が30%、右打ち遊技状態（第2時短状態）が設定される割合が70%となる。また、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合には、第1時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態と同程度の時短状態）では無く、第2時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態よりも高い時短状態）が必ず設定される。よって、第2時短状態は、上述した通常状態、及び、第1時短状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与され易い遊技状態となる。次に、大当たり当

50

選時の遊技状態が「第2確変状態」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～29」の範囲には、「大当たりA13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（10ラウンド通常大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA13」となるカウント値は30個なので、第2確変状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA13」が決定される割合は30%（30/100）である。大当たり当選時の遊技状態が「第2確変状態」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「30～49」の範囲には、「大当たりB13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態（時短100回）が設定される大当たり種別（10ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりB13」となるカウント値は20個なので、第2確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB13」が決定される割合は20%（20/100）である。

10

#### 【1095】

また、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～79」の範囲には、「大当たりC13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC13」は、ラウンド数が2ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態（時短300回）が設定される大当たり種別（2ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりC13」となるカウント値は30個なので、第2確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC13」が決定される割合は30%（30/100）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第2確変状態」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「80～89」の範囲には、「大当たりD13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりD13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2確変状態（確変30回）が設定される大当たり種別（10ラウンド確変大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりD13」となるカウント値は10個なので、第2確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD13」が決定される割合は10%（10/100）である。さらに、大当たり当選時の遊技状態が「第2確変状態」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「90～99」の範囲には、「大当たりE13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりE13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2確変状態（確変100回）が設定される大当たり種別（10ラウンド確変大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりE13」となるカウント値は10個なので、第2確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりE13」が決定される割合は10%（10/100）である。

20

30

#### 【1096】

上述した通り、第2確変状態が設定されている場合に大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される大当たり種別を複数選択可能に構成されており、選択された大当たり種別に応じて、確変回数（第2確変状態が継続する期間の長さ）を異ならせるように構成している。上述した通り、第2確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないため、第2確変状態が継続する期間の長さに応じて、前回の大当たり遊技終了後から天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残期間を容易に把握させ難くすることができる。なお、図297に示した通り、本第10制御例では、第2確変状態が設定されている場合にのみ、確変回数（確変カウンタ203iに設定される値）を異ならせた第2確変状態が設定される大当たり（大当たりD13、大当たりE13）に当選し得るように構成

40

50

しているが、これに限ること無く、他の遊技状態が設定されている状態で大当たり当選した場合においても、異なる確変回数が設定される大当たり種別を設定可能に構成しても良い。また、本第10制御例では、第2確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているが、実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されない遊技状態として他の遊技状態を設定可能に構成しても良く、例えば、第1時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成しても良い。

#### 【1097】

このように構成することで、大当たり当選すること無く実行される複数回の特別図柄抽選にて時短当選し第1時短状態が設定されるほど、天井特典の付与条件を成立させ難くすることができる。また、本第10制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（第2確変状態）中に実行される特別図柄抽選の回数が天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているため、予め定められている第2確変状態が継続する期間（確変カウンタ203iの値が0になるまでの期間）分、天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが可能となるが、予め定められた期間（第2確変状態が継続する期間）しか天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが出来ないため、長時間パチンコ機10を遊技している遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測され易くなるという問題があった。これに対して、第1時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成した場合には、通常状態、或いは、第1時短状態中に実行された時短抽選の結果に応じて、大当たり遊技が終了してから天井特典の付与条件が成立するハマリ回数に到達するまでの間に、第1時短状態が設定される期間の長さを異ならせることができるため、ハマリ回数の値に更新されない特別図柄抽選の実行回数が予め定められた回数では無く、時短抽選の結果に応じて可変させることが可能となる。よって、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。次に、図298(a)を参照して、時短種別選択テーブル2021fの内容について説明をする。図298(a)は、時短種別選択テーブル2021fに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択テーブル2021fは、大当たり当選に基づくこと無く時短状態が設定される場合、具体的には、時短抽選にて時短当選した場合や、天井特典の付与条件が成立した場合において、設定される時短状態の種別（第1時短状態～第3時短状態）の決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短当選した場合における時短種別を決定する際に参照される時短当選用テーブル2021f1と、天井用テーブル2021f2とが規定されている。

#### 【1098】

ここで、時短当選時に参照される時短当選用テーブル2021f1に規定されている内容について、図298(b)を参照して説明をする。図298(b)は、時短当選用テーブル2021f1に規定されている内容を示すための図である。図298(b)に示した通り、時短当選用テーブル2021f1には、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタCC1の値が「0～998」の範囲に対して時短種別「第1時短」が規定されており、「999」の範囲に対して時短種別「第2時短」が規定されている。そして、「第1時短」が選択された場合には第1時短状態が設定され、その第1時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ203hの値に「1」が設定される時短終了条件が規定されている。また、「第2時短」が選択された場合には第2時短状態が設定され、その第2時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ203hの値に「300」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、時短当選した場合に第1時短状態が設定される割合が99.9%となり、時短当選した場合に第2時短状態が設定される割合が0.1%となるように構成している。そして、時短当選に基づいて、第1時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が1回実行された時点で時短終了条件が成立する。ここで、本第10制御例では、第1時短状態中も時短抽選を実行可能に構成しているため、第1時短状態が設定された状態で実行される特別図柄抽選にて時短当選した場合には、新たな時短状態が設定されること



になる。よって、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選し、時短種別として「第 1 時短」が設定された場合には、特別図柄変動が停止表示した後に第 1 時短状態が設定されるため、時短終了条件として時短 1 回（時短カウンタ 203h の値が「1」）が設定される第 1 時短状態にて連続して特別図柄抽選が実行される。一方、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合には、その特別図柄変動が停止表示した時点で第 1 時短状態が終了し、通常状態が設定されることになる。よって、次の特別図柄抽選が通常状態にて実行されることになる。

#### 【1099】

このように構成することで、大当たり当選すること無く特別図柄抽選を連続して実行する左打ち遊技期間（ハマリ期間）において、通常状態と第 1 時短状態とを頻繁に切り替えながら遊技者に遊技を行わせることができる。また、1 回の時短抽選の結果だけで無く、連続して実行される複数回（2 回）の時短抽選の結果に応じて、特別図柄抽選が実行される遊技状態が切り替わるように構成しているため、連続して実行される複数回の特別図柄抽選に興味を持たせることができる。次に、図 298（c）を参照して、天井特典が付与される際（第 3 時短状態が設定される際）における時短種別を決定する際に参照される天井用テーブル 2021f2 の内容について説明をする。図 298（c）は、天井用テーブル 2021f2 に規定されている内容を示した図である。この天井用テーブル 2021f2 は、時短種別選択テーブル 2021f が有するデータテーブルであって、天井特典の付与条件が成立した場合に、今回設定される時短種別（時短回数）を決定するために参照される。図 298（c）に示した通り、天井用テーブル 2021f2 には、天井到達時（天井特典の付与条件成立時）における遊技状態に応じて異なる内容の天井特典（時短回数）が規定されており、具体的には、天井到達時の遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ 203h の値として「100」が、天井到達時の遊技状態が第 1 時短状態である場合には、時短カウンタ 203h の値として「300」がそれぞれ規定されている。なお、天井特典の付与条件が成立した場合には、普通図柄の高確率状態が設定されること無く普通図柄の低確率状態が設定されたまま右打ち遊技状態となる第 3 時短状態が設定される。つまり、特別図柄抽選の実行回数に基づいて左打ち遊技状態よりも遊技者に特別図柄抽選を実行させ易くする右打ち遊技状態を設定する場合には、各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く右打ち遊技状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短抽選の結果）に基づくこと無く各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる処理を実行するための処理負荷を軽減することができる。

#### 【1100】

なお、本第 10 制御例では、上述した通り、天井特典の付与条件が成立した場合には、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く、遊技者に特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、天井特典の付与条件が成立したに基づいて各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる（遊技者に不利な確率状態から遊技者に有利な確率状態へと可変させる）特典を付与するように構成しても良い。この場合、天井特典の付与条件が成立した場合に、第 3 時短状態では無く、第 2 時短状態が設定されるように構成すると良い。これにより、右打ち遊技状態中に設定される遊技状態を第 2 時短状態のみとすることができるため、遊技状態を管理するための処理を簡素化することができる。次に、図 295（b）を参照して、本第 10 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成について説明をする。図 295（b）は、本第 10 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成を示した図である。図 295（b）に示した通り、上述した第 2 制御例における RAM 203（図 96（b）参照）に対して、特図抽選カウンタ 2031a、第 1 天井待機フラグ 2031b、第 2 天井待機フラグ 2031c を追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。特図抽選カウンタ 2031a は、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付



与条件を満たしているか否かを判別する際にカウンタ値が参照される。

#### 【 1 1 0 1 】

具体的には、特別図柄変動処理（図 3 0 2 の S 3 0 1 0 4 参照）の特別図柄判定処理（図 3 0 3 の S 3 0 2 5 1 参照）にて実行される天井判定処理（図 3 0 4 の S 3 8 0 5 1 参照）にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合（図 3 0 4 の S 3 8 1 0 2 : Yes）、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始される場合に、カウンタの値が 1 加算される（図 3 0 4 の S 3 8 1 0 3）。そして、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合（図 3 0 2 の S 2 1 7 : Yes）、或いは、天井特典が付与される場合（図 3 0 7 の S 3 8 3 5 1 : Yes、或いは、図 3 0 7 の S 3 8 3 5 8 : Yes）に、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が 0 にクリアされる。本第 1 0 制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が 5 0 0 回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのではなく、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。

10

#### 【 1 1 0 2 】

なお、本第 1 0 制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）のうち、特定の特別図柄種別（第 1 特別図柄）に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値を加算（ハマリ回数を加算）させるように構成しても良いし、特定の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態（例えば、第 1 時短状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、1 の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値（ハマリ回数）が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の残実行回数（残ハマリ回数）を遊技者により把握させ難くすることができる。さらに、本第 1 0 制御例では、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合（天井特典の付与条件がクリアされた場合）、天井特典が付与された場合に、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値を 0 にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が 5 0 0 回に到達し、天井特典として第 3 時短状態（時短 1 0 0 回、又は 3 0 0 回）が設定される際に、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が 0 にクリアされ、その後、第 3 時短状態にて特別図柄抽選が実行される毎に、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が加算されるように構成している。よって、天井特典として第 3 時短状態が設定されてから、再度、ハマリ回数が 5 0 0 回に到達した場合、即ち、前回の当当たり遊技が終了してからのハマリ回数が 1 0 0 0 回に到達した場合には、2 回目の天井特典が付与されるように構成している。

20

30

#### 【 1 1 0 3 】

このように構成することで、天井特典として付与された第 3 時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とすることができる。また、本第 1 0 制御例では、天井特典が付与されるタイミングにて特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が 0 にクリアされるため、時短回数 1 0 0 回の第 3 時短状態が設定された場合には、その第 3 時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が 1 0 0 となり、時短回数 3 0 0 回の第 3 時短状態が設定された場合には、その第 3 時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が 3 0 0 となる。よって、2 回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、1 回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。なお、本第 1 0 制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を 5 0 0 回に規定しており、2 回

40

50

目以降の天井特典に対してもハマリ回数が500回に到達した場合に天井特典の付与条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、ハマリ回数が500回に到達した場合に1回目の天井特典が付与され、次に、1回目の天井特典が付与されてからのハマリ回数が300回に到達した場合、即ち、前回の当たり遊技が終了してからのハマリ回数が800回に到達した場合に、2回目の天井特典が付与されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、1回目の天井特典として時短回数300回の第3時短状態が設定された場合には、その第3時短状態の終了条件(300回の特別図柄抽選)が成立した直後に2回目の天井特典を付与することが可能となり、継続して第3時短状態を設定することができ、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、本第10制御例では、特別図柄抽選が実行された場合に、設定されている遊技状態に応じて、特図抽選カウンタ2031aの値を加算する、或いは加算しない処理が実行されるように構成しているが、これに加えて、実行される特別図柄抽選が特定条件を満たした場合に、特図抽選カウンタ2031aの値を減算する処理を実行可能に構成しても良い。

10

#### 【1104】

第1天井待機フラグ2031bは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合(特図抽選カウンタ2031aの値が500に到達した場合)にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理(図307のS30254)において、第1天井待機フラグ2031bの設定状況が判別され(図307のS38351)、オンに設定されていると判別した場合は(図307のS38351:Yes)、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が通常状態である場合に対応する特典(時短100回)が付与され(図307のS38352)、その後、第1天井待機フラグ2031bがオフに設定される。第2天井待機フラグ2031cは、第1時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合(特図抽選カウンタ2031aの値が500に到達した場合)にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理(図307のS30254)において、第2天井待機フラグ2031cの設定状況が判別され(図307のS38358)、オンに設定されていると判別した場合は(図307のS38358:Yes)、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が第1時短状態である場合に対応する特典(時短300回)が付与され(図307のS38359)、その後、第2天井待機フラグ2031cがオフに設定される。本第10制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する処理(天井判定処理)を、特別図柄変動の開始タイミングにて実行し、実際に天井特典を付与する処理(時短設定処理)を、特別図柄変動の停止タイミングにて実行するように構成している。そして、特別図柄変動の開始タイミングにて実行された天井判定処理の結果を、第1天井待機フラグ2031b、或いは第2天井待機フラグ2031cの設定状況に基づいて、特別図柄変動の停止タイミングにて実行される時短設定処理にて判別可能に構成している。

20

30

#### 【1105】

このように構成することで、例えば、特別図柄変動の実行期間中に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機10や、天井判定処理が実行されてから特別図柄変動が開始されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機10や、特別図柄変動が停止表示されてから時短設定処理が実行されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機10を用いた場合であったとしても、適正な天井特典を付与することができる。次に、図299から図301を参照して、本第10制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有する電氣的構成の内容について、上述した第2制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第2制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図299(a)を参照して、本第10制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図299(a)は、本第10制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221

40

50

が有するROM 222に規定されている構成を模式的に示した図である。図299(a)に示した通り、本第10制御例におけるROM 222は、上述した第2制御例におけるROM 222(図101(a)参照)に対して、天井到達示唆演出選択テーブル2221aと、天井到達時演出選択テーブル2221bを追加した点で相違している。天井到達示唆演出選択テーブル2221aは、左打ち遊技状態中の特別図柄変動に対応する変動演出として天井到達示唆演出が実行される場合において、その天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第10制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間において、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆するための天井到達示唆演出を実行可能に構成している。

#### 【1106】

このように天井到達示唆演出を実行することにより、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの残期間を予測させることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第10制御例では、天井到達示唆演出として、天井特典が付与されるまでの残期間だけでは無く、特別図柄抽選の結果に基づいて天井特典と同等の特典(第2時短状態)が設定されることも示唆可能に構成している。これにより、遊技者にとって想定外のタイミング(例えば、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が20回程度のタイミング)にて天井特典が付与される可能性が高いことを示す天井到達示唆演出が実行され、その天井到達示唆演出が実行された後に、第2時短状態が設定されるという意外性のある遊技を提供することができる。このように構成することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるハマリ回数として、少ないハマリ回数が設定される場合があるのではと思わせることができ、遊技者に対して意欲的に左打ち遊技を実行させることができる。さらに、天井特典(第3時短状態)は、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与(設定)されることから、天井特典が付与されるまでの残期間が特定され易いのに対して、天井特典と同等の特典(第2時短状態)は、特別図柄の抽選結果に基づいて付与(設定)されることから、その付与タイミングが第3時短状態よりもランダムになり易い性質を持つ。よって、遊技者に対して、天井特典(第3時短状態)、或いは天井特典と同等の特典(第2時短状態)が設定される右打ち遊技状態へとどのタイミングで移行するのかを分かり難くすることができるため、右打ち遊技状態へと移行するタイミングをいち早く把握しようと、実行される天井到達示唆演出の演出態様に興味を持たせることができる。

#### 【1107】

ここで、図300を参照して天井到達示唆演出選択テーブル2221aの詳細な内容について説明をする。図300は、天井到達示唆演出選択テーブル2221aに規定されている内容を模式的に示した図である。図300に示した通り、天井到達示唆演出選択テーブル2221aには、特図抽選回数カウンタ2231cの値と、獲得している特図保留(特別図柄の保留記憶)に対応する先読み結果(事前判別結果)と、取得した演出カウンタ223fの値と、に対応付けて天井到達示唆演出の演出態様として2種類の演出態様がそれぞれ規定されている。具体的には、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「0~200」であって、先読み結果に「大当たりC13」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に対して「天井示唆(強)」が、「80~99」の範囲に対して「示唆態様無し(図では「-」で表示)」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりC13」の大当たり当選を示す情報が含まれていない場合(それ以外)には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の全範囲に対して「示唆態様無し(図では「-」で表示)」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

#### 【1108】

また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「201~460」であって、先読み結果に「大当たりC13」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に対して「天井示唆(強)」が、「80~99」の範囲に対して「示唆態様無し(図では「-」で表示)」が、天井到達示唆演出の

10

20

30

40

50

演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「20～39」の範囲に対して「示唆態様（弱）」が、「40～99」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりC13」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～4」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「5～99」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。さらに、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「461～495」であって、先読み結果に「大当たりC13」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「20～99」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～39」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「40～99」の範囲に対して「示唆態様（強）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりC13」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「50～69」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「70～99」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

#### 【1109】

最後に、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「496～500」の場合には、先読み結果に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～9」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、「10～39」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「40～99」の範囲に対して「天井示唆（強）」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。つまり、天井特典が付与されるハマリ回数までの残期間が少ないほど、つまり、特図抽選回数カウンタ2231cの値が大きいほど、天井示唆態様が設定され易く、且つ、示唆態様として残期間が少ないことを強調して示唆するための「天井示唆（強）」が設定され易くなるように天井到達示唆演出選択テーブル2221aの内容が規定されている。また、天井特典と同等の特典（第2時短状態）が設定される「大当たりC13」に当選する特図保留を有している場合には、特図抽選回数カウンタ2231cの値に関わらず「天井示唆（強）」が選択され易くなるように規定されている。よって、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて右打ち遊技状態（第2時短状態）が設定される場合であっても、大当たり当選する特別図柄変動が実行されるよりも前に、その旨を遊技者に示唆することが可能となる。さらに、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれている場合には、時短当選に基づいて第2時短状態が設定される可能性が若干ではあるが残されているため、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれていない場合よりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成している。なお、本第10制御例では、時短抽選で時短当選した場合の一部（0.01%）にて第2時短状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。そして、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に用いる情報として、時短抽選によって第2時短状態が設定される時短に当選したか否かの情報を用いるのでは無く、単に時短当選したか否かの情報を用いるように構成している。

#### 【1110】

このように構成することで、第2時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることの無い時短に当選した場合と、第2時短状態（右打ち遊技状態）が設定される時短に当選した場合とで、同一の選択割合で天井到達示唆演出の演出態様（示唆態様）が選択されることになる。よって、右打ち遊技状態が設定されない場合であっても、適度な割合で天井示唆態様を含む天井到達示唆演出（所謂、ガセ演出）を実行することができる。なお、本第10制御例の内容に限定されること無く、例えば、第2時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有している場合に、第2時短状態が設定される時短に当選するこ

とを示す先読み結果を有していない場合によりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成しても良い。天井到達時演出選択テーブル2221bは、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動にて実行される天井到達時演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、今回付与される天井特典の内容(時短回数)と、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動が示す特別図柄抽選の結果(大当たり、外れ)と、取得した演出カウンタ223fの値と、に基づいて異なる演出態様が規定されている。天井到達時演出が実行されると、図292(a)に示した通り、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典の内容(時短回数)を示す態様と、を含んだ演出態様で天井到達時演出が実行される。これにより、遊技者に対して天井特典が付与されること(第3時短状態が設定されること)を、実際に天井特典が付与されるよりも前に把握させることができる。また、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動にて大当たり当選した場合、即ち、天井特典が付与されること無く大当たり遊技が開始される場合には、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典(例えば、時短300回)が付与されることを報知した直後に、右打ち遊技を行うこと無く大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【1111】

なお、本第10制御例では、特図抽選回数カウンタ2231cの値が天井特典の付与条件を満たした場合(500に到達した場合)に天井到達時演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図抽選カウンタ2231cの値が所定値(例えば、100の倍数)となった場合に、天井到達時演出を実行するように構成し、実際に天井特典の付与条件が成立していない場合には、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されないことを示すための演出態様で天井到達時演出が実行された場合に、大当たり当選している可能性を残すことができるため、演出効果を高めることができる。ここで、図301を参照して、天井到達時演出選択テーブル2221bに規定されている内容について説明をする。図301は、天井到達時演出選択テーブル2221bに規定されている内容を示した図である。図301に示した通り、天井到達時演出選択テーブル2221bには、天井特典(時短回数)と、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ223fの値と、に対応付けて演出態様(演出A~演出C)が規定されており、各演出態様に対応させて、天井時短カウンタ2231aに設定する値と、後乗せフラグ2231bの設定内容とが規定されている。具体的には、付与される天井特典の内容が「時短100」である場合、即ち、通常状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の全範囲に対して、演出態様「演出A」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ2231aには値がセットされず、後乗せフラグ2231bがオフに設定される(オンに設定されない)。

20

30

#### 【1112】

詳細な説明は後述するが、天井時短カウンタ2231aは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容(時短回数)に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が0となった際に、天井特典として付与された第3時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出(上乘せ演出)が実行される。後乗せフラグ2231bは、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ2231aの値が、天井特典として付与された第3時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第3時短状態の時短回数を示す値以外の値(第3時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値)が天井時短カウンタ2231aの値にセットされた場合にオンに設定されるものである。つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、天井特典とし

40

50

て付与される第3時短状態による遊技を実行することができない状態であるため、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示す「演出A」の演出態様が設定され、天井時短カウンタ2231aの値がセットされること無く、後乗せフラグ2231bがオフのままとなる。一方、天井特典の内容が「時短100」で特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、演出態様「演出A」が設定され、天井時短カウンタ2231aの値に「1」がセットされ、後乗せフラグ2231bがオンに設定されるように規定されている。

#### 【1113】

この場合、実際には、天井特典として第3時短状態（時短100回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短100回を上乗せ報知する上乗せ演出（図293参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出A」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与されなくなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出A」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。また、取得した演出カウンタ223fの値が「20～99」の範囲に対して、演出態様「演出B」が設定される。この演出態様「演出B」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短100回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短100回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短100回）と、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ2231aの値に「101」がセットされ、後乗せフラグ2231bがオフに設定される。次に、付与される天井特典の内容が「時短300」である場合、即ち、第1時短状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であっても、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「演出A」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到達態様が設定される。そして、天井時短カウンタ2231aには値がセットされず、後乗せフラグ2231bがオフに設定される（オンに設定されない）。

#### 【1114】

また、特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、演出態様「演出A」が設定され、天井時短カウンタ2231aの値に「1」がセットされ、後乗せフラグ2231bがオンに設定されるように規定されている。この場合、実際には、天井特典として第3時短状態（時短300回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短300回を上乗せ報知する上乗せ演出（図293参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出A」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与されなくなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出A」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。また、取得した演出カウンタ223fの値が「20～49」の範囲に対して、演出態様「演出B」が設定される。この演出態様「演出B」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短100回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短300回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短100回）とが一致しておらず、天井到達時演出にて報知された時短期間に対応する天井中モード演出（図292（b）参照）の終了時に、時短回数200回を上乗せする上乗せ演

出が実行されるため、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値に「1 0 1」がセットされ、後乗せフラグ 2 2 3 1 b にオンが設定される。

#### 【1 1 1 5】

さらに、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「演出 C」が設定される。この演出態様「演出 C」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短 3 0 0 回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短 3 0 0 回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短 3 0 0 回）とが、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値に「3 0 1」がセットされ、後乗せフラグ 2 2 3 1 b がオフに設定される。次に、図 2 9 9 (b) を参照して、本第 1 0 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 2 9 9 (b) は、本第 1 0 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を示した図である。図 2 9 9 (b) に示した通り、本第 1 0 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 は、上述した第 2 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 (図 1 0 1 (b) 参照) に対して、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a、後乗せフラグ 2 2 3 1 b、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c を追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。天井時短カウンタ 2 2 3 1 a は、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が 1 となった際に、天井特典として付与された第 3 時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出（上乗せ演出）が実行される。

#### 【1 1 1 6】

天井時短カウンタ 2 2 3 1 a は、天井到達時演出（第 3 時短状態が設定される直前の特別図柄変動に対応する演出）が実行される際に値がセットされるため、第 3 時短状態の時短回数として天井到達時演出にて報知する値に 1 を加算した値がセットされ（図 3 1 5 の S 3 4 5 0 3 参照）、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値がセットされている状態で特別図柄変動に対応する変動演出を設定する毎にその値が 1 減算される（図 3 1 4 の S 3 4 4 0 8 参照）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第 3 時短状態の残時短回数が 1 回（ラスト）となる特別図柄変動の変動演出が設定されるタイミングを、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値を用いて判別することができる（図 3 1 4 の S 3 4 4 1 0 参照）。後乗せフラグ 2 2 3 1 b は、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値が、天井特典として付与された第 3 時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第 3 時短状態の時短回数を示す値以外の値（第 3 時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値にセットされた場合にオンに設定されるものである。この後乗せフラグ 2 2 3 1 b は、実際に設定される天井特典の内容（時短回数）と、天井到達時演出の演出態様とに対応させて、オンに設定され（図 3 1 5 の S 3 4 5 0 4）、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値が 1 となった場合に（図 3 1 4 の S 3 4 4 1 0 : Y e s）、フラグの設定状況が判別される（図 3 1 4 の S 3 4 4 1 1）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第 3 時短状態の時短回数（天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値）が、実際に設定された第 3 時短状態の時短回数と一致しているか否かの判別をすることができ、一致していない場合（後乗せフラグ 2 2 3 1 b がオンに設定されている場合）には、上乗せ演出が実行される。

#### 【1 1 1 7】

特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c は、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、主制御装置 1 1 0 に



て計測される特図抽選カウンタ2031aの値を示すためのコマンドを受信した場合に（図311のS9093：Yes）、受信したコマンドが示す値が設定される（図311のS9094参照）。そして、天井到達示唆演出の演出態様を決定する際に参照される（図315のS34508参照）。

#### 【1118】

＜第10制御例における主制御装置110により実行される制御処理について＞

次に、図302～図309を参照して、第10制御例における主制御装置110の制御処理内容のうち、上述した第2制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第10制御例のパチンコ機10は、上述した第2制御例のパチンコ機10に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて天井特典を付与するか否かを決定する処理と、天井特典を付与するための処理とを追加した点と、時短抽選を実行可能な遊技状態を異ならせた点と、普通図柄抽選に基づく処理の内容を詳細に説明している点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図104のS104参照）に代えて特別図柄変動処理（図302のS30104参照）と、普通図柄変動処理（図308のS30106参照）、及び、立ち上げ処理（図309参照）を図示した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図302を参照して、特別図柄変動処理（S30104）の内容について説明をする。図302は、特別図柄変動処理（S30104）の処理内容を示したフローチャートである。図302に示した通り、特別図柄変動処理（S30104）は、上述した特別図柄変動処理（図104のS104参照）に対して、特別図柄判定処理（図104のS251）に代えて、特別図柄判定処理（S30251）を、特別図柄変動パターン選択処理（図104のS252参照）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（S30252）を、時短設定処理（図104のS254）に代えて、時短設定処理（S30254）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

10

20

#### 【1119】

次に、図303を参照して、特別図柄判定処理（S30251）の処理内容について説明をする。図303は、特別図柄判定処理（S30251）の処理内容を示したフローチャートである。図303に示した通り、特別図柄判定処理（S30251）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（S8001）、第1当たり乱数テーブル2021aに基づいて抽選結果（大当たり）判定結果を取得し（S8002）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（S8003）。大当たり当選であると判別した場合は（S8003：Yes）、特別図柄の抽選結果を大当たり設定し（S8004）、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S8005）、本処理を終了する。一方、S8003の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（S8003：No）、次いで、天井判定処理を実行し（S38051）、その後、時短抽選処理を実行し（S38006）、本処理を終了する。つまり、本第10制御例にて実行される特別図柄判定処理（S30251）は、上述した第2制御例にて実行される特別図柄判定処理（図105のS251参照）に対して、天井判定処理（S38051）を追加し、時短抽選処理（図105のS8006）に代えて時短抽選処理（S38006）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。次に、図304を参照して、天井判定処理（S38051）の内容について説明をする。図304は、天井判定処理（S38051）の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（S38051）では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付与するための付与条件（ハマリ回数）を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件（ハマリ回数）を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが実行される。

30

40

#### 【1120】

50



天井判定処理（S38051）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア203gから現在の遊技状態を読み出し（S38101）、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する（S38102）。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（S38102：Yes）、特図抽選カウンタ2031aの値の1を加算し（S38103）、加算後の特図抽選カウンタ2031aの値が500に到達したかを判別する（S38104）。S38104の処理において、特図抽選カウンタ2031aの値が500に到達していないと判別した場合は（S38104：No）、現在の特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（S38105）、本処理を終了する。S38105の処理によって設定された状態コマンドは、上述した第2制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置113へと出力される。音声ランプ制御装置113側では、特図抽選カウンタ2031aの値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ2231cの値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置113側においても、特図抽選カウンタ2031aの値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、S38104の処理において、特図抽選カウンタ2031aの値が500であると判別した場合、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は（S38104：Yes）、次に、現在の遊技状態、即ち、天井特典の付与条件が成立した時点における遊技状態が通常状態であるかを判別し（S38106）、通常状態であると判別した場合は（S38106：Yes）、第1天井待機フラグ2031bをオンに設定し（S38107）、天井待機中を示す情報と、天井種別（第1天井）を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（S38108）、本処理を終了する。

10

20

#### 【1121】

また、S38106の処理において、現在が通常状態では無い、即ち、第1時短状態、第2時短状態であると判別した場合は（S38106：No）、第2天井待機フラグ2031cをオンに設定し（S38109）、S38108の処理へ移行する。一方で、S38102の処理において、特別図柄の低確率状態では無いと判別した場合は（S38102：No）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第10制御例では、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）が規定値（500回）に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマリ回数を更新（加算）するのでは無く、ハマリ回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に（図304のS38102：Yesに相当）、ハマリ回数（特図抽選回数カウンタ2231cの値）を更新（加算）するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマリ回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマリ回数として特定回数（500回）を規定している場合であっても、ハマリ回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

30

#### 【1122】

なお、本第10制御例では、図304に示した通り、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマリ回数が更新され、特別図柄の高確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマリ回数が増加されないように構成している。つまり、ハマリ回数の更新条件として、特別図柄の低確率状態が設定されていることが更新条件となるように構成しているが、ハマリ回数の更新条件はこれに限ること無く、例えば、特定の遊技状態（第1時短状態）が設定されている場合にはハマリ回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特定の特別図柄種別（第2特別図柄）の特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）が実行される場合にはハマリ回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特別図柄抽選の抽選結果が、特定の抽選結果となった場合に、それ以降の所定期間（特別図柄抽選が10回実行されるまでの期間）は、ハマリ回数の更新条件が成立しないように構成しても良い。このように構成することで、ハマリ回数が特定回数となるまでに

40

50

実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。また、本第10制御例では、図304に示した通り、ハマリ回数の更新条件が成立した場合には、特別図柄抽選が1回実行される毎に、ハマリ回数を1回更新（加算）するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選1回に対して、ハマリ回数を2回以上、或いは、1回未満（0.5回）更新するように構成しても良いし、特別図柄抽選1回に対して、ハマリ回数を減算するように構成しても良い。このように構成した場合も、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

#### 【1123】

次に、図305を参照して、時短抽選処理（S38006）の処理内容について説明をする。図305は、時短抽選処理（S38006）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S38006）は、上述した第2制御例にて実行される時短抽選処理（図106のS8006参照）に代えて実行されるものであって、時短抽選（時短当選の判定）を実行するための条件を遊技仕様に対応させて変更している点で相違している。具体的には、時短抽選処理（S38006）が実行されると、遊技状態格納エリア203gから現在の遊技状態を読み出し（S8102）、現在の遊技状態が通常状態、又は第1時短状態であるかを判別する（S38151）。そして、現在の遊技状態が通常状態、又は第1時短状態であると判別した場合は（S38151：Yes）、時短抽選の実行条件が成立しているため、時短当たり乱数テーブル2021eに基づいて時短抽選の抽選結果を取得し（S38152）、その後、上述した時短抽選処理（図106のS8101参照）と同一のS8105、S8106の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S38151の処理において、現在の遊技状態が通常状態、又は第1時短状態では無い、即ち、時短抽選の実行条件が成立していない遊技状態であると判別した場合は（S38151：No）、時短抽選を実行すること無く、本処理を終了する。

#### 【1124】

次に、図306を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（S30252）の処理内容について説明をする。図306は、特別図柄変動パターン選択処理（S30252）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（S30252）は、上述した第2制御例にて実行される特別図柄変動パターン選択処理（図107のS252参照）に対して、大当たり当選時において大当たり種別を決定するために参照するデータテーブルを、大当たり種別選択テーブル202dd（図98参照）から大当たり種別選択テーブル2021dに変更した処理を実行する点（S38251）と、時短当選時において時短種別を決定するために参照するデータテーブルを、時短種別選択テーブル202df（図100（b）参照）から時短種別選択テーブル2021fに変更した処理を実行する点（S38253）と、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを、変動パターン選択テーブル202db（図99参照）から変動パターン選択テーブル202dbに変更した処理を実行する点（S38252参照）とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図307を参照して、時短設定処理（S30254）の内容について説明をする。図307は、時短設定処理（S30254）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（S30254）では、上述した時短設定処理（図109のS254参照）に対して、天井判定処理（図304のS38051参照）にて天井特典の付与条件が成立していることを示す情報が設定された場合（第1天井待機フラグ2031b、又は、第2天井待機フラグ2031cがオンに設定された場合）において時短状態（第3時短状態）を設定するための処理を追加している点で相違している。

#### 【1125】

また、1の特別図柄抽選の実行に基づいて、天井判定処理（図304のS38051参照）による天井特典の付与条件の成立と、時短抽選による時短当選とが、重複した場合には、天井特典の付与条件の成立に基づく時短状態の設定が優先して処理され、時短当選に

10

20

30

40

50

関わる情報を破棄するための処理が実行されるように、複数の時短状態の設定に対して予め優先順位を設けている点で相違している。時短設定処理（S 3 0 2 5 4）が実行されると、まず、第1天井待機フラグ2 0 3 1 bがオンに設定されているかを判別し（S 3 8 3 5 1）、オンに設定されていると判別した場合は（S 3 8 3 5 1 : Y e s）、時短カウンタ2 0 3 hの値に1 0 0を設定し（S 3 8 3 5 2）、第1天井待機フラグ2 0 3 1 bをオフに設定し（S 3 8 3 5 3）、遊技状態格納エリア2 0 3 gに第3時短状態を設定し（S 3 8 3 5 4）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（S 3 8 3 5 5）、第3時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（S 3 8 3 5 6）、特図抽選カウンタ2 0 3 1 aの値をクリアし（S 3 8 3 5 7）、本処理を終了する。S 3 8 3 5 1の処理において、第1天井待機フラグ2 0 3 1 bがオンに設定されていないと判別した場合は（S 3 8 3 5 1 : N o）、次に、第2天井待機フラグ2 0 3 1 cがオンに設定されているかを判別し（S 3 8 3 5 8）、オンに設定されていると判別した場合は（S 3 8 3 5 8 : Y e s）、時短カウンタ2 0 3 hの値に3 0 0を設定し（S 3 8 3 5 9）、第2天井待機フラグ2 0 3 1 cをオフに設定し（S 3 8 3 6 0）、遊技状態格納エリア2 0 3 gに第3時短状態を設定し（S 3 8 3 5 4）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（S 3 8 3 5 5）、第3時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（S 3 8 3 5 6）、特図抽選カウンタ2 0 3 1 aの値をクリアし（S 3 8 3 5 7）、本処理を終了する。

10

#### 【1 1 2 6】

そして、S 3 8 3 5 8の処理において、第2天井待機フラグ2 0 3 1 cがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、今回実行された特別図柄抽選に基づいて、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は（S 3 8 3 5 8 : N o）、上述した第2制御例における時短設定処理（図1 0 9のS 2 5 4参照）と同一のS 8 3 5 1 ~ S 8 3 5 4の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第1 0制御例では、特別図柄変動が停止表示される場合に実行される制御処理（時短設定処理（S 3 0 2 5 4））にて時短状態の設定条件が成立しているか（時短状態が設定可能な抽選結果であるか、或いは、各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されているか）を判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しているが、時短状態を設定するタイミングとして別のタイミングを採用しても良く、例えば、特別図柄変動が開始されるタイミング（特別図柄変動を開始させるための処理を実行するタイミング）にて時短状態の設定条件が成立しているかを判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しても良い。また、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間に時短状態が設定されれば良く、例えば、時短状態の設定条件が成立した際に時間経過を計測可能な計測手段（タイマ）に対して所定の値をセットし、計測手段にセットされた値に対応した時間が経過した場合に時短状態を設定可能に構成しても良いし、時短状態の設定条件が成立している場合（各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されている場合）に、定期的に設定抽選（例えば、主制御装置1 1 0にて定期的に実行されるメイン処理にて実行される抽選）を実行可能に構成し、その設定抽選に当選したタイミングで時短状態を設定するように構成しても良い。このように、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間の範囲内において様々なタイミングで時短状態を設定可能に構成することで、遊技者に対して時短状態が設定されるタイミングを把握させ難くすることができる。

20

30

40

#### 【1 1 2 7】

また、本第1 0制御例では、時短状態を設定させるための時短設定条件を複数設定可能に構成しており、1回の特別図柄抽選に基づいて、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成している。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する抽選結果時短設定条件と、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する抽選回数時短設定条件と、を設定可能に構成している。そして、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に、遊技者にとつ

50

て有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い抽選結果時短設定条件の成立有無に関わらず抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立した場合であっても遊技者に有利となる時短状態を優先して設定し易くすることができるため、遊技者に対して、不利な遊技が実行され易くなることを抑制することができる。なお、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成されたパチンコ機 10 において、上述した本第 10 制御例とは異なる時短状態の設定方法を採用しても良く、例えば、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選結果時短設定条件が成立していないと判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い抽選回数時短設定条件の成立有無を判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成してもよい。

#### 【 1 1 2 8 】

つまり、複数の時短設定条件が重複して成立した場合には、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定され、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）のみが成立している場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立する場合よりも、特定の時短設定条件のみが成立する場合の方が、遊技者に有利な時短状態を設定し易くすることができる。つまり、特定の時短設定条件が成立することとなる特別図柄抽選に基づいて、他の時短設定条件が成立しないことを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。この場合、例えば、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立する特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（天井到達演出）と、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立しない特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（通常演出）と、で、他の時短設定条件（抽選結果時短設定条件）が成立するか否か（例えば、時短抽選で時短当選するか否か）の結果を示すための演出態様を異ならせると良く、天井到達演出では、時短当選しない方が、時短当選した場合よりも結果的に有利な時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が外れ当選である場合の方が、時短抽選の結果が時短当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易く、通常演出では、時短当選した方が、時短当選しない場合よりも時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が時短当選である場合の方が、時短抽選の結果が外れ当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対しては、自身に有利な遊技状況が設定され易いか否かを実行される演出の内容を把握することで容易に把握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【 1 1 2 9 】

また、複数の時短設定条件が重複して成立した場合にのみ特殊時短状態（第 4 時短条件）を設定可能に構成しても良い。次に、図 3 0 8 を参照して、普通図柄変動処理（S 3 0 1 0 6）の内容について説明をする。図 3 0 8 は、普通図柄変動処理（S 3 0 1 0 6）の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理（S 3 0 1 0 6）は、上述した各制御例において図示を省略していた処理内容を図示したものである。本第 10 制御例を含む各制御例において、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において、普図当たり遊技中に遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させ易い遊技状態（本制御例では、第 2 時短状態）と、普図当たり遊技中に遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させ難い遊技状態（本制御例では、第 1 時短状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、時短抽選によって時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第 1 時短状態）と、大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第 2 時短状

態)と、で異なる長さの普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、第1時短状態が設定された場合は、図308のS30807に示した通り、非常に短時間(0.1秒)の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート67を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物640aへと到達するまでに、普通図柄の当たり遊技(普図当たり遊技)を終了させることが可能となり、遊技球が第2入球口640へと入球し難い時短状態となる。一方で、第2時短状態が設定された場合は、図308のS30805に示した通り、短時間(1秒)の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート67を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物640aへと到達するタイミングが、普通図柄の当たり遊技(普図当たり遊技)中とさせることが可能となり、遊技球が第2入球口640へと入球し易い時短状態となる。

10

#### 【1130】

さらに、本第10制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において、第2入球口640へと遊技球を上記した第2時短状態と同程度入球させることが可能な第3時短状態を設定可能に構成している。具体的には、第3時短状態が設定されている場合は、図308のS30805に示した通り、短時間(1秒)の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態(299/300)、普通図柄の高確率状態(299/300)となるように構成している。よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、普通図柄の変動時間として、第2時短状態と同一の長さとするにより、第2入球口640へと遊技球を入球させ易い遊技状態(右打ち遊技状態)を設定することが可能となる。なお、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態や第2確変状態においては、図308のS30808に示した通り、他の遊技状態よりも長い変動時間(60秒)が普通図柄変動時間として設定されるため、第2入球口640へと遊技球を入球させ難くなり、左打ち遊技によって第1入球口64へと遊技球を入球させた方が特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態(左打ち遊技状態)となる。また、図308のS30809、及びS30810に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、普図当たり遊技において電動役物640aが開放状態となる時間が長くなるように構成しているが、何れの場合であっても、普通図柄変動時間として1秒が設定される場合には、第2入球口640へと遊技球が入球可能となるため、第2時短状態と、第3時短状態とでは、同程度の遊技球を第2入球口640へと入球させることができる。

20

30

#### 【1131】

次に、図309を参照して、本第10制御例における主制御装置110の立ち上げ処理について説明をする。図309は、本第10制御例における主制御装置110の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図309に示した通り、本第10制御例における主制御装置110の立ち上げ処理では、パチンコ機10が正常に立ち上がったと判別した場合に(S1707:Yes)、特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置113へと送信する処理(S31701)と、遊技状態格納エリア203gに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置113へと送信する処理(S31702)と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。このように構成することで、パチンコ機10の電源供給が断たれた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機10の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置113へと送信することが可能となる。よって、パチンコ機10の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。

40

#### 【1132】

<第10制御例における音声ランプ制御装置113の制御処理について>

次に、図310から図315を参照して、本第10制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理の内容について説明をする。本第10制

50

御例では、上述した第2制御例に対して、コマンド判定処理（図310のS34182参照）と、変動表示設定処理（図313のS34113参照）と、を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図310を参照して、コマンド判定処理（S34182）の処理内容について説明をする。図310は、コマンド判定処理（S34182）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S34182）では、上述した第2制御例のコマンド判定処理（図114のS4182参照）に対して、状態コマンド受信処理（S4282）に代えて状態コマンド受信処理（図311のS34251参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図311を参照して、状態コマンド受信処理（S34251）の処理内容について説明をする。図311は、状態コマンド受信処理（S34251）の処理内容を示したフローチャートである。図311に示した通り、状態コマンド受信処理（S34251）では、上述した第2制御例における状態コマンド受信処理（図115のS4282参照）に対して、主制御装置110から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（S9005：Yes）に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

10

#### 【1133】

状態コマンド受信処理（S34251）が実行されると、上述した第2制御例における状態コマンド受信処理（図117のS4282参照）と同一のS9001、S9002の処理が実行される。その後、S9005の処理が実行され、遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（S9005：Yes）は、時短状態演出設定処理を実行し（S9091）、その後、S9093の処理へ移行する。時短状態演出設定処理（S9091）の内容については、図312を参照して後述する。また、S9005の処理において、時短状態に変更していないと判別した場合は（S9005：No）、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（S9092）、S9093の処理へ移行する。S9093の処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し（S9093）、含まれていると判別した場合は（S9093：Yes）、受信した値に対応する値を特図抽選カウンタ2031aの値に設定し（S9094）、本処理を終了する。一方、S9093の処理において、ハマリ回数を示す情報が含まれていないと判別した場合は（S9093：No）、そのまま本処理を終了する。次に、図312を参照して、状態コマンド受信処理（図311のS34251参照）にて実行される時短状態演出設定処理（S9091）の処理内容について説明をする。図312は、時短状態演出設定処理（S9091）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S9091）は、上述した時短状態演出設定処理（図118のS9006参照）に対して、通常状態から時短状態へと移行した場合における処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

20

30

40

#### 【1134】

時短状態演出設定処理（S9091）が実行されると、まず、従状態設定エリア223gから、変更前の遊技状態を読み出し（S34301）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別する（S34302）。S34302の処理において、通常状態であると判別した場合は（S34302：Yes）、今回受信したコマンドに含まれる時短種別を示す情報が、第1時短状態を示す情報であるかを判別し（S34303）、第1時短状態では無いと判別した場合は（S34303：No）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ223daの値に設定し（S34304）、その後、今回設定された時短状態の時短種別が第3時短状態であるかを判別し（S34305）、第3時短状態であると判別した場合は（S34305：Yes）、天井モードに対応する背面種別（図29

50

2 ( b ) 参照 ) を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し ( S 3 4 3 0 6 ) 、本処理を終了する。また、S 3 4 3 0 5 の処理において、今回設定された時短状態の時短種別が第 3 時短状態では無いと判別した場合 ( S 3 4 3 0 5 : N o ) は、次に、今回設定された時短状態の時短種別が大当たり C 1 3 に基づく大当たり遊技終了後に設定された第 2 時短状態であるかを判別し ( S 3 4 3 0 7 ) 、大当たり C 1 3 に基づく大当たり遊技終了後に設定された第 2 時短状態であると判別した場合は ( S 3 4 3 0 7 : Y e s ) 、上述した S 3 4 3 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。S 3 4 3 0 7 の処理において、大当たり C 1 3 に基づく大当たり遊技終了後に設定された第 2 時短状態では無いと判別した場合は ( S 3 4 3 0 7 : N o ) 、次に、時短当選後に設定された第 2 時短状態であるかを判別し ( S 3 4 3 0 8 ) 、時短当選後に設定された第 2 時短状態であると判別した場合は ( S 3 4 3 0 8 : Y e s ) 、上述した S 3 4 3 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。そして、S 3 4 3 0 8 の処理において、時短当選後に設定された第 2 時短状態では無いと判別した場合は ( S 3 4 3 0 8 : N o ) 、設定された時短種別に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し ( S 3 4 3 0 9 ) 、本処理を終了する。

#### 【 1 1 3 5 】

このように構成することで、天井特典が付与され第 3 時短状態が設定された場合に実行される天井中モードの背面画像を、大当たり種別「大当たり C 1 3 」に基づく大当たり遊技終了後に設定される第 2 時短状態、及び、時短抽選にて時短当選した場合の一部 ( 0 . 1 % ) にて設定される第 2 時短状態が設定された場合にも表示することが可能となる。これにより、遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立することなく設定される上述した第 2 時短状態が設定された場合であっても、天井特典の付与条件が成立したと思わせることができるため、天井特典が様々なタイミングで付与されることに期待しながら遊技を行わせることができる。次に、図 3 1 3 を参照して、変動表示設定処理 ( S 3 4 1 1 3 ) の内容について説明をする。図 3 1 3 は、変動表示設定処理 ( S 3 4 1 1 3 ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 3 4 1 1 3 ) は、上述した変動表示設定処理 ( 図 6 6 の S 4 1 1 3 参照 ) に対して、変動演出の演出態様を設定するために、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 6 の S 4 9 0 3 ) 、及び特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 6 の S 4 9 0 7 ) に代えて、演出態様設定処理 ( 図 3 1 3 の S 4 9 9 1 ) を実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、本第 1 0 制御例では、第 1 特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理と、第 2 特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理とが同一処理となるため、何れの特別図柄の変動演出の演出態様を設定する場合にも、演出態様設定処理 ( 図 3 1 3 の S 4 9 9 1 参照 ) が実行される。

#### 【 1 1 3 6 】

次に、図 3 1 4 を参照して、演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 ) の内容について説明をする。図 3 1 4 は、演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 ) は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて特別図柄抽選の実行回数 ( 残時短回数 ) を示すための表示態様や、特定の遊技状態 ( 例えば、第 3 時短状態 ) が継続し得る残期間 ( 残時短回数 ) を示すための表示態様が表示されている場合において、その表示態様が示す値を更新するための処理が実行される。演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 ) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が第 2 時短状態、或いは、第 3 時短状態であるかを判別し ( S 3 4 4 0 1 ) 、0 よりも大きく無いと判別した場合は ( S 3 4 4 0 1 : N o ) 、通常モード用演出設定処理を実行し ( S 3 4 4 0 2 ) 、その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 3 4 4 0 7 ) 、本処理を終了する。一方、S 3 4 4 0 1 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 3 4 4 0 1 : Y e s ) 、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を 1 減算し ( S 3 4 4 0 3 ) 、次に、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値が



0よりも大きいかを判別する(S 3 4 4 0 4)。天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が0よりも大きく無い、即ち、天井中モードが設定されていない右打ち遊技状態(第2時短状態)であると判別した場合は(S 3 4 4 0 4 : No)、減算後の時短中カウンタ2 2 3 d aの値を示すための表示用コマンドを設定し(S 3 4 4 0 5)、各種カウンタの値に対応する演出態様を決定し(S 3 4 4 0 6)、上述したS 3 4 4 0 7の処理へ移行し、本処理を終了する。

#### 【1 1 3 7】

S 3 4 4 0 4の処理において、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が0よりも大きいと判別した場合は(S 3 4 4 0 4 : Yes)、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値を1減算し(S 3 4 4 0 8)、減算後の天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値を示すための表示用コマンドを設定し(S 3 4 4 0 9)、減算後の天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が1であるかを判別する(S 3 4 4 1 0)。S 3 4 4 1 0の処理において、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が1では無い、即ち、天井中モードの最終変動では無いと判別した場合は(S 3 4 4 1 0 : No)、上述したS 3 4 4 0 6、S 3 4 4 0 7の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 3 4 4 1 0の処理において、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が1である(即ち、天井中モードの最終変動である)と判別した場合は(S 3 4 4 1 0 : Yes)、次に、後乗せフラグ2 2 3 1 bがオンに設定されているかを判別し(S 3 4 4 1 1)、オンに設定されていると判別した場合は(S 3 4 4 1 1 : Yes)、後乗せフラグ2 2 3 1 bをオフに設定し(S 3 4 4 1 2)、時短中カウンタ2 2 3 d aの値に対応した値を天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値に加算し(S 3 4 4 1 3)、残時短回数表示が増加する後乗せ演出(上乘せ演出)の演出態様を決定し(S 3 4 4 1 4)、上述したS 3 4 4 0 7の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 3 4 4 1 1の処理において、後乗せフラグ2 2 3 1 bがオンに設定されていないと判別した場合は(S 3 4 4 1 1 : No)、天井中モードが設定されている第3時短状態、第2時短状態が終了する特別図柄変動に対応する変動演出となるため、天井中モード(天井モード)が終了することを示す演出態様を決定し(S 3 4 4 1 5)、上述したS 3 4 4 0 7の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【1 1 3 8】

次に、図3 1 5を参照して、通常モード用演出設定処理(S 3 4 4 0 2)の内容について説明をする。図3 1 5は、通常モード用演出設定処理(S 3 4 4 0 2)の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理(S 3 4 4 0 2)では、特別図柄変動が停止表示された際に、天井中モード(天井モード)が設定されることを示すための天井到達時演出の演出態様を決定する処理と、左打ち遊技状態が設定されている状態にて実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出として、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆することが可能な天井到達示唆演出の演出態様を決定するための処理が実行される。通常モード用演出設定処理(S 3 4 4 0 2)が実行されると、まず、特図抽選回数カウンタ2 2 3 1 cの値が5 0 0であるか、即ち、今回実行される特別図柄抽選によって、天井特典の付与条件が成立するかを判別する(S 3 4 5 0 1)。S 3 4 5 0 1の処理において、特図抽選回数カウンタ2 2 3 1 cの値が5 0 0であると判別した場合は(S 3 4 5 0 1 : Yes)、天井到達時演出選択テーブル2 2 2 1 bを参照して、天井到達時演出の演出態様を決定し(S 3 4 5 0 2)、決定した演出態様に対応した値を、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値に設定し(S 3 4 5 0 3)、決定した演出態様に対応させた後乗せフラグ2 2 3 1 bの設定状況を決定し(S 3 4 5 0 4)、本処理を終了する。また、S 3 4 5 0 1の処理において、特図抽選回数カウンタ2 2 3 1 cの値が5 0 0では無い、即ち、天井特典の付与条件が成立しないと判別した場合には(S 3 4 5 0 1 : No)、次に、今回の特別図柄変動が、大当たりC 1 3に当選する特別図柄変動であるかを判別し(S 3 4 5 0 5)、大当たりC 1 3に当選する特別図柄変動であると判別した場合は(S 3 4 5 0 5 : Yes)、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード(天井中モード)となる第2時短状態が設定されるため、上述したS 3 4 5 0 2 ~ S 3 4 5 0 4の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【1 1 3 9】

10

20

30

40

50



また、S 3 4 5 0 5 の処理において、大当たり C 1 3 に当選する特別図柄変動では無いと判別した場合は ( S 3 4 5 0 5 : N o )、次に、今回の特別図柄変動が、第 2 時短状態が設定される時短当選変動であるかを判別し ( S 3 4 5 0 6 )、第 2 時短状態が設定される時短当選変動であると判別した場合は ( S 3 4 5 0 6 : Y e s )、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード ( 天井中モード ) となる第 2 時短状態が設定されるため、上述した S 3 4 5 0 2 ~ S 3 4 5 0 4 の処理を実行し、本処理を終了する。S 3 4 5 0 6 の処理において、第 2 時短状態が設定される時短当選変動では無いと判別した場合は、即ち、今回の特別図柄変動が停止表示された後に、天井中モード ( 天井モード ) が設定されることの無い特別図柄変動であると判別した場合は ( S 3 4 5 0 6 : N o )、次に、今回の特別図柄変動が特殊変動 ( 1 5 秒変動 ) であるかを判別し ( S 3 4 5 0 7 )、特殊変動 ( 1 5 秒変動 ) であると判別した場合は ( S 3 4 5 0 7 : Y e s )、天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a を参照して、示唆演出の演出態様を決定し ( S 3 4 5 0 8 )、本処理を終了する。また、S 3 4 5 0 7 の処理において特殊変動 ( 1 5 秒変動 ) では無いと判別した場合は ( S 3 4 5 0 7 : N o )、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し ( S 3 4 5 0 9 )、本処理を終了する。

10

#### 【 1 1 4 0 】

< 第 1 0 制御例における第 1 変形例について >

次に、図 3 1 6 から図 3 2 2 を参照して、上述した第 1 0 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 1 0 制御例では、遊技状態が通常状態、或いは、第 1 時短状態の場合に時短抽選を実行可能に構成し、時短抽選で時短当選し、第 1 時短状態が設定された場合には、時短回数 1 回の第 1 時短状態が設定されるように構成していた。そして、通常状態又は第 1 時短状態が設定されている間に、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が 5 0 0 回実行されることで天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第 3 時短状態が設定されるように構成していた。加えて、天井特典の付与条件が成立した場合に設定されている遊技状態に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成し、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短 1 0 0 回の第 3 時短状態が設定され、第 1 時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短 3 0 0 回の第 3 時短状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第 1 0 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す従来型の遊技性に加え、大当たり当選しない期間が長時間継続した場合に、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与される天井特典を目指す遊技を遊技者に実行させることができるものであった。さらに、時短抽選の結果に基づいて、通常状態と、第 1 時短状態と、を頻繁に切り替えることで、天井特典として付与される特典の内容 ( 時短回数 ) が、遊技者に有利な有利特典 ( 時短 3 0 0 回 ) となるか、有利特典よりは不利となる不利特典 ( 時短 1 0 0 回 ) となるかを遊技者に予測させ難くすることができるものであった。これに対して、本第 1 変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率 ( 1 / 5 0 0 ) に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数 ( ハマリ回数 ) よりも多い時短回数の第 1 時短状態が設定されるように構成している。

20

30

#### 【 1 1 4 1 】

つまり、本第 1 変形例では、通常状態にて時短当選し、第 1 時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第 1 時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。さらに、本第 1 変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第 1 時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊

40

50

技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第1時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機10の稼働を向上させ易くすることができる。

#### 【1142】

＜第10制御例の第1変形例にて実行される演出内容について＞

まず、図316を参照して、本第10制御例の第1変形例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第10制御例の第1変形例におけるパチンコ機10は、上述した第10制御例におけるパチンコ機10に対して、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第1時短状態が設定されている間は時短抽選が実行されず、且つ、第1時短状態として天井特典が付与されるハマリ回数(500回)よりも多い1000回の時短回数が設定されるように構成している。よって、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第1時短状態が設定されると、その時点で、天井特典として有利特典(時短300回の第3時短状態)が設定されることが確定する。そこで、本第1変形例では、左打ち遊技状態中において、第1時短状態が設定されているか否かを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。図316(a)は、遊技状態示唆演出の演出画面の一例を示した図であって、図316(b)は、左打ち遊技状態において、第1時短状態が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆するための示唆演出中における表示画面の一例を示した図である。図316(a)に示した通り、遊技状態示唆演出が実行されると、主表示領域Dmの中央部に複数の領域が形成されたルーレット861が回転表示され、指標863に対応する位置に停止した領域が演出結果となる遊技状態示唆演出が実行される。ルーレット861には、第1時短状態が設定されていることを示す「準備」の表示態様が表示されている第1領域862a、第1時短状態が設定されている可能性を示唆する「チャンス」の表示態様が表示されている第2領域862b、大当たり当選を示す「V」の表示態様が表示されている第3領域862c、何れの情報も示唆することのない「?」の表示態様が表示されている第4領域862dの4つの領域が占有範囲を異ならせて形成されている。

#### 【1143】

そして、主表示領域Dmには、遊技状態示唆演出が実行されていることを示すための「状態示唆チャンス」の文字が表示され、副表示領域Dsには、遊技状態示唆演出の演出内容を遊技者に説明するための説明態様として「どこで止まるかな?」「準備」で止まれば「天井準備」へ、「V」で止まれば「大当たり!」のコメントが表示されている。ここで、本第1変形例では、天井特典が付与されるまでの残期間の長さや、実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、遊技状態示唆演出の実行頻度や、演出態様を異ならせるように構成しており、天井特典が付与されるまでの残期間が短くなるほど、又は、特定回数(例えば、50の倍数)の特別図柄抽選であるほど、実際に設定されている遊技状態を把握し易い演出態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、次の特定回数目の特別図柄抽選が実行されるまで遊技を行わせ易くすることができるため、パチンコ機10の稼働を向上させ易くすることができる。また、図316(a)に示した通り、主表示領域Dmに形成される小表示領域Dm7には、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が表示されるように構成しており、図316(a)に示した図では、250回目の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中を示している。

#### 【1144】

そして、遊技状態示唆演出にて第1領域862aが、指標863に対応する位置に停止表示された場合には、図316(b)に示した通り、天井準備モードが設定される。この天井準備モードは、第1時短状態が設定されていることを示すための演出モードであって、小表示領域Dm7には、前回の当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の回数

では無く、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄変動回数）が表示され、天井モード（天井中モード）中に出現するキャラクタ 809 が表示される。また、副表示領域 D s には、天井準備モードの演出内容を説明するための説明態様として、「あと 90 回ハマったら、時短 300 回 GET」の文字が表示される。このように構成することで、遊技状態示唆演出にて、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するだけで無く、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に報知することが可能となるため、天井特典の付与を目指した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 1 1 4 5 】

< 第 10 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 317 ~ 図 319 を参照して、本第 1 変形例における電氣的構成について説明をする。本第 10 制御例の第 1 変形例は、上述した第 10 制御例に対して、時短抽選の当選確率を低確率に変更した点と、時短当選時に設定される時短回数を異ならせた点と、で主制御装置 110 の電氣的構成を異ならせており、遊技状態示唆演出の演出態様を決定するためのデータテーブルを追加した点と、天井準備モードが設定されている状態を示すためのフラグを追加した点で、音声ランプ制御装置 113 の電氣的構成を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。まず、図 317 (a) を参照して、時短当たり乱数テーブル 2021 a e の内容について説明をする。図 317 (a) は、時短当たり乱数テーブル 2021 a e に規定されている内容を示した図である。この時短当たり乱数テーブル 2021 a e は、上述した時短当たり乱数テーブル 2021 e (図 296 (c) 参照) に対して、時短抽選で当り当選する判定値の数を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態である場合には、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「998, 999」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「-」で表示）。このように構成することで、時短抽選で時短当選し得る遊技状態が通常状態のみとなり、さらに、時短抽選で時短当選させ難くすることができる。よって、時短抽選で時短当選したことによる付加価値として遊技者に有利な有利特典（時短 300 回の第 3 時短状態）を付与可能に構成したとしても、遊技者に対して過剰に有利特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 1 4 6 】

次に、図 317 (b) を参照して、時短当選用テーブル 2021 a f 1 の内容について説明をする。図 317 (b) は、時短当選用テーブル 2021 a f 1 に規定されている内容を示した図である。図 317 (b) に示した通り、時短当選用テーブル 2021 a f 1 は、上述した第 10 制御例の時短当選用テーブル 2021 f 1 に対して、各時短種別に対して設定される時短回数（時短カウンタ 203 h にセットする値）を異ならせており、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。具体的には、時短種別として第 1 時短状態が設定された場合には、時短回数として「1000 回」が設定される点で相違している。このように構成することで、時短当選して第 1 時短状態が設定された場合に、ハマリ回数を超えるまで継続して第 1 時短状態を設定することができる。次に、図 318 (a) を参照して、本第 1 変形例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成について説明をする。本第 1 変形例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 は、上述した第 10 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 (図 299 (a) 参照) に対して、天井到達示唆演出選択テーブル 2221 a に代えて、遊技状態示唆演出選択テーブル 2221 a a を設けた点で相違し、それ以外は同一である。遊技状態示唆演出選択テーブル 2221 a a は、遊技状態示唆演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常モード（通常状態、第 1 時短状態、第 2 確変状態）中において、特殊変動（15 秒変動）の変動パターンが選択された場合に参照される（図 322 の S34532 参照）。

#### 【 1 1 4 7 】

ここで、図 3 1 9 を参照して、遊技状態示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a a に規定されている内容について説明をする。図 3 1 9 は、遊技状態示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a a に規定されている内容を示した図である。図 3 1 9 に示した通り、遊技状態示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a a には、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値と、設定されている遊技状態と、当該変動に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応させて異なる示唆態様（演出態様）が規定されている。この遊技状態示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a a を参照して決定された演出態様で遊技状態示唆演出の演出態様、即ち、図 3 1 6 ( a ) を参照して説明をした遊技状態示唆演出にて、最終的に指標 8 6 3 に対応して停止表示される領域 8 6 2 a ~ 8 6 2 d が決定される。具体的には、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「1 ~ 2 0 0 までの 5 0 の倍数以外」であって、第 1 通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 7 9」の範囲に対して、演出態様「V」が、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 8 9」の範囲に対して、演出態様「？」が、「9 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「1 ~ 2 0 0 までの 5 0 の倍数以外」であって、第 2 通常モード（第 1 時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 7 9」の範囲に対して、演出態様「V」が、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、演出態様「？」が、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

#### 【 1 1 4 8 】

次に、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「5 0 , 1 0 0 , 1 5 0 , 2 0 0」であって、第 1 通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「V」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 3 9」の範囲に対して、演出態様「？」が、「4 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「5 0 , 1 0 0 , 1 5 0 , 2 0 0」であって、第 2 通常モード（第 1 時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「V」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して、演出態様「？」が、「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「2 0 1 ~ 4 9 0 までの 5 0 の倍数以外」であって、第 1 通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 8 9」の範囲に対して、演出態様「V」が、「9 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 6 9」の範囲に対して、演出態様「？」が、「7 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

#### 【 1 1 4 9 】

また、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「2 0 1 ~ 4 9 0 までの 5 0 の倍数以外」であって、第 2 通常モード（第 1 時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 8 9」の範囲に対して、演出態様「V」が、「9 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して、演出態様「？」が、「2

0～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。次に、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「250, 300, 350, 400, 450」であって、第1通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「V」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、演出態様「？」が、「50～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「250, 300, 350, 400, 450」であって、第2通常モード（第1時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「V」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が、「50～99」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されている。

#### 【1150】

そして、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「491～500」であって、第1通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～69」の範囲に対して、演出態様「V」が、「70～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「491～500」であって、第2通常モード（第1時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対して、演出態様「V」が、「80～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～98」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されており、「99」の値に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。ここで、演出態様「V」が決定された場合は、図316(a)に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標863に対応する位置に、Vが表示されている領域862cが停止表示される演出が実行され、演出態様「チャンス」が決定された場合は、図316(a)に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標863に対応する位置に、チャンスが表示されている領域862bが停止表示される演出が実行され、演出態様「？」が決定された場合は、図316(a)に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標863に対応する位置に、「？」が表示されている領域862dが停止表示される演出が実行され、演出態様「準備」が決定された場合は、図316(a)に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標863に対応する位置に、準備が表示されている領域862aが停止表示される演出が実行される。

#### 【1151】

以上、説明をした通り、遊技状態示唆演出では、特図抽選回数カウンタ2231cの値が大きいほど、つまり、天井特典が付与されるまでの残期間が少ないほど、現在設定されている遊技状態に対応した示唆態様が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、徐々に現在設定されている遊技状態の予測精度を高めさせることができるため、継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が特定の値（50の倍数）のタイミングで遊技状態示唆演出の実行条件が成立した場合には、他のタイミングで遊技状態示唆演出が実行される場合よりも、現在設定されている遊技状態を把握し易い演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、特図抽選回数カウンタ2231cの値が特定の値となるまで特別図柄抽選を実行させようと継続して遊技を行わせ易くすることができる。次に、図318(b)を参照して、本第1変形例のパチンコ機10における音

声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 の構成について説明をする。本第 1 変形例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 は、上述した第 10 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 (図 299 (b) 参照) に対して、報知済フラグ 2231aa を追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【1152】

報知済フラグ 2231aa は、遊技状態示唆演出において、第 1 時短状態が設定されていることを示す報知が実行されたことを示すためのフラグであって、遊技状態示唆演出の演出結果として天井準備モード (図 316 (b) 参照) が設定される場合にオンに設定される (図 322 の S34534 参照)。そして、報知済フラグ 2231aa の設定状況は、遊技状態示唆演出を実行するか否かを決定する際に参照され (図 322 の S34531 参照)、報知済フラグ 2231aa がオンに設定されている場合には (図 322 の S34531 : Yes)、新たな遊技状態示唆演出が実行されないように構成している。このように構成することで、既に、第 1 時短状態が設定されていることを報知している状態において、無用に遊技状態示唆演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【1153】

< 第 10 制御例の第 1 変形例における主制御装置 110 の制御処理について >

次に、図 320 を参照して、本第 1 変形例における主制御装置 110 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 1 変形例は、上述した第 10 制御例に対して、時短抽選の実行条件を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図 320 を参照して、時短抽選処理 (S38006a) の内容を説明する。図 320 は、本第 1 変形例における時短抽選処理 (S38006a) の処理内容を示したフローチャートである。図 320 に示した通り、時短抽選処理 (S38006a) は、上述した第 10 制御例の時短抽選処理 (S38006) に対して、遊技状態が通常状態である場合にのみ時短抽選の実行条件が成立する点 (S38151a : Yes) と、時短抽選時に参照されるデータテーブルを、時短当たり乱数テーブル 222iaa としている点 (S38152a) で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【1154】

< 第 10 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 113 の制御処理について >

次に、図 321 および図 322 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 113 にて実行される制御処理内容について説明をする。本第 1 変形例では、上述した第 10 制御例に対して、時短状態演出設定処理 (図 312 の S9091 参照) に代えて、時短状態演出設定処理 (図 321 の S9091a 参照) を実行する点と、通常モード用演出設定処理 (図 315 の S34402 参照) に代えて、通常モード用演出設定処理 (図 322 の S34402a 参照) を実行する点と、で相違している。それ以外は同一であるため、その説明を省略する。まず、図 321 を参照して、時短状態演出設定処理 (S9091a) の処理内容について説明をする。図 321 は、時短状態演出設定処理 (S9091a) の処理内容を示したフローチャートである。図 321 に示した通り、時短状態演出設定処理 (S9091a) が実行されると、上述した時短状態演出設定処理 (図 312 の S9091 参照) と同一の S34301 ~ S34304 の処理が実行される。そして、S34305 の処理において、第 3 時短状態と判別した場合 (S34305 : Yes)、S34307 の処理において、大当たり C13 後の第 2 時短状態と判別した場合 (S34307 : Yes)、時短当選後の第 2 時短状態と判別した場合 (S34308 : Yes) に、報知済フラグ 2231aa がオンに設定されているかを判別し (S34331)、オンに設定されていると判別した場合は (S34331 : Yes)、報知済フラグ 2231aa をオフに設定し (S34332)、上述した時短状態演出設定処理 (図 312 の S9091 参照) と同一の S34306 の処理を実行し、本処理を終了する。また、S34331 の処理において、報知済フラグ 2231aa がオンに設定されていないと判別した場合は (

S 3 4 3 3 1 : N o )、S 3 4 3 3 2 の処理をスキップして、上述した時短状態演出設定処理 ( 図 3 1 2 の S 9 0 9 1 参照 ) と同一の S 3 4 3 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、報知済フラグ 2 2 3 1 a a を確実にオフに設定することができる。

#### 【 1 1 5 5 】

次に、図 3 2 2 を参照して、通常モード用演出設定処理 ( S 3 4 4 0 2 a ) の処理内容について説明をする。図 3 2 2 は、通常モード用演出設定処理 ( S 3 4 4 0 2 a ) の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理 ( S 3 4 4 0 2 a ) は、上述した第 1 0 制御例における通常モード用演出設定処理 ( 図 3 1 5 の S 3 4 4 0 2 参照 ) に対して、通常モードにおいて特殊変動 ( 1 5 秒変動 ) が実行される場合に演出態  
10  
様を設定するための処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。通常モード用演出設定処理 ( S 3 4 4 0 2 a ) が実行されると、まず、上述した第 1 0 制御例における通常モード用演出設定処理 ( 図 3 1 5 の S 3 4 4 0 2 参照 ) と同一の S 3 4 5 0 1 ~ S 3 4 5 0 7 の処理を実行し、S 3 4 5 0 7 の処理にて 1 5 秒変動 ( 特殊変動 ) であると判別した場合に ( S 3 4 5 0 7 : Y e s )、報知済フラグ 2 2 3 1 a a がオンに設定されているかを判別する ( S 3 4 5 3 1 )。S 3 4 5 3 1 の処理において、報知済フラグ 2 2 3 1 a a がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 4 5 3 1 : N o )、第 1 時短状態が設定  
20  
されていることを遊技者に報知するための天井準備モードが設定されていない状態であるため、遊技状態示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a a を参照して、示唆演出 ( 遊技状態示唆演出 ) の演出態様を決定し ( S 3 4 5 3 2 )、その後、今回決定した演出態様が天井準備態様であるかを判別し ( S 3 4 5 3 3 )、天井準備態様であると判別した場合は ( S 3 4 5 3 3 : Y e s )、報知済フラグ 2 2 3 1 a a をオンに設定する ( S 3 4 5 3 4 )。そして、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値を読み出し ( S 3 4 5 3 5 )、読み出した値が 5 0 0 になるまでの残回数、即ち、天井特典の付与条件が成立するまでのハマリ回数の残回数を算出し ( S 3 4 5 3 6 )、算出した残回数を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 5 3 7 )、本処理を終了する。S 3 4 5 3 7 の処理によって設定された表示用コマンドを表示制御装置 1 1 4 側で受信することにより、図 3 1 6 ( b ) に示した表示画面にて小表示領域 D m 7 に表示される天井到達までの残回数が表示される。

#### 【 1 1 5 6 】

なお、詳細な説明は省略するが、S 3 4 5 3 6 の処理によって算出された残回数は、専用のカウンタ ( 残回数カウンタ ) に設定され、特別図柄抽選が実行される毎に、設定された値が 1 減算され、減算後の値を示すための表示用コマンドが表示制御装置 1 1 4 へと出力されるように構成している。これにより、天井準備モードが設定された場合には、特別図柄抽選が実行される毎に、天井までの残回数を示す値が、徐々に減算表示されるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを容易に把握させることができる。また、S 3 4 5 3 1 の処理において、報知済フラグ 2 2 3 1 a a がオンに設定されていると判別した場合は ( S 3 4 5 3 1 : Y e s ) は、すでに天井準備モードが設定されている状態であるため、遊技状態示唆演出を実行するための処理をスキップして、S 3 4 5 3 5 の処理へ移行する。また、S 3 4 5 3 3 の処理において、天井準備態様以外  
40  
の演出態様を決定したと判別した場合は ( S 3 4 5 3 3 : N o )、新たな遊技状態示唆演出を実行可能な状態であるため、S 3 4 5 3 4 の処理をスキップして、S 3 4 5 3 5 の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第 1 0 制御例の第 1 変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率 ( 1 / 5 0 0 ) に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数 ( ハマリ回数 ) よりも多い時短回数の第 1 時短状態が設定されるように構成し、通常状態にて時短当選し、第 1 時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第 1 時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。

10

20

30

40

50



## 【 1 1 5 7 】

なお、本第 1 0 制御例の第 1 変形例では、第 1 時短状態中には時短抽選を実行しないように構成しているが、第 1 時短状態中においても、時短抽選を実行可能に構成し、第 1 時短状態中に時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第 1 時短状態が新たに設定されるように構成し、天井特典の付与条件が成立するまでに時短当選した回数に応じて、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を異ならせるように構成しても良い。この場合、時短当選回数が多い程、天井特典として付与される時短回数が多くなるように構成すると良い。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値をより高めることができる。また、天井特典として付与される時短回数が少なくなるように構成しても良い。さらに、本第 1 0 制御例の第 1 変形例では、上述した第 1 0 制御例と同様に、通常状態と第 1 時短状態とが切り替わった場合でも、ハマリ回数は継続して更新（加算）されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態から第 1 時短状態へと遊技状態が切り替わる場合や、第 1 時短状態から通常状態へと遊技状態が切り替わる場合には、ハマリ回数をリセットするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、本第 1 0 制御例の第 1 変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数 5 0 0 回）よりも大きな値の時短回数の第 1 時短状態が設定されるため、確実に天井特典を付与することができる。なお、本第 1 0 制御例の第 1 変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数 5 0 0 回）よりも大きな値の時短回数を有する第 1 時短状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて時短当選した場合の一部において、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数 5 0 0 回）よりも小さな値の時短回数（例えば、1 0 0 回、1 5 0 回等）を有する第 1 時短状態を設定可能に構成しても良い。

10

20

## 【 1 1 5 8 】

このように構成することで、通常状態にて時短当選したタイミング（時短当選時のハマリ回数）や、時短当選に基づいて設定される時短状態種別によって、第 1 時短状態が設定される時点において、第 1 時短状態中に天井特典が付与されることが確定するか否かを決定することができる。そして、この場合、通常状態にて実行される演出として、時短当選時に第 1 時短状態が設定される各時短状態種別の選択割合に基づいて、時短当選時に設定される第 1 時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、時短当選時において、今回設定される第 1 時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、通常状態において実行される時短抽選に対して、その時短抽選結果が遊技者に有利となるか否かを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。また、本第 1 変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第 1 時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第 1 時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機 1 0 の稼働を向上させ易くすることができる。

30

40

## 【 1 1 5 9 】

< 第 1 0 制御例の第 1 変形例における演出変形例について >

次に、図 3 1 6 ( a ) を参照して説明をした第 1 0 制御例の第 1 変形例にて実行される演出の変形例について説明をする。上述した第 1 0 制御例の第 1 変形例では、左打ち遊技状態において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか第 1 時短状態であるかを

50



遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を実行可能に構成していた。そして、遊技状態示唆演出として、図316(a)に示した表示画面が表示される演出を実行可能に構成していた。上述した通り、第10制御例の第1変形例にて実行される遊技状態示唆演出では、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数(ハマリ回数)が近づく程、現在設定されている遊技状態を遊技者が把握し易い態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成することで、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くするものであったが、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数(ハマリ回数)が遠い状態では、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果(指標863に対応する位置に「?」が付された領域862dが停止する演出結果)が実行され易くなり、演出効果が低下してしまうという問題があった。また、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果(指標863に対応する位置に「?」が付された領域862dが停止する演出結果)となる遊技状態示唆演出が連続して複数回実行される場合であっても、同様の演出が繰り返し実行されるだけであり、実行される演出が単調となるという問題があった。これに対して、本演出変形例では、遊技状態示唆演出の演出態様の一部(ルーレット861の態様)を上述した第10制御例の第1変形例とは異ならせている。具体的には、上述した第10制御例の第1変形例において「?」が付された領域862dに対して、本演出変形例では、「インジケータ」が設けられている。このインジケータには10個の目盛りが付されていて、領域862dの一端側(領域862cと隣接する側)から順に、1目盛り単位で値が上昇するように表示態様が可変されるように構成している。

10

20

#### 【1160】

そして、遊技状態示唆演出の演出結果として「?」が選択された場合には、指標863に対応する位置に「インジケータ」が付された領域862dが位置した場合(表示された場合)に、領域862dに付された「インジケータ」が1目盛り毎上昇し、「インジケータ」の可変後の表示態様が、領域862dの他端側(領域862dに隣接する側)に設けられた最大値まで上昇した場合に、「準備」が付された領域862aが指標863に対応する位置に位置した(表示された)場合と同一の演出結果となるように構成している。つまり、特定期間(天井特典が付与されるまでの期間)中に実行された特定演出(遊技状態示唆演出)の演出結果として、特定の演出結果(「?」が表示される演出結果)となる(なった)回数を記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報(特定の演出結果となった演出回数)に基づいて、特定演出(遊技状態示唆演出)の演出態様を可変可能に構成している。よって、同一の演出態様が繰り返し実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、記憶手段に記憶されている回数が所定回数を満たした場合には、特定の演出結果を示すための表示領域を、特定の演出結果よりも遊技者に有利となる他の演出結果(「準備」)を示すための表示領域へと可変させることができるため、特定の演出結果となる遊技状態示唆演出が連続して実行される程、他の演出結果となる遊技状態示唆演出の実行頻度を高くすることができ、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。なお、本演出変形例では、「インジケータ」が最大値まで上昇した場合に、「インジケータ」が付された領域862dが示す遊技状態示唆演出の演出結果を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「インジケータ」が付された領域862dのうち、既に値が上昇している領域の範囲を、他の演出結果を示すための領域として表示するように構成しても良い。この場合、「インジケータ」が示す値が上昇する毎に、他の演出結果を示す領域が徐々に拡大していくため、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。

30

40

#### 【1161】

また、上述した第10制御例の第1変形例、及び、本演出変形例では、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット961の表示態様として1種類の表示態様(図316(a)参照)を示しているが、これに限ること無く、遊技状態示唆演出が最初に実行された時点におけるハマリ回数(天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数)に基づい

50

て、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット 9 6 1 の表示態様を異ならせても良い。このように構成することで、遊技状態示唆演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示されているルーレット 9 6 1 の表示態様に基づいて、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に予測させることが可能となる。

#### 【 1 1 6 2 】

＜ 第 1 0 制御例に関する別技術思想について ＞

上述した第 1 0 制御例、及び、第 1 0 制御例の第 1 変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、時短回数の異なる第 3 時短状態を設定可能に構成しているが、遊技者に付与される天井特典の内容として別の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、時短状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態にて天井特典が付与される場合には、第 2 特別図柄抽選よりも第 1 特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定され、第 1 時短状態にて天井特典が付与される場合には、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の回数を異ならせるのでは無く、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の結果を異ならせることができる。また、他の天井特典として、電動役物 1 6 4 0 が開放する期間の長さを、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中における普通図柄抽選の当たり確率を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普通図柄変動の変動時間を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普図当たり遊技にて、電動役物 1 6 4 0 が開放状態となる期間の長さを天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したりすると良い。このように構成することで、天井特典の内容によって、天井特典中に払い出される賞球数の数を異ならせることができる。さらに、この場合、天井特典として付与される特典の一部において、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を設定可能に構成しても良い。

#### 【 1 1 6 3 】

また、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を天井特典として付与可能に構成した場合には、その遊技球の増加割合を、天井特典が付与されるまでのハマリ回数に応じて決定すれば良く、天井特典が付与されるまでのハマリ回数が多い程、天井特典が付与されるまでに多くの遊技球を使用しているため、天井特典中に、天井特典が付与されるまでに使用した遊技球の 3 割程度が持ち玉として増加し得るように構成すると良い。このように構成することで、天井特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。また、天井特典を設けていることから、同一の遊技状態でもハマリ回数が多くなるほど有利度合いが高くなるため、示唆弱の天井到達示唆演出、および示唆強の天井到達示唆演出は、それぞれ後述する第 4 5 制御例の第 1 演出および第 2 演出の別形態であるといえる。つまり、特定の遊技状態において実行される第 1 演出と、その第 1 演出よりも高い有利度合いを示唆可能な第 2 演出と、の別形態である。さらに、上述した第 1 0 制御例、及び、第 1 0 制御例の第 1 変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、主制御装置 1 1 0 の制御処理内容を異ならせる特典（異なる時短回数を設定する特典）を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理範囲において付与可能な特典を天井特典として設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すために実行される変動演出として、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行され易い出現頻度の低いプレミア演出を実行させ易くするように構成しても良いし、異なる大当たり確率を複数段階に設定可能な設定機能を有しているパチンコ機 1 0 においては、設定されている設定値を遊技者に示唆可能な設定示唆演

出を、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行させ易くするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、天井特典が付与されているパチンコ機 10 にて遊技を行おうと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【1164】

また、上述した第 10 制御例では、天井特典が付与されるまでの間、通常状態と、第 1 時短状態とが頻繁に切り替わるように構成しているため、上述した第 10 制御例の第 1 変形例のように、天井特典が付与されるまでの期間において、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行するように構成しても良い。この場合、所定期間の間、継続して同一の遊技状態が設定されていることを判別した場合に、その旨を報知可能に構成すると良い。このように構成することで、例えば、天井特典として遊技者に有利な特典が付与される第 1 時短状態が終了しないように不正な遊技を行っている遊技者を特定し易くすることができる。なお、本第 10 制御例における第 2 時短状態で小表示領域 D m 9 に表示される保留アイコンの個数は、後述する第 59 制御例における保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様の別形態である。

10

#### 【1165】

##### < 第 11 制御例について >

次に、図 323 から図 332 を参照して、本第 11 制御例について説明をする。上述した第 10 制御例におけるパチンコ機 10 は、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。しかしながら、抽選結果が大当たり当選以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して実行される回数（ハマリ回数）が所定回数（例えば、500 回）に到達した場合に、天井特典が付与されることから、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測され易く、天井特典が付与され難い期間においてパチンコ機 10 の稼働が低下してしまうという問題があった。これに対して、第 11 制御例は、天井特典を付与するための第 1 条件（ハマリ回数 500 回）が成立した後、高確率（900 / 1000）で時短当選する時短抽選にて、第 2 条件が成立した場合（外れ当選した場合）に、天井特典を付与可能に構成している。これにより、天井特典が付与されるタイミングに不規則性を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第 11 制御例では、天井特典を付与するための第 1 条件（ハマリ回数 500 回）が成立した後、第 2 条件が成立するまでの期間が所定期間（特図変動 200 回）を超えた場合に、より遊技者に有利となる特典（第 2 天井特典）を付与可能に構成している。このように構成することで、天井特典を付与するための第 1 条件が成立した後、第 2 条件が成立するまでの期間が長くなったとしても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1166】

##### < 第 11 制御例における演出内容について >

まず、図 323 及び図 324 を参照して、本第 11 制御例におけるパチンコ機 10 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 11 制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 10 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、天井特典を付与するための第 1 条件（ハマリ回数 500 回）が成立してから、第 2 条件（時短外れ）が成立するまでの期間として、天井発動期間を設定し、その天井発動期間において、時短抽選で外れ当選することが遊技者に有利な抽選結果となることを示す演出（天井発動モード）を実行可能に構成している点で相違している。図 323（a）は、天井発動期間が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 323（b）は、天井発動期間中に実行される天井発動モードの演出画面の一例を示した図である。図 323（a）に示した通り、前回の当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の回数

40

50

が 500 回に到達し、天井特典を付与するための第 1 条件が成立すると (500 回目の特別図柄変動が停止表示されると)、主表示領域 Dm に「天井発動モード突入！時短図柄の停止確率大幅 UP」の文字が表示され、次の特別図柄変動 (501 回目の特別図柄変動) から天井発動モードが設定されることが報知される。また、主表示領域 Dm の右下に形成された小表示領域 Dm4 には、天井発動モード中における遊技方法が左打ちであることを案内するための案内態様として「左打ちを続けてね」の文字が表示される。ここで、従来のパチンコ機 10 では、演出モード (実行される演出の内容) が切り替わるタイミングに合わせて、遊技者に実行させる遊技方法を切り替えさせる遊技 (例えば、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替えさせる遊技) を実行するものが知られている。この場合、遊技者に対して遊技方法が切り替わることを案内するための案内報知を実行することで遊技者に対して分かり易く遊技方法を切り替えさせる手法が用いられている。

#### 【1167】

このようなパチンコ機 10 が主流となった現状において、遊技方法が切り替えることなく演出モード (実行される演出の内容) が切り替わった場合に、遊技者に対して遊技方法が切り替わることを案内するための案内報知が実行されていない場合であっても、遊技者が遊技方法を切り替えてしまい遊技者に不利な遊技を実行させてしまうという問題があった。これに対して、本第 10 制御例では、図 323 (a) に示した通り、同一の遊技方法が継続する旨を遊技者に案内するための案内態様を報知可能に構成している。よって、遊技者に対して不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。そして、副表示領域 Ds には、天井発動モード中の遊技方法を案内するための「時短図柄が揃うと、時短突入！！」のコメントと、天井発動モード中において追加で付与され得る特典の存在を示唆するための「スタートが 700 回を超えると・・・大チャンス！？」のコメントが表示される。天井発動モードが設定されると、図 323 (b) に示した通り、有効ライン LZ 上に 3 枚のカードが特定の組合せで停止表示した場合に、対応する特典 (大当たり、時短) が付与されることを示す変動演出が実行される。本制御例では、左ライン LL と、中ライン CL と、右ライン RL とのそれぞれに、少なくとも「ハズレ」に対応するハズレカード (LL3, CL3, RL3) と、「大当たり」に対応する V カード (LL1, CL1, RL1) と、「天井特典」に対応する時短カード (LL2, CL2, RL2) と、を含む複数のカード列が形成され、各カード列が上から下へと変動表示される変動演出が実行される。そして、各図柄列に表示された時短カード (LL2, CL2, RL2) が有効ライン LZ 上に 3 枚停止表示された場合に、天井特典として時短状態が付与されることを報知可能とし、各図柄列に表示された V カード (LL1, CL1, RL1) が有効ライン LZ 上に 3 枚停止表示された場合に、大当たり当選に基づく特典が付与されることを報知可能としている。

#### 【1168】

ここで、上述した通り、天井発動モード中において天井特典が付与される条件は、時短抽選で時短当選しない (外れ当選する) ことであるため、特別図柄抽選の結果が完全外れ (大当たり、時短の何れにも非当選) である場合に、各図柄列に表示された時短カード (LL2, CL2, RL2) が有効ライン LZ 上に 3 枚停止表示される演出が実行されることとなる。また、図 324 (a) は、天井発動期間の長さが所定期間 (特図変動 200 回) を超え、第 2 天井特典を付与可能な状態であることを示す超天井発動モード中の表示画面の一例を示した図であり、図 324 (b) は、天井発動モードにて時短抽選で外れ当選した場合の表示画面の一例を示した図である。図 324 (a) に示した通り、天井発動モードが設定されてから所定期間の特別図柄抽選が実行されると、天井特典が付与される条件が成立した場合に、通常天井特典よりも遊技者に有利な第 2 天井特典が付与される状態であることを示すための超天国発動モードが表示される。そして、副表示領域 Ds には、天井特典として、時短回数が多い第 3 時短状態が設定されることを示すための「時短が超時短にパワーアップ」のコメントが表示されると共に、時短カード (LL2, CL2, RL2) の表示態様として「超」の文字が追加された表示態様が表示される。このように構成することで、遊技者に対して第 2 天井特典の付与可能な条件が成立したことを分かり

易く報知することができる。そして、天井発動モード中に実行された特別図柄抽選の結果が完全外れである場合（図324（b）の小表示領域Dm1参照）には、図324（b）に示した通り、各図柄列に表示された時短カード（LL2，CL2，RL2）が有効ラインLZ上に3枚停止表示され、天井特典が付与された場合に表示されるキャラクタ809が天井特典が付与されることを祝福する演出が実行される。

#### 【1169】

<第11制御例における電氣的構成について>

次に、図325から図327を参照して、本第11制御例における電氣的構成について説明をする。本第11制御例におけるパチンコ機10は、上述した第10制御例に対して、主制御装置110のROM202の構成では、時短当たり乱数テーブル2021eに代えて、時短当たり乱数テーブル202meを、時短種別選択テーブル2021fに代えて、時短種別選択テーブル202mfを設けている点で相違し、それ以外は同一である。また、主制御装置110のRAM203の構成では、図325（b）に示した通り、新たに第3天井待機フラグ203maを追加している点で相違し、それ以外は同一である。さらに、音声ランプ制御装置113のRAM223の構成では、図327に示した通り、新たに、天井発動モード中フラグ223maを追加している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。時短当たり乱数テーブル202meは、図326（a）に示した通り、時短抽選にて時短当選する確率を異ならせている点で、時短当たり乱数テーブル2021e（図296（c）参照）と相違している。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る「0～999」の範囲のうち、「100～999」の範囲に対して、時短当選の判定値を設定している。つまり、本第11制御例では、時短抽選が実行された場合に、高確率（900/1000の確率）で時短当選するように構成されている。また、時短種別選択テーブル202mfは、上述した時短種別選択テーブル2021f（図298（a）参照）に対して、天井用テーブル2021f2に代えて、天井用テーブル202mf2を設けている点で相違している。ここで、図326（b）を参照して、天井用テーブル202mf2の内容について説明をする。図326（b）は、天井用テーブル202mf2に規定されている内容を示した図である。

#### 【1170】

図326（b）に示した通り、天井用テーブル202mf2には、天井特典（第3時短状態）が設定される時点におけるハマリ回数に応じて、時短カウンタ203hに設定される値を異ならせており、ハマリ回数が700回までは、天井特典（第1天井特典）として、第2時短状態（時短回数300回）が、ハマリ回数が700回を超えた場合は、天井特典（第2天井特典）として、第2時短状態（時短回数1000回）が、設定されるように規定されている。このように、天井特典（第3時短状態）が設定されるまでの期間が長くなるほど、遊技者に有利な特典が付与されるように構成することで、長時間大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。第3天井待機フラグ203maは、ハマリ回数が700回を超えたことを示すためのフラグであって、ハマリ回数が700回を超えた場合にオンに設定されるものである。そして、天井特典を設定する際に第3天井待機フラグ203maの設定状況が判別され、オンに設定されていると判別された場合には、ハマリ回数700回に応じた天井特典（第2天井特典）が設定される。そして、天井特典が付与された場合、或いは、大当たり当選した場合にオフに設定される。天井発動モード中フラグ223maは、天井発動モード中であることを示すためのフラグであって、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）が成立した場合にオンに設定される。そして、天井発動モード中フラグ223maの設定状況に応じて、通常モードにおける演出態様が設定される（図332のS34571参照）。

#### 【1171】

<第11制御例における主制御装置110の制御処理について>

次に、図328、及び図329を参照して、本第11制御例のパチンコ機10にて実行される主制御装置110の制御処理の内容について説明をする。本第11制御例では、上

述した第10制御例に対して、天井特典の付与条件の成立を判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したに基づいて設定される第3時短状態を設定するための処理とを異ならせている。具体的には、天井判定処理（図304のS38051参照）に代えて天井判定処理（図328のS38071参照）を、時短設定処理（図307のS30254参照）に代えて、時短設定処理（図329のS30274参照）を実行する点で相違している。本第11制御例では、上述した第10制御例に対して、天井特典を付与させるための条件を異ならせており、具体的には、第1条件（ハマリ回数）と、第2条件（時短非当選）と、が共に成立した場合に天井特典（第3時短状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、外れ当選した特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）が予め定められた回数（500回）に到達したことに基づいて天井特典が付与される場合に比べて、天井特典が付与されるタイミングをランダムに設定することが可能となる。さらに、天井特典の付与させるための第1条件として通常第1条件（500回ハマリ）と、その通常第1条件よりも後に設定される特殊第1条件（700回ハマリ）と、を設定可能に構成しており、通常第1条件が成立している状態で実行される特別図柄抽選に基づいて天井特典が付与されること無く特殊第1条件が成立した場合には、通常第1条件のみが成立している状態で天井特典（第3時短状態（時短300回））が付与される場合よりも遊技者に有利となる第2天井特典（第3時短状態（時短1000回））を付与可能に構成している。このように構成することで、通常第1条件が成立している状態で実行される時短抽選にて外れ当選しない遊技、即ち、天井特典が付与されない遊技が長時間継続している遊技者に対して、遊技意欲を低下させること無く継続して遊技を行わせることが可能となる。

#### 【1172】

なお、本第11制御例では、通常第1条件のみが成立している状態で天井特典が付与される場合よりも、特殊第1条件が成立している状態で天井特典が付与される場合のほうが、遊技者に有利な天井特典（第2天井特典）を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、通常第1条件のみが成立している状態で天井特典が付与される場合の方が、特殊第1条件が成立している状態で天井特典が付与される場合のよりも、遊技者に有利な天井特典（第2天井特典）を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、通常第1条件が成立してから特殊第1条件が成立するまでの間に、天井特典が付与されることを期待しながら遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。また、通常第1条件のみが成立する期間と、特殊第1条件が成立する期間と、を交互に設定可能に構成しても良く、例えば、ハマリ回数の下一桁が「1～5」の間は、通常第1条件のみが成立し、「6～0」の間は、特殊第1条件が成立する期間となるように構成しても良い。このように構成することで、最初に通常第1条件が成立するハマリ回数500回を超えてからは、どのタイミングで第2条件が成立するのか（時短抽選で時短外れとなるか）について遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本第11制御例では、ハマリ回数を更新させるための特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短当選の判定を実行するように構成している。つまり、特別図柄抽選が実行されることにより、第1条件に関する要素（ハマリ回数）が更新され、且つ、第2条件の成立有無（時短抽選結果）が判定されるように構成している。このように構成することで、第1条件に関する要素（ハマリ回数）を更新させることなく、第2条件を成立させるための遊技を実行することが出来ないため、遊技者に有利な天井特典が付与される状況（特殊第1条件が成立している状況）にて第2条件の判定のみが繰り返し実行されることを抑制することができる。また、遊技者に不利な天井特典が付与される状況（通常第1条件のみが成立している状況）にて第2条件の判定のみが繰り返し実行されてしまい、遊技者に不利な天井特典が高確率で付与されてしまうことを抑制することができる。

#### 【1173】

まず、図328を参照して、天井判定処理（S38071）の処理内容について説明をする。図328は、天井判定処理（S38071）の処理内容を示したフローチャートである。天井判定処理（S38071）では、上述した天井判定処理（図304のS380

5 1 参照) に対して、特殊第 1 条件 (700 回ハマリ) が成立したかの判別を実行している点と、特殊第 1 条件が成立した場合における処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、詳細な説明を省略する。天井判定処理 (S 38071) が実行されると、上述した天井判定処理 (図 304 の S 38051 参照) と同一の S 38101 ~ S 38109 の処理を実行する。そして、S 38104 の処理において、特図抽選回数カウンタ 2231c の値が 500 では無い (500 回ハマリ目の特別図柄抽選では無い) と判別した場合は (S 38104 : No)、次に、特図抽選回数カウンタ 2231c の値が 700 であるか (700 回ハマリ目の特別図柄抽選であるか) を判別する (S 38171)。S 38171 の処理において、700 では無いと判別した場合は (S 38171 : No)、S 38105 の処理へ移行し、本処理を終了する。一方、700 であると判別した場合は、特殊第 1 条件が成立した場合であるため (S 38171 : Yes)、第 3 天井待機フラグ 203ma をオンに設定し (S 38172)、第 2 天井待機フラグ 2031c をオフに設定し (S 38173)、S 38108 の処理へ移行し、本処理を終了する。第 2 天井待機フラグ 2031c、又は第 3 天井待機フラグ 203ma がオンに設定されている状態で特別図柄変動が停止表示されることで、時短状態として、オンに設定されている天井待機フラグの種別に応じた時短種別 (時短回数) が設定される。つまり、本第 11 制御例では、特図抽選回数カウンタ 2231c の値に応じて、異なる種別の天井待機フラグをオンに設定することにより、時短状態として異なる種別の時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、ハマリ回数に応じて異なる時短状態を設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまわない遊技を提供することができる。

#### 【1174】

なお、本第 11 制御例では、特別図柄抽選により外れ当選した回数が所定期間連続した場合 (遊技者に不利な抽選結果が連続した場合) において、天井特典を付与可能に (天井待機フラグをオンに設定するように) 構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の終了後や、パチンコ機 10 の電源を立ち上げてからの所定期間において、天井待機フラグ (特殊天井待機フラグ) をオンに設定可能に構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機 10 の遊技期間として特殊期間 (特殊天井待機フラグ) が設定されている状態において、天井特典が付与され易い期間を設けることができるため、他の期間が設定されている場合よりも遊技者に有利な遊技を提供し易くすることができる。次に、図 329 を参照して、時短設定処理 (S 30274) の処理内容について説明をする。図 329 は、時短設定処理 (S 30274) の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理 (S 30274) では、上述した時短設定処理 (図 307 の S 30254 参照) に対して、対象となる特別図柄抽選にて時短当選した場合は天井特典が付与されないようにしている点と、第 3 天井待機フラグ 203ma がオンに設定されている場合の処理を追加した点と、第 1 天井待機フラグ 2031b がオンに設定されている場合に付与される特典の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。時短設定処理 (S 30274) が実行されると、まず、今回の抽選結果が時短当選であるかを判別し (S 8351)、時短当選であると判別した場合は (S 8351 : Yes)、上述した時短設定処理 (図 307 の S 30254 参照) と同一の S 8352 ~ S 8354 の処理を実行し、本処理を終了する。つまり、上述した第 10 制御例の時短設定処理 (図 307 の S 30254 参照) では、時短抽選の結果よりも、遊技者に有利な特典が付与され易い天井特典付与を優先して実行しているのに対して、本第 11 制御例では、時短抽選の結果が時短当選である場合に、天井特典付与よりも優先して時短当選に基づく処理を実行するように構成している。

#### 【1175】

このように構成することで、天井特典を付与することが可能な状態 (各種天井待機フラグがオンに設定されている状態) であっても、特別図柄抽選の抽選結果が時短当選し続ける限り、天井特典が付与されない (され難い) ようにすることができる。よって、天井特典が付与されるタイミングを、天井特典を付与することが可能な状態 (各種天井待機フラ



グがオンに設定されている状態)が設定されてからもランダムにすることができるため、遊技者に天井特典が付与されることを期待しながら継続して長時間遊技を行わせることができる。なお、本第11制御例では、特別図柄抽選にて時短当選した場合には、必ず、天井特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短当選した場合に設定される時短種別として特定時短種別が設定された場合には、時短当選に基づいて時短状態を設定する処理よりも、天井特典を付与するための処理を優先して実行するように構成しても良い。このように構成することで、天井特典を付与するための条件をより複雑にすることができるため、天井特典を付与することが可能な状態(各種天井待機フラグがオンに設定されている状態)が設定されてから、天井特典が付与されるまでのタイミングをよりランダムにすることができる。さらに、時短当選結果と、天井特典付与とを複合した処理を実行可能に構成しても良く、例えば、時短当選した場合に設定される時短種別として特定時短種別が設定された場合には、時短非当選時に設定される天井特典よりも、有利な天井特典が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、時短抽選の結果と、天井特典の付与と、を複合した遊技性を提供することができる。

10

#### 【1176】

図329に戻り、説明を続ける。S8351の処理において、時短当選していないと判別した場合は(S8351:No)、第1天井待機フラグ2031bがオンに設定されているかを判別し(S38351)、オンに設定されていると判別した場合は(S38351:Yes)、時短カウンタ203hの値に300を設定し(S38374)、第1天井待機フラグ2031bをオフに設定し(S38353)、遊技状態格納エリア203gに第3時短状態を設定し(S38354)、今回の時短抽選に関する情報をクリアし(S38355)、第3時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し(S38356)、特図抽選カウンタ2031aの値をクリアし(S38357)、本処理を終了する。また、S38351の処理において、第1天井待機フラグ2031bがオンに設定されていないと判別した場合は(S38351:No)、次に、第2天井待機フラグ2031cがオンに設定されているかを判別し(S38358)、オンに設定されていると判別した場合は(S38358:Yes)、時短カウンタ203hの値に300を設定し(S38359)、第2天井待機フラグ2031cをオフに設定し(S38360)、遊技状態格納エリア203gに第3時短状態を設定し(S38354)、今回の時短抽選に関する情報をクリアし(S38355)、第3時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し(S38356)、特図抽選カウンタ2031aの値をクリアし(S38357)、本処理を終了する。

20

30

#### 【1177】

そして、S38358の処理において、第2天井待機フラグ2031cがオンに設定されていないと判別した場合は(S38358:No)、次に、第3天井待機フラグ203maがオンに設定されているかを判別し(S38371)、オンに設定されていると判別した場合は(S38371:Yes)、時短カウンタ203hの値に10000を設定し(S38372)、第3天井待機フラグ203maをオフに設定し(S38373)、遊技状態格納エリア203gに第3時短状態を設定し(S38354)、今回の時短抽選に関する情報をクリアし(S38355)、第3時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し(S38356)、特図抽選カウンタ2031aの値をクリアし(S38357)、本処理を終了する。また、S38371の処理において、第3天井待機フラグ203maがオンに設定されていないと判別した場合は(S38371:No)、即ち、今回実行された特別図柄抽選に基づいて、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図330から図332を参照して、本第11制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理について説明をする。本第11制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理は、上述した第10制御例に対して、天井特典を付与するための第1条件(500回ハマリ)が成立してから実際に天井特典が付与され

40

50



るまで（時短非当選で成立する第2条件が成立するまで）の期間を遊技者に報知するための期間演出（天井発動モード）に関する処理と、天井発動モード中に時短抽選の結果を遊技者に示唆するための示唆演出に関する処理とで相違している。具体的には、状態コマンド受信処理（図311のS34251参照）に代えて、状態コマンド受信処理（図330のS34271参照）を、通常モード用演出設定処理（図315のS34402参照）に代えて、通常モード用演出設定処理（図332のS34472参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【1178】

まず、図330を参照して、状態コマンド受信処理（図330のS34271参照）の処理内容について説明をする。図330は、状態コマンド受信処理（図330のS34271参照）の制御内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（図330のS34271参照）では、上述した第10制御例にて実行される状態コマンド受信処理（図311のS34251参照）に対して、遊技状態が時短状態に変更されたと判別した場合に実行する処理として、時短状態演出設定処理（図312のS9091）に代えて時短状態演出設定処理（図331のS39091参照）を実行する点と、天井特典を付与するための第1条件（500回ハマリ）が成立してから実際に天井特典が付与されるまで（時短非当選で成立する第2条件が成立するまで）の期間を遊技者に報知するための期間演出（天井発動モード）を実行するために、第2天井待機フラグ2031cがオン、或いは、第3天井待機フラグ203maがオンに設定されているかを判別する処理を実行可能に構成している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。状態コマンド受信処理（図330のS34271参照）が実行されると、上述した第10制御例にて実行される状態コマンド受信処理（図311のS34251参照）と同一のS9001～S9094の処理が実行される。そして、S9005の処理において時短状態に変更されたと判別した場合は（S9005：Yes）、時短状態演出設定処理を実行し（S39091）、S9093の処理へ移行する。この時短状態演出設定処理（S39091）の内容については、図331を参照して後述する。

#### 【1179】

また、S9093の処理において、特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報が無いと判別した場合（S9093：No）、或いは、S9093の処理において、特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報があると判別し（S9093：Yes）、受信した値に対応する値を特図抽選回数カウンタ2231cの値に設定した場合（S9094）、即ち、主制御装置110にて計測される特図抽選カウンタ2031aの値と、特図抽選回数カウンタ2231cの値とを同期させるための処理が終了すると、次に、受信した状態コマンドが第2天井待機、第3天井待機を示す情報（第2天井待機フラグ2031c、又は、第3天井待機フラグ203maがオンに設定されていることを示す情報）を有しているかを判別し（S9095）、有していると判別した場合は（S9095：Yes）、天井発動モード中フラグ223maをオンに設定し（S9096）、本処理を終了する。これに対して、S9095の処理において、受信した状態コマンドが第2天井待機、第3天井待機を示す情報（第2天井待機フラグ2031c、又は、第3天井待機フラグ203maがオンに設定されていることを示す情報）を有していないと判別した場合は（S9095：No）、S9096の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。このように、状態コマンド受信処理（図330のS34271参照）を実行すると、主制御装置110から出力された状態コマンドに含まれる情報に基づいて、天井特典を付与するための第1条件が成立している状態（ハマリ回数が500回以上）を判別し、第1条件が成立している場合には、天井発動モード中フラグ223maをオンに設定されるように構成している。そして、天井発動モード中フラグ223maがオンに設定されている場合に専用の演出を実行することで、遊技者に対して、現在が天井特典を付与するための第1条件が成立している状態（ハマリ回数が500回以上）を報知可能に構成している。これにより遊技者に天井特典が付与され易い状態（第1条件が成立していない場合よりも付与され易い状態）であることを分かり易く報知することができるため、天井特典が付与されることを目指し

て意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 1 1 8 0 】

次に、図 3 3 1 を参照して、状態コマンド受信処理（図 3 3 0 の S 3 4 2 7 1 参照）にて実行される時短状態演出設定処理（S 3 9 0 9 1）の制御処理について説明をする。図 3 3 1 は、時短状態演出設定処理（S 3 9 0 9 1）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S 3 9 0 9 1）では、上述した第 1 0 制御例にて実行される時短状態演出設定処理（図 3 1 2 の S 9 0 9 1 参照）に対して、天井特典（第 3 時短状態）が付与される（設定される）場合に、天井特典を付与するための第 1 条件が成立している状態であることを示すための天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a をオフに設定する処理を追加する点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。図 3 3 1 に示した通り、時短状態演出設定処理（S 3 9 0 9 1）が実行されると、上述した第 1 0 制御例にて実行される時短状態演出設定処理（図 3 1 2 の S 9 0 9 1 参照）と同一の S 3 4 3 0 1 ~ S 3 4 3 0 9 の処理を実行する。そして、S 3 4 3 0 5 の処理において、第 3 時短状態が設定された（天井特典が付与された）と判別した場合は（S 3 4 3 0 5 : Y e s）、天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a がオンに設定されているかを判別し（S 3 4 3 7 1）、オンに設定されていると判別した場合は（S 3 4 3 7 1 : Y e s）、天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a をオフに設定し（S 3 4 3 7 2）、S 3 4 3 0 6 の処理に移行する。また、S 3 4 3 7 1 の処理において、天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a がオンに設定されていないと判別した場合は（S 3 4 3 7 1 : N o）、S 3 4 3 7 2 の処理をスキップして、S 3 4 3 0 6 の処理へ移行する。このように構成することで、天井特典が付与されたにも関わらず、天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a がオンに設定されたままの状態が継続し、天井発動モード中を示す演出（図 3 2 3 ( b ) 参照）が実行されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 1 8 1 】

なお、本第 1 1 制御例では、上述した第 1 0 制御例と同様に、天井特典として所定期間の右打ち遊技状態（第 3 時短状態）を付与可能に構成しており、且つ、遊技者に付与される有利度合いが天井特典と同一となる特典（右打ち遊技状態が設定される第 2 時短状態）を、特別図柄抽選の結果に基づいて付与可能に構成している。このように構成することで、天井特典を付与するための第 1 条件（ハマリ回数）が成立するよりも前に、右打ち遊技状態を設定することが可能となるため、遊技者に対して右打ち遊技状態（天井特典）が付与されるタイミングを予測させ難くすることができる。ここで、本第 1 1 制御例では、天井特典を付与するための第 1 条件が成立した場合に、天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a をオンに設定することで、天井特典が付与される可能性が高い期間演出（天井発動モード演出）を実行可能に構成しているが、別の契機（大当たり C 1 3 当選、或いは、第 2 時短状態が設定される時短当選）によって右打ち遊技状態が設定される場合には、天井発動モード中演出が実行され無いため、天井発動モード演出が実行されるか否かによって、右打ち遊技状態が設定された場合に、その契機を遊技者に予測されてしまうという問題があった。この問題を解決するために、例えば、天井特典を付与するための第 1 条件が成立した場合に、所定の抽選を実行し、その抽選結果が特定結果である場合に、天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a をオンに設定するように構成すると良い。このように構成することで、天井発動モード演出が実行された場合には、天井特典が付与されたことにより右打ち遊技状態が設定されたことを遊技者に容易に把握されてしまうが、天井特典を付与するための第 1 条件が成立した場合であっても、天井発動モード演出を実行させないことが可能となるため、上述した第 1 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 よりも、右打ち遊技状態が設定された場合にその契機を遊技者に予測され難くすることができる。

#### 【 1 1 8 2 】

また、保留記憶されている特別図柄抽選の抽選権利（特図保留）に含まれている情報（抽選情報）を、特別図柄抽選が実行されるよりも前に（先に）事前判別可能（先読み可能）に構成し、その事前判別結果として、右打ち遊技状態が設定される特別図柄抽選結果を

示すための情報が含まれている場合には、その右打ち遊技状態が設定される特別図柄抽選結果を示すための情報が含まれている特別図柄抽選が実行されるまでの期間の少なくとも一部を含む演出期間を用いて、天井発動モード演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、天井特典の付与とは異なる契機（大当たりC13当選、或いは、第2時短状態が設定される時短当選）によって右打ち遊技状態が設定される場合であっても、天井発動モード演出を実行することが可能となるため、上述した第11制御例におけるパチンコ機10よりも、右打ち遊技状態が設定された場合にその契機を遊技者に予測され難くすることができる。また、この場合、天井特典の付与とは異なる契機（大当たりC13当選、或いは、第2時短状態が設定される時短当選）によって右打ち遊技状態が設定される場合において天井発動モード演出が実行される割合を、前回の当たり遊技が終了してからの特別図柄抽選回数（ハマリ回数）に基づいて異ならせると良く、例えば、特別抽選回数（ハマリ回数）の下一桁が「0」である場合や、下二桁が「00」である場合、即ち、ハマリ回数が切りの良い回数となる場合に、他の場合よりも天井発動モード演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて右打ち遊技状態（第2遊技状態）が設定される場合において、ハマリ回数が切りの良い場合に天井発動モード演出を実行し、天井特典が付与される場合と同様の演出過程を経て右打ち遊技状態を設定し易くすることができる。よって、天井特典を付与するための第1条件が成立したのか、事前判別の結果、天井発動モード演出が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができる。

10

#### 【1183】

20

次に、図332を参照して、通常モード用演出設定処理（図332のS34472参照）の処理内容について説明をする。図332は、通常モード用演出設定処理（図332のS34472参照）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理（図332のS34472参照）では、上述した通常モード用演出設定処理（図315のS34402参照）に対して、天井特典を付与するための第1条件（500回ハマリ）が成立した状態（天井発動モード中フラグ223maがオンに設定されている状態）にて実行する演出を設定するための処理を実行する点で相違している。それ以外は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。通常モード用演出設定処理（図332のS34472参照）が実行されると、上述した第10制御例の通常モード用演出設定処理（図315のS34402参照）と同一のS34501～S34506の処理を実行し、S34506の処理において、第2時短（第2時短状態）が設定される時短当選変動では無いと判別した場合（S34506：No）には、次に、天井発動モード中フラグ223maがオンに設定されているかを判別する（S34571）。S34571の処理において、天井発動モード中フラグ223maがオンに設定されていると判別した場合は（S34571：Yes）、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（S34572）、大当たりでは無いと判別した場合は（S34572：No）、次いで、今回の抽選結果が時短当選しているかを判別する（S34573）。時短当選していないと判別した場合、即ち、天井発動モード中フラグ223maがオンに設定されている状態で、通常状態が設定される場合には（S34578：No）、特別図柄変動の停止後に天井特典（第3時短状態）が設定されるため、天井発動モード演出として、時短に対応する第3図柄（装飾図柄）を停止表示させるための演出態様を決定し（S34578）、天井発動モード中フラグ223maをオフに設定し（S34579）、本処理を終了する。

30

40

#### 【1184】

S34578の処理において決定された演出態様に基づく変動演出が実行されると、図324（b）に示した通り、天井特典が付与されることを示すための「時短」の装飾図柄（LL2, CL2, RL2）が停止表示される変動演出が実行される。このように、本第11制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選も、時短当選もしない外れ（完全外れ）である場合であっても、特定の演出状態が設定されている場合には、遊技者に有利となる特典が付与されることを示すための表示態様で装飾図柄を停止表示させるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出におい

50

て、特別図柄抽選の結果に対応する組合せで装飾図柄を停止表示させるのではなく、実行された特別図柄抽選の結果に基づいて付与される特典の内容を示す装飾図柄を停止表示させることができるため、遊技者に分かり易い変動演出を実行することができる。なお、本第 1 1 制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選も、時短当選もしない外れ（完全外れ）であることが、遊技者に有利となる状態（天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a がオンに設定されている状態）と、不利となる状態（天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a がオンに設定されていない状態）と、を有しており、設定されている状態に応じて、特別図柄抽選の結果が完全外れであることを示すための装飾図柄の停止表示態様を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、設定されている状態に関わらず、特別図柄抽選の結果が完全外れであることを示すための装飾図柄の停止表示態様として同一の表示態様が設定されるように構成しても良い。この場合、装飾図柄の停止表示態様を用いることなく、特別図柄抽選の結果が完全外れであることに基づいて遊技者に有利な特典（天井特典）が付与されることを示すための報知演出を実行すれば良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、設定されている状態とに基づいて、装飾図柄の停止表示態様を異ならせて決定する処理を省略することができる。

#### 【 1 1 8 5 】

なお、図 3 2 4 ( b ) に示した通り、装飾図柄の停止表示態様によって、特別図柄抽選の結果では無く、特別図柄抽選の結果に基づいて後に付与される特典の内容を遊技者に報知可能に構成した場合には、装飾図柄とは異なる第 2 装飾図柄（第 4 図柄）の停止表示態様を、特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様（図 3 2 4 ( b ) では「 3 4 2 」）で表示されると良い。これにより、特別図柄抽選の結果を示すための情報を遊技者に報知することが可能となる。さらに、図 3 2 4 ( b ) に示した通り、本第 1 1 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面には、装飾図柄の停止表示態様の方が、第 2 装飾図柄の停止表示態様よりも大きく表示されるように構成している。このように構成することで、第 2 装飾図柄の停止表示態様よりも、装飾図柄の停止表示態様を遊技者が把握し易くなるため、装飾図柄と、第 2 装飾図柄とを表示可能に構成した場合であっても、遊技者に分かり易い変動演出を実行することができる。図 3 3 2 に戻り、説明を続ける。S 3 4 5 7 3 の処理において、時短当選していると判別した場合は（ S 3 4 5 7 3 : Y e s ）、時短当選に基づいて第 1 時短状態が設定されるかを判別し（ S 3 4 5 7 4 ）、第 1 時短状態が設定されると判別した場合は（ S 3 4 5 7 4 : Y e s ）、「外れ」に対応する第 3 図柄（装飾図柄）を停止表示させるための演出態様を決定し（ S 3 4 5 7 5 ）、次に、抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が 7 0 0 であるかを判別し（ S 3 4 5 7 6 ）、7 0 0 であると判別した場合は（ S 3 4 5 7 6 : Y e s ）、超天井発動モードを示すための演出態様を決定し（ S 3 4 5 7 7 ）、本処理を終了する。

#### 【 1 1 8 6 】

一方、S 3 4 5 7 2 の処理において大当たり当選と判別した場合（ S 3 4 5 7 2 : Y e s ）、或いは、S 3 4 5 7 4 の処理において第 1 時短状態以外の時短状態（第 2 時短状態）が設定されると判別した場合（ S 3 4 5 7 4 : N o ）、即ち、天井特典を付与すること無く、天井発動モード演出が終了する場合には、天井発動モード中フラグ 2 2 3 m a をオフに設定し（ S 3 4 5 8 0 ）、S 3 4 5 0 9 の処理を実行し、本処理を終了する。この場合、例えば、大当たり当選した場合には、「 V 」に対応する第 3 図柄（装飾図柄）を停止表示させるための演出態様が決定され、大当たり当選したことを示すための停止表示態様で第 3 図柄（装飾図柄）が停止表示されることで天井発動モード演出が終了し、時短当選に基づいて第 2 時短状態が設定される場合には、「時短」に対応する第 3 図柄（装飾図柄）を停止表示させるための演出態様が決定され、あたかも、天井特典が付与されたかのような変動演出を実行した後に天井発動モード演出が終了する。このように構成することで、天井発動モード演出中において、天井特典が付与されるよりも前に、天井発動モード演出を終了させる終了条件が成立した場合であっても、遊技者に違和感を与えることなく天井発動モード演出を終了させることができる。以上、説明をした通り、本第 1 1 制御例は、天井特典を付与するための第 1 条件（ハマリ回数 5 0 0 回）が成立した後、高確率（ 9

00/1000)で時短当選する時短抽選にて、第2条件が成立した場合(外れ当選した場合)に、天井特典を付与可能に構成している。これにより、天井特典が付与されるタイミングに不規則性を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第11制御例では、天井特典を付与するための第1条件(ハマリ回数500回)が成立した後、第2条件が成立するまでの期間が所定期間(特図変動200回)を超えた場合に、より遊技者に有利となる特典(第2天井特典)を付与可能に構成している。このように構成することで、天井特典を付与するための第1条件が成立した後、第2条件が成立するまでの期間が長くなったとしても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【1187】

なお、本第11制御例では、第2天井特典が付与される条件(ハマリ回数700回)を予め規定しているが、これに限ること無く、天井特典を付与するための第1条件(ハマリ回数500回)が成立した時点において実行される特殊抽選の結果に基づいて、第2天井特典が付与される条件となるハマリ回数を決定するように構成しても良く、特殊抽選の結果が第1結果である場合にはハマリ回数700回を、第1結果とは異なる第2結果である場合にはハマリ回数501回を、第1結果、第2結果とは異なる第3結果である場合にはハマリ回数800回を決定するように構成しても良い。このように、第2天井特典が付与される条件を予め規定するのでは無く、ハマリ回数が更新されている期間中に決定可能に構成し、決定される第2天井特典の付与条件として、成立し易い(ハマリ回数が少ない)付与条件と、成立し難い(ハマリ回数が多い)付与条件と、を設定可能に構成することで、第2天井特典が付与され易い遊技と、第2天井特典が付与され難い遊技と、を実行させることが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第11制御例では、図323、及び図324を参照して上述した通り、天井特典を付与するための第1条件(ハマリ回数500回)が成立していることを示す天井発動モード中においては、「天井特典」に対応する時短カード(LL2, CL2, RL2)を表示し、第2天井特典を付与するための第1条件(ハマリ回数700回)が成立していることを示す超天井発動モード中においては、「第2天井特典」に対応する超時短カード(LL2, CL2, RL2)を表示するように構成し、遊技者に対して、現在の遊技状況を分かりやすく報知していたが、これに加え、天井発動モード中において、第2天井特典を付与するための第1条件(ハマリ回数700回)が成立するまでの残期間を示唆可能な示唆態様を表示可能に構成しても良い。

#### 【1188】

例えば、天井発動モードが設定されてから、超天井発動モードが設定されるまでの期間(天井特典を付与するための第1条件(ハマリ回数500回)が成立してから、第2天井特典を付与するための第1条件(ハマリ回数700回)が成立するまでの期間)を、第2天井特典を付与するための第1条件が成立するまでの残期間の長さに対応させて複数の期間(第1期間~第3期間)に区分けし、第2天井特典を付与するための第1条件が成立するまでの残期間が最も長い第1期間においては、図323(b)に示した演出を実行し、第2天井特典を付与するための第1条件が成立するまでの残期間が第1期間よりも短い第2期間においては、右ラインRLに、超時短カードRL2を追加した演出を実行し、第2天井特典を付与するための第1条件が成立するまでの残期間が第2期間よりも短い第3期間においては、右ラインRLと、中ラインCLに、超時短カードRL2, CL2を追加した演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、天井発動モード中に変動表示される各種図柄(カード)として、超天井発動モード中に所定の組合せ(3つ揃い)で停止表示可能なカード種別(超時短カード)を徐々に増加させていくことが可能となるため、遊技者に対して、超天井発動モードが間もなく発動するのではと思わせることができる。なお、この場合、天井発動モード中に変動表示される各図柄列が複数の時短カードを有している場合には、既に変動表示されている時短カードの一部を超時短カードへと切り替えるように構成しても良い。このように構成することで、各図柄列が有するカード数を増加させること無く、超時短カードを変動表示させることが可能となる。また、

この場合、時短カード、又は超時短カードが3枚停止表示される組合せを天井発動モード中において天井特典が付与されることを示す停止図柄の組合せとして設定すると良い。このように構成することで、天井発動モード中における各種カードの変動表示制御を代えることなく、単に時短カードの表示態様を超時短カードの表示態様へと切り替えるだけの処理を実行するだけで、遊技者に対して、超天井発動モードが間もなく発動するのではと思わせることができる。

#### 【1189】

<第11制御例の第1変形例について>

次に、図333から図342を参照して、本第11制御例の第1変形例について説明をする。上述した第11制御例は、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）が成立した後、高確率（900/1000）で時短当選する時短抽選にて、第2条件が成立した場合（外れ当選した場合）に、天井特典を付与可能に構成することで、天井特典が付与されるタイミングに不規則性を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。しかしながら、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）が成立した後、第2条件が成立するまでの期間が長期間となり、遊技者に天井特典を付与することが出来ないという問題が発生する場合があった。これに対して、本第11制御例の第1変形例では、通常状態において時短抽選で当選した場合に、時短回数の異なる第1時短状態を設定可能に構成し、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）が成立した後、設定されている第1時短状態が終了することで第2条件が成立し、天井特典が付与されるように構成している。つまり、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの期間を、第1時短状態として設定される時短回数や、第1時短状態が設定されるタイミングによって多様化させることができると共に、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの期間に上限を設定することが可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるタイミングに不規則性を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させながらも、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの期間に上限を設定することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【1190】

また、本第1変形例では、天井特典を付与するための第1条件が成立するよりも前から、第2条件が成立するタイミングを事前に判別可能に構成している。具体的には、第1条件が成立するタイミングまで（ハマリ回数が500回に到達するまで）の残期間（残変動回数）が50回の時点で、第1時短状態の残時短回数が100回である場合には、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの期間が、特別図柄変動50回分になると、予め判別することが可能となる。よって、天井特典が付与されるタイミングを示すための示唆演出を、第1条件が成立するよりも前から実行することが可能となる。さらに、天井特典を付与するための第1条件が成立するよりも前の段階で、新たに第1時短状態を設定可能な状態、即ち、通常状態中において、第1時短状態として設定される時短回数が、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの期間が長くなる時短回数であるか、比較的短くなる時短回数であるかを遊技者に報知することもできる。このように構成することで、天井特典を付与するための複数の条件の何れも成立していない時点から、天井特典が付与され得るタイミングを遊技者に予測させながら遊技を行わせ易くすることができる。

#### 【1191】

<第11制御例の第1変形例における演出内容について>

まず、図333を参照して、本第11制御例の第1変形例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第11制御例の第1変形例におけるパチンコ機10は、上述した第11制御例におけるパチンコ機10に対して、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第1時短状態が設定されている間は時短抽選が実行されず、且つ、第1時短状態の時短回数として異なる時短回数を設定可能に構成している点で相違している。つまり、天井特典を付与することが可能な第1条件（ハマリ回数500回）が成立した後、設定されている第1時短状態が終了す

ることにより、天井特典を付与するための第2条件が成立し、天井特典が付与されるように構成している。このように構成することで、第1条件が成立した時点において設定されている第1時短状態の残時短回数が、天井特典が付与されるまでの残期間として予め設定されるため、上述した第11制御例におけるパチンコ機10のように、第1条件が成立したにも関わらず、第2条件が長時間成立しない事態を発生させ難くすることができる。また、上述した第11制御例と同様に、天井特典を付与することが可能な第1条件（ハマリ回数500回）が成立したことを示すための期間演出（天井発動モード演出）を実行可能に構成し、その天井発動モード演出にて、天井特典が付与されるまでの残期間に基づく演出を実行可能に構成している。ここで、本第11制御例における第1変形例では、天井発動モード演出が実行される期間の長さが、第1時短状態の残時間（残時短回数）となるため、その長さを事前に判別することが可能となる。そして、天井発動モード演出の演出期間として設定される期間の長さに応じた演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して天井特典が付与されるまでの期間を予測させることができるため、遊技を継続するか否かの選択を遊技者に行わせ易くすることができる。

10

#### 【1192】

また、本第11制御例の第1変形例では、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの期間が所定期間（例えば、特別図柄抽選4回）以内である場合に、第1条件が成立したことを遊技者に報知するための報知態様として、通常とは異なる特殊演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、第2条件が成立するタイミングが遊技者に有利なタイミング（第1条件の成立直後のタイミング）であることを遊技者に分かり易く報知することができる。加えて、本第11制御例の第1変形例においても、第1条件が成立した後に、第2条件が成立すること無く、右打ち遊技状態が設定される場合（大当たり当選や時短当選に基づいて第2時短状態が設定される場合）において、遊技者に対して、第2条件が成立する場合に設定される演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、右打ち遊技状態が設定される契機を遊技者に判別させ難くすることができる。本第11制御例の第1変形例では、天井発動モード演出が実行されると、図333に示した演出が実行される。図333(a)は、第1条件が成立したことを示すための天井発動モード演出にて表示される表示画面の一例を示した図であり、図333(b)は、第1条件が成立した時点において、第2条件が成立することが確定している場合に表示される表示画面の一例を示した図である。そこで、本第1変形例では、左打ち遊技状態中において、第1時短状態が設定されているか否かを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。図333(a)は、遊技状態示唆演出の演出画面の一例を示した図であって、図333(b)は、左打ち遊技状態において、第1時短状態が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆するための示唆演出中における表示画面の一例を示した図である。図333(a)に示した通り、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）が成立すると、天井発動モード演出としてドキドキゾーンが設定される。このドキドキゾーン中は、主表示領域Dmに扉871が出現し、特別図柄抽選が実行される毎に、ウサギ801が鍵を用いて扉871を開ける演出が実行される。

20

30

#### 【1193】

副表示領域Dsには、ドキドキゾーン中の演出内容を説明するための態様として「鍵を使って扉を開ける、扉が開けば時短突入」のコメントが表示され、遊技者に対して、扉871が開けば特典が付与されることを分かり易く報知している。主表示領域Dmの右下側に形成される小表示領域Dm9には、獲得済みの第1特別図柄抽選の抽選権利（特図1保留）に対応させた保留アイコンhr1～hr4が表示可能に構成されており、図333(a)に示した図では、特図1保留を4個獲得していることに対応させて4つの保留アイコンhr1～hr4が表示されている。この保留アイコンhr1～hr4は、獲得済みの特図1保留に対応した数が表示されるように構成しており、1個目の特図1保留（第1特図1保留）に対応させて第1保留アイコンhr1が、2個目の特図1保留（第2特図1保留）に対応させて第2保留アイコンhr2が、3個目の特図1保留（第3特図1保留）に対応させて第3保留アイコンhr3が、4個目の特図1保留（第4特図1保留）に対応させ

40

50



て第4保留アイコンh r 4が表示される。そして、ドキドキゾーン中に新たな特別図柄抽選（第1特別図柄抽選）が実行されると、第1保留アイコンh r 1として表示されていた鍵を使用して扉871を開放させる演出が実行されると共に、第2保留アイコンh r 2として表示されていた鍵が第1保留アイコンh r 1へとシフトし、以下、第3保留アイコンh r 3として表示されていた鍵が第2保留アイコンh r 2へとシフトし、第4保留アイコンh r 4として表示されていた鍵が第3保留アイコンh r 3へとシフトし、第4保留アイコンh r 4が表示されない表示画面となる。この場合、新たな特図1保留を獲得した場合に、第4保留アイコンh r 4が表示される。図333に示した図では、第4保留アイコンh r 4のみが、他の保留アイコン（第1保留アイコンh r 1～第3保留アイコンh r 3）とは異なる表示態様で表示されており、第1保留アイコンh r 1～第3保留アイコンh r 3は通常鍵を示す表示態様で、第4保留アイコンh r 4は特殊鍵を示す表示態様で表示されている。

10

#### 【1194】

詳細な説明は後述するが、第1保留アイコンh r 1～第4保留アイコンh r 4の表示態様は、通常は通常鍵を示す表示態様が設定されるように構成しており、第2条件が成立する特別図柄変動に対応する特図保留や、大当たり当選（時短当選）する特図保留に対して、特殊鍵を示す表示態様が設定され易くなるように構成している。そして、特殊鍵を示す表示態様で表示されている保留アイコンを用いた変動演出では、通常鍵を示す表示態様で表示されている保留アイコンを用いた変動演出よりも、扉871が開放する演出結果となる変動演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、保留アイコンの表示態様について遊技者に興味を持たせることができる。また、天井特典を付与するための第1条件が成立しドキドキゾーンが設定された直後に第2条件が成立する場合には、図333（a）に示した演出（鍵を用いて扉を開放させる演出）では無く、図333（b）に示した特殊演出を実行可能に構成している。図333（b）に示した特殊演出では、ドキドキゾーン中の通常演出で表示される扉871（図333（a）参照）に代えて、自動ドア871が表示される。そして副表示領域Dsには、間もなく天井特典（第3時短状態）が付与されることを遊技者に案内するための案内態様として「大ラッキー！！近付くだけで扉が開くよ」のコメントが表示される。そして、特殊演出中は、第2条件が成立する特別図柄変動が表示されるまでウサギ801が自動ドア871に近付いていく演出が実行され、第2条件が成立する特別図柄変動にて自動ドア871が開き、天井特典が付与されることを報知する演出が実行される。このように構成することで、ドキドキゾーンが設定された場合に表示される扉の種別によって、天井特典が付与されるまでの残期間の長さを遊技者に視覚的に判別させ易くすることができる。

20

30

#### 【1195】

また、自動ドア871が表示される特殊演出を実行可能に構成することで、例えば、ハマリ回数501回目の特別図柄変動が実行されることで第2条件が成立する場合に通常演出（図333（a）参照）が実行される事態、即ち、遊技者が通常演出の演出内容を把握する間も無く1個目の鍵で扉871が開いてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第11制御例の第1変形例では、天井特典を付与するための第1条件が成立した時点において、第2条件が成立するまでの残期間を判別可能に構成しているため、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの残期間の長さに応じた演出（天井発動モード演出）を実行することが可能となる。このように構成することで、天井発動モード演出の演出内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第11制御例の第1変形例では、ハマリ回数が規定回数（500回）に到達した場合に、天井発動モード演出を実行し、天井発動モード演出の演出期間（第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの残期間）に応じた演出態様を設定するように構成し、天井発動モード演出の演出期間が所定期間以内（例えば、特別図柄抽選4回分以内）である場合において、特殊演出態様が設定された天井発動モード演出（図333（b）参照）を実行可能に構成することで、天井発動モード演出が実行される場合において、どの演出態様が設定されるのか遊技者に興味を持たせることができるものであった。しか

40

50



しながら、本第11制御例の第1変形例では、ハマリ回数が規定回数（500回）に到達した場合に天井発動モード演出が実行されるため、ハマリ回数が501回～504回となる特別図柄変動にて第2条件が成立する場合に特殊演出態様が設定可能となり、特殊演出態様が設定され難いという問題があった。

#### 【1196】

この問題を解決するために、例えば、天井発動モード演出を実行するタイミングを、第2条件の成立タイミングに基づいて決定するように構成しても良く、例えば、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）が成立した場合であっても、天井発動モード演出を実行せず、その後、第2条件が成立するまでの残期間が所定期間以内（例えば、特別図柄抽選4回分以内）となった場合に、天井発動モード演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、天井発動モード演出として特殊演出態様を設定し易くすることができる。また、第1条件の成立期間と、天井発動モード演出の演出期間とを異ならせることにより、後に実行される遊技の内容を遊技者に判別させ難くすることができる。なお、本第11制御例の第1変形例では、ハマリ回数が規定回数（500回）に到達した場合に、天井発動モード演出を実行し、天井発動モード演出の演出期間（第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの残期間）に応じた演出態様を設定することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの残期間を予測させる演出を実行可能に構成しているが、第1条件が成立するよりも前の期間において、第2条件が成立するまでの残期間を遊技者に予測させることが可能となる各種演出を実行しても良い。例えば、通常状態において実行される時短抽選によって時短当選した場合に、今回設定される第1時短状態の時短回数と、第1条件が成立するまでの残ハマリ回数と、に基づいて、今回設定される第1時短状態が、第1条件が成立した後に終了するか否かを判別し、第1条件が成立した後に終了すると判別した場合には、第1条件が成立してから第1時短状態が終了するまでの期間の長さに対応した演出（時短当選時演出）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、第1条件が成立するよりも前に、天井特典が付与され易い（第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの期間が短い）遊技状況であるか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

#### 【1197】

また、第1条件が成立する前に今回設定される第1時短状態が終了すると判別した場合には、今回設定される第1時短状態が終了してから第1条件が成立するまでの残期間を特定し、その特定した残期間の長さが、第1時短状態として設定され得る時短回数のうち、最も少ない時短回数よりも長いかな否かを判別し、今回設定される第1時短状態が終了してから第1条件が成立するまでの残期間の長さが、第1時短状態として設定され得る時短回数のうち、最も少ない時短回数よりも短いと判別した場合と、長いと判別した場合とで、異なる態様の演出（時短当選時演出）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、次に設定される第1時短状態が終了するタイミングと、天井特典を付与するための第1条件が成立するタイミングと、に関する情報を遊技者に報知することができるため、天井特典が付与され易い（第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの期間が短い）遊技状況であるか否かを遊技者に予測させることが可能となる。例えば、通常状態において計測されているハマリ回数と、時短当選した場合に設定され得る第1時短状態の時短回数とに基づいて、時短当選した場合に遊技者に有利となり易い期間と、遊技者に不利となり易い期間と、を遊技者に報知可能な演出を実行可能に構成すると良い。具体的には、本第11制御例では、図335に示した通り、第1時短状態が設定された場合には、時短回数として「100」～「300」の範囲を設定可能に構成しており、その殆どが約100単位（100回、200回、300回）で設定されるように構成している。そして、天井特典を付与するための第1条件としてハマリ回数500回が設定されている。よって、通常状態において計測されているハマリ回数が、200回付近、300回付近、400回付近となる期間が、天井特典を付与するための第1条件が成立した直後に終了する第1時短状態を設定可能な期間（有利期間）となる。一方で、通常状態において計測されているハマリ回数が450回～499回となる期間では、天井特典を付与するための第1条件

が成立してから第 1 時短状態が終了するまでの期間が長くなる期間（不利期間）となる。

【 1 1 9 8 】

よって、通常状態において計測されているハマリ回数が、201回～220回、301回～320回、401回～420回なる期間を有利期間として設定し、遊技者に対して、時短当選した場合に遊技者に有利となり易い有利期間であることを示す演出を実行可能に構成する。より具体的には、第3図柄表示装置81の表示面に現在が有利期間であることを示すための案内態様として「有利ゾーン」と表示し、有利ゾーン中に特別図柄抽選が実行された場合に、ウサギ801がゴルフで球を打つ演出が実行される。そして、特別図柄抽選の結果が完全外れ（大当たり、時短、共に非当選）である場合には、「もう1回」と表示され、次の特別図柄抽選に対応する演出で再度球を打つ演出が実行される。そして、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合、或いは、時短当選にて第2時短状態が設定される場合には、ウサギ801が打ったゴルフ球がカップインするホールインワン演出が実行され、カップから取り出したボールに付されているアイコンが「V」である場合は大当たり当選が報知され、「時短」である場合には、時短当選に基づく第2時短状態の設定が報知される。また、特別図柄抽選にて時短当選した場合には、今回の時短当選によって設定される第1時短状態の時短回数と、天井特典を付与するための第1条件が成立するまでの残ハマリ回数との差分を算出し、算出された差分が、第1条件が成立してから実行される特別図柄変動5回以内に第1時短状態が終了する場合、即ち、設定されている有利ゾーンに対して最適な第1時短状態が設定された場合には、第3図柄表示装置81の表示画面にて、カップの近くに打ったゴルフ球が位置し、「ナイスショット！！ニアピン賞獲得」の文字が表示されるニアピン演出が実行される。このニアピン演出が実行された場合には、ニアピン賞のトロフィーが、天井特典が付与されるまで、或いは、大当たり遊技が実行されるまで第3図柄表示装置81の表示画面に継続して表示されるように構成する。このように構成することで、パチンコ機10の遊技状況として、天井特典を付与するための第1条件が成立した直後（特別図柄変動5回以内）に天井特典が付与される遊技状況であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

10

20

【 1 1 9 9 】

また、算出された差分（今回の時短当選によって設定される第1時短状態の時短回数と、天井特典を付与するための第1条件が成立するまでの残ハマリ回数との差分）が、第1条件が成立してから実行される特別図柄変動20回以内に第1時短状態が終了する場合、即ち、設定されている有利ゾーンに対して適切な第1時短状態が設定された場合には、第3図柄表示装置81の表示画面にて、グリーン上にゴルフ球が位置し、「ナイスショット！！」の文字が表示されるグリーンオン演出が実行される。このグリーンオン演出が実行された場合には、ニアピン賞演出とは異なり、天井特典が付与されるまで、或いは、大当たり遊技が実行されるまで第3図柄表示装置81の表示画面に継続して特定態様（トロフィー等）が表示されることが無いように構成する。このように構成することで、グリーンオン演出を体験した遊技者のみが、パチンコ機10の遊技状況として、天井特典を付与するための第1条件が成立した直後（特別図柄変動20回以内）に天井特典が付与される遊技状況であることを遊技者に分かり易く報知することができる。一方で、算出された差分（今回の時短当選によって設定される第1時短状態の時短回数と、天井特典を付与するための第1条件が成立するまでの残ハマリ回数との差分）が、第1条件が成立してから実行される特別図柄変動20回以内に第1時短状態が終了しない場合、即ち、設定されている有利ゾーンに対して適切な第1時短状態が設定されなかった場合のうち、第1条件が成立してから第1時短状態が設定されるまでの期間の長さが、特別図柄変動20回よりも長い場合には、キャラクタ801が打ったゴルフ球がOBとなるOB演出が実行され、その後、有利ゾーンが終了する。このOB演出が実行された場合には、パチンコ機10の遊技状況として、第1条件が成立してから第1時短状態が終了するまでの期間が長いことを示す演出であるため、OB演出が実行されたことを確認した遊技者は、他のパチンコ機10への移動を含めて今後の遊技方針を決定し易くなる。

30

40

【 1 2 0 0 】

50

このOB演出が実行されたことを履歴として表示しないように構成することで、実際に遊技を行っている遊技者のみ知り得る情報（OB演出の有無）を提供することができるため、遊技を実行している遊技者に対して、遊技を実行していない遊技者よりも有利な情報を提供することが可能となる。なお、OB演出が実行されたことを履歴表示可能に構成し、後でOB演出の実行の有無を確認可能に構成しても良い。また、第1条件が成立するよりも前に第1時短状態が終了する場合には、フェアウェイ上にゴルフ球が位置し、「次回アプローチ対決」の文字を表示する第1打演出が実行し、有利ゾーンを終了させる。この場合、第1打演出が実行されたことを示す情報を記憶可能な記憶手段を設け、次の有利ゾーンが設定される場合に、記憶手段に第1打演出が実行されたことが記憶されている場合には、アプローチ演出が実行される。そして、その有利ゾーン中に新たな時短当選で第1時短状態が設定された場合には、上述した演出の決定方法と同一の手法で各演出を決定し、決定した演出が実行される。以上、上述した演出を実行することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを示唆可能な示唆演出として、天井特典を付与するための第1条件が成立するよりも前の段階と、第1条件が成立した後の段階とで異なる演出を実行可能となり、遊技者に対して遊技意欲を低下させることなく継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、実行される各種演出によって、天井特典が付与されるタイミングが遊技者に不利となるタイミング（天井特典を付与するための第1条件が成立してから天井特典が付与されるまでの期間が長くなるタイミング）を示唆することができるため、パチンコ機10を遊技する遊技者に対して、天井特典の付与を目指した遊技を継続するか否かの判断を多様なタイミングで行わせることができる。よって、天井特典の付与を目指した遊技を継続するか否かの判断基準の異なる遊技者が入れ替わりながらパチンコ機10の遊技を行わせ易くすることができるため、パチンコ機10の遊技の稼働を高め易くすることができる。

#### 【1201】

<第11制御例の第1変形例における電氣的構成について>

次に、図334から図337を参照して、本第11制御例の第1変形例における電氣的構成について説明をする。本第11制御例の第1変形例では、上述した第11制御例に対して、主制御装置110のROM202の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のROM222の構成の一部と、RAM223の構成の一部と、を変更している点で相違している。それ以外の構成は同一であるためその説明を省略する。まず、図334を参照して、本第11制御例の第1変形例における主制御装置110のROM202の構成について説明をする。図334は、本第11制御例の第1変形例における主制御装置110のROM202の構成を示した図である。図334に示した通り、本第11制御例の第1変形例では、上述した第11制御例における主制御装置110のROM202の構成（図325（a）参照）に対して、時短種別選択テーブル202mfに代えて時短種別選択テーブル202mafを設けている点で相違し、それ以外は同一である。時短種別選択テーブル202mafは、上述した第11制御例の時短種別選択テーブル202mfに対して、時短抽選で時短当選した場合の時短種別を決定する際に参照される時短用テーブル2021f1に代えて時短当選用テーブル202maf1を設けている点で相違している。この時短当選用テーブル202maf1は、第1時短状態が設定される時短種別の種類として、5種類の時短種別が規定されており、設定される時短種別に応じて異なる回数の時短回数が設定されるように構成している。ここで、図335を参照して、時短種別選択テーブル202mafが有する時短当選用テーブル202maf1の内容について説明をする。図335は、時短当選用テーブル202maf1に規定されている内容を示した図である。図335に示した通り、時短当選用テーブル202maf1には、合計で6種類の時短種別が規定されており、時短当選したことに基づいて第1時短状態が設定される時短種別が5種類、第2時短状態が設定される時短種別が1種類規定されている。

#### 【1202】

なお、第2時短状態が設定される時短種別は、その選択割合や、設定される時短回数が上述した第11制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。一方、第1時短状

態が設定される時短種別の種類を増加させており、設定される時短種別に応じて、最大で 300 回、最小で 100 回の時短回数が設定されるように構成している。具体的には、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の取り得る「0～999」の範囲のうち、「0～99」の範囲には、時短回数 100（時短カウンタ 203 h の値に 100 が設定される）であって、第 1 時短状態が設定される時短種別が、「100～199」の範囲には、時短回数 101（時短カウンタ 203 h の値に 101 が設定される）であって、第 1 時短状態が設定される時短種別が、「200～299」の範囲には、時短回数 102（時短カウンタ 203 h の値に 102 が設定される）であって、第 1 時短状態が設定される時短種別が、「300～599」の範囲には、時短回数 200（時短カウンタ 203 h の値に 200 が設定される）であって、第 1 時短状態が設定される時短種別が、「600～899」の範囲には、時短回数 300（時短カウンタ 203 h の値に 300 が設定される）であって、第 1 時短状態が設定される時短種別が、「900～999」の範囲には、時短回数 300（時短カウンタ 203 h の値に 300 が設定される）であって、第 2 時短状態が設定される時短種別が、それぞれ規定されている。ここで、図 335 に示した通り、本第 1 制御例の第 1 変形例では、第 1 時短状態に設定される時短回数として、下一桁の値が若干異なるだけで時短種別が複数規定されている。本第 1 制御例の第 1 変形例では、上述した通り、天井特典を付与することが可能な第 1 条件（ハマリ回数 500 回）が成立した時点で設定されている第 1 時短状態の残時短回数が 0 となり通常状態が設定される場合に、天井特典を付与可能に構成している。

#### 【1203】

つまり、第 1 条件が成立した時点における第 1 時短状態の残時短回数に応じて、天井特典が付与されるタイミングが異なることになる。この場合、第 1 時短状態の時短回数として設定可能な値を所定間隔（例えば、50 回）で異ならせて規定した場合には、特定の時短回数が終了し得る付近の特別図柄抽選回数が終了した時点で、次に時短状態が終了し得るタイミングが特別図柄抽選 50 回分程度後になるため、天井特典が付与されることを期待しながら継続して遊技を行わせ難いという問題があった。これに対して、本第 1 変形例では、時短回数を若干異ならせた時短種別を設定可能に構成しているため、天井特典が付与されることを期待しながら継続して遊技を行わせ易くすることができる。更に、本第 1 変形例では、上述した第 1 制御例と同様に、特別図柄抽選で時短当選した場合に第 1 時短状態を設定可能に構成し、特別図柄抽選にて実行される時短抽選において時短当選する確率が 990 / 1000 となるように構成しているため、大当たり遊技終了後の 1 回目の特別図柄抽選において時短当選しない可能性も約 1 % 存在する。つまり、大当たり遊技終了後に、ハマリ回数の計測が新たに開始されるのに対して、第 1 時短状態の残時短回数が 0 となるタイミングは、第 1 時短状態が設定されるタイミングと、設定された第 1 時短状態の時短種別によって異ならせることが可能となる。このように構成することで、ハマリ回数が第 1 条件（500 回）を満たした場合における第 1 時短状態の残時短回数の値を異ならせ易くすることができ、遊技者に対して、第 2 条件が成立するタイミングを予測させ難くすることができる。また、第 1 時短状態の時短回数として最大で 300 回を設定可能に構成している。この 300 回の時短回数は、通常第 1 条件（ハマリ回数 500 回）が成立してから特殊第 1 条件（ハマリ回数 700 回）が成立するまでに要する特別図柄抽選の回数よりも大きな値が設定されている。

#### 【1204】

このように構成することで、第 1 条件（ハマリ回数 500 回）が成立するまでに新たに第 1 時短条件が設定されるタイミングや、設定される時短種別に応じて、第 2 天井特典が設定され易い状況（通常第 1 条件が成立してから特殊第 1 条件が成立するまでの間に第 1 時短状態が終了し得ない（し難い）状況）を創出可能に構成している。よって、上述した第 1 制御例に対して、第 2 天井特典を実行させ易くすることができる。次に、図 336、及び、図 337 を参照して、本第 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 の構成について説明をする。図 336 (a) は、本第 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 の構成を示した図である。

図 3 3 6 ( a ) に示した通り、本第 1 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 は、ドキドキゾーン演出選択テーブル 2 2 2 m a a を設けている点で上述した第 1 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成と異ならせている。それ以外は同一であるためその詳細な説明を省略する。ドキドキゾーン演出選択テーブル 2 2 2 m a a は、ドキドキゾーンが設定される場合の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図 3 3 7 を参照して、ドキドキゾーン演出選択テーブル 2 2 2 m a a に規定されている内容について説明をする。図 3 3 7 は、ドキドキゾーン演出選択テーブル 2 2 2 m a a に規定されている内容を示した図である。図 3 3 7 に示した通り、ドキドキゾーン演出選択テーブル 2 2 2 m a a には、ドキドキゾーンが設定される時点における残時短回数（第 1 時短状態の残時短回数）と、獲得済みの特図保留（特図 1 保留）に対する先読み結果（事前判別結果）と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに対応させて異なる演出態様が規定されている。

#### 【 1 2 0 5 】

具体的には、残回数カウンタ 2 2 3 m a a の値が「 1 」、即ち、第 1 条件が成立した特別図柄変動の次変動にて第 2 条件が成立し、天井特典が付与される場合には、先読み結果、及び、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に関わらず、演出態様として「自動ドア」が規定されている。ここで、演出態様「自動ドア」が決定された場合には、図 3 3 3 ( b ) に示した特殊演出が実行される。次に、残回数カウンタ 2 2 3 m a a の値が「 2 」で、先読み結果が「全外れ」、即ち、ドキドキゾーンが設定される時点において獲得済みの特図保留（特図 1 保留）に対する先読み結果（事前判別結果）として、大当たり当選を示す情報、又は、第 2 時短状態が設定される時短当選を示す情報が含まれていないと判別された場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「保 2 強力ギ」が、「 5 0 ~ 8 9 」の範囲に対して、「ノーマル」が、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「自動ドア」が、それぞれ演出態様として規定されている。ここで、「保 2 強力ギ」の演出態様が決定された場合は、第 2 保留アイコン h r 2 に対して通常鍵とは異なる特殊鍵の表示態様（図 3 3 3 ( a ) の第 4 保留アイコン h r 4 の表示態様に相当）が表示される。一方で、先読み結果が「当たりあり」、即ち、ドキドキゾーンが設定される時点において獲得済みの特図保留（特図 1 保留）に対する先読み結果（事前判別結果）として、大当たり当選を示す情報、又は、第 2 時短状態が設定される時短当選を示す情報が含まれていないと判別された場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「自動ドア」が、「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「保 2 強力ギ」が、それぞれ演出態様として規定されている。

#### 【 1 2 0 6 】

ここで、先読み結果が「当たりあり」となった場合であっても、残回数カウンタ 2 2 3 m a a の値に対応した保留アイコンに対して「強力ギ」が決定されるように構成している。この場合、第 2 条件が成立するよりも前に「当たり当選」する特別図柄抽選が実行された場合には、その特別図柄抽選に対応する保留アイコンが示す通常鍵を使用した演出として扉 8 7 1 が開放する演出が実行される。このように構成することで、通常鍵を使用した演出においても扉 8 7 1 が開放する演出を容易に実行させることが可能となる。また、第 2 条件が成立してから（天井特典が付与されてから）「当たり当選」する特別図柄抽選が実行される場合には、ドキドキゾーンが終了してから当たり当選する特別図柄抽選が実行されるため、ドキドキゾーン中における演出に違和感を与えることが無い。また、残回数カウンタ 2 2 3 m a a の値が「 3 」で、先読み結果が「全外れ」、即ち、ドキドキゾーンが設定される時点において獲得済みの特図保留（特図 1 保留）に対する先読み結果（事前判別結果）として、大当たり当選を示す情報、又は、第 2 時短状態が設定される時短当選を示す情報が含まれていないと判別された場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「保 3 強力ギ」が、「 5 0 ~ 8 9 」の範囲に対して、「自動ドア」が、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」、即ち、ドキドキゾーンが設定される時点において獲得済みの特図保留（特図 1 保留）に対する先読み結果（事前判別結果）

として、大当たり当選を示す情報、又は、第2時短状態が設定される時短当選を示す情報が含まれていると判別された場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対して、「自動ドア」が、「90～99」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。

#### 【1207】

また、残回数カウンタ223maaの値が「4」で、先読み結果が「全外れ」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、「保4強力ギ」が、「50～99」の範囲に対して、「自動ドア」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、「保4強力ギ」が、「50～89」の範囲に対して、「自動ドア」が、「90～99」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。さらに、残回数カウンタ223maaの値が「5～20」で、先読み結果が「全外れ」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対して、「チャンス」が、「90～99」の範囲に対して、「ランダム強力ギ」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」の場合、即ち、第2条件が成立するよりも前に（第1時短状態が終了するよりも前に）、当たり当選する特別図柄抽選にてドキドキゾーンが終了する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、「ノーマル」が、「50～89」の範囲に対して、「当保強力ギ」が、「90～99」の範囲に対して、「自動ドア」が、それぞれ演出態様として規定されている。ここで、演出態様として「チャンス」が設定された場合には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される扉871の表示態様として、通常の扉（図333（a）参照）よりも若干豪華な扉（チャンス扉）を示す表示態様が設定される。このように構成することで、通常の扉871が表示される場合よりも、扉が開放し易い状況（第2条件が成立し易い状況）であることを遊技者に対して視覚的に判別させ易くすることができる。また、演出態様として「ランダム強力ギ」が設定された場合は、獲得済みの特図保留に対応して表示される保留アイコンのうち、ランダムに抽選された1の保留アイコンに対して「強力ギ」の表示態様が設定される。このように構成することで、特殊鍵を使用した演出にて扉871が開放されない演出（失敗演出）を設定することができる。

#### 【1208】

残回数カウンタ223maaの値が「21～100」で、先読み結果が「全外れ」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、「チャンス」が、「50～99」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」の場合、即ち、第2条件が成立するよりも前に（第1時短状態が終了するよりも前に）、当たり当選する特別図柄抽選にてドキドキゾーンが終了する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、「当保強力ギ」が、「50～89」の範囲に対して、「自動ドア」が、「90～99」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。残回数カウンタ223maaの値が「101～300」で、先読み結果が「全外れ」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対して、「ノーマル」が、「90～99」の範囲に対して、「チャンス」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」の場合、即ち、第2条件が成立するよりも前に（第1時短状態が終了するよりも前に）、当たり当選する特別図柄抽選にてドキドキゾーンが終了する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、「自動ドア」が、「50～89」の範囲に対して、「当保強力ギ」が、「90～99」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。図336（b）に戻り、説明を続ける。図336（b）は、本第11制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113のRAM223の構成を示した図である。本第11制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113のRAM223は、上述した第11制御例に対して、残回数カウンタ223maaと、ドキドキ中フラグ223mabを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその説明を省略する。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 0 9 】

残回数カウンタ 2 2 3 m a a は、第 1 時短状態の時短回数を計測するためのカウンタであって、第 1 時短状態が設定されたことを示す状態コマンドを受信した場合に、設定される時短回数に対応する値がセットされる。そして、第 1 時短状態中に特別図柄抽選が実行される毎に値が更新（減算）される。この残回数カウンタ 2 2 3 m a a の値は、天井特典を付与するための第 1 条件（ハマリ回数 5 0 0 回）が成立した時点で参照され、残回数カウンタ 2 2 3 m a a の値に基づいて、天井特典を付与するための第 2 条件（第 1 時短状態の終了）が成立するまでの残期間が算出される。そして、第 1 時短状態が終了した場合に値が 0 にクリアされる。ドキドキ中フラグ 2 2 3 m a b は、ドキドキゾーンの演出態様が決定され、ドキドキゾーンの演出が実行されている期間であることを示すためのフラグであって、ドキドキゾーンの演出態様が決定された場合にオンに設定される。ドキドキ中フラグ 2 2 3 m a b がオンに設定されている間は、新たに、ドキドキゾーンの演出態様を決定する処理が実行されないように構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。そして、ドキドキゾーンの演出期間が終了した場合にオフに設定される。

10

## 【 1 2 1 0 】

< 第 1 1 制御例の第 1 変形例における制御処理について >

次に、図 3 3 8 ~ 図 3 4 2 を参照して、本第 1 1 制御例の第 1 変形例における制御処理について説明をする。本第 1 1 制御例の第 1 変形例では、上述した第 1 1 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理として、時短抽選を実行するための処理内容と、天井特典を付与するための処理内容と、時短状態を設定するための処理内容と、を異ならせている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理として、通常状態、及び、時短状態にて実行される変動演出を設定するための処理内容を異ならせている点で相違している。具体的には、主制御装置 1 1 0 にて実行される処理として、上述した第 1 1 制御例にて実行される時短抽選処理（図 3 0 5 の S 3 8 0 0 6 参照）に代えて、時短抽選処理（図 3 3 8 の S 3 8 0 5 6 a ）を、天井判定処理（図 3 2 8 の S 3 8 0 7 1 参照）に代えて、天井判定処理（図 3 3 9 の S 3 8 0 7 1 a ）を、時短設定処理（図 3 2 9 の S 3 0 2 7 4 参照）に代えて、時短設定処理（図 3 4 0 の S 3 0 2 7 4 a ）を実行する点で相違している。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される処理として、上述した第 1 1 制御例にて実行される時短状態演出設定処理（図 3 3 1 の S 3 9 0 9 1 参照）に代えて時短状態演出設定処理（図 3 4 1 の S 3 9 0 9 1 a ）を、通常モード用演出設定処理（図 3 3 2 の S 3 4 4 7 2 参照）に代えて、通常モード用演出設定処理（図 3 4 2 の S 3 4 4 7 2 a 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。まず、図 3 3 8 を参照して、時短抽選処理（S 3 8 0 5 6 a ）の処理内容について説明をする。図 3 3 8 は、時短抽選処理（S 3 8 0 5 6 a ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S 3 8 0 5 6 a ）は、上述した第 1 1 制御例にて実行される時短抽選処理（図 3 0 5 の S 3 8 0 0 6 参照）に対して、時短抽選を実行可能な遊技状態の種別を異ならせている点と、時短当選の判定を行う際に参照されるデータテーブルを異ならせている点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

20

30

40

## 【 1 2 1 1 】

図 3 3 8 に示した通り、時短抽選処理（S 3 8 0 5 6 a ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納されている現在設定されている遊技状態を示す情報を読み出し（S 8 1 0 2 ）、現在設定されている遊技状態が通常状態であるかを判別する（S 3 8 1 5 1 a ）、通常状態であると判別した場合は（S 3 8 1 5 1 a : Y e s ）、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 m e に基づいて抽選結果（時短当選の判定結果）を取得し（S 3 8 1 5 2 a ）、上述した第 1 1 制御例にて実行される時短抽選処理（図 3 0 5 の S 3 8 0 0 6 参照）と同一の S 8 1 0 5 、及び S 8 1 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 3 8 1 5 1 a の処理において、通常状態では無いと判別した場合は（S 3 8 1 5 1 a : N o ）、時短抽選を実行すること無く、本処理を終了する。つまり、本第 1 1 制御例の

50



第1変形例では、時短抽選を実行可能な遊技状態として通常状態のみが規定されており、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合には、時短抽選が実行されないように構成している。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な遊技状態であった通常状態のみ遊技者に有利となる特典（第2時短状態）を付与し得る機会（時短抽選）を提供することができるため、通常状態中の遊技を行っている遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した第11制御例とは異なり、第1時短状態が設定されている状態にて時短抽選が実行されないように構成しているため、時短抽選にて時短当選したことに基づいて第1時短状態が設定された場合には、設定された第1時短状態に対応する時短回数を消化することで確実に通常状態を設定することが可能となる。よって、第1時短状態が継続する最長期間を第1時短状態が設定される時点で予め設定することができるため、遊技者に対して、無用に長時間の間、第1時短状態中の遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。また、第1時短状態が設定される時点で予め設定された第1時短状態が継続する最長期間の長さに基づいて、遊技者に対して第1時短状態が終了するまでの期間の長さを示唆する演出（ドキドキゾーン）を実行することが可能となる。

10

#### 【1212】

次に、図339を参照して、天井判定処理（S38071a）の処理内容について説明をする。図339は、天井判定処理（S38071a）の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（S38071a）は、上述した第11制御例にて実行される天井判定処理（図328のS38071参照）に対して、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）に関する情報（ハマリ回数）を更新させる条件を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容には同一の符号を付して、その説明を省略する。図339に示した通り、天井判定処理（S38071a）が実行されると、上述した第11制御例にて実行される天井判定処理（図328のS38071参照）のうち、S38102の処理を削除した制御処理が実行される。具体的には、S38101の処理を実行した後、S38102の処理を実行すること無く、S38103の処理へ移行するように構成している。つまり、天井判定処理（S38071a）では、設定されている遊技状態に関わらず、特別図柄抽選が実行される毎に、ハマリ回数が加算されるように構成している。このように構成することで、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）が成立するタイミングを固定し易くすることができるため、天井特典を付与するための第2条件（第1時短状態の終了）が成立するタイミングについて遊技者に興味を持たせ易くすることができる。次に、図340を参照して、時短設定処理（S30274a）の処理内容について説明をする。図340は、時短設定処理（S30274a）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（S30274a）は、上述した第11制御例にて実行される時短設定処理（図329のS30274参照）に対して、遊技状態として通常状態が設定されている場合のみ、新たな時短状態を設定可能に構成している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については、同一の符号を付して説明を省略する。

20

30

#### 【1213】

図340に示した通り、時短設定処理（S30274a）が実行されると、現在が通常状態であるかを判別し（S38571）、通常状態では無いと判別した場合は（S38571：No）、時短状態を設定するための各種処理をスキップして、本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合は（S38571：Yes）、上述した時短設定処理（図329のS30274参照）と同一のS38351～S38357の処理を実行し、本処理を終了する。このように、新たな時短状態を設定するための処理を、特定の遊技状態（通常状態）が設定されている場合のみ実行可能に構成し、特定の遊技状態（通常状態）が設定されているかの判別を最初に行うことにより、無用な処理が実行され難くすることができる。なお、図340に示した通り、本第11制御例の第1変形例では、通常状態が設定されている状態にて、時短抽選の結果に基づく時短状態の設定を、天井特典に基づく時短状態の設定よりも優先して実行するように構成しているが、これに限ること無

40

50



く、天井特典に基づく時短状態の設定を、時短抽選の結果に基づく時短状態の設定よりも優先して実行可能に構成しても良い。この場合、上述した第10制御例にて実行される時短設定処理（図307のS30254参照）と同様に、天井特典を付与するための条件（各種天井待機フラグの設定状況）を判別する処理を先に実行し、天井特典を付与するための条件が成立していない場合（各種天井待機フラグの何れもオンに設定されていない場合）に、時短抽選の結果に基づく時短状態を設定するための処理を実行するように構成すれば良い。このように構成することで、天井特典を付与するための第1条件（ハマリ回数500回）が成立している状態で、既に設定されている第1時短状態が終了した場合に必ず天井特典を付与することができる。

#### 【1214】

さらに、本第11制御例の第1変形例では、通常状態が設定されている場合以外は、新たな時短状態を設定するための条件が成立している場合（各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されている場合）であっても、新たな時短状態を設定すること無く、通常状態が設定されるまで、新たな時短状態を設定するための権利を持ち越すように構成している（時短持ち越し機能を有している）。この時短持ち越し機能を別の用途に適用しても良く、例えば、第2時短状態や確変状態といった右打ち遊技状態が設定されている状態において、天井特典の付与条件が成立した場合に、現在設定されている遊技状態に基づく右打ち遊技状態が終了した後に、天井特典に基づく右打ち遊技状態を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利となる右打ち遊技状態が継続する期間を長くすることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ易くすることができる。また、右打ち遊技状態中であれば何れのタイミングで天井特典の付与条件を成立させたとしても、同一の特典（右打ち遊技状態終了後の天井特典付与）を提供することができるため、遊技者に対して付与される天井特典の内容が過剰に有利になったり、過剰に不利になったりしてしまうことを抑制することができる。さらに、右打ち遊技状態中においても時短抽選を実行可能に構成し、その時短抽選にて第2時短状態が設定される時短種別に当選した場合に、右打ち遊技状態が終了した後に、時短当選に基づく第2時短状態を設定するように構成しても良い。この場合、本第11制御例の第1変形例のように、時短当選時の一部において第2時短状態が設定される時短種別（有利時短）が設定されるように構成しているパチンコ機10では、有利時短に当選するまでは（有利時短以外の時短に当選した場合であっても）繰り返し時短抽選を実行可能に構成し、有利時短に当選したことを条件に時短抽選を実行しないように構成すると良い。さらに、時短当選した結果を複数持ち越し可能に構成しても良く、例えば、右打ち遊技状態中に実行される時短抽選にて5回時短当選した場合には、その5回の時短当選に基づく時短状態を順に設定するように構成しても良い。

#### 【1215】

次に、図341を参照して、時短状態演出設定処理（S39091a）の処理内容について説明をする。図341は、時短状態演出設定処理（S39091a）の処理内容を示した図である。この時短状態演出設定処理（S39091a）では、上述した時短状態演出設定処理（図331のS39091参照）に対して、第1時短状態が設定された場合に設定される時短回数を計測するための処理を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。図341に示した通り、時短状態演出設定処理（S39091a）が実行されると、上述した時短状態演出設定処理（図331のS39091参照）と同一のS34301～S34303の処理を実行し、S34303の処理において、第1時短状態が設定されたと判別した場合に（S34303：Yes）、受信したコマンドに含まれる時短回数を残回数カウンタ223maaの値に設定し（S34391）、その後、上述した時短状態演出設定処理（図331のS39091参照）と同一のS34305～S34309の処理を実行して本処理を終了する。このように、本第11制御例の第1変形例では、第1時短状態の残時短回数を残回数カウンタ223maaの値を用いて計測することにより、第1時短状態の残期間を判別可能に構成している。これにより、天井特典を付与するための第2条件（第1時短状

10

20

30

40

50

態の終了)が成立するまでの期間を判別し、その判別結果に基づく演出を実行することができる。次に、図342を参照して、通常モード用演出設定処理(S34472a参照)の処理内容について説明をする。図342は、通常モード用演出設定処理(S34472a参照)の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理(S34472a参照)では、上述した通常モード用演出設定処理(図332のS34472参照)に対して、天井発動モード中フラグ223maがオンに設定されている場合、即ち、天井特典を付与するための第1条件(ハマリ回数500回)が成立した場合に実行される制御処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【1216】

図342に示した通り、通常モード用演出設定処理(S34472a参照)が実行されると、まず、上述した通常モード用演出設定処理(図332のS34472参照)と同一のS34501~S34571の処理を実行する。そして、S34571の処理において、天井発動モード中フラグ223maがオンに設定されていると判別した場合は(S34571:Yes)、残回数カウンタ223maaの値を更新し(S34591)、ドキドキゾーン演出選択テーブル222maaを参照して、ドキドキゾーンの演出態様を決定し(S34592)、天井発動モード中フラグ223maをオフに設定し(S34593)、ドキドキ中フラグ223mabをオンに設定し(S34594)、本処理を終了する。一方、S34571の処理において、天井発動モード中フラグ223maがオンに設定されていないと判別した場合は(S34571:No)、次に、ドキドキ中フラグ223mabがオンに設定されているかを判別し(S34595)、オンに設定されている、即ち、既にドキドキゾーンが設定されていると判別した場合は(S34595:Yes)、ドキドキゾーンの演出態様の更新を決定し(S34596)、本処理を終了する。また、S34595の処理においてドキドキ中フラグ223mabがオンに設定されていないと判別した場合は(S34595:No)、今回受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し(S34509)、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第11制御例の第1変形例では、時短抽選で時短当選した場合に、所定回数の第1時短状態(100回~300回の第1時短状態)を設定可能に構成し、天井特典を付与させるための第1条件(ハマリ回数500回)が成立している状態で、第1時短状態が終了した場合(残時短回数が0となった場合)に第2条件が成立し、天井特典を付与可能に構成している。このように構成することで、第1時短状態が終了するタイミングに応じて、天井特典が付与されるタイミングを異ならせることができるため、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

#### 【1217】

なお、本第11制御例の第1変形例では、第1時短状態を終了させるための第1時短終了条件として、特別図柄変動回数に基づいて成立する第1時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ること無く、第1時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立し得る第2時短終了条件を設けてもよく、例えば、特別図柄抽選の抽選結果が特定抽選結果(大当たり当選以外の特定の抽選結果)となった回数が所定回数(例えば、2回)となった場合に、第2時短終了条件が成立し、第1時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、第1時短終了条件が成立する特別図柄変動回数(時短回数)が実行されるよりも前に、第1時短状態を終了させることができるため、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、本第11制御例の第1変形例では、第1時短状態が設定されている状態では時短抽選が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、第1時短状態が設定されている状態でも時短抽選が実行されるように構成し、第1時短状態が設定されている状態で実行された時短抽選で時短当選した場合に、新たに当選した第1時短状態の時短回数を設定する(時短カウンタ203hの値にセットする)ように構成しても良いし、新たに当選した第1時短状態の時短回数が、既に設定されている第1時短状態の残時短回数よりも少ないかを判別可能に構成し、判別結果に基づいて時短カウンタ203hの値

10

20

30

40

50

を決定するように構成しても良い。この場合、例えば、時短カウンタ 203h の値として、遊技者に有利となる方に対応させた値を決定すると良く、本第 11 制御例の第 1 変形例に適用する場合であれば、第 1 条件が成立した後は、時短カウンタ 203h の値が少なくなる方の時短回数に対応させて時短カウンタ 203h の値を決定するように構成すれば良い。このように構成することで、第 1 条件が成立してから第 2 条件が成立するまでの期間が無用に長くなる事態が頻繁に発生してしまうことを抑制することができる。

#### 【1218】

以上、説明をした通り、上述した第 11 制御例、及び、第 11 制御例の第 1 変形例では、天井特典を付与するための条件として第 1 条件（ハマリ回数 500 回）と、第 2 条件（第 1 時短状態の終了）と、を設けており、何れの条件も成立した場合に天井特典が付与されるように構成している。よって、第 1 条件として設定されている特別図柄抽選回数（ハマリ回数）に到達したタイミングと、実際に天井特典が付与されるタイミングと、を容易に異ならせることが可能となる。このように構成することで、天井特典が付与されるハマリ回数として異なる回数を設定可能に構成し、設定条件が成立した場合において、異なるハマリ回数の中から 1 のハマリ回数を決定するといった複雑な処理を実行すること無く、様々なタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典を付与することができる。なお、上述した第 11 制御例、及び、第 11 制御例の第 1 変形例では、特別図柄抽選回数に関わらず、特別図柄抽選の結果（時短抽選の結果）に基づいて第 1 時短状態を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、天井特典を付与するための第 1 条件が成立した時点において通常状態が設定されている場合には、必ず第 1 時短状態が設定されるように構成しても良い。また、上述した第 11 制御例、及び、第 11 制御例の第 1 変形例では、第 1 時短状態が設定されている状態では、天井特典として第 3 時短状態が設定されないように構成している。つまり、第 1 時短状態は、第 3 時短状態が設定されるタイミングを遅延させる遅延状態ともいえる。また、第 3 時短状態が設定されることを規制する規制状態ともいえる。また、第 1 時短状態は、予め設定されている時短回数分、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて終了するように構成している。つまり、第 1 時短状態を終了させるための手段は、第 3 時短状態が設定されることが規制されている規制状態（規制期間）を解除する解除手段ともいえる。

#### 【1219】

なお、第 1 時短状態（遅延状態、規制状態）を解除する手法として、上述した第 11 制御例、及び、第 11 制御例の第 1 変形例では、特別図柄抽選回数に基づいて成立する条件が成立した場合に、第 1 時短状態（遅延状態、規制状態）を解除するように構成しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて用いられている時短状態を終了させるための時短終了条件を適宜適用しても良い。

#### 【1220】

##### < 第 12 制御例について >

次に、図 343 から図 355 を参照して、第 12 制御例におけるパチンコ機 10 について説明をする。本第 12 制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 2 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222、及び RAM 223 の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置 110 の MPU が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第 2 制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特定の特別図柄（第 2 特別図柄）の特別図柄抽選（第 2 特別図柄抽選）の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように時短抽選を実行可能に構成していた。本第 12 制御例におけるパチンコ機 10 では、上述した第 2 制御例と同様に、第 2 特別図柄抽選でのみ時短抽選を実行可能に構成し、通常状態と、第 2 確変状

態とで、少なくとも時短抽選を実行可能に構成している。そして、時短状態（第2時短状態）が設定されている場合に、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くなるように構成し、且つ、第2特別図柄抽選よりも優先して第1特別図柄抽選が実行されるように構成している。加えて、本第12制御例では、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成し、特別図柄の高確率状態が継続する期間（確変期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（時短期間）との長さを異ならせて設定することができるように構成している。

#### 【1221】

具体的には、確変期間の継続期間の方が、時短期間の継続期間よりも長くなるように大当たり遊技終了後に確変状態を設定可能に構成しており、この場合、大当たり遊技終了後の遊技状態が、特別図柄抽選の実行回数が増加するにつれ、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と順に移行するように構成している。さらに、第2確変状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行される場合よりも、通常状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行される方が、遊技者に有利な時短抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、確変状態中（第2入球口640へと遊技球を入球させ易い右打ち遊技状態中）において、獲得した第2特別図柄の保留記憶（特図2保留）が、第2確変状態中に実行されることが無いように、第2確変状態中に第1入球口64へと遊技球を入球させ、第1特別図柄の保留記憶（特図1保留）が途切れないようにするという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

#### 【1222】

＜第12制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について＞

まず、図343を参照して、本第12制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について説明をする。上述した第2制御例におけるパチンコ機10は、通常状態において第1入球口64へと遊技球を入球させるための左打ち遊技を実行し、時短状態が設定された場合に入球し易くなる第2入球口640へと遊技球を入球させるための右打ち遊技を実行可能な遊技盤13（図86参照）を有していた。そして、図86に示した通り、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下可能となる遊技領域（右側領域）には、遊技球が入球することで第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を獲得可能な入球手段を設けておらず、右打ち遊技中は、新たな特図1保留を獲得し難い遊技状態となるように構成していた。ここで、本第12制御例のパチンコ機10は、上述した通り、確変状態中において右打ち遊技を実行することで特図2保留を獲得し、確変状態が終了してから所定期間が経過するまでの間、第2特別図柄抽選よりも優先して実行される第1特別図柄抽選を実行させることで特図2保留を消化しなければ遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。そして、特図2保留を獲得し易い確変状態中において右打ち遊技を実行した場合であっても、新たに特図1保留を獲得することができるように遊技盤13を構成している。このように構成することで、特図1保留を獲得したまま確変状態を終了させ易くすることができる。図343は、本第12制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成を示す正面図である。本第12制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13の構成は、上述した第2制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13の構成（図86参照）に対して、遊技盤13上に形成される遊技領域のうち、右側領域に配設された各種装置の構成を異ならせ、右打ち遊技状態中においても特図1保留を獲得可能に構成している点で相違している。なお、右側領域以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【1223】

図343に示した通り、本第12制御例では、遊技球が入球することで、第1特別図柄抽選の実行権利を獲得可能な入球手段として、遊技盤13の左側領域を流下した遊技球の方が、遊技盤13の右側領域を流下した遊技球よりも入球し易い第1入球口64と、遊技盤13の右側領域を流下した遊技球の方が、遊技盤13の左側領域を流下した遊技球より

も入球し易い右第1入球口64bと、を有しており、第1入球口64が遊技盤13の下方領域（可変表示ユニット80の下方側に形成される遊技領域）に配設され、右第1入球口64bが遊技盤13の右側領域に配設されている。第1入球口64、及び、右第1入球口64bは、何れも遊技球が入球することで4個の賞球が払い出されるように構成しており、左打ち遊技を実行した場合には、250個の遊技球を全て使用（途中で払い出された賞球の使用も含む）するまでに約20個の遊技球を第1入球口64へと入球させることが可能となるように第1入球口64が配設されている。一方、右打ち遊技を実行した場合には、250個の遊技球を全て使用（途中で払い出された賞球の使用も含む）するまでに約15個の遊技球を右第1入球口64bへと入球させることが可能となるように右第1入球口64bが配設されている。ここで、左側領域には、第1入球口64以外に遊技球が入球することで10個の賞球が払い出される一般入球口63が配設されており、左側領域を流下する遊技球のうち、第1入球口64へと入球することが出来なかった遊技球が一般入球口63へと入球した場合にも賞球が払い出されるように構成しているため、右打ち遊技を実行するよりも左打ち遊技を実行した場合の方が、特定数の遊技球を発射した場合において、遊技球が常時入球可能な入球口（一般入球口63、第1入球口64、右第1入球口64b）への遊技球の入球に基づく賞球を多く獲得し易くなるように構成している。よって、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態が設定されていない（普通図柄の低確率状態が設定されている）通常状態においては、右打ち遊技を実行する場合よりも、左打ち遊技が実行される場合の方が、遊技者に有利な遊技となる。

10

#### 【1224】

20

図343に示した通り、遊技盤13の右側領域には、第2特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）である第2入球口1640と、第2入球口1640に付設される電動役物1640aと、遊技球が通過（入球）することで普通図柄抽選の実行権利を獲得可能なスルーゲート67と、第1特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）である右第1入球口64bと、大当たり遊技が実行されることで遊技球が入球（入賞）可能となる可変入賞装置1065と、が配設されている。第2入球口1640には、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開閉作動する電動役物1640aが付随しており、設定されている遊技状態に応じて遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）と、遊技球を入球させ難い状態（普通図柄の低確率状態）と、を創出可能に構成している。なお、普通図柄抽選の内容や、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）において開閉作動される電動役物1640aの動作制御内容等については、上述した各制御例において説明をした電動役物制御の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、右打ち遊技によって発射された遊技球の流れについて説明をする。図343に示した通り、右打ち遊技によって発射された遊技球は、遊技盤13の右側領域に植設されている複数の釘によって流下方向を変更しながら流下する。そして、第2入球口1640が配設されている第1流路、又は、スルーゲート67及び右第1入球口64bが配設されている第2流路に約9対1の割合で振り分けられ、さらに下流方向へと流下する。

30

#### 【1225】

第2流路への流入口は、2つの釘の間隙su1によって形成されており、右側領域を流下した遊技球のうち、間隙su1を通過しなかった遊技球が第1流路を流下するように構成している。間隙su1の開口幅は、間隙su1を形成する釘の配置位置によって拡張するため、例えば、間隙su1を形成する釘の配置位置が間隙su1の開口幅を狭くする方向へと移動した場合には、右側領域を流下した遊技球が第2流路を流下し難くなり、第1流路を流下し易くなる。一方で、間隙su1を形成する釘の配置位置が間隙su1の開口幅を広くする方向へと移動した場合には、右側領域を流下した遊技球が第2流路を流下し易くなり、第1流路を流下し難くなる。第1流路を流下する遊技球は、電動役物1640aが付随する第2入球口1640に到達し、普図当たり遊技によって電動役物1640aが開状態へと動作している場合には、遊技盤13から突出した電動役物1640aによって遊技球が第2入球口1640へと誘導され、第2入球口1640に入球する。また、第

40

50

2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球が到達したタイミングにて普図当たり遊技が実行されていない（電動役物 1 6 4 0 a が閉状態である）場合には、電動役物 1 6 4 0 a が遊技盤 1 3 内に埋設されているため、遊技球が電動役物 1 6 4 0 a を通過し、可変入賞装置 1 0 6 5 に向けて流下する。第 2 流路を流下する遊技球は、第 2 流路内に植設された釘によって、スルーゲート 6 7 が設けられた第 3 流路と、右第 1 入球口 6 4 b が設けられた第 4 流路へと約 1 対 1 の割合で振り分けられる。第 4 流路への流入口は、2 つの釘の間隙 s u 2 によって形成されており、第 2 流路を流下する遊技球のうち、間隙 s u 2 を通過しなかった遊技球が第 3 流路を流下するように構成している。間隙 s u 2 の開口幅は、間隙 s u 2 を形成する釘の配置位置によって拡張するため、例えば、間隙 s u 2 を形成する釘の配置位置が間隙 s u 2 の開口幅を狭くする方向へと移動した場合には、第 2 流路を流下した遊技球が第 4 流路を流下し難くなり、第 3 流路を流下し易くなる。一方で、間隙 s u 2 を形成する釘の配置位置が間隙 s u 2 の開口幅を広くする方向へと移動した場合には、第 2 流路を流下した遊技球が第 4 流路を流下し易くなり、第 3 流路を流下し難くなる。

10

#### 【 1 2 2 6 】

そして、第 3 流路を流下する遊技球は、スルーゲート 6 7 を通過し、可変入賞装置 1 0 6 5 に向けて流下し、第 4 流路を流下した遊技球は、その殆どが右第 1 入球口 6 4 b へと入球する。なお、第 4 流路を流下した遊技球の一部が、右第 1 入球口 6 4 b へと入球すること無く、可変入賞装置 1 0 6 5 に向けて流下し得るように、第 4 流路には排出口が設けられている。このように構成することで、右第 1 入球口 6 4 b の開口部付近で遊技球が滞留（球詰まりが発生）した場合であっても、その後、第 4 流路へと流入する遊技球を流下させることが可能となる。以上、説明をした通り、本第 1 2 制御例のパチンコ機 1 0 は、右側領域を流下する遊技球が、所定の割合で第 2 入球口 1 6 4 0、スルーゲート 6 7、右第 1 入球口 6 4 b へと入球し得るように構成されており、右側領域を 1 0 0 個の遊技球が流下した場合には、そのうちの 9 0 個が、第 2 入球口 1 6 4 0 が配設される第 1 流路を流下し、1 0 個が第 2 流路を流下する。そして、第 2 流路を流下する 1 0 個の遊技球のうち、5 個が第 3 流路を流下しスルーゲート 6 7 を通過する。また、残りの 5 個が第 4 流路を流下し第 1 入球口 6 4 b へと入球するように構成されている。通常状態が設定されている場合には、普通図柄抽選で当たり当選した場合であっても、第 2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球を入球させることが困難な普図当たり遊技（電動役物 1 6 4 0 a が開状態となる期間が短い（0 . 1 秒）普図当たり遊技）が実行されるように構成しているため、通常状態において右打ち遊技を実行し、右側領域へと遊技球を流下させた場合には、右第 1 入球口 6 4 b へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球（4 個）のみが払い出されることになる。よって、通常状態において右打ち遊技を実行した場合には、発射された遊技球の約 5 % が右第 1 入球口 6 4 b へと入球し得るように構成しているため、2 5 0 個の遊技球を全て使用（途中で払い出された賞球の使用も含む）した場合に、約 1 5 個の遊技球を右第 1 入球口 6 4 b へと入球させることが可能となる。

20

30

#### 【 1 2 2 7 】

なお、間隙 s u 1、或いは、間隙 s u 2 の開口幅が狭くなるように各種釘の配置位置を調整することにより、右打ち遊技によって発射された遊技球が右第 1 入球口 6 4 b へと入球する割合を低く調整することが可能であるが、このように各種釘の配置位置を調整した場合には、第 2 入球口 1 6 4 0、又はスルーゲート 6 7 に入球する遊技球の割合が高くなるように構成している。ここで、詳細な説明は省略するが、本第 1 2 制御例では、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）にて普通図柄抽選で当たり当選した場合には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）にて普通図柄抽選で当たり当選した場合よりも、第 2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球が入球し易い普図当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、特図 2 保留を獲得した状態で確変状態を終了させ難くするために、右打ち遊技によって特図 1 保留を獲得させ難くするように各種釘の配置位置を調整した場合には、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7、第 2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球を入球（通過）させ易くなるため、第 2 確変状態中に右打ち遊技を行うことで新たな特図 2 保留を獲得し易くすることができる。また、第 2 確変状態中に新たな特図 2 保

40

50

留を獲得させ難くするために、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7、及び、第 2 入球口 1 6 4 0 へと遊技球が入球させ難くするように各種釘の配置位置を調整した場合には、右第 1 入球口 6 4 b へと遊技球が入球し易くなるように構成している。上述した通り、本第 1 2 制御例のパチンコ機 1 0 は、左打ち遊技を実行した場合には、特図 2 保留を獲得出来ない（困難となる）ように構成し、基本的には、左打ち遊技を実行した場合の方が、右打ち遊技を実行する場合よりも特図 1 保留を獲得し易くなるように構成しているため、特図 2 保留を獲得した状態で確変状態が終了した場合には、確変状態終了後に設定される第 2 確変状態中は左打ち遊技を実行することで、新たな特図 1 保留を獲得し、第 2 確変状態が終了するまで特図 2 保留を保持することを目指す遊技を遊技者に行わせるものであるが、確変状態中に実行された右打ち遊技の結果に応じて、第 2 確変状態中において多種多様な遊技を遊技者に行わせることが可能となる。

10

#### 【 1 2 2 8 】

例えば、遊技盤 1 3 の右側領域の構成として、通常よりも右第 1 入球口 6 4 b へと遊技球が入球し易くなるように各種釘の配置位置が調整されている場合には、第 2 確変状態中において、左打ち遊技によって特図 1 保留の獲得を目指す遊技と、右打ち遊技によって特図 1 保留を獲得しながら、低確率ではあるが新たな特図 2 保留の獲得を目指す遊技との何れかを遊技者に選択させることができる。また、遊技盤 1 3 の右側領域の構成として、通常よりも右第 1 入球口 6 4 b へと遊技球が入球し難くなるように各種釘の配置位置が調整されている場合には、確変状態の終了時点で特図 2 保留を保持していれば、第 2 確変状態中において特図 1 保留を獲得し易い左打ち遊技を遊技者に実行させ、確変状態の終了時点で特図 2 保留を保持していなければ、第 2 確変状態中において左打ち遊技よりも特図 1 保留を獲得し難いが、新たな特図 2 保留を獲得可能な右打ち遊技を遊技者に実行させることが可能となる。このよう構成することで、遊技者に対して様々な遊技方法を試行錯誤しながら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。この場合、確変状態の終了時点にて獲得済みの特図 1 保留数と、特図 2 保留数とに基づいて、確変状態終了後に設定される第 2 確変状態における遊技方法として遊技者に有利となる遊技方法を決定し、決定した遊技方法を示すため情報を遊技者に報知可能に構成しても良い。具体的には、確変状態の終了時点にて特図 2 保留を獲得していないと判別した場合は、新たに特図 2 保留を獲得することが可能な右打ち遊技を第 2 確変状態中の遊技方法として報知し、確変状態の終了時点にて特図 2 保留を獲得していると判別した場合は、特図 1 保留を獲得し易い左打ち遊技を第 2 確変状態中の遊技方法として報知するように構成すれば良い。このように構成することで、第 2 確変状態中に遊技者に不利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 1 2 2 9 】

以上、説明をした通り、本第 1 2 制御例では、図 3 4 3 に示した遊技盤 1 3 を用いることで、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得し易い遊技状態（確変状態）にて実行される右打ち遊技中であっても、第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）を獲得可能に構成している。このように構成することで、第 1 特別図柄抽選の方が、第 2 特別図柄抽選よりも優先して実行されるパチンコ機 1 0 において、特図 1 保留と特図 2 保留と、を共に獲得している状態で、確変状態を終了させ易くすることができる。よって、確変状態が終了し、確変状態よりも新たな特図 2 保留を獲得し難い遊技状態（第 2 確変状態）が設定された後も、優先して実行される第 1 特別図柄抽選を連続して実行させ易くすることができるため、獲得済みの特図 2 保留を消化すること無く、新たな特図 2 保留を獲得し難い遊技状態での遊技を継続させ易くすることができる。なお、本第 1 2 制御例のように、右打ち遊技によって特図 1 保留を獲得可能な構成を用いること無く、別の構成を用いて、本第 1 2 制御例と同様の遊技性を創出可能に構成しても良く、例えば、上述した第 2 制御例のパチンコ機 1 0 が有する遊技盤 1 3（図 8 6）を用いた場合には、確変状態中は右打ち遊技を実行することで第 2 特別図柄抽選が実行され易くし、確変状態にて実行される最後の特図変動（特図最終変動）の変動時間として長時間（例えば、1 8 0 秒）の変動時間が設定されるように構成し、その特図最終変動中において、保留記憶可能な上限数（本

40

50



第 1 2 制御例では 1 個)の特図 2 保留獲得を案内する第 1 演出(右打ち演出)と、保留記憶可能な上限数(本第 1 2 制御例では 4 個)の特図 1 保留獲得を案内する第 2 演出(左打ち演出)と、を実行可能に構成してもよい。さらに、図 3 4 3 に示した通り、遊技盤 1 3 の右側領域下方には、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置 1 0 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 1 0 6 5 は、上述した第 4 制御例における可変入賞装置 6 5 (図 1 4 6 参照)と同一内容であり、その詳細な説明を省略する。

#### 【 1 2 3 0 】

＜第 1 2 制御例における演出内容について＞

次に、図 3 4 4 及び図 3 4 5 を参照して、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、確変状態が終了した後に、第 2 確変状態が設定されるように、確変期間が時短期間よりも長くなるように構成している。そして、確変状態中に獲得した特図 2 保留が第 2 確変状態中に消化されることなく、第 2 確変状態が終了した後に設定される通常状態まで特図 2 保留を保持することにより、遊技者に有利な第 2 特別図柄抽選を実行可能に構成している。ここで、特図 2 保留を有している状態で、第 2 確変状態が設定された場合に実行されるキープゾーン演出の演出内容について図 3 4 4 を参照して説明をする。図 3 4 4 ( a ) は、キープゾーン演出中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 3 4 4 ( b ) は、キープゾーン演出の終了画面として、特図 2 保留を獲得している状態で第 2 確変状態が終了することを示す成功演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 3 4 4 ( a ) に示した通り、確変状態中に獲得した特図 2 保留を保持した状態で第 2 確変状態が設定されると、キープゾーン演出が実行される。キープゾーン演出が実行されると、主表示領域 D m の右下方にコンペア 1 0 8 0 2 が表示され、コンペア 1 0 8 0 2 上面に載置されている複数のエサを模したエサアイコン h r 1 ~ h r 5 が、コンペア 1 0 8 0 2 の動きに連動して右から左へと移動する演出が実行される。そして、コンペア 1 0 8 0 2 の左側にはコンペア 1 0 8 0 2 から排出されるエサを待ち構えているサカナ 1 0 8 0 1 が表示され、コンペア 1 0 8 0 2 から排出されたエサを食べる演出が実行される。

#### 【 1 2 3 1 】

ここで、コンペア 1 0 8 0 2 の上面に載置される複数のエサは、特図 1 保留と、特図 2 保留と、に対応して表示されるように構成しており、図 3 4 4 ( a ) に示した表示画面では、小領域 D m 1 a に示した通り、特図 1 保留を 2 個獲得している状態であるため、特図 1 保留に対応したエサが 2 個(エサアイコン h r 1 , h r 2 )表示されている。そして、小領域 D m 8 a に示した通り、特図 2 保留を 1 個獲得している状態であるため、特図 2 保留に対応したエサ( S P の文字が付してあるエサ)が 1 個(エサアイコン h r 5 )表示されている。そして、小領域 D m 1 に示した通り、第 1 特別図柄変動が実行中であるため、実行中の特別図柄種別を示すためのエサアイコン h r 0 (第 1 特別図柄に対応する表示態様のエサ)がサカナ 1 0 8 0 1 に食べられている演出が実行されている。本第 1 2 制御例では、第 1 特別図柄抽選が第 2 特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成しているため、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球し、新たな特図 1 保留を獲得する毎に、特図 2 保留に対応するエサアイコン h r 5 よりもコンペア 1 0 8 0 2 の下流側(サカナ 1 0 8 0 1 に近い位置)に新たなエサアイコン h r 1 ~ h r 4 が追加されるようにウサギ 8 0 1 がコンペア 1 0 8 0 2 の上面にエサを放り投げる演出が実行される。そして、主表示領域 D m の上側には、キープゾーン演出が実行されていることを示す「キープゾーン」の文字が表示され、キープゾーン演出中の遊技内容を遊技者に案内するための案内態様として「魚がお腹一杯になるまでエサをあげろ!!」の文字が表示される。また、副表示領域 D s には、より詳細な遊技方法を示すための案内態様として「 S P のエサが食べられないように、特図 1 保留を貯めてね」のコメントが表示される。また、コンペア 1 0 8 0 2 の上方には、コンペア 1 0 8 0 2 の動作状況を遊技者に報知するための信号機 1 0 8 0 3 が表示されている。この信号機 1 0 8 0 3 は、コンペア 1 0 8 0 2 が動作している状況を示す「 G O 」の表示領域と、コンペア 1 0 8 0 2 が動作していない(停止している)状況を示す「



STOP」の表示領域と、を有しており、コンペア10802の動作状況に対応させて何れかの表示領域が点灯表示される。

【1232】

さらに、遊技者に遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するための案内表示領域として、小表示領域Dm4には「左打ち」が表示される。本第12制御例では、基本的には、左打ち遊技中は遊技方法を遊技者に案内するための報知をせず、右打ち遊技が遊技者に有利となる場合に、「右打ち」の表示を小表示領域Dm4に表示するように構成しているが、キープゾーン演出中は、遊技球を発射しない場合に、左打ち遊技を実行する場合よりも遊技者に不利な遊技が実行され易くなることから、小表示領域Dm4に「左打ち」を表示するように構成している。上述したキープゾーン演出では、1の特別図柄変動が終了し、次の特別図柄変動が開始される毎に、新たなエサ（図ではエサアイコンhr1）がサカナ10801に食べられる演出が実行される。つまり、サカナ10801に食べられているエサアイコンhr0が実行中の特別図柄変動に関する情報を示す態様（実行中保留）となり、コンペア10802上を移動するエサのうち、サカナ10801に最も近いエサを示すエサアイコンhr1が、次に実行される特別図柄変動に関する情報を示す態様（第1特図保留）となる。また、コンペア10802の動作内容は、実行中の第1特別図柄変動の変動時間や、獲得済みの特図1保留に対応する特別図柄変動の変動時間に基づいて決定されるように構成しており、例えば、実行中の第1特別図柄変動の変動時間や、獲得済みの特図1保留に対応する特別図柄変動の変動時間が短い場合、即ち、短時間で特図2保留が消化され得る場合には、コンペア10802の動作速度が上がり、実行中の第1特別図柄変動の変動時間や、獲得済みの特図1保留に対応する特別図柄変動の変動時間が長い場合、即ち、特図2保留が消化され得るタイミングまで時間的に余裕がある場合には、コンペア10802の動作速度が低下したり、一時的にコンペア10802が停止したりするように構成している。

【1233】

このように構成することで、残りのエサの数（表示されているエサアイコンhr1～hr4の数）だけで無く、コンペア10802の動作状況に基づいて、特図2保留が消化される（エサアイコンhr5がサカナ10801に食べられてしまう）までの期間を遊技者に予測させることが可能となり、予測結果に基づいて新たな特図1保留を獲得するための左打ち遊技を実行させることができる。また、詳細な説明は省略するが、キープゾーン演出中において実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるように構成しているため、獲得済みの特図2保留を通常状態まで保持することが困難となる。よって、キープゾーン演出中において実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、キープゾーン演出を終了させる終了演出が実行されるように構成している。具体的には、特図1保留に対応するエサアイコンhr1～hr4の表示態様として、毒入りのエサを設定可能に構成し、サカナ10801が毒入りのエサを食べた場合に、遠くに逃げ出してしまう演出が実行されるように構成している。また、毒入りのエサを模したエサアイコンは、大当たり当選していない場合にも低確率で表示されるように構成し、大当たり当選を示す情報を有していない特図1保留に対応するエサの表示態様として毒入りのエサを模した表示態様が設定された場合には、サカナ10801が毒入りのエサを避ける演出が実行されるように構成している。このように構成することで、キープゾーン演出中における第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、遊技者に違和感を与えることなくキープゾーン演出を終了させることが可能となる。また、実際に大当たり当選していない特図1保留に対しても、大当たり当選している場合に設定される表示態様（毒入りのエサを示す表示態様）を設定可能に構成しているため、遊技者に違和感を与えることなく毒入りのエサを示す表示態様でエサアイコンを表示することができる。

【1234】

そして、特図2保留を獲得した状態で第2確変状態が終了することが確定した場合、即ち、第2特別図柄抽選よりも優先して実行される第1特別図柄抽選の保留記憶（特図1保

10

20

30

40

50

留)数が、第2確変状態が終了するまでに要する特別図柄抽選回数を上回っており、且つ、獲得済みの特図1保留内に大当たり当選を示す情報が含まれていない場合には、図344(b)に示した通り、サカナ10801がお腹一杯になり、満足して帰って行く演出が終了し、コンベア10802が停止表示され、信号機10803は、コンベア10802が停止していることを示すための表示領域「STOP」が点灯表示される。そして、小表示領域Dm4には、遊技者が遊技球の発射を一時的に停止させることを促す案内表示態様として「休憩!？」が表示される。これにより、第2確変状態が終了し、遊技者に有利な第2特別図柄抽選が実行される通常状態が設定された後も左打ち遊技が継続されることにより第1特別図柄抽選が実行され(新たな特図1保留を獲得し続け)、第2特別図柄抽選が実行されない期間が長くなることを抑制することができる。なお、図344(b)に示した表示画面では、遊技者に対して遊技球の発射を禁止させる程の強制力が無い表示態様が小表示領域Dm4に表示されているが、これに限ること無く、遊技者に対して遊技球の発射を直接的に禁止させる表示態様(例えば、「SPエサが無くなるまで遊技球の発射を止めてください」との表示)を表示するように構成しても良い。図344(b)に示した通り、キープゾーン演出が成功した場合には、次の遊技内容を遊技者に案内するための案内態様として、副表示領域Dsにて「大成功!!残ったSPエサを食べちゃおう」のコメントが表示される。図344(b)に示した状態から遊技球の発射を中断し、新たな特図保留を獲得すること無く、第2特別図柄抽選が実行されると、図345(a)に示した演出が実行される。

10

#### 【1235】

20

図345(a)は、通常状態において第2特別図柄変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図344(b)に示した通り、特図2保留に対応するエサアイコンhr5を残した状態で、天井中モード演出が終了すると、通常状態が設定された後に、ウサギ801が特図2保留に対応するエサを食べる演出が実行される。ここで、ウサギ801がエサを全て食べきると、通常状態中に実行された第2特別図柄抽選の結果として、時短状態に当選したことを示す演出が設定される。一方、キープゾーン演出中に新たな特図1保留を獲得することができず、特図2保留が消化され、第2確変状態中に第2特別図柄変動が実行されると、図345(b)に示した終了演出が実行される。図345(b)は、第2確変状態中に第2特別図柄変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図345(b)に示した通り、小表示領域Dm8には、第2特別図柄変動が実行されていることを示すための表示態様(図では矢印で表示)が表示され、小表示領域Dm8aには、特図2保留の獲得数が0でありことを示す「0」が表示されている。そして、主表示領域Dmでは、お腹を空かせたサカナ10801が「エサが足り無い」と怒りながらウサギ801を襲う演出が実行され、副表示領域Dsには、キープゾーン演出が終了したことを示す「キープゾーン終了」のコメントが表示される。なお、本第12制御例では、第2確変状態が継続する期間が、大当たり種別に応じて異ならせることができるように構成しており、第2確変状態が継続する期間が最長で特図抽選40回、最短で特図抽選1回となるように構成している。よって、図344(a)に示した表示画面では、キープゾーン演出が継続する期間(サカナ10801がお腹一杯になるまでの期間)を遊技者に把握させないように、第2確変状態が継続する期間(第2確変状態の残期間)を報知しないように構成している。また、本第12制御例にて実行されるキープゾーン演出では、キープゾーン演出の演出態様(例えば、サカナ10801の表示態様や、コンベア10802の速度等)を異ならせることで、第2確変状態の残期間を示唆可能に構成している。

30

40

#### 【1236】

このように構成することで、キープゾーン演出の継続期間を遊技者に分かり易く報知することができるため、第2確変状態が終了するまで特図2保留を保持しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、第2確変状態の残期間を示すための表示態様を専用に表示するのでは無く、例えば、サカナ10801の態様を異ならせて設定可能にすることで、第2確変状態の残期間を遊技者に示唆可能に構成しても良い。この場合、サカナ10

50

801の態様として、小食気味の態様と、大食漢の態様と、を設定可能に構成し、小食気味の態様の方が、第2確変状態の残期間が少ない場合に設定され易くなるように構成しても良い。なお、本第12制御例のキープゾーン演出とは異ならせ、キープゾーン演出中に第2確変状態が終了するまでの情報(残確変回数)を表示可能に構成し、第2確変状態中に特別図柄抽選が実行される毎に残確変回数がカウントダウン表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、第2確変状態が終了するまでに実行される特別図柄抽選の実行回数を分かり易く報知することができる。また、この場合、第2確変状態を終了させるための第2確変終了条件が成立するまでの残情報(残確変回数)とは異なる情報(疑似残確変回数)を表示するように構成し、第2確変状態中における特別図柄抽選の実行回数を示す情報の更新内容とは異ならせて疑似残確変回数を更新させる疑似残確変回数更新演出を実行可能に構成しても良い。具体的には、第2確変状態が終了するまでの残確変回数が40回である場合に、第3図柄表示装置81の表示画面に、第2確変状態が終了するまでの情報として、疑似残確変回数「50回」に対応する情報を表示し、実際に第2確変状態が終了する場合に、疑似残確変回数が表示情報が、第2確変状態の終了を示す表示態様(例えば、「ラスト」の表示態様)で表示されるように構成する。そして、第2確変状態中に実行された特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動時間として、所定期間(30秒)よりも長い変動時間が設定された場合には、その特別図柄変動期間中に、疑似残確変回数を少なくとも2以上更新(減算)させる疑似残確変回数減算演出を実行するように構成する。

10

#### 【1237】

20

このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に表示される疑似残確変回数が「ラスト(0)」となった場合に、実際に第2確変状態が終了するように構成しながら、第2確変状態が設定される初期段階においては、実際の残確変回数よりも大きい値の疑似残確変回数を表示することが可能となるため、遊技者に対して、第2確変状態が継続する期間の長さを分かり難くすることができる。さらに、1の特別図柄抽選の実行に基づいて、疑似残確変回数を2以上減算させることが可能となるため、疑似残確変回数が表示されている第2確変状態にて、第2確変状態がいち早く終了すること(疑似残確変回数が大幅に減算されること)を期待しながら遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、この場合、特図1保留の事前判別結果に基づいて、第2確変状態中に第1特別図柄抽選で大当たり当選すると判定された場合には、その大当たり当選する第1特別図柄抽選の抽選結果(大当たり当選を示す抽選結果)が停止表示されるまでの期間を用いて、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている疑似残確変回数が「ラスト(0)」となるように疑似残確変回数減算演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、どのような契機(確変回数消化、又は大当たり当選)で第2確変状態が終了する場合であっても、疑似残確変回数として「ラスト(0)」を表示した後に、第2確変状態を終了させることができるため、遊技者に違和感の無い演出を提供することができる。また、疑似残確変回数として実際の残確変回数よりも大きい回数を設定可能に構成し、特別図柄抽選が1回実行される場合に、疑似残確変回数の値を2以上更新(減算)可能としているため、第2確変状態中に大当たり当選した場合以外でも、疑似残確変回数を大きく減算させることが可能となる。

30

40

#### 【1238】

<第12制御例における電氣的構成について>

次に、図346から図350を参照して、本第12制御例における電氣的構成について説明をする。本第12制御例では、上述した第2制御例のパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部、RAM223の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。まず、図346から図348を参照して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図346(a)は、本第12制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図

50

3 4 6 ( a ) に示した通り、本第 1 2 制御例における R O M 2 0 2 の構成は、上述した第 2 制御例における R O M 2 0 2 の構成 ( 図 9 6 ( a ) 参照 ) に対して、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c に代えて第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 n c を、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 n d を、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に代えて時短当たり乱数テーブル 2 0 2 n e を、時短種別選択テーブル 2 0 2 d f に代えて時短種別選択テーブル 2 0 2 n f を設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。まず、図 3 4 6 ( b ) を参照して、本第 1 2 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 n c について説明する。図 3 4 6 ( b ) は、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 n c の規定内容を示した図である。この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 n c は、上述した第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c と同様に、普通図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の取り得る値の範囲 ( 0 ~ 2 9 9 ) に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される値が規定されている。

10

#### 【 1 2 3 9 】

具体的には、図 3 4 6 ( b ) に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値の全範囲に対して抽選結果「当たり」が、となる判定値が規定されておらず、全範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が「 0 ~ 1 4 9 」の範囲に対して抽選結果「当たり」が規定されている。つまり、本第 1 2 制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄抽選にて当たり当選しないように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で普図当たり遊技が実行され、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球する事象が発生することを確実に抑制することができる。なお、本第 1 2 制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に実行される普通図柄抽選で当たり当選しないように第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 n c の内容が規定されているが、普通図柄の低確率状態において普図当たり遊技が頻繁に実行されることを抑制すれば良く、低確率で当たり当選し得るように第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 n c の内容を規定しても良い。また、上述した各制御例の何れで用いている技術思想である、普図当たり遊技が実行された場合であっても、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ難くする技術思想を転用しても勿論良い。次に、図 3 4 6 ( c ) を参照して、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 n e について説明をする。この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 n e は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外 ( 外れ ) である場合に実行される時短判定 ( 時短抽選 ) にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e ( 図 9 7 ( c ) 参照 ) に対して、時短当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ( 範囲 ) が規定されている条件 ( 特別図柄種別、遊技状態 ) を異ならせている点で相違している。

20

30

#### 【 1 2 4 0 】

具体的には、特別図柄種別が「第 2 特別図柄」であれば、遊技状態に関わらず、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 3 ~ 8 9 9 」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、特別図柄種別が「第 1 特別図柄」に対しては、時短当選の判定値が規定されていない ( 図では「 - 」で表示 ) 。次に、図 3 4 7 を参照して、本第 1 2 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 n d について説明する。図 3 4 7 ( a ) は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 n d の規定内容を示した図である。図 3 4 7 ( a ) に示した通り、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 n d は、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 n d 1 と、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 n d 2 と、を有しており、大当たり当選した特別図柄種別に対応したデータテーブルを参照して大当たり種別が決定される。まず、図 3 4 7 ( b ) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 n d 1 の内容について説明をする。図 3 4 7 ( b ) は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 n d 1 に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 n d 1 は、第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を

40

50

選択するためのデータテーブルであって、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 49」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A 1 5」が、「50 ~ 89」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B 1 5」が、「90 ~ 99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり C 1 5」が規定されている。

#### 【1241】

「大当たり A 1 5」は、6 ラウンド (R) の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態) が設定される大当たり種別であって、確変期間を示すための確変カウンタ 203 i の値に 100 が設定され、時短期間を示すための時短カウンタ 203 h の値に 60 が設定される。つまり、大当たり A 1 5 に基づく大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が、60 回に到達した場合に、遊技状態が確変状態から第 2 確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態) へと移行される大当たり種別である。「大当たり B 1 5」は、6 ラウンド (R) の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態) が設定される大当たり種別であって、確変期間を示すための確変カウンタ 203 i の値に 80 が設定され、時短期間を示すための時短カウンタ 203 h の値に 60 が設定される。つまり、大当たり B 1 5 に基づく大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が、20 回に到達した場合に、遊技状態が確変状態から第 2 確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態) へと移行される大当たり種別である。「大当たり C 1 5」は、6 ラウンド (R) の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態) が設定される大当たり種別であって、確変期間を示すための確変カウンタ 203 i の値に 61 が設定され、時短期間を示すための時短カウンタ 203 h の値に 60 が設定される。つまり、大当たり C 1 5 に基づく大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が、1 回に到達した場合に、遊技状態が確変状態から第 2 確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態) へと移行される大当たり種別である。

#### 【1242】

次に、図 347 (c) を参照して、特図 2 大当たり用テーブル 202 nd 2 の内容について説明をする。図 347 (c) は、特図 2 大当たり用テーブル 202 nd 2 に規定されている内容を示したフローチャートである。この特図 2 大当たり用テーブル 202 nd 2 は、上述した特図 1 大当たり用テーブル 202 nd 1 に対して、大当たり種別を設定する対象となる特別図柄の種別を変更した点と、各大当たり種別に対して規定されている各種パラメータを異ならせている点で相違しているが、その詳細な設定内容については、詳細な説明を省略する。次に、図 348 を参照して、時短種別選択テーブル 202 nf の内容について説明をする。図 348 は、時短種別選択テーブル 202 nf に規定されている内容を示した図である。図 348 に示した通り、時短種別選択テーブル 202 nf には、時短当選した時点における遊技状態に対応させて異なる時短種別と、時短回数が規定されている。具体的には、時短当選時の遊技状態が「通常状態」である場合には、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値が「0 ~ 99」の全範囲に対して、時短種別として「第 2 時短」が規定されており、時短カウンタ 203 h の値に「500」が設定されるように構成している。また、時短当選時の遊技状態が「第 2 確変状態」である場合には、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値が「0 ~ 99」の全範囲に対して、時短種別として「第 1 時短」が規定されており、時短カウンタ 203 h の値に「10000」が設定されるように構成している。つまり、確変状態中に獲得した特図 2 保留を通常状態が設定されるまで保持し、通常状態中に第 2 特別図柄抽選が実行された場合には、高確率で時短当選し (図 346 (b) 参照)、時短種別として、右打ち遊技状態である第 2 時短状態 (左打ち遊技によって第 1 入球口 64 へと遊技球を入球させるよりも、右打ち遊技によって第 2 入球口

6 4 0 へと遊技球を入球させる方が効率良く特別図柄抽選を実行させることが可能となる時短状態)が時短回数500で設定される。

#### 【1243】

一方、第2確変状態中に第2特別図柄抽選が実行された場合には、高確率で時短当選し(図346(b)参照)、時短種別として、左打ち遊技状態である第1時短状態(左打ち遊技によって第1入球口64へと遊技球を入球させる方が、右打ち遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させるよりも効率良く特別図柄抽選を実行させることが可能となる時短状態)が時短回数10000で設定される。このように構成することで、確変状態中に獲得した特図2保留が実行される遊技状態に応じて、遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができる。また、第2確変状態中も、通常状態中も、新たに第2特別図柄抽選の保留記憶(特図2保留)を獲得し難い普通図柄の低確率状態が設定されているため、確変状態が終了した後に、新たな特図2保留を獲得することが出来ないことから、確変状態中に獲得した特図2保留が消化されないように、第2特別図柄抽選よりも優先して実行される第1特別図柄抽選の保留記憶(特図1保留)をより多く獲得しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図349、及び図350を参照して、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有する電氣的構成の内容について、上述した第2制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第2制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図349(a)を参照して、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図349(a)は、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている構成を模式的に示した図である。図349(a)に示した通り、本第12制御例におけるROM222は、上述した第2制御例におけるROM222(図101(a)参照)に対して、キーブゾーン演出選択テーブル222naを追加した点で相違している。キーブゾーン演出選択テーブル222naは、特図2保留を獲得している状態で実行される、第2確変状態の1回目の第1特別図柄変動に対応して設定されるキーブゾーン演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。

10

20

#### 【1244】

ここで、図350を参照して、キーブゾーン演出選択テーブル222naの内容について説明をする。図350は、キーブゾーン演出選択テーブル222naに規定されている内容を示した図である。図350に示した通り、キーブゾーン演出選択テーブル222naには、第2確変状態が継続する期間の長さと、キーブゾーン演出の演出態様を決定する際に実行される第1特別図柄変動の変動時間の長さと、取得した演出カウンタ223fとに対応付けて、異なる演出態様(示唆態様)が規定されており、キーブゾーン演出選択テーブル222naを参照して決定された演出態様に基づいたキーブゾーン演出が実行される。具体的には、第2確変状態の残期間が「40」の場合、即ち、大当たりA15に当選した場合に設定される第2確変状態に対して設定されるキーブゾーン演出では、実行される第1特別図柄変動の変動時間が「短時間(60秒以内)」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に対して、コンペア10802が高速に移動する「高速」示唆態様1と、大食いなサカナ10801を示す「大食漢」示唆態様2が規定されており、「80~99」の範囲に対して、コンペア10802が高速に移動する「高速」示唆態様1と、小食なサカナ10801を示す「小食」示唆態様2が規定されている。そして、実行される第1特別図柄変動の変動時間が「長時間(60秒より長い)」場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の全範囲に対して、コンペア10802が低速に移動する「低速」示唆態様1と、小食なサカナ10801を示す「小食」示唆態様2が規定されている。

30

40

#### 【1245】

また、第2確変状態の残期間が「20」の場合、即ち、大当たりB15に当選した場合に設定される第2確変状態に対して設定されるキーブゾーン演出では、実行される第1特別図柄変動の変動時間が「短時間(60秒以内)」である場合には、取得した演出カウン

50

タ 2 2 3 f の値が「0 ~ 3 9」の範囲に対して、コンペア 1 0 8 0 2 が高速に移動する「高速」示唆態様 1 と、大食いなサカナ 1 0 8 0 1 を示す「大食漢」示唆態様 2 が規定されており、「4 0 ~ 9 9」の範囲に対して、コンペア 1 0 8 0 2 が高速に移動する「低速」示唆態様 1 と、小食なサカナ 1 0 8 0 1 を示す「小食」示唆態様 2 が規定されている。そして、実行される第 1 特別図柄変動の変動時間が「長時間（60 秒より長い）」場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、コンペア 1 0 8 0 2 が低速に移動する「低速」示唆態様 1 と、小食なサカナ 1 0 8 0 1 を示す「小食」示唆態様 2 が規定されている。最後に、第 2 確変状態の残期間が「1」の場合、即ち、大当たり C 1 5 に当選した場合に設定される第 2 確変状態に対して設定されるキーブゾーン演出では、実行される第 1 特別図柄変動の変動時間が、及び、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に関わらず、コンペア 1 0 8 0 2 が低速に移動する「低速」示唆態様 1 と、特殊な金色のサカナ 1 0 8 0 1 を示す「プレミア」示唆態様 2 が規定されている。つまり、第 2 確変状態を終了させるための終了条件が成立し難い程（第 2 確変状態の残期間が長く設定されている程）、エサを多く食べるサカナ 1 0 8 0 1 が表示され易く、第 2 確変状態中に実行される第 1 特別図柄抽選の変動時間が短い、即ち、新たな特図 1 保留を獲得する期間が短い程、コンペア 1 0 8 0 2 が高速移動し易くなるように各演出態様が規定されている。このように構成することで、キーブゾーン演出の演出内容に基づいて、今回設定された第 2 確変状態における特図 2 保留を保持する難易度を遊技者に把握させることが可能となる。

#### 【 1 2 4 6 】

次に、図 3 4 9 ( b ) を参照して、本第 1 2 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。本第 1 2 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 は、上述した第 2 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 ( 図 1 0 1 ( b ) 参照 ) に対して、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a 、キーブゾーン演出中フラグ 2 2 3 n b 、キーブ確定フラグ 2 2 3 n c を追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a は、第 2 確変状態が継続する期間を計測するためのカウンタであって、第 2 確変状態演出設定処理 ( 図 3 5 3 の S 9 0 5 8 参照 ) において、確変状態から第 2 確変状態へと遊技状態が移行したと判別された場合に ( 図 3 5 3 の S 9 4 0 2 : Y e s ) 、確変カウンタ 2 0 3 i に対応する値が設定される ( 図 3 5 3 の S 9 4 5 1 参照 ) 。そして、第 1 特別図柄抽選が実行される毎に値が 1 減算され ( 図 3 5 4 の S 9 5 6 6 参照 ) 、獲得済みの特図 2 保留が第 2 確変状態中に消化されないことを判別する際に参照される ( 図 3 5 4 の S 9 5 7 3 参照 ) 。キーブゾーン演出中フラグ 2 2 3 n b は、キーブゾーン演出の演出態様が設定され、キーブゾーン演出が実行されていることを示すためのフラグであって、第 2 確変状態へと移行した後の 1 回目の第 1 特別図柄抽選に対応させてキーブゾーン演出の演出態様が決定された場合にオンに設定される。キーブゾーン演出中フラグ 2 2 3 n b がオンに設定されることにより、第 2 確変状態中において 2 回目以降の第 1 特別図柄抽選に対応した変動演出を設定する際に、新たなキーブゾーン演出の演出態様を決定する処理が実行されてしまうことを抑制している。

#### 【 1 2 4 7 】

キーブ確定フラグ 2 2 3 n c は、キーブゾーン演出中において、特図 2 保留が第 2 確変状態中に消化されることが無い ( 通常状態へと移行するまで特図 2 保留を保持できる ) ことが確定したことを示すためのフラグであって、特図 2 保留が第 2 確変状態中に消化されることが無い ( 通常状態へと移行するまで特図 2 保留を保持できる ) ことが確定した場合にオンに設定される。このキーブ確定フラグがオンに設定されることで、特図 2 保留が第 2 確変状態中に消化されることが無い状況であることを示すためのキーブ確定演出が実行される。ここで、キーブ確定演出としては、例えば、図 3 4 4 ( a ) に示した表示画面に表示されている特図 2 保留に対応するエサ ( S P が付されたエサアイコン h r 5 ) がコンペアから浮上し、サカナ 1 0 8 0 1 に近付かない演出が実行され、「 S P エサのストック



成功」の文字が表示される演出が実行される。これにより、ＳＰエサがサカナ１０８０１に食べられることが無い状況に到達したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【１２４８】

< 第１２制御例における主制御装置１１０の制御処理について >

次に、図３５１、及び図３５２を参照して、本第１２制御例における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第２制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第１２制御例のパチンコ機１０は、上述した第２制御例のパチンコ機１０に対して、第１特別図柄抽選の方が、第２特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成している点と、時短抽選の実行条件を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図３５１のＳ１５１０４参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図３５１を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１５１０４）の内容について説明をする。図３５１は、特別図柄変動処理（Ｓ１５１０４）の処理内容を示したフローチャートである。図３５１に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１５１０４）は、上述した特別図柄変動処理（図１０４のＳ１０４参照）に対して、Ｓ２０３の処理を終えた後に、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別し（Ｓ１５２０４）、０よりも大きいと判別した場合に（Ｓ１５２０４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ１５２０５）、第１特別図柄抽選を実行するためのＳ２０６～Ｓ２０７の処理を実行するように構成している。そして、Ｓ１５２０４の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きく無いと判別した場合に（Ｓ１５２０４：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別し（Ｓ１５２１０）、０よりも大きいと判別した場合に（Ｓ１５２１０：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ１５２１１）、第２特別図柄抽選を実行するためのＳ２１２～Ｓ２１３の処理を実行するように構成している。それ以外の処理内容については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【１２４９】

上述した通り、本第１２制御例では、上述した第２制御例に対して、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成している。このように構成することで、特図１保留を獲得している状態を継続させることにより、特図２保留を獲得している状態を保持することが可能となる。次に、図３５２を参照して、時短抽選処理（Ｓ８０８６）の内容について説明をする。図３５２は、時短抽選処理（Ｓ８０８６）の処理内容を示したフローチャートである。図３５２に示した通り、時短抽選処理（Ｓ８０８６）は、上述した時短抽選処理（図１０６のＳ８００６参照）に対して、時短抽選を実行可能な遊技状態を異ならせている点と、時短抽選における時短当選の判定にて参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違している。具体的には、時短抽選処理（Ｓ８０８６）が実行されると、まず、上述した時短抽選処理（図１０６のＳ８００６参照）と同一のＳ８１０１～Ｓ８１０２の処理を実行する。そして、現在の遊技状態が通常状態、又は第２確変状態であるかを判別し（Ｓ８１８３）、現在の遊技状態が通常状態、又は第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ８１８３：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数テーブル２２２ｎｅを参照して時短当選の判定を実行する（Ｓ８１８４）。その後、上述した時短抽選処理（図１０６のＳ８００６参照）と同一のＳ８１０５、及びＳ８１０６の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第１２制御例では、通常状態だけでなく、第２確変状態においても時短抽選を実行可能に構成している。そして、上述した通り、通常状態において時短抽選が実行された方が、第２確変状態において時短抽選が実行された場合よりも、時短当選時に遊技者に有利な特典を付与するように構成している。このように、複数の遊技状態において時短抽選を実行可能に構成し、時短抽選が実行される遊技状態に応じて、時短当選時に付与される特典を異ならせることにより、遊技者に対して、どのタイミング（遊技状態）で時短抽選が実行されるのかに興味を持たせることができる。



## 【 1 2 5 0 】

なお、本第 1 2 制御例では、確変状態中に獲得した特図 2 保留を第 2 確変状態が終了するまで保持することで、遊技者に有利な特典を付与可能にすることで、第 2 特別図柄抽選を実行させないことを目指すという斬新な遊技性を提供可能とするために、通常状態において時短抽選が実行された方が、第 2 確変状態において時短抽選が実行された場合よりも、時短当選時に遊技者に有利な特典を付与するよう構成しているが、これに限ること無く、例えば、第 2 確変状態中に第 2 特別図柄抽選が実行された場合には、時短抽選が実行されないように構成しても良い。このように構成した場合には、確変状態中に獲得した特図 2 保留を第 2 確変状態が終了するまで保持することで、時短抽選の実行という付加価値を、遊技者に付与することが可能となる。

10

## 【 1 2 5 1 】

< 第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >

次に、図 3 5 3 から図 3 5 5 を参照して、本第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理のうち、上述した第 2 制御例とは異なる特徴的な内容について説明をする。本第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理では、第 2 確変状態中実行されるキーゾーン演出の演出態様を決定するための各種処理を実行する点で上述した第 2 制御例とは異なる制御処理を実行するように構成している。まず、図 3 5 3 を参照して、第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 5 8 ) の内容について説明をする。図 3 5 3 は、第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 5 8 ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 5 8 ) では、第 2 確変状態が設定された場合において、キーゾーン演出の演出態様を決定するための処理が実行される。第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 5 8 ) が実行されると、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態を読み出し ( S 9 4 0 1 )、読み出した遊技状態が確変状態であるかを判別する ( S 9 4 0 2 )。S 9 4 0 2 の処理において確変状態であると判別した場合は ( S 9 4 0 2 : Y e s )、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、確変期間よりも先に時短期間が終了し、第 2 確変状態が設定された場合であるため、残りの確変回数に対応する値 ( 確変カウンタ 2 0 3 i の値 ) を、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値に設定し ( S 9 4 5 1 )、次いで、第 2 特別図柄抽選カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) が 0 よりも大きいのか、即ち、特図 2 保留を獲得している状態であるかを判別する ( S 9 4 5 2 )。S 9 4 5 2 の処理において、N 2 が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 9 4 5 2 : Y e s )、確変カウンタ 2 0 3 i の値を読み出し ( S 9 4 5 3 )、キーゾーン演出選択テーブル 2 2 2 n a を参照して、演出態様を決定し ( S 9 4 5 4 )、キー演出中フラグ 2 2 3 n b をオンに設定し ( S 9 4 5 5 )、本処理を終了する。

20

30

## 【 1 2 5 2 】

一方で、S 9 4 5 2 の処理において、N 2 が 0 よりも大きく無いと判別した場合は ( S 9 4 5 2 : N o )、確変状態中に特図 2 保留を獲得していない状態で、第 2 確変状態へと移行した場合であるため、キーゾーン演出を実行すること無く、通常状態への移行に対応する演出態様を決定し ( S 9 4 5 6 )、本処理を終了する。次に、図 3 5 4 を参照して、特図 1 演出態様設定処理 ( S 1 5 4 8 3 ) の内容について説明をする。図 3 5 4 は、特図 1 演出態様設定処理 ( S 1 5 4 8 3 ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 1 5 4 8 3 ) は、第 1 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行されるものであって、特に、第 2 確変状態中における第 1 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理の内容が、上述した第 2 制御例とは相違している。なお、上述した第 2 制御例における特図 1 演出態様設定処理に対応する処理とその処理内容が同一である場合には、その詳細な説明を省略する。特図 1 演出態様設定処理 ( S 1 5 4 8 3 ) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 よりも大きいのかを判別し ( S 9 5 0 1 )、0 よりも大きいと判別した場合は ( S 9 5 0 1 : Y e s )、そのまま、上述した第 2 制御例と同一の S 9 5 0 2 ~ S 9 5 0 4 の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 9 5 0 1 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 よりも大きく無い、即ち、確変状態、第 2 時短状態の何れでも無い場合

40

50

は ( S 9 5 0 1 : N o )、次に、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 9 5 6 5 )、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 9 5 6 5 : Y e s )、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値を 1 減算する ( S 9 5 6 6 )。次に、キーブゾーン演出中フラグ 2 2 3 n b がオンであるかを判別し ( S 9 5 7 1 )、オンに設定されている場合は ( S 9 5 7 1 : Y e s )、次いで、キーブ確定フラグ 2 2 3 n c がオンに設定されているかを判別する ( S 9 5 7 2 )。

#### 【 1 2 5 3 】

S 9 5 7 2 の処理において、キーブ確定フラグ 2 2 3 n c がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 9 5 7 2 : N o )、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値以上であるかを判別し ( S 9 5 7 3 )、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値以上であると判別した場合は ( S 9 5 7 3 : Y e s )、次に、獲得済みの特図 1 保留内に、大当たり当選を示す情報が含まれているかを判別し ( S 9 5 7 4 )、含まれていないと判別した場合は ( S 9 5 7 4 : N o )、キーブゾーン演出を完走することを示す演出態様を決定し ( S 9 5 7 5 )、キーブ確定フラグ 2 2 3 n c をオンに設定して ( S 9 5 7 6 )、処理を S 9 5 7 8 へと移行する。これに対し、S 9 5 7 3 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値未満であると判別した場合は ( S 9 5 7 3 : N o )、および S 9 5 7 4 の処理において、獲得済みの特図 1 保留内に、大当たり当選を示す情報が含まれていると判別した場合は ( S 9 5 7 4 : Y e s )、対応するキーブゾーン演出の演出態様を決定して ( S 9 5 7 7 )、処理を S 9 5 7 8 へと移行する。また、S 9 5 7 2 の処理において、キーブ確定フラグ 2 2 3 n c がオンに設定されていると判別した場合は ( S 9 5 7 2 : Y e s )、S 9 5 7 3 ~ S 9 5 7 7 の格処理をスキップして、処理を S 9 5 7 8 へと移行する。S 9 5 7 8 の処理では、更新後の第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 に到達したかを判別し ( S 9 5 7 8 )、0 に到達したと判別した場合は ( S 9 5 7 8 : Y e s )、キーブゾーン演出中フラグ 2 2 3 n b をオフに設定し ( S 9 5 7 9 )、決定した演出態様を示す表示用パターンコマンドを設定し ( S 9 5 0 4 )、本処理を終了する。これに対し、S 9 5 6 5 の処理において、第 2 確変中カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 であると判別した場合は ( S 9 5 6 5 : N o )、および S 9 5 7 1 の処理においてキーブゾーン演出中フラグ 2 2 3 n b がオフであると判別した場合は ( S 9 5 6 5 : N o )、S 9 5 7 2 ~ S 9 5 7 9 の格処理をスキップして、そのまま処理を S 9 5 0 4 へと移行する。

#### 【 1 2 5 4 】

次に、図 3 5 5 を参照して、特図 2 演出態様設定処理 ( S 1 5 4 8 7 ) の内容について説明をする。図 3 5 5 は、特図 2 演出態様設定処理 ( S 1 5 4 8 7 ) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 1 5 4 8 7 ) は、上述した特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照 ) に対して、通常状態、或いは、第 2 確変状態中に実行される変動演出に対応する演出態様を決定するための処理の内容を異ならせている点で相違している。具体体には、特図 2 演出態様設定処理 ( S 1 5 4 8 7 ) が実行されると、上述した特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照 ) と同一の S 9 6 0 1 の処理を実行する。S 9 6 0 1 の処理において、通常状態、又は、第 2 確変状態では無いと判別した場合は ( S 9 6 0 1 : N o )、上述した特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照 ) と同一の S 9 6 1 1 ~ S 9 6 1 9 の処理を実行し、本処理を終了する。一方で、S 9 6 0 1 の処理において、現在が、通常状態、又は、第 2 確変状態であると判別した場合は ( S 9 6 0 1 : Y e s )、キーブ演出中フラグ 2 2 3 n b がオンに設定されているかを判別し ( S 9 6 5 1 )、キーブ演出中フラグ 2 2 3 n b がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 9 6 5 1 : N o )、次に、キーブ確定フラグ 2 2 3 n c がオンに設定されているかを判別し ( S 9 6 5 2 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 9 6 5 2 : Y e s )、キーブ確定フラグ 2 2 3 n c をオフに設定し ( S 9 6 5 3 )、時短付与を示唆する演出態様を決定し ( S 9 6 5 4 )、S 9 6 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 9 6 5 2 の処理において、キーブ確定フラグ 2 2 3 n c が

オンに設定されていないと判別した場合は ( S 9 6 5 2 : N o )、S 9 6 5 3 の処理をスキップして S 9 6 5 4 の処理へ移行する。

【 1 2 5 5 】

一方、S 9 6 5 1 の処理において、キープ演出中フラグ 2 2 3 n b がオンに設定されていると判別した場合は ( S 9 6 5 1 : Y e s )、キープ演出の終了に対応する演出態様を決定し ( S 9 6 5 5 )、キープ演出中フラグ 2 2 3 n b をオフに設定し ( S 9 6 5 6 )、S 9 6 1 1 の処理へ移行する。つまり、キープ演出が実行されている最中に第 2 特別図柄抽選が実行された場合には、キープ演出の終了に対応する演出態様が決定され、図 3 4 4 ( b ) に示した表示画面を含む終了演出が実行される。以上、説明をした通り、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、複数の図柄種別を用いて当たり抽選を実行可能に構成し、1 の図柄種別を用いた当たり抽選が、他の図柄種別を用いた当たり抽選よりも優先して実行可能に構成し、他の図柄種別の当たり抽選を実行するための抽選権利を獲得し易い第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも抽選権利を獲得し難い第 2 遊技状態と、を設定可能に構成している。そして、獲得した抽選権利を、所定数 (例えば、1 個) を上限に記憶可能な記憶手段を設け、第 1 遊技状態中に記憶手段に記憶された他の図柄種別の抽選権利を、第 2 遊技状態が設定されてから所定期間 (例えば、当たり抽選 4 0 回分) 経過するまで記憶し続け、所定期間が経過してから他の図柄種別の当たり抽選を実行することにより、所定期間が経過するよりも前に他の図柄種別の当たり抽選を実行する場合よりも、遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、記憶手段に既に記憶されている抽選権利を用いた当たり抽選を所定期間実行させないことで有利な特典を獲得し易くすることができるという今までに無い斬新な遊技性を提供することができる。

10

20

【 1 2 5 6 】

また、第 1 2 制御例では、1 の図柄種別の抽選権利を最大で 4 個記憶手段に記憶可能に構成し、記憶手段に記憶可能な他の図柄種別の抽選権利の数が、1 の図柄種別の抽選権利の数よりも少なくなるように (1 個のみ記憶可能となるように) 構成している。よって、第 1 遊技状態が終了してから、1 回でも他の図柄種別の当たり抽選が実行されてしまうことで、有利な特典を獲得する権利が消滅してしまうため、緊張感を持って遊技を行わせることができる。また、1 の図柄種別の抽選権利を複数個記憶可能に構成しているため、第 2 遊技状態が設定されてから、1 の図柄種別の抽選権利を獲得する遊技を継続して実行させ易くすることができると共に、1 の図柄種別の抽選権利を複数記憶させておくことで、他の図柄種別の当たり抽選を実行させ難くすることができる。なお、本第 1 2 制御例では、他の図柄種別の抽選権利を 1 個のみ記憶手段に記憶させることができるように構成しているが、これに限ること無く、複数個記憶可能に構成しても良い。また、第 2 遊技状態において実行される 1 の図柄種別の当たり抽選の結果を示すための図柄変動時間として、長さの異なる変動時間を設定可能に構成している。よって、変動時間の長い図柄変動が実行される方が、記憶手段に記憶されている 1 の図柄種別の抽選権利を全て使用するまでの期間を長くすることができるため、新たに 1 の図柄種別の抽選権利を記憶手段に記憶させ易くすることができる。よって、長い変動時間の図柄変動が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。また、本第 1 2 制御では、第 1 遊技状態が終了し、第 2 遊技状態が設定されてから、遊技者に有利な特典が付与され易くなるまでの期間を、異ならせることが可能となるように構成している。具体的には、当たり抽選で当たり当選した場合に実行される当たり遊技の終了後に第 1 遊技状態が設定され、当たり当選した場合に設定される当たり種別に応じて、第 1 遊技状態が継続する期間の長さや、第 2 遊技状態が設定されてから、遊技者に有利な特典が付与され易くなるまでの期間の長さを異ならせて設定することができるように構成している。

30

40

【 1 2 5 7 】

このように構成することで、遊技者に有利な特典が付与され易くなるまでの期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供し易くすることができる。また、本第 1 2 制御例に用いた遊技性に、上述した第 1 1 制御例で用いた遊

50

技性、即ち、当たり当選すること無く、当たり抽選が所定回数実行された場合に、遊技者に有利な特典（天井特典）が付与される遊技性を適用しても良い。この場合、例えば、第2遊技状態中に実行される当たり抽選で連続して外れ当選した回数（ハマリ回数）が、所定回数に到達した場合に、第1遊技状態を設定可能に構成し、その第1遊技状態中に他の図柄種別の抽選権利を記憶手段に記憶させることで、遊技者に有利な特典が付与され易くなるまで他の図柄種別の抽選権利を保持する遊技を再度実行可能に構成しても良い。また、他の図柄種別の抽選権利を保持した状態で、1の図柄種別の当たり抽選を所定回数実行することで、天井特典として、第3遊技状態を設定可能に構成し、その第3遊技状態中に他の図柄種別の当たり抽選を実行することで、遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成しても良い。

10

#### 【1258】

さらに、本第12制御例では、第2遊技状態（特図2保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第2確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した後に第2特別図柄抽選が実行されることで遊技者に有利な特典（第2時短状態）が付与され易くなるように構成しているが、第2遊技状態（特図2保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第2確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した時点で特図2保留を獲得している場合、即ち、第2遊技状態が設定されてから所定期間が経過した以降に第2特別図柄抽選が実行される権利を得ている場合に、遊技者に有利な特典を付与可能に構成しても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を異ならせた複数の設定値を設定可能なパチンコ機10において、第2遊技状態（特図2保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第2確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した時点で特図2保留を獲得している場合に、獲得済みの特図2保留の数を示すための保留図柄の表示態様を、設定されている設定値に対応させた表示態様へと切り替える演出を実行可能に構成しても良い。以上、説明をした第12制御例では、第1遊技状態（特図2保留を獲得し易い遊技状態）が終了し、第2遊技状態（特図2保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第2確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した後に第2特別図柄抽選が実行されることで、所定期間が経過するまでに（第2確変状態中に）第2特別図柄抽選が実行される場合よりも、遊技者に有利な特典（第2時短状態）が付与され易くなるように構成しているが、これに限ること無く、第1遊技状態（特図2保留を獲得し易い遊技状態）が終了し、第2遊技状態（特図2保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、第2特別図柄抽選が実行されることで、第1遊技状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行される場合よりも、遊技者に有利な特典（第2時短状態）が付与され易くなるように構成しても良い。

20

30

#### 【1259】

また、本第12制御例では、第1遊技状態（特図2保留を獲得し易い遊技状態）として、確変状態を、第2遊技状態（特図2保留を獲得し難い遊技状態）として、第2確変状態、或いは、通常状態を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、上述した各制御例において設定される各種遊技状態を、第1遊技状態よりも第2遊技状態の方が相対的に特定の特別図柄種別に対する特図保留を獲得し易くなるように適宜設定すれば良く、例えば、第1遊技状態として時短状態（第2時短状態）を、第2遊技状態として第1時短状態や通常状態を設定するように構成しても良い。また、本第12制御例では、特図2保留を最大で1個獲得可能に構成しているが、複数個の特図2保留を獲得可能に構成しても良く、この場合、第2確変状態が終了するまでの残期間（特別図柄変動回数）と、獲得済みの特図1保留数と獲得済みの特図2保留数の合算値と、を比較し、第2確変状態が終了してから第2特別図柄抽選が実行され得る状況であるかを判別可能に構成し、第2確変状態が終了してから第2特別図柄抽選が実行され得る状況であると判別した場合に、上述したキープ確定演出を実行可能に（キープ確定フラグ223ncをオンに設定するように）構成すれば良い。このように構成することで、キープゾーン演出にて複数個のSPエサ（特図2保留に対応したエサアイコン）を表示することができるため、演出効果を高めることが

40

50

できる。

【 1 2 6 0 】

< 第 1 2 制御例の第 1 変形例について >

次に、第 1 2 制御例にて用いた遊技性を異なる遊技仕様のパチンコ機 1 0 に適用した場合の変形例について説明をする。本第 1 2 制御例の第 1 変形例では、上述した第 1 2 制御例に対して、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。なお、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能な構成（所謂、同時変動仕様）については、上述した第 9 制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

10

【 1 2 6 1 】

< 第 1 2 制御例の第 1 変形例にて実行される演出内容について >

次に、図 4 6 8 を参照して、本第 1 2 制御例の第 1 変形例にて実行される演出のうち、上述した第 1 2 制御例とは異なる演出内容について説明をする。まず、上述した第 1 2 制御例にて用いた遊技性と、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行させることが可能な構成とを組み合わせた場合における特徴的な遊技性について説明をする。上述した第 1 2 制御例では、第 1 特別図柄抽選を、第 2 特別図柄抽選よりも優先して実行させることが可能となるように構成し、さらに、第 2 遊技状態（特図 2 保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第 2 確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した後に第 2 特別図柄抽選が実行されることで遊技者に有利な特典（第 2 時短状態）が付与され易くなるように構成しているが、本第 1 2 制御例の第 1 変形例では、設定される遊技状態に応じて、第 1 特別図柄抽選の結果を示すための第 1 特別図柄変動の変動時間と、第 2 特別図柄抽選の結果を示すための第 2 特別図柄変動の変動時間と、を設定される遊技状態に応じて異ならせるように構成しており、特図 2 保留を獲得し易い遊技状態（第 1 遊技状態）では、第 1 特別図柄変動よりも、第 2 特別図柄変動の方が短い変動時間が設定され易く、特図 2 保留を獲得し難い遊技状態（第 2 遊技状態）では、第 1 特別図柄変動の方が、第 2 特別図柄変動よりも短い変動時間が設定され易くなるように構成している。また、本第 1 2 制御例の第 1 変形例では、特図 2 保留を 4 個を上限に保留記憶可能に構成している。そして、第 1 遊技状態（確変状態）中に獲得した特図 2 保留が、第 2 遊技状態（第 2 確変状態）中に全て消化されるよりも前に、第 2 遊技状態（第 2 確変状態）中に実行された特別図柄抽選回数が所定回数（残確変回数）に到達することで、第 2 確変状態が終了した後に、遊技者に有利となる第 2 特別図柄抽選を実行可能に構成している。

20

30

【 1 2 6 2 】

このように構成された第 1 2 制御例の第 1 変形例では、キープゾーン演出として、実行される特別図柄抽選に種別に対応させて、特図 1 保留に対応するエサアイコンと、特図 2 保留に対応するエサアイコンと、が重複してサカナ 1 0 8 0 1 に与えられる演出が実行される。そして、獲得している特図 2 保留に対応するエサアイコンを全て消費するまでに、特図 1 保留に対応するエサアイコンを用いてサカナ 1 0 8 0 1 のお腹を一杯にすることを旨とする演出が実行される。上述した通り、本第 1 2 制御例の第 1 変形例では、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とが並行して実行されるように構成しているため、上述した第 1 2 制御例のように特図 1 保留を途切らせることなく遊技を行ったとしても、第 2 特別図柄抽選の結果を示すための第 2 特別図柄変動の変動時間が短い場合や、第 1 特別図柄抽選の結果を示すための第 1 特別図柄変動の変動時間が長い場合には、第 2 確変状態中に全ての特図 2 保留を消化してしまう虞があった。よって、本第 1 2 制御例の第 1 変形例では、各特別図柄種別に対する特別図柄変動の変動時間に対して遊技者が興味を持つことになる。そこで、本第 1 2 制御例の第 1 変形例にて実行されるキープゾーン演出では、エサアイコンの演出態様として、対応する特別図柄変動の変動時間に基づいた演出態様を上述した

40

50

第 1 2 制御例よりも複数種類決定可能に構成している。図 4 6 8 ( a ) は、本第 1 2 制御例の第 1 変形例にて実行されるキーブゾーン演出中に実行される表示画面の一例を示した図である。図 4 6 8 ( a ) に示した通り、本第 1 2 制御例の第 1 変形例にて実行されるキーブゾーン演出は、上述した第 1 2 制御例にて実行されるキーブゾーン演出に対して、複数のエサアイコン ( h r 0 、 h r 0 a ) をサカナ 1 0 8 0 1 が同時に捕食する演出が実行される点と、特図 2 保留に対応するエサアイコンの表示数を増加させた点と、各エサアイコンの表示態様を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の表示態様については、その説明を省略する。

#### 【 1 2 6 3 】

本第 1 2 制御例の第 1 変形例は、第 1 特別図柄変動と、第 2 特別図柄変動とを重複して実行可能に構成しているため、実行中の第 1 特別図柄変動に対応するエサアイコン h r 0 と、実行中の第 2 特別図柄変動に対応するエサアイコン h r 0 a とをサカナ 1 0 8 0 1 がまとめて食べる演出が実行される。そして、コンペア 1 0 8 0 2 の上には、特図 1 保留に対応したエサアイコン h r 1 とエサアイコン h r 2 が、特図 2 保留に対応したエサアイコン h r 1 a と、エサアイコン h r 2 a が表示されている。本第 1 2 制御例の第 1 変形例では、各特図保留に対応する特図変動時間の長さに応じて、対応するエサアイコンの表示態様を異ならせるように構成している。具体的には、特別図柄変動に対応するエサアイコンとして、変動時間が 1 0 秒未満の場合は、小さなエサを模した表示態様 ( エサアイコン h r 1 参照 ) が表示され、変動時間が 1 8 0 秒以上の場合は、堅いエサを模した表示態様が表示される。このように構成することで、表示されるエサアイコンの表示態様を把握することで、特別図柄変動の変動時間を遊技者に予測させ易くすることができる。なお、上述した通り、本第 1 変形例では、第 2 確変状態中において第 1 特別図柄変動として短い変動時間が設定された場合のほうが、遊技者に有利な第 1 特別図柄変動となるため、小さなエサを模した表示態様のエサアイコンが表示された方が、小さなエサを模した表示態様のエサアイコンが表示されていない場合よりも遊技者に有利な遊技状況となる。一方、第 2 特別図柄変動に対応するエサアイコンとして、変動時間が 3 0 秒未満の場合は、小さなエサを模した表示態様が表示され、変動時間が 3 0 0 秒以上の場合は、堅いエサを模した表示態様 ( エサアイコン h r 1 a 参照 ) が表示される。このように構成することで、表示される第 2 特別図柄変動に対応するエサアイコンの表示態様を把握することで、第 2 特別図柄変動の変動時間を遊技者に予測させ易くすることができる。

#### 【 1 2 6 4 】

なお、上述した通り、本第 1 変形例では、第 2 確変状態中において第 2 特別図柄変動として長い変動時間が設定された場合のほうが、遊技者に有利な第 2 特別図柄変動となるため、堅いエサを模した表示態様のエサアイコンが表示された方が、堅いエサを模した表示態様のエサアイコンが表示されていない場合よりも遊技者に有利な遊技状況となる。さらに、獲得済みの特図 2 保留のうち、最後に消化される特図 2 保留を除いた特図 2 保留に対応する第 2 特別図柄変動の変動時間の合計時間と、実行中の第 2 特別図柄変動の残変動時間と、の合算時間が、所定時間 ( 通常に遊技をしていれば、第 1 特別図柄抽選によって第 2 確変状態を終了させることが可能となる期間 ) を超えていると判別した場合には、第 2 確変状態が終了する時点において特図 2 保留を獲得している状態となる可能性が高いことを示す特殊演出が実行されるように構成している。具体的には、図 4 6 8 ( a ) に示した通り、最新の特図 2 保留に対応するエサアイコン h r 2 a が宙に浮き上がり、コンペア 1 0 8 0 2 が稼働している状態でも表示位置が動かない演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特殊演出が実行された場合に、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。なお、この特殊演出が実行されている間は、通常のキーブゾーン演出に比べて、遊技者に対して、特図 1 保留を獲得する遊技を継続することを強調して案内する強調案内報知が実行されるように構成している。このように構成することで、特殊演出の実行中に遊技を一旦中断してしまい、第 1 特別図柄抽選が実行されない期間が続くことで、第 2 確変状態中に全ての特図 2 保留が消化されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 6 5 】

なお、上述した例では、獲得済みの特図 2 保留のうち、最後に消化される特図 2 保留を除いた特図 2 保留に対応する第 2 特別図柄変動の変動時間の合計時間と、実行中の第 2 特別図柄変動の残変動時間と、の合算時間を算出するように構成しているが、第 2 確変状態が終了する時点において特図 2 保留を獲得している状態となる可能性が高い状況であることを判別可能に構成すれば良く、例えば、実行中の第 2 特別図柄変動の残変動時間が、通常に遊技をしていれば、第 1 特別図柄抽選によって第 2 確変状態を終了させることが可能となる期間よりも長いかな否かのみを判別したり、獲得済みの特図 2 保留のうち、最後に消化される特図 2 保留を除いた特図 2 保留に、第 1 特別図柄抽選によって第 2 確変状態を終了させることが可能となる期間よりも長い変動時間に対応する情報が含まれているかを判別したりするように構成しても良い。加えて、本第 1 2 制御例の第 1 変形例では、キーブゾーン演出中に第 1 特別図柄変動（抽選）が実行されない期間が所定期間継続したと判別した場合に、遊技者に対して、特図 1 保留を獲得する遊技を促す案内演出を実行可能に構成している。ここで、キーブゾーン演出中において、第 1 特別図柄変動が実行されない場合に表示される表示内容について図 4 6 8（b）を参照して説明をする。図 4 6 8（b）は、図 4 6 8（a）に示した状態から時間が経過し、キーブゾーン演出中に第 1 特別図柄変動が実行されていない場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 4 6 8（b）に示した通り、キーブゾーン演出中に特図 1 保留が無くなり、第 2 特別図柄変動のみが実行されている場合には、遊技者に対して、特図 1 保留を獲得するための案内を強調するために、小表示領域 D m 4 に表示される遊技方法を案内する演出を強調した表示態様（図では 2 重枠で表示）を表示し、副表示領域 D s には「特図 1 保留が無いよ！急いで特図 1 保留を貯めてね」の文字が表示される強調案内報知が実行される。

## 【 1 2 6 6 】

また、コンペア 1 0 8 0 2 上では、第 2 特別図柄変動のみが進行していることを示すために、図 4 6 8（a）に対して、特図 2 保留に対応するエサアイコン h r 1 a がサカナ 1 0 8 0 1 に近づく演出が実行される。なお、エサアイコン h r 2 a は、特殊演出が実行されているため、図 4 6 8（a）と同じ位置に表示されている。このように構成することで、特殊演出の実行中に遊技を一旦中断してしまい、第 1 特別図柄抽選が実行されない期間が続くことで、第 2 確変状態中に全ての特図 2 保留が消化されてしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、図 4 6 8（b）に示した状態から、新たに特図 1 保留を獲得しない状態が継続し、エサアイコン h r 2 a に対応する第 2 特別図柄変動が実行されるまでに、第 2 確変状態が終了し得ない状況となった場合、即ち、エサアイコン h r 2 a に対応する第 2 特別図柄変動が実行されるまでの残時間（エサアイコン h r 1 a に対応する第 2 特別図柄変動が終了するまでの残期間）内に、実行することが可能な第 1 特別図柄抽選回数が、第 2 確変状態を終了させるための残確変回数に到達し得ないと判別された場合には、特殊演出が終了し、エサアイコン h r 2 a がコンペア 1 0 8 0 2 の稼働に伴って移動する通常表示に切り替わる。本第 1 2 制御例の第 1 変形例では、特図 2 保留を複数個保留記憶可能に構成しており、特図 1 保留を獲得していない状況が発生した場合であっても、実行中の第 2 特別図柄変動が停止表示されるまでは、獲得済みの特図 2 保留を用いた新たな第 2 特別図柄変動が実行されないように構成している。つまり、第 2 確変状態中においては、第 2 確変状態を終了させるために、より短い変動時間の第 1 特別図柄変動が実行され、且つ、第 2 確変状態中に全ての特図 2 保留が消化され難くするために、より長い変動時間の第 2 特別図柄変動が実行されることが遊技者にとって最も有利な遊技内容となるように構成している。よって、キーブゾーン演出において、短い変動時間の第 1 特別図柄変動に対しては、遊技者に有利となるアイコン種別が設定され易くなる。また、長い変動時間の第 2 特別図柄変動に対しては、遊技者に有利となるアイコン種別が設定され易くなる。

## 【 1 2 6 7 】

このように構成することで、キーブゾーン演出中により多くの特図 1 保留を獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。ここで、本第 1 2 制御例の第 1 変形例における



第2確変状態中の特別図柄変動の変動パターンとして決定され得る変動時間について説明をする。図示は省略するが、本第12制御例の第1変形例では、第2確変状態中に実行される第1特別図柄変動の変動パターンと、第2特別図柄変動の変動パターンとを選択する際に、専用の変動パターンテーブルを参照するように構成している。図示は省略するが、第2確変状態中に参照される第2確変変動パターンテーブルには、第1特別図柄変動として比較的短い変動時間の変動パターンが選択され易く、且つ、第2特別図柄変動として比較的長い変動時間の変動パターンが選択され易い、有利テーブルと、第1特別図柄変動として比較的短い変動時間の変動パターンが選択され難く、且つ、第2特別図柄変動として比較的長い変動時間の変動パターンが選択され難い、不利テーブルと、を有しており、第2確変状態の設定契機（大当たり種別）や、参照する変動パターンテーブルを決定するための決定抽選の結果に基づいて、いずれかのテーブルが決定されるように構成している。有利テーブルには、第1特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が1秒～60秒の変動パターンが、第2特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が100秒～300秒の変動パターンが、選択され得るように規定されている。そして、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）の記憶数（特図1保留数）と、取得した変動パターン種別カウンタCS1の値に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。より具体的には、特図1保留数が多い程、第1特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が短い変動パターンが選択され易く、第2特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が長い変動パターンが選択され易くなるように規定している。

#### 【1268】

不利テーブルには、第1特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が1秒～45秒の変動パターンが、第2特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が30秒～300秒の変動パターンが、選択され得るように規定されている。そして、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）の記憶数（特図1保留数）と、取得した変動パターン種別カウンタCS1の値に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。より具体的には、特図1保留数が多い程、第1特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が短い変動パターンが選択され易く、第2特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が長い変動パターンが選択され易くなるように規定している。以上、説明をした通り、本第12制御例の第1変形例では、第2確変状態中において実行される各種特別図柄変動の変動パターンとして、遊技者に有利な変動パターンが選択され易い状態と、選択され難い状態と、を参照される変動パターンテーブルの種別に応じて切り替えることができるように構成している。このように構成することで、キープゾーン演出の成功割合を参照される変動パターンテーブルの種別に応じて異ならせることができる。なお、本第12制御例の第1変形例では、第2確変状態が設定される場合の遊技状況（大当たり種別）に応じて、参照される変動パターンテーブルの種別を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第2確変状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数に対応させて参照される変動パターンテーブルの種別が切り替わるようにシナリオを構成しても良い。

#### 【1269】

また、本第12制御例の第1変形例では、第1特別図柄変動の変動パターンと、第2特別図柄変動の変動パターンとが規定されている変動パターンテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、第1特別図柄変動の変動パターンのみが規定されている変動パターンテーブルと、第2特別図柄変動の変動パターンのみが規定されている変動パターンテーブルとを設け、各変動パターンテーブルに対して、遊技者への有利度合いが異なるテーブルを設け、遊技状況に応じて、特別図柄種別毎に、参照される変動パターンテーブルの種別を異なるように構成しても良い。このように構成することで、第2確変状態中に実行される各種特別図柄変動の変動パターンの組み合わせをより多種多様にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【1270】

<第12制御例の第1変形例にて実行される主制御装置110の制御処理について>

次に、図469を参照して、本第12制御例の第1変形例にて実行される主制御装置1



10の制御処理のうち、特徴的な処理内容について説明をする。本第12制御例の第1変形例では、上述した第12制御例に対して、第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動表示と、を同時に（並行して）実行可能に構成している点で相違している。また、遊技状態が切り替わる場合、具体的には、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて第2確変状態が終了した場合に、実行中の特別図柄変動を破棄する処理を実行する点で、上述した第9制御例、及び第12制御例と相違している。このように構成することで、長時間の第2特別図柄変動が実行されている状態で通常状態が設定されたとしても、長時間の第2特別図柄変動を途中で破棄することが可能となり、通常状態において新たな第2特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。なお、本第12制御例の第1変形例のように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）されたパチンコ機10においては、天井特典が付与されるタイミングや、時短抽選にて時短当選した場合に、実行中の特別図柄変動を破棄するように構成しても良いし、破棄すること無く実行中の特別図柄変動を継続させるように構成しても良い。なお、本第12制御例の第1変形例と、上述した第12制御例との相違点のうち、上述した第9制御例に記載されている各種制御処理内容を転用可能な箇所については、その説明を省略する。つまり、ここでは、上述した遊技状態が切り替わる場合、具体的には、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて第2確変状態が終了した場合に、実行中の特別図柄変動を破棄する処理（状態移行時変動破棄処理）について図469を参照して説明をする。

10

#### 【1271】

20

図469は、状態移行時変動破棄処理（YS101）の処理内容を示したフローチャートである。この状態移行時変動破棄処理（YS101）は、主制御装置110のMPU101にて実行されるタイマ割込処理（図40参照）にて実行される処理であって、遊技状態が移行した際に特定条件を満たした場合に、実行中の特別図柄変動を破棄するための処理が実行されるものである。状態移行時変動破棄処理（YS101）が実行されると、まず、遊技状態に変更があったかを判別し（YS201）、遊技状態に変更が無いと判別した場合は（YS201：No）、そのまま本処理を終了する。一方、YS201の処理において、遊技状態に変更があったと判別した場合は（YS201：Yes）、次に、第2確変状態から通常状態への変更であるかを判別し（YS202）、第2確変状態から通常状態への変更では無いと判別した場合は（YS202：No）、そのまま本処理を終了する。YS202の処理において、第2確変状態から通常状態への変更であると判別した場合は（YS202：Yes）、現在が特図変動中であるかを判別し（YS203）、特図変動中では無いと判別した場合は（YS203：No）、そのまま本処理を終了する。一方、YS203の処理において、現在が特図変動中であると判別した場合は（YS203：Yes）、実行されている特図変動が大当たり変動であるかを判別し（YS204）、大当たり変動中では無いと判別した場合は（YS204：No）、特図変動中の特別図柄種別に対応する変動停止フラグ（特図1変動停止フラグ203ke、特図2変動停止フラグ203kf）をオンに設定し（YS205）、本処理を終了する。YS205の処理を実行することにより、次に実行される特別図柄変動処理（図269のY104参照）において、実行中の特別図柄変動が外れを示す表示態様で強制的に停止表示される。

30

40

#### 【1272】

また、YS204の処理において、大当たり変動中であると判別した場合は（YS204：Yes）、特殊継続コマンドを設定し（YS206）、本処理を終了する。YS206の処理によって設定された特殊継続コマンドを音声ランプ制御装置113側で受信することにより、第2確変状態から通常状態へと移行するタイミングにおいて大当たり変動が実行されていることを遊技者に示す祝福演出が実行される。以上、説明をした通り、本第12制御例の第1変形例では、遊技状態が移行するタイミングにおいて実行中の特別図柄変動を破棄することが可能である。よって、移行前の遊技状態において長時間の特別図柄変動が実行されている特別図柄種別（例えば、第2特別図柄）が、移行後の遊技状態では、短時間の特別図柄変動が実行され易くなることで、遊技状態の移行に基づいて遊技性を

50

異ならせることが可能なパチンコ機 10 において、遊技状態の移行に伴って新たな特別図柄変動を実行させ易くすることができるため、遊技性に沿った適正な遊技を提供し易くすることができる。また、上述した第 9 制御例のように、特別図柄変動の開始、又は停止に基づいて実行中の特別図柄変動を破棄するのでは無く、遊技状態の移行に基づいて特別図柄変動を破棄するように構成しているため、例えば、特別図柄変動の開始、または停止に関わらず遊技状態が移行する場合（変動開始から 5 秒後に遊技状態が移行したり、普通図柄抽選の結果に基づいて遊技状態が移行したりする場合）においても、遊技状態の移行タイミングに対応させて実行中の特別図柄変動を破棄することができる。加えて、遊技状態が移行するタイミングにおいて複数種別の特別図柄が特別図柄変動中である場合であっても、特別図柄変動中の全ての特別図柄種別に対して、特別図柄変動を破棄することができる。なお、本第 12 制御例の第 1 変形例では、遊技状態が第 2 確変状態から通常状態へと切り替わる際に、実行中の特別図柄変動を破棄する処理を実行可能に構成しているが、遊技状態の移行に基づいて実行中の特別図柄変動を破棄する処理を、他に転用しても良く、例えば、上述した第 10 制御例や第 11 制御例のように、天井特典が付与されることに基づいて実行中の特別図柄変動を破棄する処理を実行するように構成しても良い。

10

#### 【1273】

< 第 12 制御例の第 1 変形例にて実行される音声ランブ制御装置 113 の制御処理について >

次に、図 470 を参照して、本第 12 制御例の第 1 変形例において実行されるキープゾーン演出の演出態様を決定する処理のうち、特徴的な処理内容について説明をする。本第 12 制御例の第 1 変形例では、上述した第 12 制御例に対して、キープゾーン演出が実行されている状態（第 2 確変状態）中に全ての特図 2 保留を消化させないための遊技方法を異ならせている点で相違している。具体的には、上述した第 12 制御例では、第 1 特別図柄抽選が第 2 特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成しているため、キープゾーン演出中において、第 1 特別図柄抽選が継続して実行される限り（特図 1 保留が途切れ無い限り）、キープゾーン演出が終了するまで（第 2 確変状態が終了するまで）、特図 2 保留が消化されない（第 2 特別図柄抽選が実行されない）ように構成されていた。これに対して、本第 12 制御例の第 1 変形例では、第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄の変動表示と、を同時に（並行して）実行可能に構成しているため、特図 1 保留を常に保持している状態であっても、実行される第 1 特別図柄変動の変動時間が長く、実行される第 2 特別図柄変動の変動時間が短い場合には、第 2 確変状態が終了するまでに、特図 2 保留が全て消化されてしまう虞がある。そこで、本第 12 制御例では、実行中の特別図柄変動（第 1 特別図柄変動、第 2 特別図柄変動）の変動時間と、獲得済みの特図保留（特図 1 保留、特図 2 保留）に対応する特別図柄変動（第 1 特別図柄変動、第 2 特別図柄変動）の変動時間と、に基づいて、キープゾーン演出の演出態様（エサアイコンの表示態様）を異ならせるように構成している。このように構成することで、実行されるキープゾーン演出の演出態様に基づいて、特図 2 保留を保持したままキープゾーン演出を終了させる難易度を遊技者に予測させることが可能となる。

20

30

#### 【1274】

図 470 は、第 2 確変状態演出設定処理（YS9058）の処理内容を示したフローチャートである。図 470 に示した通り、第 2 確変状態演出設定処理（YS9058）は、上述した第 12 制御例にて実行される第 2 確変状態演出設定処理（S9058）に対して、エサアイコンの表示態様を決定するための処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。第 2 確変状態演出設定処理（YS9058）が実行されると、まず、上述した第 12 制御例にて実行される第 2 確変状態演出設定処理（S9058）と同一の S9401 ~ S9456 の処理を実行する。そして、S9455 の処理を終えると、次に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a に格納されている情報、及び第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に格納されている情報のうち、最新の特図 2 保留（最後に格納された特図 2 保留）以外の情報を読み出し（YS9001）、読み出した情報のそれぞれに含まれる変動

40

50

時間に対応して、各エサアイコンの表示態様を決定する（Y S 9 0 0 2）。Y S 9 0 0 2の処理によって、図468（a）に示した通り、各エサアイコンに対して異なる表示態様（小さいエサアイコン、堅いエサアイコン）を表示することが可能となる。次に、第2特別図柄保留球格納エリア203bから読み出した情報（第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納されている情報のうち、最新の特図2保留（最後に格納された特図2保留）以外の情報）に含まれる変動時間の合計を算出し（Y S 9 0 0 3）、算出した変動時間と、実行中の特図2変動の残時間と、を合算する（Y S 9 0 0 4）。つまり、Y S 9 0 0 4の処理では、獲得済みの特図2保留のうち、最後の特図2保留が消化される（特別図柄変動が実行される）までの残時間が算出される。

【1275】

10

そして、第2確変中カウンタ223naの値（第2確変状態の残期間）に対応する基準時間を読み出し（Y S 9 0 0 5）、Y S 9 0 0 4の処理で算出された合算時間が、Y S 9 0 0 5の処理で読み出された基準時間よりも長いかを判別し（Y S 9 0 0 6）、長いと判別した場合、即ち、正常に遊技を行った場合において、最後の特図2保留が消化されるよりも前に、第2確変状態が終了する可能性が高いと判別した場合は（Y S 9 0 0 6 : Y e s）、最新の特図2保留（最後に消化される特図2保留）に対応するエサアイコンの表示態様として特殊態様を決定する（Y S 9 0 0 7）。Y S 9 0 0 7の処理において特殊態様が決定されることで、図468（a）に示したエサアイコンhr2aの表示態様（コンベア10802から浮いている特殊演出）が実行される。Y S 9 0 0 7の処理を終えると、今回の処理で決定した表示態様（演出態様）を示すための表示用コマンドを設定し（Y S 9 0 0 9）、本処理を終了する。一方、Y S 9 0 0 6の処理において、Y S 9 0 0 4の処理で算出された合算時間が、Y S 9 0 0 5の処理で読み出された基準時間よりも短いと判別した場合、即ち、正常に遊技を行った場合において、最後の特図2保留が消化されるよりも前に、第2確変状態が終了する可能性が高くないと判別した場合は（Y S 9 0 0 6 : N o）、最新の特図2保留（最後に消化される特図2保留）に対応するエサアイコンの表示態様として通常態様を決定し（Y S 9 0 0 8）、今回の処理で決定した表示態様（演出態様）を示すための表示用コマンドを設定し（Y S 9 0 0 9）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第12制御例の第1変形例では、第2確変状態（キープゾーン演出）が設定される時点で格納されている特図保留、及び、実行中の特別図柄変動に関する変動時間を先読みし、獲得済みの特図2保留の少なくとも1つが、第2確変状態終了後に消化（特別図柄抽選の実行）され易い状態であるか否かを判別し、その判別結果に基づいた表示態様でキープゾーン演出を実行可能に構成している。このように構成することで、今回実行されるキープゾーン演出が成功しやすいか否かを遊技者に予測させることができるため、演出効果を高めることができる。

20

30

【1276】

また、本第12制御例の第1変形例では、第2確変状態終了後に消化（特別図柄抽選の実行）され易い状態であるか否かの判別方法として、第2確変状態の残期間（第2確変中カウンタ223naの値）に対応する基準時間を用いているがこれに限ること無く、特図2保留内に特定の変動時間以上の情報を含む特図保留があるかを判別し、その判別結果に基づいて、第2確変状態終了後に消化（特別図柄抽選の実行）され易い状態であるか否かを判別するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略するが、本第12制御例の第1変形例では、第2確変状態中において定期的（新たな特図保留を獲得した場合、新たな特別図柄変動が実行される場合、所定時間が経過した場合）において、第2確変中カウンタ223naの値と、変動時間に関連する新たな情報（獲得した特図保留に含まれる変動時間情報や、実際に特別図柄変動が実行される場合に決定された変動時間と、先読み（事前判別）時に読み出した変動時間との差分を示す情報）と、に基づいてキープゾーン演出の演出態様を更新（補正）する処理を実行するように構成している。本処理を実行することにより、例えば、特殊演出（特殊態様）が実行されている状態において、遊技者が遊技を中断し、第1特別図柄変動が実行されない期間が発生したり、特別図柄変動の変動パターンとして低確率で設定され得る遊技者に不利な変動時間が選択された場合において、キ

40

50

ープゾーン演出の演出態様を補正することが可能となる。よって、実際に発生し得る第2確変状態終了時の遊技状態に適した演出を実行し易くすることができる。

【1277】

<第13制御例>

次に、図356から図399を参照して、第13制御例におけるパチンコ機10について説明する。本第13制御例におけるパチンコ機10では、上述した第10制御例と同様に、所定回数（例えば、500回）の特別図柄の抽選で連続して大当たり当選以外の抽選結果（外れ）となった場合に、遊技者に有利となる遊技状態（第3時短状態）を設定する構成を前提として、パチンコ機10と電氣的に接続されている各種装置（データ表示装置262、ホールコンピュータ263等）に対する外部信号の出力方式について説明する。また、本第13制御例では、パチンコ機10と電氣的に接続されている所定装置（例えば、データ表示装置262）の視認態様に連動させているかのような演出態様の特定演出を実行可能に構成している。より具体的には、本第13制御例のパチンコ機10では、遊技者に有利な状態（例えば、大当たりや時短状態）となることを報知するための演出の一種として、有利な状態へと移行したことを所定期間秘匿しておき、有利な状態へ移行後に所定契機で所定装置（例えば、データ表示装置262）を視認することを促す演出態様の表示装置連動演出を実行可能に構成している。現在一般的に流通している、接続されているパチンコ機10から受信する各種信号に基づいてパチンコ機10の遊技状況に関する各種データ（大当たり間の抽選回数や大当たり回数、総抽選回数等）を表示するためのデータ表示装置262においては、有利な状態（大当たり遊技状態や確変遊技状態、時短遊技状態等）が設定されている場合に、有利な状態となっていることを文字や装飾ランプの発光等によって報知可能に構成されているものがほとんどであるため、表示装置連動演出を実行することによって、あたかもパチンコ機10とデータ表示装置262とが連動して演出を行っているかのような極めて斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

【1278】

また、本第13制御例では、通常遊技状態において主として実行される第1特別図柄の抽選結果として、ほとんど賞球を得ることができない（ラウンド数が少なく、各ラウンドにおける特定入賞口65aの開放期間も短い）大当たり（特殊大当たり）を設けている。この特殊大当たりは、大当たり終了後の遊技状態が通常遊技状態に設定されるため、基本的に、第3時短状態が設定されるまでの抽選回数（天井抽選回数到達に係る特典付与までの残回数）をリセットする役割を担っている。更に、本第13制御例では、特別図柄の外れの一部として、特定入賞口65aの開閉動作を伴い、且つ、当該開閉動作が特殊大当たり時に設定される開閉動作（特定開閉動作）と共通となる小当たり抽選結果を設ける構成としている。つまり、特定入賞口65aの開閉動作からは特殊大当たりと区別困難な抽選結果であり、且つ、第3時短状態が設定されるまでの抽選回数がリセットされない抽選結果を設ける構成としている。これらにより、特定入賞口65aが特定開閉動作で開閉される毎に、第3時短状態が付与されるまでの抽選回数がリセットされた可能性があるため遊技者に認識させることができるので、第3時短状態が付与されるまでの残抽選回数（天井抽選回数到達に係る特典付与までの残回数）を遊技者に把握困難とすることができるので、残抽選回数を予測させる遊技性を付与することができる。更に、本第13制御例では、天井抽選回数における特別図柄の変動時間を、抽選結果によらず、予め定められた特定期間（30秒間）に固定化することにより、第3時短状態へと移行するのか、天井抽選回数で丁度大当たりに当選したのかを分かり難くする構成としている。このように構成することで、第3時短状態へと移行することに対する期待感をより長く遊技者に対して抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

【1279】

この第13制御例におけるパチンコ機10が、上述した第10制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるRO

50

M 2 2 2、および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 1 0 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【 1 2 8 0 】

まず、図３５６を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０に対して電氣的に接続されるデータ表示装置２６２について説明する。図３５６（ａ）は、データ表示装置２６２が接続されたパチンコ機１０がホールに複数並べて設置されている状態における島設備の外観を例示した図である。図３５６（ａ）に例示した通り、ホールにおいてパチンコ機１０が設置された状態では、基本的に、各パチンコ機１０の真上にデータ表示装置２６２が設置される。このデータ表示装置２６２は、例えば、パチンコ機１０の遊技状況に関する各種のデータ等を表示するためのデータ表示部２７６と、ＬＥＤ等の発光装置で構成され、発光により所定の報知を行う電飾部２７８と、データ表示部２７６の表示内容を切り替えるための遊技者による入力操作を受け付け可能な入力装置２７７と、で少なくとも構成されている。このデータ表示装置２６２に表示される各種データによって、遊技者が遊技を行うパチンコ機１０を選択する際や、遊技中のパチンコ機１０において遊技を続行するか否かの判断を行う際の判断基準を提供することができる。なお、詳細については後述するが、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、データ表示装置２６２等の所定装置に対して、大当たりに応じたことを示す大当たり信号１や、大当たり終了後に普通図柄の時短状態に移行したことを示す大当たり信号２、第３時短状態に移行したことを示す大当たり信号３等の各種の信号を外部出力可能に構成されている。データ表示装置２６２は、接続されているパチンコ機１０から受信した外部出力信号によって大当たりの当選状況や遊技状態等の遊技の状況を監視、収集して、一部のデータをデータ表示部２７６において表示可能に構成されている。

【 1 2 8 1 】

次に、図３５６（ｂ）を参照して、データ表示装置２６２のデータ表示部２７６に表示される各種データの表示例について説明する。図３５６（ｂ）に示した通り、データ表示装置２６２のデータ表示部２７６は、例えば、右表示領域２７６Ｒと左表示領域２７６Ｌとに表示領域が区分されており、左表示領域２７６Ｌに対しては、例えば、当日の初当たり回数（通常状態または第３時短状態において大当たりに当選した回数）が表示される。図３５６（ｂ）の例では、初当たりが１２回発生し、左表示領域２７６Ｌに対して「初当たり１２回」という文字が表示されている場合を例示している。また、右表示領域２７６Ｒに対しては、例えば、現在の抽選回数（前回の当たり終了後からの変動回数）を示す表示や、５回前までの初当たりにおける当選時の抽選回数や当該初当たりから通常状態に移行するまでの間に当選した当たりの回数（所謂、連チャン回数）等が表示される。

【 1 2 8 2 】

具体的には、図356(b)に示した通り、右表示領域276Rにおける下方に、「現在」という文字、「1」という文字、「2」という文字、「3」という文字、「4」という文字、および「5」という文字が表示される。また、これらの文字の上方には、特別図柄の抽選回数を示す棒グラフ、および抽選回数を示す数字が表示される。「現在」の文字の上方に表示されている棒グラフ、および数字は、前回の当選終了後を起点とした特別図柄の抽選回数を示しており、「1」～「5」の文字の上方に表示されている棒グラフ、および数字は、1回前～5回前に初当たり（通常状態または第3時短状態における当選）に当選した際の特別図柄の抽選回数を示している。また、「1」～「5」の文字の上方、且つ、棒グラフの下方に表示されている文字（「4回」、「1回」、「1回」、「6回」、および「1回」という文字）については、それぞれ1～5回前の初当たりが発生

してから通常状態へと移行するまでの間に当選した大当たりの連続回数（連チャン回数）を示している。つまり、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（第1確変状態、第2時短状態）が途切れることなく大当たりに当選した回数を示している。これらの表示内容により、遊技者に対してパチンコ機10の傾向（大当たりに当選した抽選回数の傾向や連チャン回数の傾向等）を容易に把握させることができるので、遊技者に対して遊技を行うパチンコ機10を選択する際や、パチンコ機10における遊技を継続するか否かの判断を行う際の判断基準を提供することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。以降の説明では、説明の簡素化のため、右表示領域276Rに表示される表示内容のことを遊技履歴と称する。

#### 【1283】

また、データ表示部276の表示内容は、入力装置277に対する入力操作によって変更可能に構成されている。ここで、入力装置277は、左入力部277a、表示切替用入力部277b、キャンセル入力部277c、および右入力部277dで少なくとも構成されており、左入力部277a、および右入力部277dを押下（入力操作）することにより、右表示領域276Rに表示される遊技履歴の表示範囲を可変させることができる。具体的には、右入力部277dを押下する毎に、時間的に古い履歴（初当たり当選時の抽選回数を示す表示と連チャン回数を示す文字との組み合わせ）が表示される。即ち、図356（a）の状態では右入力部277dを押下する毎に、各履歴が左側に1つつシフトされる。これに伴って、右端に時間的に古い履歴が表示されると共に、左端に表示されていた履歴の表示が消去される。逆に、左入力部277aを押下する毎に、各履歴が右側に1つつシフトされていき、左端に時間的に新しい履歴が表示されると共に右端に表示されていた履歴の表示が消去される。なお、遊技履歴は、最大で10回前の履歴まで記憶されるように構成されている。表示切替用入力部277bは、押下（入力操作）によってデータ表示部276の表示内容を別日の履歴に切り替えることが可能な入力部である。表示切替用入力部277bを押下する毎に、データ表示部276の表示内容が、1日前の初当たり回数データおよび遊技履歴データ、2日前の初当たり回数データおよび遊技履歴データ、3日前の初当たり回数データおよび遊技履歴データ、・・・といった具合に更新されていく。また、キャンセル入力部277cを押下することで、当日の初当たり回数データおよび遊技履歴データが表示された状態に戻すことができる。これらの機能によって、遊技者に対してパチンコ機10に関するより多くの情報を提供することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。

#### 【1284】

次に、図357、および図358を参照して、パチンコ機10が特定の状態に移行した場合におけるデータ表示装置262の視認態様（データ表示部276の表示態様、および電飾部262の発光態様）について説明する。まず、図357（a）は、パチンコ機10が大当たり遊技状態に移行した場合における、当該パチンコ機10に電氣的に接続されているデータ表示装置262の視認態様を示した図である。データ表示装置262に接続されているパチンコ機10が大当たりに当選すると、パチンコ機10から大当たり当選を示すための大当たり1信号が出力される。この大当たり1信号を受信したことを契機として、図357（a）に示した通り、データ表示装置262の視認態様が大当たり遊技状態用の視認態様に設定される。具体的には、例えば、データ表示部276に表示されていた遊技履歴が消去されて、「大当たり！」という文字がデータ表示部276の全体に渡って表示される。また、電飾部278を構成する右電飾部278R、および左電飾部278Lが通常時（データ表示部276に遊技履歴が表示されている状態）よりも明るく発光した見た目となる。これらの視認態様（大当たり用視認態様）により、パチンコ機10が大当たり遊技状態に移行したということを容易に理解させることができる。なお、大当たり1信号は、大当たり遊技状態が終了されるまでの間出力され続けるように構成されている。データ表示装置262では、大当たり1信号の出力が終了されるまでの間、大当たり用視認態様を継続させるように構成されている。

#### 【1285】

次に、大当たり終了後にパチンコ機 10 が普通図柄の時短状態に移行した場合における、当該パチンコ機 10 に電氣的に接続されているデータ表示装置 262 の視認態様について説明する。図 357 (b) は、大当たり終了後に普通図柄の時短状態 (第 1 確変状態、第 2 時短状態のいずれか) が設定された場合におけるデータ表示装置 262 の視認態様の一例を示した図である。データ表示装置 262 に接続されているパチンコ機 10 が大当たり終了後に普通図柄の時短状態に移行すると、パチンコ機 10 から普通図柄の時短状態への移行を示すための大当たり 2 信号の出力が開始される。この大当たり 2 信号は、普通図柄の時短状態が終了するまで (即ち、大当たりに当選するか、時短回数経過して通常遊技状態に移行するまで) の間出力され続ける。データ表示装置 262 は、大当たり 1 信号の出力が終了されると共に大当たり 2 信号の出力が開始されたことを契機として、図 357 (b) に示した通り、データ表示装置 262 の視認態様が時短状態用の視認態様に設定される。具体的には、例えば、データ表示部 276 に表示されていた大当たり用視認態様が消去されて、「連チャン中!」という文字がデータ表示部 276 の全体に渡って表示される。また、電飾部 278 を構成する右電飾部 278 R、および左電飾部 278 L が通常時 (データ表示部 276 に遊技履歴が表示されている状態) よりも明るく発光した見た目となる。これらの視認態様 (時短状態用の視認態様) により、パチンコ機 10 が大当たり終了後の普通図柄の時短状態に移行したということを容易に理解させることができる。

#### 【1286】

次に、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数 (500 回) に到達して第 3 時短状態に移行した場合におけるデータ表示装置 262 の視認態様について説明する。図 358 は、パチンコ機 10 が第 3 時短状態に移行した後における、当該パチンコ機 10 に電氣的に接続されているデータ表示装置 262 の視認態様を示した図である。データ表示装置 262 に接続されているパチンコ機 10 が第 3 時短状態に当選すると、パチンコ機 10 から普通図柄の時短状態に移行したことを示す大当たり 2 信号の出力が開始される。また、天井抽選回数到達に係る時短状態への移行であることを示すための大当たり 3 信号が所定期間 (0.2 秒間) の間出力される。これらの信号出力の組み合わせによって、データ表示装置 262 は、天井抽選回数に係る第 3 時短状態への移行を容易に判別することができるため、データ表示装置 262 の視認態様が第 3 時短状態用の視認態様に設定される。具体的には、例えば、データ表示部 276 に表示されていた遊技履歴が消去されて、「救済発動中」という文字がデータ表示部 276 の全体に渡って表示される。また、電飾部 278 を構成する右電飾部 278 R、および左電飾部 278 L が通常時 (データ表示部 276 に遊技履歴が表示されている状態) よりも明るく発光した見た目となる。これらの視認態様 (第 3 時短状態用の視認態様) により、パチンコ機 10 が天井抽選回数に到達して、第 3 時短状態に移行したということを容易に理解させることができる。このように、データ表示装置 262 の視認態様をパチンコ機 10 の状態にリンクさせて可変させることができるので、遊技者に対してパチンコ機 10 の状態をより分かり易く報知することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

#### 【1287】

次に、図 359 から図 361 を参照して、本第 13 制御例のパチンコ機 10 において実行される特徴的な演出態様について説明する。まず、図 359 を参照して、データ表示装置連動型の大当たり報知演出について説明する。このデータ表示装置連動型の大当たり報知演出は、変動表示演出において第 3 図柄が外れの組み合わせで停止表示された後で、データ表示装置 262 に注目させる演出態様が設定される演出である。特別図柄の抽選で大当たりに当選していれば、データ表示装置 262 に対して大当たり 1 信号が出力されるため、データ表示装置 262 が大当たり用視認態様に設定されることにより遊技者に対して大当たりとなったことを理解させることができる一方で、抽選結果が外れであれば、データ表示装置 262 に対して大当たり 1 信号が出力されず、大当たり用視認態様に設定されることもない (遊技履歴が表示された状態のままとなる) ため、遊技者に対して大当たりにならなかったことを理解させることができる。図 359 (a) は、データ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行される可能性があることを遊技者に示唆する演出 (データ表



示装置連動演出の煽り演出)の実行中における第3図柄表示装置81の表示態様を示した図である。このデータ表示装置連動演出の煽り演出は、変動種別が完全外れ以外の変動種別(SPリーチ当たり、SPリーチ外れ、スーパーリーチ当たり、スーパーリーチ外れ、ノーマルリーチ当たり、ノーマルリーチ外れ)に対応する変動表示態様の一部として実行され得る演出であり、変動時間が経過する(特別図柄が確定表示される)5秒前から実行される演出である。

#### 【1288】

図359(a)に示した通り、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行されると、主表示領域における右上に対して、天使を模したキャラクタ809が出現する演出が行われた後、キャラクタ809が所持しているステッキから、主表示領域Dmにおける上方に向けて光809Lを放つ演出が実行される。また、キャラクタ809に対して正面視左方に対して、縦長略楕円形状で構成され、「光れ!」という文字が付された吹き出し画像809Fが表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「データランプが光ればボーナス確定!」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも、天使を模したキャラクタ809がパチンコ機10の真上に設置されたデータ表示装置(データランプ)262に対して光809Lを放つことにより、データ表示装置(データランプ)262の電飾部278を発光させようとしているかのように遊技者に思わせることができる。また、キャラクタ809の放つ光809Lによって電飾部278が発光した場合に、大当たり遊技が実行される(ボーナスが確定する)ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

20

#### 【1289】

図359(b)は、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行された後、実際に大当たりが報知された場合(データ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行された場合)における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図359(b)に示した通り、データ表示装置連動型の大当たり報知演出では、まず、大当たり開始タイミング(大当たりのオープニング期間の開始時)において、大当たり開始を示す信号(大当たり1信号)が所定装置(データ表示装置262、ホールコンピュータ272等)に対して出力されることで、大当たり1信号を受信したデータ表示装置262の視認態様が大当たり用視認態様に設定される。つまり、データ表示装置連動演出の煽り演出においてキャラクタ809等によって示唆されていた通りに、データ表示装置262の電飾部278が光った見た目となる。これに伴って、図359(b)に示した通り、リーチ外れの形で停止表示されていた第3図柄の上方から、リーチがかかっていた図柄と同一の第3図柄が降下してきて、停止表示されていた中図柄と降下してきた第3図柄とが置き換わる(停止表示されていた中図柄が押し退けられる)演出が実行される。つまり、あたかもデータ表示装置262から当たりとなる第3図柄が下方に放出されて、当該第3図柄が中図柄と置き換わったかのような演出が実行される。また、天使を模したキャラクタ809の左上に対して、「やったね!」という文字が付された吹き出し画像809Fが表示されると共に、主表示領域Dmの上方から光が漏れ出てくるかのような表示態様に設定される。更に、副表示領域Dsに対して、「ボーナス確定!」という文字が表示される。これらの表示態様により、あたかもデータ表示装置262とパチンコ機10とが連動して1の演出態様を形成しているかのような斬新な演出態様を実現することができる。また、あたかもデータ表示装置262によって抽選結果を大当たりに書き替えたかのような斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

#### 【1290】

なお、現状、データ表示装置262として、仕様の異なる様々な装置が普及しており、遊技履歴の表示内容や大当たり用視認態様等の視認態様も装置毎に様々となっている。このため、同一のデータ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行されたとしても、当該データ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行されたパチンコ機10と電氣的に接続されているデータ表示装置262の種別が異なれば、大当たり用視認態様についても異なった視認態様となるため、全く異なる印象を遊技者に対して抱かせることが可能となる。よっ

50



て、データ表示装置連動型の大当たり報知演出の演出態様を増加させなくとも、データ表示装置 262 の種別数によって演出態様を多様化させることができるので、パチンコ機 10 の記憶容量を節約しつつ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 360 (a) を参照して、本第 13 制御例における小ボーナス演出について説明する。ここで、本第 13 制御例では、上述した通り、右打ちしたとしてもほとんど賞球を得ることができない特定開閉動作で特定入賞口 65 a が開閉動作される特殊大当たり、および小当たりの抽選結果が設けられている。本制御例においては、これらの遊技者にとって特定入賞口 65 a の開閉動作の見た目等から区別し難い抽選結果を、まとめて「小ボーナス」と称することにする。これに対し、特殊大当たり以外の比較的多量の賞球を得ることが可能な大当たり (大当たり A17 ~ E16) のことを、「通常ボーナス」と称する。

10

【1291】  
図 360 (a) は、小ボーナスに対応する変動表示演出の終了時 (第 3 図柄の停止時) における表示態様を示した図である。図 360 (a) に示した通り、本第 13 制御例では、小ボーナス (特殊大当たり、小当たり) に当選すると、主表示領域 dm の右図柄列、中図柄列、および左図柄列に対してそれぞれ同一の偶数の数字を模した第 3 図柄が停止表示される。図 360 (a) の例では、「2」の数字を模した第 3 図柄が右図柄列、中図柄列、および左図柄列に停止表示された場合を例示している。また、主表示領域 Dm の左上に、「右打ち」という文字が付された小表示領域 Dm4 が形成される。更に、図 360 (a) に示した通り、小表示領域 Ds に対して、「小ボーナス」という文字が表示される。これらの表示内容により、抽選結果が小ボーナスになったということを遊技者に容易に理解させることができる。これに対し、図示については省略するが、ボーナス (大当たり A16 ~ E16 のいずれか) に当選した場合は、同一の奇数の数字を模した第 3 図柄が右図柄列、中図柄列、および左図柄列に停止表示される。よって、停止表示された第 3 図柄の種別によって容易にボーナスの種別を判別することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、上述した通り、通常遊技状態において特殊大当たり に当選すると、特殊大当たりの終了後も通常遊技状態が設定される上に、特図抽選カウンタ 2031a の値が 0 クリアされてしまう一方で、小当たりに当選した場合は、特図抽選カウンタ 2031a の値が維持されるため、特殊大当たり に当選するよりも、小当たりに当選した方が、第 3 時短状態へと移行するまでの抽選回数がリセットされない分遊技者にとって有利となる。

20

30

【1292】  
本第 13 制御例では、通常状態において第 3 図柄表示装置 81 の小表示領域 Dm7 に対して、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数ではなく、最後のボーナスが終了した後の抽選回数を「ボーナス間」の回数として表示させる構成としている。つまり、大当たりだけでなく、小当たり当選でも表示上の抽選回数がリセットされるように構成されている。このように構成することで、特殊大当たりと小当たりとをより区別し難くすることができるので、天井抽選回数までの残りの抽選回数を予測する遊技性を付加することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 360 (b) を参照して、天井抽選回数 (500 回) 目に行われる変動表示演出において設定される演出態様について説明する。図 360 (b) は、天井抽選回数 (500 回) 目の変動表示演出が実行されている場合における第 3 図柄表示装置 81 の表示態様の一例を示した図である。図 360 (b) に示した通り、天井抽選回数 (500 回) 目の変動表示演出では、リーチ演出が発生する。ここで、本第 13 制御例では、天井抽選回数 (500 回) 目の変動表示演出で必ずリーチ演出が発生させるために、天井抽選回数 (500 回) 目の特別図柄の抽選が実行された場合は、抽選結果によらず、30 秒間のスーパーリーチ変動に対応する変動時間が設定されるように構成している。これにより、リーチ演出の演出時間を確実に確保することができる。これらの表示内容により、リーチ演出によって天井抽選回数到達に係る第 3 時短状態への移行が報知される可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、天井抽選回数 (500 回) 目の特別図柄の抽選結果が外れだった場合は、基本的に、時短図柄当選時と同様の第 3 図柄の組み合わせ (図 1

40

50

30 参照)が停止表示されて時短状態への移行が報知される。即ち、リーチ演出が発生した後で、中図柄列に「チャンスタイム」という文字が付された図柄が停止表示されることで時短状態への移行が報知される。これにより、遊技者に対して天井抽選回数に到達したことに基づいて第3時短状態へと移行した(大当たりを契機とする時短状態への移行ではない)ということを容易に理解させることができる。

#### 【1293】

また、図360(b)に示した通り、主表示領域Dmにおける左上に対して、「天井! ?」という文字が付された小表示領域Dm7が形成される。更に、副表示領域Dsに対して、「右打ち厳禁! 左打ち!」という文字が表示される。この副表示領域Dsの表示内容により、第3時短状態へと移行すると予測した遊技者が、第3時短状態へと移行する前(通常遊技状態)から右打ちを開始してしまうことを抑制することができる。ここで、第3時短状態へと移行する前(通常遊技状態)から右打ちを開始してしまうと、通常遊技状態の間に遊技球がスルーゲート67を通過して普通図柄の変動表示が開始されてしまう可能性がある。そして、本第13制御例では、普通図柄の通常状態(通常遊技状態)における普通図柄の変動時間が30秒に設定されるように構成している。このため、例えば、変動停止の直前(第3時短状態へと移行する直前)に遊技球がスルーゲート67を通過してしまう(普通図柄の変動が開始されてしまう)と、第3時短状態へと移行した後で、約30秒間の間、普通図柄の当たりとなり得ない状態となってしまう。一旦設定された普通図柄の変動時間は、変動中に遊技状態が変わったとしても変更されることが無いためである。このため、第3時短状態への移行が報知されたにもかかわらず、比較的長い期間、普通電動役物640aが開放されない不利な状況に設定されてしまう可能性があり、第3時短状態の恩恵を受けられないことに対する不満感を遊技者に対して抱かせてしまう可能性がある。これに対して本第13制御例では、天井抽選回数(500回)目の変動表示演出において、右打ちを行わないように遊技者に促す表示を副表示領域Dsに対して行うことができるので、第3時短状態に移行する前から遊技者が右打ちを行ってしまうことを抑制することができる。よって、第3時短状態に移行する前に普通図柄の変動表示が開始されてしまい、当該変動表示が終了するまでの比較的長い期間の間、第3時短状態の恩恵(右打ちした遊技球が第2入球口640へと入球し易くなる)を受けられなくなってしまうことを抑制することができる。

#### 【1294】

なお、本第13制御例では、天井抽選回数(500回)目の変動表示演出以外でも、天井抽選回数への到達を示唆する演出態様(図360(b)参照)の変動表示演出を実行する場合がある。より具体的には、ボーナス後に1又は複数回の小ボーナスに当選していた場合であって、少なくとも1の小ボーナスが特殊大当たりであり、且つ、最後に当選したボーナス後の抽選回数が500回に到達した場合、および最後に当選したボーナスよりも後に当選した小ボーナスの終了後における抽選回数が500回に到達した場合である。つまり、遊技者の視点(小ボーナスが特殊大当たりであるか小当たりであるかを判別できない視点)において、天井抽選回数に到達している可能性がある。つまり、ボーナス後に特殊大当たりで当選していれば、当該特殊大当たりと小当たりとを遊技者は判別できないため、実際には特殊大当たりの時点で特図抽選カウンタ2031aの値がリセットされていたとしても、リセットされたことに対する確信を遊技者が得ることは困難であるため、特殊大当たりよりも前に当選したボーナスの終了後の抽選回数が500回に到達した場合に、遊技者に対して天井抽選回数への到達を期待させることができる。よって、このタイミングで天井抽選回数への到達を示唆する演出態様(図360(b)参照)を設定することにより、天井抽選回数に到達することに対する期待感をより長く遊技者に抱かせ続けることができる。同様に、ボーナス後の抽選回数が500回を超えた場合には、500回の中に当選したいずれかの小ボーナスが特殊大当たりであることは確定するが、複数の小ボーナスに当選していた場合、遊技者の視点ではいずれの小ボーナスが特殊大当たりであったのかを特定することが困難となる。よって、ボーナスに当選するか、天井抽選回数に到達するまでの間、各小ボーナスの当選からの抽選回数が500回になる毎に、天井抽選回数

への到達を示唆する演出態様（図360（b）参照）を実行する構成としている。このように構成することで、天井抽選回数に到達することに対する期待感をより長く遊技者に抱かせ続けることができる。

#### 【1295】

次に、図361を参照して、本第13制御例における特徴的な演出態様の一種である、データ表示装置連動型の時短発動演出について説明する。このデータ表示装置連動型の時短発動演出は、通常遊技状態において大当たりを介さずに（時短図柄当選、若しくは天井抽選回数に到達したことに基づいて）時短状態へと移行することを報知する演出であり、上述したデータ表示装置連動型の大当たり報知演出（図359（b）参照）と同様に、パチンコ機10とパチンコ機10に対して電氣的に接続されているデータ表示装置262とが連動した演出を実行しているかのような演出態様の演出である。まず、図361（a）を参照して、データ表示装置連動型の時短発動演出が実行される可能性があることを遊技者に示唆する演出（データ表示装置連動演出の煽り演出）の実行中における第3図柄表示装置81の表示態様を示した図である。このデータ表示装置連動演出の煽り演出は、S Pリーチ外れ、またはスーパーリーチ外れに対応する変動表示態様の一部として実行され得る演出であり、時短図柄当選、若しくは天井抽選回数到達に基づいて時短状態へと移行する可能性があることを示唆するための演出である。このデータ表示装置連動演出の煽り演出は、大当たりを示唆するデータ表示装置連動演出の煽り演出（図359（a）参照）と同様に、変動時間が経過する（特別図柄が確定表示される）5秒前から実行される演出である。なお、上述した第10制御例と同様に、外れの抽選結果には時短図柄当選も含まれる。また、上述した通り、天井抽選回数（500回）目の特別図柄の抽選に係る変動パターンは必ず30秒間のスーパーリーチ変動が選択されるため、天井抽選回数（500回）目の変動表示演出としても、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行される可能性がある。

#### 【1296】

図361（a）に示した通り、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行されると、主表示領域における右上に対して、天使を模したキャラクタ809が出現する演出が行われた後、キャラクタ809が所持しているステッキから、主表示領域Dmにおける上方に向けて光809Lを放つ演出が実行される。また、キャラクタ809に対して正面視左方に対して、縦長略楕円形状で構成され、「光れ！」という文字が付された吹き出し画像809Fが表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「データランプが光ればチャンスタイムGET!？」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも、天使を模したキャラクタ809がパチンコ機10の真上に設置されたデータ表示装置（データランプ）262に対して光809Lを放つことにより、データ表示装置（データランプ）262の電飾部278を発光させようとしているかのように遊技者に思わせることができる。また、キャラクタ809の放つ光809Lによって電飾部278が発光した場合に、時短状態に移行する（チャンスタイムになる）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【1297】

図361（b）は、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行された後、実際に時短状態への移行が報知された場合（データ表示装置連動型の時短発動演出が実行された場合）における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図361（b）に示した通り、データ表示装置連動型の時短発動演出では、まず、時短状態への移行タイミングにおいて、時短状態中であることを示す信号（大当たり2信号）、および大当たりを介さずに時短状態へと移行したことを示す信号（大当たり3信号）が所定装置（データ表示装置262、ホールコンピュータ272等）に対して出力されることで、大当たり2信号、および大当たり3信号を受信したデータ表示装置262の視認態様が時短状態用の視認態様に設定される。つまり、データ表示装置連動演出の煽り演出においてキャラクタ809等によって示唆されていた通りに、データ表示装置262の電飾部278が光った見た目となる。これに伴って、図361（b）に示した通り、リーチ外れの形で仮停止されて

いた第3図柄の上方から、「チャンスタイム」と記載された第3図柄が降下してきて、停止表示されていた中図柄と降下してきた第3図柄とが置き換わる（停止表示されていた中図柄が押し退けられる）演出が実行される。つまり、あたかもデータ表示装置262から「チャンスタイム」と記載された第3図柄が下方に放出されて、当該第3図柄が中図柄と置き換わったかのような演出が実行される。また、天使を模したキャラクタ809の右上に対して、「やったね！」という文字が付された吹き出し画像809Fが表示されると共に、主表示領域Dmの上方から光が漏れ出てくるかのような表示態様に設定される。更に、副表示領域Dsに対して、「チャンスタイムGET!」という文字が表示される。これらの表示態様により、あたかもデータ表示装置262とパチンコ機10とが連動して1の演出態様を形成しているかのような斬新な演出態様を実現することができる。また、あたかもデータ表示装置262によって時短状態に移行させたかのような斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【1298】

次に、図362を参照して、本第13制御例における保留変化演出について説明する。ここで、保留変化演出とは、小表示領域Dm9に対して表示される保留球数図柄の表示態様を先読み結果に応じて可変させる演出のことである。図362(a)に示した通り、本第13制御例においては、保留球数図柄の表示態様として、少なくとも6種類の表示態様が設けられている。より具体的には、図362(a)に示した通り、黒塗りの円形の図柄で構成される通常（デフォルト）の表示態様（ノーマル保留）と、白抜きの円形の内側に×が記された図柄で構成され、比較的大当たりとなる期待度も時短状態となる期待度も低いことを示唆する表示態様（変化1保留）と、白抜きの円を模した図柄で構成され、大当たりとなる期待度が中程度であるが、時短状態となる期待度が低いことを示唆する表示態様（変化2保留）と、二重丸を模した図形で構成され、比較的大当たりとなる期待度は高いが、時短状態となる期待度は低いことを示唆する表示態様（変化3保留）と、白抜きの円形の内側に十字が記された図形で構成され、大当たりとなる期待度は低いが時短状態となる期待度が高いことを示唆する表示態様（変化4保留）と、白抜きの円形の内側に星を模した図形が記載された図柄で構成され、大当たりと時短状態とのどちらかの先読み結果となった場合にのみ表示され得る表示態様（変化5保留）と、の6種類が設けられている。なお、保留変化演出の実行タイミングとしては、新たに保留球数図柄が表示される第1

20

30

#### 【1299】

本第13制御例では、通常状態において第1特別図柄の始動入賞を検出すると、当該始動入賞に基づいて取得された各種カウンタ値（乱数値）から抽選結果を先読みして、先読み結果に応じた抽選確率で、始動入賞に基づいて増加した保留球を示す保留球数図柄の表示態様が決定される。これにより、特別図柄の抽選が実際に開始されるよりも前から、大当たりとなる期待感や時短状態となる期待感を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、抽選結果（変動種別）毎の各表示態様の選択比率については、図373を参照して後述する。次に、図362(b)を参照して、本第13制御例において保留変化演出が抑制される条件について説明する。ここで、上述した通り、本第13制御例では、パチンコ機10の初期化後、若しくは大当たり終了後において、予め定められている天井抽選回数（500回）に渡って連続して大当たりとは異なる抽選結果（時短図柄当選および小当たり当選を含む外れ抽選結果）となった場合に、天井抽選回数（500回）目の変動表示の終了後に第3時短状態へと移行する構成としている。つまり、天井抽選回数の前後において、左打ちにより主として

40

50

第 1 特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行させる通常遊技状態から、右打ちにより主として第 2 特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行させる第 3 時短状態に切り替わる。本第 1 3 制御例では、この遊技状態の切り替わりを跨いでノーマル保留以外の表示態様の保留球数図柄（変化 1 ～ 変化 5）が表示され続けることを抑制する構成としている。

#### 【 1 3 0 0 】

ここで、本第 1 3 制御例では、特に第 1 特別図柄について、時短状態中に大当たりとなった方が、時短状態の終了後に大当たりとなるよりも有利度合いが高くなるように構成している。より具体的には、通常遊技状態において第 1 特別図柄の抽選で特殊大当たり に 10  
当選した場合は、大当たり終了後も通常遊技状態が設定されるが、時短状態の間に特殊大当たり に 20  
当選すると、大当たり終了後も時短状態が設定されるように構成されている。加えて、本第 1 3 制御例では、第 1 0 制御例等と同様に、第 1 特別図柄の抽選よりも第 2 特別図柄の抽選の方が優先的に実行されるように構成されている。つまり、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球とが共に 1 個以上保留されている状況において新たに特別図柄の抽選条件が成立した場合（変動表示が終了した場合や、大当たりが終了した場合等）に、第 2 特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選を優先して実行するように構成されている。このため、時短状態において第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球とが共に 1 以上保留されている状況下においては、ある程度、第 1 特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させるタイミングを遊技者が調整可能となる。このため、第 1 特別図柄の保留球数図柄として、比較的大当たりの期待度が高い変化 3 や変化 5 の表示態様の保留球数図柄 20  
が表示された状態で第 3 時短状態へと移行すると、第 2 特別図柄の抽選を実行させずに期待度が高い保留球に基づく抽選結果を確認しようと遊技者に思わせてしまう可能性がある。つまり、時短状態の間に大当たりとなる方が有利度合いが高くなる第 1 特別図柄の抽選において、大当たり期待度が高い保留球に基づく抽選を第 3 時短状態が終了する前に実行させておこうと思わせてしまう可能性がある。つまり、第 3 時短状態への以降の前後で変化保留を表示させ続けると、遊技者にとって過剰に有利となってしまう虞がある。

#### 【 1 3 0 1 】

そこで、本第 1 3 制御例では、第 3 時短状態に切り替わるタイミングを跨いでノーマル保留以外の表示態様の保留球数図柄（変化 1 ～ 変化 5）が表示され続けること（および時短状態の間に第 1 特別図柄の保留変化演出が実行されること）を抑制するために、保留変化演出の禁止状態（特図 1 先読み演出禁止状態）を設定する構成としている。より具体的には、図 3 6 2（b）に示した通り、天井抽選回数（500 回）目の特別図柄の抽選に対応する始動入賞を検出し、当該始動入賞に基づく保留球数図柄の表示態様を決定してから、天井抽選回数（500 回）到達に基づいて設定された第 3 時短状態が終了するまでの間、特図 1 先読み演出禁止状態を設定する構成としている。このように構成することで、天井抽選回数に到達する前に保留され、天井抽選回数到達後（第 3 時短状態へ移行した後）に特別図柄の抽選に用いられる第 1 特別図柄の保留球の抽選実行タイミングが第 3 時短状態中となるように故意に遊技球の発射間隔を調節したり、逆に、第 1 特別図柄の保留球の抽選実行タイミングが第 3 時短状態中とならないように故意に遊技球の発射間隔を調節する遊技方法が成り立たなくなるように構成することができる。よって、遊技者にとって過剰に有利となりすぎることを抑制することができる。次に、図 3 6 3 を参照して、本第 1 3 制御例における各遊技状態の間の移行方法について説明する。ここで、図 3 6 3 に示した通り、本第 1 3 制御例では、遊技状態として通常状態、第 1 確変状態、第 2 時短状態、および第 3 時短状態の 4 種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、第 1 0 制御例と同様に、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動しない遊技状態で構成されている。つまり、左打ちにより有利度合いが低い第 1 特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行させる必要がある遊技者にとって不利な遊技状態で構成されている。

#### 【 1 3 0 2 】

また、第 1 確変状態は、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の高確率状態に設定さ

10

20

30

40

50

れ、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成され、大当たり当選確率が高い上に右打ちにより有利な第2特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる遊技者にとって最も有利な遊技状態で構成される。また、第2時短状態は、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるので、大当たり確率が低い分、第1確変状態よりは有利度合いが低いものの、右打ちにより第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される分、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。更に、第3時短状態は、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されている。つまり、第2時短状態に対して、普通図柄の当たり確率が低い分、有利度合いが低くなるが、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。ここで、本第13制御例では、第10制御例と同様に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が1個しか異ならないように構成している。このため、有利度合いの差（第2時短状態に対して第3時短状態の有利度合いが低いこと）を遊技者が体感困難にすることができる。よって、第3時短状態に移行した場合に、第2時短状態に移行した場合と同等の価値を得たかのように遊技者に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【1303】

まず、図363の上部を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図363の上部に示した通り、通常状態から他の状態へは、大当たりに当選した場合、時短図柄に当選した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図363の上部に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に80%の割合で決定される大当たりA16に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な第1確変状態に設定される。また、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に10%の割合で決定される大当たりB16に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第1確変状態よりも有利度合いが低い第2時短状態に設定される。また、通常状態において第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合にも、同様に第2時短状態に設定される。更に、通常状態において天井抽選回数に到達した場合は、第3時短状態に設定される。一方で、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に10%の割合で決定される特殊大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度通常状態に設定される（通常状態をループする）。このため、通常状態においては、基本的に特別図柄の抽選で大当たりに当選して、第1確変状態へと移行させることを期待する遊技性となる。また、大当たりに当選せずにある程度の抽選回数を経過した（所謂、ハマリが発生した）場合は、天井抽選回数に到達することにも期待して遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【1304】

次に、図363の中央左側を参照して、第1確変状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図363の中央左側に示した通り、第1確変状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選するか、または前回の当選終了後に設定された確変回数を経過した（確変カウンタ203iの値が0になった）場合に移行する可能性がある。より具体的には、図363の中央左側に示した通り、第1確変状態において第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に20%の割合で決定される大当たりE16に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第2時短状態に設定される。また、第1確変状態において確変回数を経過する（確変カウンタ203iの値が0になる）と、遊技状態が通常状態に設定される。一方で、第1確変状態において第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に80%の割合で決定される大当たりC16、D16のどちらかに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度第1確変状態に設定される（第1確変状態をループする）。よって、第1確変状態においては、確変回数を経過する前に大当たりに当選し、且つ、大当たりC16、D16に当選することを期待する遊技性となる。なお、第2確変状態においても左打ちを行うことで第1特別図柄の抽選が実行され得るように構成されている。第1特別図柄の抽選で大当たりB16又は特殊大当たりが決定された場合には、大当たり終了後の遊技状

40

50

態が第2時短状態に設定される。一方、第1特別図柄の抽選で大当たりA16が決定された場合には、第1確変状態をループする。なお、第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合は、既に普通図柄の時短状態が設定されているため遊技状態が変更されることはない。厳密に言えば、時短図柄に当選すると時短回数が100回に再セットされる（時短カウンタ203hに100がセットされる）一方で、時短図柄当選により確変回数（確変カウンタ203iの値）は変更されないため、この場合は確変回数と時短回数とがずれるという事象が発生する。よって、図示については省略したが、このイレギュラーな事象が発生した場合にのみ、第1確変状態において確変回数を経過しても時短回数が残存しているという状況が発生し、第2時短状態へと移行する。

#### 【1305】

次に、図363の第1確変状態よりも右側部分を参照して、第2時短状態および第3時短状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。なお、第2時短状態と第3時短状態とで、他の遊技状態への移行方法はほぼ共通となるため、ここではまとめて時短状態として説明を行う。図363の中央右側部分に示した通り、時短状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選するか、または時短回数を経過した（時短カウンタ203hの値が0になった）場合に移行する可能性がある。より具体的には、図363の中央右側部分に示した通り、時短状態において第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に80%の割合で決定される大当たりC16、D16のいずれかとなった場合に、大当たり終了後の遊技状態が第1確変状態に設定される。また、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に20%の割合で決定される大当たりE16に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、第2時短状態に設定される（大当たり当選時の時短状態が第2時短状態であった場合は第2時短状態をループし、第3時短状態である場合は第2時短状態に移行する）。また、時短回数を経過した場合は、通常状態へと直接移行する。なお、図示については省略したが、第3時短状態において遊技者が左打ちを行う等により第1特別図柄の抽選が実行され、且つ、時短図柄に当選した場合は、第2時短状態に移行する。このように、本第13制御例では、大当たりに当選した場合、時短図柄に当選した場合、および天井抽選回数に到達した場合等、様々な契機で遊技状態が変更される。よって、より多くのタイミングで有利度合いが高い遊技状態への移行を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1306】

##### <第13制御例における電氣的構成>

次に、図364を参照して、本第13制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明する。図364は、本第13制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。図364に示した通り、本第13制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成は、上述した第10制御例（および第1制御例）における電氣的構成（図21参照）に対して、主制御装置110の入出力ポート205、および払出制御装置111の入出力ポート215に対して、外部出力端子板261が接続されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第10制御例（および第1制御例）における電氣的構成（図21参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。本第13制御例のパチンコ機10では、この外部出力端子板261を介して、始動入賞を示す情報や、賞球の個数を示す情報、大当たり遊技の実行中であるか否か等の遊技の状況に応じた情報をパチンコ機10の外部へと出力可能に構成されている。外部出力されたデータは、外部出力端子板261と電氣的に接続されているデータ表示装置262、およびホールコンピュータ263によって受信される。データ表示装置262は、電氣的に接続されている1のパチンコ機10から出力された情報を集計すると共に、集計したデータを遊技履歴としてデータ表示部276に表示可能に構成されている。また、ホールコンピュータ263は、ホールに設置されている複数のパチンコ機10に対して電氣的に接続され、各パチンコ機10から出力された情報を個別に集計可能に構成されている。より具体的には、ホールコンピュータ263の有するハードディスク289（図365参照）に、ホールに設置されている各パチンコ機10に対応するデータ格納エリアが設けられており、外

10

20

30

40

50



部出力端子板 261 よりデータを受信する度に、データを出したパチンコ機 10 に対応するデータ格納エリアの内容を更新する。このデータ格納エリアに記憶された内容に基づいて、各パチンコ機 10 の遊技履歴（日にち毎の大当たり回数や変動回数、各大当たりにおいて遊技球が入球した抽選装置 700 の入球口等）、出玉率、稼働率、不正行為や異常の有無等を把握できるように構成されている。

#### 【1307】

なお、外部出力端子板 261 は、CN1～CN11 の 11 の出力チャンネルを有して構成されている。これらの 11 チャンネルからは、それぞれ H 出力の信号（例えば、5 ボルトの出力）、または L 出力の信号（例えば、0 ボルトの出力）のうち、いずれかの信号を出力可能に構成されている。なお、これら各チャンネルは、遊技状態や遊技の状況等の遊技の情報を出力するためのピンの他に、グランドピンが設けられている。即ち、各チャンネルは 2 本のピンで 1 組となっている。上記グランドピンは、外部出力端子板 261 の共通のグランドに接続されており、常に 0 ボルトが出力されるように構成されている。データ表示装置 262 やホールコンピュータ 263 は、このグランドピンから出力される 0 ボルトの基準電圧と、情報を出力するためのピンから出力される電圧とを比較することにより、情報を出力するためのピンの状態が H 出力の状態であるか L 出力の状態であるかを容易に判別することができる。なお、必ずしも各チャンネルにグランドピンを設ける必要はない。例えば、0 ボルトの基準電圧を出力するための専用チャンネルを設けてもよい。これにより、各チャンネルのピン数を 1 本ずつ削減できるので、ハーネスの本数、およびコネクタ数を削減することにより、パチンコ機 10 のコストダウンを図ることができる。次に、図 365 を参照して、本第 13 制御例におけるパチンコ機 10、データ表示装置 262、およびホールコンピュータ 263 で構成される遊技システムの構成について説明する。図 365 に示した通り、パチンコ機 10 の外部出力端子板 261 と、データ表示装置 262 およびホールコンピュータ 263 とは、電氣的に接続されている。即ち、データ表示装置 262 の入出力ポート 275、およびホールコンピュータ 263 の入出力ポートに対して、外部出力端子板 261 へと続く信号線が接続されている。

#### 【1308】

また、図 365 に示した通り、データ表示装置 262 は、演算装置である 1 チップマイコンとしての MPU 271 が搭載されている。MPU 271 には、該 MPU 271 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 272 と、その ROM 272 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 273 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。また、データ表示装置 262 の入出力ポート 275 に対しては、例えば、液晶ディスプレイ等で構成され、遊技履歴等のデータを表示することが可能に構成されたデータ表示部 276 と、データ表示部 276 の表示内容を切り替えるための入力操作を受付可能な入力装置 277 と、LED 等の発光部材で構成された電飾部 278 と、が少なくとも接続されている。MPU 271 は、ROM 272 および RAM 273 に格納されているデータに基づいて、データ表示部 276 の表示内容を制御すると共に、入力装置 277 に対する入力操作の有無を監視して、入力操作を検出した場合にデータ表示部 276 の表示内容を切り替える。また、外部出力端子板 261 から出力される各種信号を監視して、RAM 273 に記憶される遊技履歴の情報を更新すると共に、データ表示部 276 の表示態様を更新したり、電飾部 278 の発光態様を更新したりする。これらにより、パチンコ機 10 の遊技履歴をタイムラグ無くデータ表示部 276 に表示させておくことができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

#### 【1309】

また、図 365 に示した通り、ホールコンピュータ 263 は、演算装置である 1 チップマイコンとしての MPU 281 が搭載されている。MPU 281 には、該 MPU 281 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 282 と、その ROM 282 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 283 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受



信回路などの各種回路が内蔵されている。また、ホールコンピュータ 263 の入出力ポート 285 に対しては、所定の音声出力可能なスピーカー 286 と、液晶ディスプレイ等で構成され、遊技履歴等のデータを表示することが可能に構成されたディスプレイ 287 と、キーボード等で構成され、ディスプレイ 287 に対する表示内容を切り替えるため等の入力操作を受付可能な入力装置 288 と、が少なくとも接続されている。更に、ホールコンピュータ 263 には、ホールに設置されている複数のパチンコ機 10 の遊技履歴を個別に集計するためのハードディスク 289 が内蔵されている。MPU 281 は、ROM 282、RAM 283、およびハードディスク 289 に格納されているデータに基づいて、ディスプレイ 287 の表示内容を制御すると共に、入力装置 288 に対する入力操作の有無を監視して、入力操作を検出した場合にデータ表示部 287 の表示内容を切り替える。また、外部出力端子板 261 から出力される各種信号を監視して、ハードディスク 289 に記憶される遊技履歴の情報を更新すると共に、ディスプレイ 287 の表示態様を更新したり、スピーカー 286 から出力される音声を制御する。これらにより、ホールに設置されている複数のパチンコ機 10 の遊技履歴や遊技状況をタイムラグ無くディスプレイ 287 に表示させておくことができるので、ホールコンピュータの操作者（主にホールの店員等）の利便性を向上させることができる。

10

#### 【1310】

次に、外部出力端子板 261 からパチンコ機 10 の外部へと出力される信号の詳細について、図 366 を参照して説明を行う。図 366 に示した通り、外部出力端子板 261 には、CN1～CN11 までの 11 チャンネルが設けられており、各チャンネルから遊技の状況に応じた信号が出力される。具体的には、CN1 からは、パチンコ機 10 から払い出された賞球が 10 球となったことを示す払出信号が出力される。この払出信号は、払い出した賞球数が 10 球となる毎に H 出力が 0.2 秒間継続するように構成されている。ホールコンピュータ 262 は、この払出信号に基づいて各パチンコ機 10 から払い出された賞球数を把握可能に構成されている。これにより、各パチンコ機 10 の出玉率やホールの売り上げを算出することができる。外部出力端子板 261 の CN2 からは、パチンコ機 10 の内枠 12 が開放されているか否かを示す内枠開放信号が出力される。この内枠開放信号は、内枠 12 が開放状態の間、その出力が H に設定され、内枠 12 が閉鎖状態の間、その出力が L に設定される。ホールコンピュータ 263 は、この内枠開放信号に基づいて、各パチンコ機 10 の内枠 12 が不正遊技者によって開放されているか否かを把握することができるので、不正行為を抑制することができる。外部出力端子板 261 の CN3 からは、パチンコ機 10 の前面枠 14 が開放されているか否かを示す扉開放信号が出力される。この扉開放信号は、前面枠 14 が開放状態の間、その出力が H に設定され、前面枠 14 が閉鎖状態の間、その出力が L に設定される。ホールコンピュータ 263 は、この扉開放信号に基づいて、各パチンコ機 10 の前面枠 14 が不正遊技者によって開放されているか否かを把握することができるので、不正行為を抑制することができる。外部出力端子板 261 の CN4 からは、特別図柄の変動が停止したことを示す図柄停止信号が出力される。この図柄停止信号は、特別図柄の変動が停止することに基づいて、1 秒間 H 出力の状態に設定される（図 524 の S235A 参照）。ホールコンピュータ 262 は、図柄停止信号に基づいて各パチンコ機 10 の特別図柄の変動回数を把握することができる。

20

30

40

#### 【1311】

外部出力端子板 261 の CN5 からは、第 1 入球口 64 または第 2 入球口 640 に対する始動入賞を検出したことを示す信号である始動入賞信号が出力される。この始動入賞信号は、始動入賞を検出する毎に出力が H に設定される。また、H 出力は 0.2 秒間継続するように構成されている。ホールコンピュータ 263 は、この始動入賞信号に基づいて各パチンコ機 10 の始動入賞を把握可能に構成されている。外部出力端子板 261 の CN6 からは、アウト口 66 へと入球した遊技球が 10 球となる毎に出力が H となる（ハイ出力となる）アウト球検出信号が出力される。このアウト球検出信号は、10 球のアウト球を検出する度に 0.2 秒間 H 出力の状態に保たれた後に L 出力状態に設定される。ホールコンピュータ 263 は、このアウト球検出信号に基づいて、各パチンコ機 10 のアウト球数

50

を把握可能に構成されている。外部出力端子板 261 の CN7 からは、パチンコ機 10 が大当たり状態中であるか否かを示す大当たり 1 信号が出力される。この大当たり 1 信号は、特別図柄の大当たりの間、その出力が H に設定され、大当たり以外の状態の場合に、その出力が L に設定される。ホールコンピュータ 263 は、この大当たり 1 信号に基づいて、各パチンコ機 10 の大当たり回数や、不正行為の有無を判別することができる。具体的には、この大当たり 1 信号が H 出力の状態に設定されると、ホールコンピュータ 263 は、パチンコ機 10 の大当たり回数に 1 を加算し、大当たり回数をリアルタイムで把握することができるように構成されている。この大当たり回数に基づいて、異常な回数的大当たりが発生している場合には、異常や不正行為の可能性があると判断し、異常を報知することができる。

10

#### 【1312】

外部出力端子板 261 の CN8 からは、パチンコ機 10 が普通図柄の時短状態中であるか否かを示す大当たり 2 信号が出力される。この大当たり 2 信号は、普通図柄の時短状態に設定されている間、その出力が H に設定され、普通図柄の時短状態以外の状態の場合に、その出力が L に設定される。ホールコンピュータ 263 は、この大当たり 2 信号に基づいて、各パチンコ機 10 の連チャン回数や、不正行為の有無を判別することができる。具体的には、この大当たり 2 信号が H 出力の状態の間に大当たりに当選して大当たり 1 信号が出力されると、ホールコンピュータ 263 は、パチンコ機 10 の連チャン回数に 1 を加算し、大当たりの連チャン回数をリアルタイムで把握することができるように構成されている。この大当たりの連チャン回数に基づいて、異常な回数の連チャン大当たりが発生している場合には、異常や不正行為の可能性があると判断し、異常を報知することができる。外部出力端子板 261 の CN9 からは、パチンコ機 10 が大当たり状態である場合、第 3 時短状態の開始時および終了時を示す大当たり 3 信号が出力される。この大当たり 3 信号は、大当たり 1 信号と同様に大当たり遊技の実行中にその出力が H に設定されるのに加え、天井抽選回数に到達して第 3 時短状態が開始される場合、および第 3 時短状態が終了される場合に 0.2 秒間の間その出力が H に設定される。この大当たり 3 信号により、大当たり遊技状態であることを示す情報、天井抽選回数到達に係る第 3 時短状態が開始されたことを示す情報、および第 3 時短状態が終了されたことを示す情報を、1 のチャンネルのみで信号出力態様を異ならせて出力することができる。

20

#### 【1313】

なお、大当たり 1 信号と同様に、大当たり遊技の実行中も CN9 を H 出力の状態とすることにより、外部出力端子板 261 を介して電氣的に接続されている所定装置（データ表示装置 262 やホールコンピュータ 263）のスペックに応じて受信する情報を選択させることができる。即ち、本パチンコ機 10 に搭載されている、天井抽選回数到達に基づいて時短状態へと移行させる機能は、大当たりを介さずに有利な遊技状態へと移行させるという非常に特殊な機能であり、所定装置のスペックによっては、天井抽選回数到達に基づく時短状態への移行を正常なものとして取り扱うことができない虞がある。つまり、大当たりを示す信号を受信せずに時短状態を示す信号が受信されると、不正により大当たりを介さずに時短状態に移行されたと判別されたり、パチンコ機 10 に異常が発生した出力無効と判別されてしまう虞がある。よって、本第 13 制御例では、大当たり 3 信号として、大当たり遊技の実行中だけでなく、天井抽選回数に到達した際も H 出力の状態に設定される信号を設ける構成とすることで、天井抽選回数に到達したことに基づいて移行する時短状態を、外部出力端子板 261 に接続されている所定装置のスペックによらず、正常なものとして取り扱わせることができる。つまり、大当たりを示す信号を受信せずに時短状態を示す信号を受信した場合に、不正や異常と判断する仕様であっても、大当たり 3 信号を大当たりを示す信号として入力しておけば、天井抽選回数に到達した場合にも、疑似的に、大当たりとなった後で時短状態に移行したかのような信号出力態様を実現することができる。つまり、大当たりを示す大当たり 3 信号が 0.2 秒間 H 出力の状態に設定されると共に、時短状態への移行を示す大当たり 2 信号が H 出力の状態に設定されるので、正当な時短状態への移行と判断させることができる。よって、天井抽選回数到達に基づいて設定

30

40

50

された時短状態が不正や異常と判断されてしまうことを抑制することができる。なお、天井抽選回数到達に基づく時短状態を識別可能な仕様の所定装置の場合は、大当たり3信号の出力期間を判別することで、天井抽選回数に到達したことに基づくH出力であるのか、大当たり当選に基づくH出力であるのかを区別することができる。よって、所定装置のスペックによらず、天井抽選回数に到達したことに基づく時短状態への移行を正当なものとして取り扱わせることができる。

#### 【1314】

外部出力端子板261のCN10からは、遊技球が各種入賞口へと入賞したことに基  
いて払い出すべき賞球が10球となったことを示す入賞検出信号が出力される。この入賞  
検出信号は、払い出すべき賞球数が10球となる毎にH出力が0.2秒間継続するように  
構成されている。ホールコンピュータ263は、この入賞検出信号に基づいて各パチンコ  
機10の賞球数を把握可能に構成されている。外部出力端子板261のCN11からは、  
セキュリティ関連の各種信号が出力される。より具体的には、パチンコ機10に対して電  
源が投入されたことに基いて、CN11の出力が0.2秒間の間Hに設定される（電源  
オン信号）。ホールコンピュータ263は、CN11がH出力となっている期間を計測し、  
H出力の期間が0.2秒間であれば、パチンコ機10に対して電源が投入されたという  
ことを判別することができる。また、パチンコ機10の電源が遮断されたことに基いて  
、CN11の出力が0.4秒間の間Hに設定される（電源オフ信号）。ホールコンピュ  
ータ263は、CN11がH出力となっている期間を計測し、H出力の期間が0.4秒間で  
あれば、パチンコ機10の電源が遮断されたということを判別することができる。なお、  
本第13制御例では、ホールコンピュータ263において、電源が遮断された際の遊技状  
態を記憶しておき、パチンコ機10に対する電源の投入を検出した際は、記憶しておいた  
電源遮断時の遊技状態と電源が投入された際の遊技状態とが一致するかを比較する構成と  
している。つまり、電源投入時に何らかの不正な方法で有利な遊技状態に変更されている  
可能性があるか否かを判別し、遊技状態が不一致である場合は異常を報知する構成として  
いる。このように構成することで、パチンコ機10の遊技状態を不正に有利な遊技状態（  
大当たり遊技状態や第1確変状態）に変更する不正行為に対する抑制を図ることができる  
。

#### 【1315】

なお、大当たり状態中（大当たり1信号がH出力の間）に電源が遮断され、再度電源が  
投入された場合は、電源が遮断されている間にオフ（L出力の状態）に設定されていた大  
当たり1信号（CN7）が再度H出力の状態となる。この場合に、ホールコンピュータ2  
63が大当たり回数を加算してしまうと、実際の大当たり回数とホールコンピュータ26  
3が把握する大当たり回数とがずれてしまう。そこで、本第13制御例のパチンコ機10  
では、電源投入時の遊技状態と、前回の電源遮断時の遊技状態とが共に大当たり状態であ  
ると判別した場合には、電源が遮断される前から続く大当たり状態であると判別して電源  
投入時に大当たり回数を加算しない構成としている。よって、ホールコンピュータ263  
に対して大当たりの回数を正確に把握させることができる。加えて、外部出力端子板26  
1のCN11は、パチンコ機10に対して各種の異常（磁気異常、電波異常、スイッチ異  
常、異常入賞等）が検出された際にもH出力の状態に設定される。なお、各種異常を検出  
した際は、異常が解消されるまでの間、その出力がHに設定され続ける。ホールコンピ  
ュータ263は、CN11のH出力の状態が0.4秒を超えて継続した場合に、異常が発生  
していると判別することができるので、異常を迅速にスピーカ286やディスプレイ2  
87において操作者に報知することができる。よって、パチンコ機10に発生した異常を  
迅速に解消させることができる。このように、本第13制御例におけるパチンコ機10で  
は、外部出力端子板261のCN1～CN11の11チャンネルのそれぞれから、遊技の  
状況に応じた信号を出力することによって、パチンコ機10の外部に設けられた所定装置  
（データ表示装置262やホールコンピュータ263）が遊技の状況を把握することがで  
きるように構成されている。データ表示装置262は、接続されているパチンコ機10か  
ら出力される各種信号に基づいて遊技の状況を把握し、遊技履歴の表示を更新したり、有

10

20

30

40

50

利な遊技状態に移行したことを視認態様によって報知することができる。ホールコンピュータ263は、各パチンコ機10から出力される各種信号に基づいて遊技の状況を把握し、各パチンコ機10の出玉率を把握したり、各パチンコ機10に対する不正行為の有無を判別したりできる。

#### 【1316】

次に、図367を参照して、通常遊技中における外部出力端子板261の信号出力態様の一例について説明する。図367では、CN4、およびCN7～CN9の信号出力態様について説明する。図367に示した通り、大当たりとなるまでの間は、特別図柄の変動停止タイミングとなる毎に、CN4が1秒間の間H出力の状態に設定される。このCN4の出力態様によって、データ表示装置262およびホールコンピュータ263は、特別図柄の変動回数をカウントすることができる。なお、この間、CN7～CN9はL出力の状態が維持される。そして、図367に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなり、当該大当たり当選に基づく大当たり変動の停止タイミングとなってCN4が1秒間のH出力状態に設定された後で大当たり遊技の開始タイミングになると、CN4がL出力の状態に設定されると共に、CN7およびCN9がH出力の状態に設定される。このH出力の状態は、大当たりの終了タイミングになるまで継続する。これらのCN7およびCN9の出力によって、データ表示装置262およびホールコンピュータ263は、パチンコ機10が大当たり状態であることを判別することができる。

10

#### 【1317】

そして、大当たりの終了タイミング（大当たり後の普通図柄の時短状態の設定タイミング）になると、CN7およびCN9がL出力の状態に設定されると共に、CN8がH出力の状態に設定される。このCN8のH出力の状態は、大当たり状態に移行するか、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態に移行するまでの間維持される。つまり、大当たり終了後の遊技状態が第1確変状態であれば、第1確変状態の間に大当たりに当選して大当たり遊技が開始されるか、第1確変状態において確変回数経過して通常遊技状態に移行するまでの間、H出力の状態が維持される。また、大当たり終了後の遊技状態が第2時短状態であれば、第2時短状態の間に大当たりに当選して大当たり遊技が開始されるか、第2時短状態において時短回数経過して通常遊技状態に移行するまでの間、H出力の状態が維持される。このCN8の出力態様とCN7およびCN9の出力態様との兼ね合いから、データ表示装置262およびホールコンピュータ263は、所謂連チャン回数を正確に把握することができる。つまり、CN8がL出力の状態になったと同時にCN7およびCN9がH出力の状態に切り替われば、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態の間に連チャンが発生したと判別して連チャン回数に1を加算することができる一方で、CN7およびCN9の状態がL出力のままであれば、連チャンが終了したと判別することができる。よって、パチンコ機10の遊技履歴を正確に判断することができる。更に、通常遊技中に天井抽選回数に到達した場合は、第3時短状態への移行タイミングでCN8がH出力の状態に設定されると共に、CN9が0.2秒間H出力の状態に設定される。つまり、CN9から大当たり状態に移行した場合には出力され得ない長さ（大当たりのオープニング期間よりも大幅に短い長さ）のH出力信号を出力することにより、今回のH出力が大当たりを契機とする信号出力ではないということをデータ表示装置262やホールコンピュータ263に対して把握させることが可能となる。つまり、大当たりを介さずに時短状態に移行した（天井抽選回数到達により第3時短状態に移行した）ということをデータ表示装置262やホールコンピュータ263に対して把握させることができる。

20

30

40

#### 【1318】

次に、図368を参照して、電源投入時の信号出力態様の一例について説明する。図368では、電源投入時が第3時短状態（天井抽選回数到達に基づいて移行した時短状態）中である場合の信号出力態様の一例を示した図である。図368に示した通り、パチンコ機10に対して電源が投入されると、当該電源投入を示すためにセキュリティ信号（CN11）が0.2秒間、H出力の状態に設定される。また、電源投入時の遊技状態が第3時短状態である場合、時短状態中であることを示すための大当たり2信号（CN8）の出力

50

がHに立ち上がると共に、第3時短状態であることを示すための大当たり3信号(CN9)が0.2秒間、H出力の状態に設定される。これらの信号出力態様により、電源投入時の遊技状態が天井抽選回数への到達に基づいて移行した時短状態(第3時短状態)であるということをデータ表示装置262やホールコンピュータ263に対して正確に通知することができる。つまり、電源投入時の状態が普通図柄の時短状態に設定される遊技状態である場合に、大当たり遊技終了後に設定された時短状態(第1確変状態、第2時短状態のいずれか)であるのか、天井抽選回数到達に基づく時短状態(第3時短状態)であるのかを区別して通知することができる。よって、電源の遮断中に不正行為によって遊技状態が変更された可能性があるか否かをホールコンピュータ263においてより正確に判別することができるので、不正行為に対する抑制を図ることができる。

10

#### 【1319】

次に、図369(a)を参照して、本第13制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図369(a)は、本第13制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図369(a)に示した通り、本第13制御例におけるROM202は、上述した第10制御例におけるROM202の構成(図295(a)参照)に対して、第1当たり乱数テーブル2021aに代えて第1当たり乱数テーブル202paが設けられている点、変動パターン選択テーブル202dbに代えて変動パターン選択テーブル202pbが設けられている点、大当たり種別選択テーブル2021dに代えて大当たり種別選択テーブル202pdが設けられている点、時短当たり乱数テーブル2021eに代えて時短当たり乱数テーブル202peが設けられている点で相違している。また、時短種別選択テーブル2021fが削除されている点でも相違している。その他の構成については上述した第10制御例におけるROM202と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

20

#### 【1320】

まず、図370(a)を参照して、本第13制御例における第1当たり乱数テーブル202paの詳細について説明する。図370(a)は、本第13制御例における第1当たり乱数テーブル202paの規定内容を示した図である。図370(a)に示した通り、本第13制御例における第1当たり乱数テーブル202paには、大当たりと判定される乱数値(カウンタ値)に加え、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)も規定されている。具体的には、特別図柄の低確率状態、高確率状態に共通で、第1当たり乱数カウンタC1の値が「20~44」の範囲に対して、小当たりの抽選結果が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る「0~999」の1000個のカウンタ値(乱数値)のうち、小当たりと判定されるカウンタ値(乱数値)の個数が「20~44」の25個であるので、特別図柄の抽選で小当たりと判定される確率は1/40である。この小当たりは、外れ抽選結果の一種であり、上述した通り、特殊大当たり特別困難な開閉動作(特定開閉動作)が特定入賞口65aに設定される抽選結果である。この特殊大当たり特別困難な小当たり抽選結果を設けることにより、天井抽選回数までの残り回数がどれだけ残っているのかを遊技者に分かり難くすることができる。つまり、特定開閉動作が実行された(小ボーナスに当選した)場合に、特殊大当たりとなって特図抽選カウンタ2031aの値がリセットされた(天井抽選回数までの残り回数が500にリセットされた)のか、小当たりとなって特図抽選カウンタ2031aの値が1加算された(天井抽選回数までの残り回数が1減算された)のかを遊技者に分かり難くすることができるので、天井抽選回数までの残り回数を遊技者に予測させる遊技性を付加することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、大当たりと判定されるカウンタ値(乱数値)については、上述した第10制御例と共通であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

30

40

#### 【1321】

次に、図370(b)を参照して、本第13制御例における変動パターン選択テーブル202pbの詳細について説明する。図370(b)は、本第13制御例における変動パターン選択テーブル202pbの構成を示したブロック図である。図370(b)に示し

50

た通り、本第 13 制御例における変動パターン選択テーブル 202 p b は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための通常用テーブル 202 p b 1 と、第 1 確変状態、第 2 時短状態、および第 3 時短状態のいずれかにおいて特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための確変・時短用テーブル 202 p b 2 と、で少なくとも構成されている。図 370 (c) を参照して、通常用テーブル 202 p b 1 の詳細について説明する。図 370 (c) は、この通常用テーブル 202 p b 1 の規定内容を示した図である。図 370 (c) に示した通り、通常用テーブル 202 p b 1 には、変動回数および特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタ C S 1 の値の範囲が対応付けられている。具体的には、変動回数（特図抽選カウンタ 203 1 a の値）が 500 の場合（即ち、天井抽選回数到達時）は、抽選結果によらず、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲（0 ~ 198）に対して、変動時間が 30 秒間のスーパーリーチ変動が対応付けられている。このため、天井抽選回数到達時は、30 秒間の変動時間が必ず設定されるため、天井抽選回数に到達したか否かを示すための演出の演出期間を確実に確保することができる。また、天井抽選回数以外の変動回数においては、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 19」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 15 秒のノーマル（リーチ）が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「20 ~ 169」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 30 秒のスーパー（リーチ）が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「170 ~ 198」に対して、変動パターンとして変動時間が 55 秒の S P（リーチ）が対応付けて規定されている。

#### 【1322】

また、特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は小当たりである（即ち、小ボーナスである）場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲（0 ~ 198）に対して、変動パターンとして変動時間が 15 秒間のノーマル（リーチ）が対応付けて規定されている。このため、小ボーナスに当選した場合は、必ず変動時間が 15 秒間に設定される。これにより、有利度合いが低い小ボーナスにおいて長い変動時間（30 秒間や 55 秒間）が設定されてしまい、ボーナスや第 1 確変状態への移行を期待させてしまうことを抑制することができる。比較的あっさりとし小ボーナスの当選を報知することができるので、遊技者に対して過剰な期待感を抱かせてしまうことを抑制することができる。また、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が外れ（時短）、即ち、当否判定結果が時短当選である場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 169」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 30 秒のスーパー（リーチ）が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「170 ~ 198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 55 秒の S P（リーチ）が対応付けて規定されている。よって、有利な第 2 時短状態へと移行する場合に、比較的長い変動時間を設定することができるので、長い変動時間の変動表示が実行された場合に、遊技者の大当たりや時短状態への移行に対する期待感をより向上させることができる。

#### 【1323】

また、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が外れである場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 149」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒間の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「150 ~ 189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 10 秒の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「190 ~ 196」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 15 秒のノーマルリーチ外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値「197」に対して、変動パターンとして変動時間が 30 秒のスーパーリーチ外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値「198」に対して、変動パターンとして変動時間が 55 秒間の S P リーチ外れが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が単なる外れの場合には、変動時間が短い短外れ又は長外れの選択割合が極めて高くなるので、変動時間が長い変動表示が実行された場合に、大当たりや時短当選に対する期待感を向上させ

ることができる。なお、図示については省略したが、確変・時短用テーブル 202pb2 については、通常用テーブル 202pb1 よりも特別図柄の抽選結果が外れとなった場合に短外れや長外れの選択割合が高くなるように構成されている。これにより、第1確変状態、第2時短状態、および第3時短状態における平均の変動時間を短くすることができるので、有利な普通図柄の時短状態が設定される遊技状態における遊技効率を向上させることができる。よって、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態における有利度合いをより高めることができる。

#### 【1324】

次に、図371(a)を参照して、上述した大当たり種別選択テーブル 202pdの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル 202pdは、第10制御例における大当たり種別選択テーブル 202ld (図297参照)と同様に、特別図柄の抽選で大当たり時に当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図371(a)に示した通り、本第13制御例における大当たり種別選択テーブル 202pdには、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA16、大当たりB16、および特殊大当たりの3種類の大当たり種別が規定されている。また、第2特別図柄の大当たり種別として、大当たりC16~E16の3種類の大当たり種別が規定されている。図371(a)に示した通り、第1特別図柄に対する規定内容として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~79」の範囲に対して、「大当たりA16」が対応付けて規定されている。この「大当たりA16」は、ラウンド数が4ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が確変回数80回の第1確変状態に設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了時に時短カウンタ203h、および確変カウンタ203iに対して共にカウンタ値80が設定される大当たり種別である。本第13制御例においては、第1確変状態が最も有利な遊技状態として構成されるため、大当たりA16は、第1特別図柄の大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。また、ラウンド数としても、第1特別図柄の大当たり種別の中では最もラウンド数の多い(賞球面で有利な)大当たり種別となるが、第2特別図柄の各大当たりに比較すると、ラウンド数が少ない(賞球面で不利な)大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA16」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が「0~79」の80個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「大当たりA16」が決定(特定)される割合は80%(80/100)である。

#### 【1325】

また、図371(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「80~89」の範囲に対して、「大当たりB16」が対応付けて規定されている。この「大当たりB16」は、ラウンド数が4ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数100回の第2時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了時に時短カウンタ203hに対してカウンタ値100が設定される大当たり種別である。本第13制御例では、第1確変状態よりも第2時短状態の方が、特別図柄の大当たりとなる確率が低くなる(第1確変状態の大当たり確率が1/50に対し、第2時短状態の大当たり確率は1/200)ため、時短回数が20回多いことを加味しても、「大当たりB16」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりA16」よりも有利度合いが低い(不利な)大当たり種別となる。また、ラウンド数の面では、「大当たりA16」と並んで第1特別図柄の大当たり種別の中では最もラウンド数の多い(賞球面で有利な)大当たり種別となるが、第2特別図柄の各大当たりに比較すると、ラウンド数が少ない(賞球面で不利な)大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB16」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が「80~89」の10個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「大当たりB16」が決定(特定)される割合は10%(10/100)である。

#### 【1326】

また、図 3 7 1 ( a ) に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「特殊大当たり」が対応付けて規定されている。この「特殊大当たり」は、特定入賞口 6 5 a の開閉動作として小当たり遊技と共通の特定開閉動作（賞球をほとんど得ることができない開閉動作）が設定される大当たり種別あり、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される大当たり種別である。このため、「特殊大当たり」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも遊技者にとって最も有利度合いが低い大当たり種別として構成される。なお、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外の遊技状態（普通図柄の時短状態が設定される遊技状態）であった場合は、特殊大当たり終了後の遊技状態が第 2 時短状態に設定される。これは、第 1 特別図柄の保留球が 1 以上存在する状態で普通図柄の時短状態が設定される遊技状態に移行し、その後に第 1 特別図柄の保留球に基づく抽選で特殊大当たりとなった場合に通常状態に移行させる構成とした場合、遊技者にとって過剰に不利となってしまう可能性があるため、これを救済する趣旨である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「特殊大当たり」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「 9 0 ~ 9 9 」の 1 0 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「特殊大当たり」が決定（特定）される割合は 1 0 %（ 1 0 / 1 0 0 ）である。

10

#### 【 1 3 2 7 】

一方、第 2 特別図柄に対する規定内容として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「大当たり C 1 6」が対応付けて規定されている。この「大当たり C 1 6」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、「大当たり A 1 6」と同様に、大当たり終了後の遊技状態が確変回数 8 0 回の第 1 確変状態に設定される大当たり種別である。この「大当たり C 1 6」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態についても最も有利な第 1 確変状態に設定されるため、全ての大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり C 1 6」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「 0 ~ 4 9 」の 5 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「大当たり C 1 6」が決定（特定）される割合は 5 0 %（ 5 0 / 1 0 0 ）である。また、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 7 9 」の範囲に対して、「大当たり D 1 6」が対応付けて規定されている。この「大当たり D 1 6」は、ラウンド数が 6 ラウンドであり、「大当たり A 1 6」や「大当たり C 1 6」と同様に、大当たり終了後の遊技状態が確変回数 8 0 回の第 1 確変状態に設定される大当たり種別である。この「大当たり D 1 6」は、「大当たり C 1 6」に次いでラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第 1 確変状態に設定されるため、「大当たり C 1 6」に次いで有利となる大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり D 1 6」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「 5 0 ~ 7 9 」の 3 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「大当たり D 1 6」が決定（特定）される割合は 3 0 %（ 3 0 / 1 0 0 ）である。

20

30

#### 【 1 3 2 8 】

また、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「大当たり E 1 6」が対応付けて規定されている。この「大当たり E 1 6」は、ラウンド数が 6 ラウンドであり、「大当たり B 1 6」と同様に、大当たり終了後の遊技状態が時短回数 1 0 0 回の第 2 時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たり E 1 6」は、「大当たり D 1 6」と同様に、「大当たり C 1 6」に次いでラウンド数が多い大当たり種別であるが、大当たり終了後の遊技状態の面では「大当たり B 1 6」と同様に、比較的有利度合いが低い大当たり種別である。次に、図 3 7 1 ( b ) を参照して、上述した時短当たり乱数テーブル 2 0 2 p e の詳細について説明する。この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 p e は、上述した第 1 0 制御例における時短当たり乱数テーブル 2 0 2 1 e（図 2 9 6 ( c ) 参照）と同様に、特別図柄の抽選で時短当選と判定される判定値（乱数値）が規定されて

40

50



いるデータテーブルである。図 3 7 1 ( b ) に示した通り、本第 1 3 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で時短当選と判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) として、「 9 9 8 , 9 9 9 」の 2 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定されている。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「 0 ~ 9 9 9 」の 1 0 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、時短当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 2 個であるため、第 1 3 制御例において第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に時短当選と判定される確率は  $1 / 500$  (  $2 / 1000$  ) である。一方で、図 3 7 1 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄に対しては、時短当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けられていないため、第 2 特別図柄の抽選で時短当選と判定される可能性は 0 である。

#### 【 1 3 2 9 】

次に、図 3 6 9 ( b ) を参照して、本第 1 3 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 3 6 9 ( b ) は、本第 1 3 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示したブロック図である。図 3 6 9 ( b ) に示した通り、本第 1 3 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 1 0 制御例における R A M 2 0 3 の構成 ( 図 2 9 5 ( b ) 参照 ) に対して、天井時短フラグ 2 0 3 p a と、アウト球カウンタ 2 0 3 p b と、が追加されている点で相違している。また、第 1 天井待機フラグ 2 0 3 1 b、および第 2 天井待機フラグ 2 0 3 1 c が削除されている点でも相違している。その他の構成については上述した第 1 0 制御例における R A M 2 0 3 と同一であるため、その詳細な説明については省略する。天井時短フラグ 2 0 3 p a は、現在の遊技状態が天井抽選回数に到達したことに基づいて設定された時短状態 ( 第 3 時短状態 ) であるか否かを示すためのフラグである。この天井時短フラグ 2 0 3 p a がオンであれば、第 3 時短状態であることを意味し、オフであれば、現在の遊技状態が第 3 時短状態ではないことを意味する。この天井時短フラグ 2 0 3 p a は、初期状態がオフに設定され、天井抽選回数に到達して第 3 時短状態が設定された場合にオンに設定される ( 図 3 7 8 の S 3 8 1 1 6 A 参照 )。また、大当たりで当選した場合、および第 3 遊技状態の間に大当たりで当選することなく時短回数 ( 1 0 0 回 ) が経過した場合にオフに設定される ( 図 3 7 7 の S 8 3 1 2 A 参照 )。この天井時短フラグ 2 0 3 p a の状態によって第 2 時短状態であるか第 3 時短状態であるかを容易に識別することができるため、第 2 時短状態では普通図柄の高確率状態に対応する抽選確率で普通図柄の抽選を実行することができる一方で、第 3 時短状態では普通図柄の低確率状態に対応する抽選確率で普通図柄の抽選を実行することができる。よって、遊技状態毎に適切な普通図柄の抽選を実行することができる。

#### 【 1 3 3 0 】

アウト球カウンタ 2 0 3 p b は、アウト口 6 6 へと入球した遊技球 ( アウト球 ) の個数をカウントするためのカウンタである。このアウト球カウンタ 2 0 3 p b は、初期値が 0 に設定されており、アウト球を検出する毎に値が 1 ずつ加算して更新される ( 図 3 8 1 の S 1 4 2 A )。また、アウト球カウンタ 2 0 3 p b の値が 1 0 に更新される ( 1 0 個のアウト球を検出する ) と、値が 0 クリアされる ( 図 3 8 1 の S 1 4 4 A )。このアウト球カウンタ 2 0 3 p b の値が 1 0 になる毎に、外部出力端子板 2 6 1 からアウト球検出信号 ( C N 6 ) を出力することができるので、パチンコ機 1 0 のアウト球数をホールコンピュータ 2 6 3 等のパチンコ機 1 0 に接続されている所定装置が正確に把握することができる。次に、図 3 7 2 ( a ) を参照して、本第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 3 7 2 ( a ) は、本第 1 3 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示したブロック図である。図 3 7 2 ( a ) に示した通り、本第 1 3 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 1 0 制御例における R O M 2 2 2 の構成 ( 図 2 9 9 ( a ) 参照 ) に対して、保留態様選択テーブル 2 2 2 p a と、時短示唆演出選択テーブル 2 2 2 p b と、が追加されている点で相違している。また、天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a と、天井到達時演出選択テーブル 2 2 2 1 b と、が削除されている点でも相違している。

#### 【 1 3 3 1 】

まず、図 3 7 3 を参照して、上述した保留態様選択テーブル 2 2 2 p a の詳細について

説明する。この保留態様選択テーブル 2 2 2 p a は、新たな始動入賞を検出した際に、当該始動入賞に基づいて取得された各種カウンタ値の先読み結果に応じて、当該始動入賞により増加した保留球を示す保留球数図柄の表示態様を選択するために参照されるデータテーブルである。図 3 7 3 は、この保留態様選択テーブル 2 2 2 p a の規定内容を示した図である。図 3 7 3 に示した通り、この保留態様選択テーブル 2 2 2 p a は、新たな始動入賞に基づいて取得された各種カウンタ値（乱数値）に基づく先読み結果（変動種別）毎に、保留球数図柄の表示態様として設定され得る 6 種類の表示態様（図 3 6 2（a）参照）のそれぞれを選択すると判定される判定値（演出カウンタ 2 2 3 f の値）の範囲が対応付けて規定されている。

#### 【 1 3 3 2 】

10

具体的には、図 3 7 3 に示した通り、変動種別（先読み結果）が「S P リーチ当たり」に対する規定内容として、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様（デフォルトの表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「5 ~ 19」の範囲に対して、「変化 1」の表示態様（大当たり期待度も、時短期待度も共に低いことを示唆する表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「20 ~ 44」の範囲に対して、「変化 2」の表示態様（大当たり期待度が中程度で、時短期待度が低いことを示唆する表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「45 ~ 84」の範囲に対して、「変化 3」の表示態様（大当たり期待度が高く、時短期待度が低いことを示唆する表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「85 ~ 89」の範囲に対して、「変化 4」の表示態様（大当たり期待度が低く、時短期待度が高いことを示唆する表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「90 ~ 99」の範囲に対して、「変化 5」の表示態様（大当たり又は時短状態への移行のいずれかが確定する表示態様）が対応付けて規定されている。演出カウンタ 2 2 3 f は「0 ~ 99」の 100 個の値を取り得るので、先読み結果が「S P リーチ当たり」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が 5 %、「変化 1」が 15 %、「変化 2」が 25 %、「変化 3」が 40 %、「変化 4」が 5 %、「変化 5」が 10 % である。つまり、「S P リーチ当たり」に対応する始動入賞を検出した場合は、「変化 2」や「変化 3」が選択される割合が比較的高くなる一方で、「ノーマル保留」や「変化 4」が選択される割合が比較的低くなる。

20

#### 【 1 3 3 3 】

30

また、図 3 7 3 に示した通り、変動種別（先読み結果）が「スーパーリーチ当たり」に対する規定内容として、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「10 ~ 29」の範囲に対して、「変化 1」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「30 ~ 59」の範囲に対して、「変化 2」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「60 ~ 89」の範囲に対して、「変化 3」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「90 ~ 93」の範囲に対して、「変化 4」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「94 ~ 99」の範囲に対して、「変化 5」の表示態様が対応付けて規定されている。よって、先読み結果が「スーパーリーチ当たり」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が 10 %、「変化 1」が 20 %、「変化 2」が 30 %、「変化 3」が 30 %、「変化 4」が 4 %、「変化 5」が 6 % である。つまり、「スーパーリーチ当たり」に対応する始動入賞を検出した場合は、「変化 1」や「変化 2」や「変化 3」が選択される割合が比較的高くなる一方で、「変化 4」が選択される割合が比較的低くなる。また、「S P リーチ当たり」に比較して「ノーマル保留」や「変化 1」の選択割合が高くなる。

40

#### 【 1 3 3 4 】

また、図 3 7 3 に示した通り、変動種別（先読み結果）が「ノーマルリーチ当たり」に対する規定内容として、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 19」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「20 ~ 44」の範囲に対して、「変化 1」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3

50

f の値が「45～79」の範囲に対して、「変化2」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「80～96」の範囲に対して、「変化3」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値「97」に対して、「変化4」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「98, 99」の範囲に対して、「変化5」の表示態様が対応付けて規定されている。よって、先読み結果が「ノーマルリーチ当たり」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が20%、「変化1」が25%、「変化2」が35%、「変化3」が17%、「変化4」が1%、「変化5」が2%である。つまり、「ノーマルリーチ当たり」に対応する始動入賞を検出した場合は、「SPリーチ当たり」や「スーパーリーチ当たり」に比較して、「ノーマル保留」、「変化1」、「変化2」の選択割合が高くなり、「変化3」、「変化4」、「変化5」の選択割合が低くなる。 10

#### 【1335】

また、図373に示した通り、変動種別（先読み結果）が「SPリーチ時短」に対する規定内容として、演出カウンタ223fの値が「0～4」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「5～19」の範囲に対して、「変化1」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「20～44」の範囲に対して、「変化2」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「45～64」の範囲に対して、「変化3」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「65～89」の範囲に対して、「変化4」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「90～99」の範囲に対して、「変化5」の表示態様が対応付けて規定されている。よって、先読み結果が「SPリーチ時短」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が5%、「変化1」が15%、「変化2」が25%、「変化3」が20%、「変化4」が25%、「変化5」が10%である。つまり、「SPリーチ時短」に対応する始動入賞を検出した場合は、当たり変動に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「変化4」の選択割合が大幅に高くなる。 20

#### 【1336】

また、図373に示した通り、変動種別（先読み結果）が「スーパーリーチ時短」に対する規定内容として、演出カウンタ223fの値が「0～9」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「10～29」の範囲に対して、「変化1」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「30～64」の範囲に対して、「変化2」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「65～79」の範囲に対して、「変化3」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「80～93」の範囲に対して、「変化4」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「94～99」の範囲に対して、「変化5」の表示態様が対応付けて規定されている。よって、先読み結果が「スーパーリーチ時短」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が10%、「変化1」が20%、「変化2」が35%、「変化3」が15%、「変化4」が14%、「変化5」が6%である。つまり、「スーパーリーチ時短」に対応する始動入賞を検出した場合についても、当たり変動に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「変化4」の選択割合が高くなる。 30 40

#### 【1337】

また、図373に示した通り、変動種別（先読み結果）が「SPリーチ外れ」に対する規定内容として、演出カウンタ223fの値が「0～9」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「10～39」の範囲に対して、「変化1」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「40～79」の範囲に対して、「変化2」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「80～98」の範囲に対して、「変化3」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値「99」に対して、「変化4」の表示態様が対応付けて規定されている。一方、「変化5」の表示態様に対しては演出カウンタ223fの値 50

が対応付けられていない。よって、先読み結果が「ＳＰリーチ外れ」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が１０％、「変化１」が３０％、「変化２」が４０％、「変化３」が１９％、「変化４」が１％、「変化５」が０％である。つまり、「ＳＰリーチ外れ」に対応する始動入賞を検出した場合は、ＳＰリーチ当たりやＳＰリーチ時短に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「変化３」の選択割合が低くなり、「ノーマル保留」や「変化１」の選択割合が高くなる。また、「変化５」が選択されなくなる。よって、ＳＰリーチまで発展した場合は、保留球数図柄の表示態様が「ノーマル保留」や「変化１」である場合は、当たりとなる期待度が比較的低下する一方で、「変化３」である場合は当たりとなる期待度が比較的高くなる。また、「変化５」であれば大当たりと時短図柄とのどちらかが確定する。

10

#### 【１３３８】

また、図３７３に示した通り、変動種別（先読み結果）が「スーパーリーチ外れ」に対応する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～７４」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５～９８」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、「変化３」の表示態様が対応付けて規定されている。一方、「変化４」や「変化５」の表示態様に対しては演出カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。よって、先読み結果が「スーパーリーチ外れ」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が２０％、「変化１」が５５％、「変化２」が２４％、「変化３」が１％、「変化４」および「変化５」が０％である。つまり、「スーパーリーチ外れ」に対応する始動入賞を検出した場合は、スーパーリーチ当たりやスーパーリーチ時短に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「変化３」の選択割合が低くなり、「ノーマル保留」や「変化１」の選択割合が高くなる。また、「変化４」や「変化５」が選択されなくなる。よって、スーパーリーチまで発展した場合は、保留球数図柄の表示態様が「ノーマル保留」や「変化１」である場合は、当たりとなる期待度が比較的低下する一方で、「変化３」である場合は当たりとなる期待度が比較的高くなる。また、「変化５」であれば大当たりと時短図柄とのどちらかが確定する。

20

#### 【１３３９】

また、図３７３に示した通り、変動種別（先読み結果）が「ノーマルリーチ外れ」、「ノーマルリーチ小当たり」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９４」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定されている。一方、「変化３」、「変化４」、および「変化５」の表示態様に対しては演出カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。よって、先読み結果が「ノーマルリーチ外れ」、「ノーマルリーチ小当たり」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が５０％、「変化１」が４５％、「変化２」が５％、「変化３」、「変化４」、および「変化５」が０％である。つまり、「ノーマルリーチ外れ」、「ノーマルリーチ小当たり」に対応する始動入賞を検出した場合は、スーパーリーチ当たりやスーパーリーチ時短に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「ノーマル保留」や「変化１」の選択割合が高くなる。また、「変化３」や「変化４」や「変化５」が選択されなくなる。よって、「変化３」から「変化５」のいずれかとなって小ボーナス当選が報知された場合は、当該小ボーナスが特殊大当たりであったことが確定する。

30

40

#### 【１３４０】

更に、図３７３に示した通り、変動種別（先読み結果）が天井抽選回数到達に伴う「スーパーリーチ外れ」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４０～４９」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～５３」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が

50

対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「5 4」に対して、「変化 3」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「5 5 ~ 8 4」の範囲に対して、「変化 4」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「8 5 ~ 9 9」の範囲に対して、「変化 5」の表示態様が対応付けて規定されている。天井抽選回数目の特別図柄の抽選結果が外れとなる（第 3 時短状態へと移行する）場合は、当たりとなる（第 3 時短状態へと移行しない）場合（即ち、スーパーリーチ当たりの変動種別に対応する始動入賞を検出した場合）に比較して、「ノーマル保留」、「変化 4」、および「変化 5」の選択割合が大幅に高くなる。このため、第 3 時短状態へと移行することを期待する遊技者に対して、天井抽選回数目の特別図柄抽選に対応する保留球数図柄の表示態様が「ノーマル保留」、「変化 4」、および「変化 5」のいずれかとなることを期待させることができる。このように、本第 1 3 制御例では、始動入賞に基づく先読み結果に応じて、保留球数図柄の表示態様を決定することで大当たり期待度や時短期待度を遊技者に示唆可能に構成しているので、保留球数図柄の表示態様に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【1 3 4 1】

次に、図 3 7 4 を参照して、上述した時短示唆演出選択テーブル 2 2 2 p b の詳細について説明する。この時短示唆演出選択テーブル 2 2 2 p b は、時短状態へと移行することを示唆する示唆演出（図 2 9 1（a），（b）参照）の実行割合を各種条件毎に規定したデータテーブルである。図 3 7 4 に示した通り、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が 4 9 6 ~ 5 0 0 の状況下においては、小ボーナスの当選状況によらず、演出カウンタ 2 2 3 f が「0 ~ 5 9」の範囲に対して、「時短示唆（強）」の示唆態様が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f が「6 0 ~ 8 9」の範囲に対して、「時短示唆（弱）」の示唆態様が対応付けて規定されている。一方、演出カウンタ 2 2 3 f が「9 0 ~ 9 9」の範囲には、示唆態様が対応付けられていない。よって、天井抽選回数に到達する 4 回前から天井抽選回数目のそれぞれの変動表示演出では、6 0 % の割合で「時短示唆（強）」（図 2 8 1（b）参照）が発生し、3 0 % の割合で「時短示唆（弱）」（図 2 8 1（a）参照）が発生する。また、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が 4 9 6 ~ 5 0 0 以外の値である場合（天井抽選回数に到達するまでの変動回数が 5 回以上の状況）においては、前回のボーナス後の抽選回数、および直近 5 0 0 回の特別図柄の抽選のうち実行されたタイミングが最も時間的に古い小ボーナスの終了後の抽選回数に応じて示唆態様の選択割合が可変する。具体的には、前回のボーナス後の抽選回数、および直近 5 0 0 回の特別図柄の抽選のうち実行されたタイミングが最も時間的に古い小ボーナスの終了後の抽選回数のどちらかが 4 9 6 ~ 5 0 0 の範囲内である場合（即ち、遊技者の視点で天井抽選回数に到達するまでの変動回数が 4 回以内の可能性のある状況下）においては、特別図柄の抽選結果「確変当たり」または「時短当たり」に対して、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4」に「時短示唆（弱）」の示唆態様が対応付けて規定され、「5 ~ 9 9」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、ボーナス当選の場合は、5 % の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。

20

30

#### 【1 3 4 2】

また、特別図柄の抽選結果「時短当選」に対して、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」に「時短示唆（強）」が対応付けて規定され、「5 0 ~ 7 4」に「時短示唆（弱）」が対応付けて規定され、「7 5 ~ 9 9」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、時短当選の場合には 5 0 % の割合で「時短示唆（強）」が発生し、2 5 % の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。また、これら以外の抽選結果（小ボーナスまたは外れ）に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4」に「時短示唆（強）」が対応付けて規定され、「5 ~ 4 9」に「時短示唆（弱）」が対応付けて規定され、「5 0 ~ 9 9」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、小ボーナス若しくは外れの場合には 5 % の割合で「時短示唆（強）」が発生し、4 5 % の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。これに対し、前回のボーナス後の抽選回数、および直近 5 0 0 回の特別図柄の抽選のうち実行されたタイミングが最も時間的に古い小ボーナスの終了後の抽選回数のいずれも 4 9 6 ~ 5

40

50

00の範囲内ではない場合（即ち、遊技者の視点で天井抽選回数に到達するまでの変動回数が4回以内の可能性がない状況下）においては、特別図柄の抽選結果「確変当たり」または「時短当たり」に対して、演出カウンタ223fの値が「0～4」に「時短示唆（弱）」の示唆態様が対応付けて規定され、「5～99」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、ボーナス当選の場合は、5%の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。

#### 【1343】

また、特別図柄の抽選結果「時短当選」に対して、演出カウンタ223fの値が「0～24」に「時短示唆（強）」が対応付けて規定され、「25～49」に「時短示唆（弱）」が対応付けて規定され、「50～99」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、時短当選の場合には25%の割合で「時短示唆（強）」が発生し、25%の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。また、これら以外の抽選結果（小ボーナスまたは外れ）に対しては、演出カウンタ223fの値「0」に「時短示唆（強）」が対応付けて規定され、「1～4」に「時短示唆（弱）」が対応付けて規定され、「5～99」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、小ボーナス若しくは外れの場合には1%の割合で「時短示唆（強）」が発生し、4%の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。このように、本第13制御例では、天井抽選回数までの残り回数が5回以上の場合であっても、遊技者の視点で天井抽選回数までの残り回数が4回以内の可能性のある状況下と、4回以内の可能性がない状況下とで外れおよび小ボーナス時の示唆態様の選択割合を大きく異ならせている。即ち、遊技者の視点で天井抽選回数までの残り回数が4回以内の可能性のある状況下では、示唆態様が発生し易くなるように構成している。このように構成することで、実際には天井抽選回数までの残り回数が5回以上あったとしても、天井抽選回数に到達することに対する期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図372（b）を参照して、本第13制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図372（b）は、本第13制御例におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図372（b）に示した通り、本第13制御例におけるRAM223は、上述した第10制御例におけるRAM223の構成（図299（b）参照）に対して、ボーナス間カウンタ223paと、ボーナス履歴格納エリア223pbと、先読み抑制フラグ223pcと、普図変動時間タイマ223pdと、連動演出フラグ223peと、が追加されている点で相違している。

#### 【1344】

ボーナス間カウンタ223paは、ボーナス（いずれかの当たりおよび小当たり）が終了した後で実行された特別図柄の抽選回数をカウントするカウンタである。このボーナス間カウンタ223paは、主制御装置110から特図抽選カウンタ2031aの値が通知される毎に値が1ずつ加算されて更新され（図389のS9015A参照）、当たり又は小当たりに当選することで0クリアされる（図391のS4724A、図392のS4753A参照）。このボーナス間カウンタ223paに同期させて、通常状態におけるボーナス間の抽選回数の表示回数が更新される。これにより、天井抽選回数までの残り回数を分かり難くすることができるので、天井抽選回数までの残り回数を予測する遊技性を付加することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ボーナス履歴格納エリア223pbは、直近500回以内の特別図柄の抽選の範囲におけるボーナス（通常ボーナスおよび小ボーナス）の当選履歴を示す情報を格納するための記憶領域である。このボーナス履歴格納エリア223pbは、当たり又は小当たり（ボーナス）に当選する毎に、当選したボーナスの情報が格納される（図391のS4726A、S4727A、図392のS4754A参照）。また、主制御装置110側において特図抽選カウンタ2031aの値が更新されたことがコマンドにより通知される毎に、更新後のカウンタ値に応じてデータが更新される（図389のS9015A参照）。通常状態においては、このボーナス履歴格納エリア223pbのデータから通常ボーナス又は小ボーナスの終了後における抽選回数を判別することができ、遊技者の視点で天井抽選回数間際の可能性がある抽選回数（通常ボーナス後に特殊大当たりに1回以上当選した状況

下における通常ボーナス後500回間際、および小ボーナス後500回間際の抽選回数)において、天井抽選回数間際の可能性を示唆する演出を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1345】

先読み抑制フラグ223pcは、第1特別図柄の始動入賞を検出した場合に、保留変化演出等の先読み演出の実行を抑制するか否かを示すフラグである。この先読み抑制フラグ223pcがオンであれば、先読み演出を禁止するべき状態であることを意味し、オフであれば、先読み演出を許容する状態であることを意味する。この先読み抑制フラグ223pcは、先読みにより天井抽選回数へと到達する(第3時短状態への移行が確定した)と判別された場合にオンに設定され(図390のS4428A参照)、大当たり当選時、および第3時短状態の終了時(図389のS9013A参照)にオフに設定される。第3時短状態への移行が確定した場合に第1特別図柄の先読み演出を禁止することにより、第3時短状態へと移行した後で右打ちをせずに敢えて第1特別図柄の抽選を実行させた方がよいのか、第1特別図柄の抽選を実行させずに第2特別図柄の抽選を開始させた方がよいのかの判断材料を遊技者が得ることを不可能とすることができるので、知識の深い遊技者と浅い遊技者とで遊技方法により有利度合いに大幅に差が生じてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【1346】

普図変動時間タイマ223pdは、主制御装置110において実行される普通図柄の変動表示における変動時間をカウントするためのタイマである。この普図変動時間タイマ223pdは、主制御装置110において普通図柄の抽選が実行され、当該抽選結果に応じて決定された普図変動パターンが普図変動パターンコマンドによって通知された場合に、当該通知された普図変動パターンに対応する変動時間を示すタイマ値が設定される(図393のS4252A参照)。天井抽選回数(500回)目の変動表示の実行中においては、この普図変動時間タイマ223pdのタイマ値が示す残変動時間に応じて、実行中の変動表示演出の演出態様を可変させる(書き替える)か否かが判別される。即ち、変動中の特定タイミング(例えば、特別図柄の変動時間が経過する5秒前)で普図変動時間タイマ223pdの値を参照して、特図変動が終了した後も比較的長い期間(例えば、5秒以上)普通図柄の変動表示が継続されると判別された場合は、第3時短状態への移行を報知するタイミングを遅らせる構成としている。このように構成することで、普通電動役物640aが開放され得ない普通図柄の変動表示中に遊技者が右打ちを行ってしまい、遊技球を無駄に消費してしまうことを抑制することができる。連動演出フラグ223peは、データ表示装置連動型の演出が設定されているか否かを示すフラグである。この連動演出フラグ223peがオンであれば、データ表示装置連動型の演出(大当たり報知、時短発動演出)が設定されていることを意味し、オフであれば、データ表示装置連動型の演出が設定されていないことを示す。この連動演出フラグ223peは、主制御装置110から変動パターンコマンドを受信して、当該変動パターンコマンドに応じて変動表示態様を決定する毎に、当該決定した変動表示態様に依りて状態が更新される(図394のS34520A参照)。即ち、データ表示装置連動型の変動表示態様が決定された場合はオンに設定され、決定されなかった場合はオフに設定される。

20

30

40

#### 【1347】

<第13制御例における主制御装置の制御処理について>

次いで、図375~図385を参照して、本第13制御例における主制御装置110のMPU201により実行される各種制御処理について説明する。具体的には、本第13制御例では、タイマ割込処理(図375参照)、立ち上げ処理(図384参照)の内容が第10制御例(第1制御例)から変更されている点で相違する。その他の構成については、第10制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。まず、図375を参照して、本第13制御例における主制御装置110のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図375は、このタイマ割込処理の内容を示したフローチャートである。本第13制御例におけるタイマ割込処理(図375参照)では、第10

50

制御例（および第 1 制御例）におけるタイマ割込処理（図 4 0 参照）に対して、特別図柄変動処理（図 3 0 3 参照）が特別図柄変動処理（図 3 7 6 参照）に変更されている点、および、スルーゲート通過処理（S 1 0 7）の終了後に、外端出力設定処理（S 1 1 2 A）を実行する点で相違する。詳細については図 3 8 0 から図 3 8 3 を参照して後述するが、外端出力設定処理（S 1 1 2 A）は、パチンコ機 1 0 に対して電氣的に接続されている所定装置（データ表示装置 2 6 2、ホールコンピュータ 2 6 3 等）に対して、外部出力端子板 2 6 1 から外部出力する信号の出力を制御するための処理である。なお、その他の処理については、第 1 0 制御例（および第 1 制御例）におけるタイマ割込処理（図 4 0 参照）と同一であるので、その詳細な説明については省略する。次に、図 3 7 6 を参照して、本第 1 3 制御例におけるタイマ割込処理（図 3 7 5 参照）の中の一処理である特別図柄変動処理（S 1 1 1 A）について説明する。図 3 7 6 は、この特別図柄変動処理（S 1 1 1 A）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理のうち、S 2 0 1 ~ S 2 0 7、S 2 1 0 ~ S 2 1 8、S 2 2 0、および S 3 0 2 1 9 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例における特別図柄変動処理（図 3 0 2 参照）の、S 2 0 1 ~ S 2 0 7、S 2 1 0 ~ S 2 1 8、S 2 2 0、および S 3 0 2 1 9 の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 1 3 4 8 】

また、本第 1 3 制御例における特別図柄変動処理（S 1 1 1 A）では、S 2 0 7 又は S 2 1 3 の処理が終了すると、第 1 0 制御例における特別図柄判定理 1 3（図 3 0 2 の S 3 0 2 5 1 参照）、および特別図柄変動パターン選択処理（図 3 0 2 の S 3 0 2 5 2 参照）に代えて、特別図柄判定処理（S 2 3 1 A）、および特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 2 A）を実行する。図示については省略したが、本第 1 3 制御例における特別図柄判定処理（S 2 3 1 A）は、上述した第 1 0 制御例における特別図柄判定処理（図 3 0 3 参照）に対して、天井判定処理（S 3 8 0 5 1）が削除されている点でのみ相違する。なお、本第 1 3 制御例では、第 1 0 制御例における天井判定処理（S 3 8 0 5 1）に相当する天井判定処理を、後述する更新処理（S 2 3 3 A）の中で実行する構成としている。また、図示については省略したが、本第 1 3 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 2 A）は、上述した第 1 0 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 3 0 6 参照）に対して、処理内で参照する各種データテーブルが本第 1 3 制御例用のデータテーブル置き換わっている点で相違する。つまり、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 1 d に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 p d を参照する点、変動パターン選択テーブル 2 0 2 1 b に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 p b を参照する点で相違する。また、本第 1 3 制御例では時短種別が 1 種類（時短回数 1 0 0 回の時短図柄）のみとなっていることに伴って、S 8 2 0 9、S 3 8 2 5 3 の各処理が削除されている点でも相違する。また、本第 1 3 制御例における特別図柄変動処理（S 1 1 1 A）では、S 2 1 7 の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別された場合に（S 2 1 7 : N o）、第 1 0 制御例における更新処理（図 3 0 2 の S 2 5 3 参照）、および時短設定処理（図 3 0 2 の S 3 0 2 5 4 参照）に代えて、更新処理（S 2 3 3 A）、および時短設定処理（S 2 3 4 A）を実行し、処理を S 2 2 0 へと移行する。この更新処理（S 2 3 3 A）の詳細については、図 3 7 7、および図 3 7 8 を参照して後述する。また、時短設定処理（S 2 3 4 A）の詳細については、図 3 7 9 を参照して後述する。

#### 【 1 3 4 9 】

また、本制御例の特別図柄変動処理（S 1 1 1 A）では、S 2 2 0 の処理を実行した後に、外部出力端子板 2 6 1 の C N 4 から図柄停止信号が 1 秒間出力される（C N 4 の出力が 1 秒間 H 出力になる）ように設定し（S 2 3 5 A）、本処理を終了する。次いで、図 3 7 7 を参照して、本第 1 3 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理（図 3 7 6 参照）の中の一処理である更新処理（S 2 3 3 A）について説明する。図 3 7 7 は、この更新処理（S 2 3 3 A）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（S 2 3 3 A）のうち、S 8 3 0 1 ~ S 8 3 0 7 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例（および第 2 制御例）における更新処理（図 1 0 8 参照）の S 8 3 0 1 ~ S 8 3 0 7 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 3 制御例における更新



処理 ( S 2 3 3 A ) では、 S 8 3 0 6 の処理を実行した後に、天井時短フラグ 2 0 3 p a がオンであるか否かを判別し ( S 8 3 1 1 A )、天井時短フラグ 2 0 3 p a がオンであると判別した場合には ( S 8 3 1 1 A : Y e s )、天井時短フラグ 2 0 3 p a をオフに設定し ( S 8 3 1 2 A )、次いで、大当たり 3 信号 ( C N 9 ) を 0 . 2 秒間出力するように設定して ( S 8 3 1 3 A )、処理を S 8 3 0 7 へと移行する。一方、 S 8 3 1 1 A の処理において、天井時短フラグ 2 0 3 p a がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 8 3 1 1 A : N o )、 S 8 3 1 2 A、および S 8 3 1 3 A の処理をスキップして、そのまま処理を S 8 3 0 7 へと移行する。また、本第 1 3 制御例における更新処理 ( 図 3 7 7 参照 ) では、 S 8 3 0 7 の処理が終了した後に、天井判定処理を実行し ( S 8 3 1 4 A )、本処理を終了する。この天井判定処理 ( S 8 3 1 4 A ) は、上述した第 1 0 制御例における天井判定処理 ( 図 3 0 4 参照 ) と同様に、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値を更新して、天井抽選回数に対応するカウンタ値 ( 抽選回数 ) に到達した場合に第 3 時短状態を設定するための処理である。この天井判定処理 ( S 8 3 1 4 A ) について、図 3 7 8 を参照して説明する。図 3 7 8 は、この天井判定処理 ( S 8 3 1 4 A ) の内容を示したフローチャートである。

#### 【 1 3 5 0 】

この天井判定処理 ( S 8 3 1 4 A ) のうち、 S 3 8 1 0 1 ~ S 3 8 1 0 5 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例における天井判定処理 ( 図 3 0 4 参照 ) の S 3 8 1 0 1 ~ S 3 8 1 0 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 3 制御例における天井判定処理 ( S 8 3 1 4 A ) では、 S 3 8 1 0 4 の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が 5 0 0 であると判別した場合に ( S 3 8 1 0 4 : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h に 1 0 0 を設定し ( S 3 8 1 1 1 A )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に第 3 時短状態を示すデータを設定し ( S 3 8 1 1 2 A )、今回の時短抽選に関する情報をクリアし ( S 3 8 1 1 3 A )、第 3 時短状態を示す情報と時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し ( S 3 8 1 1 4 A )、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値をクリアする ( S 3 8 1 1 5 A )。 S 3 8 1 1 5 A の処理の後に、天井時短フラグ 2 0 3 p a をオンにし ( S 3 8 1 1 6 A )、大当たり 3 信号 ( C N 9 ) を 0 . 2 秒間出力するように設定して ( S 3 8 1 1 7 A )、本処理を終了する。つまり、上述した第 1 0 制御例では、変動開始時に天井抽選回数に到達したか否かを判別し、天井抽選回数に到達した場合に、変動停止時に第 3 時短状態を設定する処理を実行する構成としていたが、本第 1 3 制御例では、変動停止時に天井判定処理 ( 図 3 7 8 参照 ) を実行して、天井抽選回数に到達したか否かの判別、および第 3 時短状態の設定をまとめて行う構成としている。このように構成することで、制御処理を簡素化することができる。次いで、図 3 7 9 を参照して、本第 1 3 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 ( 図 3 7 6 ) の一処理である時短設定処理 ( S 2 3 4 A ) について説明する。図 3 7 9 は、この時短設定処理 ( S 2 3 4 A ) の内容を示したフローチャートである。

#### 【 1 3 5 1 】

この時短設定処理 ( S 2 3 4 A ) のうち、 S 8 3 5 1 ~ S 8 3 5 4 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例における時短設定処理 ( 図 3 0 7 参照 ) の S 8 3 5 1 ~ S 8 3 5 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 3 制御例における時短設定処理 ( S 2 3 4 A ) では、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 0 0 であるか否かを判別する ( S 8 3 6 1 A )。 S 8 3 6 1 A の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 0 0 であると判別した場合は ( S 8 3 6 1 A : Y e s )、この時短設定処理 ( 図 3 7 9 参照 ) の前に実行された天井判定処理 ( 図 3 7 8 参照 ) において天井抽選回数に到達したことに基づいて第 3 時短状態が設定されていたことを意味するため、時短当選により重複して時短状態が設定されることを避けるため、そのまま本処理を終了する。一方、 S 8 3 6 1 A の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 0 0 ではないと判別した場合は ( S 8 3 6 1 A : N o )、 S 8 3 5 1 の処理へと移行する。

#### 【 1 3 5 2 】

次いで、図 3 8 0 ( a ) を参照して、本第 1 3 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P

U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 7 5）の一処理である外端出力設定処理（S 1 1 2 A）について説明する。図 3 8 0（a）は、この外端出力設定処理（S 1 1 2 A）の内容を示したフローチャートである。この外端出力設定処理（S 1 1 2 A）では、まず、パチンコ機 1 0 に各種異常が発生しているか否かを判別し、異常が発生している場合に外部出力端子板 2 6 1 から異常（エラー）を示す信号を外部出力するためのエラー信号処理を実行し（S 1 2 1 A）、次いで、アウト球の検出個数を監視して特定個数毎にアウト球検出信号を外部出力端子板 2 6 1 から外部出力するためのアウト球検出信号処理を実行する（S 1 2 2 A）。アウト球検出信号処理（S 1 2 2 A）が終了すると、次いで、第 1 入球口 6 4 や第 2 入球口 6 4 0 への始動入賞を監視して、始動入賞を検出した場合に始動口信号を外部出力端子板 2 6 1 から外部出力するための始動口信号処理を実行し（S 1 2 3 A）、次いで、内枠 1 2 および前面枠 1 4 の開閉状態を監視して、開閉状態を示す信号を外部出力端子板 2 6 1 から外部出力するための開放信号処理を実行して（S 1 2 4 A）、本処理を終了する。各処理の詳細な説明については、図 3 8 0（b）、図 3 8 1 ~ 図 3 8 3 を参照して後述する。

#### 【 1 3 5 3 】

次に、図 3 8 0（b）を参照して、外端出力設定処理（図 3 8 0 参照）の 1 処理であるエラー信号処理（S 1 2 1 A）について説明する。図 3 8 0 は、エラー信号処理（S 1 2 1 A）を示したフローチャートである。このエラー信号処理（S 1 2 1 A）では、まず、各種エラー（磁気異常、電波異常、スイッチ異常、異常入賞等）を検出したかどうかを判別し（S 1 3 1 A）、各種エラーを検出した場合には（S 1 3 1 A : Y e s）、次いで、セキュリティ信号（C N 1 1）の出力を開始し（S 1 3 2 A）、本処理を終了する。一方、S 1 3 1 A の処理において、各種エラーを検出していない場合には（S 1 3 1 A : N o）、そのまま本処理を終了する。各種エラーを検出している場合は、時間の定めなくセキュリティ信号が出力され続けるため、ホールコンピュータ 2 6 3 において、エラーの発生を報知させ続けることができる。よって、各種エラーの発生をホールの店員等に確実に認識させることができるので、各種エラーを迅速に解消させることができる。次に、図 3 8 1 を参照して、外端出力設定処理（図 3 8 0 参照）の 1 処理であるアウト球検出信号処理（S 1 2 2 A）について説明する。図 3 8 1 は、アウト球検出信号処理（S 1 2 2 A）を示したフローチャートである。このアウト球検出信号処理（S 1 2 2 A）は、アウト球の検出個数を監視して、アウト球が特定個数検出される毎にアウト球検出信号（C N 2）の出力を設定するための処理である。このアウト球検出信号処理（S 1 2 2 A）では、まず、アウト口 6 6 へと入球した遊技球（アウト球）があるか否かを判別し（S 1 4 1 A）、アウト球があると判別した場合は（S 1 4 1 A : Y e s）、アウト球カウンタ 2 0 3 p b の値に 1 を加算する（S 1 4 2 A）。次いで、加算後のアウト球カウンタ 2 0 3 p b の値が 1 0 であるか否かを判別し（S 1 4 3 A）、1 0 であると判別した場合は（S 1 4 3 A : Y e s）、アウト球カウンタ 2 0 3 p b の値に 0 を設定することでアウト球カウンタ 2 0 3 p b を初期化し（S 1 4 4 A）、アウト球検出信号（C N 6）が H 出力の状態であるか否かを判別する（S 1 4 5 A）。

#### 【 1 3 5 4 】

S 1 4 5 A の処理において、アウト球検出信号（C N 6）が H 出力の状態であると判別した場合は（S 1 4 5 A : Y e s）、現在出力中のアウト球検出信号（C N 6）の H 出力期間が終了し、所定期間（0 . 2 秒間）が経過してから、今回検出した 1 0 球目のアウト球に対応するアウト球検出信号の出力を設定するための処理を行う。具体的には、現在 H 出力状態に設定されているアウト球検出信号（C N 6）が L 出力状態となるまでの残りの期間を取得する（S 1 4 7 A）。そして、取得した残り期間に基づいて、今回検出した 1 0 球目のアウト球に対応して出力するアウト球検出信号に対して遅延時間を設定し（S 1 4 8 A）、本処理を終了する。例えば、H 出力中のアウト球検出信号（C N 6）が L 出力状態となるまでの残り期間が 0 . 1 秒であると判別した場合は、次にアウト球検出信号（C N 6）を H 出力の状態とするまでの遅延時間として、0 . 3 秒（H 出力の状態の残り期間 0 . 1 秒間 + L 出力期間 0 . 2 秒間）を設定する。このように、0 . 2 秒間の L 期間を

設定することにより、短期間に連続的にアウト球を検出したとしても、アウト球検出信号（CN2）がH出力の状態に設定された回数を所定装置（ホールコンピュータ263等）が正確に把握することができる。一方、S145Aの処理において、アウト球検出信号（CN6）がH出力の状態でない（即ち、L出力の状態である）と判別した場合は（S145A：No）、アウト球検出信号（CN6）が0.2秒間H出力の状態となるように設定して（S146A）、本処理を終了する。なお、アウト球検出信号（CN6）がL出力の状態であっても（S145A：No）、L出力の状態に設定されてから0.2秒以内である場合には、L出力の状態を0.2秒間継続させた後でH出力の状態とするように設定する。このように、各H出力期間の間に最低0.2秒間のL期間を確保することで、短期間に連続的にアウト球を検出したとしても、アウト球検出信号（CN6）がH出力の状態に設定された回数をホールコンピュータ263等のパチンコ機10に電氣的に接続されている所定装置が正確に把握することができる。

10

#### 【1355】

S141Aの処理において、アウト球が検出されなかった場合（S141A：No）、および、S143Aの処理において、アウト球カウンタ203pbの値が10未満であった場合には（S143A：No）、処理をS149Aへと移行する。このS149Aの処理では、H出力状態の設定を遅延させている検出結果が存在するか否かを判別する（S149A）。そして、H出力の設定を遅延させている検出結果が存在しないと判別した場合は（S149A：No）、本処理を終了する。一方、H出力の設定を遅延させている検出結果が存在すると判別した場合は（S149A：Yes）、設定されている遅延期間が経過したか否かを判別し（S150A）、遅延期間を経過していないと判別した場合は（S150A：No）、そのまま本処理を終了する。S150Aの処理において、遅延期間を経過したと判別した場合は（S150A：Yes）、アウト球検出信号（CN6）をH出力の状態に設定し（S151A）、本処理を終了する。次いで、図382を参照して、外端出力信号処理（図380（a）参照）の1処理である始動口信号処理（S123A）について説明する。図382は、始動口信号処理（S123A）を示したフローチャートである。この始動口信号処理（S123A）は、各始動口（第1入球口64、第2入球口640）への始動入賞を監視して、始動入賞を検出する毎に始動口信号（CN5）の出力を設定するための処理である。この始動口信号処理（S123A）では、まず、第1入球口64又は第2入球口640への入賞（始動入賞）を検出したか否かを判別する（S161A）。具体的には、タイマ割込処理（図375参照）のスイッチ読み込み処理（S101）において保存された各種スイッチの検出情報を読み出して、第1入球口64又は第2入球口640への入賞を示す検出情報が記憶されているか否かを判別する。

20

30

#### 【1356】

S161Aの処理において、第1入球口64又は第2入球口640への入賞を検出したと判別した場合は（S161A：Yes）、次いで、始動口信号（CN5）の状態がH出力の状態であるか否かを判別し（S162A）、H出力の状態であると判別した場合は（S162A：Yes）、現在出力中の始動口信号（CN5）のH出力期間が終了し、所定期間（0.2秒間）が経過してから、今回検出した始動入賞に対応する始動口信号の出力を設定するための処理を行う。具体的には、現在H出力状態に設定されている始動口信号（CN5）がL出力状態となるまでの残りの期間を取得する（S164A）。そして、取得した残り期間に基づいて、今回検出した始動入賞に対応して出力する始動口信号に対して遅延時間を設定し（S165A）、本処理を終了する。例えば、H出力中の始動口信号（CN5）がL出力状態となるまでの残り期間が0.1秒であると判別した場合は、次に始動口信号（CN5）をH出力の状態とするまでの遅延時間として、0.3秒（H出力の状態の残り期間0.1秒間＋L出力期間0.2秒間）を設定する。このように、0.2秒間のL期間を設定することにより、短期間で連続的に始動入賞を検出したとしても、始動口信号（CN5）がH出力の状態に設定された回数をホールコンピュータ263等のパチンコ機10に電氣的に接続されている所定装置が正確に把握することができる。一方、S162Aの処理において、始動口信号（CN5）がH出力の状態でない（即ち、L出力の

40

50

状態である)と判別した場合は(S 1 6 2 A : N o)、始動口信号(C N 5)が0.2秒間H出力の状態となるように設定して(S 1 6 3 A)、本処理を終了する。なお、始動口信号(C N 5)がL出力の状態であっても(S 1 6 2 A : N o)、L出力の状態に設定されてから0.2秒以内である場合には、L出力の状態を0.2秒間継続させた後でH出力の状態とするように設定する。このように、各H出力期間の間に最低0.2秒間のL期間を確保することで、短期間に連続的に始動入賞を検出したとしても、始動口信号(C N 5)がH出力の状態に設定された回数を外部装置が正確に把握することができる。

#### 【1 3 5 7】

S 1 6 1 Aの処理において、始動入賞が検出されなかった場合は(S 1 6 1 A : N o)、H出力状態の設定を遅延させている検出結果が存在するか否かを判別する(S 1 6 6 A)。そして、H出力の設定を遅延させている検出結果が存在しないと判別した場合は(S 1 6 6 A : N o)、本処理を終了する。一方、H出力の設定を遅延させている検出結果が存在すると判別した場合は(S 1 6 6 A : Y e s)、設定されている遅延期間が経過したか否かを判別し(S 1 6 7 A)、遅延期間を経過していないと判別した場合は(S 1 6 7 A : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 6 7 Aの処理において、遅延期間を経過したと判別した場合は(S 1 6 7 A : Y e s)、始動口信号(C N 5)をH出力の状態に設定し(S 1 6 8 A)、本処理を終了する。次いで、図383を参照して、外端出力信号処理(図380(a)参照)の1処理である開放信号処理(S 1 2 4 A)について説明する。図383は、開放信号処理(S 1 2 4 A)を示したフローチャートである。この開放信号処理(S 1 2 4 A)は、上述した通り、内枠12および前面枠14の開閉状態を示す内枠開放信号(C N 2)、および扉開放信号(C N 3)の出力を設定するための処理である。この開放信号処理(S 1 2 4 A)では、まず、内枠12が開放されたか否かを判別し(S 1 7 1 A)、内枠12が開放されたと判別した場合は(S 1 7 1 A : Y e s)、内枠開放信号(C N 2)をH出力の状態に設定して(S 1 7 2 A)、本処理を終了する。一方、S 1 7 1 Aの処理において、内枠12が開放されたことを検出しなかった場合は(S 1 7 1 A : N o)、次いで、内枠12が閉鎖されたことを検出したか否かを判別し(S 1 7 3 A)、内枠12が閉鎖されたと判別した場合は(S 1 7 3 A : Y e s)、H出力の状態に設定されている内枠開放信号(C N 2)をL出力の状態に設定し(S 1 7 4 A)、本処理を終了する。

#### 【1 3 5 8】

S 1 7 3 Aの処理において、内枠12が閉鎖されたことを検出しなかった場合は(S 1 7 3 A : N o)、次いで、前面枠14が開放されたことを検出したか否かを判別する(S 1 7 5 A)。S 1 7 5 Aの処理の結果、前面枠14が開放されたと判別した場合は(S 1 7 5 A : Y e s)、扉開放信号(C N 3)をH出力の状態に設定して(S 1 7 6 A)、本処理を終了する。一方、前面枠14が開放されたことを検出しなかった場合は(S 1 7 5 A : N o)、次いで、前面枠14が閉鎖されたことを検出したか否かを判別し(S 1 7 7 A)、閉鎖されたと判別した場合は(S 1 7 7 A : Y e s)、H出力の状態に設定されている扉開放信号(C N 3)をL出力の状態に設定し(S 1 7 8 A)、本処理を終了する。また、S 1 7 7 Aの処理において、前面枠14が閉鎖されたことを検出しなかった場合は(S 1 7 7 A : N o)、そのまま本処理を終了する。このように、本第13制御例のパチンコ機10では、タイマ割込処理(図375参照)の実行間隔である2msおきに、外端出力信号処理(図380(a)参照)が実行され、パチンコ機10の遊技の状況に応じた情報が、外部出力端子版261よりホールコンピュータ263等の所定装置に対して出力される。ホールコンピュータ263等の所定装置は、外部出力端子版261から出力された情報に基づいて、パチンコ機10の遊技の状況をリアルタイムで把握することができる。これにより、各パチンコ機10の出玉率や稼働状況、異常や不正行為の有無等を正確に管理することができる。次に、図384を参照して、主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図384は、この立ち上げ処理の内容を示したフローチャートである。

#### 【1 3 5 9】

この立ち上げ処理のうち、S 1 7 0 1 ~ S 1 7 1 4、S 3 1 7 0 1 および S 3 1 7 0 2 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例における立ち上げ処理（図 3 0 9 参照）の S 1 7 0 1 ~ S 1 7 1 4、S 3 1 7 0 1 および S 3 1 7 0 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の立ち上げ処理では、S 1 7 0 9 の処理を実行した後、電源投入時（立ち上げ時）のパチンコ機 1 0 の状態を示す各種データを外部出力端子板 2 6 1 から所定装置に対して出力するための立ち上げ時信号出力処理を実行し（S 1 7 2 1 A）、処理を S 3 1 7 0 1 へと移行する。この立ち上げ時信号出力処理（S 1 7 2 1 A）の詳細について、図 3 8 5 を参照して説明する。図 3 8 5 は、立ち上げ時信号出力処理（S 1 7 2 1 A）を示したフローチャートである。この立ち上げ時信号出力処理（S 1 7 2 1 A）では、まず、セキュリティ信号（C N 1 1）を 0 . 2 秒間出力するように設定し（S 1 7 3 1 A）、

次いで、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンであるか否かを判別する（S 1 7 3 2 A）。S 1 7 3 2 A の処理において、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンであると判別した場合は（S 1 7 3 2 A : Y e s）、現在が大当たり遊技の実行中であることを意味するため、大当たり 1 信号（C N 7）、大当たり 3 信号（C N 9）の出力を開始することで大当たり遊技の実行中であることを所定装置に対して通知して（S 1 7 3 3 A）、S 1 7 3 4 A の処理へと移行する。一方、S 1 7 3 2 A の処理において、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（S 1 7 3 2 A : N o）、大当たり遊技の実行中ではない（通常遊技中である）ことを意味するため、S 1 7 3 3 A の処理をスキップして、処理を S 1 7 3 4 A へと移行する。

10

#### 【 1 3 6 0 】

20

S 1 7 3 4 A の処理では、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 1 以上であるか否かを判別し（S 1 7 3 4 A）、1 以上であると判別した場合は（S 1 7 3 4 A : Y e s）、処理を S 1 7 3 6 A へと移行する。一方、S 1 7 3 4 A の処理において、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 1 以上ではない（即ち、0 である）と判別した場合は（S 1 7 3 4 A : N o）、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 以上であるか否かを判別し（S 1 7 3 5 A）、1 以上ではない（即ち、0 である）と判別した場合は（S 1 7 3 5 A : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 7 3 5 A の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 以上であると判別した場合には（S 1 7 3 5 A : Y e s）、処理を S 1 7 3 6 A へと移行する。確変カウンタ 2 0 3 i の値と時短カウンタ 2 0 3 h との一方の値が 1 以上である（即ち、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態である）と判別した場合に実行される S 1 7 3 6 A の処理では、大当たり 2 信号（C N 8）の出力を開始する（S 1 7 3 6 A）。S 1 7 3 6 A の処理が終了すると、次いで、天井時短フラグ 2 0 3 p a がオンであるか否かを判別し（S 1 7 3 7 A）、天井時短フラグ 2 0 3 p a がオンである（つまり、現在が天井抽選回数到達に基づいて設定された第 3 時短状態である）と判別した場合には（S 1 7 3 7 A : Y e s）、大当たり 3 信号（C N 9）を 0 . 2 秒間出力するように設定し（S 1 7 3 8 A）、本処理を終了する。一方、S 1 7 3 7 A の処理において、天井時短フラグ 2 0 3 p a がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 1 7 3 7 A : N o）、S 1 7 3 8 A の処理をスキップし、本処理を終了する。S 1 7 3 8 A の処理で第 3 時短状態である場合にのみ大当たり 3 信号（C N 9）を 0 . 2 秒間出力する構成とすることで、電源投入時（立ち上げ時）の遊技状態が大当たり終了後に設定された普通図柄の時短状態であるのか、天井抽選回数到達に基づいて設定された普通図柄の時短状態であるのかを、所定装置に対して容易に把握させることができる。

30

40

#### 【 1 3 6 1 】

< 第 1 3 制御例における音声ランブ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 3 8 6 から図 3 9 4 を参照して、本第 1 3 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 1 3 制御例では、上述した第 1 0 制御例に対して、メイン処理の内容が変更された点と、演出設定処理（図 3 1 4 参照）の 1 処理である通常モード用演出設定処理の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容と同一の要素

50

について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第13制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第13制御例に当然適用されるものである。まず、図386を参照して、本第13制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明をする。図386は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。本第13制御例におけるメイン処理（図386参照）では、第10制御例（および第1制御例）におけるメイン処理（図58参照）に対して、演出更新処理（図58参照）に代えて演出更新処理（S4121A）が実行される点、およびコマンド判定処理（図58参照）に代えてコマンド判定処理（S4122A）が実行される点でのみ相違する。その他の処理については、第10制御例（および第1制御例）と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

10

#### 【1362】

まず、図387を参照して、メイン処理の中の1処理である演出更新処理（S4121A）について説明する。図387は、この演出更新処理（S4121A）を示したフローチャートである。この演出更新処理（S4121A）では、まず、特別図柄の変動表示演出が実行中であるか否かを判別し（S4151A）、変動表示演出の実行中ではないと判別した場合は（S4151A：No）、そのまま本処理を終了する。一方、変動表示演出の実行中であると判別した場合は（S4151A：Yes）、次いで、特図抽選回数カウンタ2231cの値が500であるか否かを判別し（S4152A）、特図抽選回数カウンタ2231cの値が500ではないと判別した場合には（S4152A：No）、次いで、現在実行中の変動表示演出において報知される特別図柄の抽選結果が時短図柄であるか否かを判別する（S4153A）。S4153Aの処理において、特図の抽選結果が時短図柄ではないと判別した場合には（S4153A：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S4153の処理において、実行中の変動表示演出に対応する抽選結果が時短図柄であると判別した場合（S4153A：Yes）、およびS4152Aの処理において、特図抽選回数カウンタ2231cの値が500であるか否かを判別した場合には（S4152A：Yes）、次いで、特別図柄の抽選結果が大当たりに対応する抽選結果であるか否かを判別する（S4154A）。S4154Aの処理において、抽選結果が大当たりに対応する抽選結果であると判別した場合は（S4154A：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、S4154Aの処理において、抽選結果が大当たりに対応する抽選結果ではないと判別した場合は（S4154A：No）、実行中の変動表示演出の残変動時間が5秒であるか否かを判別し（S4155A）、特図の残変動時間が5秒ではないと判別した場合には（S4155A：No）、そのまま本処理を終了する。

20

30

#### 【1363】

これに対し、S4155Aの処理において、実行中の変動表示演出の残変動時間が5秒であるか否かを判別した場合には（S4155A：Yes）、普通図柄の残変動時間が10秒以上であるか否かを普通図柄の変動時間タイマ223pdの値を参照して判別し（S4156A）、普通図柄の残変動時間が10秒以上ではないと判別した場合には（S4156A：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S4156Aの処理において、普通図柄の残変動時間が10秒以上であると判別した場合には（S4156A：Yes）、現在実行中の変動表示演出が表示装置連動型演出を伴う変動表示態様であるか否かを判別し（S4157A）、表示装置連動型演出を伴う変動表示態様ではないと判別した場合には（S4157A：No）、変動表示態様を表示装置連動型の時短発動演出に書き替えて（S4158A）、時短発動演出の演出期間を普通図柄の残変動時間に設定し（S4159A）、本処理を終了する。一方、S4157Aの処理において、実行中の変動表示演出が表示装置連動型演出を伴う変動表示態様であると判別した場合には（S4157A：Yes）、そのまま本処理を終了する。このように、本第13制御例では、時短状態へと移行した後で5秒以上の比較的長い時間、普通図柄の変動が実行され続ける（右打ちしても第2入球口

40

50

640へと遊技球を入球させることができない期間が比較的長く継続する)と変動終了の5秒前に判別した場合は、時短状態へと移行することを報知するタイミングを遅らせる構成としている。つまり、実際に時短状態の恩恵が得られる状態となってから(右打ちにより第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能となってから)、時短発動演出を実行する構成としている。これにより、普通図柄の変動中に遊技者が無駄に右打ちを行ってしまうことを抑制することができる。

#### 【1364】

次に、図388を参照して、メイン処理の1処理であるコマンド判定処理(S4122A)について説明する。図388は、このコマンド判定処理(S4122A)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S4122A)のうち、S4201、S4203～S4211、S4213、S4214、S4217およびS4219の各処理では、それぞれ第10制御例におけるコマンド判定処理(図310参照)のS4201、S4203～S4211、S4213、S4214、S4217およびS4219の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例のコマンド判定処理(S4122A)では、S4201の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合には(S4201: Yes)、第10制御例における状態コマンド受信処理(図311参照)に代えて状態コマンド受信処理を実行し(S4221A)、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理(S4221A)の詳細については、図389を参照して後述する。また、本第13制御例におけるコマンド判定処理(図388参照)では、S4211の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合に(S4211: Yes)、第10制御例(および第1制御例)における入賞コマンド処理(図61参照)に代えて入賞コマンド処理を実行し(S4222A)、本処理を終了する。また、本第13制御例におけるコマンド判定処理(図388参照)では、S4217の処理において、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に(S4217: Yes)、上述した第10制御例(および第1制御例)における大当たり関連処理(図64参照)に代えて大当たり関連処理を実行し(S4223A)、本処理を終了する。

#### 【1365】

一方、S4217の処理において、大当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は(S4217: No)、次いで、普通図柄の抽選関連のコマンドを受信したか否かを判別する(S4224A)。S4224Aの処理において、普通図柄の抽選関連のコマンドを受信したと判別した場合には(S4224A: Yes)、普通図柄の抽選関連のコマンドの種別に応じた制御を実行するための普図関連処理を実行し(S4225A)、本処理を終了する。一方、S4224Aの処理において、普通図柄の抽選関連のコマンドを受信していないと判別した場合には(S4224A: No)、処理をS4219へと移行する。なお、入賞コマンド処理(S4222A)、大当たり関連処理(S4223A)および普図関連処理(S4225A)の詳細については、図390、図391および図393を参照して後述する。次に、図389を参照して、コマンド判定処理(図388参照)の中の1処理である状態コマンド受信処理(S4221A)について説明する。図389は、この状態コマンド受信処理(S4221A)を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理(S4221A)のうち、S9001、S9002、S9092およびS9093の各処理では、それぞれ上述した第10制御例における状態コマンド受信処理(図311参照)のS9001、S9002、S9092およびS9093の各処理と同一の処理が実行される。また、本第13制御例における状態コマンド受信処理(S4221A)では、S9092の処理が終了すると、次いで、受信した状態コマンドにより通常状態への変更が通知されたか否かを判別する(S9011A)。

#### 【1366】

S9011Aの処理において、通常状態への変更が通知されたと判別した場合には(S9011A: Yes)、先読み抑制フラグ223pcがオンであるか否かを判別し(S9012A)、先読み抑制フラグ223pcがオンであると判別した場合には(S9012A: Yes)、先読み抑制フラグ223pcをオフに設定し(S9013A)、処理をS

9 0 9 3 へと移行する。一方、S 9 0 1 1 A の処理において、通常状態への変更が通知されていないと判別した場合 ( S 9 0 1 1 A : N o )、および、S 9 0 1 2 A の処理においては ( S 9 0 1 2 A : N o )、処理を S 9 0 9 3 へと移行する。また、本第 1 3 制御例における状態コマンド受信処理 ( 図 3 8 9 参照 ) では、S 9 0 9 3 の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値を示す情報があると判別した場合に ( S 9 0 9 3 : Y e s )、受信した値に対応する値を特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値に設定し ( S 9 0 1 4 A )、ボーナス間カウンタ 2 2 3 p a、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b のデータを更新して ( S 9 0 1 5 A )、本処理を終了する。一方、S 9 0 9 3 の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値を示す情報が通知されていないと判別した場合には ( S 9 0 9 3 : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 3 9 0 を参照して、コマンド判定処理 ( 図 3 8 8 参照 ) の 1 処理である入賞コマンド処理 ( S 4 2 2 2 A ) について説明する。図 3 9 0 は、この入賞コマンド処理 ( S 4 2 2 2 A ) を示したフローチャートである。

#### 【 1 3 6 7 】

この入賞コマンド処理 ( S 4 2 2 2 A ) のうち、S 4 4 0 1 および S 4 4 1 3 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例 ( および第 1 制御例 ) における入賞コマンド処理 ( 図 6 1 参照 ) の S 4 4 0 1 および S 4 4 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 3 制御例における入賞コマンド処理 ( S 4 2 2 2 A ) では、S 4 4 0 1 の処理を実行後、今回の入賞情報コマンドにより通知された入賞情報が第 1 特別図柄の入賞情報であるか否かを判別し ( S 4 4 2 1 A )、第 1 特別図柄の入賞情報であると判別した場合には ( S 4 4 2 1 A : Y e s )、先読み抑制フラグ 2 2 3 p c がオンであるか否かを判別し ( S 4 4 2 2 A )、先読み抑制フラグ 2 2 3 p c がオンであると判別した場合には ( S 4 4 2 2 A : Y e s )、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 4 2 1 A の処理において、特図 1 の入賞情報ではないと判別した場合 ( S 4 4 2 1 A : N o )、および、S 4 4 2 2 A の処理において、先読み抑制フラグ 2 2 3 p c がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 4 4 2 2 A : N o )、処理を S 4 4 2 3 A へと移行する。S 4 4 2 3 A の処理では、保留態様選択テーブル 2 2 2 p a ( 図 3 7 3 参照 ) を読み出して ( S 4 4 2 3 A )、次に、抽選対象の入賞情報が示す変動種別に応じて今回の入賞情報に対応する保留球数図柄の表示態様を特定し ( S 4 4 2 4 A )、特定した表示態様の保留球数図柄の表示を設定し ( S 4 4 2 5 A )、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値と特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値との和が 5 0 0 であるか否かを判別する ( S 4 4 2 6 A )。

#### 【 1 3 6 8 】

S 4 4 2 6 A の処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値と特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値との和が 5 0 0 ではないと判別した場合には ( S 4 4 2 6 A : N o )、処理を S 4 4 1 3 へと移行する。一方、S 4 4 2 6 A の処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値と特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値との和が 5 0 0 であると判別した場合には ( S 4 4 2 6 A : Y e s )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に大当たりに対応する入賞情報があるかを判別し ( S 4 4 2 7 A )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に大当たりに対応する入賞情報がないと判別した場合には ( S 4 4 2 7 A : N o )、天井抽選回数に到達することを意味し、第 3 時短状態が設定されることを意味するので、先読み抑制フラグ 2 2 3 p c をオンに設定し ( S 4 4 2 8 A )、処理を S 4 4 1 3 へと移行する。一方、S 4 4 2 7 A の処理において、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に大当たりに対応する入賞情報があると判別した場合には ( S 4 4 2 7 A : Y e s )、第 3 時短状態が設定されることなく大当たり遊技が実行されることを意味するため、S 4 4 2 8 A の処理をスキップし、S 4 4 1 3 へと移行する。この入賞コマンド処理 ( 図 3 9 0 参照 ) を実行することにより、天井抽選回数目に抽選が実行される外れに対応する保留球を獲得した時点で、先読み抑制フラグ 2 2 3 p c をオンにしておくことができるので、その後第 1 特別図柄の保留球を獲得したとしても、先読み演出 ( 保留変化演出 ) が実行されることを抑制することができる。これにより、第 3 時短状態へと移行した後で消化される第 1 特別図柄の保留球数図柄の表示態様に応じて、当該第 1 特別図柄の保留球に対応する抽選を第 3 時短



状態の間に実行させるか否かを調節させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図 3 9 1 を参照して、コマンド判定処理（図 3 8 8 参照）の 1 処理である大当たり関連処理（S 4 2 2 3 A）について説明する。図 3 9 1 は、大当たり関連処理（S 4 2 2 3 A）を示したフローチャートである。

#### 【1 3 6 9】

この大当たり関連処理（S 4 2 2 3 A）のうち、S 4 7 0 1、S 4 7 0 9、S 4 7 1 0、S 4 7 1 4 および S 4 7 1 5 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例（および第 1 制御例）における大当たり関連処理（図 6 4 参照）の S 4 7 0 1、S 4 7 0 9、S 4 7 1 0、S 4 7 1 4 および S 4 7 1 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 3 制御例における大当たり関連処理（S 4 2 2 3 A）では、S 4 7 0 1 の処理において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 7 0 1 : Y e s）、連動演出フラグ 2 2 3 p e がオンであるか否かを判別し（S 4 7 2 1 A）、連動演出フラグ 2 2 3 p e がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 4 7 2 1 A : N o）、大当たり種別に応じたオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し（S 4 7 2 2 A）、処理を S 4 7 2 4 A へと移行する。一方、S 4 7 2 1 A の処理において、連動演出フラグ 2 2 3 p e がオンであると判別した場合には（S 4 7 2 1 A : Y e s）、データ表示装置連動型の大当たり報知演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し（S 4 7 2 3 A）、処理を S 4 7 2 4 A へと移行する。S 4 7 2 2 A、または S 4 7 2 3 A の処理後に実行される S 4 7 2 4 A の処理では、ボーナス間カウンタ 2 2 3 p a の値をリセットし（S 4 7 2 3 A）、次に、今回開始される大当たりが特殊大当たりであるか否かを判別し（S 4 7 2 5 A）、特殊大当たりであると判別した場合には（S 4 7 2 5 A : Y e s）、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b に今回の特殊大当たりの当選情報を格納し（S 4 7 2 6 A）、本処理を終了する。一方、特殊大当たりではないと判別した場合には（S 4 7 2 5 A : N o）、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b に通常ボーナスの当選情報を格納し（S 4 7 2 7 A）、本処理を終了する。

#### 【1 3 7 0】

また、第 1 0 制御例（および第 1 制御例）における大当たり関連処理（図 6 4 参照）の S 4 7 1 1 ~ S 4 7 1 3 の処理は、本制御例では削除している。S 4 7 1 4 の処理において、エンディングコマンドを受信しなかったと判別した場合には（S 4 7 1 4 : N o）、小当たり関連のコマンドを受信したかを判別し（S 4 7 2 8 A）、小当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合には（S 4 7 2 8 A : Y e s）、小当たり関連の各種コマンドの種別に応じた制御を行うための小当たり関連処理を実行し（S 4 7 2 9 A）、本処理を終了する。一方、小当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 7 2 8 A : N o）、本処理を終了する。なお、小当たり関連処理（S 4 7 2 9 A）の詳細については、図 3 9 2 を参照して後述する。次に、図 3 9 2 を参照して、大当たり関連処理（図 3 9 1 参照）の 1 処理である小当たり関連処理（S 4 7 2 9 A）について説明する。図 3 9 2 は、この小当たり関連処理（S 4 7 2 9 A）を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（S 4 7 2 9 A）では、まず、小当たり開始コマンドを受信したか否かを判別し（S 4 7 5 1 A）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 7 5 1 A : Y e s）、小当たりのオープニング演出を示す表示用小当たり開始コマンドを設定し（S 4 7 5 2 A）、ボーナス間カウンタ 2 2 3 p a の値をリセットし（S 4 7 5 3 A）、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b に今回の小当たりの当選情報を格納して（S 4 7 5 4 A）、本処理を終了する。一方、S 4 7 5 1 A の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 7 5 1 A : N o）、次いで、小当たり用エンディングコマンドを受信したかを判別し（S 4 7 5 5 A）、小当たり用エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 7 5 5 A : N o）、本処理を終了する。一方、小当たり用エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（S 4 7 5 5 A : Y e s）、小当たりのエンディング演出を示す表示用小当たりエンディングコマンドを設定し（S 4 7 5 6 A）、本処理を終了する。

#### 【1 3 7 1】

10

20

30

40

50

次に、図 3 9 3 を参照して、コマンド判定処理（図 3 8 8 参照）の 1 処理である普図関連処理（S 4 2 2 5 A）について説明する。図 3 9 3 は、普図関連処理（S 4 2 2 5 A）を示したフローチャートである。この普図関連処理（S 4 2 2 5 A）では、まず、普図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別し（S 4 2 5 1 A）、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 5 1 A：Yes）、通知された普図変動パターンに対応する変動時間を普図変動時間タイマ 2 2 3 p d に設定し（S 4 2 5 2 A）、本処理を終了する。一方、S 4 2 5 1 A の処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 5 1 A：No）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 4 2 5 3 A）、本処理を終了する。次に、図 3 9 4 を参照して、演出態様設定処理（図 3 1 4 参照）の中で第 1 0 制御例における通常モード用演出設定処理（図 3 1 5 参照）に代えて実行される通常モード用演出設定処理（S 3 4 4 2 1 A）について説明する。図 3 9 4 は、この通常モード用演出設定処理（S 3 4 4 2 1 A）を示したフローチャートである。

#### 【 1 3 7 2 】

この通常モード用演出設定処理（S 3 4 4 2 1 A）は、第 1 0 制御例における通常モード用演出設定処理（図 3 1 5 参照）と同様に、通常モードにおける変動表示態様を決定するために実行される処理である。本第 1 3 制御例における通常モード用演出設定処理（S 3 4 4 2 1 A）では、まず、時短示唆演出選択テーブル 2 2 2 p b を読み出し（S 3 4 5 1 1 A）、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値とボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b のデータとに対応する示唆演出の演出態様を決定し（S 3 4 5 1 2 A）、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が 5 0 0 であるか否かを判別する（S 3 4 5 1 3 A）。特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が 5 0 0 ではないと判別した場合には（S 3 4 5 1 3 A：No）、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b のデータを読み出し（S 3 4 5 1 4 A）、前回の通常ボーナス後の抽選回数が 5 0 0 であるか否かを判別する（S 3 4 5 1 5 A）。前回の通常ボーナス後の抽選回数が 5 0 0 ではないと判別した場合には（S 3 4 5 1 5 A：No）、最古の小ボーナス後の抽選回数が 5 0 0 であるか否かを判別し（S 3 4 5 1 6 A）、最古の小ボーナス後の抽選回数が 5 0 0 であると判別した場合には（S 3 4 5 1 6 A：Yes）、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b から最古の小ボーナスの履歴を削除し（S 3 4 5 1 7 A）、次いで、右打ちを行わないように促す表示態様を設定し（S 3 4 5 1 8 A）、処理を S 3 4 5 1 9 A へと移行する。一方、S 3 4 5 1 3 A の処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が 5 0 0 であると判別した場合（S 3 4 5 1 3 A：Yes）、および S 3 4 5 1 5 A の処理において、前回の通常ボーナス後の抽選回数が 5 0 0 であると判別した場合には（S 3 4 5 1 5 A：Yes）、処理を S 3 4 5 1 8 A へと移行する。また、S 3 4 5 1 6 A の処理において、最古の小ボーナス後の抽選回数が 5 0 0 ではないと判別した場合には（S 3 4 5 1 6 A：No）、S 3 4 5 1 7 A および S 3 4 5 1 8 A の処理をスキップし、処理を S 3 4 5 1 9 A へと移行する。

#### 【 1 3 7 3 】

S 3 4 5 1 8 A の処理を実行した後、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（S 3 4 5 1 9 A）、決定した演出態様に応じて連動演出フラグ 2 2 3 p e を更新し（S 3 4 5 2 0 A）、本処理を終了する。この通常モード用演出設定処理（図 3 9 4 参照）を実行することにより、遊技者の視点で天井抽選回数に到達した可能性がある変動表示演出において、右打ちしないように報知する演出を実行することができるので、実際には天井抽選回数に到達していなかったとしても、天井抽選回数に到達していることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 1 3 7 4 】

< 第 1 3 制御例におけるデータ表示装置の制御処理について >

次に、図 3 9 5 ~ 5 4 4 を参照して、本制御例におけるデータ表示装置 2 6 2 の M P U 2 7 1 によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図 3 9 5 を参照して、データ表示装置 2 6 2 の M P U 2 7 1 によって実行されるメイン処理について説明する。

図 3 9 5 は、このメイン処理を示したフローチャートである。このメイン処理では、データ表示装置 2 6 2 と電氣的に接続されているパチンコ機 1 0 から受信した各種信号に基づいて、データ表示部 2 7 6 に表示するデータ（パチンコ機 1 0 の遊技の状況に対応するデータ）を更新したり、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて視認態様を可変させる制御を実行するための処理である。このメイン処理では、まず、初期設定の処理が実行される（S 1 0 1 D）。次いで、表示装置信号受信処理を実行する（S 1 0 2 D）。次に、データ表示装置 2 6 2 のデータ表示部 2 7 6 の表示内容を更新するための表示更新処理を実行する（S 1 0 3 D）。そして、遊技者が入力装置 2 7 7 に対して入力操作を行ったか否かを判別し、入力操作があった場合には当該操作に応じた処理を実行するための操作手段入力監視処理を行う（S 1 0 4 D）。次に、電源断の発生情報があるか否かを判別し（S 1 0 5 D）、電源断の発生情報があれば（S 1 0 5 D：Yes）、電源断処理を実行し（S 1 0 7 D）、以降は電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。S 1 0 5 D の処理において、電源断の発生情報が記憶されていないと判別した場合は（S 1 0 5 D：No）、次いで、S 1 0 1 H の処理の終了時、または前回の S 1 0 2 H の処理の開始時から 1 m s 経過したか否かを判別し（S 1 0 6 D）、1 m s が経過していないと判別した場合は（S 1 0 6 D：No）、処理を S 1 0 6 D へと戻す。一方、S 1 0 6 D の処理において、1 m s が経過したと判別した場合は（S 1 0 6 D：Yes）、S 1 0 2 D の処理に戻り、S 1 0 2 D ~ S 1 0 4 D の処理が繰り返し実行される。

10

#### 【1 3 7 5】

次に、図 3 9 6 のフローチャートを参照して、メイン処理（図 3 9 5 参照）の中の 1 処理である表示装置信号受信処理（S 1 0 2 D）について説明を行う。この表示装置信号受信処理（S 1 0 2 D）では、パチンコ機 1 0 から受信した各種信号に応じた処理が実行される。表示装置信号受信処理（S 1 0 2 D）では、まず、パチンコ機 1 0 の外部出力端子板 2 6 1 の C N 1 ~ C N 1 1 より外部出力信号（H 出力の状態の各種信号）を受信したか否かを判別し（S 2 0 1 D）、外部出力信号を受信していなければ（S 2 0 1 D：No）、そのまま本処理を終了してメイン処理（図 3 9 5 参照）へと戻る。一方、S 2 0 1 D の処理において、外部出力信号を受信したと判別した場合は（S 2 0 1 D：Yes）、次いで、外部出力信号として電源オン信号を受信した（即ち、C N 1 1 が 0 . 2 s 間の H 出力状態となった）か否かを判別する（S 2 0 2 D）。そして、電源オン信号を受信したと判別した場合は（S 2 0 2 D：Yes）、次いで、C N 7 ~ C N 9 の出力から現在の状態を特定し（S 2 0 3 D）、特定した状態に応じてデータ表示部 2 7 6、電飾部 2 7 7 の態様を更新し（S 2 0 4 D）、本処理を終了する。一方、S 2 0 2 D の処理において、電源オン信号を受信していない（即ち、C N 1 1 から 0 . 2 の H 出力信号を受信していない）と判別した場合は（S 2 0 2 D：No）、電源オン信号以外の信号に応じて各種データカウンタ値を更新し（S 2 0 5 D）、受信した信号に応じてデータ表示部 2 7 6 の表示内容の更新を設定し（S 2 0 6 D）、本処理を終了する。

20

30

#### 【1 3 7 6】

< 第 1 3 制御例におけるホールコンピュータの制御処理について >

次に、図 3 9 7 ~ 5 4 7 を参照して、本制御例におけるホールコンピュータ 2 6 3 の M P U 2 8 1 によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図 3 9 7 を参照して、ホールコンピュータ 2 6 3 の M P U 2 8 3 によって実行されるメイン処理について説明する。図 3 9 7 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理では、パチンコ機 1 0 から受信した各種信号に基づいて、各パチンコ機 1 0 の遊技の状況に対応するデータを更新したり、各パチンコ機 1 0 に対して異常や不正行為の有無を判別したりする。このメイン処理では、まず、初期設定の処理を実行する（S 1 0 1 H）。次いで、各パチンコ機 1 0 から受信した信号に応じた処理を実行する信号受信処理が行われ（S 1 0 2 H）、次に、ホールコンピュータ 2 6 3 に設けられたディスプレイ 2 8 7 の表示を更新する表示更新処理を実行する（S 1 0 3 H）。そして、ホールコンピュータ 2 6 3 の操作者がホールコンピュータ 2 6 3 の入力装置 2 8 8 に対する入力操作を行ったか否かを判別し、入力操作があった場合には当該操作に応じた処理を実行する操作手段入力監視処理

40

50

を行う (S 1 0 4 H)。次に、パチンコ機 1 0 に対して電源が投入された場合に、前回の電源断時における遊技状態と、今回の電源投入時における遊技状態とを比較し、異常の有無を判別する復電時比較処理を実行する (S 1 0 5 H)。そして、電源断の発生情報があるか否かを判別し (S 1 0 6 H)、電源断の発生情報があれば (S 1 0 6 H : Y e s)、電源断処理を実行し (S 1 0 8 H)、以降は電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。S 1 0 6 H の処理において、電源断の発生情報が記憶されていないと判別した場合は (S 1 0 6 H : N o)、次いで、1 m s が経過したか否かを判別し (S 1 0 7 H)、1 m s が経過していないと判別した場合は (S 1 0 7 H : N o)、処理を S 1 0 7 H に戻す。一方、S 1 0 7 H の処理において、1 m s が経過したと判別した場合は (S 1 0 7 H : Y e s)、S 1 0 2 H の処理に戻り、S 1 0 2 H ~ S 1 0 5 H の処理が繰り返し実行される。

10

#### 【 1 3 7 7 】

次に、図 3 9 8 のフローチャートを参照して、メイン処理 (図 3 9 7 参照) の中の 1 処理である信号受信処理 (S 1 0 2 H) について説明を行う。この信号受信処理 (S 1 0 2 H) では、パチンコ機 1 0 から受信した各種信号に応じた処理が実行される。信号受信処理 (S 1 0 2 H) では、まず、ホールコンピュータ 2 6 3 に接続されているいずれかのパチンコ機 1 0 の外部出力端子板 2 6 1 の C N 1 ~ C N 1 1 より外部出力信号 (H 出力の状態の各種信号) を受信したか否かが判別され (S 2 0 1 H)、外部出力信号を受信していなければ (S 2 0 1 H : N o)、そのまま本処理を終了してメイン処理 (図 3 9 7 参照) へと戻る。

20

#### 【 1 3 7 8 】

一方、S 2 0 1 H の処理において、外部出力信号を受信したと判別した場合は (S 2 0 1 H : Y e s)、次いで、外部出力信号が出力されたパチンコ機 1 0 から電源オン信号を受信した (即ち、C N 1 1 から 0 . 2 s の H 出力信号を受信した) か否かを判別する (S 2 0 2 H)。そして、電源オン信号を受信していない (即ち、C N 1 1 から 0 . 2 s の H 出力信号を受信していない) と判別した場合は (S 2 0 2 H : N o)、次いで、電源オフ信号を受信した (即ち、C N 1 1 から 0 . 4 s の H 出力信号を受信した) か否かを判別する (S 2 0 3 H)。S 2 0 3 H の処理において、電源オフ信号を受信した (即ち、C N 1 1 から 0 . 4 s の H 出力信号を受信した) と判別した場合には (S 2 0 3 H : Y e s)、信号を出力したパチンコ機に対応する電断時情報格納エリアに対して現在 (電源遮断時) の遊技状態に対応する情報を格納し (S 2 0 4 H)、本処理を終了する。一方、S 2 0 3 H の処理において、電源オフ信号を受信していない (即ち、C N 1 1 から 0 . 4 s の H 出力信号を受信していない) と判別した場合には (S 2 0 3 H : N o)、信号を出力したパチンコ機に対応するデータ格納エリアの情報を更新し (S 2 0 4 H)、本処理を終了する。例えば、ホールに設置されている第 1 のパチンコ機 1 0 (1 番台) の大当たり 1 信号 (C N 7) が H 出力の状態であり、他の外部出力信号が L 出力の状態であると判別した場合は、第 1 のパチンコ機 1 0 (1 番台) に対応するデータ格納エリアに対して大当たり中であることを示す情報を格納する。なお、外部出力信号を受信したパチンコ機 1 0 の種別 (台番号) は、ホールコンピュータ 2 6 3 に対する接続端子の種別 (外部出力信号を受信した端子の位置) によって特定される。

30

40

#### 【 1 3 7 9 】

S 2 0 2 H の処理において、電源オン信号を受信した (即ち、C N 1 1 から 0 . 2 s の H 出力信号を受信した) と判別した場合は (S 2 0 2 H : Y e s)、次いで、外部出力信号を出力したパチンコ機 1 0 に対応するデータ格納エリアの立ち上げフラグ (対応するパチンコ機 1 0 が電源投入に基づく立ち上げ中であるか否かを示すフラグ) がオンであるか否かを判別する (S 2 0 6 H)。S 2 0 6 H の処理による判別の結果、立ち上げフラグがオフであると判別した場合は (S 2 0 6 H : N o)、外部出力信号を受信したパチンコ機 1 0 に対応する復電時情報格納エリアの情報を更新し (S 2 0 7 H)、ディスプレイ 2 8 7 の表示内容の更新を設定し (S 2 0 8 H)、外部出力信号を受信したパチンコ機 1 0 に対応する立ち上げフラグをオンに設定して (S 2 0 9 H)、本処理を終了する。次いで、

50

図 3 9 9 のフローチャートを参照して、復電時比較処理 ( S 1 0 5 H ) について説明する。この復電時比較処理 ( S 1 0 5 H ) は、 M P U 2 8 1 によって実行されるメイン処理の中の 1 処理であり、パチンコ機 1 0 に対して電源が投入された場合に、前回の電源断時における遊技状態と、今回の電源投入時における遊技状態とを比較し、異常の有無を判別する処理である。この復電時比較処理 ( S 1 0 5 H ) では、まず、立ち上げフラグがオンであるか否かを判別し ( S 3 0 1 H ) 、立ち上げフラグがオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 3 0 1 H : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、 S 3 0 1 H の処理において、立ち上げフラグがオンであると判別した場合は ( S 3 0 1 H : Y e s ) 、次いで、電断時情報格納エリアの情報と、復電時情報格納エリアの情報とを比較し ( S 3 0 2 H ) 、比較した情報が一致するか否かを判別する ( S 3 0 3 H ) 。 S 3 0 3 H の処理において、比較した情報が一致しないと判別した場合には ( S 3 0 3 H : N o ) 、異常の報知を設定し ( S 3 0 4 H ) 、処理を S 3 0 5 H へと移行する。一方、 S 3 0 3 H の処理において、比較した情報が一致すると判別した場合には ( S 3 0 3 H : Y e s ) 、 S 3 0 4 H の処理をスキップして、処理を S 3 0 5 H へと移行する。 S 3 0 5 H の処理では、立ち上げフラグをオフに設定し ( S 3 0 5 H ) 、本処理を終了する。

10

#### 【 1 3 8 0 】

この復電時比較処理 ( 図 3 9 9 参照 ) を実行することにより、ホールコンピュータ 2 6 3 に接続されているいずれかのパチンコ機 1 0 に対して電源が投入されたことによりホールコンピュータ 2 6 3 に対して電源投入信号が出力された場合に、当該パチンコ機 1 0 の電源遮断時の遊技状態を示すデータと、今回の電源投入時の遊技状態を示すデータとを比較することができるので、遊技状態が変わっているという異常事態が発生した場合に、そのことをホールコンピュータ 2 6 3 側で電源投入直後に把握することができる。よって、パチンコ機 1 0 の電源が遮断されている間に遊技状態を書き替える ( 例えば、不正に大当たり状態に設定する ) 等の不正行為に対する抑制を図ることができる。以上説明した通り、本第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 と電氣的に接続されている所定装置 ( 例えば、データ表示装置 2 6 2 ) の視認態様に連動させているかのような演出態様の特定演出 ( データ表示装置連動型演出 ) を実行可能に構成している。より具体的には、本第 1 3 制御例のパチンコ機 1 0 では、遊技者に有利な状態 ( 例えば、大当たりや時短状態 ) となることを報知するための演出の一種として、有利な状態へと移行したことを所定期間秘匿しておき、有利な状態へ移行後に所定契機で所定装置 ( 例えば、データ表示装置 2 6 2 ) を視認することを促す演出態様の表示装置連動演出を実行可能に構成している。現在一般的に流通している、接続されているパチンコ機 1 0 から受信する各種信号に基づいてパチンコ機 1 0 の遊技状況に関する各種データ ( 大当たり間の抽選回数や大当たり回数、総抽選回数等 ) を表示するためのデータ表示装置 2 6 2 においては、有利な状態 ( 大当たり遊技状態や確変遊技状態、時短遊技状態等 ) が設定されている場合に、有利な状態となっていることを文字や装飾ランプの発光等によって報知可能に構成されているものがほとんどであるため、表示装置連動演出を実行することによって、あたかもパチンコ機 1 0 とデータ表示装置 2 6 2 とが連動して演出を行っているかのような極めて斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

#### 【 1 3 8 1 】

また、本第 1 3 制御例では、通常遊技状態において主として実行される第 1 特別図柄の抽選結果として、ほとんど賞球を得ることができない ( ラウンド数が少なく、各ラウンドにおける特定入賞口 6 5 a の開放期間も短い ) 大当たり ( 特殊大当たり ) 、および特殊大当たりと共通の特定入賞口 6 5 a の開放パターン ( 特定開閉動作 ) が設定される小当たりを設ける構成とし、特殊大当たりとなったのか小当たりとなったのかを遊技者が判別困難となるように構成している。これらの抽選結果により、特定入賞口 6 5 a が特定開閉動作で開閉される毎に、天井抽選回数に到達する ( 第 3 時短状態が付与される ) までの抽選回数が特殊大当たり当選によってリセットされた可能性があることと遊技者に認識させることができるので、第 3 時短状態が付与されるまでの残抽選回数 ( 天井抽選回数到達に係る特典

50

付与までの残回数)を遊技者に把握困難とすることができる。よって、残抽選回数を予測させる遊技性を付与することができる。また、本第13制御例では、天井抽選回数における特別図柄の変動時間を、抽選結果によらず、予め定められた特定期間(30秒間)に固定化することにより、第3時短状態へと移行するのか、天井抽選回数で丁度大当たりに当選したのかを分かり難くする構成としている。このように構成することで、第3時短状態へと移行することに対する期待感をより長く遊技者に対して抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第13制御例では、天井抽選回数に到達する前に保留され、天井抽選回数到達後に設定される第3時短状態において消化される保留球に対する保留変化演出の実行を抑制する構成としている。このように構成することで、第3時短状態へと移行した後に消化される第1特別図柄の保留球を、第2特別図柄の始動入賞を発生させないことで敢えて第3時短状態の間に消化させることで有利度合いを高めようとしたり、逆に、急いで第2特別図柄の保留球を獲得し、その後に第2特別図柄の保留球をきらさないように遊技を行うことにより、第1特別図柄の保留球を敢えて第3時短状態が終了してから消化させることで有利度合いを高めようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

10

#### 【1382】

また、本第13制御例では、大当たり遊技状態に移行する場合、および第3時短状態に移行する場合に、外部出力端子板261における共通の信号出力チャンネル(CN9)から出力態様を異ならせて信号を出力する構成としている。これにより、信号出力チャンネルの個数を削減することができるので、部品点数の増加によりパチンコ機10の原価率がアップしてしまうことを抑制することができる。ここで、本第13制御例では、大当たり1信号と同様に、大当たり遊技の実行中もCN9をH出力の状態とすることにより、外部出力端子板261を介して電氣的に接続されている所定装置(データ表示装置262やホールコンピュータ263)のスペックに応じて受信する情報を選択させることができる。即ち、本パチンコ機10に搭載されている、天井抽選回数到達に基づいて時短状態へと移行させる機能は、大当たりを介さずに有利な遊技状態へと移行させるという非常に特殊な機能であり、所定装置のスペックによっては、天井抽選回数到達に基づく時短状態への移行を正常なものとして取り扱うことができない虞がある。つまり、大当たりを示す信号を受信せずに時短状態を示す信号が受信されると、不正により大当たりを介さずに時短状態に移行されたと判別されたり、パチンコ機10に異常が発生した出力無効と判別されてしまう虞がある。よって、本第13制御例では、大当たり3信号として、大当たり遊技の実行中だけでなく、天井抽選回数に到達した際もH出力の状態に設定される信号を設ける構成とすることで、天井抽選回数に到達したことに基づいて移行する時短状態を、外部出力端子板261に接続されている所定装置のスペックによらず、正常なものとして取り扱わせることができる。つまり、大当たりを示す信号を受信せずに時短状態を示す信号を受信した場合に、不正や異常と判断する仕様であっても、大当たり3信号を大当たりを示す信号として入力しておけば、天井抽選回数に到達した場合にも、疑似的に、大当たりとなった後で時短状態に移行したかのような信号出力態様を実現することができる。つまり、大当たりを示す大当たり3信号が0.2秒間H出力の状態に設定されると共に、時短状態への移行を示す大当たり2信号がH出力の状態に設定されるので、正当な時短状態への移行と判断させることができる。よって、天井抽選回数到達に基づいて設定された時短状態が不正や異常と判断されてしまうことを抑制することができる。なお、天井抽選回数到達に基づく時短状態を識別可能な仕様の所定装置の場合は、大当たり3信号の出力期間を判別することで、天井抽選回数に到達したことに基づくH出力であるのか、大当たり当選に基づくH出力であるのかを区別することができる。よって、所定装置のスペックによらず、天井抽選回数に到達したことに基づく時短状態への移行を正常なものとして取り扱わせることができる。

20

30

40

#### 【1383】

なお、本第13制御例では、パチンコ機10に電源が投入された際に、遊技状態を示す信号を外部出力端子板261から外部出力する構成としているが、これに加えて、電源投

50

入時が通常状態である場合に、特図抽選カウンタ2031aの値を外部出力する構成としてもよい。この場合、1の信号出力チャンネル(例えば、CN9)から、特図抽選カウンタ2031aの値を9ビットのデータを示す信号として出力する構成としてもよい。より具体的には、例えば、大当たり1信号も大当たり2信号も出力されていない(大当たり遊技状態でも時短状態でもない)状況下において、大当たり3信号を所定期間(例えば、0.4秒間)H出力に設定することで、以降にCN9から出力される大当たり3信号が特図抽選カウンタ2031aの値を示すデータであることを所定装置に対して通知する。そして、0.2秒単位で特図抽選カウンタ2031aの1ビット目~9ビット目のデータを順に出力する。より具体的には、特図抽選カウンタ2031aの対象のビットが1であれば、CN9の出力を0.2秒間H出力に設定し、0であれば、CN9の出力を0.2秒間L出力に設定する。そして、出力が終了した後で、0.2秒とも0.4秒とも異なる出力期間(例えば、0.6秒)のH出力の信号を出力することで、特図抽選カウンタ2031aの値を示すデータの出力が終了したことを所定装置に対して通知するように構成してもよい。このように構成することで、所定装置(ホールコンピュータ263等)側で外部出力端子板261の出力を監視するだけで、電源投入時における抽選回数を容易に把握することができる。

10

#### 【1384】

更に、この場合において、パチンコ機10の電源が遮断された場合にも、特図抽選カウンタ2031aの値を同様の方式で通知する構成としてもよい。このように構成することで、特図抽選カウンタ2031aの値を電源の遮断時および電源の投入時に所定装置に対して出力することができるので、電源の遮断中に特図抽選カウンタ2031aの値が不正に書き替えられる不正行為が行われた場合に、そのことを所定装置側で発見し易く構成することができる。つまり、電源遮断時の特図抽選カウンタ2031aの値と、次の電源投入時の特図抽選カウンタ2031aの値とを比較する機能をホールコンピュータ263等の所定装置に搭載しておくことにより、特図抽選カウンタ2031aの齟齬を容易に所定装置側で発見することができるので、不正行為の有無を電源投入時に判別することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。本第13制御例では、大当たり1信号とは別で大当たり3信号を設ける構成としていたが、大当たり1信号と大当たり3信号とを1の信号出力チャンネル(CN7)から出力する構成としてもよい。このように構成することで、信号出力チャンネルの個数を削減することができる。本第13制御例では、天井抽選回数到達前の通常遊技状態で特殊大当たり当選するか、天井抽選回数到達後の第3時短状態で特殊大当たり当選するかによって有利度合いを異ならせることにより、トータルとして、天井抽選回数を経過してから第1特別図柄の抽選で大当たりになった方が有利度合いが高くなるように構成していたが、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の有利度合いを異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、通常遊技状態において第1特別図柄の抽選で大当たりとなるよりも、天井抽選回数に到達した後で設定される第3時短状態の間に第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合の方が確変大当たりの割合が高くなる(第2確変状態へと移行し易くなる)ように構成してもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達することをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

40

#### 【1385】

本第13制御例では、小ボーナスを設けることで、天井抽選回数までの残りの抽選回数を分かり難くする構成としていたが、天井抽選回数までの残りの抽選回数を分かり難くする方法はこれに限られるものではない。例えば、大当たり種別に応じて、大当たり終了後の天井抽選回数を異ならせることで、天井抽選回数としていくつが設定されているのかを分かり難くする構成としてもよい。また、小ボーナスが特殊大当たりであるか小当たりであるかは、第1図柄表示装置37に表示される第1図柄の種別を視認することで把握可能となってしまう。そこで、例えば、小ボーナスに対応する停止図柄が第1図柄表示装置37において停止表示されるタイミングで、第1図柄表示装置37の表示を消去したり、共通の図柄を仮で表示させたり、第1図柄表示装置37の前面に所定の可動役物を可動させ

50

ることで第1図柄表示装置37を隠す構成としてもよい。このように構成することで、小ボーナスが特殊大当たりであるか小当たりであるかをより分かり難くすることができるので、天井抽選回数までの残り回数をより分かり難く構成することができる。また、電源が投入されてから少なくとも1回目の変動表示が開始されるまでの間においても、同様の制御を行う構成としてもよい。ここで、電源投入時にパチンコ機10が初期化されている(RAMクリアスイッチ122が押下されている)と、第1図柄表示装置37の表示内容もクリアされる一方で、電源投入時にパチンコ機10が初期化されていない場合は、第1図柄表示装置37の表示内容が電源遮断時の表示内容に復帰される挙動が通常である。この場合、ホールの営業時間外にホールの店員等がパチンコ機10を初期化してしまうと、翌営業日に遊技者が第1図柄表示装置37を視認するだけで、天井抽選回数までの残りの抽選回数がリセットされているのか前日の営業終了時のまま維持されているのかを容易に判別することが可能となる。即ち、第1図柄表示装置37の表示内容がクリアされていれば、天井抽選回数までの残りの抽選回数がリセットされていると判断して、当該パチンコ機10で遊技を開始することを回避される可能性がある。このような状況が生じてしまうことを避けるために、電源投入時には、初期化の有無によらず、第1図柄表示装置37の表示を消去したり、初期化の有無によらない共通の図柄を仮で表示させたり、最初に特別図柄の変動表示が開始されるまで第1図柄表示装置37の前面に所定の可動役物を可動させることで第1図柄表示装置37を隠す構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機10が初期化されたのか否かを遊技者が判別し難く構成することができるので、初期化されたパチンコ機10の稼働率が低下してしまうことを抑制することができる。なお、特に大当たり変動中に電源が遮断され、電源投入時にRAMクリアスイッチ122が押下されていたことによりパチンコ機10の各種設定が全て初期化される動作が行われた場合には、初期化により大当たり当選に基づく開閉板65bの開閉動作も行われなくなる(回避される)ため、この一連の動作は、後述する第64制御例における所定の動作部材の動作を回避させるための制御の別形態である。

10

20

30

40

50

#### 【1386】

本第13制御例では、図361(a)に示したように、キャラクタ809が第3図柄表示装置81における上方に光809を放つことで、間接的にパチンコ機10の上方に注目させて、パチンコ機10の真上に設置されることが一般的であるデータ表示装置262に注目させる(視認させる)ことにより、データ表示装置262の視認態様によって抽選結果(有利な状態に移行するか否か)を遊技者に報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、より直接的な表現でデータ表示装置262に注目することを促す演出(例えば、第3図柄表示装置81に対して、「台の上を見る!」という文字が表示される演出等)を実行してもよい。このように構成することで、遊技者に対してより確実にデータ表示装置262を視認させることができるので、データ表示装置連動型演出の演出効果をより向上させることができる。

#### 【1387】

本第13制御例では、天井抽選回数に到達する前に獲得(始動入賞が検出)され、大当たり終了後に特別図柄の抽選に用いられる保留球(天井抽選回数を跨ぐ保留球)に対する保留予告演出の実行を抑制する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、保留予告演出として、複数の保留球が存在し、且つ、少なくとも1の保留球数図柄に対してノーマル保留とは異なる表示態様が設定されている状態において、ノーマル保留とは異なる表示態様に設定されている1の保留球数図柄の表示態様と、ノーマル保留の表示態様に設定されている1の保留球数図柄の表示態様と、を入れ替える演出を設ける構成としてもよい。つまり、保留変化演出を、保留変化演出の対象として決定した保留球数図柄とは異なる保留球数図柄に対して一旦設定する構成とし、その保留変化演出が実行された後の所定のタイミング(例えば、次の変動開始時や、保留変化演出の対象として決定された保留球に基づく変動表示中等)で、保留変化演出の対象として決定されていた保留球数図柄の表示態様がノーマル保留とは異なる表示態様に設定されるように、仮でノーマル保留とは異なる表示態様に設定されていた保留球数図柄と表示態様を入れ替える演出を実行し



てもよい。この場合において、天井抽選回数を跨ぐ保留球についても、保留変化演出の実行を許容する構成としておき、天井抽選回数目の変動表示が終了するまでに、天井抽選回数目の抽選に用いられる保留球に対応する保留球数図柄と表示態様を入れ替える構成としてもよい。つまり、天井抽選回数目に消化される保留球に対応する保留球数図柄は、基本的にノーマル保留の表示態様に設定しておき、その後第1特別図柄の保留球が増加した場合は、保留変化演出の実行可否の抽選を通常時と同様に実行し、ノーマル保留以外の表示態様の保留変化演出が実行された場合には、保留球数図柄の表示態様を入れ替える演出を実行することにより、天井抽選回数に到達した後に消化される第1特別図柄の保留球数図柄の表示態様をノーマル保留の表示態様に統一する構成としてもよい。このように構成することで、上述した第13制御例と同様に、第1特別図柄の保留球を第3時短状態中に消化させた方が良いか否かの判断材料が無い状態で第3時短状態を開始させることができる。

10

#### 【1388】

本第13制御例では、大当たり終了後や時短図柄当選に基づいて設定される第2時短状態と、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される第3時短状態とで、第3時短状態の方が若干有利度合いが低い、当該有利度合いの差を遊技者が体感困難となる程度の微差に留める構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第3時短状態の方が明確に有利度合いが低くなるように構成してもよい。具体的には、例えば、普通図柄の低確率状態（通常遊技状態、第3時短状態）における普通図柄の当たり確率を普通図柄の高確率状態（第2確変状態、第2時短状態）に対して大幅に低く（例えば、1/100）構成してもよい。つまり、通常状態および第3時短状態では、共に普通図柄の抽選でほぼ当たりにならないように構成することで、左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する遊技状態として構成してもよい。このように構成したとしても、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合における有利度合いを第3時短状態の方が高くなるように構成しておけば、天井抽選回数へと到達することを期待させる遊技性を維持することができる。また、天井抽選回数到達後も不利な左打ち遊技を維持する構成とすることで、天井抽選回数に到達する前後で有利度合いが大幅に変化してしまうことを抑制することができる。よって、第3時短状態の存在によってパチンコ機10の出球性能が向上しすぎてしまい、過度に遊技者に有利となってしまうたり、第3時短状態での出率を他の要素（例えば、大当たり確率や各入賞口への入球に対する賞球の払出個数、大当たりのラウンド数や確変割合等）でカバーしようとして、結果的に遊技者にとって過度に不利となってしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1389】

##### <第13制御例の変形例>

次に、図466、および図467を参照して、上述した第13制御例の変形例について説明する。上述した第13制御例では、大当たりを報知するための演出および時短状態を報知するための演出として、データ表示装置262を視認することを促す演出を実行する構成としていた。これに加えて本変形例では、データ表示装置262を物理的に秘匿することが可能な位置まで出沒動作可能な上部役物UYをパチンコ機10の上部に搭載する構成とし、上部役物UYによってデータ表示装置262の視認態様を秘匿することでデータ表示装置連動型の演出が実行されているのか否かを遊技者に対してより分かり難くする構成としている。具体的には、図466に示すとおり、本変形例では、変動表示演出に伴う興趣演出の一環として、パチンコ機10の上部において出沒動作を実行可能な上部役物UYを設ける構成としている。この上部役物UYは、通常時はパチンコ機10の内部に収納された状態（原点位置）が維持され、主として、大当たりに当選する期待度が高い「SPリーチ」の変動パターンが選択された場合に、変動表示演出の後半で上方に上昇する上昇動作を行い、データ表示装置262の前面を覆い隠す位置（張り出し位置）にて制止する。この上部役物UYがデータ表示装置262の前面で制止する状態は、基本的に、変動表示演出が完全に終了するまでの間維持される。

40

#### 【1390】

50

そして、本変形例では、大当たり演出の一種として、大当たり遊技のオープニング期間まで上部役物 U Y を張り出し位置に維持しておくと共に、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄を外れの組み合わせで停止表示させる演出を実行する（図 4 6 7 ( a ) 参照）。そして、その後にデータ表示装置 2 6 2 に注目させる演出（図 3 5 9 ( a ) 参照）を実行した後で、上部役物 U Y が原点位置へと下降していくことで、データ表示装置 2 6 2 の前面が露出され、データ表示装置 2 6 2 に設定されている大当たり用視認態様が視認可能となる演出が実行される。大当たり用視認態様が視認可能となったことに基づいて、第 1 3 制御例におけるデータ表示連動型演出と同様に、パチンコ機 1 0 側でも大当たり当選を報知する。このように構成することで、データ表示装置 2 6 2 の視認態様を確認困難とすることができるので、大当たりや時短状態への移行をパチンコ機 1 0 側において報知するタイミングを遅らせたとしても、大当たりや時短状態へと移行していることに気付かれにくく構成することができる。よって、データ表示装置連動型演出の演出効果をより高めることができると共に、報知タイミングの自由度をより向上させることができる。

10

#### 【 1 3 9 1 】

上述した第 1 3 制御例、およびその変形例では、パチンコ機 1 0 の第 3 図柄表示装置 8 1 において、外部出力端子板 2 6 1 を介してパチンコ機 1 0 と電氣的に接続されている所定装置（データ表示装置 2 6 2 等）に対して注目する（視認する）ことを遊技者に示唆する表示態様を表示させ、所定装置においてパチンコ機 1 0 が所定の有利状態（大当たり状態、普通図柄の時短状態）となっていることを示すための所定の視認態様（大当たり用視認態様、時短状態用の視認態様）に設定されるか否かによって、所定の有利状態となったか否かを報知するデータ表示装置連動型演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、データ表示装置 2 6 1 とは別の、パチンコ機 1 0 が所定の有利状態となることを示す所定の信号を受信したことを契機として、所定の有利状態となることを示す視認態様に設定され得る所定装置（例えば、所定の有利状態となることを示す所定の信号を受信したことを契機として所定の表示態様に設定される表示装置や、所定の発光態様に設定される発光装置、所定の変位態様で変位（可動）される変位装置等）に対して注目する（視認する）ように促す表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させることにより、所定装置と第 3 図柄表示装置 8 1 とで連動型の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機 1 0 の直上に設置されることが大半であるデータ表示装置 2 6 2 に比較して、設置位置の自由度を高めることができるので、演出態様を多様化させることができる。

20

30

#### 【 1 3 9 2 】

上述した第 1 3 制御例、およびその変形例では、天井抽選回数までの残り回数がリセットされない小当たりに当選した場合にも、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるボーナス間回数をリセットする構成としていたが、上述したデータ表示装置 2 6 2 等の遊技履歴を表示することが可能な所定装置が接続されているパチンコ機 1 0 においては、データ表示装置 2 6 2 に表示される遊技履歴を視認することで、前回の大当たりが終了した後で実行された特別図柄の抽選回数を把握できてしまう。つまり、データ表示装置 2 6 2 を視認することで、天井抽選回数に到達するまでの残りの抽選回数を把握可能となってしまう。これに対して、上述した第 1 3 制御例の変形例における上部役物 U Y を設けた上で、当該上部役物 2 6 2 の初期配置（原点位置）を図 4 6 6 に示す配置（データ表示装置 2 6 2 の前面が上部役物 U Y によって遮蔽され、データ表示装置 2 6 2 を視認することが困難となる位置）に設定することにより、データ表示装置 2 6 2 を視認することで天井抽選回数までの残りの抽選回数を把握することを物理的に困難となるように構成してもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達するまでの残りの抽選回数を、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるボーナス間回数のみから遊技者に判断させることができるので、天井抽選回数に到達するまでの残り回数を予測させる遊技性をより楽しませることができる。上述した第 1 3 制御例、およびその変形例では、右打ちしなければ遊技球が入球し得ない位置（入球困難な位置）にのみスルーゲート 6 7 を設け、天井抽選回数目の変動表示演出中に故意に右打ちを開始しなければ、天井抽選回数目の変動表示中に普通図柄の変動表示が開

40

50

始されないように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、左打ちされた遊技球も右打ちされた遊技球も入球可能な位置にスルーゲート 6 7 や第 2 入球口 6 4 0 を設ける構成としてもよい。このように構成した場合、特別図柄の変動停止の前後に渡って普通図柄の変動表示が継続するという状況が発生し易くなるが、上述した第 1 3 制御例のように、普通図柄の残変動時間に応じて時短状態への移行を報知するタイミングをずらす（遅らせる）ことにより、無駄球が生じてしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 3 9 3 】

上述した第 1 3 制御例、およびその変形例では、第 3 時短状態中に時短図柄に当選すると、第 2 時短状態が設定されると共に、第 2 時短状態において天井抽選回数に到達すると、第 3 時短状態が設定される（時短状態が上書きされる）ように構成していたが、必ずしも時短種別を上書きする必要はない。例えば、有利度合いが高い（普通図柄の当たりとなる確率が高い）第 2 時短状態において天井抽選回数に到達した場合は、第 2 時短状態を維持したまま、時短回数のみを天井抽選回数到達に基づく時短状態に対応する時短回数（100 回）に更新するように構成してもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達した時点の遊技状態によらず、天井抽選到達前の遊技状態よりも有利度合いが低くなってしまうことを抑制することができるので、天井抽選回数に到達するタイミングによらず、遊技者を喜ばせることができる。

#### 【 1 3 9 4 】

上述した第 1 3 制御例、およびその変形例において、第 3 時短状態の間に時短図柄に当選して第 2 時短状態に移行した（これに伴って時短回数が 100 に増加した）場合や、第 2 時短状態の間に天井抽選回数に到達して第 3 時短状態に移行した（これに伴って時短回数が 100 に増加した）場合に、時短回数が増加したことを示す特別な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、時短状態中の時短図柄当選に対応する変動表示演出や、時短状態中の天井抽選回数目の変動表示演出において、表示領域 D m 7 に表示される時短状態が終了するまでの残り回数を示す数字が 100 に増加する（時短回数が回復する）演出を実行する構成としてもよいし、所謂巻き戻し再生のような表示態様を設定することで、時短状態の開始時まで時間が戻ったかのような内容演出を実行してもよい。このように構成することで、より多彩な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、時短回数の残回数がより少ない状態で時短状態の設定条件が成立するほど、豪華な（派手な）演出態様が設定され易くなるように構成してもよい。時短回数が少ない状態で時短状態の設定条件が成立して時短回数が 100 回に再セットされると、有利な時短状態をより多く得たかのように遊技者に思わせることができるので、この場合により豪華な演出を実行することにより、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

#### 【 1 3 9 5 】

上述した第 1 3 制御例、およびその変形例では、天井抽選回数目に特別図柄の抽選に用いられる保留球を取得したことに基づいて、保留変化演出等の先読み演出が禁止される状態を設定する構成としていたが、先読み演出が禁止される状態を設定する条件はこれに限られるものではない。例えば、時短図柄当選に対応する保留球が保留されたことに基づいて、先読み演出が禁止される状態を設定してもよいし、特殊大当たり以外の大当たりに対応する保留球が保留された（即ち、大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定される遊技状態に移行する種別の大当たり保留が保留された）ことに基づいて、先読み演出が禁止される状態を設定してもよい。このように構成することで、天井抽選回数到達に基づいて第 3 時短状態が設定された場合と同様に、第 1 特別図柄の保留球を 1 以上有した状態で時短状態に移行した場合に、第 1 特別図柄の保留球が大当たりとなるか否かを遊技者が予測困難とすることができるので、大当たりになりそうだと予測した場合にのみ時短状態中に第 1 特別図柄の保留球が消化され、大当たりとならなそうだと予測した場合は第 2 特別図柄の抽選が実行されるように遊技方法を切り替える変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、時短状態に移行する場合以外にも、先読み演出が禁止される状態を設定する構成としてもよい。より具体的には、例えば、ノーマル保留以外の表示態様（変

10

20

30

40

50

化１～変化５のいずれか）に設定される保留変化演出が決定されてから、当該ノーマル保留以外の表示態様の保留球に基づく変動表示演出が終了するまでの間、先読み演出が禁止される状態を設定してもよい。このように構成することで、ノーマル保留以外の表示態様の保留球数図柄が複数表示されてしまい、いずれの保留球に基づく変動表示演出に注目すればよいのかを遊技者が迷ってしまい、各保留球に基づく変動表示演出に対して集中することが困難になってしまうことを抑制することができる。

#### 【１３９６】

上述した第１３制御例、およびその変形例では、天井抽選回数目に特別図柄の抽選に用いられる保留球が保留された場合に、その後に取得された第１特別図柄の保留球に対応する保留球数図柄に対してノーマル保留以外の表示態様が設定されることを抑制する構成としていたが、これに限られるものではなく、例えば、第３時短状態に移行した後で消化される第１特別図柄の保留球に対応する保留球数図柄は、ノーマル保留、および変化１～変化５のいずれとも異なる特定の表示態様に設定する構成としてもよい。このように構成した場合も、時短状態中に消化させた方が有利となるか否かを遊技者が予測困難とすることができるので、大当たりになりそうだと予測した場合にのみ時短状態中に第１特別図柄の保留球が消化され、大当たりとならなそうだと予測した場合は第２特別図柄の抽選が実行されるように遊技方法を切り替える変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、上述した第１３制御例、およびその変形例とは逆に、保留変化演出を通常時と同様に許容する構成としてもよい。この場合において、大当たりとなる可能性や時短図柄当選となる可能性を示唆する表示態様だけでなく、時短状態中に大当たりに当選すると有利になる大当たり種別（特殊大当たり）の可能性が高いこと（つまり、時短状態中に消化された方が有利度合いが高くなる可能性が高いこと）を示唆する表示態様や、時短状態中に消化されるよりも、時短状態が終了してから消化された方が有利度合いが高くなる可能性が高いことを示唆する表示態様を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技者にとって最も有利なタイミングで第１特別図柄の保留球を消化させることができる。

#### 【１３９７】

##### < 第１４制御例 >

次に、図４００から図４２７を参照して、第１４制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第９制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成した上で、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。また、上述した第９制御例では、時短状態として有利度合い（時短回数）が異なる複数の時短状態（時短Ａ、時短Ｂ）を設ける構成とすることで、遊技者の興趣向上を図っていた。これに対して本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、天井抽選回数に到達した場合は、まず第３時短状態Ｂが設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第２時短状態Ａに設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、本第１４制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乘せされるように構成している。そして、第２特別図柄の抽選では、第１特別図柄の抽選よりも高確率（例えば、９０％の割合）で時短図柄に当選するように構成している。また、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂに移行した場合、特定回数（例えば、１０回）の特別図柄の抽選が実行されることで第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂの間は、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乘せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａの継続回数を可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 9 8 】

この第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、パチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 における R O M 2 0 2、および R A M 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R O M 2 2 2、および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 9 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図 4 0 0 を参照して、本第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の盤面構成について説明する。図 4 0 0 は、本第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。図 4 0 0 に示した通り、本第 1 4 制御例における遊技盤 1 3 では、第 9 制御例における遊技盤 1 3 (図 2 5 8 参照) に対して、第 1 入球口 6 4 の直下に小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 が設けられている点で相違している。この小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 の上方は第 1 入球口 6 4 および釘によって塞がれており、遊技球が入球困難に配置されている。この小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 は、第 1 特別図柄の抽選が小当たりとなった場合に開放される可変入賞装置である。つまり、第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりになったとしても、遊技球を小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 へと入球させることが困難となるため、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄の小当たりは、ほぼ、一般的な遊技機における外れと同様の価値となる。本第 1 4 制御例において第 1 特別図柄の小当たりを設けている意義は、第 2 特別図柄のロング変動を強制的に外れで停止させる機能にある。

## 【 1 3 9 9 】

ここで、本第 1 4 制御例では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成した上で、両方の特別図柄が変動中に一方の特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなった場合に、実行中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様を採用している。そして、第 1 特別図柄の抽選では高確率 ( 4 9 / 5 0 ) で小当たりで当選する構成としている。このように構成することで、通常状態において右打ちを行って第 2 特別図柄の抽選が実行され、6 0 0 秒間のロング変動が設定されたとしても、第 1 特別図柄の抽選を実行することにより、6 0 0 秒間を待つことなく、第 2 特別図柄のロング変動を外れ図柄で強制停止させることができる。よって、第 2 特別図柄の抽選が延々と実行され続けてしまう不具合を抑制することができる。また、本第 1 4 制御例における遊技盤 1 3 は、第 9 制御例における遊技盤 1 3 に対して、可変入賞装置 1 0 6 5 が削除され、V 入賞装置 1 6 5 0 に可変入賞装置 1 0 6 5 の役割 (大当たりの各ラウンドで所定期間開放される大入賞口としての役割) も兼ねさせている点でも相違している。これにより、遊技盤 1 3 の盤面構成をシンプルにすることができる。更に、本第 1 4 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 9 制御例における右側第 2 入球口 1 6 4 0 と右側第 2 入球口 1 6 4 0 を開閉する電動役物 1 6 4 0 a とに代えて、右側第 1 入球口 6 4 r と右側第 1 入球口 6 4 r を開閉する電動役物 6 4 r a と、が設けられている点でも相違する。この右側第 1 入球口 6 4 r は、第 1 入球口 6 4 と同様に、第 1 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の一種として構成される。また、電動役物 6 4 r a は、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、遊技状態に応じた開放パターンで開閉制御される。

## 【 1 4 0 0 】

次に、図 4 0 1、および図 4 0 2 を参照して、本第 1 4 制御例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第 1 4 制御例では、主として有利度合いが低い (ほぼ時短図柄に当選しない) 第 1 特別図柄の抽選が実行される時短状態 A (第 2 時短状態 A、第 3 時短状態 A) と、主として有利度合いが高い (高確率で時短図柄に当選する上に、小当たりで当選した場合に実質的に大当たりも確定する) 第 2 特別図柄の抽選

が実行される時短状態 B（第 2 時短状態 B、第 3 時短状態 B）と、の 2 種類の時短状態が設けられている。そして、本第 14 制御例では、時短状態において時短図柄に当選した場合に、当該当選した時短図柄に対応する時短回数を上乗せする制御を採用すると共に、時短状態 B において特定回数（例えば、11 回）の特別図柄の抽選が実行されることで時短状態 A に移行する構成としている。つまり、時短図柄に当選し易い時短状態 B において時短図柄当選によって多くの時短回数が上乗せされるほど、その後（特定回数経過後）に移行する時短状態 A の時短回数が多くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現する構成としている。つまり、時短状態 B は、実質的な大当たりの当選確率が高い（小当たりに当選した場合も実質的に大当たりが確定する）第 2 特別図柄の抽選が主として実行される極めて有利度合いが高い状態であることに加え、その後に移行する時短状態 A の継続回数を決定するための状態でもある。この時短状態 B における演出態様について、図 401、および図 402 を参照して説明する。図 401（a）は、天井抽選回数（本第 14 制御例では 150 回）に渡って大当たりとは異なる抽選結果（即ち、小当たり含む外れ）となり、第 3 時短状態へと移行した後において第 3 図柄表示装置 81 で実行される演出態様の一例を示した図である。上述した通り、第 3 時短状態に移行すると、まず、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される第 3 時短状態 B が設定され、第 3 時短状態 B において特定回数の特別図柄の変動表示が実行されることで第 3 時短状態 A に移行する。図 401（a）は、第 3 時短状態 B の間の表示態様を示した図である。

#### 【1401】

図 401（a）に示した通り、第 3 時短状態 B においては、主表示領域 Dm の上方に「～上乗せ RUSH～」という文字が表示されると共に、第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に、ウサギを模したキャラクタ 801 が天使を模したキャラクタ 809 から宝箱 810 の中に入っている特典を付与される演出が実行される。図 401（a）では、宝箱 810 の中から時短回数 5 回が上乗せされた（時短回数が 5 回の時短図柄に当選した）ことを示す、「5」という数字が付された図柄を含む中身 810a がキャラクタ 801 に付与された場合を例示している。また、図 401（a）に示した通り、主表示領域 Dm における左上には、「右打ち」という文字が付された小表示領域 Dm4 と、その小表示領域 Dm4 の下方に、「ラスト 8 回」という文字が付された小表示領域 Dm7 と、その小表示領域 Dm7 の下方に、「ストック 50 + 10 回」という文字が付された小表示領域 Dm13 と、が形成される。小表示領域 Dm7 は、時短状態 B が終了される（時短状態 A に移行する）までの残りの第 2 特別図柄の抽選回数を示す表示内容が表示され、時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に値が 1 ずつ減算表示される。また、小表示領域 Dm13 は、時短状態 A に移行後の時短回数を示す表示内容が表示され、左側には時短状態 B に移行した時点で確定している時短回数が、右側には時短状態 B において時短図柄当選により獲得（上乗せ）した時短回数が、それぞれ表示される。つまり、図 401（a）の例では、天井抽選回数に到達した（第 3 時短状態 B に移行した）時点で、50 回の時短状態 A が保証されており、更に、第 2 特別図柄の抽選で時短図柄に当選することにより 10 回分の時短回数の獲得（上乗せ）に成功したという状況を例示している。なお、本第 14 制御例では、天井抽選回数到達に係る第 3 時短状態の時短回数は一律 61 回に設定される。このうち 11 回が第 3 時短状態 B に設定され、50 回が第 3 時短状態 A に設定される。

#### 【1402】

また、副表示領域 Ds には、「チャンスタイム回数を増やせ!」という文字が表示される。これらの表示内容により、第 2 特別図柄の抽選が実行される毎にチャンスタイム（時短状態 A）の時短回数が上乗せ（ストック）されていくということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第 14 制御例では、時短状態において、右打ちにより第 1 入球口 64r にも第 2 入球口 1641 にも頻繁に遊技球が入球するように構成されている。このため、第 3 時短状態 B に移行した後で右打ちを行うと、第 2 特別図柄の抽選だけでなく、第 1 特別図柄の抽選もほぼ確実に実行される。ここで、本第 14 制御例では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを同時に変動表示させることが可能な同時変動仕様を採用しており、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の変動表示を開始させることおよ

び第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示を開始させることの両方が許容されている。また、時短状態 B においては、第 1 特別図柄に対して比較的長い変動時間（例えば、120 秒）が設定されるように構成している。このため、第 1 特別図柄の変動表示が 1 回実行されている間に、第 2 特別図柄による抽選遊技を時短状態 A へと移行するまでの残り回数分実行させることができる。時短状態 B の継続回数を 11 回という中途半端な回数にしているのは、第 1 特別図柄の抽選 1 回分と、第 2 特別図柄の抽選 10 回分とを合算していることによる。これにより、時短状態 A へと移行するまでの間の第 2 特別図柄の抽選回数を、きりの良い回数である 10 回に設定することができる。

#### 【1403】

図 401 (b) は、本第 14 制御例における第 3 時短状態 B で、11 回目の変動表示が終了した後における演出態様を示した図である。第 3 時短状態 B において 11 回目の変動表示が終了すると、その後に移行する第 3 時短状態 A の時短回数を報知する演出が実行される。具体的には、図 401 (b) に示した通り、主表示領域 Dm における中央部分に、時短回数を示す文字が表示される。図 401 (b) の例では、「TOTAL 110 回」という文字が表示された場合を例示しており、時短状態 B の開始時から確定していた 50 回の時短回数に加え、時短状態 B の間に 60 回の時短回数を上乘せした状況が例示されている。また、副表示領域 Ds に対して、「チャンスタイム突入」という文字が表示される。これらの表示内容により、第 3 時短状態 A の時短回数を遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図 402 を参照して、時短状態 B (上乘せ RUSH) の間に大当たりまたは小当たりに当選した場合の演出態様について説明する。本第 14 制御例では、時短状態 B の間に大当たりに当選するか、小当たり当選後に V 入賞が発生して大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第 2 時短状態に設定される。この第 2 時短状態では、天井抽選回数到達に基づく第 3 時短状態と同様に、まず、11 回の時短状態 B が設定された後で、時短状態 A へと移行する。よって、遊技者の視点で見ると、時短状態 B (上乘せ RUSH) の間に大当たりに当選すると、大当たり後に時短状態 B (上乘せ RUSH) が再度開始されるかのような動きとなる。更に、第 2 特別図柄の大当たり後における時短回数は 86 回が設定されるように構成されているため、時短状態 B で消化する 11 回を除くと、時短状態 B の後で移行する時短状態 A の時短回数として 75 回が保証されている状態で時短状態 B が最初から再開される。よって、天井抽選回数到達に伴う第 3 時短状態よりも多い時短回数が設定されるため、時短状態 B の間に大当たりになることを期待させることができる。

#### 【1404】

図 402 に示した通り、時短状態 B の間に大当たりまたは小当たりに当選すると、宝箱 810 から「RUSH」という文字が付された図柄を含む中身 810a が出現して、キャラクタ 801 に付与される演出が実行される。また、小表示領域 Dm13 に表示される時短回数を示す表示が「ストック 75 回」という表示内容に変更される。更に、副表示領域 Ds に対して、「上乘せ RUSH 再セット確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、75 回の時短回数を獲得した上で、上乘せ RUSH を最初からやり直すことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 403 を参照して、本第 14 制御例における遊技状態間の移行方法について説明する。図 403 に示した通り、本第 14 制御例では、遊技状態として通常状態、第 2 時短状態 A、第 2 時短状態 B、第 3 時短状態 A、および第 3 時短状態 B の 5 種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動しない遊技状態で構成されている。つまり、左打ちにより有利度合いが低い第 1 特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行させる必要がある遊技者にとって不利な遊技状態で構成されている。

#### 【1405】

また、第 2 時短状態 A は、普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるため、右打ちにより右側第 1 入球口 64r にも



第2入球口1641にも遊技球が頻繁に入球するが、第2特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、600秒）が設定されるため、右側第1入球口64rへの入球に基づく第1特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。また、第2時短状態Bは、第2時短状態Aと同様に普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第2時短状態Aとは異なり、第1特別図柄の変動時間が長くなると共に第2特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第2入球口1641への入球に基づく第2特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。ここで、第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選の方が有利度合いが高いため、第2時短状態Aよりも、第2時短状態Bの方が有利度合いが高い遊技状態となる。また、第3時短状態Aは、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されている。また、第2時短状態Aと同様に、右打ちにより右側第1入球口64rにも第2入球口1641にも遊技球が頻繁に入球するが、第2特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、600秒）が設定されるため、右側第1入球口64rへの入球に基づく第1特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。つまり、第2時短状態Aに対して、普通図柄の当たり確率が低い分、有利度合いが低くなるが、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。ここで、本第14制御例では、第13制御例と同様に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が1個しか異ならないように構成している。このため、有利度合いの差（第2時短状態Aに対して第3時短状態Aの有利度合いが低いこと）を遊技者が体感困難にすることができる。よって、第3時短状態Aに移行した場合に、第2時短状態Aに移行した場合と同等の価値を得たかのように遊技者に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

#### 【1406】

更に、第3時短状態Bは、第3時短状態Aと同様に普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第3時短状態Aとは異なり、第1特別図柄の変動時間が長くなると共に第2特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第2入球口1641への入球に基づく第2特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。よって、第3時短状態Bは、第3時短状態Aよりも有利度合いが高い遊技状態となる。まず、図403の上部を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図403の上部に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図403の上部に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に90%の割合で決定される大当たりA17に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第2時短状態Aに設定される。また、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に10%の割合で決定される大当たりB17に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第2時短状態Aよりも有利度合いが高い第2時短状態Bに設定される。更に、通常状態において大当たりに当選することなく天井抽選回数（150回）に到達した場合は、第3時短状態Bに設定される。第2時短状態Bと第3時短状態Bとは有利度合いがほぼ同等であり、第2時短状態Aは第2時短状態Bや第3時短状態Bよりも有利度合いが明確に低い遊技状態で構成されるため、通常状態においては、有利度合いが低い第2時短状態Aに移行する可能性が高い大当たり当選よりも、大当たりに当選せずに天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。つまり、大当たりに当選しないことをより強く期待しながら遊技を行う斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

#### 【1407】

次に、図403の中段左側を参照して、第2時短状態Aから他の遊技状態への移行方法について説明する。図403の中段左側に示した通り、第2時短状態Aから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数が経過した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある

50



。具体的には、図 4 0 3 に示した通り、第 2 時短状態 A において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に 1 0 % の割合で決定される大当たり B 1 7 に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第 2 時短状態 B に設定される。また、第 2 時短状態 A において時短回数が経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第 2 時短状態 A において大当たりに当選することなく天井抽選回数 ( 1 5 0 回 ) に到達した場合は、第 2 時短状態 B に設定される。なお、時短状態 A のまま天井抽選回数に到達するためには、一旦第 2 時短状態 B へと移行し、当該第 2 時短状態 B において天井抽選回数を超える抽選回数分の時短回数を上乗せした状態で時短状態 A へと移行し、更に、大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達する必要がある。第 2 時短状態 B へと移行する場合に大当たり終了時に付与される時短回数は 6 1 回又は 8 6 回であるため、天井抽選回数を超える時短回数を上乗せするためには、第 2 時短状態 B の間に最低でも 6 4 回以上の上乗せを発生させる必要がある。しかしながら、1 の第 2 特別図柄の抽選で上乗せされる時短回数は 8 0 % が 5 回であり、1 0 回以上の時短回数が上乗せされる割合は 2 0 % しかないため、そもそも天井抽選回数を超える時短回数を上乗せすることが困難となる。更に、大当たりに当選せずに天井抽選回数まで到達するという事象もそもそも比較的起り難い事象であるため、第 2 時短状態 A を維持したまま天井抽選回数 ( 大当たり終了後 1 5 0 回 ) に到達するケースは極めて希であるといえる。

10

**【 1 4 0 8 】**

これらに対し、第 2 時短状態 A において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に 9 0 % の割合で決定される大当たり A 1 7 に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第 2 時短状態 A に設定される ( 第 2 時短状態 A をループする ) 。よって、第 2 時短状態 A においては、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合 ( 1 0 % の割合 ) で決定される大当たり B 1 7 が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。

20

**【 1 4 0 9 】**

次に、図 4 0 3 の下段左側を参照して、第 2 時短状態 B から他の遊技状態への移行方法について説明する。図 4 0 3 の下段左側に示した通り、第 2 時短状態 B から他の遊技状態へは、大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数 ( 6 回又は 1 1 回 ) の特別図柄の抽選が実行された場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図 4 0 3 の下段左側に示した通り、第 2 時短状態 B において特定回数 ( 6 回又は 1 1 回 ) の特別図柄の抽選が終了すると、第 2 時短状態 B よりも有利度合いが低い第 2 時短状態 A へと移行する。これに対し、第 2 時短状態 B において特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第 2 時短状態 B に設定される ( 最も有利な第 2 時短状態 B をループする ) 。よって、第 2 時短状態 B においては、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでに大当たりまたは小当たりに当選することを期待して遊技を行う遊技性となる。なお、第 2 特別図柄の抽選で大当たりと小当たりとのどちらかとなる確率は  $1 / 10$  であり、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでにおける第 2 特別図柄の抽選回数は基本的に 5 回又は 1 0 回となるので、第 2 時短状態 B をループする可能性は、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回の場合におよそ 4 1 % 、第 2 特別図柄の抽選回数が 1 0 回の場合におよそ 6 5 % となる。なお、上述した通り、第 2 時短状態 B の間に大当たりにも小当たりにも当選しなかったとしても、第 2 時短状態 B においては第 2 特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を 5 回以上獲得 ( 上乗せ ) することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第 2 時短状態 A の有利度合い ( 継続回数 ) を、通常 ( 大当たり A 1 7 に当選したことに基づいて設定された第 2 時短状態 A ) よりも高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

**【 1 4 1 0 】**

次に、図 4 0 3 の中段右側を参照して、第 3 時短状態 B から他の遊技状態への移行方法について説明する。図 4 0 3 の中段右側に示した通り、第 3 遊技状態 B から他の遊技状態

50

へは、大当たりまたは小当たりに当選した場合、および大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数（１１回）の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する可能性がある。具体的には、図４０３の中段右側に示した通り、第３時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第３時短状態Ｂにおいて特定回数（１１回）の特別図柄の抽選が終了すると、第３時短状態Ｂよりも有利度合いが低い第３時短状態Ａへと移行する。よって、第３時短状態Ｂにおいては、特定回数（１１回）以内の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりのどちらかに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した第２時短状態Ｂと同様に、第３時短状態Ｂにおいては第２特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を５回以上獲得（上乗せ）することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第３時短状態Ａの有利度合い（継続回数）を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、第３時短状態Ｂにおいて変動パターンテーブルを切り替えることにより第２特別図柄の変動時間を異ならせて（第２特別図柄の遊技効率を異ならせて）第３時短状態Ａに設定する制御は、後述する第４５制御例における設定手段の別形態であると言える。つまり、特定の遊技状態において特定条件が成立した場合に、特定の遊技状態を異なる有利度合いに設定する設定手段の別形態である。

10

#### 【１４１１】

次に、図４０３の下段右側を参照して、第３時短状態Ａから他の遊技状態への移行方法について説明する。図４０３の下段右側に示した通り、第３時短状態Ａから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数経過した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図４０３に示した通り、第３時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａに設定される。また、第３時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第３時短状態Ａにおいて時短回数経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第３時短状態Ａにおいて大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第３時短状態Ｂに設定される。なお、第２時短状態Ａと同様に、第３時短状態Ａにおいて天井抽選回数に到達するのは極めて希なケース（第３時短状態Ｂにおいて６５回以上の時短回数の上乗せを発生させた上で、天井抽選回数までハマらなければ起き得ない事象）である。このため、第３時短状態Ａにおいては、第２時短状態Ａと同様に、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合（１０％の割合）で決定される大当たりＢ１７が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。このように、本第１４制御例では、５種類の遊技状態を互いに行き来する遊技性となる上に、同じ時短状態であっても、時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）とで大幅に有利度合いおよび遊技性を異ならせる構成としているので、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

#### 【１４１２】

##### < 第１４制御例における電氣的構成 >

次に、図４０４を参照して、本第１４制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図４０４は、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４０４に示した通り、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２５９参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｋｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｑｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｋｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｑｃが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｋｄに代えて変動パ

50

ターンテーブル 202 q d が設けられている点、小当たり乱数テーブル 202 k e に代えて小当たり乱数テーブル 202 q e が設けられている点、小当たり種別選択テーブル 202 k f に代えて小当たり種別選択テーブル 202 q f が設けられている点、時短当たり乱数テーブル 202 k h に代えて時短当たり乱数テーブル 202 q h が設けられている点、時短当たり種別選択テーブル 202 q i が追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル 202 q j が追加されている点である。その他の構成については上述した第 9 制御例における ROM 202 と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 406 (a) を参照して、本第 14 制御例における大当たり種別選択テーブル 202 q b の詳細について説明する。図 406 (a) は、本第 14 制御例における大当たり種別選択テーブル 202 q b の構成を示したブロック図である。図 406 (a) に示した通り、本第 14 制御例における大当たり種別選択テーブル 202 q b は、第 1 特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図 1 大当たり用テーブル 202 q b 1 と、第 2 特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図 2 大当たり用テーブル 202 q b 2 と、で少なくとも構成されている。

10

#### 【1413】

図 406 (b) は、特図 1 大当たり用テーブル 202 q b 1 の規定内容を示した図である。図 406 (b) に示した通り、本第 14 制御例における特図 1 大当たり用テーブル 202 q b 1 には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり A 17」と、「大当たり B 17」と、の 2 種類が規定されている。即ち、特図 1 大当たり用テーブル 202 q b 1 において、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 89」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A 17」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「90 ~ 99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B 17」が対応付けて規定されている。「大当たり A 17」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数 5 1 回の第 2 時短状態 A (主として第 1 特別図柄の抽選が実行される時短状態) に設定される種別の大当たりである。また、「大当たり B 17」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数 5 6 回の第 2 時短状態 B (主として第 2 特別図柄の抽選が実行される時短状態) に設定される種別の大当たりである。なお、第 2 時短状態 B において 11 回の特別図柄の抽選が実行されると、第 2 時短状態 A へと移行し、以降は基本的に、時短回数経過 (終了) するか大当たりに当選するまでの間、第 2 時短状態 A が維持される。上述した通り、第 2 時短状態 A よりも第 2 時短状態 B の方が遊技者にとって有利度合いが高いため、「大当たり B 17」の方が「大当たり A 17」よりも有利度合いが高い大当たり種別となる。なお、「大当たり A 17」には第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る 100 個の乱数値 (カウンタ値) のうち 90 個の乱数値が対応付けられている一方で、「大当たり B 17」には 10 個の乱数値 (カウンタ値) が対応付けられているので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、90% の割合で「大当たり A 17」となり、10% の割合で「大当たり B 17」となる。

20

30

#### 【1414】

次に、図 406 (c) を参照して、上述した特図 2 大当たり用テーブル 202 q b 2 の詳細について説明する。図 406 (c) は、この特図 2 大当たり用テーブル 202 q b 2 の規定内容を示した図である。図 406 (c) に示した通り、本第 14 制御例における特図 2 大当たり用テーブル 202 q b 2 には、第 2 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり C 17」と、「大当たり D 17」と、「大当たり E 17」と、の 3 種類が規定されている。即ち、特図 2 大当たり用テーブル 202 q b 2 において、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 84」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり C 17」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「85 ~ 89」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり D 17」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「90 ~ 99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり E 17」が対応付けて規定されている。図 406 (c) に示した通り、「大当たり C 17」と、「大当たり D 17」と、「大当たり E 17」とは、それぞれ大当たりのラウンド数が 15 ラウンド

40

50

、 8 ラウンド、 4 ラウンドと異なっているが、大当たり終了後の遊技状態としては時短回数 8 6 回の第 2 時短状態 B が共通して設定される。よって、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、100%の割合で有利度合いが高い第 2 時短状態 B が設定されるので、第 2 特別図柄の抽選の方が第 2 特別図柄の抽選よりも有利度合いが高くなる。なお、「大当たり C 1 7」には第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち 85 個の乱数値が対応付けられ、「大当たり D 1 7」には 5 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられ、「大当たり E 1 7」には 10 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、85%の割合で「大当たり C 1 7」となり、5%の割合で「大当たり D 1 7」となり、10%の割合で「大当たり E 1 7」となる。

10

#### 【1415】

このように、本第 14 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、有利な第 2 時短状態 B へと 10%の割合でしか移行しないのに対し、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、必ず有利な第 2 時短状態 B が設定されるように構成されているので、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合により強く大当たりに当選することを期待させることができる。よって、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 407 (a) を参照して、本第 14 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 202 q c の詳細について説明する。この第 2 当たり乱数テーブル 202 q c は、上述した第 9 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 202 k c と同様に、普通図柄の抽選を行う際に参照され、普通図柄の当たりとなる乱数値（第 2 当たり乱数カウンタ C 2 のカウンタ値）が規定されたデータテーブルである。より具体的には、図 407 (a) に示した通り、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0 ~ 298」の 299 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0 ~ 299」の 300 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 は「0 ~ 299」の範囲の値を取り得るので、普通図柄の低確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は  $299 / 300$  であり、普通図柄の高確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は  $1 (300 / 300)$  である。つまり、本第 14 制御例では、普通図柄の低確率状態であっても、ほぼ毎回の普通図柄の抽選で当たりと判定されるように構成されている。これは、第 2 時短状態と第 3 時短状態との有利度合いの差をほぼ無くす目的である。このように構成することで、天井抽選回数に到達して第 3 時短状態に移行した場合における有利度合いを第 2 時短状態とほぼ同等にすることができるので、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【1416】

なお、通常状態においても右打ちによりスルーゲート 67 を通過させて普通図柄の抽選を実行させることにより高確率で普通図柄の当たりとなるが、通常状態では普通図柄の変動短縮機能が作動しない上に、電動役物 64 r a の開放期間も短くなる（例えば、0.1 秒間になる）ため、右打ちを行い続けたとしても右側第 1 入球口 64 r へと遊技球を入球させることはほとんどできない。つまり、左打ちにより第 1 入球口 64 を狙って遊技球を発射し続けるよりも遊技効率が悪くなるので、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図 407 (b) を参照して、本第 14 制御例における変動パターンテーブル 202 q d の詳細について説明する。この変動パターンテーブル 202 q d は、上述した第 9 制御例における変動パターンテーブル 202 k d と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 407 (b) は、本第 14 制御例における変動パターンテーブル 202 q d の構成を示したブロック図である。

40

#### 【1417】

図 407 (b) に示した通り、本第 14 制御例における変動パターンテーブル 202 q d は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を

50

選択するために参照される通常用テーブル 202 q d 1 と、第 1 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 A（第 2 時短状態 A、第 3 時短状態 A）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特 1 時短用テーブル 202 q d 2 と、第 2 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 B（第 2 時短状態 B、第 3 時短状態 B）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特 2 時短用テーブル 202 q d 3 と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル 202 q d 1 に関しては、上述した第 9 制御例における通常状態用変動パターンテーブル 202 k d 1（図 266 参照）と同等の規定内容となるため、ここではその詳細な説明については省略する。なお、本第 14 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄に当選する可能性が無い点、特別図柄の抽選で高確率で小当たりを伴う外れとなる点で第 9 制御例と相違している。このため、本第 14 制御例の通常用テーブル 202 q d 1 の第 1 特別図柄の小当たりに係る規定内容は、第 9 制御例の通常状態用変動パターンテーブル 202 k d 1 における第 1 特別図柄の外れに係る規定内容と同一になる。次に、図 407（c）を参照して、上述した変動パターンテーブル 202 q d を構成する特 1 時短用テーブル 202 q d 2 の詳細について説明する。図 407（c）は、この特 1 時短用テーブル 202 q d 2 の規定内容を示した図である。図 407（c）に示した通り、第 1 特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲（0～198）に対して、変動パターンとして変動時間が 3 秒間の短外れが対応付けて規定されている。また、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりに対しては、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒間の短当たりが対応付けて規定されている。

#### 【1418】

これに対して、図 407（c）に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が時短当選に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲（0～198）に対して、変動パターンとして変動時間が 600 秒間のロング外れが対応付けて規定されている。また、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりに対しては、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 600 秒間のロング当たりが対応付けて規定されている。このため、特 1 時短用テーブル 202 q d 1 が参照される第 2 時短状態 A および第 3 時短状態 A では、右打ちにより第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に、5 秒以下の短い変動時間が設定される一方で、第 2 特別図柄の抽選が実行されると抽選結果によらず極めて長い 600 秒間の変動時間が設定されるため、第 1 特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態を形成することができる。なお、上述した通り、本第 14 制御例では、時短状態において右打ちを行うと、右側第 1 入球口 64 r と第 2 入球口 164 1 との両方に頻繁に遊技球が入球し、且つ、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成されているので、時短状態 A では第 2 特別図柄がロング変動している間に第 1 特別図柄の抽選を複数回実行することができる。つまり、主として第 1 特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態として構成されている。

#### 【1419】

なお、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 に関しては、上述した第 9 制御例の時短状態用変動パターンテーブル 202 k d 2（図 267 参照）に対して、第 1 特別図柄の変動時間が抽選結果によらず 120 秒間となっている点で相違するのみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。この特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が参照される遊技状態（第 2 時短状態 B、第 3 時短状態 B）では、第 1 特別図柄のロング変動（120 秒）が行われている間に第 2 特別図柄の 5 秒以下の変動を連続して実行させることができるため、主として第 2 特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態を形成する。なお、第 1 特別図柄の変動時間を第 9 制御例における 600 秒間から 120 秒間に変更しているのは、時短状態 B において当たりとならずに時短状態 A へと移行した場合に、第 1 特別図柄の抽選が長い時間残ってしまい、第 1 特別図柄の抽選を実行することができない期間が長く継続してしまうことを回避する趣旨である。一方で、第 1 特別図柄の抽選時間を短くしすぎると、第 2 時短状態 B や第 3 時短状態 B において第 1 特別図柄の抽選が複数回実行され

てしまい、第2特別図柄の抽選回数が減ってしまう可能性があるため、ある程度長い120秒という期間を設定している。次に、図408(a)を参照して、小当たり乱数テーブル202qeの詳細について説明する。この小当たり乱数テーブル202qeは、上述した第9制御例における小当たり乱数テーブル202ke(図261(d)参照)と同様に、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値)が規定されているデータテーブルである。図408(a)は、本第14制御例における小当たり乱数テーブル202qeの規定内容を示した図である。図408(a)に示した通り、本第14制御例では、第1特別図柄と第2特別図柄とで、対応付けられている乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値)を異ならせている。つまり、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせている。

10

#### 【1420】

より具体的には、図408(a)に示した通り、第1特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「18~899」が規定されている一方で、第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「18~89」が規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る「0~899」の900個の乱数値(カウンタ値)のうち、第1特別図柄の抽選および第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)はそれぞれ882個、および72個であるので、第1特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は $49/50$ ( $882/900$ )であり、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は $2/25$ ( $72/900$ )である。特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が $1/50$ であることを加味すると、第1特別図柄の抽選では、大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する。また、第2特別図柄の抽選では、 $1/10$ ( $2/25 + 1/10$ )の確率で大当たり若しくは小当たりに当選する。ここで、詳細については後述するが、第1特別図柄の小当たりは、大当たりに当選し得ない(V入賞が発生し得ない)不利な小当たり種別のみが選択されるため、他の制御例における外れと実質的に同一である。一方で、第2特別図柄の小当たりは、小当たり遊技中に右打ちを行うことでほぼ確実にV入賞が発生して大当たりに当選する有利な小当たり種別のみが選択される。よって、第1特別図柄の大当たり確率は、小当たりの影響を受けないため、 $1/50$ となるに対し、第2特別図柄の大当たり確率は、実質的に大当たりと小当たりとの合算の確率となるため、 $1/10$ となる。よって、第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選の方が遊技者に有利となる。

20

30

#### 【1421】

次に、図408(b)を参照して、本第14制御例における小当たり種別選択テーブル202qfの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル202qfは、上述した第9制御例における小当たり種別選択テーブル202kfと同様に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たりの種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図408(b)は、この小当たり種別選択テーブル202qfの規定内容を示した図である。図408(b)に示した通り、本第14制御例における小当たり種別選択テーブル202qfには、第1特別図柄の小当たり種別として、「小当たりA17」の一種類のみが規定されている一方で、第2特別図柄の小当たり種別として、「小当たりB17」~「小当たりD17」の3種類が規定されている。「小当たりA17」は、小当たり用入賞装置2650が開閉される小当たりである。つまり、大当たりの当選契機となる特定領域1650aが設けられているV入賞装置1650が開放されない小当たりであるため、大当たりに当選する(V入賞が発生する)可能性がない小当たり種別である。また、「小当たりB17」~「小当たりD17」は、いずれもV入賞装置1650が開放される種別の小当たりであり、右打ちにより特定領域1650aへと容易に遊技球を入球させることができるため、実質的に大当たり当選が確定する小当たり種別である。また、「大当たりB17」は、V入賞が発生した場合に大当たりC17(15ラウンド特図2時短大当たり)が実行され、「大当たりC17」は、V入賞が発生した場合に大当たりD17(8ラウンド特図2時短大当たり)が実行され、「大当たりD17」は、V入賞が発生した場合に大当たりE17(4ラウンド特図2時短大当たり)が実行される。このため、第2特

40

50

別図柄の小当たりの中では、「小当たり B 1 7」が最も有利度合いが高く、「小当たり D 1 7」が最も有利度合いが低くなる。

#### 【 1 4 2 2 】

図 4 0 8 ( b ) に示した通り、「小当たり A 1 7」には、小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る全範囲 ( 0 ~ 9 9 ) の値が対応付けられている。よって、第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、必ず V 入賞が発生し得ない「小当たり A 1 7」が決定される。よって、第 1 特別図柄の小当たりは、実質的に他の制御例における外れと同等の抽選結果となる。また、図 4 0 8 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄に対する規定内容として、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「小当たり B 1 7」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 5 0 ~ 6 9 」の範囲に対して、「小当たり C 1 7」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 7 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「小当たり D 1 7」が対応付けて規定されている。このため、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たり B 1 7」が決定される割合は 5 0 % であり、「小当たり C 1 7」が決定される割合は 2 0 % であり、「小当たり D 1 7」が決定される割合は 3 0 % である。第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、最も有利な「大当たり A 1 7」の振り分けが 8 5 % に設定されていた ( 図 4 0 6 ( c ) 参照 ) ことを鑑みると、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった方が、小当たりに当選して V 入賞を発生させた場合よりも有利度合いが高くなり易く設定されているといえる。よって、時短状態 B においては、確率の高い ( 2 / 2 5 の ) 小当たりよりも、確率の低い ( 1 / 5 0 の ) 大当たりに当選することをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

#### 【 1 4 2 3 】

次に、図 4 0 8 ( c ) を参照して、本第 1 4 制御例における時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h の詳細について説明する。この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h は、上述した第 9 制御例における時短当たり乱数テーブル 2 0 2 k h と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄当選と判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値 ) が規定されているデータテーブルである。図 4 1 8 ( c ) は、この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h の規定内容を示した図である。図 4 0 8 ( c ) に示した通り、本第 1 4 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で時短当選と判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) として、「 9 0 ~ 8 9 9 」の 8 1 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定されている。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「 0 ~ 8 9 9 」の 9 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、時短当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 8 1 0 個であるため、第 1 4 制御例において第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に時短当選と判定される確率は 9 / 1 0 ( 8 1 0 / 9 0 0 ) である。一方で、図 4 0 8 ( c ) に示した通り、第 1 特別図柄に対しては、時短当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けられていないため、第 1 特別図柄の抽選で時短当選と判定される可能性は 0 である。このように、本第 1 4 制御例では、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に高確率 ( 9 / 1 0 の確率 ) で時短図柄に当選する構成としている。このように構成することで、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される時短状態 B において、限られた抽選回数において、ほぼ毎変動で時短図柄に当選して時短回数を上乘せすることができる。よって、時短状態 A における有利度合いを、時短状態 A よりも前に設定される時短状態 B における抽選内容に応じて決定することができるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

#### 【 1 4 2 4 】

次に、図 4 0 9 ( a ) を参照して、本第 1 4 制御例における R O M 2 0 2 に追加されている時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i の詳細について説明する。この時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i は、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図 4 0 9 ( a ) に示した通り、この時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i には、時短図柄の種別 ( 時短当たり種別 ) と、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図 4 0 9 ( a ) に示し

50

た通り、第1当たり種別カウンタC2の値「0」に対して、時短当たり種別として時短回数が50回の「時短図柄A」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「1～19」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が10回の「時短図柄B」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「20～99」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が5回の「時短図柄C」が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄A」、「時短図柄B」、および「時短図柄C」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）はそれぞれ1個、19個、および80個であるので、第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄A」が決定される割合は1%であり、「時短図柄B」が決定される割合は19%であり、「時短図柄C」が決定される割合は80%である。よって、第2特別図柄の抽選が実行される時短状態B（第2時短状態B、第3時短状態B）においては、時短図柄に当選した場合に1%の割合で時短回数が50回上乗せされ（時短図柄Aが決定され）、19%の割合で時短回数が10回上乗せされ（時短図柄Bが決定され）、80%の割合で時短回数が5回上乗せされる（時短図柄Cが決定される）。これにより、時短状態B（上乗せRUSHの実行中）に上乗せされる時短回数にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【1425】

次に、図409（b）を参照して、本第14制御例におけるROM202に追加されている変動パターンシナリオテーブル202qjの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル202qjは、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数に応じて、参照される変動パターンテーブルの種別（通常用テーブル202qd1、特1時短用テーブル202qd2、特2時短用テーブル202qd3のいずれか）が規定されているデータテーブルである。特別図柄の抽選が実行されると、この変動パターンシナリオテーブル202qjを用いて、変動パターン（変動時間）を選択するために参照される変動パターンテーブルの種別を決定し、その決定した変動パターンテーブルを参照して変動パターンが選択される。図409（b）は、この変動パターンシナリオテーブル202qjの規定内容を示した図である。図409（b）に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル202qjには、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ203qaの値）の組み合わせ毎に、参照する変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。具体的には、前回の大当たり種別が「大当たりA17」、現在の遊技状態が通常状態という状況において、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ203qaの値）が52～150の範囲、および212～300の範囲に対して、通常用テーブル202qd1が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル202qd1が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。一方、その他の範囲には変動パターンテーブルが対応付けられていない。これは、大当たりA17の終了後1回～51回の範囲は、必ず第2時短状態に設定される（大当たりA17の終了時に時短カウンタ203hの値に51が設定される）し、大当たりA17の終了後151回～211回の範囲は、必ず天井抽選回数到達に基づいて第3時短状態に設定されるので、通常状態で特別図柄の抽選が実行される可能性がないためである。

20

30

40

#### 【1426】

なお、本第14制御例では、特図抽選カウンタ203qaの値が300に到達した場合（当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が300回に到達した場合）に、特図抽選カウンタ203qaの値を150に更新する構成としている。つまり、天井抽選回数に到達した後で、更に1又は複数回天井抽選回数に到達した場合についても、天井抽選回数に到達する毎に第3時短状態Bを設定することができる。よって、所謂大ハマリが発生したとしても、遊技者にとって過剰に不利となることを抑制することができる。また、変動パターンシナリオテーブル202qjに対して、300回を超える特図抽選回数のシナリオを規

50



定する必要がなくなるため、変動パターンシナリオテーブル 202 q j のデータ量を低減することができる。よって、ROM 202 の容量を削減することができる。図 409 (b) に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たり A 17」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 1 ~ 51 の範囲、および 163 ~ 300 の範囲に対して、特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 151 ~ 162 の範囲に対して、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が対応付けて規定されている。よって、大当たり A 17 の終了後 51 回以内の抽選回数、および 163 回以上では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が参照されるため、第 1 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 A を形成する。また、大当たり A 17 の終了後 151 回 ~ 162 回の抽選回数では、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が参照されるため、時短状態 B を形成する。よって、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。

10

#### 【1427】

また、図 409 (b) に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たり B 17」、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たり A 17」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 52 ~ 150 の範囲、および 212 ~ 300 の範囲に対して、通常用テーブル 202 q d 1 が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル 202 q d 1 が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たり B 17」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 7 ~ 150 の範囲、および 163 ~ 300 の範囲に対して、特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 1 ~ 6 の範囲、および 151 ~ 162 の範囲に対して、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が対応付けて規定されている。よって、大当たり B 17 の終了後 7 回 ~ 150 回の抽選回数、および 163 回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図 1 時短用テーブル 202 q d 2 が参照されるため、第 1 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 A を形成する。また、大当たり B 17 の終了後 1 回 ~ 6 回、および 151 回 ~ 162 回の抽選回数では、特図 2 時短用テーブル 202 q d 3 が参照されるため、時短状態 B を形成する。よって、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たり A 17」と異なり、抽選回数が 52 回 ~ 150 回の範囲でも時短状態が継続する可能性があるのは、大当たり終了直後の第 2 時短状態 B において上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性があるためである。

20

30

#### 【1428】

また、図 409 (b) に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たり C 17」~ 「大当たり E 17」のいずれか、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たり A 17」や「大当たり B 17」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 52 ~ 150 の範囲、および 212 ~ 300 の範囲に対して、通常用テーブル 202 q d 1 が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル 202 q d 1 が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たり C 17」~ 「大当たり E 17」のいずれか、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 12 ~ 150 の範囲、および 163 ~ 300 の範囲に対して、特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 1 ~ 11 の範囲、および 151 ~ 162 の範囲に対して、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が対応付けて規定されている。よって、大当たり C 17 ~ 大当たり E 17 の終了後 12 回 ~ 150 回の抽選回数、および 163 回以

40

50

上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図1時短用テーブル202qd2が参照されるため、第1特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Aを形成する。また、大当たりC17～大当たりE17の終了後1回～11回、および151回～162回の抽選回数では、特図2時短用テーブル202qd3が参照されるため、時短状態Bを形成する。よって、主として第2特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たりB17」と同様に、「大当たりC17」～「大当たりE17」においても、大当たり終了直後の第2時短状態Bが設定されるため、当該第2時短状態Bにおいて上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性がある。

#### 【1429】

また、図409(b)に示した通り、大当たりに未当選の状況（パチンコ機10を初期化した後、大当たりに1回も当選していない状況）で、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ203qaの値）が1～150の範囲、および212～300の範囲に対して、通常用テーブル202qd1が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル202qd1が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たりに未当選で、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ203qaの値）が163～300の範囲に対して、特1時短用テーブル202qd2が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ203qaの値）が151～162の範囲に対して、特2時短用テーブル202qd3が対応付けて規定されている。よって、パチンコ機10の初期化後163回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図1時短用テーブル202qd2が参照されるため、第1特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Aを形成する。また、パチンコ機10の初期化後151回～162回の抽選回数では、特図2時短用テーブル202qd3が参照されるため、時短状態Bを形成する。よって、主として第2特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。このように、本第14制御例では、変動パターンシナリオテーブル202qjによって変動パターンシナリオを規定し、前回の当当たり種別、現在の遊技状態、および特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを選択する構成としているので、比較的複雑な遊技状態の移行方式を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1430】

次に、図405を参照して、本第14制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図405は、本第14制御例におけるRAM203の構成を示したブロック図である。図405に示した通り、本第14制御例におけるRAM203は、上述した第9制御例におけるRAM203の構成（図260参照）に対して、特図抽選カウンタ203qaと、大当たりフラグ203qbと、特図1小当たりフラグ203qcと、特図2小当たりフラグ203qdと、が追加されている点で相違している。また、小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fhが削除されている点でも相違している。特図抽選カウンタ203qaは、大当たり終了後（若しくはパチンコ機10の初期化後）に実行された特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図抽選カウンタ203qaは、特別図柄の変動表示の開始を設定するタイミングで値が1ずつ加算して更新される（図416のS38103参照）。この特図抽選カウンタ203qaの値を参照して、天井抽選回数への到達有無を判別したり、変動パターンシナリオテーブル202qjから抽選回数に対応する変動パターンテーブルの選択処理が実行される。

#### 【1431】

大当たりフラグ203qbは、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図413のY8011、図420のY8111参照）。この大当たりフラグ203qbは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定され

10

20

30

40

50

る（図 4 1 7 の Y 7 2 7、図 4 2 3 の Y 9 2 5 参照）。この大当たりフラグ 2 0 3 q b は、第 1 特別図柄用の大当たりフラグと、第 2 特別図柄用の大当たりフラグとが設けられており、第 1 特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第 2 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 1 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図 4 1 7 の Y 7 2 6 参照）。また、第 2 特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第 1 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 2 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 1 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図 4 2 3 の Y 9 2 4 参照）。これにより、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選との一方が大当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、大当たりと大当たり、若しくは大当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c は、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図 4 1 4 の Y 8 0 5 5 参照）。この特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c は、第 1 特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図 4 1 8 の Y 7 5 9 参照）。特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンの状態で、且つ、第 2 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 1 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図 4 1 8 の Y 7 5 3 参照）。これにより、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

10

20

#### 【 1 4 3 2 】

特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d は、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図 4 1 4 の Y 8 0 5 5 参照）。この特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d は、第 2 特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図 4 1 8 の Y 7 5 9 参照）。特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンの状態で、且つ、第 2 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 1 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図 4 2 5 の Y 9 5 9 参照）。これにより、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。次に、図 4 1 0 を参照して、本第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 4 1 0 は、本第 1 4 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 4 1 0 に示した通り、本第 1 4 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 9 制御例（および第 2 制御例）における R A M 2 2 3 の構成（図 1 0 1（b）参照）に対して、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c、上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b、上乘せ回数カウンタ 2 2 3 q c が追加されている点で相違する。また、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b、モード種別格納エリア 2 2 3 d c、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d、初回設定フラグ 2 2 3 d e が削除されている点でも相違する。特図抽選カウンタ 2 2 3 1 c は、上述した第 1 0 制御例等の特図抽選カウンタ 2 2 3 1 c と同一の機能を有するカウンタである。即ち、主制御装置 1 1 0 内の R A M 2 2 3 に設けられている特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値に同期して更新されるカウンタであり、主制御装置 1 1 0 から状態コマンドによって特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が通知される毎に値が更新される。この特図抽選カウンタ 2 2 3 1 c によって、主制御装置 1 1 0 側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数とを常に一致させることができる。

30

40

#### 【 1 4 3 3 】

上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a は、上乘せ R U S H（時短状態 B）が終了するまでの残り回数を示すカウンタである。この上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a は、初期値が 0 に設定されており、時短状態 B（第 2 時短状態、第 3 時短状態のどちらか）が設定

50

されると、設定契機に応じたカウンタ値（時短状態 A へと移行するまでの特別図柄の抽選回数に応じた値）が設定される。即ち、天井抽選回数（150 回）到達に基づく時短状態 B への移行、または、大当たり C 17 ~ E 17 に当選したことにに基づく時短状態 B への移行の場合は、時短状態 B の抽選回数が 11 回に設定されるので、上乗せ R U S H 中カウンタ 223 q a に対して 11 が設定される（図 426 の S 9314 A 参照）。また、大当たり B 17 に当選したことに基づく時短状態 B への移行の場合は、時短状態 B の抽選回数が 6 回に設定されるので、上乗せ R U S H 中カウンタ 223 q a に対して 6 が設定される（図 426 の S 9317 A 参照）。また、上乗せ R U S H において特別図柄の抽選が 1 回時実行される毎に、値が 1 ずつ減算して更新される。この上乗せ R U S H 中カウンタ 223 q a の値に応じて、上乗せ R U S H 終了までの残り回数の表示が設定される。

10

#### 【1434】

ベース回数カウンタ 223 q b は、時短状態 B（上乗せ R U S H）が終了した後で移行する時短状態 A の時短回数のうち、時短状態 B（上乗せ R U S H）に突入した時点で既に確定している（保証されている）時短回数（ベースの時短回数）を示すカウンタである。このベース回数カウンタ 223 q b は、初期値が 0 に設定されており、時短状態 B へと移行した場合に、当該移行に伴って設定される時短回数から時短状態 B の間の特別図柄の抽選回数を減じた値が設定される。より具体的には、大当たり C 17 ~ E 17 のいずれかに当選したことに基づいて時短状態 B が設定された場合は、このベース回数カウンタ 223 q b に対して 75 が設定される（図 426 の S 9316 A 参照）。また、大当たり B 17 に当選したことに基づいて時短状態 B が設定された場合、および天井抽選回数に到達したことに基づいて時短状態 B が設定された場合は、このベース回数カウンタ 223 q b に対して 50 が設定される（図 426 の S 9318 A 参照）。このベース回数カウンタ 223 q b に設定された値が、時短状態 B（上乗せ R U S H）の間、小表示領域 D m 13 における左側に表示され続ける。上乗せ回数カウンタ 223 q c は、時短状態 B（上乗せ R U S H）において上乗せされた時短回数をカウントするためのカウンタである。この上乗せ回数カウンタ 223 q c は、初期値が 0 に設定されており、時短状態 B（上乗せ R U S H）において第 2 特別図柄の抽選で時短図柄に当選し、時短回数が上乗せされる（時短カウンタ 203 h に対して当選した時短図柄に応じた時短回数が加算される）毎に、当該上乗せされた時短回数に応じたカウンタ値が加算して更新される（図 427 の S 9629 A 参照）。この上乗せ回数カウンタ 223 q c に設定された値が、時短状態 B（上乗せ R U S H）の間、小表示領域 D m 13 における右側に表示され続ける。

20

30

#### 【1435】

< 第 14 制御例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 411 ~ 図 425 を参照して、第 14 制御例における主制御装置 110 の M P U 201 により実行される各種処理について説明する。具体的には、本第 14 制御例では、第 9 制御例における特別図柄変動処理（図 269 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 411 参照）を実行する点で相違する。その他の構成については、第 9 制御例と同一であるので、その詳細な説明は省略する。なお、特別図柄変動処理（図 269 参照）から特別図柄変動処理（図 411 参照）への変更は、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様への変更に伴うものである。まず、図 411 を参照して、本第 14 制御例における主制御装置 110 の M P U 201 により実行される特別図柄変動処理（Y 111）について説明する。図 411 は、この特別図柄変動処理（Y 111）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Y 111）のうち、Y 231、Y 234 および Y 238 の各処理では、それぞれ第 9 制御例における特別図柄変動処理（図 269 参照）の、Y 231、Y 234 および Y 238 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特別図柄変動処理（Y 111）では、Y 234 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 203 k a が 0 より大きい値ではない（即ち 0 である）と判別した場合には（Y 234 : No）、第 9 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 270 参照）に代えて第 1 特別図柄変動開始処理を実行し（Y 251

40

50

）、処理を Y 2 3 8 へと移行する。この第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 5 1）の詳細については、図 4 1 2 を参照して後述する。

#### 【 1 4 3 6 】

一方、Y 2 3 4 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値であると判別した場合には（Y 2 3 4 : Y e s）、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a を減算して更新し（Y 2 5 2）、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄の表示を更新し（Y 2 5 3）、次いで、上述した第 9 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理（図 2 7 6 参照）に代えて第 1 特別図柄変動停止処理を実行し（Y 2 5 4）、処理を Y 2 3 8 へと移行する。この第 1 特別図柄変動停止処理（Y 2 5 4）の詳細については、図 4 1 6 を参照して後述する。また、本第 1 4 制御例における特別図柄変動処理（図 4 1 1 参照）では、Y 2 3 8 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b は 0 より大きい値ではない（即ち 0 である）と判別した場合には（Y 2 3 8 : N o）、上述した第 9 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 2 7 9 参照）に代えて第 2 特別図柄変動開始処理を実行し（Y 2 5 5）、本処理を終了する。この第 2 特別図柄変動開始処理（Y 2 5 5）の詳細については、図 4 1 9 を参照して後述する。一方、Y 2 3 8 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 より大きい値であると判別した場合には（Y 2 3 8 : Y e s）、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b を減算して更新し（Y 2 5 6）、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の表示を更新し（Y 2 5 7）、上述した第 9 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 8 5 参照）に代えて第 2 特別図柄変動停止処理を実行し（Y 2 5 8）、本処理を終了する。第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 5 8）の詳細については、図 4 2 3 を参照して後述する。次いで、図 4 1 2 を参照して、本第 1 4 制御例における特別図柄変動処理（図 4 1 1）の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 5 1）について説明する。図 4 1 2 は、この第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 5 1）の内容を示したフローチャートである。

#### 【 1 4 3 7 】

この第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 5 1）のうち、Y 3 0 2 ~ Y 3 0 6 および Y 3 0 9 の各処理では、それぞれ第 9 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 7 0 参照）の Y 3 0 2 ~ Y 3 0 6 および Y 3 0 9 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 5 1）では、第 9 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 7 0 参照）の Y 3 0 1 の処理が削除されている。また、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 4 1 2 参照）では、Y 3 0 6 の処理を実行した後、第 9 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 2 7 1 参照）に代えて、第 1 特別図柄判定処理を実行し（Y 3 2 1）、第 9 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 2 7 2 参照）に代えて第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Y 3 2 2）、処理を Y 3 0 9 へと移行する。更に、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 4 1 2 参照）では、Y 3 0 9 の処理が終了すると、次いで、天井抽選回数に到達したか否かを判定して、天井抽選回数に到達した場合に第 3 時短状態を設定するための天井判定処理を実行し（Y 3 2 3）、本処理を終了する。第 1 特別図柄判定処理（Y 3 2 1）、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 2 2）、天井判定処理（Y 3 2 3）の詳細については、図 4 1 3、図 4 1 5、および図 4 1 6 を参照して後述する。次いで、図 4 1 3 を参照して、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 4 1 2 参照）の一処理である第 1 特別図柄判定処理（Y 3 2 1）について説明する。図 4 1 3 は、この第 1 特別図柄判定処理（Y 3 2 1）の内容を示したフローチャートである。

#### 【 1 4 3 8 】

この第 1 特別図柄判定処理（Y 3 2 1）のうち、Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6 の各処理では、それぞれ第 9 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 2 7 1 参照）の Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄判定処理（Y 3 2 1）では、Y 8 0 0 3 において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には、（Y 8 0 0 3 : Y e s）、第 1 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b をオンに設定し（Y 8 0 1 1）、処理を Y 8 0 0 4 へと移行する。一方、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には、（Y 8 0 0 3 : N o）、小当たり抽選処理を実行し（Y 8 0 1 2

）、本処理を終了する。次いで、図 4 1 4 を参照して、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 4 1 3）の一処理である小当たり抽選処理（Y 8 0 1 2）について説明する。図 4 1 4 は、この小当たり抽選処理（Y 8 0 1 2）の内容を示したフローチャートである。この小当たり抽選処理（Y 8 0 1 2）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短当選であるか否かを判別する（Y 8 0 5 1）。Y 8 0 5 1 の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には（Y 8 0 5 1 : Y e s）、そのまま本処理を終了する。一方、時短当選ではないと判別した場合には（Y 8 0 5 1 : N o）、小当たり乱数テーブル 2 0 2 q e に基づいて抽選結果を取得し（Y 8 0 5 2）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（Y 8 0 5 3）、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Y 8 0 5 3 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Y 8 0 5 3 : Y e s）、取得した小当たり種別カウンタ C 5 の値に基づいて、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 q f から小当たり種別を選択し、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Y 8 0 5 4）、今回小当たり当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Y 8 0 5 5）、本処理を終了する。一方、Y 5 0 5 3 の処理において、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Y 8 0 5 3 : N o）、Y 8 0 5 4 および Y 8 0 5 5 の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

#### 【 1 4 3 9 】

次いで、図 4 1 5 を参照して、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 4 1 2 参照）の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 2 2）について説明する。図 4 1 5 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 2 2）の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 2 2）のうち、Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3 および Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 の各処理では、それぞれ第 9 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 2 7 2 参照）の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3 および Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 2 2）では、Y 5 0 3 の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 q j を参照して現在の特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値に対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Y 5 1 1）、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し（Y 5 1 2）、処理を Y 5 0 5 へと移行する。次いで、図 4 1 6 を参照して、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 4 1 2 参照）の一処理である天井判定処理（Y 3 2 3）について説明する。図 4 1 6 は、この天井判定処理（Y 3 2 3）の内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（Y 3 2 3）では、まず、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値に 1 を加算し（S 3 8 1 0 3）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 3 0 0 であるか否かを判別し（S 3 8 1 2 1 A）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 3 0 0 であると判別した場合には（S 3 8 1 2 1 A : Y e s）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値を 1 5 0 に更新し（S 3 8 1 2 2 A）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（S 3 8 1 0 5）、本処理を終了する。一方で、S 3 8 1 2 1 A の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 3 0 0 ではないと判別した場合には（S 3 8 1 2 1 A : N o）、次いで、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 1 5 1 であるか否かを判別し（S 3 8 1 2 3 A）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 1 5 1 ではないと判別した場合には（S 3 8 1 2 3 A : N o）、処理を S 3 8 1 0 5 へ移行する。

20

30

40

#### 【 1 4 4 0 】

これに対し、S 3 8 1 2 3 A の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 1 5 1 であると判別した場合には（S 3 8 1 2 3 A : Y e s）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、時短カウンタ 2 0 3 h に 6 1 を加算することで第 3 時短状態を設定し（S 3 8 1 2 4 A）、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に第 3 時短状態を示す情報を設定する（S 3 8 1 1 2 A）。次に、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（S 3 8 1 1 3 A）、第 3 時短状態を示す情報と時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（S 3 8 1 1 4 A）、本処理を終了する。次いで、図 4 1 7 を参照して、本第 1 4 制御例における特別図柄変動処理（図 4 1 1）の一処理である第 1 特別図柄変動停止処理（Y 2 5 4）につ

50

いて説明する。図 4 1 7 は、この第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 5 4 ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 5 4 ) のうち、Y 7 0 1 および Y 7 0 4 ~ Y 7 0 7 の各処理では、それぞれ第 9 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 7 6 参照 ) の Y 7 0 1 および Y 7 0 4 ~ Y 7 0 7 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 5 4 ) では、Y 7 0 1 の処理において、変動時間が終了していないと判別した場合は ( Y 7 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、Y 7 0 1 の処理において、変動時間が終了したと判別した場合は ( Y 7 0 1 : Y e s )、第 1 特別図柄の大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンであるか否かを判別し ( Y 7 2 1 )、第 1 特別図柄の大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンではないと判別した場合には ( Y 7 2 1 : N o )、今回の第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため、特図 1 外れ停止処理を実行し ( Y 7 2 2 )、本処理を終了する。なお、特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 2 2 ) の詳細については、図 4 1 8 を参照して後述する。

10

#### 【 1 4 4 1 】

一方、Y 7 2 1 の処理において、第 1 特別図柄の大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンであると判別した場合には ( Y 7 2 1 : Y e s )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( Y 7 2 3 )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 より大きい値である (つまり、第 2 特別図柄の変動表示中である) と判別した場合には ( Y 7 2 3 : Y e s )、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f をオンに設定し ( Y 7 2 4 )、特図 2 の変動停止を示す特図 2 変動停止コマンドを設定し ( Y 7 2 5 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄を外れ図柄で停止表示し ( Y 7 2 6 )、処理を Y 7 2 7 へと移行する。一方、Y 7 2 3 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 である (つまり、第 2 特別図柄の変動表示中ではない) と判別した場合には ( Y 7 2 3 : N o )、Y 7 2 4 ~ Y 7 2 6 の処理をスキップし、処理を Y 7 2 7 へと移行する。次に、第 1 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b をオフに設定し ( Y 7 2 7 )、処理を Y 7 0 4 へと移行する。次いで、図 4 1 8 を参照して、本第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 4 1 7 ) の一処理である特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 2 2 ) について説明する。図 4 1 8 は、この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 2 2 ) の内容を示したフローチャートである。

20

#### 【 1 4 4 2 】

この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 2 2 ) では、まず、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c がオンであるか否かを判別し ( Y 7 5 1 )、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c がオンであると判別した場合には ( Y 7 5 1 : Y e s )、特図 2 変動停止コマンドを設定し ( Y 7 5 2 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄を外れ図柄で停止表示し ( Y 7 5 3 )、小当たりシナリオを設定する ( Y 7 5 4 )。次いで、小当たり開始フラグ 2 0 3 f b をオンに設定し ( Y 7 5 5 )、小当たり中フラグ 2 0 3 f c をオンに設定し ( Y 7 5 6 )、特図 1 確定コマンドをセットする ( Y 7 5 7 )。次いで、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を小当たり図柄で変動停止し ( Y 7 5 8 )、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c をオフに設定し ( Y 7 5 9 )、本処理を終了する。一方、Y 7 5 1 の処理において、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c がオンではない (即ち、オフである) と判別した場合には ( Y 7 5 1 : N o )、特図 1 確定コマンドをセットし ( Y 7 6 0 )、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を外れ図柄で変動停止し ( Y 7 6 1 )、本処理を終了する。次いで、図 4 1 9 を参照して、本第 1 4 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 4 1 1 ) の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) について説明する。図 4 1 9 は、この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) のうち、Y 8 3 2 ~ Y 8 3 6 および Y 8 3 9 ( Y 3 0 9 ) の各処理では、それぞれ第 9 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 7 9 参照 ) の Y 8 3 2 ~ Y 8 3 6 および Y 8 3 9 ( Y 3 0 9 ) の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) では、まず、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f がオンであるか否かを判別し ( Y 8 5 1 )、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f がオンであると判別した場合には ( Y 8 5 1 : Y e s )、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f をオフに設定し ( Y 8 5 2 )、本処理を終了する。一方、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f がオンではない (即ち、

30

40

50

オフである)と判別した場合には(Y 8 5 1 : No)、処理をY 8 3 2へと移行する。

#### 【1 4 4 3】

また、Y 8 3 6の処理を実行した後、第2特別図柄判定処理を実行し(Y 8 5 3)、第2特別図柄変動パターン選択処理を実行し(Y 8 5 4)、次いで、Y 8 3 9(Y 3 0 9)を実行し、天井判定処理を実行し(Y 8 5 5(Y 3 2 3))、本処理を終了する。なお、第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)および第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)の詳細については、図4 2 0および図4 2 2を参照して後述する。また、天井判定処理(Y 8 5 5(Y 3 2 3))は、上述した図4 1 6と同一の内容のため、その説明を省略する。次いで、図4 2 0を参照して、本第1 4制御例における第2特別図柄変動開始処理(図4 1 9)の一処理である第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)について説明する。図4 2 0は、この第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)のうち、Y 8 1 0 1~Y 8 1 0 6の各処理では、それぞれ第9制御例における第2特別図柄判定処理(図2 8 0参照)のY 8 1 0 1~Y 8 1 0 6の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)では、Y 8 1 0 3の処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には(Y 8 1 0 3 : Yes)、第2特別図柄に対応する大当たりフラグ2 0 3 q bをオンに設定し(Y 8 1 1 1)、処理をY 8 1 0 4へと移行する。一方、Y 8 1 0 3の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には(Y 8 1 0 3 : No)、特図2時短抽選処理を実行し(Y 8 1 1 2)、小当たり抽選処理を実行し(Y 8 1 1 3(Y 8 0 1 2))、本処理を終了する。なお、特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)の詳細については、図4 2 1を参照して後述する。また、小当たり抽選処理(Y 8 1 1 3(Y 8 0 1 2))は、上述した図4 1 4と同一の内容のため、その詳細な説明については省略する。次いで、図4 2 1を参照して、本第1 4制御例における第2特別図柄判定処理(図4 2 0)の一処理である特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)について説明する。図4 2 1は、この特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)の内容を示したフローチャートである。

#### 【1 4 4 4】

この特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)のうち、Y 8 2 0 2およびY 8 2 0 6の各処理では、それぞれ第9制御例における特図2時短抽選処理(図2 8 1参照)のY 8 2 0 2およびY 8 2 0 6の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)では、まず、時短当たり乱数テーブル2 0 2 q hに基づいて抽選結果を取得し(Y 8 2 1 1)、処理をY 8 2 0 2へと移行する。また、本第1 4制御例における特図2時短抽選処理(図4 2 1参照)では、Y 8 2 0 2の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には(Y 8 2 0 2 : Yes)、第1図柄表示装置に表示する特別図柄として時短図柄をセットし(Y 8 2 1 2)、本処理を終了する。次いで、図4 2 2を参照して、本第1 4制御例における第2特別図柄変動開始処理(図4 1 9)の一処理である第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)について説明する。図4 2 2、この第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)のうち、Y 9 2 1~Y 9 2 8の各処理では、それぞれ第9制御例における第2特別図柄変動パターン選択処理(図2 8 3参照)のY 9 2 1~Y 9 2 8の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)では、Y 9 2 3の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル2 0 2 q j(図4 0 9(b)参照)を参照して現在の特図抽選カウンタ2 0 3 q aの値と現在の遊技状態と前回の当たり種別とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し(Y 9 3 1)、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し(Y 9 3 2)、処理をY 9 2 4へと移行する。次いで、図4 2 3を参照して、本第1 4制御例における特別図柄変動処理(図4 1 1)の一処理である第2特別図柄変動停止処理(Y 5 2 8)について説明する。図4 2 3、この第2特別図柄変動停止処理(Y 5 2 8)の内容を示したフローチャートである。

#### 【1 4 4 5】

この第2特別図柄変動停止処理(Y 5 2 8)のうち、Y 9 0 1、Y 9 0 6~Y 9 0 9、



および Y 9 1 4 の各処理では、それぞれ第 9 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 8 5 参照）の Y 9 0 1、Y 9 0 6 ~ Y 9 0 9、および Y 9 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（Y 5 2 8）では、Y 9 0 1 の処理において、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Y 9 0 1 : Y e s）、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンであるか否かを判別し（Y 9 2 1）、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンであると判別した場合には（Y 9 2 1 : Y e s）、次いで、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値であるか否かを判別する（Y 9 2 2）。特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値であると判別した場合には（Y 9 2 2 : Y e s）、第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングになったことを意味するため、実行中の第 1 特別図柄の変動を停止表示させるべく、特図 1 の変動停止を示す特図 1 変動停止コマンドを設定し（Y 9 2 3）、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Y 9 2 4）、次いで、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b をオフに設定し（Y 9 2 5）、処理を Y 9 0 6 へと移行する。一方、Y 9 2 2 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（Y 9 2 2 : N o）、Y 9 2 3、Y 9 2 4 の処理をスキップし、処理を Y 9 2 5 へと移行する。

10

#### 【 1 4 4 6 】

一方、Y 9 2 1 の処理において、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y 9 2 1 : N o）、Y 9 1 4 の処理を実行し、Y 9 1 4 の処理において、第 2 特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合には（Y 9 1 4 : Y e s）、第 9 制御例における時短設定処理（図 2 7 8 参照）に代えて時短設定処理を実行し（Y 9 2 6）、処理を Y 9 0 8 へと移行する。一方、第 2 特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合には（Y 9 1 4 : N o）、特図 2 外れ停止処理を実行し（Y 9 2 7）、本処理を終了する。なお、時短設定処理（Y 9 2 6）および特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）の詳細については、図 4 2 4 および図 4 2 5 を参照して後述する。次いで、図 4 2 4 を参照して、本第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 4 2 3）の一処理である時短設定処理（Y 9 2 6）について説明する。図 4 2 4、この時短設定処理（Y 9 2 6）の内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Y 9 2 6）は、上述した第 9 制御例における時短設定処理（図 2 7 8 参照）と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄に対応する時短状態の設定を行うための処理である。この第 1 4 制御例における時短設定処理（図 4 2 4 参照）のうち、Y 8 3 5 4、Y 8 4 5 5 の各処理では、それぞれ第 9 制御例における時短設定処理（図 2 7 8 参照）の Y 8 3 5 4、Y 8 4 5 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 4 制御例における時短設定処理（図 4 2 4 参照）では、まず、今回当選した時短図柄に対応する値を時短カウンタ 2 0 3 h に加算し（Y 8 3 6 1）、処理を Y 8 3 5 4 へと移行する。このように、本第 1 4 制御例では、時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数を時短カウンタ 2 0 3 h に加算していくことができるので、9 0 % の割合で時短当選する第 2 特別図柄の抽選が実行され易い時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回時短回数が上乘せされていく斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

#### 【 1 4 4 7 】

次いで、図 4 2 5 を参照して、本第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 4 2 3）の一処理である特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）について説明する。この特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）は、第 2 特別図柄の外れ（小当たり含む）図柄の停止表示を設定するための処理である。図 4 2 5 は、この特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）の内容を示したフローチャートである。この特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）では、まず、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンであるか否かを判別し（Y 9 5 1）、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンであると判別した場合には（Y 9 5 1 : Y e s）、特図 1 変動停止コ

50

マンドを設定し（Ｙ 9 5 2）、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ 9 5 3）、小当たりシナリオを設定する（Ｙ 9 5 4）。次に、小当たり開始フラグ 2 0 3 f b をオンに設定し（Ｙ 9 5 5）、小当たり中フラグ 2 0 3 f c をオンに設定し（Ｙ 9 5 6）、特図 2 確定コマンドをセットする（Ｙ 9 5 7）。そして、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｙ 9 5 8）、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d をオフに設定し（Ｙ 9 5 9）、本処理を終了する。一方、Ｙ 9 5 1 の処理において、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ 9 5 1 : N o）、特図 2 確定コマンドをセットし（Ｙ 9 6 0）、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｙ 9 6 1）、本処理を終了する。この特図 2 外れ停止処理（図 4 2 5 参照）を実行することにより、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選して、当該小当たり当選に基づく小当たり図柄を停止表示させる際に、第 1 特別図柄の変動表示を外れ図柄で停止表示させることができる。これにより、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりである場合に、大当たりと小当たり、若しくは小当たりと小当たりとが重複して実行されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 1 4 4 8 】

< 第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 4 2 6 から図 4 2 7 を参照して、本第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 1 4 制御例では、上述した第 9 制御例（および第 2 制御例）に対して、状態コマンド受信処理（図 1 1 5 参照）の 1 処理である時短状態演出設定処理（S 9 0 1 1 A）の内容が変更された点、特図 2 演出態様設定処理（図 1 2 1 参照）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第 1 4 制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第 1 4 制御例に当然適用されるものである。まず、図 4 2 6 を参照して、本第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される時短状態演出設定処理（S 9 0 1 1 A）について説明をする。図 4 2 6 は、この時短状態演出設定処理（S 9 0 1 1 A）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S 9 0 1 1 A）では、まず、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定し（S 9 3 1 1 A）、次いで、時短状態 B に変更したか否かを判別し（S 9 3 1 2 A）、時短状態 B に変更していないと判別した場合には（S 9 3 1 2 A : N o）、そのまま本処理を終了する。

20

30

#### 【 1 4 4 9 】

一方、S 9 3 1 2 A の処理において、時短状態 B に変更したと判別した場合には（S 9 3 1 2 A : Y e s）、大当たり B 1 7 を契機とする時短状態であるか否かを判別し（S 9 3 1 3 A）、大当たり B 1 7 を契機とする時短状態ではないと判別した場合には（S 9 3 1 3 A : N o）、上乗せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a に 1 1 を設定し（S 9 3 1 4 A）、天井到達を契機とする時短状態であるか否かを判別する（S 9 3 1 5 A）。天井到達を契機とする時短状態ではないと判別した場合には（S 9 3 1 5 A : N o）、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b に 7 5 を設定し（S 9 3 1 6 A）、処理を S 9 3 1 9 A へと移行する。一方、S 9 3 1 3 A において、大当たり B 1 7 を契機とする時短状態であると判別した場合には（S 9 3 1 3 A : Y e s）、上乗せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a に 6 を設定し（S 9 3 1 7 A）、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b に 5 0 を設定し（S 9 3 1 8 A）、処理を S 9 3 1 9 A へと移行する。また、S 9 3 1 5 A の処理において、天井到達を契機とする時短状態であると判別した場合は（S 9 3 1 5 A : Y e s）、処理を S 9 3 1 8 A へと移行する。次に、各カウンタ値に応じて上乗せ R U S H の残り回数および初期ストック回数の表示を設定し（S 9 3 1 9 A）、本処理を終了する。次に、図 4 2 7 を参照して、本

40

50

第 1 4 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 A ) について説明をする。図 4 2 7 は、この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 A ) の内容を示したフローチャートである。

#### 【 1 4 5 0 】

この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 A ) のうち、 S 9 6 1 1 の処理では、第 9 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 1 参照 ) の S 9 6 1 1 の処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 A ) では、まず、時短状態であるか否かを判別し ( S 9 6 2 1 A ) 、時短状態ではないと判別した場合には ( S 9 6 2 1 A : N o ) 、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し ( S 6 9 2 2 A ) 、 S 9 6 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には ( S 9 6 2 1 A : Y e s ) 、時短状態 A であるか否かを判別し ( S 9 6 2 3 A ) 、時短状態 A であると判別した場合には ( S 9 6 2 3 A : Y e s ) 、上乗せ R U S H 終了後 1 回目の特図 2 変動であるかを判別し ( S 9 6 2 4 A ) 、上乗せ R U S H 終了後 1 回目の特図 2 変動であると判別した場合には ( S 9 6 2 4 A : Y e s ) 、特図 1 の残変動時間の終了まで継続するチャンスタイム突入表示 ( 図 4 0 1 ( b ) 参照 ) を設定し ( S 9 6 2 5 A ) 、 T O T A L 回数として、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b の値と上乗せ回数カウンタ 2 2 3 q c の値とを加算した値の表示を設定し ( S 9 6 2 6 A ) 、処理を S 9 6 2 2 A へと移行する。一方、 S 9 6 2 4 A の処理において、上乗せ R U S H 終了後 1 回目の特図 2 変動ではないと判別した場合には ( S 9 6 2 4 A : N o ) 、 S 9 6 2 5 A および S 9 6 2 6 A の処理をスキップし、処理を S 9 6 2 2 A へと移行する。

10

20

#### 【 1 4 5 1 】

一方、 S 9 6 2 3 A の処理において、時短状態 A ではないと判別した場合には ( S 9 6 2 3 A : N o ) 、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し ( S 9 6 2 7 A ) 、時短図柄当選であると判別した場合には ( S 9 6 2 7 A : Y e s ) 、当選した時短図柄に応じた上乗せ回数を報知する変動表示態様 ( 図 4 0 1 ( a ) 参照 ) を決定し ( S 9 6 2 8 A ) 、当選した時短図柄に対応する時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a および上乗せ回数カウンタ 2 2 3 q c に加算し ( S 9 6 2 9 A ) 、処理を S 9 6 1 1 へと移行する。一方、 S 9 6 2 7 A の処理において、時短当選ではない ( 即ち、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりである ) と判別した場合には ( S 9 6 2 7 A : N o ) 、上乗せ R U S H の再セットを報知する変動表示態様 ( 図 4 0 2 参照 ) を決定し ( S 9 6 3 0 A ) 、上乗せ回数カウンタ 2 2 3 q c の値を 0 クリアし ( S 9 6 3 1 A ) 、処理を S 9 6 1 1 へと移行する。この特図 2 演出態様設定処理 ( 図 4 2 7 参照 ) を実行することにより、時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選が実行されて時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数の上乗せを報知することができる。よって、ほぼ毎変動で時短図柄が上乗せされるという極めて斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。以上説明した通り、本第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態として、有利度合いが低い第 1 特別図柄の抽選が実行され易い時短状態 ( 第 2 時短状態 A 、第 3 時短状態 A ) と、有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選が実行され易い時短状態 ( 第 2 時短状態 B 、第 3 時短状態 B ) と、を設ける構成とし、天井抽選回数に到達した場合は、まず第 3 時短状態 B が設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第 2 時短状態 A に設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

30

40

#### 【 1 4 5 2 】

また、本第 1 4 制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乗せされるように構成している。そして、第 2 特別図柄の抽選では、第 1 特別図柄の抽選よりも高確率 ( 例えば、 9 0 % の割合 ) で時短図柄に当選するように構成している。また、第 2 時短状態 B または第 3 時短状態 B に移行した場合、特定回数 ( 例えば、 1 0 回 ) の特別図柄の抽選が実行されることで第 2 時短状態 A または第 3

50

時短状態 A に移行する構成としている。つまり、第 2 時短状態 B または第 3 時短状態 B の間は、第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乘せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第 2 時短状態 A または第 3 時短状態 A の継続回数を時短状態 B の間に実行される特別図柄の抽選結果に応じて可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。なお、本第 1 4 制御例では、第 1 特別図柄の小当たりとして、V 入賞が発生し得ない「小当たり A 1 7」のみを設ける構成としていたが、第 1 特別図柄の小当たりでも、一部は V 入賞が発生し得るように構成してもよい。そして、天井間際（例えば、天井抽選回数に到達するまでの抽選回数が残る 5 回以内）に V 入賞が発生し得る第 1 特別図柄の小当たりの抽選結果がある場合は、小当たりにおいて V 入賞を発生させないように促す演出を実行する構成としてもよい。つまり、特に、V 入賞を発生させることで第 2 時短状態 A が設定される「大当たり A 1 7」に当選する種別の小当たりとなった場合、V 入賞を発生させて第 2 時短状態 A に移行するよりも、天井抽選回数に到達して第 3 時短状態 B へと移行した方が有利になる可能性が高くなるので、係る場合には、V 入賞を避けるように遊技者に促す斬新な演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【 1 4 5 3 】

本第 1 4 制御例では、時短状態 B（上乘せ R U S H）において第 2 特別図柄の抽選で時短図柄に当選する毎に、当選した時短図柄に対応する時短回数を上乘せする演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態 B において途中まで（例えば、9 回目の第 2 特別図柄の抽選が実行されるまで）は時短回数の上乗せ回数を報知せずに秘匿し、所定の報知タイミング（例えば、時短状態 B における最後の第 2 特別図柄の変動表示に係る変動表示演出）で上乘せ回数をまとめて報知する構成としてもよい。このように構成することで、どれだけの時短回数が上乘せされているかを所定の報知タイミングまで遊技者に予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、特別図柄の抽選が実行される毎に、上乘せされた時短回数を示唆する演出を実行してもよいし、時短回数に関する情報を一切示唆しない構成としてもよい。前者の場合は、時短回数の上乗せ状況を予測し易くすることができるし、後者の場合は、報知タイミングとなるまで、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなるか否かに注目して遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【 1 4 5 4 】

本第 1 4 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で 1 / 1 0 の確率で大当たり又は小当たりに当選し、9 / 1 0 の確率で時短図柄に当選する構成としていたが、これに限られるものではない。所定の確率（例えば、1 / 2 の確率）で時短図柄に当選するように構成してもよい。つまり、本第 1 4 制御例では、単なる外れの抽選結果を設けていなかったが、外れを設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態 B において時短図柄に当選するだけで遊技者を喜ばせることができるので、時短状態 B における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第 1 4 制御例では、第 3 時短状態 A であるか、第 3 時短状態 B であるかに応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせることで有利な第 2 特別図柄抽選の実行され易さを異ならせて有利度合いを異ならせていたが、同一の遊技状態で参照する変動パターンテーブルを異ならせることで実質的な有利度合いを異ならせる方法はこれに限られない。例えば、第 3 時短状態 A と第 3 時短状態 B とで、共に同一の特別図柄（例えば、第 1 特別図柄）の抽選が実行され易くなるように構成し、遊技効率を異ならせて有利度合いを異ならせてもよい。上述した第 1 3 から第 1 4 制御例では、天井抽選回数に到達した場合に第 3 時短状態へと移行させる構成としていたが、天井抽選回数に到達した場合に設定される遊技状態は第 3 時短状態に限られるものではなく、任意の遊技状態に設定することができる。具体的には、例えば、第 3 時短状態よりも有利な第 2 時短状態へと移行させる構成としてもよいし、より有利な第 2 確変状態へと移行させる構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数到達時の有利度合いを可変させることができるので、設計の自由度を高めることができる。

40

50

## 【 1 4 5 5 】

上述した第 1 3 から第 1 4 制御例では、固定の天井抽選回数に到達した場合に有利な遊技状態（第 3 時短状態）へと移行する構成としていたが、天井抽選回数を固定化しなくてもよい。例えば、天井抽選回数として設定され得る回数を複数（例えば、50 回、300 回、500 回、1000 回等）設ける構成とし、パチンコ機 10 が初期化された（RAM クリアスイッチ 122 をオンにした状態で電源が投入された）場合や大当たり終了時に、天井抽選回数を抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数として少ない抽選回数を選択されることを期待して遊技を行わせる遊技性を付加することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。この場合において、パチンコ機 10 が初期化された場合（例えば、初期化後 1 回目の変動表示演出中）や大当たり終了時（例えば、エンディング演出中や終了後 1 回目の変動表示演出中）に、天井抽選回数を示唆する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数を示唆する演出から天井抽選回数を予測する遊技性を更に付加することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、大当たりの種別毎に、大当たり終了後の天井抽選回数を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、大当たりの種別により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、この場合において、ラウンド数および大当たり終了後の遊技状態が共通で、大当たり終了後の天井抽選回数が異なる大当たり種別を設けてもよい。具体的には、例えば、4 ラウンド時短大当たりとして、天井抽選回数が 100 回の種別と 1000 回の種別とを設けたり、8 ラウンド時短大当たりとして天井抽選回数が 400 回の種別と 600 回の種別とを設けたりしてもよい。このように構成することで、4 ラウンド時短大当たりとなった場合に、天井抽選回数が少ない可能性があるので、遊技者の興味を向上させることができる。また、8 ラウンド時短大当たりとなった場合に、1000 回という極めて多い天井抽選回数が設定される可能性が無くなるため、安心して遊技を行わせることができる。

## 【 1 4 5 6 】

上述した第 1 3 から第 1 4 制御例では、パチンコ機 10 が初期化された場合に RAM 203 も初期化されることに伴って、特図抽選カウンタ 2031a の値がリセットされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機 10 が初期化された場合でも、特図抽選カウンタ 2031a の値がリセットされないように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が初期化された可能性が高い（例えば、大当たりや第 2 確変状態の間にパチンコ機 10 が設置されているホールの閉店時間となってしまった場合等）パチンコ機 10 での遊技を避けることを抑制することができるので、初期化された可能性の有無によらず、パチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。

## 【 1 4 5 7 】

## &lt; 第 1 5 制御例 &gt;

次に、図 428 から図 458 を参照して、第 1 5 制御例の内容について説明をする。本第 1 5 制御例は、上述した第 4 制御例に対して、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b を有し、第 2 入球口 640 に遊技球が入球した場合に既に特別図柄の変動表示中であれば、第 2 特別図柄の入賞情報（特図 2 保留）を所定数（本第 1 5 制御例では、上限 4 個まで）格納（保留記憶）可能に構成している点で相違している。加えて、本第 1 5 制御例では、大当たり遊技の実行中に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に格納（保留記憶）されている特図 2 保留の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選である保留（V 保留）が存在する場合には、V 保留が存在することを報知するための演出を実行可能に構成している点で相違している。具体的には、大当たり遊技が開始された場合に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に格納（保留記憶）されている特図 2 保留の抽選結果を先読みした結果、V 保留が存在する場合には、V 保留が存在することを示す報知態様である「V アイコン」を獲得する演出（V アイコン獲得演出）が実行される。獲得した V アイコンは V 保留に基づく特別図柄の変動表示開始まで第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm において縮小して表示され、V 保留に基づく特別図柄の変動表示中に拡大表示さ

れる（以下、Vアイコンの発動と言う。）ことによって、遊技者にこの変動で小当たり当選することを報知する。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄の抽選において小当たり当選することが事前に報知されるため、大当たり遊技終了後に小当たり当選することなく規定変動回数に到達し時短状態が終了するのではないかという遊技者の不安を抑制することができる。

#### 【1458】

ここで、大当たり遊技の実行中に、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（保留保留記憶）されている特図2保留の抽選結果を先読みした結果、V保留が存在する場合には必ずVアイコン獲得演出が実行される構成とすると、Vアイコン獲得演出が実行されなかった場合には、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（保留記憶）されている特図2保留の中にV保留は存在しない（即ち、全て外れである）ことが明かとなり、遊技者を落胆させてしまう虞がある。このため、本第15制御例では、大当たり遊技の実行中に、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（保留記憶）されている特図2保留の抽選結果を先読みした結果、V保留が存在する場合の一部でVアイコン獲得演出を実行する構成としている。このように構成することで、大当たり遊技の実行中にVアイコン獲得演出が実行されなかった場合であっても、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（保留記憶）されている特図2保留に基づく特別図柄の変動表示が終了するまでは、遊技者に小当たり当選するかもしれないという期待を持たせることができる。また、本第15制御例では、V保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、その特別図柄の変動表示においてVアイコンの発動を実行するか否かを決定することが可能な構成としている。具体的には、V保留（小当たり当選する保留）に基づく特別図柄の変動表示を開始する場合に、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（保留記憶）されている特図2保留の中に他にもV保留があるか否かを判別し、V保留が存在する場合には、Vアイコンの発動（Vアイコンを拡大表示し、小当たり当選であることを報知すること）を実行せずに、後に消化されるV保留に基づく特別図柄の変動表示開始までVアイコンの縮小表示を継続可能に構成している。このように構成することで、Vアイコンを獲得した状態において特別図柄の変動表示中にVアイコンの発動が実行されなかった場合であっても小当たり当選する可能性があるため、特別図柄の変動表示終了までVアイコンが発動されない場合であっても、小当たり当選するかもしれないという期待を遊技者に持たせることができる。

#### 【1459】

また、このように構成することで、例えば、大当たり遊技中にはV保留が1個しか存在しなかったが、大当たり遊技終了後からV保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間で新たに第2特別図柄保留球格納エリア203bにV保留が格納（保留記憶）された場合に、Vアイコンの発動対象をその新たなV保留に切り替えることが可能となる。これにより、Vアイコン獲得演出が実行された時点で先読みされている特図2保留の最後尾の保留がV保留である場合であっても、そのV保留に基づく特別図柄の変動表示中にVアイコンが発動されるとは限らず、Vアイコンが発動されないことで連チャン（小当たり当選が連続すること）することが確定するため、遊技者にVアイコンが発動されないことを期待させることによって遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、本第15制御例では、第2特別図柄保留球格納エリア203bに複数のV保留が格納（保留記憶）されており、Vアイコンが表示されている場合に、先に消化されるV保留をVアイコンの発動対象とするか、後に消化されるV保留をVアイコンの発動対象とするか、を先に消化されるV保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に決定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、予め、先に消化されるV保留でVアイコンの発動が実行され易い設定とするか、後に消化されるV保留でVアイコンの発動が実行され易い設定とするか、を遊技者の好みに合わせてボタン操作によって選択することが可能な構成としても良い。加えて、本第15制御例では、Vアイコン獲得演出が実行される割合が、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（保留記憶）されている特図2保留の数と、V保留の位置に応じて異なる構成としている。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 6 0 】

具体的には、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納（保留記憶）されている特図 2 保留の先頭の特図 2 保留（第 1 保留）が V 保留である場合に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納（保留記憶）されている特図 2 保留の数が少ないほど V アイコン獲得演出が実行され易い。また、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納（保留記憶）されている特図 2 保留が 4 個格納（保留記憶）されている場合には、先に消化される特図 2 保留が V 保留である場合よりも、後に消化される特図 2 保留が V 保留である場合の方が、V アイコン獲得演出の実行される割合を高く構成している。このように構成することで、V アイコンの発動が実行された場合に、その V アイコンを獲得した V アイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図 2 保留が多く残り易くなるため、V アイコンの発動後に残っている特図 2 保留の抽選結果を予測させ難くすることができる。なお、本第 1 5 制御例では、第 1 保留が V 保留（小当たり当選する保留）である場合に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納（保留記憶）されている特図 2 保留の数が少ないほど V アイコン獲得演出が実行され易い構成としたが、これに限るものではなく、特図 2 保留の数が多いほど V アイコン獲得演出が実行され易い構成としても良い。なお、本第 1 5 制御例では、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納（保留記憶）されている特図 2 保留が 4 個格納（保留記憶）されている場合には、先に消化される特図 2 保留が V 保留である場合よりも、後に消化される特図 2 保留が V 保留である場合の方が、V アイコン獲得演出の実行される割合を高く構成したが、これに限るものではなく、後に消化される特図 2 保留が V 保留である場合よりも、先に消化される特図 2 保留が V 保留である場合の方が、V アイコン獲得演出の実行される割合を高く構成しても良い。なお、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納（保留記憶）されている V 保留の数が多いほど V アイコン獲得演出が実行され易い構成としても良い。

## 【 1 4 6 1 】

加えて、本第 1 5 制御例では、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に複数の V 保留が格納（保留記憶）されている場合に、先に消化される V 保留において V アイコンの発動を実行するか否かを、変動パターンに応じて決定する構成としている。具体的には、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に複数の V 保留が格納（保留記憶）されている場合に、先に消化される V 保留において、特定の変動パターンが設定されなかった場合には V アイコンの発動を実行する構成とし、V アイコンの発動が実行されない場合に参照される演出態様設定テーブルとは特定演出態様の設定割合が異なる特定演出態様設定テーブルが参照される。なお、特定演出態様とは、例えば、大当たりまたは小当たり当選の場合のみ実行される演出（所謂、プレミア演出）や、抽選結果が外れであることを示す表示態様を表示した後に大当たりまたは小当たり当選を示す表示態様に可変させる演出（所謂、復活演出）を指す。このように構成することで、実行される演出態様から V アイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなるため、遊技者に対して実行される演出に興味を持たせることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

## 【 1 4 6 2 】

なお、本第 1 5 制御例では、V アイコンの発動が実行される場合には、プレミア演出や復活演出が実行され難い構成としたが、これに限るものではなく、プレミア演出や復活演出が実行され易い構成としても良い。また、例えば、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に複数の V 保留（小当たり当選する保留）が格納（保留記憶）されている場合の一部で、後に消化される V 保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間は V アイコンの発動を禁止する期間を設定可能に構成しても良く、この場合、V アイコンの発動が禁止されていることを示すための表示態様（例えば、V アイコンに鎖を巻いてロックする表示態様）を表示する構成としても良い。このように構成することで、V アイコンの発動が禁止されている期間に小当たり当選の期待度が高い演出が実行された場合に、V アイコンの発動が実行されない小当たり当選への期待度を高めることができるため、遊技者に V アイコンの発動が禁止されている期間における演出に対する興味を持たせることが可能となる。なお、1 の特別図柄の変動表示中に、V アイコンの発動が実行され易いタイミング



と、Vアイコンの発動が実行され難いタイミングと、を有する構成としても良く、例えば、特別図柄の変動表示中にリーチ演出が実行される場合に、特別図柄の変動表示開始からリーチ演出開始までの期間の方が、リーチ演出開始から特別図柄の停止表示までの期間よりもVアイコンの発動が実行され易い構成とすることで、リーチ演出開始までにVアイコンの発動が実行されなければ遊技者に連チャンへの期待を持たせることが可能となるため、特別図柄の変動表示が開始した直後にVアイコンが発動されなかった場合であっても、遊技者にリーチになるか否かに興味を持たせることができる。

#### 【 1 4 6 3 】

なお、本第 1 5 制御例では、大当たり遊技中にVアイコン獲得演出を実行するか否かを、保留記憶されている特図 2 保留を先読みした結果、V保留が存在するか否かによって決定する構成としたが、これに限るものではない。大当たり遊技中にVアイコン獲得演出を実行するか否かを、保留記憶されている特図 1 保留（第 1 特別図柄の入賞情報）の先読み結果に基づいて決定する構成としても良いし、特図 2 保留と特図 1 保留の両方の先読み結果によって決定する構成としても良い。また、特図 2 保留の中にV保留が存在する場合と、特図 1 保留の中にV保留が存在する場合と、で表示されるVアイコンの表示態様を異ならせる構成としても良い。以下、本第 1 5 制御例のパチンコ機 1 0 について説明をするが、上述した各制御例と同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 1 4 6 4 】

＜第 1 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 の盤面構成について＞

まず、図 4 2 8 から図 4 3 3 を参照して、第 1 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 の構造について説明する。図 4 2 8 は第 1 5 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 4 2 9 は第 1 5 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図 4 3 0 ~ 図 4 3 3 は第 1 5 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 に設けられたV入賞装置 6 5 0 の構造を模式的に示した模式図である。図 4 2 8 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、ルール 6 1、6 2、一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、V入賞装置 6 5 0、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2（図 1 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 6 0 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、V入賞装置 6 5 0、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 4 2 8 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

#### 【 1 4 6 5 】

遊技盤 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外ルール 6 2 が植立され、その外ルール 6 2 の内側位置には外ルール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内ルール 6 1 が植立される。この内ルール 6 1 と外ルール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の正面であって 2 本のルール 6 1、6 2 とルール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。2 本のルール 6 1、6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 9 4 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内ルール 6 1 の先端部分（図 4 2 8 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外ルール 6 2 の先端部（図 4 2 8 の右上部）には、球の最大飛翔部分



に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図 4 2 8 の右側上部）には、発光手段である複数の L E D 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、主制御装置 1 1 0（図 9 4 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。第 1 5 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、球が、第 1 入球口 6 4 へ入賞したか、第 2 入球口 6 4 0 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第 1 入球口 6 4 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 a が作動し、一方で、球が、第 2 入球口 6 4 0 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 b が作動するように構成されている。 10

#### 【 1 4 6 6 】

また、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、L E D により、パチンコ機 1 0 が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動表示中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄が普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の L E D は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機 1 0 では、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が 1 6 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 1 6 R 時短大当たり（1 6 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 1 0 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 1 0 R 時短大当たり（1 0 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 7 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 7 R 時短大当たり（7 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 7 R で大当たり終了後に時短状態が付与されない 7 R 通常大当たり（7 R 時短無大当たり）が用意されている。また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、1 ラウンドのみ V 入賞装置 6 5 0 を開放させる特典）小当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b には、変動表示終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。 20 30

#### 【 1 4 6 7 】

ここで、「1 6 R 時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が 1 6 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「1 0 R 時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「7 R 時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が 7 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり。また、「7 R 時短無大当たり」は、最大ラウンド数が 7 ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。つまり、本パチンコ機 1 0 では、特別図柄の大当たりで当選した場合に提供される大当たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「1 6 R 時短有大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「1 0 R 時短有大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「7 R 時短有大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「7 R 時短無大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選において大当たりで当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技 40 50

が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、第15制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。

#### 【1468】

また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第2入球口640へ球が入球し易い遊技状態である。この第2入球口640へ球が入球し易い状態とするために、第15制御例では、第2図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第2図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物640aの動作態様を通常状態よりも第2入球口640へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第2入球口640へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第2図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。加えて、本第15制御例では、第1入球口64へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第1特別図柄抽選、及び、第2入球口640へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第2特別図柄抽選において、上述した大当たり当選、小当たり当選以外に時短当選し得るように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行される特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）において、時短当選の判定が実行されるように構成している。ここで、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選において大当たり判定が実行されるよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示が開始されるタイミングにて、時短状態を終了させるか否かを判定する処理（更新処理）が実行される。例えば、時短回数1（時短カウンタ203hの値が1）に設定される時短状態の場合は、時短当選した当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで実行される更新処理において、残時短回数（時短カウンタ203hの値）が更新（減算）され、時短終了条件が成立し、時短状態を終了させると判定される。一方、時短回数として複数回（例えば、100回）の値が設定される時短状態の場合は、更新処理によって実行される残時短回数の更新の結果に基づいて時短終了条件が成立するまで時短状態が継続する。

#### 【1469】

つまり、本第15制御例にて用いられる時短状態の設定タイミングと、時短状態の終了タイミングと、を用いることにより、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選の大当たり判定タイミングのみ（特別図柄変動期間を除外して）時短状態を設定したり、特別図柄変動期間を含めて時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、同様の効果を奏する手法として、別の処理タイミングを設定しても良く、例えば、上述した第2制御例と同様に時短当選した当該特別図柄変動の停止タイミングに時短状態を設定し、次に実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態の更新処理（時短状態を終了させるか否かを判定する処理）を実行可能に構成しても良い。このように構成した場合も、設定される時短回数を異ならせることで特別図柄変動期間が含まれるように時短状態を設定したり、特別図柄変動期間が含まれないように時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、この場合、時短状態が設定された特別図柄変動が停止表示され、時短状態が設定された状態で次の特別図柄抽選が開始されない場合は、時短終了条件が成立し得ないため時短状態が継続することになる。よって、この場合、時短当選した特別図柄変動が停止表示されるまでに（時短状態が設定されるまでに）、次に実行される特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得しているかを判別し、特図保留を獲得していると判別した場合、即ち、時短状態が設定された後、ただちに次の特別図柄変動が開始され、時短状態が終了し得る場合のみ、時短当選したことを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選したことを把握した遊技者が、第1特別図柄抽選を実行させるこ

と無く、右打ち遊技を行い、第2特別図柄抽選を実行させる行為を抑制することができる。

#### 【1470】

さらに、詳細は後述するが、第15制御例では「時短状態」が終了する条件として、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される時短状態に対しては、第1特別図柄および第2特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第1所定回数（例えば、100回）に到達した場合（第1終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たり当選した（小当たり遊技が実行された）回数が第2所定回数（例えば、1回）に到達した場合（第2終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。さらに、第15制御例では特別図柄の抽選（第2特別図柄抽選）において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たりA、B、C）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第2終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するかどうかを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。一方で、本第15制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態（第2時短）が設定された場合には、大当たり当選に基づいて時短状態（第1時短）が設定された場合とは異なる終了条件が設定されるように構成しており、具体的には、時短回数「1」が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される第1時短は、特別図柄抽選の大当たり判定のみ時短状態で実行させるための特殊抽選機能として時短状態が利用される。

10

20

#### 【1471】

また、第15制御例では、小当たり遊技中に開放されるV入賞装置650内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路650e2に設けられたVスイッチ650e3が球を検知することで）大当たり（所謂、2種当たり）となるように構成されている（図432参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待度（V入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第2終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、V入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。このように構成することで、時短遊技中において小当たり当選した場合に2種当たりを獲得するためのV入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第15制御例では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第1所定回数（例えば、100回）を終了条件（第1終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第1特別図柄のみの変動回数が第3所定回数（例えば、50回）となった場合や、第2特別図柄のみの変動回数が第4所定回数（例えば、80回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

30

40

#### 【1472】

遊技領域には、球が入賞することにより10個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1入球口64及び第2入球口640への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置37a、37bにおける変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に

50

「表示装置」と略す)で構成された第3図柄表示装置81と、普通図柄始動口(スルーゲート)67への球の通過をトリガとして第2図柄を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置(図示せず)とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。第3図柄表示装置81は15インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置114(図94参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列が表示される(図6参照)。各図柄列は複数の図柄(第3図柄)によって構成され、これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。第15制御例の第3図柄表示装置81は、主制御装置110(図94参照)の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37a, 37bで行われるのに対して、その第1図柄表示装置37a, 37bの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。つまり、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて第1図柄が可変表示(変動表示)されている期間(動的表示期間)に対応させて第3図柄表示装置81にて第3図柄が可変表示(変動表示)され、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第1図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第3図柄表示装置81にて第3図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

10

#### 【1473】

即ち、判別条件(第1入球口64或いは第2入球口640への球の入賞)が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され(特別図柄の抽選が実行され)、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報(第3図柄)が動的表示(変動表示)された後に、判別手段の判別結果(特別図柄の抽選結果)を示した表示態様(図柄の組み合わせ)で、識別情報(第3図柄)が停止表示される。これにより、遊技者は第3図柄表示装置81に表示される第3図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、第3図柄表示装置81に停止表示される第3図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部(例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ)に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細(例えば、当選した大当たりの種別)に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、4種類の抽選結果(例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短)を有する場合には、第3図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した3種類の抽選結果のうち特定の2種類(例えば、大当たり或いは小当たり)の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定(例えば、大当たり判定、時短判定)にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。また、第15制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良いし、パチンコ機10に複数の表示装置を設けても良い。本第15制御例では時短状態中に第2図柄(普通図柄)の当たりに当選した場合には、通常状態中に第2図柄(普通図柄)の当たりに当選した場合よりも電動役物640aを作動させる期間(電動役物640aを突出させて球が第2入球口640に入球し易くする期間)が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第2入球口640へ球が入賞し易い状態とすることができる。

20

30

40

#### 【1474】

なお、時短状態中を第2入球口640へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第2図柄の当たり確率を高める、1回に当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物640aの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第2入球口640へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にして

50

もよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。さらに、設定される遊技状態に応じて第2図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物640aの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第2図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第2図柄の変動表示時間を決定し、第2図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第2図柄が表示されたタイミング(第2図柄の当たり遊技、即ち、電動役物640aを作動させるタイミング)において設定されている遊技状態に応じて電動役物640aの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第2図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物640aの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。なお、遊技状態と第2図柄の変動時間および電動役物640aの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第2図柄の変動開始タイミングと、電動役物640aの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物640aの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン(時短状態中に実行される作動パターン)を設定するように構成しても良い。

10

#### 【1475】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図94参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37aで示される。図428に示した通り、第1入球口64は可変表示装置ユニット80の左側を球が流下するように行われる遊技(所謂、左打ち遊技)の方が、可変表示装置ユニット80の右側を球が流下するように行われる遊技(所謂、右打ち遊技)よりも球が入球し易くなるように遊技盤13上に釘が植設されている。よって、第2入球口640に球が入球し難い遊技状態(通常状態)が設定されている場合には、第1入球口64に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。一方、第1入球口64の正面視右方には、球が入球し得る第2入球口640が配設されている。この第2入球口640へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入球口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第2入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図94参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37bで示される。また、第1入球口64および第2入球口640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、第15制御例においては、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。

20

30

40

#### 【1476】

加えて、第15制御例では特別図柄の抽選契機(大当たりの抽選契機)となる球を検知するスイッチ(第1入球口スイッチ、第2入球口スイッチ)を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域(ゲート)を設け、その領域(ゲート)を通過する球を検知するスイッチ(検知手段)が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域(ゲート)を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数(例えば5個)の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機を獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることが

50

できるため、多様な遊技性を提供することができる。第2入球口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは遊技盤13から手前側(図428の視点で手前側)に突出した突出状態(許容状態)と、遊技盤13側に待避した待避状態(規制状態)と、に可変可能に構成されており、通常(第2図柄の当たりに当選していない場合)は電動役物640aが待避状態(規制状態)となっており、球が第2入球口640へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口(スルーゲート)67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、即ち、第2図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物640aが突出状態(許容状態)となり、球が第2入球口640へ入球し易い状態となる。

#### 【1477】

10

ここで、第15制御例のパチンコ機10に設けられた第2入球口640への球流れについて説明をする。第15制御例では図428に示した通り、遊技盤13の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット80を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット80の左方側(左打ち領域)と右方側(右打ち領域)とに区画しており、遊技者が操作ハンドル51の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル51を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。第15制御例では、図428に示した通り、第2入球口640と、第2入球口640に付随する電動役物640a、及び、電動役物640aを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口(スルーゲート)67が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第2入球口640に入球することが無いように可変表示装置ユニット80の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第2入球口640に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第1特別図柄を変動させるために球を第1入球口64へ入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第2特別図柄を変動させるために球を第2入球口640へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第15制御例のパチンコ機10では、図428に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向(図428の正面視で左下方向)に向けて下り傾斜しているV入賞装置650が配設され、そのV入賞装置650の上面を流下した球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過し、電動役物640aに向けて流下するように各機構が配設されている。

20

30

#### 【1478】

そして、電動役物640aが待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物640aを通過し可変入賞装置65に向けて球が流下する。一方、電動役物640aが突出状態に位置している場合は、電動役物640aに到達した球が右下方向(図428の正面視で右下方向)に向けて流下する。そして、電動役物640aの右端まで到達した球は第2入球口640へ入球し、電動役物640aの右端に到達するまでに電動役物640aが待避状態へと可変した場合は、電動役物640aの下方に配設された一般入賞口63に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機10は上述した電動役物640a、第2入球口640、一般入賞口63を覆うように透過性のカバー部材655を設けている。このカバー部材655は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材655を設けることで、遊技中はパチンコ機10に設けられた発光手段(LED等)や第3図柄表示装置81から発せられる様々な光によってカバー部材655の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物640aの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態(遊技機の電源がオフになっている状態)では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材655の内部を容易に視認することができ、パチンコ機10のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材655を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を

40

50

利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機 10 を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材 655 の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【1479】

また、電動役物 640 a の動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材 655 の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物 640 a の動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材 655 の表面に電動役物 640 a が動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材 655 の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物 640 a が動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図 429 を参照して、本パチンコ機 10 の右打ち領域の構成について説明をする。図 429 に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート 67 を通過した球は、電動役物 640 a が配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物 640 a は、50 mm の長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図 429 の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤 13 に配設されている。そして、スルーゲート 67 を通過した球は電動役物 640 a の左端から 20 mm の範囲に該当する領域 a（図 429 参照）に流下する。領域 a に到達した球は、電動役物 640 a が待避状態に位置している場合は電動役物 640 a を通過し可変入賞装置 65 に向けて流下する。一方、電動役物 640 a が突出位置に位置している場合は電動役物 640 a の上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域 b（電動役物 640 a の左端から 20 mm から 40 mm が該当する領域）に球が到達した状態で電動役物 640 a が待避状態へと可変した場合には、電動役物 640 a の下方に設けられた一般入賞口 63 に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域 c（電動役物 640 a の右端から 20 mm が該当する領域）に球が到達すると、その球は第 2 入球口 640 へ入球するように構成されている。

【1480】

なお、本第 15 制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）において電動役物 640 a が連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物 640 a が動作する場合には、突出状態に位置する電動役物 640 a 上を流下する球が領域 b（図 429 参照）に到達するまでに電動役物 640 a が待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物 640 a 上を流下する球が領域 c（図 429 参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物 640 a が突出位置に位置するように構成されている。具体的には、電動役物 640 a の動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、時短状態中は 2 秒、通常状態中は 0.2 秒となるように構成している。そして、電動役物 640 a は図 429 に示した領域（領域 a から領域 c までの範囲）を球が流下するための流下期間が 0.2 秒よりも長く、且つ 2 秒よりも短くなるように構成されている（第 15 制御例では、0.8 秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物 640 a の上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物 640 a の上面を流下する球が第 2 入球口 640 に到達するまでに電動役物 640 a の動作が終了するため、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態中においては、電動役物 640 a の上面を球が流下し第 2 入球口 640 へと球が到達する期間（0.4 秒）よりも長い期間電動役物 640 a を動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物 640 a の上面を流下した球が第 2 入球口 640 へ到達し易くし、第 2 特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

【1481】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物 640 a が作動してから 1.5 秒後に電動役物 640 a に到達した球は電動役物 640 a の上面を流下し、領域 b に到達したタ

10

20

30

40

50



イミングで電動役物 6 4 0 a の作動が終了する（電動役物 6 4 0 a が作動してから 2 秒経過する）ことになる。このような球は図 4 2 9 に示した通り、電動役物 6 4 0 a の下方に配設された一般入賞口 6 3 に入球し、10 個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物 6 4 0 a の作動タイミングと、電動役物 6 4 0 a への球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第 2 入球口 6 4 0 或いは一般入賞口 6 3）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。上述したように、一般入賞口 6 3 への入球に応じた賞球数が 10 個で、第 2 入球口 6 4 0 への入球に応じた賞球数が 5 個となるように構成しているため、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選を実行し得る状態であれば、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球するほうが一般入賞口 6 3 に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図 2 の抽選および 5 個の賞球）を付与することができる、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第 2 入球口 6 4 0 よりも一般入賞口 6 3 に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、10 個の賞球）を付与することができるように構成している。これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物 6 4 0 a の一回の動作中に第 2 入球口 6 4 0 と、一般入賞口 6 3 との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

10

#### 【1 4 8 2】

20

尚、第 1 5 制御例では時短状態中における電動役物 6 4 0 a の動作期間を電動役物 6 4 0 a の上面を球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと到達する期間（0.8 秒）よりも十分に長い期間（2 秒）を設定し、電動役物 6 4 0 a が動作した場合に第 2 入球口 6 4 0 へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物 6 4 0 a の動作期間を電動役物 6 4 0 a の上面を球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと球が到達する期間（0.8 秒）よりも若干長い期間（例えば、0.9 秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート 6 7 に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物 6 4 0 a が動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。図 4 2 8 に戻り説明を続ける。図 4 2 9 を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まず V 入賞装置 6 5 0 に到達する。次に、V 入賞装置 6 5 0 の構成について説明をする。V 入賞装置 6 5 0 は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第 2 特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合に V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が動作し特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部において、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

30

40

#### 【1 4 8 3】

ここで、図 4 2 9 ~ 図 4 3 0 を参照して V 入賞装置 6 5 0 の構成について詳細に説明をする。まず、図 4 2 9 に示した通り、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a を閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉 6 5 0 f 1 の上面を球が流下可能に構成されており、V 入賞装置 6 5 0 が閉鎖状態中に V 入賞装置 6 5 0 に到達した球は、開閉扉 6 5 0 f 1 上を左下側（図 4 2 9 の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート 6 7 に向けて流出される。一方、V 入賞装置 6 5 0 が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球が V 入賞装置 6 5 0 内へと入賞する。第 1 5 制御例では、小当たり遊技中における V 入賞装置 6 5 0 の開放期間が 0.1 秒 × 12 回となるように構成されており、V 入賞装置 6 5 0 が開放するタイミングにおいて開閉扉

50



6 5 0 f 1 上を流下している球が、V入賞装置 6 5 0 へと入賞する。V入賞装置 6 5 0 に入賞した球は、第 1 規制部材 6 5 1 或いは第 2 規制部材 6 5 2 上を流下しながら検出口 6 5 0 a 1 (図 4 3 2 (a) 参照) に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している球が開閉扉 6 5 0 f 1 のどの位置から V入賞装置 6 5 0 の特定入賞口 (V入賞口) 6 5 0 a に入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第 1 5 制御例では V入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が継続して開放される期間を 0 . 1 秒に設定しているが、開閉扉 6 5 0 f 1 の開放期間中に開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している球が V入賞装置 6 5 0 へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第 1 5 制御例では 1 回の小当たり遊技において V入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を開放する回数を 1 2 回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

10

#### 【 1 4 8 4 】

上述した第 4 制御例と同様に、第 1 5 制御例では小当たり遊技において V入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を 1 回開放させてから次に開放させるまでの期間 (開放間インターバル期間) として、小当たり遊技中の 5 回目と 1 0 回目の開放動作後には 5 秒が設定され、それ以外のタイミングでは 0 . 5 秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中に V入賞装置 6 5 0 へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において 5 回目の開放動作が終了した時点で Vスイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知していないと判別した場合には、5 回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように構成している。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、V入賞装置 6 5 0 へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の 1 0 回目の開放動作が終了した時点で Vスイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者 (右打ち遊技をしていない遊技者) に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技 (小当たり遊技) 中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【 1 4 8 5 】

第 1 5 制御例では、上述した第 4 制御例と同様に、小当たり遊技中の 5 回目と 1 0 回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように 1 回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも 2 回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、上述した第 4 制御例と同様に、第 1 5 制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、V入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 の 1 回の開放動作において少なくとも 1 個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技 (継続して右打ち遊技) を行っていれば、1 0 回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数 (1 0 個) に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。つまり、小当たり遊技中の開放動作 1 0 回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技 (継続して右打ち遊技) を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技 (継続して右打ち遊技) を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

40

#### 【 1 4 8 6 】

なお、第 1 5 制御例のように 1 回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技 (継

50

続して右打ち遊技)を行っても到達するタイミング(5回目の開放動作終了後)に設定する場合は、1回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング(5回目の開放動作終了タイミング)、或いは、1回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング(5回目の開放動作中に入球した球がV入賞装置650から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング)においてVスイッチ650e3が球を検知しているかを判別し、Vスイッチ650e3が球を検知していると判別した場合は、1回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Vスイッチ650e3が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。さらに、2回目の特別開放間インターバル期間においては、既にVスイッチ650e3が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数(10個)の球をV入賞装置650へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

10

#### 【1487】

次に、図430を参照してV入賞装置650の構造について詳細に説明をする。図430は、このV入賞装置650の分解斜視図である。V入賞装置650は、図430に示すように、遊技盤13の前面側に突出して配置される開口部形成部材650b、その開口部形成部材650bの背面側に組み合わされて、V入賞装置650を遊技盤13にビス留めするためのベース部材650cと、そのベース部材650cの背面側に配置されてベース部材650cの背面側よりパチンコ機10の前面側に対してLEDを点灯させるためのLEDが複数配置されたLED基板650dと、そのLED基板650dをベース部材650cと挟持する裏カバー体650eと、開口部形成部材650bに形成されている特定入賞口(V入賞口)650aを開閉するための開閉扉650f1を有した開閉ユニット650fと、裏カバー体650eの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体650gと、裏カバー体650eと流路カバー体650gとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材650hと、その切替部材650hと係止されるリンク部材650iと、流路カバー体650gの背面側に配置される背面カバー体650jと、その背面カバー体650jの背面側に固定されて、リンク部材650iを作動させる流路ソレノイド650kと、その流路ソレノイド650kを背面側から覆って背面カバー体650jにビスにより固定するための固定用カバー体650mとで構成されている。

20

30

#### 【1488】

図431は、V入賞装置650の断面図である。図431(c)はV入賞装置650の上面図であり、図431(b)は、V入賞装置650のLb-Lb断面図である。図431(b)に示すように、V入賞装置650には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口(V入賞口)650aが形成されている。特定入賞口(V入賞口)650aは、パチンコ機10の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図431(b)の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ(球検知スイッチ)650c1で構成された検出口650a1が配置されている。この検出口650a1を通過した遊技球は、図431(a)で示す裏カバー体650eの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図431(b)に示すように特定入賞口(V入賞口)650aの開口は、遊技盤13側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉650f1により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能(入球困難)な閉鎖状態とに変えられる。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉650f1によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉650f1は、ベース部材650cの内側(遊技盤13の内部)に退避されることにより特定入賞口(V入賞口)650a内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うこ

40

50

とができる。また、開閉扉 650f1 の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を V 入賞装置 650 の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（V 入賞口）650a 内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

#### 【1489】

図 431(a) は、図 431(b) に示す La - La 断面図である。図 431(a) に示すように検出口 650a1 を有する磁気センサ 650c1 は、裏カバー体 650e の振り分け流路側へと検出口 650a1 が傾くようにベース部材 650c に固定されている。次に、図 432 を参照して、裏カバー体 650e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路 650e1 と特別排出流路 650e2 とに振り分けられる構成について説明する。図 432(a) は、遊技球が特別排出流路 650e2 に振り分けられるように切替部材 650h が作動された状態を示す裏カバー体 650e の背面図である。図 432(a) に示すように、切替部材 650h は、リンク部材 650i の突部が挿入される係止穴 650h1 と遊技球を誘導する誘導片 650h2 とを有しており、流路カバー体 650g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 650g には、この誘導片 650h2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 650g の背面側より振り分け流路内に誘導片 650h を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 432(a) に示すように、検出口 650a1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 650h2 の上面に誘導されて特別排出流路 650e2 に誘導される。特別排出流路 650e2 を通過した遊技球は特別排出流路 650e2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された V スイッチ 650e3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 10 外へ排出される。

10

20

#### 【1490】

ここで、上述した第 4 制御例と同様に、第 15 制御例におけるパチンコ機 10 では、小当たり遊技中に上記した V スイッチ 650e3 を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、V スイッチ 650e3 は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材 650h は、小当たり中に V 入賞装置 650 に入賞した球が V スイッチ 650e3 を通過可能な流路（特別排出流路 650e2）、或いは V スイッチ 650e3 を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路 650e1）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド 650k をオンに設定することで V 入賞装置 650 に入賞した球が特別排出流路 650e2 を流下するように流路を切り替える（図 432(b) 参照）ように構成している。第 15 制御例で用いられるパチンコ機 10 は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド 650k がオフに設定されており、V 入賞装置 650 に入賞した球が通常排出流路 650e1 を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、上述した開放シナリオテーブル 202g に規定されている内容に従って流路ソレノイド 650k をオンに設定し、V 入賞装置 650 に入賞した球が特別排出流路 650e2 を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド 650k をオフに設定している場合に、パチンコ機 10 において長期間維持される状態、即ち、V 入賞装置 650 に入賞した球が通常排出流路 650e1 を流下するように切替部材 650h を維持する状態（図 432(a) 参照）を提供するように構成することで、パチンコ機 10 の使用電力を抑えることが出来る。

30

40

#### 【1491】

このように、小当たり遊技中に V 入賞装置 650 に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、V 入賞装置 650 の開口（特定入賞口）から特別排出流路 650e2 の入り口（切替部材 650h の誘導片 650h2 により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉 650f1 が開放されたことを検知してから切替部材 650h により球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路 650e2 を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路 65

50

0 e 1 の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ 6 5 0 e 4 が設けられている。これにより、V 入賞装置 6 5 0 内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ 6 5 0 e 4 と V スwitch 6 5 0 e 3 との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（V 入賞装置 6 5 0 に所定数（10 個）の入賞があった場合、或いは、V 入賞装置 6 5 0 の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、V 入賞装置 6 5 0 内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、V 入賞装置 6 5 0 内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機 10 の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい 2 次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【1492】

このように、V 入賞装置 6 5 0 の特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に入賞した遊技球が磁気センサ 6 5 0 c 1 により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第 15 制御例では 1 球入賞に対して 10 個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、V スwitch 6 5 0 e 3 に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）を V 入賞装置 6 5 0 とは別に設ける必要がなく、遊技盤 13 のスペースを有効に利用することができる。さらに、第 15 制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たり A, B, C）に応じて、流路ソレノイド 6 5 0 k をオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球が V スwitch 6 5 0 e 3 を通過する期待度（V 入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、V 入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図 433 を参照して、V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a を開閉する開閉扉 6 5 0 f 1 の球流下面の構造について説明をする。図 433（a）は、V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a を開閉扉 6 5 0 f 1 が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第 15 制御例の開閉扉 6 5 0 f 1 は、図 433（a）に示した通り、V 入賞装置 6 5 0 の上面に到達した球は、V 入賞装置 6 5 0 上面の傾斜（図 428 参照）に沿って、V 入賞装置 6 5 0 の右側上面 6 5 0 y 1 から開閉扉 6 5 0 f 1 の上面を介して左側上面 6 5 0 y 2 を流下し、可変入賞装置 6 5 0 に向けて流出するように構成されている。

20

30

#### 【1493】

そして、開閉扉 6 5 0 f 1 の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第 1 遅延部材 6 5 0 f a、第 2 遅延部材 6 5 0 f b、第 3 遅延部材 6 5 0 f c が設けられており、球が開閉扉 6 5 0 f 1 上面を流下する流下期間が 0.6 秒となるように構成している。この流下期間（0.6 秒）は、V 入賞装置 6 5 0 の特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a が小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（0.5 秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a が開放された場合に確実に入賞するように構成している。図 433（a）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉 6 5 0 f 1 が開放状態に可変すると、図 433（b）に示した状態へと移行する。図 433（b）は、V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a が開放している状態を平面視した模式図である。図 433（b）に示した通り、開閉扉 6 5 0 f 1 は開放状態になると、遊技盤 13 の内部に待避するように可動し、右側上面 6 5 0 y 1 を流下した球が特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に入賞可能となるように特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a が開放状態となる。また、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下中の球も、開閉扉 6 5 0 f 1 が待避位置に位置することで、特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a へ入賞する。

40

#### 【1494】

50

また、V入賞装置650には、開閉扉650f1上を流下していた球がどの位置から特定入賞口(V入賞口)650aに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第1規制部材651と、第2規制部材652が設けられており(図428参照)、開閉扉650f1上面上流側で特定入賞口(V入賞口)650aに入賞した球は第1規制部材651、第2規制部材652を介して一列に整列させてから、球1個分の通路幅である検出口650a1に向けて流下するように構成されている。このように第1規制部材651、第2規制部材652を設けることで、第1規制部材の下方位置に検出口650a1を設けたとしても、開閉扉650f1から勢いよく入賞した球が直接検出口650a1に衝突することを防止することができるため、検出口650a1に設けられた球検知スイッチ650c1が故障することを抑制することができる。加えて、球1個分の通路幅の検出口650a1を球が通過するまでに球を整列させるための流路(第1規制部材651、第2規制部材652上を流下する流路)を確保することができるため、V入賞装置650内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。以上、説明をしたように、第15制御例では判別手段の判別結果(特別図柄の抽選の結果)が所定の判別結果(小当たり)である場合に付与される特典遊技(小当たり遊技)において作動する可変部材(開閉扉650f1)の開放間インターバル期間(0.5秒)よりも、その可変部材(開閉扉650f1)上を球が流下するのに要する流下期間(0.6秒)が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル(開閉扉650f1が閉鎖状態のタイミング)中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングでV入賞装置650へ入賞させることができる。

10

20

#### 【1495】

また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中にV入賞装置650へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数(10個)を入賞させることができるように、1回の小当たり遊技における開放動作回数(12回)を、小当たり遊技の終了条件入賞個数(10個)よりも多く設定しているため、1回の開放期間(0.1秒)を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、1回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をV入賞装置650へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

#### 【1496】

<第15制御例のパチンコ機10における演出内容について>

30

図434~図435を参照して、第15制御例のパチンコ機10にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第4制御例では、第2特別図柄の入賞情報(第2入球口640に球が入球した場合に取得される入賞情報)を保留記憶しない構成であった。これに対して、第15制御例では、第2特別図柄の入賞情報(以下、特図2保留)を保留記憶することが可能に構成し、大当たり遊技開始までに保留記憶されている特図2保留の抽選結果を事前に判別(先読み)し、小当たり当選する保留(V保留)が存在する場合には、V保留が存在することを報知するための演出を大当たり遊技中に実行することが可能に構成している点で第4制御例と相違する。具体的には、時短状態(普通図柄の高確率状態)において特図2保留を所定個数(本第15制御例では、上限4個)まで第2特別図柄保留球格納エリア203bに保留記憶可能に構成し、特別図柄が大当たり当選または小当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始される場合に、保留記憶されている特図2保留の抽選結果を先読みし、その中にV保留が存在する場合には、V保留が存在することを示すVアイコンを獲得する演出(Vアイコン獲得演出)が実行される。そして、獲得したVアイコンは、V保留が消化されるまで第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに縮小表示され、V保留に基づく特別図柄の変動表示中にVアイコンが拡大表示される(以下、Vアイコンの発動と言う。)ことによって、変動表示中の特別図柄が小当たりに当選していることを特別図柄が停止表示される前に遊技者に報知する。したがって、Vアイコンが縮小表示されている期間は、保留記憶されている特図2保留の何れかで小当たりに当選することが保証されており、大当たりまたは小当たりに当選することなく規定変動回数に到達し時短状態が終了することがないため、遊技者は安心して時短状態の遊技を楽しむ

40

50

むことができる。

【 1 4 9 7 】

ここで、本第 1 5 制御例における時短状態（普通図柄の高確率状態）において実行される演出の概要について説明する。本第 1 5 制御例では、時短状態が設定されると、勇者を模したキャラクタ 8 0 2 がダンジョン内を進む演出が実行され、恐竜を模した敵キャラクタ 8 0 4 に遭遇するとリーチとなり、バトル演出が開始される。このバトル演出において、キャラクタ 8 0 2 が敵キャラクタ 8 0 4 に勝利すれば大当たり当選または小当たり当選したことが報知される。図 4 3 4 ( a ) を参照して、本第 1 5 制御例における大当たり遊技中に実行される V アイコン獲得演出の表示画面について説明する。図 4 3 4 ( a ) は、大当たり遊技中に V アイコン獲得演出が実行される場合の表示画面の一例である。本第 1 5 制御例では、V アイコン獲得演出の実行が設定された場合に、大当たり遊技のエンディング期間において、通常のエンディング演出に代えて V アイコン獲得演出が実行される構成としている。このようにエンディング期間で V アイコン獲得演出が実行されることにより、大当たり遊技の最終ラウンドが終了してから最初の特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間が間延びしていると感じさせ難くすることができる。小表示領域 D m 8 には特別図柄が大当たり当選したことを示す表示態様が表示されており、特別図柄の大当たり当選したことを遊技者が認識できるように構成している。また、小表示領域 D m 4 には「右打ち」と表示されることで、大当たり遊技における遊技方法を遊技者に分かり易く案内する構成としている。小表示領域 D m 1 4 には、通常状態（普通図柄の低確率状態）において大当たり当選してから現在までの大当たり当選回数が表示されることで、連チャン（大当たり当選が連続すること）すればするほど大当たり当選回数が多く表示されるため、遊技者に優越感を与えることができる。小表示領域 D m 1 5 には、実行中の大当たり遊技のラウンド数が表示される。図 4 3 4 ( a ) では、エンディング期間であることを示す「E D」と表示され、遊技者に対してエンディング期間であることを分かり易く報知している。

10

20

【 1 4 9 8 】

小表示領域 D m 9 には、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に保留記憶されている特図 2 保留（第 2 特別図柄の入賞情報）に対応する保留図柄が表示される。図 4 3 4 ( a ) では、第 1 保留図柄 h r 1、第 2 保留図柄 h r 2、第 3 保留図柄 h r 3、がそれぞれ白色の保留図柄で表示され、第 4 保留図柄 h r 4 が黒色の保留図柄で表示されている。本第 1 5 制御例では、白色の保留図柄よりも黒色の保留図柄の方が大当たり当選または小当たり当選している可能性が高いことを示す構成としている。したがって、図 4 3 4 ( a ) では、第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 3 保留図柄 h r 3 よりも、第 4 保留図柄 h r 4 の方が大当たり当選または小当たり当選している可能性が高い状態を示している。なお、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動表示が開始される場合に、第 1 保留図柄 h r 1 から若い順に保留図柄が消化され、第 1 保留図柄 h r 1 が消化されると、第 2 保留図柄 h r 2 が第 1 保留図柄 h r 1 の位置にシフトして表示され、第 2 保留図柄 h r 2 がシフトしたことで空いたスペースに第 3 保留図柄 h r 3 がシフトして表示される。同様に、第 4 保留図柄 h r 4 も第 3 保留図柄 h r 3 の空いたスペースにシフトして表示される。第 4 保留図柄 h r 4 がシフトしたことで空いたスペースは、新たな特図 2 保留が記憶されるまでは空白となり、新たな特図 2 保留が記憶された場合に、対応する保留図柄が表示される。V アイコン獲得演出が設定されると、大当たり遊技のエンディング期間において主表示領域 D m でキャラクタ 8 0 2 が宝箱 8 1 0 を発見する演出が開始され、宝箱 8 1 0 の中から「V」と表示された V 剣 8 0 3 が出現する演出が実行される。また、副表示領域 D s では、「V アイコン獲得」と表示されることで、V アイコン獲得演出が実行されたことを遊技者に分かり易く報知する構成としている。この V 剣 8 0 3 は、保留記憶されている特図 2 保留（第 2 特別図柄の入賞情報）の中に V 保留（小当たり当選する保留）が存在することを遊技者に報知するための V アイコンであり、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示が実行される期間も主表示領域 D m に縮小表示される。

30

40

【 1 4 9 9 】

50

なお、本第 15 制御例では、V アイコン獲得演出が設定された場合のみ、図 4 3 4 ( a ) に示す宝箱 8 1 0 を発見する演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、通常のエンディング演出においても宝箱 8 1 0 を発見する構成としても良い。この場合、宝箱 8 1 0 の中から V と表示されていない剣が出現する構成としても良い。また、剣の表示態様によって、保留内での大当たり当選または小当たり当選の期待度を示す構成としても良い。また、本第 15 制御例では、大当たり遊技のエンディング期間において V アイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技のオープニング期間で実行しても良いし、大当たり遊技の特定ラウンドで実行する構成としても良い。このように、複数のタイミングで V アイコン獲得演出が実行される構成とすることで、大当たり遊技期間における遊技が単調になることを抑制することができる。なお、大当たり遊技の特定ラウンドで図 4 3 4 ( a ) に示すキャラクタ 8 0 2 が宝箱 8 1 0 を発見する演出を実行する構成としても良く、この場合、宝箱 8 1 0 の中から V 剣 8 0 3 が出現するパターンと、ラウンド数が追加されることを示す表示態様（例えば、追加されるラウンド数が表示された玉）が出現するパターンと、を設けても良い。このように構成することで、V アイコン獲得演出が実行される条件が成立していない場合であっても宝箱 8 1 0 を発見する演出が実行されることで、遊技者に V アイコンの獲得を期待させることができる。とともに、V アイコンが獲得できなかった場合にはラウンド数が追加されるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。次に、図 4 3 4 ( b ) を参照して、大当たり遊技終了後、4 回目の特別図柄の変動表示で V 保留（小当たり当選する保留）が消化される場合のバトル演出の表示画面の一例である。小表示領域 D m 6 には、V アイコン獲得演出において獲得した V 剣 8 0 3 が縮小表示されており、「V 獲得中」と表示されることで、保留記憶されている特図 2 保留の中に V 保留が存在していることを遊技者に報知している。

#### 【 1 5 0 0 】

主表示領域 D m では、キャラクタ 8 0 2 が敵キャラクタ 8 0 4 に遭遇するバトル演出が開始され、副表示領域 D s に「敵を倒せば大当たり？」と表示され、キャラクタ 8 0 2 が敵キャラクタ 8 0 4 に勝利すれば大当たり当選または小当たり当選であると遊技者が容易に認識することができる構成としている。図 4 3 5 ( a ) は、バトル演出中に V アイコンの発動が実行された場合の表示画面の一例である。本第 15 制御例では、V アイコンの発動が実行されると、小表示領域 D m 6 に縮小表示されていた V 剣 8 0 3 が主表示領域 D m に拡大表示され、キャラクタ 8 0 2 が V 剣 8 0 3 を使って敵キャラクタ 8 0 4 に勝利する演出が実行される。この場合、副表示領域 D s に、「V アイコン発動」と表示され、V アイコンの発動が実行されたことを遊技者に分かり易く報知している。このように、V アイコンの発動が実行される（V 剣 8 0 3 が拡大表示される）と、その特別図柄は必ず小当たり当選を示す表示態様で停止表示される。したがって、V アイコンが発動された場合、遊技者は特別図柄が停止表示されるより前にその特別図柄の変動表示が小当たり当選することを認識することができる。図 4 3 5 ( b ) は、V 保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図 2 保留の中に他の V 保留が存在する場合の、バトル演出の表示画面の一例である。この場合、図 4 3 5 ( a ) とは異なり、キャラクタ 8 0 2 が敵キャラクタ 8 0 4 に一度敗北した後、復活して勝利する復活演出が実行される。復活演出が実行される場合は、図 4 3 5 ( b ) に示す通り、V 剣 8 0 3 とは異なるノーマル剣 8 0 5 を使ってキャラクタ 8 0 2 がキャラクタ 8 0 4 に勝利する。したがって、V 剣 8 0 3 はそのまま小表示領域 D m 6 に継続して縮小表示され、この特別図柄が小当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技終了後も、継続して縮小表示される。このように、V 保留（小当たり当選する保留）が消化される場合に、残りの特図 2 保留（第 2 特別図柄の入賞情報）の中に他の V 保留が存在する場合には V アイコンの発動が実行されないことで、遊技者に残りの特図 2 保留で連チャン（小当たり当選が連続すること）することを報知することができる。

#### 【 1 5 0 1 】

また、図 4 3 4 ( a ) のように、V アイコン獲得演出が実行された時点で保留記憶され



ていた特図 2 保留の最後尾の特図 2 保留（図 4 3 4（a）の第 4 保留図柄 h r 4）のみが V 保留である場合には、第 4 保留図柄 h r 4 に対応する特図 2 保留の特別図柄の変動表示が開始されるまで V アイコンが発動しないことにより、第 4 保留図柄 h r 4 に対応する特図 2 保留で小当たり当選することが遊技者にとって明らかであり、その特別図柄の変動表示においてどのような演出が実行されても小当たり当選することには変わりはないため、実行される演出に対する遊技者の興味が薄れる虞があるが、本第 1 5 制御例のように、V 保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、保留記憶されている特図 2 保留の中に V 保留があれば、V アイコンを発動しないことが可能な構成とし、V アイコンの発動対象を V アイコン獲得演出が実行された時点では存在していなかった特図 2 保留に切り替えることで、第 4 保留図柄 h r 4 の特別図柄の変動表示中に V アイコンの発動が実行されないことを遊技者に期待させることが可能となり、その変動表示において実行される演出に対する興味を持たせることができる。なお、本第 1 5 制御例では、保留記憶されている特図 2 保留の中に複数の V 保留が存在する場合であっても、V アイコンを 1 つだけ表示する構成としたが、これに限るものではなく、V 保留の数に対応する複数の V アイコンを表示する構成としても良い。または、複数の V 保留が存在する場合に、先に消化される V 保留に基づく特別図柄の変動表示において V アイコンの発動が実行された後に、その V アイコンが小表示領域 D m 6 に再び縮小表示される構成としても良い。或いは、図 4 3 5（a）において、保留記憶されている特図 2 保留の中に V 保留が存在する場合には、保留内の V 保留が消化されるまでの期間、キャラクタ 8 0 2 が V 剣 8 0 3 を持った状態を継続させても良い。

10

20

#### 【 1 5 0 2 】

このように、1 の V 保留消化に基づいて発動された V アイコンが、次の V 保留が消化されるまで継続表示されることが可能な構成することで、V アイコンが発動された V 保留に基づいて実行される大当たり遊技中に新たに V アイコン獲得演出が実行されない場合であっても、発動された V アイコンが継続して表示されるのではないかと遊技者に期待させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、キャラクタ 8 0 2 が使用する武器の種類（色や形状が異なる剣）や、敵キャラクタの種類（角の数や大きさが異なる敵キャラクタ）によって、V アイコンが発動される期待度を示唆する構成としても良い。このように構成することで、V アイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 1 5 制御例では、剣を模した V アイコンを表示する構成としたが、これに限るものではなく、保留内に V 保留が存在することを遊技者が認識できる表示態様であれば良い。なお、保留内に V 保留が 1 個しか存在しない場合と、複数の V 保留が存在する場合と、で V アイコン獲得演出において表示される V 剣 8 0 3 や宝箱 8 1 0 の表示態様を異ならせる構成としても良い。或いは、複数種類の V アイコン獲得演出の演出態様の中から、保留内に存在する V 保留の数に基づいて演出態様を決定する構成としても良い。このように構成することで、V アイコン獲得演出が単調になることを抑制することができる。

30

#### 【 1 5 0 3 】

< 第 1 5 制御例のパチンコ機 1 0 における電氣的構成について >

次に、図 4 3 6 を参照して、本第 1 5 制御例のパチンコ機 1 0 の M P U 2 0 1 が有する各カウンタについて説明する。なお、上述した各制御例にて用いられた各カウンタに対して、カウンタの更新範囲を一部異ならせている点で相違しているが、基本的な構成は同一であるため、その詳細な説明を省略する。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ~ 9 9 9）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 9 9 9 の値を取り得るカウンタの場合は 9 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 9 9 9 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~

40

50



999の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図166参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図177参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（第15制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64または第2入球口640に入賞したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aや、第2特別図柄保留球格納エリア203b、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される第1当たり乱数テーブル202raによって設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値が、第1当たり乱数テーブル202raによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

10

#### 【1504】

また、この第1当たり乱数テーブル202raには、第1特別図柄用の特別図柄1乱数テーブル202ra1と、第2特別図柄用の特別図柄2乱数テーブル202ra2との2種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図438参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。この特別図柄1乱数テーブル202ra1と、特別図柄2乱数テーブル202ra2とは、主制御装置110のROM202内に設けられている。ここで、図438を参照して、第1当たり乱数テーブル202raについて説明する。図438(a)は、第1当たり乱数テーブル202raに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図438(b)は、特別図柄1乱数テーブル202ra1に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図438(c)は、特別図柄2乱数テーブル202ra2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第1当たり乱数テーブル202raは、第1特別図柄または第2特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、第1特別図柄の抽選を実行する場合には特別図柄1乱数テーブル202ra1が参照される。図438(b)に示した通り、特別図柄1乱数テーブル202ra1は、乱数カウンタC1の値のうち「0～4」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第1特別図柄の抽選において第1当たり乱数カウンタC1の値が判別され、その値が「0～4」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。

20

30

#### 【1505】

第2特別図柄の抽選を実行する場合には特別図柄2乱数テーブル202ra2が参照される。図438(c)に示した通り、特別図柄2乱数テーブル202ra2は、乱数カウンタC1の値のうち「0～4」が大当たり判定値として規定されており、「5～144」が小当たり判定値として規定されており、「145～999」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第2特別図柄の抽選において第1当たり乱数カウンタC1の値が判別され、その値が「0～4」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「5～144」のいずれかである場合に小当たりと判別される。第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第15制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入賞したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。また、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第1入球口64或いは第2入球口640に入球したタイミングでRAM203の特別図柄保留球実行エリアに格納される。ここで、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第1当たり乱数カウンタC1の

40

50

値が、特別図柄の大当たりや小当たりであると判別される乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れであると判別される乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

#### 【1506】

一方で、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは特別図柄保留球実行エリアに格納されている第1当たり種別カウンタC2の値が示す表示態様となる。第15制御例のパチンコ機10における第1当たり乱数カウンタC1は、0～999の範囲の2バイトのループカウンタとして構成されている。この第1当たり乱数カウンタC1において、第1特別図柄、第2特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は5個あり、その乱数値である「0～4」は、前述したように第1当たり乱数テーブル202raの特別図柄1乱数テーブル202ra1、特別図柄2乱数テーブル202ra2に格納されている。このように第15制御例のパチンコ機10では乱数値の総数が1000ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が5なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/200」となる。第15制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。第15制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、大当たり種別選択テーブル202rbを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図439を参照して大当たり種別選択テーブル202rbの内容について説明をする。

#### 【1507】

図439(a)は、大当たり種別選択テーブル202rbに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図439(a)に示した通り、第15制御例では、第1特別図柄(特図1)の抽選時に、取得した第1当たり種別カウンタC2の値を判定する際に用いられる特図1大当たり種別選択テーブル202rb1と、第2特別図柄(特図2)の抽選時に、取得した第1当たり種別カウンタC2の値を判定する際に用いられる特図2大当たり種別選択テーブル202rb2と、を有している。これにより、特図1の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別と、特図2の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第1特別図柄(特図1)を用いた遊技と、第2特別図柄(特図2)を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。次に、図439(b)を参照して第1特別図柄(特図1)の抽選時に用いられる特図1大当たり種別選択テーブル202rb1について説明をする。図439(b)は特図1大当たり種別選択テーブル202rb1に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図439(b)に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～9」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりA」となり、「10～49」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりB」となり、「50～99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりC」となる。遊技状態として時短状態が設定されている場合に、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～9」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりD」となり、「10～49」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりA」となり、「50～99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりB」となる。

#### 【1508】

「大当たりA」は、大当たり遊技としてラウンド数が16ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりA」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る

100個のカウント値（乱数値）のうち、「大当たりA」が選択される乱数値が10個なので、第1特別図柄（特図1）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA」が選択される割合は10%である。「大当たりB」は、大当たり遊技としてラウンド数が7ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりA」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりB」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値（乱数値）のうち、「大当たりB」が選択される乱数値が40個なので、第1特別図柄（特図1）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB」が選択される割合は40%である。「大当たりC」は、大当たり遊技としてラウンド数が7ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態（非時短状態）に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりC」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値（乱数値）のうち、「大当たりC」が選択される乱数値が50個なので、第1特別図柄（特図1）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC」が選択される割合は50%である。

#### 【1509】

「大当たりD」は、大当たり遊技としてラウンド数が16ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりD」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。さらに、「大当たりD」は、上述した「大当たりA」に対して、終了し難い時短状態が設定されるように構成している。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される「大当たりA」よりも、遊技者に有利な大当たり種別となる。以上、説明をしたように、第15制御例のパチンコ機10では、通常状態が設定されている第1特別図柄（特図1）の抽選において大当たり当選した場合の10%の割合で16ラウンドの大当たり遊技が選択され、90%の割合で7ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、50%の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。一方、時短状態が設定されている状態で実行された第1特別図柄（特図1）の抽選において大当たり当選した場合の50%の割合で16ラウンドの大当たり遊技が選択され、50%の割合で7ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、時短状態中に特図1抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定される。つまり、通常状態で大当たり当選するよりも時短状態で大当たり当選したほうが、大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点で遊技者に有利となる。よって、大当たり当選時点の遊技状態としては、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利となる。

#### 【1510】

次に、図439(c)を参照して、第2特別図柄（特図2）の抽選時に用いられる特図2大当たり種別選択テーブル202rb2について説明をする。図439(c)は特図2大当たり種別選択テーブル202rb2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図439(c)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりE」となる。「大当たりE」は、大当たり遊技としてラウンド数が10ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりA」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりE」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。即ち、第2特別図柄（特図2）の抽選において大当たり当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって有利な「大当たりE」が必ず選択されるように構成している。第15制御例では、大当たりの種類は5種類としたが、それに限らず、4種類以下でもよいし、6種類以上設けるように構成してもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とで、同じ第1当たり種別カウンタC2の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このよう

に構成することで、例えば、第2特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第2特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。また、第1特別図柄と第2特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率（振分率）を同一にし、各大当たり種別に対応させる第1当たり種別カウンタC2の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第1当たり種別カウンタC2の値を取得する不正行為が第1特別図柄と第2特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

10

#### 【1511】

小当たり種別カウンタC5は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタC5の値は、例えば、定期的に（第15制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納され、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）において球が第1入球口64或いは第2入球口640に入球したタイミングでRAM203の特別図柄保留球実行エリアに格納される。

第15制御例のパチンコ機10における小当たり種別カウンタC5の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、第2特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択テーブル202rf（図440参照）が主制御装置110のROM202に設定されている。ここで、図440を参照して小当たり種別選択テーブル202rfの内容について説明をする。図440は小当たり種別選択テーブル202rfに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図440に示した通り、小当たり種別選択テーブル202rfには第2特別図柄の小当たり種別として小当たりA、B、Cの3種類が小当たり種別カウンタC5の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタC5の値が「0～49」である場合の小当たり種別は、「小当たりA（V通過時大当たりA）」となり、「50～79」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりB（V通過時大当たりB）」となり、「80～99」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりC（V通過時大当たりE）」となる。

20

30

#### 【1512】

ここで、各小当たり種別（小当たりA、B、C）には、それぞれ小当たり遊技においてV入賞装置650内のVスイッチ650e3を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりAの場合には、大当たりA（16R時短有大当たり）が設定されており、小当たりAの実行後に、可変入賞装置65が16R開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が7回或いは、小当たりAに2回当選、小当たりBに5回当選、或いは、小当たりCに3回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりBの場合には、大当たりB（7R時短有大当たり）が設定されており、小当たりBの実行後に、可変入賞装置65が7R開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が7回或いは、小当たりAに2回当選、小当たりBに5回当選、或いは、小当たりCに3回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりCの場合には、大当たりE（10R時短有大当たり）が設定されており、小当たりCの実行後に、可変入賞装置65が10R開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が7回或いは、小当たりAに2回当選、小当たりBに5回当選、或いは、小当たりCに3回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大

40

50

当たり遊技の内容を異ならせることができる。具体的には、小当たり A は、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多い（16R）ため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たり B は、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（7R）、上述した小当たり A よりも不利に設定されている。なお、本第15制御例では、各小当たり種別によって、小当たり遊技を経由した大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の時短終了条件を同一としたが、これに限るものではなく、小当たり種別によって、設定される時短状態の時短終了条件を異ならせる構成としても良い。

#### 【1513】

なお、詳細な説明は後述するが、第15制御例では、時短状態の終了条件として、第2特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する時短終了条件（小当たり A 当選の回数、小当たり B 当選の回数、或いは小当たり C 当選の回数等）、或いは、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。このように構成することで、第1特別図柄の保留球数が1以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第1特別図柄（特図1）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第2特別図柄（特図2）の変動が実行され、大当たり遊技を実行させることが可能な小当たり（小当たり A、小当たり B、小当たり C）に当選した場合には、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に有利な小当たり（小当たり A）に当選するまで小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させない遊技を第2終了条件が成立するまで繰り返し実行されることを抑制することができる。次に、図441（a）を参照して変動パターン選択テーブル202rdの内容について説明をする。図441（a）は変動パターン選択テーブル202rdに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図441（a）に示した通り、変動パターン選択テーブル202rdには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターン選択テーブル202rd1と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターン選択テーブル202rd2とが規定されている。詳細については後述するが、第15制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

#### 【1514】

図441（b）は、変動パターン選択テーブル202rdに設けられる通常用変動パターン選択テーブル202rd1に規定された内容を模式的に示した模式図である。図441（b）に示した通り、通常用変動パターン選択テーブル202rd1には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタCS1の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。具体的には、図441（b）に示した通り、図柄種別が第1特別図柄（特図1）、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタCS1の値が「0～139」の範囲に変動時間が7秒の短外れが対応付けて規定され、「140～149」の範囲に変動時間が20秒のガセ外れが対応付けて規定され、「150～179」の範囲に変動時間が40秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「180～198」の範囲に変動時間が80秒のスーパーリーチが対応付けて規定されている。また、図柄種別が第1特別図柄（特図1）、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタCS1の値が「0～29」の範囲に変動時間が40秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「30～189」の範囲に変動時間が80秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「190～198」の範囲に変動時間が140秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。次に、図柄種別が第2特別図柄（特図2）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が180秒のロング外れが規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が180秒のロング当たりが規定されている。このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が7秒～180秒の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターン

を示すコマンドを音声ランブ制御装置 113 へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第 3 図柄表示装置 81 にて実行される。

#### 【1515】

図 441 (b) に示した通り、通常用変動パターン選択テーブル 202rd1 にて選択される変動パターン (変動時間) は、図柄種別が特図 1 で抽選結果が外れの場合には 7 秒 (選択割合が約 70%)、40 秒 (選択割合が約 15%)、80 秒 (選択割合が約 10%)、20 秒 (選択割合が約 5%) の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽選結果が大当たりの場合には 80 秒 (選択割合が約 80%)、40 秒 (選択割合が約 15%)、140 秒 (選択割合が約 5%) の順で選択され易くなるように規定されている。このように、特別図柄の抽選結果と選択される変動パターン (変動時間) には関連性があり、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に選択される変動時間 (変動パターン) の割合と、特別図柄の抽選結果が外れの場合に選択される変動時間 (変動パターン) の割合とによって、特定の変動時間 (変動パターン) が選択された場合における大当たり期待度を示唆することができるように構成している。このように構成することで、選択される変動時間 (変動パターン) によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。なお、第 15 制御例では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり (例えば、大当たり A) を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり (大当たり B、大当たり C) を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり (大当たり A) を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。

10

20

#### 【1516】

また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良く、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができる。なお、本第 15 制御例において、設定されている遊技状態に応じて、大当たり当選してから大当たり遊技が実行されるまでの期間の長さを異ならせる技術は、後述する第 51 制御例、及び第 52 制御例における時短図柄当選してから第 2 時短状態が設定されるまでの期間を設定されている遊技状態によって異ならせる技術の別形態となる。次に、図 442 を参照して変動パターン選択テーブル 202rd に設けられた時短用変動パターン選択テーブル 202rd2 の内容について説明をする。図 442 は時短用変動パターン選択テーブル 202rd2 に規定された内容を模式的に示した模式図である。図 442 に示した通り、時短用変動パターン選択テーブル 202rd2 には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタ CS1 の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

30

40

#### 【1517】

具体的には、図 442 に示した通り、図柄種別が第 1 特別図柄 (特図 1)、変動回数が 1 ~ 4 回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 2 秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 2 秒の短大当たりが規定されている。図柄種別が第 1 特別図柄 (特図 1)、変動回数が 5 回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 10 秒の外れが規定され、抽選結果が「

50

大当たり」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が10秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第2特別図柄（特図2）、変動回数が1回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が10秒の外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0～160」の範囲に変動時間が10秒の短小当たりが規定され、「161～198」の範囲に変動時間が30秒の長小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が30秒の長大当たりが規定されている。図436に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0～239の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり239）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、第15制御例ではタイマ割込処理（図166参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の第2図柄保留球実行エリアに格納される。

10

#### 【1518】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される第2当たり乱数テーブル202rcによって設定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、第2当たり乱数テーブル202rcによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第2図柄）の当たりと判定する。なお、第15制御例では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機10の遊技状態に関わらず常に一定となるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。例えば、第2当たり乱数テーブル202rcとして、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との2種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。球が普通始動口67を通過すると、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が3秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が30秒間実行される。取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「5～204」の範囲であれば当選と判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「」の図柄が点灯表示される。そして、第2図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第2図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第2図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第2入球口640が「2秒間×2回」開放されるように電動役物640aを動作制御（ロング開放制御）する。一方、それ以外の場合は、第2入球口640が「0.2秒間×1回」だけ開放されるように電動役物640aを動作制御（ショート開放制御）する。尚、第2入球口640開放時間や回数は任意に設定すれば良い。

20

30

40

#### 【1519】

このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物640aの動作内容（第2入球口640の開放期間、開放回数）は、設定されている遊技状態によって可変されるように構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「30秒 3秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第2図柄の抽選結果が当たりであって電動役物640aが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、それ以外の場合と比較して、第2入球口640の開放期間が「0.2秒×1回 2秒間×2回」と非常に長くなるので、第2入球口640へ球が入球し易い状態となる。尚、第2当たり乱数カウンタC4の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を

50



格納したテーブル（図示せず）は、ROM 202内に設けられている。尚、第15制御例では、普通図柄（第2図柄）の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物640aの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第2図柄の変動時間、及び電動役物640aの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄（第2図柄）の変動開始タイミングから電動役物640aの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第2図柄の変動時間、及び電動役物640aの動作内容を設定するように構成しても良い。

#### 【1520】

上述したように、第15制御例では電動役物640aの動作として遊技者に有利となる動作（ロング開放）を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物640aの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第2図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第2図柄が、通常状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第2図柄の抽選に基づいて実行される第2図柄の変動及び電動役物640aの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物640aの動作制御（ロング開放）が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。第2初期値乱数カウンタCIN12は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～239）、タイマ割込処理（図166参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図177参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM 203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

#### 【1521】

次に、図437（a）を参照して、第15制御例のパチンコ機10に設けられる主制御装置110ROM 202の内容について、説明する。図437（a）に示した通り、主制御装置110のROM 202には、固定値データの一部として、第1当たり乱数テーブル202ra、大当たり種別選択テーブル202rb、第2当たり乱数テーブル202rc、および変動パターン選択テーブル202rd、時短付与テーブル202re、小当たり種別選択テーブル202rf、開放シナリオテーブル202fg、時短当たり乱数テーブル202rh、時短種別選択テーブル202riが少なくとも記憶されている。尚、ROM 202に記憶されている固定値データのうち、第1当たり乱数テーブル202ra、大当たり種別選択テーブル202rb、第2当たり乱数テーブル202rc、変動パターン選択テーブル202rd、小当たり種別選択テーブル202rfについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を省略する。時短付与テーブル202reは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図178のS1612：Yes）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。ここで、図439（d）を参照して時短付与テーブル202reに規定されている内容について説明をする。図439（d）は時短付与テーブル202reに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第15制御例では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりA、B、D、E）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）大当たり種別（大当たりC）とを有しており、図439（d）に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。

#### 【1522】

10

20

30

40

50



第 15 制御例では特別図柄の変動回数に応じて成立する第 1 時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たり A に当選した回数に応じて成立する第 2 時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たり B に当選した回数に応じて成立する第 3 時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たり C に当選した回数に応じて成立する第 4 時短終了条件と、を有している。具体的には、大当たり種別が大当たり A、B 及び E の場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ 203h (第 1 時短終了条件) に「7」、小当たり A カウンタ 203fg に「2」、小当たり B カウンタ 203fh に「5」、小当たり C カウンタ 203ra に「3」の値をセットするように規定され、大当たり D の場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ 203h (第 1 時短終了条件) に「100」、小当たり A カウンタ 203fg に「4」、小当たり B カウンタ 203fh に「10」、小当たり C カウンタ 203ra に「7」の値をセットするように規定されている。なお、上述した通り、第 15 制御例では、大当たり種別が大当たり C の場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与テーブル 202re の大当たり C には上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで (時短状態が終了するまで) 遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。なお、第 15 制御例では時短付与テーブル 202re を用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たり当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものではないため、時短付与テーブル 202re からは省略しているが、上述した時短終了条件 (特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件) についても時短付与テーブル 202re に値を規定するように構成しても良い。

#### 【1523】

さらに、本第 15 制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合にも時短状態 (第 2 時短) を設定するように構成しているが、第 2 時短に対して設定される時短終了条件については、後述する時短種別選択テーブル 202ri を参照して説明をする。なお、本第 15 制御例では、時短当選したことに基づいて設定される時短状態 (第 2 時短) に対する時短終了条件を、時短付与テーブル 202re では無く、時短種別選択テーブル 202ri を参照して設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短付与テーブル 202re に第 2 時短に対応する時短終了条件を規定するように構成しても良い。また、第 15 制御例では複数の時短終了条件として、上述した第 1 時短終了条件～第 4 時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第 1 特別図柄の変動回数が所定回数 (例えば 50 回) となった場合に成立する時短終了条件や、第 2 特別図柄の変動回数が所定回数 (例えば 80 回) となった場合に成立する時短終了条件や、小当たり当選し V 入賞装置が作動した回数 (小当たり A カウンタ 203fg、小当たり B カウンタ 203fh の値、小当たり C カウンタ 203ra の値を合算した回数) が所定回数 (例えば、10 回) となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数 (電動役物 640a の作動回数) が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口 (例えば、一般入賞口 63) に入球した球数が所定個数 (例えば、50 個) となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。

#### 【1524】

さらに、第 15 制御例では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了

条件が所定数（例えば２つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば２つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば２つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば２つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が１０回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。

10

#### 【１５２５】

20

このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基いて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。開放シナリオテーブル２０２ｆｇは、上述した第４制御例の開放シナリオテーブル２０２ｆｇと同一であるため、その詳細な説明は省略する。時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）が遊技状態に対応させて規定されているデータテーブルである。ここで、図４４３（ａ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈの内容について説明をする。図４４３（ａ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈに規定されている内容を示した図である。具体的には、特別図柄種別に関わらず、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４，１４０～２８７」の範囲に時短当選の判定値として規定されており、それ以外の遊技状態に対しては、時短当選の判定値を設けないように構成されている。

30

40

#### 【１５２６】

ここで、本第１５制御例では、１回の特別図柄抽選において大当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。また、小当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。よって、例えば、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４」である場合には、第１当たり乱数テーブル２０２ｒａ（図４３８（ａ）参照）を用いて実行される大当たり判定において大当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル２０２ｒｈ（図４４３（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、大当たりと時短とに重複当選することになる。同様に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１４０～１４４」である場合には、特別図柄２乱数テーブル２０２ｒａ２（図４３８（ｃ）参照）を用いて実行される小

50

当たり判定において小当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル 202rh (図 443 (a) 参照) を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、小当たりと時短とに重複当選することになる。上述した通り、本第 15 制御例では、時短当選の判定を実行した後に、大当たり (小当たり) 判定を実行するように構成しているため、重複当選した場合には、時短状態において大当たり (小当たり) 当選したことになる。よって、時短当選すること無く大当たり (小当たり) 当選した場合に比べて遊技者に有利な特典を付与することができる。なお、本第 15 制御例では、1 回の特別図柄抽選において取得した第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値を用いて、大当たり (小当たり) の判定と、時短当選の判定を実行するように構成し、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が、何れの判定においても当選判定値である場合に重複当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の実行権利を獲得した際に、大当たり (小当たり) 判定用の乱数カウンタの値と、時短当選用の乱数カウンタの値と、を別々に取得し、取得した各値を用いて大当たり (小当たり) 判定と、時短当選判定を実行するように構成しても良い。

#### 【1527】

時短種別選択テーブル 202ri は、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態 (第 2 時短) に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタ CC1 の値に対応させて時短種別が規定されている。ここで、図 443 (b) を参照して、時短種別選択テーブル 202ri の内容について説明をする。図 443 (b) は、時短種別選択テーブル 202ri に規定されている内容を示した図である。図 443 (b) に示した通り、時短種別選択テーブル 202ri には、取得した時短種別選択カウンタ CC1 の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタ CC1 の全範囲 (「0 ~ 99」) に対して時短種別として時短 A が規定されている。そして、時短 A に対応する時短終了条件として時短カウンタ 203h (第 1 時短終了条件) に「1」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、時短カウンタ 203h の値を更新する処理が 1 回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短当選した時点で時短状態が設定され、その後当該特別図柄抽選における大当たり判定が実行され、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態が設定されることになる。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合には、特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態中に実行させる (特殊抽選を実行させる) ためだけの時短状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、遊技者に時短当選したことを気付かれることなく大当たり判定のみ時短状態中に実行することが可能となるため、大当たり当選した場合に遊技者に意外性のある特典 (大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の時短状態) を付与することができる。

#### 【1528】

なお、図 443 (b) に示した通り、本第 15 制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に時短種別として時短 A が必ず設定されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、取得した時短種別選択カウンタ CC1 の値に応じて時短 A とは異なる時短種別を選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、取得した時短種別選択カウンタ CC1 の値が「0 ~ 94」の範囲に対して時短種別として時短 A を規定し、「95 ~ 99」の範囲に対して時短種別として時短 A とは異なる時短 Z を規定するように構成し、時短 Z に対応する時短終了条件として時短カウンタ 203h (第 1 時短終了条件) に「100」が設定される時短終了条件を規定すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、特殊抽選を実行させるための時短状態ではなく、第 2 特別図柄抽選を継続して実行させるための時短状態を設定することが可能となるため、遊技者に対してより意外性のある遊技を提供することができる。次に、図 437 (b) を参照して、本第 15 制御例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成について説明をする。図 437 (b) は、第 15 制御例における

パチンコ機 10 の R A M 203 の構成を模式的に示した図である。図 437 (b) に示すように、本第 15 制御例における R A M 203 は、上述した第 4 制御例に対して、小当たり C カウンタ 203 r a を追加して点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり C カウンタ 203 r a は、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たり C が設定された小当たりの当選回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理 (図 178 の S 11504) において、エンディング演出の終了タイミング (大当たりの終了タイミング) であると判別された場合に (図 178 の S 11612 : Y e s)、時短付与テーブル 202 r e に規定されている値 (1) が設定される (図 178 の S 11614)。

10

#### 【1529】

そして、特別図柄変動処理 (図 167 の S 10104) の小当たり開始設定処理 (図 172 の S 10223) にて実行される小当たり用時短更新処理 (図 173 の S 10405) に代えて実行される小当たり用時短更新処理 (図 449 の S 40405) において今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たり B ではないと判別した場合に (図 449 の S 40510 : N o)、カウンタの値が 1 減算される。減算した後の小当たり C カウンタ 203 r a の値が 0 であると判別すると (図 449 の S 40514 : Y e s)、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される (図 449 の S 40507)。なお、第 15 制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても (例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても)、カウンタの値が 0 に設定 (リセット) される (図 448 の S 40606)。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たり C カウンタ 203 r a の値を参照した時短終了条件 (第 4 時短終了条件) 以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たり C カウンタ 203 f r a の値が 0 に設定 (リセット) されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たり C カウンタ 203 r a の値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値 (0) に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

20

#### 【1530】

30

次に、図 444 (a) を参照して、本第 15 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 の R O M 222 について説明する。図 444 (a) は、本第 15 制御例における音声ランプ制御装置 113 の R O M 222 の構成を示した図である。図 444 (a) に示した通り、本第 15 制御例の R O M 222 は、上述した第 4 制御例の R O M 222 (図 163 (a) 参照) に対して、演出態様選択テーブル 222 r a と、V アイコン獲得演出設定テーブル 222 r b と、を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図 445 (a) を参照して、演出態様選択テーブル 222 r a に規定されている内容について説明をする。図 445 (a) は、演出態様選択テーブル 222 r a に規定されている内容を模式的に示した図である。図 445 (a) に示した通り、演出態様選択テーブル 222 r a には、通常用演出態様設定テーブル 222 r a 1 と、時短用演出態様設定 A テーブル 222 r a 2 と、時短用演出態様設定 B テーブル 222 r a 3 と、が規定されている。通常用演出態様設定 222 r a 1 (図示しない) は、通常状態 (普通図柄の低確率状態) において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置 110 において設定された変動パターン種別と、演出カウンタ C S 1 の値とに基づいて演出態様を設定するものである。図 445 (b) は、時短用演出態様設定 A テーブル 222 r a 2 の内容を示した図である。時短用演出態様設定 A テーブル 222 r a 2 は、時短状態 (普通図柄の高確率状態) において特別図柄の変動表示が実行される場合に、参照されるテーブルである。主制御装置 110 において設定された変動パターン種別と、演出カウンタ C S 1 の値と、に基づいて演出態様を設定する。

40

50

## 【 1 5 3 1 】

図 4 4 5 ( c )、時短用演出態様設定 B テーブル 2 2 2 r a 3 の内容を示した図である。時短用演出態様設定 B テーブル 2 2 2 r a 3 は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に、参照されるテーブルである。主制御装置 1 1 0 において設定された変動パターン種別と、演出カウンタ C S 1 の値と、に基づいて演出態様を設定する。詳細は後述するが、本第 1 5 制御例では、時短状態において、上述した V アイコンの発動（小当たり当選する保留（V 保留）が存在することを報知する V アイコンが拡大表示されることにより、実行中の特別図柄の変動表示において小当たり当選することを遊技者に報知すること）が実行される場合には時短用演出態様設定 B テーブル 2 2 2 r a 3 を参照し、それ以外の場合には、時短用演出態様設定 A テーブル 2 2 2 r a 2 を参照する構成としている。例えば、時短状態において、変動パターン種別として「長小当たり」が設定された場合に、時短用演出態様設定 A テーブル 2 2 2 r a 3 では「勝利」が選択される確率が 1 5 0 / 1 9 9（約 7 5 % ）、「復活勝利」が選択される確率が 4 0 / 1 9 9（約 2 0 % ）、「プレミアム演出」が選択される確率が 9 / 1 9 9（約 5 % ）である。一方、時短用演出態様設定 B テーブル 2 2 2 r a 3 では、「勝利」が選択される確率が 1 9 0 / 1 9 9（約 9 5 % ）、「復活勝利」が選択される確率が 9 / 1 9 9（約 5 % ）であり、プレミアム演出は選択されない。このように構成することで、演出態様によって V アイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなり、演出態様に興味を持たせることが可能となる。なお、本第 1 5 制御例では、V アイコンの発動が実行される場合と、V アイコンの発動が実行されない場合と、で選択される演出態様の割合を異ならせる構成としたが、これに限るものではなく、V アイコンの発動が実行される場合にのみ選択可能な演出態様を設けても良い。

## 【 1 5 3 2 】

次に、図 4 4 6 を参照して、V アイコン獲得演出設定テーブル 2 2 2 r b について説明する。V アイコン獲得演出設定テーブル 2 2 2 r b は、大当たり遊技が開始された場合に、保留記憶されている特図 2 保留（第 2 特別図柄の入賞情報）の中に小当たり当選する保留（V 保留）が存在する場合に、大当たり遊技のエンディング期間において V アイコン獲得演出を実行するか否かが決定するために参照されるテーブルである。図 4 4 6 に示す通り、V 保留の位置と、保留数と、演出カウンタ C S 1 の値と、に基づいて、V アイコン獲得演出を実行するか否かが決定される。V 保留の位置は、V 保留が入賞情報格納エリア 2 2 3 a の第 1 エリア～第 4 エリアのどのエリアに格納されているかによって決まり、例えば、第 4 エリアに格納されている特図 2 保留が V 保留である場合には、保留 4 の欄が参照される。なお、本第 1 5 制御例では、V 保留が第 4 エリアに格納されている場合に最も V アイコン獲得演出が実行され易く、次いで第 3 エリア、第 2 エリア、第 1 エリアの順に実行され易く構成している。このように構成することで、V 保留が消化されるまでに新たに特図 2 保留を獲得する期間を遊技者に付与できるため、V アイコンが発動された時点で、その V アイコンを獲得した V アイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図 2 保留を多く残し易くなるため、V アイコンが発動された後の特図 2 保留の抽選結果を遊技者が予測し難くさせることができる。また、V 保留が第 1 エリアに格納されている場合には、保留数によって V アイコン獲得演出の実行され易さが可変し、保留数が 1 の場合の方が、保留数が 4 の場合よりも V アイコン獲得演出が実行され易く構成している。このように構成することで、V アイコン獲得演出によって獲得した V アイコンが、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示中に発動された場合に、V アイコンが発動された時点で残っている特図 2 保留の内、その V アイコンを獲得した V アイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図 2 保留を多く残し易くなるため、V アイコンが発動された後の特図 2 保留の抽選結果を遊技者が予測し難くさせることができる。

## 【 1 5 3 3 】

なお、これに限るものではなく、V 保留が第 1 エリアに格納されている場合に最も V アイコン獲得演出が実行され易く、次いで第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアの順に実行され易く構成しても良い。また、V 保留が第 1 エリアに格納されている場合に、保留数が

1 の場合の方が、保留数が 4 の場合よりも V アイコン獲得演出が実行され難く構成しても良い。次に、図 4 4 4 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 4 4 4 ( b ) に示すように、本第 1 5 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、上述した第 4 制御例に対して、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 r a と、V アイコン獲得演出実行フラグ 2 2 3 r b と、V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c と、を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。V アイコン獲得演出実行フラグ 2 2 3 r b は、細部は後述するが、V アイコン獲得演出設定処理 ( 図 4 5 4 参照 ) でオンに設定され、エンディング処理 ( 図 4 5 5 参照 ) においてオフに設定される。V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c は、エンディング処理 ( 図 4 5 5 参照 ) において V アイ  
 10  
 20  
 30  
 40  
 50

#### 【 1 5 3 4 】

次に図 4 4 7 を参照して、第 1 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技の流れについて説明をする。図 4 4 7 は、第 1 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図 4 4 7 に示した通り、第 1 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 制御例に対して、第 2 特別図柄の入賞情報を第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に保留記憶することが可能な構成であるため、時短状態 ( 普通図柄の高確率状態 ) で特図 2 保留 ( 第 2 特別図柄の入賞情報 ) を獲得した状態で、時短終了条件が成立した  
 20  
 30  
 40  
 50

#### 【 1 5 3 5 】

< 第 1 5 制御例における主制御装置 1 1 0 により実行される制御処理について >

次に、図 4 4 8 から図 4 5 8 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第 4 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理内容と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。また、上述した第 4 制御例における主制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理内容と同一の内容である制御処理のうち、一部の制御処理  
 30  
 40  
 50

#### 【 1 5 3 6 】

具体的には、S 4 0 5 0 5 の処理 ( 第 4 制御例における図 1 7 3 の S 1 0 5 0 5 の処理

10

20

30

40

50

に相当)を実行した後、小当たりAカウンタ、小当たりBカウンタ、小当たりCカウンタを0に設定する(S40506)構成を追加している。また、S40510の処理(第4制御例における図173のS10510の処理に相当)において、小当たりBではないと判別された場合(S40510:No)に、小当たりCカウンタ203raの値を1減算し(S40513)、小当たりCカウンタ203raが0であるかを判別する(S40514)。S40514の処理において、小当たりCカウンタ203raの値が0であると判別された場合には(S40514:Yes)、S40505の処理へ移行し、S40514の処理において、小当たりカウンタ203raの値が0ではないと判別された場合には(S40514:No)、S40508の処理へ移行する構成を追加している。次に、図450を参照して始動入賞処理(S40105)の処理内容について説明をする。図450は、始動入賞処理(S40105)の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理(S40105)では、上述した始動入賞処理(図110のS195参照)に対して、遊技球が第2入球口640に入球した場合に、小当たり種別カウンタC5の値を第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納する点(S40712)と、先読み処理(S653)に代えて先読み処理(S40713)を実行する点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

10

#### 【1537】

次いで、図451を参照して先読み処理(S40713)の処理内容について説明をする。図451は、先読み処理(S40713)の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理(S40713)が実行されると、まず、新たに第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1、小当たり種別カウンタC5の各値を読み出す(S40801)。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する(S40802)。次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング(第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな保留(入賞情報)が記憶されたタイミング)と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態(特別図柄の確率状態)を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する(S40803)。判別結果が大当たりであると判別した場合は(S40803:Yes)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し(S40804)、その後、本処理を終了する。一方、S40803の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は(S40803:No)、次いで、小当たり当選かを判別し(S40805)、小当たり当選していないと判別した場合は(S40805:No)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し(S40807)、その後、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【1538】

一方、S40805の処理において小当たり当選と判別した場合は(S40805:Yes)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、小当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し(S40806)、本処理を終了する。ここで、S40804、S40806、或いはS40807の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報(当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報)に加え、共通情報として、S40801の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置110のメイン処理(図177参照)にて実行される外部出力処理(S1

50



1501)によって音声ランプ制御装置113に対して出力される。音声ランプ制御装置113側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて(例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して)表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果(大当たり当否、小当たり当選当否)を示唆したりする演出(先読み演出)を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が1つ(特別図柄の低確率状態)しかないので、入賞コマンドに設定する情報(当否判定結果)を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数(特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態)有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値(第1当たり乱数カウンタC1の値)を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

10

#### 【1539】

このように構成することで、音声ランプ制御装置113側に対して、特定の大当たりや時短当選であることを事前判別した場合のみ大当たりや時短当選を示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納(記憶)されている保留記憶(入賞情報)に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。また、本第15制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな保留記憶(入賞情報)が格納(記憶)された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たに格納(記憶)された入賞情報(保留記憶)の内容(各カウンタ値)を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

20

30

#### 【1540】

このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析(当否判定結果の予測)するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理(当否判定結果の予測)が実行されないため、パチンコ機10にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図452から図458を参照して、本第15制御例における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理内容について説明をする。本第15制御例では、上述した第4制御例に対して、コマンド判定処理(図452参照)と、大当たり関連処理(図453参照)と、変動表示設定処理(図456参照)と、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図452を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(S44112)について説明する。図452は、このコマンド判定処理(S44112)を示したフローチャートである。このコ

40

50



マンド判定処理（S 4 4 1 1 2）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 5 8 参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定するための処理である。

【 1 5 4 1 】

コマンド判定処理では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（S 4 4 3 0 1）。S 4 4 3 0 1 の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には（S 4 4 3 0 1 : Y e s）、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 c をオンし（S 4 4 3 0 2）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（S 4 4 3 0 3）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動表示設定処理（図 4 5 6 参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。一方、S 4 4 3 0 1 の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判定した場合には（S 4 4 3 0 1 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（S 4 4 3 0 4）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（S 4 4 3 0 4 : Y e s）、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d をオンに設定し（S 4 4 3 0 5）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（S 4 4 3 0 6）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動表示設定処理（図 4 5 6 参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【 1 5 4 2 】

一方、S 4 4 3 0 4 の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S 4 4 3 0 4 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（S 4 4 3 0 7）。そして、保留球数コマンドを受信したと判定した場合には（S 4 4 3 0 7 : Y e s）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 1）、または第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 r a の値（第 2 特別図柄に基づく変動表示の保留回数 N 2）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 d、または第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 e に格納する（S 4 4 3 0 8）。また、S 4 4 3 0 8 の処理では、更新された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 r a の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。S 4 4 3 0 8 の処理の終了後は、本処理を終了する。

【 1 5 4 3 】

ここで、保留球数コマンドは、遊技球が第 1 入球口 6 4、若しくは第 2 入球口 6 4 0 に入賞（始動入賞）したとき、または特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 4 4 3 0 8 の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 r a の値を主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値、および第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 r a の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、および第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 r a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、および第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値に合わせることができる。尚、S 4 4 3 0 8 の処理が実行されると、更新された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2

2 3 b、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 r a の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置 1 1 4 では、保留球数に応じた保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。一方、S 4 4 3 0 7 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判定した場合には (S 4 4 3 0 7 : N o )、次いで、入賞情報コマンドを受信したか否かを判別する (S 4 4 3 1 1 )。S 4 4 3 1 1 の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は (S 4 4 3 1 1 : Y e s )、受信した入賞情報コマンドにより通知された情報 (新たな始動入賞を検出した入球口の種別、および抽選結果を示す情報) を、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の対応する記憶領域に格納して (S 4 4 3 1 2 )、本処理を終了する。

#### 【1 5 4 4】

10

S 4 4 3 1 1 の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は (S 4 4 3 1 1 : N o )、次いで、大当たりに関連するコマンド (大当たり開始コマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドのいずれか) を受信したか否かを判別する (S 4 4 3 1 3 )。そして、大当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には (S 4 4 3 1 3 : Y e s )、大当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための大当たり関連処理を実行して (S 4 4 3 1 4 )、本処理を終了する。この大当たり関連処理 (S 4 4 3 1 4 ) の詳細については、図 4 5 3 を参照して後述する。一方、S 4 4 3 1 3 の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信していないと判定した場合には (S 4 4 3 1 3 : N o )、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 4 4 3 1 5 )、本処理を終了する。S 4 4 3 1 5 の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行うものである。次に、図 4 5 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理 (S 4 4 3 1 4 ) について説明する。図 4 5 3 は、この大当たり関連処理 (S 4 4 3 1 4 ) を示したフローチャートである。大当たり関連処理では、まず、大当たり開始コマンドを受信したか否かを判定し (S 4 2 1 0 1 )、大当たり開始コマンドを受信していれば (S 4 2 1 0 1 : Y e s )、オープニング演出を開始させるための表示用オープニングコマンドを設定する (S 4 2 1 0 6 )。S 4 2 1 0 6 の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 5 8 参照) のコマンド出力処理 (S 4 1 1 2 ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たりの開始を報知するためのオープニング演出を開始する。

20

30

#### 【1 5 4 5】

S 4 2 1 0 6 の処理の後、V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c がオンであるか否かが判別される (S 4 2 1 0 7 )。V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c がオンであると判別された場合には (S 4 2 1 0 7 : Y e s )、S 4 2 1 0 8 の処理をスキップし、本処理を終了する。なお、細部は後述するが、本第 1 5 制御例では、V 保留 (小当たり当選する保留) に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図 2 保留の中に V 保留が存在する場合には、獲得した V アイコンを発動させずに小当たり当選を報知可能に構成している。したがって、大当たり遊技の開始時点で V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c がオンである場合というのは、以前に実行された大当たり遊技において V アイコンを獲得し、その V アイコンが発動されずに小当たり当選した場合であり、V アイコンが発動されなかったことで遊技者は連チャン (小当たり当選が連続すること) することを既に認識しているため、V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c がオンの場合には、V アイコン獲得演出 (図 4 3 4 (a) 参照) を実行しない構成としている。なお、本第 1 5 制御例では、大当たり遊技の開始時点で既に V アイコンが表示されている場合には、その大当たり遊技中に V アイコン獲得演出を実行しない構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技の開始時点で既に V アイコンが表示されている場合であっても V アイコン獲得演出 (図 4 3 4 (a) 参照)

40

50

を実行する構成としても良い。例えば、大当たり遊技の開始時点で既にVアイコンが表示されており、かつ、残りの特図2保留（第2特別図柄の入賞情報）の中に複数のV保留が存在する場合には、新たにVアイコン獲得演出を実行し、Vアイコンが追加される構成としても良い。S42107の処理において、Vアイコン表示フラグ223rcがオンではないと判別された場合には（S42107：No）、Vアイコン獲得演出設定処理を実行する（S42108）。Vアイコン獲得演出設定処理の細部は、図454を参照して後述する。

#### 【1546】

一方、S42101の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判定した場合には（S42101：No）、次いで、主制御装置110よりラウンド数コマンドを受信したか否かを判定する（S42102）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（S42102：Yes）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し、その抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定する（S42104）。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU221により実行されるメイン処理（図58参照）のコマンド出力処理（S4102）の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114は、表示用ラウンド数コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81において新たなラウンド演出を開始する。S42104の処理後は、本処理を終了する。一方、S42102の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判定した場合には（S42102：No）、次いで、主制御装置110よりエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（S42103）。そして、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（S42103：Yes）、エンディング演出の演出態様を設定するためのエンディング処理を実行し（S42105）、本処理を終了する。エンディング処理（S42105）の細部については、図455を参照して後述する。一方、S42103の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（S42103：No）、そのまま本処理を終了する。この大当たり関連処理（図453参照）を実行することにより、大当たりに関連する各種のコマンドに応じて適切な制御を実行することができる。

#### 【1547】

なお、本第15制御例では、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にVアイコン獲得演出設定処理（S42108）が実行される構成としたが、これに限るものではなく、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行する構成としても良いし、エンディングコマンドを受信した場合に実行する構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に獲得した特図2保留の抽選結果も先読み可能となる。次に、図454を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるVアイコン獲得演出設定処理（S42108）について説明する。図454は、Vアイコン獲得演出設定処理（S42108）を示したフローチャートである。このVアイコン獲得演出設定処理（S42108）は、大当たり関連処理（図453参照）において実行される処理であり、大当たり遊技のエンディング期間においてVアイコン獲得演出を実行するか否かを決定するための処理である。Vアイコン獲得演出設定処理が実行されると、まず、入賞情報格納エリア223aに格納されている第2特別図柄の入賞情報が取得される（S42201）。ここで、入賞情報格納エリア223aは、1つの実行エリアと、4つのエリア（第1エリア～第4エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア223aに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置113により判別できる。この入賞情報格納エリア223aには、音声ランプ制御装置113の入賞コマンド処理（図61のS4212参照）が実行される場合に、主制御装置110から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が第1エリアから順に格納されていく。なお、主制御装置110から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置110の先読み処理（図451のS40713）が実行された場合に設定され、主制御装置110のメイン処理（図177参照）にて実行される外部出力

10

20

30

40

50

処理（図 177 の S 11501）によって音声ランプ制御装置 113 へと送信される。

#### 【1548】

この入賞情報格納エリア 223a に格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置 113 により判別できる。この入賞情報格納エリア 223a の第 1 エリア～第 4 エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置 113 の変動表示設定処理（図 66 の S 4113 参照）が実行される毎に、1 つずつシフト（第 2 エリアに格納されていた入賞情報を第 1 エリアに移行）される（図 66 の S 4904, S 4908 参照）。これにより、主制御装置 110 から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置 113 側で確実に把握することができる。S 42201 において入賞情報を取得すると、次に第 4 エリアに格納されている入賞情報（保留 4）が小当たり当選であるか否かを判別する（S 42202）。保留 4 が小当たり当選ではない場合、或いは、保留 4 がない場合（即ち、第 4 エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（S 42202：No）、第 3 エリアに格納されている入賞情報（保留 3）が小当たり当選しているか否かを判別する（S 42206）。保留 3 が小当たり当選ではない場合、或いは、保留 3 がない場合（即ち、第 3 エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（S 42206：No）、第 2 エリアに格納されている入賞情報（保留 2）が小当たり当選しているか否かを判別する（S 42207）。保留 2 が小当たり当選ではない場合、或いは、保留 2 がない場合（即ち、第 2 エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（S 42207：No）、第 1 エリアに格納されている入賞情報（保留 1）が小当たり当選しているか否かを判別する（S 42208）。保留 1 が小当たり当選ではない場合、或いは、保留 1 がない場合（即ち、第 1 エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（S 42208：No）、本処理を終了する。

10

20

#### 【1549】

一方、S 42202 の処理において、保留 4 が小当たり当選であると判別された場合には（S 42202：Yes）、上述した V アイコン獲得演出設定テーブル 222rb（図 446 参照）を参照し、エンディング期間に V アイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留 4 が小当たり当選であると判別された場合は、V アイコン獲得演出設定テーブル 222rb（図 446 参照）の保留 4 の欄を参照して、演出カウンタ CS1 の値と保留数に基づいて、V アイコン獲得演出の有無を決定する。また、S 42206 の処理において、保留 3 が小当たり当選であると判別された場合には（S 42206：Yes）、上述した V アイコン獲得演出設定テーブル 222rb（図 446 参照）を参照し、エンディング期間に V アイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留 3 が小当たり当選であると判別された場合は、V アイコン獲得演出設定テーブル 222rb（図 446 参照）の保留 3 の欄を参照して、演出カウンタ CS1 の値と保留数に基づいて、V アイコン獲得演出の有無を決定する。また、S 42207 の処理において、保留 2 が小当たり当選であると判別された場合には（S 42207：Yes）、上述した V アイコン獲得演出設定テーブル 222rb（図 446 参照）を参照し、エンディング期間に V アイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留 2 が小当たり当選であると判別された場合は、V アイコン獲得演出設定テーブル 222rb（図 446 参照）の保留 2 の欄を参照して、演出カウンタ CS1 の値と保留数に基づいて、V アイコン獲得演出の有無を決定する。また、S 42208 の処理において、保留 1 が小当たり当選であると判別された場合には（S 42208：Yes）、上述した V アイコン獲得演出設定テーブル 222rb（図 446 参照）を参照し、エンディング期間に V アイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留 1 が小当たり当選であると判別された場合は、V アイコン獲得演出設定テーブル 222rb（図 446 参照）の保留 1 の欄を参照して、演出カウンタ CS1 の値と保留数に基づいて、V アイコン獲得演出の有無を決定する。

30

40

#### 【1550】

このように、本第 15 制御例では、大当たり遊技終了後に最も後に消化される特図 2 保留（第 2 特別図柄の入賞情報）から順に抽選結果を事前に判別（先読み）し、V 保留があればその時点で V アイコン獲得演出を実行するか否かを決定する構成としている。例えば

50

、保留 2 と保留 4 に V 保留が存在する場合には、保留 4 が小当たりであると判別された時点で、V アイコン獲得演出を設定するか否かが決定される。この場合に、V アイコン獲得演出を実行しないと決定された場合には、保留 2 が V 保留であっても、新たに V アイコン獲得演出を実行するか否かの判別を実行しない構成としている。なお、本第 15 制御例では、V 保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、獲得した V アイコンを発動させるか否かを決定する構成としているため、例えば、保留 4 が V 保留であることに基づいて V アイコン獲得演出が実行された場合であっても、保留 2 の V 保留が消化される場合に、V アイコンを発動させることが可能である。なお、本第 15 制御例では、大当たり遊技終了後に最も後に消化される特図 2 保留（第 2 特別図柄の入賞情報）から順に抽選結果を判別する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に最も先に消化される特図 2 保留から順に抽選結果を判別する構成としても良い。また、1 つでも V 保留が存在すれば、その後の特図 2 保留の抽選結果は判別しない構成としたが、判別する構成としても良い。S 4 2 2 0 3 の処理が終了すると、S 4 2 2 0 4 の処理が実行される。S 4 2 2 0 4 の処理では、S 4 2 2 0 3 の処理において決定されたエンディング期間に実行される演出態様が V アイコン獲得演出ありであるか否かが判別され、V アイコン獲得演出ありではない場合には（S 4 2 2 0 4 : No）、S 4 2 2 0 5 の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 4 2 2 0 4 の処理において、V アイコン獲得演出ありと判別された場合には（S 4 2 2 0 4 : Yes）、V アイコン獲得演出実行フラグ 2 2 3 r b をオンに設定し（S 4 2 2 0 5）、本処理を終了する。

10

#### 【1551】

20

次に、図 4 5 5 を参照して、音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるエンディング処理（S 4 2 1 0 5）について説明する。図 4 5 5 は、エンディング処理（S 4 2 1 0 5）を示したフローチャートである。このエンディング処理（S 4 2 1 0 5）は、大当たり関連処理（図 4 5 3 参照）において実行される処理であり、大当たり遊技のエンディング期間における演出を実行するための処理である。エンディング処理（S 4 2 1 0 5）が実行されると、まず、V アイコン獲得演出実行フラグ 2 2 3 r b はオンか否かが判別される（S 4 2 3 0 1）。V アイコン獲得演出実行フラグ 2 2 3 r b がオンではないと判別された場合には（S 4 2 3 0 1 : No）、通常の表示用エンディング演出実行コマンドを設定（S 4 2 3 0 5）し、本処理を終了する。一方、S 4 2 3 0 1 の処理において、V アイコン獲得演出実行フラグ 2 2 3 r b がオンであると判別された場合には（S 4 2 3 0 1 : Yes）、表示用 V アイコン獲得演出実行コマンドを設定し（S 4 2 3 0 2）、V アイコン獲得演出実行フラグ 2 2 3 r b をオフに設定し（S 4 2 3 0 3）、V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c をオンに設定し（S 4 2 3 0 4）、本処理を終了する。なお、本第 15 制御例では、大当たり遊技のエンディング期間において V アイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、小当たり遊技において遊技球が V スイッチ 6 5 0 e 3（図 4 3 2（a）参照）を通過した場合に実行しても良いし、大当たり遊技のエンディング期間以外の期間で実行する構成としても良い。或いは、特別図柄の変動表示中に V アイコン獲得演出を実行する構成としても良い。また、V アイコン獲得演出の実行タイミングを複数設定し、どのタイミングで実行するかをランダムに設定可能な構成としても良い。このように構成することで、どのタイミングで V アイコン獲得演出が実行されるかを遊技者が予測できないので、遊技が単調になることを抑制することができる。

30

40

#### 【1552】

次に、図 4 5 6 を参照して、音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（S 4 4 1 1 3）について説明する。図 4 5 6 は、変動表示設定処理（S 4 4 1 1 3）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 4 4 1 1 3）は、メイン処理（図 5 8 参照）において実行される処理であり、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 c がオンか否かを判別する（S

50

4 2 4 0 1)。そして、変動開始フラグ 2 2 3 c がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（S 4 2 4 0 1：No）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 4 2 4 0 7 の処理へ移行する。一方、S 4 2 4 0 1 の処理において、変動開始フラグ 2 2 3 c がオンであると判別された場合は（S 4 2 4 0 1：Yes）、変動開始フラグ 2 2 3 c をオフし（S 4 2 4 0 2）、次いで、コマンド判定処理（図 4 5 2 参照）の S 4 4 3 0 3 の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、RAM 2 2 3 より取得する（S 4 2 4 0 3）。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される演出の演出態様を設定するための演出態様選択処理（S 4 2 4 0 4）を実行する。この演出態様選択処理（S 4 2 4 0 4）の細部については、図 4 5 7 を参照して後述する。そして、S 4 2 4 0 4 において設定された演出態様に基づいて、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信するために設定する（S 4 2 4 0 5）。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

10

#### 【1 5 5 3】

次いで、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されたデータをシフトして（S 4 2 4 0 6）、処理を S 4 2 4 0 7 へと移行する。S 4 2 4 0 6 の処理では、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の第 1 エリア～第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第 1 エリア 実行エリア、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。S 4 2 4 0 6 の処理では、RAM 2 3 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 d がオンか否かを判別する（S 4 2 4 0 7）。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 d がオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（S 4 2 4 0 7：No）、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理（図 4 5 6 参照）を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ 2 2 3 d がオンであると判別された場合（S 4 2 4 0 7：Yes）、停止種別選択フラグ 2 2 3 d をオフに設定し（S 4 2 4 0 8）、次いで、コマンド判定処理（図 4 5 2 参照）の S 4 4 3 0 6 の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、RAM 2 2 3 より取得する（S 4 2 4 0 9）。次に、S 4 2 4 0 9 の処理で取得した停止種別に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定し（S 4 2 4 1 0）、本処理を終了する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別で、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の停止表示が行われるように制御される。次に、図 4 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される演出態様選択処理（S 4 2 4 0 4）について説明する。図 4 5 7 は、演出態様選択 1 8（S 4 2 4 0 4）を示したフローチャートである。この演出態様選択処理（S 4 2 4 0 4）は、変動表示設定処理（図 4 5 6 参照）において実行される処理であり、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される演出の演出態様を設定するための処理である。

20

30

40

#### 【1 5 5 4】

演出態様選択処理（S 4 2 4 0 4）が実行されると、まず、遊技状態が時短状態（普通図柄の高確率状態）であるか否かが判別される（S 4 2 5 0 1）。現在の遊技状態は、遊技状態格納エリア 2 2 3 f に格納されている情報に基づいて判別され、遊技状態が時短状態ではない（即ち、通常状態（普通図柄の低確率状態））と判別された場合には（S 4 2 5 0 1：No）、変動表示設定処理（図 4 5 6 参照）の S 4 2 4 0 3 の処理において抽出した変動パターンに基づいて、演出態様選択テーブル 2 2 2 r a に規定されている通常用演出態様設定テーブル 2 2 2 r a 1（図示しない）を参照して演出態様を設定し（S 4 2 5 0 3）、本処理を終了する。一方、S 4 2 5 0 1 の処理において、時短状態であると判別された場合には（S 4 2 5 0 1：Yes）、時短用演出態様設定処理を実行し（S 4 2

50

502)、本処理を終了する。次に、図458を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される時短用演出態様設定処理(S42502)について説明する。図458は、時短用演出態様設定処理(S42502)を示したフローチャートである。この時短用演出態様設定処理(S42502)は、演出態様選択処理(図457参照)において実行される処理であり、時短状態が設定されている場合に、第3図柄表示装置81において実行される演出の演出態様を設定するための処理である。時短用演出態様設定処理(S42502)が実行されると、まず、これから開始される特別図柄の抽選結果は小当たりか否かが判別される(S42601)。小当たりではないと判別された場合には(S42601:No)、変動表示設定処理(図456参照)のS42403の処理において抽出された変動パターンと、演出カウンタCS1の値と、に基づき時短用演出態様設定Aテーブル222ra2から演出態様を決定し(S42609)、本処理を終了する。

#### 【1555】

一方、S42601の処理において、小当たりであると判別された場合には(S42601:Yes)、Vアイコン表示フラグ223rcがオンであるか否かが判別される(S42602)。Vアイコン表示フラグ223rcがオンではない(即ち、オフである)と判別された場合には、S42609の処理へ移行する。なお、Vアイコン表示フラグ223rcがオフである状態というのは、Vアイコンを獲得していない状態である。S42602の処理において、Vアイコン表示フラグ223rcがオンであると判別された場合には(S42602:Yes)、入賞情報格納エリア223aの入賞情報を取得し(S42603)、取得した入賞情報の中に小当たり当選する保留(V保留)があるか否かを判別する(S42604)。V保留がない場合には(S42604:No)、Vアイコンの発動演出(図435(a)参照)の実行を設定し(S42605)、Vアイコン表示フラグ223rcをオフに設定し(S42606)、変動表示設定処理(図456参照)のS42403の処理において抽出された変動パターンと、演出カウンタCS1の値と、に基づき時短用演出態様設定Bテーブル222ra3から演出態様を決定し(S42607)、本処理を終了する。一方、S42604の処理において、V保留があると判別された場合には(S42604:Yes)、変動表示設定処理(図456参照)のS42403の処理において抽出された変動パターンが長小当たりの変動パターンであるか否かを判別し(S42608)、長小当たりの変動パターンではない場合には(S42608:No)、S42605の処理へ移行する。S42608の処理において、長小当たりの変動パターンであると判別された場合には(S42608:Yes)、S42609の処理へ移行する。

#### 【1556】

このように、本第15制御例では、V保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図2保留の中にV保留があるか否か、また、V保留が存在する場合には、これから実行される特別図柄の変動の変動パターンが特定の変動パターンであるかを判別し、Vアイコンを発動させるか否かを決定する構成とし、Vアイコンが発動される場合と、Vアイコンが発動されない場合と、で異なる演出態様設定テーブルを参照する構成としている。このように、Vアイコンを獲得している状態でV保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、Vアイコンを発動させるか否かを決定可能な構成としているため、そのVアイコンを獲得したVアイコン獲得演出の実行時点では存在していなかった特図2保留(第2特別図柄の入賞情報)をVアイコンの発動対象とすることが可能となる。ここで、例えば、Vアイコン獲得演出の実行時点で先読みされている特図2保留の中で最後に消化される特図2保留(例えば、保留4)のみがV保留であった場合に、その特図2保留の消化までVアイコンは発動されないことから、Vアイコンが発動されなくても保留4の特図2保留に基づく特別図柄の変動開始時点で、遊技者はこの変動が小当たり当選であることを認識し、どのような演出が実行されても小当たり当選であることに変わりはないため、その変動中に実行される演出に興味を持たない虞がある。しかし、本第15制御例のように、Vアイコンを獲得したVアイコン獲得演出の実行時点では存在していなかつ

た特図 2 保留を V アイコンの発動対象とすることが可能な構成とすることで、上述のような V アイコンが発動されるか否かに関わらず小当たり当選であることが判明している場合の特別図柄の変動表示においても、V アイコンが発動されなければ、新たに獲得した残りの特図 2 保留の中に V 保留が存在していることが判明する（即ち、連チャン（小当たり当選が連続すること）することが確定する）ため、遊技者に V アイコンが発動されるか否かに興味を持たせることが可能となり、その変動中に実行される演出に注目させることができる。

#### 【 1 5 5 7 】

また、本第 1 5 制御例では、V アイコンが発動される場合と、V アイコンが発動されない場合と、で参照される演出態様設定テーブルが異なる構成としている。具体的には、V アイコンが発動される場合に参照される時短用演出態様設定 B テーブル 2 2 2 r a 3 では、V アイコンが発動されない場合に参照される時短用演出態様設定 A テーブル 2 2 2 r a 2 に比べて、長小当たりにおいて復活演出が選択される割合が低く設定され、プレミア当たりが選択されない構成としている。このように構成することで、実行された演出態様によって V アイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなり、V アイコンを獲得した状態においても特別図柄の変動表示中に実行される演出に興味を持たせることで、遊技が単調になることを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第 1 5 制御例では、大当たり遊技の実行中に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納（記憶）されている特図 2 保留（第 2 特別図柄の入賞情報）の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選である保留（V 保留）が存在する場合には、V 保留が存在することを報知するための演出を実行可能に構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第 1 5 制御例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機 1 0 に適用しても良い。なお、本第 1 5 制御例では、保留記憶されている特図 2 保留の抽選結果を先読みした結果に基づいて V アイコン獲得演出を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている第 1 特別図柄の入賞情報（特図 1 保留）を先読みした結果に基づいて V アイコン獲得演出を設定する構成としても良いし、特図 1 保留と特図 2 保留の両方を先読みした結果に基づいて V アイコン獲得演出を設定する構成としても良い。

#### 【 1 5 5 8 】

なお、本第 1 5 制御例では、V アイコン獲得演出を大当たり遊技中に実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技が実行されている期間ではない期間に実行可能な構成としても良い。例えば、特別図柄の変動表示中に V アイコン獲得演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、抽選結果が外れであることを示すための特別図柄の変動表示において V アイコン獲得演出が実行された場合に、外れであることを示すための特別図柄が停止表示されても、遊技者の遊技意欲を低下させることを抑制することができる。また、小当たり遊技が実行されている期間に V アイコン獲得演出を実行する構成としても良い。なお、本第 1 5 制御例では、V 保留を小当たり当選する保留としたが、これに限るものではなく、大当たり当選する保留を V 保留としても良い。または、V 保留を時短当選する保留としても良い。なお、本第 1 5 制御例では、保留記憶されている特図 2 保留の中に V 保留が存在することを示すための報知態様として「V アイコン」を表示する構成としたが、これに限るものではなく、キャラクタを用いて報知する構成としても良いし、背景を可変させることで報知する構成としても良く、遊技者に対して V 保留が存在することを報知することができる表示態様であれば良い。

#### 【 1 5 5 9 】

なお、本第 1 変形例では、保留記憶されている特図 2 保留の中に V 保留がある場合に、V アイコンを表示する構成、即ち、遊技者に有利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に不利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としても良い。例えば、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄が優先して消化される構成で、第 1 特別図柄における大当たり当選と、第 2 特別図柄における大当たり当選と、で遊技者に有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態））が



設定される割合が異なる遊技機（所謂、V確変機）において、通常状態（特別図柄の低確率状態）で第1特別図柄の確変大当たり（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別）に当選した場合に、保留記憶されている第1特別図柄の中に通常大当たり（大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別）に当選する保留が存在する場合には、通常大当たり（大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別）に当選する保留が存在することを報知するための報知態様（例えば、「危険」と表示されたアイコン等）を表示する構成としても良い。このように構成することで、第1特別図柄の保留を消化すると不利になることを遊技者に認識させることが可能となり、第2特別図柄の保留を途切れさせないように遊技を行わせることができる。また、保留内で第2時短終了条件～第4時短終了条件の何れかが成立することを事前に報知する報知態様を表示可能な構成としても良い。このように構成することで、時短終了条件が成立した後に特図2保留（第2特別図柄の入賞情報）が残っていれば、その残り保留での小当たり当選が期待できるため、保留内で時短終了条件が成立することを遊技者が事前に認識できることにより、時短終了条件が成立する特別図柄の変動表示が終了するまでに、遊技者に特図2保留を上限まで貯めようと思わせることができる。

10

#### 【1560】

なお、特別図柄抽選において外れ当選が所定回数連続した場合に遊技者に有利な特典（例えば、時短状態が設定される）が付与される（所謂、天井）遊技機において、天井に到達する所定回数前に有利な特典が付与されることを予告するアイコン（例えば、時短アイコン）を表示する構成としても良い。この場合、天井到達前に時短当選し、天井到達によって付与される時短状態と同等の時短状態が設定された場合には、時短アイコンを発動させることなく時短状態を設定し、時短当選によって付与された時短状態が終了した後に、時短アイコンを発動させる時短状態を設定可能に構成しても良い。なお、時短当選によって、天井のカウントがリセットされる仕様の遊技機では、天井到達の所定回数前であることに基づいて表示された時短アイコンを、時短当選の特別図柄の変動表示において発動させても良い。なお、Vアイコン獲得演出の導入部分の演出（図434（a）に示す、キャラクタ802が宝箱810を発見する演出）と、ラウンド数追加演出の導入部分の演出を同一の演出とし、Vアイコン獲得演出と、ラウンド数追加演出と、に分岐可能な演出（例えば、宝箱810の中身からVアイコン、または追加されるラウンド数を示すアイコンの何れかが出現する演出）を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留内にV保留が存在しない場合であっても、遊技者にVアイコンの獲得を期待させることができるとともに、Vアイコンが獲得できなかった場合であっても、大当たり遊技のラウンド数が追加されるので、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。なお、宝箱の中からVアイコンと追加されるラウンド数を示すアイコンの両方が出現する演出パターンを設けても良い。

20

30

#### 【1561】

なお、上述した導入部分の演出は、これに限るものではなく、例えば、遊技者にボタン操作を促す演出を実行し、遊技者がボタンを操作した場合に、Vアイコン、または追加されるラウンド数を示すアイコンの何れかを獲得する構成としても良い。なお、本第15制御例では、小当たり当選する特図保留（V保留）が存在している場合にV獲得演出を実行し、小当たり当選する特別図柄変動中（小当たり変動中）に獲得したVアイコンを用いたV発動演出を実行するように構成しているが、これに加えて、小当たり当選した後に実行される小当たり遊技中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、Vアイコンを用いた大当たり演出（V大当たり演出）を実行し、小当たり遊技中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合には、Vアイコンを用いた大当たり消滅演出（V消滅演出）を実行するように構成しても良い。この場合、Vアイコンを用いて大当たり演出を実行する処理と、V消滅演出を実行する処理と、が後述する第51制御例におけるPアイコン802Vを用いた演出を実行する処理の別形態となる。

40

#### 【1562】

<第15制御例の第1変形例>

次に、図459から図465を参照して、第15制御例の第1変形例について説明をす

50

る。上述した第 1 5 制御例では、大当たり遊技中に第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されている第 2 特別図柄の入賞情報（特図 2 保留）の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選する保留（V 保留）が存在する場合に、V アイコン獲得演出を実行する構成であった。これに対して、本第 1 変形例では、大当たり遊技中に第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されている特図 2 保留を先読みした結果、V 保留が存在し、かつ、その V 保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数（本第 1 変形例では 1 6 ラウンド）以上である場合に、V アイコン獲得演出を実行する構成としている。具体的には、大当たり遊技中に保留記憶されている特図 2 保留を先読みした結果、小当たり A（遊技球が V スイッチ 6 5 0 e 3（図 4 3 2 参照）を通過（V 通過）すると大当たり A（1 6 R 時短有大当たり）、図 4 4 0 参照）に当選する V 保留が少なくとも 1 個存在する場合には、V アイコン獲得演出を実行する。また、小当たり A に当選する V 保留が存在しない場合であっても、小当たり B（V 通過で大当たり B（7 R 時短有大当たり）、図 4 4 0 参照）に当選する V 保留が存在し、かつ、小当たり C（V 通過で大当たり E（1 0 R 時短有大当たり）、図 4 4 0 参照）に当選する V 保留も存在する場合には、V アイコン獲得演出が実行される。つまり、V アイコン獲得演出が実行された場合には、保留記憶されている特図 2 保留において、少なくとも 1 6 ラウンド分の大当たり遊技の実行が保証される。このように構成することで、V アイコンが発動された V 保留の抽選結果が遊技者にとって最も有利な小当たり A 当選ではなかった場合には、連チャン（小当たり当選が連続すること）が保証され、少なくとも 1 7 ラウンド以上の大当たり遊技の実行が確定するため、遊技者を落胆させず、遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

#### 【 1 5 6 3 】

＜第 1 5 制御例の第 1 変形例の演出内容について＞

図 4 5 9 ~ 図 4 6 0 を参照して、本第 1 変形例において実行される特徴的な演出内容について説明する。図 4 5 9（a）は、本第 1 変形例において実行される V アイコン獲得演出の表示画面の一例である。上述した第 1 5 制御例における V アイコン獲得演出とは異なり、うさぎを模したキャラクタ 8 0 1 が花を模した V アイコンである花 8 0 6 を獲得する演出が実行される。小表示領域 D m 9 には、黒色の第 1 保留図柄 h r 1 と、白色の第 2 保留図柄 h r 2、第 3 保留図柄 h r 3、第 4 保留図柄 h r 4 が表示されている。上述したように、本第 1 変形例では、大当たり遊技中に第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されている特図 2 保留を先読みした結果、V 保留が存在し、かつ、その V 保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数（本第 1 変形例では 1 6 ラウンド）以上である場合に、V アイコン獲得演出が実行される。図 4 5 9（a）は、第 1 保留図柄 h r 1 が小当たり A に当選する V 保留であり、その他の保留は外れの場合を示している。なお、図 4 5 9（a）では、説明の便宜上、特図 2 保留の抽選結果や、小当たり種別に対応して保留図柄を異なる表示態様としたが、これに限るものではない。ここで、本第 1 変形例における V アイコンについて説明する。本第 1 変形例における V アイコンは花を模した表示態様となっており、花 8 0 6 を 4 枚の花びら 8 0 6 a ~ 8 0 6 d が囲む表示態様で構成されている。この 4 枚の花びら 8 0 6 a ~ 8 0 6 d は、V 保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合に、当選した小当たり種別に対応して消化され、全ての花びらが消化された場合に花 8 0 6 本体も消える（即ち、連チャンの保証がなくなる）。

#### 【 1 5 6 4 】

図 4 5 9（b）を参照して、具体的な V アイコン発動の流れを説明する。図 4 5 9（b）は、小当たり A（V 通過時大当たり A（1 6 R 時短有大当たり）、図 4 4 0 参照）に当選する場合の特別図柄の変動表示中に V アイコンが発動された場合の表示画面の一例である。図 4 5 9（b）では、小当たり A に当選するため、花 8 0 6 に付随する花びら 8 0 6 a ~ 8 0 6 d の全てが消化される（散る）演出が実行される。即ち、本第 1 変形例においては、V アイコンである花 8 0 6 本体ではなく、付随する花びら 8 0 6 a ~ 8 0 6 d が消化される（散る）ことで V アイコンが発動されたことを遊技者に報知する構成としている

。したがって、図 4 6 0 ( a ) に示すように、V 保留によって当選した小当たり種別が小当たり B ( V 通過時大当たり B ( 7 R 時短有大当たり ) 、図 4 4 0 参照 ) である場合には、花びら 8 0 6 a のみが消化され、花びら 8 0 6 b ~ 8 0 6 d は継続して花 8 0 6 に付随した状態となる。この場合、小当たり B 当選の V 保留に基づく特別図柄の変動表示が開始された時点において、残りの特図 2 保留の中に他の V 保留が存在していることが保証される。なお、図 4 6 0 ( a ) の小表示領域 D m 9 に表示されている第 2 保留図柄 h r 2 の表示態様は小当たり C ( V 通過時大当たり E ( 1 0 R 時短有大当たり ) 、図 4 4 0 参照 ) 当選の V 保留を示し、第 4 保留図柄 h r 4 には特図 2 保留が存在していないことを示す表示がされている。したがって、図 4 6 0 ( a ) の場合、花 8 0 6 が表示されている期間で、7 ラウンドの大当たりと 1 0 ラウンドの大当たりが実行され、その合計ラウンド数は 1 7 ラウンドとなる。つまり、遊技者に最も有利な大当たり A が実行される場合よりも、実行される合計ラウンド数が多くなるため、花 8 0 6 が表示されている場合には、遊技者に対して当選する小当たり種別にも興味を持たせることが可能となる。

10

#### 【 1 5 6 5 】

図 4 6 0 ( b ) は、V アイコンの発動後にその V アイコンの発動をキャンセルする演出が実行される場合の表示画面の一例である。細部は後述するが、図 4 6 0 ( a ) と同様に、V 保留に基づく特別図柄の変動表示中に、花びら 8 0 6 a が消化された場合に、残りの特図 2 保留の中に V 保留が存在し、その V 保留の合計ラウンド数が 1 6 ラウンド以上である場合には、花びら 8 0 6 a が花 8 0 6 に戻る演出 ( 巻き戻し演出 ) が実行される。これにより、V 保留に基づく特別図柄の変動表示が開始された直後に V アイコンが発動された場合においても、巻き戻し演出が発生することを遊技者に期待させることで、その特別図柄の変動表示が終了するまで演出に注目させることが可能となる。なお、本第 1 変形例では、V アイコンを花の表示態様としたが、これに限るものではなく、保証されるラウンド数を遊技者に報知できる表示態様であれば良く、例えば、インジケータを用いる構成としても良い。また、本第 1 変形例では、保留記憶されている特図 2 保留の中に V 保留が存在し、その V 保留に基づいて実行される大当たり遊技のラウンド数が 1 6 ラウンド以上である場合には、巻き戻し演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、V アイコンの発動が実行されない構成としても良い。また、例えば、新たに V 保留を獲得した場合には、花びらが新たに追加される構成としても良い。なお、本第 1 5 制御例では、V 保留に基づく特別図柄の変動表示が実行されている期間にのみ花びら 8 0 6 a ~ 8 0 6 d が消化される構成としたが、これに限るものではない。例えば、V 保留が消化されたことに基

20

30

#### 【 1 5 6 6 】

なお、本第 1 5 制御例では、保留内に V 保留が存在することを V アイコンによって報知する構成としたが、これに限るものではなく、保留内に V 保留が存在する期待度が高いことを報知する構成としても良い。例えば、「V ? 」と表示された花が表示され、その花が表示されている期間にリーチ演出が実行されると小当たり当選が確定する構成とし、花に付随する花びらが所定のタイミング ( 例えば、外れを示す表示態様が表示された場合 ) で消化される演出が実行され、付随する花びらが全て消化されると花も消化される構成とすることで、花が表示されている期間中にリーチ演出が発生することを遊技者に期待させ、V 保留ではない保留に基づく特別図柄の変動表示に対しても興味を持たせることが可能となる。

40

#### 【 1 5 6 7 】

< 第 1 5 制御例の第 1 変形例の電氣的構成について >

次に、図 4 6 1 ~ 図 4 6 2 を参照して、本第 1 変形例における電氣的構成について説明をする。本第 1 変形例では、上述した第 1 5 制御例に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 が有する R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。

50

同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図 4 6 1 を参照して、本第 1 変形例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 4 6 1 ( a ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 4 6 1 ( a ) に示した通り、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 は、上述した第 1 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 に対して、演出態様選択テーブル 2 2 2 r a に代えて演出態様選択テーブル 2 2 2 r d を設けた点と、V アイコン獲得演出設定テーブル 2 2 2 r b を削除した点と、V アイコン表示態様設定テーブル 2 2 2 r c を追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出態様選択テーブル 2 2 2 r d ( 図示しない ) は、特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置 1 1 0 において設定された変動パターン種別と、演出カウンタ C S 1 の値とに基づいて演出態様を設定する。

#### 【 1 5 6 8 】

図 4 6 2 は、V アイコン表示態様設定テーブル 2 2 2 r c に規定されている内容を模した図である。詳細な説明は、図 4 6 5 を参照して後述するが、V 保留 ( 小当たり当選する保留 ) に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、後述する V アイコン表示終了カウンタの値と、その変動表示において当選する小当たり種別と、に基づいて V アイコンの表示態様を可変させるために参照されるテーブルである。例えば、V アイコン獲得演出が実行された大当たり遊技の終了後に、小当たり B 当選の V 保留が消化された場合には、V アイコン表示終了カウンタ値 ( 本第 1 変形例では、最大 1 6 ) から実行されるラウンド数に対応した値である 7 が減算され、V アイコン表示終了カウンタ値が 9 となる。したがって、この場合には、V アイコンの表示態様として、花びらが 1 枚消化される演出が実行される。なお、V アイコン表示終了カウンタ値が 0 になった場合には、表示されている花 8 0 6 ( 図 4 5 9 ( a ) 参照 ) に付随する花びら 8 0 6 a ~ 8 0 6 d が何枚残っていても全ての花びらが消化され、花 8 0 6 も非表示となる。次に、図 4 6 1 ( b ) を参照して、本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 が有する R A M 2 2 3 に規定されている内容について説明をする。図 4 6 1 ( b ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 4 6 1 ( b ) に示した通り、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 は、上述した第 1 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 に対して、V アイコン表示終了カウンタ 2 2 3 r d を追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。V アイコン表示終了カウンタ 2 2 3 r d は、エンディング処理 ( 図 4 6 4 参照 ) において V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c がオンに設定された場合にカウンタ値が設定され、時短用演出態様設定処理 ( 図 4 6 5 参照 ) において、V 保留に基づいて小当たり当選した場合にカウンタ値が更新されていき、カウンタ値が 0 になると V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c がオフに設定される。

#### 【 1 5 6 9 】

< 第 1 5 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 4 6 3 ~ 図 4 6 5 を参照して、本第 1 変形例における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 1 変形例では、上述した第 1 5 制御例に対し、V アイコン獲得演出設定処理に代えて V アイコン獲得演出設定処理 ( 図 4 6 3 参照 ) と、エンディング処理に代えてエンディング処理 ( 図 4 6 4 参照 ) と、時短用演出態様設定処理に代えて時短用演出態様設定処理 ( 図 4 6 5 参照 ) と、を実行する点で相違し、その他の処理は同一である。同一の部分には同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図 4 6 3 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される V アイコン獲得演出設定処理 ( S 4 2 1 1 0 ) について説明する。図 4 6 3 は、V アイコン獲得演出設定処理 ( S 4 2 1 1 0 ) の内容を示

したフローチャートである。Vアイコン獲得演出設定処理（S42110）は、上述した第15制御例におけるVアイコン獲得演出設定処理（図454のS42108参照）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技中に、保留記憶されている第2特別図柄の入賞情報（特図2保留）を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選する保留（V保留）が存在し、かつ、そのV保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定のラウンド数以上であれば、大当たり遊技のエンディング期間においてVアイコン獲得演出を実行するための処理を実行する。

#### 【1570】

Vアイコン獲得演出設定処理（S42110）が実行されると、まず、入賞情報格納エリア223aの第2特別図柄の入賞情報が取得される（S43601）。ここで、入賞情報格納エリア223aは、1つの実行エリアと、4つのエリア（第1エリア～第4エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア223aに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置113により判別できる。この入賞情報格納エリア223aの第1エリア～第4エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置113の変動表示設定処理（図66のS4113参照）が実行される毎に、1つずつシフト（第2エリアに格納されていた入賞情報を第1エリアに移行）される（図66のS4904，S4908参照）。これにより、主制御装置110から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置113側で確実に把握することができる。S43601の処理において入賞情報を取得した後、その入賞情報の中に小当たり当選する保留（V保留）があるか否かを判別する（S43602）。V保留がないと判別された場合には（S43602：No）、本処理を終了する。一方、V保留があると判別された場合には（S43602：Yes）、V保留の中に小当たりAに当選するV保留があるか否かが判別される（S43603）。小当たりAに当選するV保留があると判別された場合には（S43603：Yes）、Vアイコン獲得演出実行フラグ223rbをオンに設定し（S43607）、本処理を終了する。なお、上述したように、本第1変形例では、保留記憶されている特図2保留内のV保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が16ラウンド以上であれば、Vアイコン獲得演出が実行される。したがって、小当たりAに当選する場合には、小当たり遊技中にV通過（遊技球がVスイッチ650e3（図432参照）を通過すること）することで大当たりA（16R時短有大当たり、図440参照）が実行されるため、小当たりAに当選するV保留があれば、Vアイコン獲得演出が実行されることとなる。

#### 【1571】

一方、S43603の処理において、小当たりAに当選するV保留がないと判別された場合には（S43603：No）、小当たりCに当選するV保留があるか否かが判別される（S43604）。小当たりCに当選するV保留があると判別された場合には（S43604：Yes）、V保留が少なくとも2個あるか否かが判別される（S43606）。V保留が2個以上あると判別された場合には（S43606：Yes）、S43607の処理へ移行する。上述したように、本第1変形例では、保留記憶されている特図2保留内のV保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が16ラウンド以上であれば、Vアイコン獲得演出が実行される。小当たりCに当選する場合には、小当たり遊技中にV通過することで大当たりE（10R時短有大当たり、図440参照）が実行され、本第1変形例では、最も大当たり遊技のラウンド数が少ない大当たり種別であっても7ラウンドの大当たり遊技が実行されるため、小当たりC当選のV保留を含めて2個以上のV保留があれば、合計ラウンド数は16ラウンド以上となる。一方、S43604の処理において、小当たりC当選のV保留がないと判別された場合には（S43604：No）、小当たりB（V通過時大当たりB（7R時短有大当たり）、図440参照）当選のV保留のみが存在することになるため、V保留数が少なくとも3個以上存在するか否かが判別される（S43605）。V保留数が3個以上であると判別された場合には（S43605：Yes）、S43607の処理が実行される。一方、V保留数が3個以上ではない（即ち

、 3 個未満である ) と判別された場合には ( S 4 3 6 0 5 : N o ) 、本処理を終了する。上述したように、本第 1 変形例では、保留記憶されている特図 2 保留内の V 保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が 1 6 ラウンド以上であれば、V アイコン獲得演出が実行される。小当たり B に当選する場合には、小当たり遊技中に V 通過することによって大当たり B ( 7 R 時短有大当たり、図 4 4 0 参照 ) が実行されるため、小当たり B 当選の V 保留が 3 個以上あれば、合計ラウンド数は 1 6 ラウンド以上となる。

#### 【 1 5 7 2 】

このように、本第 1 変形例では、保留記憶されている特図 2 保留内の V 保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が 1 6 ラウンド以上であれば、V アイコン獲得演出が実行される構成としている。これにより、V アイコン獲得演出が実行された場合に保留内の特図 2 保留で最低 1 6 ラウンドの大当たり遊技が遊技者に保証される。ここで、例えば、大当たり遊技終了後に最初に消化される V 保留が小当たり A に当選する V 保留であった場合には、その V 保留の消化に基づいて 1 6 ラウンドの大当たり遊技が実行されるため、連チャン ( 小当たり当選が連続すること ) は保証されない。一方、大当たり遊技終了後に最初に消化される V 保留が小当たり C に当選する V 保留であった場合には、その V 保留の消化に基づいて 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行されても、1 6 ラウンドには達しないため連チャンが保証される。この場合、次の V 保留が遊技者にとって比較的不利な小当たり B に当選する V 保留であっても、合計ラウンド数は 1 7 ラウンドとなり、遊技者にとって最も有利な小当たり A に当選した場合よりも、多くの大当たり遊技ラウンドが実行されることとなる。更に、大当たり遊技終了後に最初に消化される V 保留が小当たり B に当選する V 保留であった場合には、その V 保留の消化に基づいて 7 ラウンドの大当たり遊技が実行されても、1 6 ラウンドには達しないため連チャンが保証され、次の V 保留でも小当たり B に当選した場合には、その V 保留の消化に基づいて 7 ラウンドの大当たり遊技が実行されても、合計ラウンド数が 1 6 ラウンドには達しないため更に連チャンが保証される。この場合、3 回連続で小当たり B に当選した場合であっても合計ラウンド数は 2 1 ラウンドとなる。このように、本第 1 変形例においては、V アイコンが表示されている状態で最も有利な小当たり種別に当選するよりも、比較的不利な小当たり種別に当選する場合の方が、連チャンへの期待度が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 5 7 3 】

なお、本第 1 変形例では、合計ラウンド数が 1 6 ラウンド以上の場合に V アイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、合計ラウンド数を 1 5 ラウンド以下、或いは、1 7 ラウンド以上のラウンド数で設定しても良い。或いは、特定の小当たり種別の組み合わせとなる場合、例えば、小当たり A 当選の V 保留と、小当たり B 当選の V 保留と、小当たり C 当選の V 保留と、がそれぞれ 1 個ずつ存在する場合に、V アイコン獲得演出が実行される構成としても良い。なお、本第 1 変形例では、特図 2 保留の中に存在する V 保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数以上の場合には、必ず V アイコン獲得演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、合計ラウンド数が特定ラウンド数以上である場合に V アイコン獲得演出を実行するかどうかを決定するための抽選を実行し、合計ラウンド数が特定ラウンド数以上である場合の一部では V アイコン獲得演出を実行しない構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中に V アイコン獲得演出が実行されない場合であっても、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示において、遊技者に小当たり A 当選への期待を持たせることができる。次に、図 4 6 4 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるエンディング処理 ( S 4 2 1 0 9 ) について説明する。図 4 6 4 は、エンディング処理 ( S 4 2 1 0 9 ) の内容を示したフローチャートである。エンディング処理 ( S 4 2 1 0 9 ) は、上述した第 1 5 制御例におけるエンディング処理 ( 図 4 5 5 の S 4 2 1 0 5 参照 ) に対し、V アイコン表示フラグ 2 2 3 r c がオンに設定された場合に V アイコン表示終了カウンタの値を設定する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

#### 【 1 5 7 4 】

エンディング処理（S 4 2 1 0 9）では、S 4 2 3 0 4の処理が終了した後に、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dに「1 6」を設定する（S 4 2 3 0 6）。この「1 6」は、最低限保証されるラウンド数に対応する値であり、大当たり遊技終了後の遊技において、V保留が消化されるとVアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dのカウント値が減算され、カウント値が「0」以下になった場合に、Vアイコン（本第1変形例では、花8 0 6（図4 5 9（a）参照））の表示が終了する。なお、本第1変形例では、エンディング処理においてVアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dに最初に設定するカウント値を「1 6」で固定としたが、これに限るものではなく、特図2保留の中に存在するV保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数に対応する値を設定する構成としても良い。例えば、小当たりC（V通過時、大当たりE（1 0 R時短有大当たり）、図4 4 0参照）と小当たりB（V通過時、大当たりB（1 7 R時短有大当たり）、図4 4 0参照）に当選するV保留がそれぞれ1個ずつ存在する場合には、カウント値として「1 7」を設定する構成としても良い。次に、図4 6 5を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置1 1 3内のM P U 2 2 1により実行される時短用演出態様設定処理（S 4 2 5 0 4）について説明する。図4 6 5は、時短用演出態様設定処理（S 4 2 5 0 4）の内容を示したフローチャートである。この時短用演出態様設定処理（S 4 2 5 0 4）は、上述した第1 5制御例における時短用演出態様設定処理（図4 5 8参照）に代えて実行される処理である。上述した第1 5制御例では、Vアイコンが表示されている期間において、Vアイコンの発動は一度しか実行されない構成であった。これに対して、本第1変形例では、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値が「0」以下になるまでは複数回Vアイコンの発動が実行可能に構成されている。

#### 【1 5 7 5】

時短用演出態様設定処理（S 4 2 5 0 4）が実行されると、まず、これから開始される特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かが判別される（S 4 2 6 0 1）。小当たりではないと判別された場合には（S 4 2 6 0 1：No）、演出態様選択テーブルを参照して変動表示設定処理（図4 5 6参照）のS 4 2 4 0 3において取得した変動パターン種別に対応する演出態様を設定する（S 4 2 6 1 0）。一方、S 4 2 6 0 1の処理において、小当たりであると判別された場合には（S 4 2 6 0 1：Yes）、Vアイコン表示フラグ2 2 3 r cがオンに設定されているか否かが判別される（S 4 2 6 0 2）。Vアイコン表示フラグ2 2 3 r cがオンではないと判別された場合には（S 4 2 6 0 2：No）、S 4 2 6 1 0の処理へ移行する。S 4 2 6 0 2の処理において、Vアイコン表示フラグ2 2 3 r cがオンであると判別された場合には（S 4 2 6 0 2：Yes）、小当たりAであるか否かが判別される（S 4 2 6 1 1）。小当たりAであると判別された場合には（S 4 2 6 1 1：Yes）、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値を1 6減算する（S 4 2 6 1 2）。その後、減算した後のVアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値が0以上であるか否かが判別され（S 4 2 6 1 3）、0以上ではないと判別された場合には（S 4 2 6 1 3：No）、Vアイコン表示フラグ2 2 3 r cをオフに設定し（S 4 2 6 1 4）、Vアイコン表示態様設定テーブル2 2 2 r c（図4 6 2参照）を参照し、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値に対応するVアイコンの表示態様を設定する（S 4 2 6 1 5）。一方、S 4 2 6 1 3の処理において、0以上であると判別された場合には（S 4 2 6 1 3：Yes）、S 4 2 6 1 4の処理をスキップし、S 4 2 6 1 5の処理へ移行する。S 4 2 6 1 1の処理において、小当たりAではないと判別された場合には（S 4 2 6 1 1：No）、入賞情報格納エリア2 2 3 aの入賞情報を取得し（S 4 2 6 1 6）、残りの特図2保留内における合計ラウンド数が1 6ラウンド以上であるか否かが判別される（S 4 2 6 1 7）。1 6ラウンド以上であると判別された場合には（S 4 2 6 1 7：Yes）、Vアイコンの巻き戻し演出態様を設定し（S 4 2 6 2 1）、S 4 2 6 1 0の処理へ移行する。

#### 【1 5 7 6】

一方、S 4 2 6 1 7の処理において、1 6ラウンド以上ではないと判別された場合には（S 4 2 6 1 7：No）、これから開始される特別図柄の抽選結果は小当たりB当選であるか否かが判別される（S 4 2 6 1 8）。小当たりBであると判別された場合には（S 4

2 6 1 8 : Y e s )、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値を7減算し(S 4 2 6 2 0)、S 4 2 6 1 3の処理へ移行する。S 4 2 6 1 8の処理において、小当たりB当選ではないと判別された場合(即ち、小当たりC当選である場合)には(S 4 2 6 1 8 : N o)、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値を10減算し(S 4 2 6 1 9)、S 4 2 6 1 3の処理へ移行する。このように、本第1変形例では、V保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、当選する小当たり種別によってVアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値を減算し、減算された後のVアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値に対応するVアイコンの可変表示態様を設定する構成としている。また、本第1変形例では、小当たりAに当選する場合にはVアイコンの巻き戻し演出が実行されず、小当たりBまたはCに当選する場合にはVアイコンの巻き戻し演出が実行され得る構成としている。このように構成することで、Vアイコンを獲得した状態で遊技者にとって最も有利な小当たりAに当選した場合には必ずVアイコンの表示を終了させることができる。一方で、Vアイコンを獲得した状態で遊技者に比較的不利な小当たりBまたは小当たりCに当選した場合には、小当たりAに当選した場合よりもVアイコンが継続して表示される期間を長くすることができる。これにより、Vアイコンによって、1回の小当たり当選しか保証されない小当たり種別と、複数回の小当たり当選が保証される小当たり種別と、を設定することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第1変形例では、当選した小当たり種別が小当たりAである場合には、巻き戻し演出が実行されない構成としたが、これに限るものではなく、S 4 2 6 1 1の処理の前にS 4 2 6 1 6とS 4 2 6 1 7の処理を実行し、Vアイコンの巻き戻し演出を実行可能に構成しても良い。

10

20

#### 【1 5 7 7】

なお、本第1変形例では、V保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図2保留でVアイコン獲得演出の実行条件が成立している場合には、必ずVアイコンの巻き戻し演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、残りの特図2保留でVアイコン獲得演出の実行条件が成立している場合の一部でVアイコンの巻き戻し演出が実行される構成としても良い。また、これから変動表示される特別図柄の小当たり種別によって、Vアイコンの巻き戻し演出が実行される割合を可変させる構成としても良く、例えば、小当たりA当選のV保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合よりも、小当たりB当選のV保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合の方がVアイコンの巻き戻し演出を設定し易く構成しても良い。また、本第1変形例では、V保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される時点でVアイコンの巻き戻し演出を設定する構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の変動表示中にVアイコンの発動演出が実行された後、その変動表示が停止するまでの間に、新たにV保留を獲得し、Vアイコンの巻き戻し演出を実行する条件が成立した場合にVアイコンの巻き戻し演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、Vアイコンが発動された特別図柄の変動表示中においても、遊技者に保留を貯めようと思わせることが可能になり、遊技効率を向上させることができる。また、本第1変形例では、Vアイコンを獲得している状態で新たにV保留を獲得した場合であってもVアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値が加算されない構成としたが、これに限るものではなく、新たにV保留を獲得した場合に、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値を加算する構成としても良い。例えば、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値が「9」である場合に、小当たりB当選のV保留を新たに獲得した場合には、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値に「7」加算し、「16」としても良い。この場合、表示されているVアイコンの表示態様を加算された後のVアイコン表示終了カウンタの値に対応するVアイコンの表示態様に可変させる演出(例えば、花びらを追加する演出)を実行する構成としても良い。

30

40

#### 【1 5 7 8】

また、S 4 2 6 1 7の処理において、表示されているVアイコンの表示態様に対応するカウンタの値と、Vアイコン表示終了カウンタ2 2 3 r dの値と、に差が生じている場合に、巻き戻し演出を設定する構成としても良い。例えば、表示されているVアイコンの表示態様として花びらが3枚消化されている状態(小当たりBに2回当選し、Vアイコン表

50



示終了カウンタ223rdの値が「2」の状態)で、新たに小当たりBに当選するV保留を獲得したことに基づいてVアイコン表示終了カウンタ223rdの値に「7」が加算され、表示終了カウンタ223rdの値が「9」となった場合に、先に消化されるV保留に基づく特別図柄の変動表示においてVアイコンの巻き戻し演出を設定する構成としても良い。或いは、先に消化されるV保留に基づく特別図柄の変動表示においては、Vアイコンの発動演出を実行しない構成としても良い。以上、説明をした通り、本第15制御例の第1変形例では、大当たり遊技の実行中に、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納(記憶)されている特図2保留の抽選結果を事前に判別(先読み)した結果、保留内の小当たり当選保留(V保留)に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定のラウンド数である場合に、その特定ラウンド数の大当たり遊技が保証されることを遊技者に報知するように構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第15制御例の第1変形例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機10に適用しても良い。なお、本第1変形例では、保留記憶されている特図2保留の抽選結果を先読みした結果に基づいてVアイコン獲得演出を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている第1特別図柄の入賞情報(特図1保留)を先読みした結果に基づいてVアイコン獲得演出を設定する構成としても良い。また、特図1保留と特図2保留の両方を先読みした結果に基づいて、Vアイコン獲得演出を設定する構成としても良い。

10

#### 【1579】

なお、本第1変形例では、Vアイコン獲得演出を大当たり遊技中に実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技が実行されている期間ではない期間に実行可能な構成としても良い。例えば、特別図柄の変動表示中にVアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、抽選結果が外れであることを示すための特別図柄の変動表示においてVアイコン獲得演出が実行された場合に、外れであることを示すための特別図柄が停止表示されても、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、本第1変形例では、V保留を小当たり当選する保留としたが、これに限るものではなく、大当たり当選する保留をV保留としても良い。または、V保留を時短当選する保留としても良い。なお、本第1変形例では、保留記憶されている特図2保留の中にV保留が存在することを示すための報知態様として「Vアイコン」を表示する構成としたが、これに限るものではなく、Vアイコンの代わりにキャラクタを用いて報知する構成としても良いし、背景を可変させる構成としても良く、最低限保証されている大当たりラウンド数を遊技者が認識できる表示態様であれば良い。なお、本第1変形例では、保留記憶されている特図2保留の中にV保留がある場合に、Vアイコンを表示する構成、即ち、遊技者に有利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に不利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としても良い。例えば、本第1変形例では、時短状態中に小当たりAに2回当選した場合、または、小当たりCに3回当選した場合に時短状態が終了するため、保留内に小当たりAに当選するV保留が2個存在する場合、または小当たりCに当選するV保留が3個存在する場合には、保留内で時短終了条件が成立することを予告するアイコン(例えば、ドクロマークのアイコン)を表示する構成としても良い。

20

30

40

#### 【1580】

このように構成することで、時短終了条件が成立した後に特図2保留(第2特別図柄の入賞情報)が残っていれば、その残り保留での小当たり当選が期待できるため、保留内で時短終了条件が成立することを遊技者が事前に認識できることにより、時短終了条件が成立する特別図柄の変動表示が終了するまでに、遊技者に特図2保留を上限まで貯めようと思わせることができる。なお、保留内に存在するV保留の小当たり種別によって、Vアイコンの表示態様を異ならせる構成としても良い。例えば、小当たりA当選のV保留が存在する場合よりも、小当たりBまたはC当選のV保留が存在する場合の方が、花806に付随する花びらの数が多くなり易い構成としても良い。或いは、花びらの色によって、連チャン(小当たり当選が連続すること)期待度を示唆する構成としても良い。

50

## 【 1 5 8 1 】

## &lt; 第 1 6 制御例 &gt;

次に、図 4 7 1 から図 4 8 8 を参照して、第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄の抽選で規定回数（例えば、5 0 0 回）に渡って連続して大当たりとならなかった場合、および特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、直接的に（大当たり遊技を介さずに）時短遊技状態を設定する構成としていた。この第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、下記の相違点 1 ～ 3 を有している。即ち、相違点 1 として、時短図柄当選に基づく変動表示演出の実行中に、変動表示態様の一種として、時短回数を報知（示唆）する演出を実行する構成としている。そして、時短図柄に当選し、当該時短図柄当選に基づいて直接的に設定される時短状態の時短回数（大当たりに当選しない場合に時短状態が終了される特別図柄の変動回数）が、天井抽選回数までの残りの抽選回数よりも多い（時短図柄当選に基づいて設定される時短状態の時短回数内で天井抽選回数に到達する場合）場合には、報知（示唆）される時短回数として、時短図柄当選に基づいて設定される時短回数よりも多い時短回数が報知され得る特殊な演出制御を実行するように構成した。より具体的には、時短状態において大当たりに当選しないと仮定した場合に、時短図柄当選から実際に時短状態が途切れる（通常状態に移行する）までの特別図柄の抽選回数（つまり、時短図柄当選に基づく時短状態中に天井抽選回数に到達する場合は、天井抽選回数到達に基づく時短状態が終了するまでの抽選回数）を加味して見た目上の時短回数を報知する構成としている。このように構成することで、時短図柄当選に基づいて設定される時短回数よりも多い時短回数を報知可能なケースを発生させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

## 【 1 5 8 2 】

また、上述した第 1 3 制御例に対する相違点 2 として、本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、R A M クリア操作を伴う電源投入が行われたとしても、天井抽選回数までの残りの抽選回数がクリアされることを抑制すると共に、変動パターン群（変動パターン選択テーブル）を切り替え設定するためのカウンタ値のデータも保持する（変動パターンシナリオの進行状況を保持する）ように構成している。このように構成することで、R A M クリア等の処理が実行された場合であっても特別図柄の変動が規定回数実行された（天井抽選回数に到達した）場合に時短状態を設定することができる上に、R A M クリア操作の有無によらず、天井抽選回数までの各変動回数において好適な変動パターン選択テーブル（変動パターン群）を用いて変動パターン（変動時間）を設定することができる。よって、天井抽選回数に到達するまでの間、段階的に期待感を高めていく遊技性を、R A M クリア操作の有無によらず実現することができる。また、R A M クリア操作を伴う電源投入が行われたとしても天井抽選回数までの残りの抽選回数が増加することがないため、R A M クリア操作が行われた可能性が高いパチンコ機 1 0（例えば、前日のホールの閉店時に通常状態以外の有利な状態となっていた場合等）において遊技を敬遠されてしまうことを抑制することができる。

## 【 1 5 8 3 】

更に、上述した第 1 3 制御例に対する相違点 3 として、本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄の変動回数が大当たりの判定がされることなく、規定回数（天井抽選回数）に到達し、その次の特別図柄の変動表示が停止する毎に時短遊技状態（天井遊技状態）が大当たり遊技を経ずに設定される構成を前提として、天井抽選回数に到達することで天井抽選回数までの残り回数がリセットされるように構成した。つまり、天井抽選回数に到達した後において、更に天井抽選回数分の特別図柄の抽選が実行されることで、再度、時短遊技状態（天井遊技状態）が設定されるように構成した。これにより、天井抽選回数到達に基づいて設定された時短遊技状態の間に大当たりに当選することができずに通常状態に移行（転落）してしまっても、再度天井抽選回数に到達すること（再度の天井発動）を遊技者に目指させることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し難い遊技性を実現することができる。また、これに伴って、本第 1 6 制御例

では、天井抽選回数に到達したことに基づいて変動パターンシナリオを再設定する構成とした。つまり、天井抽選回数に到達したことに基づいて、次の天井抽選回数到達までに渡る各変動回数と、参照する変動パターン選択テーブルと、の対応関係を再設定する構成とした。このように構成することで、天井抽選回数に未到達であるか、1回以上天井抽選回数に到達して時短状態をスルーしたかによらず、天井抽選回数までの残りの抽選回数が特定回数（残り150回、100回、および50回）となった場合に特殊な変動パターンを選択することができる。つまり、天井抽選回数までの残りの抽選回数が特定回数となった場合に天井煽り演出を実行することができるので、1回以上天井抽選回数に到達したか否かによらず、天井抽選回数に到達するまでの間に遊技者の期待感を段階的に向上させていく遊技性を実現することができる。

10

#### 【1584】

この第16制御例におけるパチンコ機10が、上述した第13制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第13制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第13制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

#### 【1585】

<第16制御例における演出について>

次に、図471～図474を参照して、上記した相違点1における第3図柄表示装置81で表示される演出態様について説明する。なお、本制御例の主要な構成を演出態様の詳細な説明をする前に簡潔に説明すると、大当たり遊技が実行されずに規定回数の特別図柄の変動が実行される（特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達する）と、規定回数における変動が終了し、その次に実行される特別図柄の変動表示における変動停止タイミングで、電動役物640aの開放頻度が高く、開放期間が長く設定されることで第2入球口640への入球確率が高く設定される遊技状態となる時短遊技状態（天井遊技状態）が特別図柄の変動が最長で100回実行されるまで継続して設定される。なお、本制御例では、天井遊技状態の他に、時短当選図柄に特別図柄の変動開始毎に実行される抽選において当選することで設定される突然時短遊技状態が大当たり遊技の実行がなくとも設定可能に構成されている。以下に、図474に示した天井遊技状態が設定されるまでに第3図柄表示装置81で実行される演出態様と、図471～図473までに示した第3図柄表示装置81で表示される演出態様と、をそれぞれ説明する。図474は、時短図柄に当選したことに基づく時短状態の間に規定回数（天井抽選回数）に到達し、時短状態が重複して設定される場合における演出態様の推移を示す下図である。図474では、天井抽選回数に到達するまでの残りの特別図柄の抽選回数が25回となったタイミングで時短回数が50回の時短図柄に当選した場合を例示して、演出態様と特別図柄の抽選回数との対応関係を示している。

30

40

#### 【1586】

規定回数（本制御例では、500回）まで残り25回となった変動回数475回目（大当たり遊技が実行されずに変動された回数）の変動開始時の抽選において、時短図柄当選し、その特別図柄の変動表示中（動的表示中）に図471（a）に示す時短図柄当選演出が実行される。図471（a）は、時短図柄当選演出の一例を示した演出態様図である。時短図柄当選すると、その特別図柄の変動が開始されると、特別図柄（第3図柄）の変動表示領域Dm1が右上に縮小表示される。特別図柄が変動表示されていた表示領域（変動表示領域Dm1よりも大きい表示領域）には、ウサギのキャラクタ801が表示され、そ

50

の上方に付与される時短遊技状態の変動回数（特別図柄の変動回数）を示唆する態様 8 1 1 a ~ 8 1 1 d が複数回転して表示される。そのさらに上方には、「～チャンスタイム待機中～」という時短図柄当選したことを示すための態様が表示され、遊技者が時短図柄当選したことが識別可能に構成されている。時短図柄当選して突然時短遊技状態（時短遊技状態）が設定される場合には、抽選により複数の変動回数が 1 の変動回数で決定されて、その変動回数に対応した特別図柄の変動が実行されるまで時短遊技状態が継続して設定される。なお、設定された変動回数が実行される前に大当たりで当選した場合には、その大当たり抽選により抽選された遊技状態が大当たり遊技後に設定される為、設定された変動回数が実行されるよりも前に時短遊技状態が終了してしまうことになる場合もあり得る。

【 1 5 8 7 】

10

また、図 4 7 1 ( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の左上領域の小表示領域 D m 4 には、「右打ち」という文字が表示され、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側（右打ち領域）を遊技球が通過するように遊技球を遊技者に発射させるように示唆する報知態様が表示されている。なお、本制御例では、時短図柄当選した特別図柄の変動から右打ち報知することで、時短図柄当選したことを遊技者にさらに分かり易く報知したが、それに限らず、右打ち報知を突然時短遊技状態が設定される次の変動（ 4 7 6 回目）の特別図柄の変動開始から報知するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者により有利な報知をすることができる。また、図 4 7 1 ( a ) に示すように、副表示領域 D s （表示領域の下方）には、保留図柄の表示が非表示にされ、「チャンスタイムの回数を決める！」という突然時短遊技状態が継続される変動回数を示唆するための態様が候補の中から決定されることを示唆するための文字表示がされる。ここで、図 4 7 1 ( a ) の演出態様が実行されている状態で、特別図柄の変動時間が経過（変動時間が終了したタイミング）する直前（変動停止 5 秒前等）となると、図 4 7 1 ( b ) に示すように表示されていた突然時短遊技状態が継続される変動回数の候補 8 1 1 a ~ 8 1 1 d のうち、1 の変動回数が決定される。図 4 7 1 ( b ) の例では、1 0 0 回の変動回数が継続回数として報知されている。なお、本制御例では、遊技者に報知される変動回数は実際に決定されている変動回数（突然時短遊技状態が継続されるまでの実際の変動回数）以下の変動回数が演出上の変動回数として報知されるように構成されている。このように構成することで、演出上の変動回数が 0 回となった場合にも、時短遊技状態が継続することを遊技者に期待させることが可能となり、演出態様を多様化することができる。時短遊技状態が継続して実行される演出上の変動回数が決定されると、副表示領域 D m 4 にも演出上の変動回数が決定されたことを示すための態様（「1 0 0 回 G E T !!」という文字表示）がされる。また、特別図柄の変動が停止表示されて外れを示す組み合わせ態様で小領域 D m 1 に停止表示される。

20

30

【 1 5 8 8 】

図 4 7 1 ( b ) に示すように、突然時短遊技状態の演出上の変動回数候補 8 1 1 a ~ 8 1 1 d が回転表示されている状態から、特別図柄の変動時間が経過する直前のタイミングとなると、ウサギ 8 0 1 が上方にジャンプしてパンチをし、一つの演出上の変動回数態様を叩いて決定し、その変動回数態様（変動回数図柄）が拡大して表示される。その他の変動回数態様は、表示領域外の方へと縮小されながら飛び散ることで、決定された変動回数態様を分かり易くするように構成されている。なお、本実施形態では、特別図柄の変動時間に対応して自動的に変動回数態様が決定される構成としたが、それに限らず、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下するか、枠ボタン 2 2 の有効時間が経過（有効時間が終了したタイミング）すると、図 4 7 1 ( b ) に示すように表示されていた突然時短遊技状態が継続される変動回数の候補 8 1 1 a ~ 8 1 1 d のうち、1 の変動回数が決定されるように構成してもよい。ここで、図 4 7 4 に示すように、実際に時短当選図柄で当選した突然時短遊技状態が継続される特別図柄の変動回数は、ここで示した例では、5 0 回であるが、演出上の変動回数態様として 1 0 0 回が決定される。これは、実際に決定された 5 0 回の特別図柄が変動されるよりも前に天井遊技状態が設定されるまでの 2 6 回が経過して、天井遊技状態として時短遊技状態が 2 6 回経過した時点で残り回数が 1 0 0 回に更新されるため、実際には時短図柄に当選してから 1 2 6 回の特別図柄の変動表示が終了するまでの間、時

40

50

短状態が継続する挙動となるため、１２６回以下の回数である１００回を決定しても、演出上の矛盾が発生しないためである。

#### 【１５８９】

このように構成することで、実際の突然時短遊技状態が継続される変動回数は５０回であっても、演出上の変動回数を決定する演出において、５０回を越える候補の変動回数態様を決定することが可能となり、遊技者により有利な報知を行うことができ、遊技の興趣をより向上できる。さらに、後述する演出であるが、実際の変動回数が５０回のところ、１００回を報知しても、突然時短遊技状態の開始から天井遊技状態の終了までの総変動回数は最大で１２６回であることから、報知した演出上の１００回よりも多くなり、途中の演出として最大２６回分を上乗せ演出として使用することが可能となる。これにより、実際の時短遊技状態（突然時短遊技状態または天井遊技状態）が継続される変動回数が遊技者に分かり難くでき、無限に残りの変動回数が上乗せされる期待感を持たせることができる。次に、図４７４における変動回数が４７６回目（残時短回数（突然時短遊技状態が継続される特別図柄の残りの変動回数）が５０回）より実行される突然時短遊技状態中に実行される演出であるチャンスタイム中演出について説明する。図４７２（ａ）は、このチャンスタイム中演出の態様における一例を示した図である。チャンスタイム中（突然時短遊技状態が設定されている期間）となると、表示領域の右打ち報知が実行される小領域Ｄｍ４の下方の小領域Ｄｓ７に演出上の残時短回数が表示される。図４７２（ａ）では、演出上の残時短回数が０回となった場合の特別図柄の変動表示が停止したタイミング（小領域Ｄｓ１で表示された特別図柄（第２特別図柄）が停止されたタイミング）の態様を示している。主表示領域Ｄｍには、ウサギのキャラクタ８０１と天使のキャラクタ８０９とが表示され、宝箱８１０を空けて残時短回数の上乗せが実行されるか否かの演出が実行され、宝箱８１０が空いたタイミングで中より煙と上乗せされる演出上の残時短回数を示す「１０」を示す上乗せ態様８１０ａが表示される。副表示領域Ｄｓには、残時短回数が上乗せされたことを示す態様である「チャンスタイム上乗せ！」という文字が表示される。

#### 【１５９０】

残時短回数の上乗せがされる上乗せ態様８１０ａが表示された後には、上乗せ態様８１０ａの時短回数を示す数字（１０）が小領域Ｄｓ７まで移動される演出がされた後に、小領域Ｄｓ７の残時短回数が１０回に更新される。このように演出されることで、表示された上乗せ態様８１０ａが残時短回数を増加させる演出であったことを分かり易く報知することができる。また、チャンスタイム中の演出としては、ウサギのキャラクタ８０１がダッシュする演出が主表示領域Ｄｍに表示され、宝箱８１０を探す演出等が特別図柄の変動中に実行される。このように構成することで、突然時短遊技状態では、主に第２特別図柄の変動が実行され、その変動時間は、通常遊技状態よりも短い変動時間が選択され易くされるが、複数の特別図柄の変動時間を利用して、一貫性のある分かり易い演出をすることができる。また、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には、宝箱８１０の中から「Ｖ」という文字が表示され、大当たりであることを示すための態様が表示される。その後、特別図柄が停止した後に大当たり遊技が開始される。なお、このチャンスタイム中の演出は、大当たりを経由すること無く付与特典を加算する演出とも言える。また、残時短回数を増加させるための演出の実行条件として遊技者による枠ボタン２２への所定の操作を実行条件としても良い。また、チャンスタイム中に時短図柄に当選（大当たり遊技が実行されずに、特別図柄の変動停止時に突然時短遊技状態（時短遊技状態）が設定される抽選結果）した場合には、宝箱８１０から新たに決定された継続時短回数（天井遊技状態が継続される特別図柄の変動回数）または、継続時短回数とその後設定される天井遊技状態との継続時短回数との情報を判別して上乗せ態様が決定されて報知される。なお、本制御例では、チャンスタイム中に時短図柄に当選する構成としたが、それに限らず、突然時短遊技状態（チャンスタイム中）となった場合には、突然時短遊技状態が終了するまで時短図柄に当選しないように制御してもよい。この場合には、時短図柄の抽選を実行しなくても良いし、時短図柄の抽選に当選した場合には無効とする制御を実行してもよい。

#### 【１５９１】

なお、チャンスタイム中演出において、宝箱 8 1 0 が表示される演出は、特別図柄の変動開始タイミングで宝箱 8 1 0 の演出が実行されていないことを条件に演出抽選が実行され、宝箱 8 1 0 の演出を実行すると決定された場合に実行されるように構成されている。この場合には、演出上の残時短回数と実際の残時短回数との差分が大きい程、宝箱 8 1 0 の演出を実行すると決定される確率が高く設定されるように構成されている。さらに、宝箱 8 1 0 の演出が実行される決定された場合には、残時短回数の差分と、保留球の先読み結果とに基づいて宝箱 8 1 0 が空いた場合に実行される演出態様の内容が決定される。なお、この場合に、演出態様なしが決定されると、宝箱 8 1 0 が空かない演出が実行されるように構成されている。なお、演出態様なしが決定されると、宝箱 8 1 0 が空かないように構成したが、空いて煙のみが報知されるように構成してもよい。また、宝箱 8 1 0 の演出の実行を決定する場合に、所定の確率で宝箱 8 1 0 が空くか空かないかも決定するように構成してもよい。次に、図 4 7 4 における 5 0 1 回目の特別図柄の変動が停止したタイミングで天井遊技状態（継続時短回数 1 0 0 回）が設定される。ここで、突然時短遊技状態から天井遊技状態へと移行するが、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出態様は、先に説明したチャンスタイム中演出が継続して実行される。

10

#### 【 1 5 9 2 】

次に、図 4 7 4 における特別図柄の変動回数が 5 7 5 回の場合に上乗せ演出として先に説明した図 4 7 2 ( a ) の演出態様が実行される例が示してある。ここでは、特別図柄の 5 7 5 回目の変動が実行される際の抽選で宝箱の演出を実行すると決定され、上乗せ態様として 1 0 回が決定されたことで図 4 7 2 ( a ) に示すように上乗せ回数が 1 0 回を示す上乗せ態様が実行される。その後、特別図柄の変動回数が 5 7 6 回目からはチャンスタイム中演出が継続して実行される。その後、5 9 5 回目（天井遊技状態の残時短回数が 6 回）の特別図柄の変動では終了待機演出が実行される。本第 1 6 制御例では、上乗せ演出として、1 0 の倍数の回数を上乗せするように構成されているため、表示上の時短回数が 0 回になった時点で、実際の時短状態の残回数に 1 0 未満の端数の残回数が生じる可能性がある。よって、この端数の時短残回数を消化している間は、終了待機演出として残時短回数が報知されない表示態様が設定される。これにより、いつまで時短状態が継続するか分からないドキドキ感を遊技者に対して抱かせることができる。

20

#### 【 1 5 9 3 】

図 4 7 2 ( b ) は、この終了待機演出において第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出態様の一例を示した図である。終了待機演出は、小表示領域 D m 4 の下方の小表示領域 D m 7 に残時短回数が 0 回まで更新された後に、演出上の残時短回数も識別することができない「ラスト???回」という表示がされる。また、主表示領域 D m には、ウサギ 8 0 1 がダッシュする雲の一部に穴 8 1 2 が空き、落ちると天井遊技状態（時短遊技状態）が終了することを示す演出が実行される。主表示領域 D m の上部には演出上の残時短回数が 0 回未満となり、残り回数を示唆する態様が識別不能とされる期間であることを示す「～終了待機中～」という文字の態様が表示される。小表示領域 D m 1 には、第 2 特別図柄が縮小して変動表示され、副表示領域 D s には、特別図柄の変動表示が停止する毎に天井遊技状態が終了してしまう可能性のある期間であることを示す「終了待機ゾーン」の文字が表示される。このように構成することで、遊技者は、演出上の残時短回数が 0 回となっても天井遊技状態が終了することなく、次の特別図柄の変動でも継続されて、演出上の残時短回数が識別困難となる「ラスト???回」という文字表示で報知されることで、特別図柄の変動が停止する毎に天井遊技状態が終了してしまう危機感を感じ、終了しなかった場合の安堵感とのコントラストを楽しむことができ、遊技の興趣を向上することができる。

30

40

#### 【 1 5 9 4 】

図 4 7 4 に示すように特別図柄の変動回数が 6 0 0 回（天井遊技状態の残時短回数 1 回）となるとその変動が停止するタイミングで天井遊技状態が終了し、通常遊技状態へと移行されるタイミングとなり、特別図柄の変動中に終了演出が実行される。図 4 7 3 は、この終了演出において第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出態様の内容の一例を示した図である。終了演出態様では、特別図柄の変動開始から先に説明した終了待機演出と同様に

50

ウサギ 8 0 1 が穴の空いた雲の上をダッシュする演出がされ、特別図柄の変動停止 5 秒前に図 4 7 3 に示すように穴 8 1 2 から落ちる演出が実行される。また、小表示領域 D m 7 には、「ラスト??? 回」という演出上の残時短回数が識別困難な態様が表示され、特別図柄の変動表示は、変動時間が仮停止され、変動時間が経過するのを待機されている（小表示領域 D m 1 参照）。また、副表示領域 D s には、チャンスタイム（天井遊技状態（時短遊技状態））が終了したことを示す「チャンスタイム終了!」の文字が表示される。また、主表示領域 D m の上部には、「～終了～」の文字が表示されチャンスタイムの終了を示す報知がされている。このように、上記した相違点 1 の構成により規定回数の残り回数が、時短図柄当選し、突然時短遊技状態が継続して設定される変動回数よりも少なくなった場合には、時短図柄当選時に、その後に設定される天井遊技状態が継続される変動回数も加味した変動回数を設定可能な時短回数として演出を実行するように構成した。このように構成することで、実際に付与される時短回数よりも多くの残時短回数を時短図柄当選に基づいたタイミングで報知することも可能であるし、実際の回数よりも多い残時短回数となるように上乘せ演出を実行することも可能となるので、遊技者に実際の回数何回であるか予想させ難くできる。また、遊技者が想定外となる残時短回数が報知されるので、遊技者に新鮮味のある演出を提供することができる。

10

#### 【 1 5 9 5 】

< 相違点 2 および 3 における演出について >

次に、図 4 7 5 ~ 図 4 7 7 を参照して、上記した相違点 2 および 3 における第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出の一例について説明する。上記した相違点 2 では、ラムクリアの操作がされて電源が投入されても天井遊技状態が設定される規定回数をカウントするためのカウンタの値を初期化がされず、カウント値が保持されるので、そのカウント値の値に基づいて特別図柄を変動表示するための変動パターン群（変動パターンシナリオ）が切り替えられる。また、上記した相違点 3 では、天井遊技状態が設定され、設定された時短回数が実行されたことに基いて通常遊技状態へ移行した後に、再度、規定回数の特別図柄の変動が実行され天井遊技状態へ移行する場合に、天井遊技状態に移行する毎に変動パターン群（変動パターンシナリオ）を切り替えて特定の変動パターンが選択され易くするように構成されている。

20

#### 【 1 5 9 6 】

図 4 7 5 ( a ) および ( b ) は、規定回数目の特別図柄の変動が停止表示され、その次の 1 変動目に行われる変動パターンの演出の一例を示した図である。規定回数目の特別図柄の変動が停止表示されることに基いて、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン群が天井到達時テーブル 2 0 2 s b 4 ( 図 4 8 0 ( c ) 参照 ) が選択されるように設定される。天井到達時テーブル 2 0 2 s b 4 ( 変動パターン群 ) から選択される変動パターンは、図 4 7 5 ( a ) に示すように第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の右上の小表示領域 D s 1 に特別図柄が縮小して変動表示され、主表示領域 D m にはウサギのキャラクタ 8 0 1 が表示され、ウサギ 8 0 1 の右上方には、天使のキャラクタ 8 0 9 が文字情報の表示されたボードを持って表示される。ボードには、天井遊技状態に到達するまでの遊技状態を示すための「天井までの軌跡」という文字情報が表示され、さらに、天井遊技状態が設定されるまでに実行された小当たり遊技の回数（小ボーナス：2 回の文字表示）と、特別図柄の変動回数（スタート回数：5 0 0 回の文字表示）とが文字表示されている。また、小表示領域 D m 7 には、「天井! ? 」という規定回数の特別図柄の変動が実行されたことを示唆するための態様が文字情報で表示委されている。また、副表示領域 D s には、「天井到達!! チャンスタイム G E T ! 」という規定回数の特別図柄の変動が実行されたことを示すための報知態様が文字情報で表示される。図 4 7 5 ( a ) でしたした態様が 1 0 秒間表示（動的表示）された後には、図 4 7 5 ( b ) に示す演出態様が表示される。図 4 7 5 ( a ) の演出態様が表示された後に表示される図 4 7 5 ( b ) に示す演出態様は、特別図柄の変動は、小表示領域 D m 1 で継続して変動表示されており、主表示領域 D m では、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が継続して表示され、天使のキャラクタ 8 0 9 が持っていたボードが非表示となり、天使 8 0 9 から「チャンスタイム中に当たると大チャ

30

40

50



ンス！？」というコメント表示を吹き出しで表示されて、天井遊技状態で大当たりの抽選がされると、遊技者に通常遊技状態よりも有利となることを示唆するための態様が報知される。

#### 【 1 5 9 7 】

ここで、本制御例では、天井遊技状態中に大当たりとなると、遊技者に有利となる大当たり種別が通常遊技状態で大当たりとなるよりも選択され易く設定されている。これにより、天井遊技状態が設定される 1 0 0 回の特別図柄が抽選される間に大当たりとなると有利となることを促す演出を実行することで、天井遊技状態中に大当たりとなった場合に、より興趣を向上させることができる。さらに、天井遊技状態に移行することを遊技者に期待させることができるので、遊技者が継続して規定回数まで特別図柄の変動が実行されることを目指して長期間遊技を行わせることができる。また、図 4 7 5 ( b ) に示すように、小表示領域 D m 4 には、「右打ち」という文字表示がされ、天井遊技状態に移行するため、右打ち遊技を実行させることを示唆するための報知が実行される。また、小表示領域 D m 7 には、「ラスト 1 0 0 回」という文字表示がされ、残時短回数の報知が実行される。また、副表示領域 D s には、「天井到達！！チャンスタイム G E T ！」という規定回数の特別図柄の変動が実行されたことを示すための報知態様が文字情報で表示される。このように構成することで、天井遊技状態が設定されるための規定回数（本制御例では、5 0 0 回）が経過して、5 0 1 回目となると、変動パターンテーブルが切り替えられることで、5 0 1 回目の変動を専用の変動パターンを実行することができ、天井遊技状態に移行することを事前に報知して、天井遊技状態での遊技方法を分かり易く報知することができる。図 4 7 6 ( a ) および ( b ) を参照して、本制御例における上記した相違点 2 および 3 における特別図柄の変動回数に基づいて変動パターンテーブルが切り替えられることで実行される天井遊技状態が設定されるための規定回数までの残り回数を示唆するための演出について説明する。図 4 7 6 ( a ) は、天井遊技状態が設定される規定回数に到達したことへの期待度が低い場合に実行される弱煽り演出態様の一例を示した図である。

#### 【 1 5 9 8 】

図 4 7 6 ( a ) に示すように、表示領域における右上に配置された小表示領域 D m 1 では、特別図柄が縮小して変動表示され、主表示領域 D m でも大きい特別図柄が変動表示されている。主表示領域 D m の右下には、保留図柄 h r 1、h r 2（黒丸図柄）が表示され、保留球数が 2 個であることが報知されている。主表示領域 D m には、天使のキャラクター 8 0 9 が表示され、コメント表示で「近づいている・・・？」という規定回数までの残り回数への期待度を示すための態様が表示される。小表示領域 D m 7 には「ボーナス間 3 5 0 回」という大当たり遊技が実行されてからの特別図柄の変動が実行された回数を示唆するための態様が表示されている。また、副表示領域 D s には、「天使出現！」という文字表示がされ、規定回数までの報知がされる予告態様が実行されていることを示唆するための態様が文字表示で報知されている。このように、ラムクリアが実行されても初期化されない大当たりが実行されてから特別図柄の変動回数をカウント値に基づいて変動パターンテーブルが決定され、所定の変動回数で規定回数に到達することへの期待度を示した予告演出を実行することで、予告演出より規定回数に到達するまでの残回数を遊技者が予測して遊技を行うことができ、遊技を継続するか否かの判断を行う楽しさを与えることができる。次に、図 4 7 6 ( b ) を参照して、規定回数に到達することへの期待度が高い強煽り演出態様の一例について説明する。強煽り演出態様では、小表示領域 D m 7 に「ボーナス間 4 5 0 回」という大当たり遊技が実行されてから特別図柄の変動回数が 4 5 0 回であることを示唆する態様が文字表示される。また、主表示領域 D m には、特別図柄の変動表示に加えて、天使のキャラクター 8 0 9 とは異なる大天使のキャラクター 8 0 9 z が表示され、コメント表示で「大接近中！！」という天井遊技状態が設定される規定回数までの残り回数が少ないことへの期待度が高いことを示唆するための態様が文字表示される。

#### 【 1 5 9 9 】

詳細は、後述するが、本制御例では、ラムクリアが実行されてもリセットされない大当たり遊技間の特別図柄の変動回数をカウントするための特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値



に基づいて変動パターンテーブルが切り替えて設定される。本制御例では、図 4 8 1 ( b ) の変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j で規定されているように、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が 3 5 0、4 0 0、4 5 0・・・というように 5 0 回毎に天井煽り用テーブル 2 0 2 s b 3 が設定されるように構成されている。天井煽り用テーブルでは、抽選により変動パターンが設定されているように割り当てられており、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値が規定回数 ( 5 0 0 回、1 0 0 0 回・・・ ) に近い程、先に説明した強煽り演出態様が決定される割合が高くなるように設定されている。このように構成することで、強煽り演出態様が実行された場合に、残り回数が少ないことを期待させることができ、遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、上述した第 1 3 制御例と同様に、本第 1 6 制御例でも、小ボーナス ( 特殊大当たりおよび小当たり ) を搭載しており、表示上の抽選回数 ( ボーナス間の抽選回数 ) は小ボーナス当選でリセットされるように構成している。つまり、天井抽選回数までの残回数がリセットされない小当たりでも見た目上の抽選回数 ( ボーナス間回数 ) が 0 にリセットされるため、表示上の抽選回数から完全に天井抽選回数までの残回数を見抜くことが困難に構成している。係る状況下において、天井抽選回数が近づくほど大天使のキャラクタ 8 0 9 z が表示される天井煽り演出を設定する構成とすることにより、演出態様から天井抽選回数までの残り回数を遊技者に予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【 1 6 0 0 】

次に、図 4 7 7 を参照して、天井遊技状態に 1 度移行した後に、継続回数まで特別図柄の変動が実行され、通常遊技状態に移行した後、再度大当たり遊技が実行されることなく規定回数まで残り 1 5 0 回となる特別図柄の変動回数が 8 5 0 回目となり、天井煽りテーブル 2 0 2 s b 3 が設定され、選択された変動パターンにより実行される演出態様の一例を示した図である。図 4 7 7 に示すように、主表示領域 D m に特別図柄の変動表示に加え、天使のキャラクタ 8 0 9 が表示され、コメントとして「再び近づいている・・・？」という 2 度目の天井遊技状態が設定される規定回数の残り回数を示唆するための態様が文字表示される。このように、大当たり遊技が実行されずに、連続して天井遊技状態が設定される場合には、1 回目の天井煽りの演出態様とは異なる演出態様が実行されるようにされているので、再度天井遊技状態が設定されることへの期待度であることを認識して遊技を行うことができ、大当たり遊技が実行される確率等を遊技者が判別して継続して遊技を行うかの判断をすることができる。

20

30

#### 【 1 6 0 1 】

< 第 1 6 制御例における電氣的構成について >

次に、図 4 7 8 ~ 図 4 8 2 を参照して、本第 1 6 制御例における電氣的構成について説明する。なお、第 1 3 制御例と相違する点についてのみ説明し、同一の内容については、図示とその説明を省略する。図 4 7 8 ( a ) は、本第 1 6 制御例における主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の内容を模式的に示した模式図である。本第 1 6 制御例では、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 s a、変動パターン選択テーブル 2 0 2 s b、時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 s i、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j の内容が変更されている。図 4 7 9 は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 s a の内容を模式的に示した模式図である。第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 s a は、第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球したに基づいて取得された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の当否判定 ( 判別 ) を実行するための情報が設定されている。遊技状態として通常遊技状態や時短遊技状態 ( 突然時短遊技状態、天井遊技状態を含む ) として大当たりの判定確率が低確率に設定されている低確率状態である場合と、確変遊技状態 ( 潜伏確変遊技状態 ) として大当たりの判定確率が低確率状態よりも高く設定される高確率状態である場合とでそれぞれ設定として 1 ~ 6 までのそれぞれに対して大当たりと判定する設定値 ( 判定値 ) が設定されている。図 4 7 9 に示すように、低確率状態である場合には、設定 1 に対して 0 ~ 4、設定 2 に対して 0 ~ 5、設定 3 に対して 0 ~ 6、設定 4 に対して 0 ~ 7、設定 5 に対して 0 ~ 8、設定 6 に対して 0 ~ 9、がそれぞれ判定値として設定されている。また、高確率状態である

40

50

場合には、設定 1 に対して 0 ~ 19、設定 2 に対して 0 ~ 23、設定 3 に対して 0 ~ 27、設定 4 に対して 0 ~ 31、設定 5 に対して 0 ~ 36、設定 6 に対して 0 ~ 39、がそれぞれ判定値として設定されている。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の 40 ~ 64 までのそれぞれの値が、小当たりと判定されるように判定値が設定されている。

#### 【1602】

次に、図 480 を参照して、変動パターン選択テーブル 202 s b について説明する。変動パターン選択テーブル 202 s b は、取得された特別図柄の変動開始時において取得された変動種別カウンタ C S 1 の値と、特別図柄の当否判定結果、現在の保留球数に基づいて変動パターンを選択するための変動パターンテーブル（変動パターン群）を決定するための選択テーブルである。選択される変動パターンテーブルは、現在設定されている遊技状態の種別（通常遊技状態、時短遊技状態、突然時短遊技状態、天井遊技状態、確変遊技状態）や特別図柄の変動回数等に基づいて 1 の変動パターンテーブルが決定される。なお、本制御例では、上記したように変動パターンテーブルを選択したが、それに限らず、所定の抽選を実行して、変動パターンテーブルの種別を決定してもよいし、大当たり遊技の終了タイミングや、小当たり遊技の実行後に 1 の変動パターンテーブルを所定の選択確率で実行した選択抽選の結果や、遊技状態や、特別図柄の変動回数や、大当たり、小当たりの回数情報や、天井遊技状態までの残変動回数、天井遊技状態に移行した回数情報等のいずれかまたはそのうちのいくつかを組み合わせた情報に基づいて選択するように構成してもよい。図 480 (a) は、変動パターン選択テーブル 202 s b の内容を模式的に示した模式図である。変動パターン選択テーブル 202 s b には、通常用テーブル 202 s b 1、確変・時短用テーブル 202 s b 2、天井煽り用テーブル 202 s b 3、天井到達時用テーブル 202 s b 4 がそれぞれ設定されている。

#### 【1603】

通常用テーブル 202 s b 1 と確変・時短用テーブル 202 s b 2 とは、図示は省略するが、簡略的に説明すると、通常用テーブル 202 s b 1 は、通常遊技状態が設定されている場合に、変動パターンの選択がされるテーブルとして設定されるテーブルである。大当たり判定の結果（当たり、外れ、小当たり）、現在の保留球数、取得している変動種別カウンタ C S 1 の値に対応して複数の変動パターンが設定されている。なお、各変動パターンには、予め特別図柄の変動時間（変動パターンの実行期間）が設定されていることから、変動パターンの選択は、変動期間（動的表示期間）の選択と言い換えることもできる。このように構成することで、1 の当否判定結果が表示されるまでの期間を設計上で設定しておくことができるので、時間あたりに抽選される回数を制限することが可能となり、遊技の射幸性を調整して設計することができる。確変・時短用テーブル 202 s b 2 は、確変遊技状態、時短遊技状態である場合に変動パターンを選択するための変動パターンテーブルとして選択されるものであり、確変遊技状態、時短遊技状態のそれぞれに対応して、当否判定結果、現在の保留個数、変動種別カウンタ C S 1 の値とに対応して複数の変動パターンがそれぞれ設定されている。なお、確変・時短用テーブル 202 s b 2 に設定されている変動パターンは、通常用テーブル 202 s b 1 に設定されている変動パターンよりも変動時間が短く設定されており、短時間に多くの抽選を実行させることが可能となっている。次に、図 480 (b) を参照して、天井煽り用テーブル 202 s b 3 について説明する。図 480 (b) は、この天井煽り用テーブル 202 s b 3 の内容を模式的に示した模式図である。この天井煽り用テーブル 202 s b 3 は、大当たり遊技が実行された後の特別図柄の変動回数（大当たり遊技が実行されていない遊技機では遊技開始から特別図柄の変動回数）が 350 回、400 回、450 回である場合に選択されるテーブルである。なお、選択するための変動回数の判別は、特図抽選カウンタ 203 1 a の値に基づいて選択される。

#### 【1604】

天井煽り用テーブル 202 s b 3 は、特別図柄の当否判定結果（当たり、特殊当たり、小当たり、外れ（時短図柄当選時）、外れ）に対応してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が割り当てられており、その変動種別カウンタ C S 1 の値に対応して複数の変動パタ

ーンがそれぞれ設定されている。天井煽り用テーブル 202sb3 で選択される各変動パターンでは、先に説明した天井煽り用の演出（図 476 および 625）が実行されるように構成されている。次に、図 480（b）を参照して、天井到達時テーブル 202sb4 について説明する。図 480（b）は、この天井到達時テーブル 202sb4 の内容を模式的に示した模式図である。天井到達時テーブル 202sb4 は、天井遊技状態が設定される規定回数に特別図柄の変動回数が達し、その次の特別図柄の変動が実行される際（即ち、501 回目）に選択される変動パターンテーブルである。天井到達時テーブル 202sb4 は、特別図柄の当否判定結果（当たり、特殊当たり、当たりおよび特殊当たり以外）に対応してそれぞれ変動種別カウンタ CS1 の値が割り当てられており、その変動種別カウンタ CS1 の値に対応して複数の変動パターンがそれぞれ設定されている。天井到達時テーブル 202sb4 で選択される各変動パターンでは、先に説明した天井到達時の演出（図 475）が実行されるように構成されている。次に、図 481（a）を参照して、時短当たり種別選択テーブル 202si について説明する。図 481（a）は、時短当たり種別選択テーブル 202si の内容を模式的に示した模式図である。この時短当たり種別選択テーブル 202si は、当否判定の抽選において、時短図柄当選した場合に、天井時短遊技状態が継続して設定される特別図柄の変動回数（時短回数）を選択するためのデータテーブル（抽選テーブル）である。始動入賞時に取得している第 1 当たり種別カウンタ C2 の値に対応して時短図柄の種別がそれぞれ設定されている。

#### 【1605】

詳細には、図 481（a）に示すように、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が 0 である場合には時短図柄 A（時短回数 100 回）が選択され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が 1～19 である場合には時短図柄 B（時短回数 50 回）が選択され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が 20～99 である場合には時短図柄 C（時短回数 30 回）が選択されるように構成されている。次に、図 481（b）を参照して、変動パターンシナリオテーブル 202sj について説明する。図 481（b）は、変動パターンシナリオテーブル 202sj の内容を模式的に示した模式図である。この変動パターンシナリオテーブル 202sj は、大当たり遊技が実行されてからの特別図柄の変動回数（特図抽選カウンタ 2031a の値）に基づいて変動パターンテーブルを選択するためのデータが規定されたデータテーブルである。このシナリオテーブルは、天井遊技状態に未到達時である場合には、天井未到達に対応したシナリオテーブルが後述するシナリオ格納エリア 203sb に格納されて、特図抽選カウンタ 2031a の値に基づいて変動パターン種別が選択される。一方、天井遊技状態に到達し、設定された時短遊技状態（天井遊技状態）が終了した場合には、天井到達に対応したシナリオテーブルがシナリオ格納エリア 203sb に格納されて、特図抽選カウンタ 2031a の値に基づいて変動パターン種別が選択される。

#### 【1606】

図 481（b）に示すように、天井未到達時のシナリオは、通常状態（通常遊技状態）と通常状態以外とでそれぞれシナリオが設定されている。通常状態である場合には、特図抽選カウンタ 2031a の値（大当たり遊技後からの特別図柄の変動回数）が 1～349 である場合には、通常用（通常用テーブル 202sb1）が選択され、350 である場合には、天井煽り用（天井煽り用テーブル 203sb3）が選択され、351～399 である場合には、通常用（通常用テーブル 202sb1）が選択され、400 である場合には、天井煽り用（天井煽り用テーブル 203sb3）が選択され、401～449 である場合には、通常用（通常用テーブル 202sb1）が選択され、450 である場合には、天井煽り用（天井煽り用テーブル 203sb3）が選択され、451～500 である場合には、通常用（通常用テーブル 202sb1）が選択されるように設定されている。なお、通常状態以外である場合には、常に確変・時短用テーブル 202sb2 が選択されるように設定されている。一方、天井到達時のシナリオは、通常状態（通常遊技状態）と通常状態以外とでそれぞれシナリオが設定されている。通常状態である場合には、特図抽選カウンタ 2031a の値（大当たり遊技後からの特別図柄の変動回数）が 1 である場合には、天井到達時（天井到達時テーブル 202sb4）が選択され、2～349 である場合

には、通常用（通常用テーブル 2 0 2 s b 1）が選択され、3 5 0 である場合には、天井煽り用（天井煽り用テーブル 2 0 3 s b 3）が選択され、3 5 1 ~ 3 9 9 である場合には、通常用（通常用テーブル 2 0 2 s b 1）が選択され、4 0 0 である場合には、天井煽り用（天井煽り用テーブル 2 0 3 s b 3）が選択され、4 0 1 ~ 4 4 9 である場合には、通常用（通常用テーブル 2 0 2 s b 1）が選択され、4 5 0 である場合には、天井煽り用（天井煽り用テーブル 2 0 3 s b 3）が選択され、4 5 1 ~ 5 0 0 である場合には、通常用（通常用テーブル 2 0 2 s b 1）が選択されるように設定されている。なお、通常状態以外である場合には、常に確変・時短用テーブル 2 0 2 s b 2 が選択されるように設定されている。

#### 【1 6 0 7】

このように構成することで、天井到達時毎（大当たりの遊技後から特別図柄の変動回数が 5 0 0 回実行される毎）にその次の変動パターンとして天井到達時専用の変動パターンとすることができ、遊技者に天井遊技状態へ移行することを分かり易く報知でき、いきなり大当たり遊技も実行されずに遊技状態が移行することへの違和感を抑制できる。また、図 4 8 1 に示した通り、天井未到達用の変動パターンシナリオも、天井到達用の変動パターンシナリオも、通常状態におけるシナリオと通常状態以外の遊技状態におけるシナリオとの 2 つが一组として構成されている。つまり、変動パターンシナリオを設定する（シナリオ格納エリア 2 2 3 s b に格納する）際は、通常状態におけるシナリオと通常状態以外の遊技状態におけるシナリオとの 2 つを一组で設定する構成とし、通常状態の間は、設定されている一組のシナリオのうち通常状態用のシナリオを参照して特別図柄の抽選回数に対応する変動パターン選択テーブルの種別を特定する一方で、通常状態とは異なる遊技状態（確変状態や時短状態）の間は、設定されている一組のシナリオのうち通常状態以外用のシナリオを参照して特別図柄の抽選回数に対応する変動パターン選択テーブルの種別を特定する構成としている。つまり、遊技状態が途中で変更された場合（例えば、通常状態において時短図柄に当選して時短状態に変更された場合等）においても、変動パターンシナリオを参照する際の特別図柄の抽選回数（変動回数）をリセットせずに、設定されている一組のシナリオのうち対応する遊技状態用のシナリオを参照して変動パターン選択テーブルを特定することができるので、他の遊技状態に移行せずに通常状態が続いた場合でも、時短状態に 1 又は複数回移行して通常状態が設定された場合であっても、通常状態に滞在している間は、前回の当たり終了後からの特別図柄の抽選回数と、参照する変動パターン選択テーブルの種別との対応関係を共通化することができる。よって、通常状態が設定された経緯によらず、天井抽選回数までの残り回数が特定回数（1 5 0 回、1 0 0 回、および 5 0 回）となった場合に天井煽り用の変動パターンを選択することができ、天井煽り用の演出を実行することができる。よって、通常状態における演出態様を好適に設定することができる。

#### 【1 6 0 8】

次に、図 4 7 8 (b) を参照して、本第 1 6 制御例における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 について説明する。本第 1 6 制御例における R A M 2 0 3 は、第 1 3 制御例に対して天井時短待機フラグ 2 0 3 s a と、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b とが追加されている店で相違している。同一の構成については、その説明を省略する。なお、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a は、通常のラムクリアが実行されてもリセットがされず、バックアップした値が保持されるように構成した。この特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a は、特殊ラムクリアとして、ラムクリアして電源投入後、電源断させ、5 秒以内に再度ラムクリアして電源投入を行うことでリセットされるように構成されている。天井待機フラグ 2 0 3 s a は、特別図柄の変動回数が、天井遊技状態が設定される規定回数まで到達したことを示すフラグである。規定回数まで到達した場合にオンに設定され、天井遊技状態に移行した場合にオフに設定される。シナリオ格納エリア 2 0 3 p b は、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j より取得した天井未到達用のシナリオか、天井到達用のシナリオを格納するためのエリアである。ラムクリアされても、特殊ラムクリアが実行されるまで情報がバックアップされて保持される領域である。次に、図 4 8 2 を参照して、本第 1 6 制御例における音声

ランプ制御装置 113 の RAM 223 について説明する。図 482 は、RAM 223 の構成を示したブロック図である。図 482 に示した通り、本第 16 制御例における RAM 223 は、上述した第 13 制御例における RAM 223 の構成（図 372（b）参照）に対して、時短表示回数カウンタ 223sa と、天井到達済みフラグ 223sb と、が追加されている点で相違している。

#### 【1609】

時短表示回数カウンタ 223sa は、時短状態の表示上の残りの抽選回数を示すカウンタであり、時短状態が設定される際に、当該設定される時短状態の時短回数に対応するカウンタ値が設定される。また、例外的に、時短図柄当選に基づいて設定される時短状態中に天井抽選回数に到達する可能性がある（当たりに当選しなければ時短回数内に天井抽選回数に到達する）場合は、時短図柄当選に基づく時短状態が開始されてから天井抽選回数到達に基づいて設定される時短状態が終了するまでの判別回数に応じたカウンタ値が設定される（図 488 の S34558A, S34559A 参照）。時短状態が継続している間は、この時短表示回数カウンタ 223sa のカウンタ値に応じた時短回数が残りの時短回数として第 3 図柄表示装置 81 に表示される。天井到達済みフラグ 223sb は、前回の当たり終了後に天井抽選回数到達に基づく時短状態（天井遊技状態）に 1 回以上移行済みであるか否かを示すフラグである。この天井到達済みフラグ 223sb がオンであれば、天井遊技状態に移行済みであることを意味し、オフであれば、天井遊技状態が未設定であることを意味する。この天井到達済みフラグ 223sb は、初期値がオフに設定されており、天井抽選回数に到達した場合にオンに設定される（図 487 の S34521A 参照）。天井煽り用の変動パターンが変動パターンコマンドにより通知された場合は、この天井到達済みフラグ 223sb の状態を参照して、天井煽り用の演出として天井未到達時用の演出態様（図 476（a）,（b）参照）を設定するか、1 回以上天井遊技状態が終了した場合用の演出態様（図 477 参照）を設定するかが切り替えられる（図 489 の S34573A 参照）。

#### 【1610】

< 第 16 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 483 ~ 633 を参照して、本第 16 制御例における主制御装置 110 により実行される制御処理について説明する。なお、第 13 制御例と同一の内容については、その図示と説明を省略する。図 483 は、第 16 制御例における主制御装置 110 により実行される天井判定処理（S8321A）の制御処理の内容を示したフローチャートである。この天井判定処理は、天井遊技状態が設定される規定回数まで特図抽選カウンタ 2031a（当たり遊技後の特別図柄の変動回数）が到達したかを判別して、到達した場合には、天井遊技状態を設定するための処理が実行される。天井判定処理が実行されると、まず、遊技状態格納エリア 203g から現在の遊技状態を読み出し（S38101）、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する（S38102）。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（S38102: Yes）、特図抽選カウンタ 2031a の値の 1 を加算し（S38103）、天井時短待機フラグ 203sa がオンであるか判別される（S38121A）。この天井時短待機フラグ 203sa は、特図抽選カウンタ 2031a の値が規定回数である 500 となった場合にオンに設定されるフラグであり、天井遊技状態を設定するための規定回数まで特別図柄の変動が実行されたことを示している（オンである場合）。天井時短待機フラグ 203sa がオフである場合には（S38121A: No）、加算後の特図抽選カウンタ 2031a の値が 500 に到達したかを判別する（S38104）。

#### 【1611】

S38104 の処理において、特図抽選カウンタ 2031a の値が 500 に到達していないと判別した場合は（S38104: No）、現在の特図抽選カウンタ 2031a の値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（S38105）、本処理を終了する。S38105 の処理によって設定された状態コマンドは、上述した第 2 制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置 113 へと出力される。音声ランプ制御装置 1

10

20

30

40

50

13側では、特図抽選カウンタ2031aの値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ2231cの値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置113側においても、特図抽選カウンタ2031aの値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、S38104の処理において、特図抽選カウンタ2031aの値が500であると判別した場合には(S38104:Yes)、遊技状態格納エリア203gに第3時短状態を示すデータを設定し(S38112A)、今回の時短抽選に基づく情報をクリアする処理を実行し(S38113A)、第3時短状態を示す情報と、時短回数(100回)を示す情報とを含む状態コマンドを設定する(S38114A)。特図抽選カウンタ2031aの値に1加算して更新し(S38124A)、天井時短待機フラグ203saをオンに設定して(S38125A)、シナリオ格納エリア203sbに天井到達後用のシナリオを変動パターンシナリオテーブル202sjから選択して設定する(S38126A)。大当たり3信号(CN9)を0.2秒間出力するように設定する(S3817A)。その後、この処理を終了する。一方、S38121Aの処理において、天井時短待機フラグ203saがオンであると判別された場合には(S38121A:Yes)、時短カウンタ203hに100を設定し(S38122A)、天井待機フラグ203saおよび天井時短フラグ203paをオンに設定し(S38123A)、この処理を終了する。

10

#### 【1612】

次に、図484を参照して、本第16制御例における主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図484は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。なお、図50を参照して説明した内容を重複する部分があるが、理解を容易にするために再度説明する。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理(図484)では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S1701)。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置(音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置)が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(本制御例では1秒)を実行する(S1702)。そして、RAM203のアクセスを許可する(S1703)。その後は、設定キーがオン位置まで回された状態であるか判別する(S1751A)。設定キーがオン位置である場合には、設定値制御処理(S1752A)の処理を実行した後に、処理を終了する。なお、設定値制御処理(S1752A)については、詳細を後述するが、RAMクリアの操作がされている場合には、初期化の処理がされた後に、遊技機の設定(1~6)に関する処理が実行される。一方、設定キーがオフ位置である場合には、S1704の処理を実行する。S1704の処理では、電源装置115に設けたRAM消去スイッチ122(図3参照)がオンされているか否かを判別し(S1704)、オンされていれば(S1704:Yes)、処理をS1712へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされていないならば(S1704:No)、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1705)、記憶されていないならば(S1705:No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合も、処理をS1712へ移行する。

20

30

#### 【1613】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S1705:Yes)、RAM判定値を算出し(S1706)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S1707:No)、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS1712へ移行する。なお、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。S1712の処理では、サブ側の制御装置(周辺制御装置)となる払出制御装置111を初期化するために払出初期化コマンドを送信する(S1712)。払出制御装置111は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM203の初期化処理として使用RAM領域のうち、特図抽選カウンタ2031aおよびシナリオ格納エリア

40

50

203sb以外の領域を初期化(クリア)処理(S1753A)を実行する。その後、RAM222のうち、特図抽選カウンタ2031aおよびシナリオ格納エリア203sb以外の領域を初期設定として、初期データが設定される(S1754A)。上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合にはRAM消去スイッチ122を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にRAM消去スイッチ122が押されていれば、RAM203の初期化処理として使用RAM領域のうち、特図抽選カウンタ2031aおよびシナリオ格納エリア203sb以外の領域を初期化(クリア)処理(S1753A)を実行する。その後、RAM222のうち、特図抽選カウンタ2031aおよびシナリオ格納エリア203sb以外の領域を初期設定として、初期データが設定される(S1754A)。その後、S1710の処理を実行する。

#### 【1614】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、S1712, S1753A, S1754Aの処理を実行した後にS1710の処理へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされておらず(S1704:No)、電源断の発生情報が記憶されており(S1705:Yes)、更にRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S1707:Yes)、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする(S1708)。次に、サブ側の制御装置(周辺制御装置)を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し(S1709)、S1721Aの処理へ移行する。S1721Aの処理では、立ち上げ時信号出力処理(S1721A)が実行される。この立ち上げ時信号出力処理(S1721A)については、上述した第13制御例における図385の処理と同一の処理であるので、その図示と説明を省略する。立ち上げ時信号出力処理(S1721A)の実行後には、特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置113へと送信する処理(S31701)と、遊技状態格納エリア203gに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置113へと送信する処理(S31702)が実行される。次に、音声ランプ制御装置113に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する(S1710)。その後、割込みを許可し(S1711)、後述するメイン処理に移行する。次に、図485を参照して、本第16制御例における主制御装置110に実行される立ち上げ処理(図484)内の一処理である設定値制御処理(S1752A)について説明する。図485は、この設定値制御処理(S1752A)の制御内容を示したフローチャートである。設定値制御処理(S1752A)では、主に遊技機の設定を変更、確認するための処理が実行される。

#### 【1615】

まず、設定値制御処理(S1752A)では、RAM消去スイッチ122がオン(操作されている)か判別される(S1761A)。RAM消去スイッチ122がオンであると判別された場合には(S1761A:Yes)、サブ側の制御装置(周辺制御装置)となる払出制御装置111を初期化するために払出初期化コマンドを送信し(S1712)、RAM203の初期化処理として使用RAM領域のうち、特図抽選カウンタ2031aおよびシナリオ格納エリア203sb以外の領域を初期化(クリア)処理(S1763A)を実行する。その後、RAM222のうち、特図抽選カウンタ2031aおよびシナリオ格納エリア203sb以外の領域を初期設定として、初期データが設定される(S1764A)。その後、設定の変更が実行される状態であることを示すための設定変更状態を示す状態コマンドが設定される(S1765A)。設定スイッチがオンであるか判別する(S1766A)。設定スイッチがオンであると判別した場合には(S1766A:Yes)、設定値格納エリアのデータを設定された設定種別に更新する(S1767A)。設定キーはオフ位置であるか判別され(S1768A)、設定キーがオフ位置であると判別された場合には(S1768A:Yes)、この処理を終了する。一方、設定キーがオン位置であると判別された場合には(S1768:No)、S1766A, S1767Aおよ

び S 1 7 6 8 A までの処理を設定キーがオフ位置となるまで繰り返し実行される。

#### 【 1 6 1 6 】

一方、S 1 7 6 1 A の処理において R A M 消去スイッチがオフであると判別した場合には ( S 1 7 6 1 A : N o )、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し ( S 1 7 6 9 A )、設定値格納エリアのデータを読み出し ( S 1 7 7 0 A )、読み出したデータに対応する設定値を設定表示装置に表示し ( S 1 7 7 1 A )、設定確認状態を示す状態コマンドを設定し ( S 1 7 7 2 A )、設定キーがオフであるか判別する ( S 1 7 7 3 A )。設定キーがオフ位置であると判別した場合には ( S 1 7 7 3 A : Y e s )、この処理を終了する。設定キーがオン位置であると判別した場合には ( S 1 7 7 3 A : N o )、S 1 7 7 3 A の処理が、設定キーがオン位置となるまで繰り返し実行される。次に、図 4 8 6 ~ 図 4 8 9 を参照して、本第 1 6 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 により実行される制御処理について説明する。なお、第 1 3 制御例と同一の内容については、図示とその説明は省略する。図 4 8 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 により実行される演出態様設定処理 ( S 5 0 0 1 A ) について説明する。図 4 8 6 は、この演出態様設定処理 ( S 5 0 0 1 A ) の制御処理の内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 5 0 0 1 ) は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。演出態様設定処理 ( S 5 0 0 1 A ) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 よりも大きいのか、即ち、現在が第 2 時短状態、或いは、第 3 時短状態であるかを判別し ( S 3 4 4 0 1 )、0 よりも大きく無いと判別した場合は ( S 3 4 4 0 1 : N o )、通常モード用演出設定処理を実行し ( S 3 4 4 3 1 A )、その後、本処理を終了する。

#### 【 1 6 1 7 】

一方、S 3 4 4 0 1 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 3 4 4 0 1 : Y e s )、特別図柄の抽選結果 ( 判別結果 ) が大当たりであるか判別し ( S 3 4 4 3 2 A )、大当たりであると判別した場合には ( S 3 4 4 3 2 A : Y e s )、大当たり当選を示す演出態様を設定し ( S 3 4 4 3 3 A )、S 3 4 4 0 7 の処理を実行した後に、この処理を終了する。一方、S 3 4 4 3 2 A の処理において、抽選結果が大当たり以外であると判別した場合には ( S 3 4 4 3 2 : N o )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を 1 減算し ( S 3 4 4 0 3 )、天井到達時用の変動パターンが設定されているか判別し ( S 3 4 4 3 4 A )、天井到達時用の変動パターンが設定されていると判別した場合には ( S 3 4 4 3 4 A : Y e s )、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b のデータに基づいて天井到達時用の演出態様を設定し ( S 3 4 4 3 5 A )、S 3 4 4 0 7 の処理を実行した後に、本処理を終了する。一方、天井到達時用の変動パターンでないと判別した場合 ( S 3 4 4 3 4 A : N o )、時短表示回数カウンタの値が 0 より大きい値であるか、即ち、演出上の残時短回数が 0 より大きい値であるか判別する ( S 3 4 4 3 6 A )。時短表示回数カウンタの値が 0 以下であると判別した場合には ( S 3 4 4 3 6 A : N o )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 であるか判別し ( S 3 4 4 3 7 : Y e s )、0 であると判別した場合には ( S 3 4 4 3 7 A : Y e s )、チャンスタイム ( 時短遊技状態 ) が終了することを示す演出態様を決定し ( S 3 4 4 3 8 A )、S 3 4 4 0 7 の処理を実行した後に、本処理を終了する。一方、S 3 4 4 3 7 A の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 でないと判別した場合には ( S 3 4 4 3 7 A : N o )、チャンスタイムの終了を回避する演出態様 ( ウサギのキャラクタが雲の穴が落ちない演出態様等 ( 図 4 7 2 ( b ) 参照 ) ) 決定され ( S 3 4 4 3 9 A )、S 3 4 4 0 7 の処理が実行された後に、本処理を終了する。

#### 【 1 6 1 8 】

また、S 3 4 4 3 6 A の処理において、時短表示回数カウンタ 2 2 3 s a の当たりが 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 3 4 4 3 6 A : Y e s )、時短表示回数カウンタ 2 2 3 s a の値を 1 減算し、減算後の時短表示回数カウンタ 2 2 3 s a の値を示すた



めの表示用コマンドを設定する ( S 3 4 4 4 1 A )。その後、時短表示回数カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 であるか判別し ( S 3 4 4 4 2 A )、時短表示回数カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 であると判別した場合には ( S 3 4 4 4 2 : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 0 より大きい値であるか判別し ( S 3 4 4 4 4 A )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 0 より大きい値であると判別した場合には ( 3 4 4 4 4 A : Y e s )、時短回数として時短中カウンタの値以下の 1 0 の倍数のうち、最大の値が上乘せされる演出態様を決定する ( S 3 4 4 4 8 A )。その後、S 3 4 4 0 7 の処理を実行した後に、本処理を終了する。S 3 4 4 0 7 の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドが設定される。一方、S 3 4 4 4 2 A の処理において、時短表示回数カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 でないとは判別した場合には ( S 3 4 4 4 2 A : N o )、受信した変動パターンに応じたチャンスタイム用の演出態様を決定し ( S 3 4 4 4 3 A )、その後、S 3 4 4 0 7 の処理を実行した後に、本処理を終了する。また、S 3 4 4 4 4 A の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 0 以下であると判別した場合には ( S 3 4 4 4 4 A : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 であるか判別し ( S 3 4 4 4 5 A )、0 である場合には ( S 3 4 4 4 5 A : Y e s )、チャンスタイム ( 時短遊技状態 ) が終了することを示す演出態様が決定される ( S 3 4 4 4 7 A )。その後、S 3 4 4 0 7 の処理が実行され、本処理を終了する。一方、S 3 4 4 4 5 A の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a が 0 でないとは判別した場合には ( S 3 4 4 5 A : N o )、終了待機ゾーン ( 図 4 7 2 ( b ) 参照 ) への移行を示す演出態様を決定する ( S 3 4 4 6 A )。その後、S 3 4 4 0 7 の処理を実行した後に、本処理を終了する。

#### 【 1 6 1 9 】

次に、図 4 8 7 を参照して、先に説明した演出態様設定処理 ( S 5 0 0 1 : 図 4 8 6 ) 内の一処理である通常モード用演出設定処理 ( S 3 4 4 3 1 A ) の処理について説明する。図 4 8 7 は、この通常モード用演出設定処理 ( S 3 4 4 3 1 A ) の制御処理の内容を示したフローチャートである。この通常用演出設定処理 ( S 3 4 4 3 1 A ) では、天井遊技状態が設定されるまでに実行される演出態様を設定するための処理が実行される。通常モード用演出設定処理 ( S 3 4 4 3 1 A ) では、まず、時短示唆演出選択テーブル 2 2 2 p b を読み出し ( S 3 4 5 1 1 A )、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値と、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b のデータとに対応する示唆演出の演出態様を決定する ( S 3 4 5 1 2 A )。特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値は天井遊技状態が設定される規定回数を示す 5 0 0 であるか判別する ( S 3 4 1 3 A )。特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が 5 0 0 である場合には ( S 3 4 5 1 3 A : Y e s )、天井遊技状態を設定するための規定回数に特別図柄の変動回数が達しているので、天井遊技状態に移行することを示すための天井到達済フラグ 2 2 3 s b をオンに設定した後に、S 3 4 5 1 8 A の処理へと移行する。一方、S 3 4 5 1 3 A の処理において、特図抽選カウンタ 2 2 3 1 c の値が 5 0 0 でない場合には ( S 3 4 5 1 3 A : N o )、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b のデータを読み出し ( S 3 4 5 1 4 A )、前回の通常ボーナス後の抽選回数は 5 0 0 であるか判別する ( S 3 4 5 1 5 A )。抽選回数が 5 0 0 であると判別した場合には ( S 3 4 5 1 5 A : Y e s )、S 3 4 5 1 8 A の処理へ移行する。一方、S 3 4 5 1 5 A の処理において、抽選回数が 5 0 0 でないとは判別した場合には ( S 3 4 5 1 5 A : N o )、最古の小ボーナス後の抽選回数は 5 0 0 であるか判別する ( S 3 4 5 1 6 A )。抽選回数が 5 0 0 でないとは判別した場合には ( S 3 4 5 1 6 A : N o )、S 3 4 5 2 2 の処理へ移行する。一方、抽選回数が 5 0 0 であると判別した場合には ( S 3 4 5 1 6 A : Y e s )、ボーナス履歴格納エリア 2 2 3 p b から最古の小ボーナスの履歴を削除し ( S 3 4 5 1 7 )、S 3 4 5 1 8 の処理へ移行する。

#### 【 1 6 2 0 】

S 3 4 5 1 8 A の処理では、右打ち遊技を行わないように促す表示態様を設定し ( S 3 4 5 1 8 A )、S 3 4 5 2 2 A へ移行する。S 3 4 5 2 2 A では、変動パターン設定処理が実行される ( S 3 4 5 2 2 A )。その後、決定した演出態様に応じて連動演出フラグ 2 2 3 p e を更新し ( S 3 4 5 2 0 A )、本処理を終了する。なお、変動パターン設定処理

( S 3 4 5 2 2 A ) については、図 4 8 8 を参照して、詳細を後述する。次に、図 4 8 8 を参照して、先に説明した通常用演出設定処理 ( S 3 4 4 3 1 : 図 4 8 7 ) 内の一処理である変動パターン設定処理 ( S 3 4 5 2 2 ) について説明する。図 4 8 8 は、この変動パターン設定処理 ( S 3 4 5 2 2 A ) の制御処理の内容を示したフローチャートである。変動パターン設定処理 ( S 3 4 5 2 2 A ) では、まず、特別図柄の当否判定結果は、時短図柄当選であるか判別する ( S 3 4 5 5 1 A ) 。当否判定結果が時短図柄当選であると判別した場合には ( S 3 4 5 5 1 A : Y e s ) 、今回の時短図柄に対応する時短回数は、天井抽選回数 ( 天井遊技状態が設定される規定回数 ) までの残回数以上であるか判別する ( S 3 4 5 5 3 A ) 。残回数以上であると判別された場合には ( S 3 4 5 5 3 A : Y e s ) 時短回数カウンタに天井時短 ( 天井遊技状態 ) が終了するまでの特別図柄の抽選回数を示す値を設定する ( S 3 4 5 5 6 A ) 。時短回数カウンタの値が 1 5 0 未満であるか判別する ( S 3 4 5 5 7 A ) 。時短回数カウンタの値が 1 5 0 未満であると判別した場合には ( S 3 4 5 5 7 A : Y e s ) 、時短回数 1 5 0 回が報知される演出態様を決定し ( S 3 4 5 5 9 A ) 、本処理を終了する。一方、 S 3 4 5 5 7 A の処理において、時短回数カウンタの値が 1 5 0 未満でないと判別した場合には ( S 3 4 5 5 7 A : N o ) 、時短回数 1 0 0 回が報知される演出態様を決定し ( S 3 4 5 5 8 A ) 、本処理を終了する。

#### 【 1 6 2 1 】

また、 S 3 4 5 5 3 A の処理において、今回の時短図柄に対応する時短回数は、天井抽選回数 ( 天井遊技状態が設定される規定回数 ) までの残回数以上でないと判別した場合には ( S 3 4 5 5 3 A : N o ) 、時短図柄に対応する時短回数が報知される演出態様を決定し ( S 3 4 5 5 4 A ) 、時短回数カウンタに選択された時短図柄 A ~ C のいずれかに対応する時短回数の値を設定する ( S 3 4 5 5 5 A ) 。その後、本処理を終了する。 S 3 4 5 5 1 A の処理において、時短図柄当選でないと判別した場合には ( S 3 4 5 5 1 A : N o ) 、天井関連演出設定処理を実行する ( S 3 4 5 5 2 A ) 。図 4 8 9 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 により実行される天井関連演出設定処理 ( S 3 4 5 5 2 A ) の内容を示したフローチャートである。この天井関連演出設定処理 ( S 3 4 5 5 2 A ) では、受信した変動パターンコマンドが天井煽り用の変動パターンである場合に、天井到達済みフラグにより天井遊技状態に既に移行したことがあるか否かを判別して、対応した演出態様を実行するための設定が実行される。まず、天井関連演出設定処理 ( S 3 4 5 5 2 ) では、受信した変動パターンコマンドが天井煽り用の変動パターンであるか判別する ( S 3 4 5 7 1 A ) 。天井煽り用の変動パターンであると判別した場合には ( S 3 4 5 7 1 A : Y e s ) 、天井遊技状態に移行したことがあるか否かを示す天井到達済みフラグ 2 2 3 s b がオンであるか判別する ( S 3 4 5 7 4 A ) 。天井到達済みフラグ 2 2 3 s b がオンであると判別した場合には ( S 3 4 5 7 3 A : Y e s ) 、再天井に対応する天井煽り用の演出態様を抽選により決定する。ここでは、図 4 7 7 に示したような演出態様が決定される。その後、この処理を終了する。一方、 S 3 4 5 7 1 A の処理において、天井煽り用の変動パターンでないと判別した場合には ( S 3 4 5 7 1 A : N o ) 、受信した変動パターンコマンドに対応した変動パターンを選択し、この処理を終了する。 S 3 4 5 7 3 A の処理において天井到達済みフラグ 2 2 3 s b がオフであると判別した場合には ( S 3 4 5 7 3 A : N o ) 、初回の天井に対応した天井煽り用の演出態様 ( 図 4 7 6 参照 ) が決定され ( S 3 4 5 7 5 A ) 、この処理を終了する。

#### 【 1 6 2 2 】

以上説明した通り、第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄の抽選で規定回数 ( 例えば、 5 0 0 回 ) に渡って連続して大当たりとならなかった場合、および特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、直接的に ( 大当たり遊技を介さずに ) 時短遊技状態を設定する仕様を前提として、時短図柄当選に基づく変動表示演出の実行中に、変動表示態様の一種として、時短回数を報知 ( 示唆 ) する演出を実行する構成としている。そして、時短図柄に当選し、当該時短図柄当選に基づいて直接的に設定される時短状態の時短回数 ( 大当たり当選しない場合に時短状態が終了される特別図柄の変動回数 ) が、天井抽選回数までの残りの抽選回数よりも多い ( 時短図柄当選に基づいて設定される時短状態

の時短回数内で天井抽選回数に到達する)場合には、報知(示唆)される時短回数として、時短図柄当選に基づいて設定される時短回数よりも多い時短回数が報知され得る特殊な演出制御を実行するように構成した。より具体的には、時短状態において大当たりに当選しないと仮定した場合に、時短図柄当選から実際に時短状態が途切れる(通常状態に移行する)までの特別図柄の抽選回数(つまり、時短図柄当選に基づく時短状態中に天井抽選回数に到達する場合は、天井抽選回数到達に基づく時短状態が終了するまでの抽選回数)を加味して見た目上の時短回数を報知する構成としている。このように構成することで、時短図柄当選に基づいて設定される時短回数よりも多い時短回数を報知可能なケースを発生させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1623】

また、本第16制御例におけるパチンコ機10では、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われたとしても、天井抽選回数までの残りの抽選回数がクリアされることを抑制すると共に、変動パターン群(変動パターン選択テーブル)を切り替え設定するためのカウンタ値のデータも保持する(変動パターンシナリオの進行状況を保持する)ように構成している。このように構成することで、RAMクリア等の処理が実行された場合であっても特別図柄の変動が規定回数実行された(天井抽選回数に到達した)場合に時短状態を設定することができる上に、RAMクリア操作の有無によらず、天井抽選回数までの各変動回数において好適な変動パターン選択テーブル(変動パターン群)を用いて変動パターン(変動時間)を設定することができる。よって、天井抽選回数に到達するまでの間、段階的に期待感を高めていく遊技性を、RAMクリア操作の有無によらず実現することができる。また、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われたとしても天井抽選回数までの残りの抽選回数が増加することがないため、RAMクリア操作が行われた可能性が高いパチンコ機10(例えば、前日のホールの閉店時に通常状態以外の有利な状態となっていた場合等)において遊技を敬遠されてしまうことを抑制することができる。

#### 【1624】

また、本第16制御例におけるパチンコ機10では、大当たりが終了し、新たな変動パターンシナリオが設定されたことを契機として、変動パターンシナリオの進行状況(特別図柄の抽選(変動)回数)を管理するための特定のカウンタ(特図抽選カウンタ2031a)のカウンタ値を特定の更新条件(特別図柄の抽選の実行条件)が成立する毎に更新していき、特定のカウンタの値が予め定められた規定回数(天井抽選回数)に対応するカウンタ値(第1のカウンタ値)に更新された場合に、新たな変動パターンシナリオを設定する制御(特定の制御)を実行すると共に特定のカウンタの値を第1のカウンタ値未満の値である第2のカウンタ値(例えば、0)に更新する構成としている。より具体的には、大当たりに当選する毎に特定のカウンタの値を0クリアすると共に、新たな変動パターンシナリオを設定し、特別図柄の抽選が実行される毎に、特定のカウンタの値を1ずつ加算して更新していき、特定のカウンタの値が天井抽選回数に対応する500に更新されたことに基づいて特定のカウンタの値を0クリアすると共に特定の制御を実行する構成としている。より詳述すると、特別図柄の変動回数が大当たりの判定がされることなく、規定回数(天井抽選回数)に到達し、その次の特別図柄の変動表示が停止する毎に時短遊技状態(天井遊技状態)が大当たり遊技を経ずに設定される構成を前提として、天井抽選回数に到達することで天井抽選回数までの残り回数がリセットされるように構成した。つまり、天井抽選回数に到達した後において、更に天井抽選回数分の特別図柄の抽選が実行されることで、再度、時短遊技状態(天井遊技状態)が設定されるように構成した。これにより、天井抽選回数到達に基づいて設定された時短遊技状態の間に大当たりに当選することができずに通常状態に移行(転落)してしまったとしても、再度天井抽選回数に到達すること(再度の天井発動)を遊技者に目指させることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し難い遊技性を実現することができる。また、これに伴って、本第16制御例では、天井抽選回数に到達したことに基づいて変動パターンシナリオを再設定する構成とした。つまり、天井抽選回数に到達したことに基づいて、次の天井抽選回数到達までに渡る各変動回数と、参照する変動パターン選択テーブルと、の対応関係を再設定する

10

20

30

40

50

構成とした。このように構成することで、天井抽選回数に未到達であるか、1回以上天井抽選回数に到達して時短状態をスルーしたかによらず、天井抽選回数までの残りの抽選回数が特定回数（残り150回、100回、および50回）となった場合に特殊な変動パターンを選択することができる。つまり、天井抽選回数までの残りの抽選回数が特定回数となった場合に天井煽り演出を実行することができるので、1回以上天井抽選回数に到達したか否かによらず、天井抽選回数に到達するまでの間に遊技者の期待感を段階的に向上させていく遊技性を実現することができる。

#### 【1625】

また、本第16制御例におけるパチンコ機10では、変動パターンシナリオ（変動パターンを選択するための変動パターン選択テーブルの種別と、特別図柄の抽選回数との対応関係を規定したデータテーブル）として、通常状態におけるシナリオと通常状態以外の遊技状態におけるシナリオとを一組で設定する（シナリオ格納エリア223sbに格納する）構成とし、通常状態の間は、設定されている一組のシナリオのうち通常状態用のシナリオを参照して特別図柄の抽選回数に対応する変動パターン選択テーブルの種別を特定する一方で、通常状態とは異なる遊技状態（確変状態や時短状態）の間は、設定されている一組のシナリオのうち通常状態以外用のシナリオを参照して特別図柄の抽選回数に対応する変動パターン選択テーブルの種別を特定する構成としている。つまり、遊技状態が途中で変更された場合（例えば、通常状態において時短図柄に当選して時短状態に変更された場合等）においても、変動パターンシナリオを参照する際の特別図柄の抽選回数（変動回数）をリセットせずに、設定されている一組のシナリオのうち対応する遊技状態用のシナリオを参照して変動パターン選択テーブルを特定することができるので、他の遊技状態に移行せずに通常状態が続いた場合でも、時短状態に1又は複数回移行して通常状態が設定された場合でも、通常状態に滞在している間は、前回の当たり終了後からの特別図柄の抽選回数と、参照する変動パターン選択テーブルの種別との対応関係を共通化することができる。よって、通常状態が設定された経緯によらず、天井抽選回数までの残り回数が特定回数（150回、100回、および50回）となった場合に天井煽り用の変動パターンを選択することができ、天井煽り用の演出を実行することができる。言い換えれば、本第16制御例では、変動毎に通常状態用の変動パターンシナリオを参照して変動パターン選択テーブルを特定する制御を実行する状態（通常状態）において、遊技状態の変更条件が成立した場合に、変動毎に変更後の遊技状態に対応する変動パターンシナリオを参照して変動パターン選択テーブルを特定する制御を実行し、変更後の遊技状態の終了条件が成立して再度通常状態に戻る場合は、通常状態用の変動パターンシナリオにおける遊技状態が変更されていた間に実行された特別図柄の抽選回数を加味した特別図柄の抽選回数から、変動パターン選択テーブルの特定を再開する構成としている。つまり、他の遊技状態に設定されたタイミングおよび抽選回数によらず、通常状態が設定されており、前回の当たり（若しくは天井抽選回数への到達）後の特別図柄の抽選回数が共通であれば、同じ変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを選択する構成としている。これにより、通常状態が設定された経緯によらず、天井抽選回数までの残り回数が特定回数（150回、100回、および50回）となった場合に天井煽り用の変動パターンを選択することができ、天井煽り用の演出を実行することができる。よって、通常状態における演出態様を好適に設定することができる。

#### 【1626】

なお、本第16制御例では、当たり終了後、当たりに当選せずに最初に天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態と、2回目以降に天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態とで全く同一の有利度合いとなるように構成していたが、これに限られるものではなく、これらの有利度合いを異ならせる構成としてもよい。より具体的には、初回の天井遊技状態と2回目以降の天井遊技状態とで、時短回数を異ならせることで有利度合いを異ならせる構成としてもよいし、例えば、上述した第14制御例のように、時短状態A（主として有利度合いが低い第1特別図柄の抽選が実行される時短状態）と時短状態B（主として有利度合いが高い第2特別図柄の抽選が実行される時短状態）とを設け

10

20

30

40

50

る構成とし、初回の天井遊技状態と2回目以降の天井遊技状態とで設定される時短状態の種別を異ならせる構成とすることで有利度合いを異ならせる構成としてもよい。また、この場合において、初回の天井遊技状態よりも2回目以降の天井遊技状態を有利にしてもよいし、初回の天井遊技状態の方が有利となるように構成してもよい。2回目以降の天井遊技状態の方が有利度合いが高くなるように構成することで、1回目の天井遊技状態において大当たりに当選せずに通常遊技状態へと移行してしまったとしても、2回目のより有利度合いが高い天井遊技状態を目指させることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。また、1回目の天井遊技状態の方が有利度合いが高くなるように構成することで、天井遊技状態をスルーした後において、次の天井抽選回数を心の支えとして、大当たりに当選するまで遊技を辞めない遊技方法の選択を抑制させることができる。よって、遊技者が遊技に過剰にのめり込んでしまうことを防止することができる。

10

#### 【1627】

本第16制御例では、設定変更が行われたか否かによらず、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた場合にも、特図抽選カウンタ2031aの値を電源遮断時の値のまま保持する構成とし、天井抽選回数までの残回数が増加しないように構成していた。即ち、RAMクリア操作を伴わない電源投入と、RAMクリア操作を伴う電源投入とで、電源投入後の天井抽選回数までの残りの抽選回数を共通とする構成としていたが、天井抽選回数までの残回数以外の要素についても共通化してもよい。具体的には、例えば、電源投入時における第1図柄表示装置37の表示態様を共通化してもよい。より具体的には、例えば、電源が投入されてから少なくとも1回目の変動表示が開始されるまでの間において、第1図柄表示装置37の表示を消去したり、共通の図柄を仮で表示させたり、第1図柄表示装置37の前面に所定の可動役物を可動させることで第1図柄表示装置37を隠す構成としてもよい。このように構成することで、単に電源が投入されたただけであるのか、RAMクリア操作を伴って電源が投入されたのかをより判別し難くすることができる。この場合において、変動表示の実行中である状況下で電源が遮断され、単に電源投入のみを行った（即ち、RAMクリア操作が行われなかった）場合にも、変動表示を再開させずに上述した制御（第1図柄表示装置37の表示を消去したり、共通の図柄を仮で表示させる制御）を実行してもよい。また、逆に、電源遮断時における特別図柄の状態（例えば、変動表示の実行中であるか否か等）を示す情報を、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われてもクリアされないように保持しておき、前回の電源遮断時に変動表示の実行中であつたと判別される場合は、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた場合にも、電源投入時に第1図柄表示装置37において変動表示が疑似的に再開されたかのような表示態様を設定する構成としてもよい。また、前回の電源遮断時が大当たり遊技状態であると判別される場合は、第1図柄表示装置37において疑似的に大当たり遊技中であることを示す表示態様を設定する構成としてもよい。このように構成することで、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われたのか、RAMクリア操作を伴わない電源投入が行われたのかを遊技者が判別し難くなるように構成することができるので、RAMクリア操作が行われたか否かを遊技者に予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

#### 【1628】

本第16制御例では、天井抽選回数に到達した場合に特図抽選カウンタ2031aの値を0にクリアすることで次の天井抽選回数までに渡る変動パターンシナリオを再セットすると共に天井抽選回数までの残回数をリセットする構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、変動パターンシナリオの進行状況を管理するためのカウンタを別で設け、天井抽選回数に到達した場合は変動パターンシナリオの進行状況を管理するためのカウンタを0にクリアするのではなく、特定値に戻す（例えば、天井抽選回数の半分である250に戻す）構成としてもよい。このように構成することで、初回の天井抽選回数到達までのシナリオとは大きく異なる変動パターンシナリオにすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

50

## 【 1 6 2 9 】

本第 1 6 制御例では、大当たりが終了し、新たな変動パターンシナリオが設定されたことを契機として、特定のカウンタ（特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a）のカウンタ値を特定の更新条件（特別図柄の抽選の実行条件）が成立する毎に更新していき、特定のカウンタの値が予め定められた規定回数（天井抽選回数）に対応するカウンタ値（第 1 のカウンタ値）に更新された場合に、新たな変動パターンシナリオを設定する制御（特定の制御）を実行すると共に特定のカウンタの値を第 1 のカウンタ値未満の値である第 2 のカウンタ値（例えば、0）に更新する構成としていたが、特定のカウンタは変動パターンシナリオの進行状況を管理するためのカウンタに限られるものではないし、特定の制御は変動パターンシナリオを設定する制御に限られるものではなく、パチンコ機 1 0 に搭載されている他のカウンタおよび制御に本第 1 6 制御例の制御を転用してもよい。例えば、特別図柄の抽選を実行するための第 1 当たり乱数カウンタ C 1 を特定のカウンタに採用してもよいし、変動パターンを選択するための変動種別カウンタ C S 1 を特定のカウンタに採用してもよいし、音声ランプ制御装置 1 1 3 側において演出態様を選択するためのカウンタに採用してもよい。また、当たり遊技を実行する制御処理を特定の制御として採用してもよいし、変動パターンを選択する処理を特定の制御として採用してもよいし、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知された変動種別に応じた演出態様を決定する制御を特定の制御として採用してもよいし、入賞情報コマンドにより音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知された先読み結果に応じた演出態様を決定する制御を特定の制御として採用してもよい。

10

20

## 【 1 6 3 0 】

本第 1 6 制御例では、変動毎に通常状態用の変動パターンシナリオを参照して変動パターン選択テーブルを特定する制御を実行する状態（通常状態）において、遊技状態の変更条件が成立した場合に、変動毎に変更後の遊技状態に対応する変動パターンシナリオを参照して変動パターン選択テーブルを特定する制御を実行し、変更後の遊技状態の終了条件が成立して再度通常状態に戻る場合は、通常状態用の変動パターンシナリオにおける遊技状態が変更されていた間に実行された特別図柄の抽選回数を加味した特別図柄の抽選回数から、変動パターン選択テーブルの特定を再開する構成としていたが、本制御は、変動パターンシナリオから変動パターン選択テーブルを特定する制御に限られるものではない。第 1 の制御と第 2 の制御とを所定の順序で実行している間に優先度が高い第 3 の制御の実行条件が成立した場合に、第 1 の制御および第 2 の制御よりも第 3 の制御を優先的に実行する状況が生じるものであれば採用することができる。例えば、楽曲等の音声再生する制御の実行中に優先順位が高い音声の再生条件が成立した場合に、当該優先順位が高い音声を再生している間も、元々再生されていた楽曲を音量 0 の状態で再生させておき、優先順位が高い音声の再生が終了した時点で元々再生されていた楽曲の音量を通常の音量に戻すことで、優先順位が高い音声の出力期間も加味して元々再生されていた音声を続きから再生させる制御としてもよい。なお、上述した第 1 6 制御例の構成では、通常状態において大当たりに当選する場合は、天井直前で大当たりになるよりも天井が遠い間に大当たりに当選する方が遊技者にとって望ましい。つまり、通常状態において、天井直前という状況で時短状態を終了させ得る大当たり当選が発生するよりも、天井までの残回数が多い状況で大当たり当選が発生した方が、有利度合いが高くなり易い構成となっており、本構成は、特定の遊技状態において第 1 の状況で特定条件が成立するか、第 2 の状況で特定条件が成立するかに応じて有利度合いが可変するという第 5 5 制御例に係る発明の別形態に相当する。

30

40

## 【 1 6 3 1 】

## &lt; 第 1 7 制御例 &gt;

次に、図 4 9 0 から図 5 0 1 を参照して、第 1 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 1 4 制御例では、変動パターンシナリオとして、天井抽選回数に 2 回到達する回数（即ち、3 0 0 回）までの範囲の特別図柄の抽選回数に渡るシナリオを予め規定しておく構成とし、大当たりに当選せずに 2 回目の天井抽選回数に到達した場合

50

は、特図抽選カウンタ203qaのカウンタ値を初回の天井抽選回数到達に対応するカウンタ値（即ち、150）に更新する構成としていた。つまり、1度天井抽選回数に到達した後は、変動パターンシナリオのうち特図抽選回数が150回～300回の範囲（天井抽選回数到達に基づく時短状態が発動してから次の天井抽選回数に到達するまでの抽選回数の範囲）のシナリオを繰り返すように構成することで、特別図柄の抽選回数が300回を超える範囲の変動パターンシナリオを省略可能に構成し、ROM202の記憶容量を削減する構成としていた。また、変動パターンシナリオから変動パターンを特定する際の特別図柄の抽選回数を判断するためのカウンタとして、天井抽選回数への到達有無を判別するための特図抽選カウンタ203qaを用いる構成とすることにより、RAMクリア操作（即ち、RAMクリアスイッチ122をオンにする操作）を伴う電源投入の有無によらず、特別図柄の変動回数と変動パターンシナリオの進行状況とを常に一致させる構成としていた。

10

#### 【1632】

これに対して本第17制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタ（特図抽選カウンタ203qa）と、変動パターンシナリオから変動パターンを特定する際の特別図柄の抽選回数を判断するためのカウンタ（シナリオ用カウンタ203tb）とを別々に設ける構成とし、RAMクリアスイッチ122がオンの状態でパチンコ機10に対して電源が投入された場合には、特図抽選カウンタ203qaの値のみがリセットされ、シナリオ用カウンタ203tbの値が保持されるように構成している。つまり、変動パターンシナリオの進行状況が電源遮断時の状態から保持されたまま、天井抽選回数までの残り回数のみがリセットされるように構成している。加えて、本第17制御例では、RAMクリアスイッチ122がオンの状態でパチンコ機10に対して電源が投入された後における特別図柄の抽選で最初に大当たりとは異なる特定の抽選結果（例えば、小当たりに対応する抽選結果）となったことに基づいて、天井抽選回数までの抽選回数に渡る変動パターンシナリオを設定する構成としていた。また、本第17制御例では、電源投入後1回目の特別図柄の抽選を契機として確実に変動パターンシナリオを設定するために、上述した第14制御例と同様に、第1特別図柄の抽選が大当たり又は小当たりのどちらかとなる仕様を採用している。より詳述すると、第14制御例と同様に、所謂1種2種混合機の仕様を採用すると共に、第1特別図柄の抽選が実行されると1/50（18/900）の確率で大当たり当選し、1/49（872/900）の確率で賞球をほとんど得ることができない上にV入賞を発生させることも困難（不可能な）な種別の小当たり当選する構成としていた。このように構成することで、RAMクリアスイッチ122がオンの状態でパチンコ機10に対して電源が投入されてから1回第1特別図柄の抽選が実行されることにより、変動パターンシナリオを再セットすることができるので、天井抽選回数までに渡る変動パターン演出を好適に実行させることができる。

20

30

#### 【1633】

この第17制御例におけるパチンコ機10が、上述した第14制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第14制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第14制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図490を参照して、本第17制御例における特徴的な演出態様について説明する。上述した通り、本第17制御例では、RAMクリアスイッチ122がオンされた状態でパチンコ機10に対して電源が投入された場合に、天井抽選回数までの残り回数はリセットする一方で、変動パターンシナリオの進行状況は保持する構成とし、電源投入後、

40

50



初回の小当たり当選に基づいて、天井抽選回数までに渡る変動パターンシナリオをセットする構成としている。また、上述した通り、本第 17 制御例では、第 1 特別図柄の抽選が実行されると大当たりまたは小当たりのどちらかに必ず当選するように構成している。これにより、電源投入後、初回の第 1 特別図柄の抽選が大当たりであれば、他の制御例と同様に天井抽選回数までの残回数がリセットされると共に当該リセットされた残回数に応じた変動パターンシナリオを再セットすることができる一方で、初回の第 1 特別図柄の抽選が大当たり以外の抽選結果となった場合（即ち、小当たりとなった場合）であっても、天井抽選回数までの抽選回数に渡る変動パターンシナリオを設定することができる。図 490 では、初回の第 1 特別図柄の抽選が大当たりとは異なる特定の抽選結果（即ち、小当たり）となって変動パターンシナリオを新たに設定する条件が成立した場合の演出態様を示している。 10

#### 【1634】

図 490（a）は、RAMクリアスイッチ 122 がオンされた状態でパチンコ機 10 に対して電源が投入され、初回の第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりとなった場合の変動表示態様の一例を示した図である。図 490（a）に示した通り、電源投入後、初回の第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりになると、主表示領域 Dm において第 3 図柄の変動表示が実行されると共に、主表示領域 Dm の下部に、布団 852、布団 852 の中で眠るウサギを模したキャラクタ 801、およびアラームを鳴らす目覚まし時計 851 が表示される。また、副表示領域 Ds に対して、「起床待機中・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ 801 が起床することで何かが起きるということを遊技者に対して容易に認識させることができる。 20

#### 【1635】

図 490（b）は、初回の第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりとなった場合の変動表示態様のうち、変動停止時の表示態様の一例を示した図である。図 490（b）に示した通り、第 1 特別図柄の小当たり（即ち、実質的に他の制御例における外れと同等の抽選結果）に対応する変動表示の停止タイミングになると、主表示領域 Dm において第 3 図柄が外れの組み合わせで停止表示されると共に、ウサギのキャラクタ 801 が布団 852 をはね除ける表示態様が表示される。また、ウサギのキャラクタ 801 の左側に吹き出しを模した吹き出し画像 FD が表示されると共に、吹き出し画像 FD に対して、「出発だ！」という文字が表示される。更に、副表示領域 Ds に対して、「起床完了！」という文字が表示される。これらの表示内容により、パチンコ機 10 において内部的に何らかの準備が整ったということを遊技者に対して示唆することができる。また、RAMクリアスイッチ 122 がオンされた状態で電源が投入された場合に、初回の特別図柄の抽選に基づく変動表示態様において特別な演出態様を発生させる構成とすることにより、RAMクリアが行われたか否かを遊技者に対して容易に判別させることができる。つまり、天井抽選回数までの残回数がクリアされているか否かを、初回の第 1 特別図柄の抽選により判別可能に構成しているので、電源投入後、少なくとも 1 回特別図柄の抽選を実行させたいと遊技者に思わせることができる。よって、ホールの開店直後におけるパチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。また、上述した第 16 制御例のように、複数段階の設定に変更可能な仕様のパチンコ機 10 であれば、RAMクリアが行われたことが確定する演出態様を 30 40 設ける構成とすることにより、設定変更の可能性の有無まで遊技者に判別させることができる。よって、ホールの開店直後におけるパチンコ機 10 の稼働率をより向上させることができる。なお、本第 17 制御例では、ウサギを模したキャラクタ 801 が起床することでパチンコ機 10 の内部的に何がセットされたのかを明示しない構成としていたが、演出態様により変動パターンシナリオが設定されたことを明示してもよい。このように構成することで、何らかの有利な状態に移行したと遊技者に勘違いさせてしまうことを抑制できる。

#### 【1636】

< 第 17 制御例における電氣的構成 >

次に、図 491 を参照して、本第 17 制御例における ROM 202 の詳細について説明 50



する。図 4 9 1 は、本第 1 7 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 4 9 1 に示した通り、本第 1 7 制御例における R O M 2 0 2 は、上述した第 1 4 制御例における R O M 2 0 2 の構成（図 4 0 4 参照）に対して、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 q j に代えて変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 t j が設けられている点で相違している。また、変動パターンテーブル 2 0 2 q d の規定内容についても一部変更となっている。その他の構成については、上述した第 1 4 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 t j の詳細について、図 4 9 3、および図 4 9 4 を参照して説明する。図 4 9 3（a）は、本第 1 7 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 t j の構成を示したブロック図である。この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 t j は、上述した第 1 4 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 q j と同様に、特別図柄の抽選回数毎に参照する変動パターンテーブルが対応付けて規定されているデータテーブルである。図 4 9 3（a）に示した通り、本第 1 7 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 t j は、大当たり終了後における特別図柄の抽選回数と参照すべき変動パターンテーブルの種別との対応関係を規定した当たり後用テーブル 2 0 2 t j 1 と、R A M クリア後、初回の第 1 特別図柄の小当たり当選後における特別図柄の抽選回数と参照すべき変動パターンテーブルの種別との対応関係を規定した小当たり後用テーブル 2 0 2 t j 2 と、天井抽選回数に到達した後における特別図柄の抽選回数と参照すべき変動パターンテーブルの種別との対応関係を規定した天井到達用テーブル 2 0 2 t j 3 と、で少なくとも構成されている。まず、図 4 9 3（b）を参照して、上述した当たり後用テーブル 2 0 2 t j 1 の詳細について説明する。

#### 【 1 6 3 7 】

図 4 9 3（b）は、この当たり後用テーブル 2 0 2 t j 1 の規定内容を示した図である。図 4 9 3（b）に示した通り、本第 1 7 制御例における当たり後用テーブル 2 0 2 t j 1 は、前回実行された大当たり遊技の種別毎に、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ）と現在の遊技状態との組み合わせに対応する変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。

#### 【 1 6 3 8 】

より具体的には、図 4 9 3（b）に示した通り、前回の当当たり種別が「大当たり A 1 7」、現在の遊技状態が通常状態という状況において、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）が 1 ～ 9 9 の範囲、1 0 1 ～ 1 3 9 の範囲、および 1 4 1 ～ 1 5 0 の範囲に対して、通常用テーブル 2 0 2 q d 1 が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル 2 0 2 q d 1 が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。一方、特別図柄の抽選回数が 1 0 0、および 1 4 0 に対しては、天井煽り用テーブル 2 0 2 s b 3 が対応付けて規定されている。この天井煽り用テーブル 2 0 2 s b 3 は、上述した第 1 6 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 s b に設けられていた天井煽り用テーブル 2 0 2 s b 3 と同一のデータテーブルであり、図示については省略したが、本第 1 7 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 q d にも追加されている。なお、上述した通り、本第 1 7 制御例における第 1 特別図柄の小当たりは、他の制御例における外れに相当する抽選結果であるため、本第 1 7 制御例において第 1 特別図柄の小当たりとなった場合は、外れ抽選結果に対応する振り分けで変動パターンが選択される。つまり、変動時間が 1 5 秒間のノーマルリーチ外れ、若しくは変動時間が 3 0 秒間のスーパーリーチ外れのどちらかが必ず選択されるように構成されている。よって、1 5 秒間や 3 0 秒間の変動時間の変動表示演出が設定された場合に、天井抽選回数が近いと遊技者に思わせることができるので、遊技者の天井抽選回数到達に対する期待感を向上させることができる。なお、本第 1 7 制御例では、天井抽選回数に到達した場合に変動パターンシナリオが天井到達時テーブル 2 0 2 s b 4 を参照するシナリオに切り替わるため、当たり後用テーブル 2 0 2 t j 1 には天井抽選回数までの範囲のシナリオのみが規定されている。

#### 【 1 6 3 9 】

また、図 4 9 3 ( b ) に示した通り、前回の当たり種別が「当たり A 1 7」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）によらず、特図 1 時短用テーブル 2 0 2 q d 2 が対応付けて規定されている。よって、当たり A 1 7 が終了してから天井抽選回数に到達するまでの間は、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図 1 時短用テーブル 2 0 2 q d 2 が参照されるため、第 1 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 A を形成する。また、図 4 9 3 ( b ) に示した通り、前回の当たり種別が「当たり B 1 7」、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の当たり種別が「当たり A 1 7」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）が 1 ~ 9 9 の範囲、1 0 1 ~ 1 3 9 の範囲、および 1 4 1 ~ 1 5 0 の範囲に対して、通常用テーブル 2 0 2 q d 1 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 および 1 4 0 に対して、天井煽り用テーブル 2 0 2 s b 3 が対応付けて規定されている。これに対し、当たり種別が「当たり B 1 7」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）が 7 ~ 1 5 0 の範囲に対して、特図 1 時短用テーブル 2 0 2 q d 2 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）が 1 ~ 6 の範囲に対して、特図 2 時短用テーブル 2 0 2 q d 3 が対応付けて規定されている。よって、当たり B 1 7 の終了後 7 回 ~ 1 5 0 回の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図 1 時短用テーブル 2 0 2 q d 2 が参照されるため、第 1 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 A を形成する。また、当たり B 1 7 の終了後 1 回 ~ 6 回の抽選回数では、特図 2 時短用テーブル 2 0 2 q d 3 が参照されるため、時短状態 B を形成する。よって、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。

【 1 6 4 0 】

また、図 4 9 3 ( b ) に示した通り、前回の当たり種別が「当たり C 1 7 ~ E 1 7」、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の当たり種別が「当たり A 1 7」や「当たり B 1 7」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）が 1 ~ 9 9 の範囲、1 0 1 ~ 1 3 9 の範囲、および 1 4 1 ~ 1 5 0 の範囲に対して、通常用テーブル 2 0 2 q d 1 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 および 1 4 0 に対して、天井煽り用テーブル 2 0 2 s b 3 が対応付けて規定されている。これに対し、当たり種別が「当たり C 1 7 ~ E 1 7」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）が 1 2 ~ 1 5 0 の範囲に対して、特図 1 時短用テーブル 2 0 2 q d 2 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）が 1 ~ 1 1 の範囲に対して、特図 2 時短用テーブル 2 0 2 q d 3 が対応付けて規定されている。よって、当たり C 1 7 ~ E 1 7 の終了後 1 2 回 ~ 1 5 0 回の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図 1 時短用テーブル 2 0 2 q d 2 が参照されるため、第 1 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 A を形成する。また、当たり B 1 7 の終了後 1 回 ~ 1 1 回の抽選回数では、特図 2 時短用テーブル 2 0 2 q d 3 が参照されるため、時短状態 B を形成する。よって、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。

【 1 6 4 1 】

次に、図 4 9 4 ( a ) を参照して、上述した変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 t j を構成するデータテーブルの 1 つである小当たり後用テーブル 2 0 2 t j 2 の詳細について説明する。この小当たり後用テーブル 2 0 2 t j 2 は、上述した通り、RAM クリア操作を伴う電源投入後、最初に第 1 特別図柄の小当たりで当選した場合に設定される変動パターンシナリオを規定したデータテーブルである。より具体的には、図 4 9 4 ( a ) に示した通り、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値）が 1 ~ 9 9、1 0 1 ~ 1 3 9、および 1 4 1 ~ 1 5 0 の範囲に対して、通常用テーブル 2 0 2 q d 1 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 および 1 4 0 に対して、天井煽り用テーブル 2 0 2 s b 3 が対応付けて規定されて

いる。一方で、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ203tbの値）が1～150の全範囲に対して、特図1時短用テーブル202qd2が対応付けて規定されている。よって、RAMクリア操作を伴う電源投入後、150回（天井抽選回数以下の抽選回数）で時短状態に移行した場合は、比較的有利度合いが低い時短状態Aを形成する。なお、本第17制御例は、第14制御例をベースにしており、第1特別図柄の抽選に時短図柄当選の振り分けがないため、RAMクリア操作を伴う電源投入後、150回以内に時短状態に移行するケースとしては、第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選する場合のみである。つまり、時短状態でないにもかかわらず右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合であるため、基本的に発生しないケースである。

10

#### 【1642】

次に、図494（b）を参照して、上述した変動パターンシナリオテーブル202tjを構成するデータテーブルの1つである天井到達用テーブル202tj3の詳細について説明する。この天井到達用テーブル202tj3は、上述した通り、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に設定される変動パターンシナリオを規定したデータテーブルである。より具体的には、図494（b）に示した通り、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ203tbの値）が1～99、101～139、および141～150範囲に対して、通常用テーブル202qd1が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数が100および140に対して、天井煽り用テーブル202sb3が対応付けて規定されている。一方で、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ203tbの値）が1に対して、天井到達時用テーブル202sb4が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ203tbの値）が2～12の範囲に対して、特図2時短用テーブル202qd3が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ203tbの値）が13～150の範囲に対して、特図1時短用テーブル202qd2が対応付けて規定されている。よって、天井抽選回数に到達した後、1回目の特別図柄の抽選が当たりとならなかった場合は、必ず変動時間が30秒間のスーパーリーチ変動が設定される。つまり、天井抽選回数に到達したことを祝福する演出態様等の各種の報知を行うための十分な演出期間を確保することができるので、演出態様を好適に設定することができる。また、天井抽選回数に到達した後、2回～12回の抽選回数では、特図2時短用テーブル202qd3が参照されるため、時短状態Bを形成する。よって、主として第2特別図柄の抽選が実行される極めて有利な時短状態Bを形成する。また、13回以降の抽選回数では、時短回数が残っている限り、主として第1特別図柄の抽選が実行される比較的有利度合いが低い時短状態Aを形成する。更に、時短回数が0になると、通常状態用のシナリオが参照されるため、天井到達後、100回目や140回目の特別図柄の抽選が当たりとならなかった場合は、天井煽り用の演出を実行することができる。よって、再度の天井抽選回数への到達を遊技者に対して期待させることができる。

20

30

#### 【1643】

このように、本第17制御例では、変動パターンシナリオを参照する際の特図抽選回数を、シナリオ用カウンタ203tbの値によって把握する構成とし、当該シナリオ用カウンタ203tbはRAMクリア操作を伴う電源投入を行った場合にも値が保持されるように構成している。そして、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われ、初回の第1特別図柄の抽選が小当たりであった場合には、小当たり後用テーブル202tj2を変動パターンシナリオとして設定する構成としている。このように構成することで、RAMクリア操作によってシナリオ用カウンタ203tbを初期化しなくても、天井抽選回数までに渡る変動パターンシナリオを好適に設定し直すことができる。よって、RAMクリア操作を伴う電源投入の有無によらず、天井抽選回数までに渡る演出態様を好適に設定することができる。次に、図492を参照して、本第17制御例におけるRAM203の詳細について説明する。図492は、本第17制御例における主制御装置110内に設けられているRAM203の構成を示したブロック図である。図492に示した通り、本第17制御例に

40

50

における R A M 2 0 3 は、上述した第 1 4 制御例における R A M 2 0 3 の構成（図 4 0 5 参照）に対して、天井時短待機フラグ 2 0 3 s a、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b、初回小当たりフラグ 2 0 3 t a、およびシナリオ用カウンタ 2 0 3 t b が追加されている点で相違する。その他の構成については、上述した第 1 4 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。天井時短待機フラグ 2 0 3 s a は、上述した第 1 6 制御例における R A M 2 0 3 に追加されていた天井時短待機フラグ 2 0 3 s a と同一であり、天井抽選回数に到達したことに基づいて時短状態の設定条件が成立した場合に、当該時短状態の発生を天井抽選回数目の変動表示が終了した後で 1 回目に実行される変動表示の終了まで待機させるためのフラグである。また、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b は、上述した第 1 6 制御例における R A M 2 0 3 に追加されていたシナリオ格納エリア 2 0 3 s b と同一であり、現在設定されている変動パターンシナリオを示すデータを格納するための記憶領域である。

10

#### 【 1 6 4 4 】

初回小当たりフラグ 2 0 3 t a は、R A M クリアスイッチ 1 2 2 がオンされた状態で電源が投入された後（R A M クリア操作を伴う電源投入後）、1 回以上第 1 特別図柄の小当たりとなったか否かを示すフラグである。この初回小当たりフラグ 2 0 3 t a がオンであれば、1 回以上小当たりに当選済みであることを意味し、オフであれば、1 回も小当たりに当選していないことを意味する。この初回小当たりフラグ 2 0 3 t a は、初期値がオフに設定されており、第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合にオンに設定される（図 4 9 8 の Y 7 7 3 参照）。第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合には、この初回小当たりフラグ 2 0 3 t a の状態が参照されて、R A M クリア後 1 回目の小当たり当選であるか否かが判別される。初回の小当たりである場合は、天井抽選回数（1 5 0 回）までの範囲の変動パターンシナリオが上書きされる。シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b は、変動パターンシナリオに応じた変動パターンテーブルを選択する際に、現在の特別図柄の抽選回数を判別するためのカウンタである。このシナリオ用カウンタ 2 0 3 t b は、R A M クリア後、最初に第 1 特別図柄の小当たりに当選して小当たり終了後用の変動パターンシナリオ（小当たり後用テーブル 2 0 2 t j 2）を設定した場合に値が 1 に設定される（図 4 9 8 の Y 7 7 3 参照）。また、大当たり終了時や天井抽選回数到達時に、対応する変動パターンシナリオを設定するとともに値が 0 にリセットされる（図 4 9 7 の S 3 8 1 3 3 A、図 5 0 0 の Y 2 7 1 2 参照）。また、特別図柄の変動開始時に値に 1 が加算される（図 4 9 6 の Y 5 2 1 参照）。このシナリオ用カウンタ 2 0 3 t b によって特別図柄の抽選回数を管理する構成とすることで、天井抽選回数に到達する 5 0 回前や 1 0 回前に、天井抽選回数が近づいていることを示すための変動パターンを設定することができる。よって、天井抽選回数までの間の遊技者の期待感を好適に向上させることができる。

20

30

#### 【 1 6 4 5 】

次に、図 4 9 5 を参照して、本第 1 7 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 4 9 5 は、本第 1 7 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 4 9 5 に示した通り、本第 1 7 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 1 4 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 4 1 0 参照）に対して、シナリオセット済フラグ 2 2 3 t a が追加されている点でのみ相違している。このシナリオセット済フラグ 2 2 3 t a は、パチンコ機 1 0 に対して R A M クリア操作を伴う電源投入が行われた後で、変動パターンシナリオが 1 回以上設定されたか否かを示すフラグであり、オンであれば変動パターンシナリオが 1 回以上設定されたことを意味し、オフであれば変動パターンシナリオが未設定であることを意味する。このシナリオセット済フラグ 2 2 3 t a は、初期値がオフに設定されており、R A M クリア操作を伴わずに電源が投入された場合や、R A M クリア操作を伴う電源投入後、最初に変動パターンシナリオが設定された場合にオンに設定される（図 5 0 1 の S 9 1 1 4 A、図 5 0 2 の S 9 5 1 5 A 参照）。第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、このシナリオセット済フラグ 2 2 3 t a を参照して、シナリオセット済フラグ 2 2 3 t a がオフである場合は、今回の小当たりにより変動パターンシナリオの再設定が行われることを意味するた

40

50

め、起床完了演出（図 4 9 0（b）参照）を実行することによりパチンコ機 1 0 の内部制御として何らかの設定が完了したことを遊技者に対して示唆することができる。よって、パチンコ機 1 0 の内部状態をある程度遊技者に対して把握させることができる。

#### 【 1 6 4 6 】

< 第 1 7 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 4 9 6 から図 5 0 0 を参照して、本第 1 7 制御例における主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される各種処理について説明する。まず、図 4 9 6 を参照して、本第 1 7 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 3 1）の詳細について説明する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 3 1）は、上述した第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 1 6 参照）に代えて実行される処理であり、上述した第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 1 6 参照）と同様に、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために実行される処理である。この第 1 7 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 9 6 参照）のうち、Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3, Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8、および Y 5 1 2 の各処理では、それぞれ上述した第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 1 5 参照）の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3, Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8、および Y 5 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 7 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 9 6 参照）では、Y 5 0 3 の処理が終了すると、シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値に 1 を加算して更新し（Y 5 2 1）、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b に格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから更新後のシナリオカウンタ 2 0 3 t b の値に対応する変動パターン選択テーブルを特定して（Y 5 2 2）、処理を Y 5 1 2 へと移行する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 9 6 参照）を実行することで、シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b を、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a とは独立して更新していき、当該独立して更新された特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値に応じて変動パターンシナリオから対応する変動パターン選択テーブルを正確に特定することができる。

#### 【 1 6 4 7 】

次に、図 4 9 7 を参照して、本第 1 7 制御例における天井判定処理（Y 3 3 2）の詳細について説明する。この天井判定処理（Y 3 3 2）は、上述した第 1 4 制御例における天井判定処理（図 4 1 6 参照）に代えて実行される処理であり、天井判定処理（図 4 1 6 参照）と同様に、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値に応じて天井抽選回数への到達有無を判定するための処理である。図 4 9 7 は、この天井判定処理（Y 3 3 2）を示すフローチャートである。この第 1 7 制御例における天井判定処理（図 4 9 7 参照）のうち、S 3 8 1 0 3, S 3 8 1 0 5, S 3 8 1 1 2 A ~ S 3 8 1 1 4 A, S 3 8 1 2 3 A、および S 3 8 1 2 4 A の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における天井判定処理（図 4 1 6 参照）の S 3 8 1 0 3, S 3 8 1 0 5, S 3 8 1 1 2 A ~ S 3 8 1 1 4 A, S 3 8 1 2 3 A、および S 3 8 1 2 4 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 7 制御例では、S 3 8 1 2 1 A, S 3 8 1 2 2 A の各処理が削除されている。また、本第 1 7 制御例における天井判定処理（図 4 9 7 参照）では、S 3 8 1 2 3 A の処理において特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 1 5 1 に更新されたと判別した場合に（S 3 8 1 2 3 A : Y e s）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値を 1 に更新し（S 3 8 1 3 1 A）、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b に対して天井到達用テーブル 2 0 2 t j 3 を示すデータを格納することで天井到達用テーブル 2 0 2 t j 3 を参照する変動パターンシナリオを設定する（S 3 8 1 3 2 A）。次いで、シナリオ用カウンタ 2 0 3 t b の値を 0 クリアして（S 3 8 1 3 3 A）、本処理を終了する。次に、図 4 9 8 を参照して、本第 1 7 制御例における特図 1 外れ停止処理（Y 7 3 1）の詳細について説明する。この特図 1 外れ停止処理（Y 7 3 1）は、上述した第 1 4 制御例における特図 1 外れ停止処理（図 4 1 8 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 4 制御例における特図 1 外れ停止処理（図 4 1 8 参照）と同様に、第 1 特別図柄の外れに対応する変動表示の変動時間が経過した場合に外れ図柄の停止表示を設定するための処理である。

#### 【 1 6 4 8 】

10

20

30

40

50

この第 17 制御例における特図 1 外れ停止処理（図 498 参照）のうち、Y751 ~ Y761 の各処理では、それぞれ上述した第 14 制御例の特図 1 外れ停止処理（図 418 参照）の Y751 ~ Y761 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 17 制御例における特図 1 外れ停止処理（図 498 参照）では、S759 の処理が終了すると、初回小当たりフラグ 203ta がオンであるか否かを判別し（Y771）、初回小当たりフラグ 203ta がオンであると判別した場合は（Y771 : Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、Y771 の処理において、初回小当たりフラグ 203ta がオフであると判別した場合は（Y771 : No）、RAM クリア操作を伴う電源投入が行われた後、初回の第 1 特別図柄の小当たりに対応する変動表示が終了したことを意味するため、シナリオ格納エリア 203sb に対して小当たり後テーブル 202tj2 を示すデータを格納することで小当たり後テーブル 202tj2 を参照する変動パターンシナリオを設定し（Y772）、初回小当たりフラグ 203ta をオンに設定すると共にシナリオ用力カウンタ 203tb の値を 1 に設定して（Y773）、本処理を終了する。この特図 1 外れ停止処理（図 498 参照）を実行することにより、RAM クリア操作を伴う電源投入が行われた場合に、第 1 特別図柄の抽選が 1 回実行されることで、確実に、天井抽選回数までに渡る変動パターンシナリオを設定することができる。また、Y771 の処理において、初回小当たりフラグ 203ta がオンであり、既に変動パターンシナリオを設定済みである状況下で第 1 特別図柄の小当たりに当選した場合に、変動パターンシナリオを再設定することを抑制することができるので、変動パターンシナリオの設定タイミングを共通化する（RAM クリア操作後、初回の抽選時）ことができる。次に、図 499 を参照して、本第 17 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 により実行される立ち上げ処理の詳細について説明する。この立ち上げ処理は、上述した第 14 制御例（および第 1 制御例）における立ち上げ処理（図 50 参照）と同様に、パチンコ機 10 に対して電源が投入された場合に実行される処理である。

#### 【1649】

この第 17 制御例における立ち上げ処理（図 499 参照）のうち、S1701 ~ S1712 の各処理では、それぞれ第 14 制御例（および第 1 制御例）における立ち上げ処理の S1701 ~ S1712 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 17 制御例における立ち上げ処理（図 499 参照）では、S1712 の処理が終了すると、使用 RAM 領域のうちシナリオ格納エリア 203sb、およびシナリオ用力カウンタ 203tb 以外の記憶領域をクリアし（S1761A）、RAM 203 のうちシナリオ格納エリア 203sb、およびシナリオ用力カウンタ 203tb 以外の記憶領域に対して初期値を設定して（S1762A）、処理を S1710 へと移行する。この第 17 制御例における立ち上げ処理（図 499 参照）を実行することにより、RAM クリア操作を伴う電源投入が行われた場合に、設定されている変動パターンシナリオの情報（シナリオ格納エリア 203sb のデータ）、および変動パターンシナリオの進行状況（シナリオ用力カウンタ 203tb の値）を電源遮断時の状態に保持したまま、RAM 203 の他のデータを初期化することができる。次に、図 500 を参照して、本第 17 制御例における大当たり終了処理（Y11621）の詳細について説明する。この大当たり終了処理（Y11621）は、上述した第 14 制御例（および第 9 制御例）における大当たり終了処理（図 289 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり終了処理（図 289 参照）と同様に、大当たり終了に基づく各種設定を行うための処理である。この第 17 制御例における大当たり終了処理（図 500 参照）のうち、Y2704 ~ Y2707 の各処理では、それぞれ上述した第 14 制御例（および第 9 制御例）における大当たり終了処理（図 289 参照）の Y2704 ~ Y2707 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 17 制御例における大当たり終了処理（図 500 参照）では、Y2707 の処理が終了すると、シナリオ格納エリア 203sb に対して今回の大当たり種別に対応する変動パターンシナリオを示すデータを格納し（Y2711）、シナリオ用力カウンタ 203tb を 0 にリセットして（Y2712）、本処理を終了する。

#### 【1650】

< 第 17 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理 >

次に、図 501、および図 502 を参照して、本第 17 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 501 を参照して、本第 17 制御例における通常状態演出設定処理 (S9011A) の詳細について説明する。この通常状態演出設定処理 (S9011A) は、上述した第 14 制御例 (および第 2 制御例) における通常状態演出設定処理 (図 116 参照) に代えて実行される処理であり、通常状態演出設定処理 (図 116 参照) と同様に、遊技状態として状態コマンドにより通常状態が通知された場合における演出態様を設定するための処理である。この通常状態演出設定処理 (図 501 参照) が実行されると、まず、パチンコ機 10 に対する電源投入時の遊技状態として通常状態が通知されたか否かを判別し (S9111A)、電源投入に基づいて通知された通常状態ではないと判別した場合は (S9111A: No)、通常状態に対応する演出モード用の表示コマンドを設定して (S9112A)、本処理を終了する。一方、S9111A の処理において、電源投入に基づいて通知された通常状態であると判別した場合は (S9111A: Yes)、次いで、RAM クリア操作を伴う電源投入により通常状態に設定されたのか否かを判別し (S9113A)、RAM クリア操作を伴わない電源投入であると判別した場合は (S9113A: No)、シナリオセット済フラグ 223 ta をオンに設定して (S9114A)、処理を S9112A へと移行する。これに対し、S9113A の処理において、RAM クリア操作を伴う電源投入であると判別した場合は (S9113A: Yes)、起床待機中モード用の表示コマンドを設定することで、特別図柄の抽選が実行された場合に起床待機中演出 (図 490 (a) 参照) が実行されるように設定し (S9115A 参照)、本処理を終了する。この通常状態演出設定処理 (図 501 参照) を実行することにより、RAM クリア操作を伴う電源投入が行われた場合に、シナリオセット済フラグ 223 ta をオフ状態としたまま、起床待機中モード用の演出態様を設定することができる。

【1651】

次に、図 502 を参照して、本第 17 制御例における特図 1 演出態様設定処理 (S4991A) の詳細について説明する。この特図 1 演出態様設定処理 (S4991A) は、第 14 制御例 (および第 2 制御例) における特図 1 演出態様設定処理 (図 120 参照) に代えて実行される処理であり、特図 1 演出態様設定処理 (図 2573 参照) と同様に、第 1 特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図 502 は、この特図 1 演出態様設定処理 (S4991A) を示すフローチャートである。この第 17 制御例における特図 1 演出態様設定処理 (図 502 参照) のうち、S9501 ~ S9504 の各処理では、それぞれ第 14 制御例 (および第 2 制御例) における特図 1 演出態様設定処理 (図 120 参照) の S9501 ~ S9504 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 17 制御例における特図 1 演出態様設定処理 (図 502 参照) では、S9501 ~ S9503 の各処理が終了すると、次いで、シナリオセット済フラグ 223 ta がオンであるか否かを判別し (S9511A)、シナリオセット済フラグ 223 ta がオンであれば (S9511A: Yes)、変動パターンコマンドにより通知された変動パターン種別に応じた変動表示態様を決定して (S9512A)、処理を S9504 へと移行する。一方、S9511A の処理において、シナリオセット済フラグ 223 ta がオフであると判別した場合は (S9511A: No)、次いで、今回の変動パターンコマンドが小当たりに対応する変動パターンコマンドであるか否かを判別し (S9513A)、小当たりに対応する変動パターンコマンドではない (即ち、大当たりに対応する変動パターンコマンドである) と判別した場合は (S9513A: No)、処理を S9512A へと移行する。これに対し、S9513A の処理において、小当たりに対応する変動パターンコマンドであると判別した場合は (S9513A: Yes)、起床完了演出 (図 490 (b) 参照) を伴う変動表示態様を決定し (S9514A)、シナリオセット済フラグ 223 ta をオンに設定して (S9515A)、処理を S9504 へと移行する。

【1652】

この特図 1 演出態様設定処理 (図 502 参照) を実行することにより、RAM クリア操

作を伴う電源投入後、初回の第1特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、起床完了演出を実行することができるので、パチンコ機10の内部制御として何らかの設定が行われたということを遊技者に対して示唆することができる。

#### 【1653】

以上説明した通り、本第17制御例におけるパチンコ機10では、通常遊技中に比較的頻繁に成立する第1条件の成立（第1特別図柄の小当たり当選）に基づいて、予め定められた特定制御（新たな変動パターンシナリオの設定）を実行し、一旦特定制御が実行された後は、第1条件が成立しても特定制御が実行されることを回避（抑制）可能に構成した。つまり、特定条件が成立していない状況下において第1条件が成立した場合にのみ、特定制御の実行を許容し、特定条件が成立している状況下で第1条件が成立したとしても、特定制御の実行を回避する特徴的な制御を行う構成としている。より具体的には、本第17制御例では、RAMクリアスイッチ122がオンの状態でパチンコ機10に対して電源が投入された後（RAMクリア操作を伴う電源投入後）における特別図柄の抽選で最初に大当たりとは異なる抽選結果（例えば、小当たりに対応する抽選結果）となったことを第1条件の成立として、天井抽選回数までの抽選回数に渡る変動パターンシナリオを設定する構成とする一方で、RAMクリア操作を伴う電源投入後、既に1回以上小当たり当選している状況下（特定条件が成立している状況下）では、小当たり当選したとしても変動パターンシナリオの設定を回避する構成としている。つまり、RAMクリア操作を伴う電源投入後、初回の特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、大当たり終了時に大当たり種別に応じた変動パターンシナリオを設定する一方で、大当たりとは異なる抽選結果（小当たり）となった場合についても、天井抽選回数までに渡る変動パターンシナリオを設定する構成とした。また、一旦変動パターンシナリオが設定された後は、変動パターンシナリオが上書きされないように規制する構成とした。これにより、RAMクリア操作を伴う電源が投入された場合に、初回の特別図柄の抽選が実行されることにより、ほぼ確実に、変動パターンシナリオを設定することができる。よって、RAMクリア操作を伴う電源投入の有無によらず、天井抽選回数までに渡る変動パターンシナリオを好適に設定することができる。なお、これに伴って、本第17制御例では、特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタ（特図抽選カウンタ203qa）と、変動パターンシナリオから変動パターンを特定する際の特別図柄の抽選回数を判断するためのカウンタ（シナリオ用カウンタ203tb）とを別々に設ける構成とし、RAMクリアスイッチ122がオンの状態でパチンコ機10に対して電源が投入された場合には、特図抽選カウンタ203qaの値のみがリセットされ、シナリオ用カウンタ203tbの値が保持されるように構成している。

#### 【1654】

また、本第17制御例では、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた場合に、何らかの設定が待機されていることを示唆する第1の演出態様（起床待機中モード）を設定し、第1の演出態様の実行中に第1特別図柄の抽選が実行された場合に、何らかの設定が行われたことを遊技者に示唆可能な第2の演出態様（起床演出）を実行する構成としている。このように構成することで、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われたか否かを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、RAMクリア操作が行われたか否かを判別するために、ホールの開店後、初回の特別図柄の抽選が実行されていないパチンコ機10において少なくとも1回の特別図柄の抽選を実行させようと思わせることができるので、ホールの開店後におけるパチンコ機10の稼働率を向上させることができる。なお、本第17制御例では、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた後で、初回の第1特別図柄の抽選が実行されて変動パターンシナリオが設定されたことを示唆する演出として第2の演出態様（起床演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた場合に設定され得る天井抽選回数が複数設けられている仕様を前提として、天井抽選回数が再設定されたことを遊技者に示唆する演出として第2の演出態様（起床演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の有利度合いに直接的に影響する設定内容が設定されたことを示

10

20

30

40

50



す演出として第2の演出態様を構成することができる。この場合において、天井抽選回数としていずれの値が設定されたのかを示唆する演出を第2の演出態様において実行する構成としてもよい。このように構成することで、第2の演出態様を確認したいとより強く遊技者に思わせることができるので、ホールの開店後におけるパチンコ機10の稼働率をより向上させることができる。また、例えば、第16制御例等のように、複数段階のいずれかの設定に変更可能な仕様において、RAMクリア操作を伴う電源投入時に設定変更も行われた場合に第2の演出態様を実行する構成としてもよい。この場合は、第2の演出態様が行われることで設定変更がなされたことを遊技者が把握することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

#### 【1655】

10

なお、本第17制御例では、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた後、最初に第1特別図柄の小当たりとなった（第1条件が成立した）ことに基づいて、小当たり後用テーブル202tj2を参照して変動パターン選択テーブルを特定する変動パターンシナリオを設定すると共にシナリオ用カウンタ203tbの値をリセットする制御（特定制御）を実行する一方で、2回目以降の小当たり当選時は特定制御の実行を回避（抑制）する構成としていたが、特定制御の実行及び回避の条件はこれに限られるものではない。例えば、2以上の特定回数（例えば、10回）に渡って連続して第1特別図柄の小当たりに当選した場合に特定制御を実行するように構成してもよい。また、特定制御の実行条件（第1条件）として、小当たりに代えて、例えば、単なる外れを採用してもよいし、特定の変動種別（例えば、短外れやノーマルリーチ外れ等）を採用してもよいし、所定の大当たり種別の小当たり当選を採用してもよい。このように様々な制御および条件を特定制御および第1条件として許容することで、開発の自由度を向上させることができる。

20

#### 【1656】

本第17制御例では、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた後、最初に第1特別図柄の小当たりとなった（第1条件が成立した）ことに基づいて、小当たり後用テーブル202tj2を参照して変動パターン選択テーブルを特定する変動パターンシナリオを設定すると共にシナリオ用カウンタ203tbの値をリセットする制御（特定制御）を実行する一方で、2回目以降の小当たり当選時は特定制御の実行を回避（抑制）する構成としていたが、最初は新たな変動パターンシナリオの設定（特定制御の実行）が回避される（電源遮断時の変動パターンシナリオ及びシナリオの進行状況が引き継がれる）状態を設定し、所定の解除条件の成立（例えば、RAMクリア操作を伴う電源投入後、天井抽選回数未満の特定回数（例えば、100回）の特別図柄の抽選が実行されたこと）を契機として、特定制御の実行が許容される状態を形成する構成としてもよい。このように構成した場合、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた時点で天井抽選回数までの残り回数はリセットされる一方で、100回の特別図柄の抽選が実行されるまでは、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われていても、RAMクリア操作を伴わない電源投入が行われていても、変動パターンの選択傾向が共通の傾向となるため、RAMクリア操作の有無を遊技者に把握し難く構成することができる。なお、この場合、特定制御として設定する変動パターンシナリオは、特定回数目の特別図柄の抽選回数から天井抽選回数目の特別図柄の抽選回数までに渡るシナリオを用意しておけば足りるので、ROM202の記憶容量を削減することができるという副次的な効果も得られる。

30

40

#### 【1657】

本第17制御例では、RAMクリア操作を伴う電源投入が行われた後、最初に第1特別図柄の小当たりとなった（第1条件が成立した）ことに基づいて、小当たり後用テーブル202tj2を参照して変動パターン選択テーブルを特定する変動パターンシナリオを設定すると共にシナリオ用カウンタ203tbの値をリセットする制御（特定制御）を実行する一方で、2回目以降の小当たり当選時は、回避条件が成立していると判別して特定制御の実行を回避（抑制）する構成としていたが、第1条件、特定制御、および回避条件はこれらに限定されるものではない。パチンコ機10において成立し得る他の条件を第1条件や回避条件として採用してもよいし、搭載している他の制御を特定制御として採用して

50

もよい。例えば、音声ランプ制御装置 113 側の演出制御に採用してもよい。より具体的には、例えば、上述した第 13 制御例における保留変化演出の設定を特定制御として採用し、第 1 条件を新たな始動入賞に基づく入賞情報コマンドの受信として採用してもよい。この場合、回避条件としては、例えば、保留変化演出が既に設定されている間の状態を設定してもよいし、大当たり遊技の実行中を設定してもよい。このように構成することで、保留変化演出が実行されるタイミングを好適に設定することができる。

#### 【1658】

##### < 第 18 制御例 >

次いで、図 503 から図 516 を参照して、第 18 制御例におけるパチンコ機 10 について説明する。上述した第 16 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり終了後の抽選回数をカウントするためのカウンタ（特図抽選カウンタ 2031a）のカウンタ値によって天井抽選回数への到達有無を判別すると共に、変動パターンシナリオから変動パターン選択テーブルを特定する際の変動回数（特別図柄の抽選回数）を判別する構成としていた。そして、RAM クリア操作を伴う電源投入が行われた場合であっても、特図抽選カウンタ 2031a の値がクリアされずに保持されるように構成していた。つまり、パチンコ機 10 の電源が遮断されたり、RAM クリア操作が行われたりしたとしても、天井抽選回数までの残りの抽選回数や変動パターンシナリオの進行状況がクリアされずに保持されるように構成していた。そして、第 16 制御例では、変動パターンシナリオとして、大当たり終了時または天井抽選回数到達時に、通常状態用の変動パターンシナリオと通常状態以外の遊技状態用の変動パターンシナリオとをセットで設定する構成とし、遊技状態が通常状態であれば設定されている変動パターンシナリオのうち通常状態用の規定内容を参照して変動パターン選択テーブルを特定する一方、通常状態以外の遊技状態であれば通常状態以外用の規定内容を参照して変動パターン選択テーブルを特定する構成としていた。つまり、変動パターンシナリオの設定タイミングを天井抽選回数がリセットされるタイミングに統一することで、大当たり終了後の遊技状態によらず、通常状態に移行した場合における天井抽選回数までに渡る変動パターンシナリオを共通化することを可能に構成した。つまり、通常状態において天井抽選回数までの残りの抽選回数が 150 回、100 回、および 50 回になると、常に、天井煽り用の特殊な変動パターンが選択され易くなるように構成していた。

#### 【1659】

これに対して本第 18 制御例では、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される時短状態や、時短図柄に当選したことに基づいて設定される時短状態の終了を契機として、変動パターンシナリオを切り替える構成とし、これらの時短状態終了後における所定回数の特別図柄の抽選に渡って変動パターンの選択比率を通常と異ならせるように構成した。つまり、抽選結果と各種変動パターンの選択比率との対応関係を通常と異ならせることで変動時間の傾向を異ならせ、変動時間に応じて設定される変動表示態様も異ならせることにより、特殊な演出モードを形成するように構成した。このように構成することで、大当たりを介さずに設定された時短状態が終了した（賞球を何ら獲得することなく有利な時短状態が終了した）場合に、特殊な演出モードを形成することで、遊技者の落胆を緩和すると共に、特殊な演出モードが終了するまでの間、遊技を継続しようと思わせることを可能に構成した。これにより、時短状態の終了後におけるパチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。この第 18 制御例におけるパチンコ機 10 が、上述した第 16 制御例におけるパチンコ機 10 と構成上において相違する点は、主制御装置 110 における ROM 202、および RAM 203 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 113 における RAM 223 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 110 の MPU 201 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 16 制御例におけるパチン

コ機 10 と同一である。以下、第 16 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【1660】

まず、図 503、および図 504 を参照して、本第 18 制御例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第 18 制御例では、時短図柄に当選したことに基づいて発動した時短状態、または天井抽選回数に到達したことに基づいて発動した時短状態のいずれかが終了したことに基づいて、変動パターンシナリオを再設定する構成としている。より具体的には、時短状態が終了したことに基づいて、特殊な演出モードを形成すべく、通常とは異なる選択比率で各種変動パターンが選択される特殊な状態を所定期間（特別図柄の抽選が 20 回終了するまでの間）形成する構成としている。まず、図 503（a）を参照して、本第 18 制御例において時短図柄に当選したことに基づいて発動した時短状態、または天井抽選回数に到達したことに基づいて発動した時短状態のいずれかが終了した後の演出態様について説明する。なお、以降の説明では、説明の簡略化のため、時短図柄に当選したことに基づいて発動した時短状態、および天井抽選回数に到達したことに基づいて発動した時短状態（大当たりを介さずに直接移行する時短状態）のことを、まとめて通常時短と称する。本第 17 制御例では、通常時短が終了した時点で第 2 特別図柄の保留球が 1 以上存在する場合に、通常時短が終了した後の通常状態において第 2 特別図柄の保留球を消化しきるまでの期間を利用して、通常時短状態の終了を示す演出態様を実行する構成としている。なお、通常時短状態においては、右打ちを行い続けることにより、ほぼ、通常時短状態の終了時に第 2 特別図柄の保留球が上限個数（4 個）まで貯まった状態となる。図 503（a）は、この通常時短状態の終了を示す演出態様（通常時短状態用のエンディング演出）の演出態様の一例を示した図である。

10

20

【1661】

図 503（a）に示した通り、通常時短状態が終了すると、第 2 特別図柄の保留球が消化されるまでの間に渡って、主表示領域 Dm における中央部分にウサギを模したキャラクタ 801 がうなだれて落涙する表示態様が表示されると共に、キャラクタ 801 の上方に「～END～」という文字が表示される。更に、副表示領域 Ds に対して、「チャンスタイム終了・・・」という文字が表示される。これらの表示態様により、通常時短状態が完全に終了してしまったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図 503（a）に示した通り、通常時短状態用のエンディング演出の実行中は、主表示領域 Dm の右上における比較的狭い範囲（遊技者が認識し難い範囲）において、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるように構成されている。なお、図示については省略したが、通常時短状態用のエンディング演出（通常時短終了演出）の実行中に第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、当該大当たり変動において天使を模したキャラクタ 809 が出現してウサギのキャラクタ 801 に対して大当たりを通知する比較的短い演出時間の演出が実行される。また、通常時短状態の終了時に第 2 特別図柄の保留球が存在せず、第 1 特別図柄の保留球のみが存在する場合は、1 つめの第 1 特別図柄の保留球に基づく変動表示期間を用いて通常時短状態用のエンディング演出を実行するように制御する。更に、通常時短終了時に第 1 特別図柄の保留球も第 2 特別図柄の保留球も存在しない場合は、通常時短終了時に通常時短終了演出を開始させ、新たな特別図柄の抽選が実行された時点で通常時短状態用のエンディング演出（通常時短終了演出）を打ち切る構成としている。これにより、通常時短状態の終了時における保留球の個数によらず、通常時短状態用のエンディング演出（通常時短終了演出）を実行することができる。

30

40

【1662】

次に、図 503（b）を参照して、通常時短終了後、特別図柄の抽選が 20 回終了するまで（且つ、通常時短終了演出の終了後）における演出態様について説明する。図 503（b）は、通常時短終了後、特別図柄の抽選が 20 回終了するまで（且つ、通常時短終了演出の終了後）における演出態様を示した図である。ここで、詳細については後述するが、本第 18 制御例では、通常時短が終了してから特別図柄の抽選が 20 回終了するまでの間、第 1 特別図柄の外れとなった場合の変動時間として短い変動時間（例えば、5 秒間）

50

が選択される割合が大幅に上昇する（１５秒以上の変動時間が選択される割合が大幅に低くなる）ように変動パターンシナリオを設定する構成としている。つまり、外れで長い変動時間が選択され難くなることにより、相対的に、長い変動時間となった場合に大当たりや時短図柄当選となる期待度が上昇する構成としている。この特殊な変動パターンシナリオが設定されている間（通常時短終了後、２０回の特別図柄の抽選が終了するまで）は、図５０３（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８０１が岩山をよじ登る演出態様が表示されると共に、キャラクタ８０１の上方に、「～修行ゾーン～」という文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「リーチ発生で大チャンス！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、特殊な変動パターンシナリオが設定されている（特殊な演出モードが設定されている）こと、および長い変動時間が設定された（リーチが発生する変動種別が選択された）場合の大当たり期待度が通常よりも高くなるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【１６６３】

図５０４は、特殊な演出モード（修行ゾーン演出）が設定されている間に通常時短状態への移行条件が再度成立した（天井抽選回数に到達するか、時短図柄に当選した）場合における演出態様の一例を示した図である。図５０４では、天井抽選回数に到達して１００回の時短回数が付与された場合を例示している。図５０４に示した通り、特殊な演出モード（修行ゾーン演出）において通常時短状態への移行条件が成立した場合には、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ８０１が岩山を登りきって岩山の頂上に到達する演出が実行される。また、岩山の頂上の周囲には、チャンスタイム中の演出においてウサギを模したキャラクタ８０１が滞在するのと同じ雲が一面に広がっている表示態様に設定される。更に、副表示領域Ｄｓにおいて、「チャンスタイム１００回ゲット！」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常時短状態に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

#### 【１６６４】

次に、図５０５を参照して、通常時短状態が終了する前後における演出態様の推移について、大当たり後２５０回目の特別図柄の変動表示が終了することで時短状態が終了する場合を例にとって説明する。図５０５に示した通り、大当たり後２５０回目の特別図柄の抽選で通常時短状態が終了する場合、２５０回目（即ち、通常時短状態における最後）の変動表示演出における演出態様として、上述した第１６制御例と同様に、チャンスタイム（時短状態）の終了を示す演出態様（図４７３参照）を伴う変動表示演出が実行される。また、通常時短状態における最後の変動表示演出が終了し、右打ちにより第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態が終了すると、通常時短状態の間に保留されていた第２特別図柄の保留球に基づく変動表示が全て終了するまでの期間を用いて、通常時短状態のエンディング演出（図５０３（ａ）参照）が実行される。これにより、通常時短状態が終了したことをより強調することができる。なお、詳細については後述するが、通常時短終了後の変動パターンシナリオとして、時短終了後の特別図柄の抽選回数が１回～４回の範囲では、第２特別図柄の外れの変動時間が１秒間に固定化されるように構成されている。このため、第２特別図柄の保留球が外れである場合は、第２特別図柄の保留球数×１秒間の演出期間で通常時短状態のエンディング演出が実行されることになるため、通常時短状態のエンディング演出は最大（保留が４個貯まっている状況）で４秒間となる。

30

40

#### 【１６６５】

また、図５０５に示した通り、第２特別図柄の保留球を消化しきって通常時短状態のエンディング演出が終了すると、特殊な演出モードであることを示す修行ゾーン演出が実行される。この修行ゾーン演出は、通常時短状態の終了後２０回の特別図柄の抽選が終了するまで継続する。この修行ゾーン演出が実行される２０回の変動回数の間は、第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に１５秒以上の変動時間（リーチ演出が発生する変動時間）の変動種別が選択される割合が通常よりも大幅に低くなる。言い換えれば、リーチ演出が発生した場合に大当たりとなる期待度が通常よりも大幅に高くなるため、リーチ演出が発生することを遊技者に対してより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に

50

対する興趣を向上させることができる。また、通常とは異なる遊技性（リーチ演出の期待度が大幅にアップする遊技性）となるため、遊技者に対して目新しさを感じさせることができ、修行ゾーン演出が実行されている間は遊技を継続しようと思わせることができる。よって、通常時短状態が終了した直後に遊技を辞めてしまうことを抑制し、パチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。なお、特別図柄の抽選が 20 回終了して、修行ゾーン演出が終了すると、通常モード用の演出が実行される状態に移行する。このように、本第 18 制御例では、通常時短状態が終了したことを契機として専用の変動パターンシナリオ（後述する時短終了後用テーブル 202 u j 3（図 509 参照）を参照して変動パターン選択テーブルを特定するシナリオ）を設定することにより、通常時短状態が終了して通常状態に移行した後において、通常時短状態のエンディング演出の実行期間を確保したり、第 2 特別図柄の保留球を消化した後で、特殊な演出モード（リーチ演出が発生した場合の大当たり期待度が跳ね上がる遊技性のモード）に移行させることを可能としている。これにより、通常時短状態が終了した後における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【1666】

なお、この場合、天井抽選回数までの残回数を考慮せずに、単純に通常時短状態の終了に基づいて専用の変動パターンシナリオを設定する構成としているため、弊害として、上述した第 16 制御例のように、大当たり終了後（若しくは RAM クリア操作を伴う電源投入後）の抽選回数が特定回数（350 回、400 回、および 450 回）において天井煽り用の特殊な変動パターンを選択することが困難となる。これについては、開発者がどちら

20

#### 【1667】

< 第 18 制御例における電氣的構成 >

次に、図 506（a）を参照して、本第 18 制御例における主制御装置 110 内に設けられている ROM 202 の詳細について説明する。図 506（a）は、本第 18 制御例における ROM 202 の構成を示したブロック図である。図 506（a）に示した通り、本第 18 制御例における ROM 202 は、上述した第 16 制御例における ROM 202 の構成（図 478（a）参照）に対して、変動パターン選択テーブル 202 s b に代えて変動パターン選択テーブル 202 u b が設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル 202 s j に代えて変動パターンシナリオテーブル 202 u j が設けられている点のみ相違する。その他の構成については上述した第 16 制御例における ROM 202 と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 507（a）を参照して、本第 18 制御例における変動パターン選択テーブル 202 u b の詳細について説明する。図 507（a）は、本第 18 制御例における変動パターン選択テーブル 202 u b の構成を示したブロック図である。図 507（a）に示した通り、本第 18 制御例における変動パターン選択テーブル 202 u b は、上述した第 16 制御例における変動パターン選択テーブル 202 s b（図 480（a）参照）に対して、時短終了報知用テーブル 202 u b 5 と時短終了後用テーブル 202 u b 6 とが追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第 16 制御例における変動パターン選択テーブル 202 s b と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 507（b）を参照して、本第 18 制御例における変動パターン選択テーブル 202 u b を構成するデータテーブルの 1 つである時短終了報知用テーブル 202 u b 5 の詳細について説明する。この時短終了報知用テーブル 202 u b 5 は、通常時短状態の終了後特別図柄の抽選回数が 4 回以内の範囲において参照される変動パターン選択テーブルであり、通常時短状態の終了時に貯まっていた第 2 特別図柄の保留球を消化する際の外れ時の変動時間を 1 秒間に固定化するためのデータテーブルである。

30

40

#### 【1668】

図 507（b）は、この時短終了報知用テーブル 202 u b 5 の規定内容を示した図である。図 507（b）に示した通り、時短終了報知用テーブル 202 u b 5 には、特別図柄の種別および特別図柄の抽選結果毎に、各種変動パターンに対応する変動種別カウンタ

50

C S 1 の値の範囲が対応付けられている。具体的には、特別図柄の種別が第 1 特別図柄である場合に、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対して、変動種別カウンタ C S 1 の値が 0 ~ 1 4 9 の範囲に変動時間が 1 5 秒のノーマルリーチ当たりが対応付けて規定され、1 5 0 ~ 1 9 8 の範囲に変動時間が 3 0 秒のスーパーリーチ当たりが対応付けて規定されている。また、第 1 特別図柄の抽選結果が「特殊当たり」および「小当たり」に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲に対して、変動時間が 1 5 秒間のノーマルリーチ当たりが対応付けて規定されている。また、特別図柄の抽選結果「時短図柄当選」に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲に対して、変動時間が 1 5 秒間のノーマルリーチが対応付けて規定されている。更に、第 1 特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の値が 0 ~ 1 9 6 の範囲に変動時間が 5 秒の短外れが対応付けて規定され、1 9 7 , 1 9 8 の範囲に変動時間が 1 5 秒のノーマルリーチ外れが対応付けて規定されている。このため、時短終了報知用テーブル 2 0 2 u b 5 が参照される状況下において第 1 特別図柄の抽選が実行されると、外れの場合に 1 5 秒以上の変動時間の変動種別が選択される割合が極めて低くなる ( 2 / 1 9 9 になる )。よって、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合には、リーチ演出が発生するだけで大当たりとなることに対する期待感を大きく向上させることができる。

10

#### 【 1 6 6 9 】

また、図 5 0 7 ( b ) に示した通り、特別図柄の種別が第 2 特別図柄である場合には、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対して、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲に対して、変動時間が 5 秒間の短当たりが対応付けて規定されている。一方、第 2 特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲に対して、変動時間が 1 秒間の「超短外れ」が対応付けて規定されている。このため、通常時短状態の終了後、4 回以内の特別図柄の抽選が第 2 特別図柄により実行された場合には、抽選結果が大当たりになると、必ず 5 秒間の変動時間が設定され、外れになると必ず 1 秒間の変動時間が設定される。これにより、通常時短終了時に貯まっていた第 2 特別図柄の保留球を消化する際の消化時間を固定化することができるので、通常時短状態の終了後におけるエンディング演出の演出期間を確保することができる。

20

#### 【 1 6 7 0 】

次に、図 5 0 7 ( c ) を参照して、本第 1 8 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 u b を構成するデータテーブルの 1 つである時短終了後用テーブル 2 0 2 u b 6 の詳細について説明する。この時短終了後用テーブル 2 0 2 u b 6 は、通常時短状態の終了後特別図柄の抽選回数が 5 回から 2 0 回の範囲において参照される変動パターン選択テーブルであり、リーチ演出が発生した場合の大当たり期待度が通常よりも大幅に向上する特殊な演出モードを形成するために参照されるデータテーブルである。図 5 0 7 ( c ) に示した通り、この時短終了後用テーブル 2 0 2 u b は、時短終了報知用テーブル 2 0 2 u b 5 ( 図 5 0 7 ( b ) 参照 ) における第 1 特別図柄に対応する規定内容が、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に共通する規定内容として設定されている。よって、この時短終了後用テーブル 2 0 2 u b 6 が参照された場合、特別図柄の外れにおいて 1 5 秒以上の変動時間の変動種別が選択される割合が極めて低くなる ( 2 / 1 9 9 になる )。よって、特別図柄の抽選が実行された場合には、リーチ演出が発生するだけで大当たりとなることに対する期待感を大きく向上させることができる斬新な遊技性を実現することができる。これにより、通常時短状態が終了した後も、少なくとも特別図柄の抽選が 2 0 回実行されるまでは遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

30

40

#### 【 1 6 7 1 】

次に、図 5 0 8 ( a ) を参照して、本第 1 8 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 u j の詳細について説明する。図 5 0 8 ( a ) は、本第 1 8 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 u j の構成を示したブロック図である。図 5 0 8 ( a ) に示した通り、本第 1 8 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 u j は、大当たり終了を契機として設定される変動パターンシナリオを規定したデータテーブルで

50

ある当たり後用テーブル 202 u j 1 と、天井抽選回数に到達したことを契機として設定される変動パターンシナリオを規定したデータテーブルである天井到達後用テーブル 202 u j 2 と、通常時短状態（時短図柄当選に基づく時短状態、および天井抽選回数到達に基づく時短状態）が終了したことを契機として設定される変動パターンシナリオを規定したデータテーブルである時短終了後用テーブル 202 u j 3 と、で少なくとも構成されている。まず、図 508 (b) を参照して、当たり後用テーブル 202 u j 1 の詳細について説明する。図 508 (b) は、この当たり後用テーブル 202 u j 1 の規定内容を示したブロック図である。図 508 (b) に示した通り、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 203 u a の値）が 1 ~ 349、351 ~ 399、401 ~ 449、および 451 ~ 500 の範囲に対して、通常用テーブル 202 s b 1 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数が 350、400、および 450 に対して、天井煽り用テーブル 202 s b 3 が対応付けて規定されている。一方で、現在の遊技状態が通常状態以外の遊技状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 203 u a の値）が 1 ~ 500 の全範囲に対して、確変・時短用テーブル 202 s b 2 が対応付けて規定されている。よって、大当たり終了後においては、遊技状態が通常状態であれば、天井抽選回数までの残回数が 150 回、100 回、および 50 回となる毎に、天井煽り用の特殊な変動パターンが選択されることにより、天井煽り用の演出（図 476、図 477 参照）を実行することができる。

10

#### 【1672】

次に、図 508 (c) を参照して、上述した天井到達後用テーブル 202 u j 2 の詳細について説明する。図 508 (c) は、この天井到達後用テーブル 202 u j 2 の規定内容を示した図である。図 508 (c) に示した通り、天井到達後用テーブル 202 u j 2 には、通常状態以外の遊技状態に対するシナリオのみが対応付けられている。つまり、天井抽選回数到達に基づいて設定された時短回数の通常時短状態が終了するか、通常時短状態の間に時短図柄に当選して設定された通常時短状態が終了するまでの間の状態に対するシナリオのみが規定されている。これは、上述した通り、通常時短状態が終了するタイミング（即ち、通常状態に移行するタイミング）で、通常時短終了時用の変動パターンシナリオ（時短終了後用テーブル 202 u j 3 を参照する変動パターンシナリオ）に切り替えられるため、通常状態において天井到達後用テーブル 202 u j 2 を参照する可能性が無いためである。図 508 (c) に示した通り、現在の遊技状態が通常状態以外の遊技状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 203 u a の値）が 1 に対して、天井到達時用テーブル 202 s b 4 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数が 2 ~ 500 の範囲に対して、確変・時短用テーブル 202 s b 2 が対応付けて規定されている。よって、第 16 制御例と同様に、天井抽選回数に到達して時短状態に設定された後、1 回目の変動表示における変動時間を、外れの場合に 30 秒間に固定化することができるので、時短状態に突入したことに基づいて実行される各種の報知を行うための演出期間を十分に確保することができる。

20

30

#### 【1673】

次に、図 509 を参照して、上述した時短終了後用テーブル 202 u j 3 の詳細について説明する。図 509 は、この時短終了後用テーブル 202 u j 3 の規定内容を示した図である。図 509 に示した通り、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 203 u a の値）が 1 ~ 4 の範囲に対して、時短終了報知用テーブル 202 u b 5（図 507 (b) 参照）が対応付けて記載され、特別図柄の抽選回数（シナリオ用カウンタ 203 u a の値）が 5 ~ 20 の範囲に対して、時短終了後用テーブル 202 u b 6（図 507 (c) 参照）が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数が 21 回以降の範囲に対して、通常用テーブル 202 s b 1 が対応付けて規定されている。これに対し、現在の遊技状態が通常状態以外という状況においては、特別図柄の抽選回数によらず、確変・時短用テーブル 202 s b 2 が対応付けて規定されている。通常時短状態の終了後に時短終了後用テーブル 202 u j 3 を参照する変動パターンシナリオを設定する構成とすることで、通常時短状態が終了してから第 2 特別図柄の保留球を全

40

50



て消化するまでの間の期間で通常時短状態のエンディング演出を実行することができる。また、通常時短状態が終了してから20回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、リーチ演出が発生した際の大当たり期待度が大きく向上する特殊なモードを形成することができる。よって、通常時短状態の終了後、20回の特別図柄の抽選が終了するまでは少なくとも遊技を継続しようと遊技者に対して思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。次に、図506(b)を参照して、本第18制御例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図506(b)は、本第18制御例におけるRAM203の構成を示したブロック図である。図506(b)に示した通り、本第18制御例におけるRAM203は、上述した第16制御例におけるRAM203の構成に対して、シナリオ用カウンタ203uaと、通常時短フラグ203ubと、が追加されている点でのみ相違している。

#### 【1674】

シナリオ用カウンタ203uaは、上述した第17制御例におけるシナリオ用カウンタ203tbと同様に、変動パターンシナリオに応じた変動パターンテーブルを選択する際に、現在の特別図柄の抽選回数を判別するためのカウンタである。つまり、本第18制御例では、上述した第17制御例と同様に、特図抽選カウンタ203laとシナリオ用カウンタ203tbとを別々に設ける構成とし、別々に更新する制御を採用している。具体的には、本第18制御例におけるシナリオ用カウンタ203tbは、各種変動パターンシナリオを設定する際に値が0にリセットされ(図512のS8323A、図513のS38131A参照)、特別図柄の変動パターンを選択する際に値が1ずつ加算して更新される(図511のS38263)。このシナリオ用カウンタ203uaを参照して現在設定されている変動パターンシナリオから対応する変動パターン選択テーブルを特定する構成としている。通常時短フラグ203ubは、時短状態が大当たり終了後に設定された時短状態であるか通常時短状態(時短図柄当選に基づく時短状態、若しくは天井抽選回数到達に基づく時短状態)であるかを示すフラグである。この通常時短フラグ203ubがオンであれば、通常時短状態であることを意味し、オフであれば、大当たり終了後に設定された時短状態であることを意味する。この通常時短フラグ203ubは、初期値がオフに設定されており、通常時短状態へと移行する際にオンに設定される(図513のS38132A参照)。また、通常時短状態の終了時にオフに設定される(図512のS8322A参照)。この通常時短フラグ203ubがオンの状態で時短状態が終了した場合は、通常時短状態が終了したと判別して、変動パターンテーブルが再セットされる。即ち、通常時短状態のエンディング演出や、リーチ演出が高期待度となる演出モード等を実現可能な変動パターンシナリオを設定することができるので、通常時短状態の終了後において、遊技者が遊技を辞めたいと思いきわく構成することができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

#### 【1675】

次に、図510を参照して、本第18制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図510は、本第18制御例におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図510に示した通り、本第18制御例におけるRAM223は、上述した第16制御例におけるRAM223の構成(図482参照)に対して、演出モードフラグ223uaが追加されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第16制御例におけるRAM223と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。演出モードフラグ223uaは、現在の演出モードを示すフラグである。この変動パターンコマンドに応じて変動表示態様を決定する際は、この演出モードフラグ223uaにより示される演出モードに応じた変動表示態様が選択される。

#### 【1676】

< 第18制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図511から図514を参照して、本第18制御例における主制御装置110のMPU201により実行される各種制御処理について説明する。まず、図511を参照し



て、本第 18 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 (S 3 0 2 6 1 A) の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理 (S 3 0 2 6 1 A) は、上述した第 16 制御例 (および第 10 制御例) における特別図柄変動パターン選択処理 (図 3 0 6 参照) に代えて実行される処理であり、特別図柄変動パターン選択処理 (図 3 0 6 参照) と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターンを設定するための処理である。図 5 1 1 は、この特別図柄変動パターン選択処理 (S 3 0 2 6 1 A) を示したフローチャートである。この第 18 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 (図 5 1 1 参照) のうち、S 8 2 0 1, S 8 2 0 3、および S 8 2 0 5 ~ S 8 2 0 9 の各処理では、それぞれ上述した第 16 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 (図 3 0 6 参照) の S 8 2 0 1, S 8 2 0 3、および S 8 2 0 5 ~ S 8 2 0 9 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 18 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 (図 5 1 1 参照) では、S 8 2 0 1 の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別された場合 (S 8 2 0 1 : Y e s)、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 p d より今回の大当たり種別を決定し (S 3 8 2 6 1 A)、処理を S 8 2 0 3 へと移行する。また、本第 18 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 (図 5 1 1 参照) では、S 8 2 0 9 の処理において、時短図柄当選に対応する抽選結果であると判別した場合に (S 8 2 0 9 : Y e s)、時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 s i (図 4 8 1 (a) 参照) を参照して時短当たりの種別を特定し (S 3 8 2 6 2 A)、処理を S 8 2 0 3 へと移行する。

10

#### 【 1 6 7 7 】

更に、本第 18 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 (図 5 1 1 参照) では、S 8 2 0 3 の処理が終了すると、シナリオ用カウンタ 2 0 3 u a の値に 1 を加算して更新し (S 3 8 2 6 3 A)、次に、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b のデータに基づいて現在設定されている変動パターンシナリオを読み出す (S 3 8 2 6 4 A)。S 3 8 2 6 4 A の処理が終了すると、読み出した変動パターンシナリオに基づいて現在の遊技状態、特別図柄の抽選結果、およびシナリオ用カウンタ 2 0 3 u a の値に対応する変動パターン選択テーブルを特定して (S 3 8 2 6 5 A)、処理を S 8 2 0 5 へと移行する。次に、図 5 1 2 を参照して、本第 18 制御例における更新処理 (S 2 4 1 A) について説明する。この更新処理 (S 2 4 1 A) は、上述した第 16 制御例 (および第 13 制御例) における更新処理 (図 3 7 7 参照) に代えて実行される処理であり、更新処理 (図 3 7 7 の S 2 3 3 A 参照) と同様に、特別図柄の変動停止時に遊技状態の更新を行うための処理である。この第 18 制御例における更新処理 (図 5 1 2 参照) のうち、S 8 3 0 1 ~ S 8 3 0 7、および S 8 3 1 3 の各処理では、それぞれ第 16 制御例 (および第 13 制御例) における更新処理 (図 3 7 7 の S 2 3 3 A 参照) の S 8 3 0 1 ~ S 8 3 0 7、および S 8 3 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 18 制御例における更新処理 (図 5 1 2 参照) では、S 8 3 0 6 の処理が終了すると、通常時短フラグ 2 0 3 u b がオンであるか否かを判別し (S 8 3 2 1)、オンであると判別した場合は (S 8 3 2 1 : Y e s)、次いで、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b に対して時短終了後テーブル 2 0 2 u j 3 を参照して変動パターン選択テーブルを特定するシナリオを示すデータを格納する (S 8 3 2 2 A)。S 8 3 2 2 A の処理が終了すると、通常時短フラグ 2 0 3 u b をオフに設定し (S 8 3 2 3)、シナリオ用カウンタ 2 0 3 s a の値を 0 にリセットして (S 8 3 2 4 A)、処理を S 8 3 1 3 へと移行する。これに対し、S 8 3 2 1 A の処理において、通常時短フラグ 2 0 3 u b がオフであると判別した場合は、処理を S 8 3 0 7 へと移行する。

20

30

40

#### 【 1 6 7 8 】

また、本第 18 制御例における更新処理 (図 5 1 2 参照) では、S 8 3 0 7 の処理が終了すると、上述した第 16 制御例における天井判定処理 (図 4 8 3 参照) に代えて天井判定処理を実行し (S 8 3 2 5)、本処理を終了する。この天井判定処理 (S 8 3 2 5) の詳細については、図 5 1 3 を参照して後述する。この更新処理 (図 5 1 2 参照) を実行することにより、通常時短状態が終了した場合に、時短終了後用の変動パターンシナリオを設定することができるので、通常時短状態のエンディング演出やリーチ演出に発展した際の期待度が向上する特殊モード等を形成することができる。次に、図 5 1 3 を参照して、

50

上述した天井判定処理（S 8 3 2 5 A）の詳細について説明する。この天井判定処理（S 8 3 2 5 A）は、上述した通り、第 1 6 制御例における天井判定処理（図 4 8 3 参照）に代えて実行される処理であり、天井判定処理（図 4 8 3 参照）と同様に、特別図柄の抽選回数から天井抽選回数への到達有無を判別し、天井抽選回数に到達した場合に時短状態を発生させるための処理である。この第 1 8 制御例における天井判定処理（図 5 1 3 参照）のうち、S 3 8 1 0 1 ~ S 3 8 1 0 5, S 3 8 1 1 2 A ~ S 3 8 1 1 4 A, S 3 8 1 1 7 A, S 3 8 1 2 1 A ~ S 3 8 1 2 3 A、および S 3 8 1 2 6 A の各処理では、上述した第 1 6 制御例における天井判定処理（図 4 8 3 参照）における S 3 8 1 0 1 ~ S 3 8 1 0 5, S 3 8 1 1 2 A ~ S 3 8 1 1 4 A, S 3 8 1 1 7 A, S 3 8 1 2 1 A ~ S 3 8 1 2 3 A、および S 3 8 1 2 6 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 8 制御例にお

10

【 1 6 7 9 】

次に、図 5 1 4 を参照して、本第 1 8 制御例における立ち上げ処理の詳細について説明する。この立ち上げ処理は、上述した第 1 6 制御例における立ち上げ処理と同様に、パチンコ機 1 0 に対する電源投入に基づいて実行される処理である。図 5 1 4 は、この第 1 8 制御例における立ち上げ処理を示すフローチャートである。この第 1 8 制御例における立ち上げ処理のうち、S 1 7 0 1 ~ S 1 7 1 2, S 1 7 2 1 A, S 1 7 5 1 A, S 1 7 5 2 A, S 3 1 7 0 1 A、および S 3 1 7 0 2 A の各処理では、それぞれ第 1 6 制御例における立ち上げ処理（図 4 8 4 参照）の S 1 7 0 1 ~ S 1 7 1 2, S 1 7 2 1 A, S 1 7 5 1 A, S 1 7 5 2 A, S 3 1 7 0 1 A、および S 3 1 7 0 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 8 制御例における立ち上げ処理（図 5 1 4 参照）では、S 1 7 1 2 の処理が終了すると、R A M 2 0 3 の使用 R A M 領域のうち、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a、シナリオ用カウンタ 2 0 3 u a、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b 以外の記憶領域をクリアし（S 1 7 6 1 A）、R A M 2 0 3 のうち、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a、シナリオ用カウンタ 2 0 3 u a、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b 以外の記憶領域に対して初期値を設定して（S 1 7 6 2 A）、処理を S 1 7 1 0 へと移行する。これにより、R A M クリア操作を伴う電源投入が行われた場合にも、天井抽選回数までの残りの抽選回数や変動パターンシナリオの進行状況等を維持することができる。

20

30

【 1 6 8 0 】

< 第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 5 1 5、および図 5 1 6 を参照して、本第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 5 1 5 を参照して、本第 1 8 制御例における演出態様設定処理（S 5 0 1 1 A）について説明する。この演出態様設定処理（S 5 0 1 1 A）は、上述した第 1 6 制御例における演出態様設定処理（図 4 8 6 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 6 制御例における演出態様設定処理（図 4 8 6 参照）と同様に、変動パターンコマンドを受信した場合に、当該受信した変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じた変動表示態様を設定するための処理である。この第 1 8 制御例における演出態様設定処理（図 5 1 5 参照）のうち、S 3 4 4 0 1, S 3 4 4 0 3, S 3 4 4 0 7、および S 3 4 4 3 1 A ~ S 3 4 4 4 8 A の各処理では、それぞれ第 1 6 制御例における演出態様設定処理（図 4 8 6 参照）の S 3 4 4 0 1, S 3 4 4 0 3, S 3 4 4 0 7、および S 3 4 4 3 1 A ~ S 3 4 4 4 8 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 8 制御例における演出態様設定処理（図 5 1 5 参照）では、S 3 4 4 4 7 A の処理が終了すると、演出モードフラグ 2 2 3 u a を通常時短状態のエンディング演出用の値に更新して（S 3 4 4 5 1 A）、処理を S 3 4 4 0 7 へと移行する。次に、図 5 1 6 を参照して、本第 1 8 制御例における天井関連演出設定処理（S 3 4 5 6 1 A）の詳細について説明する。この天井関連演出設定処理（S 3 4 5 6 1 A）は、上述した第 1 6 制御例における天井関連演出設定処理（図 4 8 9 参照）に

40

50

代えて実行される処理であり、第 16 制御例における天井関連演出設定処理（図 489 参照）と同様に、天井に関連する演出態様を設定するための処理である。

#### 【1681】

この第 18 制御例における天井関連演出設定処理（図 516 参照）のうち、S34571A、および S34573A ~ S34575A の各処理では、それぞれ上述した第 16 制御例における天井関連演出設定処理（図 516 参照）の S34571A、および S34573A ~ S34575A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 18 制御例における天井関連演出設定処理（図 516 参照）では、S34571A の処理において今回の変動パターンが天井煽り用の変動パターンではないと判別した場合に（S34571A : No）、受信した変動パターンと演出モードフラグ 223ua が示す演出モードとに応じた演出態様を決定し（S34581A）、演出モードの切り替わりタイミングであるか否かを判別する（S34582A）。具体的には、演出モードが通常時短状態の終了後のエンディング演出用のモードであり、第 2 特別図柄の保留球が 0 になった場合は、修行ゾーンを示す状態に更新し、通常時短状態の終了後における特別図柄の抽選回数が 20 回となった場合は、通常の演出モードを示す状態に更新する。S34582A の処理において、演出モードの切り替わりタイミングであると判別した場合は（S34582A : Yes）、演出モードフラグ 223ua を切り替わり後の演出モードに対応する状態に更新して（S34583A）、本処理を終了する。これに対して、S34582A の処理において、演出モードの切り替わりタイミングではないと判別した場合は（S34582A : No）、S34583A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

10

20

#### 【1682】

以上説明した通り、本第 18 制御例におけるパチンコ機 10 では、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される時短状態や、時短図柄に当選したことに基づいて設定される時短状態（通常時短状態）の終了を契機として、変動パターンシナリオを切り替える構成とし、変動時間に応じて設定される変動表示態様も異ならせることにより、特殊な演出モードを形成するように構成した。このように構成することで、大当たりを介さずに設定された時短状態が終了した（賞球を何ら獲得することなく有利な時短状態が終了した）場合に、特殊な演出モードを形成することで、遊技者の落胆を緩和すると共に、特殊な演出モードが終了するまでの間、遊技を継続しようと思わせることを可能に構成した。これにより、時短状態の終了後におけるパチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。なお、本第 18 制御例では、大当たり終了時、天井抽選回数到達時、および通常時短状態の終了時に変動パターンシナリオを再設定する構成としていたが、これに限られるものではない。大当たり終了後に設定される時短状態が終了した場合にも、変動パターンシナリオを再セットする構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後に設定された時短状態が終了した場合にも、特殊な演出モードを形成することができるので、特殊な演出モードが設定されている間は、遊技を継続しようと思わせ易く構成することができる。よって、パチンコ機 10 の稼働率をより向上させることができる。なお、大当たり終了後に設定される時短状態の終了タイミングは固定化されている（大当たり終了後 100 回で終了する）ため、時短状態や確変状態が終了した時点における天井抽選回数までの残回数は毎回共通（400 回）となる。よって、大当たり終了後の時短状態が終了した場合に設定する変動パターンシナリオにおいては、シナリオセット後の抽選回数が 250 回、300 回、及び 350 回で天井煽り用の変動パターンテーブル（天井煽り用テーブル 202sb3）を参照する構成とすることで、天井抽選回数までの残回数が 150 回、100 回、および 50 回のタイミングで天井煽り用の演出を実行することができる。つまり、上述した第 16 制御例や第 18 制御例と同一の挙動を実現することができる。

30

40

#### 【1683】

上述した第 16 制御例から第 18 制御例では、RAM クリア操作を伴う電源投入が行われた場合に、RAM 203 の一部のデータが初期化されることを回避する構成としていた。この場合において、初期化されることを回避するデータを格納するアドレスを固定化する構成としてもよい。つまり、第 16 制御例において初期化が回避されるシナリオ格納エ

50

リア 2 0 3 s b および特図抽選カウンタ 2 0 3 l a、第 1 7 制御例において初期化が回避されるシナリオ格納エリア 2 0 3 s b およびシナリオ用カウンタ 2 0 3 t b、第 1 8 制御例において初期化が回避される特図抽選カウンタ 2 0 3 l a、シナリオ格納エリア 2 0 3 s b、およびシナリオ用カウンタ 2 0 3 u a を、R A M 2 0 3 の固定のアドレス範囲に格納する構成としてもよい。このように構成した場合、少なくとも第 1 6 制御例から第 1 8 制御例の各仕様のうち 1 の仕様のパチンコ機 1 0 をベースとして、他の仕様のパチンコ機 1 0 を開発する際に、プログラムの転用を容易にすることができる。つまり、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理（図 4 8 9、図 4 9 9、図 5 1 4 参照）に対応するプログラムを転用先の仕様に合わせて書き替える際に、R A M クリア操作を伴う電源投入が行われた場合に初期化が回避されるアドレス範囲を共通化することができるので、この部分のプログラムを変更する必要がなくなり、プログラム開発者の手間を少なくすることができる。また、プログラムの変更する必要がなくなることにより、初期化が回避されるアドレスとしてプログラム開発段階で誤ったアドレスに書き替えられてしまうことを抑制できるので、パチンコ機 1 0 の誤動作を抑制することができる。

10

#### 【 1 6 8 4 】

##### < 第 1 9 制御例 >

次に、図 5 1 7 から図 5 8 6 を参照し、第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。従来より、遊技者が選択ボタン（操作手段）を操作することにより、パチンコ機 1 0 の光量（L E D の輝度や、液晶ディスプレイのバックライトの明るさ）を調整可能な光量調整機能を有するものがある。この光量調整機能を用いることにより、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出や、大当たり当選時に実行される大当たり遊技中の大当たり遊技演出や、設定されている遊技状態を示すための状態演出の明るさ（装飾用 L E D の輝度や、第 3 図柄表示装置 8 1 として用いられる液晶ディスプレイのバックライトの明るさ）を、遊技者が任意の明るさに調整することができるため、遊技者が所望する快適な演出を提供することができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機 1 0 では、待機期間（特別図柄抽選が実行されておらず、且つ、当たり遊技が実行されていない期間）中において光量を調整可能とするものが一般的であり、光量調整機能を用いて光量を調整する時点において発光している装飾用 L E D の輝度や、待機画面が表示されている液晶ディスプレイのバックライトの明るさの可変度合いを目視確認しながら所望する光量へと調整するものであった。ここで、近年、遊技者が遊技を実行していない待機画面（デモ画面）表示中は、パチンコ機 1 0 全体の光量を抑えることで、パチンコ機 1 0 の省エネ化を図るものがある。また、遊技者の遊技中であっても、実行される演出に対する大当たり期待度に対応させて、パチンコ機 1 0 全体の光量を可変させることにより、遊技者に対してメリハリのある演出を実行可能とすると共に、実行中の演出の内容に遊技者を注視させるタイミング（例えば、大当たり当選の有無を報知するタイミングや、当たり遊技の内容を報知するタイミング）においてはパチンコ機 1 0 全体の光量を高めることにより遊技者が演出を見逃してしまうことを抑制可能に構成しているものがある。

20

30

#### 【 1 6 8 5 】

このように構成された従来型のパチンコ機 1 0 では、待機画面中であるパチンコ機 1 0 の光量、即ち、遊技中とは異なる（遊技中よりも低く設定されている）光量を基準に光量調整操作を行うことになるため、実際に遊技を実行した場合に、所望する光量と設定した光量とが乖離していることに気付き、再度、遊技者に光量調整操作を行わせてしまうという問題があった。これに対して、本第 1 9 制御例では、待機画面中に実行される光量調整操作時に、比較的高輝度な L E D が設けられた装飾用可動役物（剣役物 Y m 3 ）を光量調整位置へと可動させ、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3 ）の L E D を発光させた状態で光量調整可能に構成している。つまり、遊技が実行されていない状態であっても、変動演出に用いられる装飾用可動役物（剣役物 Y m 3 ）を用いて光量調整可能に構成している。このように構成することで、遊技者の所望する光量へと適切に調整し易くすることができる。なお、本第 1 9 制御例における光量調整の結果に応じたランプデータに基づいて制御される装飾用 L E D や液晶ディスプレイのバックライトは、後述する第 6 8 制御例における所

40

50

定の制御データに基づいて可動制御される装飾用可動役物の別形態である。また、本第 19 制御例では、実際の変動演出にて可変される可変位置（第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を覆う位置）へと装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を可変させた状態を環境調整位置とし、環境調整位置に位置する装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）に備えられている発光手段（LED）を発光させるように構成している。従来型のパチンコ機 10 では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、大当たり当選の有無を報知するタイミングや、大当たり当選の期待度が高い演出態様へと変動演出の内容が切り替わるか否かを報知するタイミングにおいて、装飾用可動役物を可動させることで遊技者に実行中の変動演出を注視させるものがある。この場合、パチンコ機 10 に設けられた装飾用の発光手段（LED）の光量を高めた発光演出を併せて実行するのが一般的である。

10

#### 【1686】

つまり、本第 19 制御例によれば、実際の変動演出にて装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を可動させた状態と同様の状態を疑似的に再現し、その状態において光量調整操作を実行可能に構成している。このように構成することで、眩しすぎる演出が実行されることを抑制するために、光量調整操作を実行し、光量を下げようとする遊技者に対して、比較的光量の高い演出を基準に光量調整を行わせることが可能となるため、遊技者の所望する光量へと適切に調整し易くすることができる。また、本第 19 制御例では、待機画面中だけで無く、特別図柄変動が実行されている最中や、大当たり遊技が実行されている最中、即ち、遊技者が遊技を実行している遊技期間内においても光量調整操作を実行可能に構成しており、遊技期間中において光量調整操作を実行した場合には、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置へと可動させることなく、光量調整が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技期間中に実行される光量調整操作に基づいて装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が可動してしまい、変動演出の一環として装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が可動したと遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。ここで、遊技者が待機画面表示中に光量調整操作を実行している状態、即ち、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が環境調整位置に位置している状態で操作ハンドル 2 1 を操作し、第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させた場合には、光量調整操作中に第 1 特別図柄変動が開始し、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面では、実行された第 1 特別図柄変動に対応する変動演出が実行される事象が発生することになる。

20

#### 【1687】

この場合、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置に位置させた状態を、光量調整操作が終了するまで継続させてしまうと、環境調整位置に位置している装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行されている変動演出と重なってしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうという問題があった。また、変動演出の一環として装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が可動し得る位置を環境調整位置としているため、光量調整操作に基づいて環境調整位置に位置している装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が、変動演出として可動していると遊技者に誤解を与えてしまうという問題があった。そこで、本第 19 制御例では、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が環境調整位置に位置している状態で特別図柄変動が開始された場合（遊技が実行された場合）には、光量調整操作を継続させながら、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置から初期位置（格納位置）へと可動させるように構成している。このように構成することで、待機画面中に光量調整操作を実行している最中に特別図柄変動が開始された場合であっても、違和感の無い演出を遊技者に提供することができる。より具体的に説明をすると、特別図柄変動が実行されることに基づいて装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置から初期位置（格納位置）へと可動させる場合には、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を可動させる前に、光量確認用として発光させていた装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）の発光手段（LED）を消灯させる消灯制御を実行し、LED が全消灯している状態で装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を初期位置へと可動させる可動制御を実行するように構成している。

30

40

#### 【1688】

50

このように構成することで、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置から初期位置へと可動させている間は、装飾用可動役物の発光手段（LED）が点灯していない状態とすることができるため、変動演出の一環として装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が可動していないことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）に対して、可動制御の実行を決定している状態（待機状態）にて所定の異常状態が発生した場合には、待機されている可動制御の実行をキャンセル可能に構成しても良い、この場合、待機されている可動制御の実行をキャンセルする処理が、後述する第 6 1 制御例における所定条件が成立した場合であっても、可動制御を実行しない場合の別形態となる。また、本第 1 9 制御例では、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が環境調整位置に位置している状態で実行された光量調整操作が完了し、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が初期位置（格納位置）へと格納された場合には、その後 1 0 秒間の間、剣役物 Y m 3 が可動されない期間を設定可能に構成している。具体的には、待機画面中における光量調整操作が完了した直後に、再度、光量調整操作を実行した場合には、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が可動すること無く、光量調整操作画面が表示される態様の光量調整操作が実行されることになる。また、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が環境調整位置に位置している状態で特別図柄変動が開始された場合（遊技が実行された場合）には、その特別図柄変動に対応する変動演出の演出パターンとして、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）が可動されることの無い演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、短期間の間に装飾用可動役物（剣役物 Y m 3）に対する可動制御が実行されてしまうことを抑制することができるため、剣役物 Y m 3 が頻繁に可動してしまい、剣役物 Y m 3 が故障してしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、剣役物 Y m 3 が可動可能な状態となるよりも前に次の剣役物 Y m 3 に対する可動制御が実行され、剣役物 Y m 3 の可動期間にズレが発生したり、正常な可動動作が実行されなかったりする事態が発生することを抑制することができる。

10

20

30

40

50

#### 【 1 6 8 9 】

次に、上述した各制御例では、獲得した保留球数を示す保留図柄を液晶画面に表示させ、その保留球の抽選結果を先読み（事前判別）した結果に基づいてその保留球に対応する保留図柄の表示態様を変化させることで、遊技者に対して先読みの結果を報知する演出（保留変化演出）を第 3 図柄表示装置 8 1 のみで行う構成であった。これに対して、本第 1 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、この保留変化演出が実行される場合に、役物を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている変化対象の保留図柄以外の保留図柄を覆い隠す構成としている。このように構成することで、どの保留図柄が変化対象なのかを遊技者に対して明確にすることができる。より具体的に説明すると、本第 1 9 制御例における保留変化演出では、2 つの装飾用可動役物（左チェンジ役物 Y m 1 と右チェンジ役物 Y m 2、図 5 2 4（b）参照）によって、表示装置において保留図柄が表示されている表示領域を覆い隠すことが可能に構成しており、この装飾用可動役物（チェンジ役物 Y m 1，Y m 2）の可変位置によって、保留図柄の表示領域を、遊技者が視認可能な部分と視認困難な部分に分けることが可能である。これにより、変化対象の保留図柄が表示された表示領域のみを遊技者に視認可能な状態とし、変化対象の保留図柄を遊技者に分かり易くすることができる。

#### 【 1 6 9 0 】

ここで、従来より、派手なエフェクトを用いた保留変化演出を実行し、遊技者を保留変化演出に注目させるものがある。例えば、変化対象の保留図柄を激しく発光させた後、保留図柄の表示態様を変化させる演出である。このような保留変化演出において、変化対象の保留図柄の他に保留図柄が表示されている場合に、保留変化演出のエフェクトが変化対象の保留図柄に隣接して表示されている保留図柄に重なって表示されることで、遊技者に変化対象の保留図柄を勘違いさせてしまう虞がある。もし、表示されている複数の保留図柄の内、変化対象の保留図柄に隣接する保留図柄が変化した方が遊技者にとって望ましい状態（例えば、変化対象の保留図柄が白色の保留図柄（通常保留図柄）で、隣接する保留図柄が緑色の保留図柄（変化すると最も大当たり期待度が高い赤色の保留図柄になる保留

図柄))である場合に、このような勘違いが生起することで、遊技者をぬか喜びさせることになり、遊技者の遊技意欲低下に繋がる虞があった。これに対して、本第19制御例のパチンコ機10では、保留変化演出においてチェンジ役物Ym1, Ym2を用いて、第3図柄表示装置81に表示されている変化対象以外の保留図柄を覆い隠す構成とすることで、どの保留図柄が変化対象なのかを遊技者に明確にし、遊技者が変化対象の保留図柄を勘違いすることを抑制することができる。また、本第19制御例では、保留変化演出が開始されるまでは装飾用可動役物(チェンジ役物Ym1, Ym2)を第3図柄表示装置81と重ならない位置である初期位置(図521(a)参照)とし、保留変化演出が開始されると、初期位置から装飾用可動役物(チェンジ役物Ym1, Ym2)の動作シナリオに応じた動作位置に動作をする構成としている。具体的には、装飾用可動役物(チェンジ役物Ym1, Ym2)は初期位置から直接、変化対象以外の保留図柄が表示されている表示領域を視認困難な状態とするのではなく、段階的に視認可能な保留図柄を、4個から2個、そして2個から1個へと狭めていく動作を行う構成としている。

#### 【1691】

このように構成することで、保留変化演出の開始から保留変化演出の終了までの期間で遊技者にどの保留図柄が変化するのか段階的に予測させる楽しさを提供することが可能となり、遊技者に装飾用可動役物(チェンジ役物Ym1, Ym2)がどのように動くのかに興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、本第19制御例では、保留図柄が複数表示されている場合に、隣接する保留図柄の表示態様が、変化対象の保留図柄の表示態様に反映される構成としている。より具体的に説明すると、本第19制御例では、1つの保留図柄に対して全7色(白、青、黄、紫、緑、赤、虹)の中から1色が付与され、付与された色がその保留図柄の保留色となる。本第19制御例における保留変化演出では、変化対象の保留図柄の保留色を、隣接する保留図柄の保留色から移植させることによって可変させることが可能であり、例えば、変化対象の保留図柄が「青」であり、1つ前に表示されている保留図柄が「黄」である場合には、変化対象の保留図柄に1つ前の保留図柄から「黄」が移植されることによって、変化対象の保留図柄が「緑」に可変し、1つ前の保留図柄は「白」に可変する。なお、この場合、保留色「緑」は、保留色「青」と「白」よりも大当たり当選の期待度が高い場合に表示され易い保留色であるため、「緑」は「青」と「白」よりも上位の保留色となる。一方、変化対象の保留図柄が「青」であり、1つ前の保留図柄が「白」である場合には、保留色が移植されても上位の保留色に変化し得ないが、変化対象の保留図柄の次に表示される保留図柄の保留色が「黄」であれば、変化対象の保留図柄に次の保留図柄から「黄」が移植されることによって、変化対象の保留図柄を「緑」とすることが可能な構成としている。このように構成することで、表示されている保留図柄の保留色が大当たり当選の期待度の低い保留色であっても、新たに保留図柄を獲得することにより、上位の保留色に可変させることができるかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり、保留図柄を獲得するために意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【1692】

<第19制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について>

図517は、第19制御例におけるパチンコ機10の正面図であり、図518はパチンコ機10の遊技盤13の正面図であり、図519はパチンコ機10の背面図である。図517に示すように、パチンコ機10は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視(図517参照)左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠12には、多数の釘や入賞口63, 64等を有する遊技盤13(図518参照)が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤13の正面を球(遊技球)が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠12には、球を遊技盤13の正面領域に発射する球発射ユニット112a(図539参照)やその球発射ユニット112aから発射された球



を遊技盤 13 の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、本第 19 制御例における発射レールは、遊技球が発射レールに沿って移動するように案内することができるので、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段と言える。内枠 12 の正面側には、その正面上側を覆う正面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。正面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 5 17 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と正面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。正面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。正面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の正面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

10

#### 【1693】

正面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 5 17 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a へと案内される。また、上皿 17 の上面には、演出ボタン 22（図 5 20（a）参照）と選択スイッチ 600（図 5 20（b）参照）が設けられている。この演出ボタン 22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 5 18 参照）で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ 600 は、図 5 20（b）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ 600a、上方向の選択を指示するための上スイッチ 600b、右方向の選択を指示するための右スイッチ 600c、下方向の選択を指示するための下スイッチ 600d、左方向の選択を指示するための左スイッチ 600e で構成されている。正面枠 14 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 14c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 29～33 が設けられている。パチンコ機 10 においては、これら電飾部 29～33 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 29～33 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 14 の正面視（図 5 17 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。

20

30

#### 【1694】

また、右側の電飾部 32 下側には、正面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 正面の貼着スペース K1（図 5 18 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 10 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29～33 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユ

40

50



ニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その左側部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設される。

#### 【1695】

操作ハンドル 51 の内部には、球発射ユニット 112 a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 51 b と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 51 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51 a および発射停止スイッチ 51 b がオフとなっている。下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンドル 51 が配設され、下皿 50 の左方には灰皿（図示せず）が取り付けられている。

#### 【1696】

図 5 18 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 60 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（可動部材 310 を図示し、その他は図示せず）の他、レール 61、62、一般入賞口 63、第 1 入賞口 64、第 2 入賞口 640、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置（図示せず）、普通図柄始動口（スルーゲート）67、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12（図 5 17 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 60 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 60 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 63、第 1 入賞口 64、第 2 入賞口 640、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置（図示せず）、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 13 の正面中央部分は、正面枠 14 の窓部 14 c（図 5 17 参照）を通じて内枠 12 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 5 18 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。遊技盤 13 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の正面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16（図 5 17 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の正面であって 2 本のレール 61、62 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 73 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

#### 【1697】

2 本のレール 61、62 は、球発射ユニット 112 a（図 5 39 参照）から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 5 18 の左上部）には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ

案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部（図 5 1 8 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図 5 1 8 の左側下部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 37 A, 37 B が配設されている。第 1 図柄表示装置 37 A, 37 B は、主制御装置 110（図 5 3 9 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 10 の遊技状態の表示が行われる。本第 19 制御例では、第 1 図柄表示装置 37 A, 37 B は、球が、第 1 入賞口 64 へ入賞したか、第 2 入賞口 640 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第 1 入賞口 64 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 37 A が作動し、一方で、球が、第 2 入賞口 640 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 37 B が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 37 A, 37 B は、LED により、パチンコ機 10 が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 10 の各種遊技状態を示唆することができる。

10

#### 【1698】

20

尚、本パチンコ機 10 では、第 1 入賞口 64 及び第 2 入賞口 640 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 10 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15R 確変大当たり、4R 確変大当たり、15R 通常大当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 37 A, 37 B には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「10R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「3R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「3R 時短大当たり」は、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりの後に、特別図柄の低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、100 変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第 2 図柄の当たり確率がアップして第 2 入賞口 640 へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第 2 図柄の当たり確率のみがアップして第 2 入賞口 640 へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機 10 が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第 2 図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

30

40




#### 【1699】

確変中や時短中は、第 2 図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第 2 入賞口 640 に付随する電動役物 640 a が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物 640 a が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物 640 a が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第 2 入賞口 640 へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第 2 入賞口 640 へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短

50

中において、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第 2 図柄の当たり確率は変更せず、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間および 1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間や、1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a を開放する回数は変更せず、第 2 図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 入賞口 6 4 及び第 2 入賞口 6 4 0 への入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

#### 【1700】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 9 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 1 1 4（図 5 3 9 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、主制御装置 1 1 0（図 5 3 9 参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようしても良い。第 2 図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過する毎に表示図柄（第 2 図柄（図示せず））としての「」の図柄と「x」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 1 0 では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置において、第 2 図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「x」の図柄が停止表示される。パチンコ機 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に、第 2 入賞口 6 4 0 に付随された電動役物 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

#### 【1701】

第 2 図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第 2 図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第 2 入賞口 6 4 0 の電動役物 6 4 0 a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、1 回に当たりに対する電動役物 6 4 0 a の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技

状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口（スルーゲート）67は、可変表示装置ユニット80の下側の領域における右方において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の右方を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）67の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37A、37Bにより表示されると共に第2図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第2図柄保留ランプは、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。

#### 【1702】

なお、第2図柄の変動表示は、本第19制御例のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37A、37B及び第3図柄表示装置81の一部を使用するようによっても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようによっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、複数（例えば、2つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の左方でも良い。また、第1図柄表示装置37A、37Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット80の下方には、球が入賞し得る第1入賞口64が配設されている。この第1入賞口64へ球が入賞すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図539参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Aで示される。一方、第1入賞口64の正面視右方には、球が入賞し得る第2入賞口640が配設されている。この第2入賞口640へ球が入賞すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図539参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Bで示される。

#### 【1703】

また、第1入賞口64および第2入賞口640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本第19制御例においては、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。第2入賞口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物640aが閉鎖状態（縮小状態）となっており、球が第2入賞口640へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物640aが開放状態（拡大状態）となり、球が第2入賞口640へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物640aが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時

短中は、電動役物 6 4 0 a が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。ここで、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞した場合と第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として 1 5 R 確変大当たりとなる確率は、第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞した場合のほうが第 1 入賞口 6 4 へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第 1 入賞口 6 4 は、第 2 入賞口 6 4 0 にあるような電動役物は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

#### 【 1 7 0 4 】

よって、通常中においては、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第 2 入賞口 6 4 0 に入賞しづらいので、電動役物のない第 1 入賞口 6 4 へ向けて、可変表示装置ユニット 8 0 の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第 1 入賞口 6 4 への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 に球を通過させることで、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放状態となりやすく、第 2 入賞口 6 4 0 に入賞しやすい状態であるので、第 2 入賞口 6 4 0 へ向けて、可変表示装置 8 0 の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第 2 入賞口 6 4 0 への入賞によって 1 5 R 確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本第 1 9 制御例のパチンコ機 1 0 は、パチンコ機 1 0 の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

#### 【 1 7 0 5 】

第 1 入賞口 6 4 の下方右側には第 1 可変入賞装置 6 5 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）6 5 a が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、第 1 入賞口 6 4 又は第 2 入賞口 6 4 0 への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第 1 図柄表示装置 3 7 A 又は第 1 図柄表示装置 3 7 B を点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口 6 5 a が、所定時間（例えば、3 0 秒経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。なお、ラウンド遊技が 3 0 秒経過した場合に成立する終了条件と、ラウンド遊技中に 1 0 個入賞した場合に成立する終了条件とは、それぞれ、ラウンド遊技中の可動制御を終了させるための終了条件であるため、後述する第 6 1 制御例における可動手段に対する制御を終了させるための異なる条件の別形態である。この特定入賞口 6 5 a は、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口 6 5 a が所定時間開放される。この特定入賞口 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 5 回（1 5 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。第 1 可変入賞装置 6 5 は、具体的には、特定入賞口 6 5 a を覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口 6 5 a は、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を正面下側に傾倒し、球が特定入賞口 6 5 a に入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。なお、本第 1 9 制御例における第 1 可変入賞装置 6 5 の開閉板は、大開放口ソレノイドが駆動されることで閉鎖位置と開放位置とに可動可能であるため、駆動手段が電氣的に作動されることで異なる位置

10

20

30

40

50

へと移動可能な手段と言える。

【 1 7 0 6 】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口 6 5 a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において大当たりに対応した L E D が点灯した場合に、特定入賞口 6 5 a が所定時間開放され、その特定入賞口 6 5 a の開放中に、球が特定入賞口 6 5 a 内へ入賞することを契機として特定入賞口 6 5 a とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口 6 5 a は 1 つに限るものではなく、1 つ若しくは 2 以上の複数（例えば 3 つ）を配置しても良く、また配置位置も第 1 入賞口 6 4 の下方右側や、第 1 入賞口 6 4 の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット 8 0 の左方でも良い。遊技盤 1 3 の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、正面枠 1 4 の小窓 3 5（図 5 1 7 参照）を通じて視認することができる。遊技盤 1 3 には、第 1 アウト口 7 1 が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 a , 6 4 0 にも入賞しなかった球は、第 1 アウト口 7 1 を通って図示しない球排出路へと案内される。第 1 アウト口 7 1 は、第 1 入賞口 6 4 の下方に配設される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。本実施形態においては、風車の内の一つ（可動部材 3 1 0 と称す）が遊技盤 1 3 の正面視左側上方に配設され、図 5 1 8 において図示されている。図 5 1 9 に示すように、パチンコ機 1 0 の背面側には、制御基板ユニット 9 0 , 9 1 と、裏パックユニット 9 4 とが主に備えられている。制御基板ユニット 9 0 は、主基板（主制御装置 1 1 0）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 1 1 3）と表示制御基板（表示制御装置 1 1 4）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 9 1 は、払出制御基板（払出制御装置 1 1 1）と発射制御基板（発射制御装置 1 1 2）と電源基板（電源装置 1 1 5）とカードユニット接続基板 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。

10

20

【 1 7 0 7 】

裏パックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック 9 2 と払出ユニット 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての M P U、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス 1 0 0（主制御装置 1 1 0）及び基板ボックス 1 0 2（払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。

30

40

【 1 7 0 8 】

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6（図 5 3 9 参照）の所定の電

50

氣的構成により球の払出を行う払出装置 133 とを備えている。タンク 130 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 133 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 131 には、当該タンクレール 131 に振動を付加するためのパイプレータ 134 が取り付けられている。また、払出制御装置 111 には状態復帰スイッチ 120 が設けられ、発射制御装置 112 には可変抵抗器の操作つまみ 121 が設けられ、電源装置 115 には R A M 消去スイッチ 122 が設けられている。状態復帰スイッチ 120 は、例えば、払出モータ 216 (図 539 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 121 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 122 は、パチンコ機 10 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。次に、図 521 を参照して、本第 19 制御例における装飾用可動役物について説明する。本第 19 制御例では、装飾用可動役物として、左チェンジ役物 Y m 1、右チェンジ役物 Y m 2、剣役物 Y m 3 を有している。チェンジ役物 Y m 1、Y m 2 は、本第 19 制御例における保留変化演出において使用される装飾用可動役物であり、保留変化演出が実行されていない場合は格納状態となり、図 521 (a) に示す通り、第 3 図柄表示装置 81 の下方に格納されているため (初期位置)、遊技者が第 3 図柄表示装置 81 において実行される変動演出を視認し易く構成している。

10

#### 【1709】

一方、保留変化演出が実行される場合には、図 521 (b) に示す通り、チェンジ役物 Y m 1、Y m 2 が第 3 図柄表示装置 81 の表示領域と一部重なる状態となる。本第 19 制御例では、チェンジ役物 Y m 1、Y m 2 が第 3 図柄表示装置 81 の表示領域と一部重なることで、重なる表示領域に表示されている保留図柄を覆い隠し、視認困難な状態とすることが可能となる。なお、チェンジ役物 Y m 1、Y m 2 の詳細な動作パターンについては、図 549 を参照して後述する。剣役物 Y m 3 は、特別図柄の変動演出の一部として使用されるだけでなく、デモ演出中に遊技者が光量調整を実行する場合に調整用役物として可動され、それ以外の場合は格納状態となり、格納状態である場合には、図 521 (a) に示す通り、第 3 図柄表示装置 81 の右側に格納されているため (初期位置)、遊技者が第 3 図柄表示装置 81 において実行される変動演出を視認し易く構成している。一方、剣役物 Y m 3 が可動状態となった場合には、図 521 (b) に示す通り、初期位置から第 3 図柄表示装置 81 の表示領域に一部重なる位置 (環境調整位置) に出現し、遊技者は剣役物 Y m 3 を視認可能となり、第 3 図柄表示装置 81 の剣役物 Y m 3 が重なっている表示領域を視認困難になる。なお、本第 19 制御例における剣役物 Y m 3 を使用した変動演出態様は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に設定され易く構成しており、変動演出中に剣役物 Y m 3 が可動状態となることで、第 3 図柄表示装置 81 のみで実行される演出よりも迫力のある演出を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【1710】

図 522 は、第 1 可変入賞装置 65 の断面図である。図 522 (c) は第 1 可変入賞装置 65 の上面図であり、図 522 (b) は、第 1 可変入賞装置 65 の L b - L b 断面図である。図 522 (b) に示すように、第 1 可変入賞装置 65 には、遊技球が入球可能な開口部である第 1 特定入賞口 65 a が形成されている。第 1 特定入賞口 65 a は、パチンコ機 10 の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図 522 (b) の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサで構成された検出口 65 a 1 が配置されている。この検出口 65 a 1 を通過した遊技球は、図 523 (b) で示す裏力バー 65 e の背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図 522 (b) に示すように第 1 特定入賞口 65 a の開口は、遊技盤 13 側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉 65 f 1 により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能 (入球困難) な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉 65 f 1 によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉 65 f 1 は

40

50



、ベース部材 6 5 c の内側（遊技盤 1 3 の内部）に退避されることにより第 1 特定入賞口 6 5 a 内から退避されるように構成されている。このように構成することで、第 1 可変入賞装置 6 5 の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が第 1 可変入賞装置 6 5 の上面を転動して、第 2 入球口 6 4 0 側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中（確変遊技中含む）にも、右打ちした状態のまま、第 2 始動口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を第 1 可変入賞装置 6 5 の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく第 1 特定入賞口 6 5 a 内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

10

#### 【1711】

図 5 2 2（a）は、図 5 2 2（b）に示す L a - L a 断面図である。図 5 2 2（a）に示すように検出口 6 5 a 1 を有する検出スイッチ 6 5 c 1 は、裏カバー体 6 5 e の振り分け流路側へと検出口 6 5 a 1 が傾くようにベース部材 6 5 c に固定されている。図 5 2 3 を参照して、裏カバー体 6 5 e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出口 6 5 e 1 と特別排出口 6 5 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。図 5 2 3（a）は、遊技球が特別排出口 6 5 e 2 に振り分けられるように切替部材 6 5 h が作動された状態を示す裏カバー体 6 5 e の背面図である。図 5 2 3（a）に示すように、切替部材 6 5 h は、リンク部材 6 5 i の突部が挿入される係止穴 6 5 h 1 と遊技球を誘導する誘導片 6 5 h 2 とを有しており、流路カバー体 6 5 g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 6 5 g には、この誘導片 6 5 h 2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 6 5 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 6 5 h 2 を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 5 2 3（a）に示すように、検出口 6 5 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 6 5 h 2 の上面に誘導されて特別排出口 6 5 e 2 に誘導される。特別排出口 6 5 e 2 を通過した遊技球は特別排出口 6 5 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ 6 5 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 1 0 外へ排出される。ここで、詳細については後述するが、本第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が高確率遊技状態（確変遊技状態）に設定される。即ち、確変スイッチ 6 5 e 3 は、確変遊技状態を付与するための入賞口として構成されている。また、切替部材 6 5 h は、大当たり後の遊技状態を低確率遊技状態（通常遊技状態 S T 1）か確変遊技状態かに振り分けるための構成となる。

20

30

#### 【1712】

このように、大当たり遊技中に第 1 特定入賞口 6 5 a に入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、第 1 可変入賞装置 6 5 の開口から特別排出口 6 5 e 2 の入り口（切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。切替部材 6 5 h の作動は、大当たり種別により作動タイミングと作動時間が設定されている。本第 1 9 制御例では、大当たり A、大当たり C、大当たり D に当選した場合には、1 4 ラウンド目の開始における第 1 可変入賞装置 6 5 の開放タイミングに合わせて切替部材 6 5 h が 5 秒間作動されるように構成されている。また、大当たり B、大当たり E に当選した場合には、1 4 ラウンド目の開始における第 1 可変入賞装置 6 5 の開放タイミングに合わせて切替部材 6 5 h が 0 . 5 秒間作動されるように構成されている。よって、大当たり A では、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過することが可能に構成されているが、大当たり B では、確変スイッチ 6 5 e 3 を通過することが不可能に構成されている。よって、大当たり種別により確変付与割合を制御することができ、過剰に有利不利が発生してしまわないように構成できる。図 5 2 3（b）を参照して、通常排出口 6 5 e 1 に遊技球が誘導される場合について説明する。図 5 2 3（b）は、流路ソレノイド 6 5 k が非作動であり

40

50



、特別排出口 6 5 e 2 の入り口の開口面を切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 が塞いでいる状態を示す図である。

【 1 7 1 3 】

検出口 6 5 a 1 より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 の上面に誘導されて通常排出口 6 5 e 1 に誘導される。この通常排出口 6 5 e 1 の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された球排出口スイッチ 6 5 e 4 が設けられている。これにより、第 1 可変入賞装置 6 5 内に入球した遊技球が全て排出されたかを球排出口スイッチ 6 5 e 4 と確変スイッチ 6 5 e 3 との合計により判別できる。よって、1 4 ラウンド前に入賞した遊技球が排出されていない状態で 1 4 ラウンド目に入賞して、大当たり B であっても確変スイッチ 6 5 e 3 に入賞する不具合を抑制できる。このように、第 1 可変入賞装置 6 5 内に第 1 特定入賞口 6 5 a に入賞した遊技球が検出スイッチ 6 5 c 1 により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では 1 球入賞に対して 1 5 個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ 6 5 e 3 に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変遊技状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変遊技状態を付与するための専用の入賞口を第 1 可変入賞装置 6 5 とは別に設ける必要がなく、遊技盤 1 3 のスペースを有効に利用することができる。

10

【 1 7 1 4 】

< 第 1 9 制御例における演出内容について >

ここで、図 5 2 4 から図 5 3 8 を参照して、本第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 で実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図 5 2 4 ~ 図 5 2 9 を参照して、装飾用可動役物（チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 ）を用いた保留変化演出の内容について説明する。上述したように、本第 1 9 制御例では、保留変化演出が実行される場合に、変化対象の保留図柄以外の保留図柄をチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 によって隠すことによって、どの保留図柄が変化対象であるのかを遊技者に分かり易くする構成としている。そして、保留変化演出において、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が段階的に変化対象以外の保留図柄を隠すように動作することで、遊技者に変化対象がどの保留図柄であるのか予測させる楽しさを提供することができる。以下、本第 1 9 制御例にて実行される保留変化演出の具体的な内容について説明する。図 5 2 4 ( a ) は、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が格納された状態における特別図柄変動中の表示画面の一例である。図 5 2 4 ( a ) に示す通り、主表示領域 D m における正面視右上には小表示領域 D m 1 が形成されている。この小表示領域 D m 1 は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第 4 図柄）が表示される領域であって、特別図柄（特図）の抽選状況を示すための第 4 図柄（特図 1 第 4 図柄）が小表示領域 D m 1 に表示されるように構成している。

20

30

【 1 7 1 5 】

このように小表示領域 D m 1 を設けることにより、特別図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本第 1 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、第 4 図柄を数字を用いた表示態様で示しており、小表示領域 D m 1 にて第 4 図柄を変動表示させることで（図 5 2 4 ( a ) の小表示領域 D m 1 参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域 D m 1 にて第 4 図柄を停止表示させることで（図 5 3 0 ( a ) の小表示領域 D m 1 参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第 4 図柄として丸印とバツ印といった図形を模した表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。さらに、本第 1 9 制御例では、第 4 図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図 5 2 4 ( a ) に示した通り、本第 1 9 制御例では、特別図柄の抽選状況を示すための第 4 図柄が表示される第 4 図柄表示領域（小表示領域

40

50

D m 1) を主表示領域 D m の右上側に形成する例を示しているが、この第 4 図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域 D m の中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、第 4 図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、小表示領域 D m 1 を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m から削除し、可変表示装置ユニット 8 0 に設けられた発光手段 (LED 等) を用いて第 4 図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。

#### 【 1 7 1 6 】

また、主表示領域 D m の左上側には、現在設定されている遊技状態における遊技方法を遊技者に案内するための案内報知態様が表示される小表示領域 D m 4 が形成され、図 5 2 4 ( a ) に示した例では、設定されている遊技状態が通常遊技状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であることから、遊技者に第 1 特別図柄抽選を実行させるための遊技 ( 左打ち遊技 ) を案内するために、小表示領域 D m 4 に「左打ち」の文字が表示されている。このように、通常遊技状態中の遊技方法を表示可能に構成することで、遊技者に対して、分かり易い遊技を提供することができる。なお、確変遊技状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 ) 又は時短遊技状態 ( 特別得柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) である場合には、遊技者に第 2 特別図柄抽選を実行させるための遊技 ( 右打ち遊技 ) を案内するために、小表示領域 D m 4 に「右打ち」の文字が表示される。また、主表示領域 D m の中央上側では、第 4 図柄の変動表示に対応して装飾的な表示を行うものである第 3 図柄が変動表示される。このように第 3 図柄が主表示領域 D m の中央上側に表示されることで、遊技者は、小表示領域 D m 1 に表示される第 4 図柄を見ることなく、主表示領域 D m において実行される変動演出と、第 3 図柄によって示される特別図柄の抽選状況を同時に見ながら遊技を行うことができる。次に、主表示領域 D m の中央下側は、現在実行中の特別図柄に対応する保留図柄が表示される領域である表示領域 H R 1 が形成される。表示領域 H R 1 には、実行中の保留図柄が表示される領域であることを示す「NOW」という文字が表示される。これにより、表示領域 H R 1 は、実行中の保留図柄が表示される領域であることを遊技者に分かり易く認識させることができる。また、実行中保留図柄 h r 0 が表示されることで、遊技者が実行中保留図柄 h r 0 の表示態様から実行中の特別図柄の抽選結果を予測し易くなり、実行中保留図柄 h r 0 が表示されていない場合には特別図柄抽選遊技が実行されていないことを遊技者に分かり易くすることができる。

#### 【 1 7 1 7 】

なお、本第 1 9 制御例では、実行中保留図柄 h r 0 とその他の保留図柄を異なる表示領域で表示する構成としたが、遊技者が実行中保留図柄 h r 0 を識別できる構成であれば良く、例えば、同じ表示領域に表示し、実行中保留図柄 h r 0 とその他の保留図柄の大きさを異ならせることで遊技者が識別可能な構成としても良い。表示領域 H R 1 の下側には、獲得中の保留球の個数に対応した保留図柄が表示される領域である表示領域 H R 2 が形成される。この表示領域 H R 2 には、左から順に 1 ~ 4 の数字が表示されており、どの保留図柄から順番に消化されるのかを遊技者に分かり易く報知している。表示領域 H R 2 には第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 4 保留図柄 h r 4 が表示されており、それぞれ異なる色が付与されている。第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 4 保留図柄 h r 4 は、それぞれ第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 v a ( 第 2 特別図柄保留球格納エリア v b ) の保留エリア 1 ~ 保留エリア 4 に格納されている保留球に対応しており、遊技者が保留球を獲得した場合には第 1 保留図柄 h r 1 から若い順に保留図柄が表示され、保留球の個数が減少すると ( 保留球が消化されると )、それに合わせて保留図柄の表示位置が可変する。具体的には、実行中保留図柄 h r 0 に対応する特別図柄変動が終了すると、第 1 保留図柄 h r 1 の位置に表示されていた保留図柄は実行中保留図柄 h r 0 が表示されていた位置にシフトし、第 2 保留図柄 h r 2 の位置に表示されていた保留図柄は第 1 保留図柄 h r 1 が表示されていた位置にシフトする。そして、第 3 保留図柄 h r 3 の位置に表示されていた保留図柄は第 2 保留図柄 h r 2 が表示されていた位置に、第 4 保留図柄 h r 4 の位置に表示されていた保留図柄は第 3

保留図柄 h r 3 が表示されていた位置にそれぞれシフトする。

#### 【 1 7 1 8 】

ここで、図 5 2 9 ( a ) を参照して、本第 1 9 制御例における保留図柄の表示態様について説明する。図 5 2 9 ( a ) は、保留図柄の色と大当たり当選期待度との関係を示した図である。図 5 2 9 ( a ) に示す通り、「虹」が最も大当たり当選期待が高く、次に「赤」、「緑」の順に期待度が高くなり、「白」、「青」、「黄」、「紫」は同程度の期待度となっている。なお、後述する保留演出設定処理（図 5 7 4 , F 2 5 0 4 参照）において保留変化演出を実行しないと決定された場合には、保留色「白」が設定される構成としており、保留色「白」は標準の保留色である。図 5 2 9 ( b ) は、保留図柄の色の可変パターンの一例を示したものである。図 5 2 9 ( b ) に示す通り、保留色「虹」は、「白」を除く 3 種類以上の異なる保留色の要素を合成すると可変する保留色である。保留色「赤」は、「紫」から「紫」を構成する要素の 1 つである「青」を他の保留図柄に移植することで可変する保留色である。保留色「緑」は、保留色「青」の要素と「黄」の要素を合成することで可変する保留色である。このように、複数の保留図柄の色を合成してより上位の表示態様（色）に可変可能な構成とすることで、現在表示されている保留図柄がいずれも大当たり当選期待度の低い保留図柄であっても、それらを構成する要素が組み合わさることにより上位の保留図柄に可変することを遊技者に期待させることができるため、表示されている保留図柄の表示態様から可変可能な保留図柄の表示態様を遊技者に予測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。上述したように、本第 1 9 制御例では、隣接する保留図柄の色の要素が合成される構成である。従って、例えば、第 1 保留図柄 h r 1 が「紫」、第 2 保留図柄 h r 2 が「青」である場合に、次に表示される保留図柄（この場合、第 3 保留図柄 h r 3）の色が「白」、「紫」、「青」以外であれば「虹」への可変が可能であり、「黄」であれば「緑」への可変も可能であることから、遊技者に対して次に表示される保留図柄の色は何色かにも興味を持たせることが可能となり、保留球を獲得するために意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 1 7 1 9 】

図 5 2 4 ( a ) に戻り説明を続ける。上述したように、「白」、「青」、「黄」、「紫」は同程度の期待度であるため、図 5 2 4 ( a ) に示す例では、どの保留図柄も大当たり当選の期待度が変わらない状態である。なお、図 5 2 4 ( a ) に示す例では、第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 4 保留図柄 h r 4 それぞれが異なる表示態様（色）で表示されているが、本第 1 9 制御例では、保留図柄の表示態様（色）を特別図柄抽選の結果に基づいてランダムで決定しているため、例えば、「白」「白」「白」「白」のように、同じ色が連続する場合もある。図 5 2 4 ( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方には、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が格納されている（初期位置）。チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 は、表示領域 H R 2 の大きさと同じ大きさの役物、或いは、表示領域 H R 2 の大きさよりも大きな役物で構成し、少なくともチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 と重なる表示領域 H R 2 に表示されている保留図柄が遊技者に視認困難な状態となるように構成する。このチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 は、本第 1 9 制御例において、保留変化演出が実行される場合に可動状態となるため、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動状態となった場合には、遊技者に保留変化演出が実行されることを報知することができる。チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 の動作パターンについて、図 5 2 4 ( b ) ~ 図 5 2 6 ( a ) を参照して説明する。図 5 2 4 ( b ) は、保留変化演出が開始され、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動を開始した場合の表示画面の一例である。図 5 2 4 ( b ) に示すように、左チェンジ役物 Y m 1 は左にスライドした後、第 1 保留図柄 h r 1 を隠す位置に、右チェンジ役物 Y m 2 は右にスライドした後、第 4 保留図柄 h r 4 を隠す位置に、それぞれ移動する（第 1 動作）。第 1 動作が終了した時点では、第 2 保留図柄 h r 2 と第 3 保留図柄 h r 3 のどちらが変化対象の保留図柄なのか遊技者には分からない状態となる。従って、遊技者にどちらの保留図柄が変化対象なのかを予測する楽しさを提供することができる。

#### 【 1 7 2 0 】

図 5 2 5 ( a ) は、第 1 動作が終了してから第 2 動作が実行された場合の表示画面の一

例である。第2動作では、右チェンジ役物 Y m 2 が正面視左方向にスライドし、第3保留図柄 h r 3 を隠す動作が実行される。そして、主表示領域 D m では、右チェンジ役物 Y m 2 の動作と連動して、表示領域 H R 2 から第3保留図柄 h r 3 の保留色「青」が第2保留図柄 h r 2 に移植されたように見える演出が実行され、図525(b)に示すように、第2保留図柄 h r 2 の「黄」に第3保留図柄 h r 3 の「青」が移植され、「緑」に可変する演出が実行される。このように、表示領域 H R 2 に表示されている変化対象以外の保留図柄がチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 によって隠されることで、変化対象の保留図柄を遊技者に分かり易くすることができる。その後、左チェンジ役物 Y m 1 は下降した後に正面視右方向にスライドし、右チェンジ役物 Y m 2 はそのまま下降して格納状態(初期位置)に戻る(第3動作)。図526(a)は、図525(b)の状態からチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が初期位置に戻った時の表示画面の一例である。図524(a)の状態と異なり、表示領域 H R 2 に表示されている第2保留図柄 h r 2 が「黄」から「緑」に、第3保留図柄 h r 3 が「青」から「白」に可変している。これにより、表示領域 H R 2 に表示されている保留図柄の内、第2保留図柄 h r 2 に対応する保留球が大当たり当選の期待度が高いことを遊技者は予測できる。

10

#### 【1721】

ここで、例えば、第2保留図柄 h r 2 の保留変化シナリオとして保留変化シナリオ8(図547参照)が設定され、第1保留図柄 h r 1 の保留色が「黄」、第2保留図柄 h r 2 の保留色が「青」、第3保留図柄 h r 3 の保留色が「赤」で表示されている場合に、第1保留図柄 h r 1 と第3保留図柄 h r 3 の保留色を構成する要素を第2保留図柄 h r 2 に移植し、保留色を「虹」に可変する保留変化演出が実行された後に、第1保留図柄 h r 1 と第3保留図柄 h r 3 の保留色をそのまま(即ち、第1保留図柄 h r 1 は「黄」、第3保留図柄 h r 3 は「赤」のまま)とした場合、実際には、第2保留図柄 h r 2 のみが大当たり当選であるにも関わらず、遊技者に第2保留図柄 h r 2 と第3保留図柄 h r 3 が大当たり当選する期待度が高いと誤解を与えてしまう。これを防ぐために、本第19制御例では、保留図柄の色を構成する要素が移植された場合には、移植されたことに可変して表示する構成としている。図526(b)は、保留図柄の保留色の一部が隣の保留図柄に移植される場合の表示画面の一例である。第1動作が終了した時点では、表示領域 H R 2 には第2保留図柄 h r 2 が「紫」の表示態様で、第3保留図柄 h r 3 が「白」の表示態様で表示されている。その後、第2動作が開始されると、左チェンジ役物 Y m 1 が正面視右方向にスライドし、第2保留図柄 h r 2 を隠す動作を行う。この時に、主表示領域 D m では、図527(a)に示すように、第2保留図柄 h r 2 の「紫」から「紫」を構成する成分の一つである「青」が第3保留図柄 h r 3 に移植される演出が実行される。そして、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が初期位置に戻ると、第2保留図柄 h r 2 が「赤」、第3保留図柄 h r 3 が「青」に可変した状態となる。従って、この場合は、チェンジ役物 Y m 1 によって隠された第2保留図柄 h r 2 の方が、他の保留図柄よりも大当たり当選の期待度が高い状態となる。

20

30

#### 【1722】

なお、本第19制御例では、保留図柄を構成する色のみを移植する構成としたが、これに限るものではなく、保留図柄そのものを移植する構成としても良い。具体的には、図525(a)の状態、第3保留図柄 h r 3 の位置に表示されていた保留図柄が第2保留図柄 h r 2 に移植される演出が実行され、保留変化演出終了後の表示領域 H R 2 の第3保留図柄 h r 3 の位置には、元々第4保留図柄 h r 4 の位置に表示されていた保留図柄を表示させ、第4保留図柄 h r 4 の位置を空白(何の保留図柄も表示されていない状態)とし、第2保留図柄 h r 2 に対応する保留球に基づく特別図柄変動が実行される場合に、第2保留図柄 h r 2 に対応する保留球の抽選結果と第3保留図柄 h r 3 に対応する保留球の抽選結果をまとめて報知する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に対して外れ当選であることが報知される回数を減らすことができるので、遊技者に実際の大当たり当選確率よりも高い確率で大当たり当選しているかのように思わせることができる。なお、図527(a)の状態、第2保留図柄 h r 2 から移植される移植色 h r 2 a を「赤

40

50

」とするパターンも設定しており、この場合は、第3保留図柄h r 3が他の保留図柄よりも大当たり当選の期待度が高い保留図柄となる。このように構成することで、遊技者にチェンジ役物Y m 1, Y m 2の動きだけでなく、第3図柄表示装置81で行われる演出にも興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。図528(a)は、図526(b)の状態から、第2動作が実行されても、隠された方の保留図柄が移植されずに、変化対象の保留図柄が単独で変化する場合の表示画面の一例である。第2保留図柄h r 2が隠されたにも関わらず、色が移植されず、第3保留図柄h r 3が「緑」に可変している。このように、保留変化のパターンを多様に設定することで、保留変化演出が単調にならず遊技者が早期に飽きることを抑制することができる。

#### 【1723】

上述したように、本第19制御例では、チェンジ役物Y m 1, Y m 2を用いて変化対象以外の保留図柄を隠すことにより、変化対象の保留図柄を遊技者に明確にすることができるものである。このように、チェンジ役物Y m 1, Y m 2によって第3図柄表示装置81の保留図柄表示領域の一部分を隠すため、第3図柄表示装置81で発光等のエフェクトを用いた保留変化演出が実行される場合に、変化対象の保留図柄に対するエフェクトがその他の保留図柄に重なる場合であっても、その他の保留図柄がチェンジ役物Y m 1, Y m 2によって隠されることで、遊技者にどの保留図柄が変化対象なのかを明確にすることができる。なお、本第19制御例では、チェンジ役物Y m 1, Y m 2によって隠す構成としたが、これに限るものではなく、例えば、第3図柄表示装置81においてシャッターを模した表示によって、変化対象以外の保留図柄を隠す構成としても良いし、第3図柄を拡大表示させることで変化対象以外の保留図柄を隠す構成としても良い。また、本第19制御例では、第2保留図柄h r 2の色を第3保留図柄h r 3に移植するパターンと、第3保留図柄h r 3の色を第2保留図柄h r 2に移植するパターンのみを説明したが、これに限るものではなく、例えば、第2保留図柄h r 2の色を第1保留図柄h r 1に移植するパターンを設定しても良いし、第3保留図柄h r 3の色を第4保留図柄h r 4に移植するパターンを設定しても良い。なお、本第19制御例では、変化対象の保留図柄と隣接する保留図柄の色を合成する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、第4保留図柄h r 4の色を第1保留図柄h r 1に移植するパターンを設ける構成としても良い。

#### 【1724】

なお、本第19制御例では、保留図柄の色をランダムに付与する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、保留球数に応じて色を付与する構成としても良い。具体的には、保留球数が2個の場合には、第1保留図柄h r 1に「白」、第2保留図柄h r 2に「紫」を表示し、保留球が1個消化され、保留球数が1個になると、第2保留図柄h r 2に表示されていた「紫」保留図柄が、第1保留図柄h r 1にシフトする場合に「白」保留図柄に可変する。保留球数が4個の場合には、第1保留図柄h r 1に「白」、第2保留図柄h r 2に「紫」、第3保留図柄h r 3に「黄」を表示し、第4保留図柄h r 4に「青」を表示する。この場合、第1保留図柄h r 1と第2保留図柄h r 2の位置で保留変化演出が実行される場合には、遊技者にいずれかの保留図柄が「赤」への変化を期待させることが可能であり、第3保留図柄h r 3の位置で保留変化演出が実行される場合には、遊技者に「虹」、又は、「緑」への変化を期待させることが可能であり、第4保留図柄h r 4の位置で保留変化演出が実行される場合には、遊技者に「緑」への変化を期待させることができる。このように、通常は表示領域H R 2のそれぞれの保留図柄が表示される位置に対応して色が付与される構成とすることで、変化対象の保留図柄が変化する時の位置によって可変する保留色が異なるため、遊技者に保留変化演出が実行される位置にも興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。次に、図530～図532を参照して、本第19制御例で実行される光量調整機能の内容について説明する。本第19制御例では、パチンコ機10の遊技環境(音量・光量)を遊技者が調整できる環境調整機能を有しており、待機画面中(デモ演出中)に光量調整を実行する場合には、装飾用可動役物(剣役物Y m 3)を環境調整位置(図530(b)参照)に可変させることにより、実際の変動演出にて装飾用可動役物を可動させた状態と同様の状態を疑似的に再現し、その状態

10

20

30

40

50

において光量調整操作を実行可能に構成している。

【 1 7 2 5 】

図 5 3 0 ( a ) は、特別図柄の変動が実行されていない待機期間において表示されるデモ画面 ( デモ画面 ) の一例である。主表示領域 D m の正面視右下側には、選択ボタン 6 0 0 を模した表示用選択ボタン S w 1 ~ S w 5 が表示される小表示領域 D m 3 が形成される。この小表示領域 D m 3 には、遊技環境を調整するための操作方法を遊技者に案内するための案内態様として「ボタンを押すと調整できるよ」という文字が表示され、表示用上ボタン S w 1 には「+」、表示用下ボタン S w 3 には「-」が表示され、表示用上ボタン S w 1 の上側に「音量」と表示されることにより、上ボタン 6 0 0 b と下ボタン 6 0 0 d を操作することで音量を調整できることを遊技者に分かり易く報知できる。また、表示用右ボタン S w 2 には「+」、表示用左ボタン S w 4 には「-」が表示され、表示用右ボタン S w 2 の右側に「光量」と表示されることで、右ボタン 6 0 0 c と左ボタン 6 0 0 e を操作することで光量を調整できることが遊技者に分かり易く報知できる。主表示領域 D m の正面視左下側には、現在設定中の音量と光量を遊技者に示すための環境情報報知態様である音量ゲージ小 g a 1 と光量ゲージ小 g a 2 が表示されている。この音量ゲージ小 g a 1 と、光量ゲージ小 g a 2 は、5 段階で構成されており、それぞれのゲージの左側には「M I N」、右側には「M A X」と表示され、遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作した場合に、環境設定値 g a 1 a , g a 2 a が連動して可変することで、遊技者の好みの遊技環境と現在の遊技環境との差を分かり易くすることができる。なお、本第 1 9 制御例における選択ボタン 6 0 0 が操作された場合に、音量を調整する処理、及び光量を調整する制御は、音声出力装置 2 2 6、及びランプ表示装置 2 2 7 の消費電力を可変させることが可能なため、第 6 8 制御例における昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 を当接させる制御の別形態である。なお、環境情報調整画面において遊技者によって調整された環境情報を、その後新たな変動表示が実行されないことにより実行されるデモ演出に反映させる構成としても良い。この変形例の構成は、第 1 の特定演出において選択した情報を反映させた態様の第 2 の特定演出を実行する処理であると言える。主表示領域 D m の下方に形成される副表示領域 D s には、遊技情報を表示するための遊技情報表示態様である「デモ演出中」という文字が表示されることで、現在特別図柄の変動が実行されていない待機期間中であることを遊技者に分かり易く報知している。

【 1 7 2 6 】

図 5 3 0 ( b ) は、遊技者が待機期間中に光量調整を行うためのボタン操作をした場合の光量調整画面の一例である。図 5 3 0 ( b ) に示す例は、遊技者が左ボタン 6 0 0 e を操作したことに基づいて、調整用役物 ( 剣役物 Y m 3 ) が環境調整位置に可変した状態である。遊技者の左ボタン 6 0 0 e の操作に連動して光量ゲージ小 g a 2 の光量設定値 g a 2 a が 1 段階減少する。なお、剣役物 Y m 3 に付随する L E D の L E D 設定値 Y m 3 a も 5 段階で可変する構成であり、光量ゲージ小 g a 2 と連動して可変する。このように構成することで、遊技が実行されていない状態であっても、変動演出に用いられる装飾用可動役物 ( 剣役物 Y m 3 ) を用いて光量調整可能であるため、遊技者の所望する光量へと適切に調整し易くすることができる。主表示領域 D m の正面視右上側には、剣役物 Y m 3 が環境調整位置に可変される場合に、光量調整用の模擬可動であることを報知するための報知態様を表示する表示領域 H R 3 が形成される。表示領域 H R 3 には「光量調整用役物可動中」という文字が表示されることで、今回の剣役物 Y m 3 の可動は変動演出に関連するものではないことを遊技者に分かり易く報知し、遊技者に誤解を与えない構成としている。図 5 3 1 ( a ) は、光量調整が終了し、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作した場合の調整終了画面の一例である。遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作すると、光量ゲージ小 g a 2 の上側に、環境調整が終了したことを示すための案内態様である環境調整終了表示 c m 1 が表示される。これにより、遊技者は現在表示されている光量設定値 g a 2 a の値が設定されたことを認識することができる。また、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作したことに基づいて、剣役物 Y m 3 は環境調整位置から初期位置 ( 図 5 2 1 ( a ) 参照 ) に可変する。ここで、光量調整終了前に特別図柄の変動が開始された場合、剣役物 Y m 3 が環境

調整位置にある状態では、剣役物 Y m 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 と重なってしまい、遊技者が第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出を視認し難いという不具合が生じる。

#### 【 1 7 2 7 】

これに対して、本第 1 9 制御例では、光量調整中に特別図柄の変動が開始された場合には、光量調整を継続して実行しつつも、剣役物 Y m 3 を環境調整位置から初期位置へと可変させる構成としている。具体的には、図 5 3 1 ( b ) に示すように、特別図柄の変動開始に合わせて、剣役物 Y m 3 が環境調整位置から初期位置へと可変し、光量ゲージ小 g a 2 が光量ゲージ大 g a 3 に切り替わる。このように光量ゲージ大 g a 3 に切り替わることで、剣役物 Y m 3 が初期位置へと可変しても光量調整が継続していることを遊技者に認識させることができる。また、剣役物 Y m 3 が初期位置へと可変する動作が変動演出中に実行されると、遊技者に今回の剣役物 Y m 3 の動作が変動演出の一環であるという誤解を与える虞がある。従って、本第 1 9 制御例では、特別図柄の変動開始に基づいて剣役物 Y m 3 が可変した場合には、決定ボタン 6 0 0 a の操作によって剣役物 Y m 3 が可変した場合と異なり、剣役物 Y m 3 に付随する L E D を全消灯させた後に初期位置へと可変させる構成としている。このように構成することで、変動演出の一環として剣役物 Y m 3 が可動していないことを遊技者に分かり易く把握させることができる。図 5 3 2 は、剣役物 Y m 3 の可動が制限されている場合の光量調整画面の一例である。本第 1 9 制御例では、剣役物 Y m 3 が環境調整位置から初期位置へと可変した場合に、一定期間 ( 1 0 秒間 ) は剣役物 Y m 3 の可動を制限する構成としている。このように構成することで、変動演出の一環として剣役物 Y m 3 を可動させる演出態様が設定された場合に、環境調整位置から初期位置へと可変している期間に演出の実行タイミングとなってしまう、剣役物 Y m 3 が不自然な動作を行ったり、剣役物 Y m 3 に負荷がかかり故障したりすることを抑制することができる。待機期間中に剣役物 Y m 3 の可動が制限されている場合、即ち、光量調整を終了した遊技者が再度光量調整を実行した場合には、主表示領域 D m の中央上側に剣役物 Y m 3 が作動制限中であることを示すための案内態様を表示する表示領域 H R 4 が形成される。表示領域 H R 4 には、「役物作動制限中」という文字が表示されることにより、遊技者に対して剣役物 Y m 3 が可動しないのは故障のためではないということを知り易く報知できる。

#### 【 1 7 2 8 】

次に、図 5 3 3 ~ 6 3 7 を参照して、本第 1 9 制御例にて実行されるリーチ演出の一つであるシャッター閉鎖リーチ演出の内容について説明する。シャッター閉鎖リーチ演出は、1 つのリーチ演出を 6 段階に区切り、最終段階 ( 6 段階目 ) まで到達することができる ( 即ち、所定回数シャッターが開閉すれば ) 、大当たり当選であることが報知されるリーチ演出である。以下、シャッター閉鎖リーチ演出の具体的な内容について説明する。まず、図 5 3 3 ~ 図 5 3 4 を参照して、シャッター閉鎖リーチ演出の基本パターンについて説明する。図 5 3 3 ( a ) は、シャッター閉鎖リーチ演出開始時の表示画面の一例である。主表示領域 D m の正面視左側と正面視右側には、次の段階に進むことができるか否かを煽るためのシャッター S t 1 , S t 2 が表示され、主表示領域 D m の中央上側には、演出の進捗度合いを報知するための案内態様が表示される表示領域 H R 4 が形成される。また、副表示領域 D s には、演出の成功条件を報知するための遊技情報報知態様が表示される。表示領域 H R 4 に「シャッター閉鎖で継続 1 / 6」という文字が表示され、副表示領域 D s に「完走できれば大当たり」という文字が表示されることにより、主表示領域 D m に表示されているシャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖することで段階が進み、表示領域 H R 4 の表示が「6 / 6」になれば大当たりであることを遊技者に分かり易く報知できる。また、主表示領域 D m の中央部には第 3 図柄として「3」図柄が 2 つと、第 3 図柄が変動中であることを示す下向きの矢印が表示されており、「3」図柄のリーチ状態であることを示している。図 5 3 3 ( a ) に示すように、シャッター閉鎖リーチ演出では、シャッター S t 1 , S t 2 がガタガタと振動している状態が、次の段階に進むか否かの分岐演出であり、次の段階に進む場合には、図 5 3 3 ( b ) に示すように、シャッター S t 1 と S t 2 が



閉鎖することにより、シャッター S t 1 に表示されていた「継」の文字 S t 1 a と、シャッター S t 2 に表示されていた「続」の文字 S t 2 a が合体することで「継続」となり、演出が継続することを遊技者に分かり易く報知する構成としている。

#### 【 1 7 2 9 】

また、シャッター S t 1 , S t 2 の閉鎖に合わせて表示領域 H R 4 に表示される演出の進捗度合いが「 1 / 6 」から「 2 / 6 」に可変することにより、シャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖したことで次の段階に進んだことを遊技者が認識できる。一方、図示しないが、分岐演出において次の段階に進まない場合には、シャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖されることなく振動が止まり、演出の終了を示す終了態様（例えば、「失敗」の文字）が表示される。このように構成することで、リーチ演出が終了したことを遊技者に分かり易く報知することができる。図 5 3 4 ( a ) は、シャッター閉鎖リーチ演出の 5 段階目まで到達した場合の表示画面の一例である。図 5 3 3 ( a ) の状態とは異なり、主表示領域 D m の中央部には、第 3 図柄として「 7 」図柄がリーチ状態で表示され、シャッター S t 1 に表示される「継」の文字 S t 1 a が「祝」の文字 S t 1 b に、シャッター S t 2 に表示される「続」の文字 S t 2 a が「福」の文字 S t 2 b にそれぞれ可変している。このように、シャッター S t 1 , S t 2 の文字が次の段階に進むことを示す「継続」から大当たり当選であることを示す「祝福」に可変することで、次にシャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖すると大当たりであることを遊技者に分かり易く報知している。ここで、本第 1 9 制御例のシャッター閉鎖リーチ演出では、シャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖する毎に、主表示領域 D m に停止表示されている第 3 図柄の数字が 1 ずつ加算されていく構成としている。従って、図 5 3 4 ( a ) に示す例では、図 5 3 3 ( a ) の状態からシャッター S t 1 , S t 2 が 4 回閉鎖しているため、「 3 」図柄に 4 加算され「 7 」図柄に可変している。従って、5 段階目でシャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖した場合には、主表示領域 D m に停止表示されている第 3 図柄の数字は「 8 」図柄となり、図 5 3 4 ( b ) に示すように、シャッター S t 1 , S t 2 が完全開放され、2 つの「 8 」図柄の間に大当たり当選であることを示す報知態様 n z 1 が表示されることで大当たり当選が報知される。

#### 【 1 7 3 0 】

本第 1 9 制御例では、シャッター閉鎖リーチの 1 段階目で停止表示されている第 3 図柄の数字は、特別図柄の当否判定結果に基づいてランダムに決定する構成であり、例えば、シャッター閉鎖リーチ演出の 1 段階目で停止表示されている第 3 図柄の数字が「 2 」図柄であれば、最終段階（ 6 段階目）到達時に「 7 」図柄が表示されることになる。なお、後述するが、本第 1 9 制御例では、停止表示されている第 3 図柄の数字によって遊技者が大当たり種別を予測できる構成としており、「 7 」図柄は、大当たり遊技のラウンド数が最も多く、大当たり遊技終了後に確変遊技状態が設定される大当たり種別である「大当たり A」に当選した場合のみ表示される第 3 図柄種別であり、それ以外の図柄は、大当たり A よりも大当たり遊技のラウンド数が少ない大当たり種別である「大当たり B」と、大当たり A よりも大当たり遊技のラウンド数が少なく、大当たり遊技終了後に確変遊技状態が設定されない「大当たり C」に当選したことを示している。このように、1 段階目で停止表示されている第 3 図柄の数字から、遊技者は最終段階到達時に表示される第 3 図柄の数字を予測することができるため、シャッター閉鎖リーチの 1 段階目で停止表示されている第 3 図柄の数字に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。以上、シャッター閉鎖リーチ演出の基本パターンについて説明した。上述したように、シャッター閉鎖リーチ演出の基本パターンは、遊技者に対して最終段階まで到達できるか否かを楽しませるものである。しかしながら、単に分岐演出においてシャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖するか否かを見せるだけでは、単調な演出となってしまう、遊技者が早期に演出に飽きてしまうという問題があった。この問題に対して、本第 1 9 制御例では、最終段階に到達するまでの過程で実行される演出の態様によって、最終段階で実行される演出の態様が可変する構成を加えている。図 5 3 5 を参照して、シャッター閉鎖リーチ演出の特殊パターンの一例について説明する。

#### 【 1 7 3 1 】



図 5 3 5 ( a ) は、シャッター閉鎖リーチ演出の 3 段階目でカプセル獲得演出が発生した場合の表示画面の一例である。シャッター閉鎖リーチの 2 段階目の分岐演出においてシャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖した後、シャッター閉鎖リーチの 3 段階目が開始されるとカプセル C p 1 を獲得する演出が実行される場合がある。このカプセル C p 1 は 3 段階目の時点では中身が何か分からない態様で表示される。カプセル C p 1 を獲得すると、主表示領域 D m の正面視右下側にカプセル保有数を報知するための遊技情報報知態様を表示する表示領域 H R 4 が形成される ( 図 5 3 5 ( b ) 参照 ) 。そして、図 5 3 5 ( b ) に示すように、5 段階目の分岐演出において、表示領域 H R 4 に表示されているカプセル C p 1 が開放され、カプセル C p 1 の中から H O L D 券 C p 1 a が飛び出し、主表示領域 D m に停止表示されている第 3 図柄の数字に貼り付く演出が実行される。この H O L D 券 C p 1 a は、現在表示されている図柄の数字を、シャッター S t 1 , S t 2 が閉鎖しても更新させないことができるものであり、この場合、5 段階目の分岐演出が成功すると、6 段階目で「 7 」図柄によって大当たり当選が報知される。なお、カプセル C p 1 の中身は、H O L D 券 C p 1 a だけでなく、他にも「カギ」を模した表示態様が選択されるパターンを規定している。このカギが選択された場合には、カギの使用が成功した段階でシャッター S t 1 , S t 2 が完全開放され、その時点で表示されている図柄の数字によって大当たり当選であることが報知される。なお、カプセル C p 1 から H O L D 券 C p 1 a 等のアイテムが出現した場合であっても、大当たり当選が報知されない場合 ( 即ち、外れ当選である場合 ) もあるため、遊技者に対してカプセル C p 1 を獲得できるか、カプセル C p 1 の中身は何か、アイテムの使用は成功するかといった興味を持たせることが可能となり、遊技者がシャッター閉鎖リーチに早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 7 3 2 】

このように、本第 1 9 制御例では、シャッター閉鎖リーチ演出の演出態様を可変させるための演出可変態様であるカプセル C p 1 を獲得可能な構成を加えることで、シャッター閉鎖リーチ演出の 1 段階目では表示される図柄の数字、3 段階目ではカプセル獲得演出の有無、4 段階目と 5 段階目ではカプセル C p 1 の中身にそれぞれ興味を持たせることが可能であるため、シャッター閉鎖リーチ演出の開始から終了まで遊技者の演出に対する注目を持続させることができる。次に、図 5 3 6 ~ 図 5 3 8 を参照して、本第 1 9 制御例にて実行されるリーチ演出の一つであるムービー実行リーチ演出について説明する。このムービー実行リーチ演出は、前半部分と後半部分に分かれており、リーチ演出の前半部分終了時に後半部分の演出に移行するか否かの分岐演出が実行される。この分岐演出が成功すると、リーチ演出の後半部分であるスペシャルムービーが開始される。そして、スペシャルムービーが終了すると大当たり当選であることが報知される。図 5 3 6 ( a ) は、ムービー実行リーチ演出の分岐演出が実行された場合の表示画面である。主表示領域 D m の中央部に演出ボタン 2 2 を模した表示用演出ボタン S w 6 が表示され、その下に S W 有効期間を示すための報知態様である有効期間ゲージ g a 4 が表示される。この有効期間ゲージ g a 4 は、残有効期間を示すための残有効期間 g a 4 a と、経過時間を示すための経過時間 g a 4 b で構成され、時間の経過に合わせて残有効期間 g a 4 a の表示部分が減少し、経過時間 g a 4 b の表示部分が増加することで、遊技者に演出ボタン 2 2 の操作が有効となる残り期間を報知する構成としている。また、副表示領域 D s には、ムービー実行リーチ演出の成功条件となる遊技情報示すための案内態様である「ボタン P U S H でスペシャルムービー開始？」という文字が表示される。主表示領域 D m の中央に表示される表示用演出ボタン S w 6 と、その上に遊技者に演出ボタンの操作を促すための示唆態様である下向きの矢印が表示されることに加えて、副表示領域 D s の案内態様が表示されることで、遊技者に演出ボタン 2 2 を操作すると演出が発展する可能性があることを分かり易く報知している。

#### 【 1 7 3 3 】

図 5 3 6 ( b ) は、分岐演出中に演出ボタン 2 2 が操作された場合のスペシャルムービー終了時の表示画面の一例である。主表示領域 D m の中央上側には、スペシャルムービーが終了したことを示す報知態様を表示するための表示領域 H R 4 が形成される。この表示

領域 H R 4 に「スペシャルムービー終了」と表示されることで、遊技者はスペシャルムービーが終了したことを容易に認識することができる。なお、本第 19 制御例では、スペシャルムービーが終了した場合に表示領域 H R 4 において報知態様を表示する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者にスペシャルムービーが終了したことを認識させることができる態様であれば良い。ここで、本第 19 制御例におけるムービー実行リーチ演出のスペシャルムービーは、遊技者が S W 有効期間中に演出ボタン 2 2 を操作しなかった場合を想定してムービーの再生時間を設定している。このように構成することで、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作しなかった場合にスペシャルムービーが特別図柄の変動時間内で終了しないという不具合が生じない。一方で、S W 有効期間中に遊技者が演出ボタン 2 2 を操作した場合には、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作した時点からスペシャルムービーが開始されるため、スペシャルムービー終了時に特別図柄の変動時間が終了していない状態となる。このため、本第 19 制御例では、スペシャルムービー終了時に特別図柄の変動が終了していない場合には、スペシャルムービー終了時から特別図柄の変動停止までの間、仮停止した図柄を揺れ待機させる構成としている。従って、遊技者が S W 有効期間中に演出ボタン 2 2 を操作しなかった場合には、図 5 3 7 に示すように、スペシャルムービー終了に合わせて、小表示領域 D m 1 に表示されている第 4 図柄も大当たり当選を示す表示態様で停止し、第 3 図柄も大当たり当選を示す表示態様で停止して、副表示領域 D s に大当たり当選を示すための報知態様が表示されることで、遊技者に大当たり当選であることが報知される。

10

#### 【 1 7 3 4 】

20

一方、S W 有効期間中に遊技者が演出ボタン 2 2 を操作した場合には、図 5 3 6 ( b ) に示すように、小表示領域 D m 1 では第 4 図柄が変動中であっても、スペシャルムービー終了に合わせて第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様で仮停止し、副表示領域 D s には大当たり当選を示すための報知態様が表示される。このように、ムービー実行リーチ演出では、S W 有効期間中に演出ボタン 2 2 を操作した遊技者に、特別図柄の変動停止前に大当たり当選であることが報知される。図 5 3 8 は、スペシャルムービーの演出時間と特別図柄の変動時間との関係を示したタイミングチャートである。上述したように、分岐演出中に演出ボタン 2 2 が操作された場合にはスペシャルムービー終了から変動停止までの期間に図柄揺れ期間が設定され、大当たり報知が変動停止よりも前に実行されることが示されている。

30

#### 【 1 7 3 5 】

< 第 19 制御例における電氣的構成について >

次に、図 5 3 9 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 5 3 9 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 1 1 0 では、M P U 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置 1 1 0 では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。そして、R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図 5 4 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。図 5 4 0 は、

40

50

主制御装置 110 の R A M 203 内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 37 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 83 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 における表示の設定などを行うために、主制御装置 110 の M P U 201 で使用される。

#### 【1736】

特別図柄の抽選や、第 1 図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第 1 当たり乱数カウンタ C1 と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第 1 当たり種別カウンタ C2 と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ (C3) と、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第 2 当たり乱数カウンタ C4 が用いられ、第 2 当たり乱数カウンタ C4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理 (図 550 参照) の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理 (図 561 参照) の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。R A M 203 には、4 つの保留エリア (保留第 1 ~ 第 4 エリア) からなる第 1 球口 64 への入球に対応する第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 s a と、4 つの保留エリア (保留第 1 ~ 第 4 エリア) からなる第 2 入球口 64 への入球に対応する第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 s b と、が設けられており、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 s a には、第 1 入球口 64 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止種別選択カウンタ C3、及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納され、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 s b には、第 2 入球口 64 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止種別選択カウンタ C3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値が格納される。

#### 【1737】

そして、特別図柄の始動条件 (変動条件) が成立した場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 s a の保留第 1 エリアに格納されている各種値、或いは、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 s b の保留第 1 エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本第 19 制御例では、特別図柄の種別が 2 種類 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を 1 種類としても良い。そして、第 1 特別図柄の始動条件 (変動条件)、或いは、第 2 特別図柄の始動条件 (変動条件) が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第 1 エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機 10 であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第 19 制御例のように、複数の特別図柄種別 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) を有するパチンコ機 10 であれば、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に (並行して) 実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア (第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 s a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 s b) がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

#### 【1738】

また、本第 19 制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一

部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置 110 の RAM 203 内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第 19 制御例の RAM 203 には、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア）からなるスルーゲート 67 への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア 203 v c が設けられており、普通図柄保留球格納エリア 203 v c には、スルーゲート 67 への入球タイミングに合わせて、第 2 当たり乱数カウンタ C 4、及び普図変動種別カウンタ C S 2 の各値がそれぞれ格納される。

#### 【1739】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア 203 v c の保留第 1 エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図 540 を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ~ 999）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 999 の値を取り得るカウンタの場合は 999）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 399 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 399 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 550 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 561 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本第 19 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 64 に入球したタイミングで RAM 203 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 s a に、第 2 入球口 640 に入球したタイミングで RAM 203 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 s b に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 202 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 202 v a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 202 v a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

#### 【1740】

ここで、図 542 を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 202 v a について説明する。図 542 は、第 1 当たり乱数テーブル 202 v a に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第 1 当たり乱数テーブル 202 v a は、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第 1 当たり乱数テーブル 202 v a には、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図 542 に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の

値のうち「0～4」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「5～999」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値のうち「0～19」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「20～999」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第1当たり乱数テーブル202aの更新範囲は「0～999」の1000個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は1/200（1000個のうち5個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は1/50（1000個のうち20個）となる。なお、本第19制御例では、2種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、3種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で4種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように3種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

10

#### 【1741】

また、本第19制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の2種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第3の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置65を「大当たり」よりも短い期間（1ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第1当たり乱数テーブル202vaに「小当たり」に対応する第1当たり乱数カウンタC1の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、1つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

20

30

#### 【1742】

第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（本第19制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203saに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203sbに格納される。本第19制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。本実施形態では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1当たり種別選択テーブル202scを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図543（a）を参照して大当たり種別選択テーブル202sbの内容について説明をする。図543（a）は、第1当たり種別選択テーブル202vbに規定されている内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、この第1当たり種別選択テーブル202

40

50

v b は、第 1 特別図柄の抽選または第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

#### 【 1 7 4 3 】

具体的には、第 1 特別図柄（特図 1）の大当たり種別としては、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値（更新範囲「0～99」）が「0」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A」が対応付けて規定されている。この「大当たり A」は、大当たりのラウンド数が 10 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 s h の値に「120」が、確変中カウンタ 203 v u の値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ 203 v u の値に「0」が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり A」が決定される割合は 1 %（1 / 100）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値（更新範囲「0～99」）が「1」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B」が対応付けて規定されている。この「大当たり B」は、大当たりのラウンド数が 3 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 s h の値に「120」が、確変中カウンタ 203 v u の値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ 203 v u の値に「0」が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり B」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり B」が決定される割合は 1 %（1 / 100）である。

#### 【 1 7 4 4 】

また、図 5 4 3（a）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「2～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり C」が対応付けて規定されている。この「大当たり C」は、大当たりのラウンド数が 3 ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ 203 v t の値に「100」が、確変中カウンタ 203 v u の値に「0」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり C」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 98 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり C」が決定される割合は 98 %（98 / 100）である。即ち、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る 2 個の大当たり種別（大当たり B、大当たり C）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v への球の通過させ易さを異ならせしており、「大当たり B」のほうが「大当たり C」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たり B」は、「大当たり C」よりも有利な大当たり種別となる。次に、第 2 特別図柄（特図 2）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0～24」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A」が対応付けて規定されている。この「大当たり A」は、大当たりのラウンド数が 10 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 s h の値に「120」が、確変中カウンタ 203 v u の値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（V ゲート）65 v を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ 203 v u の値に「0」が設定される。

#### 【 1 7 4 5 】

特別当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が25個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA」が決定される割合は25%(25/100)である。また、図543(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「25~41」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB」が対応付けて規定されている。この「大当たりB」は、大当たりのラウンド数が3ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203vtの値に「120」が、確変中カウンタ203vuの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203vuの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が12個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は12%(12/100)である。また、図543(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「42~51」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD」が対応付けて規定されている。この「大当たりD」は、大当たりのラウンド数が2ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203vtの値に「120」が、確変中カウンタ203vuの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203vuの値に「0」が設定される。

#### 【1746】

第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりD」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が10個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりD」が決定される割合は10%(10/100)である。また、図543(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「52~68」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE」が対応付けて規定されている。この「大当たりE」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203vtの値に「120」が、確変中カウンタ203vuの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203vuの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が17個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE」が決定される割合は17%(17/100)である。また、図543(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「69~82」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF」が対応付けて規定されている。この「大当たりF」は、大当たりのラウンド数が5ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203vtの値に「120」が、確変中カウンタ203vuの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203vuの値に「0」が設定される。

#### 【1747】

第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりF」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が14個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりF」が決定される割合は14%(14/100)である。また、図543(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値

が「83～90」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりG」が対応付けて規定されている。この「大当たりG」は、大当たりのラウンド数が6ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203vtの値に「120」が、確変中カウンタ203vuの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203vuの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりG」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が8個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりG」が決定される割合は8%(8/100)である。また、図543(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「91～97」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりH」が対応付けて規定されている。この「大当たりH」は、大当たりのラウンド数が7ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203vtの値に「120」が、確変中カウンタ203vuの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203vuの値に「0」が設定される。

10

#### 【1748】

第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりH」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が7個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりH」が決定される割合は7%(7/100)である。また、図543(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「98」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりI」が対応付けて規定されている。この「大当たりI」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203vtの値に「120」が、確変中カウンタ203vuの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203vuの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりI」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が1個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりI」が決定される割合は1%(1/100)である。また、図543(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりJ」が対応付けて規定されている。この「大当たりJ」は、大当たりのラウンド数が9ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ203vtの値に「120」が、確変中カウンタ203vuの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203vuの値に「0」が設定される。

20

30

40

#### 【1749】

第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりJ」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が1個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりJ」が決定される割合は1%(1/100)である。即ち、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る9個の大当たり種別(大当たりA、大当たりB、大当たりD、大当たりE、大当たりF、大当たりG、大当たりH、大当たりI、大当たりJ)は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせ、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりA」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりD」が最も遊技者に不利な

50



大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、2%の割合で確変大当たり遊技が実行される第1特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。図540に戻り説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり198)に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様(変動時間)が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理(図561参照)が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタCS1の値(乱数値)から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202vc(図544参照)は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

10

#### 【1750】

ここで、図544を参照して、変動パターンテーブル202scについて説明する。この変動パターンテーブル202scは、図544(a)に示すように、大当たり用変動パターンテーブル202vc1(図544(b)参照)と、外れ(通常)用変動パターンテーブル202sc2(図544(c)参照)と、外れ(確変・時短)用変動パターンテーブル202sc3(図544(d)参照)とが少なくとも規定されている。まず、図544(b)を参照して、大当たり用テーブル202vc1について説明する。図544(b)は、この大当たり用変動パターンテーブル202vc1の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル202vc1は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別(変動時間)が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種(30秒)、スーパーリーチ各種(60秒)、スペシャルリーチ(90秒)がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル202vc1には、変動種別カウンタCS1の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。具体的には、変動種別カウンタCS1の値の判定値として「0~50」の範囲にはノーマルリーチ各種(30秒)の変動パターンが対応付けられ、「51~179」の範囲にはスーパーリーチ各種(60秒)の変動パターンが対応付けられ、「180~198」の範囲にはスペシャルリーチ各種(90秒)の変動パターンが対応付けられている。主制御装置110のMPU201は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタCS1の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを大当たり用変動パターンテーブル202vc1より選択する。

20

30

#### 【1751】

図544(c)は、外れ用(通常)変動パターンテーブル202vc2の内容を模式的に示した模式図である。外れ用(通常)変動パターンテーブル202vc2は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別(変動時間)が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ(非リーチ)であるか、リーチ外れ(リーチ共通)であるかが停止種別選択カウンタC3の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタC3の値が「0~79」の範囲にあれば完全外れを設定し、「80~99」の範囲にあれば外れリーチ(前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ)を設定する。ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ(7秒)と、変動時間が比較的長い長外れ(10秒)のいずれかが設定される。短外れ(7秒)に対しては、「0~98」が、長外れ(10秒)に対しては、「99~198」が変動種別カウンタCS1の判定値として設定されている。また、外れリーチに対しては、変動種

40

50

別カウンタCS1の判定値が「0～149」の範囲には外れのノーマルリーチ各種（30秒）が、「150～197」の範囲には外れのスーパーリーチ各種（60秒）が、「198」には外れのスペシャルリーチ各種（90秒）がそれぞれ設定されている。このように、主制御装置110のMPU201は、通常遊技状態時に特別図柄の抽選結果が外れである場合には、停止種別が決定され、外れ用（通常）変動パターンテーブル202vc2より取得している変動種別カウンタCS1の値に基づいて、外れ用（通常）変動パターンテーブル202vc2より変動パターンを選択する。

#### 【1752】

図544（d）は、外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル202sc3の内容を模式的に示した模式図である。この外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル202sc3は、特別図柄の確変状態において、特別図柄の抽選が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。この外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル202sc3では、設定されている変動種別カウンタCS1の値が、上述した外れ用（通常）変動パターンテーブル202vc2とは異なっている。なお、上述したように、遊技状態が確変遊技状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタC3の値が「0～89」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「90～99」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）が決定される。このように、通常遊技状態よりも確変遊技状態、または、時短遊技状態である場合には、外れである場合にリーチとなる確率が低く設定されている。よって、確変時に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまふことを抑制できる。よって、大当たりし易い確変遊技状態時に遊技が間延びしてしまい、遊技者が退屈に感じる不具合を抑制できる。図540に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり299）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図550参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203vcに格納される。

#### 【1753】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される第2当たり乱数テーブル202vdによって設定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、第2当たり乱数テーブル202vdによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第2図柄）の当たりと判定する。また、この第2当たり乱数テーブル202vdは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第2当たり乱数テーブル202vdに規定されている内容について、図543（b）を参照して説明をする。図543（b）は、第2当たり乱数テーブル202vdに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図543（b）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0～2」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0～149」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第19制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（1/100）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第2入球口640内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されてい

る場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（ $1/2$ ）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

#### 【1754】

また、本第19制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、10秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さ、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第2入球口640へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第19制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第2入球口640へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物640aが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第2入球口640へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第2特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～299）、タイマ割込処理（図550参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図561参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

10

20

#### 【1755】

図539に戻り説明を続ける。ROM202は、図540に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図541(a)を参照して、本第19制御例のパチンコ機10における主制御装置110のROM202の内容について説明をする。図541(a)は、本第19制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202の内容を模式的に示した模式図である。図541(a)に示した通り、本第19制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202は、第1当たり乱数テーブル202va、第1当たり種別選択テーブル202vb、変動パターン選択テーブル202vc、第2当たり乱数テーブル202vdを少なくとも有している。なお、第1当たり乱数テーブル202va、第1当たり種別選択テーブル202vb、変動パターン選択テーブル202vc、第2当たり乱数テーブル202vdについては、図540に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図539に戻り、説明を続ける。RAM203は、図540に図示した各種カウンタのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

30

40

#### 【1756】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図51参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に

50

書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 5 0 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 5 5 9 参照）が即座に実行される。また、R A M 2 0 3 は、図 5 4 1（c）に示すように、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 v a、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 v b、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 v c、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 v e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f、確変フラグ 2 0 3 v g、確変設定フラグ 2 0 3 v h、確変通過カウンタ 2 0 3 v i、入賞個数カウンタ 2 0 3 v j、動作カウンタ 2 0 3 v k、報知カウンタ 2 0 3 v m、残球タイマフラグ 2 0 3 v n、残球タイマ 2 0 3 v o、確変有効フラグ 2 0 3 v p、確変有効タイマ 2 0 3 v r、排出個数カウンタ 2 0 3 v s、時短中カウンタ 2 0 3 v t、確変中カウンタ 2 0 3 v u、その他メモリエリア 2 0 3 v z を少なくとも有している。特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 v a は、図 5 4 0 に示すように 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第 1 入賞口 6 4 に入賞したことに基づいて取得された第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の各値がそれぞれ格納される。

#### 【 1 7 5 7 】

より具体的には、球が第 1 入賞口 6 4 へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタ C 1 ～ C 3 の各値が取得され、その取得されたデータが、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4 ）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第 1 エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、4 つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置 1 1 0 において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a の保留第 1 エリアに記憶されている各カウンタ C 1 ～ C 3 の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタ C 1 ～ C 3 の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第 1 エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第 1 エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第 2 エリア～保留第 4 エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の 1 小さい保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 3 エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a において、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第 2 保留エリア～第 4 保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 v b は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 v a に対して、第 2 入賞口 6 4 0 への入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 v c は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 v a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 v b と同様に、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有している。これらの各エリアには、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が格納される。

#### 【 1 7 5 8 】

より具体的には、球が左右何れかの普通始動口 6 7 を通過したタイミングで、カウンタ C 4 の値が取得され、その取得されたデータが、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4 ）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 v a と同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、4 つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置 1 1 0 において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 v c の保留第 1 エリアに記憶されているカウンタ C 4 の値が、実行エリアへシフト

され（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタ C 4 の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。尚、保留第 1 エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第 1 エリアが空き状態となるので、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 v a の場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の 1 小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d は、第 1 入賞口 6 4 への入球（始動入賞）に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 で行われる第 1 特別図柄（第 1 図柄）の変動表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d は、初期値がゼロに設定されており、第 1 入賞口 6 4 へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 5 5 5 の F 6 0 4 参照）。一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 5 5 1 の F 2 1 1 参照）。

10

#### 【 1 7 5 9 】

この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N）は、特別図柄 1 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 5 5 1 の F 2 1 2、図 5 5 5 の F 6 0 5 参照）。特別図柄 1 保留球数コマンドは、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 より送信される特別図柄 1 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置 1 1 0 に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が増加する度に表示制御装置 1 1 4 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 v e は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d に対して、第 2 入賞口 6 4 0 に入賞して、保留された保留球の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 v e の値が変更されると、特別図柄 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知される。

20

30

#### 【 1 7 6 0 】

普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f は、普通始動口 6 7 における球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄（第 2 図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f は、初期値がゼロに設定されており、球が普通始動口 6 7 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 5 5 8 の F 9 0 4 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f は、新たに普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 5 5 7 の F 8 0 5 参照）。球が左右何れかの普通始動口 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）が 4 未満であれば、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 v c に記憶される（図 5 5 8 の F 9 0 5）。一方、球が左右いずれかの普通始動口 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f の値が 4 であれば、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 v c には新たに何も記憶されない（図 5 5 8 の F 9 0 3 : No）。確変フラグ 2 0 3 v g は、現在の遊技状態が確変遊技状態（確変遊技状態）であるか否かを示すフラグである。確変フラグ 2 0 3 v g がオンに設定されていると、遊技状態が確変遊技状態であることを示し、オフ

40

50

であると低確率遊技状態（時短遊技状態含む）であることを示している。本第19制御例では、大当たり遊技終了時に後述する確変設定フラグ203vhがオンに設定されている場合に確変フラグ203vgがオンに設定される（図564のF1304参照）。一方、大当たり遊技が開始される場合にオフに設定される。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。

#### 【1761】

確変設定フラグ203vhは、大当たり遊技後に遊技状態を確変遊技状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機10では、遊技状態が確変遊技状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ65e3（図523（a）参照）に遊技球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ65e3に遊技球が通過すると確変設定フラグ203vhがオンに設定される（図566のF1242）。一方、この確変設定フラグ203vhは、確変フラグ203vgがオンに設定される（図564のF1306）のに基づいて、オフに設定される。なお、この確変設定フラグ203vhは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ203vhがオンに設定されている場合には、確変スイッチ65e3に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ203vhを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ65e3を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ203viが0より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ203vhのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

#### 【1762】

確変通過カウンタ203viは、大当たり遊技中の1つのラウンド（本第19制御例では、大当たりA、B、D～Jでの2ラウンド）で確変スイッチ65e3を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ203viと後述する排出個数カウンタ203vsとの合計により第1可変入賞装置65に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ203viは、確変スイッチ65e3を通過した場合に1ずつ加算されて更新される（図566のF1241）。また、第1可変入賞装置65に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる（図567のF1271）。なお、この確変通過カウンタ203viは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。入賞個数カウンタ203vjは、大当たり遊技における1つのラウンドで第1可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した遊技球の数（即ち、第1可変入賞装置65に入球した遊技球の数）をカウントするためのカウンタである。具体的には、第1可変入賞装置65に設けられた検出口65a1（図523参照）を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、1ずつ加算されて更新される（図566のF1233）。一方、1つのラウンドが終了した場合に、第1可変入賞装置65に入賞した個数（入賞個数カウンタ203vjの値）と排出された個数（排出個数カウンタ203vsと確変通過カウンタ203viとの合計値）とが一致しているか判別（図567のF1267）された後に、初期値である「0」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ203vjの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。

#### 【1763】

動作カウンタ203vkは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）65kがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本パチンコ機10では、大当たりAでは、2ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド65kが5秒間オンに設定され、大当たりCでは2ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド65kが0.5秒間オンに設定される。動作カウンタ203vkには、大当たりAでは、2ラウンドの開始デ

10

20

30

40

50

ータとして5秒に対応するカウンタ値が設定され、大当たりCでは0.5秒に対応するカウンタ値が設定される(図563のF1202)。一方、主制御装置110のMPU2011の実行する入賞処理(図566、F1115)のF1239の処理において1ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ203vkの値が0と判別されること(図566のF1243:Yes)に基づいて、流路ソレノイド65kがオフに設定される。なお、この動作カウンタ203vkは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である0が設定される。このように、動作カウンタ203vkを設定して流路ソレノイド65kを制御することで、確変スイッチ65e3への入賞を大当たり種別により制御できる。報知カウンタ203vmは、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出(本第19制御例では、「液晶を見て」という音声)を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本第19制御例では2ラウンド目の終了タイミング(第1可変入賞装置65に10球入賞か30秒が経過)に1秒間に対応する報知カウンタ203vmが設定される。この報知カウンタ203vmは、主制御装置110の報知処理(図565、F1114)のF1224の処理により1ずつ減算されて更新される。報知カウンタ203vmが0となることに基づいて、音声ランプ制御装置113に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置113では、このコマンドを受信すると上記した音声出力する為の処理が実行される。

10

#### 【1764】

このように構成することで、流路ソレノイド65kが動作される2ラウンド目の開始前に「液晶を見て」という音声出力されるので、遊技者は、液晶に相当する第3図柄表示装置81を注視する。2ラウンド目には、流路ソレノイド65kが作動するので、その作動を遊技者に注視されると、実行されている大当たり種別を流路ソレノイド65kの動作期間により判別されてしまう。遊技者には大当たり遊技の終了まで確変遊技状態が付与されることへの期待を持ち続けさせるために、切替部材65h(図523(a)参照)の動きを遊技者が見え難くするような報知演出が実行されている。しかしながら、2ラウンド目が終了した場合に、インターバル表示中に切替部材65hを遊技者が見てしまう虞があるので、そのインターバル期間中に、音声により第3図柄表示装置81を注視するように報知する報知演出が実行される。これにより、インターバル演出が実行された後に、表示される表示内容に遊技者の注意を惹きつけることができ、切替部材65hの動作から遊技者の注意をそらすことができる。なお、本第19制御例では、第3図柄表示装置81を見せるように報知することで、切替部材65hから遊技者の注意をそらすように構成したが、それに限らず、2ラウンド開始前に、第1可変入賞装置65に遊技者の手をかざすように報知することで、切替部材65hの動きを遊技者の手によって隠れるように報知してもよい。また、第3図柄表示装置81に限らず、装飾ランプ34等を遊技者に見るように報知することで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。さらに、2ラウンド中に、3次元コード等を表示させて、携帯電話で読み取るように促す報知をすることで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。本第19制御例では、注意をそらす演出は、切替部材65hの動作が終了するまでの最長時間(2ラウンド開始から5秒間)が設定される。これにより、報知時間により大当たりAであるか大当たりBであるかが判別される不具合を抑制できる。

20

30

40

#### 【1765】

残球タイマフラグ203vnは、1のラウンドで第1可変入賞装置65の開閉扉65f1が閉鎖したことを示すフラグである。この残球タイマフラグ203vnがオンに設定されていると、1のラウンドで第1可変入賞装置65の開閉扉65f1が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ203vnがオンに設定されることで、後述する残球タイマ203voが1ずつ加算されて更新される(図567のF1264参照)。残球タイマ203voは、開閉扉65f1が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第1可変入賞装置65内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。残球タイマ203voは、予め設定されている1のラウンドが終了して第1可変入賞装置65の開閉扉65f1が閉鎖した場

50

合に、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本第 1 9 制御例では、第 1 可変入賞装置 8 1 に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は 2 秒であり、本第 1 9 制御例では、予め 3 秒に対応するカウンタ値が残球タイマ 2 0 3 v o の上限値として設定されている。この残球タイマ 2 0 3 v o の上限値（本第 1 9 制御例では、3 秒）となったことに基づいて、第 1 可変入賞装置 6 5 への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図 5 6 7 の F 1 2 6 7）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第 1 可変入賞装置 6 5 内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第 1 可変入賞装置 6 5 内に遊技球を残存させておき、2 ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材 6 5 h まで遊技球を到達させて、大当たり B であっても確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させる不正を抑制できる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過しても確変設定フラグ 2 0 3 v h をオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。

10

#### 【 1 7 6 6 】

確変有効フラグ 2 0 3 v p は、流路ソレノイド 6 5 k がオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ 2 0 3 v p がオンに設定されている場合には、流路ソレノイド 6 5 k がオンであることに基づいて、特別排出口 6 5 e 2（図 5 2 3（a）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ 2 0 3 v p がオンである期間は、確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。確変有効タイマ 2 0 3 v r は、上述した確変有効フラグ 2 0 3 v p がオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ 2 0 3 v r により流路ソレノイド 6 5 k がオフとなった後に、確変スイッチ 6 5 e 3 を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第 1 9 制御例では、特別排出口 6 5 e 2 に入球した遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過するのに要する時間は 1 秒である。確変有効タイマ 2 0 3 v r の上限値は 1 . 2 秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ 6 5 e 3 を通過しても不正と判別して通過と判別しない。これにより、切替部材 6 5 h が特別排出口 6 5 e 2 に誘導しない状態で、不正に特別排出口 6 5 e 2 に入球させて確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させたり、確変スイッチ 6 5 e 3 の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ 2 0 3 v s は、1 のラウンドで排出確認スイッチ 6 5 e 4（図 5 2 3（a）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ 2 0 3 v s は、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である 0 にリセットされる（図 5 6 7 の F 1 2 7 1）。

20

30

#### 【 1 7 6 7 】

時短中カウンタ 2 0 3 v t は、時短遊技状態における残りの特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ 2 0 3 v t は、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオフである場合に、1 0 0 が設定される。即ち、本第 1 9 制御例では、大当たり遊技後に確変遊技状態に設定されない場合には、1 0 0 回の時短遊技状態に移行する。確変中カウンタ 2 0 3 v u は、確変遊技状態における残りの特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。この確変中カウンタ 2 0 3 v u は、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオンである場合に、1 2 0 が設定される。即ち、本第 1 9 制御例では、大当たり遊技終了後に確変遊技状態が設定される場合には、1 2 0 回の確変遊技状態に移行する。その他メモリエリア 2 0 3 v z は、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図 5 3 9 に戻って説明を続ける。払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演

40

50



算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図示せず）が即座に実行される。

#### 【1768】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第19制御例における発射ソレノイドを駆動させる制御は、操作ハンドル51の操作に基づいて実行される制御であって、遊技球を移動させることが可能な発射ソレノイドを駆動させる制御であるので、移動する物体を移動させることが可能なソレノイドを、遊技者による所定の操作に基づいて駆動させる制御と言える。音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（スピーカ308など）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34など）227における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。

#### 【1769】

図539に示す通り、音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、その他装置228、枠ボタン22A（演出ボタン22、選択ボタン600）、駆動モータ群が接続されている。この駆動モータ群には剣役物用モータ771と、チェンジ役物用モータ773、774と、その他モータが含まれている。上述した各モータはステッピングモータとモータドライバとにより構成されており、音声ランプ制御装置113のMPU221から各モータドライバに対して動作内容を設定する動作コマンド（動作（回転）速度（pps）、動作ステップ数と、および動作（回転）方向を指定可能なコマンド）が出力される。この音声ランプ制御装置113から出力されるモータ動作コマンドは、音声ランプ制御装置113のRAM223に格納される動作シナリオテーブル222vfに規定される内容を参照して設定される。音声ランプ制御装置113

は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第3図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 114 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 113 は、枠ボタン 22A からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 22A が操作された場合は、第3図柄表示装置 81 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第3図柄表示装置 81 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。ここで、後面画像とは、第3図柄表示装置 81 に表示させる主要な画像である第3図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置 114 は、この音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンドに従って、第3図柄表示装置 81 に各種の画像を表示する。

10

#### 【1770】

なお、遊技者によって枠ボタン 22A が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置 228 へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン 22A への操作内容に対応した音声を出音装置 226 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン 22A への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 227 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。また、音声ランプ制御装置 113 は、表示制御装置 114 から第3図柄表示装置 81 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 113 では、表示制御装置 114 から受信した表示コマンドに基づき、第3図柄表示装置 81 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 226 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 227 の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 113 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第3図柄表示装置 81 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第19制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、図 545 (a) に示すように、変動パターン選択テーブル 222v a と、保留変化演出抽選テーブル 222v b と、保留色選択テーブル 222v c と、保留変化シナリオ選択テーブル 222v d と、シャッター閉鎖リーチ選択テーブル 222v e と、動作シナリオテーブル 222v f と、が少なくとも記憶されている。

20

30

#### 【1771】

変動パターン選択テーブル 222v a は、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。変動パターン選択テーブル 222v a は、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制で

40

50

きる。保留変化演出抽選テーブル 2 2 2 v b は、第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f のカウンタ値に保留変化演出の態様（実行しない、単独保留変化演出、複合保留変化演出）がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より特図用の入賞コマンドを受信した場合に、この保留変化演出抽選テーブル 2 2 2 v b に基づいて、その入賞情報に対応する保留図柄に対して保留変化演出を実行するか否かを決定する。

#### 【 1 7 7 2 】

ここで、図 5 4 6 ( a ) を参照して、保留変化演出抽選テーブル 2 2 2 v b の内容について説明する。図 5 4 6 ( a ) は、保留変化演出抽選テーブル 2 2 2 v b の内容を模式的に示した模式図である。図 5 4 6 ( a ) に示す通り、本第 1 9 制御例では、第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f のカウンタ値に基づいて、主制御装置 1 1 0 から受信した特図用の入賞コマンドに対応する保留図柄に対して保留変化演出を実行するか否かを決定する。第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「 0 ~ 2 9 」の範囲に対して「保留変化演出を実行しない」が対応付けて規定され、「 3 0 ~ 8 9 」の範囲に対して「単独保留変化演出」が対応付けて規定され、「 9 0 ~ 9 8 」の範囲に対して「複合保留変化演出」が対応付けて規定されている。ここで、単独保留変化演出とは、主制御装置 1 1 0 から特図用の入賞コマンドを受信した場合に、保留図柄の表示開始時の保留色を、保留色選択テーブル 2 2 2 v c から決定された保留色で表示する演出である。なお、保留変化演出が実行されない場合には、保留色として「白」が設定される。また、複合保留変化演出とは、複数の保留図柄を用いた保留変化演出であり、予め設定された保留変化シナリオに基づいて、特別図柄の変動開始時に表示されている複数の保留図柄の保留色を可変させる演出である。図 5 4 5 ( a ) に  
20 戻り説明を続ける。保留色選択テーブル 2 2 2 v c は、第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g のカウンタ値に保留色がそれぞれ設定されている。この保留色選択テーブル 2 2 2 v c は、単独保留変化演出が実行される場合に、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の色を決定するために参照されるテーブルである（図 5 7 4 の F 2 5 5 9 参照）。ここで、図 5 4 6 ( b ) を参照して、保留色選択テーブル 2 2 2 v c の内容について説明する。図 5 4 6 ( b ) は保留色選択テーブル 2 2 2 v c の内容を模式的に示した模式図である。図 5 4 6 ( b ) に示す通り、本第 1 9 制御例では、当否判定の結果と、第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g のカウンタ値に基づいて、保留図柄の保留色が決定される。

#### 【 1 7 7 3 】

当否判定結果が「当たり」である場合、第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「 0 ~ 2 9 」の範囲に対して保留色「白」が対応付けて規定され、「 3 0 ~ 5 9 」の範囲に対して保留色「青」が対応付けて規定され、「 6 0 ~ 8 9 」の範囲に対して保留色「黄色」が対応付けて規定され、「 9 0 ~ 1 1 9 」の範囲に対して保留色「紫」が対応付けて規定され、「 1 2 0 ~ 1 7 9 」の範囲に対して保留色「緑」が対応付けて規定され、「 1 8 0 ~ 1 9 4 」の範囲に対して保留色「赤」が対応付けて規定され、「 1 9 5 ~ 1 9 8 」の範囲に対して保留色「虹」が対応付けて規定されている。当否判定結果が「当たり」である場合には、いずれの保留色が選択されても保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオンに設定され、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l に「当たり保留」であることを示す情報が格納される。保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられており、保留図柄に対して保留変化演出を実行するための保留演出情報を格納する  
40 ものである。保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m は、保留変化演出の対象となる保留図柄が表示されている期間に、他の保留図柄を対象とする保留変化演出が新たに設定されないようにするためのフラグである。上述したように、本第 1 9 制御例では、対象保留図柄の保留色と、前後の保留図柄の保留色を組み合わせる保留変化演出を実行する（図 5 2 4 ~ 図 5 2 9 参照）。この保留変化演出では、予め定められた保留変化シナリオに対応する動作シナリオで左チェンジ役物 Y m 1 と、右チェンジ役物 Y m 2 が可動するため、例えば、保留変化演出の対象である保留図柄の次の保留図柄にも異なる保留変化シナリオが設定された場合に、保留変化演出の実行タイミングが重なってしまい、遊技者に誤った遊技情報を与えてしまう虞があるため、これを防ぐために、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオンである期間は、新たに保留変化演出が実行されない構成としている。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 7 4 】

一方、当否判定結果が「外れ」である場合、第2演出カウンタ223vgの値が「0～49」の範囲に対して保留色「白」が対応付けて規定され、「50～149」の範囲に対して保留色「青」が対応付けて規定され、「150～174」の範囲に対して保留色「黄」が対応付けて規定され、「175～194」の範囲に対して保留色「紫」が対応付けて規定され、「195～197」の範囲に対して保留色「緑」が対応付けて規定され、「198」の範囲に対して保留色「赤」が対応付けて規定されている。当否判定結果が「外れ」である場合には、いずれの保留色が選択されても、保留演出制限中フラグ223vmはオフに設定され、保留演出情報格納エリア223vlには選択された保留色に対応する保留色情報が格納される。図546(b)に示す通り、当否判定結果が「当たり」である場合には、当否判定結果が「外れ」である場合よりも保留色「緑」および「赤」が選択される範囲が多く、また、「虹」が選択可能な構成となっている。このように、当否判定結果が「当たり」の場合と、「外れ」の場合とで選択され易い保留色を設定することで、表示される保留図柄の保留色に基づいて、遊技者が当否判定結果を予測することができる。なお、本第19制御例では、保留色を7色としたが、これに限るものではなく、6色以下でも良いし、8色以上でも良い。図545(a)に戻り、説明を続ける。保留変化シナリオ選択テーブル222vdは、複合保留変化演出が実行される場合に、当否判定結果と、1つ前の保留色と、第2演出カウンタ223vgの値に基づいて、主制御装置110から受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色や、保留変化シナリオ等の保留演出情報を決定するために参照されるテーブルである。

10

20

## 【 1 7 7 5 】

ここで、図547を参照して、保留変化シナリオ選択テーブル222vdの内容について説明する。図547は、保留変化シナリオ選択テーブル222vdの内容を模式的に示した模式図である。図547に示す通り、保留変化シナリオ選択テーブル222vdは、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる当否判定結果と、1つ前の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色と、第2演出カウンタ223vgの値に基づいて、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色を決定し、保留変化演出制限中フラグ223smと、後保留設定フラグ223vnをオンにするか否かを設定する。また、保留変化シナリオを設定し、その保留図柄に基づく特別図柄の変動が開始されるまでの期間中の所定のタイミングで保留色が変わる演出を実行するための情報を保留演出情報格納エリア223vlに格納する。なお、後保留設定フラグ223vnは、音声ランプ制御装置113に設けられており、複合保留変化演出の保留変化シナリオが設定された場合に、次に受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色を強制的に決定するためのフラグである。複合保留変化演出設定処理(図575のF2517参照)において特定の保留変化シナリオが決定された場合にオンされ(図575のF2605参照)、次に受信した入賞コマンドの保留色を決定した場合にオフされる(図574のF2553参照)。

30

## 【 1 7 7 6 】

図547に戻り説明を続ける。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「0～49」の範囲であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「紫」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223vlには、保留色として「紫」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ1」が格納される。保留変化シナリオ1は、対象保留図柄の保留色「紫」の1つ前の保留図柄の保留色が「白」であるため、左チェンジ役物Ym1によって、1つ前の保留図柄が隠された場合に、何の色も移植されず、保留図柄の保留色が変わらないシナリオである。なお、この場合、次に受信した入賞コマンドに対する保留色の指定はされないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。本第19制御例では、「白」保留図柄を隠した場合に、保留図柄の保留色が変わらない構成としたが、これに限るものではなく、変化対象の保留図柄単独で保留変化演出を実行する構成としても良い。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第2演出カウンタ223vg

40

50

の値が「50～89」の範囲であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「紫」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「紫」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ2」が格納される。保留変化シナリオ2は、対象保留図柄の保留色「紫」の1つ前の保留図柄の保留色が「白」であるため、右チェンジ役物Ym1によって、対象保留図柄が隠された場合に、対象保留図柄「紫」から「青」が1つ前の保留図柄に移植され、対象保留図柄が「赤」に、1つ前の保留図柄が「青」に可変するシナリオである。なお、この場合、次に受信した入賞コマンドに対する保留色の指定はされないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。このように、チェンジ役物Ym1, Ym2によって隠された方の保留図柄が大当たり当選期待度の高い表示態様に可変可能な構成であるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

#### 【1777】

当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「90～198」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「青」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ3」が格納される。保留変化シナリオ3は、対象保留図柄の保留色「青」に、次の保留図柄の保留色である「黄」が移植され、対象保留図柄は「緑」に可変し、次の保留図柄の保留色が「黄」から「白」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「黄」に指定されているため、後保留設定フラグ223vnをオンに設定する。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「0～69」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「黄」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ4」が格納される。保留変化シナリオ4は、対象保留図柄の保留色「黄」に、1つ前の保留図柄の保留色である「青」を移植し、1つ前の保留図柄は「白」に可変し、対象保留図柄の保留色が「黄」から「緑」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。

#### 【1778】

当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「70～149」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「白」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「紫」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ5」が格納される。保留変化シナリオ5は、対象保留図柄の保留色「白」に、次の保留図柄の保留色である「紫」から「赤」が移植され、対象保留図柄は「赤」に可変し、次の保留図柄の保留色が「紫」から「青」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「紫」に指定されているため、後保留設定フラグ223vnをオンに設定する。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「150～198」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「黄」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「赤」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ6」が格納される。保留変化シナリオ6は、対象保留図柄の保留色「黄」に、1つ前の保留図柄の保留色である「青」と、次の保留図柄の保留色である「赤」が移植され、対象保留図柄は「虹」に可変し、1つ前の保留図柄の保留色が「青」から「白」、次の保留図柄の保留色が「赤」から「白

」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「赤」に指定されているため、後保留設定フラグ223vnをオンに設定する。

【1779】

このように、大当たり当選期待度の高い表示態様の保留図柄（赤保留図柄）が表示されても、別の保留図柄に移植されることで、更に大当たり当選期待度の高い表示態様の保留図柄（虹保留図柄）となることが可能な構成であり、最初に大当たり当選期待度の高い表示態様の保留図柄が表示されても、どの保留図柄に移植されるか保留変化演出が実行されるまで分からないため、大当たり当選期待度の高い表示態様の保留図柄以前に獲得している保留球に基づく抽選遊技が消化試合になることを抑制することができる。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「黄」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「0～149」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「青」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ7」が格納される。保留変化シナリオ7は、対象保留図柄の保留色「青」に、1つ前の保留図柄の保留色である「黄」を移植し、1つ前の保留図柄は「白」に可変し、対象保留図柄の保留色が「緑」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「黄」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「150～198」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「青」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「赤」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ8」が格納される。保留変化シナリオ8は、対象保留図柄の保留色「青」に、次の保留図柄の保留色である「赤」を移植し、対象保留図柄は「紫」に可変し、次の保留図柄の保留色が「白」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「赤」に指定されているため、後保留設定フラグ223vnをオンに設定する。

【1780】

なお、上述したように、本第19制御例では、保留色「紫」よりも保留色「赤」の方が大当たり当選期待度の高い表示態様であり、保留図柄の表示態様が下位の表示態様に可変した後に外れが報知されると遊技者の遊技意欲を激しく低下させてしまう虞があるが、本第19制御例では、大当たり当選の場合のみ、下位の表示態様に可変可能な構成としている。このように構成することで、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「白」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ9」が格納される。保留変化シナリオ9は、対象保留図柄の保留色「白」に、1つ前の保留図柄の保留色「紫」から「赤」が移植され、対象保留図柄の保留色が「赤」に、1つ前の保留図柄の保留色が「青」に可変するシナリオである。なお、この場合、次に受信した入賞コマンドに対する保留色の指定はされないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「100～149」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「白」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ10」が格納される。保留変化シナリオ10は、対象保留図柄の保留色「白」が単独で「緑」に可変するシナリオである。なお、この場合、次に受信した入賞コマンドに対する保留色の指定はされないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 8 1 】

当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「150～198」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「緑」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「緑」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。当否判定結果が「当たり」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「0～198」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「黄」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ11」が格納される。保留変化シナリオ11は、対象保留図柄の保留色「黄」に、1つ前の保留図柄の保留色である「赤」と、次の保留図柄の保留色である「青」が移植され、対象保留図柄は「虹」に可変し、1つ前の保留図柄の保留色が「赤」から「白」、次の保留図柄の保留色が「青」から「白」に可変するシナリオである。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「青」に指定されているため、後保留設定フラグ223vnをオンに設定する。当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「0～149」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「白」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。

## 【 1 7 8 2 】

当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「白」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「150～198」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「青」、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ3」が格納される。この場合、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が「黄」に指定されているため、後保留設定フラグ223vnをオンに設定する。当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「0～169」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「白」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「青」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「170～198」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「黄」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「黄」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ4」が格納される。また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ223vnはオフの状態が維持される。

## 【 1 7 8 3 】

当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「黄」である場合に第2演出カウンタ223vgの値が「0～169」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ223vmがオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア223v1には、保留色として「白」が格納

される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ 2 2 3 v n はオフの状態が維持される。当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「黄」である場合に第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「1 7 0 ~ 1 9 8」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「青」が決定され、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l には、保留色として「青」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ 7」が格納される。また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ 2 2 3 v n はオフの状態が維持される。当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「0 ~ 1 2 9」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l には、保留色として「白」が格納される。なお、この場合、保留変化シナリオは設定されず、また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ 2 2 3 v n はオフの状態が維持される。

10

#### 【 1 7 8 4 】

当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「紫」である場合に第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「1 3 0 ~ 1 9 8」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオンに設定される。また、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l には、保留色として「白」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ 9」が格納される。また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ 2 2 3 v n はオフの状態が維持される。当否判定結果が「外れ」であり、1つ前の保留図柄の保留色が「白、青、黄、紫」以外である場合に第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「0 ~ 1 9 8」であれば、受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色として「白」が決定され、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオフに設定される。また、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l には、保留色として「白」、保留変化シナリオとして「保留変化シナリオ 8」が格納される。また、次の入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色が指定されていないため、後保留設定フラグ 2 2 3 v n はオフの状態が維持される。このように、本第 1 9 制御例では、保留変化演出の保留変化シナリオが設定された後に獲得された保留図柄も保留変化演出の一部として組み込むことが可能に構成されており、次の保留図柄を獲得したことによって対象保留図柄の保留色が可変するパターンも存在するため、遊技者に保留色が可変することを期待させることで、保留図柄を獲得しようと思わせることができる。図 5 4 5 ( a ) に戻り説明を続ける。シャッター閉鎖リーチ選択テーブル 2 2 2 v e は、本第 1 9 制御例において特別図柄の変動演出の一つとして実行される「シャッター閉鎖リーチ」の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。なお、シャッター閉鎖リーチの内容は上述の通りである。

20

30

#### 【 1 7 8 5 】

ここで、図 5 4 8 を参照して、シャッター閉鎖リーチ選択テーブル 2 2 2 v e の内容について説明をする。図 5 4 8 は、シャッター閉鎖リーチ選択テーブル 2 2 2 v e の規定内容を模式的に示した模式図である。このシャッター閉鎖リーチ選択テーブル 2 2 2 v e は、その変動における特別図柄の当否判定結果と、当たり種別と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値に基づいて演出態様を決定する。当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たり A」である場合に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 1 4 9」であれば、「閉鎖リーチ 1」が決定される。閉鎖リーチ 1 は初期図柄として「2」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が 1 ずつ大きくなる。従って、最終段階（6 段階目）に到達した場合には、「7」図柄が 3 つ揃った状態で表示される。一方、当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たり B、C」である場合に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 1 4 9」であれば、「閉鎖リーチ 4」が決定される。閉鎖リーチ 4 は初期図柄として「3」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が 1 ずつ

40

50



大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「８」図柄が３つ揃った状態で表示される。なお、本第１９制御例では、当たり種別が大当たりＡである場合のみ「７」図柄が３つ揃った状態で表示され、当たり種別が大当たりＢ、Ｃである場合には「７」図柄以外の図柄が３つ揃った状態で表示される構成としている。本第１９制御例では、大当たりＡの方が大当たりＢ、Ｃよりも大当たり遊技のラウンド数が多いため、遊技者にとってはシャッター閉鎖リーチにおいて「７」図柄が３つ揃った状態となった方が、それ以外の図柄が表示されるよりも有利となる。このように、シャッター閉鎖リーチでは、初期図柄として設定された図柄の種別によって、遊技者が当たり種別を予測することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【１７８６】

当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＡ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１５０～１７４」であれば、「閉鎖リーチ２」が決定される。閉鎖リーチ２は初期図柄として「３」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が１ずつ大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「８」図柄が３つ揃った状態で表示される。しかしながら、閉鎖リーチ２では、３段階目到達時に「ＨＯＬＤ」カプセルが付与される。この「ＨＯＬＤ」カプセルは、上述したように５段階目到達時に使用され、５段階目到達時点に表示されている図柄（この場合は「７」図柄）が６段階目到達時まで維持される。従って、閉鎖リーチ２では、初期図柄として「３」図柄が設定されたものの、最終段階に到達した場合に「７」図柄が３つ揃った状態となる。また、当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＡ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１７５～１９８」であれば、「閉鎖リーチ３」が決定される。閉鎖リーチ３は初期図柄として「３」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が１ずつ大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「８」図柄が３つ揃った状態で表示される。しかしながら、閉鎖リーチ３では、３段階目到達時に「カギ」カプセルが付与される。この「カギ」カプセルが付与された場合は、５段階目でシャッターを完全開放させる演出が実行される。従って、５段階目到達時点に表示されている図柄（この場合は「７」図柄）が３つ揃った状態で表示される。従って、閉鎖リーチ３では、初期図柄として「３」図柄が設定されたものの、「７」図柄が３つ揃った状態となる。また、当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＢ、Ｃ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１５０～１７４」であれば、「閉鎖リーチ５」が決定される。閉鎖リーチ５は初期図柄として「２」図柄が設定されるものの、４段階目到達時から６段階目到達時まで「５」図柄のまま図柄が可変しない態様となっている。従って、６段階目到達時に「５」図柄が３つ揃った状態が表示される。

#### 【１７８７】

当否判定結果が「当たり」であり、当たり種別が「大当たりＢ、Ｃ」である場合に、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１７５～１９８」であれば、「閉鎖リーチ６」が決定される。閉鎖リーチ６では、初期図柄として「２」図柄が設定され、シャッターが閉鎖される毎に図柄が１ずつ大きくなる。従って、最終段階（６段階目）に到達した場合には、「７」図柄が３つ揃った状態で表示されるが、閉鎖リーチ３と同様に、３段階目到達時に「カギ」カプセルが付与され、５段階目でシャッターを完全開放させる演出が実行される。従って、５段階目到達時点に表示されている図柄（この場合は「６」図柄）が３つ揃った状態で表示される。従って、閉鎖リーチ６では、初期図柄として「２」図柄が設定されたものの、「６」図柄が３つ揃った状態となる。なお、閉鎖リーチ２、３及び６で付与されるカプセルの中身は、５段階目到達時まで遊技者に分からないように構成している。当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「０～９９」であれば、「閉鎖リーチ７」が決定される。閉鎖リーチ７は、初期図柄として「２」図柄、または、「３」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、２段階目から３段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。当否判定結果が「外れ」であり、第１演出カウンタ２２３ｖｆの値が「１００～１５９」であれば、「閉鎖リーチ８」が決定される。閉鎖リーチ８は、初期図柄として「２」図柄、また

10

20

30

40

50

は、「3」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、3段階目から4段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。また、3段階目到達時にカプセル付与失敗の演出が実行される。当否判定結果が「外れ」であり、第1演出カウンタ223vfの値が「160～169」であれば、「閉鎖リーチ9」が決定される。閉鎖リーチ9は、初期図柄として「2」図柄、または、「3」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、4段階目から5段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。

#### 【1788】

当否判定結果が「外れ」であり、第1演出カウンタ223vfの値が「170～179」であれば、「閉鎖リーチ10」が決定される。閉鎖リーチ10は、初期図柄として「2」図柄、または、「3」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、5段階目から6段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。当否判定結果が「外れ」であり、第1演出カウンタ223vfの値が「180～189」であれば、「閉鎖リーチ11」が決定される。閉鎖リーチ11は、初期図柄として「2」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、5段階目から6段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。また、4段階目から5段階目に移行する場合に、「5」図柄が更新されない。当否判定結果が「外れ」であり、第1演出カウンタ223vfの値が「190～194」であれば、「閉鎖リーチ12」が決定される。閉鎖リーチ12は、初期図柄として「3」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、5段階目から6段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。また、3段階目到達時に「HOLD」カプセルが付与され、5段階目において使用されるものの、6段階目に到達しないため、大当たり当選を報知する表示態様が表示されない。当否判定結果が「外れ」であり、第1演出カウンタ223vfの値が「195～198」であれば、「閉鎖リーチ13」が決定される。閉鎖リーチ13は、初期図柄として「2」図柄が設定され、シャッター閉鎖時に図柄が大きくなる。しかしながら、5段階目から6段階目に移行する時に失敗を示す表示態様が表示され、演出が終了する。また、3段階目到達時に「カギ」カプセルが付与され、5段階目において使用されるものの、カギが合わない演出が実行され、シャッターを完全開放させる演出が実行されないため、大当たり当選を報知する表示態様が表示されない。

#### 【1789】

このように、本第19制御例におけるシャッター閉鎖リーチでは、遊技者に対して、単に最終段階まで到達できるかどうかだけでなく、シャッター閉鎖リーチ開始時の初期図柄の種別や、3段階目でカプセルが付与されるか否かや、段階が進んでも図柄が更新されない状態とならないかに興味を持たせることで、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。図545(a)に戻り説明を続ける。動作シナリオテーブル222vfは、左チェンジ役物Ym1と右チェンジ役物Ym2の動作シナリオを設定するためのテーブルである。動作シナリオ種別は、後述する変動開始時保留演出実行処理(図582のF3109参照)において、複合保留変化演出が実行される場合に設定されている保留変化シナリオに対応する動作シナリオが設定される。ここで、図549を参照して、動作シナリオテーブル222vfの内容について説明をする。図549は、動作シナリオテーブル222vfの規定内容を模式的に示した模式図である。この動作シナリオテーブル222vfには、動作シナリオ種別毎に動作パターンが規定されている。動作シナリオ1は、第2保留hr2(図524(a)参照)を変化対象とした保留変化演出が実行される場合に使用される動作シナリオである。第1動作として、左チェンジ役物Ym1が初期位置から上昇することで第1保留hr1を隠し、右チェンジ役物Ym2が初期位置から上昇することによって第4保留hr4を隠し、第2保留hr2と第3保留hr3のみが表示される位置となる(図524(b)参照)。その後、第2動作として、右チェンジ役物Ym2が左方向に可動することで第3保留hr3を隠す(図525(a)参照)。なお、この時に、第3図柄表示装置81の表示領域HR2では、保留変化シナリオに基づいて第3保留hr

3の保留色が第2保留hr2に移植される演出が実行される。その後、第3動作として、左チェンジ役物Ym1と右チェンジ役物Ym2は、第2動作位置から下降し、初期位置に戻る。

#### 【1790】

動作シナリオ2は、第3保留hr3(図524(a)参照)を変化対象とした保留変化演出が実行される場合に使用される動作シナリオである。第1動作として、左チェンジ役物Ym1が初期位置から上昇することで第1保留hr1を隠し、右チェンジ役物Ym2が初期位置から上昇することによって第4保留hr4を隠し、第2保留hr2と第3保留hr3のみが表示される位置となる(図524(b)参照)。その後、第2動作として、左チェンジ役物Ym1が右方向に可動することで第2保留hr2を隠す(図527(a)参照)。なお、この時に、第3図柄表示装置81の表示領域HR2では、保留変化シナリオに基づいて第2保留hr2の保留色が第3保留hr3に移植される演出が実行される。その後、第3動作として、左チェンジ役物Ym1と右チェンジ役物Ym2は、第2動作位置から下降し、初期位置に戻る。動作シナリオ3は、第2保留hr2(図524(a)参照)を変化対象とした保留変化演出が実行される場合に使用される動作シナリオである。第1動作として、左チェンジ役物Ym1が初期位置から上昇し、右チェンジ役物Ym2が初期位置から上昇することによって第4保留hr4を隠し、第1保留hr1と第2保留hr2と第3保留hr3が表示される位置となる(図示しない)。その後、第2動作として、左チェンジ役物Ym1が右方向に可動することで第1保留hr1を隠し、右チェンジ役物Ym2が左方向に可動することで第3保留hr3を隠す(図示しない)。なお、この時に、第3図柄表示装置81の表示領域HR2では、保留変化シナリオに基づいて第1保留hr1と第3保留hr3の保留色が第2保留hr2に移植される演出が実行される。その後、第3動作として、左チェンジ役物Ym1と右チェンジ役物Ym2は、第2動作位置から下降し、初期位置に戻る。

#### 【1791】

このように、本第19制御例では、保留変化シナリオに対応する動作パターンで左チェンジ役物Ym1と右チェンジ役物Ym2を可動させることにより、第3図柄表示装置81と左チェンジ役物Ym1と右チェンジ役物Ym2が連動した保留変化演出を実行可能に構成している。保留変化演出が実行される場合に、左チェンジ役物Ym1と右チェンジ役物Ym2の動作パターンによって変化する保留図柄が変わるため、遊技者に左チェンジ役物Ym1と右チェンジ役物Ym2の動作パターンに興味を持たせることが可能となる。次に、図539(b)を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223について説明する。図539(b)に示すように、音声ランプ制御装置113のRAM223には、入賞情報格納エリア223va、特別図柄1保留球数カウンタ223vb、特別図柄2保留球数カウンタ223vc、変動開始フラグ223vd、停止種別選択フラグ223ve、第1演出カウンタ223vf、第2演出カウンタ223vg、従状態格納エリア223vh、調整用役物可動中フラグ223vi、制限タイマ223vj、環境情報格納エリア223vk、保留演出情報格納エリア223vl、保留演出制限中フラグ223vm、後保留設定フラグ223vn、演出用SW有効時間記憶エリア223vp、時短中カウンタ223vq、確変中カウンタ223sr、V演出実行フラグ223vs、V入賞フラグ223vt、V報知フラグ223vu、ムービー中フラグ223vv、揺れ待機フラグ223vw、調整期間中フラグ223vx、経過タイマ223vy、その他メモリエリア223vzが少なくとも設けられている。以下に、本第19制御例の音声ランプ制御装置113のRAM223の詳細について説明する。入賞情報格納エリア223vaは、1つの実行エリアと、4つのエリア(第1エリア~第4エリア)とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア223aに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置113により判別できる。

#### 【1792】

特別図柄1保留球数カウンタ223vbは、主制御装置110の特別図柄1保留球数力

ウンタ 2 0 3 v d と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、第 1 特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b にて、その第 1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入賞口 6 4 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置 1 1 0 において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d の値を取得して、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b に格納する（図 5 7 0 の F 2 2 1 0 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d と同期させながら、その値を更新することができる。

#### 【 1 7 9 3 】

特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b に格納すると共に、格納後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域 H R 4 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s a と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s a の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 v c は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b に対して、第 2 特別図柄に対応する保留球の数が主制御装置 1 1 0 から出力される保留球数コマンドに基づいて記憶される点で異なるのみであるので、その詳細な説明については省略する。変動開始フラグ 2 2 3 v d は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図 5 7 0 の F 2 2 0 4 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図 5 8 0 の F 2 9 0 7 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 v d がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

#### 【 1 7 9 4 】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 5 6 9 参照）のコマンド出力処理（F 2 1 0 2）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始さ

れる。停止種別選択フラグ 2 2 3 v e は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図 5 7 0 の F 2 2 0 7 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図 5 8 0 の F 2 9 1 2 参照）。停止種別選択フラグ 2 2 3 v e がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f は、予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタである。0 ~ 1 9 8 の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行するメイン処理（図 5 6 9 参照）が実行される毎に 1 ずつ更新される。第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g は、本第 1 9 制御例の保留変化演出における保留図柄の色（保留色）を設定するために使用されるカウンタである。0 ~ 1 9 8 の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行するメイン処理（図 5 6 9 参照）が実行される毎に 1 ずつ更新される。従状態格納エリア 2 2 3 v h は、主制御装置 1 1 0 から送信される状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態が格納される現状態エリアと、1 つ前に現状態エリアに格納されていた遊技状態を格納する前状態エリアとを有する。この現状態エリアに格納されている遊技状態により、現在設定されている遊技状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。

10

#### 【 1 7 9 5 】

調整用役物可動中フラグ 2 2 3 v i は、剣役物 Y m 3（調整用役物）が環境調整位置へと可変される場合にオンされ（図 5 8 4 の F 3 3 0 8 参照）、特別図柄の変動表示が開始される場合にオフされる（図 5 8 0 の F 2 9 0 3 参照）。この調整用役物可動中フラグ 2 2 3 v i がオンに設定されることで、音声ランプ制御装置 1 1 3 により剣役物 Y m 3 が環境調整位置にあることを判別することができる。これにより、剣役物 Y m 3 が環境調整位置にある状態で特別図柄の変動が開始された場合には、剣役物 Y m 3 を初期位置に可変させる処理が実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される特別図柄の変動表示が環境調整位置にある剣役物 Y m 3 によって視認困難な状態になることを防ぐことができる。制限タイマ 2 2 3 v j は、剣役物 Y m 3（調整用役物）が環境調整位置から初期位置へと可変された場合に、剣役物 Y m 3 の可動を一定時間（本第 1 9 制御例では、1 0 秒間）制限するためのタイマである。剣役物 Y m 3 を初期位置へと可動させるための動作シナリオを設定した場合にタイマの値が設定され（図 5 7 9 の F 2 9 0 6、図 5 8 6 の F 3 5 0 7 参照）、タイマの値は音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行するメイン処理（図 5 6 9 参照）が実行される毎に 1 ずつ更新される。この制限タイマ 2 2 3 v j の値が 0 秒以上である場合には、特別図柄の変動演出を設定する際に決定可能な演出態様の候補から剣役物 Y m 3 を動作させる演出態様が排除される（図 5 8 0 の F 3 0 0 9 参照）。このように、剣役物 Y m 3 が環境調整位置から初期位置へと可変された場合に、剣役物 Y m 3 の可動を一定時間制限することで、剣役物 Y m 3 が頻繁に可動することで生じる負荷を軽減することができる。環境情報格納エリア 2 2 3 v k は、遊技者による音量調整ボタン、または、光量調整ボタンの操作によって調整された環境情報を格納するためのエリアである。この環境情報格納エリア 2 2 3 v k に格納されている環境情報は、遊技者のボタン操作内容に対応して更新されるため（図 5 8 3 の F 3 3 1 1 参照）、遊技者の好みに合わせた遊技環境を提供することができる。

20

30

40

#### 【 1 7 9 6 】

保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l は、保留演出における各保留図柄の色、保留変化シナリオに関する情報を格納するためのエリアである。主制御装置 1 1 0 からの入賞コマンドを受信した場合に、その入賞コマンドに対応する保留演出情報を決定し、この保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l に格納される。保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l は、上述の通り、保留図柄に対して保留変化演出を実行するための保留演出情報を格納するものである。保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m は、保留変化演出の対象となる保留図柄が表示されている期間に、他の保留図柄を対象とする保留変化演出が新たに設定されないようにするためのフラグである。上述したように、本第 1 9 制御例では、対象保留図柄の保留色と、前後の保留図柄の保留色を組み合わせる保留変化演出を実行する（図 5 2 4 ~ 図 5 2 9 参

50

照)。この保留変化演出では、予め定められた保留変化シナリオに対応する動作シナリオで左チェンジ役物 Y m 1 と、右チェンジ役物 Y m 2 が可動するため、例えば、保留変化演出の対象である保留図柄の次の保留図柄にも異なる保留変化シナリオが設定された場合に、保留変化演出の実行タイミングが重なってしまい、遊技者に誤った遊技情報を与えてしまう虞があるため、これを防ぐために、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオンである期間は、新たに保留変化演出が実行されない構成としている。後保留設定フラグ 2 2 3 v n は、上述の通り、複合保留変化演出の保留変化シナリオが設定された場合に、次に受信した入賞コマンドに対応する保留図柄の保留色を強制的に決定するためのフラグである。複合保留変化演出設定処理(図 5 7 5 の F 2 5 1 7 参照)において特定の保留変化シナリオが決定された場合にオンされ(図 5 7 5 の F 2 6 0 5 参照)、次に受信した入賞コマンドの保留色を決定した場合にオフされる(図 5 7 4 の F 2 5 5 3 参照)。

10

#### 【 1 7 9 7 】

演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p は、演出ボタン 2 2 が有効として判別される期間が記憶される記憶される記憶エリアである。本第 1 9 制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定された場合に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報をこの演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p に格納する(図 5 8 1 の F 3 1 0 6 参照)。時短中カウンタ 2 2 3 v q は、時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に(大当たり遊技終了後に)、予め定められた値(本第 1 9 制御例では「1 0 0」、又は、「1 2 0」)が設定される。そして、時短中カウンタ 2 2 3 v q の値が 1 以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が 1 減算され、時短中カウンタ 2 2 3 v q の値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ 2 2 3 v q の値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。確変中カウンタ 2 2 3 s r は、確変状態が継続する期間を計測するためのカウンタであって、状態コマンド受信処理(図 5 7 1 の F 2 2 0 2 参照)において、遊技状態が確変状態へと移行したと判別された場合に(図 5 7 1 の F 2 3 0 8 : Y e s)、カウンタ値として「1 2 0」が設定される(図 5 7 1 の F 6 7 3 参照)。そして、確変中カウンタ 2 2 3 s r の値が 1 以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が 1 減算され、確変中カウンタ 2 2 3 s r の値が「0」となった場合に、特別図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、確変中カウンタ 2 2 3 s r の値に基づいて、特別図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

20

30

#### 【 1 7 9 8 】

V 演出実行フラグ 2 2 3 v s は、主制御装置 1 1 0 から大当たり開始コマンドを受信した場合に、その大当たり開始コマンドに含まれる大当たり種別情報が大当たり A である場合にオンされ(図 5 7 7 の F 2 7 0 6 参照)、V 入賞コマンドを受信した場合にオフにされる(図 5 7 2 の F 2 4 0 6 参照)。この V 演出実行フラグ 2 2 3 v s がオンの場合には、大当たり遊技中の特定ラウンド(本第 1 9 制御例では、2 ラウンド目)において V 演出が実行される。なお、V 入賞コマンドとは、特定領域(Vゲート)6 5 v を球が流下したことを通知するためのコマンドである。V 入賞フラグ 2 2 3 v t は、主制御装置 1 1 0 から V 入賞コマンドを受信した場合にオンされ(図 5 7 2 の F 2 4 0 4 参照)、エンディング処理においてオフされる(図 5 7 8 の F 2 8 0 2 参照)。この V 入賞フラグ 2 2 3 v t は、可変入賞装置 6 5 内に配設された特定領域(Vゲート)6 5 V を遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別するためのフラグであり、V 演出の実行中に(Vゲート)6 5 V を遊技球が通過した場合と、通過しなかった場合とでエンディング演出の後半期間の表示態様を切り替えることができる。V 報知フラグ 2 2 3 v u は、主制御装置 1 1 0 から V 入賞コマンドを受信した場合に、V 入賞を報知するための表示用コマンドを設定した場合にオンされ(図 5 7 2 の F 2 4 0 8 参照)、主制御装置 1 1 0 から遊技状態を確変状態に変更する状態コマンドを受信した場合にオフされる(図 5 7 1 の F 2 3 1 1 参照)。ムービー中フラグ 2 2 3 v v は、ムービー実行リーチにおける演出用 S W 有効期間中に演出ボタン 2 2 が操作された場合にオンされる(図 5 8 5 の F 3 4 0 4 参照)。

40

50

このムービー中フラグ 2 2 3 v v がムービー終了時にオンである場合には、特別図柄の変動時間がまだ経過していないことを示しており、その場合にはムービー終了時の表示態様が、特別図柄の変動時間が経過するまでの間、揺れ表示態様に設定される（図 5 8 6 の F 3 5 1 2 参照）。

#### 【 1 7 9 9 】

揺れ待機フラグ 2 2 3 v w は、ムービー実行リーチにおいてムービー終了から特別図柄の変動時間が経過するまでの間、揺れ表示態様が設定された場合にオンされ（図 5 8 6 の F 3 5 1 3 ）、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信した場合にオフされる（図 5 7 6 の F 2 6 5 3 参照）。この揺れ待機フラグ 2 2 3 v w がオンである場合に、音声ランブ制御装置 1 1 3 が主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信すると、大当たり当選を示す表示態様を示すための表示用コマンドが設定される（図 5 7 6 の F 2 6 5 2 参照）。調整期間中フラグ 2 2 3 v x は、環境情報調整画面が表示される場合にオンされる（図 5 8 3 の F 3 3 0 4 参照）。この調整期間中フラグ 2 2 3 v x は、遊技者が音量調整、または、光量調整を実行中であることを示すためのフラグである。経過タイマ 2 2 3 v y は、調整情報調整画面が表示を開始してから一定時間（本第 1 9 制御例では 1 0 秒）経過した場合に環境調整終了を示す表示態様を表示するために設定されるタイマである。この経過タイマ 2 2 3 v y のタイマ値は、演出ボタン 2 2、又は、選択ボタン 6 0 0 が操作された場合に対応するタイマ値が設定され、演出更新処理が実行される毎に「 1 」ずつ更新される。その他メモリエリア 2 2 3 v z は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式によってデータの読み書きが行われる。

#### 【 1 8 0 0 】

図 5 3 9 に戻り説明を続ける。表示制御装置 1 1 4 は、音声ランブ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランブ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置 1 1 4 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランブ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランブ制御装置 1 1 3 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 2 2 6 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示と音声出力装置 2 2 6 からの音声出力とをあわせることができる。電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 と、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 5 1 9 参照）が設けられた R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

#### 【 1 8 0 1 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持す

るように構成されている。よって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、NMI 割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。RAM 消去スイッチ回路 253 は、RAM 消去スイッチ 122（図 519 参照）が押下された場合に、主制御装置 110 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 SG2 を出力するための回路である。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。

#### 【1802】

< 第 19 制御例における主制御装置により実行される制御処理について >

10

次に、図 550 から図 567 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される各制御処理を説明する。かかる MPU 201 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では 2 m 秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、NMI 端子への停電信号 SG1 の入力により起動される NMI 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と NMI 割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第 19 制御例では、上述した通り、第 1 特別図柄の抽選権利（特図 1 保留）と、第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）と、を共に記憶している状態において、第 2 特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置 65 内に配設された特定領域（V ゲート）65V に球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、100 回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図 550 は、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば 2 ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（F101）。即ち、主制御装置 110 に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

20

#### 【1803】

30

次に、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 の更新を実行する（F102）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 999）に達した際、0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 の更新値を、RAM 203 の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 999）に達した際、0 にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 の更新値を RAM 203 の該当するバッファ領域に格納する。更に、第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、第 2 当たり乱数カウンタ C4 の更新を実行する（F103）。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、第 2 当たり乱数カウンタ C4 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、999, 99, 999）に達した際、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C1, C2, C4 の更新値を、RAM 203 の該当するバッファ領域に格納する。次に、第 1 図柄表示装置 37a, 37b において表示を行うための処理であると共に、第 3 図柄表示装置 81 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（F104）。その後、第 1 入球口 64 への球の入球（始動入賞）や第 2 入球口 640 への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（F105）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図 551 ~ 図 556 を参照して後述する。

40

#### 【1804】

始動入賞処理を実行した後は、第 2 図柄表示装置において表示を行うための処理である

50



普通図柄変動処理を実行し（F 1 0 6）、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（F 1 0 7）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図 5 5 7 および図 5 5 8 を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（F 1 0 8）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（F 1 0 9）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置 1 1 0 は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置 1 1 2 に対して球の発射指示をする。次に、図 5 5 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（F 1 0 4）を説明する。図 5 5 1 は、この特別図柄変動処理（F 1 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図 5 5 1 の F 1 0 4 参照）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 3 7 に変動表示を可能に制御したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄、第 4 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図 5 5 1 の F 1 0 4 参照）について説明する。この特別図柄変動処理（F 1 0 4）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（F 2 0 1）。具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 v v がオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（F 2 0 1 : Y e s）、そのまま本処理を終了する。

#### 【 1 8 0 5 】

F 2 0 1 の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（F 2 0 1 : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であるか否かを判定し（F 2 0 2）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中でなければ（F 2 0 2 : N o）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s d の値（第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 1）と、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s e の値（第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 2）を取得する（F 2 0 3）。次に、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s e の値（N 2）が 0 よりも大きいかを判別する（F 2 0 4）。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s e の値（N 2）が 0 でなければ（F 2 0 4 : Y e s）、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s e の値（N 2）を 1 減算し（F 2 0 5）、演算により変更された第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s e の値を示す保留球数コマンドを設定する（F 2 0 6）。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 s c に格納する。F 2 0 6 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s b に格納されたデータをシフトする（F 2 0 7）。F 2 0 7 の処理では、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s b の保留第 1 エリア～保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、F 2 0 8 の処理へ移行する。

#### 【 1 8 0 6 】

一方、F 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s e の値（N 2）が 0 である場合は（F 2 0 4 : N o）、F 2 0 3 の処理で取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s d の値（N 1）が 0 よりも大きいかを判別する（F 2 1 0）。F 2 1

0 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s d の値 ( N 1 ) が 0 であると判別した場合は ( F 2 1 0 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、F 2 1 0 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s d の値 ( N 1 ) が 0 でない ( 即ち、1 以上である ) と判別した場合は ( F 2 1 0 : Y e s )、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s d の値 ( N 1 ) を 1 減算し ( F 2 1 1 )、演算により変更された第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s d の値を示す保留球数コマンドを設定する ( F 2 1 2 )。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 s d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 s c に格納する。F 2 1 2 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s a に格納されたデータを、F 2 0 7 の処理と同一の手法によりシフトして ( F 2 1 3 )、処理を F 2 0 8 の処理へと移行する。F 2 0 7、または F 2 1 3 の処理後に実行される F 2 0 8 の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し ( F 2 0 8 )、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し ( F 2 0 9 )、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理 ( F 2 0 8 ) および特別図柄変動パターン選択処理 ( F 2 0 9 ) の詳細については図 5 5 2 および図 5 5 3 を参照して後述する。

#### 【 1 8 0 7 】

F 2 0 2 の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中であれば ( F 2 0 2 : Y e s )、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する ( F 2 1 4 )。変動時間が経過していなければ ( F 2 1 4 : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し ( F 2 1 5 )、その後、本処理を終了する。F 2 1 5 の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第 1 図柄表示装置 8 1 の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理 ( F 2 0 9 ) にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、F 2 1 5 の処理を実行する毎に更新 ( 減算 ) される。一方、F 2 1 4 の処理で変動時間が経過したと判別された場合は ( F 2 1 4 : Y e s )、即ち、F 2 1 5 の処理で更新された変動時間カウンタの値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する ( F 2 1 6 )。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理 ( F 2 0 9 ) によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理 ( F 2 0 9 ) が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり A ~ E のいずれかが決定される。尚、本第 1 9 制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の L E D を点灯させ、大当たり C となる場合には、緑色の L E D を点灯させ、大当たり D となる場合には、青色の L E D と緑色の L E D を点灯させる。また、外れである場合には赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

#### 【 1 8 0 8 】

F 2 1 6 の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果 ( 今回の抽選結果 ) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する ( F 2 1 7 )。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば ( F 2 1 7 : Y e s )、大当たり開始フラグ 2 0 3 v w をオンに設定し ( F 2 1 8 )、時短カウンタ 2 0 3 s h、確変カウンタ 2 0 3 s i の値をクリア ( 0 に設定 ) し ( F 2 1 9 )、F 2 2 0 の処理へと移行する。S 2 2 0 の処理によって、大当たり開始フラグ 2 0 3 v w がオンに設定されると、主制御装置 1 1 0 にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理 ( 図 5 6 2 の F 1 0 0 4 参照 ) が実行された場合に、F 1

101: Yesへ分岐して、オープニングコマンドが設定される(F1102)。その結果、第3図柄表示装置81において、大当たり演出が開始される。F217の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば(F217: No)、F218, F219の処理をスキップして、更新処理を実行し(F221)、その後、F220へと移行する。ここで設定された状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理の外部出力処理(F1801)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置113の把握する状態を、実際のパチンコ機10の状態に一致させることができる。S220の処理では、特図確定コマンドを設定し(F220) 10、本処理を終了する。次に、図552を参照して、特別図柄変動処理(図551のF104)の一処理である特別図柄大当たり判定処理(F208)について説明する。図552は、この特別図柄大当たり判定処理(F208)を示すフローチャートである。

#### 【1809】

特別図柄大当たり判定処理(図552のF208)では、まず、特別図柄保留球実行エリア(図示せず)に記憶されている各カウンタ値を取得する(F301)。そして、第1当たり乱数テーブル202va(図542参照)に基づいて、F301の処理で取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果(判定結果)を取得する(F302)。F302の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し(F303)、大当たりであると判別した場合は(F303: Yes)、特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し(F304)、取得した当たり種別カウンタC2の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし(F305)、本処理を終了する。一方、F303の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は(F303: No)、第1図柄表示装置37に特別図柄の外れ図柄をセットし(F306)、本処理を終了する。次に、図553を参照して、特別図柄変動処理(図551のF104)の一処理である特別図柄変動パターン選択処理(F209)について説明する。図553はこの特別図柄変動パターン選択処理(F209)を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理(図553のF209)では、まず、特別図柄大当たり判定処理(図552のF208)において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する(F401)。F401の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には(F401: Yes)、第1当たり種別選択テーブル202vb(図543参照)と、取得している第1当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり種別を決定する(F402)。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタCS2の値を取得し(F403)、遊技状態格納エリア203sgに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態(通常状態、潜伏状態、確変状態)に対応した変動パターン選択テーブル202vcを読み出す(F404)。

#### 【1810】

そして、F403の処理で取得した変動種別カウンタCS2の値と、F404の処理で読み出した変動パターン選択テーブル202vcとに基づいて変動パターンを選択し(F405)、F405の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する(F406)。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理の外部出力処理(図561のF1801参照)にて音声ランプ制御装置113へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し(F407)、第1図柄表示装置37で特別図柄の変動開始を設定し(F408)、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ(図示せず)の値にセットし(F409)、本処理を終了する。F407の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理( 40

10

20

30

40

50

図 5 6 1) の外部出力処理 (図 5 6 1 の F 1 8 0 1 参照) にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。一方、F 4 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には (F 4 0 1 : N o)、F 4 0 2 の処理をスキップして F 4 0 3 の処理へ移行する。次に、図 5 5 4 を参照して、特別図柄変動処理 (図 5 5 1 の F 1 0 4 参照) にて実行される更新処理 (F 2 2 1) の内容について説明をする。図 5 5 4 は、更新処理 (F 2 2 1) の内容を示したフローチャートである。この更新処理 (F 2 2 1) では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合 (変動停止時) に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

#### 【 1 8 1 1 】

更新処理 (F 2 2 1) が実行されると、まず確変カウンタ 2 0 3 s i の値が 0 よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し (F 5 0 1)、確変カウンタ 2 0 3 s i の値が 0 よりも大きいと判別した場合は (F 5 0 1 : Y e s)、確変カウンタ 2 0 3 s i の値を 1 減算 (更新) し (F 5 0 2)、次いで、更新後の確変カウンタ 2 0 3 s i の値が 0 であるかを判別し (F 5 0 3)、0 であると判別した場合は (F 5 0 3 : Y e s)、遊技状態格納エリア 2 0 3 s g に時短状態を設定し (F 5 0 4)、F 5 0 5 の処理へ移行する。また、F 5 0 1 の処理において確変カウンタ 2 0 3 s i の値が 0 よりも大きくない (0 である) と判別した場合は (F 5 0 1 : N o) は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ 2 0 3 s i の値を更新するための上述した F 5 0 2 ~ F 5 0 4 の処理をスキップして F 5 0 5 の処理へ移行する。また、F 5 0 3 の処理において、確変カウンタ 2 0 3 s i の値が 0 ではない、即ち、確変カウンタ 2 0 3 s i の値が 0 よりも大きく、確変状態 (特別図柄の高確率状態) が継続する場合も (F 5 0 3 : N o)、F 5 0 4 の処理をスキップして F 5 0 5 の処理へ移行する。F 5 0 5 の処理では、時短カウンタ 2 0 3 s h の値が 0 よりも大きいかを判別し、0 よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は (F 5 0 5 : Y e s)、時短カウンタ 2 0 3 s h の値を 1 減算し (F 5 0 6)、減算後の時短カウンタ 2 0 3 s h の値が 0 であるかを判別する (F 5 0 7)。F 5 0 7 の処理において時短カウンタ 2 0 3 s h の値が 0 であると判別した場合は、遊技状態格納エリア 2 0 3 s g に通常状態を設定し (F 5 0 8)、確変カウンタ 2 0 3 s i の値、時短カウンタ 2 0 3 s h の値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し (F 5 0 9)、本処理を終了する。また、F 5 0 5 の処理において時短カウンタ 2 0 3 s h の値が 0 よりも大きく無い (0 である) と判別した場合は (F 5 0 5 : N o)、或いは、F 5 0 7 の処理において時短カウンタ 2 0 3 s h の値が 0 ではないと判別した場合は (F 5 0 7 : N o) は、そのまま F 5 0 9 の処理へ移行する。

#### 【 1 8 1 2 】

次に、図 5 5 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイム割込処理 (図 5 5 0) の一処理である始動入賞処理 (F 1 0 5) を説明する。図 5 5 5 は、この始動入賞処理 (F 1 0 5) を示すフローチャートである。始動入賞処理 (図 5 5 5 の F 1 0 5) は、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0 のいずれかに球が入球 (始動入賞) したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数 (第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0 に最大 4 個) まで、取得した各カウンタ値を第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s b にそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s b にそれぞれ記憶されると、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s b のそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理 (所謂、先読み処理) が実行される。以下、始動入賞処理 (図 5 5 5 の F 1 0 5) について説明する。始動入賞処理 (図 5 5 5 の F 1 0 5) では、まず、球が第 1 始動口である第 1 入球口 6 4 に入球 (始動入賞) したか否かを判別する (F 6 0 1)。ここでは、第 1 入球口 6 4 内に設けられた球検知スイッチ (図示せず) への球の入球を検出する。球が第 1 入球口 6 4 に入球した (始動入賞があった) と判別する (F 6

10

20

30

40

50

01 : Yes)、第1特別図柄保留球数カウンタ203sdの値(N1)を取得し(F602)、その取得した値(N1)が4未満であるかを判別する(F603)。つまり、現時点で第1入球口64に対する保留個数が上限値である4個よりも少ない状態であるか(即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか)が判別される。取得した値(N1)が4未満であると判別した場合には(F603:Yes)、第1特別図柄保留球数カウンタ203sdの値(N1)を1加算し(F604)、音声ランプ制御装置113に対して第1入球口64の保留個数(第1特別図柄の抽選権利保留数)を通知するための保留球数コマンドを設定する(F605)。

#### 【1813】

そして、各種カウンタ値(第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1)の各値をカウンタ用バッファから読み出し(取得して)、RAM203の第1特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留(格納)し(F606)、F607の処理へ移行する。また、F601の処理で球が第1入球口64に入球していないと判別した場合(F601:No)、或いは、F603の処理で、現時点で第1入球口64に対する保留個数が上限値であると判別した場合(F603:No)は、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を加算する処理をスキップして、F607の処理へ移行する。次に、F607~F612までの各処理については、F601~F606までの各処理で実行された第1始動口(第1入球口64)への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第2入球口640に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。F601~F612までの各処理を実行後、先読み処理を実行し(F613)、本処理を終了する。この先読み処理(F613)については、図556を参照して後述するが、新たに第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203saまたは第2特別図柄保留球格納エリア203sbに記憶(格納)されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

#### 【1814】

また、本第19制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203saまたは第2特別図柄保留球格納エリア203sbに新たな情報(入賞情報)を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利(入賞情報)の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート67を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利(入賞情報)の内容を事前に判別するように構成しても良い。上述した通り、本第19制御例では、第1特別図柄保留球数カウンタ203sdの値(N1)または第2特別図柄保留球数カウンタ203seの値(N2)を加算した場合に、加算された入賞に関する情報(入賞情報)に基づいた先読み処理(F613)を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、F603の処理で第1特別図柄保留球数カウンタ203sdの値(N1)が上限数(4)であると判別した場合(F603:No)、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口64に球を入球させた場合に先読み処理(F613)を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口64に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口64に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図556を参照して、始動入賞処理(図556のF105)の一処理である先読み処理(F613)について説明する。図556は、この先読み

処理（F 6 1 3）を示すフローチャートである。

【1 8 1 5】

先読み処理（図 5 5 6 の F 6 1 3）では、まず、新たに第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s b に記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 の各値を読み出す（F 7 0 1）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（F 7 0 2）。次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s b に新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（F 7 0 3）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（F 7 0 3：Y e s）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（F 7 0 4）、その後、本処理を終了する。一方、F 7 0 3 の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（F 7 0 3：N o）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（F 7 0 5）、その後、本処理を終了する。

10

20

【1 8 1 6】

ここで、F 7 0 4、或いは F 7 0 5 の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、F 7 0 1 の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 6 1 参照）にて実行される外部出力処理（F 1 8 0 1）によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第 1 9 制御例では、特別図柄の確率状態が 1 つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

30

40

【1 8 1 7】

さらに、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 s b に格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成す

50

ることによって判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。また、本第19制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203saまたは第2特別図柄保留球格納エリア203sbに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、第1特別図柄保留球格納エリア203saまたは第2特別図柄保留球格納エリア203sbに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機10にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

#### 【1818】

次に、図557を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイム割込処理の一処理である普通図柄変動処理（F106）について説明する。図557は、この普通図柄変動処理（F106）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（F106）は、第2図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物640aの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。この普通図柄変動処理（図557のF106）では、まず、今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であるかを判別する（F801）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物640aの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第2図柄）の当たり中であると判別した場合には（F801：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中でないとは判別した場合には（F801：No）、第2図柄表示装置83の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（F802）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（F802：No）、次に、普通図柄保留球数カウンタ203vfの値（M）を取得し（F803）、その値が0よりも大きいかを判別する（F804）。

#### 【1819】

F804の処理で普通図柄保留球数カウンタ203vfの値（M）が0であると判別された場合には（F804：No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203vfの値が0よりも大きいと判別した場合は（F804：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203vfの値（M）を1減算する（F805）。つまり、F804の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ203vfの値を1減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア203vcに格納されたデータをシフトする（F806）。F806の処理では、普通図柄保留球格納エリア203vcの普通図柄保留1～普通図柄保留4に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留1 実行エリアといった具合に各



エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第2当たり乱数カウンタC4の値を取得する（F807）。次に、時短カウンタ203shがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（F808）、時短カウンタ203shがオンに設定されていると判別した場合は（F808：Yes）、高確率時用の第2当たり乱数テーブル202sc（図543（b）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（F809）、F811の処理へ移行する。一方、時短カウンタ203shがオフであると判別した場合は（F808：No）、低確率時用の第2当たり乱数テーブル202sc（図543（b）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（F810）、F811の処理へ移行する。

10

#### 【1820】

F811の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（F811）、当たりであると判別した場合は（F811：Yes）、当たり時の表示態様である「☐」の表示態様を設定し（F812）、F814の処理へ移行する。一方、F811の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（F811：No）、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し（F813）、F814の処理へ移行する。F814の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ203shの値を参照して判別し（F814）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（F814：Yes）、普通図柄の変動時間を3秒に設定し（F815）、本処理を終了する。一方、F814の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（F814：No）、普通図柄の変動時間を10秒に設定し（F816）、本処理を終了する。なお、本第19制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として3秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【1821】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ203vfの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第2入球口640への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第2入球口640への球の入球具合を可変させるように構成することで、第2入球口640への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、F802の処理において、普通図柄（第2図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（F802：No）、第2図柄表示装置83において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（F817）、変動時間が経過していないと判別した場合は（F817：No）、そのまま本処理を終了する。一方、F817の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（F817：Yes）、次に、第2図柄表示装置83の停止表示を設定する（F818）。F818の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第2図柄表示装置83には「☐」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第2図柄表示装置83には「x」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したF812、或いはF813の処理で設定さ

40

50



れた表示態様を停止表示させるための設定が行われる。F 8 1 8 の処理により、停止表示を設定すると、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、F 8 1 2 の処理、或いは F 8 1 3 の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第 2 図柄）が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示（点灯表示）される。

#### 【 1 8 2 2 】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（F 8 1 9）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（F 8 1 9 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（F 8 1 9 : Y e s）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ 2 0 3 s h の値を参照して判別し（F 8 2 0）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（F 8 2 0 : Y e s）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 1 秒間 × 2 回の遊技内容（開放動作）を設定し（F 8 2 3）、F 8 2 2 の処理へ移行する。一方、F 8 2 0 の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（F 8 2 0 : N o）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 5 秒間 × 1 回の遊技内容（開放動作）を設定し（F 8 2 1）、F 8 2 2 の処理へ移行する。F 8 2 2 の処理では、F 8 2 1、或いは F 8 2 3 の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物 6 4 0 a の開閉制御開始を設定し（F 8 2 2）、本処理を終了する。次に、本第 1 9 制御例における電動役物 6 4 0 a の開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本第 1 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（F 8 0 8 ~ F 8 1 1 の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（F 8 1 7 の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

#### 【 1 8 2 3 】

即ち、本第 1 9 制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物 6 4 0 a がロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本第 1 9 制御例では、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物 6 4 0 a を開放させることができる。

#### 【 1 8 2 4 】

なお、本第 1 9 制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a

の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物 6 4 0 a がロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図 5 5 7 の F 1 0 6 参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 6 1 参照）の外部出力処理（図 5 6 1 の F 1 8 0 1 参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、図 5 5 8 を参照してスルーゲート通過処理（F 1 0 7）の内容について説明をする。図 5 5 8 は、スルーゲート通過処理（F 6 6 0 参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（F 1 0 7）は、タイマ割込処理（図 5 5 0 参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタ C 5 の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図 5 5 7 の F 1 0 6 参照）にて当否判定（F 8 1 1 参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

10

#### 【 1 8 2 5 】

スルーゲート通過処理（F 1 0 7）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したか否かを判定する（F 9 0 1）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したと判定されると（F 9 0 1 : Y e s）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f の値（M）を取得し（F 9 0 2）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f の値（M）が 4 よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（F 9 0 3）。F 9 0 3 の処理で、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f の値（M）が 4 よりも大きい（上限値の 4 である）と判別した場合は（F 9 0 3 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f の値（M）が 4 よりも大きくないと判別した場合は（F 9 0 3 : Y e s）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 v f の値（M）に 1 を加算し（F 9 0 4）、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 v c に格納し（F 9 0 5）、本処理を終了する。次に、図 5 5 9 を参照して、N M I 割込処理について説明をする。図 5 5 9 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し（F 1 6 0 1）、N M I 割込処理を終了する。

20

30

40

#### 【 1 8 2 6 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出発射制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。次に、図 5 6 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 5 6 0 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図 5 6 0）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（F 1 7 0 1）。例

50

例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 113、払出制御装置 111 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では 1 秒）を実行する（F 1702）。そして、RAM 203 のアクセスを許可する（F 1703）。その後は、電源装置 115 に設けた RAM 消去スイッチ 122（図 519 参照）がオンされているか否かを判別し（F 1704）、オンされていれば（F 1704: Yes）、処理を F 1712 へ移行する。一方、RAM 消去スイッチ 122 がオンされていなければ（F 1704: No）、更に RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（F 1705）、記憶されていなければ（F 1705: No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を F 1712 へ移行する。

10

#### 【1827】

RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていれば（F 1705: Yes）、RAM 判定値を算出し（F 1706）、算出した RAM 判定値が正常でなければ（F 1707: No）、即ち、算出した RAM 判定値が電源遮断時に保存した RAM 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を F 1712 へ移行する。なお、RAM 判定値は、例えば RAM 203 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この RAM 判定値に代えて、RAM 203 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。F 1712 の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置 111 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（F 1712）。払出制御装置 111 は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM 213 のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 110 は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM 203 の初期化処理（F 1713、F 1714）を実行する。上述したように、本パチンコ機 10 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に RAM データを初期化する場合には RAM 消去スイッチ 122 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に RAM 消去スイッチ 122 が押されていれば、RAM 203 の初期化処理（F 1713、F 1714）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM 203 の初期化処理（F 1713、F 1714）を実行する。RAM の初期化処理（F 1713、F 1714）では、RAM 203 の使用領域を 0 クリアし（F 1713）、その後、RAM 203 の初期値を設定する（F 1714）。RAM 203 の初期化処理の実行後は、F 1710 の処理へ移行する。

20

30

#### 【1828】

一方、RAM 消去スイッチ 122 がオンされておらず（F 1704: No）、電源断の発生情報が記憶されており（F 1705: Yes）、更に RAM 判定値（チェックサム値等）が正常であれば（F 1707: Yes）、RAM 203 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（F 1708）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（F 1709）、F 1710 の処理へ移行する。払出制御装置 111 は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM 213 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置 113 に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（F 1710）。その後、割込みを許可し（F 1711）、後述するメイン処理に移行する。次に、図 561 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるメイン処理について説明する。図 561 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

40

#### 【1829】

メイン処理（図 561 参照）においては、まず、タイマ割込処理（図 550 参照）の中

50



で R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（F 1 8 0 1）。具体的には、タイマ割込処理（図 5 5 0 参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 1 1 1 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図 5 5 1 参照）や始動入賞処理（図 5 5 5 参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。更に、この外部出力処理（図 5 6 1 の F 1 8 0 1）により、主制御装置 1 1 0 の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図 5 6 2 参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する（F 1 8 0 2）。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第 1 9 制御例では 1 9 8）に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ C S 1 の更新が終わると、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（F 1 8 0 3）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a を開放動作するための大当たり制御処理を実行する（F 1 8 0 4）。なお、大当たり演出は、可変入賞装置 6 5 の開閉板が可動される特別図柄の大当たり状態である場合にのみ実行される演出であるので、変位する手段が変位する際に成立する条件の成立に対応して実行される演出と言える。

#### 【 1 8 3 0 】

大当たり制御処理（F 1 8 0 4）の詳細な内容については、図 5 6 2 ~ 図 5 6 7 を参照して後述するが、この大当たり制御処理（F 1 8 0 4）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口 6 5 a（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口 6 5 a）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口 6 5 a）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口 6 5 a）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口 6 5 a）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返して実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（F 1 8 0 4）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（F 1 8 0 6）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図 5 5 7 参照）の F 8 2 2 の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理における F 8 2 1 の処理、F 8 2 3 の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する（F 1 8 0 7）。第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図 5 5 3 の F 2 0 9）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において開始する。本第 1 9 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の L E D の内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している L E D が赤であれば、その赤の L E D を消灯すると共に緑の L E D を点灯させ、緑の L E D が点灯していれば、その緑の L E D を消灯すると共に青の L E D を点灯させ、青の L E D が点灯していれば、その青の L E D を消灯すると共に赤の L E D を点灯させる。

#### 【 1 8 3 1 】

なお、メイン処理は 4 ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎に L E D の点灯色を変更すると、L E D の点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者が L E D の点灯色の变化を確認することができるよう、メイン処理が実行される

毎にカウンタ（図示せず）を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色が変更されたら、0にリセットされる。また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図553のF209）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図553のF209参照）のF407で設定された表示態様で、停止図柄を第1図柄表示装置37A, 37Bに停止表示（点灯表示）する。さらに、本第19制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第2図柄表示装置の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する（F1808）。第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図557参照）のF815の処理、F816の処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置では、第2図柄としての「」の図柄と「」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理（F1808）では、普通図柄変動処理（図557参照）のF818の処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図557参照）のF812の処理またはF813の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）を第2図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

#### 【1832】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（F1809）、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ（F1809:No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では4m秒）が経過したか否かを判別し（F1810）、既に所定時間が経過していれば（F1810:Yes）、処理をF1801へ移行し、上述したF1801以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（F1810:No）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（F1811, F1812）。まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（F1811）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999、999）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、F1811の処理と同一の方法によって実行する（F1812）。なお、このF1812の処理では、変動種別カウンタCS1の値と同様に普図変動種別カウンタCS2の値も更新される。

#### 【1833】

ここで、F1801～F1808の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、普図変動種別カウンタCS2の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った

不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、F 1 8 0 9 の処理において、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( F 1 8 0 9 : Y e s )、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 4 9 の N M I 割込処理が実行されたということなので、F 1 8 1 3 以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し ( F 1 8 1 3 )、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置 ( 払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置 ) に対して送信する ( F 1 8 1 4 )。そして、R A M 判定値を算出して、その値を保存し ( F 1 8 1 5 )、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して ( F 1 8 1 6 )、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

10

#### 【 1 8 3 4 】

なお、F 1 8 0 9 の処理は、F 1 8 0 1 ~ F 1 8 0 8 で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われる F 1 8 1 1 と F 1 8 1 2 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を F 1 8 0 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を F 1 8 0 1 の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理 ( 図 5 6 0 , F 1 7 0 1 ) において、スタックポインタが所定値 ( 初期値 ) に設定されることで、F 1 8 0 1 の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減できると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図 5 6 2 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり制御処理 ( F 1 8 0 4 ) を説明する。図 5 6 2 は、この大当たり制御処理 ( F 1 8 0 4 ) は、メイン処理 ( 図 5 6 1 参照 ) の中で実行され、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口 ( 大開放口 ) 6 5 a を開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理 ( 図 5 6 2 , F 1 8 0 4 ) では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する ( F 1 1 0 1 )。具体的には、特別図柄変動処理 ( 図 5 5 1 参照 ) の F 2 1 8 または F 2 2 0 の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。F 1 1 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には ( F 1 1 0 1 : Y e s )、オープニングコマンドを設定し ( F 1 1 0 2 )、大当たり開始フラグ 2 0 3 v w をオフに設定し、大当たり中フラグ 2 0 3 v v をオンに設定して ( F 1 1 0 3 )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 1 8 3 5 】

一方、F 1 1 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には ( F 1 1 0 1 : N o )、特別図柄の大当たり中であるかを判定する ( F 1 1 0 4 )。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の大当たり ( 特別図柄の大当たり遊技中も含む ) を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。F 1 1 0 3 の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ ( F 1 1 0 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、F 1 1 0 4 の処理において、特別図柄の大当たり中であると判別した場合には ( F 1 1 0 4 : Y e s )、F 1 1 0 5 の処理を実行する。F 1 1 0 5 の処理では、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する ( F 1 1 0 5 )。F 1 1 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別した場合には ( F 1 1 0 5 : Y e s )、大当たり動作設定処理を実行する ( F 1 1 0 6 )。ここで、図 5 6 3 を参照して、大当たり動作設定処理について説明する ( F 1 1 0 6 )。図 5 6 3 は、この大当たり動作設定処理 ( F

40

50

1 1 0 6)の内容を示したフローチャートである。大当たり動作設定処理(図5 6 3、F 1 1 0 6)では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作を設定されている開放シナリオから読み込む(F 1 2 0 1)。流路ソレノイド(確変ソレノイド)6 5 kの開放動作をF 1 2 0 1で読み込んだデータに基づいて設定する(F 1 2 0 2)。第1可変入賞装置6 5の開閉扉6 5 f 1の開放動作をF 1 2 0 1の処理で読み込んだデータにより設定する。その後、この処理を終了する。なお、F 1 2 0 2の処理では、1ラウンド毎の流路ソレノイド6 5 kの動作、開閉扉6 5 f 1の動作が設定される。このように、各ラウンドの開始毎に、第1可変入賞装置6 5の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。

10

#### 【1 8 3 6】

図5 6 2に戻って説明を続ける。F 1 1 0 5の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別した場合には(F 1 1 0 5:No)、開閉扉6 5 f 1、流路ソレノイド(確変ソレノイド)6 5 kの動作タイミングであるか判別する(F 1 1 0 7)。動作タイミングであると判別した場合には(F 1 1 0 7:Yes)、開放ソレノイド6 5 f 2をオンに設定する(F 1 1 0 8)。その後、流路ソレノイド(確変ソレノイド)6 5 kをオンに設定する(F 1 1 0 9)。その後、この処理を終了する。一方、F 1 1 0 6の処理において、開放動作のタイミングでないと判別した場合には(F 1 1 0 7:No)、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する(F 1 1 1 0)。エンディング演出の開始タイミングは、特別図柄変動パターン選択処理(図5 5 3参照)のF 4 0 2で決定された大当たり種別に対応する最終ラウンドが終了して開閉扉6 5 f 1が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間(本実施形態では、3秒)が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には(F 1 1 1 0:Yes)エンディングコマンドを設定して(F 1 1 1 1)、この処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、RAM 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 0 1により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置1 1 3に向けて送信される。音声ランプ制御装置1 1 3は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置1 1 4へ送信する。表示制御装置1 1 4によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第3図柄表示装置8 1において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。

20

30

#### 【1 8 3 7】

一方、F 1 1 1 0の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は(F 1 1 1 0:No)、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する(F 1 1 1 2)。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。F 1 1 1 2の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は(F 1 1 1 2:Yes)、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し(F 1 1 1 3)、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図5 6 4を参照して後述する。一方、F 1 1 1 2の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には(F 1 1 1 2:No)、報知処理を実行する(F 1 1 1 4)。報知処理の詳細については図5 6 5を参照して後述する。報知処理(図5 6 5、F 1 1 1 4)が実行されると、特定入賞口6 5 aへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し(F 1 1 1 5)、特定入賞口6 5 aに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し(F 1 1 1 6)、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図5 6 6および図5 6 7を参照して後述する。次に、図5 6 3のフローチャートを参照して、主制御装置1 1 0内のMPU 2 0 1により実行される大当たり動作設定処理(F 1 1 0 6)の詳細について説明する。図5 6 3は、この大当たり動作設定処理(F 1 1 0 6)を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理(F 1 1 0 6)は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口6 5 aの開閉動作を設定するための処

40

50

理である。この大当たり動作設定処理（図５６３参照）が開始されると、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込み（Ｆ１２０１）、確変ソレノイドの開放動作を設定して（Ｆ１２０２）、可変入賞装置６５の大開放口６５ｃの開放動作を設定し（Ｆ１２０３）、本処理を終了する。なお、図示しないが、Ｆ１２０１の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する。

#### 【１８３８】

ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（２ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定のラウンド種別（確変大当たり）の場合のみ、２ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させ易くなるように切替弁６５ｙを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

10

20

#### 【１８３９】

なお、本第１９制御例では、大当たりＡに当選した場合の大当たり遊技における２ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるＶ報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

30

#### 【１８４０】

また、本第１９制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物として切替弁６５ｙを設け、その切替弁６５ｙの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁６５ｙを動作させるように構成し、特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙの動作パターンを共通化することができるため、切替弁６５ｙの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁６５ｙの動作内容を統一化することができるため、Ｖソレノイド２０９ａに対する負荷を軽減することができ、Ｖ役物（

40

50



切替弁 6 5 y ) の故障を抑制することができる。この大当たり動作設定処理 ( 図 5 6 3 参照 ) を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口 6 5 a を開放することができると共に、2 ラウンド目に特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を球が通過可能に設定することができる。これにより、大当たり A , C ~ E では、2 ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 ) を設定することができる。次に、図 5 6 4 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり終了処理 ( F 1 1 1 3 ) の詳細について説明する。図 5 6 4 は、この大当たり終了処理 ( F 1 1 1 3 ) を示すフローチャートである。この大当たり終了処理 ( F 1 1 1 3 ) は、大当たり制御処理 ( 図 5 6 2 の F 1 8 0 4 参照 ) の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

#### 【 1 8 4 1 】

この大当たり終了処理 ( F 1 1 1 3 ) では、まず、確変設定フラグ 2 0 3 s m がオンであるかを判別する ( F 1 3 0 1 )。F 1 3 0 1 の処理において、確変設定フラグ 2 0 3 s m がオンであると判別した場合は ( F 1 3 0 1 : Y e s )、大当たり中に V ゲート ( 特定領域 ) 6 5 v を球が通過したことを意味するので、確変中カウンタ 2 0 3 v u の値に 1 2 0 を設定し ( F 1 3 0 2 )、時短中カウンタ 2 0 3 v t の値に 1 2 0 を設定し ( F 1 3 0 3 )、確変フラグ 2 0 3 v g をオンに設定して ( F 1 3 0 4 )、F 1 3 0 5 の処理へ移行する。一方、F 1 3 0 1 の処理において、確変設定フラグ 2 0 3 s m がオフであれば ( F 1 3 0 1 : N o )、時短中カウンタ 2 0 3 v t の値に 1 0 0 を設定し、S 2 1 0 5 の処理へ移行する。S 2 1 0 5 の処理では、時短中カウンタ 2 0 3 v t の値、確変中カウンタ 2 0 3 v u の値に基づいて、状態コマンドを設定する ( F 1 3 0 5 )。ここで設定された状態コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理 ( F 1 8 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア 2 2 3 s h を更新する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、パチンコ機 1 0 の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ 2 0 3 v v および確変設定フラグ 2 0 3 v h を共にオフに設定して ( F 1 3 0 6 )、本処理を終了する。この大当たり終了処理 ( 図 5 6 4 参照 ) を実行することにより、大当たり遊技中に V ゲート ( 特定領域 ) 6 5 v を球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

#### 【 1 8 4 2 】

報知処理 ( F 1 1 1 4 ) では、まず、報知カウンタ 2 0 3 v m の値が 0 より大きい値であるかを判別する ( F 1 2 2 1 )。報知カウンタ 2 0 3 v m の値が 0 であると判別した場合には ( F 1 2 2 1 : N o )、2 ラウンド目の終了タイミングであるかを判別する ( F 1 2 2 2 )。2 ラウンド目の終了タイミングの判別は、2 ラウンド目において、1 0 球入賞したことを検知した場合または 3 0 秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。2 ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には ( F 1 2 2 2 : Y e s )、報知カウンタ 2 0 3 v m に 2 秒に対応するカウンタ値を設定する。その後、この処理を終了する。一方、F 1 2 2 2 の処理において、2 ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には ( F 1 2 2 2 : N o )、この処理を終了する。ここで、F 1 2 2 3 で 2 秒のカウンタが設定されることで、2 ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の 3 秒間中に報知カウンタ 2 0 3 v m が 0 となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、2 ラウンド目に流路ソレノイド 6 5 k が動作するが、遊技者は 2 ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、第 1 可変入賞装置 6 5 の切替部材 6 5 h の動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、確変遊技状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。なお、本第 1 9 制御例では、報知カウンタ 2 0 3 v m を設けることにより、インターバル時間の終了 1 秒前より 2 ラウンド目に跨って液晶に注意を惹き

つける演出を行うようにしたがそれに限らず、2ラウンド目より継続的に実行してもよい。一方、F 1 2 2 1の処理において、報知カウンタ2 0 3 v mの値が0より大きい値であると判別した場合には(F 1 2 2 1 : Y e s)、報知カウンタ2 0 3 v mの値を-1して更新する(F 1 2 2 4)。更新後の報知カウンタ2 0 3 v mの値が0であるか判別する(F 1 2 2 5)。報知カウンタ2 0 3 v mの値が0であると判別した場合には(F 1 2 2 5 : Y e s)、報知コマンドを設定する(F 1 2 2 6)。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置1 1 3により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。

#### 【1 8 4 3】

次に、図5 6 6のフローチャートを参照して、主制御装置1 1 0内のM P U 2 0 1により実行される入賞処理(F 1 1 1 5)の詳細について説明する。図5 6 6は、この入賞処理(F 1 1 1 5)を示すフローチャートである。この入賞処理(F 1 1 1 5)は、大当たり制御処理(図5 6 2参照)の中で実行され、上述した通り、特定入賞口6 5 aへの入賞に応じた制御を行うための処理である。入賞処理(図5 6 6、F 1 1 1 5)では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する(F 1 2 3 1)。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉6 5 f 1の開放状態からインターバル期間(3秒)が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には(F 1 2 3 1 : N o)、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には(F 1 2 3 1 : Y e s)、特定入賞口6 5 aの検出スイッチ6 5 c 1を通過したか判別される。特定入賞口6 5 aの検出スイッチ6 5 c 1を通過したと判別した場合には(F 1 2 3 2 : Y e s)、入賞個数カウンタ2 0 3 v jを1加算して更新する(F 1 2 3 3)。その後、F 1 2 3 4の処理を実行する。一方、検出スイッチ6 5 c 1を通過していないと判別した場合には(F 1 2 3 2 : N o)、F 1 2 3 4の処理を実行する。F 1 2 3 4の処理では、入賞個数カウンタ2 0 3 v jの値が10以上であるか判別する(F 1 2 3 4)。入賞個数カウンタ2 0 3 v jの値が10以上であると判別した場合には(F 1 2 3 4 : Y e s)、特定入賞口6 5 aの開閉扉6 5 f 1の閉鎖を設定する(F 1 2 3 6)。その後、残球タイマフラグ2 0 3 v nをオンに設定する(F 1 2 3 7)。その後、F 1 2 3 8の処理を実行する。この残球タイマフラグ2 0 3 v nがオンに設定されることで、開閉扉2 0 3 nが閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。

#### 【1 8 4 4】

一方、F 1 2 3 4の処理において、入賞個数カウンタ2 0 3 v jの値が10未満であると判別した場合には、ラウンド時間(本実施形態では、30秒)が経過したか判別する(F 1 2 3 5)。ラウンド時間が経過したと判別した場合には(F 1 2 3 5 : Y e s)、F 1 2 3 6の処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には(F 1 2 3 5 : N o)、F 1 2 3 8の処理を実行する。F 1 2 3 8の処理では、動作カウンタ2 0 3 v kの値が0より大きい値であるか判別する(F 1 2 3 8)。動作カウンタ2 0 3 v kの値が0より大きい値であると判別した場合には(F 1 2 3 8 : Y e s)、動作カウンタ2 0 3 v kの値を-1して更新する(F 1 2 3 9)。確変スイッチ6 5 e 3を遊技球が通過したか判別する(F 1 2 4 0)。確変通過スイッチ6 5 e 3を遊技球が通過したと判別した場合には(F 1 2 4 0 : Y e s)、確変通過カウンタ2 0 3 v iの値に1加算して更新する(F 1 2 4 1)。確変設定フラグ2 0 3 v hをオンに設定し(F 1 2 4 2)、V入賞コマンドを設定し(F 1 2 4 3)、その後、F 1 2 4 4の処理を実行する。一方、F 1 2 4 0の処理において、確変スイッチ6 5 e 3を遊技球が通過していないと判別した場合には(F 1 2 4 0 : N o)、F 1 2 4 4の処理を実行する。F 1 2 4 4の処理では、動作カウンタ2 0 3 v kが0であるか判別する(F 1 2 4 4)。動作カウンタ2 0 3 v kが0であると判別した場合には、流路ソレノイド6 5 kをオフに設定する(F 1 2 4 5)。確変有効フラグ2 0 3 v pをオンに設定する(F 1 2 4 6)。その後、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ2 0 3 v pがオンに設定されることで、切替部材6 5 hが切り替えられた後も、特別流路6 5 e 2に残存している遊技球が確変スイッチ6 5 e 3を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。

## 【 1 8 4 5 】

一方、F 1 2 3 8 の処理において、動作カウンタ 2 0 3 v k が 0 であると判別した場合には ( F 1 2 3 8 : N o )、確変有効フラグ 2 0 3 v p がオンであるか判別する ( F 1 2 4 7 )。確変有効フラグ 2 0 3 v p がオフである場合には ( F 1 2 4 7 : N o )、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ 2 0 3 v p がオンであると判別した場合には ( F 1 2 4 7 : Y e s )、確変有効タイマ 2 0 3 v r に 1 加算して更新する ( F 1 2 4 8 )。確変有効タイマの値が上限値 ( 本実施形態では、 1 . 2 s ) であるか判別する ( F 1 2 4 9 )。確変有効タイマ 2 0 3 v r が上限値であると判別した場合には ( F 1 2 4 9 : Y e s )、確変有効フラグ 2 0 3 v p をオフに設定する ( F 1 2 5 0 )。確変有効タイマ 2 0 3 v r を初期値である 0 にリセットする ( F 1 2 5 1 )。その後、この処理を終了する。一方、F 1 2 4 9 の処理において、確変有効タイマ 2 0 3 v r が上限値でないと判別した場合には ( F 1 2 4 9 : N o )、F 1 2 4 0 の処理を実行する。これにより、確変有効タイマ 2 0 3 v r が上限値でないと、確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。次に、図 5 6 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される異常処理 ( F 1 1 1 6 ) を説明する。図 5 6 7 は、この異常処理 ( F 1 1 1 6 ) の内容を示したフローチャートである。異常処理 ( F 1 1 1 6 ) では、不正に確変スイッチ 6 5 e 3 を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

10

20

## 【 1 8 4 6 】

異常処理 ( 図 5 6 7、F 1 1 1 6 ) では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する ( F 1 2 6 1 )。ラウンド有効期間外である場合には ( F 1 2 6 1 : N o )、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には ( F 1 2 6 1 : Y e s )、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過したか判別する ( F 1 2 6 2 )。球排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過したと判別した場合には ( F 1 2 6 2 : Y e s )、球排個数カウンタ 2 0 3 s の値を 1 加算して更新する ( F 1 2 6 3 )。その後、F 1 2 6 4 の処理を実行する。一方、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過していないと判別した場合には ( F 1 2 6 2 : N o )、F 1 2 6 4 の処理を実行する。F 1 2 6 4 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 n がオンであるか判別する ( F 1 2 6 4 )。残球タイマフラグ 2 0 3 v n がオフであると判別した場合には ( F 1 2 6 4 : N o )、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ 2 0 3 v n がオンであると判別した場合には ( F 1 2 6 4 : Y e s )、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ 2 0 3 v o を 1 加算して更新する ( F 1 2 6 5 )。残球タイマ 2 0 3 v o は上限値 ( 本第 1 9 制御例では、 3 秒 ) が経過したか判別する ( F 1 2 6 6 )。上限値でないと判別した場合には ( F 1 2 6 6 : N o )、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には ( F 1 2 6 6 : Y e s )、排出個数 ( 確変通過カウンタ 2 0 3 v i と排出個数カウンタ 2 0 3 v s との合計値 ) と入賞個数 ( 入賞個数カウンタ 2 0 3 v j の値 ) とが一致するか判別する ( F 1 2 6 7 )。一致すると判別した場合には ( F 1 2 6 7 : Y e s )、F 1 2 6 9 の処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には ( F 1 2 6 7 : N o )、エラーコマンドを設定する ( F 1 2 6 8 )。その後、F 1 2 6 9 の処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することにより、エラー表示 ( 例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示 ) がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第 1 可変入賞装置 6 5 内に不正に遊技球を残存させて、大当たり C であっても確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

30

40

## 【 1 8 4 7 】

F 1 2 6 9 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 v n をオフに設定し ( F 1 2 6 9 )、残球タイマ 2 0 3 v o を初期値である 0 にリセットする ( F 1 2 7 0 )。その後、入賞個数カウンタ 2 0 3 v j、排出個数カウンタ 2 0 3 v s、確変通過カウンタ 2 0 3 v i が初期値にそれぞれリセットされ ( F 1 2 7 1 )、その後、この処理を終了する。

50

## 【 1 8 4 8 】

< 第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 5 6 8 から図 5 8 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 5 6 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 5 6 8 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( F 2 0 0 1 )。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 ( 瞬間的な停電、所謂「瞬停」 ) によって、 F 2 1 1 7 の電源断処理 ( 図 5 6 9 参照 ) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される ( F 2 0 0 2 )。図 5 6 9 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると ( 図 5 6 9 の F 2 1 1 4 参照 )、 F 2 1 1 7 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、 F 2 1 1 7 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば ( F 2 0 0 2 : N o )、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって F 2 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく ) 開始されたものである。よって、これらの場合には、 R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する ( F 2 0 0 3 )。

## 【 1 8 4 9 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、 R A M 2 2 3 の特定の領域には、 F 2 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば ( F 2 0 0 3 : Y e s )、 F 2 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ ( F 2 0 0 3 : N o )、 F 2 0 0 8 へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので ( 電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから )、 R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され ( F 2 0 0 3 : Y e s )、 F 2 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって F 2 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、 R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて ( F 2 0 0 3 : N o )、 F 2 0 0 8 へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば ( F 2 0 0 2 : Y e s )、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、 F 2 1 1 7 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、 R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 4 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

## 【 1 8 5 0 】

S 2 0 0 4 の処理では、 R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする ( F 2 0 0 4 )。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別

する。かかる 1 バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が 0 クリアされる。R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば ( F 2 0 0 5 : Y e s )、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する ( F 2 0 0 6 )。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば ( F 2 0 0 5 : N o )、R A M 2 2 3 の異常を報知して ( F 2 0 0 7 )、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

#### 【 1 8 5 1 】

F 2 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する ( F 2 0 0 8 )。電源断フラグは F 2 1 1 7 の電源断処理の実行時にオンされる ( 図 5 6 9 の F 2 1 1 6 参照 )。つまり、電源断フラグは、F 2 1 1 7 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で F 2 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって F 2 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には ( F 2 0 0 8 : Y e s )、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M の作業エリアをクリアし ( F 2 0 0 9 )、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 ( F 2 0 1 0 )、割込み許可を設定して ( F 2 0 1 1 )、メイン処理へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態で F 2 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために F 2 0 0 4 から F 2 0 0 6 の処理を経由して F 2 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく ) 開始された場合である。よって、かかる場合には ( F 2 0 0 8 : N o )、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である F 2 0 0 9 をスキップして、処理を F 2 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 ( F 2 0 1 0 )、割込み許可を設定して ( F 2 0 1 1 )、メイン処理へ移行する。なお、F 2 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、F 2 0 0 4 から F 2 0 0 6 の処理を経由して F 2 0 0 8 の処理へ至った場合には、F 2 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

#### 【 1 8 5 2 】

次に、図 5 6 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 5 6 9 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回の F 2 1 0 1 の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され ( F 2 1 0 1 )、1 m 秒以上経過していなければ ( F 2 1 0 1 : N o )、F 2 1 0 2 ~ F 2 1 1 1 の処理を行わずに F 2 1 1 2 の処理へ移行する。F 2 1 0 1 の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、F 2 1 0 2 ~ F 2 1 1 1 が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、F 2 1 1 2 のコマンド判定処理や、F 2 1 1 3 の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。F 2 1 1 2 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、F 2 1 1 3 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに

基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。F 2 1 0 1 の処理で 1 m 秒以上経過していれば ( F 2 1 0 1 : Y e s )、まず、F 2 1 0 3 ~ F 2 1 1 3 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( F 2 1 0 2 )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する F 2 1 0 8 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( F 2 1 0 3 )、その後電源投入報知処理を実行する ( F 2 1 0 4 )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば 3 0 秒) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、  
電源投入報知処理による報知は行わずに F 2 1 0 5 の処理へ移行する。

10

#### 【 1 8 5 3 】

F 2 1 0 5 の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( F 2 1 0 6 )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。また、この客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、消費電力を削減するために装飾用 L E D や液晶ディスプレイのバックライトの光量 (輝度) を減少 (低下) させる処理が実行される。本第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、装飾用 L E D や液晶ディスプレイのバックライトの光量 (輝度) を減少 (低下) させる処理は、後述する第 6 8 制御例における駆動モータを制御する制御データを可変して設定する処理の別形態である。保留個数表示更新処理では、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b の値に応じて保留ランプ (図示せず) を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( F 2 1 0 7 )。この枠ボタン入力監視・演出処理は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 A が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 A の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 A の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 A の操作に対応する表示用コマンドを設定する。尚、この枠ボタン入力監視・演出処理の詳細については、図 5 8 3 を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し ( F 2 1 0 8 )、その後音編集・出力処理を実行する ( F 2 1 0 9 )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。F 2 1 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される ( F 2 1 1 0 )。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて F 2 0 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、F 2 0 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

20

30

40

#### 【 1 8 5 4 】

液晶演出実行管理処理の後に、演出更新処理が実行される ( F 2 1 1 1 )。演出更新処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の各種カウンタ、及び、各種タイマの値を更新するための処理が実行される。なお、演出更新処理の詳細については、図 5 8 6 を参照して後述する。演出更新処理の後に、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う ( F 2 1 1 2 )。このコマンド判定処理の詳細については、図 5 7 0 を参照して後述する。次に、F 2 1 1 3 の処理へ移行する。F 2 1 1 3 の処理では、変動表示設定処理が実行される ( F 2 1 1 3 )。変動表示設定処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信

50

した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置 114 に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図 570 を参照して後述する。そして、変動表示設定処理が終わると、ワーク RAM 233 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (F 2114)。電源断の発生情報は、主制御装置 110 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。F 2114 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (F 2114 : Yes)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (F 2116)、電源断処理を実行する (F 2117)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (F 2118)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 226 およびランプ表示装置 227 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。 10

#### 【1855】

一方、F 2114 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (F 2114 : No)、RAM 223 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 223 が破壊されているか否かが判別され (F 2115)、RAM 223 が破壊されていなければ (F 2115 : No)、F 2101 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 223 が破壊されていれば (F 2115 : Yes)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、RAM 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 81 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばひパチンコ機 10 の修復などを頼むことができる。また、RAM 223 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 226 やランプ表示装置 227 により RAM 破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図 570 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるコマンド判定処理 (F 2112) について説明する。図 570 は、このコマンド判定処理 (F 2112) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 (F 2112) は、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理 (図 569 参照) の中で実行され、上述したように、主制御装置 110 から受信したコマンドを判定する。コマンド判定処理 (図 570, F 2112) では、まず、RAM 223 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 110 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 110 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する (F 2201)。状態コマンドを受信した場合には (F 2201 : Yes)、状態コマンド受信処理を実行し (F 2202)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (F 2217)、メイン処理に戻る。この状態コマンド受信処理 (F 2202) は、主制御装置 110 において遊技状態が変更された場合に、第 3 表示制御装置 81 に変更された遊技状態に対応する表示モードを設定するための処理である。なお、状態コマンド受信処理の詳細は、図 571 を参照して後述する。 20 30

#### 【1856】

また、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 113 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を RAM 223 に記憶し、表示制御装置 114 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 114 に送信するように、コマンドの設定を行うものである。一方、状態コマンドを受信していない場合には (F 2203 : No)、次いで、主制御装置 110 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する (F 2203)。そして、変動パターンコマンドを受信した場合には (F 2203 : Yes)、変動開始フラグ 223 v d をオンに設定し (F 2204)、受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して (F 2205)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (F 2217)、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には (F 2203 : No)、次いで、主制御装置 110 より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する (F 2206)。そして、停止種別コマンドを受信した場合には (F 2206 : Yes)、RAM 223 の停止種別選択フラグ 223 v e をオンに設定し (F 2207)、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して (F 2208) 40 50

、その他のコマンドに応じた処理を実行し（F 2 2 1 7）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3に記憶され、後述の変動表示設定処理（図 5 7 9 参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

#### 【 1 8 5 7 】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（F 2 2 0 6 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（F 2 2 0 9）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（F 2 2 0 9 : Y e s）、受信した保留球数コマンドが特図 1 保留球数コマンドであるか、特図 2 保留球数コマンドであるかを判別して、そのコマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N 1）、または、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 v e の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N 2）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b、または、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 v c に格納する（F 2 2 1 0）。また、F 2 2 1 0 の処理では、更新された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 v c の値をそれぞれ表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。F 2 2 1 0 の処理の終了後は、その他のコマンドに応じた処理を実行し（F 2 2 1 7）、メイン処理に戻る。

#### 【 1 8 5 8 】

ここで、特図 1 保留球数コマンド又は特図 2 保留球数コマンドは、球が第 1 入賞口 6 4 又は第 2 入賞口 6 4 0 に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、F 2 2 1 0 の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 v c の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 v e の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 v c の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 v e の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 v c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 v d または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 v e の値に合わせることができる。尚、F 2 2 1 0 の処理が実行されると、更新された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 v b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 v c の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置 1 1 4 では、保留球数に応じた保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。

#### 【 1 8 5 9 】

F 2 2 0 9 の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（F 2 2 0 9 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したか判別する（F 2 2 1 1）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（F 2 2 1 1 : Y e s）、入賞コマンド処理を実行し（F 2 2 1 2）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（F 2 2 1 7）、メイン処理に戻る。この入賞コマンド処理は、主制御装置 1 1 0 から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定される V 入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。なお、入賞コマンド処理の詳細は、図 5 7 2 を参照して後述する。次に、F 2 2 1 1 の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（F 2 2 1 1 : N o）、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したか判別する（F 2 2 1 3）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（F 2 2 1 3 : Y e s）、停止コマンド処理を実行し、その他のコマンドに応じた処理を実行して（F 2 2



17)、メイン処理に戻る。この停止コマンド処理は、主制御装置110から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。なお、停止コマンド処理の詳細は、図576を参照して後述する。一方、F2213の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には(F2213:No)、大当たり関連コマンドを受信したか判別する(F2215)。大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には(F2215:Yes)、大当たり関連処理を実行し(F2216)、その他のコマンドに応じた処理を実行して(F2217)、メイン処理に戻る。この大当たり関連処理は、大当たりで当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第3図柄表示装置81に実行させるための処理を行うものであり、大当たりで当選した場合に、主制御装置110から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。なお、大当たり関連処理の詳細は、図577を参照して後述する。

10

#### 【1860】

次に、図571を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される状態コマンド受信処理(F2202)について説明する。図571は、この状態コマンド受信処理(F2202)を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理(F2202)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(図570参照)の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第3図柄表示装置81に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理(F2202)の詳細を説明する。状態コマンド受信処理(F2202)が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する(F2301)。ここでは、従状態格納エリア223vhに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。F2301の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は(F2301:No)、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は(F2301:Yes)、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する(F2302)。F2302の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合(今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合)は(F2302:Yes)、通常モードを示す表示用コマンドを設定し(F2303)、F2304の処理へ移行する。F2302の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合(今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合)は(F2302:No)、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し(F2305)、遊技状態が時短状態である(今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである)と判別した場合は(F2305:Yes)、時短中カウンタ223vqの値に100を設定し(F2306)、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し(F2307)、F2304の処理へ移行する。

20

30

#### 【1861】

F2305の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は(F2305:No)、次いで、変更後の遊技状態が確変状態であるかを判別し(F2308)、遊技状態が確変状態である(今回受信した状態コマンドが確変状態を示すコマンドである)と判別した場合は(F2308:Yes)、確変中カウンタ223srの値に120を設定し(F2309)、V報知フラグ223vuがオンであるか否かを判別する(F2310)。V報知フラグ223vuがオフの場合は(F2310:No)、上述したF2306の処理へ移行する。V報知フラグ223vuがオンである場合は(F2310:Yes)、V報知フラグ223vuをオフに設定し(F2311)、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し(F2312)、F2304の処理へ移行する。F2304の処理では、従状態設定エリア223shの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し(F2304)、従状態設定エリア223shの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し(F2304)、本処理を終了する。ここで、F2303、F2307およびF2312の処理で設定されたコマンドが表示制御装置114に通知されることにより遊技状態に対応した変動演出表示が実行され

40

50

ることになる。このように、本第 19 制御例では、音声ランプ制御装置 113 にて、主制御装置 110 から出力された状態コマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 81 の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置 114 へと出力するように構成している。

#### 【1862】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置 113 側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすることが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置 114 に出力するだけで、表示制御装置 114 側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第 3 図柄表示装置 81 に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置 113 の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置 113 から受信した複数のコマンドを表示制御装置 114 側で組み合わせることにより第 3 図柄表示装置 81 に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置 114 側から音声ランプ制御装置 113 側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置 113 側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 が主制御装置 110 から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第 4 図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

#### 【1863】

なお、本第 19 制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置 113 側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図 572 を参照して、コマンド判定処理（図 570 の F2112 参照）にて実行される入賞コマンド処理（F2212 参照）の内容を説明する。図 572 は、入賞コマンド処理（F2212）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（F2212）は、主制御装置 110 から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定される V 入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（F2212）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）223b の対応する領域に格納（設定）し（F2401）、特図用入賞情報コマンド処理を実行する（F2402）。なお、特図用入賞情報コマンド処理の詳細は、図 573 を参照して後述する。特図用入賞情報コマンド処理が終わると、次いで、今回受信したコマンドは V 入賞コマンド（入賞処理（図 566 の F1115 参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（F1243 参照））であるかを判別する（F2403）。受信したコマンドが V 入賞コマンドである場合には（F2403：Yes）、V 入賞フラグ 223vt をオンに設定し（F2406）、V 演出実行フラグ 223vs がオンであるか判別する（F2405）。V 演出実行フラグ 223vs がオンである場合には（F2407：Yes）、V 演出

実行フラグ 2 2 3 v s をオフに設定し ( F 2 4 0 6 )、V 入賞を報知するための表示用コマンドを設定する ( F 2 4 0 7 )。そして、V 報知フラグ 2 2 3 v u をオンに設定し ( F 2 4 0 8 )、その他の処理を実行して ( F 2 4 0 9 )、本処理を終了する。

【 1 8 6 4 】

一方、F 2 4 0 3 の処理において、受信したコマンドは V 入賞コマンドではない場合には ( F 2 4 0 3 : N o )、F 2 4 0 5 ~ F 2 4 0 8 の処理をスキップし、F 2 4 0 9 の処理へ移行する。また、F 2 4 0 5 の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 v s がオンでない場合には ( F 2 4 0 5 : N o )、F 2 4 0 6 ~ F 2 4 0 8 の処理をスキップし、F 2 4 0 9 の処理へ移行する。F 2 4 0 9 の処理では、その他の処理を実行し ( S 4 4 1 3 )、本処理を終了する。次に、図 5 7 3 を参照して、入賞コマンド処理 ( 図 5 7 2 の F 2 2 1 2 ) にて実行される特図用入賞情報コマンド処理 ( F 2 4 0 2 ) の内容を説明する。図 5 7 3 は、特図用入賞情報コマンド処理 ( F 2 4 0 2 ) の内容を示したフローチャートである。特図用入賞情報コマンド処理 ( F 2 4 0 2 ) が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンドは特図用の入賞コマンドであるか判別する ( F 2 5 0 1 )。受信したコマンドが特図用入賞コマンドである場合には ( F 2 5 0 1 : Y e s )、従状態設定エリア 2 2 3 s h に設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し ( F 2 5 0 2 )、通常遊技状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) を示す情報であるか判別する ( F 2 5 0 3 )。通常遊技状態である場合には ( F 2 5 0 3 : Y e s )、保留演出設定処理を実行し ( F 2 5 0 4 )、F 2 5 0 5 の処理へ移行する。この保留演出設定処理は、上述した保留変化演出の演出内容を設定するための処理である。保留演出設定処理の詳細は、図 5 7 4 を参照して後述する。一方、通常遊技状態でない場合には ( F 2 5 0 3 : N o )、F 2 5 0 4 の処理をスキップし、F 2 5 0 5 の処理へ移行する。なお、本第 1 9 制御例では、遊技状態として通常遊技状態が設定されている場合に保留変化演出を実行可能な構成としているが、これに限るものではなく、確変状態及び時短状態においても保留演出を実行可能な構成としても良い。F 2 5 0 5 の処理では、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し ( F 2 5 0 5 )、本処理を終了する。

【 1 8 6 5 】

次に、図 5 7 4 を参照して、特図用入賞コマンド処理 ( 図 5 7 3 の F 2 4 0 2 ) にて実行される保留演出設定処理 ( F 2 5 0 4 ) の内容を説明する。図 5 7 4 は、保留演出設定処理 ( F 2 5 0 4 ) の内容を示したフローチャートである。保留演出設定処理 ( F 2 5 0 4 ) が実行されると、まず、後保留設定フラグ 2 2 3 v n がオンであるか判別する ( F 2 5 5 1 )。上述したように、後保留設定フラグ 2 2 3 v n は複合保留変化演出の保留変化シナリオが設定され、変化対象の保留球の次に獲得した保留球の保留図柄の色が指定されている場合にオンに設定される。従って、後保留設定フラグ 2 2 3 v n がオンである場合には ( F 2 5 5 1 : Y e s )、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l に格納されている保留演出情報に基づいて、対応する保留図柄の色を決定し ( F 2 5 5 2 )、後保留フラグ 2 2 3 s n をオフに設定して ( F 2 5 5 3 )、決定した保留図柄の表示態様 ( 色 ) を示すための表示用コマンドを設定し、F 2 5 5 5 の処理へ移行する。一方、F 2 5 5 1 の処理において、後保留設定フラグ 2 2 3 v n がオンでない場合には ( F 2 5 5 1 : N o )、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m はオンであるか判別する ( F 2 5 5 6 )。保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオンである場合には ( F 2 5 5 6 : Y e s )、保留変化演出を新たに設定することが制限されている期間であるため、保留変化演出の設定に関連する処理をスキップし、F 2 5 5 5 の処理へ移行する。

【 1 8 6 6 】

F 2 5 5 6 の処理において、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m がオンでない場合には ( F 2 5 5 6 : N o )、保留変化演出抽選テーブル 2 2 2 v b ( 図 5 4 6 ( a ) 参照 ) を参照して、保留変化演出実行の有無を決定する ( F 2 5 5 7 )。そして、F 2 5 5 7 の処理において、単独保留変化演出の実行が決定されたかを判別し ( F 2 5 5 8 )、単独保留変化演出の実行が決定された場合には ( F 2 5 5 8 : Y e s )、保留色選択テーブル 2 2 2 v c ( 図 5 4 6 ( b ) 参照 ) を参照して、今回の入賞コマンドに対応する保留図柄の色を

決定し ( F 2 5 5 9 )、決定した保留演出情報を保留演出情報格納エリア 2 2 3 v 1 に格納する ( F 2 5 6 0 )。その後、決定した内容に対応させて保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m を設定し ( F 2 5 6 1 )、F 2 5 5 4 の処理へ移行する。一方、F 2 5 5 8 の処理において、単独保留変化演出は実行されないと判別した場合には ( F 2 5 5 8 : N o )、F 2 5 5 7 の処理において複合保留変化演出の実行が決定されたかを判別する ( F 2 5 6 2 )。複合保留変化演出の実行が決定された場合には ( F 2 5 6 2 : Y e s )、複合保留変化演出設定処理を実行し ( F 2 5 6 3 )、F 2 5 5 4 の処理に移行する。ここで、図 5 7 5 を参照して、複合保留変化演出設定処理について説明する。図 5 7 5 は、複合保留変化演出設定処理の内容を示したフローチャートである。複合保留変化演出設定処理 ( F 2 5 1 7 ) が実行されると、まず、保留変化シナリオ選択テーブル 2 2 2 v d ( 図 5 4 7 参照 ) を参照して保留変化シナリオを決定し ( F 2 6 0 1 )、F 2 6 0 1 の処理で決定した内容に対応する保留図柄の色を決定する ( F 2 6 0 2 )。そして、F 2 6 0 1 の処理で決定した内容用を示す保留演出情報を保留演出情報格納エリア 2 2 3 v 1 に格納する ( F 2 6 0 3 )。その後、F 2 6 0 1 の処理で決定した内容に対応させて、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m を設定し ( F 2 6 0 4 )、F 2 6 0 1 の処理で決定した内容に対応させて後保留設定フラグ 2 2 3 v n を設定して ( F 2 6 0 5 )、保留演出設定処理 ( 図 5 7 4 参照 ) に戻る。

10

#### 【 1 8 6 7 】

図 5 7 4 に戻り説明を続ける。F 2 5 6 2 の処理において、複合保留変化演出は実行されないと判別した場合には ( F 2 5 6 2 : N o )、F 2 5 5 5 の処理に移行する。F 2 5 5 5 の処理では、今回受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し ( F 2 5 5 5 )、F 2 5 5 5 の処理終了後、特図用入賞情報コマンド処理に戻る。次に、図 5 7 6 を参照して、コマンド判定処理 ( 図 5 7 0 の F 2 1 1 2 参照 ) にて実行される停止コマンド処理 ( F 2 2 1 4 ) の内容について説明する。図 5 7 6 は、停止コマンド処理 ( F 2 2 1 4 ) の内容を示したフローチャートである。主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。停止コマンド処理 ( F 2 2 1 4 ) が実行されると、まず、揺れ待機フラグ 2 2 3 v w はオンであるか判別する ( F 2 6 5 1 )。揺れ待機フラグ 2 2 3 v w がオンである場合には ( F 2 6 5 2 : Y e s )、大当たり当選を示す表示態様 ( 本第 1 9 制御例では、「祝福」の表示 ) を示すための表示用コマンドを設定し ( F 2 6 5 2 )、揺れ待機フラグ 2 2 3 v w をオフに設定して ( F 2 6 5 3 )、F 2 6 5 4 の処理へ移行する。一方、F 2 6 5 1 の処理において、揺れ待機フラグ 2 2 3 v w がオンでない場合には ( F 2 6 5 1 : N o )、F 2 6 5 2、F 2 6 5 3 の処理をスキップし、F 2 6 5 4 の処理を実行する。F 2 6 5 4 の処理では、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v 1 に格納されている保留演出情報を読み出し ( F 2 6 5 4 )、変動実行中の特別図柄に対応する保留図柄を変化対象とする保留変化シナリオはあるか判別し ( F 2 6 5 5 )、変動実行中の特別図柄に対応する保留図柄を変化対象とする保留変化シナリオがある場合には ( F 2 6 5 5 : Y e s )、保留演出制限中フラグ 2 2 3 v m をオフに設定し ( F 2 6 5 6 )、第 3 図柄の停止表示を決定して ( F 2 6 5 7 )、本処理を終了する。一方、F 2 6 5 5 の処理において、変動実行中の特別図柄に対応する保留図柄を変化対象とする保留変化シナリオがない場合には ( F 2 6 5 5 : N o )、F 2 6 5 6 の処理をスキップし、F 2 6 5 7 の処理へ移行する。

20

30

40

#### 【 1 8 6 8 】

次に、図 5 7 8 を参照して、大当たり関連処理 ( F 2 2 1 6 ) の内容について説明をする。図 5 7 8 は、大当たり関連処理 ( F 2 2 1 6 ) の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理 ( F 2 2 1 6 ) では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置 1 1 0 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理 ( F 2 2 1 6 ) では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する ( F 2 7 0 1 )。大当たり開始コマン

50

ドであると判別した場合には ( F 2 7 0 1 : Y e s )、表示用大当たり開始コマンドを設定する ( F 2 7 0 2 )。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 5 6 9 参照 ) のコマンド出力処理 ( F 2 1 0 2 ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する。次いで、今回の大当たり種別が大当たり C ( 3 R 時短大当たり ) であるかを判別し ( F 2 7 0 3 )、大当たり C であると判別した場合は ( F 2 7 0 3 : Y e s )、チャンスモード突入ことを示すエンディング表示態様を設定し ( F 2 7 0 4 )、本処理を終了する。一方、大当たり C では無いと判別した場合 ( F 2 7 0 3 : N o )、今回の大当たり種別が大当たり A ( 1 0 R 確変大当たり ) であるかを判別し ( F 2 5 0 5 )、大当たり A ではないと判別した場合 ( F 2 7 0 5 : N o )、即ち、大当たり B ( 3 R 確変大当たり ) である場合には、F 2 7 0 4 の処理へ移行する。

10

#### 【 1 8 6 9 】

ここで、本第 1 9 制御例におけるチャンスモードは、設定されている遊技状態が確変遊技状態か、時短遊技状態かを遊技者が識別できないモードとして構成しており、このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される表示モードがスーパーチャンスモード ( 確変遊技状態が設定されている場合のみ設定される表示モード ) ではなくても、確変状態が設定されていることを期待させることで遊技者の遊技意欲低下を抑制することができるものである。しかしながら、確変大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技中に V 演出 ( 遊技者に特定領域 ( V ゲート ) 6 5 v に向けて遊技球の発射を促すための演出 ) が実行されることで、遊技者は確変大当たりに当選したことを認識できるため、V 演出が実行されなかった大当たり遊技終了後に設定されるチャンスモードは確変遊技状態ではないと分かってしまう虞があった。このため、本第 1 9 制御例では、確変大当たりである大当たり B に当選した場合には、その大当たり遊技実行中に V 演出を実行しない構成としている。このように構成することで、遊技者に今回のチャンスモードは確変遊技状態か、時短遊技状態かを分かり難くし、確変状態が設定されていることを期待させることで遊技者の遊技意欲低下を抑制することができる。一方で、F 2 7 0 5 の処理において、大当たり A であると判別した場合には ( F 2 7 0 5 : Y e s )、V 演出実行フラグ 2 2 3 v s オンに設定し ( F 2 7 0 6 )、スーパーチャンスモード突入 ( 確変状態が設定される ) ことを示すエンディング表示態様を設定し ( F 2 7 0 7 )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 1 8 7 0 】

このように、本第 1 9 制御例では、図 5 7 7 を参照して上述した通り、設定される大当たり種別 ( 大当たり A、大当たり B、大当たり C ) に応じて異なるエンディング表示態様が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御 ( 大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御 ( 例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御 ) や、大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御 ) が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置 1 1 3、表示制御装置 1 1 4 の処理負荷を軽減させることができる。なお、本第 1 9 制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

40

#### 【 1 8 7 1 】

一方、F 2 7 0 1 の処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合

50

は ( F 2 7 0 1 : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( F 2 7 0 8 )、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は ( F 2 7 0 8 : Y e s )、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し ( F 2 7 1 0 )、今回のラウンド数が 2 ラウンド ( V ラウンド ) であるかを判別する ( F 2 7 1 0 )。2 ラウンド ( V ラウンド ) であると判別した場合は ( F 2 7 1 0 : Y e s )、V 演出実行フラグ 2 2 3 v s がオンであるか否かを判別する ( F 2 7 1 1 )。V 演出実行フラグ 2 2 3 v s がオンであると判別した場合は ( F 2 7 1 1 : Y e s )、V 入賞を案内する表示用コマンドを設定し ( F 2 7 1 2 )、本処理を終了する。また、F 2 7 1 0 の処理で今回のラウンド数が 2 ラウンド ( V ラウンド ) では無い、即ち、2 ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と ( F 2 7 1 0 : N o )、F 2 7 1 1 の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 v s がオフであると判別した場合も ( F 2 7 1 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。F 2 7 0 8 の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( F 2 7 0 8 : N o )、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( F 2 7 1 3 )、受信したと判別した場合は ( F 2 7 1 3 : Y e s )、エンディング処理を実行し ( F 2 7 1 4 )、本処理を終了する。また、F 2 7 1 3 の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( F 2 7 1 3 : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 5 7 9 を参照して、エンディング処理 ( F 2 7 1 4 ) の処理について説明をする。図 5 7 9 は、エンディング処理 ( F 2 7 1 4 ) の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理 ( F 2 7 1 4 ) は、上述した大当たり関連処理 ( 図 5 7 7 の F 2 2 1 6 参照 ) にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

#### 【 1 8 7 2 】

エンディング処理 ( F 2 7 1 4 ) が実行されると、まず、V 入賞フラグ 2 2 3 v t がオンに設定されているかを判別し ( F 2 8 0 1 )、オンに設定されていると判別した場合は ( F 2 8 0 1 : Y e s )、V 入賞フラグ 2 2 3 v t をオフに設定し ( F 2 8 0 2 )、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し ( F 2 8 0 5 )、本処理を終了する。また、F 2 8 0 1 の処理において V 入賞フラグ 2 2 3 v t がオンに設定されていないと判別した場合は ( F 2 8 0 1 : N o )、V 演出実行フラグ 2 2 3 v s がオンであるかを判別し ( F 2 8 0 3 )、V 演出実行フラグ 2 2 3 v s がオフであると判別した場合は ( F 2 8 0 3 : N o )、そのまま F 2 8 0 4 の処理へ移行する。一方、F 2 8 0 3 の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 v s がオンであると判別した場合は ( F 2 8 0 3 : Y e s )、エンディング期間のうち、後半期間 ( 7 秒 ) の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し ( F 2 8 0 4 )、F 2 8 0 5 の処理へ移行する。F 2 8 0 4 の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置 1 1 4 へと通知され、予めスーパーチャンスモードが設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様を、チャンスモードが設定されることに対応する表示態様へと切り替える処理が実行される。本第 1 9 制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定 ( 7 秒 ) にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図 5 8 0 を参照して、変動表示設定処理 ( F 2 1 1 3 ) の内容について説明をする。図 5 7 9 は、変動表示設定処理 ( F 2 1 1 3 ) の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( F 2 1 1 3 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 5 6 9 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

#### 【 1 8 7 3 】

変動表示設定処理 ( F 2 1 1 3 ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 v d がオンかを判別する ( F 2 9 0 1 )。そして、変動開始フラグ 2 2 3 v d がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( F 2 9 0 1 : N o )、主制御装置 1

10より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、F 2 9 1 1の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ2 2 3 v dがオンであると判別した場合（F 2 9 0 1：Y e s）、次に、調整用役物可動中フラグ2 2 3 v iはオンであるか判別する（F 2 9 0 2）。調整用役物可動中フラグ2 2 3 v iがオンである場合（F 2 9 0 2：Y e s）、調整用可動役物（剣役物Y m 3）が調整位置にある状態（図5 3 0（b）参照）であるので、調整用役物可動中フラグ2 2 3 v iをオフに設定し（F 2 9 0 3）、調整用役物（剣役物Y m 3）に付随するL E Dを全消灯させるためのランプ制御用コマンドを設定する（F 2 9 0 4）。その後、調整用役物（剣役物Y m 3）を初期位置（図5 2 1（a）参照）へと可動させるための役物動作シナリオを設定し（F 2 9 0 5）、制限タイマ2 2 3 v jに10秒に対応する値を設定して（F 2 9 0 6）、F 2 9 0 7の処理へ移行する。このように、本第19制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない待機期間中に遊技者が剣役物Y m 3を用いた光量調整を実行している場合に、特別図柄の変動表示が開始されると、遊技者が変動演出を視認し易いように剣役物Y m 3を格納させるための処理を実行する構成としている。また、この際に、剣役物Y m 3が発光した状態で調整位置から初期位置へと戻る動作を行うと、その動作が変動演出における演出の一部であると遊技者に誤解を与える虞があるため、それを抑制するために、剣役物Y m 3が調整位置から初期位置へと戻る動作をする前に、剣役物Y m 3に付随するL E Dを全消灯することにより、今回の剣役物Y m 3の動作は変動演出とは関係がないことを遊技者に分かり易くすることができる。なお、剣役物Y m 3が調整位置にある状態で開始された特別図柄の抽選結果が大当たり当選であった場合には、剣役物Y m 3に付随するL E Dを全消灯させるのではなく、例えば、虹色に発光させてから初期位置へと戻す構成としても良い。

#### 【1 8 7 4】

一方、F 2 9 0 2の処理において、調整用役物可動中フラグ2 2 3 v iがオンでない場合には（F 2 9 0 2：N o）、F 2 9 0 3～F 2 9 0 6の処理をスキップし、F 2 9 0 7の処理に移行する。F 2 9 0 7の処理では、変動開始フラグ2 2 3 v dをオフに設定し（F 2 9 0 7）、次いで、コマンド判定処理（図5 7 0のF 2 2 0 3参照）のF 2 2 0 5の処理で抽出した変動パターンを取得する（F 2 9 0 8）。そして、表示制御装置1 1 4へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための変動演出設定処理を実行し（F 2 9 0 9）、表示用変動パターンコマンドを設定して（F 2 9 1 0）、F 2 9 1 1の処理へ移行する。変動演出設定処理（F 2 9 0 9）の詳細については図5 8 0を参照して後述する。F 2 9 1 1の処理では、R A M 2 2 3に設けられた停止種別選択フラグ2 2 3 v eがオンかを判別する（F 2 9 1 1）。そして、停止種別選択フラグ2 2 3 v eがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（F 2 9 1 1：N o）、主制御装置1 1 0より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ2 2 3 v eがオンであると判別した場合（F 2 9 1 1：Y e s）、オンに設定されている停止種別選択フラグ2 2 3 v eをオフに設定し（F 2 9 1 2）、次いで、コマンド判定処理（図5 7 0のS 2 1 1 2参照）のS 2 2 0 8の処理において抽出した停止種別を取得し（F 2 9 1 3）、抽出した停止種別をそのまま設定する（F 2 9 1 4）。その後、表示用停止種別コマンドを設定して（F 2 9 1 5）、本処理を終了する。次に、図5 8 0を参照して、変動表示設定処理（図5 7 9のF 2 1 1 3参照）にて実行される変動演出設定処理（F 2 9 0 9）の内容について説明する。図5 8 0は、変動演出設定処理（F 2 9 0 9）の内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（F 2 9 0 9）は、変動表示設定処理（図5 7 9のF 2 1 1 3参照）にて、特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

#### 【1 8 7 5】

変動演出設定処理（F 2 9 0 9）が実行されると、まず、時短中カウンタ2 2 3 v qの値が0以上であるか判別する（F 3 0 0 1）。時短中カウンタs qの値が0以上ではない場合（F 3 0 0 1：N o）、即ち、表示モードとしてチャンスモードが設定されている場合にはF 3 0 0 2、F 3 0 0 3の処理をスキップし、F 3 0 0 4の処理に移行する。一方

、時短中カウンタ 2 2 3 v q の値が 0 以上である場合 ( F 3 0 0 1 : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 v q の値を 1 減算し ( F 3 0 0 2 )、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 v q の値を示すための表示用コマンドを設定して ( F 3 0 0 3 )、F 3 0 0 4 の処理に移行する。F 3 0 0 4 の処理では、確変中カウンタ 2 2 3 s r の値が 0 以上であるか判別する ( F 3 0 0 4 )。確変中カウンタ 2 2 3 s r の値が 0 以上ではない場合 ( F 3 0 0 4 : N o )、即ち、確変遊技状態が設定されていない場合には、F 3 0 0 5 ~ F 3 0 0 7 の処理をスキップし、F 3 0 0 8 の処理に移行する。一方、F 3 0 0 4 の処理において、確変中カウンタ 2 2 3 s r の値が 0 以上である場合には ( F 3 0 0 4 : Y e s )、確変中カウンタ 2 2 3 s r の値を 1 減算し ( F 3 0 0 5 )、次いで、表示モードとしてスーパーチャンスモードが設定されているか判別する ( F 3 0 0 6 )。スーパーチャンスモードが設定されている場合には ( F 3 0 0 6 : Y e s )、減算後の確変中カウンタ 2 2 3 s r の値を示すための表示用コマンドを設定する。一方、F 3 0 0 6 の処理において、スーパーチャンスモードが設定されていない場合には ( F 3 0 0 6 : N o )、F 3 0 0 7 の処理をスキップし、F 3 0 0 8 の処理へ移行する。F 3 0 0 8 の処理では、制限タイマ 2 2 3 v j の値が 0 以上であるか判別する ( F 3 0 0 8 )。制限タイマ 2 2 3 v j の値が 0 以上である場合 ( F 3 0 0 8 : Y e s )、即ち、剣役物 Y m 3 が調整位置から初期位置に戻ってから 1 0 秒経過していない場合には、決定可能な演出態様の候補から剣役物 Y m 3 の動作を含む演出態様の排除を決定する ( F 3 0 0 9 )。一方、制限タイマ 2 2 3 v j の値が 0 以上ではない場合 ( F 3 0 0 8 : N o )、F 3 0 0 9 の処理をスキップし、F 3 0 1 0 に移行する。

10

#### 【 1 8 7 6 】

20

このように、本第 1 9 制御例では、剣役物 Y m 3 が可動した後、一定期間 ( 1 0 秒 ) 経過するまでは、剣役物 Y m 3 を可動させる演出態様が選択されない構成としている。このように構成することで、短期間の間に剣役物 Y m 3 に対する可動制御が実行されてしまうことを抑制することができるため、剣役物 Y m 3 が頻繁に可動してしまい、剣役物 Y m 3 が故障してしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、剣役物 Y m 3 が可動可能な状態となるよりも前に次の剣役物 Y m 3 に対する可動制御が実行され、剣役物 Y m 3 の可動期間にズレが発生したり、正常な可動動作が実行されなかったりする事態が発生することを抑制することができる。F 3 0 1 0 の処理では、従状態格納エリア 2 2 3 v h に格納されている遊技状態を読み出し ( F 3 0 1 0 )、遊技状態が時短遊技状態であるか判別する ( F 3 0 1 1 )。時短遊技状態である場合には ( F 3 0 1 1 : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 v q の値が 1 であるか判別し ( F 3 0 1 2 )、1 である場合には ( F 3 0 1 2 : Y e s )、演出結果がチャンスモード終了となる時短終了示唆演出の演出態様を決定して ( F 3 0 1 3 )、F 3 0 1 4 の処理に移行する。一方、時短中カウンタ 2 2 3 v q の値が 1 ではないと判別した場合には ( F 3 0 1 2 : N o )、F 3 0 1 3 の処理をスキップし、F 3 0 1 4 の処理へ移行する。F 3 0 1 4 の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し、F 3 0 1 9 の処理へ移行する。F 3 0 1 1 の処理において、時短遊技状態ではないと判別した場合には ( F 3 0 1 1 : N o )、確変遊技状態であるか判別する ( F 3 0 1 3 )。確変状態であると判別した場合には ( F 3 0 1 5 : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 v q の値が 1 であるか判別して ( F 3 0 1 6 )、1 である場合には ( F 3 0 1 6 : Y e s )、演出結果がスーパーチャンスモード昇格となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し ( F 3 0 1 7 )、F 3 0 1 4 の処理へ移行する。

30

40

#### 【 1 8 7 7 】

このように、本第 1 9 制御例では、大当たり B ( 3 R 確変大当たり ) に当選したことに基づいて確変遊技状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されても、所定回数 ( 1 0 0 回 ) の特別図柄の変動表示が実行されると、スーパーチャンスモードに昇格する構成としている。このように構成することで、チャンスモードの最終変動においてスーパーチャンスモードに昇格するかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり、チャンスモードの残回数が 0 回となった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。F 3 0 1 5 の処理において、確変遊技状態ではないと判

50



別された場合には ( F 3 0 1 5 : N o )、通常遊技状態が設定されているため、通常状態演出態様決定処理が実行される ( F 3 0 1 8 )。ここで、図 5 8 1 を参照して、通常状態演出態様決定処理 ( F 3 0 1 8 ) の内容について説明する。図 5 8 1 は、通常状態演出態様決定処理 ( F 3 0 1 8 ) の内容を示したフローチャートである。通常状態演出態様決定処理 ( F 3 0 1 8 ) が実行されると、まず、変動表示設定処理 ( 図 5 7 9 の F 2 1 1 3 ) の F 2 9 0 8 の処理において取得した変動パターンに基づいて、変動パターン選択テーブル ( 図示しない ) を参照して、変動演出種別を決定する ( F 3 1 0 1 )。そして、決定された変動演出態様はシャッター閉鎖リーチであるか判別する ( F 3 1 0 2 )。シャッター閉鎖リーチが決定された場合には ( F 3 1 0 2 : Y e s )、特別図柄抽選の結果と第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値に基づいて、シャッター閉鎖リーチ選択テーブル 2 2 2 v e ( 図 5 4 8 参照 ) を参照して、演出態様を決定し ( F 3 1 0 3 )、F 3 1 0 8 の処理へ移行する。一方、F 3 1 0 2 の処理において、シャッター閉鎖リーチではないと判別した場合には ( F 3 1 0 2 : N o )、ムービー実行リーチであるか判別する ( F 3 1 0 4 )。ムービー実行リーチであると判別した場合には ( F 3 1 0 4 : Y e s )、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を決定し ( F 3 1 0 5 )、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報を演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p に格納して ( F 3 1 0 6 )、F 3 1 0 8 の処理へ移行する。

10

#### 【 1 8 7 8 】

F 3 1 0 4 の処理において、ムービー実行リーチではないと判別した場合には ( F 3 1 0 4 : N o )、その他、決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し ( F 3 1 0 7 )、F 3 1 0 8 の処理へ移行する。F 3 1 0 8 の処理では、変動開始時保留演出実行処理 ( F 3 1 0 8 ) を実行する。なお、変動開始時保留演出実行処理の内容は、図 5 8 2 を参照して後述する。その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し、本処理を終了する。このように、本第 1 9 制御例では、通常遊技状態において、確変遊技状態及び時短遊技状態よりも多様なリーチ演出を実行可能に構成しているため、確変遊技状態及び時短遊技状態よりも遊技者に不利な通常遊技状態での遊技に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図 5 8 2 を参照して、変動開始時保留演出実行処理の内容について説明する。図 5 8 2 は、変動開始時保留演出実行処理の内容を示したフローチャートである。この変動開始時保留演出実行処理 ( F 3 1 0 9 ) は、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l に格納されている保留変化シナリオに基づいて複合保留変化演出を実行するための処理である。変動開始時保留演出設定処理 ( F 3 1 0 9 ) が実行されると、まず、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v l に格納されている保留演出情報を読み出し ( F 3 2 0 1 )、保留変化シナリオ情報があるか判別する ( F 3 2 0 2 )。保留変化シナリオがない場合には ( F 3 2 0 2 : N o )、複合保留変化演出が設定されていないため、本処理を終了する。一方、保留変化シナリオ情報がある場合には ( F 3 2 0 2 : Y e s )、今回の特別図柄の変動時間は 1 0 秒以上であるか判別する ( F 3 2 0 3 )。変動時間が 1 0 秒以上ではない場合には ( F 3 2 0 3 : N o )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 1 8 7 9 】

このように、本第 1 9 制御例では、変動時間が 1 0 秒以上である場合のみ保留変化シナリオに対応する複合保留変化演出を実行する構成としている。これは、本第 1 9 制御例で実行される保留変化演出では、左チェンジ役物 Y m 1 と右チェンジ役物 Y m 2 を動作させた演出であることから、保留変化演出が実行され、左チェンジ役物 Y m 1 と右チェンジ役物 Y m 2 が可動してから格納状態となるまでの期間に特別図柄の変動が終了し、左チェンジ役物 Y m 1 と右チェンジ役物 Y m 2 が可動状態のまま次の変動が開始されることを防ぐためである。F 3 2 0 3 の処理において、変動時間が 1 0 秒以上である場合には ( F 3 2 0 3 : Y e s )、格納されている保留変化シナリオは 1 , 4 , 7 , 9 のいずれかであるか判別する ( F 3 2 0 4 )。保留変化シナリオが 1 , 4 , 7 , 9 のいずれかである場合には ( F 3 2 0 4 : Y e s )、保留変化の対象保留図柄は第 3 保留図柄 h r 3 ( 図 5 2 4 参照 ) であるかを判別し ( F 3 2 0 5 )、第 3 保留図柄 h r 3 である場合には ( F 3 2 0 5 : Y e s )、役物動作シナリオ 2 ( 図 5 4 9 参照 ) を決定し ( F 3 2 0 6 )、F 3 2 0 7 の

40

50

処理へ移行する。一方、保留変化の対象保留図柄が第3保留図柄  $h r 3$  ではない場合には、本処理を終了する。なお、保留変化シナリオ1, 4, 7, 9はいずれも、保留変化の対象保留図柄の色に、その1つ前の保留図柄の色を移植するシナリオであるため、保留変化の対象保留図柄の1つ前の保留図柄を左チェンジ役物  $Y m 1$  によって隠す動作が行われる。なお、保留変化シナリオ2は、保留変化の対象保留をチェンジ役物  $Y m 2$  で隠すことにより、対象保留の色を可変する特殊なシナリオである。

#### 【1880】

F 3 2 0 4 の処理において、保留変化シナリオは1, 2, 4, 7, 9のいずれでもない場合には (F 3 2 0 4 : N o )、保留変化の対象保留図柄は第2保留図柄  $h r 2$  (図5 2 4 参照) であるか判別する (F 3 2 1 0 )。第2保留図柄  $h r 2$  ではない場合には (F 3 2 1 0 : N o )、本処理を終了する。一方、第2保留図柄  $h r 2$  であると判別した場合には (F 3 2 1 0 : Y e s )、後保留設定フラグ2 2 3  $v n$  がオンであるか判別する (F 3 2 1 1 )。後保留設定フラグ2 2 3  $v n$  がオンである場合 (F 3 2 1 1 : Y e s )、即ち、保留変化の対象保留図柄に対応する保留球を獲得してから次の保留球を獲得していない状態である場合には、後保留設定フラグ2 2 3  $v n$  をオフに設定し (F 3 2 1 5 )、保留演出情報格納エリア2 2 3  $v l$  に格納されている保留変化シナリオをクリアして (F 3 2 1 6 )、本処理を終了する。このように、後保留設定フラグ2 2 3  $v n$  がオンである場合には、複合保留変化演出を実行しない構成とするのは、保留変化シナリオ1, 4, 7, 9以外の保留変化シナリオがいずれも保留変化の対象保留図柄の後に獲得した保留図柄の色に、保留変化の対象保留図柄の色を移植するシナリオであるためであり、このように構成することで、遊技者に対して不自然な演出が実行されることを抑制することができる。F 3 2 1 1 の処理において、後保留設定フラグ2 2 3  $v n$  がオンではない場合には (F 3 2 1 1 : N o )、次に、格納されている保留変化シナリオが5, 9のいずれかであるか判別する (F 3 2 1 2 )。保留変化シナリオが6, 1 1 のいずれかではないと判別した場合には (F 3 2 1 2 : N o )、役物動作シナリオ1を決定し (F 3 2 1 3 )、F 3 2 0 7 の処理に移行する。上述したように、保留変化シナリオ3, 5, 8, 1 0 はいずれも保留変化の対象保留図柄の後に獲得した保留図柄の色を、保留変化の対象保留図柄の色に移植するシナリオであるため、右チェンジ役物  $Y m 2$  によって保留変化の対象保留図柄を隠す動作が行われる。

#### 【1881】

一方、F 3 2 1 2 の処理において、保留変化シナリオ6, 1 1 のいずれかであると判別した場合には (F 3 2 1 4 : Y e s )、役物動作シナリオ3 (図5 4 9 参照) を決定し (F 3 2 1 4 )、F 3 2 0 7 の処理に移行する。なお、保留変化シナリオ6, 1 1 はいずれも、保留変化の対象保留図柄の前後の保留図柄の色を対象保留図柄に移植するシナリオであるため、役物動作シナリオ3では第1保留図柄  $h r 1$  を左チェンジ役物  $Y m 1$  で隠し、第3保留図柄  $h r 3$  を右チェンジ役物  $Y m 2$  で隠す動作を行う。F 3 2 0 7 の処理では、保留演出情報格納エリア2 2 3  $v l$  に格納されている保留変化シナリオに対応する演出態様を決定し (F 3 2 0 7 )、決定した演出態様を示す表示用パターンコマンドを設定する (F 3 2 0 8 )。そして、決定した役物動作シナリオを示す役物動作コマンドを設定し (F 3 2 0 9 )、保留演出制限中フラグ2 2 3  $v m$  をオフに設定して (F 3 2 1 7 )、本処理を終了する。このように、本第19制御例では、予め設定されている保留変化シナリオに基づいて、その変動において保留変化シナリオに対応する保留変化演出の実行可否を判別し、実行可能であれば保留変化演出を実行する構成としている。このように構成することで、保留変化演出の実行中に特別図柄の変動が終了することによって生じる不具合や、遊技者に対して不自然な演出が実行されることを抑制することができる。次に、図5 8 3 を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3 内のMPU 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 (F 2 1 0 7 ) について説明する。図5 8 3 は、この枠ボタン入力監視・演出処理 (F 2 1 0 7 ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 (F 2 1 0 7 ) は、音声ランプ制御装置1 1 3 内のMPU 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図5 6 9 参照) の中で実行され、第3図柄表示装置8 1 において演出効果を高

めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン 2 2 A の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。

【 1 8 8 2 】

枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 8 3 , F 2 1 0 7）では、まず、音量調整ボタン（上ボタン 6 0 0 b、又は、下ボタン 6 0 0 d）又は、光量調整ボタン（右ボタン 6 0 0 c、又は、左ボタン 6 0 0 e）への操作があったか判別する（F 3 3 0 1）。操作があった場合には（F 3 3 0 1 : Y e s）、調整期間中フラグ 2 2 3 v x がオンであるか判別し（F 3 3 0 2）、オンでない場合には（F 3 3 0 2 : N o）、環境情報調整画面の表示を決定し（F 3 3 0 3）、調整期間中フラグ 2 2 3 v x をオンに設定して（F 3 3 0 4）、経過タイマ 2 2 3 v y に 1 0 秒に対応する値をセットする（F 3 3 0 5）。その後、待機期間中であるか判別し（F 3 3 0 6）、待機期間中であると判別した場合には（F 3 3 0 6 : Y e s）、調整用役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置（図 5 3 0（b）参照）へと可変させるための動作シナリオを設定し（F 3 3 0 7）、調整用役物可動中フラグ 2 2 3 v i をオンに設定する（F 3 3 0 8）。そして、調整用役物可動中であることを示すための態様（図 5 3 0 の表示領域 H R 3 の表示）を決定し（F 3 3 0 9）、F 3 3 1 0 の処理へ移行する。一方、F 3 3 0 6 の処理において、待機期間中ではないと判別した場合には（F 3 3 0 6 : N o）、即ち、特別図柄の変動表示中、或いは、大当たり遊技中であるため、F 3 3 0 7 ~ F 3 3 0 9 の処理をスキップし、F 3 3 1 0 の処理へ移行する。このように、本第 1 9 制御例では、待機期間以外の期間に選択ボタン 6 0 0 が操作された場合には、調整用役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置に可変させない構成とすることで、変動演出に調整用役物（剣役物 Y m 3）が重なって遊技者が変動演出を視認できないという不具合が生起しない構成としている。なお、本第 1 9 制御例では、待機期間以外の期間で選択ボタン 6 0 0 が操作された場合には、調整用役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置に可変させない構成としたが、これに限るものではなく、例えば、調整用役物 Y m 3 を環境調整位置に可変させ、特別図柄の変動演出を調整用役物（剣役物 Y m 3）と重ならない位置に縮小表示させる構成としても良い。

【 1 8 8 3 】

F 3 3 0 2 の処理において、調整期間中フラグ 2 2 3 v x がオンである場合には（F 3 3 0 2 : Y e s）、既に環境情報調整画面の表示がされている状態であるため、環境情報格納エリア 2 2 3 v k に格納されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し（F 3 3 1 1）、更新後の環境情報に対応する態様を決定する（F 3 3 1 2）。そして、経過タイマ 2 2 3 v y に 1 0 秒に対応する値を再セットし（F 3 3 1 3）、F 3 3 1 0 の処理へ移行する。F 3 3 0 1 の処理において、音量調整ボタン（上ボタン 6 0 0 b、又は、下ボタン 6 0 0 d）又は、光量調整ボタン（右ボタン 6 0 0 c、又は、左ボタン 6 0 0 e）への操作がなかった場合には（F 3 3 0 1 : N o）、決定ボタン 6 0 0 a の操作があったか判別する（F 3 3 1 4）。決定ボタン 6 0 0 a の操作があった場合には（F 3 3 1 4 : Y e s）、決定ボタン操作処理（F 3 3 1 5）を実行し、F 3 3 1 0 の処理へ移行する。なお、決定ボタン操作処理の内容は、図 5 8 4 を参照して後述する。なお、音量調整ボタン、又は光量調整ボタンを操作することにより、遊技者が環境情報を選択可能な環境情報調整画面を表示する処理は、複数の態様情報から 1 の態様情報を遊技者に選択させるための第 1 の演出を表示することが可能な手段と言える。一方、F 3 3 1 4 の処理において、決定ボタンの操作がなかった場合には（F 3 3 1 4 : N o）、演出ボタン操作処理を実行し（F 3 3 1 6）、F 3 3 1 0 の処理を実行する。F 3 3 1 0 の処理では、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（F 3 3 1 0）、本処理を終了する。なお、演出ボタン操作処理の内容は、図 5 8 5 を参照して後述する。なお、環境情報調整画面は、特別図柄の変動表示中に第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示され、特別図柄の変動表示終了後も経過タイマ 2 2 3 v k の値が 0 になるまでは継続して表示される構成であり、環境情報調整画面が表示されている期間は主表示領域 D m において表示されている変動演出の表示領域の一部分が視認困難な状態となることから、表示手段（第 3 図柄表示装置 8 1）において実行されている変動演出が表示されている表示領域のうち少なくとも一部

10

20

30

40

50

の特定表示領域の前面側で実行され、その特定の表示領域を遊技者が視認困難な状態とする特定演出とも言える。次に、図 5 8 4 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 8 3 の F 2 1 0 7 参照）にて実行される決定ボタン操作処理（F 3 3 1 5）の内容について説明する。図 5 8 4 は、決定ボタン操作処理の内容を示したフローチャートである。決定ボタン操作処理（F 3 3 1 5）が実行されると、まず、調整期間中フラグ 2 2 3 v x がオンであるか判別する（F 3 3 5 1）。調整期間中フラグ 2 2 3 v x がオンでないと判別した場合には（F 3 3 5 1：No）、本処理を終了する。一方、調整期間中フラグ 2 2 3 v x がオンである場合には（F 3 3 5 1：Yes）、経過タイマの値を 1 にセットし（F 3 3 5 2）、調整用役物可動中フラグ 2 2 3 v i がオンであるか判別する（F 3 3 5 3）。調整用役物可動中フラグ 2 2 3 v i がオンでない場合には（F 3 3 5 3：No）、本処理を終了する。なお、本第 1 9 制御例における決定ボタン 6 0 0 a の操作があった場合に、環境情報調整画面が表示されてから 1 0 秒経過する前に環境情報調整画面を非表示とするための処理は、演出の実行期間中に特定表示領域が遊技者が視認困難な状態である場合に操作手段が操作されたことに対応して、演出期間が経過するよりも前に特定の表示領域を遊技者が視認可能な状態とする処理とも言える。

10

#### 【1 8 8 4】

一方、調整用役物可動中フラグ 2 2 3 v i がオンである場合には（F 3 3 5 2：Yes）、調整用役物（剣役物 Y m 3）が環境調整位置にある状態であるため、調整用役物（剣役物 Y m 3）を初期位置へと可変させるための動作シナリオを設定し（F 3 3 5 4）、環境調整の終了を示す表示態様（図 5 3 1（a）の環境調整終了表示 c m 1）を決定する（F 3 3 5 5）。そして、調整用役物可動中フラグ 2 2 3 v i をオフに設定し（F 3 3 5 6）、制限タイマ 2 2 3 v j に 1 0 秒に対応する値をセットして（F 3 3 5 7）、本処理を終了する。なお、調整用役物（剣役物 Y m 3）が環境調整位置にある場合に、特別図柄の変動表示が開始された場合には、調整用役物 Y m 3 に付随する L E D を全消灯させる処理（図 5 7 9 の F 2 9 0 4 参照）を実行したが、決定ボタンが操作されたことに対応して調整用役物（剣役物 Y m 3）を環境調整位置から初期位置へと可変させる場合には、まだ特別図柄の変動演出が実行されていない状態であり、遊技者に対して調整用役物（剣役物 Y m 3）の動作が変動演出の一部であると誤解させる虞がないため、調整用役物（剣役物 Y m 3）に付随する L E D を全消灯させずに初期位置へと可変させる。また、決定ボタン操作処理において、経過タイマ 2 2 3 v y の値を 1 に設定することで、次の演出更新処理（図 5 8 6 の F 2 1 1 1 参照）が実行された時に経過タイマ 2 2 3 v y の値を 0 にすることができるため、調整期間中フラグ 2 2 3 v x をオフに設定する処理を統一することができる。次に、図 5 8 5 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 8 3 の F 2 1 0 7 参照）にて実行される演出ボタン操作処理（F 3 3 1 9）の内容について説明する。図 5 8 5 は、演出ボタン操作処理（F 3 3 1 9）の内容を示したフローチャートである。

20

30

#### 【1 8 8 5】

演出ボタン操作処理（F 3 3 1 9）が実行されると、まず、演出ボタン 2 2 の操作があったか判別する（F 3 4 0 1）。演出ボタン 2 2 の操作がなかった場合には（F 3 4 0 1：No）、本処理を終了する。一方、演出ボタン 2 2 の操作があった場合には（F 3 4 0 1：Yes）、演出用 S W 有効期間中であるか判別する（F 3 4 0 2）。演出用 S W 有効期間は、演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p に記憶されている情報に基づいて設定される。演出用 S W 有効期間中であると判別した場合には（F 3 4 2：Yes）、ムービー再生態様を決定し（F 3 4 0 3）、ムービー中フラグ 2 2 3 v v をオンに設定する（F 3 4 0 4）。その後、その他演出ボタン押下に対応する演出態様を決定し（F 3 4 0 5）、本処理を終了する。F 3 4 0 2 の処理において、演出用 S W 有効期間中ではないと判別した場合には（F 3 4 0 2：No）、F 3 4 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 5 8 6 を参照して、演出更新処理（F 2 1 1 1）の内容について説明する。図 5 8 6 は、演出更新処理（F 2 1 1 1）の内容を示したフローチャートである。演出更新処理（F 2 1 1 1）が実行されると、まず、経過タイマ 2 2 3 v y の値が 0 以上であるか判別する（F 3 5 0 1）。経過タイマ 2 2 3 v y の値が 0 以上である場合には（F 3 5 0 1：Yes）、

40

50

Yes)、経過タイマ223vyの値を更新し(F3502)、更新した経過タイマ223vyの値が0であるか判別する(F3503)。経過タイマ223vyの値が0でない場合には(F3503:No)、F3510の処理へ移行する。

#### 【1886】

一方、経過タイマ223vyの値が0である場合には(F3503:Yes)、環境調整終了を示す表示態様(図531の環境調整終了表示cm1)を設定し(F3504)、調整期間中フラグ223vxをオフに設定する(F3505)。そして、調整用役物可動中フラグ223viがオンであるか判別する(F3506)。調整用役物可動中フラグ223viがオンでない場合には(F3506:No)、F3510の処理に移行する。調整用役物可動中フラグ223viがオンである場合には(F3506:Yes)、調整用役物(剣役物Ym3)を初期位置へと可動させるための動作シナリオを設定し(F3507)、調整用役物可動中フラグ223viをオフに設定して(F3508)、制限タイマ223vjに10秒に対応する値をセットし(F3509)、F3510の処理に移行する。F3501の処理において、経過タイマ223vyの値が0以上でない場合(F3501:No)、即ち、環境情報調整画面が表示されていない状態である場合には、F3502~F3509の処理をスキップし、F3510の処理へ移行する。F3510の処理では、制限タイマ223vjの値が0以上であるか判別し(F3510)、制限タイマ223vjの値が0以上である場合には(F3511:Yes)、制限タイマ223vjの値を更新し(F3511)、F3512の処理に移行する。一方、F3510の処理において、制限タイマ223vjの値が0以上ではない場合(F3510)、即ち、制限タイマ223vjに値が設定されていない状態である場合には、F3512の処理に移行する。F3512の処理では、ムービー実行リーチにおいてムービーの実行が終了したか判別する(F3512)。ムービーの実行が終了していない場合には(F3512:No)、F3517の処理に移行する。一方、ムービーの実行が終了した場合には(F3512:Yes)、ムービー中フラグ223vvがオンであるか判別する(F3513)。ムービー中フラグ223vvがオンでない場合には(F3513:No)、ムービー実行リーチが実行されていない場合であるので、F3514~F3516の処理をスキップし、F3517の処理に移行する。

#### 【1887】

F3513の処理において、ムービー中フラグ223vvがオンである場合には(F3513:Yes)、揺れ表示態様(図536(b)に示す、第3図柄が揺れている表示態様)を設定し(F3514)、揺れ待機フラグ223vwをオンに設定し(F3515)、ムービー中フラグ223vvをオフに設定して(F3516)、F3517の処理に移行する。F3517の処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し(F3517)、本処理を終了する。以上説明した通り、本第19制御例におけるパチンコ機10では、獲得した保留球に対応する保留図柄の表示態様を可変する演出(保留変化演出)が実行される場合に、変化対象以外の保留図柄を装飾用可動役物(チェンジ役物Ym1, Ym2)によって隠す構成とした。このように構成することで、遊技者に変化対象である保留図柄がどれであることを明確にすることができる。また、装飾用可動役物(装飾用可動役物Ym1, Ym2)が変化対象以外の保留図柄を隠す動作を行う場合に、段階的に変化対象以外の保留図柄を隠す動作を行う構成としている。このように構成することで、保留変化演出の開始から保留変化演出が終了するまでの期間で、遊技者に対してどの保留図柄が変化対象となるのかを予測する楽しさを提供することができる。なお、本第19制御例では、装飾用可動役物によって変化対象以外の保留図柄を隠す構成としたが、これに限るものではなく、第3図柄表示装置81において変化対象以外の保留図柄が表示されている表示領域を視認できなくするための遮断態様(例えば、シャッターを模した表示態様等)を表示する構成としても良い。或いは、第3図柄を利用して、変化対象以外の保留図柄を隠す構成としても良い。

#### 【1888】

< 第19制御例の変形例 >

10

20

30

40

50

次に、図 6 4 9 を参照して、上述した第 1 9 制御例の変形例について説明する。上述した第 1 9 制御例では、パチンコ機 1 0 の光量調整機能を有し、待機期間中に実行される光量調整に際して、特別図柄の変動演出で使用する装飾用可動役物（剣役物 Y m 3 ）を環境調整位置に可変させて、装飾用可動役物（剣役物 Y m 3 ）に付随する L E D によって光量調整が可能な構成であった。これに対して、第 1 9 制御例の変形例では、剣役物 Y m 3 の代わりに大剣役物 Y m 4 を用いて光量調整を行う点で相違している。ここで、近年、第 3 図柄表意装置 8 1 の表示領域の大部分を隠す大きさの装飾用可動役物を搭載したパチンコ機 1 0 が知られている。このようなパチンコ機 1 0 において、待機期間中に実行されるデモ演出に合わせて装飾用可動役物を可動させるものがある。このように構成することで、装飾用可動役物をデモ演出において可動させることで、遊技者に対して遊技中に実行される変動演出のイメージを抱き易くし、この装飾用可動役物を用いた変動演出を見てみたいと思わせることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができるものであった。しかしながら、かかるパチンコ機 1 0 では、デモ演出の実行中に光量調整を行おうとした場合に、装飾用可動役物が動作シナリオに沿って可動するため、液晶ディスプレイに表示される光量調整用のインジケータが視認し難くなり、光量調整の妨げとなってしまうという問題があった。このような問題に対して、本第 1 9 制御例の変形例について、図 6 4 9 を参照して説明する。図 6 4 9 ( a ) は、デモ演出中に装飾用可動役物（大剣役物 Y m 4 ）が可動した状態のパチンコ機 1 0 の一例である。図 6 4 9 ( a ) に示すように、大剣役物 Y m 4 が可動状態となると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の大部分が視認困難となる。遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作していない状態では、この大剣役物 Y m 4 が設定された動作シナリオに沿って動作を行う。この動作シナリオは、第 1 9 制御例の客待ち演出処理において設定される（図 5 6 9 , F 2 1 0 5 参照）。

#### 【 1 8 8 9 】

一方、遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作すると、操作した時の大剣役物 Y m 4 の動作パターンと大剣役物 Y m 4 の位置に対応した光量調整が実行される構成としている。より具体的には、第 1 9 制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 8 3 , F 2 1 0 7 参照）の F 3 3 0 6 の処理において、待機期間中であると判別された場合に（ F 3 3 0 6 : Y e s ）、大剣役物 Y m 4 の位置が初期位置（第 3 図柄表示装置 8 1 と重ならない格納状態の位置）であるかを判別する。初期位置である場合には、大剣役物 Y m 4 を環境調整位置 a （図 6 0 3 ( a ) に示す位置）に可変させずに、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に光量ゲージ大 g a 3 （図 5 3 1 ( b ) 参照）を表示させる処理を行う。一方、初期位置ではない場合には、大剣役物 Y m 4 が環境調整位置 a であるかを判別する。大剣役物 Y m 4 が環境調整位置 a である場合には、大剣役物 Y m 4 を環境調整位置で停止させた状態とし、大剣役物 Y m 4 に付随する L E D を用いた光量調整を行うための処理を行う。本第 1 9 制御例の変形例では、大剣役物 Y m 4 が環境調整位置 a ではない場合には、大剣役物 Y m 4 が動作中であることから、大剣役物 Y m 4 を初期位置、又は、環境調整位置 a に可変させるまでの間、光量調整の開始を待機（遅延）させるため、遊技者に待機（遅延）中であることを報知するための報知態様（例えば、大剣役物 Y m 4 と重なっていない第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域に「光量調整準備中」という文字を表示）を表示させるための処理を行う。

#### 【 1 8 9 0 】

次に、大剣役物 Y m 4 の動作パターンが初期位置から環境調整位置 a に可変する動作パターン（動作パターン A ）であるかを判別する。動作パターン A である場合には、大剣役物 Y m 4 を環境調整位置 a にて停止させ、設定されている動作シナリオを破棄（又は、中断）する処理を行い、遊技者に待機（遅延）中であることを報知するための報知態様を非表示とする処理を行う。一方、大剣役物 Y m 4 の動作パターンが動作パターン A ではない場合、即ち、環境調整位置 a から初期位置へ可変する動作パターン（動作パターン B ）である場合には、大剣役物 Y m 4 が初期位置にて停止させ、主表示領域 D m に光量ゲージ g a 3 を表示させる処理を行い、遊技者に待機（遅延）中であることを報知するための報知態様を非表示とする処理を行う。このように構成することで、動作シナリオに沿った動作

パターンで動作している大剣役物 Y m 4 に対して、異なる動作パターンを設定し直す処理を省くことができる。なお、大剣役物 Y m 4 の動作中の位置に応じて初期位置に可変させるか、環境調整位置 a に可変させるかを決定する構成としても良い。例えば、動作パターン A が設定されている場合であっても、現在の大剣役物 Y m 4 の位置が環境調整位置 a よりも初期位置に近い場合には、初期位置に可変させることで、光量調整開始を待機させる期間を短縮することができる。図 6 4 9 ( b ) は、光量調整中に特別図柄の変動が開始された場合の表示画面の一例である。上述した本第 1 9 制御例では、装飾用可動役物が環境調整位置にある状態で特別図柄の変動が開始された場合には、装飾用可動役物を環境調整位置から初期位置へと可変させる構成であった。これに対して、第 1 9 制御例の変形例では、図 6 4 9 ( b ) に示すように、光量調整が終了するまでの期間は、大剣役物 Y m 4 を環境調整位置 b ( 図 6 4 9 ( b ) の位置 ) に可変させ、特別図柄の変動を主表示領域 D m の正面視左側の表示領域 H R 7 で縮小表示する構成としている。そして、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作し、光量調整が終了した場合に大剣役物 Y m 4 を格納状態 ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶ディスプレイに重ならない位置 ) に可変させる。

10

#### 【 1 8 9 1 】

なお、大剣役物 Y m 4 が環境調整位置 b にある場合 ( 即ち、特別図柄の変動中に光量調整が実行されている場合 ) で、例えば、特別図柄の変動演出の態様として大当たり当選期待度の高い大剣役物 Y m 4 を使用する変動演出態様が選択された場合、或いは、大当たり当選期待度の高いリーチ演出 ( スペシャルリーチ等 ) が実行される変動パターンが選択された場合には、光量調整が終了する前 ( 即ち、遊技者の決定ボタン 6 0 0 a の操作によらず ) に大剣役物 Y m 4 を格納状態に可変させ、特別図柄の変動演出が表示される表示領域 H R 7 を拡大表示させる構成としても良い。このように構成することで、遊技者が大当たり当選期待度の高い演出を見逃すことを抑制することができる。また、光量調整中の大剣役物 Y m 4 の動作にも興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図 6 5 0、図 6 5 1 を参照して、本第 1 9 制御例にて実行するシャッター閉鎖リーチ演出の変形例について説明する。上述したシャッター閉鎖リーチ演出 ( 図 5 3 3 ~ 図 5 3 5 参照 ) では、シャッターが閉鎖することで次の段階に進み、最終段階に到達した場合、或いは、途中の段階で入手したアイテムによってシャッターが完全開放された場合に、大当たり当選であることが報知される構成であった。これに対して、シャッター閉鎖リーチ演出の変形例では、最終段階に到達した場合に大当たり当選であることが報知されるとは限らず、どの段階においても大当たり当選であることが報知され得る構成としている点で大きく相違している。また、シャッターの色によってリーチ状態における変動中の中図柄が停止する時の図柄種別を示唆し、シャッターが閉鎖する回数で最終的に停止表示される第 3 図柄種別を示唆する構成としている。より具体的には、図 6 5 0、図 6 5 1 を参照して説明する。

20

30

#### 【 1 8 9 2 】

図 6 5 0 ( a ) は、リーチ状態となった場合に、シャッター閉鎖リーチ演出変形例の発展煽りが発生した場合の表示画面の一例である。主表示領域 D m の中央には、3 つの図柄列の内、2 つの図柄列に第 3 図柄が「 1 1 」で停止表示されている状態で残り 1 つの図柄列では第 3 図柄 ( 最終停止図柄 ) が変動表示されているリーチ状態が表示され、主表示領域 D m の中央上側には、リーチ状態であることを遊技者に報知するための案内態様が表示される表示領域 H R 4 が形成される。このように構成することで、リーチ状態であることを遊技者に分かり易くすることができる。また、主表示領域 D m の左右端には、シャッター S t 3、S t 4 がガタガタと振動した態様で表示され、副表示領域 D s には、遊技者に演出に関連する遊技情報を報知するための報知態様である「シャッターが閉まればシャッター閉鎖リーチに発展」という文字が表示される。このように構成することで、主表示領域 D m に表示されているシャッター S t 3、S t 4 が閉鎖すると上位のリーチ演出 ( シャッター閉鎖リーチ演出 ) に発展することを遊技者に分かり易くすることができる。なお、図 6 5 0 ( a ) に示す例では、主表示領域 D m の中央部の 2 つの図柄列に第 3 図柄が「 1 1 」で停止表示されているが、本第 1 9 制御例では、「 1 」 ~ 「 8 」の数字の中から特別

40

50

図柄の抽選結果に基づいて数字を設定する構成としている。図 6 5 0 ( b ) は、シャッター閉鎖リーチ演出へと発展した場合の表示画面の一例である。図 6 5 0 ( b ) に示すように、主表示領域 D m では、シャッター S t 3 , S t 4 が第 1 表示態様であることを示すための「青」という文字 S t 3 a , S t 4 a が表示されたシャッター S t 3 , S t 4 が閉鎖する演出が実行され、副表示領域 D s には、遊技者に演出に関連する遊技情報を報知するための報知態様である「シャッター閉鎖リーチ開始、偶数図柄がチャンス」という文字が表示される。

#### 【 1 8 9 3 】

ここで、シャッター閉鎖リーチ演出の変形例では、シャッター S t 3 , S t 4 の表示態様として、「青」という文字が表示された第 1 表示態様と、「赤」という文字が表示された第 2 表示態様のいずれかを設定する構成としている。第 1 表示態様が表示された場合には最終停止図柄が偶数の数字図柄で停止することを示唆し、第 2 表示態様が表示された場合には最終停止図柄が奇数の数字図柄で停止することを示唆する。図 6 5 0 ( b ) に示す例では、シャッター S t 3 , S t 4 に「青」という文字 S t 3 a , S t 4 a が表示されている（即ち、第 1 表示態様である）ため、副表示領域 D s には「偶数図柄がチャンス」という報知態様が表示される。一方、シャッター S t 3 , S t 4 に「赤」という文字が表示されている場合（即ち、第 2 表示態様である場合）、副表示領域 D s には「奇数図柄がチャンス」という報知態様が表示される。また、シャッター閉鎖リーチ演出の変形例では、シャッターが完全開放された時点で最終停止図柄が停止表示される構成としており、シャッター S t 3 , S t 4 が第 1 表示態様で表示されている場合には、最終停止図柄として「2 , 4 , 6 , 8」のいずれかの数字が停止表示され、第 2 表示態様で表示されている場合には、最終停止図柄として「1 , 3 , 7 , 9」のいずれかの数字が停止表示される。なお、シャッター閉鎖リーチ演出の変形例では、シャッター S t 3 , S t 4 の表示態様を 2 種類としたが、これに限るものではなく、3 種類以上としても良い。例えば、「虹」という文字が表示されたシャッター S t 3 , S t 4 の第 3 表示態様を設定可能に構成しても良く、第 3 表示態様が表示された場合は、偶数回、奇数回何れの回でシャッター S t 3 , S t 4 が完全開放しても大当たり当選であることが報知される。また、シャッター S t 3 , S t 4 の表示態様として、「青」（または、「赤」）という文字 S t 3 a , S t 4 a を表示せずに、シャッター S t 3 , S t 4 の色を青色（または、赤色）にすることで遊技者がどの表示態様であるか識別可能な構成としても良い。

#### 【 1 8 9 4 】

一方、シャッター閉鎖リーチ演出変形例の発展煽り（図 6 5 1 ( a ) 参照）が失敗した場合には、外れ当選であることを示す組み合わせとなる最終停止図柄が停止表示され、シャッター閉鎖リーチ演出への発展が失敗したことを示すための報知態様（例えば、「失敗」の文字）が表示される。図 6 5 1 ( a ) は、図 6 5 0 ( b ) の状態から、シャッター閉鎖リーチ演出変形例における分岐演出が実行されている場合の表示画面の一例である。主表示領域 D m では、シャッター S t 3 , S t 4 が閉鎖した状態（図 6 5 0 ( b ) 参照）から、シャッター S t 3 , S t 4 が半開の状態となり、ガタガタと振動することによって再度閉鎖するか否かを煽る演出が実行される。また、主表示領域 D m の中央部には、3 つの図柄列の内、2 つの図柄列に第 3 図柄が「2 2」で停止表示されている状態で残り 1 つの図柄列では第 3 図柄（最終停止図柄）が変動表示されているリーチ状態が表示される。また、主表示領域 D m の中央上側には、現在到達している段階と、最終段階を示すための案内態様が表示される表示領域 H R 4 には、「シャッターが閉鎖すれば継続 2 / 6」と表示される。このように構成することで、現在がシャッター閉鎖リーチ演出の 2 段階目であり、今回のシャッター閉鎖リーチ演出が最大で 6 段階目までであることを遊技者に分かり易くすることができる。なお、シャッター閉鎖リーチ演出変形例では、最終段階が 6 段階目のパターンと、最終段階が 5 段階目のパターンの内のいずれかを設定可能に構成している。ここで、シャッター閉鎖リーチ演出では、シャッター S t 3 , S t 4 が閉鎖されると、次の段階に進むとともに、主表示領域 D m の中央部に停止表示されている第 3 図柄の数字に 1 加算される。図 6 5 1 ( a ) に示す例では、図 6 5 0 ( a ) の状態からシャッター S t



3, S t 4 が 1 回閉鎖されたため、図 6 5 0 ( a ) の主表示領域 D m の中央部で停止表示していた第 3 図柄「 1 」に 1 が加算され、図 6 5 1 ( a ) に示すように「 2 」となる。

#### 【 1 8 9 5 】

図 6 5 1 ( a ) に示す例では、6 段階目が最終段階であるため、6 段階目到達までにシャッター S t 3, S t 4 の閉鎖が 5 回実行される。従って、最終段階まで到達した場合には、主表示領域 D m の中央部に停止表示されている第 3 図柄が「 6 6 」となる。そして、上述したように、シャッター S t 3, S t 4 が第 1 表示態様で表示されている場合には最終停止図柄が偶数数字であるため、最終段階に到達した場合には大当たり当選であることが報知される可能性が高いことを遊技者に示唆している。一方、シャッター S t 3, S t 4 の表示態様が第 2 表示態様で表示されている場合には最終停止図柄が奇数数字であるため、最終段階まで到達した場合には大当たり当選であることが報知される可能性が低いことを遊技者に示唆している。従って、この場合は、最終段階に到達する前の奇数段階でシャッター S t 3, S t 4 が完全開放された場合に、大当たり当選であることが報知される可能性が高いことを遊技者に示唆している。図 6 5 1 ( b ) は、4 段階目でシャッターが完全開放された時の表示画面の一例である。図 6 5 1 ( b ) に示す例では、表示領域 H R 4 に現在の段階が 4 段階目であることを遊技者に報知するための案内態様として「 4 / 6 」という文字が表示され、主表示領域 D m では、シャッター S t 3, S t 4 が閉鎖状態（図 6 5 0 ( b ) 参照）から完全に開放される演出が実行される。そして、主表示領域 D m に表示される第 3 図柄が大当たり当選であることを報知するための表示態様である「 4 4 4 」で表示され、副表示領域 D s には大当たり当選したことを示すための報知態様である「大当たり」という文字が表示されることで、遊技者に 4 段階目でシャッター S t 3, S t 4 が完全開放される演出が実行され、大当たり当選となったことを分かり易く報知している。なお、上述したように、特別図柄の抽選結果が大当たり当選ではない場合には、シャッターが完全開放された時に、主表示領域 D m に表示される第 3 図柄が外れ当選であることを報知するための表示態様（例えば、「 4 5 4 」）で表示され、副表示領域 D s には外れ当選であることを報知するための報知態様（例えば、「残念」の文字）が表示される。

#### 【 1 8 9 6 】

以上説明したように、シャッター閉鎖リーチの変形例では、シャッター閉鎖リーチ演出の開始時に主表示領域 D m の中央部に停止表示される第 3 図柄の種類という情報と、シャッター S t 3, S t 4 の表示態様の種類という情報と、表示領域 H R 4 に表示される最終段階のパターンという情報を段階的に表示することで、遊技者にそれらの情報を組み合わせて停止表示される第 3 図柄を予測する楽しみを提供することができる。シャッター S t 3, S t 4 の表示態様によって遊技者にとって有利な段階と不利な段階が示唆されており、有利な段階ではシャッターが完全開放することを期待させ、不利な段階ではシャッターが閉鎖することを期待させることで、遊技者に対して最後まで飽きること無くリーチ変動演出を実行させることができる。なお、図 6 5 1 ( a ) に示す例では、表示領域 H R 4 にて、現在到達している段階と、最終段階を示すための案内態様が表示される構成としたが、これに限るものではなく、現在のシャッター閉鎖回数に対応する数字と最大で閉鎖され得る回数を表示する構成としても良い。また、図 5 3 5 を参照して説明したカプセル C p 1 を獲得する演出を実行する構成としても良い。例えば、図 5 3 5 ( b ) に示す H O L D 券 C p 1 a が使用された場合には、主表示領域 D m にて現在停止表示されている第 3 図柄の数字が次の段階に進んでも維持されることになるため、シャッター S t 3, S t 4 の表示態様に対応する第 3 図柄が表示されている場合（例えば、シャッター S t 3, S t 4 が第 1 表示態様である場合に停止表示されている第 3 図柄が偶数数字である場合）に H O L D 券 C p 1 a が使用されることで大当たり当選である可能性が高くなる。一方で、シャッター S t 3, S t 4 の表示態様に対応していない第 3 図柄が表示されている場合（例えば、シャッター S t 3, S t 4 が第 1 表示態様である場合に停止表示されている第 3 図柄が奇数数字である場合）に H O L D 券 C p 1 a が使用されると、大当たり当選である可能性が低くなる。このように、H O L D 券 C p 1 a の使用タイミングによっても、遊技者の有

利不利を可変させることができるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 8 9 7 】

なお、例えば、シャッター S t 3 , S t 4 の表示態様として第 2 表示態様が設定され（即ち、奇数数字の第 3 図柄がチャンスとなる場合）、5 段階目到達時点で主表示領域 D m に「 5 5 」の第 3 図柄が停止表示されている場合には、シャッター S t 3 , S t 4 が閉鎖された時点でリーチ状態の第 3 図柄は「 6 6 」で、最終停止図柄が奇数数字となることを遊技者が認識しているため、シャッター S t 3 , S t 4 が完全開放される前に外れ当選であると分かてしまい、シャッター閉鎖リーチの最後まで遊技者の期待感を持続させることができない虞がある。一方で、シャッター S t 3 , S t 4 の表示態様は、最終停止図柄の種別（偶数・奇数）を示唆するものであるため、シャッター S t 3 , S t 4 が第 2 表示態様である場合に最終停止図柄として偶数数字の第 3 図柄を停止表示させると、シャッター S t 3 , S t 4 の表示態様によって示唆される情報の信憑性が損なわれてしまう。このため、シャッター S t 3 , S t 4 の表示態様が示す情報と、大当たり当選であることを報知するための表示態様が対応していない場合には、図 5 3 4 ( b ) に示す「大当たり」という文字が表示された中図柄 n z 1 を最終停止図柄として停止表示することで、遊技者に違和感を与えることなく、意外性のある抽選結果報知を行うことが可能となるため、遊技者にシャッター閉鎖リーチの最後まで遊技者の期待感を持続させることができる。

【 1 8 9 8 】

< 第 2 0 制御例 >

次に、図 5 8 7 から図 6 0 7 を参照して、第 2 0 制御例について説明をする。本第 2 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、実行される変動演出に対する大当たり当選の期待度が異なる演出モードを遊技者が任意に選択可能（演出カスタム可能）に構成している点と、実行中の特別図柄変動が大当たり当選している期待度を高めるための変動演出として、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させる実行中保留変化演出を実行可能に構成している点と、で相違している。それ以外の内容については同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。従来より、実行される変動演出の各演出態様が示す大当たり当選の期待度を異ならせるための選択操作（演出カスタム操作）を実行可能なパチンコ機 1 0 がある。ここで、大当たり当選の期待度とは、対象となる演出態様が設定された変動演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を示すものであって、対象となる演出態様が大当たり当選した場合に実行される変動演出（大当たり変動演出）の演出態様として設定される割合と、外れ当選した場合に実行される変動演出（外れ変動演出）の演出態様として設定される割合と、に基づいて特定されるものであり、大当たり変動演出中に設定される割合が高い程、又は、外れ変動演出中に設定される割合が低い程、大当たり当選の期待度が高い演出態様となるものである。一方で、大当たり変動演出中に設定される割合が低い程、又は、外れ変動演出中に設定される割合が高い程、大当たり当選の期待度が低い演出態様となるものである。つまり、大当たり変動演出の演出態様として特定演出態様が選択される割合を高める、或いは、外れ変動演出の演出態様として特定演出態様が選択される割合を低くすることによって、特定演出態様に対する大当たり当選期待度が高くなる。よって、大当たり当選期待度が高く設定される演出態様は、大当たり当選していない場合には設定され難くすることが可能となる。一方、大当たり当選期待度が低く設定される演出態様は、大当たり当選している場合には設定され難くすることが可能となる。

【 1 8 9 9 】

本第 2 0 制御例では、上述した各制御例と同様に、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率よりも、大当たり当選しない確率（外れ当選する確率）の方が高くなるように構成している。よって、大当たり当選の期待度を高く設定する場合よりも、大当たり当選の期待度を低く設定した場合のほうが外れ変動演出として実行され易くなる分、実行頻度を高くすることができる。このように演出カスタム操作を実行可能に構成することで、特定の演出態様（例えば、チャンス予告）が設定された場合における大当たり当選の期待度を設定されている演出モードによって異ならせることが可能となるため、例えば、大当たり当選

の有無に関わらず、特定の演出態様が設定される変動演出を体験したい遊技者は、各演出態様に対する大当たり当選の期待度を下げよう演出カスタム操作を実行することで、様々な演出態様が設定される変動演出の実行頻度を高めることができる。一方で、大当たり当選の有無に注視している遊技者は、特定の演出態様（例えば、チャンス予告）が設定される変動演出の大当たり当選の期待度を高めるよう演出カスタム操作を実行することで、大当たり当選している可能性が高いことを実行される演出の内容によって事前に把握することができる。ここで、従来型のパチンコ機 10 では、特別図柄変動中において上述した演出カスタム操作を実行した場合には、実行中の特別図柄変動の変動演出が停止表示された後に、実行した演出カスタム操作に対応する演出モードを設定可能とするものが一般的である。つまり、従来型のパチンコ機 10 では、特別図柄変動の開始タイミングにおいて当該特別図柄変動期間中に実行される変動演出の演出態様を決定し、決定した演出態様に基づいた変動演出を実行するように構成しているため、実行中の変動演出に対して途中で演出態様を切り替えることが出来ず、次の特別図柄変動に対応する変動演出から設定された演出モードに対応した演出態様を設定するものが一般的であった。この場合、遊技者が演出カスタム操作を実行するタイミングと、演出カスタム操作の実行に基づいて演出モードを切り替えるタイミングとが乖離してしまい、遊技者の所望する変動演出が実行され難くなるという問題があった。

10

#### 【1900】

これに対して、本第 20 制御例では、特別図柄変動が実行されている期間中に演出カスタム操作を実行した場合において、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を、演出カスタム操作に基づいて新たに設定された演出モードに対応させることが可能に構成している。このように構成することで、遊技者が演出カスタム操作を実行するタイミングと、演出カスタム操作の実行に基づいて演出モードを切り替えるタイミングとが乖離してしまうという従来の問題を解決することができる。さらに、本第 20 制御例では、演出カスタム操作にて選択可能な演出モードの種類を、演出カスタム操作が実行されるタイミングに応じて異ならせるように構成している。具体的には、大当たり変動中に演出カスタム操作が実行された場合に選択可能となる特殊演出モード（プレミアムモード）を搭載している。このように構成することで、演出カスタム操作を実行することによって大当たり当選の有無を遊技者に把握させることが可能となるため、大当たり当選の有無をいち早く把握しようとする遊技者に対して演出カスタム操作を意欲的に行わせることができる。さらに、本第 20 制御例では、演出カスタム操作によって新たな演出モードを決定する際の決定操作（決定ボタン 600a の押下）を実行したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であることを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。つまり、本第 20 制御例では、演出カスタム操作にて演出モードを選択する操作を実行した場合（右ボタン 600c、左ボタン 600e を操作した場合）に、大当たり変動中であることを遊技者に報知可能とする第 1 報知演出と、演出カスタム操作にて演出モードを決定する操作を実行した場合（決定ボタン 600a を押下した場合）に、大当たり変動中であることを遊技者に報知可能とする第 2 報知演出と、を実行可能に構成している。

20

30

#### 【1901】

このように構成することで、第 1 報知演出が実行された場合には、実行中の特別図柄変動（大当たり当選する特別図柄変動）に対して、演出モードとして特殊演出モード（プレミアムモード）を選択し、通常では見ることの出来ない演出を見るか、敢えて、特殊演出モード（プレミアムモード）を選択せず、通常実行される変動演出を安心しながら見るかを選択させることが可能となり、遊技者の趣向に合った演出を提供し易くすることができる。また、第 2 報知演出は、演出カスタム操作の決定操作に基づいて実行されるため、演出モードを切り替えようと決定操作を実行した遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。そして、本第 20 制御例では、第 1 報知演出と第 2 報知演出とを組み合わせ実行可能に構成しているため、特別図柄変動中に演出カスタム操作を実行する遊技者に対して、演出モードの選択操作段階にて大当たり変動であるか否かを報知可能にし、さらに、演出モードの選択操作段階にて大当たり変動であることを示す第 1 報知演出が実

40

50

行されなかった場合であっても、演出モードの決定操作段階にて第 2 報知演出を実行可能としている。このように構成することで、特別図柄変動中に演出カスタム操作を実行することで、様々なタイミングにて大当たり変動中であることを報知することができるため演出効果を高めることができる。さらに、本第 20 制御例では、演出カスタム操作によって特定の演出態様が設定された場合における大当たり当選期待度が他の演出モード（通常モード）よりも高くなる演出モード（チャンスアップモード）を決定した場合の方が、他の演出モード（通常モード）を決定した場合よりも第 2 報知演出が実行され易くなるように構成している。つまり、いち早く大当たり当選の有無を把握（予測）したい遊技者が所望する演出モード種別が決定された場合に、第 2 報知演出が比較的実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者の趣向に合った演出をより実行させ易くすることができる。

10

#### 【1902】

次に、本第 20 制御例では、上述した通り、実行中の変動演出の演出パターン（リーチ態様）が、大当たり当選期待度の高い演出パターンへと進行した場合（発展した場合）に、保留図柄表示を非表示にするように構成している。つまり、第 3 図柄表示装置 81 の表示面において実行されている演出が、実行中の特別図柄変動の結果を示すための変動演出であることを遊技者に分かり易く報知するために、保留図柄表示を非表示とするように構成している。そして、保留図柄を非表示にする演出態様として、上述した第 19 制御例において保留変化演出が実行される場合と同様にチェンジ役物 Y m 1, Y m 2 を可動させる演出態様を設定し、チェンジ役物 Y m 1, Y m 2 が可動した直後には、保留図柄の表示態様を変化させるための保留変化演出が実行されたのか、保留図柄を非表示にする演出が実行されたのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、チェンジ役物 Y m 1, Y m 2 が可動した場合に、演出の対象が何れであることを予測する楽しみを遊技者に提供することができる。さらに、本第 20 制御例では、変動演出として保留図柄を非表示にするためにチェンジ役物 Y m 1, Y m 2 を可動させる演出態様が設定される際に、保留図柄表示として 3 色以上の表示態様で保留図柄が表示されている場合であり、且つ、実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に、チェンジ役物 Y m 1, Y m 2 が全ての保留図柄表示を隠すと共に、実行中の特別図柄変動に対応する実行保留図柄（実行中保留図柄）の表示態様を、大当たり当選を示す表示態様（虹色）へと可変させる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、単に保留図柄表示を非表示にするための演出（チェンジ役物 Y m 1, Y m 2 を可動させる演出）に対して、実行中の特別図柄変動の抽選結果を報知する機能を持たせることができるため、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【1903】

< 第 20 制御例における演出内容について >

ここで、図 587 から図 592 を参照して、本第 20 制御例におけるパチンコ機 10 で実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第 20 制御例におけるパチンコ機 10 では、上述した第 19 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、実行される変動演出に対する大当たり当選期待度を異ならせることが可能な演出モード選択機能（演出カスタム機能）を有しており、演出モードを選択するための演出カスタム操作に基づいた演出を実行可能に構成している点と、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出として、保留図柄表示を非表示にする演出を実行可能に構成している点と、で相違している。まず、図 587 から図 590 を参照して、演出カスタム操作に基づいて実行される演出内容について説明をする。詳細な説明は、図 589 を参照して後述するが、本第 20 制御例では、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードとして、4 種類の演出モード（ノーマルモード、チャンスアップモード、確変告知モード、プレミアムモード）を選択可能に構成しており、特別図柄変動が実行されていない状態、或いは、特別図柄変動が実行されている状態において演出モードを選択するための演出カスタム操作を実行可能に構成している。図 587 (a) は、遊技状態として通常状態が設定されており、且つ、演出

40

50

モードとしてノーマルモードが設定されている状態であって、特別図柄変動に対応する変動演出の後半期間中（リーチ成立後）に演出カスタム操作によってチャンスアップモードを決定した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 5 8 7（a）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、上述した第 1 9 制御例と同様に、遊技者が有利となる遊技方法を案内するための遊技方法案内態様として、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の左上側に形成される小表示領域 D m 4 に「左打ち」の文字が表示されており、通常状態中は左打ち遊技、即ち、可変表示ユニット 8 0（図 4 7 2 参照）の左側に形成された遊技領域（左側領域）に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法であることを遊技者に報知している。

#### 【 1 9 0 4 】

10

詳細な説明は省略するが、本第 2 0 制御例では設定される遊技状態や大当たり遊技の有無に関わらず、遊技方法案内態様が表示される小表示領域 D m 4 は常に表示画面の同一位置（左上位置）に形成されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機 1 0 の遊技に不慣れな遊技者に対して、常に同じ位置で遊技方法の案内を表示することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。なお、本第 2 0 制御例では、上述した第 1 9 制御例と同様に、遊技者が有利となる遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を示すための遊技方法案内態様（左打ち、右打ち）を常に小表示領域 D m 4 に表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技が実行されることを通常遊技とし、小表示領域 D m 4 に遊技方法案内態様が表示されていない状態を通常遊技（左打ち遊技）が遊技者に有利となる遊技状態とし、通常遊技とは異なる遊技方法（右打ち遊技）が遊技者に有利となった場合に、小表示領域 D m 4 にて「右打ち」の文字を表示するように構成しても良い。このように構成することで、通常遊技（左打ち遊技）が遊技者に有利となる遊技状態では、遊技方法案内態様（左打ち）を表示する必要がなくなるため、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の表示領域を他の用途（例えば、変動演出）に用いることができる。

20

#### 【 1 9 0 5 】

また、小表示領域 D m 4 に遊技方法案内態様を常時表示させるのでは無く、遊技者に有利となる遊技方法を遊技者が把握したい場合にのみ小表示領域 D m 4 に遊技方法案内態様を表示するように構成しても良く、例えば、操作手段（枠ボタン 2 2）に対して所定の操作（長押し）を実行した場合に、小表示領域 D m 4 に遊技方法案内態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機 1 0 の遊技に不慣れな遊技者に対しては、小表示領域 D m 4 に遊技方法案内態様が表示させることで分かり易く遊技を行わせると共に、熟練の遊技者に対しては、遊技方法案内態様が表示され得る表示領域も利用した迫力のある演出（小表示領域 D m 4 が形成されている場合よりも実行領域が大きい演出）を実行させることで演出効果を高めることができる。なお、この場合、操作手段への操作に基づいて、小表示領域 D m 4 の表示、非表示を切り替えるのでは無く、小表示領域 D m 4 の大きさを可変させるように構成しても良い。図 5 8 7（a）に示した通り、小表示領域 D m 4 の下方には、小表示領域 D m 1 5 が形成され、現在設定されている演出モードを示すための設定中モード表示態様として「ノーマルモード設定中」の文字が表示されている。図 5 8 7（a）は、演出モードとしてノーマルモードが設定されている状態における表示画面を示しているため、小表示領域 D m 1 5 には、ノーマルモードが設定されていることを示す「ノーマルモード設定中」の文字が表示されている。なお、チャンスアップモードが設定されている場合には、小表示領域 D m 1 5 に「チャンスアップモード設定中」の文字が、確変告知モードが設定されている場合には、小表示領域 D m 1 5 に「確変告知モード設定中」の文字が、プレミアムモードが設定されている場合には、小表示領域 D m 1 5 に「プレミアムモード設定中」の文字が表示される。このように構成することで、現在設定されている演出モードを遊技者が一目で把握することができる。

30

40

#### 【 1 9 0 6 】

主表示領域 D m の右下側には、演出カスタム操作に関連する各種態様が表示されている。本第 2 0 制御例では、光量調整操作や音量調整操作を実行していない状態で中ボタン 6

50

0 0 aを押下することで、演出モードを選択操作可能な演出カスタム状態が設定され、演出カスタム状態中に右ボタン6 0 0 c、或いは、左ボタン6 0 0 eを押下することで、演出モードを選択可能に構成している。そして、所望する演出モードを選択した状態で中ボタン6 0 0 aを操作（押下）することで、選択している演出モードを設定可能に構成している。演出カスタム状態が設定されると、図5 8 7（a）に示した通り、表示領域H R 6が形成され選択中の演出モードが表示される。そして、表示領域H R 6の上側には、小表示領域D m 1 6が形成され、演出カスタム状態中における操作方法、即ち、演出モードを選択するための操作方法を示すための案内態様として「左右ボタン+中ボタンでモードを切り替えるよ」の文字が表示される。なお、詳細な図示は省略するが、演出カスタム状態が設定されるまでの間、即ち、演出モードを選択するために中ボタン6 0 0 aを押下するまでの間は、小表示領域D m 1 5の下側に、演出カスタム状態を設定するための操作方法を遊技者に案内するための案内態様として「中ボタンを押下すると、演出モード選択画面が表示されるよ」の文字が表示されるように構成している。つまり、現在設定されている演出モードを示すための小表示領域D m 1 5の近傍に、演出モードを変更するための操作方法が表示されるように構成している。このように構成することで、現在設定されている演出モードを把握した遊技者に対して、演出モードを変更可能な機能を有している点と、演出モードを変更させるための操作方法とを分かり易く報知することができる。

#### 【1 9 0 7】

演出カスタム状態が設定されると、表示領域H R 6には現在設定されている演出モードを示すための表示態様が表示される。そして、表示領域H R 6の左方には左矢印L Yが表示され、表示領域H R 6の右方には右矢印R Yが表示される。この左矢印L Y、及び右矢印R Yは、表示領域H R 6に表示されている演出モードを他の演出モードへと切り替えるための切替操作を案内するための表示態様であり、遊技者が右ボタン6 0 0 cを操作した場合に、右矢印R Yが発光表示され、左ボタン6 0 0 eを操作した場合に、左矢印L Yが発光表示される。右ボタン6 0 0 c、或いは、左ボタン6 0 0 eを操作することで、現在設定されている演出モードとは異なる演出モードが表示領域H R 6に表示されるように構成している。図5 8 7（a）に示した通り、本第2 0制御例では、表示領域H R 6には1つの演出モードしか表示されないように構成しており、次に、右ボタン6 0 0 cを操作した場合に、何れの演出モードを示す表示態様が表示領域H R 6に表示されるのかを遊技者に把握させないように構成している。ここで、本第2 0制御例におけるパチンコ機1 0では、大当たり変動中に演出モードを変更するための演出カスタム操作が実行された場合において、特殊演出モード（プレミアムモード）を選択可能に構成している。よって、今回の演出カスタム操作において選択され得る演出モードの種類が遊技者に容易に把握されないようにするために、演出モードの選択操作を実行するまでは表示領域H R 6に次の演出モードを表示しないように構成している。このように構成することで、特殊演出モード（プレミアムモード）を選択可能な状態であるか否かを把握するために遊技者に対して意欲的に演出モードの選択操作を実行させることができる。なお、演出カスタム状態が設定されている状態における表示領域H R 6の表示内容はこれに限ること無く、例えば、現在選択している演出モードを示す表示態様に加え、左ボタン6 0 0 eを操作した場合に選択される演出モードを示す表示態様の少なくとも一部と、右ボタン6 0 0 cを操作した場合に選択される演出モードを示す表示態様の少なくとも一部と、が表示領域H R 6に表示されるように構成しても良い。

#### 【1 9 0 8】

このように構成することで、任意の演出モードを選択しようとする遊技者に対して、効率良く演出カスタム操作を実行させることができる。そして、演出カスタム操作によって、所望する演出モードを示すための表示態様が表示領域H R 6に表示された状態で再度中ボタン6 0 0 aを押下することで、演出モードの切り替え操作が完了する。図5 8 7（a）は、演出カスタム操作によって異なる演出モードが決定された時点において即座に演出モードを切り替えることができないことを示すための表示画面を示しており、予備表示領域H R 6 aには、演出モードの切り替え操作を正常に受け付けた状態であって、演出モー

ドが切り替わっていないことを示すための待機態様として「スタンバイ中」の文字が表示されている。この待機態様「スタンバイ中」を表示することにより、遊技者に対して演出モードの切り替え操作が正常に行われたことを報知することができるため、演出モードの切り替え操作を実行したにも関わらず、小表示領域 D m 1 5 に表示される演出モードが切り替わらない状況に対して、パチンコ機 1 0 が故障しているのではと誤解を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図 5 8 7 ( a ) では、表示領域 H R 6 の近傍に予備表示領域 H R 6 a を形成することで、表示領域 H R 6 の表示内容を把握しながら演出モードの切り替え操作を実行した遊技者に対して、「スタンバイ中」であることを把握させ易くするように構成しているが、予備表示領域 H R 6 a の形成位置を、小表示領域 D m 1 5 の近傍、或いは、小表示領域 D m 1 5 と表示位置を重複させるように形成しても良い。このように構成することで、演出モードの切り替え操作を実行したに基づいて、演出モードが切り替わったか否かを把握するために小表示領域 D m 1 5 の表示内容を確認しようとする遊技者に対して、「スタンバイ中」であることを把握させ易くすることができる。

10

#### 【 1 9 0 9 】

一方で、演出モードの切り替え操作を実行したタイミングにおいて、即座に演出モードを切り替え可能な場合には、図 5 8 7 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 5 8 7 ( b ) は、遊技状態として通常状態が設定されており、且つ、演出モードとしてノーマルモードが設定されている状態であって、特別図柄変動に対応する変動演出の前半期間中（リーチ成立前）に演出カスタム操作によってチャンスアップモードを決定した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 5 8 7 ( b ) に示した通り、演出モード切り替え操作を実行したに基づいて、即座に演出モードが切り替わる場合には、予備表示領域 H R 6 a には、演出モードが切り替わったことを示すための案内態様として「セット完了」の文字が表示され、小表示領域 D m 1 5 には、切り替わった演出モードを示す「チャンスアップモード設定中」の文字が表示される。詳細な説明は後述するが、本第 2 0 制御例では、特別図柄変動が実行されている状態で演出カスタム操作を実行した場合に、実行中の変動演出の経過状況に応じて演出モードを切り替えるタイミングを異ならせるように構成している。また、選択した演出モードの種別に応じて演出モードを切り替えるタイミングを異ならせるように構成している。加えて、後に実行される変動演出の内容に応じて演出モードを切り替えるタイミングを異ならせるように構成している。このように特別図柄変動中に演出カスタム操作を実行した場合において、様々な要因によって演出モードを切り替えるタイミングを異ならせることで、遊技者に対して、演出モードが切り替わるタイミングと、実行中の変動演出の内容とを複合して実行中の変動演出の結果を予測させるという斬新な遊技性を提供することができる。次に、図 5 8 8 を参照して、演出カスタム状態における演出モードの選択操作中に表示される表示内容について説明をする。図 5 8 8 ( a ) は、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための外れ変動中に演出モードを選択する場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

20

30

#### 【 1 9 1 0 】

図 5 8 8 ( a ) に示した表示例は、演出モードとして「チャンスアップモード」が設定されている状態であって、演出カスタム操作によって「確変告知モード」を選択している状態から、さらに左ボタン 6 0 0 e を操作して「ノーマルモード」を選択する状態を示した表示例である。従って、図 5 8 8 ( a ) では、小表示領域 D m 1 5 に「チャンスアップモード設定中」の文字が表示されている。そして、左ボタン 6 0 0 e が操作されたことを示す態様で左矢印 L Y が表示されると共に、表示領域 H R 6 には、選択している演出モードが「確変告知モード」から「ノーマルモード」へと切り替わったことを示す表示態様として、「確変告知モード」を示す表示態様の一部（図では「告知モード」の表示）と、「ノーマルモード」を示す表示態様の一部（図では「ノーマル」の表示）とが表示されている。図 5 8 8 ( a ) に示した状態は、左ボタン 6 0 0 e を操作したことにより、表示領域 H R 6 に表示されている表示態様が左方向へとスクロール移動している最中の表示態様を示しており、表示領域 H R 6 に「ノーマルモード」が表示されるまでスクロール表示される。なお、図 5 8 8 ( a ) では、演出カスタム状態中に、左ボタン 6 0 0 e を操作するこ

40

50



とで表示領域 H R 6 に表示されている表示態様を左方向へとスクロール移動させている場合の表示例を示しているが、右ボタン 6 0 0 c を操作することで演出モードを選択する場合には、右ボタン 6 0 0 c が操作されたことを示すための表示態様で右矢印 R Y が表示されると共に、表示領域 H R 6 の表示態様が右方向へとスクロール移動する表示が実行される。また、本第 2 0 制御例では、図 5 8 7 ( a ) に示した通り、表示領域 H R 6 には選択中の演出モードを示すための表示態様のみが表示されるように構成しており、遊技者が操作手段 ( 右ボタン 6 0 0 c 、左ボタン 6 0 0 e ) を操作し、表示領域 H R 6 に表示されている表示態様をスクロール移動させない限り、今回の演出カスタム状態において選択可能である全ての演出モードを把握できないように構成している。そして、詳細な説明は、図 5 8 9 を参照して後述するが、本第 2 0 制御例では、演出カスタム状態を設定するタイミングに応じて、選択可能な演出モードの種類を異ならせるように構成している。

10

#### 【 1 9 1 1 】

よって、様々な演出モードでの遊技を所望する遊技者に対して、演出カスタム状態を設定するための操作 ( 中ボタン 6 0 0 a の操作 ) を、様々なタイミングで実行させ易くすることができる。よって、遊技者を、操作手段を操作させる遊技に積極的に参加させ易くすることができる。さらに、本第 2 0 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり変動中に演出カスタム状態を設定した場合の一部において、大当たり変動が実行されていない場合には選択することが出来ない ( 選択し難い ) 専用の演出モード ( プレミアムモード ) を選択可能に構成している。このように構成することで、演出モードを選択するための選択操作を実行したことに基づいて、特別図柄抽選の結果を、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に遊技者に報知することが可能となるため、特別図柄抽選の結果をいち早く把握したい遊技者に対して、積極的に演出カスタム状態を設定させることができる。加えて、本第 2 0 制御例では、演出カスタム状態が設定された場合において、選択中の演出モード以外の演出モードを示すための表示態様が表示領域 H R 6 に表示されないように構成している。このように構成することで、演出カスタム状態を設定しただけでは他に設定可能な演出モードを把握することが出来ないため、遊技者に対して演出カスタム状態を設定するための操作 ( 中ボタン 6 0 0 a の操作 ) を実行させるだけでなく、演出モードを選択するための操作 ( 右ボタン 6 0 0 c 、左ボタン 6 0 0 e の操作 ) を実行させ易くすることができる。よって、遊技者を、操作手段を操作させる遊技に積極的に参加させ易くすることができる。

20

30

#### 【 1 9 1 2 】

なお、本第 2 0 制御例では、上述した通り、1 の演出モードを示すための表示態様のみを表示領域 H R 6 に表示させるように構成しているが、これに限ること無く、選択中の演出モードを示すための表示態様に加え、右ボタン 6 0 0 c を操作した場合に選択される演出モードや、左ボタン 6 0 0 e を操作した場合に選択される演出モードを、遊技者が右ボタン 6 0 0 c 、左ボタン 6 0 0 e を操作する前に遊技者が把握できるように表示領域 H R 6 に対応する表示態様の少なくとも一部を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、所望する演出モードを遊技者に選択させ易くすることができる。次に、図 5 8 8 ( b ) を参照して、「プレミアムモード」を選択可能な状態において演出カスタム操作を実行した場合の演出内容について説明をする。図 5 8 8 ( b ) は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示すための大当たり変動中に演出モードを選択する場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 2 0 制御例では、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態である確変状態が設定される大当たり種別である「大当たり A 」に当選している大当たり変動中において、演出カスタム操作を実行した場合に、大当たり変動中以外では選択することができない演出モード「プレミアムモード」を選択可能に構成している。よって、「プレミアムモード」を選択可能な状態で演出カスタム操作 ( 演出カスタム状態中における右ボタン 6 0 0 c 、左ボタン 6 0 0 e 操作 ) が実行された場合には、表示領域 H R 6 に「プレミアムモード」に対応する表示態様が表示される。上述した通り、本第 2 0 制御例では、表示領域 H R 6 には選択中の演出モードを示すための表示態様しか表示されないため、演出カスタム状態において遊技者が操作手段 ( 右ボタン 6 0

40

50



0 c、左ボタン600 e)を操作した場合に、初めて、「プレミアムモード」に対応する表示態様が表示領域HR6に表示されることになる。

【1913】

このように構成することで、単に演出モードを変更することを目的として演出カスタム操作を実行している遊技者に対して、実行中の特別図柄変動の結果を報知することが可能となるため、意外性のある演出を提供することができる。また、実行中の特別図柄変動の変動結果(特別図柄抽選の抽選結果)を、いち早く把握しようとする遊技者に対して、積極的に演出カスタム操作を行わせることができる。さらに、本第20制御例では、演出カスタム状態を設定しただけでは「プレミアムモード」を選択可能な状態であるか否かを遊技者が把握できないように構成しているため、例えば、遊技中に遊技者が誤って中ボタン600 aを操作してしまい、意図すること無く演出カスタム状態が設定された場合であっても、演出カスタム状態が設定されたことに基づいて表示される表示態様(表示領域HR6に表示される表示態様)によって、実行中の特別図柄変動の変動結果を遊技者に報知してしまうことを抑制することができる。なお、図588(b)に示した表示例では、表示領域HR6に表示される演出モードに対応する表示態様として、対応する演出モードを示すための識別情報(演出モードを示すための文字)を異ならせているだけであり、それ以外は同一の表示態様を示しているが、これに限ること無く、遊技者に有利となる演出モード(例えば、「プレミアムモード」)に対応する表示態様を、他の演出モードに対応する表示態様よりも遊技者が注視し易くするために装飾を施した表示態様としても良い。このように構成することで、遊技者にとって有利となる演出モードを選択可能な状態であることを遊技者に視覚的に報知可能となり、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。ここで、図589を参照して、演出カスタム操作によって選択可能となる演出モードの選択範囲について説明をする。図589(a)は、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための外れ変動中に設定される演出モードの選択範囲を模式的に示した図であって、図589(b)は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示すための大当たり変動中に設定され得る演出モードの選択範囲を模式的に示した図である。

【1914】

図589(a)に示した通り、外れ変動中は、演出モードとして、「ノーマルモード」、「チャンスアップモード」、「確変告知モード」の3種類を選択可能な通常選択範囲(通常演出モード選択エリア)が設定され、図589(b)に示した通り、大当たり変動中は、演出モードとして、「ノーマルモード」、「チャンスアップモード」、「確変告知モード」、「プレミアムモード」の4種類を選択可能な特殊選択範囲(特殊演出モード選択エリア)が設定され得るように構成している。詳細な説明は後述するが、本第20制御例のパチンコ機10が有する音声ランブ制御装置113のROM222には、演出カスタム情報テーブル222 waが設けられており、この演出カスタム情報テーブル222 waには、各演出モードに対応する演出規定情報と、遊技者が演出カスタム操作を実行した場合に選択される演出モードの選択順序を示す情報とが規定されている。図589に示した演出モード選択エリアは、この演出カスタム情報テーブル222 waに規定されている演出モードの選択順序を模式的に示したものである。本第20制御例では、遊技者が中ボタン(決定ボタン)600 aを押下し、演出カスタム状態が設定されたタイミングにおける遊技状況(大当たり変動中であるか否か)に基づいて、選択可能な演出モードの種別を決定するように構成しており、遊技者が中ボタン(決定ボタン)600 aを押下し、演出カスタム状態が設定されたタイミングが遊技者に最も有利な特典が付与される大当たり(大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドで、大当たり遊技終了後の遊技状態が確変状態となる大当たりA)に当選する特別図柄変動中であって、且つ、「プレミアムモード」を選択可能にするか否かを決定するための抽選に当選した場合に、演出モードとして「プレミアムモード」が選択可能となる。

【1915】

そして、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードが決定されると、その選択範囲内において、演出カスタム情報テーブル222 waに規定されている選択順序に従って

、演出モードを選択可能になる。よって、特別図柄抽選の結果が外れ当選であることを示すための特別図柄変動期間中に演出カスタム操作として右ボタン600cを操作した場合には、「確変告知モード」、「チャンスアップモード」、「ノーマルモード」の順に演出モードが選択される。そして、「ノーマルモード」が選択されている状態で、さらに、右ボタン600cを操作した場合には、ロータリー式に「確変告知モード」が選択される。このように構成することで、演出カスタム状態において、右ボタン600c、或いは、左ボタン600eの何れかのみを操作した場合であっても、確実に選択可能な選出モードを全て選択することができるため、演出カスタム状態中に複数の操作手段（右ボタン600c、左ボタン600e）を操作することが煩わしいと感じる遊技者に対しても、演出カスタム操作を確実に実行させることができる。なお、本第20制御例では、演出カスタム状態が設定されると、現在設定している演出モードを示すための表示態様が表示領域HR6に最初に表示されるように構成している。よって、例えば、「チャンスアップモード」が設定されている外れ変動中に演出カスタム状態を設定した場合には、表示領域HR6には「チャンスアップモード」の表示態様が表示されることになる。そして、右ボタン600c、左ボタン600eの操作内容に応じて、図589(a)に示した順序に従って、演出モードが選択され、選択された演出モードに対応する表示態様が表示領域HR6に表示される。このように構成することで、演出モードを変更するための操作を、表示領域HR6に表示される表示態様に基づいて実行することができるため、遊技者に分かり易く演出カスタム操作を行わせることができる。

10

#### 【1916】

20

また、「プレミアムモード」を選択可能な状態で、演出カスタム操作として左ボタン600eを操作した場合には、「ノーマルモード」、「チャンスアップモード」、「確変告知モード」、「プレミアムモード」の順に演出モードが選択される。そして、「プレミアムモード」が選択されている状態で、さらに、左ボタン600eを操作した場合には、ロータリー式に「ノーマルモード」が選択される。このように構成することで、演出カスタム状態において、右ボタン600c、或いは、左ボタン600eの何れかのみを操作した場合であっても、確実に選択可能な選出モードを全て選択することができるため、演出カスタム状態中に複数の操作手段（右ボタン600c、左ボタン600e）を操作することが煩わしいと感じる遊技者に対しても、演出カスタム操作を確実に実行させることができる。なお、本第20制御例では、図589に示した通り、複数の演出モードを予め定められた選択順序に基づいて遊技者に選択させるように構成しているが、これに限ること無く、演出モードを選択するための操作を実行した場合に、選択可能な複数の演出モードの中からランダム（順不同）で1の演出モードを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、現在選択可能な演出モードの種別を遊技者に把握させ難くすることができるため、「プレミアムモード」が選択可能であるか否かを把握させるために遊技者に操作手段をより多く操作させ易くすることができる。次に、図590を参照して、演出モードの切り替え操作（演出カスタム操作）を実行した場合（決定ボタン600aを操作した場合）に実行される演出内容について説明をする。図590は、演出モードの切り替え操作を実行した際に、大当たり当選を報知する報知演出（第2報知演出）が実行される例を示した図である。

30

40

#### 【1917】

図587(a)を参照して上述した通り、通常であれば、変動演出の後半期間において、演出カスタム操作を実行した場合には、実行中の変動演出が終了するまで（実行中の特別図柄変動が停止表示されるまで）、演出モードが切り替わること無く、予備表示領域HR6aに「スタンバイ中」が表示されるように構成しているが、変動演出の後半期間において実行される演出カスタム操作が所定条件を満たしている場合には、図590に示した通り、変動演出が実行されている最中に演出モードを切り替え可能に構成している。具体的には、大当たり変動に対応する変動演出の後半期間であって、演出カスタム操作によって切り替え後の演出モードとして「チャンスアップモード」を決定した場合に、所定条件が成立し、変動演出が実行されている最中に演出モードを切り替え可能に構成している。

50

そして、この場合、演出モードが切り替わったことを示すための表示態様として予備表示領域 H R 6 a に「セット完了」が表示されると共に、音声出力装置 2 2 6 に接続されるスピーカー部 3 0 8 から大当たり当選を示すための「おめでとう」の音声 K e 1 が出力されるように構成している。このように、特別図柄変動中に実行される演出カスタム操作によって大当たり変動であることを報知可能に構成することで、演出カスタム操作を実行するタイミングに応じて、演出モードを切り替える以外の特典を付与することが可能となるため、遊技者に対して様々なタイミングで演出カスタム操作を実行させることが可能となる。なお、本第 2 0 制御例では、大当たり変動に対応する変動演出の後半期間であって、演出カスタム操作によって切り替え後の演出モードとして「チャンスアップモード」を決定した場合に、遊技者の特典を付与するための所定条件が成立し、「おめでとう」の音声

10

#### 【 1 9 1 8 】

さらに、演出カスタム操作が実行されることによって所定条件が成立した場合に付与される特典として大当たり当選を報知する特典以外の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、現在設定されている遊技状態を報知する特典を付与したり、異なる大当たり確率を設定可能な設定機能（詳細は、後述する第 2 1 制御例参照）を有するパチンコ機 1 0 であれば現在設定されている設定値を示唆するための特典を付与したりするように構成しても良い。このように構成することにより、本第 2 0 制御例では、大当たり変動中のみ所定条件が成立し得るものであったが、それ以外の場合であっても所定条件を成立させることが可能となり、様々なタイミングにおいて演出カスタム操作に基づいて特典を付与することが可能となる。以上、説明をした通り、本第 2 0 制御例では、様々な演出モードを遊技者に選択させることが可能に構成している。このように構成することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第 2 0 制御例では、選択した演出モードに応じて、同一の演出態様で演出（予告演出）が実行された場合における当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する遊技内容に応じた遊技を実行させ易くすることができる。さらに、本第 2 0 制御例では、大当たり変動中において演出モードを切り替えるための操作（演出カスタム操作）を実行した場合に、大当たり変動中以外において演出モードを切り替えるための操作（演出カスタム操作）を実行した場合には選択することができない演出モードを選択可能に構成している。つまり、演出カスタム操作を実行するタイミングが所定条件を満たしている場合には、所定条件を満たしていない場合では選択することが出来ない演出モードを選択可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、様々なタイミングで演出カスタム操作を実行させ易くことができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 1 9 1 9 】

なお、本第 2 0 制御例では、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードを異ならせるための所定条件として、大当たり変動中であるか否かに関する情報を用いているが、これに限ること無く、特別図柄変動が実行されている状態と、特別図柄変動が実行されていない状態とで、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードの種別を異ならせても良いし、前回の当当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、5 0 0 回）を超えた場合と、超えていない場合とで、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードの種別を異ならせても良いし、設定されている遊技状態に応じて、演出カスタム操作によって選択可能な演出モードの種別を異ならせても良い。また、過去に設定していた演出モードの履歴に応じて選択可能な演出モードの種別を異ならせても良い。この場合、例えば、初期状態としては、演出モード A、演出モード B、演出モード C を選択可能に構成し、その状態で演出モード A を選択した場合には、次に選択可能な演出モ

40

50

ードとして、演出モード A 1、演出モード A 2、演出モード A 3 を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、演出モードを選択した履歴に応じて、選択可能な演出モードを異ならせることができるため、全ての演出モードで遊技を実行したい遊技者に対して、様々な演出モードを設定させることができる。次に、図 5 9 1、図 5 9 2 を参照して、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出であって、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を用いて保留図柄表示を非表示にし、実行中保留図柄のみを表示させる実行中保留演出の演出内容について説明をする。図 5 9 1 ( a ) は、実行中保留演出が開始され、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一部を隠すように可動している状態を示す図であって、図 5 9 1 ( b ) は、実行中保留演出として、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が保留図柄の表示領域 ( 表示領域 H R 2 ) を全て隠すように可動している状態を示す図である。 10

#### 【 1 9 2 0 】

本第 2 0 制御例では、上述した通り、実行中の変動演出の演出パターン ( リーチ態様 ) が、大当たり当選期待度の高い演出パターンへと進行した場合 ( 発展した場合 ) に、保留図柄表示を非表示にするように構成している。つまり、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面において実行されている演出が、実行中の特別図柄変動の結果を示すための変動演出であることを遊技者に分かり易く報知するために、保留図柄表示を非表示とするように構成している。そして、保留図柄を非表示にする演出態様として、上述した第 1 9 制御例において保留変化演出が実行される場合と同様にチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させる演出態様を設定し、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動した直後には、保留図柄の表示態様を変化させるための保留変化演出が実行されたのか、保留図柄を非表示にする演出が実行されたのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動した場合に、演出の対象が何れであることを予測する楽しみを遊技者に提供することができる。さらに、本第 2 0 制御例では、変動演出として保留図柄を非表示にするためにチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させる演出態様が設定される際に、保留図柄表示として 3 色以上の表示態様で保留図柄が表示されている場合であり、且つ、実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が全ての保留図柄表示を隠すと共に、実行中の特別図柄変動に対応する実行保留図柄 ( 実行中保留図柄 ) の表示態様を、大当たり当選を示す表示態様 ( 虹色 ) へと可変させる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、単に保留図柄表示を非表示にするための演出 ( チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させる演出 ) に対して、実行中の特別図柄変動の抽選結果を報知する機能を持たせることができるため、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。 20 30

#### 【 1 9 2 1 】

実行中保留演出が開始されると、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が格納位置から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の一部を覆う可動位置へと可動する可動動作が実行される。この実行中保留演出は、実行中の変動演出の演出態様が大当たり当選期待度の低い第 1 演出態様 ( 例えば、ノーマルリーチ態様 ) から、その第 1 演出態様よりも大当たり当選期待度の高い第 2 演出態様 ( 例えば、スーパーリーチ態様 ) へと切り替わるタイミングに併せて実行されるものである。つまり、実行中保留演出によってチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動することにより、実行中の変動演出の演出態様が切り替わることを遊技者に分かり易く報知することができる。実行中保留演出では、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が上述した第 1 9 制御例における保留変化演出と同様に、保留図柄が表示されている表示領域 H R 2 の一部を覆うように可動し、図 5 9 1 ( a ) に示した状態となる。このように構成することで、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 の可動契機が保留変化演出なのか実行中保留演出なのかを遊技者に判別させ難くすることができる。このチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 の可動態様は、表示領域 H R 2 に表示されている保留図柄の数や、表示態様に応じて異ならせることができるように構成しており、図 5 9 1 ( a ) に示した表示例では、表示領域 H R 2 に 4 つの保留図柄が表示されている状態であって、且つ、第 1 保留図柄 h r 1 が「黄」、第 2 保 40 50

留図柄 h r 2 が「青」、第 3 保留図柄 h r 3 が「緑」、第 4 保留図柄 h r 4 が「赤」の表示態様で表示されている状態、即ち、第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 3 保留図柄 h r 3 が異なる 3 色で表示されている状態であり、第 4 保留図柄 h r 4 のみがチェンジ役物 Y m 2 によって隠されている場合の例を示している。

#### 【 1 9 2 2 】

そして、実行中保留演出が進行すると、図 5 9 1 ( b ) に示した通り、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が表示領域 H R 2 を全て覆う第 2 可動位置へと可動する可動動作を実行すると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に対して、第 2 可動位置へとチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動したことに対応する装飾表示 ( 図では黒色の暗転表示 ) を実行する。そして、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動位置から第 2 可動位置へと可動したことにより隠された複数の保留図柄 ( 第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 3 保留図柄 h r 3 ) の表示態様に関する表示要素 ( 各保留図柄の色を示す要素 ) に対応する付加図柄が表示領域 H R 1 に表示されている実行中保留 h r 0 に向かって放出される演出が実行される。図 5 9 1 ( b ) では、表示領域 H R 2 に表示されていた第 1 保留図柄 h r 1 , 第 2 保留図柄 h r 2 , 第 4 保留図柄 h r 4 が表示領域 H R 2 から放出され、実行中保留図柄 h r 0 に吸収される演出例を示している。なお、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が第 2 可動位置へと可動したことに基づいて表示領域 H R 2 から放出される付加図柄の表示態様として、図 5 9 1 ( b ) に示した通り、表示領域 H R 2 に表示されていた保留図柄の表示態様をそのまま用いても良いし、保留図柄の表示態様を構成する特定の要素 ( 色情報 ) のみを示した表示態様を用いても良い。図 5 9 1 ( b ) に示した通り、実行中保留図柄 h r 0 が表示される表示領域 H R 1 は、表示領域 H R 2 の中央部上方に形成されており、且つ、左チェンジ役物 Y m 1 と、右チェンジ役物 Y m 2 とが第 2 可動位置へと可動した場合に当接する位置の上方に設けられている。よって、実行中保留演出が実行され、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が第 2 可動位置へと可動する演出と、表示領域 H R 2 に表示されていた保留図柄 ( 第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 4 保留図柄 h r 4 ) が放出され、表示領域 H R 1 に表示されている実行中保留図柄 h r 0 に吸収される演出とに関連性があることを遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【 1 9 2 3 】

そして、表示領域 H R 2 に表示されていた第 1 保留図柄 h r 1 , 第 2 保留図柄 h r 2 , 第 4 保留図柄 h r 4 が実行中保留図柄 h r 0 に吸収されることで、図 5 9 2 に示した通り、実行中保留図柄 h r 0 の表示態様が「白」から「虹」へと変化し、実行中保留演出が終了する。実行中保留図柄 h r 0 の表示態様が「虹」へと変化することにより、実行中の特別図柄変動が大当たり当選していることを遊技者に報知することができる。また、実行中保留演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果となった場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面において、その演出結果に対応する装飾態様 ( 図 5 9 2 では、星の表示態様 ) が表示される。実行中保留演出は、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出が演出結果を報知するよりも前の時点 ( 実行中の変動演出の演出態様が大当たり当選期待度の低い第 1 演出態様 ( 例えば、ノーマルリーチ態様 ) から、その第 1 演出態様よりも大当たり当選期待度の高い第 2 演出態様 ( 例えば、スーパーリーチ態様 ) へと切り替わるタイミング ) に併せて実行されるものであるため、図 5 9 2 では、実行中保留演出の演出結果に関わらず、予め設定されていた変動演出が継続して実行されており、副表示領域 D s には、ノーマルリーチから S P リーチ ( スーパーリーチ ) へと演出態様が切り替わったことを報知するための表示態様である「 S P リーチ」が表示されている。つまり、実行中保留演出の演出結果として、遊技者に有利な演出結果 ( 実行中保留図柄 h r 0 が虹色に変化する演出結果 ) が表示された場合には、変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となることを事前に把握した状態で変動演出を見ることができ、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。また、変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となることを事前に把握することができるため、変動演出の演出態様として、なるべく大当たり期待度の低い演出態様が設定され、頻繁に体験することができない演出結果が報知 ( 表示 ) されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【 1 9 2 4 】

図 5 9 2 に示した実行中保留演出が終了すると、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が初期位置へと可動し、表示領域 H R 2 が遊技者に視認可能な状態となる。この場合には、実行中保留演出が実行される前に表示されていた保留図柄（第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 4 保留図柄 h r 4）の表示態様（色）が、全てデフォルトの表示態様（白）で表示される。このように構成することで、各保留図柄に対して実行された保留変化演出によって付された表示態様（色）が、実行中保留演出に用いられたと遊技者に思わせ易くすることができるため、各保留図柄に対する保留変化演出と、実行中保留演出とに関連性を持たせ易くすることができる。また、図 5 9 2 に示した通り、実行中保留演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合には、大当たり当選を示す第 3 図柄が停止表示されるまで実行中保留演出が継続し、第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合に、実行中保留演出が終了するように構成している。よって、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選に用いられる保留情報に対応する保留図柄の表示態様を、一旦、デフォルト（白）の表示態様をすることができるため、例えば、大当たり遊技終了前と、終了後とで、特別図柄抽選の結果が変更される場合（特別図柄の確率状態が切り替わる場合）であっても、大当たり遊技前に実行された保留変化演出によって設定された表示態様が大当たり遊技終了後も継続して表示されてしまい、遊技者に分かり難い予告演出が実行されてしまうことを抑制することができる。次に、図 5 9 3 から図 5 9 5 を参照して、本第 2 0 制御例における演出カスタム操作の実行タイミングのうち、特別図柄変動期間中における演出カスタム操作の実行タイミングと、演出カスタム操作が実行された特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定する流れについて説明をする。上述した通り、本第 2 0 制御例では、特別図柄変動期間中に演出カスタム操作を実行可能に構成しており、演出カスタム操作の実行タイミングに応じて、特別図柄変動期間中であっても演出モードを切り替え可能に構成している。ここでは、特別図柄変動期間中において演出モードを切り替え可能な場合と、切り替え出来ない場合と、の違いについて説明をする。

10

20

#### 【 1 9 2 5 】

まず、図 5 9 3 を参照して、特別図柄変動期間に対応して実行される変動演出の演出態様を決定する流れについて説明をする。図 5 9 3 は、特図変動中に変動演出を設定する流れを示した図である。図 5 9 3 では、変動演出の演出態様を決定する基本的な流れを説明するために、特図変動中に演出カスタム操作を実行しない場合の流れを示している。よって、図 5 9 3 ( a ) に示した通り、対応する特図変動期間中は常に演出モードとして「ノーマルモード」が設定されている。図 5 9 3 ( b ) に示した通り、変動時間が 3 0 秒の特別図柄変動の開始タイミングにおいて、対応する変動演出の演出態様として、全体の演出パターン（演出 A）と、前半期間（ 1 0 秒間）にて実行されるチャンスアップ演出（前半予告態様）の種別（青）が決定され、特別図柄変動の開始に対応させて変動演出が実行される。そして、図 5 9 3 ( c ) に示した通り、変動演出（演出 A）が開始されてから 6 秒が経過すると、2 秒間の前半予告が実行され、前半予告が終了してから 2 秒経過後（前半期間の経過タイミング）、即ち、特別図柄変動が開始されてから 1 0 秒が経過したタイミングにて、後半期間（ 2 0 秒間）にて実行されるチャンスアップ演出（後半予告態様）の種別（青）が決定される。つまり、本第 2 0 制御例では、1 の特別図柄変動に対応した変動演出の演出態様を、複数のタイミングで決定するように構成している。このように構成することで、1 の変動演出が実行されている変動演出期間中に成立した要件に応じて、実行中の変動演出の少なくとも一部の演出態様を決定することが可能となるため、要件の成立に対応させた演出態様を遅滞無く決定させ易くすることができる。なお、本第 2 0 制御例では、1 の変動演出を前半期間と、後半期間との 2 つの演出期間に区分けし、各演出期間において実行される予告演出の態様（予告態様）を異なるタイミングで決定するように構成しているが、1 の変動演出を 3 つ以上の演出期間に区分けするように構成しても良い。このように、変動演出を複数の演出期間に区分けする程、1 の演出期間の長さを短くし易くすることができるため、変動演出中に成立した要件に応じた予告態様を遅滞無く決定させ易くすることができる。

30

40

#### 【 1 9 2 6 】

50

また、本第20制御例では、1の変動演出が実行されるタイミングにおいて、1の変動演出期間全体に渡って実行される変動演出の演出パターン（演出態様）を決定しておき、変動演出期間のうち特定期間（変動演出が開始されてから6秒経過した後の2秒間である第1予告期間と、変動演出が開始されてから28秒が経過した後の2秒間である第2予告期間）にて実行される予告演出の態様（予告態様）を、異なるタイミングで決定可能に構成している。このように構成することで、1の変動演出期間全体に渡って実行される演出パターン（演出態様）を継続して実行しながらも、予告演出の態様（予告態様）を異なるタイミングで設定することができるため、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。なお、本第20制御例では、1の特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出期間に対して、その演出期間全体に渡って実行される演出パターン（演出態様）を予め（変動演出の開始タイミングで）設定し、その演出期間のうち、特定期間内で実行される予告演出の演出態様（予告態様）を、異なるタイミングで適宜決定するように構成しているが、これに限ること無く、複数の特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出期間に対して、その演出期間全体に渡って実行される演出パターン（演出態様）を予め（変動演出の開始タイミングで）設定し、その演出期間のうち、特定期間内で実行される予告演出の演出態様（予告態様）を、異なるタイミングで適宜決定するように構成しても良いし、複数の特別図柄変動が実行され得る演出期間（例えば、設定している遊技状態を示すための状態演出が実行される演出期間）に対して、その演出期間全体に渡って実行される演出パターン（例えば、背景演出）を予め（遊技状態が設定されるタイミングで）設定し、その演出期間のうち、特定期間内で実行される演出の演出態様（例えば、変動演出の演出態様）を、異なるタイミングで適宜決定するように構成しても良い。

#### 【1927】

次に、図594を参照して、特図変動中に変動演出を設定する流れと、変動演出の前半期間において演出カスタム操作を実行した場合の演出モードの移行について説明をする。図594は、特図変動中に変動演出を設定する流れと、変動演出の前半期間において演出カスタム操作を実行した場合の演出モード移行の流れと、を示した図である。上述した図593に対して、図594では、変動演出の前半期間中に演出カスタム操作が実行され、変動演出期間中に演出モードが切り替わる点で相違している。具体的には、図594（a）に示した通り、対応する特図変動が実行される時点では演出モードとして「ノーマルモード」が設定されている。そして、図594（b）に示した通り、変動時間が30秒の特別図柄変動の開始タイミングにおいて、対応する変動演出の演出態様として、全体の演出パターン（演出A）と、前半期間（10秒間）にて実行されるチャンスアップ演出（前半予告態様）の種別（青）が決定される。そして、図594（c）に示した通り、変動演出（演出A）が開始されてから6秒が経過すると、2秒間の前半予告が実行される。そして、変動演出の前半期間中に演出カスタム操作を実行し、「チャンスアップモード」を選択した場合には、前半期間が経過するよりも前に、後半期間に実行される予告演出（後半予告態様）を決定する処理が実行される。図594（b）では、演出カスタム操作を実行したタイミングにて後半予告態様として（赤）が決定された例を示している。この後半予告態様（赤）は、「チャンスアップモード」を設定した場合に実行可能な演出態様であるため、図594（a）に示した通り、演出カスタム操作を実行したタイミングで演出モードが「ノーマルモード」から「チャンスアップモード」へと切り替わったことを示すための表示態様が表示される。

#### 【1928】

一方、図594の流れに対して、変動演出の前半期間中に演出カスタム操作を実行し、「チャンスアップモード」を選択した場合に、実行された後半期間に実行される予告演出（後半予告態様）を決定する処理によって、後半予告態様として（青）が決定された場合には、この後半予告態様（青）は、「チャンスアップモード」を設定した場合に実行不可能な演出態様であるため、図595（a）に示した通り、演出カスタム操作を実行したタイミングでは、「ノーマルモード」が継続して表示され、次変動から「チャンスアップモード」へと切り替わることを示すための表示態様が表示される。つまり、本第20制御例



では、変動演出が実行されている期間中に演出カスタム操作を実行した場合に、残りの残期間中に実行される変動演出の演出態様に応じて演出カスタム操作に基づいて演出モードが切り替わったことを報知するタイミングを異ならせている。具体的には、演出カスタム操作を実行した場合に、残りの残期間中に実行される変動演出の演出態様に変更後の演出モードに適合する演出態様である場合には、即座に演出モードが切り替わったことを報知し、残りの残期間中に実行される変動演出の演出態様に変更後の演出モードに適合しない演出態様である場合、或いは、設定される演出モードに関わらず共通して実行され易い演出態様である場合には、残期間経過後に演出モードが切り替わったことを報知するように構成している。このように構成することで、変動演出中に演出カスタム操作を実行した場合において、その演出カスタム操作に基づいてどのタイミングで演出モードが切り替わるのかについて遊技者に興味を持たせることができる。また、本第20制御例では、演出カスタム操作を実行した後に実行される予告演出の演出態様に応じて、演出カスタム操作によって演出モードが切り替わったことを報知するタイミングを異ならせているため、例えば、演出カスタム操作によって、予告演出が実行されるだけで大当たり当選期待度が高いことを報知可能な演出モードである「チャンスアップモード」を設定した場合において、変動演出期間中に演出モードが切り替わったことが報知されるだけで、実行中の変動演出が大当たり当選を示す演出結果である可能性が高いと遊技者に予測させ易くすることができる。

10

#### 【1929】

＜第20制御例における電氣的構成について＞

20

次に、図596から図599を参照して、本第20制御例における電氣的構成について説明をする。本第20制御例におけるパチンコ機10では、上述した第19制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部と、RAM223の構成の一部と、を変更している点で相違しており、それ以外の構成は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。まず、図596を参照して、本第20制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図596は、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を模式的に示した図である。図596に示した通り、本第20制御例では、上述した第19制御例に対して、演出カスタム情報テーブル222w aと、後半予告演出選択テーブル222w bと、を追加した点で相違しており、それ以外の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出カスタム情報テーブル222w aは、遊技者が選択可能な各演出モードに対応する情報が規定されているデータテーブルであって、演出カスタム操作によって演出モードが決定（設定）された場合に、決定（設定）された演出モードに対応する情報を読み出す際に参照される。ここで読み出された情報は、後述するカスタム情報格納エリア223w bに格納され、変動演出の演出態様を決定する際に参照される。ここで、図597を参照して、演出カスタム情報テーブル222w aに規定されている内容について説明をする。図597は、演出カスタム情報テーブル222w aに規定されている内容を示すための図である。図597に示した通り、演出カスタム情報テーブル222w aには、遊技者が選択可能な4種類のカスタム種別（演出モード種別）に対して、演出カスタム操作によって選択可能となる選択条件と、選択された場合における演出態様の設定内容（規定内容）とが規定されている。

30

40

#### 【1930】

本第20制御例では、演出カスタム操作を実行することで最大で4種類の演出モード種別（カスタム種別）を選択可能に構成しており、選択された演出モード種別（カスタム種別）に応じて、実行される演出（先読み演出、予告演出等）の実行頻度や、当たり当選に対する期待度を異ならせることができるように構成している。より具体的には、演出モード種別（カスタム種別）に応じて、保留変化演出の実行頻度、確変報知演出の実行頻度、後半予告演出の実行頻度が異なるように各演出モード種別（カスタム種別）に対して、演出態様の設定条件が規定されている。図597に示した通り、カスタム種別（演出モード

50



種別)「ノーマルモード」に対しては、選択条件として「常時」が規定されている。つまり、「ノーマルモード」は、演出カスタム操作によって常に選択可能なカスタム種別(演出モード種別)として規定されている。そして、保留変化演出の実行頻度「中」、確変報知の実行頻度「中」、後半予告演出の実行頻度「中」が規定されている。つまり、「ノーマルモード」が選択されている場合には、通常頻度で各種演出が実行されるように構成している。そして、カスタム種別(演出モード種別)「チャンスアップモード」に対しては、選択条件として「常時」が規定されている。つまり、「チャンスアップモード」は、演出カスタム操作によって常に選択可能なカスタム種別(演出モード種別)として規定されている。そして、保留変化演出の実行頻度「低」、確変報知の実行頻度「中」、後半予告演出の実行頻度「低」が規定されている。つまり、「チャンスアップモード」が選択されている場合には、「ノーマルモード」が選択されている場合よりも、保留変化演出や後半予告演出の実行頻度が低くなるように構成している。

10

#### 【1931】

本第20制御例では、各種演出の実行頻度が低く設定されているほど、実行された場合における大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。つまり、大当たり当選時における演出態様を選択する選択割合を変更すること無く、外れ当選時における演出態様の選択割合を変更することで各種演出の実行頻度を変更するように構成している。よって、「ノーマルモード」に対して「チャンスアップモード」が選択されている場合には、保留変化演出や後半予告演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を高めることができる。次に、カスタム種別(演出モード種別)「確変告知モード」に対しては、選択条件として「常時」が規定されている。つまり、「確変告知モード」は、演出カスタム操作によって常に選択可能なカスタム種別(演出モード種別)として規定されている。そして、保留変化演出の実行頻度「中」、確変報知の実行頻度「高」、後半予告演出の実行頻度「中」が規定されている。つまり、「確変告知モード」が選択されている場合には、「ノーマルモード」と同一頻度で保留変化演出や後半予告演出が実行され、確変報知の実行頻度が高くなるように構成している。最後に、カスタム種別(演出モード種別)「プレミアムモード」に対しては、選択条件として「大当たり変動中の一部」が規定されている。つまり、「プレミアムモード」は、演出カスタム操作が大当たり変動中の一において実行された場合に選択可能なカスタム種別(演出モード種別)として規定されている。

20

#### 【1932】

この「プレミアムモード」が選択された場合には、実行中の変動演出の残期間や、既に設定されている演出態様の内容に関わらず、大当たり変動が停止表示されるまでの期間を用いて特別な専用演出(祝福演出)が実行されるように構成している。よって、保留変化演出、及び、後半予告演出が実行されることが無く、保留変化演出の実行頻度「-」、後半予告演出の実行頻度「-」が規定されている。また、「プレミアムモード」は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別「大当たりA」が設定されている場合のみ選択可能となるように構成しているため、「プレミアムモード」が選択された場合に実行される特別な専用演出(祝福演出)が、確変状態が設定されることを示すための確変報知の機能を有することになるため、確変報知として「確定報知」が規定されている。

30

#### 【1933】

なお、本第20制御例では、上述した4種類の演出モードを選択可能に構成しているが、遊技者が選択可能な演出モードとして5種類以上の演出モードを選択可能に構成しても良い。この場合、選択可能とする演出モードとして、例えば、大当たり当選の期待度を示唆するための演出(予告演出)が実行されない(実行され難い)演出モード(サイレントモード)を設定可能に構成しても良い。このような演出モードを設けることにより、大当たり当選するか否かを遊技者に事前に判別させ難くすることができるため、常に大当たり当選を期待しながら遊技を行わせることができる。また、特定の識別情報の表示態様を段階的に可変させることで大当たり期待度を段階的に示唆可能な演出を実行可能なパチンコ機10であれば、大当たり期待度を段階的に示すための表示態様を入れ替えた演出モード(ハプニングモード)を設定可能に構成しても良い。例えば、大当たり当選期待度を、保

40

50

留図柄の色を段階的に変化させることで遊技者に示唆可能な保留変化演出を実行可能なパチンコ機 10 において、通常であれば、保留図柄の色が「青 緑 赤 虹」の順で大当たり当選期待度が高くなるのに対して、上述したハプニングモードが設定されることで、「虹 赤 緑 青」の順で大当たり当選期待度が高くなるように構成すると良い。なお、所定条件（大当たり変動中）が成立している場合において、選択可能な演出モードを限定するように構成し、大当たり祝福モードのみを選択可能にしても良い。この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成と言える。このように構成することで、設定される演出モードに応じて、識別情報の表示態様と、大当たり期待度と、の関係性を異ならせることができるため、通常であれば、外れ当選し易い演出が大当たり当選し易い演出となり、通常であれば、大当たり当選し易い演出が外れ当選し易い演出となる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【1934】

後半予告演出選択テーブル 222wb は、変動演出の後半期間にて実行される後半予告の演出態様（予告態様）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対象となる変動演出の演出パターンに対応させて異なる予告態様が規定されており、演出更新処理（図 606 の F2161 参照）において実行される変動演出更新処理（図 607 の F3551 参照）にて、変動演出の前半期間終了タイミングであると判別した場合（図 607 の F3902 : Yes）に、後半予告演出の演出態様を決定するために参照される。また、変動演出の前半期間中において演出カスタム操作を実行し、演出モードを切り替えた場合（図 604 の F3709 : Yes）にも、後半予告演出の演出態様を決定するために参照される。ここで、図 598 を参照して、後半予告演出選択テーブル 222wb に規定されている内容について説明をする。図 598 は、後半予告演出選択テーブル 222wb に規定されている内容を示した図である。図 598 に示した通り、後半予告演出選択テーブル 222wb には、現在設定されているカスタム種別（演出モード種別）と、当否判定結果（対象となる変動演出に対応する特別図柄抽選の抽選結果）と、取得した第 1 演出カウンタ 223vf の値と、実行演出（対象となる変動演出の演出パターン）とに対応付けて異なる後半予告演出の演出態様（予告態様）が規定されている。図 598 に示した通り、変動演出として実行される演出パターンには「演出 A」と「演出 B」があり、実行される変動演出の演出パターンに応じて、変動演出期間の後半期間にて実行される予告演出の回数を異ならせている。具体的には、演出パターンとして「演出 A」が設定された場合には、後半期間に予告演出が 1 回、「演出 B」が設定された場合には、後半期間に予告演出が 2 回実行可能となるように構成している。このように構成することで、実行される変動演出の演出パターンに応じて後半期間に実行される予告演出の実行回数を異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【1935】

具体的には、カスタム種別（演出モード種別）として「ノーマルモード」、或いは、「確変告知モード」が設定されている場合、即ち、後半予告演出の実行頻度「中」であるカスタム種別（演出モード種別）が設定されている場合であって、当否判定結果が「当たり」の場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 A」であれば、取得した第 1 演出カウンタ 223vf の値が「0～39」の範囲に対して、後半第 1 予告「青」が、「40～69」の範囲に対して、後半第 1 予告「緑」が、「70～98」の範囲に対して、後半第 1 予告「赤」が、規定されており、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 B」であれば、取得した第 1 演出カウンタ 223vf の値が「0～39」の範囲に対して、後半第 1 予告「青」、後半第 2 予告「赤」が、「40～69」の範囲に対して、後半第 1 予告「緑」、後半第 2 予告「緑」が、「70～98」の範囲に対して、後半第 1 予告「緑」、後半第 2 予告「赤」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」の場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 A」であれば、取得した第 1 演出カウンタ 223vf の値が「0～39」の範囲に対して、後半第 1 予告「青」が、「40～69」の範囲に対して、後半第 1 予告「緑」が、「70～98」の範囲に対して、後半第 1 予告「赤」が、規定されており、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 B」であれば、取得した第 1 演

40

50

出力カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 3 9」の範囲に対して、後半第 1 予告「青」、後半第 2 予告「赤」が、「4 0 ~ 6 9」の範囲に対して、後半第 1 予告「緑」、後半第 2 予告「緑」が、「7 0 ~ 9 8」の範囲に対して、後半第 1 予告「緑」、後半第 2 予告「赤」が規定されている。ここで、後半予告演出選択テーブル 2 2 2 w b に規定されている各予告態様の種別について説明をする。図 5 9 8 に示した通り、本第 2 0 制御例では、各予告態様の種別に応じて大当たり（当たり）当選の期待度が異なるように構成しており、「青」、「緑」、「赤」の順に当たり当選の期待度が高くなるように構成している。

#### 【 1 9 3 6 】

具体的には、演出パターンとして「演出 A」が実行されている場合における後半第 1 予告では、予告態様「青」は、当否判定結果が「当たり」の場合の 4 0 / 9 0 の割合で選択され、「外れ」の場合の 3 0 / 9 9 で選択され、予告態様「緑」は、当否判定結果が「当たり」の場合の 3 0 / 9 0 の割合で選択され、「外れ」の場合の 9 / 9 9 で選択され、予告態様「赤」は、当否判定結果が「当たり」の場合の 2 9 / 9 0 の割合で選択され、「外れ」の場合には選択されないように構成している。つまり、当たり当選している場合における各予告態様の選択比率に対して、外れ当選している場合における各予告態様の選択比率を大きく異ならせることにより、各予告態様が設定された場合における当たり当選の期待度を異ならせるように構成しており、予告態様「青」が最も当たり当選期待度が低く、次いで、予告態様「緑」、予告態様「赤」の順に当たり当選期待度が高くなるように構成している。そして、予告態様「青」や「緑」に対して、予告態様「赤」は、当たり当選している場合にのみ選択されるように構成している。このように構成することで、演出モード種別として「ノーマルモード」や「確変告知モード」が設定されている場合には、当否判定結果が「当たり」である場合も、「外れ」である場合も、様々な予告態様の後半予告演出が実行され易く、遊技者が遊技に早期に飽きることの無い演出を提供することができる。

#### 【 1 9 3 7 】

一方で、カスタム種別（演出モード種別）として「チャンスアップモード」が設定されている場合、即ち、後半予告演出の実行頻度「低」であるカスタム種別（演出モード種別）が設定されている場合であって、当否判定結果が「当たり」の場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 A」であれば、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 5 9」の範囲に対して、後半第 1 予告「無」が、「6 0 ~ 9 8」の範囲に対して、後半第 1 予告「赤」が規定されており、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 B」であれば、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 5 9」の範囲に対して、後半第 1 予告「無」、後半第 2 予告「無」が、「6 0 ~ 7 9」の範囲に対して、後半第 1 予告「無」、後半第 2 予告「赤」が、「8 0 ~ 9 8」の範囲に対して、後半第 1 予告「赤」、後半第 2 予告「赤」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」の場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 A」であれば、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 9 4」の範囲に対して、後半第 1 予告「無」が、「9 5 ~ 9 8」の範囲に対して、後半第 1 予告「赤」が規定されており、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 B」であれば、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 9 4」の範囲に対して、後半第 1 予告「無」、後半第 2 予告「無」が、「9 5 ~ 9 8」の範囲に対して、後半第 1 予告「無」、後半第 2 予告「赤」が規定されている。つまり、「チャンスアップモード」が設定されている場合には、「ノーマルモード」や「確変告知モード」が設定されている場合よりも後半予告演出が実行され難く（予告態様が設定され難く）、後半予告演出が実行された（予告態様が設定された）時点において、当たり当選の期待度を高めることが可能となる。よって、いち早く大当たり当選の有無を遊技者に予測させ易くすることができる。

#### 【 1 9 3 8 】

なお、本第 2 0 制御例では、図 5 9 8 を参照して上述した通り、様々な予告態様で後半予告演出が実行される「ノーマルモード」、「確変告知モード」では当たり当選している場合のみ予告態様「赤」が設定され、特定の予告態様のみで後半予告演出が実行される「

チャンスアップモード」では当たり当選していない場合にも予告態様「赤」が設定されるように構成している。つまり、「ノーマルモード」、「確変告知モード」が設定されている場合には、後半予告演出が実行される（予告態様が設定される）だけでは当たり当選の期待度が低く、特定の予告態様「赤」が設定された場合に当たり当選の期待度が高くなるのに対して、「チャンスアップモード」が設定されている場合には、後半予告演出が実行される（予告態様が設定される）だけで当たり当選の期待度が高くなる一方、外れ当選している場合の一部において特定の予告態様「赤」が設定されるように構成している。このように構成することで、設定している演出モード種別（カスタム種別）に応じて、後半予告演出に関する注視ポイントを異ならせることができるため、遊技者に対して様々な演出モード種別（カスタム種別）で遊技を行わせ易くすることができる。次に、カスタム種別（演出モード種別）として「プレミアムモード」が設定されている場合、即ち、大当たり変動中である場合は、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 A」、「演出 B」の何れであっても、実行され得る後半予告演出に対して、予告態様「虹」が必ず設定されるように構成している。つまり、上述した通り、「プレミアムモード」は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別「大当たり A」が設定される大当たり変動中のみ選択可能なカスタム種別（演出モード種別）であることから、「プレミアムモード」を選択した時点で、遊技者に大当たり変動中であることが報知されているため、「プレミアムモード」が設定された以降に後半予告演出を設定する場合には、大当たり当選していることを示すための特殊予告態様「虹」が必ず設定されるように構成している。

10

20

#### 【1939】

このように構成することで、「プレミアムモード」が設定されたことにより、大当たり当選することを把握している遊技者に対して、大当たり当選期待度の高低を示す予告態様（例えば、「青」、「緑」）で後半予告演出が実行されてしまい、大当たり当選していないのでは？と困惑させてしまうことを抑制することができる。次に、図599を参照して、本第20制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の内容について説明をする。図599は、本第20制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を示した図である。図599に示した通り、本第20制御例では、上述した第19制御例に対して、演出カスタム中フラグ223wa、カスタム情報格納エリア223wb、モード変更待機フラグ223wc、後半予告設定済フラグ223wd、後半予告情報格納エリア223weを追加している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出カスタム中フラグ223waは、遊技者が演出モード種別を変更するための演出カスタム操作を実行している状態であることを示すためのフラグであって、演出カスタム操作を実行している間、オンに設定される。この演出カスタム中フラグ223waは、遊技者が音量調整操作や光量調整操作（環境調整操作）を実行していない状態で決定ボタン（中ボタン）600aを操作（押下）し、演出モード種別を選択可能な状態（演出カスタム状態）が設定された場合（図605のF3806参照）にオンに設定され、演出カスタム状態中において、演出モード種別を決定するための決定ボタン（中ボタン）600aが操作された場合にオフに設定される（図604のF3707参照）。

30

40

#### 【1940】

このように、演出カスタム状態であることを判別可能な演出カスタム中フラグ223waを設けることにより、右ボタン600c、左ボタン600eを操作した場合における制御処理の内容を、演出カスタム中フラグ223waの設定状況に応じて異ならせることができる。具体的には、演出カスタム中フラグ223waがオンに設定されている状態、即ち、演出カスタム状態である場合には、右ボタン600c、或いは、左ボタン600eが操作されたことに基づいて、演出モード種別を選択可能な選択制御を実行し、演出カスタム中フラグ223waがオフに設定されている状態、即ち、演出カスタム状態では無い場合には、右ボタン600c、或いは、左ボタン600eが操作されたことに基づいて、光量レベルを選択可能な選択制御を実行することができる。このように構成することで、同

50

一の操作手段（右ボタン600c、左ボタン600e）を用いて、異なる選択制御を実行することが可能となるため、様々な遊技環境（光量レベル、音量レベル、演出モード等）を変更するための操作を遊技者に実行させることが可能なパチンコ機10において、各変更操作に対応させて専用の操作手段を設ける場合よりも、操作手段の種類を削減することができる。よって、操作手段を設けるための領域を確保し易くすることができる。また、同一の領域に対して備えられる操作手段の種類を削減することにより、1つの操作手段（押下ボタン）を大きく設計することが可能となるため、遊技者が操作し易い操作手段を提供し易くすることができる。さらに、本第20制御例では、各遊技環境を変更するための変更状態（光量調整操作状態、演出カスタム状態）を、遊技者が決定ボタン（中ボタン）600aを操作することにより終了させることができるように構成している。つまり、遊技者が任意の遊技環境を決定した段階で、各変更状態を終了させることができるように構成している。よって、各変更状態が設定された場合において、経過時間に基づいて設定された変更状態が終了する制御を実行する場合に比べて、変更状態が設定されている期間を短くすることができるため、短時間の間に複数種類の遊技環境を変更させ易くすることができる。

10

#### 【1941】

カスタム情報格納エリア223wbは、演出カスタム操作によって選択された演出モード種別（カスタム種別）を示すための情報が一時的に記憶される記憶領域であって、演出カスタム状態中において遊技者が左右ボタン（600c、600e）を操作し、遊技モードを選択する毎に、選択された遊技モードを示すための情報が記憶される。カスタム情報格納エリア223wbに格納された情報（選択された演出モードを示すための情報）は、変動演出の演出態様を決定する際に参照される。このカスタム情報格納エリア223wbに記憶されている情報は、パチンコ機10への電源供給が停止されることに基づいてクリアされ、電源供給が開始された場合に実行される立ち上げ処理によって「ノーマルモード」に対応する初期情報が記憶されるように構成している。よって、パチンコ機10への電源供給が開始された初期状態では、演出モード種別として「ノーマルモード」が設定されることになる。このように構成することで、演出モードを変更することに興味の無い遊技者に対しては、各種演出が均等に実行される演出モードを用いてパチンコ機10の遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。モード変更待機フラグ223wcは、演出カスタム状態中において演出カスタム操作を実行し、現状とは異なる演出モードを決定してから、実際に演出モードが切り替わったことを示す表示態様が表示されるまでの期間を示すためのフラグであって、現状とは異なる演出モードを決定したタイミングでオンに設定され、実際に演出モードが切り替わったことを示すための表示態様が表示されるまでオン状態が継続するように構成している。本第20制御例では、モード変更待機フラグ223wcがオンに設定されたことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示画面には、演出モードの変更条件が成立していることを待機している「待機中」の画像が表示されるように構成している。このように構成することで、演出カスタム操作を正常に実行したにも関わらず、演出モードが切り替わっていない状況であるか、そもそも演出カスタム操作が正常に実行されず、演出モードが切り替わっていないのかを遊技者に容易に把握させることができる。

20

30

40

#### 【1942】

後半予告設定済フラグ223wdは、変動演出の後半期間に実行される後半予告演出の演出態様が決定されていることを示すためのフラグであって、変動演出の実行中であって、変動演出の前半期間が経過するまでに、演出カスタム操作の実行に基づいて後半予告演出の演出態様が決定された場合にオンに設定される。そして、変動演出の前半期間において設定状況が判別され、オンに設定されていないと判別した場合は変動演出の前半期間経過時に後半予告演出の演出態様が決定される。一方、オンに設定されていると判別した場合は、変動演出の前半期間経過時における後半予告演出の演出態様を決定する処理がスキップされる。本第20制御例では、1の変動演出（1の特別図柄変動に対応して設定される変動演出）として設定される複数の演出態様を、1のタイミング（例えば、変動演出の

50

開始タイミング)で全て決定するのでは無く、一部の演出態様を変動演出が実行された以降に決定可能に構成している。具体的には、1の変動演出の実行期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間に実行される予告演出(後半予告演出)の演出態様を、前半期間経過時に決定するように構成している。このように構成することで、変動演出の前半期間において発生した各種事象(例えば、演出モードの変更操作や、新たな特図保留の獲得等)に対応させた演出態様を後半予告演出の演出態様として決定することが可能となるため、1の変動演出として設定される複数の演出態様を、変動演出の開始タイミングにおいて全て決定する場合に比べて、変動演出中に各種事象(例えば、演出モードの変更操作や、新たな特図保留の獲得等)が発生した場合において、発生した事象に対応する演出態様をいち早く(変動演出実行期間中に)決定し易くすることができる。

10

#### 【1943】

さらに、変動演出期間の前半期間が経過するよりも前に、演出カスタム操作を実行することで演出モードを変更した場合には、その時点で変更後の演出モードに基づいて後半予告演出の演出態様を決定可能に構成している。そして、後半予告演出の演出態様が変更後の演出モードの内容と合致していると判別した場合には、演出カスタム操作を実行した時点で演出モードが切り替わったことを示すための表示態様(「セット完了」)を表示し、後半予告演出の演出態様が変更後の演出モードの内容と合致していないと判別した場合には、演出モードの切り替えを待機していることを示す表示態様(「待機中」)を表示するように構成している。このように構成することで、変動演出期間中において演出カスタム操作を実行した遊技者に対して、演出モードが切り替わるのを実行中の変動演出が終了するまで待機させることなく、即座に演出モードの切り替え表示を実行することができる。さらに、演出モードの切り替え表示が実行された直後に、切り替わった(変更した)演出モードに対応する演出態様で予告演出(後半予告演出)が実行されるため、演出モードが切り替わったことを遊技者に実感させ易くすることができる。なお、本第20制御例では、変動演出の前半期間中において演出カスタム操作を実行した場合に、変動演出期間中に実行される予告演出のうち、演出態様(予告態様)が決定されていない予告演出(後半予告演出)に対して、変更後の演出モードに基づいて演出態様を決定する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、変動演出の開始タイミングにおいて、変動演出期間中に実行される各種予告演出の演出態様(予告態様)を決定しておき、演出カスタム操作によって演出モードを切り替えるための操作を実行した時点において、まだ実行されていない予告演出に対して設定済の演出態様(予告態様)の内容を判別し、判別された演出態様(予告態様)の内容が、変更後の演出モードと合致する場合には、演出モードの切り替え表示を実行し、合致しない場合は、演出モード切り替えの待機表示を実行するように構成しても良い。

20

30

#### 【1944】

つまり、予め設定されている予告演出の演出態様が、演出カスタム操作に基づいて設定される演出モードの内容と合致している場合のみ、演出モード変更を受け付けた表示を実行するように構成すると良い。このように構成することで、演出モードの切り替え表示が実行された直後に、切り替わった(変更した)演出モードに対応する演出態様で予告演出(後半予告演出)が実行されるため、演出モードが切り替わったことを遊技者に実感させ易くすることができる。後半予告情報格納エリア223weは、変動演出期間の前半期間中に決定された後半予告演出の演出態様を示すための情報を一時的に記憶するための記憶領域であって、前半期間中に演出カスタム操作が実行され、前半期間が経過するよりも前に後半予告演出の演出態様(予告態様)が決定された場合に、その決定された演出態様(予告態様)を示すための情報が格納される(図604のF3711参照)。そして、変動演出期間の前半期間が経過し、後半予告演出の演出態様(予告態様)を設定されるタイミングにおいて、すでに後半予告演出の演出態様(予告態様)が決定されていると判別した場合(図607のF3903:Yes)に、後半予告情報格納エリア223weに格納されている情報が読み出され、読み出された情報に基づいた演出態様(予告態様)が設定される(図607のF3905)。

40

50

## 【 1 9 4 5 】

< 第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >

次に、図 6 0 0 から図 6 0 7 を参照して、本第 2 0 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御処理のうち、上述した第 1 9 制御例と相違する制御処理の内容について説明をする。本第 2 0 制御例では、上述した通り、実行される予告演出に対する当たり当選期待度を異ならせた複数の演出モードを選択可能に構成している点と、保留図柄を非表示にする演出（実行中保留演出）を実行可能に構成している点と、で上述した第 1 9 制御例と相違しており、その相違点に関する制御処理が音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される点で、上述した第 1 9 制御例と相違している。具体的には、変動開始時保留演出実行処理（図 5 8 2 の F 3 1 0 9 参照）に代えて変動開始時保留演出実行処理（図 6 0 0 の F 3 1 5 9 参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 8 3 の F 2 1 0 7 参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図 6 0 2 の F 2 1 3 7 参照）を、決定ボタン操作処理（図 5 8 4 の F 3 3 1 5 参照）に代えて決定ボタン操作処理（図 6 0 3 の F 3 3 3 2 参照）を、演出更新処理（図 5 8 6 の F 2 1 1 1 参照）に代えて演出更新処理（図 6 0 6 の F 2 1 6 1 参照）を、実行する点で相違しており、それ以外の制御処理内容は同一である。同一の制御内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図 6 0 0 を参照して、変動開始時保留演出実行処理（F 3 1 5 9）について説明をする。図 6 0 0 は、変動開始時保留演出実行処理（F 3 1 5 9）の処理内容を示したフローチャートである。図 6 0 0 に示した通り、本第 2 0 制御例では、上述した第 1 9 制御例の変動開始時保留演出実行処理（図 5 8 2 の F 3 1 9 0 9 参照）に対して、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v 1 に保留変化シナリオを示す情報が無いと判別した場合に（F 3 2 0 1 : N o）、実行中保留図柄（図 5 9 1 の表示領域 H R 1 に表示される実行保留 h r 0）の表示態様を変化させる実行中保留変化演出を設定するための実行中保留変化演出設定処理（F 3 2 5 1）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

## 【 1 9 4 6 】

ここで、図 6 0 1 を参照して、実行中保留変化演出設定処理（F 3 2 5 1）の処理内容について説明をする。図 6 0 1 は、実行中保留変化演出設定処理（F 3 2 5 1）の処理内容を示したフローチャートである。この実行中保留変化演出設定処理（F 3 2 5 1）では、実行中保留演出の演出態様を設定するための処理が実行される。実行中保留変化演出設定処理（F 3 2 5 1）が実行されると、まず、今回の変動演出の演出パターンが、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させる可動演出であるかを判別し（F 3 6 0 1）、可動演出であると判別した場合は（F 3 6 0 1 : Y e s）、保留演出情報格納エリア 2 2 3 v 1 に格納されている情報を読み出し（F 3 6 0 2）、読み出した情報の中に、保留変化シナリオを示す情報があるか、即ち、獲得済みの保留図柄の中に保留変化演出の実行契機となる保留図柄が存在するかを判別する（F 3 6 0 3）。F 3 6 0 3 の処理において、保留変化シナリオを示す情報が無いと判別した場合は（F 3 6 0 3 : N o）、次に、獲得済の保留図柄（第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 4 保留図柄 h r 4）が 3 色以上の表示態様で表示されているかを判別する（F 3 6 0 4）。F 3 6 0 4 の処理では、保留情報格納エリア 2 2 3 v 1 に格納されている各保留図柄の表示態様を示す情報（保留色情報）に基づいて、表示されている保留図柄の表示態様（色）が判別される。F 3 6 0 4 の処理において、3 色以上の保留図柄が表示されていると判別した場合は（F 3 6 0 4 : Y e s）、次に、今回の変動演出に対応する特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（F 3 6 0 5）、大当たり変動であると判別した場合は（F 3 6 0 5 : Y e s）、実行中保留変化演出を示すための表示用変動パターンコマンドを設定し（F 3 6 0 6）、役物動作シナリオ 4 を決定し（F 3 6 0 7）、決定した役物動作シナリオを示す役物動作コマンドを設定し（F 3 6 0 8）、本処理を終了する。

## 【 1 9 4 7 】

ここで、F 3 6 0 5 の処理では、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンド

に含まれる情報に基づいて今回の変動演出が大当たり変動に対応する変動演出である否かが判別される。つまり、主制御装置 110 から出力される変動パターンコマンドは、今回の特別図柄変動の変動パターンとして、特別図柄変動の変動時間を示すための情報と、特別図柄抽選の結果を示すための情報と、を少なくとも含む情報が設定されている。なお、本第 20 制御例では、上述した第 19 制御例と同様に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選しているか否かを、特別図柄変動の変動時間によって遊技者に把握されてしまうことを抑制するために、特別図柄抽選の結果に関わらず同一長さの変動時間（変動パターン）を設定可能に構成しているため、変動パターンコマンドには、今回設定された変動パターン（変動時間）を示す情報とは別に、特別図柄抽選の結果を示すための情報を含ませるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定された変動パターン（変動時間）の長さに基づいて、特別図柄抽選の結果を音声ランプ制御装置 113 側で判別可能な場合、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、外れ当選した場合とで異なる長さの変動時間を設定するように構成している場合は、特別図柄抽選の結果を示すための情報を別途設定する必要は無く、特別図柄変動の変動時間の長さ（変動パターン）を示す情報のみを変動パターンコマンドに含ませるように構成すれば良い。なお、この場合、特別図柄抽選の結果に基づいて設定される長さの異なる変動時間（変動パターン）として、大当たり当選時に設定される各種変動パターンに対して、外れ当選時に設定される各種変動パターンの長さを若干（遊技者が違いを判別困難な程度）異ならせるように構成すると良く、例えば、大当たり当選時に設定可能となる変動パターンとして変動時間が 60 秒の変動パターンを有している場合には、外れ当選時に設定可能となる変動パターンとして変動時間が 60 . 5 秒の変動パターンを有するように構成すると良い。

#### 【1948】

このように構成することで、変動パターンコマンドには設定された変動パターン（変動時間）を示すための情報を含ませるだけで、今回設定される変動演出が、大当たり当選している特別図柄変動に対応させて実行される変動演出であるか、大当たり当選していない（外れ当選している）特別図柄変動に対応させて実行される変動演出であるかを、音声ランプ制御装置 113 側にて容易に判別可能とすることができると共に、設定された変動パターンの相違（変動時間の相違）を、遊技者に気付かれ難くすることができる。また、大当たり変動と外れ変動とで略同一の長さの変動時間を設定可能に構成しているため、大当たり変動中に実行される変動演出と、外れ変動中に実行される変動演出と、で演出結果のみを異ならせ、それ以外は同一の変動演出を実行させ易くすることができる。ここで、図 601 にて説明をした実行中保留変化演出設定処理（F3251）にて設定される役物動作シナリオ（役物動作シナリオ 4）の内容について説明をする。この役物動作シナリオは、上述した第 19 制御例と同様に、チェンジ役物 Ym1, Ym2 を所定態様で動作させるためのシナリオであって、動作シナリオテーブル 222wf に予め規定されているものである。なお、動作シナリオテーブル 222wf には、上述した第 19 制御例と同一内容の役物動作シナリオ 1～役物動作シナリオ 3 に加え、実行中保留変化演出中に選択され得る役物動作シナリオ 4 に対応する情報が規定されており、役物動作シナリオ 4 が設定された場合には、まず、表示領域 HR2 に表示される複数（最大で 4 個）の保留図柄のうち、特定の 3 つの保留図柄（3 色の保留図柄）以外を隠した第 1 特定位置へとチェンジ役物 Ym1, Ym2 が可動し（図 591（a）参照）、その後、表示領域 HR2 に表示されている保留図柄（第 1 保留図柄～第 4 保留図柄）を全て隠す第 2 特定位置までチェンジ役物 Ym1, Ym2 を可動させ（図 591（b）参照）、その後、チェンジ役物 Ym1, Ym2 を初期位置（格納位置）へと可動するようにチェンジ役物 Ym1, Ym2 が可動制御される。

#### 【1949】

そして、実行中保留演出が実行された場合には、上述した役物動作シナリオ 4 に対応するチェンジ役物 Ym1, Ym2 の可動状況に対応させて第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて保留図柄を非表示にし、実行中保留図柄の表示態様を可変させる演出（図 591、図 592 参照）が実行される。なお、本第 20 制御例では、保留図柄の表示領域 HR2 が視認



困難となる位置までチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させる可動演出を実行し、表示領域 H R 2 に表示されていた保留図柄がチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 によって視認困難となるタイミングに合わせて、表示領域 H R 2 に表示されていた保留図柄の表示態様を用いて、実行中保留図柄の表示態様を変化させる演出を実行することにより、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 の可動によって、単に保留図柄が見え難くなってしまうのでは無く、実行中保留図柄を変化させるためにチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させたように遊技者に思わせることができるため、演出効果を高めることができる。ここで、本第 20 制御例では、保留図柄の表示領域 H R 2 が視認困難となる位置までチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させる例を示しているが、これに限ること無く、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面で実行される第 3 図柄の変動表示位置までチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させることにより、遊技者に対して、実行中の特別図柄が当たり当選している期待度が高いことを示唆するように構成しても良い。この場合、保留図柄が表示される表示領域 H R 2 に加え、実行中保留図柄 h r 0 が表示される表示領域 H R 1 も可動したチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 によって視認困難となってしまう、実行中保留図柄の表示態様も含めて、実行中の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くなるという問題があった。

10

20

30

50

#### 【 1 9 5 0 】

この場合、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 の可動演出が実行されることに対応させて、実行中保留図柄の表示位置（表示領域 H R 1 が形成される位置）を変化させると良く、例えば、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 の可動領域以外に表示領域 H R 1 を形成するように構成すると良い。これにより、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動した状態であっても、実行中保留図柄を確実に視認させることができるため、遊技者に対して、実行中の特別図柄抽選の結果を予測させ易くすることができる。しかしながら、上述した構成を用いた場合、つまり、実行中保留図柄が表示されている状態で、実行中保留図柄が表示される表示領域 H R 1 の形成位置を変更した場合には、変更後の表示領域 H R 1 に表示される保留図柄が、実行中保留図柄であるか、実行前の保留図柄であるかを遊技者が判別し難くなるという問題があった。つまり、実行中保留図柄 h r 0 が「白」の表示態様で表示されており、且つ、第 1 保留図柄 h r 1 も「白」の表示態様で表示されている状態において、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が可動し、第 1 保留図柄 h r 1 が表示されている表示領域 H R 2 と、実行中保留図柄 h r 0 が表示されている表示領域 H R 1 と、がチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 に覆われた場合に、表示領域 H R 2 を非表示にし、表示領域 H R 1 を別の表示位置（可動中のチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 と重複しない表示位置）に形成し、実行中保留図柄 h r 0 を「白」の表示態様で表示した場合には、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 の可動に併せて第 1 保留図柄 h r 1 が非表示となることから、表示されている「白」の表示態様の保留図柄が、実行中保留図柄 h r 0 であるか第 1 保留図柄 h r 1 であるかを遊技者が即座に判別することが出来ないという問題があった。

#### 【 1 9 5 1 】

よって、この場合は、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が表示領域 H R 2 を覆うタイミングに対応させて、表示領域 H R 2 に表示されている保留図柄（第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 4 保留図柄 h r 4）が非表示となることを示す演出態様を設定し、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 が表示領域 H R 1 を覆うタイミングに対応させて表示領域 H R 1 の位置が移動することを示す演出態様を設定するように構成すると良い。このように構成することで、保留図柄の表示位置を移動させた後でも、表示されている保留図柄が実行中保留図柄であるか、実行前の保留図柄であるかを遊技者に把握させ易くすることができる。次に、図 6 0 2 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（F 2 1 3 7）の処理内容について説明をする。図 6 0 2 は、枠ボタン入力監視・演出処理（F 2 1 3 7）の処理内容を示したフローチャートである。図 6 0 2 に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（F 2 1 3 7）では、上述した第 19 制御例の、枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 8 3 の F 2 1 0 7 参照）に対して、演出モードを選択するための演出カスタム操作（演出カスタム選択）に関する処理を追加した点と、決定ボタン（中ボタン）6 0 0 a を押下した場合に実行される決定ボタン操作処理（F 3 3 1 5）に代えて、決定ボタン操作処理（F 3 3 3 2）を実行する点で

相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。枠ボタン入力監視・演出処理（F 2 1 3 7）が実行されると、まず、演出カスタム選択処理を実行し（F 3 3 3 1）、F 3 3 3 1の処理を終えると、次いで、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 8 3 の F 2 1 0 7 参照）と同一の F 3 3 0 1 ~ F 3 3 1 4 の処理を実行する。そして、F 3 3 1 4 の処理において、決定ボタン（中ボタン）6 0 0 a を操作したと判別した場合は（F 3 3 1 4 : Y e s）、決定ボタン操作処理を実行し（F 3 3 3 2）、F 3 3 1 0 を実行し、本処理を終了する。

#### 【 1 9 5 2 】

また、F 3 3 1 4 の処理において、決定ボタン（中ボタン）6 0 0 a が操作されていないと判別した場合は（F 3 3 1 4 : N o）、上述した第 1 9 制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 8 3 の F 2 1 0 7 参照）と同一の F 3 3 1 6 の処理（演出ボタン操作処理）を実行し、その後、F 3 3 1 0 の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 6 0 3 を参照して、演出カスタム選択処理（F 3 3 3 1）の処理内容について説明をする。図 6 0 3 は、演出カスタム選択処理（F 3 3 3 1）の処理内容を示したフローチャートである。この演出カスタム選択処理（F 3 3 3 1）では、演出カスタム状態中における操作手段（中ボタン 6 0 0 a、右ボタン 6 0 0 c、左ボタン 6 0 0 e）への操作内容に基づいて演出モードを選択するための処理が実行される。演出カスタム選択処理（F 3 3 3 1）が実行されると、まず、演出カスタム中フラグ 2 2 3 w a がオンに設定されているかを判別し（F 3 7 0 1）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、演出カスタム状態では無いと判別した場合は（F 3 7 0 1 : N o）、操作手段（中ボタン 6 0 0 a、右ボタン 6 0 0 c、左ボタン 6 0 0 e）の操作によって、演出モードの選択制御では無く、他の選択制御（例えば、光量調整）を実行させるため、演出カスタム選択処理（F 3 3 3 1）の全処理をスキップして本処理を終了する。一方、F 3 7 0 1 の処理において、演出カスタム中フラグ 2 2 3 w a がオンに設定されていると判別した場合は（F 3 7 0 1 : Y e s）、次に、右ボタン 6 0 0 c、或いは、左ボタン 6 0 0 e への操作があったかを判別し（F 3 7 0 2）、操作があったと判別した場合は（F 3 7 0 2 : Y e s）、判別された操作内容に対応させて選択中の演出モードを更新し（F 3 7 0 3）、更新した演出モードを示すための情報をカスタム情報格納エリア 2 2 3 w b に格納し（F 3 7 0 4）、更新した演出モードを示すための表示用コマンドを設定し（F 3 7 0 5）、F 3 7 0 6 の処理へ移行する。

#### 【 1 9 5 3 】

F 3 7 0 5 の処理において設定された表示用コマンドに対応させて、第 3 図柄表示領域 8 1 の表示面に形成される表示領域 H R 6（図 5 8 7（a）参照）に表示される表示態様（選択中の演出モードを示すための表示態様）が決定される。なお、この状態は、演出モードの変更候補が表示領域 H R 6 に表示されているだけであり、演出カスタム操作によって変更後の演出モードが決定されていない状態である。この状態において、遊技者が決定ボタン（中ボタン）6 0 0 a を押下することにより、表示領域 H R 6 に表示されている表示態様に対応する演出モードを決定するための決定処理が実行される。一方、F 3 7 0 2 の処理において、右ボタン 6 0 0 c、或いは、左ボタン 6 0 0 e への操作が無いと判別した場合は（F 3 7 0 2 : N o）、次に、決定ボタン（中ボタン）6 0 0 a への操作があるかを判別し（F 3 7 0 6）、決定ボタン（中ボタン）6 0 0 a への操作があったと判別した場合は、即ち、演出カスタム状態にて変更後の演出モードを決定するための操作が実行された場合は（F 3 7 0 6 : Y e s）、演出カスタム中フラグ 2 2 3 w a をオフに設定し（F 3 7 0 7）、現在が特図変動中（特別図柄変動中）であるかを判別し（F 3 7 0 8）、特図変動中であると判別した場合は（F 3 7 0 8 : Y e s）、現在が変動前半期間（変動演出の前半期間）であるかを判別する（F 3 7 0 9）。F 3 7 0 9 の処理において、変動前半期間であると判別した場合は（F 3 7 0 9 : Y e s）、カスタム情報格納エリア 2 2 3 w b に格納されている情報に対応する演出モード（表示領域 H R 6 に表示されている演出モード）に基づいて、後半予告演出選択テーブル 2 2 2 w b を参照して後半予告演出の演出態様を決定し（F 3 7 1 0）、後半予告情報格納エリア 2 2 3 w e に、決定した演出

態様を示すための情報を格納する ( F 3 7 1 1 )。

#### 【 1 9 5 4 】

なお、図 5 9 8 を参照して説明をした通り、後半予告演出選択テーブル 2 2 2 w b には、後半予告演出を実行しないことを示す内容 ( 図では「無し」と記載 ) も規定されており、「無し」が決定された場合には、後半予告演出が実行されないように構成している。よって、F 3 7 1 0 の処理では、後半予告演出の実行の有無、及び、実行する場合における演出態様 ( 予告態様 ) を決定する処理を実行している。そして、F 3 7 1 1 の処理では、F 3 7 1 0 の処理結果、即ち、後半予告演出の実行の有無、及び、後半予告演出として設定される演出態様を示す情報が後半予告情報格納エリア 2 2 3 w e に格納される。つまり、F 3 7 1 1 の処理では、後半予告演出を実行しないことを示す情報も格納されることになる。F 3 7 1 1 の処理を終えると、次に、後半予告設定済フラグ 2 2 3 w d をオンに設定し ( F 3 7 1 2 )、F 3 7 1 0 の処理において決定された後半予告演出の演出態様と、更新後の演出モードの種別とが適合しているかを判別し ( F 3 7 1 3 )、適合していると判別した場合は ( F 3 7 1 3 : Y e s )、演出モードが変更されることを示すための表示用コマンドを設定し ( F 3 7 1 9 )、本処理を終了する。また、F 3 7 1 3 の処理において、適合していないと判別した場合は ( F 3 7 1 3 : N o )、次変動から ( 実行中の特別図柄変動が停止表示された後から ) 演出モードが変更されることを示すための表示用コマンドを設定し ( F 3 7 1 4 )、モード変更待機フラグ 2 2 3 w c をオンに設定し ( F 3 7 1 5 )、本処理を終了する。一方、F 3 7 0 9 の処理において、現在が変動前半期間では無い、即ち、特図変動中における変動後半期間であると判別した場合は ( F 3 7 0 9 : N o )、実行中の特別図柄変動が、大当たり A が設定される大当たり変動であるかを判別し ( F 3 7 1 6 )、大当たり A 変動であると判別した場合は ( F 3 7 1 6 : Y e s )、演出モードが変更されることを示すための表示用コマンドを設定し ( F 3 7 1 7 )、大当たり当選を示す音声用コマンドを設定し ( F 3 7 1 8 )、本処理を終了する。最後に、F 3 7 0 6 の処理において、決定ボタン ( 中ボタン ) 6 0 0 a への操作が無いと判別した場合は ( F 3 7 0 6 : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 1 9 5 5 】

次に、図 6 0 4 を参照して、決定ボタン操作処理 ( F 3 3 3 2 ) の処理内容について説明をする。図 6 0 4 は、決定ボタン操作処理 ( F 3 3 3 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この決定ボタン操作処理 ( F 3 3 3 2 ) は、遊技者が決定ボタン ( 中ボタン ) 6 0 0 a を操作 ( 押下 ) したことに基づく処理が実行されるものであって、上述した決定ボタン操作処理 ( 図 5 8 4 の F 3 3 1 5 参照 ) に対して、調整期間中フラグ 2 2 3 s x がオンに設定されていない状態、即ち、光量調整や音量調整が実行されていない状態で決定ボタン ( 中ボタン ) 6 0 0 a を操作した場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。決定ボタン操作処理 ( F 3 3 3 2 ) が実行されると、まず、期間調整中フラグ 2 2 3 v x がオンに設定されているかを判別し ( F 3 3 5 1 )、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、光量調整や音量調整が実行されていない状態で遊技者が決定ボタン ( 中ボタン ) 6 0 0 a を操作 ( 押下 ) したと判別した場合は ( F 3 3 5 1 : N o )、演出カスタム実行処理を実行し ( F 3 3 7 1 )、その後、本処理を終了する。一方、F 3 3 5 1 の処理において、期間調整中フラグ 2 2 3 v x がオンに設定されていると判別した場合は ( F 3 3 5 1 ; Y e s )、上述した第 1 9 制御例の決定ボタン操作処理 ( 図 5 8 4 の F 3 3 1 5 参照 ) と同一の F 3 3 5 2 ~ F 3 3 5 7 の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、図 6 0 5 を参照して、演出カスタム実行処理 ( F 3 3 7 1 ) の処理内容について説明をする。図 6 0 5 は、演出カスタム実行処理 ( F 3 3 7 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出カスタム実行処理 ( F 3 3 7 1 ) では、演出カスタム状態、即ち、演出モードの選択操作を実行可能な状態を設定するための処理が実行される。

#### 【 1 9 5 6 】

演出カスタム実行処理 ( F 3 3 7 1 ) が実行されると、まず、現在が大当たり A 変動中

であるかを判別し ( F 3 8 0 1 )、大当たり A 変動中であると判別した場合は ( F 3 8 0 1 : Y e s )、プレミアムモードを選択可能にするか否かの抽選を実行し ( F 3 8 0 2 )、F 3 8 0 2 の抽選で当選したかを判別する ( F 3 8 0 3 )。F 3 8 0 3 の処理で当選したと判別した場合は ( F 3 8 0 3 : Y e s )、演出カスタム操作で選択可能な対象である演出カスタム選択対象「プレミアムモード有り」(図 5 9 0 ( b ) 参照)を決定し ( F 3 8 0 4 )、F 3 8 0 6 の処理へ移行する。一方、F 3 8 0 3 の処理で非当選と判別した場合は ( F 3 8 0 3 : N o )、演出カスタム選択対象「通常」(図 5 9 0 ( a ) 参照)を決定し ( F 3 8 0 5 )、F 3 8 0 6 の処理へ移行する。なお、F 3 8 0 1 の処理において、大当たり A 変動中では無い、即ち、演出モードとして「プレミアムモード」を選択可能とする条件を満たしていないと判別した場合は ( F 3 8 0 1 : N o )、そのまま、F 3 8 0 5 の処理へ移行し、演出カスタム選択対象「通常」(図 5 9 0 ( a ) 参照)が決定される。次に、F 3 8 0 6 の処理では、演出カスタム中フラグ 2 2 3 w a をオンに設定し ( F 3 8 0 6 )、演出カスタム中を示すための表示用コマンドを設定し ( F 3 8 0 7 )、本処理を終了する。次に、図 6 0 6 を参照して、演出更新処理 ( F 2 1 6 1 ) の処理内容について説明をする。図 6 0 6 は、演出更新処理 ( F 2 1 6 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( F 2 1 6 1 ) は、上述した第 1 9 制御例にて実行される演出更新処理 (図 5 8 6 の F 2 1 1 1 参照)に対して、変動演出に関する更新処理 (変動演出更新処理)を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出更新処理 ( F 2 1 6 1 ) が実行されると、まず、上述した演出更新処理 (図 5 8 6 の F 2 1 1 1 参照)と同一の F 3 5 0 1 ~ F 3 5 1 6 の処理を実行し、次に、変動演出更新処理を実行し ( F 3 5 5 1 )、その後、F 3 5 1 7 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 1 9 5 7 】

ここで、図 6 0 7 を参照して、変動演出更新処理 ( F 3 5 5 1 ) の処理内容について説明をする。図 6 0 7 は、変動演出更新処理 ( F 3 5 5 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出更新処理 ( F 3 5 5 1 ) では、変動演出が実行されてからの経過時間に基づく処理が実行される。本第 2 0 制御例では、変動演出の演出態様の一部 (後半期間に実行される予告演出の演出態様)を、変動演出の実行後 (前半期間の経過時点)に設定可能に構成している。このように構成することで、変動演出が実行された後に、演出態様の決定条件の一部 (演出モード種別)が変更されたとしても、実行中の変動演出に設定される演出態様の一部を、変更された決定条件に対応させて設定することが可能となる。よって、変更された決定条件に対応した変動演出を即座に実行することができるため、演出モードを選択する操作 (演出カスタム操作)を実行したにも関わらず、変更後の演出モードに対応した演出態様が決定されるまでに時間を要してしまい、遊技者の演出モードを変更しようとする意欲が低下してしまうことを抑制することができる。変動演出更新処理 ( F 3 5 5 1 ) が実行されると、まず、実行中の変動演出の演出パターンが「演出 A」、或いは「演出 B」であるかを判別する ( F 3 9 0 1 )。ここで、演出パターン「演出 A」、「演出 B」は、変動演出の後半期間における予告演出の演出態様を前半期間経過時に決定することが予め規定されている演出パターンである。F 3 9 0 1 の処理において、演出パターン「演出 A」、「演出 B」であると判別した場合は ( F 3 9 0 1 : Y e s )、次に、前半期間終了のタイミングであるかを判別し ( F 3 9 0 2 )、前半期間終了のタイミングであると判別した場合は ( F 3 9 0 2 : Y e s )、後半予告設定済フラグ 2 2 3 w d がオンに設定されているかを判別する ( F 3 9 0 3 )。

#### 【 1 9 5 8 】

F 3 9 0 3 の処理において、後半予告設定済フラグ 2 2 3 w d がオンに設定されていると判別した場合、即ち、前半期間中において、演出モードの変更操作 (演出カスタム操作)が実行され、その実行タイミングにおいて既に後半予告演出の演出態様 (予告態様)が決定されていると判別した場合は ( F 3 9 0 3 : Y e s )、後半予告設定済フラグ 2 2 3 w d をオフに設定し ( F 3 9 0 7 )、後半予告情報格納エリア 2 2 3 w e に格納されている後半予告演出の演出態様を示す情報を読み出し ( F 3 9 0 8 )、後半予告演出の演出態

様を示すための表示用コマンドを設定し（F 3 9 0 6）、本処理を終了する。一方、F 3 9 0 3 の処理において、後半予告設定済フラグ 2 2 3 w d がオンに設定されていないと判別した場合、即ち、前半期間中において、演出モードの変更操作（演出カスタム操作）が実行されていないと判別した場合は（F 3 9 0 3 : N o）、カスタム情報格納エリア 2 2 3 w b から現在のカスタム情報（演出モード）を特定し（F 3 9 0 4）、特定したカスタム情報（演出モード）に基づいて、後半予告演出選択テーブル 2 2 2 w b を参照して後半予告演出の演出態様を決定し（F 3 9 0 5）、後半予告演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（F 3 9 0 6）、本処理を終了する。また、F 3 9 0 1 の処理において、演出パターン「演出 A」、「演出 B」では無いと判別した場合、即ち、実行中の変動演出の演出パターンが、変動演出中に新たな演出態様を決定可能な演出パターンでは無いと判別した場合（F 3 9 0 1 : N o）、或いは、現在が、前半期間終了のタイミングでは無いと判別した場合（F 3 9 0 2 : N o）は、後半予告演出に関する演出態様を設定すること無く、本処理を終了する。

10

#### 【 1 9 5 9 】

##### < 第 2 1 制御例 >

次に、図 6 0 8 から図 6 3 4 を参照して、第 2 1 制御例について説明をする。本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、同一の確率状態（低確率状態、或いは、高確率状態）において特別図柄抽選で大当たり当選する確率を異ならせて設定可能な設定変更機能を有している点と、音声出力装置 2 2 6 に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各種キャラクタに対応したボイスデータを予め記憶させておき、音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力されるボイスコマンドに基づいて、パチンコ機 1 0 から出力される音声（ボイス）の種別を切り替え可能に構成している点と、大きく相違している。さらに、実行される演出に関しては、設定変更機能によって設定された設定値を遊技者に示唆可能な設定示唆演出と、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される保留図柄（表示領域 H R 2 に表示される第 1 保留図柄 h r 1 ~ 第 4 保留図柄 h r 4）の表示位置がシフトされる際に対象となる保留情報に大当たり情報が含まれているか否かを示唆可能な保留シフト演出と、を実行可能に構成している点で相違している。従来より、パチンコ機 1 0 の遊技には様々なキャラクタが用いられており、その中で特定のキャラクタの音声（ボイス）を用いて、遊技状況を案内したり、賑やかしの音声を出力したりすることで、演出効果を高めているものがある。しかしながら、常に特定のキャラクタの音声（ボイス）が出力されるだけでは、長時間遊技を行っている遊技者は出力されるボイスの種別に馴れてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。また、出力される音声の内容（セリフ）が同一の場合、その音声が表示する遊技に対する意味合いが常に同一であるため、音声の内容（セリフ）についても、長時間遊技をしている遊技者は飽きてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。

20

30

#### 【 1 9 6 0 】

これに対して、本第 2 1 制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための第 3 図柄が停止表示された場合に、その停止表示された第 3 図柄の組合せに基づいて、異なる種別のボイスで音声を出力可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて様々な種別のボイスを出力することが可能となるため、長時間遊技を実行している遊技者に対しても演出効果が低下することを抑制することができる。さらに、本第 2 1 制御例では、停止表示された第 3 図柄の組合せに基づいて出力される音声の内容（セリフ）を決定可能に構成している。具体的には、大当たり当選した場合に停止表示される第 3 図柄の組合せ（ぞろ目）や、リーチハズレで停止表示される第 3 図柄の組合せや、リーチ状態になること無く停止表示される第 3 図柄の組合せ（バラケ目）によって、異なる内容の音声を出力可能に構成している。このように構成することで、出力される音声の内容（セリフ）が単調になることを抑制することができる。加えて、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（外れ）である場合において、遊技者に特典（設定示唆）を付与可能な音声（セリフ）を出力可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（外れ）であったとしても、遊技者に有利な特

40

50

典を付与することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、大当たり当選期待度の高い演出（例えば、特定図柄（7図柄）でのリーチ演出）が実行されたにも関わらず、大当たり当選していなかった場合、つまり、遊技者に対して大当たり当選している可能性が極めて高い演出が実行されたにも関わらず、演出結果が外れとなった場合において、遊技者により有利となる特典（例えば、設定報知）を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（外れ）であったとしても、遊技者に有利な特典を付与することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【1961】

また、本第21制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（数字アイコン）と、キャラクタとで1つの第3図柄が形成されるように構成しており、その組合せを切り替え可能に構成している。つまり、特定の数字アイコン（例えば、7）に付随するキャラクタの種別を異ならせることが可能に構成している。そして、音声として出力されるセリフの内容として、第3図柄に付随するキャラクタを示唆するセリフを出力可能に構成している。このように構成することで、同一のキャラクタを示唆するセリフが出力された場合であっても、そのキャラクタに付随する数字アイコンの種別を異ならせることにより、そのセリフの意味合いを大きく異ならせることができる。よって、長時間遊技を行っている遊技者に対して、同一内容のセリフが出力された場合において、そのセリフが示唆するキャラクタが有利なキャラクタであるか否かを予測する楽しさを提供することができる。加えて、本第21制御例では、第3図柄の停止表示態様に対応させてボイス種別が決定されるように構成し、特定の停止表示態様（大当たり当選を示す第3図柄の停止表示態様）に基づいてボイス種別が決定された場合には、そのボイス種別に基づく音声出力を特定期間継続させるか否かを遊技者に選択させることが可能に構成している。このように構成することで、遊技者がお気に入りのキャラクタが付された第3図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合には、お気に入りのキャラクタのボイス種別に基づく音声出力を長時間実行させることが可能となる。

#### 【1962】

まず、図608を参照して、本第21制御例におけるパチンコ機10の背面側の構造について説明をする。図608は、第21制御例のパチンコ機10の背面側の構成を模式的に示した背面図である。図608に示した通り、本第21制御例のパチンコ機10は、上述した第19制御例のパチンコ機に対して、設定値を表示させることが可能な設定値表示装置110aと、設定変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー110bと、設定変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機10を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機10の設定値を変更することが可能な設定スイッチ110cと、で少なくとも構成されている設定変更機構を主制御装置110に設けている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ここで、図609を参照して、設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、詳細に説明をする。まず、図609（a）～（d）を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機10の設定変更手順について説明する。図609（a）～（d）に示した通り、パチンコ機10の設定を変更するためには、まず、パチンコ機10の電源が遮断された状態において、設定キー110bを時計回りに回動することによりON位置へと回動させる（図609（a）参照）。つまり、設定変更を行うためには、まず、パチンコ機10の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー110bをON側に回動させた状態でRAMクリアスイッチ122をオンにしてパチンコ機10の電源を投入する（図609（b）参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機10の状態が設定変更中であることを示す設定変更状態に設定される。設定変更状態になると、4桁の7セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置110aの各桁に対して、「-」が表示される。この表示内容により、設定変更状態に正常に遷移したということを操作者（例えば、ホールの店員）に対して容易に理解させること

10

20

30

40

50

ができる。

#### 【 1 9 6 3 】

設定変更状態に移行すると、設定スイッチ 1 1 0 c を押下する毎に、設定値が 1 ずつ切り替わる（図 6 0 9（c）参照）。なお、本第 2 1 制御例では、設定 1 ～ 3 の 3 種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定 1 の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で 1 / 2 6 2、高確率（確変）状態で 1 / 6 5）、設定 3 の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率状態で 1 / 2 1 8、高確率状態で 1 / 5 5）ように構成されている。設定変更状態では、設定スイッチ 1 1 0 c を押下する毎に、設定が 1 2 3 1・・・といった具合に変更されていく。また、設定値が 3 の状態で設定スイッチ 1 1 0 c が押下された場合は、設定値が 1 に戻るようにロータリー式で構成されている。また、設定スイッチ 1 1 0 c が押下される毎に、設定値表示装置 1 1 0 a に対して現在の設定値を示す数字が表示される。なお、図 6 0 9（c）は、設定値が「3」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図 6 0 9（c）に示した通り、設定スイッチ 1 1 0 c に対する押下操作によって設定値が 3 に切り替えられると、設定値表示装置 1 1 0 a における下 1 桁に対して、設定 3 を示す「3」という数字が表示される。操作者が所望の設定値への切り替え動作を完了した後は、設定キー 1 1 0 b を反時計回りに回動させて設定キー 1 1 0 b を OFF 位置に配置させることにより、設定変更状態が終了する（図 6 0 9（d）参照）。なお、設定キー 1 1 0 b は、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部と、で構成されており、キー部を取り外すことができる。これにより、操作者（例えば、ホールの店員）が設定変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機 1 0 の設定を不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。

#### 【 1 9 6 4 】

そして、設定変更動作が終了することで、主制御装置 1 1 0 の初期設定処理が再開される。再開後の初期設定処理では、設定変更動作が完了したことを示す設定変更完了コマンドや、設定変更動作によって決定した設定値を示す設定値コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信するための処理が実行される。また、設定変更動作が終了するまで待機される音声ランプ制御装置 1 1 3 の初期設定処理を再開させるためのコマンド（初期化コマンド）を送信するための処理が実行される。次に、図 6 0 9（e）～（g）を参照して、設定確認を行するための手順（設定確認動作）について説明する。設定確認を行うためには、まず、設定変更動作と同様に、パチンコ機 1 0 の電源が遮断された状態において、設定キー 1 1 0 b を ON 位置に回動させる（図 6 0 9（e）参照）。そして、RAM クリアスイッチ 1 2 2 をオンにせず（即ち、オフの状態のままで）パチンコ機 1 0 の電源を投入することにより、設定確認状態に設定される（図 6 0 9（f）参照）。設定確認状態に移行すると、設定値表示装置 1 1 0 a に対して現在設定されている設定値が表示される。図 6 0 9（f）の例では、設定値として「3」が設定されている状態を示している。操作者による設定の確認が終了すると、設定キー 1 1 0 b を ON 側に回動することで設定確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図 6 0 9（g）参照）。なお、本第 2 1 制御例では、設定キー 1 1 0 b と設定スイッチ 1 1 0 c とを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ 1 1 0 c を削除して、設定キー 1 1 0 b の回動量に応じて設定を変更することができるよう構成してもよい。より具体的には、設定キー 1 1 0 b を 6 0 度回動させる毎に、設定が 1 2 3 1・・・設定キー 1 1 0 b のキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機 1 0 の原価率を低減させることができる。

#### 【 1 9 6 5 】

本第 2 1 制御例では、図 6 0 9 に示した通り、パチンコ機 1 0 の背面側、即ち、遊技中

の遊技者が視認し得ない位置に設定変更機構を設けている。よって、遊技中に設定変更機構が操作されてしまうことを確実に抑制することができる。また、実際に設定変更動作を行う場合には、パチンコ機 10 の背面側に設けられている設定キー 110b や設定スイッチ 110c を操作するために内枠 12 および正面枠 14 を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠 12 および外枠 14 が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となる。このような状況にてパチンコ機 10 の電源を投入し、パチンコ機 10 に設けられた装飾用の役物の復帰動作が実行してしまうと、開閉軸等に過剰な負荷が掛ってしまい破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、本実施形態では、音声ランプ制御装置 113 の初期設定処理が待機される待機処理が終了した後に、役物の復帰動作が実行されるように構成している。つまり、設定変更動作中に役物の復帰動作が実行されることが無いように構成している。このように構成することで、設定変更動作中に役物の復帰動作が実行されてしまい、パチンコ機 10 が破損してしまう事態が発生することを抑制することができる。また、操作者が設定スイッチ 110c を操作している最中に役物の復帰動作が実行される場合に比べて、設定変更動作中にパチンコ機 10 が振動し難くすることができるため、設定スイッチ 110c の誤操作が発生し難くすることができる。本実施形態では設定変更動作を実行する場合に、必ず RAM クリアスイッチ 122 をオンに設定するように構成しているため、例えば、遊技者に有利な確変状態が設定されている状態を維持したまま設定変更動作を行うことができない。つまり、設定変更操作が実行された後に設定される遊技状態が初期状態（通常状態）となる。よって、設定変更動作が行われた後に実行される遊技に対して、設定値に基づく大当たり確率の相違以外の遊技条件を統一することができるため、遊技者に対して公平な遊技を提供し易くすることができる。

#### 【1966】

< 第 21 制御例における演出内容について >

次に、図 610 から図 612 を参照して、本第 21 制御例のパチンコ機 10 において実行される各種演出のうち特徴的な演出内容について説明をする。本第 21 制御例のパチンコ機 10 では、第 3 図柄表示装置 81 に停止表示された複数の第 3 図柄の表示態様の組合せに基づいて、異なるボイス種別で音声出力が実行されるボイス演出を実行可能に構成している。また、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される保留図柄（表示領域 HR2 に表示される第 1 保留図柄 hr1 ~ 第 4 保留図柄 hr4）の表示位置がシフトされる際に対象となる保留情報に大当たり情報が含まれているか否かを示唆可能な保留シフト演出と、を実行可能に構成している。まず、図 610 (a) を参照して、特別図柄変動の開始タイミングにおける演出例について説明をする。図 610 (a) は、特別図柄変動の開始タイミングにおける第 3 図柄と、スピーカ部 308 から出力される音声を示した図である。図 610 (a) に示した通り、本第 21 制御例では、変動演出に用いられる第 3 図柄の表示態様が、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報である「数字部（数字アイコン）」と、装飾用のキャラクタ部（キャラアイコン）とから形成されるように構成しており、基本パターンとして、各数字部に対応させて異なるキャラアイコンが付された基本第 3 図柄が形成され、基本第 3 図柄を用いた変動演出が実行される。基本第 3 図柄の表示態様を具体的に説明すると、数字アイコン「1」には、タコを模したキャラアイコンが付された第 3 図柄 D1 が基本第 3 図柄として形成され、数字アイコン「4」には、サメを模したキャラアイコンが付された第 3 図柄 D4 が基本第 3 図柄として形成される。なお、基本第 3 図柄の表示データは、表示制御装置 114 が有するキャラクタ ROM 234 に予め格納されており、基本第 3 図柄以外の表示態様である特殊第 3 図柄を用いるための専用コマンドが出力されない限り、基本第 3 図柄の表示態様を用いた変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、変動表示されるキャラアイコンを把握するだけで特別図柄抽選の結果を把握させ易くすることができるため遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

#### 【1967】

ここで、本第 21 制御例では、基本第 3 図柄に代えて、数字アイコンの種別と、キャラ



アイコンの種別との組合せを異ならせた特殊第3図柄を変動表示可能に構成している。具体的には、図610(a)に示した通り、数字アイコン「3」に、タコを模したキャラアイコンが付された特殊第3図柄を表示可能に構成している。このように構成することで、変動表示される第3図柄に付されたキャラアイコンを確認するだけでは数字アイコンの種別(特別図柄抽選の結果を示すための識別情報)を把握することができない事象を発生させることができるため、遊技者に意外性のある変動演出結果を提供することができる。さらに、本第21制御例では、表示画面上に表示されている第3図柄(基本第3図柄、特殊第3図柄)に付されているキャラアイコンの種別(キャラ種別)に対応させた音声を出力可能に構成しており、その音声を用いて、次変動にて停止表示される第3図柄に付されたキャラクタ種別を遊技者に示唆可能に構成している。加えて、特殊第3図柄が用いられる変動表示が実行される場合には、図610(a)に示した通り、その特殊第3図柄の表示態様を一旦遊技者に報知してから、変動演出を開始させるように構成している。このように構成することで、音声によって実行される示唆演出の演出結果を遊技者に予測させ易くすることができる。具体的には、図610(a)に示した通り、特別図柄変動の開始に対応して変動演出が実行される場合には、前回の特別図柄変動に対応した第3図柄が停止表示されている状態から、変動演出が開始される。この場合に、特殊第3図柄を用いた変動演出が実行される場合には、第3図柄D3に示した通り、数字アイコン「3」にカメを模したキャラアイコンを付した特殊第3図柄を表示させた状態で変動演出が実行される。そして、スピーカー部308からは、今回実行される変動演出の演出結果を示すための第3図柄の停止表示態様を示唆するための示唆演出として「タコ君次は当たるかなー、カメ君いくよ」の音声出力される。

10

20

#### 【1968】

この示唆演出によって、今回実行される変動演出の演出結果を示すための第3図柄の停止表示態様として、タコのキャラアイコン、又はカメのキャラアイコンが付された第3図柄が停止表示される可能性が高いことが遊技者に示唆される。遊技者は示唆演出として出力された音声の内容を把握することにより、大当たり当選を示す第3図柄が停止表示される可能性を算出しながら(予測しながら)遊技を行うことが可能となる。ここで、上述した通り、本第21制御例では、特殊第3図柄を表示可能に構成しているため、上述した示唆演出により遊技者に提供される内容(停止表示され得るキャラアイコン種別)に基づいて予想し得る第3図柄の停止表示パターンを増加させることが可能となり、遊技者に今後の遊技内容(演出結果)を予測する楽しみを増大させることができる。さらに、特殊第3図柄が用いられる場合には、図610(a)に示した通り、変動演出が開始される前に、特殊第3図柄が用いられることを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。そして、報知演出として、実際に用いられる特殊第3図柄の表示態様の少なくとも一部を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、特殊第3図柄の表示態様も含めて、示唆演出により遊技者に提供される内容(停止表示され得るキャラアイコン種別)に基づいて第3図柄の停止表示パターンを予測することが可能となるため、予測精度を高め易くすることができる。なお、図610(a)に示した図では、特殊第3図柄が用いられることを示すために、実際に用いられる特殊第3図柄の表示態様を表示可能に構成しているが、これに限ること無く、基本第3図柄とは異なる組合せの特殊第3図柄が用いられた変動演出が実行されることを示すだけの報知演出(例えば、キャラシャッフル中の文字表示)を実行するように構成しても良い。さらに、図610(a)に示した図では、特殊第3図柄が1種類表示される例を示しているが、1の変動演出において用いられる特殊第3図柄の種類を2種類以上としても良い。この場合、1の変動演出において用いられる特殊第3図柄の表示態様を、変動演出が開始されるよりも前に全て遊技者に報知可能に構成しても良いし、少なくとも一部のみを遊技者に報知可能に構成しても良い。

30

40

#### 【1969】

また、本第21制御例では、パチンコ機10の音声ランプ制御装置113が有するMPU221により実行される処理によって、特殊第3図柄を用いるか否か、或いは、用いられる特殊第3図柄の表示態様を決定するように構成しているが、これに限ること無く、遊

50

技者が任意の組合せで特殊第3図柄を生成することができるように構成しても良い。次に、図610(b)を参照して、音声出力を用いる別の演出内容について説明をする。図610(b)は、前回の変動演出の結果を示す第3図柄の停止表示態様が、特定の停止表示態様(7リーチハズレ)であった場合における、次変動中に実行される音声演出を示した図である。上述した通り、本第21制御例では、前回の変動演出の結果として停止表示された第3図柄に付されたキャラアイコン種別(キャラ種別)に応じた音声を用いた音声演出を、前回の変動演出が終了した後に実行可能に構成している。さらに、前回の変動演出の結果として停止表示された第3図柄の組合せに応じた特典を音声演出によって遊技者に付与可能に構成している。具体的には、図610(b)は、前回実行された変動演出の結果が「7リーチ外れ」であるため、後述するボイスコマンド選択テーブル222×aを参照して選択されたキャラボイス(7リーチキャラ)が設定されている状態であるため、変動演出が実行されている間、表示領域HR30に、現在設定されている音声データ(キャラボイス)を示すための案内態様として「キャラボイス7キャラ」が表示されている。そして、スピーカー部308からは、「7リーチ外れ」に対応する音声演出として遊技者に付与される特典である設定示唆演出「今日の運勢は大吉だよ」の音声出力される。このように構成することで、次の変動演出が実行されたことにより、前回の変動演出にて停止表示された第3図柄の停止表示態様を視認できなくなったとしても、音声出力されているキャラボイスがどのキャラアイコンに対応したものであるかを遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【1970】

次に、特別図柄変動に対応させて実行される変動演出の演出結果を示すための第3図柄が停止表示された状態が継続する状態、即ち、次の特別図柄抽選が実行されない状態(待機状態)における音声演出の内容について、図611(a)を参照して説明をする。図611(a)は、待機状態中(デモ演出中)に実行される音声演出の内容を示した図である。図611(a)に示した通り、前回の変動演出の演出結果として数字アイコン「1」にタコを模したキャラアイコンが付された第3図柄D1と、数字アイコン「4」にサメを模したキャラアイコンが付された第3図柄D4と、数字アイコン「3」にカメを模したキャラアイコンが付された第3図柄D3と、が停止表示された状態で待機状態が設定されると、通常であれば、停止表示されている3つの第3図柄のうち、左側の図柄列(最初に停止表示される図柄列)に停止表示された第3図柄D1に付されたキャラ種別に対応するキャラボイス(ボイスデータ)で待機状態中における音声演出が実行される。このように、待機状態中に出力される音声のボイスデータを、停止表示されている第3図柄(前回の変動演出の演出結果を示すために停止表示された第3図柄)の種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して多彩な演出(音声演出)を実行することができ、演出効果を高めることができる。本第21制御例では、上述した通り、実行される音声演出に用いられるボイスデータの種別を、停止表示された第3図柄に付されたキャラクタ種別に応じて異ならせることができるように構成している。そして、第3図柄が停止表示される毎にボイスデータの種別が切り替わってしまうことを抑制するために、音声出力に用いられるボイスデータを所定条件が成立するまで固定可能に構成している。具体的には、大当たり当選を示す表示態様で第3図柄が停止表示された場合には、その第3図柄に対応するキャラ種別のボイスデータを用いた音声出力を、次に大当たり図柄が停止表示されるまでの間、継続して実行可能に構成している。つまり、大当たり当選を示す表示態様で第3図柄が停止表示された場合には、大当たり当選以外を示す表示態様で第3図柄が停止表示された場合とは異なる特典として、同一のボイスデータを継続して出力可能とする特典を付与可能に構成している。

#### 【1971】

このように構成することで、遊技者が所望するお気に入りのキャラクタ種別が付された第3図柄で大当たりすることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。また、特別図柄抽選が実行される毎にボイスデータが切り替わってしまい、統一性の無い音声演出が実行され演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。図611(b)

）に示した通り、ボイスデータが固定されている場合には、主表示領域 D m の右側の表示領域 H R 3 0 に現在設定されているボイスデータを示すための表示態様として「キャラボイス 7 キャラ」が表示されると共に、その上方に形成される表示領域 H R 3 1 に、ボイスデータが固定されている状態であることを示すための「ボイス固定中」の表示態様が表示される。これにより、現在が「7 キャラ」に対応するボイスデータが固定されていることを遊技者に分かり易く把握させることができる。さらに、表示領域 H R 3 2 には、ボイスデータが固定されている状態を解除するための遊技方法（操作方法）を案内するための表示態様として、演出ボタン 2 2 を模したボタンアイコンを表示し、「ボタン押下でボイス固定解除出来るよ」の文字が表示される。これにより、現在固定されているボイスデータに基づく音声出力を解除可能であることを遊技者に分かり易く報知することができる。図 6 1 1 ( b ) に示した例では、7 キャラに対応する第 3 図柄で大当たり当選し、「7 キャラ」のボイスデータが固定されているため、大当たり遊技終了後に複数回特別図柄抽選を実行し、前回の変動演出の演出結果として数字アイコン「1」にタコを模したキャラアイコンが付された第 3 図柄 D 1 と、数字アイコン「4」にサメを模したキャラアイコンが付された第 3 図柄 D 4 と、数字アイコン「3」にカメを模したキャラアイコンが付された第 3 図柄 D 3 と、が停止表示された状態で待機状態が設定された場合であっても、その待機状態中に「7 キャラ」のボイスデータを用いた音声演出が実行される。

10

#### 【 1 9 7 2 】

詳細は後述するが、本制御例では、「7 キャラボイス」を用いた音声演出が実行される場合には、特典としてパチンコ機 1 0 に設定されている設定値を示唆可能な設定示唆演出を実行可能に構成しているため、待機状態中実行される音声演出の一部において設定示唆演出が実行される場合がある。設定示唆演出が実行された場合には、図 6 1 1 ( b ) に示した通り、図 6 1 0 ( b ) に示した例と同様にスピーカ部 3 0 8 から「今日の運勢は大吉だよ」という音声出力され、設定値が遊技者に有利な設定値であることを報知している。このように、本第 2 1 制御例では、第 3 図柄の停止表示態様に応じて異なるボイスデータで音声演出を実行するだけでなく、第 3 図柄の停止表示態様の種別に応じ専用の特典を付与することができるため、停止表示される第 3 図柄の表示態様に応じた演出を実行可能となり、演出効果を高めることができる。次に、図 6 1 2 を参照して、本第 2 1 制御例における保留図柄を用いた演出（先読み演出）のうち、保留図柄の表示位置が移行（シフト）する際に実行される保留シフト時チャンス演出の演出内容について説明をする。図 6 1 2 ( a ) は、保留変化演出の実行対象となる保留図柄が表示領域 H R 2 に表示されている画面（保留変化前兆表示画面）であって、特別図柄変動が実行されている状態に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 6 1 2 ( b ) は、保留変化演出の実行対象となる保留図柄が表示領域 H R 2 に表示されている画面（保留変化前兆表示画面）であって、特別図柄変動が実行されていない状態（特別図柄が停止表示されている状態）に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 6 1 2 ( c ) は、保留変化演出の実行対象となる保留図柄が表示位置をシフトする場合に実行される保留シフト時チャンス演出の一例を示した図であって、図 6 1 2 ( d ) は、保留変化演出の実行対象となる保留図柄が表示位置をシフトする場合に実行される保留シフト時チャンス演出の一例を示した図である。

20

30

#### 【 1 9 7 3 】

上述した第 1 9 制御例では、保留変化演出が実行されるまで、保留変化演出の対象となる保留図柄を遊技者が把握し難くなるように、保留変化演出が実行されるまでは、保留図柄の表示態様を保留変化演出の対象とならない保留図柄の表示態様と同一の表示態様を用いていた。これに対して、本第 2 1 制御例では、保留変化演出の対象となる保留図柄を、保留変化演出が実行されるよりも前に、遊技者が識別可能となるように専用の表示態様（前兆表示態様）を設定可能に構成している。具体的には、図 6 1 2 ( a ) に示した通り、上述した第 1 9 制御例と同様に、通常の保留図柄は、色付きの表示態様（第 1 保留図柄 h r 1、第 2 保留図柄 h r 2、第 4 保留図柄 h r 4）で表示されるが、保留変化演出の対象となる保留図柄に対しては、通常の表示態様とは異なる表示態様として、第 3 保留図柄 h r 3 に示したとおり、渦巻き状の表示態様（前兆表示態様）で表示されるように構成して

40

50

いる。このように構成することで、保留変化演出が実行されるよりも前に、保留変化演出が実行される可能性があることを遊技者に示唆することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、図 6 1 2 ( a ) に示した通り、前兆表示態様は、特別図柄変動が実行されている最中、即ち、保留図柄の表示位置が移行（シフト）しない間、右回りに回転表示されるように構成している。このように前兆表示態様を動的表示（回転表示）させることにより、静的表示（停止表示）されている通常の保留図柄との違いを遊技者に分かり易くすることができる。そして、図 6 1 2 ( b ) に示した通り、実行中の特別図柄変動が停止表示され、新たな特別図柄変動（第 1 保留図柄 h r 1 に対応する保留情報（入賞情報）を用いた特別図柄変動）が実行される場合には、上述した第 1 9 制御例と同様に、各保留図柄の表示位置をシフトする（第 1 保留図柄 h r 1 が、実行中保留図柄が表示される表示領域 H R 1（図 5 2 4 参照）へとシフト移動し、次いで、表示領域 H R 2 に表示される各保留図柄の表示位置が一つ左にシフト移動する）演出が実行される。なお、保留図柄の表示位置をシフト移動させる演出を実行する制御は、所定の図柄を所定方向へ動的表示させる制御とも言える。

10

#### 【 1 9 7 4 】

ここで、特別図柄変動の変動時間は、特別図柄抽選の結果に応じて様々な変動時間が設定されるように構成しているため、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおける前兆保留図柄の表示態様が異なってしまう事象が発生する。具体的には、前兆表示態様が第 1 態様から第 2 態様を経て第 1 態様へと動的表示される表示態様を繰り返し実行するものであれば、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて、前兆保留図柄が第 1 態様で表示されている場合もあれば、第 2 態様で表示されている場合もある。本第 2 1 制御例では、動的（回転）表示される前兆表示態様が付された前兆保留図柄を、特別図柄変動の停止表示タイミングで静的（停止）表示させるように構成している。具体的には、動的表示されている前兆表示態様を、所定の初期停止態様（第 1 態様）で表示させるように構成している。そして、保留図柄をシフト移行させる演出を実行する場合には、前兆表示態様の保留図柄に対して、初期停止態様（第 1 態様）の状態から様々な動作演出が実行される演出パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、保留図柄のシフト演出を実行する場合に設定される演出パターンを、初期停止態様から開始される演出パターンのみとすることができるため、保留図柄のシフト移行時における前兆表示態様の動的 position（動作位置）に対応させて演出パターンを設ける場合に比べて、少なくすることができる。詳細な説明は後述するが、本第 2 1 制御例では、前兆保留図柄がシフト移行する際に保留シフト時チャンス演出を実行可能に構成しており、保留シフト時チャンス演出として設定される演出態様の種別に応じて、大当たり当選の期待度や、設定値を遊技者に示唆可能に構成している。つまり、動的表示されている前兆保留図柄を停止表示させるタイミングよりも、前兆保留図柄がシフト移行するタイミングの方が、遊技者が前兆保留図柄を注視することになる。よって、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて前兆保留図柄がどの態様で表示されているかに関わらず強制的に初期停止態様（第 1 態様）で停止表示させたとしても、遊技者に違和感を与え難くすることができる。

20

30

#### 【 1 9 7 5 】

なお、本第 2 1 制御例では、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおける前兆保留図柄の表示態様に関わらず、特別図柄変動が停止表示されると、前兆保留図柄を強制的に初期停止態様で停止表示させるように構成し、前兆保留図柄がシフト移行する際には、初期停止態様から開始される演出パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、初期停止態様として少なくとも 2 種類の停止態様（第 1 初期停止態様、第 2 初期停止態様）を設定可能に構成し、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおける前兆保留図柄の表示態様に基づいて、何れかの初期停止態様を設定するように構成し、前兆保留図柄がシフト移行する際に実行される演出パターンとして、第 1 初期停止態様から開始される演出パターンと、第 2 初期停止態様から開始される演出パターンと、を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、動的表示している前兆保留図柄を停止表示させる際にも遊技者に違和感を与え難くすることができる。さらに、特別図柄

40

50

変動が停止表示される直前から、前兆保留図柄がシフト移行されるまでの間の期間（例えば、特別図柄の確定表示期間）において、動的表示中の前兆保留図柄が初期停止態様に対応する第 1 態様で表示されたと判別した場合に、前兆保留図柄を停止表示させるように構成しても良い。つまり、特別図柄変動の停止表示タイミングと前兆保留図柄の停止表示タイミングとをズラすことで、違和感無く前兆保留図柄の動的表示を終了させるように構成しても良い。この場合、特別図柄の確定表示期間よりも、前兆保留図柄の動的表示期間（第 1 態様から動的表示され、再度第 1 態様となるまでの期間）の方が短くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄が確定表示されている期間内において、前兆保留図柄を第 1 態様で違和感無く停止表示させることができる。

【 1 9 7 6 】

10

図 6 1 2 ( c ) は、保留シフト時チャンス演出の演出態様として「ジャンプ」が設定された場合における表示領域 H R 2 付近の表示画面の一例を示した図である。図 6 1 2 ( c ) に示した通り、保留シフト時チャンス演出が実行されると、前兆保留図柄のみ、他の保留図柄とは異なる演出態様（動的表示態様）でシフト移行する。図 6 1 2 ( c ) では、前兆保留図柄である第 3 保留図柄 h r 3 が、表示領域 H R 2 の上方へ飛び出した後、シフト先の表示位置へと移動する演出態様を示している。つまり、前兆保留図柄のみ、他の保留図柄よりも移動距離が長くなる演出態様を示している。よって、保留シフト時チャンス演出の演出態様として「ジャンプ」が設定された場合には、前兆保留図柄が表示領域 H R 2 の外部を移動している間に、他の保留図柄がシフト先の表示位置（表示領域）への移行が完了し、次いで、前兆保留図柄がシフト先の表示位置（表示領域）へと移行する演出が実行される。このように構成することで、通常の保留図柄と、前兆保留図柄とで、表示位置（表示領域）のシフト移行が完了するタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して、前兆保留図柄の演出態様をより注視させることができる。また、通常の保留図柄よりも、前兆保留図柄の方が、表示位置（表示領域）のシフト移行が完了するタイミングを遅らせている。即ち、前兆保留図柄がシフト移行するのに要する期間を、通常の保留図柄がシフト移行するのに要する期間よりも長くなるように構成しているため、保留シフト時チャンス演出の演出期間をより長くすることができる。

20

【 1 9 7 7 】

次に、図 6 1 2 ( d ) は、保留シフト時チャンス演出の演出態様として「高速」が設定された場合における表示領域 H R 2 付近の表示画面の一例を示した図である。図 6 1 2 ( d ) に示した通り、保留シフト時チャンス演出が実行されると、前兆保留図柄のみ、他の保留図柄とは異なる演出態様（動的表示態様）でシフト移行する。図 6 1 2 ( d ) では、前兆保留図柄である第 3 保留図柄 h r 3 が、他の通常保留図柄よりも早く、シフト先の表示位置へと移動する演出態様を示している。よって、保留シフト時チャンス演出の演出態様として「高速」が設定された場合には、他の保留図柄がシフト先の表示位置（表示領域）への移行が完了するよりも前に、前兆保留図柄がシフト先の表示位置（表示領域）へと移行するため、同一の表示位置（表示領域）に、複数（2 つ）の保留図柄（の少なくとも一部）が一時的に表示されることになる。このように構成することで、遊技者に対して、違和感を与えることができ、演出効果を高めることができる。なお、本第 2 1 制御例における前兆保留図柄の表示態様を、上述した第 1 9 制御例において適用しても良い。このように構成することで、保留変化演出の対象となる保留図柄を遊技者に分かり易く報知することができる。また、本第 2 1 制御例において、上述した第 1 9 制御例と同様に前兆保留図柄を用いること無く、シフト時チャンス演出の実行タイミングにおいて、対象となる保留図柄のみシフト移行時の演出態様として、図 6 1 2 ( c )、図 6 1 2 ( d ) に示した演出態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。また、本第 2 1 制御例では、前兆保留図柄のみシフト時チャンス演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、前兆保留図柄にてシフト時チャンス演出が実行される場合に、同一の演出態様を用いて、他の保留図柄もシフト移行するように構成しても良い。このように構成することで、表示領域 H R 2 に表示されている複数の保留図柄に対して通常とは異なる演出態様（「ジャンプ」、「高速」）

30

40

50

を設定することができるため、遊技者に対してシフト時チャンス演出が実行されたことを分かり易く報知することができる。

【 1 9 7 8 】

＜第 2 1 制御例における電氣的構成について＞

次に、図 6 1 3 を参照して、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 6 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。図 6 1 3 に示した通り、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成は、上述した第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成（図 5 3 9 参照）に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にバスライン 2 0 4 を介して接続されている入出力ポート 2 0 5 に、設定値表示装置 1 1 0 a、設定スイッチ 1 1 0 c、設定キー 1 1 0 b が接続され、M P U 2 0 1 は設定キー 1 1 0 b や設定スイッチ 1 1 0 c への操作に応じて出力される信号に基づいて設定値を変更する処理や、設定値を表示する処理を実行する点で相違している。なお、設定キー 1 1 0 b や設定スイッチ 1 1 0 c を用いた各種操作の内容や、設定値表示装置 1 1 0 a に表示される表示内容については、図 6 0 9 を参照して上述したため、その説明を省略する。次に、図 6 1 4 を参照して、本第 2 1 制御例のパチンコ機 1 0 における音声出力装置 2 2 6 の電氣的構成について説明をする。図 6 1 4 は、音声出力装置 2 2 6 の電氣的構成を簡易的に示したブロック図である。図 6 1 4 に示した通り、音声出力装置 2 2 6 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 とデータの送受信が可能に接続されている。図 6 1 4 に示した通り、音声出力装置 2 2 6 は、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 3 0 1 が搭載されている。M P U 3 0 1 には、当該 M P U 3 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ（ボイスデータ）を記憶した R O M 3 0 2 と、その R O M 3 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 とが内蔵されている。

10

20

【 1 9 7 9 】

音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 は、入出力ポート 3 0 5、および音声合成部 3 0 6 と電氣的に接続されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 から音声出力装置 2 2 6 に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート 3 0 5 を介して M P U 3 0 1 へ入力される。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって指定された音声データは、R O M 3 0 2 から読み出されて、音声合成部 3 0 6 の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。音声合成部 3 0 6 は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部 3 0 7 へと出力する公知の音声合成 L S I で構成されている。合成音声データは、アンプ部 3 0 7 によって増幅され、スピーカ部 3 0 8 に入力される。これにより、スピーカ部 3 0 8 から、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって指定された各種音声を出力することができる。なお、本第 2 1 制御例では、音声合成部 3 0 6 によって生成された合成音声データを、アンプ部 3 0 7 だけでなく、公知の A C - D C コンバータで構成された A D C 3 0 9 に対しても入力する構成としている。この A D C 3 0 9 は、アナログデータである合成音声データを、デジタルデータに変換して M P U 3 0 1 に対して出力可能に構成されている。より具体的には、A D C 3 0 9 は、比較器 3 0 9 a 1 ~ 3 0 9 a 1 5 と、デコード部 3 0 9 b とを少なくとも有している。各比較器 3 0 9 a 1 ~ 3 0 9 a 1 5 は、それぞれ受信したアナログデータの振幅（電圧）が、各比較器 3 0 9 a 1 ~ 3 0 9 a 1 5 に対応する電圧よりも大きいかな否かを判別することができる。なお、各比較器 3 0 9 a 1 ~ 3 0 9 a 1 5 に対応する電圧としては、7 ボルトから - 7 ボルトまでの範囲で 1 ボルトずつ設定されている。各比較器 3 0 9 a 1 ~ 3 0 9 a 1 5 は、対応する電圧値よりも合成音声データの電圧値の方が大きい場合に、L を出力し、合成音声データの方が小さければ H を出力する構成となっている。

30

40

【 1 9 8 0 】

デコード部 3 0 9 b は、各比較器 3 0 9 a 1 ~ 3 0 9 a 1 5 の出力の組み合わせから、今回の合成音声データの電圧値の範囲を特定して、4 ビットのデジタル値に変換する。即ち、電圧が低い範囲の順に、「0 0 0 0 B」から「1 1 1 1 B」までのデジタル値に変換する。具体的には、例えば、合成音声データの電圧値が 7 ボルトよりも大きい場合には、

50

デジタル値として「1111B」が出力される。また、例えば、合成音声データの電圧値が3ボルトより大きく、4ボルト以下である場合には、デジタル値として「1011B」が出力される。MPU301では、ADC309から出力された合成後の音声データを所定期間（例えば、0.1秒間）に渡ってサンプリングして、その平均値（平均の振幅）を音声ランプ制御装置113に対して出力する構成としている。音声ランプ制御装置113は、受信した平均の振幅から、対応する振動強度（DUTY比）を特定する。そして、その特定した振動強度（DUTY比）で音声ランプ制御装置113の入出力ポート225に接続されている駆動モータ770のうち、振動付与用モータ（図示せず）を駆動させるための動作コマンドをモータ制御用ICに対して設定する。これにより、スピーカ部308から出力される音声に合わせて、振動強度を可変させることができるので、臨場感のある演出を提供することができる。なお、本第21制御例では、ADC309から出力されたデジタル値をMPU301に出力する構成としているが、直接入出力ポート305に対して出力することで、デジタル値をそのまま音声ランプ制御装置113に対して出力する構成としてもよい。そして、振動演出を伴う変動演出を実行する場合には、音声ランプ制御装置113側において、デジタル値を所定期間（例えば、0.1秒間）に渡ってサンプリングすることで平均の振幅を算出する構成としてもよい。そして、算出した平均の振幅に応じた振動強度（DUTY比）をモータ制御用ICに対して動作コマンドで通知する構成としてもよい。これにより、MPU301の処理負荷を軽減することができる。

10

#### 【1981】

本第21制御例では、合成音声データを、振幅の絶対値の平均値に変換して、その平均値に基づいて振動強度（DUTY比）を特定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、サンプリングを行う所定期間（例えば、0.1秒間）における絶対値の最大値を、音声出力装置226から音声ランプ制御装置113に対して出力する構成としてもよいし、実効値（振幅の最大値を2の平方根で除算した値）を算出して音声出力装置226から音声ランプ制御装置113に対して出力する構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置113から出力されるボイスコマンドに対応させて、振動付与用モータを駆動させるための動作コマンドの種別を可変設定するように構成しても良く、例えば、高い音域のボイスデータを指定するためのボイスコマンドが設定された場合には、短い振幅に応じた振動強度を動作コマンドとして設定し、低い音域のボイスデータを指定するためのボイスコマンドが設定された場合には、長い振幅に応じた振動強度を動作コマンドとして設定するように構成しても良い。このように構成することで、ボイスデータの種別を異ならせたことにより実行される音声出力に対して、より明確な差を設けることができる。次に、図615を参照して、本第21制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成のうち、特別図柄大当たり乱数テーブル202×aの内容について説明をする。本第21制御例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するROM202は、上述した第19制御例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するROM202に対して、特別図柄抽選の当否判定（大当たり判定）を決定する際に参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

20

30

#### 【1982】

ここで、図615を参照して、特別図柄大当たり乱数テーブル202×aに規定されている内容について説明をする。この特別図柄大当たり乱数テーブル202×aは、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであり、大当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値の範囲が、特別図柄の状態、および設定値毎に規定されている。図615は、この特別図柄大当たり乱数テーブル202×aの規定内容を示した図である。図615に示した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、設定値「1」に対して「0～249」の250個が設定され、設定値「2」に対して「0～274」の275個が設定され、設定値「3」に対して、「0～299」の300個が設定されている。一方、図615に示した通り、確変遊技状態（特別遊技状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）

40

50



としては、設定値「1」に対して「0～999」の1000個が設定され、設定値「2」に対して「0～1099」の1100個が設定され、設定値「3」に対して「0～1199」の1200個が設定されている。本第21制御例では、第1当たり乱数カウンタの取り得る値が「0～65535」の65536通りであることから、設定「1」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約1/262となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約1/65となる。また、設定「2」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約1/238となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約1/60となる。また、設定「3」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約1/218となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約1/55となる。

10

#### 【1983】

よって、設定「1」が最も大当たり当選し難い設定値（不利設定値）となり、設定「3」が最も大当たり当選し易い設定値（有利設定値）となる。そして、上述した通り、本第21制御例では、何れの設定値が設定されている場合であっても、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が4倍となるように構成している。つまり、何れの設定値が設定されている場合であっても、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合に、同一の特典（大当たり当選し易くするための特典）を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、複数段階の設定値を設定可能に構成したパチンコ機10において、特別図柄の確率状態が切り替わる際に付与される特典を設定値に関わらず均一にすることができるため、設定値に応じて遊技内容が過剰に異なってしまうことを抑制することができる。なお、設定値に応じて、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合に付与される特典内容を異ならせても良く、例えば、設定「1」よりも設定「3」のほうが、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合における大当たり確率の可変度合いが大きくなるように構成しても良く、設定「1」の場合は、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が4倍となり、設定「3」の場合は、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が6倍となるように構成しても良い。このように構成することで、不利設定である設定「1」に対する有利設定である設定「3」の有利度合いをより大きくすることができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されている

20

30

#### 【1984】

本第21制御例では、パチンコ機10に設けられた設定値を3段階としているが、これに限ること無く、設定値を2段階にしても良いし、4段階以上（例えば、6段階）にしても良い。さらに、本第21制御例では、特別図柄の大当たり確率に設定差を設けているが、これに限ること無く、例えば、大当たり確率や小当たり確率や確変状態の設定確率や確変状態が継続する期間や、大当たり遊技の遊技内容といった遊技の有利度合いを可変可能な各種要素に対して設定差を設けるように構成しても良い。このような場合であっても、設定される設定値に応じて遊技者に異なる有利度合いを提供することができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機10にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図616を参照して、本第21制御例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するRAM223の構成について説明をする。図616は、RAM203の構成を示したブロック図である。図616に示した通り、本第21制御例におけるRAM203は、上述した第19制御例におけるRAM203（図541（b）参照）に対して、設定値格納エリア203×aを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

40

#### 【1985】

設定値格納エリア203×aは、パチンコ機10の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア203×aにデータとし

50



て「00H」が格納されていれば、設定値「1」が設定されていることを示し、データとして「01H」が格納されていれば、設定値「2」が設定されていることを示し、データとして「02H」が格納されていれば、設定値「3」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア203×aのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、特別図柄大当たり乱数テーブル202×a（図615参照）のうち、設定値格納エリア203×aのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第1当たり乱数カウンタC1の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する。なお、設定値格納エリア203×aの値は、初期値が「00H」に設定されており、設定変更状態において設定スイッチ110cが押下（操作）される毎に、「01H」「02H」と「01H」ずつ値が更新され、データが「02H」の状態ですぐに設定スイッチ110cが押下されると、データが「01H」に更新される。なお、RAMクリアスイッチ122の押下を伴って電源が投入されると、RAM203のデータは全て初期値にリセット（クリア）される。よって、単にRAMクリア操作のみを行った場合、設定値格納エリア203gの値も初期値である「00H」にリセットされる。即ち、設定変更動作を実行せずに、単にRAMクリア動作のみを行ったとしても、設定1には変更することができる。これにより、ホールの利便性を向上させることができる。

10

#### 【1986】

次に、図617を参照して、本第21制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図617は、本第21制御例における音声ランプ制御装置113が有するROM222の構成を示した図である。図617に示した通り、本第21制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113が有するROM222は、上述した第19制御例の音声ランプ制御装置113が有するROM222（図545（a）参照）に対して、ボイスコマンド選択テーブル222×aと、保留アクション選択テーブル222×bと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ボイスコマンド選択テーブル222×aは、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される第3図柄のキャラクタに対応したボイス種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第21制御例では、第3図柄表示装置81に表示される第3図柄の種別として、特別図柄抽選の結果に対応した「1」～「7」の7つの数字アイコンの何れかと、7種類のキャラクタ（「1キャラ」～「7キャラ」）との何れかが組み合わさった第3図柄が停止表示されるように構成している。基本的には、数字アイコン「1」と、キャラクタ「1キャラ」とが組み合わさって「第1第3図柄」が、数字アイコン「2」と、キャラクタ「2キャラ」とが組み合わさって「第2第3図柄」が、数字アイコン「3」と、キャラクタ「3キャラ」とが組み合わさって「第3第3図柄」が、数字アイコン「4」と、キャラクタ「4キャラ」とが組み合わさって「第4第3図柄」が、数字アイコン「5」と、キャラクタ「5キャラ」とが組み合わさって「第5第3図柄」が、数字アイコン「6」と、キャラクタ「6キャラ」とが組み合わさって「第6第3図柄」が、数字アイコン「7」と、キャラクタ「7キャラ」とが組み合わさって「第7第3図柄」が、それぞれ形成されるように構成している。

20

30

40

#### 【1987】

さらに、第3図柄の組合せ変更条件（例えば、特別図柄変動回数が所定回数（500回）に到達した場合に成立する変更条件や、大当たり当選回数が所定回数（5回）に到達した場合に成立する変更条件等）が成立した場合には、第3図柄を形成する数字アイコンに対して異なる種別のキャラクタが組み合わされる特殊第3図柄を形成可能に構成している。そして、本第21制御例では、停止表示した第3図柄の数字アイコンの種別に関わらず、キャラクタ種別に応じたボイスデータを音声出力装置226から出力される音声に用いることが可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選が実行される毎に（遊技を実行する毎に）、異なる種別のボイスデータを用いた音声のパチンコ機10から出力されるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さ

50

らに、本第 2 1 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に停止表示された第 3 図柄の組合せ（キャラクタ種別の組合せ）に応じて、専用の特典を付与可能に構成している。具体的には、大当たり当選を示す第 3 図柄が停止表示された場合には、その第 3 図柄に付随しているキャラクタ種別に対応するボイスデータに基づく音声出力を継続させて遊技を行うか否かを遊技者が選択可能な特典を付与可能とし、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に特定の組合せ（例えば、リーチハズレ）で第 3 図柄が停止表示した場合には、そのリーチ状態となっている第 3 図柄に付随しているキャラクタ種別に対応するボイスデータに基づく音声によって、パチンコ機 1 0 に設定されている設定値（「1」～「3」）を示唆可能なセリフが発せられる設定示唆特典を付与可能に構成している。なお、所定条件（大当たり変動中）が成立している場合には、全キャラクタ種別を選択可能にし、それ以外の状況では特定のキャラクタ種別のみを選択可能に構成しても良い、この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成と言える。

10

#### 【1988】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることにのみ注視していた遊技者に対して、当たり当選以外の特典が付与されることを期待しながら特別図柄抽選の結果（第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に停止表示される第 3 図柄の停止表示態様）を注視させることが可能となる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、本第 2 1 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される第 3 図柄として、数字アイコンの種別と、キャラクタ種別とを通常とは異ならせた特殊第 3 図柄を停止表示可能に構成している。さらに、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に停止表示される第 3 図柄に付随するキャラクタを示唆可能なセリフを音声出力可能に構成している。つまり、音声出力されたセリフに基づいて次に停止表示される第 3 図柄種別を遊技者に予測させることが可能に構成しながらも、第 3 図柄として数字アイコンの種別と、キャラクタ種別とを通常とは異ならせた特殊第 3 図柄を表示可能に構成しているため、例えば、「1 キャラ」が数字アイコン「1」に対応する第 3 図柄と、数字アイコン「3」に対応する第 3 図柄とに付随している状態では、「1 キャラ」が停止表示されることを示唆するセリフが音声出力された場合において、遊技者に対して、数字アイコン「1」に対応する第 3 図柄が停止表示するのか数字アイコン「3」に対応する第 3 図柄が停止表示するのかを予測させる楽しさを提供することができる。ここで、図 6 1 8 を参照して、本第 2 1 制御例においてボイスデータを決定する際に参照されるデータテーブルであるボイスコマンド選択テーブル 2 2 2 x a の内容について説明をする。図 6 1 8 はボイスコマンド選択テーブル 2 2 2 x a に規定されている内容を示した図である。

20

30

#### 【1989】

ボイスコマンド選択テーブル 2 2 2 x a は、第 3 図柄が停止表示された場合に実行される停止コマンド処理（図 6 2 9 の F 2 2 7 3 参照）において、停止表示されている第 3 図柄の停止表示態様に基づいて対応するボイスコマンドを決定する際に参照される（図 6 2 9 の F 2 6 7 2 参照）。図 6 1 8 に示した通り、停止表示された第 3 図柄に付随されているキャラクタ種別に応じて、各キャラクタ種別に対応するボイスデータを特定するためのボイスコマンドが規定されている。また、停止表示された第 3 図柄に付随されているキャラクタ種別の組合せに応じた特典も規定されている。ボイスコマンド選択テーブル 2 2 2 x a を参照してボイスコマンドを決定すると、決定したボイスコマンドに対応する音声用ボイスコマンドが音声出力装置 2 2 6 に対して出力される。そして、音声出力装置 2 2 6 では、受信したボイスコマンドに基づいて、対応するボイスデータを特定し、特定したボイスデータを用いて遊技用の共通音声出力される。つまり、パチンコ機 1 0 から常時出力される内容の音声のボイスデータのみを変更させることが可能となる。さらに、音声出力装置 2 2 6 が受信したボイスコマンドに特定のセリフ出力を示す情報が含まれている場合には、対応するセリフデータを読み出して、受信したボイスデータを用いて受信したセリフを出力することが可能に構成している。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に停止表示される第 3 図柄の停止表示態様（キャラクタ種別）によって、パチンコ機 1 0 から出力される音声のボイスデータを異ならせるだけで無く、専用のセリ

40

50

フを出力することも可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、本第 2 1 制御例では、特定のボイスコマンド専用のセリフとして、遊技者に有利な情報（例えば、設定値情報）を示唆可能なセリフも含んでいるため、様々なボイスデータで音声出力されることによる演出効果の向上に加え、遊技者に有利な特典を付与可能となるため、遊技者に対してボイスデータが変更されることに興味を持たせることができる。

#### 【 1 9 9 0 】

次に、ボイスコマンド選択テーブル 2 2 2 x a に規定されている内容について図 6 1 8 を参照して詳細に説明をする。図 6 1 8 に示した通り、ボイスコマンド選択テーブル 2 2 2 x a には、停止表示された第 3 図柄種別として、大当たり当選を示す第 3 図柄種別と、リーチハズレを示す第 3 図柄種別と、完全外れ（バラケ目）を示す第 3 図柄種別と、が大別され、大別された第 3 図柄種別毎に異なる特典を付与可能に構成している。そして、大別された第 3 図柄種別のそれぞれに対して、実際に停止表示された第 3 図柄種別（キャラクタ種別）に対応するボイスが規定されている。具体的には、第 3 図柄種別が「大当たり」、即ち、同一の数字アイコンが 3 つ並んで停止表示された場合は、停止表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「1 キャラ」に対して、選択ボイス「1 キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 1」が規定されており、停止表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「2 キャラ」に対して、選択ボイス「2 キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 2」が規定されており、停止表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「3 キャラ」に対して、選択ボイス「3 キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 3」が規定されており、停止表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「4 キャラ」に対して、選択ボイス「4 キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 4」が規定されており、停止表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「5 キャラ」に対して、選択ボイス「5 キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 5」が規定されており、停止表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「6 キャラ」に対して、選択ボイス「6 キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 6」が規定されており、停止表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「7 キャラ」に対して、選択ボイス「7 キャラ」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 7」が規定されている。

#### 【 1 9 9 1 】

そして、第 3 図柄種別が「大当たり」である場合には、付与される特殊特典として、設定されたボイスデータを継続設定可能な特殊特典が規定されている。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり図柄に付されているキャラクタに対応したボイスデータで後の遊技（大当たり中の遊技や、大当たり遊技終了後の遊技）に関する音声出力が実行されるように構成している。本第 2 1 制御例では、次に大当たり当選するまでの期間、同一のボイスデータを用いた音声出力が継続されるように構成している。このように構成することで、お気に入りのキャラクタに対応するボイスデータが特定されたにも関わらず、即座に別のボイスデータが特定されてしまうことを抑制することができる。また、本第 2 1 制御例では、特定のボイスデータに対応する音声出力を継続させる特典を、大当たり当選した場合に付与可能に構成しているため、様々な遊技音声をお気に入りのキャラクタに対応するボイスデータで出力させることを希望する遊技者に対して、特定のキャラクタ種別が付された第 3 図柄で大当たり表示されることを期待しながら継続して遊技を行わせることができる。なお、本第 2 1 制御例では、大当たり当選（大当たり図柄の停止表示）に基づいて特定されたボイスデータを用いた音声出力を次の大当たり当選まで継続するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が操作手段（例えば、演出ボタン 2 2）を操作することによって、大当たり当選したことに基づいて付与される特殊特典をクリアするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が所望しないボイスデータが特定されるキャラクタが付された第 3 図柄が大当たり当選を示す表示状態で停止表示された場合であっても、そのボイスデータに基づく音声出力が長時間継続してしまうことを抑制することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 9 2 】

さらに、本第 2 1 制御例では、大当たり当選（大当たり図柄の停止表示）に基づいて特定されたボイスデータを用いた音声出力を次の大当たり当選まで継続するように構成することで、お気に入りのキャラクタに対応するボイスデータが特定されるまで遊技者に継続して遊技を行わせ易くするものであるが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した回数や、遊技時間（特別図柄抽選回数）に基づいて、大当たり当選する場合に停止表示される第 3 図柄に付されるキャラクタ種別を遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行い、何回も大当たり当選したにも関わらず、お気に入りのキャラクタが付された第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示されず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、第 3 図柄種別として「リーチハズレ」、即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に停止表示される複数の第 3 図柄のうち、一部の第 3 図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示された状態（リーチ状態）が表示された後、残りの第 3 図柄が大当たり当選を示す組合せとは異なる表示態様で停止表示された場合は、リーチ状態で表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「7 キャラ」に対して、選択ボイス「リーチキャラ（7 キャラ）」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 8」が規定されており、リーチ状態で表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「7 を除く奇数キャラ（1 キャラ、3 キャラ、5 キャラ）」に対して、選択ボイス「リーチキャラ（1 キャラ、3 キャラ、5 キャラ）」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 9」～「コマンド 11」が規定されており、リーチ状態で表示されている第 3 図柄に付されているキャラクタが「偶数キャラ（2 キャラ、4 キャラ、6 キャラ）」に対して、選択ボイス「リーチキャラ（2 キャラ、4 キャラ、6 キャラ）」を特定するためのボイスコマンド「コマンド 12」～「コマンド 14」が規定されている。

## 【 1 9 9 3 】

そして、第 3 図柄種別が「リーチハズレ」である場合には、パチンコ機 1 0 に設定されている設定値を示唆可能なセリフ出力（会話セリフ）を特殊特典として付与可能な情報が規定されている。ここで、詳細な説明は省略するが、本第 2 1 制御例では、リーチ状態となった第 3 図柄の種別に応じて、大当たり当選の期待度を異ならせており、数字アイコン「7」が付された第 3 図柄がリーチ状態となる「7 リーチ」が成立した場合には、他の第 3 図柄がリーチ状態となる場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。具体的には、「7 リーチ」が成立した場合の約 9 0 % が大当たり当選するように構成している。このように構成することで、リーチ状態となった第 3 図柄の種別に応じて、全ての第 3 図柄が停止表示されるよりも前に大当たり当選の期待度を遊技者に予測させることができる。また、同一の演出態様の変動演出（リーチ演出）が実行された場合であっても、リーチ状態となった第 3 図柄の種別によって大当たり当選の期待度を異ならせることが可能となる。よって、大当たり期待度の異なる変動演出を、同一の演出態様を用いて提供することができるため、変動演出に用いられる画像データ（リーチ映像データ）の量を削減することができる。このように構成されたパチンコ機 1 0 では、大当たり当選の期待度が高い第 3 図柄の種別でリーチ状態（7 リーチ状態）が表示された後、外れ当選を示す表示態様で第 3 図柄が停止表示された場合、即ち、大当たり当選の期待度が高い変動演出が実行されたにも関わらず、外れ当選した場合に、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 2 1 制御例では、大当たり当選の期待度が高いにも関わらず、外れ当選した場合に停止表示される第 3 図柄の組合せ（7 リーチハズレ）で第 3 図柄が停止表示された場合に、大当たり当選とは異なる特典（設定示唆）を遊技者に提供可能に構成している。このように構成することで遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

## 【 1 9 9 4 】

また、本第 2 1 制御例では、大当たり当選を示す組合せで第 3 図柄が停止表示された場合における第 3 図柄の種別に応じて、設定される大当たり種別（通常（時短）大当たり、確変大当たり）を遊技者に示唆可能に構成しており、停止表示された第 3 図柄の種別が数

字アイコン「奇数（１，３，５，７）」である場合の方が、数字アイコン「偶数（２，４，６）」である場合よりも遊技者に有利な大当たり（確変大当たり）に当選した可能性が高くなるように構成している。よって、第３図柄表示装置８１にリーチハズレを示す組合せで第３図柄が停止表示される場合において、数字アイコン「奇数」のリーチ状態がリーチハズレになった場合と、数字アイコン「偶数」のリーチ状態がリーチハズレになった場合とで、遊技者の遊技意欲の低下度合いが異なるものであった。ここで、本第２１制御例では、停止表示された第３図柄種別が「リーチハズレ」である場合に付与される特殊特典の内容を、「リーチハズレ」となった第３図柄の種別に応じて異ならせるように構成しており、「リーチハズレ」の表示態様で第３図柄が停止表示された場合における遊技者の遊技意欲の低下度合いが高い程、即ち、大当たり当選の期待度が高いリーチ状態で外れ当選したり、大当たり当選時に遊技者に有利な特典が付与され易い第３図柄のリーチ状態で外れ当選したりする方が、遊技者に有利となる特殊特典が付与されるように構成している。より具体的には、図６１８に示した通り、「リーチハズレ」の対象が「７リーチ」である場合には、パチンコ機１０に設定されている設定値を分かり易く報知する「設定示唆強」の音声出力（図６１０（ｂ）参照）を実行可能な特殊特典が規定されており、「リーチハズレ」の対象が「７以外の奇数リーチ」である場合には、パチンコ機１０に設定されている設定値を示唆可能な「設定示唆弱」の音声出力を実行可能な特殊特典が規定されており、「リーチハズレ」の対象が「偶数リーチ」である場合には、パチンコ機１０に設定されている設定値が示唆されることの無い賑やかし用の音声出力を実行可能な特殊特典が規定されている。

10

20

#### 【１９９５】

このように構成することで、遊技者に対して、第３図柄表示装置８１の表示面に停止表示された第３図柄が大当たり当選を示す表示態様であるか否かだけで無く、どの第３図柄種別で停止表示されたかについても興味を持たせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、遊技者に有利な特殊特典を付与可能な第３図柄の停止表示態様として「リーチハズレ」を規定しているため、例えば、第３図柄の停止表示態様に関わらず、第３図柄が全て停止表示したタイミングにおいて、所定の確率で特殊特典（設定示唆）を付与可能に構成する場合に対して、特殊特典が付与される可能性があることを特殊特典が付与されるよりも前（リーチ状態が成立した時点）に遊技者に把握させることができるため、特殊特典が急に付与されてしまい、特殊特典として付与された情報を遊技者が把握し損なう事態が発生することを抑制することができる。また、遊技者に有利な特殊特典を付与可能な第３図柄の停止表示態様として「リーチハズレ」を規定しているため、第３図柄の変動演出として、大当たり当選の期待度が高くなる程、大当たり当選していなかった場合（外れ当選した場合）に特殊特典を付与し易くすることが可能となる。よって、遊技者の遊技意欲が過剰に低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本第２１制御例では、第３図柄種別の大別として「リーチハズレ」を規定し、リーチ状態となった第３図柄の種別（リーチ種別）に応じて付与される特殊特典の内容を異ならせるように構成しているが、この構成に加え、「リーチハズレ」となった場合における最終停止第３図柄の種別に応じて、更に第３図柄種別を細分化し、付与される特殊特典の内容を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、同一種別のリーチ状態（例えば、「５リーチ」）であって、最終停止第３図柄が、リーチ状態である第３図柄「５」に近い（例えば、「４」や「６」）である場合の方が、リーチ状態である第３図柄「５」に遠くない（例えば、「１」や「２」）場合よりも遊技者に有利な特殊特典が付与され易くなるように構成すると良い。

30

40

#### 【１９９６】

つまり、近年のパチンコ機１０では、変動表示中の第３図柄がリーチ状態となった場合に実行されるリーチ演出において、大当たり当選期待度が高いリーチ演出（高リーチ演出）が実行された場合は、大当たり当選するか否かの演出結果が表示される直前において、大当たり当選に対応する第３図柄の組合せ（「５５５」）が停止表示されるか否かを遊技者に煽るために、リーチ状態である第３図柄「５」と、その前後に表示される第３図柄「

50

4」や「6」との何れが停止表示されるかを分かり難くする演出が実行されるように構成し、大当たり当選期待度が低いリーチ演出（低リーチ演出）が実行された場合は、遊技者に過度に大当たり当選を期待させることを抑制するために、リーチハズレ時における最終停止第3図柄を、リーチ状態である第3図柄とは大きく異ならせるように構成するものが一般的である。よって、第3図柄種別として規定される「リーチハズレ」を、「リーチハズレ（1コマズレ）」と、「リーチハズレ（それ以外）」と細分化して規定することにより、大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行されたにも関わらず、外れ当選した場合に特殊特典を付与させ易くすることができる。また、本第21制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、図618に示したボイスコマンド選択テーブル222×aを参照してボイスコマンドを決定するように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に応じて異なるボイスコマンドが決定されるようにボイスコマンド選択テーブル222×aの内容を規定しても良い。この場合、例えば、設定されている遊技状態に応じて、リーチ状態が成立する確率を異ならせているパチンコ機10であれば、リーチ状態が成立し難い遊技状態が設定されている場合の方が、リーチ状態が成立し易い遊技状態が設定されている場合よりも、「リーチハズレ」において特殊特典が付与され易くなるように規定したり、設定されている遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（例えば、確変状態）である場合には、設定されている遊技状態が遊技者に不利な遊技状態（例えば、通常状態）である場合よりも、全体的に特殊特典が付与され難くなるように規定したりしても良い。

10

#### 【1997】

20

図618に戻り説明を続ける。第3図柄種別として「バラケ目」、即ち、リーチ状態が成立すること無く外れ当選を示すための組合せで第3図柄が停止表示された場合には、左停止図柄（図610（a）の図柄D1参照）に表示されているキャラクタ種別（図610（a）では「タコ」）に対応するボイスデータが特定され、停止表示されている第3図柄のキャラクタ種別の組合せ（図610（a）では「タコ、サメ、カメ」の組合せ）に対応させたセリフを音声出力可能な特殊特典が付与されるボイスコマンド（コマンド15・・・）が規定されている。なお、本第21制御例では、第3図柄種別として「バラケ目」が停止表示された場合に付与可能な特殊特典として、賑やかし用のセリフが音声出力される特殊特典と、次変動にて停止表示されるキャラクタ種別を示唆するためのセリフが音声出力される特殊特典と、を付与可能に構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に停止表示される第3図柄が「バラケ目」が停止表示された場合であっても、その停止表示態様（左停止図柄）に対応したボイスデータを用いた音声出力や、停止表示態様の組合せに対応した会話セリフの音声出力を実行することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、「バラケ目」に基づいて音声出力される会話セリフの一部において、次変動における停止図柄種別（停止表示される第3図柄のキャラクタ種別）を示唆するための特殊特典が付与されるため、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、音声出力される会話セリフの内容に興味を持たせることができる。さらに、本第21制御例では、数字アイコンとキャラクタ種別とを通常とは異ならせた特殊第3図柄を表示可能に構成しているため、変動における停止図柄種別（停止表示される第3図柄のキャラクタ種別）を示唆するための特殊特典が付与された場合において、停止表示される第3図柄のキャラクタ種別に基づいて、停止表示される第3図柄の種別（数字アイコンの種別）を、予測する楽しみを提供することができる。

30

40

#### 【1998】

保留アクション選択テーブル222×bは、表示領域HR2に表示される保留図柄、即ち、獲得済みの特別図柄抽選の実行権利数を示すための表示態様を移動させる際の動作パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであって、新たな特別図柄変動の開始に基づいて、保留図柄の表示領域をシフトさせる場合における動作態様（アクション）を決定する際に参照される（図631のF4101参照）。ここで、上述した第19制御例では、特別図柄抽選の実行権利を含む保留情報を、各特別図柄種別に対して最大で4個記憶

50

( 保留記憶 ) 可能に構成し、その記憶されている保留情報の数を遊技者に示すための保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される表示領域 H R 2 に表示可能に構成している。そして、新たな特別図柄抽選が実行される際には、保留記憶されている保留情報に含まれる情報に基づいて特別図柄抽選が実行されるように構成している。つまり、保留情報には、後に実行される特別図柄抽選において大当たり判定を行う際に参照される情報 ( 取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) が既に格納された状態で保留記憶されている。よって、上述した第 1 9 制御例では、特別図柄抽選が実行されていない保留情報 ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成された表示領域 H R 2 に表示される保留図柄に対応する保留情報 ) に含まれている情報を事前に判別し、大当たり当選する可能性を示唆するための保留変化演出 ( 図 5 2 4 ~ 図 5 2 8 参照 ) を実行可能に構成している。しかしながら、表示領域 H R 2 に表示される保留図柄は、新たな特別図柄変動が実行される毎に、保留図柄の表示位置がシフトしていくため、上述した第 1 9 制御例のように保留図柄の表示位置を固定させた状態でチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させる保留変化演出を実行する場合には、所定期間 ( 1 0 秒 ) 以上の変動パターンで特別図柄変動が実行される場合、即ち、所定期間 ( 1 0 秒 ) の間、保留図柄の表示位置が変わらないという条件が成立した場合にのみ保留変化演出が実行可能となり、その条件が成立していない場合には、保留変化演出を実行することができないという問題があった。

10

#### 【 1 9 9 9 】

これに対して、例えば、上述した第 1 9 制御例に用いられた保留変化演出、即ち、チェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 を可動させることによって、保留変化し得る保留図柄を特定する保留変化演出を、保留図柄の表示位置がシフトする場合も継続して実行可能に構成するには、実行される特別図柄変動の変動時間に基づいて保留図柄の表示位置がシフトするタイミングを特定し、その特定したタイミングに合わせてチェンジ役物 Y m 1 , Y m 2 の可動位置を制御する必要がある、保留変化演出を実行するための制御処理内容が莫大になるという問題があった。また、短時間の特別図柄変動が連続して実行された場合には、保留変化演出が実行されている際に、保留変化演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報を用いた特別図柄抽選が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第 2 1 制御例では、保留図柄の表示態様を可変させるための保留変化演出の実行条件が成立している状態であって、且つ、実行される ( 実行中の ) 特別図柄変動の変動時間として短時間 ( 例えば、5 秒 ) が設定される ( された ) 場合に、保留図柄の表示位置をシフト移動させる動作の動作パターン ( アクション ) を異ならせる保留アクション演出を実行することにより、保留変化演出の対象となる保留図柄の大当たり当選期待度を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、保留図柄が特定の表示位置に所定期間 ( 例えば、1 0 秒 ) 維持されない状況 ( 特別図柄の短時間変動が実行される状況 ) が発生した場合であっても、遊技者に対して保留情報に対する事前判別結果を分かり易く報知することができる。

20

30

#### 【 2 0 0 0 】

さらに、本第 2 1 制御例では、保留アクション演出として実行される保留アクションの態様と、対象となる保留情報に基づく特別図柄抽選の結果とに基づいて、パチンコ機 1 0 に設定されている設定値を示唆可能に構成している。具体的には、大当たり当選の期待度が高い保留アクション態様 ( 例えば、ジャンプ態様 ) が実行されたにも関わらず、その保留アクション演出の対象となる保留情報に基づく特別図柄抽選の結果が外れ当選である場合には、遊技者に有利となる設定値 ( 設定「 3 」 ) が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆可能に構成している。このように構成することで、保留図柄の表示位置がシフト移動する場合に実行される保留アクション態様に対してより興味を持たせることができる。ここで、図 6 1 9 を参照して、保留アクション選択テーブル 2 2 2 x b に規定されている内容について説明をする。図 6 1 9 は、保留アクション選択テーブル 2 2 2 x b に規定されている内容を示した図である。図 6 1 9 に示した通り、保留アクション選択テーブル 2 2 2 x b には、保留アクション演出の対象となる保留図柄のシフト移動時に実行されるアクション態様として複数種類のアクション態様 ( 通常、高速、ジャンプ ) が、対象

40

50

保留先読み結果（対象となる保留情報に対する事前判別結果）、保留変化シナリオ設定の有無、設定値と、取得した第1演出カウンタ223vfの値とに対応付けて規定されている。

#### 【2001】

具体的には、保留アクション演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報（入賞情報）の先読み結果（事前判別結果）が、大当たり当選であり、当該保留図柄に対して保留変化演出を実行するための情報（保留シナリオ情報）が設定されている状態で、設定値「1」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。また、設定値「2」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。また、設定値「3」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「高速」が規定されている。

10

#### 【2002】

一方、保留アクション演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報（入賞情報）の先読み結果（事前判別結果）が、大当たり当選であり、当該保留図柄に対して保留変化演出を実行するための情報（保留シナリオ情報）が設定されていない状態で、設定値「1」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「高速」が規定されている。また、設定値「2」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。また、設定値「3」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「通常」が規定されている。

20

30

#### 【2003】

さらに、保留アクション演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報（入賞情報）の先読み結果（事前判別結果）が、外れ当選であり、当該保留図柄に対して保留変化演出を実行するための情報（保留シナリオ情報）が設定されている状態で、設定値「1」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「通常」が規定されている。また、設定値「2」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。また、設定値「3」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「通常」が規定されている。

40

#### 【2004】

一方、保留アクション演出の対象となる保留図柄に対応する保留情報（入賞情報）の先読み結果（事前判別結果）が、外れ当選であり、当該保留図柄に対して保留変化演出を実行するための情報（保留シナリオ情報）が設定されていない状態で、設定値「1」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に

50



対して保留アクション「通常」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「高速」が規定されている。また、設定値「2」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「通常」が規定されている。また、設定値「3」が設定されている場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～59」の範囲に対して保留アクション「通常」が、「60～89」の範囲に対して保留アクション「高速」が、「90～98」の範囲に対して保留アクション「ジャンプ」が規定されている。次に、図620を参照して、本第21制御例における音声ランプ制御装置113が有するRAM223の構成について説明をする。図620は、本第21制御例における音声ランプ制御装置113が有するRAM223の構成を示した図である。図620に示した通り、本第21制御例における音声ランプ制御装置113が有するRAM223は、上述した第19制御例における音声ランプ制御装置113が有するRAM223（図545（b）参照）に対して、設定値格納エリア223xaと、設定変更中フラグ223xbと、ボイス固定フラグ223xcと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

10

#### 【2005】

設定値格納エリア223xaは、主制御装置110から出力される設定値に関する情報を受信した場合に、その情報に基づいた設定値を格納するための記憶領域である。具体的には、主制御装置110の立ち上げ処理（図622参照）にて設定値に関する情報を含む状態コマンドが設定され（図622のS1753参照）、その状態コマンドを受信した場合に、受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて設定値を特定し、特定した設定値を示す情報が設定値格納エリア223xaに格納される。そして、設定値格納エリア223xaに格納された情報が、設定示唆演出の演出態様を決定する際に参照される。詳細な説明は後述するが、本制御例では、設定値を変更するための設定変更操作を実行する場合に、必ずパチンコ機10の電源を投入する動作を必要とするように構成し、且つ、設定変更操作が完了した後に、設定値に関する情報を含む状態コマンドが設定されるように構成している。さらに、パチンコ機10に電源が投入される毎に（主制御装置110の立ち上げ処理（図622参照）が実行される毎に）、設定値に関する情報を含む状態コマンドが主制御装置110から音声ランプ制御装置113へと出力されるように構成している。このように構成することで、電源投入時という限定されたタイミングでのみ設定値に関する情報を主制御装置110から音声ランプ制御装置113へと出力するように構成したとしても、音声ランプ制御装置113側で現在の設定値を確実に把握させることができる。

20

30

#### 【2006】

また、設定値に関する情報が出力される機会を最小限に抑えることにより、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。さらに、本実施形態では、パチンコ機10に設定される設定値を示す信号を直接外部に出力するのではなく、設定値に関する情報を出力するように構成しているため、万が一、不正に取得されたとしても、その情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。加えて、本実施形態では、遊技状態を示すための状態コマンドの一部（例えば、状態コマンドを生成するための8ビットのうち空きビットとなり易い上位ビット）を用いて設定値に関する情報を設定するように構成しているため、設定値に関する情報を単独で出力する場合よりも、出力された情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。さらに、設定値を示す値ではなく、設定値を示すための情報を、設定値格納エリア223xaに格納するように構成しているため、設定値格納エリア223xaに格納されている情報を不正に取得された場合であっても、出力された情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。なお、本制御例では、設定値に関する情報（設定値を示すた

40

50

めの情報)を格納するための記憶領域として設定値格納エリア223×aという専用の記憶領域を設けているが、これに限ること無く、他の記憶エリアの一部(空き領域)を用いて設定値を示すための情報を記憶するように構成し、設定値に関する情報(設定値を示すための情報)が格納されている記憶領域を示すアドレスを特定の領域に記憶させるように構成しても良く、この場合、定期的、或いは不規則に設定値に関する情報(設定値を示すための情報)を記憶する領域を変更させるように構成すると良い。

#### 【2007】

また、設定値に関する情報(設定値を示すための情報)を記憶する記憶領域の仕様に対応させて予め定められた規則に従って設定値に関する情報を加工するように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置113のRAM223に記憶されている情報に基づいて設定値を不正に取得されてしまう事態が発生し難くすることができる。設定変更中フラグ223×bは、現在が設定変更中であることを示すためのフラグであって、設定変更中であることを示す変更中コマンドが主制御装置110から出力された場合に、オンに設定される(図625のF2072参照)。そして、設定変更が完了したことを示す変更完了コマンドを受信したと判別した場合にオフに設定される(図625のF2074参照)。この設定変更中フラグ223×bを設けることにより、主制御装置110にて実行される設定変更操作の操作状況を音声ランプ制御装置113側で把握することが可能となるため、設定変更操作が完了するまでの間実行される待機処理(図625のF2051参照)の処理を設定変更操作の操作状況に応じて切り替えることができる。よって、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ボイス固定フラグ223×cは、音声出力されるボイスデータが変更されない期間を示すためのフラグであって、音声出力されるボイスデータが変更されない期間が設定された場合にオンに設定されるものである。本第21制御例では、第3図柄が停止表示された場合に、その停止表示されている第3図柄に付されているキャラクタ種別に対応するボイスデータを用いてパチンコ機10から出力される音声の種別を決定可能に構成している。そして、大当たり当選したことを示すための第3図柄が停止表示された場合には、次に大当たり当選するまでの間、大当たり当選したことを示すための第3図柄に付されたキャラクタ種別に対応するボイスデータを用いた音声出力を継続して実行可能に構成している。

#### 【2008】

ボイス固定フラグ223×cは、第3図柄を停止表示させるための停止コマンドを受信した場合に実行される停止コマンド処理(図629のF2273参照)において、停止表示させる第3図柄が大当たり当選を示す第3図柄(大当たり当選変動に対応する第3図柄)であると判別した場合にオンに設定され(図629のF2675)、その設定状況が停止コマンドを受信する毎に判別される(図629のF2671参照)。ここで、ボイス固定フラグ223×cがオンに設定されていると判別された場合は(図629のF2671:Yes)、今回の第3図柄停止表示に対して新たなボイスコマンドを特定するための処理がスキップされる。そして、大当たり当選変動に対応する停止種別を設定する際にオフに設定される(図628のF4003参照)。なお、詳細な説明は省略するが、本第21制御例では、遊技者が操作手段(演出ボタン22)を操作することにより、オンに設定されているボイス固定フラグ223×cをオフに設定することが可能に構成している。このように構成することで、遊技者が意図しないキャラクタ種別が付された第3図柄で大当たり当選した場合に、長時間の間、意図しないキャラクタ種別に対応したボイスデータを用いた音声出力が継続してしまうことを抑制することができる。次に、図621を参照して、本第21制御例における音声出力装置226のMPU301に設けられたROM302の構成について説明する。図621(a)は、ROM302の構成を示したブロック図である。図621(a)に示した通り、ROM302には、音声ファイル記憶エリア302×aが少なくとも設けられている。音声ファイル記憶エリア302×aには、パチンコ機10で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル(音声データ)に加え、キャラクタ種別に対応するボイスデータが記憶されている記憶領

域である。各種演出の実行が音声ランブ制御装置 1 1 3 により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア 3 0 2 x a から演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部 3 0 6 の対応するチャンネルに出力される。

#### 【 2 0 0 9 】

また、ボイスデータの種別を示すための音声用ボイスコマンドが音声ランブ制御装置 1 1 3 により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア 3 0 2 x a から、ボイスコマンドに対応するボイスデータが読み出され、音声合成部 3 0 6 の対応するチャンネルに出力される。さらに、音声ファイル記憶エリア 3 0 2 x a には、音声用ボイスコマンドが音声ランブ制御装置 1 1 3 により通知された場合において出力される専用の音声ファイルが記憶されており、ボイスデータの種別を示すための音声用ボイスコマンドが音声ランブ制御装置 1 1 3 により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア 3 0 2 x a から、ボイスコマンドに対応する専用の音声ファイルが読み出され、音声合成部 3 0 6 の対応するチャンネルに出力される。次に、図 6 2 1 ( b ) を参照して、音出力装置 1 3 2 に設けられた R A M 3 0 3 の構成について説明する。図 6 2 1 ( b ) は、R A M 3 0 3 の構成を示したブロック図である。図 6 2 1 ( b ) に示した通り、R A M 3 0 3 は、コマンド記憶領域 3 0 3 x a と、選択中ボイス格納エリア 3 0 3 x b と、が少なくとも設けられている。コマンド記憶領域 3 0 3 a は、音声ランブ制御装置 1 1 3 から音声出力装置 2 2 6 へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶される領域である。詳細には、リングバッファで構成され、F I F O ( F i r s t I n F i r s t O u t ) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声出力装置 2 2 6 のコマンド判定処理 ( 図 6 3 3 の F 6 0 0 2 参照 ) が実行されると、コマンド記憶領域 3 0 3 a に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

#### 【 2 0 1 0 】

選択中ボイス格納エリア 3 0 3 x b は、音声ランブ制御装置 1 1 3 から通知された音声用ボイスコマンドに対応して、音声ファイル記憶エリア 3 0 2 x a から読み出されたボイスデータの種別を記憶するための記憶領域である。音声ランブ制御装置 1 1 3 から音声用ボイスコマンドが出力された場合には、音声ファイル記憶エリア 3 0 2 x a から受信した音声用ボイスコマンドに対応するボイスデータの種別が記憶され、その後、音声出力装置 2 2 6 にて新たな音声を出力する処理を実行する際には、選択中ボイス格納エリア 3 0 3 x b に格納されているボイスデータの種別を示す情報に基づいて出力させる音声のボイスデータが形成される。

#### 【 2 0 1 1 】

< 第 2 1 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理について >

次に、図 6 2 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 6 2 2 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( F 1 7 0 1 ) 。初期設定処理 ( F 1 7 0 1 ) では、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 ( 音声ランブ制御装置 1 1 3 、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置 ) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 ( 本実施形態では 1 秒 ) を実行する ( F 1 7 0 2 ) 。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する ( F 1 7 0 3 ) 。次に、設定キー 1 1 0 b がオン位置に配置されているか否かを判別する ( F 1 7 5 1 ) 。F 1 7 5 1 の処理において、設定キー 1 1 0 b がオン位置に配置されていると判別した場合は ( F 1 7 5 1 : Y e s ) 、設定変更状態、若しくは設定確認状態に設定されていることを意味するため、これらの状態に対応する制御を行うための設定値制御処理を実行し ( F 1 7 5 2 ) 、後述する F 1 7 1 0 の処理へ移行する。この設定値制御処理 ( F 1 7 5 2 ) の詳細については、図 6 2 3 を参照して後述する。一方、F 1 7 5 1 の処理において、設定キー 1 1 0 b がオン位置ではないと判別した場合には ( F 1 7 5

1 : No)、F 1 7 0 4 の処理に移行する。F 1 7 0 4 の処理では、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 (図 6 0 8 参照) がオンされているか否かを判別し (F 1 7 0 4)、オンされていれば (F 1 7 0 4 : Yes)、処理を F 1 7 1 2 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていなければ (F 1 7 0 4 : No)、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し (F 1 7 0 5)、電源断の発生情報が記憶されていなければ (F 1 7 0 5 : No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を F 1 7 1 2 へ移行する。

#### 【 2 0 1 2 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば (F 1 7 0 5 : Yes)、R A M 判定値を算出し (F 1 7 0 6)、算出した R A M 判定値が正常でなければ (F 1 7 0 7 : No)、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を F 1 7 1 2 へ移行する。なお、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。F 1 7 1 2 の処理では、サブ側の制御装置 (周辺制御装置) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する (F 1 7 1 2)。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア (作業領域) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 (F 1 7 1 3, F 1 7 1 4) を実行する。上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M の初期化処理 (F 1 7 1 3, F 1 7 1 4) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 (F 1 7 1 3, F 1 7 1 4) を実行する。R A M の初期化処理 (F 1 7 1 3, F 1 7 1 4) では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし (F 1 7 1 3)、その後、R A M 2 0 3 の初期値を設定する (F 1 7 1 4)。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、F 1 7 1 0 の処理へ移行する。

#### 【 2 0 1 3 】

一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされておらず (F 1 7 0 4 : No)、電源断の発生情報が記憶されており (F 1 7 0 5 : Yes)、更に R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (F 1 7 0 7 : Yes)、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする (F 1 7 0 8)。次に、サブ側の制御装置 (周辺制御装置) を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し (F 1 7 0 9)、F 1 7 1 0 の処理へ移行する。払出制御装置 1 1 1 は、この払出復帰コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。F 1 7 1 0 の処理では、演出許可を示す初期化コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4 に対して各種演出の実行を許可する。次いで、現在の遊技状態を示す情報と、現在の設定値に関する情報と、を含む状態コマンドを設定し (F 1 7 5 3)、割込み許可を設定し (F 1 7 1 2)、メイン処理に移行する。次に、図 6 2 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理 (図 6 2 2 参照) の中の一処理である設定値制御処理 (F 1 7 5 2) の内容について説明をする。図 6 2 3 は、設定値制御処理 (F 1 7 5 2) の詳細な内容を示したフローチャートである。

#### 【 2 0 1 4 】

図 6 2 3 に示した通り、設定値制御処理 (F 1 7 5 2) では、まず、R A M 消去スイッチ 1 2 2 (図 6 0 8 参照) がオンされているか否かを判別し (F 1 9 0 1)、オンされていれば (F 1 9 0 1 : Yes)、サブ側の制御装置 (周辺制御装置) となる払出制御装置

111を初期化するために払出初期化コマンドを送信する(F1902)。払出制御装置111は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM213のスタックエリア以外のエリア(作業領域)をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置110は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM203の初期化処理(F1903、F1904)を実行する。RAMの初期化処理(F1903、F1904)では、RAM203の使用領域をクリアし(F1903)、その後、RAM203の初期値を設定する(F1904)。RAM203の初期化処理の実行後は、設定変更中を示す変更中コマンドを送信し(F1905)、処理をF1906へと移行する。F1906の処理では、設定スイッチ110cがオンされたか(押下されたか)否かを判別する(F1906)。F1906の処理において、設定スイッチ110cがオンされた(押下された)と判別した場合は(F1906:Yes)、設定値格納エリア203xaのデータを1加算することにより更新し(F1907)、F1908の処理へ移行する。一方、F1906の処理において、設定スイッチがオフであると判別した場合は(F1906:No)、F1907の処理をスキップし、F1908の処理へ移行する。F1908の処理では、設定キー110bがオフ位置に配置されているか否かを判別し(F1908)。設定キー110bがオフ位置に配置されていると判別した場合は(F1908:Yes)、設定変更完了を示す変更完了コマンドを音声ランプ制御装置113に送信し(F1909)、本処理を終了する。即ち、設定変更状態を終了して、立ち上げ処理(図622参照)へと戻る。これにより、通常の遊技が可能な遊技可能状態に移行させることができる。

10

#### 【2015】

20

一方、F1908の処理において、設定キー110bがオフ位置に配置されていないと判別した場合は(F1908:No)、F1906の処理へと戻る。つまり、F1908の処理において設定キー110bがオフ位置に配置されたと判別されるまで、F1906~F1908の各処理が繰り返される。また、F1901の処理において、RAM消去スイッチ122がオンされていないと判別した場合は(F1901:No)、まず、払出制御装置111へ払出復帰コマンドを送信し(F1910)、次いで、設定値格納エリア203xaのデータを読み出す(F1911)。F1911の処理が終了すると、次に、読み出したデータに対応する設定値を設定値表示装置110aに表示させ(F1912)、設定確認状態を示す状態コマンドを設定して(F1913)、設定キー110bがオフ位置に配置されているか否かを判別する(F1914)。F1914の処理において、設定キー110bがオフ位置に配置されていると判別した場合には(F1914:Yes)、そのまま本処理を終了する。つまり、遊技可能状態に移行させる。一方、F1914の処理において、設定キー110bがオフ位置に配置されていないと判別した場合は(F1914:No)、F1914の処理を繰り返し実行する。つまり、設定キー110bがオフ位置に配置されるまで、設定確認状態を継続させる。この設定値制御処理(F1752:図623参照)を実行することにより、設定変更状態において設定スイッチ110cに対する操作に応じて設定値を可変させることができる。また、設定確認状態において、設定スイッチ110bがオフ位置に配置されるまで、設定値表示装置110aに対して設定値を表示させ続けることができる。

30

#### 【2016】

40

<第21制御例における音声ランプ制御装置113の制御処理について>

次に、図624から図631を参照して、本第21制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第21制御例では、上述した第19制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理の内容に対して、立ち上げ処理(図568参照)に代えて立ち上げ処理(図624参照)を実行する点、コマンド判定処理(図570のF2112参照)に代えて、コマンド判定処理(図626のF2172参照)を実行する点、状態コマンド受信処理(図571のF2202参照)に代えて状態コマンド受信処理(図627のF2271参照)を、実行する点と、主制御装置110から停止種別コマンドを受信した場合に停止図柄種別設定処理(図628のF2272参照)を実行する点と、で相違している。

50

それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図 6 2 4 を参照して、立ち上げ処理の処理内容について説明をする。図 6 2 4 は立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図 6 2 4 に示した通り、立ち上げ処理は、上述した第 1 9 制御例にて実行される立ち上げ処理（図 5 6 8 参照）に対して、R A M の初期値設定を実行する F 2 0 1 0 の処理を実行する前に待機処理（F 2 0 5 1）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ここで、立ち上げ処理（図 6 2 4 参照）にて実行される待機処理（F 2 0 5 1）の処理内容について、図 6 2 5 を参照して説明をする。図 6 2 5 は、待機処理（F 2 0 5 1）の処理内容を示したフローチャートである。この待機処理（F 2 0 5 1）では、設定変更操作が実行されている場合において、設定変更操作が完了するまでの間、音声ランプ制御装置 1 1 3 による立ち上げ処理の進行を待機させるための処理が実行される。

10

#### 【 2 0 1 7 】

待機処理（F 2 0 5 1）が実行されると、まず、変更中コマンドを受信したかを判別し（F 2 0 7 1）、受信したと判別した場合は（F 2 0 7 1 : Y e s）、設定変更中フラグ 2 2 3 x b をオンに設定し（F 2 0 7 2）、次いで、変更完了コマンドを受信したかを判別する（F 2 0 7 3）。F 2 0 7 3 の処理において、変更完了コマンドを受信したと判別した場合は、即ち、設定変更操作が完了したことを示すコマンドを受信したと判別した場合は（F 2 0 7 3 : Y e s）、設定変更中フラグ 2 2 3 x b をオフに設定し（F 2 0 7 4）、立ち上げ処理へ移行する。一方で、F 2 0 7 3 の処理において変更完了コマンドを受信していないと判別した場合は（F 2 0 7 3 : N o）、変更完了コマンドを受信するまで、F 2 0 7 3 の処理をループさせる。このように構成することで、設定変更操作中に音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理（図 6 2 4 参照）が終了してしまうことを抑制することができる。また、F 2 0 7 1 の処理において、変更中コマンドを受信していないと判別した場合は、即ち、設定変更操作が実行されていない場合は（F 2 0 7 1）、F 2 0 7 2 ~ F 2 0 7 4 の処理をスキップして、立ち上げ処理へ移行する。このように構成することで、パチンコ機 1 0 の電源投入時に設定変更操作を実行していない場合は、無用に音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理を待機させることが無くなるため、パチンコ機 1 0 の電源投入時に実行される各種処理（各制御装置における立ち上げ処理）を迅速に完了させ易くすることができる。

20

30

#### 【 2 0 1 8 】

次に、図 6 2 6 を参照して、本第 2 1 制御例におけるコマンド判定処理（F 2 1 7 2）の処理内容について説明をする。図 6 2 6 は、コマンド判定処理（F 2 1 7 2）の処理内容を示したフローチャートである。図 6 2 6 に示した通り、コマンド判定処理（F 2 1 7 2）は、上述した第 1 9 制御例におけるコマンド判定処理（図 5 7 0 の F 2 1 1 2 参照）に対して、状態コマンドを受信した場合に実行される処理を、状態コマンド受信処理（図 5 7 1 の F 2 2 0 2 参照）から状態コマンド受信処理（図 6 2 7 の F 2 2 7 1）に変更した点と、停止種別コマンドを受信した場合に、停止図柄種別決定処理（図 6 2 8 の F 2 2 7 2 参照）を実行する点と、停止コマンドを受信した場合に実行される処理を、停止コマンド処理（図 5 7 6 の F 2 2 1 4 参照）から停止コマンド処理（図 6 2 9 の F 2 2 7 3 参照）に変更した点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図 6 2 7 を参照して、状態コマンド受信処理（F 2 2 7 1）の処理内容について説明をする。図 6 2 7 は、状態コマンド受信処理（F 2 2 7 1）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（F 2 2 7 1）は、上述した第 1 9 制御例におけるコマンド判定処理（図 5 7 0 の F 2 1 1 2 参照）に対して、設定値情報を受信したと判別した場合は実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（図 5 7 0 の F 2 1 1 2 参照）が実行されると、まず、設定値情報を受信したかを判別し（F 2 3 7 1）、設定値情報

40

50

を受信したと判別した場合に ( F 2 3 7 1 : Y e s )、受信したコマンドに含まれる設定値情報を設定値格納エリア 2 2 3 x a に格納し ( F 2 3 7 2 )、F 2 3 0 1 の処理へ移行する。F 2 3 7 1 の処理において、設定値情報を受信していないと判別した場合 ( F 2 3 7 1 : N o )、或いは、F 2 3 7 2 の処理を終えると、上述した第 1 9 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 5 7 0 の F 2 1 1 2 参照 ) と同一の F 2 3 0 1 ~ F 2 3 1 2 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 2 0 1 9 】

上述した通り、F 2 3 7 2 の処理によって、設定値情報を設定値格納エリア 2 2 3 x a に格納することで、設定されている設定値を示唆するための設定示唆演出を設定する際に、現在設定されている設定値に基づく演出態様を確実に設定することができる。次に、図 6 2 8 を参照して、停止図柄種別設定処理 ( F 2 2 7 2 ) の処理内容について説明をする。図 6 2 8 は、停止図柄種別設定処理 ( F 2 2 7 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この停止図柄種別設定処理 ( F 2 2 7 2 ) では、主制御装置 1 1 0 から受信した停止種別コマンド ( 大当たり、リーチ外れ、バラケ目 ) に基づいて、今回停止表示させる第 3 図柄の種別を設定するための処理が実行される。停止図柄種別設定処理 ( F 2 2 7 2 ) が実行されると、まず、停止種別選択フラグをオンに設定し ( F 4 0 0 1 )、今回の停止図柄種別が「大当たり」であるかを判別し ( F 4 0 0 2 )、「大当たり」であると判別した場合は ( F 4 0 0 2 : Y e s )、ボイス固定フラグ 2 2 3 x c をオンに設定する。つまり、大当たり当選時に付与される特典を設定する ( F 4 0 0 3 )。次に、大当たり種別が「大当たり A」、即ち、遊技者に有利となる大当たりであるかを判別し ( F 4 0 0 4 )、  
「大当たり A」であると判別した場合は ( F 4 0 0 4 : Y e s )、第 3 図柄の種別を決定する抽選によって、奇数の数字を示す数字アイコンが付された第 3 図柄 ( 奇数当たり図柄 ) を決定し、決定した第 3 図柄種別に対応する停止種別を設定し ( F 4 0 0 5 )、その後、F 4 0 1 0 の処理へ移行する。一方、F 4 0 0 4 の処理において、大当たり種別が「大当たり A」では無いと判別した場合は ( F 4 0 0 4 : N o )、第 3 図柄の種別を決定する抽選によって、偶数の数字を示す数字アイコンが付された第 3 図柄 ( 偶数当たり図柄 ) を決定し、決定した第 3 図柄種別に対応する停止種別を設定し ( F 4 0 0 5 )、その後、F 4 0 1 0 の処理へ移行する。

#### 【 2 0 2 0 】

また、F 4 0 0 2 の処理において、今回の停止図柄種別が「大当たり」では無いと判別した場合は ( F 4 0 0 2 : N o )、受信した停止種別が「リーチ外れ」であるかを判別し ( F 4 0 0 7 )、「リーチ外れ」であると判別した場合は ( F 4 0 0 7 : Y e s )、第 3 図柄の種別を決定する抽選によって、リーチハズレに対応する停止種別を設定し ( F 4 0 0 8 )、その後、F 4 0 1 0 の処理へ移行する。F 4 0 0 7 の処理において「リーチ外れ」ではないと判別した場合は ( F 4 0 0 7 : N o )、変動種別に対応したはずれ図柄の停止種別を設定し ( F 4 0 0 9 )、F 4 0 1 0 の処理へ移行する。つまり、本第 2 1 制御例では、「大当たり A」に当選した場合のみ、奇数図柄が付された第 3 図柄が大当たり当選を示すための表示態様で停止表示されるように構成している。よって、第 3 図柄に付される複数の数字 ( 数字アイコン ) は、大当たり当選時における大当たり種別を示唆可能な識別情報となる。そして、偶数の数字が付された第 3 図柄よりも、奇数の数字が付された第 3 図柄の方が、遊技者に有利となる大当たり当選に対応づけられていることから、遊技者に有利な第 3 図柄となる。F 4 0 1 0 の処理では、キャラ変更抽選が実行され ( F 4 0 1 0 )、次に、キャラ変更抽選に当選したかを判別し ( F 4 0 1 1 )、当選したと判別した場合は ( F 4 0 1 1 : Y e s )、当選内容に対応させた特殊第 3 図柄の表示を決定し ( F 4 0 1 2 )、決定した内容に対応する表示用コマンドを設定し ( F 4 0 1 3 )、本処理を終了する。一方、F 4 0 1 1 の処理において、当選していないと判別した場合は ( F 4 0 1 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 2 0 2 1 】

なお、本第 2 1 制御例では、特殊第 3 図柄 ( 基本第 3 図柄に対して、数字アイコンの種別と、キャラクタ種別とを異ならせて表示される第 3 図柄 ) の表示決定を、抽選によって

実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。この場合、特殊第3図柄の表示決定の有無を遊技者に選択可能に構成しても良いし、特殊第3図柄の組合せ（特定の数字アイコンに対して付されるキャラクタ種別の決定や、特定のキャラクタ種別に対して付される数字アイコン種別の決定）も遊技者が選択可能に構成しても良い。さらに、遊技者が特殊第3図柄の組合せを選択（決定）可能に構成する場合には、遊技者が選択（決定）した特殊第3図柄の表示態様を、変動表示される第3図柄とは別に表示可能に構成し、遊技者が任意に特殊第3図柄の表示態様を確認できるように構成すると良い。次に、図629を参照して、停止コマンド処理（F2273）の処理内容について説明をする。図629は、停止コマンド処理（F2273）の処理内容を示したフローチャートである。図629に示した通り、停止コマンド処理（F2273）は、上述した第19制御例における停止コマンド処理（図576のF2214参照）に対して、ボイスデータの設定に関する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【2022】

停止コマンド処理（F2273）が実行されると、まず、上述した第19制御例の停止コマンド処理（図576のF2214参照）と同一のF2651～F2656の処理を実行する。そして、F2656の処理を終えると、ボイス固定フラグ223xcがオンに設定されているかを判別し（F2671）、オンに設定されていないと判別した場合は（F2671：No）、ボイスコマンド選択テーブル222xaを参照してボイスコマンドを決定し（F2672）、決定したボイスコマンドを示すための音声用ボイスコマンドを設定し（F2673）、F2674の処理へ移行する。一方、F2671の処理において、ボイス固定フラグ223xcがオンに設定されていると判別した場合は（F2671：Yes）、今回の停止表示に基づいて新たなボイスデータを決定する必要が無いため、F2672、F2673の処理をスキップしてF2674の処理へ移行する。F2674の処理では、今回停止表示される第3図柄が大当たり停止であるか（大当たり当選した特別図柄に対応する第3図柄停止であるか）を判別し（F2674）、大当たり当選であると判別した場合は（F2674：Yes）、ボイス固定フラグ223xcをオンに設定し（F2675）、F2657の処理を実行し、本処理を終了する。F2674の処理において大当たり当選では無いと判別した場合は（F2674：No）、F2675の処理をスキップしてF2657の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図630を参照して、変動開始時保留演出実行処理（F3179）の処理内容について説明をする。図630は、変動開始時保留演出実行処理（F3179）の処理内容を示したフローチャートである。図630に示した通り、変動開始時保留演出実行処理（F3179）は、上述した第19制御例における変動開始時保留演出実行処理（F3109）に対して、変動時間が10秒未満であると判別した場合（F3203：No）において保留アクション決定処理（F3271）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【2023】

ここで、図631を参照して、保留アクション決定処理（F3271）の処理内容について説明をする。図631は、保留アクション決定処理（F3271）の処理内容を示したフローチャートである。この保留アクション決定処理（F3271）では、実行される特別図柄変動の変動時間が短く（10秒未満）、保留図柄を同一の表示領域に維持させた状態で保留変化演出（第19制御例参照）を実行することが困難な場合において、シフト時チャンス演出を設定するための処理が行われる。図631に示した通り、保留アクション決定処理（F3271）が実行されると、まず、保留アクション選択テーブル222xbを参照して保留アクションを決定し（F4101）、決定した保留アクションに対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し（F4102）、本処理を終了する。

#### 【2024】

< 音声出力装置226における制御処理について >

次に、図632から図634を参照して、本第21制御例における音声出力装置226



にて実行される制御処理の内容について説明をする。まず、図 6 3 2 ( a ) を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 6 3 2 ( a ) は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。この音声出力装置 2 2 6 のメイン処理が実行されると、まず、コマンド判定処理 ( F 6 0 0 2 ) の中で合成音声データを所定期間 ( 0 . 1 秒間 ) サンプルングすることで得られた平均の振幅に基づいて生成される合成音声コマンドを音声ランブ制御装置 1 1 3 に対して送信するためのコマンド出力処理を実行する ( F 6 0 0 1 ) 。次に、音声ランブ制御装置 1 1 3 や、A D C 3 0 9 から受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を実行する ( F 6 0 0 2 ) 。このコマンド判定処理 ( F 6 0 0 2 ) の詳細については、図 6 3 3 を参照して後述する。F 6 0 0 2 の処理後、演出に応じた音声データ ( 音声ファイル ) を再生する音声設定処理を実行する ( F 6 0 0 3 ) 。この音声設定処理 ( F 6 0 0 3 ) の詳細については、図 6 3 4 を参照して後述する。F 6 0 0 3 の処理が終わると、ワーク R A M 3 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( F 6 0 0 4 ) 。F 6 0 0 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( F 6 0 0 4 : Y e s ) 、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして ( F 6 0 0 6 ) 、電源断処理を実行する ( F 6 0 0 7 ) 。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( F 6 0 0 8 ) 、その後、処理を無限ループする。一方、F 6 0 0 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( F 6 0 0 4 : N o ) 、R A M 3 0 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 3 0 3 が破壊されているか否かが判別され ( F 6 0 0 5 ) 、R A M 3 0 3 が破壊されていなければ ( F 6 0 0 5 : N o ) 、F 6 0 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 3 0 3 が破壊されていれば ( F 6 0 0 5 : Y e s ) 、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

#### 【 2 0 2 5 】

次に、図 6 3 2 ( b ) を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるコマンド割込処理について説明する。図 6 3 2 ( b ) は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理 ( 図 6 3 2 ( b ) 参照 ) は、音声ランブ制御装置 1 1 3 からコマンドを受信する毎に実行する処理である。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、R A M 3 0 3 に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して ( F 6 5 0 1 ) 、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次に、図 6 3 3 を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 6 3 2 参照 ) 内の一処理であるコマンド判定処理 ( F 6 0 0 2 ) について説明する。図 6 3 3 は、このコマンド判定処理 ( F 6 0 0 2 ) の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理 ( F 6 0 0 2 ) では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し ( F 6 1 0 1 ) 、未処理の新規コマンドがなければ ( F 6 1 0 1 : N o ) 、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば ( F 6 1 0 1 : Y e s ) 、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し ( F 6 1 0 2 ) 、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する ( F 6 1 0 3 ) 。そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する ( F 6 1 0 4 ) 。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランブ制御装置 1 1 3 の変動表示設定処理 ( 図 5 7 9 の F 2 1 1 3 参照 ) の中で、変動パターンの詳細な表示態様を選択したタイミング ( 図 5 7 9 の F 2 9 1 0 参照 ) で、あわせて、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを通知するために設定される。

#### 【 2 0 2 6 】

F 6 1 0 4 の処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると ( F 6 1 0 4 : Y e s ) 、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し ( F 6 1 0 5 ) 、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して ( F 6 1 0 6 ) 、F 6 1 0 1 の処理へ戻る。F 6 1 0 4 の処理

において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると(F 6 1 0 4 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、ボイスコマンド(音声用ボイスコマンド)があるか否かを判別する(F 6 1 0 7)。この音声用ボイスコマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の停止コマンド処理(図 6 2 9 参照)の中で、停止表示された第 3 図柄に付されているキャラクタ種別に基づくボイスデータを決定する処理(図 6 2 9 の F 2 6 7 2 参照)に応じて生成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理(図 5 6 9 参照)のコマンド出力処理(F 2 1 0 2)によって音声出力装置 2 2 6 に対して出力される。F 6 1 0 7 の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ボイスコマンドがあると判別した場合は(F 6 1 0 7 : Y e s)、通知されたボイス種別に対応するボイスデータを特定(取得)し(F 6 1 0 8)、特定したボイスデータを選択中ボイス格納エリア 3 0 3 x b に格納し(F 6 1 0 9)、今回受信した音声用ボイスコマンドに特殊特典を付与するための情報が含まれているかを判別する(F 6 1 1 0)。特殊特典ありと判別した場合は(F 6 1 1 0 : Y e s)、対応する特典音声を音声ファイル記憶エリア 3 0 2 x a から読み出し、特典音声の出力タイミングを設定し(F 6 1 1 1)、S 6 1 0 1 の処理へ戻る。次に、図 6 3 4 を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるメイン処理(図 6 3 2 参照)内の一処理である音声設定処理(F 6 0 0 3)の詳細について説明する。図 6 3 4 は、この音声設定処理(F 6 0 0 3)の内容を示したフローチャートである。

10

#### 【 2 0 2 7 】

音声設定処理(F 6 0 0 3)では、まず、楽曲の出力(再生)タイミングであるか判別する(F 6 2 0 1)。F 6 2 0 1 の処理において、楽曲の出力タイミングであると判別した場合は(F 6 2 0 1 : Y e s)、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し(F 6 2 0 2)、読み出した音声ファイルを、対応するチャンネルに出力し(F 6 2 0 3)、楽曲出力中フラグをオンに設定して(F 6 2 0 4)、F 6 2 0 5 の処理へ移行する。なお、音声ファイルを出力するチャンネルは、ファイル毎に予め定められており、例えば、変動演出に用いる楽曲の音声ファイルは、チャンネル 1 に対して出力することが予め設定されている。一方、F 6 2 0 1 の処理において、楽曲の出力タイミングでないと判別した場合は(F 6 2 0 1 : N o)、F 6 2 0 2 から F 6 2 0 4 の処理をスキップして、F 6 2 0 5 の処理へ移行する。F 6 2 0 5 の処理では、効果音の出力タイミングであるか否かを判別する(F 6 2 0 5)。効果音の出力タイミングでなければ(F 6 2 0 5 : N o)、本処理を終了する。一方、効果音の出力タイミングであれば(F 6 2 0 5 : Y e s)、今回の効果音に対応する音声ファイルを読み出し(F 6 2 0 6)、読み出した音声ファイルに対応するチャンネルに出力して(F 6 2 0 7)、特典音声の出力タイミングであるか判別する(F 6 2 0 8)。F 6 2 0 8 の処理において、特典音声の出力タイミングでは無いと判別した場合は(F 6 2 0 8 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、F 6 2 0 8 の処理において、特典音声の出力タイミングであると判別した場合は(F 6 2 0 8 : Y e s)、今回の特典音声に対応する音声ファイルを読み出し(F 6 2 0 9)、読み出した音声ファイルに対応するチャンネルに出力し(F 6 2 1 0)、本処理を終了する。

20

30

#### 【 2 0 2 8 】

##### < 第 2 2 制御例 >

次に、図 6 3 5 から図 6 4 6 を参照して、第 2 2 制御例について説明をする。従来より、複数(3 個)の第 3 図柄を特定の組合せ(同一図柄)で停止表示させることで大当たり当選したことを示す変動演出であって、複数の第 3 図柄の一部(例えば、3 個の第 3 図柄のうち 2 個)が大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様で停止表示され、残りの第 3 図柄(例えば、3 個の第 3 図柄のうち残りの 1 個)を変動表示されている状態(所謂、リーチ状態)にて、残りの第 3 図柄が何れの態様で停止表示されるかを遊技者に煽るための変動演出(リーチ変動演出)を実行するものが知られている。そして、リーチ変動演出として、停止表示され得る第 3 図柄の種別数を変動表示される第 3 図柄の種別数よりも限定した範囲で遊技者に対して報知し、その報知された第 3 図柄種別の中から 1 の第 3 図柄を停止表示させるリーチ変動演出を実行するものがある。このように構成することで、リーチ変動演出中において変動表示されている第 3 図柄(最終停止図柄)が停止表示さ

40

50

れるよりも前に、停止表示される第3図柄の種別を遊技者に予測させ易くすることができるため、例えば、報知された内容が、大当たり当選したことを示す組合せで最終停止図柄が停止表示される可能性が高いことを示すものであった場合（最終停止図柄として停止表示され得る第3図柄の種別として報知された第3図柄種別のうち、大当たり当選を示す第3図柄種別の占有率が高い場合）には、大当たり当選への期待感を高めながら遊技者にリーチ変動演出を注視させることができ、演出効果を高めることができるものであった。

#### 【2029】

加えて、リーチ変動演出中に停止表示され得る第3図柄の種別数を変動表示される第3図柄の種別が同一の態様が複数報知されるように構成しているものも知られている。具体的には、例えば、「111」の組合せで第3図柄が停止表示した場合に大当たり当選を示すものであって、2個の第3図柄が「11」で停止表示されている状態で残り1個の第3図柄（最終停止図柄）が変動表示されているリーチ状態において、最終停止図柄の停止表示態様候補として、大当たり当選を示す「1」が2個、外れ当選を示す「2」が3個の計5個の候補を最終停止図柄が停止表示されるよりも前に報知可能なものが知られている。このように構成することで、最終停止図柄の停止表示態様候補全体に対して、当たり当選を示す停止表示態様が占める割合を容易に異ならせることができるため、実行中の変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果であるか、外れ当選を示す演出結果であるかを遊技者に対して事前に予測させ易くすることができるものであった。しかしながら、上述したリーチ変動演出では、演出結果が大当たり当選を示す演出結果となる場合には、事前に報知される最終停止図柄の停止表示態様として、大当たり当選を示す停止表示態様が占める割合を高くすることで、遊技者の大当たり当選への期待度を徐々に高める演出を提供することができる一方で、演出結果が大当たり当選では無い場合には、事前に報知される最終停止図柄の停止表示態様として、大当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が低くなってしまい、リーチ変動演出の演出結果が停止表示（最終停止図柄が停止表示）されるよりも前に遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第22制御例では、特定のリーチ状態において、最終停止図柄の停止表示態様候補を報知した後に、リーチ状態として表示されている第3図柄の種別を可変可能に構成している。具体的には、「22」のリーチ状態中に報知される最終停止図柄の停止表示態様候補として「1, 1, 1, 2, 2」が報知された後に、リーチ状態の態様を「22」から「11」へと切り替え可能に構成している。

#### 【2030】

つまり、特定のリーチ状態では外れ当選を示す最終停止図柄の停止表示態様が、当たり当選を示す最終停止図柄の停止表示態様となるようにリーチ状態中の第3図柄種別を異ならせるように構成している。このように構成することで、最終停止図柄の停止表示態様候補が報知された時点で当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が低い場合であっても、リーチ状態の第3図柄種別が切り替わり、当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が増加する可能性を残すことが可能となるため、遊技者に対して最後まで飽きること無くリーチ変動演出を実行させることができる。さらに、本第22制御例では、特定のリーチ状態において、最終停止図柄の停止表示態様候補を報知した後に、リーチ状態として表示されている第3図柄の種別を増加可能に構成している。具体的には、「22」のリーチ状態中に報知される最終停止図柄の停止表示態様候補として「1, 1, 1, 2, 3」が報知された後に、リーチ状態の態様を「22」（シングルリーチ）から「11」と「22」（ダブルリーチ）へと切り替え可能に構成している。このように構成することで、最終停止図柄の停止表示態様候補が報知された時点で当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が低い場合であっても、リーチ状態となる第3図柄種別数を増加させ、当たり当選を示す停止表示態様が占める割合が増加する可能性を残すことが可能となるため、遊技者に対して最後まで飽きること無くリーチ変動演出を実行させることができる。なお、変動表示されている全ての第3図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成を用いても良く、この場合、変動表示されている全ての第3図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示

される構成と言える。

#### 【2031】

従来より、特別図柄抽選の抽選結果を示すための識別情報（特別図柄）が変動表示されている期間中に、液晶ディスプレイで構成された表示画面（第3図柄表示装置）にて、特別図柄に対応させた第3図柄を変動表示させる変動演出を実行するパチンコ機10がある。この従来型のパチンコ機10では、実行される変動演出の内容によって特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（大当たり当選）であるか、遊技者に不利な抽選結果（外れ当選）であるかを、抽選結果が報知されるよりも前に遊技者に予測させるものが一般的であり、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて異なる演出態様の変動演出を実行可能にすることで、大当たり当選している場合の方が、大当たり当選していない場合（外れ当選している場合）よりも実行され易い変動演出（有利変動演出）と、大当たり当選している場合よりも、大当たり当選していない場合（外れ当選している場合）の方が実行され易い変動演出（不利変動演出）と、を実行可能にするものが知られている。さらに、パチンコ機10では、大当たり当選した場合において、遊技者に有利な特典が付与される遊技特性上、特別図柄抽選において大当たり当選する確率が、外れ当選する確率よりも低く設定されていることが一般的であり、特別図柄抽選の結果が外れ当選となる遊技を遊技者が長時間継続して実行した場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制するために、不利変動演出の演出態様として多種多様な演出態様を設定可能に構成し、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制しているものがある。このように構成された、従来型のパチンコ機10によれば、変動演出の演出態様としてより多くの演出態様を決定可能に構成するほど、遊技者が遊技に飽き難くすることができ、設定される演出態様が増加する分、変動演出を実行するために必要となる表示データの容量が増加してしまい、製造コストが増加してしまうという問題があった。

#### 【2032】

これに対して、本第22制御例では、変動演出の演出態様として設定される表示データを変えることなく、表示領域の縮尺を可変させることで遊技者に対して異なる変動演出を提供可能に構成している。具体的には、表示制御装置114に対して、表示領域の縮尺を変更させるための縮尺コマンドを送信することで、第3図柄表示装置81の表示画面に全体に表示されていた表示画像が縮小され、表示画面の一部領域に表示されたり、第3図柄表示装置81の表示画面の一部領域に表示されていた表示画像が表示画面全体を占めるように拡大表示されたりすることができるよう構成している。また、表示画像の縮尺を変更するだけでなく、表示画像にひねりを加えたり、奥行き方向への立体バランスを可変させたりすることができるよう構成している。このように構成することで、変動演出の表示データを増加させることなく、遊技者に対して多くの表示態様で変動演出を体験させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことの無いパチンコ機10を提供することができる。加えて、本第22制御例では、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示画像を形成するために複数の画層（レイヤ）を有しており、上述した表示領域の縮尺設定を、各画層に対して設定可能に構成している。このように構成することで、例えば、第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種画像のうち、実行中の変動演出に対応する表示画像が表示される画層と、遊技に関する情報（例えば、保留図柄数を示す保留情報や、時短回数を示す時短情報等）に対応する表示画像が表示される画層と、を異ならせて形成し、変動演出に対応する表示画像が表示される画層のみに対して、縮尺設定を実行することができる。よって、表示画像の縮尺を異ならせることで遊技者に対して斬新な演出を提供しながらも、遊技者に報知すべき情報（遊技情報）に対応する表示画像（例えば、時短回数表示や、保留図柄表示）を縮尺させることなく継続して表示させることができるため、遊技者に多彩な演出を提供しながらも、遊技に関する情報を分かり易く報知することができる。

#### 【2033】

さらに、本第22制御例におけるパチンコ機10では、変動演出に対応する画層（変動表示用画層）として、複数の画層を有しており、例えば、少なくとも第3図柄が変動表示

される主画層と、その主画層よりも背面側に形成され、変動演出の背景画像が表示される副画層と、を有している。そして、主画層が正常の尺度で縮尺設定されている場合は、副画層に表示される表示態様を遊技者が視認し難くなるように構成している。そして、主画層に対して表示領域を縮小させるための縮尺設定が実行された場合には、第3図柄表示装置81の表示面である表示領域よりも小さい領域で、主画層に表示される表示画像が表示されるため、第3図柄表示装置81の表示面である表示領域のうち、縮小された主画層に表示される表示画像が表示されていない領域（空き表示領域）から、副画層に表示されている表示画像を遊技者が視認可能となるように構成している。このように構成することで、表示画像を単に縮尺するだけで無く、新たな表示態様（副画層に表示されている表示態様）を、遊技者に視認させることができるため、より演出効果を高めることができる。また、本第22制御例におけるパチンコ機10では、実行されている変動演出に対して、様々なタイミングで表示画像の尺度を変更するための縮尺設定を実行可能に構成している。このように構成することで、どのタイミングで、表示画像を縮尺させる縮尺演出が実行されるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第22制御例では、実行中の変動演出が大当たり当選している場合の方が、大当たり当選していない場合よりも、上述した縮尺演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、縮尺演出が実行されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

10

#### 【2034】

なお、この場合、縮尺演出が実行される場合において、表示領域が縮小される画層（主画層）よりも背面側に形成される画層（副画層）のうち、縮小された主画層と重複しない表示領域、即ち、主画層の表示領域が縮小された場合に遊技者が視認することができる表示領域に、縮尺演出が実行されていることを遊技者に報知するための表示態様（例えば、「縮尺演出実行中」の表示）や、大当たり当選している期待度が高いことを示すための表示態様（例えば、「チャンス」の表示）が表示されるように、副画層に対して表示態様を予め設定しておくように構成すると良い。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている表示画像の尺度を異ならせる演出（縮尺演出）が実行された場合に、パチンコ機10が故障したと遊技者に思われることを抑制することができる。また、縮尺演出が実行された場合に、視認可能となる情報として、遊技者に有利となる情報を遊技者に提供することができるため、縮尺演出が実行されることを遊技者により期待させながら遊技を行わせることができる。ここで、本第22制御例のように、第3図柄表示装置81の表示面に表示させる表示画像を構成する表示データを変更すること無く、表示画像が表示される表示領域を縮尺する設定を実行可能に構成した場合、設定された尺度に対応して表示画像に表示される表示態様（例えば、第3図柄を示す数字アイコン）の尺度も変更されるため、縮尺前と、縮尺後で縦横比を異ならせた場合には、表示される表示態様の縦横比も変更することになる。この場合、大当たり当選の有無を遊技者に示唆するための変動演出として数字アイコン（第3図柄）が表示されている最中に縮尺演出が実行された場合には、第3図柄として表示されている数字が変形し、遊技者が誤認してしまうという問題があった。また、複数の第3図柄がリーチ状態で停止表示され、残りの第3図柄が変動表示している状態のうち、残りの第3図柄（変動表示している第3図柄）がコマ送り（リーチ成立ライン上で各第3図柄が仮停止しながら変動する態様）で変動表示している状態において縮尺演出が実行された場合に、リーチ成立ライン上に仮停止している第3図柄の種別（数字の種類）を遊技者が誤認してしまうという問題があった。

20

30

40

#### 【2035】

加えて、変動演出として、変動演出期間中に第3図柄を外れを示す組合せで仮停止させ、その後、第3図柄を再度変動表示させることで大当たり期待度の高い演出（発展演出）を実行させる変動演出を実行可能なパチンコ機10において、第3図柄が仮停止している状態で縮尺演出を実行された場合には、仮停止している第3図柄が変形することで、遊技者が第3図柄の種別（数字の種類）を誤認してしまうという問題があった。上述したように、遊技者が第3図柄の種別（数字の種類）を誤認する事態が発生した場合には、外れを

50

示す第3図柄の組合せが表示されている場合であっても、あたかも第3図柄が大当たり当選を示す組合せで表示されていると誤認してしまい、大当たり遊技が実行されないことに對して不信感を与えてしまうという問題が発生する虞があった。具体的には、数字の「9」に對する第3図柄がリーチ状態となり、残りの第3図柄がリーチ成立ライン上に「8」を仮停止している状態で縮尺演出が実行された場合に、変形した「9」の表示態様と、「8」の表示態様が判別し難くなり、同一種別の第3図柄が成立ライン上に停止表示されている（大当たり当選を示す組み合わせで第3図柄が停止表示されている）と遊技者に誤認を与えてしまうという問題が発生する虞があった。このような問題に對して、本第22制御例では、全ての第3図柄が成立ライン上に停止表示（仮停止表示含む）されている状態、或いは、全ての第3図柄が成立ライン上に停止表示（仮停止表示含む）される直前の状態にて縮尺演出が実行される場合には、少なくとも最後に停止表示される第3図柄（最終第3図柄）を遊技者が視認困難となる表示制御を実行可能に構成している。

10

#### 【2036】

具体的には、第3図柄が表示される主画層（レイヤ）の前面側に、常に透過率100%の予備画層を設けておき、縮尺演出が実行される場合において、主画層と予備画層とに對して同一の縮尺設定を実行可能に構成している。そして、縮尺演出が実行される場合において主画層にて実行されている変動演出の演出パターンを判別し、実行されている変動演出の演出パターンが、上述した問題が発生し得る演出パターンであると判別した場合には、予備画層の表示領域のうち、主画層における最終第3図柄の表示領域と重複する表示領域の超過率を低下させ、最終第3図柄を遊技者が視認困難となるように構成している。このように構成することで、縮尺演出が実行された状態で最終第3図柄の表示態様を遊技者が視認し難くなるため、成立ライン上に停止表示（仮停止表示含む）されている第3図柄の組合せを遊技者が誤認してしまうという問題が発生してしまうことを抑制することができる。このように、主画層と予備画層とに對して同一の尺度で表示領域を縮尺させるように構成することで、どのような尺度で縮尺演出が実行されたとしても、予備画層に表示される表示態様を用いて、主画層の任意の箇所を非表示（視認し難い状態）にすることができる。さらに、本第22制御例では、予備画層の表示領域のうち、少なくとも主画層における最終第3図柄の表示領域と重複する表示領域に、大当たり当選の期待度が高いことを遊技者に示すための表示態様（例えば、「チャンス」の文字）が表示される表示制御を予め実行しておき、縮尺演出が実行されることに基づいて予備画層の一部領域の透過率を低下させた場合に、予備画層に表示されている大当たり当選の期待度が高いことを遊技者に示すための表示態様（例えば、「チャンス」の文字）が遊技者に視認可能な態様で表示されるように構成している。

20

30

#### 【2037】

< 第22制御例における演出内容について >

次に、図635から図639を参照して、本第22制御例のパチンコ機10にて実行される特徴的な演出の内容について説明をする。本第22制御例では、リーチ状態が表示された後に、最終的に停止表示される第3図柄（最終停止第3図柄）の種別を示唆するための図柄アイコンを複数表示し、その表示された複数の図柄アイコンのうち、何れか1つの図柄アイコンに對する第3図柄を最終的に停止表示させる図柄ストックリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、リーチ状態が成立した後に、最終停止第3図柄として停止表示され得る候補を遊技者に報知することができるため、今回の変動演出の演出結果を遊技者に予測させ易くすることができる。ここで、図635から図636を参照して、図柄ストックリーチ演出の演出内容について説明をする。図635（a）は、図柄ストックリーチ演出が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図であって、図635（b）は、図柄ストックリーチ演出にて複数の図柄アイコンをストックした時点において表示される表示画面の一例を示した図であって、図636（a）は、ストックされた複数の図柄アイコンが、一旦、表示画面上から非表示となる場合の表示画面の一例を示した図であって、図636（b）は、図柄ストックリーチ演出の演出結果を示した表示画面の一例を示した図である。図635（a）に示した通り、主表示領域Dm

40

50

の上方に、現在がリーチ状態あることを示すための表示態様「2 2」の表示態様で第3図柄が変動表示し、リーチ状態を示す表示態様で表示されている第3図柄の近傍に形成された表示領域H R 3に、リーチ状態であることを示すための案内態様である「リーチ」の文字が表示されている状態で、図柄ストックリーチ演出が開始されると、副表示領域D sには、図柄ストックリーチ演出の演出内容を案内するための案内態様として「図柄をストックしろ」のコメントが表示されると共に、主表示領域D mの下方にて、キャラクタ8 0 1が図柄アイコンを貯める演出が実行される。

#### 【2038】

図635(a)に示した例では、既に1個の図柄アイコン(第1図柄アイコン802a)を獲得している(貯めている)状態を示している。図柄アイコンには、対応する第3図柄の種別を遊技者が認識可能な表示態様が付されており、図635(a)に示した第1図柄アイコン802aは、「1」の第3図柄に対応していることを示すための表示態様「1」が付されている。本第22制御例では、最終停止第3図柄の表示態様を示唆するための表示態様として、図柄アイコンを表示可能に構成しており、図柄アイコンの表示態様は、対応する第3図柄の種別を遊技者に把握させることが可能であり、且つ、図柄アイコンが第3図柄では無いことを遊技者に把握させることが可能となる表示態様で形成される。具体的には、図柄アイコン(第1図柄アイコン802a)は、丸いボールを模した球体の中に対応する第3図柄の種別(数字)を示すマークを付した表示態様で形成されている。このように構成することで、第3図柄がリーチ状態中に図柄アイコン(第1図柄アイコン802a)が表示された場合に、図柄アイコン(第1図柄アイコン802a)事態が最終停止第3図柄であると遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。また、図635(a)に示した通り、第3図柄の変動表示領域とは大きく異なる箇所に図柄アイコンを表示するように構成している。このように構成することで、変動演出が実行されている際に、図柄アイコンが1つ(例えば、第1図柄アイコン802a)表示された場合において、リーチ状態である第3図柄(2個)と、図柄アイコン(1個)を組み合わせで大当たり当選を示す組合せで第3図柄が停止表示されたと遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

#### 【2039】

次に、図柄ストックリーチ演出において、複数の図柄アイコンを獲得(ストック)すると、図635(b)に示した通り、複数の図柄アイコン(第1図柄アイコン802a~第4図柄アイコン802d)が表示される。本第22制御例では、図柄アイコンの最大ストック数が4個であるため、図635(b)に示した状態が図柄アイコンを最大数ストックした状態となる。よって、副表示領域D sには、最大数の図柄アイコンを獲得(ストック)したことを案内するための案内態様として「ストック完了」のコメントが表示される。このように構成することで、図柄ストックリーチ演出中において、ストックした図柄アイコンの数が最大数であるか否かを遊技者に分かり易く報知することができるため、図柄アイコンのストック数がこれ以上増えることの無い状態においても、更に図柄アイコンがストックされることを無用に期待してしまう事態が発生することを抑制することができる。また、第1図柄アイコン802aと第2図柄アイコン802bとの間にキャラクタ801を位置させることにより、3つの図柄アイコンが横並びに表示されることが無いように構成している。このように構成することで、同一の第3図柄種別(例えば「1」)に対応する図柄アイコンが他の表示態様を挟むこと無く横並びに表示されてしまい、大当たり当選を示す第3図柄が停止表示していると遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図635(b)に示した例では、4個の図柄アイコンが直線上に表示されているため、例えば、キャラクタ801の右側に表示されている第1図柄アイコン802aと、第4図柄アイコン802dと、が同一の第3図柄種別を示すための表示態様で表示されている合には、第1図柄アイコン802aと、第4図柄アイコン802dとで、新たなリーチ成立ラインが成立したのではと遊技者に誤解を与えてしまうという問題があった。

#### 【2040】

10

20

30

40

50



そこで、図 6 3 5 ( b ) に示したように、複数の図柄アイコン ( 第 1 図柄アイコン 8 0 2 a ~ 第 4 図柄アイコン 8 0 2 d ) が表示された場合には、各図柄アイコンが直線上に位置しないように、各図柄アイコンの表示位置を決定すると良い。このように構成することで、表示画面上に複数の図柄アイコンが表示されたとしても、新たなリーチ成立ラインが成立したと遊技者に誤解を与え難くすることができる。また、これ以外にも、各図柄アイコンの表示態様を異ならせたり、大きさを異ならせたりするように構成しても良い。このような構成を用いた場合であっても、新たなリーチ成立ラインが成立したと遊技者に誤解を与え難くすることができる。その後、図柄ストックリーチ演出にてストック ( 獲得 ) を上限数獲得した場合には、図 6 3 6 ( a ) に示した通り、獲得した図柄アイコンが上昇し、一旦表示領域から外れる演出が実行される。そして、その後、獲得した図柄アイコンを再度表示画面上に表示させるアクションをキャラクタ 8 0 1 が実行すると共に、ストックされた図柄アイコンの何れかに対応する第 3 図柄が最終停止第 3 図柄として停止表示される。ここで、上述した図柄ストックリーチ演出では、演出結果が大当たり当選を示す演出結果となる場合には、事前に表示される図柄アイコンの種別として、大当たり当選を示す第 3 図柄に対応する図柄アイコンが占める割合を高くすることで、遊技者の大当たり当選への期待度を徐々に高める演出を提供することができる一方で、演出結果が大当たり当選では無い場合には、事前に表示される図柄アイコンの種別として、大当たり当選を示す第 3 図柄に対応する図柄アイコンが占める割合が低くなってしまい、図柄ストックリーチ演出の演出結果が停止表示 ( 最終停止第 3 図柄が停止表示 ) されるよりも前に遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。

10

20

#### 【 2 0 4 1 】

これに対して、本第 2 2 制御例では、ストックされた図柄アイコンを用いて、リーチ状態が成立している第 3 図柄の種別も変更可能に構成している。この場合、図 6 3 6 ( b ) にでは、図 6 3 6 ( a ) に示した状態では、「 2 2 」のリーチ状態が表示されていたが、図柄アイコンによって、「 1 1 」のリーチ状態へと切り替わり、最終停止第 3 図柄として「 1 」が停止表示され、遊技者に対して大当たり当選したことを示すための組合せで第 3 図柄を停止表示している。つまり、図柄ストックリーチ演出の前半期間においては、外れ当選を示す最終停止第 3 図柄に対応する図柄アイコンが、当たり当選を示す最終停止第 3 図柄に対応する図柄アイコンへと切り替わるように構成している。このように構成することで、図柄ストックリーチ演出にて図柄アイコンが全て表示された時点で当たり当選を示す図柄アイコンが占める割合が低い場合であっても、リーチ状態の第 3 図柄種別が切り替わり、当たり当選を示す図柄アイコンが占める割合が増加する可能性を残すことが可能となるため、遊技者に対して最後まで飽きること無く図柄ストックリーチ演出を実行させることができる。なお、図示は省略しているが、本第 2 2 制御例では、図柄ストックリーチ演出として、図柄アイコンを全て表示した後に、リーチ状態として表示されている第 3 図柄の種別を増加させる演出態様を設定可能に構成している。具体的には、図 6 3 6 ( a ) に示した「 2 2 」のリーチ状態から、図柄アイコンを用いて、リーチ状態の態様を「 1 1 」と「 2 2 」 ( ダブルリーチ ) へと切り替え可能に構成している。このように構成することで、最終停止第 3 図柄の停止表示態様候補である図柄アイコンが全て表示された時点で当たり当選を示す図柄アイコンが占める割合が低い場合であっても、リーチ状態となる第 3 図柄種別数を増加させることで、当たり当選を示す図柄アイコンが占める割合を増加させる可能性を残すことが可能となるため、遊技者に対して最後まで飽きること無く図柄ストックリーチ演出を実行させることができる。

30

40

#### 【 2 0 4 2 】

次に、図 6 3 7、及び、図 6 3 8 を参照して、本第 2 2 制御例における画面プレス演出の演出内容について説明をする。本第 2 2 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される表示画像を作成した後、その表示画像を加工する加工処理を実行可能に構成している。そして、その加工処理を、表示画像全体では無く、表示画像に表示される各種スプライトを、複数の画層単位に区分けし、各画層に対応させて加工処理を実行可能に構成している。具体的には、図 6 3 7 ( a ) に示した通り、表示画像を形成する画層として

50



、後面側から副画層  $f_r$ 、主画層  $s_r$ 、予備画層  $y_r$ 、本画層  $h_r$  を少なくとも設けている。通常第3図柄表示装置81に表示され、遊技者が視認可能となる表示画像は、第3図柄の変動演出等の主演出が表示される主画層  $s_r$  と、遊技結果に関わる第4図柄が表示される本画層  $h_r$  とに生成される表示画像によって形成される。副画層  $f_r$  は、常に、主画層  $s_r$  に表示される表示画像によって、遊技者からは視認困難となるように構成されており、例えば、主画層  $s_r$  に対して表示領域を縮小させる加工処理が施された場合にのみ、遊技者に視認可能となる。また、予備画層  $y_r$  は、通常時は透過率100%が設定されており、予備画層  $y_r$  に表示されている表示画像を遊技者が視認できないように構成している。この予備画層  $y_r$  は、主画層  $s_r$  とセットで加工処理が実行されるように規定されている。つまり、主画層  $s_r$  に対して縮小率  $A\%$  の加工処理を実行した場合には、予備画層  $y_r$  に対しても縮小率  $A\%$  の加工処理が実行されるように構成している。よって、主画層  $s_r$  に表示される表示画像と、予備画層  $y_r$  に表示される表示画像とは、加工処理の処理内容に関わらず、常に表示位置が同期するように構成している。そして、予備画層  $y_r$  に対しては、加工処理として透過率を可変させる加工処理が実行されるように構成している。このように構成することで、例えば、縦横比を異ならせるための加工処理を、主画層  $s_r$  に対して実行した場合に、主画層  $s_r$  に表示される第3図柄の表示態様が変形し、遊技者が停止表示されている第3図柄の種別を誤認してしまう虞がある場合には、予備画層  $y_r$  の透過率を下げる(0%)にすることで、変形した第3図柄を隠すことが可能となる。

10

#### 【2043】

次に、図637(b)を参照して、予備画層  $y_r$  の表示画像について説明をする。図637(b)に示した通り、予備画層  $y_r$  は、主画層  $s_r$  に表示される第3図柄の表示領域(少なくとも第3図柄のうち、最終停止される第3図柄が表示される表示領域)と表示位置が重複する領域に目隠し用の表示画像が表示される画層である。本第22制御例では、予備画層  $y_r$  に対して、常に表示処理が実行され、透過率100%が設定されている。そして、大当たり当選期待度が高い変動演出として、主画層  $s_r$  の縦横比が変形する画面プレス演出が実行された場合に、透過率を100%から0%へと可変させる加工処理が施される。よって、図637(b)に示した通り、目隠し用の表示画像として、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いことを示すための表示態様として「チャンス」の文字を付した表示画像が表示されている。次に、主画層  $s_r$  には、上述した各制御例にて実行される様々な変動演出に対応する表示画像が表示される(図637(c)参照)。そして、副画層  $f_r$  には、図637(b)に示した通り、大当たり当選期待度が高い変動演出として、主画層  $s_r$  の縦横比が変形する画面プレス演出が実行された場合に対応する表示画像が常に表示されている。なお、図示は省略しているが、本画層  $h_r$  には、遊技結果に関わる遊技情報(特別図柄抽選の結果を示す情報や、エラー表示)が表示される。この本画層  $h_r$  が、表示画像に対する加工処理が一切施されることの無い画層である。このように構成することで、表示画像の尺度を変更させる加工処理を実行した場合であっても、遊技に関わる重要な情報を常に同一態様で報知することができる。ここで、図638を参照して、画面プレス演出の内容について説明をする。図638(a)は、画面プレス演出が開始される直前における通常表示画面を示した図であって、図638(b)は、画面プレス演出中の表示画面の一例を示した図である。図638(a)に示した図は、何れの画層に対しても加工処理が実行されていない状態である。よって、副画層  $f_r$  の表示画像を視認することができず、且つ、予備画層  $y_r$  の表示画像も視認できない状態である。なお、この状態であっても、副画層  $f_r$ 、予備画層  $y_r$  に対しては表示処理が実行されている。

20

30

40

#### 【2044】

そして、画面プレス演出が実行されると、主画層  $s_r$ 、及び、予備画層  $y_r$  に対して、尺度  $A$  (通常縦横比が1:2に対して、1:8とする尺度)の加工処理が施され、主画層  $s_r$  の表示領域(表示画像)が通常時に対して、上下方向につぶれた変動演出が実行される。この場合、主画層  $s_r$  に表示されている第3図柄「9」や「8」が見た目上、「0」に近い表示態様となるため、図638(a)に示した第3図柄の表示態様のまま、プレス演出が実行されてしまうと、「0」が付された第3図柄が大当たり当選を示す表示態様で

50

停止表示したと誤解してしまう虞がある。よって、図 6 3 8 ( b ) に示した通り、主画層 s r、及び、予備画層 y r に対して、尺度 A ( 通常縦横比が 1 : 2 に対して、1 : 8 とする尺度 ) の加工処理には、予備画層 y r の透過率を 0 % にする加工情報が含まれており、中図柄「8」に対応する位置に予備画層 y r の表示画像が表示される。これにより、「0」が付された第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示したと遊技者が誤認してしまうことを抑制している。さらに、予備画層 y r の表示画像として「チャンス」の文字が付された表示画像を遊技者に視認させるようにしているため、単に第 3 図柄を目隠しするだけでなく、大当たり当選の期待度が高いことを示すための表示態様としても用いることができる。そして、主画層 s r に対して加工処理が施されことにより生じた空き表示領域には、副画層 f r の表示画像が遊技者に視認可能な状態で表示される。副画層 f r には、主画層 s r が潰されたことに対する演出効果を高めるための表示画像 ( 矢印 ) が表示されている。また、「画面プレス演出発生」の文字が表示されている。このように構成することで、主画層 s r の表示領域が急に変形した場合において、パチンコ機 1 0 が故障したと遊技者が誤解してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 2 0 4 5 】

< 第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 6 3 9 を参照して、本第 2 2 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 6 3 9 は、本第 2 2 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 が有する R O M 2 2 2 の構成を示した図である。図 6 3 9 に示した通り、本第 2 2 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 が有する R O M 2 2 2 は、上述した第 1 9 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 が有する R O M 2 2 2 ( 図 5 4 5 ( a ) 参照 ) に対して、図柄ストックリーチ選択テーブル 2 2 2 y a を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図柄ストックリーチ選択テーブル 2 2 2 y a は、図柄ストックリーチ演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、遊技状態として通常状態が設定されている場合における特別図柄変動に対応する変動演出を設定するための通常状態演出態様決定処理 ( 図 6 4 3 の F 3 0 9 8 参照 ) において、変動演出種別が図柄ストックリーチであると判別された場合 ( 図 6 4 3 の F 3 1 9 1 : Y e s ) に、参照される。ここで、図 6 4 0 を参照して、図柄ストックリーチ選択テーブル 2 2 2 y a の内容について説明をする。図 6 4 0 は、図柄ストックリーチ選択テーブル 2 2 2 y a に規定されている内容を示した図である。図 6 4 0 に示した通り、当否判定結果や、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値に応じて、異なる演出パターンが規定されている。ここで、本第 2 2 制御例では、奇数図柄の方が、偶数図柄よりも遊技者に有利な大当たり当選していることを報知し易く構成している。よって、図柄ストックリーチの演出態様として、奇数図柄「1 . 1」のリーチ状態から「2 . 2」のリーチ状態へと切り替わることが無いように各演出パターンを規定している。このように構成することで、変動演出が進行する過程で遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 2 0 4 6 】

< 第 2 2 制御例における表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成について >

次に、図 6 4 1 を参照して、本第 2 2 制御例における表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成について説明をする。本第 2 2 制御例における表示制御装置 1 1 4 は、上述した第 1 制御例における表示制御装置 1 1 4 に対して、キャラクタ R O M 2 3 4 が有する N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a に画像加工データ記憶エリア 2 3 4 a 3 を設けた点と、ワーク R A M 2 3 3 に加工情報格納エリア 2 3 3 a a を設けた点と、で相違している。画像加工データ記憶エリア 2 3 4 a 3 は、描画リストに基づいて第 1 フレームバッファ 2 3 6 b、或いは第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に格納された描画情報に基づいて表示処理される表示画像、即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示画像全体に対して、その表示画像の尺度や傾きを変更するための加工情報 ( 画像加工データ ) が記憶されている記憶領域である。本第 2 2 制御例では、表示制御装置 1 1 4 が有する画像コントローラ 2 3 7 によって生成される表示画像に対して、画像加工データ記憶エリア 2 3 4 a 3 から読み出

40

50

した加工情報に基づく加工処理を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の描画処理によって生成された表示画像の見た目を容易に異ならせることが可能となる。よって、描画処理の処理負荷を増加させることなく、表示態様を異ならせた表示画像を第3図柄表示装置81の表示面に表示させることができる。加工情報格納エリア233aaは、画像加工データ記憶エリア234a3から読み出された加工情報を一時的に記憶するための記憶領域である。表示制御装置114が表示処理を実行する場合には、第1フレームバッファ236b、或いは第2フレームバッファ236cの何れかに対して、描画リストに基づいて描画情報を格納する処理と並行して、他方のフレームバッファに既に格納されている描画情報と、加工情報格納エリア233aaに格納されている加工データとに基づいた表示処理が実行される。次に、図642を参照して、本第22制御例における表示制御装置114にて生成される描画リストの内容について説明をする。図642は、本第22制御例における描画リストを模式的に示した図である。

10

#### 【2047】

図642に示した通り、本第22制御例では、1フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替え、レイヤ種別を大別させた状態で描画リストを作成している点で上述した第1制御例と異ならせている。つまり、上述した第1制御例と同様に、MPU231により描画リストを生成するにあたり、1フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述するように構成しており、そのスプライト順に対して、レイヤ種別を規定するように構成している。そして、レイヤ種別単位で画像加工処理を実行可能に構成している。具体的には、図642に示した通り、レイヤ種別として、背面側から順に、副画層fr、主画層sr、予備画層yr、本画層hrが規定されている。

20

#### 【2048】

<第22制御例における音声ランプ制御装置113の処理内容について>

次に、本第22制御例における音声ランプ制御装置113の処理内容について説明をする。本第22制御例における音声ランプ制御装置113の制御処理は、上述した第19制御例における音声ランプ制御装置113の制御処理に対して、通常状態演出態様決定処理（図580のF3018参照）に代えて、通常状態演出態様決定処理（図643のF3098参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ここで、図643を参照して、通常状態演出態様決定処理（F3098）の処理内容について説明をする。図643は、通常状態演出態様決定処理（F3098）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出態様決定処理（F3098）では、変動演出種別として、図柄ストックリーチが決定された場合と、加工リーチが決定された場合とで、実行される制御処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。通常状態演出態様決定処理（F3098）が実行されると、まず、上述した通常状態演出態様決定処理（図581のF3018参照）と同一のF3101～F3106の処理を実行する。そして、F3104の処理において、ムービー実行リーチでは無いと判別した場合（F3104：No）は、次に、今回の変動演出種別が図柄ストックリーチであるかを判別し（F3191）、図柄ストックリーチであると判別した場合は（F3191：Yes）、図柄ストックリーチ選択テーブル222yaを参照して演出態様を決定し（F3192）、F3108の処理へ移行する。

30

40

#### 【2049】

また、F3191の処理において、図柄ストックリーチでは無いと判別した場合は（F3191：No）、次に、今回の変動演出種別が加工リーチであるかを判別し（F3193）、加工リーチであると判別した場合は（F3193：Yes）、対応する加工コマンド（画像加工情報及び、画像を加工する演出期間を示す情報を含むコマンド）を設定し（F3194）、F3108の処理へ移行する。一方、F3194の処理において、加工リ

50

ーチでは無いと判別した場合は ( F 3 1 9 4 : N o )、上述した通常状態演出態様決定処理 ( 図 5 8 1 の F 3 0 1 8 参照 ) と同一の F 3 1 0 7 ~ F 3 1 0 8 の処理を実行し本処理を終了する。F 3 1 9 4 の処理において設定された加工コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 5 6 9 参照 ) にて実行されるコマンド出力処理 ( 図 5 6 9 の F 2 1 0 2 参照 ) によって、表示制御装置 1 1 4 へと出力される。表示制御装置 1 1 4 側では、加工コマンドを受信した場合に、受信した加工コマンドに含まれる情報から表示画像を加工するための加工情報と、表示画像が加工される演出期間を示す期間情報と、を特定し、特定した加工情報に対応する加工データを、画像加工データ記憶エリアから読み出し、読み出した加工データ及び、期間情報を加工情報格納エリア 2 3 3 a a に格納する。そして、表示処理を実行する際に加工情報格納エリア 2 3 3 a a に格納されている各種情報に基づいて画層種別 ( レイヤ種別 ) 単位で画像加工処理を施し、表示画面に表示画像を表示する。このように構成することで、表示画像を形成する複数の画層のうち、一部の画層 ( 例えば、主画層 s r ) のみ縮小加工を施すことにより、主画層 s r よりも背面側に形成される副画層 f r に表示される表示画像を遊技者に視認させることが可能となる。このように構成することで、同一の描画リストを用いて形成される表示画像を用いて異なる表示態様を表示させることが可能となるため、演出効果を高めることができる。

10

#### 【 2 0 5 0 】

次に、図 6 4 4 から図 6 4 6 を参照して、本第 2 2 制御例における表示制御装置 1 1 4 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 2 2 制御例では、上述した第 1 制御例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理内容に対して、コマンド判定処理 ( 図 7 4 の S 6 3 0 2 ) に代えてコマンド判定処理 ( 図 6 4 4 の F 6 3 0 2 参照 ) を実行する点と、描画処理に代えて描画処理 ( 図 6 4 6 の F 6 3 0 6 参照 ) を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図 6 4 4 を参照して、コマンド判定処理 ( F 6 3 0 2 ) の処理内容について説明をする。図 6 4 4 は、コマンド判定処理 ( F 6 3 0 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( F 6 3 0 2 ) は、上述した第 1 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 7 4 の S 6 3 0 2 参照 ) に対して、加工コマンドを受信した場合に実行する処理を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。なお、図 6 4 4 に示したコマンド判定処理 ( F 6 3 0 2 ) では、上述したコマンド判定処理 ( 図 7 4 の S 6 3 0 2 ) に対して、説明の便宜上、各処理内容に対して付している符号のうちアルファベットを「 S 」から「 F 」へと変更しているが、数字が同一の制御処理は同一の内容であるため、その詳細な説明を省略している。図 6 4 4 に示した通り、コマンド判定処理 ( F 6 3 0 2 ) が実行されると、まず、上述したコマンド判定処理 ( 図 7 4 の S 6 3 0 2 ) と同一の F 6 4 0 1 ~ F 6 4 1 7 の処理を実行する。そして、F 6 4 1 6 の処理において、表示用報知コマンドが無いと判別した場合は ( F 6 4 1 6 : N o )、次に、未処理のコマンドの中に加工コマンドがあるかを判別し ( F 6 4 5 1 )、加工コマンドがあると判別した場合は ( F 6 4 5 1 : Y e s )、加工コマンド処理を実行し ( F 6 4 5 2 )、その後、F 6 4 0 1 へと移行する。一方、F 6 4 5 1 の処理において、加工コマンドが無いと判別した場合は ( F 6 4 5 1 : N o )、上述したコマンド判定処理 ( 図 7 4 の S 6 3 0 2 ) と同一の F 6 4 2 0 ~ F 6 4 2 2 の処理を実行し、その後、F 6 4 0 1 へと移行する。

20

30

40

#### 【 2 0 5 1 】

次に、コマンド判定処理 ( F 6 3 0 2 ) において実行される加工コマンド処理 ( F 6 4 5 2 ) の処理内容について、図 6 4 5 を参照して説明をする。図 6 4 5 は、加工コマンド処理 ( F 6 4 5 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この加工コマンド処理 ( F 6 4 5 2 ) では、音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された加工コマンド ( 表示画像を形成する各画層 ( 副画層 f r、主画層 s r、予備画層 y r、本画層 h r ) 単位で設定される加工情報と、各画層を加工する演出期間を示す情報を含むコマンド ) に基づいて、表示画像を加工する際に用いる加工情報を設定するための処理が実行される。加工コマンド処理 ( F 6 4 5 2 ) が実行されると、まず、今回受信した加工コマンドに対応した加工情報

50

を、画像加工データ記憶エリア 234 a 3 より読み出し (F 6 9 0 1)、読み出した情報に含まれる加工情報と、その実行期間 (演出期間) とを、加工情報格納エリア 233 a a に設定し (F 6 9 0 2)、本処理を終了する。本処理を実行することにより、表示処理を実行する際に、表示画像を形成する各画層に対して、各画層単位で加工 (縮尺変更や傾き変更や透過率変更等) を施すことが可能となる。次に、図 6 4 6 を参照して、表示制御装置 114 の M P U 231 で実行される V 割込処理の一処理である描画処理 (F 6 3 0 6) の詳細について説明する。図 6 4 6 は、この描画処理 (F 6 3 0 6) を示すフローチャートである。この描画処理 (F 6 3 0 6) は、上述した第 1 制御例における描画処理 (図 8 5 の S 6 3 0 6 参照) に対して、加工情報に基づく表示処理を実行する点で相違し、それ以外は同一である。なお、図 6 4 6 に示した描画処理 (F 6 3 0 6) では、上述した描画処理 (図 8 5 の S 6 3 0 6 参照) に対して、説明の便宜上、各処理内容に対して付している符号のうちアルファベットを「S」から「F」へと変更しているが、数字が同一の制御処理は同一の内容であるため、その詳細な説明を省略している。

10

#### 【2052】

描画処理 (F 6 3 0 6) が実行されると、まず、上述した第 1 制御例における描画処理 (図 8 5 の S 6 3 0 6 参照) における S 7 8 0 1 ~ S 7 8 0 3 と同一の F 7 8 0 1 ~ F 7 8 0 3 の処理を実行する。その後、加工情報格納エリア 233 a a に表示画像を加工するための情報が格納されているかを判別し (F 7 8 5 1)、情報があると判別した場合は (F 7 8 5 1 : Y e s)、本処理において描画リストに基づいて画像の描画処理が実行されたフレームバッファとは異なる側のフレームバッファに展開されている画像情報に対して、加工処理を実行し (F 7 8 5 2)、第 3 図柄表示装置 81 に表示し (F 7 8 5 3)、本処理を終了する。一方、F 7 8 5 1 の処理において、加工情報格納エリア 233 a a に情報が無いと判別した場合は、本処理において描画リストに基づいて画像の描画処理が実行されたフレームバッファとは異なる側のフレームバッファに展開されている画像情報をそのまま第 3 図柄表示装置 81 に表示させる表示処理を実行し (F 7 8 5 4)、本処理を終了する。このように構成することで、同一の描画リストに基づいてフレームバッファに展開した画像情報を用いて、加工情報に基づく加工処理を実行することにより、多彩な表示態様を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることが可能となる。よって、演出効果を高めることができる。また、本第 2 2 制御例では、表示画像全体に対してではなく、レイヤ種別 (画層種別) 単位で加工処理を実行可能に構成しているため、特定の画層 (主画層 s r) に対して表示領域が縮小する加工処理を実行することで、特定の画層 (主画層 s r) よりも背面側に形成される画層 (副画層 f r) の表示態様を遊技者に視認させることが可能となる。よって、同一の描画リストに基づいてフレームバッファに展開した画像情報を用いて、表示態様を大きく異ならせた表示画像を表示させることが可能となる。

20

30

#### 【2053】

さらに、装飾用の第 3 図柄 (数字アイコン) が表示される主画層 s r の表示画像に対して縦横比を異ならせる加工処理を実行した場合には、主画層 s r に表示される第 3 図柄 (数字アイコン) の縦横比も変形し、遊技者が識別困難な第 3 図柄が表示されてしまう虞があるが、本第 2 2 制御例では、主画層 s r の全面側に、主画層 s r と同一の加工処理が施される予備画層 y r を設けており、主画層 s r に対して、縦横比を変形させる加工処理が施された場合に、予備画層 y r の表示態様を用いて、縦横比が変形した第 3 図柄を遊技者が視認困難となるように構成している。このように構成することで、外れ当選していることを示すための第 3 図柄が停止表示しているにも関わらず、大当たり当選していることを示すための第 3 図柄が停止表示していると遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。加えて、本第 2 2 制御例では、予備画層 y r の表示領域のうち、主画層 s r にて第 3 図柄 (最終停止第 3 図柄) が停止表示される表示位置と重複する位置に対して、第 3 図柄を見えにくくするための表示態様を配置しておき、常時、予備画層 y r の透過率を 100% とすることで、通常であれば、予備画層 y r に表示されている表示態様を遊技者が視認できないように構成し、主画層 s r に対して、縦横比を変形させる加工処理が施された場合に、予備画層 y r の透過率を 0% にすることで、変形した最終停止第 3 図柄を

40

50

遊技者が視認できないように構成している。このように構成することで、変形した最終停止第3図柄を隠すための表示態様についても予め描画リストに基づいて展開しておくことが可能となるため、加工処理の有無に基づいて異なる描画リストを生成する手間を省略することができる。

#### 【2054】

＜第22制御例の第1変形例について＞

次に、図647、及び図648を参照して、上述した第22制御例の第1変形例について説明をする。本第22制御例の第1変形例では、上述した第22制御例において実行された図柄ストックリーチ演出の演出態様を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。上述した第22制御例では、図635、及び図636を参照して上述した通り、図柄ストックリーチ演出として、リーチ状態中に最終停止第3図柄の停止表示態様候補となる複数の図柄アイコン（第1図柄アイコン802a～第4図柄アイコン802d）を表示させ（図635（b）参照）、その複数の図柄アイコンを一旦表示領域外へと持ち上げる演出（図636（a）参照）を実行した後、キャラクタ801のアクション（剣を振り下ろす動作）に併せて、複数の図柄アイコン（第1図柄アイコン802a～第4図柄アイコン802d）のうち、何れかの図柄アイコンが示す第3図柄の表示態様で最終停止第3図柄を停止表示させる演出を実行するように構成していた。また、キャラクタ801のアクション（剣を振り下ろす動作）に併せて、複数の図柄アイコン（第1図柄アイコン802a～第4図柄アイコン802d）によって、リーチ状態である第3図柄の表示態様まで切り替える演出（図636（b）参照）を実行するように構成していた。つまり、上述した第22制御例における図柄ストックリーチ演出では、獲得（ストック）した複数の図柄アイコンの内容を遊技者に把握させた後に、一旦非表示にし、再度表示させる状態において、最終停止第3図柄のみをストックされた図柄アイコンの何れかに対応させて停止表示させる演出、或いは、リーチ状態の第3図柄も含めてストックされた図柄アイコンの何れかに対応させて停止表示させる演出の何れかを実行するものであった。このように、ストックした全ての図柄アイコンを遊技者に把握させた後に、一旦、非表示とすることで、図柄アイコンを用いてどのような演出結果が表示されるのかを分かり難くすることができ、意外性のある演出結果を提供し易くすることができるものであった。

#### 【2055】

よって、例えば、図柄ストックリーチ演出が実行され、獲得（ストック）した複数の図柄アイコンとして、現在のリーチ状態において大当たり当選となる第3図柄に対応する表示態様の図柄アイコンを数多く獲得している場合には、図柄ストックリーチ演出として、最終停止第3図柄のみがストックされた図柄アイコンに対応した停止表示態様となる演出が実行されることを遊技者に期待させ、現在のリーチ状態において大当たり当選とはならない第3図柄に対応する表示態様の図柄アイコンを数多く獲得している場合であっても、図柄ストックリーチ演出として、リーチ状態を示す第3図柄の表示態様も含めてストックされた図柄アイコンに対応した停止表示態様となる演出が実行されることを期待させることができるため、図柄ストックリーチ演出の演出結果が停止表示されるまで、大当たり当選を期待させながら演出を楽しませることができるものであった。しかしながら、上述した第22制御例にて実行される図柄ストックリーチ演出では、最終停止第3図柄のみが図柄アイコンに対応した表示態様で停止表示されるタイミングと、リーチ状態である第3図柄の種別が図柄アイコンに対応した種別（表示態様）へと切り替え表示されるタイミングと、が何れも、一旦、図柄アイコンを非表示にした後であるため、図柄ストックリーチ演出の進行に併せて段階的に大当たり期待度を異ならせ難いという問題があった。これに対して、本第22制御例の第1変形例における図柄ストックリーチ演出では、複数の図柄アイコンを表示した状態から、その複数の図柄アイコンを一旦表示領域外へと持ち上げる演出において、表示画面に表示されている複数の図柄アイコンのうち一部を表示画面に残表示させ、残表示させた図柄アイコンを用いて、リーチ状態を示す第3図柄の種別を増加させる演出を実行可能に構成している。

10

20

30

40

50

## 【 2 0 5 6 】

このように構成することで、図柄ストックリーチ演出が実行された場合において、獲得（ストック）した図柄アイコンの種別に対して、まず遊技者に興味を持たせ、次に、図柄アイコンを持ち上げる演出（表示されている図柄アイコンを非表示にする演出）の演出態様に興味を持たせ、最後に、図柄ストックリーチ演出の演出結果に興味を持たせることができる。よって、図柄ストックリーチ演出が実行される演出期間において、様々なタイミングで遊技者が演出内容に注視するタイミングを設定することが可能となり、遊技者に対して継続して興味を持たせる演出を実行することができ演出効果を高めることができる。本第 2 2 制御例の第 1 変形例では、図柄ストックリーチ演出が実行されると、上述した第 2 2 制御例における図柄ストックリーチ演出と同様に、リーチ状態中の第 3 図柄表示とは別に、第 1 図柄アイコン 8 0 2 a が表示される。図 6 4 7 に示した例では、第 3 図柄種別「9」に対応した表示態様「9」で第 1 図柄アイコン 8 0 2 a が表示されている。つまり、図 6 4 7 に示した例では、リーチ状態を示す第 3 図柄の種別が「1」であるため、第 1 図柄アイコン 8 0 2 a の表示態様が示す「9」に対応する第 3 図柄が最終停止第 3 図柄として停止表示された場合には外れ当選を示す第 3 図柄の組合せとなる。このように、本変形例では、図柄ストックリーチ演出が実行された場合において、最初に表示される図柄アイコンの種別が、リーチ状態である第 3 図柄に対して外れ当選となる第 3 図柄の種別に対応した種別となるように構成している。このように構成することで、図柄ストックリーチ演出において 1 個目の図柄アイコンが停止表示された場合（図 6 4 7（a）に示した状態）において、表示画面に表示されているリーチ状態である第 3 図柄（2 つ）と、図柄アイコン（1 つ）と、の合計 3 つの図柄に付される表示態様が同一の表示態様となり、遊技者に大当たり当選したのではと誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

10

20

## 【 2 0 5 7 】

## &lt; 第 2 3 制御例 &gt;

次に、図 6 5 2 から図 6 7 9 を参照して、本第 2 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 2 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、遊技状態として通常状態が設定されている状態において実行される変動演出として新たな変動演出を追加した点と、時短状態が設定されている状態において実行される変動演出として新たな変動演出を追加している点で相違している。ここで、本第 2 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 において実行される変動演出のうち、上述した第 1 9 制御例とは異なる変動演出について簡単に説明をする。従来より、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 2 等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なパチンコ機 1 0 がある。また、操作演出の演出態様として、例えば、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）がある。このゲージ減少演出を操作演出の演出態様として実行する場合には、所定の操作有効期間中に、遊技者に操作手段（枠ボタン 2 2 等）を操作させることで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示されている体力値（HP ゲージ）を徐々に減少させていく演出が実行され、実行される操作演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）である場合には、敵キャラの体力値（HP ゲージ）が 0 となり敵キャラを討伐する演出が実行される一方、実行される操作演出の演出結果が遊技者に不利な演出結果（例えば、外れ当選を示す演出結果）である場合には、敵キャラの体力値（HP ゲージ）が残った状態で敵キャラから反撃される演出が実行されるように構成される。

30

40

## 【 2 0 5 8 】

つまり、上述したゲージ減少演出が実行された場合には、操作有効期間中における HP ゲージの減少度合いに興味を持たせるものであった。しかしながら、上述した通り、従来型のゲージ減少演出では、演出結果に応じて、最終的に減少させることが可能な体力値が決定されるため、遊技者は操作手段への操作に基づいて体力値の減少度合いのみに注視することとなり、ゲージ減少演出中に体力値の減少が途中で停止してしまうと、今回の演出結果が遊技者に不利な演出結果であることを演出結果が表示されるよりも前に容易に予測されてしまい、演出効果を高めることができないという問題があった。これに対して、本

50



第 2 3 制御例では、ゲージ減少演出が実行されている操作有効期間の一部期間において、演出結果に関わらず、体力値が減少されない非減少期間を設定可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出中に体力値の減少が途中で停止された場合であっても、遊技者に有利となる演出結果となる可能性を残すことができるため、遊技者に対してゲージ減少演出を最後まで楽しませることができる。具体的には、操作手段への操作に基づいて体力値を減少させる毎に、非減少期間を設定するか否かの突入抽選を実行し、突入抽選に当選した場合に非減少期間を設定するように構成している。そして、非減少期間が設定された場合には、所定時間の経過、或いは、非減少期間を解除するか否かの解除抽選に当選するまで、体力値を減少させることが無い演出が実行されるように構成している。このように、ゲージ減少演出が実行されている間にも体力値の減少度合いを可変させるための処理を追加するように構成することで、遊技者が操作手段に対して同一の操作を行った場合であっても、ゲージ減少演出における体力値の減少パターンをゲージ減少演出実行時に予め定めた演出パターンにのみ基づいて設定する場合に比べて増加させ易くすることができるため演出効果を高めることができる。

10

#### 【 2 0 5 9 】

また、本第 2 3 制御例では、解除抽選の当選確率を、非減少期間が設定された時点における残体力値と、実行中のゲージ減少演出の演出結果とに基づいて異ならせるように構成しており、残体力値が大きい程、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の序盤で非減少期間が設定された場合には、ゲージ減少演出の終盤で非減少期間が設定された場合よりも解除抽選に当選し易くすることができるため、ゲージ減少演出が実行されたにも関わらず、即座に設定された非減少期間が長時間継続してしまい、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。さらに、実行中のゲージ減少演出の演出結果が有利な演出結果となる場合の方が、演出結果が不利な演出結果となる場合よりも解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。ここで、本第 2 3 制御例では、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果となる場合の方が、遊技者に不利となる演出結果となる場合よりも、ゲージ減少演出にて体力値を大きく減少させる（残体力値を 0 にする）演出が実行され易くなるように構成している。つまり、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な体力値が大きい程、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の演出結果が有利な演出結果となるゲージ減少演出にて非減少期間が設定された場合には、ゲージ減少演出の演出結果が不利な演出結果となるゲージ減少演出にて非減少期間が設定された場合よりも解除抽選に当選し易くすることができるため、体力値を大きく減少させることができるゲージ減少演出が実行されたにも関わらず、非減少期間が長時間継続してしまい、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【 2 0 6 0 】

加えて、本第 2 3 制御例では、非減少期間が継続する期間に上限（リミット）を設け、解除抽選に当選すること無く非減少期間が上限に到達した場合には強制的に非減少期間を解除するように構成している。このように構成することで、非減少期間が解除されるタイミングをランダムにするために解除抽選を用いた場合であっても、解除抽選に当選すること無くゲージ減少演出が終了するまで非減少期間が継続してしまい、ゲージ減少演出の演出効果が著しく低下してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 2 3 制御例では、非減少期間が解除され、体力値を減少させることが可能な減少期間が設定された場合に、設定されていた非減少期間の長さに応じて体力値を減少させる追加減少演出を実行可能に構成している。具体的には、今回のゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果にて非減少期間が設定されたり、ゲージ減少演出の序盤にて非減少期間が設定されたりした場合、即ち、解除抽選の当選確率が高く設定された場合において非減少期間が長時間継続した場合には、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出にて体力値を大きく減少させることが可能となるように構成している。こ

40

50



のように構成することで、非減少期間が長時間継続した場合であっても、追加減少演出によって体力値を大きく減少させることが可能となるため、非減少期間が長時間継続している遊技者に対しても、実行中のゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果となることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。

#### 【2061】

加えて、本第23制御例では、ゲージ減少演出中における遊技者の操作手段への操作方法に依拠して、体力値を減少させるための演出パターンを異ならせるように構成している。具体的には、ゲージ減少演出における操作有効期間中に遊技者が操作手段を継続して押下した場合（所謂、長押し操作を実行した場合）と、操作手段を連続して押下した場合（所謂、連打操作を実行した場合）と、で体力値を減少させる演出を実行可能に構成しており、長押し操作を実行した場合には、上述した非減少期間を設定可能な演出パターンが決定され、連打操作を実行した場合には、上述した非減少期間が設定されることの無い（突入抽選を実行しない）演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、同一の演出結果を示すためのゲージ減少演出における体力値の減少過程を、操作手段の操作方法に依拠して異ならせることが可能となる。よって、様々な演出パターンでゲージ減少演出を実行させたい遊技者に対して異なる操作方法で操作手段を操作させ易くすることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第23制御例では、操作手段への長押し操作を中止することによっても、非減少期間を強制的に解除可能に構成している。つまり、遊技者に対して、操作手段を操作（押下）させることを促すゲージ減少演出中において、操作手段への操作を中止させる選択肢を遊技者に提供可能に構成している。このように構成することで、操作手段に対する操作方法の選択肢を増加させることができる。なお、本第23制御例では、ゲージ減少演出に長押し操作を実行した場合には、長押し操作の継続時間に応じて体力値を減少させる演出シナリオが進展するように構成しており、継続時間が長くなる程、体力値が減少し易くなる演出シナリオが設定され易くなるように構成している。そして、途中で実行中の長押し操作を中止した場合には、押下継続時間の更新が中断され、再度長押し操作を実行した場合には、中断中の押下継続時間を引き継いで更新可能に構成している。よって、途中で長押し操作を中断した場合であっても、継続して操作手段を操

10

20

30

#### 【2062】

また、上述した通り、操作手段への長押し操作を中止することによっても、非減少期間を強制的に解除可能に構成し、且つ、途中で実行中の長押し操作を中止した場合には、押下継続時間の更新が中断され、再度長押し操作を実行した場合には、中断中の押下継続時間を引き継いで更新可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出中に長押し操作を実行している遊技者に対して、長押し操作を継続して実行する場合よりも、途中で一旦長押し操作を中断し、再度、長押し操作を実行した場合の方が、非減少期間が短くなり、ゲージ減少演出において体力値を大きく減少させることが可能となり得る状況を提供することが可能となる。また、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を、様々な演出態様で実行することにより、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外（外れ）の抽選結果となる期間が長時間継続した場合であっても、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制しているパチンコ機10がある。このような従来型のパチンコ機10では、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合に選択される割合と、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に選択される割合と、の比率を示す大当たり当選期待度を異ならせた様々な演出態様を決定可能に構成し、変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、変動演出の演出態様を決定するための演出抽選結果と、に基づいて演出態様を決定可能に構成することで、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外（外れ）の抽選結果となる遊技が複数回連続した場合であっても、遊技者に対して、大当たり期待度を異ならせた様々な変動演出を実行させることができるため、遊技者に対して適度に大当たり

40

50

へと期待感を持たせながら遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機 10 では、特別図柄抽選の抽選結果が外れであることを示すための変動演出の演出態様を抽選（演出抽選）で決定しているため、場合によっては、長時間の間、大当たり当選期待度が低い変動演出しか実行されず遊技者が遊技に飽きてしまい易くなるという問題があった。また、大当たり当選期待度が高くなるように選択割合が規定されている演出態様を短期間で複数回選択してしまい、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。

#### 【2063】

これに対して、本第 23 制御例では、過去に実行された変動演出の演出態様に関する情報（演出履歴情報）と、特別図柄抽選の抽選結果が外れであることを示すための変動演出（外れ変動演出）が連続して実行された回数（連続外れ回数）に関する情報と、に基づいて、変動演出の演出態様を決定可能に構成している。具体的には、連続外れ回数の増加に基づいて特定のカウンタ値（実行演出カウンタの値）を加算し、実行演出カウンタの値が特定値（例えば、50）に到達した場合には、変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルとして、通常時に参照されるデータテーブル（通常時演出態様選択テーブル）とは異なる特殊演出態様選択テーブルを参照するように構成し、大当たり期待度が高い演出態様を、通常時よりも決定し易くするように構成している。このように構成することで、定期的に大当たり期待度が高い演出態様の変動演出を実行させることができるため、大当たり当選期待度が低い変動演出しか実行されず遊技者が遊技に飽きてしまう事態を発生させ難くすることができる。さらに本第 23 制御例では、上述した実行演出カウンタの値を減算する処理を実行可能に構成しており、例えば、外れ変動演出の演出態様として、大当たり当選期待度が高い演出態様が決定された場合には、決定された演出態様に応じて実行演出カウンタの値を減算するように構成している。具体的には、大当たり当選期待度が比較的高い演出態様を外れ変動演出の演出態様として決定した場合には、実行演出カウンタの値を 30 減算するように構成している。このように構成することで、大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出が実行された直後に、特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様が決定される外れ変動演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出が連続して実行されてしまい、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

#### 【2064】

また、本第 23 制御例では、上述した実行演出カウンタの値を特別図柄変動の実行回数以上の加算する処理を実行可能に構成しており、例えば、外れ変動演出の演出態様として、遊技者の遊技意欲が低下し得る演出態様、例えば、段階的に当たり期待度が上昇していくチャンスアップ演出の演出態様として、最も当たり期待度が低い段階の演出態様が設定された場合（チャンスアップ演出が実行されたにも関わらず、チャンスアップ演出が実行されなかった場合のほうが当たり期待度が高くなる場合）には、通常の特別図柄変動が実行された場合に加算される「1」の値よりも大きな「2」の値が実行演出カウンタに加算されるように構成している。このように構成することで、チャンスアップ演出が実行されること無く淡々と特別図柄変動が実行され続ける場合よりも、大当たり期待度の低い（チャンスアップ演出が実行されない場合よりも低い）チャンスアップ演出が実行された場合の方が、短い間隔で大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出を実行させ易くすることができる。加えて、本第 23 制御例では、特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様を決定する際に、過去に実行された外れ変動演出の演出態様に関する情報に基づいて決定される演出態様の種別を異ならせるように構成している。具体的には、通常時に参照される通常時演出態様選択テーブルを参照して決定された大当たり当選期待度の高い演出態様を、特殊演出態様選択テーブルを参照して決定させ難くなるように構成している。このように構成することで、外れ変動演出に対して同一の演出態様を決定させ難くすることができるため、通常の大当たり当選期待度が規定されている通常時演出態様選択テーブルとは異なる内容で各種演出態様が規定されている特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様を決定可能に構成したとしても、特定の演出態様に対する大当たり当選期待度が

著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【 2 0 6 5 】

< 第 2 3 制御例にて実行される演出内容について >

次に、図 6 5 2 から図 6 6 1 を参照して、本第 2 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 において実行される特徴的な演出の内容について説明をする。まず、図 6 5 2 から図 6 5 8 を参照して、時短状態中に実行されるバトル演出の内容について説明をする。このバトル演出は、1 の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中に実行される変動演出であって、味方キャラと敵キャラとのバトルが行われ、最終的に敵キャラの体力値（HP 値）が 0 まで減少した場合（敵キャラを倒した場合）に、大当たり当選を示す演出態様（勝利態様）の演出結果が表示され、最終的に敵キャラの体力値（HP 値）が 1 以上である場合に、外れ当選を示す演出態様（敗北態様）の演出結果が表示される演出である。このバトル演出では、味方キャラの仲間が敵キャラを攻撃する先制攻撃演出（第 1 パート演出）と、味方キャラが直接敵キャラを攻撃する攻撃演出（第 2 パート演出）とを実行可能に構成されており、バトル演出が実行される場合には、上述した第 2 パート演出は必ず実行され、上述した第 1 パート演出は、決定されたバトル演出の演出パターンに応じて実行の有無が決定されるように構成している。そして、第 1 パート演出が実行されるバトル演出（第 1 パート演出と、第 2 パート演出が実行されるバトル演出）の方が、第 1 パート演出が実行されないバトル演出（第 2 パート演出のみが実行されるバトル演出）よりも、特別図柄抽選で大当たり当選している場合に選択され易くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出中に第 1 パート演出が実行されることを期待させながら遊技者にバトル演出を注視させることができる。さらに、第 1 パート演出が実行されるバトル演出が実行された場合には、第 1 パート演出にて敵キャラの HP 値を減少させる程、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出として第 1 パート演出が実行された場合、即ち、第 1 パート演出が実行されることの無いバトル演出よりも大当たり期待度が高いバトル演出が実行された場合において、次に、第 1 パート演出にて敵キャラに与えるダメージ量（減少させる HP 値）に興味を持たせることができる。

10

20

【 2 0 6 6 】

ここで、バトル演出が実行された場合に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示内容について説明をする。図 6 5 2 ( a ) は、バトル演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 6 5 2 ( b ) は、バトル演出にて味方キャラの仲間が先制攻撃を行った場合（第 1 パート演出が実行された場合）に表示される表示内容の一例を示した図である。図 6 5 2 ( a ) に示した通り、バトル演出が開始されると、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に形成される主表示領域 D m に、勇者を模した味方キャラ 8 0 1 a が表示され、その次に怪獣を模した敵キャラ 8 8 0 a が表示されることで味方キャラ 8 0 1 a と、敵キャラ 8 8 0 a とが対峙している表示画面が表示される。そして、表示された敵キャラ 8 8 0 a に対応した体力値（HP 値）を示すための表示態様として HP ゲージ 8 9 0 が表示され、その HP ゲージ 8 9 0 の上方には、バトル演出の演出内容を案内するための案内態様として「敵を倒せ！！」の文字が表示される。この表示によって、実行中の演出（バトル演出）が敵キャラ 8 8 0 a を倒すことを目的とした演出であることを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、主表示領域 D m の下方に形成される副表示領域 D s には、バトル演出の演出内容をより詳細に説明するための詳細案内態様として「敵の HP ゲージを 0 まで削れば大当たり」の文字が表示される。本第 2 3 制御例では、上述した各制御例と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を、変動演出（バトル演出）が実行される表示領域（主表示領域 D m ）と、変動演出（バトル演出）が実行されない表示領域（副表示領域 D s ）と、に区画し、実行中の演出の内容を文字で詳細に説明する詳細案内態様を、変動演出（バトル演出）が実行されない表示領域（副表示領域 D s ）に表示するように構成している。このように構成することで、動画像（アニメーション）を用いて実行される変動演出の実行領域と、静止画像（文字）を用いて実行される案内報知と、を遊技者に選択して注視させ易くすることができる。

30

40

50

## 【2067】

図652(a)に示した通り、HPゲージ890の右端上部には、敵キャラ880aのHPの上限値を示す「MAX」が表示され、HPゲージ890の左端上部には、敵キャラ880aのHPの下限値を示す「0」が表示されており、敵キャラ880aへの攻撃が実行されていない状態では、敵キャラ880aのHPが上限値であるため、敵キャラ880aの残HP値890aがHPゲージ890の全領域を占める状態で表示されている。なお、本第23制御例では、図652(a)に示した通り、現状のHP値を示すための指標として、HP値が上限であることを示す「MAX」の指標と、HP値が下限であることを示す「0」の指標のみを表示しているが、これに限ること無く、例えば、HPゲージ890の中間地点にHP値が上限の半分であることを示すための指標として「50%」の指標を表示するように構成しても良いし、より細分化した指標を表示するように構成しても良い。このように構成することで、バトル演出中に減少する敵キャラ880aのHP値をより明確に把握させることが可能となる。また、HP値の上限値、及び下限値だけで無く、その間の値を示す指標を表示することにより、HPゲージ890が示す残HP値の減少度合いを把握させ易くすることができる。具体的には、HPゲージ890の中間位置に、HP値が上限値の半分であることを示す「50%」の指標が表示されている場合には、HPゲージ890の全領域が、減少したHP値に対して均等に減少するものであることを遊技者に予測させ易くすることができる。本第23制御例では、バトル演出にて対峙する敵キャラ880aを異なる種別から決定可能に構成しており、選択された敵キャラ880aの種別に応じて、HP値の上限を異ならせるように構成している。よって、バトル演出が実行された場合には、先に同一のキャラが登場する味方キャラ801aを先に表示させた状態で、敵キャラ880aを登場させるように構成している。このように構成することで、バトル演出が開始されてから、今回のバトル演出にて対峙する敵キャラ880aの種別を報知するまでの期間を長くすることができるため、遊技者が実行される演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

## 【2068】

また、本第23制御例では、敵キャラ880aのHP値を示すためのHPゲージ890を用いて敵キャラ880aの残HP値を報知する際に、HP値の上限値を100とした百分率(%)で表示するように構成している。よって、HP値の上限値が異なる敵キャラ880aが表示された場合であっても、HPゲージ890の表示態様を変更すること無くバトル演出を実行することができる。しかしながら、この場合、異なる種別の敵キャラ880aが登場したとしても、HPゲージ890の表示態様を見ただけではHP値の上限値が高い敵キャラ880aなのか低い敵キャラ880aなのかを遊技者が容易に判別することが出来ないという問題が発生するため、敵キャラ880aの種別としてHP値の上限値が高い敵キャラ880aが表示された場合には、表示される敵キャラ880aの近傍に、HP値の上限値が他よりも高い敵キャラ880aであることを報知するための報知態様として「強敵出現」の文字を表示すると良い。一方、HP値の上限値が他の敵キャラ880aよりも低い敵キャラ880aが表示された場合には、表示される敵キャラ880aの近傍に、HP値の上限値が他よりも低い敵キャラ880aであることを報知するための報知態様として「弱小出現」の文字を表示すると良い。このように構成することで、バトル演出中において敵キャラ880aが表示された時点で今回のバトル演出の演出結果を予測させ易くすることができる。さらに、同様の効果を奏するための別の手法として、HPゲージ890に表示される「MAX」に付随させて、登場した敵キャラ880aのHP値の上限値を示す数値を表示するように構成しても良いし、バトル演出にて出現し得る敵キャラ880aの全種別に対して、倒し易さランク(大当たり当選時に選択され易いランク)を付して表示するように構成しても良い。また、HP値の上限値に応じてHPゲージ890の表示態様(長さ)を異ならせるように構成しても良い。

## 【2069】

バトル演出にて第1パート演出(仲間が敵に対して先制攻撃を実行する演出)が実行されると、図652(b)に示した通り、ネコを模した仲間キャラ801cが敵キャラ88

0 aに襲いかかる演出が実行され、仲間キャラ801cの攻撃によって敵キャラ880aに与えたダメージに応じてHPゲージ890に表示される残HP値が減少表示される。具体的には、図652を用いて表示された敵キャラ880aはHP値の上限が「100」であり、仲間キャラ801cによる先制攻撃によって「40」のダメージを与えたため、残HP値890aが占める表示領域が、HPゲージ890全体の60%まで減少表示される。そして、HPゲージ890の表示領域のうち、残HP値890aが表示されていない表示領域には、減少した敵キャラ880aのHP値を示すダメージ量890bが表示される。つまり、HPゲージ890の表示領域は、常に、残HP値890aと、ダメージ量890bとの何れかの表示領域となるように構成している。このように構成することで、敵キャラ880aに対して既に与えたダメージ量と、残りのHP値とを遊技者に比較させることができるため、残りのHP値を全て削るために必要な攻撃内容（演出内容）を予測させ易くすることができる。そして、副表示領域Dsには、今回のバトル演出において第1パート演出が実行されたことを遊技者に示すための案内報知態様として「先制攻撃！！敵にダメージを与えた！！」の文字が表示される。なお、本第23制御例では、ダメージ量890bを継続して表示するように構成することで、残HP値が減少した状態において、HP値が上限値である場合と比してどの程度HP値が減少しているのかを遊技者に分かり易く報知するように構成しているが、これに限ること無く、既に与えたダメージ量890bを表示しないように構成しても良い。この場合、表示画面に残HP値に対応する表示態様のみを表示すれば良いため、既に与えたダメージ量を累積して管理する処理を省くことができる分、バトル演出における敵キャラ880aのHP値に関する情報を表示するための制御処理を簡素化することができる。

10

20

#### 【2070】

また、本第23制御例では、図652(b)に示した通り、敵キャラ880aを攻撃したことにより減少させた敵キャラ880aのHP値（ダメージ量）を数値で表示すること無く、HPゲージ890の減少度合いで遊技者にダメージ量（残HP値）を報知するように構成することで、具体的な数値を表示するための表示制御や、具体的な数値を算出するための処理を簡素化しているが、これに限ること無く、敵キャラ880aを攻撃したことにより減少させた敵キャラ880aのHP値（ダメージ量）を数値で表示するように構成しても良い。そして、第1パート演出が終了すると、次に、味方キャラ801aが直接敵キャラ880aを攻撃する第2パート演出が実行される。この第2パート演出では、遊技者による演出ボタン22への操作に基づいて敵キャラ880aの残HP値890aを減少させる演出が実行される。次に、図653及び図654を参照して、バトル演出における第2パート演出中に表示される表示内容について説明をする。図653(a)は、バトル演出における第2パート演出が開始された時点において表示される表示画面の一例を示した図であり、図653(b)は、バトル演出における第2パート演出中に演出ボタン22に対して連打操作が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図654は、バトル演出における第2パート演出中に演出ボタン22に対して長押し操作が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図653(a)に示した通り、第2パート演出が実行されると、味方キャラ801aが直接敵キャラ880aと戦う演出が主表示領域Dmにて実行される。この第2パート演出は、図652を参照して上述した第1パート演出が終了した後に実行される演出であるため、HPゲージ890に表示される残HP値890aは、図652(b)に示した値が継続して表示されている。

30

40

#### 【2071】

そして、表示領域Dmの左側には、遊技者に演出ボタン22を操作させる操作演出が開始されることを示唆するための示唆態様として、演出ボタン22を模した表示用演出ボタンSw6と、操作演出の有効期間（操作有効期間）を示すための有効期間ゲージga4が表示される。さらに、操作演出中の操作内容を案内するための案内態様として「連打準備」の文字が表示される。つまり、図653(a)に示した示唆態様を、実際に操作演出が開始されるよりも前に表示することにより、遊技者に対して、演出ボタン22を連打操作する必要がある操作演出が間もなく開始されることを遊技者に分かり易く報知することが

50

できるため、操作演出が開始されるよりも前に連打操作に対する準備を行わせることができる。よって、急に操作演出が開始されてしまい、有効期間の初期段階において演出ボタン２２を操作できない事態が発生することを抑制することができる。なお、本第２３制御例では、図６５３（ａ）に示した通り、操作演出が開始されることを示唆するための示唆態様を表示可能に構成しているが、これに加えて、操作演出が開始されるタイミングを示すためのカウントダウン表示を実行しても良い。このように構成することで、遊技者に対して操作演出が開始されるタイミングをより分かり易く報知することができる。さらに、実際に操作演出における有効期間（操作有効期間）が設定されるよりも前の所定期間（例えば、０．５秒間）を含んだ態様で有効期間ゲージの減算を開始させる（操作演出を開始する）ように構成しても良い。つまり、操作演出が開始されたことを即座に把握した遊技者が最初に演出ボタン２２を押下するまでの反応時間分、実際に有効期間が設定されるタイミングよりも前倒して操作演出を開始させる（有効期間ゲージの減算を開始させる）ように構成しても良い。このように構成することで、有効期間が設定された直後から遊技者に演出ボタン２２を押下させ易くすることができるため、操作演出を最大限楽しませることができる。

10

#### 【２０７２】

ここで、図６５３（ａ）に示した通り、本第２３制御例では、演出ボタン２２を連打操作させる操作演出を実行するように構成している。ここで、近年のパチンコ機１０では、操作手段（演出ボタン２２）を連打操作する代わりに、長押し操作した場合であっても、内部的に連打操作と同様の押下制御を実行可能なものがある。このように構成することで、操作手段を短期間で複数回操作する必要がある連打操作を実行することが困難な遊技者に対しても、操作手段を継続して押下し続けるだけで連打操作した場合と同様の演出を提供することができるため演出効果を高めることができるものであった。しかしながら、連打操作の代わりに長押し操作を実行した場合には、長押し操作が継続している期間において常に遊技者が高速連打操作（例えば、０．５秒に１回の間隔で演出ボタン２２を押下する連打操作）している状況と同一の押下制御が実行されるため、所定の有効期間（例えば、１０秒）の間に実行された演出ボタン２２の押下回数（連打回数）に基づいて障害物を徐々に破壊していく操作演出において、通常の連打操作を実行する場合に比べて、長押し操作を実行した場合の方が短期間で押下回数（連打回数）が増加していき、操作演出の演出結果（今回の操作演出における障害物の最終破壊態様）が早期に表示され易くなり、有効期間を存分に用いた操作演出を提供することができない事態が発生してしまうという問題があった。また、長押し操作時の押下制御として、演出ボタン２２が押下された場合と同一の押下制御が実行される間隔を広げてしまうと、有効期間内において操作演出の演出結果を表示させることができない（今回の操作演出における障害物の最終破壊態様を表示させるために必要とされる回数分の押下制御を実行することができない）という問題が発生してしまう虞があった。

20

30

#### 【２０７３】

一方で、長押し操作が実行された場合に実行される押下制御（高速連打操作時の押下制御）の内容を基準に連打操作演出における障害物の破壊態様を決定してしまうと、通常の連打操作（例えば、１秒に１回の間隔で演出ボタン２２を押下する連打操作）を実行している遊技者に対して、操作演出の演出結果を表示させることができない（今回の操作演出における障害物の最終破壊態様を表示させるために必要とされる回数分の押下制御を実行することができない）という問題が発生してしまう虞があった。つまり、演出ボタン２２を連打操作させる連打操作演出を実行可能であって、演出ボタン２２への連打操作に加え、演出ボタン２２への長押し操作を実行した場合にも連打操作演出を進展させることが可能な機能を有しているパチンコ機１０において、演出ボタン２２を連打操作した場合と、演出ボタン２２を長押し操作した場合とで同様の押下制御を実行してしまうと、連打操作演出中に演出ボタン２２を連打操作する遊技者と、長押し操作する遊技者の両者に対して好適な演出（連打操作演出）を提供することが困難になるという問題があった。これに対して、本第２３制御例では、連打操作演出中に演出ボタン２２を長押し操作した場合には

40

50

、長押し操作が継続している期間の長さに応じて、決定された演出シナリオに沿って、所定間隔（例えば、0.5秒間隔）で演出態様（HPゲージ）を可変（減少）させていく演出が実行されると共に、演出態様を可変させない非可変期間（非減少期間）を設定可能に構成している。このように構成することで、連打操作を実行する場合よりも、短い期間で演出態様を可変させ易い長押し操作を実行した場合において、遊技者による演出ボタン22への操作（押下）を有効に判別可能な有効期間（操作有効期間）中に、演出態様が可変することの無い期間を設けることができる。よって、長押し操作を実行した場合であっても、今回の操作演出の演出結果が多く残期間を残した状態で表示されてしまい操作演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【2074】

本第23制御例では、図653（b）に示した通り、バトル演出における第2パート演出にて連打操作を実行した場合には、選択ボタン22への押下操作に応じて敵キャラ880aの体力値を減少させる（HPゲージ890の残HP値890aの表示領域が徐々に短くなる）演出が実行される。具体的には、本第23制御例では、第2パート演出が実行される期間中に遊技者による演出ボタン22の操作（押下）が有効に判別される期間として3秒の有効期間が設定されるように構成しており、有効期間がセットされると（遊技者が演出ボタン22を操作可能な期間に突入すると）、有効期間がセットされる前段階であることを示す「連打準備」（図653（a）参照）に代えて、「連打！！」の文字が表示される。さらに、表示用演出ボタンSw6の下方に表示されている有効期間ゲージga4が時間経過に合わせて可変表示される。図653（b）に示した通り、有効期間ゲージga4は、全ての表示領域の大きさ（長さ）を用いて、今回の有効期間の長さを示しており、有効期間がセットされた直後、残有効期間が減少していない状態では、残有効期間ga4aが有効期間ゲージga4の全領域を占めるように表示され（例えば、図653（a）参照）、その後、時間経過に応じて有効期間ゲージga4の右端から左端に向けて残有効期間ga4aの表示領域が徐々に小さく（短く）なるように有効期間ゲージga4の表示態様が可変表示される。そして、有効期間ゲージga4の表示領域のうち、残有効期間ga4aが表示されていない表示領域には有効期間がセットされてからの経過時間を示す経過時間ga4bが表示される。つまり、有効期間がセットされてからの経過時間が長くなればなるほど（有効期間の残期間が短く）、有効期間ゲージga4の表示領域のうち、残有効期間ga4aが占める割合が小さく（短く）なり、経過時間ga4bが占める割合が大きくなるように有効期間ga4aの表示態様が可変表示されるように構成している。

#### 【2075】

このように構成することで、遊技者は有効期間ga4の表示の表示態様を確認するだけで、今回の操作演出における有効期間の残時間を容易に把握することができる。さらに、今回セットされた有効期間の長さに対応する情報（有効期間ゲージga4の表示態様）と、既に経過した時間を示す情報（経過時間ga4bの表示態様）と、が合わせて表示されるため、遊技者は、有効期間がセットされてからの経過時間の長さに基づいて、有効期間の残時間の長さをより詳細に把握することができる。本第23制御例では、図653（b）に示した通り、有効期間の残期間の長さに対応する情報（残有効期間ga4aの表示態様）と、今回セットされた有効期間の長さに対応する情報（有効期間ゲージga4の表示態様）と、既に経過した時間を示す情報（経過時間ga4bの表示態様）と、を有効期間中において継続して表示することで遊技者に対して有効期間の残時間を把握させ易くするように構成しているが、これに限ること無く、有効期間の残時間のみを示す情報（残有効期間ga4aの表示態様）のみを可変表示するように構成しても良い。なお、バトル演出の第2パート演出において連打操作を実行した場合におけるHPゲージ890の残HP値890aを減少表示させる流れについては、図654（a）を参照して後述する。次に、図654を参照して、バトル演出の第2パート演出において長押し操作を実行した場合における表示画面の一例について説明をする。図654に示した通り、第2パート演出において長押し操作を実行した場合には、連打操作を実行した場合と同一の演出画面が表示さ

10

20

30

40

50



れる。なお、表示用演出ボタン S w 6 の表示態様のみ連打操作時と異ならせており、現在が長押し操作中であることを示すために、表示用演出ボタン S w 6 の表示態様として継続して押下されている状態を示す表示態様が表示され、上方には、現在が長押し操作中（長押し操作判定がされている状態）であることを示す「連打（長押し中）」の文字が表示される。

#### 【 2 0 7 6 】

このように構成することで、連打操作演出である第 2 パート演出において、正常に長押し操作が判定されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、第 2 パート演出中に演出ボタン 2 2 を長押し操作したにも関わらず一定期間 H P ゲージ 8 9 0 の表示態様が可変しない事態、即ち、残 H P 値 8 9 0 a を減少させる抽選に連続して当選しなかった場合であっても、長押し操作が無効と判定されていないことを分かり易く理解させることができる。さらに、本第 2 3 制御例では、長押し操作中であると判定された場合には、残 H P 値 8 9 0 a を減少させる抽選の結果に関わらず、味方キャラ 8 0 1 a と敵キャラ 8 8 0 a とが戦う動画像（アニメーション）を主表示領域 D m の右側にて表示するように構成している。このように連打操作演出中において遊技者が演出ボタン 2 2 を適正に操作（連打操作、或いは、長押し操作）していることを報知可能に構成することにより、演出ボタン 2 2 を適正に操作していない遊技者には提供されることの無い特典映像を提供することができるため、H P ゲージ 8 9 0 の残 H P 値 8 9 0 a を減少させる（0 にする）以外の目的で遊技者に操作手段（演出ボタン 2 2 ）を操作させ易くすることができる。よって、例えば、今回のバトル演出の演出結果が敵キャラ 8 8 0 a に敗北する演出結果、即ち、残 H P 値 8 9 0 a が 0 にならない演出結果であったとしても、操作手段（演出ボタン 2 2 ）を操作することにより、特典映像を提供することができるため、遊技者の操作手段を操作する意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 0 7 7 】

また、特典映像に含まれる情報として、パチンコ機 1 0 の遊技に関する情報を提供可能に構成すると良く、例えば、特別図柄抽選によって大当たり当選する確率を複数の設定値から設定可能な設定機能を有している場合には、再生される特典映像に現在設定されている設定値に対応する情報を含ませるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して貴重な映像を提供するだけで無く、遊技に役に立つ情報を獲得させることが可能となるため、特典映像を見ようと意欲的に操作手段を操作させることができる。なお、この特典映像が表示されている間は、設定値を推測し得る状態であり、遊技者にとって特典映像が表示されていない状態よりも喜ばしい（有利度合いが高い）状態であると言えるため、特典映像を表示させる制御は、後述する第 4 5 制御例において第 1 の有利度合いに設定された特定の遊技状態の有利度合いを第 1 の有利度合いとは異なる第 2 の遊技状態に設定する設定手段の別形態と言える。次に、図 6 5 5、及び図 6 5 6 を参照して、バトル演出における H P ゲージ 8 9 0 の表示態様変化の流れについて説明をする。図 6 5 5 は、演出ボタン 2 2 を連打操作した場合における H P ゲージ 8 9 0 の表示態様変化の流れを示したものである。図 6 5 5（a）に示した状態で演出ボタン 2 2 への操作（押下）が判別されると、減少抽選が実行され、減少抽選の結果、減少値「A」が決定された場合には、H P ゲージ 8 9 0 の残 H P 値 8 9 0 a の表示領域を小さく（残 H P 値が減少値「A」分減少したことを示す表示態様）するための可変表示が実行される。そして、残 H P 値 8 9 0 a の表示領域が小さくなった箇所には、ダメージ量 8 9 0 b が表示される。このように構成することで、遊技者に対して、敵キャラ 8 8 0 a にどの程度ダメージを与えたのかを分かり易く報知することができる。

#### 【 2 0 7 8 】

一方、演出ボタン 2 2 に対して長押し操作を実行した場合には、図 6 5 6 に示した通り、非減少期間が設定されるように構成されている。図 6 5 6（a）に示した状態で長押し操作が実行され、減少値「A」及び、非減少期間が設定されると、H P ゲージ 8 9 0 の残 H P 値 8 9 0 a の表示領域を小さく（残 H P 値が減少値「A」分減少したことを示す表示態様）するための可変表示が実行される。そして、残 H P 値 8 9 0 a の表示領域が小さく



なった領域に、非減少期間が設定されていることを示す非減少期間 890 c が表示される（図 656（b）参照）。非減少期間は、解除抽選による解除当選、上限期間の経過、長押し操作のキャンセルの何れかの終了条件を満たした場合に解除されるように構成しており、非減少期間が上限期間（2 秒）に到達するまでの残期間を示すように、非減少期間 890 c の表示領域が小さくなる演出が実行される。そして、非減少期間が解除されるタイミングでは、HP ゲージ 890 の表示領域が残 HP 値 890 a、及び、ダメージ量 890 b によって表示される。非減少期間 890 c の表示領域は、非減少期間が上限期間（2 秒）に到達するまでの残期間に対応させて均等に減少するように構成している。よって、非減少期間 890 c の表示態様の可変状況に基づいて非減少期間が継続し得る最大の残期間を遊技者に予測させることができる。また、上限期間の経過以外の終了条件が成立した場合には、非減少期間 890 c の表示態様（表示領域の大きさ）に関わらず、0.1 秒で非減少期間 890 c の表示領域が非表示となる消去演出が実行され、非減少期間 890 c が表示されていた領域がダメージ量 890 b の表示領域へと切り替わる。このように構成することで、非減少期間が解除されたことを遊技者に分かり易く報知することができる。

10

#### 【2079】

そして、非減少期間を解除させるための複数の終了条件のうち、特定の終了条件（解除抽選に当選、上限期間の経過）が成立した場合には、演出ボタン 22 への操作に基づくことなく、残 HP 値を減少させるための追加減少演出が実行される。ここで、追加減少演出として減少値「B」が決定された場合には、図 656（d）に示した通り、非減少期間 890 c が非表示となり、HP ゲージ 890 の残 HP 値 890 a の表示領域を小さく（残 HP 値が減少値「B」分減少したことを示す表示態様）するための可変表示が実行される。なお、本第 23 制御例では、非減少期間 890 c が表示されている状態におけるバトル演出として、非減少期間 890 c が設定されたタイミングにおける攻撃内容に対応したバトル演出を継続して実行するように構成しているが、これに限ること無く、非減少期間 890 c が解除されるまでの残時間や、解除条件が成立したか否かの判別結果を示すための演出態様で非減少期間 890 c 中のバトル演出の演出態様を決定しても良い。つまり、非減少期間の解除条件として、解除抽選で当選した場合には、解除抽選で当選したことを示すための演出態様（例えば、一旦、キャラ同士が対峙する間隔を広げて、次の攻撃に備える演出態様）と、解除抽選で当選しなかったことを示すための演出態様（例えば、キャラ同士が膠着している演出態様）と、を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、主表示領域 Dm にて実行されるバトル演出の内容を把握することでも非減少期間が終了し易い状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

20

30

#### 【2080】

次に、図 657 から図 660 を参照して、討伐リーチ演出の演出内容について説明をする。図 657（a）は、討伐リーチ演出の開始時に表示される表示内容の一例を示した図であって、図 657（b）は、討伐リーチ演出における 1 回目の攻撃を開始する際に表示される表示内容の一例を示した図であって、図 658（a）は、討伐リーチ演出における 1 回目の攻撃中に表示される表示内容の一例を示した図であって、図 658（b）は、討伐リーチ演出における 2 回目の攻撃を開始する際に表示される表示内容の一例を示した図であって、図 659（a）は、討伐リーチ演出における 2 回目の攻撃中に表示される表示内容の一例を示した図であって、図 659（b）は、討伐リーチ演出における 3 回目の攻撃を開始する際に表示される表示内容の一例を示した図であって、図 660 は、討伐リーチ演出における 3 回目の攻撃中に表示される表示内容の一例を示した図である。討伐リーチが実行されると、主表示領域 Dm に表示領域 HR50 が形成され、討伐リーチ中に実行される 3 回の攻撃演出の履歴を示すための表示態様が表示される。図 657（a）は、1 回目の攻撃演出が実行されるよりも前の段階を示す表示画面であるため、1 回目の攻撃演出履歴を示す 1 回目履歴 HR50 a、2 回目の攻撃演出履歴を示す 2 回目履歴 HR50 b、3 回目の攻撃演出履歴を示す 3 回目履歴 HR50 c の何れにも履歴を示す表示態様が表示されていない。また、討伐リーチでは、3 体の敵キャラ 880 a ~ 880 c を討伐する演出が実行され、各敵キャラ 880 a ~ 880 c の体力値（HP 値）を示す HP ゲージ 8

40

50

8 1 a ~ 8 8 1 c が各敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c に近接して表示される。そして、今回の攻撃演出にて攻撃を行う味方キャラクタを決定するための演出として、第 1 味方キャラ 8 0 1 a と、第 2 味方キャラ 8 0 1 b とが、交互に拡大される味方キャラ決定演出が表示されている。討伐リーチ演出として、様々な種別の味方キャラ 8 0 1 a が敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c を 3 回攻撃する演出が実行される。

#### 【2081】

味方キャラ 8 0 1 a の種別としては、1 体の敵キャラに対して大きなダメージを与え易い勇者を模した第 1 味方キャラ 8 0 1 a と、複数体の敵キャラに対してダメージを与え易いウサギを模した第 2 味方キャラ 8 0 1 b と、を選択可能に構成している。このように攻撃を実行する味方キャラの種別に対応させて実行し易い攻撃内容を異ならせるように構成することで、討伐リーチ演出中に既に実行された攻撃の内容（各敵キャラの残 HP 値）に基づいて、攻撃を実行する味方キャラの種別に対する期待度を異ならせることができる。つまり、討伐リーチ演出における 1 回目、及び、2 回目の攻撃を味方キャラ 8 0 1 b が実行した場合には、敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c のそれぞれが残 HP 値の低い状態となり易く、その場合、3 回目（最後）の攻撃を実行する味方キャラの種別が味方キャラ 8 0 1 b である場合の方が、味方キャラ 8 0 1 a である場合よりも討伐リーチ演出の演出結果として、敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c を全て討伐する演出結果とし易くすることができる。また、1 回目、及び、2 回目の攻撃を味方キャラ 8 0 1 a が実行した場合には、敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c のうち、2 体の敵キャラが討伐されている状態で 3 回目の攻撃を実行し易くすることができるため、3 回目の攻撃を実行する味方キャラの種別が味方キャラ 8 0 1 a である場合の方が、味方キャラ 8 0 1 b である場合よりも討伐リーチ演出の演出結果として、敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c を全て討伐する演出結果とし易くすることができる。図 6 5 7 (b) は、1 回目の攻撃演出として、第 1 味方キャラが決定された後に、攻撃内容を決定するための攻撃内容決定演出が実行されている表示画面である。図 6 5 7 (b) に示した通り、第 1 味方キャラ 8 0 1 a が決定された場合には、攻撃内容決定演出として、先に攻撃数を示す情報が表示され、次に、ダメージ量を示す情報が表示されるように構成している。図 6 5 7 (b) では、表示領域 HR 5 1 に形成される攻撃数ルーレット HR 5 1 a が「1」で停止表示され、ダメージ量ルーレット HR 5 1 b が「変動中」の状態を示している。

#### 【2082】

図 6 5 7 (b) に示した状態から所定時間が経過すると、ダメージ量ルーレット HR 5 1 b が今回の攻撃演出で実行される攻撃に対応するダメージ量を示す表示態様（例えば、大、中、小等）で停止表示され、攻撃内容演出が終了する。攻撃内容演出が終了すると、次に、図 6 5 8 (a) に示した攻撃演出が実行される。この攻撃演出では、主表示領域 Dm の中央付近で、攻撃内容演出の演出結果に対応した攻撃が実行される。図 6 5 8 (a) では、表示領域 HR 5 1 に形成される攻撃数ルーレット HR 5 1 a が「1」で停止表示され、ダメージ量ルーレット HR 5 1 b が「大」で停止表示された場合であるため、敵キャラ 8 8 0 a 一体に対して、大ダメージを与える攻撃演出が表示される。そして、今回の攻撃内容を案内するため案内態様として副表示領域 Ds には「怪獣 A に大ダメージ」の文字が表示される。2 回目、3 回目の攻撃演出を実行する場合にも、同様の演出表示が実行されるように構成しており、図 6 5 8 (b) では、2 回目の攻撃演出として、第 2 味方キャラ 8 0 1 b が決定されている状態を示している。第 2 味方キャラ 8 0 1 b が決定された場合には、攻撃内容決定演出として、後に攻撃数を示す情報が表示され、先に、ダメージ量を示す情報が表示されるように構成している。つまり、攻撃を行う味方キャラの種別に応じて、攻撃内容演出にて遊技者に報知される情報の順序を異ならせている。図 6 5 8 (b) では、表示領域 HR 5 1 に形成される攻撃数ルーレット HR 5 1 a が「変動中」の状態で、ダメージ量ルーレット HR 5 1 b が「中」で停止表示している。2 回目の攻撃内容演出が終了すると、次に、図 6 5 9 (a) に示した攻撃演出が実行される。この攻撃演出では、主表示領域 Dm の中央付近で、攻撃内容演出の演出結果に対応した攻撃が実行される。図 6 5 9 (a) では、表示領域 HR 5 1 に形成される攻撃数ルーレット HR 5 1 a が「

3」で停止表示され、ダメージ量ルーレットHR51bが「中」で停止表示された場合であるため、敵キャラ880a～880cに対して、中ダメージを与える攻撃演出が表示される。そして、敵キャラ880aの残HP値が0になったため、副表示領域Dsには「1体撃破残り2体」の文字が表示される。

#### 【2083】

さらに、本第23制御例では、1回目の攻撃キャラと、2回目の攻撃キャラが異なる場合にのみ、3回目の攻撃演出として、複数の味方キャラが攻撃を行うダブル攻撃演出を実行可能に構成している。図659(b)は、ダブル攻撃演出が実行される場合における攻撃内容演出を示している。このダブル攻撃演出は、他の攻撃演出よりも多くの敵キャラに大ダメージを与え易い演出であって、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも選択され易くなるように構成している。図659(b)に示した通り、味方キャラ決定演出が終了するよりも前に、攻撃内容演出の演出結果が表示され、そのまま、図660に示した通り、複数の味方キャラによって攻撃が実行される。このように構成することで、攻撃演出が実行されるまでの演出(味方キャラ決定演出、攻撃内容演出)において、攻撃演出に用いられる情報がどのような順序で表示されるのかについて遊技者に興味を持たせることが出来るため、演出効果を高めることができる。なお、上述した通り、決定した味方キャラに対応させて攻撃内容演出の表示順序を規定する場合には、通常とは異なる表示順序で攻撃内容演出が表示される演出パターンが一部実行されるように構成すると良い。このように構成することで、攻撃演出に用いられる各種演出要素(味方キャラ種別、攻撃数、ダメージ量)を遊技者に予測させ難くすることができる。また、通常とは異なる表示順序で攻撃内容演出が表示される演出パターンは、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも選択され易くなるように構成すると良い。これにより、通常とは異なる演出態様で攻撃演出が実行されたことに気付いた遊技者に、大当たり当選への期待感を持たせながら討伐リーチ演出を楽しませることができる。

10

20

#### 【2084】

なお、この討伐リーチ演出では、攻撃を実行する味方キャラの種別に応じて異なる内容の攻撃を実行可能に構成しており、上述した通り、味方キャラ801aが選択された場合には、攻撃対象となる敵キャラの数(攻撃数)として、「1」が他の数よりも選択され易く、攻撃対象に対して与えるダメージの量として、「大ダメージ」が他のダメージ量(中ダメージ、小ダメージ等)よりも選択され易くなるように構成している。よって、攻撃を実行する味方キャラの種別として味方キャラ801aが選択された場合には、遊技者は、攻撃数よりも、ダメージ量に注視することになる。そこで、図657(b)に示した通り、味方キャラ801aが選択された場合には、今回の攻撃の内容を順に示すための示唆態様の表示順として「攻撃数」、「ダメージ量」の表示順序が決定される。一方、味方キャラ801bが選択された場合には、攻撃対象となる敵キャラの数(攻撃数)として、複数の数が単数よりも選択され易く、攻撃対象に対して与えるダメージの量として、「中ダメージ」が他のダメージ量(大ダメージ、小ダメージ)よりも選択され易くなるように構成している。よって、攻撃を実行する味方キャラの種別として味方キャラ801bが選択された場合には、遊技者は、ダメージ量よりも攻撃数に注視することになる。そこで、図658(b)に示した通り、味方キャラ801bが選択された場合には、今回の攻撃の内容を順に示すための示唆態様の表示順として「ダメージ量」、「攻撃数」の表示順序が決定される。上述した通り、本第23制御例にて実行される討伐リーチ演出では、攻撃を実行する味方キャラの種別として、異なる攻撃内容が選択され易い味方キャラの種別を決定可能に構成し、決定された味方キャラの種別に応じて、攻撃内容を示すための示唆態様の表示順序を異ならせるように構成している。具体的には、攻撃内容を決定する複数の要素(攻撃数、ダメージ量)のそれぞれを示唆態様として表示可能であって、表示される複数の示唆態様の表示順序として、決定された味方キャラの種別が得意とする要素が、それ以外の要素よりも後に表示される表示順序が決定されるように構成している。

30

40

#### 【2085】

50

このように構成することで、何れの味方キャラの種別が決定された場合であっても、遊技者が注視する示唆態様が表示されるタイミングを遅らせることができるため、遊技者に対して長期間の間、討伐リーチ演出を楽しませることができる。なお、本第23制御例では、決定された味方キャラの種別に応じて、示唆態様の表示順序を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、攻撃内容を示す複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のうち、遊技者に有利な内容が決定された要素に対応する示唆態様の表示順序を、それ以外の要素よりも後にする表示順序を決定したり、攻撃内容を示す複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のうち、遊技者に有利な内容が決定された要素に対応する示唆態様の表示順序を、それ以外の要素よりも先にする表示順序を決定したりするように構成しても良い。このように構成することで、先に表示された示唆態様の内容に基づいて、次に表示される示唆態様の内容を予測させる楽しみを提供することができる。次に、図661を参照して、本第23制御例において実行されるチャンス予告演出の内容について説明をする。図661は、チャンス予告演出の対象態様の一例を示す図である。本第23制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出に用いられる対象態様の表示態様を可変させることで、大当たり当選の期待度を示唆するためのチャンス予告演出を実行可能に構成している。例えば、図661に示した通り、様々なコメントが表示されるコメント表示部HR52の表示態様（コメント表示態様Ch1）を可変させるチャンス予告演出や、実行中の保留図柄hr0の表示態様（実行中保留表示態様Ch2）を可変させるチャンス予告演出や、変動表示に用いられるキャラ801の表示態様（キャラ表示態様Ch3）を可変させるチャンス予告演出等を実行可能に構成している。

10

20

#### 【2086】

各対象態様の表示態様を初期態様（デフォルト）を含め4段階に可変表示可能に構成しており、初期態様が「LV1」となり、「LV2」、「LV3」、「LV4」とレベルが上昇する毎に大当たり期待度が高くなるように構成している。例えば、チャンス予告演出の対象態様であるコメント表示態様Ch1（図661参照）は、設定される段階レベルに応じて、コメント表示部HR52の背景色を可変表示させるチャンス予告演出が実行されるように構成しており、「LV1」は背景色「白色」、「LV2」は背景色「黄色」、「LV3」は背景色「赤色」、「LV4」は背景色「虹色」が表示されるように構成している。さらに、本第23制御例では、チャンス予告演出が実行されない期間が所定期間継続した場合に、強制的にチャンス予告演出を実行可能に構成している。ここで、図662を参照して、強制的にチャンス予告演出を実行する流れについて説明をする。図662は、特別図柄変動回数と、実行されるチャンスアップ演出の流れを示した図である。特別図柄変動の実行に応じて、変動演出の演出態様を設定する際にチャンス予告演出を実行するかどうかの抽選が実行される。そして、チャンス予告演出の実行抽選に当選しなかった場合は、演出実行カウンタ223aahに1が加算される（図662（a）、（b）参照）。そして、加算後の演出実行カウンタ223aahの値が50に到達した場合には、強制的にチャンス予告演出が実行される。また、チャンス予告演出の実行抽選に当選し、決定されたチャンス予告演出の演出態様が、大当たり期待度の低い態様（LV2）である場合には、演出実行カウンタ223aahの値に、通常の「1」に加え、低期待度態様「1」が加算される。つまり、1回の特別図柄変動で演出実行カウンタ223aahの値に「2」が加算される（図662（b）参照）。このように構成することで、特別図柄変動の変動回数と、演出実行カウンタ223aahの値との更新内容を異ならせることができるため、強制的にチャンス予告演出が実行されたのか、チャンス予告演出抽選に当選したことに基

30

40

#### 【2087】

さらに、図662（c）に示した通り、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行された場合であっても、外れ変動演出に対して大当たり期待度の高い態様（LV4）が設定された場合には、演出実行カウンタ223aahの値を減算（30減算）するように構成している。このように構成することで、外れ変動演出にて過剰に期待度の高いチャンス予告演出が実行されてしまうことを抑制することができる。なお

50

、本第 2 3 制御例では、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を、特別図柄抽選が実行される毎に加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定された特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を管理する管理手段を設け、特別図柄変動が所定時間（例えば、1 0 秒）実行される毎に、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を加算するように構成しても良い。このように構成することで、実行される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）の内容に応じて、特別図柄抽選 1 回に対する演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の加算回数を異ならせることができるため、強制的にチャンス予告演出が実行されたのか、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたのかを分かり難くすることができる。また、特別図柄抽選の実行回数に関わらず、所定間隔（特別図柄変動が実行されている遊技時間に対して所定間隔）でチャンス予告演出を強制的に実行することができるため、チャンス予告演出が実行されない遊技時間が長時間継続してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 2 0 8 8 】

さらに、設定されている遊技状態に応じて、決定される特別図柄変動の変動パターンを異ならせ、例えば、通常状態が設定されている場合よりも、時短状態が設定されている場合の方が、短い変動時間が設定され易くなるように構成し、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値に基づいて強制的にチャンス予告演出を実行可能に構成することで、設定されている遊技状態に応じて、強制的にチャンス予告演出が実行される頻度を異ならせることができる。この場合、遊技者に有利となる遊技状態が設定されている場合の方が、遊技者に不利となる遊技状態が設定されている場合よりも、短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態が設定されている場合の方が、少ない特別図柄抽選の実行回数で強制的にチャンス予告演出を実行させ易くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を記憶可能なパチンコ機 1 0 であって、記憶されている特図保留の数が少ない場合の方が、多い場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易く構成し、多くの特図保留を獲得できていない場合の方が、多くの特図保留を獲得するように遊技を行った場合よりも、少ない特別図柄抽選の実行回数で強制的にチャンス予告演出を実行させ易くするように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選が頻繁に実行されないことによって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、特別図柄変動に対応させて実行される変動演出の演出内容に応じて、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値の更新内容を異ならせても良く、例えば、1 の特別図柄変動中に、特別図柄変動に対応して変動表示される第 3 図柄を一旦仮停止させた後に、再始動させる疑似変動演出を実行可能なパチンコ機 1 0 であれば、実際の特別図柄変動回数では無く、第 3 図柄の変動回数（再始動含む）に基づいて演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を更新（加算）するように構成しても良い。このように構成することで、実行される変動演出の演出内容に応じて、強制的にチャンス予告演出が実行される頻度を異ならせることができる。

20

30

#### 【 2 0 8 9 】

さらに、本第 2 3 制御例では、特別図柄抽選が実行される毎に（演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を更新（加算）させるための更新条件が成立する毎に）、カウンタの値を「1」加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定条件が成立した場合において、所定条件が成立していない場合に比べて、更新条件が成立した場合に更新される演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を異ならせても良く、通常状態が設定されている場合には、更新条件が成立した場合に演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を「1」加算し、時短状態が設定されている場合には、更新条件が成立した場合に演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を「2」加算するように構成しても良い。また、遊技者に最も有利な遊技状態である確変状態が設定されている場合には、更新条件が成立した場合に演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を「1」減算するように構成しても良い。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、強制的にチャンス予告演出が実行される頻度を異

40

50

ならせることができる。また、短時間で大当たり当選し易い確変状態が設定されている場合には、強制的にチャンス予告演出が実行され難く構成することができ、遊技者に対して無用にチャンス予告演出を実行してしまうことを抑制することができる。なお、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を更新するための更新条件が成立した場合において更新させる値を異ならせる条件として、設定されている遊技状態以外の条件を設けても良く、例えば、同一遊技状態において切り替え設定可能な演出モードを複数有し、1 の演出モードが設定されている場合と、1 の演出モードとは異なる他の演出モードが設定されている場合とで、更新条件が成立した場合における演出実行カウンタ 2 2 3 a a h 更新内容を異ならせても良い。このように構成することで、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値として大きい値が加算される演出モードが設定されている場合には、他の演出モードが設定されている場合よりも、チャンス予告演出が実行され易くなる。よって、演出モードが切り替わったことにより、遊技者に提供される演出の内容を異ならせ易くすることができるため、演出効果を高めることができる。

10

#### 【 2 0 9 0 】

また、本第 2 3 制御例では、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を更新するための更新条件が成立した場合に、予め規定されている値を加算（減算）するように構成しているが、これに限ること無く、更新条件が成立した場合に、今回の更新内容（演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の加算値、減算値）を決定する処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を遊技者に予測させ難くすることができるため、チャンス予告演出が実行された場合に、強制的にチャンス予告演出が実行されたのか、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたのかを分かり難くすることができる。一方、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行可能に構成しても良い。この場合、現在の演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を示唆する第 1 示唆演出、或いは、チャンス予告演出の実行条件が成立する（演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値が 5 0 に到達する）までの残数を示唆する第 2 示唆演出、或いは、強制的にチャンス予告演出が実行されるまでの残情報を示唆する第 3 示唆演出の何れか、又は、全てを実行可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、強制的にチャンス予告演出が実行されるタイミングを予測させることが可能となるため、チャンス予告演出が実行された場合に、強制的にチャンス予告演出が実行されたのか、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたのかを予測させ易くすることができるため、例えば、強制的にチャンス予告演出が実行されると予測したタイミングとは異なるタイミングでチャンス予告演出が実行された場合に、チャンス予告演出抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行されたことを予測し易くすることができるため、チャンス予告演出が実行されるタイミングについて遊技者に興味を持たせることができる。

20

30

#### 【 2 0 9 1 】

なお、この場合、上述した第 1 示唆演出から第 3 示唆演出を、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値に基づいて強制的に実行される全てのチャンス予告演出に対してでは無く、一部に対して実行するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、何れの契機で実行されたチャンス予告演出であるかを把握し易いチャンス予告演出と、把握し難いチャンス予告演出とを混在させ易くすることができるため、予測する楽しみを増加させることができる。

40

#### 【 2 0 9 2 】

< 第 2 3 制御例における電氣的構成について >

次に、図 6 6 3 を参照して、本第 2 3 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成のうち、上述した第 1 9 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 と異なる内容について説明をする。長押し演出シナリオテーブル 2 2 2 a a a は、バトル演出の第 2 パート演出（連打操作演出）中に遊技者が長押し操作をした場合における H P ゲージ 8 9 0 の残 H P 値 8 9 0 a の減少シナリオが複数規定されているデータテーブルであって、第 2 パート演出中における操作有効

50

期間中に長押し操作が実行されたと判別した場合に減少シナリオ決定するために参照される。本第23制御例では、連打操作演出における遊技者による操作手段（演出ボタン22）への操作内容に応じて、異なる態様で残HP値890aが減少するように構成しており、連打操作演出中に長押し操作をした場合には、長押し判定されている期間の長さに応じて残HP値890aが減少するように構成している。一方、連打操作演出中に連打操作を実行した場合には、操作手段（演出ボタン22）が押下されたと判定される毎に残HP値890aを減少させるか否かを決定する抽選を実行し、その抽選に当選した場合に残HP値890aを減少させるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、連打操作演出の演出結果が表示されるまでの過程を、連打操作演出に遊技者が実行した操作手段への操作方法に応じて異ならせることが可能となる。よって、様々な過程を楽しむたい遊技者に対して異なる操作方法で操作手段を操作させることができるため、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、図665を参照して、長押し演出シナリオテーブル222aaaに規定されている内容について説明をする。図665は、長押し演出シナリオテーブル222aaaに規定されている規定内容を模式的に示した図である。図665に示した通り、長押し演出シナリオテーブル222aaaには、当否判定結果と、取得した第1演出カウンタ223vfの値と、に対応させて異なるシナリオ種別が規定されている。

【 2 0 9 3 】

各シナリオ種別には、長押し期間の経過に応じて、HP値を減少させる傾向を異ならせたシナリオが規定されている。そして、残HP値と、最終HP値と、に基づいて各タイミングにおけるHP値の減少値が決定される。具体的には、今回のバトル演出が実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が、「当たり」であって、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～19」の範囲に対しては「当たりシナリオ1」が、「20～69」の範囲に対しては「当たりシナリオ2」が、「70～98」の範囲に対しては「当たりシナリオ3」が、規定されており、今回のバトル演出が実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が、「外れ」であって、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～19」の範囲に対しては「外れシナリオ1」が、「20～69」の範囲に対しては「外れシナリオ2」が、「70～98」の範囲に対しては「外れシナリオ3」が、規定されている。ここで、長押し演出シナリオテーブル222aaaに規定されている各種シナリオ（演出シナリオ）の詳細な内容について説明をする。「当たりシナリオ1」、及び「外れシナリオ1」は、長押し操作が継続して実行されている経過時間中において、前半期間の方が、後半期間よりも残HPを大きく減少させ易くなるようにシナリオ内容（先行型）が規定されており、長押し継続期間が0.5秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が1秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が1.5秒に到達した時点では「減少：大」、長押し継続期間が2秒に到達した時点では「上限」が規定されている。つまり、操作有効期間中に長押し継続期間を最大で3秒とすることができるにも関わらず、長押し継続期間が2秒に到達した時点で、残HP値を上限まで減少させるシナリオ内容が規定されている。

【 2 0 9 4 】

このように構成することで、操作有効期間の残時間を残した状態で、長押し操作を継続しているにも関わらず、残HP値を減少させることができない期間を形成することができるため、上述した非減少期間が設定された場合に、遊技者に対して、非減少期間が設定されたのか、残HP値が上限値に到達したのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、残HP値が上限値に到達した場合であっても、再度残HP値が減少される可能性に期待しながら継続して演出ボタン22（操作手段）を操作させることができる。「当たりシナリオ2」、及び「外れシナリオ2」は、長押し操作が継続して実行されている経過時間中において、平均的に残HPを減少させ易くなるようにシナリオ内容（バランス型）が規定されており、長押し継続期間が0.5秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が1秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が1.5秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が2秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続



続期間が 2 . 5 秒に到達した時点では「減少：中」、長押し継続期間が 3 秒に到達した時点では「上限」が規定されている。つまり、長押し継続期間の長さに応じて、徐々に残 H P 値が減少する演出が実行される。このように構成することで、操作有効期間が設定されてから即座に長押し操作を実行しない限り、残 H P 値を上限まで減少させ難くすることができるため、遊技者に当否判定結果を予測させ難くすることができる。「当たりシナリオ 3」、及び「外れシナリオ 3」は、長押し操作が継続して実行されている経過時間中において、前半期間よりも後半期間の方が残 H P を大きく減少させ易くなるようにシナリオ内容（後半型）が規定されており、長押し継続期間が 0 . 5 秒に到達した時点では「減少：小」、長押し継続期間が 1 秒に到達した時点では「減少：小」、長押し継続期間が 1 . 5 秒に到達した時点では「減少：小」、長押し継続期間が 2 秒に到達した時点では「減少：小」、長押し継続期間が 2 . 5 秒に到達した時点では「減少：大」、長押し継続期間が 3 秒に到達した時点では「上限」が規定されている。つまり、長押し継続期間の長さに応じて、徐々に残 H P 値が大きく減少される演出が実行される。

10

#### 【 2 0 9 5 】

以上、説明をした通り、本第 2 3 制御例では、バトル演出中の操作有効期間内において、長押し操作を実行した場合には、長押し操作が実行されたと判別した際に、長押し演出シナリオテーブル 2 2 2 a a a を参照して演出シナリオを決定し、決定されたシナリオを参照して長押し継続期間に応じて残 H P 値を減少させる演出が実行されるように構成している。このように構成することで、バトル演出中の操作有効期間内にて連打操作を実行した場合とは異なる演出パターンで残 H P 値を減少させる演出を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して、演出ボタン 2 2（操作手段）に対する操作方法を選択させる楽しみを提供し易くすることができる。図 6 6 3 に戻り、説明を続ける。外れ時最終 H P 選択テーブル 2 2 2 a a b は、バトル演出の演出結果として、敵キャラ 8 8 0 a の H P ゲージ 8 9 0 の最終表示態様（減少させることが可能な H P 値の上限値）を決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、バトル演出は、上述した通り、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を徐々に減少させていく演出であって、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、当たり演出結果として敵キャラ 8 8 0 a を倒す（H P 値を 0 まで減少させる）演出結果が決定され、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、外れ演出結果として敵キャラ 8 8 0 a を倒すことができない（H P 値を 0 まで減少させることができない）演出結果が決定されるように構成している。さらに、本第 2 3 制御例では、外れ演出結果が表示される場合において、減少させることが可能となる敵キャラ 8 8 0 a の H P 値として複数の値の中から 1 の値を決定可能に構成している。このように構成することで、外れ演出結果となるバトル演出が実行された場合であっても、減少させることが可能な H P 値を異ならせることができる。

20

30

#### 【 2 0 9 6 】

加えて、本第 2 3 制御例では、長押し操作を実行した場合において所定期間（最大で 2 秒）の間、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させることが出来ない非減少期間を設定可能に構成している。よって、バトル演出の最中において操作手段を操作しているにも関わらず、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値が減少しない事態が発生した場合に、実行中のバトル演出の演出結果が外れ演出結果であって、これ以上 H P 値を減少させることが出来ない状況であるのか、非減少期間が設定されているため H P 値 8 9 0 a を減少させることが出来ない状況であるのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、有効期間が経過する最後まで、遊技者に対して操作手段を意欲的に操作させることが可能となる。ここで、図 6 6 6（a）を参照して、外れ時最終 H P 選択テーブル 2 2 2 a a b の内容について説明をする。図 6 6 6（a）は、外れ時最終 H P 選択テーブル 2 2 2 a a b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 6 6 6（a）に示した通り、外れ時最終 H P 選択テーブル 2 2 2 a a b には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値に対応させて様々な最終 H P 値が規定されている。具体的には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 4」の範囲に対しては、最終 H P 値として「50」が、「5 ~ 14」の範囲に対しては、最終 H P 値として「30」が、「15 ~ 24」の範囲に対しては、最終 H P 値として「

40

50



20」が、「25～44」の範囲に対しては、最終HP値として「10」が、「45～98」の範囲に対しては、最終HP値として「5」がそれぞれ規定されている。例えば、最終HP値として「50」が選択された場合には、バトル演出の第2パート演出中に演出ボタン22を操作したとしても、残HP値が50を下回ることが無いため、残HP値890aが50を示す表示態様（0とMAXの中間位置までを占める表示態様）から可変表示（減少表示）されることが無い演出が実行されることになる。よって、選択された最終HP値に応じて、第2パート演出中において演出ボタン22を操作しているにも関わらずHP値を減少させることが出来ない状況を様々なタイミング（異なる残HP値）で発生させることが可能となる。

#### 【2097】

よって、バトル演出の最終HP値として小さいHP値が選択された場合には、最終HP値として大きいHP値が選択された場合よりも、HPゲージ890の残HP値890aの表示領域を小さく（短く）する演出を進行させることが可能となるため、実行中のバトル演出の演出結果が大当たり当選に対応する演出結果（HP値が0になる演出結果）となることを期待させ易くすることができる。ここで、バトル演出の演出結果が大当たり当選以外（外れ当選）であることを示す演出結果、即ち、最終HP値として「0」以外が選択されたバトル演出が実行された場合であっても、大当たり当選に対応する演出結果（HP値が0になる演出結果）が表示されることを期待させるために、最終的に減少させることが可能なHP値（最終HP値）を異ならせて設定可能にすることが考えられる。つまり、バトル演出の演出結果が外れ当選である場合において、HP値を「0」近くまで減少させることが可能なバトル演出（最終HP値として小さな値（「5」等）が設定されたバトル演出）と、HP値を「0」近くまで減少させることが出来ないバトル演出（最終HP値として大きな値（「50」等）が設定されたバトル演出）と、を実行可能にすることで、外れ当選である場合に常に一定のHP値（例えば、「5」）までHP値を減少させることが可能なバトル演出が実行される場合と比べて、所定のHP値（例えば、「5」）まで減少させることが出来ないバトル演出が実行される分、バトル演出にて所定のHP値（例えば、「5」）までHP値が減少した場合における大当たり当選の期待度を高めることができる。このように構成することで、遊技者に対してHP値が「0」となるか否かだけでなく、HP値の減少過程についても興味を持たせることができるため、バトル演出が実行される長期間の間、実行される演出の内容に対して遊技者を注視させることができる。

#### 【2098】

なお、上述した通り、最終的に減少させることが可能なHP値（最終HP値）を異ならせて設定可能に構成した場合には、少なくとも、他の演出結果よりも最終HP値として大きな値（例えば、「50」等）が設定されるバトル演出を実行させる必要がある。そして、最終HP値として大きなHP値が設定されたバトル演出が実行された場合には、他のバトル演出よりも早い段階でHP値が最終HP値に到達してしまうことで、遊技者に対して、実行中のバトル演出の演出結果が外れ演出結果であることを早期に把握されてしまうという問題があった。これに対して本第23制御例では、操作手段への操作に基づいてHP値を減少させることが可能な操作演出期間中に、操作手段を操作したにも関わらず、且つ、最終HP値に到達していないにも関わらず、HP値を減少させることが出来ない（困難となる）期間として、非減少期間を設定可能に構成している。このように非減少期間を設定可能に構成することにより、最終HP値に到達していない状態であっても非減少期間が設定されている間、HP値の減少を止めることができるため、バトル演出中において、操作手段を操作したにも関わらずHP値が減少しない事態が生じたとしても、最終HP値に到達したのか、非減少期間が設定されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、バトル演出中にHP値が再度減少される（非減少期間が解除される）ことを期待させることができ、演出効果を高めることができる。図666（a）に示した通り、本第23制御例では、特別図柄抽選の結果が外れ当選であることを示すバトル演出（外れバトル演出）の最終HP値として、「5」、「10」、「20」、「30」、「50」の5種類を決定可能に構成し、最終HP値として小さい値の方が、大きい値よりも選択され易く

10

20

30

40

50

なるように構成しており、外れバトル演出が実行された場合の約 5 % で最終 H P 値「 5 0 」が、約 1 0 % で最終 H P 値「 3 0 」が、約 1 0 % で最終 H P 値「 2 0 」が、約 2 0 % で最終 H P 値「 1 0 」が、約 5 5 % で最終 H P 値「 5 」が、選択されるように構成している。

#### 【 2 0 9 9 】

よって、バトル演出が実行された場合には、H P 値「 5 0 」, 「 3 0 」, 「 2 0 」, 「 1 0 」, 「 5 」の何れかまで H P 値が減少する毎に、その段階で H P 値の減少が終了してしまうか否か（最終 H P 値であるか否か）に興味を持たせることができると共に、H P 値の減少が継続した場合において大当たり当選の期待度を高めさせることができる。突入抽選テーブル 2 2 2 a a c は、遊技者による操作手段（演出ボタン 2 2）への操作に基づいて演出態様を可変させる（H P 値を減少させる）ことが可能な操作演出（バトル演出）における操作有効期間（有効期間）中に、演出態様が可変されることの無い非可変期間（非減少期間）を設定するか否かを決定するための突入抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであって、バトル演出の第 2 パート演出中に遊技者による操作手段への操作に基づいて敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させることを決定した場合に参照される。突入抽選テーブル 2 2 2 a a c を参照して実行される突入抽選に当選した場合には、非減少期間が設定される。この非減少期間中は、遊技者が操作手段を操作したとしてもその操作に基づいて H P 値が減少されないように構成している。非減少期間が設定されている間は、非減少期間を解除するか否かを決定するための解除抽選が所定間隔（0 . 5 秒間隔）で実行されるように構成しており、解除抽選に当選した場合、或いは、予め定められている非減少期間の上限期間（3 秒）が経過した場合に、非減少期間が解除されるように構成している。ここで、図 6 6 6（b）を参照して、突入抽選テーブル 2 2 2 a a c の詳細な内容について説明をする。図 6 6 6（b）は、突入抽選テーブル 2 2 2 a a c に規定されている内容を模式的に示した図である。図 6 6 6（b）に示した通り、突入抽選テーブル 2 2 2 a a c には、当否判定結果（特別図柄抽選結果）と、現時点における残 H P 値と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値とに対応させて、突入抽選の結果（当選、非当選）が規定されている。

#### 【 2 1 0 0 】

具体的には、当否判定結果が「当たり」で、残 H P 値が「 1 0 0 」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値の取り得る全範囲「 0 ~ 9 8 」に対して、突入抽選「非当選」が規定されている。つまり、残 H P 値が「 1 0 0 」、即ち、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値が減少していない状態では非減少期間が設定されることが無いように構成している。このように構成することで、バトル演出が実行されたにも関わらず、操作手段への操作に基づいて H P 値を減少させること無くバトル演出が終了してしまい、遊技者の操作手段を操作しようとする操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、残 H P 値が「 9 9 ~ 7 0 」の範囲である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲に対して「非当選」が、「 8 0 ~ 9 8 」の範囲に対して「当選」が規定されており、残 H P 値が「 6 9 ~ 4 0 」の範囲である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「 0 ~ 5 4 」の範囲に対して「非当選」が、「 5 5 ~ 9 8 」の範囲に対して「当選」が規定されており、残 H P 値が「 3 9 ~ 2 0 」の範囲である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「 0 ~ 3 4 」の範囲に対して「非当選」が、「 3 5 ~ 9 8 」の範囲に対して「当選」が規定されており、残 H P 値が「 1 9 ~ 1 0 ~ 9 8 」の範囲である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値の取り得る全範囲「 0 ~ 9 8 」に対して、突入抽選「当選」が規定されている。

#### 【 2 1 0 1 】

同様に、当否判定結果が「外れ」で、残 H P 値が「 1 0 0 」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値の取り得る全範囲「 0 ~ 9 8 」に対して、突入抽選「非当選」が規定されており、残 H P 値が「 9 9 ~ 7 0 」の範囲である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「 0 ~ 9 4 」の範囲に対して「非当選」が、「 9 5 ~ 9 8 」の範囲に対して「当選」が規定されており、残 H P 値が「 6 9 ~ 4 0 」の範囲である

場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～79」の範囲に対して「非当選」が、「80～98」の範囲に対して「当選」が規定されており、残HP値が「39～20」の範囲である場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～54」の範囲に対して「非当選」が、「55～98」の範囲に対して「当選」が規定されており、残HP値が「19～1」の範囲である場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～94」の範囲に対して「非当選」が、「95～98」の範囲に対して「当選」が規定されている。つまり、本第23制御例では、残HP値が小さくなるほど突入抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出が実行されたにも関わらず、HP値をあまり減少させていない状態で非減少期間が設定されてしまうことを抑制することができる。また、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合の方が、外れ当選している場合よりも、突入抽選の当選確率が高くなるように構成している。つまり、最終HP値として「0」が設定されるバトル演出（当たりバトル演出）が実行される場合の方が、最終HP値として「0」以外の値が設定されるバトル演出（外れバトル演出）が実行される場合よりも、非減少期間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、何れの演出結果が設定されるバトル演出であっても、HP値が「0」となるよりも前の所定タイミングにて、HP値が減少しない期間（非減少期間が設定される期間、最終HP値に到達した以降の期間）を設定し易くすることができる。よって、HP値が減少しない期間が設定された時点で実行中のバトル演出の演出結果を予測させ難くすることができる。

10

20

#### 【2102】

さらに、HP値が減少しない期間が設定された場合であっても、再度、HP値を減少させる期間が設定される可能性を残すことができるため、HP値が減少しない期間が設定された後も、再度HP値が減少することを期待しながらバトル演出を続行（操作手段への操作を続行）させることができる。また、詳細な説明は後述するが、本第23制御例では、1回の操作有効期間（有効期間）に対して、非減少期間を1回のみ設定可能に構成している。つまり、操作有効期間中であって、1度も非減少期間が設定されていない状態においてのみ突入抽選を実行可能に構成している。よって、1回の操作有効期間内で非減少期間が複数回設定されてしまい、HP値を減少させることが可能な期間が殆ど設定されること無く操作有効期間が経過してしまうことを抑制することができる。解除抽選テーブル222aadは、設定されている非減少期間を解除するための解除抽選を実行する際に参照されるデータテーブルである。解除抽選は非減少期間が設定されている間、所定間隔（0.5秒間隔）で実行されるものであって、非減少期間中の経過時間が長くなる程（残操作有効期間が短くなる程）、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、非減少期間が無用に長く継続してしまうことを抑制することができる。なお、本第23制御例では、非減少期間が継続する期間に操作有効期間（5秒）よりも短い期間で上限を設けており、非減少期間が3秒継続した場合に、非減少期間の上限に到達し非減少期間が終了するように構成している。つまり、非減少期間を解除するための解除抽選に当選すること無く、繰り返し解除抽選が実行される事態が発生した場合であっても、時間経過に基づいて非減少期間を終了させることができるように構成している。このように構成することで、非減少期間が無用に長く継続してしまうことを抑制することができる。また、非減少期間が設定された時点における残HP値の値が大きい場合の方が、残HP値の値が小さい場合よりも、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、残HP値が大きい状態で非減少期間が設定された場合の方が、非減少期間が長時間継続し難くすることができる。

30

40

#### 【2103】

追加減少値選択テーブル222aaeは、非減少期間が解除された場合に付与されるHP値の減少値を決定する際に参照されるデータテーブルであって、非減少期間を終了させるための終了条件（解除抽選の当選、時間経過）が成立した場合に参照される。本第23制御例におけるパチンコ機10は、残HP値が最終HP値に到達していない状態であっても、操作手段への操作に基づいてHP値が減少されることの無い非減少期間を設定可能に

50

構成しており、バトル演出中の操作有効期間内において操作手段を操作したにも関わらず残HP値が減少しない事態が発生した場合であっても、残HP値が最終HP値に到達したか否かを遊技者に把握させ難くするように構成している。そして、操作有効期間内に非減少期間が設定された場合、即ち、操作手段への操作に基づいて残HP値を減少させることが可能な期間が短くなった場合であっても、操作有効期間内に残HP値が最終HP値に到達し易くするために、非減少期間が終了した時点において、操作手段への操作に基づくことなく、残HP値を減少させる追加減少演出を実行可能に構成している。このように構成することで、非減少期間が設定された場合であっても、操作有効期間に残HP値を最終HP値へと到達させ易くすることができるため、最終HP値が「0」に設定される演出結果を表示可能なバトル演出、即ち、大当たり当選を示すバトル演出が実行されたにも関わらず、操作有効期間内に残HP値を「0」まで減少させることが出来ず、遊技者の操作手段をしようとする意欲が低下してしまうことを抑制することができる。ここで、追加減少演出にて減少させるHP値を決定する際に参照される追加減少値選択テーブル222a a eに規定されている詳細な内容について、図668を参照して説明をする。図668は、追加減少値選択テーブル222a a eの規定内容を模式的に示した図である。図668に示した通り、追加減少値選択テーブル222a a eには、実行中のバトル演出の演出結果に対応する特別図柄抽選の当否判定結果、残HP値と、最終HP値との差分を示す差分HP値、非減少期間が継続した期間の長さを示すための非減少期間カウンタ223a a bの値、及び、取得した第2演出カウンタ223v gの値に対応させて、異なる減少値が規定されている。

10

20

#### 【2104】

具体的には、当否判定結果が「当たり」で、差分HP値が「1～19」の範囲内であり、非減少期間カウンタ223a a bの値が「1～500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223v gの値が「0～179」の範囲に対して減少値「0」が、「180～198」の範囲に対して減少値「5」が規定されている。また、非減少期間カウンタ223a a bの値が「501～1500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223v gの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～198」の範囲に対して減少値「5」が規定されており、非減少期間カウンタ223a a bの値が「1501～2999」の場合は、取得した第2演出カウンタ223v gの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～179」の範囲に対して減少値「5」が、「180～198」の範囲に対して減少値「差分HP全て」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ223a a bの値が「3000」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第2演出カウンタ223v gの値に関わらず、減少値「差分HP全て」が規定されている。ここで、減少値「差分HP全て」とは、算出された差分HP値と同一の値を示すものである。つまり、追加減少演出にて減少させるHP値として「差分HP全て」が選択された場合には、追加減少演出にて減少させることが可能な全HP値を減少させる演出が実行されることになる。例えば、最終HP値が「0」に設定される当たりバトル演出において、追加減少演出にて減少させるHP値として「差分HP全て」が選択された場合には、追加減少演出によって敵キャラ880aが倒れる演出（残HP値を0まで減少する演出）が実行される。このように、HP値を減少させることが出来ない非減少期間が設定された場合であっても、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出の演出態様によっては、非減少期間が設定されない場合よりも非減少期間が設定された場合の方がバトル演出の演出結果を遊技者に早期に報知可能となるように構成することで、非減少期間が設定されたことによって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

30

40

#### 【2105】

一方、最終HP値が「0」以外に設定される外れバトル演出において、追加減少演出にて減少させるHP値として「差分HP全て」が選択された場合には、追加減少演出によって敵キャラ880aの残HP値を最終HP値まで減少させる演出が実行される。このように構成することで、追加減少演出にてHP値を大きく減少させることができるため、残り期間で残HP値を「0」まで減少させることができるのではと思わせ、意欲的に操作手段

50

を操作させることができる。また、非減少期間が解除されたタイミングで「差分HP全て」を減少値とした追加減少演出が実行されることで、残HP値が最終HP値へと減少されるため、追加減少演出が実行される前の期間（非減少期間）と、追加減少演出が実行された後の期間（残HP値が最終HP値に到達した後の期間）と、を共に、HP値を減少させることが出来ない期間とすることができる。このように構成することで、遊技者に対して、操作手段への操作に基づいてHP値を減少させることが出来ない期間が継続している状態において、途中でHP値を減少させる演出が割り込む可能性があると思わせることができる。よって、残HP値が最終HP値に到達してしまい、操作手段を操作したとしても残HP値を減少させることが出来ない状況が継続する事態が発生した場合であっても、遊技者に対して、残HP値が減少する可能性を持たせながらバトル演出を注視させることができる。つまり、本第23制御例では、差分HP値が同一の範囲内である場合には、非減少期間が長くなる程、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出にて減少されるHP値が大きくなり易くなるように構成している。このように構成することで、非減少期間が長く設定されたことによりバトル演出にてHP値を最終HP値へと減少させることが出来ない事態が発生してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【2106】

また、非減少期間カウンタ223aabの値が上限に到達した場合、即ち、非減少期間中に実行される解除抽選に当選すること無く、非減少期間の上限期間に到達してしまった場合には、途中で解除抽選に当選した場合よりも、HP値を大きく減少させる追加減少演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、非減少期間が設定された場合において、いち早く非減少期間が解除されることを所望する遊技と、非減少期間が上限まで継続することを所望する遊技と、を遊技者に行わせることができる。図668に戻り、追加減少値選択テーブル222aaeに規定されている内容について引き続き説明をする。当否判定結果が「当たり」で、差分HP値が「20～69」の範囲内であり、非減少期間カウンタ223aabの値が「1～500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～179」の範囲に対して減少値「5」が、「180～198」の範囲に対して減少値「10」が規定されている。また、非減少期間カウンタ223aabの値が「501～1500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「10」が、「100～179」の範囲に対して減少値「0」が、「180～198」の範囲に対して減少値「15」が規定されており、非減少期間カウンタ223aabの値が「1501～2999」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「15」が、「100～179」の範囲に対して減少値「10」が、「180～198」の範囲に対して減少値「差分HP全て」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ223aabの値が「3000」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「差分HP全て」が、「100～179」の範囲に対して減少値「15」が、「180～198」の範囲に対して減少値「10」が規定されている。

20

30

#### 【2107】

当否判定結果が「当たり」で、差分HP値が「70～99」の範囲内であり、非減少期間カウンタ223aabの値が「1～500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～179」の範囲に対して減少値「0」が、「180～198」の範囲に対して減少値「10」が規定されている。また、非減少期間カウンタ223aabの値が「501～1500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「15」が、「100～179」の範囲に対して減少値「0」が、「180～198」の範囲に対して減少値「10」が規定されており、非減少期間カウンタ223aabの値が「1501～2999」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「15」が、「100～179」の範囲に対して減少値「20」が、「180～198」の範囲に対して減少値「差分HP全て」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ223aabの値が「3000」、

40

50

即ち、上限に到達した場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「25」が、「100～179」の範囲に対して減少値「差分HP全て」が、「180～198」の範囲に対して減少値「20」が規定されている。以上、説明をした通り、追加減少値選択テーブル222aaeには、対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が同一である場合であって、且つ、非減少期間カウンタ223aabの値が同一の範囲内である場合には、追加減少演出が実行される時点における差分HP値が大きくなる程、追加減少演出にて減少させることが可能なHP値として大きな値が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出の操作有効期間において、HP値を殆ど減少させていない状態で非減少期間が設定された場合には、HP値を減少させた状態で非減少期間が設定された場合よりも、追加減少演出にてHP値を大きく減少させることができるため、操作有効期間中に非減少期間が設定されたとしても、遊技者に違和感を与えることなく、非減少期間が解除された以降も演出ボタン22への操作を継続させ易くすることができる。

10

#### 【2108】

また、差分HP値が大きい場合よりも小さい場合の方が追加減少演出にて減少させるHP値（減少値）として差分HP値が選択される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、差分HP値が大きい状態、即ち、バトル演出が実行されてからHP値が減少されていない状態において非減少期間が設定された場合には、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出にて、最終HP値までHP値が減少され難くすることができる。よって、バトル演出中に遊技者が演出ボタン22を操作したことに基づいてHP値を減少させる機会を無用に排除してしまうことを抑制することができる。一方、当否判定結果が「外れ」で、差分HP値が「1～19」の範囲内であり、非減少期間カウンタ223aabの値が「1～500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値に関わらず、即ち、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～198」の全範囲に対して減少値「0」が規定されている。また、非減少期間カウンタ223aabの値が「501～1500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～179」の範囲に対して減少値「0」が、「180～198」の範囲に対して減少値「5」が規定されており、非減少期間カウンタ223aabの値が「1501～2999」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～179」の範囲に対して減少値「5」が、「180～198」の範囲に対して減少値「3」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ223aabの値が「3000」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～179」の範囲に対して減少値「15」が、「180～198」の範囲に対して減少値「差分HP全て」が規定されている。

20

30

#### 【2109】

また、当否判定結果が「外れ」で、差分HP値が「20～69」の範囲内であり、非減少期間カウンタ223aabの値が「1～500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～198」の範囲に対して減少値「5」が規定されている。また、非減少期間カウンタ223aabの値が「501～1500」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～179」の範囲に対して減少値「10」が、「180～198」の範囲に対して減少値「15」が規定されており、非減少期間カウンタ223aabの値が「1501～2999」の場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～179」の範囲に対して減少値「15」が、「180～198」の範囲に対して減少値「10」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ223aabの値が「3000」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第2演出カウンタ223vgの値が「0～99」の範囲に対して減少値「0」が、「100～179」の範囲に対して減少値「差分HP全て」が、「180～198」の範囲に対して減少値「15」が規定されている。

40

50

## 【 2 1 1 0 】

当否判定結果が「外れ」で、差分 H P 値が「 7 0 ~ 9 9 」の範囲内であり、非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b の値が「 1 ~ 5 0 0 」の場合は、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「 0 ~ 1 7 9 」の範囲に対して減少値「 0 」が、「 1 8 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して減少値「 1 0 」が規定されている。また、非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b の値が「 5 0 1 ~ 1 5 0 0 」の場合は、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲に対して減少値「 0 」が、「 1 0 0 ~ 1 7 9 」の範囲に対して減少値「 1 0 」が、「 1 8 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して減少値「 1 5 」が規定されており、非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b の値が「 1 5 0 1 ~ 2 9 9 9 」の場合は、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲に対して減少値「 0 」が、「 1 0 0 ~ 1 7 9 」の範囲に対して減少値「 1 5 」が、「 1 8 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して減少値「差分 H P 全て」が規定されている。そして、非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b の値が「 3 0 0 0 」、即ち、上限に到達した場合は、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲に対して減少値「 0 」が、「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して減少値「差分 H P 全て」が規定されている。以上、説明をした通り、実行中のバトル演出が外れバトル演出である場合には、当たりバトル演出である場合よりも、H P 値を減少させる追加減少演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、当たりバトル演出よりも大きな値が最終 H P 値として設定される外れバトル演出において、追加減少演出によって H P 値が減少してしまい、バトル演出中に遊技者が演出ボタン 2 2 を操作したことに基づいて H P 値を減少させる機会を無用に排除してしまうことを抑制することができる。

## 【 2 1 1 1 】

なお、本第 2 3 制御例では、図 6 6 8 に示した通り、追加減少演出にて減少させる H P 値（減少値）として「 0 」を選択可能に構成している。減少値「 0 」が選択された場合には、非減少期間が解除されたことを示す演出のみが実行され、味方キャラ 8 0 1 a が敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させる演出が実行されない演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、減少値「 0 」が選択された場合であっても、遊技者に対して非減少期間が解除されたことを分かり易く報知することができる。なお、減少値「 0 」が設定された場合に実行される追加減少演出の演出態様として、別の演出態様を設定するように構成しても良く、例えば、味方キャラ 8 0 1 a が敵キャラ 8 8 0 a に向かって攻撃を仕掛けるが、敵キャラ 8 8 0 a が攻撃を避けることで H P 値が減少しないことを示す演出態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、追加減少演出が実行される場合において、選択された減少値に関わらず、味方キャラ 8 0 1 a が敵キャラ 8 8 0 a を攻撃する演出が実行されるため、減少値「 0 」が選択されたことを気付かれ難くすることができる。また、この場合、演出ボタン 2 2 への操作に基づいて敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させる演出の一部においても、敵キャラ 8 8 0 a が味方キャラ 8 0 1 a の攻撃を避ける演出態様が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、追加減少演出以外の演出においても減少値「 0 」に対応した演出を実行することができるため、追加減少演出にて減少値「 0 」に対応した演出が実行された場合であっても、遊技者に違和感を与え難くすることができる。チャンス予告抽選テーブル 2 2 2 a a f は、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において、大当たり当選の期待度を高めるためのチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。本第 2 3 制御例では、上述した各制御例と同様に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へと特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンコマンドが出力されると、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、受信した変動パターンコマンドに対応する表示用変動パターン（変動演出の演出パターン）を設定する処理が実行される。

## 【 2 1 1 2 】

この表示用変動パターンの種別は、主制御装置 1 1 0 にて設定された変動パターンコマンドに含まれる情報に基づいて決定されるものであり、設定される種別に応じて、大当たり当選期待度が異なるものである。具体的には、主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理（図 5 5 0 参照）にて実行される特図別図柄変動パターン選択処理（図 5 5 3 の F 2 0 9 参照

）において、変動パターン選択テーブル 2 0 2 v c（図 5 4 4 参照）を参照して変動パターンを選択（決定）する処理（図 5 5 3 の F 4 0 3 ~ F 4 0 5 参照）を実行し、選択された変動パターンを示すための特図変動パターンコマンドが設定される（図 5 5 3 の F 4 0 6 参照）。変動パターン選択テーブル 2 0 2 v c（図 5 4 4 参照）には、特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に対応させて異なるデータテーブルが規定されており、各条件に応じて異なる変動パターン（変動時間）を選択するように構成されている。より具体的には、同一の遊技状態（例えば、通常状態）においては、変動パターンとして変動時間が長い（90 秒）変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れ当選である場合よりも選択され易くなるように規定されており、一方、変動時間が短い（7 秒）変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合よりも、外れ当選である場合の方が選択され易くなるように規定されている。つまり、選択された変動パターン（変動時間）によって、大当たり当選の期待度を異なるように構成している。

10

#### 【2 1 1 3】

ここで、主制御装置 1 1 0 から出力される変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に音声ランプ制御装置 1 1 3 にて設定される表示用変動パターン（変動演出の演出パターン）は、少なくとも、特別図柄変動の変動時間の長さに対応した演出パターンが設定されるように構成している。つまり、変動時間が 90 秒の変動パターンを示す変動パターンコマンドを受信した場合には、90 秒間の変動演出が実行される演出態様に対応する演出パターン（変動パターン）が決定され、決定された演出パターンに対応する表示用変動パターンコマンドが設定されるように構成している。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて設定される変動パターン（演出パターン）の種別に応じて大当たり当選の期待度が異なる。チャンス予告抽選テーブル 2 2 2 a a f には、チャンス予告抽選の当選確率が、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて設定される変動パターン種別毎に異なるように規定しており、大当たり当選期待度が高い変動パターン（長時間の特図変動に対応する演出パターン）の方が、大当たり当選期待度が低い変動パターン（短時間の特図変動に対応する演出パターン）よりもチャンス予告抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、チャンス予告が実行された場合における大当たり当選期待度を高めることが可能となるため、チャンス予告演出は大当たり当選する期待度が高いことを示すための演出態様となる。ここで、図 6 6 9（a）を参照して、チャンス予告抽選テーブル 2 2 2 a a f の詳細な内容について説明をする。図 6 6 9（a）は、チャンス予告抽選テーブル 2 2 2 a a f に規定されている内容を模式的に示した図である。図 6 6 9（a）に示した通り、チャンス予告抽選テーブル 2 2 2 a a f には、今回の変動演出に対応する当否判定結果（特別図柄抽選の抽選結果）と、今回の変動演出の変動パターン種別（演出パターンの種別）と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値とに基づいてチャンス予告抽選の当否が規定されている。

20

30

#### 【2 1 1 4】

具体的には、当否判定結果が「当たり」であって、選択されている変動パターン種別が「変動パターン 1」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 9 8」の全範囲に対して、チャンス予告抽選「当選」が規定されている。また、変動パターン種別が「変動パターン 2」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 9 4」の範囲に対して、チャンス予告抽選「当選」が、「9 5 ~ 9 8」の範囲に対して、チャンス予告抽選「非当選」が規定されている。そして、選択されている変動パターン種別が、変動パターン種別「変動パターン n」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 9 4」の範囲に対して、チャンス予告抽選「非当選」が、「9 5 ~ 9 8」の範囲に対して、チャンス予告抽選「当選」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」であって、選択されている変動パターン種別が「変動パターン 2」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値が「0 ~ 9 4」の範囲に対して、チャンス予告抽選「当選」が、「9 5 ~ 9 8」の範囲に対して、チャンス予告抽選「非当選」が規定されている。そして、選択されている変動パターン種別が、変動パタ

40

50



ーン種別「変動パターン $n+1$ 」である場合には、取得した第1演出カウンタ223vfの値が「0～98」の全範囲に対して、チャンス予告抽選「非当選」が規定されている。ここで、音声ランプ制御装置113にて選択可能な変動パターン（演出パターン）の種別は、主制御装置110から出力される変動パターンコマンドに含まれる情報（変動種別を示す情報）に基づいて決定されるものであり、決定された変動パターン（演出パターン）に応じた変動演出が第3図柄表示装置81の表示面にて実行されるものである。

#### 【2115】

また、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するために、近年では、音声ランプ制御装置113にて決定される変動パターン（演出パターン）の種別を多く設けるものが主流となっている。この場合、主制御装置110から特定変動パターンコマンドが出力されると、その特定変動パターンコマンドに含まれる特定情報と、音声ランプ制御装置113にてランダムに更新される演出乱数値と、に基づいて異なる種別の変動パターン（演出パターン）を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、主制御装置110にて設定される変動パターンの種類よりも、音声ランプ制御装置113にて設定される変動パターン（演出パターン）の種類を多くし易くすることができる。よって、容量に制限のある主制御装置110にて選択される変動種別の種類を増加させることなく、実行される変動演出の種類を増加させることができる。図669(a)に示したチャンス予告抽選テーブル222aafでは、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、選択され易い順で各変動パターン種別が規定されている。具体的には、「変動パターン1」が、最も大当たり当選時に選択される割合が高い（大当たり当選時のみ選択される）変動パターンであって、「変動パターン $n+1$ 」が最も大当たり当選時に選択される割合が低い（外れ当選時のみ選択される）変動パターンである。ここで、本第23制御例では、音声ランプ制御装置113にて選択される変動パターン種別の中に、大当たり当選した場合にのみ選択される変動パターン（変動パターン1）と、大当たり当選していない場合にのみ選択される変動パターン（変動パターン $n+1$ ）を、有している。つまり、大当たり当選した特別図柄抽選に対応する変動パターン種別は、「変動パターン1」～「変動パターン $n$ 」までの範囲から選択され、外れ当選した特別図柄抽選に対応する変動パターン種別は、「変動パターン2」～「変動パターン $n+1$ 」までの範囲から選択されるように構成している。

#### 【2116】

そして、「変動パターン2」～「変動パターン $n$ 」は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合も、外れ当選である場合も、選択され得る変動パターン種別となり、「変動パターン2」から昇順で大当たり期待度が高くなるように構成されている。このように構成することで、選択される変動パターン種別として、大当たり確定の変動パターンと、外れ確定の変動パターンと、を設けることができるため、大当たり、外れ何れもあり得る変動パターンのみを設けた場合に比べて、変動パターン（演出パターン）を選択する際の振り分けが偏ってしまい、予め規定されている変動パターン種別に対する大当たり当選期待度とは異なる頻度で変動演出が実行され難くすることができる。チャンス態様選択テーブル222aagは、チャンス予告抽選に当選した場合に実行されるチャンス予告の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第23制御例では、1の変動演出において、複数のチャンス予告を実行可能に構成しており、例えば、図661を参照して上述した通り、様々なコメントが表示されるコメント表示部HR52の表示態様（コメント表示態様ch1）を可変させるチャンス予告演出や、実行中の保留図柄hr0の表示態様（実行中保留表示態様）を可変させるチャンス予告演出や、変動表示に用いられるキャラ801の表示態様（キャラ表示態様ch3）を可変させるチャンス予告演出等を実行可能に構成している。そして、チャンス態様選択テーブル222aagには、実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した第2演出カウンタ223vgの値とに対応させて、何れの表示態様をどの程度可変させるかを示す情報（可変後のレベル情報）を含む態様変化シナリオ（変化シナリオ）が規定されている。加えて、強制的にチャンス予告演出を実行すると判定された変動演出に対して、実行される変動演出に対応する特

別図柄抽選の結果と、取得した第2演出カウンタ223vgの値とに対応させて、特殊変化シナリオが規定されている。

【2117】

ここで、本第23制御例では、大当たり当選すること無く実行される複数回の特別図柄変動（外れ変動）に対応する変動演出（外れ変動演出）の実行回数や、実行内容に応じて、強制的にチャンス予告演出を実行可能に構成している。例えば、大当たり当選すること無く、外れ変動演出が50回連続で実行される場合であって、且つ、その50回の外れ変動演出の演出態様として、チャンス予告演出が一度も実行されなかった場合には、次に実行される外れ変動演出の演出態様として、チャンス予告演出を含む演出態様が強制的に選択されるように構成している。このように構成することで、チャンス予告演出が実行されない外れ変動演出が連続して実行されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第23制御例では、過去に実行された変動演出に用いられたチャンス予告演出の演出態様に関する情報を記憶可能な記憶手段を有しており、強制的にチャンス予告演出を実行すると決定された変動演出に用いられるチャンス予告演出の演出態様を、記憶手段が記憶している情報に基づいて選択可能に構成している。例えば、大当たり当選する確率が高い（大当たり期待度が高い）チャンス予告演出の演出態様（チャンス態様）が外れ変動演出の演出態様として選択されたことを示す情報が記憶手段に記憶されている状態で、強制的にチャンス予告演出を選択する際には、強制的にチャンス予告演出が実行される変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となる（当たり変動演出である）場合には、記憶手段に記憶されている情報に含まれる演出態様をチャンス予告演出の演出態様として選択可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選する確率が高い（大当たり期待度が高い）チャンス予告演出の演出態様（チャンス態様）が連続した外れ変動演出の演出態様として設定されてしまい、遊技者に不信感を与えてしまう事態が発生すること抑制することができる。

10

20

【2118】

一方、強制的にチャンス予告演出実行される変動演出の演出結果が外れを示す演出結果となる（外れ変動演出である）場合には、記憶手段に記憶されている情報に含まれる演出態様以外の演出態様をチャンス予告演出の演出態様として選択可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選する確率が高い（大当たり期待度が高い）チャンス予告演出の演出態様（チャンス態様）が連続した外れ変動演出の演出態様として設定されてしまい、遊技者に不信感を与えてしまう事態が発生することを抑制することができる。さらに、本第23制御例では、記憶手段に記憶されている情報に基づいて、前回の当たり変動演出にて用いられたチャンス予告演出の演出態様を読み出し、読み出した演出態様を、強制的にチャンス予告演出が実行される外れ変動演出の演出態様として設定可能に構成している。このように構成することで、チャンス予告演出の演出態様のうち、一部の演出態様が当たり変動演出の演出態様としてのみ偏って選択され続けてしまうことを抑制することができるため、チャンス予告演出の演出態様として選択可能な複数の演出態様のそれぞれに対する大当たり当選への期待度を適正に維持することができる。なお、前回の当たり変動演出にて設定されたチャンス予告演出の演出態様を、強制的にチャンス予告演出が実行される外れ変動演出の演出態様として設定可能な構成を用いた場合であって、例えば、前回の当たり変動演出にて設定されたチャンス予告演出の演出態様が当たり変動演出に対してのみ選択可能に規定されている場合には、その演出態様を特殊仕様として外れ変動演出に用いても良い。このように構成することで、予め定められている規定内容とは異なる変動演出を実行することが可能となるため、実行される変動演出のバリエーションを増加させることができる。また、前回の当たり変動演出にて設定されたチャンス予告演出の演出態様が当たり変動演出に対してのみ選択可能に規定されている場合には、前々回の当たり変動演出にて設定されたチャンス予告演出の演出態様を、強制的にチャンス予告演出が実行される外れ変動演出の演出態様として設定可能とするために、記憶手段に複数の情報を記憶させることができるように構成しても良い。

30

40

【2119】

50

ここで、図 6 6 9 ( b ) を参照して、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g の詳細な内容について説明をする。図 6 6 9 ( b ) は、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g に規定されている内容を模式的に示した図である。図 6 6 9 ( b ) に示した通り、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「当たり（通常）」であって、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対しては「変化シナリオ 1」が、「1 0 0 ~ 1 5 9」の範囲に対しては「変化シナリオ 2」が、「1 6 0 ~ 1 8 9」の範囲に対しては「変化シナリオ 3」が、「1 9 0 ~ 1 9 6」の範囲に対しては「変化シナリオ 4」が、「1 9 7 , 1 9 8」の範囲に対しては「変化シナリオ 5」が、それぞれ規定されている。また、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「外れ（通常）」であって、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対しては「変化シナリオ 6」が、「1 0 0 ~ 1 5 9」の範囲に対しては「変化シナリオ 7」が、「1 6 0 ~ 1 8 9」の範囲に対しては「変化シナリオ 8」が、「1 9 0 ~ 1 9 5」の範囲に対しては「変化シナリオ 9」が、「1 9 6 , 1 9 7」の範囲に対しては「変化シナリオ 1 0」が、「1 9 8」の値に対しては「変化シナリオ 1 1」がそれぞれ規定されている。ここで、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）の「当たり（通常）」、及び「外れ（通常）」とは、チャンス予告抽選テーブル 2 2 2 a a f を参照して実行されるチャンス予告抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出が実行される通常パターンを示すものであって、チャンス予告抽選に当選した場合においてチャンス予告演出の演出態様を選択する場合には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）の「当たり（通常）」、及び「外れ（通常）」の何れかから演出態様が選択される。

10

20

#### 【 2 1 2 0 】

次に、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g に規定されている各態様変化シナリオのうち、チャンス予告演出が通常パターンで実行される場合に選択される態様変化シナリオ（「変化シナリオ 1」～「変化シナリオ 1 1」）の内容について説明をする。この態様変化シナリオは、変動演出中に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される複数の態様のうち、チャンス予告演出の対象となる対象態様（コメント表示部 H R 5 2、実行中保留図柄 h r 0、キャラ 8 1 0）の表示態様（コメント表示態様 C h 1、実行中保留表示態様 C h 2、キャラ表示態様 C h 3）を可変させるための情報のうち、少なくとも、可変させることが可能な段階レベルの上限値が規定されているものである。本第 2 3 制御例では、各対象態様の表示態様を初期態様（デフォルト）を含め 4 段階に可変表示可能に構成しており、初期態様が「L V 1」となり、「L V 2」, 「L V 3」, 「L V 4」とレベルが上昇する毎に大当たり期待度が高くなるように構成している。例えば、チャンス予告演出の対象態様であるコメント表示態様 C h 1（図 6 6 1 参照）は、設定される段階レベルに応じて、コメント表示部 H R 5 2 の背景色を可変表示させるチャンス予告演出が実行されるように構成しており、「L V 1」は背景色「白色」、「L V 2」は背景色「黄色」、「L V 3」は背景色「赤色」、「L V 4」は背景色「虹色」が表示されるように構成している。なお、図 6 6 9 ( b ) に示したチャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g には、態様変化シナリオに含まれる情報として、可変させることが可能な段階レベルの上限値を記載しているが、それ以外にも、例えば、初期態様「L V 1」から上限値の段階レベル（例えば「L V 3」）へと可変させるための過程（「L V 1」から「L V 3」へと直接可変させる過程、又は、「L V 1」、「L V 2」、「L V 3」の順に可変させる過程、又は、初期態様「L V 1」を表示させること無く「L V 3」を表示させる過程等）を示す情報や、段階レベルを可変させるタイミング（例えば、対象態様が表示された直後や、表示されてから所定期間経過後等）を示す情報も含まれている。これにより、設定された変化シナリオを参照することで各対象態様の表示態様を適正に可変表示させることができる。

30

40

#### 【 2 1 2 1 】

具体的には、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g は、図 6 6 9 ( b ) に示した通り、チャンス予告演出抽選に当選した場合に参照される通常データテーブルと、強制的にチャンス予告演出を実行する実行条件が成立した場合に参照される強制データテーブルと、を有しており、当否判定結果と、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値とに対応させ

50

て異なる態様変化シナリオが規定されている。図 6 6 9 ( b ) に示した通り、段階レベル「L V 4」は、大当たり当選している場合にのみ決定される段階レベルとなっており、他の段階レベルに対して選択され難く構成している。このように構成することで、段階レベル「L V 4」のチャンス予告演出が実行された場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、大当たり当選していることを遊技者に把握させることができる。また、特別図柄変動期間中において、時系列的に実行されるチャンス予告演出の対象態様 ( c h 1 ~ c h 3 ) のうち、先に実行される対象態様 ( コメント表示態様 c h 1 ) よりも、後に実行される対象態様 ( キャラ表示態様 c h 3 ) の方が、段階レベル「L V 4」が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が実行された直後に、段階レベル「L V 4」のチャンス予告演出が実行されてしまい、遊技者が実行中の変動演出に興味を持たない事態が発生することを抑制することができる。次に、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g が有する強制データテーブルの内容について説明をする。当否判定結果が「当たり」である場合には、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「0 ~ 1 9 8」、即ち、全範囲に対して、態様変化シナリオとして「特殊変化シナリオ 1」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」であって、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 v g の値が「0 ~ 9 9」の範囲には、態様変化シナリオとして「特殊変化シナリオ 2」が規定され、「1 0 0 ~ 1 5 9」の範囲には、態様変化シナリオとして「特殊変化シナリオ 3」が規定され、「1 6 0 ~ 1 9 8」の範囲には、態様変化シナリオとして「特殊変化シナリオ 4」が規定されている。

10

#### 【 2 1 2 2 】

20

ここで、「特殊変化シナリオ 1」が設定された場合、即ち、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値が 5 0 に到達した特別図柄抽選が当たり当選である場合には、チャンス態様情報格納エリア 2 2 3 a a g に格納されている前回外れ高レベル対象態様と同一の高レベル対象態様が規定されている変化シナリオが決定される。つまり、強制的にチャンス予告演出が実行される大当たり変動では、段階レベルが高レベル ( 「 L V 3 」 ) であるにも関わらず、当否判定結果が外れである場合のチャンス予告演出に用いられた対象態様が強制的に実行される。このように構成することで、パチンコ機 1 0 で実行されるチャンス予告演出の段階レベルが高くなる程、大当たり当選の可能性が高くなり易くすることができる。なお、「特殊変化シナリオ 1」が設定された場合において参照されるチャンス態様情報格納エリア 2 2 3 a a g に格納されている情報として、前回用いられた高レベル対象態様がチャンス予告演出抽選に当選して実行されたもので無く、強制的に実行されるチャンス予告演出にて実行されたものを参照するように構成すると良い。つまり、上述した通り、チャンス予告演出抽選に当選した場合には、上述した通常データテーブルを参照して各対象態様の段階レベルが決定されるため、多少の偏りは発生し得るが、基本的には、段階レベルが高くなる程、大当たり当選の可能性が高くなるように規定されている。しかしながら、強制的にチャンス予告演出を実行する場合には、特別図柄抽選の結果が外れであった場合でも、強制的に高い段階レベルが決定されるため、パチンコ機 1 0 全体において、対象態様の段階レベルと、大当たり当選の期待度とのバランスを崩し易くなる。よって、「特殊変化シナリオ 1」が設定された場合に、前回、強制的に実行されるチャンス予告演出にて実行された対象態様を採用するように構成することで、パチンコ機 1 0 で実行されるチャンス予告演出の段階レベルが高くなる程、大当たり当選の可能性が高くなり易くすることができる。

30

40

#### 【 2 1 2 3 】

「特殊変化シナリオ 2」が設定された場合には、高レベル ( 「 L V 3 」 ) の段階レベルが含まれる「変化シナリオ 8」~「変化シナリオ 1 1」の何れかが抽選で決定される。このように構成することで、強制的にチャンス予告演出が実行される場合であっても、チャンス予告演出抽選に当選した場合に決定される変化シナリオと同一内容のチャンス予告演出を実行することができるため、遊技者に対して、チャンス予告演出の実行契機を把握させ難くすることができる。「特殊変化シナリオ 3」が設定された場合には、チャンス態様情報格納エリア 2 2 3 a a g に格納されている前回外れ高レベル対象態様とは異なる対象

50

態様の段階レベルが高レベル（LV3）に規定されている変化シナリオが決定される。このように構成することで、同一の対象態様のみ強制的に高い段階レベルとする外れチャンス予告演出が実行されてしまい、対象態様の段階レベルと、大当たり当選の可能性とのバランスが大きく崩れてしまう事態が発生することを抑制することができる。「特殊変化シナリオ4」が設定された場合には、チャンス態様情報格納エリア223aagに格納されている前回当たり高レベル対象態様と同一の対象態様の段階レベルが高レベル（LV3）に規定されている変化シナリオが決定される。このように構成することで、同一の対象態様のみ強制的に高い段階レベルとする当たりチャンス予告演出が頻繁に実行されてしまい、対象態様の段階レベルと、大当たり当選の可能性とのバランスが大きく崩れてしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本第23制御例では、「特殊変化シナリオ1, 3, 4」が設定された場合に、チャンス態様情報格納エリア223aagに格納されている前回のチャンス予告演出に用いられた情報を参照して変化シナリオを決定するように構成しているが、これに限ること無く、チャンス態様情報格納エリア223aagに格納されている前回のチャンス予告演出に用いられた高レベル対象態様のみを参照し、個々の対象態様に対して、段階レベルを決定するように構成しても良い。

10

#### 【2124】

また、チャンス態様情報格納エリア223aagに過去複数回のチャンス予告演出の情報を格納させ、前回では無く、2回以上前に実行されたチャンス予告演出に関する情報に基づいて演出態様を決定可能に構成しても良いし、チャンス態様情報格納エリア223aagに、設定されている遊技状態や演出モードに関する遊技情報を対応付けて記憶させておき、特殊変化シナリオが決定された時点における遊技状態や演出モードと同一条件にて過去に実行されたチャンス予告演出に関する情報に基づいて演出態様を決定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技状態や演出モードに応じて、チャンス予告演出の期待度や、対象態様の種類を異ならせた場合であっても、遊技状態や演出モードに対応させて強制的にチャンス予告演出を実行させ易くすることができる。さらに、チャンス態様情報格納エリア223aagに記憶されている履歴情報を、所定時間経過（1時間経過）や、待機画面が表示されたことを条件に消去可能に構成しても良い。このように構成することで、異なる遊技者の遊技履歴に影響された演出態様で強制的にチャンス予告演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、この場合、「特殊変化シナリオ」が決定された場合には、通常データテーブルを参照して、演出態様を決定するように構成すれば良い。さらに、本第23制御例では、演出実行カウンタ223aahの値が所定値に到達し、強制的にチャンス予告演出を実行する場合に、強制データテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、チャンス予告演出抽選に当選する毎に、異なる内容が規定されている複数のチャンス態様選択テーブル222aagの何れかを決定し、決定された種類のチャンス態様選択テーブル222aagを参照して、チャンス予告演出の演出態様を決定するように構成し、複数のチャンス態様選択テーブル222aagに対して、抽選で演出態様を決定するデータテーブル（通常データテーブル）と、強制的に特定の演出態様を決定するデータテーブル（強制データテーブル）と、の比率を異ならせて規定しても良い。

20

30

#### 【2125】

このように構成することで、演出実行カウンタ223aahの構成を用いること無く、チャンス予告演出が所定回数実行された場合に、いずれかのチャンス予告演出の演出態様を、強制データテーブルを参照して決定することができるため、段階レベルの高い演出態様でチャンス予告演出が実行されない期間が長時間継続してしまう事態が発生することを抑制することができる。また、本第23制御例では、段階レベルの高い演出態様のチャンス予告演出を、定期的に行わせる技術思想を用いているが、これに限ること無く、段階レベルの低い演出態様のチャンス予告演出を、定期的に行わせる技術思想に適用しても良い。このように構成することで、段階レベルの低い演出態様のチャンス予告演出が実行される回数を増加させ易くすることができるため、結果として、対象態様の段階レベルと、大当たり当選の可能性とのバランスが大きく崩れてしまう事態が発生することを抑制す

40

50

ることができる。次に、図 6 6 4 を参照して、本第 2 3 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。本第 2 3 制御例のパチンコ機 1 0 の R A M 2 2 3 は、上述した第 1 9 制御例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 2 3 に対して、バトル演出中における各種演出を実行するための情報を管理するために、非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a、非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b、非減少期間設定済フラグ 2 2 3 a a c、残 H P 記憶エリア 2 2 3 a a d、長押し中フラグ 2 2 3 a a e、長押しカウンタ 2 2 3 a a f、長押しシナリオ格納エリア 2 2 3 i を追加した点と、強制的にチャンス予告演出を実行させるための情報を管理するために、チャンス態様情報格納エリア 2 2 3 a a g、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。 10

#### 【 2 1 2 6 】

非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a は、バトル演出における操作有効期間中に非減少期間が設定されていることを示すためのフラグであって、非減少期間が設定された場合にオンにセットされる。この非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a がオンに設定されている間は、長押し操作を継続して実行していたとしても、その操作期間が無効とする処理が実行される。つまり、操作有効期間中であっても、非減少期間が設定されている間は、長押し操作に基づいて敵キャラ 8 8 0 a の H P 値が減算されることが無い。非減少期間は、終了条件（所定期間の経過、解除抽選の当選、長押し操作の中止）の何れかが成立した場合に終了するように構成されており、非減少期間が終了した場合に非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a がオフに設定される。非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b は、非減少期間が継続している期間を計測するためのカウンタであって、非減少期間が設定された場合にカウンタ値として「 1 」がセットされる。そして、非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b の値が「 1 」以上である場合には、 1 ミリ秒毎に実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 5 6 9 参照）にて実行される演出更新処理（図 6 7 8 の F 2 1 7 1 参照）が実行される毎に、カウンタ値に「 1 」が加算される（図 6 7 9 の F 4 7 1 3 参照）。この非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b の値は、非減少期間が継続する長さが上限値（ 3 秒）に到達したか否かを判定する際に参照される。また、非減少期間が終了（解除）された際に実行される追加減少演出における H P 値の減少値を決定する際に参照される。非減少期間設定済フラグ 2 2 3 a a c は、 1 回のバトル演出において、既に非減少期間が設定されたことを示すためのフラグであって、設定された非減少期間が終了（解除）された場合にオンに設定される。そして、バトル演出における操作有効期間中に遊技者が長押し操作を実行し、非減少期間の突入抽選を実行するか否かを判定する際に参照される。 20 30

#### 【 2 1 2 7 】

本第 2 3 制御例では、 1 回のバトル演出において、非減少期間が 2 回以上設定されることが無いように構成している。つまり、非減少期間の突入抽選を実行するか否かを判定する際に非減少期間設定済フラグ 2 2 3 a a c がオンに設定されているかを判定し、オンに設定されていると判定された場合には突入抽選が実行されないように構成している（図 6 7 9 の F 4 7 0 7 : N o の処理）。このように構成することで、 1 回のバトル演出において非減少期間が複数回設定されてしまい、操作手段（演出ボタン 2 2）への操作に基づいて敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させる機会を減少させてしまい、遊技者の操作手段を操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第 2 3 制御例では、遊技者が長押し操作を終了させる（演出ボタン 2 2 から手を離す）ことで非減少期間を解除可能に構成しているため、非減少期間が設定された場合において、遊技者に長押し操作を終了させて早期に非減少期間を終了（解除）させることで、操作手段への操作に基づいて敵の H P 値を減少させることを目指す遊技、或いは、長押し操作を継続することで別の終了条件（解除抽選の当選、上限期間の経過）が成立するまで非減少期間を継続させることで追加減少演出を実行させることを目指す遊技、を選択させることが可能となる。このように構成することで、長押し操作が有効となる操作演出（バトル演出の操作有効期間中）において、遊技者に長押し操作を継続するか、一旦中断し、再度長押し操作を 40 50

実行するかを選択させることができるという斬新な遊技性を提供することができる。また、操作手段への操作に基づいて演出態様（敵キャラ 880a の HP 値）を可変させるとい  
う視点では、長押し操作を中断した場合の方が、非減少期間を早期に終了させ易いため遊  
技者に有利な遊技となる。

#### 【2128】

なお、本第 23 制御例では、1 回のバトル演出において非減少期間が設定される回数の  
上限を 1 回としているが、これに限ること無く、非減少期間を 2 回以上設定可能に構成し  
ても良い。この場合、1 回目の非減少期間と、2 回目の非減少期間とで、突入条件や解除  
条件を異ならせると良く、例えば、バトル演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果（当  
たり当選を示す演出結果）となる場合の方が、不利な演出結果（外れを示す演出結果）と  
なる場合よりも、2 回目の非減少期間が設定され易くなるように構成すると良い。このよ  
うに構成することで、バトル演出の操作有効期間中において、敵キャラ 880a の HP 値  
が減少しない期間が複数回設定されることを遊技者に期待させる。即ち、従来であれば、  
操作手段を操作することにより、演出態様（HP 値）がより多く可変（減少）することを  
遊技者に期待させる操作演出において、操作手段への操作に基づいて演出態様（HP 値）  
が減少しないことにも期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。残 HP 記  
憶エリア 223aad は、バトル演出における敵キャラ 880a の HP 値を記憶するための  
記憶領域であって、バトル演出の演出態様（敵キャラ種別）を決定した際に、決定した  
演出態様（敵キャラ種別）に対応する HP 値（MAX 値）を示すための情報が記憶される  
（図 671 の F4207 参照）。さらに、実行されるバトル演出の最終結果、即ち、減少  
させることが可能となる敵キャラの最終 HP 値を示すための情報が記憶される（図 671  
の F4210 参照）。加えて、遊技者が操作手段を操作（連打操作、長押し操作）したこ  
とに基づいて決定された HP 値の減少値に関する情報や、追加減少演出にて決定された HP  
値の減少値に関する情報も記憶される。この残 HP 記憶エリア 223aad に記憶され  
ている各情報を読み出すことにより、現時点における敵キャラ 880a の残 HP 値や、HP  
差分値（残 HP 値と最終 HP 値との差分値）を算出可能となる。

#### 【2129】

長押し中フラグ 223aae は、長押し操作が実行されていることを示すためのフラグ  
であって、遊技者が操作手段（演出ボタン 22）を操作した際に出力される情報（演出ボ  
タン 22 が押下されたことを検知可能な検知手段が、押下を検知した際に出力する出力信  
号等）に基づいて、長押し操作が実行されていると判定した場合にオンに設定される。な  
お、演出ボタン 22 に対する遊技者の操作が、押下操作であるか長押し操作であるかの判  
定は、演出ボタン 22 が継続して押下状態となる期間の長さに基づいて判定するように構  
成しており、詳細な内容については、上述した制御例にて説明をしているため省略する。  
なお、上述した制御例に記載されている内容以外の手法であっても、周知公用の技術を用  
いて異なる操作方法を判別可能に構成しても良い。長押しカウンタ 223aaf は、長押し  
操作の継続期間を計測するためのカウンタであって、長押し操作の実行が判定された場  
合（長押し中フラグ 223aae がオンに設定された場合）にカウンタ値として「1」が  
セットされる。そして、長押しカウンタ 223aaf の値が「1」以上である場合には、  
1 ミリ秒毎に実行される音声ランブ制御装置 113 のメイン処理（図 569 参照）にて実  
行される演出更新処理（図 678 の F2171 参照）において、カウンタ値に「1」が加  
算される（図 679 の F4703 参照）。この長押しカウンタ 223aaf の値は、長押し  
操作中における敵キャラ 880a の HP 値を減少させる演出シナリオを更新させるため  
に用いられる。そして、操作有効期間が終了した場合に 0 にクリアされる。本第 23 制御  
例では、長押し中フラグ 223aae がオンに設定されている状態（長押し操作が継続し  
ている状態）であっても、非減少期間が設定されている間は、長押しカウンタ 223aaf  
の値が更新されることが無いように構成している（図 679 の F4701: Yes）。  
また、一旦長押し操作を中断しても、操作有効期間が終了するまでは、長押しカウンタ  
223aaf の値がクリアされないように構成している。

#### 【2130】

10

20

30

40

50



よって、遊技者が長押し操作中に誤って手を離してしまっても、再度、演出ボタン 2 2 を長押し操作することで、演出シナリオの更新に基づいて実行される演出を継続して実行させることが可能となる。なお、この場合、再度、演出ボタン 2 2 への操作に対して、再度長押し判定を実行する必要があるため、演出ボタン 2 2 を押下した全期間に対する演出シナリオの更新期間（長押し操作が判定されている期間）が、一度も長押し操作を中断しなかった場合に比べて若干短くなるが、遊技者が長押し操作中に誤って手を離した場合に、長押しカウンタ 2 2 3 a a f の値が 0 にクリアされてしまう仕様よりは確実に、演出シナリオを更新させ易くすることができる。長押しシナリオ格納エリア 2 2 3 a a i は、バトル演出の操作有効期間中における遊技者の操作手段への操作方法が、長押し操作であると判定した場合に決定される演出シナリオを格納するための記憶領域である。長押し操作が実行されている間は、この長押しシナリオ格納エリア 2 2 3 a a i に格納されている演出シナリオに基づいて演出態様（敵キャラ 8 8 0 a の H P 値）の可変表示が実行される。なお、本第 2 3 制御例では、長押し操作中における演出態様（H P 値）を、長押し操作が実行されている期間の時間経過（長押しカウンタ 2 2 3 a a f の値）に基づいて可変させるように構成しているが、これに限ること無く、別の手法を用いて長押し操作中における演出態様（H P 値）を可変させるように構成しても良い。例えば、長押し操作が実行されている期間の長さに対応して、演出ボタン 2 2 が疑似的に押下された回数（疑似押下回数）を決定し、その疑似押下回数に基づいて長押し操作中における演出態様（H P 値）の可変態様を決定するように構成しても良い。

10

20

30

40

50

#### 【 2 1 3 1 】

チャンス態様情報格納エリア 2 2 3 a a g は、変動演出の演出態様としてチャンス予告演出を実行する場合において決定されたチャンス予告演出の演出態様（チャンス態様）を示すための情報（チャンス態様情報）を記憶するための記憶領域であって、変動演出に対応するチャンス態様情報が記憶されるものである。このチャンス態様は、変動演出の演出態様を設定する処理（通常状態演出態様決定処理（図 6 7 3 の F 3 0 5 3 参照））において実行されるチャンスアップ演出決定処理（図 6 7 5 の F 3 1 5 3 参照）にて決定され、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g に格納される。チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g に格納されたチャンス態様情報は、変動演出の実行中に読み出され、対象態様の可変タイミングが到来した場合に、対象態様の表示態様を可変させるための表示用コマンドが設定される。このチャンス態様情報格納エリア 2 2 3 a a g には、過去に設定されたチャンス態様情報を複数個（3 個）記憶可能な過去情報領域を有しており、実行中の変動演出に対応するチャンス態様情報に加え、過去に実行された変動演出に対応するチャンス態様情報も所定期間記憶可能に構成している。そして、本第 2 3 制御例では、チャンス態様を決定する際に特定条件を満たしている場合には、チャンス態様情報格納エリア 2 2 3 a a g に記憶されている過去情報を参照してチャンス態様を決定可能に構成している。このように構成することで、同一のチャンス態様が連続して決定されてしまい、パリエーションに乏しいチャンス予告演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。演出実行カウンタ 2 2 3 a a h は、強制的にチャンス予告演出を実行させるための実行条件が成立したか否かを判別する際に参照されるカウンタであって、変動演出が実行される毎にカウンタ値が「1」されるものである。さらに、実行される変動演出の演出態様に応じて、カウンタ値を加算、或いは減算する更新処理が実行され、カウンタ値が「50」に到達した場合に、強制的にチャンス予告演出を実行させるための実行条件が成立したと判定される。そして、強制的にチャンス予告演出を実行させるための演出態様を決定した場合に「0」にクリアされる。

#### 【 2 1 3 2 】

< 第 2 3 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 の制御処理内容について >

次に、図 6 7 0 から図 6 7 9 を参照して、本第 2 3 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランブ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御処理の内容について、上述した第 1 9 制御例と相違する点を中心に説明をする。なお、上述した第 1 9 制御例と同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図 6 7 0 を参照して、変動演出設定処理（



F 2 9 5 9 ) の処理内容について説明をする。図 6 7 0 は、変動演出設定処理 ( F 2 9 5 9 ) の処理内容を示したフローチャートである。図 6 7 0 に示した通り、変動演出設定処理 ( F 2 9 5 9 ) では、上述した第 1 9 制御例における変動演出設定処理 ( 図 5 8 0 の F 2 9 0 9 参照 ) に対して、各遊技状態において実行される処理内容 ( F 3 0 5 1 ~ F 3 0 5 3 ) を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。変動演出設定処理 ( F 2 9 5 9 ) が実行されると、まず、上述した変動演出設定処理 ( 図 5 8 0 の F 2 9 0 9 参照 ) と同一の F 3 0 0 1 ~ F 3 0 1 1 の処理を実行する。そして、F 3 0 1 1 の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は ( F 3 0 1 1 : Y e s )、時短状態中に実行される変動演出の演出態様を決定するための時短状態演出態様決定処理を実行し ( F 3 0 5 1 )、その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( F 3 0 1 9 )、本処理を終了する。尚、時短状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 1 ) の詳細な内容については、図 6 7 1 を参照して後述する。一方、F 3 0 1 1 の処理において、時短状態では無いと判別した場合は ( F 3 0 1 1 : N o )、次に、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し ( F 3 0 1 5 )、確変状態であると判別した場合は ( F 3 0 1 5 : Y e s )、確変状態中に実行される変動演出の演出態様を決定するための確変状態演出態様決定処理を実行し ( F 3 0 5 2 )、その後、上述した F 3 0 1 9 の処理を実行し、本処理を終了する。尚、確変状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 2 ) の詳細な内容については、図 6 7 2 を参照して後述する。

10

#### 【 2 1 3 3 】

また、F 3 0 1 5 の処理において、確変状態では無いと判別した場合は ( F 3 0 1 5 : N o )、現在の遊技状態が時短状態では無く、且つ、確変状態では無い場合、即ち、通常状態が設定されている場合であるため、通常状態中に実行される変動演出の演出態様を決定するための通常状態演出態様決定処理を実行し ( F 3 0 5 3 )、その後、上述した F 3 0 1 9 の処理を実行し、本処理を終了する。尚、通常状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 3 ) の詳細な内容については、図 6 7 3 を参照して後述する。本第 2 3 制御例では、パチンコ機 1 0 に設定され得る遊技状態として、通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 )、確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 )、時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) の 3 種類の遊技状態を設定可能に構成している。そして、新たな特別図柄抽選を実行可能な状態においては、上述した 3 種類の遊技状態のうち、何れかの遊技状態が必ず設定されているように構成している。従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 が特別図柄抽選の実行を示す変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動演出設定処理 ( F 2 9 5 9 ) において、現在の遊技状態が時短状態でも確変状態でも無いと判別した場合 ( F 3 0 1 5 : N o ) は通常状態が設定されていることになるため、通常状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 3 ) が実行される。なお、本第 2 3 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される処理内容に代えて、現在の遊技状態が時短状態でも確変状態でも無いと判別した場合 ( F 3 0 1 5 : N o ) に、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別する処理を実行するように構成し、通常状態であると判別した場合に通常状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 3 ) を実行するように構成しても良い。そして、この場合、現在の遊技状態が、時短状態でも確変状態でも通常状態でも無いと判別した場合は、現在の遊技状態を正常に判別できなかったことを示すエラーコマンドを設定するように構成し、エラーコマンドが設定された場合は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定すること無く、特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様と、正常に変動演出の演出態様が設定されなかったことを示す表示態様と、を表示するように構成すると良い。

20

30

40

#### 【 2 1 3 4 】

このように構成することで、現在の遊技状態を正常に判別できなかった場合において、設定されている遊技状態とは異なる遊技状態にて実行される変動演出の演出態様が設定されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。次に、図 6 7 1 を参照して、変動演出設定処理 ( F 2 9 5 9 ) において、時短状態が設定されている場合の変動演出を設定する際に実行される時短状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 1 ) の処理

50

内容について説明をする。図 6 7 1 は、時短状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。本第 2 3 制御例では、時短状態中において、バトル演出リーチ ( 図 6 5 2 から図 6 5 4 参照 ) を実行可能に構成している点で上述した第 1 9 制御例と相違しており、図 6 7 1 に示した通り、時短状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 1 ) では、バトル演出リーチの演出態様を決定する処理が実行される。具体的には、時短状態演出態様決定処理 ( F 3 0 5 1 ) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 v p の値が 1 であるかを判別し ( F 4 2 0 1 )、時短中カウンタ 2 2 3 v p の値が 1 であると判別した場合は ( F 4 2 0 1 : Y e s )、変動演出の演出結果がチャンスモード終了となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し ( F 4 2 0 2 )、本処理を終了する。

#### 【 2 1 3 5 】

10

ここで、本第 2 3 制御例では、上述した第 1 9 制御例と同様に、時短状態が設定されている間は、設定されている遊技状態を示唆するためのモード演出として「チャンスモード」が設定されるように構成している。この「チャンスモード」は、確変状態が設定されている場合の一部においても設定されるように構成している。そして、時短状態にて実行される最後の特別図柄変動 ( 時短最終変動 ) に対応する変動演出 ( 時短状態が設定されてから 1 0 0 回目の特別図柄変動に対応する変動演出 ) では、時短状態の終了に対応させて「チャンスモード」が終了することを示す演出態様の時短終了示唆演出が実行されるように構成している。一方で、確変状態として「チャンスモード」が設定されている場合には、確変状態が設定されてから 1 0 0 回目の特別図柄変動に対応する変動演出、即ち、時短状態が設定されている状態であれば時短最終変動に対応する変動演出として、「チャンスモード」が「スーパーチャンスモード」へと昇格することを示す演出態様の時短終了示唆演出が実行されるように構成している。具体的には、時短終了示唆演出の序盤では、実行中の変動演出が終了することにより「チャンスモード」が終了することを遊技者に案内するための案内態様 ( 「チャンスモード終了」の文字 ) と、「チャンスモード」が終了した後のモード演出として通常状態に対応するモード演出 ( 通常モード )、或いは、確変状態に対応するモード演出 ( スーパーチャンスモード ) の何れかが設定されることを示唆するための示唆態様 ( 「コインを投げて、表が出ればスーパーチャンスモード突入！裏が出れば残念通常モード」の文字と、コインを投げるアニメーション ) とが、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される。

20

#### 【 2 1 3 6 】

30

その後、時短状態が設定されている場合には、時短状態演出態様決定処理 ( 図 6 7 1 の F 3 0 5 1 参照 ) の F 4 2 0 2 にて決定された演出態様によって、投げたコインが裏となるアニメーションが実行され、「チャンスモード」から「通常モード」へと移行することを示す変動演出が実行される。一方、確変状態が設定されている場合には、後述する確変状態演出態様決定処理 ( 図 6 7 2 の F 3 0 5 2 参照 ) の F 4 3 0 2 にて決定された演出態様によって、投げたコインが表となるアニメーションが実行され、「チャンスモード」から「スーパーチャンスモード」へと移行することを示す変動演出が実行される。このように構成することで、時短最終変動、或いは、時短最終変動に対応する特別図柄変動が実行された場合において、同一の演出態様で時短終了示唆演出を開始することができるため、「チャンスモード」における特別図柄の最終変動が開始されたとしても、遊技者に対して現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを把握させ難くすることができる。なお、本第 2 3 制御例における「チャンスモード」中に実行される演出も遊技状態を示唆する演出と言える。

40

#### 【 2 1 3 7 】

なお、本第 2 3 制御例では、時短終了示唆演出を、「チャンスモード」における特別図柄の最終変動が実行される期間を用いて実行するように構成しているが、これに限ること無く、少なくとも特別図柄の最終変動を含む複数の特別図柄変動期間を用いて時短終了示唆演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、「チャンスモード」における残り 3 回分の特別図柄変動の変動期間を用いて時短終了示唆演出を実行するように構成すると良い。即ち、「チャンスモード」中に主として特別図柄変動が実行される第 2 特別

50

図柄の保留記憶の上限数よりも少ない特別図柄変動数を、時短終了示唆演出が実行される演出期間として規定し、時短終了示唆演出が開始され得る第2特別図柄変動が実行される時点において獲得済みの第2特別図柄の保留記憶数が「チャンスモード」が終了するまでに要する特別図柄変動回数よりも多いと判別した場合に、時短終了示唆演出を実行するように構成すると良い。なお、この時短終了示唆演出も、後述する第52制御例における第2時短状態が設定されることを示唆するための時短延長示唆モード演出の別形態となる。このように構成することで、時短終了示唆演出が開始されてから「チャンスモード」が終了するまでの間、連続して複数回の第2特別図柄変動が実行されることが確定している場合において時短終了示唆演出を実行可能に構成することができるため、時短終了示唆演出が実行されている最中に特別図柄変動が実行されない事態が発生してしまい、時短終了示唆演出が間延びしてしまうことを抑制することができる。また、時短終了示唆演出が開始される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と、獲得済みの第2特別図柄保留に含まれる入賞情報を先読みすることで特定した特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と、に基づいて、時短終了示唆演出の演出期間を確定することができるため、「チャンスモード」が終了するタイミング、即ち、「チャンスモード」が終了することとなる特別図柄変動が停止表示するタイミングに対応させて時短終了示唆演出の演出結果を遊技者に報知しやすくすることができる。

10

#### 【2138】

なお、「チャンスモード」が終了する特別図柄変動を少なくとも含む複数回の特別図柄変動（例えば、チャンスモードが終了する特別図柄変動が実行されるまでの残回数が0～3回となる特別図柄変動）において、特別図柄抽選の結果が大当たり以外である場合には、同一の変動時間（例えば、10秒）が設定されるように構成することで、獲得済みの第2特別図柄保留に含まれる入賞情報に基づいて後に実行される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を先読みしなくても時短終了示唆演出の演出期間を決定可能に構成しても良い。また、時短終了示唆演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合には、時短終了示唆演出の演出結果として「チャンスモード」から「大当たり遊技」へと移行することを遊技者に示す特殊演出態様を決定可能に構成し、特殊演出態様が決定された場合には、現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを遊技者に把握させ難くするように構成しても良いし、確変状態が設定されている場合であっても、時短状態中に大当たり当選したと思わせる演出態様を決定可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の低確率状態が設定される時短状態において大当たり当選したと思わせることができる。図671に戻り説明を続ける。F4201の処理において、時短中カウンタ223vpの値が1では無いと判別した場合、即ち、時短中カウンタ223vpの値が1よりも大きいと判別した場合は（F4201：No）、取得した変動パターンに基づいて変動パターン選択テーブル222vaを参照して、変動演出種別を決定する（F4203）。なお、F4203にて実行される具体的な処理内容、即ち、主制御装置110から出力された変動パターンコマンドに基づいて、変動演出の種別（例えば、リーチ種別等）を決定するための処理内容については上述した各制御例と同一であるため、その説明を省略する。

20

30

#### 【2139】

次に、F4203の処理において決定された変動演出種別がバトル演出リーチであるかを判別し（F4204）、変動演出種別がバトル演出リーチでは無いと判別した場合は（F4204：No）、F4203の処理において決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し（F4205）、本処理を終了する。一方、F4204の処理において、変動演出種別がバトル演出リーチであると判別した場合は（F4204：Yes）、バトル演出の演出態様を抽選で決定する（F4206）。F4206の処理では、バトル演出における味方キャラ801aの種別、敵キャラ880aの種別、第1パート演出（図652（b）参照）の有無、が抽選にて決定される。ここで、F4206の処理によって決定される演出態様の詳細について説明をする。本第23制御例では、バトル演出リーチの演出態様として、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて「当たりバトル演出リーチ」と、「

40

50

外れバトル演出リーチ」と、を決定可能に構成している。「当たりバトル演出リーチ」が決定された場合には、演出結果として、敵キャラ８８０a（図６５２参照）のＨＰゲージ８９０が「０」となる演出結果（勝利演出）が実行され、「外れバトル演出リーチ」が決定された場合には、演出結果として、敵キャラ８８０aのＨＰゲージ８９０が「０」とならない演出結果（敗北演出）が実行されるように構成している。

#### 【２１４０】

さらに、バトル演出リーチが実行されてから、演出結果が表示されるまでの間の期間において表示される各種表示態様を、対応する特別図柄抽選の結果に応じて異ならせて決定可能に構成している。具体的には、「当たりバトル演出リーチ」の方が、「外れバトル演出リーチ」よりも、味方キャラ８０１aとして勇者を模したキャラクタが選択され易く、且つ、第１パート演出が実行され易く、且つ、ＨＰ値の少ない敵キャラ８８０aが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出リーチが実行された場合において、実行されるバトル演出リーチの演出内容を把握することにより、今回の演出結果が勝利演出であるか敗北演出であるかを遊技者に予測させることができるため、バトル演出が実行されている演出期間において、勝利演出が実行される当たりバトル演出リーチにて選択され易い表示態様が表示されることを期待させながらバトル演出リーチに注視させることができる。加えて、このバトル演出リーチでは、対応する特別図柄抽選の結果に応じて決定される各種表示態様が同時に表示されるのでは無く、表示タイミングをズラして表示されるように構成している。具体的には、バトル演出リーチが開始された後、最初に味方キャラ８０１aが表示された後に、敵キャラ８８０aが表示される。その後、第１パート演出が実行される。このように、特別図柄抽選の結果に応じて表示される態様の選択割合を異ならせた表示態様を、タイミングをズラして表示させるように構成することで、同時に表示させる場合に比べて長時間の間、バトル演出リーチの演出内容に興味を持たせ易くすることができる。

#### 【２１４１】

なお、本第２３制御例では、対応する特別図柄抽選の結果に応じて異なる態様を表示可能な表示態様のそれぞれに対して、当たりバトル演出リーチである場合の方が、外れバトル演出リーチである場合よりも選択され易い態様を規定しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選の結果に応じて各種表示態様の組合せの選択割合を異ならせるように構成しても良く、当たりバトル演出リーチである場合の方が、外れバトル演出リーチである場合よりも選択され易い各種表示態様の組合せとして、最初に表示される表示態様（味方キャラ８０１a）の種別として、単体の表示態様としては、外れバトル演出リーチである場合の方が、当たりバトル演出リーチである場合よりも選択され易い表示態様の種別を含む組合せを規定すると良い。このように構成することで、バトル演出リーチが開始されてから最初に表示される味方キャラ８０１aの種別が何れの種別であったとしても、当たりバトル演出リーチであることにに対して継続して期待させることができる。次に、Ｆ４２０６の処理によって決定される各種表示態様の具体的な内容について説明をする。まず、味方キャラ８０１a（図６５２参照）の種別について説明をする。バトル演出リーチでは、味方キャラ８０１aとして、勇者を模した第１味方キャラ（図６５２（a）参照）と、ウサギを模した第２味方キャラ（図示せず）と、の何れかが表示されるように構成しており、第１味方キャラの方が、第２味方キャラよりも、当たりバトル演出リーチの演出態様として選択され易くなるように構成している。一方で、第２味方キャラの方が、第１味方キャラよりも、外れバトル演出リーチの演出態様として選択され易くなるように構成している。よって、バトル演出リーチが開始された場合には、最初に味方キャラ８０１aの種別として何れのキャラが表示されるかに興味を持たせることができる。

#### 【２１４２】

ここで、味方キャラ８０１aの種別として勇者を模した第１味方キャラが選択された場合は、ウサギを模した第２味方キャラよりも１回の攻撃で敵キャラ８８０aのＨＰ値を大きく減少させることが可能に構成している。つまり、当たりバトル演出リーチである場合に選択され易い第１味方キャラの方が、敵キャラ８８０aのＨＰ値を大きく減少させる攻

撃を実行し易くなるように構成している。このように構成することで、バトル演出リーチにおける敵キャラ 880a の HP ゲージ 890 (残 HP 値 890a) が減少するほど当たりバトル演出リーチである可能性を高くすることができるため、バトル演出リーチを見ている遊技者に対して、選択された味方キャラ 801a の種別が遊技者に有利となる (当たりバトル演出リーチであることを示唆する) 種別であることを把握させ易くすることができる。なお、本第 23 制御例では、第 1 味方キャラ、第 2 味方キャラの何れもバトル演出リーチの種別 (当たりバトル演出リーチ、外れバトル演出リーチ) に関わらず選択されるように構成し、その選択割合を異ならせるように構成しているが、これに加え、例えば、当たりバトル演出リーチのみ選択され得る第 3 味方キャラや、外れバトル演出リーチのみ選択され得る第 4 味方キャラを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、バトル演出リーチが開始されてから直ぐに、演出結果 (勝利演出、敗北演出) を遊技者に把握させることが可能となるため、バトル演出リーチが実行される毎に当たりバトル演出リーチであることを過度に期待させてしまうことを抑制することができる。また、実行中のバトル演出リーチの演出結果を遊技者が把握するタイミングを、実行されるバトル演出リーチの演出態様に応じて異ならせることができるため、実行中のバトル演出リーチの演出結果をいち早く把握したい遊技者に対して、実行されるバトル演出リーチの演出内容をより注視させることができる。

10

#### 【2143】

次に、敵キャラ 880a (図 652 (a) 参照) の種別について説明をする。バトル演出リーチでは、敵キャラ 880a として、HP 値が最も低い敵キャラ A (図 652 (a) 参照)、HP 値が敵キャラ A よりも高い敵キャラ B (図示せず)、HP 値が最も高い敵キャラ C (図示せず) の何れかが表示されるように構成しており、当たりバトル演出リーチである場合の方が、外れバトル演出リーチである場合よりも、敵キャラ A が選択され易く、敵キャラ C が選択され難くなるように構成している。次に、表示される敵キャラ 880a の種別に対応させた HP ゲージ 890 の表示態様について説明をする。本第 23 制御例にて実行されるバトル演出リーチでは、図 652 (a) に示した通り、表示している敵キャラ 880a の HP 値の数値を具体的に表示するのではなく、HP 値「0」と HP 値「MAX」を示す指標のみを付した HP ゲージ 890 を表示するように構成している。そして、HP 値が異なる敵キャラ 880a が表示された場合であっても、同一の長さの HP ゲージ 890 が表示され、HP 値が減少していない状態 (「MAX」状態) では、残 HP 値 890a が HP ゲージ 890 全体を占める表示態様 (図 652 (a) 参照) が表示されるように構成している。つまり、例えば、敵キャラ A の HP 値が「50」で、敵キャラ C の HP 値が「150」である場合には、何れの種別の敵キャラ 880a が表示された場合であっても、同一の長さで HP ゲージ 890 が表示される。そして、味方キャラ 801a が攻撃を行い敵キャラ 880a に「25」のダメージを与えると、敵キャラ A が選択されている場合には、残 HP 値が「25 (50 - 25)」となるため、HP ゲージ 890 の 1/2 の位置まで残 HP 値 890a が減少する演出が実行され、敵キャラ C が選択されている場合には、残 HP 値が「125 (150 - 25)」となるため、HP ゲージ 890 の 5/6 の位置までしか残 HP 値 890a が減少しない演出が実行されることとなる。

20

30

#### 【2144】

このように構成することで、バトル演出リーチを初めて体験する遊技者に対して、敵キャラ 880a の種別によって設定される HP 値が異なっていることを気付かせ難くすることができると共に、味方キャラ 801a が攻撃を行った場合における HP ゲージ 890 に表示される残 HP 値 890a の減少度合いを異ならせることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、バトル演出リーチを何回も経験している遊技者に対しては、敵キャラ 880a の種別が表示された時点で HP 値を把握させることができるため、今回のバトル演出リーチが当たりバトル演出リーチである可能性が高いか否かをいち早く予測させることができる。次に、第 1 パート演出 (図 652 (b) 参照) に関する決定内容について説明をする。F4206 の処理では、上述した味方キャラ 801a、及び、敵キャラ 880a の表示態様種別に加え、第 1 パート演出の実行の有無につい

40

50

ても決定可能に構成している。具体的には、抽選で決定された味方キャラ８０１aの種別と、敵キャラ８８０aの種別と、対応する特別図柄抽選の結果と、に基づいて第１パート演出の実行の有無が決定されるように構成しており、例えば、当たりバトル演出リーチの演出態様において、味方キャラ８０１aとして第２味方キャラ（敵キャラ８８０aの残ＨＰ値８９０aを減少させ難い種別）、敵キャラ８８０aとして敵キャラＣ（ＨＰ値が高い種別）が選択された場合、即ち、バトル演出リーチ中において敵キャラ８８０aのＨＰ値を「０」にすることが、他の組合せよりも困難となる組合せとなった場合に、第１パート演出の実行を決定するように構成している。このように構成することで、味方キャラ８０１aの種別と、敵キャラ８８０aの種別とを、個々に選択した場合であっても、遊技者に違和感を与えること無くバトル演出リーチを実行することが可能となる。

10

#### 【２１４５】

より具体的には、第２味方キャラが選択された場合には、バトル演出中に最大でＨＰ値を「１００」減少可能な演出が実行されるように構成し、第１味方キャラが選択された場合にはバトル演出中に最大でＨＰ値を「１５０」減少可能な演出が実行されるように構成する。つまり、第１味方キャラが選択された場合には、敵キャラ８８０aの種別として何れの種別（敵キャラＡ（ＨＰ値「５０」）～敵キャラＣ（ＨＰ値「１５０」））が選択された場合であっても敵キャラ８８０aのＨＰ値を「０」まで減少させることが可能となり、第２味方キャラが選択された場合には、敵キャラ８８０aの種別として敵キャラＡ、又は敵キャラＢが選択された場合には、敵キャラ８８０aのＨＰ値を「０」まで減少させることが可能となり、敵キャラＣが選択された場合には、第２味方キャラの攻撃のみでＨＰ値を「０」まで減少させることができない（困難となる）ように構成している。そして、味方キャラ８０１aの種別と、敵キャラ８８０aの種別と、を決定し、味方キャラ８０１aの攻撃によって減少させるＨＰ値を決定（攻撃態様を決定）した後に、減少後のＨＰ値（残ＨＰ値）の値を算出し、算出した残ＨＰ値が演出結果（当たりor外れ）と示しているかを判別し、演出結果を示している（当たりバトル演出リーチであれば残ＨＰ値「０」、外れバトル演出リーチであれば残ＨＰ値「０」以外）と判別した場合には、第１パート演出を実行せず、演出結果を示していない（当たりバトル演出リーチであるにも関わらず、算出された残ＨＰ値が「０」以外である）場合には、算出した残ＨＰ値が「０」となるように敵キャラ８８０aのＨＰ値を減少させる第１パート演出の実行を決定するように構成している。また、例えば、外れバトル演出リーチであるにも関わらず、算出した残ＨＰ値が「０」となる場合には、敵キャラ８８０aの残ＨＰ値を上昇させる回復演出や、味方キャラ８０１aによって減少させるＨＰ値を小さくする補正演出を実行することで、外れバトル演出リーチが実行された場合において敵キャラ８８０aの残ＨＰ値が「０」とならないように構成している。

20

30

#### 【２１４６】

このように構成することで、味方キャラ８０１aの種別と、敵キャラ８８０aの種別とをランダムに決定可能に構成し、且つ、味方キャラ８０１aの攻撃によって減少させる敵キャラ８８０aのＨＰ値を決定された各種キャラの種別に基づいて決定することにより実行されるバトル演出リーチの演出結果と対応しない状況が発生した場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く演出結果を報知することができる。ここで、バトル演出リーチの演出結果に基づいて味方キャラ８０１aの攻撃によって減少させる敵キャラ８８０aのＨＰ値を決定するように構成した場合には、味方キャラ８０１aが実行する攻撃演出のみでバトル演出リーチの演出結果を確実に報知することが可能となるため、第１パート演出や回復演出や補正演出を実行する必要が無くなり、演出態様を決定するための処理を軽減することができるが、この場合、味方キャラ８０１aの攻撃によって減少させるＨＰ値がバトル演出リーチの演出結果に応じて異なってしまうため、同一の攻撃態様が選択された場合において減少させるＨＰ値が異なってしまうことから、選択された攻撃態様を把握することで減少するＨＰ値を遊技者に予測させ難くなってしまう。よって、バトル演出リーチの演出態様（攻撃態様）に対して遊技者が興味を持たなくなってしまう演出効果が低下してしまうという問題が発生する。これに対して、本第２３制御例では、味方キャラ８

40

50

01aの攻撃では、選択された攻撃態様に対応した分のHP値のみが減少するように構成し、減少後のHP値（残HP値）と、演出結果を示す残HP値とが乖離する場合には、別の演出（第1パート演出、回復演出）を実行するように構成している。よって、バトル演出リーチの演出内容（攻撃態様）に基づいて、HPゲージ890に表示される残HP値890aが減少するよりも前に減少後の残HP値890aを予測させ易くすることができる。よって、バトル演出リーチの演出結果をいち早く察知しようとする遊技者に対して、実行中のバトル演出リーチの演出内容を注視させ易くすることができる。

#### 【2147】

以上、説明をした通り、本第23制御例では、バトル演出リーチとして、実際に敵キャラ880aのHP値を減少させる演出が実行されるよりも前の時点で表示される味方キャラ801a、敵キャラ880aの種別に応じて、敵キャラ880aの残HP値を「0」にし易い組合せであるか否かを遊技者に予測させることが可能となるように構成している。このように構成することで、どのような組合せでバトル演出リーチが進行するのかについて遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第23制御例では、上述した通り、選択された味方キャラ801aの種別（勇者、又はウサギ）によって、味方キャラ801aの攻撃によって減少させることが可能となる敵キャラ880aのHP値の最大値を異ならせ、選択された敵キャラ880aの種別（敵キャラA～敵キャラC）によって、HP値の上限（MAX値）を異ならせることで、表示された各キャラの種別に基づいて敵キャラ880aの残HP値を「0」にし易い組合せであるか否かを遊技者に予測させることが可能となるように構成しているが、これに限ること無く、味方キャラ801aの攻撃によって減少させることが可能となる敵キャラ880aのHP値の最小値を異ならせたり、1回のバトル演出中に実行される攻撃回数（敵キャラ880aのHP値を減少させる回数）を異ならせたり、選択された敵キャラ880aの種別（敵キャラA～敵キャラC）によってHP値の減少度合い（防御力）を異ならせたりするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、バトル演出リーチとして、実際に敵キャラ880aのHP値を減少させる演出が実行されるよりも前の時点で表示される味方キャラ801a、敵キャラ880aの種別に応じて、敵キャラ880aの残HP値を「0」にし易い組合せであるか否かを遊技者に予測させることが可能となるように構成している。このように構成することで、どのような組合せでバトル演出リーチが進行するのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【2148】

加えて、バトル演出リーチの演出態様として、決定された各キャラ種別が遊技者に有利となる種別（当たりバトル演出リーチの方が、外れバトル演出リーチよりも選択され易い種別）であったり、決定された各キャラ種別の組合せが遊技者に有利となる組合せ（当たりバトル演出リーチの方が、外れバトル演出リーチよりも選択され易い組合せ）であったりした場合において、有利な演出態様が決定されたことを示すための案内態様として「チャンスアップ」の文字を第3図柄表示装置81の表示面に表示するように構成すると良い。これにより、今回のバトル演出リーチの演出態様が遊技者に有利な演出態様であることを分かり易く報知することができる。また、案内態様を表示するタイミングとしては、遊技者に有利な演出態様が表示されると同時のタイミングでも良いし、それ以外にも、遊技者に有利な演出態様が表示された後に案内態様を表示するように構成しても良い。この場合、表示された演出態様を確認するだけで有利な演出態様であることを把握可能な遊技者に対して、案内態様が表示されたことによって有利な演出態様であることを把握する遊技者よりも早い段階で今回実行された演出が遊技者に有利な演出であることを気付かせることができる。一方、有利な演出態様が決定されたことを示すための案内態様である「チャンスアップ」の文字を、対応する演出態様が表示されるよりも前の時点で表示するように構成しても良い。このように構成することで、有利な演出態様が表示されることを事前に遊技者に把握させた状態で有利な演出態様を表示させることができる。よって、有利な演出態様としてどのような演出態様が表示されるのかについて遊技者に興味を持たせることができる。さらに、有利度合いを異ならせた複数の演出態様を決定可能に構成されている



パチンコ機 10 であれば、より有利度合いの高い演出態様が表示されることを期待しながら進行する演出を注視させることができる。

#### 【 2 1 4 9 】

図 6 7 1 に戻り説明を続ける。F 4 2 0 6 の処理にて決定された各種演出態様のうち、決定された敵キャラ 8 8 0 a の種別に対応した H P 値 ( M A X 値 ) を残 H P 記憶エリア 2 2 3 a a d に格納する ( F 4 2 0 7 )。つまり、F 4 2 0 6 の処理において敵キャラ 8 8 0 a の種別として、「敵キャラ A」を決定した場合には、残 H P 記憶エリア 2 2 3 a a d に H P 値「50」に対応する情報を、「敵キャラ B」を決定した場合には、残 H P 記憶エリア 2 2 3 a a d に H P 値「100」に対応する情報を、「敵キャラ C」を決定した場合には、残 H P 記憶エリア 2 2 3 a a d に H P 値「150」に対応する情報を格納する。次いで、今回のバトル演出における最終 H P 値を決定するために、まず、今回の変動演出が当たり変動演出であるかを判別し ( F 4 2 0 8 )、当たり変動演出であると判別した場合は ( F 4 2 0 8 : Y e s )、最終 H P 値として「0」を決定し ( F 4 2 1 1 )、決定した最終 H P 値を残 H P 記憶エリア 2 2 3 a a d に格納する ( F 4 2 1 0 )。一方、F 4 2 0 8 の処理において、今回の変動演出が当たり変動演出では無い ( 外れ変動演出である ) と判別した場合は ( F 4 2 0 8 : N o )、外れ時最終 H P 選択テーブル 2 2 2 a a d を参照して最終 H P 値を決定し ( F 4 2 0 9 )、F 4 2 1 0 の処理へ移行する。上述した通り、本第 2 3 制御例では、バトル演出の演出態様を決定する際において、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値の上限値 ( M A X 値 ) と、下限値 ( 最終 H P 値 ) と、を異なる抽選で決定するように構成している。このように構成することで、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値の上限値 ( M A X 値 ) と、下限値 ( 最終 H P 値 ) と、を 1 の抽選で決定する場合に比べて、各抽選結果を組み合わせる演出パターンを生成することが出来る分、同数の演出パターンを実行可能とする場合において、予め記憶させておく演出パターンのデータ量を削減することができる。

#### 【 2 1 5 0 】

加えて、本第 2 3 制御例におけるバトル演出では、差分 H P 値 ( 残 H P 値と最終 H P 値との差分値 ) に基づいて演出態様を決定可能に構成しているため、例えば、H P の上限値が同一となる敵キャラ 8 8 0 a が選択された場合であって、残 H P が同一の状況であっても、最終 H P 値が異なっていれば差分 H P 値も異なるため、実行される演出の態様を異ならせることができる。よって、見た目上同一条件である場合に実行される演出のバリエーションを増加させ易くすることができる。F 4 2 1 0 の処理を終えると、次に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報を演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p に格納し ( F 4 2 1 2 )、本処理を終了する。ここで、演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p の内容について説明をする。この演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p には、操作有効期間が設定され得る演出種別毎に操作有効期間が設定される期間 ( 開始タイミングと終了タイミング ) を示すための設定情報と、操作有効期間が設定される期間の 2 秒前を示す準備情報と、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される有効期間ゲージ g a 4 ( 図 6 5 3 ( a ) 参照 ) や、表示用演出ボタン S w 6 ( 図 6 5 3 ( a ) 参照 ) の表示態様に関する表示情報と、を記憶可能に構成している。そして、演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p に記憶されている準備情報に基づいて、実際に操作有効期間が設定されるよりも前に準備画面 ( 図 6 5 3 ( a ) 参照 ) を表示する。この準備画面 ( 図 6 5 3 ( a ) 参照 ) に表示される表示態様は、演出用 S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 v p に格納されている表示情報に基づいて設定される。

#### 【 2 1 5 1 】

ここで、本第 2 3 制御例では、バトル演出中に設定される操作有効期間の長さを、バトル演出の演出結果に基づいて決定可能に構成しており、例えば、バトル演出の演出結果が当たり当選に対応する演出結果 ( 当たりバトル演出 ) となる場合の方が、長い操作有効期間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、最終 H P 値として「0」が設定される当たりバトル演出の方が、最終 H P 値として「0」よりも大きな値が設定される外れバトル演出よりも、操作有効期間の長さを長くすることができるため、



操作手段への操作に基づいてHP値を減少させる演出を実行させ易くすることができる。また、本第23制御例では、実際に設定される操作有効期間の長さと、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様（有効期間ゲージga4（図653（a）参照）や、表示用演出ボタンsw6（図653（a）参照）の表示態様）を異ならせることが可能に構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様に基づいて遊技者に演出結果を早期に判別されてしまうことを抑制することができる。次に、図672を参照して、変動演出設定処理（F2959）において、確変状態が設定されている場合の変動演出を設定する際に実行される確変状態演出態様決定処理（F3052）の処理内容について説明をする。図672は、確変状態演出態様決定処理（F3052）の処理内容を示したフローチャートである。本第23制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成している。この確変状態は、特別図柄の低確率状態が設定される通常状態、及び、時短状態よりも、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選となる確率が高確率に設定されるため、1回の特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の期待度の点で他の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。また、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態よりも、特別図柄抽選を実行させ易くなるため、特別図柄抽選の実行のし易さの点で通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。よって、本第23制御例では、確変状態が最も遊技者に有利な遊技状態となる。

10

#### 【2152】

本第23制御例では、確変状態が設定されている状態で大当たり当選した場合、或いは、特定数（120回）の特別図柄抽選が実行された場合に、確変状態が終了するように構成している。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、設定されている遊技状態を示唆するためのモード演出として、確変状態が設定されていることを示唆（報知）可能な「スーパーチャンスモード演出」、或いは、時短状態又は確変状態が設定されていることを示唆（報知）可能な「チャンスモード演出」が実行されるように構成している。具体的には、大当たり当選する特別図柄変動が開始されてから大当たり遊技が終了するまでの間に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることが報知された場合、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に把握させるための演出（確変昇格演出や、確変状態が設定される大当たり（確変大当たり）に対応する第3図柄（例えば、777）の停止表示等）が実行された場合には、大当たり遊技終了後に「スーパーチャンスモード演出」が実行される。一方、大当たり当選する特別図柄変動が開始されてから大当たり遊技が終了するまでの間に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態であることを遊技者に把握させるための演出が実行されず、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が把握困難な場合の少なくとも一部において、大当たり遊技終了後に「チャンスモード演出」が実行される。このように構成することで、確変状態が設定されることが事前に報知された場合には、現在設定されている遊技状態が確変状態であることを遊技者に分かり易く報知することで安心して遊技を行わせることができると共に、確変状態が設定されることが事前に報知されなかった場合には、確変状態が設定されているか否かを把握させ難くする演出（時短状態、又は、確変状態が設定されていることを報知する演出）ことで、時短状態が設定されている場合であっても、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

20

30

40

#### 【2153】

ここで、本第23制御例では、時短状態が継続する最大期間として特別図柄変動100回が規定されており、確変状態が継続する最大期間として特別図柄変動120回が規定されている。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているかを分かり難くする「チャンスモード演出」が実行された場合には、「チャンスモード演出」の最終期間（100回目の特別図柄変動期間）において、「チャンスモード演出」が終了することを遊技者に案内するための時短終了示唆演出を実行し、その時短終了示唆演出の演出結果として、確変状態に対応する「スーパーチャンスモード演出」へとモード演出が移行（昇

50

格)することを示す演出結果が実行される。つまり、本第23制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態である場合に設定されるモード演出の種別によって、確変状態が設定されていることを遊技者に報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを様々なタイミングで遊技者に報知することが可能となるため、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを期待させながら遊技者に継続して遊技を行わせることができる。なお、本第23制御例では、大当たり遊技終了後に設定されるモード演出の種別に応じて確変状態が設定されていることを遊技者に報知するタイミングを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態が設定されている状態で「チャンスモード演出」が実行されている場合において、特別図柄抽選が実行される毎に確変状態であることを報知するための報知演出を実行するか否かを決定する報知抽選を実行し、報知抽選に当選した場合に確変状態が設定されていることを報知する報知演出を実行するように構成しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段(枠ボタン22等)に対して所定の操作が行われたと判別した場合に上述した報知演出を実行するように構成しても良い。この場合であっても、確変状態が設定されていることを報知するための報知演出を実行させる実行条件を様々なタイミングで成立させることが可能となる。

10

#### 【2154】

さらに、本第23制御例では、確変状態中に実行可能な特別図柄変動回数(抽選回数)の残回数が20回以下となる期間、即ち、確変状態が設定されてから100回の特別図柄変動(抽選)が実行されてからの期間(確変後半期間)と、確変状態が設定されてから100回の特別図柄変動(抽選)が実行されるまでの期間(確変前半期間)と、で特別図柄抽選の結果を遊技者に報知するための報知態様を異ならせており、確変前半期間では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を1の特別図柄抽選が実行される毎に実行し、確変後半期間では、複数回の特別図柄抽選の結果を示すためのモード変動演出を、複数の特別図柄変動を跨いで実行するように構成している。つまり、1の変動演出の演出結果が1の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて決定される第1状況と、1の変動演出の演出結果が複数の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて決定される第2状況と、を創出可能に構成している。このように構成することで、第1状況では、変動演出の実行回数と特別図柄抽選の実行回数とを同期させることができるため、遊技者に対して特別図柄抽選の実行回数を容易に把握させることができる。一方で、第2状況では、変動演出の実行回数よりも多くの特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者に対して特別図柄抽選の実行回数を把握させ難くすることができる。また、1の変動演出の演出結果を用いて複数回の特別図柄抽選の結果を報知することができるため、特別図柄抽選の結果が大当たり以外(外れ)であることを遊技者に報知する回数を、特別図柄抽選が実行される毎に特別図柄抽選の結果を報知する場合に比べて減少させることができる。図672に示した通り、確変状態演出態様決定処理(F3052)では、時短状態であるか確変状態であるのかを遊技者に分かり難くするためのモード演出であるチャンスモードの最終変動が実行される場合、即ち、時短中カウンタ223vrの値が1であると判別した場合(F4301:Yes)において、変動演出の演出結果がスーパーチャンスモード昇格となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し(F4302)、F4311の処理へ移行する点では、上述した第19制御例と同一の処理が実行される。

20

30

40

#### 【2155】

確変状態演出態様決定処理(F3052)では、上述した第19制御例における確変状態中の演出態様を決定する処理に対して、確変状態の残期間(確変中カウンタ223vrの値)に応じて、異なるモード演出を実行する点で相違している。本第23制御例では、大当たり遊技の終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されると、その後、特別図柄抽選が120回実行される、或いは、特別図柄抽選が120回実行されるよりも前に大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成している。具体的には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合には、確変中カウンタ223vrの値に「120」をセットする。そして、確変中カウンタ223vrの値が「1

50

」以上である状態で特別図柄変動が実行されたことに基づいて確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が 1 減算される。これにより、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値を読み出すことで確変状態の残期間（残確変回数）を判別可能に構成している。そして、本第 2 3 制御例では、残確変回数が 2 0 回を下回ると、複数回の特別図柄抽選結果を 1 の期間演出の演出結果を用いて遊技者に報知するモード演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す変動演出が実行され難くなり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いで 1 の期間演出を実行可能に構成しているため、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ難くすることができる。具体的には、図 6 7 2 に示した通り、時短中カウンタ 2 2 3 v p の値が「1」では無いと判別した場合は（F 4 3 0 1 : N o ）、次に、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「2 0」であるかを判別し（F 4 3 0 3 ）、「2 0」であると判別した場合は（F 4 3 0 3 : Y e s ）、第 1 モード変動演出の演出態様を決定し（F 4 3 0 4 ）、その後、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（F 4 3 1 1 ）、本処理を終了する。

10

#### 【 2 1 5 6 】

また、F 4 3 0 3 の処理において、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「2 0」では無いと判別した場合は（F 4 3 0 3 : N o ）、次に、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「1 4」であるかを判別し（F 4 3 0 5 ）、「1 4」であると判別した場合は（F 4 3 0 5 : Y e s ）、第 2 モード変動演出の演出態様を決定し（F 4 3 0 6 ）、上述した F 4 3 1 1 の処理を実行し、その後、本処理を終了する。一方、F 4 3 0 5 の処理において、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「1 4」では無いと判別した場合は（F 4 3 0 5 : N o ）、次に、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「7」であるかを判別し（F 4 3 0 7 ）、「7」であると判別した場合は（F 4 3 0 7 : Y e s ）、第 3 モード変動演出の演出態様を決定し（F 4 3 0 8 ）、その後、上述した F 4 3 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。F 4 3 0 7 の処理において、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「7」では無いと判別した場合は（F 4 3 0 7 : N o ）、次に、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「1」であるかを判別し（F 4 3 0 9 ）、「1」であると判別した場合は（F 4 3 0 9 : Y e s ）、確変終了を示すための演出態様を決定し（F 4 3 1 0 ）、その後、F 4 3 1 1 の処理を実行して本処理を終了する。また、F 4 3 0 9 の処理において、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「1」では無いと判別した場合、即ち、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「1」以上であって、且つ、「1」、「7」、「1 4」、「2 0」の何れでも無いと判別した場合は（F 4 3 0 9 : N o ）、新たなモード変動演出（モード演出）を決定する状況では無いため、各種モード変動演出の演出態様を決定するための各種処理をスキップして F 4 3 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【 2 1 5 7 】

本第 2 3 制御例では、図 6 7 2 の F 4 3 0 3 ~ F 4 3 1 0 の処理が実行されることにより、残確変回数が 2 0 回 ~ 1 5 回までの 6 回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第 1 モード演出が実行され、残確変回数が 1 4 回 ~ 8 回までの 7 回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第 2 モード演出が実行され、残確変回数が 7 回 ~ 1 回までの 7 回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第 3 モード演出が実行されるように構成している。加えて、本第 2 3 制御例では、各モード演出の演出態様（演出結果）を、既にモード演出が実行されている状態において新たに獲得した情報（保留記憶した入賞情報）に基づいて決定可能に構成している。より具体的には、第 1 モード演出が実行される最終変動（残確変回数が 1 5 回となる特図変動）が開始される際に、入賞情報格納エリア 2 2 3 v a に格納されている情報（保留記憶情報）を読み出し、格納されている保留記憶情報に基づいて特別図柄抽選の結果を事前に判別する（先読みする）。そして、事前判別の結果、大当たり当選に対応する保留記憶情報を獲得していると判別した場合には、第 1 モード演出の演出結果を、大当たり当選を示す演出結果に書き換え、第 1 モード演出を、大当たり当選する特別図柄変動が停止表示されるまで延長して実行するように構成している。このように、第

40

50

1 モード演出（期間演出）を実行した後に獲得した情報に基づいて、第 1 モード演出（期間演出）の対象となる特別図柄抽選回数を可変可能に構成することで、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ難くすることができる。

#### 【 2 1 5 8 】

なお、本第 2 3 制御例では、先読み結果に基づいて 1 の期間演出が実行される期間を可変可能に構成しているがこれに限ること無く、ランダムに期間を決定するように構成しても良いし、遊技者が任意の期間を選択可能に構成しても良い。また、先読み（事前判別）を実行するタイミングを、予め定められているモード演出の対象期間における最後の特別図柄変動が開始されるタイミングでは無く、それよりも前の特別図柄変動が開始されるタイミングにしても良いし、最後の特別図柄変動が開始されてから所定期間経過後（演出結果が遊技者に報知されるよりも前の特定タイミング）としても良い。さらに、事前判別を実行する際において、獲得済みの保留記憶情報の全てを事前判別しても良いし、特定の範囲のみ（例えば、入賞情報格納エリア 2 2 3 v a に格納された順が古い 2 個）事前判別を実行するように構成しても良い。加えて、事前判別の結果、大当たり当選に対応する保留記憶情報を獲得していると判別した場合に、期間演出を延長させるか否かの抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、期間演出の演出結果を書き換えるか否かを決定したり、期間演出を延長させるか否かを決定したりするように構成しても良い。次に、図 6 7 3 を参照して、通常状態が設定されている状態で実行される変動演出の演出態様を決定するための通常状態演出態様決定処理（F 3 0 5 3）の詳細について説明をする。図 6 7 3 は、通常状態演出態様決定処理（F 3 0 5 3）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出態様決定処理（F 3 0 5 3）は、上述した通常状態演出態様決定処理（図 5 8 1 の F 3 0 1 8 参照）に対して、決定された変動演出種別が討伐リーチ（図 6 5 7 参照）である場合に実行される討伐リーチ演出決定処理（F 3 1 5 2）を追加した点と、大当たり当選の期待度が比較的高い状態であることを遊技者に示唆するためのチャンスアップ演出の演出態様を決定するためのチャンスアップ演出決定処理（F 3 1 5 3）を追加した点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【 2 1 5 9 】

通常状態演出態様決定処理（F 3 0 5 3）が実行されると、まず、上述した通常状態演出態様決定処理（図 5 8 1 の F 3 0 1 8 参照）と同一の F 3 1 0 1 ~ F 3 1 0 6 の処理を実行する。そして、F 3 1 0 4 の処理において、今回決定された変動演出種別がムービー実行リーチでは無いと判別した場合は（F 3 1 0 4 : N o）、次に、今回決定された変動演出種別が討伐リーチであるかを判別し（F 3 1 5 1）、討伐リーチであると判別した場合は（F 3 1 5 1 : Y e s）、討伐リーチ演出決定処理を実行し（F 3 1 5 2）、F 3 1 5 3 の処理へ移行する。なお、討伐リーチ演出決定処理（F 3 1 5 2）の詳細な内容については、図 6 7 4 を参照して後述する。一方、F 3 1 5 1 の処理において、今回決定された変動演出種別が討伐リーチでは無いと判別した場合は（F 3 1 5 1 : N o）、その他、決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し（F 3 1 0 7）、その後、チャンスアップ演出決定処理を実行し（F 3 1 5 3）、各処理によって決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（F 3 1 0 9）、本処理を終了する。なお、チャンスアップ演出決定処理（F 3 1 5 3）の詳細な内容については、図 6 7 5 を参照して後述するため、ここでは詳細な説明を省略するが、チャンスアップ演出決定処理（F 3 1 5 3）は、同一の変動演出種別が決定された場合に設定される同一の演出態様に対して、遊技者に大当たり当選の期待度を予測させるための追加情報を付与するための処理を実行するものであって、例えば、演出態様に含まれる 1 の表示要素の色を可変させることによって大当たり当選の期待度を報知可能な場合であれば、可変させる色の種別を決定するための処理が行われる。また、変動演出種別に対応して設定される演出態様に対して、追加情報を含む新たな演出態様を追加表示することによって大当たり当選の期待度を高めたチャンスアップ演出を実行するための処理が行われる。

#### 【 2 1 6 0 】

このように構成することで、見た目上は殆ど同じ演出態様の変動演出が実行された場合であっても、その変動演出を構成する複数の表示要素の一部のみを可変したり、その変動演出を構成する複数の表示要素に新たな表示要素を追加したりすることで遊技者に当たり当選の期待度を予測させることが可能となる。よって、遊技者に対して、実行中の変動演出を構成する複数の表示要素に対して、何らかの変化が無いかを注視させることができるため変動演出の演出効果を高めることができる。次に、図 6 7 4 を参照して、討伐リーチ演出決定処理 ( F 3 1 5 2 ) の処理内容について説明をする。図 6 7 4 は、討伐リーチ演出決定処理 ( F 3 1 5 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この討伐リーチ演出決定処理 ( F 3 1 5 2 ) では、討伐リーチ演出の演出態様を決定するための処理が実行される。討伐リーチ演出決定処理 ( F 3 1 5 2 ) が実行されると、まず、対応する特別図柄の抽選結果と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値とに基づいて、討伐リーチ演出における各回の演出態様 ( 攻撃キャラ、攻撃内容 ) と、討伐リーチ演出の演出結果を決定し ( F 4 4 0 1 ) 、決定した内容 ( 演出態様 ) に基づいて、示唆態様の表示順を決定し ( F 4 4 0 2 ) 、決定した態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( F 4 4 0 3 ) 、本処理を終了する。ここで、討伐リーチ演出決定処理 ( F 3 1 5 2 ) の各種処理にて決定される内容について具体的に説明をする。まずは、F 4 4 0 1 の処理によって決定される各種内容について説明をする。本第 2 3 制御例では、図 6 5 7 ( a ) を参照して上述した通り、討伐リーチ演出として、様々な種別の味方キャラ 8 0 1 a が敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c を 3 回攻撃する演出が実行される。

10

20

30

40

50

#### 【 2 1 6 1 】

味方キャラ 8 0 1 a の種別としては、1 体の敵キャラに対して大きなダメージを与え易い勇者を模した味方キャラ 8 0 1 a と、複数体の敵キャラに対してダメージを与え易いウサギを模した味方キャラ 8 0 1 b と、を選択可能に構成している。このように攻撃を実行する味方キャラの種別に対応させて実行し易い攻撃内容を異ならせるように構成することで、討伐リーチ演出中に既に実行された攻撃の内容 ( 各敵キャラの残 H P 値 ) に基づいて、攻撃を実行する味方キャラの種別に対する期待度を異ならせることができる。つまり、討伐リーチ演出における 1 回目、及び、2 回目の攻撃を味方キャラ 8 0 1 b が実行した場合には、敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c のそれぞれが残 H P 値の低い状態となり易く、その場合、3 回目 ( 最後 ) の攻撃を実行する味方キャラの種別が味方キャラ 8 0 1 b である場合の方が、味方キャラ 8 0 1 a である場合よりも討伐リーチ演出の演出結果として、敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c を全て討伐する演出結果とし易くすることができる。また、1 回目、及び、2 回目の攻撃を味方キャラ 8 0 1 a が実行した場合には、敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c のうち、2 体の敵キャラが討伐されている状態で 3 回目の攻撃を実行し易くすることができるため、3 回目の攻撃を実行する味方キャラの種別が味方キャラ 8 0 1 a である場合の方が、味方キャラ 8 0 1 b である場合よりも討伐リーチ演出の演出結果として、敵キャラ 8 8 0 a ~ 8 8 0 c を全て討伐する演出結果とし易くすることができる。

#### 【 2 1 6 2 】

なお、この討伐リーチ演出では、攻撃を実行する味方キャラの種別に応じて異なる内容の攻撃を実行可能に構成しており、上述した通り、味方キャラ 8 0 1 a が選択された場合には、攻撃対象となる敵キャラの数 ( 攻撃数 ) として、「1」が他の数よりも選択され易く、攻撃対象に対して与えるダメージの量として、「大ダメージ」が他のダメージ量 ( 中ダメージ、小ダメージ等 ) よりも選択され易くなるように構成している。よって、攻撃を実行する味方キャラの種別として味方キャラ 8 0 1 a が選択された場合には、遊技者は、攻撃数よりも、ダメージ量に注視することになる。そこで、図 6 5 7 ( b ) に示した通り、味方キャラ 8 0 1 a が選択された場合には、今回の攻撃の内容を順に示すための示唆態様の表示順として「攻撃数」、「ダメージ量」の表示順序が決定される。一方、味方キャラ 8 0 1 b が選択された場合には、攻撃対象となる敵キャラの数 ( 攻撃数 ) として、複数の数が単数よりも選択され易く、攻撃対象に対して与えるダメージの量として、「中ダメージ」が他のダメージ量 ( 大ダメージ、小ダメージ ) よりも選択され易くなるように構成している。よって、攻撃を実行する味方キャラの種別として味方キャラ 8 0 1 b が選択さ

れた場合には、遊技者は、ダメージ量よりも攻撃数に注視することになる。そこで、図 6 5 8 ( b ) に示した通り、味方キャラ 8 0 1 b が選択された場合には、今回の攻撃の内容を順に示すための示唆態様の表示順として「ダメージ量」、「攻撃数」の表示順序が決定される。上述した通り、本第 2 3 制御例にて実行される討伐リーチ演出では、攻撃を実行する味方キャラの種別として、異なる攻撃内容が選択され易い味方キャラの種別を決定可能に構成し、決定された味方キャラの種別に応じて、攻撃内容を示すための示唆態様の表示順序を異ならせるように構成している。具体的には、攻撃内容を決定する複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のそれぞれを示唆態様として表示可能であって、表示される複数の示唆態様の表示順序として、決定された味方キャラの種別が得意とする要素が、それ以外の要素よりも後に表示される表示順序が決定されるように構成している。

10

#### 【 2 1 6 3 】

このように構成することで、何れの味方キャラの種別が決定された場合であっても、遊技者が注視する示唆態様が表示されるタイミングを遅らせることができるため、遊技者に対して長期間の間、討伐リーチ演出を楽しませることができる。なお、本第 2 3 制御例では、決定された味方キャラの種別に応じて、示唆態様の表示順序を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、攻撃内容を示す複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のうち、遊技者に有利な内容が決定された要素に対応する示唆態様の表示順序を、それ以外の要素よりも後にする表示順序を決定したり、攻撃内容を示す複数の要素（攻撃数、ダメージ量）のうち、遊技者に有利な内容が決定された要素に対応する示唆態様の表示順序を、それ以外の要素よりも先にする表示順序を決定したりするように構成しても良い。

このように構成することで、先に表示された示唆態様の内容に基づいて、次に表示される示唆態様の内容を予測させる楽しみを提供することができる。次に、図 6 7 5 を参照して、チャンスアップ演出決定処理（ F 3 1 5 3 ）の処理内容について説明をする。図 6 7 5 は、チャンスアップ演出決定処理（ F 3 1 5 3 ）の処理内容を示したフローチャートである。このチャンスアップ演出決定処理（ F 3 1 5 3 ）では、チャンス予告演出を実行するか否かを決定する処理と、実行する場合における演出態様を決定する処理と、が実行される。チャンスアップ演出決定処理（ F 3 1 5 3 ）が実行されると、まず、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値が「 5 0 」であるかを判別し（ F 4 5 0 1 ）、「 5 0 」であると判別した場合は（ F 4 5 0 1 : Y e s ）、強制的にチャンス予告演出を実行するための実行条件が成立した場合であるため、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g に含まれる強制

20

30

#### 【 2 1 6 4 】

また、 F 4 5 0 1 の処理において、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値が「 5 0 」では無いと判別した場合は（ F 4 5 0 1 : N o ）、次に、チャンス予告抽選テーブル 2 2 2 a a f を参照してチャンス予告抽選を実行し（ F 4 5 0 4 ）、 F 4 5 0 4 の処理にて実行されたチャンス予告抽選に当選したかを判別する（ F 4 5 0 5 ）。 F 4 5 0 5 の処理においてチャンス予告抽選に当選しなかったと判別した場合は（ F 4 5 0 5 : N o ）、実行される変動演出にてチャンス予告演出が実行されないため、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を 1 更新（加算）し（ F 4 5 0 6 ）、上述した F 4 5 1 0 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、 F 4 5 0 5 の処理において、チャンス予告抽選に当選したと判別した場合は（ F 4 5 0 5 : Y e s ）、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 a a g に含まれる通常パターンのデータテーブルを参照して、チャンス予告演出の演出態様を決定し（ F 4 5 0 7 ）、決定した演出態様を示す情報をチャンス態様情報格納エリア 2 2 3 a a g に格納し（ F 4 5 0 8 ）、決定されたチャンス予告演出の演出態様に対応させて演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を更新し（ F 4 5 0 9 ）、上述した F 4 5 1 0 の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、 F 4 5 0 9 にて実行される処理内容について、詳細に説明をする。本第 2 3 制御例では、変動演出が実行される毎に、チャンス予告演出を実行するか否かを決定

40

50

するチャンス予告抽選を実行し、チャンス予告抽選に当選した場合に成立する通常実行条件、或いは、連続して実行される変動演出の演出態様に基づいて演出実行カウンタ223 a a hの値を更新し、更新した演出実行カウンタ223 a a hの値が所定値（「50」）に到達した場合に成立する強制実行条件の何れかが成立した場合に、チャンス予告演出を実行可能に構成している。

【2165】

そして、演出実行カウンタ223 a a hの値は、通常であれば、変動演出の演出態様を決定する毎に「1」加算されるように構成している。つまり、変動演出の実行回数に基づいて強制実行条件が成立し、チャンス予告演出が実行されるように構成している。しかしながら、変動演出が実行される毎に演出実行カウンタ223 a a hの値を「1」加算するだけでは、強制実行条件が成立する演出実行カウンタ223 a a hの値を「50」に規定している場合であれば、変動演出が50回実行される毎に強制的にチャンス予告演出が実行されることとなり、遊技者に対して、今回実行されたチャンス予告演出が、強制的に実行されたものであることを容易に把握されてしまうという問題があった。これに対して、本第23制御例では、変動演出の演出態様として設定された内容に基づいて、演出実行カウンタ223 a a hの値を更新する内容を異ならせるように構成している。具体的には、チャンス予告演出の演出態様として、大当たり期待度の低い演出態様（LV1, LV2）が設定された場合には、演出実行カウンタ223 a a hの値を「2」加算するように構成し、チャンス予告演出の演出態様として、大当たり期待度の高い演出態様（LV4）が設定された場合には、演出実行カウンタ223 a a hの値を「30」減算するように構成している。このように、実行される変動演出の演出態様に応じて、演出実行カウンタ223 a a hの値を不規則に増減させるように構成することで、演出実行カウンタ223 a a hの値が「50」に到達するまでに要する変動演出の実行回数を、遊技者に把握させ難くすることができる。よって、チャンス予告演出が実行された場合に、その実行契機がチャンス予告抽選に当選したことに基づくもの、即ち、特別図柄抽選の結果に基づいて成立したものであるか、演出実行カウンタ223 a a hの値が所定値に到達したことに基づくもの、即ち、変動演出の実行履歴に基づいて成立したものであるかを遊技者に分かり難くすることで、強制的に実行されたチャンス予告演出として大当たり期待度の高い演出態様が設定された場合であっても、チャンス予告抽選に当選して実行されたチャンス予告演出であると思わせることで演出効果を高めることができる。

【2166】

なお、本第23制御例では、演出実行カウンタ223 a a hの値が「50」に到達した場合に強制実行条件が成立し、チャンス予告演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、強制実行条件が成立する演出実行カウンタ223 a a hの値を可変可能に構成しても良く、例えば、演出実行カウンタ223 a a hの値が0にクリアされた場合に、次に強制実行条件が成立する値を複数の値（「10」、「30」、「50」）の中から決定するように構成しても良い。このように構成することで、強制実行条件が成立するタイミングを遊技者により把握させ難くすることができる。また、演出実行カウンタ223 a a hの値が所定値（例えば、10の倍数）に到達した場合に、強制実行条件を成立させるか否かを決定する抽選を実行し、その抽選に当選した場合に強制実行条件を成立させるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、強制実行条件が成立するタイミングを遊技者により把握させ難くすることができる。また、本第23制御例では、変動演出の実行回数、及び、実行されたチャンス予告演出の演出態様に応じて、演出実行カウンタ223 a a hの値を更新させる内容を異ならせるように構成しているが、それ以外の要因に基づいて演出実行カウンタ223 a a hの更新内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、変動演出の演出態様や、特別図柄変動期間に応じて、演出実行カウンタ223 a a hの更新内容を異ならせても良い。さらに、変動演出に実行回数では無く、強制実行条件が成立してから経過時間に基づいて次の強制実行条件を成立させるタイミングを決定可能に構成しても良い。本第23制御例では、強制実行条件が成立した場合に、演出実行カウンタ223 a a hの値を0にクリアするように構成しているが、これに限



ること無く、強制実行条件が成立した場合に、演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を所定数減算させる減算処理を実行可能に構成し、減算処理にて減算される演出実行カウンタ 2 2 3 a a h の値を複数の中から決定可能に構成しても良い。このような構成を用いた場合であっても、強制実行条件が成立する間隔を異ならせ易くすることができる。

#### 【 2 1 6 7 】

次に、図 6 7 6 を参照して、演出ボタン操作処理 ( F 3 3 7 9 ) の処理内容について説明をする。図 6 7 6 は、演出ボタン操作処理 ( F 3 3 7 9 ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出ボタン操作処理 ( F 3 3 7 9 ) では、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作したことに基く各種処理が実行され、上述した第 1 9 制御例の演出ボタン操作処理 ( 図 5 8 5 の F 3 3 1 9 参照 ) に対して、バトル演出中に設定される操作有効期間中に演出ボタン 2 2 を操作した際に実行される処理内容を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。演出ボタン操作処理 ( F 3 3 7 9 ) が実行されると、まず、演出ボタン 2 2 への操作があるかを判別する ( F 3 4 5 1 )。この F 3 4 5 1 の処理では、演出ボタン 2 2 が押下されている状態であるかが判別される。F 3 4 5 1 の処理において、演出ボタン 2 2 が操作されていない ( 押下されていない ) 状態であると判別した場合は ( F 3 4 5 1 : N o )、次に、非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a がオンに設定されているかを判別し ( F 3 4 5 2 )、オンに設定されていると判別した場合は ( F 3 4 5 2 : Y e s )、非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a をオフに設定し、非減少期間カウンタ 2 2 3 a a b の値を「 0 」にクリアし ( F 3 4 5 3 )、非減少期間設定済フラグ 2 2 3 a a c をオンに設定し ( F 3 4 5 4 )、その後、上述した演出ボタン操作処理 ( 図 5 8 5 の F 3 3 1 9 参照 ) と同一の F 3 4 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、F 3 4 5 2 から F 3 4 5 4 の処理内容について詳細に説明をする。本第 2 3 制御例では、バトル演出リーチにおいて味方キャラ 8 0 1 a が敵キャラ 8 8 0 a を攻撃する際に、遊技者に演出ボタン 2 2 を操作させる操作演出が実行されるように構成している ( 図 6 5 3 ( b ) 参照 )。そして、この操作演出中は、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作したことが有効に判別される操作有効期間が設定され、操作有効期間が設定されている状態で遊技者が演出ボタン 2 2 を操作することによって、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させるゲージ減少演出が実行される。

#### 【 2 1 6 8 】

本第 2 3 制御例では、バトル演出リーチ中の操作有効期間内にて、遊技者が演出ボタン 2 2 を連打操作した場合も、長押し操作した場合も、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させるゲージ減少演出を実行可能に構成しており、操作有効期間中に実行される演出ボタン 2 2 への操作内容に基づいてゲージ減少演出の演出態様を異ならせるように構成している。具体的には、操作有効期間中の演出ボタン 2 2 に対して長押し操作を実行した場合には、長押し操作の経過時間に対応させて敵キャラ 8 8 0 a の H P 値が減少するゲージ減少演出シナリオが決定されると共に、H P 値が減少する毎に、H P 値の減少を所定期間中断させる非減少期間を設定するか否かの抽選が実行される。そして、非減少期間が設定された場合には、非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a がオンに設定され、所定期間が経過した場合、非減少期間を解除するための解除抽選に当選した場合、長押し操作を終了した場合の何れかによって非減少期間が終了するように構成している。F 3 4 5 2 の処理では、演出ボタン 2 2 が操作されていない状態 ( F 3 4 5 1 : N o ) にて、非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a がオンに設定されているかを判別していることから、非減少期間が設定されている状態において、遊技者が長押し操作を終了した ( 演出ボタン 2 2 から手を離れた ) かを判別していることになる。よって、F 3 4 5 2 の処理において、非減少期間中フラグ 2 2 3 a a a がオンに設定されていると判別した場合、即ち、非減少期間が設定されている状態で遊技者が演出ボタン 2 2 から手を離れた場合には、非減少期間を解除するための処理 ( F 3 4 5 3 ) が実行される。このように構成することで、演出ボタン 2 2 を長押し操作したことに基いて非減少期間が設定された場合において、遊技者に長押し操作を継続するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することができる。

#### 【 2 1 6 9 】



また、本第 2 3 制御例では、非減少期間が解除された場合に、非減少期間設定済フラグ 2 2 3 a a c をオンに設定することで、1 回の操作有効期間中に非減少期間が複数回設定されることが無いように構成している。このように構成することで、バトル演出リーチ中に設定される操作有効期間中に非減少期間が複数回設定されてしまい、演出ボタン 2 2 に対して長押し操作を実行した遊技者に対して、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値が殆ど減少すること無くバトル演出リーチが終了してしまう事態を発生させ難くすることができる。なお、本第 2 3 制御例では、1 の操作有効期間内にて設定され得る非減少期間の回数に対して制限を設けることで、1 の操作有効期間内における非減少期間の占有割合が過剰に高くなってしまふことを抑制しているが、同一の効果を奏するために別の手法を用いても良く、例えば、非減少期間が設定されている期間の長さを計測可能な計測手段を設け、1 の操作有効期間内において、所定期間以上の非減少期間が設定されてしまふことを抑制するために計測手段によって計測された期間の長さ（既に設定されている非減少期間の長さ）に基づいて非減少期間の設定の有無を決定可能に構成しても良い。また、本第 2 3 制御例では、操作有効期間中に非減少期間が設定され得る第 1 操作（長押し操作）と、非減少期間が設定されない第 2 操作（連打操作）と、を実行可能に構成し、何れの操作を実行した場合であっても、敵キャラ 8 8 0 の H P 値を減少させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、第 1 操作を実行した場合と、第 2 操作を実行した場合とで、非減少期間が設定される確率を異ならせるように構成しても良い。さらに、連打操作に基づいて非減少期間を設定可能に構成する場合には、例えば、操作有効期間中における演出ボタン 2 2 に対する押下回数や押下間隔に基づいて非減少期間が設定される確率を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、操作有効期間中に連打操作を実行する場合において、非減少期間が設定され易い状況と、され難い状況とを、演出ボタン 2 2 を押下する間隔や回数に応じて創出することができるため、遊技者に対して連打操作の操作内容にも興味を持たせることができる。

10

20

30

40

50

#### 【 2 1 7 0 】

また、この場合、非減少期間が設定され易い状況や、設定され難い状況を遊技者に報知可能な報知手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者の所望する操作演出（バトルリーチの操作有効期間中の演出）を実行させ易くすることができる。図 6 7 6 に戻り説明を続ける。F 3 4 5 1 の処理において、演出ボタン 2 2 が操作されていないと判別した場合は（F 3 4 2 1 : N o ）、次に、ムービー演出用 S W 有効期間中であるかを判別し（F 3 4 5 5 ）、ムービー演出用 S W 有効期間中に演出ボタン 2 2 が操作されたと判別した場合（F 3 4 5 5 : Y e s ）は、ムービーの再生態様を決定し（F 3 4 0 3 ）、ムービー中フラグをオンに設定する（図 6 7 6 の F 3 4 0 4 参照）。一方、F 3 4 5 5 の処理において、ムービー演出用 S W 有効期間では無いと判別した場合（F 3 4 5 5 : N o ）は、次に、バトル演出用 S W 有効期間中であるかを判別し（F 3 4 5 6 ）、バトル演出用 S W 有効期間中であると判別した場合は（F 3 4 5 6 : Y e s ）、次に、長押し中フラグ 2 2 3 a a e がオンに設定されているかを判別し（F 3 4 5 8 ）、長押し中フラグ 2 2 3 a a e がオンに設定されていると判別した場合は（F 3 4 5 7 : Y e s ）、長押し操作を継続して実行している状態であるため、そのまま F 3 4 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、F 3 4 5 7 の処理において、長押し中フラグ 2 2 3 a a e がオンに設定されていないと判別した場合は（F 3 4 5 7 : N o ）、演出ボタン 2 2 に対して実行した操作内容を示す情報に基づいてボタン操作態様を決定し（F 3 4 5 8 ）、次に、F 3 4 5 8 の処理にて決定されたボタン操作態様が長押し操作であるかを判定し（F 3 4 5 9 ）、長押し操作であると判定した場合は（F 3 4 5 9 : Y e s ）、長押し操作中における演出態様を設定するための長押し時演出設定処理を実行し（F 3 4 6 3 ）、上述した F 3 4 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 2 1 7 1 】

また、F 3 4 5 9 の処理において、ボタン操作態様が長押し操作では無いと判定した場合、即ち、連打操作であると判定された場合は（F 3 4 5 9 : N o ）、今回のボタン押下によって減少される H P 値を決定するための減少抽選を実行し（F 3 4 6 0 ）、F 3 4 6

0 の処理にて実行された減少抽選の結果に基づいて残 H P 値を算出し、算出した値を残 H P 記憶エリア 2 2 3 a a d に格納し ( F 3 4 6 1 )、減少抽選の抽選結果に対応した演出態様を決定し ( F 3 4 6 2 )、F 3 4 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、バトル演出リーチ中に設定される S W 有効期間 ( 操作有効期間 ) 中に連打操作を実行した場合における敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させる流れについて、実行される処理内容に沿って詳細に説明をする。バトル演出リーチ中に設定される S W 有効期間 ( 操作有効期間 ) 中に連打操作を実行したと判定された場合、即ち、演出ボタン 2 2 を連続して押下している期間が、長押し操作と判定される判定期間よりも短いと判別された場合は ( F 3 4 5 9 : N o )、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を減少させるための減少抽選を実行する。この減少抽選は、減少させる H P 値 ( 減少 H P 値 ) として「 0 」～「 5 」の何れかの値を決定するための抽選が実行されるものであって、図示しない減少値抽選テーブルに基づいて減少 H P 値が決定される。減少値抽選テーブルには、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 v f の値と、S W 有効期間の残期間の長さと、残 H P 値と、に対応させて異なる減少 H P 値が規定されている。

10

#### 【 2 1 7 2 】

具体的には、残 H P 値が大きい方が、残 H P 値が少ない場合よりも減少 H P 値として大きな値が設定され易くなるように各種減少 H P 値が規定されている。このように構成することで、連打操作に基づいて減少する敵キャラ 8 8 0 a の H P 値の傾向を把握することにより、残 H P 値を遊技者に予測させることが可能となる。上述した通り、本第 2 3 制御例では、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて、バトル演出リーチにおける敵キャラ 8 8 0 a の最終 H P 値を決定するように構成しており、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選している場合の方が、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、最終 H P 値として小さい値が決定されるように構成しているため、大当たり当選した場合には、残 H P 値 ( 現在の H P 値と、最終 H P 値との差分値 ) が大きくなり易くなる。つまり、連打操作に基づいて減少する敵キャラ 8 8 0 a の H P 値の傾向を把握し、残 H P 値を遊技者に予測することで、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かまでも予測することが可能となる。よって、遊技者に対して残 H P 値を意欲的に予測させることで、バトル演出リーチの演出内容に遊技者を注視させることができ、演出効果を高めることができる。さらに、減少値抽選テーブルは、バトル演出リーチにおける S W 有効期間の残期間が短い方が、残期間が長い場合に比べて、残 H P 値が同一である場合において、減少 H P 値として大きな値が決定され易くなるように規定している。このように構成することで、S W 有効期間内に遊技者が連打操作を実行した場合において、連打操作によって敵キャラ 8 8 0 a の H P 値が最終 H P 値まで減少すること無く S W 有効期間が経過してしまう事態が発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【 2 1 7 3 】

加えて、減少値抽選テーブルは、バトル演出リーチにおける S W 有効期間の残期間が長い方が、残期間が短い場合に比べて、減少 H P 値として小さな値が決定され易くなるように規定している。このように構成することで、S W 有効期間の残期間が十分に残っている状態で、敵キャラ 8 8 0 a の残 H P 値が最終 H P 値に到達してしまい ( 即ち、これ以上残 H P 値を減少させることができない状態に比較的早い段階で到達したことにより、遊技者に連打操作を促す演出が長時間実行されてしまい )、遊技者の演出ボタン 2 2 を操作する操作意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第 2 3 制御例では、バトル演出リーチにおける連打操作時に決定される減少 H P 値を、減少値抽選テーブルを参照して決定するように構成しているが、この構成以外の制御処理を実行して減少 H P 値を決定可能に構成しても良い。例えば、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値 ( 例えば、1 0 0 ) と、最終 H P 値 ( 例えば、0 ) との間に含まれる所定の指標 H P 値 ( 例えば、5 0 ) を少なくとも 1 つ決定し、残 H P 値が指標 H P 値よりも小さくならないように制限 ( 規制 ) される規制期間を設定可能に構成しても良い。より具体的には、S W 有効期間として 3 秒が設定される場合に、最初の 2 秒を規制期間として設定することで、S W 有効期間が設定されてから懸命に連打操作を実行した場合であっても、S W 有効期間が設定されてから 2

40

50

秒が経過するまでは、残HP値が指標HP値よりも小さくならないように構成しても良い。このように構成することで、SW有効期間の残期間を十分に残した状態で残HP値が最終HP値に到達してしまうことを抑制することができる。また、規制期間が経過するまでに残HP値が指標HP値に到達した場合には、規制期間が経過するまでの間、残HP値が減少せず、規制期間が経過した後に、残HP値が指標HP値から最終HP値に向けて減少される演出が実行されることから、遊技者に対して、所定期間残HP値が減少しない期間が継続した場合であっても、その後、再度、残HP値が減少し得る状況を創出することができるため、連打操作に基づいて残HP値が減少しない状況が所定期間継続した場合であっても、遊技者に対して継続して連打操作を実行させ易くすることができる。

#### 【2174】

10

なお、この場合、例えば、指標HP値に到達し、規制期間が経過するまでの間、残HP値が減少しない状況が発生している状態で遊技者が連打操作を中断した場合には、規制期間が経過した後、または、規制期間が経過する直前において、遊技者に対して連打操作を促す演出を実行するように構成すると良い。つまり、敵キャラ880aの残HP値が減少しなくなった（残HP値が指標HP値に到達するよりも前の状況に対して、連打操作に基づいて残HP値が減少し難くなった）状態から、連打操作に基づいて残HP値を比較的減少させ易い状態へと移行したことを遊技者に報知可能に構成すると良い。このように構成することで、規制期間が経過するまでに残HP値が指標HP値に到達した後も継続して連打操作を実行している遊技者だけでなく、規制期間が経過するまでに残HP値が指標HP値に到達したことにより連打操作を中断した遊技者に対しても、規制期間が経過した後に、残HP値を最終HP値に向けて減少させる演出を実行させ易くすることができる。上述した例では、指標HP値として1の値が決定される例を示しているが、これに限ること無く、指標HP値として2以上の値を決定するように構成しても良い。また、指標HP値として2以上の値を決定可能に構成した場合には、決定された指標HP値の各値に対して、異なる規制期間を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、SW有効期間中の連打操作を意欲的に実行する遊技者に対して、SW有効期間の残範囲を用いて、残HP値を段階的に減少させながら最終HP値に到達させ易くすることが可能となる。

20

#### 【2175】

また、指標HP値を決定し、決定された指標HP値に対応させて規制期間を設定可能に構成した場合であっても、遊技者の連打操作の操作速度が、SW有効期間中に規制期間の間に指標HP値まで到達し得ない（し難い）操作速度（比較的遅い操作速度）である場合には、規制期間の間に指標HP値に到達することなく、SW有効期間の全体に渡って、残HP値が最終HP値となるまで継続的に敵キャラ880aのHP値が減少していく演出態様となる。よって、遊技者の連打操作の操作速度に応じて、規制期間内に指標HP値まで到達し得る操作速度（例えば、操作間隔が0.5秒以下の比較的高速な操作速度）であるか、到達し得ない（し難い）操作速度であるかに応じて、敵キャラ880aのHP値が減少していく際のHP値の推移を異ならせることができるので、操作速度によって好みのHP値の推移の態様を遊技者自身に選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、決定された指標HP値の値や、設定された規制期間の長さに基づいて、対応する特別図柄抽選の結果や、現在設定されている遊技状態といった、遊技者に有利となる特典情報を報知可能に構成すると良い。このように構成することで、いち早く残HP値が指標HP値へと減少するように遊技者に対して意欲的に連打操作を実行させることが可能となる。また、この場合、指標HP値の値として、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合に決定され得る最終HP値の値と同一の値を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、連打操作しているにも関わらず残HP値が減少しない（し難い）状態が発生した場合において、現在のHP値が、指標HP値であるか最終HP値であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。

30

40

#### 【2176】

また、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れ当選である

50

場合よりも、規制期間として長い期間が設定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、残HP値が指標HP値に到達してから規制期間が経過するまでの期間が長いほど、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選している可能性を高くすることができる。よって、残HP値が最終HP値に到達してしまい、これ以上残HP値を減少させることができない状態となった遊技者に対しても、長い規制期間が設定されているのではと思わせることができるため、バトル演出リーチの演出結果を遊技者に早期に把握されてしまうことを抑制することができる。一方で、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れ当選である場合よりも、規制期間として短い期間が設定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、バトル演出リーチのSW有効期間全体における規制期間が占める割合を少なくすることができるため、連打操作によって残HP値を減少させ易くすることができる。また、本第23制御例では、バトル演出リーチ中に連打操作を行った場合に、各押下タイミングで敵キャラ880aの残HP値を減少させるための減少抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、連打操作によって演出ボタン22を押下した回数をカウントする押下回数計測手段を設け、押下回数計測手段によって計測された押下回数が特定回数（例えば、5の倍数に対応する回数）に到達したと判別された場合に、減少抽選を実行するように構成しても良い。このように構成することで、連打操作において、残HP値を減少させることが可能な第1押下操作と、残HP値を減少させることが困難な第2押下操作と、を設けることができるため、連打操作中に演出ボタン22をより多く押下した遊技者の方が、敵キャラ880aの残HP値を最終HP値へと到達させ易くすることができる。

10

20

#### 【2177】

さらに、バトル演出リーチ中に連打操作を行った場合における敵キャラ880aの残HP値の減少過程を、予め定められた押下シナリオに基づいて決定するように構成しても良い。この場合、バトル演出リーチの実行を決定したタイミングにて、複数種別の押下シナリオの中から1の種別の押下シナリオを決定し、決定された押下シナリオに規定されている内容に応じて、押下回数計測手段によって計測された押下回数を参照して減少HP値を決定するように構成しても良い。このように構成することで、SW有効期間の全体を用いて残HP値を最終HP値に到達させ易くすることができる。加えて、複数種別の押下シナリオとして、例えば、演出ボタン22の押下回数が少ない期間（SW有効期間の序盤）の方が、押下回数が多い期間（SW有効期間の終盤）よりも大きな減少HP値が規定されている第1押下シナリオと、演出ボタン22の押下回数が少ない期間（SW有効期間の序盤）よりも、押下回数が多い期間（SW有効期間の終盤）の方が大きな減少HP値が規定されている第2押下シナリオと、を少なくとも含む複数の押下シナリオの中から1の押下シナリオを決定可能に構成すると良い。このように構成することで、決定された押下シナリオの種別によって、敵キャラ880aの残HP値の減少過程が明らかに異なるバトル演出リーチを実行させ易くすることができるため、遊技者がバトル演出リーチに早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、上述した例では、バトル演出リーチ中に演出ボタン22を連打操作した場合における敵キャラ880aの残HP値の減少過程を決定するための押下シナリオとして、演出ボタン22の押下回数（連打回数）に対応付けて減少HP値が規定されている押下シナリオ（第1押下シナリオ、第2押下シナリオ）を設けているが、これに加えて、或いは、これに代えて、バトル演出リーチのSW有効期間の残期間に対応付けて減少HP値が規定されている押下シナリオ（第3押下シナリオ）を設けても良い。

30

40

#### 【2178】

そして、第3押下シナリオには、SW有効期間の残期間に対して、0.05秒単位で減少HP値を規定しておき、演出ボタン22を押下操作したと判別（押下判定）された時点におけるSW有効期間の残期間に対応する減少HP値を決定するように構成すると良い。このように構成することで、減少HP値が規定されている各期間にて演出ボタン22の押下判定がされた場合に、減少HP値をより多く減少させることが可能となるため、意欲的に連打操作を実行する遊技者（短い間隔で演出ボタン22を押下する遊技者）の方が、残

50

HP 値を減少させ易くすることができる。さらに、この場合、各減少 HP 値が規定される残期間の単位が、演出ボタン 22 を押下判定可能な間隔よりも短くなり得るように第 3 押下シナリオを規定すると良い。即ち、SW 有効期間中に演出ボタン 22 を最速で連打操作した場合であっても、第 3 押下シナリオに規定されている全ての減少 HP 値が決定されることが無いように構成すると良い。このように構成することで、バトル演出リーチ中に演出ボタン 22 を意欲的に連打操作する遊技者であっても、その連打操作による演出ボタン 22 の押下タイミングに応じて、異なる減少 HP 値が決定されるため、バトル演出リーチの演出態様（残 HP 値の減少過程）を異ならせることができる。よって、バトル演出リーチの演出態様が単調となってしまう、遊技者の演出ボタン 22 を操作する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 676 の F3462 の処理では、図 653 (b) に示した HP ゲージ 890 の残 HP 値 890a を可変（減少）させる演出態様に加え、残 HP 値に応じて敵キャラ 880a の表示態様を可変させるダメージ演出態様や、1 回の減少抽選にて決定された減少 HP 値が通常よりも大きな値（例えば、「5」）であることを遊技者に報知するための大ダメージ報知演出態様や、残 HP 値が特定値（例えば、「33」, 「77」といったぞろ目）となり、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための大当たり報知演出態様等が設定される。

10

#### 【2179】

具体的には、ダメージ演出態様としては、敵キャラ 880a の残 HP 値が MAX 値の  $1/2$  以下になったことを示すための第 1 ダメージ演出態様と、敵キャラ 880a の残 HP 値が MAX 値の  $1/4$  以下になったことを示すための第 2 ダメージ演出態様とを設定可能に構成しており、第 1 ダメージ演出態様が設定された場合には、図 653 (b) に示した通り、敵キャラ 880a の表示態様として、「ツノが折れた」表示態様が表示される。また、図示はしないが、第 2 ダメージ演出態様が設定された場合には、敵キャラ 880a の表示態様として、「全身が傷付いた」表示態様が表示される。このように構成することで、HP ゲージ 890 の可変度合いだけで無く、敵キャラ 880a の表示態様によっても残 HP 値を遊技者に予測させることが可能となる。また、この場合、バトル演出リーチにおける 1 回の攻撃によって、HP ゲージ 890 の表示態様が可変するタイミングと、敵キャラ 880a の表示態様が可変するタイミングとを、異ならせるように構成すると良く、この場合、HP ゲージ 890 の表示態様が可変するよりも前に、敵キャラ 880a の表示態様が可変するように構成すると良い。つまり、遊技者に対して敵キャラ 880a の残 HP 値を分かり易く示すための HP ゲージ 890 の表示態様よりも、それ以外の表示態様の可変内容を把握した方が、いち早く敵キャラ 880a の残 HP 値が特定の値となったことを遊技者に把握させることができるように構成すると良い。このように構成することで、HP ゲージ 890 の表示態様を確認することで敵キャラ 880a の残 HP 値を把握する遊技者よりも、敵キャラ 880a の表示態様と、残 HP 値との関係を把握し、敵キャラ 880a の表示態様が可変したに基づいて残 HP 値を把握可能な遊技者の方が、攻撃された後の敵キャラ 880a の残 HP 値を早く把握することが可能となるため、敵キャラ 880a の表示態様と、残 HP 値との関係を把握しようとするバトル演出リーチの演出内容に注視させることができる。

20

30

#### 【2180】

また、大ダメージ報知演出態様として、減少抽選によって残 HP 値を減少させる減少 HP 値として「5」が決定された場合に第 3 図柄表示装置 81 の表示面に、減少 HP 値として大きな値が決定されたことを示すための「クリティカルヒット」の文字が表示される。このように大ダメージ報知演出態様を表示することで、今回の攻撃で通常よりも大きなダメージを敵キャラ 880a に与えたことを遊技者に報知することができる。よって、初めてパチンコ機 10 を遊技する遊技者、即ち、バトル演出リーチの体験回数が少なく、1 回の攻撃で減少させる敵キャラ 880a の HP 値を相対的に判別困難な遊技者に対しても、今回の攻撃が特別であることを分かり易く報知することができる。次に、大当たり報知演出態様について説明をする。本第 23 制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも、敵キャラ 880a の残 HP 値が特定値

40

50

(例えば、「３３」,「７７」といったぞろ目)となり易くなるように構成している。そして、敵キャラ８８０aの残ＨＰ値が特定値となった場合において、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の少なくとも一部において、その時点で大当たり当選していることを遊技者に報知するための大当たり報知演出態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示可能に構成している。具体的には、大当たり報知演出態様を実行するための実行条件が成立した場合には、味方キャラ８０１a(図６５３(a)参照)の表示態様として、通常とは異なる特殊態様(例えば、虹色のエフェクトを纏った表示態様)が表示され、特殊態様の味方キャラ８０１aによって敵キャラ８８０aの残ＨＰ値が「０」になる攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、大当たり報知演出態様の実行条件が成立した場合には、敵キャラ８８０aの残ＨＰ値が「０」となるよりも前に、敵キャラ８８０aの残ＨＰ値が「０」となることを報知可能に構成している。

10

#### 【２１８１】

このように構成することで、バトル演出リーチにおいて、敵キャラ８８０aの残ＨＰ値が「０」になることを目指す遊技に加え、特定値(例えば、「３３」,「７７」といったぞろ目)となることを目指す遊技を遊技者に行わせることができるため、演出効果を高めることができる。また、敵キャラ８８０aの残ＨＰ値が「０」になる前に大当たり当選していることを把握することが可能となるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。なお、大当たり報知演出態様の実行条件が成立してから、敵キャラ８８０aの残ＨＰ値を「０」にするまでの間に実行される味方キャラ８０１aの攻撃として、大当たり報知演出態様の実行条件が成立しなかった場合と同様に、減少抽選に基づく攻撃を引き続き実行するように構成しても良い。この場合、敵キャラ８８０aの最終ＨＰ値が「０」であることを把握している状態で、遊技者に連打操作を継続させることができるため、安心して演出ボタン２２を操作させることができる。また、大当たり報知演出態様の実行条件が成立したことを契機に、ＳＷ有効期間を破棄し、演出ボタン２２への操作に関わらず特殊攻撃が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり報知演出態様の実行条件が成立してから、敵キャラ８８０aの残ＨＰ値を「０」にするまでの一連の演出を特殊演出として実行することが可能となるため、分かり易い演出を遊技者に提供することができる。以上、説明をした通り、本第２３制御例では、バトル演出中の操作有効期間中における演出ボタン２２への操作内容に基づいて、連打操作(押下操作)が実行されたのか、長押し操作が実行されているのかを判別する処理を実行し、判別結果に基づいて、バトル演出の演出態様を可変させるための異なる処理が実行されるように構成している。ここで、連打操作が実行されていると判定した場合は、押下判定される毎にＨＰ値の減少値を決定するための減少抽選を実行する。

20

30

#### 【２１８２】

そして、減少抽選の抽選結果に対応する減少値を残ＨＰ値から減算し、減算結果を残ＨＰ値として残ＨＰ記憶エリア２２３a a dに格納すると共に、敵キャラ８８０aのＨＰ値を減算するための演出態様と、ＨＰゲージ８９０の表示態様を可変させるための演出態様と、を少なくとも含む演出態様を示すための表示用コマンドを設定する。次に、図６７７を参照して、演出ボタン操作処理(図６７６のＦ３３７９参照)にて実行される長押し時演出設定処理(Ｆ３４６３)の処理内容について説明をする。図６７７は、長押し時演出設定処理(Ｆ３４６３)の処理内容を示したフローチャートである。この長押し時演出設定処理(Ｆ３４６３)では、長押し操作に基づいてＨＰ値を減少させるための演出シナリオを決定するための処理と、長押し操作期間を計測するための各種処理が実行される。本第２３制御例では、バトル演出リーチのＳＷ有効期間中における演出ボタン２２への操作方法に応じて、異なる制御を用いて敵キャラ８８０aのＨＰ値を減少させるように構成している。そして、演出ボタン２２への操作方法として、連打操作と長押し操作とを有効に判別可能に構成している。具体的には、連打操作を実行した場合には、上述した通り、連打操作として演出ボタン２２を押下した場合に実行される減少抽選の抽選結果に基づいて減少ＨＰ値を決定し、決定された減少ＨＰ値に対応させて敵キャラ８８０aの残ＨＰ値を減少させる演出が実行される。一方で、長押し操作を実行した場合には、バトル演出リー

40

50

チの S W 有効期間中に長押し操作が実行されていると判別した場合に、長押し操作時における敵キャラ 880a の残 H P 値の減少過程が規定されているシナリオ（演出シナリオ）を決定し、長押し操作が継続している間、決定した演出シナリオに規定されている内容を参照して敵キャラ 880a の残 H P 値を減少させる演出が実行される。つまり、バトル演出リーチの S W 有効期間中にどの操作方法で演出ボタン 22 を操作するかを遊技者に選択させることで、異なる演出態様のバトル演出リーチを実行させることが可能となる。このように構成することで、遊技者に対して異なる演出態様でバトル演出リーチを実行させ易くすることができるため、演出効果を高めることができる。

#### 【2183】

さらに、本第 23 制御例では、バトル演出リーチの演出態様として、長押し操作時に実行される演出態様を決定する演出シナリオを、バトル演出リーチを実行するタイミングでは無く、長押し操作が実行されるタイミングで決定可能に構成している。つまり、バトル演出リーチ中に連打操作を行った場合には、長押し操作時における演出シナリオを決定すること無く、バトル演出リーチが進展するように構成している。このように構成することで、実際の演出に用いられることの無い演出データ（長押し操作時の演出シナリオ）を予め決定する処理を実行する必要がなくなるため、バトル演出リーチを実行するための処理負担を軽減することができる。長押し時演出設定処理（F3463）が実行されると、まず、長押し演出シナリオテーブル 222aaa を参照して、長押し時の演出シナリオを決定し（F4601）、決定した演出シナリオを長押しシナリオ格納エリア 223aaai に格納する（F4602）。そして、長押し中フラグ 223aaae をオンに設定し（F4603）、長押しカウンタ 223aaaf の値に「1」をセットし（F4604）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、演出ボタン操作処理（図 676 の F3379 参照）において、バトル演出リーチ中に設定される操作有効期間（バトル演出用 S W 有効期間）にて長押し操作が実行されていると判定された場合（F3459：Yes）に実行される長押し時演出設定処理（F3463）にて、長押し操作時の演出シナリオ（敵キャラ 880a の H P 値を減少させるシナリオ）を決定するように構成しているため、バトル演出リーチ中における操作有効期間中に遊技者が連打操作を行った場合には、長押し操作時の演出シナリオ（敵キャラ 880a の H P 値を減少させるシナリオ）が設定されることが無い。

#### 【2184】

このように構成することで、1 の操作有効期間において、連打操作と長押し操作とを判別可能であって、判別された操作内容に応じて異なる態様の演出を実行可能に構成されたパチンコ機 10 において、遊技者が連打操作を行った場合に参照する演出データと、遊技者が長押し操作を行った場合に参照する演出データと、を遊技者が実際に実行する操作内容に関わらず、操作有効期間が設定されたタイミングで決定する場合に比べて、不要となり得る演出データ（長押し操作用の演出データ）を決定する処理を省くことができる分、処理負担を軽減することができる。なお、本第 23 制御例では、長押し操作を実行した場合に参照される演出シナリオを、操作有効期間が設定されたことを契機に決定するのでは無く、操作有効期間中に長押し操作が実際に実行されたことを契機に決定するように構成することで、不要な演出シナリオを決定する手間を省略しているが、これに限ること無く、例えば、操作有効期間が設定されたことを契機に、長押し操作時に参照される演出シナリオを決定する処理を実行し、操作有効期間中に連打操作が実際に実行されたことを契機に連打操作を実行した場合に参照される演出シナリオを決定可能に構成しても良い。また、操作有効期間が設定されたことを契機には何れの演出シナリオも決定すること無く、各操作が実際に実行された場合に、実行された各操作に用いられる演出シナリオを決定するように構成しても良い。また、本第 23 制御例では、長押し操作を実行した場合に参照される演出シナリオを、長押し操作を実行した場合に決定する処理を行い、その操作有効期間が経過するまでは、途中で長押し操作を中断したとしても、同一の演出シナリオが参照されるように構成している。そして、長押し操作を中断した場合には、演出シナリオを更新させるためのカウンタ値の更新も中断し、再度、長押し操作を実行した場合には、中断しているカウンタ値の更新を再開するように構成している。このように構成することで、



操作手段（演出ボタン２２）の操作を誤ってしまい、一旦手を離してしまったとしても、再度長押し操作を実行することで、操作演出を継続させることが可能となる。

【２１８５】

更に、本第２３制御例では、バトル演出リーチのＳＷ有効期間中に長押し操作を実行し、決定された演出シナリオを参照して敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させている最中に、長押し操作を中断し、連打操作へと切り替えた場合に、長押し操作時に減少させた敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値に基づいて、減少抽選によって減少ＨＰ値を決定可能に構成している。また、バトル演出リーチのＳＷ有効期間中に連打操作を実行し、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させた後に、長押し操作を実行した場合には、長押し操作の実行時に決定された演出シナリオの内容と、残ＨＰ値とに基づいて、減少ＨＰ値を決定可能に構成している。つまり、ＳＷ有効期間中に遊技者が演出ボタン２２への操作方法を切り替えた場合であっても、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を継続して減少させることが可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、ＳＷ有効期間中に実行する演出ボタン２２の操作方法を選択させるだけで無く、ＳＷ有効期間中に演出ボタン２２の操作方法を切り替える操作を行わせることで、バトル演出リーチ中の演出態様を大きく異ならせることができるため、遊技者に演出ボタン２２を意欲的に操作させることが可能となる。

【２１８６】

なお、本第２３制御例では、上述した通り、ＳＷ有効期間中に選択ボタン２２への操作方法を異ならせた場合であっても、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を継続して減少させることが可能となるように構成しているが、これに限ること無く、ＳＷ有効期間中に選択ボタン２２への操作方法を異ならせた場合には、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値をＭＡＸ値まで復活させて、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させる演出を最初から実行させるように構成しても良い。このように構成することで、敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を「０」にさせるために、同一の操作方法で演出ボタン２２を遊技者に操作させ易くすることができる。また、実行中のバトル演出リーチの演出態様に不満を持った遊技者に対して、別の演出態様でバトル演出リーチをやり直させることが可能となる。この場合、ＳＷ有効期間の残期間も初期値に戻すように構成しても良いし、操作方法を切り替えた時点における残期間よりも所定期間長くなるように構成しても良い。このように構成することで、切り替えた後の操作方法に基づくバトル演出リーチを遊技者に楽しませ易くすることができる。図６７９に示した通り、本第２３制御例では、長押し操作時に参照される演出シナリオとして、複数の演出シナリオから１の演出シナリオを決定可能に構成し、定期的に更新される長押しカウンタ２２３ａａｆの値に基づいて決定された演出シナリオを参照して敵キャラ８８０ａの残ＨＰ値を減少させるように構成しているが、これに限ること無く、長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新する頻度を異ならせても良い。

【２１８７】

具体的には、長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新する頻度として、通常である第１頻度と、通常よりも早く値が更新される第２頻度と、通常よりも遅く値が更新される第３頻度と、を含む複数の頻度の中から１の頻度を決定可能に構成し、決定された頻度に基づいて長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新するように構成しても良い、この場合、図６７７のＦ４６０４の処理を終えた後に、長押しカウンタ２２３ａａｆの更新頻度を決定するための処理を実行し、決定後の更新頻度を一時的に記憶手段に記憶させ、後述する長押し中処理（図６７９のＦ３５５１参照）にて加算される値を、記憶手段に記憶させている更新頻度に基づいて異ならせるように構成すると良く、例えば、更新頻度として第１頻度が記憶されている場合には、長押しカウンタ２２３ａａｆの値に「２」を、更新頻度として第２頻度が記憶されている場合には、長押しカウンタ２２３ａａｆの値に「３」を、更新頻度として第３頻度が記憶されている場合には、長押しカウンタ２２３ａａｆの値に「１」を加算する処理を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、定期的に行われる長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新（加算）する処理にて更新（加算）する値を異ならせるだけで、異なる頻度で長押しカウンタ２２３ａａｆの値を更新することが可能となるため、同一の演出シナリオが決定された場合であっても、バトル演出リーチ



の演出態様を異ならせることができる。また、演出シナリオを決定する処理と、長押しカウンタ 2 2 3 a a f の更新頻度を決定する処理を別々に実行するのでは無く、各演出シナリオに対して、長押しカウンタ 2 2 3 a a f の更新頻度を規定しておき、決定された演出シナリオに応じて更新頻度を決定するように構成しても良い。次に、図 6 7 8 を参照して、演出更新処理 ( F 2 1 7 1 ) の処理内容について説明をする。図 6 7 8 は、演出更新処理 ( F 2 1 7 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( F 2 1 7 1 ) では、上述した第 1 9 制御例に対して、長押し中に関する処理を追加した点で相違している。

#### 【 2 1 8 8 】

ここで、演出更新処理 ( F 2 1 7 1 ) において実行される長押し中処理 ( F 3 5 5 1 ) の処理内容について、図 6 7 9 を参照して説明をする。図 6 7 9 は、長押し中処理 ( F 3 5 5 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この長押し中処理 ( F 3 5 5 1 ) では、長押し操作を継続して実行している期間を更新する処理と、長押し操作中に非減少期間を設定するか否かを決定するための処理と、非減少期間が終了した際に実行される追加減少演出の演出態様を決定するための処理と、が実行される。以上、説明をした通り、本第 2 3 制御例では、ゲージ減少演出 ( バトル演出 ) が実行されている操作有効期間の一部期間において、演出結果に関わらず、体力値が減少されない非減少期間を設定可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出 ( バトル演出 ) 中に体力値の減少が途中で停止された場合であっても、遊技者に有利となる演出結果となる可能性を残すことができるため、遊技者に対してゲージ減少演出を最後まで楽しませることができる。具体的には、操作手段への操作に基づいて体力値を減少させる毎に、非減少期間を設定するか否かの突入抽選を実行し、突入抽選に当選した場合に非減少期間を設定するように構成している。そして、非減少期間が設定された場合には、所定時間の経過、或いは、非減少期間を解除するか否かの解除抽選に当選するまで、体力値を減少させることが無い演出が実行されるように構成している。このように、ゲージ減少演出が実行されている間にも体力値の減少度合いを可変させるための処理を追加するように構成することで、遊技者が操作手段に対して同一の操作を行った場合であっても、ゲージ減少演出における体力値の減少パターンをゲージ減少演出実行時に予め定めた演出パターンにのみ基づいて設定する場合に比べて増加させ易くすることができるため演出効果を高めることができる。

#### 【 2 1 8 9 】

また、本第 2 3 制御例では、解除抽選の当選確率を、非減少期間が設定された時点における残体力値と、実行中のゲージ減少演出の演出結果とに基づいて異ならせるように構成しており、残体力値が大きい程、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の序盤で非減少期間が設定された場合には、ゲージ減少演出の終盤で非減少期間が設定された場合よりも解除抽選に当選し易くすることができるため、ゲージ減少演出が実行されたにも関わらず、即座に設定された非減少期間が長時間継続してしまい、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。さらに、実行中のゲージ減少演出の演出結果が有利な演出結果となる場合の方が、演出結果が不利な演出結果となる場合よりも解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。ここで、本第 2 3 制御例では、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果となる場合の方が、遊技者に不利となる演出結果となる場合よりも、ゲージ減少演出にて体力値を大きく減少させる ( 残体力値を 0 にする ) 演出が実行され易くなるように構成している。つまり、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な体力値が大きい程、解除抽選の当選確率が高くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の演出結果が有利な演出結果となるゲージ減少演出にて非減少期間が設定された場合には、ゲージ減少演出の演出結果が不利な演出結果となるゲージ減少演出にて非減少期間が設定された場合よりも解除抽選に当選し易くすることができるため、体力値を大きく減少させることができるゲージ減少演出が実行されたにも関わらず、非減少期間が長時間継続してしまい、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少

10

20

30

40

50

させることができない事態が頻繁に発生することを抑制することができる。

【 2 1 9 0 】

加えて、本第 2 3 制御例では、非減少期間が継続する期間に上限（リミット）を設け、解除抽選に当選すること無く非減少期間が上限に到達した場合には強制的に非減少期間を解除するように構成している。このように構成することで、非減少期間が解除されるタイミングをランダムにするために解除抽選を用いた場合であっても、解除抽選に当選すること無くゲージ減少演出が終了するまで非減少期間が継続してしまい、ゲージ減少演出の演出効果が著しく低下してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 2 3 制御例では、非減少期間が解除され、体力値を減少させることが可能な減少期間が設定された場合に、設定されていた非減少期間の長さに応じて体力値を減少させる追加減少演出を実行可能に構成している。具体的には、今回のゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果にて非減少期間が設定されたり、ゲージ減少演出の序盤にて非減少期間が設定されたりした場合、即ち、解除抽選の当選確率が高く設定された場合において非減少期間が長時間継続した場合には、非減少期間が解除された場合に実行される追加減少演出にて体力値を大きく減少させることが可能となるように構成している。このように構成することで、非減少期間が長時間継続した場合であっても、追加減少演出によって体力値を大きく減少させることが可能となるため、非減少期間が長時間継続している遊技者に対しても、実行中のゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果となることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、今回のゲージ減少演出にて減少させることが可能な値まで体力値を減少させることができない事態が頻繁に発生

10

20

【 2 1 9 1 】

加えて、本第 2 3 制御例では、ゲージ減少演出中における遊技者の操作手段への操作方法に応じて、体力値を減少させるための演出パターンを異ならせるように構成している。具体的には、ゲージ減少演出における操作有効期間中に遊技者が操作手段を継続して押下した場合（所謂、長押し操作を実行した場合）と、操作手段を連続して押下した場合（所謂、連打操作を実行した場合）と、で体力値を減少させる演出を実行可能に構成しており、長押し操作を実行した場合には、上述した非減少期間を設定可能な演出パターンが決定され、連打操作を実行した場合には、上述した非減少期間が設定されることの無い（突入抽選を実行しない）演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、同一の演出結果を示すためのゲージ減少演出における体力値の減少過程を、操作手段の操作方法に応じて異ならせることが可能となる。よって、様々な演出パターンでゲージ減少演出を実行させたい遊技者に対して異なる操作方法で操作手段を操作させ易くすることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第 2 3 制御例では、体力値が減少されない非減少期間の長さに応じてゲージ減少演出の演出結果を示唆可能に構成している。具体的には、非減少期間中に味方キャラが力を貯める演出（チャージ演出）が実行され、非減少期間の長さが長くなるほど、チャージ演出にて貯まる力が大きくなり易くなるように構成している。そして、チャージ演出中に貯めた力が大きいほど、非減少期間の経過後に体力値を大きく減少させる演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出期間中に非減少期間を設定した場合であっても、遊技者が実行されているゲージ減少演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

30

40

【 2 1 9 2 】

加えて、本第 2 3 制御例では、演出結果が遊技者に不利となる演出結果となるゲージ減少演出において、チャージ演出を終了させること無く、ゲージ減少演出を終了させることが可能に構成している。つまり、チャージ演出にて力を貯めたにも関わらず、その力を利用して敵キャラを攻撃すること無くゲージ減少演出の演出結果が表示される演出パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に不利となる場合であっても、チャージ演出を実行させ易くすることができるため、演出効果を高めることができる。また、本第 2 3 制御例では、操作手段への長押し操作を

50

中止することによっても、非減少期間を強制的に解除可能に構成している。つまり、遊技者に対して、操作手段を操作（押下）させることを促すゲージ減少演出中において、操作手段への操作を中止させる選択肢を遊技者に提供可能に構成している。このように構成することで、操作手段に対する操作方法の選択肢を増加させることができる。なお、本第23制御例では、ゲージ減少演出に長押し操作を実行した場合には、長押し操作の継続時間に応じて体力値を減少させる演出シナリオが進展するように構成しており、継続時間が長くなる程、体力値が減少し易くなる演出シナリオが設定され易くなるように構成している。そして、途中で実行中の長押し操作を中止した場合には、押下継続時間の更新が中断され、再度長押し操作を実行した場合には、中断中の押下継続時間を引き継いで更新可能に構成している。よって、途中で長押し操作を中断した場合であっても、継続して操作手段を操作させ易くすることができる。

10

#### 【2193】

また、上述した通り、操作手段への長押し操作を中止することによっても、非減少期間を強制的に解除可能に構成し、且つ、途中で実行中の長押し操作を中止した場合には、押下継続時間の更新が中断され、再度長押し操作を実行した場合には、中断中の押下継続時間を引き継いで更新可能に構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出中に長押し操作を実行している遊技者に対して、長押し操作を継続して実行する場合よりも、途中で一旦長押し操作を中断し、再度、長押し操作を実行した場合の方が、非減少期間が短くなり、ゲージ減少演出において体力値を大きく減少させることが可能となり得る状況を提供することが可能となる。さらに、本第23制御例では、ゲージ減少演出の実行期間中において、遊技者による操作手段への操作が有効に判別される有効期間（操作有効期間）を表示するように構成している。そして、表示される操作有効期間の長さを異ならせるように構成している。具体的には、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果である場合の方が、遊技者に不利となる演出結果よりも長い操作有効期間を示す表示が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、ゲージ減少演出にて敵キャラの体力値を減少させるよりも前（操作有効期間を示す表示態様が表示された時点）に、今回の演出結果を遊技者に予測させ易くすることができる。また、操作手段への操作（長押し操作）に基づいて敵キャラの体力値を減少させる演出にて体力値の減少度合い（経過時間と減少値との関係性）だけで無く、体力値を減少させることが可能な残時間（残操作有効期間）の長さも考慮して演出結果を予測させることになるため、演出結果を遊技者に予測させるための要素を増加させる分、演出結果を予測させ難くすることができる。さらに、本第23制御例では、ゲージ減少演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果である場合と、遊技者に不利となる演出結果である場合と、で同一の演出シナリオ（操作手段への操作時間に応じた体力値の減少値）を設定可能に構成し、設定される操作有効時間の長さに応じて、最終的に表示可能な体力値を異ならせるように構成している。

20

30

#### 【2194】

このように構成することで、同一の演出シナリオを用いて、異なる演出結果を創出することができるため、ゲージ減少演出を実行する際に用いられる演出データ（演出シナリオ）として、遊技者に有利となる演出結果専用の演出シナリオと、遊技者に不利となる演出結果専用の演出シナリオと、のみを用いた場合よりも、ゲージ減少演出に関する演出データ（演出シナリオ）の量を削減することができる。また、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を、様々な演出態様で実行することにより、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外（外れ）の抽選結果となる期間が長時間継続した場合であっても、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制しているパチンコ機10がある。このような従来型のパチンコ機10では、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合に選択される割合と、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に選択される割合と、の比率を示す大当たり当選期待度を異ならせた様々な演出態様を決定可能に構成し、変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、変動演出の演出態様を決定するための演出抽選結果と、に基づいて演出態様を決定可能に構成することで、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以

40

50

外（外れ）の抽選結果となる遊技が複数回連続した場合であっても、遊技者に対して、大当たり期待度を異ならせた様々な変動演出を実行させることができるため、遊技者に対して適度に大当たりへと期待感を持たせながら遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機 10 では、特別図柄抽選の抽選結果が外れであることを示すための変動演出の演出態様を抽選（演出抽選）で決定しているため、場合によっては、長時間の間、大当たり当選期待度が低い変動演出しか実行されず遊技者が遊技に飽きてしまい易くなるという問題があった。また、大当たり当選期待度が高くなるように選択割合が規定されている演出態様を短期間で複数回選択してしまい、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。

#### 【2195】

これに対して、本第 23 制御例では、過去に実行された変動演出の演出態様に関する情報（演出履歴情報）と、特別図柄抽選の抽選結果が外れであることを示すための変動演出（外れ変動演出）が連続して実行された回数（連続外れ回数）に関する情報と、に基づいて、変動演出の演出態様を決定可能に構成している。具体的には、連続外れ回数の増加に基づいて特定のカウンタ値（実行演出カウンタの値）を加算し、実行演出カウンタの値が特定値（例えば、100）に到達した場合には、変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルとして、通常時に参照されるデータテーブル（通常時演出態様選択テーブル）とは異なる特殊演出態様選択テーブルを参照するように構成し、大当たり期待度が高い演出態様を、通常時よりも決定し易くするように構成している。このように構成することで、定期的に大当たり期待度が高い演出態様の変動演出を実行させることができるため、大当たり当選期待度が低い変動演出しか実行されず遊技者が遊技に飽きてしまう事態を発生させ難くすることができる。さらに本第 23 制御例では、上述した実行演出カウンタの値を減算する処理を実行可能に構成しており、例えば、外れ変動演出の演出態様として、大当たり当選期待度が高い演出態様が決定された場合には、決定された演出態様に応じて実行演出カウンタの値を減算するように構成している。具体的には、大当たり当選期待度が比較的高い演出態様を外れ変動演出の演出態様として決定した場合には、実行演出カウンタの値を 30 減算するように構成している。このように構成することで、大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出が実行された直後に、特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様が決定される外れ変動演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、大当たり当選期待度が高い演出態様で外れ変動演出が連続して実行されてしまい、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

#### 【2196】

加えて、本第 23 制御例では、特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様を決定する際に、過去に実行された外れ変動演出の演出態様に関する情報に基づいて決定される演出態様の種別を異ならせるように構成している。具体的には、通常時に参照される通常時演出態様選択テーブルを参照して決定された大当たり当選期待度の高い演出態様を、特殊演出態様選択テーブルを参照して決定させ難くするように構成している。このように構成することで、外れ変動演出に対して同一の演出態様を決定させ難くすることができるため、通常の大当たり当選期待度が規定されている通常時演出態様選択テーブルとは異なる内容で各種演出態様が規定されている特殊演出態様選択テーブルを参照して演出態様を決定可能に構成したとしても、特定の演出態様に対する大当たり当選期待度が著しく低下してしまうことを抑制することができる。従来より、1 の演出を実行する前に、その演出にて用いられる複数の情報（演出要素）を遊技者に順に報知することで、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させる報知演出を実行するものがある。具体的には、敵キャラを攻撃するバトル演出を実行する場合において、バトル演出に用いられる味方キャラの種別を示す情報を報知し、次いで、味方キャラがバトル演出にて用いる武器の種別を示す情報を報知する報知演出を実行し、その報知演出にて報知された演出要素を用いたバトル演出を実行するものがある。このように構成することで、後に実行されるバトル演出の内容を徐々に遊技者に報知することができるため、何の前ぶれも無くバトル演出を実行する場合に比べて、遊技者が後に実行されるバトル演出の内容を予測可能な期間（報知演出期間）を

10

20

30

40

50

設けた分、実行される演出に興味を持たせる期間を長くすることができ、演出効果を高めることができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機 10 では、報知演出によって演出要素が報知される順序が固定されているため、例えば、先に報知される演出要素の内容が遊技者に不利となる演出結果となる場合の方が、遊技者に有利となる演出結果となる場合よりも選択され易い演出要素である場合に、その時点で後に実行されるバトル演出への期待感が大幅に減少してしまい、遊技意欲が早期に低下してしまうという問題があった。

#### 【2197】

これに対して、本第 23 制御例では、討伐リーチ演出における報知演出にて遊技者に報知する複数の情報の報知順序を異ならせることが可能となるように構成している。具体的には、報知演出にて報知可能な複数の情報のうち、後に実行される攻撃演出の演出結果を遊技者に予測させ易い情報の方が、攻撃演出の演出結果を遊技者に予測させ難い情報よりも後に報知され易くなるように構成している。具体的には、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別として、少なくとも、第 1 味方キャラと第 2 味方キャラとを決定可能に構成し、第 1 味方キャラは第 1 演出要素よりも第 2 演出要素の方がバトル演出の演出結果を予測させ易い情報となり、第 2 味方キャラは第 2 演出要素よりも第 1 演出要素の方がバトル演出の演出結果を予測させ易い情報となるように構成し、第 1 味方キャラが決定された場合には、第 1 演出要素に関する情報を報知した後に第 2 演出要素に関する情報を報知し、第 2 味方キャラが決定された場合には、第 2 演出要素に関する情報を報知した後に第 1 演出要素に関する情報を報知するように構成している。このように構成することで、報知演出の途中段階で後に実行されるバトル演出への期待感が大幅に減少してしまい、遊技意欲が早期に低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

#### 【2198】

従来より、特定期間（例えば、特別図柄抽選が 10 回実行される期間）中に実行される複数回の特別図柄抽選の結果を、1 のモード演出を用いて報知可能に構成したパチンコ機 10 として、第 1 特定期間（例えば、特別図柄抽選 1 回目～5 回目）にて第 1 モード演出を実行し、第 2 特定期間（例えば、特別図柄抽選 6 回目～10 回目）にて第 2 モード演出を実行するものがある。このような従来型のパチンコ機 10 では、1 のモード演出によって複数回の特別図柄抽選の結果を報知することができるため、1 のモード演出の対象となる複数回の特別図柄抽選に遊技者に有利となる抽選結果（例えば、大当たり当選）が含まれていれば、モード演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果を表示することが可能となる。よって、実行される特別図柄抽選毎にその抽選結果を示すための演出を実行する場合に比べて、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（例えば、外れ当選）を示す演出（外れ演出）が実行される回数を削減することができるため、遊技者に不利となる抽選結果を示す演出（外れ演出）が多く実行されることにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機 10 では、各モード演出にて抽選結果が示唆される特別図柄抽選の回数が固定されているため、各モード演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果となる確率が常に固定されるものであった。よって、各モード演出のうち、演出結果に影響を与える特別図柄抽選の回数が多いモード演出は、演出結果に影響を与える特別図柄抽選の回数が少ないモード演出よりも、遊技者に有利となる演出結果が表示され易くなってしまい、様々なモード演出において遊技者に有利となる演出結果が表示されることを期待する遊技者に対して、偏った演出を提供し易くなり演出効果が低下してしまうという問題があった。

#### 【2199】

これに対して、本第 23 制御例では、残確変回数が 20 回を下回ると、複数回の特別図柄抽選結果を 1 の期間演出の演出結果を用いて遊技者に報知するモード演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す変動演出が実行され難くなり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いで 1 の期間演出を実行可能に構成しているため、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に把

握させ難くすることができる。具体的には、本第 2 3 制御例では、図 6 7 2 の F 4 3 0 3 ~ F 4 3 1 0 の処理が実行されることにより、残確変回数が 2 0 回 ~ 1 5 回までの 6 回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第 1 モード演出が実行され、残確変回数が 1 4 回 ~ 8 回までの 7 回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第 2 モード演出が実行され、残確変回数が 7 回 ~ 1 回までの 7 回の特別図柄抽選の結果を示す特別図柄変動期間を用いて期間演出として第 3 モード演出が実行されるように構成している。加えて、本第 2 3 制御例では、各モード演出の演出態様（演出結果）を、既にモード演出が実行されている状態において新たに獲得した情報（保留記憶した入賞情報）に基づいて決定可能に構成している。より具体的には、第 1 モード演出が実行される最終変動（残確変回数が 1 5 回となる特図変動）が開始される際に、入賞情報格納エリア 2 2 3 v a に格納されている情報（保留記憶情報）を読み出し、格納されている保留記憶情報に基づいて特別図柄抽選の結果を事前に判別する（先読みする）。そして、事前判別の結果、大当たり当選に対応する保留記憶情報を獲得していると判別した場合には、第 1 モード演出の演出結果を、大当たり当選を示す演出結果に書き換え、第 1 モード演出を、大当たり当選する特別図柄変動が停止表示されるまで延長して実行するように構成している。

10

#### 【 2 2 0 0 】

このように、第 1 モード演出（期間演出）を実行した後に獲得した情報に基づいて、第 1 モード演出（期間演出）の対象となる特別図柄抽選回数を可変可能に構成することで、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、本第 2 3 制御例では、先読み結果に基づいて 1 の期間演出が実行される期間を可変可能に構成しているがこれに限ること無く、ランダムに期間を決定するように構成しても良いし、遊技者が任意の期間を選択可能に構成しても良い。また、先読み（事前判別）を実行するタイミングを、予め定められているモード演出の対象期間における最後の特別図柄変動が開始されるタイミングでは無く、それよりも前の特別図柄変動が開始されるタイミングにしても良いし、最後の特別図柄変動が開始されてから所定期間経過後（演出結果が遊技者に報知されるよりも前の特定タイミング）としても良い。さらに、事前判別を実行する際に、獲得済みの保留記憶情報の全てを事前判別しても良いし、特定の範囲のみ（例えば、入賞情報格納エリア 2 2 3 v a に格納された順が古い 2 個）事前判別を実行するように構成しても良い。加えて、事前判別の結果、大当たり当選に対応する保留記憶情報を獲得していると判別した場合に、期間演出を延長させるか否かの抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、期間演出の演出結果を書き換えるか否かを決定したり、期間演出を延長させるか否かを決定したりするように構成しても良い。従来より、遊技者に操作手段（演出ボタン 2 2 ）を操作させるための操作演出を実行可能に構成し、操作演出が実行される場合において、操作手段への操作が有効に判別される期間（有効期間）を遊技者に報知可能に構成したものがある。このように構成することで、遊技者に対して、有効期間の残期間を把握させ易くことができ、操作演出の演出態様と、有効期間の残期間とに基づいて、操作演出の演出結果を予測させることができるものであった。

20

30

#### 【 2 2 0 1 】

しかしながら、従来型のパチンコ機 1 0 では、操作演出の演出結果に関わらず、操作手段への操作が有効に判別される期間（有効期間）として同一の長さの有効期間が設定されるため、設定されている有効期間を報知してしまうと、有効期間の残期間を把握させ易くことができ、操作演出の演出態様と、有効期間の残期間とに基づいて、今回の演出結果が遊技者に不利となる演出結果であることが早期に判別されてしまい、遊技者の操作手段を操作する意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第 2 3 制御例では、操作演出の演出結果に応じて、設定される有効期間の長さを異ならせることができるように構成している。そして、遊技者に報知する報知期間の長さとして、実際に設定される有効期間よりも短い期間を報知可能に構成している。なお、上述した第 2 3 制御例では、バトル演出中における非減少期間の設定方法として、残 H P 値を減少させる条件が成立した場合に、非減少期間を決定するか否かの抽選を実行するように構成しているが、

40

50

これに限ること無く、減少される残HP値の量に基づいて、非減少期間を決定するか否かを決定可能に構成しても良い。この場合、例えば、1回の攻撃で残HP値を大きく減少させる演出（強攻撃演出）が決定された場合の方が、1回の攻撃で残HP値を小さく減少させる演出（弱攻撃演出）が決定された場合よりも、非減少期間が設定され易くなるように構成しても良い。また、バトル演出中における非減少期間の設定方法として、残HP値を減少させる条件が成立した場合に、毎回、非減少期間を設定するように構成し、設定される非減少期間の長さを異ならせるように構成しても良い。本第23制御例では、特典映像により設定値を示唆可能に構成していたが、特典映像に含まれる情報は、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機10の演出で登場するキャラクタのレアな（通常の演出では滅多にまたは一切表示されない）映像など、表示されることで遊技者が喜び得る映像であれば、特典映像として採用することができる。

10

#### 【2202】

加えて、操作有効期間の開始タイミングに合わせて非減少期間を設定し、非減少期間が解除されない限り、HP値が減少しないように構成しても良い。この場合、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて、非減少期間が解除されるタイミング（解除されやすいタイミング）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、どのタイミングから残HP値の減少が開始されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。また、残HP値を減少させる条件の成立の有無に関わらず、操作有効期間における特定タイミングにて非減少期間が所定期間設定されるように構成しても良い。また、1の操作有効期間に対して、非減少期間を2回以上設定可能に構成しても良い。

20

#### 【2203】

##### <第24制御例>

次いで、図680から図713を参照して、第24制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第14制御例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）した上で、時短状態の種別に応じて、抽選が実行され易い特別図柄の種別を異ならせる構成としていた。即ち、第2時短状態A、第3時短状態Aにおいては、有利度合いが低い第1特別図柄の抽選が実行され易い時短状態を形成する一方で、第2時短状態B、第3時短状態Bにおいては、有利度合いが高い第2特別図柄の抽選が実行され易い時短状態を形成する構成としていた。これに対して本第24制御例では、時短状態の設定契機（大当たり種別）に応じて第1特別図柄の抽選頻度（選択される変動時間の傾向）を異ならせることにより、時短状態の終了までに実行される第2特別図柄の抽選回数を異ならせる構成とした。より具体的には、時短終了条件として、第1特別図柄の抽選が第1回数（例えば、50回）実行されることで成立する第1終了条件と、または第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選が合計で第1回数よりも多い第2回数（例えば、100回）実行されることで成立する第2終了条件と、を設ける構成とし、基本的に第1終了条件により時短状態が終了するように構成した。つまり、基本的に、時短状態が設定されてから第1特別図柄の抽選が第1回数終了するまでの間が時短状態となるように構成した。そして、時短状態の設定契機に応じて時短状態中の第1特別図柄の平均変動時間を異ならせる構成とすることにより、有利な第2特別図柄の抽選が実行される回数の異なる複数の時短状態を形成する構成とし、実質的に、有利度合い（時短状態の間に大当たりに当選する可能性）の異なる複数の時短状態を形成している。これにより、時短状態が設定された場合に、更に、いずれの種別の時短状態が設定されたのかに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

#### 【2204】

また、本第24制御例では、第2特別図柄の抽選でのみ小当たりに当選し得るように構成し、上述した第14制御例等と同様に、小当たりに当選し、小当たり遊技の実行中に右打ちを行いつづけることにより、ほぼ、V入賞を発生させて大当たり遊技を実行させることが可能に構成している。つまり、第2特別図柄の抽選では、大当たりに当選した場合だけでなく、小当たりに当選した場合も実質的に大当たりが確定する構成としている。そし

50



て、本第 2 4 制御例では、通常状態において、基本的に第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に極めて長い変動時間（例えば、10 分間）が設定されるように構成することで第 2 特別図柄の抽選が実行され難く構成しておく一方で、時短状態終了後の特定回数の第 2 特別図柄の抽選に限り、変動時間が短くなるように構成した。これにより、時短状態終了後において特定回数分の第 2 特別図柄の抽選機会を確保することができる。

#### 【 2 2 0 5 】

ここで、従来より、有利度合いが異なる複数の特別図柄（第 1 特別図柄、および第 1 特別図柄よりも有利度合いが高い第 2 特別図柄）を設け、不利な遊技状態の間は不利な第 1 特別図柄の抽選が実行され易くなる（第 2 特別図柄の始動入賞が発生し難くなる）一方で、有利な遊技状態へと移行した場合は有利な第 2 特別図柄の抽選が実行され易くなる（第 2 特別図柄の始動入賞が発生し易くなる）制御を採用している遊技機が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利状態な遊技状態における最後の変動表示の実行中に有利度合いが高い第 2 特別図柄の始動入賞を発生させることを促す演出を実行することで第 2 特別図柄の保留球を貯めさせて、有利な遊技状態における最後の第 2 特別図柄の抽選の抽選結果および第 2 特別図柄の保留球の抽選結果の中に当たりに対応する抽選結果が含まれているか否かを報知する演出を実行するものも存在する。しかしながら、本第 2 4 制御例のように、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能な同時変動仕様を採用した場合、有利な遊技状態において第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の抽選が複数回実行される可能性も、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の抽選が全く実行されない可能性もあるため、例えば、第 2 特別図柄の抽選開始時に時短回数が残りの状態となった場合に、有利な遊技状態における最後の第 2 特別図柄の変動表示の可能性が高いと判断して第 2 特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行したにもかかわらず、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の抽選が実行されずに時短状態が次の第 2 特別図柄の抽選まで継続してしまったり、逆に、例えば、第 2 特別図柄の抽選開始時に時短回数が比較的多く残っていた（例えば、8 回等）ため、保留球を貯めさせる演出を実行しなかったにもかかわらず、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の変動が頻繁に実行されて第 2 特別図柄の変動表示が終了するよりも前に有利な遊技状態が終了してしまったりする可能性があり、第 2 特別図柄の保留球を貯めさせる演出を適正なタイミングで実行することが困難になってしまう可能性がある。

#### 【 2 2 0 6 】

これに対して本第 2 4 制御例では、第 2 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口としての第 2 入球口 6 4 0 を、遊技状態によらず、右打ちをするだけで容易に遊技球が入球可能となる始動入賞口として構成した上で、通常状態では基本的に第 2 特別図柄の変動時間が極めて長い時間に設定されるように制御することで通常状態において有利な第 2 特別図柄の抽選が実行されることを抑制しつつ、有利な時短状態が終了した後の特定回数の第 2 特別図柄の抽選のみ、変動時間を短くすることにより、時短状態の終了直後に実行された第 2 特別図柄の変動表示において保留球を貯めさせる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、保留球を貯めさせる演出を確実に実行できると共に、実行中および保留されている第 2 特別図柄の抽選の中に当たりがあるか否かを示す一連の演出もより確実に実行することができるので、演出態様を好適に設定することができる。この第 2 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、パチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 における ROM 2 0 2、および RAM 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における ROM 2 2 2、および RAM 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行



される各種処理については、第 14 制御例におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 14 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【2207】

まず、図 680 を参照して、本第 24 制御例におけるパチンコ機 10 の盤面構成について説明する。図 680 は、本第 24 制御例における遊技盤 13 の正面図である。図 680 に示した通り、本第 24 制御例における遊技盤 13 では、第 14 制御例における遊技盤 13 (図 400 参照) に対して、第 14 制御例における第 1 入球口 64 の直下に設けられていた小当たり用可変入賞装置 2650 が削除されている点で相違している。また、図 680 に示した通り、可変表示装置ユニット 80 の正面視右側に形成されている流路において、上流側に普通図柄の抽選契機となるスルーゲート 67 が配置され、スルーゲート 67 の下流に電動役物 64ra によって開閉される右第 1 入球口 64r が設けられている。この右第 1 入球口 64r は、第 1 入球口 64 と同様に、第 1 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の 1 つとして構成されている。電動役物 64ra は、通常時は右第 1 入球口 64r へと遊技球が入球し難い閉鎖位置に維持されており、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に所定期間、右第 1 入球口 64r へと遊技球が入球可能となる開放位置に変位 (可変) するように構成されている。

10

【2208】

このため、普通図柄の当たりが発生し易い (通常状態に比較して普通図柄の当たり確率が高くなり、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり時の電動役物 64ra の開放時間が長くなる) 時短状態においては、継続して右打ちを行い続けることにより頻繁に右第 1 入球口 64r へと遊技球が入球する。更に、図 680 に示した通り、右第 1 入球口 64r の直下には、遊技球が入球可能な第 2 入球口 640 が設けられている。この第 2 入球口 640 は、第 2 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成されている。右第 1 入球口 64r と異なり、第 2 入球口 640 は、入球を妨げるものが何ら存在しないため、電動役物 64ra が開放され難い通常状態であっても、右打ちを行うことで容易に入球させることが可能となっている。なお、時短状態では、普通図柄の当たりとなる毎に上流側の第 1 入球口 64a へと遊技球が入球し易い状態を形成するため、通常状態に比較すると遊技球が第 2 入球口 640 へと入球し難くなるが、時短状態における第 2 特別図柄の変動時間 (本第 24 制御例では 10 秒間固定) の間に 5 個前後の遊技球が入球する設計となっているため、時短状態において継続的に右打ちを行っている場合に、第 2 特別図柄の保留球が 0 になるという事象はほぼ発生しない。よって、本第 24 制御例では、時短状態の間に右第 1 入球口 64r にも第 2 入球口 640 にも頻繁に遊技球が入球するため、第 1 特別図柄の抽選も第 2 特別図柄の抽選も頻繁に実行される状態を形成する。なお、本第 24 制御例では、特別図柄の大当たり確率が  $1/200$  に設定され、第 2 特別図柄の小当たり確率が  $1/20$  に設定されている。このため、小当たり当選し得ない第 1 特別図柄の抽選が実行されても  $1/200$  の確率でしか大当たりに当選しないのに対し、特別図柄の抽選で大当たりおよび実質的に大当たりが確定する小当たりのいずれにも当選し得る第 2 特別図柄の抽選が実行された場合は、実質的に  $11/200$  の確率で大当たりに当選する。このため、時短状態においてより多く第 2 特別図柄の抽選が実行されるほど、大当たりに当選する可能性が高くなる。よって、第 2 特別図柄の抽選がより多く実行されることを遊技者に期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

【2209】

また、図 680 に示した通り、本第 24 制御例では、V 入賞装置 650 の下流側に対して、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置 1065 が配設されている。この可変入賞装置 1065 は、上述した第 9 制御例等に設けられていた可変入賞装置 1065 (図 258 参照) と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【2210】

次に、図 681 から図 685 を参照して、本第 24 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 681 および図 682 (a) を参照して、本第 24 制御例にお

50

ける大当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第24制御例では、時短状態の終了までに実行される第2特別図柄の抽選回数の平均値が異なる複数の時短状態を設ける構成としている。より具体的には、第1特別図柄の変動時間が平均1.4秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均66.8秒程度で第1の時短終了条件(第1特別図柄の抽選50回)が成立して時短状態が終了される時短状態(Eランクラッシュ)と、第1特別図柄の変動時間が平均2秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均99.4秒程度で第1の時短終了条件(第1特別図柄の抽選50回)が成立して時短状態が終了される時短状態(Dランクラッシュ)と、第1特別図柄の変動時間が平均3.2秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均155.3秒程度で第1の時短終了条件(第1特別図柄の抽選50回)が成立して時短状態が終了される時短状態(Cランクラッシュ)と、第1特別図柄の変動時間が平均3.8秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均186.2秒程度で第1の時短終了条件(第1特別図柄の抽選50回)が成立して時短状態が終了される時短状態(Bランクラッシュ)と、第1特別図柄の変動時間が平均6.2秒程度に設定されるため、時短状態に移行してから平均302.3秒程度で第1の時短終了条件(第1特別図柄の抽選50回)が成立して時短状態が終了される時短状態(Aランクラッシュ)と、時短状態中の第1特別図柄の変動時間が必ずロング変動(250秒)となるため、時短中にほぼ第2特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる時短状態(Sランクラッシュ)と、の6つの時短状態(ラッシュのランク)が設けられている。上でも少し触れたが、本第24制御例では、第2特別図柄の変動時間が10秒間に固定化されるため、時短状態における第2特別図柄の抽選回数は、第1の時短終了条件が成立するまでの期間が長いほど多くなる。つまり、第1の時短終了条件が成立するまでの期間が長いほど大当たり期待度が高くなる。なお、第1特別図柄の大当たり、第2特別図柄の大当たり、および第2特別図柄の小当たりを全て加味すると、時短状態が開始されてから時短状態終了後、特定回数(5回)の第2特別図柄の抽選が終了するまでの間に大当たりや当選する割合は、Eランクラッシュで約59.8%、Dランクラッシュで約66.6%、Cランクラッシュで約75.6%、Bランクラッシュで約79.5%、Aランクラッシュで約89.4%、Sランクラッシュで約99.7%である。このため、大当たり終了後によりランクの高いラッシュが付与されることを一つの目的として遊技を行わせることができる。本第24制御例では、この大当たり後に付与される時短状態(ラッシュ)のランクを予め報知する演出(ランクアップ演出)を大当たりのオープニング期間の間に実行する構成としている。

#### 【2211】

図681(a)は、大当たりのオープニング演出として実行されるランクアップ演出の演出態様を示した図である。このランクアップ演出が実行されると、図681(a)に示した通り、主表示領域Dmの小表示領域Dm1に対して、今回の大当たりを報知する際に停止表示された第3図柄が縮小表示される。図681(a)では、「4」の数字を模した第3図柄揃いによって大当たりが報知された場合を例示している。また、小表示領域Dm2に対して、大当たり遊技の実行中における遊技方法を示す「右打ち」という文字が表示される。更に、主表示領域Dmにおいて、大量の敵が生息する洞窟DGから1のザコ敵のキャラクタZEが1体出現して、その出現したザコ敵のキャラクタZEと冒険者のキャラクタ801とが戦う演出が実行される。また、図681(a)に示した通り、ザコ敵のキャラクタZEを冒険者のキャラクタ801が倒すことができた場合は、討伐したザコ敵のキャラクタZEが「RANK UP」という文字が付されたランクアップ画像(ランクアップアイコン)RGをドロップする演出が実行される。また、主表示領域Dmの情報に形成された表示領域HR3に対して、これまでに獲得したランクアップ画像RGの個数を表示する画像が表示される。図681(a)では、今回討伐したザコ敵のキャラクタZEがドロップしたランクアップ画像RGによって2個目のランクアップ画像RGを獲得した場合を例示している。更に、副表示領域Dsに対して、「敵を倒す毎にランクアップをストック!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、ザコ敵のキャラクタZEを討伐するほどランクアップ画像RGを多く獲得できる(ストックできる)ということを遊技

者に対して容易に理解させることができる。

【 2 2 1 2 】

図 6 8 1 ( b ) は、ザコ敵のキャラクタ Z E と戦う演出が終了した後で実行される、ストックしたランクアップ画像 R G を消費してランクを上げる演出の演出態様の一例を示した図である。ここで、本第 2 4 制御例では、ランクアップ画像 R G を用いてランクを上げる対象として、ボーナスランクとラッシュランクとの 2 種類が設けられている。ボーナスランクは大当たりのラウンド数にリンクしており、ランクが A ~ D の 4 種類設けられている。ボーナスランクの A ランクは 1 2 ラウンドに対応し、B ランクは 8 ラウンドに対応し、C ランクは 6 ラウンドに対応し、D ランクは 4 ラウンドに対応している。また、上述した通り、ラッシュランクは S ~ E の 6 種類が設けられている。図 6 8 1 ( b ) に示した通り、ランクアップ画像 R G を消費してランクを上げる演出が実行されると、表示領域 H R 3 に表示されていたランクアップ画像 R G の個数が 1 個減らされると共に、主表示領域 D m においてランクアップ画像 R G が真っ二つに割れてボーナスランク若しくはラッシュランクを示す画像が出現する演出が実行される。図 6 8 1 ( b ) では、真っ二つに割れたランクアップ画像 R G から「B O N U S   R A N K」との文字が付されたボーナスランク画像 B R G が出現した場合を例示している。この場合、ボーナスランクが 1 ランク ( 段階 ) 以上上昇することを意味する。また、主表示領域 D m の右側には、現在のボーナスランクおよびラッシュランクを示す情報を表示するための表示領域 H R 3 3 が形成される。図 6 8 1 ( b ) の例では、今回獲得したボーナスランク画像 B R G によってボーナスランクが C ランクに上昇 ( ランクアップ ) し、ラッシュランクは E ランクのままとされている状態を例示している。更に、副表示領域 D s に対して、「ストックを消費してボーナスランク、ラッシュランクを上げる！」との文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスランクおよびラッシュランクのどちらかが 1 ランク以上上昇する演出が、ストックされたランクアップ画像 R G の個数分実行されるということを容易に理解させることができる。

10

20

【 2 2 1 3 】

なお、ランクアップの回数や各ランクがいずれのランクまでランクアップするかについては、大当たり種別によって予め定められている。例えば、大当たりのラウンド数が 6 ラウンドで、大当たり終了後に A ランクラッシュに移行する大当たり種別 ( 大当たり K 2 8 ) の場合、オープニング演出の前半において 5 個のランクアップ画像を獲得し、後半においてボーナスランクが 1 ランク上昇して C ランクとなり、ラッシュランクが 4 ランク上昇して A ランクとなる演出が設定される。ただし、各ランクアップ画像 R G を消費した場合にいずれのランクを上昇させるかについては、演出毎に抽選により決定される。例えば、ボーナスランクもラッシュランクも今回の大当たり種別に対応するランクまで上昇しきっていないうちは、ランクアップ画像 R G を消費する演出の実行時に 5 0 % の割合でボーナスランクに振り分けられ、5 0 % の割合でラッシュランクに振り分けられるように抽選される。これに対し、一方のランクが上限値まで上昇しきったあとは、上限値に未到達のランクに必ず振り分けられる。これにより、ランクアップにランダム性を持たせることができるので、いずれのランクが上昇するのかに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、1 の大当たりでより多くの賞球を獲得したいと考える遊技者に対しては、ラッシュランクよりもボーナスランクにより多くのランクアップ画像 R G が消費されて欲しいと願いながら遊技を行わせることができる一方で、大当たりの連チャンが発生する可能性が高くなる方がよいと考える遊技者に対しては、ボーナスランクよりもラッシュランクにより多くのランクアップ画像 R G が消費されて欲しいと願いながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の好みによって、ランクアップを期待する対象が全く真逆となる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

【 2 2 1 4 】

図 6 8 2 ( a ) は、ストックしたランクアップ画像 R G を全て消費した後における演出態様の一例を示した図である。図 6 8 2 ( a ) に示した通り、ランクアップ画像 R G を消

50

費し終わる（ボーナスランク、ラッシュランクのランクアップが終了する）と、主表示領域 D m において冒険者のキャラクタ 8 0 1 が剣を掲げる演出が実行されると共に、表示領域 H R 3 に対して、「ランクアップ終了」という文字が表示される。また、副表示領域 D s には、今回報知されたボーナスランクに対応する大当たりのラウンド数、およびラッシュランクに対応するラッシュの継続率（時短終了後 5 回の第 2 特別図柄の抽選が終了するまでに大当たりとなる割合）を示す情報が表示される。図 6 8 2（a）では、ボーナスランクとして 6 ラウンド大当たりに対応する C ランクが報知され、ラッシュランクとして継続率 7 9 . 5 % に対応する B ランクが報知された場合を例示しており、副表示領域 D s に対して、「ボーナス 6 ラウンド over、ラッシュ継続率 7 9 % over 確定！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスランク、およびラッシュランクを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【 2 2 1 5 】

なお、本第 2 4 制御例ではボーナスランクとして、単に今回の大当たりのラウンド数にリンクしたランクを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、保留内に大当たりが存在する場合に、保留内の大当たりのラウンド数も加味したランクを報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、今回の大当たりおよび保留球を加味して、トータルのラウンド数が 4 ラウンドであれば E ランクを報知し、トータルのラウンド数が 6 ラウンドであれば D ランクを報知し、トータルのラウンド数が 8 ラウンドであれば C ランクを報知し、トータルのラウンド数が 1 0 ラウンドであれば B ランクを報知し、トータルのラウンド数が 1 2 ラウンドであれば A ランクを報知し、1 4 ラウンド以上であれば S ランクを報知するように構成してもよい。また、例えば、単に保留内に大当たりが存在する場合はボーナスランクとして S ランクを報知する構成としてもよい。このように構成することで、保留内大当たりの有無も加味した演出態様を実行することができるので、演出態様を多様化することができる。また、保留内大当たりが確定する演出態様が行われた場合に、遊技者の遊技に対する興趣を大きく向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第 2 4 制御例では、1 のザコ敵のキャラクタ Z E を討伐する演出が実行される毎に 1 のランクアップ画像 R G を獲得する構成としていたが、これに限られるものではなく、1 のザコ敵のキャラクタ Z E を討伐した場合に複数のランクアップ画像 R G を獲得する演出パターンを設けてもよい。また、この場合に、討伐した場合に複数のランクアップ画像 R G を獲得する期待度が高い種別の敵や、討伐および複数のランクアップ画像 R G の獲得が確定する種別の敵等を設けてもよい。このように構成することで、冒険者のキャラクタ 8 0 1 が敵を討伐できるか否かだけでなく、出現する敵の種別にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【 2 2 1 6 】

次に、図 6 8 2（b）、図 6 8 3、および図 6 8 4 を参照して、本第 2 4 制御例における時短状態（ラッシュ）中の特徴的な演出態様について説明する。図 6 8 2（b）は、時短状態中の表示態様の一例を示した図である。図 6 8 2（b）に示した通り、時短状態中は、主表示領域 D m における小表示領域 D m 2 に対して、大当たり遊技の実行中と同様に、「右打ち」という文字が表示される。これにより、遊技者に対して有利な遊技方法である右打ちをより確実に実行させることができるので、時短状態において遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。また、主表示領域 D m における比較的広い領域（画面中央部分）において、第 2 特別図柄の抽選結果を示す第 3 図柄（右図柄 R D、中図柄 C D、および左図柄 L D）の変動表示演出を実行する。また、主表示領域 D m における右下部分に形成された横長略長方形形状の小表示領域 D m 3 に対して、今回設定されているラッシュのランクを示す情報が表示される。図 6 8 2（b）では、ラッシュランクとして「B ランク」が設定されている場合を例示している。また、小表示領域 D m の左側には、第 1 特別図柄の抽選結果を示す第 3 図柄の変動表示演出を実行するための小表示領域 D m 8 a が形成される。図 6 8 2（b）に示した通り、小表示領域 D m 8 a は、第 2 特別図柄に対応する変動表示演出を実行するための表示領域に対して著しく小さい（遊技者が視認し

40

50

難い)表示領域で構成される。これは、当たりの期待度(有利度合い)が低い第1特別図柄に対応する変動表示演出よりも、当たりの期待度(有利度合い)が高い第2特別図柄に対応する変動表示演出の方を確認したいと考える遊技者が大多数であると考えられるからである。なお、図示については省略したが、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合のみ、第1特別図柄に対応する第3図柄を第2特別図柄に対応する第3図柄よりも大きな表示領域にて表示させる構成としている。より具体的には、例えば、第1特別図柄の当たり変動の変動停止前1秒のタイミングで第1特別図柄に対応する第3図柄が拡大表示されると共に第2特別図柄に対応する第3図柄が縮小表示されて、第1特別図柄の大当たりが第2特別図柄よりも目立つ態様で報知される。このように構成することで、時短状態の間に当たり期待度が低い第1特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たりが発生したことを遊技者に対して確実に理解させることができる。

10

#### 【2217】

また、図682(b)に示した通り、小表示領域Dmは、実行中の第2特別図柄の変動表示に対応する保留図柄Ds a、および第2特別図柄保留球格納エリア203b2の保留第1～第4エリアに保留されている保留球に対応する保留図柄Ds b1～Ds b4を表示させるための小表示領域Ds 1と、今回のラッシュに関する情報(継続率情報)を表示させるための小表示領域Ds 2と、第1特別図柄保留球格納エリア203b1の保留第1～第4エリアに保留されている保留球に対応する保留図柄Ds c1～Ds c4を表示させるための小表示領域Ds 3と、に区分けされている。図682(b)に示した通り、小表示領域Ds 1の方が、小表示領域Ds 3よりも広い表示領域として構成されている。これは、当たりの期待度(有利度合い)が低い第1特別図柄に対応する保留図柄よりも、当たりの期待度(有利度合い)が高い第2特別図柄に対応する保留図柄の方を確認したいと考える遊技者が大多数であると考えられるからである。更に、主表示領域Dmにおける小表示領域Dm2に対しては、時短状態が終了するまでの残り時間の目安を示す情報(秒数のカウントダウン表示)が表示される。図682(b)では、47秒が経過することで時短状態が終了する可能性がある状況下となり、小表示領域Dm1に対して「ファイナルジャッジまで47:00」という文字が表示された場合を例示している。ここで、ファイナルジャッジとは、時短状態が終了してから最初に行われる第2特別図柄の変動表示演出の実行中(およびその後の第2特別図柄の保留消化期間中)に行われる演出であり、右打ちによって第2特別図柄の保留球を貯めることを促した後で、実行中の第2特別図柄の変動表示の抽選結果および保留されている第2特別図柄の抽選結果の中に当たり(大当たり又は小当たり)が含まれているか否かを報知する演出のことを指している。

20

30

#### 【2218】

上述した通り、本第24制御例では、基本的に、第1特別図柄の抽選が第1回数(50回)実行されることで時短終了条件が成立して時短状態が終了される。このため、本第24制御例では、時短状態が開始された後、最初に第1特別図柄の抽選が実行されたことを契機として、時短状態が終了するまでの残り時間の目安として、第1特別図柄の変動時間のうち最も短い時間(1秒間)×49回(第1回数-1回)を小表示領域Dm1に対して表示させ(つまり、「ファイナルジャッジまで49:00」という文字を表示させ)、時間の経過に伴って残り時間を更新して表示させる構成としている。言い換えれば、時短状態として最低限保証される時間(保証時間)を表示させておく構成としている。そして、第1特別図柄の変動時間の選択状況から保証時間(小表示領域Dm1に対して表示させている残り時間)に対するずれを計測(積算)しておき、ずれが所定以上積算された場合に、所定契機で残り時間を上乗せする演出(残り時間上乗せ演出)を実行する構成としている。この残り時間上乗せ演出の詳細について、図683を参照して説明する。図683(a)および図683(b)は、残り時間上乗せ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図683(a)に示した通り、残り時間上乗せ演出の実行が決定されると、主表示領域Dmの中央部分において、中図柄UGとして「上乗せ」という文字が付された特殊な第3図柄(上乗せ図柄)が停止表示される演出態様の変動表示演出が実行される。また、変動停止時に、表示領域HR3に対して、「上乗せ発生」という文字が表示さ

40

50

れる。これらの表示内容により、遊技者に対して時短状態が終了するまでの残り時間が上乗せされたことを容易に理解させることができる。

#### 【 2 2 1 9 】

上乗せ図柄が停止表示された後は、図 6 8 3 ( b ) に示した通り、停止された上乗せ図柄が真っ二つに割れて上乗せされる秒数を示す画像 ( アイコン ) が出現する演出が実行される。図 6 8 3 ( b ) の例では、20 秒の上乗せを報知するための「+ 2 0」という文字が付された上乗せ秒数アイコンが出現した場合を例示している。また、上乗せ秒数アイコンが出現すると、その上乗せ秒数アイコンが示す秒数と同じ秒数が、小表示領域 D m 1 において表示されている時短状態終了まで ( ファイナルジャッジまで ) の残り秒数に加算される演出が実行される。これらの表示内容によって、時短状態が終了するまでの残り時間が上乗せされ、有利な第 2 特別図柄の抽選を実行する機会が多くなったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 6 8 4 を参照して、本第 2 4 制御例における継続率上昇演出について説明する。この継続率上昇演出は、特に、第 1 特別図柄の抽選において低確率で選択される極めて長い変動時間が選択された場合に実行される可能性がある演出であり、ラッシュのランク ( 継続率 ) が上昇することを報知する演出で構成される。ここで、上述した通り、本第 2 4 制御例では、第 1 特別図柄の変動時間の平均値によって各ランクの継続率 ( 時短状態中に小表示領域 D s に表示される継続率 ) が設定されている。よって、第 1 特別図柄の変動時間として平均値よりも大幅に長い変動時間が選択されると、平均値から算出される継続率に対して、実質的な継続率がアップする。よって、本第 2 4 制御例では、第 1 特別図柄の変動時間として長い変動時間が選択され、現在設定されているラッシュの種別 ( ランク ) に対応する継続率よりも高いランクに対応する継続率となった場合に、ラッシュのランクを上昇させる演出 ( 継続率上昇演出 ) を実行する構成としている。このように構成することで、時短状態 ( ラッシュ ) 中の状況の変化に合わせて実質的な継続率を更新して報知することができるので、遊技者に対してより正確な情報 ( 継続率 ) を提供することができる。

#### 【 2 2 2 0 】

図 6 8 4 ( a ) に示した通り、継続率上昇演出の実行が決定されると、主表示領域 D m の中央部分において、中図柄 U G として「R A N K U P」という文字が付された特殊な第 3 図柄 ( ランクアップ図柄 ) が停止表示される演出態様の変動表示演出が実行される。また、変動停止時に、表示領域 H R 3 に対して、「ランクアップ発生」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してラッシュのランクが上昇した ( ラッシュの継続率が上昇した ) ことを容易に理解させることができる。ランクアップ図柄が停止表示された後は、図 6 8 4 ( b ) に示した通り、停止されたランクアップ図柄が真っ二つに割れてランクアップするランク数 ( 段階数 ) を示す画像 ( アイコン ) が出現する演出が実行される。図 6 8 4 ( b ) の例では、1 段階のランクアップを報知するための「+ 1 R A N K」という文字が付されたランクアップアイコン R R G が出現した場合を例示している。また、ランクアップアイコンが出現すると、そのランクアップアイコン R R G が示す段階数と同じ段階数のランクアップが、小表示領域 D m 3 に表示されているラッシュランクに対して発生する演出が実行される。これらの表示内容によって、時短状態の継続率が上昇し、ラッシュ中に再度当たりが発生する可能性が高くなったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第 2 4 制御例では、残り時間上乗せ演出や継続率上昇演出を、第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示演出の変動表示期間に同期させて実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第 1 特別図柄の変動表示期間に同期させて実行する構成としてもよい。この場合、第 1 特別図柄の抽選で当たりになった場合と同様に、一時的に、第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示演出を、第 2 特別図柄に対応する変動表示演出よりも目立つ表示態様 ( 広い表示領域 ) で実行するように構成してもよい。このように構成することで、残り時間上乗せ演出が発生したことを遊技者に対して確実に認識させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 2 1 】

次に、図 6 8 5 を参照して、本第 2 4 制御例におけるファイナルジャッジ演出の詳細について説明する。このファイナルジャッジ演出は、上述した通り、時短状態が終了した後で実行される特定回数（5 回）の第 2 特別図柄の変動表示期間に渡って実行される演出であり、第 2 特別図柄の保留球を貯めさせるために右打ちを遊技者に促す演出を実行した後で、実行中の変動表示に対応する第 2 特別図柄の抽選結果および第 2 特別図柄の保留球に対応する第 2 特別図柄の抽選結果の中に当たり（大当たりまたは小当たり）が少なくとも 1 つ含まれているか否かを報知する演出である。

## 【 2 2 2 2 】

図 6 8 5（a）に示した通り、時短状態が終了して（即ち、小表示領域 D m 1 に表示されていたファイナルジャッジまでの残り秒数が 0 となって）ファイナルジャッジ演出が実行されると、冒険者のキャラクタ 8 0 1 の右側に、5 つの表示領域 H R 3 4 ~ H R 3 8 が形成される。これら 5 つの表示領域のうち、表示領域 H R 3 4 は、実行中の第 2 特別図柄の変動表示の抽選結果に対応する態様の鍵の画像が表示される表示領域であり、表示領域 H R 3 5 ~ H R 3 8 には、それぞれ第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の保留第 1 ~ 第 4 エリアの抽選結果に対応する態様の鍵の画像が表示される表示領域である。図 6 8 5（a）では、第 2 特別図柄の保留球が 2 個貯まっている状態でファイナルジャッジ演出が開始された状況を例示しており、表示領域 H R 3 4 ~ H R 3 6 には鍵の画像が表示されている一方で、保留データが格納されていない保留第 3 エリアおよび保留第 4 エリアに対応する表示領域 H R 3 7 および H R 3 8 には鍵画像が未表示の状態となっている。このファイナルジャッジ演出において、遊技者が右打ちを行って第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球して保留球が増加する毎に、当該保留球に応じた態様の鍵の画像が追加して表示されていく。また、図 6 8 5（a）に示した通り、表示領域 H R 3 に対して、「右打ちで鍵を貯めるんだ！！」との文字が表示される。これらの表示態様により、遊技者に対して右打ちを行うことで表示領域 H R 3 4 ~ H R 3 8 に対して鍵が貯まっていくということを容易に理解させることができる。なお、図 6 8 5（a）に示した通り、ファイナルジャッジ演出の実行中は、時短状態中に「右打ち」という文字が表示されていた小表示領域 D m 2 が消去される。これにより、時短状態が終了して右打ちを行った場合の有利度合いが低い通常状態に移行（転落）したということを遊技者に対して示唆することができる。

## 【 2 2 2 3 】

ここで、表示領域 H R 3 4 ~ H R 3 8 に表示される鍵の画像には、複数の態様が設けられている。本第 2 7 実施形態では、鍵の態様により、当たりとなる期待度を遊技者に示唆可能に構成している。より具体的には、図 6 8 5（a）における表示領域 H R 3 4 , H R 3 5 に示した態様（通常の態様）の鍵や、表示領域 H R 3 6 に示した輝きを放つ態様が設けられている。また、図示については省略したが、通常の態様よりも大きい鍵の態様や、通常の態様よりもボロボロの態様等が設けられている。当たりとなる期待度としては、ボロボロの態様が最も期待度が低く、次いで通常の態様の期待度が低く、輝きを放つ態様は通常の態様よりも期待度が高くなり、大きい鍵の態様が最も期待度が高くなるように構成されている。これらの鍵の表示態様に応じて、遊技者に対してファイナルジャッジ演出によって当たりが報知されるか否かを予測させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。鍵を集める演出が終了すると、図 6 8 5（b）に示した通り、冒険者のキャラクタ 8 0 1 が扉 T G を発見する演出が実行される。また、表示領域 H R 3 に対して、「ストックした鍵で扉を突破できれば継続確定！？」との文字が表示される。これらの表示態様により、ストックした鍵のいずれかによって扉を開くことができれば大当たり又は小当たりとなってラッシュが継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

## 【 2 2 2 4 】

なお、本第 2 4 制御例では、抽選結果によらず、時短状態終了後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選に係る変動時間が 3 0 秒に設定され、2 回目 ~ 5 回目の第 2 特別図柄の抽選に係る変動時間が 1 0 秒間に設定されるように構成している。そして、1 回目の第 2 特別図柄



の変動表示が開始されてから 10 秒間が経過するまでの間、鍵を集める演出を実行することにより遊技者に対して第 2 特別図柄の保留球を貯めさせて、10 秒経過時以降の変動時間で、扉 T G を発見し、1 個目の鍵（表示領域 H R 3 4 に表示されていた鍵）を使用して扉 T G を突破しようとする演出が実行される。1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れの場合は、1 個目の鍵で扉 T G の突破に失敗する演出が実行され、以降は、第 2 特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行される毎に、変動時間の 10 秒間の間に、対応する鍵を用いて扉 T G の突破に挑戦する演出を実行する。そして、いずれかの第 2 特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選していた場合は、対応する鍵を用いて扉 T G を突破する演出が実行され、当たりが報知される。

#### 【 2 2 2 5 】

このように、本第 2 4 制御例では、不利な通常状態においても、右打ちを行うことで有利な第 2 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口としての第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能な盤面構成を前提として、通常状態においては基本的に第 2 特別図柄の変動時間を極めて長い変動時間に設定しておき、時短状態終了後の特定回数の第 2 特別図柄の抽選に限り、第 2 特別図柄の変動時間として比較的短い時間（30 秒又は 10 秒）を設定する構成としている。そして、時短状態終了後の 1 回目の第 2 特別図柄の変動表示演出の前半 10 秒間において右打ちにより第 2 特別図柄の保留球を貯めることを促す演出を実行し、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示演出の後半および時短状態終了後 2 回目～5 回目の第 2 特別図柄の変動表示演出において当否を報知する演出を実行する構成としている。つまり、一般的に、右打ちを行うことで不利となる遊技状態で構成される通常状態において、右打ちを促して第 2 特別図柄の保留球を貯めさせるという極めて特殊な演出態様の演出を実行することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、時短状態終了後に、特定回数の第 2 特別図柄の抽選をほぼ確実に（右打ちを促されているにもかかわらず右打ちを行わない等の特殊な遊技方法を遊技者が故意に採用しない限り）保証することができる。

#### 【 2 2 2 6 】

ここで、従来より、有利度合いが異なる複数の特別図柄（第 1 特別図柄、および第 1 特別図柄よりも有利度合いが高い第 2 特別図柄）を設け、不利な遊技状態の間は不利な第 1 特別図柄の抽選が実行され易くなる（第 2 特別図柄の始動入賞が発生し難くなる）一方で、有利な遊技状態へと移行した場合は有利な第 2 特別図柄の抽選が実行され易くなる（第 2 特別図柄の始動入賞が発生し易くなる）制御を採用している遊技機が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利状態な遊技状態における最後の変動表示の実行中に有利度合いが高い第 2 特別図柄の始動入賞が発生させることを促す演出を実行することで第 2 特別図柄の保留球を貯めさせて、有利な遊技状態における最後の第 2 特別図柄の抽選の抽選結果および第 2 特別図柄の保留球の抽選結果の中に当たりに対応する抽選結果が含まれているか否かを報知する演出を実行するものも存在する。しかしながら、本第 2 4 制御例のように、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能な同時変動仕様を採用した場合、有利な遊技状態において第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の抽選が複数回実行される可能性も、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の抽選が全く実行されない可能性もあるため、例えば、第 2 特別図柄の抽選開始時に時短回数が残りの状態となった場合に、有利な遊技状態における最後の第 2 特別図柄の変動表示の可能性が高いと判断して第 2 特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行したにもかかわらず、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の抽選が実行されずに時短状態が次の第 2 特別図柄の抽選まで継続してしまったり、逆に、例えば、第 2 特別図柄の抽選開始時に時短回数が比較的多く残っていた（例えば、8 回等）ため、保留球を貯めさせる演出を実行しなかったにもかかわらず、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の変動が頻繁に実行されて第 2 特別図柄の変動表示が終了するよりも前に有利な遊技状態が終了してしまったりする可能性があり、第 2 特別図柄の保留球を貯めさせる演出を適正なタイミングで実行することが困難になってしまう可能性がある。

10

20

30

40

50



## 【 2 2 2 7 】

これに対して本第 2 4 制御例では、時短状態終了後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選に係る変動時間を固定化しているため、時短状態終了後第 2 特別図柄の保留球を貯めさせる期間を確保することができる。よって、遊技者が演出内容に従って遊技を行うことにより、確実に、第 2 特別図柄の保留球を上限個数分（4 個）貯めさせることができるので、ファイナルジャッジ演出を好適に実行することができる。なお、本第 2 4 制御例では、時短状態の終了後（即ち、通常状態への移行直後）、5 回の第 2 特別図柄の変動表示期間に渡ってファイナルジャッジ演出の実行を設定し、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示期間の間に右打ちにより第 2 特別図柄の保留球を貯めることを示唆する演出を実行する構成としていたが、ファイナルジャッジ演出の開始タイミング、および実行期間（第 2 特別図柄の変動回数）は、これに限られるものではなく、任意に定めることができる。具体的には、例えば、より少ない期間（例えば、時短状態終了後、4 回や 2 回の第 2 特別図柄の変動表示期間の間）でファイナルジャッジ演出を実行する構成とする構成としてもよいし、多い期間でファイナルジャッジ演出を実行する構成としてもよい。言い換えれば、時短終了後 1 変動時用テーブル 2 0 2 d w 8（図 6 9 1（b）参照）や時短終了後 2 ～ 5 変動時用テーブル 2 0 2 d w 9 を参照する第 2 特別図柄の抽選回数を変更する（通常用変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 w a の規定内容を変更する）ことで、通常状態において第 2 特別図柄の変動時間が短くなる範囲（期間）を任意に変更してもよい。期間を少なくすることで、時短状態が終了した後で有利な第 2 特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選する可能性を低くすることができるし、多い期間とすることで、第 2 特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選する可能性を高くすることができるので、ラッシュのランク毎の継続率（ファイナルジャッジ演出が終了するまでに大当たりとなる可能性）を調節することができる。

## 【 2 2 2 8 】

また、本第 2 4 制御例では、大当たり終了後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示演出の実行中に、右打ちにより第 2 特別図柄の保留球を貯めることを遊技者に示唆する演出を実行する構成としていたが、時短状態が終了する前から、右打ちにより第 2 特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行してもよい。具体的には、例えば、時短状態の残りの抽選回数が 1 0 回以内となった後で実行された第 2 特別図柄の抽選から、時短状態が終了するまでの間、毎回の第 2 特別図柄の変動表示（つまり、時短回数内の複数の第 2 特別図柄の変動表示）において第 2 特別図柄の保留を貯めるように促す演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態の終了タイミングによらず、時短状態において最後に実行された第 2 特別図柄の変動表示演出の実行中に第 2 特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行することができる。また、この具体例のように複数回の第 2 特別図柄の変動表示に渡って遊技者に対して右打ちを促す同系統の演出を実行する場合は、保留球が上限個数の状態をキープすることを促す演出内容としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して保留が常に上限個数（4 個）となるように注意して遊技を行わせることができるので、ファイナルジャッジ演出の演出期間の途中で保留球が 0 になってしまうことを抑制することができる。

## 【 2 2 2 9 】

次に、図 6 8 6 を参照して、本第 2 4 制御例における大当たり当選からラッシュ終了までに渡る演出態様の経時変化について説明する。図 6 8 6 は、大当たり当選後の演出態様の経時変化を示したタイムチャートである。図 6 8 6 に示した通り、大当たり遊技の開始に伴って大当たりのオープニング期間が開始されると、オープニング演出としてランクアップ演出（図 6 8 1、図 6 8 2（a）参照）が実行される。ランクアップ演出によりボーナスランク（大当たりのラウンド数）およびラッシュランク（大当たり終了後の時短状態の継続率）を報知し終わってオープニング期間が終了すると、大当たりの 1 ラウンド目が開始されると共に大当たり演出が実行される。そして、大当たりが終了して時短状態の開始タイミングになると、大当たり演出が終了されると共にラッシュ中演出（図 6 8 2（b）参照）が開始される。時短状態（ラッシュ）においては、第 1 特別図柄の変動時間の選

択状況に応じて、残り時間上乘せ演出（図 6 8 3 参照）や、継続率上昇演出（図 6 8 4 参照）等が発生する可能性がある。そして、時短状態中に当たり（大当たり又は小当たり）に当選せずに時短状態の終了条件（第 1 特別図柄の 5 0 回目の抽選が実行された場合に成立する第 1 の終了条件と、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とが合計で 1 0 0 回実行された場合に成立する第 2 の終了条件と、のいずれか）が成立し、その成立時点で実行されていた（若しくは終了条件の成立契機となった）第 2 特別図柄の変動表示が終了すると、時短状態が終了されることに伴ってラッシュ中演出が終了され、ファイナルジャッジ演出（図 6 8 5 参照）が開始される。ファイナルジャッジ演出の演出期間の間に実行される 5 回の第 2 特別図柄の抽選において当たり（小当たり）に当選しなかった場合は、全ての鍵を用いても扉 T G を突破することができない演出が実行される。そして、時短状態終了後、5 回の第 2 特別図柄の抽選が終了してファイナルジャッジ演出の演出期間が終了すると、通常状態用の演出態様に切り替わる。

10

#### 【 2 2 3 0 】

なお、本第 2 4 制御例では、大当たりのラウンド数（ボーナスランク）および大当たり終了後の時短状態の有利度合い（ラッシュランク）を報知するランクアップ演出を、大当たりのオープニング期間において実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのラウンド遊技の実行中に実行してもよいし、インターバル期間中に実行してもよい。また、ボーナスランクの報知とラッシュランクの報知とは必ずしも 1 のランクアップ演出でまとめて報知する必要はなく、別々の演出で報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、ボーナスランク（大当たりのラウンド数）は大当たりの 4 ラウンド目までの間の任意のタイミングで報知する構成とし、ラッシュランク（時短状態の継続率）は大当たりのエンディング期間や時短状態（ラッシュ）移行後の特定回数（例えば、1 回目や 5 回目）の第 2 特別図柄の抽選に係る変動表示演出中に報知する構成としてもよい。

20

#### 【 2 2 3 1 】

本第 2 4 制御例では、ランクアップ演出によって大当たり図柄に対応するボーナスランクおよびラッシュランクを必ず報知する構成としていたが、所定の割合で実際よりも低いランクを報知する構成としてもよい。そして、ランクアップ演出において実際よりも低いランクを報知した場合は、予め定められた報知タイミングで実際のランクにランクアップする演出を実行する構成としてもよい。予め定められた報知タイミングとしては、例えば、ランクアップ演出においてボーナスランクを低めに報知した場合は、報知されたランクに対応する最終ラウンド（B ランクであれば 8 ラウンド目、C ランクであれば 6 ラウンド目、D ランクであれば 4 ラウンド目）に実際のランクにランクアップする演出を発生させる構成としてもよい。また、例えば、ランクアップ演出においてラッシュランクを低めに報知した場合は、大当たりの最終ラウンドや、大当たりのエンディング期間、大当たり終了後特定回数（例えば、1 回目）の第 2 特別図柄の変動表示期間中等に実際のランクにランクアップする演出を発生させる構成としてもよい。このように構成することで、ランクアップ演出において低いランクが報知されたとしても、その後更にランクアップが発生することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができると共に、演出態様を多様化させることができる。

30

40

#### 【 2 2 3 2 】

本第 2 4 制御例では、継続率上昇演出（図 6 8 4 参照）において、ランクアップの発生を報知する際に、1 の第 2 特別図柄の変動表示演出において対応するランクまでのランクアップを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、複数段階のランクアップを報知する場合は、複数の第 2 特別図柄の変動表示演出に渡って段階的に（例えば、1 変動で 1 段階ずつ）ランクアップを報知する構成としてもよい。このように構成することで、複数の変動表示に渡ってより高いランクへと上昇する期待感を持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、段階的に報知する場合は、必ずしも複数変動に渡ってランクを報知する必要はなく 1 変動内でランクを段階的に上昇させる演出を実行する構成としてもよい。具体的には

50

、例えば、ランクアップ画像 R G が真っ二つに割れて本来のランクよりも低いランクへのランクアップを示すランクアップアイコン R R G が出現する演出を実行した後で、当該ランクアップアイコン R R G が真っ二つに割れて、より高いランクを示すランクアップアイコン R R G が出現する演出を実行する。そして、以降は、実際のランクへのランクアップが報知されるまで、直前に出現したランクアップアイコン R R G によって示されるランクよりも高いランクを示すランクアップアイコン R R G が、直前に出現したランクアップアイコン R R G の中から出現する演出を繰り返すことにより、段階的にランクを報知する構成としてもよい。このように構成することで、より高いランクへと上昇する期待感を持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

### 【 2 2 3 3 】

本第 2 4 制御例では、継続率上昇演出（図 6 8 4 参照）において、ランクアップ画像 R G が真っ二つに割れて出現するランクアップアイコン R R G の種別（記載されている文字）によってランクの上昇数（ランクアップ数）を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、ランクアップ画像 R G の表示態様（例えば、色や大きさ等）、ランクアップ画像 R G の割れ方等によって、出現するランクアップアイコン R R G の種別を示唆可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、ランクアップ画像 R G の種別として、白色のランクアップ画像 R G、赤色のランクアップ画像、および通常よりも大きいサイズの赤色のランクアップ画像を設ける構成とし、赤色のランクアップ画像が停止表示された場合は、白色のランクアップ画像 R G が停止表示された場合よりも、複数段階のランクアップが報知される可能性が高くなるように構成してもよい。また、通常よりも大きいサイズの赤色のランクアップ画像は、複数段階のランクアップが報知される場合にのみ、選択され得るように構成してもよい。また、ランクアップ画像 R G の割れ方として、真っ二つに割れる割れ方の他に、4 つに割れる割れ方や、粉々に砕け散る割れ方を設ける構成とし、4 つに割れる割れ方の場合は真っ二つに割れる割れ方よりも複数段階のランクアップが報知される可能性が高くなるように構成してもよい。また、粉々に砕け散る割れ方の場合は A ランク以上へのランクアップが確定するように構成してもよい。このように構成することで、ランクアップアイコン R R G の種別のみならず、ランクアップアイコン R R G が出現する前の演出態様にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

### 【 2 2 3 4 】

< 第 2 4 制御例における電氣的構成 >

次に、図 6 8 7 ( a ) を参照して、本第 2 4 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 6 8 7 ( a ) に示した通り、本第 2 4 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 1 4 制御例における ROM 2 0 2 の構成（図 4 0 4 参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 k a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a w が設けられている点、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 q b に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b w が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 q c に代えて第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c w が設けられている点、小当たり乱数テーブル 2 0 2 q e に代えて小当たり乱数テーブル 2 0 2 e w が設けられている点、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 q j に代えて通常状態用変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 w a が設けられている点で相違している。また、第 1 4 制御例における小当たり種別選択テーブル 2 0 2 q f、開放シナリオテーブル 2 0 2 f g、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h、時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i が削除されている点でも相違している。なお、その他の構成については、上述した第 1 4 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

40

### 【 2 2 3 5 】

まず、図 6 8 8 ( a ) を参照して、本第 2 4 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a w の詳細について説明する。この第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a w は、上述した第 1 4 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 k a 等と同様に、特別図柄の抽選が

50

実行された場合に大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1の値）が規定されているデータテーブルである。図688（a）は、第1当たり乱数テーブル202awの規定内容を示した図である。図688（a）に示した通り、本第24制御例では、特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1の値）として、特別図柄の種別によらず、「0～4」の5個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。本第24制御例における第1当たり乱数カウンタC1は、「0～999」の1000個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、本第24制御例において特別図柄の抽選が実行された場合に直接大当たり当選する確率は、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選でも $1/200$ （ $5/1000$ ）である。次に、図688（b）を参照して、本第24制御例における第2当たり乱数テーブル202cwの詳細について説明する。この第2当たり乱数テーブル202cwは、上述した第14制御例における第2当たり乱数テーブル202qc等と同様に、普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりと判定される乱数値（第2当たり乱数カウンタC4の値）が規定されているデータテーブルである。

10

#### 【2236】

図688（b）に示した通り、本第24制御例における第2当たり乱数テーブル202cwには、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第2当たり乱数カウンタC4のカウンタ値）として「0」1個のみが対応付けて規定されている。第2当たり乱数カウンタC4の取り得る「0～299」の300個の乱数値（カウンタ値）のうち、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が1個なので、普通図柄の低確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は $1/300$ である。また、図688（b）に示した通り、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第2当たり乱数カウンタC4のカウンタ値）として「0～298」の299個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第2当たり乱数カウンタC4の取り得る「0～299」の300個の乱数値（カウンタ値）のうち、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が299個なので、普通図柄の高確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は $299/300$ である。このように、本第24制御例では、普通図柄の低確率状態に設定される通常状態ではほとんど普通図柄の当たり当選しない一方で、普通図柄の高確率状態に設定される時短状態では、ほぼ普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たり当選するので、時短状態における優位性を高めることができる。

20

30

#### 【2237】

次に、図688（c）を参照して、本第24制御例における小当たり乱数テーブル202ewの詳細について説明する。この小当たり乱数テーブル202ewは、上述した第14制御例における小当たり乱数テーブル202qe等と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に小当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1の値）が規定されているデータテーブルである。図688（c）に示した通り、本第24制御例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が第2特別図柄に対してのみ対応付けられており、その値の範囲は「5～54」である。第1当たり乱数カウンタC1が取り得る「0～999」の1000個の乱数値（カウンタ値）のうち第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「5～54」の50個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たり当選する確率は $1/20$ （ $50/1000$ ）である。次に、図688（d）および図689を参照して、本第24制御例における大当たり種別選択テーブル202bwの詳細について説明する。図示については省略したが、本第24制御例における大当たり種別選択テーブル202bwは、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に大当たり種別を特定するために参照される直当たり用テーブル202bw1と、小当たり遊技の実行中にV入賞が発生したことで大当たり当選した場合に大当たり種別を特定するために参照されるV当たり用テーブル202bw2と、で少なくとも構成されている。まず、図688（d）を参照して、直当たり用テーブル202bw1の詳細について説明する。

40

50

## 【 2 2 3 8 】

図 6 8 8 ( d ) は、本第 2 4 制御例における直当たり用テーブル 2 0 2 b w 1 の規定内容を示した図である。図 6 8 8 ( d ) に示した通り、この直当たり用テーブル 2 0 2 b w 1 には、特別図柄の種別毎に、選択され得る大当たり種別と、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値の範囲と、が対応付けて規定されている。より具体的には、図 6 8 8 ( d ) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 」の範囲に対して「大当たり A 2 7」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり B 2 7」が対応付けて規定されている。「大当たり A 2 7」は、ラウンド数が 1 2 ラウンドに設定され、大当たり終了後の時短状態として S ランクの時短状態（ラッシュ）が設定される大当たり（ 1 2 ラウンド継続率 S ランク大当たり）である。また、「大当たり B 2 7」は、ラウンド数が 4 ラウンドに設定され、大当たり終了後の時短状態として E ランクの時短状態が設定される大当たり（ 4 ラウンド継続率 E ランク大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値のうち、「大当たり A 2 7」、「大当たり B 2 7」に対応付けられている乱数値はそれぞれ 5 個および 9 5 個であるため、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 2 7」が決定される割合は 5 % ( 5 / 1 0 0 ) となり、「大当たり B 2 7」が決定される割合は 9 5 % ( 9 5 / 1 0 0 ) となる。つまり、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、ほぼ、ラウンド数が最も少なく、継続率（ラッシュランク）が最も低い大当たり種別（大当たり B 2 7）が決定されるため、第 1 特別図柄の抽選は遊技者にとって有利度合いが低い抽選である。

## 【 2 2 3 9 】

また、図 6 8 8 ( d ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲（「 0 ~ 9 9 」の範囲）に対して、「大当たり C 2 7」が対応付けて規定されている。この「大当たり C 2 7」は、大当たりのラウンド数が 1 2 ラウンドに設定され、大当たり終了後の時短状態として S ランクの時短状態（ラッシュ）が設定される大当たり（ 1 2 ラウンド継続率 S ランク大当たり）である。つまり、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、ラウンド数が最も多く、継続率が最も高い大当たり種別が必ず決定されるため、第 2 特別図柄の抽選は遊技者にとって有利度合いが高い抽選である。次に、図 6 8 9 を参照して、上述した V 当たり用テーブル 2 0 2 b w 2 の詳細について説明する。図 6 8 9 は、この V 当たり用テーブル 2 0 2 b w の規定内容を示した図である。図 6 8 9 に示した通り、この V 当たり用テーブル 2 0 2 b w には、「大当たり D 2 7」~「大当たり P 2 7」の 1 3 種類の大当たり種別に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が対応付けて規定されている。

## 【 2 2 4 0 】

より具体的には、図 6 8 9 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 」に対して、「大当たり D 2 7」（ 1 2 ラウンド継続率 S ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 1 ~ 3 9 」の範囲に対して、「大当たり E 2 7」（ 1 2 ラウンド継続率 A ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 4 0 ~ 4 2 」の範囲に対して、「大当たり F 2 7」（ 1 2 ラウンド継続率 B ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 4 3 , 4 4 」の範囲に対して、「大当たり G 2 7」（ 1 2 ラウンド継続率 C ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 4 5 ~ 4 9 」の範囲に対して、「大当たり H 2 7」（ 1 2 ラウンド継続率 D ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 5 2 」の範囲に対して、「大当たり I 2 7」（ 8 ラウンド継続率 A ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 3 , 5 4 」の範囲に対して、「大当たり J 2 7」（ 8 ラウンド継続率 B ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 5 ~ 5 7 」の範囲に対して、「大当たり K 2 7」（ 6 ラウンド継続率 A ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 8 , 5 9 」の範囲に対して、「大当たり L 2 7」（ 6 ラウンド継続率 B ランク大当たり）が対応付けて規定され、第 1 当

たり種別カウンタC 2の値が「60～64」の範囲に対して、「大当たりM 2 7」（4ラウンド継続率Aランク大当たり）が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC 2の値が「65～69」の範囲に対して、「大当たりN 2 7」（4ラウンド継続率Bランク大当たり）が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC 2の値が「70～79」の範囲に対して、「大当たりO 2 7」（4ラウンド継続率Cランク大当たり）が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC 2の値が「80～99」の範囲に対して、「大当たりP 2 7」（4ラウンド継続率Dランク大当たり）が対応付けて規定されている。

#### 【2241】

つまり、第1当たり種別カウンタC 2の取り得る100個の乱数値のうち、「大当たりD 2 7」に対応付けられている乱数値が1個であり、「大当たりE 2 7」に対応付けられている乱数値が39個であり、「大当たりF 2 7」に対応付けられている乱数値が3個であり、「大当たりG 2 7」に対応付けられている乱数値が2個であり、「大当たりH 2 7」に対応付けられている乱数値が5個であり、「大当たりI 2 7」に対応付けられている乱数値が3個であり、「大当たりJ 2 7」に対応付けられている乱数値が2個であり、「大当たりK 2 7」に対応付けられている乱数値が3個であり、「大当たりL 2 7」に対応付けられている乱数値が2個であり、「大当たりM 2 7」に対応付けられている乱数値が5個であり、「大当たりN 2 7」に対応付けられている乱数値が5個であり、「大当たりO 2 7」に対応付けられている乱数値が10個であり、「大当たりP 2 7」に対応付けられている乱数値が20個である。よって、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選してV入賞が発生した場合に大当たり種別として「大当たりD 2 7」が決定される割合は1%であり、「大当たりE 2 7」が決定される割合は39%であり、「大当たりF 2 7」が決定される割合は3%であり、「大当たりG 2 7」が決定される割合は2%であり、「大当たりH 2 7」が決定される割合は5%であり、「大当たりI 2 7」が決定される割合は3%であり、「大当たりJ 2 7」が決定される割合は2%であり、「大当たりK 2 7」が決定される割合は3%であり、「大当たりL 2 7」が決定される割合は2%であり、「大当たりM 2 7」が決定される割合は5%であり、「大当たりN 2 7」が決定される割合は5%であり、「大当たりO 2 7」が決定される割合は10%であり、「大当たりP 2 7」が決定される割合は20%である。

#### 【2242】

このように、本第24制御例では、小当たり遊技においてV入賞が発生した場合に決定される大当たり種別として、13種類の大当たり種別が設けられ、ラウンド数とラッシュ継続率との組み合わせが多岐に渡っているため、時短状態において第2特別図柄の抽選で小当たりに当選してV入賞が発生した場合に、ランクアップ演出によって報知される大当たり種別をランクアップ画像RGの獲得個数等から予測し難くすることができる。よって、ランクアップ画像RGを消費する演出が実行される毎に、ボーナスランクとラッシュランクのうちいずれのランクが上昇するのかについてより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2243】

次に、図690(a)を参照して、本第24制御例における変動パターンテーブル202dwの詳細について説明する。図690(a)は、本第24制御例における変動パターンテーブル202dwの構成を示したブロック図である。図690(a)に示した通り、本第24制御例における変動パターンテーブル202dwは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル202dw1と、Sランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるSランク用テーブル202dw2と、Aランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるAランク用テーブル202dw3と、Bランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるBランク用テーブル202dw4と、Cランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動

パターン（変動時間）を選択するために参照される S ランク用テーブル 202dw5 と、D ランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される S ランク用テーブル 202dw6 と、E ランクのラッシュ（時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される S ランク用テーブル 202dw7 と、通常状態で、且つ、時短終了後 1 回目の第 2 特別図柄の抽選が実行されるまでの間に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短終了後 1 変動時テーブル 202dw8 と、通常状態で、且つ、時短終了後 1 回目の第 2 特別図柄の抽選が終了してから時短終了後 5 回目の第 2 特別図柄の抽選が実行されるまでの間に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短終了後 2 ～ 5 変動時テーブル 202dw9 と、の 9 種類のデータテーブルで構成されている。このうち、通常用テーブル 202dw1 については、上述した第 14 制御例（および第 9 制御例）における通常状態用変動パターンテーブル 202kd1（図 266 参照）と同一の規定内容（第 1 特別図柄の抽選では抽選結果に応じて 7 秒～140 秒の範囲の変動時間が選択される一方で、第 2 特別図柄の抽選では 600 秒の変動時間が必ず選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【2244】

まず、図 690（b）を参照して、S ランク用テーブル 202dw2 の詳細について説明する。図 690（b）は、S ランク用テーブル 202dw2 の規定内容を示した図である。図 690（b）に示した通り、S ランク用テーブル 202dw2 には、第 1 特別図柄に対して、第 2 特別図柄に対して、抽選結果によらず固定の変動時間が対応付けて規定されている。具体的には、第 1 特別図柄に関して、抽選結果が外れの場合も大当たりの場合も、変動種別カウンタ CS1 の取り得る値の全範囲（「0～999」の範囲）に対して、変動時間が 25000ms（250 秒）の変動パターン（外れロング変動、当たりロング変動）が対応付けて規定されている。また、第 2 特別図柄に関して、抽選結果が外れの場合も大当たりの場合も、変動種別カウンタ CS1 の取り得る値の全範囲（「0～999」の範囲）に対して、変動時間が 10000ms（10 秒）の変動パターン（外れショート変動、当たりショート変動）が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、S ランクのラッシュ（大当たり A27，C27，D27 の終了後に設定される時短状態）では、不利な（実質的な当たり確率が低い）第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に 250 秒間という極めて長い変動時間が選択される一方で、有利な第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に 10 秒間という 250 秒に比較して短い変動時間が設定されるため、第 1 特別図柄の長い変動時間の間に有利な（実質的な当たり確率が高い）第 2 特別図柄の抽選を複数回（25 回前後）実行させることができる。つまり、時短状態における第 2 特別図柄の抽選回数を極めて多くすることができるので、時短状態および時短状態終了後、特定回数の第 2 特別図柄の抽選が実行されるまでの間における大当たり期待度が極めて高くなる状態を形成する。具体的には、S ランクのラッシュで当たり（大当たり又は実質的に大当たり確定の小当たり）に当選する割合（継続率）は 99.7% である。よって、S ランクのラッシュが選択された場合には、ほぼ次の大当たりが確定しているに等しい状況となるため、S ランクの時短状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【2245】

次に、図 691（a）を参照して、本第 24 制御例における A ランク用テーブル 202dw3 の詳細について説明する。この A ランク用テーブル 202dw3 は、上述した通り、A ランクの時短状態（ラッシュ）において特別図柄の抽選が実行された場合に参照されるデータテーブルである。図 691（a）に示した通り、A ランク用テーブル 202dw3 には、第 1 特別図柄の外れ時の変動パターンとして、外れ時短用変動 A～E、外れロング変動の 6 種類の変動パターンが規定されている。具体的には、第 1 特別図柄の外れ時の変動パターンとして、変動種別カウンタ CS1 の値が「0～139」の範囲に対して、変動時間が 1000ms（1 秒間）の外れ時短用変動 A が対応付けて規定され、変動種別カ

ウンタCS1の値が「140～310」の範囲に対して、変動時間が3000ms（3秒間）の外れ時短用変動Bが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「311～481」の範囲に対して、変動時間が5000ms（5秒間）の外れ時短用変動Cが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「482～742」の範囲に対して、変動時間が7000ms（7秒間）の外れ時短用変動Dが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「743～998」の範囲に対して、変動時間が10000ms（10秒間）の外れ時短用変動Eが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値「999」に対して、変動時間が25000ms（250秒間）の外れロング変動が対応付けて規定されている。一方で、第1特別図柄の当たり時の変動パターンとしては、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全範囲（「0～999」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が10000ms（10秒間）の当たり時短用変動Eが対応付けて規定されている。また、第2特別図柄の変動時間に関しては、Sランク用テーブル202dw2と共通しており、抽選結果によらず10秒間が設定される。

10

#### 【2246】

これらの規定内容により、Aランクのラッシュにおいて第1特別図柄の抽選が実行され、199/200の確率の外れとなった場合に、14.0%（140/1000）の割合で変動時間が1秒間に設定され、17.1%（171/1000）の割合で変動時間が3秒間に設定され、17.1%（171/1000）の割合で変動時間が5秒間に設定され、26.1%（261/1000）の割合で変動時間が7秒間に設定され、25.6%（256/1000）の割合で変動時間が10秒間に設定され、0.1%（1/10000）の割合で変動時間が250秒間に設定される。一方、第1特別図柄の抽選が実行され、1/200の確率の大当たりとなった場合は、必ず10秒間の変動時間に設定される。これらを合算すると、第1特別図柄の変動時間の平均値は6.17秒となり、第1の終了条件が成立する（時短状態が開始されてから50回目の第1特別図柄の抽選が実行される）までの平均時間は302.3秒となる。このため、時短状態の間に第2特別図柄の変動表示を平均30.2回実行させることができるため、ファイナルジャッジ演出用の5回分の第2特別図柄の抽選も加味すると、35.2回の第2特別図柄の抽選を実行させることができる。なお、Bランク用テーブル202dw4～Eランク用テーブル202dw7に関しては、Aランク用テーブル202dw3に対して外れ時短用変動A～外れ時短用変動Eの振り分けが異なっている点で相違しているのみであるため、その詳細な規定内容の説明については省略し、ランク毎の変動時間の振り分けや第1特別図柄の平均変動時間、継続率等を表した図692（b）を参照して、各ランクの性能のみについてまとめて説明する。

20

30

#### 【2247】

図692（b）は、各ランクのラッシュ性能を示した図である。図692（b）に示した通り、Sランク用テーブル202dw2が参照されるSランクラッシュにおいては、第1特別図柄の抽選が実行された場合に、100%の割合で250秒間の変動時間が設定されるため、基本的に、第2の終了条件（第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とが合計で100回実行される条件）の成立によって時短状態が終了される。Sランクのラッシュでは、第1特別図柄の変動時間が250秒、第2特別図柄の変動時間が10秒間で固定化されているので、時短状態終了（第2の終了条件成立）までの各特別図柄の変動回数は、ほぼ、第1特別図柄が4回、第2特別図柄が96回となる。このため、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な5回分の第2特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに101回の第2特別図柄の抽選を実行させることができる。よって、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第1特別図柄が2.0%（4回以内に1/200の大当たりに当選する割合）、第2特別図柄が99.7%（101回以内に合算11/200の大当たりまたは小当たりに当選する割合）となり、第1特別図柄と第2特別図柄を合算すると、99.7%の割合で何らかの当たりに当選する。

40

#### 【2248】

50



また、図 6 9 2 ( b ) に示した通り、A ランク用テーブル 2 0 2 d w 3 が参照される A ランクラッシュにおいては、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に 1 3 . 9 % の割合で 1 秒間の変動時間が選択され、1 7 % の割合で 3 秒間の変動時間が選択され、1 7 % の割合で 5 秒間の変動時間が選択され、2 6 % の割合で 7 秒間の変動時間が選択され、2 6 % の割合で 1 0 秒間の変動時間が選択され、0 . 1 % の割合で 2 5 0 秒間の変動時間が選択されるように A ランク用テーブル 2 0 2 d w 3 が構成されているので、第 1 特別図柄の平均変動時間が 6 . 1 7 秒となり、第 1 特別図柄の 5 0 回目の抽選が実行されるまで ( 第 1 特別図柄の 4 9 回の変動表示が終了するまで ) の平均時間 ( 即ち、第 1 の終了条件が成立するまでの平均時間 ) が 3 0 2 . 3 秒間 ( 6 . 1 7 秒  $\times$  4 9 回 ) となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な 5 回分の第 2 特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で 3 5 . 2 回 ( 3 0 2 . 3 秒 / 1 0 秒 + 5 回 ) の第 2 特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第 1 特別図柄が 2 2 . 2 % ( 5 0 回以内に 1 / 2 0 0 の大当たり当選する割合 )、第 2 特別図柄が 8 6 . 4 % ( 3 5 . 2 回以内に合算 1 1 / 2 0 0 の大当たりまたは小当たり当選する割合 ) となり、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄を合算すると、8 9 . 4 % の割合で何らかの当選に当選する。

10

#### 【 2 2 4 9 】

また、図 6 9 2 ( b ) に示した通り、B ランク用テーブル 2 0 2 d w 4 が参照される B ランクラッシュにおいては、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に 5 3 . 9 % の割合で 1 秒間の変動時間が選択され、1 0 % の割合で 3 秒間の変動時間が選択され、1 0 % の割合で 5 秒間の変動時間が選択され、1 3 % の割合で 7 秒間の変動時間が選択され、1 3 % の割合で 1 0 秒間の変動時間が選択され、0 . 1 % の割合で 2 5 0 秒間の変動時間が選択されるように B ランク用テーブル 2 0 2 d w 4 が構成されているので、第 1 特別図柄の平均変動時間が 3 . 8 秒となり、第 1 特別図柄の 5 0 回目の抽選が実行されるまで ( 第 1 特別図柄の 4 9 回の変動表示が終了するまで ) の平均時間 ( 即ち、第 1 の終了条件が成立するまでの平均時間 ) が 1 8 6 . 2 秒間 ( 3 . 8 秒  $\times$  4 9 回 ) となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な 5 回分の第 2 特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で 2 3 . 6 回 ( 1 8 6 . 2 秒 / 1 0 秒 + 5 回 ) の第 2 特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第 1 特別図柄が 2 2 . 2 % ( 5 0 回以内に 1 / 2 0 0 の大当たり当選する割合 )、第 2 特別図柄が 7 3 . 7 % ( 2 3 . 6 回以内に合算 1 1 / 2 0 0 の大当たりまたは小当たり当選する割合 ) となり、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄を合算すると、7 9 . 5 % の割合で何らかの当選に当選する。

20

30

#### 【 2 2 5 0 】

また、図 6 9 2 ( b ) に示した通り、C ランク用テーブル 2 0 2 d w 5 が参照される C ランクラッシュにおいては、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に 6 5 . 9 % の割合で 1 秒間の変動時間が選択され、7 % の割合で 3 秒間の変動時間が選択され、7 % の割合で 5 秒間の変動時間が選択され、1 0 % の割合で 7 秒間の変動時間が選択され、1 0 % の割合で 1 0 秒間の変動時間が選択され、0 . 1 % の割合で 2 5 0 秒間の変動時間が選択されるように C ランク用テーブル 2 0 2 d w 5 が構成されているので、第 1 特別図柄の平均変動時間が 3 . 1 7 秒となり、第 1 特別図柄の 5 0 回目の抽選が実行されるまで ( 第 1 特別図柄の 4 9 回の変動表示が終了するまで ) の平均時間 ( 即ち、第 1 の終了条件が成立するまでの平均時間 ) が 1 5 5 . 3 秒間 ( 3 . 1 7 秒  $\times$  4 9 回 ) となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な 5 回分の第 2 特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で 2 0 . 5 回 ( 1 5 5 . 3 秒 / 1 0 秒 + 5 回 ) の第 2 特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第 1 特別図柄が 2 2 . 2 % ( 5 0 回以内に 1 / 2 0 0 の大当たり当選する割合 )、第 2 特別図柄が 6 8 . 7 % ( 2 0 . 5 回以内に合算 1 1 / 2 0 0 の大当たりまたは小当たり当選する割合 ) となり、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄を合算すると、7 5 . 6 % の割合で何らかの当選に当選する。

40

50

## 【 2 2 5 1 】

また、図 6 9 2 ( b ) に示した通り、D ランク用テーブル 2 0 2 d w 6 が参照される D ランクラッシュにおいては、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に 8 5 . 9 % の割合で 1 秒間の変動時間が選択され、3 % の割合で 3 秒間の変動時間が選択され、3 % の割合で 5 秒間の変動時間が選択され、4 % の割合で 7 秒間の変動時間が選択され、4 % の割合で 1 0 秒間の変動時間が選択され、0 . 1 % の割合で 2 5 0 秒間の変動時間が選択されるように D ランク用テーブル 2 0 2 d w 6 が構成されているので、第 1 特別図柄の平均変動時間が 2 . 0 3 秒となり、第 1 特別図柄の 5 0 回目の抽選が実行されるまで ( 第 1 特別図柄の 4 9 回の変動表示が終了するまで ) の平均時間 ( 即ち、第 1 の終了条件が成立するまでの平均時間 ) が 9 9 . 4 秒間 ( 2 . 0 3 秒  $\times$  4 9 回 ) となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な 5 回分の第 2 特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で 1 4 . 9 回 ( 9 9 . 4 秒 / 1 0 秒 + 5 回 ) の第 2 特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第 1 特別図柄が 2 2 . 2 % ( 5 0 回以内に 1 / 2 0 0 の大当たりに当選する割合 )、第 2 特別図柄が 5 7 . 1 % ( 1 4 . 9 回以内に合算 1 1 / 2 0 0 の大当たりまたは小当たりに当選する割合 ) となり、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄を合算すると、6 6 . 6 % の割合で何らかの当たりに当選する。

## 【 2 2 5 2 】

更に、図 6 9 2 ( b ) に示した通り、E ランク用テーブル 2 0 2 d w 7 が参照される E ランクラッシュにおいては、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に 9 8 . 9 % の割合で 1 秒間の変動時間が選択され、0 . 5 % の割合で 3 秒間の変動時間が選択され、0 . 5 % の割合で 5 秒間の変動時間が選択され、0 . 5 % の割合で 7 秒間の変動時間が選択され、0 . 5 % の割合で 1 0 秒間の変動時間が選択され、0 . 1 % の割合で 2 5 0 秒間の変動時間が選択されるように E ランク用テーブル 2 0 2 d w 7 が構成されているので、第 1 特別図柄の平均変動時間が 1 . 3 6 秒となり、第 1 特別図柄の 5 0 回目の抽選が実行されるまで ( 第 1 特別図柄の 4 9 回の変動表示が終了するまで ) の平均時間 ( 即ち、第 1 の終了条件が成立するまでの平均時間 ) が 6 6 . 8 秒間 ( 1 . 3 6 秒  $\times$  4 9 回 ) となる。よって、ファイナルジャッジ演出中に実行可能な 5 回分の第 2 特別図柄の抽選も加味すると、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに平均で 1 1 . 7 回 ( 6 6 . 8 秒 / 1 0 秒 + 5 回 ) の第 2 特別図柄の抽選を実行させることができるので、ファイナルジャッジ演出が終了するまでに再度大当たりが発生する割合は、第 1 特別図柄が 2 2 . 2 % ( 5 0 回以内に 1 / 2 0 0 の大当たりに当選する割合 )、第 2 特別図柄が 4 8 . 4 % ( 1 1 . 7 回以内に合算 1 1 / 2 0 0 の大当たりまたは小当たりに当選する割合 ) となり、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄を合算すると、5 9 . 8 % の割合で何らかの当たりに当選する。

## 【 2 2 5 3 】

このように、本第 2 4 制御例では、ラッシュ ( 時短状態 ) の種別 ( 時短状態の設定契機となった大当たり種別 ) 毎に、時短状態中に参照する変動パターンテーブルを異ならせることで、第 1 特別図柄の外れ時における各変動時間の選択割合を異ならせ、時短状態が終了するまでの平均時間をラッシュ種別毎に異ならせる構成としている。つまり、ラッシュ ( 時短状態 ) の終了までに実行可能な第 2 特別図柄の抽選回数の平均値をラッシュ種別毎に異ならせることで、ファイナルジャッジ演出が終了するまでの間に再度何らかの当たり ( 大当たり又は小当たり ) に当選する割合 ( ラッシュ継続率 ) をラッシュの種別毎に異ならせる構成としている。これにより、性能の異なる複数のラッシュを実現することができるので、ラッシュの種別に応じて遊技性を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、図 6 9 2 ( b ) に示したランク毎のラッシュ終了までに何らかの当たりに当選する割合 ( ランク毎の大当たり発生期待度 ) は、時短状態において右打ちを行い続けることを前提とした割合であり、左打ちを行った場合には、図 6 9 2 ( b ) に示した割合から著しく低下することを付言しておく。即ち、左打ちを行い続けた場合は、右第 1 入球口 6 4 r にも第 2 入球口 6 4 0 にも遊技球が入球不可能 ( 困難 ) となり、特別図柄の抽選は、ほぼ、第 1 入球口 6 4 への入球に基づく第 1 特

別図柄の抽選となる。このため、時短状態が第1の終了条件の成立に基づいて終了されるので、大当たりとなる期待度はランクによらず22.2%(50回以内に1/200の大当たりに当選する割合)となる。即ち、右打ちを行う場合に比較して、極めて低い割合でしか大当たりに当選できない不利な遊技方法となる。

#### 【2254】

図691に帰って変動パターンテーブル202dwの説明を続ける。図691(b)は、時短終了後1変動時用テーブル202dw8の規定内容を示した図である。この時短終了後1変動時用テーブル202dw8は、上述した通り、通常状態で、且つ、時短終了後1回目の第2特別図柄の抽選が実行されるまでの間参照されるデータテーブルである。図691(b)に示した通り、この時短終了後1変動時用テーブル202dw8が参照された場合、特別図柄の種別および抽選結果によらず、変動時間が30秒間に固定化されるようにデータが規定されている。即ち、第1特別図柄または第2特別図柄の抽選で外れとなった場合は、必ず変動時間が30秒間の外れミドル変動が選択され、第1特別図柄または第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、必ず変動時間が30秒間の当たりミドル変動が選択されるように構成されている。これにより、時短状態終了後1回目の第2特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず30秒間の変動時間を設定することができるので、遊技者に対して右打ちを促す演出(図685(a)参照)を実行するための演出期間、および扉TGを発見して1つ目の鍵を使用する演出(図685(b)参照)を実行するための演出期間を確実に確保することができる。なお、図示については省略したが、通常状態で、且つ、時短終了後1回目の第2特別図柄の抽選が終了してから時短終了後5回目の第2特別図柄の抽選が実行されるまでの間に変動パターン(変動時間)を選択するために参照される時短終了後2~5変動時用テーブル202dw9には、第1特別図柄の変動時間が30秒間固定となり、第2特別図柄の変動時間が10秒間固定となるようにデータが規定されている。これにより、第2特別図柄の保留球が消化される毎に、扉TGを突破できるか否かを示す演出を確実に実行できるだけの演出期間を確保することができる。

#### 【2255】

次に、図692(a)を参照して、本第24制御例における通常状態用変動パターンシナリオテーブル202waの詳細について説明する。この通常状態用変動パターンシナリオテーブル202waは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に参照する変動パターンテーブルを、通常状態が設定された後における第2特別図柄の変動回数毎に規定したデータテーブルである。図692(a)は、この通常状態用変動パターンシナリオテーブル202waの規定内容を示した図である。図692(a)に示した通り、通常状態用変動パターンシナリオテーブル202waには、大当たりA27~P27のいずれかが終了し、且つ、時短状態が終了した後における変動パターンシナリオとして、通常状態へと移行した後の第2特別図柄の抽選回数が1回までの期間に対して、時短終了後1変動時用テーブル202dw8が対応付けて規定され、第2特別図柄の抽選回数が2回~5回の期間に対して、時短終了後2~5変動時用テーブル202dw9が対応付けて規定され、第2特別図柄の抽選回数が6回以上の範囲に対して、通常用テーブル202dw1が対応付けて規定されている。これに対し、図692(a)に示した通り、パチンコ機10が初期化された(RAMクリアスイッチ122に対する押下を伴う電源投入が行われた)ことに基づいて設定された通常状態(当たりに当選していない状態)では、抽選回数によらず、通常用テーブル202dw1が対応付けて規定されているシナリオが設定されている。この通常状態用変動パターンシナリオテーブル202waを参照して変動パターンを選択することにより、時短状態終了後1回目~5回目の第2特別図柄の抽選に限り、変動時間を通常(600秒間)よりも短くすることができるので、時短状態終了直後に第2特別図柄の抽選が実行され易い期間を形成し、ファイナルジャッジ演出を実行することができる。よって、時短状態が終了したとしても、期待度が高い第2特別図柄の抽選が複数回実行される有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【2256】

次に、図 6 8 7 ( b ) を参照して、本第 2 4 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 6 8 7 ( b ) は、本第 2 4 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示したブロック図である。図 6 8 7 ( b ) に示した通り、本第 2 4 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 1 4 制御例における R A M 2 0 3 の構成 ( 図 4 0 5 参照 ) に対して、ラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a と、特図 1 変動回数カウンタ 2 0 3 w b と、特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 w c と、小当たりフラグ 2 0 3 w e と、当選時状態格納エリア 2 0 3 w f と、が追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第 1 4 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。ラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a は、ラッシュの種別を示す情報を格納しておくための記憶領域である。このラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a は、初期値が「 0 0 H 」に設定されており、大当たり終了時 ( ラッシュ移行時 ) に今回の大当たり種別に対応するラッシュ種別を示すデータが格納される ( 図 7 0 7 の Y 1 1 6 3 1 参照 ) 。より具体的には、今回のラッシュが S ランクラッシュであれば、このラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a に対して「 0 1 H 」が格納され、 A ランクラッシュであれば「 0 2 H 」が格納され、 B ランクラッシュであれば「 0 3 H 」が格納され、 C ランクラッシュであれば「 0 4 H 」が格納され、 D ランクラッシュであれば「 0 5 H 」が格納され、 E ランクラッシュであれば「 0 6 H 」が格納される。一方で、ラッシュ以外の状態 ( 通常状態や大当たり遊技の実行中 ) においては、格納データが「 0 0 H 」に設定される。このラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a に格納されているデータによって、ラッシュ種別 ( 時短状態の種別 ) を判別して、時短状態中に第 1 特別図柄の抽選条件が成立する毎に、ラッシュ種別 ( 時短種別 ) に対応する変動パターンを読み出して変動時間 ( 変動パターン ) を選択することができる。よって、継続率の異なる複数の時短状態を確実に形成することができる。

#### 【 2 2 5 7 】

特図 1 変動回数カウンタ 2 0 3 w b は、通常状態若しくは時短状態が設定された後において実行された第 1 特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタであり、第 2 変動回数カウンタ 2 0 3 w c は、通常状態若しくは時短状態が設定された後において実行された第 1 特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。通常状態においては、この特図 1 変動回数カウンタ 2 0 3 w b 、特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 w c の値を参照して、通常状態用変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 w a から 1 の変動パターンテーブルが特定される。小当たりフラグ 2 0 3 w e は、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである ( 図 7 0 2 の Y 8 0 6 1 参照 ) 。この小当たりフラグ 2 0 3 w e は、第 2 特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される ( 図 7 0 6 の Y 9 7 1 参照 ) 。この小当たりフラグ 2 0 3 w e がオンの状態で、且つ、第 1 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 2 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 1 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される ( 図 7 0 6 の Y 9 5 8 参照 ) 。これにより、第 1 特別図柄の抽選が大当たりとなり、第 2 特別図柄の抽選が小当たりとなった場合に、小当たりと大当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。また、当選時状態格納エリア 2 0 3 w f は、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを格納しておくための記憶領域である。次に、図 6 9 3 ( a ) を参照して、本第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 6 9 3 ( a ) は、本第 2 4 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示したブロック図である。図 6 9 3 ( a ) に示した通り、本第 2 4 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 1 4 制御例 ( および第 4 制御例 ) における R O M 2 2 2 の構成 ( 図 1 6 3 ( a ) 参照 ) に対して、抽選結果報知態様選択テーブル 2 2 2 f a が削除され、ランクアップ演出テーブル 2 2 2 w a と、ランクアップ判別テーブル 2 2 2 w b と、が追加されている点でのみ相違している。その他の構成については、上述した第 1 4 制御例 ( および第 4 制御例 ) と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 2 2 5 8 】

図 6 9 4 ( a ) は、上述したランクアップ演出テーブル 2 2 2 w a の規定内容を示した

図である。このランクアップ演出テーブル 2 2 2 w a は、ランクアップ演出においてランクアップ画像 R G を獲得する演出が発生する回数を大当たり種別毎に規定したデータテーブルである。具体的には、図 6 9 4 ( a ) に示した通り、大当たり A 2 7 ( 1 2 ラウンド継続率 S ランク大当たり ) に対して、ランクアップ画像 R G の獲得回数 5 回が対応付けて規定され、大当たり B 2 7 ( 4 ラウンド継続率 E ランク大当たり ) に対して、獲得回数 0 回が対応付けて規定され、大当たり C 2 7 , D 2 7 ( 1 2 ラウンド継続率 S ランク大当たり )、大当たり E 2 7 ( 1 2 ラウンド継続率 A ランク大当たり )、大当たり F 2 7 ( 1 2 ラウンド継続率 B ランク大当たり )、大当たり G 2 7 ( 1 2 ラウンド継続率 C ランク大当たり ) に対して、獲得回数 5 回が対応付けて規定され、大当たり H 2 7 ( 1 2 ラウンド継続率 D ランク大当たり ) に対して、獲得回数 4 回が対応付けて規定され、大当たり I 2 7 ( 8 ラウンド継続率 A ランク大当たり )、大当たり J 2 7 ( 8 ラウンド継続率 B ランク大当たり )、大当たり K 2 7 ( 6 ラウンド継続率 A ランク大当たり ) に対して、獲得回数 5 回が対応付けて規定され、大当たり L 2 7 ( 6 ラウンド継続率 B ランク大当たり )、大当たり M 2 7 ( 4 ラウンド継続率 A ランク大当たり ) に対して、獲得回数 4 回が対応付けて規定され、大当たり N 2 7 ( 4 ラウンド継続率 B ランク大当たり ) に対して、獲得回数 3 回が対応付けて規定され、大当たり O 2 7 ( 4 ラウンド継続率 C ランク大当たり ) に対して、獲得回数 2 回が対応付けて規定され、大当たり P 2 7 ( 4 ラウンド継続率 D ランク大当たり ) に対して、獲得回数 1 回が対応付けて規定されている。

10

#### 【 2 2 5 9 】

このように、大当たり種別に応じてランクアップ画像 R G の獲得回数にバリエーションを設けることにより、演出態様を多様化することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、ランクアップ演出によって 5 ランクを上回るランク数の大当たり種別が存在する ( 例えば、大当たり A 2 7 , C 2 7 , D 2 7 は 8 ランク上昇し、大当たり E 2 7 は 7 ランク上昇し、大当たり F 2 7 は 6 ランク上昇する ) にもかかわらず、ランクアップ画像 R G の獲得回数の上限を 5 回とすることにより、ランクアップ画像 R G の獲得回数では大当たり種別を特定することが不可能に構成し、ランクアップ演出において各ランクがどのランクまで上昇するのかについて、より注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 6 9 4 ( b ) を参照して、ランクアップ判別テーブル 2 2 2 w b の詳細について説明する。このランクアップ判別テーブル 2 2 2 w b は、時短状態 ( ラッシュ ) において、ランクアップ演出 ( 図 6 8 4 参照 ) の実行可否を判別する際に参照されるデータテーブルである。図 6 9 4 ( b ) は、ランクアップ判別テーブル 2 2 2 w b の規定内容を示した図である。図 6 9 4 ( b ) に示した通り、ランクアップ判別テーブル 2 2 2 w b には、表示上の残時間 ( 保証時間タイマ 2 2 3 w c のタイマ値が示す時間 ) と、最低保証時間に対する余剰時間 ( 余剰時間格納エリア 2 2 3 w d のデータが示す時間 ) との和 ( T ) の値の範囲毎に、対応するランクが対応付けて規定されている。具体的には、図 6 9 4 ( b ) に示した通り、T が 8 5 0 秒以上の範囲に対して S ランクが対応付けて規定され、T が 3 0 2 . 3 秒以上、8 5 0 秒未満の範囲に対して A ランクが対応付けて規定され、T が 1 8 6 . 2 秒以上、3 0 2 . 3 秒未満の範囲に対して B ランクが対応付けて規定され、T が 1 5 5 . 3 秒以上、1 8 6 . 2 秒未満の範囲に対して C ランクが対応付けて規定され、T が 9 9 . 4 秒以上、1 5 5 . 3 秒未満の範囲に対して D ランクが対応付けて規定され、T が 9 9 . 4 秒未満の範囲に対して E ランクが対応付けて規定されている。

20

30

40

#### 【 2 2 6 0 】

本第 2 4 制御例では、時短状態において第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に、保証時間タイマ 2 2 3 w c の値と余剰時間格納エリア 2 2 3 w d のデータが示す時間との和 ( T ) を算出して、その算出した時間 T に対応するランクを、ランクアップ判別テーブル 2 2 2 w b を参照して特定する構成としている。そして、特定したランクが現在設定されているランクよりも高い場合には、ランクアップ演出 ( 図 6 8 4 参照 ) を実行する構成としている。つまり、第 1 特別図柄の抽選で長い変動時間が運良く選択され続けた場合等、実際に設定されている時短状態のランクよりも高いランクに相当する余剰時間が生じている状

50

況下となった場合に、当該高いランクにランクアップする演出を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者の遊技の状況（変動時間の選択状況）に合わせてラッシュのランクを好適に更新していくことができるので、演出態様を好適に設定することができる。また、低いランクが報知されたとしても、ランクアップ演出（図 6 8 4 参照）が発生することを期待させることができるので、大当たりにおいて低いランクが報知されたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを過度に低下させてしまうことを抑制することができる。次に、図 6 9 3（b）を参照して、本第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 6 9 3（b）は、本第 2 4 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 6 9 3（b）に示した通り、本第 2 4 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 1 4 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 4 1 0 参照）に対して、当たり種別格納エリア 2 2 3 w a と、ランクアップ回数カウンタ 2 2 3 w b と、保証時間タイマ 2 2 3 w c と、余剰時間格納エリア 2 2 3 w d と、が追加されている点で相違している。また、上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a と、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b と、上乘せ回数カウンタ 2 2 3 q c と、が削除されている点でも相違している。

10

#### 【 2 2 6 1 】

当たり種別格納エリア 2 2 3 w a は、大当たり種別を示す情報を格納しておくための記憶領域である。この当たり種別格納エリア 2 2 3 w a に格納されているデータに応じて、大当たりおよびラッシュ中の各種情報が表示される。例えば、ランクアップ演出において最終的に報知されるボーナスランク、ラッシュランクとして、この当たり種別格納エリア 2 2 3 w a に格納されているデータに対応するランクがそれぞれ報知される。また、時短状態に移行した後は、この当たり種別格納エリア 2 2 3 w a に格納されているデータに対応するラッシュランクが表示される。ランクアップ回数カウンタ 2 2 3 w b は、ランクアップ演出においてランクアップが発生する残回数を示すカウンタ値が設定されるカウンタである。このランクアップ回数カウンタ 2 2 3 w b は、初期値が 0 に設定されており、大当たり開始時に、大当たり種別に対応するランクアップ回数がランクアップ演出テーブル 2 2 2 w a から特定されて、その特定されたランクアップ回数が設定される（図 7 1 1 の S 4 7 6 1）。また、ランクアップ演出においてランクアップする演出を設定する毎に値が 1 ずつ減算して更新される（図 7 0 8 の S 5 4 2 2 参照）。このランクアップ回数カウンタ 2 2 3 w b によってランクアップ回数を管理することにより、大当たり種別に対応する回数のランクアップを確実に発生させることができる。保障時間タイマ 2 2 3 w c は、時短状態が終了するまでの期間として最低限保証される期間（表示上の期間）が設定されるタイマである。この保障時間タイマ 2 2 3 w c には、時短状態において最初の第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に 4 9 秒（第 1 特別図柄の最短の変動時間 1 秒 × 4 9 回）に対応するタイマ値が設定され（図 7 1 2 の S 9 7 0 3 A 参照）、時間の経過に応じてタイマ値が減算される（図 7 1 0 の S 2 1 0 4 3 参照）。また、残り時間上乘せ演出（図 6 8 3 参照）が実行された場合には、その残り時間上乘せ演出により報知された秒数に対応するタイマ値が加算される。

20

30

#### 【 2 2 6 2 】

余剰時間格納エリア 2 2 3 w d は、保証時間に対するずれを示すデータを格納しておくための記憶領域である。ここで、上述した通り、時短状態突入後、最初に表示される保証時間は、第 1 特別図柄の抽選が全て最短の変動時間である 1 秒間に設定されたと仮定した場合の時間（4 9 秒間）が設定される。このため、第 1 特別図柄の変動時間として 1 秒よりも長い変動時間が選択されると、保証時間に対して実際の時短状態の終了タイミングがずれる（伸びる）ことになる。本第 2 4 制御例では、第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に、最短の変動時間である 1 秒間に対するずれ時間をこの余剰時間格納エリア 2 2 3 w d に対して積算しておき（図 7 1 2 の S 9 7 0 4 A 参照）、ずれが所定以上積算された場合に、所定契機で残り時間を上乘せする演出（残り時間上乘せ演出）を実行する構成としている。これにより、時短状態がいつまで続くか分からない斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

50

## 【 2 2 6 3 】

< 第 2 4 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 6 9 5 から図 7 0 7 を参照して、本第 2 4 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 6 9 5 を参照して、本第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 6 1 ) の詳細について説明する。図 6 9 5 は、本第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 6 1 ) を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 6 1 ) は、上述した第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 1 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 1 2 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。この第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 6 9 5 参照 ) のうち、Y 3 0 2 ~ Y 3 0 6 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 1 2 参照 ) の Y 3 0 2 ~ Y 3 0 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 6 9 5 参照 ) では、S 3 0 6 の処理が終了すると、第 1 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 4 1 3 参照 ) に代えて第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 4 1 ) を実行し、次いで、第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 4 1 5 参照 ) に代えて第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行する ( Y 3 4 2 )。次いで、第 1 4 制御例 ( および第 9 制御例 ) における遊技状態更新処理 ( 図 2 7 4 参照 ) に代えて第 1 特別図柄遊技状態更新処理を実行して ( Y 3 4 3 )、本処理を終了する。これらの第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 4 1 )、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 4 2 )、および第 1 特別図柄遊技状態更新処理 ( Y 3 4 3 ) の詳細については、それぞれ図 6 9 6、図 6 9 7、および図 6 9 8 を参照して後述する。

## 【 2 2 6 4 】

次に、図 6 9 6 を参照して、上述した第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 4 1 ) の詳細について説明する。図 6 9 6 は、この第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 4 1 ) を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 4 1 ) は、上述した第 1 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 4 1 3 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄判定処理 ( 図 4 1 3 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。この第 2 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 6 9 6 参照 ) のうち、Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6、および Y 8 0 1 1 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 4 1 3 参照 ) の Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6、および Y 8 0 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 6 9 6 参照 ) では、Y 8 0 0 3 の処理において、今回の第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合 ( Y 8 0 0 3 : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 に対して第 1 特別図柄の外れ図柄をセットして ( Y 8 0 2 1 )、本処理を終了する。次に、図 6 9 7 を参照して、上述した第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 4 2 ) の詳細について説明する。図 6 9 7 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 4 2 ) を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 4 2 ) は、上述した第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 4 1 5 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 4 1 5 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果に応じた第 1 特別図柄の変動パターン ( 変動時間 ) を選択するための処理である。

## 【 2 2 6 5 】

この第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 6 9 7 参照 ) のうち、Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8、および Y 5 1 2 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 4 1 5 参照 ) の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8、および Y 5 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 6 9 7 参照 ) では、Y 5 0 3 の処理が終了すると、次いで、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1 のカウンタ値が 0 より大きい値 ( 1 以上の値 ) であるか否かを判別し ( Y 5 3 1 )、0 より大きい値 ( 1 以上

の値)であると判別した場合は(Y 5 3 1 : Y e s)、ラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a に格納されているデータが示すラッシュ種別(ラッシュランク)に対応する変動パターンテーブルを特定して(Y 5 3 2)、処理を Y 5 1 2 へと移行する。一方、Y 5 3 1 の処理において、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1 のカウンタ値が 0 であると判別した場合は(Y 5 3 1 : N o)、通常状態用変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 w a と、特図 1 変動回数カウンタ 2 0 3 w b の値と、に対応する変動パターンテーブルを特定して(Y 5 3 3)、処理を Y 5 1 2 へと移行する。次に、図 6 9 8 を参照して、上述した特図 1 遊技状態更新処理(Y 3 4 3)の詳細について説明する。図 6 9 8 は、この特図 1 遊技状態更新処理(Y 3 4 3)を示すフローチャートである。この特図 1 遊技状態更新処理(Y 3 4 3)は、第 1 4 制御例(および第 9 制御例)における遊技状態更新処理(図 2 7 4 参照)に代 10 えて実行される処理であり、遊技状態更新処理(図 2 7 4 参照)と同様に、時短状態の終了条件が成立したか判別して、終了条件が成立した場合に通常状態へと移行させるための処理である。

#### 【 2 2 6 6 】

この特図 1 遊技状態更新処理(図 6 9 8 参照)では、まず、特図 1 変動回数カウンタ 2 0 3 w b の値に 1 を加算して更新し(Y 6 1 1)、次いで、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1 のカウンタ値が 0 より大きい値(1 以上の値)であるか否かを判別する(Y 6 1 2)。Y 6 1 2 の処理において、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1 の値が 0 であると判別した場合は(Y 6 1 2 : N o)、時短状態ではない(通常状態である)ことを意味するため、その 20 まま本処理を終了する。一方、Y 6 1 2 の処理において、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1 の値が 0 より大きい値(1 以上の値)であると判別した場合は(Y 6 1 2 : Y e s)、現在が時短状態であることを意味するため、次いで、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1、および時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 の値をそれぞれ 1 減算して更新し(Y 6 1 3)、更新後の時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1、および時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 の値を示す残時短回数コマンドを設定する(Y 6 1 4)。Y 6 1 4 の処理が終了すると、次いで、Y 6 1 3 の処理によって少なくとも一方のカウンタ値が 0 に更新されたか否かを判別し(Y 6 1 5)、0 に更新されていないと判別した場合は(Y 6 1 5 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方で、Y 6 1 5 の処理において少なくとも一方のカウンタ値が 0 に更新されたと判別した場合は(Y 6 1 5 : Y e s)、通常状態への移行を示す状態コマンドを設定し 30 (Y 6 1 6)、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1、時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2、およびラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a のデータを全て 0 クリアする(Y 6 1 7)。次いで、特図 1 変動回数カウンタ 2 0 3 w b、および特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 w c の値を 1 にリセットして(Y 6 1 8)、本処理を終了する。次に、図 6 9 9 を参照して、本第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理(Y 2 6 2)の詳細について説明する。この第 1 特別図柄変動停止処理(Y 2 6 2)は、上述した第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理(図 4 1 7 参照)に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動停止処理(図 4 1 7 参照)と同様に、第 1 特別図柄の変動時間が経過した場合に第 1 特別図柄の停止表示を設定するための処理である。

#### 【 2 2 6 7 】

この第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理(図 6 9 9 参照)のうち、Y 7 0 1, Y 7 0 4 ~ Y 7 0 7, Y 7 2 1、および Y 7 2 3 ~ Y 7 2 6 の各処理では、それぞれ 40 第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理(図 4 1 7 参照)の Y 7 0 1, Y 7 0 4 ~ Y 7 0 7, Y 7 2 1、および Y 7 2 3 ~ Y 7 2 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理(図 6 9 9 参照)では、Y 7 2 1 の処理において第 1 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 g b がオンではないと判別した場合に(Y 7 2 1 : N o)、特図 1 確定コマンドをセットし(Y 7 3 2)、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 1 特別図柄を外れ図柄で変動停止させて(Y 7 3 3)、本処理を終了する。また、本第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理(図 6 9 9 参照)では、Y 7 2 7 の処理に代えて、第 1 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 g b、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1、および時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 を全て初期値にリセットす 50



る処理を実行して（Ｙ 7 3 1）、処理をＹ 7 0 4へと移行する。次に、図 7 0 0を参照して、本第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（Ｙ 2 6 3）の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動開始処理（Ｙ 2 6 3）は、上述した第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 4 1 9 参照）に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄変動開始処理（図 4 1 9 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。

#### 【 2 2 6 8 】

この第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 7 0 0 参照）のうち、Ｙ 8 3 2 ~ Ｙ 8 3 6 , Ｙ 8 5 1、およびＹ 8 5 2の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 4 1 9 参照）のＹ 8 3 2 ~ Ｙ 8 3 6 , Ｙ 8 5 1、およびＹ 8 5 2の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 7 0 0 参照）では、Ｓ 8 3 6の処理が終了すると、第 1 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理（図 4 2 0 参照）に代えて第 2 特別図柄判定処理（Ｙ 8 6 1）を実行し、次いで、第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 2 2 参照）に代えて第 2 特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｙ 8 6 2）。次いで、第 1 4 制御例（および第 9 制御例）における遊技状態更新処理（図 2 7 4 参照）に代えて特図 2 遊技状態更新処理を実行して（Ｙ 8 6 3）、本処理を終了する。これらの第 2 特別図柄判定処理（Ｙ 8 6 1）、第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ 8 6 2）、および特図 2 遊技状態更新処理（Ｙ 8 6 3）の詳細については、それぞれ図 7 0 1、図 7 0 3、および図 7 0 4を参照して後述する。次に、図 7 0 1を参照して、本第 2 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理（Ｙ 8 6 1）の詳細について説明する。図 7 0 1は、この第 2 特別図柄判定処理（Ｙ 8 6 1）を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄判定処理（Ｙ 8 6 1）は、上述した第 1 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理（図 4 2 0 参照）に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄判定処理（図 4 2 0 参照）と同様に、第 2 特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。

#### 【 2 2 6 9 】

この第 2 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理（図 7 0 1 参照）のうち、Ｙ 8 1 0 1 ~ Ｙ 8 1 0 6、およびＹ 8 1 1 1の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理（図 4 2 0 参照）のＹ 8 1 0 1 ~ Ｙ 8 1 0 6、およびＹ 8 1 1 1の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理（図 7 0 1 参照）では、Ｙ 8 1 0 3の処理において、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合（Ｙ 8 1 0 3 : No）、小当たり当選の有無を抽選するための小当たり抽選処理を実行して（Ｙ 8 1 2 1）、本処理を終了する。この小当たり抽選処理の詳細について、図 7 0 2を参照して説明する。図 7 0 2は、本第 2 4 制御例における小当たり抽選処理（Ｙ 8 1 2 1）を示したフローチャートである。この小当たり抽選処理（Ｙ 8 1 2 1）では、まず、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｙ 8 0 5 3）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｙ 8 0 5 3 : Yes）、小当たりフラグ 2 0 3 weをオンに設定する（Ｙ 8 0 6 1）。Ｙ 8 0 6 1の処理が終了すると、次いで、第 2 特別図柄の抽選結果を小当たりを設定し（Ｙ 8 0 6 2）、第 1 図柄表示装置 3 7に表示する第 2 特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｙ 8 0 6 3）、本処理を終了する。一方で、Ｙ 8 0 5 3の処理において、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりではない（完全外れである）と判別した場合は（Ｙ 8 0 5 3 : No）、第 1 図柄表示装置 3 7に表示する第 2 特別図柄の外れ図柄をセットして（Ｙ 8 0 6 4）、本処理を終了する。次に、図 7 0 3を参照して、上述した第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ 8 6 2）の詳細について説明する。図 7 0 3は、この第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ 8 6 2）を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ 8 6 2）は、上述した第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 2 2 参照）に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 2 2 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果に応じた第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 7 0 】

この第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 0 3 参照）のうち、Y 9 2 1 ~ Y 9 2 3、および Y 9 2 5 ~ Y 9 2 8 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 2 2 の Y 8 5 4 参照）の Y 9 2 1 ~ Y 9 2 3、および Y 9 2 5 ~ Y 9 2 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 0 3 参照）では、Y 9 2 3 の処理が終了すると、次いで、時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 のカウンタ値が 0 より大きい値（1 以上の値）であるか否かを判別し（Y 9 4 1）、0 より大きい値（1 以上の値）であると判別した場合は（Y 9 4 1 : Y e s）、ラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a に格納されているデータが示すラッシュ種別（ラッシュランク）に対応する変動パターンテーブルを特定して（Y 9 4 2）、処理を Y 9 4 4 へと移行する。一方、Y 9 4 1 の処理において、時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 のカウンタ値が 0 であると判別した場合は（Y 9 4 1 : N o）、通常状態用変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 w a と、特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 w c の値と、に対応する変動パターンテーブルを特定して（Y 9 4 3）、処理を Y 9 4 4 へと移行する。Y 9 4 4 の処理では、Y 9 4 2、または Y 9 4 3 の処理で特定した変動パターンテーブルを読み出して（Y 9 4 4）、処理を Y 9 2 5 へと移行する。次に、図 7 0 4 を参照して、上述した特図 2 遊技状態更新処理（Y 8 6 3）の詳細について説明する。図 7 0 4 は、この特図 2 遊技状態更新処理（Y 8 6 3）を示すフローチャートである。この特図 2 遊技状態更新処理（Y 8 6 3）は、第 1 4 制御例（および第 9 制御例）における遊技状態更新処理（図 2 7 4 参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図 2 7 4 参照）と同様に、時短状態の終了条件が成立したか判別して、終了条件が成立した場合に通常状態へと移行させるための処理である。

## 【 2 2 7 1 】

この特図 2 遊技状態更新処理（図 7 0 4 参照）では、まず、特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 w c の値に 1 を加算して更新し（Y 6 2 1）、次いで、時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 1 のカウンタ値が 0 より大きい値（1 以上の値）であるか否かを判別する（Y 6 2 2）。Y 6 2 2 の処理において、時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 の値が 0 であると判別した場合は（Y 6 2 2 : N o）、時短状態ではない（通常状態である）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Y 6 2 2 の処理において、時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 の値が 0 より大きい値（1 以上の値）であると判別した場合は（Y 6 2 2 : Y e s）、現在が時短状態であることを意味するため、次いで、時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 の値を 1 減算して更新し（Y 6 2 3）、更新後の時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2 の値を示す残時短回数コマンドを設定する（Y 6 2 4）。Y 6 2 4 の処理が終了すると、次いで、Y 6 2 3 の処理によって少なくとも一方のカウンタ値が 0 に更新されたか否かを判別し（Y 6 2 5）、0 に更新されていないと判別した場合は（Y 6 2 5 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方で、Y 6 2 5 の処理において少なくとも一方のカウンタ値が 0 に更新されたと判別した場合は（Y 6 2 5 : Y e s）、通常状態への移行を示す状態コマンドを設定し（Y 6 2 6）、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1、時短中第 2 カウンタ 2 0 3 h 2、およびラッシュ種別格納エリア 2 0 3 w a のデータを全て 0 クリアする（Y 6 2 7）。次いで、特図 1 変動回数カウンタ 2 0 3 w b、および特図 2 変動回数カウンタ 2 0 3 w c の値を 1 にリセットして（Y 6 2 8）、本処理を終了する。次に、図 7 0 5 を参照して、本第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 6 4）の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 6 4）は、上述した第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 4 2 3 参照）に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄変動停止処理（図 4 2 3 参照）と同様に、第 2 特別図柄の変動時間が経過した場合に第 1 特別図柄の停止表示を設定するための処理である。

## 【 2 2 7 2 】

この第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 7 0 5 参照）のうち、Y 1 1 0 1, Y 1 1 0 2, Y 1 1 0 4, Y 1 1 0 5, Y 1 1 0 6, Y 1 1 0 8, Y 1 1 0 9, Y 1 1 1 0、および Y 1 1 1 1 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 2 特別図柄

変動停止処理（図４２３参照）のＹ９０１，Ｙ９２１，Ｙ９２２，Ｙ９２３，Ｙ９２４，Ｙ９２５，Ｙ９０６，Ｙ９０８、およびＹ９０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図７０５参照）では、Ｙ１１０２の処理において第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂがオンではないと判別した場合に（Ｙ１１０２：Ｎｏ）、第２特別図柄の外れ図柄を停止表示させるための特図２外れ停止処理を実行して（Ｙ１１０３）、本処理を終了する。この特図２外れ停止処理（Ｙ１１０３）の詳細については、図７０６を参照して後述する。また、本第２４制御例における第２特別図柄変動停止処理（図７０５参照）では、Ｙ９２５の処理に代えて、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｇｂ、時短中第１カウンタ２０３ｈ１、および時短中第２カウンタ２０３ｈ２を全て初期値にリセットする処理を実行して（Ｙ１１０７）、処理をＹ１１０８へと移行する。次いで、図７０６を参照して、本第２４制御例における特図２外れ停止処理（Ｙ１１０３）の詳細について説明する。図７０６は、この特図２外れ停止処理（Ｙ１１０３）を示すフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｙ１１０３）は、上述した第１４制御例における特図２外れ停止処理（図４２５参照）と同様に、第２特別図柄の抽選結果が外れ（完全外れまたは小当たり）となった場合に、停止図柄を設定するための処理である。

#### 【２２７３】

この第２４制御例における特図２外れ停止処理（図７０６参照）のうち、Ｙ９５２～Ｙ９５８，Ｙ９６０、およびＹ９６１の各処理では、それぞれ第１４制御例における特図２外れ停止処理（図４２５参照）のＹ９５２～Ｙ９５８，Ｙ９６０、およびＹ９６１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２４制御例における特図２外れ停止処理（図７０６参照）が開始されると、まず、小当たりフラグ２０３ｗｅがオンであるか否かを判別して（Ｙ９７１）、オンであると判別した場合は（Ｙ９７１）、Ｙ９５２の処理へと移行する一方で、オフであると判別した場合は（Ｙ９７１：Ｎｏ）、Ｙ９６０の処理へと移行する。また、本第２４制御例における特図２外れ停止処理（図７０６参照）では、Ｙ９５８の処理が終了すると、小当たりフラグ２０３ｗｅをオフに設定して（Ｙ９７２）、本処理を終了する。次に、図７０７を参照して、本第２４制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０１１）の詳細について説明する。図７０７は、本第２４制御例における大当たり制御処理（Ｙ１０１１）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｙ１０１１）は、上述した第１４制御例（および第９制御例）における大当たり制御処理（図２８８参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。

#### 【２２７４】

この第２４制御例における大当たり制御処理（図７０７参照）のうち、Ｙ１１６０１～Ｙ１１６１２の各処理では、それぞれ第１４制御例（および第９制御例）における大当たり制御処理（図２８８参照）のＹ１１６０１～Ｙ１１６１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２４制御例における大当たり制御処理（図７０７参照）では、Ｙ１１６１２の処理においてエンディング演出の終了タイミングになったと判別した場合に（Ｙ１１６１２：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たり種別に対応するラッシュ種別（ラッシュランク）を示すデータをラッシュ種別格納エリア２０３ｗａに格納する（Ｙ１１６３１）。このＹ１１６３１の処理では、今回の大当たりがＳランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０１Ｈ」が格納され、Ａランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０２Ｈ」が格納され、Ｂランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０３Ｈ」が格納され、Ｃランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０４Ｈ」が格納され、Ｄランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０５Ｈ」が格納され、Ｅランクラッシュに対応する大当たり種別であれば「０６Ｈ」が格納される。Ｙ１１６３１の処理が終了すると、次いで、時短中第１カウンタ２０３ｈ１のカウンタ値に５０を設定すると共に、時短中第２カウンタ２０３ｈ２のカウンタ値に１００を設定することで、時短状態の終了条件として第１の終了条件（第１特別図柄の抽選が５０回実行された場合に成立する終了条件）および第２の終了条件（第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが合計１００

回実行された場合に成立する終了条件)を設定する(Y 1 1 6 3 2)。次いで、設定した遊技状態に対応する状態コマンドを設定し(Y 1 1 6 3 3)、大当たりの終了を設定し(Y 1 1 6 3 4)、大当たり中フラグ2 0 3 kをオフに設定して(Y 1 1 6 3 5)、本処理を終了する。

#### 【2 2 7 5】

<第2 4制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図7 0 8から図7 1 3を参照して、本第2 4制御例における音声ランプ制御装置1 1 3のMP U 2 2 1によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図7 0 8を参照して、本第2 4制御例における演出更新処理(S 4 1 6 1)の詳細について説明する。この演出更新処理(S 4 1 6 1)は、音声ランプ制御装置1 1 3のメイン処理(図5 8参照)の中で第1 4制御例(および第1制御例)における演出更新処理(S 4 1 1 1)に代えて実行される処理であり、実行中の各種演出態様を定期的(メイン処理の実行間隔毎)に更新するための処理である。図7 0 8に示した通り、演出更新処理(図7 0 8)が実行されると、ランクアップ回数カウンタ2 2 3 w bの値が0より大きい値であるか否か(即ち、ランクアップ演出の実行中であるか否か)を判別し(S 5 4 1 1)、0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合は(S 5 4 1 1 : N o)、ランクアップ演出の実行中ではないことを意味するため、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別する(S 5 4 1 2)。S 5 4 1 2の処理において、遊技状態が時短状態でない(通常状態である)と判別した場合は(S 5 4 1 2 : N o)、ファイナルジャッジ演出の実行中である場合に演出態様を更新するためのファイナルジャッジ演出中処理を実行して(S 5 4 1 3)、本処理を終了する。このファイナルジャッジ演出中処理(S 5 4 1 3)の詳細については、図7 0 9を参照して後述する。これに対し、S 5 4 1 2の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は(S 5 4 1 2 : Y e s)、時短状態中の演出を更新するための時短中演出設定処理を実行して(S 5 4 1 4)、本処理を終了する。この時短中演出設定処理(S 5 4 1 4)の詳細については、図7 1 0を参照して後述する。

#### 【2 2 7 6】

また、S 5 4 1 1の処理において、ランクアップ回数カウンタ2 2 3 w bのカウント値が0より大きい値であると判別した場合は(S 5 4 1 1 : Y e s)、ランクアップ画像R Gを消費する演出(図6 8 1 (b)参照)の発生タイミングであるか否かを判別し(S 5 4 1 5)、ランクアップ画像R Gを消費する演出(図6 8 1 (b)参照)の発生タイミングではないと判別した場合は(S 5 4 1 5 : N o)、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 5 4 1 5の処理において、ランクアップ画像R Gを消費する演出(図6 8 1 (b)参照)の発生タイミングであると判別した場合は(S 5 4 1 5 : Y e s)、次いで、ランクアップ回数カウンタ2 2 3 w bの値が1である(即ち、ストックされている最後のランクアップ画像R Gを消費するタイミングである)か否かを判別し(S 5 4 1 6)、ランクアップ回数カウンタ2 2 3 w bの値が1であると判別した場合は(S 5 4 1 6 : Y e s)、今回の大当たり種別に対応するボーナスランク、ラッシュランクまでランクアップする演出態様の演出を設定し(S 5 4 1 7)、処理をS 5 4 2 2へと移行する。

#### 【2 2 7 7】

一方、S 5 4 1 6の処理において、ランクアップ回数カウンタ2 2 3 w bの値が1ではないと判別した場合は(S 5 4 1 6 : N o)、ボーナスランクとラッシュランクのうち一方のランクが今回の当たり種別に対応する上限値まで既にランクアップしているか否かを判別し(S 5 4 1 8)、既に一方のランクが上限値に到達していると判別した場合は(S 5 4 1 8 : Y e s)、上限値に到達していない側のランクを1ランク上昇させる演出態様を設定して(S 5 4 1 9)、処理をS 5 4 2 2へと移行する。一方、S 5 4 1 8の処理において、ボーナスランクもラッシュランクも上限値に到達していないと判別した場合は(S 5 4 1 8 : N o)、今回ランクアップさせる対象のランクをボーナスランク、ラッシュランクのいずれとするかを抽選により決定する(S 5 4 2 0)。この抽選は、ボーナスランクに決定される割合、およびラッシュランクに決定される割合が共に5 0 %となるよう

10

20

30

40

50

に構成されている。これにより、ランクアップ画像 R G を消費する演出が実行された場合に実際にランクアップするランクの種別にランダム性を持たせることができるので、いずれのランクが上昇するか分からないドキドキ感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。S 5 4 2 0 の処理が終了すると、S 5 4 2 0 の処理により決定された種別のランクを 1 ランク上昇させる演出態様を設定して ( S 5 4 2 1 )、処理を S 5 4 2 2 へと移行する。S 5 4 1 7, S 5 4 1 9, S 5 4 2 1 のいずれかが終了した後で実行される S 5 4 2 2 の処理では、ランクアップ回数カウンタ 2 2 3 w b の値を 1 減算して更新し ( S 5 4 2 2 )、本処理を終了する。

#### 【 2 2 7 8 】

次に、図 7 0 9 を参照して、上述したファイナルジャッジ演出中処理 ( S 5 4 1 3 ) の詳細について説明する。このファイナルジャッジ演出中処理 ( S 5 4 1 3 ) が実行されると、まず、ファイナルジャッジ演出の実行中であるか否かを判別し ( S 2 1 0 3 1 )、ファイナルジャッジ演出の実行中ではないと判別した場合は ( S 2 1 0 3 1 )、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 1 0 3 1 の処理において、ファイナルジャッジ演出の実行中であると判別した場合は ( S 2 1 0 3 1 : Y e s )、次いで、第 2 特別図柄の入賞情報コマンドを受信したか否かを判別し ( S 2 1 0 3 2 )、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は ( S 2 1 0 3 2 : Y e s )、次いでファイナルジャッジ演出における 1 回目の第 2 特別図柄の変動表示が開始されてからの経過時間が 1 0 秒未満であるか否かを判別する ( S 2 1 0 3 3 )。S 2 1 0 3 3 の処理において、1 回目の第 2 特別図柄の変動開始からの経過時間が 1 0 秒未満であると判別した場合は ( S 2 1 0 3 3 : Y e s )、入賞情報コマンドが示す先読み結果に応じた態様の鍵をストックする演出を設定して ( S 2 1 0 3 4 )、本処理を終了する。これに対し、S 2 1 0 3 3 の処理において、1 回目の第 2 特別図柄の変動開始からの経過時間が 1 0 秒未満でない ( 1 0 秒以上経過している ) と判別した場合は ( S 2 1 0 3 3 : N o )、処理を S 2 1 0 3 5 へと移行する。これに対し、S 2 1 0 3 2 の処理において、第 2 特別図柄の入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 1 0 3 2 : N o )、次いで、1 回目の第 2 特別図柄の変動開始から 1 0 秒が経過したタイミングであるか否かを判別し ( S 2 1 0 3 5 )、1 0 秒が経過したタイミングであると判別した場合は ( S 2 1 0 3 5 : Y e s )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のデータが示す今回実行中の変動表示の抽選結果に基づいて、残変動時間の演出態様 ( 扉 T G の突破に成功する演出を実行するか失敗する演出を実行するか ) を決定し ( S 2 1 0 3 6 )、本処理を終了する。

#### 【 2 2 7 9 】

次に、図 7 1 0 を参照して、上述した時短中演出設定処理 ( S 5 4 1 4 ) の詳細について説明する。図 7 1 0 は、この時短中演出設定処理 ( S 5 4 1 4 ) を示すフローチャートである。この時短中演出設定処理 ( S 5 4 1 4 ) が実行されると、まず、保証時間タイマ 2 2 3 w c のタイマ値が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( S 2 1 0 4 1 )、0 より大きい値でない ( 即ち、0 である ) と判別した場合は ( S 2 1 0 4 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 1 0 4 1 の処理において、保証時間タイマ 2 2 3 w c の値が 0 より大きい値であると判別した場合は ( S 2 1 0 4 1 : Y e s )、次いで、第 1 特別図柄の変動が停止されている無変動の状態を形成しているか否かを判別する ( S 2 1 0 4 2 )。S 2 1 0 4 2 の処理において、第 1 特別図柄が無変動の状態を形成していると判別した場合は ( S 2 1 0 4 2 : Y e s )、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 2 1 0 4 0 2 の処理において、第 2 特別図柄が無変動の状態を形成していないと判別した場合は ( S 2 1 0 4 2 : N o )、保証時間タイマ 2 2 3 w c の値を更新し ( S 2 1 0 4 3 )、更新後のタイマ値に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示しているファイナルジャッジ演出までの残り時間表示を更新して ( S 2 1 0 4 4 )、更新後の保証時間タイマ 2 2 3 w c のタイマ値が 0 となったか否かを判別する ( S 2 1 0 4 5 )。S 2 1 0 4 5 の処理において、保証時間タイマ 2 2 3 w c のタイマ値が 0 になっていないと判別した場合は ( S 2 1 0 4 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 2 2 8 0 】

10

20

30

40

50

一方、S 2 1 0 4 5 の処理において、保証時間タイマ 2 2 3 w c のタイマ値が 0 に更新されたと判別した場合は ( S 2 1 0 4 5 : Y e s )、次いで、余剰時間格納エリア 2 2 3 w d のデータが 0 より多い秒数を示すデータであるか否かを判別する ( S 2 1 0 4 6 )。S 2 1 0 4 6 の処理において、余剰時間格納エリア 2 2 3 w d に 0 より多い秒数を示すデータが格納されていると判別した場合は ( S 2 1 0 4 6 : Y e s )、保証時間タイマ 2 2 3 w d の値に余剰時間格納エリア 2 2 3 w c のデータが示す余剰時間を加算して更新し ( S 2 1 0 4 7 )、加算された余剰時間がファイナルジャッジ演出までの残り時間の表示に対して加算される演出態様を設定して ( S 2 1 0 4 8 )、本処理を終了する。これに対し、S 2 1 0 4 6 の処理において、余剰時間格納エリア 2 2 3 w d のデータが 0 秒を示すデータであると判別した場合は ( S 2 1 0 4 6 : N o )、時短状態が終了することを意味するため、ファイナルジャッジ演出の開始を設定して ( S 2 1 0 4 9 )、本処理を終了する。次に、図 7 1 1 を参照して、本第 2 4 制御例における大当たり関連処理 ( S 4 4 3 2 1 ) の詳細について説明する。この大当たり関連処理 ( S 4 4 3 2 1 ) は、上述した第 1 4 制御例 ( および第 1 制御例 ) における大当たり関連処理 ( 図 6 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理 ( 図 6 4 参照 ) と同様に、大当たり関連のコマンドを主制御装置 1 1 0 から受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

#### 【 2 2 8 1 】

この第 2 4 制御例における大当たり関連処理 ( 図 7 1 1 参照 ) のうち、S 4 7 0 1 , S 4 7 0 9 , S 4 7 1 0、および S 4 7 1 4 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例 ( および第 1 制御例 ) における大当たり関連処理 ( 図 6 4 参照 ) の S 4 7 0 1 , S 4 7 0 9 , S 4 7 1 0、および S 4 7 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における大当たり関連処理 ( 図 7 1 1 参照 ) では、S 4 7 0 1 の処理において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合 ( S 4 7 0 1 : Y e s )、次いで、今回の大当たり種別に対応するランクアップ回数を、ランクアップ演出テーブル 2 2 2 w a を参照して特定し ( S 4 7 6 1 )、特定したランクアップ回数をランクアップ回数カウンタ 2 2 3 w b の値として設定する ( S 4 7 6 2 )。次に、設定したカウンタ値分のランクアップ画像を獲得する演出態様のランクアップ演出 ( 図 6 8 1 ( a ) 参照 ) を設定し ( S 4 7 6 3 )、ランクアップ画像 R G を消費する演出の発生タイミングを、S 4 7 6 2 の処理で設定したカウンタ値に応じた回数分設定して ( S 4 7 6 4 )、本処理を終了する。また、本第 2 4 制御例における大当たり関連処理 ( 図 7 1 1 参照 ) では、S 4 7 1 4 の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合に ( S 4 7 1 4 : Y e s )、表示用エンディングコマンドを設定して ( S 4 7 6 5 )、本処理を終了する。次に、図 7 1 2 を参照して、本第 2 4 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 5 1 0 1 A ) の詳細について説明する。図 7 1 2 は、特図 1 演出態様設定処理 ( S 5 1 0 1 A ) を示すフローチャートである。この第 2 4 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 5 1 0 1 A ) は、第 1 4 制御例 ( および第 1 制御例 ) における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の変動パターンコマンドを主制御装置 1 1 0 から受信した場合に、変動パターンコマンドが示す変動パターンに応じた変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。

#### 【 2 2 8 2 】

図 7 1 2 に示した通り、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 7 1 2 参照 ) が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し ( S 9 7 0 1 A )、時短状態であると判別した場合は ( S 9 7 0 1 A : Y e s )、次いで、時短状態における 1 回目の第 1 特別図柄の変動表示であるか否かを判別する ( S 9 7 0 2 A )。S 9 7 0 2 A の処理において、1 回目の第 1 特別図柄の変動表示であると判別した場合は ( S 9 7 0 2 A : Y e s )、保証時間タイマ 2 2 3 w c に対して 4 9 秒に対応するタイマ値を設定し ( S 9 7 0 3 A )、処理を S 9 7 0 4 A へと移行する。これに対し、S 9 7 0 2 A の処理において、1 回目の第 1 特別図柄の変動表示ではないと判別した場合は ( S 9 7 0 2 A : N o )、S 9 7 0 3 A の処理をスキップして、処理を S 9 7 0 4 A へと移行する。S 9 7 0 4 A の処理で

は、今回の変動時間から1秒間を減算した時間を余剰時間格納エリア223wdのデータに加算して更新し(S9704A)、処理をS9705Aへと移行する。一方、S9701Aの処理において、今回の遊技状態が時短状態ではない(通常状態である)と判別した場合は(S9701A:No)、S9702A~S9704Aの処理をスキップして、処理をS9705Aへと移行する。S9705Aの処理では、受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定し(S9705A)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して(S9706A)、本処理を終了する。次いで、図713を参照して、本第24制御例における特図2演出態様設定処理(S5201A)の詳細について説明する。図713は、特図2演出態様設定処理(S5201A)を示すフローチャートである。この特図2演出態様設定処理(S5201A)は、上述した第14制御例(および第1制御例)における特図2演出態様設定処理(図68参照)に代えて実行される処理であり、特図2演出態様設定処理(図68参照)と同様に、第2特別図柄の変動パターンコマンドを主制御装置110から受信した場合に、変動パターンコマンドが示す変動パターンに応じた変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。

10

#### 【2283】

この特図2演出態様設定処理(図713参照)が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し(S9621A)、時短状態であると判別した場合は(S9621A:Yes)、次いで、今回の第2特別図柄の抽選結果が完全外れである(大当たりにも小当たりにも当選していない)か否かを判別する(S9641A)。S9621Aの処理において、現在の遊技状態が時短状態ではない(通常状態である)と判別した場合(S9621A:No)、およびS9641Aの処理において第2特別図柄の抽選結果が完全外れではない(大当たり又は小当たりである)と判別した場合(S9641A:No)は、受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定して(S9622A)、処理をS9611へと移行する。一方で、S9641Aの処理において、第2特別図柄の抽選結果が完全外れであると判別した場合は(S9641A:Yes)、ランクアップ判別テーブル222wb(図694(b)参照)に規定されているデータを参照して、現在の保証時間タイマ223wcのタイマ値が示す時間と余剰時間格納エリア223wdに格納されているデータが示す時間との和(T)に対応するランクを特定する(S9642A)。次いで、S9642Aの処理で特定されたランクが、現在設定されているランクよりも高いランクであるか否かを判別し(S9643A)、現在設定されているランクよりも高いランクが特定されたと判別した場合は(S9643A:Yes)、特定したランクへのランクアップ演出を伴う演出態様を決定して(S9644A)、処理をS9611へと移行する。

20

30

#### 【2284】

これに対し、S9643Aの処理において、現在のランク以下のランクが特定されたと判別した場合は(S9643A:No)、余剰時間格納エリア223wdに10秒以上の余剰時間を示すデータが格納されているか否かを判別する(S9645A)。S9645Aの処理において、10秒以上の余剰時間を示すデータが格納されていると判別した場合は(S9645A:Yes)、残り時間上乗せ演出により上乗せを行う時間を抽選により決定し(S9646A)、決定結果に応じた演出態様を決定し(S9647A)、上乗せした時間を保証時間タイマ223wcに加算すると共に余剰時間格納エリア223wdから減算して(S9648A)、処理をS9611へと移行する。S9646Aの処理では、残り時間上乗せ演出を実行しないと決定する(上乗せ時間を0秒に決定する)割合が75%に設定され、残りの25%に対して、余剰時間以下の範囲の10の倍数の秒が均等に割り振られる。例えば、余剰時間が45秒であれば、75%の割合で残り時間上乗せ演出を実行せず、6.25%の割合で10秒の上乗せが決定され、6.25%の割合で20秒の上乗せが決定され、6.25%の割合で30秒の上乗せが決定され、6.25%の割合で40秒の上乗せが決定されるように制御される。一方、S9645Aの処理において、余剰時間格納エリア223wdに10秒未満の余剰時間を示すデータが格納されていると判別した場合は(S9645A:No)、S9646A~S9648Aの各処理をスキッ

40

50

ブして、処理を S 9 6 1 1 へと移行する。S 9 6 1 1 の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して ( S 9 6 1 1 )、本処理を終了する。

#### 【 2 2 8 5 】

以上説明した通り、第 2 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態の設定契機 ( 大当たり種別 ) に応じて第 1 特別図柄の抽選頻度 ( 選択される変動時間の傾向 ) を異ならせることにより、時短状態の終了までに実行される第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせる構成とした。より具体的には、ラッシュ ( 時短状態 ) の種別 ( 時短状態の設定契機となった大当たり種別 ) 毎に、時短状態中に参照する変動パターンテーブルを異ならせることで、第 1 特別図柄の外れ時における各変動時間の選択割合を異ならせ、時短状態が終了する ( 第 1 特別図柄の抽選が 5 0 回実行されることで成立する第 1 終了条件が成立する ) までの平均時間をラッシュ種別毎に異ならせる構成としている。つまり、ラッシュ ( 時短状態 ) の終了までに実行可能な第 2 特別図柄の抽選回数の平均値をラッシュ種別毎に異ならせることで、ファイナルジャッジ演出が終了するまでの間に再度何らかの当たり ( 大当たり又は小当たり ) に当選する割合 ( ラッシュ継続率 ) をラッシュの種別毎に異ならせる構成としている。これにより、性能の異なる複数のラッシュを実現することができるので、ラッシュの種別に応じて遊技性を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第 2 4 制御例では、第 2 特別図柄の抽選でのみ小当たりに当選し得るように構成し、上述した第 1 4 制御例等と同様に、小当たりに当選し、小当たり遊技の実行中に右打ちを行いつづけることにより、ほぼ、V 入賞を発生させて大当たり遊技を実行させることが可能に構成している。つまり、第 2 特別図柄の抽選では、大当たりに当選した場合だけでなく、小当たりに当選した場合も実質的に大当たりが確定する構成としている。そして、本第 2 4 制御例では、通常状態において、基本的に第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に極めて長い変動時間 ( 例えば、1 0 分間 ) が設定されるように構成することで第 2 特別図柄の抽選が実行され難く構成しておく一方で、時短状態終了後の特定回数の第 2 特別図柄の抽選に限り、変動時間が短くなるように構成した。これにより、時短状態終了後において特定回数分の第 2 特別図柄の抽選機会を確保することができる。

#### 【 2 2 8 6 】

ここで、従来より、有利度合いが異なる複数の特別図柄 ( 第 1 特別図柄、および第 1 特別図柄よりも有利度合いが高い第 2 特別図柄 ) を設け、不利な遊技状態の間は不利な第 1 特別図柄の抽選が実行され易くなる ( 第 2 特別図柄の始動入賞が発生し難くなる ) 一方で、有利な遊技状態へと移行した場合は有利な第 2 特別図柄の抽選が実行され易くなる ( 第 2 特別図柄の始動入賞が発生し易くなる ) 制御を採用している遊技機が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利状態な遊技状態における最後の変動表示の実行中に有利度合いが高い第 2 特別図柄の始動入賞を発生させることを促す演出を実行することで第 2 特別図柄の保留球を貯めさせて、有利な遊技状態における最後の第 2 特別図柄の抽選の抽選結果および第 2 特別図柄の保留球の抽選結果の中に当たりに対応する抽選結果が含まれているか否かを報知する演出を実行するものも存在する。しかしながら、本第 2 4 制御例のように、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示を同時に ( 並行して ) 実行可能な同時変動仕様を採用した場合、有利な遊技状態において第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の抽選が複数回実行される可能性も、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の抽選が全く実行されない可能性もあるため、例えば、第 2 特別図柄の抽選開始時に時短回数が残りの状態となった場合に、有利な遊技状態における最後の第 2 特別図柄の変動表示の可能性が高いと判断して第 2 特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行したにもかかわらず、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の抽選が実行されずに時短状態が次の第 2 特別図柄の抽選まで継続してしまったり、逆に、例えば、第 2 特別図柄の抽選開始時に時短回数が比較的多く残っていた ( 例えば、8 回等 ) ため、保留球を貯めさせる演出を実行しなかったにもかかわらず、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の変動が頻繁に実行されて第 2 特別図柄の変動表示が終了するよりも前に有利な遊技状態が終了してしまったりする可能性があり、第 2 特別図柄の保留球



を貯めさせる演出を適正なタイミングで実行することが困難になってしまう可能性がある。

【 2 2 8 7 】

これに対して本第 2 4 制御例では、第 2 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口としての第 2 入球口 6 4 0 を、遊技状態によらず、右打ちをするだけで容易に遊技球が入球可能となる始動入賞口として構成した上で、通常状態では基本的に第 2 特別図柄の変動時間が極めて長い時間に設定されるように制御することで通常状態において有利な第 2 特別図柄の抽選が実行されることを抑制しつつ、有利な時短状態が終了した後の特定回数の第 2 特別図柄の抽選のみ、変動時間を短くすることにより、時短状態の終了直後に実行された第 2 特別図柄の変動表示において保留球を貯めさせる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、保留球を貯めさせる演出を確実に実行できると共に、実行中および保留されている第 2 特別図柄の抽選の中に当たりがあるか否かを示す一連の演出もより確実に実行することができるので、演出態様を好適に設定することができる。また、本第 2 4 制御例では、時短状態において運良く長い変動時間が多く選択された場合等、設定されているラッシュの種別（ランク）に対応する時短終了までの平均時間に対して大きく余裕が生じた状況下において、ラッシュのランクを上昇させるランクアップ演出を実行可能に構成している。これにより、低いラッシュランクが報知されたとしても、ラッシュ中にランクアップが発生することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【 2 2 8 8 】

なお、本第 2 4 制御例では、大当たりのラウンド数（ボーナスランク）および大当たり終了後の時短状態の有利度合い（ラッシュランク）を報知するランクアップ演出を、大当たりのオープニング期間において実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのラウンド遊技の実行中に実行してもよいし、インターバル期間中に実行してもよい。また、ボーナスランクの報知とラッシュランクの報知とは必ずしも 1 のランクアップ演出でまとめて報知する必要はなく、別々の演出で報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、ボーナスランク（大当たりのラウンド数）は大当たりの 4 ラウンド目までの間の任意のタイミングで報知する構成とし、ラッシュランク（時短状態の継続率）は大当たりのエンディング期間や時短状態（ラッシュ）移行後の特定回数（例えば、1 回目や 5 回目）の第 2 特別図柄の抽選に係る変動表示演出中に報知する構成としてもよい。

20

30

【 2 2 8 9 】

本第 2 4 制御例では、ランクアップ演出によって大当たり図柄に対応するボーナスランクおよびラッシュランクを必ず報知する構成としていたが、所定の割合で実際よりも低いランクを報知する構成としてもよい。そして、ランクアップ演出において実際よりも低いランクを報知した場合は、予め定められた報知タイミングで実際のランクにランクアップする演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、予め定められた報知タイミングとしては、例えば、ランクアップ演出においてボーナスランクを低めに報知した場合は、報知されたランクに対応する最終ラウンド（B ランクであれば 8 ラウンド目、C ランクであれば 6 ラウンド目、D ランクであれば 4 ラウンド目）に実際のランクにランクアップする演出を発生させる構成としてもよい。また、例えば、ランクアップ演出においてラッシュランクを低めに報知した場合は、大当たりの最終ラウンドや、大当たりのエンディング期間、大当たり終了後特定回数（例えば、1 回目）の第 2 特別図柄の変動表示期間中等に実際のランクにランクアップする演出を発生させる構成としてもよい。このように構成することで、ランクアップ演出において低いランクが報知されたとしても、その後に更にランクアップが発生することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができると共に、演出態様を多様化させることができる。

40

【 2 2 9 0 】

本第 2 4 制御例では、時短終了後 1 変動時用テーブル 2 0 2 d w 8（図 6 9 1（b）参照）を、時短状態が終了されてから、1 回目の第 2 特別図柄の抽選が実行されるまでの間

50

のみ参照し、時短終了後 2 ～ 5 変動時用テーブル 2 0 2 d w 9 を、2 回目 ～ 5 回目の第 2 特別図柄の抽選が実行されるまでの間のみ参照する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、通常状態において特定条件が成立した場合にも、時短終了後 1 変動時用テーブル 2 0 2 d w 8 ( 図 6 9 1 ( b ) 参照 ) や時短終了後 2 ～ 5 変動時用テーブル 2 0 2 d w 9 を参照する構成としてもよい。具体的には、例えば、第 1 特別図柄の抽選で、所定確率 ( 例えば、 $1 / 100$  の確率 ) で V 入賞が発生し得ない ( または第 2 特別図柄の小当たりよりも V 入賞が発生し難い ) 作動パターンの小当たりに当選する構成とし、小当たり当選を契機として、時短終了後 1 変動時用テーブル 2 0 2 d w 8 ( 図 6 9 1 ( b ) 参照 ) と時短終了後 2 ～ 5 変動時用テーブル 2 0 2 d w 9 との一方又は両方を参照する変動パターンシナリオに再セットすると共に、ファイナルジャッジ演出またはファイナルジャッジ演出に類する演出 ( 右打ちにより第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させるように促す演出態様を少なくとも含む演出 ) を実行するように構成してもよい。即ち、通常状態において小当たりに当選した場合に、有利な第 2 特別図柄の抽選を所定回数実行させることができる状態を一時的に形成する構成としてもよい。このように構成することで、通常状態において大当たりに当選することに加え、小当たりに当選することにも期待して遊技を行わせることができるので、不利な通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、特定条件として、例えば、通常状態が設定されてから大当たりに当選せずに特定回数 ( 例えば、500 回 ) の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、時短終了後 1 変動時用テーブル 2 0 2 d w 8 ( 図 6 9 1 ( b ) 参照 ) と時短終了後 2 ～ 5 変動時用テーブル 2 0 2 d w 9 との一方又は両方を参照する状態を形成すると共に、ファイナルジャッジ演出またはファイナルジャッジ演出に類する演出 ( 右打ちにより第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させるように促す演出態様を少なくとも含む演出 ) を実行するように構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選することなく特別図柄の抽選回数が多くなったとしても、特定回数に到達することを目指して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。

#### 【 2 2 9 1 】

本第 2 4 制御例では、時短状態において第 2 特別図柄の抽選結果に応じた変動表示演出を設定する際に、保証時間タイマ 2 2 3 w c の値 ( 時短終了までの表示上の残り時間 ) と余剰時間格納エリア 2 2 3 w d のデータが示す時間 ( 最低保証時間 ( 第 1 特別図柄の抽選が全て 1 秒間に設定されたと仮定した場合の時短終了までの残り時間 ) に対するずれを示す時間 ) との和 ( T ) を算出して、その算出した時間 T に対応するランクを、ランクアップ判別テーブル 2 2 2 w b を参照して特定すると共に、特定したランク ( 時短状態における第 1 特別図柄の変動時間の選択状況を加味した実質的なランク ) が現在設定されているランクよりも高いランクであれば、特定したランクに上昇するランクアップ演出を実行する構成としていたが、ランクを特定する方法はこれに限られるものではない。例えば、既に消化した時間も加味して実質的なランクを特定し、ランクアップ演出の実行可否を判別する構成としてもよい。このように構成することで、実質的なランクを判別する際に、より高いランクが特定され易くなるため、ランクアップ演出の発生頻度を上昇させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、これらに代えて、又は加えて、新たに開始させる第 2 特別図柄の変動表示の抽選結果、および保留されている第 1 および第 2 特別図柄の抽選結果も加味して、ランクアップ演出の実行可否を判別する構成としてもよい。より具体的には、例えば、新たに開始させる第 2 特別図柄の変動表示に対応する抽選結果、または保留されている第 1 および第 2 特別図柄の抽選結果の中に大当たりが含まれている場合に、所定の割合 ( 例えば、 $1 / 4$  の割合 ) でランクアップ演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、ランクアップ演出を、ラッシュが終了する ( ファイナルジャッジ演出が終了する ) までに再度大当たりに当選する可能性が向上したことを遊技者に示唆するだけでなく、保留球を消化するまでに大当たりとなることも期待させることができるので、特に、保留球を消化し終える

までの間、演出態様により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、保留球を消化し終えるまでに大当たりが発生することを報知するための演出としてランクアップ演出を実行する場合は、複数段階のランクアップが発生し易くなるように制御してもよい。このように構成することで、複数段階のランクアップが報知された場合に、遊技者に対して大当たりとなる期待感をより強く抱かせることができる。また、大当たりにならなかったとしても、ランク（継続率）が上昇したこと自体は事実であるため、たとえ大当たりに当選しなかったとしても、遊技者に対して失望感を抱かせ難くすることができる。

#### 【 2 2 9 2 】

本第 2 4 制御例では、時短状態の種別によらず、時短回数として共通化の時短回数（第 1 特別図柄の抽選が 5 0 回、又は特別図柄の抽選が合計 1 0 0 回）を設定する構成としていたが、時短回数は必ずしも共通化する必要はない。第 1 特別図柄の抽選回数と合計の特別図柄の抽選回数とのうち一方又は両方が異なる種別の時短状態を設ける構成としてもよい。第 1 特別図柄の抽選回数を多くすることで、低いランクであっても時短状態が終了するまでの時間が延び、第 2 特別図柄の抽選回数が多くなるため、大当たりとなる可能性を高くすることができる。また、逆に、第 1 特別図柄の抽選回数を少なくすることで、大当たりとなる可能性を低くすることもできる。第 1 特別図柄の抽選回数と第 2 特別図柄の抽選回数との合計についても同様であり、回数を多くすることで大当たりとなる可能性を高くできる一方で、少なくすることで大当たりとなる可能性を低くすることができる。

#### 【 2 2 9 3 】

本第 2 4 制御例では、継続率上昇演出（図 6 8 4 参照）において、ランクアップの発生を報知する際に、1 の第 2 特別図柄の変動表示演出において対応するランクまでのランクアップを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、複数段階のランクアップを報知する場合は、複数の第 2 特別図柄の変動表示演出に渡って段階的に（例えば、1 変動で 1 段階ずつ）ランクアップを報知する構成としてもよい。このように構成することで、複数の変動表示に渡ってより高いランクへと上昇する期待感を持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、段階的に報知する場合は、必ずしも複数変動に渡ってランクを報知する必要はなく 1 変動内でランクを段階的に上昇させる演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、ランクアップ画像 R G が真っ二つに割れて本来のランクよりも低いランクへのランクアップを示すランクアップアイコン R R G が出現する演出を実行した後で、当該ランクアップアイコン R R G が真っ二つに割れて、より高いランクを示すランクアップアイコン R R G が出現する演出を実行する。そして、以降は、実際のランクへのランクアップが報知されるまで、直前に出現したランクアップアイコン R R G によって示されるランクよりも高いランクを示すランクアップアイコン R R G が、直前に出現したランクアップアイコン R R G の中から出現する演出を繰り返すことにより、段階的にランクを報知する構成としてもよい。このように構成することで、より高いランクへと上昇する期待感を持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 2 2 9 4 】

本第 2 4 制御例では、継続率上昇演出（図 6 8 4 参照）において、ランクアップ画像 R G が真っ二つに割れて出現するランクアップアイコン R R G の種別（記載されている文字）によってランクの上昇数（ランクアップ数）を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、ランクアップ画像 R G の表示態様（例えば、色や大きさ等）、ランクアップ画像 R G の割れ方等によって、出現するランクアップアイコン R R G の種別を示唆可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、ランクアップ画像 R G の種別として、白色のランクアップ画像 R G、赤色のランクアップ画像、および通常よりも大きいサイズの赤色のランクアップ画像を設ける構成とし、赤色のランクアップ画像が停止表示された場合は、白色のランクアップ画像 R G が停止表示された場合よりも、複数段階のランクアップが報知される可能性が高くなるように構成してもよい

。また、通常よりも大きいサイズの赤色のランクアップ画像は、複数段階のランクアップが報知される場合にのみ、選択され得るように構成してもよい。また、ランクアップ画像 R G の割れ方として、真っ二つに割れる割れ方の他に、4 つに割れる割れ方や、粉々に砕け散る割れ方を設ける構成とし、4 つに割れる割れ方の場合は真っ二つに割れる割れ方よりも複数段階のランクアップが報知される可能性が高くなるように構成してもよい。また、粉々に砕け散る割れ方の場合は A ランク以上へのランクアップが確定するように構成してもよい。このように構成することで、ランクアップアイコン R R G の種別のみならず、ランクアップアイコン R R G が出現する前の演出態様にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 2 2 9 5 】

10

本第 2 4 制御例では、時短状態が終了して通常状態へと移行した後も、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示演出の間は、表示領域 H R 3 に表示される文字（「右打ちで鍵を集めるんだ！」という文字）によって、時短状態と同様に、遊技者に対して右打ちを行わせることを促す構成としていたが、時短状態と同一の遊技を行わせるための演出態様はこれに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、音声により右打ちを行うことを促す演出を実行してもよいし、時短状態と同様に、小表示領域 D m 2 において右打ちを行うことを促す表示を設定する構成としてもよい。また、小表示領域 D m 2 において右打ちを行うことを促す表示を設定する場合は、時短状態と全く同じ表示（「右打ち」という文字）を行ってもよいし、時短状態と通常状態とで表示態様を異ならせてもよい（例えば、通常状態では、右向きの矢印を模した画像を表示させてもよい）。

20

#### 【 2 2 9 6 】

##### < 第 2 4 制御例の変形例 >

次に、図 7 5 6 から図 7 6 2 を参照して、上述した第 2 4 制御例に対して時短図柄当選（大当たりを介さずに時短状態が付与される特別図柄の抽選結果）を組み合わせた各種の変形例について説明する。まず、図 7 5 6 を参照して、上述した第 2 4 制御例に対して単純に時短図柄当選の抽選結果のみを加えた第 1 の変形例について説明する。

#### 【 2 2 9 7 】

##### < 第 2 4 制御例の第 1 の変形例 >

第 2 4 制御例に対して、単純に時短図柄当選の抽選結果を加えた場合、時短図柄に当選して右打ちを行ったとしても、普通図柄の抽選で普通図柄の当たりに当選する確率が低い  
30  
ため、電動役物 6 4 r a がほとんど開放されず、右第 1 入球口 6 4 r へと遊技球を入球させることがほとんどできない状態を形成する。係る状況において、時短状態用の変動パターンテーブル（S ランク用テーブル 2 0 2 d w 2 ~ E ランク用テーブル 2 0 2 d w 7 のいずれか）が参照されて変動パターンを選択すると、第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に 1 0 秒間の比較的短い変動時間が設定されるため、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される極めて有利な遊技状態を形成する。仮に、時短図柄当選に基づく時短状態の終了条件を大当たり終了後に設定される時短状態と同一の終了条件（第 1 特別図柄の抽選が 5 0 回実行されるか、特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されること）に設定した場合、大当たりに当選する割合が S ランクラッシュ以上となる極めて有利な状態を形成する。なお、普通図柄の当たりにほとんど当選しないことにより、右第 1 入球口 6 4 r へと遊技球  
40  
が入球し難くなり、右第 1 入球口 6 4 r へと入球したことに基づいて払い出される賞球もほとんど獲得することができなくなるため、払い出される賞球数の面では時短状態よりも有利度合いが低くなる。

#### 【 2 2 9 8 】

図 7 5 6 ( a ) は、本変形例における通常状態の間に時短図柄当選が発生した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を示した図である。図 7 5 6 ( a ) に示した通り、通常状態において時短図柄当選が発生すると、主表示領域 D m における中央において、冒険者のキャラクタ 8 0 1 の周囲が発光した状態（オーラを纏った状態）で佇む表示態様が設定されると共に、表示領域 H R 3 に対して、「ボーナス準備中」という文字が表示される。また、小表示領域 D s 2 に対して、「準備状態」という文字が表示される。これらの表示内  
50

容により、右打ちを行えばよいということ、および大当たりが近い（大当たり当選の準備段階に入っている）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、上述した通り、第2特別図柄の抽選で何らかの当たり（小当たりまたは大当たり）に当選する確率は $11/200$ であるため、99%超の割合で時短図柄当選に基づく時短回数内に大当たりに当選する。図756(b)は、本変形例における時短状態において時短図柄当選が発生した場合の表示態様を示した図である。図756(b)に示した通り、時短図柄当選が発生すると、ランクアップ演出が発生して、エクストラランク（EX RANK）にランクアップする演出が実行される。このエクストラランクにランクアップする演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選の可能性が極めて高い時短状態に移行したということを容易に理解させることができる。また、Sランク～Eランクのいずれとも異なるエクストラランクという名称にすることで、右打ちにより電動役物64raがほとんど開放されなくても、エクストラランクという特殊な状態に移行したことによるものだと遊技者を納得させることができる。よって、遊技者に対して違和感や不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

10

20

30

40

50

## 【2299】

### <第24制御例の第2の変形例>

次に、図757から図762を参照して、第24制御例に対して時短図柄当選を組み合わせた第2の変形例について説明する。第2の変形例では、上述した第14制御例等と同様に、時短図柄当選が発生した場合に設定される時短状態と、大当たり終了後に設定される時短状態とで、時短性能が略同一となるように、普通図柄の当たりとなる確率を普通図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とで略同一とする制御も含めた形で時短図柄当選に係る時短状態を組み合わせた場合について説明する。この場合、時短図柄の種別としてSランク用テーブル202dw2～Eランク用テーブル202dw7を参照して変動パターンが選択される時短状態が設定される時短図柄をそれぞれ設ける構成とすることにより、時短状態において時短状態の性能（ラッシュのランク）が途中で切り替わる遊技性を実現することができる。具体的には、例えば、Bランクのラッシュ中にAランク用テーブル202dw3が参照される時短状態が設定される時短図柄当選が発生すると、時短状態（ラッシュ）のランクが上昇する上に、時短回数がリセットされる（時短図柄当選に係る時短回数が再設定される）ため、遊技者にとって有利な状況となる。また、例えば、Bランクのラッシュ中にDランク用テーブル202dw5が参照される時短状態が設定される時短状態が設定される時短図柄当選が発生すると、時短状態（ラッシュ）のランクが低下するものの、時短回数がリセットされるため、時短状態の終了間際であれば、遊技者にとって有利となる可能性がある。

## 【2300】

まず、図757を参照して本変形例における演出態様について説明する。図757は、時短状態において時短図柄当選が発生した場合の演出態様を示した図である。図757(a)に示した通り、時短状態において第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選すると、「RESET」という文字が付されたリセット図柄が中図柄として停止される変動表示演出が実行されると共に、表示領域HR3に対して、「リセット発生!」という文字が表示される。そして、図757(b)に示した通り、主表示領域Dmにおいて、リセット図柄が拡大表示されて時短状態のリセットが報知されると共に、表示領域Dmに表示されていたファイナルジャッジまでの残り時間が49秒（大当たり終了直後の状態）にリセットされる。更に、小表示領域Dm3に表示されていたラッシュランクが「? RANK」に更新されると共に、小表示領域Ds2に表示されていた継続率が「継続率??% over」という表記に更新される。これらの表示内容により、時短状態がランクも含めてリセットされたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、このランクや継続率が「?」という記号によって秘匿される状態は、後述するランク報知演出が実行されるまで継続される。以降、説明の簡素化のため、時短図柄当選に基づいて設定される、ランクや継続率が秘匿された状態のことを秘匿状態と称する。

## 【2301】

図 7 5 8 は、秘匿状態において所定の実行抽選に当選した場合に実行される、時短図柄当選に基づいて設定（リセット）された時短状態のランクを報知するためのランク報知演出の演出態様を示した図である。図 7 5 8（a）に示した通り、秘匿状態においてランク報知演出が実行されると、まず、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の変動表示演出として、「？ R A N K」という文字が付されたランク報知図柄が中図柄として停止表示される変動表示演出が実行される。そして、図 7 5 8（b）に示した通り、停止表示された中図柄（ランク報知図柄）が真っ二つに割れて、時短図柄当選に基づいて設定されたランクに対応する文字が付されたランク報知画像（ランクアップアイコン）R R G が出現する演出が実行される。また、ランク報知画像 R R G によって報知されたランクに応じて、小表示領域 D m 3 および小表示領域 D s 2 の表示内容が更新される演出が実行される。図 7 5 8（b）の例では、時短図柄当選に基づいて設定（リセット）された時短状態のランクが A ランクであり、「A R A N K」という文字が付された報知画像 R R G が出現すると共に、小表示領域 D m 3 に対して表示されるラッシュランクが「A R A N K」に更新され、小表示領域 D s 2 に対して表示される継続率が A ランクラッシュに対応する「継続率 8 9 % o v e r」に更新された場合を例示している。なお、ランク報知演出は、時短図柄当選時に設定されていた時短状態のランク以上のランクにリセットされた場合に設定される秘匿状態においてのみ発生する構成とし、時短図柄当選によって低いランクにリセットされた場合には、ランク報知演出の実行が禁止（制限）されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選に基づいて低いランクに成り下がってしまった場合に、そのことを遊技者に対して秘匿しておくことができるので、遊技者をがっかりさせてしまうことを抑制することができる。

10

20

#### 【 2 3 0 2 】

< 第 2 4 制御例の第 2 の変形例における電氣的構成 >

次に、図 7 5 9 を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 7 5 9 は、本変形例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 7 5 9 に示した通り、本変形例における R A M 2 2 3 は、上述した第 2 4 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 6 9 3 参照）に対して、ラッシュランク格納エリア 2 2 3 w e と、前回ランク格納エリア 2 2 3 w f と、ランク秘匿フラグ 2 2 3 w g と、が追加されていることで相違している。ラッシュランク格納エリア 2 2 3 w e は、現在設定されている時短状態（ラッシュ）のランクを示す情報を格納するための記憶領域であり、前回ランク格納エリア 2 2 3 w f は、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、時短図柄当選が発生するよりも前に設定されていた時短状態のランクを示す情報を格納するための記憶領域である。また、ランク秘匿フラグ 2 2 3 w g は、時短図柄当選に基づいて設定される秘匿状態であるか否かを示すフラグであり、オンであれば秘匿状態中であることを意味する一方で、オフであれば秘匿状態ではないことを意味する。

30

#### 【 2 3 0 3 】

< 第 2 4 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次いで、図 7 6 0 から図 7 6 2 を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図 7 6 0 を参照して、本変形例における特図 2 演出態様設定処理（S 5 2 0 1 A）の詳細について説明する。この特図 2 演出態様設定処理（S 5 2 0 1 A）は、上述した第 2 4 制御例における特図 2 演出態様設定処理（図 7 1 3 参照）に代えて実行される処理であり、特図 2 演出態様設定処理（図 7 1 3 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果に応じた変動表示態様を設定するための処理である。図 7 6 0 は、特図 2 演出態様設定処理（S 5 2 0 1 A）を示すフローチャートである。この第 2 の変形例における特図 2 演出態様設定処理（図 7 6 0 参照）のうち、S 9 6 1 1、S 9 6 2 1 A、S 9 6 2 2 A、および S 9 6 4 1 A の各処理では、それぞれ上述した第 2 4 制御例における特図 2 演出態様設定処理（図 7 1 3 参照）の S 9 6 1 1、S 9 6 2 1 A、S 9 6 2 2 A、および S 9 6 4 1 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本変形例における特図 2 演出態様設定処理（図 7 6 0 参照）では

40

50

、S 9 6 4 1 A の処理において、第 2 特別図柄の抽選結果が完全外れではないと判別した場合 ( S 9 6 4 1 A : N o ) 、次いで、第 2 特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるかを判別し ( S 9 6 7 1 A ) 、時短図柄当選ではないと判別した場合は ( S 9 6 7 1 A : N o ) 、処理を S 9 6 2 2 A へと移行する。一方で、S 9 6 7 1 A の処理において、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は ( S 9 6 7 1 A : Y e s ) 、リセット演出を伴う変動表示演出の演出態様を特定する ( S 9 6 7 2 A ) 。次いで、ラッシュランク格納エリア 2 2 3 w e のデータを前回ランク格納エリア 2 2 3 w f に上書きすると共に、当選した時短図柄に対応するラッシュランクを示すデータをラッシュランク格納エリア 2 2 3 w e に格納し ( S 9 6 7 3 A ) 、ランク秘匿フラグ 2 2 3 w g をオンに設定して ( S 9 6 7 4 A ) 、本処理を終了する。

10

#### 【 2 3 0 4 】

また、本変形例における特図 2 演出態様設定処理 ( 図 7 6 0 参照 ) では、S 9 6 4 1 A の処理において、第 2 特別図柄の抽選結果が完全外れであると判別した場合は ( S 9 6 4 1 A : Y e s ) 、次いで、ランク秘匿フラグ 2 2 3 w g がオンであるかを判別し ( S 9 6 7 5 A ) 、ランク秘匿フラグ 2 2 3 w g がオンであると判別した場合は ( S 9 6 7 5 A : Y e s ) 、秘匿状態中における変動表示態様を設定するための秘匿中演出設定処理を実行し ( S 9 6 7 6 A ) 、処理を S 9 6 1 1 へと移行する。これに対し、S 9 6 7 5 A の処理において、ランク秘匿フラグ 2 2 3 w g がオフであると判別した場合は ( S 9 6 7 5 A : N o ) 、非秘匿中演出設定処理を実行して ( S 9 6 7 7 A ) 、処理を S 9 6 1 1 へと移行する。これらの秘匿中演出設定処理 ( S 9 6 7 6 A ) 、および非秘匿中演出設定処理 ( S 9 6 7 7 A ) の詳細については、それぞれ図 7 6 1 、および図 7 6 2 を参照して説明する。次に、図 7 6 1 を参照して、秘匿中演出設定処理 ( S 9 6 7 6 A ) の詳細について説明する。図 7 6 1 は、秘匿中演出設定処理 ( S 9 6 7 6 A ) を示すフローチャートである。この秘匿中演出設定処理 ( S 9 6 7 6 A ) では、まず、余剰時間格納エリア 2 2 3 w d のデータを参照して 1 0 秒以上の余剰時間があるかを判別し ( S 9 6 8 1 A ) 、1 0 秒以上の余剰時間があると判別した場合は ( S 9 6 8 1 A : Y e s ) 、余剰時間のうち 1 0 秒未満の端数を切り捨てた時間を上乗せする演出態様の上乗せ演出を伴う変動表示態様を決定して ( S 9 6 8 2 A ) 、本処理を終了する。

20

#### 【 2 3 0 5 】

これに対し、S 9 6 8 1 A の処理において、1 0 秒以上の余剰時間が無いと判別した場合は ( S 9 6 8 1 A : N o ) 、ラッシュランク格納エリア 2 2 3 w e のデータと前回ランク格納エリア 2 2 3 w f のデータとを比較することにより、時短状態がリセットされる ( 時短図柄に当選する ) 前のラッシュランクが現在設定されているランクよりも高いランクであるかを判別する ( S 9 6 8 3 A ) 。S 9 6 8 3 A の処理において、時短状態がリセットされる ( 時短図柄に当選する ) 前のラッシュランクが現在設定されているランクよりも高いランクであると判別した場合は ( S 9 6 8 3 A : Y e s ) 、ランク報知演出の実行を抽選することなく、受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定して ( S 9 6 8 4 A ) 、本処理を終了する。一方、S 9 6 8 3 A の処理において、時短状態がリセットされる ( 時短図柄に当選する ) 前のラッシュランクが現在設定されているランク以下のランクであると判別した場合は ( S 9 6 8 3 A : N o ) 、ランク報知演出の実行可否の抽選を実行する ( S 9 6 8 5 A ) 。この抽選では、1 / 2 0 の確率でランク報知演出の実行が決定されるように構成されている。このため、複数回の第 2 特別図柄の変動表示においてランク報知演出が実行されなかったとしても、単に抽選に漏れただけであり、ランクが低下したのではないと遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。S 9 6 8 5 A の処理が終了すると、次いで、ランク報知演出の実行に対応する抽選結果になったか否かを判別し ( S 9 6 8 6 A ) 、ランク報知演出の実行に対応する抽選結果になったと判別した場合は ( S 9 6 8 6 A : Y e s ) 、現在のランクを報知するランク報知演出を伴う変動表示態様を決定して ( S 9 6 8 7 A ) 、本処理を終了する。一方、S 9 6 8 6 A の処理において、ランク報知演出の実行に対応する抽選結果にならなかったと判別した場合は ( S 9 6 8 6 A

30

40

50

: No)、処理をS9684Aへと移行する。

#### 【2306】

次に、図762を参照して、上述した非秘匿中演出設定処理(S9677A)の詳細について説明する。図762は、この非秘匿中演出設定処理(S9677A)を示すフローチャートである。この非秘匿中演出設定処理(S9677A)では、まず、ランクアップ判別テーブル222wb(図694(b)参照)に規定されているデータを参照して、現在の保証時間タイマ223wcのタイマ値が示す時間と余剰時間格納エリア223wdに格納されているデータが示す時間との和(T)に対応するランクを特定する(S9691A)。次いで、S9691Aの処理で特定されたランクが、現在設定されているランクよりも高いランクであるか否かを判別し(S9692A)、現在設定されているランクよりも高いランクが特定されたと判別した場合は(S9692A:Yes)、特定したランクへのランクアップ演出を伴う演出態様を決定して(S9697A)、本処理を終了する。これに対し、S9692Aの処理において、現在のランク以下のランクが特定されたと判別した場合は(S9692A:No)、余剰時間格納エリア223wdに10秒以上の余剰時間を示すデータが格納されているか否かを判別する(S9693A)。S9693Aの処理において、10秒以上の余剰時間を示すデータが格納されていると判別した場合は(S9693A:Yes)、残り時間上乗せ演出により上乗せを行う時間を抽選により決定し(S9694A)、決定結果に応じた演出態様を決定し(S9695A)、上乗せした時間を保証時間タイマ223wcに加算すると共に余剰時間格納エリア223wdから減算して(S9696A)、本処理を終了する。S9694Aの処理では、残り時間上乗せ演出を実行しないと決定する(上乗せ時間を0秒に決定する)割合が75%に設定され、残りの25%に対して、余剰時間以下の範囲の10の倍数の秒が均等に割り振られる。例えば、余剰時間が45秒であれば、75%の割合で残り時間上乗せ演出を実行せず、6.25%の割合で10秒の上乗せが決定され、6.25%の割合で20秒の上乗せが決定され、6.25%の割合で30秒の上乗せが決定され、6.25%の割合で40秒の上乗せが決定されるように制御される。

#### 【2307】

一方、S9693Aの処理において、余剰時間格納エリア223wdに10秒未満の余剰時間を示すデータが格納されていると判別した場合は(S9693A:No)、S9694A~S9696Aの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この第2の変形例のように、第24制御例の恒星に対して時短図柄当選の仕様を追加することにより、時短状態においてラッシュのランクが更新される状況が発生させることができる。よって、時短図柄当選が発生した場合に、ラッシュのランクが上昇することを期待させるより斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【2308】

##### <第25制御例>

次に、図714から図734を参照して、第25制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第24制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示を同時に(並行して)実行可能に構成(所謂、同時変動仕様)した上で、時短状態の設定契機(大当たり種別)に応じて第1特別図柄の抽選頻度(選択される変動時間の傾向)を異ならせることにより、時短状態の終了までに実行される第2特別図柄の抽選回数を異ならせる構成とした。また、遊技状態として通常状態と時短状態との2種類のみが設けられ、特別図柄の抽選で大当たりとなるか、小当たりとなってV入賞が発生することで大当たり当選する仕様を採用していた。これに対して第25制御例では、同時変動仕様を前提として、遊技状態として通常状態、時短状態に加えて、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が上昇する上に時短状態と同様に電動役物640aが開放され易くなる確変状態を設ける構成とし、大当たりの契機を特別図柄の抽選で大当たりになった場合のみとする仕様を採用した。また、上述した第24制御例では、一方の特別図柄の大当たり変動が実行されている間も、他方の特別図柄の抽選で大当たり当選することを許容していたが、本第25制御例では、一方の特別図柄の抽選が大当たりになった



時点で他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することが禁止（抑制）される制御を採用している。つまり、一方の大当たり変動中は、他方の特別図柄の抽選が外れ（小当たり含む）確定となる仕様を採用している。更に、本第２５制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に最も有利な確変状態が設定される割合が低くなる一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に最も有利な確変状態が設定される割合が高くなるように構成することで、第２特別図柄の抽選で大当たりになることをより強く期待させることが可能な仕様を採用している。

#### 【２３０９】

係る仕様の元で、本第２５制御例に係るパチンコ機１０では、時短状態や確変状態において右打ちを行った場合に第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第１入球口６４ｒ）にも第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第２入球口６４０）にも遊技球が入球し得る盤面構成とし、特に、確変状態において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選しないことを強く期待させる遊技性を実現した。更に、本第２５制御例では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合の一部で小当たりとなる構成とした。この小当りは、第２４制御例等の小当たりと異なり、大当たり遊技において開放される可変入賞装置１０６５を短時間開放させるのみの抽選結果となっている（小当たり遊技において大当たりに当選する可能性はない）ため、基本的に、当選したとしても何ら遊技者の有利度合いに寄与するものではない。しかしながら、小当たりに当選して小当たり図柄が停止表示されると、大当たり図柄が停止表示された場合と同様に、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させる制御が実行されるため、特に、不利な第１特別図柄の大当たり変動中に小当たりに当選することで遊技者に有利となる遊技性を実現することができる。つまり、確変状態において第１特別図柄の抽選で確変状態が付与されない通常大当たりに当選し、大当たり変動が実行されると、確変状態が終了されてしまう可能性が高い不利な状態を形成する。この不利な第１特別図柄の大当たり変動中に、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、先に小当たり変動が終了すると、変動表示中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させることができ、不利な第１特別図柄の大当たりを無かったことにして、確変状態を継続させることができる。よって、基本的に、何ら遊技者の有利度合いに貢献することが無い小当たりに、特定条件下（確変状態中、且つ、第１特別図柄の大当たり変動中）において当選することで、遊技者にとって極めて不利な状況（確変状態が終了されてしまう状況）が発生することを回避できるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【２３１０】

また、上述した第２４制御例におけるパチンコ機１０では、時短回数を減算する際に、一律で、変動開始時に減算処理を実行する構成としていた。これに対して本第２５制御例におけるパチンコ機１０では、基本的に、変動停止時に減算処理を実行する構成とし、時短状態における最後の変動表示のみ、変動開始時に減算処理を実行する構成としている。また、一方の特別図柄が当たり（大当たり又は小当たり）図柄で停止表示され、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させる場合については、当該強制的な停止表示のタイミングで時短回数の減算処理が実行されることを回避する構成としている。このように構成することで、強制的に外れに変更された（即ち、当たりが抽選されていないに等しい）変動表示によって時短回数を１回分損してしまうことを抑制できるので、より好適に時短回数を減算することができる。この第２５制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭ

10

20

30

40

50

P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 2 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 4 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 2 3 1 1 】

まず、図 7 1 4 を参照して、本第 2 5 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成について説明する。図 7 1 4 は、本第 2 5 制御例における遊技盤 1 3 の正面図である。図 7 1 4 に示した通り、本第 2 5 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 2 4 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成（図 6 8 0 参照）に対して、右第 1 入球口 6 4 r と第 2 入球口 6 4 0 との配置が反対になっている（第 2 入球口 6 4 0 の下流側に右第 1 入球口 6 4 r が設けられている）点、第 2 入球口 6 4 0 に対して第 2 入球口 6 4 0 を開閉させることが可能な電動役物 6 4 0 a が付随して設けられている点、第 2 4 制御例において右第 1 入球口 6 4 r に付随して設けられていた電動役物 6 4 r a が削除されている点、右第 1 入球口 6 4 の真上に、パチンコ機 1 0 に対して電源が投入されている間、所定周期で出沒動作することが可能な出沒部材 6 4 r b が設けられている点で相違している。この出沒部材 6 4 r b は、正面視手前側に突出した突出位置に変位することで右第 1 入球口 6 4 r への遊技球の入球を妨げ、遊技盤 1 3 に没入することで右第 1 入球口 6 4 r へと遊技球が入球可能な状態を形成する。この出沒部材 6 4 r b は、例えば、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、又は確変状態）において右打ちにより発射された遊技球が 2 5 個に 1 個前後の割合で右第 1 入球口 6 4 r に入球するように、没入位置に変位する周期および変位期間の長さが定められている。つまり、通常状態において右打ちを行うよりも、左打ちを行った方が第 1 特別図柄の抽選頻度が高くなり、且つ、普通図柄の時短状態が設定される時短状態や確変状態において第 1 特別図柄の保留球が 0 になり難くなるように、没入位置に変位する周期および変位期間の長さが定められている。これにより、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図りつつ、時短状態や確変状態において第 1 特別図柄の抽選を比較的高頻度で実行させることができる。

10

20

#### 【 2 3 1 2 】

また、図 7 1 4 に示した通り、本第 2 5 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 2 4 制御例における遊技盤 1 3 に設けられていた可変入賞装置 1 0 6 5 および V 入賞装置 6 5 0 が削除され、第 1 制御例等における遊技盤 1 3 に設けられていた可変入賞装置 6 5 が設けられている点でも相違している。これは、本第 2 5 制御例では、第 1 制御例等と同様に、大当たり遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球することで大当たり終了後に確変状態が付与される仕様を採用していることによる。なお、本第 2 5 制御例において第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合は、可変入賞装置 6 5 が所定期間（例えば、0 . 2 秒間）開閉する。このため、小当たり遊技において賞球を得ることはほぼ不可能となるように構成されている。また、小当たり遊技（および通常大当たり）では、特定領域を遊技球が通過困難（不可能）となるように制御される。次いで、図 7 1 5 および図 7 1 6 を参照して、本第 2 5 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 7 1 5 ( a ) は、本第 2 5 制御例において最も有利度合いが高い確変状態に移行した場合の表示態様を示した図である。確変状態においては、上述した第 2 4 制御例における時短状態と同様に、主表示領域 D m において第 2 特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の変動表示演出が実行されると共に、主表示領域 D m の右下における比較的狭い表示領域（小表示領域 D m 8 a ）において、第 1 特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の変動表示演出が実行される。なお、本第 2 5 制御例では、一旦確変状態になると、次に大当たりとなるまで確変状態が終了されない仕様を採用している。このため、終了条件（残りの抽選回数や残り時間等）が画面上に表示されることはない。

30

40

#### 【 2 3 1 3 】

図 7 1 5 ( b ) は、確変状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり変動が開始された場合における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。ここで、本第 2 5 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになると、高確率（9 0 % の割合）で通常大当たりに当選する一方で、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選し

50

た場合は、必ず確変大当たりとなって大当たり終了後も有利な確変状態が継続する。このため、右打ちにより右第1入球口64rにも第2入球口640にも入球し得る確変状態においては、第2特別図柄の抽選で大当たりとなることをより強く期待させる遊技性となる。つまり、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、遊技者にとって不利な状態となる可能性が高くなる。

#### 【2314】

図715(b)に示した通り、確変状態において第1特別図柄の大当たり変動が開始されると、主表示領域Dmに敵のキャラクタ811が出現して冒険者のキャラクタ801とにらみ合う演出が実行される。また、表示領域HR3に対して、「敵を倒してRUSHを継続させる!!」という文字が表示される。更に、主表示領域Dmの右上に形成される小表示領域Dm2に対して、確変状態が終了するまで(即ち、第1特別図柄の大当たり変動が終了するまで)の残り時間を示す情報が表示される。図715(b)の例では、変動終了までの残変動時間が28.05秒である場合を例示しており、小表示領域Dm1に対して、「RUSH終了まで28:05」という文字が表示されている。加えて、小表示領域Ds2に対して、「RUSH終了のピンチ!」という文字が表示される。これらの表示内容により、小表示領域Dm1に表示されている残り時間が経過するまでに敵のキャラクタ811を討伐できなければ、確変状態(ラッシュ)が終了してしまう可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、上述した通り、本第25制御例では、一方の特別図柄の大当たり変動が開始された後で、他方の特別図柄の抽選が実行されたとしても、当たりが抽選されることはない。つまり、第1特別図柄の大当たり変動表示中に第2特別図柄の抽選で大当たり当選する可能性が無い場合、先に第2特別図柄の大当たり図柄が停止表示されて第1特別図柄の大当たりを外れ図柄に変換することが不可能に構成されている。一方で、小当たりは、外れの一部であるため、第1特別図柄の変動表示中であっても当選し得る要に構成されている。このため、第1特別図柄の大当たり変動中は、小当たり当選することにより、大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができ、不利な第1特別図柄の大当たりを回避して確変状態を継続させることができる。

#### 【2315】

図716(a)は、第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の抽選で小当たり当選せず、変動時間が経過した場合の表示態様の一例を示した図である。図716(a)に示した通り、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間が経過し、小表示領域Dmに表示されていた残り時間が「00:00」になると、冒険者のキャラクタ801が敵のキャラクタ811からの攻撃を受けて敗北する演出が実行される。また、表示領域HR3に対して、「残念・・・」という文字が表示され、小表示領域Ds2に対して、「RUSH終了・・・」という文字が表示される。また、小表示領域Dm8aにおいて第1特別図柄の当たりを示す第3図柄が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して確変状態が終了した可能性が高いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図716(b)は、第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の抽選で小当たり当選し、第1特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができた場合の表示態様の一例を示している。図716(b)に示した通り、第1特別図柄の大当たり変動中に小当たり当選して先に小当たり図柄が停止表示されると、冒険者のキャラクタ801が敵のキャラクタ811の討伐に成功する演出が実行される。また、表示領域HR3に対して、「勝利!!」という文字が表示され、小表示領域Ds2に対して、「RUSH継続!!」という文字が表示される。また、小表示領域Dm8aにおいて第1特別図柄の外れ図柄(所謂、ばらけ目)が表示され、小表示領域Dm8bにおいて、第2特別図柄の小当たり図柄(本第25制御例では、互いに異なる奇数図柄)が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して確変状態が継続したということを容易に理解させることができる。

#### 【2316】

< 第25制御例における電氣的構成 >

次に、図717(a)を参照して、本第25制御例における主制御装置110内に設け

10

20

30

40

50

られているROM 202の詳細について説明する。図717(a)に示した通り、本第25制御例におけるROM 202は、上述した第24制御例におけるROM 202の構成(図687(a)参照)に対して、第1当たり乱数テーブル202awに代えて第1当たり乱数テーブル202axが設けられている点、大当たり種別選択テーブル202bwに代えて大当たり種別選択テーブル202bxが設けられている点、変動パターンテーブル202dwに代えて変動パターンテーブル202dxが設けられている点、小当たり乱数テーブル202ewに代えて小当たり乱数テーブル202exが設けられている点で相違している。また、通常用変動パターンシナリオテーブル202waが削除されている点でも相違している。まず、図718(a)を参照して、本第25制御例における第1当たり乱数テーブル202axの詳細について説明する。この第1当たり乱数テーブル202axは、上述した第24制御例における第1当たり乱数テーブル202awと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)が規定されているデータテーブルである。図718(a)は、第1当たり乱数テーブル202axの規定内容を示した図である。図718(a)に示した通り、本第25制御例では、特別図柄の種別によらず、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)として、「0~39」の40個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定されている。本第25制御例における第1当たり乱数カウンタC1は、「0~999」の1000個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たり当選する確率は、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選でも1/25(40/1000)である。

#### 【2317】

また、図718(a)に示した通り、本第25制御例における第1当たり乱数テーブル202axには、特別図柄の種別によらず、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)として、「0~9」の10個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定されている。本第25制御例における第1当たり乱数カウンタC1は、「0~999」の1000個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たり当選する確率は、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選でも1/100(10/1000)である。

#### 【2318】

次に、図718(b)を参照して、本第25制御例における大当たり種別選択テーブル202bxの詳細について説明する。図718(b)は、本第25制御例における大当たり種別選択テーブル202bxの規定内容を示した図である。図718(b)に示した通り、この大当たり種別選択テーブル202bxには、特別図柄の種別毎に、選択され得る大当たり種別と、第1当たり種別カウンタC2の値の範囲と、が対応付けて規定されている。より具体的には、図718(b)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~9」の範囲に対して「大当たりA28」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「10~99」の範囲に対して「大当たりB28」が対応付けて規定されている。「大当たりA28」は、ラウンド数が4ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり(4ラウンド確変大当たり)である。また、「大当たりB28」は、ラウンド数が4ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い時短状態が設定される大当たり(4ラウンド通常大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0~99」の100個の乱数値のうち、「大当たりA28」、「大当たりB28」に対応付けられている乱数値はそれぞれ10個および90個であるため、第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に「大当たりA28」が決定される割合は10%(10/100)となり、「大当たりB28」が決定される割合は90%(90/100)となる。つまり、第1特別図柄の抽選で大当たり当選したとしても、ほぼ、ラウンド数が最も少なく、有利度合いが低い時短状態に設定される大当たり種別

(大当たり B 2 8) が決定されるため、第 1 特別図柄の抽選は遊技者にとって有利度合いが低い抽選である。

#### 【 2 3 1 9 】

また、図 7 1 8 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 2 4 」の範囲に対して「大当たり C 2 8」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 2 5 ~ 3 4 」の範囲に対して「大当たり D 2 8」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 3 5 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり E 2 8」が対応付けて規定されている。「大当たり C 2 8」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり ( 1 0 ラウンド確変大当たり ) である。また、「大当たり D 2 8」は、ラウンド数が 8 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり ( 8 ラウンド確変大当たり ) である。更に、「大当たり E 2 8」は、ラウンド数が 4 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり ( 4 ラウンド確変大当たり ) である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値のうち、「大当たり C 2 8」、「大当たり D 2 8」、「大当たり E 2 8」に対応付けられている乱数値はそれぞれ 2 5 個、1 0 個、および 6 5 個であるため、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり C 2 8」が決定される割合は 2 5 % ( 2 5 / 1 0 0 ) となり、「大当たり D 2 8」が決定される割合は 1 0 % ( 1 0 / 1 0 0 ) となり、「大当たり E 2 8」が決定される割合は 6 5 % ( 6 5 / 1 0 0 ) となる。よって、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、過半数が最低のラウンド数 ( 4 ラウンド ) に設定されるものの、いずれの大当たり種別が選択されたとしても大当たり終了後の遊技状態が有利度合いが高い確変状態に設定されるので、第 2 特別図柄の抽選は、第 1 特別図柄の抽選に比較して有利度合いが高い抽選であると言える。

#### 【 2 3 2 0 】

次に、図 7 1 8 ( c ) を参照して、本第 2 5 制御例における小当たり乱数テーブル 2 0 2 e x の詳細について説明する。この小当たり乱数テーブル 2 0 2 e x は、上述した第 2 4 制御例における小当たり乱数テーブル 2 0 2 e w と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に小当たりと判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) が規定されているデータテーブルである。図 7 1 8 ( c ) に示した通り、本第 2 5 制御例では、小当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) が第 2 特別図柄に対してのみ対応付けられており、その値の範囲は「 4 0 ~ 4 9 」である。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が取り得る「 0 ~ 9 9 9 」の 1 0 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち第 2 特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が「 4 0 ~ 4 9 」の 1 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は 1 / 1 0 0 ( 1 0 / 1 0 0 0 ) である。次に、図 7 1 9 ( a ) を参照して、本第 2 5 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d x の詳細について説明する。図 7 1 9 ( a ) は、本第 2 5 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d x の構成を示したブロック図である。図 7 1 9 ( a ) に示した通り、本第 2 5 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d x は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル 2 0 2 d x 1 と、確変状態、および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変・時短用テーブル 2 0 2 d x 2 と、の 2 種類のデータテーブルで構成されている。なお、通常用テーブル 2 0 2 d x 1 に関しては、上述した第 2 4 制御例における通常用テーブル 2 0 2 d w 1 と同一の規定内容 ( 第 1 特別図柄の抽選では抽選結果に応じて 7 秒 ~ 1 4 0 秒の範囲の変動時間が選択される一方で、第 2 特別図柄の抽選では 6 0 0 秒の変動時間が必ず選択される規定内容 ) となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 2 3 2 1 】

図 7 1 9 ( b ) は、変動パターンテーブル 2 0 2 d x を構成する確変・時短用テーブル 2 0 2 d x 2 の規定内容を示した図である。この確変・時短用テーブル 2 0 2 d x 2 は、

上述した通り、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に参照されるデータテーブルである。図 7 1 9 ( b ) に示した通り、確変・時短用テーブル 2 0 2 d x 2 には、第 1 特別図柄の外れ時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲 ( 「 0 ~ 9 9 9 」 の範囲 ) に対して、変動時間が 1 0 0 0 0 m s ( 1 0 秒間 ) の外れショート変動が対応付けて規定されている。一方で、第 1 特別図柄の通常大当たり時の変動パターンとしては、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 0 ~ 2 4 9 」 の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒間 ) の当たりロング変動 A が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 2 5 0 ~ 8 9 9 」 の範囲に対して、変動時間が 6 0 0 0 0 m s ( 6 0 秒間 ) の当たりロング変動 B が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 9 0 0 ~ 9 9 9 」 の範囲に対して、変動時間が 1 8 0 0 0 0 m s ( 1 8 0 秒間 ) の当たりロング変動 C が対応付けて規定されている。このため、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合は、2 5 % ( 2 5 0 / 1 0 0 0 ) の割合で 3 0 秒間の変動時間が選択され、6 5 % ( 6 5 0 / 1 0 0 0 ) の割合で 6 0 秒間の変動時間が選択され、1 0 % ( 1 0 0 / 1 0 0 0 ) の割合で 1 8 0 秒間の変動時間が選択される。変動時間が長いほど、変動中に第 2 特別図柄の抽選をより多く実行し易くなるため、小当たり当選の期待度も上昇する。よって、通常大当たりに当選した場合は、より長い変動時間が選択された方が遊技者にとって有利度合いが高くなる。

#### 【 2 3 2 2 】

また、図 7 1 9 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄の確変大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲 ( 「 0 ~ 9 9 9 」 の範囲 ) に対して、変動時間が 5 0 0 m s ( 0 . 5 秒間 ) の当たり超ショート変動が対応付けて規定されている。第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合に短い変動時間を設定するのは、第 2 特別図柄の小当たりが先に停止表示されて有利な確変大当たりが外れに強制的に変換されてしまうことを極力防ぐためである。更に、図 7 1 9 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の変動パターンとして、外れの場合も当たりの場合も、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲 ( 「 0 ~ 9 9 9 」 の範囲 ) に対して、変動時間が 6 0 0 0 m s ( 6 秒間 ) の変動パターン ( 外れショート変動、当たりショート変動 ) が対応付けて規定されている。このため、確変状態においては、第 2 特別図柄の変動時間が 6 秒間に固定化される。なお、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりに当選し、3 0 秒間の変動時間が設定された場合は、当たり変動中に最大 5 回 ( 3 0 秒 / 6 秒 ) 第 2 特別図柄が停止表示されるので、1 / 1 0 0 の確率の小当たりによって通常大当たりを外れに変換し、確変状態を継続させることができる割合は約 4 . 9 % である。同様に、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりに当選し、3 0 秒間の変動時間が設定された場合は、当たり変動中に最大 1 0 回 ( 6 0 秒 / 6 秒 ) 第 2 特別図柄が停止表示されるので、小当たりによって通常大当たりを外れに変換し、確変状態を継続させることができる割合は約 9 . 6 % である。更に、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりに当選し、1 8 0 秒間の変動時間が設定された場合は、当たり変動中に最大 3 0 回 ( 1 8 0 秒 / 6 秒 ) 第 2 特別図柄が停止表示されるので、小当たりによって通常大当たりを外れに変換し、確変状態を継続させることができる割合は約 2 6 % である。

#### 【 2 3 2 3 】

このように、本第 2 5 制御例では、確変状態において通常大当たりに当選した場合に、比較的長い ( 第 2 特別図柄の抽選を複数回実行可能な長さの ) 変動時間が選択されるように構成しているので、第 2 特別図柄の大当たり変動が開始された場合に、第 2 特別図柄の小当たりとなって通常大当たりを外れに変換する期待感を複数回の第 2 特別図柄の抽選に渡って遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 7 1 7 ( b ) を参照して、本第 2 5 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 7 1 7 ( b ) は、本第 2 5 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示したブロック図である。図 7 1 7 ( b ) に示した通り、本第 2 5 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 2 4 制御例における R A M 2 0 3 の構成 ( 図 6 8 7 ( b ) 参照 ) に対して、時短中第 1 カウンタ 2 0 3 h 1 お

よび時短中第2カウンタ203h2に代えて、時短中カウンタ203hが設けられている点で相違している。この変更は、時短状態の終了条件が1つのみ（第1特別図柄と第2特別図柄の抽選回数の合計が所定回数になることで成立する終了条件のみ）の仕様に変更されたことに伴うものである。また、確変設定フラグ203mと、確変通過カウンタ203nと、入賞個数カウンタ203oと、残球タイマフラグ203pと、残球タイマ203qと、確変有効フラグ203rと、確変有効タイマ203sと、排出個数カウンタ203tと、確変フラグ203xaと、が追加されている点でも第24制御例と相違している。これらの構成の追加は、第1制御例等と同様に、大当たり遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過することで大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される仕様に変更したこと 10  
に伴うものであり、確変フラグ203xa以外は第1制御例において設けられていた同名の構成と全く同じものであるため、ここではその詳細な説明については省略する。更に、V通過大当たり種別格納エリア203fd、Vフラグ203fe、V通過フラグ203ffが削除されている点でも第24制御例と相違している。なお、これらの構成を削除する変更は、小当たり遊技中のV入賞によって大当たりが発生する仕様を廃止したことによるものである。

#### 【2324】

確変フラグ203xaは、現在の遊技状態が確変状態（確変遊技状態）であるか否かを示すフラグである。確変フラグ203xaがオンに設定されていると、遊技状態が確変状態であることを示し、オフであると低確率遊技状態（通常状態、または時短状態）であることを示している。本第25制御例では、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ203m 20  
がオンに設定されている場合に確変フラグ203xaがオンに設定される。一方、大当たり遊技が開始される場合にオフに設定される。なお、パチンコ機10の設定が初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。次に、図720を参照して、本第25制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図720は、本第25制御例におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図720に示した通り、本第25制御例におけるRAM223は、上述した第24制御例におけるRAM223の構成（図693参照）に対して、終了時間タイマ223xaが追加されている点で相違している。また、ランクアップ回数カウンタ223wb、保証時間タイマ223wc、余剰時間格納エリア223wdが削除されている点でも相違している 30  
。終了時間タイマ223xaは、第1特別図柄の抽選で通常大当たり に当選して確変状態が終了されるまでの時間を示すタイマである。この終了時間タイマ223xaは、初期値が0に設定されており、確変状態中に第1特別図柄の抽選で通常大当たり に当選した場合に、当該通常大当たりの大当たり変動の変動時間に応じたタイマ値が設定されると共に、第3図柄表示装置81に対して終了までの残り時間としてタイマ値に対応する秒数が表示される（図733のS9714A、S9715A参照）。また、メイン処理が実行される毎にタイマ値が減算して更新される（図732のS5433参照）。

#### 【2325】

< 第25制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図721から図731を参照して、本第25制御例における主制御装置110のMPU201によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図721を参照して、本第25制御例における第1特別図柄変動開始処理（Y271）の詳細について説明する。図721は、本第25制御例における第1特別図柄変動開始処理（Y271）を示すフローチャートである。この第1特別図柄変動開始処理（Y271）は、上述した第24制御例における第1特別図柄変動開始処理（図695参照）に代えて実行される処理であり、第24制御例における第1特別図柄変動開始処理（図695参照）と同様に、第1特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。この第25制御例における第1特別図柄変動開始処理（図721参照）のうち、Y302～Y306の各処理では、それぞれ第24制御例における第1特別図柄変動開始処理（図695参照）のY302～Y306の各処理と同一の処理が実行される。また、 40  
50



本第 2 5 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 7 2 1 参照）では、Y 3 0 6 の処理が終了すると、次いで、第 2 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 6 9 6 参照）に代えて第 1 特別図柄判定処理を実行し（Y 3 5 1）、次いで、第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 6 9 7 参照）に代えて第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Y 3 5 2）。次いで、第 2 4 制御例における特図 1 遊技状態更新処理（図 6 9 8 参照）に代えて変動開始時更新処理を実行して（Y 3 5 3）、本処理を終了する。これらの第 1 特別図柄判定処理（Y 3 5 1）、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 5 2）、および変動開始時更新処理（Y 3 5 3）の詳細については、それぞれ図 7 2 2、図 7 2 3、および図 7 2 4 を参照して後述する。

#### 【 2 3 2 6 】

まず、図 7 2 2 を参照して、上述した第 1 特別図柄判定処理（Y 3 5 1）の詳細について説明する。この第 1 特別図柄判定処理（Y 3 5 1）は、上述した第 2 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 6 9 6 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄判定処理（図 6 9 6 参照）と同様に、第 1 特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図 7 2 2 は、この第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄判定処理（図 7 2 2 参照）のうち、Y 8 0 0 1、Y 8 0 0 3 ~ Y 8 0 0 6、Y 8 0 1 1、および Y 8 0 2 1 の各処理では、それぞれ第 2 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 6 9 6 参照）の Y 8 0 0 1、Y 8 0 0 3 ~ Y 8 0 0 6、Y 8 0 1 1、および Y 8 0 2 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 5 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 7 2 2 参照）が実行されると、まず、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 g b がオンであるか否かを判別し（Y 8 0 3 1）、オンであると判別した場合は（Y 8 0 3 1 : Y e s）、既に第 2 特別図柄の大当たり変動の実行中であることを意味するため、処理を Y 8 0 2 1 に移行することにより、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアのデータによらず、抽選結果を外れに設定する。一方、S 8 0 3 1 の処理において、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 g b がオフであると判別した場合は（Y 8 0 3 1 : N o）、処理を Y 8 0 0 1 へと移行する。また、本第 2 5 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 7 2 2 参照）では、Y 8 0 0 1 の処理が終了すると、次いで、確変フラグ 2 0 3 x a がオンであるか否かを判別し（Y 8 0 3 2）、確変フラグ 2 0 3 x a がオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合は（Y 8 0 3 2 : Y e s）、高確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a x を参照して第 1 特別図柄の抽選結果を取得し（Y 8 0 3 3）、処理を Y 8 0 0 3 へと移行する。これに対し、Y 8 0 3 2 の処理において、確変フラグ 2 0 3 x a がオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合は（Y 8 0 3 2 : N o）、低確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a x を参照して第 1 特別図柄の抽選結果を取得し（Y 8 0 3 4）、処理を Y 8 0 0 3 へと移行する。

#### 【 2 3 2 7 】

次いで、図 7 2 3 を参照して、本第 2 5 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 5 2）の詳細について説明する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 5 2）は、上述した第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 6 9 7 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 6 9 7 参照）と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果に応じて変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図 7 2 3 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 5 2）を示すフローチャートである。この第 2 5 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 2 3 参照）のうち、Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、および Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 の各処理では、それぞれ第 2 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 6 9 7 参照）の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、および Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 5 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 2 3 参照）では、Y 5 0 3 の処理が終了すると、遊技状態に応じた変動パターンテーブルを変動パターンテーブル 2 0 2 d x（図 7 1 9（a）参照）に規定されている 2 種類のテーブル（通常用テーブル 2 0 2 d x 1、確変・時短用テーブル 2 0 2 d x 2）の中から読み出して（Y 5

10

20

30

40

50



４１）、処理をＹ５０５へと移行する。

#### 【２３２８】

次に、図７２４を参照して、本第２５制御例における変動開始時更新処理（Ｙ３５３）の詳細について説明する。この変動開始時更新処理（Ｙ３５３）は、変動開始時に遊技状態を更新するための処理である。図７２４は、この変動開始時更新処理（Ｙ３５３）を示すフローチャートである。ここで、本第２５制御例では、残時短回数（時短中カウンタ２０３ｈのカウント値）の更新を、基本的に変動停止時に行う構成とし、特定条件下（時短状態における残時短回数が１回の状態で特別図柄の抽選が実行された場合）においてのみ、変動開始時に更新する構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な仕様を搭載している一般的な遊技機（所謂、同時変動機）が採用している残時短回数の減算タイミング（常に変動開始時）に対して、時短状態が終了するタイミングを遅らせることができるケースを設けることができるので、一般的な同時変動機に対して時短状態における遊技をより効率良く（無駄なく）行わせることができる。この従来型の残時短回数の減算方式を採用している同時変動機に対する時短終了タイミングの相違については、図７２５を参照して後述する。また、本第２５制御例では、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が当たり（大当たり又は小当たり）図柄で停止表示されたことにより、変動中の特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示された場合は、その強制的に外れ図柄で停止表示された特別図柄によって時短回数が減算されることを抑制する構成としている。このように構成することで、強制的に外れ図柄で停止表示された変動表示（当たりとなり得ない遊技者にとって無駄な変動表示）で１回分の時短回数を損してしまうことを抑制することができる。

#### 【２３２９】

ここで、一般的な同時変動機に対して時短終了タイミングを遅らせることができるケースについて、図７２５を参照して説明する。上述した通り、本第２５制御例では、基本的に、変動終了タイミングで残時短回数を更新（減算）する構成とし、残時短回数に残り１回の状態で新たな特別図柄の抽選が実行された場合にのみ、変動開始時に残時短回数を減算する構成としている。このため、両方の特別図柄の変動表示が停止されている状態で残時短回数に残り１回となった場合は、従来の残時短回数の減算タイミングと同じタイミング（時短回数内における最後の変動表示の開始タイミング）で時短回数が０に更新されて時短状態が終了される。これに対し、図７２５（ａ）や図７２５（ｂ）に示した通り、時短状態における最後の変動表示の開始時（本第２５制御例では７０回、または３０回）に他方の特別図柄の変動表示が実行中である場合には、従来の残時短回数の減算タイミングに対して、より長い期間の時短状態を確保しつつ、設定されている時短回数よりも多くの回数の変動表示に渡って時短回数が継続されることを抑制することができる。図７２５（ａ）、および図７２５（ｂ）の例では、時短回数が７０回に設定された時短状態において、７０回目の特別図柄の変動抽選として第２特別図柄の抽選が実行された時点で第１特別図柄の変動表示が実行中である場合の時短終了タイミングを示した図である。

#### 【２３３０】

まず、図７２５（ａ）を参照して、時短状態が設定された後（大当たり終了後）における６９回目の特別図柄の抽選に基づく第１特別図柄の変動表示が実行されている状態で、７０回目の特別図柄の抽選として第２特別図柄の抽選が実行され、６９回目の特別図柄の抽選に基づく第１特別図柄の変動表示よりも前に７０回目の特別図柄の抽選に基づく第２特別図柄の変動表示が終了するケースについて説明する。図７２５（ａ）の例では、時刻ｔ１のタイミングで６９回目の特別図柄の抽選として第１特別図柄の抽選が実行されて第１特別図柄の変動表示が実行され、その第１特別図柄の変動表示の実行中において時刻ｔ２となって７０回目の特別図柄の抽選として第２特別図柄の抽選が実行されて第２特別図柄の変動表示が実行された後で、時刻ｔ３において第１特別図柄の変動表示よりも先に第２特別図柄の変動表示が開始され、且つ、大当たり終了後７１回目の特別図柄の抽選として第２特別図柄の抽選が時刻ｔ４で実行された場合を例にとって説明する。図７２５（ａ）に示した例の場合、従来型の同時変動機（常に変動開始時に時短回数を更新する方式）

においては、時刻  $t_1$ （第 1 特別図柄の変動開始時）において残時短回数が減算されて残り 1 回となり、時刻  $t_2$  において残時短回数が減算されて残り 0 回となることで時短状態が終了される。つまり、時短状態における最後の変動表示が開始されるタイミングで時短状態が終了されるため、時短状態が実質的に 1 回分（最後の変動表示の変動期間中の分）少なくなる。

#### 【 2 3 3 1 】

これに対して、本第 2 5 制御例では、残時短回数が 1 回となるまでは基本的に変動停止時に時短回数が更新され、残時短回数が 1 回の状態で新たな特別図柄の変動開始タイミングとなった場合に限り、変動開始時に残時短回数を更新する構成としているため、時刻  $t_1$ （69 回目の変動開始時）においては残時短回数の更新が行われない。このため、時刻  $t_2$ （70 回目の変動開始時）においても残時短回数が 2 回となっているため、時刻  $t_2$  においても残時短回数の更新が行われず、時刻  $t_3$ （70 回目に開始された変動表示の停止時）において残時短回数の更新が行われて残時短回数が残り 1 回の状態となる。これにより、本第 2 5 制御例では、時刻  $t_4$ （71 回目の変動開始時）において時短回数が 0 となって時短状態が終了される。つまり、大当たり終了後 69 回目に開始された変動表示の実行中で、且つ、大当たり終了後 71 回目の変動表示の開始前に時短状態が終了されるので、従来型の同時変動機に対して、時刻  $t_4$  と時刻  $t_2$  との差分の時間（ $T_1$ ）だけ長く時短状態を継続させることができる。また、大当たり終了後 71 回目の変動表示の開始時には時短状態が終了された状態になるので、設定された時短回数（70 回）を超える回数の変動表示が時短状態中に実行されることを抑制することができる。よって、時短状態における遊技を無駄なく行わせることができる。なお、本第 2 5 制御例では、時短回数が残り 1 回の状態で特別図柄の変動表示が開始されるよりも前に特別図柄が停止表示された場合に、原則通り時短回数を 1 減算するように構成されている。このため、図 7 2 5（a）において 71 回目の特別図柄の変動表示としての第 1 特別図柄の変動表示が開始されず、先に 69 回目の特別図柄の変動表示としての第 2 特別図柄の変動表示が停止表示された場合は、その停止表示タイミングで残時短回数が 0 に更新されて時短状態が終了される。この場合、70 回分の変動表示期間が全て終了してから時短状態を終了させることができるため、従来の同時変動機における時短終了タイミングに対して、より長く時短状態を継続させることができる。よって、時短状態における遊技を無駄なく行わせることができる。

#### 【 2 3 3 2 】

次に、図 7 2 5（b）を参照して、時短状態が設定された後（大当たり終了後）における 69 回目の特別図柄の抽選に基づく第 1 特別図柄の変動表示が実行されている状態で、70 回目の特別図柄の抽選として第 2 特別図柄の抽選が実行され、先に 69 回目の特別図柄の抽選に基づく第 1 特別図柄の変動表示が終了して 71 回目の特別図柄の変動表示として第 1 特別図柄の抽選が開始されてから、70 回目の特別図柄の抽選に基づく第 2 特別図柄の変動表示が終了するケースについて説明する。図 7 2 5（b）に示した例の場合、従来型の同時変動機（常に変動開始時に時短回数を更新する方式）においては、時刻  $t_5$ （第 1 特別図柄の変動開始時）において残時短回数が減算されて残り 1 回となり、時刻  $t_6$  において残時短回数が減算されて残り 0 回となることで時短状態が終了される。つまり、時短状態における最後の変動表示が開始されるタイミングで時短状態が終了されるため、時短状態が実質的に 1 回分（最後の変動表示の変動期間中の分）少なくなる。

#### 【 2 3 3 3 】

これに対して、本第 2 5 制御例における制御（残時短回数が 1 回となるまでは基本的に変動停止時に時短回数が更新され、残時短回数が 1 回の状態で新たな特別図柄の変動開始タイミングとなった場合に限り、変動開始時に残時短回数を更新する制御）を採用した場合、時刻  $t_5$ （69 回目の変動開始時）においては残時短回数の更新が行われない。このため、時刻  $t_6$ （70 回目の変動開始時）においても残時短回数が 2 回となっているため、時刻  $t_6$  においても残時短回数の更新が行われず、時刻  $t_7$ （69 回目に開始された変動表示の停止時）において残時短回数の更新が行われて残時短回数が残り 1 回の状態となる。これにより、本第 2 5 制御例では、時刻  $t_8$ （71 回目の変動開始時）において時短

回数が0となって時短状態が終了される。つまり、大当たり終了後70回目に開始された変動表示の実行中で、且つ、大当たり終了後71回目の変動表示の開始前に時短状態が終了されるので、従来型の同時変動機に対して、時刻 $t_8$ と時刻 $t_6$ との差分の時間( $T_2$ )だけ長く時短状態を継続させることができる。また、大当たり終了後71回目の変動表示の開始時には時短状態が終了された状態になるので、設定された時短回数(70回)を超える回数の変動表示が時短状態中に実行されることを抑制することができる。よって、時短状態における遊技を無駄なく行わせることができる。図724に戻って説明を続ける。図724に示した通り、本第25制御例における変動開始時更新処理(図724参照)では、まず、時短中カウンタ203hの値が1であるか否かを判別し(Y631)、時短中カウンタ203hの値が1ではないと判別した場合は(Y631:No)、そのまま本処理を終了する。一方で、Y631の処理において、時短中カウンタ203hの値が1であると判別した場合は(Y631:Yes)、時短中カウンタ203hの値を1減算して0に更新し(Y632)、通常状態へと移行したことを示す状態コマンドを設定して(Y633)、本処理を終了する。この変動開始時更新処理(図724参照)を実行することにより、時短状態の最後の特別図柄の抽選のみ、変動開始時に時短回数を減算することができる。

10

#### 【2334】

次に、図726を参照して、本第25制御例における第1特別図柄変動停止処理(Y272)の詳細について説明する。この第1特別図柄変動停止処理(Y272)は、上述した第24制御例における第1特別図柄変動停止処理(図699参照)に代えて実行される処理であり、第1特別図柄変動停止処理(図699参照)と同様に、第1特別図柄の変動終了時に第1特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図726は、この第1特別図柄変動停止処理(Y272)を示すフローチャートである。この第25制御例における第1特別図柄変動停止処理(図726参照)のうち、Y701、Y704~Y707、Y721、Y723~Y726、Y732、およびY733の各処理では、それぞれ第24制御例における第1特別図柄変動停止処理(図699参照)のY701、Y704~Y707、Y721、Y723~Y726、Y732、およびY733の各処理と同一の処理が実行される。また、本第25制御例における第1特別図柄変動停止処理(図726参照)では、Y721の処理において、第1特別図柄に対応する大当たりフラグ203gbがオフである(即ち、今回の第1特別図柄の抽選結果が外れである)と判別した場合に(Y721:No)、変動停止タイミングで残時短回数を更新するための変動停止時更新処理を実行して(Y741)、処理をY732へと移行する。この変動停止時更新処理(Y741)の詳細については、図727を参照して後述する。また、本第25制御例における第1特別図柄変動停止処理(図726参照)では、Y723の処理において特図2変動時間タイマ203kbが0であると判別される(Y723:No)か、Y726の処理が終了した場合に、第1特別図柄に対応する大当たりフラグ203gb、時短中カウンタ203h、および確変フラグ203xaを全てリセットして(Y742)、処理をY704へと移行する。

20

30

#### 【2335】

次いで、図727を参照して、変動停止時更新処理(Y741)の詳細について説明する。この変動停止時更新処理(Y741)は、遊技状態が時短状態である場合に、変動停止タイミングで時短回数を更新するための処理である。図727は、この変動停止時更新処理(Y741)を示すフローチャートである。ここで、上述した通り、本第25制御例では、残時短回数(時短中カウンタ203hのカウント値)の更新を、基本的に変動停止時に行う構成とし、特定条件下(時短状態における残時短回数が1回の状態)においてのみ、変動開始時に更新する構成としている。そして、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が当たり(大当たり又は小当たり)図柄で停止表示されたことにより、変動中の特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示された場合は、その強制的に外れ図柄で停止表示された特別図柄によって時短回数が減算されることを抑制する構成としている。このように構成することで、強制的に外れ図柄で停止表示された変動表示(当たりとなり得ない遊技

40

50

者にとって無駄な変動表示)で1回分の時短回数を損してしまうことを抑制することができる。図727に示した通り、変動停止時更新処理(図727参照)、まず、時短中カウンタ203hの値が0より大きい値(1以上の値)であるか否かを判別し(Y635)、時短中カウンタ203hの値が0であると判別した場合は(Y635:No)、現在が時短状態ではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Y635の処理において、時短中カウンタ203hのカウント値が0より大きい値であると判別した場合は(Y635:Yes)、時短中カウンタ203hの値を1減算して更新し(Y636)、次いで、減算後の時短中カウンタ203hのカウント値が0となったか否かを判別する(Y637)。Y637の処理において、減算後のカウント値が0になったと判別した場合は(Y637:Yes)、通常状態への移行を示す状態コマンドを設定して(Y638)、本処理を終了する。一方、Y637の処理において、減算後のカウント値が0ではない(1以上の値である)と判別した場合は(Y637:No)、Y638の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

#### 【2336】

次に、図728を参照して、本第25制御例における第2特別図柄変動開始処理(Y273)について説明する。この第2特別図柄変動開始処理(Y273)は、上述した第24制御例における第2特別図柄変動開始処理(図700参照)に代えて実行される処理であり、第2特別図柄変動開始処理(図700参照)と同様に、第2特別図柄の抽選を実行すると共に抽選結果に応じて第2特別図柄の変動表示を開始させるための処理である。図728は、この第2特別図柄変動開始処理(Y273)を示すフローチャートである。この第25制御例における第2特別図柄変動開始処理(図728参照)のうち、Y832~Y836, Y851、およびY852の各処理では、それぞれ第24制御例における第2特別図柄変動開始処理(図700参照)のY832~Y836, Y851、およびY852の各処理と同一の処理が実行される。また、本第25制御例における第2特別図柄変動開始処理(図728参照)では、Y836の処理が終了すると、次いで、第24制御例における第2特別図柄判定処理(図701参照)に代えて第2特別図柄判定処理を実行し(Y871)、次いで、第24制御例における第2特別図柄変動パターン選択処理(図703参照)に代えて第2特別図柄変動パターン選択処理を実行する(Y872)。次いで、第24制御例における特図2遊技状態更新処理(図704参照)に代えて変動開始時更新処理を実行して(Y873)、本処理を終了する。第2特別図柄判定処理(Y871)の詳細については、図729を参照して後述する。なお、第2特別図柄変動パターン選択処理(Y872)については、第1特別図柄変動パターン選択処理(図723参照)と同様に、第2特別図柄変動パターン選択処理(図703参照)との相違点は、変動パターンを選択する際に遊技状態に応じた変動パターンテーブルを読み出す点のみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。また、変動開始時更新処理(Y873)については、第1特別図柄変動開始処理(図721参照)の中の1処理である変動開始時更新処理(図724参照)と全く同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【2337】

次に、図729を参照して、本第25制御例における第2特別図柄判定処理(Y871)の詳細について説明する。この第2特別図柄判定処理(Y871)は、上述した第24制御例における第2特別図柄判定処理(図701参照)に代えて実行される処理であり、第2特別図柄判定処理(図701参照)と同様に、第2特別図柄の当たり判定を実行するための処理である。図729は、この第2特別図柄判定処理(Y871)を示すフローチャートである。この第25制御例における第2特別図柄判定処理(図729参照)のうち、Y8101, Y8103~Y8106, Y8111、およびY8121の各処理では、それぞれ第24制御例における第2特別図柄判定処理(図701参照)のY8101, Y8103~Y8106, Y8111、およびY8121の各処理と同一の処理が実行される。また、本第25制御例における第2特別図柄判定処理(図729参照)が実行されると、まず、第1特別図柄に対応する大当たりフラグ203gbがオンであるか否かを判別

し ( Y 8 1 3 1 )、オンであると判別した場合は ( Y 8 1 3 1 : Y e s )、既に第 1 特別図柄の大当たり変動の実行中であることを意味するため、処理を Y 8 1 2 1 に移行することにより、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアのデータによらず、抽選結果が大当たりとなることを回避する。一方、Y 8 1 3 1 の処理において、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 g b がオフであると判別した場合は ( Y 8 0 3 1 : N o )、処理を Y 8 1 0 1 へと移行する。

#### 【 2 3 3 8 】

また、本第 2 5 制御例における第 2 特別図柄判定処理 ( 図 7 2 9 参照 ) では、Y 8 1 0 1 の処理が終了すると、次いで、確変フラグ 2 0 3 x a がオンであるか否かを判別し ( Y 8 1 3 2 )、確変フラグ 2 0 3 x a がオンである ( 即ち、特別図柄の高確率状態である ) と判別した場合は ( Y 8 1 3 2 : Y e s )、高確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a x を参照して第 1 特別図柄の抽選結果を取得し ( Y 8 1 3 3 )、処理を Y 8 1 0 3 へと移行する。これに対し、Y 8 1 3 2 の処理において、確変フラグ 2 0 3 x a がオフである ( 即ち、特別図柄の低確率状態である ) と判別した場合は ( Y 8 1 3 2 : N o )、低確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a x を参照して第 1 特別図柄の抽選結果を取得し ( Y 8 1 3 4 )、処理を Y 8 1 0 3 へと移行する。次に、図 7 3 0 を参照して、本第 2 5 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 7 4 ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 7 4 ) は、上述した第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 7 0 5 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の変動終了時に第 1 特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図 7 3 0 は、この第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 7 4 ) を示すフローチャートである。この第 2 5 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 7 3 0 参照 ) のうち、Y 1 1 0 1 ~ Y 1 1 0 6、および Y 1 1 0 8 ~ Y 1 1 1 1 の各処理では、それぞれ第 2 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 7 0 5 参照 ) の Y 1 1 0 1 ~ Y 1 1 0 6、および Y 1 1 0 8 ~ Y 1 1 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 5 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 7 3 0 参照 ) では、Y 1 1 0 2 の処理において、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 g b がオフである ( 即ち、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ ( 完全外れ又は小当たり ) ) であると判別した場合に ( Y 1 1 0 2 : N o )、変動停止タイミングで残時短回数を更新するための変動停止時更新処理を実行して ( Y 1 1 2 1 )、処理を Y 1 1 0 3 へと移行する。この変動停止時更新処理 ( Y 1 1 2 1 ) は、第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 7 2 6 参照 ) の中で実行される変動停止時更新処理 ( 図 7 2 7 参照 ) と全く同一の処理である。

#### 【 2 3 3 9 】

また、本第 2 5 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 7 3 0 参照 ) では、Y 1 1 0 4 の処理において特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 であると判別される ( Y 1 1 0 4 : N o ) か、Y 1 1 0 6 の処理が終了した場合に、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 g b、時短中カウンタ 2 0 3 h、および確変フラグ 2 0 3 x a を全てリセットして ( Y 1 1 2 2 )、処理を Y 1 1 0 8 へと移行する。次に、図 7 3 1 を参照して、本第 2 5 制御例における大当たり制御処理 ( Y 1 0 2 1 ) の詳細について説明する。この第 2 5 制御例における大当たり制御処理 ( Y 1 0 2 1 ) は、上述した第 2 4 制御例における大当たり制御処理 ( 図 7 0 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理 ( 図 7 0 7 参照 ) と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。図 7 3 1 は、この大当たり制御処理 ( Y 1 0 2 1 ) を示すフローチャートである。この第 2 5 制御例における大当たり制御処理 ( 図 7 3 1 参照 ) のうち、Y 1 1 6 0 1 ~ Y 1 1 6 1 2、および Y 1 1 6 3 3 ~ Y 1 1 6 3 5 の各処理では、それぞれ第 2 4 制御例における大当たり制御処理 ( 図 7 0 7 参照 ) の Y 1 1 6 0 1 ~ Y 1 1 6 1 2、および Y 1 1 6 3 3 ~ Y 1 1 6 3 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 5 制御例における大当たり制御処理 ( 図 7 3 1 参照 ) では、Y 1 1 6 1 2 の処理においてエンディング演出の終了タイミングであると判別した場合に ( Y 1 1 6 1 2 : Y e s )、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し ( Y 1 1 6 4 1 )、確変大当たりであると判別した場合は ( Y 1 1 6 4 1 : Y e s )、確変フラグ 2 0 3 x a をオンに設定することで大当

たり終了後の遊技状態を確変状態に設定して（Ｙ１１６４２）、処理をＹ１１６３３へと移行する。

#### 【２３４０】

一方で、Ｙ１１６４１の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではない（通常大当たりである）と判別した場合は（Ｙ１１６４１：Ｎｏ）、次いで、大当たり当選時の遊技状態が通常状態であるか否かを当選時状態格納エリア２０３ｗｆのデータに基づいて判別し（Ｙ１１６４３）、通常状態であると判別した場合は（Ｙ１１６４３：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｈに７０を設定することで大当たり終了後の遊技状態を時短回数が７０回の時短状態に設定し（Ｙ１１６４４）、処理をＹ１１６３３へと移行する。一方、Ｙ１１６４３の処理において、大当たり当選時の遊技状態が通常状態ではない（時短状態または確変状態である）と判別した場合は（Ｙ１１６４３：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｈに３０を設定することで大当たり終了後の遊技状態を時短回数が３０回の時短状態に設定し（Ｙ１１６４５）、処理をＹ１１６３３へと移行する。ここで、遊技状態に応じて時短回数を変えているのは、通常状態においては大きめに当選した場合に９０％の割合で通常大当たりが決定される第１特別図柄の抽選ばかりが実行されるため、時短回数を少なくすると遊技者にとって過剰に不利となり過ぎるためである。これに対し、通常状態以外の状態において通常大当たりとなった場合の時短回数を少なくしているのは、確変状態の終了後に時短状態で再度大当たり当選して確変状態に復帰するという事象が過剰に発生し難くするためである。即ち、確変状態に一旦移行した場合に、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制する趣旨である。

10

20

#### 【２３４１】

また、本第２５制御例における大当たり制御処理（図７３１参照）では、Ｙ１１６１２の処理においてエンディング演出の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｙ１１６１２：Ｎｏ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１９１１）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、その後、本処理を終了する。これらの入賞処理（Ｓ１９１１）、および異常処理（Ｓ１９１２）は、本第２５制御例と同じく大当たり遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過することで確変状態に設定される第１制御例において実行されていた入賞処理（図５５参照）および異常処理（図５６参照）と全く同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

30

#### 【２３４２】

< 第２５制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図７３２から図７３４を参照して、本第２５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図７３２を参照して、本第２５制御例における演出更新処理（Ｓ４１７１）について説明する。この演出更新処理（Ｓ４１７１）は、上述した第２４制御例における演出更新処理（図７０８参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図７０８参照）と同様に、実行中の各種演出態様を定期的（メイン処理の実行間隔毎）に更新するための処理である。図７３２は、この演出更新処理（Ｓ４１７１）を示すフローチャートである。この第２５制御例における演出更新処理（図７３２参照）が実行されると、まず、終了時間タイマ２２３×ａのタイマ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５４３１）、０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５４３１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５４３１の処理において、終了時間タイマ２２３×ａのタイマ値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ５４３１：Ｙｅｓ）、確変状態における第１特別図柄の通常大当たり変動の実行中であることを意味するため、まず、終了時間タイマ２２３×ａの値を減算することで更新し（Ｓ５４３２）、次いで、更新後のタイマ値に応じて確変状態（ＲＵＳＨ）が終了されるまで（即ち、通常大当たりが開始されるまで）の残時間表示を更新する（Ｓ５４３３）。Ｓ５４３３の処理が終了すると、次に、Ｓ５４３２の処理において、終了時間タイマ２２３×ａの値を０に更新したか否かを判別し（Ｓ

40

50

5 4 3 4)、0に更新したと判別した場合は(S 5 4 3 4: Yes)、冒険者のキャラクタ8 0 1が敵のキャラクタ8 1 1からの攻撃を受けて敗北する演出態様のR U S H終了演出(図7 1 6(a)参照)の実行を設定し(S 5 4 3 5)、本処理を終了する。これに対し、S 5 4 3 4の処理において、終了時間タイマ2 2 3 x aの値を0に更新していないと判別した場合は(S 5 4 3 4: No)、S 5 4 3 5の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

#### 【2 3 4 3】

この演出更新処理(図7 3 2参照)を実行することにより、確変状態において第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合に、通常大当たりが開始されるまでの残り時間を第3図柄表示装置8 1において正確に表示させることができる。よって、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選することで確変状態を継続させることが可能となる期間がどれだけ残っているのかを遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図7 3 3を参照して、本第2 5制御例における特図1演出態様設定処理(S 5 1 1 1 A)の詳細について説明する。この特図1演出態様設定処理(S 5 1 1 1 A)は、上述した第2 4制御例における特図1演出態様設定処理(図7 1 2参照)に代えて実行される処理であり、特図1演出態様設定処理(図7 1 2参照)と同様に、第1特別図柄の抽選結果に応じた変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図7 3 3は、この特図1演出態様設定処理(S 5 1 1 1 A)を示すフローチャートである。図7 3 3に示した通り、本第2 5制御例における特図1演出態様設定処理(図7 3 3参照)が実行されると、まず、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを判別し(S 9 7 7 1 A)、確変状態ではないと判別した場合は(S 9 7 7 1 A: No)、主制御装置1 1 0より受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定して(S 9 7 1 2 A)、処理をS 9 7 0 6 Aへと移行する。一方、S 9 7 1 1 Aの処理において、遊技状態が確変状態であると判別した場合は(S 9 7 1 1 A: Yes)、次いで、今回の第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりであるか否かを判別する(S 9 7 1 3 A)。

#### 【2 3 4 4】

S 9 7 1 3 Aの処理において、今回の抽選結果が通常大当たりであると判別した場合は(S 9 7 1 3 A: Yes)、今回の通常大当たりの変動時間を終了時間タイマ2 2 3 x aのタイマ値に設定し(S 9 7 1 4 A)、設定したタイマ値を終了時間とする終了ピンチ演出(図7 1 5(b)参照)を伴う変動表示態様を決定して(S 9 7 1 5 A)、処理をS 9 7 0 6 Aへと移行する。これに対し、S 9 7 1 3 Aの処理において、今回の第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりではないと判別した場合は(S 9 7 1 3 A: No)、受信した変動パターンコマンドに応じた演出態様を決定して(S 9 7 1 6 A)、処理をS 9 7 0 6 Aへと移行する。S 9 7 0 6 Aの処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して(S 9 7 0 6 A)、本処理を終了する。この特図1演出態様設定処理(図7 3 3参照)を実行することにより、確変状態において第1特別図柄の抽選で通常大当たりで当選した場合に、確変状態(R U S H)が終了する危機であることを第3図柄表示装置8 1において実行される演出態様によって遊技者に報知することができるので、遊技者にとって分かり易い遊技性を提供することができる。次に、図7 3 4を参照して、本第2 5制御例における特図2演出態様設定処理(S 5 2 0 1 A)の詳細について説明する。この特図2演出態様設定処理(S 5 2 0 1 A)は、上述した第2 4制御例における特図2演出態様設定処理(図7 1 3参照)に代えて実行される処理であり、特図2演出態様設定処理(図7 1 3参照)と同様に、第2特別図柄の抽選結果に応じた変動表示態様を設定するために実行される処理である。図7 3 4は、この特図2演出態様設定処理(S 5 2 0 1 A)を示すフローチャートである。

#### 【2 3 4 5】

この第2 5制御例における特図2演出態様設定処理(図7 3 4参照)のうち、S 9 6 1 1、およびS 9 6 2 2 Aの各処理では、それぞれ上述した第2 4制御例における特図2演出態様設定処理(図7 1 3参照)のS 9 6 1 1、およびS 9 6 2 2 Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第2 5制御例における特図2演出態様設定処理(図7 3 4参照

10

20

30

40

50



）が実行されると、まず、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを判別し（S 9 6 5 1 A）、確変状態ではないと判別した場合は（S 9 6 5 1 A : No）、処理をS 9 6 2 2 Aへと移行する。一方で、S 9 6 5 1 Aの処理において、遊技状態が確変状態であると判別した場合は（S 9 6 5 1 A : Yes）、次いで、終了時間タイマ2 2 3 x aのタイマ値が0より大きい値である（即ち、現在が第1特別図柄の通常大当たり変動の実行中である）か否かを判別し（S 9 6 5 2 A）、終了時間タイマ2 2 3 x aのタイマ値が0であると判別した場合は（S 9 6 5 2 A : No）、処理をS 9 6 2 2 Aへと移行する。一方、終了時間タイマ2 2 3 x aの値が0より大きい値であると判別した場合は（S 9 6 5 2 A : Yes）、次いで、今回の第2特別図柄の変動時間が終了時間タイマ2 2 3 x aの値が示す時間よりも短い時間であるか否かを判別する（S 9 6 5 3 A）。

10

#### 【2 3 4 6】

S 9 6 5 3 Aの処理において、今回の第2特別図柄の変動時間が終了時間タイマ2 2 3 x aの値が示す時間よりも短い時間であると判別した場合は（S 9 6 5 3 A : Yes）、第2特別図柄の抽選結果が完全外れであるか否かを判別し（S 9 6 5 4 A）、完全外れであると判別した場合は（S 9 6 5 4 A : Yes）、敵のキャラクタ8 1 1に攻撃を避けられる演出を伴う変動表示態様を決定して（S 9 6 5 5 A）、処理をS 9 6 1 1へと移行する。一方で、S 9 6 5 4 Aの処理において、抽選結果が完全外れではない（即ち、小当たりである）と判別した場合は（S 9 6 5 4 A : No）、冒険者のキャラクタ8 0 1が敵のキャラクタ8 1 1を倒す演出（図7 1 6（b）参照）を伴う変動表示態様を決定して（S 9 6 5 6 A）、処理をS 9 6 1 1へと移行する。これらに対し、S 9 6 5 3 Aの処理において、今回の第2特別図柄の変動時間が終了時間タイマ2 2 3 x aの値が示す時間以上の長さの時間であると判別した場合は（S 9 6 5 3 A : No）、今回の第2特別図柄の抽選に係る変動表示が、第1特別図柄の通常大当たり変動の終了と同時に完全外れ図柄で停止表示されることを意味し、確変状態を継続させることができないことが確定しているため、S 9 6 5 4 A～S 9 6 5 6 Aの各処理をスキップして、処理をS 9 6 1 1へと移行する。

20

#### 【2 3 4 7】

以上説明した通り、本第2 5制御例におけるパチンコ機1 0では、一旦最も有利な確変状態に移行すると、第1特別図柄の抽選で不利な通常大当たりに当選しない限り、確変状態と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する構成としている。即ち、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に高確率（9 0 %の割合）で不利な通常大当たりに当選する一方で、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は有利な確変大当たりが確定するように構成した上で、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続するように構成した。また、本第2 5制御例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成した上で、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に変動表示中の他方の特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示されるように構成した。これにより、不利な第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選したとしても、第2特別図柄の抽選結果によっては、通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させ、有利な確変状態が通常大当たりによって終了されてしまうことを抑制可能に構成した。更に、本第2 5制御例では、一方の特別図柄の大当たり変動中は他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し得なくなるように構成している。これにより、確変状態において第1特別図柄の抽選で不利な通常大当たりとなって大当たり変動が開始された場合に、第2特別図柄の抽選では大当たりに当選し得なくなるため、小当たりに当選して通常大当たりを外れ図柄で強制停止させることのみを願う斬新な遊技性を実現することができる。

30

40

#### 【2 3 4 8】

また、本第2 5制御例におけるパチンコ機1 0では、基本的に、変動停止時に特定のカウンタ（時短中カウンタ2 0 3 hのカウンタ値）の更新（減算）処理を実行する構成とし、時短状態における最後の変動表示のみ、変動開始時に特定のカウンタ（時短中カウンタ2 0 3 hのカウンタ値）の更新（減算）処理を実行可能に構成している。また、一方の特

50



別図柄が当たり（大当たり又は小当たり）図柄で停止表示され、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させる場合については、当該強制的な停止表示のタイミングで時短回数の減算処理が実行されることを回避する構成としている。このように構成することで、強制的に外れに変更された（即ち、当たりが抽選されていないに等しい）変動表示によって時短回数を1回分損してしまうことを抑制できるので、より好適に時短回数を減算することができる。ここで、従来より、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な制御を搭載した遊技機（所謂、同時変動機）が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、時短状態等、大当たり終了後、特定の変動回数の間のみ継続する遊技状態が設定された場合に、設定された回数を超えて遊技状態が続いてしまうことを阻止するために、遊技状態が終了するまでの残変動回数を示すカウンタ値を変動開始時に更新する制御を採用するのが通常であった。しかしながら、係る制御を採用した場合、変動中に他方の当たり（小当たり又は大当たり）変動が先に終了する（他方の当たり図柄が先に停止表示される）か否かを、変動開始時に特定することができない場合があり、当該変動が外れ図柄で強制的に停止表示されるか否かが不確定であるため、結果的に外れ図柄で強制的に停止表示される（遊技者にとって無駄な）変動表示であっても、残変動回数を示すカウンタ値を更新せざるを得ないという問題点があった。

10

#### 【2349】

これに対して本第25制御例では、時短状態における残変動回数を示す特定のカウンタ（時短中カウンタ203h）の更新（減算）タイミングを、基本的に、変動停止時に設定する構成としたので、変動停止時に外れ図柄で強制的に停止表示された変動表示について特定のカウンタ（時短中カウンタ203h）の更新（減算）処理をスキップするという比較的簡単な処理を実行するだけで、外れ図柄で強制的に停止表示される遊技者にとって無駄な変動表示が実行された場合に残変動回数が無駄に減算されてしまうことを抑制することができるので、実際設定されている残変動回数に対して、正当に大当たりを抽選している抽選の実行回数が少なくなってしまうことを抑制することができる。また、残変動回数に残り1回の状態で新たな変動表示を開始させる場合にのみ、変動開始時に特定のカウンタ（時短中カウンタ203h）を更新（減算）する構成としているので、設定されている残変動回数を超えて遊技状態が続いてしまうことを抑制することもできる。よって、特定のカウンタ（時短中カウンタ203h）をより好適に更新することができる。なお、本第25制御例では、特定のカウンタとして、時短中カウンタ203hの更新タイミングを基本的に変動停止時にし、残変動回数が1回となった状態で変動開始タイミングとなった場合にのみ、変動開始時に時短中カウンタ203hのカウンタ値を更新する制御を採用し、且つ、外れ図柄で強制的に停止表示された変動表示については時短中カウンタ203hの更新処理をスキップする構成としていたが、本制御の対象となる特定のカウンタは時短中カウンタ203hに限られるものではない。例えば、確変状態において特定回数の特別図柄の抽選が実行されることで確変状態が終了される仕様において、確変状態における特別図柄の抽選の実行回数をカウントするためのカウンタを特定のカウンタとして、本第25制御例と同様の制御を実行する構成としてもよい。

20

30

#### 【2350】

本第25制御例では、時短中カウンタ203hの値を、状況に応じて変動停止時、または変動開始時のどちらかで更新する（減算する）構成としていたが、時短回数を第3図柄表示装置81に表示させ、当該表示される時短回数の更新タイミングを、状況に応じて異ならせる構成としてもよい。この場合、時短中カウンタ203hの更新タイミングとリンクさせてもよいし、別の条件で更新タイミングを切り替えてもよい。別の条件としては、例えば、特別図柄の抽選結果が挙げられる。より具体的には、例えば、基本的に、変動開始時に時短回数の表示が更新されるように構成し、更新タイミングが遅れた（変動開始後に更新されたり、変動停止時に更新されたりした）場合に、大当たりとなる可能性が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、表示上の時短回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができ

40

50

る。

### 【 2 3 5 1 】

#### < 第 2 6 制御例 >

次に、図 7 3 5 を参照して、第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 2 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に高確率で不利な通常大当たりに当選する一方で、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は有利な確変大当たりに確定するように構成した上で、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成していた。そして、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に変動表示中の他方の特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示されるように構成した上で、一方の特別図柄の大当たり変動中は他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し得なくなるように構成していた。このように構成することで、確変状態において第 1 特別図柄の抽選で不利な通常大当たりとなって大当たり変動が開始された場合に、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選することのみを願う斬新な遊技性を実現していた。これに加えて本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、1 の確変状態において、第 1 特別図柄の抽選が実行され難い状態と、第 1 特別図柄の抽選が実行され易い状態と、が切り替わるように構成した。より具体的には、大当たり種別に応じて、確変状態へと移行した後、第 1 特別図柄の抽選が 1 回 ~ 3 回のいずれかの回数（規定回数）終了するまでの間、第 1 特別図柄の変動時間が長くなるように変動パターンシナリオを構成し、規定回数の第 1 特別図柄の抽選が終了すると、大当たりに当選するまでの間、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される状態を形成するように構成した。このように構成することで、規定回数の第 1 特別図柄の抽選が終了するまでは、大当たり当選時の確変割合が高い第 2 特別図柄の抽選ばかりに偏って実行させることができる有利な遊技状態を形成する一方で、規定回数が終了した後は、不利な第 1 特別図柄の抽選が実行され易くなる比較的不利な状態を形成するため、確変状態において遊技状態を変えることなく遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【 2 3 5 2 】

この第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 2 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、主制御装置 1 1 0 における R O M 2 0 2、および R A M 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 2 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 5 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

### 【 2 3 5 3 】

まず、図 7 3 5 および図 7 3 6 を参照して、本第 2 6 制御例における特徴的な演出態様について説明する。図 7 3 5 ( a ) は、本第 2 6 制御例において確変状態が設定され、且つ、第 1 特別図柄の変動時間が第 2 特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなる状態が設定されている間における表示態様の一例を示した図である。図 7 3 5 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄の変動時間が第 2 特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなる状態が設定されている状態においては、表示領域 H R 3 に対して、「確変割合超 U P ゾーン」という文字が表示される。また、小表示領域 D m 1 に対して、確変割合超 U P ゾーンが終了されるまでの残り時間を示す情報が表示される。ここで、上述した通り、本第 2 6 制御例では、確変状態に移行した後、第 1 特別図柄の抽選が 1 回 ~ 3 回のいずれかの回数（規定回数）実行されることで、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行され

10

20

30

40

50

る比較的有利度合いが低い状態に移行する。つまり、大当たり種別毎に予め定められた規定回数の第1特別図柄の変動表示が終了するまでの間は、第2特別図柄の抽選ばかりに偏重して実行させることができる極めて有利な状態を形成する。そこで、本第26制御例では規定回数内の第1特別図柄の抽選が実行された場合に、その第1特別図柄の変動時間をゾーン終了までの残時間として小表示領域Dm1に表示させる構成としている。このように構成することで、有利な（大当たりに当選した場合に確変大当たりが確定する）第2特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる有利な状態がいつまで継続するのかを遊技者に対して分かり易く報知することができる。なお、ゾーン終了までの残り時間は、規定回数によらず、1回分の第1特別図柄の変動時間（実行中の第1特別図柄の変動表示における残変動時間）が表示されるように構成している。そして、規定回数が残っている状態で1の第1特別図柄の変動表示が終了した場合には、次に第1特別図柄の変動表示が実行された場合に、ゾーン継続を示す演出を実行し、ゾーン終了までの残り時間を再セットする構成としている。このように構成することで、確変割合超UPゾーンがいつまで続くか分からないドキドキ感を遊技者に抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【2354】

次に、図735(b)を参照して、確変割合超UPゾーン中に実行される可能性があるピンチ演出について説明する。ここで、本第26制御例では、上述した第25制御例と同様に、第2特別図柄の抽選で1/100の確率で小当たりに当選する構成としている。上述した通り、小当たりに当選すると、小当たりの停止表示タイミングで第1特別図柄の変動表示の実行中であつた場合に、残変動時間によらず、小当たり停止表示と同時に第1特別図柄も外れ図柄で強制停止されるように構成されている。従って、確変割合超UPゾーンにおいて小当たりに当選してしまうと、ゾーン終了までの残り時間（即ち、第1特別図柄の残変動時間）によらず、小当たりの停止タイミングでゾーンが打ち切られてしまう。図735(b)は、この第2特別図柄の小当たりによってゾーンが打ち切られる場合の第3図柄表示装置81の表示態様を示した図である。図735(b)に示した通り、確変割合超UPゾーンの間に特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小表示領域Dm1の真下に敵のキャラクタ811が出現する演出が実行される。また、表示領域HR3に対して、「敵を妨害してゾーン打ち切りを回避しろ!!」という文字が表示される。更に、小表示領域Ds2に対して、「ゾーン打ち切りのピンチ!」という文字が表示される。これらの表示内容により、敵のキャラクタ811を妨害できなければ確変割合超UPゾーンが打ち切られてしまうということを容易に理解させることができる。

20

30

#### 【2355】

図736は、確変割合超UPゾーン中（第1特別図柄のロング変動中）に小当たり図柄が停止表示された際の表示態様を示した図である。図736に示した通り、確変割合超UPゾーン中に小当たり図柄の停止表示タイミングになると、冒険者のキャラクタ801が敵のキャラクタ811の妨害に失敗し、敵のキャラクタ811が吐き出した炎によって小表示領域Dm1が焼き尽くされてしまう演出が実行される。また、表示領域HR3に対して、「確変割合超UPゾーン打ち切り!」という文字が表示される。更に、小表示領域Dm8aにおいて第1特別図柄の抽選結果を示す第3図柄が外れの組み合わせ（ばらけ目）で停止表示されると共に、小表示領域Dm8bにおいて第2特別図柄の抽選結果を示す第3図柄が小当たりの組み合わせ（互いに異なる奇数図柄揃い）で停止表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して確変割合超UPゾーンが終了されてしまったということを容易に理解させることができる。なお、敵のキャラクタ811が小表示領域Dm1の真下に出現する演出態様（図735(b)参照）は、ゾーン中に第2特別図柄の抽選で完全外れとなった場合にも所定の確率（例えば、1/20の確率）で実行される。完全外れの場合には、冒険者のキャラクタ801が敵のキャラクタ811に攻撃を当てることで妨害に成功し、小表示領域Dm1の残り時間表示が燃やされてしまうことを阻止する演出が実行される。これにより、確変割合超UPゾーンが継続したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

40

50

## 【 2 3 5 6 】

< 第 2 6 制御例における電氣的構成 >

次いで、図 7 3 7 ( a ) を参照して、本第 2 6 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。図 7 3 7 ( a ) は、本第 2 6 制御例における R O M 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 7 3 7 ( a ) に示した通り、本第 2 6 制御例における R O M 2 0 2 は、上述した第 2 5 制御例における R O M 2 0 2 の構成 ( 図 7 1 7 ( a ) 参照 ) に対して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b x に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b y が設けられている点、変動パターンテーブル 2 0 2 d x に代えて変動パターンテーブル 2 0 2 d y が設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 y a が追加されている点で相違する。その他の構成については上述した第 2 5 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

## 【 2 3 5 7 】

まず、図 7 3 8 を参照して、本第 2 6 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b y の詳細について説明する。図 7 3 8 は、本第 2 6 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b y の規定内容を示した図である。図 7 3 8 に示した通り、この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b y には、特別図柄の種別毎に、選択され得る大当たり種別と、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値の範囲と、が対応付けて規定されている。より具体的には、図 7 3 8 に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して「大当たり A 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり B 2 9 」が対応付けて規定されている。「大当たり A 2 9 」は、ラウンド数が 4 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり ( 4 ラウンド確変大当たり ) である。また、「大当たり B 2 9 」は、ラウンド数が 4 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い時短状態が設定される大当たり ( 4 ラウンド通常大当たり ) である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値のうち、「大当たり A 2 9 」、「大当たり B 2 9 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) はそれぞれ 5 0 個ずつであるため、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 2 9 」が決定される割合は 5 0 % ( 5 0 / 1 0 0 ) となり、「大当たり B 2 9 」が決定される割合は 5 0 % ( 5 0 / 1 0 0 ) となる。つまり、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、半数が有利度合いが低い時短状態に設定されてしまうため、第 1 特別図柄の抽選は遊技者にとって有利度合いが低い抽選となる。

## 【 2 3 5 8 】

また、図 7 3 8 に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲に対して「大当たり C 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 2 0 ~ 2 3 」の範囲に対して「大当たり D 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「 2 4 」に対して「大当たり E 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 2 5 ~ 2 9 」の範囲に対して「大当たり F 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 3 0 ~ 3 3 」の範囲に対して「大当たり G 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「 3 4 」に対して「大当たり H 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 3 5 ~ 8 9 」の範囲に対して「大当たり I 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 9 0 ~ 9 6 」の範囲に対して「大当たり J 2 9 」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 9 7 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり K 2 9 」が対応付けて規定されている。「大当たり C 2 9 」 ~ 「大当たり E 2 9 」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり ( 1 0 ラウンド確変大当たり ) である。そして、「大当たり C 2 9 」は、確変割合超 U P ゾーンの規定回数 ( 第 1 特別図柄の抽選回数 ) が 1 回に設定され、「大当たり D 2 9 」は規定回数が 2 回に設定され、「大当たり E 2 9 」は、規定回数が 3 回に設定される大当たりである。よって、ラ

ウンド数の面では同等であるが、当たり終了後の確変状態の有利度合いという面では、「大当たりE 2 9」が遊技者にとって最も有利となり、次いで、「大当たりD 2 9」が有利となり、「大当たりC 2 9」が最も有利度合いが低くなる。

#### 【2 3 5 9】

また、「大当たりF 2 9」～「大当たりH 2 9」は、ラウンド数が8ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（8ラウンド確変大当たり）である。そして、「大当たりF 2 9」は、確変割合超UPゾーンの規定回数（第1特別図柄の抽選回数）が1回に設定され、「大当たりG 2 9」は規定回数が2回に設定され、「大当たりH 2 9」は、規定回数が3回に設定される大当たりである。よって、ラウンド数の面では同等であるが、当たり終了後の確変状態の有利度合いという面では、「大当たりH 2 9」が遊技者にとって最も有利となり、次いで、「大当たりG 2 9」が有利となり、「大当たりF 2 9」が最も有利度合いが低くなる。更に、「大当たりI 2 9」～「大当たりK 2 9」は、ラウンド数が4ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（4ラウンド確変大当たり）である。そして、「大当たりI 2 9」は、確変割合超UPゾーンの規定回数（第1特別図柄の抽選回数）が1回に設定され、「大当たりJ 2 9」は規定回数が2回に設定され、「大当たりK 2 9」は、規定回数が3回に設定される大当たりである。よって、ラウンド数の面では同等であるが、当たり終了後の確変状態の有利度合いという面では、「大当たりK 2 9」が遊技者にとって最も有利となり、次いで、「大当たりJ 2 9」が有利となり、「大当たりI 2 9」が最も有利度合いが低くなる。

#### 【2 3 6 0】

第1当たり種別カウンタC 2の取り得る「0～99」の100個の乱数値のうち、「大当たりC 2 9」、「大当たりD 2 9」、「大当たりE 2 9」、「大当たりF 2 9」、「大当たりG 2 9」、「大当たりH 2 9」、「大当たりI 2 9」、「大当たりJ 2 9」、「大当たりK 2 9」に対応付けられている乱数値はそれぞれ20個、4個、1個、5個、4個、1個、55個、7個、および3個であるため、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりC 2 9」が決定される割合は20%（20 / 100）となり、「大当たりD 2 9」が決定される割合は4%（4 / 100）となり、「大当たりE 2 9」が決定される割合は1%（1 / 100）となり、「大当たりF 2 9」が決定される割合は5%（5 / 100）となり、「大当たりG 2 9」が決定される割合は4%（4 / 100）となり、「大当たりH 2 9」が決定される割合は1%（1 / 100）となり、「大当たりI 2 9」が決定される割合は55%（55 / 100）となり、「大当たりJ 2 9」が決定される割合は7%（7 / 100）となり、「大当たりK 2 9」が決定される割合は3%（3 / 100）となる。つまり、10ラウンド大当たり（大当たりC 2 9～E 2 9）の割合が25%（20% + 4% + 1%）となり、8ラウンド大当たり（大当たりF 2 9～H 2 9）の割合が10%（5% + 4% + 1%）となり、4ラウンド大当たり（大当たりI 2 9～K 2 9）の割合が65%（55% + 7% + 3%）となる。また、確変割合超UPゾーン終了までの規定回数が1回に設定される大当たり（大当たりC 2 9, F 2 9, I 2 9）の割合が80%（20% + 5% + 55%）となり、規定回数が2回に設定される大当たり（大当たりD 2 9, G 2 9, J 2 9）の割合が15%（4% + 4% + 7%）となり、規定回数が3回に設定される大当たり（大当たりE 2 9, H 2 9, K 2 9）の割合が5%（1% + 1% + 3%）となる。

#### 【2 3 6 1】

このように、本第26制御例では、大当たりのラウンド数および大当たり終了後に設定される確変状態において確変割合超UPゾーンが終了するまでの第1特別図柄抽選回数（規定回数）の組み合わせが異なる様々な大当たり種別を設ける構成としているので、規定回数やラウンド数を予測する楽しみを遊技者に対して与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図739（a）を参照して、本第26制御例における変動パターンテーブル202dyの詳細について説明する。図739（a）は、この変動パターンテーブル202dyの構成を示すブロック図である。

図 7 3 9 ( a ) に示した通り、本第 2 6 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d y は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル 2 0 2 d y 1 と、確変状態で、且つ、確変割合超 U P ゾーンが設定されている状況下において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照されるゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 と、確変状態（確変割合超 U P ゾーンが設定されていない状況に限る）、および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 と、で少なくとも構成されている。これらのうち、通常用テーブル 2 0 2 d y 1 は、上述した第 2 5 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d x の通常用テーブル 2 0 2 d x 1 と同一の規定内容（第 1 特別図柄の抽選では抽選結果に応じて 7 秒～140 秒の範囲の変動時間が選択される一方で、第 2 特別図柄の抽選では 600 秒の変動時間が必ず選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 2 3 6 2 】

次に、図 7 3 9 ( b ) を参照して、上述したゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 の詳細について説明する。図 7 3 9 ( b ) は、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 の規定内容を示した図である。このゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 は、確変状態で、且つ、確変割合超 U P ゾーンが設定されている状況下において参照されるテーブルである。ここで、確変確率超 U P ゾーンは、大当たり A 2 9 , C 2 9 , F 2 9 , I 2 9 のいずれかに当選したことに基づいて設定された確変状態の場合、確変状態が開始（設定）されてから第 1 特別図柄の変動表示が 1 回終了するまで（2 回目の第 1 特別図柄の抽選が実行されるまで）の間の期間に設定され、大当たり D 2 9 , G 2 9 , J 2 9 のいずれかに当選したことに基づいて設定された確変状態の場合、確変状態が開始（設定）されてから第 1 特別図柄の変動表示が 2 回終了するまで（3 回目の第 1 特別図柄の抽選が実行されるまで）の間の期間に設定され、大当たり E 2 9 , H 2 9 , K 2 9 のいずれかに当選したことに基づいて設定された確変状態の場合、確変状態が開始（設定）されてから第 1 特別図柄の変動表示が 3 回終了するまで（3 回目の第 1 特別図柄の抽選が実行されるまで）の間設定される。図 7 3 9 ( b ) に示した通り、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 には、第 1 特別図柄の外れ時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲（「0～999」の範囲）に対して、変動時間が 60000ms（60 秒間）の外れロング変動が対応付けて規定されている。また、第 1 特別図柄の大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲（「0～999」の範囲）に対して、変動時間が 60000ms（60 秒間）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。

#### 【 2 3 6 3 】

これに対し、図 7 3 9 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の外れ（完全外れ又は小当たり）時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0～49」の範囲に対して、変動時間が 1000ms（1 秒間）の外れショート変動 A が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「50～949」の範囲に対して変動時間が 3000ms（3 秒間）の外れショート変動 B が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「950～999」の範囲に対して変動時間が 5000ms（5 秒間）の外れショート変動 C が対応付けて規定されている。つまり、変動時間が 1 秒間の外れショート変動 A に対して 50 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、変動時間が 3 秒間の外れショート変動 B に対して 900 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、変動時間が 5 秒間の外れショート変動 C に対して 50 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。変動種別カウンタ C S 1 は、「0～999」の 1000 個の値を取り得るので、第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、1 秒間の変動時間が選択される割合は 5 %（ $50 / 1000$ ）であり、3 秒間の変動時間が選択される割合は 90 %（ $900 / 1000$ ）であり、5 秒間の変動時間が選択される割合は 5 %（ $50 / 1000$ ）である。このため、第 2 特別図柄の外れ時における平均の変動時間は 3 秒間（1 秒間 × 5 % + 3 秒間 × 90 % + 5 秒間 × 5 %）となる。また、図 7 3 9 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る値の全範囲（「0～

「 9 9 9 」 の範囲) に対して、変動時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒間) の当たりショート変動が対応付けて規定されている。

#### 【 2 3 6 4 】

これらの規定内容から、このゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 が参照されると、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合における変動時間が 6 0 秒間に固定化される一方で、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合における変動時間が平均 3 秒間となるため、第 1 特別図柄の抽選が 1 回実行されている間に平均 2 0 回の第 2 特別図柄の抽選を実行させることができる。つまり、大当たりに当選した場合に 5 0 % の割合で不利な通常大当たりが決定される不利な第 1 特別図柄の抽選がほとんど行われず、大当たりに当選した場合に確変大当たりが確定する有利な第 2 特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる極めて有利な状態を形成するため、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 が参照されて変動パターンが選択される状態(確変割合超 U P ゾーン)が設定された場合に、遊技者に対して大きな喜びを抱かせることができる。次に、図 7 3 9 ( c ) を参照して、上述した確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 の詳細について説明する。図 7 3 9 ( c ) は、この確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 の規定内容を示した図である。図 7 3 9 ( c ) に示した通り、確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 には、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通の内容が規定されており、その規定内容は、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 (図 7 3 9 ( b ) 参照)における第 2 特別図柄の規定内容と同一である。よって、確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 が参照された場合、第 1 特別図柄の変動時間も第 2 特別図柄の変動時間も平均 3 秒となる。即ち、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される状態を形成する。このため、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 が参照される状態(確変割合超 U P ゾーン)に比較して、不利な第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなる可能性が高くなるため、遊技者にとっての有利度合いが低くなる。

#### 【 2 3 6 5 】

次に、図 7 4 0 を参照して、本第 2 6 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 y a の詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 y a は、前回当選した大当たりの種別と大当たり終了後の特別図柄の変動回数との組み合わせ毎に、変動パターンを選択するために参照する変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。図 7 4 0 は、本第 2 6 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 y a の規定内容を示した図である。図 7 4 0 に示した通り、大当たり A 2 9 , C 2 9 , F 2 9 , I 2 9 が終了した後における変動パターンシナリオとして、確変状態となってから第 1 特別図柄の変動表示が 1 回終了するまでの間の期間に対して、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 (図 7 3 9 ( b ) 参照)が対応付けて規定されている一方で、第 1 特別図柄の変動表示が 1 回終了した後(第 1 特別図柄の 2 回目の抽選以降)は、変動回数によらず確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 (図 7 3 9 ( c ) 参照)が対応付けて規定されている。また、図 7 4 0 に示した通り、大当たり D 2 9 , G 2 9 , J 2 9 が終了した後における変動パターンシナリオとして、確変状態となってから第 1 特別図柄の変動表示が 2 回終了するまでの間の期間に対して、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 (図 7 3 9 ( b ) 参照)が対応付けて規定されている一方で、第 1 特別図柄の変動表示が 2 回終了した後(第 1 特別図柄の 3 回目の抽選以降)は、変動回数によらず確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 (図 7 3 9 ( c ) 参照)が対応付けて規定されている。更に、図 7 4 0 に示した通り、大当たり E 2 9 , H 2 9 , K 2 9 が終了した後における変動パターンシナリオとして、確変状態となってから第 1 特別図柄の変動表示が 3 回終了するまでの間の期間に対して、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 (図 7 3 9 ( b ) 参照)が対応付けて規定されている一方で、第 1 特別図柄の変動表示が 3 回終了した後(第 1 特別図柄の 4 回目の抽選以降)は、変動回数によらず確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 (図 7 3 9 ( c ) 参照)が対応付けて規定されている。

#### 【 2 3 6 6 】

これらの規定内容により、大当たり A 2 9 , C 2 9 , F 2 9 , I 2 9 に当選すると、確変割合超 U P ゾーン(有利な第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される状態)が第 1 特別図

柄の変動表示 1 回分の期間である 60 秒間しか継続しない一方で、大当たり D 2 9 , G 2 9 , J 2 9 に当選すると、確変割合超 U P ゾーンが第 1 特別図柄の変動表示 2 回分の期間である 120 秒間に渡って継続し、大当たり E 2 9 , H 2 9 , K 2 9 に当選すると、確変割合超 U P ゾーンが第 1 特別図柄の変動表示 3 回分の期間である 180 秒間に渡って継続することとなる。よって、大当たり種別によって確変割合超 U P ゾーン中に実行させることができる第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、大当たり終了後の遊技状態として共通の遊技状態（確変状態）を設定したとしても、大当たり種別に応じて確変大当たりの期待度を異ならせるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 2 3 6 7 】

また、図 7 4 0 に示した通り、大当たり B 2 9（大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別）が終了した後における変動パターンシナリオとして、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との抽選回数の合計が 100 回となるまでの間（即ち、時短回数内）の変動回数に対して確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3（図 7 3 9（c）参照）が対応付けて規定されている一方で、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との抽選回数の合計が 101 回以上の範囲に対しては、通常用テーブル 2 0 2 d y 1 が対応付けて規定されている。よって、時短回数内では不利な第 1 特別図柄の抽選と有利な第 2 特別図柄の抽選とが均等に実行される一方で、時短回数が経過して通常状態に移行した後は第 2 特別図柄の変動時間が著しく長くなる（600 秒間になる）ため、第 1 特別図柄の抽選ばかりが実行される有利度合いが低い状態を形成する。更に、図 7 4 0 に示した通り、パチンコ機 10 の設定を初期化した後、大当たりに当選するまでの間の通常状態においては、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動回数によらず、一律に、不利な通常用テーブル 2 0 2 d y 1 が対応付けて規定されている。これにより、パチンコ機 10 を初期化した場合に遊技者にとって過剰に有利となってしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。次に、図 7 4 1 を参照して、本第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 7 4 1 は、本第 2 6 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 7 4 1 に示した通り、本第 2 6 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 2 5 制御例における R A M 2 2 3 に対して、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a が追加されている点で相違している。また、第 2 5 制御例における終了時間タイマ 2 2 3 x a が削除されている点でも相違している。

#### 【 2 3 6 8 】

ゾーン中タイマ 2 2 3 y a は、確変割合超 U P ゾーンが終了するまでの残り時間として第 3 図柄表示装置 8 1 に対して表示させる期間を示すタイマであり、確変割合超 U P ゾーンが継続している間に第 1 特別図柄の抽選が実行されると、第 1 特別図柄の変動時間である 60 秒に対応するタイマ値が設定される（図 7 4 5 の S 9 7 2 5 A 参照）。また、時間の経過に応じて定期的に（演出更新処理（図 7 4 4 参照）が実行される毎に）値が減算して更新される（図 7 4 4 の S 5 4 4 2 参照）。このゾーン中カウンタ 2 2 3 y a に対応する残時間を第 3 図柄表示装置 8 1 に対して表示させる構成とすることにより、確変割合超 U P ゾーンが終了するまでの時間を遊技者に対して分かり易く示すことができる。

#### 【 2 3 6 9 】

< 第 2 6 制御例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 7 4 2、および図 7 4 3 を参照して、本第 2 6 制御例における主制御装置 10 の M P U 2 0 1 によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図 7 4 2 を参照して、本第 2 6 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 6 1）の詳細について説明する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 6 1）は、上述した第 2 5 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 2 3 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 2 3 参照）と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図 7 4 2 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 6 1）を示すフローチャートである。この第 2 6 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 4 2 参照）

10

20

30

40

50



のうち、Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、および Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 の各処理では、それぞれ上述した第 2 5 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 2 3 参照）の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、および Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 6 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 4 2 参照）では、Y 5 0 3 の処理が終了すると、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 y a と特図 1 変動回数カウンタとに対応する変動パターンテーブルを特定し（Y 5 5 1）、特定した変動パターンテーブルを読み出して（Y 5 5 2）、処理を Y 5 0 5 へと移行する。なお、図示については省略したが、第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Y 8 7 1）に代えて実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理についても、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 7 4 2 参照）の Y 5 5 1、Y 5 5 2 の各処理と同様の処理によって変動パターンテーブルが読み出されるように変形されている。

10

#### 【 2 3 7 0 】

次に、図 7 4 3 を参照して、本第 2 6 制御例における大当たり制御処理（Y 1 0 3 1）の詳細について説明する。この大当たり制御処理（Y 1 0 3 1）は、上述した第 2 5 制御例における大当たり制御処理（図 7 3 1 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図 7 3 1 参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。図 7 4 3 は、この大当たり制御処理（Y 1 0 3 1）を示すフローチャートである。この第 2 6 制御例における大当たり制御処理（図 7 4 3 参照）のうち、Y 1 1 6 0 1 ~ Y 1 1 6 1 2、Y 1 1 6 3 3 ~ Y 1 1 6 3 5、Y 1 1 6 4 1、Y 1 1 6 4 2、および Y 1 1 6 4 5 の各処理では、それぞれ上述した第 2 5 制御例における大当たり制御処理（図 7 3 1 参照）の Y 1 1 6 0 1 ~ Y 1 1 6 1 2、Y 1 1 6 3 3 ~ Y 1 1 6 3 5、Y 1 1 6 4 1、Y 1 1 6 4 2、および Y 1 1 6 4 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 6 制御例における大当たり制御処理（図 7 4 3 参照）では、S 1 1 6 4 2、または S 1 1 6 4 5 の処理が終了すると、次いで、今回の大当たり種別に応じた変動パターンシナリオを特定し（Y 1 1 6 5 1）、特定したシナリオを示す情報を変動パターンシナリオ格納エリア 2 0 3 y a に格納して（Y 1 1 6 5 2）、本処理を終了する。

20

#### 【 2 3 7 1 】

< 第 2 6 制御例における音声ランブ制御装置の制御処理について >

次に、図 7 4 4 から図 7 4 6 を参照して、本第 2 6 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図 7 4 4 を参照して、本第 2 6 制御例における演出更新処理（S 4 1 8 1）の詳細について説明する。この演出更新処理（S 4 1 8 1）は、上述した第 2 5 制御例における演出更新処理（図 7 3 2 参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図 7 3 2 参照）と同様に、実行中の各種演出態様を定期的（メイン処理の実行間隔毎）に更新するための処理である。図 7 4 4 は、この演出更新処理（S 4 1 8 1）を示すフローチャートである。この演出更新処理（図 7 4 4 参照）が実行されると、まず、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し（S 5 4 4 1）、0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合は（S 5 4 4 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 5 4 4 1 の処理において、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a のタイマ値が 0 より大きい値であると判別した場合は（S 5 4 4 1 : Y e s）、確変割合超 U P ゾーンが設定されていることを意味するため、まず、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値を減算することで更新し（S 5 4 4 2）、次いで、更新後のタイマ値に応じて確変割合超 U P ゾーンが終了されるまでの残時間表示を更新する（S 5 4 4 3）。S 5 4 4 3 の処理が終了すると、次に、S 5 4 4 2 の処理において、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値を 0 に更新したか否かを判別し（S 5 4 4 4）、0 に更新したと判別した場合は（S 5 4 4 4 : Y e s）、確変割合超 U P ゾーンの終了を示す演出を実行して（S 5 4 4 5）、本処理を終了する。これに対し、S 5 4 4 4 の処理において、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値を 0 に更新していないと判別した場合は（S 5 4 4 4 : N o）、S 5 4 4 5 の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

30

40

#### 【 2 3 7 2 】

50

この演出更新処理（図 7 4 4 参照）を実行することにより、確変状態において確変割合超 U P ゾーンが設定された場合に、ゾーンが終了するまでの残り時間を第 3 図柄表示装置 8 1 において正確に表示させることができる。よって、第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される有利な状態がどれだけ残っているのかを遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図 7 4 5 を参照して、本第 2 6 制御例における特図 1 演出態様設定処理（S 5 1 2 1 A）の詳細について説明する。この特図 1 演出態様設定処理（S 5 1 2 1 A）は、上述した第 2 5 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 7 3 3 参照）に代えて実行される処理であり、特図 1 演出態様設定処理（図 7 3 3 参照）と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 7 4 5 は、本第 2 6 制御例における特図 1 演出態様設定処理（S 5 1 2 1 A）を示すフローチャートである。この第 2 6 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 7 4 5 参照）のうち、S 9 7 0 6 A、S 9 7 1 1 A、および S 9 7 1 2 A の各処理では、それぞれ第 2 5 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 7 3 3 参照）の S 9 7 0 6 A、S 9 7 1 1 A、および S 9 7 1 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 6 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 7 4 5 参照）では、S 9 7 1 1 A の処理において現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合に（S 9 7 1 1 A : Y e s）、次いで、今回の第 1 特別図柄の変動パターンが、変動時間が 6 0 秒間の変動パターンであるか否かを判別する（S 9 7 2 1 A）。

10

#### 【 2 3 7 3 】

S 9 7 2 1 A の処理において、今回の変動パターンが、変動時間が 6 0 秒間の変動パターンではないと判別した場合は（S 9 7 2 1 A : N o）、現在が確変割合超 U P ゾーン中ではないことを意味するため、処理を S 9 7 1 2 A へと移行する。一方、S 9 7 2 1 A の処理において、変動時間が 6 0 秒間の変動パターンであると判別した場合は（S 9 7 2 1 A : Y e s）、確変割合超 U P ゾーン中であることを意味するため、次いで、大当たり終了後 1 回目の第 1 特別図柄の変動表示であるか否かを判別し（S 9 7 2 2 A）、1 回目の第 1 特別図柄の変動表示であれば（S 9 7 2 2 A : Y e s）、確変割合超 U P ゾーンへの突入を報知する演出を伴う変動表示態様を決定して（S 9 7 2 4 A）、処理を S 9 7 2 5 A へと移行する。一方、S 9 7 2 2 A の処理において、1 回目の第 1 特別図柄の変動表示ではないと判別した場合は（S 9 7 2 2 A : N o）、確変割合超 U P ゾーンの継続を報知する演出を伴う変動表示態様を決定して（S 9 7 2 3 A）、処理を S 9 7 2 5 A へと移行する。S 9 7 2 5 A の処理では、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a のタイマ値に対して 6 0 秒間に対応するタイマ値を設定して（S 9 7 2 5 A）、処理を S 9 7 0 6 へと移行する。次に、図 7 4 6 を参照して、本第 2 6 制御例における特図 2 演出態様設定処理（S 5 2 2 1 A）の詳細について説明する。この特図 2 演出態様設定処理（S 5 2 2 1 A）は、上述した第 2 5 制御例における特図 2 演出態様設定処理（図 7 3 4 参照）に代えて実行される処理であり、特図 2 演出態様設定処理（図 7 3 4 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。

20

30

#### 【 2 3 7 4 】

この第 2 6 制御例における特図 2 演出態様設定処理（図 7 4 6 参照）のうち、S 9 6 1 1、S 9 6 2 2 A、および S 9 6 5 1 A の各処理では、それぞれ上述した第 2 5 制御例における特図 2 演出態様設定処理（図 7 3 4 参照）の S 9 6 1 1、S 9 6 2 2 A、および S 9 6 5 1 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 6 制御例における特図 2 演出態様設定処理（図 7 4 6 参照）では、S 9 6 5 1 A の処理において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合に（S 9 6 5 1 A : Y e s）、次いで、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値が 0 より大きい値である（即ち、確変割合超 U P ゾーン中である）か否かを判別し（S 9 6 6 1 A）、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値が 0 である（即ち、確変割合超 U P ゾーン中ではない）と判別した場合は（S 9 6 6 1 A : N o）、処理を S 9 6 2 2 A へと移行する。一方、S 9 6 6 1 A の処理において、ゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値が 0 より大きい値である（即ち、確変割合超 U P ゾーン中である）と判別した場合は（S 9 6 6 1 A : Y e s）、次いで、今回の第 2 特別図柄の変動時間がゾーン中タイマ 2 2 3 y a

40

50

の値よりも短い時間であるか否かを判別し（S 9 6 6 2 A）、今回の第 2 特別図柄の変動時間がゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値よりも短い時間ではない（長い時間である）と判別した場合は（S 9 6 6 2 A : N o）、処理を S 9 6 2 2 A へと移行する。これに対し、S 9 6 2 2 A の処理において、今回の第 2 特別図柄の変動時間がゾーン中タイマ 2 2 3 y a の値よりも短い時間であると判別した場合は（S 9 6 6 2 A : Y e s）、抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S 9 6 6 3 A）、小当たりであると判別した場合は（S 9 6 6 3 A : Y e s）、確変割合超 U P ゾーンの打ち切り演出（図 7 3 5（b）、図 7 3 6 参照）を伴う変動表示態様を決定して（S 9 6 6 4 A）、処理を S 9 6 1 1 へと移行する。一方、S 9 6 6 3 A の処理において、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（S 9 6 6 3 A : N o）、処理を S 9 6 2 2 A へと移行する。

10

#### 【 2 3 7 5 】

以上説明した通り、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、確変状態が設定された後、大当たり種別毎に予め定められた特定回数（1 回～3 回）の第 1 特別図柄の変動表示（不利側の変動表示）が終了するまでの間の期間に渡って、有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選が高頻度で実行される（不利な第 1 特別図柄の抽選が実行され難い）有利な状態（確変割合超 U P ゾーン）を形成する構成としていた。具体的には、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能な同時変動仕様を採用し、確変状態が設定されてから少なくとも特定回数（1 回～3 回のいずれか）の第 1 特別図柄の変動表示が終了するまでの間、第 1 特別図柄の変動時間が第 2 特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなるように構成した。つまり、1 の第 1 特別図柄の変動表示の実行中に複数の（2 0 回前後の）第 2 特別図柄の変動表示を実行可能に構成した。このように構成することで、1 の確変状態の間に、有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される有利度合いが高い状態（確変割合超 U P ゾーン）と、その有利度合いが高い状態よりも有利度合いが低い第 1 特別図柄の実行頻度が高くなる状態と、を設定することが可能となるため、確変状態の間の遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

#### 【 2 3 7 6 】

なお、本第 2 6 制御例では、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 を参照して変動パターンを選択する状態（確変割合超 U P ゾーン）を、確変状態に移行してから第 1 特別図柄の変動表示が特定回数（1 回～3 回のいずれか）終了するまでの間にのみ設定する構成としていたが、確変割合超 U P ゾーンの設定タイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短状態に移行してから特定回数の第 1 特別図柄の変動表示が終了するまでの間の期間についても、確変割合超 U P ゾーンを設定する（ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 を参照して変動パターンを選択する）構成としてもよい。このように構成することで、有利度合いが低い（不利な）時短状態においても、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技が単調となってしまうことをより抑制することができる。また、確変状態の開始直後ではなく、確変状態の途中から（例えば、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とが合計で 5 0 回終了してから）確変割合超 U P ゾーンが設定されるように構成してもよい。このように構成することで、確変割合超 U P ゾーンに到達するまでは大当たりに当選して欲しくない（確変割合超 U P ゾーンに到達してから大当たりに当選して欲しい）と遊技者に思わせることができるので、有利な確変状態が設定されているにもかかわらず、所定条件が成立する（確変割合超 U P ゾーンが設定される抽選回数となる）まで特別図柄の抽選で外れ続けることを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。本第 2 6 制御例では、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 を参照して変動パターンを選択する状態（確変割合超 U P ゾーン）を、1 の確変状態において第 1 特別図柄の変動表示が最大で 3 回実行されるまでの間に限る構成としていたが、確変割合超 U P ゾーンを設定する変動回数はこれに限られず、任意に定めることができる。例えば、一部の大当たり種別では、5 回や 1 0 回の第 1 特別図柄の変動表示が終了するまでの間、確変割合超 U P ゾーンが継続するように構成しても良い。また、確変状態が開始されてから終了されるまで、常に確変割合超 U P ゾーンが設定される大当たり種別を設けてもよい。このように構成することで、確変割合超 U P ゾ

30

40

50

ーンのバリエーションをより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 2 3 7 7 】

本第 2 6 制御例では、上述した第 2 5 制御例と同様に、一方の特別図柄が大当たりに対応する変動表示の実行中である場合に、他方の特別図柄の抽選が実行されても大当たりに当選し得ない（完全外れまたは小当たりにのみ当選し得る）仕様を採用していたが、これに限られず、上述した第 2 4 制御例等のように、一方の特別図柄の大当たり変動中でも、他方の特別図柄で大当たりを抽選可能に構成し、先に当たり図柄（小当たり又は大当たり図柄）で停止表示された側の特別図柄の抽選が有効となる（他方の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される）仕様を採用してもよい。このように構成することで、特に、第 1 特別図柄の変動時間が第 2 特別図柄の変動時間に対して大幅に長い時間（60 秒間）に設定される確変確率超 UP ゾーンにおいて第 1 特別図柄の大当たりに当選したとしても、その後第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなって第 1 特別図柄の大当たり変動を外れで強制停止させることが可能となるので、確変割合超 UP ゾーンにおいて有利な第 2 特別図柄の大当たりの発生割合をより向上させることができる。

10

#### 【 2 3 7 8 】

本第 2 6 制御例では、確変状態において、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 を参照するか、確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 を参照するかについて、第 1 特別図柄の抽選の実行回数のみに基づいて判別していたが、これに限られるものではない。例えば、第 1 特別図柄の抽選回数と、第 2 特別図柄の抽選回数との両方を参照して、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 を参照するか、確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 を参照するかを判別する構成としてもよい。より具体的には、例えば、大当たり A 2 9 , C 2 9 , F 2 9 , I 2 9 の終了後に設定される確変状態では、第 1 特別図柄の抽選が 1 回終了する（第 1 特別図柄の変動表示が 1 回終了する）か、第 2 特別図柄の抽選が 3 0 回終了するまでの間、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 を参照し、いずれかの条件が成立した後は確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 を参照する構成としてもよい。同様に、大当たり D 2 9 , G 2 9 , J 2 9 の終了後に設定される確変状態では、第 1 特別図柄の抽選が 2 回終了する（第 1 特別図柄の変動表示が 2 回終了する）か、第 2 特別図柄の抽選が 6 0 回終了するまでの間、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 を参照し、いずれかの条件が成立した後は確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 を参照する構成としてもよい。更に、大当たり E 2 9 , H 2 9 , K 2 9 の終了後に設定される確変状態では、第 1 特別図柄の抽選が 3 回終了する（第 1 特別図柄の変動表示が 3 回終了する）か、第 2 特別図柄の抽選が 9 0 回終了するまでの間、ゾーン用テーブル 2 0 2 d y 2 を参照し、いずれかの条件が成立した後は確変・時短用テーブル 2 0 2 d y 3 を参照する構成としてもよい。このように構成した場合、確変状態へと突入した後で、右第 1 入球口 6 4 r へと遊技球が入球せずに、第 2 入球口 6 4 0 ばかりに遊技球が偏って入球したとしても、確変割合超 UP ゾーンが長く継続しすぎてしまう（有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選が多くなり過ぎてしまう）ことを抑制できるので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 2 3 7 9 】

##### < 第 2 7 制御例 >

次に、図 7 4 7 から図 7 5 5 を参照して、第 2 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 2 6 制御例では、確変状態が設定された後、大当たり種別毎に予め定められた回数の第 1 特別図柄の変動表示（不利側の変動表示）が終了するまでの間の期間に渡って、有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選が高頻度で実行される（不利な第 1 特別図柄の抽選が実行され難い）有利な状態（確変割合超 UP ゾーン）を形成する構成としていた。具体的には、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能な同時変動仕様を採用し、確変状態が設定されてから少なくとも特定回数（1 回～3 回のいずれか）の第 1 特別図柄の変動表示が終了するまでの間、第 1 特別図柄の変動時間が第 2 特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなるように構成した。つまり、1 の第 1 特別図柄の変動表示の実行中に複数の（20 回前後の）第 2 特別図柄の変動

40

50

表示を実行可能に構成していた。

#### 【 2 3 8 0 】

これに対して本第 2 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、普通図柄の時短状態に設定される確変状態および時短状態において、実行され易い特別図柄の種別を異ならせる構成としている。即ち、確変状態においては、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行されるように制御する一方で、時短状態においては、第 2 6 制御例における確変割合超 U P ゾーンと同様に、第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される有利な状態を形成する構成とした。また、本第 2 7 制御例では、確変状態において予め定められた第 1 回数の特別図柄の抽選が終了すると、確変状態が終了される仕様（所謂、S T 型の確変状態）を採用した上で、確変状態が設定されてから特別図柄の高確率確変状態が終了するまでの回数（第 1 回数）よりも、普通図柄の時短状態が終了するまでの回数（第 2 回数）の方が多くなるように構成している。つまり、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定されると、まず、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第 1 回数（1 0 回）となるまでの間、確変状態が継続し、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第 1 回数となることにより特別図柄の低確率状態に設定されることで遊技状態が時短状態に設定され、その後は大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第 2 回数（5 0 回）となるまでの間、時短状態が継続するように構成されている。また、5 0 回の特別図柄の抽選が実行されると、普通図柄の時短状態も終了されて通常状態に設定される。このため、本第 2 7 制御例では、確変大当たりが終了すると、まず、大当たり確率が通常よりも高い（1 / 2 5）ものの、有利度合い（確変大当たりの割合）が低い第 1 特別図柄の抽選と有利度合い（確変大当たりの割合）が高い第 2 特別図柄の抽選とがほぼ均等に（半々で）実行される確変状態を形成し、特別図柄の抽選回数が第 1 回数（1 0 回）に到達した場合は、大当たり確率が通常の確率（1 / 1 0 0）になるものの、有利な第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態を形成する構成としている。これにより、互いに異なるメリット（大当たり確率、第 2 特別図柄抽選の頻度）を有して構成される確変状態および時短状態を順番に設定することができるので、途中で遊技性が切り替わる（メリット、デメリットが入れ替わる）斬新な動作を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 2 3 8 1 】

この第 2 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、主制御装置 1 1 0 における R O M 2 0 2、および R A M 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 6 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図 7 4 7 を参照して、本第 2 7 制御例における特徴的な演出態様について説明する。図 7 4 7（a）は、本第 2 7 制御例における確変状態の間の演出態様を示した図であり、図 7 4 7（b）は、本第 2 7 制御例における時短状態の演出態様を示した図である。ここで、上述した通り、本第 2 7 制御例では、確変状態および時短状態の双方に対して、互いに異なるメリット（優位性）を設ける構成としている。具体的には、確変状態では、大当たり確率が時短状態よりも高くなる点で時短状態よりも優位性が高くなるように構成する一方で、時短状態では、確変状態よりも大当たり当選時の確変大当たりの割合が高くなる点で確変状態よりも優位性が高くなるように構成している。このため、どちらの遊技状態の方が有利度合いが高いのかについて一概に断定することができない。よって、本第 2 7 制御例では、確変状態と時短状態とをどちらも「チャンスタイム」という名称で統一している。

#### 【 2 3 8 2 】

10

20

30

40

50

図 7 4 7 ( a ) に示した通り、本第 2 7 制御例における確変状態では、主表示領域 D m における略左半分に対して、有利度合いが低い第 1 特別図柄の抽選結果を示す第 3 図柄の変動表示演出を実行するための左表示領域 D m L が形成され、略右半分に対して、有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選結果を示す第 3 図柄の変動表示演出を実行するための右表示領域 D m R が形成される。左表示領域 D m L には、大当たりとなった場合に比較的有利度合いが低いことを暗示するために、敵のキャラクタ 8 1 1 が表示され、右表示領域 D m R には、大当たりとなった場合に比較的有利度合いが高いことを暗示するために、冒険者のキャラクタ 8 0 1 が表示される。これらにより、いずれの表示領域において大当たりが報知された方が有利であるのかについて、遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図 7 4 7 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m における中央上部に形成される表示領域 H R 3 に対して、「チャンスタイム A」という文字と、「大当たり期待度 高」という文字と、「確変期待度 中」という文字と、が表示される。これらの表示内容により、現在設定されているチャンスタイムが、大当たり確率は高いものの通常大当たりとなる可能性があるチャンスタイム A ( 確変状態 ) であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域 D m 1 に対して、チャンスタイムが終了するまで ( 確変状態、および確変状態終了後の時短状態が終了するまで ) の残りの特別図柄の抽選回数を示す情報が表示される。図 7 4 7 ( a ) の例では、確変状態において 5 回目の変動表示が開始された状態を例示しており、「チャンスタイム終了まで残り 4 5 回」という文字が表示される。また、小表示領域 D s 2 に対して、「チャンスタイム中」という文字が表示される。

#### 【 2 3 8 3 】

次に、図 7 4 7 ( b ) を参照して、時短状態における演出態様について説明する。図 7 4 7 ( b ) に示した通り、時短状態においては、上述した第 2 6 制御例における確変割合超 U P ゾーン ( 図 7 3 5 ( a ) 参照 ) と同様に、主表示領域 D m における大部分において有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選結果を示す第 3 図柄の変動表示が実行され、第 1 特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の変動表示演出は、主表示領域 D m における右下部分に形成される小表示領域 D m 8 a において比較的目立たない ( 視認し難い ) 態様で表示される。これらにより、有利度合いが高く、実行頻度の高い第 2 特別図柄の抽選に対応する第 3 図柄の変動表示演出に注目させることができる。また、図 7 4 7 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m における中央上部に形成される表示領域 H R 3 に対して、「チャンスタイム B」という文字と、「大当たり期待度 低」という文字と、「確変期待度 高」という文字と、が表示される。これらの表示内容により、現在設定されているチャンスタイムが、大当たり確率は低いものの確変大当たりとなる可能性が極めて高いチャンスタイム B ( 確変状態 ) であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、表示領域 D m 1 に対して、チャンスタイムが終了するまで ( 確変状態、および確変状態終了後の時短状態が終了するまで ) の残りの特別図柄の抽選回数を示す情報が表示される点、および小表示領域 D s 2 に対して、「チャンスタイム中」という文字が表示される点については確変状態 ( チャンスタイム A ) が設定されている場合 ( 図 7 4 7 ( a ) 参照 ) と共通している。

#### 【 2 3 8 4 】

##### < 第 2 7 制御例における電氣的構成 >

次いで、図 7 4 8 ( a ) を参照して、本第 2 7 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。図 7 4 8 ( a ) は、本第 2 7 制御例における R O M 2 0 2 の構成を示すブロック図である。図 7 4 8 ( a ) に示した通り、本第 2 7 制御例における R O M 2 0 2 は、上述した第 2 6 制御例における R O M 2 0 2 の構成 ( 図 7 3 7 ( a ) 参照 ) に対して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b y に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b が設けられている点、変動パターンテーブル 2 0 2 d y に代えて変動パターンテーブル 2 0 2 d が設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 y a が削除されている点で相違している。その他の構成については、上述した第 2 6 制御例における R O M 2 0 2 の構成 ( 図 7 3 7 ( a ) 参照 ) と同一である

ため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 2 3 8 5 】

まず、図 7 4 9 を参照して、本第 2 7 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b の詳細について説明する。図 7 4 9 は、本第 2 7 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b の規定内容を示した図である。図 7 4 9 に示した通り、この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b には、特別図柄の種別毎に、選択され得る大当たり種別と、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値の範囲と、が対応付けて規定されている。より具体的には、図 7 4 9 に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して「大当たり A 3 0」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり B 3 0」が対応付けて規定されている。「大当たり A 3 0」は、ラウンド数が 4 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定される大当たり（4 ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たり B 3 0」は、ラウンド数が 4 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される大当たり（4 ラウンド通常大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値のうち、「大当たり A 3 0」、「大当たり B 3 0」に対応付けられている乱数値はそれぞれ 5 0 個ずつであるため、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 3 0」が決定される割合および「大当たり B 3 0」が決定される割合は共に 5 0 %（5 0 / 1 0 0）となる。

10

#### 【 2 3 8 6 】

なお、確変大当たりとなって確変状態が設定される場合は、1 0 回の確変回数と 5 0 回の時短回数とが設定されるため、確変大当たりが終了してから特別図柄の抽選が 1 0 回実行されるまでの間は確変状態に設定され、特別図柄の抽選回数が 1 0 回以降、5 0 回以内の範囲においては時短状態に設定され、その後は通常状態に設定される。これに対し、通常大当たりとなって時短状態が設定される場合は、2 5 回の時短回数が設定されるため、通常大当たりが終了してから特別図柄の抽選回数が 2 5 回実行されるまでの間は時短状態に設定され、その後は通常状態に移行する。つまり、確変大当たりになると 1 0 回の確変状態と 4 0 回の時短状態とが設定される一方で、通常大当たりになると 2 5 回の時短状態のみが設定されるため、確変大当たりの方が通常大当たりよりも有利度合いが高くなる。

20

#### 【 2 3 8 7 】

また、図 7 4 9 に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 2 4 」の範囲に対して「大当たり C 3 0」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 2 5 ~ 3 4 」の範囲に対して「大当たり D 3 0」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 3 5 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり E 3 0」が対応付けて規定されている。「大当たり C 3 0」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（1 0 ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たり D 3 0」は、ラウンド数が 8 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（8 ラウンド確変大当たり）である。更に、「大当たり E 3 0」は、ラウンド数が 4 ラウンドに設定され、大当たり終了後の遊技状態として遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される大当たり（4 ラウンド確変大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値のうち、「大当たり C 3 0」、「大当たり D 3 0」、「大当たり E 3 0」に対応付けられている乱数値はそれぞれ 2 5 個、1 0 個、および 6 5 個であるため、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり C 3 0」が決定される割合は 2 5 %（2 5 / 1 0 0）となり、「大当たり D 3 0」が決定される割合は 1 0 %（1 0 / 1 0 0）となり、「大当たり E 3 0」が決定される割合は 6 5 %（6 5 / 1 0 0）となる。よって、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、過半数が最低のラウンド数（4 ラウンド）に設定されるものの、いずれの大当たり種別が選択されたとしても大当たり終了後の遊技状態が有利度合いが高い確変状態に設定されるので、第 2 特別図柄の抽選は、第 1 特別図柄

30

40

50

の抽選に比較して有利度合いが高い抽選であると言える。

#### 【 2 3 8 8 】

次に、図 7 5 0 ( a ) を参照して、本第 2 7 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d の詳細について説明する。図 7 5 0 ( a ) は、本第 2 7 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d の構成を示すブロック図である。図 7 5 0 ( a ) に示した通り、本第 2 7 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル 2 0 2 d 1 と、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短用テーブル 2 0 2 d 2 と、確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変用テーブル 2 0 2 d 3 と、で少なくとも構成されている。これらのうち、通常用テーブル 2 0 2 d 1 は、上述した第 2 6 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 d y の通常用テーブル 2 0 2 d y 1 と同一の規定内容（第 1 特別図柄の抽選では抽選結果に応じて 7 秒～140 秒の範囲の変動時間が選択される一方で、第 2 特別図柄の抽選では 600 秒の変動時間が必ず選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。図 7 5 0 ( b ) は、本第 2 7 制御例における時短用テーブル 2 0 2 d 2 の規定内容を示した図である。図 7 5 0 ( b ) に示した通り、時短用テーブル 2 0 2 d 2 には、第 1 特別図柄の外れ時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲（「0～999」の範囲）に対して、変動時間が 60000ms（60 秒間）の外れロング変動が対応付けて規定されている。また、第 1 特別図柄の大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲（「0～999」の範囲）に対して、変動時間が 60000ms（60 秒間）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。

#### 【 2 3 8 9 】

これに対し、図 7 5 0 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の外れ（完全外れ又は小当たり）時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0～49」の範囲に対して、変動時間が 1000ms（1 秒間）の外れショート変動 A が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「50～949」の範囲に対して変動時間が 3000ms（3 秒間）の外れショート変動 B が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「950～999」の範囲に対して変動時間が 5000ms（5 秒間）の外れショート変動 C が対応付けて規定されている。つまり、変動時間が 1 秒間の外れショート変動 A に対して 50 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、変動時間が 3 秒間の外れショート変動 B に対して 900 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、変動時間が 5 秒間の外れショート変動 C に対して 50 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。変動種別カウンタ C S 1 は、「0～999」の 1000 個の値を取り得るので、第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、1 秒間の変動時間が選択される割合は 5%（ $50 / 1000$ ）であり、3 秒間の変動時間が選択される割合は 90%（ $900 / 1000$ ）であり、5 秒間の変動時間が選択される割合は 5%（ $50 / 1000$ ）である。このため、第 2 特別図柄の外れ時における平均の変動時間は 3 秒間（ $1 \text{ 秒間} \times 5\% + 3 \text{ 秒間} \times 90\% + 5 \text{ 秒間} \times 5\%$ ）となる。また、図 7 5 0 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり時の変動パターンとして、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る値の全範囲（「0～999」の範囲）に対して、変動時間が 3000ms（3 秒間）の当たりショート変動が対応付けて規定されている。

#### 【 2 3 9 0 】

これらの規定内容から、この時短用テーブル 2 0 2 d 2 が参照されると、第 1 特別図柄の抽選が実行された場合における変動時間が 60 秒間に固定化される一方で、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合における変動時間が平均 3 秒間となるため、第 1 特別図柄の抽選が 1 回実行されている間に平均 20 回の第 2 特別図柄の抽選を実行させることができる。つまり、大当たりに当選した場合に 50% の割合で不利な通常大当たりが決定される不利な第 1 特別図柄の抽選がほとんど行われず、大当たりに当選した場合に確変大当たりが確定する有利な第 2 特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる有利な状態を形成



する。よって、時短状態を、確変状態よりも、大当たり当選時に確変状態が付与される割合の面で有利度合いが高くなるように構成することができる。次に、図 7 5 0 ( c ) を参照して、上述した確変用テーブル 2 0 2 d 3 の詳細について説明する。図 7 5 0 ( c ) は、この確変用テーブル 2 0 2 d 3 の規定内容を示した図である。図 7 5 0 ( c ) に示した通り、確変用テーブル 2 0 2 d 3 には、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通の内容が規定されており、その規定内容は、時短用テーブル 2 0 2 d 2 ( 図 7 5 0 ( b ) 参照 ) における第 2 特別図柄の規定内容と同一である。よって、確変用テーブル 2 0 2 d 3 が参照された場合、第 1 特別図柄の変動時間も第 2 特別図柄の変動時間も平均 3 秒となる。即ち、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される状態を形成する。このため、時短状態に比較して、確変状態では第 1 特別図柄の大当たり当選する可能性がアップするため、大当たり当選した場合に設定される遊技状態の面で、時短状態よりも確変状態の法が遊技者にとっての有利度合いが低くなる。

10

#### 【 2 3 9 1 】

< 第 2 7 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 7 5 1 から図 7 5 4 を参照して、本第 2 7 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図 7 5 1 を参照して、本第 2 7 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 7 1 ) の詳細について説明する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 7 1 ) は、上述した第 2 6 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 7 4 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 7 4 2 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン ( 変動時間 ) を選択するための処理である。図 7 5 1 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 7 1 ) を示すフローチャートである。この第 2 7 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 7 5 1 参照 ) のうち、Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3 , Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 、および Y 5 5 2 の各処理では、それぞれ上述した第 2 6 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 7 4 2 参照 ) の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3 , Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 、および Y 5 5 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 7 5 1 参照 ) では、Y 5 0 3 の処理が終了すると、現在の遊技状態に対応する変動パターンテーブルを特定して ( Y 5 6 1 ) 、処理を Y 5 5 2 へと移行する。なお、図示については省略したが、第 2 特別図柄変動パターン選択処理に代えて実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理についても、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 7 5 1 参照 ) の Y 5 6 1 の処理と同様の処理によって変動パターンテーブルが読み出されるように変形されている。

20

30

#### 【 2 3 9 2 】

次に、図 7 5 2 を参照して、本第 2 7 制御例における変動開始時更新処理 ( Y 3 7 2 ) の詳細について説明する。この変動開始時更新処理 ( Y 3 7 2 ) は、上述した第 2 6 制御例 ( および第 2 5 制御例 ) における変動開始時更新処理 ( 図 7 2 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、変動開始時更新処理 ( 図 7 2 4 参照 ) と同様に、変動開始タイミングで遊技状態を更新するための処理である。図 7 5 2 は、この変動開始時更新処理 ( Y 3 7 2 ) を示すフローチャートである。この第 2 7 制御例における変動開始時更新処理 ( 図 7 5 2 参照 ) のうち、Y 6 3 1 ~ Y 6 3 3 の各処理では、それぞれ上述した第 2 6 制御例 ( および第 2 5 制御例 ) における変動開始時更新処理 ( 図 7 2 4 参照 ) の Y 6 3 1 ~ Y 6 3 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における変動開始時更新処理 ( 図 7 5 2 参照 ) が実行されると、まず、確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 1 であるか否かを判別し ( Y 6 4 1 ) 、確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 1 であると判別した場合は ( Y 6 4 1 : Y e s ) 、確変中カウンタ 2 0 3 a の値を 1 減算して 0 に更新し ( Y 6 4 2 ) 、時短状態への移行を示す状態コマンドを設定して ( Y 6 4 3 ) 、処理を Y 6 3 1 へと移行する。一方、Y 6 4 1 の処理において、確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 1 ではないと判別した場合は ( Y 6 4 1 : N o ) 、確変回数を減算するタイミングではないことを意味するため、Y 6 4 2 , Y 6 4 3 の処理をスキップして、処理を Y 6 3 1 へと移行する。次に、図 7 5 3 を参照して、本第 2 7 制御例における変動停止時更新処理 ( Y 7 5 1 ) の

40

50

詳細について説明する。この変動停止時更新処理（Ｙ 7 5 1）は、上述した第 2 6 制御例（および第 2 5 制御例）における変動停止時更新処理（図 7 2 7 参照）に代えて実行される処理であり、変動停止時更新処理（図 7 2 7 参照）と同様に、特別図柄の変動停止時に遊技状態を更新するために実行される処理である。図 7 5 3 は、この変動停止時更新処理（Ｙ 7 5 1）を示すフローチャートである。

#### 【 2 3 9 3 】

この第 2 7 制御例における変動停止時更新処理（図 7 5 3 参照）のうち、Ｙ 6 3 5 ~ Ｙ 6 3 8 の各処理では、それぞれ上述した第 2 6 制御例（および第 2 5 制御例）における変動停止時更新処理（図 7 2 7 参照）のＹ 6 3 5 ~ Ｙ 6 3 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における変動停止時更新処理（図 7 5 3 参照）が実行されると、まず、確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ 6 4 5）、確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 0 より大きい値であると判別した場合は（Ｙ 6 4 5 : Yes）、確変中カウンタ 2 0 3 a の値を 1 減算して更新し（Ｙ 6 4 6）、減算後の確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 0 になったか否かを判別する（Ｙ 6 4 7）。Ｙ 6 4 7 の処理において、減算後の確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 0 になったと判別した場合は（Ｙ 6 4 7 : Yes）、時短状態への移行を示す状態コマンドを設定して（Ｙ 6 4 8）、処理をＹ 6 3 5 へと移行する。これに対し、Ｙ 6 4 7 の処理において、減算後の確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 0 になっていない（1 以上の値である）と判別した場合は（Ｙ 6 4 7 : No）、Ｙ 6 4 8 の処理をスキップして、処理をＹ 6 3 5 へと移行する。また、Ｙ 6 4 5 の処理において、確変中カウンタ 2 0 3 a の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合は（Ｙ 6 4 5 : No）、確変回数を減算するタイミングではないことを意味するため、Ｙ 6 4 6 ~ Ｙ 6 4 8 の各処理をスキップして、処理をＹ 6 3 5 へと移行する。次に、図 7 5 4 を参照して、本第 2 7 制御例における大当たり制御処理（Ｙ 1 0 4 1）の詳細について説明する。この大当たり制御処理（Ｙ 1 0 4 1）は、上述した第 2 6 制御例における大当たり制御処理（図 7 3 1 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図 7 3 1 参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。図 7 5 4 は、この第 2 7 制御例における大当たり制御処理（Ｙ 1 0 4 1）を示すフローチャートである。

#### 【 2 3 9 4 】

この第 2 7 制御例における大当たり制御処理（図 7 5 4 参照）のうち、Ｙ 1 1 6 0 1 ~ Ｙ 1 1 6 1 2、Ｙ 1 1 6 3 3 ~ Ｙ 1 1 6 3 5、およびＹ 1 1 6 4 1 の各処理では、それぞれ上述した第 2 6 制御例における大当たり制御処理（図 7 3 1 参照）のＹ 1 1 6 0 1 ~ Ｙ 1 1 6 1 2、Ｙ 1 1 6 3 3 ~ Ｙ 1 1 6 3 5、およびＹ 1 1 6 4 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における大当たり制御処理（図 7 5 4 参照）では、Ｙ 1 1 6 4 1 の処理において今回の大当たりが確変大当たりであると判別した場合に（Ｙ 1 1 6 4 1 : Yes）、確変中カウンタ 2 0 3 a のカウンタ値に 1 0 を、時短中カウンタ 2 0 3 h のカウンタ値に 5 0 をそれぞれ設定して（Ｙ 1 1 6 6 1）、処理をＹ 1 1 6 3 3 へと移行する。これに対し、Ｙ 1 1 6 4 1 の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではない（通常大当たりである）と判別した場合は（Ｙ 1 1 6 4 1 : No）、時短中カウンタ 2 0 3 h のカウンタ値に 2 5 を設定して（Ｙ 1 1 6 6 2）、処理をＹ 1 1 6 3 3 へと移行する。

#### 【 2 3 9 5 】

< 第 2 7 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 7 5 5 を参照して、本第 2 7 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種制御処理について説明する。図 7 5 5 は、本第 2 7 制御例における状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。この状態コマンド受信処理（S 4 2 3 1 A）は、上述した第 2 6 制御例（および第 2 制御例）における状態コマンド受信処理（図 1 1 5 参照）に代えて実行される処理であり、状態コマンド処理（図 1 1 5 参照）と同様に、状態コマンドによって主制御装置 1 1 0 より通知された遊技状態を示す情報に応じた制御を行うための処理である。この第 2 7 制御例における状態コマンド受

信処理（図 7 5 5 参照）のうち、S 9 0 0 1，S 9 0 0 3，S 9 0 0 5、および S 9 0 0 9 の各処理では、それぞれ第 2 6 制御例（および第 2 制御例）における状態コマンド受信処理（図 1 1 5 参照）の S 9 0 0 1，S 9 0 0 3，S 9 0 0 5、および S 9 0 0 9 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における状態コマンド受信処理（図 7 5 5 参照）では、S 9 0 0 3 の処理において通常状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（S 9 0 0 3 : Y e s）、通常状態用の演出態様を設定して（S 9 0 2 1 A）、本処理を終了する。また、本第 2 7 制御例における状態コマンド受信処理（図 7 5 5 参照）では、S 9 0 0 5 の処理において、遊技状態が時短状態に変更されたことを示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（S 9 0 0 5 : Y e s）、チャンスタイム B への突入を示す演出態様を設定して（S 9 0 2 2 A）、本処理を終了する。更に、本第 2 7 制御例における状態コマンド受信処理（図 7 5 5 参照）では、S 9 0 0 9 の処理において、遊技状態が確変状態に変更されたことを示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（S 9 0 0 9 : Y e s）、チャンスタイム A への突入を示す演出態様を設定して（S 9 0 2 3 A）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（図 7 5 5 参照）を実行することにより、チャンスタイムの種別に応じた演出態様（図 7 4 7 参照）を設定することができるので、遊技者に対してチャンスタイムの種別に応じた遊技性を容易に理解させることができる。

10

#### 【 2 3 9 6 】

以上説明した通り、本第 2 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、普通図柄の時短状態に設定される確変状態および時短状態において、実行され易い特別図柄の種別を異ならせる構成とすることで、双方の遊技状態に対して互いに異なるメリットを付与する構成とした。具体的には、確変状態においては、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行されるように制御する一方で、時短状態においては、第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される有利な状態を形成する構成とした。また、本第 2 7 制御例では、確変状態において予め定められた第 1 回数の特別図柄の抽選が終了すると、確変状態が終了される仕様（所謂、S T 型の確変状態）を採用した上で、確変状態が設定されてから特別図柄の高確率確変状態が終了するまでの回数（第 1 回数）よりも、普通図柄の時短状態が終了するまでの回数（第 2 回数）の方が多くなるように構成している。つまり、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定されると、まず、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第 1 回数（1 0 回）となるまでの間、確変状態が継続し、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第 1 回数となることにより特別図柄の低確率状態に設定されることで遊技状態が時短状態に設定され、その後は大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第 2 回数（5 0 回）となるまでの間、時短状態が継続するように構成されている。また、5 0 回の特別図柄の抽選が実行されると、普通図柄の時短状態も終了されて通常状態に設定される。このため、本第 2 7 制御例では、確変大当たりが終了すると、まず、大当たり確率が通常よりも高い（1 / 2 5）ものの、有利度合い（確変大当たりの割合）が低い第 1 特別図柄の抽選と有利度合い（確変大当たりの割合）が高い第 2 特別図柄の抽選とがほぼ均等に（半々で）実行される確変状態を形成し、特別図柄の抽選回数が第 1 回数（1 0 回）に到達した場合は、大当たり確率が通常確率（1 / 1 0 0）になるものの、有利な第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態を形成する構成としている。これにより、互いに異なるメリット（大当たり確率、第 2 特別図柄抽選の頻度）を有して構成される確変状態および時短状態を順番に設定することができるので、途中で遊技性が切り替わる（メリット、デメリットが入れ替わる）斬新な動作を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

40

#### 【 2 3 9 7 】

なお、本第 2 7 制御例では、上述した第 2 5 制御例や第 2 6 制御例と同様に、一方の特別図柄が大当たりに対応する変動表示の実行中である場合に、他方の特別図柄の抽選が実行されても大当たりに当選し得ない（完全外れまたは小当たりにのみ当選し得る）仕様を採用していたが、これに限られず、上述した第 2 4 制御例等のように、一方の特別図柄の大当たり変動中でも、他方の特別図柄で大当たりを抽選可能に構成し、先に当たり図柄（

50

小当たり又は大当たり図柄)で停止表示された側の特別図柄の抽選が有効となる(他方の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される)仕様を採用してもよい。このように構成することで、特に、第1特別図柄の変動時間が第2特別図柄の変動時間に対して大幅に長い時間(60秒間)に設定される時短状態において第1特別図柄の大当たりに当選したとしても、その後第2特別図柄の抽選で大当たりとなって第1特別図柄の大当たり変動を外れで強制停止させることが可能となるので、時短状態において有利な第2特別図柄の大当たりの発生割合をより向上させることができる。本第27制御例では、確変状態においては第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される一方で、時短状態においては第1特別図柄の変動時間を第2特別図柄の変動時間に対して大幅に長くすることで有利度合いが高い第2特別図柄の抽選ばかりが実行されるように構成していたが、逆に、時短状態においては第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とがほぼ均等に実行される一方で、確変状態においては第1特別図柄の変動時間を第2特別図柄の変動時間に対して大幅に長くすることで有利度合いが高い第2特別図柄の抽選ばかりが実行されるように構成してもよい。このように構成することで、確変状態における優位性をより高めることができるので、確変状態の間に大当たりに当選することをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【2398】

本第27制御例では、確変状態と時短状態とで第1特別図柄の変動時間を異ならせる(参照する変動パターンテーブルを異ならせる)ことで、有利度合いが低い第1特別図柄の抽選頻度を異ならせ、有利度合いが高い第2特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態における前半と後半とで参照する変動パターンテーブルを異ならせ、確変状態の前半と後半とで遊技性を異ならせてもよい。このように構成することで、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。本第27制御例では、確変状態において第1回数(10回)の特別図柄の抽選が実行されることで時短状態へと移行し、時短状態へと移行した後で第2回数(40回)の特別図柄の抽選が実行されることで通常状態へと移行する構成としていたが、確変状態の継続回数は固定化しなくてもよい。例えば、確変状態において、特別図柄の抽選が実行される毎に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと転落させるか否かの抽選(転落抽選)を行う構成とし、転落抽選に当選して時短状態へと転落した場合に第1特別図柄の変動時間が長くなる(有利度合いが低い第1特別図柄の抽選頻度が低くなる)用に構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の高確率状態から低確率状態に転落するという、一般的に喜ばしくない状況が発生した場合に、有利度合いが高い第2特別図柄の抽選頻度が高くなることによって、遊技者の落胆を緩和することができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【2399】

##### <第23制御例の第1演出変形例>

次に、図763から図765を参照して、上述した第23制御例のパチンコ機10において実行されるバトル演出(図652参照)の変形例について説明をする。上述した第23制御例では、遊技者が操作可能な演出ボタン22(操作手段)に対して所定の操作(連打操作、又は長押し操作)が実行されたことに基づいて、敵キャラ880aの残HP値(段階情報)を減少(可変)させるバトル演出(操作演出)を実行可能に構成し、バトル演出の演出結果として敵キャラ880aの残HP値が「0」となる演出結果(遊技者に有利な演出結果)が表示された場合に、特別図柄抽選で大当たり当選したこと(遊技者に有利な特典が付与されること)を遊技者に報知可能に構成していた。さらに、バトル演出が実行される演出期間のうち、遊技者が演出ボタン22を有効に操作可能なSW有効期間(操作有効期間)が設定されるよりも前の準備期間において、敵キャラ880aの残HP値を予め減少させる先制攻撃演出(図652(b)参照)を実行可能に構成し、今回のバトル演出の演出結果が遊技者に有利な演出である可能性が高いことを、操作有効期間が設定されるよりも前に遊技者に把握させることで意欲的に演出ボタン22を操作させるように構

40

50

成していた。しかしながら、上述した第 2 3 制御例では、先制攻撃演出が実行されること無く（敵キャラ 880 a の残 HP 値を事前に減少させること無く）SW 有効期間が設定された場合には、同一の SW 有効期間内において敵キャラ 880 a の残 HP 値を「0」に向けて減少させるバトル演出が実行されるだけとなり、遊技者が演出ボタン 22 を操作する操作意欲が徐々に低下してしまうという問題があった。これに対して、本変形例では、バトル演出リーチにて設定される SW 有効期間の長さを可変可能に構成しており、バトル演出リーチの演出結果として、遊技者に有利な演出結果を表示可能な場合（対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合）において、遊技者に不利な演出結果が表示される場合（対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合）よりも、長い期間の SW 有効期間が設定され易くするように構成している。

10

#### 【2400】

このように構成することで、敵キャラ 880 a の残 HP 値が事前に減少されなかった場合であっても、演出ボタン 22 への操作に基づいて敵キャラ 880 a の残 HP 値を減少させることが可能な期間（SW 有効期間）の長さを異ならせることにより、今回のバトル演出の演出結果が遊技者に有利な演出である可能性が高いことを遊技者に予測させることが可能となる。また、バトル演出の演出結果として遊技者に有利な演出結果（敵キャラ 880 a の残 HP 値が「0」となる演出結果）を表示可能な場合に、長い SW 有効期間が設定され易く構成しているため、敵キャラ 880 a の残 HP 値を「0」まで減少させるために要する期間を長くすることができ、遊技者に長時間の間、楽しんで演出ボタン 22 を操作させ易くすることができる。さらに、本変形例では、通常の SW 有効期間（3 秒）よりも長い SW 有効期間（5 秒）が設定される場合において、長い SW 有効期間が設定される（された）ことを遊技者に報知する報知タイミングとして、複数の報知タイミングを設定可能に構成している。具体的には、実際に SW 有効期間が設定されるよりも前に、遊技者に対して長い SW 有効期間が設定されることを報知可能な第 1 報知タイミングと、実際に SW 有効期間が設定された後に、遊技者に対して長い SW 有効期間が設定されていることを報知可能な第 2 報知タイミングと、を設定可能に構成している。このように構成することで、長い SW 有効期間が設定される（された）ことを期待させながら遊技者にバトル演出リーチを楽しませることができ、演出効果を高めることができる。加えて、本変形例では、通常の SW 有効期間（3 秒）よりも長い SW 有効期間（5 秒）が設定される（された）ことを遊技者に報知するための報知態様として、通常の SW 有効期間（3 秒）に対応する有効期間ゲージ ga 4 を表示した後に、差分となる SW 有効期間期間（2 秒）に対応する表示態様を表示可能に構成している。つまり、遊技者に対して、通常の SW 有効期間が設定されたと思わせた後に、長い SW 有効期間が設定されたことを把握させることが可能となるように構成している。

20

30

#### 【2401】

このように構成することで、長い SW 有効期間が設定されることを期待しながらバトル演出リーチを注視している遊技者に対して、意外性のある演出を提供することができる。また、最初から長い SW 有効期間（5 秒）に対応する表示態様を表示する場合に比べて、通常と比してどの程度長い SW 有効期間が設定されたのかを視覚的に把握させることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

40

#### 【2402】

< 第 2 3 制御例の第 1 演出変形例における演出内容について >

次に、図 763 を参照して、本第 2 3 制御例の第 1 演出変形例にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第 1 演出変形例では、上述した第 2 3 制御例に対して、バトル演出において実行される演出の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。本第 1 演出変形例においても、上述した第 2 3 制御例と同様に、バトル演出において、第 1 パート演出（SW 有効期間が設定されるよりも前に実行される演出）と、第 2 パート演出（演出ボタン 22 への操作に基づいて、敵キャラ 880 a の残 HP 値を減少させる演出）と、を実行可能に構成しており、第 1 パート演出中に実行される演出の内容を異ならせている。

50

ここで、図 7 6 3 を参照して、本第 1 演出変形例におけるパチンコ機 1 0 にて実行されるバトル演出リーチにおける第 1 パート演出の演出内容について説明をする。図 7 6 3 ( a ) は、第 1 パート演出として、味方キャラ 8 0 1 a をパワーアップさせる演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 7 6 3 ( a ) に示した通り、第 1 パート演出が実行されると、上述した第 2 3 制御例の表示画面 ( 図 6 5 2 ( a ) 参照 ) と同様に、味方キャラ 8 0 1 a と、敵キャラ 8 8 0 a とが対峙する表示態様が表示され、敵キャラ 8 8 0 a の H P 値を示すための H P ゲージ 8 9 0 が表示される。なお、図 7 6 3 ( a ) に示した表示画面に表示される各種表示態様のうち、上述した第 2 3 制御例と同一の表示態様については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。本第 1 演出変形例では、第 1 パート演出として、敵キャラ 8 8 0 a の残 H P 値を減少させる先制攻撃演出に加えて、味方キャラ 8 0 1 a をパワーアップさせる攻撃補助演出を実行可能に構成しており、攻撃補助演出が実行された場合には、図 7 6 3 ( a ) に示した通り、天使を模したキャラクタ 8 0 1 d が表示され、キャラクタ 8 0 1 d によって味方キャラ 8 0 1 a をパワーアップさせる演出が実行される。

10

#### 【 2 4 0 3 】

そして、攻撃補助演出によって味方キャラ 8 0 1 a がパワーアップしたことを遊技者に案内するための表示態様として、味方キャラ 8 0 1 a の周りにオーラ 8 0 1 a 1 が表示されると共に、副表示領域 D s に「天使の加護でパワーアップ」のコメントが表示される。このように構成することで、第 1 パート演出として実行された演出の内容 ( 攻撃補助演出 ) を遊技者に分かり易く報知することができる。また、図 7 6 3 ( a ) に示した表示画面が表示された状態は、攻撃補助演出によって味方キャラ 8 0 1 a がパワーアップしたことを遊技者に報知した状態であるが、具体的にどのような演出効果が付与されたのかを遊技者が把握出来ないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃補助演出によって付与される演出効果を予測する楽しさを提供することができる。次に、図 7 6 3 ( a ) が表示された後に実行される第 2 パート演出中に表示される表示画面の一例について、図 7 6 3 ( b ) を参照して説明をする。図 7 6 3 ( b ) は、第 2 パート演出中に長い S W 有効期間が設定されることを報知している表示画面の一例を示した図である。図 7 6 3 ( b ) に示した通り、第 2 パート演出では、第 2 パート演出よりも前に実行された第 1 パート演出にて表示された味方キャラ 8 0 1 a の表示態様 ( オーラ 8 0 1 a 1 を纏った味方キャラ 8 0 1 a ) が表示される。このように構成することで、第 1 パート演出の演出結果に応じた第 2 パート演出が実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。図 7 6 3 ( b ) では、第 1 パート演出の演出結果 ( 攻撃補助演出の演出効果 ) として、第 2 パート演出中に設定される S W 有効期間の長さとして、通常よりも長い S W 有効期間が設定されることを遊技者に報知するための表示態様を表示している。

20

30

#### 【 2 4 0 4 】

具体的には、演出ボタン 2 2 が操作可能となることを示す表示用演出ボタン S w 6 b の上方に「ロングボタン発生中 !! 」が表示され、S W 有効期間の長さを示す有効期間ゲージ g a 4 として、長い S W 有効期間 ( 5 秒 ) に対応した表示態様が表示される。そして、通常の S W 有効期間 ( 3 秒 ) との差分 ( 2 秒 ) を示す追加期間ゲージ g a 4 c として、特殊エフェクト ( 図では、発光を示す態様を表示 ) が付与された表示態様が表示される。なお、図 7 6 3 ( b ) に示した状態は、第 2 パート演出中であって、S W 有効期間が設定されていない状態であるため、表示用演出ボタン S w 6 b の上方には、S W 有効期間が設定される前 ( 準備期間 ) であることを示すための「連打準備」の文字が表示されている。つまり、図 7 6 3 ( b ) に示した表示態様が表示された場合には、実際に S W 有効期間が設定されるよりも前の段階で、今回設定される S W 有効期間が通常よりも長い S W 有効期間であることを遊技者に報知することになる。よって、敵キャラ 8 8 0 a の残 H P 値を「 0 」まで減少させようと、遊技者に対して、意欲的に演出ボタン 2 2 を操作させ易くすることができる。また、通常の S W 有効期間との差分を示す追加期間ゲージ g a 4 c に対して特殊エフェクトを施すことによって、今回の S W 有効期間が通常よりも長いことを遊技者に分かり易く報知することができると共に、その追加期間の長さを遊技者に視覚的に把握

40

50

させ易くすることができる。次に、図 7 6 4 を参照して、本第 1 演出変形例のバトル演出リーチにおける S W 有効期間の長さを遊技者に報知するための各表示態様について説明をする。上述した図 7 6 3 ( b ) では、長い S W 有効期間が設定されることを、実際に S W 有効期間が設定されるタイミングよりも前のタイミング ( 第 1 報知タイミング ) で遊技者に報知する場合の一例を示したものであり、第 1 報知タイミングにおいて長い S W 有効期間を示す有効期間ゲージ g a 4 を表示する表示パターンを説明した。

#### 【 2 4 0 5 】

このように、第 1 報知タイミングで長い S W 有効期間が設定されることを報知することによって、実際に S W 有効期間が設定されるよりも前に長い S W 有効期間が設定されることを遊技者に報知することができるため、遊技者に有利な演出結果となり易い状況であることを把握させた状態で演出ボタン 2 2 を意欲的に操作させることができる。しかしながら、図 7 6 3 ( b ) を参照して上述した例では、S W 有効期間の長さを示す有効期間ゲージ g a 4 が表示された段階で追加期間ゲージ g a 4 c が表示されていない場合には、設定された S W 有効期間の長さが通常長さ ( 3 秒 ) であることが確定してしまうため演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 1 演出変形例では、図 7 6 4 ( a ) に示した通り、第 1 報知タイミングにて長い S W 有効期間が設定されることを報知する場合において、一旦、通常 S W 有効期間を示す有効期間ゲージ g a 4 を表示し、その後、追加期間ゲージ g a 4 c を表示させるように構成している ( 図 7 6 4 ( b ) 参照 ) 。つまり、図 7 6 3 ( b ) に示した演出態様とは異なり、S W 有効期間が設定されることを報知するタイミングと、長い S W 有効期間が設定されることを報知するタイミングと、を異ならせる時間差演出態様で長い S W 有効期間が設定されることを第 1 報知タイミングで報知可能に構成している。このように構成することで、第 1 報知タイミングにて長い S W 有効期間が設定されることを報知する演出が実行された場合において、遊技者に対して、長い S W 有効期間が設定されることをより長い間期待させることが可能となる。また、長い S W 有効期間が設定されない場合であっても、図 7 6 4 ( a ) が表示された時点では、長い S W 有効期間が設定されること、即ち、追加期間ゲージ g a 4 c が遅れて表示される可能性を残すことができるため、実行されるバトル演出リーチに対して遊技者が早期に興味を無くしてしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 4 0 6 】

ここで、図 7 6 4 ( a ) , ( b ) を参照して、第 1 報知タイミングにて実行される時間差演出態様の具体的な表示内容について説明をする。図 7 6 4 ( a ) は、長い S W 有効期間が設定されることを示すロングボタン表示として時間差演出態様が設定された場合の前半期間に表示される表示画面の一部を示した図であって、図 7 6 4 ( b ) は、時間差演出態様が設定された場合の後半期間における表示画面の一部を示した図である。バトル演出リーチの第 2 パート演出として、時間差演出態様が設定された場合には、図 7 6 4 ( a ) に示した通り、S W 有効期間が設定されることを報知するための表示態様として、前半期間では、通常 S W 有効期間が設定されることを報知するための表示態様 ( 図 6 5 3 ( a ) 参照 ) と同一の表示態様が表示される。なお、図 7 6 4 ( a ) に示した表示態様は、上述した第 2 3 制御例のバトル演出リーチの表示例を示した図 6 5 3 ( a ) と同一であるため、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。そして、前半期間が経過すると、図 7 6 4 ( b ) に示した通り、今回設定される S W 有効期間が長い S W 有効期間であることを遊技者に報知するための表示態様として、有効期間ゲージ g a 4 に追加期間ゲージ g a 4 c が追加表示され、表示用演出ボタン S w 6 b には、長い S W 有効期間が設定されていることを示すロングボタン表示態様として、炎 S w 6 a を纏った表示態様が表示される。そして、「ロングボタン発生!!」の文字と、「期間延長!!」の文字が表示され、連打操作可能な S W 有効期間が通常よりも長いことが遊技者に報知される。なお、図 7 6 4 ( b ) に示した表示画面が表示されるタイミングは、S W 有効期間が設定されるよりも前のタイミングであり、有効期間ゲージ g a 4 を用いて示される残有効期間 g a 4 a が減少していない状態であるため、追加期間ゲージ g a 4 c が有効期間ゲージ g a 4 の右側に表示される。このように構成することで、残有効期間 g a 4 a の長さが追加期間ゲージ g a



4 c 分延長されたことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【2407】

また、追加期間ゲージ g a 4 c の表示態様（表示色）が、残有効期間 g a 4 a の表示態様（表示色）と同一となるように構成している。このように構成することで、追加期間ゲージ g a 4 c が表示された場合に、残有効期間 g a 4 a が増加したことを遊技者により分かり易く報知することができる。なお、追加期間ゲージ g a 4 c の表示態様（表示色）を、残有効期間 g a 4 a とは異なる表示態様（表示色）で表示しても良い。このように構成することで、追加期間ゲージ g a 4 c が表示されてから実際に S W 有効期間が設定されるまでの間の期間において、残有効期間 g a 4 a がどの程度増加したのかを、残有効期間 g a 4 a の長さ、追加期間ゲージ g a 4 c の長さを見比べることで予測させ易くすることができる。また、本第 1 演出変形例では、上述した第 2 3 制御例と同様に、残有効期間 g a 4 a を示すゲージの長さ、及び、そのゲージの減少度合いを用いて、S W 有効期間の残期間を遊技者に把握させる構成を用いているが、これに限ること無く、具体的な数値を用いて表示しても良い。この場合、残有効期間 g a 4 a を示す数値に対して追加期間ゲージ g a 4 c が示す長さに対応する数値を加算するように構成すれば良い。さらに、残有効期間 g a 4 a の表示態様が、残有効期間の長さに応じて可変するように構成されている場合、例えば、残有効期間 g a 4 a が減少していない状態では「青」、残有効期間 g a 4 a が 50 % 以上減少した状態では「黄」、残有効期間 g a 4 a が 90 % 以上減少した状態では「赤」となるように、表示態様が可変するように構成されている場合であれば、追加期間ゲージ g a 4 c の表示態様として「白」を表示し、追加期間ゲージ g a 4 c にて追加表示された分の残期間が減少した場合（追加期間ゲージ g a 4 c が表示される前の残有効期間 g a 4 a 分の残期間となった場合）に、「青」で表示されるように構成すると良い。このように構成することで、追加期間ゲージ g a 4 c が表示された場合と、表示されなかった場合とで、残有効期間 g a 4 a の残りの長さ、表示態様の可変態様との関係を統一することができるため、残有効期間を示すための表示態様を設定する処理を簡素化することができる。

10

20

【2408】

また、これに限ること無く、追加期間ゲージ g a 4 c が表示された場合であっても、残有効期間 g a 4 a の減少割合に応じて「青」、「黄」、「赤」の順で表示態様が可変するように構成しても良い。このように構成することで、追加期間ゲージ g a 4 c が表示された場合と、表示されなかった場合とで、S W 有効期間が設定されてからの経過時間と、S W 有効期間の残有効期間との関係性（比率）を、同一の表示態様で遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。以上、図 7 6 4（a）、及び（b）を参照して説明をした、第 1 報知タイミングにて S W 有効期間の長さを報知する演出態様では、実際に S W 有効期間が設定されるよりも前に、設定される S W 有効期間の長さを遊技者に報知する演出態様であったため、実際に S W 有効期間が設定されるまでの間、遊技者に長い S W 有効期間が設定されることを期待させることができるものであったが、実際に S W 有効期間が設定された時点で今回の S W 有効期間の長さを遊技者に把握されてしまうため、短い S W 有効期間が設定されたと把握した遊技者が、S W 有効期間中に演出ボタン 2 2 を意欲的に操作しない虞があった。これに対して、本第 1 演出変形例では、上述した第 1 報知タイミング、即ち、実際に S W 有効期間が設定される前のタイミングだけではなく、実際に S W 有効期間が設定された後の所定タイミング（第 2 報知タイミング）においても、追加期間ゲージ g a 4 c を表示可能に構成している。ここで、図 7 6 4（c）、及び（d）を参照して、第 2 報知タイミングにて追加期間ゲージ g a 4 c が表示される場合の表示内容について説明をする。図 7 6 4（c）は、長い S W 有効期間が設定されることを示すロングボタン表示として第 2 報知タイミングにてロングボタン表示が実行される場合の S W 有効期間の前半期間に表示される表示画面の一部を示した図であって、図 7 6 4（d）は、第 2 報知タイミングにてロングボタン表示が実行される場合の S W 有効期間の後半期間における表示画面の一部を示した図である。

30

40

【2409】

50



図 7 6 4 ( c ) に示した通り、第 2 報知タイミングにおいて追加期間ゲージ g a 4 c が表示される場合には、S W有効期間が設定された後、即ち、遊技者が連打操作を実行している期間においても、通常の長さの有効期間ゲージ g a 4 が継続して表示され、経過時間に応じて残有効期間 g a 4 a が減少する可変表示が実行される。つまり、実際には長い S W有効期間が設定されているにも関わらず、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面には、長い S W有効期間が設定されていることを遊技者が把握困難な表示態様が表示される。その後、残有効期間 g a 4 a が 5 0 % 以下まで減少すると、追加期間ゲージ g a 4 c が表示される。この場合、図 7 6 4 ( d ) に示した通り、既に S W有効期間が設定された後であって、経過時間 g a 4 b が表示されている状態であるため、第 1 報知タイミングとは異なり、追加期間ゲージ g a 4 c が有効期間ゲージ g a 4 の左側に接続するように表示される。このように構成することで、S W有効期間が設定された後に、追加期間ゲージ g a 4 c を表示する場合であっても（第 2 報知タイミングで長い S W有効期間が設定されていることを遊技者に報知する場合であっても）、追加期間ゲージ g a 4 c と、残有効期間 g a 4 a と、を連続させて表示することができるため、遊技者に対して、残有効期間 g a 4 a が増加したことを分かり易く把握させることができる。

10

#### 【 2 4 1 0 】

なお、本第 1 演出変形例では、第 2 報知タイミング（S W有効期間が設定された後のタイミング）にて、長い S W有効期間が設定されていることを遊技者に報知する場合に、有効期間ゲージ g a 4 の近傍（左側）に追加期間ゲージ g a 4 c を表示するように構成しているため、今回設定された S W有効期間の長さ（最初に表示された有効期間ゲージ g a 4 と、追加期間ゲージ g a 4 c とを合算した長さ）を、S W有効期間が設定されている状態において遊技者に容易に把握させることができるものであるが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、追加期間ゲージ g a 4 c にて示される S W有効期間の長さに対応する期間分（通常の長さの S W有効期間（3 秒）と、長い S W有効期間（5 秒）との差分である 2 秒分）、残有効期間 g a 4 a を増加させる（図 7 6 4 ( c ) においては、残有効期間 g a 4 a の右端ラインを右方向へ移動させる）ように表示しても良い。このように構成することで、時間経過に応じて減少（図 7 6 4 ( c ) においては、残有効期間 g a 4 a の右端ラインを左方向への移動）していく残有効期間 g a 4 a が、増加していくように表示されるため、S W有効期間の残期間が増加したことを遊技者に容易に把握させることができる。また、この場合、残有効期間 g a 4 a の表示態様として、表示面に表示される S W有効期間の残期間として、残期間が増加する前の表示態様と、増加した後の表示態様と、を異ならせると良く、例えば、残期間が増加する前の表示態様として残有効期間 g a 4 a の表示色を「黄」とし、残期間が増加する前の表示態様として残有効期間 g a 4 a の表示色を「白」とするように構成すると良い。このように構成することで、残有効期間 g a 4 a の表示態様を遊技者が把握することにより、S W有効期間の残期間を示す残有効期間 g a 4 a が増加し得る状態であるか否かを分かり易く把握させることができる。

20

30

#### 【 2 4 1 1 】

なお、本第 1 演出変形例では、第 2 報知タイミングにて実際に設定されている S W有効期間の長さを報知する場合に、S W有効期間の長さを示す表示態様を 1 回のみ追加表示する構成を記載しているが、S W有効期間の残期間の長さを複数回に分けて追加表示するように構成しても良い。このように構成することで、第 2 報知タイミングにおいて S W有効期間の残期間の長さが追加表示された場合であっても、更に、S W有効期間の残期間の長さが追加表示される可能性を残すことができるため、遊技者に対して、より長い S W有効期間が設定されていることを期待させながら遊技を行わせ易くすることができる。また、本第 1 演出変形例では、設定可能な S W有効期間の長さとして、通常の S W有効期間（3 秒）と、長い S W有効期間（5 秒）と、の何れかを設定可能に構成しているが、長さの異なる 3 つ以上の S W有効期間の中から 1 の S W有効期間を選択して設定可能に構成しても良い。このように構成することで、既に表示されている S W有効期間の長さを途中で増加させた場合、即ち、1 の長さの S W有効期間が表示されている状態で、1 の長さとは異なる長さ（1 の長さよりも長い）の S W有効期間を表示した場合において、1 の長さとは異

40

50

なる長さのＳＷ有効期間と、実際に設定されているＳＷ有効期間とが異なる状況を創出することができるため、遊技者に対して、より長いＳＷ有効期間が設定されていることを期待させながら遊技を行わせ易くすることができる。加えて、本第１演出変形例では、実行に設定されているＳＷ有効期間の長さと、遊技者に報知しているＳＷ有効期間の長さ（表示されている有効期間ゲージｇａ４の長さ）と、を異ならせる構成として、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも短い長さ（実際に設定されているＳＷ有効期間の少なくとも一部を含む期間の長さ）を遊技者に報知可能に構成しているが、これに限ること無く、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長い期間（疑似期間）をＳＷ有効期間の長さとして表示可能に構成しても良い。

#### 【２４１２】

10

このように構成することで、遊技者に表示されたＳＷ有効期間の長さ（疑似期間の長さ）の方が、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長い状況を創出することができるため、ＳＷ有効期間の長さを示す表示態様（有効期間ゲージｇａ４）が表示された場合において、その有効期間ゲージｇａ４が示すＳＷ有効期間の長さが、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長い可能性を考慮して、実際に設定されているＳＷ有効期間が経過するよりも前に意欲的に演出ボタン２２を操作させることができる。なお、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長い期間（疑似期間）をＳＷ有効期間の長さとして表示可能に構成した場合には、表示されている疑似期間の長さが、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さとは合致するように、表示されている疑似期間の長さを短縮させる短縮表示演出を実行可能に構成すると良く、例えば、疑似期間として表示されている有効期間ゲージｇａ４における残有効期間ｇａ４ａの減少速度が、実際のＳＷ有効期間の減少速度よりも早くなるように構成することで、少なくとも、実際のＳＷ有効期間の残有効期間が０となるよりも前の段階で、疑似期間が示すＳＷ有効期間の残有効期間の長さが、実際のＳＷ有効期間の長さとは合致するように構成すると良い。このように構成することで、疑似期間として有効期間ゲージｇａ４が表示された時点では、残有効期間ｇａ４ａが通常の減少速度で減少することを前提として実際に設定されているＳＷ有効期間の長さよりも長いＳＷ有効期間が設定されると遊技者に思わせた状態から、通常よりも早い減少速度で残有効期間ｇａ４ａが減少表示される演出が実行される。よって、遊技者に対して残有効期間ｇａ４ａの減少速度についても興味を持たせることができる。

20

#### 【２４１３】

30

また、短縮表示演出として、既に表示されている残有効期間ｇａ４ａの一部領域を非表示（削除）する演出を実行することによって、疑似期間を示す有効期間ゲージｇａ４を、実際に設定されているＳＷ有効期間の長さに対応する表示態様へと可変表示させるように構成しても良い。このように構成することで、残有効期間ｇａ４ａの減少速度を異ならせることなく、疑似期間を示す有効期間ゲージｇａ４を、実際に設定されているＳＷ有効期間を示す有効期間ゲージｇａ４へと可変させることが可能となる。よって、残有効期間ｇａ４ａの減少速度を異ならせる制御を実行する必要性が無くなるため、残有効期間ｇａ４ａの表示制御処理を簡素化することができる。

#### 【２４１４】

40

< 第２３制御例における第１演出変形例の制御処理内容について >

次に、図７６５を参照して、本第１演出変形例のパチンコ機１０において実行される制御処理のうち、上述した第２３制御例のパチンコ機１０において実行される制御処理と異なる処理内容について説明をする。本第１演出変形例では、上述した第２３制御例に対して、バトル演出の演出内容（演出態様）を異ならせている点で相違しており、バトル演出の演出内容を決定するための制御処理の内容を異ならせている。具体的には、上述した第２３制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される時短状態演出態様決定処理（図６７１のＦ３０５１参照）に代えて、時短状態演出態様決定処理（図７６５のＦ３０５１ａ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容については詳細な説明を省略する。図７６５は、時短状態演出態様決定処理（Ｆ３０５１ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出態

50

様決定処理（F 3 0 5 1 a）は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための各種変動演出の演出態様や、時短状態が終了することを示唆するための示唆演出の演出態様を決定し、決定した演出態様に対応した各種演出を第3図柄表示装置81の表示画面に表示させるための表示用コマンドを設定するための処理が実行されるものであって、上述した第23制御例における時短状態演出態様決定処理（図671のF 3 0 5 1参照）に対して、バトル演出の演出態様を決定する処理（F 4 2 0 6参照）の処理内容を変更した点と、バトル演出中に設定されるSW有効時間（操作有効期間）を決定するための処理（F 4 2 0 1 a ~ F 4 2 0 3 a）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【2415】

時短状態演出態様決定処理（F 3 0 5 1 a）が実行されると、まず、上述した第23制御例における時短状態演出態様決定処理（図671のF 3 0 5 1参照）と同一のF 4 2 0 1 ~ F 4 2 1 1の処理を実行する。そして、F 4 2 1 0の処理を終えると、次に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報を判定し（F 4 2 0 1 a）、判定した設定情報が、長時間の操作有効期間に対応する設定情報であるかを判別する（F 4 2 0 2 a）。F 4 2 0 2 aの処理において、長時間では無い、即ち、通常の長さの操作有効期間を示す設定情報であると判別した場合は（F 4 2 0 2 a : N o）、そのまま、F 4 2 1 2の処理を実行し、本処理を終了する。一方、F 4 2 0 2 aの処理において、長時間であると判別した場合は、即ち、通常よりも長い操作有効期間を示す設定情報であると判別した場合は（F 4 2 0 2 a : Y e s）、ロングボタンの報知タイミングを抽選で決定し（F 4 2 0 3 a）、F 4 2 1 2の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第1演出変形例では、変動演出を決定する処理（時短状態演出態様決定処理（図765のF 3 0 5 1 a参照））において、操作有効期間を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、操作有効期間中に実行された操作内容に基づいて、操作有効期間を増加させるか否かを決定する処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、より多くの操作有効期間が設定されるように遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。

#### 【2416】

また、この場合、増加した操作有効期間中における操作手段への操作に基づいてのみ遊技者に付与可能な特典を設けても良く、例えば、バトル演出の演出結果として、「敗北」、「勝利」、「敵逃亡」の3つの演出結果を設定可能に構成し、特別図柄抽選の結果が外れである場合には「敗北」が、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には「勝利」、或いは「敵逃亡」が決定されるように構成する。加えて、検出結果として「勝利」が決定された場合には、大当たり当選を示す特典だけで無く、大当たり遊技の内容が遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）や、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な有利遊技状態（確変状態）が設定されることを示す第2特典も報知するように構成する。そして、増加した操作有効期間中に操作手段を操作した場合の方が、増加する前の操作有効期間中にのみ操作手段を操作した場合よりもバトル演出の演出結果として「勝利」が決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。また、増加した操作有効期間中に操作手段を操作したことに基づいて、既に決定されている大当たり遊技の内容を、遊技者に有利な内容へと切り替え可能（例えば、大当たり遊技のラウンド数を増加させたり、大当たり遊技終了後に確変状態を設定したりする）に構成しても良い。さらに、操作有効期間中における操作継続時間の経過に応じて演出態様を可変させる可変シナリオを予め規定しているパチンコ機10においては、操作有効期間が延長された場合にのみ参照される箇所（操作有効期間が延長した場合にのみ継続させることが可能な操作継続時間に対応するシナリオ内容）に、演出態様を大当たり当選を示す特定態様へと可変させる内容が規定されているシナリオを設定可能に構成し、特別図柄抽選の結果に基づいて、操作有効期間の延長の有無を決定するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合と、外れである場合とで同一シナリオを用いることができ、パチンコ機1

10

20

30

40

50

0 の処理負荷を軽減することができる。

【 2 4 1 7 】

< 第 2 3 制御例における第 2 演出変形例 >

次に、図 7 6 6 から図 7 7 1 を参照して、上述した第 2 3 制御例におけるパチンコ機 10 にて実行される第 2 演出変形例として、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出について説明をする。本第 2 演出変形例では、上述した第 1 5 制御例と同様に、大当たり遊技演出として、実行中の大当たり遊技内容と、既に獲得済みの特別図柄保留（特別図柄抽選に用いられる入賞情報）に対する先読み結果と、に基づいて、実行中の大当たり遊技にて獲得可能な賞球の払い出し数を報知する上乗せ演出と、連続して大当たり遊技が実行されることを報知する保留連演出と、を実行可能に構成している。さらに、本第 2 演出変形例では、大当たり遊技が開始された時点で獲得している特別図柄保留の先読み結果として、大当たり当選する特別図柄保留を有していると判別した場合に、次に実行される大当たり遊技の内容も含めて、実行中の大当たり遊技に対する上乗せ演出を実行可能に構成している。具体的には、実行中の大当たり遊技が、ラウンド遊技が 4 回実行される 4 R 大当たり遊技であって、先読みした特別図柄保留内に、ラウンド遊技が 6 回実行される 6 R 大当たり遊技が実行される特別図柄抽選の抽選結果となる入賞情報が含まれている場合に、ラウンド遊技が 10 回実行される 10 R 大当たり遊技に対応する払い出し数を疑似的に報知する疑似上乗せ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、実際に実行される大当たり遊技の実行回数や、1 回の大当たり遊技にて実行される大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技演出として遊技者に報知される大当たり遊技の内容と、を異ならせることができる。また、本第 2 演出変形例では、実際に実行される大当たり遊技の実行回数や、1 回の大当たり遊技にて実行される大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技演出として遊技者に報知される大当たり遊技の内容と、を異ならせる手法として、1 回の大当たり遊技が実行されている期間中に、疑似的に保留連演出（疑似保留連演出）を実行可能に構成している。

【 2 4 1 8 】

加えて、本第 2 演出変形例では、実行される大当たり遊技の種別（ラウンド数）に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定される割合を異ならせており、疑似上乗せ演出にて報知される払い出し数（ラウンド数）や、疑似保留連演出にて実行される後者の大当たり遊技内容（ラウンド数）を、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に基づいて決定可能に構成している。例えば、10 R 大当たり遊技の終了後には必ず確変状態が設定されるように構成されている場合であれば、疑似上乗せ演出として 10 ラウンド分の払い出し数が表示される演出態様の設定条件が、大当たり遊技の終了後（2 回目の大当たり遊技の終了後）に確変状態が設定される場合に成立するように構成している。つまり、実際に実行される大当たり遊技の内容と異なる内容の大当たり遊技演出を疑似的に実行する場合において、疑似的に実行された大当たり遊技演出の内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態との関係性に矛盾が生じないように構成している。このように構成することで、実際に実行される大当たり遊技の内容と異なる内容の大当たり遊技演出を疑似的に実行した場合であっても、疑似的に実行された大当たり遊技演出の内容について遊技者が違和感を持ち難くすることができる。

【 2 4 1 9 】

< 第 2 3 制御例の第 2 演出変形例における演出内容について >

次に、図 7 6 6 から図 7 6 8 を参照して、本第 2 演出変形例において実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図 7 6 6（a）は、大当たり遊技演出の一部である上乗せ演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図 7 6 6（b）は、上乗せ演出の演出結果が表示される表示画面の一例を示した図である。なお、大当たり遊技演出の表示画面のうち、上述した第 1 5 制御例におけるパチンコ機 10 の大当たり遊技演出（図 4 5 9（a）参照）にて表示される表示要素と同一の表示要素については、同一の符号を付して、その説明を省略する。図 7 6 6（a）に示した通り、小表示領域 D m

8 に、特別図柄が大当たり当選したことを示す表示態様が表示され、特別図柄の大当たり  
に当選したことを遊技者が認識できるように構成している。また、小表示領域 D m 4 には  
「右打ち」と表示されることで、大当たり遊技における遊技方法を遊技者に分かり易く案  
内する構成としている。小表示領域 D m 1 4 には、大当たり遊技の連チャン回数が表示さ  
れる。なお、小表示領域 D m 1 4 に表示される連チャン回数は、実際の大当たり遊技回数  
では無く、大当たり遊技演出が実行された回数（大当たり遊技連チャン回数）が表示され  
る。このように構成することで、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出を実行することによっ  
て、実際に実行された大当たり遊技の回数と、実行された大当たり遊技演出の回数と、が  
異なった場合であっても、実行された大当たり遊技演出の回数に対応させて小表示領域 D  
m 1 4 に表示されている連チャン回数を更新することができるため、遊技者に違和感の無  
い大当たり遊技演出を実行することができる。

10

#### 【2420】

また、小表示領域 D m 1 5 には、実行中の大当たり遊技演出に対応したラウンド数が表  
示される。つまり、疑似上乗せ演出が実行され、複数回の大当たり遊技を跨いだ大当たり  
遊技演出が実行された場合には、小表示領域 D m 1 5 に、疑似上乗せ演出に対応させたラ  
ウンド数が表示されるように構成している。このように構成することで、複数回の大当  
たり遊技を跨いで疑似上乗せ演出が実行された場合において、2 回目以降の新たな大当  
たり遊技が開始される毎に小表示領域 D m 1 5 に表示されるラウンド数として「ラウンド 1」  
が表示されることが無く、遊技者に違和感の無い大当たり遊技演出を実行することができ  
る。また、表示画面の右上側には、表示領域 H R 6 0 が形成される。この表示領域 H R 6  
0 は、大当たり遊技中に払い出し可能な賞球数の総数が表示される表示領域 H R 6 0 a と  
、既に払い出された賞球数が表示される表示領域 H R 6 0 b と、から構成され、実行中の  
大当たり遊技においてどの程度の賞球を獲得可能であるかを遊技者に事前に報知可能に構  
成している。なお、大当たり遊技中に払い出された賞球数に関する表示は、後述する第 6  
2 制御例における終了条件を成立させるために成立した条件に関する情報の表示の別形態  
である。なお、表示領域 H R 6 0 に表示される各種値についても、上述した小表示領域 D  
m 1 4、及び小表示領域 D m 1 5 に表示される各表示態様と同様に、実際に実行される大  
当たり遊技の内容では無く、実行中の大当たり遊技演出に対応した値が表示されるように  
構成している。つまり、疑似上乗せ演出が実行され、複数回の大当たり遊技を跨いだ大当  
たり遊技演出が実行された場合には、疑似上乗せ演出にて報知された払い出し可能な賞球  
数の総数が表示領域 H R 6 0 a に表示され、実行されている大当たり遊技演出中に獲得し  
た賞球数が表示領域 H R 6 0 b に表示されるように構成している。このように構成するこ  
とで、実行されている大当たり遊技演出の内容に対応付いた値を表示領域 H R 6 0 に表示  
することができるため、遊技者に違和感の無い大当たり遊技演出を実行することができ  
る。

20

30

#### 【2421】

図 7 6 6 ( a ) は、通常状態にて実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したこと  
に基づいて実行されている 1 0 R 大当たり遊技の 1 ラウンド目において実行される上乗せ  
演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、大当たり遊技中に実行すべき遊  
技方法が右打ち遊技であることを遊技者に案内するための「右打ち」の文字が小表示領域  
D m 4 に表示され、大当たり当選した場合に停止表示された第 3 図柄の停止表示態様（図  
柄の組合せ）として「4 4 4」が小表示領域 D m 8 に表示されている。また、通常状態に  
て大当たり当選したことに基づく大当たり遊技（1 回目の大当たり遊技）であることを示  
すための「大当たり x 1」が小表示領域 D m 1 4 に表示され、現在が 1 回目のラウンド遊  
技（1 ラウンド目）であることを示すための「ラウンド 1」の文字が小表示領域 D m 1 5  
に表示されている。また、本第 2 演出変形例におけるパチンコ機 1 0 にて実行され得る大  
当たり遊技の最小ラウンド数（4 ラウンド）で遊技者に払い出し可能な賞球数の総数とし  
て「6 0 0」の値が表示領域 H R 6 0 a に表示され、実行中の 1 ラウンド目のラウンド遊  
技中に既に獲得した賞球数として「6 0」の値が表示領域 H R 6 0 b に表示されている。  
ここで、詳細な内容は、上述した第 1 5 制御例と同一であるため省略するが、本第 2 演出

40

50

変形例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技中に遊技球が入賞可能となる特定入賞口 65a に遊技球が 1 個入賞したことに応じて 15 個の賞球が払い出されるように構成しており、特定入賞口 65a に 10 個の遊技球が入球した場合、或いは、ラウンド遊技期間が 30 秒経過した場合に 1 のラウンド遊技の終了条件が成立するように構成している。よって、図 766 (a) に示した例では、表示領域 HR 60a に、4 ラウンドのラウンド遊技にて特定入賞口 65a へと入賞させることが可能となる入賞数 40 個に、賞球数 15 個を乗じた値に対応する「600P」が表示されている。また、1 ラウンド目のラウンド遊技中に、4 個の遊技球が特定入賞口 65a に入賞している状態を示しているため、入賞数 4 個に賞球数 15 個を乗じた値に対応する「60P」が表示領域 HR 60b に表示されている。

10

#### 【2422】

そして、主表示領域 Dm の中央部では、実行中の大当たり遊技中に獲得可能となる賞球数の総数（表示領域 HR 60a に表示されている値）を増加（上乗せ）させるための上乗せ演出が実行される表示領域 HR 61 が形成され、副表示領域 Ds には、上乗せ演出が実行されたことを示すための「払い出し数上乗せチャンス」の文字が表示されている。上乗せ演出が実行されると、表示領域 HR 61 にて表示領域 HR 60a に表示される値（P）に対する増加分の値（P）を示すための数値情報を含む複数の数値情報が動的表示され、停止表示された数値情報に対応する値が、表示領域 HR 60a に追加表示される演出が実行される。ここで、表示領域 HR 61 にて動的表示される複数の数値情報は、実際に実行され得る大当たり遊技の種別（ラウンド数）に対応する数値情報であり、例えば、6 ラウンドの大当たり遊技に対応する数値情報として、6 ラウンド分の賞球総数から、4 ラウンド分の賞球総数、つまり、既に表示領域 HR 60a に表示されている値に対応する賞球総数を除した値に対応する「300P」が、8 ラウンドの大当たり遊技に対応する数値情報として、8 ラウンド分の賞球総数から、4 ラウンド分の賞球総数、つまり、既に表示領域 HR 60a に表示されている値に対応する賞球総数を除した値に対応する「600P」が、6 ラウンドの大当たり遊技に対応する数値情報として、6 ラウンド分の賞球総数から、10 ラウンド分の賞球総数、つまり、既に表示領域 HR 60a に表示されている値に対応する賞球総数を除した値に対応する「900P」がまた、4 ラウンドの大当たり遊技に対応する数値情報として、「0P」が、遊技者が視認可能な程度の早さで動的表示されている。このように構成することで、上乗せ演出が実行された後の賞球総数（表示領域 HR 60a に表示される値）が、大当たり遊技の各種別に対応する値となるため、上乗せ演出によって、実行中の大当たり遊技の種別（ラウンド数）が報知されていると遊技者に思わせ易くすることができる。よって、複数回の大当たり遊技を跨いで実行される疑似上乗せ演出が実行された場合であっても、遊技者には、1 回の大当たり遊技としてラウンド数が大きい大当たり遊技が実行されたと思わせ易くすることができる。

20

30

#### 【2423】

図 766 (a) にて表示されている上乗せ演出が終了し、表示領域 HR 61 に演出結果が表示されると、図 766 (b) に示した上乗せ演出の演出結果表示画面が表示される。図 766 (b) では、実行中の大当たり遊技が 10 ラウンド大当たり遊技であるため、上乗せ演出の演出結果として、表示領域 HR 61 に「+900P」が表示され、表示領域 HR 60a の値として「900P」が加算された「1500P」が表示される。そして、今回の演出結果が遊技者に最も有利な演出結果（実行し得る最大ラウンド数の大当たり遊技（MAX 大当たり遊技）であることを示す演出結果）であることを示すための表示態様として「MAX」の文字が、表示領域 HR 61 の下方近傍に表示され、副表示領域 Ds には「限界上乗せおめでとう」の文字が表示される。このように構成することで、遊技者に対して、今回の演出結果が有利な演出結果であることを分かり易く把握させることができる。次に、図 767 を参照して、保留連が発生する条件が成立した場合において、疑似上乗せ演出によって MAX 大当たり遊技に対応する大当たり遊技演出（疑似 MAX 大当たり演出）が実行される場合における表示内容について説明をする。図 767 (a) は、疑似 MAX 大当たり演出が跨いで実行される 2 つの大当たり遊技のうち、最初の大当たり遊技中

40

50

に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 7 6 7 ( b ) は、疑似 M A X 大当たり演出が跨いで実行される 2 つの大当たり遊技のうち、2 回目の大当たり遊技が実行されることとなる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 7 6 7 ( a ) に示した通り、大当たり遊技中の所定タイミング（開始タイミング含む）において実行される先読み結果として、大当たり当選し得る保留図柄を獲得している状態（図では、2 重丸印で表示）であるとの先読み結果がでた場合は、先読みされた情報に基づいて上乗せ演出を実行するように構成している。

#### 【 2 4 2 4 】

図 7 6 7 ( a ) に示した例では、先読み結果として、6 ラウンド大当たり遊技であって、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりに当選する入賞情報を記憶していると判別したため、実行中の大当たり遊技（4 ラウンド大当たり遊技）と、次に実行される大当たり遊技（6 ラウンド大当たり遊技）と、に跨がって、1 回の大当たり遊技演出が実行されるように、上乗せ演出が実行される。1 回目の大当たり遊技の最終ラウンド（4 ラウンド目）にて実行された上乗せ演出は、1 回目の大当たり遊技が終了し、2 回目の大当たり遊技を実行させることになる特別図柄変動（大当たり変動）中にその演出結果が表示される（図 7 6 7 ( b ) 参照）。この場合、1 回目の大当たり遊技と、2 回目の大当たり遊技と、を跨いで 1 回の大当たり遊技演出が実行されるため、2 回目の大当たり遊技が実行された場合であっても、小表示領域 D m 1 4 に記載される値が更新されることなく（大当たり × 1 のまま）、且つ、小表示領域 D m 1 5 には、1 回目の大当たり遊技の最終ラウンド数を表示態様が継続更新（加算）される。次に、図 7 6 8 を参照して、1 回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技を用いて、複数回の大当たり遊技が実行されるように見せる疑似保留連演出の演出内容について説明をする。図 7 6 8 ( a ) は、疑似保留連演出として 1 回目の大当たり遊技が終了したことが疑似的に報知された演出画面の一例を示した図であって、図 7 6 8 ( b ) は、疑似保留連演出として 2 回目の大当たり当選が報知された演出画面の一例を示した図である。図 7 6 8 ( a ) 及び ( b ) では、1 0 ラウンドの大当たり遊技の遊技期間中に、2 回の大当たり遊技（4 ラウンドの大当たり遊技と、6 ラウンドの大当たり遊技）が実行されたように見せる疑似保留連演出の演出画面を示している。

#### 【 2 4 2 5 】

まず、図 7 6 6 ( a ) の表示領域 H R 6 1 と同一の演出が実行され、遊技者に対して、上乗せ演出が実行される。その結果、図 7 6 8 ( a ) に示した通り、上乗せ演出の演出結果として、上乗せされる払い出し可能な賞球数が無いことを示す「0 P」が表示領域 H R 6 1 に表示され、今回の大当たり遊技が 4 ラウンド大当たりであることが報知される。加えて、上乗せ演出の演出結果として、保留内に大当たり当選する大当たり保留が存在することを示す表示態様として表示領域 H R 6 2 に「V」が表示される。なお、詳細な図示は省略しているが、実際に、保留内に大当たり当選する大当たり保留が存在する場合に実行される保留連演出においても、図 7 6 8 ( a ) に示した演出画面と同一の表示態様が表示される。この保留連演出は、1 回目の大当たり当選した場合に実行される変動演出（大当たり変動演出）とは異なる演出態様となることから、連続して同一の演出態様が設定されてしまうことを抑制するための処理と言える。そして、副表示領域 D s には、保留連することを案内するための案内態様として「V ゲット、おめでとう」の文字が表示される。このように構成することで、実際には、1 0 ラウンド大当たり遊技が実行されている状態であるが、遊技者に対して、上乗せ演出の結果として、実行中の大当たり遊技が 4 ラウンド大当たり遊技であることと、保留連することを疑似的に報知することが可能となる。よって、実行条件が成立し難い保留連演出の実行頻度を高めることができ、演出効果を高めることができる。そして、大当たり遊技の 4 ラウンド目と 5 ラウンド目の間に設定されるインターバル期間では、図 7 6 8 ( b ) に示した通り、表示領域 H R 6 3 が形成され、疑似図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示され、遊技者に新たに大当たり当選したことを疑似的に報知する。そして、表示領域 D m 1 4 では、新たな大当たりに当選した場合と同様に、大当たりの連続回数（連チャン回数）が加算され「大当たり × 2」が表示され

10

20

30

40

50



る。そして、実際には5ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、D m 1 5には、新たな大当たり遊技の1ラウンド目が実行されたことを示す「ラウンド1」が表示される。

【2426】

このように構成することで、表示画面上に表示される大当たり遊技に関する全ての情報を疑似保留連演出に対応させて表示することができるため、遊技者に対して、1回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技を用いて、複数回の大当たり遊技が実行されるように見せる疑似保留連演出の精度を高めることができる。なお、詳細な説明は省略するが、疑似保留連演出が実行されることを示す情報と、疑似保留連演出にて表示されている疑似ラウンド数を示す情報と、を管理し、OP期間中やED期間中やラウンド期間中に実行される各種演出の実行タイミングを、疑似的に実行される2回目の大当たり遊技の内容に対応させるように構成している。よって、遊技者に対して、1回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技を用いて、複数回の大当たり遊技が実行されるように見せる疑似保留連演出の精度を高めることができる。また、本第2演出変形例では、大当たり遊技として10ラウンドの大当たり遊技が実行された場合において、上述した疑似保留連演出を実行可能に構成しており、10ラウンドの大当たり遊技における4ラウンド目と5ラウンド目の間に設定されるインターバル期間が予め長く規定されている。よって、図768(b)に示した演出を確実に実行することができる。また、疑似保留連演出が実行されない10ラウンド大当たり遊技では、4ラウンド目と5ラウンド目の間に設定されるインターバル期間を用いて、図766に示した上乗せ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、疑似保留連演出が実行されない場合であっても、4ラウンド目と5ラウンド目の間に設定されるインターバル期間を有効に活用することができ、大当たり遊技の遊技期間が無用に間延びしてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第2演出変形例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、上乗せ演出、保留連演出、疑似上乗せ演出、疑似保留連演出を実行可能に構成し、何れの演出が実行された場合であっても、同一の特定演出態様(図766(a)の表示領域HR61参照)で演出が開始されるように構成している。

10

20

【2427】

このように構成することで、大当たり遊技中に特定演出態様が表示された場合に、どのような特典が付与されるのか(何れの演出が実行されたのか)を、遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。加えて、疑似上乗せ演出、疑似保留連演出を実行可能に構成しているため、最大ラウンド数の大当たり遊技が実行されていることを示す上乗せ演出(MAX大当たり演出)や保留連演出といった、実行条件が成立し難い演出と同一内容の演出を遊技者に体験させ易くすることができる。よって、遊技者に有利な特典(MAX大当たり、保留連)が付与されない状態(遊技者に有利な特典が付与されることを示す演出が実行されない状態)が継続し、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第2演出変形例では、大当たり遊技の実行中に、上述した各種演出(上乗せ演出、保留連演出、疑似上乗せ演出、疑似保留連演出)を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の大当たり変動期間中(大当たりのラウンド遊技が開始されるまでの期間)に上述した各種演出を実行可能に構成しても良い。この場合、何れの演出が実行された場合であっても、大当たり遊技が実行されることを遊技者に報知する特典を有することになるが、実行される演出の種別に応じて、遊技者に付与される追加特典の内容を異ならせると良く、例えば、上乗せ演出(疑似上乗せ演出)が実行された場合には、上乗せ演出(疑似上乗せ演出)が実行された時点で、後に実行される大当たり遊技が最小ラウンド数以外のラウンド遊技であることを報知し、上乗せ演出(疑似上乗せ演出)の結果に応じて具体的なラウンド遊技を示唆する追加特典が付与されるように構成し、保留連演出(疑似保留連演出)が実行された場合には、後に実行される大当たり遊技の後に、もう一回大当たり遊技が実行される可能性が高いこと(保留内に大当たり保留が存在している、或いは、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される)を追加特典として遊技者に付与可能に構成すると良い。

30

40

【2428】

50



このように構成することで、何れの演出が実行されるかについて遊技者に興味を持たせることができる。また、この場合、上乗せ演出（疑似上乗せ演出）と、保留連演出（疑似保留連演出）と、を１の大当たり変動中に実行可能に構成しても良く、この場合、各演出の実行タイミングを重複させても良いし、別々に実行しても良い。さらに、遊技者に有利な遊技状態（確変状態、時短状態、大当たり遊技状態）が継続する有利遊技期間中に獲得した賞球数を累積した情報を表示可能な構成を用いたパチンコ機１０においては、上乗せ演出として、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の総数を上乗せする演出では無く、有利遊技期間中に獲得可能な賞球数の総数を上乗せする演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、複数回の大当たり遊技の実行権利を有している状況では、１回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数の最大数（本第２演出変形例では、１０ラウンド大当たり  
10  
に対応する１５００個）よりも大きな賞球数を１回の上乗せ演出にて上乗せすることが可能となる。よって、上乗せ演出が実行された場合において、上乗せ演出の演出結果として遊技者に付与され得る特典（賞球数）の上限数が大きくなるため、演出効果を高めることができる。

#### 【２４２９】

< 第２演出変形例における電氣的構成について >

次に、図７６９を参照して、本第２演出変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成のうち、上述した第２３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３と異なる内容について説明をする。図７６  
20  
９は、本第２演出変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図７６９に示した通り、本第２演出変形例では、上述した第２３制御例に対して、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａは、疑似上乗せ演出が実行されている状態を示すためのフラグであって、疑似上乗せ演出が実行されている場合にオンに設定される。そして、疑似上乗せ演出に含まれる２回目の大当たり遊技が実行されたと判別した場合にオフに設定される。この疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａがオンに設定されている状態では、特別図柄変動の変動演出を決定するための処理がスキップされ、疑似上乗せ演出が継続して実行される処理が実行される。

#### 【２４３０】

< 第２演出変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について >

次に、図７７０、及び図７７１を参照して、第２演出変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。本第２演出変形例では、上述した第２３制御例に対して、変動演出設定処理（Ｆ２９５９）に代えて変動演出設定処理（図７７０のＦ２  
40  
９５９ａ）を、大当たり関連処理（Ｆ２２１６）に代えて大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。まず、図７７０を参照して、変動演出設定処理（Ｆ２９５９ａ）の内容について説明をする。図７７０は、変動演出設定処理（Ｆ２９５９ａ）の処理内容を示したフローチャートである。変動演出設定処理（Ｆ２９５９ａ）が実行されると、まず、疑似上乗せ演出中フラグ２２３ａａａがオンに設定されているかを判別し（Ｆ３００１ａ）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、次の大当たり遊技が開始されるまで、大当たり遊技演出が継続している場合には、疑似上乗せ演出の継続を決定し（Ｆ３００２ａ）、  
F 3 0 1 9 の処理へ移行する。このように構成することで、疑似上乗せ演出中に特別図柄変動演出が実行されることを抑制することが出来る。次に、図７７１を参照して、大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）の内容について説明をする。図７７１は大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｆ２２１６ａ）は、上述した大当たり関連処理（Ｆ２２１６）に対して、大当たり遊技中に疑似上乗せ演出、或いは、疑似保留連演出を実行するための処理を追加した点で相違している。

#### 【２４３１】

10

20

30

40

50

大当たり関連処理（F 2 2 1 6 a）が実行されると、まず、F 2 7 0 1 の処理を実行し、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（F 2 7 0 1 : Y e s）、疑似上乗せ演出中フラグ 2 2 3 a a a a がオンに設定されているかを判別し（F 2 7 0 1 a）、オンに設定されていると判別した場合は（F 2 7 0 1 a : Y e s）、疑似上乗せ演出中フラグ 2 2 3 a a a a をオフに設定し（F 2 7 0 2 a）、F 2 7 0 2、F 2 7 0 3 a の処理をスキップし、F 2 7 0 4 a の処理へ移行する。つまり、疑似上乗せ演出中フラグ 2 2 3 a a a a が設定されている状態は、前回の当たり遊技にて実行されている当たり遊技演出が継続しているため、新たな当たり遊技が実行された場合の表示（オープニング表示）を設定するための処理がスキップされる。一方、F 2 7 0 1 a の処理において、疑似上乗せ演出中フラグ 2 2 3 a a a a がオンに設定されていないと判別した場合は（F 2 7 0 1 a : N o）、表示用当たり開始コマンドを設定し（F 2 7 0 2）、最小ラウンド数に対応する払い出し数を示す表示用コマンドを設定し（F 2 7 0 3 a）、F 2 7 0 4 a の処理へ移行する。F 2 7 0 4 a の処理では、入賞情報格納エリア 2 2 3 v a から入賞情報を読み出し（F 2 7 0 4 a）、次いで、読み出した入賞情報に当たり当選を示す情報があるかを判別し（F 2 7 0 5 a）、当たり当選を示す情報があると判別した場合は（F 2 7 0 5 a : Y e s）、今回の当たり遊技のラウンド数と、保留内当たり遊技のラウンド数と、を合算し（F 2 7 0 6 a）、合算ラウンド数が 1 0（1 0 ラウンド）であるかを判別する（F 2 7 0 7 a）。合算ラウンド数が 1 0（1 0 ラウンド）であると判別した場合は（F 2 7 0 7 a : Y e s）、次に、保留内当たりが確変当たりであるかを判別し（F 2 7 0 8 a）、確変当たりであると判別した場合は（F 2 7 0 8 a : Y e s）、疑似上乗せ演出の実行条件が成立しているため、疑似上乗せ演出として、疑似 M A X 当たり演出の演出態様を決定し（F 2 7 0 9 a）、疑似上乗せ演出中フラグ 2 2 3 a a a a をオンに設定し（F 2 7 1 0 a）、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（F 2 7 1 1 a）、本処理を終了する。

#### 【 2 4 3 2 】

一方、F 2 7 0 7 a の処理、或いは、F 2 7 0 8 a の処理において、N o と判別した場合は、疑似上乗せ演出の実行条件が成立していないため、F 2 7 0 9 a ~ F 2 7 1 1 a の処理をスキップして、本処理を終了する。F 2 7 0 5 a の処理において、当たり当選を示す情報がないと判別した場合は（F 2 7 0 5 a : N o）、今回の当たり遊技のラウンド数が 1 0 ラウンドであるかを判別し（F 2 7 1 2 a）、1 0 ラウンドであると判別した場合は（F 2 7 1 2 a : Y e s）、疑似保留連演出の実行抽選を実行し（F 2 7 1 3 a）、疑似保留連演出の実行に対応する抽選結果になった場合は（F 2 7 1 3 : Y e s）、疑似保留連演出の実行条件が成立したため、疑似保留連演出の演出態様を決定し（F 2 7 1 4 a）、F 2 7 1 1 a の処理へ移行する。一方、F 2 7 1 2 a の処理、或いは、F 2 7 1 3 a の処理において、N o と判別した場合は、疑似保留連演出の実行条件が成立していないため、処理を F 2 7 0 8 へと移行する。なお、詳細な説明は省略しているが、当たり関連処理（F 2 2 1 6 a）では、実行中の当たり遊技演出の内容に応じて、ラウンド数コマンドを受信した場合、或いは、エンディングコマンドを受信した場合に決定する演出態様を異ならせている。具体的には、疑似保留連演出が実行されている場合には、実行されている疑似保留連演出の演出内容に対応させて、各ラウンド期間における演出態様を決定するように構成している。以上、説明をした通り、本第 2 演出変形例では、上述した第 1 5 制御例と同様に、当たり遊技演出として、実行中の当たり遊技内容と、既に獲得済みの特別図柄保留（特別図柄抽選に用いられる入賞情報）に対する先読み結果と、に基づいて、実行中の当たり遊技にて獲得可能な賞球の払い出し数を報知する上乗せ演出と、連続して当たり遊技が実行されることを報知する保留連演出と、を実行可能に構成している。

#### 【 2 4 3 3 】

さらに、本第 2 演出変形例では、当たり遊技が開始された時点で獲得している特別図柄保留の先読み結果として、当たり当選する特別図柄保留を有していると判別した場合は、次に実行される当たり遊技の内容も含めて、実行中の当たり遊技に対する上乗せ

演出を実行可能に構成している。具体的には、実行中の大当たり遊技が、ラウンド遊技が 4 回実行される 4 R 大当たり遊技であって、先読みした特別図柄保留内に、ラウンド遊技が 6 回実行される 6 R 大当たり遊技が実行される特別図柄抽選の抽選結果となる入賞情報が含まれている場合に、ラウンド遊技が 10 回実行される 10 R 大当たり遊技に対応する払い出し数を疑似的に報知する疑似上乗せ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、実際に実行される大当たり遊技の実行回数や、1 回の大当たり遊技にて実行される大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技演出として遊技者に報知される大当たり遊技の内容と、を異ならせることができる。また、本第 2 演出変形例では、実際に実行される大当たり遊技の実行回数や、1 回の大当たり遊技にて実行される大当たり遊技のラウンド数と、大当たり遊技演出として遊技者に報知される大当たり遊技の内容と、を異ならせる手法として、1 回の大当たり遊技が実行されている期間中に、疑似的に保留連演出（疑似保留連演出）を実行可能に構成している。加えて、本第 2 演出変形例では、実行される大当たり遊技の種別（ラウンド数）に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定される割合を異ならせており、疑似上乗せ演出にて報知される払い出し数（ラウンド数）や、疑似保留連演出にて実行される後者の大当たり遊技内容（ラウンド数）を、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に基づいて決定可能に構成している。例えば、10 R 大当たり遊技の終了後には必ず確変状態が設定されるように構成されている場合であれば、疑似上乗せ演出として 10 ラウンド分の払い出し数が表示される演出態様の設定条件が、大当たり遊技の終了後（2 回目の大当たり遊技の終了後）に確変状態が設定される場合に成立するように構成している。

#### 【 2 4 3 4 】

つまり、実際に実行される大当たり遊技の内容と異なる内容の大当たり遊技演出を疑似的に実行する場合において、疑似的に実行された大当たり遊技演出の内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態との関係性に矛盾が生じないように構成している。このように構成することで、実際に実行される大当たり遊技の内容と異なる内容の大当たり遊技演出を疑似的に実行した場合であっても、疑似的に実行された大当たり遊技演出の内容について遊技者が違和感を持ち難くすることができる。以上、説明をした通り、本第 2 演出変形例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、実行中の大当たり遊技の内容（ラウンド数）を示す上乗せ演出と、保留連の有無を示す保留連演出と、を実行可能に構成し、さらに、疑似上乗せ演出と、疑似保留連演出と、を実行可能に構成することで、実際に実行される大当たり遊技の回数と、大当たり遊技演出が実行される回数と、を異ならせることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第 1 5 制御例に記載したパチンコ機 10 に対して、本第 2 演出変形例の技術思想を適用しても良い。

#### 【 2 4 3 5 】

ここで、上述した第 1 5 制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 4 制御例と同様に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（図柄大当たり当選）では無い（外れである）場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技（V 大当たり遊技）を実行可能に構成している。そして、図柄大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技、或いは、V 大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、獲得済みの特別図柄保留（特図保留）内に大当たり当選を示す入賞情報が含まれていることを報知可能な保留連演出を実行可能に構成しており、大当たり遊技の実行中に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に格納（保留記憶）されている特図 2 保留の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、V 大当たり遊技を実行可能な小当たり遊技が実行される小当たり当選していることを示す事前判別結果である特図 2 保留（V 保留）、或いは、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選する特図 2 保留（大当たり保留）が存在する場合、即ち、実行中の大当たり遊技が終了した後に、新たに大当たり遊技を実行させるための実行権利を有している場合に、V 保留、或いは、大

当たり保留が存在することを報知するための演出（保留連演出）を実行可能に構成している。このように構成された第１５制御例におけるパチンコ機１０に、上述した第２演出変形例の技術思想を組み合わせ、獲得済みの特図２保留内にＶ保留が存在している場合において、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出を実行可能に構成しても良い。この場合、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の結果に基づいて実行される小当たり遊技の内容では無く、実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることに基づいて実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の内容（ラウンド数）に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定しても良いし、小当たり遊技の内容とＶ大当たり遊技の内容とを含めて疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の内容を決定するように構成しても良い。

#### 【２４３６】

このように、実行されることが確定している大当たり遊技（図柄大当たり当選に基づく大当たり遊技）だけでなく、実行権利を有している状態の大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の内容に基づいて疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定することにより、実行される演出内容に基づいて、小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させる意欲を高めることができる。さらに、上述した第１５制御例の第１変形例に対して、本第２演出変形例の技術思想を適用しても良い。ここで、上述した第１５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、図４５９、及び図４６０を参照して上述した通り、第１５制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技中に複数のＶ保留を獲得している場合に、複数のＶ保留のそれぞれに対応して実行される複数の大当たり遊技の内容（ラウンド数）を合計した合計ラウンド数が所定条件を満たした場合に、特定演出態様のＶアイコン獲得演出（保留連演出）を実行可能に構成している。このように構成された第１５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に、上述した第２演出変形例の技術思想を組み合わせ、実行中の大当たり遊技の内容と、獲得済みの特図２保留に含まれる複数のＶ保留、或いは、大当たり保留に対応して実行される大当たり遊技の内容と、に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定するように構成しても良い。つまり、上述した第２３制御例における第２演出変形例では、実行中の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、獲得済みの１個の大当たり保留に対応して実行される大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定可能な構成について説明をしたが、これに限ること無く、実行中の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、実行権利を有している状態の複数回の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定可能に構成しても良い。

#### 【２４３７】

このように構成することで、３つ以上の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を組み合わせ疑似上乗せ演出の演出態様や、疑似保留連演出の演出態様を決定することができるため、上述した第２演出変形例におけるパチンコ機１０に対して、より多彩な演出を実行することが可能となる。また、上述した第２３制御例の第２演出変形例のように、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）が、最大数（１０ラウンド）である大当たり遊技（ＭＡＸ大当たり遊技）に対応する大当たり遊技演出（上乗せ演出）を、疑似上乗せ演出として実行する場合において、３つ以上の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を組み合わせることが可能となるため、ＭＡＸ大当たり遊技に対応する上乗せ演出を疑似的に実行し易くすることができる（疑似上乗せ演出として、ＭＡＸ大当たり演出を実行可能な実行条件を成立し易くすることができる）。また、実行中の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、実行権利を有している状態の複数回の大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）と、に基づいて、疑似上乗せ演出や疑似保留連演出の演出内容を決定可能に構成した場合には、実行中の大当たり遊技の遊技期間と、獲得済みの特図２保留に含まれる複数のＶ保留、或いは、大当たり保留のうち、先に特別図柄抽選が実行される特図２保留に対応して実行される大当たり遊技の遊技期間と、を跨いで、１の大当たり遊技演出が実行されるように構成し、獲得済みの特図２保留に含まれる複数のＶ保留、或いは、大当たり保留のうち、後に特別図柄抽選が実行される特図２保留に対応して実行

10

20

30

40

50

される大当たり遊技を対象に保留連演出を実行可能に構成しても良いし、実行し得る３つ以上の大当たり遊技が実行される遊技期間を跨ぐように１の大当たり遊技演出が実行されるように構成しても良い。

#### 【 2 4 3 8 】

なお、この場合、１の大当たり遊技演出（例えば、疑似上乗せ演出）が実行される演出期間として、実行される大当たり遊技演出にて遊技者に報知される演出内容（ラウンド数）に対応する複数の大当たり遊技が実行されるそれぞれ遊技期間の少なくとも一部が含まれるように構成されていれば良く、例えば、先に実行される大当たり遊技の最終ラウンドにて疑似上乗せ演出を開始し、後に実行される大当たり遊技のオープニング期間にて疑似上乗せ演出の演出結果を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、疑似上乗せ演出が実行される演出期間の長さを特定期間に固定したとしても、複数の大当たり遊技が実行される期間を跨いで疑似上乗せ演出を実行し易くすることができる。加えて、先に実行される大当たり遊技が終了してから次に実行される大当たり遊技が開始されるまでの期間、即ち、大当たり遊技が終了してから、次の大当たり遊技が実行され得る特別図柄抽選が停止表示されるまでの期間（抽選結果が外れである特別図柄変動期間と、抽選結果が当たり（大当たり、小当たり）である特別図柄変動期間との合算期間）の長さに応じて、複数の大当たり遊技（先に実行される大当たり遊技と後に実行される大当たり遊技）の遊技期間と、疑似上乗せ演出が実行される演出期間とが重複する期間が異なる様に構成しても良いし、先に実行される大当たり遊技が終了してから次に実行される大当たり遊技が開始されるまでの期間の長さに応じて疑似上乗せ演出の演出期間の長さを調整可能に構成しても良い。

10

20

#### 【 2 4 3 9 】

##### < 第 2 8 制御例 >

次に、図 7 7 2 から図 7 7 5 を参照して、第 2 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 2 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、確変状態の残期間、即ち、確変状態中に実行することが可能な特別図柄抽選の回数が所定回数（20 回）となった場合に実行される変動演出の演出内容を詳細に説明したものである。上述した第 2 3 制御例では、確変状態が継続する期間として、特別図柄抽選の実行回数 1 2 0 回が設定されるように構成し、確変状態が継続する期間の残期間が特別図柄抽選の実行回数 2 0 回に到達すると、複数回の特別図柄変動の変動期間に跨がって一連の変動演出（モード変動演出）を実行するように構成している。具体的には、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「20 ~ 15」の範囲にて第 1 モード変動演出を実行し、「14 ~ 8」の範囲にて第 2 モード変動演出を実行し、「7 ~ 1」の範囲にて第 3 モード変動演出を実行するように構成している（図 6 7 2 参照）。このように構成することで、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合において、その有利遊技状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、有利遊技状態が長く継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。本第 2 8 制御例では、上述した第 2 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 が実行するモード変動演出の内容について詳細に説明をする。なお、上述した第 2 3 制御例と同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

30

40

#### 【 2 4 4 0 】

##### < 第 2 8 制御例における演出内容について >

まず、図 7 7 2 を参照して、本第 2 8 制御例におけるモード変動演出中に実行される演出内容のうち、特徴的な内容について説明をする。本第 2 8 制御例では、上述した第 2 3 制御例と同様に、確変状態中に特別図柄抽選を 1 2 0 回実行可能に構成しており、確変状態中における「101」~「106」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「20 ~ 15」の範囲にて実行される特別図柄抽選の抽選結果を、第 1 モード変動演出の演出結果を用いて遊技者に報知し、確変状態中における「107」~「113」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「14 ~ 8」の範囲にて実行される特別図柄抽選の抽選結果を、第 2 モード変動演出の演出結果を用いて遊技者に

50

報知し、確変状態中における「114」～「120」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ223vrの値が「7～1」の範囲にて実行される特別図柄抽選の抽選結果を、第3モード変動演出の演出結果を用いて遊技者に報知するように構成している。図772(a)は、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選が残り20回転に到達した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第28制御例では、上述した第19制御例と同様に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合の一部において、時短状態が設定された場合と同一の演出態様である「チャンスモード」を設定するように構成しており、「チャンスモード」が設定されている状態で特別図柄抽選が100回に到達した場合、即ち、時短状態が設定されている状態であれば、時短状態の終了条件が成立した場合に、現在設定されている遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知するためのモード変動演出を実行可能な「スーパーチャンスモード」が設定されるように構成している。 10

#### 【2441】

そして、「チャンスモード」が設定されている場合には、第3図柄表示装置81の表示画面に「チャンスモード」が終了するまで(時短終了条件が成立し得るまで)に実行可能な特別図柄抽選の残回数が表示されるように構成しており(例えば、図12(a)参照)、「チャンスモード」が終了し、「スーパーチャンスモード」が設定された場合には、「スーパーチャンスモード」が終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の残回数ではなく、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残期間(残時間)を表示するように構成している。このように構成することで、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数が大きく減少している状態で確変状態が設定されていることを遊技者に報知した場合であっても、確変状態が終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に明確に把握させ難くすることができる。また、確変状態が設定されていることを示すための演出態様である「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残時間を遊技者に把握させることにより、確変状態が終了するまでの残期間を遊技者に分かり易く把握させることができるため、確変状態が急に終了してしまい、遊技者に不満感を与えてしまうことを抑制することができる。具体的には、確変状態中に実行される特別図柄抽選の残回数が20回となった場合、即ち、「チャンスモード」が終了し「スーパーチャンスモード」が設定された場合には、図772(a)に示した通り、第1モード変動演出として通常背景の表示画面が表示され、ウサギを模したキャラクタ801が走り回る演出が実行される。そして、第1モード変動演出の演出内容を示すための案内表示として、副表示領域Dsには「制限時間内にお宝を見つける」の文字が表示されている。また、主表示領域Dmの上側には、第1モード変動演出が実行されていることを示すモード変動演出種別表示態様として「第1ステージ」の文字が表示されている。 20 30

#### 【2442】

ここで、本第28制御例では、「スーパーチャンスモード」中に実行される特別図柄抽選の実行回数に応じて、3種類のモード変動演出を連続して実行可能に構成しており、最初に実行される第1モード変動演出では、図772(a)に示した通り、「通常背景(第1ステージ)」が表示され、次に実行される第2モード変動演出では、「宇宙背景(第2ステージ)」が表示され、最後に実行される第3モード変動演出では、「天国背景(第3ステージ)」(図772(b)参照)が表示されるように構成している。つまり、「スーパーチャンスモード」中に実行される特別図柄抽選の抽選結果が全て外れである場合には、ウサギを模したキャラクタ801が、「通常」、「宇宙」、「天国」の各背景が表示される各ステージにてお宝を探し回る演出が実行され、最終的にお宝を発見することができない演出結果(特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果)が表示され、「スーパーチャンスモード」が終了するように構成している。「スーパーチャンスモード」が設定されると、表示領域Dm7にて、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残期間が、時間経過に基づいて減算表示される。本第28制御例では、全モード変動演出が実行される演出期間として「60秒」が設定されるように構成しており、図772(a)に示した例では、「スーパーチャンスモード」が設定された直後を示しているため、表示領域Dm7には、「スーパーチャンスモード」の残期間が「60秒」であることを示す表示 40 50

態様として「残り60秒」を表示している。このように構成することで、表示領域Dm7にて減算表示される表示態様を視認するだけで、遊技者に「スーパーチャンスモード」の残り期間を分かり易く報知することができる。また、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数が大きく減少している状態で確変状態が設定されていることを遊技者に報知した場合であっても、確変状態が終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の残回数を遊技者に明確に把握させ難くすることができる。

#### 【2443】

さらに、主表示領域Dmの右側には、表示領域Dm32が形成され、「スーパーチャンスモード」中に実行され得るモード変動演出の数、及び種別を遊技者に報知するための案内態様として「通常 宇宙 天国」の表示態様を表示している。そして、現在実行中のモード変動演出の種別を遊技者に報知するためのマーク（図では、丸印で表示）を、実行中のモード変動演出の種別を示す表示態様に付設表示している。このように構成することで、「スーパーチャンスモード」中に実行されるモード変動演出の種別や、移行状況を遊技者に分かり易く報知することができる。本第28制御例では、モード変動演出の種別が切り替わる際に、対応する特別図柄抽選の結果を纏めて報知可能に構成しており、各モード変動演出の演出期間が「20秒」となるように構成している。具体的には、確変状態中における「101」～「106」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ223vrの値が「20～15」の範囲にて実行される特別図柄抽選の抽選結果が全て外れの場合は、20秒間実行されるモード変動演出の演出結果として、第1ステージではお宝を見つけることが出来ず、第2ステージへと移行する演出結果が表示される。一方で、確変状態中における「101」～「106」回目の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ223vrの値が「20～15」の範囲にて実行される特別図柄抽選のうち、何れかの特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合は、20秒間実行されるモード変動演出の演出結果として、第1ステージにてお宝を発見した演出結果が表示される。

#### 【2444】

詳細な説明は後述するが、本第28制御例では、「スーパーチャンスモード」中に実行される特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動パターン（変動時間）を、特別図柄抽選の実行回数に応じて異ならせて決定するように構成しており、確変状態中における「101」～「106」回目の特別図柄抽選の何れで大当たり当選した場合であっても、「101」回目の特別図柄変動が開始されてから（第1モード変動演出が実行されてから）、大当たり図柄が停止表示されるまでの期間が「20秒」となるように構成している。また、確変状態中における「101」～「106」回目の特別図柄抽選の結果が全て外れである場合にも、「101」回目の特別図柄変動が開始されてから（第1モード変動演出が実行されてから）、「106」回目の特別図柄変動が停止表示されるまでの期間が「20秒」となるように構成している。よって、確変状態中における「101」～「106」回目の特別図柄抽選を対象として、第1モード変動演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。また、確変状態中における「101」～「106」回目の特別図柄抽選の結果が全て外れであったとしても、第1モード変動演出の演出結果として遊技者に不利となる演出結果（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）が1回表示されるだけであるため、特別図柄抽選が実行される毎に、遊技者に不利となる演出結果が表示される場合に比べて、遊技者に不利となる演出結果が表示される数を減らすことができるため、遊技者の遊技意欲を低下させ難くすることができる。また、確変状態中における「101」～「106」回目の特別図柄抽選の何れで大当たり当選した場合であっても、第1モード変動演出の終了タイミングで遊技者に有利となる演出結果（特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す演出結果）が表示されるため、遊技者に対して、何回目の特別図柄抽選で大当たり当選したのかを把握させ難くすることができる。

#### 【2445】

本第28制御例では、上述した通り、各モード変動演出の演出期間として「20秒」が設定され、各モード変動演出の演出結果を用いて、対象となる特別図柄抽選の抽選結果を遊技者に報知するように構成している。つまり、「スーパーチャンスモード」が設定され

10

20

30

40

50



てから、「スーパーチャンスモード」が終了するまでに実行される20回の特別図柄抽選の結果を、3段階に分けて遊技者に報知するように構成している。そして、図772(a)に示した通り、表示画面には、各モード変動演出が終了するまでの残期間では無く、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残期間が表示されるように構成している。つまり、各モード変動演出が終了するまでの残時間では無く、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残時間のみを表示するように構成することで、各モード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるタイミングが若干異なった場合であっても、各モード変動演出の終了タイミングを補正する処理を実行するだけで良く、遊技者に違和感の無い変動演出を提供し易くすることができる。なお、これに限ること無く、「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残時間では無く、各モード変動演出が終了するまでの残時間を遊技者に報知するように構成しても良いし、本第28制御例のように「スーパーチャンスモード」が終了するまでの残時間を、数値をカウントダウンさせることで遊技者に明確に把握させるように報知し、各モード変動演出が終了するまでの残時間を、演出態様の可変状況(例えば、キャラクタ801の移動状況)によって遊技者に漠然と把握させるように構成しても良い。このように、残時間を報知するための報知態様として、遊技者が残時間を明確に把握し易い第1報知態様(カウントダウン報知やタイマ報知等)と、遊技者が残時間を漠然と把握可能な第2報知態様(演出態様の可変状況等)と、を組み合わせることで、「スーパーチャンスモード」中に実行される各種演出を遊技者に分かり易く把握させることができる。

10

#### 【2446】

20

次に、図772(b)を参照して、「スーパーチャンスモード」中における大当たり当選を示す演出内容について説明をする。図772(b)は、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数が2回となる特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図772(b)に示した通り、確変状態中に実行可能な特別図柄抽選の残回数が2回の状態では、モード変動演出として第3モード変動演出が実行されており、主表示領域Dmの背景画像として、第3モード変動演出に対応する「天国背景」が表示されている。そして、主表示領域Dmでは、キャラクタ801が宝箱810を開放してお宝810aを発見する演出画像を表示している。図772(b)に示した例では、第3モード変動演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果が表示されているため、表示領域Dm7には、「スーパーチャンスモード」の残期間が0秒となったことを示す表示態様として「残り??秒」が表示され、表示領域Dm32には、現在実行されているモード変動演出の種別(第3モード変動演出)を示すために「天国」の文字にマークが付設表示され、「スーパーチャンスモード」中に実行される最後のモード変動演出であることを遊技者に報知している。また、主表示領域Dmの上側には、実行中のモード変動演出が3回目(3段階目)のモード変動演出であることを示すための表示態様として「第3ステージ」が表示されている。そして、副表示領域Dsには、今回の演出結果が遊技者に有利な演出結果であることを案内するための案内態様として「大当たりおめでとう」の文字が表示されている。なお、本第28制御例では、図772(b)に示した通り、「スーパーチャンスモード」が設定された場合にセットされた「60秒」が経過した場合に、「スーパーチャンスモード」を即座に終了させるのでは無く、「残り3秒」、「残り1秒」、「残り??秒」と表示領域Dm7に表示される表示態様を可変表示するように構成している。そして、実行中のモード変動演出(第3モード変動演出)の演出結果が表示されたことに基づいて、表示領域Dm7の表示態様を、「残り??秒」から「終了」へと可変表示し、「スーパーチャンスモード」を終了させるように構成している。

30

40

#### 【2447】

このように構成することで、「残り??秒」が表示されている状態を、「スーパーチャンスモード」がいつ終了してもおかしくない状態であることを遊技者に分かり易く把握させることができると共に、表示領域Dm7に表示される残時間表示の内容と、第3モード変動演出の演出結果が表示されるタイミングとに若干の誤差が生じた場合であっても、「残り??」が継続表示される時間の長さが異なるだけであるため、遊技者に違和感を与え

50



ること無く演出を実行することができる。なお、本第 28 制御例では、予め定められている「スーパーチャンスモード」の演出期間を 60 秒とし、表示領域 D m 7 にて 60 秒の減算表示を実行し、表示領域 D m 7 にて減算表示される表示態様が「0 秒」を示すタイミングで「残り?? 秒」を表示するように構成しているが、これに替えて、予め定められている「スーパーチャンスモード」の演出期間（例えば、61 秒）よりも短い期間（例えば、60 秒）を、表示領域 D m 7 にて減算表示するように構成し、表示領域 D m 7 にて減算表示される表示態様が「0 秒」を示すタイミングで「残り?? 秒」を表示するように構成しても良い。このように構成することで、「スーパーチャンスモード」中に実行される最後のモード変動演出（第 3 モード変動演出）の終了タイミングが予め定めた演出期間（例えば、61 秒）よりも早くなった（例えば、60.8 秒）場合であっても、「残り?? 秒」が表示されている状態で「スーパーチャンスモード」を終了させることが可能となるため、表示領域 D m 7 にて減算表示される秒数が残っている状態で「スーパーチャンスモード」が終了してしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

#### 【2448】

< 第 28 制御例における電氣的構成について >

次に、図 773、及び図 774 を参照して、本第 28 制御例における電氣的構成について説明をする。本第 28 制御例では、上述した第 23 制御例に対して、主制御装置 110 の ROM 202 が有する変動パターン選択テーブル 202 v c（図 544 参照）に対して、確変状態中に参照される確変用変動パターンテーブル 202 a b a を追加した点で相違している点と、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 に演出モード格納エリア 223 a b a を追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容については説明を省略する。まず、図 773 を参照して、確変用変動パターンテーブル 202 a b a について説明をする。図 773 は、確変用変動パターンテーブル 202 a b a に規定されている内容を示した図である。図 773 に示した通り、確変用変動パターンテーブル 202 a b a には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数に基づいて、異なる変動パターンが決定されるように構成している。具体的には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数（変動回数）が「1 ~ 100」の範囲に対しては、抽選結果、及び、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けて 2 秒 ~ 60 秒の変動時間が規定されている各種変動パターンが規定されている。

#### 【2449】

そして、変動回数「101」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「2 秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「20 秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「102」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「2 秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「18 秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「103」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「2 秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「16 秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「104」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「2 秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「14 秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「105」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「2 秒」の短外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「12 秒」の当たりが変動パターンとして規定されており、変動回数「106」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「10 秒」の外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず「10 秒」の当たりが変動パターンとして規定されている。つまり、変動回数が「101」~「106」の範囲では、全ての特別図柄

抽選が外れである場合、或いは、いずれかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合の何れであっても、継続して特別図柄変動が実行されていることを前提に、101回目の特別図柄変動が開始されてから、20秒後に抽選結果が報知されるように各変動パターンが規定されている。

#### 【2450】

このように構成することで、変動回数が「101」～「106」の範囲を対象として実行される第1モード変動演出の演出結果を特定タイミングで表示し易くすることができる。なお、本第28制御例では、上述した通り、全ての特別図柄抽選が外れである場合、或いは、いずれかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合の何れであっても、継続して特別図柄変動が実行されていることを前提に、101回目の特別図柄変動が開始されてから、20秒後に抽選結果が報知されるように構成しているが、これに限ること無く、一部の当当たり当選時に選択される変動パターンとして、異なる長さの変動時間の変動パターンを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、通常であれば、20秒が経過したタイミングで特別図柄変動が停止表示し、第1モード変動演出の演出結果が表示されるのに対して、例えば、第1モード変動演出の演出結果が表示されるまでに、特別図柄変動が停止したり、第1モード変動演出の演出結果が表示されている状態で特別図柄変動が継続されていたりする違和感を遊技者に付与することができる。次に、変動回数「107、108」に対しては、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～99」の範囲に対して「0.2秒」の超短外れが、「100～198」の範囲に対して「2秒」の外れが、「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～169」の範囲に対して「0.2秒」の超短当たりが、「170～198」の範囲に対して「20秒」の当たりが変動パターンとして規定されている。ここで、変動回数「107、108」の変動パターンとして、変動時間が短い（0.2秒）の変動パターンが選択された場合には、特別図柄変動が停止されるまでの期間、第1モード変動演出を継続して表示するように構成している。このように構成することで、選択される変動パターンの種別に応じて、第1モード変動演出の演出結果として参照される特別図柄抽選の回数を異ならせることができる。

#### 【2451】

また、変動回数「109」～「111」の範囲、即ち、第2モード変動演出の対象となる範囲においても、上述した第1モード変動演出の対象となる各変動と同様に、全ての特別図柄抽選が外れである場合、或いは、いずれかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合の何れであっても、継続して特別図柄変動が実行されていることを前提に、107回目の特別図柄変動が開始されてから、20秒後に抽選結果が報知されるように各変動パターンが規定されている。同様に、変動回数「112」～「120」の範囲に対しても、図773に示した通り、第3モード変動演出の対象となる範囲においても、上述した第1モード変動演出の対象となる各変動と同様に、全ての特別図柄抽選が外れである場合、或いは、いずれかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合の何れであっても、継続して特別図柄変動が実行されていることを前提に、120回目の特別図柄変動が開始されてから、20秒後に抽選結果が報知されるように各変動パターンが規定されている。次に、図774を参照して、本第28制御例における音声ランプ制御装置113のRAM223の構成について説明をする。図774は、本第28制御例における音声ランプ制御装置113のRAM223の構成を模式的に示した図である。図774に示した通り、本第28制御例では、音声ランプ制御装置113のRAM223に演出モード格納エリア223abaを追加した点で上述した第23制御例と相違している。演出モード格納エリア223abaは、実行中のモード変動演出の種別を記憶するための記憶手段であって、確変状態演出態様決定処理（図775のF3092参照）において、モード変動演出が決定された場合に、決定されたモード変動演出の種別に対応する情報が格納される。そして、特別図柄変動が実行される毎に、格納されているモード変動演出の種別が参照され、対応する演出態様が決定される。

#### 【2452】

さらに、演出モード格納エリア 2 2 3 a b a には、一時的にモード変動演出を延長する延長状態も記憶可能に構成されており、延長状態が記憶されている場合には、新たなモード変動演出の種別が決定されないように構成している。このように構成することで、超短変動（0.2秒変動）が選択されることによって、モード変動演出の種別を切り替えない演出制御を円滑に実行することができる。次に、図 7 7 5 を参照して、本第 2 8 制御例における制御処理の内容について説明をする。本第 2 8 制御例では、上述した第 2 3 制御例に対して、確変状態中に実行される変動演出の演出態様を決定する処理を異ならせている点で相違している。具体的には、確変状態演出態様決定処理（図 6 7 2 の F 3 0 5 2 参照）に代えて、確変状態演出態様決定処理（図 7 7 5 の F 3 0 9 2 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。図 7 7 5 は、確変状態演出態様決定処理（F 3 0 9 2 参照）の処理内容を示したフローチャートである。図 7 7 5 に示した通り、確変状態演出態様決定処理（F 3 0 9 2 参照）では、上述した確変状態演出態様決定処理（図 6 7 2 の F 3 0 5 2 参照）に対して、実行中のモード変動演出を継続（延長）させるための制御処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容について同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。確変状態演出態様決定処理（図 6 7 2 の F 3 0 5 2 参照）が実行されると、まず、上述した確変状態演出態様決定処理（図 6 7 2 の F 3 0 5 2 参照）と同一の F 4 3 0 1 ~ F 4 3 1 0 の処理を実行する。そして、F 4 3 0 4 , F 4 3 0 6 , F 4 3 0 8 の処理を実行した後は、決定したモード変動演出の種別をモード演出格納エリア 2 2 3 a b a に格納し（F 4 3 5 1）、処理を F 4 3 5 6 へと移行する。

10

20

#### 【 2 4 5 3 】

一方、F 4 3 0 9 の処理、或いは、F 4 3 1 0 の処理を終了した後は、モード演出格納エリア 2 2 3 a b a に格納されている種別を読み出し（F 4 3 5 2）、次モード（次に設定されるモード変動演出）にて用いられる特図保留が格納されているかを入賞情報格納エリア 2 2 3 v a に格納されている入賞情報に基づいて判別する。そして、次モードの特図保留があると判別した場合は（F 4 3 5 3 : Y e s）、対象の特図保留にて実行される特図変動の変動パターンを事前判別（先読み）し、超短変動（0.2秒変動）であるかを判別し（F 4 3 5 4）、超短変動であると判別した場合は（F 4 3 5 4 : Y e s）、次モード特図保留に関する特図変動期間まで現状のモード演出の継続を決定し、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（F 4 3 5 5）、処理を F 4 3 5 6 へと移行する。一方、F 4 3 5 3 の処理において、次モードの特図保留が無いと判別した場合（F 4 3 5 3 : N o）、或いは、F 4 3 5 4 の処理において、次モード特図保留が超短変動では無いと判別した場合は（F 4 3 5 4 : N o）、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（F 4 3 5 6）、本処理を終了する。

30

#### 【 2 4 5 4 】

つまり、例えば、第 1 モード変動演出の最終変動である変動回数「106」回目の特別図柄変動に対応する変動演出を決定する際に、対応する特別図柄抽選の結果が外れ当選である場合には、変動回数「107」,「108」回目の特別図柄変動に用いられる特図保留を有しているかを判別し（F 4 3 5 3）、有していると判別した場合には、変動回数「107」,「108」回目の特別図柄変動が超短変動であるかを事前判別する（F 4 3 5 4）。そして、超短変動であると事前判別した場合には、超短変動となる特別図柄変動の抽選結果を事前判別し、事前判別結果が大当たり当選である場合には、第 1 モード変動演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果が決定され、事前判別結果が外れである場合には、第 1 モード変動演出の演出結果として外れを示す演出結果が決定され、決定された演出結果に対応する演出態様が決定される（F 4 3 5 6）。また、決定された演出態様が、該当する特別図柄変動（変動回数「107」,「108」回目の特別図柄変動のうち、超短変動となる特別図柄変動）を停止表示するまで継続表示させる処理が実行される。なお、F 4 3 5 6 の処理が実行される範囲は、変動回数「107」,「108」回目の特別図柄変動として超短変動が設定される範囲だけであり、例えば、変動回数「107」回目が超短変動、「108」回目が超短変動である場合は、「108」回目の特別図柄変

40

50

動が停止表示されるまでが範囲となり、変動回数「107」回目が超短変動、「108」回目が通常変動である場合は、「107」回目の特別図柄変動が停止表示されるまでが範囲となり、変動回数「107」回目が通常変動である場合には、「108」回目が超短変動である場合であっても、F4356の処理が実行されることが無い。

#### 【2455】

よって、変動回数「107」回目が通常変動、「108」回目が超短変動である場合には、超短変動の変動時間を含む範囲で第2モード変動演出が実行されることになり、通常変動（2秒）と、超短変動（0.2秒）との差分が生じることになる。しかしながら、本第28制御例では、図772（a）に示した通り、各モード変動演出の終了タイミングを示唆する演出が実行されないため、上述した差が生じたとしても、遊技者に違和感を与えることなく、円滑に各モード変動演出を実行することができる。なお、この場合、第2モード変動演出として、対象となる全ての特別図柄抽選が外れである場合と、何れかの特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、特別図柄変動が停止表示されるタイミングがずれるが、第2モード変動演出の演出結果が停止表示される期間（演出結果確定期間）の長さを上述した差分（1.8秒）よりも長くするように構成することで、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができる。以上、説明をした通り、本第28制御例では、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）の残期間が所定条件（残り20回）を満たした場合に、複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いで1の変動演出（モード変動演出）が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合において、その有利遊技状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、有利遊技状態が長く継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

10

20

#### 【2456】

また、本第28制御例では、1のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の範囲を異ならせることができるように構成している。具体的には、第1モード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の範囲として「確変中カウンタ223vrの値が「20～15」」の範囲を予め規定しておき、第1モード変動演出が終了した後に実行される複数回の特別図柄抽選、即ち、確変中カウンタ223vrの値が「14, 13」の範囲に対応する特別図柄抽選の変動パターンとして、変動時間が短い変動パターン（超短変動）が選択された場合には、超短変動が選択された特別図柄抽選に対応する特別図柄変動が終了するまでの期間を用いて、第1モード変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、1のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の回数を異ならせることが可能となるため、遊技者に対して、1のモード変動演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果（大当たり当選を示す演出結果）が決定される可能性を異ならせることができる。なお、本第28制御例では、上述した通り、所定条件が成立した場合に、1のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の回数を、予め規定されている回数よりも増加させることが可能な構成について説明をしたが、1のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の回数を異ならせることができれば良く、1のモード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の回数を、予め規定されている回数よりも減少させることが可能な構成を用いても良い。

30

40

#### 【2457】

この場合、例えば、第1モード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の範囲として「確変中カウンタ223vrの値が「20～15」」の範囲を予め規定しておき、確変中カウンタ223vrの値が「16, 15」の範囲に対応する特別図柄抽選の変動パターンとして、通常よりも長い変動時間が設定される長変動パターンが決定された場合に、長変動パターンの特別図柄変動が実行される1つ前の特別図柄抽選までが第1モード変動演出が実行される範囲となるように第1モード変動演出を強制終了させる制御を実行するように構成しても良い。また、上述したように、第1モード変動演出を強制終了させる制御を実行した場合には、通常の第1モード変動演出が実行される場合より

50

も、第 1 モード変動演出の演出期間が短くなるため、例えば、確変中カウンタ 2 2 3 v r の値が「1 6 , 1 5」の範囲に対応する特別図柄抽選の変動パターンとして、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合の方が大当たり当選していない場合よりも、長変動パターンが決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、第 1 モード変動演出が強制終了されることにより、通常よりも短い演出期間となった場合に第 1 モード変動演出が終了した後に大当たり当選する特別図柄変動が実行される可能性を高くすることができるため、第 1 モード変動演出が終了する際の違和感（通常よりも早く第 1 モード変動演出が終了することによる違和感）を感じるために実行される第 1 モード変動演出に注視させることができる。なお、本第 2 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 10  
では、特別図柄抽選の実行回数に基づいて実行されるモード変動演出の種別と、実行されるモード変動演出の演出期間を決定するように構成しているが、これに限ること無く、別の構成を用いても良い。例えば、確変状態の残期間（確変状態中に実行することが可能な残特別図柄抽選回数）が所定条件（例えば、2 0 回）を満たした場合にモード変動演出を開始し、モード変動演出が実行されてからの経過時間が特定時間（例えば、6 0 秒）経過した場合に、その時点で実行されている特別図柄抽選の結果を示す表示態様でモード変動演出の演出結果を報知するように構成しても良い。

#### 【 2 4 5 8 】

この場合、モード変動演出が実行される演出期間中に実行される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）に応じて、特定時間中に実行される特別図柄抽選の回数が異なるため、モード変動演出の演出結果を決定するために参照される特別図柄抽選の数を容易に異ならせることができる。また、上述した通り、モード変動演出の演出期間を特別図柄抽選の実行回数では無く、経過時間で設定した場合には、遊技者が遊技を止めることでモード変動演出中に特別図柄抽選が実行されない事態が発生する虞がある。この場合、例えば、最後の特別図柄変動が外れを示す抽選結果で停止表示されてから所定時間（例えば、3 0 秒）が経過し、パチンコ機 1 0 の待機画面を表示するための表示条件が成立したことに基 20  
づいて、実行中のモード変動演出の演出結果として、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果を決定し、モード変動演出を終了するように構成すれば良い。

#### 【 2 4 5 9 】

##### < 第 2 9 制御例 >

以下、図 7 7 6 から図 8 5 3 を参照し、第 2 9 制御例について説明する。図 7 7 6 は、第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 7 7 7 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 7 7 8 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図 7 7 9 から図 7 8 2 は、パチンコ機 1 0 に設けられた V 入賞装置 6 5 0 の構造を示した模式図であり、図 7 8 3 は、パチンコ機 1 0 に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図 7 8 4 は、パチンコ機 1 0 の後面図である。図 7 7 6 に示すように、パチンコ機 1 0 は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 7 7 6 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口 6 3 , 6 4 等を有する遊技盤 1 3 （図 7 7 7 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の正面（遊技領域）を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、遊技球を遊技盤 1 3 の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット 1 1 2 a （図 8 0 2 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の正面領域（遊技領域）まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠 1 2 の正面側には、その正面上側を覆う正面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 7 7 6 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と正面枠 1 4 30  
40  
50

の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【 2 4 6 0 】

正面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。正面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の正面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 7 7 6 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a へと案内される。また、上皿 1 7 の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン 2 2 と、選択ボタン 6 0 0（図示せず）とが設けられている。枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄表示装置 8 1（図 7 7 7 参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、図 7 8 3 に後述するように、演出ボタン 2 2 a が設けられている。本第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【 2 4 6 1 】

また、選択ボタン 6 0 0 は、パチンコ機 1 0 の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図 7 8 3 に後述するように、中ボタン 6 0 0 a、上ボタン 6 0 0 b、右ボタン 6 0 0 c、下ボタン 6 0 0 d、左ボタン 6 0 0 e が設けられている。本第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 の遊技環境として、音声出力装置 2 2 6（図 8 0 2 参照）から出力される音声の音量レベルと、第 3 図柄表示装置 8 1（図 7 7 7 参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機 1 0 に付設された装飾用 LED の光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。さらに、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、1 の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機 1 0 を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン 2 2 と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン 6 0 0 と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン 2 2 を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン 6 0 0 を操作可能に構成したりしても良い。また、本第 2 9 制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン 2 2）として、演出ボタン 2 2 a を 1 個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン 2 2 として、2 個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【 2 4 6 2 】

さらに、本第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機 1 0 の遊技を一

10

20

30

40

50

時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。正面枠 14 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 14 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 29 ~ 33 が設けられている。パチンコ機 10 においては、これら電飾部 29 ~ 33 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 29 ~ 33 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 14 の正面視（図 776 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。

10

#### 【2463】

また、右側の電飾部 32 下側には、正面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 正面の貼着スペース K1（図 777 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 10 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29 ~ 33 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。窓部 14 c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その左側部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設される。

20

30

#### 【2464】

操作ハンドル 51 の内部には、球発射ユニット 112 a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 51 b と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 51 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51 a および発射停止スイッチ 51 b がオフとなっている。下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンド

40

50



ル 5 1 が配設され、下皿 5 0 の左方には灰皿 5 3 が取り付けられている。

#### 【 2 4 6 5 】

図 7 7 7 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工したベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車その他、レール 6 1、6 2、一般入球口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）6 5 0、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2（図 7 7 6 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 6 0 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）6 5 0、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 7 7 6 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 7 7 7 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。遊技盤 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 7 7 6 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の正面であって 2 本のレール 6 1、6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 7 3 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。

#### 【 2 4 6 6 】

2 本のレール 6 1、6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 8 0 2 参照）から発射された遊技球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 7 7 7 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 7 7 7 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図 7 7 7 の正面視で右側上部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 3 7 として、第 1 特別図柄に対応した表示装置 3 7 a と、第 2 特別図柄に対応した表示装置 3 7 b が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 は、主制御装置 1 1 0（図 8 0 2 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。本第 2 9 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 は、遊技球が、第 1 入球口 6 4 へ入球したか、第 2 入球口 6 4 0 へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第 1 入球口 6 4 へ入球した場合には、表示装置 3 7 a が作動し、一方で、球が、第 2 入球口 6 4 0 へ入球した場合には、表示装置 3 7 b が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 3 7 は、パチンコ機 1 0 に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能な LED（状態 LED）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

#### 【 2 4 6 7 】

尚、本パチンコ機 1 0 では、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 へ入球があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場



合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、6 R 時短大当たり（大当たり A）、6 R 通常大当たり（大当たり B）、9 R 時短大当たり（大当たり C）が用意されている。第 1 図柄表示装置 37 には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「6 R 時短大当たり」とは、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行する大当たり種別（大当たり A）のことであり、「6 R 通常大当たり」とは、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり遊技の後に通常状態へ移行する大当たり種別（大当たり B）のことである。また、「9 R 時短大当たり」は、最大ラウンド数が 9 ラウンドの大当たり遊技の後に、時短状態へ移行する大当たり種別（大当たり C）のことである。ここで、本第 29 制御例におけるパチンコ機 10 の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第 29 制御例におけるパチンコ機 10 では、遊技領域に発射された遊技球が第 1 入球口 64 へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第 1 図柄（第 1 特別図柄）と、第 2 入球口 640 へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第 1 図柄（第 2 特別図柄）と、を有している。そして、各第 1 図柄（特別図柄）の抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

#### 【2468】

特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第 1 可変入賞装置 65 の開閉扉 65b（図 777 参照）が開放され、特定入賞口 65a（図 777 参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口 65a へと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球 1 個に対して 11 個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機 10 における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）650 の開閉扉 650f（図 777 参照）が開放され、V 入賞口 650a（図 777 参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。V 入賞口 650a へと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球 1 個に対して 11 個の賞球が払い出されるように構成されている。加えて、本第 29 制御例では、V 入賞口 650a へと入賞した遊技球が第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）650 内に設けられた特定領域（V 領域）650e4 を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第 1 可変入賞装置 65 の開閉扉 65b を開放させる大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第 29 制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第 1 大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（V 領域）650e4 を通過した場合に成立する第 2 大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【2469】

なお、上述した通り、本第 29 制御例におけるパチンコ機 10 では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる

遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第29制御例におけるパチンコ機10では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第2図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤13に設けられたスルーゲート67へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第2図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物640a（図777参照）を作動させることで、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

10

#### 【2470】

つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第1入球口64へと遊技球を入球させることで第1特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、スルーゲート67へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第2入球口640へと遊技球を入球させることで第2特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第29制御例におけるパチンコ機10では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、1回の普通図柄抽選の結果に基づいて第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成している。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第2図柄）抽選の当たり確率がアップし、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物640aが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物640aが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第2入球口640へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

20

30

#### 【2471】

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第2入球口640に付随する電動役物640aの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、1回の普図当たり遊技で電動役物640aが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第2図柄）の当たり確率は変更せず、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間および1回の普図当たり遊技で電動役物640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間や、1回の普図当たり遊技で電動役物640aを開放する回数は変更せず、普通図柄（第2図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。なお、本第29制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけで無く、特別図柄の抽選結

40

50

果が小当たりとなる確率（小当たり確率）を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率（外れ確率）が低くなるように構成しても良い。

#### 【 2 4 7 2 】

遊技領域には、遊技球が入球することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口 6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 への入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 3 7 における変動表示と同期させながら、装飾用の第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 への遊技球の通過をトリガとして第 2 図柄（普通図柄）を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。第 3 図柄表示装置 8 1 は 15 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 1 1 4（図 8 0 2 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本第 2 9 制御例の第 3 図柄表示装置 8 1 は、主制御装置 1 1 0（図 8 0 2 参照）の制御に伴った特別図柄の表示が第 1 図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

#### 【 2 4 7 3 】

第 2 図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過する毎に表示図柄（第 2 図柄（図示せず））としての「」の図柄と「x」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 1 0 では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置において、第 2 図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「x」の図柄が停止表示される。パチンコ機 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「」の図柄）で停止した場合に、第 2 入球口 6 4 0 に付随された電動役物 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第 2 図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第 2 図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第 2 入球口 6 4 0 の電動役物 6 4 0 a が開放状態となる機会（普通図柄当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態（普通図柄の高確率状態）中は、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 は、可変表示装置ユニット 8 0 の右側の領域において遊技盤 1 3 に組み付けられ、遊技盤 1 3 に発射された遊技球のうち、遊技盤 1 3 の右方を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を遊技球が通過すると、第 2 図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。

#### 【 2 4 7 4 】

遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の通過回数は、合計で最大 4 回まで保留

され、その保留球数（普図保留数）が上述した第 1 図柄表示装置 3 7 により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプは、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。なお、第 2 図柄の変動表示は、本第 2 9 制御例のように、第 2 図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第 2 図柄保留ランプの点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の遊技球の通過に対する最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の組み付け数は 1 つに限定されるものではなく、複数（例えば、2 つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の組み付け位置は可変表示装置ユニット 8 0 の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット 8 0 の左方（左側領域）でも良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 2 図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、遊技球が入球し得る第 1 入球口 6 4 が配設されている。この第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 8 0 2 参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 の表示装置 3 7 a で示される。

10

#### 【 2 4 7 5 】

20

一方、遊技盤 1 3 の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第 2 入球口 6 4 0 が配設されている。この第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 8 0 2 参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 の表示装置 3 7 b で示される。また、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入球すると、4 個の遊技球が賞球として払い出され、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第 1 入球口 6 4、及び、第 2 入球口 6 4 0 は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第 2 9 制御例においては、第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を 1 個とし、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第 2 入球口 6 4 0 には電動役物 6 4 0 a が付随されている。この電動役物 6 4 0 a は開閉可能に構成されており、通常は電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 への球の通過を契機として行われる第 2 図柄の変動表示の結果、「 」の図柄が第 2 図柄表示装置に表示された場合、電動役物 6 4 0 a が開放状態（突出状態）となり、遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させ易い状態となる。

30

40

#### 【 2 4 7 6 】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第 2 図柄（普通図柄）の当たり確率が高く、また、第 2 図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）も短いので、第 2 図柄（普通図柄）の変動表示において「 」の図柄が表示され易くなって、電動役物 6 4 0 a が開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物 6 4 0 a が開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤 1 3 の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート 6 7 へと

50

遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第2入球口640へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤13の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第1入球口64へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤13の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート67へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第2入球口640へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤13の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第1入球口64へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

10

#### 【2477】

つまり、本第29制御例におけるパチンコ機10では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第29制御例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第1入球口64に遊技球が入球した場合に実行される第1特別図柄抽選と、第2入球口640へと遊技球が入球した場合に実行される第2特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約1/300）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の9ラウンド（R）となる確率は、第2特別図柄抽選の方が第1特別図柄抽選よりも高く設定されている。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な時短状態が設定される確率は、第2特別図柄抽選の方が第1特別図柄抽選よりも高く設定されている。一方で、第1入球口64は、第2入球口640のように電動役物640aを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第2入球口640に付随する電動役物640aが閉鎖状態にある場合が多く、第2入球口640へと遊技球を入球させ難いので、電動役物640aのない第1入球口64へ向けて、可変表示装置ユニット80の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第1入球口64への入球によって第1特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

20

30

#### 【2478】

一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）67に球を通過させることで、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放状態となりやすく、第2入球口640へと入球させ易い状態であるので、第2入球口640へ向けて、可変表示装置80の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）67を通過させて電動役物640aを開放状態にすると共に、第2入球口640への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第29制御例のパチンコ機10では、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第1特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第2特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第29制御例のパチンコ機10は、パチンコ機10の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図777、及び図778を参照して本第29制御例のパチンコ機10に設けられた第2入球口640への球流れについて説明をす

40

50

る。第 29 制御例では図 777 に示した通り、遊技盤 13 の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット 80 を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット 80 の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル 51 の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル 51 を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

#### 【2479】

図 777 に示した通り、第 2 入球口 640 と、第 2 入球口 640 に付随する電動役物 640 a、及び、電動役物 640 a を動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）67 が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第 2 入球口 640 に入球することが無いように可変表示装置ユニット 80 の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第 2 入球口 640 に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第 1 特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第 1 入球口 64 へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第 2 特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第 2 入球口 640 へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第 29 制御例のパチンコ機 10 では、図 777 に示した通り、右打ち領域には、上流側から順にスルーゲート 67、第 2 可変入賞装置 650、電動役物 640 a、第 1 可変入賞装置 65 の順で各機構が配設されており、右側領域のスルーゲート 67 よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約 2 / 3 がスルーゲート 67 を通過するように構成している。そして、スルーゲート 67 を通過した遊技球は、スルーゲート 67 の下方に植設された複数の釘によって、第 2 可変入賞装置 650 の上流側へと誘導されながら、第 2 可変入賞装置 650 に到達するように構成している。一方で、スルーゲート 67 を通過すること無く（スルーゲート 67 の左側に形成された流路を流下して）第 2 可変入賞装置 650 に到達した遊技球は、スルーゲート 67 を通過した遊技球よりも、第 2 可変入賞装置 650 の下流側に到達する、或いは、第 2 可変入賞装置 650 に到達すること無く、第 2 可変入賞装置 650 よりも下流側に配設されている電動役物 640 a へと到達するように構成している。

#### 【2480】

図 777 に示した通り、第 2 可変入賞装置 650 は、その上面が左下方（図 777 の正面視で左下方）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤 13 に配設されており、その第 2 可変入賞装置 650 の上面（閉鎖状態である開閉扉 650 f 1 の上面）を流下した遊技球は、電動役物 640 a に向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第 2 可変入賞装置 650 は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第 2 可変入賞装置 650 の V 入賞口 650 a の開口部が閉鎖状態の開閉扉 650 f 1 によって覆われており、第 2 可変入賞装置 650 に到達した遊技球の殆どが V 入賞口 650 a へと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉 650 f 1 が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第 2 可変入賞装置 650 の上流側に到達した遊技球（スルーゲート 67 を通過した遊技球）が V 入賞口 650 a へと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第 2 可変入賞装置 650 へと入賞させ易い第 1 流路（スルーゲート 67 を通過した遊技球が流下する流路）と、第 2 可変入賞装置 650 へと入賞させ難い第 2 流路（スルーゲート 67 を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第 2 可変入賞装置 650 への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第 29 制御例では、右打

ち遊技によって発射された遊技球のうち、約 2 / 3 がスルーゲート 6 7 を通過し、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の上流側に向けて流下し、残りの約 1 / 2 がスルーゲート 6 7 を通過すること無く、第 2 可変入賞装置 6 5 0 に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a へと入賞すること無く、電動役物 6 4 0 a に到達することになる。

#### 【 2 4 8 1 】

そして、電動役物 6 4 0 a が待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物 6 4 0 a を通過し第 1 可変入賞装置 6 5 に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物 6 4 0 a が突出状態に位置している場合は、電動役物 6 4 0 a に到達した遊技球が突出状態の電動役物 6 4 0 a の上面を右下方向（図 7 7 7 の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物 6 4 0 a の右端まで到達した球は第 2 入球口 6 4 0 へ入球し、電動役物 6 4 0 a の右端に到達するまでに電動役物 6 4 0 a が待避状態へと可変した場合は、電動役物 6 4 0 a の下方に配設された一般入賞口 6 3 に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機 1 0 は上述した電動役物 6 4 0 a、第 2 入球口 6 4 0、一般入賞口 6 3 を覆うように透過性のカバー部材 6 5 5 を設けている。このカバー部材 6 5 5 は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材 6 5 5 を設けることで、遊技中はパチンコ機 1 0 に設けられた発光手段（LED 等）や第 3 図柄表示装置 8 1 から発せられる様々な光によってカバー部材 6 5 5 の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物 6 4 0 a の動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材 6 5 5 の内部を容易に視認することができ、パチンコ機 1 0 のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材 6 5 5 を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機 1 0 を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材 6 5 5 の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

#### 【 2 4 8 2 】

また、電動役物 6 4 0 a の動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材 6 5 5 の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物 6 4 0 a の動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材 6 5 5 の表面に電動役物 6 4 0 a が動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材 6 5 5 の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物 6 4 0 a が動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図 7 7 8 を参照して、本パチンコ機 1 0 の右打ち領域に設けられた電動役物 6 4 0 a の構成について、より詳細に説明をする。図 7 7 8 に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第 2 可変入賞装置 6 5 0 から流下した遊技球は、電動役物 6 4 0 a が配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物 6 4 0 a は、50 mm の長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図 7 7 7 の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤 1 3 に配設されている。そして、第 2 可変入賞装置 6 5 0 から流下した遊技球は電動役物 6 4 0 a の左端から 20 mm の範囲に該当する領域 a（図 7 7 8 参照）に流下する。領域 a に到達した遊技球は、電動役物 6 4 0 a が待避状態に位置している場合は電動役物 6 4 0 a を通過し第 1 可変入賞装置 6 5 に向けて流下する。一方、電動役物 6 4 0 a が突出状態に位置している場合は電動役物 6 4 0 a の上面を右端側に向けて遊技球が流下する。そして、領域 b（電動役物 6 4 0 a の左端から 20 mm から 40 mm が該当する領域）に球が到達した状態で電動役物 6 4 0 a が待避状態へと可変した場合には、電動役物 6 4 0 a の下方に設けられた一般入賞口 6 3 に向けて遊技球が流下するように構成されている。最後に、領域 c（電動役物 6



4 0 a の右端から 1 0 m m が該当する領域) に球が到達すると、その球は第 2 入球口 6 4 0 へ入球するように構成されている。

#### 【 2 4 8 3 】

なお、本第 2 9 制御例では、遊技状態(普通図柄の確率状態)によって、電動役物 6 4 0 a が突出状態を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態(普通図柄の低確率状態)が設定されている状態で電動役物 6 4 0 a が動作する(普通図柄当たり遊技を実行する)場合には、突出状態に位置する電動役物 6 4 0 a 上を流下する遊技球が領域 b (図 7 7 8 参照)に到達するまでに電動役物 6 4 0 a が待避状態へと可変し、時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定されている状態では、電動役物 6 4 0 a 上を流下する遊技球が領域 c (図 7 7 8 参照)へと到達するのに十分な期間の間、電動役物 6 4 0 a が突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物 6 4 0 a の動作期間(継続して突出状態に位置する期間)が、時短状態中は 2 秒、通常状態中は 0 . 2 秒となるように構成している。そして、電動役物 6 4 0 a は図 7 7 8 に示した領域(領域 a から領域 c までの範囲)を球が流下するための流下期間が 0 . 2 秒よりも長く、且つ 2 秒よりも短くなるように構成されている(第 2 9 制御例では、0 . 8 秒)。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物 6 4 0 a の上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物 6 4 0 a の上面を流下する遊技球が第 2 入球口 6 4 0 に到達するまでに電動役物 6 4 0 a の動作が終了し、退避状態となる、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物 6 4 0 a の上面を遊技球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと球が到達する期間(0 . 8 秒)よりも長い期間、電動役物 6 4 0 a の突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物 6 4 0 a の上面を流下した遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へ到達し易くし、第 2 特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

#### 【 2 4 8 4 】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物 6 4 0 a が作動してから 1 . 5 秒後に電動役物 6 4 0 a に到達した遊技球は電動役物 6 4 0 a の上面を流下し、領域 b に到達したタイミングで電動役物 6 4 0 a の作動が終了する(電動役物 6 4 0 a が作動してから 2 秒経過する)ことになる。このような遊技球は図 7 7 8 に示した通り、電動役物 6 4 0 a の下方に配設された一般入賞口 6 3 に入球し、1 0 個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物 6 4 0 a の作動タイミングと、電動役物 6 4 0 a への遊技球の到達タイミングとによって、異なる入球口(第 2 入球口 6 4 0 或いは一般入賞口 6 3)へと遊技球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。また、本第 2 9 制御例では、第 2 特別図柄抽選の実行権利(特図 2 保留)を最大で 1 個保持(保留記憶)可能に構成している。つまり、新たな特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない状態であっても、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることで特図 2 保留を獲得し、特図 2 保留を獲得している状態で、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立した場合には、特図 2 保留を用いて第 2 特別図柄抽選を実行させることができるように構成している。よって、時短状態が設定されている状態において、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない場合、例えば、特別図柄変動が実行されている場合であっても、特図 2 保留を獲得するために意欲的に遊技者に右打ち遊技を行わせることができる。さらに、特図 2 保留を既に最大数(1 個)獲得している状態であっても、時短状態中に右打ち遊技を行うことで、第 2 入球口 6 4 0 の下方に設けられた一般入賞口 6 3 へと遊技球を入賞させ易くすることができるため、時短状態中に多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、意欲的に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

#### 【 2 4 8 5 】

なお、本第 2 9 制御例では、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数(1 個)よりも、第 2 入球口 6 4 0 の下方に設けられた一般入賞口 6 3 へと遊技



球が入賞した場合に払い出される賞球数（１０個）の方が多くなるように構成することで、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技に加え、多くの賞球獲得を目指す遊技を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、時短状態における遊技状況に応じて目的を異ならせた遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第２９制御例では、上述した通り、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技とは異なる遊技として、多くの賞球獲得を目指す遊技を実行させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、一般入賞口６３へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球とは異なる特典を遊技者に提供するように構成しても良いし、一般入賞口６３の代わりに、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得可能な入賞口や、普通図柄抽選の実行権利（普図保留）を獲得可能な入賞口を設けるように構成しても良い。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が１個となるように構成しているため、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立している状態であれば、第２入球口６４０に遊技球が入球する場合の方が一般入賞口６３に遊技球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２抽選および１個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立しておらず、且つ、特図２保留を条件数獲得している状態であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に遊技球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。

10

#### 【２４８６】

20

これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０aの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。尚、第２９制御例では時短状態中における電動役物６４０aの動作期間として、電動役物６４０aの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０aが動作した場合に第２入球口６４０へ遊技球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０aの動作期間を電動役物６４０aの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に遊技球を通過させた後、遊技球の打ち出しを止め、電動役物６４０aが動作したことを確認した後に再度遊技球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。第１入球口６４の下方右側には第１可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５aが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入球に起因して行われた特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると、所定期間（変動時間）が経過した後に、大当たり当選を示すための停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７にて特別図柄を点灯表示させると共に、その大当たり当選に対応した第３図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、遊技者に対して大当たり当選が報知される。

30

40

#### 【２４８７】

そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５aが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、１０個入賞した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、３０秒経過した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へ

50

と入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口 65 a が、所定期間（例えば、30 秒経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放される。なお、10 個入賞した場合に成立する終了条件は、後述する第 61 制御例における操作手段を操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、30 秒経過した場合に成立する終了条件は、後述する第 61 制御例における操作手段を操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。

#### 【2488】

第 1 可変入賞装置 65 は、具体的には、特定入賞口 65 a の開口部を覆う横長矩形状の開閉扉 65 b と、その開閉扉 65 b を前後方向（図 777 の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド 209 a（図 802 参照）とを備えている。特定入賞口 65 a は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉 65 b が手前側（図 777 の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口 65 a の開口部が閉鎖状態の開閉扉 65 b に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉 65 b が位置している状態では、開閉扉 65 b の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第 1 可変入賞装置 65 へと遊技球が到達した場合には、開閉扉 65 b の上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口 65 a へと入賞すること無く、第 1 可変入賞装置 65 の下流側に流下し、遊技盤 13 の遊技領域の下側に設けられたアウト口 66 に入球し、パチンコ機 10 の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド 209 a を駆動して開閉扉 65 b が奥側（図 777 の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口 65 a に入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口 65 a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 37 において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口 65 a が所定期間開放され、その特定入賞口 65 a の開放中に、球が特定入賞口 65 a 内へ入賞することを契機として特定入賞口 65 a とは別に設けられた大開放口が所定期間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口 65 a は 1 つに限るものではなく、1 つ若しくは 2 以上の複数（例えば 3 つ）を配置しても良く、また配置位置も第 1 入球口 64 の下方右側や、第 1 入球口 64 の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット 80 の左方でも良い。

#### 【2489】

第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）650 は、具体的には、V 入賞口 650 a の開口部を覆う横長矩形状の開閉扉 650 f 1 と、その開閉扉 650 f 1 を前後方向（図 777 の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための V 入賞口ソレノイド 209 b（図 802 参照）とを備えている。V 入賞口 650 a は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉 650 f 1 が手前側（図 777 の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、V 入賞口 650 a の開口部が閉鎖状態の開閉扉 650 f 1 に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉 650 f 1 が位置している状態では、開閉扉 650 f 1 の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第 2 可変入賞装置 650 へと遊技球が到達した場合には、開閉扉 650 f 1 の上面に形成された球流路を流下し、V 入賞口 650 a へと入賞すること無く、第 2 可変入賞装置 650 の下流側に流下し、第 2 可変入賞装置 650 よりも右側領域の下流側に設けられた電動役物 640 a に向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されると V 入賞口ソレノイド 209 b を駆動して開閉扉 650 f 1 が奥側（図 777 の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が V 入賞口 650 a に入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、第 2 可変入賞装置 650 の詳細な構造については、図 779 から図 782 を参照して後述する。ここで、図 779 から図 782 を参照して V 入賞装置 650 の構成について詳細に説明をする。まず、図 777 に示した通り、V 入賞装置 650 の開閉扉 650 f 1 が特定入賞口（V 入賞口）650 a

を閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉 6 5 0 f 1 の上面を遊技球が流下可能に構成されており、V 入賞装置 6 5 0 が閉鎖状態中に V 入賞装置 6 5 0 に到達した遊技球は、開閉扉 6 5 0 f 1 上を左下側（図 7 7 7 の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート 6 7 に向けて流出される。一方、V 入賞装置 6 5 0 が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球が V 入賞装置 6 5 0 内へと入賞する。

#### 【 2 4 9 0 】

本第 2 9 制御例では、小当たり遊技中における V 入賞装置 6 5 0 の開放動作として、2 秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（0 . 1 秒）、閉状態（0 . 4 秒）、開状態（0 . 1 秒）、閉状態（0 . 4 秒）、開状態（0 . 1 秒）、閉状態（0 . 4 秒）、開状態（0 . 1 秒）、閉状態（1 . 5 秒）、開状態（0 . 1 秒）、閉状態（1 . 5 秒）、開状態（0 . 2 秒）、閉状態（4 . 8 秒）、開状態（0 . 8 秒）、閉状態（9 秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、1 回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で 0 . 1 秒と短く設定されているが、V 入賞装置 6 5 0 が開放するタイミングにおいて開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している遊技球が V 入賞装置 6 5 0 へと入賞するのに十分な期間である。V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球は、第 1 規制部材或いは第 2 規制部材上を流下しながら検出口 6 5 0 a 1（図 7 8 1（a）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している球が開閉扉 6 5 0 f 1 のどの位置から V 入賞装置 6 5 0 の特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第 2 9 制御例では V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が継続して開放される期間の最短期間を 0 . 1 秒に設定しているが、開閉扉 6 5 0 f 1 の開放期間中に開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している遊技球が V 入賞装置 6 5 0 へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第 2 9 制御例では 1 回の小当たり遊技において V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を開放させる回数を 8 回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

#### 【 2 4 9 1 】

詳細は後述するが、本第 2 9 制御例では小当たり遊技において V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を 1 回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の 5 回目の開放動作までよりも、5 回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中に V 入賞装置 6 5 0 へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において 5 回目の開放動作が終了した時点で特定領域（V スイッチ）6 5 0 e 3 が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように構成している。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、V 入賞装置 6 5 0 へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っている遊技者に対して、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される 5 回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く（0 . 4 秒）設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、5 回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数（10 個）V 入賞装置 6 5 0 へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される 1 回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 9 2 】

次に、図 7 7 9 を参照して V 入賞装置 6 5 0 の構造について詳細に説明をする。図 7 7 9 は、この V 入賞装置 6 5 0 の分解斜視図である。V 入賞装置 6 5 0 は、図 7 7 9 に示すように、遊技盤 1 3 の前面側に突出して配置される開口部形成部材 6 5 0 b、その開口部形成部材 6 5 0 b の背面側に組み合わされて、V 入賞装置 6 5 0 を遊技盤 1 3 にビス留めするためのベース部材 6 5 0 c と、そのベース部材 6 5 0 c の背面側に配置されてベース部材 6 5 0 c の背面側よりパチンコ機 1 0 の前面側に対して L E D を点灯させるための L E D が複数配置された L E D 基板 6 5 0 d と、その L E D 基板 6 5 0 d をベース部材 6 5 0 c と挟持する裏カバー体 6 5 0 e と、開口部形成部材 6 5 0 b に形成されている特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a を開閉するための開閉扉 6 5 0 f 1 を有した開閉ユニット 6 5 0 f と、裏カバー体 6 5 0 e の背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体 6 5 0 g と、裏カバー体 6 5 0 e と流路カバー体 6 5 0 g とで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材 6 5 0 h と、その切替部材 6 5 0 h と係止されるリンク部材 6 5 0 i と、流路カバー体 6 5 0 g の背面側に配置される背面カバー体 6 5 0 j と、その背面カバー体 6 5 0 j の背面側に固定されて、リンク部材 6 5 0 i を作動させる流路ソレノイド 6 5 0 k と、その流路ソレノイド 6 5 0 k を背面側から覆って背面カバー体 6 5 0 j にビスにより固定するための固定用カバー体 6 5 0 m とで構成されている。

## 【 2 4 9 3 】

図 7 8 0 は、V 入賞装置 6 5 0 の断面図である。図 7 8 0 ( c ) は V 入賞装置 6 5 0 の上面図であり、図 7 8 0 ( b ) は、V 入賞装置 6 5 0 の L b - L b 断面図である。図 7 8 0 ( b ) に示すように、V 入賞装置 6 5 0 には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a が形成されている。特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a は、パチンコ機 1 0 の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図 7 8 0 ( b ) の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）6 5 0 c 1 で構成された検出口 6 5 0 a 1 が配置されている。この検出口 6 5 0 a 1 を通過した遊技球は、図 7 8 1 ( a ) で示す裏カバー体 6 5 0 e の背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図 7 8 0 ( b ) に示すように特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a の開口は、遊技盤 1 3 側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉 6 5 0 f 1 により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉 6 5 0 f 1 によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉 6 5 0 f 1 は、ベース部材 6 5 0 c の内側（遊技盤 1 3 の内部）に退避されることにより特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a 内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉 6 5 0 f 1 の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を V 入賞装置 6 5 0 の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a 内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

## 【 2 4 9 4 】

図 7 8 0 ( a ) は、図 7 8 0 ( b ) に示す L a - L a 断面図である。図 7 8 0 ( a ) に示すように検出口 6 5 0 a 1 を有する磁気センサ 6 5 0 c 1 は、裏カバー体 6 5 0 e の振り分け流路側へと検出口 6 5 0 a 1 が傾くようにベース部材 6 5 0 c に固定されている。次に、図 7 8 1 を参照して、裏カバー体 6 5 0 e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路 6 5 0 e 1 と特別排出流路 6 5 0 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。図 7 8 1 ( a ) は、遊技球が特別排出流路 6 5 0 e 2 に振り分けられるように切替部材 6 5 0 h が作動された状態を示す裏カバー体 6 5 0 e の背面図である。図 7 8 1 ( a ) に示すように、切替部材 6 5 0 h は、リンク部材 6 5 0 i の突部が挿入される係止穴 6 5 0 h 1 と遊技球を誘導する誘導片 6 5 0 h 2 とを有しており、流路カバー体 6 5

0 g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 6 5 0 g には、この誘導片 6 5 0 h 2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 6 5 0 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 6 5 0 h を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 7 8 1 ( a ) に示すように、検出口 6 5 0 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 6 5 0 h 2 の上面に誘導されて特別排出流路 6 5 0 e 2 に誘導される。特別排出流路 6 5 0 e 2 を通過した遊技球は特別排出流路 6 5 0 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された V スイッチ 6 5 0 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 1 0 外へ排出される。

#### 【 2 4 9 5 】

ここで、詳細については後述するが、第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、小当たり遊技中に上記した V スイッチ ( 特定領域 ) 6 5 0 e 3 を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、V スイッチ ( 特定領域 ) 6 5 0 e 3 は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材 6 5 0 h は、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球が V スイッチ 6 5 0 e 3 を通過可能な流路 ( 特別排出流路 6 5 0 e 2 )、或いは V スイッチ 6 5 0 e 3 を通過不可能 ( 困難 ) な流路 ( 通常排出流路 6 5 0 e 1 ) の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド 6 5 0 k をオンに設定することで V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下するように流路を切り替える ( 図 7 8 1 ( b ) 参照 ) ように構成している。第 2 9 制御例で用いられるパチンコ機 1 0 は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド 6 5 0 k がオフに設定されており、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球が通常排出流路 6 5 0 e 1 を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図 8 0 4 を参照して後述する開放シナリオテーブル 2 0 2 g に規定されている内容に従って流路ソレノイド 6 5 0 k をオンに設定し、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド 6 5 0 k をオフに設定している場合に、パチンコ機 1 0 において長期間維持される状態、即ち、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球が通常排出流路 6 5 0 e 1 を流下するように切替部材 6 5 0 h を維持する状態 ( 図 7 8 1 ( a ) 参照 ) を提供するように構成することで、パチンコ機 1 0 の使用電力を抑えることができる。

#### 【 2 4 9 6 】

このように、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、V 入賞装置 6 5 0 の開口 ( 特定入賞口 ) から特別排出流路 6 5 0 e 2 の入り口 ( 切替部材 6 5 0 h の誘導片 6 5 0 h 2 により閉鎖される開口面 ) を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉 6 5 0 f 1 が開放されたことを検知してから切替部材 6 5 0 h により球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路 6 5 0 e 1 の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ 6 5 0 e 4 が設けられている。これにより、V 入賞装置 6 5 0 内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ 6 5 0 e 4 と V スイッチ 6 5 0 e 3 との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング ( 小当たり遊技の終了条件 ( V 入賞装置 6 5 0 に所定数 ( 1 0 個 ) の入賞があった場合、或いは、V 入賞装置 6 5 0 の開放シナリオが終了した場合 ) が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング ) において、V 入賞装置 6 5 0 内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、V 入賞装置 6 5 0 内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機 1 0 の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい 2 次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 4 9 7 】

このように、第 2 可変入賞装置 ( V 入賞装置 ) 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a に入賞した遊

技球が磁気センサ 6 5 0 c 1 により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（１個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、V スイッチ 6 5 0 e 4 通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）を V 入賞装置 6 5 0 とは別に設ける必要がなく、遊技盤 1 3 のスペースを有効に利用することができる。なお、本第 2 9 制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から 1 の小当たり種別（小当たり A ~ C）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド 6 5 0 k がオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 へと入賞した遊技球が特定領域（V スイッチ 6 5 0 e 3）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たり A ~ C）に応じて、流路ソレノイド 6 5 0 k をオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球が V スイッチ 6 5 0 e 3 を通過する期待度（V 入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、V 入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

10

20

#### 【 2 4 9 8 】

次に、図 7 8 2 を参照して、V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a を開閉する開閉扉 6 5 0 f 1 の球流下面の構造について説明をする。図 7 8 2 ( a ) は、V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a を開閉扉 6 5 0 f 1 が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第 2 9 制御例の開閉扉 6 5 0 f 1 は、図 7 8 2 ( a ) に示した通り、V 入賞装置 6 5 0 の上面に到達した遊技球は、V 入賞装置 6 5 0 上面の傾斜（図 7 7 7 参照）に沿って、V 入賞装置 6 5 0 の右側上面 6 5 0 y 1 から開閉扉 6 5 0 f 1 の上面を介して左側上面 6 5 0 y 2 を流下し、可変入賞装置 6 5 に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉 6 5 0 f 1 の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第 1 遅延部材 6 5 0 f a、第 2 遅延部材 6 5 0 f b、第 3 遅延部材 6 5 0 f c が設けられており、球が開閉扉 6 5 0 f 1 上面を流下する流下期間が 0 . 6 秒となるように構成されている。この流下期間（0 . 6 秒）は、V 入賞装置 6 5 0 の特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a が小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（0 . 4 秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a が開放された場合に確実に入賞するように構成している。なお、1 のラウンド遊技中に開閉扉 6 5 0 f 1 を複数回開閉する可動制御を実行する場合において、ラウンド遊技を終了することの無い閉状態における制御も、後述する第 6 1 制御例における可動役物が特定位置に位置しているにも関わらず、終了条件の成立有無を判別しない制御の別形態である。

30

#### 【 2 4 9 9 】

図 7 8 2 ( a ) に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉 6 5 0 f 1 が開放状態に可変すると、図 7 8 2 ( b ) に示した状態へと移行する。図 7 8 2 ( b ) は、V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a が開放している状態を平面視した模式図である。図 7 8 2 ( b ) に示した通り、開閉扉 6 5 0 f 1 は開放状態になると、遊技盤 1 3 の内部に待避するように可動し、右側上面 6 5 0 y 1 を流下した球が特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に入賞可能となるように特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a が開放状態となる。また、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下中の球も、開閉扉 6 5 0 f 1 が待避位置に位置することで、特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a へ入賞する。また、V 入賞装置 6 5 0 には、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第 1 規制部材 6 5 1 と、第 2 規制部材 6 5 2 が設けられており、開閉扉 6 5 0 f 1 上面上流側で特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に入賞した球

40

50

は第1規制部材651、第2規制部材652を介して一列に整列させてから、遊技球1個分の通路幅である検出口650a1に向けて流下するように構成されている。このように第1規制部材651、第2規制部材652を設けることで、第1規制部材の下方位置に検出口650a1を設けたとしても、開閉扉650f1から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口650a1に衝突することを防止することができるため、検出口650a1に設けられた球検知スイッチ650c1が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球1個分の通路幅の検出口650a1を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路(第1規制部材651、第2規制部材652上を流下する流路)を確保することができるため、V入賞装置650内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

10

#### 【2500】

以上、説明をしたように、本第29制御例では判別手段の判別結果(特別図柄の抽選の結果)が所定の判別結果(小当たり)である場合に実行される特典遊技(小当たり遊技)において作動する可変部材(開閉扉650f1)の開放間インターバル期間(0.4秒)よりも、その可変部材(開閉扉650f1)上を球が流下するのに要する流下期間(0.6秒)が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル(開閉扉650f1が閉鎖状態のタイミング)中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでV入賞装置650へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にV入賞装置650へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数(10個)を入賞させることができるように、1回の小当たり遊技における開放動作回数(8回)を設定しているため、1回の開放期間(0.1秒)を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、1回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をV入賞装置650へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。図776に戻り、説明を続ける。遊技盤13の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、正面枠14の小窓35(図777参照)を通じて視認することができる。遊技盤13には、アウト口66が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口(入球口)63, 64, 65a, 640, 650aにも入賞(入球)しなかった遊技球は、アウト口66を通して図示しない球排出路へと案内される。アウト口66は、第1入球口64の下方に配設される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材(役物)とが配設されている。この各種部材は、遊技領域を流下する遊技球の流下方向や流下速度を可変させるための調整手段として機能する。

20

30

#### 【2501】

図784に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90, 91と、裏バックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板(主制御装置110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)と表示制御基板(表示制御装置114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板(払出制御装置111)と発射制御基板(発射制御装置112)と電源基板(電源装置115)とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。裏バックユニット94は、保護カバー部を形成する裏バック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100~104に収納されている。基板ボックス100~104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス100(主制御装置110)及び基板ボック

40

50



ス 1 0 2 ( 払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2 ) は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット ( 図示せず ) によって開封不能に連結 ( かしめ構造による連結 ) している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール ( 図示せず ) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。

#### 【 2 5 0 2 】

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 ( 図 8 0 2 参照 ) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのパイプレータ 1 3 4 が取り付けられている。また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 ( 図 8 0 2 参照 ) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 ( 正常状態への復帰 ) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。ここで、図 7 8 5 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面には、特別図柄 ( 第 1 特別図柄または第 2 特別図柄 ) に対応させた第 3 図柄が表示されるように構成しており、第 3 図柄の表示態様として「 0 」から「 9 」の数字を模した 1 0 種類の主図柄を含む表示態様が表示されるように構成されている。また、本第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0 による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う ( 例えば「 7 7 7 」 ) 変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

#### 【 2 5 0 3 】

この第 3 図柄は、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間においては、変動している特別図柄と同様に変動表示され、特別図柄抽選の結果を示す表示態様で特別図柄が停止表示された場合に、停止表示された特別図柄に対応した表示態様で停止表示されるように構成している。つまり、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される第 3 図柄の変動表示 ( 変動演出 ) を見ながら特別図柄抽選の結果を予測し、その後、停止表示された第 3 図柄を視認することで、特別図柄抽選の結果を把握するように構成している。ここで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される第 3 図柄の変動表示内容について説明する。本第 2 9 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に複数の第 3 図柄を変動表示させることが可能に構成しており、停止表示された複数の第 3 図柄の表示態様 ( 組合せ ) によって、特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。具体的には、主表示領域 D m は、左・中・右のそれぞれ 3 つの図柄列 Z 1 , Z 2 , Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。また、主表示領域 D m には、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ ( 本実施形態では、同一の主図柄の組合せ ) で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 における図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることなく任意であり、図柄列の数、図柄列における

10

20

30

40

50



図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第3図柄表示装置81にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第3図柄として構成してもよい。

#### 【2504】

主表示領域Dmにおける正面視右上には、小表示領域Dm4が形成されている。この小表示領域Dm4は、第3図柄の変動表示を簡易的に表示させることが可能に構成されている。ここで、小表示領域Dm4において変動表示を実行する場合とは、例えば、主表示領域Dmにおいて、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン22の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域Dmで演出を表示させることによって、より分かり易い演出を提供することができる。また、表示演出の実行中に、第3図柄の変動表示を小表示領域Dm4に簡易的に表示させておくことで、第3図柄の変動表示が継続していることを遊技者に対して容易に理解させることができる。図785(a)に示すように、主表示領域Dmの下方には、副表示領域Dsが形成される。この副表示領域Dsには、図785(b)に示すように、黒色の円形からなる保留図柄が表示される。上述した通り、第1図柄表示装置37において変動表示が行われている間に球が第1入球口64や第2入球口640へ入球すると、その入球回数が所定数(第1入球口64は4回、第2入球口640は1回)保留される。副表示領域Dsに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本制御例では、保留球数の最大値が第1特別図柄で4個、第2特別図柄で1個に設定されており、副表示領域Dsには、第1特別図柄に対応する保留図柄(特図1保留図柄)を表示可能に構成しているため、副表示領域Dsには、最大で4個の保留図柄(特図1保留図柄)が表示される。なお、図785(b)では、副表示領域Dsに保留図柄(特図1保留図柄)を表示させる例を示しているが、保留図柄の表示位置はこれに限ること無く、主表示領域Dsの一部領域に保留図柄を表示させるように構成しても良い。

10

20

#### 【2505】

また、保留記憶されている全ての保留図柄を表示させる必要も無く、例えば、第2入球口640に球を入球させ易い普通図柄の高確率状態(時短状態)が設定されている場合には、第2特別図柄の保留図柄(特図2保留図柄)のみを表示させ、普通図柄の低確率状態(通常状態)が設定されている場合には、第1特別図柄の保留図柄(特図1保留図柄)のみを表示させるように構成しても良いし、各特別図柄種別に対応させた保留図柄の視認識合いを遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、普通図柄の高確率状態(時短状態)が設定されている場合には、特図2保留図柄のほうが特図1保留図柄よりも遊技者が視認し易いように表示し、普通図柄の低確率状態(通常状態)が設定されている場合には、特図1保留図柄のほうが特図2保留図柄よりも遊技者に視認させ易く表示するように構成しても良い。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて主として実行される特別図柄種別を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第29制御例では、保留図柄の個数を保留球数に対応させて可変させていたが、保留球数を表示する方法はこれに限られるものではない。例えば、保留球数を数字で表示させる構成としてもよい。また、表示されている保留図柄が特図1保留図柄であるか特図2保留図柄であるかを遊技者が識別可能となるように特別図柄種別に応じて保留図柄の表示態様を異ならせるように構成しても良いし、何れの特別図柄種別に対応した保留図柄が何個あるのかを遊技者に分かり難くさせるために同様の表示態様(完全に同一の表示態様も含む思想)で各保留図柄を表示するように構成しても良い。

30

40

#### 【2506】

<第29制御例における演出内容について>

次に、図786から図800を参照して、本第29制御例のパチンコ機10において実行される各種演出内容について説明をする。本第29制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選で大当たり当選したに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、遊技状態として通常状態又は時短状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中に実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選(初当たり当選)した場合に実行

50

される大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出によって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、賞球を獲得するだけの単調な遊技となる大当たり遊技中において、遊技者が強く興味を持つ演出を実行することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第29制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を報知するための大当たり遊技演出として、所定数の敵を味方キャラが複数回の攻撃によって討伐していく討伐演出を実行可能に構成している。この討伐演出は、演出結果として敵数が0体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が0体以外（例えば、12体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。ここで、従来より、表示されている所定値を、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで複数回減算させる演出を実行し、所定値が特定値まで減算された場合に、遊技者に有利な特典が付与されることを報知する操作減算演出を実行するものがある。

10

#### 【2507】

この従来型の操作減算演出では、最初に表示される所定値と、最終的に表示される値とを予め決定しておき、決定された範囲内において値を減算するための各演出が複数回実行されるように構成されているものが一般的であり、遊技者が操作手段を短期間で操作した場合には、操作減算演出が開始されてから直ぐに最終的に表示される値が表示され、操作手段への操作に基づいて値が減算されない期間が長時間継続してしまうことから遊技者の操作意欲が低下してしまうという問題があった。本第29制御例にて実行される討伐演出では、演出ボタン22aへの操作に基づいて敵数を減算させる攻撃演出の実行回数と、攻撃演出の個々の実行機会に対して減算（討伐）可能な敵の討伐数（残敵数）と、を予め決定可能に構成している。そして、各攻撃演出が実行される間に、遊技者が操作手段を操作することで、予め決定されている残敵数を攻撃演出の演出結果として表示可能に構成し、各攻撃演出において遊技者が操作手段を操作しなかった場合、或いは、操作手段を操作したにも関わらず予め決定されている残敵数よりも多い数の敵数が表示された場合には、実際に表示されている残敵数を追加攻撃によって減算させる追加攻撃演出を実行可能としている。また、追加攻撃演出が実行された場合において、予め決定されている残敵数まで敵数を減少させる第1攻撃演出と、実際に表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内であって、特定の残敵数まで敵数を減少させる第2攻撃演出と、を実行可能に構成している。このように構成することで、追加攻撃演出の演出結果が常に予め決定されている残敵数となることを抑制することができる。さらに、本第29制御例では、全ての敵を討伐した場合（残敵数が0体となった場合）以外にも、討伐演出中に残敵数が特定数（例えば、「111」等のぞろ目）で表示されることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者に対して、討伐演出の演出内容（各攻撃演出の演出結果）を注視させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【2508】

加えて、本第29制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能な残敵数の特定数として、大当たり当選を示すための第3図柄種別（大当たり図柄の種類）に関わらず共通の共通特定数に加え、大当たり当選を示すための第3図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数を設定可能に構成している。このように固有特定数を設定可能に構成することで、大当たり当選した際に表示された第3図柄の種別に応じて、討伐演出中に表示されることを期待する残敵数を異ならせることができ、遊技者が討伐演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第29制御例では、上述した第2攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数を決定可能に構成している。つまり、1回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させるのでは無く、1回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させなかった場合であって、表示

40

50

されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内に特定数が含まれており、且つ、特定数の敵残数を表示させるための表示条件が成立した場合に、第2攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン22a）を操作するか否かを選択させる楽しさを提供することができる。また、攻撃演出が開始される時点で表示されている残敵数を把握し、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数（予め決定されている残敵数）を予測することで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを予測し、その予測結果に基づいて、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン22a）を操作するか否かを選択させることができるため、演出効果を高めることができる。

10

#### 【2509】

加えて、特定数となる残敵数として、共通特定数に加え固有特定数を設定可能にすることで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを遊技者に予測させ難くすることができるため、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン22a）を操作するか否かの選択結果が単調になってしまうことを抑制することができる。なお、本第29制御例では、大当たり当選を示すための第3図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数として、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字（例えば「444」の第3図柄が停止表示された場合には、「4」）が少なくとも含まれている残敵数の一部を設定可能に構成している。そして、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字の数が多し程、固有特定数として設定され易くなるように構成している。具体的には、「444」の第3図柄が停止表示されたことに基づいて実行される大当たり遊技中の討伐演出では、固有特定数として「444」が最も設定され易く、次いで、下二桁が「44」となる残敵数、「4」の数字を2つ有する残敵数、下一桁が「4」となる残敵数の順に、固有特定数が設定され難く構成されている。このように構成することで、遊技者に対して固有特定数としてどの残敵数が設定されたのかを予測する楽しさを提供することができる。また、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字を含む複数種類の残敵数の何れかが表示された場合に、表示された残敵数が固有特定数であることに期待させることができるため、遊技者に対して飽きること無く討伐演出を実行することができる。なお、本第29制御例では、固有特定数を抽選で決定可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字に対応させて、固有特定数を予め決定しておくように構成しても良い。また、固有特定数を1個のみ決定しても良いし、3個以上決定しても良い。

20

30

#### 【2510】

加えて、討伐演出が実行されている間に、今回設定されている固有特定数を遊技者に予測させ易くするための情報を含む固有特定数示唆演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字を含む残敵数が表示される毎に、無用に固有特定数であると遊技者に期待させてしまうことを抑制することができる。まずは、図786から図789を参照して、大当たり遊技中に実行される演出内容について説明をする。図786(a)は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための演出として討伐演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、討伐演出とは、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部であって、所定数の敵を味方キャラが討伐していく演出であり、演出結果として敵数が0体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が0体以外（例えば、12体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。具体的には、大当たり遊技の最初のラウンド遊技（1ラウンド目）にて、今回の討伐演出における敵数が表示され、大当たり遊技が終了するまでに実行される以降のラウンド遊技（2ラウンド目～6ラウンド目）毎に、敵を倒す攻撃演出が実行され、最後の攻撃演出が終了した後に表示される敵数が今回の討伐演出の演出結果として表示される。

40

50

## 【 2 5 1 1 】

図 7 8 6 ( a ) は、大当たり遊技の 1 ラウンド目を示す表示画面であって、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の右上には、第 1 特別図柄抽選の結果を示すための第 3 図柄が表示される表示領域 D m 1 に、大当たり当選を示すための第 3 図柄の停止表示態様として「 4 4 4 」が停止表示されている。なお、図 7 8 6 ( a ) では、大当たり遊技中の表示画面を示すために、表示領域 D m 1 に遊技者が識別可能な態様で第 3 図柄を停止表示させているが、これに限ること無く、遊技者が識別困難な態様で第 3 図柄を停止表示させても良いし、大当たり遊技中において第 3 図柄を停止表示させないように構成しても良い。さらに、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報 ( 第 3 図柄 ) に代えて、大当たり当選したことを示すための識別情報 ( 特殊図柄 ) として、「 V 」を模した特殊図柄を主表示領域 D m 1 に停止表示させるように構成しても良い。また、主表示領域 D m の左上側には、遊技者に遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される表示領域 D m 4 が形成され、大当たり遊技中に遊技者が実行すべき遊技方法を案内するための表示態様として右打ち遊技を案内するための「右打ち」の文字が表示されている。また、表示領域 D m 4 の下方には、大当たり遊技の進行状況を遊技者に報知するための大当たり遊技状況表示態様として、実行中のラウンド遊技数を示す「ラウンド 1 」が表示されている。

## 【 2 5 1 2 】

主表示領域 D m の右下側には、遊技者に有利な遊技状態が継続している期間において獲得した賞球数の合計値に対応する情報示すためのポイント表示態様が表示される表示領域 D m 6 が形成される。図 7 8 6 ( a ) は、通常状態において大当たり当選 ( 初当たり当選 ) したことに基づいて実行される大当たり遊技の 1 ラウンド目の表示画面を示しており、表示領域 D m 6 には、今回の大当たり遊技中に既に獲得した賞球数に対応する情報として「 3 3 P 」が表示されている。つまり、本第 2 9 制御例では、大当たり遊技が実行された場合に第 1 可変入賞装置 6 5 が開閉動作され、第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入球した場合に 1 1 個の賞球が払い出されるように構成しており、図 7 8 6 ( a ) は、1 ラウンド目のラウンド遊技にて 3 個の遊技球を特定入賞口 6 5 a へと入賞させ、合計で 3 3 個の賞球が払い出された時点における表示画面を示している。そして、主表示領域 D m の中央部には、今回の討伐演出において討伐対象となる敵の総数を表示するための表示領域 H R 1 が形成され、「残り 5 0 0 体」の文字が表示される。つまり、今回の討伐演出の演出態様が 5 0 0 体の敵を討伐する演出態様であることが報知される。ここで、本第 2 9 制御例では、討伐演出における敵の総数として異なる値を決定可能に構成しており、具体的には、「 1 0 0 0 体」、「5 0 0 体」、「7 7 7 体」の何れかが決定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合よりも「 1 0 0 0 体」が決定され易くなるように構成し、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも「 5 0 0 体」が決定され易くなるように構成している。また、敵の総数「 7 7 7 体」は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合のみ決定されるように構成している。

## 【 2 5 1 3 】

このように構成することで、討伐演出が開始された直後 ( 大当たり遊技の 1 ラウンド目 ) にて表示領域 H R 1 に表示される敵の総数を把握することで、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。さらに、敵の総数「 7 7 7 体」が表示された場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを、討伐演出が開始された時点で遊技者に把握させることが可能となる。よって、討伐演出が実行されている演出期間において、様々なタイミングにて時短状態が設定されることを報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握したい遊技者に対して討伐演出が実行されている演出期間の間、継続して演出を注視させることができる。また、主表示領域の右上側には、演出ボタン 2 2 a を模した複数のボタンアイコン P u 1 ~ P u 5 が表示される表示領域 D m 7 が形成される。この表示領域 D m 7 には、今回の討伐演出にて

敵の総数を減少させるための攻撃演出が実行される回数と、1回の攻撃演出において減少させる敵の数（討伐数）を示唆する情報と、に基づいて決定された表示態様で複数のボタンアイコン P u 1 ~ P u 5 が表示される。図 7 8 6 ( a ) に示した例では、左から順に第 1 ボタンアイコン P u 1、第 2 ボタンアイコン P u 2、第 3 ボタンアイコン P u 3、第 4 ボタンアイコン P u 4、第 5 ボタンアイコン P u 5 が表示されており、今回の討伐演出では演出ボタン 2 2 a を用いた攻撃演出が 5 回実行されることを遊技者に報知している。また、第 1 ボタンアイコン P u 1、第 3 ボタンアイコン P u 3、第 4 ボタンアイコン P u 4、第 5 ボタンアイコン P u 5 が、通常の攻撃演出が実行されることを示唆する通常表示態様で表示され、第 2 ボタンアイコン P u 2 が、強攻撃演出が実行されることを示唆する強表示態様（図では、通常よりも厚みを持たせた表示態様で表示）で表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行されてから 1 回目の攻撃演出が実行されるまでの間に、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、各攻撃演出の演出内容と、を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い演出を提供することができる。

10

#### 【 2 5 1 4 】

さらに、本第 2 9 制御例では、1回目の攻撃演出にて第 1 ボタンアイコン P u 1 に対応する攻撃演出が、2回目の攻撃演出にて第 2 ボタンアイコン P u 2 に対応する攻撃演出が、3回目の攻撃演出にて第 3 ボタンアイコン P u 3 に対応する攻撃演出が、4回目の攻撃演出にて第 4 ボタンアイコン P u 4 に対応する攻撃演出が、5回目の攻撃演出にて第 5 ボタンアイコン P u 5 に対応する攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、表示領域 D m 7 に表示されている複数のボタンアイコンは、討伐演出にて実行される攻撃演出の回数だけで無く、各攻撃演出における演出態様も示唆可能に構成している。このように構成することで、討伐演出における何回目の攻撃演出が残敵数を大きく減少させる演出結果となるかを遊技者に事前に予測させることができるため、各攻撃演出の演出結果（残敵数）と、表示領域 D m 7 に表示されている残りのボタンアイコンの表示態様と、を把握しながら敵の残数が固有特定数や共通特定数へと可変することを期待させることができる。また、副表示領域 D s には、討伐演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「敵を全て倒すとラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行された場合に、残り 5 0 0 体と表示された値が 0 体になることで何らかの特典が付与されると遊技者が把握し易くなるため、討伐演出の実行中において残敵数が減少していく過程を楽しませることができる。討伐演出における 1 回目の攻撃演出が実行されると、図 7 8 6 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 7 8 6 ( b ) は、討伐演出における 1 回目の攻撃演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 2 9 制御例では、上述した通り、大当たり遊技の 2 ラウンド目 ~ 6 ラウンド目にかけて討伐演出における攻撃演出が実行されるように構成しており、1回目の攻撃演出は 2 ラウンド目に実行されるため、図 7 8 6 ( b ) に示した通り、表示領域 D m 5 には、2 ラウンド目のラウンド遊技中を示す「ラウンド 2」が表示されている。

20

30

#### 【 2 5 1 5 】

そして、討伐演出開始時には主表示領域 D m の中央部に形成されていた表示領域 H R 1 が表示領域 D m の中央上方側に縮小形成され、代わりに、主表示領域 D m の中央部には、遊技者に対して演出ボタン 2 2 a の押下を促す表示態様として、第 1 ボタンアイコン P u 1 と、押下方向を示す表示態様（図では下向きの矢印で表示）と、1回目の攻撃演出における演出ボタン 2 2 a の操作が有効に判別される期間（S W 有効期間）を示す表示態様として、タイムゲージ g a 1 と、が表示されている。本第 2 9 制御例では、1回の攻撃演出に対応する S W 有効期間として 3 秒間が設定されるように構成しており、タイムゲージ g a 1 の表示態様は、残期間を示すための残期間表示 g a 1 a と、経過期間を示すための経過期間表示 g a 1 b とから形成されており、S W 有効期間が設定されてから期間が経過する毎に、経過期間表示 g a 1 b が占める割合が増加し、残期間表示 g a 1 a が占める割合が減少するように、タイムゲージ g a 1 の表示態様が可変するように構成している。なお、図 7 8 6 ( b ) に示した例では、S W 有効期間が設定されてから 1 秒が経過した時点を示しており、タイムゲージ g a 1 全体で示す S W 有効期間（3 秒）に対して、経過期間表

40

50

示 g a 1 b が 1 秒分、残期間表示 g a 1 a が 2 秒分の範囲を示している状態が表示されている。このように構成することで、S W 有効期間が経過するまでの残期間を遊技者に視覚的に把握させることができるため、攻撃演出中に遊技者が演出ボタン 2 2 a への操作を忘れてしまうことを抑制することができる。さらに、今回の攻撃演出にて実行される演出内容を示唆するための表示態様としてウサギを模したキャラクタ 8 0 1 a が表示されている。本第 2 9 制御例では、攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を押下したことに基づいて実行される残敵数を減少させる演出に用いられる味方キャラを示すための表示態様を、遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下するよりも前（S W 有効期間が設定された後）に第 3 図柄表示装置の表示画面に表示するように構成している。

#### 【2516】

そして、攻撃演出では、味方キャラの種別と、実行される攻撃種別とに応じて減少させることが可能な残敵数の範囲を異ならせるように構成している。具体的には、味方キャラの種別として、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 a（図 7 8 6（b）参照）と、キャラクタ 8 0 1 a よりも高い攻撃力を有する勇者を模したキャラクタ 8 0 1 b（図 7 8 7（a）参照）と、を設定可能に構成しており、各キャラクタが通常攻撃と、その通常攻撃よりも敵数を多く減少させ易い強攻撃とを実行可能に構成している。よって、キャラクタ 8 0 1 a による通常攻撃が最も残敵数を減少させ難い組合せの攻撃演出となり、キャラクタ 8 0 1 b による強攻撃が最も残敵数を減少させ易い組合せの攻撃演出となる。このように、1 回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数の範囲を、攻撃演出の演出態様を形成する複数の構成要素の少なくとも一部を事前に遊技者に報知可能に構成することで、遊技者に対して、今回実行される攻撃演出の演出結果を予測させ易くすることができる。なお、本第 2 9 制御例では、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別を 2 種類有しているが、味方キャラの種別を 1 種類にしても良いし、3 種類以上としても良い。また、味方キャラが実行可能な攻撃の種類を、3 種類以上にしても良いし、味方キャラの種別に応じて実行される攻撃の種類を異ならせても良い。このように構成することで、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別としてどの種別が選択されるかについてより興味を持たせることができる。攻撃演出中に表示される第 1 ボタンアイコン P u 1 は、討伐演出開始時に表示領域 D m 7 に表示されていた第 1 ボタンアイコン P u 1 と同一の表示態様で表示されるように構成している。具体的には、攻撃演出が開始された場合に、表示領域 D m 7 に表示されている第 1 ボタンアイコン P u 1 が拡大しながら主表示領域 D m の中央部へと移動していくボタンアイコン移動演出が実行される。このように構成することで、討伐演出の開始時に表示領域 D m 7 に表示された各ボタンアイコンを実際に用いて攻撃演出が実行される演出を創出することができるため、討伐演出開始時に表示領域 D m 7 に表示される表示態様に対して遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【2517】

そして、第 1 ボタンアイコン P u 1 が攻撃演出に用いられたため、表示領域 D m 7 には、未使用の第 2 ボタンアイコン P u 2 ~ 第 5 ボタンアイコン P u 5 のみが表示され、過去に第 1 ボタンアイコン P u 1 が表示されていた領域には、攻撃演出に用いられたことを示すための表示態様（図では「-」で表示）が表示されている。このように構成することで、表示領域 D m 7 に表示されている各ボタンアイコンを確認することで、討伐演出中に既に実行された攻撃演出の回数と、残りの攻撃演出の回数と、を容易に把握することができる。図 7 8 6（b）に示した状態で遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下すると、キャラクタ 8 0 1 a が敵を攻撃する演出が実行され、攻撃後の残敵数が表示される。次に、図 7 8 7（a）を参照して、1 回目の攻撃演出が実行された 2 ラウンド目のラウンド遊技が終了した後のインターバル期間中の演出内容について説明をする。図 7 8 7（a）は、2 ラウンド目終了後のインターバル中に表示される表示画面の一例を示した図である。2 ラウンド目 ~ 6 ラウンド目のラウンド遊技間に設定されるインターバル期間では、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）を示す表示態様と、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。本第 2 9 制御例では、インターバル期間として 1 . 5 秒間が設定されるように構成しており、前のラウンド遊

10

20

30

40

50

技にて実行される攻撃演出中（ＳＷ有効期間中）に演出ボタン２２ａが押下されなかった場合には、インターバル期間を用いて、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示される。一方で、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（ＳＷ有効期間中）に演出ボタン２２ａを押下した場合には、演出ボタン２２ａを押下した直後に、味方キャラが攻撃を行う演出が実行された後に今回の攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示されたままインターバル期間に移行し、攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示したまま、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。

#### 【２５１８】

より詳細に説明をすると、本第２９制御例では大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の終了条件として第１可変入賞装置６５へと１０個の遊技球が入賞した場合に成立する第１終了条件と、ラウンド遊技が開始されてから第１終了条件が成立すること無く３０秒が経過した場合に成立する第２終了条件と、を有している。ここで、本第２９制御例におけるパチンコ機１０は、図７７７を参照して上述した通り、大当たり遊技中は右打ち遊技が実行され、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆どが第１可変入賞装置６５に到達するように遊技盤１３を構成している。本パチンコ機１０は、１分（６０秒）間で１００個の遊技球を発射可能に構成していることから、大当たり遊技中に継続して遊技球は発射した場合には、ラウンド遊技が開始されてから約６秒で第１終了条件が成立しラウンド遊技が終了する。そして、ラウンド遊技中に実行されるラウンド遊技演出としては、ラウンド遊技が開始されてから３秒後に３秒間のＳＷ有効時間が設定される攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、ラウンド遊技中に実行される攻撃演出におけるＳＷ有効時間の長さ（３秒）が、通常に遊技した場合において継続するラウンド遊技期間の長さ（約６秒）よりも短くなるように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技中において効率良く遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞する場合であっても、ＳＷ有効時間が設定されている際にラウンド遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【２５１９】

なお、本第２９制御例では、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間を、通常の遊技が実行されている場合に継続し得るラウンド遊技期間（約６秒）よりも短くなるように予め規定しておき、ラウンド遊技期間（約６秒）が経過するよりも前にＳＷ有効時間が経過するように攻撃演出を実行することで、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間の長さを、ラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと入賞した遊技球の個数に応じて可変させるように構成しても良い。具体的には、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間として、経過時間に基づいてラウンド遊技を終了させる第２終了条件（３０秒経過）が成立する期間と同一の長さ（３０秒）を設定し、その後、ラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと遊技球が１個入賞する毎に、ＳＷ有効時間の残期間が３秒減算されるように構成する。このように構成することで、ラウンド遊技が終了するまでに、確実にＳＷ有効時間を終了させることができる。また、ラウンド遊技中において、遊技球の発射を中断し、演出ボタン２２ａへの操作を実行しようとする遊技者に対しては、長時間（最大で３０秒）のＳＷ有効時間を提供することができるため、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にＳＷ有効時間が経過してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【２５２０】

図７８７（ａ）に戻り、説明を続ける。図７８７（ａ）に示した通り、２ラウンド目終了後のインターバル期間では、２ラウンド目にて実行された攻撃演出（図７８６（ｂ）参

10

20

30

40

50



照)の演出結果として表示領域H R 1に「残り385体」が表示されている。また、3ラウンド目にて実行される攻撃演出の内容を示唆するための表示態様として、主表示領域D mの左側に勇者を模したキャラクタ801bが表示されており、表示領域D m7には、次の攻撃演出に対応する第2ボタンアイコンP u2が強表示態様で表示されている。そして、副表示領域D sには、今回の討伐演出における攻撃演出の残回数と、次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出であることを案内するための表示態様として「残り4回!!次は大量討伐のチャンス!!」のコメントが表示されている。よって、図787(a)に示した表示画面を目視した遊技者は、3ラウンド目にて実行される攻撃演出にて、敵の残数が大きく減少することを事前に把握することができるため、敵の残数が0体になることを期待しながら3ラウンド目の攻撃演出を楽しませることができる。なお、本第29制御例では、図787(a)に示した通り、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を3つの表示要素(表示領域D m7の表示態様、キャラクタ801bの表示、副表示領域D sのコメント)によって遊技者に示唆可能に構成している。この各表示要素は、全てのインターバル期間において表示するものではなく、少なくとも1の表示要素を用いて次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示唆可能に構成しても良い。この場合、上述した3つの表示要素のうち、用いられた表示要素の数が多いほど、次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたり、3つの表示要素が示唆する攻撃演出の内容に矛盾が発生している場合に次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたりするように構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間にて表示される各種表示態様に対しても遊技者に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

10

20

#### 【2521】

さらに、本第29制御例では、上述した3つの表示要素のうち、表示態様D m7のみ事前に表示し、残りの2つの表示要素をインターバル期間が設定され、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様が表示されるタイミングにて同時に表示するように構成しているが、これに限ること無く、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出に用いられるキャラクタを示唆する表示態様(第1表示要素)の表示タイミングと、副表示領域D sのコメント表示(第2表示要素)の表示タイミングと、を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を後に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間中に表示される表示内容を遊技者が注視する期間を長くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を先に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、先に表示された表示要素が遊技者に有利な表示態様である場合に、2つの表示要素が何れも遊技者に有利な表示態様である可能性を残すことができるため、後に表示される表示要素に対して遊技者を注視させることができる。

30

#### 【2522】

なお、本第29制御例では、各攻撃演出にて用いられるボタンアイコンの種別(強表示態様、通常表示態様)を、討伐演出が開始される時点で事前に遊技者に表示する(図786(a)参照)ように構成しているが、これに限ること無く、例えば、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数に対応させた数のボタンアイコンとして、第1ボタンアイコンP u1のみ1回目の攻撃演出の演出内容に応じて種別を決定し、残りの第2ボタンアイコンP u2~第5ボタンアイコンP u5を通常表示態様で表示させておき、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、1回目の攻撃演出の演出内容のみを遊技者に報知する表示態様を表示し、2ラウンド目以降のインターバル期間にて第2ボタンアイコンP u2~第5ボタンアイコンP u5の表示態様を、対応する攻撃演出の演出内容に応じて可変表示させるように構成しても良い。このように構成した場合には、インターバル期間中に表示される各表示要素の表示タイミングを決定する処理において、上述した第1表示要素、第2表示要素に加え

40

50



、可変させたボタンアイコンの表示態様（第3表示要素）の表示タイミングも含めて表示タイミングを決定するように構成すると良い。また、2ラウンド目以降のインターバル期間にて第2ボタンアイコンP u 2～第5ボタンアイコンP u 5の表示態様を可変させる構成を用いた場合には、討伐演出にて実行される各攻撃演出の演出内容を、討伐演出が開始されるまでに予め決定しておくのでは無く、インターバル期間中に決定するように構成しても良いし、討伐演出の開始時に予め決定しておいた攻撃演出の内容を、前に実行された攻撃演出の演出結果（演出ボタン22aの操作状況）に応じて、可変させるように構成しても良い。このように、討伐演出が実行されている際中に残りの攻撃演出の演出内容（減少させる残敵数）を可変させるように構成したとしても、可変後の攻撃演出の演出内容に応じた表示態様でボタンアイコンを表示させることができるため、遊技者に違和感を与える演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【2523】

そして、討伐演出にて実行される最後の攻撃演出（6ラウンド目の攻撃演出）にて、敵を全て討伐した場合には、図787（b）に示した表示画面が表示される。図787（b）は、討伐演出にて敵を全て討伐した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図787（b）に示した通り、表示領域H R 1に表示される敵残数を示す表示態様として「残り0体」が表示され、攻撃演出にて用いられたキャラクタ801a、及びキャラクタ801bが祝福する演出態様が主表示領域D mに表示される。また、表示領域D m 7には、今回の討伐演出にて実行された攻撃演出の回数を把握可能な表示態様として、消費済アイコン（図では「-」で表示）が、攻撃演出が実行された回数に対応させて5個表示されている。副表示領域D sには、今回の討伐演出が遊技者に有利な演出結果であることを案内するための案内表示態様として「討伐完了！！ラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な成功演出であることと、大当たり遊技の終了後に時短状態（ラッシュ）が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この「討伐完了！！ラッシュ突入！！」との文字は、初めて時短状態へと移行する場合に表示されるものであり、時短状態中に大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合には、「討伐完了！！ラッシュ突入！！」に代えて「ラッシュ継続」の文字が表示される。この表示態様の切替は、短期間で同一条件が成立した場合（時短状態が設定される場合）に異なる表示態様を表示する構成と言える。

20

30

#### 【2524】

次に、上述した討伐演出にて実行される攻撃演出中における演出ボタン22aに対する操作の有無に応じて表示される表示画面の表示内容について、図788、及び図789（a）を参照して説明をする。図788（a）は、図787（a）に表示したインターバル期間が経過した後に実行される3ラウンド目の攻撃演出中であって、S W有効時間中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図788（b）は、図788（a）に表示した攻撃演出のS W有効時間内に遊技者が演出ボタン22aを操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図789（a）は、図788（a）に表示した攻撃演出のS W有効時間内に遊技者が演出ボタン22aを操作（押下）しなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第29制御例では、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを報知する演出結果）であることを示すために残敵数が共通特定数（0体）となる演出態様を決定可能に構成している。さらに、遊技者に有利な演出結果となる討伐演出において残敵数が共通特定数（0体）となるよりも前に、残敵数として固有特定数（例えば、333といったぞろ目や、大当たり図柄に対応した値）を表示することで、討伐演出の際中に今回の討伐演出の演出結果を遊技者に報知可能に構成している。加えて、各攻撃演出における演出ボタン22aの操作状況（押下の有無）に応じて、各攻撃演出の演出結果を異ならせるように構成しており、例えば、攻撃演出中に演出ボタン22aを押下した場合には、予め定められた各攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示し、攻撃演出中に演出ボタン22aを押下しなかった場合には、予め定められている演出結果（残敵数）よりも多い残敵数を表示可

40

50

能に構成している。つまり、攻撃演出の演出結果を予め決定しておき、攻撃演出中に成立する条件に応じて予め定められている演出結果が示す残敵数を上限に複数の残敵数を表示可能に構成している。

#### 【 2 5 2 5 】

このように構成することで、討伐演出にて実行される各攻撃演出にて減少させることが可能な敵の総数を予め規定しておくことで、討伐演出の演出期間中に偏って残敵数を減少させてしまうことを抑制すると共に、各攻撃演出にて減少させる残敵数にバリエーションを持たせることができる。さらに、攻撃演出の演出結果として予め決定されている残敵数と、攻撃演出開始時に表示されている残敵数との間に、固有特定数が含まれている状態であって、当該攻撃演出中に遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作（押下）しなかった場合に、残敵数を固有特定数とする追加攻撃演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した通り、固有特定数は大当たり図柄に含まれる数字に応じて決定されるように構成しており、遊技者に対して固有特定数として決定された残敵数を報知しないように構成しているため、攻撃演出が実行される毎に、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲内に固有特定数が含まれているか否かを予測する楽しみを提供することができる。加えて、次に実行される攻撃演出にて減少させる残敵数の大小を遊技者に報知することで、実行される攻撃演出中に減少される残敵数を予測するためのヒントを提供可能に構成しているため、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲を予測させ易くすることができる。図 7 8 8 ( a ) に示した通り、3 ラウンド目の攻撃演出が実行されると、2 ラウンド目終了後のインターバル期間中の表示画面（図 7 8 7 ( b ) 参照）に表示されたキャラクタ 8 0 1 b が主表示領域 D m に表示され、主表示領域 D m の中央部には、強表示態様の第 2 ボタンアイコン P u 2 が表示され、今回の攻撃演出にて設定された S W 有効時間を示すためのタイムゲージ g a 1 が表示される。このタイムゲージ g a 1 は、図 7 8 6 ( b ) にて示したタイムゲージ g a 1 と同様に、3 秒間の S W 有効時間の経過時間を示すように残期間表示 g a 1 a と、経過期間表示 g a 1 b とで表示される。

#### 【 2 5 2 6 】

また、3 ラウンド目の攻撃演出は第 2 ボタンアイコン P u 2 を用いた攻撃演出が実行されるため、表示領域 D m 7 には第 3 ボタンアイコン P u 3 ~ 第 5 ボタンアイコン P u 5 が表示されており、表示領域 H R 1 には、2 ラウンド目の攻撃演出の演出結果である残敵数を示す「残り 3 8 5 体」が表示されている。このように、遊技者に対して演出ボタン 2 2 a を操作させる期間（攻撃演出の S W 有効時間内）にて、今回の攻撃演出によって減少させることが可能な残敵数を示唆するボタンアイコンの表示態様と、現在の残敵数と、を表示することで、遊技者に対して、実行中の攻撃演出に対して演出ボタン 2 2 a を操作するか否かを決定させ易くすることができる。3 ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を押下した場合には、図 7 8 8 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 7 8 8 ( b ) は、3 ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 7 8 8 ( b ) に示した通り、攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を操作（押下）すると、ラウンド遊技の終了を待つことなく、味方キャラ 8 0 1 b が攻撃アクションを実行する演出が実行され、その後、今回の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域 H R 1 に「残り 9 9 体」の文字が表示される。つまり、図 7 8 8 ( b ) に示した例では、討伐演出の演出態様として、敵の総数「5 0 0 体」が決定され、さらに、3 ラウンドに実行される攻撃演出（2 回目の攻撃演出）の演出結果として、「残り 9 9 体」が予め決定されており、2 回目の攻撃演出によって予め決定されている残敵数まで残敵数を減少させた演出結果が表示されている。残敵数を示す表示領域 H R 1 は、表示されている残敵数の数に応じて表示態様（背景）が可変設定されるように構成しており、図 7 8 8 ( b ) では、敵の残り数（残敵数）が 1 0 0 体以下となったことを示すための表示態様（ヒビ割れ背景）が表示されている。そして、副表示領域 D s には、残敵数が 1 0 0 体以下であることを遊技者に報知するための案内表示態様として「あと少しだ

！！」の文字が表示される。

#### 【 2 5 2 7 】

なお、本第 2 9 制御例では、残敵数が表示される表示領域の表示態様を、残敵数に応じて可変可能に構成しているが、表示態様を可変させる条件として残敵数以外の条件を設定しても良く、討伐演出の総敵数（最初に表示領域 H R 1 に表示される残敵数）に対する現在の残敵数が占める割合が所定割合以下となった場合（例えば、1 0 0 0 体の敵を討伐する討伐演出にて、残敵数が 1 0 0 体（総敵数の一割以下））となった場合に、表示態様を可変させる条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、残敵数では無く、討伐演出の総敵数に対する敵数の減少度合いによって表示領域 H R 1 の表示態様を可変させることができるため、討伐演出にてどの程度敵を討伐したかを遊技者に把握させ易くすることができる。次に、3 ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を押下しなかった場合には、図 7 8 9（a）に示した表示画面が表示される。図 7 8 9（a）は、図 7 8 8（a）に示した状態から、演出ボタン 2 2 a を操作すること無く 3 ラウンド目が終了した場合における 3 ラウンド目終了後のインターバル期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 7 8 8（a）に示した状態（残敵数「3 8 5 体」の状態）で、演出ボタン 2 2 a を操作すること無く S W 有効時間が経過すると、タイムゲージ g a 1 の残期間表示 g a 1 a が減少し、S W 有効時間が終了する。その状態で 3 ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、3 ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間へと移行し、演出ボタン 2 2 a が操作されなかった場合に実行される追加攻撃演出を実行し、追加攻撃演出の演出結果として、表示領域 H R 1 に「残り 3 3 3 体」が表示される。つまり、図 7 8 9（a）に示した図は、今回の大当たり遊技は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技であり、成功演出が実行される討伐演出の固有特定数として「3 3 3」が設定されている討伐演出が実行されている場合における表示画面の一例を示した図である。

#### 【 2 5 2 8 】

そして、3 ラウンド目に実行される攻撃演出の演出結果として、残敵数「9 9 体」が決定されており、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作した場合には、図 7 8 8（b）に示した通り、残敵数が「3 8 5 体」から「9 9 体」まで減少する演出結果が表示される。一方、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作しなかった場合には、残敵数を「3 8 5 体」から所定数減少させるための追加攻撃演出が実行される。この追加攻撃演出が実行される条件が成立した場合には、専用の抽選によって追加攻撃演出の演出態様（演出結果）が決定されるように構成している。具体的には、演出ボタン 2 2 a を操作すること無く S W 有効時間が経過した場合に、追加攻撃演出の実行条件が成立し、現時点の残敵数（例えば、「3 8 5 体」と、攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「9 9 体」と、の間に、今回の討伐演出にて決定された固有特定数（例えば、「3 3 3 体」）が含まれているかを判別し、固有特定数が含まれていないと判別した場合には、7 0 % の割合で攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「9 9 体」）まで減少させる演出態様が決定され、2 0 % の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「4」）となる第 1 擬似残敵数（例えば、「1 0 4 体」）まで減少させる演出態様が決定され、1 0 % の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「4」）となる第 2 擬似残敵数（例えば、「1 4 4 体」）まで減少させる演出態様が決定される。一方、固有特定数が含まれていると判別した場合には、4 0 % の割合で攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「9 9 体」）まで減少させる演出態様が決定され、3 0 % の割合で固有特定数（例えば、「3 3 3 体」）まで減少させる演出態様が決定され、1 0 % の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「4」）となる第 1 擬似残敵数（例えば、「1 0 4 体」）まで減少させる演出態様が決定され、2 0 % の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「4」）となる第 2 擬似残敵数（例えば、「1 4 4 体」）まで減少させる演出態様が決定される。

#### 【 2 5 2 9 】

そして、決定された演出態様に応じた追加攻撃演出が実行される。このように構成する

ことで、攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を操作した場合と、しなかった場合とで 1 の攻撃演出の演出結果を異ならせることができるため、攻撃演出のバリエーションを増加させることができる。また、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合であっても、大当たり図柄に含まれる数字に関連する残敵数（擬似残敵数）へと敵の数を減少させ易くしているため、遊技者に対して、追加攻撃演出の演出結果が固有特定数であると思わせ易くすることができる。さらに、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれている場合、即ち、実行中の討伐演出が成功演出となる討伐演出（時短状態が設定される大当たり遊技中に実行される討伐演出）である場合には、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合と比べて、擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。よって、固有特定数へと残敵数を減少させることが出来なかった場合であっても、1 の討伐演出において、追加攻撃演出が複数回実行されるように遊技を行い、擬似残敵数が複数回表示されることにより、今回の討伐演出が成功演出となる討伐演出であることを遊技者に予測させることが可能となる。また、図 7 8 9 ( a ) に示した通り、表示領域 H R 1 に固有特定数（「3 3 3 体」）の残敵数が表示された場合、即ち、残敵数が「0 体」となるよりも前に遊技者に対して成功演出（時短状態が設定されることを報知する討伐演出）が実行されることが報知された場合は、表示領域 H R 1 の表示態様が通常とは異なる表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示され、表示領域 D m 7 に表示されるボタンアイコン（第 3 ボタンアイコン P u 3 ~ 第 5 ボタンアイコン P u 5 ）が、最終的に残敵数が「0 体」となるように残りの攻撃演出が実行される旨を示すための特殊表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示される。

10

20

#### 【 2 5 3 0 】

本第 2 9 制御例では、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成している。つまり、固有特定数が表示された後も残敵数が 0 体になるまで残敵数を減少させる攻撃演出が実行される。よって、一度固有特定数の残敵数が表示された場合であっても、討伐演出が進行した場合に、表示領域 H R 1 には固有特定数とは異なる残敵数が表示されることになる。よって、固有特定数が表示されたことを報知するための表示態様で表示領域 D m 7 に表示されるボタンアイコンの表示態様や、表示領域 H R 1 の表示態様を表示可能に構成することで、討伐演出の途中段階にて残敵数として固有特定数が表示されたことを討伐演出の残期間に渡って継続して遊技者に把握させ易くすることができる。本第 2 9 制御例では、上述した通り、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成することで、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が増大してしまうことを抑制している。つまり、既に、成功演出が実行されていることを遊技者が把握している状態では、各攻撃演出における残敵数の減少度合いに対する遊技者の興味が低くなることから、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成したとしても演出効果を効果的に高めることが困難であるため、予め決定されている攻撃演出の演出態様をそのまま使用するように構成し、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が過剰に増大してしまうことを抑制することができる。

30

40

#### 【 2 5 3 1 】

なお、本第 2 9 制御例にて用いた構成に限ること無く、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合において、予め決定されている攻撃演出の演出態様に代えて、専用の演出態様を実行するように構成しても良く、例えば、残敵数として固有特定数が表示されている状態において次の攻撃演出が実行される場合には、討伐演出における攻撃演出の残回数に関わらず残敵数が「0 体」となる攻撃演出を実行するように構成し、その後、討伐演出が終了するまでの残期間（確定後時間）を用いて、残りの攻撃演出を実行すること無く遊技者を祝福するための祝福演出を実行するように構成しても良いし、上述した確定後時間中に実行される攻撃演出を用いて遊技者に対して別の特典（例えば、保留連の有無）が付与されるか否かを報知可能な第 2 演出を実行するように構成しても良い

50

。このように構成することで、成功演出となる討伐演出が実行される場合において、演出結果が表示されるまでの演出の進行状況（固有特定数の表示の有無）に応じて、遊技者に対して異なる特典を付与させることができるため、遊技者に対して、討伐演出が実行される期間中に演出ボタン 22a を押下するか否かを選択させる楽しさを提供することができる。また、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、表示領域 H R 1 に表示される残敵数を把握するだけで、固有特定数が表示されたことを遊技者に分かり易く報知することができるため、表示領域 H R 1 以外の表示領域（例えば、表示領域 D m 7）に表示される表示要素（例えば、ボタンアイコン）の表示態様として専用の表示態様（例えば、輝いている 10

10

#### 【2532】

つまり、今回実行される攻撃演出が討伐演出における最後の攻撃演出であることを遊技者に把握させた状態で、その最後の攻撃演出の演出結果として「0体」以外の残敵数を表示し、遊技者に対して失敗演出（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないことを報知する演出）が実行されたと思わせた後に、復活演出を実行し残敵数を「0体」へと可変表示可能に構成している。このように構成することで、討伐演出が終了する最後まで遊技者に対して成功演出が実行されていることに期待を持たせることができる。この場合、図 789（b）に示した通り、6 ラウンド目のラウンド遊技中に、最後の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域 H R 1 に「残り 44 体」が表示される。図 789（b）に示した例では、固有特定数として大当たり図柄に含まれる「4」の数字を用いた「44」が決定されており、表示領域 H R 1 に表示されている「44 体」が固有特定数となる。そして、主表示領域 D m には、復活演出に対応するキャラクタ 801c が表示領域 H R 1 を攻撃し、一旦表示された固有特定数をさらに減少させる復活演出（追加攻撃演出）が実行される。この復活演出が終了すると、図 787（b）に示した表示画面と同様に 20

、成功演出を示すための表示態様として表示領域 H R 1 に「残り 0 体」が表示され、遊技者に対して成功演出が実行されたことを報知する。なお、図示は省略したが、本第 29 制御例では、討伐演出の演出結果が失敗演出である場合において、最後の攻撃演出の演出結果として固有特定数以外の残敵数がランダムに決定されるのではなく、大当たり図柄に含まれる数字を用いた擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。つまり、「444」で大当たり当選した場合における討伐演出では、失敗演出の演出結果を示すための表示画面（最後の攻撃演出の結果を示す表示画面）の表示領域 H R 1 に「4」の数字が付された残敵数であって、固有特定数として決定されていない擬似残敵数（例えば、「14 体」や「4 体」等）が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、失敗演出の演出結果が表示された場合において、復活演出が実行される可能性を残した状態 30

で失敗演出の演出結果を表示することができる。 40

20

30

40

#### 【2533】

以上、説明をした通り、本第 29 制御例では、初回大当たりの大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出結果を用いて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを事前に報知可能に構成していた。さらに、討伐演出の演出結果（最後の攻撃演出の演出結果）が表示されるよりも前に、討伐演出の演出結果を報知可能にすることで、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者が討伐演出の演出結果だけでなく、討伐演出の演出過程（各攻撃演出の演出結果）についても興味を持ちやすくするように構成していた。具体的には、各攻撃演出の演出結果として特定数（共通特定数、固有特定数）を表示することで、討伐演出の演出結果が、時短状態が設定されることを示すた 50

50

めの演出結果（残敵数 0 表示）が表示されることを事前に報知可能に構成していた。つまり、本第 29 制御例では、討伐演出として、特定数が表示される場合と、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数 0 表示）が表示される場合とで、同一の特典が付与されることを、報知タイミングを異ならせて報知可能に構成している。なお、特定数が表示される場合に遊技者に付与される特典の内容と、討伐演出の演出結果が表示された場合に遊技者に付与される内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、討伐演出の演出結果が表示されることで付与される特典として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す特典を設定し、特定数が表示される場合に付与される特典として、大当たり遊技終了後に直ぐに次の大当たり遊技が実行される（保留連する）ことを示す特典を付与するように構成しても良い。このように構成することで、討伐演出によって、複数の特典を遊技者に付与することが可能となるため、遊技者に対して、討伐演出の演出結果だけで無く、その演出過程に対してもより注視させ易くすることができる。

10

#### 【2534】

次に、図 790 を参照して、時短状態（ラッシュ）中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。本第 29 制御例のパチンコ機 10 は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、時短状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利な第 2 特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第 2 特別図柄抽選は、高確率（1 / 2 の確率）で小当たり当選するように規定されており、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放される第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）650 へと入賞した遊技球が特定領域を通過可能に構成され、特定領域を遊技球が通過したことに基づいて大当たり（V 大当たり）遊技が実行されるように構成している。また、本第 29 制御例のパチンコ機 10 では、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果を示すための第 2 特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、1 秒）の変動時間を設定可能に構成し、1 の大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くすることで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くするように構成している。このように構成されたパチンコ機 10 では、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出として、通常状態中に実行される変動演出、即ち、抽選結果を示すための第 3 図柄を少なくとも含む複数の図柄列（例えば、左列、中列、右列）に含まれる複数の図柄を変動表示させた後に、一部の図柄列（例えば、左列、右列）に含まれる第 3 図柄を、大当たり当選を示す組合せで停止表示させたリーチ状態を創出し、残りの図柄列（例えば、中列）にて変動表示されている第 3 図柄の停止表示態様を遊技者に予測させながら楽しませるリーチ演出を実行すること無く、時短状態中専用の変動演出を実行するように構成している。

20

30

#### 【2535】

つまり、上述したリーチ演出は、特別図柄変動が実行されている変動期間を用いて、大当たり当選への期待度を徐々に高めて行く変動演出であって、特別図柄抽選が頻繁に実行されることを防ぐために長めの変動時間（例えば、60 秒）を設定した場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるが、本第 29 制御例のパチンコ機 10 のように、時短状態中において短い変動時間（例えば、1 秒）の特別図柄変動が実行され易く構成されている場合には、1 回の特別図柄変動の変動時間を用いてリーチ演出を実行したとしても、リーチ状態を創出してから特別図柄抽選の結果を停止表示させるまでに費やす時間が短くなってしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうという問題があった。そこで、本第 29 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短状態が設定されているラッシュ期間において、時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄変動の残回数（残特図 2 変動回数）をカウントダウンする演出を主に実行し、第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、カウントダウン表示される数字に代えて特別図柄抽選の結果を示すための第 3 図柄の表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が連続して実行される時短状態において、時短状態が継続

40

50

する期間を遊技者に分かり易く報知しながら、特別図柄抽選で当たり当選したことを分かり易く報知することができる。図 790 (a) は、時短状態 (時短 3 回) が設定されてから、1 回目の第 2 特別図柄変動が実行されている間に表示される表示画面の一例を示した図である。図 790 (a) に示した通り、時短状態中の演出モードであるラッシュ中は、キャラクター 801 が攻撃をチャージしている演出が実行され、その前面側に残特図 2 変動回数を示すための表示態様として数字アイコン 808 が表示される。図 790 (a) に示した図では、1 回目の第 2 特別図柄変動が実行されている状態であるため、実行中の第 2 特別図柄変動を含めて 3 回の第 2 特別図柄変動が実行されることを示す「3」の表示態様で数字アイコン 808 が表示されている。

#### 【2536】

また、主表示領域 Dm の右側には、時短状態 (ラッシュ) が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域 Dm8 が形成され、時短状態 (ラッシュ) 期間の継続期間を示す表示態様として「00:02:44」の表示態様が表示されている。この「00:02:44」は、時短状態が設定されてから 2 秒が経過したことを示している。具体的には、表示領域 Dm8 に表示される継続期間表示は、最大で 99 分 59 秒の期間を表示可能に構成している。なお、秒単位の時間が表示される領域 (真ん中の 2 桁領域) の右側の領域 (右側の 2 桁領域であって、図 790 (a) では「44」が表示されている領域) は、擬似経過時間表示領域として形成されており、最小で「00」から最大で「99」までの値を表示可能に構成している。そして、1 秒が経過するまでの間に、最小値から最大値まで値を更新可能に構成し、最大値に到達した後は再度最小値が表示され繰り返し値が更新されるように構成している。つまり、擬似経過時間表示領域は 1 / 100 秒単位で値が更新されているように見える表示領域である。なお、表示領域 Dm8 に表示される継続期間表示の最大値 (99 分 59 秒) を超えて時短状態が継続した場合には、それ以上の継続期間の表示を行わず、時短状態が長時間継続したことを示すための祝福表示 (例えば「エクセレント!!」の表示) が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して特別感のある演出を提供することができる。なお、本第 29 制御例では、時短状態が継続している期間 (途中に実行される大当たり遊技、或いは、小当たり遊技の期間も含む) は、遊技の有無に関わらず、継続期間の表示を更新するように構成しているため、例えば、時短状態中に遊技を長時間中断した場合には、継続期間表示が最大値に到達し易くなる。そこで、上述した祝福表示を実行する条件として、継続期間表示が最大値に到達したことに加え、ラッシュ期間中に獲得した賞球数が所定数を越えた場合に成立する条件や、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技回数、或いは、時短状態中に実行された特別図柄抽選回数が所定回数を越えた場合に成立する条件が成立することを祝福表示を実行する条件としても良い。

#### 【2537】

このように構成することで、ラッシュ期間中に多くの遊技 (特別図柄抽選) を実行した遊技者のみ祝福表示を表示させることができるため、祝福表示が表示された遊技者の満足感を高めることができる。なお、この場合、祝福表示の実行条件が成立していない状態で継続期間表示が最大値に到達すると、最大値である継続期間表示を継続して表示するように構成し、最大値である継続期間表示が継続している状態で祝福表示の実行条件が成立した場合に、祝福表示を実行するように構成すると良い。このように構成することで、ラッシュ期間が長時間継続している遊技者に対して、祝福表示を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。副表示領域 Ds には、ラッシュ期間 (時短状態) 中に実行される変動演出の演出内容を示すための案内表示態様として「カウントダウンが 0 になるまでに画面を破壊しろ」の文字が表示されている。このように構成することで、キャラクター 801 が画面を攻撃して破壊した場合に特典 (当たり) が付与されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。そして、ラッシュ期間中に実行された第 2 特別図柄抽選で当たり当選した場合には、図 790 (b) に示した表示画面が表示される。図 790 (b) は、ラッシュ期間中に当たり当選した特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。当たり当選した第 2 特別図柄変動が実行されると、攻撃

10

20

30

40

50



をチャージしていたキャラクタ 8 0 1 が画面を破壊する攻撃演出が実行され、画面が破壊されカウントダウン表示されていた数字アイコン 8 0 8 が非表示になり、代わりに、当たり当選を示す組合せで第 3 図柄（図では「5 5 5」）が表示領域 H R 2 に表示される。

#### 【 2 5 3 8 】

次に、図 7 9 1、及び図 7 9 2 を参照して、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中の演出内容について説明をする。図 7 9 1（a）は、小当たり遊技が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図 7 9 1（b）は、小当たり遊技が開始されてから 4 秒以内に遊技球を特定領域（V 領域）へと入球させた場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図 7 9 2 は、小当たり遊技が開始されてから 4 秒以内に遊技球を特定領域（V 領域）へと入球させた状態で、小当たり遊技が開始されてからの経過時間が 4 秒を過ぎた場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、単位時間あたりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態（ラッシュ期間）中に実行される第 2 特別図柄変動の変動時間を短くしている。さらに、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの期間や、小当たり遊技が実行されてから遊技球を特定領域（V 領域）へと入球させることが可能となるまでの期間も短く構成している。ここで、従来より、小当たり遊技中に特定領域（V 領域）へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技の実行権利を獲得し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行させるパチンコ機 1 0 が知られている。この従来型のパチンコ機 1 0 では、小当たり遊技が実行される限られた期間内に特定領域へと遊技球を入球させるために、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となっ

10

20

#### 【 2 5 3 9 】

このように構成された従来型のパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間として、上述した遊技案内報知を繰り返し実行可能な程度の長さを設定することで、遊技者に対して小当たり遊技中に実行すべき遊技内容を遊技者に把握させるように構成していた。そして、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となるまでの間に、遊技案内報知が繰り返し実行される従来型のパチンコ機 1 0 では、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる状態においても遊技案内報知を繰り返し実行し、遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「V」ゲット）を表示することで、遊技者に対して適正な遊技が実行されたことを分かり易く理解させるように構成していた。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機 1 0 では、小当たり遊技中に遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「V」ゲット）を表示するように構成しているため、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでに、遊技案内報知を繰り返し実行させる期間を設ける必要があり、小当たり当選してから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態が設定されるまでの期間が間延びしてしまい、単位時間あたりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ難いという問題があった。また、小当たり遊技が開始されてから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間を短く設定し、初回の遊技案内報知期間が終了するよりも前に、遊技球を特定領域へと入球させることが可能に構成した場合には、単位時間あたりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができるが、遊技案内報知にて遊技者に報知される遊技内容を遊技者が把握する前に遊技案内報知が終了してしまい、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技に対して遊技者が困惑してしまうという問題があった。

30

40

#### 【 2 5 4 0 】

50



これに対して、本第 29 制御例では、小当たり遊技が開始されてから、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間の長さが、初回の遊技案内報知期間（4 秒）よりも短くなるように構成し、さらに、初回の遊技案内報知期間（4 秒）が経過するまでの間に、遊技球を特定領域へと入球させた場合には、初回の遊技案内報知が経過した後に、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「V ゲット」）を表示するように構成している。そして、初回の遊技案内報知が経過した後に実行される 2 回目以降の遊技案内報知が実行されている期間中に、特定領域へと遊技球が入球した場合には、実行中の遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「V ゲット」）を表示するように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができると共に、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技の内容を遊技者に案内するための報知期間（初回の遊技案内報知期間）を確実に確保することができる。図 791（a）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、遊技盤 13 の右側領域に設けられた第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）650 に向けて遊技球を入球させるための右打ち遊技の実行を遊技者に案内するための案内報知として、表示領域 Dm4 には「右打ち」が表示され、主表示領域 Dm の右側に形成された表示領域 Dm10 には、第 2 可変入賞装置 650 の箇所を遊技者に分かり易く把握させるために、第 2 可変入賞装置 650 が配設された遊技領域付近を示す画像が表示される。さらに、小当たり遊技中における遊技内容として、第 2 可変入賞装置 650 内に設けられた特定領域（V ゲート）へと遊技球を入球させることを案内するための遊技案内報知として、第 1 矢印 810 が主表示領域 Dm に表示される。

#### 【2541】

この第 1 矢印 810 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に対して、第 2 可変入賞装置 650 が配設されている方向（右方向）を示す表示態様で表示されており、「右を狙え」の文字が付設されている。そして、表示面の左右方向に移動するように表示されるものであって、1 の遊技案内報知期間である 4 秒間の間に、第 1 矢印 810 が左右方向へと 2 往復するように表示される。さらに、副表示領域 Ds1 には、小当たり遊技中における遊技方法を案内するための案内態様として「右打ちして V アタッカーに入賞させる！！V 入賞で大当たりゲット！」の文字が表示される。また、第 1 矢印 810 が第 3 図柄表示装置 81 に表示されると共に、音声出力装置 226 から「右を狙え」の音声 が 4 秒間の間に 2 回出力される。本第 29 制御例では、小当たり遊技の遊技方法を案内するための遊技案内報知として、1 回の報知期間が 4 秒となる遊技案内報知が実行されるように構成している。そして、1 回の遊技案内報知が終了した時点において、遊技案内報知を継続するか否かを判別し、継続する必要があると判別した場合には、同一の遊技案内報知を繰り返し複数回実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された状態では、右打ち遊技によって第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）650 へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技を実行させることが可能となることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、主表示領域 Dm に表示される第 1 矢印 810 の下方には、小当たり遊技において遊技球を第 2 可変入賞装置 650 へと入球させることが可能な期間（ラウンド遊技期間）の残時間を示すための第 2 タイムゲージ ga2 が表示されている。この第 2 タイムゲージ ga2 の表示態様は、小当たり遊技のラウンド遊技期間の残期間を示すための残期間表示 ga2a と、経過期間を示すための経過期間表示 ga2b とから形成されており、小当たり遊技のラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示 ga2b が占める割合が増加し、残期間表示 ga2a が占める割合が減少するように、第 2 タイムゲージ ga2 の表示態様が可変するように構成している。

#### 【2542】

本第 29 制御例では、小当たり遊技が開始されると、2 秒間のオープニング期間が経過した後に最大で 20 秒間のラウンド遊技が実行され、その後、2 秒間のエンディング期間が設定されるように構成している。オープニング期間は、第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）650 が開放されない期間、即ち、第 2 可変入賞装置 650 へと遊技球を入球させるこ

とができない期間であって、特別図柄抽選で当り当選を目指す遊技を行っていた遊技者に対して、小当たり当選に基づいて第2可変入賞装置650が開放動作されることを報知するための期間である。オープニング期間が設定されると、小当たり遊技の開始を案内するための表示態様（例えば、「小当たり遊技開始」）を表示されると共に、初回の遊技案内報知として、図791(a)に示した第1矢印810が4秒間表示される。つまり、本第29制御例では、小当たり遊技中の遊技内容を案内するための遊技案内報知を、ラウンド遊技が実行されるよりも前の段階（オープニング期間）から実行するように構成している。このように構成することで、遊技案内報知の内容を把握することで小当たり遊技中の遊技を理解した遊技者が、小当たり遊技中の遊技を理解した段階から右打ち遊技を実行したとしても、ラウンド遊技が開始された直後から第2可変入賞装置650へと遊技球を入球させ易くすることができる。小当たり遊技のラウンド遊技中は、第2可変入賞装置650へと遊技球を入賞させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入賞させることが困難な（入賞させることが出来ない）閉状態と、に開閉扉650f1が可変動作される。具体的には、開状態（0.1秒）、閉状態（0.4秒）、開状態（0.1秒）、閉状態（0.4秒）、開状態（0.1秒）、閉状態（0.4秒）、開状態（0.1秒）、閉状態（0.4秒）、開状態（0.1秒）、閉状態（1.5秒）、開状態（0.1秒）、閉状態（1.5秒）、開状態（0.2秒）、閉状態（4.8秒）、開状態（0.8秒）、閉状態（9秒）となるように、開閉扉650f1が可変制御される。

#### 【2543】

ここで、本第29制御例における小当たり遊技は、上述した20秒の可変制御が終了した場合、或いは、ラウンド遊技中に第2可変入賞装置650へと所定数（10個）の遊技球が入賞した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立し、ラウンド遊技が終了するように構成している。そして、ラウンド遊技中に実行される開閉扉650f1の可変制御内容として、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるように構成している。そして、小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を実行した場合には、5回目の開状態となるタイミングで、第2可変入賞装置650への入賞数が10個となるように構成している。つまり、小当たり遊技が実行されてから（オープニング期間が設定されてから）、継続して右打ち遊技を実行した場合には、ラウンド遊技の遊技期間が2.1秒となり易く、ラウンド遊技中に継続して右打ち遊技を実行しなかった場合は、ラウンド遊技の遊技期間が最大で20秒となるように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、小当たり遊技が開始された直後から意欲的に右打ち遊技を行わせることができる。また、ラウンド遊技が進行するほど、開閉扉650f1が閉状態となる期間が長くなるため、第2可変入賞装置650へと所定数（10個）の遊技球を入賞させることでラウンド遊技を終了させる場合であっても、10個目の遊技球を入賞させるタイミングによって、ラウンド遊技期間の長さが大きく異ならせることができる。よって、小当たり遊技中における遊技状況によっても、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数が異なるため、遊技者に対して小当たり遊技中の遊技状況についても興味を持たせることができる。

#### 【2544】

なお、ラウンド遊技の後半期間に設定される長時間の閉状態（9秒の閉状態）、即ち、小当たり遊技中に、正常に右打ち遊技を実行していた場合には、設定され難い閉状態が設定された場合には、例えば、小当たり遊技が実行されていることに気付かずに右打ち遊技を実行していない場合も考えられるため、既に遊技球を特定領域へと入球させているか否かを判別し、特定領域へと遊技球を入球させていないと判別した場合には、遊技者に対して、右打ち遊技を強調して案内するための強調案内報知を実行するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されたにも関わらず、遊技球を特定領域へと入球させること無く、大当たり遊技の実行権利を獲得しないまま小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができる。また、小当たり遊技のラウンド遊技中において、前半期間では開閉扉650f1の開状態となる期間として0.1秒が繰り返し設定され、後半期間では、前半期間よりも長い期間（0.2秒、0.8秒）の開状態が設定される

ように構成している。このように構成することで、小当たり遊技を短時間で終了させることが出来なかった遊技者、例えば、小当たり遊技が実行されたことに途中まで気付かなかった遊技者に対して、確実に遊技球を第2可変入賞装置650へと入賞させる機会を残すことができる。なお、本第29制御例では、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるようにラウンド遊技中の可変制御を実行するように構成することで、ラウンド遊技を短時間で終了させることが可能としているが、ラウンド遊技中における可変制御の内容はこれに限ること無く、ラウンド遊技の全期間に対して開状態となる期間が占める割合が均等となるように構成しても良い。

#### 【2545】

また、本第29制御例では、ラウンド遊技の後半期間の方が、前半期間よりも、1回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉650f1を可変制御することで、ラウンド遊技中に第2可変入賞装置650へと遊技球を入球させること無くラウンド遊技が終了してしまうことを抑制するように構成しているが、これに限ること無く、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、1回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉650f1を可変制御するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技の前半期間中に第2可変入賞装置650へと遊技球を入球させ易くすることができるため、ラウンド遊技を短時間で終了させ易くすることができる。一方で、ラウンド遊技の前半期間にてラウンド遊技を終了させることができなかった遊技者に対して、短い開状態と、長い閉状態と、が繰り返される小当たり遊技が実行されるため、ラウンド遊技期間を無用に長くすることができる。よって、小当たり遊技を実行する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された直後から意欲的に第2可変入賞装置650へと遊技球を入賞させるための右打ち遊技を行わせ易くすることができる。また、小当たり遊技のエンディング期間は、上述したオープニング期間と同様に、第2可変入賞装置(V入賞装置)650が開放されない期間、即ち、第2可変入賞装置650へと遊技球を入球させることができない期間であって、小当たり遊技のラウンド遊技中に実行された遊技内容に基づいた表示態様が第3図柄表示装置81の表示面に表示される。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ、大当たり遊技の実行権利を獲得している場合には、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されることを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。一方で、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることが出来なかった場合には、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されないため、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技終了後に通常状態へと移行することを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。

#### 【2546】

ここで、図791(a)に示した例では、小当たり遊技が開始されてから3秒が経過した時点、即ち、2秒間のオープニング期間が終了し、ラウンド遊技が実行されてから1秒が経過した時点を示しており、主表示領域Dmには、初回の遊技案内報知である第1矢印810が表示されており、タイムゲージga2全体で示すラウンド遊技期間(20秒)に対して、経過期間表示ga2bが1秒分、残期間表示ga2aが19秒分の範囲を示している状態が表示されている。そして、初回の遊技案内報知が実行されている期間中に第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球が特定領域(Vゲート)を通過した場合(V入賞した場合)、即ち、ラウンド遊技が開始されてから2秒以内に遊技球がV入賞した場合は、図791(b)に示した通り、初回の遊技案内報知期間が終了するまで、主表示領域Dmの中央部にて初回の遊技案内報知(第1矢印810)が継続して表示され、副表示領域Dsにて小当たり遊技中における遊技方法を案内するための「右打ちしてVアタッカーに入賞させろ!! V入賞で大当たりゲット!」も継続して表示される。このように構成することで、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後に遊技球をV入賞させてしまった場合であっても、V入賞した後に実行される遊技内容(大当たり遊技が実行される遊技内容)を遊技者に分かり易く理解させることができる。また、図791(b)に示した通り、初回の遊技案内報知期間(4秒間)中に遊技球をV入賞させた場合には、初回の遊技案

10

20

30

40

50

内報知が実行されている主表示領域 D m の空き領域にて、既に V 入賞していることを示すための V 入賞済アイコン 8 1 1 を表示するように構成している。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中に遊技球が V 入賞しているか否かを遊技者に把握させることができる。

#### 【 2 5 4 7 】

なお、本第 2 9 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に V 入賞済アイコン 8 1 1 を表示することによって、初回の遊技案内報知期間中であっても V 入賞の有無を遊技者が判別可能に構成しているが、第 3 図柄表示装置 8 1 以外で V 入賞している状態であることを報知するように構成しても良く、例えば、パチンコ機 1 0 に設けられた発光手段 ( L E D 等 ) を発光させることによって V 入賞していることを報知可能に構成しても良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中の表示画面を、V 入賞の有無に関わらず統一することができるため、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に対する表示制御を簡素化することができる。そして、V 入賞した状態で、初回の遊技案内報知期間が経過すると、図 7 9 2 に示した通り、遊技案内報知を終了し、V 入賞したことを示すための V 演出として、主表示領域 D m の中央部に拡大表示された V 入賞済アイコン 8 1 1 を用いて「V ゲット」を表示する。そして、副表示領域 D s には、V 入賞したに基づいて大当たり遊技が実行されることを示すための「ラッキー大当たり!!」の文字が表示される。つまり、初回の遊技案内報知期間中に遊技球を V 入賞させた遊技者は、初回の遊技案内報知が終了するまでの間に遊技案内報知の内容を把握することで、V 入賞させた後に大当たり遊技が実行されることを理解した状態で、V 入賞後の遊技を実行することになる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。以上、説明をした通り、本第 2 9 制御例では、小当たり遊技中に実行される初回の遊技案内報知期間 ( 4 秒 ) の間に、小当たり遊技が終了しないように、小当たり遊技中における第 2 可変入賞装置 ( V 入賞装置 ) 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 の開放動作内容を規定しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技の実行期間をより短くするために、初回の遊技案内報知期間 ( 4 秒 ) が経過するよりも前に、小当たり遊技が終了し得るように小当たり遊技中における第 2 可変入賞装置 ( V 入賞装置 ) 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 の開放動作内容を規定しても良い。

#### 【 2 5 4 8 】

この場合、例えば、小当たり遊技のオープニング期間を 0 . 5 秒、小当たり遊技が開始されてからの開閉扉 6 5 0 f 1 の開放動作内容として、0 . 2 秒の開放と、0 . 3 秒の閉鎖を繰り返す開放動作内容を設定し、且つ、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球が 3 個入賞した時点で小当たり遊技終了条件が成立するように構成することで、初回の遊技案内報知期間 ( 4 秒 ) が経過するよりも前に、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球が 3 個入球して小当たり遊技が終了することになる。そして、小当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞した遊技球が特定領域 ( V ゲート ) へと入球した場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が開始される。このように構成されたパチンコ機 1 0 に対して、初回の遊技案内報知を、遊技の進行状況に関わらず確実に実行させる本第 2 9 制御例の技術思想を適用した場合には、大当たり遊技の実行期間中も初回の遊技案内報知が実行される可能性がある。このような場合では、初回の遊技案内報知が終了した後に、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示されるように各種表示態様の表示タイミングを遅延させるように構成しても良いし、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示される期間を通常よりも短くすることで、徐々にズレ幅を減少させる処理を実行しても良く、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、判別された遊技状況に基づいて、通常の大当たり遊技にて特定の表示態様が表示されるタイミングと、遅延させて特定の表示態様を表示させるタイミングとの差分を算出する。そして、算出された差分を解消するために、各種表示態様の表示期間を短縮させる短縮処理を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間 ( 4 秒間 ) 実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くすることができる。

## 【 2 5 4 9 】

また、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、通常であれば表示される各種表示態様のうち、優先度の低い表示態様（例えば、オープニング期間中に表示される表示態様）の表示をキャンセルする処理を実行することで初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くするように構成しても良い。なお、上述した通り、大当たり遊技中において、実際の遊技状況と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様とにズレが生じている場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される一部の表示態様のみを、実際の遊技状況に対応させて表示するように構成すると良い。また、本第 2 9 制御例では、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、特定領域へと遊技球を入賞（Ｖ入賞）させた場合には、図 7 9 2 に示した通り、初回の遊技案内報知期間が経過した時点でＶ入賞の有無を判別し、Ｖ入賞していると判別した場合にＶ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、Ｖ入賞した場合に、Ｖ演出を実行させるまでの期間をタイマに設定（例えば、４秒を設定）し、そのタイマによって４秒が経過したと判別した場合にＶ演出を実行させるように構成しても良い。つまり、Ｖ入賞したタイミングに応じて、タイマに設定する値を変更するように構成し、初回の遊技案内報知期間中にＶ入賞した場合には、タイマに遅延値（例えば、４秒）をセットし、初回の遊技案内報知期間経過後にＶ入賞した場合には、タイマに即効値（例えば、０．１秒）をセットするように構成することで、Ｖ入賞してからＶ演出が実行されるまでの期間の長さを、小当たり遊技が実行されてからＶ入賞するまでに要した期間の長さによって異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでＶ入賞したとしても、Ｖ演出を実行させるために実行される処理内容を統一化することができるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理を簡素化することができる。

10

20

## 【 2 5 5 0 】

次に、図 7 9 3（a）を参照して、時短状態における最終変動中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図 7 9 3（a）は、時短状態（ラッシュ中）に実行される最後の第２特別図柄変動が外れ変動である場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 2 9 制御例では、図 7 9 0（a）に示した通り、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（１秒）が設定され、その変動期間中に、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数と、当該変動に対応する第２特別図柄抽選の結果と、を示すための変動演出を実行可能に構成している。具体的には、時短状態中において連続して第２特別図柄抽選を実行した場合であって、その抽選結果が全て外れである場合には、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数に対応させて１秒間隔で「３」、「２」、「１」と数字アイコン 8 0 8 の表示態様を可変させるカウントダウン表示が実行され、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が実行されるように構成している。一方、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が実行されるよりも前に、当たり当選した場合には、カウントダウン表示されている数字アイコン 8 0 8 が破壊され、当たり当選を示す表示態様が表示される（図 7 9 0（b）参照）ように構成している。そして、時短状態中における第２特別図柄変動の最終変動では、特別図柄抽選の結果に基づいて異なる変動時間が決定され得るように構成しており、例えば、抽選結果が小当たり当選である場合の一部において、変動時間が１秒の変動パターンが決定されるように構成している。この変動パターンが決定された場合には、数字アイコン 8 0 8 がカウントダウン表示される演出が最終変動まで継続し、「０」を示す数字アイコン 8 0 8 が破壊されて小当たり当選を示す表示態様が表示される変動演出が実行される。

30

40

## 【 2 5 5 1 】

また、抽選結果が小当たり当選である一部、或いは、大当たり当選である場合には、変動時間が２０秒の変動パターンが決定されるように構成している。この２０秒の変動パターンが決定された場合には、数字アイコン 8 0 8 がカウントダウン表示が実行され、「０

50

」を示す数字アイコン 8 0 8 が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン 8 0 8 が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「E N D」）が、最終変動が開始されてから 1 0 秒が経過するまで表示される。その後、特図 2 保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第 2 特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）を実行し、その案内演出の途中で、実行中の第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選（小当たり当選、或いは大当たり当選）であることを示すための表示態様が表示される。この数字アイコン 8 0 8 を用いたカウントダウン表示演出の演出態様は、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合の何れにおいても設定される演出態様であることから、異なる種別の抽選結果を示すための演出態様を共通化する処理と言える。また、カウントダウン表示演出中に所定条件が成立することで今回の抽選結果を遊技者に報知する演出を実行する場合は、演出実行中の特定タイミングにて特定演出を実行する処理と言える。最後に、時短状態の最終変動となる第 2 特別図柄抽選の結果が外れである場合には、3 0 秒の変動パターンが決定されるように構成している。この 3 0 秒の変動パターンが決定された場合には、上述した 2 0 秒の変動パターンと同様に、数字アイコン 8 0 8 がカウントダウン表示が実行され、「0」を示す数字アイコン 8 0 8 が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン 8 0 8 が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「E N D」）が、最終変動が開始されてから 1 0 秒が経過するまで表示される。その後、特図 2 保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第 2 特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）が実行される。そして、案内演出が終了した後に、特図 2 保留の獲得を案内するための保留球獲得演出（F I N A L チャージ演出）が実行される。

10

20

#### 【 2 5 5 2 】

図 7 9 3 ( a ) は、F I N A L チャージ演出が実行されている場合に表示される表示画面であって、F I N A L チャージ演出中に特図 2 保留を上限数（1 個）獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 7 9 3 ( a ) に示した通り、F I N A L チャージ演出が実行されると、主表示領域 D m の中央付近に表示領域 H R 1 1 が形成され、F I N A L チャージ演出が実行されていることを示すための「F I N A L チャージ中」が表示される。そして、表示領域 D m 1 0 には、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることを案内するために、遊技盤 1 3 のうち第 2 入球口 6 4 0 が配設されている付近を模した画像が表示される。この表示領域 D m 1 0 に表示される画像は、現在が第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）であることを遊技者に視覚的に把握させるために、電動役物 6 4 0 a が誘導状態であることを強調した画像（図では、発光表示）が表示される。また、副表示領域 D s には、F I N A L チャージ演出中の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「時間内にチャージを貯めろ」の文字が表示される。また、表示領域 H R 1 0 の下方には、F I N A L チャージ演出が実行される演出期間の残期間を示すための第 3 タイムゲージ g a 3 が表示される。この第 3 タイムゲージ g a 3 の表示態様は、残期間を示すための残期間表示 g a 3 a と、経過期間を示すための経過期間表示 g a 3 b とから形成されており、F I N A L チャージ演出が実行されてからの時間経過に応じて、経過期間表示 g a 3 b が占める割合が増加し、残期間表示 g a 3 a が占める割合が減少するように、第 3 タイムゲージ g a 3 の表示態様が可変するように構成している。なお、図 7 9 3 ( a ) に示した例では、F I N A L チャージ演出が実行されてから 3 秒が経過した時点を示しており、第 3 タイムゲージ g a 3 全体で示す演出期間（7 秒）に対して、経過期間表示 g a 3 b が 3 秒分、残期間表示 g a 3 a が 4 秒分の範囲を示している状態が表示されている。

30

40

#### 【 2 5 5 3 】

そして、主表示領域 D m の下側には、F I N A L チャージ演出中の遊技状況を示すための状況表示態様が表示される。図 7 9 3 ( a ) に示した図は、F I N A L チャージ演出が実行されてから 3 秒が経過した状態であって、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ、特図 2 保留を上限数まで獲得している状態であることから、状況表示態様として、「チャ

50

ージ完了」の文字が表示されている。ここで、主表示領域 D m の下側に表示される状況表示態様の表示内容について説明をする。この状況表示態様は、F I N A L チャージ演出が実行された時点で特図 2 保留を上限数まで獲得していない場合には、「未チャージ状態」の文字が表示され、遊技者に対して、現在が特図 2 保留を上限数まで獲得していないことを分かり易く報知可能に構成している。この「未チャージ状態」の表示は、F I N A L チャージ演出が実行されてから所定期間（1 秒）が経過するまで、必ず表示されるように構成している。つまり、F I N A L チャージ演出が実行されてから 0.5 秒が経過したタイミングで特図 2 保留を上限数まで獲得した場合であっても、「未チャージ状態」を 1 秒間継続して表示するように構成している。そして、「未チャージ状態」が 1 秒間継続して表示された後に、特図 2 保留を上限数まで獲得したことを示す「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。一方、F I N A L チャージ演出が実行されてから 1 秒が経過した時点で特図 2 保留を上限数まで獲得していない場合には、特図 2 保留が上限数となるまで「未チャージ状態」の表示を継続させ、特図 2 保留を上限数まで獲得した場合に「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。また、この F I N A L チャージ演出は、時短状態における第 2 特別図柄変動の最終変動が開始されてから 20 秒以上経過した時点で実行されることから、既に、特図 2 保留を上限数まで獲得している状態で F I N A L チャージ演出が実行される場合もある。この場合においても、F I N A L チャージ演出が実行されてから 1 秒が経過するまでは、「未チャージ状態」の文字が表示され、その後「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。

10

#### 【2554】

20

このように、特図 2 保留を上限数まで獲得している状態であっても、F I N A L チャージ演出中に特図 2 保留を上限数まで獲得していない状態から特図 2 保留を上限数まで獲得した状態へと移行したことを疑似的に示す表示態様を表示可能に構成することで、遊技者に対して、特図 2 保留を上限数まで獲得したことを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第 29 制御例では、特図 2 保留の獲得状況に関わらず、時短状態の最終変動中に F I N A L チャージ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、F I N A L チャージ演出の実行タイミングにおいて、既に特図 2 保留を上限数まで獲得している場合には、F I N A L チャージ演出を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図 2 保留を獲得することが出来ない状態において F I N A L チャージ演出が実行されてしまい、遊技者に無用に右打ち遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。また、F I N A L チャージ演出が実行されるタイミングにおける特図 2 保留の獲得状況に応じて、F I N A L チャージ演出中の演出態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、F I N A L チャージ演出が実行されるタイミングにて、特図 2 保留を上限数まで獲得していない場合には、上述した通り、特図 2 保留を上限数まで獲得させるための演出態様で F I N A L チャージ演出を実行するように構成し、F I N A L チャージ演出が実行されるタイミングにて、特図 2 保留を上限数まで獲得している場合には、F I N A L チャージ演出中に遊技球を第 2 入球口 640 へと入球させることで、獲得済みの特図 2 保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様で F I N A L チャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図 2 保留を獲得することが出来ない状態において F I N A L チャージ演出が実行された場合であっても、獲得済みの特図 2 保留に基づいて実行される第 2 特別図柄抽選の結果をいち早く察知しようと、意欲的に第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。

30

40

#### 【2555】

なお、本第 29 制御例のように、特図 2 保留を上限数まで獲得させるための演出態様で F I N A L チャージ演出を実行するように構成した場合であっても、特図 2 保留を上限数まで獲得した後に、第 2 入球口 640 に遊技球が入球した場合（所謂、オーバー入賞した場合）に、獲得済みの特図 2 保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様で F I N A L チャージ演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、F I N A L チャージ演出が実行されている間、遊技者に意欲的に第 2 入球口 640 へと遊技球を

50



入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。また、特図 2 保留を上限数まで獲得させるための演出態様と、獲得済みの特図 2 保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様と、を重複させた F I N A L チャージ演出を実行可能に構成しても良い。また、本第 2 9 制御例では、時短状態中において獲得済みの特図 2 保留数を示すための表示態様を表示しないように構成することで、遊技者に対して特図 2 保留が上限数に到達しているか否かを把握させ難くし、時短状態中に右打ち遊技を継続させることで遊技の稼働を向上させるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に獲得済みの特図 2 保留数を示すための表示態様（特図 2 保留図柄）を表示するように構成しても良く、この場合、現在獲得済みの特図 2 保留数と、獲得可能な特図 2 保留の上限数と、を遊技者が把握可能な表示態様を 10 表示可能に構成すると良い。加えて、時短状態における最終変動中と、それ以外とで、特図 2 保留数を示すための表示態様を切り替えるように構成しても良い。また、図 7 9 3 ( b ) に示した通り、本第 2 9 制御例では、時短状態の終了後、通常状態が設定された場合において、獲得済みの特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄変動が終了するまで引き戻し演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図 2 保留を獲得したままの状態を引き戻し演出を終了させるように構成しても良いし、通常状態が設定された場合に引き戻し演出を実行しないように構成しても良い。

#### 【 2 5 5 6 】

以上、説明をした通り、本第 2 9 制御例では、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動の最終変動の変動パターンとして、対応する第 2 特別図柄抽選の結果が小当たりである場合には、比較的短い変動時間（ 1 秒 ）の変動パターンと、長い変動時間（ 2 0 秒 ）の変動パターンと、を設定可能に構成している。つまり、時短状態中に実行される小当たり当選した第 2 特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動とならない第 2 特別図柄変動よりも、時短状態の最終変動となる第 2 特別図柄変動の方が長い変動時間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合において、小当たり当選した変動回数に応じて単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を大きく異ならせることができる。よって、遊技者に対して、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で小当たり当選を目指すだけで無く、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。なお、本 20 第 2 9 制御例では、時短状態中に実行される小当たり当選した第 2 特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動となる第 2 特別図柄変動と、時短状態の最終変動とならない第 2 特別図柄変動よりも長い変動時間が設定され易くなるように構成することで、小当たり当選するまでに実行された第 2 特別図柄変動回数に応じて、前回の 30 大当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間が大きく乖離するようにしているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される小当たり当選した第 2 特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動時間（例えば、 1 秒）が設定されるように構成しても良い。この場合であっても、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動回数が増加するほど、前回の大当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでの期間を長くすることができるため、遊技者に対して、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実 40 行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。

#### 【 2 5 5 7 】

さらに、本第 2 9 制御例では、時短状態の最終変動となる第 2 特別図柄変動が小当たり当選している第 2 特別図柄変動である場合の一部において、他の第 2 特別図柄変動と同一の短変動時間（ 1 秒 ）が設定される変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態の最終変動までを対象として、短変動時間の変動パターンを用いた変動演出（カウントダウン表示）を実行することができる。また、時短状態の最終変動にて小当たり当選した場合には、設定される変動パターンの種別に応じて、前回の 50 大当たり遊技が終了してから、次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間を大き



く異ならせることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、時短状態の最終変動にて実行される第2特別図柄抽選の結果だけでなく、変動パターンにも興味を持たせることができる。加えて、時短状態の最終変動となる第2特別図柄変動では、小当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成しているため、第2特別図柄変動の変動時間を把握することで小当たり当選しているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。つまり、時短状態の最終変動となる第2特別図柄変動（特図2最終変動）に対して短変動時間（例えば、1秒）の変動パターンのみを設定可能に構成した場合には、特図2最終変動の変動時間が1秒を経過した時点で、実行中の特図2最終変動が小当たり当選していないことを遊技者が把握してしまい、特図2最終変動が停止表示されるまでに遊技者の遊技意欲が低下してしまうが、本第29制御例のように、小当たり当選している特図2最終変動の変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを設定可能に構成することで、小当たり当選しているか否かを把握可能なタイミングを複数設けることができるため、遊技者に対して、小当たり当選の有無を把握させ難くすることができる。

10

#### 【2558】

以上、説明をした通り、本第29制御例では、特図2最終変動に設定される変動パターンとして、外れ当選している場合に設定される変動パターンが最も長い変動時間（30秒）の変動パターンが設定されるように構成している。そして、外れ当選している特図2最終変動の変動パターン（30秒変動）に対して、残りの10秒を用いて、遊技者に対して第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得させるための演出（FINALチャージ演出）を実行するように構成している。このように構成することで、特図2最終変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合（特図2最終変動が小当たり変動、又は、大当たり変動である場合）であって、当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合、即ち、後に新たな特図2保留を獲得可能な期間（時短状態）が設定される場合には、FINALチャージ演出が実行されないため、遊技者に対して、特図2保留を獲得するための右打ち遊技を無用に行わせることを抑制することができる。なお、本第29制御例における構成に限ること無く、例えば、特図2最終変動が当たり変動である場合において、外れ変動である場合と同一の長さの変動時間（30秒）、或いは、外れ変動である場合よりも長い変動時間（例えば、40秒）の変動パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、特図2最終変動が外れ変動であることを覚悟した遊技者に対して当たり変動を提供することができるため、意外性のある遊技を提供することができる。また、この場合、当たり変動中であっても、FINALチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特図2保留を獲得した状態で大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、獲得済みの特図2保留に対する先読み結果（事前判別結果）を遊技者に示唆するための演出（保留連演出）を、大当たり遊技中に実行し易くすることができる。

20

30

#### 【2559】

そして、時短状態における最終変動である第2特別図柄変動が停止表示し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得していた特図2保留に基づく第2特別図柄変動が開始されると、図793（b）に示した引き戻し演出が実行される。図793（b）は、引き戻し演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図793（b）に示した引き戻し演出は、通常状態中に実行される変動演出であるため、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内態様が表示される表示領域Dm4が非表示となる。これにより、時短状態が終了した後に実行される引き戻し演出中に、時短状態中に実行していた右打ち遊技が継続して行われることを抑制することができる。なお、この引き戻し演出に対応する第2特別図柄抽選（通常状態にて実行される第2特別図柄抽選）は、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選と同一の確率（約1/2）で当たり当選するように構成しているため、引き戻し演出後に当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることで遊技者に右打ち遊技を行わせる可能性が高いことから、通常状態が設定されたことに基づいて遊技方法を左打ち遊技へと切り替えさせるための案内報知も実行されないように構成してい

40

50

る。このように構成することで、実行される遊技方法の案内報知に従って遊技方法を変更する遊技者が、右打ち遊技と左打ち遊技とを頻繁に切り替えることで遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第29制御例では、引き戻し演出が実行されている間の第3図柄表示装置81の表示画面に、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内報知を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される案内報知である「右打ち」の表示態様とは異なる表示態様で「右打ち」を示す案内報知を表示するように構成しても良く、例えば、時短状態中に実行される案内報知よりも、遊技者が識別困難な表示態様で案内報知を実行するように構成し、引き戻し演出の終了後に再度右打ち遊技が実行される可能性が高いことを遊技者に報知可能に構成しても良い。

10

#### 【2560】

さらに、引き戻し演出が実行されている間に表示される案内報知として、遊技球の発射を中断させる遊技方法を案内する表示態様（例えば、「遊技球の打ち出しを止めてね」の表示）を表示するように構成し、さらに、引き戻し演出の演出結果に応じた遊技方法を事前に案内可能な表示態様（例えば、「引き戻し成功で右打ち遊技、引き戻し失敗で左打ち遊技」の表示）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出の演出結果に基づいて次に実行させる遊技方法を事前に遊技者に案内することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。加えて、引き戻し演出に対応する第2特別図柄抽選の結果に基づいて、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、引き戻し演出に対応する第2特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、外れである場合よりも、右打ち遊技を案内するための「右打ち」の表示態様を強調するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様に基づいて、右打ち遊技を継続した場合の方が、継続しない場合よりも有利となる遊技状況、即ち、引き戻し演出の終了後に当たり遊技が実行される遊技状況であることを分かり易く報知することができる。引き戻し演出が実行されると、主表示領域Dmには、演出ボタン22aを模したボタンPuが表示され、遊技者に対して演出ボタン22aを押下させるための演出（図ではボタンPuの押下を促す下方向の矢印を表示）が実行される。そして、ボタンPuの下方には、遊技者による演出ボタン22aへの押下操作を有効に判別可能な操作有効期間の長さを示すためのタイムゲージga1が表示される。なお、図793(b)に示したタイムゲージga1の表示態様、及び、表示態様の可変内容については、上述した図786(b)に示したタイムゲージga1と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

20

30

#### 【2561】

なお、図793(b)に示した図では、通常の表示態様でボタンPuが表示されているが、引き戻し演出の対象となる第2特別図柄抽選の抽選結果に基づいてボタンPuの表示態様や、遊技者に対して演出ボタン22aを押下させるための演出（図では矢印表示）の表示態様といった引き戻し演出の演出態様を可変させるように構成しても良く、例えば、当たり当選している場合の方が、外れである場合よりも選択され易い演出態様として、ボタンPuの表示態様が特殊表示態様（例えば、厚みを持たせたボタンを模した表示態様や、ボタンPuの色を赤色にした表示態様）となる演出態様や、表示される矢印の表示態様が特殊表示態様（矢印の大きさを通常よりも大きくした表示態様や、矢印の色を赤色にした表示態様）となる演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出が実行されている期間のうち、遊技者が演出ボタン22aを押下する前の段階で、引き戻し演出の演出結果（対応する特別図柄抽選の抽選結果）を予測することが可能となり、演出効果を高めることができる。さらに、時短状態（ラッシュ）が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域Dm8が非表示となる。本第29制御例では、時短状態が終了し通常状態が設定された際に特図2保留が存在している場合、即ち、引き戻し演出が実行される場合は、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ223m）の値をクリアすること無く、継続して更新するように構成し、引き戻し演出が実行される第2特別図柄抽選にて当たり当選し、時短状態へと復帰し

40

50

た場合には、継続期間表示も継続するように構成している。

#### 【2562】

このように、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ223m）の値が継続して更新されている期間であっても、引き戻し演出が実行されている間は、継続期間表示を実行しないように構成することで、時短状態（ラッシュ）が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができるため、引き戻し演出の実行期間中も継続して継続期間表示が実行される場合に比べて、時短状態（ラッシュ）が終了した状態から再度時短状態（ラッシュ）へ突入させる遊技が実行されていることを把握させ易くすることができる。よって、引き戻し演出の演出内容に注視させることができる。そして、引き戻し演出中に遊技者が演出ボタン22aを押下すると、対応する第2特別図柄抽選の結果に基づく演出結果が表示される。具体的には、対応する第2特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、演出ボタン22aを押下した直後に当たり当選を示すための表示態様（例えば、「V」の表示）が表示され、その後、時短状態中における小当たり当選時の表示画面（図790（b）参照）と同様の表示画面が表示される。次に、引き戻し演出に対応する第2特別図柄抽選の結果が外れである場合における演出内容について、図794を参照して説明する。図794（a）は、引き戻し演出として、対応する第2特別図柄抽選の結果が外れである場合に対応する失敗演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図794（b）は、引き戻し演出として失敗演出が実行された後に表示される遊技結果表示画面の一例を示した図である。対応する第2特別図柄抽選の結果が外れである引き戻し演出にて、遊技者が演出ボタン22aを押下すると、図794（a）に示した通り、当たり当選を示すための表示態様（例えば、「V」の表示）が表示されず、佇むキャラ801が表示される。そして、副表示領域Dsには、ラッシュ期間（時短状態）が終了することを示すための案内態様として「残念！ラッシュ終了！」の文字が表示される。

#### 【2563】

図794（a）に示した表示画面が表示され、失敗演出となった引き戻し演出が終了すると、図794（b）に示した遊技結果表示画面が表示される。この遊技結果表示画面には、今回の時短状態（ラッシュ）中に実行された遊技の結果として、時短状態（ラッシュ）中に獲得した賞球数に対応する値を示す獲得ポイント表示k1と、時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す継続期間表示k2と、大当たり遊技を介して時短状態（ラッシュ）が設定（再設定）された回数を示すラッシュ継続回数表示k3と、1の時短状態期間（ラッシュ期間）中に実行された大当たり遊技の回数を示す大当たり回数表示k4と、が表示される。図794（b）に示した例では、獲得ポイント表示k1として「合計660P」が表示され、継続期間表示k2として「00：36：44」が表示され、ラッシュ継続回数表示k3として「ラッシュ1回」が表示され、大当たり回数表示k4として「ボーナス0回」が表示されている。つまり、今回実行された時短状態（ラッシュ）は、通常状態にて実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された6ラウンドの時短大当たり遊技が1回実行され、その大当たり遊技終了後に設定された時短状態（ラッシュ）にて1度も大当たり遊技が実行されなかった遊技結果が表示されており、時短状態が設定されてからの経過時間が36秒であることが表示されている。そして、継続期間表示k2が示す時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す表示態様のうち、秒数の単位よりも小さな単位に該当する右から2桁の値k2aは、実際の経過期間に関わらず、引き戻し演出の対象となる第2特別図柄抽選の結果に基づいて決定されるように構成しており、抽選の結果が当たり当選である場合には値k2aに「ぞろ目」の表示態様が表示され、抽選の結果が外れである場合には値k2aに「ばらけ目」の表示態様が表示されるように構成している。

#### 【2564】

図794（b）に示した図では、継続期間表示k2として表示される値k2aとして「44」が表示されている。つまり、図794（b）に示した表示画面は、実行中の第2特別図柄抽選の結果が当たり当選であって、引き戻し演出にて失敗演出が設定された場合に

表示されるものである。このように、引き戻し演出の対象となる第2特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合の一部において、引き戻し演出として失敗演出が実行され、遊技結果表示画面が表示された後に、当たり当選していることを遊技者に報知する復活演出を実行可能に構成することで、引き戻し演出にて失敗演出が表示された後も、当たり当選に期待を持たせながら遊技者に遊技を行わせることができる。ここで、本第29制御例では、引き戻し演出の対象となる第2特別図柄抽選の結果が当たり当選であるにも関わらず、上述した復活演出が実行される条件として、引き戻し演出の対象となる第2特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定する抽選にて特定の抽選結果となった場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、引き戻し演出にて遊技者が演出ボタン22aを押下したタイミングに基づいて成立する条件を設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、引き戻し演出中に設定される操作有効期間の残期間が所定期間よりも長い状態で演出ボタン22aが押下された場合、つまり、実行中の第2特別図柄変動の残変動時間が多く残っている状態で演出ボタン22aが押下された場合に、復活演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に早期に演出ボタン22aを押下した場合に、成功演出が長時間継続してしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【2565】

また、遊技結果表示画面は、時短状態が終了したことを遊技者に示すための表示態様であるため、表示領域Dm4が形成され、通常状態中における適切な遊技方法である左打ち遊技を案内するための「左打ち」が表示される。そして、副表示領域Dsには、時短状態（ラッシュ）が終了したことを案内するための案内態様として「お疲れさまでした」の文字が表示される。このように構成することで、図794（b）に示した表示画面が表示された時点で、遊技者に有利な遊技期間が終了したと強く思わせることができるため、復活演出が実行された場合の意外性をより強くすることができる。次に、図795から図798を参照して、本第29制御例のパチンコ機10における大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。本第29制御例のパチンコ機10では、時短状態中（ラッシュ中）における第2特別図柄抽選で大当たり当選したことに基いて実行される大当たり遊技（ラッシュ中大当たり遊技）の実行期間中に、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を報知するための大当たり遊技演出（昇格演出）と、大当たり遊技終了後に実行される第2特別図柄抽選が当たり当選（小当たり当選）することを報知するための大当たり遊技演出（保留連演出）と、を実行可能に構成しており、昇格演出、保留連演出の何れが実行される場合であっても、同一態様の演出画面が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技演出が実行された場合において、今回実行された大当たり遊技の演出結果が、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を示す演出結果となるか、大当たり遊技終了後に再度大当たり遊技が実行される可能性が高い状態（保留連状態）であることを示す演出結果となるかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、実行される大当たり遊技演出の演出内容に興味を持たせ易くすることができる。

20

30

#### 【2566】

また、本第29制御例では、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行された場合には、その実行された保留連演出の演出対象となる特図保留に基づいた大当たり遊技の大当たり遊技演出として、再度保留連演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行される条件として、大当たり遊技の所定タイミング（例えば、最終ラウンド遊技の開始タイミング）までに獲得済みの特図保留が、特別図柄抽選で当り当選する特図保留である場合に成立する第1条件と、第1条件が成立している場合において、大当たり遊技演出として保留連演出を実行するか否かを決定するための処理において保留連演出の実行が決定された場合に成立する第2条件と、が共に成立した場合に保留連演出を実行するように構成しており、保留連演出が実行されている状態（保留連演出によって報知された大当たり遊技中、又は、保留連演出によって報知された小当たり遊技中に実行権利を獲得した大当たり遊技中）の方が、保留連演出が実行されて

40

50

いない状態である場合よりも、第２条件が成立し易くなるように構成している。つまり、第１条件が成立している場合において、保留連演出の実行が決定される可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、一度保留連演出が実行された遊技者は、連続して保留連演出が実行されることを目指して意欲的に遊技を行うことができる。さらに、本第２９制御例では、保留連演出が連続して実行された場合において、大当たり遊技の遊技内容を示す情報を累積するように構成し、その累積された情報表示態様を表示可能に構成している。具体的には、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を表示するための表示態様を、累積表示するように構成している。このように構成することで、連続して保留連演出が実行された場合には、ラウンド遊技数の表示態様として、複数回の

大当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数を累積した表示態様が表示されることになる。このように構成することで、ラウンド遊技数の表示態様として、より多くのラウンド数に対応した表示態様が表示されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

10

#### 【２５６７】

加えて、本第２９制御例では、連続して保留連演出が実行された場合において累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報が、所定条件を満たした場合に、特典演出を実行可能に構成している。具体的には、ラウンド遊技数の表示態様として、１回の大当たり遊技にて実行可能となる最大ラウンド遊技数（例えば、９ラウンド）よりも大きなラウンド数に対応する表示態様が表示された場合に、遊技者に対して、保留連演出が連続して実行されたことを祝福するための祝福演出を実行可能に構成している。なお、この場合の累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報の表示態様も、特典をまとめた表示態様と言える。このように構成することで、遊技を行っている遊技者だけでなく、その周りの遊技者に対しても連続して保留連演出が実行されている状態であることを報知することができるため、優越感を持って遊技を行うことができる。なお、本第２９制御例では、連続して保留連演出が実行される場合に、ラウンド遊技数を累積するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に楽曲が再生されるように構成されたパチンコ機１０において、連続して保留連演出が実行された回数を累積し、その累積回数に応じて再生される楽曲が切り替わるように構成しても良いし、大当たり遊技中に再生させる楽曲を、複数の楽曲の中から遊技者が選択可能に構成されたパチンコ機１０であれば、連続して保留連演出が実行された累積回数に応じて、遊技者が選択可能な楽曲の種類を増加させるように構成しても良い。加えて、連続して保留連演出が実行された累積回数が特定回数（例えば、５回）に到達した場合には、遊技者が選択すること無く、特定の祝福楽曲が再生されるように構成しても良い。

20

30

#### 【２５６８】

このように構成することで、保留連演出が連続して所定回数実行されない限り再生することが出来ない楽曲を提供することができるため、様々な楽曲を再生しようとする遊技者に対して、保留連演出を実行させようとして意欲的に遊技を行わせることができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を例に挙げているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に表示される静止画像や動画に対して、上述した技術思想を転用しても良いし、保留連演出の演出態様自体に対して、上述した技術思想を転用しても良い。図

７９５（ａ）は、大当たり遊技演出として、NEXT演出が実行された場合に表示される表示画面を示した図であり、図７９５（ｂ）は、NEXT演出の演出結果が、遊技者に追加特典が付与されることの無い演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図７９６（ａ）は、NEXT演出の演出結果が、大当たり遊技内容（ラウンド数）が増加することを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図７９６（ｂ）は、NEXT演出の演出結果が、保留連演出が実行されることを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、各図において表示されている各表示要素（大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素）のうち、上述した各制御例にて説明をした表示要素と同一内容のものについては、同一の符号を付して、

40

50

その詳細な説明を省略する。ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技（３ラウンド大当たり遊技、又は、９ラウンド大当たり遊技）の２ラウンド目のラウンド遊技が実行されると、図７９５（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部にＮＥＸＴ演出が開始されてことを示すＮＥＸＴの文字が表示され、その文字の下側に形成され、ＮＥＸＴ演出の演出結果を表示するための表示領域Ｄｍ９に、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ＮＥＸＴ演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として、「追加特典は何だろう？」の文字が表示される。

#### 【２５６９】

本第２９制御例では、時短状態中に実行される大当たり遊技のうち、最小数のラウンド遊技が実行される３ラウンド大当たり遊技における最終ラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）の１つ前のラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）にてＮＥＸＴ演出が開始され、ＮＥＸＴ演出が実行されたラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）の次に実行されるラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）にてＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるように構成している。つまり、何れのラウンド数の大当たり遊技が実行された場合であっても、ＮＥＸＴ演出が実行されるラウンド数が特定ラウンド数（２ラウンド目）となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して大当たり遊技中においてＮＥＸＴ演出が実行されるタイミング（ラウンド数）を分かり易くすることができる。そして、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）が開始されると、ＮＥＸＴ演出の演出結果を示すための表示態様が表示される。ここで、実行中の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であって、３ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点にて獲得している特図２保留内に当たり当選を示す特図２保留が無い場合には、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていないため、図７９５（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９にはＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」の文字が表示される。本第２９制御例では、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技が終了した後は、必ず時短状態が設定されるように構成している（ラッシュが継続するように構成している）ため、図７９５（ｂ）に示した通り、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていない場合、即ち、遊技者に対して追加特典（ラウンド昇格、保留連）が付与されない場合であっても、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、遊技者に有利となる基本情報（時短状態の設定）を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示されるように構成している。

#### 【２５７０】

このように構成することで、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されることを把握していない遊技者に対して、ラッシュ期間が継続するという追加特典が付与されたと思わせることができる。また、図７９５（ｂ）に示した通り、ＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、副表示領域Ｄｓには、今回の演出結果に対応する遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として、「ラッシュで当たりを引き戻せ」の文字が表示される。なお、図７９５（ｂ）に示した図では、表示領域Ｄｍ５に「最終ラウンド」が表示されているが、この表示は、表示領域Ｄｍ９にＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後に表示されるように構成している。詳細な図示は省略したが、ＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、３ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点では、表示領域Ｄｍ５に、３ラウンド目のラウンド遊技が開始されたことを示すための表示態様として「ラウンド３」が表示される。そして、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示されている表示領域Ｄｍ９に、演出結果を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示された後に、表示領域Ｄｍ５に表示される表示態様が「ラウンド３」から「最終ラウンド」へと切り替え表示されるように構成している。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示領域Ｄｍ５に表示される表示態様によって、今回の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であることを遊技者が把握してしまい、ＮＥＸＴ演出

の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、NEXT演出の演出結果が表示された後も「ラウンド3」を継続して表示する場合に比べて、実行中のラウンド遊技が最終ラウンドであることを遊技者に把握させ易くすることができるため、大当たり遊技が急に終了してしまい遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。

#### 【2571】

なお、これに限ること無く、3ラウンド目の開始時から表示領域Dm5に「最終ラウンド」と表示するように構成しても良い。このように構成することで、NEXT演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の大当たり遊技が3ラウンド大当たり遊技であることを遊技者に把握させることができるため、実行中のNEXT演出の演出結果として表示され得る演出結果の選択肢を遊技者が限定しながら予測することができる。よって、NEXT演出以外の表示要素を用いて、NEXT演出の演出結果を予測する楽しさを提供することができる。この場合、例えば、NEXT演出の演出結果を表示するための演出態様として、NEXT演出の演出結果となり得る表示態様を複数表示し、そのうちの1の表示態様が最終的な演出効果として表示される演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、NEXT演出の途中段階で表示される演出結果となり得る複数の表示態様が示す特典の内容と、今回の大当たり遊技の内容(3ラウンド大当たり遊技)を示す情報と、を複合的に分析することで、遊技者に対して、NEXT演出の演出結果として表示される表示態様をいち早く特定させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、NEXT演出の演出結果として示される追加特典のうち、大当たり遊技の内容(ラウンド遊技数)以外の特典に関する何れかの情報をNEXT演出の演出結果が表示されるまでに報知可能に構成しても良い。一方、NEXT演出の演出結果として、大当たり遊技のラウンド数が3ラウンド以外(9ラウンド)であることを示すための演出結果が表示される場合(昇格演出が実行される場合)は、図796(a)に示した通り、表示領域Dm9に、大当たり遊技の内容が3ラウンド遊技では無いことを示すための演出結果として「ラッシュ昇格」が表示され、副表示領域Dsには、「ラッシュ昇格」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「9ラウンド大当たりに昇格おめでとう」の文字が表示される。

10

20

#### 【2572】

この場合は、NEXT演出の演出結果が表示される3ラウンド目のラウンド遊技が、実行中の大当たり遊技(9ラウンド大当たり遊技)の途中段階であるため、NEXT演出の演出結果が表示された後も、表示領域Dm5には「ラウンド3」が継続表示される。また、NEXT演出の演出結果として、獲得済みの特図2保留内に当たり当選を示すための特図2保留が含まれていることを示すための演出結果(保留連演出が実行される場合)は、図796(b)に示した通り、表示領域Dm9に、保留連することを示すための演出結果として「ボーナス」が表示され、副表示領域Dsには、「ボーナス」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「連続ボーナスおめでとう」の文字が表示される。ここで、図796(b)に示した例は、3ラウンド大当たり遊技中に実行されたNEXT演出の演出結果として、保留連演出が実行された場合に表示される表示画面を示したものであるため、NEXT演出の演出結果が表示されるラウンド遊技は、実行中の大当たり遊技における最終ラウンド遊技となる。しかし、本第29制御例では、保留連演出が実行された場合において、実行中の大当たり遊技の遊技内容を示す表示態様(表示領域Dm5に表示されるラウンド数)を、次の大当たり遊技まで引き継いで表示するように構成している。よって、表示領域Dm5には「ラウンド3」が表示され、実行中の大当たり遊技の最終ラウンドであることを示す「最終ラウンド」が表示されないように構成している。このように構成することで、保留連演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技と、次に実行される大当たり遊技(保留連演出の対象となる当たり遊技)と、が1つの大当たり遊技であると思わせ易くすることができる。

30

40

#### 【2573】

次に、図797を参照して、保留連演出が実行された後の演出内容について説明をする。図797(a)は、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合であって、その保留

50



連演出の対象である小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図 7 9 7 ( b ) は、保留連演出の対象となる大当たり遊技中に、再度保留連演出が実行された場合 ( 保留連演出が連続して実行された場合 ) に表示される表示画面の一例を示した図であり、図 7 9 8 は、保留連演出が連続して実行されたことに基づいて実行される特殊演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 7 9 6 ( b ) に示した保留連演出が実行される大当たり遊技が終了すると、既に獲得している特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が実行される。本第 2 9 制御例では、特図 2 保留を最大で 1 個記憶可能に構成していることから、保留連演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後 1 回目の第 2 特別図柄抽選が当たり当選 ( 小当たり当選、大当たり当選 ) することになる。その第 2 特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間 ( 特別図柄変動期間 ) が短時間 ( 1 秒 ) となるように構成しており、その特別図柄変動期間中は、図 7 9 6 ( b ) に示した表示画面が継続して表示される。そして、大当たり遊技終了後 1 回目の第 2 特別図柄抽選が小当たり当選を示す表示態様で停止表示され、小当たり遊技が開始されると、図 7 9 7 ( a ) に示した表示画面が表示される。図 7 9 7 ( a ) に示した通り、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面 ( 図 7 9 1 ( a ) 参照 ) とは異なる表示画面が表示されるように構成している。

10

#### 【 2 5 7 4 】

具体的には、表示領域 D m 5 に、前回の大当たり遊技にて表示されたラウンド数に 1 加算したラウンド数を表示するための表示態様「ラウンド 4」が表示される。また、通常であれば、主表示領域 D m の中央部に大きく表示されていた「右を狙え」の文字が付された矢印 8 1 0 が表示されず、代わりに、表示領域 D m 1 1 に「Vを狙え」の文字が表示される。そして、主表示領域 D m の中央部には、大当たり遊技が継続していることを示すためのキャラクタ 8 0 1 a、つまり、図 7 9 6 ( b ) に示した通り、前回の大当たり遊技中に表示されていた表示態様であるキャラクタ 8 0 1 a が継続して表示される。このように、前回の大当たり遊技中に表示された表示態様のうち、少なくとも一部の表示態様を継続して表示することによって、複数回の大当たり遊技が実行される場合であっても、1 つの大当たり遊技が連続して実行されているように遊技者に思わせ易くすることができる。また、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様 ( 「右を狙え」、「Vを狙え」 ) を異ならせることにより、現在が小当たり遊技中では無く、大当たり遊技中的一部分であると遊技者に思わせ易くすることができる。なお、本第 2 9 制御例では、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面 ( 図 7 9 1 ( a ) 参照 ) と、保留連演出の対象となる小当たり遊技中に表示される表示画面 ( 図 7 9 7 ( a ) 参照 ) と、で、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様 ( 「右を狙え」、「Vを狙え」 ) を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、それ以外の小当たり遊技中よりも、矢印 8 1 0 を小さく表示するように構成しても良い。図 7 9 7 ( a ) に示した小当たり遊技中に遊技球を特定領域 ( V ゲート ) 6 5 0 e 3 へと入球させたことにより、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行された場合には、図 7 9 7 ( b ) に示した通り、表示領域 D m 5 には、前回の大当たり遊技、及び、前回の小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数に今回の大当たり遊技のラウンド数が累積した表示態様が表示される。

20

30

40

#### 【 2 5 7 5 】

図 7 9 7 ( b ) に示した表示画面は、保留連演出の対象となる小当たり遊技の終了後に 3 ラウンド大当たり遊技が実行され、その 3 ラウンド大当たり遊技の最終ラウンド ( 3 ラウンド目 ) を示す表示画面である。よって、表示領域 D m 5 には「ラウンド 7」が表示されている。そして、N E X T 演出の演出結果として、保留連演出が実行されている状態である。保留連演出が連続して実行された場合には、N E X T 演出の演出結果として、表示領域 D m 9 に「ラウンド 8」が表示されると共に、連続して実行された保留連演出の回数に対応したキャラクタ 8 0 1 a、8 0 1 b が表示される。その後、図 7 9 8 に示した通り、保留連演出が連続して実行されたことによって、大当たり遊技中に表示される表示領域 D m 5 の表示態様が、1 回の大当たり遊技における最大ラウンド数 ( 9 ラウンド ) よりも

50



大きなラウンド数を示す特殊表示態様（「ラウンド１０」）になると表示領域 D m 5 が通常とは異なる特殊領域として表示形成され（図では、二重線で表示）、表示領域 D m 9 にて、「MAXオーバー」の文字が表示される。そして、副表示領域 D s には「この大当たりどこまで続くか？」の文字が表示される。このように構成することで、大当たり遊技が連続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第 29 制御例では、特殊表示態様を表示するための条件として、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が 1 回の大当たり遊技にて実行され得るラウンド遊技数の上限を超えた場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が特定数（例えば、10 の倍数）となった場合や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数（例えば、5 回）を超えた場合や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域 D m 6 に表示されているポイント表示が特定数（例えば、10000P）となった場合に成立する条件を設けても良い。

10

#### 【 2 5 7 6 】

また、特殊表示態様として複数の表示態様を段階的に表示可能に構成し、且つ、各表示態様を表示するための条件を、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域 D m 6 に表示されているポイント表示が特定数に対して段階的に設けるように構成し、段階的に設けられた表示条件が成立する毎に異なる表示態様を段階的に表示するように構成しても良い。このように構成することで、より多彩な特殊表示態様を表示させようと、より意欲的に遊技者に対して遊技を行わせることができる。次に、図 799 を参照して、本第 29 制御例のパチンコ機 10 における遊技環境を設定する際に表示される表示画面について説明をする。本第 29 制御例では、パチンコ機 10 の遊技環境を変更するための操作として、音声出力装置 226 から出力される音声の音量レベルを 4 段階から選択可能な音量レベル選択操作と、パチンコ機 10 に配設されている装飾発光用 LED や第 3 図柄表示装置 81 に設けられた液晶ディスプレイのバックライトの光量レベルを 4 段階から選択可能な光量レベル操作と、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される演出態様の種別（ステージ種別）が切り替わる頻度を変更するモード種別選択操作と、を実行可能に構成している。パチンコ機 10 が遊技されていない状態（待機状態）では、図 799（a）に示した表示画面が表示される。図 799（a）は、待機状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 799（a）に示した通り、待機状態中は、表示領域 D m 5 に現在設定されているステージ種別（図では「ウサギステージ」）が表示され、表示領域 D m 6 に現在設定されているモード種別（図では「ノーマルモード」）が表示され、表示領域 D m 1 には、現在が遊技中では無いことを示す表示態様として、最後に実行された特別図柄抽選の結果を示す表示態様（図では「316」）が表示されている。

20

30

#### 【 2 5 7 7 】

そして、主表示領域 D m の下側には、音量調整に関する表示領域 H R 1、光量調整に関する表示領域 H R 2、モード種別選択に関する表示領域 H R 3 が形成される。表示領域 H R 1 には、音量レベルとして選択可能な範囲（LV1～LV4（MAX））を示す表示態様と、現在設定されている音量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、音量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン 600 のうち、右ボタン 600 c、又は左ボタン 600 e を操作することで音量レベルを変更可能であることを示すために、右ボタン 600 c に対応する右ボタンアイコン Sw 2 と、左ボタン 600 e に対応する左ボタンアイコン Sw 4 が表示されている。また、表示領域 H R 2 には、光量レベルとして選択可能な範囲（LV1～LV4（MAX））を示す表示態様と、現在設定されている光量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、光量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン 600 のうち、上ボタン 600 b、又は下ボタン 600 d を操作することで光量レベルを変更可能であることを示すために、上ボタン 600 b に対応する

40

50

上ボタンアイコン S w 5 と、下ボタン 6 0 0 d に対応する下ボタンアイコン S w 3 が表示されている。表示領域 H R 3 には、モード種別を選択するための選択画面（メニュー）を表示するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン 6 0 0 のうち、決定ボタン（中ボタン） 6 0 0 a に対応する中ボタンアイコン S w 1 が表示されている。図 7 9 9（a）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタン 6 0 0 c を押下することで、音量レベルが 1 段階上がり、左ボタン 6 0 0 e を押下することで、音量レベルが 1 段階下がる。また、上ボタン 6 0 0 b を押下することで光量レベルが 1 段階上がり、下ボタン 6 0 0 d を押下することで光量レベルが 1 段階下がる。そして、遊技者による選択ボタン 6 0 0 に対する操作に基づいて選択された音量レベル、及び光量レベルが、後述する遊技環境格納エリア 2 2 3 u に格納される。

10

#### 【 2 5 7 8 】

また、図 7 9 9（a）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が決定ボタン（中ボタン） 6 0 0 a を押下すると、図 7 9 9（b）に示した表示画面が表示される。図 7 9 9（b）は、演出モードを選択可能な演出モード選択画面を模式的に示した図である。図 7 9 9（b）に示した通り、演出モード選択画面が表示されている状態では、上ボタン 6 0 0 b、又は下ボタン 6 0 0 d を押下することで、選択されるモード種別を示す矢印アイコン y a 1 が上下方向に移動し、演出ボタン 2 2 a を押下することで、矢印アイコン y a 1 が示しているモード種別を決定することが可能な操作方法を示す表示態様が表示領域 D m 8 に表示されている。また、主表示領域 D m には、現在が演出モード選択画面を表示していることを示すための表示態様として、表示領域 D m 7 に「演出モード選択画面」と表示され、選択可能なモード種別と、各モード種別の内容が表示されている。具体的には、本第 2 9 制御例では、モード種別として「ノーマルモード」、「アクティブモード」、「固定モード」を選択可能に構成しており、各モード種別を示す表示態様としてノーマルモード M 1、アクティブモード M 2、固定モード M 3 が上下方向に並んで表示されている。そして、固定モード M 3 の下方には、モード種別を変更すること無く、演出モード選択画面を終了させる際に選択する表示態様として戻るアイコン M 4 が表示されている。なお、各モード種別の内容については後述する。以上、説明をした通り、本第 2 9 制御例では、遊技者が遊技をしていない状態において、遊技環境を選択可能に構成しているため、遊技者自身が自分に適した遊技環境を設定した状態で遊技を開始することができる。なお、本第 2 9 制御例では、ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）を遊技者が選択できないように構成しているが、これに限ること無く、待機状態中において、遊技者が任意のステージ種別を選択可能に構成しても良い。

20

30

#### 【 2 5 7 9 】

次に、図 8 0 0（b）を参照して、特別図柄変動中に実行可能な遊技環境変更操作について説明をする。図 8 0 0（b）は、特別図柄変動中に固定モードを設定した際の表示画面を示した図である。本第 2 9 制御例では、特別図柄変動が実行されている際中であっても、決定ボタン（中ボタン） 6 0 0 a を押下することで、現在設定されているステージ種別を固定可能に構成している。つまり、本パチンコ機 1 0 を初めて遊技する遊技者は、待機状態中において自身の好みにあったステージ種別が他のステージ種別へと切り替わることを抑制するために固定モードを選択することが困難であった。一方、遊技を実行し、各ステージ種別にて実行される演出の概要を把握した状態では、各ステージ種別のうち、自身の好みにあったステージ種別を決定することが可能となる。この場合、遊技を一旦中断し待機状態とした後に固定モードを設定する操作を実行させてしまうと、遊技の稼働が低下してしまうという問題があった。そこで、本第 2 9 制御例では、特別図柄変動中であっても、遊技者が所定の操作（決定ボタン 6 0 0 a の押下）を実行することで、モード種別を固定モードへと切り替えることができるように構成している。このように構成することで、遊技中の遊技者が好みのステージ種別を見つけた直後に固定モードを設定することができる。また、決定ボタン 6 0 0 a を押下するという単純な操作、即ち、待機状態中において固定モードを設定するための操作よりも単純な操作で固定モードを設定することができるため、遊技中の遊技者に対して、固定モードを設定する煩わしさを与えることが無い

40

50

。特別図柄変動中に固定モードを設定した場合には、図 8 0 0 ( b ) に示した通り、表示領域 D m 5 にステージ種別が変更しないことを示すための表示態様として、カギを模したアイコンが表示される。これにより、固定モードが設定されたことを分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、固定モードが設定された状態で再度遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を押下することで、固定モードが解除される。

#### 【 2 5 8 0 】

なお、詳細な説明は省略するが、本第 2 9 制御例では、待機状態が継続する期間が所定期間（例えば、1 分）経過する毎に、ステージ種別が切り替わるように構成している。つまり、特別図柄変動が実行されている場合よりも、待機状態が設定されている場合の方が、ステージ種別が切り替わり易くなるように構成している。このように構成することで、待機状態中に固定モードを設定する際のステージ種別を選択し易くすることができる。次に、図 8 0 0 ( a ) を参照して、本第 2 9 制御例にて実行される変動演出の演出内容について説明をする。図 8 0 0 ( a ) は、特別図柄変動中におけるステージ移行演出が実行された場合の演出画面を示した図である。図 8 0 0 ( a ) に示した通り、本第 2 9 制御例では、ステージ種別の移行条件（特別図柄変動回数や特別図柄抽選結果に基づいて成立する条件）が成立した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を覆うシャッター s t 1 , s t 2 が表示される移行示唆演出を実行し、その後、シャッター s t 1 , s t 2 が非表示となり、移行後のステージ種別に応じた表示態様が表示されるように構成している。さらに、この移行示唆演出を用いて、ステージ種別が移行すること以外の変動演出を実行可能に構成しており、例えば、移行示唆演出が実行されたにも関わらず、ステージ種別が移行しなかった場合に、実行中の特別図柄抽選が当たり当選している可能性が上昇するステージチェンジ演出を実行可能に構成している。このステージチェンジ演出が実行されると、図 8 0 0 ( a ) に示した通り、シャッター s t 1 , s t 2 が表示され、その後、シャッター s t 1 , s t 2 の表面にステージチェンジ演出の実行中であることを示すための表示態様として、案内表示領域 s t 1 a , s t 1 b が形成され「ステージチェンジ! ?」の文字が表示される。そして、副表示領域 D s には、ステージチェンジ演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ステージが変わらないと大チャンス」の文字が表示される。

#### 【 2 5 8 1 】

このように構成することで、ステージ種別が移行することを示唆するための移行示唆演出を、大当たり当選期待度を遊技者に示す演出（ステージチェンジ演出）の一部として用いることができるため、ステージ種別を移行させるためのシャッター s t 1 , s t 2 が表示された場合に、ステージ種別が移行しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。なお、詳細な図示は省略するが、この移行示唆演出を含むステージチェンジ演出を、固定モード中に実行しても良く、例えば、固定モード中に移行示唆演出が実行された場合には、副表示領域 D s に「ステージが変わるとチャンス」の案内態様を表示すると良い。ここで、本第 2 9 制御例では、固定モードが設定されている場合であっても、大当たり当選している特別図柄変動中にステージ種別を移行可能に構成している。よって、固定モード中にステージチェンジ演出が実行され、演出結果としてステージ種別が移行した場合には、大当たり当選を報知することができる。また、上述したステージチェンジ演出を、特別図柄変動の期間中だけで無く、大当たり遊技期間中に実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、固定モードが設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技のエンディング期間中に、ステージチェンジ演出を実行する。そして、大当たり遊技終了後に設定されるステージ種別が、大当たり遊技前に設定されていたステージ種別と異ならせることで、保留連することを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技の前後に設定されるステージ種別、即ち、大当たり遊技演出の実行期間を挟んで表示されるステージ種別が同一であるか異なっているかを遊技者が把握し難くなるため、ステージチェンジ演出の演出結果（シャッター s t 1 , s t 2 非表示後のステージ種別）が表示された後に保留連が実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

#### 【 2 5 8 2 】

10

20

30

40

50

< 第 29 制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図 801 を参照して、本第 29 制御例における遊技内容（各遊技状態の遷移内容）を説明する。図 801 は、遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。図 801 に示した通り、本第 29 制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態では左打ち遊技が、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。パチンコ機 10 の初期状態としては、特図 1 保留、及び、特図 2 保留を獲得していない状態で通常状態が設定される。この通常状態では、左打ち遊技によって第 1 入球口 64 へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、208/65536（約 1/300）の確率で大当たり当選し、1/65536 の確率で小当たり当選する第 1 特別図柄抽選が実行される。ここで、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たり A」、或いは、「大当たり B」が設定され、大当たり種別「大当たり A」が設定された大当たり遊技の終了後には時短状態が、「大当たり B」が設定された大当たり遊技の終了後には通常状態が設定される。大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の割合は、予め規定されており、通常状態において第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、60% の確率で「大当たり A」が、40% の確率で「大当たり B」が設定される。また、第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別として「小当たり A」が設定される小当たり遊技が実行される。この「小当たり A」は、小当たり遊技中に開放動作される第 2 可変入賞装置 650 へと遊技球を入賞させるための正常な遊技（右打ち遊技）を実行することで、遊技球を特定領域へと入球させる（V 入賞させる）ことが可能な小当たり遊技であり、V 入賞した場合には、小当たり遊技終了後に、「大当たり C」が設定された大当たり遊技が実行される。

【2583】

「大当たり A」、「大当たり C」の大当たり遊技が終了すると、時短状態が設定される。一方で、「大当たり B」の大当たり遊技が終了した場合、或いは、小当たり遊技中に V 入賞させること無く小当たり遊技が終了した場合（非 V 入賞の場合）は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。次に、本第 29 制御例のパチンコ機 10 における時短状態の内容について説明をする。図 801 に示した通り、本第 29 制御例では、時短状態中は特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定され、通常状態に対して、普通図柄抽選の結果に基づいて第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させ易くなる遊技状態となる。この時短状態は、所定の終了条件が成立した場合に終了するように構成しており、具体的には、時短終了条件として、第 2 特別図柄変動（特図 2 変動）が 3 回実行された（3 回目の特図 2 変動が停止表示された）場合、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合、第 1 特別図柄変動（特図 1 変動）と、特図 2 変動の合算回数が 10 回に到達した（10 回目の特図変動が停止表示された）場合の何れかの条件を満たした場合に成立する時短終了条件が設けられている。時短状態中は、右打ち遊技によってスルーゲート 67 に球を通過させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第 2 入球口 640 へと球を入球させる遊技が実行される。そして、第 2 入球口 640 へと遊技球が入球した場合には、1/2 の確率で小当たり当選し、208/65536（約 1/300）の確率で大当たり当選する第 2 特別図柄抽選が実行される。つまり、時短状態が設定された場合には、第 2 特別図柄抽選が 3 回実行されるまでに小当たり当選、或いは、大当たり当選することを目指す遊技が行われる。本第 29 制御例では、時短状態中に第 2 特別図柄抽選が実行された場合には、第 1 特別図柄抽選よりも高確率で、大当たり当選、或いは、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には小当たり遊技中に正常に遊技（右打ち遊技）を実行することで、確実に大当たり遊技の実行権利（特定領域（V ゲート）650 e 3 への遊技球の入球）を獲得可能に構成している。

【2584】

時短状態中において、特図 2 抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として「小当たり B」と「小当たり C」とを設定可能に構成している。そして、何れの小当

たり種別が設定された場合であっても、V入賞可能な小当たり遊技が実行され、V入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技の内容が異なる大当たり遊技が実行される。なお、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。つまり、本第29制御例では、時短状態中に実行可能な3回の第2特別図柄抽選の何れかで、1/2の確率で当選する小当たり当選する限り、連続して時短状態中の遊技を実行することができる。一方、時短終了条件が成立した第2特別図柄変動が停止表示された場合において、特図2保留を獲得している場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行される通常状態（引き戻し遊技）へと移行する。この引き戻し遊技中は、図793(b)に示した引き戻し演出が実行される。通常状態（引き戻し遊技）において第2特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（1/2）で小当たり当選する第2特別図柄抽選が実行される。そして、時短状態中における第2特別図柄抽選と同一の選択割合で小当たり種別が選択される。なお、本第29制御例では、通常状態における小当たり種別の選択割合と、時短状態における小当たり種別の選択割合と、を同一に設定しているが、これに限ること無く、一方の遊技状態の方が、他方の遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり種別が選択され易くなるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合の方が遊技者に有利な小当たり種別（小当たりC）を選択させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることが可能となる。よって、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させることの有利度合いを高めることができる。

10

20

#### 【2585】

< 第29制御例における電氣的構成について >

次に、図802を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図802は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置110では、MPU201によって、大当たり抽選や第1図柄表示装置37a, 37b及び第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置110では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。そして、RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図803を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。図803は、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

30

40

#### 【2586】

特別図柄の抽選や、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第1当たり種別カウンタC2と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタC5と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタC3と、第1当たり乱数カウンタC1の初

50

期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理(図815参照)の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理(図830参照)の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、4つの保留エリア(保留第1～第4エリア)からなる第1入球口64への入球に対応する第1特別図柄保留球格納エリア203aと、1つの保留エリア(保留第1エリア)からなる第2入球口640への入球に対応する第2特別図柄保留球格納エリア203bと、が設けられており、第1特別図柄保留球格納エリア203aには、第1入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、小当たり種別カウンタC5、及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納され、第2特別図柄保留球格納エリア203bには、第2入球口640への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、小当たり種別カウンタC5、及び、変動種別カウンタCS1の各値が格納される。

#### 【2587】

そして、特別図柄の始動条件(変動条件)が成立した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aの保留第1エリアに格納されている各種値、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動(特別図柄抽選)が開始される。なお、本第29制御例では、特別図柄の種別が2種類(第1特別図柄、第2特別図柄)の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を1種類としても良い。そして、第1特別図柄の始動条件(変動条件)、或いは、第2特別図柄の始動条件(変動条件)が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第1エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機10であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第29制御例では、特別図柄抽選の実行条件(特別図柄変動の始動条件)が成立した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納されている情報よりも、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納されている情報を優先して読み出すように構成している。つまり、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。また、第2特別図柄抽選の方が、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203bの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

#### 【2588】

なお、本第29制御例のように、複数の特別図柄種別(第1特別図柄、第2特別図柄)を有するパチンコ機10であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第1特別図柄保留球格納エリア203a、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203bに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序(入賞順)に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に(並行して)実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア(第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b)がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより

、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第29制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【2589】

本第29制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示された場合に通常状態が設定され、設定された当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後は、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じて遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第1特典）と、小当たり（第2特典）とでは、実行される当たり遊技の内容だけでなく、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第29制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第29制御例のRAM203には、4つの保留エリア（保留第1エリア）からなるスルーゲート67への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア203cが設けられており、普通図柄保留球格納エリア203cには、スルーゲート67への入球タイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC4、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

#### 【2590】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア203cの保留第1エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図803を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～65535）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～65535の値を取り得るカウンタの場合は65535）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。また、第1初期値乱数カウンタCINI1は、第1当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第1当たり乱数カウンタC1が0～65535の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～65535の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図815参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図830参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

#### 【2591】

第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、遊技球が第1入球口64に入球したタイミングでRAM203の第

10

20

30

40

50



1 特別図柄保留球格納エリア 203a に、第 2 入球口 640 に入球したタイミングで RAM 203 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 202 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 202a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 202a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 202 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 202a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 202a によって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。ここで、図 805 を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 202a について説明する。図 805 (a) は、第 1 当たり乱数テーブル 202a に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第 1 当たり乱数テーブル 202a は、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値 (判定値) が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値 (判定値) が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図 805 (a) に示した通り、第 1 当たり乱数テーブル 202a は、特別図柄 1 乱数テーブル 202a1 と、特別図柄 2 乱数テーブル 202a2 と、を有している。この特別図柄 1 乱数テーブル 202a1 は、第 1 特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄 2 乱数テーブル 202a2 は、第 2 特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

10

20

#### 【2592】

次に、図 805 (b) を参照して、特別図柄 1 乱数テーブル 202a1 の内容について説明をする。図 805 (b) は、特別図柄 1 乱数テーブル 202a1 に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄 1 乱数テーブル 202a1 には、大当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) と、小当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) とが規定されている。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「0 ~ 207」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「65535」に対して小当たり当選する小当たり判定値を規定している。つまり、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の更新範囲は「0 ~ 65535」であり、第 1 当たり乱数カウンタ C1 が取り得る値は全部で 65536 個であって、そのうち大当たり判定値が 208 個で、小当たり判定値が 1 個に規定しているため、第 1 特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、 $208 / 65536$  (約  $1 / 300$ ) となり、小当たりと判定される確率は、 $1 / 65536$  となる。よって、第 1 特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率よりも大当たり当選する確率の方が高確率となるため、第 1 特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第 1 特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行われる。次に、図 805 (c) を参照して、特別図柄 2 乱数テーブル 202a2 の内容について説明をする。図 805 (c) は、特別図柄 2 乱数テーブル 202a2 に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄 2 乱数テーブル 202a2 には、大当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) と、小当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) とが規定されている。

30

40

#### 【2593】

具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「0 ~ 207」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「32768 ~ 65535」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の更新範囲は「0 ~ 65535」であり、第 1 当たり乱数カウンタ C1 が取り得る値は全部で 65536 個であって、そのうち大当たり判定値が 208 個で、小当たり判定値が 32768 個に規定しているため、第 2 特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、 $208 / 65536$  (約  $1 / 300$ ) となり、小当たりと判定される確率は、 $32768 / 65536$  (約  $1 / 2$ ) となる

50



。よって、第２特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第２特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行われる。以上、説明をした通り、本第２９制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別（大当たり、小当たり）を異ならせるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第２９制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異ならせるように構成しており、具体的には、通常状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が実行され易く、時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。さらに、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立することで（特定領域（Ｖ領域）へと遊技球が入賞することで）、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。

10

#### 【２５９４】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基いて大当たり遊技の実行条件（第１実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基いて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件（第２実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第２９制御例では、第１特別図柄抽選が実行される場合よりも第２特別図柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易く（第２実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第１特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無いパチンコ機１０を提供することができる。

20

30

#### 【２５９５】

なお、本第２９制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、

40

50

本第 29 制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第 1 特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 2 5 9 6 】

加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第 1 高確率状態、第 2 高確率状態、第 3 高確率状態を設定可能に構成し、第 1 高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第 2 高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第 3 高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を 3 種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で 4 種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように 3 種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第 29 制御例では、図 805 ( b )、及び図 805 ( c ) に示した通り、第 1 特別図柄抽選における大当たり確率と、第 2 特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、実行される特別図柄抽選の種別（第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選）に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。

20

30

#### 【 2 5 9 7 】

また、本第 29 制御例では、図 805 ( b )、及び図 805 ( c ) に示した通り、第 1 特別図柄抽選における小当たり確率と、第 2 特別図柄抽選における小当たり確率と、を異ならせているが、これに限ること無く、第 1 特別図柄抽選の小当たり確率と、第 2 特別図柄抽選の小当たり確率と、が同一となるように構成しても良い。さらに、本第 29 制御例では、当選確率は異なるが、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選との何れでも小当たり当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の特別図柄種別のみ小当たり当選し得る特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。第 1 当たり種別カウンタ C 2 は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第 1 図柄表示装置 37 の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0 ~ 99）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 99 の値を取り得るカウンタの場合は 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（本第 29 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 64 へと入球したタイミングで R A M 203 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a に、第 2 入球口 64 0 へと入球したタイ

40

50

ミングでRAM 203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本第29制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、大当たり種別選択テーブル202bを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図806(a)を参照して大当たり種別選択テーブル202bの内容について説明をする。図806(a)は、大当たり種別選択テーブル202bに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図806(a)に示した通り、この大当たり種別選択テーブル202bは、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。

10

#### 【2598】

具体的には、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値(更新範囲「0～99」)が「0～59」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA」が対応付けて規定されている。この「大当たりA」は、大当たり遊技のラウンド数が6ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「3」が、それぞれ設定される大当たり種別である。詳細な説明は、図806(b)を参照して後述するが、本第29制御例におけるパチンコ機10では、時短状態を終了させるための時短終了条件として複数の時短終了条件を同時に設定可能に構成しており、設定されている複数の時短終了条件のうち、何れか1の時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させるように構成している。上述した時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tは、それぞれ異なる時短終了条件が成立したか否かを判定する際に参照されるカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選に基づいて対応するカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選の内容に応じて、異なる時短終了条件が成立し、時短状態を終了させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている状態において、故意に不適切な遊技(例えば、第2特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技では無く、第1特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技)を実行した場合であっても、時短状態を終了させることができるため、時短状態が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が60個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA」が決定される割合は60%(60/100)である。

20

30

#### 【2599】

また、図806(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「60～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB」が対応付けて規定されている。この「大当たりB」は、大当たり遊技のラウンド数が6ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「0」が、小当たりカウンタ203sの値に「0」が、特図2カウンタ203tの値に「0」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が40個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は40%(40/100)である。即ち、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る2個の大当たり種別(大当たりA、大当たりB)は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせしており、「大当たりA」のほうが「大当たりB」よりも大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態(時短状態)が設定される分、有利な大当たり種別となる。一方、第2特別図柄(特図2)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～99」の全範囲に対して、大当たり種別

40

50

として「大当たりC」が対応付けて規定されている。この「大当たりC」は、大当たり遊技のラウンド数が9ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「3」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取得する100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が100個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりC」が決定される割合は100%(30/100)である。

#### 【2600】

即ち、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、特定の大当たり種別(大当たりC)が必ず設定されるように構成しており、「大当たりC」は、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別(大当たりA、大当たりB)よりも大当たり遊技のラウンド数が大きくなるように構成している。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態も、「大当たりA」と同様に、遊技者に有利となる時短状態が設定されるように構成している。よって、第2特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりC」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで、第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりA」が遊技者に有利な大当たり種別となる。そして、「大当たりB」が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。ここで、本第29制御例では、第2特別図柄抽選が実行された場合には、約1/2の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。また、第2特別図柄抽選が実行され易い時短状態は、所定回数(1回)の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成している。つまり、第2特別図柄抽選で大当たり当選するには、約1/2の確率で当選する小当たり当選すること無く、約1/300の確率で当選する大当たり当選する必要がある。このように大当たり遊技を実行させることが可能であって、且つ、高確率で当選し得る小当たりでは無く、その小当たりの当選確率よりも低確率に設定されている大当たり当選したことの付加価値を遊技者に付与するために「大当たりC」が最も遊技者に有利な大当たり種別となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に大当たり当選した遊技者に対して、付加価値を付与することができるため、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選にて小当たり当選よりも先に大当たり当選した遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【2601】

以上、説明をした通り、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず時短大当たり遊技が実行されるため、60%の割合で時短大当たり遊技が実行される第1特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な特別図柄抽選となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面においても、獲得し得る最大数、最小数、平均数の何れにおいても第2特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。なお、本制御例では、第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成し、大当たり遊技期間が同一となるように構成している。そして、この同一の大当たり遊技期間を用いて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に示唆するための大当たり遊技演出(討伐演出)を実行するように構成している。このように構成することで、実行される大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握されてしまうことを抑制し、大当たり遊技中に実行される討伐演出に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。なお、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。この場合、討伐演出の演出期間を、少ない数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技期間に対応させるように構成し、多い数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技では、討伐演出の演出期間が経過した後に、残りのラウンド数に対応させた大当た

10

20

30

40

50

り遊技演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、少なくとも討伐演出の演出期間中は、大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握させ難くすることができる。また、この場合、少ないラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別の方が、多いラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように大当たり種別選択テーブル 202b の内容を規定すると良い。

#### 【2602】

このように構成することで、討伐演出の演出結果として時短状態が設定されることを示す演出結果（成功演出）が表示された直後に、時短状態を設定することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、遊技者に有利な遊技状態が設定される大当たり遊技の方が、遊技者に不利な遊技状態が設定される大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を少なくすることで、遊技者に対して過剰に賞球数を獲得されてしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技終了後に不利な遊技状態（通常状態）が設定される遊技者に対して、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態（時短状態）が設定される遊技者よりも、1 回の大当たり遊技で多めに賞球を獲得させることができるため、大当たり遊技を実行したにも関わらず少ない賞球を獲得しただけで通常状態へ移行してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第 29 制御例では、時短状態が設定された場合に時短状態を同一期間（時短回数 3 回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。図 803 に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタ C5 は、例えば、0 ~ 99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C5 の値は、例えば、定期的に（本第 29 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 64 へと入球したタイミングで RAM 203 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a に、第 2 入球口 640 へと入球したタイミングで RAM 203 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に格納される。本第 29 制御例のパチンコ機 10 における小当たり種別カウンタ C5 の値は、0 ~ 99 の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタ C5 の値を用いて、小当たり種別選択テーブル 202f を参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図 807 を参照して小当たり種別選択テーブル 202f の内容について説明をする。

#### 【2603】

図 807 は、小当たり種別選択テーブル 202f に規定されている内容を模式的に示した図である。図 807 に示した通り、この小当たり種別選択テーブル 202f は、第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、第 1 特別図柄（特図 1）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタ C5 の値（更新範囲「0 ~ 99」）が「0 ~ 99」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たり A」が対応付けて規定されている。この「小当たり A」は、小当たり遊技中に特定領域（V 領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（V 領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たり C」が設定される小当たり種別である。一方、第 2 特別図柄（特図 2）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタ C5 の値（更新範囲「0 ~ 99」）が「0 ~ 79」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり B」が対応付けて規定されており、「80 ~ 99」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり C」が対応付けて規定されている。この「小当たり B」は、小当たり遊技中に特定領域（V 領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（V 領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たり D」が設定される小当たり種別である。また、「小当たり C」は、小当たり遊技中に特定領域（V 領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領

域（V領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりC」が設定される小当たり種別である。

【2604】

つまり、第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタC5の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりA」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が100個であるので、第1特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりA」が決定される割合は100%（100/100）である。一方、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタC5の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりB」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が80個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりB」が決定される割合は80%（80/100）である。また、「小当たりC」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が20個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりC」が決定される割合は20%（20/100）である。ここで、各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第29制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第2可変入賞装置（V入賞装置）650へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域（V領域）を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（V領域）を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件（V条件）が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、V条件が成立した場合に実行される大当たり遊技の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、V条件が成立したに基づいて実行される大当たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図807に示した通り、「小当たりA」、及び「小当たりC」に対しては、「大当たりC」の大当たり種別が規定されており、「小当たりB」に対しては、「大当たりD」の大当たり種別が規定されている。

10

20

【2605】

ここで、「大当たりC」が設定された場合には、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（「大当たりC」が設定される大当たり遊技）と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が9ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される。一方、「大当たりD」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には設定されることの無い大当たり種別であり、大当たり遊技のラウンド数が3ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「3」が設定される大当たり種別である。つまり、本第29制御例では、パチンコ機10全体として、4種類の大当たり種別（大当たりA～大当たりD）を設定可能に構成しており、「大当たりA」、「大当たりB」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となり、「大当たりC」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、及び、特別図柄抽選で小当たり当選時に設定され得る大当たり種別となり、「大当たりD」は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となる。このように、大当たり遊技を実行するための複数の実行条件のうち、成立した実行条件に応じて異なる大当たり種別の大当たり遊技を実行可能に構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させるために様々な実行条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

30

40

【2606】

なお、本第29制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、小当たり遊技中にV条件が成立した場合の一部とで同一内容の大当たり遊技（「大当たりC」に基づく大当たり遊技）を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり遊技中にV条件が成立した場合とで異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技

50

を実行するための実行条件を複数有するパチンコ機 10 において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させることができる。図 803 に戻り説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 198）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 113 や表示制御装置 114 により第 3 図柄表示装置 81 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するメイン処理（図 830 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタ C S 1 の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル 202 d（図 808（a）参照）は、主制御装置 110 の ROM 202 内に設けられている。

#### 【2607】

ここで、図 808（a）を参照して変動パターン選択テーブル 202 d の内容について説明をする。図 808（a）は変動パターン選択テーブル 202 d に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 808（a）に示した通り、変動パターン選択テーブル 202 d には、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル 202 d 1 と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル 202 d 2、特殊時短用変動パターンテーブル 202 d 3、時短最終変動パターンテーブル 202 d 4、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル 202 d の種別を、変動パターンシナリオテーブル 202 h に規定されている内容に応じて決定するように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、変動パターンシナリオテーブル 202 h に規定されている内容に基づいて異なる種別の変動パターン選択テーブルを参照して特別図柄変動の変動パターンを決定することが可能となる。図 803 に戻り説明を続ける。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば 0 ~ 299 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 299）に達した後 0 に戻るループカウンタとして構成されている。また、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図 815 参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）67 を通過したことが検知された時に取得され、RAM 203 の普通図柄保留球格納エリア 203 c に格納される。

#### 【2608】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置の ROM 202 に格納される第 2 当たり乱数テーブル 202 c によって規定されており、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が、第 2 当たり乱数テーブル 202 c によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第 2 図柄）の当たり（普図当たり）と判定する。また、この第 2 当たり乱数テーブル 202 c は、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との 2 種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率に変更される。この第 2 当たり乱数テーブル 202 c に規定されている内容について、詳細に説明をすると、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が「0 ~ 2」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が「0 ~ 149」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第 2 9 制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（1 / 100）が低確率に設定されている。これに



より、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第2入球口640内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（ $1/2$ ）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

#### 【2609】

また、本第29制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、10秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さ、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第2入球口640へと球を入球させ易い遊技状態（時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第29制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、第2入球口640へと球を入球させることが困難な動作態様（ショート開放）で電動役物640aが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）において普通図柄抽選で当り当選しても、第2入球口640へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第1特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第2特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【2610】

なお、本第29制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態）にて、第2入球口640へと遊技球を入賞させ難くするために、普通図柄の低確率状態中は、普通図柄の高確率状態中に比べて、普通図柄抽選で当り当選し難くし、且つ、普通図柄抽選で当り当選（普図当たり当選）した場合であっても、第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難となる動作態様で電動役物640aを動作させる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を実行している際中にも普通図柄抽選が実行されるように、スルーゲート67を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域（可変表示ユニット80の左側に形成される遊技領域）に設け、通常状態中に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物640aを動作される普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第2特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たりに当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間（ロング普図当たり変動時間）が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができる。

#### 【2611】

さらに、普通図柄の低確率状態中における普通図柄の当たり確率を極端に低確率（例えば、 $1/65536$ ）に設定しておき、普通図柄の低確率状態中に実行された普通図柄抽



選で当り当選した場合に、ロング普図当たり遊技が必ず実行されるように構成しても良い。また、この場合、1回のロング普図当たり遊技を契機に第2特別図柄抽選が複数回実行されるように構成すると良い。具体的には、ロング普図当たり遊技の動作パターンとして、遊技球が第1期間の間隔を空けて第2入球口640へと複数回入球し得るよう動作パターンを決定し、且つ、第2特別図柄変動の変動時間が、第1期間よりも短い第2期間となるように構成すると良い。このように構成することで、ロング普図当たり遊技中に第2入球口640へと遊技球が入球する毎に、新たな第2特別図柄変動を実行させ易くすることができるため、1回のロング普図当たり遊技を契機に第2特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができる。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）の遊技を行っている遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定することで第2特別図柄抽選が実行されることを目指す第1遊技と、普通図柄抽選の抽選結果に基づいてロング普図当たり遊技を実行することで第2特別図柄抽選が実行されることを目指す第2遊技と、を並行して実行させることができるため、単調な遊技が継続し遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、この場合、1回のロング普図当たり遊技によって実行可能となる第2特別図柄抽選の実行回数が、時短状態中に実行可能となる第2特別図柄抽選の実行回数よりも多くなるように構成しても良い。つまり、第2特別図柄抽選が実行され易くなる時短状態が設定されてから、時短状態の時短終了条件が成立するまでの期間において実行可能な第2特別図柄抽選の実行回数（本第29制御例では3回）よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態）中に実行された普通図柄抽選で当り当選し、ロング普図当たり遊技が実行された場合の方が、多くの第2特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成しても良い。

#### 【2612】

このように構成することで、第2特別図柄抽選を実行させ易くする状態への移行契機として、成立し難い移行契機が成立した場合の方が、成立し易い移行契機が成立した場合よりも多くの第2特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となるため、成立し難い移行契機を成立させた遊技者に対して、付加価値を付与することができる。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～299）、タイマ割込処理（図815参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図830参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。図802に戻り説明を続ける。ROM202は、図803に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図804（a）を参照して、本第29制御例のパチンコ機10における主制御装置110のROM202の内容について説明をする。図804（a）は、本第29制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202の内容を模式的に示した模式図である。図804（a）に示した通り、本第29制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202は、第1当たり乱数テーブル202a、大当たり種別選択テーブル202b、第2当たり乱数テーブル202c、変動パターン選択テーブル202d、時短付与テーブル202e、小当たり種別選択テーブル202f、開放シナリオテーブル202g、変動パターンシナリオテーブル202hを少なくとも有している。なお、第1当たり乱数テーブル202a、大当たり種別選択テーブル202b、第2当たり乱数テーブル202c、小当たり種別選択テーブル202fについては、図803に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

#### 【2613】

図808（a）に示した通り、変動パターン選択テーブル202dには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル202d1と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル202d2、特殊

時短用変動パターンテーブル 202d3、時短最終変動パターンテーブル 202d4、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル 202dの種別を、変動パターンシナリオテーブル 202hに規定されている内容に応じて決定するように構成している。通常用変動パターンテーブル 202d1は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図 808(b)を参照して、通常用変動パターンテーブル 202d1に規定されている内容について説明をする。図 808(b)は、通常用変動パターンテーブル 202d1に規定されている内容を模式的に示した図である。図 808(b)に示した通り、通常用変動パターンテーブル 202d1には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に対応させて異なる変動パターン(変動時間)が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~139」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が7秒の「外れ」が、「140~149」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「ガセ外れ」が、「150~179」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「180~198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

10

20

#### 【2614】

また、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「30~189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が、「190~198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が140秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が90秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外(大当たり、又は小当たり)である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまう、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり(大当たり、小当たり)当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

30

40

#### 【2615】

さらに、通常状態における第1特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間(80秒)よりも長い変動時間(90秒、140秒)となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時

50

間（４０秒、８０秒）が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示されるよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置１１０のメイン処理（図８３０参照）にて実行される外部出力処理（図８３０のＳ１８０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（抽選結果、変動時間等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定されている。

10

#### 【２６１６】

本第２９制御例では、通常状態が設定されている状態では、第２入球口６４０へと遊技球が入球し難く（不可能）なるように遊技盤１３に各種機構を配設しており、通常状態中に右打ち遊技を実行し、普図当たり遊技を実行したとしても、第２特別図柄抽選が実行され難く構成している。また、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で１個獲得可能に構成している。よって、通常状態において第２特別図柄抽選が実行される遊技状況としては、第２特別図柄抽選を容易に実行することが可能な時短状態中に特図２保留を獲得し、獲得した特図２保留を保持した状態で時短状態から通常状態へと移行し、通常状態が設定された後に、保持している特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される遊技状況となる。つまり、第２特別図柄抽選を容易に実行させることが可能な時短状態が終了し、その時短状態を契機に実行される最後の第２特別図柄抽選として通常状態にて第２特別図柄抽選が実行されることになる。よって、本第２９制御例では、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（２０秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて時短状態終了後の引き戻し演出（図７９３（ｂ）参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

20

30

#### 【２６１７】

次に、図８０９（ａ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容について説明をする。図８０９（ａ）は、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に主として参照されるデータテーブルであって、時短状態中に参照される他のデータテーブル（特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４）よりも頻繁に参照されるデータテーブルである。具体的には、この時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、時短状態が設定されてからの実行回数が１～４回目の第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターンを決定する場合、又は、時短状態が設定されてからの実行回数が１，２回目の第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンを決定する場合において参照される。本第２９制御例では、時短状態が設定されると、普通図柄抽選で当たり当選した場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い動作態様で普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技

40

50

）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技を行うことで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す遊技が行われる。

#### 【２６１８】

ここで、例えば、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定された場合には、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で時短状態が設定されることになり、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得するまでの間に、第１特別図柄抽選が実行される場合があった。本第２９制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態中に実行される第２特別図柄変動にて設定される変動時間が短くなるように構成しているが、時短状態で第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に第１特別図柄抽選が実行された場合には、実行された第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が停止表示されるまで、第２特別図柄抽選を実行することができず、結果として時短状態が設定されている期間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。加えて、本第２９制御例におけるパチンコ機１０は、特図２保留を最大で１個記憶可能に構成しており、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間（１秒）の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態中は、特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が頻繁に実行されるため、右打ち遊技によって発射された遊技球の流下状況によっては、特図２保留を獲得していない状態が発生し得る。このような状態において特図１保留を獲得している場合には第１特別図柄抽選が実行されてしまうため、新たに特図２保留を獲得したとしてもその時点が第１特別図柄変動中である場合には、新たに獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動を即座に実行することが出来ず、結果として時短状態が設定されている単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。

#### 【２６１９】

これに対して、本第２９制御例では、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間を決定可能に構成し、特図２保留を獲得しておらず、特図１保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、特図１保留を短時間で消化するように構成している。このように構成することで特図１保留を獲得したままの状態の特図２保留を獲得し、特図１保留に基づいて実行される第１特別図柄変動によって、第２特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。具体的には、図８０９（ａ）に示した通り、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されている。

#### 【２６２０】

以上、説明をした通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２を参照して変動パターンが決定される１～４回目の第１特別図柄変動、即ち、特図１保留として獲得可能な上限数（４個）に該当する変動回数であって、通常状態中に獲得した特図１保留に基づいて時短状態中に実行され得る回数の第１特別図柄変動に対しては、抽選結果が外れである場合

には、変動時間が 0.5 秒の変動パターンが設定される。このように構成することで、特図 1 保留を獲得している状態で、時短状態が設定されたとしても、特図 2 保留を獲得するまで（時短状態中に実行された普通図柄抽選で当たり当選したことに基づく普図当たり遊技によって第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させるまで）の間に、獲得済みの特図 1 保留を全て消化させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第 1 特別図柄抽選の抽選結果が外れ当選以外の場合（大当たり、小当たり）には、遊技者が抽選結果を把握可能な程度の変動時間が設定され、時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選にて当たり当選したことを遊技者に報知するための専用演出が実行される。このように構成することで、時短状態が設定されたにも関わらず、第 2 特別図柄抽選が実行されるよりも前に当たり遊技が実行された経緯を遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、時短状態中に第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、通常状態中に第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合と、同一の変動パターン（90 秒）が決定されるように構成している。そして、小当たり当選に対応した特別図柄変動中は、遊技状態に関わらず同一の変動演出が実行されるように構成している。

10

#### 【2621】

また、時短用変動パターンテーブル 202d2 を参照して変動パターンが決定される 1, 2 回目の第 2 特別図柄変動では、抽選結果に関わらず変動時間が 1 秒の変動パターンが決定される。この期間は、カウントダウン演出（図 790（a）参照）が実行されるように構成している。このように構成することで、カウントダウン演出によって残時短回数を示すための数字アイコン 808（図 790（a）参照）が可変表示されるタイミングと、数字アイコン 808 を非表示にして当たり当選を示す第 3 図柄が停止表示させるタイミングと、を一致させ易くすることができるため、カウントダウン演出の一環として当たり当選を示す第 3 図柄を停止表示させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図 809（b）を参照して、特殊時短用変動パターンテーブル 202d3 の内容について説明をする。図 809（b）は、特殊時短用変動パターンテーブル 202d3 に規定されている内容を模式的に示した図である。この特殊時短用変動パターンテーブル 202d3 は、時短状態中に実行される一部の第 1 特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短状態が設定されてから 5 ~ 10 回目の第 1 特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるものである。図 809（b）に示した通り、特殊時短用変動パターンテーブル 202d3 には、特別図柄種別として第 1 特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 20 秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 20 秒の「当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 90 秒の「長小当たり」が規定されている。

20

30

#### 【2622】

本第 29 制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第 2 特別図柄変動回数が 3 回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第 1 特別図柄変動回数と、第 2 特別図柄変動回数との合算回数が 10 回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本制御例におけるパチンコ機 10 は、第 2 特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第 2 特別図柄抽選を 3 回実行し、何れかの第 2 特別図柄抽選において約 1/2 の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される 3 回の第 2 特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図 2 保留を用いた第 2 特別図柄抽選（1 回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が 3 回に到達した場合に成立する

40

50

時短終了条件のみを設定した場合には、第1特別図柄抽選が3回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第2特別図柄抽選が実行されることなく時短状態が終了してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第29制御例では、第1特別図柄抽選の実行権利(特図1保留)を最大で4個獲得可能に構成しており、例えば、特図1保留を4個、特図2保留を0個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第2特別図柄変動よりも先に第1特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第2特別図柄抽選が3回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

#### 【2623】

また、時短状態が設定される際に特図1保留を4個獲得している状態であっても、時短状態中に第2特別図柄変動を3回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が7回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図1保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第2特別図柄変動を3回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。そこで、本第29制御例では、第2特別図柄変動の実行回数のみに基づいて成立する時短終了条件と、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図1保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第2特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第2特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。さらに、本第29制御例では、時短状態中において効率良く第2特別図柄抽選を実行させるために、特図1保留の上限数(4個)に対応する第1特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから4回目の第1特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル202d2(図809(a)参照)を用いて、短時間(0.5秒)の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第1特別図柄変動に対しては、20秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第1特別図柄変動の変動時間として常に短時間(0.5秒)の変動時間が設定されてしまうと、新たな第1特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。

#### 【2624】

これに対して、本第29制御例では、時短状態が設定されてから実行される5回目以降の第1特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図1保留を獲得した場合にのみ実行される第1特別図柄変動に対しては、長時間(20秒)の変動時間を設定するように構成し、1回の第1特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保させることができるように構成している。つまり、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、時短状態中に第1特別図柄変動が5回以上実行された場合には、その第1特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。なお、上述した時短状態中における5回目以降の第1特別図柄変動は、正常な遊技、即ち、大当たり遊技中から継続して右打ち遊技を実行する遊技を行っている場合には実行され得ない第1特別図柄変動となるため、長い変動時間(20秒)が設定されるように構成したとしても、正常な遊技を行っている遊技者に対して、時短状態中における遊技効率を低下させるものではない。次に、図809(c)を参照して、時短最終変動パターンテーブル202d4の内容について

説明をする。図 809 (c) は、時短最終変動パターンテーブル 202d4 に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短最終変動パターンテーブル 202d4 は、時短終了条件が成立する第 2 特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから 3 回目の第 2 特別図柄変動が実行された場合に、設定される変動パターンを決定する場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別として第 2 特別図柄に対する変動パターンのみが規定されている。

#### 【2625】

具体的には、時短最終変動パターンテーブル 202d4 には、特別図柄種別として第 2 特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 30 秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 秒の「超短小当たり」が規定され、「100 ~ 198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 20 秒の「小当たり」が規定されている。そして、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 20 秒の「大当たり」が規定されている。つまり、時短最終変動となる第 2 特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果（数字アイコン 808 の「0」表示）を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図 2 保留の獲得を促すためのチャージ演出（図 793 (a) 参照）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから 1 回目、又は 2 回目の第 2 特別図柄変動よりも 3 回目（最終）の第 2 特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図 2 保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で当り当選する場合であっても、1 回目、或いは 2 回目の第 2 特別図柄抽選で当り当選する場合と、3 回目の第 2 特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間あたりに実行される第 2 特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第 2 特別図柄抽選で当り当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第 2 特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。

#### 【2626】

また、図 809 (c) に示した通り、時短最終変動（3 回目）となる第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、2 種類の変動時間を設定可能に構成している。ここで、変動パターンとして変動時間が 1 秒の「超短小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン 808 の「1」が表示されている状態で画面が破壊され、当たり当選を示す第 3 図柄が停止表示される演出、即ち、1 回目、2 回目の第 2 特別図柄抽選にて小当たり当選した場合と同様の演出態様を用いて小当たり当選を示す変動演出が実行されるように構成している。そして、変動パターンとして変動時間が 20 秒の「小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン 808 の「1」が表示されている状態から、カウントダウンが終了することを示す「LAST」の文字が表示され、チャージ演出へと切り替わる際に表示画面が破壊され、当たり当選を示す第 3 図柄が停止表示される演出が実行される。このように、時短最終変動（3 回目）の第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、短時間（1 秒）で小当たり当選を示す第 3 図柄を停止表示させる変動パターンと、長時間（20 秒）で小当たり当選を示す第 3 図柄を停止表示させる変動パターンと、を設定可能に構成することで、遊技者に対して、時短最終変動（3 回目）の第 2 特別図柄抽選で小当たり当選したことを様々なタイミングで報知することができるため、カウントダウン演出の演出効果を高めることができる。また、長時間（20 秒）の変動時間が設定された場合には、時短最終変動（3 回目）の第 2 特別図柄抽選が外れであったことを示すための演出態様でカウントダウン演出を実行した後に、小当たり当選を示す演出結果が表示されるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

10

20

30

40

50



## 【 2 6 2 7 】

加えて、図 8 0 9 ( c ) に示した通り、時短最終変動 ( 3 回目 ) の第 2 特別図柄抽選が外れであった場合、即ち、実行中の第 2 特別図柄変動が停止表示された後に通常状態が設定される場合の方が、時短最終変動 ( 3 回目 ) の第 2 特別図柄抽選が当りであった場合、即ち、実行中の第 2 特別図柄変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合よりも、長い変動時間の変動パターンが設定されるように構成し、差分の変動時間を用いて、遊技者に特図 2 保留の獲得を促すチャージ演出を実行可能に構成している。よって、特図 2 保留を獲得している状態で時短状態を終了させ易くすることができると共に、時短状態が継続する可能性が高い場合 ( 小当たり遊技中に V 入賞させることで大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合 ) には、時短最終変動 ( 3 回目 ) の変動期間中であってもチャージ演出を実行する期間を排除することで、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができる。図 8 0 4 ( a ) に戻り、説明を続ける。時短付与テーブル 2 0 2 e は、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別 ( 大当たり当選時に設定された大当たり種別 ) に応じた遊技状態 ( 時短終了条件 ) が規定されている。ここで、図 8 0 6 ( b ) を参照して、時短付与テーブル 2 0 2 e の内容について説明をする。図 8 0 6 ( b ) は、時短付与テーブル 2 0 2 e に規定されている内容を模式的に示した図である。図 8 0 6 ( b ) に示した通り、時短付与テーブル 2 0 2 e には、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たり A」, 「大当たり C」, 「大当たり D」に対しては、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0」が、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値に「 1」が、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値に「 3」が規定されており、「大当たり B」に対しては、時短カウンタ 2 0 3 h の値、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値に「数値無し ( 図では「 - 」で表示 )」が規定されている。

## 【 2 6 2 8 】

詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル 2 0 2 e に情報が規定されている、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s、特図 2 カウンタ 2 0 3 t は、何れも時短状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行されるように構成している。時短カウンタ 2 0 3 h は、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第 1 特別図柄変動、或いは、第 2 特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新 ( 減算 ) される。つまり、時短カウンタ 2 0 3 h は、時短状態中に実行された第 1 特別図柄変動回数と、第 2 特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ 2 0 3 s は、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となった場合にカウンタ値が更新 ( 減算 ) される。つまり、小当たりカウンタ 2 0 3 s は、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図 2 カウンタ 2 0 3 t は、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第 2 特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新 ( 減算 ) される。つまり、特図 2 カウンタ 2 0 3 t は、時短状態中に実行された第 2 特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

## 【 2 6 2 9 】

図 8 0 6 ( b ) に示した通り、大当たり種別の「大当たり A」が設定された場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0」が、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値に「 1」が、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値に「 3」が設定される。よって、大当たり種別の「大当たり A」に基づいて設定された時短状態は、合算特別変動回数が「 1 0 回」、小当たり当選回数が「 1 回」、第 2 特別図柄変動回数が「



3 回」の何れかの条件を満たした場合に、時短終了条件が成立する時短状態となる。本第 29 制御例では、上述した各カウンタの値が 1 以上である場合に、時短状態中であると判断するように構成している。よって、大当たり種別の「大当たり B」が設定された場合には、各カウンタの値に対して数値が設定されないように時短付与テーブル 202e の内容を規定しているため、大当たり遊技終了後に時短状態では無く、通常状態が設定されることになる。なお、本第 29 制御例では、時短付与テーブル 202e に規定されている内容として、設定された大当たり種別に関わらず時短状態が設定される場合における各カウンタの値を統一しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、各カウンタの値（特に特図 2 カウンタ 203t の値）を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、設定された大当たり種別に応じて異なる内容の時短終了条件を設定することができ、この場合、例えば、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の内容を規定する特図 2 カウンタ 203t の値を大当たり種別に応じて異ならせると良く、1 の大当たり種別が設定された場合の方が、他の大当たり種別が設定された場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動回数を増加させることができるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に遊技者により有利な時短状態が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

10

#### 【2630】

また、特図 2 カウンタ 203t 以外の値を異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の大当たり種別が設定された場合には、時短カウンタ 203h の値として、「10」よりも少ない「4」を設定するように構成しても良い。この場合、特図 1 保留を獲得しており、且つ、特図 2 保留を獲得していない状態で時短状態が設定されることで、時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動の回数が減少することになる（特図 2 カウンタ 203t の値が所定条件を満たすことで時短終了条件が成立するよりも前に、時短カウンタ 203h の値が所定条件を満たすことで時短終了条件成立する可能性が高くなる）ため、遊技者に対して、時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動回数を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、時短カウンタ 203h の値として「10」よりも多い「90」を設定するように構成しても良い。この場合、時短状態中に継続して左打ち遊技を実行したとしても、時短終了条件が成立し難くなるため、時短状態中に敢えて第 1 特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせることが可能となる。なお、この場合、時短状態中に実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態中に実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な特典、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率を高めたり、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を増加したりする特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第 1 特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を行うか、第 2 特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を行うかを遊技者に選択させる楽しさを提供することができる。

20

30

#### 【2631】

図 806 (b) に示した通り、本第 29 制御例では、時短状態が設定される何れの大当たり種別に対しても、3 種類の時短終了条件が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせるように構成しても良く、例えば、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図 2 カウンタ 203t に対して数値を設定すること無く、時短カウンタ 203h の値に「1000」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ 203s に対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中に V 入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第 29 制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数（第 2 特別図柄変動の実行回数）と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素

40

50

を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)の獲得数を計測するためのカウンタ(特図2保留獲得数カウンタ)を設け、特図2保留獲得数カウンタの値が所定条件(例えば、「4」)を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第2特別図柄変動期間中に特図2保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。

10

#### 【2632】

このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図2保留を獲得していない状態(少ない特図2保留を獲得している状態)で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図2保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。また、本第29制御例では、第2特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ203hの値、特図2カウンタ203tの値を一定数(「1」)減算するように構成しているが、例えば、第2特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ203hの値、特図2カウンタ203tの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置110の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ203hの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果(例えば、特殊外れ当選)となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果(例えば、特殊普図当たり当選)となった場合にも、時短カウンタ203hの値を減算させるように構成しても良い。

20

30

#### 【2633】

加えて、本制御例では、時短カウンタ203hの値を1ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ203hの値を複数まとめて(例えば、2)減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ203hの値に関わらず、時短カウンタ203hの値が「0」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容(大当たり種別)に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。開放シナリオテーブル202gは、主制御装置110によって動作制御される各種機構(第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置650、電動役物640a)に対する動作態様が規定されているデータテーブルであって、上述した各種機構を動作させるための動作条件が成立した場合に、実行する動作制御に対応する開放シナリオを設定する際に参照される。変動パターンシナリオテーブル202hは、遊技状態や大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数に対応させて、実行される特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルを規定しているものである。ここで、図810を参照して、変動パターンシナリオテーブル202hの内容について説明をする。図810は、変動パターンシナリオテーブル202hの内容

40

50

を模式的に示した図である。図 8 1 0 に示した通り、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 h には、大当たり遊技終了後の変動回数（特図 1 変動回数、特図 2 変動回数、合算回数）と、遊技状態に対して、各種変動パターンテーブルが規定されている。

#### 【 2 6 3 4 】

このように構成することで、複数の時短終了条件が設定される時短状態中であっても、例えば、特図 1 変動の変動回数に関わらず、時短状態の最終変動となる特図 2 変動にて時短最終変動用の変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定することができる。これに限ること無く、同一の条件である場合に異なる変動パターンテーブルを決定可能となるよう構成しても良く、例えば、抽選によって、決定する変動パターンシナリオテーブルを決定可能に構成しても良い。図 8 0 2 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 8 0 2 に図示した各種カウンタのほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 8 3 0 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 8 2 9 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 8 2 8 参照）が即座に実行される。

#### 【 2 6 3 5 】

また、R A M 2 0 3 は、図 8 0 4 ( b ) に示すように、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f、遊技状態格納エリア 2 0 3 g、時短カウンタ 2 0 3 h、大当たり開始フラグ 2 0 3 j、大当たり中フラグ 2 0 3 k、小当たり種別格納エリア 2 0 3 m、小当たり開始フラグ 2 0 3 n、小当たり中フラグ 2 0 3 o、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 p、V フラグ 2 0 3 q、V 通過フラグ 2 0 3 r、小当たりカウンタ 2 0 3 s、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、その他メモリエリア 2 0 3 z を有している。第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a は、図 8 0 3 に示すように 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入球したことに基いて取得された入賞情報（第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 5、停止種別選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値）がそれぞれ格納される。より具体的には、遊技球が第 1 入球口 6 4 へと入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタ C 1 ~ C 5、C S 1 の各値が取得され、その取得されたデータが、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第 1 エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、4 つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置 1 1 0 において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の保留第 1 エリアに記憶されている各カウンタ C 1 ~ C 5、C S 1 の各値（入賞情報）が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタ C 1 ~ C 5、C S 1 の各値に基づい

10

20

30

40

50

て、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

#### 【2636】

尚、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア（保留第1エリア～保留第3エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aにおいて、始動入賞のデータが記憶されている保留エリア（第2保留エリア～第4保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。第2特別図柄保留球格納エリア203bは、第1特別図柄保留球格納エリア203aに対して、第2入球口640への始動入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点と、保留エリアの個数を1つに変更した点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア203cは、第1特別図柄保留球格納エリア203aと同様に、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）とを有している。これらの各エリアには、第2当たり乱数カウンタC4が格納される。より具体的には、遊技球が普通始動口（スルーゲート）67を通過したタイミングで、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第1特別図柄1保留球格納エリア203aと同様に、始動入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータ（普通入賞情報）が格納される。尚、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置110において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア203cの保留第1エリアに記憶されている第2当たり乱数カウンタC4の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第2当たり乱数カウンタC4の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

10

20

#### 【2637】

尚、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となるので、第1特別図柄保留球格納エリア203aの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞情報のデータを、エリア番号の1小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞情報のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、第1入球口64への入球（始動入賞）に基づいて第1図柄表示装置37で行われる第1特別図柄（第1図柄）の変動表示（第3図柄表示装置81で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、初期値がゼロに設定されており、第1入球口64へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1加算される（図822のS804参照）。一方、第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1減算される（図816のS212参照）。この第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（特別図柄における変動表示の保留回数N）は、第1特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される（図816のS213、図822のS805参照）。第1特別図柄保留球数コマンドは、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値が変更される度に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置113は、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値が変更される度に、主制御装置110より送信される第1特別図柄保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223bによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置110に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

30

40

#### 【2638】

50

なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置 1 1 4 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e は、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d に対して、第 2 入球口 6 4 0 に始動入賞して、保留された保留球（特図 2 保留）の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値が変更されると、第 2 特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、普通始動口（スルーゲート）6 7 への遊技球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置で行われる普通図柄（第 2 図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、初期値がゼロに設定されており、遊技球が普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 8 2 5 の S 1 2 0 4 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、新たに普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 8 2 4 の S 1 1 0 5 参照）。遊技球が普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）が 4 未満であれば、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に記憶される（図 8 2 5 の S 1 2 0 6 参照）。一方、遊技球が普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値が 4 であれば、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c には新たに何も記憶されない（図 8 2 5 の S 1 2 0 3 : N o）。

10

20

30

40

#### 【 2 6 3 9 】

遊技状態格納エリア 2 0 3 g は、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ 2 0 3 h の設定状況、小当たりカウンタ 2 0 3 s の設定状況、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値として 0 よりも大きい値が設定されている場合に時短状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す大当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されており、小当たり遊技が実行されている状態では、小当たり遊技が実行されている状態であることを示す小当たり遊技状態（小当たり状態）と、実行されている小当たり遊技に対応する小当たり種別を示す種別情報（対応する大当たり種別に関する種別情報）も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では出力された状態コマンドを受信し、従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に一時的に、現在の遊技状態に関する情報を記憶する。この遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機 1 0 の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図 8 2 9 参照）において、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機 1 0 の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 側が判別可能にすることができる。

#### 【 2 6 4 0 】

時短カウンタ 2 0 3 h は、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される

50

。この時短カウンタ 203 h には、主制御装置 110 にて実行される大当たり制御処理（図 831 の S1804 参照）において、エンディング期間の終了タイミングと判別された場合に（図 831 の S1913 : Yes）、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に対応した値が設定される（図 831 の S1915 参照）。そして、大当たり図柄が停止表示された場合（図 816 の S220 参照）や、これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第 29 制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ 203 h の値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ 203 h の値が減算され、時短カウンタ 203 h の値が 0 となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。また、後述する小当たりカウンタ 203 s の値が 0 となった場合（図 821 の S703 : Yes）、特図 2 カウンタの値が 0 となった場合（図 820 の S611 : Yes）、即ち、他の時短終了条件が成立した場合にも 0 にクリアされる。このように構成することで、1 の時短終了条件が成立した場合において時短カウンタ 203 h の値として 0 よりも大きな値が保持されてしまい、通常状態が設定されているにも関わらず、時短終了条件が成立してしまうという不具合を抑制することができる。

10

#### 【2641】

なお、本第 29 制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第 1 可変入賞装置 65 へと遊技球を入球させる遊技と、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。また、本第 29 制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技が終了するまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第 2 可変入賞装置 650 へと遊技球を入球させる遊技と、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。よって、時短状態が設定されてから新たな特図 2 保留を獲得するよりも前に小当たり遊技が開始された場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図 2 保留を獲得することが可能となる。大当たり開始フラグ 203 j は、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ 203 j がオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ 203 j は、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される（図 816 の S219 参照）。また、大当たり開始フラグ 203 j は、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図 831 の S1903 参照）。

20

30

#### 【2642】

大当たり中フラグ 203 k は、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ 203 k がオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ 203 k は、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図 831 の S1904 参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図 831 の S1919 参照）。そして、特別図柄変動処理（図 816 の S104 参照）では、この大当たり中フラグ 203 k が参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図 816 の S201 参照）。小当たり種別格納エリア 203 m は、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図 818 の S409 : Yes

40

50

s)、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理(図819のS223参照)において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される(図819のS501参照)。また、読み出した小当たり種別に対応する大当たり種別がV通過大当たり種別格納エリア203pに格納される(図819のS502参照)。小当たり開始フラグ203nは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される(図819のS504参照)。小当たり開始フラグ203nがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される(図832のS2003参照)。この小当たり開始フラグ203nは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

10

#### 【2643】

小当たり中フラグ203oは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される(図819のS504参照)。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合(設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合)に、オフに設定される(図832のS2018参照)。この小当たり中フラグ203oは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過大当たり種別格納エリア203pは、小当たり遊技が実行されている場合に、第2可変入賞装置(V入賞装置)650に入賞した遊技球が特定領域(Vスイッチ650e3)により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。V通過大当たり種別格納エリア203pは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される(図819のS502参照)。第2可変入賞装置(V入賞装置)650内の特別排出流路650e2を球が流下し、特定領域(Vスイッチ650e3)により遊技球が検知されると、V通過大当たり種別格納エリア203pに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するVフラグ203qがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、V通過大当たり種別格納エリア203pに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このV通過大当たり種別格納エリア203pは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

20

30

#### 【2644】

Vフラグ203qは、小当たり遊技中に第2可変入賞装置(V入賞装置)650内の特別排出流路650e2を遊技球が流下し、特定領域(Vスイッチ650e3)により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このVフラグ203qがオンであるかを判別し(図832のS2013参照)、Vフラグ203qがオンであると判別した場合に(図832のS2013:Yes)、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される(図9691のS2015参照)。このVフラグ203qは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過フラグ203rは、小当たり遊技中において、Vフラグ203qがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Vフラグ203qがオンに設定されている場合にオンに設定される。第29制御例では、小当たり遊技中において第2可変入賞装置(V入賞装置650)に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路650e2を流下するように構成さ

40

50



れており、特別排出流路 6 5 0 e 2 に最初に入賞した遊技球に対応した V 通過処理（図 8 2 7 の S 1 0 9 参照）においてオンに設定される（図 8 2 7 の S 1 4 0 7 参照）。

【 2 6 4 5 】

そして、V 通過処理（図 8 2 7 の S 1 0 9 参照）では、V 通過フラグ 2 0 3 r がオンに設定しているか判別し（図 8 2 7 の S 1 4 0 1 ）、オンに設定していると判別した場合は（図 8 2 7 の S 1 4 0 1 : Y e s ）、V 通過処理（図 8 2 7 の S 1 0 9 参照）のうち S 1 4 0 2 ~ S 1 4 0 9 の処理をスキップするように構成している。これにより、1 回の小当たり遊技中にと規定領域（V スイッチ 6 5 0 e 3 ）が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応した V 通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ V 通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置 1 1 3 側での V 通過管理は煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ 2 0 3 s は、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ 2 0 3 s には、大当たり制御処理（図 8 3 1 の S 1 8 0 4 ）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図 8 3 1 の S 1 9 1 3 : Y e s ）、時短付与テーブル 2 0 2 e に規定されている値が設定される（図 8 3 1 の S 1 9 1 5 ）。

10

【 2 6 4 6 】

そして、特別図柄変動処理（図 8 1 6 の S 1 0 4 ）の時短更新処理（図 8 2 0 の S 2 2 4 参照）にて実行される小当たり時短更新処理（図 8 2 1 の S 6 1 5 参照）にて、小当たり当選したと判別した場合に（図 8 2 1 の S 7 0 1 : Y e s ）、カウンタの値が 1 減算される。減算した後の小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 であると判別されると（図 8 2 1 の S 7 0 3 : Y e s ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図 8 2 1 の S 7 0 4 ）。なお、第 2 9 制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 に設定（リセット）される（図 8 2 0 の S 6 0 6 ）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（0）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。特図 2 カウンタ 2 0 3 t は、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第 2 特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図 2 カウンタ 2 0 3 t には、大当たり制御処理（図 8 3 1 の S 1 8 0 4 ）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図 8 3 1 の S 1 9 1 3 : Y e s ）、時短付与テーブル 2 0 2 e に規定されている値が設定される（図 8 3 1 の S 1 9 1 5 ）。

20

30

40

【 2 6 4 7 】

そして、特別図柄変動処理（図 8 1 6 の S 1 0 4 ）の時短更新処理（図 8 2 0 の S 2 2 4 参照）にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第 2 特別図柄変動であると判別した場合に（図 8 2 0 の S 6 0 8 : Y e s ）、カウンタの値が 1 減算される。減算した後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 であると判別されると（図 8 2 0 の S 6 1 1 : Y e s ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図 8 2 0 の S 6 1 2 ）。なお、第 2 9 制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 に設

50



定（リセット）される（図 8 2 0 の S 6 0 6）。このように、複数の時短終了条件のうち、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（0）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。その他メモリエリア 2 0 3 z は、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図 8 0 2 に戻って説明を続ける。払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

#### 【 2 6 4 8 】

払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

#### 【 2 6 4 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など）2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 1 1 4 で行われる第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、その他装置 2 2 8、枠ボタン 2 2、選択ボタン 6 0 0、などがそれぞれ接続されている。その他装置 2 2 8 には、パチンコ機 1 0 に設けられる演出用の駆動役物を

動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 114 へ通知する。

#### 【2650】

また、音声ランプ制御装置 113 に接続されている枠ボタン 22 は、演出ボタン 22a を有しており、音声ランプ制御装置 113 は、演出ボタン 22a からの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン 22a が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 81 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。ここで、後面画像とは、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置 114 は、この音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 81 に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン 22a が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置 228 へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン 22a への操作内容に対応した音声を音声出力装置 226 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン 22a への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 227 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置 113 に接続されている選択ボタン 600 は、図 783 に示した通り、中ボタン 600a、上ボタン 600b、右ボタン 600c、下ボタン 600d、左ボタン 600e を有しており、音声ランプ制御装置 113 は、選択ボタン 600 に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置 114 へ指示する。

#### 【2651】

また、音声ランプ制御装置 113 は、表示制御装置 114 から第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 113 では、表示制御装置 114 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 226 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 227 の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 113 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 81 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第 29 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、図 811 (a) に示すように、変動パターン選択テーブル 222a と、討伐数選択テーブル 222b と、討伐演出態様選択テーブル 222c と、追加減少値選択テーブル 222d と、演出ステージデータテーブル 222e と、遊技環境データテーブル 222f と、が少なくとも記憶されている。変動パターン選択テーブル 222a は、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防

10

20

30

40

50

止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

#### 【 2 6 5 2 】

討伐数選択テーブル 2 2 2 b は、大当たり遊技中に実行される討伐演出における初期段階の敵総数を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第 1 特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図 8 4 1 の S 3 8 0 3 参照）。ここで、討伐数選択テーブル 2 2 2 b に規定されている内容について、図 8 1 2（a）を参照して詳細に説明をする。図 8 1 2（a）は、討伐数選択テーブル 2 2 2 b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 8 1 2（a）に示した通り、討伐数選択テーブル 2 2 2 b は、実行される大当たり遊技に設定されている大当たり種別と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値と、に対応させて異なる討伐数が規定されている。具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たり A、大当たり C」であって、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 4 4」の範囲に対して、討伐数「1 0 0 0」が、「4 5 ~ 8 9」の範囲に対して、討伐数「7 7 7」が、「9 0 ~ 9 9」の範囲に対して、討伐数「5 0 0」が、それぞれ規定されている。また、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たり B」であって、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 7 9」の範囲に対して、討伐数「1 0 0 0」が、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、討伐数「5 0 0」が、それぞれ規定されている。つまり、討伐演出が開始された際に表示される討伐数（敵の総数）が「1 0 0 0」である場合の方が、「5 0 0」である場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される可能性が高くなるように各討伐数の決定割合を規定している。このように構成することで、討伐演出が開始された時点で、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させることが可能となる。

#### 【 2 6 5 3 】

また、時短大当たりに対応する大当たり種別が設定されている場合のみ、討伐数「7 7 7」を決定可能に討伐数選択テーブル 2 2 2 b の内容を規定しているため、討伐演出として「7 7 7」体の敵を討伐する演出態様が決定された場合には、討伐演出が終了するのを待たずして、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを遊技者に報知することができる。このように、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を、大当たり遊技が終了するまでに遊技者に報知する演出（討伐演出）を実行する場合において、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に時短状態（遊技者に有利となる遊技状態）が設定されることを報知するタイミングが様々なタイミングで到来するように構成することで、大当たり遊技中に実行される討伐演出を遊技者が常に注視することになるため、演出効果を高めることができる。討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c は、討伐演出における演出シナリオを決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第 1 特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図 8 4 1 の S 3 8 0 3 参照）。ここで、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c に規定されている内容について、図 8 1 2（b）を参照して説明をする。図 8 1 2（b）は、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c に規定されている内容を模式的に示した図である。図 8 1 2（b）に示した通り、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c には、大当たり種別、討伐数選択テーブル 2 2 2 b を参照して決定された討伐数、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値に対応させて、異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、討伐演出シナリオとして、討伐演出中に実行される 5 回の攻撃演出のそれぞれにおいて減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限値と、討伐演出の演出結果として表示させることが可能な残敵数の最小値と、が規定されている。

#### 【 2 6 5 4 】

具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たり A、大当たり C」であり、討伐数が「1 0 0 0」、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 1」が、「5 0 ~ 7 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 2」が、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 3」が規定されている。また、討伐数が「7

「 7 7 」 の場合は、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 4」が規定されている。そして、討伐数が「 5 0 0」、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値が「 0 ~ 4 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 5」が、「 5 0 ~ 7 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 6」が、「 8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 7」が規定されている。一方、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たり B」であり、討伐数が「 1 0 0 0」、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値が「 0 ~ 5 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 8」が、「 6 0 ~ 8 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 9」が、「 9 0 ~ 9 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 1 0」が規定されている。そして、討伐数が「 5 0 0」、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値が「 0 ~ 5 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 1 1」が、「 6 0 ~ 7 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 1 2」が、「 8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 1 3」が規定されている。ここで、図 7 8 6 から図 7 8 9 を参照して上述した通り、討伐演出が実行されると、5 回の攻撃演出が実行され、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下することで敵を減少させる演出が実行されるように構成している。また、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下しなかった場合には、攻撃演出終了後（ラウンド遊技終了後）に設定されるインターバル期間において、敵数を減少させるための追加攻撃演出を実行可能に構成している。

10

20

#### 【 2 6 5 5 】

本第 2 9 制御例では、討伐演出中に実行される各攻撃演出において減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限を、討伐演出シナリオに基づいて予め決定するように構成しているため、敵数の減少度合いが偏った討伐演出が実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、各攻撃演出の終了後に表示される残敵数をシナリオ管理するのではなく、各攻撃演出の終了後に表示され得る最小の残敵数のみをシナリオ管理し、実際に表示される残敵数に幅を持たせるように構成しているため、予め規定されているシナリオ種別の個数よりも多くの演出パターンで討伐演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第 2 9 制御例では、攻撃演出中において遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下するか否かに応じて、敵数を減少させるための演出態様を異ならせるように構成し、且つ、実行される演出態様によって、攻撃後の残敵数として表示される敵数を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を押下するか否かを選択させる楽しさを提供することができる。追加減少値選択テーブル 2 2 2 d は、討伐演出における各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下すること無く、インターバル期間中に追加攻撃演出が実行される場合に参照されるデータテーブルであって、初回インターバル中演出処理（図 8 4 4 の S 3 8 0 9 参照）にて参照される。この追加減少値選択テーブル 2 2 2 d を参照して、追加攻撃演出にて減少させる敵数が決定される。

30

#### 【 2 6 5 6 】

ここで、図 8 1 3 を参照して追加減少値選択テーブル 2 2 2 d に規定されている内容について説明をする。図 8 1 3 は、追加減少値選択テーブル 2 2 2 d に規定されている内容を模式的に示した図である。図 8 1 3 に示した通り、追加減少値選択テーブル 2 2 2 d には、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c を参照して決定されたシナリオ種別と、現在の残敵数（残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値）と、討伐演出シナリオに規定されている敵数との差分数と、その差分の範囲における特定数（固有特定数、共通特定数）の有無と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値と、に対応させて、追加攻撃演出にて減少させる敵数（追加減少値）が規定されている。具体的には、シナリオ種別が「シナリオ種別 1 , 8」であり、差分数が「 4 0 1 以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 9 9」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f

40

50

1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。また、差分数が「101～400」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「現状-50」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「現状-50」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

#### 【2657】

そして、差分数が「100以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～29」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「30～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～29」の範囲に対して、追加減少値として「決定値+10」が規定されており、「30～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別2, 3, 9, 10」であり、差分数が「51以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「現状-20」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「現状-20」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「50以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～29」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「30～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～29」の範囲に対して、追加減少値として「決定値+10」が規定されており、「30～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

#### 【2658】

シナリオ種別が「シナリオ種別5, 11, 12」であり、差分数が「21以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「現状-5」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「現状-5」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「20以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別6, 7, 13」である場合には、差分数に関わらず、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～19」の範囲に対して、追加減少値として「減少無し」が規定されており、「20～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。最後に、シナリオ種別が「シナリオ種別4」である場合には、差分数、及び、特定数の有無に関わらず、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

#### 【2659】

演出ステージデータテーブル222eは、背景種別として設定可能な演出ステージに関

する情報が予め規定されているデータテーブルであって、遊技環境として、決定されるモード種別（通常モード、アクティブモード、固定モード）に応じて、各ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）の移行条件が規定されている。本第29制御例では、遊技の進行状況と、設定されているモード種別と、に基づいて、ステージ種別の移行条件が成立したかを判別し、ステージ変更を実行するように構成している。ここで、演出ステージデータテーブル222eに規定されている内容について、図814(a)を参照して説明をする。図814(a)は、演出ステージデータテーブル222eに規定されている内容を模式的に示した図である。図814(a)に示した通り、演出ステージデータテーブル222eには、モード種別と、ステージ種別に対応させてステージ種別の移行条件が規定されており、大まかには、アクティブモードが設定されている場合が最もステージ種別の移行条件が成立し易く、通常モードが設定されている場合はアクティブモードよりも移行条件が成立し難く、固定モードが設定されている場合は、移行条件が成立しないように各内容が規定されている。具体的には、モード種別が「通常」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動50回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動50回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されている。また、モード種別が「アクティブ」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動20回」、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」、「特図移行条件が成立した特図変動開始から5秒後」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、特図変動20回、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」が規定されている。そして、モード種別が「固定」に対しては、ステージ種別に関わらず移行条件が既定されていない。

#### 【2660】

ここで、各移行条件について説明をする。「特図変動50回」とは、ステージ種別が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が50回に到達した場合に成立する移行条件（特図変動移行条件）である。つまり、通常モードが設定されている場合は、特別図柄変動が50回実行される毎に、ステージ種別を変更させるためのステージ変更演出が実行されることになる。なお、本第29制御例では、特図変動移行条件として、設定されているモード種別に対して、固定の回数を予め規定しているが、これに限ること無く、所定の範囲の特図変動回数（例えば、10回～50回）を抽選で決定する手段を設け、その手段によって決定された特図変動回数を特図変動移行条件として設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングでステージ変更演出が実行されるかを予測させ難くすることができる。また、この場合、設定されているモード種別に応じて抽選にて決定される特図変動回数を異ならせるように構成し、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも多い回数の特図変動回数が抽選で決定され易くなるように、設定されているモード種別に応じて異なるデータテーブルを用いた抽選が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が任意に設定したモード種別（ステージ変更演出の実行頻度）に応じた間隔でステージ変更演出を実行させ易くすることができる。

#### 【2661】

移行条件の1つである「大当たり変動開始の一部」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第3図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図847のS4304参照）において、大当たり当選する特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定された場合に成立する移行条件（当たり変動移行条件）である。詳細な説明は省略するが、本第29制御例では、図847のS4404の処理において、設定されているモード種別と、抽選結果（大当たり当選）と、変動パターンとに基づいて、ステージ変更演出と伴う演出態様が決定されるように構成しており、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立

し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定され難くなるように構成している。このように構成することで、特図変動移行条件が成立していない状態であっても、当たり変動移行条件が成立したことによりステージ変更演出を実行させることができるため、遊技者に意外性のあるタイミング、例えば、連続して実行される２回の特別図柄変動にてステージ変更演出を実行させることができる。さらに、当たり変動移行条件は大当たり当選した場合のみ成立するように構成しているため、意外性のあるタイミングでステージ変更演出が実行された場合に、大当たり当選への期待度を高めることができる。本第２９制御例では、特図変動移行条件として予め規定された回数を設定しているため、遊技者に対して、特図変動移行条件によってステージ変更演出が実行される間隔を把握させ易くすることができるため、当たり変動移行条件の成立に基づいて実行されるステージ変更演出を容易に把握させることができる。よって、大当たり当選をいち早く察知したい遊技者に対して、特図変動移行条件が成立する間隔を把握しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【２６６２】

さらに、移行条件の１つである「特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第３図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図８４７のＳ４３０４参照）において、第３図柄の変動演出の演出態様として、特図変動中にステージ変更演出を実行させる演出態様が決定された場合に成立する移行条件（特図移行条件）である。なお、本第２９制御例では、上述した３つの移行条件を、ステージ変更演出を実行させるための条件として規定しているが、それ以外の移行条件を設定しても良く、特別図柄変動が実行されている状態で遊技者が操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）に対して操作を行うことでステージ変更演出を実行可能に構成しても良い。この場合、選択可能なステージ種別を予め遊技者に報知するように構成し、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別を設けても良い。さらに、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別のみ予め遊技者に報知しないように構成しても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。また、上述した通り、本第２９制御例では、同一のモード種別においても、設定されているステージ種別に応じて、異なる移行条件が規定されるように構成しており、具体的には、「ウサギステージ」の方が、「勇者ステージ」よりも移行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、設定されているステージ種別に基づいて、ステージ変更演出が実行された場合においてどの移行条件が成立したのかを予測する楽しみを向上させることができる。遊技環境データテーブル２２２ｆは、各遊技環境の内容が予め規定されているデータテーブルであって、遊技者によって遊技環境が選択された場合に、選択された遊技環境に対応するデータが読み出され、遊技環境格納エリア２２３ｕに格納される。

#### 【２６６３】

さらに、固定モードが設定されている場合には、保留連が確定している状態において大当たり遊技終了後１回目の特別図柄変動が開始された場合の一部のみでステージ変更演出が実行されるように構成している。つまり、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行された場合には、大当たり当選を遊技者に報知することになる。よって、固定モードを選択した遊技者、即ち、ステージ変更演出が実行されないことを所望する遊技者に対しても、大当たり当選という特典を付与することを条件にステージ変更演出を実行することで演出効果を高めると共に、ステージ変更演出が実行されたことによる不快感を軽減させることができる。次に、図８１１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図８１１（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ（第１演出カウンタ２２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２）、従遊技状態格納エリア２２３ｇ、時短情報更

新エリア 2 2 3 h、討伐回数カウンタ 2 2 3 i、残討伐数カウンタ 2 2 3 j、特定数表示  
済フラグ 2 2 3 k、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m、賞球数カウンタ 2 2 3 n、保留  
連フラグ 2 2 3 o、ラウンド数カウンタ 2 2 3 p、S W有効時間カウンタ 2 2 3 q、右打  
ちフラグ 2 2 3 r、V入賞済フラグ 2 2 3 s、演出固定フラグ 2 2 3 t、遊技環境格納エ  
リア 2 2 3 u、その他メモリエリア 2 2 3 z が少なくとも設けられている。

#### 【 2 6 6 4 】

入賞情報格納エリア 2 2 3 a は、1つの実行エリアと、第 1 特別図柄に対応する 4 つの  
エリア（特図 1 用第 1 エリア～特図 1 用第 4 エリア）と、第 2 特別図柄に対応する 1 つの  
エリア（特図 2 用第 1 エリア）を有しており、これらの各エリアには、主制御装置 1 1 0  
から出力された入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納  
される情報（入賞情報）により、特別図柄抽選が実行される前に入賞情報に基づく抽選結  
果等が音声ランプ制御装置 1 1 3 によって事前判別（先読み）される。この入賞情報格納  
エリア 2 2 3 a には、音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 8 3 5 の S 3 1  
1 3 参照）において、入賞情報コマンドを受信したと判別された場合に（図 8 3 5 の S 3  
2 0 9 : Y e s）、主制御装置 1 1 0 から送信された入賞情報コマンド（入賞コマンド）  
に基づいた入賞情報に含まれる特別図柄種別に対応する第 1 エリアから順に格納されてい  
く。なお、主制御装置 1 1 0 から送信される入賞情報コマンド（入賞コマンド）は、主制  
御装置 1 1 0 の先読み処理（図 8 2 3 の S 8 0 7 参照）が実行された場合に設定され、主  
制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 8 3 0 参照）にて実行される外部出力処理（図 8 3 0 の  
S 1 8 0 1）によって音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。この入賞情報格納エリ  
ア 2 2 3 a の各エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の変動表示  
設定処理（図 8 4 6 の S 3 1 1 4 参照）が実行される毎に、1 つずつシフト（第 2 エリア  
に格納されていた入賞情報を第 1 エリアに移行）される。これにより、主制御装置 1 1 0  
から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声  
ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握することができる。

#### 【 2 6 6 5 】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行  
エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構  
成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される  
特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了  
するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に  
、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの  
間、保持することができる。なお、第 2 9 制御例では第 1 特別図柄に関する入賞情報（第  
1 入球口 6 4 に球が入球した場合に取得し得る情報）を 4 つまで保留記憶可能に構成して  
いるため、入賞情報格納エリア 2 2 3 a が実行エリア以外に、第 1 エリア～第 4 エリアを  
有するように構成しているが、例えば、第 2 入球口 6 4 0 に球が入球した場合に取得し得  
る入賞情報（第 2 特別図柄に関わる入賞情報）も 4 つまで保留記憶可能に構成した場合に  
は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に、実行エリア以外に、第 1 特別図柄用の 4 つのエリア  
（保留情報エリア）と、第 2 特別図柄用の 4 つのエリア（保留情報エリア）を設けるよう  
に構成すれば良い。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の第 1 特  
別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示  
装置 8 1）で行われる特別図柄変動の実行権利の保留記憶数を最大 4 回まで計数するカウ  
ンタである。即ち、第 1 特別図柄に対応する特図 1 保留の数が、主制御装置 1 1 0 より出  
力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置  
1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格  
納されている第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を取得することができない。よ  
って、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマン  
ドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b にて、その第  
1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

#### 【 2 6 6 6 】

10

20

30

40

50



具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入球口 6 4 への入球（始動入賞）によって第 1 特別図柄抽選の実行権利の保留記憶数（特図 1 保留数）が加算された場合、又は、主制御装置 1 1 0 において第 1 特別図柄抽選が実行されて特図 1 保留数が減算された場合に、加算後または減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンド（特図 1 保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンド（特図 1 保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンド（特図 1 保留球数コマンド）から、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を取得して、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納する（図 8 3 6 の S 3 3 0 1 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d と同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留図柄（特図 1 保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図 1 保留数を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納すると共に、格納後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

10

#### 【 2 6 6 7 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図 1 保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b の値分の保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す情報でも良いし、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値が 1 加算、或いは 1 減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値が 1 加算、或いは 1 減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置 1 1 3 に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、上述した特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b に対して、カウントする対象を保留球数コマンドに含まれる第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）に変更した点で相違しているものであり、それ以外は同一であるため、詳細な説明は省略する。本第 2 9 制御例では、特図 2 保留の上限数を 1 個としているため、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c が計測する値の上限数も 1 となる。

20

30

#### 【 2 6 6 8 】

この特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c によって計測された値は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留図柄（特図 2 保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図 2 保留数を特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納すると共に、格納後の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図 2 保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値分の保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 2 特別

40

50

図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。さらに、本第 2 9 制御例では、時短状態における第 2 特別図柄の最終変動期間中において、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることを促すためのチャージ演出（図 7 9 3 (a) 参照）を実行するように構成しており、このチャージ演出が実行されている際に、特図 2 保留の上限数を示す保留球数コマンドを受信したことに基づいて、新たに特図 2 保留を獲得することができない状態であることを示すための表示態様（「チャージ完了」）を表示可能に構成している。つまり、保留球数コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの特図 2 保留数を表示するだけでは無く、実行中の演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように構成することで、様々な条件によって演出態様を切り替えることが可能となるため、演出効果を高めることができる。

10

#### 【 2 6 6 9 】

変動開始フラグ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定され（図 8 3 5 の S 3 2 0 2 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図 8 4 6 の S 4 3 0 2 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 c がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 8 3 4 参照）のコマンド出力処理（図 8 3 4 の S 3 1 0 2 ）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ 2 2 3 e は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図 8 3 5 の S 3 2 0 5 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図 8 4 6 の S 4 3 0 7 参照）。停止種別選択フラグ 2 2 3 d がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図 8 4 6 の S 4 3 0 9 参照）。演出カウンタ 2 2 3 f は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行するメイン処理（図 8 3 4 参照）が実行される毎に更新される。第 2 9 制御例では、演出カウンタ 2 2 3 f として、ループカウンタ（例えば、0 ~ 9 9 の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を複数（第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1、第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 等）有しており、各演出カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。

20

30

#### 【 2 6 7 0 】

具体的には、例えば、メイン処理（図 8 3 4 参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行される複数演出の演出態様を同一タイミング（1 回のメイン処理内）で決定する場合において、同一タイミングで決定される複数演出の演出態様が同期してしまい、多様な組合せで演出を実行することができないという不具合が発生することを抑制できる。従遊技状態格納エリア 2 2 3 g は、主制御装置 1 1 0 から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第 2 9 制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2

40

50

23は、パチンコ機10の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア223gに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第29制御例ではパチンコ機10への電源投入後に実行される主制御装置110の立ち上げ処理(図829参照)にて状態コマンドが設定されるため(図829のS1712参照)、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア223gに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機10に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置113側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置110において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される(図831のS1917等参照)。

10

#### 【2671】

時短情報更新エリア223hは、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件と、各時短終了条件に対する進捗状況(時短終了条件の対象となる遊技要素(例えば、特別図柄変動や小当たり、大当たりの当選)が実行された回数)とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア223hに格納される情報(時短終了条件、及び、進捗状況)に基づいて第3図柄表示装置81の表示画面に表示される表示態様が選択される。この時短情報更新エリア223hは、主制御装置110から設定される時短状態の内容に関する情報を含む時短設定情報コマンド、即ち、主制御装置110の大当たり制御処理(図831のS1804)にてエンディング期間の終了タイミングと判別し(図831のS1913:Yes)、時短終了条件を設定した場合に(図831のS1916)設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための時短終了条件が設定される(図837のS3412参照)。そして、主制御装置110の時短更新処理(図820のS224参照)において、時短情報を更新させるための更新情報(特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報)を示すための残時短回数コマンドが設定され、その残時短回数コマンドを受信したと判別した場合に、受信した残時短回数コマンドに含まれる更新情報に対応させて時短情報更新エリア223hに含まれる各種情報が更新される。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側で、現在の遊技状態が時短状態であるか否かだけでなく、時短状態が設定されている場合において、残時短終了条件が成立するまでの残状況を、時短終了条件毎に把握することが可能となる。

20

30

#### 【2672】

この時短情報更新エリア223h内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア223hには、時短状態の終了条件になり得る各項目(例えば、第1特別図柄の変動回数、第2特別図柄の変動回数、第1特別図柄の変動回数と第2特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり当選回数(V入賞装置600の動作を開始した回数)に対応した情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報(時短状態の終了条件が成立する回数)と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報(実際に実行された回数を示す情報)と、がそれぞれ格納されるように構成されている。本第29制御例では、この時短情報更新エリア223hに格納されている更新情報のうち、第2特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件に関する更新情報に基づいて時短状態中の主たる演出態様を決定するように構成している。本第29制御例では、時短状態中に、特別図柄抽選が所定回数実行された場合、或いは、実行された特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合に、時短状態が終了するように構成している。ここで、当たり当選に基づいて時短状態が終了した場合には、当たり遊技を実行することで遊技者に特典が付与されると共に、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定され易くなるように構成している。一方で、特別図柄抽選が所定回数実行されたことに基づいて時短状態が終了した場合には、遊技者に特典を付与すること無く通常状態が設定されるように構成している。

40

#### 【2673】

よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、当たり当選に基づいて成立する時短

50

終了条件では無く、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件が成立するまでの残期間に関する情報の提供を所望する。さらに、本第 29 制御例では、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件として、第 1 特別図柄変動回数と第 2 特別図柄変動回数とを合算した合算回数に基づいて成立する合算変動時短終了条件と、第 2 特別図柄変動回数のみに基づいて成立する特図 2 変動時短終了条件と、を有している。そして、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、合算変動時短終了条件よりも、特図 2 変動時短終了条件が成立し易くなるように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で当たり当選しなかった場合には、特図 2 変動時短終了条件が最も成立し易くなるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、特図 2 変動時短終了条件に関する更新情報（主制御装置 110 にて更新される特図 2 カウンタ 203 t の値に関する情報）に基づいて、当たり当選すること無く時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出（カウントダウン演出）を実行することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの正確な残期間（時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄変動の残回数）を分かり易く報知することができる。なお、本第 29 制御例では、上述した通り、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合に、最も成立し易い時短終了条件（特図 2 変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行される遊技内容によって、他の時短終了条件の方が成立し易い状況が発生した場合には、時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出に用いられる時短終了条件の種別を切り替えるように構成しても良いし、複数の時短終了条件のそれぞれに対して、各時短終了条件が成立するまでの残期間を報知可能な演出を実行するように構成しても良い。

#### 【 2 6 7 4 】

また、本第 29 制御例では、時短終了条件（特図 2 変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を示すカウントダウン演出として、時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動の残回数を数値で示す演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動の残回数を数値以外の態様（例えば、時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動の残回数が減算される毎に態様を異ならせるアニメーション）、即ち、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な第 2 特別図柄抽選の回数を具体的では無く、抽象的に報知可能な態様で演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、特図 2 変動時短終了条件が成立するまでに要する第 2 特別図柄変動回数を異ならせた時短状態を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な特図 2 変動回数を予測させる楽しさを提供することができる。さらに、時短情報更新エリア 223 h に格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第 29 制御例では、時短情報更新エリア 223 h に格納される情報として、更新情報（既に行われた回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア 223 h に格納するように構成しても良い。

#### 【 2 6 7 5 】

討伐回数カウンタ 223 i は、大当たり遊技中に実行される討伐演出として設定される攻撃演出の回数（討伐回数）を管理するためのカウンタであって、討伐演出の演出態様を決定するための討伐演出態様決定処理（図 842 の S3803 参照）において、「5」の値がセットされる（図 842 の S3907）。そして、討伐演出が実行される大当たり遊技にて新たなラウンド遊技を開始する場合に実行される初回大当たりラウンド中演出処理（図 843 の S3807 参照）にて、カウンタの値が減算される（図 843 の S4009）。この討伐回数カウンタ 223 i の値は、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を示

すための表示態様（表示領域 D m 7 に表示されるボタンアイコンの数）を決定する際に参照される。また、設定されている討伐演出シナリオに基づいて、各ラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出態様を決定する際に参照される。なお、本第 29 制御例では、通常状態において実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず 6 ラウンドの大当たり遊技が実行されるように構成しており、その大当たり遊技中に討伐演出を実行するように構成している。そして、1 ラウンド目のラウンド遊技期間中に今回実行される討伐演出の内容（残敵数、攻撃演出回数等）を告知し、2 ラウンド目～6 ラウンド目の各ラウンド遊技期間中に攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、討伐演出が実行される場合において、固定回数（5 回）の攻撃演出が必ず実行されるように構成している。よって、討伐回数カウンタ 2 2 3 i には、初期値として「5」の値がセットされるように構成しているが、これに限ること無く、実行される討伐演出の内容に応じて、攻撃演出回数を異ならせるように構成しても良い。

10

#### 【2676】

例えば、通常状態において実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド遊技数を異ならせた大当たり遊技を実行可能に構成し、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を異ならせるように構成しても良い。この場合、少なくとも、大当たり遊技の種別として、ラウンド遊技数が標準ラウンド数（例えば、6 ラウンド）となる標準大当たり遊技と、その標準大当たり遊技よりも多いラウンド遊技数（例えば、8 ラウンド）となる特定大当たり遊技と、を実行可能に構成して、標準大当たり遊技が実行される場合よりも、特定大当たり遊技が実行される場合の方が、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加するように構成すると良い。さらに、標準大当たり遊技（6 ラウンド大当たり遊技）よりも特定大当たり遊技（8 ラウンド大当たり遊技）が実行される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成すると良い。具体的には、標準大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第 1 大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第 2 大当たり種別と、を設定可能に構成し、且つ、特定大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第 3 大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第 4 大当たり種別と、を設定可能に構成する。そして、標準大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第 2 大当たり種別の選択割合よりも、特定大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第 4 大当たり種別の選択割合の方が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加する程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、討伐演出にて多くの攻撃演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【2677】

加えて、大当たり遊技のラウンド数が多い程、攻撃演出の実行回数を増加させ易くすることができるため、大当たり遊技中に多くの賞球数を獲得し得る場合の方が、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、複数の特典をまとめて提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本第 29 制御例では、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数に対応させて討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を決定するように構成しているが、これに限ること無く、実行されるラウンド遊技数を最大数として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を抽選で決定するように構成しても良い。この場合、何れのラウンド数が設定される大当たり遊技であっても、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合よりも、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合の方が、攻撃演出の回数として多くの回数が決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技中に討伐演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技のラウンド数と、実行される攻撃演出の回数と、を把握しながら大当たり遊技終了後に実行される遊技状態を予測させる楽しさを提供することができる。なお、本第 29

40

50

制御例では、討伐演出が実行される大当たり遊技が実行される場合において、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）の遊技期間中に、今回実行される討伐演出の演出内容を遊技者に告知するための初期表示態様を表示し、残りのラウンド遊技の遊技期間を用いて複数回の攻撃演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、討伐演出の初期表示態様が表示されるラウンド遊技として、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）とは異なるラウンド遊技を設定可能に構成しても良い。

#### 【２６７８】

具体的には、今回実行される大当たり遊技のラウンド数を管理する管理手段と、今回実行される討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を管理する管理手段と、を設け、今回実行される攻撃演出の回数分のラウンド数を確保可能な範囲にて、討伐演出の初期表示態様を表示するラウンド数を決定する手段を設けると良い。このように構成することで、大当たり遊技が開始されてから短時間で討伐演出が開始された方が（討伐演出の初期表示態様が表示された場合の方が）、より多くの攻撃演出が実行される可能性を高めることができるため、遊技者に対して、討伐演出の実行タイミングについても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。以上、説明をした例では、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数に応じて、討伐演出の演出結果を示唆可能な構成として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が増える程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くする例を示したが、これに限ること無く、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が少ない程、或いは、特定回数（例えば、３回）の攻撃演出が実行される程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くするように構成しても良い。また、討伐演出が実行される大当たり遊技にて少ないラウンド数が設定される場合の方が、多いラウンド数が設定される場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成しても良い。残討伐数カウンタ２２３ｊは、討伐演出にて実行される攻撃演出によって減算された敵数を計測するためのカウンタであって、討伐演出が実行される場合に、初期値として敵の総数に対応する値がセットされ、その後、攻撃演出が実行される毎に、実行された攻撃演出の演出結果に応じた値へと減算される。

#### 【２６７９】

具体的には、通常状態にて実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニングコマンドを受信したと判別した場合（図８４１のＳ３８０１：Ｙｅｓ）に実行される討伐演出態様決定処理（図８４２のＳ３８０３参照）において、決定された敵総数に対応する値がセットされ（図８４２のＳ３９０２参照）、ラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間を示すためのインターバルコマンドを受信したと判別した場合（図８４１のＳ３８０８：Ｙｅｓ）に実行される初回インターバル中演出処理（図８４４のＳ３８０９）において、討伐演出シナリオの内容と、残討伐数カウンタ２２３ｊの値と、が一致するかを判別を実行する際に参照される（Ｓ４１０２）。ここで、本第２９制御例では、討伐演出の演出態様をシナリオ管理している。具体的には、討伐演出の演出態様を決定する際に、今回の討伐演出にて討伐すべき敵の総数と、攻撃演出の実行回数と、各攻撃演出にて減少させることが可能な敵数（残討伐数）と、が規定された討伐演出シナリオとして、規定されている内容を異ならせた複数の討伐演出シナリオの中から１の討伐演出シナリオを設定可能に構成している。そして、攻撃演出の演出期間（ラウンド遊技期間）中に、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作を有効に判別可能な期間としてＳＷ有効時間を設定するように構成しており、そのＳＷ有効時間中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合には、決定されている討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて、敵数を減少させる演出を実行するように構成している。一方で、ＳＷ有効時間中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合には、ラウンド遊技期間中に敵数を減少させる演出が実行されないように構成している。

#### 【２６８０】

つまり、ラウンド遊技期間終了時にて表示されている敵数は、ラウンド遊技中における

10

20

30

40

50

演出ボタン 2 2 a への操作の有無によって異なる。ここで、本第 2 9 制御例では、攻撃演出によって減少される敵数を残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値で管理するように構成し、ラウンド遊技期間が終了し、インターバル期間が設定された時点における残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値が、決定されている討伐演出シナリオの内容と一致しているかを判別し（図 8 4 4 の S 4 1 0 2 ）、一致していないと判別した場合は（図 8 4 4 の S 4 1 0 2 : N o ）、インターバル期間を用いて敵数を減少させる演出（追加攻撃演出）を実行するように構成している。このように構成することで、遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作の有無に関わらず、決定されている討伐演出シナリオの内容に沿った内容で敵数の減少度合いを決定し易くすることができる。さらに、本第 2 9 制御例では、追加攻撃演出の演出態様として、表示されている敵数を、討伐演出シナリオに規定されている敵数まで減少させる基本演出態様に加え、今回の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するための特定数まで敵数を減少させる特殊演出態様を決定可能に構成している。具体的には、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、9 9 体）と、実際に表示されている敵数（例えば、3 8 5 体）とが異なる場合であって、その差分（9 9 体～3 8 5 体）の範囲内容に固有特定数（例えば、3 3 3 体）が設定される場合の一部において、追加攻撃演出の演出態様として、敵数を特定数（例えば、3 3 3 体）まで減少させる特殊演出態様を設定可能に構成している。つまり、攻撃演出が実行されるラウンド遊技期間において、演出ボタン 2 2 a を操作し、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、9 9 体）まで敵数を減少させなかった場合に、特殊演出態様による追加攻撃演出を実行することで、今回の討伐演出の演出結果をいち早く遊技者に報知可能に構成している。

10

20

#### 【2 6 8 1】

このように構成することで、討伐演出として実行される攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を操作（押下）するか否かによって、討伐演出の演出結果を把握し得るタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して、演出ボタン 2 2 a を操作するか否かを決定する楽しみを提供することができる。また、本第 2 9 制御例では、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作しなかった場合において、演出ボタン 2 2 a を操作した場合よりも早いタイミングで討伐演出の演出結果を把握可能な演出態様（特殊演出態様）を決定可能に構成している。即ち、討伐演出において、敵数を 0 体まで減少させることを目的とした場合には選択すべき操作方法を選択しなかった場合に、敵数が 0 体まで減少するよりも前に討伐演出の演出結果を把握可能な特定数（例えば、3 3 3 体）を表示可能に構成している。よって、遊技者が目指す演出内容に対応させて演出ボタン 2 2 a への操作方法を選択させることができるため、遊技者が選択する操作方法を偏り難くすることができる。なお、本第 2 9 制御例では、遊技者が選択した選択方法によって、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングを異ならせることが可能に構成している。そして、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングとして、1 の操作方法で操作（演出ボタン 2 2 a を押下する操作）した場合よりも早いタイミングで報知可能な他の操作方法による操作（演出ボタン 2 2 a を押下しない操作）した場合には、操作方法だけで無く、表示されている敵数、及び、討伐演出シナリオに規定されている敵数に基づいて報知条件が成立した場合のみ、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを示すための演出態様として、残敵数が特定数（例えば、3 3 3 体）となる追加攻撃演出が実行されるように構成している。

30

40

#### 【2 6 8 2】

つまり、報知条件が成立し得ない状態で演出ボタン 2 2 a を押下しない操作を実行した場合には、残敵数が特定数（例えば、3 3 3 体）となる追加攻撃演出が実行されることなく、且つ、残敵数が討伐演出シナリオに規定されている敵数よりも多くなる追加攻撃演出が実行され得るように構成している。このように、いち早く実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知可能な操作方法を実行した場合には、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることが報知されない可能性があるため、遊技者に対して何れの操作方法を選択させるかをより楽しんで決定される

50



ことができる。なお、本第 29 制御例では、何れの操作方法によって演出ボタン 22a を操作した場合であっても、遊技者に付与される特典（大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを事前に報知する特典）の内容が同一であって、その付与タイミングのみを異ならせているが、これに限ること無く、1 の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、別の第 1 特典（例えば、獲得済みの特図保留内に当たり当選する特図保留があるか否かを事前に報知する特典）を付与可能に構成し、1 の操作方法とは異なる他の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、第 1 特典とは異なる第 2 特典（例えば、大当たり遊技中に実行される残りのラウンド遊技数を事前に報知する特典）を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が選択した遊技方法に応じて、異なる特典を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して操作方法を選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に実行される討伐演出における攻撃演出中の演出ボタン 22a への操作方法に応じて付与可能な特典として第 2 特典（ラウンド遊技数の事前報知）を付与可能な例を示しているが、この場合、例えば、大当たり遊技中に実行されたラウンド遊技数が増加する毎に、残りのラウンド数が減少していくことから、第 2 特典が付与されるメリットが低くなる。

10

#### 【2683】

よって、大当たり遊技中におけるラウンド遊技の進行状況に応じて、1 回の討伐演出において選択する操作方法を遊技者に切り替えさせることが可能となるため、よりメリットのある特典が付与されることを期待しながら討伐演出を注視する遊技者に対して、演出効果をより高めることができる。なお、本第 29 制御例では、何れの攻撃演出が実行された場合であっても、遊技者が操作方法を選択可能に構成しているが、これに限ること無く、演出ボタン 22a への操作方法を遊技者が選択することができない攻撃演出を実行可能に構成しても良く、例えば、SW 有効時間が設定されない攻撃演出を実行することで、演出ボタン 22a を押下するという操作方法を選択できなくしたり、SW 有効時間として極めて短い SW 有効時間を設定することで、演出ボタン 22a を押下し難くしたりする攻撃演出を実行可能に構成しても良い。さらに、本第 29 制御例では、演出ボタン 22a に対する操作方法として、演出ボタン 22a を押下する操作と、演出ボタン 22a を押下しない操作と、の 2 種類から遊技者が選択する構成を用いているが、これに限ること無く、演出ボタン 22a を所定期間内（例えば、1 秒以内）に複数回（例えば、2 回以上）操作する操作方法（所謂、連打操作）や、演出ボタン 22a を所定期間（例えば、1 秒間）継続して押下し続ける操作方法（所謂、長押し操作）を遊技者に選択可能に構成しても良い。また、このように複数の操作方法を遊技者に選択させる場合には、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面に、遊技者が選択可能な操作方法と、各操作方法を選択した場合に付与可能な特典の内容と、を報知可能な表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が選択する操作方法を決定し易くすることができる。

20

30

#### 【2684】

特定数表示済フラグ 223k は、討伐演出の演出態様として、特定数を示す演出態様が表示されたことを示すためのフラグであって、特定数を示す演出態様が表示された場合にオンに設定される。本第 29 制御例では、討伐演出にて減少させる敵数として、特定条件が成立した場合に、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の討伐演出の演出結果を示すための特定数の敵数（例えば、333 体）を表示可能に構成している。そして、特定数の敵数（例えば、333 体）が表示された場合には、その表示態様によって討伐演出の演出結果が報知されるため、特定数の敵数が表示されてから討伐演出の演出結果が表示されるまでの残期間にて、特定数の敵数が表示されたことを示す専用の演出（祝福演出）が実行されるように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたことを特定数表示済フラグ 223k の設定状況に基づいて判別可能に構成することで、特定数の敵数が表示された後も敵数を減少させる攻撃演出を継続した場合であっても、特定数が表示されたことに基づいて祝福演出を継続して実行することができる。なお、本第 29 制御例では、特定数表示済フラグ 223k がオンに設定された後も、設定された討伐演出シナリオ

40

50



に規定されている内容に基づいて攻撃演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、攻撃演出が継続して実行されるように構成している。そして、特定数表示済フラグ 2 2 3 k がオンに設定されている場合には、攻撃演出に加え、祝福演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、討伐演出における主となる演出内容（攻撃演出の演出態様）を共通化し、特定数の敵数が表示された場合のみ、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示要素の一部（例えば、表示領域 D m 7 に表示されるボタンアイコンや、副表示領域 D s に表示されるコメント等）を用いて、特定数の敵数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するように構成している。

#### 【 2 6 8 5 】

このように構成することで、特定数の敵数が表示された場合に、攻撃演出の代わりに特別な演出を実行可能に構成した場合に比べて、討伐演出を実行するための処理負荷を軽減できると共に、討伐演出に用いる演出データを削減することができる。ここで、本第 2 9 制御例では、討伐演出が実行される場合において、特定数の敵数が表示されるか否かが、討伐演出中に実行される攻撃演出における遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作内容に応じて決定されるように構成している。さらに、設定されている討伐演出シナリオの内容と、実際に表示されている敵数（残敵数）と、によって、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングが異なるように構成している。より具体的には、2 ラウンド目のラウンド遊技中に実行される 1 回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、2 ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなり、4 ラウンド目のラウンド遊技中に実行される 3 回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、2 ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなる。また、固有特定数は、大当たり当選した際に表示された第 3 図柄に含まれる数値に基づいて、討伐演出が実行される毎に決定されるように構成しており、1 桁の敵数（例えば、1 体）から 3 桁の敵数（例えば、9 9 9 体）までの範囲の中から、固有特定数を幅広く決定可能に構成しているため、特定数の敵数を表示させることが可能なインターバル期間を、大当たり遊技毎に異ならせることができる。このように構成することで、討伐演出の演出内容が単調となることを抑制し、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 6 8 6 】

しかしながら、固有特定数が表示され得るタイミングを異ならせることが可能とし、且つ、遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作方法に応じて、固有特定数が表示されるか否かが決定されるように構成することで、固有特定数が表示されてからの討伐演出の残期間が異なるため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、各残期間に応じた専用演出データを用意する必要があり、演出データの容量が増加してしまうという問題があった。さらに、討伐演出を実行する際に決定される演出内容に基づいて、固有特定数が表示され得るタイミング（インターバル期間）を特定した場合であっても、遊技者が行う演出ボタン 2 2 a への操作内容に応じて、実際に固有特定数が表示されるか否かが異なるため、固有特定数が表示されることを前提として演出データを予め設定しておくことが出来ず、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、演出データを設定する処理が煩雑になってしまうという問題があった。これに対して、本第 2 9 制御例では、固有特定数が表示された場合であっても、固有特定数が表示されなかった場合と同様に攻撃演出を継続して実行するように構成しているため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行する場合に比べて、討伐演出に関する演出データの容量を削減することができる。また、継続して攻撃演出が実行され、表示されている

10

20

30

40

50

敵の総数が、特定数よりも減少した場合であっても、第3図柄表示装置81の表示面の一部領域を用いて、固有特定数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するため、遊技者に対して固有特定数が表示されたことを遡って把握させ易くすることができる。

#### 【2687】

ラッシュ期間計測カウンタ223mは、遊技者に有利となる遊技状態が継続している期間（ラッシュ期間）を計測するためのカウンタであって、ラッシュ期間を表示する際にカウンタの値が参照される。本第29制御例におけるパチンコ機10は、上述した通り、遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定された場合に、高確率で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、再度時短状態が設定されるように構成している。さらに、時短状態中に実行される第2特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が決定され易くなるように構成し、且つ、小当たり遊技が実行されてから遊技球がV入賞し得る状態へと遷移するまでの期間も短くなるように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技回数を増加させ易くするように構成している。そして、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数（単位時間当たりにおいて獲得した賞球数）を、ラッシュ期間の計測期間を示すための表示態様と合わせて表示する（図793（a）参照）ことで、ラッシュ期間が継続した場合における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くするように構成している。このように構成することで、単位時間当たりに獲得可能な賞球数を増加させるために、ラッシュ期間中に実行する遊技の内容を遊技者に決定させることができる。具体的には、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定された場合に「1」の値がセットされる（図837のS3414参照）。そして、音声ランプ制御装置113において定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理（図834参照）において、演出更新処理（図849のS3112参照）が実行された場合に、カウンタ値が1加算（更新）される（図849のS4604）。そして、加算後のラッシュ期間計測カウンタ223mの値を示すための表示用コマンドが設定される（図849のS4605）。

#### 【2688】

図849のS4605の処理にて設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置113のメイン処理（図834参照）にて1ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理（S3102）によって、表示制御装置114へと出力され、第3図柄表示装置81の表示面にて表示させる演出態様（表示データ等）を決定し。決定した表示データに応じた演出態様で時短状態（ラッシュ期間）表示される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図2保留が存在しないと判別した場合に、ラッシュ期間計測カウンタ223mの値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図837のS3212参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図837のS3402：Yes）、特図2保留の有無が判別される（図837のS3405参照）、特図2保留が無いと判別した場合にラッシュ期間計測カウンタ223mの値がクリアされる（図837のS3406参照）。ここで、本第29制御例では、時短状態が終了し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選を所定回数（1回）実行可能に構成しており、その第2特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間が遊技者に有利なラッシュ期間となる。つまり、遊技状態として遊技者に有利な時短状態が設定されている期間に、通常状態が設定されている期間の一部を加えた期間が、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間（ラッシュ期間）となるように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングと、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間が終了するタイミングと、を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

#### 【2689】

賞球数カウンタ223nは、少なくとも、ラッシュ期間（大当たり遊技、時短状態）中に獲得した賞球数を保持するためのカウンタであって、ラッシュ期間中において賞球が付与される場合に、付与された賞球数に対応する値が加算される（図835のS3217参照）。そして、ラッシュ期間中において第3図柄表示装置81の表示面に形成される表示

10

20

30

40

50

領域 D m 6 に表示するポイント表示態様を決定する際にカウンタの値が参照される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図 2 保留が存在しないと判別した場合に、賞球数カウンタ 2 2 3 n の値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図 8 3 7 の S 3 2 1 2 参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図 8 3 7 の S 3 4 0 2 : Y e s ）、特図 2 保留の有無が判別され（図 8 3 7 の S 3 4 0 5 参照）、特図 2 保留が無いと判別した場合に賞球数カウンタ 2 2 3 n の値がクリアされる（図 8 3 7 の S 3 4 0 7 参照）。このように構成することで、ラッシュ期間中（時短状態、大当たり遊技状態、時短状態中に獲得した特図 2 保留が消化される通常状態（引き戻し遊技状態）を含む継続期間中）に獲得した賞球数のみを累積することができる。

10

#### 【 2 6 9 0 】

なお、本第 2 9 制御例では、最初に時短状態が設定された時点でラッシュ期間を計測するためのラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値に 1 をセットするように構成し、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 以上である場合に受信した賞球数コマンドに基づいて賞球数カウンタ 2 2 3 n の値を加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される毎に賞球数カウンタ 2 2 3 n の値を加算可能に構成し、時短状態が設定される大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に獲得した賞球数も含めてラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を累積するように構成しても良い。このように、特定期間（ラッシュ期間）が継続する時間の長さを示すための表示態様（表示領域 D m 8 に表示される継続期間表示）と、その特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域 D m 6 に表示されるポイント表示態様）と、を表示可能な構成において、特定期間よりも前の期間（特定期間の設定契機となる大当たり遊技の実行期間）に獲得した賞球数も含めて、特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域 D m 6 に表示されるポイント表示態様）を表示可能に構成することで、特定期間中に獲得した賞球数を、実際に特定期間中に獲得した賞球数よりも遊技者に多く見せることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合、実際に遊技者に提供される（提供されている）賞球数に対応する表示態様が表示領域 D m 6 に表示されることから、表示領域 D m 6 に表示される表示態様（ポイント表示態様）と、実際に獲得した賞球数との大きな誤差が生じることが無いため、表示領域 D m 6 に表示されたポイント表示態様に対して遊技者に違和感を与えることが無い。

20

30

#### 【 2 6 9 1 】

なお、本第 2 9 制御例では、最初に時短状態が設定されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m を用いて計測可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m を用いて計測可能に構成しても良い。この場合、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行される場合に、実行される大当たり遊技の種別（大当たり種別）に関わらず、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値に 1 をセットし、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合には、その時点でラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値をクリアし、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、継続してラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新するように構成すれば良い。さらに、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新している期間であっても、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されている期間（初回大当たり遊技期間）は、経過時間を表示しないように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合、即ち、ラッシュ遊技に突入しない場合において、無用に経過時間が表示されてしまうことを抑制することができる。このように、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新している期間であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に経過期間を示す表示態様（継続期間表示）を表示しない制御を、上述した初回大当たり遊技期間以外に用いても良く、例えば、ラッシュ期間中において、当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）したこ

40

50

とを示す表示態様が表示される期間や、小当たり遊技中において遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される期間といった、第3図柄表示装置81の表示画面を用いて遊技内容（遊技結果）を報知する必要がある期間は、継続期間表示を非表示にする制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を表示するための表示領域を拡げることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【2692】

また、同様の目的を達成するために、継続期間表示の表示態様を非表示にする制御では無く、継続期間表示が表示される表示領域Dm6の大きさを縮小したり、表示領域Dm6が形成される位置を異ならせたりすることで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を示す表示態様を、遊技者に分かり易く表示するように構成しても良い。加えて、本第29制御例では、ラッシュ期間が設定されている間は、継続してラッシュ期間計測カウンタ223mの値を更新するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ラッシュ期間中において、遊技者が遊技を中断している中断期間、具体的には、第3図柄表示装置81の表示画面にデモ画面が表示されている期間は、ラッシュ期間計測カウンタ223mの値を更新せず、再度遊技が開始された場合に、ラッシュ期間計測カウンタ223mの値を更新する処理を再開させるように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、実際に遊技者が遊技を行っている期間のみを累積して継続期間表示として表示することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くすることができる。さらに、ラッシュ期間のうち、遊技者が遊技を進行させられない期間、具体的には、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの第1待機期間（図柄確定期間）や、小当たり遊技が実行されてから、V入賞可能となるまでの第2待機期間（小当たり遊技のオープニング期間）や、V入賞してから小当たり遊技が終了するまでの第3待機期間（小当たり遊技のエンディング期間）といった期間も、ラッシュ期間計測カウンタ223mの値が更新されない制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、遊技者が積極的に遊技を進めることが可能な期間であって、実際に遊技者が遊技を行っている経過期間のみラッシュ期間計測カウンタ223mによって計測することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を、精度を高めて遊技者に提供することができる。

#### 【2693】

保留連フラグ223oは、保留連演出が実行されたことを示すためのフラグであって、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合にオンに設定される。保留連演出とは、大当たり遊技中に実行される遊技者に有利な特典が付与されることを示すための演出であって、大当たり遊技の最終ラウンドが実行される時点で獲得済みの特図2保留の中に、当たり当選を示す入賞情報が含まれているかを先読みし、当たり当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合（当たり特図2保留を有していると判別した場合）の一部において実行される演出である。つまり、保留連演出を実行することにより、大当たり遊技が実行されている期間において、次の大当たり遊技を実行させるための実行契機（小当たり当選）が成立することを遊技者に事前に報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が短い場合であっても、安心して遊技者に遊技を行わせることができる。本第29制御例では、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合には、保留連演出が実行されていない場合に比べて、当たり特図2保留を有している状態で保留連演出が実行され易くなるように構成している。具体的には、保留連フラグ223oがオンに設定されていない場合では、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されると判別した場合（図840のS3701：Yes）に、当たり保留（当たり特図2保留）があるかを判別し（図840のS3703参照）、当たり保留があると判別した場合（図840のS3703：Yes）、即ち、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合は、保留連演出を実行するか否かの実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に（図840のS3707：Yes）、保留連フラグ223oをオンに設定し（S3709参照）、その後、保留連演出の実行を決定する（図840のS3705参照）ように構成している。一方、

保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されている状態で、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合（図 8 4 0 の S 3 7 0 4 : Y e s ）は、実行抽選を行うこと無く、保留連演出の実行を決定する（図 8 4 0 の S 3 7 0 5 参照）ように構成している。

#### 【 2 6 9 4 】

つまり、保留連演出が実行された場合には、その後、保留連演出の実行権利を獲得している状態では、必ず、保留連演出が実行されるように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続して実行させたい遊技者に対して、特図 2 保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されるように、時短状態中において積極的に右打ち遊技を行わせることができる。ここで、本第 2 9 制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合、変動時間として極めて短い変動時間（1 秒）で第 2 特別図柄抽選を 3 回実行可能に構成している。そして、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を、最大で 1 個獲得可能に構成している。さらに、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されるタイミングで獲得している特図 2 保留に含まれる入賞情報を先読みし、先読み結果として、特図 2 保留に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報が含まれていると判別した場合に、その大当たり遊技の最終ラウンドを用いて、獲得している特図 2 保留を用いた第 2 特別図柄抽選で当たり当選することを示すための保留連演出（図 7 9 6（b）参照）を実行可能に構成している。この場合、特図 2 保留の最大獲得数が 1 個である本第 2 9 制御例では、大当たり遊技終了後に実行される第 2 特別図柄抽選で当たり当選することが保留連演出によって報知されることになる。つまり、大当たり遊技が終了してから 1 秒後に小当たり

10

20

#### 【 2 6 9 5 】

また、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されてから右打ち遊技を行う場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球がスルーゲート 6 7 を通過するまでに最短でも所定期間（0.5 秒）要するため、スルーゲート 6 7 を通過した直後に時短状態中における普通図柄抽選が実行された場合であっても、普図当たり遊技が実行されるまでに通常状態が設定されてしまい、新たな特図 2 保留を獲得することが困難となるため、大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。これに対して、本第 2 9 制御例では、上述した通り、保留連演出が実行された後は、保留連演出の実行権利を獲得した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を継続して実行させようとする遊技者に対して、短時間の時短状態中に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させようと意欲的に右打ち遊技を行わせることができるため、遊技の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第 2 9 制御例では、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されている状態で、保留連演出を実行可能な条件（獲得済みの特図 2 保留内に当たり当選を示す特図 2 保留が含まれている場合に成立する条件）が成立した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されている場合の方が、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていない場合よりも保留連演出が実行される確率が高確率となるように構成すれば良い。

30

40

#### 【 2 6 9 6 】

また、本第 2 9 制御例では、保留連演出が実行された場合に保留連フラグ 2 2 3 o をオ

50

ンに設定しているが、これに限ること無く、他の条件で保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定する処理を実行可能に構成しても良い。例えば、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積が特定数（例えば、1 0 0 0 0 個）を超えた場合に保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定可能としても良いし、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積値を示すための表示態様（図 7 9 6（a）の表示領域 D m 6 に表示されるポイント表示の表示態様）として特定の表示態様が表示されている期間、保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定する構成を用いても良い。さらに、ラッシュ状態が継続する期間（ラッシュ継続期間）の長さに基づいて保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定する構成を用いても良い。この場合、ラッシュ継続期間が所定期間（例えば、1 0 0 秒）を超えた場合に保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定するように構成しても良いし、ラッシュ継続期間が所定範囲である場合のみ保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定するように構成しても良い。加えて、時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選の実行回数の累積値を計測する計測手段を設け、ラッシュ継続期間にて実行された第 2 特別図柄抽選の回数が所定回数を超えた場合に、保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定しても良いし、保留連フラグ 2 2 3 o がオフの状態において実行される第 2 特別図柄抽選に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技の実行契機となる第 2 特別図柄抽選（小当たり当選する特図 2 抽選）が、時短状態が設定されてから何回目の特図 2 抽選かを判別可能な判別手段を設け、その判別手段によって、1 回目の特図 2 抽選（時短状態が設定されてから最初に行われた特図 2 抽選）と判別された場合よりも、3 回目の特図 2 抽選（時短状態の最終変動となる特図 2 抽選）と判別された場合の方が、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定され易くなるように構成しても良い。

10

20

#### 【 2 6 9 7 】

また、本第 2 9 制御例では、保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定するための条件が成立した場合に、必ず保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定するための条件が成立した場合に、保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定するか否かを決定可能な抽選手段を設け、抽選手段による抽選の結果、オンに設定すると判別した場合に保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定するように構成しても良い。このように構成することで、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されている状態であるか否かを、遊技状況に基づいて遊技者に予測させ難くすることができる。よって、保留連演出が実行されなかったにも関わらず、保留連演出の対象となる特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選で小当たり当選するといった意外性のある遊技を提供することができる。ラウンド数カウンタ 2 2 3 p は、大当たり遊技のラウンド数を計測するためのカウンタであって、新たなラウンド遊技が実行される場合にカウンタ値が更新され、更新後のカウンタ値を示す表示態様が表示領域 D m 5 に表示される。このように構成することで、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。ここで、本第 2 9 制御例では、上述した保留連演出が実行された場合において、前回のラウンド遊技のラウンド数を引き継いで次に実行される大当たり遊技のラウンド数を表示領域 D m 5 に表示可能に構成している。

30

#### 【 2 6 9 8 】

つまり、通常であれば、大当たり遊技の終了タイミングにてラウンド数カウンタ 2 2 3 p の値をクリアする処理（図 8 3 9 の S 3 6 1 2 参照）を実行するのに対して、保留連演出が実行される場合には（図 8 3 9 の S 3 6 1 1 : Y e s ）、ラウンド数カウンタ 2 2 3 p の値をクリアする処理がスキップされるように構成し、保留連演出の対象となる大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数として、前回のラウンド遊技にて計測されたラウンド数カウンタ 2 2 3 p の値に加算されたラウンド数が表示領域 D m 5 に表示される。このように構成することで、保留連演出が連続すればするほど、表示領域 D m 5 に表示されるラウンド数が増加していくため、保留連演出を連続させた遊技者に対して、付加価値を提供することができる。また、本第 2 9 制御例では、表示領域 D m 5 に表示されるラウンド数が、1 回のラウンド遊技にて実行可能な最大ラウンド数よりも大きくなった場合に、特殊演出（図 7 9 8 参照）を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続させた遊技者に対してより付加価値を付与することがで

40

50

きる。S W有効時間カウンタ2 2 3 qは、演出ボタン2 2 aが有効として判別される操作有効期間を計測するためのカウンタあって、遊技者に対して演出ボタン2 2 aを操作させることで演出態様を可変可能な操作演出が実行される場合に、操作有効期間をセットするタイミングを規定した演出シナリオが設定され、設定されている演出シナリオに基づいて操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合に、予め定められた操作有効期間の長さに対応した値がセットされる。

#### 【2 6 9 9】

S W有効時間カウンタ2 2 3 qにセットされた値は、1ミリ秒周期で実行される音声ランプ制御装置1 1 3のメイン処理(図8 3 4参照)にて実行される演出更新処理(図8 4 9のS 3 1 1 2参照)によって減算される(図8 4 9のS 4 6 0 7参照)。そして、減算されたS W有効時間カウンタ2 2 3 qの値に対応した表示態様を示すための表示用コマンドが設定される(図8 4 9のS 4 6 0 8参照)。ここで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置1 1 3のメイン処理(図8 3 4参照)にて実行されるコマンド出力処理(図8 3 4のS 3 1 0 2)によって表示制御装置1 1 4へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置1 1 4が受信したことに基づいて、第3図柄表示装置8 1の表示画面に、操作有効期間の残時間を示すためのタイムゲージg a 1(図7 8 6(b)参照)を、表示態様を可変させて表示される。右打ちフラグ2 2 3 rは、遊技者に対して右打ち遊技を実行させる遊技状態(当たり遊技状態、時短状態)が設定されたことを示すためのフラグであって、主制御装置1 1 0から右打ち遊技を実行させる遊技状態が設定されたことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。そして、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドが出力された場合にオフに設定される。この右打ちフラグ2 2 3 rがオンに設定されている状態では、第3図柄表示装置8 1の主表示領域D mの表示領域D m 4に「右打ち」の案内表示が実行される。V入賞済フラグ2 2 3 sは、小当たり遊技が開始されてから所定期間内(4秒以内)に遊技球が特定領域を通過したこと(V入賞したこと)を示すためのフラグであって、小当たり遊技が開始されてから所定期間内(4秒以内)に遊技球が特定領域を通過した場合にオンに設定される(図8 4 5のS 4 2 1 3参照)。そして、小当たり遊技が開始されてから所定期間(4秒)が経過したと判別された場合に(図8 5 0のS 4 7 0 1: Y e s)、V入賞済フラグ2 2 3 sの設定状況が判別され(図8 5 0のS 4 7 0 2参照)、オンに設定されていると判別した場合(図8 5 0のS 4 7 0 2: Y e s)に、V入賞したことを示すための表示用V演出コマンドを設定し(図8 5 0のS 4 7 0 3参照)、その後、オフに設定される(図8 5 0のS 4 7 0 4参照)。

#### 【2 7 0 0】

本第2 9制御例では、小当たり遊技が開始されると、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための表示態様として特定期間(4秒間)の遊技案内報知を繰り返し実行可能に構成している(図7 9 1(a)参照)。そして、最初の遊技案内報知が実行されている期間(小当たり遊技が開始されてからの4秒間)中も、V入賞可能に構成している。具体的には、小当たり遊技が開始されてから2秒間の間は、第2可変入賞装置(V入賞装置)6 5 0が開放動作されないオープニング期間が設定され、オープニング期間の終了後、第2可変入賞装置(V入賞装置)6 5 0が開放動作されるラウンド遊技が実行される。そして、ラウンド遊技が開始されてから0.5秒後から切替部材6 5 0 hが作動し(図7 8 1(a)参照)、特定領域6 5 0 e 3へと遊技球が入球可能(V入賞可能)となるように構成している。つまり、本第2 9制御例におけるパチンコ機1 0は、小当たり遊技が開始されてから初回の遊技案内報知が終了するまでの間に、遊技球をV入賞させることが可能となるように構成することで、小当たり遊技が開始されてからV入賞を契機に大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くしているため、単位時間あたりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができ、遊技時間に制限がある遊技者に対しても、意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本第2 9制御例では、小当たり遊技中に遊技球がV入賞したタイミングに応じて、遊技球がV入賞したことを遊技者に報知するためのV演出の実行タイミングを異ならせるように構成している。具体的には、初回の遊技案内報知

10

20

30

40

50



が実行されている間に遊技球がV入賞した場合には、初回の遊技案内報知が終了した後にV演出を実行し、初回の遊技案内報知が終了した後（2回目以降の遊技案内報知が実行されている間）に遊技球がV入賞した場合には、V入賞タイミングに合わせてV演出を実行するように構成している。

#### 【2701】

このように構成することで、初回の遊技案内報知が実行されている間に、遊技球がV入賞した場合であっても、初回の遊技案内報知が途中で終了してしまうことを防ぐことができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、初回の遊技案内報知が終了した後に遊技球をV入賞させた場合には、即座にV演出を実行することができるため、小当たり遊技中に遊技球をV入賞させることができたことを確実に報知することができる。なお、本第29制御例におけるパチンコ機10では、小当たり遊技の遊技期間（遊技球をV入賞させることが可能な期間）が、初回の遊技案内報知が終了するタイミングよりも長く継続するように構成している。つまり、初回の遊技案内報知が終了した後に、右打ち遊技を行ったとしても、遊技球をV入賞させることができるように構成している。このように構成することで、熟練の遊技者に対しては、小当たり遊技が開始された直後から右打ち遊技を行わせ、短時間でV入賞を目指す遊技を行わせることができると共に、初心者の遊技者に対しては、遊技案内報知によって報知される小当たり遊技中の遊技方法を理解させた上で右打ち遊技を行わせてもV入賞を目指す遊技を行わせることができる。よって、遊技者の熟練度に応じた遊技を適正に行わせることができる。さらに、本第29制御例におけるパチンコ機10は、遊技者が最短で小当たり遊技を終了させた場合の経過時間（最短小当たり遊技時間）が、初回の遊技案内報知が実行される期間（4秒間）よりも長くなるように構成している。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されてから、ラウンド遊技の終了条件が成立する入賞数（10個）の遊技球が第2可変入賞装置650へと入賞するまでに要する期間が、最短でも5秒となるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始される前から継続して右打ち遊技を実行し、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後から第2可変入賞装置650へと遊技球を入賞させる状況が発生したとしても、初回の遊技案内報知が終了するまでに、小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【2702】

演出固定フラグ223tは、パチンコ機10の演出モードとして、固定モードが設定されていることを示すためのフラグであって、固定モードが設定された場合にオンに設定される。遊技環境格納エリア223uは、遊技者が選択した遊技環境に関する情報を一時的に格納するための記憶領域であって、遊技環境データテーブル222fを参照して選択された各遊技環境の内容を示すための情報が格納される。

#### 【2703】

＜第29制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図815から図832のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では2m秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第29制御例では、上述した通り、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）と、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）と、を共に記憶している状態において、第2特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第2可変入賞装置650内に配設された特定領域（V領域）650e3に遊技球を通過（V入賞）させることにより、V入賞に基づく大当た



り遊技（V大当たり遊技）の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行されるV大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第2特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第2特別図柄抽選を、第1特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第1特別図柄抽選よりも、第2特別図柄抽選の方が、大当たり遊技（図柄大当たり遊技、V大当たり遊技）が実行され易くなるように構成している。

10

#### 【2704】

そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第1特別図柄抽選が実行されることを抑制すると共に、時短状態中に規定された回数（3回）の第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第2特別図柄抽選の実行権利を所定個数（1個）を上限に獲得可能に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選を所定回数（1回）実行させることができるように構成している。このように構成された第29制御例におけるパチンコ機10では、初期状態である通常状態において、第1特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第1特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第2特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいてV大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態（初期状態）が設定される場合であっても、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。図815は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S101）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

20

30

#### 【2705】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S102）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では65536）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では299）に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、第2当たり乱数カウンタC4、小当たり種別カウンタC5、の更新を実行する（S103）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、第2当たり乱数カウンタC4、小当たり種別カウンタC5をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、65535, 99, 99, 299, 99）に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1, C2, C3, C4, C5の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。次に、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（S104）。その後、第1入球口64への球の入球（始動入賞）や第2入球口640への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（S1

40

50

05)。尚、特別図柄変動処理（S104）、始動入賞処理（S105）の詳細は、図816～図823を参照して後述する。

#### 【2706】

始動入賞処理（S105）を実行した後は、第2図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（S106）、普通図柄始動口（スルーゲート）67における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（S107）。尚、普通図柄変動処理（S106）、及び、スルーゲート通過処理（S107）の詳細は、図824および図825を参照して後述する。スルーゲート通過処理（S107）を実行した後は、V入口通過処理を実行し（S108）、その後、V通過処理（S109）を実行する。ここで、V入口通過処理（S108）、V通過処理（S109）の詳細については図826及び図827を参照して後述する。V通過処理（S109）を実行した後は、発射制御処理を実行し（S110）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S111）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（S110）は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。次に、図816を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（S104）を説明する。図816は、この特別図柄変動処理（S104）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図816のS104参照）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第1図柄表示装置37に変動表示を可能に制御したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第3図柄表示装置81にて第3図柄、第4図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図816のS104参照）について説明する。

#### 【2707】

この特別図柄変動処理（S104）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（S201）。具体的には、大当たり中フラグ203kがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（S201：Yes）、そのまま本処理を終了する。S201の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（S201：No）、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中であるか否かを判定し（S202）、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中でなければ（S202：No）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（第1特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数N1）と、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（第2特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数N2）を取得する（S203）。次に、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が0よりも大きいかを判別する（S204）。第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が0でなければ（S204：Yes）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）を1減算し（S205）、演算により変更された第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを設定する（S206）。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄2保留球数カウンタ223cに格納する。S206の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納されたデータをシフトする（S207）。S207の処理では、第2特別図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさ

せる処理を行い S 2 0 9 の処理へ移行する。

【 2 7 0 8 】

なお、本第 2 9 制御例では、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を、1 個を上限に獲得可能に構成しているため、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b は、1 個の特図 2 保留に関するデータ（各カウンタ値）を格納するための保留第 1 エリアのみを有しているが、特図 2 保留を 1 個よりも多い個数（例えば、4 個）獲得可能に構成した場合であれば、特図 2 保留を獲得可能な個数に応じた数の保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）を設ければ良く、この場合、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトすれば良い。一方、S 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値（N 2）が 0 である場合は（S 2 0 4 : N o）、S 2 0 3 の処理で取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）が 0 よりも大きいかを判別する（S 2 1 1）。S 2 1 1 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）が 0 であると判別した場合は（S 2 1 1 : N o）、新たに特別図柄抽選を実行させることが可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 1 1 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）が 0 でない（即ち、1 以上である）と判別した場合は（S 2 1 1 : Y e s）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）を 1 減算し（S 2 1 2）、演算により変更された第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを設定する（S 2 1 3）。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納する。

10

20

【 2 7 0 9 】

S 2 1 2 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a に格納されたデータを、S 2 0 7 の処理と同一の手法によりシフトして（S 2 1 4）、処理を S 2 0 9 の処理へと移行する。S 2 0 7、または S 2 1 4 の処理後に実行される S 2 0 9 の処理では、特別図柄判定処理を実行し（S 2 0 9）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（S 2 1 0）、その後、本処理を終了する。この特別図柄判定処理（S 2 0 9）および特別図柄変動パターン選択処理（S 2 1 0）の詳細については図 8 1 7 及び図 8 1 8 を参照して後述する。S 2 0 2 の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であれば（S 2 0 2 : Y e s）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（S 2 1 5）。変動時間が経過していなければ（S 2 1 5 : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し（S 2 1 6）、その後、本処理を終了する。S 2 1 6 の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第 1 図柄表示装置 8 1 の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 1 0）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、S 2 1 6 の処理を実行する毎に更新（減算）される。

30

40

【 2 7 1 0 】

一方、S 2 1 5 の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（S 2 1 5 : Y e s）、即ち、S 2 1 6 の処理で更新された変動時間カウンタの値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する（S 2 1 7）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 1 0）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 1 0）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2

50

の値に応じて大当たり種別として大当たり A ~ 大当たり C のいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタ C 5 の値に応じて小当たり種別として小当たり A ~ 小当たり C のいずれかが決定される。尚、本第 29 制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たり A が設定された大当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 37 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B が設定された大当たりである場合には赤色の L E D を点灯させ、大当たり C が設定された大当たりである場合には、緑色の L E D を点灯させる。また、小当たり A が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 37 において赤色の L E D と青色の L E D とを点灯させ、小当たり B が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 37 において青色の L E D と緑色の L E D とを点灯させ、小当たり C が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 37 において赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させ、外れである場合には赤色の L E D と青色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

10

#### 【 2 7 1 1 】

つまり、第 1 図柄表示装置 37 は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第 1 図柄表示装置 37 に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第 29 制御例では、上述した通り、第 1 図柄表示装置 37 に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各 L E D の点灯態様）を組み合わせることで特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第 1 図柄表示装置 37 では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各 L E D を点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各 L E D を点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、第 1 図柄表示装置 37 の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第 3 図柄変動に基づく変動演出が実行される第 3 図柄表示装置 81 の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第 29 制御例では、第 1 図柄表示装置 37 に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有する L E D の点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数の L E D を設け、点灯させる L E D の組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

20

30

#### 【 2 7 1 2 】

S 2 1 7 の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 37 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（S 2 1 8）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（S 2 1 8 : Y e s）、大当たり開始フラグ 203 j をオンに設定し（S 2 1 9）、時短カウンタ 203 h の値をクリア（0 に設定）し（S 2 2 0）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（S 2 2 1）、本処理を終了する。一方、S 2 1 8 の処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（S 2 1 8 : N o）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（S 2 2 2）、小当たりであると判別した場合は（S 2 2 2 : Y e s）、小当たり開始設定処理を実行し（S 2 2 3）、その後、時短更新処理を実行し（S 2 2 4）、上述した S 2 2 1 の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 2 2 2

40

50

の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（S 2 2 2 : N o）、S 2 2 3 の処理をスキップして時短更新処理を実行し（S 2 2 4）、S 2 2 1 の処理へ移行する。なお、S 2 2 3 の処理において実行される小当たり開始設定処理（S 2 2 3）の詳細な内容については、図 8 2 0 を参照して後述し、S 2 2 4 の処理において実行される時短更新処理（S 2 2 4）の詳細な内容については、図 8 2 1 を参照して後述する。

#### 【 2 7 1 3 】

S 2 2 1 の処理によって設定される特図確定コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（図 8 3 0 の S 1 8 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出（第 3 図柄変動）を停止表示させるための処理を実行する。このように構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチンコ機 1 0 への電力供給が遮断（停電等）され、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第 3 図柄変動を確実に停止表示させることができる。次に、図 8 1 7 を参照して、特別図柄判定処理（S 2 0 9）の処理内容について説明をする。図 8 1 7 は、特別図柄判定処理（S 2 0 9）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（S 2 0 9）では、特別図柄抽選における当たり判定（大当たり判定、小当たり判定）が実行される。

#### 【 2 7 1 4 】

特別図柄判定処理（S 2 0 9）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（S 3 0 1）、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に基づいて抽選結果を取得し（S 3 0 2）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（S 3 0 3 : Y e s）、特別図柄の抽選結果を大当たりで設定し（S 3 0 4）、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C 2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S 3 0 5）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 3 0 3 : N o）、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し（S 3 0 6）、抽選結果が小当たりであると判定した場合は（S 3 0 6 : Y e s）、特別図柄の抽選結果を小当たりで設定し（S 3 0 7）、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C 2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（S 3 0 8）、本処理を終了する。また、S 3 0 6 の処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は（S 3 0 6 : N o）、そのまま本処理を終了する。次に、図 8 1 8 を参照して、特別図柄変動処理（図 8 1 6 の S 1 0 4）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（S 2 1 0）について説明する。図 8 1 8 はこの特別図柄変動パターン選択処理（S 2 1 0）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（S 2 1 0）では、まず、特別図柄判定処理（図 8 1 7 の S 2 0 9 参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S 4 0 1）。

#### 【 2 7 1 5 】

S 4 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（S 4 0 1 : Y e s）、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（S 4 0 2）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し（S 4 0 3）、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d を読み出す（S 4 0 4）。そして、S 4 0 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 4 0 4 の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d とに基づいて変動パターンを選択し（S 4 0 5）、S 4 0 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設

定する（S 4 0 6）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理（図 8 3 0 の S 1 8 0 1 参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S 4 0 7）、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し（S 4 0 8）、本処理を終了する。S 4 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 8 3 0）の外部出力処理（図 8 3 0 の S 1 8 0 1 参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

#### 【 2 7 1 6 】

一方、S 4 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 4 0 1 : N o）、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（S 4 0 9）、小当たり当選であると判別した場合は（S 4 0 9 : Y e s）、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、小当たり種別を決定する（S 4 1 0）。そして、上述した S 4 0 3 の処理へ移行する。また、S 4 0 9 の処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合には（S 4 0 9 : N o）、S 4 1 0 の処理をスキップして S 4 0 3 の処理へ移行する。次に、図 8 1 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開始設定処理（S 2 2 3）について説明する。図 8 1 9 は、小当たり開始設定処理（S 2 2 3）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（S 2 2 3）は、タイマ割込処理（図 8 1 5 参照）の特別図柄変動処理（図 8 1 6 の S 1 0 4 参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たり A , B , C）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機 1 0 は、小当たり遊技が開始されると第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）6 5 0 を遊技球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、その V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が特定領域（V 入賞スイッチ（V スイッチ）6 5 0 e 3）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、V 入賞装置 6 5 0 に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが本第 2 9 制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たり A , B , C）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。

#### 【 2 7 1 7 】

このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（2 種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（S 2 2 3）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（S 5 0 1）。その後、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 p に小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（S 5 0 2）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f に基づいて、V 通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別が A であれば、大当たり A（6 ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別が B であれば、大当たり B（6 ラウンド時短無大当たり）であると判別する。このように、2 種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、1 種当たりに当選した場合と、2 種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置 1 1 0 の処理負荷を軽減することができる。なお、本第 2 9 制御例の構成に

10

20

30

40

50

限ること無く、1種当たりに当選した場合のみ、或いは、2種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、1種当たりと2種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図819に戻り、説明を続ける。S502の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し(S503)、小当たり開始フラグ203nと小当たり中フラグ203oをオンに設定する(S504)。その後、本処理を終了する。

#### 【2718】

次に、図820を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される時短更新処理(S224)について説明する。図820は、時短更新処理(S224)を示したフローチャートである。この時短更新処理(S224)は、タイマ割込処理(図815参照)の特別図柄変動処理(図816のS104参照)の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。時短更新処理(S224)では、まず、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する(S601)。S601の処理において、時短カウンタ203hの値が0よりも大きく無い(0である)、即ち、時短中ではないと判別した場合は(S601:No)、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は(S601:Yes)、時短カウンタ203hの値を1減算し(S602)、S603の処理へ移行する。S603の処理では、演算により変更された(1減算された)時短カウンタ203hの値を示す残時短回数コマンドを設定する(S603)。ここで設定された残時短回数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理(図830参照)の外部出力処理(S1801)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。その後、時短カウンタ203hの値が0であるかを判別する(S604)。時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合は(S604:Yes)、遊技状態を通常状態に設定し(S605)、小当たりカウンタ203sおよび特図2カウンタ203tの値を0に設定する(S606)。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し(S607)、本処理を終了する。

#### 【2719】

一方、S604の処理において、時短カウンタ203hの値が0ではないと判別した場合は(S604:No)、今回実行された特別図柄変動が特図2変動(第2特別図柄変動)であるかを判別し(S608)、特図2変動であると判別した場合は(S608:Yes)、特図2カウンタ203tの値を1減算し(S609)、減算後の特図2カウンタ203tの値を示す残時短回数コマンドを設定し(S610)、減算後の特図2カウンタ203tの値が0であるかを判別する(S611)。S611の処理において、特図2カウンタ203tの値が0であると判別した場合は(S611:Yes)、遊技状態を通常状態に設定し(S612)、時短カウンタ203hおよび小当たりカウンタ203sの値を0に設定する(S613)。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し(S614)、本処理を終了する。また、S608の処理において、今回実行された特別図柄変動が特図2変動(第2特別図柄変動)では無いと判別した場合(S608:No)、或いは、S611の処理において、減算後の特図2カウンタ203tの値が0では無いと判別した場合(S611:No)は、小当たり時短更新処理を実行し(S615)、本処理を終了する。次に、図821を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり時短更新処理(S615)について説明する。図821は、小当たり時短更新処理(S615)の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理(S615)は、タイマ割込処理(図815参照)の特別図柄変動処理(図816のS104参照)の時短更新処理(図820のS224参照)の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

#### 【2720】

小当たり時短更新処理(S615)では、まず、小当たり当選したかを判別し(S70



1)、小当たり当選していないと判別した場合は(S701:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S701の処理において、小当たり当選していると判別した場合は(S701:Yes)、小当たりカウンタ203sの値を1減算し(S702)、小当たりカウンタ203sの値が0であるかを判別する(S703)。S703の処理において、小当たりカウンタ203sの値が0であると判別した場合は(S703:Yes)、遊技状態を通常状態に設定し(S704)、時短カウンタ203h、および特図2カウンタ203tの値を0に設定する(S705)。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し(S706)、本処理を終了する。一方、S703の処理において、小当たりカウンタ203sの値が0では無いと判別した場合は(S703:No)、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述したS704~S706の処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第29制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を0(時短終了条件が成立したことを示す値)に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

10

#### 【2721】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆(報知)するように構成することができる。さらに、1の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況(例えば、時短カウンタ203hの値が0になった時点における小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tの各値)を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、1の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第29制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件(変動回数終了条件)の成立の有無は、時短更新処理(図820参照)により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件(当選回数終了条件)の成立の有無は、小当たり時短更新処理(図821参照)により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値(0)に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

20

30

#### 【2722】

なお、本第29制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が0となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を0にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を1加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報(特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等)を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図822を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図815参照)の一処理である始動入賞処理(S105)を説明する。図822は、この始動入賞処理(S105)を示すフローチャートである。始動入賞処理(S105)は、第1入球口64、第2入球口640のいずれかに遊技球が入球(始動入賞)したかを判別して、始動入賞

40

50



した場合には、保留上限個数（第1入球口64は最大4個、第2入球口640は最大1個）まで、取得した各カウンタ値を第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bにそれぞれ記憶されると、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図822のS105）について説明する。

#### 【2723】

始動入賞処理（S105）では、まず、球が第1始動口である第1入球口64に入球（始動入賞）したか否かを判別する（S801）。ここでは、第1入球口64内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第1入球口64に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（S801：Yes）、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を取得し（S802）、その取得した値（N1）が4未満であるかを判別する（S803）。つまり、現時点で第1入球口64に対する保留個数が上限値である4個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N1）が4未満であると判別した場合には（S803：Yes）、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を1加算し（S804）、音声ランプ制御装置113に対して第1入球口64の保留個数（第1特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（S805）。そして、各種カウンタ値（第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、RAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（S806）、先読み処理を実行し（S807）、S808の処理へ移行する。また、S801の処理で球が第1入球口64に入球していないと判別した場合（S801：No）、或いは、S803の処理で、現時点で第1入球口64に対する保留個数が上限値であると判別した場合（S803：No）は、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を加算する処理をスキップして、S808の処理へ移行する。次に、S808～S814までの各処理については、S801～S807までの各処理で実行された第1始動口（第1入球口64）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第2入球口640に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

#### 【2724】

先読み処理（S807、S814）については、図823を参照して後述するが、新たに第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート67を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

#### 【2725】

10

20

30

40

50

上述した通り、本制御例では、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)または第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)を加算した場合に、加算された入賞に関する情報(入賞情報)に基づいた先読み処理(S813)を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S803の処理で第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が上限数(4)であると判別した場合(S803:No)、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口64に球を入球させた場合に先読み処理(S813)を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口64に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口64に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図823を参照して、始動入賞処理(図822のS105)の一処理である先読み処理(S807)について説明する。図823は、この先読み処理(S807)を示すフローチャートである。先読み処理(S807)では、まず、新たに第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1の各値を読み出す(S901)。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。

10

#### 【2726】

20

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング(第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな保留(入賞情報)が記憶されたタイミング)と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態(特別図柄の確率状態)を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する(S902)。判別結果が大当たりであると判別した場合は(S902:Yes)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し(S903)、その後、本処理を終了する。一方、S902の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は(S902:No)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し(S904)、S904の当否判別結果に基づいて、外れ当選、及び、小当たり当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し(S905, S906)、その後、本処理を終了する。ここで、S903, S905或いはS906の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報(当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報)に加え、共通情報として、S901の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置110のメイン処理(図830参照)にて実行される外部出力処理(S1801)によって音声ランプ制御装置113に対して出力される。

30

40

#### 【2727】

音声ランプ制御装置113側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて(例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して)表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出(先読み演出)を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が1つ(特別図柄の低確率状態)しかないため、入賞コマンドに設定する情報(当否判定結果)を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数(特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態)有する遊技機にお

50

いては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

10

#### 【2728】

また、本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機10にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図824を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（S106）について説明する。図824は、この普通図柄変動処理（S106）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（S106）は、第2図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物640aの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

20

30

40

#### 【2729】

この普通図柄変動処理（S106）では、まず、今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であるかを判別する（S1101）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物640aの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第2図柄）の当たり中であると判別した場合には（S1101：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中ではないと判別した場合には（S1101：No）、第2図柄表示装置83の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（S1102）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在

50

が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（S 1 1 0 2 : No）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）を取得し（S 1 1 0 3）、その値が 0 よりも大きいかを判別する（S 1 1 0 4）。S 1 1 0 4 の処理で普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）が 0 であると判別された場合には（S 1 1 0 4 : No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（S 1 1 0 4 : Yes）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）を 1 減算する（S 1 1 0 5）。つまり、S 1 1 0 4 の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値を 1 減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に格納されたデータをシフトする（S 1 1 0 6）。S 1 1 0 6 の処理では、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c の普通図柄保留 1 ～普通図柄保留 4 に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留 1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を取得する（S 1 1 0 7）。

10

#### 【 2 7 3 0 】

次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（S 1 1 0 8）、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（S 1 1 0 8 : Yes）、高確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（S 1 1 0 9）、S 1 1 1 1 の処理へ移行する。一方、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きく無い（0 である）と判別した場合は（S 1 1 0 8 : No）、低確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c の当たり判定値に基づいて、当否判定結果を取得され（S 1 1 1 0）、S 1 1 1 1 の処理へ移行する。S 1 1 1 1 の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（S 1 1 1 1）、当たりであると判別した場合は（S 1 1 1 1 : Yes）、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し（S 1 1 1 2）、S 1 1 1 4 の処理へ移行する。一方、S 1 1 1 1 の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S 1 1 1 1 : No）、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し（S 1 1 1 3）、S 1 1 1 4 の処理へ移行する。S 1 1 1 4 の処理では、普通図柄の変動時間を 3 秒に設定し本処理を終了する。なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として 3 秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【 2 7 3 1 】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第 2 入球口 6 4 0 への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第 2 入球口 6 4 0 への球の入球具合を可変させるように構成することで、第 2 入球口 6 4 0 への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、S 1 1 0 2 の

40

50

処理において、普通図柄（第2図柄）が変動表示中であると判別した場合には（S 1 1 0 2 : Y e s）、第2図柄表示装置83において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（S 1 1 1 5）、変動時間が経過していないと判別した場合は（S 1 1 1 5 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 1 1 5の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（S 1 1 1 5 : Y e s）、次に、第2図柄表示装置83の停止表示を設定する（S 1 1 1 6）。S 1 1 1 6の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第2図柄表示装置83には「」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第2図柄表示装置83には「x」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したS 1 1 1 2、或いはS 1 1 1 3の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。S 1 1 1 6の処理により、停止表示を設定すると、第2図柄表示装置83における変動表示が終了し、S 1 1 1 2の処理、或いはS 1 1 1 3の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）が第2図柄表示装置83に停止表示（点灯表示）される。

#### 【2732】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（S 1 1 1 7）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S 1 1 1 7 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（S 1 1 1 7 : Y e s）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ203hの値を参照して判別し（S 1 1 1 8）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S 1 1 1 8 : Y e s）、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物640aの開放時間が1秒間×2回の遊技内容（開放動作）を設定し（S 1 1 2 0）、S 1 1 2 1の処理へ移行する。一方、S 1 1 1 8の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（S 1 1 1 8 : N o）、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物640aの開放時間が5秒間×1回の遊技内容（開放動作）を設定し（S 1 1 1 9）、S 1 1 2 1の処理へ移行する。S 1 1 2 1の処理では、S 1 1 1 9、或いはS 1 1 2 0の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物640aの開閉制御開始を設定し（S 1 1 2 1）、本処理を終了する。次に、本制御例における電動役物640aの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機10では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（S 1 1 0 8 ~ S 1 1 1 1の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（S 1 1 1 5の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

#### 【2733】

即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物640aがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態

）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物 6 4 0 a を開放させることができる。

#### 【 2 7 3 4 】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物 6 4 0 a がロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（S 1 0 6 参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、図 8 2 5 を参照してスルーゲート通過処理（S 1 0 7）の内容について説明をする。図 8 2 5 は、スルーゲート通過処理（S 1 0 7）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S 1 0 7）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタ C 5 の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（S 1 1 1 1 参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

#### 【 2 7 3 5 】

スルーゲート通過処理（S 1 0 7）では、まず、球が普通入球口（スルーゲート）6 7 を通過したか否かを判定する（S 1 2 0 1）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したと判定されると（S 1 2 0 1 : Y e s）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）を取得し（S 1 2 0 2）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）が 4 よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（S 1 2 0 3）。S 1 2 0 3 の処理で、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）が 4 よりも大きい（上限値の 4 である）と判別した場合は（S 1 2 0 3 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）が 4 よりも大きくないと判別した場合は（S 1 2 0 3 : Y e s）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）に 1 を加算し（S 1 2 0 4）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（S 1 2 0 5）、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に格納し（S 1 2 0 6）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第 2 当たり乱数カウンタ C 4 を、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c を参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能と

なる。

#### 【 2 7 3 6 】

次に、図 8 2 6、及び図 8 2 7を参照して、V 入口通過処理 ( S 1 0 8 )、及び、V 通過処理 ( S 1 0 9 ) の内容について説明をする。図 8 2 6、及び図 8 2 7に示した V 入口通過処理 ( S 1 0 8 )、及び、V 通過処理 ( S 1 0 9 ) は、上述した制御例に記載した V 入口通過処理、及び、V 通過処理と同一の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次に、図 8 2 8を参照して、N M I 割込処理について説明をする。図 8 2 8は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し ( S 1 6 0 1 )、N M I 割込処理を終了する。なお、上記の N M I 割込処理は、払出射制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。次に、図 8 2 9を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 8 2 9は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

#### 【 2 7 3 7 】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理 ( 図 8 2 9 ) では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 1 7 0 1 )。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置 ) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 ( 本制御例では 1 秒 ) を実行する ( S 1 7 0 2 )。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する ( S 1 7 0 3 )。その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされているか否かを判別し ( S 1 7 0 4 )、オンされていれば ( S 1 7 0 4 : Y e s )、処理を S 1 7 1 5 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていなければ ( S 1 7 0 4 : N o )、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し ( S 1 7 0 5 )、記憶されていなければ ( S 1 7 0 5 : N o )、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を S 1 7 1 5 へ移行する。R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 7 0 5 : Y e s )、R A M 判定値を算出し ( S 1 7 0 6 )、算出した R A M 判定値が正常でなければ ( S 1 7 0 7 : N o )、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 7 1 5 へ移行する。なお、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

#### 【 2 7 3 8 】

S 1 7 1 5 の処理では、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する ( S 1 7 1 5 )。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア ( 作業領域 ) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 7 1 6、S 1 7 1 7 ) を実行する。上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去



スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 7 1 6 、 S 1 7 1 7 ) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 ( チェックサム値等 ) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 7 1 6 、 S 1 7 1 7 ) を実行する。R A M の初期化処理 ( S 1 7 1 6 、 S 1 7 1 7 ) では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし ( S 1 7 1 6 )、その後、R A M 2 0 3 の初期値を設定する ( S 1 7 1 7 )。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、S 1 7 1 0 の処理へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされておらず ( S 1 7 0 4 : N o )、電源断の発生情報が記憶されており ( S 1 7 0 5 : Y e s )、更に R A M 判定値 ( チェックサム値等 ) が正常であれば ( S 1 7 0 7 : Y e s )、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする ( S 1 7 0 8 )。次に、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し ( S 1 7 0 9 )、S 1 7 1 0 の処理へ移行する。払出制御装置 1 1 1 は、この払出復帰コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

#### 【 2 7 3 9 】

次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する ( S 1 7 1 0 )。その後、時短中カウンタの値を読み出し ( S 1 7 1 1 )、読み出した値に基づく状態コマンドを設定し ( S 1 7 1 2 )、流路ソレノイドをオフに設定し ( S 1 7 1 3 )、割込みを許可し ( S 1 7 1 4 )、後述するメイン処理に移行する。次に、図 8 3 0 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 8 3 0 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理 ( 図 8 3 0 参照 ) においては、まず、タイマ割込処理の中で R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置 ( 周辺制御装置 ) に送信する外部出力処理を実行する ( S 1 8 0 1 )。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 1 1 1 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。更に、この外部出力処理 ( S 1 8 0 1 ) により、主制御装置 1 1 0 の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される各種演出 ( 変動演出、装飾演出等 ) を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する ( S 1 8 0 2 )。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 本制御例では 1 9 8 ) に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【 2 7 4 0 】

変動種別カウンタ C S 1 の更新が終わると、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み ( S 1 8 0 3 )、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a を開放動作するための大当たり制御処理を実行する ( S 1 8 0 4 )。大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 ) の詳細な内容については、図 8 3 1 を参照して後述するが、この大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 ) では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口 6 5 a ( 以下、入賞口等と称す ) を開放し、入賞口等 ( 特定入賞口 6 5 a ) の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等 ( 特定入賞口 6 5 a ) に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等 ( 特定入賞口



65a)を閉鎖する。この入賞口等(特定入賞口65a)の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理(S1804)をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理(S1805)を実行し、S1806の処理へ移行する。次いで、第2入球口640に付随する電動役物640aの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する(S1806)。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理(図824参照)のS1121の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるS1119の処理、S1120の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

10

#### 【2741】

次に、第1図柄表示装置37A, 37Bの表示を更新する第1図柄表示更新処理を実行する(S1807)。第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理(図818のS210参照)によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて開始する。本制御例では、第1図柄表示装置37A, 37BのLEDの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。なお、メイン処理は4ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるよう、メイン処理が実行される毎にカウンタ(図示せず)を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色が変更されたら、0にリセットされる。また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のS407で設定された表示態様で、停止図柄を第1図柄表示装置37A, 37Bに停止表示(点灯表示)する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様(大当たり図柄)で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様(外れ図柄)で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

20

30

#### 【2742】

次に、第2図柄表示装置の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する(S1808)。第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置では、第2図柄としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理(S1808)では、普通図柄変動処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第2図柄)を第2図柄表示装置に停止表示(点灯表示)する。その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1809)、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S1809:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間(本制御例では4m秒)が経過したか否かを判別し(S1810)、既に所定時間が経過していれば(S1810:Yes)、処理をS1801へ移行し、上述したS1801以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S1810:No)、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCIN

40

50

I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する ( S 1 8 1 1 , S 1 8 1 2 )。

#### 【 2 7 4 3 】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する ( S 1 8 1 1 )。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 本制御例では 9 9 9 、 9 9 9 ) に達した際、 0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の更新を、 S 1 8 1 1 の処理と同一の方法によって実行する ( S 1 8 1 2 )。なお、この S 1 8 1 2 の処理では、変動種別カウンタ C S 1 の値と同様に普図変動種別カウンタ C S 2 の値も更新される。ここで、 S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を繰り返し実行することにより、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 ( 即ち、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値 ) をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1、普図変動種別カウンタ C S 2 の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

#### 【 2 7 4 4 】

また、 S 1 8 0 9 の処理において、 R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 8 0 9 : Y e s )、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 8 2 8 の N M I 割込処理が実行されたということなので、 S 1 8 1 3 以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し ( S 1 8 1 3 )、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置 ( 払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置 ) に対して送信する ( S 1 8 1 4 )。そして、 R A M 判定値を算出して、その値を保存し ( S 1 8 1 5 )、 R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して ( S 1 8 1 6 )、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、 R A M 判定値は、例えば、 R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、 S 1 8 0 9 の処理は、 S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 8 で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われる S 1 8 1 1 と S 1 8 1 2 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、 M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理 ( 図 8 2 9 , S 1 7 0 1 ) において、スタックポインタが所定値 ( 初期値 ) に設定されることで、 S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

#### 【 2 7 4 5 】

次に、図 8 3 1 を参照して、大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 ) の内容について説明をする。図 8 3 1 は、大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 ) の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 ) は、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 8 3 0 参照 ) において、実行される処理であって、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり状態であ

る場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口 6 5 a を開放又は閉鎖するための処理である。なお、詳細な内容は、上述した各制御例と同一であるため、詳細な説明は省略する。本第 2 9 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b を用いて大当たり種別を決定する処理を実行し、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、S 1 9 1 2 の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第 2 9 制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのではなく、大当たり遊技中における V 入賞の有無（特定領域（V ゲート 6 5 0 e 3）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。具体的には、大当たり制御処理（図 8 3 1 の S 1 8 0 4 参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中に実行された遊技内容を判別し、その判別結果に基づいて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良く、特に大当たり遊技中に実行される遊技の結果に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機 1 0 においては、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に有利な遊技状態となる場合に、それ以外の場合よりもエンディング期間の長さが長くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機 1 0 において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。

10

20

#### 【2 7 4 6】

また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、1 ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、V 入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、2 ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。さらに、上述した例では、大当たり遊技中における V 入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たり当選した場合には 1 7 秒、通常大当たり当選した場合には 1 5 秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に V 入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。

30

#### 【2 7 4 7】

一方、S 1 9 1 1 の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（S 1 9 1 1 : N o）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（S 1 9 1 3）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S 1 9 1 3 の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（S 1 9 1 3 : Y e s）、実行中の大当たり種別を読み出し（S 1 9 1 4）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル 2 0 2 e を用いて対応する時短終了条件を設定し（S 1 9 1 5）、S 1 9 1 5 の処理によって設定された設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（S 1 9 1 6）、大当たり終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（S 1 9 1 7）、大当たりの終了を設定し（S 1 9 1 8）、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定し（S 1 9 1 9）、本処理を終了する。次に、図 8 3 2 を参照して、小当たり制御処理（S 1 8 0 5）の処理内容について説明をする。図 8 3 2 は小当たり制御処理（S 1 8 0 5）の処理内容を示したフローチャ

40

50

ートである。なお、本第 29 制御例で実行される小当たり制御処理 (S 1805) は、上述した各制御例における小当たり制御処理と同一であり、その詳細な説明を省略する。

【2748】

＜第 29 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図 833 から図 853 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される各制御処理を説明する。かかる MPU 221 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 833 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 833 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 3001)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 (瞬間的な停電、所謂「瞬停」) によって、S 3118 の電源断処理 (図 834 参照) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される (S 3002)。図 834 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から電源断の発生情報を受信すると (図 834 の S 3115 参照)、S 3118 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 3118 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば (S 3002: No)、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 3118 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にのみリセットがかかって (主制御装置 110 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始されたものである。よって、これらの場合には、RAM 223 のデータが破壊されているか否かを確認する (S 3003)。

【2749】

RAM 223 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM 223 の特定の領域には、S 3006 の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であれば RAM 223 のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければ RAM 223 のデータ破壊を確認することができる。RAM 223 のデータ破壊が確認されれば (S 3003: Yes)、S 3004 へ移行して、RAM 223 の初期化を開始する。一方、RAM 223 のデータ破壊が確認されなければ (S 3003: No)、S 3008 へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM 223 の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので (電源断によって RAM 223 の記憶は喪失するから)、RAM 223 のデータ破壊と判断され (S 3003: Yes)、S 3004 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 3118 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM 223 の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM 223 のデータは正常と判断されて (S 3003: No)、S 3008 へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば (S 3002: Yes)、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 3118 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM 223 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 3004 へ移行して、RAM 223 の初期化を開始する。

【2750】

S 3004 の処理では、RAM 223 の全範囲の記憶領域をチェックする (S 3004

）。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。このRAM 2 2 3の読み書きチェックにより、RAM 2 2 3のすべての記憶領域が0クリアされる。RAM 2 2 3のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S 3 0 0 5 : Y e s）、RAM 2 2 3の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する（S 3 0 0 6）。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、RAM 2 2 3にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM 2 2 3のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S 3 0 0 5 : N o）、RAM 2 2 3の異常を報知して（S 3 0 0 7）、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM 2 2 3の異常は、表示ランプ3 4により報知される。なお、音声出力装置2 2 6により音声を出力してRAM 2 2 3の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置1 1 4にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置8 1にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

#### 【2 7 5 1】

S 3 0 0 8の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S 3 0 0 8）。電源断フラグはS 3 1 1 8の電源断処理の実行時にオンされる（図8 3 4のS 3 1 1 7参照）。つまり、電源断フラグは、S 3 1 1 8の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS 3 0 0 8の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS 3 1 1 8の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S 3 0 0 8 : Y e s）、音声ランプ制御装置1 1 3の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし（S 3 0 0 9）、RAM 2 2 3の初期値を設定した後（S 3 0 1 0）、割込み許可を設定して（S 3 0 1 1）、メイン処理へ移行する。なお、RAM 2 2 3の作業エリアとしては、主制御装置1 1 0から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でS 3 0 0 8の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS 3 0 0 4からS 3 0 0 6の処理を経由してS 3 0 0 8の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1にのみリセットがかかって（主制御装置1 1 0からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（S 3 0 0 8 : N o）、RAM 2 2 3の作業領域のクリア処理であるS 3 0 0 9をスキップして、処理をS 3 0 1 0へ移行し、RAM 2 2 3の初期値を設定する（S 3 0 1 0）。なお、S 3 0 0 9のクリア処理をスキップするのは、S 3 0 0 4からS 3 0 0 6の処理を経由してS 3 0 0 8の処理へ至った場合には、S 3 0 0 4の処理によって、既にRAM 2 2 3のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM 2 2 3の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置1 1 3の制御を継続できるからである。

#### 【2 7 5 2】

次に、図8 3 4を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行されるメイン処理について説明する。図8 3 4は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回S 3 1 0 1の処理が実行されてから1ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（S 3 1 0 1）、1ミリ秒以上経過していなければ（S 3 1 0 1 : N o）、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 2の処理を行わずにS 3 1 1 3の処理へ移行する。S 3 1 0 1の処理で、1ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 2が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（1ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、S 3 1 1 3のコマンド判定処理やS 3 1 1 4の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 3 1 1 3の処理が短い周期で実行されること

により、主制御装置 110 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S3113の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S3101の処理で1ミリ秒以上経過していれば(S3101: Yes)、まず、S3103～S3114の処理によって設定された、表示制御装置 114 に対する各種コマンドを、表示制御装置 114 に対して送信するコマンド出力処理を実行する(S3102)。次いで、表示ランプ 34 の点灯態様の設定や後述する S3108 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し(S3103)、その後電源投入報知処理を実行する(S3104)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間(例えば30秒)電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 226 やランプ表示装置 227 により行われる。また、第3図柄表示装置 81 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 114 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S3105 の処理へ移行する。

#### 【2753】

S3105の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される(S3106)。客待ち演出では、パチンコ機 10 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第3図柄表示装置 81 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 114 に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される(S3107)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 22 (演出ボタン 22a) や、選択ボタン 600 といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタンの入力を確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン(枠ボタン 22、選択ボタン 600)の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 114 に対して各種ボタン(枠ボタン 22、選択ボタン 600)が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理(S3107)の詳細については、図851を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し(S3108)、その後音編集・出力処理を実行する(S3109)。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置 81 で行われる表示に対応するよう電飾部 29～33の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置 81 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 226 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 226 から音が出される。

#### 【2754】

S3109の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し(S3110)、次に、各種カウンタ更新処理を実行する(S3111)。その後、演出更新処理を実行する(S3112)。S3112の処理を実行後、S3113の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 110 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置 81 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S3108 のランプ編集処理が実行される。なお、S3109の音編集・出力処理も第3図柄表示装置 81 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。S3112の処理後、主制御装置 110 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理(S3113)が実行され、S3114の処理へ移行する。このコマンド判定処理(S3113)の詳細については、図835を参照して後述する。S3114の処理では、第3図柄表示装置 81 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 114 に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図846を参照して後述する。S3114の処理が終わると、ワークRAM 233に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S3115)。電源断の発生情報は、主

制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 3 1 1 5 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 3 1 1 5 : Y e s )、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして ( S 3 1 1 7 )、電源断処理を実行する ( S 3 1 1 8 )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 3 1 1 9 )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

#### 【 2 7 5 5 】

一方、S 3 1 1 5 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 3 1 1 5 : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され ( S 3 1 1 6 )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 3 1 1 6 : N o )、S 3 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 3 1 1 6 : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないで、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図 8 3 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) について説明する。図 8 3 5 は、このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 8 3 4 参照 ) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) の詳細を説明する。コマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) が実行されるとまず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 0 1 )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 1 : Y e s )、受信した変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ 2 2 3 d をオンに設定し ( S 3 2 0 2 )、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する ( S 3 2 0 3 )。そして、本処理を終了する。

#### 【 2 7 5 6 】

S 3 2 0 1 の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 1 : N o )、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 0 4 )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 4 : Y e s )、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ 2 2 3 e をオンに設定し ( S 3 2 0 5 )、受信したコマンドから停止種別を抽出する ( S 3 2 0 6 )。そして、本処理を終了する。S 3 2 0 4 の処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 4 : N o )、次に、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 3 2 0 7 )。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には ( S 3 2 0 7 : Y e s )、保留情報関連処理を実行し ( S 3 2 0 8 )、その後、本処理を終了する。保留情報関連処理では、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する処理や、特図保留球を獲得したことに基づく演出態様を決定するための処理が行われる。なお、保留情報関連処理 ( S 3 2 0 8 ) の詳細な説明については、図 8 3 6 を参照して後述する。また、S 3 2 0 7 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 7 : N o )、主制御装置 1 1 0 より入賞情報コマンドを受信したかを判別する ( S 3 2 0 9 )。S 3 2 0 9 の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 9 : Y e s )、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納する処理を実行し ( S 3 2 1 0 )、本処理を終了する。具体的には、S 3 2 1 0 の処理では、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別 ( 特別図柄、普通図柄 ) を解析し、その解析結果に対応する記憶領域 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3 の R

A M 2 2 3 内の入賞情報格納エリア 2 2 3 a ) に格納 ( 記憶 ) する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出 ( 先読み演出 ) を実行するための処理を行うものである。

【 2 7 5 7 】

S 3 2 0 9 の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 9 : N o ) 、次に、状態コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 1 1 ) 、受信したと判別した場合は ( S 3 2 1 1 : Y e s ) 、状態コマンド処理を実行し ( S 3 2 1 2 ) 、本処理を終了する。この状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 ) は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて対応する演出態様 ( 例えば、背面画像 ) を表示するための表示用コマンドが設定される。この状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 ) の詳細については図 8 3 7 を参照して後述する。S 3 2 1 1 の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 1 1 : N o ) 、次に、当たり関連コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 1 3 ) 、受信したと判別した場合は ( S 3 2 1 3 : Y e s ) 、当たり関連処理を実行し ( S 3 2 1 4 ) 、その後、本処理を終了する。なお、当たり関連処理 ( S 3 2 1 4 ) の詳細な説明は、図 8 3 8 を参照して後述する。一方、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 1 3 : N o ) 、賞球数コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 1 5 ) 、賞球数コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 2 1 5 : Y e s ) 、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 以上であるか、即ち、現在が賞球数の累計を計測する期間 ( ラッシュ期間 ) であるかを判別し ( S 3 2 1 6 ) 、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 以上であると判別した場合は ( S 3 2 1 6 : Y e s ) 、今回受信した賞球数コマンドに含まれる賞球数に対応する値を賞球数カウンタ 2 2 3 n の値に加算し ( S 3 2 1 7 ) 、本処理を終了する。一方で、S 3 2 1 6 の処理において、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 では無いと判別した場合は、現在がラッシュ期間では無いため、S 3 2 1 7 の処理をスキップして、本処理を終了する。

【 2 7 5 8 】

本第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、遊技状態として通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させることで第 1 特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第 1 特別図柄抽選で当たり当選 ( 大当たり当選、小当たり当選 ) した場合には実行される当たり遊技 ( 大当たり遊技、小当たり遊技 ) が開始すると、当たり遊技中に開放動作される入賞装置 ( 可変入賞装置 6 5 、第 2 可変入賞装置 6 5 0 ) へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後に時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第 2 入球口 6 4 0 が配設されており、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることで第 2 特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第 2 特別図柄抽選は、第 1 特別図柄抽選よりも当たり当選する確率 ( 小当たり当選する確率 ) が高くなるように構成しており、且つ、第 2 特別図柄抽選で当たり当選した場合には、第 1 特別図柄抽選で当たり当選した場合よりも、当たり遊技の終了後に時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本制御例のパチンコ機 1 0 では、継続して右打ち遊技が実行される期間 ( 当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間 ) を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。このように、遊技者に有利となる有利遊技期間が継続している間、共通の演出 ( ラッシュ中演出 ) を実行することにより、遊技者に対して、有利遊技期間が継続していることを分かり易く報知することができる。

【 2 7 5 9 】

そして、本第 2 9 制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した特典 ( 賞球数 ) の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様を表示領域 D m 6 に表示することで遊



技者に報知可能に構成している（図 7 8 6（a）の表示領域 D m 6 参照）。S 3 2 1 6 の処理では、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を参照することで、現在が有利遊技期間であるかを判別している。このラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値は、遊技状態として時短状態が設定された場合に 1 がセットされるように構成している。そして、通常状態において特図 2 保留を獲得していない状態となった場合に、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値がクリアされるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間が開始されるタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミングとに対応させてラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新（クリア）させることができるため、有利遊技期間中に獲得した賞球数に対応する適正な値を賞球数カウンタ 2 2 3 n に加算させることができる。S 3 2 1 5 の処理において賞球数コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 2 1 5 : N o）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 3 2 1 8）、本処理を終了する。ここで、S 3 2 1 8 の処理において実行される詳細な処理内容の一部について説明をする。S 3 2 1 8 の処理では、例えば、特別図柄変動が停止表示された場合に出力される特図確定コマンドを受信したことに基づく処理が実行される。具体的には、図柄確定コマンドを受信したかを判別し、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は、第 3 図柄の停止表示を設定し、本処理を終了する。本処理を実行することにより、主制御装置 1 1 0 が特別図柄変動を停止表示させたタイミングを、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に判別することができるため、例えば、特別図柄変動が実行されている際に電源が断されたことにより、電源復帰後における特別図柄変動の残変動時間を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で判別できなくなった場合であっても、特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて変動演出の停止表示タイミングを決定することができる。

#### 【 2 7 6 0 】

さらに、S 3 2 1 8 の処理では、普通図柄抽選に関する各種処理も実行される。具体的には、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、遊技球が各種入球口（第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、スルーゲート 6 7）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞時や変動表示設定時毎に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 が有する特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値が、主制御装置 1 1 0 の各種保留球数カウンタ 2 0 3 d、2 0 3 e、2 0 3 f の値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値に合わせることができる。

#### 【 2 7 6 1 】

次に、図 8 3 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される保留情報関連処理（S 3 2 0 8）について説明をする。図 8 3 6 は、保留情報関連処理（S 3 2 0 8）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（S 3 2 0 8）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 8 3 5 の S 3 1 1 3 参照）の中で実行されるものであって、受信した保留球数

コマンドに基づいて、音声ランブ制御装置 1 1 3 側で特別図柄の保留球数（特図保留数）を管理するための処理や、時短状態中において特図 2 保留を獲得した場合における演出態様を設定するための処理を実行するものである。以下、保留情報関連処理（S 3 2 0 8）の詳細を説明する。保留情報関連処理（S 3 2 0 8）が実行されると、まず、受信した保留球数コマンドから特別図柄種別と保留球数とを抽出し、今回受信した保留球数コマンドに対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c）に格納し（S 3 3 0 1）、格納した特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c）の値に対応する表示用コマンドを設定する（S 3 3 0 2）。S 3 3 0 2 の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランブ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 8 3 4 参照）のコマンド出力処理（図 8 3 4 の S 3 1 0 2 参照）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、S 3 3 0 2 の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれる特図保留数を示すための表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する。

10

#### 【2 7 6 2】

次に、今回受信した保留球数コマンドが第 2 特別図柄に関する保留球数コマンド（特図 2 保留を示すコマンド）であるかを判別し（S 3 3 0 3）、特図 2 保留を示すコマンドでは無いと判別した場合は（S 3 3 0 3 : N o）、S 3 3 1 0 の処理へ移行する。一方、S 3 3 0 3 の処理において、特図 2 保留を示すコマンドであると判別した場合は（S 3 3 0 3 : Y e s）、次に、時短情報更新エリア 2 2 3 h から現在の時短状況を読み出す（S 3 3 0 4）。ここで、時短情報更新エリア 2 2 3 h には、時短状態中に実行される各種遊技内容が格納されるように構成しており、例えば、特別図柄変動が実行されている状態であるか否かを示す情報や、各時短終了条件を成立させるための要素（例えば、小当たり当選に関する情報や、特別図柄変動回数に関する情報）の更新内容を示す情報が格納されるように構成している。よって、時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納されている情報を読み出すことにより、現在が時短状態であるか否かだけでなく、特別図柄変動期間中であるか否かや、時短状態の最終変動であるか否かといった情報を判別することができるため、例えば、時短状態における 2 回目の第 2 特別図柄変動が実行されている場合であっても、その第 2 特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かに応じて異なる演出態様を決定することができる。

20

30

#### 【2 7 6 3】

S 3 3 0 4 の処理を終えると、次に、現在が時短状態における最終変動中（時短終了条件が成立する変動回数目の特別図柄変動中）であるかを判別し（S 3 3 0 5）、最終変動中であると判別した場合は（S 3 3 0 5 : Y e s）、チャージ完了を示すための表示用コマンドを設定し（S 3 3 0 6）、S 3 3 1 0 の処理へ移行する。つまり、時短状態における最終変動中に特図 2 保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信した場合には、時短状態が終了し通常状態が設定された後に、獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を実行させることが可能となることから、特図 2 保留を獲得している状態で時短状態が終了することを示す表示用コマンドが S 3 3 0 6 の処理によって設定される。S 3 3 0 6 の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランブ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 8 3 4 参照）のコマンド出力処理（図 8 3 4 の S 3 1 0 2 参照）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、S 3 3 0 6 の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれるチャージ完了を示すための表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する（図 7 9 3（a）参照）。ここで、本第 2 9 制御例では、時短状態における特別図柄最終変動（特図 2 最終変動）のうち、抽選結果が外れであることを示すための外れ特図 2 最終変動の変動期間のうち、一部期間を用いて遊技者に対して、特図 2 保留の獲得を促す演出（F I N A L チャージ演出）を実行可能に構成している（図 7 9 3（a））。そして、F I N A L チャージ演出が実行

40

50

された直後（１秒以内）に、特図２保留を獲得した場合には、FINALチャージ演出が１秒経過した後に、特図２保留を獲得したことを報知する演出（「チャージ完了」表示）を実行するように構成している。

#### 【２７６４】

よって、S3306の処理によって設定された表示用コマンドを、表示制御装置１１４が受信した場合には、現在が、チャージ完了表示の待機期間（FINALチャージ演出が開始されてから１秒経過するまでの期間）であるかを判別し、待機期間では無い場合には、現在第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている演出に対応した態様でチャージ完了したことを報知するための表示態様を表示する。一方、待機期間である場合には、チャージ完了を示す表示用コマンドを受信したことを一時的に記憶する処理（専用の待機フラグをオンに設定する処理）のみを実行し、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示を待機させる。そして、待機期間が経過したと判別された場合に、待機フラグがオンに設定されているか、即ち、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示が待機されている状態であるかが判別され、待機中であると判別された場合には、チャージ完了したことを示すための表示態様が表示され、待機中フラグがオフされる。S3305の処理において、時短最終変動中では無いと判別した場合は（S3305：No）、次に、現在が特別図柄変動中（特図変動中）であるかを判別し（S3307）、特図変動中であると判別した場合は（S3307：Yes）、保留連フラグ２２３oがオンに設定されているかを判別し（S3308）、保留連フラグ２２３oがオンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態が設定されてから１回目の特別図柄変動が当たり当選する特別図柄変動であって、且つ、既に、保留連演出にて報知された当たり当選に対応する特別図柄変動である場合に（S3308：Yes）、次の保留連を示唆する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S3309）、S3310の処理へ移行する。一方、S3307の処理において、現在が特図変動中では無いと判別した場合は（S3307：No）、S3308、及びS3309の処理をスキップしてS3310の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【２７６５】

次に、図８３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のMPU221により実行される状態コマンド処理（S3212）について説明する。図８３７は、この状態コマンド処理（S3212）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（S3212）は、音声ランプ制御装置１１３内のMPU221により実行されるコマンド判定処理（図８３５参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理（S3212）の詳細を説明する。

#### 【２７６６】

状態コマンド処理（S3212）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３gに格納する（S3401）。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（S3402）、通常状態へと移行したと判別した場合は（S3402：Yes）、右打ちフラグ２２３rをオフに設定し（S3403）、時短情報更新エリア２２３hに記憶されている情報をクリアする（S3404）。具体的には、時短終了条件の成立有無を判別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第２特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア２２３hに格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）があるかを判別し（S3405）、特図２保留があると判別した場合は（S3405：Yes）、引き戻し中を示す表示用コマンドを設定し（S3410）、本処理を終了する。S3410の処理にて設定される表示用コマンドによって、現在が引き戻し中であることを示す表示態様（図７９３（b）参照）が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。一方、S3405の処理において、特図２保留が無いと判別した場合、即ち

、特図 2 保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合は ( S 3 4 0 5 : N o )、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を 0 にクリアし ( S 3 4 0 7 )、通常状態 ( 通常中 ) を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 4 0 8 )、左打ちを案内する表示用コマンドを設定し ( S 3 4 0 9 )、本処理を終了する。つまり、本制御例では、遊技者に有利な遊技状態であるラッシュ期間の継続期間を、時短状態が設定されている間だけでは無く、特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が実行される通常状態中も継続して計測するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。また、S 3 4 0 2 の処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は ( S 3 4 0 2 )、次に、時短状態へと移行したかを判別し ( S 3 4 1 1 )、時短状態へと移行したと判別した場合は ( S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値 3 4 1 1 : Y e s )、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納し ( S 3 4 1 2 )、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 4 1 3 )、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値に 1 をセットし ( S 3 4 1 4 )、本処理を終了する。また、S 3 4 1 1 の処理において、時短状態へと移行していないと判別した場合は ( S 3 4 1 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 2 7 6 7 】

次に、図 8 3 8 を参照して、当たり関連処理 ( S 3 2 1 4 ) の処理内容について説明をする。図 8 3 8 は、当たり関連処理 ( S 3 2 1 4 ) の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理 ( S 3 2 1 4 ) では、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出 ( 当たり遊技演出 ) の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理 ( S 3 2 1 4 ) が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し ( S 3 5 0 1 )、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 5 0 1 : Y e s )、表示用大当たり開始コマンドを設定し ( S 3 5 0 2 )、本処理を終了する。一方、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 5 0 1 : N o )、次に、大当たり関連コマンド ( オープニングコマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド等 ) を受信したかを判別し ( S 3 5 0 3 )、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 5 0 3 : Y e s )、大当たり関連処理を実行し ( S 3 5 0 4 )、その後、本処理を終了する。S 3 5 0 3 の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 5 0 3 : N o )、次に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し ( S 3 5 0 5 )、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 5 0 5 : Y e s )、表示用小当たり開始コマンドを設定し ( S 3 5 0 6 )、本処理を終了する。S 3 5 0 5 の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 5 0 5 : N o )、次に、小当たり関連コマンド ( 小当たり開始コマンド、小当たり終了コマンド、V 通過コマンド等 ) を受信したかを判別し ( S 3 5 0 7 )、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 5 0 7 : Y e s )、小当たり関連処理を実行し ( S 3 5 0 8 )、本処理を終了する。また、S 3 5 0 7 の処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 5 0 7 : N o )、そのまま本処理を終了する。なお、小当たり関連処理 ( S 3 5 0 8 ) の詳細な内容については、図 8 4 5 を参照して後述する。

20

30

40

#### 【 2 7 6 8 】

次に、図 8 3 9 を参照して、大当たり関連処理 ( S 3 5 0 4 ) の処理内容について説明をする。図 8 3 9 は、大当たり関連処理 ( S 3 5 0 4 ) の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理 ( S 3 5 0 4 ) では、通常状態における第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技 ( 初回大当たり遊技 ) と、それ以外の大当たり遊技とで異なる大当たり演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理 ( S 3 5 0 4 ) が実行されると、まず、今回実行される大当たり遊技が、通常状態における第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技 ( 初回大当たり遊技 ) であるかを判別し ( S 3 6 0 1 )、初回大当たり遊技であると判別

50

した場合は ( S 3 6 0 1 : Y e s )、初回大当たり関連処理を実行し ( S 3 6 0 2 )、S 3 6 1 4 の処理へ移行する。また、S 3 6 0 1 の処理において初回大当たり遊技では無いと判別した場合は ( S 3 6 0 1 : N o )、次に、オープニングコマンドを受信したかを判別し ( S 3 6 0 3 )、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 6 0 3 : Y e s )、表示用オープニングコマンドを設定し ( S 3 6 0 4 )、S 3 6 1 4 の処理へ移行する。S 3 6 0 3 の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 6 0 3 : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( S 3 6 0 5 )、受信したと判別した場合は ( S 3 6 0 5 : Y e s )、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し ( S 3 6 0 6 )、表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 3 6 0 7 )、ラウンド数カウンタ 2 2 3 p の値を 1 加算し ( S 3 6 0 8 )、ラウンド中演出処理を実行し ( S 3 6 0 9 )、S 3 6 1 4 の処理へ移行する。

10

#### 【 2 7 6 9 】

一方、S 3 6 0 5 の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 6 0 5 : N o )、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 3 6 1 0 )、受信したと判別した場合は ( S 3 6 1 0 : Y e s )、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し ( S 3 6 1 1 )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 6 1 1 : N o )、ラウンド数カウンタの値をクリアし ( S 3 6 1 2 )、表示用エンディングコマンドを設定し ( S 3 6 1 3 )、S 3 6 1 4 の処理へ移行する。また、S 3 6 1 1 の処理において保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていると判別した場合は ( S 3 6 1 1 : Y e s )、S 3 6 1 2 の処理をスキップして、S 3 6 1 3 の処理へ移行する。つまり、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されている場合は、大当たり遊技が終了した場合に、大当たり遊技のラウンド数を累積するラウンド数カウンタの値がクリアされることが無い。よって、保留連演出が実行された後、2 回目の大当たり遊技 ( 保留連演出の対象となる大当たり遊技 ) が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を表示表示が、前回の大当たり遊技のラウンド数を引き継いで表示されることになる。このように構成することで、保留連演出が実行された場合には、複数回の大当たり遊技を跨いで一連の演出を実行し易くなるため、一体感のある演出を提供し易くすることができる。また、保留連演出が連続して実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を表示するための表示態様が、大きなラウンド数に対応する表示態様となり、例えば、1 回の大当たり遊技にて実行可能なラウンド数を越えたラウンド数に対応する表示態様を表示させることが可能となる。このように構成することで、より多くのラウンド数を表示させようと、遊技者に対して保留連演出が連続して実行されることを目指して、特図 2 保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されることを目指した右打ち遊技を行わせ易くすることができる。一方、S 3 6 1 0 の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 6 1 0 : N o )、その他コマンドに応じた処理を実行し ( S 3 6 1 4 )、その後、本処理を終了する。

20

30

#### 【 2 7 7 0 】

次に、図 8 4 0 を参照して、大当たり関連処理 ( 図 8 3 9 の S 3 5 0 4 参照 ) にて実行されるラウンド中演出処理 ( S 3 6 0 9 ) の処理内容について説明をする。図 8 4 0 は、ラウンド中演出処理 ( S 3 6 0 9 ) の処理内容を示したフローチャートである。このラウンド中演出処理 ( S 3 6 0 9 ) では、初回大当たり遊技以外、即ち、時短状態を含むラッシュ期間中に実行される大当たり遊技における大当たり演出のうち、ラウンド遊技中に実行される演出態様 ( 保留連演出の演出態様 ) を決定するための処理が実行される。ラウンド中演出処理 ( S 3 6 0 9 ) が実行されると、まず、今回受信したラウンド数コマンドが大当たり遊技の最終ラウンドを示すコマンドであるかを判別し ( S 3 7 0 1 )、最終ラウンドを示すコマンドでは無いと判別した場合は ( S 3 7 0 1 : N o )、受信したラウンド数に対応する演出態様を決定するためのその他のコマンドに応じた処理を実行し ( S 3 7 0 8 )、本処理を終了する。S 3 7 0 1 の処理において、最終ラウンドを示すコマンドであると判別した場合は ( S 3 7 0 1 : Y e s )、次に、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている特図 2 保留の入賞情報を読み出し ( S 3 7 0 2 )、読み出した入賞情報の中

40

50

に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報（当たり保留）が含まれているかを判別する（S 3 7 0 3）。S 3 7 0 3の処理において、当たり保留が含まれていると判別した場合には（S 3 7 0 3 : Y e s）、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し（S 3 7 0 4）、オンに設定されていると判別した場合は（S 3 7 0 4 : Y e s）、保留連することを示すための演出態様（保留連演出）を決定し（S 3 7 0 5）、S 3 7 0 8の処理へ移行する。

#### 【 2 7 7 1 】

また、S 3 7 0 4の処理において、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていないと判別した場合は（S 3 7 0 4 : N o）、保留連演出の実行有無を抽選で決定し（S 3 7 0 6）、保留連演出の実行を決定した場合には（S 3 7 0 7 : Y e s）、保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定し（S 3 7 0 9）、S 3 7 0 5へ移行する。S 3 7 0 7の処理において、保留連演出が実行されないと判別した場合は（S 3 7 0 7 : N o）、保留連演出に関する処理をスキップしてS 3 7 0 8の処理へ移行する。一方、S 3 7 0 3の処理において、当たり保留が含まれていないと判別した場合は（S 3 7 0 3 : N o）、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し（S 3 7 1 0）、オンに設定されていると判別した場合は（S 3 7 1 0 : Y e s）、保留連フラグ 2 2 3 o をオフに設定し（S 3 7 1 2）、S 3 7 0 8の処理へ移行する。また、S 3 7 1 0の処理において保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていないと判別した場合は（S 3 7 1 0 : N o）、S 3 7 1 2の処理をスキップしてS 3 7 0 8の処理へ移行する。次に、図 8 4 1を参照して、大当たり関連処理（図 8 3 9のS 3 5 0 4参照）にて実行される初回大当たり関連処理（S 3 6 0 2）の処理内容について説明をする。図 8 4 1は、初回大当たり関連処理（S 3 6 0 2）の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たり関連処理（S 3 6 0 2）では、初回大当たり遊技における大当たり演出の各種演出態様（討伐演出の演出態様）を決定するための処理が実行される。

#### 【 2 7 7 2 】

初回大当たり関連処理（S 3 6 0 2）が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別し（S 3 8 0 1）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（S 3 8 0 1 : Y e s）、表示用オープニングコマンドを設定し（S 3 8 0 2）、次いで、討伐演出態様決定処理を実行し（S 3 8 0 3）、S 3 8 1 2の処理を実行し、本処理を終了する。S 3 8 0 1の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 8 0 1 : N o）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（S 3 8 0 4）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（S 3 8 0 4 : Y e s）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（S 3 8 0 5）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（S 3 8 0 6）、初回大当たりラウンド中演出処理を実行し（S 3 8 0 7）、S 3 8 1 2へと移行する。S 3 8 0 4の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 8 0 4 : N o）、次に、インターバルコマンドを受信したかを判別し（S 3 8 0 8）、受信したと判別した場合は（S 3 8 0 8 : Y e s）、初回インターバル中演出処理を実行し（S 3 8 0 9）、S 3 8 1 2へ移行する。また、S 3 8 0 8の処理において、インターバルコマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 8 0 8 : N o）、エンディングコマンドを受信したかを判別し（S 3 8 1 0）、受信したと判別した場合は（S 3 8 1 0 : Y e s）、表示用エンディングコマンドを設定し（S 3 8 1 1）、S 3 8 1 2の処理へ移行し、S 3 8 1 0の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 8 1 2 : N o）、S 3 8 1 2へ移行する。次に、図 8 4 2を参照して、討伐演出態様決定処理（S 3 8 0 3）の処理内容について説明をする。図 8 4 2は、討伐演出態様決定処理（S 3 8 0 3）の処理内容を示したフローチャートである。この討伐演出態様決定処理（S 3 8 0 3）では、初回大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

#### 【 2 7 7 3 】

討伐演出態様決定処理（S 3 8 0 3）が実行されると、まず、今回設定された大当たり種別と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値と、に基づいて、討伐数選択テーブル 2 2 2 b

10

20

30

40

50

を参照して、敵総数を決定し（S 3 9 0 1）、決定した敵総数に対応する値を、残討伐数カウンタ 2 2 3 j にセットする（S 3 9 0 2）。その後、今回決定された敵総数（残討伐数カウンタ 2 2 3 j にセットされた値）が「7 7 7」であるかを判別し（S 3 9 0 3）、7 7 7 体であると判別した場合は（S 3 9 0 3 : Y e s）、特定数表示済フラグ 2 2 3 k をオンに設定し（S 3 9 0 5）、特殊討伐演出シナリオを討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c から決定し（S 3 9 0 6）、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値に「5」をセットし（S 3 9 0 7）、本処理を終了する。一方、S 3 9 0 3 の処理において、敵総数が「7 7 7」では無い（「1 0 0 0」、又は「5 0 0」である）と判別した場合は（S 3 9 0 3 : N o）、決定した敵総数と、大当たり種別と、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値とに基づいて、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c を参照して討伐演出シナリオを決定し（S 3 9 0 4）、S 3 9 0 7 の処理へ移行する。なお、S 3 9 0 4、及び S 3 9 0 6 の処理において決定された演出シナリオは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 のその他メモリアリア 2 2 3 z が有する記憶領域に一時的に記憶され、今回実行される討伐演出が終了するまで、読み出し可能に構成している。次に、図 8 4 3 を参照して、初回大当たりラウンド中演出処理（S 3 8 0 7）の処理内容について説明をする。図 8 4 3 は、初回大当たりラウンド中演出処理（S 3 8 0 7）の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たりラウンド中演出処理（S 3 8 0 7）では、討伐演出が実行される初回大当たり遊技のラウンド遊技中に実行される攻撃演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

10

#### 【 2 7 7 4 】

20

初回大当たりラウンド中演出処理（S 3 8 0 7）が実行されるとまず、今回受信したラウンド数コマンドが 1 ラウンド目を示すコマンドであるかを判別し（S 4 0 0 1）、1 ラウンド目を示すコマンドであると判別した場合は（S 4 0 0 1 : Y e s）、残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値に対応する敵総数を示すための表示用コマンドを設定し（S 4 0 0 2）、次いで、特定数表示済フラグ 2 2 3 k がオンに設定されているかを判別し（S 4 0 0 3）、オンに設定されていないと判別した場合は（S 4 0 0 3 : N o）、決定した討伐演出シナリオを参照して特定した強攻撃演出の発生タイミングと、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値とに基づいて、ボタンアイコンの表示態様を決定し（S 4 0 0 5）、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 4 0 0 6）、本処理を終了する。一方、S 4 0 0 3 の処理において、特定数表示済フラグ 2 2 3 k がオンに設定されていると判別した場合は（S 4 0 0 3 : Y e s）、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値に基づいて、特殊表示態様で表示されるボタンアイコンの個数を決定し（S 4 0 0 4）、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 4 0 0 6）、本処理を終了する。つまり、特定数表示済フラグ 2 2 3 k がオンに設定されている場合には、既に、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることが遊技者に報知されているため、ボタンアイコンの表示態様を用いて、討伐演出の演出内容を示唆すること無く、遊技者に対して、時短状態が設定されることを報知するための特殊表示態様が決定される。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆するための複数の演出の演出態様に矛盾が生じてしまうことを抑制することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

30

40

#### 【 2 7 7 5 】

S 4 0 0 1 の処理において、1 ラウンド目を示すコマンドでは無いと判別した場合は（S 4 0 0 1 : N o）、次に、2 ~ 6 ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したかを判別し（S 4 0 0 7）、2 ~ 6 ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 0 0 7 : Y e s）、次に、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値が 0 よりも大きいかを判別し（S 4 0 0 8）、0 よりも大きく無い（0 である）と判別した場合は（S 4 0 0 8 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 0 0 8 の処理において、0 よりも大きいと判別した場合は（S 4 0 0 8 : Y e s）、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値を 1 減算し（S 4 0 0 9）、決定されている討伐演出シナリオの内容に基づいて攻撃演出の演出態様を決定し（S 4 0 1 0）、決定した演出態様に対応する操作有効時間を S W 有効時

50

間カウンタ 2 2 3 q にセットし ( S 4 0 1 1 )、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 4 0 1 2 )、本処理を終了する。また、S 4 0 0 7 の処理において、2 ~ 6 ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 0 0 7 : N o )、その他のコマンドに応じた処理 ( S 4 0 1 3 ) を実行し、本処理を終了する。次に、図 8 4 4 を参照して、初回インターバル中演出処理 ( S 3 8 0 9 ) の処理内容について説明をする。図 8 4 4 は、初回インターバル中演出処理 ( S 3 8 0 9 ) の処理内容を示したフローチャートである。この初回インターバル中演出処理 ( S 3 8 0 9 ) では、討伐演出が実行される大当たり遊技中において、インターバル期間が設定された場合に、前回のラウンド遊技中に実行された攻撃演出の演出結果に応じた演出態様を設定するための処理が実行される。

10

#### 【 2 7 7 6 】

初回インターバル中演出処理 ( S 3 8 0 9 ) が実行されると、まず、残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値を読み出し ( S 4 1 0 1 )、設定されている討伐演出シナリオの内容と一致する ( 決定値と同一である ) かを判別し ( S 4 1 0 2 )、同一であると判別した場合は ( S 4 1 0 2 : Y e s )、討伐演出中の通常インターバル演出態様を決定し ( S 4 1 0 3 )、決定した各演出態様に対応した表示用コマンドを設定し ( S 4 1 1 1 )、本処理を終了する。つまり、S 4 1 0 3 の処理によってインターバル演出態様が決定された場合には、追加攻撃演出が実行されることが無い。S 4 1 0 2 の処理において、同一では無いと判別した場合は ( S 4 1 0 2 : N o )、次に、追加減少値選択テーブル 2 2 2 d を参照して追加減少値を決定し ( S 4 1 0 4 )、決定された追加減少値が特定減少値 ( 特定数 ) であるかを判別し ( S 4 1 0 5 )、特定減少値では無いと判別した場合は ( S 4 1 0 5 : N o )、追加減少値に対応した敵の総数となるインターバル演出態様 ( 追加攻撃演出態様 ) を決定し ( S 4 1 0 6 )、残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値を、追加減少値に対応した値へと更新し ( S 4 1 0 7 )、S 4 1 1 1 の処理へ移行する。

20

#### 【 2 7 7 7 】

また、S 4 1 0 5 の処理において、特定減少値であると判別した場合は ( S 4 1 0 5 : Y e s )、特定数表示済フラグ 2 2 3 k をオンに設定し ( S 4 1 0 8 )、特殊討伐演出シナリオへの書き換えを決定し ( S 4 1 0 9 )、特殊討伐演出シナリオに対応する演出態様を決定し ( S 4 1 1 0 )、S 4 1 1 1 の処理へ移行する。次に、図 8 4 5 を参照して小当たり関連処理 ( S 3 5 0 8 ) の処理内容について説明をする。図 8 4 5 は、小当たり関連処理 ( S 3 5 0 8 ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理 ( S 3 5 0 8 ) は、上述した第 1 0 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される小当たり関連処理 ( 図 3 9 2 の S 4 7 2 9 参照 ) と同様に、小当たり遊技中に実行される処理であって、小当たり遊技が開始されたタイミング ( S 4 2 0 1 : Y e s ) にて表示用小当たり開始コマンドを設定し ( S 4 2 0 2 )、右打ちフラグ 2 2 3 r がオンに設定されていない場合には ( S 4 2 0 3 : N o )、右打ちフラグ 2 2 3 r をオンに設定し ( S 4 2 0 4 )、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定する処理 ( S 4 2 0 5 ) を実行する。また、小当たり遊技の終了タイミングにおいて、小当たり注意フラグ ( 小当たり遊技中に V 入賞していないことを示すフラグ ) がオンに設定されていると判別した場合 ( S 4 2 0 7 : Y e s ) には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されないことを示す ( パンクしたことを示す ) 表示用小当たり終了コマンドを設定したり ( S 4 2 1 0 )、小当たり注意フラグがオンでは無いと判別した場合 ( S 4 2 0 7 : N o ) には、大当たり遊技が開始されることを示すための表示用小当たり終了コマンドを設定したりする ( S 4 2 0 8 )。さらに、小当たり遊技中に V 通過コマンドを受信した場合において ( S 4 2 1 1 : Y e s )、V 通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから 4 秒以降であるかを判別し ( S 4 2 1 2 )、4 秒経過している場合には ( S 4 2 1 2 : Y e s )、V 入賞したことを遊技者に報知するための表示用 V 演出コマンドを設定し ( S 4 2 1 4 )、小当たり注意フラグに関する処理を実行する。また、V 通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから 4 秒以内である場合、即ち、小当たり遊技における初回の案内報知が完了していない状態であると判別した場合は ( S 4 2 1 2 : N o )、表示用 V 演出コマンドを設定するこ

30

40

50



と無く、V入賞済フラグ223sをオンに設定し(S4213)、本処理を終了する。このように構成することで、小当たり遊技中において、遊技球がV入賞したタイミングに応じて、V入賞したことを遊技者に報知するV演出の実行タイミングを異ならせることができる。

#### 【2778】

次に、図846を参照して変動表示設定処理(S3114)の処理内容について説明をする。図846は、変動表示設定処理(S3114)の処理内容を示したフローチャートである。図846に示した通り、変動表示設定処理(S3114)は、上述した第1制御例における変動表示設定処理(図66のS4113参照)と同一の処理を実行するため、その詳細な説明を省略する。次に、図847を参照して、変動演出設定処理(S4304)の処理内容について説明をする。図847は、変動演出設定処理(S4304)の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理(S4304)は、変動表示設定処理(図846のS3114参照)にて実行される処理であって、特別図柄変動に対応する第3図柄の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。変動演出設定処理(S4304)が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア223gから現在の遊技状態を読み出し(S4401)、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し(S4402)、通常状態であると判別した場合は(S4402:Yes)、実行される特別図柄変動が第2特別図柄変動(特図2変動)であるかを判別し(S4403)、特図2変動であると判別した場合は(S4403:Yes)、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて引き戻しモード用(引き戻し演出用)の演出態様を決定し(S4409)、本処理を終了する。

10

20

#### 【2779】

S4403の処理において、特図2変動では無い(第1特別図柄変動である)と判別した場合は(S4403:No)、演出固定フラグ223tがオンに設定されているかを判別し(S4404)、オンに設定されていると判別した場合は(S4404:Yes)当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し(S4405)、本処理を終了する。一方、S4404の処理において、演出固定フラグ223tがオンに設定されていない、即ち、ステージ移行を変更可能な状態であると判別した場合は(S4404:No)、演出ステージデータテーブル222eを参照して移行条件成立の有無を特定し(S4406)、その後、ステージ移行条件が成立したかを判別し(S4407)、成立したと判別した場合は(S4407:Yes)、ステージ移行を行うための演出態様を決定し(S4408)、S4405の処理へ移行し、S4407の処理においてステージ移行の移行条件が成立していないと判別した場合は(S4407:No)、S4408の処理をスキップしてS4405の処理へ移行する。また、S4402の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無い(時短状態である)と判別した場合は(S4402:No)、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための時短用演出設定処理(S4410)を実行し、本処理を終了する。ここで、図848を参照して、時短用演出設定処理(S4410)の処理内容について説明をする。図848は、時短用演出設定処理(S4410)の処理内容を示したフローチャートである。この時短用演出設定処理(S4410)では、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための処理と、時短状態中に実行される特図2変動に対応する変動演出のうち、時短最終変動に対して特図2保留の獲得を促すための表示態様を設定するための処理が実行される。時短用演出設定処理(S4410)が実行されると、まず、今回の特図変動が特図2(特図2変動)であるかを判別し(S4501)、特図2変動であると判別した場合は(S4501:Yes)、次に、時短最終変動であるかを判別し(S4502)、時短最終変動であると判別した場合は(S4502:Yes)、次に、抽選結果が外れであるかを判別する(S4503)。

30

40

#### 【2780】

S4503の処理において、抽選結果が外れであると判別した場合は(S4503:Yes)、即ち、今回の特別図柄変動が、時短状態中における最終特図2外れ変動である場合

50

には、特図 2 保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定し (S 4 5 0 4)、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し (S 4 5 0 5)、本処理を終了する。また、S 4 5 0 1 : No, S 4 5 0 2 : No、或いは S 4 5 0 3 : No の処理を実行した場合には、特図 2 保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定する条件を満たしていないため、そのまま S 4 5 0 5 の処理へ移行する。次に、図 8 4 9 を参照して、演出更新処理 (S 3 1 1 2) の処理内容について説明をする。図 8 4 9 は、演出更新処理 (S 3 1 1 2) の処理内容を示したフローチャートである。この、演出更新処理 (S 3 1 1 2) は、定期的 (2 ミリ秒) に実行される処理であって、変動演出における各種カウンタの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタの値に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。演出更新処理 (S 3 1 1 2) が実行されると、まず、現在が小当たり遊技中であるかを判別し (S 4 6 0 1)、小当たり遊技中であると判別した場合は (S 4 6 0 1 : Yes)、小当たり遊技中更新処理を実行し (S 4 6 0 2)、S 4 6 0 3 の処理へ移行する。一方で、S 4 6 0 2 の処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は (S 4 6 0 1 : No)、次に、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 よりも大きいのか、即ち、現在がラッシュ状態中であるかを判別し (S 4 6 0 3)、1 よりも大きいと判別した場合は (S 4 6 0 3 : Yes)、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新し (S 4 6 0 4)、更新後のラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値に対応するラッシュ期間を示すための表示用コマンドを設定し (S 4 6 0 5)、S 4 6 0 6 の処理へ移行する。

10

#### 【 2 7 8 1 】

20

S 4 6 0 6 の処理では、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値が 1 よりも大きいのか、即ち、現在が操作有効期間 (S W 有効時間) 中であるかを判別し (S 4 6 0 6)、1 よりも大きいと判別した場合は (S 4 6 0 6 : Yes)、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値を更新し (S 4 6 0 7)、更新後の S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値に対応する期間を示すための表示用コマンドを設定し (S 4 6 0 8)、S 4 6 0 9 の処理へ移行する。S 4 6 0 6 の処理において、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値が 1 よりも大きく無いと判別した場合は (S 4 6 0 6 : No)、或いは、S 4 6 0 8 の処理を終えた場合は、その他演出更新処理を実行し (S 4 6 0 9)、本処理を終了する。ここで、S 4 6 0 9 の処理では、図 8 4 9 にて図示していない様々なカウンタの値を更新するための処理が実行され、その更新結果に応じた演出態様が決定される。次に、図 8 5 0 を参照して、演出更新処理 (図 8 4 9 の S 3 1 1 2 参照) にて実行される小当たり遊技中更新処理 (S 4 6 0 2) の処理内容について説明をする。図 8 5 0 は、小当たり遊技中更新処理 (S 4 6 0 2) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり遊技中更新処理 (S 4 6 0 2) では、小当たり遊技中における時間経過に基づいて表示される表示態様の表示を設定するための処理が実行される。小当たり遊技中更新処理 (S 4 6 0 2) が実行されると、まず、現在が、小当たり遊技が開始してから 4 秒が経過したタイミングであるかを判別する (S 4 7 0 1)。つまり、S 4 7 0 1 の処理では、小当たり遊技中に実行される初回遊技案内報知の報知期間が終了したかを判別する。S 4 7 0 1 の処理において、4 秒が経過したタイミングであると判別した場合には (S 4 7 0 1 : Yes)、次いで、V 入賞済フラグ 2 2 3 s がオンに設定されているかを判別し (S 4 7 0 2)、オンに設定されていると判別した場合は (S 4 7 0 2 : Yes)、表示用 V 演出コマンドを設定し (S 4 7 0 3)、V 入賞済フラグ 2 2 3 s をオフに設定し (S 4 7 0 4)、本処理を終了する。

30

40

#### 【 2 7 8 2 】

つまり、S 4 7 0 3 の処理では、初回遊技案内報知の報知期間中に遊技球が特定領域 (V ゲート) へと入球したことで、遊技者に対して V 演出の実行を待機させている状態において、V 演出の実行条件が成立したことに基いて V 演出を実行させるための処理が実行される。このように構成することで、初回遊技案内報知の報知期間が経過した後に、直ぐに、V 演出を実行させることができる。一方、S 4 7 0 1 の処理において、4 秒が経過したタイミングでは無いと判別した場合は (S 4 7 0 1 : No)、次に、小当たり注意フラグがオンに設定されているかを判別し (S 4 7 0 5)、オンに設定されていないと判別し

50

た場合は ( S 4 7 0 5 : N o )、次いで、当たり遊技開始から 5 秒が経過したか ( 小当たり遊技におけるラウンド遊技が開始してから 5 秒が経過したか ) を判別し ( S 4 7 0 6 )、5 秒が経過したと判別した場合は ( S 4 7 0 6 : Y e s )、V 通過しているか ( 既に、遊技球が特定領域へと入球済であるか ) を判別し ( S 4 7 0 7 )、V 通過していないと判別した場合は ( S 4 7 0 7 : N o )、小当たり注意フラグをオンに設定し ( S 4 7 0 8 )、V 入賞させることを促すための表示用注意喚起コマンドを設定し ( S 4 7 0 9 )、本処理を終了する。また、S 4 7 0 5 の処理において小当たり注意フラグがオンに設定されていると判別した場合 ( S 4 7 0 5 : Y e s )、S 4 7 0 6 の処理において、5 秒が経過していないと判別した場合 ( S 4 7 0 6 : N o )、S 4 7 0 7 の処理において、V 通過あり ( 既に、遊技球が特定領域へと入球済である ) と判別した場合 ( S 4 7 0 7 : Y e s ) は、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 2 7 8 3 】

次に、図 8 5 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 ) について説明する。図 8 5 1 は、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 ) では、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定するための処理が実行される。枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 ) が実行されると、まず、音量調整ボタン ( 上ボタン 6 0 0 b、又は、下ボタン 6 0 0 d ) 又は、光量調整ボタン ( 右ボタン 6 0 0 c、又は、左ボタン 6 0 0 e ) への操作があったか判別する ( S 4 8 0 1 )。操作があったと判別した場合には ( S 4 8 0 1 : Y e s )、現在が待機状態中 ( デモ画面表示中 ) であるかを判別し ( S 4 8 0 2 )、待機状態中であると判別した場合は ( S 4 8 0 2 : Y e s )、遊技環境格納エリア 2 2 3 u に各応されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し ( S 4 8 0 3 )、更新後の環境情報に対応する態様を決定し ( S 4 8 0 4 )、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 4 8 1 6 )、本処理を終了する。一方、S 4 8 0 2 の処理において、待機状態では無いと判別した場合は ( S 4 8 0 2 : N o )、次に、モード選択状態であるかを判別し ( S 4 8 0 5 )、モード選択状態であると判別した場合は ( S 4 8 0 5 : Y e s )、ボタン操作内容に対応させて選択カーソルの表示位置を決定し ( S 4 8 0 6 )、S 4 8 1 6 の処理へ移行する。この S 4 8 0 6 の処理によって、図 7 9 9 ( b ) を参照して上述したモード選択状態である演出モード選択画面にて矢印 y a 1 の位置が切り替わる。S 4 8 0 5 の処理において、モード選択状態では無いと判別した場合は ( S 4 8 0 5 : N o ) は、そのまま S 4 8 1 6 の処理へ移行する。

20

30

#### 【 2 7 8 4 】

また、S 4 8 0 1 の処理において、音量調整ボタン ( 上ボタン 6 0 0 b、又は、下ボタン 6 0 0 d ) 又は、光量調整ボタン ( 右ボタン 6 0 0 c、又は、左ボタン 6 0 0 e ) への操作が無かったと判別した場合は ( S 4 8 0 1 : N o )、次に、決定ボタン 6 0 0 a の操作があったかを判別し ( S 4 8 0 7 )、操作があったと判別した場合は ( S 4 8 0 7 : Y e s )、現在が待機状態中 ( デモ画面表示中 ) であるかを判別し ( S 4 8 0 8 )、待機状態中であると判別した場合は ( S 4 8 0 8 : Y e s )、モード選択状態の表示を決定し ( S 4 8 0 9 )、S 4 8 1 6 の処理へ移行する。一方、S 4 8 0 8 の処理において、待機状態では無いと判別した場合は ( S 4 8 0 8 : N o )、次に、モード選択状態であるかを判別し ( S 4 8 1 0 )、モード選択状態であると判別した場合は ( S 4 8 1 0 : Y e s )、選択中の演出モードを遊技環境格納エリア 2 2 3 u に格納し ( S 4 8 1 1 )、次いで、選択された演出モードが固定モードであるかを判別し ( S 4 8 1 2 )、固定モードであると判別した場合は ( S 4 8 1 2 : Y e s )、固定モード設定処理を実行し ( S 4 8 1 3 )、S 4 8 1 6 の処理へ移行する。S 4 8 1 2 の処理において、固定モードでは無いと判別した場合は ( S 4 8 1 2 : N o )、演出固定フラグ 2 2 3 t をオフに設定し ( S 4 8 1 4 )、S 4 8 1 6 の処理へ移行する。また、S 4 8 0 7 の処理において、決定ボタン 6 0 0 a

40

50

の操作が無いと判別した場合は ( S 4 8 0 7 : N o )、次に、演出ボタン操作処理を実行し ( S 4 8 1 5 )、その後、 S 4 8 1 6 の処理へ移行する。

【 2 7 8 5 】

ここで、図 8 5 2 を参照して、固定モード設定処理 ( S 4 8 1 3 ) の処理内容について説明をする。図 8 5 2 は、固定モード設定処理 ( S 4 8 1 3 ) の処理内容を示したフローチャートである。この固定モード設定処理 ( S 4 8 1 3 ) は、固定モードが選択された場合における処理が実行されるものである。本第 2 9 制御例では、固定モードを遊技者が任意に選択可能に構成しており、この固定モードが設定された場合には、ステージ変更演出が実行されないように構成している。しかしながら、後で実行される特別図柄抽選の結果を示唆するための先読み演出の演出態様として、ステージ変更演出を含む演出態様が設定される場合がある。この場合、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。また、特別図柄変動回数が所定回数 (例えば 5 0 回) に到達することでステージ変更演出が実行される他の演出モードが選択されている状態で、特別 1 保留を獲得している場合には、ステージ変更演出が実行された後に特別図柄抽選が実行される特図 1 保留に対して、ステージ変更演出を伴った先読み演出が設定される場合があり、この場合においても、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第 2 9 制御例では、ステージ変更演出が待機している状態において固定モードが選択された場合において、ステージ変更演出の実行有無、及び、ステージ変更演出の演出態様を可変設定可能に構成している。具体的には、固定モード設定処理 ( S 4 8 1 3 ) が実行されると、まず、ステージ変更待機中であるかを判別し ( S 4 9 0 1 )、ステージ変更待機中では無いと判別した場合は ( S 4 9 0 1 : N o )、ステージ変更演出が実行されることが決定済の状態では無いため、演出固定フラグ 2 2 3 t をオンに設定し ( S 4 9 0 2 )、本処理を終了する。

10

20

【 2 7 8 6 】

S 4 9 0 1 の処理において、ステージ変更待機中であると判別した場合は ( S 4 9 0 1 : Y e s )、次に、先読み演出中 (先読み演出に基づくステージ変更待機中) であるかを判別し ( S 4 9 0 3 )、先読み演出中であると判別した場合は ( S 4 9 0 3 : Y e s )、次変動の特別図柄抽選結果 (先読み対象となる特別図柄抽選の結果) を事前判別し ( S 4 9 0 4 )、ステージ変更演出が実行されることを示唆するためのステージ変更示唆演出 (図 8 0 0 ( a ) 参照) を実行し ( S 4 9 0 5 )、次に、当たり当選しているかを判別し ( S 4 9 0 6 )、当たり当選していると判別した場合は ( S 4 9 0 6 : Y e s )、ステージ変更態様をそのまま決定し ( S 4 9 0 9 )、S 4 9 0 2 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 4 9 0 3 の処理において、現在が先読み演出中では無い、即ち、特別図柄変動回数に基づいて実行されるステージ変動演出の待機中であると判別した場合は ( S 4 9 0 3 : N o )、ステージ変更演出に関する演出情報をクリアし ( S 4 9 0 7 )、代わりにステージ変更が実行されない演出態様を決定し ( S 4 9 0 8 )、S 4 9 0 2 の処理へ移行する。このように構成することで、固定モードが設定された後に、特別図柄抽選の結果を事前に示唆するための先読み演出では無く、賑やかし用の演出として実行されるステージ変更演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、遊技者の所望する演出を提供し易くすることができる。また、S 4 9 0 6 の処理において、当たり当選していないと判別した場合、即ち、事前判別結果 (先読み結果) に基づく先読み演出として、ステージ変更演出が決定されている状態であって、その先読み演出の対象となる特別図柄抽選の結果 (事前判別結果) が、外れである場合 ( S 4 9 0 6 : N o ) は、上述した S 4 9 0 7 , S 4 9 0 8 の処理を実行し、その後、S 4 9 0 2 の処理を実行し、本処理を終了する。

30

40

【 2 7 8 7 】

つまり、先読み演出としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、その先読み演出の演出結果 (対象となる特別図柄抽選の抽選結果) が、外れである場合には、ス

50

ステージ変更演出が実行されないように新たな演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、固定モードを任意に選択した遊技者に対して、ステージ変更演出が実行されることにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第 29 制御例では、遊技者が固定モードを選択した時点で、後に実行される演出（先読み演出）の演出態様としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、そのステージ変更演出が実行される先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合以外は、ステージ変更演出が実行されないように、追加で演出態様を決定する処理を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者が任意に固定モードを選択した後に、ステージ変更演出が実行される場合、即ち、遊技者が選択したモード種別とは矛盾する演出が実行された場合には、遊技者に対して特典を付与することが出来るため、遊技者に対して、所望しない演出が実行されたことにもとづいて遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 853 を参照して、演出ボタン操作処理（S4815）の処理内容について説明をする。図 853 は、演出ボタン操作処理（S4815）の処理内容を示したフローチャートである。この演出ボタン操作処理（S4815）では、演出ボタン 22a が押下された時点における遊技内容を判別し、実行中の遊技内容に応じた演出態様を決定するための処理が実行される。演出ボタン操作処理（S4815）が実行されると、まず、現在が演出用 SW 有効期間中、即ち、演出ボタン 22a への押下操作を有効に判別可能な期間であるかを判別し（S5001）、演出用 SW 有効期間であると判別した場合は（S5001：Yes）、次いで、現在が引き戻し演出中であるかを判別し（S5002）、引き戻し演出中であると判別した場合は（S5002：Yes）、引き戻し演出の演出結果として決定されている演出結果を示すための演出態様を決定し（S5003）、S5008 の処理へ移行する。

#### 【2788】

一方、S5002 の処理において、引き戻し演出中では無いと判別した場合は（S5002：No）、次に、討伐演出中であるかを判別し（S5004）、討伐演出中であると判別した場合は（S5004：Yes）、決定値を上限に、今回の敵減少数を抽選で決定し（S5005）、決定した敵減少数に対応する演出態様を決定し（S5006）、決定された敵減少数に対応させて残討伐数カウンタの値を更新し（S5007）、S5008 の処理へ移行する。また、S5001 の処理において、演出用 SW 有効期間では無いと判別した場合は（S5001：No）、或いは、S5004 の処理において、討伐演出中ではないと判別した場合は（S5004：No）、S5008 の処理へ移行する。S5008 の処理では、演出ボタン 22a を押下した場合に実行される各種演出態様を決定し、本処理を終了する。S5005～S5007 の処理を実行することにより、攻撃演出中に演出ボタン 22a を押下した場合の敵減少数が決定される。ここで、S5005 の処理にて決定される敵減少数には禁則処理が実行されるように構成しており、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出中は、残敵数が特定数に該当する値となってしまう敵減少数が決定されないように禁則処理が実行される。このように構成することで、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出の演出結果として特定数が表示されてしまうことを抑制することができる。

#### 【2789】

##### < 第 30 制御例 >

次に、図 854 から図 861 を参照して、第 30 制御例におけるパチンコ機 10 について説明をする。本第 30 制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 29 制御例に対して、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するタイミングを異ならせている点で相違している。上述した第 29 制御例におけるパチンコ機 10 は、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、小当たり当選を示す特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されたタイミングで時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように構成していた。つまり、小当たり遊技の実行期間中が通常状態となるように構成していた。このように構成することで、小当たり遊技中に実行される右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、第 2 可変入賞装置 650 へと入賞しなかった遊技球が、第 2 入球口 64

0 へと入球することを抑制し、小当たり遊技中に遊技者へと過剰に賞球が提供されることを抑制することができるものであった。これに対して、本第 30 制御例におけるパチンコ機 10 は、小当たり当選に基づく時短終了条件の成立タイミングを異ならせている点で上述した第 29 制御例と相違している。具体的には、小当たり当選を示す特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されたタイミングでは無く、小当たり遊技が終了したタイミングで時短終了条件を成立させるように構成している点で相違している。このように構成することで、小当たり遊技中においても第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させることが可能となるため、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得した状態で大当たり遊技を実行させ易くすることができる。

#### 【2790】

また、上述した第 29 制御例におけるパチンコ機 10 は、小当たり図柄が停止表示されたタイミングで時短状態が終了するため、例えば、大当たり遊技終了後に実行される 1 回目の第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり当選した第 2 特別図柄抽選の変動時間（1 秒）のみ時短状態が設定されることとなり、その時短状態中に新たな特図 2 保留を獲得することが困難な事象が発生してしまうという問題があった。加えて、大当たり遊技中に保留連演出、即ち、獲得済みの特図 2 保留内に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）を示す入賞情報が含まれていることを示すための演出が実行された場合には、新たな特図 2 保留を獲得するための右打ち遊技を実行しなくても、次の当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることを遊技者が把握できるため、保留連演出が実行されてから次の当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が右打ち遊技を中断してしまう虞があった。このように、右打ち遊技を中断した場合には、1 回の保留連演出によって当たり当選することが事前に報知された第 2 特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行される時点で特図 2 保留を獲得していないため、複数回の保留連演出を連続して実行させるための条件が成立し難いという問題があった。さらに、上述した第 29 制御例におけるパチンコ機 10 のように、保留連演出が一度実行された状態では、保留連演出が実行されていない状態よりも、保留連演出の実行条件が成立した場合（当たり当選する特図 2 保留を獲得している場合）に保留連演出が実行され易くなるように構成することで、保留連演出を偏らせて（連続して）実行可能にし、演出効果を高めるようにしたパチンコ機 10 では、保留連演出の実行条件が成立し難い遊技（保留連演出が実行されてから次の当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が右打ち遊技を中断してしまう遊技）が実行されてしまうことで、連続して保留連演出が実行される機会が減少し、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。

#### 【2791】

これに対して、本第 30 制御例におけるパチンコ機 10 では、小当たり遊技が終了するまでの間、時短状態を継続させることができるため、小当たり遊技中に実行された右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、第 2 可変入賞装置 650 へと入賞しなかった遊技球を第 2 入球口 640 へと入球させ易くすることができる。よって、上述した第 29 制御例のように小当たり図柄が停止表示されたタイミングで時短状態が成立する場合（小当たり遊技が実行されるよりも前に時短終了条件が成立する場合）よりも、時短状態が継続する期間を長くすることができ、特図 2 保留を獲得した状態で大当たり遊技を実行させ易くすることができる。又、上述した第 29 制御例におけるパチンコ機 10 とは異なり、小当たり遊技期間中、即ち、遊技球を特定領域（V ゲート）650 e 3 へと通過させるための右打ち遊技が実行される期間を時短状態とすることができるため、保留連演出が実行された場合であっても、時短状態が設定されている期間中に遊技者に対して確実に右打ち遊技（遊技球を特定領域（V ゲート）650 e 3 へと通過させる（V 入賞させる）ための右打ち遊技）を行わせることができるため、特図 2 保留を獲得させ易くすることができる。つまり、本第 30 制御例では、第 1 の特典（V 入賞）を獲得するための右打ち遊技の期間中に、第 2 の特典（特図 2 保留）も獲得可能となるように構成している点で、上述した第 29 制御例と異ならせている。このように構成することで、第 2 の特典（特図 2 保留）を獲得することのみを目的とした右打ち遊技を遊技者が実行しなかった場合であっても、第 1

10

20

30

40

50

の特典を獲得することを目的とした右打ち遊技中に第 2 の特典を獲得させることができるため、遊技者に効率の良い遊技を行わせることができる。

#### 【 2 7 9 2 】

なお、本第 3 0 制御例のように、複数特典の獲得を重複して実行可能に構成した場合には、1 の特典のみを獲得可能な期間を短く設定しても良く、例えば、第 1 の特典（V 入賞）を獲得するための右打ち遊技を、小当たり遊技中の右打ち遊技とし、第 2 の特典（特図 2 保留）を獲得するための右打ち遊技を、時短状態中の右打ち遊技とした場合であって、小当たり遊技中の右打ち遊技によって発射された遊技球の一部が第 2 入球口 6 4 0 へと入球し易くなるように構成した場合であれば、小当たり当選する特別図柄変動の変動時間として短時間（0 . 5 秒）の変動時間を決定可能に構成しても良い。つまり、時短状態中における小当たり当選した特別図柄変動の変動時間（第 2 の特典（特図 2 保留）を獲得するための右打ち遊技が実行される期間）として、遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させることが困難な短期間を設定したとしても、小当たり当選を示すための特別図柄（小当たり図柄）が停止表示された後に実行される小当たり遊技期間（第 1 の特典（V 入賞）を獲得するための右打ち遊技が実行される期間）も、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ易くすることができる期間となるため、遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させ易くすることができる。

10

#### 【 2 7 9 3 】

なお、この場合、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間（第 2 の特典（特図 2 保留）を獲得するための右打ち遊技期間）として、実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果に関わらず、一律の短い変動時間（例えば、0 . 1 秒）を設定するように構成し、特別図柄抽選の結果に応じて第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入球のし易さを異ならせても良い。即ち、外れ当選に対応する特別図柄変動が実行された場合には、小当たり当選に対応する特別図柄変動が実行された場合よりも、小当たり遊技の実行期間分、時短状態が継続する期間が短くなるように構成することで、小当たり当選する特別図柄変動が実行される場合よりも、外れ当選する特別図柄変動が実行される場合の方が、次の特別図柄変動が開始されるまでの期間において遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させ難くするように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて、時短状態中における第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入球のし易さを異ならせることができるため、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果について、当たり遊技が実行されるか否かの点だけで無く、特図 2 保留を獲得できるか否かの点でも興味を持たせることができる。また、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間（第 2 の特典（特図 2 保留）を獲得するための右打ち遊技期間）として、実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果に応じて異なる長さの変動時間を設定可能に構成しても良く、この場合、小当たり遊技期間（A 期間（例えば、3 秒））中も時短状態が継続する小当たり当選に対応する特別図柄変動については、変動時間を B 期間（0 . 5 秒）とし、外れ当選に対応する特別図柄変動については、変動時間として 3 . 5 秒の C 期間（A（3 秒）+ B（0 . 5 秒））を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に関わらず、1 の特別図柄抽選に基づいて継続し得る時短状態の長さを統一することができるため、特別図柄抽選の結果に関わらず、特図 2 保留を獲得させることができる。

20

30

40

#### 【 2 7 9 4 】

なお、上述した例では、時短状態が継続する期間に含まれる要素として、特別図柄変動が実行されている期間と、小当たり遊技が実行されている期間と、を示しているが、詳細には、特別図柄変動が停止表示されている期間（図柄確定期間）も含まれている。そこで、特別図柄抽選の結果に応じて、特別図柄変動の変動時間では無く、図柄確定期間の長さを異ならせることによって、上述した技術思想を適用しても良い。

#### 【 2 7 9 5 】

< 第 3 0 制御例における演出内容について >

次に、図 8 5 4 を参照して、本第 3 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各

50



種演出のうち、上述した第 29 制御例とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。本第 30 制御例は、小当たり遊技中も時短状態が継続する点で、上述した第 29 制御例と異ならせており、小当たり遊技中に表示される表示画面の内容（小当たり遊技中に実行される演出の内容）も対応して異ならせている。図 854（a）は、保留連演出の対象となる小当たり遊技中において表示される表示画面の一例を示した図であって、図 854（b）は、図 854（a）に示した表示画面が表示されている状態で特図 2 保留を獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 854（a）の表示画面は、上述した第 29 制御例における小当たり遊技中の表示画面（図 791（a）参照）に対して、保留連演出にて報知された小当たり遊技中であることを示すための表示態様が表示されている点と、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させることを案内するための遊技案内報知が表示されている点と、で相違している。それ以外の表示内容については同一であり、同一の表示内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図 854（a）に示した通り、前回の大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合には、その大当たり遊技が終了してから、次の大当たり遊技が実行されるまでの間、主表示領域 Dm の上側に、保留連演出が高確率で実行される状態であることを示すための演出状態表示態様として「保留連演出高確率中」の文字が表示される。

10

#### 【2796】

つまり、本第 30 制御例では、上述した第 29 制御例と同様に、前回の大当たり遊技中に保留連演出が実行されている状態であって、次に実行される大当たり遊技の最終ラウンドが開始されるまでに獲得済の特図 2 保留が当たり当選を示す入賞情報を有している場合には（保留連演出の実行条件が成立している場合には）、必ず保留連演出が実行されるように構成している。よって、「保留連演出高確率中」の文字を表示画面に表示することによって、連続して保留連演出を実行させようと遊技者に対して意欲的に第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させる遊技（特図 2 保留を獲得させる）を行わせることができる。そして、実行中の小当たり遊技期間においても時短状態が継続しており、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させ易い状態であることを遊技者に案内するために、遊技案内報知として、V 入賞を目指す遊技を案内する第 1 矢印 810 に加えて、第 2 入球口 640 への入球（特図 2 保留の獲得）を目指す遊技を案内する第 2 矢印 810a が表示される。尚、図 854（a）は、小当たり遊技が開始された時点で特図 2 保留を獲得していない場合における小当たり遊技中の表示画面を表示している。このように構成することで、小当たり遊技中に実行される右打ち遊技によって、第 1 矢印 810 が示す V 入賞を狙う遊技と、第 2 矢印 810a が示す特図 2 保留の獲得を狙う遊技と、共に実行させることができることを遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、図 854（a）に示した通り、複数の遊技案内報知を同時に表示させる場合には、各遊技案内報知にて報知される遊技内容に応じた表示態様が設定される。具体的には、大当たり遊技を実行させるための実行契機である V 入賞の方が、保留連演出を継続して実行させるために必要となる特図 2 保留の獲得よりも遊技内容として優先度が高いため（獲得出来なかった場合の損失が大きいため）、第 2 矢印 810a よりも第 1 矢印 810 の方が大きく表示されている。このように構成することで、異なる遊技内容を案内するための遊技案内報知が複数実行された場合であっても、最も大きく表示されている遊技案内報知に基づいて遊技を実行すれば良く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

20

30

40

#### 【2797】

なお、本第 30 制御例では、第 2 矢印 810a よりも第 1 矢印 810 の方が常に大きく表示されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技中における遊技状況に応じて、各遊技案内報知の報知態様（表示態様）を可変可能に構成しても良い。例えば、小当たり遊技が実行されてから遊技球を V 入賞させるまでの間は、第 1 矢印 810 を第 2 矢印 810a よりも大きく表示し、遊技球を V 入賞させてから小当たり遊技が実行されるまでの期間であって、特図 2 保留を獲得していない状態であれば、第 1 矢印 810 よりも第 2 矢印 810a を大きく表示するように構成しても良い。このように構成することで、表示画面に表示されている各遊技案内報知の報知態様（表示態様）によって

50



遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、本第30制御例では、小当たり遊技が実行された場合に、上述した各遊技案内報知の表示態様（各矢印）を表示するように構成しているが、表示タイミングはこれに限ること無く、各遊技案内報知によって報知されている内容を把握した遊技者が、各遊技案内報知によって報知されている遊技を実行可能であれば良く、例えば、小当たり遊技が開始されるよりも前に各表示態様を表示しても良い。また、小当たり遊技が実行されてから所定期間が経過した場合に各表示態様を表示しても良い。さらに、本第30制御例では、第1矢印810と、第2矢印810aと、が同時に表示されるように構成しているが、各矢印の表示タイミングはこれに限ること無く、小当たり遊技が開始された直後は、第1矢印810のみを表示し、その後、所定期間（例えば、1秒）経過後に、第2矢印810aを表示するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が開始された直後は、第1矢印810のみを表示することができるため、遊技者に対して、小当たり遊技中に実行すべき主となる遊技（V入賞を狙う遊技）を分かり易く理解させることができる。

10

#### 【2798】

また、第1矢印810よりも前に第2矢印810aを表示するように構成しても良く、この場合、時短状態が設定されたことに基づいて第2矢印810a、即ち、特図2保留の獲得を目指す遊技を案内するための遊技案内報知を実行し、小当たり遊技が実行された後も継続して第2矢印810aを表示可能に構成すれば良い。図854(a)に示した状態において、遊技球をV入賞させるよりも前に、特図2保留を獲得した場合には、図854(b)に示した表示画面が表示される。図854(b)は、小当たり遊技中であって、V入賞していない状態で特図2保留を獲得した場合に表示される表示内容の一例を示した図である。図854(b)に示した通り、特図2保留を獲得した場合には、これ以上、特図2保留を獲得することが出来ないため、特図2保留の獲得を目指すための遊技案内報知である第2矢印810aが非表示となり、表示領域Dm10に表示される画像から、第2入球口640付近の領域が消え、第2可変入賞装置650付近が拡大表示される。そして、特図2保留を獲得したことに基づいて、小当たりタイムゲージga2のうち、小当たり遊技の残期間を示すための残期間表示ga2aの表示態様を通常とは異なる表示態様（図では、発光表示）へと変動し、副表示領域Dsには、「右打ちしてVアタッカーに入賞させる！！」の表示を継続したまま、「特図2保留ゲット」の文字が表示される。このように構成することで、小当たり遊技中において実行される遊技のうち、特図2保留の獲得を目指す遊技が完了したことを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図854(b)では、遊技球をV入賞させる前に、特図2保留を獲得した場合の表示画面を示したが、例えば、特図2保留を獲得する前に遊技球をV入賞させた場合には、遊技球をV入賞させたタイミングによって異なる表示画面が表示されるように構成している。

20

30

#### 【2799】

具体的には、特図2保留を獲得する前であって、初回の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの4秒間）中に遊技球をV入賞させた場合は、初回の遊技案内報知が終了するまでの間、図854(a)に示した表示画面、即ち、第1矢印810と、第2矢印810aとが表示される表示画面が表示され、初回の遊技案内報知が終了した後に、V入賞したことを示すV演出画面を表示すると共に、第2矢印810aを継続表示する表示画面が表示される。また、初回の遊技案内報知が終了した後（2回目以降の遊技案内報知が実行されている期間中）に、遊技球をV入賞させた場合は、V入賞した直後にV演出画面を表示すると共に、第2矢印810aを継続表示する表示画面が表示される。一方、初回の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの4秒間）中に、特図2保留を獲得した場合には、初回の遊技案内報知の終了タイミングを待つこと無く、第2矢印810aを非表示にし、図854(b)に示した表示画面が表示される。つまり、小当たり遊技中に表示され得る複数の遊技案内報知のうち、V入賞を狙わせる遊技を案内するための第1遊技案内報知は、V入賞の有無に関わらず、一定期間の報知期間を確保可能に構成し、特図2保留の獲得を狙わせる遊技を案内するための第2遊技案内報知は、報知された期間の長さに関わらず、特図2保留を獲得した時点で終了

40

50

するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に実行すべき主たる遊技の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。また、詳細な図示は省略するが、小当たり遊技が開始される時点で特図 2 保留を獲得済みの場合は、小当たり遊技が開始された直後から図 8 5 4 ( b ) に表示した表示画面、即ち、特図 2 保留の獲得を目指すための遊技案内報知の表示態様 ( 第 2 矢印 8 1 0 a ) を非表示とし、既に、特図 2 保留を獲得済みであることを示すための表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に実行すべき遊技内容を遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【 2 8 0 0 】

なお、小当たり遊技が開始される時点で特図 2 保留を獲得済みの場合において、小当たり遊技が開始されてからの所定期間 ( 例えば、1 秒間 ) 、具体的には、遊技球を V 入賞させることが容易となるラウンド遊技が実行されるまでの期間において、第 2 矢印 8 1 0 a を表示し、所定期間が経過したタイミングで図 8 5 4 ( b ) に表示した表示画面、即ち、特図 2 保留の獲得を目指すための遊技案内報知の表示態様 ( 第 2 矢印 8 1 0 a ) を非表示とし、既に、特図 2 保留を獲得済みであることを示すための表示態様を表示するように構成しても良い。このように、特図 2 保留を獲得したことを示すための演出を疑似的に実行可能に構成することで、最初から第 2 矢印 8 1 0 a を非表示にする場合に比べて、特図 2 保留を獲得したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【 2 8 0 1 】

＜ 第 3 0 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理について ＞

次に、図 8 5 5 から図 8 5 7 を参照して、本第 3 0 制御例のパチンコ機 1 0 における主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理のうち、上述した第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 における主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理とは異なる内容について説明をする。本第 3 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、小当たり当選した場合に成立する時短終了条件の成立タイミングを異ならせている点で相違し、時短状態を終了させるための時短終了条件の成立に関する各種情報を更新させるための制御処理内容を異ならせている。具体的には、上述した第 2 9 制御例に対して、時短更新処理 ( 図 8 2 0 の S 2 2 4 参照 ) に代えて時短更新処理 ( 図 8 5 5 の S 2 7 4 参照 ) を、小当たり制御処理 ( 図 8 3 2 の S 1 8 0 5 参照 ) に代えて小当たり制御処理 ( 図 8 5 6 の S 1 8 5 5 参照 ) を、実行する点で相違している。それ以外の制御処理の内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。図 8 5 5 は、主制御装置 1 1 0 において 2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理 ( 図 8 1 5 参照 ) 内で実行される特別図柄時変動処理 ( 図 8 1 6 の S 1 0 4 参照 ) の一部である時短更新処理 ( S 2 7 4 ) の処理内容を示したフローチャートである。図 8 5 5 に示した通り、時短更新処理 ( S 2 7 4 ) は、上述した第 2 9 制御例の時短更新処理 ( 図 8 2 0 の S 2 2 4 参照 ) に対して、小当たり当選時に実行される小当たり時短更新処理 ( 図 8 2 0 の S 6 1 5 参照 ) を削除した点で相違しており、それ以外は同一である。

#### 【 2 8 0 2 】

つまり、上述した第 2 9 制御例では、小当たり当選したことに基づいて成立する時短終了条件が、小当たり当選を示すための特別図柄 ( 小当たり図柄 ) が停止表示された場合に成立するように小当たり時短更新処理が実行されるように構成していた。これに対して、本第 3 0 制御例では、小当たり図柄が停止表示されたタイミングでは時短終了条件が成立すること無く、小当たり遊技が終了したタイミングで時短終了条件が成立するように構成している。よって、特別図柄が停止表示されるタイミングにて実行される時短更新処理 ( S 2 7 4 ) では、小当たり当選に基づく時短更新処理 ( 小当たり時短更新処理 ) が実行されることが無い。このように構成することで、小当たり図柄が停止表示されたことに基づいて時短終了条件が成立することを抑制することができる。なお、図 8 5 5 に示した通り、時短更新処理 ( S 2 7 4 ) は、小当たり当選に基づく時短更新処理が実行されない点で時短更新処理 ( S 2 2 4 ) と相違しているだけで有り、他の時短終了条件の成立に関する処理タイミングは同一である。よって、例えば、特別図柄抽選 ( 変動 ) の実行回数に基づ

いて時短終了条件が成立する場合、即ち、時短状態における最終変動で小当たり当選した場合には、特別図柄変動の停止表示タイミング（時短更新処理が実行されるタイミング）で小当たり当選に基づく時短更新処理は実行されないが、特別図柄抽選（変動）の基づく時短更新処理が実行されることから、特別図柄変動の停止表示タイミングにて時短状態が終了することになる。よって、時短状態における最終変動で小当たり当選したことに基

#### 【 2 8 0 3 】

なお、本第 3 0 制御例では、上述した第 2 9 制御例と同様に、時短状態の最終変動となる第 2 特別図柄変動に対して、時短状態中におけるそれ以外の第 2 特別図柄変動よりも長い変動時間（20 秒～30 秒）が設定され易くなるように構成しており、時短状態の最終変動となる第 2 特別図柄変動にて小当たり当選した場合には、特別図柄変動が実行されている期間中に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能な期間を十分に確保することができるため、開始時に通常状態が設定される小当たり遊技が実行された場合であっても、遊技者に過剰に不利な遊技を実行されることを抑制することができる。次に、図 8 5 6 を参照して、小当たり制御処理（S 1 8 5 5）の内容について説明をする。図 8 5 6 は、小当たり制御処理（S 1 8 5 5）の詳細な内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（S 1 8 5 5）は、上述した小当たり制御処理（図 8 3 2 の S 1 8 0 5）に対して、小当たり遊技の終了タイミングにて時短終了条件を成立させるための要素に関する情報を更新するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり制御処理（S 1 8 5 5）が実行されると、まず、上述した小当たり制御処理（図 8 3 2 の S 1 8 0 5 参照）と同一の S 2 0 0 1～S 2 0 1 8 の処理を実行する。そして、S 2 0 1 8 の処理を終えると、小当たり時短更新処理を実行し（S 2 0 5 1）、本処理を終了する。小当たり時短更新処理（S 2 0 5 1）では、小当たり遊技の終了タイミングにて小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を減算するための処理が実行され、減算後の小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 となった場合に、時短状態を終了させて通常状態を設定するための処理が実行される。

#### 【 2 8 0 4 】

ここで、図 8 5 7 を参照して、小当たり時短更新処理（S 2 0 5 1）の処理内容について説明をする。図 8 5 7 は、小当たり時短更新処理（S 2 0 5 1）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理（S 2 0 5 1）では、小当たり遊技が終了したことに基づいて時短終了条件を成立させるための処理が実行される。なお、上述した第 2 9 制御例では、小当たり当選に基づく時短終了条件を成立させるための小当たり時短更新処理（図 8 2 1 の S 6 1 5 参照）を、小当たり当選を示すための特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されたタイミングで実行しているのに対して、本第 3 0 制御例では、小当たり遊技が終了したタイミングで小当たり当選に基づく時短終了条件を成立させるための処理が実行されるように構成しているが、実行される処理内容のうち同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり時短更新処理（S 2 0 5 1）が実行されると、まず、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を 1 減算し（S 7 0 2）、減算後の小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 であるかを判別する（S 7 0 3）。S 7 0 3 の処理において、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 であると判別した場合は（S 7 0 3：Yes）、遊技状態を通常状態に設定し（S 7 0 4）、時短カウンタ 2 0 3 h、及び特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値を 0 に設定し（S 7 0 5）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（S 7 0 6）、本処理を終了する。一方、S 7 0 3 の処理において小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 では無いと判別した場合は（S 7 0 3：No）、時短状態を終了するための S 7 0 4～S 7 0 6 の各種処理をスキップして本処理を終了する。

#### 【 2 8 0 5 】

以上、説明をした通り、本第 3 0 制御例では、小当たり当選したことに基づいて成立する時短終了条件が、小当たり遊技が終了したタイミングで成立可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に小当たり当選した場合において、時短状態のまま小

当たり遊技を実行することができるため、時短状態が設定されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間が短く、新たな特図 2 保留を獲得できなかった場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図 2 保留を獲得することが可能となる。よって、特図 2 保留を獲得していない状態で大当たり遊技が開始され易くなることで、保留連演出が実行され難くなり、パチンコ機 10 の演出効果が低下してしまう事態が発生することを抑制できる。なお、本第 30 制御例では、上述した第 29 制御例と同様に、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり 1 回当選したことに基づいて時短終了条件が成立するように構成しているため、時短状態中における 1 回目の小当たり遊技終了後に時短状態が終了することになるが、これに限ること無く、2 回以上の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定の小当たり種別が設定される小当たり 1 回に特定回数当選したことに基づいて時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態中に実行される特別図柄変動回数と、特別図柄抽選の結果と、を関連付けた時短終了条件を設定可能に構成しても良く、例えば、時短状態中に実行される 1, 2 回目の特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、小当たり）である場合には、その小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立し、3 回目の特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、外れ）である場合には、その外れ当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成しても良い。また、特定の抽選結果（例えば、外れ）となる特別図柄抽選が所定回数（例えば、3 回）連続した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。

10

#### 【2806】

このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングで時短終了条件が成立するのかを把握させ難くすることができる。よって、時短終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄抽選の回数が固定されているパチンコ機 10 よりも、時短状態が継続するかどうかについて遊技者を注視させることができるため、時短状態中の遊技が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第 30 制御例では、小当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了させるように構成することで、右打ち遊技が実行される小当たり遊技期間を用いて、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させ易くするように構成しているが、同一の目的を達成するために時短状態を終了させるタイミングとして異なるタイミングを設定可能に構成しても良く、例えば、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されるタイミングで時短終了条件を成立させるように構成しても良い。この場合であっても、小当たり図柄が停止表示されたタイミングで時短終了条件が成立する場合に比べて、小当たり遊技のオープニング期間中を時短状態とすることができるため、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させ易くすることができる。特に、小当たり遊技のオープニング期間中は、V 入賞を狙わせるための遊技案内報知が実行されているにも関わらず、第 2 可変入賞装置 650 が入賞可能な状態へと作動していない状態であるため、右打ち遊技によって発射された遊技球が第 2 可変入賞装置 650 へと入賞すること無く、第 2 可変入賞装置 650 よりも下流側に設けられた電動役物 640a へと遊技球を到達させ易くすることができることから、第 2 入球口 640 へと効率良く遊技球を到達させることができると共に、ラウンド遊技の開始に先立って実行した右打ち遊技によって発射された遊技球を有効に活用することができるため、V 入賞を狙わせるための遊技案内報知が実行されるタイミングに対して、遊技者が不信感を覚えてしまう事態を抑制することができる。

20

30

40

#### 【2807】

加えて、ラウンド遊技が開始されるよりも前に第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させて特図 2 保留を獲得しようとする意欲的に右打ち遊技を遊技者に実行させることで、結果として、ラウンド遊技が開始された直後に遊技球を V 入賞させ易くすることができるため、ラウンド遊技中に遊技球を V 入賞させることができず、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを防ぐと共に、単位時間あたりに実行される大当たり遊技の回数を増加させ易くすることができる。本第 30 制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果が小当たり当選である場合において、時短状態が継続する小当たり遊技と、時短状態が継続しない小当たり遊技と、を小当たり当選した特別図柄抽選の特別図柄変動回数に応じて決定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定される小当たり種別に応

50

じて時短終了条件が成立するタイミングを異ならせても良く、例えば、第1小当たり種別が設定される小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立する場合には、小当たり遊技終了後に時短状態を終了させ、第1小当たり種別とは異なる第2小当たり種別が設定される小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立する場合には、小当たり図柄の停止表示タイミング（或いは、小当たり遊技の開始タイミング）にて時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態が終了することとなる小当たり遊技が実行された場合において、小当たり遊技中も時短状態が継続するか否かを遊技者に予測させ難くすることができるため、小当たり遊技のオープニング期間中に特図2保留を獲得しようと、小当たり図柄が停止表示されたタイミングから継続して右打ち遊技によって発射された遊技球が、第2可変入賞装置650や第2入球口640へと入賞し難くなる状況を創出することができる。

10

#### 【2808】

よって、時短状態中に小当たり当選した場合において、右打ち遊技を継続するか否かを遊技者に選択させる楽しさを提供することができる。なお、この場合、小当たり遊技のラウンド遊技中は遊技球を第2入球口640へと入球させ難くなるように第2可変入賞装置650の開放動作を設定し、時短状態中において、小当たり遊技のオープニング期間が最も遊技球を第2入球口640へと入賞させ易い期間となるように構成すると良い。さらに、小当たり遊技中に時短状態が継続しているか否かを把握してから右打ち遊技を行った場合には、発射された遊技球がオープニング期間中に第2可変入賞装置650へと到達し難くなるように遊技盤13を構成すると良い。このように構成することで、小当たり遊技のオープニング期間中に遊技球を第2入球口640へと入球させるためには、小当たり遊技が開始される前から継続して右打ち遊技を行う必要があるため、遊技者に対して、後の遊技状況を予測して遊技方法を選択する楽しさを提供することができる。

20

#### 【2809】

<第30制御例における音声ランプ制御装置の処理内容について>

次に、図858から図861を参照して、本第30制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113によって実行される制御処理のうち、上述した第29制御例とは異なる処理内容について説明をする。本第30制御例では、上述した第29制御例に対して、時短状態を終了させるための時短終了条件のうち、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件の成立タイミングが小当たり遊技の終了タイミングとなるように構成することで、小当たり遊技中も時短状態が継続するようにしている点で相違している。そして、音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理においても、小当たり遊技中に実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。具体的には、本第30制御例では、上述した第29制御例に対して、保留情報関連処理（図836のS3208参照）に代えて保留情報関連処理（図858のS3258参照）を、小当たり関連処理（図845のS3508参照）に替えて小当たり関連処理（図860のS3558参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図858を参照して、保留情報関連処理（S3258）の処理内容について説明をする。図858は、保留情報関連処理（S3258）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（S3258）は、上述した第29制御例の保留情報関連処理（図836のS3208）に対して、特図2保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信したタイミングが小当たり遊技中であるか否かの判別を実行する点と、小当たり遊技中に特図2保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信した場合に小当たり中保留獲得処理を実行する点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

30

40

#### 【2810】

保留情報関連処理（S3258）が実行されると、まず、上述した第29制御例の保留情報関連処理（図836のS3208）と同一のS3301～S3310の処理を実行する。そして、S3307の処理において、特図変動中では無いと判別した場合に（S3307：No）、現在が小当たり遊技中であるかを判別する（S3351）。なお、S33

50

5 1 の処理においては、従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に格納されている情報、即ち、主制御装置 1 1 0 から出力される状態コマンドに基づいて格納される現在の遊技状態を示すための情報を用いて小当たり遊技中であるか否かの判別が実行される。S 3 3 5 1 の処理において、小当たり遊技中であると判別した場合は ( S 3 3 5 1 : Y e s )、小当たり遊技中に特図 2 保留を獲得した場合における演出態様を決定するための小当たり中保留獲得処理を実行し ( S 3 3 5 2 )、その後、S 3 3 1 0 の処理へ移行する。一方、S 3 3 5 1 の処理において、現在が小当たり遊技中では無いと判別した場合には ( S 3 3 5 1 : N o )、S 3 3 5 2 の処理を実行すること無く、S 3 3 1 0 の処理へ移行する。次に、保留情報関連処理 ( 図 8 5 8 の S 3 2 5 8 参照 ) にて実行される小当たり中保留獲得処理 ( S 3 3 5 2 ) の処理内容について、図 8 5 9 を参照して説明をする。図 8 5 9 は、小当たり中保留獲得処理 ( S 3 3 5 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり中保留獲得処理 ( S 3 3 5 2 ) では、保留連演出の対象である小当たり遊技中に特図 2 保留を獲得した場合、即ち、特図 2 保留を獲得していない状態で保留連演出の対象である小当たり遊技が実行され図 8 5 4 ( a ) の表示画面が表示された状態で、特図 2 保留を獲得した場合にいける演出態様を決定するための処理が実行される。

10

#### 【 2 8 1 1 】

小当たり中保留獲得処理 ( S 3 3 5 2 ) が実行されると、まず、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し ( S 5 1 0 1 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 1 0 1 : Y e s )、小当たり遊技中に特図 2 保留を獲得したことを示すための演出態様を決定し、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 5 1 0 2 )、本処理を終了する。一方、S 5 1 0 1 の処理において、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 1 0 1 : N o )、S 5 1 0 2 の処理をスキップして本処理を終了する。S 5 1 0 2 の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 8 3 4 参照 ) のコマンド出力処理 ( 図 8 3 4 の S 3 1 0 2 参照 ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、S 5 1 0 2 の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、特図 2 保留を獲得したことを示す表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する ( 図 8 5 4 ( b ) 参照 )。次に、図 8 6 0 を参照して、小当たり関連処理 ( S 3 5 5 8 ) の処理内容について説明をする。図 8 6 0 は、小当たり関連処理 ( S 3 5 5 8 ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理 ( S 3 5 5 8 ) では、上述した第 2 9 制御例における小当たり関連処理 ( 図 8 4 5 の S 3 5 0 8 参照 ) に対して、小当たり開始コマンドを受信した場合に、小当たり遊技中に特図 2 保留の獲得を促すための遊技案内報知を設定するための小当たり中案内態様設定処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

20

30

#### 【 2 8 1 2 】

小当たり関連処理 ( S 3 5 5 8 ) が実行されると、まず、上述した第 2 9 制御例の小当たり関連処理 ( 図 8 4 5 の S 3 5 0 8 参照 ) と同様に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し ( S 4 2 0 1 )、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 0 1 : Y e s )、表示用小当たり開始コマンドを設定する ( S 4 2 0 2 )。S 4 2 0 2 の処理によって設定された表示用小当たり開始コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 8 3 4 参照 ) のコマンド出力処理 ( 図 8 3 4 の S 3 1 0 2 参照 ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用小当たり開始コマンドを受信すると、小当たり遊技が開始されたことを示すための表示態様に加え、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための遊技案内報知として V 入賞を狙わせるための表示態様 ( 第 1 矢印 8 1 0 ) を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する ( 図 8 5 4 ( a ) 参照 )。S 4 2 0 2 の処理を終えると、次に、右打ちフラグがオンに設定されているかを判別し ( S 4 2 0 3 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 4 2 0 3 : Y e s )、小当たり遊技中に特図 2 保留の獲得を促すための遊技案内報知を設定するための小当

40

50

たり中案内態様設定処理を実行し（S 4 2 5 1）、本処理を終了する。一方、S 4 2 0 3 の処理において右打ちフラグがオンに設定されていないと判別した場合は（S 4 2 0 3 : N o）、右打ちフラグをオンに設定し（S 4 2 0 4）、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定し（S 4 2 0 5）、次いで、S 4 2 5 1 の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、S 4 2 0 3 の処理において、右打ちフラグがオンに設定されていないと判別される場合とは、通常状態が設定された状態で小当たり当選した場合であり、具体的には、通常状態にて主として実行される第 1 特別図柄抽選で小当たり当選（当選確率 1 / 6 5 5 3 6）した場合と、時短状態中に獲得した特図 2 保留を用いて通常状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で小当たり当選（当選確率 1 / 2）した場合である。

#### 【 2 8 1 3 】

S 4 2 0 1 の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 0 1 : N o）、上述した第 2 9 制御例の小当たり制御処理（図 8 4 5 の S 3 5 0 8 参照）と同一の S 4 2 0 6 ~ S 4 2 1 6 の処理を実行し、本処理を終了する。次に、小当たり関連処理（図 8 6 0 の S 3 5 5 8 参照）にて実行される小当たり中案内態様設定処理（S 4 2 5 1）の処理内容について、図 8 6 1 を参照して説明をする。図 8 6 1 は、小当たり中案内態様設定処理（S 4 2 5 1）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり中案内態様設定処理（S 4 2 5 1）では、特図 2 保留を獲得していない状態で小当たり遊技が実行された場合における演出態様を決定するための処理が実行される。小当たり中案内態様設定処理（S 4 2 5 1）が実行されると、まず、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が 0 であるか、即ち、特図 2 保留を獲得している状態であるかを判別し（S 5 2 0 1）、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が 0 であると判別した場合は（S 5 2 0 1 : Y e s）、次に、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別する（S 5 2 0 2）。S 5 2 0 2 の処理において、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていると判別した場合（S 5 2 0 2 : Y e s）、即ち、保留連演出の対象である小当たり遊技が実行される時点で特図 2 保留を獲得していない状態である場合には、特図 2 保留の獲得を案内するための案内態様を示す表示用コマンドを設定し（S 5 2 0 4）、本処理を終了する。S 5 2 0 4 の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 8 3 4 参照）のコマンド出力処理（図 8 3 4 の S 3 1 0 2 参照）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、S 5 2 0 4 の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、小当たり遊技中において、特図 2 保留の獲得を目指す遊技を案内するための表示態様（第 2 矢印 8 1 0 a や、表示領域 D m 1 0 に表示される第 2 入球口 6 4 0 付近の領域も含む画像表示等）を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する（図 8 5 4（a）参照）。

#### 【 2 8 1 4 】

一方で、S 5 2 0 2 の処理において、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていないと判別した場合は（S 5 2 0 2 : N o）、時短状態が継続していることを示すための表示用コマンドを設定し（S 5 2 0 3）、本処理を終了する。S 5 2 0 3 の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 8 3 4 参照）のコマンド出力処理（図 8 3 4 の S 3 1 0 2 参照）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、S 5 2 0 3 の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、小当たり遊技中において、時短状態が継続していることを示すための表示態様（表示領域 D m 1 0 に表示される第 2 入球口 6 4 0 付近の領域も含む画像表示等）を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する（図 8 5 4（a）参照）。以上、説明をした通り、本第 3 0 制御例では、時短状態中に実行される小当たり遊技中の表示態様を、保留連フラグ 2 2 3 o の設定状況と、特図 2 保留の獲得状況とに基づいて決定するように構成しており、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されている場合、即ち、連続して保留連演出が実行され易い状況においては、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていない場合よりも、小当たり遊技中に特図 2 保留を獲得させ易くするように構成している。このよ

10

20

30

40

50



うに構成することで、特図 2 保留を獲得していない状態で大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 8 1 5 】

##### < 第 3 1 制御例 >

次に、図 8 6 2 から図 8 7 7 を参照して、第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 3 1 制御例は、上述した第 2 9 制御例に対して、獲得済みの第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）を遊技者に示すための特図 1 保留図柄の演出態様を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については、その詳細な説明を省略する。本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 9 制御例と同様に、通常状態において第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）が獲得し  
10  
易くなるように構成し、且つ、特図 1 保留を、4 個を上限に獲得可能に構成している。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に、獲得済みの特図 1 保留の数を遊技者に把握させるための表示態様として、特図 1 保留図柄を表示するように構成している。このように構成することで、新たな特図 1 保留を獲得可能な状況であるか（獲得済みの特図 1 保留数が上限に到達しているか否か）を遊技者に把握させ易くすることができるため、新たな特図 1 保留を獲得可能な状況である（獲得済みの特図 1 保留数が上限に到達していない）場合には、遊技者に対して、新たな特図 1 保留を獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができると共に、新たな特図 1 保留を獲得できない状況である（獲得済みの特図 1 保留数が上限に到達している）場合には、特図 1 保留を獲得するための遊技を中断することで、無  
20  
用な遊技球が発射されることを抑制することができる。また、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される特図 1 保留図柄を用いた保留変化演出を実行可能に構成している。この保留変化演出は、獲得した特図 1 保留に含まれる入賞情報の事前判別結果（先読み結果）を遊技者に示唆するための演出であって、特図 1 保留を獲得してから、その獲得した特図 1 保留に基づく特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選）が実行されるまでの期間（先読み期間）を用いて実行される。

#### 【 2 8 1 6 】

つまり、最大で 4 個獲得可能な特図 1 保留のうち、3 個目の特図 1 保留を獲得した際に保留変化演出の実行が決定された場合には、3 個目の特図 1 保留に対応する特図 1 保留図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されてから、実行中の特別図柄変動の残変動時間と、1 個目、及び、2 個目の特図 1 保留に基づく特別図柄変動が実行される期間に跨  
30  
って、3 個目の特図 1 保留に含まれる入賞情報の事前判別結果（先読み結果）を示唆するための保留変化演出が実行される。このように構成することで、特図 1 保留を多く獲得した状態を継続させて遊技を行った場合の方が、特図 1 保留の獲得数が少ない（獲得していない）状態を継続させて遊技を行う場合よりも、保留変化演出によって特別図柄抽選の結果を事前に予測し易くなる。よって、遊技者に対して、特図 1 保留をより多く獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特図 1 保留図柄を表示することによる演出効果を高めるために、保留変化演出が行われる特図 1 保留図柄以外の特図 1 保留図柄も、所定のアクションを伴った表示態様で表示されるように構成している。具体的には、各特図 1 保留図柄が表示される表示領域（保留表示エリア）から逸脱しない範囲で上下方向に揺れる表示態様（基準表示態様）で  
40  
各特図 1 保留図柄が表示されるように構成している。このように構成することで、保留変化演出の対象では無く、基準表示態様で表示されている特図 1 保留図柄に対しても、保留変化演出が実行されるのではと遊技者に期待を持たせ易くすることができる。ここで、上述したように、特図 1 保留図柄の基準表示態様として所定のアクションを伴った表示態様を表示可能に構成した場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される複数（最大で 4 個）の特図 1 保留図柄の表示態様を同期させ難いという問題があった。

#### 【 2 8 1 7 】

つまり、特図 1 保留を獲得したことに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に特図 1 保留図柄が表示されるように構成し、その表示タイミングから所定のアクションを伴った表示態様で特図 1 保留図柄が表示されるように構成した場合は、特図 1 保留の獲得タイミ  
50



ング、つまり、第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させるタイミングによって、特図 1 保留図柄が表示されるタイミングが異なるため、既に表示されている特図 1 保留図柄が所定のアクションとして、初期位置とは異なる位置で表示されている状態で新たな特図 1 保留図柄を初期位置に表示させて所定のアクションを実行した場合には、2 つの特図 1 保留図柄のアクション内容がズレてしまい、統一感の無い表示態様で複数の特図 1 保留図柄が表示されてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 3 1 制御例では、既に表示されている特図 1 保留図柄の表示態様を同期させるための同期処理を実行可能に構成している。具体的には、新たな特別図柄変動が開始されるタイミングや、ステージ移行されるタイミングといった、新たな演出を実行するタイミングであると判断した場合に、表示されている全ての特図 1 保留図柄に対して、所定のアクションを初期位置から実行させる処理を実行するように構成している。このように構成することで、表示されたタイミングに基づいてバラバラに実行されていた各特図 1 保留図柄の表示態様を同期させることができるため、特図 1 保留図柄の表示態様に統一感を持たせることができ、演出効果を高めることができる。また、特図 1 保留を獲得したことを示すための特図 1 保留を表示するための制御、及び、表示される特図 1 保留に対して所定のアクションを実行するための制御を統一化することができるため、特図 1 保留図柄を表示するための制御内容を簡素化することができる。

10

#### 【2818】

なお、本第 3 1 制御例では、特図 1 保留図柄の表示タイミングに関わらず、同一のアクションを実行するように構成し、各特図 1 保留図柄の表示内容（アクション内容）がズレた場合であっても、後に実行される同期処理によって各特図 1 保留図柄の表示内容（アクション内容）を統一させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置 1 1 0 にて、特図 1 保留図柄を基準表示態様で表示させる表示タイミングを特定可能な特定手段を設け、特図 1 保留を獲得した場合に、次に特定手段によって表示タイミングが特定されたことに基いて特図 1 保留図柄を基準表示態様で表示するように構成しても良い。このように構成することで、実際に特図 1 保留を獲得したタイミングと、特図 1 保留図柄が表示されるタイミングと、が若干ずれることになるが、複数の特図 1 保留図柄の表示態様（アクション内容）を常に同期させて表示することができるため、ズレて表示されている複数の特図 1 保留図柄の表示態様を同期させる処理を省略することができる。さらに、特図 1 保留を獲得したタイミングで、新たな特図 1 保留図柄を静止画で表示し、その後、特定手段によって表示タイミングが特定されたことに基いて、静止画で表示されていた特図 1 保留図柄を基準表示態様で表示するように構成しても良い。このように構成することで、特図 1 保留の獲得状況を遊技者に即座に把握させることが可能となると共に、複数の特図 1 保留図柄のアクション内容がズレて表示されてしまうことを防ぐことができる。また、本第 3 1 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される演出の種別として、複数のステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）を決定可能に構成しており、新たな特別図柄変動が開始されるタイミングでステージを切り替え可能に構成している。このように構成することで、抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が長時間継続した場合であっても、ステージ種別を切り替えることで異なる演出を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

30

40

#### 【2819】

さらに、本第 3 1 制御例では、上述した通り、複数の特別図柄変動が実行される期間を跨いで保留変化演出が実行されるように構成していることから、保留変化演出の実行期間中にステージ種別が切り替わる事象が発生する場合がある。そして、保留変化演出の演出態様をステージ種別に応じて異ならせている。つまり、保留変化演出が実行されている際にステージ種別が切り替わった場合には、保留変化演出の演出態様を途中段階で切り替えるための処理が実行されるように構成している。なお、本第 3 1 制御例では、ステージ種別が切り替わる際にも、特図 1 保留図柄を遊技者が視認可能な状態を継続するように構成しているが、これに限ること無く、ステージ種別を切り替える際に実行されるステージ切替演出の表示態様の一部が、特図 1 保留図柄が表示されている表示領域を遊技者が視認

50

し難くなるように表示し、ステージ種別を切り替える前に実行していた特図 1 保留図柄の表示態様（アクション内容）が、切り替え後のステージ種別に対応する表示態様（アクション内容）へと切り替わる際の表示内容を遊技者に視認させ難くするように構成しても良い。このように構成することで、ステージ種別が切り替わったことに基づく保留変化演出の演出態様の切り替えを遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。加えて、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特図 1 保留図柄の表示内容（アクション内容）が同期している同期期間と、同期していない非同期期間と、が発生するように構成しており、同期期間中にステージ種別が切り替わる場合には、切り替え前に実行されていた保留変化演出の演出内容を引き継いだ保留変化演出を、切り替え後のステージ種別に対応させて実行するように構成している。一方、非同期期間中にステージ種別が切り替わる場合には、ステージ種別の切り替え時に保留変化演出の演出態様を再度決定する処理を実行し、決定された演出態様に基づいて切り替え後のステージ種別に対応した保留変化演出を実行するように構成している。

10

#### 【 2 8 2 0 】

つまり、ステージ種別の切り替えタイミングによって、ステージ種別を切り替える前から実行されていた保留変化演出の演出態様を異ならせて、切り替え後のステージ種別に対応させて実行可能に構成している。このようにステージ種別を切り替え可能にすることで、多彩な演出を遊技者に提供することができるだけでなく、ステージ種別の切り替えタイミングによって遊技者に付与される遊技に関わる情報の内容（保留変化演出の演出結果）を異ならせることができるため、ステージ種別が切り替わるタイミングについても遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本第 3 1 制御例では、当たり当選に対応する保留変化演出が実行されている場合であって、同期期間中にステージ種別が切り替わる場合よりも、非同期期間中にステージ種別が切り替わる場合の方が、切り替え後のステージ種別に対応させた保留変化演出の演出態様として、当たり当選の期待度が高い演出態様が決定され易くなるように構成している。

20

#### 【 2 8 2 1 】

< 第 3 1 制御例における演出内容について >

次に、図 8 6 2 から図 8 6 6 を参照して、本第 3 1 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される特図 1 保留図柄に関する演出内容の詳細について説明をする。なお、上述した第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される演出内容と同一の要素（第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示要素）については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図 8 6 2（a）は、第 1 特別図柄（特図 1）変動の実行中に、3 個目の第 1 特別図柄抽選の実行権利（第 3 特図 1 保留）を獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 8 6 2（a）に示した通り、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される副表示領域 D s には、獲得済みの第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）を表示するための保留図柄表示エリアである第 1 副表示領域 D s 1 と、実行中の特別図柄抽選に対応する実行中保留図柄を表示するための実行中保留図柄表示エリアである第 2 副表示領域 D s 2 と、が形成されている。第 1 副表示領域 D s 1 には、特図 1 保留図柄を最大で 4 個獲得可能であることを示すための保留図柄表示領域として、第 1 台座 m 1、第 2 台座 m 2、第 3 台座 m 3、第 4 台座 m 4 を表示しており、特図 1 保留を獲得した場合に、第 1 台座 m 1 から順に特図 1 保留図柄が対応位置に表示される。そして、新たな特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選）が実行される場合には、第 1 副表示領域 D s 1 の第 1 台座 m 1 に対応する位置に表示されていた特図 1 保留（第 1 特図 1 保留）h r 1 が、第 2 副表示領域 D s 2 に表示されている第 0 台座 m 0 に対応する位置へと移行する演出が実行される。

30

40

#### 【 2 8 2 2 】

つまり、特図 1 保留図柄として表示されていた表示態様を、対応する特別図柄抽選が実行されるまでの期間では無く、対応する特別図柄抽選が実行された後の期間（対応する特別図柄変動が停止表示されるまでの期間）も、遊技者が視認可能となるように構成している。このように構成することで、保留変化演出によって表示態様が可変された特図 1 保留

50

図柄を、対応する特別図柄変動の実行期間中も、第2副表示領域Ds2に、実行中保留図柄として表示することができるため、保留変化演出によって遊技者に報知された事前判別結果の内容（保留変化演出の演出結果）を把握した状態で、特別図柄変動の変動演出を決定することができるため、遊技者に対して分かり易い演出を提供することができる。なお、本第31制御例では、特別図柄変動が終了するまでの間、実行中保留図柄を継続して表示するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄変動が開始されてから所定期間（例えば、2秒間）の間、実行中保留図柄を表示するように構成し、その後、実行中保留図柄を表示しないように構成しても良い。本第31制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている場合であって、第1特別図柄抽選が主として実行される状態では、図862(a)に示した通り、第3図柄表示装置81の表示面の副表示領域Dsに、獲得済みの第1特別図柄抽選の実行権利数を示すための特図1保留図柄を最大で4個表示可能に構成している。また、本第31制御例は上述した第29制御例に対して、獲得済みの第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を遊技者に示すための特図1保留図柄の演出態様を異ならせている点で相違しているだけであることから、上述した第29制御例と同様に遊技状態として時短状態が設定されている場合には、特図1保留図柄が第3図柄表示装置81の表示面に表示されないように構成している（図790(a)参照）。つまり、時短状態中に特図1保留を獲得したとしても、特図1保留数をカウントするカウント手段（第1特別図柄保留球数カウンタ）の値を更新するだけであり、特図1保留図柄が表示されないように構成している。

10

20

#### 【2823】

図862(a)に示した図は、ステージ種別としてウサギステージが設定されている状態において、第1特別図柄変動の実行中であって、3個目の特図1保留を獲得し、第3特図1保留図柄が表示される時点を示しており、表示領域Dm4には、第1特別図柄変動が実行されている状態であることを示す表示態様（図では3つの矢印を表示）で第3図柄が変動表示している。そして、表示領域Dm5には、現在のステージ種別がウサギステージであることを示すための表示態様として「ウサギステージ」が表示されている。主表示領域Dmには、ウサギステージ中に実行される変動演出として、ウサギを模したキャラクター801を用いた演出態様（ウサギステージ専用の演出態様）で変動演出が実行される。また、副表示領域Dsに形成される第1副表示領域Ds1には、第1台座m1～第4台座m4が表示され、既に獲得済みの第1特図1保留図柄hr1が第1台座m1に対応する位置に表示され、第2特図1保留図柄hr2が第2台座m2に対応する位置に表示されている。この第1特図1保留図柄hr1、及び、第2特図1保留図柄hr2は、保留変化演出の対象では無いことを示す通常の表示態様（図では丸印で表示）で表示されており、各保留図柄が、対応する各台座m1、m2上で、上下方向に同期して揺動表示されている。そして、3個目の特図1保留を獲得したことに基づいて、第3特図1保留図柄hr3が、第3台座m3に対応する位置へと移動する態様が表示されている。第3特図1保留図柄hr3は、保留変化演出の対象となる特図1保留図柄であり、保留変化演出に対応する表示態様で表示されている。

30

#### 【2824】

ここで、ステージ種別として、ウサギステージが設定されている状態にて実行される保留変化演出の演出内容について説明をする。本第31制御例におけるパチンコ機10では、保留変化演出によって対応する特図1保留図柄の表示態様を3段階に変化させることが可能に構成しており、保留変化演出に対応する特図1保留に含まれる入賞情報に基づく事前判別結果（先読み結果）に基づいて、保留変化演出にて最終的に表示させる表示態様（段階）が決定されるように構成している。具体的には、特図1保留図柄の表示態様として、第1段階、第2段階、第3段階を決定可能に構成しており、事前判別結果（先読み結果）が当たり当選である場合の方が、当たり当選以外である場合よりも、第3段階の表示態様が決定され易くなるように構成している。また、事前判別結果（先読み結果）が当たり当選である場合には、第1段階の表示態様よりも、第3段階の表示態様が決定され易く、当たり当選以外である場合の方が、当たり当選である場合よりも、第1段階の表示態様が

40

50

結締され易くなるように構成している。つまり、保留変化演出の演出結果が第 1 段階の表示態様である場合よりも、第 3 段階の表示態様である場合の方が、保留変化演出の対象となる特図 1 保留に当たり当選を示す入賞情報が含まれている可能正を高めることができる。

#### 【 2 8 2 5 】

図 8 6 2 ( a ) に示した第 3 特図 1 保留図柄の表示態様は、保留変化演出における第 1 段階の表示態様であって、ウサギステージに対応する表示態様として、ウサギのシルエットを模した表示態様で表示されている。本第 3 1 制御例では、保留変化演出として、対象となる特図 1 保留図柄の表示態様を段階的に可変させる演出が実行されるように構成しており、図 8 6 2 ( a ) に示した表示態様が、ウサギステージにて実行される 1 段階目の表示態様であるため、第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 には、段階数を示す「 1 」が付されている。このように構成することで、遊技者に対して、実行中の保留演出において表示されている段階数を分かり易く報知することができる。なお、本第 3 1 制御例では、保留変化演出によって可変表示される表示態様に対して、現在の段階数を表示することで遊技者に分かり易い演出を提供するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、保留変化演出によって表示態様を可変させることが可能な総段階数と、現在の段階数と、を表示するように構成しても良いし、現在の段階数では無く、今回の保留変化演出によって表示態様が可変した回数を表示するように構成しても良い。なお、図 8 6 2 ( a ) に示した状態は、第 2 特別図柄抽選の実行権利 ( 特図 2 保留 ) を獲得していない状態であるが、例えば、通常状態であって、第 1 特別図柄抽選の結果を示すための第 1 特別図柄変動が実行されている期間中に第 2 特別図柄抽選の実行権利 ( 特図 2 保留 ) を獲得した場合には、特図 2 保留を獲得したことを報知するための報知演出を実行したり、獲得済みの特図 2 保留を示すための表示態様の特図 1 保留図柄よりも小さく表示するように構成したりしても良い。図 8 6 2 ( a ) に示した状態から演出が進行し、第 3 台座 m 3 に対応する位置に第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 が表示されると、図 8 6 2 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 8 6 2 ( b ) は、 1 個目の特図 1 保留図柄 ( 第 1 特図 1 保留図柄 h r 1 ) から 3 個目の特図 1 保留図柄 ( 第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 ) までが、各台座に対応する位置に表示されている状態において表示される表示画面の一例を示した図である。

#### 【 2 8 2 6 】

本第 3 1 制御例では、特図 1 保留図柄 ( 例えば、第 1 特図 1 保留図柄 h r 1 ) が表示位置 ( 例えば、第 1 台座 m 1 ) に対応する箇所に位置されると、所定期間 ( 例えば、 1 秒間 ) のアクション動作 ( 0 . 5 秒の上昇動作の後、 0 . 5 秒の下降動作を行い初期位置に位置する揺動動作 ) を繰り返し実行する表示態様が表示されるように構成している。ここで、特図 1 保留図柄は、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球し、新たな特図 1 保留を獲得したことを示す保留球数コマンドが主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力され、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて保留球数コマンドを受信したことに基づいて表示されるように構成している。つまり、既に獲得済みの特図 1 保留に対応する特図 1 保留図柄の表示態様 ( 上昇動作中の態様であるか下降動作中の態様であるか ) に関わらず、新たな特図 1 保留を獲得したことを示すために新たな特図 1 保留図柄が表示されるように構成している。よって、第 2 副表示領域 D s 2 には、アクション動作の内容は同一であるが、アクション動作の開始タイミングが異なる複数の特図 1 保留図柄が表示されることとなり、統一性の無い演出が継続することで演出効果が低下してしまうという問題があった。本第 3 1 制御例においても、新たに表示された特図 1 保留図柄は、既に表示されている特図 1 保留図柄のアクション動作タイミングに関わらず、独自のタイミングでアクション動作を開始するように構成している。具体的には、図 8 6 2 ( b ) に示した通り、既に表示されている第 1 特図 1 保留図柄 h r 1、及び第 2 特図 1 保留図柄 h r 2 は、アクション動作を同期させているのに対して、新たに表示された第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 は、第 1 特図 1 保留図柄 h r 1、及び第 2 特図 1 保留図柄 h r 2 とは異なるタイミングでアクション動作を開始している。

#### 【 2 8 2 7 】

しかしながら、本第 3 1 制御例では、新たな特別図柄変動が開始される場合において、表示されている各特図 1 保留図柄に対して、アクション動作を同期させるための同期処理を実行するように構成している。具体的には、図 8 6 3 ( a ) に示した通り、実行中の特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて、各特図 1 保留図柄のアクション動作を停止し、各特図 1 保留図柄が初期位置に停止表示させる処理を実行する。そして、図 8 6 3 ( b ) に示した通り、新たな特別図柄変動が開始されるタイミング、即ち、各特図 1 保留図柄の表示位置がシフトする表示タイミングに合わせて、同一のタイミングで各特図 1 保留図柄のアクション動作が開始されるように構成している。このように、表示タイミングに合わせてアクション動作を開始させた各特図 1 保留図柄に対して、所定の同期条件が成立した場合（新たな特別図柄変動が開始された場合）に、各特図 1 保留図柄のアクション動作を同期させるように構成することで、アクション動作の開始タイミングが異なる複数の特図 1 保留図柄が継続して表示されてしまい、演出効果が低下してしまうということを抑制することができる。また、本第 3 1 制御例では、新たな特別図柄変動が実行される際に、各特図 1 保留図柄のアクション動作を同期させるように構成しているため、1 の特別図柄変動が実行されている間に獲得した特図 1 保留に対応する特図 1 保留図柄は、1 の特別図柄変動が停止表示されるまでの間、1 の特別図柄変動が実行されるよりも前に獲得した特図 1 保留に対応する特図 1 保留図柄とは異なるタイミングでアクション動作を実行することになる。よって、第 2 副表示領域 D s 2 に表示されている各特図 1 保留図柄の表示態様を視認することで、今回の特別図柄変動（1 の特別図柄変動）が実行されている期間中に獲得した特図 1 保留の数を把握することができる。

10

20

#### 【 2 8 2 8 】

ここで、図 8 6 4 を参照して、本第 3 1 制御例にて実行される保留変化演出の演出態様について、詳細に説明をする。図 8 6 4 ( a ) は、保留変化演出にて 1 段階目の表示態様が表示された場合の表示画面の一例を示す図であって、図 8 6 4 ( b ) は、保留変化演出にて 1 段階目の表示態様が 2 段階目の表示態様へと切り替わった際に表示される表示画面の一例を示す図であって、図 8 6 4 ( c ) は、保留変化演出にて 2 段階目の表示態様が 3 段階目の表示態様へと切り替わった際に表示される表示画面の一例を示す図である。本第 3 1 制御例では、保留変化演出として、対象となる特図 1 保留に基づく特別図柄抽選が実行されるまでの期間（先読み期間）を少なくとも含む演出期間を用いて、特図 1 保留図柄の表示態様を最大で 3 段階切り替える演出が、設定されているステージ種別に応じた態様で実行される。図 8 6 4 ( a ) ~ ( c ) では、ウサギステージが設定されている場合に実行される保留変化演出を示している。図 8 6 4 ( a ) に示した通り、保留変化演出が実行されると、通常の特図 1 保留図柄（第 1 特図 1 保留図柄 h r 1）とは異なる表示態様として、ウサギのシルエットを模した表示態様で特図 1 保留図柄（第 2 特図 1 保留図柄 h r 2）が表示される。このウサギのシルエットを模した表示態様は、ウサギステージの保留変化演出における 1 段階目の表示態様を示している。このように、保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄の表示態様を、保留変化演出の対象とならない特図 1 保留図柄の表示態様と異ならせることにより、最大で 4 個表示させることが可能な特図 1 保留図柄のうち、どの特図 1 保留図柄が保留変化演出の対象となるのかを遊技者に分かり易く報知することができる。

30

40

#### 【 2 8 2 9 】

なお、本第 3 1 制御例では、保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄と、保留変化演出の対象とならない特図 1 保留図柄と、でアクション動作の内容を同期させることで一体感のある演出を実行しながらも、特図 1 保留図柄の表示態様を異ならせることによって、どの特図 1 保留図柄が保留変化演出の対象であるのかを遊技者に把握させ易く構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図 1 保留図柄の表示態様を異ならせること無く、アクション動作の内容を異ならせることによって遊技者に対して保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄を把握させるように構成しても良い。この場合、新たな特図 1 保留図柄が表示された場合には、本第 3 1 制御例と同様に独自のタイミングに基づいてアクション動作を実行するように構成し、同期条件が成立した場合において、保留変化演出の対象と

50

なる特図 1 保留図柄に対して、他の特図 1 保留図柄とは異なる態様でアクション動作が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、特図 1 保留図柄が表示された直後は、バラバラのタイミングでアクション動作が実行されることから、全ての特図 1 保留図柄に対して、保留変化演出の対象となる期待感を持たせることができる。また、複数（3 つ以上）の特図 1 保留図柄が表示されている状態でなければ、他の特図 1 保留図柄とは異なる態様でアクション動作が実行されている特図 1 保留図柄を特定し難いため、保留変化演出を注視する遊技者に対して、多くの特図 1 保留図柄が表示されている状態で継続して遊技を行わせようと意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 2 8 3 0 】

図 8 6 4 ( a ) に示した例では、第 1 特図 1 保留図柄 h r 1 と、第 2 特図 1 保留図柄 h r 2 と、が同期してアクション動作を実行しており、保留変化演出の対象となる第 2 特図 1 保留図柄 h r 2 の表示態様が 1 段階目から 2 段階目へと切り替わる場合には、図 8 6 4 ( b ) に示した通り、専用のアクション動作が実行される。具体的には、通常であれば、1 秒間のアクション動作（0.5 秒の上昇動作の後、0.5 秒の下降動作を行って初期位置へと戻る動作）が繰り返し実行されるのに対して、保留変化演出によって表示態様を可変させる場合には、2 秒間の専用アクション動作として、0.5 秒の上昇動作の後、0.2 秒の追加上昇動作、0.6 秒の表示態様切替表示、0.2 秒の追加下降動作、0.5 秒の下降動作を実行するように構成している。このように、通常のアクション動作よりも、特図 1 保留図柄が移動する領域を拡大させることで、保留変化演出にて表示態様が可変される特図 1 保留図柄を遊技者に把握させ易くすることができる。また、保留変化演出にて表示態様を可変させるための専用アクション動作の実行期間の長さ（2 秒）が、通常のアクション動作の実行期間の長さ（1 秒）の 2 倍となるように構成しているため、専用アクション動作が終了した特図 1 保留図柄と、他の特図 1 保留図柄と、のアクション動作を引き続き同期させることができ、一体感のある演出を実行することができる。また、図 8 6 4 ( c ) に示した通り、保留変化演出では、特別図柄変動期間中だけでなく、新たな特別図柄変動が開始されるタイミングにおいても、表示態様を可変可能に構成している。図 8 6 4 ( c ) では、保留変化演出における第 2 段階の表示態様を示す第 1 特図 1 保留図柄 h r 1 が、実行中保留図柄を示す実行中台座 m 0 へとシフトする際に、第 3 段階の表示態様へと切り替わった際の表示画面を表示している。図 8 6 4 ( c ) に示した通り、特図 1 保留図柄の表示位置をシフトする際に、ウサギの顔を模した第 2 段階の表示態様から、ウサギ全身を模した第 3 段階の表示態様へと切り替わり実行中保留図柄 h r 0 として表示される。その後、実行中台座 m 0 に対応する位置に、第 3 段階の表示態様で表示された実行中保留図柄 h r 0 が表示される。

#### 【 2 8 3 1 】

このように構成することで、保留変化演出によって特図 1 保留図柄の表示態様が可変するタイミングとして様々なタイミングを設定することができるため、遊技者が実行される演出に対して早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第 3 1 制御例では、特図 1 保留図柄の表示位置が他の表示位置へとシフトする際の動作内容は、保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄と、保留変化演出の対象とならない特図 1 保留図柄とで、同一としているが、これに限ること無く、特図 1 保留図柄をシフト移動させる際の動作内容によって、遊技者に対して保留変化演出の対象であるか否かを把握させるように構成しても良く、例えば、通常のシフト移動に用いられる期間よりも長い期間を用いて、特図 1 保留図柄をシフト移動させる特殊動作を実行可能に構成し、保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄の方が、保留変化演出の対象とならない特図 1 保留図柄よりも特殊動作によってシフト移動し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始される場合において、どのような態様で特図 1 保留図柄がシフト移動するかについて遊技者に興味を持たせることができる。次に、図 8 6 5 を参照して、保留変化演出が実行されている期間中にステージ種別が切り替わった場合における演出内容について詳細に説明をする。本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示

10

20

30

40

50

態様を異ならせるために、複数のステージ種別の中から１のステージ種別を決定し、決定されたステージ種別に対応した表示態様を表示させる（ステージ変更演出を実行する）ことで、様々な演出を遊技者に提供し、演出効果を高めるように構成している。

#### 【 2 8 3 2 】

そして、ステージ変更演出は、特別図柄変動の実行回数に基づいて実行されたり、遊技者による選択ボタン 6 0 0 への操作に基づいて実行されたりするように構成しており、保留変化演出の実行の有無に関わらず、ステージ変更演出を実行可能に構成している。さらに、演出効果を高めるために、設定されているステージ種別に応じて保留変化演出の演出態様を異ならせるように構成している。加えて、保留変化演出の実行期間中にステージ変更演出が実行された場合には、各特図 1 保留図柄のアクション動作を同期させながら、切り替え後のステージ種別に応じた演出態様で保留変化演出を継続させるように構成している。図 8 6 5 ( a ) は、全特図 1 保留図柄のアクション動作が同期している状態であって、ウサギステージが表示されている場合における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一部を示した図であって、図 8 6 5 ( b ) は、図 8 6 5 ( a ) に示した表示画面が表示されている状態で、ステージ変更演出が実行され、勇者ステージが設定された後の表示画面の一部を示した図である。図 8 6 5 ( a ) に示した通り、ウサギステージが設定されている間は、表示領域 D m 5 には「ウサギステージ」が表示されており、保留変化演出の対象となる第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 が 1 段階目の表示態様（ウサギのシルエットを模した表示態様）で表示される。そして、第 1 特図 1 保留図柄 h r 1 から第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 のアクション動作が同期している。つまり、図 8 6 5 ( a ) に示した状態は、１つ前に実行された特別図柄変動期間中に、第 4 特図 1 保留図柄 h r 4 として表示された特図 1 保留図柄が保留変化演出の対象となり、その後、次の特別図柄変動が開始されたタイミングで、各特図 1 保留図柄がシフト移動すると共に、アクション動作を同期させる同期処理を実行した後の状態を示している。このように、全ての特図 1 保留図柄のアクション動作が同期している状態でステージ変更演出が実行された場合には、全ての特図 1 保留図柄が初期位置に位置したタイミングに合わせて、切り替わり後の特図 1 保留図柄の表示態様へと可変させるように構成している。

#### 【 2 8 3 3 】

具体的には、図 8 6 5 ( b ) に示した通り、保留変化演出の対象となる第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 の表示態様として、勇者ステージに対応した剣を模した表示態様が表示される。そして、初期位置に位置している状態から全ての特図 1 保留図柄を、勇者ステージに対応させたアクション動作で動作させる。このように、表示されている全ての特図 1 保留図柄のアクション動作が同期している場合には、全ての特図 1 保留図柄が初期位置に位置した状態で、切り替え後のステージ種別に対応させた表示態様へと切り替えるように構成することで、遊技者に違和感を与えることなく、保留変化演出を継続させることができる。一方、本第 3 1 制御例では、表示されている特図 1 保留図柄のアクション動作を同期させる前の非同期期間が存在している。つまり、新たな特図 1 保留図柄が表示されてから、次の特別図柄変動が開始されるまでの間は、各特図 1 保留図柄がアクション動作を開始するタイミングが同期しておらず、バラバラのタイミングで各特図 1 保留図柄がアクション動作を実行している期間となる。次に、図 8 6 6 を参照して、各特図 1 保留図柄のアクション動作が同期していない非同期期間中にステージ変更演出を実行した場合の演出内容について説明をする。図 8 6 6 ( a ) は、特図 1 保留図柄のアクション動作が同期していない状態であって、ウサギステージが表示されている場合における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一部を示した図であって、図 8 6 6 ( b ) は、図 8 6 6 ( a ) に示した表示画面が表示されている状態で、ステージ変更演出が実行され、勇者ステージが設定された後の表示画面の一部を示した図であって、図 8 6 6 ( c ) は、勇者ステージ移行後における保留変化演出のアクション動作を示した図である。図 8 6 6 ( a ) に示した通り、ウサギステージが設定されている間は、表示領域 D m 5 には「ウサギステージ」が表示されており、保留変化演出の対象となる第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 が 1 段階目の表示態様（ウサギのシルエットを模した表示態様）で表示される。

10

20

30

40

50



## 【 2 8 3 4 】

そして、第 1 特図 1 保留図柄 h r 1 と、第 2 特図 1 保留図柄 h r 2 とのアクション動作が同期している状態であって、第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 のみ、他の特図 1 保留図柄とは異なるタイミングでアクション動作が実行されている。つまり、図 8 6 6 ( a ) に示した状態は、第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 のみ同期処理が実行されていない状態、即ち、第 1 特図 1 保留図柄 h r 1 と、第 2 特図 1 保留図柄 h r 2 は、現在実行中の特別図柄変動が開始されるよりも前から表示されている特図 1 保留図柄であって、今回の特別図柄変動が開始されるタイミングにて同期処理が実行されており、且つ、第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 が、現在実行している特別図柄変動期間中に表示された状態を示している。図 8 6 6 ( a ) に示した状態で、ステージ変更演出が実行された場合、即ち、全ての特図 1 保留図柄が同期していない状態でステージ変更演出が実行された場合には、ステージ変更演出の実行を契機に、各特図 1 保留図柄のアクション動作を同期させるための同期処理を実行すると共に、保留変化演出の演出態様を変更するための追加抽選を実行し、追加抽選の結果に基づいて、ステージ種別が切り替わった後の保留変化演出を実行するように構成している。具体的には、ステージ変更演出の一部として、図 8 6 6 ( b ) に示した通り、保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄の表示態様を遊技者が視認し難くするための表示態様（図では煙を模した表示態様）を表示すると共に、保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄の表示態様が示す段階が昇格し得ることを示唆する演出が実行される。その後、図 8 6 6 ( c ) に示した通り、保留変化演出の対象となる第 3 特図 1 保留図柄 h r 3 の表示態様として、勇者ステージに対応する剣を模した表示態様であって、2 段階目の表示態様が表示される。つまり、図 8 6 6 ( c ) に示した図では、追加抽選の結果として、保留変化演出として段階数を増加させた表示態様が決定され、ステージ変更演出が実行されるよりも前に表示されていた表示態様の段階数（図 8 6 6 ( a ) 参照）よりも、高い段階数（2 段階目）の表示態様が表示されている。

## 【 2 8 3 5 】

このように、保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄のアクション動作が他の特図 1 保留図柄のアクション動作と同期していない状態で、ステージ変更演出が実行された場合には、一時的に保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄の表示態様を見え難くすると共に、保留変化演出の対象となる特図 1 保留図柄の表示態様が示す段階数を可変（上昇）させることが可能に構成することで、ステージ変更演出が実行されることに基づいて各特図 1 保留図柄のアクション動作を同期させる処理を実行したとしても、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、本第 3 1 制御例では、第 1 特別図柄抽選が主として実行される通常遊技中において特図 1 保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示するように構成し、主として第 2 特別図柄抽選が実行される時短状態や、通常状態が設定されている場合であって、且つ、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得した状態では、特図 1 保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示しないように構成しているが、本第 3 1 制御例における特図 1 保留図柄表示に関する技術に、後述する第 4 4 制御例における時短状態中の残時短回数表示の技術思想、即ち、特図 1 保留図柄の記憶数をカウントするカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウントされた記憶数を表示する第 1 状態と、表示しない第 2 状態と、を設定可能に構成し、第 2 状態が設定されている状態で所定の表示条件が成立した場合に第 1 状態を設定可能にする技術思想を適用することは勿論可能である。

## 【 2 8 3 6 】

< 第 3 1 制御例における電氣的構成について >

次に、図 8 6 7 から図 8 6 9 を参照して、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成を一部変更している点で相違している。それ以外の電氣的構成は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。本第 3 1 制御例では、上述した第 2 9 制御例に対して、第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保



留)の獲得数を、第3図柄表示装置81の表示面に特図1保留図柄として表示可能に構成している点で相違している。そして、音声ランプ制御装置113のMPU221が有する電氣的構成として、特図1保留図柄を表示するための処理を実行するために用いられる各種データテーブルや各種フラグを設けた点で相違している。まず、図867を参照して、本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図867は、本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を模式的に示した図である。図867に示した通り、本第31制御例におけるパチンコ機10のROM222は、上述した第29制御例におけるパチンコ機10のROM222(図811(a)参照)に対して、保留アクションデータテーブル222aaを追加した点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

10

#### 【2837】

保留アクションデータテーブル222aaは、第3図柄表示装置81の表示面の第1表示領域Ds1に特図1保留図柄(第1特図1保留図柄hr1~第4特図1保留図柄hr4)を表示する際に参照されるデータテーブルである。本第31制御例では、特図1保留図柄が所定のアクション(上下方向への移動)を伴いながら表示されるように構成しており、新たな特図1保留が表示される場合には、その表示タイミングから所定のアクションを伴いながら特図1保留図柄が表示され、所定の同期条件(例えば、新たな特別図柄変動が開始される場合に成立する条件)が成立した場合に、表示されている複数の特図1保留図柄のアクション動作が同期するように構成している。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始される場合に同期条件が成立するように構成した場合には、1の特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図1保留の数を、獲得済みの複数の特図1保留図柄のアクション動作内容(アクション動作のズレ)で把握することが可能となる。よって、1の特別図柄変動中に多くの特図1保留を獲得しようとする遊技者に対して、特図1保留の獲得結果を把握させ易くすることができる。ここで、図868を参照して、保留アクションデータテーブル222aaに規定されている内容について説明をする。図868は、保留アクションデータテーブル222aaに規定されている内容を模式的に示した図である。図868に示した通り、保留アクションデータテーブル222aaには、設定されているステージ種別と、アクション動作を実行させる保留図柄の種別(保留種別)と、実行させるアクション動作の種別(アクション種別)と、に対応させて、1秒周期、或いは、2秒周期のアクション表示シナリオ(アクション内容)が規定されている。第3図柄表示装置81の表示面に表示される各特図1保留図柄は、保留アクションデータテーブル222aaに規定されているアクション表示シナリオの何れかに対応する表示態様で表示されるように構成している。

20

30

#### 【2838】

具体的には、ステージ種別が「ウサギステージ」で、保留種別が「通常保留」で、アクション種別が「通常時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「0秒~0.5秒の上昇表示、0.5秒~1秒の下降表示」が規定されている。つまり、入賞コマンド処理(図871のS3271参照)において、新たに受信した入賞情報コマンドに基づく特図1保留図柄を表示させる際に、保留変化予告が設定されなかった特図1保留図柄に対しては、上昇表示が0.5秒実行され、その後、下降表示が0.5秒実行される1秒周期の表示態様が繰り返し表示されるようにアクション表示シナリオが規定されている。また、ステージ種別が「ウサギステージ」で、保留種別が「変化対象保留」で、アクション種別が「通常時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「0秒~0.5秒の上昇表示、0.5秒~1秒の下降表示」が規定されており、アクション種別が「変化時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「0秒~0.5秒の上昇表示、0.5秒~1.5秒の変化アクション表示、1.5秒~2秒の下降表示」が規定されている。ここで、入賞コマンド処理(図871のS3271参照)において、新たに受信した入賞情報コマンドに基づく特図1保留図柄を表示させる際に、保留変化予告が設定された特図1保

40

50

留図柄に対しては、保留変化演出を実行するタイミング（変化時アクションが設定されるタイミング）が決定され、保留変化演出を実行しない期間は「通常時」のアクション表示が実行され、保留変化演出を実行する期間は「変化時」のアクション表示が実行されるように構成している。また、保留変化予告が決定された特図 1 保留図柄に対しては、図 8 6 6 に示した通り、通常の特図 1 保留図柄とは異なる表示態様が表示されるように構成している。

#### 【 2 8 3 9 】

上述した通り、「ウサギステージ」が設定されている状態では、「通常時」のアクション表示が 1 秒間のアクション表示シナリオで規定されており、「変化時」のアクション表示が 2 秒間のアクション表示シナリオで規定されているため、通常の特図 1 保留図柄と、変化対象の特図 1 保留図柄と、のアクション動作タイミングが同期されることによって、通常時のアクション表示が同期されることは勿論のこと、変化対象の特図 1 保留図柄に対して「変化時」のアクション表示を実行した後も、アクション動作を同期させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される複数の特図 1 保留図柄のアクション動作を同期させて表示し易くすることができるため、一体感のある演出を実行することにより演出効果を高めることができる。一方、ステージ種別が「勇者ステージ」で、保留種別が「通常保留」で、アクション種別が「通常時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「0 秒～1 秒の上昇表示、1 秒～2 秒の下降表示」が規定されている。つまり、入賞コマンド処理（図 8 7 1 の S 3 2 7 1 参照）において、新たに受信した入賞情報コマンドに基づく特図 1 保留図柄を表示させる際に、保留変化予告が設定されなかった特図 1 保留図柄に対しては、上昇表示が 1 秒実行され、その後、下降表示が 1 秒実行される 2 秒周期の表示態様が繰り返し表示されるようにアクション表示シナリオが規定されている。また、ステージ種別が「勇者ステージ」で、保留種別が「変化対象保留」で、アクション種別が「通常時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「0 秒～1 秒の上昇表示、1 秒～2 秒の下降表示」が規定されており、アクション種別が「変化時」である場合には、アクション表示シナリオとして、「0 秒～0.5 秒の上昇表示、0.5 秒～1.5 秒の変化アクション表示、1.5 秒～2 秒の下降表示」が規定されている。

#### 【 2 8 4 0 】

以上、説明をした通り、本第 3 1 制御例では、設定されているステージ種別に応じて、特図 1 保留図柄の通常時における 1 回分のアクション動作に用いられる期間の長さを異ならせるように構成している。このように構成することで、ステージ種別が切り替わっただけで、特図 1 保留図柄のアクション動作態様を異ならせることができるため、ステージ種別を切り替えることによる演出効果を高めることができる。また、通常時のアクション動作と、変化時のアクション動作と、で 1 回分のアクション動作に用いられる期間の長さを異ならせるように構成しているため、特図 1 保留図柄のアクション動作内容を注視することで、保留変化演出が実行されるか否かを予測し易くすることができる。加えて、ウサギステージに対して、勇者ステージでは、通常時のアクション動作に用いられる期間の長さを長くし、ウサギステージにて保留変化演出が実行される際のアクション動作に用いられる期間と同一期間（2 秒）を用いて通常時のアクション動作を実行するように構成している。このように構成することで、ウサギステージで遊技を行っていた遊技者に対して、勇者ステージへと切り替わったことにより保留変化演出が数多く実行されるのではと期待しながら遊技を行わせることができる。次に、図 8 6 9 を参照して、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 8 6 9 は、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 8 6 9 に示した通り、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成は、上述した第 2 9 制御例に対して、非同期中フラグ 2 2 3 a a を設けた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【 2 8 4 1 】

非同期中フラグ 2 2 3 a a は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている特図 1 保留図柄の中に、アクション動作表示が同期していない特図 1 保留図柄があることを示すためのフラグであって、他の特図 1 保留図柄と同期させること無くアクション動作表示を実行される特図 1 保留図柄が表示される際にオンに設定される（図 8 7 1 の S 5 3 0 4 参照）。そして、特図 1 保留図柄のアクション動作表示を同期させるための同期条件が成立した場合において非同期中フラグ 2 2 3 a a の設定状況が参照され（図 8 7 3 の S 5 4 0 2 , S 5 4 0 7 参照）、オンに設定されていると判別した場合にはアクション動作表示を同期させるための同期処理が実行され、その後、オフに設定される（図 8 7 3 の S 5 4 0 6 参照）。本第 3 1 制御例では、特図 1 保留図柄のアクション動作状況と、ステージ変更演出の実行タイミングと、に基づいて、様々な演出を実行可能に構成しており、例えば、保留変化演出の実行中においてステージ変更演出が実行された場合には、実行中の保留変化演出の演出結果よりも、遊技者に有利となる演出結果となる保留変化演出が実行されるように保留変化演出の演出態様を書き換える処理を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、ステージ変更演出が実行されるタイミングを注視するという斬新な遊技性を提供することができる。また、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するために、装飾用演出（背景表示等）の演出態様を切り替えるためだけの目的であったステージ変更演出に対して、遊技者に対して遊技結果を事前に示唆するための演出（保留変化演出）の演出結果を異ならせる目的を付加することができるため、演出効果をより高めることができる。

10

20

30

40

50

#### 【 2 8 4 2 】

< 第 3 1 制御例における制御処理について >

次に、図 8 7 0 から図 8 7 7 を参照して、本第 3 1 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種制御処理のうち、上述した第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 とは異なる制御処理の内容について説明をする。本第 3 1 制御例のパチンコ機 1 0 では、上述した第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）の獲得数（特図 1 保留数）を示すための特図 1 保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示するように構成している点で大きく相違し、この特図 1 保留図柄に関する演出態様を決定するための制御処理を追加している点で相違している。よって、本第 3 1 制御例では、上述した第 2 9 制御例に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御処理の一部を異ならせており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 8 7 0 を参照して、コマンド判定処理（S 3 1 7 3）の処理内容について説明をする。図 8 7 0 は、コマンド判定処理（S 3 1 7 3）の処理内容を示したフローチャートである。図 8 7 0 に示した通り、コマンド判定処理（S 3 1 7 3）は、上述した第 2 9 制御例のコマンド判定処理（S 3 1 1 3）に対して、入賞情報コマンドを受信した場合に、入賞コマンド処理（S 3 2 7 1）を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。次に、コマンド判定処理（S 3 1 7 3）にて実行される入賞コマンド処理（S 3 2 7 1）の処理内容について、図 8 7 1 を参照して説明する。図 8 7 1 は、入賞コマンド処理（S 3 2 7 1）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S 3 2 7 1）は、主制御装置 1 1 0 から入賞情報コマンドを受信したことに基づいて実行される処理であって、受信した入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいて特図 1 保留図柄の表示態様を決定するための処理が実行される。

#### 【 2 8 4 3 】

入賞コマンド処理（S 3 2 7 1）が実行されると、まず、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリアに格納し（S 5 3 0 1）、次いで、保留変化予告があるかを判別する（S 5 3 0 2）。保留変化予告があると判別した場合は（S 5 3 0 2 : Y e s）、今回受信した入賞情報コマンドに対応する特図 1 保留図柄の演出態様として、保留変化予告の演出態様を決定し（S 5 3 0 3）、非同期中フラグ 2 2 3 a a をオンに設定し（S 5 3 0 4）、保留アクションデータテーブル 2 2 2 a a を参照して、保留アクション動作の開始を設定し（S 5 3 0 5）、本処理を終了する。一方、S 5 3 0 2 の処理

において、保留変化予告が無いと判別した場合は（S 5 3 0 2 : N o）、S 5 3 0 3 の処理をスキップして、S 5 3 0 4 の処理へ移行する。次に、図 8 7 2 を参照して、変動演出設定処理（S 4 3 7 4）の処理内容について説明をする。図 8 7 2 は、変動演出設定処理（S 4 3 7 4）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（S 4 3 7 4）は、上述した第 2 9 制御例の変動演出設定処理（S 4 3 0 4）に対して、変動開始時における特図 1 保留図柄の標示態様を決定するための処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。変動演出設定処理（S 4 3 7 4）が実行されると、上述した第 2 9 制御例の変動演出設定処理（S 4 3 0 4）と同一の S 4 4 0 1 ~ S 4 4 1 0 の処理が実行される。そして、S 4 4 0 8 の処理を終えた後に、S 4 4 0 5 の処理へと移行せず、保留態様決定処理を実行し（S 4 4 7 1）、その後、S 4 4 0 5 の処理へと移行するように構成している。S 4 4 7 1 の処理によって実行される保留態様決定処理（S 4 4 7 1）では、特別図柄変動が開始されるタイミングにおいて実行中の特図 1 保留図柄のアクション動作内容に基づいて、特別図柄変動開始後の特図 1 保留図柄のアクション動作を設定するための処理が実行される。

10

#### 【 2 8 4 4 】

ここで、図 8 7 3 を参照して、保留態様決定処理（S 4 4 7 1）の処理内容について説明をする。図 8 7 3 は、保留態様決定処理（S 4 4 7 1）の処理内容を示したフローチャートである。保留態様決定処理（S 4 4 7 1）が実行されると、まず、現在が保留変化予告中であるかを判別し（S 5 4 0 1）、保留変化予告中であると判別した場合は（S 5 4 0 1 : Y e s）、次に、非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンに設定されているかを判別する（S 5 4 0 2）。S 5 4 0 2 の処理において、非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンに設定されていると判別した場合は（S 5 4 0 2 : Y e s）、保留変化予告の演出態様の昇格抽選を実行し（S 5 4 0 3）、昇格抽選に基づく新たな保留変化予告の演出態様を決定し（S 5 4 0 4）、各保留図柄に対して、保留図柄アクションを初期位置から開始させるための同期処理を実行し（S 5 4 0 5）、非同期中フラグ 2 2 3 a a をオフに設定し（S 5 4 0 6）、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 1 の処理において、保留変化予告中では無いと判別した場合は（S 5 4 0 1 : N o）、非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンに設定されているかを判別し（S 5 4 0 7）、オンに設定されていると判別した場合は（S 5 4 0 7 : Y e s）、S 5 4 0 5 の処理へ移行する。また、S 5 4 0 2 の処理において非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンに設定されていないと判別した場合（S 5 4 0 2 : N o）、或いは、S 5 4 0 7 の処理において非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンに設定されていないと判別した場合（S 5 4 0 7 : N o）は、特別図柄変動の開始タイミングにて、既に表示されている特図 1 保留図柄のアクション動作表示を補正する（同期させる）必要が無い場合、そのまま本処理を終了する。

20

30

#### 【 2 8 4 5 】

次に、図 8 7 4 を参照して、演出更新処理（S 3 1 7 2）の処理内容について説明をする。図 8 7 4 は、演出更新処理（S 3 1 7 2）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（S 3 1 7 2）は、上述した第 2 9 制御例の演出更新処理（S 3 1 1 2）に対して、特図 1 保留図柄が表示されている状態であると判別した場合と、特別図柄変動の実行中にステージの移行条件が成立したと判別した場合とで専用の処理を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。演出更新処理（S 3 1 7 2）が実行されると、まず、上述した第 2 9 制御例の演出更新処理（S 3 1 1 2）と同一の S 4 6 0 1 ~ S 4 6 0 8 の処理を実行する。そして、S 4 6 0 6 の処理において、SW 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値が 1 以上では無いと判別した場合（S 4 6 0 6 : N o）、或いは、S 4 6 0 8 の処理を終えた場合に、保留表示（特図 1 保留図柄の表示）があるかを判別し（S 4 6 7 1）、保留表示（特図 1 保留図柄の表示）があると判別した場合は（S 4 6 7 1 : Y e s）、保留演出更新処理を実行し（S 4 6 7 2）、S 4 6 7 3 の処理へ移行する。一方、S 4 6 7 1 の処理において、保留表示（特図 1 保留図柄の表示）が無いと判別した場合は（S 4 6 7 1 :

40

50

N o )、次に、変動中ステージ移行条件が成立したかを判別し ( S 4 6 7 3 )、成立したと判別した場合は ( S 4 6 7 3 : Y e s )、変動中ステージ移行処理を実行し ( S 4 6 7 4 )、その後、上述した第 2 9 制御例の演出更新処理 ( S 3 1 1 2 ) と同一の S 4 6 0 9 の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 6 7 3 の処理において、変動中ステージ移行条件が成立していないと判別した場合は ( S 4 6 7 3 : N o )、S 4 6 7 4 の処理をスキップして、S 4 6 0 9 の処理へ移行し、本処理を終了する。

【 2 8 4 6 】

次に、図 8 7 5 を参照して、演出更新処理 ( 図 8 7 4 の S 3 1 7 2 参照 ) にて実行される保留演出更新処理 ( S 4 6 7 2 ) の処理内容について説明をする。図 8 7 5 は、保留演出更新処理 ( S 4 6 7 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この保留演出更新処理 ( S 4 6 7 2 ) では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている各特図 1 保留図柄に対して、特図 1 保留図柄を表示する際に決定された表示内容に基づいた表示態様を決定するための処理が実行される。保留演出更新処理 ( S 4 6 7 2 ) が実行されると、まず、変化演出の開始タイミングである特図 1 保留図柄があるかを判別し ( S 5 5 0 1 )、変化演出の開始タイミングである特図 1 保留図柄があると判別した場合は ( S 5 5 0 1 : Y e s )、変化演出対象の特図 1 保留図柄に対して、保留アクションデータテーブル 2 2 2 a a を参照して、変化内容に対応した演出態様を決定し ( S 5 5 0 2 )、S 5 5 0 3 の処理へ移行する。S 5 5 0 1 の処理において、変化演出の開始タイミングである特図 1 保留図柄が無いと判別した場合は ( S 5 5 0 1 : N o )、S 5 5 0 2 の処理をスキップして S 5 5 0 3 の処理へ移行する。次に、S 5 5 0 3 の処理では、非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンであるかを判別し ( S 5 5 0 3 )、非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンであると判別した場合は ( S 5 5 0 3 : Y e s )、非同期中の特図 1 保留図柄に対して、保留アクションデータテーブル 2 2 2 a a を参照して演出態様を決定し ( S 5 5 0 4 )、S 5 5 0 5 の処理へ移行する。また、S 5 5 0 3 の処理において、非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンでは無いと判別した場合は ( S 5 5 0 3 : N o )、S 5 5 0 4 の処理をスキップして S 5 5 0 5 の処理へ移行する。S 5 5 0 5 の処理では、その他の特図 1 保留図柄、即ち、通常アクション動作が実行される同期済の特図 1 保留図柄に対して、保留アクションデータテーブル 2 2 2 a a を参照して演出態様を決定し ( S 5 5 0 5 )、本処理を終了する。

【 2 8 4 7 】

次に、図 8 7 6 を参照して、演出更新処理 ( 図 8 7 4 の S 3 1 7 2 参照 ) にて実行される変動中ステージ移行処理 ( S 4 6 7 4 ) の処理内容について説明をする。図 8 7 6 は、変動中ステージ移行処理 ( S 4 6 7 4 ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動中ステージ移行処理 ( S 4 6 7 4 ) では、特別図柄変動が実行されている際にステージ変更演出が実行される場合における、特図 1 保留図柄の表示態様を決定するための処理が実行される。変動中ステージ移行処理 ( S 4 6 7 4 ) が実行されると、まず、非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンに設定されているかを判別し ( S 5 6 0 1 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 6 0 1 : Y e s )、非同期中の特図 1 保留図柄の種別が通常保留であるか、変化対象保留であるかを特定する ( S 5 6 0 2 )。そして、非同期中の特図 1 保留図柄が変化対象であるかを判別し ( S 5 6 0 3 )、変化対象であると判別した場合は ( S 5 6 0 3 : Y e s )、特殊態様決定処理を実行し ( S 5 6 0 4 )、本処理を終了する。S 5 6 0 3 の処理において、非同期中の特図 1 保留図柄が変化対象では無いと判別した場合は ( S 5 6 0 3 : N o )、ステージ移行を行うための演出態様を決定し ( S 5 6 0 5 )、非同期中フラグ 2 2 3 a a をオフに設定し ( S 5 6 0 6 )、本処理を終了する。また、S 5 6 0 1 の処理において、非同期中フラグ 2 2 3 a a がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 6 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 8 7 7 を参照して、演出更新処理 ( 図 8 7 4 の S 3 1 7 2 参照 ) の変動中ステージ移行処理 ( 図 8 7 6 の S 4 6 7 4 参照 ) にて実行される特殊態様決定処理 ( S 5 6 0 4 ) の処理内容について説明をする。図 8 7 7 は、特殊態様決定処理 ( S 5 6 0 4 ) の処理内容を示したフローチャートである。この特殊態様決定処理 ( S 5 6 0 4 ) では、保留変化予告が決定された特図 1 保留図柄が非同期状態でアクション動作をしている間に、ステージ変更演出が

実行された場合における特図 1 保留図柄の演出態様を決定するための処理が実行される。

【 2 8 4 8 】

特殊態様決定処理 ( S 5 6 0 4 ) が実行されると、まず、対象となる特図 1 保留図柄 ( 変化対象保留であって、アクション動作が非同期中の特図 1 保留図柄 ) の動作状況を特定し ( S 5 7 0 1 )、アクション動作状況が初期位置であるかを判別し ( S 5 7 0 2 )、初期位置であると判別した場合は ( S 5 7 0 2 : Y e s )、他の保留図柄に対して、0.5 秒ズラしたタイミングで通常時のアクション動作を設定し ( S 5 7 0 3 )、非同期中フラグ 2 2 3 a a をオフに設定し ( S 5 7 0 8 )、本処理を終了する。S 5 7 0 2 の処理において、初期位置では無いと判別した場合は ( S 5 7 0 2 : N o )、次に、変化演出前の状態、即ち、保留変化予告が決定された際に設定された特図 1 保留図柄の表示内容として、変化時のアクション種別に基づくアクション表示シナリオが決定されていない状態であるかを判別し ( S 5 7 0 4 )、変化演出前の状態であると判別した場合は ( S 5 7 0 4 : Y e s )、ステージ変更に対応させた表示態様を表示し、その後、アクション動作期間の残期間にて変化演出を実行する特殊演出態様を決定し ( S 5 7 0 5 )、S 5 7 0 8 の処理へ移行する。また、S 5 7 0 4 の処理において、変化演出前では無いと判別した場合は ( S 5 7 0 4 : N o )、変化演出中、即ち、変化時のアクション種別に基づくアクション表示シナリオが決定されている状態であるかを判別し ( S 5 7 0 6 )、変化演出中であると判別した場合は ( S 5 7 0 6 : Y e s )、目隠し態様を表示した後に、変化後の段階数であって、変更後のステージに対応した表示態様を表示する演出態様を決定し ( S 5 7 0 7 )、S 5 7 0 8 の処理へ移行する。S 5 7 0 8 の処理では、非同期中フラグ 2 2 3 a a をオフに設定し、本処理を終了する。

10

20

【 2 8 4 9 】

以上、説明をした通り、本第 3 1 制御例では、保留変化予告が決定された特図 1 保留図柄が非同期状態でアクション動作をしている間に、ステージ変更演出が実行された場合において、保留変化予告が決定された特図 1 保留図柄のアクション動作状況に応じて異なる演出態様を特殊態様として決定可能に構成している。具体的には、保留変化予告の対象となる特図 1 保留図柄が非同期状態で且つ、通常時のアクション動作をしている場合には、ステージ変更後において、意図的にアクション動作をズラしたタイミングで実行するように構成している。このように構成することで、ステージ変更後も、保留変化予告の対象となる特図 1 保留図柄を遊技者に容易に把握させることができる。また、通常時のアクション動作の実行タイミングを異ならせるだけで、ステージ変更後も、保留変化予告の対象となる特図 1 保留図柄を遊技者に容易に把握させることができるように構成しているため、保留変化予告の対象となる特図 1 保留図柄を表示されている状態でステージ変更された場合において、専用のアクション動作を実行させるための表示データを用いる必要が無く、特図 1 保留図柄を表示するためのデータ容量を削減することができる。さらに、通常時においても、入賞情報コマンドを受信したタイミングによって、同期処理が実行されるまでは、各特図 1 保留図柄のアクション動作がズレるように構成しているため、保留変化予告の対象では無い特図 1 保留図柄が表示されているのか、保留変化予告の対象である特図 1 保留図柄が表示されているのかを把握させ難くすることができる。

30

【 2 8 5 0 】

加えて、保留変化予告の対象となる特図 1 保留図柄が変化演出を実行するよりも前に、ステージ変更演出が実行された場合には、ステージ変更後の特図 1 保留図柄の表示態様を用いて、残時間で表示可能な変化演出を実行するように構成しているため、ステージ変更演出が実行された場合であっても、特図 1 保留図柄の変化演出の内容を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、本第 3 1 制御例では、各特図 1 保留図柄のアクションを同期させるため条件として、新たな特図変動の開始や、ステージ変更演出の開始を設けていたが、これに限ること無く、パチンコ機 1 0 の電源立ち上げ後の処理が実行された場合に成立する条件を設けても良い。例えば、複数の特図 1 保留図柄が表示されている状態で電源供給が断された後に、電源供給が復帰した場合に実行される立ち上げ処理において、入賞情報に関するコマンドを送信する。つまり始動入賞したタイミングとは関係無く、立ち

40

50

上げ処理が実行されたタイミングにて複数の特図 1 保留に関する入賞情報に関するコマンドを送信するように構成する。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、複数の特図 1 保留に関する入賞情報を同タイミングで受け取ることになるため、各特図 1 保留図柄のアクション動作を同期させることができる。また、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理にて出力される入賞情報に関するコマンドに、保留変化演出の実行を示す情報を含めることが可能に構成されたパチンコ機 1 0 であれば、立ち上げ時における特図 1 保留図柄表示処理において、保留変化演出の演出態様を再度決定するように構成しても良い。このように構成することで、特図 1 保留図柄が表示されている状態で一時的に電源供給が断されたことにより、特図 1 保留図柄の表示態様（演出態様）に関わる演出情報がクリアされたとしても、再度保留変化演出の演出態様を決定可能となる。また、本第 3 1 制御例では、ステージ種別に応じて特図 1 保留図柄が可変する段階数を同一としているが、ステージ種別に応じて特図 1 保留図柄が可変可能な段階数を異ならせるように構成しても良い。この場合は、ステージ種別が変更された場合に、変更前よりも相対的に期待度が高くなる段階数で変更後のステージ種別に対応した特図 1 保留図柄を表示すると良い。このように構成することで、ステージ種別が切り替わったことにより、特図 1 保留図柄の表示態様の価値が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、保留変化演出が実行された特図 1 保留図柄が表示されている状態でステージ種別が切り替わる場合には、ステージ種別が切り替わった後に、一旦、初期状態の表示態様で特図 1 保留図柄を表示し、その後、ステージ種別が切り替わった後の保留変化演出を実行すると良い。また、本第 3 1 制御例における第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）の獲得数を示すための表示態様（特図 1 保留図柄）を表示する制御について、後述する第 4 4 制御例における技術思想を適用した場合、即ち、特図 1 保留図柄の表示条件として、第 1 条件（通常状態の設定）が成立した場合における第 2 条件の成立有無（特図 2 保留の獲得有無）に応じて、特図 1 保留図柄の表示タイミングを異ならせる技術思想を用いた場合には、本第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 の RAM 2 2 3 が有する第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d が、後述する第 4 4 制御例における残時短回数カウンタに該当し、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e が、後述する第 4 4 制御例におけるファイナル演出中カウンタに該当する。そして、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値が 1 よりも大きい状態では、第 2 特別図柄抽選に関する変動演出（時短状態中の演出や引き戻し演出等）を実行し、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値が 0 となった場合に、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値に対応した特図 1 保留図柄を表示するように表示制御すれば良い。なお、本第 3 1 制御例では、上述した第 2 9 制御例と同様に時短状態（特図 1 保留図柄を表示しない遊技状態）が終了した時点で特図 2 保留を有している場合には、通常状態へと移行した後も所定期間が経過するまで（特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が全て終了するまで）、特図 1 保留図柄を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、通常状態へと移行した時点で特図 1 保留図柄を表示するように構成しても良い。

#### 【 2 8 5 1 】

##### < 第 3 2 制御例 >

次に、図 8 7 8 ~ 図 9 1 6 を参照して第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。本第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物を搭載し、その装飾用可動役物を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。従来より、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として装飾用可動役物を用いた演出を実行するパチンコ機 1 0 が知られている。このようなパチンコ機 1 0 では、変動演出の所定のタイミングで装飾用可動役物が可動した場合に大当たり当選期待度が比較的高いことを示し、装飾用可動役物が可動しなかった場合には大当たり当選期待度が比較的低いことを示す演出を実行することによって、遊技者に特別図柄の抽選結果を予想させる楽しさを提供することができるものであった。しかしながら、このようなパチンコ機 1 0 において、経年劣化や電気系統の故障といった不具合によって、装飾用可



動役物が正常に可動しない状態で装飾用可動役物を用いた演出が設定されると、演出の所定のタイミングで装飾用可動役物が動作シナリオに規定された動作を行わず、遊技者に誤った遊技情報を提供してしまう虞があった。これに対して、本第32制御例におけるパチンコ機10では、装飾用可動役物を用いた演出を実行する場合に、装飾用可動役物が動作シナリオに規定された動作を実行可能か判別し、実行できないと判別した場合には装飾用可動役物を用いない液晶表示による代替演出に切り替え可能に構成している。このように構成することで、遊技者に適切な遊技情報を提供することができる。

#### 【2852】

また、従来より、第3図柄表示装置81の表示領域において複数の特別図柄（例えば、1～9の数字が付された特別図柄）によって形成される図柄列を複数（例えば、3つ）用いた図柄変動表示を実行し、表示領域に設定された有効ライン上に停止表示された特別図柄の組合せによって当否判定結果を報知するものがある。このようなパチンコ機10において、遊技者は第3図柄表示装置81の表示領域に設定された有効ライン上に停止表示される特別図柄に興味を持って遊技を行うこととなる。しかしながら、従来のパチンコ機10では、有効ライン上で2つの図柄列の特別図柄が停止表示された時点で、大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様（所謂、リーチ態様）でなければ、残りの図柄列の特別図柄が停止表示される前に大当たり当選ではないことを遊技者が予想できてしまうため、図柄変動表示の途中で興味を失ってしまうという問題があった。これに対して、本第32制御例では、遊技盤面に施された盤面装飾と、装飾用可動役物と、第3図柄表示装置81の表示領域に表示されている一部の特別図柄によっても有効ラインを形成し、当否判定結果を報知可能に構成している。具体的に説明すると、本第32制御例のパチンコ機10における特別図柄は、「1」から「8」の数字が付された数字図柄の他に、パチンコ機10の題材と関連する文字が付されたロゴ文字図柄（「海」図柄D4、「物」図柄D7、「語」図柄D10）を含む構成としており（図892参照）、詳細は後述するが、このロゴ文字図柄は、有効ライン上に同一の文字図柄が3つ揃って停止表示された場合と、有効ライン上の左から順に「海」図柄D4、「物」図柄D7、「語」図柄D10が停止表示された場合（即ち、有効ライン上に「海物語」の文字列が形成された場合）に、特別図柄の大当たり当選であることを示す構成としている。また、図878に示すように、遊技盤の可変表示装置ユニット80の正面視中央上部には、LEDを内蔵するロゴランプRg1が設置されている。このロゴランプRg1の表面には「海」という文字図柄の装飾が施されている。

#### 【2853】

さらに、パチンコ機10には、装飾用可動役物としてロゴ役物902が搭載されており、変動演出の一環として使用されていない場合には、第3図柄表示装置81の正面視上部側、可変表示装置ユニット80の正面視奥側に収納されている（図884（a）参照）。このロゴ役物902は、上下に駆動するバー役物902aと、表面に「物」という文字図柄が記載された回転体役物902bで構成されている（図884（a）参照）。詳細は後述するが、このロゴ役物902が変動演出の一環として使用される場合には、バー役物902aが下降限まで下降し（図884（b）参照）、第3図柄表示装置81の正面視手前側で回転体役物902bが動作シナリオに基づいて回転しながら左右に移動し、動作シナリオに規定された位置で停止する。本第32制御例では、図893（a）に示すように、第3図柄表示装置81において有効ラインL1上に特別図柄が外れを示す組合せで仮停止された後に、ロゴ役物902が下降限まで下降し（図893（b）参照）、上矢印802の示す位置で回転体役物902bが停止することで、ロゴランプRg1に装飾された「海」図柄と、回転体役物902bに装飾された「物」図柄と、中下段図柄Z2cの「語」図柄によって、縦に大当たり当選を報知する態様である「海物語」という文字列を形成する（図894（a）参照）。このように構成することで、第3図柄表示装置81に表示されている特別図柄がリーチ態様にならなかった場合であっても、ロゴ装飾Rg1との有効ラインが形成されることを期待させることが可能となり、残りの図柄列の特別図柄が停止表示される前に遊技者の興味が失われることを抑制することができる。

10

20

30

40

50



## 【 2 8 5 4 】

この第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、装飾用可動役物を搭載している点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R O M 2 2 2 および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 9 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

## 【 2 8 5 5 】

< 第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の構成について >

まず、図 8 7 8 ~ 図 8 8 3 を参照して、第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の構造について説明する。図 8 7 8 は第 3 2 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 8 7 9 は第 3 2 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図 8 8 0 ~ 図 8 8 3 は第 3 2 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 に設けられた V 入賞装置 6 5 0 の構造を模式的に示した模式図である。図 8 7 8 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車その他、レール 6 1 , 6 2 、一般入賞口 6 3 、第 1 入球口 6 4 、第 2 入球口 6 4 0 、第 1 可変入賞装置 6 5 、 V 入賞装置 6 5 0 、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 （図 1 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 6 0 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 6 3 、第 1 入球口 6 4 、第 2 入球口 6 4 0 、第 1 可変入賞装置 6 5 、 V 入賞装置 6 5 0 、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c （図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 8 7 8 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

20

## 【 2 8 5 6 】

遊技盤 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 （図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の正面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a （図 8 9 5 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 8 7 8 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 8 7 8 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図 8 7 8 の右側上部）には、発光手段である複数の L E D 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、主制御装置 1 1 0 （図 8 9 5 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。第 3 2 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、球が、第 1 入球口 6 4 へ入賞したか、第 2 入球口 6 4 0 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第

30

40

50

1 入球口 6 4 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 a が作動し、一方で、球が、第 2 入球口 6 4 0 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 b が作動するように構成されている。

【 2 8 5 7 】

また、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b は、L E D により、パチンコ機 1 0 が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動表示中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄か普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の L E D は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機 1 0 では、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が 9 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 9 R 時短大当たり（9 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 6 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 6 R 時短大当たり（6 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 3 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 3 R 時短大当たり（3 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 6 R で大当たり終了後に時短状態が付与されない 6 R 通常大当たり（6 R 時短無大当たり）が用意されている。また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、1 ラウンドのみ V 入賞装置 6 5 0 を開放させる特典）小当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b には、変動表示終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【 2 8 5 8 】

ここで、「9 R 時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が 9 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「6 R 時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「3 R 時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり。また、「6 R 時短無大当たり」は、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。なお、第 3 2 制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い遊技状態である。この第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い状態とするために、第 3 2 制御例では、第 2 図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第 2 図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物 6 4 0 a の動作態様を通常状態よりも第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第 2 図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。また、第 3 2 制御例では、小当たり遊技中に開放される V 入賞装置 6 5 0 内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特

10

20

30

40

50

別排出流路 6 5 0 e 2 に設けられた V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知することで) 大当たり (所謂、2 種当たり) となるように構成されている。

#### 【 2 8 5 9 】

遊技領域には、球が入賞することにより 1 0 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 への球の入賞 (始動入賞) をトリガとして、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ (以下単に「表示装置」と略す) で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、普通図柄始動口 (スルーゲート) 6 7 への球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する L E D で構成される第 2 図柄表示装置 (図示せず) とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 5 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 1 1 4 (図 8 9 5 参照) によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列が表示される (図 8 9 2 参照)。各図柄列は複数の図柄 (第 3 図柄) によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。第 3 2 制御例の第 3 図柄表示装置 8 1 は、主制御装置 1 1 0 (図 8 9 5 参照) の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。つまり、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において第 1 図柄が可変表示 (変動表示) されている期間 (動的表示期間) に対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄が可変表示 (変動表示) され、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第 1 図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

#### 【 2 8 6 0 】

即ち、判別条件 (第 1 入球口 6 4 或いは第 2 入球口 6 4 0 への球の入賞) が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され (特別図柄の抽選が実行され)、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報 (特別図柄) が動的表示 (変動表示) された後に、判別手段の判別結果 (特別図柄の抽選結果) を示した表示態様 (図柄の組み合わせ) で、識別情報 (第 3 図柄) が停止表示される。これにより、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される第 3 図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示される第 3 図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部 (例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ) に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細 (例えば、当選した大当たりの種別) に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、4 種類の抽選結果 (例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短) を有する場合には、第 3 図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した 3 種類の抽選結果のうち特定の 2 種類 (例えば、大当たり或いは小当たり) の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定 (例えば、大当たり判定、時短判定) にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。また、第 3 2 制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようによっても良いし、パチンコ機 1 0 に複数の表示装置を設けても良い。本第 3 2 制御例では時短状態中に第 2 図柄 (普通図柄) の当たりに当選した場合には、通常状態中に第 2 図柄 (普通図柄) の当たりに当選した場合よりも電動役物 6 4 0 a を作動させる期間 (電動役物 6 4 0 a を突出させて球が第 2 入球口 6 4 0 に入球し易くする期間) が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い状態とすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 6 1 】

なお、時短状態中を第2入球口640へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第2図柄の当たり確率を高める、1回に当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物640aの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第2入球口640へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。さらに、設定される遊技状態に応じて第2図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物640aの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第2図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第2図柄の変動表示時間を決定し、第2図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第2図柄が表示されたタイミング（第2図柄の当たり遊技、即ち、電動役物640aを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物640aの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第2図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物640aの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。なお、遊技状態と第2図柄の変動時間および電動役物640aの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第2図柄の変動開始タイミングと、電動役物640aの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物640aの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。

## 【 2 8 6 2 】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図895参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37aで示される。図878に示した通り、第1入球口64は可変表示装置ユニット80の左側を球が流下するように行われる遊技（所謂、左打ち遊技）の方が、可変表示装置ユニット80の右側を球が流下するように行われる遊技（所謂、右打ち遊技）よりも球が入球し易くなるように遊技盤13上に釘が植設されている。よって、第2入球口640に球が入球し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合には、第1入球口64に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。一方、第1入球口64の正面視右方には、球が入球し得る第2入球口640が配設されている。この第2入球口640へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図895参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37bで示される。また、第1入球口64および第2入球口640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、第32制御例においては、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。

## 【 2 8 6 3 】

加えて、第32制御例では特別図柄の抽選契機（大当たりの抽選契機）となる球を検知

するスイッチ（第１入球口スイッチ、第２入球口スイッチ）を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域（ゲート）を設け、その領域（ゲート）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは遊技盤１３から手前側（図８７８の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０ａが待避状態（規制状態）となっており、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０ａが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

10

#### 【２８６４】

ここで、第３２制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第３２制御例では図８７８に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。第３２制御例では、図８７８に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されている。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第３２制御例のパチンコ機１０では、図８７８に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方方向（図８７８の正面視で左下方方向）に向けて下り傾斜しているＶ入賞装置６５０が配設され、そのＶ入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、電動役物６４０ａに向けて流下するように各機構が配設されている。

20

30

#### 【２８６５】

そして、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した球が右下方方向（図８７８の正面視で右下方方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段

40

50

(LED等)や第3図柄表示装置81から発せられる様々な光によってカバー部材655の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物640aの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態(遊技機の電源がオフになっている状態)では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材655の内部を容易に視認することができ、パチンコ機10のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材655を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機10を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材655の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

10

#### 【2866】

また、電動役物640aの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材655の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物640aの動作が実行されると判別した場合(即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合)に、カバー部材655の表面に電動役物640aが動作する旨を報知する文字(例えば、「オープン」)が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材655の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物640aが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図879を参照して、本パチンコ機10の右打ち領域の構成について説明をする。図879に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート67を通過した球は、電動役物640aが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物640aは、50mmの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向(図879の正面視で右下方向)に向けて下り傾斜となるように遊技盤13に配設されている。そして、スルーゲート67を通過した球は電動役物640aの左端から20mmの範囲に該当する領域a(図879参照)に流下する。領域aに到達した球は、電動役物640aが待避状態に位置している場合は電動役物640aを通過し可変入賞装置65に向けて流下する。一方、電動役物640aが突出位置に位置している場合は電動役物640aの上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域b(電動役物640aの左端から20mmから40mmが該当する領域)に球が到達した状態で電動役物640aが待避状態へと可変した場合には、電動役物640aの下方に設けられた一般入賞口63に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域c(電動役物640aの右端から20mmが該当する領域)に球が到達すると、その球は第2入球口640へ入球するように構成されている。

20

30

#### 【2867】

なお、本第32制御例では、遊技状態(普通図柄の確率状態)において電動役物640aが連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態(普通図柄の低確率状態)が設定されている状態で電動役物640aが動作する場合には、突出状態に位置する電動役物640a上を流下する球が領域b(図879参照)に到達するまでに電動役物640aが待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物640a上を流下する球が領域c(図879参照)に到達するのに十分な期間の間、電動役物640aが突出位置に位置するように構成されている。具体的には、電動役物640aの動作期間(継続して突出状態に位置される期間)が、時短状態中は2秒、通常状態中は0.2秒となるように構成している。そして、電動役物640aは図879に示した領域(領域aから領域cまでの範囲)を球が流下するための流下期間が0.2秒よりも長く、且つ2秒よりも短くなるように構成されている(第32制御例では、0.8秒)。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物640aの上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物640aの上面を流下する球が第2入球口640に到達するまでに電動役物640aの動作が終了するため、通常状態において第2特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態中においては、電動役物640aの上面を球が流下

40

50

し第2入球口640へと球が到達する期間(0.4秒)よりも長い期間電動役物640aを動作させるため、誘導状態(突出状態)である電動役物640aの上面を流下した球が第2入球口640へ到達し易くし、第2特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

#### 【2868】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物640aが作動してから1.5秒後に電動役物640aに到達した球は電動役物640aの上面を流下し、領域bに到達したタイミングで電動役物640aの作動が終了する(電動役物640aが作動してから2秒経過することになる。このような球は図879に示した通り、電動役物640aの下方に配設された一般入賞口63に入球し、10個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物640aの作動タイミングと、電動役物640aへの球の到達タイミングとによって、異なる入球口(第2入球口640或いは一般入賞口63)へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。上述したように、一般入賞口63への入球に応じた賞球数が10個で、第2入球口640への入球に応じた賞球数が5個となるように構成しているため、第2特別図柄(特図2)の抽選を実行し得る状態であれば、第2入球口640へ球が入球するほうが一般入賞口63に球が入球するよりも遊技者に有利な特典(即ち、特図2の抽選および5個の賞球)を付与することができる。第2特別図柄(特図2)の抽選を実行し得ない状態(特別図柄変動中)であれば、第2入球口640よりも一般入賞口63に球が入球するほうが遊技者に有利な特典(即ち、10個の賞球)を付与することができるように構成している。これにより、遊技の状況(特別図柄の変動の有無)に応じて、遊技者が入球を所望する入球口(多くの特典を獲得可能な入球口)を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物640aの一回の動作中に第2入球口640と、一般入賞口63との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

#### 【2869】

尚、第32制御例では時短状態中における電動役物640aの動作期間を電動役物640aの上面を球が流下し第2入球口640へと到達する期間(0.8秒)よりも十分に長い期間(2秒)を設定し、電動役物640aが動作した場合に第2入球口640へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物640aの動作期間を電動役物640aの上面を球が流下し第2入球口640へと球が到達する期間(0.8秒)よりも若干長い期間(例えば、0.9秒)となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート67に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物640aが動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為(所謂、止め打ち)を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。図878に戻り説明を続ける。図879を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まずV入賞装置650に到達する。次に、V入賞装置650の構成について説明をする。V入賞装置650は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第2特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合にV入賞装置650の開閉扉650f1が動作し特定入賞口(V入賞口)650aに球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部分において、V入賞装置650の開閉扉650f1を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、V入賞装置650の開閉扉650f1が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

#### 【2870】

ここで、図879～図883を参照してV入賞装置650の構成について詳細に説明をする。まず、図879に示した通り、V入賞装置650の開閉扉650f1が特定入賞口



(V入賞口) 650aを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉650f1の上面を球が流下可能に構成されており、V入賞装置650が閉鎖状態中にV入賞装置650に到達した球は、開閉扉650f1上を左下側(図879の正面視で左下側)に向けて流下し、スルーゲート67に向けて流出される。一方、V入賞装置650が開放状態(即ち、小当たり遊技中)である場合は、球がV入賞装置650内へと入賞する。第32制御例では、小当たり遊技中におけるV入賞装置650の開放期間が0.1秒×12回となるように構成されており、V入賞装置650が開放するタイミングにおいて開閉扉650f1上を流下している球が、V入賞装置650へと入賞する。V入賞装置650に入賞した球は、第1規制部材651或いは第2規制部材652上を流下しながら検出口650a1(図882(a)参照)に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉650f1上を流下している球が開閉扉650f1のどの位置からV入賞装置650の特定入賞口(V入賞口)650aに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第32制御例ではV入賞装置650の開閉扉650f1が継続して開放される期間を0.1秒に設定しているが、開閉扉650f1の開放期間中に開閉扉650f1上を流下している球がV入賞装置650へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第32制御例では1回の小当たり遊技においてV入賞装置650の開閉扉650f1を開放する回数を12回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

10

#### 【2871】

第32制御例では小当たり遊技においてV入賞装置650の開閉扉650f1を1回開放させてから次に開放させるまでの期間(開放間インターバル期間)として、小当たり遊技中の5回目と10回目の開放動作後には5秒が設定され、それ以外のタイミングでは0.5秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中にV入賞装置650へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において5回目の開放動作が終了した時点でVスイッチ650e3が球を検知していないと判別した場合には、5回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第3図柄表示装置81に表示するように構成している。そして、第3図柄表示装置81に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、V入賞装置650へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の10回目の開放動作が終了した時点でVスイッチ650e3が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者(右打ち遊技をしていない遊技者)に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技(小当たり遊技)中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【2872】

第32制御例では、小当たり遊技中の5回目と10回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように1回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも2回目以降の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、上述した第29制御例と同様に、第32制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、V入賞装置650の開閉扉650f1の1回の開放動作において少なくとも1個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技(継続して右打ち遊技)を行っていれば、10回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数(10個)に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。つまり、小当たり遊技中の開放動作10回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技(継続して右打ち遊技)を行っている場合には到達し得

40

50



ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

#### 【 2 8 7 3 】

なお、第 3 2 制御例のように 1 回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（5 回目の開放動作終了後）に設定する場合は、1 回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（5 回目の開放動作終了タイミング）、或いは、1 回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（5 回目の開放動作中に入球した球が V 入賞装置 6 5 0 から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）において V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知しているかを判別し、V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知していると判別した場合は、1 回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。さらに、2 回目の特別開放間インターバル期間においては、既に V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（10 個）の球を V 入賞装置 6 5 0 へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

#### 【 2 8 7 4 】

次に、図 8 8 0 を参照して V 入賞装置 6 5 0 の構造について詳細に説明をする。図 8 8 0 は、この V 入賞装置 6 5 0 の分解斜視図である。V 入賞装置 6 5 0 は、図 8 8 0 に示すように、遊技盤 1 3 の前面側に突出して配置される開口部形成部材 6 5 0 b、その開口部形成部材 6 5 0 b の背面側に組み合わされて、V 入賞装置 6 5 0 を遊技盤 1 3 にビス留めするためのベース部材 6 5 0 c と、そのベース部材 6 5 0 c の背面側に配置されてベース部材 6 5 0 c の背面側よりパチンコ機 1 0 の前面側に対して L E D を点灯させるための L E D が複数配置された L E D 基板 6 5 0 d と、その L E D 基板 6 5 0 d をベース部材 6 5 0 c と挟持する裏カバー体 6 5 0 e と、開口部形成部材 6 5 0 b に形成されている特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a を開閉するための開閉扉 6 5 0 f 1 を有した開閉ユニット 6 5 0 f と、裏カバー体 6 5 0 e の背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体 6 5 0 g と、裏カバー体 6 5 0 e と流路カバー体 6 5 0 g とで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材 6 5 0 h と、その切替部材 6 5 0 h と係止されるリンク部材 6 5 0 i と、流路カバー体 6 5 0 g の背面側に配置される背面カバー体 6 5 0 j と、その背面カバー体 6 5 0 j の背面側に固定されて、リンク部材 6 5 0 i を作動させる流路ソレノイド 6 5 0 k と、その流路ソレノイド 6 5 0 k を背面側から覆って背面カバー体 6 5 0 j にビスにより固定するための固定用カバー体 6 5 0 m とで構成されている。

#### 【 2 8 7 5 】

図 8 8 1 は、V 入賞装置 6 5 0 の断面図である。図 8 8 1 ( c ) は V 入賞装置 6 5 0 の上面図であり、図 8 8 1 ( b ) は、V 入賞装置 6 5 0 の L b - L b 断面図である。図 8 8 1 ( b ) に示すように、V 入賞装置 6 5 0 には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a が形成されている。特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a は、パチンコ機 1 0 の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図 8 8 1 ( b ) の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）6 5 0 c 1 で構成された検出口 6 5 0 a 1 が配置されている。この検出口 6 5 0 a 1 を通過した遊技球は、裏カバー体 6 5 0 e の背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図 8 8 1 ( b ) に示すように特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a の開口は、遊技盤 1 3 側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉 6 5 0 f 1 により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに変えられる。閉鎖状態では、開口が完全に

開閉扉 650f1 によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉 650f1 は、ベース部材 650c の内側（遊技盤 13 の内部）に退避されることにより特定入賞口（V 入賞口）650a 内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉 650f1 の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を V 入賞装置 650 の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（V 入賞口）650a 内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができる。遊技の効率化をはかることができる。

10

#### 【2876】

図 881 (a) は、図 881 (b) に示す La - La 断面図である。図 881 (a) に示すように検出口 650a1 を有する磁気センサ 650c1 は、裏カバー体 650e の振り分け流路側へと検出口 650a1 が傾くようにベース部材 650c に固定されている。次に、図 882 を参照して、裏カバー体 650e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路 650e1 と特別排出流路 650e2 とに振り分けられる構成について説明する。図 882 (a) は、遊技球が特別排出流路 650e2 に振り分けられるように切替部材 650h が作動された状態を示す裏カバー体 650e の背面図である。図 882 (a) に示すように、切替部材 650h は、リンク部材 650i の突部が挿入される係止穴 650h1 と遊技球を誘導する誘導片 650h2 とを有しており、流路カバー体 650g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 650g には、この誘導片 650h2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 650g の背面側より振り分け流路内に誘導片 650h2 を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 882 (a) に示すように、検出口 650a1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 650h2 の上面に誘導されて特別排出流路 650e2 に誘導される。特別排出流路 650e2 を通過した遊技球は特別排出流路 650e2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された V スイッチ 650e3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 10 外へ排出される。

20

#### 【2877】

ここで、第 32 制御例におけるパチンコ機 10 では、小当たり遊技中に上記した V スイッチ 650e3 を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、V スイッチ 650e3 は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材 650h は、小当たり中に V 入賞装置 650 に入賞した球が V スイッチ 650e3 を通過可能な流路（特別排出流路 650e2）、或いは V スイッチ 650e3 を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路 650e1）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド 650k をオンに設定することで V 入賞装置 650 に入賞した球が特別排出流路 650e2 を流下するように流路を切り替える（図 882 (b) 参照）ように構成している。第 32 制御例で用いられるパチンコ機 10 は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド 650k がオフに設定されており、V 入賞装置 650 に入賞した球が通常排出流路 650e1 を流下するように構成している。そして、小当たり時に当選した場合に、上述した開放シナリオテーブル 202g に規定されている内容に従って流路ソレノイド 650k をオンに設定し、V 入賞装置 650 に入賞した球が特別排出流路 650e2 を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド 650k をオフに設定している場合に、パチンコ機 10 において長期間維持される状態、即ち、V 入賞装置 650 に入賞した球が通常排出流路 650e1 を流下するように切替部材 650h を維持する状態（図 882 (a) 参照）を提供するように構成することで、パチンコ機 10 の使用電力を抑えることが出来る。

30

40

#### 【2878】

このように、小当たり遊技中に V 入賞装置 650 に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興

50

趣を向上させることができる。なお、V入賞装置650の開口(特定入賞口)から特別排出流路650e2の入り口(切替部材650hの誘導片650h2により閉鎖される開口面)を通過するのに必要な時間は、最短でも1秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないに関わらず開閉扉650f1が開放されたことを検知してから切替部材650hにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路650e2を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路650e1の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ650e4が設けられている。これにより、V入賞装置650内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ650e4とVスイッチ650e3との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング(小当たり遊技の終了条件(V入賞装置650に所定数(10個)の入賞があった場合、或いは、V入賞装置650の開放シナリオが終了した場合)が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング)において、V入賞装置650内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、V入賞装置650内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機10の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい2次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【2879】

このように、V入賞装置650の特定入賞口(V入賞口)650aに入賞した遊技球が磁気センサ650c1により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球(第32制御例では1球入賞に対して10個の賞球)を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Vスイッチ650e3に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口(特定領域)をV入賞装置650とは別に設ける必要がなく、遊技盤13のスペースを有効に利用することができる。さらに、第32制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別(小当たりA,B,C)に応じて、流路ソレノイド650kをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がVスイッチ650e3を通過する期待度(V入賞期待度)を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、V入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図883を参照して、V入賞装置650のV入賞口650aを開閉する開閉扉650f1の球流下面の構造について説明をする。図883(a)は、V入賞装置650のV入賞口650aを開閉扉650f1が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第32制御例の開閉扉650f1は、図883(a)に示した通り、V入賞装置650の上面に到達した球は、V入賞装置650上面の傾斜(図878参照)に沿って、V入賞装置650の右側上面650y1から開閉扉650f1の上面を介して左側上面650y2を流下し、可変入賞装置65に向けて流出するように構成されている。

20

30

#### 【2880】

そして、開閉扉650f1の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第1遅延部材650fa、第2遅延部材650fb、第3遅延部材650fcが設けられており、球が開閉扉650f1上面を流下する流下期間が0.6秒となるように構成している。この流下期間(0.6秒)は、V入賞装置650の特定入賞口(V入賞口)650aが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔(閉鎖期間(0.5秒))よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉650f1上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口(V入賞口)650aが開放された場合に確実に入賞するように構成している。図883(a)に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉650f1が開放状態に可変すると、図883(b)に示した状態へと移行する。図883(b)は、V入賞装置650のV入賞口650aが開放している状態を平面

40

50

視した模式図である。図 8 8 3 ( b ) に示した通り、開閉扉 6 5 0 f 1 は開放状態になると、遊技盤 1 3 の内部に待避するように可動し、右側上面 6 5 0 y 1 を流下した球が特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a に入賞可能となるように特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a が開放状態となる。また、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下中の球も、開閉扉 6 5 0 f 1 が待避位置に位置することで、特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a へ入賞する。

#### 【 2 8 8 1 】

また、V 入賞装置 6 5 0 には、開閉扉 6 5 0 f 1 上を流下していた球がどの位置から特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a に入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第 1 規制部材 6 5 1 と、第 2 規制部材 6 5 2 が設けられており ( 図 8 7 8 参照 )、開閉扉 6 5 0 f 1 上面上流側で特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a に入賞した球は第 1 規制部材 6 5 1、第 2 規制部材 6 5 2 を介して一列に整列させてから、球 1 個分の通路幅である検出口 6 5 0 a 1 に向けて流下するように構成されている。このように第 1 規制部材 6 5 1、第 2 規制部材 6 5 2 を設けることで、第 1 規制部材の下方位置に検出口 6 5 0 a 1 を設けたとしても、開閉扉 6 5 0 f 1 から勢いよく入賞した球が直接検出口 6 5 0 a 1 に衝突することを防止することができるため、検出口 6 5 0 a 1 に設けられた球検知スイッチ 6 5 0 c 1 が故障することを抑制することができる。加えて、球 1 個分の通路幅の検出口 6 5 0 a 1 を球が通過するまでに球を整列させるための流路 ( 第 1 規制部材 6 5 1、第 2 規制部材 6 5 2 上を流下する流路 ) を確保することができるため、V 入賞装置 6 5 0 内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。図 8 7 8 に戻り、説明を続ける。遊技盤面の正面視中央上部側には、パチンコ機 1 0 のモデルとなったアニメやドラマのタイトルを示すロゴ文字 R g 2 が装飾され、可変表示装置ユニット 8 0 の中央上部には、パチンコ機 1 0 のモデルとなったアニメやドラマのロゴマークを模した装飾用構造物 ( ロゴ装飾 R g 1 ) が配置されている。このロゴ装飾 R g 1 には、LED が内蔵されており変動演出に合わせて発光、点滅を実行することが可能である。なお、ロゴ装飾 R g 1 は遊技盤 1 3 に固定されており、その位置が可変することはない。なお、ロゴ装飾 R g 1 の位置は、図 8 7 8 に示す位置に限るものではなく、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される第 3 図柄に対して、縦、横、斜めのいずれかのラインを形成可能な位置であれば良く、例えば、可変表示装置ユニット 8 0 外の正面視右下領域、或いは正面視左下領域にロゴ装飾 R g 1 を配置しても良い。

#### 【 2 8 8 2 】

< 第 3 2 制御例における装飾用可動役物について >

次に、図 8 8 4 ~ 図 8 9 1 を参照して、本第 3 2 制御例に設けられている装飾用可動役物 ( ロゴ役物 9 0 2 ) について説明する。図 8 8 4 ( a ) は、ロゴ役物 9 0 2 が収納されている状態 ( 収納位置 ) を模式的に示した図である。図 8 8 4 ( a ) に示すように、このロゴ役物 9 0 2 は、バー役物 9 0 2 a と、回転体役物 9 0 2 b と、左右上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d によって構成されている。以下、図 8 8 6 ~ 図 8 9 1 を適宜参照しながら、ロゴ役物 9 0 2 の構成について説明する。バー役物 9 0 2 a は、左右の両端に上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d を有している。この上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d は左右対称に略同じ形状で構成されている。その為、左上昇機構 9 0 2 c において、説明した箇所と同一の構成については、右上昇機構 9 0 2 d の説明を省略する。左上昇機構 9 0 2 c は、上段ラック 9 0 2 c 1 とブーツ型の下段ラック 9 0 2 c 2 とで構成された 2 段ラックを有しており、下段ラック 9 0 2 c 2 の上端部に設けられた接続ギア 9 0 2 c 8 a ( 図 8 8 9 参照 ) によって上段ラック 9 0 2 c 1 と接続している。この 2 段ラックは、上駆動カム 9 0 2 c 3 が回転することによって上駆動カム 9 0 2 c 3 に設けられた円柱ピン 9 0 2 c 3 p の位置が可変することで高さが可変する。ここで、図 8 8 6 ~ 図 8 8 9 参照して、左上昇機構 9 0 2 c の詳細な構造について説明する。図 8 8 6、図 8 8 8 は上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d の分解斜視図であり、図 8 8 7、図 8 8 9 は、上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d の分解背面斜視図である。図 8 8 6 に示すように、左上昇機構 9 0 2 c には、上駆動用のステッピングモータであるバー役物用モータ 9 0 2 c 7 が設けられている。バー役物用モータ 9 0 2 c 7 には上駆動カム 9 0 2 c 3 と嵌合する上駆動用ギア 9 0 2 c 4 が設

けられている。バー役物用モータ 9 0 2 c 7 が作動して、上駆動用ギア 9 0 2 c 4 が回転することにより、上駆動カム 9 0 2 c 3 を回転させる。上駆動カム 9 0 2 c 3 には円柱ピン 9 0 2 c 3 p が設けられており、上駆動カム 9 0 3 c 3 が回転することで、円柱ピン 9 0 2 c 3 p の位置が可変する。

#### 【 2 8 8 3 】

この円柱ピン 9 0 2 c 3 p は、正面視手前側に突出しており、バー役物 9 0 2 a が収納位置にある場合、下段ラック 9 0 2 c 2 の底部は円柱ピン 9 0 2 c 3 p に下から支えられた状態となっている。そして、円柱ピン 9 0 2 c 3 p が図 8 8 4 ( a ) の位置から時計回り ( 右上昇機構 9 0 2 d の場合は反時計回り ) に移動することで、円柱ピン 9 0 2 c 3 p は下段ラック 9 0 2 c 2 の底部から外れ、下段ラック 9 0 2 c 2 は円柱ピン 9 0 2 c 3 p の支えを失う。なお、バー役物 9 0 2 a はストッパー 9 0 2 c 5 ( 図 8 8 7 参照 ) によって支えられており、ストッパー 9 0 2 c 5 がロック状態である場合には、下段ラック 9 0 2 c 2 が円柱ピン 9 0 2 c 3 p の支えを失ってもバー役物 9 0 2 a は落下しない。このストッパー 9 0 2 c 5 は、バー役物用モータ 9 0 2 c 7 が所定のステップ数 ( 本第 3 2 制御例では 2 5 ステップ ) 回転することで上駆動カム 9 0 2 c 3 に接続しているアーム部材 9 0 2 c 6 をスライドさせ、アーム部材 9 0 2 c 6 に接続しているリンク部材 9 0 2 c 5 L を上下させることでロック状態と解除状態とに可変する。ストッパー 9 0 2 c 5 が解除状態となり、円柱ピン 9 0 2 c 3 p が下段ラック 9 0 2 c 2 の下部に入り込んでいない状態である場合には、下段ラック 9 0 2 c 2 は自重で落下する。このとき、下段ラック 9 0 2 c 2 と上段ラック 9 0 2 c 1 を接続する接続ギア 9 0 2 c 8 a は上昇機構 9 0 2 c の支柱部分に設けられている下突出片 9 0 2 c 8 c と嵌合して反時計回りに回転する。この接続ギア 9 0 2 c 8 a は、上段ラック 9 0 2 c 1 に設けられた上突出片 9 0 2 c 8 b ( 図 8 8 7 参照 ) と嵌合しており、接続ギア 9 0 2 c 8 a が反時計回りに回転することで、上段ラック 9 0 2 c 1 を下降させる。これにより、バー役物 9 0 2 a は下降限まで落下する。なお、右上昇機構 9 0 2 d にのみ、図 8 8 4 ( a ) に示す、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 が設けられている。この右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 が ON である場合には、正面視奥側に向かって弁が突出し、自重で落下するバー役物 9 0 2 a を図 8 8 5 ( a ) に示す位置で停止させることが可能となる。一方、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 が OFF となった場合には、弁が引っ込みバー役物 9 0 2 a は下降限まで落下する。

#### 【 2 8 8 4 】

ここで、本第 3 2 制御例では、バー役物 9 0 2 a の落下パターンとして、2 種類の落下パターンを設定可能に構成している。まず、1 つ目の落下パターンは、左ストッパー 9 0 2 c 5 をロック状態のままで右ストッパー 9 0 2 d 5 のみを解除状態とし、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 を ON とする右中間片落ち状態 ( 図 8 8 5 ( a ) 参照 ) とした後、右中間片落ち状態から左ストッパー 9 0 2 c 5 を解除状態とし、バー役物 9 0 2 a の左端を下降限まで落下させた状態である左片落ち状態 ( 図 8 8 5 ( b ) 参照 ) とし、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 を OFF としてバー役物 9 0 2 a の右端も下降限 ( 図 8 8 4 ( b ) に示す位置 ) まで落下させる第 1 落下パターンである。2 つ目の落下パターンは、左右のストッパー 9 0 2 c 5 および 9 0 2 d 5 を同時に解除状態とし、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 を OFF とすることでバー役物 9 0 2 a が自重で一気に下降限まで落下する第 2 落下パターンである。このように、バー役物 9 0 2 a を自重で落下させる構造であっても、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 と左右のストッパー 9 0 2 c 5 および 9 0 2 d 5 の解除時期を可変させることで多様な落下パターンを設定可能にしている。図 8 8 6 に戻り説明を続ける。バー役物 9 0 2 a が下降限にある場合 ( 図 8 8 4 ( b ) に示す状態である場合 )、上駆動カム 9 0 2 c 3 が時計回り ( 右上昇機構 9 0 2 d では、反時計回り ) に回転することで、円柱ピン 9 0 2 c 3 p が図 8 8 4 ( b ) に示す位置から時計回りに移動し、下段ラック 9 0 2 c 2 の底部に入り込み、下段ラック 9 0 2 c 2 を押し上げる。円柱ピン 9 0 2 c 3 p によって下段ラック 9 0 2 c 2 が押し上げられると、接続ギア 9 0 2 c 8 a ( 図 8 8 7 参照 ) が上昇機構 9 0 2 c の支柱部分に設けられている下突出片 9 0 2 c 8 c ( 図 8 8 7 参照 ) と嵌合し、接続ギア 9 0 2 c 8 a が時計回りに回転する。この接続ギア

902c8aは、上段ラック902c1に設けられた上突出片902c8b(図887参照)とも嵌合しており、接続ギア902c8aが時計回りに回転することで、上段ラック902c1を上昇させる。

#### 【2885】

このように、上段ラック902c1と下段ラック902c2の2段ラックとすることで、上駆動カム902c3の直径よりも長いストロークの上下駆動が可能となるため、上駆動カム902c3を軽量化することができ、駆動するためのステッピングモータの出力を抑えて駆動させることができる。よって、パチンコ機10の消費電力を抑えることができる。次に、図888～図891を参照して、回転体役物902bの構造について説明する。図888は、回転体役物902bとバー役物902aの分解正面斜視図であり、図889は、回転体役物902bとバー役物902aの分解背面斜視図である。また、図890は、回転体役物902bの分解正面斜視図であり、図891は、回転体役物の分解裏面斜視図である。回転体902b1は、表面に装飾が施された部材であり、本第32制御例では、パチンコ機10の題材に関連する「物」という文字が装飾されている(図884(a)参照)。この回転体902b1の裏側には、回転駆動用のステッピングモータである回転体モータ902b2と、ローラースライダー902b6が設けられている(図889参照)。音声ランプ制御装置113によって設定された動作データに基づいて回転体モータ902b2が駆動すると、回転ギア902b7が回転し、回転ギア902b7の回転により回転体902b1を回転させる。回転体モータ902b2は、音声ランプ制御装置113によって設定された動作データに基づいて時計回り、或いは反時計回りに回転可能であり、回転体モータ902b2の回転方向に対応して回転体902b1の回転方向が可変する。また、回転体モータ902b2の回転速度は音声ランプ制御装置113によって設定された動作データに基づいて4段階で設定可能であり、回転体モータ902b2の回転スピードに対応して回転体902b1の回転スピードも可変する。

10

20

#### 【2886】

図888に示すように、回転体役物902bに設けられているローラースライダー902b6は、ボールねじ902b5を挿通可能に構成されている。このボールねじ902b5には、正面視左端に横駆動ギア902b4と、横駆動用のステッピングモータである横移動モータ902b3が設けられており、横移動モータ902b3が駆動することで、横駆動ギア902b4が回転し、ボールねじ902b5が回転する。ボールねじ902b5が回転すると、ローラースライダー902b6が左右に移動する。これにより、回転体役物902bを左右に移動させることができる。ここで、図884(b)を参照して、回転体役物902bの左右可動域について説明する。回転体役物902bは、バー役物902aの正面視手前側を左可動域限Pt2から右可動域限Pt3の範囲内で左右に移動可能に構成されている。また、左右可動域限Pt2、Pt3の間には基準位置Pt1が設定されており、バー役物902aが収納位置となる場合には、基準位置Pt1で停止するように構成されている。横移動モータ902b3は、音声ランプ制御装置113によって設定された動作データに基づいて時計回り、或いは反時計回りに回転可能であり、横移動モータ902b3が時計回りに回転すると、回転体役物902bは正面視右方向に移動し、反時計回りに回転すると、回転体役物902bは正面視左方向に移動する。なお、バー役物902aには基準位置Pt1、左可動域限Pt2、右可動域限Pt3に対応する位置に図示しないセンサが設けられており、回転体役物902bの左右の位置を検出可能に構成している。また、横移動モータ902b3の回転速度は音声ランプ制御装置113によって設定された動作データに基づいて4段階で設定可能であり、横移動モータ902b3の回転スピードに対応して回転体役物902bの移動スピードも可変する。

30

40

#### 【2887】

<第32制御例における演出内容について>

図892～図894を参照して、第32制御例のパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。図893(a)は、第3図柄表示装置81における特別図柄(第3図柄)が仮停止した場合の表示画面の一例を

50

示した図である。第3図柄表示装置81の主表示領域Dmには、左、中及び右の3つの図柄列(Z1~Z3)が表示される。ここで、図892(a)を参照して、本第32制御例の図柄列の構成について説明する。図892(a)は、本第32制御例における第3図柄の構成を模式的に示した図である。第3図柄表示装置81の表示画面に表示される第3図柄(第1特別図柄(特図1)または第2特別図柄(特図2)の変動表示に対応して変動する装飾図柄)は、「1」から「8」の数字を模した識別情報が付された8種類の主図柄と、パチンコ機10の題材と関連する「海」「物」「語」という文字を模した識別情報が付された3種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第3図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示(動的表示)されるようになっている。なお、それぞれの数字図柄は、有効ラインL1上に同一の数字図柄が3つ揃った状態(例えば、左中段図柄Z1b, 中中段図柄Z2b, 右中段図柄Z3bにそれぞれ7図柄D9が停止表示された状態)で表示されると特別図柄の大当たり当選であることを示す。一方、文字図柄は有効ラインL1上に同一の文字図柄が3つ揃った状態(例えば、左中段図柄Z1b, 中中段図柄Z2b, 右中段図柄Z3bにそれぞれ「海」図柄D4が停止表示された状態)で表示された場合と、左中段図柄Z1bに「海」図柄D4、中中段図柄Z2bに「物」図柄D7、右中段図柄Z3bに「語」図柄D10が停止表示された場合に特別図柄の大当たり当選であることを示す構成としている。図892(b)~(e)は、回転体役物902bの停止パターンの一例を示した図である。図892(b)に示す正転状態は、回転体モータ902b2が原点位置である場合の向きである。(c)~(e)は原点位置以外の場合の一例を示した図である。

#### 【2888】

図893(a)に戻り、説明を続ける。図893(a)に示した通り、主表示領域Dmにおける正面視左上には小表示領域Dm1が形成されている。この小表示領域Dm1は、特別図柄の抽選状況(抽選中(変動中)であるか否か、及び、抽選結果)を示すための識別情報(第4図柄)が表示される領域であって、第1特別図柄(特図1)の抽選状況を示すための第4図柄(特図1第4図柄)、或いは、第2特別図柄(特図2)の抽選状況を示すための第4図柄(特図2第4図柄)が小表示領域Dm1に表示されるように構成している。図893(a)に示す例では、小表示領域Dm1において第4図柄が変動表示中であることを示す表示態様で表示されている。主表示領域Dmには、図柄列Z1~Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Z1 右図柄列Z3 中図柄列Z2の順に、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時に有効ラインL1上に大当たり図柄の組合せで揃えば大当たりとして大当たり当選報知演出が実行される。なお、図893(a)に示すように、上段および下段の第3図柄は、半分隠れた状態で表示される。これにより、上段および下段には有効ラインが設定されていないことを示している。図893(a)に示す例では、左中段図柄Z1bとして1図柄D1、中中段図柄Z2bとして8図柄D11、右中段図柄Z3bとして海図柄D4がそれぞれ揺れた状態で停止表示されている。この主図柄が揺れた状態は、特別図柄の変動時間が経過していない状態であり、特別図柄の変動時間が経過すると完全に停止した状態となる。

#### 【2889】

また、図893(a)に示すように、主表示領域Dmの下方には、副表示領域Dsが形成される。この副表示領域Dsには、獲得済みの特別図柄抽選の権利(保留記憶)の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本第32制御例のパチンコ機10は、第1図柄表示装置37において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第1入球口64、或いは第2入球口640へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大4回まで保留される。副表示領域Dsに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第32制御例では、第1入球口64への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個、第2入球口640への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個に設定されているので、副表示領域Dsには

、保留図柄が最大 8 個表示される。具体的には、図 8 9 3 ( a ) に示した通り、副表示領域 D s は、特図 1 保留球待機中領域 D s 1 と、実行中領域 D s 2 と、特図 2 保留球待機中領域 D s 3 に区画形成される。特図 1 保留球待機中領域 D s 1 は、第 1 特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数 ( 4 個 ) に対応した 4 つの台座 m 1 ~ m 4 が右から順に表示されている。そして、第 1 特別図柄の保留球を獲得した場合には、4 つの台座 m 1 ~ m 4 のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図 8 9 3 ( a ) に示した例では、第 1 特別図柄の保留球を 2 つ保留記憶している状態であって、特図 1 保留球待機中領域 D s 1 には、第 1 特別図柄の保留球 ( 特図 1 保留球 ) に対応した表示態様 ( 白色の丸印 ) の保留図柄が 2 つ ( h r 1 ~ h r 2 )、第 1 台座 m 1 および第 2 台座 m 2 に表示されている。 10

#### 【 2 8 9 0 】

また、特図 2 保留球待機中領域 D s 3 は、第 2 特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数 ( 4 個 ) に対応した 4 つの台座 m 5 ~ m 8 が左から順に表示されている。そして、第 2 特別図柄の保留球を獲得した場合には、4 つの台座 m 5 ~ m 8 のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図 8 9 3 ( a ) に示した例では、第 2 特別図柄の保留球を 1 つも保留記憶していない状態であるため、特図 2 保留球待機中領域 D s 3 には、保留図柄が 1 つも表示されていない。実行中領域 D s 2 は、現在実行中の特別図柄変動に対応して表示されていた保留図柄がシフトして表示される表示領域であって、実行中台座 m 0 に、実行中保留図柄 h r 0 が表示される。つまり、新たな特別図柄変動が開始される場合には、特図 1 保留球待機中領域 D s 1 の台座 m 1 に表示されていた保留図柄 h r 1 が、実行中領域 D s 2 の台座 m 0 へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、特図 1 保留球待機中領域 D s 1 に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出 ( 例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出 ) を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄 ( 実行中図柄 ) を表示可能とすることで、保留図柄 ( 実行中図柄 ) の表示態様を可変させる演出を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄 ( 実行中図柄 ) に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の表示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、特図 2 保留球待機中領域 D s 3 の台座 m 5 に保留図柄が表示されている場合には、特図 1 保留球待機中領域 D s 1 の台座 m 1 に表示されている保留図柄 h r 1 よりも優先して実行中領域 D s 2 の台座 m 0 へとシフトして表示される。 20 30

#### 【 2 8 9 1 】

このように、本第 3 2 制御例では、特図 1 保留図柄の表示領域と、特図 2 保留図柄の表示領域と、を区分けして表示するように構成することで、表示されている保留図柄が第 1 特別図柄の保留球を示す保留図柄 ( 特図 1 保留図柄 ) であるか、第 2 特別図柄の保留球を示す保留図柄 ( 特図 2 保留図柄 ) であるかを遊技者が識別可能に構成している。これにより、遊技者に対して現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握させることができるため、保留図柄の表示内容に基づいて第 1 入球口 6 4 へと球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。図 8 9 3 ( b ) は、救済チャンス演出開始時の表示画面の一例を示した図である。この救済チャンス演出は、抽選結果が外れであることを示す表示態様を表示した後に大当たりまたは小当たり当選を示す表示態様に可変させる演出 ( 所謂、復活演出 ) の一種であり、ロゴランプ R g 1 と、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されている「語」図柄 D 1 0 とを結ぶライン上に回転体役物 9 0 2 b が正転状態 ( 図 8 9 2 ( b ) 参照 ) で停止した場合に、大当たり当選であることが報知される演出である。以下、救済チャンス演出の詳細について説明する。救済チャンス演出が開始されると、ロゴ役物 9 0 2 が音声ランプ制御装置 1 1 3 によって予め設定されている動作シナリオに基づいて動作を開始する。具体的には、バー役物 9 0 2 a が下降限ま 40 50



で落下し、回転体役物 9 0 2 b が左右移動と回転を開始する。

#### 【 2 8 9 2 】

図 8 9 4 ( b ) に示すように、救済チャンス演出が開始されると、バー役物 9 0 2 a が有効ライン L 1 上に仮停止している第 3 図柄の前面側に位置するため、遊技者からは有効ライン L 1 上の第 3 図柄が視認困難となる。これは、ロゴランプ R g 1 と、「語」図柄 D 7 とを結ぶライン上に全体が表示された第 3 図柄が視認できる状態であった場合、演出が成功して「海物語」の文字列が形成されたとしても、ライン上にその他の第 3 図柄が視認可能な状態で存在することで「海物語」の文字列が形成されたことを遊技者に分かり難くしてしまう虞があるためである。このため、バー役物 9 0 2 a によって有効ライン L 1 上の第 3 図柄を覆い隠し、ロゴランプ R g 1 と、回転体役物 9 0 2 b と、「語」図柄 D 1 0 とのライン上に余計な第 3 図柄が存在しないように構成している。主表示領域 D m の中央上部領域には表示領域 H R 1 が形成され、主表示領域 D m の中央下部領域には演出成功となる回転体役物 9 0 2 b の停止位置を示すための上矢印 8 0 2 が表示される。表示領域 H R 1 には、救済チャンス演出の成功条件を報知するための案内態様が表示される。このように構成することで、遊技者に救済チャンス演出の内容を分かり易く認識させることができる。回転体役物 9 0 2 b は、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって予め設定されている動作シナリオに基づいて 6 秒程度左右への移動と回転を継続した後、当否判定結果を報知するための停止位置で停止する。

10

#### 【 2 8 9 3 】

図 8 9 4 ( a ) は、救済チャンス演出成功の場合の演出内容を示した図である。救済チャンス演出の成功パターンの動作シナリオが設定されている場合（即ち、当否判定結果が大当たり当選である場合）には、動作シナリオの停止タイミングになると、回転体役物 9 0 2 b が当たり報知位置（図 8 9 4 ( a ) に示す例では、有効ライン L 1 と中図柄列 Z 2 の交点の位置）に正転状態で停止する。回転体役物 9 0 2 b が当たり報知位置で停止したことを確認すると、中図柄列 Z 2 が半コマ分戻り、半分隠れた状態で表示されていた中下段図柄 Z 2 c が上昇ライン L 2 の位置まで上昇することで、中下段図柄 Z 2 c の全体が表示される。これにより、中下段図柄 Z 2 c が、ロゴランプ R g 1 と回転体役物 9 0 2 b とで「海物語」の文字列を形成している構成要素であることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、この「海物語」の文字列は、大当たり当選であることを示す態様である。また、中図柄列 Z 2 が半コマ分戻るのに合わせて、バー役物 9 0 2 a も対応する位置まで上昇することで、中中段図柄 Z 2 b を覆い隠す構成としている。これにより、ロゴランプ R g 1 と、回転体役物 9 0 2 b と、「語」図柄 D 1 0 とのライン上に余計な第 3 図柄が存在しない状態とし、遊技者に「海物語」の文字列が完成していることを分かり易くすることができる。さらに、「海物語」の文字列が完成したことに対応して、ロゴランプ R g 1 と、回転体役物 9 0 2 b にそれぞれ内蔵されている L E D を発光させることで、ロゴランプ R g 1 と回転体役物 9 0 2 b と、中下段図柄 Z 2 c とでラインが形成されていることを強調し、遊技者が見落とすことを抑制する構成としている。加えて、表示領域 H R 1 には、救済チャンス演出が成功したことを報知する案内態様である「おめでとう」という文字が表示される。これにより、救済チャンス演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。

20

30

40

#### 【 2 8 9 4 】

一方、救済チャンス演出失敗の場合（即ち、当否判定結果が外れである場合）には、外れ報知位置（図 8 9 4 ( b ) に示す例では、有効ライン L 1 と右図柄列 Z 3 の交点の位置）で回転体役物 9 0 2 b が停止する。なお、図 8 9 4 ( b ) に示す例では、回転体役物 9 0 2 b が有効ライン L 1 と右図柄列 Z 3 との交点において停止する例を説明したが、これに限るものではなく、ロゴランプ R g 1 と、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている「語」図柄 D 1 0 とを結ぶライン上から外れた位置であれば良い。

#### 【 2 8 9 5 】

< 第 3 2 制御例のパチンコ機 1 0 における電氣的構成について >

次に、図 8 9 5 を参照して、本第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成につ

50

いて説明する。図 8 9 5 は、本第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。本第 3 2 制御例では、上述した第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部、R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点、ロゴ役物 9 0 2 用の駆動モータを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など）2 2 7 における点灯および消灯の出力、ロゴ役物 9 0 2 の駆動制御データの出力、変動演出（変動表示）といった表示制御装置 1 1 4 で行われる第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、枠ボタン 2 2、駆動モータ群 7 7 0、右途中停止ソレノイド 7 7 5 がそれぞれ接続されている。ここで、駆動モータ群 7 7 0 には、音声ランプ制御装置 1 1 3 が制御可能な装飾用の各種可動部材（可変部材）を駆動させるための駆動源（モータ）が含まれており、具体的には、バー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7、回転体モータ 9 0 2 b 2、横移動モータ 9 0 2 b 3、その他モータ 7 7 1 を有している。

10

20

#### 【 2 8 9 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、図 8 9 6（a）を参照して、本第 3 2 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 8 9 6（a）は、本第 3 2 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示したブロック図である。上述した第 2 9 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 に対して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 a に代えて変動パターン選択テーブル 2 2 2 x a を設け、新たに動作シナリオ選択テーブル 2 2 2 x b を追加した点で相違している。変動パターン選択テーブル 2 2 2 x a は、変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（外れ、ガセ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第 3 2 制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄が縦スクロールで変動表示される変動演出が実行される。この変動演出では、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。

30

40

#### 【 2 8 9 7 】

動作シナリオ選択テーブル 2 2 2 x b は、ロゴ役物 9 0 2 を構成する各駆動モータの動作シナリオを設定するためのテーブルである。動作シナリオ選択テーブル 2 2 2 x b は、シナリオ選択用のカウンタ値に当否判定結果に対応する動作シナリオがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、変動態様として上述した救済チャンス演出の実行

50

を決定した場合に、当否判定結果と、取得したシナリオ選択用のカウンタ値に基づいて、ロゴ役物 902 の動作シナリオを選択する。ここで、図 897 ~ 図 898 を参照して、変動パターン選択テーブル 222 x a の内容について説明する。図 897 (a) は、変動パターン選択テーブル 222 x a の構成を模式的に示したブロック図である。図 897 (a) に示した通り、変動パターン選択テーブル 222 x a には、通常用変動パターン選択テーブル 222 x a 1 と、時短用変動パターン選択テーブル 222 x a 2 と、特殊時短用変動パターン選択テーブル 222 x a 3 と、時短最終変動パターン選択テーブル 222 x a 4 が規定されている。図 897 (b) は、通常用変動パターン選択テーブル 222 x a 1 の内容を模式的に示した図である。通常用変動パターン選択テーブル 222 x a 1 は、通常状態（普通図柄の低確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す特図種別と、当否判定結果と、変動パターン種別と、第 1 演出カウンタ CS1 の値とに基づいて表示用変動パターンを設定するものである。なお、図 897 (b) に示すように、本第 3 2 制御例では、それぞれの表示用変動パターン毎に上述した救済チャンス演出の実行有無が規定されている。具体的には、特図種別が「第 1 特別図柄（特図 1）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「外れ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「0 ~ 199」に対して「変動パターン A」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。

10

#### 【2898】

なお、変動パターン種別「外れ」である場合には救済チャンス演出が設定されない構成としているが、これは、変動パターン種別「外れ」の変動時間が 7 秒であるのに対し（図 808 参照）、救済チャンス演出の演出時間は 12 秒であり、変動時間内で救済チャンス演出が終了しないためである。特図種別が「第 1 特別図柄（特図 1）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「ガセ外れ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「0 ~ 179」に対して「変動パターン B」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「180 ~ 199」に対して「変動パターン C」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、変動パターン種別が「ガセ外れ」である場合には、10% の割合で救済チャンス演出が設定される。特図種別が「第 1 特別図柄（特図 1）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「0 ~ 179」に対して「変動パターン D」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「180 ~ 199」に対して「変動パターン E」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、10% の割合で救済チャンス演出が設定される。特図種別が「第 1 特別図柄（特図 1）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「スーパーリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「0 ~ 149」に対して「変動パターン F」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「150 ~ 199」に対して「変動パターン G」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、25% の割合で救済チャンス演出が設定される。

20

30

40

#### 【2899】

特図種別が「第 1 特別図柄（特図 1）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「0 ~ 149」に対して「変動パターン H」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ CS1 の値が「150 ~ 199」に対して「変動パターン I」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、25% の割合で救済チャンス演出が設定される。特図種別が「第 1 特別図柄（特図 1）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「スーパーリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ

50

C S 1 の値が「0 ~ 1 2 9」に対して「変動パターン J」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「1 3 0 ~ 1 9 9」に対して「変動パターン K」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、35%の割合で救済チャンス演出が設定される。なお、当否判定結果が「大当たり」で、変動パターン種別「ノーマルリーチ」の場合において救済チャンス演出が実行される場合は、第 3 図柄がリーチ状態とならずに外れを示す組合せで仮停止した後に救済チャンス演出が開始される。一方、当否判定結果が「大当たり」で、変動パターン種別「スーパーリーチ」の場合において救済チャンス演出が実行される場合は、第 3 図柄がリーチ状態となり、リーチ演出が実行された後に外れを示す組合せで仮停止し、救済チャンス演出が開始される。また、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」または「スーパーリーチ」の場合、当否判定結果が「外れ」の場合と「大当たり」の場合とで救済チャンス演出の設定され易さが異なり、当否判定結果が「大当たり」の場合の方が「外れ」の場合よりも救済チャンス演出が設定され易く構成している。

10

#### 【2900】

これにより、第 3 図柄がリーチ状態とならなかった場合であっても、救済チャンス演出が実行されることを期待させ、遊技者に変動表示が終了する最後の瞬間まで大当たり当選に対する期待感を抱かせることが可能となる。特図種別が「第 1 特別図柄（特図 1）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 9」に対して「変動パターン L」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」である場合には、救済チャンス演出が設定されない。これは、本第 3 2 制御例では、変動パターン種別として「スペシャルリーチ」が設定されるのは、当否判定結果が「大当たり」である場合のみであり、スペシャルリーチが開始された時点で遊技者は大当たり当選であることを認識することが可能であることから、救済チャンス演出を実行しても演出効果が低いためである。特図種別が「第 1 特別図柄（特図 1）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 9」に対して「変動パターン M」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「小当たり」であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、救済チャンス演出が設定されない。特図種別が「第 2 特別図柄（特図 2）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「外れ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 7 9」に対して「変動パターン N」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「1 8 0 ~ 1 9 9」に対して「変動パターン P」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「外れ」である場合には、10%の割合で救済チャンス演出が設定される。

20

30

#### 【2901】

特図種別が「第 2 特別図柄（特図 2）」、当否判定結果が「大当たり」または「小当たり」で、変動パターン種別が「当たり」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 4 9」に対して「変動パターン Q」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 9 9」に対して「変動パターン R」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」または「小当たり」であり、変動パターン種別が「当たり」である場合には、25%の割合で救済チャンス演出が設定される。図 8 9 8 (a) は、時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 x a 2 の内容を模式的に示した図である。時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 x a 2 は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 x a 1 と同様に、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す特図種別と、当否判定結果と、変動パターン種別と、第 1 演出カウンタ C S 1 の値とに基づいて表示用変

40

50

動パターンを設定するものである。具体的には、特図種別が「第1特別図柄（特図1）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「超短外れ」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンS」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第1特別図柄（特図1）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「短大当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンT」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。

#### 【2902】

特図種別が「第1特別図柄（特図1）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～189」に対して「変動パターンU」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定され、特図種別が「第1特別図柄（特図1）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「190～199」に対して「変動パターンV」と救済チャンス演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「小当たり」であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、5%の割合で救済チャンス演出が設定される。特図種別が「第2特別図柄（特図2）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「短外れ」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンW」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第2特別図柄（特図2）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「超短大当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンX」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第2特別図柄（特図2）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「超短小当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンY」と救済チャンス演出なしが対応付けて規定されている。このように、時短状態においては、第1特別図柄の変動パターン種別「長小当たり」である場合を除いて救済チャンス演出が設定されない構成としている。これは、時短状態では、変動パターン種別が「長小当たり」である場合を除いて変動時間が2秒以下に設定されており、救済チャンス演出の演出時間よりも短いためである。

#### 【2903】

図898(b)は、特殊時短用変動パターン選択テーブル222×a3の内容を模式的に示した図である。特殊時短用変動パターン選択テーブル222×a3は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が特殊時短状態において設定される変動パターン種別であった場合に参照されるテーブルである。ここで、本第32制御例では、上述した第29制御例と同様に、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第2特別図柄変動回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第1特別図柄変動回数と、第2特別図柄変動回数との合算回数が10回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本第32制御例におけるパチンコ機10は、第2特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第2特別図柄抽選を3回実行し、何れかの第2特別図柄抽選において約1/2の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される3回の第2特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図2保留を用いた第2特別図柄抽選（1回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。

#### 【2904】

ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定した場合には、第1特別図柄抽選が3回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第2特別図柄抽選が実行されることなく時短状態が終了

してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第 3 2 制御例では、第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）を最大で 4 個獲得可能に構成しており、例えば、特図 1 保留を 4 個、特図 2 保留を 0 個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第 2 特別図柄変動よりも先に第 1 特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第 2 特別図柄抽選が 3 回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。また、時短状態が設定される際に特図 1 保留を 4 個獲得している状態であっても、時短状態中に第 2 特別図柄変動を 3 回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が 7 回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図 1 保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第 2 特別図柄変動を 3 回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。そこで、本第 3 2 制御例では、第 2 特別図柄変動の実行回数のみに基づいて成立する時短終了条件と、第 1 特別図柄変動と、第 2 特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図 1 保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第 2 特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第 2 特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。

10

#### 【 2 9 0 5 】

さらに、本第 3 2 制御例では、時短状態中において効率良く第 2 特別図柄抽選を実行させるために、特図 1 保留の上限数（4 個）に対応する第 1 特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから 4 回目の第 1 特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル 2 0 2 d 2（図 8 0 9（a）参照）を用いて、短時間（0.5 秒）の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第 1 特別図柄変動に対しては、20 秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第 1 特別図柄変動の変動時間として常に短時間（0.5 秒）の変動時間が設定されてしまうと、新たな第 1 特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第 1 特別図柄変動と、第 2 特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。これに対して、本第 2 9 制御例では、時短状態が設定されてから実行される 5 回目以降の第 1 特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図 1 保留を獲得した場合にのみ実行される第 1 特別図柄変動に対しては、長時間（20 秒）の変動時間を設定するように構成し、1 回の第 1 特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保することで、第 1 特別図柄変動と、第 2 特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、特殊時短状態（時短状態中に第 1 特別図柄変動が 5 回以上実行された状態）では、その第 1 特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。

20

30

40

#### 【 2 9 0 6 】

図 8 9 8（c）は、時短最終変動パターン選択テーブル 2 2 2 x a 4 の内容を模式的に示した図である。時短最終変動パターン選択テーブル 2 2 2 x a 4 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が時短最終変動において設定される変動パターン種別であった場合に参照されるテーブルである。本第 3 2 制御例では、上述した第 2 9 制御例と同様に、時短最終変動となる第 2 特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果（数字アイコン 8 0 8 の「0」表示）を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図 2 保留の獲得を促すためのチャージ演出（図 7 9 3（a）参照）が実行されるように構成している。よって、時短状態

50

が設定されてから 1 回目、又は 2 回目の第 2 特別図柄変動よりも 3 回目（最終）の第 2 特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図 2 保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で当り当選する場合であっても、1 回目、或いは 2 回目の第 2 特別図柄抽選で当り当選する場合と、3 回目の第 2 特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間あたりに実行される第 2 特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第 2 特別図柄抽選で当り当選するか否かだけでなく、時短状態中における何回目の第 2 特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。次に、図 899 を参照して、動作シナリオ選択テーブル 222 x b の内容について説明する。図 899 は、動作シナリオ選択テーブル 222 x b の内容を模式的に示した図である。図 899 に示すように、動作シナリオ選択テーブル 222 x b には、シナリオ選択用のカウンタである第 2 演出カウンタの値にそれぞれの当否判定結果に対応する動作シナリオがそれぞれ設定されている。

10

#### 【2907】

具体的には、当否判定結果が「外れ」である場合、第 2 演出カウンタ CS2 の値が「0 ~ 19」に対して「動作シナリオ A」が規定されている。ここで、図 900 を参照して、動作シナリオ A の内容について説明する。図 900 (a) は、ロゴ役物 902 の動作シナリオ A のうち、バー役物 902 a の上下駆動の関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 900 (a) に示す通り、バー役物 902 a 上下駆動の動作シナリオ A は、シナリオカウンタ 223 x h の値に対して、左バー役物用モータ 902 c 7、右バー役物用モータ 902 d 7 および右途中停止ソレノイド 902 d 9 の動作データ（動作内容）が規定されていると共に、その段階におけるバー役物 902 a の位置（状態）と左右のバー役物ストッパー 902 c 5 および 902 d 5 の状態が示されている。なお、シナリオカウンタ 223 x h は、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 に設けられたカウンタであり、予め規定されたタイミングでロゴ役物 902 の各駆動モータの動作データを設定するために用いられる。このシナリオカウンタ 223 x h のカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図 913 参照）の救済チャンス演出実行中処理（S3159）において 1 加算される。詳細は後述するが、この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置 113 のメイン処理において 1 ms 毎に実行される処理である（図 908 参照）。従って、シナリオカウンタ 223 x h のカウンタ値は 1 ms 毎に 1 加算される。本第 32 制御例では、表示用変動パターンに予め設定された救済チャンス演出の開始タイミングとなった場合に音声ランプ制御装置 113 によりシナリオカウンタ 223 x h のカウンタが開始され、シナリオカウンタ 223 x h の値が動作シナリオに規定された値となった場合に、対応する動作データが設定される。

20

30

#### 【2908】

図 900 (a) に示すように、シナリオカウンタ値は、シナリオカウンタ 223 x h のカウンタ値を示しており、シナリオカウンタ 223 x h のカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図 913 参照）の救済チャンス演出実行中処理（S3159）において 1 加算される。詳細は後述するが、この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置 113 のメイン処理において 1 ms 毎に実行される処理である（図 908 参照）。従って、シナリオカウンタ 223 x h のカウンタ値は 1 ms 毎に 1 加算される。左バー役物用モータ動作データおよび右バー役物用モータ動作データのステップ数は、左バー役物用モータ 902 c 7 および右バー役物用モータ 902 d 7 の回転ステップ数を示し、スピードは、左バー役物用モータ 902 c 7 および右バー役物用モータ 902 d 7 のステッピングモータを動作させるスピードが規定されている。なお、ステップ数の「+（正方向）」と「-（逆方向）」はモータを回転させる方向を示しており、正方向は、ステップカウンタを加算して更新する方向にモータを回転させ、逆方向は、ステップカウンタを減算して更新する方向にモータを回転させる。本第 32 制御例における左バー役物用モータ 902 c 7 は、正方向が設定されると時計回り、逆方向が設定されると反時計回りに回転する。右バー

40

50

役物用モータ 9 0 2 d 7 は、正方向が設定されると反時計回り、逆方向が設定されると時計回りに回転する。また、本第 3 2 制御例では、スピードが 1 である場合には、1 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（高速）となり、スピードが 2 である場合には、2 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中速）となり、スピードが 3 である場合には、3 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中低速）となり、スピードが 4 である場合には、4 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（低速）となっている。つまり、スピード 1 が最も早い速度で設定されることとなり、スピード 2 は、スピード 1 の  $1/2$  のスピード、スピード 3 は、スピード 1 の  $1/3$  のスピード、スピード 4 は、スピード 1 の  $1/4$  のスピードとなっている。

#### 【 2 9 0 9 】

また、バー役物位置は、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対応する動作データを設定する時点におけるバー役物 9 0 2 a の位置（状態）を示している。表示用変動パターンに設定されている救済チャンス演出の開始タイミングとなると、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「1」になると、右バー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 2 5 とスピード 4 が設定される。これにより、右バー役物用モータ 9 0 2 d 7 が、ステップカウンタ値 2 5 になるまで反時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始する。本第 3 2 制御例では、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 のステッピングモータは、1 0 0 ステップで 1 周する構成であり、ステップカウンタの値が 0 の位置（原点位置）を収納位置、ステップカウンタの値が 2 5 の位置で左右のバー役物用ストッパ 9 0 2 c 5 および 9 0 2 d 5 が解除状態（OFF 状態）となり、バー役物 9 0 2 a が下降限まで落下するように構成している。なお、本第 3 2 制御例では、ステップカウンタ 0 から 2 5 までスピード 4 で駆動するのに要する時間は 5 0 0 m s で設定している。シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「5 0 0」になると、左バー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 2 5 とスピード 2 が設定される。これにより、左バー役物用モータ 9 0 2 c 7 が、ステップカウンタ値 2 5 になるまで時計回りにスピード 2 の速さで回転される。なお、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「5 0 0」の場合は、動作シナリオが開始されてから 5 0 0 m s 経過した場合であるため、右バー役物用モータ 9 0 2 d 7 がステップカウンタ値 2 5 の位置まで回転した状態となる。上述したように、ステップカウンタ値が 2 5 の位置で右バー役物ストッパ 9 0 2 d 5 が解除状態（OFF 状態）となり、バー役物 9 0 2 a の正面視右端が自重落下を開始するが、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 が ON 状態であるため、図 8 8 5 ( a ) に示す位置で停止した状態（右中間片落ち状態）となる。

#### 【 2 9 1 0 】

そして、シナリオカウンタ値 5 0 0 の時点から 2 5 0 m s が経過し、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「7 5 0」になると、左バー役物用モータ 9 0 2 c 7 がステップカウンタ値 2 5 の位置まで回転した状態となり、左バー役物ストッパ 9 0 2 d 5 が解除状態（OFF 状態）となるため、バー役物 9 0 2 a の正面視左端が自重落下する。なお、左上昇機構 9 0 2 c には途中停止ソレノイドが設けられていないため、バー役物 9 0 2 a の正面視左端は下降限まで落下し、図 8 8 5 ( b ) に示す状態となる（右中間片落ち、左片落ち状態）。その後、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「1 0 0 0」になると、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 が OFF 状態に設定され、バー役物 9 0 2 a の正面視右端も下降限まで落下する（図 8 8 4 ( b ) 参照）。シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「1 1 2 5 0」になると、左バー役物用モータ動作データおよび右バー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 7 5 とスピード 2 が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は 2 5 であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 は各ステップカウンタ値が 1 0 0 になるまで逆方向にスピード 2 で回転する。本第 3 2 制御例では、ステップカウンタ値 6 0 の位置で円柱ピン 9 0 2 c 3 p および 9 0 2 d 3 p がそれぞれ下段ラック 9 0 2 c 2 および 9 0 2 d 2 の押し上げを開始し、ステップカウンタ値 1 0 0 の位置でバー役物 9 0 2 a は収納位置となる。従って、シナリオカウンタ値 1 1 2 5 0 に対応する動作データが設定されてから 7 5 0 m s

10

20

30

40

50



経過後、即ち、シナリオカウンタ値 1 2 0 0 0 の時点でバー役物 9 0 2 a は収納位置となる。なお、シナリオカウンタ値「1 2 0 0 0」は動作シナリオ A の終了時期であるため、E N D データが規定されている。この E N D データが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングが否かを容易に判断することができる。

#### 【2 9 1 1】

図 9 0 0 ( b ) は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ A のうち、回転体役物 9 0 2 b の左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 0 0 ( b ) に示す通り、バー役物 9 0 2 a 上下駆動用の動作シナリオと同様に、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対して、横移動モータ 9 0 2 b 3 の動作データと、回転体モータ 9 0 2 b 2 の動作データが規定されている。回転体役物の位置と向きは、シナリオ通りに動作した場合の回転体役物 9 0 2 b の位置と向き（状態）を示している。また、原点センサデータは、O N に設定されている場合には、回転体役物 9 0 2 b に設けられている回転体モータ用の原点センサ（図示しない）がオンとなるまで動作するように設定されていることを示している。動作シナリオ A では、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 5 0 0 0 に対して、回転体モータ 9 0 2 b 2 の動作データとして、スピード 3 と「+ 回転」が設定される。この「+ 回転」とは、次の動作データが設定されるまで正方向に回転し続ける動作データである。従って、この場合は回転体役物 9 0 2 b 2 が正方向にスピード 3 で回転し続ける動作を開始する。シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 1 0 0 0 では、横移動モータ 9 0 2 b 3 の動作データとしてステップ数 - 1 0 0 とスピード 4 が設定される。本第 3 2 制御例における横移動モータ 9 0 2 b 3 は総ステップ数 2 0 0 のステッピングモータであり、ステップ数 1 0 0 の位置が基準停止位置 P t 1（図 8 8 4 ( b ) 参照）となるように構成しており、ステップ数 0 で左可動域限 P t 2、ステップ数 2 0 0 で右可動域限 P t 3 の位置となる。従って、この場合は、回転体役物 9 0 2 b が左可動域限 P t 2 に向かってスピード 4 で移動を開始する。また、回転体モータ動作データとして、スピード 3 と「- 回転」が設定される。この「- 回転」とは、次の動作データが設定されるまで逆方向に回転し続ける動作データである。従って、この場合、回転体役物 9 0 2 b が逆方向にスピード 3 で回転し続ける動作を開始する。

#### 【2 9 1 2】

シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 3 0 0 0 では、横移動モータ 9 0 2 b 3 の動作データとしてステップ数 + 1 0 0 とスピード 4 が設定される。なお、この時点で横移動モータ 9 0 2 b 3 が逆方向に 1 0 0 ステップの駆動を終了した状態（即ち、ステップカウンタ値は 0 の状態）であるため、回転体役物 9 0 2 b の位置は、左可動域限 P t 2（図 8 8 4 ( b ) 参照）となる。従って、シナリオカウンタ値 3 0 0 0 で設定される動作データによって、回転体役物 9 0 2 b は、基準位置 P t 1（図 8 8 4 ( b ) 参照）までスピード 4 での移動を開始する。合わせて、回転体モータ動作データとして、スピード 3 と「+ 回転」が設定される。これにより、回転体役物 9 0 2 b が正方向にスピード 3 で回転し続ける動作を開始する。シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 5 0 0 0 では、横移動モータ 9 0 2 b 3 の動作データとしてステップ数 + 1 0 0 とスピード 4 が設定される。なお、この時点で横移動モータ 9 0 2 b 3 が正方向に 1 0 0 ステップの駆動を終了した状態（即ち、ステップカウンタ値は 1 0 0 の状態）であるため、回転体役物 9 0 2 b の位置は、基準位置 P t 1（図 8 8 4 ( b ) 参照）となる。従って、シナリオカウンタ値 5 0 0 0 で設定される動作データによって、回転体役物 9 0 2 b は、右可動域限位置 P t 3（図 8 8 4 ( b ) 参照）までスピード 4 での移動を開始する。シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 7 0 0 0 では、回転体モータ動作データとして、回転停止が設定される。これにより、回転体モータ 9 0 2 b 2 は回転を停止する。なお、この時点で横移動モータ 9 0 2 b 3 が正方向に 1 0 0 ステップの駆動を終了した状態（即ち、ステップカウンタ値は 2 0 0 の状態）であるため、回転体役物 9 0 2 b の位置は、右可動域限 P t 3（図 8 8 4 ( b ) 参照）となる。また、回転体モータ 9 0 2 b 2 は、ステップ数を設定せずに回転し続けていたため、回転停止の動作データが設定された時点での向きは不定となる。

#### 【2 9 1 3】

なお、シナリオカウンタ値 7 0 0 0 は、救済チャンス演出の動作シナリオ A における当否判定結果の報知演出を実行するタイミングである。従って、外れ報知演出の実行タイミングであることを示す情報が規定されている。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、当否判定結果の報知タイミングであることを容易に判別することができる。シナリオカウンタ値 1 1 2 5 0 では、横移動モータ動作データとして、ステップ数 - 5 0 とスピード 1 が設定される。なお、この時点で回転体役物 9 0 2 b の位置は、右可動域限 P t 3 (図 8 8 4 (b) 参照) であり、ステップカウンタ値は 2 0 0 であるため、シナリオカウンタ値 1 1 2 5 0 で設定される動作データによって、回転体役物 9 0 2 b は基準位置 P t 1 までスピード 1 での移動を開始する。合わせて、回転体モータ 9 0 2 b 2 の動作データとして、スピード 1 と「- 回転」が設定され、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。これにより、回転体モータ 9 0 2 b 2 が原点位置となるまで回転するため、回転体役物 9 0 2 b を正転状態として収納位置に戻ることができる。このように、動作シナリオ A では、バー役物 9 0 2 a の落下パターンとして、段階的に下降限まで落下する落下パターン (第 1 落下パターン) が実行され、回転体役物 9 0 2 b の横移動パターンとして、最初に基準位置 P t 1 から左可動域限 P t 2 に向かう移動パターン (第 1 移動パターン) が実行される。なお、本第 3 2 制御例では、第 1 落下パターンと第 1 移動パターンが実行される動作シナリオとして、動作シナリオ A の他に動作シナリオ E がある。この動作シナリオ E は、図 8 9 9 に示すように、当否判定結果が「当たり」である場合であって第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「0 ~ 7 9」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。ここで、図 9 0 4 を参照して、動作シナリオ E の内容について説明をする。図 9 0 4 (a) は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ E のうち、バー役物 9 0 2 a の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。シナリオカウンタ値が 6 7 0 0 になるまでは動作シナリオ A と同様に第 1 落下パターンの動作が実行される。

#### 【2 9 1 4】

シナリオカウンタ値 6 7 0 0 になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 4 0 とスピード 2 が設定される。なお、この時点で、バー役物 9 0 2 a は下降限の位置 (即ち、ステップカウンタ値 2 5 の位置) であり、シナリオカウンタ値 6 7 0 0 で設定される動作データによって、バー役物 9 0 2 a は当たり報知演出が開始から 1 0 0 m s 経過後に図 8 9 4 (a) に示す当たり報知位置となる。その後、シナリオカウンタ値 1 1 3 0 0 になると左右のバー役物用モータ動作データとして、ステップ数 + 3 5 とスピード 4 が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は 6 5 であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 は各ステップカウンタ値が 1 0 0 になるまで正方向にスピード 4 で回転し、ステップカウンタ値 1 0 0 の位置でバー役物 9 0 2 a は収納位置となる。次に、図 9 0 4 (b) を参照して、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ E のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図 9 0 4 (b) は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ E のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 0 4 (b) に示すように、シナリオカウンタ値 5 0 0 0 までは、上述した動作シナリオ A と同様に第 1 移動パターン (最初に基準位置 P t 1 から左可動域限 P t 2 に移動するパターン) の動作シナリオが実行される。シナリオカウンタ値 5 0 0 0 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 + 1 0 0 とスピード 2 が設定される。この時点で、回転体役物 9 0 2 b は基準位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物 9 0 2 b はスピード 2 で右可動域限 P t 3 への移動を開始する。なお、本第 3 2 制御例では、1 0 0 ステップをスピード 2 で駆動するのに要する時間は 1 0 0 0 m s で設定している。

#### 【2 9 1 5】

シナリオカウンタ値 6 0 0 0 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 - 1 0 0 とスピード 2 が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード 3 で「- 回転」が設定される。なお、回転体モータ原点センサデータがオンに設定されるため、回転体役物 9 0 2 b は原点位置まで回転すると正転状態で回転を停止する。また、この時点で回転体

役物 9 0 2 b は右可動域限 P t 3 の位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物 9 0 2 b はスピード 2 で基準位置 P t 1 への移動を開始する。そして、シナリオカウンタ値 7 0 0 0 になると、回転体役物 9 0 2 は基準位置 P t 1 において正転状態で停止する。なお、シナリオカウンタ値 7 0 0 0 は、救済チャンス演出の動作シナリオ E における当否判定結果の報知演出を実行するタイミングであり、回転体役物 9 0 2 b が基準位置 P t 1 において正転状態で停止することにより大当たり当選であることを遊技者に報知する。このように、動作シナリオ E では、救済チャンス演出の開始から所定期間は動作シナリオ A と同一の動作パターン（第 1 落下パターンと第 1 移動パターン）の動作を行い、当たり報知演出の開始時点で回転体役物 9 0 2 b が図 8 9 3（b）の上矢印 8 0 2 が指す位置（即ち、基準位置 P t 1）において正転状態で停止するシナリオが実行される。

10

#### 【 2 9 1 6 】

ここで、上述したように、動作シナリオ A は特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合において、第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「0 ~ 1 9」の範囲である場合に設定されるシナリオであり、動作シナリオ E は特別図柄の当否判定結果が「当たり」である場合において、第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「0 ~ 7 9」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。第 2 演出カウンタ C S 2 は「0 ~ 1 9 9」の範囲で繰り返し更新されるカウンタであるため、動作シナリオ A は当否判定結果が「外れ」である場合の 1 0 % の割合で設定され、動作シナリオ E は当否判定結果が「当たり」である場合の 4 0 % の割合で設定される。つまり、第 1 落下パターンと第 1 移動パターンの動作シナリオは、当否判定結果が「外れ」である場合よりも「当たり」である場合の方が選択され易い。このように、当否判定結果が「外れ」である場合と「当たり」である場合とで、第 1 落下パターンと第 1 移動パターンの動作シナリオの設定確率を異ならせて構成しているため、遊技者は口ゴ役物 9 0 2 の動作パターンによって当否判定結果を容易に予想することができる。

20

#### 【 2 9 1 7 】

次に、図 9 0 1 を参照して、動作シナリオ B の内容について説明する。図 9 0 1（a）は、口ゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ B のうち、バー役物 9 0 2 a の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。この動作シナリオ B は、当否判定結果が「外れ」であり第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「2 0 ~ 9 9」の範囲である場合に設定される動作シナリオであり、上述した動作シナリオ A と異なり、バー役物 9 0 2 a が収納位置から下降限まで一気に落下する落下パターンである第 2 落下パターンの動作シナリオである。第 2 落下パターンでは、1 度バー役物 9 0 2 a が下降限まで落下した後、回転体役物 9 0 2 b の原点確認動作が実行され、原点確認終了後に収納位置に戻り、回転体役物 9 0 2 b の原点位置が確認できたと判別した場合に再度下降限まで落下する動作を行う。これは、第 2 落下パターンでは、バー役物 9 0 2 a が一気に下降限まで落下するため、第 1 落下パターンよりもバー役物 9 0 2 a の一度の落下幅が大きく、特に落下の衝撃で原点センサに異常が生じる虞があるためである。また、図 8 8 8 に示すように本第 3 2 制御例における口ゴ役物 9 0 2 の回転体役物 9 0 2 b は、円状ではなく角張った形状であるため、収納位置で原点確認を行うと動作ユニットの背面側に設けられている他の構造物と干渉する虞があるため、他の構造物と干渉しない位置で原点確認動作を行う構成としている。原点確認動作において原点位置が確認できなかった場合には、2 回目の落下を中止し、液晶表示による代替救済チャンス演出に切り替える処理が実行される。

30

40

#### 【 2 9 1 8 】

図 9 0 1（a）に示すように、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「1」になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 2 5 とスピード 2 が設定される。これにより、左バー役物用モータ 9 0 2 c 7 はステップカウンタ値 2 5 になるまで時計回りにスピード 2 の速さで回転を開始し、右バー役物用モータ 9 0 2 d 7 はステップカウンタ値 2 5 になるまで反時計回りにスピード 2 の速さで回転を開始する。そして、シナリオカウンタ値 2 5 0 の時点で左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 がステップカウンタ値 2 5 の位置まで回転した状態となり、左右のバー役物ストッパー 9 0 2 c 5 お

50

よび 9 0 2 d 5 が解除状態 (OFF 状態) となるため、バー役物 9 0 2 a が下降限まで自重落下を開始する。下降限まで落下してから 2 0 0 0 m s 経過後、即ち、シナリオカウンタ値 2 2 5 0 になると左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 7 5 とスピード 2 が設定される。これにより、バー役物 9 0 2 a は収納位置への移動を開始する。なお、下降限まで落下してから 2 0 0 0 m s 経過するまでの期間で、回転体役物 9 0 2 b の原点確認動作が実行される。シナリオカウンタ値 2 2 5 0 の時点から 7 5 0 m s 経過し、シナリオカウンタ値 3 0 0 0 になるとバー役物 9 0 2 a は収納位置となる。ここで、回転体役物 9 0 2 b の原点確認動作において原点位置が確認できた場合には、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 の動作データとしてステップ数 + 2 5 とスピード 4 が設定され、シナリオカウンタ値 3 5 0 0 の時点で左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 がステップカウンタ値 2 5 の位置まで回転した状態となり、左右のバー役物ストッパ 9 0 2 c 5 および 9 0 2 d 5 が解除状態 (OFF 状態) となるため、バー役物 9 0 2 a が下降限まで自重落下を開始する。そして、シナリオカウンタ値 1 1 2 5 0 になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 7 5 とスピード 2 が設定される。これにより、バー役物 9 0 2 a は収納位置への移動を開始する。

10

#### 【 2 9 1 9 】

次に、図 9 0 1 ( b ) を参照して、動作シナリオ B のうち、回転体役物 9 0 2 b の左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容について説明する。図 9 0 1 ( b ) は、動作シナリオ B のうち、回転体役物 9 0 2 b の左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。動作シナリオ B は、回転体役物 9 0 2 b の原点確認動作と第 1 移動パターンの動作を実行する動作シナリオである。シナリオカウンタ値が 2 5 0 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 + 1 0 0 とスピード 2 が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード 3 で + 回転が設定される。また、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。これにより、回転体役物 9 0 2 b が時計回りに回転しながら右可動域限 P t 3 への移動を開始し、回転体モータ 9 0 2 b 2 の原点確認動作が開始される。原点確認動作において、回転体モータ原点センサが回転体モータ 9 0 2 b の原点位置を検出した場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 において原点フラグ 2 2 3 x k がオンに設定される。この原点フラグ 2 2 3 x k がオンに設定されることで、後述する特殊シナリオ実行中処理 (図 9 1 5 参照) において実行中の動作シナリオの継続が決定され、原点確認動作終了までに原点フラグ 2 2 3 x k がオンに設定されなかった場合 (即ち、回転体モータ原点センサが原点位置を検出できなかった場合) には、実行中の動作シナリオの中止が決定され、液晶表示による代替救済チャンス演出が設定される。シナリオカウンタ値が 1 2 5 0 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 - 1 0 0 とスピード 2 が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード 3 と「- 回転」が設定される。なお、この時点で回転体役物 9 0 2 b は右可動域限 P t 3 に位置しているため、この動作データが設定されることにより基準位置 P t 1 への移動を開始する。

20

30

#### 【 2 9 2 0 】

原点確認動作の開始から 2 0 0 0 m s 経過後、即ち、シナリオカウンタ値が 2 2 5 0 になると、回転体モータ動作データとして回転停止が設定される。これにより、回転体モータ原点センサが回転体モータ 9 0 2 b 2 の原点位置を検出できなかった場合であっても、回転体 9 0 2 b は回転を停止する。このように構成することで、回転体役物 9 0 2 b が収納位置でも回転し続けることを抑制することができる。なお、シナリオカウンタ値 2 2 5 0 は原点確認動作終了のタイミングであるため、原点確認動作終了のタイミングであることを示す情報が規定されている。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、原点確認動作の終了タイミングであることを判別することができる。原点確認動作が終了し、バー役物 9 0 2 a が再度下降限まで落下した後、動作シナリオ A と同様の第 1 移動パターン (基準位置 P t 1 から最初に左可動域限 P t 2 に移動する動作パターン) の動作が実行される。なお、動作シナリオ B では、動作シナリオ A に対して、原点確認動作が実行された分だけ動作データが規定されたシナリオカウンタ値にズレが生じているが、本第 3 2 制御例では、当否判定結果の報知演出の演出時間を短縮することで動作シナリオが終了する

40

50

までに要する時間の尺を合わせる構成としている。このように構成することで、原点確認動作の有無に拘わらず動作シナリオ終了までに要する時間が一定となり、いずれの動作シナリオが選択された場合であっても特別図柄の変動時間内に動作シナリオを終了させることができる。なお、本第 3 2 制御例では、当否判定結果の報知演出の演出時間を短縮することで動作シナリオが終了するまでに要する時間の尺を合わせる構成としたが、これに限るものではなく、回転体役物 9 0 2 b の移動スピードを速めることで回転体役物 9 0 2 b の移動に要する時間を短縮する構成としても良い。上述したように、動作シナリオ B では、バー役物 9 0 2 a の落下パターンとして第 2 落下パターン（収納位置から下降限まで一気に落下するパターン）の動作が実行され、回転体役物 9 0 2 b の移動パターンとして第 1 移動パターン（基準位置 P t 1 から最初に左可動域限 P t 2 に移動するパターン）が設定される。

10

#### 【 2 9 2 1 】

なお、本第 3 2 制御例では、第 2 落下パターンと第 1 移動パターンが実行される動作シナリオとして、動作シナリオ B の他に動作シナリオ F がある。この動作シナリオ F は、図 8 9 9 に示すように、当否判定結果が「当たり」である場合であって第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「8 0 ~ 9 9」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。ここで、図 9 0 5 を参照して、動作シナリオ F の内容について説明をする。図 9 0 5 ( a ) は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ F のうち、バー役物 9 0 2 a の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。シナリオカウンタ値が 9 2 0 0 になるまでは動作シナリオ B と同様に第 2 落下パターンの動作が実行される。シナリオカウンタ値 9 2 0 0 になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 4 0 とスピード 2 が設定される。なお、この時点で、バー役物 9 0 2 a は下降限の位置（即ち、ステップカウンタ値 2 5 の位置）であり、シナリオカウンタ値 9 2 0 0 で設定される動作データによって、バー役物 9 0 2 a は当たり報知演出が開始から 1 0 0 m s 経過後に図 8 9 4 ( a ) に示す当たり報知位置となる。その後、シナリオカウンタ値 1 1 3 0 0 になると左右のバー役物用モータ動作データとして、ステップ数 + 3 5 とスピード 4 が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は 6 5 であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 は各ステップカウンタ値が 1 0 0 になるまで正方向にスピード 2 で回転し、ステップカウンタ値 1 0 0 の位置でバー役物 9 0 2 a は収納位置となる。

20

30

#### 【 2 9 2 2 】

次に、図 9 0 5 ( b ) を参照して、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ F のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図 9 0 5 ( b ) は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ F のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 0 5 ( b ) に示すように、シナリオカウンタ値 2 2 5 0 までは、上述した動作シナリオ B と同様に原点確認動作が実行される。その後、上述した動作シナリオ B とは異なり、基準位置 P t 1 から最初に右可動域限 P t 3 に向かって移動する第 2 移動パターンの動作シナリオが実行される。具体的には、シナリオカウンタ値 3 5 0 0 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 + 1 0 0 とスピード 4 が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード 3 で + 回転が設定される。そして、シナリオカウンタ値 5 5 0 0 になると、回転体役物 9 0 2 b が右可動域限 P t 3 にて回転している状態となり、横移動モータ動作データとしてステップ数 - 1 0 0 とスピード 4 が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード 3 で - 回転が設定される。そして、シナリオカウンタ値 7 5 0 0 になると、第 1 移動パターン（最初に基準位置 P t 1 から左可動域限 P t 2 に移動するパターン）の動作シナリオが実行される。シナリオカウンタ値 7 5 0 0 になると、この時点で、回転体役物 9 0 2 b は基準位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物 9 0 2 b はスピード 2 で左可動域限 P t 2 への移動を開始する。なお、回転体役物 9 0 2 b は左可動域限 P t 2 の位置となる。シナリオカウンタ値 8 5 0 0 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 + 1 0 0 とスピード 2 が設定され、回転体モータ動作データとしてス

40

50

ピード 3 で + 回転が設定される。なお、回転体モータ原点センサデータがオンに設定されるため、回転体役物 9 0 2 b は原点位置まで回転すると正転状態で回転を停止する。また、この時点で回転体役物 9 0 2 b は左可動域限 P t 2 の位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物 9 0 2 b はスピード 2 で基準位置 P t 1 への移動を開始する。

#### 【 2 9 2 3 】

そして、シナリオカウンタ値 9 5 0 0 になると、回転体役物 9 0 2 は基準位置 P t 1 において正転状態で停止する。なお、シナリオカウンタ値 7 0 0 0 は、救済チャンス演出の動作シナリオ F における当否判定結果の報知演出を実行するタイミングであり、回転体役物 9 0 2 b が基準位置 P t 1 において正転状態で停止することにより大当たり当選であることを遊技者に報知する。このように、動作シナリオ F では、救済チャンス演出の開始から所定期間（シナリオカウンタ値 2 2 5 0 までの期間）は動作シナリオ B と同一の動作パターン（第 2 落下パターンと第 1 移動パターン）の動作を行い、当たり報知演出の開始時点で回転体役物 9 0 2 b が図 8 9 3（b）の上矢印 8 0 2 が指す位置（即ち、基準位置 P t 1）において正転状態で停止するシナリオが実行される。ここで、上述したように、動作シナリオ B は特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合において、第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「2 0 ~ 9 9」の範囲である場合に設定されるシナリオであり、動作シナリオ F は特別図柄の当否判定結果が「当たり」である場合において、第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「8 0 ~ 9 9」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。第 2 演出カウンタ C S 2 は「0 ~ 1 9 9」の範囲で繰り返し更新されるカウンタであるため、動作シナリオ B は当否判定結果が「外れ」である場合の 4 0 % の割合で設定され、動作シナリオ F は当否判定結果が「当たり」である場合の 1 0 % の割合で設定される。つまり、第 2 落下パターンと第 1 移動パターンの動作シナリオは、当否判定結果が「当たり」である場合よりも「外れ」である場合の方が選択され易い。

#### 【 2 9 2 4 】

次に、図 9 0 2 を参照して、動作シナリオ C の内容について説明する。図 9 0 2（a）は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ C のうち、バー役物 9 0 2 a の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。この動作シナリオ C は、当否判定結果が「外れ」であり第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「1 0 0 ~ 1 3 9」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。図 9 0 2（a）に示すように、上述した動作シナリオ A と同様に、バー役物 9 0 2 a の落下パターンとして第 1 落下パターン（バー役物 9 0 2 a が収納位置から段階的に下降限まで落下するパターン）の動作が実行される。次に、図 9 0 2（b）を参照して、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ C のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図 9 0 2（b）は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ C のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 0 2（b）に示すように、上述した動作シナリオ A とは異なり、基準位置 P t 1 から最初に右可動域限 P t 3 に向かって移動する第 2 移動パターンの動作シナリオが実行される。なお、動作シナリオ A とは、各シナリオカウンタ値に規定されている動作データの回転方向が逆になっている点で相違しており、その他は同一である。なお、本第 3 2 制御例では、第 1 落下パターンと第 2 移動パターンが実行される動作シナリオとして、動作シナリオ C の他に動作シナリオ G がある。この動作シナリオ G は、図 8 9 9 に示すように、当否判定結果が「当たり」である場合であって第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「1 0 0 ~ 1 5 9」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。ここで、図 9 0 6 を参照して、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ G の内容について説明をする。図 9 0 6（a）は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ G のうち、バー役物 9 0 2 a の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 0 6（a）に示すように、シナリオカウンタ値が 6 7 0 0 になるまでは動作シナリオ C と同様に第 1 落下パターンの動作が実行される。

#### 【 2 9 2 5 】

シナリオカウンタ値 6 7 0 0 になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステ

ップ数 + 40 とスピード 2 が設定される。なお、この時点で、バー役物 902a は下降限の位置（即ち、ステップカウンタ値 25 の位置）であり、シナリオカウンタ値 6700 で設定される動作データによって、バー役物 902a は当たり報知演出が開始から 100ms 経過後に図 894（a）に示す当たり報知位置となる。その後、シナリオカウンタ値 11300 になると左右のバー役物用モータ動作データとして、ステップ数 + 35 とスピード 4 が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は 65 であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ 902c7 および 902d7 は各ステップカウンタ値が 100 になるまで正方向にスピード 4 で回転し、ステップカウンタ値 100 の位置でバー役物 902a は収納位置となる。次に、図 906（b）を参照して、ロゴ役物 902 の動作シナリオ G のうち、回転体役物 902b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図 906（b）は、ロゴ役物 902 の動作シナリオ G のうち、回転体役物 902b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 906（b）に示すように、シナリオカウンタ値 5000 までは、上述した動作シナリオ C と同様に第 2 移動パターン（最初に基準位置 Pt1 から右可動域限 Pt3 に移動するパターン）の動作シナリオが実行される。シナリオカウンタ値 5000 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 - 100 とスピード 2 が設定される。この時点で、回転体役物 902b は基準位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物 902b はスピード 2 で左可動域限 Pt2 への移動を開始する。

10

20

30

40

50

#### 【2926】

シナリオカウンタ値 6000 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 + 100 とスピード 2 が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード 3 で + 回転が設定される。なお、回転体モータ原点センサデータがオンに設定されるため、回転体役物 902b は原点位置まで回転すると正転状態で回転を停止する。また、この時点で回転体役物 902b は左可動域限 Pt2 の位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物 902b はスピード 2 で基準位置 Pt1 への移動を開始する。そして、シナリオカウンタ値 7000 になると、回転体役物 902 は基準位置 Pt1 において正転状態で停止する。なお、シナリオカウンタ値 7000 は、救済チャンス演出の動作シナリオ G における当否判定結果の報知演出を実行するタイミングであり、回転体役物 902b が基準位置 Pt1 において正転状態で停止することにより大当たり当選であることを遊技者に報知する。このように、動作シナリオ G では、救済チャンス演出の開始から所定期間は動作シナリオ C と同一の動作パターン（第 1 落下パターンと第 2 移動パターン）の動作を行い、当たり報知演出の開始時点で回転体役物 902b が図 893（b）の上矢印 802 が指す位置（即ち、基準位置 Pt1）において正転状態で停止するシナリオが実行される。ここで、上述したように、動作シナリオ C は特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合において、第 2 演出カウンタ CS2 の値が「100 ~ 139」の範囲である場合に設定されるシナリオであり、動作シナリオ G は特別図柄の当否判定結果が「当たり」である場合において、第 2 演出カウンタ CS2 の値が「100 ~ 159」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。第 2 演出カウンタ CS2 は「0 ~ 199」の範囲で繰り返し更新されるカウンタであるため、動作シナリオ C は当否判定結果が「外れ」である場合の 20% の割合で設定され、動作シナリオ G は当否判定結果が「当たり」である場合の 30% の割合で設定される。つまり、第 1 落下パターンと第 2 移動パターンの動作シナリオは、当否判定結果が「外れ」である場合よりも「当たり」である場合の方が選択され易い。

#### 【2927】

次に、図 903 を参照して、動作シナリオ D の内容について説明する。図 903（a）は、ロゴ役物 902 の動作シナリオ D のうち、バー役物 902a の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。この動作シナリオ D は、当否判定結果が「外れ」であり第 2 演出カウンタ CS2 の値が「140 ~ 199」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。図 903（a）に示すように、上述した動作シナリオ B と同

様に、バー役物 9 0 2 a の落下パターンとして第 2 落下パターン（バー役物 9 0 2 a が収納位置から一気に下降限まで落下するパターン）の動作が実行される。次に、図 9 0 3（b）を参照して、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ D のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図 9 0 3（b）は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ D のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 0 3（b）に示すように、上述した動作シナリオ B とは異なり、基準位置 P t 1 から最初に右可動域限 P t 3 に向かって移動する第 2 移動パターンの動作シナリオが実行される。なお、動作シナリオ B とは、各シナリオカウンタ値に規定されている動作データの回転方向が逆になっている点で相違しており、その他は同一である。なお、本第 3 2 制御例では、第 2 落下パターンと第 2 移動パターンが実行される動作シナリオとして、動作シナリオ D の他に動作シナリオ H がある。この動作シナリオ H は、図 8 9 9 に示すように、当否判定結果が「当たり」である場合であって第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「1 6 0 ~ 1 9 9」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。ここで、図 9 0 7 を参照して、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ H の内容について説明をする。図 9 0 7（a）は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ H のうち、バー役物 9 0 2 a の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。シナリオカウンタ値が 9 2 0 0 になるまでは動作シナリオ D と同様に第 2 落下パターンの動作が実行される。

10

#### 【 2 9 2 8 】

シナリオカウンタ値 9 2 0 0 になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 4 0 とスピード 2 が設定される。なお、この時点で、バー役物 9 0 2 a は下降限の位置（即ち、ステップカウンタ値 2 5 の位置）であり、シナリオカウンタ値 9 2 0 0 で設定される動作データによって、バー役物 9 0 2 a は当たり報知演出が開始から 1 0 0 m s 経過後に図 8 9 4（a）に示す当たり報知位置となる。その後、シナリオカウンタ値 1 1 3 0 0 になると左右のバー役物用モータ動作データとして、ステップ数 + 3 5 とスピード 4 が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は 6 5 であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 は各ステップカウンタ値が 1 0 0 になるまで正方向にスピード 2 で回転し、ステップカウンタ値 1 0 0 の位置でバー役物 9 0 2 a は収納位置となる。次に、図 9 0 7（b）を参照して、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ H のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図 9 0 7（b）は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオ H のうち、回転体役物 9 0 2 b の回転駆動と左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 0 7（b）に示すように、シナリオカウンタ値 7 5 0 0 までは、上述した動作シナリオ B と同様に第 2 移動パターン（最初に基準位置 P t 1 から右可動域限 P t 3 に移動するパターン）の動作シナリオが実行される。シナリオカウンタ値 7 5 0 0 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 + 1 0 0 とスピード 2 が設定される。この時点で、回転体役物 9 0 2 b は基準位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物 9 0 2 b はスピード 2 で、右可動域限 P t 3 への移動を開始する。

20

30

#### 【 2 9 2 9 】

シナリオカウンタ値 8 5 0 0 になると、横移動モータ動作データとしてステップ数 - 1 0 0 とスピード 2 が設定され、回転体モータ動作データとしてスピード 3 で - 回転が設定される。なお、回転体モータ原点センサデータがオンに設定されるため、回転体役物 9 0 2 b は原点位置まで回転すると正転状態で回転を停止する。また、この時点で回転体役物 9 0 2 b は右可動域限 P t 3 の位置で回転しているため、この動作データが設定されることにより、回転体役物 9 0 2 b はスピード 2 で基準位置 P t 1 への移動を開始する。そして、シナリオカウンタ値 9 5 0 0 になると、回転体役物 9 0 2 は基準位置 P t 1 において正転状態で停止する。なお、シナリオカウンタ値 7 0 0 0 は、救済チャンス演出の動作シナリオ H における当否判定結果の報知演出を実行するタイミングであり、回転体役物 9 0 2 b が基準位置 P t 1 において正転状態で停止することにより大当たり当選であることを

40

50



遊技者に報知する。このように、動作シナリオHでは、救済チャンス演出の開始から所定期間は動作シナリオDと同一の動作パターン（第2落下パターンと第2移動パターン）の動作を行い、当たり報知演出の開始時点で回転体役物902bが図893（b）の上矢印802が指す位置（即ち、基準位置Pt1）において正転状態で停止するシナリオが実行される。ここで、上述したように、動作シナリオDは特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合において、第2演出カウンタCS2の値が「140～199」の範囲である場合に設定されるシナリオであり、動作シナリオHは特別図柄の当否判定結果が「当たり」である場合において、第2演出カウンタCS2の値が「160～199」の範囲である場合に設定される動作シナリオである。第2演出カウンタCS2は「0～199」の範囲で繰り返し更新されるカウンタであるため、動作シナリオDは当否判定結果が「外れ」である場合の30%の割合で設定され、動作シナリオHは当否判定結果が「当たり」である場合の20%の割合で設定される。つまり、第2落下パターンと第2移動パターンの動作シナリオは、当否判定結果が「当たり」である場合よりも「外れ」である場合の方が選択され易い。

10

#### 【2930】

このように、本第32制御例では、当否判定結果が「外れ」である場合には、動作シナリオB（第2落下パターン、第1移動パターン）、動作シナリオD（第2落下パターン、第2移動パターン）、動作シナリオC（第1落下パターン、第2移動パターン）、動作シナリオA（第1落下パターン、第1移動パターン）の順に選択され易く、当否判定結果が「当たり」である場合には、動作シナリオE（第1落下パターン、第1移動パターン）、動作シナリオG（第1落下パターン、第2移動パターン）、動作シナリオH（第2落下パターン、第2移動パターン）、動作シナリオF（第2落下パターン、第1移動パターン）の順に選択され易く構成している。つまり、第2落下パターンの動作が実行された場合よりも、第1パターンの動作が実行された方が大当たり当選である可能性が高く、第2移動パターンが実行された場合よりも第1移動パターンの動作が実行された場合の方が大当たり当選である可能性が高くなっており、遊技者はロゴ役物902の動作パターンによっても大当たり当選であるか否かを予想できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【2931】

なお、本第32制御例では、第2落下パターン（バー役物902aが収納位置から一気に下降限まで落下するパターン）の場合のみ原点確認動作を行う構成としたが、これに限るものではなく、第1落下パターン（バー役物902aが収納位置から段階的に落下するパターン）においても原点確認動作を行う構成としても良い。この場合、バー役物902aが右中間片落ち状態（図885（a）参照）である場合に原点確認動作を行い、原点位置が確認できなかった場合には、バー役物902aを収納位置に戻す動作データを設定する構成とすると良い。また、本第32制御例では、各種モータ（左バー役物用モータ、右バー役物用モータ）に対して、ステップ数が加算される方向への回転のみを用いて各種動作シナリオを規定しているが、これに限ること無く、各種モータに対して、ステップ数が減算される方向への回転指示を規定しても良い。また、各種モータに対する回転指示内容を予め規定しておくのでは無く、各種モータを駆動させる条件が成立した場合に、駆動対象となる各種役物の状況を判定し、その判定結果に基づいて各種モータへの回転指示内容（回転方向）を決定するように構成しても良いし、対象となる特別図柄抽選の結果に基づいて各種モータに対する回転指示内容を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の大当たり当選である場合のみ、通常とは異なる回転方向で各種モータのうち、少なくとも1のモータを駆動させるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、各種役物の可動内容（落下内容や左右移動内容）だけで無く、各種役物を可動させるための各種モータの回転方向にまで興味を持たせることができる。音声ランプ制御装置113のRAM223には、上述した第29制御例における音声ランプ制御装置113のRAM223が有する構成に加えて、第1演出カウンタxaと、第2演出カウンタxbと、役物待機フラグxcと、動作シナリオ格納エリア223xdと、役物可動中フラグxeと、変動中フラグxfと、変動時間カウンタ223x

30

40

50

g と、シナリオカウンタ x h と、各ステップカウンタ x i と、特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j と、原点フラグ 2 2 3 x k と、その他メモリエリア 2 2 3 z とが少なくとも設けられている。

#### 【 2 9 3 2 】

第 1 演出カウンタ 2 2 3 x a は、表示用変動パターンの選択に使用されるカウンタであって、「0 ~ 1 9 9」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に 1 ずつ加算されて更新される。第 2 演出カウンタ 2 2 3 x b は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオの選択に使用されるカウンタであって、「0 ~ 1 9 9」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に 1 ずつ加算されて更新される。役物待機フラグ 2 2 3 x c は、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 x d にロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオが格納されていることを示すためのフラグであり、演出態様設定処理（図 9 1 2 の S 4 3 1 1 A 参照）において表示用変動パターンとして救済チャンス演出ありの表示用変動パターンが設定され、決定された動作シナリオが動作シナリオ格納エリア 2 2 3 x d に格納された場合にオンに設定される（図 9 1 2 の S 4 5 3 6 参照）。そして、救済チャンス演出の開始タイミングとなり、救済チャンス演出開始処理（図 9 1 4 の S 3 1 5 5 参照）において動作シナリオ格納エリア 2 2 3 x d から動作シナリオが読み出された場合にオフに設定される（図 9 1 4 の S 3 2 3 5 参照）。動作シナリオ格納エリア 2 2 3 x d は、演出態様設定処理（図 9 1 2 の S 4 3 1 1 A 参照）において決定されたロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオを格納するためのエリアである。この動作シナリオ格納エリア 2 2 3 x d に格納された情報（動作シナリオ）は、救済チャンス演出が開始される際に読み出される（図 9 1 4 の S 3 2 3 2 参照）。役物可動中フラグ 2 2 3 x e は、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオが設定中であることを示すためのフラグであり、救済チャンス演出の開始タイミングにおいて動作シナリオ格納エリア 2 2 3 x d から動作シナリオが設定された場合にオンに設定される（図 9 1 4 の S 3 2 3 6 参照）。そして、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が終了値である場合（図 9 1 6 の S 4 6 5 3 参照）、または動作シナリオの中止が設定された場合（図 9 1 5 の S 4 3 6 2 参照）にオフに設定される。

#### 【 2 9 3 3 】

変動中フラグ 2 2 3 x f は特別図柄の変動表示期間であることを示すためのフラグであり、変動時間カウンタ 2 2 3 x g は特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタである。本第 3 2 制御例では、変動中フラグ 2 2 3 x f がオンに設定されている場合に、液晶演出実行管理処理（図 9 1 3 の S 3 1 2 0 参照）において変動時間カウンタ 2 2 3 x g の値を更新する。シナリオカウンタ 2 2 3 x h は、特別図柄の変動時間の経過に合わせて動作シナリオに規定された動作データを設定するためのカウンタである。シナリオカウンタ 2 2 3 x h は、液晶演出実行管理処理（図 9 1 3 の S 3 1 2 0 参照）における特殊シナリオ実行中処理（S 3 1 5 7）、または救済チャンス演出実行中処理（S 3 1 5 9）が実行される毎に 1 加算される。なお、液晶演出実行管理処理（S 3 1 2 0）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理において 1 m s 経過する毎に実行される処理である（図 9 0 8 参照）。従って、シナリオカウンタは変動時間カウンタ 2 2 3 x g と同様に 1 m s 毎に更新される。ステップカウンタ x i は、左バー役物用モータ 9 0 2 c 7、右バー役物用モータ 9 0 2 d 7、横移動モータ 9 0 2 b 3、回転体モータ 9 0 2 b 2 の各ステップモータのステップ数を計数するためのカウンタである。特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j は、救済チャンス演出におけるロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオとして動作シナリオ B、D、F、H のいずれかが設定されていることを判別するために参照されるフラグである。詳細は後述するが、これらの動作シナリオでは、第 2 落下パターン（バー役物 9 0 2 a が収納位置から下降限まで一気に落下する動作パターン）の動作が実行されるため、この特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j がオンである場合には、原点確認動作の制御を行うための特殊シナリオ実行中処理（図 9 1 5 参照）が実行される。原点確認動作が終了した場合に、特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j はオフに設定される。

#### 【 2 9 3 4 】

原点フラグ 2 2 3 x k は、回転体モータ原点センサが回転体モータの原点位置を検出し

た場合にオンに設定されるフラグであり、回転体役物 9 0 2 b の原点確認動作において、この原点フラグ 2 2 3 x k がオンに設定されることにより、実行中の動作シナリオの継続が決定され、原点確認動作において原点フラグ 2 2 3 x k がオンに設定されなかった場合には、実行中の動作シナリオの中止が決定される。R A M 2 2 3 は、その他メモリエリア 2 2 3 z として、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O ( F i r s t I n F i r s t O u t ) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置 1 1 3 のコマンド判定処理が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示（変動演出）を制御するものである。この表示制御装置 1 1 4 の詳細については、すでに公知なものであるので省略する。

10

#### 【 2 9 3 5 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 と、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 3 参照）が設けられた R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、N M I 割込処理（図 8 2 8 参照）を正常に実行し完了することができる。

20

30

#### 【 2 9 3 6 】

R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 は、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 3 参照）が押下された場合に、主制御装置 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための R A M 消去信号 S G 2 を出力するための回路である。主制御装置 1 1 0 は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に、R A M 消去信号 S G 2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 1 1 1 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 1 1 1 に対して送信する。

40

#### 【 2 9 3 7 】

< 第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 9 0 8 から図 9 1 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。まず、図 9 0 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 9 0 8 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回 S

50

3 1 0 1 の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したか否かが判別され ( S 3 1 0 1 )、1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 3 1 0 1 : N o )、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 2 の処理を行わずに S 3 1 2 1 の処理へ移行する。S 3 1 0 1 の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 2 が表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 ミリ秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 3 1 2 1 のコマンド判定処理や S 3 1 2 2 の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 3 1 2 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 3 1 2 1 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

10

#### 【 2 9 3 8 】

S 3 1 0 1 の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 3 1 0 1 : Y e s )、まず、S 3 1 0 3 ~ S 3 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信するコマンド出力処理を実行する ( S 3 1 0 2 )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 3 1 0 8 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 3 1 0 3 )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 3 1 0 4 )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 3 1 0 5 の処理へ移行する。S 3 1 0 5 の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( S 3 1 0 6 )。客待ち演出では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 3 1 0 7 )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

20

30

#### 【 2 9 3 9 】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し ( S 3 1 0 8 )、その後音編集・出力処理を実行する ( S 3 1 0 9 )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。S 3 1 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し ( S 3 1 2 0 )、次に、各種カウンタ更新処理を実行し ( S 3 1 1 1 )、演出更新処理を実行する ( S 3 1 1 2 )。S 3 1 1 2 の処理を実行後、S 3 1 2 1 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 3 1 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 3 1 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。この液晶演出実行監視処理の詳細については、図 9 1 3 を参照して後述する。S 3 1 1 2 の処理後、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理 ( S 3 1 2 1 ) が実行され、S 3 1 2 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 ( S 3 1 2 1 ) の詳細については、図 9 0 9 を参照して後述する。S 3 1 2 2 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動

40

50

パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図 9 1 1 を参照して後述する。

#### 【 2 9 4 0 】

S 3 1 2 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 3 1 1 5 )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 3 1 1 5 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 3 1 1 5 : Y e s )、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして ( S 3 1 1 7 )、電源断処理を実行する ( S 3 1 1 8 )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 3 1 1 9 )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 3 1 1 5 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 3 1 1 5 : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され ( S 3 1 1 6 )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 3 1 1 6 : N o )、S 3 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 3 1 1 6 : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

#### 【 2 9 4 1 】

次に、図 9 0 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 3 1 2 1 ) について説明する。図 9 0 9 は、このコマンド判定処理 ( S 3 1 2 1 ) を示したフローチャートである。図 9 0 9 に示した通り、コマンド判定処理 ( S 3 1 2 1 ) は、上述した第 2 9 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 8 3 5 の S 3 1 1 3 参照 ) に対して、図柄確定コマンド ( 停止コマンド ) を受信した場合に ( S 3 2 1 8 : Y e s )、図柄確定コマンド処理 ( 図 9 1 0 の S 3 2 1 9 参照 ) を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図 9 1 0 を参照して、コマンド判定処理 ( 図 9 0 9 の S 3 1 2 1 参照 ) にて実行される図柄確定コマンド処理 ( S 3 2 1 9 参照 ) の内容を説明する。図 9 1 0 は、図柄確定コマンド処理 ( S 3 2 1 9 ) の内容を示したフローチャートである。この図柄確定コマンド処理 ( S 3 2 1 9 ) は、主制御装置 1 1 0 から特別図柄の変動時間が終了した場合に設定される図柄確定コマンド ( 停止コマンド ) を受信した場合に実行される処理である。図柄確定コマンド処理 ( S 3 2 1 9 ) が実行されると、まず、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示を停止させるための表示用停止コマンドを設定する ( S 3 6 5 1 )。ここで設定される表示用停止コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 9 0 8 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 3 1 0 2 ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用図柄確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示を終了する。S 3 6 5 1 の処理が終了すると、変動中フラグ x f をオフに設定し ( S 3 6 5 2 )、変動時間カウンタ x g の値をリセットする ( S 3 6 5 3 )。

#### 【 2 9 4 2 】

次に、図 9 1 1 を参照して、変動表示設定処理 ( S 3 1 2 2 ) の内容について説明をする。図 9 1 1 は、変動表示設定処理 ( S 3 1 2 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 3 1 2 2 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 9 0 8 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8

1において変動演出を実行させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理(S3122)では、まず、RAM223に設けられた変動開始フラグ223dがオンかを判別する(S4301)。そして、変動開始フラグ223dがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合(S4301:No)、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S4306の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ223dがオンであると判別した場合(S4301:Yes)、変動開始フラグ223dをオフに設定し(S4302)、抽出した変動パターンを取得し(S4303)、次いで、表示制御装置114へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し(S4311)、S4311の処理によって設定された演出態様を示すための表示用変動パターンコマンドを設定し(S4305)、入賞情報格納エリア223aに格納されている入賞情報をシフトし(S4312)、変動中フラグ223xfをオンに設定する(S4313)。なお、演出態様設定処理(S4311)の詳細については図912を参照して後述する。

#### 【2943】

S4306の処理では、RAM223に設けられた停止種別選択フラグ223eがオンかを判別する(S4306)。そして、停止種別選択フラグ223eがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合(S4306:No)、主制御装置110より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ223eがオンであると判別した場合(S4306:Yes)、停止種別選択フラグ223eオフに設定し(S4307)、次いで、S4308の処理でコマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し(S4309)、その後、本処理を終了する。次に、図912を参照して、演出態様設定処理(S4311)の内容について説明をする。図912は、演出態様設定処理(S4311)の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理(S4311)は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。また、変動演出としてロゴ役物902を用いた演出の実行が決定された場合に、対象となる特別図柄抽選の結果に対応するロゴ役物902の動作シナリオを決定する。演出態様設定処理(S4311)が実行されると、まず、第1演出カウンタ223xaおよび第2演出カウンタxbのカウンタ値を取得し(S4531)、取得した第1演出カウンタ223xaのカウンタ値と、変動表示設定処理(図911のS3121)におけるS4303の処理で抽出した変動パターンの変動パターン種別とに基づいて変動パターン選択テーブル222xaから表示用変動パターンを決定する(S4532)。

#### 【2944】

次に、S4532の処理において決定された表示用変動パターンは救済チャンス演出ありの表示用変動パターンかを判別する(S4533)。救済チャンス演出ありの表示用変動パターンであると判別された場合(S4533:Yes)には、動作シナリオ選択テーブル222xbから、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の当否判定結果と第2演出カウンタ223xbのカウンタ値とに基づいて動作シナリオを決定し(S4534)、決定した動作シナリオを動作シナリオ格納エリア223xdに格納し(S4535)、役物待機フラグ223xcをオンに設定し(S4536)、本処理を終了する。一方、S4533の処理において、救済チャンス演出ありの表示用変動パターンではないと判別された場合(S4533:No)には、本処理を終了する。次に、図913を参照して、液晶演出実行管理処理(S3120)の内容について説明をする。図913は、液晶演出実行管理処理(S3120)の処理内容を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理(S3120)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図908参照)の中で実行され、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期

させた値がセットされる変動時間カウンタ 2 2 3 x g の値を更新する処理が実行され、更新後の値に対応する演出態様を決定するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理 ( S 3 1 2 0 ) が実行されると、まず、変動中フラグ 2 2 3 x f はオンであるかが判別される ( S 3 1 5 1 )。変動中フラグ 2 2 3 x f がオンではない ( 即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない ) と判別した場合には ( S 3 1 5 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、変動中フラグ 2 2 3 x f がオンである場合 ( 即ち、特別図柄の変動表示が実行されている場合 ) には ( S 3 1 5 1 : Y e s )、変動時間カウンタ 2 2 3 x g の値に 1 加算する ( S 3 1 5 2 )。

#### 【 2 9 4 5 】

S 3 1 5 2 の処理が終了すると、役物待機フラグ 2 2 3 x c はオンであるか否かを判別し ( S 3 1 5 3 )、オンであると判別した場合 ( 即ち、救済チャンス演出の実行が待機している場合 ) には ( S 3 1 5 3 : Y e s )、S 3 1 5 2 の処理において更新した変動時間カウンタ 2 2 3 x g の値は救済チャンス演出の開始時間であるかが判別される ( S 3 1 5 4 )。救済チャンス演出の開始時間ではないと判別した場合 ( S 3 1 5 4 : N o ) には、本処理を終了する。一方、S 3 1 5 4 の処理において、救済チャンス演出の開始時間であると判別した場合 ( S 3 1 5 4 : Y e s ) には、救済チャンス演出開始処理を実行する ( S 3 1 5 5 )。その後、本処理を終了する。ここで、図 9 1 4 を参照して、救済チャンス演出開始処理 ( S 3 1 5 5 ) の内容について説明する。図 9 1 4 は、救済チャンス演出開始処理 ( S 3 1 5 5 ) の処理内容を示したフローチャートである。この救済チャンス演出開始処理 ( S 3 1 5 5 ) は、救済チャンス演出の開始に合わせてロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオを開始させるための処理を実行する。救済チャンス演出開始処理 ( S 3 1 5 5 ) が開始されると、まず、救済チャンス演出の開始を報知する報知態様 ( 図 8 9 3 ( b ) の表示領域 H R 1 の表示 ) を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 2 3 1 )、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 x d に格納されている動作シナリオを設定する ( S 3 2 3 2 )。S 3 2 3 2 の処理が終了すると、設定した動作シナリオは、動作シナリオ B、D、G、H のいずれかであるかが判別される ( S 3 2 3 3 )。動作シナリオ B、D、G、H のいずれかであると判別した場合には ( S 3 2 3 3 : Y e s )、特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j をオンに設定し ( S 3 2 3 4 )、S 3 2 3 5 の処理を行う。一方、S 3 2 3 3 の処理において、動作シナリオ B、D、G、H のいずれでもないと判別した場合 ( 即ち、設定された動作シナリオが動作シナリオ A、C、E、F のいずれかである場合 ) には ( S 3 2 3 3 : N o )、S 3 2 3 7 の処理をスキップし、S 3 2 3 5 の処理を行う。S 3 2 3 5 の処理では、役物待機フラグ 2 2 3 x c をオフに設定し ( S 3 2 3 5 )、役物可動中フラグ 2 2 3 x e をオンに設定し ( S 3 2 3 6 )、本処理を終了する。

#### 【 2 9 4 6 】

このように構成することで、特別図柄変動が実行されてから所定時間 ( 例えば、20 秒 ) の経過を契機にロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオを開始させることが可能となる。図 9 1 3 に戻り、説明を続ける。S 3 1 5 3 の処理において、役物待機フラグ 2 2 3 x c がオンでないと判別された場合には ( S 3 1 5 3 : N o )、特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j がオンであるかが判別される ( S 3 1 5 6 )。特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j がオンであると判別された場合には ( S 3 1 5 6 : Y e s )、特殊シナリオ実行中処理 ( S 3 1 5 7 ) を行う。ここで、図 9 1 5 を参照して、特殊シナリオ実行中処理 ( S 3 1 5 7 ) の内容について説明をする。図 9 1 5 は、特殊シナリオ実行中処理の処理内容を示したフローチャートである。この特殊シナリオ実行中処理 ( S 3 1 5 7 ) は、動作シナリオ B、D、G、H のいずれかの動作シナリオが設定されている場合に実行される処理であり、動作シナリオにおける回転体役物 9 0 2 b の原点確認動作で原点位置を検出できなかった場合に、ロゴ役物 9 0 2 の動作シナリオを中止し、液晶表示による代替救済チャンス演出に切り替えるための処理である。

#### 【 2 9 4 7 】

特殊シナリオ実行中処理 ( S 3 1 5 7 ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値は原点確認終了の値か否かが判別される ( S 4 3 5 1 )。シナリオカ

10

20

30

40

50

ウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値は原点確認終了の値ではないと判別した場合には ( S 4 3 5 1 : N o ) 、原点フラグ 2 2 3 x k はオンであるか否かが判別される ( S 4 3 5 2 ) 。  
 原点フラグ 2 2 3 x k がオンではないと判別した場合 ( 即ち、原点位置の検出ができていない場合 ) には ( S 4 3 5 2 : N o ) 、原点センサ ( 図示しない ) はオンであるか否かが判別される ( S 4 3 5 3 ) 。この原点センサは回転体役物 9 0 2 b の原点位置を検出するためのセンサであり、回転体役物 9 0 2 b が原点位置にある場合にオンとなる。S 4 3 5 3 の処理において、原点センサがオンであると判別した場合には ( S 4 3 5 3 : Y e s ) 、原点フラグ 2 2 3 x k をオンに設定し ( S 4 3 5 4 ) 、S 4 3 5 5 の処理に移行する。  
 一方、S 4 3 5 3 の処理において、原点センサ 2 2 3 x k がオンではないと判別した場合には ( S 4 3 5 3 : N o ) 、S 4 3 5 4 の処理をスキップし、S 4 3 5 5 の処理に移行する。S 4 3 5 2 の処理において、原点フラグ 2 2 3 x k がオンであると判別した場合には ( S 4 3 5 2 : Y e s ) 、S 4 3 5 3 および S 4 3 5 4 の処理をスキップし、S 4 3 5 5 の処理に移行する。S 4 3 5 5 の処理では、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のシナリオカウンタ値に 1 加算し ( S 4 3 5 5 ) 、更新後のシナリオカウンタ値に対応した動作データを設定し ( S 4 3 5 6 ) 、本処理を終了する。S 4 3 5 1 の処理において、シナリオカウンタ値が原点確認終了の値であると判別した場合には ( S 4 3 5 1 : Y e s ) 、次に、原点フラグ 2 2 3 x k がオンであるか否かを判別する ( S 4 3 5 7 ) 。原点フラグ 2 2 3 x k がオンであると判別された場合には ( S 4 3 5 7 : Y e s ) 、原点フラグ 2 2 3 x k をオフに設定し ( S 4 3 5 8 ) 、特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j をオフに設定し ( S 4 3 5 9 ) 、S 4 3 5 5 の処理に移行する。

#### 【 2 9 4 8 】

一方、S 4 3 5 7 の処理において、原点フラグ 2 2 3 x k がオンではないと判別した場合 ( 即ち、原点確認動作において原点位置を検出できなかった場合 ) には ( S 4 3 5 7 : N o ) 、設定されている動作シナリオの中止を設定し ( S 4 3 6 0 ) 、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値をリセットし ( S 4 3 6 1 ) 、役物可動中フラグ 2 2 3 x f をオフに設定する ( S 4 3 6 2 ) 。その後、当否判定結果に対応する代替救済チャンス演出を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 3 6 3 ) 、本処理を終了する。図 9 1 3 に戻り、説明を続ける。S 3 1 5 6 の処理において、特殊シナリオフラグ 2 2 3 x j がオンではないと判別した場合には ( S 3 1 5 6 : N o ) 、次に、役物可動中フラグ 2 2 3 x e はオンであるか否かを判別する ( S 3 1 5 8 ) 。役物可動中フラグ 2 2 3 x e がオンではないと判別した場合 ( 即ち、救済チャンス演出が実行されていない場合 ) には ( S 3 1 5 8 : N o ) 、本処理を終了する。一方、S 3 1 5 8 の処理において、役物可動中フラグ 2 2 3 x e がオンであると判別した場合には ( S 3 1 5 8 : Y e s ) 、救済チャンス演出実行中処理を実行する ( S 3 1 5 9 ) 。その後、本処理を終了する。ここで、図 9 1 6 を参照して、救済チャンス演出実行中処理 ( S 3 1 5 9 ) の内容について説明をする。図 9 1 6 は、救済チャンス演出実行中処理 ( S 3 1 5 9 ) の処理内容を示したフローチャートである。この救済チャンス演出実行中処理 ( S 3 1 5 9 ) は、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のシナリオカウンタ値に対応する動作データを設定するための処理である。救済チャンス演出実行中処理 ( S 3 1 5 9 ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値はシナリオの終了を示す値 ( 即ち、E N D 情報 ) であるか否かを判別する ( S 4 6 5 1 ) 。シナリオの終了値であると判別した場合には ( S 4 6 5 1 : Y e s ) 、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値をリセットし ( S 4 6 5 2 ) 、役物可動中フラグ 2 2 3 x e をオフに設定し ( S 4 6 5 3 ) 、本処理を終了する。

#### 【 2 9 4 9 】

一方、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値が終了値ではないと判別した場合には ( S 4 6 5 1 : N o ) 、次に、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値が報知演出のタイミングであることを示す値であるかを判別する ( S 4 6 5 4 ) 。シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値が報知演出のタイミングであることを示す値ではないと判別した場合には ( S 4 6 5 4 : N o ) 、シナリオカウンタ 2 2 3 x h に 1 加算し ( S 4 6 5 9 ) 、更新した後のシナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値に対応した動作データを設定し ( S



4 6 6 0)、本処理を終了する。一方、S 4 6 5 4の処理において、シナリオカウンタ 2 2 3 x hのカウンタ値が報知演出のタイミングであることを示す値であると判別した場合には(S 4 6 5 4: Y e s)、次に、特別図柄の当否判定結果は当たりであるかを判別する(S 4 6 5 5)。当否判定結果が当たりではないと判別した場合(即ち、当否判定結果が外れである場合)には(S 4 6 5 5: N o)、回転体役物 9 0 2 bの停止位置が当たり報知位置(図 8 9 3 (b)に示す、上矢印 8 0 2が指す位置)であるかを判別する(S 4 6 5 6)。当たり報知位置であると判別した場合には(S 4 6 5 6: Y e s)、横移動モータ 9 0 2 b 3に30ステップを設定し(S 4 6 5 7)、失敗を示す報知態様(図 8 9 4 (b)の表示領域 H Rの表示)を表示するための表示用失敗報知コマンドを設定し(S 4 6 5 8)、S 4 6 5 9の処理に移行する。一方、S 4 6 5 6の処理において、回転体役物 9 0 2 bの停止位置が当たり報知位置ではないと判別した場合には(S 4 6 5 6: N o)、S 4 6 5 7の処理をスキップして、S 4 6 5 8の処理を行う。このように構成することで、回転体役物 9 0 2 bが脱調や故障による不具合によって、外れであるにも拘わらず当たり報知位置に停止してしまった場合であっても、追加の動作データを設定し当たり報知位置から移動させることで、遊技者に対して誤った遊技情報が提供されることを抑制することができる。

#### 【2 9 5 0】

S 4 6 5 5の処理において、当否判定結果が当たりであると判別した場合には(S 4 6 5 5: Y e s)、回転体役物 9 0 2 bの停止位置は当たり報知位置であるかを判別する(S 4 6 6 1)。回転体役物 9 0 2 bの停止位置が当たり報知位置であると判別した場合には(S 4 6 6 1: Y e s)、表示用図柄移動コマンドを設定する(S 4 6 6 2)。この表示用図柄移動コマンドは、図 8 9 3 (b)に示す中図柄列を半コマ分移動させ、図 8 9 4 (a)に示すように当たり報知態様(「海物語」の文字列)を構成する第3図柄(図 8 9 4 (a)に示す、中下段図柄 Z 2 c)の全体を表示するためのコマンドである。S 4 6 6 2の処理が終了すると、救済チャンス演出の成功を示す報知態様(図 8 9 4 (a)に示す表示領域 H Rの表示)を表示するための表示用成功報知コマンドを設定し(S 4 6 6 3)、S 4 6 5 9の処理に移行する。一方、S 4 6 6 1の処理において、回転体役物 9 0 2 bの停止位置が当たり報知位置ではないと判別した場合には(S 4 6 6 1: N o)、液晶表示にて失敗を示す報知態様を表示した後に大当たり当選であることを示す報知態様を表示する演出(所謂、復活演出)を表示するための表示用復活報知コマンドを設定し(S 4 6 6 4)、S 4 6 5 9の処理に移行する。このように構成することで、回転体役物 9 0 2 bが当たり報知位置で停止していないにも拘わらず、救済チャンス演出が成功したことを示す報知態様が表示されるといった違和感のある演出を遊技者に対して実行することを抑制することができる。以上説明したように、本第3 2制御例では、遊技盤面の装飾と、装飾用可動役物(ロゴ役物 9 0 2)と、第3図柄表示装置 8 1に表示される第3図柄の一部を組み合わせた有効ラインを形成する演出が実行される。これにより、遊技者に対して第3図柄表示装置 8 1に表示される第3図柄と遊技盤面の装飾の位置関係にも興味を持たせることが可能となり遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第3 2制御例では、遊技盤面の装飾と、装飾用可動役物と、第3図柄とによって有効ラインを形成する構成としたが、これに限るものではなく、第3図柄に代えて、第3図柄表示装置 8 1に表示される保留図柄で有効ラインを形成しても良い。

#### 【2 9 5 1】

ここで、図 9 1 7を参照して、本第3 2制御例の変形例について説明する。第3 2制御例の変形例では、装飾用可動役物を用いずに、遊技盤面の装飾と、第3図柄と、保留図柄とによって有効ラインを形成する。図 9 1 7 (a)に示すように、救済チャンス演出が開始されると、実行中保留図柄 h r 0の表示態様を可変させることを示唆する態様であるキャラクタ 8 0 1が表示され、実行中保留柄 h r 0が表示態様可変中であることを示す態様に可変させる。そして、主表示領域 D mの中央上部に表示される H R 1には、「救済チャンス! 保留図柄が「語」に変われば大当たり」という演出成功条件を案内するための案内態様が表示される。そして、所定期間(3秒)が経過すると、図 9 1 7 (b)に示すよう

に、実行中保留図柄 h r 0 が予め設定されている表示態様に可変して表示される。図 9 1 7 ( b ) は、演出成功の場合を示した図であり、実行中保留図柄 h r 0 が「語」保留図柄に可変することで、ロゴ装飾 R g 1 と、中中段図柄 Z 2 b と、実行中保留図柄 h r 0 によって縦に「海物語」の文字列が形成され、有効ラインが形成されたことを示すためにロゴ装飾 R g 1 に内蔵された L E D が点滅し、中中段図柄 Z 2 b を強調するためのエフェクトがかけられる。このように構成することで、装飾用可動役物を搭載していない遊技機においても遊技盤面の装飾と、第 3 図柄を組み合わせた演出を実行可能である。なお、本第 3 2 制御例では、大当たり当選であることを報知する態様として、「海物語」の文字列を形成する構成としたが、これに限るものではなく、他の文字列を形成する構成しても良い。

【 2 9 5 2 】

10

< 第 3 3 制御例 >

次に、図 9 1 8 ~ 図 9 6 6 を参照して、第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 3 2 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物を複数個 ( 3 個 ) 搭載し、その複数の装飾用可動役物を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。上述した第 3 2 制御例では、外れを示す態様の第 3 図柄が表示された後に装飾用可動役物を用いた演出 ( 救済チャンス演出 ) が実行される構成であった。これに対して、本第 3 3 制御例では、第 3 図柄が当否判定結果を示す態様で停止表示される前の期間で装飾用可動役物を用いた新たな演出が実行される構成としている。ここで、従来より、特別図柄の当否判定結果を予告するための変動演出の一環として装飾用可動役物を用いた演出を実行するパチンコ機 1 0 が知られている。このようなパチンコ機 1 0 では、装飾用可動役物を用いた予告演出が変動期間の様々なタイミングで実行される。ところで、パチンコ機 1 0 における装飾用可動役物は表示画面の正面視手前側で可動するため、装飾用可動役物の可動中は表示画面の装飾用可動役物と重なる表示領域は遊技者から視認困難となるのが一般的である。従って、装飾用可動役物を用いた演出が実行されるタイミングで、表示画面に遊技情報を提供するための別の演出 ( 例えば、第 3 図柄のリーチ態様 ) が表示される場合に、可動中の装飾用可動役物と重なってしまうと遊技者からは視認できず、大当たり当選を示す第 3 図柄が停止表示されることを期待している遊技者に対して、複合演出が煩わしい演出となってしまう、演出効果が低下する虞があった。

20

30

【 2 9 5 3 】

これに対して、本第 3 3 制御例では、複数の装飾用可動役物を用いた複合演出が実行されるタイミングによって、同一の演出結果 ( 図 9 4 2 に示す、「ゲキアツ」という大当たり当選期待度が高いことを報知する態様の形成 ) を創出するために用いられる要素の種別や、各要素に対する制御内容を異ならせることで、第 3 図柄の変動演出を邪魔すること無く複合演出を実行可能に構成している。このように構成することで、どのタイミングで複合演出が実行された場合であっても、遊技者に好適な演出を提供することができる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出の内容に対応させて同一の演出結果を示す複合演出の演出態様を異ならせることができるため、様々なタイミングで複合演出を実行させることが可能となり、演出効果を高めることができる。この第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、装飾用可動役物を複数搭載している点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R O M 2 2 2 および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 3 2 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

40

【 2 9 5 4 】

50

< 第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の装飾用可動役物について >

次に、図 9 1 8 ~ 図 9 4 0 を参照して、本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の装飾用可動役物の構成について説明する。図 9 1 8 は、本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤面の構成を示した図である。上述した第 3 2 制御例に対して、装飾用可動役物を複数搭載している点と、可変入賞装置 6 5 0、特定入賞口 6 5 a および第 2 入球口 6 4 0 の配置を変更している点で相違している。なお、可変入賞装置 6 5 0 の構造については、第 3 2 制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、装飾用可動役物として、ロゴ役物 9 0 2、「ア」役物 9 0 3、シャッター役物 9 0 4 の 3 つの装飾用可動役物が搭載されている。図 9 1 8 に示すように、通常、ロゴ役物 9 0 2 は第 3 図柄表示装置 8 1 の上部に収納され、「ア」役物 9 0 3 は第 3 図柄表示装置 8 1 の中央下部に収納され、シャッター役物 9 0 4 は第 3 図柄表示装置 8 1 の左右に収納されている。以下、各装飾用可動役物の詳細な構成について説明する。図 9 1 9 は、ロゴ役物 9 0 2 と、「ア」役物 9 0 3 の動作ユニットの正面図である。ロゴ役物 9 0 2 は、バー役物 9 0 2 a と回転体役物 9 0 2 b で構成されており、回転体役物 9 0 2 b の表面には、「キ」という文字が装飾されている。このロゴ役物 9 0 2 b は、LED を内蔵しており、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンドによって発光させることが可能である。「ア」役物 9 0 3 は、その表面に「ア」という文字が装飾された装飾用可動役物である。詳細は後述するが、本第 3 3 制御例では、ロゴ役物 9 0 2 と、「ア」役物 9 0 3 と、シャッター役物 9 0 4 に装飾された「ゲ」文字装飾 9 0 4 a 4 (図 9 2 1 参照)と、遊技盤面に装飾された「ツ」文字装飾 9 0 5 によって「ゲキアツ」という大当たり当選期待度が高いことを示す文字列を形成する演出が実行される(図 9 4 2 参照)。図 9 2 0 (a) は、ロゴ役物 9 0 2 の動作ユニットを模式的に示した図である。なお、このロゴ役物 9 0 2 の構成は、上述した第 3 2 制御例におけるロゴ役物 9 0 2 に対して、表面に施された装飾が異なる点で相違するのみで、その他の構成については同一である。

10

20

【 2 9 5 5 】

図 9 2 0 (a) に示すように、このロゴ役物 9 0 2 は、バー役物 9 0 2 a と、回転体役物 9 0 2 b と、左右上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d によって構成されている。以下、図 9 2 8 ~ 図 9 3 3 を適宜参照しながら、ロゴ役物 9 0 2 の構成について説明する。バー役物 9 0 2 a は、左右の両端に上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d を有している。この上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d は左右対称に略同じ形状で構成されている。その為、左上昇機構 9 0 2 c において、説明した箇所と同一の構成については、右上昇機構 9 0 2 d の説明を省略する。左上昇機構 9 0 2 c は、上段ラック 9 0 2 c 1 とブーツ型の下段ラック 9 0 2 c 2 とで構成された 2 段ラックを有しており、下段ラック 9 0 2 c の上端部に設けられた接続ギア 9 0 2 c 8 a (図 8 9 2 参照)によって上段ラック 9 0 2 c 1 と接続している。この 2 段ラックは、上駆動カム 9 0 2 c 3 が回転することによって上駆動カム 9 0 2 c 3 に設けられた円柱ピン 9 0 2 c 3 p の位置が可変することで高さが可変する。ここで、図 9 2 8 ~ 図 9 2 9 参照して、左上昇機構 9 0 2 c の詳細な構造について説明する。図 9 2 8 は、上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d の分解正面斜視図であり、図 9 2 9 は、上昇機構 9 0 2 c および 9 0 2 d の分解背面斜視図である。図 9 2 8 に示すように、左上昇機構 9 0 2 c には、上駆動用のステッピングモータであるバー役物用モータ 9 0 2 c 7 が設けられている。バー役物用モータ 9 0 2 c 7 には上駆動カム 9 0 2 c 3 と嵌合する上駆動用ギア 9 0 2 c 4 が設けられている。バー役物用モータ 9 0 2 c 7 が作動して、上駆動用ギア 9 0 2 c 4 が回転することにより、上駆動カム 9 0 2 c 3 を回転させる。上駆動カム 9 0 2 c 3 には円柱ピン 9 0 2 c 3 p が設けられており、上駆動カム 9 0 3 c 3 が回転することで、円柱ピン 9 0 2 c 3 p の位置が可変する。

30

40

【 2 9 5 6 】

この円柱ピン 9 0 2 c 3 p は、正面視手前側に突出しており、バー役物 9 0 2 a が収納位置にある場合、下段ラック 9 0 2 c 2 の底部は円柱ピン 9 0 2 c 3 p に下から支えられた状態となっている。そして、円柱ピン 9 0 2 c 3 p が図 8 8 4 (a) の位置から時計回り(右上昇機構 9 0 2 d の場合は反時計回り)に移動することで、円柱ピン 9 0 2 c 3 p

50

は下段ラック 9 0 2 c 2 の底部から外れ、下段ラック 9 0 2 c 2 は円柱ピン 9 0 2 c 3 p の支えを失う。なお、バー役物 9 0 2 a はストッパー 9 0 2 c 5 ( 図 9 2 9 参照 ) によって支えられており、ストッパー 9 0 2 c 5 がロック状態である場合には、下段ラック 9 0 2 c 2 が円柱ピン 9 0 2 c 3 p の支えを失ってもバー役物 9 0 2 a は落下しない。このストッパー 9 0 2 c 5 は、バー役物用モータ 9 0 2 c 7 が所定のステップ数 ( 本第 3 2 制御例では 2 5 ステップ ) 回転することで上駆動カム 9 0 2 c 3 に接続しているアーム部材 9 0 2 c 6 をスライドさせ、アーム部材 9 0 2 c 6 に接続しているリンク部材 9 0 2 c 5 L を上下させることでロック状態と解除状態とに可変する。ストッパー 9 0 2 c 5 が解除状態となり、円柱ピン 9 0 2 c 3 p が下段ラック 9 0 2 c 2 の下部に入り込んでいない状態である場合には、下段ラック 9 0 2 c 2 は自重で落下する。このとき、下段ラック 9 0 2 c 2 と上段ラック 9 0 2 c 1 を接続する接続ギア 9 0 2 c 8 a は上昇機構 9 0 2 c の支柱部分に設けられている下突出片 9 0 2 c 8 c と嵌合して反時計回りに回転する。この接続ギア 9 0 2 c 8 a は、上段ラック 9 0 2 c 1 に設けられた上突出片 9 0 2 c 8 b ( 図 9 2 9 参照 ) とも嵌合しており、接続ギア 9 0 2 c 8 a が反時計回りに回転することで、上段ラック 9 0 2 c 1 を下降させる。これにより、バー役物 9 0 2 a は下降限まで落下する。なお、右上昇機構 9 0 2 d にのみ、図 8 8 4 ( a ) に示す、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 が設けられている。この右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 が ON である場合には、正面視奥側に向かって弁が突出し、自重で落下するバー役物 9 0 2 a を図 8 8 5 ( a ) に示す位置で停止させることが可能となる。一方、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 が OFF となった場合には、弁が引っ込みバー役物 9 0 2 a は下降限まで落下する。

#### 【 2 9 5 7 】

ここで、本第 3 2 制御例では、バー役物 9 0 2 a の落下パターンとして、2 種類の落下パターンを設定可能に構成している。まず、1 つ目の落下パターンは、左ストッパー 9 0 2 c 5 をロック状態のままで右ストッパー 9 0 2 d 5 のみを解除状態とし、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 を ON とする右中間片落ち状態 ( 図 8 8 5 ( a ) 参照 ) とした後、右中間片落ち状態から左ストッパー 9 0 2 c 5 を解除状態とし、バー役物 9 0 2 a の左端を下降限まで落下させた状態である左片落ち状態 ( 図 8 8 5 ( b ) 参照 ) とし、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 を OFF としてバー役物 9 0 2 a の右端も下降限 ( 図 8 8 4 ( b ) に示す位置 ) まで落下させる第 1 落下パターンである。2 つ目の落下パターンは、左右のストッパー 9 0 2 c 5 および 9 0 2 d 5 を同時に解除状態とし、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 を OFF とすることでバー役物 9 0 2 a が自重で一気に下降限まで落下する第 2 落下パターンである。このように、バー役物 9 0 2 a を自重で落下させる構造であっても、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 と左右のストッパー 9 0 2 c 5 および 9 0 2 d 5 の解除時期を可変させることで多様な落下パターンを設定可能にしている。図 9 2 8 に戻り説明を続ける。バー役物 9 0 2 a が下降限にある場合 ( 図 9 2 2 に示す状態である場合 ) 、上駆動カム 9 0 2 c 3 が時計回り ( 右上昇機構 9 0 2 d では、反時計回り ) に回転することで、円柱ピン 9 0 2 c 3 p が図 8 8 4 ( b ) に示す位置から時計回りに移動し、下段ラック 9 0 2 c 2 の底部に入り込み、下段ラック 9 0 2 c 2 を押し上げる。円柱ピン 9 0 2 c 3 p によって下段ラック 9 0 2 c 2 が押し上げられると、接続ギア 9 0 2 c 8 a ( 図 9 2 9 参照 ) が上昇機構 9 0 2 c の支柱部分に設けられている下突出片 9 0 2 c 8 c ( 図 9 2 9 参照 ) と嵌合し、接続ギア 9 0 2 c 8 a が時計回りに回転する。この接続ギア 9 0 2 c 8 a は、上段ラック 9 0 2 c 1 に設けられた上突出片 9 0 2 c 8 b ( 図 9 2 9 参照 ) とも嵌合しており、接続ギア 9 0 2 c 8 a が時計回りに回転することで、上段ラック 9 0 2 c 1 を上昇させる。

#### 【 2 9 5 8 】

このように、上段ラック 9 0 2 c 1 と下段ラック 9 0 2 c 2 の 2 段ラックとすることで、上駆動カム 9 0 2 c 3 の直径よりも長いストロークの上下駆動が可能となるため、上駆動カム 9 0 2 c 3 を軽量化することができ、駆動するためのステッピングモータの出力を抑えて駆動させることができる。よって、パチンコ機 1 0 の消費電力を抑えることができる。次に、図 9 3 2 ~ 図 9 3 3 を参照して、回転体役物 9 0 2 b の構造について説明する

。図 9 3 2 は、回転体役物 9 0 2 b とバー役物 9 0 2 a の分解正面斜視図であり、図 9 3 3 は、回転体役物 9 0 2 b とバー役物 9 0 2 a の分解背面斜視図である。回転体 9 0 2 b 1 は、表面に装飾が施された部材であり、本第 3 2 制御例では、パチンコ機 1 0 の題材に関連する「物」という文字が装飾されている（図 9 2 2 参照）。この回転体 9 0 2 b 1 の裏側には、回転駆動用のステッピングモータである回転体モータ 9 0 2 b 2 と、ローラー滑り台 9 0 2 b 6 が設けられている（図 9 3 1 参照）。音声ランプ制御装置 1 1 3 によって設定された動作データに基づいて回転体モータ 9 0 2 b 2 が駆動すると、回転ギア 9 0 2 b 7 が回転し、回転ギア 9 0 2 b 7 の回転により回転体 9 0 2 b 1 を回転させる。回転体モータ - 9 0 2 b 2 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって設定された動作データに基づいて時計回り、或いは反時計回りに回転可能であり、回転体モータ 9 0 2 b 2 の回転方向に対応して回転体 9 0 2 b 1 の回転方向が可変する。また、回転体モータ 9 0 2 b 2 の回転速度は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって設定された動作データに基づいて 4 段階で設定可能であり、回転体モータ 9 0 2 b 2 の回転スピードに対応して回転体 9 0 2 b 1 の回転スピードも可変する。

10

#### 【 2 9 5 9 】

図 9 3 0 に示すように、回転体役物 9 0 2 b に設けられているローラー滑り台 9 0 2 b 6 は、ボールねじ 9 0 2 b 5 を挿通可能に構成されている。このボールねじ 9 0 2 b 5 には、正面視左端に横駆動ギア 9 0 2 b 4 と、横駆動用のステッピングモータである横移動モータ 9 0 2 b 3 が設けられており、横移動モータ 9 0 2 b 3 が駆動することで、横駆動ギアが回転し、ボールねじ 9 0 2 b 5 が回転する。ボールねじ 9 0 2 b 5 が回転すると、ローラー滑り台 9 0 2 b 6 が左右に移動する。これにより、回転体役物 9 0 2 b を左右に移動させることができる。ここで、図 9 4 2 ( a ) を参照して、回転体役物 9 0 2 b の左右可動域について説明する。回転体役物 9 0 2 b は、バー役物 9 0 2 a の正面視手前側を左可動域限 P t 2 から右可動域限 P t 3 の範囲内で左右に移動することができる。また、左右可動域限 P t 2 , P t 3 の中間には基準位置 P t 1 が設定されており、バー役物 9 0 2 a が収納位置となる場合には、基準位置 P t 1 で停止する。横移動モータ - 9 0 2 b 3 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって設定された動作データに基づいて時計回り、或いは反時計回りに回転可能であり、横移動モータ 9 0 2 b 3 が時計回りに回転すると、回転体役物 9 0 2 b は正面視右方向に移動し、反時計回りに回転すると、回転体役物 9 0 2 b は正面視左方向に移動する。なお、バー役物 9 0 2 a には基準位置 P t 1 、左可動域限 P t 2 、右可動域限 P t 3 に対応する位置に図示しないセンサが設けられており、回転体役物 9 0 2 b の左右の位置を検出可能に構成している。また、横移動モータ 9 0 2 b 3 の回転速度は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって設定された動作データに基づいて 4 段階で設定可能であり、横移動モータ 9 0 2 b 3 の回転スピードに対応して回転体役物 9 0 2 b の移動スピードも可変する。図 9 2 0 ( b ) に戻り、説明を続ける。図 9 2 0 ( b ) は、「ア」役物 9 0 3 の動作ユニットを模式的に示した図であり、「ア」役物 9 0 3 が上昇限まで上昇した状態を示している。以下、「ア」役物の詳細な構造について、図 9 3 4 ~ 図 9 3 7 を適宜参照しながら説明する。

20

30

#### 【 2 9 6 0 】

図 9 3 4 、図 9 3 6 は、「ア」役物 9 0 3 の分解正面斜視図であり、図 9 3 5 、図 9 3 7 は、「ア」役物 9 0 3 の分解背面斜視図である。図 9 3 4 に示すように、「ア」役物 9 0 3 は、上昇役物 9 0 3 a と上昇レール 9 0 3 b で構成されている。図 9 3 6 に示すように、上昇役物 9 0 3 a には、上下駆動用のステッピングモータであるア役物用モータ 9 0 3 a 3 が設けられている。このア役物用モータ 9 0 3 a 3 には、アーム部材が付属するギア 9 0 3 a 2 が接続しており、ア役物用モータ 9 0 3 a 3 が時計回りに駆動することでアーム部材が上昇し、反時計回りに駆動することで下降する。このアーム部材が上下することにより、上昇役物 9 0 3 a の高さが可変する。図 9 2 1 は、シャッター役物 9 0 4 の動作ユニットを模式的に示した図であり、シャッター役物 9 0 4 が閉鎖状態である場合を示している。図 9 2 1 に示すように、シャッター役物 9 0 4 は、閉鎖状態となることにより左第 1 シャッター扉 9 0 4 a 1 と左シャッター扉 9 0 4 a 2 に跨がって装飾された「ゲ」

40

50

文字装飾 9 0 4 a 4 が形成される。以下、シャッター役物 9 0 4 の詳細な構造について、図 9 3 8 ~ 図 9 3 9 を適宜参照しながら説明する。図 9 3 8 は、シャッター役物 9 0 4 が開放状態である場合の動作ユニットを示した正面斜視図である。開放状態におけるシャッター役物 9 0 4 は、左右にそれぞれ 3 枚ずつ設けられたシャッター扉 9 0 4 a 1 ~ 9 0 4 a 3、9 0 4 b 1 ~ 9 0 4 b 3 が重なった状態で格納される。シャッター扉の上部には、シャッター扉の開閉駆動用のステッピングモータであるシャッター役物用モータを備えたレール機構 9 0 4 c が設けられている。

#### 【 2 9 6 1 】

レール機構 9 0 4 c には、左シャッター扉 9 0 4 a 1 ~ 9 0 4 a 3 の開閉駆動を行う左シャッター役物用モータ 9 0 4 c 1 と、右シャッター扉 9 0 4 b 1 ~ 9 0 4 b 3 の開閉駆動を行う右シャッター役物用モータ 9 0 4 c 5 が設けられており、それぞれのシャッター役物用モータ 9 0 4 c 1 および 9 0 4 c 5 が時計回りに駆動することで、シャッター役物用モータ 9 0 4 c 1 および 9 0 4 c 5 にそれぞれ接続するスライドギア 9 0 4 c 4 a および 9 0 4 c 4 b が閉鎖方向にスライドする。そして、スライドギア 9 0 4 c 4 a および 9 0 4 c 4 b にそれぞれ接続するシャッタギア 9 0 4 c 3 a および 9 0 4 c 3 b も連動してスライドすることで、シャッタギア 9 0 4 c 3 a に接続する左第 3 シャッター扉 9 0 4 a 3 と、シャッタギア 9 0 4 c 3 b に接続する右第 3 シャッター扉 9 0 4 b 3 が閉鎖方向にスライドする。左シャッター扉 9 0 4 a 1 ~ 9 0 4 a 3 は接続部材によって繋がっており、右シャッター扉 9 0 4 b 1 ~ 9 0 4 b 3 も接続部材によって繋がっている。このため、左右の第 3 シャッター扉 9 0 4 a 3 および 9 0 4 b 3 がそれぞれ閉鎖方向にスライドすることで、シャッター扉 9 0 4 a 1、9 0 4 a 2、9 0 4 b 1、9 0 4 b 2 も連動してスライドする構成となっている。なお、左右のシャッター役物用モータ 9 0 4 c 1 および 9 0 4 c 5 を反時計回りに駆動することでシャッター役物 9 0 4 を開放状態とすることができる。図 9 2 2 は、ロゴ役物 9 0 2 が下降限の位置にある状態を示した図であり、図 9 2 3 は、ロゴ役物 9 0 2 が右中間片落ち状態である場合を示した図であり、図 9 2 4 は、ロゴ役物 9 0 2 が右中間片落ち状態かつ左方落ち状態である場合を示した図である。また、図 9 2 5 は、「ア」役物 9 0 3 が上昇限まで上昇した状態を示した図である。図 9 2 6 は、シャッター役物 9 0 4 が閉鎖状態である場合を示した図である。図 9 2 6 に示すように、シャッター役物 9 0 4 は、複数のシャッター扉 9 0 4 a 1 ~ 9 0 4 a 3、9 0 4 b 1 ~ 9 0 4 b 3 で構成されている。シャッター役物 9 0 4 が閉鎖状態になると、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域全体を覆い隠すため、遊技者からは表示領域に表示されている演出を視認できない状態となる。

#### 【 2 9 6 2 】

図 9 2 7 は、全ての装飾用可動役物が可動状態ある場合を示した図である。図 9 2 7 に示すように、全ての装飾用可動役物が可動し、所定位置にて停止することで遊技盤面の「ツ」文字装飾 9 0 5 と組み合わせさせて「ゲキアツ」という文字列が形成される。

#### 【 2 9 6 3 】

< 第 3 3 制御例における演出内容について >

次に、図 9 4 1 ~ 図 9 4 8 を参照して、本第 3 3 制御例において実行される特徴的な演出内容について説明する。本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出として、全ての装飾用可動役物を用いて「ゲキアツ」という文字列を形成する複合演出（文字演出）を実行する。本第 3 3 制御例では、この複合演出が特別図柄の変動表示期間の様々なタイミングで実行される構成としている。具体的には、設定された変動パターン毎に実行タイミングが規定されており、特別図柄のリーチ前演出期間に実行される場合と、リーチ演出期間に実行される場合とがある。このように変動パターンによって複合演出の実行タイミングを異ならせることにより、遊技者が複合演出の実行タイミングを予測し難くなるため、特別図柄の変動時間が終了するまで複合演出の実行を期待させることが可能となる。まず、図 9 4 1 ~ 図 9 4 2 ( a )、および図 9 4 6 を参照して、通常パターンの複合演出について説明する。通常パターンの複合演出は、特別図柄の変動表示期間のうち、リーチ前演出期間に実行される複合演出のパターンであ

る。リーチ前演出期間とは、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動表示が開始されてから第3図柄がリーチ態様となるまでの期間であり、複合演出の他にも当否判定結果を予告するための様々な予告演出が実行される。通常パターンの複合演出では、全ての装飾用可動役物を用いて「ゲキアツ」という文字列を形成する。ここで、図946を参照して、通常パターンの複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第3図柄表示装置81の演出表示と、各装飾用可動役物の関係について説明する。図946は、通常パターンの複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第3図柄表示装置81の演出表示と、各装飾用可動役物の状態を示したタイミングチャートである。

#### 【2964】

図946では、特別図柄の変動パターン種別として「スーパーリーチ(変動時間80s)」が設定されている場合を例にして説明する。図946に示すように、「スーパーリーチ」の変動パターンでは、リーチ前演出期間が40秒、リーチ演出期間が40秒となっている。特別図柄の変動表示が開始されると、第3図柄表示装置81では、当否判定結果を予告するための予告演出を含む液晶演出が20秒間実行される。この期間は、各装飾用可動役物が格納状態であるため、遊技者は第3図柄表示装置81の表示領域に表示される演出を視認可能である。特別図柄の変動開始から20秒経過すると、20秒間の複合演出が開始される。詳細は後述するが、本第33制御例では、複合演出の開始タイミングでリーチ演出期間であるか否かを判別し、その判別結果に応じて装飾用可動役物の動作シナリオを設定する構成としている(図963参照)。図946に示す例では、リーチ前演出期間であるため、通常パターンの動作シナリオが設定される。通常パターンの動作シナリオでは、複合演出が開始されるとロゴ役物902が下降限まで落下し、回転体役物902bが回転しながら右可動域限Pt3に移動する。図941(a)は、複合演出開始から3秒経過した時点における第3図柄表示装置81の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。図941(a)に示すように、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおける各図柄列Z1~Z3では第3図柄が変動表示されており、主表示領域Dmの中段部分は、ロゴ役物902が手前側に位置しているため、遊技者からは視認できない状態となっている。回転体役物902bは、基準位置Pt1から右可動域限Pt3へと移動した状態である。回転体役物902bは、この後、反時計回りに回転しながら左可動域限Pt2に向かって移動を開始する。なお、この時点では、「ア」役物903と、シャッター役物904はそれぞれ格納状態となっている。

#### 【2965】

図946に戻り、説明を続ける。複合演出の開始から5秒経過すると、シャッター役物904が閉鎖状態となる。図941(b)は、複合演出開始から5秒経過した地点における第3図柄表示装置81の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。シャッター役物904が閉鎖状態となり「ゲ」文字装飾904a4が形成された状態となっている。なお、シャッター役物904の「ゲ」文字装飾904a4が装飾された部分は、背面を透過する部材で構成されており、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいてエフェクトを表示させることで、「ゲ」文字装飾904a4の部分が発光しているように見せることができる。本第33制御例では、それぞれの装飾用役物が複合演出における最終停止位置に位置したことを示すための態様として、最終停止位置となった装飾用可動役物を発光させる構成としている。なお、回転体役物902bは、右可動域限Pt3から左可動域限Pt2に向かって移動をしている途中である。図946に戻り、説明を続ける。複合演出開始から7秒が経過すると、「ア」役物903が上昇状態となる。図942(a)は、複合演出開始から7秒が経過した時点における第3図柄表示装置81の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。回転体役物902bが最終停止位置である左可動域限Pt2に着いたことに対応して、回転体役物902bに内蔵されているLEDが発光した状態となっている。また、「ア」役物903は最終停止位置である上昇限まで上昇したことに基づいて、「ア」役物903に内蔵されたLEDが発光した状態となる。そして、全ての装飾用可動役物が最終停止位置に停止したことに対応して、遊技盤面の「ツ」文字装飾905に付属するLEDが発光することで、演出ラインEL1

上に「ゲキアツ」の文字列が形成されたことを遊技者は分かり易く認識することができる。

#### 【 2 9 6 6 】

図 9 4 6 に戻り、説明を続ける。可動状態となった各装飾用可動役物は、複合演出の演出期間が終了するまでに動作シナリオに規定されたタイミングで格納状態へと戻り、リーチ演出期間の開始時点では、全ての装飾用可動役物が格納状態となる。これにより、第 3 図柄のリーチ態様が装飾用可動役物によって視認できない状態となることを抑制することができる。次に、図 9 4 2 ( b ) ~ 図 9 4 5、図 9 4 7 および図 9 4 8 を参照して、リーチ演出期間に複合演出が実行される場合の例について説明する。まず、リーチ演出期間に実行される複合演出の代替パターン 1 について説明する。複合演出の代替パターン 1 は、第 3 図柄のリーチ態様が表示されているリーチラインが中段ライン L 2 以外である場合に実行される複合演出の代替パターンである。上述したように、シャッター役物 9 0 4 が閉鎖状態となることにより、遊技者が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域に表示されているリーチ態様の第 3 図柄を視認できない状態となり、遊技者にリーチ演出が終了したかのような誤解を与えかねないので、代替パターン 1 では、シャッター役物 9 0 4 を閉鎖状態とせず、液晶表示によって、リーチ態様の第 3 図柄と重ならない位置に「ゲ」文字を表示する。ここで、図 9 4 7 を参照して、代替パターン 1 の複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第 3 図柄表示装置 8 1 の演出表示と、各装飾用可動役物の関係について説明する。図 9 4 7 は、通常パターンの複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第 3 図柄表示装置 8 1 の演出表示と、各装飾用可動役物の状態を示したタイミングチャートである。なお、図 9 4 6 に示した例と同様に、変動パターン種別として「スーパーリーチ」が設定されている場合を例に説明する。特別図柄の変動開始から 4 0 秒間のリーチ前演出期間において液晶演出が実行された後、第 3 図柄が有効ライン上にリーチ態様で停止する。図 9 4 7 に示す例では、リーチ演出期間の開始と同時に複合演出の開始タイミングとなる。ここで、リーチ演出期間中であると判別した場合には、第 3 図柄のリーチ態様が表示されている有効ラインは中段ライン L 2 ( 図 9 4 4 ( a ) 参照 ) であるか否かを判別し、中段ライン L 2 ではないと判別した場合には、代替パターン 1 の動作シナリオが設定される。

#### 【 2 9 6 7 】

図 9 4 2 ( b ) は、代替パターン 1 の複合演出開始から 3 秒経過した時点における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。図 9 4 1 ( a ) に示した例とは異なり、左図柄列 Z 1 および右図柄列 Z 3 において第 3 図柄が停止表示され、中図柄列 Z 2 が変動表示中となっている。また、左上がりライン L 5 上には、同一の数字が付された第 3 図柄が停止表示され、リーチ態様となっており、主表示領域 D m の中央上部に形成された表示領域 H R 1 には、リーチ態様であることを報知する案内態様が表示されている。なお、図 9 4 2 ( b ) に示すように、中段ライン L 2 上に表示されている左中段図柄 z 1 b と、右中段図柄 z 3 b は、ロゴ役物 9 0 2 の背面側に位置しているため、遊技者からは視認できない状態となる。そして、代替パターン 1 の複合演出の開始から 5 秒が経過すると、通常パターンの複合演出とは異なり、シャッター役物 9 0 4 が閉鎖状態とならず、主表示領域 D m の上段ライン L 1 と中図柄 Z 2 の交点に「ゲ」文字表示 8 1 0 が表示される。また、回転体役物 9 0 2 b は基準位置 P t 1 において停止する。これは、回転体役物 9 0 2 b が左可動域限 P t 2 に停止すると、「ツ」文字装飾 9 0 5 と回転体役物 9 0 2 b を結んだラインの延長線上にリーチ態様を構成している左上段図柄 z 1 a が表示されているため「ゲ」文字表示 8 1 0 を表示することができず、「ツ」文字装飾 9 0 5 と回転体役物 9 0 2 b を結んだラインとその延長線上に「ゲキアツ」の文字列を形成できないからである。

#### 【 2 9 6 8 】

その後、代替パターン 1 の複合演出開始から 7 秒が経過すると、「ア」役物 9 0 3 が上昇限まで上昇しない代わりに、主表示領域 D m の第 2 特殊ライン t L 2 と下段ライン L 3 の交点に「ア」文字表示 8 1 1 が表示される。この「ア」文字表示 8 1 1 が主表示領域 D m に表示されると、「ゲ」文字表示 8 1 0 が中図柄列 Z 2 と上段ライン L 1 の交点から第



1 特殊ライン t L 1 と上段ライン L 1 の交点に移動して表示される。これにより、「ツ」文字装飾 9 0 5 と回転体役物 9 0 2 b を結んだラインとその延長線上に「ゲキアツ」の文字列が形成される。そして、「ゲキアツ」の文字列が形成されると、「ゲキアツ」の文字列を形成している「ゲ」文字表示 8 1 0 および「ア」文字表示 8 1 1 がエフェクトにより発光し、回転体役物 9 0 2 b と「ツ」文字装飾 9 0 5 にそれぞれ内蔵されている LED が発光する。これにより、「ゲキアツ」の文字列が形成されていることを遊技者に容易に認識させることが可能となる。次に、図 9 4 4 ~ 図 9 4 5 および図 9 4 8 を参照して、リーチ演出期間に代替パターン 2 の複合演出が実行される場合の例について説明する。代替パターン 2 の複合演出は、第 3 図柄が中段ライン L 2 上でリーチ態様となった場合に実行される。この場合、ロゴ役物 9 0 2 を下降限まで落下させると、リーチ態様の第 3 図柄を覆い隠してしまうため、代替パターン 2 の複合演出においては、装飾用可動役物を可動させずに液晶表示と「ツ」文字装飾 9 0 5 によって「ゲキアツ」文字列を形成する。ここで、図 9 4 8 を参照して、代替パターン 2 の複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第 3 図柄表示装置 8 1 の演出表示と、各装飾用可動役物の関係について説明する。図 9 4 8 は、代替パターン 2 の複合演出が実行される場合の特別図柄変動と第 3 図柄表示装置 8 1 の演出表示と、各装飾用可動役物の状態を示したタイミングチャートである。図 9 4 8 では、特別図柄の変動パターン種別として「スーパーリーチ（変動時間 8 0 s）」が設定されている場合を例にして説明する。図 9 4 8 に示すように、上述した代替パターン 1 の複合演出が実行される場合の例とは、複合演出の演出期間中に全ての装飾用可動役物が格納状態のままとなっている点で相違しており、その他は同じである。

10

20

#### 【 2 9 6 9 】

図 9 4 4 ( a ) は、代替パターン 2 の複合演出の開始から 3 秒が経過した時点における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示状態と、各装飾用可動役物の状態を簡略的に示した図である。左図柄列 Z 1 および右図柄列 Z 3 にはそれぞれ第 3 図柄が停止表示されており、上段ライン L 1、中段ライン L 2、下段ライン L 3 のライン上に第 3 図柄がリーチ態様で表示されている。また、主表示領域 D m の中央部には、回転体役物 9 0 2 b の代わりとなる「キ」文字表示 8 1 2 が表示される。代替パターン 2 の複合演出開始から 5 秒が経過すると、代替パターン 1 と同様に、シャッター役物 9 0 4 が閉鎖状態とならず、主表示領域 D m の上段ライン L 1 と中図柄 Z 2 の交点に「ゲ」文字表示 8 1 0 が表示される。その後、代替パターン 2 の複合演出開始から 7 秒が経過すると、代替パターン 1 と同様に、「ア」役物 9 0 3 が上昇限まで上昇しない代わりに、主表示領域 D m の第 2 特殊ライン t L 2 と下段ライン L 3 の交点に「ア」文字表示 8 1 1 が表示される。この「ア」文字表示 8 1 1 が主表示領域 D m に表示されると、「ゲ」文字表示 8 1 0 が中図柄列 Z 2 と上段ライン L 1 の交点から第 1 特殊ライン t L 1 と上段ライン L 1 の交点に移動して表示される。これにより、「ツ」文字装飾 9 0 5 と回転体役物 9 0 2 b を結んだラインとその延長線上に「ゲキアツ」の文字列が形成される。そして、「ゲキアツ」の文字列が形成されると、「ゲキアツ」の文字列を形成している「ゲ」文字表示 8 1 0 および「ア」文字表示 8 1 1 がエフェクトにより発光し、回転体役物 9 0 2 b と「ツ」文字装飾 9 0 5 にそれぞれ内蔵されている LED が発光する。これにより、「ゲキアツ」の文字列が形成されていることを遊技者に容易に認識させることが可能となる。このように、本第 3 3 制御例では、複合演出が開始されるタイミングにおいて、第 3 図柄のリーチ態様が表示されているか否かと、リーチラインの表示位置を判別し、装飾用可動役物の動作シナリオを設定することで、第 3 図柄のリーチ態様を装飾用可動役物によって遊技者に視認できない状態となることを抑制し、遊技者に対してリーチ演出が終了したかのような誤解を与えないように構成している。

30

40

#### 【 2 9 7 0 】

なお、本第 3 3 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 に第 3 図柄のリーチ態様が表示されているか否かで動作シナリオを設定する構成としたが、これに限るものではなく、液晶演出として実行される予告演出に優先順位を設け、優先順位の高い予告演出が実行されているか否かによって、装飾用可動役物の動作シナリオを設定する構成としても良い。

#### 【 2 9 7 1 】

50

< 第 3 3 制御例のパチンコ機 1 0 における電氣的構成について >

次に、図 9 4 9 参照して、本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 9 4 9 は、本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。本第 3 3 制御例では、上述した第 3 2 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部、R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点、ア役物 9 0 3 用の駆動モータおよびシャッター役物 9 0 4 用の駆動モータを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、枠ボタン 2 2、バー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7、回転体モータ 9 0 2 b 2、横移動モータ 9 0 2 b 3、ア役物用モータ 9 0 3 a 3、左右シャッター役物用モータ 9 0 4 c 1 および 9 0 4 c 5、右途中停止ソレノイド 9 0 2 d 9 がそれぞれ接続されている。次に、図 9 5 0 ( a ) を参照して、本第 3 3 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 9 5 0 ( a ) は、本第 3 3 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示したブロック図である。上述した第 3 2 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 に対して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 x a に代えて変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c を設け、新たに複合演出動作シナリオテーブル 2 2 2 x d と、第 1 代替動作シナリオテーブル 2 2 2 x e と、第 2 代替動作シナリオテーブル 2 2 2 x f と、を追加した点で相違している。

#### 【 2 9 7 2 】

変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c は、変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（外れ、ガセ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第 3 3 制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄が縦スクロールで変動表示される変動演出が実行される。この変動演出では、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。複合演出動作シナリオテーブル 2 2 2 x d は、通常パターンの複合演出が実行される場合における各装飾用可動役物の駆動モータの動作シナリオを設定するためのテーブルである。シナリオカウンタ値に対して各駆動モータの動作データが規定されており、シナリオカウンタ値が規定の値となった場合に所定の動作データが設定される。ここで、図 9 5 1 ~ 図 9 5 2 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c の内容について説明する。図 9 5 1 ( a ) は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c の構成を模式的に示したブロック図である。図 9 5 1 ( a ) に示した通り、変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c には、通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c 1 と、時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c 2 と、特殊時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c 3 と、時短最終変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c 4 が規定されている。

#### 【 2 9 7 3 】

図 9 5 1 ( b ) は、通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c 1 の内容を模式的に示した図である。通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 x c 1 は、通常状態（普通図柄の低確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである

。主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す特図種別と、当否判定結果と、変動パターン種別と、第 1 演出カウンタ C S 1 の値とに基づいて表示用変動パターンを設定するものである。なお、図 951 (b) に示すように、本第 33 制御例では、それぞれの表示用変動パターン毎に上述した複合演出の実行有無が規定されている。具体的には、特図種別が「第 1 特別図柄 (特図 1)」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「外れ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 199」に対して「変動パターン A a」と複合演出なしが対応付けて規定されている。即ち、変動パターン種別が「外れ」である場合には、複合演出が設定されない。特図種別が「第 1 特別図柄 (特図 1)」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「ガセ外れ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 199」に対して「変動パターン B a」と複合演出なしが対応付けて規定されている。即ち、変動パターン種別が「ガセ外れ」である場合には、複合演出が設定されない。特図種別が「第 1 特別図柄 (特図 1)」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 179」に対して「変動パターン D a」と複合演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「180 ~ 199」に対して「変動パターン E a」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、10% の割合で複合演出が設定される。

#### 【2974】

特図種別が「第 1 特別図柄 (特図 1)」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「スーパーリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 149」に対して「変動パターン F a」と複合演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「150 ~ 199」に対して「変動パターン G a」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、25% の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第 1 特別図柄 (特図 1)」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 149」に対して「変動パターン H a」と複合演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「150 ~ 199」に対して「変動パターン I a」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、25% の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第 1 特別図柄 (特図 1)」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「スーパーリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 129」に対して「変動パターン J a」と複合演出なしが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「130 ~ 199」に対して「変動パターン K a」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、35% の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第 1 特別図柄 (特図 1)」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 199」に対して「変動パターン L a」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」であり、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」である場合には、必ず複合演出が設定される。

#### 【2975】

特図種別が「第 1 特別図柄 (特図 1)」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 199」に対して「変動パターン M a」と複合演出なしが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「小当たり」であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、複合演出が設定されない。特図種別が「第 2 特別図柄 (特図 2)」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「外れ」に対する規定内容として、第 1 演出カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 179」に対して「変動パターン N a」と複合演出なしが対応付けて規定

され、第1演出カウンタCS1の値が「180～199」に対して「変動パターンPa」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「外れ」である場合には、10%の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第2特別図柄（特図2）」、当否判定結果が「大当たり」または「小当たり」で、変動パターン種別が「当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～149」に対して「変動パターンQa」と複合演出なしが対応付けて規定され、第1演出カウンタCS1の値が「150～199」に対して「変動パターンRa」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「大当たり」または「小当たり」であり、変動パターン種別が「当たり」である場合には、25%の割合で複合演出が設定される。図952(a)は、時短用変動パターン選択テーブル222xc2の内容を模式的に示した図である。時短用変動パターン選択テーブル222xc2は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。通常用変動パターン選択テーブル222xc1と同様に、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す特図種別と、当否判定結果と、変動パターン種別と、第1演出カウンタCS1の値とに基づいて表示用変動パターンを設定するものである。

10

#### 【2976】

具体的には、特図種別が「第1特別図柄（特図1）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「超短外れ」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンSa」と複合演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第1特別図柄（特図1）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「短大当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンTa」と複合演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第1特別図柄（特図1）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～189」に対して「変動パターンUa」と複合演出なしが対応付けて規定され、特図種別が「第1特別図柄（特図1）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「長小当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「190～199」に対して「変動パターンVa」と複合演出ありが対応付けて規定されている。即ち、当否判定結果が「小当たり」であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、5%の割合で複合演出が設定される。特図種別が「第2特別図柄（特図2）」、当否判定結果が「外れ」、変動パターン種別が「短外れ」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンWa」と複合演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第2特別図柄（特図2）」、当否判定結果が「大当たり」、変動パターン種別が「超短大当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンXa」と複合演出なしが対応付けて規定されている。特図種別が「第2特別図柄（特図2）」、当否判定結果が「小当たり」、変動パターン種別が「超短小当たり」に対する規定内容として、第1演出カウンタCS1の値が「0～199」に対して「変動パターンYa」と複合演出なしが対応付けて規定されている。

20

30

40

#### 【2977】

このように、時短状態においては、第1特別図柄の変動パターン種別「長小当たり」である場合を除いて複合演出が設定されない構成としている。これは、時短状態では、変動パターン種別が「長小当たり」である場合を除いて変動時間が2秒以下に設定されており、複合演出の演出時間よりも短いためである。図952(b)は、特殊時短用変動パターン選択テーブル222xc3の内容を模式的に示した図である。特殊時短用変動パターン選択テーブル222xc3は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が特殊時短状態において設定される変動パターン種別であった場合に参照されるテーブルである。ここで、本第33制御例では、上述した第32制御例と同様に、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第2特別

50

図柄変動回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第1特別図柄変動回数と、第2特別図柄変動回数との合算回数が10回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本第33制御例におけるパチンコ機10は、第2特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第2特別図柄抽選を3回実行し、何れかの第2特別図柄抽選において約1/2の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される3回の第2特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図2保留を用いた第2特別図柄抽選（1回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。

10

#### 【2978】

ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定した場合には、第1特別図柄抽選が3回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第2特別図柄抽選が実行されることなく時短状態が終了してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第32制御例では、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を最大で4個獲得可能に構成しており、例えば、特図1保留を4個、特図2保留を0個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第2特別図柄変動よりも先に第1特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第2特別図柄抽選が3回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。また、時短状態が設定される際に特図1保留を4個獲得している状態であっても、時短状態中に第2特別図柄変動を3回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が7回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図1保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第2特別図柄変動を3回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。そこで、本第33制御例では、第2特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する時短終了条件と、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図1保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第2特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第2特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。

20

30

#### 【2979】

さらに、本第33制御例では、時短状態中において効率良く第2特別図柄抽選を実行させるために、特図1保留の上限数（4個）に対応する第1特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから4回目の第1特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル202d2（図809（a）参照）を用いて、短時間（0.5秒）の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第1特別図柄変動に対しては、20秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第1特別図柄変動の変動時間として常に短時間（0.5秒）の変動時間が設定されてしまうと、新たな第1特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。これに対して、本第33制御例では、時短状態が設定されてから実行される5回目以降の第1特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図1保留を獲得した場合にのみ実行される第1特別図柄変動に対しては、長時間（20秒）の変動時間を設定するように構成し、1回の第1特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保することで、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成

40

50

立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、特殊時短状態（時短状態中に第1特別図柄変動が5回以上実行された状態）では、その第1特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。

#### 【2980】

図952(c)は、時短最終変動パターン選択テーブル222×c4の内容を模式的に示した図である。時短最終変動パターン選択テーブル222×c4は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が時短最終変動において設定される変動パターン種別であった場合に参照されるテーブルである。本第33制御例では、上述した第32制御例と同様に、時短最終変動となる第2特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果（数字アイコン808の「0」表示）を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図2保留の獲得を促すためのチャージ演出（図793(a)参照）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから1回目、又は2回目の第2特別図柄変動よりも3回目（最終）の第2特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で当り当選する場合であっても、1回目、或いは2回目の第2特別図柄抽選で当り当選する場合と、3回目の第2特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間あたりに実行される第2特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第2特別図柄抽選で当り当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第2特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。

#### 【2981】

次に、図953～図954を参照して、複合演出動作シナリオテーブル222×dの内容について説明する。図953(a)は、複合演出動作シナリオテーブル222×dのうち、バー役物902aの上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図953(a)に示すように、シナリオカウンタ223×hの値に対して、左バー役物用モータ902c7、右バー役物用モータ902d7および右途中停止ソレノイド902d9の動作データ（動作内容）が規定されていると共に、その段階におけるバー役物902aの位置（状態）と左右のバー役物ストッパー902c5および902d5の状態が示されている。なお、シナリオカウンタ223×hは、音声ランプ制御装置113のRAM223に設けられたカウンタであり、予め規定されたタイミングでロゴ役物902の各駆動モータの動作データを設定するために用いられる。このシナリオカウンタ223×hのカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図962参照）の第1動作処理（S3161）、第2動作処理（S3163）、役物可動中処理（S3165）において1加算される。この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置113のメイン処理において1ms毎に実行される処理である（図959参照）。従って、シナリオカウンタ223×hのカウンタ値は1ms毎に1加算される。本第33制御例では、表示用変動パターンに予め設定された複合演出の開始タイミングとなった場合に音声ランプ制御装置113によりシナリオカウンタ223×hのカウントが開始され、シナリオカウンタ223×hの値が動作シナリオに規定された値となった場合に、対応する動作データが設定される。図953(a)に示すように、シナリオカウンタ値は、シナリオカウンタ223×hのカウンタ値を示しており、シナリオカウンタ223×hのカウンタ値は、液晶演出実行管理処理（図962参照）の第1動作処理（S3161）、第2動作処理（S3163）、役物可動中処理（S3165）において1加算される。

#### 【2982】

左バー役物用モータ動作データおよび右バー役物用モータ動作データのステップ数は、

10

20

30

40

50

左バー役物用モータ 9 0 2 c 7 および右バー役物用モータ 9 0 2 d 7 の回転ステップ数を示し、スピードは、左バー役物用モータ 9 0 2 c 7 および右バー役物用モータ 9 0 2 d 7 のステッピングモータを動作させるスピードが規定されている。なお、ステップ数の「+（正方向）」と「-（逆方向）」はモータを回転させる方向を示しており、正方向は、ステップカウンタを加算して更新する方向にモータを回転させ、逆方向は、ステップカウンタを減算して更新する方向にモータを回転させる。本第 3 2 制御例における左バー役物用モータ 9 0 2 c 7 は、正方向が設定されると時計回り、逆方向が設定されると反時計回りに回転する。右バー役物用モータ 9 0 2 d 7 は、正方向が設定されると反時計回り、逆方向が設定されると時計回りに回転する。また、本第 3 3 制御例では、スピードが 1 である場合には、1 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（高速）となり、スピードが 2 である場合には、2 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中速）となり、スピードが 3 である場合には、3 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中低速）となり、スピードが 4 である場合には、4 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（低速）となっている。つまり、スピード 1 が最も早い速度で設定されることとなり、スピード 2 は、スピード 1 の  $1/2$  のスピード、スピード 3 は、スピード 1 の  $1/3$  のスピード、スピード 4 は、スピード 1 の  $1/4$  のスピードとなっている。また、バー役物位置は、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対応する動作データを設定する時点におけるバー役物 9 0 2 a の位置（状態）を示している。

10

#### 【 2 9 8 3 】

表示用変動パターンに設定されている複合演出の開始タイミングとなると、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「1」になると、左右のバー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 2 5 とスピード 2 が設定される。これにより、左バー役物用モータ 9 0 2 c 7 は時計回りに、右バー役物用モータ 9 0 2 d 7 は反時計回りに、ステップカウンタ値 2 5 になるまでスピード 4 の速さで回転を開始する。本第 3 3 制御例では、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 のステッピングモータは、1 0 0 ステップで 1 周する構成であり、ステップカウンタの値が 0 の位置（原点位置）を収納位置、ステップカウンタの値が 2 5 の位置で左右のバー役物用ストッパ 9 0 2 c 5 および 9 0 2 d 5 が解除状態（OFF 状態）となり、バー役物 9 0 2 a が下降限まで落下するように構成している。なお、本第 3 3 制御例では、ステップカウンタ 0 から 2 5 までスピード 2 で駆動するのに要する時間は 2 5 0 m s で設定している。そして、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「2 5 0」になると、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 がステップカウンタ値 2 5 の位置まで回転した状態となり、左右のバー役物ストッパ 9 0 2 c 5 および 9 0 2 d 5 が解除状態（OFF 状態）となるため、バー役物 9 0 2 a が下降限まで自重落下する。その後、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が「1 9 2 5 0」になると、左バー役物用モータ動作データおよび右バー役物用モータ動作データとしてステップ数 + 7 5 とスピード 2 が設定される。なお、この時点で左右バー役物用モータの各ステップカウンタ値は 2 5 であるため、この動作データにより、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 は各ステップカウンタ値が 1 0 0 になるまで逆方向にスピード 2 で回転する。本第 3 3 制御例では、ステップカウンタ値 6 0 の位置で円柱ピン 9 0 2 c 3 p および 9 0 2 d 3 p がそれぞれ下段ラック 9 0 2 c 2 および 9 0 2 d 2 の押し上げを開始し、ステップカウンタ値 1 0 0 の位置でバー役物 9 0 2 a は収納位置となる。

20

30

40

#### 【 2 9 8 4 】

従って、シナリオカウンタ値 1 9 2 5 0 に対応する動作データが設定されてから 7 5 0 m s 経過後、即ち、シナリオカウンタ値 2 0 0 0 0 の時点でバー役物 9 0 2 a は収納位置となる。なお、シナリオカウンタ値「2 0 0 0 0」は複合演出動作シナリオの終了時期であるため、END データが規定されている。この END データが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングが否かを容易に判断することができる。図 9 5 3 ( b ) は、ロゴ役物 9 0 2 の複合演出動作シナリオのうち、回転体役物 9 0 2 b の左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 5 3 ( b )

50

に示す通り、バー役物 9 0 2 a 上下駆動用の動作シナリオと同様に、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対して、横移動モータ 9 0 2 b 3 の動作データと、回転体モータ 9 0 2 b 2 の動作データが規定されている。回転体役物の位置と向きは、シナリオ通りに動作した場合の回転体役物 9 0 2 b の位置と向き（状態）を示している。また、原点センサデータは、ON に設定されている場合には、回転体役物 9 0 2 b に設けられている回転体モータ用の原点センサ（図示しない）がオンとなるまで動作するように設定されていることを示している。複合演出動作シナリオでは、シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 2 5 0 に対して、横移動モータ 9 0 2 b 3 の動作データとしてステップ数 + 1 0 0 とスピード 4 が設定される。本第 3 3 制御例における横移動モータ 9 0 2 b 3 は総ステップ数 2 0 0 のステッピングモータであり、ステップ数 1 0 0 の位置が基準停止位置 P t 1（図 9 4 1（b）参照）となるように構成しており、ステップ数 0 で左可動域限 P t 2、ステップ数 2 0 0 で右可動域限 P t 3 の位置となる。従って、この場合は、回転体役物 9 0 2 b が右可動域限 P t 3 に向かってスピード 4 で移動を開始する。また、回転体モータ動作データとして、スピード 3 と「+ 回転」が設定される。この「+ 回転」とは、次の動作データが設定されるまで正方向に回転し続ける動作データである。従って、この場合、回転体役物 9 0 2 b が正方向にスピード 3 で回転し続ける動作を開始する。

#### 【 2 9 8 5 】

シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 2 2 5 0 では、回転体役物 9 0 2 b の動作データとして「+ 回転」とスピード 3 が設定され、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。これにより、回転体役物 9 0 2 b は原点位置（正転状態）となるまで正方向に回転し、原点位置（正転状態）となったところで回転を停止する。なお、この時点で横移動モータ 9 0 2 b 3 が正方向に 1 0 0 ステップの駆動を終了した状態（即ち、ステップカウンタ値は 2 0 0 の状態）であるため、回転体役物 9 0 2 b の位置は、右可動域限 P t 3（図 9 4 1（a）参照）となる。シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 4 0 0 0 では、横移動モータ 9 0 2 b 3 の動作データとしてステップ数 - 1 0 0 とスピード 2 が設定され、回転体モータ 9 0 2 b 2 の動作データとして「- 回転」とスピード 3 が設定される。これにより、回転体役物 9 0 2 b は、基準位置 P t 1（図 9 4 1（b）参照）までスピード 2 での移動を開始する。シナリオカウンタ 2 2 3 x h のカウンタ値 5 0 0 0 では、横移動モータ 9 0 2 b 3 の動作データとしてステップ数 - 1 0 0 とスピード 2 が設定され、回転体モータ 9 0 2 b 2 の動作データとして「- 回転」とスピード 3 が設定される。また、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。これにより、回転体役物 9 0 2 b は、左可動域限 P t 2（図 9 4 1（a）参照）までスピード 2 での移動を開始し、回転体役物 9 0 2 b が原点位置となった場合に回転体モータ 9 0 2 b の回転は停止する。シナリオカウンタ値 6 0 0 0 では、回転体モータ 9 0 2 b 2 の動作データとして回転停止が設定される。なお、この時点で回転体役物 9 0 2 b の位置は、左可動域限 P t 2（図 9 4 2（a）参照）である。なお、このシナリオカウンタ値 6 0 0 0 は、通常パターンの複合演出において、回転体役物 9 0 2 b が最終停止位置となるタイミングである。その後、シナリオカウンタ値 1 8 2 5 0 になると基準位置 P t 1 に戻るための動作データが設定され、バー役物 9 0 2 a が収納位置となるまでに回転体役物 9 0 2 b は基準位置 P t 1 において正転状態で停止する。

#### 【 2 9 8 6 】

次に、図 9 5 4（a）を参照して、複合演出動作シナリオテーブル 2 2 2 x d のうち、「ア」役物 9 0 3 の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図 9 5 4（a）は、複合演出動作シナリオテーブル 2 2 2 x d のうち、「ア」役物 9 0 3 の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 5 4（a）に示す通り、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対して、ア役物用モータ動作データが規定されている。ア役物位置は、シナリオ通りに動作した場合のア役物 9 0 3 の位置を示している。シナリオカウンタ値が 6 5 0 0 になると、ア役物用モータ動作データとして + 1 0 0 とスピード 1 が設定される。これにより、ア役物 9 0 3 は収納位置から上昇し、5 0 0 m s 経過後、即ち、シナリオカウンタ値が 7 0 0 0 となる時点で上昇限まで移動する（図 9 4 2（a）参



照)。その後、シナリオカウンタ値 1 8 2 5 0 になると収納位置へと戻るための動作データが設定され、複合演出の演出時間が終了するまでにア役物 9 0 3 は収納状態となる。次に、図 9 5 4 ( b ) を参照して、複合演出動作シナリオテーブル 2 2 2 x d のうち、左右のシャッター役物用モータ 9 0 4 c 1 および 9 0 4 c 5 の左右駆動に関連する動作シナリオの内容を説明する。図 9 5 4 ( b ) は、複合演出動作シナリオテーブル 2 2 2 x d のうち、シャッター役物用モータ 9 0 4 c 1 および 9 0 4 c 5 の左右駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 5 4 ( b ) に示す通り、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対して、左右のシャッター役物用モータ動作データが規定されている。シャッター役物位置は、シナリオ通りに動作した場合のシャッター役物 9 0 4 の開閉状態を示している。シナリオカウンタ値 4 5 0 0 になると、左右のシャッター役物用動作データとして、シャッター役物 9 0 4 を閉鎖状態とするための動作データが設定され、シナリオカウンタ値 1 8 7 5 0 になると、シャッター役物 9 0 4 を開放状態とするための動作データが設定され、シナリオカウンタ値 1 9 7 5 0 となる時点でシャッター役物 9 0 4 は開放状態となる。

10

#### 【 2 9 8 7 】

次に、図 9 5 5 ~ 図 9 5 6 を参照して、第 1 代替動作シナリオ 2 2 3 x e の内容について説明する。この第 1 代替動作シナリオ 2 2 3 x e は、代替パターン 1 の複合演出が実行される場合に設定される動作シナリオである。図 9 5 5 ( a ) は、第 1 代替動作シナリオテーブル 2 2 2 x e のうち、左右のバー役物用モータ 9 0 2 c 7 および 9 0 2 d 7 の上下駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 5 5 ( a ) に示すように、第 1 代替動作シナリオ 2 2 3 x e のバー役物 9 0 2 a の動作シナリオは、上述した通常パターンの複合演出動作シナリオと同一である。図 9 5 5 ( b ) は、第 1 代替動作シナリオテーブル 2 2 2 x e のうち、回転体役物 9 0 2 b の左右駆動および回転駆動に関連する動作シナリオの内容を模式的に示した図である。図 9 5 5 ( b ) に示すように、第 1 代替動作シナリオ 2 2 3 x e の回転体役物 9 0 2 b の動作シナリオは、上述した通常パターンの複合演出動作シナリオとは、シナリオカウンタ値 5 0 0 0 までは同一である。シナリオカウンタ値 5 0 0 0 になると、回転体モータ動作データとして「 - 回転」とスピード 3 が設定され、回転体モータ原点センサデータがオンに設定される。一方、横移動モータ動作データは設定されない。これにより、回転体役物 9 0 2 b は、基準位置 P t 1 において原点位置（正転状態）となるまで反時計回りに回転する。その後、シナリオカウンタ値 6 0 0 0 になると、回転体モータ動作データとして回転停止が設定される。これにより、シナリオカウンタ値 6 0 0 0 においても回転体役物 9 0 2 b が回転している場合には回転停止となる。なお、第 1 代替動作シナリオ 2 2 3 x e では、「ゲキアツ」文字列を形成するための最終停止位置が基準位置 P t 1 であるため、通常パターンの複合演出動作シナリオテーブル 2 2 2 x d とは異なり、基準位置 P t 1 に移動するための動作データは設定されない。

20

30

#### 【 2 9 8 8 】

次に、図 9 5 6 ( a ) および図 9 5 6 ( b ) を参照して、第 1 代替動作シナリオテーブル 2 2 2 x e におけるア役物 9 0 3 の上下駆動に関連する動作シナリオと、シャッター役物 9 0 4 の左右駆動に関連する動作シナリオの内容について説明する。上述したように、代替パターン 1 の複合演出は、ア役物 9 0 3 とシャッター役物 9 0 4 を用いない演出であるため、図 9 5 6 ( a ) および図 9 5 6 ( b ) に示すように、ア役物用モータ動作データと、左右のシャッター役物用モータ動作データは規定されていない。次に、図 9 5 7 ( a ) および ( b ) を参照して、第 2 代替動作シナリオテーブル 2 2 2 x f のうち、バー役物 9 0 2 a の上下駆動および回転体役物 9 0 2 b の左右駆動と回転駆動に関連する動作シナリオの内容について説明する。この第 2 代替動作シナリオテーブル 2 2 2 x f は、代替パターン 2 の複合演出が実行される場合に設定される動作シナリオである。上述したように、代替パターン 2 の複合演出は装飾用可動役物を用いない演出であるため、図 9 5 7 ( a ) および図 9 5 7 ( b ) に示すように、左右のバー役物用モータ動作データと、回転体モータ動作データは規定されていない。次に、図 9 5 8 ( a ) および図 9 5 8 ( b ) を参照

40

50

して、第2代替動作シナリオテーブル222×fにおけるア役物903の上下駆動に関連する動作シナリオと、シャッター役物904の左右駆動に関連する動作シナリオの内容について説明する。上述したように、代替パターン2の複合演出は、装飾用可動役物を用いない演出であるため、図958(a)および図958(b)に示すように、ア役物用モータ動作データと、左右のシャッター役物用モータ動作データは規定されていない。このように、本第33制御例では、複合演出のそれぞれのパターンに対応する各装飾用可動役物の駆動モータの動作シナリオを規定しており、複合演出の開始タイミングにおいて設定される構成としている。これにより、複合演出が開始されるタイミングにおける第3図柄表示装置81の表示状況に適した動作シナリオを設定可能であり、遊技者に対して好適な複合演出を実行することができる。

10

#### 【2989】

<第33制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図959から図966を参照して、本第33制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理のうち、上述した第32制御例とは異なる点について説明をする。本第33制御例における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理では、上述した第32制御例における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理に対して、メイン処理にて実行される液晶演出実行管理処理(S3110)に代えて液晶演出実行管理処理(S3123)を、変動表示設定処理に代えて、変動表示設定処理(S4124)を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御処理については、同一の符号を付して、その説明を省略する。まず、図959を参照して、本第33制御例におけるメイン処理の処理内容について説明をする。図959は、本第33制御例におけるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第33制御例におけるメイン処理では、液晶演出実行管理処理(S3110)に代えて液晶演出実行管理処理(S3123)が実行され、変動表示設定処理に代えて、変動表示設定処理(S4124)が実行される点で相違している。ここで、図960を参照して、本第33制御例におけるメイン処理(図959参照)にて実行される変動表示設定処理(S4124)の処理内容について説明をする。図960は、変動表示設定処理(S4124)の処理内容を示したフローチャートである。図960に示した通り、この変動表示設定処理(S4124)では、上述した第32制御例の変動表示設定処理(図911のS4122参照)に対して、演出態様設定処理(図912のS4311参照)に代えて、演出態様設定処理(S4314)を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

20

30

#### 【2990】

次に、図961を参照して、演出態様設定処理(S4314)の処理内容について説明をする。図961は、演出態様設定処理(S4314)の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理(S4314)では、上述した演出態様設定処理(図912のS4311参照)に対して、複合演出が選択された場合における処理内容を追加している点で相違している。具体的には、演出態様設定処理(S4314)が実行されると、まず、第1演出カウンタ223×a、及び第2演出カウンタ223×bの値を取得し(S4531)、抽出した変動パターンの種別と、取得した第1演出カウンタ223×aの値とに基づいて変動パターン選択テーブル222×cを参照して表示用変動パターンを決定する(S4532)。そして、S4532の処理によって決定された表示用変動パターンに、複合演出が含まれているかを判別し(S4537)、複合演出が含まれていると判別した場合は(S4537:Yes)、役物待機フラグ223×cをオンに設定し(S4536)、本処理を終了する。また、S4537の処理において、複合演出が含まれていないと判別した場合は(S4537:No)、役物待機フラグ223×cをオンに設定すること無く、本処理を終了する。次に、図962を参照して、液晶演出実行管理処理(S3123)の処理内容について説明をする。図962は、液晶演出実行管理処理(S3123)の処理内容を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理(S3123)では、実行中の変動演出に対応する変動パターンに応じて、各役物に対して異なるタ

40

50

イミングで異なる動作処理を実行させるための処理が実行される。液晶演出実行管理処理（Ｓ３１２３）が実行されると、まず、変動中フラグ２２３×ｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３１５１）、変動中フラグ２２３×ｆがオンに設定されていない、即ち、現在が特別図柄変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３１５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

#### 【２９９１】

一方、Ｓ３１５１の処理において、変動中フラグ２２３×ｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３１５１：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２２３×ｇの値に１を加算し（Ｓ３１５２）、次に、役物待機フラグ２２３×ｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３１５３）。ここで、役物待機フラグ２２３×ｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３１５３：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２２３×ｇの値を参照して、演出開始時間であるかを判別し（Ｓ３１５４）、演出開始時間であると判別した場合は（Ｓ３１５４：Ｙｅｓ）、複合演出開始処理を実行し（Ｓ３１６６）、本処理を終了する。一方、Ｓ３１５４の処理において、演出開始時間では無いと判別した場合、つまり、役物待機フラグ２２３×ｃがオンに設定されている（役物を用いた複合演出が実行される変動パターンが設定されている）が、その演出が実行されるタイミングが到来していない場合は（Ｓ３１５４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。つまり、複合演出が実行される変動パターンで変動演出が実行される場合には、複合演出の開始タイミングに到達するまで、Ｓ３１５１～Ｓ３２５４の処理が繰り返し実行される。そして、複合演出の開始タイミングに到達した場合に、複合演出を開始させるための処理として、複合演出開始処理（Ｓ３１６６）を実行する。ここで、図９６３を参照して、液晶演出実行管理処理（図９６２のＳ３１２３参照）にて実行される複合演出開始処理（Ｓ３１６６）の処理内容について説明をする。図９６３は、複合演出開始処理（Ｓ３１６６）の処理内容を示したフローチャートである。この複合演出開始処理（Ｓ３１６６）は、複合演出の開始タイミングが到来した場合に実行される処理であって、複合演出の実行タイミングに応じて、異なる演出制御を決定するための処理である。本第３３制御例では、複合演出の実行タイミングが異なる複数の表示用変動パターンを、変動パターン選択テーブル２２２×ｃを参照して決定可能に構成している。具体的には、複合演出がリーチ中に実行される表示用変動パターンや、非リーチ中に実行される表示用変動パターンを決定可能に構成している。

#### 【２９９２】

本第３３制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて、第３図柄の変動演出を実行すると共に、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高いことを示唆するための複合演出（役物や液晶表示を用いた「ゲキアツ」表示）を実行可能に構成している。そして、この複合演出を実行する場合には、様々な要素（液晶表示、装飾用可動役物９０，９０３，９０４、装飾９０５）を用いて複合演出を実行した場合の方が、遊技者の注目度を高めることができるものであるため、より多くの態様を用いて複合演出を実行することが考えられる。しかしながら、この複合演出は、図９４１から図９４５を参照して上述した通り、第３図柄表示装置８１の表示面を覆うように実行されることから、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動演出の内容によっては、複合演出によって変動演出の一部が隠れる（見えにくくなる）ため、第３図柄の変動演出を注視している遊技者にとって不快感を与えてしまうという問題があった。特に、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて、対応する特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高いことを示すための変動演出としてリーチ演出が実行されている場合には、複合演出が実行されることによって、リーチ表示されている第３図柄の種別を遊技者が視認困難となり、大当たり当選を示す第３図柄が停止表示されることを期待している遊技者に対して、複合演出が煩わしい演出となってしまう、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第３３制御例では、複合演出が実行されるタイミングによって、同一の演出結果（「ゲキアツの表示」）を創出するために用いられる要素の種別や、各要素に対する制御内容を異ならせることで、第３図柄の変動演出を邪魔すること無く複合演出を実行可能に構成している。このように構成することで、どのタイミングで複合演出が実行

された場合であっても、遊技者に好適な演出を提供することができる。また、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出の内容に対応させて同一の演出結果を示す複合演出の演出態様を異ならせることができるため、様々なタイミングで複合演出を実行させることが可能となり、演出効果を高めることができる。

#### 【2993】

複合演出開始処理(S3166)が実行されると、まず、複合演出開始を報知する報知態様を表示するための表示用コマンドを設定し(S3231)、現在の変動演出の演出態様がリーチ中であるかを判別し(S3237)、リーチ中では無いと判別した場合は(S3237:No)、第3図柄表示装置81の表示面にて遊技者が特に注視する表示態様が表示されていない状態であるため、全装飾用可動役物を用いた複合演出を実行するための動作データを、複合演出動作シナリオテーブル222xdを参照して設定し(S3238)、役物可動中フラグ223xeをオンに設定し(S3239)、役物待機フラグ223xcをオフに設定し(S3245)、本処理を終了する。S3238の処理によって設定された動作データに基づいて、図941を参照して上述した通常パターンの複合演出が実行される。S3237の処理において、リーチ中であると判別した場合は(S3237:Yes)、次いで、実行中のリーチ種別が中ラインリーチ中であるかを判別し(S3240)、中ラインリーチ中であると判別した場合は(S3240:Yes)、第2代替動作シナリオテーブル222xfを参照して動作データを設定し(S3241)、第2動作フラグ223xyをオンに設定し(S3242)、S3245の処理へ移行する。つまり、中ラインリーチ中である場合には、図944を参照して上述した通り、装飾用可動役物902aの可動位置と、中ラインリーチにおけるリーチラインの一部(有効ラインL2)とが重複してしまい、リーチラインL2上に表示されている第3図柄の種別を遊技者が識別し難くなることから、S3241の処理によって設定される動作データでは、複合演出の演出態様として、装飾用可動役物902aを使用しない演出態様が設定され、図944に示した態様の複合演出が実行される。このように構成することで、中ライン(有効ラインL2)がリーチ状態である場合でも、変動演出の演出効果を損なうことなく、複合演出を実行させることが可能となる。

#### 【2994】

一方、S3240の処理において、中ラインリーチ以外のリーチ中であると判別した場合には(S3240:No)、第1代替動作シナリオテーブル222xeを参照して動作データを設定し(S3243)、第1動作フラグ223xxをオンに設定し(S3244)、S3245の処理へ移行する。つまり、中ライン(有効ラインL2)以外の有効ラインでリーチ演出が実行されている場合には、中ラインと重複する可動位置へと装飾用可動役物902aを可動させたとしても、装飾用可動役物902aがリーチ状態である有効ラインを覆うことが無いため、装飾用可動役物902aを用いた複合演出を実行するための動作データがS3243の処理によって設定される。なお、図943(a)に示した通り、リーチ演出として、有効ラインL5がリーチ状態となった場合には、装飾用可動役物902aを可動させた場合に、有効ラインL5の一部を覆う位置へと装飾用可動役物902aが可動するため、S3243の処理では、各装飾用可動役物のうち、装飾用可動役物902a以外の装飾用可動役物を可動させるための動作データが設定されないように構成している。つまり、本第3制御例では、リーチ状態中に複合演出を実行する場合において、特定の有効ライン(有効ラインL5)を用いたリーチ演出が実行されている(実行される)かを判別し、特定の有効ラインを用いたリーチ演出が実行される場合には、特定の有効ラインを覆ってしまう装飾用可動役物(装飾用可動役物902a)を用いることの無い演出態様で複合演出を実行し、特定の有効ライン(有効ラインL5)を用いることなくリーチ演出が実行されている(実行される)場合には、特定の有効ライン(有効ラインL5)のみを覆うように可動する装飾用可動役物(装飾用可動役物902a)を用いた演出態様で複合演出を実行するように構成している。このように構成することで、全てのリーチ演出の演出態様に対応させたパターンで複合演出の演出態様を設定しなくても、リーチ演出の演出効果を低下させることなく、複合演出を実行することができる。

## 【 2 9 9 5 】

次に、図 9 6 4 を参照して、第 1 動作処理 ( S 3 1 6 1 ) の処理内容について説明をする。図 9 6 4 は、第 1 動作処理 ( S 3 1 6 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 1 動作処理 ( S 3 1 6 1 ) は、液晶演出実行管理処理 ( 図 9 6 2 の S 3 1 2 3 参照 ) において実行される処理であって、第 1 動作フラグ 2 2 3 x x がオンに設定されている場合に実行される。第 1 動作処理 ( S 3 1 6 1 ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が終了値であるかを判別し ( S 4 7 5 1 )、終了値であると判別した場合は ( S 4 7 5 1 : Y e s )、複合演出における動作処理を終了するために、シナリオカウンタ 2 2 3 x h をリセットし ( S 4 7 5 2 )、第 1 動作フラグ 2 2 3 x x をオフに設定し ( S 4 7 5 3 )、本処理を終了する。また、S 4 7 5 1 の処理において、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が終了値では無いと判別した場合は ( S 4 7 5 1 : N o )、次に、回転役物 9 0 2 b の停止タイミングであるかを判別し ( S 4 7 5 4 )、停止タイミングでは無いと判別した場合は ( S 4 7 5 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 7 5 4 の処理において、回転体役物 9 0 2 b の停止タイミングであると判別した場合は ( S 4 7 5 4 : Y e s )、液晶表示で表現される「ゲ」を指定位置 ( 図 9 4 3 ( b ) 参照 ) に移動表示される表示コマンドを設定し ( S 4 7 5 5 )、シナリオカウンタ 2 2 3 x h に 1 を加算し ( S 4 7 5 6 )、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対応した動作データを設定し ( S 4 7 5 7 )、本処理を終了する。以上、説明をした通り、S 2 0 6 を参照して説明をした第 1 動作処理では、回転体役物 9 0 2 b が停止されたことに基づいて、回転体役物 9 0 2 b の停止位置に対応させた位置に、複合演出のうち、液晶表示にて表現される要素 ( 「ゲ」、「ア」 ) の表示位置を設定するように構成しているため、回転体役物 9 0 2 b に対応させた位置へ液晶表示にて表現される要素 ( 「ゲ」、「ア」 ) を表示させることができる。

## 【 2 9 9 6 】

次に、図 9 6 5 を参照して、第 2 動作処理 ( S 3 1 6 3 ) の処理内容について説明をする。図 9 6 5 は、第 2 動作処理 ( S 3 1 6 3 ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 動作処理 ( S 3 1 6 3 ) は、液晶演出実行管理処理 ( 図 9 6 2 の S 3 1 2 3 参照 ) において実行される処理であって、第 2 動作フラグ 2 2 3 x y がオンに設定されている場合に実行される。第 2 動作処理 ( S 3 1 6 3 ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が終了値であるかを判別し ( S 4 8 5 1 )、終了値であると判別した場合は ( S 4 8 5 1 : Y e s )、複合演出における動作処理を終了するために、シナリオカウンタ 2 2 3 x h をリセットし ( S 4 8 5 2 )、第 2 動作フラグ 2 2 3 x x をオフに設定し ( S 4 8 5 3 )、本処理を終了する。また、S 4 8 5 1 の処理において、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が終了値では無いと判別した場合は ( S 4 8 5 1 : N o )、次に、第 2 動作表示テーブルの表示コマンドを設定し ( S 4 8 5 4 )、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に 1 を加算し ( S 4 8 5 5 )、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対応した動作データを設定し ( S 4 8 5 6 )、本処理を終了する。上述した通り、第 2 動作処理 ( S 3 1 6 3 ) では、複合演出の演出態様として、液晶表示とツ装飾 9 0 5 のみを用いた演出態様、即ち、各装飾用可動役物を用いることの無い演出態様 ( 図 9 4 4 参照 ) が決定されるため、複合演出として装飾用可動役物を動作させるための動作データが設定されることが無い。なお、本第 2 動作処理 ( S 3 1 6 3 ) が実行される場合であっても、液晶表示される「ゲ」、「キ」、「ア」の図柄を表示させるタイミングを、他の複合演出と同一に設定すると良い。このように構成することで、同一内容の複合演出を、要素を異ならせて実行していることを遊技者に分かり易く報知することができる。

## 【 2 9 9 7 】

また、これに限ること無く、複合演出の演出態様として、液晶表示される「ゲ」、「キ」、「ア」の図柄を表示させる順序を異ならせた演出態様を決定可能に構成し、他の複合演出と同一の順序で各図柄が表示された場合の方が、異なる順序で各図柄が表示された場合よりも、大当たり当選の期待度を高めるように構成しても良い。このように構成することで、装飾用可動役物の動作データを設定する必要の無い複合演出のみ、他の複合演出に

比べて演出内容のバリエーションを容易に増加させることができる。次に、図 9 6 6 を参照して、役物可動中処理 ( S 3 1 6 5 ) の処理内容について説明をする。図 9 6 6 は、役物可動中処理 ( S 3 1 6 5 ) の処理内容を示したフローチャートである。この役物可動中処理 ( S 3 1 6 5 ) は、液晶演出実行管理処理 ( 図 9 6 2 の S 3 1 2 3 参照 ) において実行される処理であって、役物可動中フラグ 2 2 3 x e がオンに設定されている場合に実行される。役物可動中処理 ( S 3 1 6 5 ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が終了値であるかを判別し ( S 4 9 5 1 )、終了値であると判別した場合は ( S 4 9 5 1 : Y e s )、複合演出における動作処理を終了するために、シナリオカウンタ 2 2 3 x h をリセットし ( S 4 9 5 2 )、役物可動中フラグ 2 2 3 x e をオフに設定し ( S 4 9 5 3 )、本処理を終了する。また、S 4 9 5 1 の処理において、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値が終了値では無いと判別した場合は ( S 4 9 5 1 : N o )、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に 1 を加算し ( S 4 9 5 4 )、シナリオカウンタ 2 2 3 x h の値に対応した動作データを設定し ( S 4 9 5 5 )、本処理を終了する。

10

#### 【 2 9 9 8 】

以上、説明をした通り、本第 3 3 制御例では、様々なタイミングで複合演出が実行される変動パターンを決定可能に構成し、複合演出が実行されるタイミングにおける第 3 図柄の変動演出内容 ( リーチ内容 ) に応じて、異なる要素を用いて複合演出を実行可能に構成しているため、どのタイミングで複合演出が実行された場合であっても、遊技者に好適な演出を提供することができる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出の内容に対応させて同一の演出結果を示す複合演出の演出態様を異ならせることができるため、様々なタイミングで複合演出を実行させることが可能となり、演出効果を高めることができる。なお、本第 3 3 制御例では、複合演出が実行されるタイミングを、決定された変動パターンに基づいて予め決定する例を示しているが、これに限ること無く、例えば、複合演出が実行されるタイミングを遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、遊技者が操作可能な操作手段 ( 演出ボタン 2 2 a ) への操作が有効に判別される操作有効期間 ( S W 有効時間 ) を、少なくとも、第 3 図柄の変動演出として、リーチ状態が創出されるよりも前の期間から、リーチ状態となった後の期間を含む範囲で設定可能に構成し、その操作有効期間中に遊技者が操作手段を操作したことに基づいて、複合演出を開始させるように構成すると良い。そして、複合演出が開始される際の第 3 図柄の変動演出の演出内容、或いは、操作有効期間の経過時間や残時間を判別し、実行中の変動演出の演出態様と重複しない演出態様を決定し、決定した演出態様に応じた複合演出を実行するように構成すると良い。この場合、複合演出の種別を選択可能に構成しても良い。さらに、所定条件 ( 大当たり変動中等 ) が成立している場合のみ選択可能な複合演出の種別を設けても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が任意に複合演出を実行するタイミングを選択することができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

20

30

#### 【 2 9 9 9 】

また、各装飾用可動役物を、複合演出以外にも使用可能に構成している場合は、複合演出の実行条件が成立した時点における各装飾用可動役物の可動状況を判別し、複合演出として使用可能な装飾用可動役物を特定する特定手段を設け、特定手段によって特定された装飾用可動役物の範囲内で実行可能な演出態様を決定し、決定された演出態様を用いて複合演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、第 3 図柄の変動演出以外の様々な演出 ( 装飾用可動役物を用いた演出 ) と、複合演出と、の実行期間が重複した場合であっても、遊技者に好適な演出を提供することができる。さらに、本第 3 3 制御例では、複合演出の実行タイミングを予め決定されているタイミングからずらすこと無く、実行可能な演出態様で複合演出を実行する構成を示しているが、これに限ること無く、複合演出の実行タイミングを、予め定められている実行タイミングよりも前に補正したり、後に補正したりする処理を実行可能に構成しても良い。また、複合演出等の装飾用可動役物の動作を伴う演出態様の変動表示態様が決定された後で、演出に用いる一部又は全部の

40

50

装飾用可動役物の動作に異常が発生した場合に、装飾用可動役物の可動をキャンセルして類似する又は全く異なる表示演出で代替してもよい。なお、装飾用可動役物の可動を伴う変動表示態様の決定は、後述する第64制御例における所定の動作部材の動作の実行の決定の別形態であり、装飾用可動役物の動作に異常が発生していることを検出した場合に装飾用可動役物の動作をキャンセルする制御は、後述する第64制御例における所定の動作部材の動作を回避させるための制御の別形態である。この場合、複合演出が終了するまでの残期間が1秒の時点でリーチ演出が実行される場合において、複合演出の実行タイミングを、1秒前倒しする補正処理を実行し、通常パターンの複合演出（図941参照）を実行可能に構成すると良い。このように、複合演出の実行タイミングを補正するための補正処理を設けることにより、より多彩な演出を遊技者に提供することができる。また、複合演出の実行期間中にリーチ演出が開始される場合には、リーチ演出の開始を複合演出の終了まで遅延させるように構成しても良い。

10

#### 【3000】

なお、第33制御例では、装飾用可動役物が3図柄表示装置81よりも前面側（遊技者目線で手前側）に配置されることで、装飾用可動役物の背面側にある液晶表示（第3図柄やその他の予告演出）が遊技者から視認できなくなるため、遊技情報としての重要度が高い液晶表示と装飾用可動役物が重ならないように制御する技術思想について説明した。ここで、この技術思想を応用し、1の装飾用可動役物と他の装飾用可動役物が重なるように可動することが可能に構成された変形例について説明する。以下、図967～図969を参照して、第33制御例の第1変形例について説明する。第33制御例の第1変形例では、装飾用可動役物と液晶表示を組み合わせた文字演出とキャラクタ役物（うさぎ役物）を用いたキャラクタ演出が実行される。文字演出は、特別図柄の変動表示期間に実行される予告演出の一つであり、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに表示された「ゲ」の文字815と、「ア」の文字816と、装飾用可動役物である「キ」という文字が装飾されたキ役物815と、遊技盤面bnに装飾された「勝ッぞ」の文字の一部である「ツ」の文字817bの文字を組み合わせることで「ゲキアツ」の文字列が形成されることで、変動表示中の特別図柄の大当たり当選期待度が高いことを報知する演出である。ここで、図967（b）を参照して、文字演出の実行中における第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの表示内容について説明する。文字演出の実行中は、図967（b）に示すように、主表示領域Dmには文字演出の構成要素である「ゲ」の文字814と、「ア」の文字816と、背景画像である太陽の絵柄が表示される。この「ゲ」の文字814と「ア」の文字816を結んだライン上にキ役物815が配置されることで、「ゲキア」の文字列が形成され、遊技盤面bnに装飾されている「ツ」の文字817bと組み合わせられることで、「ゲキアツ」の文字列が形成される。

20

30

#### 【3001】

図967（a）に戻り説明を続ける。遊技盤面bnには「勝ッぞ」の文字が装飾されている。この遊技盤面bnの「勝ッぞ」の各文字装飾817a～817c部分にはLEDが内蔵されており、通常は「勝ッぞ」の全ての文字装飾817a～817c部分のLEDが点灯した状態となっている。この文字装飾部分のLEDは、文字演出において「ゲキアツ」文字列が形成される場合に「勝」の文字817aと、「ぞ」の文字817cのLEDが消灯状態となり、「ツ」の文字817bのみが点灯した状態となる。これにより、「ツ」の文字817bが「勝ッぞ」の文字列を構成する要素から、「ゲキアツ」の文字列を構成する要素に切り替わったことが遊技者に分かり易くなる。文字演出において用いられるキ役物815は、文字演出の実行期間以外は、第3図柄表示装置81の表示領域外（例えば、第3図柄表示装置の正面視左側）に収納されており、文字演出が開始されると図968（b）に示す位置に配置されるように可動する。本第33制御例の第1変形例における文字演出の開始タイミングは、音声ランプ制御装置113における液晶演出実行管理処理において抽選によってランダムに決定されるように構成している。このように構成することで、文字演出の開始タイミングが特別図柄の変動種別等によって遊技者に事前に判別され、遊技の興味が低下してしまうことを抑制し、意外性のあるタイミングで文字演出を実行

40

50

することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【3002】

キャラクタ演出は、うさぎのキャラクタが装飾されたキャラクタ役物（うさぎ役物813）が第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの前面側で可動する予告演出である。キャラクタ役物813は、キャラクタ演出の実行期間以外は、第3図柄表示装置81の表示領域外（例えば、第3図柄表示装置の正面視上部側）に収納されており、キャラクタ演出が開始されると第3図柄表示装置81の主表示領域の前面側に配置されるように可動する。キャラクタ役物813のうさぎのキャラクタを囲む炎の装飾部分にはLEDが内蔵されており、このLEDの発光により、炎の装飾部分の色を可変させることができるように構成している。そして、この炎の装飾部分の色によって大当たり当選期待度を示唆する構成としている。例えば、炎の装飾部分が青色に発光すれば大当たり当選期待度が比較的低いことを示唆し、赤色に発光すれば大当たり当選期待度が比較的高いことを示唆する。このキャラクタ役物813は、主表示領域Dmの前面側で上下左右に移動可能な構成としている。なお、本第33制御例の第1変形例では、上述したように、文字演出の開始タイミングが抽選で決定されるように構成しているため、文字演出の演出期間とキャラクタ演出の演出期間が重なる場合に、可動するキ役物815とキャラクタ役物813が干渉してしまう虞がある。この不具合を解消するために、本第33制御例におけるキ役物815は前後の位置を設定可能に構成している。具体的には、キ役物815がキャラクタ役物813よりも前面側（遊技者目線で手前側）に配置される第1位置と、キ役物815がキャラクタ役物813よりも背面側（遊技者目線で奥側）に配置される第2位置とを設定可能に構成している。このように構成することで、キ役物815とキャラクタ役物813が干渉してしまうことを抑制することができる。

10

20

【3003】

また、本第33制御例の第1変形例では、キ役物815とキャラクタ役物813の前後の位置によって文字演出の演出結果が可変するように構成している。具体的には、図969（a）に示すように、文字演出が実行され、キ役物815が第2位置で可動している場合にキャラクタ役物（うさぎ役物）813がキ役物815の配置されている位置まで移動してくると、キャラクタ役物813によってキ役物815が隠される。そして、第3図柄表示装置81では「ゲ」の文字814が非表示となり、「ゲキアツ」の文字列が形成された場合よりも大当たり当選期待度がランクダウンする「アツ」の文字列に可変する。一方、図969（b）に示すように、文字演出が実行され、キ役物815が第1位置で可動している場合にキャラクタ役物（うさぎ役物）813がキ役物815の配置されている位置まで移動してくると、キ役物815がキャラクタ役物813よりも前面側に配置され、キ役物815によってキャラクタ役物813が隠される。この場合、図969（b）に示すように、キャラクタ役物813の方がキ役物815よりもサイズが大きいため、キャラクタ役物813の一部（炎の装飾部分）は遊技者から視認可能となり、遊技者目線ではキ役物815に炎の装飾が付いたように見える。この炎の装飾が付いたキ役物815で構成された「ゲキアツ」の文字列は、通常の「ゲキアツ」の文字列（図967（a）参照）が形成された場合よりも大当たり当選期待度がランクアップしたことを示す。つまり、文字演出とキャラクタ演出が同じタイミングで実行された場合に、キャラクタ役物813とキ役物815の前後の位置関係によって、文字演出によって示唆される大当たり当選期待度が可変する。このように構成することで、キャラクタ役物813とキ役物815の位置関係によって、文字演出において多様な演出結果を報知することが可能となり、文字演出が単調になることを抑制することができる。なお、本第33制御例の第1変形例では、キ役物813の前後の位置のみ可変させることができる構成としたが、これに限るものではなく、キャラクタ役物813の前後の位置も可変可能に構成しても良い。

30

40

【3004】

なお、「ゲキアツ」の文字列が形成される位置は固定ではなく、液晶表示の状態に応じて「ゲキアツ」の文字列が形成される位置を可変させても良い。例えば、主表示領域Dmにエラー表示が表示されている場合には、そのエラー表示が表示されている位置を避けて

50



「ゲ」の文字 8 1 4 と、「ア」の文字 8 1 6 を表示し、表示された「ゲ」の文字 8 1 4 と、「ア」の文字 8 1 6 を結ぶライン上にキ役物 8 1 5 を配置させる構成とする。この場合、遊技盤面 b n の装飾である「ツ」の文字 8 1 7 b の位置は固定であるため、この「ツ」の文字 8 1 7 b を基準に「ゲ」の文字 8 1 4 と「ツ」の文字 8 1 7 b を結ぶライン上に「ア」の文字 8 1 6 を表示すると良い。このように構成することで、エラー表示が文字演出によって隠蔽されてしまい、エラーの発生を遊技者やパチンコ機 1 0 の管理者に認識されないという不具合が生じることを抑制することができる。なお、第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、装飾用可動役物を使用して文字演出（複合演出）を実行する構成としたが、装飾用可動役物を使用せずに液晶表示のみで文字演出を実行する構成としても良い。以下に、液晶表示のみで文字演出を実行する場合の制御例について説明する。なお、液晶表示のみで文字演出を実行するための制御例を第 3 3 制御例の第 2 変形例とする。第 3 3 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示態様を表示するために複数の表示レイヤが配置されている。表示面の前面側より保留図柄レイヤ r y 1、第 1 演出レイヤ r y 2 a、第 2 演出レイヤ r y 2 b、第 3 演出レイヤ r y 2 c、特別図柄レイヤ r y 3、背景レイヤ r y 4 が配置されており、各レイヤには、それぞれキャラクタや背景等の表示態様を表示させることが可能であり、重ね合わせて表示させることで、奥行き感のある表示演出を表示させることができる。

10

#### 【 3 0 0 5 】

保留図柄レイヤ r y 1 は、保留図柄等の最前面で表示させる必要がある表示態様が表示されるレイヤである。保留図柄レイヤ r y 1 に表示される表示態様は、それよりも前面側にレイヤが設定されていないので、常に最前面で表示されることができるよう構成されている。第 1 演出レイヤ r y 2 a は、保留図柄レイヤ r y 1 の 1 つ背面側に設定されるレイヤであり、主に予告演出や文字演出が設定されるレイヤとなる。予告演出や文字演出が設定されるレイヤとしては、第 1 演出レイヤ r y 2 a の 1 つ背面側に配置される第 2 演出レイヤ r y 2 b と、第 2 演出レイヤ r y 2 b の 1 つ背面側に配置される第 3 演出レイヤ r y 2 c とがそれぞれ設定されている。特別図柄レイヤ r y 3 は、特別図柄（第 3 図柄）が表示されるレイヤであり、背景レイヤ r y 4 の 1 つ前面側に配置されているので、背景画像の前面側で常に特別図柄を表示させることができる。背景レイヤ r y 4 は、背景画像が表示されるレイヤであり、最背面に設定されるレイヤであり、変動中や待ち受け時等における背景画像が設定される。

20

30

#### 【 3 0 0 6 】

本第 3 3 制御例の第 2 変形例における文字演出は、特別図柄の変動期間（動的表示期間）中に、複数の文字を表示して任意の言葉となる組み合わせが表示されることで、変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆する（当たりである期待度を報知する）ことが可能にされている演出である。ここで、特別図柄レイヤ r y 3 では、特別図柄の表示がされており、リーチ演出等が表示される際に、文字演出による文字でリーチ図柄を形成する特別図柄が隠されてしまうことで、リーチが形成されているか否かが分かり難くなってしまうという不具合が発生してしまう。また、文字演出は、遊技者に文字演出の実行タイミングが特別図柄の変動種別等によって事前に判別されることで興趣が低下してしまうことを抑制するように、特別図柄の変動パターンにおける変動表示期間のうち、文字演出を実行可能な期間内で抽選によりランダムに実行タイミングが抽選されて実行されるように設定されている。このように構成することで、文字演出の実行タイミングは、ランダムにでき、遊技者に意外性を与えることができる一方で、実行されている特別図柄の変動表示の内容等に対応する事が困難となり、遊技者に視認させる必要のある特別図柄に対して視認を妨げたり、予告演出等を隠蔽してしまう等の不具合が考えられる。以下に本制御例における文字演出が上述した不具合を解消可能に対応させた構成について説明する。例えば、第 1 演出レイヤ r y 2 a に設定される文字演出は、上段ライン L 1 と左図柄列 z 1 とが交わる位置に「ゲ」の文字が配置され、中段ライン L 2 と左図柄列 z 1 とが交わる位置に「キ」の文字が配置され、下段ライン L 3 と中図柄列 z 2 とが交わる位置に「ア」の文字が配置され、下段ライン L 3 と右図柄列 z 3 とが交わる位置に「ツ」の文字が配置されるように表示

40

50

制御される。この第1演出レイヤ r y 2 a に設定される文字演出を第1文字演出と称する。この第1文字演出では、右上がりライン L 4 に文字が配置されないように構成されているので、文字演出の実行タイミングでリーチ演出が実行される前のタイミングと、右上がりライン L 4 でリーチ演出が実行されている場合とで実行されるように制御される。

#### 【3007】

また、第2演出レイヤ r y 2 b に設定される文字演出は、上段ライン L 1 と中図柄列 z 2 とが交わる位置に「ゲ」の文字が配置され、中段ライン L 2 と中図柄列 z 2 とが交わる位置に「キ」の文字が配置され、下段ライン L 3 と中図柄列 z 2 とが交わる位置に「ア」の文字が配置され、下段ライン L 3 と右図柄列 z 3 とが交わる位置に「ツ」の文字が配置されるように表示制御される。この第2演出レイヤ r y 2 a に設定される文字演出を第2文字演出と称する。この第2文字演出は、左図柄列 z 1 と中段ライン L 2 が交わる位置と右図柄列 z 3 と中段ライン L 2 が交わる位置に文字が配置されておらず、中段ライン L 2 上にリーチ態様の第3図柄が表示されていても文字演出の文字が重ならないため、主にリーチラインが中段ライン L 2 である場合に実行されるように制御される。このように構成することで、リーチ演出中のリーチ図柄を文字演出における文字が隠れてしまい、リーチ中であるか否かが分かり難くなってしまう不具合を抑制できる。また、第3演出レイヤ r y 2 c に設定される文字演出は、上段ライン L 1 と右図柄列 z 3 とが交わる位置に「ゲ」の文字が配置され、中段ライン L 2 と右図柄列 z 3 とが交わる位置に「キ」の文字が配置され、下段ライン L 3 と中図柄列 z 2 とが交わる位置に「ア」の文字が配置され、下段ライン L 3 と右図柄列 z 2 とが交わる位置に「ツ」の文字が配置されるように表示制御される。この第3演出レイヤ r y 2 c に設定される文字演出を第3文字演出と称する。この第3文字演出は、右図柄列 z 3 上に文字が配置されてしまうので、リーチ演出が実行された後のタイミングでは使用されないように制御される。このように構成することで、リーチ演出中のリーチ図柄を文字演出における文字が隠れてしまい、リーチ中であるか否かが分かり難くなってしまう不具合を抑制できる。

#### 【3008】

ここで、例えば、中段ライン L 2 上に第3図柄がリーチ態様で停止表示されている場合に、第1演出レイヤ r y 2 a を使用した文字演出を実行すると、文字演出を構成する「キ」の文字によって第3図柄が隠れた状態となり、リーチ態様であることを遊技者が分からなくなってしまう。一方、第1演出レイヤ r y 2 a に代えて、第2演出レイヤ r y 2 b を用いた文字演出を実行すると第3図柄を隠すことなく、文字演出を実行することができる。このように、文字演出が開始される時点における第3図柄の表示状態によって、文字演出の画像を描画する表示レイヤを切り替えることで好適な文字演出を実行することができる。上述した液晶表示のみによる文字演出を実行するためのパチンコ機 10 の電氣的構成としては以下の構成が考えられる。まず、表示制御装置 114 の電氣的構成として、上述した第3制御例に対し、ワーク R A M 233 に文字演出フラグ 233 x a および文字演出実行中フラグ 233 x b を設け、キャラクター R O M 内の N A N D 型フラッシュメモリ 234 a に文字演出表示データ選択テーブル 234 x a を新たに規定する。その他の処理については、上述した第3制御例（および第1制御例）と同一である。文字演出フラグ 233 x a は、音声ランプ制御装置 113 から受信した表示用変動パターンコマンドに文字演出の実行を示す情報が含まれている場合にオンに設定されるフラグであり、文字演出フラグ 233 x a がオンに設定されている場合には、表示設定処理において文字演出処理が実行される。オンに設定された文字演出フラグ 233 x a は、音声ランプ制御装置 113 から変動停止コマンドを受信した場合にオフに設定される。文字演出処理の詳細については後述する。

#### 【3009】

文字演出実行中フラグ 233 x b は、文字演出処理において文字演出の文字表示テーブルが設定された場合にオンに設定されるフラグであり、文字演出実行中フラグ 233 x b がオンに設定されることで、文字演出処理において文字演出実行中処理が実行される。オンに設定された文字演出実行中フラグ 233 x b は、文字演出実行中処理において文字が

インタが示すアドレスが文字表示データの E N D データとなった場合にオフに設定される)。なお、文字演出実行中処理の詳細については後述する。文字演出表示データ選択テーブル 2 3 4 x a は、特別図柄の当否判定結果と表示演出カウンタ C S 3 の値に対して、文字演出表示データが規定されているテーブルである。具体的には、当否判定結果が外れである場合、表示演出カウンタ C S 3 の値が「0 ~ 1 9 9、5 0 0 ~ 8 9 9」の範囲であれば「文字演出なし」が選択され、「2 0 0 ~ 2 9 9、9 0 0 ~ 9 9 9」の範囲であれば「第 1 演出レイヤ表示データ」が選択され、「3 0 0 ~ 3 9 9」の範囲であれば「第 2 演出レイヤ表示データ」が選択され、「4 0 0 ~ 4 9 9」範囲であれば「第 3 演出レイヤ表示データ」が選択される。当否判定結果が大当たりである場合、表示演出カウンタ C S 3 の値が「0 ~ 9 9、8 0 0 ~ 8 9 9」の範囲であれば「文字演出なし」が選択され、「2 0 0 ~ 2 9 9、9 0 0 ~ 9 9 9」の範囲であれば「第 1 演出レイヤ表示データ」が選択され、「3 0 0 ~ 3 9 9」の範囲であれば「第 2 演出レイヤ表示データ」が選択され、「1 0 0 ~ 1 9 9、5 0 0 ~ 7 9 9」範囲であれば「第 3 演出レイヤ表示データ」が選択される。

### 【3 0 1 0】

ここで、第 1 演出レイヤ表示データとは文字演出用の表示データのうち、第 1 演出レイヤ r y 2 a に文字演出の画像を描画するための表示データテーブルであり、第 2 演出レイヤ表示データとは第 2 演出レイヤ r y 2 b に文字演出の画像を描画するための表示データテーブルであり、第 3 演出レイヤ表示データとは第 3 演出レイヤ r y 2 c に文字演出の画像を描画するための表示データテーブルである。各表示データテーブルには、第 3 図柄表示装置 8 1 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、2 0 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）が詳細に規定されている。また、「文字演出なし」とは、現時点では文字演出用の表示データを設定しない、即ち、文字演出の実行値ではないことを示している。本第 3 3 制御例の第 2 変形例では、上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した表示用変動パターンコマンドにおいて文字演出の実行を示す情報が含まれている場合に、表示制御装置 1 1 4 において文字演出を実行可能な期間内で抽選によりランダムに実行タイミングが抽選されて文字演出が実行されるように構成している。具体的には、文字演出処理において表示演出カウンタ C S 3 の値が文字演出の実行値となった場合に文字演出の表示データテーブルが設定され、文字演出が開始される。なお、表示演出カウンタ C S 3 の値は「0 ~ 9 9 9」の範囲であるため、当否判定結果が外れである場合には、6 0 % の割合で「文字演出なし」が選択され、2 0 % の割合で「第 1 演出レイヤ表示データ」が選択され、1 0 % の割合で「第 2 演出レイヤ表示データ」が選択され、1 0 % の割合で「第 3 演出レイヤ表示データ」が選択される。即ち、当否判定結果が外れである場合には、文字演出の実行値となる割合は 4 0 % である。

### 【3 0 1 1】

一方、当否判定結果が大当たりである場合には、2 0 % の割合で「文字演出なし」が選択され、2 0 % の割合で「第 1 演出レイヤ表示データ」が選択され、2 0 % の割合で「第 2 演出レイヤ表示データ」が選択され、4 0 % の割合で「第 3 演出レイヤ表示データ」が選択される。即ち、当否判定結果が大当たりである場合には、文字演出の実行値となる割合は 8 0 % である。従って、当否判定結果が外れである場合よりも大当たりである場合の方が文字演出の実行値が選択され易く、文字演出が実行され易くなる。また、当否判定結果が外れである場合よりも、大当たりである場合の方が「第 2 演出レイヤ表示データ」および「第 3 演出レイヤ表示データ」が選択される割合が高いため、文字演出の表示態様（「ゲキアツ」文字の配置）によっても当否判定結果を予測し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される制御処理について説明する。本第 3 3 制御例の第 2 変形例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される制御処理は、上述した第 3 3 制御例（および第 1 制御例）における表示制御装置 1 1 4 の制御処理に対して、変動パターンコマンド処理（図 9 4 9（a）参照）に代えて変動パターンコマンド処理を実行す

る点、変動停止コマンド処理（図 9 5 2（a）参照）に代えて変動停止コマンド処理を実行する点、表示設定処理（図 9 5 4 参照）に代えて表示設定処理を実行する点で相違し、また、文字演出処理と文字演出実行中処理とリーチ演出処理との各処理を追加して実行する点で相違する。その他の処理については、上述した第 3 3 制御例（および第 1 制御例）と同一である。まず、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される変動パターンコマンド処理（S 6 4 3 1）の詳細について説明する。本第 3 3 制御例の第 2 変形例における変動パターンコマンド処理（S 6 4 3 1）は、上述した第 3 3 制御例（および第 1 制御例）の変動パターンコマンド処理（図 9 4 9 参照）に代えて実行される処理である。

#### 【3 0 1 2】

変動パターンコマンド処理（S 6 4 3 1）では、まず、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターンコマンドの中に、文字演出の実行情報があるか判別する（S 6 5 0 6）。文字演出の実行情報があると判別した場合には（S 6 5 0 6：Yes）、文字演出フラグ 2 3 3 x a をオンに設定し（S 6 5 0 6）、S 6 5 0 1 の処理に移行する。そして、上述した S 6 5 0 1 ~ S 6 5 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 6 5 0 6 の処理において、文字演出の実行情報がないと判別した場合には（S 6 5 0 6：No）、上述した S 6 5 0 7 の処理をスキップし、S 6 5 0 1 の処理に移行する。そして、上述した S 6 5 0 1 ~ S 6 5 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。次に、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される変動停止コマンド処理（S 6 4 3 2）の詳細について説明する。本第 3 3 制御例の第 2 変形例における変動停止コマンド処理（S 6 4 3 2）は、上述した第 3 3 制御例（および第 1 制御例）の変動停止コマンド処理（図 9 5 2 参照）に代えて実行される処理である。変動停止コマンド 6 処理（S 6 4 3 2）では、まず、文字演出フラグ 2 3 3 x a がオンに設定されているか判別する（S 6 9 3 6）。文字演出フラグ 2 3 3 x a がオンに設定されていると判別した場合には（S 6 9 3 6：Yes）、文字演出フラグ 2 3 3 x a をオフに設定し（S 6 9 3 7）、S 6 9 3 1 の処理に移行する。そして、上述した S 6 9 3 1 ~ S 6 9 3 5 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 6 9 3 6 の処理において、文字演出フラグ 2 3 3 x a がオンに設定されていないと判別した場合には（S 6 9 3 6：No）、上述した S 6 9 3 7 の処理をスキップし、S 6 9 3 1 の処理に移行する。そして、上述した S 6 9 3 1 ~ S 6 9 3 5 の処理を実行し、本処理を終了する。次に、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される表示設定処理（S 6 3 3 1）の詳細について説明する。本第 3 3 制御例の第 2 変形例における表示設定処理（S 6 3 3 1）は、上述した第 3 3 制御例（および第 1 制御例）の表示設定処理（図 9 5 4 参照）に代えて実行される処理である。

#### 【3 0 1 3】

表示設定処理（S 6 3 3 1）では、まず、上述した S 7 2 0 1 ~ S 7 2 0 5 の処理を実行し、次に、文字演出フラグ 2 3 3 x a がオンに設定されているか判別する（S 7 2 2 2）。文字演出フラグ 2 3 3 x a がオンに設定されていると判別した場合には（S 7 2 2 2：Yes）、文字演出処理（S 7 2 2 3）を実行し、上述した S 7 2 0 6 の処理に移行する。文字演出処理（S 7 2 2 3）の詳細な説明については後述する。一方、S 7 2 2 2 の処理において、文字演出フラグ 2 3 3 x a がオンに設定されていないと判別した場合には（S 7 2 2 2：No）、S 7 2 2 3 の処理をスキップし、S 7 2 0 6 の処理に移行する。次に、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における表示設定処理（S 6 3 3 1）内で実行される文字演出処理（S 7 2 2 3）について説明する。文字演出処理（S 7 2 2 3）では、まず、文字演出実行中フラグ 2 3 3 x b がオンに設定されているか判別する（S 7 2 5 1）。文字演出実行中フラグ 2 3 3 x b がオンに設定されていると判別した場合には（S 7 2 5 1：Yes）、文字演出実行中処理（S 7 2 5 2）を実行し、本処理を終了する。文字演出実行中処理（S 7 2 5 2）の詳細な説明については後述する。一方、S 7 2 5 1 の処理において、文字演出実行中フラグ 2 3 3 x b がオンに設定されていないと判別した場合には（S 7 2 5 1：No）、文字演出実行可能期間であるか判別する（S 7 2 5 3）。文字

10

20

30

40

50

演出実行可能期間ではないと判別した場合には ( S 7 2 5 3 : N o )、そのまま本処理を終了する。文字演出実行可能期間であるか否かの判別は、計時カウンタ 2 3 3 h の値が文字演出の演出期間 ( 本第 3 3 制御例の第 2 変形例では、5 秒 ) に対応する値よりも大きい  
か否かで判別する。つまり、計時カウンタ 2 3 3 h の値が 5 秒に対応する値よりも少ない  
場合は、特別図柄の変動表示期間内で文字演出を終了させることができないため、文字演出  
が実行されない。

#### 【 3 0 1 4 】

一方、 S 7 2 5 3 の処理において、文字演出実行可能期間であると判別した場合には、  
表示演出カウンタ C S 3 の値を取得する ( S 7 2 5 4 )。そして、 S 7 2 5 4 の処理にお  
いて取得した表示演出カウンタ C S 3 の値が文字演出の実行値であるか否か判別する ( S  
7 2 5 5 )。取得した表示演出カウンタ C S 3 の値が文字演出の実行値ではないと判別し  
た場合には ( S 7 2 5 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、 S 7 2 5 5 の処理  
において、取得した表示演出カウンタ C S 3 の値が文字演出の実行値であると判別した場  
合には ( S 7 2 5 5 : Y e s )、リーチ中であるか判別する ( S 7 2 5 6 )。リーチ中  
であると判別した場合には ( S 7 2 5 6 : Y e s )、リーチ演出処理 ( S 7 2 5 7 ) を実行  
し、本処理を終了する。リーチ演出処理 ( S 7 2 5 7 ) の詳細な説明については後述する  
。一方、 S 7 2 5 6 の処理において、リーチ中ではないと判別した場合には ( S 7 2 5 6  
: N o )、取得した表示演出カウンタ C S 3 に対応した文字演出表示データを文字表示デ  
ータテーブルバッファに設定し ( S 7 2 5 8 )、文字演出実行中フラグ 2 3 3 x b をオン  
に設定し ( S 7 2 5 9 )、本処理を終了する。次に、本第 3 3 制御例の第 2 変形例におけ  
る文字演出処理 ( S 7 2 2 3 ) 内で実行される文字演出実行中処理 ( S 7 2 5 2 ) の処理  
について説明する。文字演出実行中処理 ( S 7 2 5 2 ) では、まず、文字ポインタを 1 加  
算する ( S 7 3 5 1 )。次に、加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容  
が E N D データであるか判別する ( S 7 3 5 2 )。加算後の文字ポインタにより示される  
アドレスの描画内容が E N D データであると判別した場合には ( S 7 3 5 2 : Y e s )、  
文字ポインタの値を初期化し ( S 7 3 5 3 )、文字演出実行中フラグ 2 3 3 x b をオフに  
設定し ( S 7 3 5 4 )、本処理を終了する。一方、 S 7 3 5 2 の処理において、加算後の  
文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容が E N D データではないと判別した場  
合には ( S 7 3 5 2 : N o )、文字表示データテーブルバッファのうち、文字ポインタによ  
り示されるアドレスの描画内容を取得し ( S 7 3 5 5 )、本処理を終了する。

#### 【 3 0 1 5 】

次に、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における文字演出処理 ( S 7 2 2 3 ) 内で実行され  
るリーチ演出処理 ( S 7 2 5 7 ) の処理について説明する。リーチ演出処理 ( S 7 2 5 7  
) では、まず、今回のリーチが、中列 ( x 2 ライン ) リーチであるか判別する ( S 7 4 5  
1 )。今回のリーチが、中列 ( x 2 ライン ) リーチではないと判別した場合には ( S 7 4  
5 1 : N o )、右上がり列 ( x 2 ライン ) リーチであるか判別する ( S 7 4 5 2 )。右上  
がり列 ( Z 2 ライン ) リーチであると判別した場合には ( S 7 4 5 2 : Y e s )、第 1 演  
出レイヤ r y 2 a の文字表示データを文字表示データテーブルバッファに設定し ( S 7 4  
5 3 )、文字演出実行中フラグ 2 3 3 x b をオンに設定し ( S 7 4 5 5 )、本処理を終了  
する。一方、 S 7 4 5 1 の処理において、今回のリーチが中列 ( x 2 ライン ) リーチであ  
ると判別した場合には ( S 7 4 5 1 : Y e s )、第 2 演出レイヤ r y 2 b の文字表示デー  
タを文字表示データテーブルバッファに設定し ( S 7 4 5 4 )、文字演出実行中フラグ 2  
3 3 x b をオンに設定し ( S 7 4 5 5 )、本処理を終了する。以上説明したように、本第  
3 3 制御例の第 2 変形例では、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示態様を表示するための各レイ  
ヤにおいて、文字演出を表示させる演出レイヤを切り替えることで最適な文字演出を実行  
可能に構成している。これにより、文字演出によって特別図柄の視認を妨げたり、その  
他の予告演出を隠蔽してしまう不具合が生じることを抑制し、遊技者に対して適切な遊技情  
報の提供を行いつつ、文字演出を実行することができる。なお、本第 3 3 制御例の第 2 変  
形例では、第 3 図柄がリーチ態様で表示されている場合に、文字演出が表示される表示レ  
イヤを切り替えることで、第 3 図柄と文字演出において表示される文字が重ならないよう

に構成したが、これに限るものではない。例えば、文字演出の実行中にリーチ演出期間となる場合には、第3図柄をリーチ態様で停止表示させるタイミングをずらす（遅延させる）ように構成しても良いし、リーチラインを、実行中の文字演出と重ならないリーチラインに変更する構成としても良い。

### 【3016】

ここで、第33制御例の第2変形例におけるパチンコ機10では、文字演出（複数の文字を表示して任意の言葉となる組合せ（例えば、「ゲキアツ」の文字）が表示されることで、変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆する演出）における文字の配置が異なる演出レイヤを複数（3つ）有し、文字演出が開始されるタイミングにおける第3図柄の表示状況に応じて使用する演出レイヤを切り替えることで、リーチ態様の第3図柄と文字演出を構成する文字が重ならないようにし、最適な文字演出を実行する構成について説明した。しかしながら、第33制御例の第2変形例の文字演出は、1つの演出レイヤに全ての文字が描画されるため、文字演出に奥行き感を持たせることができなかった。そこで、複数の演出レイヤにそれぞれ異なる文字が描画される構成とし、全ての演出レイヤを重ね合わせて表示することで奥行き感のある文字演出を表示可能に構成した場合の制御例である第33制御例の第3変形例について説明する。本第33制御例の第3変形例のパチンコ機10において実行される特徴的な演出について説明する。特別図柄の当否判定結果を予告するための演出として、文字演出とキャラクタ演出の2つの演出が実行される。文字演出は、第3図柄表示装置81の表示領域において「ゲキアツ」という文字ラインが表示されることで変動表示中の特別図柄の大当たり当選期待度が高いことを予告する演出である。キャラクタ演出は、うさぎを模したキャラクタ813の表示態様によって、大当たり当選期待度を予告する演出である。具体的には、キャラクタ813を囲むように表示されるエフェクトの色や、エフェクトの大きさによって大当たり当選期待度が異なり、例えば、青色のエフェクトが表示された場合には大当たり当選期待度が最も低く、次いで、赤色のエフェクト、金色のエフェクトの順に大当たり当選期待度が高くなる。

### 【3017】

この文字演出とキャラクタ演出は、音声ランブ制御装置113によって設定された表示用変動パターンに演出の実行の有無が規定されており、1の特別図柄の変動表示期間中に文字演出とキャラクタ演出の両方の演出が実行されない変動パターンと、いずれか一方の演出のみが実行される変動パターンと、両方の演出が実行される変動パターンがある。また、表示用変動パターンコマンドが示す表示用変動パターンには、キャラクタ演出の開始タイミングは規定されているものの、文字演出の開始タイミングは規定されておらず、文字演出の開始タイミングは表示制御装置114における抽選によって決定される。このため、キャラクタ演出の演出実行期間と文字演出の演出実行期間が重なる場合が生じる。ここで、文字演出とキャラクタ演出の演出期間が重なった場合の表示画面の一例について説明する。第3図柄表示装置81の主表示領域Dmには、背景画像と、文字演出の構成要素である「ゲ」の文字814と、「キ」の文字815と、「ア」の文字816とがそれぞれ表示され、キャラクタ演出の構成要素であるキャラクタ813が表示されている。副表示領域Dsは、変動表示中の特別図柄に対応する保留球を示す実行中保留図柄hr0を表示する表示領域である実行中保留図柄表示領域Ds1と、待機中の保留図柄を表示するための待機保留図柄表示領域Ds2と、特別図柄の当否判定結果や表示用変動パターン種別に拘わらず「勝」の文字817aと、「ツ」の文字817bと、「ぞ」の文字817cが表示されるメッセージ表示領域Ds3とで構成されている。なお、この「勝ツぞ」という文字の表示は、特別図柄が変動表示されていない期間においても表示されるものであり、特別図柄の当否判定結果を予告するものではなく、遊技者に対する単なるメッセージを表示したものである。なお、本第33制御例の第3変形例では、メッセージ表示領域Ds3に遊技者に対するメッセージを表示する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、現在設定されている遊技状態（例えば、通常状態であれば「ツウジョウ」の表示）を表示しても良いし、現在設定されている背景ステージのステージ名を表示する構成としても良い。

10

20

30

40

50

## 【 3 0 1 8 】

ここで、本第 3 3 制御例の第 3 変形例における文字演出の流れについて説明する。設定されている表示用変動パターンに規定されている文字演出の開始タイミングになると、まず「ゲ」の文字 8 1 5 が図 1 0 3 に示す位置に表示され、次いで「ゲ」の文字 8 1 4 が表示された後、「ア」の文字 8 1 6 が表示される。そして、「ア」の文字 8 1 6 が表示されると、メッセージ表示領域 D s 3 に表示されている「勝ッぞ」の文字のうち、「勝」の文字 8 1 7 a と「ぞ」の文字 8 1 7 c が非表示となり、「ッ」の文字 8 1 7 b のみが表示された状態となる。このように構成することで、「ッ」の文字 8 1 7 b がメッセージの構成要素から文字演出における「ゲキアッ」の文字列を形成する構成要素となったことを遊技者に分かり易く認識させることができる。キャラクタ演出におけるキャラクタ 8 1 3 の表示位置は、設定されている表示用変動パターンによって異なり、主表示領域 D m の様々な位置に表示される。具体的には、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、キャラクタ演出用の表示データテーブルを複数有しており、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した表示用変動パターンコマンドに含まれる変動パターン種別に応じて 1 のキャラクタ演出用の表示データテーブルが設定される。このキャラクタ演出用の表示データテーブルには、第 3 図柄表示装置 8 1 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、2 0 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、キャラクタ 8 1 3 の表示位置、キャラクタ 8 1 3 を囲むエフェクトの色と大きさといったキャラクタ 8 1 3 を第 3 図柄表示装置 8 1 に描画させるための描画情報が規定されており、キャラクタ演出用の表示データテーブル毎に異なる描画情報が規定されている。このように構成することで、キャラクタ 8 1 3 がどこに表示されるのかを遊技者が予測し難くなり、主表示領域 D m にキャラクタ 8 1 3 が表示されていないか探す楽しみを提供することができる。

## 【 3 0 1 9 】

なお、本第 3 3 制御例の第 3 変形例のパチンコ機 1 0 は、第 3 3 制御例の第 2 変形例のパチンコ機 1 0 と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示内容を複数の表示レイヤに表示された画像を組み合わせる構成である。表示レイヤは、保留図柄レイヤ r y 1 が最前面側（遊技者目線で手前側）にあり、次いで第 1 演出レイヤ r y 2 a、第 2 演出レイヤ r y 2 b、第 3 演出レイヤ r y 2 c、特別図柄レイヤ y 3、背景レイヤ r y 4 の順に配置されるように構成している。具体的には、図 7 5 8 を参照して上述した描画リストに記載されているように、1 フレームの画像で使用する背面画像、第 3 図柄（図柄 1、図柄 2、・・・）、エフェクト（エフェクト 1、エフェクト 2、・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1、キャラクタ 2、・・・、保留球数図柄 1、保留球数図柄 2、・・・、エラー図柄）といった各スプライトに対応させて各画層（レイヤ）が形成されている。そして、表示画像が重複している箇所については、手前側の画層（レイヤ）に表示される表示画像が優先して視認可能となる。保留図柄レイヤ r y 1 には、主に副表示領域 D s の実行中保留図柄 h r 0 や、待機保留図柄表示領域 D s 2 に表示する保留図柄や、メッセージ表示領域 D s 3 に表示される「勝ッぞ」の文字画像が描画される。また、第 1 演出レイヤ r y 2 a には「ア」の文字 8 1 6 とキャラクタ 8 1 3 の画像が表示されている。第 2 演出レイヤ r y 2 b には、「キ」の文字 8 1 5 の画像が表示され、第 3 演出レイヤ r y 2 c には、「ゲ」の文字 8 1 4 の画像が表示され、背景レイヤ r y 4 には、背景画像が表示される。このように、文字演出の構成要素である各文字 8 1 4 ~ 8 1 6、および 8 1 7 b の画像がそれぞれ異なる表示レイヤに表示されることで奥行のある立体的な演出となり、遊技者に臨場感のある演出を提供することができる。

## 【 3 0 2 0 】

なお、キャラクタ演出におけるキャラクタ 8 1 3 を描画する表示レイヤは、キャラクタ演出用の表示データテーブルの種別によって規定されている。例えば、キャラクタ 8 1 3 を囲むエフェクトが青色の場合（即ち、大当たり当選期待度が比較的低い（例えば、5 %）ことを示唆する態様である場合）には、遊技者に提供する遊技情報の重要度が低く、その他の予告演出を優先的に表示させた方が良いため、演出レイヤの中でも最も背面側に配

置されている第3演出レイヤry2cにキャラクタ813が描画される。一方、キャラクタ813を囲むエフェクトが金色である場合（即ち、大当たり当選期待度が比較的高い（例えば、60%）ことを示唆する態様である場合）には、遊技者に提供する遊技情報の重要度が高く、その他の予告演出よりも優先的に表示させた方が良いため、演出レイヤの中で最も前面側に配置される第1演出レイヤry2aにキャラクタ813が描画される。

#### 【3021】

このように構成することで、遊技者にとって重要度の高い遊技情報が、その他の予告演出と重なり隠蔽されてしまうことを抑制することができる一方で、上述したようにキャラクタ演出において表示されるキャラクタ813の表示位置は固定ではないため、例えば、金色のエフェクトで囲まれたキャラクタ813が文字演出における「ゲキアツ」の文字列の構成要素（「ゲ」「キ」「ア」の各文字）のうち、「キ」の文字815の表示位置で表示されているタイミングで文字演出が開始されると、キャラクタ813と文字演出の構成要素である「キ」の文字815が重なって表示されることになる。この場合、キャラクタ813は第1演出レイヤry2aに描画されており、「キ」の文字815は第2演出レイヤry2bに描画されているため、前面側に配置されている第1演出レイヤry2aに描画されているキャラクタ813が優先的に表示されることとなる。このため、キャラクタ813の表示によって「キ」の文字815の一部分（キャラクタ813と重なる部分）が遊技者からは隠れる状態となり、「ゲキアツ」の文字列が形成されているにも拘わらず、遊技者からは「キ」の文字815が表示されているのか否かが分かり難く、文字演出の演出効果が低下してしまう虞がある。なお、文字演出が実行された場合には、大当たり当選期待度が極めて高い（例えば、80%）ことを示唆し、遊技者に提供する遊技情報の重要度が最も高い予告演出である。そこで、本第33制御例の第3変形例では、文字演出を構成する文字（例えば、「キ」の文字815）が表示レイヤに描画されるタイミングでキャラクタ演出の実行中であるか否かを判別し、キャラクタ演出の演出実行期間と重なる場合には、「キ」の文字815を描画する表示レイヤを第2演出レイヤry2bから保留図柄レイヤry1に変更可能に構成している。このように構成することで、保留図柄レイヤry1は表示レイヤの中で最も前面側（遊技者目線で手前側）に配置されている表示レイヤであるため、第1演出レイヤry2aに描画されるキャラクタ813よりも前面側に「キ」の文字815が表示されることとなり、第1演出レイヤ813の表示位置を可変させることなく「キ」の文字815を遊技者が視認し易くなる。

#### 【3022】

以下に、上述した文字演出を実行するための制御について説明する。まず、第33制御例の第3変形例におけるパチンコ機10が有する文字演出表示データテーブルの内容について説明する。文字演出表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。表示データテーブルは、第3図柄表示装置81において1フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、20ミリ秒）を1単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき1フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、文字演出の各文字を表示する位置と、描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。文字演出表示データテーブルには、文字ポインタ値に対して描画内容が規定されている。文字ポインタ値「0」には、文字演出が開始されることを示すStartデータが規定されている。文字ポインタ値「1000」では、「キ」の文字815の描画指示と描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。文字ポインタ値「1500」では、「ゲ」の文字814の描画指示と描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。文字ポインタ値「2000」では、「ア」の文字816の描画指示と描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。文字ポインタ値「2500」では、メッセージ表示領域Ds3に表示されている「勝」の文字817aと「ぞ」の文字817cを非表示とする描画指示と描画する表示レイヤを示す情報が規定されている。そして、文字ポインタ値「5000」には、文字演出の終了を示すENDデータが規定されている。これにより、表示制御装置114において文字演出が終了したことを判別する。なお、本第33制御例の第3変形例では、文字演出が実行されると必ず「ゲキアツ」の文字列が形成される構成としたが、これに



限るものではなく、「ゲキアツ」の文字列が形成されないまま文字演出が終了するパターン（所謂、ガセパターン）を設ける構成としても良い。また、本第33制御例の第3変形例では、文字演出において「ゲキアツ」の文字列を形成する構成としたが、これに限るものではなく、他の文字列を形成する構成としても良いし、文字列ではなく、絵柄を形成する構成としても良い。

#### 【3023】

次に、本第33制御例の第3変形例における表示制御装置114のMPU231により実行される制御処理について説明する。本第33制御例の第3変形例における表示制御装置114のMPU231により実行される制御処理は、上述した第33制御例の第2変形例における表示制御装置114の制御処理に対して、表示設定処理に代えて表示設定処理（S6351）を実行する点、文字演出処理に代えて文字演出処理（S7224）を実行する点、文字演出実行中処理に代えて文字演出実行中処理（S7552）を実行する点で相違する。その他の処理については同一である。まず、本第33制御例の第3変形例における表示制御装置114のMPU231により実行される表示設定処理（S6351）について説明する。表示設定処理（S6351）の内容を示したフローチャートである。本第33制御例の第3変形例における表示設定処理（S6351）は、上述した第33制御例の第2変形例における表示設定処理に対して、文字演出処理（S7223）に代えて文字演出処理（S7224）を実行する点で相違する。その他の処理については同一である。次に、本第33制御例の第3変形例における表示制御装置114のMPU231により実行される表示設定処理（S6351）内で実行される文字演出処理（S7224）につ

10

20

#### 【3024】

一方、S7553の処理において、文字演出実行可能期間であると判別した場合には、表示演出カウンタCS3の値を取得する（S7554）。そして、S7554の処理において取得した表示演出カウンタCS3の値が文字演出の実行値であるか否か判別する（S7555）。取得した表示演出カウンタCS3の値が実行値ではないと判別した場合には（S7555：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S7555の処理において、取得した表示演出カウンタCS3の値が文字演出の実行値であると判別した場合には（S7555：Yes）、文字演出実行中フラグ223xcをオンに設定し（S7556）、文字演出データテーブルを設定し（S7557）、本処理を終了する。次に、本第33制御例の第3変形例における文字演出処理（S7224）内で実行される文字演出実行中処理（S7552）の処理について説明する。文字演出実行中処理（S7552）では、まず、文字ポインタを1加算する（S7651）。次に、加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がENDデータであるか判別する（S7654）。加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がENDデータであると判別した場合には（S7654：Yes）、文字ポインタの値を初期化し（S7652）、文字演出実行中フラグ233xbをオフに設定し（S7653）、本処理を終了する。一方、S7654の処理において、加算後の文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容がENDデータではないと判別した場合には（S7654：No）、文字表示データテーブルバッファのうち、文字ポインタにより示されるアドレスの描画内容のデータを取得し（S7655）、取得した描画内容のデータは、「キ」の文字を示す描画内容のデータであるか判別する（S7656）。

30

40

#### 【3025】

50

S 7 6 5 6 の処理において、取得した描画内容のデータは、「キ」の文字を示す描画内容のデータであると判別した場合には ( S 7 6 5 6 : Y e s )、次に、予告演出の実行中であるか判別する ( S 7 6 5 7 )。予告演出の実行中であると判別した場合には ( S 7 6 5 7 : Y e s )、表示レイヤを保留図柄レイヤ r y 1 へ変更して ( S 7 6 5 8 )、本処理を終了する。一方、S 7 6 5 7 の処理において、予告演出の実行中ではないと判別した場合には ( S 7 6 5 7 : N o )、S 7 6 5 8 の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。一方、S 7 6 5 6 の処理において、取得した描画内容のデータは、「キ」の文字の描画内容のデータではないと判別した場合には ( S 7 6 5 6 : N o )、上述した S 7 6 5 7 の処理をスキップし、表示レイヤを保留図柄レイヤ r y 1 へ変更して ( S 7 6 5 8 )、本処理を終了する。以上説明したように、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、複数の演出レイヤにそれぞれ異なる文字が描画される構成とし、全ての演出レイヤを重ね合わせて表示することで奥行き感のある文字演出を表示可能に構成している。また、文字演出とその他の予告演出の演出期間が重なり、その他の予告演出によって文字演出の構成要素 ( 文字 ) が隠蔽される虞がある場合に、文字演出の構成要素 ( 文字 ) を描画する表示レイヤを最前面に配置されている表示レイヤ ( 保留図柄レイヤ r y 1 ) に切り替えることで、その他の予告演出よりも前面側に表示させる構成としている。このように構成することで、文字演出がその他の予告演出に隠蔽され、遊技者から見て文字演出が実行されていないように見える不具合を解消することができる。

10

### 【 3 0 2 6 】

なお、第 3 3 制御例の第 3 変形例では、キャラクタ演出と文字演出の演出期間が重なった場合に、文字演出の描画を前面側に配置された表示レイヤに切り替えることで、キャラクタ演出によって隠蔽されることを抑制する構成について説明したが、文字演出の一部をキャラクタ演出によって隠蔽し、文字演出が提供する遊技情報の内容を可変させる演出を実行しても良い。具体的には、文字演出によって表示される「ゲキアツ」の文字のうち、「ゲキ」が表示されている部分を隠すようにキャラクタ 8 1 3 が表示され、「ゲキアツ」が表示された場合よりも大当たり当選期待度がランクダウンする「アツ」という文字を表示させる演出を実行しても良い。この場合、例えば、キャラクタ 8 1 3 の表示位置が可変すること、或いは表示レイヤが切り替わることを煽る演出を実行する演出を実行すると良い。このように構成することで、キャラクタ 8 1 3 が文字演出と重ならない状態、或いは、文字演出よりも背面側に表示されると、「アツ」の文字が「ゲキアツ」の文字に昇格するため、遊技者にキャラクタ 8 1 3 の移動に興味をもたせることが可能となり、遊技の興味を向上させることができる。

20

30

### 【 3 0 2 7 】

#### < 第 3 4 制御例 >

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン ( 変動時間 ) を決定することで、単位時間あたりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間あたりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が増える遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせるパチンコ機 1 0 がある。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、当たりである場合の方が、長い変動時間の変動パターンが決定され易くすることで、実行中の特別図柄変動の長さによって、特別図柄変動が停止表示されるまでに、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることが可能なパチンコ機 1 0 がある。さらに、同一の遊技状態が継続する期間であっても、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン ( 変動時間 ) が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成しているものがある。具体的には、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定された場合において、特別図柄変動が 1 0 0 回実行される毎に、変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを切り替えることで、異なる変動パターン ( 変動時間 ) を設定可能に構成するものがある。このように構成された従来型のパチンコ機 1 0 によれば、同一の遊技状態が

40

50

長時間継続する場合であっても、特別図柄変動の実行回数に応じて全く異なる変動パターンを設定することができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、特別図柄変動の実行回数に応じて変動パターンテーブルを切り替えるための規定内容（変動パターン選択シナリオ）として、莫大な特別図柄変動回数に対応したデータを規定する必要がある、主制御装置 110 の処理負荷を増大させてしまう虞があった。

#### 【3028】

また、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、を完全に対応付けてしまうと、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかが遊技者に予測され易くなってしまいうため、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、の組合せを多様化し、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかを遊技者に予測させ難くすることが望まれるが、このような構成を用いた場合には、変動パターン選択シナリオの規定内容がより多様化してしまい、主制御装置 110 の処理負荷をより増大させてしまうという問題がある。これに対して、本第 34 制御例では、同一の遊技状態を、参照される変動パターンテーブルが同一となる範囲を最小単位とした状態テーブルで管理するように構成している。具体的には、同一の遊技状態に対して、参照される変動パターンテーブルが異なる複数の状態テーブルを設け、各状態テーブルにおける移行条件が成立した場合に、異なる状態テーブルへと移行させるように構成している。このように構成することで、前回の当たり遊技が終了してからの特別図柄変動回数を計測する必要が無い、主制御装置 110 の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

10

20

#### 【3029】

< 第 34 制御例における電氣的構成について >

次に、図 970 から図 978 を参照して、本第 34 制御例におけるパチンコ機 10 の電氣的構成について説明をする。本第 34 制御例では、上述した第 29 制御例に対して、主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 及び RAM 203 の構成を一部異ならせている。それ以外の構成は同一であるため、その説明を省略する。まず、図 970 を参照して、本第 34 制御例のパチンコ機 10 における主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成について説明をする。図 970 は、本第 34 制御例のパチンコ機 10 が有する ROM 202 の構成を模式的に示した図である。図 970 に示した通り、本第 34 制御例では、上述した第 29 制御例に対して、変動パターン選択テーブル 202 d に代えて変動パターン選択テーブル 202 h a を設け、さらに、状態移行テーブル 202 h b と、当たり移行設定テーブル 202 h c を追加した点で相違している。ここで、図 972 を参照して、変動パターン選択テーブル 202 h a について説明をする。図 972 (a) は、変動パターン選択テーブル 202 h a に規定されている内容を模式的に示した図である。図 972 (a) に示した通り、変動パターン選択テーブル 202 h a には、通常状態が設定されている場合に参照される 3 つの変動パターンテーブルと、時短状態が設定されている場合に参照される 3 つの変動パターンテーブルと、が規定されており、設定されている状態ステータス (ST) の種別に応じて、異なる変動パターンテーブルが読み出されるように構成している。通常用変動パターン 1 テーブル 202 h a 1 は、状態ステータスとして、ST 1 が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ST 1」は、パチンコ機 10 が初期化処理を実行した場合、或いは、ラッシュ期間が終了した後に設定される状態ステータスであって、特別図柄変動が 20 回実行されるまで継続する状態である。

30

40

#### 【3030】

ここで、図 972 (b) を参照して、通常用変動パターン 1 テーブル 202 h a 1 に規定されている内容について説明をする。図 972 (b) は、通常用変動パターン 1 テーブル 202 h a 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 972 (b) に示した通り、通常用変動パターン 1 テーブル 202 h a 1 に記載されている内容は、上述した第 29 制御例における通常用変動パターンテーブル 202 d 1 に対して、第 2 特別図柄抽

50

選が実行された場合に選択される変動パターンの内容を異ならせている点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。上述した通り、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１が参照される状態は、ラッシュ期間が終了した後（時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動が終了した後）に設定されるものであるため、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１を参照して変動パターンが決定される第２特別図柄変動は、通常の遊技を実行している場合には発生し得ない第２特別図柄変動となる。よって、変動時間が１００秒のロング変動が実行されるように変動パターンを規定することで、適正では無い遊技（通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技）を実行している遊技者に対して、遊技の進行を遅らせることができる。なお、状態ステータス「ＳＴ１」が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行されたことは判別可能な判別手段を設け、判別手段によって第２特別図柄変動が実行されたことを判別した場合に、パチンコ機１０の外部に対して不正遊技が実行されたことを報知可能な報知手段を設けても良い。通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２は、状態ステータスとして、ＳＴ２が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ２」は、「ＳＴ１」の移行条件が成立した場合に設定される状態ステータスであって、特別図柄変動が８０回実行されるまで継続する状態である。

10

### 【３０３１】

ここで、図９７３（ａ）を参照して、通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２に規定されている内容について説明をする。図９７３（ａ）は、通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図９７３（ａ）に示した通り、通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２は、上述した通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１（図９７２（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄変動の変動パターンとして「ノーマルリーチ」が選択されないように規定している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。上述した通り、通常用変動パターン２テーブル２０２ｈａ２に規定されている内容は、通常用変動パターン１テーブル２０２ｈａ１に対して、選択し得る変動パターンの種別を一部異ならせているため、実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて、遊技者に対して、現在設定されている状態ステータスを予測させることが可能となる。また、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、設定されている状態ステータスに応じて変動パターンの選択内容を異ならせることができるため、同一の遊技状態にて長時間遊技を実行している遊技者が、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。具体的には、状態ステータスとして「ＳＴ１」が設定されている場合よりも、「ＳＴ２」が設定されている場合の方が、スーパーリーチに対応する変動パターンが選択され易くなるように構成している。通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３は、状態ステータスとして、ＳＴ３が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ３」は、時短状態における最終変動に対応する状態ステータス「ＳＴ６」が設定されている状態で移行条件が成立した場合に設定される状態ステータスであって、特別図柄変動が１回実行されるまで継続する状態である。

20

30

### 【３０３２】

ここで、図９７３（ｂ）を参照して、通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３に規定されている内容について説明をする。図９７３（ｂ）は、通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図９７３（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３は、特別図柄種別、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、２０秒の変動時間となる変動パターンが選択されるように構成している。この通常用変動パターン３テーブル２０２ｈａ３は、通常、ラッシュ期間中における通常状態の第２特別図柄変動（時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動）を実行する際に参照されるものである。時短用変動パターン１テーブル２０２ｈａ４は、状態ステータスとして、ＳＴ４が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ＳＴ４」は、時短大当たり（大当たりＡ，Ｃ，Ｄ）が終了した後に設定される状態ステータスである。つまり、時短状態中に実行される最初の特別

40

50

図柄変動に少なくとも対応している状態ステータスである。ここで、図 974 (a) を参照して、時短用変動パターン 1 テーブル 202ha4 に規定されている内容について説明をする。図 974 (a) は、時短用変動パターン 1 テーブル 202ha4 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 974 (a) に示した通り、時短用変動パターン 1 テーブル 202ha4 には、上述した第 29 制御例における時短用変動パターンテーブル 202d2 (図 809 (a) 参照) と同一の内容が規定されている。時短用変動パターン 2 テーブル 202ha5 は、状態ステータスとして、ST5 が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ST5」は、状態ステータスとして「ST4」が設定されている状態で移行条件が成立した場合に設定される状態ステータスである。

### 【3033】

10

ここで、図 974 (b) を参照して、時短用変動パターン 2 テーブル 202ha5 に規定されている内容について説明をする。図 974 (b) は、時短用変動パターン 2 テーブル 202ha5 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 974 (b) に示した通り、時短用変動パターン 2 テーブル 202ha5 には、第 1 特別図柄変動に対しては、上述した第 29 制御例における特殊時短用変動パターンテーブル 202d3 (図 809 (b) 参照) と同一の内容が、第 2 特別図柄変動に対しては、上述した第 29 制御例における時短用変動パターンテーブル 202d2 (図 809 (a) 参照) と同一の内容が規定されている。次に、時短用変動パターン 3 テーブル 202ha6 は、状態ステータスとして、ST6 が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルである。「ST6」は、状態ステータスとして「ST5」が設定されている状態で移行条件が成立した場合に設定される状態ステータスである。ここで、図 975 を参照して、時短用変動パターン 3 テーブル 202ha6 に規定されている内容について説明をする。図 975 は、時短用変動パターン 3 テーブル 202ha6 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 975 に示した通り、時短用変動パターン 3 テーブル 202ha6 には、第 1 特別図柄変動に対しては、上述した第 29 制御例における特殊時短用変動パターンテーブル 202d3 (図 809 (b) 参照) と同一の内容が、第 2 特別図柄変動に対しては、上述した第 29 制御例における時短最終変動パターンテーブル 202d4 (図 809 (c) 参照) と同一の内容が規定されている。

20

### 【3034】

状態移行テーブル 202hb は、パチンコ機 10 に設定される状態ステータスの内容が予め規定されているデータテーブルである。ここで、図 976 (a) を参照して、状態移行テーブル 202hb に規定されている内容について説明をする。図 976 (a) は、状態移行テーブル 202hb に規定されている内容を模式的に示した図である。図 976 (a) に示した通り、状態移行テーブル 202hb には、6 種類の状態移行テーブルが格納されている。各状態移行テーブルには、参照される変動パターンテーブルの種別、異なる状態ステータスへの移行条件、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータスが規定されており、遊技の経過に応じて、異なる状態移行テーブルへと移行するように構成している。このように構成することで、状態移行テーブルを移行させるための移行条件に関する管理を実行するだけで、遊技状態や特別図柄変動回数に応じて様々な変動パターンを選択可能となる。状態移行 1 テーブル 202hb1 は、パチンコ機 10 が初期化処理を実行した場合、或いは、ラッシュ期間が終了した後に設定される状態ステータスである。つまり、初期化されたパチンコ機 10 が立ちあがった場合には、まず、状態移行 1 テーブル 202hb1 を参照して変動パターンが選択される。ここで、図 976 (b) を参照して、状態移行 1 テーブル 202hb1 の内容について説明をする。図 976 (b) は、状態移行 1 テーブル 202hb1 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 976 (b) に示した通り、状態移行 1 テーブル 202hb1 には、参照される変動パターンテーブルの種別「通常 1 (通常用変動パターン 1 テーブル 202ha1)」、移行条件「特図変動 20 回」、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータス「ST2」が規定されている。

30

40

### 【3035】

50

次に、図 9 7 6 ( c ) を参照して、状態移行 2 テーブル 2 0 2 h b 2 の内容について説明をする。図 9 7 6 ( c ) は、状態移行 2 テーブル 2 0 2 h b 2 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 9 7 6 ( c ) に示した通り、状態移行 2 テーブル 2 0 2 h b 2 には、参照される変動パターンテーブルの種別「通常 2 ( 通常用変動パターン 2 テーブル 2 0 2 h a 2 )」、移行条件「特図変動 8 0 回」、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータス「S T 1」が規定されている。次に、図 9 7 6 ( d ) を参照して、状態移行 3 テーブル 2 0 2 h b 3 の内容について説明をする。図 9 7 6 ( d ) は、状態移行 3 テーブル 2 0 2 h b 3 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 9 7 6 ( d ) に示した通り、状態移行 3 テーブル 2 0 2 h b 3 には、参照される変動パターンテーブルの種別「通常 3 ( 通常用変動パターン 3 テーブル 2 0 2 h a 3 )」、移行条件「特図変動 1 回」、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータス「S T 1」が規定されている。次に、図 9 7 7 ( a ) を参照して、状態移行 4 テーブル 2 0 2 h b 4 の内容について説明をする。図 9 7 7 ( a ) は、状態移行 4 テーブル 2 0 2 h b 4 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 9 7 7 ( a ) に示した通り、状態移行 4 テーブル 2 0 2 h b 4 には、参照される変動パターンテーブルの種別「時短 1 ( 時短用変動パターン 1 テーブル 2 0 2 h a 4 )」、移行条件として、移行条件 1「特図 1 変動 4 回 o r 特図 2 変動 1 回」、移行条件 2「小当たり当選」が、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータスとして、移行条件 1 が成立した場合「S T 5」、移行条件 2 が成立した場合「S T 3」が規定されている。

10

#### 【 3 0 3 6 】

20

次に、図 9 7 7 ( b ) を参照して、状態移行 5 テーブル 2 0 2 h b 5 の内容について説明をする。図 9 7 7 ( b ) は、状態移行 5 テーブル 2 0 2 h b 5 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 9 7 7 ( b ) に示した通り、状態移行 5 テーブル 2 0 2 h b 5 には、参照される変動パターンテーブルの種別「時短 2 ( 時短用変動パターン 2 テーブル 2 0 2 h a 5 )」、移行条件として、移行条件 1「特図 1 変動 1 回 o r 特図 2 変動 1 回」、移行条件 2「小当たり当選」が、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータスとして、移行条件 1 が成立した場合「S T 6」、移行条件 2 が成立した場合「S T 3」が規定されている。次に、図 9 7 7 ( c ) を参照して、状態移行テーブル 2 0 2 h b 6 の内容について説明をする。図 9 7 7 ( c ) は、状態移行テーブル 2 0 2 h b 6 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 9 7 7 ( c ) に示した通り、状態移行テーブル 2 0 2 h b 6 には、参照される変動パターンテーブルの種別「時短 3 ( 時短用変動パターン 3 テーブル 2 0 2 h a 6 )」、移行条件として、移行条件 1「特図 1 変動 5 回 o r 特図 2 変動 1 回」が、移行条件が成立した場合における移行先の状態ステータスとして、移行条件 1 が成立した場合に「S T 3」が規定されている。大当たり移行設定テーブル 2 0 2 h c は、大当たり遊技終了後に設定される状態ステータスの種別が格納されているデータテーブルであって、大当たり遊技終了時に参照され、実行中の大当たり遊技に対応する大当たり種別に応じた状態ステータス ( S T 1 又は S T 4 ) が設定される。

30

#### 【 3 0 3 7 】

ここで、図 9 7 8 を参照して、大当たり移行設定テーブル 2 0 2 h c に規定されている内容について説明をする。図 9 7 8 は、大当たり移行設定テーブル 2 0 2 h c に規定されている内容を模式的に示した図である。図 9 7 8 に示した通り、大当たり移行設定テーブル 2 0 2 h c には、大当たり種別に対応させて移行先の状態ステータス ( 移行先 S T ) が規定されている。具体的には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される「大当たり A , C , D」に対しては、時短状態における最初の状態ステータスである「S T 4」が移行先 S T として規定されており、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される「大当たり B」に対しては、通常状態における最初の状態ステータスである「S T 1」が移行先 S T として規定されている。次に、図 9 7 1 を参照して、本第 3 4 制御例における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の構成について説明をする。図 9 7 1 は本第 3 4 制御例における R A M 2 0 3 の構成を模式的に示した図である。図 9 7 1 に示した通り、本第 3 4 制御例における R A M 2 0 3 の構成は、上述した第 2 9 制御例における R A M 2 0 3 に対して、状態

40

50

ステータス 203ha と、規定回数カウンタ 203hb と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。状態ステータス 203ha は、状態移行テーブル 202hb に規定されている各種状態移行テーブルのうち、現在参照されている状態移行テーブルの種別を記憶するための記憶領域である。規定回数カウンタ 203hb は、状態移行テーブルを移行させるための移行条件が成立するまでの回数（通常状態における特別図柄変動回数）を計測するためのカウンタである。

#### 【3038】

＜第34制御例における制御処理について＞

次に、図979から図981を参照して、本第34制御例における制御処理の内容のうち、上述した第29制御例とは異なる点について説明をする。本第34制御例では、上述した第29制御例に対して、特別図柄変動に対して変動パターンを選択するための制御処理の内容を異ならせている。まず、図979を参照して、特別図柄変動処理（S184）の処理内容について説明をする。図979は、特別図柄変動処理（S184）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（S184）は、上述した第29制御例における特別図柄変動処理（S104）に対して、特別図柄変動パターン選択処理（S210）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（S290）を実行する点と、時短更新処理（S224）を終えた後に、変動回数減算処理（S291）を実行する点とで相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して説明を省略する。次に、図980を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（S290）の処理内容について説明をする。図980は、特別図柄変動パターン選択処理（S290）の処理内容を示したフローチャートである。図980に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理（S290）が実行されると、上述した第29制御例の特別図柄変動パターン選択処理（S210）と同一のS401～S403の処理を実行し、その後、現在の状態ステータスに応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（S484）、S405～S410の処理を実行する。次いで、変動回数減算処理（S291）の処理内容について、図981を参照して説明をする。図981は、変動回数減算処理（S291）の処理内容を示したフローチャートである。この変動回数減算処理（S291）では、状態ステータスの移行条件が成立したか否かを判別するために用いられる各種要素を更新（減算）するための処理が実行される。

#### 【3039】

変動回数減算処理（S291）が実行されると、まず、規定回数カウンタ 203hb の値が0よりも大きいかを判別し（S681）、大きいと判別した場合は（S681：Yes）、規定回数カウンタ 203hb の値を1減算し（S682）、ステータス移行条件が成立したかを判別する（S683）。S683の処理において、ステータス移行条件が成立したと判別した場合は（S683：Yes）、状態移行テーブル 202hb に応じた状態移行をし、対応する状態コマンドを設定し（S684）、移行後の状態移行テーブルに応じた移行条件を、規定回数カウンタ 203hb、特図2カウンタ 203q、時短カウンタ 203h、小当たりカウンタ 203r に設定し（S685）、本処理を終了する。このように構成することで、次に実行される特別図柄変動からは、移行先の状態移行テーブルを参照して変動パターンを決定することができる。

#### 【3040】

＜第35制御例＞

次に、図982から図988を参照して、第35制御例のパチンコ機10について説明をする。上述した第29制御例では、特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を決定する際に、変動パターン選択テーブル 202b を参照し、変動パターン選択テーブル 202b に規定されている変動パターンを決定する処理を実行するように構成していた。このように構成した場合、様々な変動時間の変動パターンを決定するためには、様々な変動時間に対応する変動パターンを予め変動パターン選択テーブル 202b に規定する必要がある、変動パターンの種別を増加させる程、変動パターン選択テーブル 202b の規定内容を記憶しておくための記憶領域の容量が増加してしまうという問題があった。これに対して

、本第 3 5 制御例では、変動パターン（変動時間）を決定するための第 1 要素（主変動時間）と、第 2 要素（加算変動時間）と、を独立して決定可能に構成し、その第 1 要素と、第 2 要素とを合算させる合算処理によって算出された合算変動時間を、変動パターンとして決定可能に構成している。このように構成することで、複数の要素を組合せる分、予め規定されている変動パターン（変動パターンの一部）のデータ数よりも多くの種類の変動パターン（合算後の変動時間）を決定することが可能となるため、変動パターンの種別を増加させる際に生じる、変動パターン選択テーブル 2 0 2 b の規定内容を記憶しておくための記憶領域の容量が増加してしまうという問題を抑制することが可能となる。さらに、本第 3 5 制御例では、合算変動時間が示す変動時間の長さが所定時間（6 5 5 3 6 × 2 ミリ秒）よりも長い場合と、短い場合とで、決定された変動パターンの記憶方法を異ならせるように構成している。 10

#### 【 3 0 4 1 】

具体的には、変動時間の長さを記憶するための変動時間カウンタを、2 バイトの容量で構成し、最大で 6 5 5 3 6 までの値を設定可能に構成している。そして、変動時間カウンタ 2 0 3 i b の値が 2 ミリ秒単位で実行される主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理（図 8 1 5 参照）にて更新（減算）可能に構成している。つまり、合算変動時間が示す変動時間の長さが所定時間（6 5 5 3 6 × 2 ミリ秒）よりも短い場合は、その変動時間に対応する値を変動時間カウンタ 2 0 3 i b の値にセットすることで記憶可能に構成している。一方、合算変動時間が示す変動時間の長さが所定時間（6 5 5 3 6 × 2 ミリ秒）よりも長い場合には、変動時間カウンタ 2 0 3 i b にて設定可能な値をオーバーフローしたことを示すためのオーバーフローフラグ 2 0 3 i a をオンに設定し、合算変動時間から所定時間（6 5 5 3 6 × 2 ミリ秒）を除いた値を変動時間カウンタ 2 0 3 i b にセットするように構成している。そして、変動時間カウンタ 2 0 3 i b の値が 0 となった場合に、オーバーフローフラグ 2 0 3 i a がオンに設定されているかを判別し、オンに設定されている場合には、変動時間カウンタ 2 0 3 i b に対して 6 5 5 3 6 の値を再セットするように構成している。このように構成することで、合算変動時間が示す変動時間の長さが所定時間（6 5 5 3 6 × 2 ミリ秒）よりも長くなることを想定し、変動時間カウンタ 2 0 3 i b を、3 バイトの容量で構成する必要が無くなるため、変動時間を管理するための処理容量を軽減することができる。また、本第 3 5 制御例では、オーバーフローフラグ 2 0 3 i a が、他の処理にて用いられる制御データの空き容量（飽きの 1 ビット）を用いて設けられているため、オーバーフローフラグ 2 0 3 i a を設けるために専用のデータ容量を用いることが無い。なお、これに限ること無く、例えば、変動時間カウンタ 2 0 3 i b に用いられる 2 バイトのデータ容量のうち、変動時間を減算する際に用いられることが無い領域を用いてオーバーフローフラグ 2 0 3 i a を設けても良い。 20 30

#### 【 3 0 4 2 】

また、本制御例では、変動時間カウンタ 2 0 3 i b の値を、主制御装置 1 1 0 にて定期的に行われるタイマ割込処理（2 ミリ秒毎）にて更新するように構成している。ここで、パチンコ機 1 0 では、遊技球の入賞を検知したり、設定したコマンドを他の制御装置へと出力したりするために、短いタイミングでループ処理を実行する必要があることから、2 ミリ秒単位でタイマ割込処理が行われるように構成している。よって、例えば、変動時間カウンタ 2 0 3 i b の値を、例えば 1 秒単位で更新させるようにループ処理を実行するように構成することで、2 バイトのデータ容量を用いて、最大で 6 5 5 3 6 秒の変動時間を計測可能となる。しかしながら、変動時間カウンタ 2 0 3 i a の更新間隔に対応させてパチンコ機 1 0 にて実行されるタイマ割込処理の実行間隔を 1 秒間隔にしてしまうと、他の遊技に関する制御処理に多大な影響を与えてしまうという問題が発生する。一方、タイマ割込処理を 2 ミリ秒間隔で実行させながら、変動時間カウンタ 2 0 3 i a の更新処理を、2 ミリ秒間隔では無く、その等倍間隔（例えば、2 0 ミリ秒間隔）で実行するように構成すれば、2 バイトのデータ容量を用いて、最大で 6 5 5 3 6 × 2 0 ミリ秒の変動時間を計測可能となる。しかしながら、そのような構成を用いる場合には、タイマ割込処理が実行された回数が所定回数（1 0 回）となった場合に変動時間カウンタ 2 0 3 i a の更新 40 50



処理を実行させるための専用の処理が必要となるため、変動時間を管理する処理全体として主制御装置 110 の処理負荷が増大してしまうという問題があった。これに対して、本第 35 制御例では、2 バイト分のデータ容量で管理可能な変動時間よりも大きな変動時間が決定された場合に、オーバーフローフラグ 203 i b をオンに設定する処理を実行するだけで良く、変動時間を管理するための処理容量を軽減することができる。また、変動時間に関する情報をコマンド出力する場合も、2 バイト分のデータと、オーバーフローフラグ 203 i b の設定情報を示すための 1 ビットの情報（「0」=オフ、「1」=オン）と、を出力するだけで良く、たとえば、3 バイト分のデータを用いて変動時間を管理する場合に比べて、コマンド出力するデータ量（データに含まれるビット数）を削減することができる。

10

### 【3043】

< 第 35 制御例における電氣的構成について >

まず、図 982 から図 985 を参照して、本第 35 制御例における電氣的構成について説明をする。本第 35 制御例では、上述した第 29 制御例に対して、主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202、及び RAM 203 の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。図 982 (a) は、変動パターン選択テーブル 202 i a に規定されている内容を示した図である。図 982 (a) に示した通り、変動パターン選択テーブル 202 i a には、通常状態における主変動時間を選択するための通常用主変動パターンテーブル 202 i a 1 と、時短状態における主変動時間を選択するための時短用主変動パターンテーブル 202 i a 2 と、通常状態における加算変動時間を選択するための通常用加算変動パターンテーブル 202 i a 3 と、が設けられている。なお、本第 35 制御例では、主変動時間と加算変動時間とを用いて変動時間が決定される遊技状態（通常状態）と、主変動時間のみで変動時間が決定される遊技状態（時短状態）と、を設定可能に構成している。よって、時短状態に対しては、加算変動時間を選択するためのデータテーブルを設けていない。なお、これに限ること無く、時短状態においても、主変動時間と加算変動時間とを用いて変動時間を決定可能に構成しても良い。また、時短状態における変動パターンを、通常状態における加算変動時間を選択するための通常用加算変動パターンテーブル 202 i a 3 のみを用いて決定可能に構成しても良い。ここで、通常用主変動パターンテーブル 202 i a 1 について、図 982 (b) を参照して説明をする。図 982 (b) は、通常用主変動パターンテーブル 202 i a 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 982 (b) に示した通り、通常用主変動パターンテーブル 202 i a 1 には、上述した第 34 制御例における通常用変動パターン 1 テーブル 202 h a 1（図 972 (b) 参照）と同一の変動パターンが規定されており、規定されている変動パターン（変動時間）に対応する変動時間値（変動時間カウンタ 203 i b にセットされる値）が規定されている。

20

30

### 【3044】

次に、時短用主変動パターンテーブル 202 i a 2 について、図 983 (a) を参照して説明をする。図 983 (a) は、時短用主変動パターンテーブル 202 i a 2 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 983 (a) に示した通り、時短用主変動パターンテーブル 202 i a 2 には、上述した第 34 制御例における時短用変動パターン 1 テーブル 202 h a 4（図 974 (a) 参照）と同一の変動パターンが規定されており、規定されている変動パターン（変動時間）に対応する変動時間値（変動時間カウンタ 203 i b にセットされる値）が規定されている。次に、通常用加算変動パターンテーブル 202 i a 3 について、図 983 (b) を参照して説明をする。図 983 (b) は、通常用加算変動パターンテーブル 202 i a 3 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 983 (b) に示した通り、通常用加算変動パターンテーブル 202 i a 3 には、実行される演出の種別（対応演出）に応じた加算変動時間が図柄種別（特別図柄種別）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した第 2 変動種別カウンタ CS 11 に応じて規定されており、例えば、対応演出として、「擬似連 1 回」に対応する 10 秒の加算変動時間、「擬似連 2 回」に対応する 20 秒の加算変動時間、「擬似連 3 回」に対応する 30 秒の加算

40

50

変動時間、「擬似連４回」に対応する４０秒の加算変動時間が選択可能に構成されている。

### 【３０４５】

このように構成することで、主変動時間に対して、実行される対応演出に応じた変動時間を加算することができるため、演出効果を高めることができる。なお、本第３５制御例では、第１特別図柄抽選にて小当たり当選（当選確率１／６５５３６）した場合には、加算変動時間が選択されないように構成している。つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、主変動時間として専用の特殊演出（例えば、フリーズ演出）が実行され、特別図柄変動が開始された直後に、遊技者に対して小当たり当選したことを報知するように構成している。このように、主変動時間として、特別図柄抽選の結果を遊技者に早期に判別させることが可能となる変動パターンが選択される場合には、加算変動時間を決定しないように構成することで、無用な演出（例えば、擬似連）が実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図９８４を参照して、本第３５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図９８４は、本第３５制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図９８４に示した通り、本第３５制御例では、上述した第２９制御例に対して、オーバーフローフラグ２０３ｉａと、変動時間カウンタ２０３ｉｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。オーバーフローフラグ２０３ｉａは、主変動時間と、加算変動時間とを合算した合算変動時間を示すための値が、変動時間カウンタ２０３ｉｂにセット可能な上限値（６５５３６）を超えたことを示すためのフラグであって、上限値（６５５３６）を超えた場合にオンにセットされる（図９８７のＳ４０４ａ参照）。そして、変動時間カウンタ２０３ｉｂの値が１になったと判別した場合に（図９８８のＳ５０２ａ：Ｙｅｓ）参照され（図９８８のＳ５０３ａ参照）、オンに設定されていると判別され変動時間カウンタ２０３ｉｂに６５５３６の値が設定される場合にオフに設定される（図９８８のＳ５０４ａ参照）。

### 【３０４６】

変動時間カウンタ２０３ｉｂは、決定された特別図柄変動の変動時間を示すためのカウンタであって、主変動時間と、加算変動時間とを合算した合算変動時間に対応する値がセットされる（図９８７のＳ４０５ａ，Ｓ４０９ａ参照）。そして、特別図柄変動が実行されている間、２ミリ秒毎に減算される（図９８８のＳ５０１ａ）。そして、変動時間カウンタ２０３ｉｂが示す値が０となった場合に、特別図柄変動を停止表示させるための処理が実行される。この変動時間カウンタ２０３ｉｂは、図９８５に示した通り、２バイト（１６ビット）のデータ領域であって、各ビットに対して、２進数の情報を書き込み可能である。つまり、変動時間カウンタ２０３ｉｂには、「００００００００００００００００」から「１１１１１１１１１１１１１１１１」の６５５３６（２の１６乗）通りの情報を書き込み可能に構成している。

### 【３０４７】

< 第３５制御例における制御処理について >

次に、図９８６から図９８８を参照して、本第３５制御例における制御処理のうち、上述した第２９制御例とは異なる制御処理の内容について説明をする。本第３５制御例では、上述した通り、特別図柄変動の変動時間を決定するための処理と、決定された変動時間を管理するための処理の内容を異ならせている。具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１０４ａ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。まず、図９８６を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４ａ）の処理内容について説明をする。図９８６は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図９８６に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１０４ａ）は、上述した特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に対して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０ａ）を実行する点と、特別図柄の変動時間が経過していないと判別した場合に（Ｓ２１５

：No）、変動時間更新処理（S216a）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ここで、特別図柄変動パターン選択処理（S210a）の処理内容について、図987を参照して説明をする。図987は、特別図柄変動パターン選択処理（S210a）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（S210a）では、特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間の第1要素である主変動時間と、第2要素である加算変動時間と、を決定する処理と、決定された主変動時間、及び、加算変動時間を合算した合算変動時間を算出する処理と、合算変動時間の長さに応じた変動時間を記憶する処理と、が実行される。

#### 【3048】

具体的には、特別図柄変動パターン選択処理（S210a）が実行されると、上述した第29制御例の特別図柄変動パターン選択処理（S210）と同一のS401～S404の処理を実行し、その後、読み出したテーブルから各変動種別カウンタの値に対応する変動パターン（主変動時間）、加算時間（加算変動時間）を選択し（SW有効時間カウンタ223qの値401a）、主変動時間と加算変動時間（加算時間）とを合算する（S402a）。そして、合算された合算変動時間を示すための合算値が65536よりも大きいかを判別し（S403a）、大きいと判別した場合は（S403a：Yes）、オーバーフローフラグ203iaをオンに設定し（S404a）、合算値から65536を除いた値を変動時間カウンタ203ibに格納（セット）し（S405a）、その後、上述した第29制御例と同一のS406～S408の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S403aの処理において、合算値が65536よりも大きく無いと判別した場合は（S403a：No）、そのままの合算値を変動時間カウンタ203ibに格納（セット）し、S406の処理へ移行する。次に、図988を参照して、変動時間更新処理（S216a）の処理内容について説明をする。図988は、変動時間更新処理（S216a）の処理内容を示したフローチャートである。この変動時間更新処理（S216a）では、変動時間を更新するための処理が実行される。変動時間更新処理（S216a）が実行されると、まず、変動時間カウンタ203ibの値を1減算し（S501a）、減算後の変動時間カウンタ203ibの値が1であるかを判別する（S502a）。S502aの処理によって、変動時間カウンタ203ibの値が1であると判別した場合は（S502a：Yes）、次に、オーバーフローフラグ203iaがオンに設定されているかを判別し（S503a）、オンに設定されていると判別した場合は（S503a：Yes）、オーバーフローフラグ203iaをオフに設定し（S504a）、変動時間カウンタ203ibの値を65536にセットし（S505a）、第1図柄表示装置37の表示を更新し（S506a）、本処理を終了する。

#### 【3049】

また、S502aの処理において、変動時間カウンタ203ibの値が1では無いと判別した場合（S502a：No）、或いは、S503aの処理において、オーバーフローフラグ203iaがオンに設定されていないと判別した場合（S503a：No）は、S504a、及びS505aの処理をスキップして、S506aの処理へ移行する。

#### 【3050】

##### < 第36制御例 >

次に、図989から図995を参照して、第36制御例におけるパチンコ機10について説明をする。上述した各制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、第3図柄を用いた変動演出を実行することで、遊技者に対して、特別図柄変動が開始されてから終了するまでの期間（特別図柄変動期間）に、遊技に飽きてしまわないよう構成していた。特に、上述した第32制御例では、第3図柄表示装置81の表示面に表示される第3図柄と、第3図柄表示装置81の近傍に設けられた装飾用可動役物を用いた変動演出を実行することにより、演出効果を高めた技術が用いられていた。しかしながら、何れの制御例においても、第3図柄表示装置81の表示面に表示される第3図柄の表示態様として固定の表示態様を用いているため、長時間遊技を実行している遊技者が遊技に飽きて

10

20

30

40

50

しまい易いという問題があった。これに対して、本第 3 6 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される第 3 図柄の表示態様を複雑に可変させることで、遊技者が遊技に早期に飽きることが無いように構成している。具体的には、第 3 図柄を、数字図柄と箱図柄とを複合させて構成し、各図柄に対して、それぞれ変動演出の演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示される第 3 図柄の表示態様が、数字図柄の演出態様と、箱図柄の演出態様とを組み合わせたものとすることができるため、第 3 図柄の演出態様をより複雑に創出することが可能となる。

### 【 3 0 5 1 】

< 第 3 6 制御例における演出内容について >

ここで、図 9 8 9、及び、図 9 9 0 を参照して、本第 3 6 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、上述した第 2 9 制御例とは異なる特徴的な演出内容について説明をする。図 9 8 9 ( a ) は、第 3 図柄変動中の表示画面を示した図である。図 9 8 9 ( a ) に示した通り、本第 3 6 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の主表示領域 D m に形成される有効ライン L 1 上を、3 つの第 3 図柄 ( 左第 3 図柄 Z 1、中第 3 図柄 Z 2、右第 3 図柄 Z 3 ) が変動表示するように構成しており、3 つの第 3 図柄が、特定の組合せ ( 例えば、同一数字の組合せ ) で停止表示された場合に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを遊技者に報知可能に構成している。図 9 8 9 ( a ) に示した通り、各第 3 図柄は、箱図柄 Z A と、数字図柄 Z B とから形成されており、通常であれば、箱図柄 Z A と数字図柄 Z B とが同一の変動態様 ( 奥側から手前側に向けて回転する変動態様 ) で変動表示されるように構成している。よって、通常時における第 3 図柄の変動演出では、図 9 8 9 ( a ) に示した通り、箱図柄 Z A と数字図柄 Z B とが一体となった 1 の第 3 図柄が変動表示されているような変動演出が実行される。しかしながら、本第 3 6 制御例では、箱図柄 Z A と数字図柄 Z B とで、異なる変動パターンで変動演出を実行可能に構成しているため、図 9 8 9 ( a ) に示した変動演出とは異なる態様で第 3 図柄を変動表示させることができる。次に、図 9 8 9 ( b )、及び図 9 9 0 を参照して、本第 3 6 制御例にて実行可能な第 3 図柄の変動演出の演出態様について説明をする。図 9 8 9 ( b ) は、遅れ演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 9 8 9 ( b ) に示した通り、遅れ演出が開始されると、数字図柄 Z B 1 ~ Z B 3 が停止表示された状態で、箱図柄 Z A 1 ~ Z A 3 のみが先に変動表示される。

### 【 3 0 5 2 】

その後、0 . 2 秒が経過すると、停止表示されていた数字図柄 Z B 1 ~ Z B 3 が変動表示を開始する。このように構成することで、第 3 図柄の変動開始時の態様を、通常時とは異ならせることができるため、遊技者に違和感を与えた演出を実行することができる。また、各数字図柄 Z B が変動表示を始めた時点で遅れ演出が実行されたか否かを遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者に対して、第 3 図柄の変動表示が開始されるタイミングを注視させ易くすることができる。次に、図 9 9 0 ( a ) を参照して、展開演出について説明をする。図 9 9 0 ( a ) は、展開演出中の表示される表示画面の一例を示した図である。展開演出は、有効ライン L 1 上にて変動表示されていた 3 つの第 3 図柄 ( Z 1 ~ Z 3 ) のうち、特定の第 3 図柄 ( Z 2 ) のみを用いて特別図柄抽選の結果が停止表示される変動演出である。具体的には、6 0 秒の変動パターンであって、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合に実行される演出であり、変動が開始されてから 5 6 秒が経過するまでは、3 つの第 3 図柄 ( Z 1 ~ Z 3 ) を用いた変動演出が実行される。そして、3 つの第 3 図柄 ( Z 1 ~ Z 3 ) が外れ当選を示す組合せ ( 例えば、「 2 . 5 . 7 」 ) で停止表示された後に、左第 3 図柄 Z 1 と右第 3 図柄 Z 3 とが、有効ライン L 1 上から移動し、中第 3 図柄 Z 2 のみが有効ライン L 1 上に位置する表示態様が表示され、その後、図 9 9 0 ( a ) に示した通り、中第 3 図柄 Z 2 の一部を構成する箱図柄 Z A 2 が展開し、左側面 Z A a と、右側面 Z A b が表示され、左側面 Z A a に付されている左側面図柄 Z B 2 a 「 5 」と、右側面 Z A b に付されている右側面図柄 Z B 2 b 「 5 」と、を用いて、3 つの「 5 」が有効ライン L 1 に停止表示され、大当たり当選を示す組合せが表示される。こ

10

20

30

40

50

のように構成することで、3つの第3図柄（Z1～Z3）を用いた表示態様が外れ当選を示す表示態様で停止表示された場合であっても、大当たり当選の期待を残すことができるため、遊技者に対して、最後まで変動演出に注視させることができる。なお、図990（a）に示した図では、有効ラインL1上から移動した左第3図柄Z1と右第3図柄Z3とを主表示領域Dmの隅に表示しているが、これに限ること無く、非表示としても良い。

【3053】

次に、図990（b）を参照して、横回転演出の演出内容について説明をする。図990（b）は、横回転演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【3054】

<第36制御例における電氣的構成について>

次に、図991及び図992を参照して、本第36制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有する電氣的構成について説明をする。図991は、本第36制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を模式的に示した図である。図991に示した通り、本第36制御例では、上述した第29制御例のROM222に対して、チャンス態様選択テーブル222jaを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して説明を省略する。チャンス態様選択テーブル222jaは、変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、主制御装置110から60秒の変動時間に対応する変動パターンコマンドを受信した場合に参照される（図994のS4503a参照）。このチャンス態様選択テーブル222jaには、第3図柄を形成する箱図柄ZA、及び、数字図柄ZBのそれぞれに対して、追加演出態様が規定されており、チャンス態様選択テーブル222jaを参照して追加演出態様が決定された場合には、箱図柄ZA、及び、数字図柄ZBに対して異なる表示用コマンドが決定される。具体的には、図992に示した通り、当否判定が「当たり」であって、取得した第2演出カウンタ223f2の値が「0～49」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「遅れ」が規定されており、「50～69」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「展開」が規定されており、「70～74」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「逆転」が規定されており、「75～79」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「横回転」が規定されており、「80～99」の範囲に対しては、追加演出態様「無し」が規定されている。

【3055】

まや、当否判定が「外れ」であって、取得した第2演出カウンタ223f2の値が「0～29」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「遅れ」が規定されており、「30～32」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「逆転」が規定されており、「33、34」の範囲に対しては、追加演出態様の態様種別として「横回転」が規定されており、「35～99」の範囲に対しては、追加演出態様「無し」が規定されている。

【3056】

<第36制御例における制御処理について>

次に、図993～図995を参照して、本第36制御例のパチンコ機10にて実行される制御処理のうち、上述した第29制御例とは異なる制御処理の処理内容について説明をする。本第36制御例では、上述した第29制御例に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理の一部と、表示制御装置114のMPU231により実行される制御処理の一部と、を変更しており、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。具体的には、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理として変動演出設定処理（S4304）に代えて、変動演出設定処理（S4304a）を実行する点と、表示制御装置114のMPU231により実行される制御処理として変動パターンコマンド処理（S6405）に代えて変動パターンコマンド処理（S6405a）を実行する点で相違している。ここで、図993を参照して、変動演出設定処理（S4304a）の処理内容について説明をする。図993は変動演出設定処理（S4304a）の処理内容を示したフローチャートである。図993

に示した通り、変動演出設定処理（S 4 3 0 4 a）は、上述した変動演出設定処理（S 4 3 0 4）に対して、通常状態において実行される第 1 特別図柄変動に対応する第 3 図柄の変動演出の演出態様を決定するための処理を異ならせている。具体的には、上述した変動演出設定処理（S 4 3 0 4）と同一の S 4 4 0 1 ~ S 4 4 0 8 の処理を実行し、S 4 4 0 4 の処理において、演出固定フラグ 2 2 3 t がオンに設定されていると判別した場合（S 4 4 0 4 : Y e s）、或いは、S 4 4 0 8 の処理を終了した場合に、通常用演出設定処理を実行し（S 4 4 0 1 a）、本処理を終了する点で相違している。ここで、図 9 9 4 を参照して、通常用演出設定処理（S 4 4 0 1 a）の処理内容について説明をする。図 9 9 4 は、通常用演出設定処理（S 4 4 0 1 a）の処理内容を示したフローチャートである。この通常用演出設定処理（S 4 4 0 1 a）では、通常状態における第 1 特別図柄変動に対応する変動演出として、チャンス演出態様を決定するための処理が実行される。

10

#### 【 3 0 5 7 】

通常用演出設定処理（S 4 4 0 1 a）が実行されると、まず、当該変動の抽選結果と、抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（S 4 5 0 1 a）、決定した演出態様がチャンス演出態様であるかを判別する（S 4 5 0 2 a）。本第 3 6 制御例では、変動パターンとして 6 0 秒の変動時間の変動パターン（スーパーリーチ）を示すための変動パターンコマンドが主制御装置 1 1 0 から出力された場合に、チャンス演出態様であると判別する。S 4 5 0 2 a の処理において、チャンス演出態様であると判別した場合は（S 4 5 0 2 a : Y e s）、チャンス態様選択テーブル 2 2 2 j a を参照して演出態様を決定し（S 4 5 0 3 a）、次に、決定された演出態様（追加演出態様）が、数字図柄遅延（遅れ）であるかを判別し（S 4 5 0 4 a）、数字図柄遅延（遅れ）であると判別した場合は（S 4 5 0 4 a : Y e s）、決定された演出態様に応じた遅延時間（0 . 2 秒）を示すための表示用数字図柄遅延コマンドを設定し（S 4 5 0 5 a）、本処理を終了する。また、S 4 5 0 4 a の処理において、数字図柄遅延（遅れ）ではないと判別した場合は（S 4 5 0 4 a : N o）、次に、決定された演出態様（追加演出態様）が、箱図柄展開（展開）であるかを判別し（S 4 5 0 6 a）、箱図柄展開（展開）であると判別した場合は（S 4 5 0 6 a : Y e s）、決定された演出態様に応じた表示用複合図柄コマンドを設定し（S 4 5 0 7 a）、本処理を終了する。S 4 5 0 6 a の処理において、決定された演出態様（追加演出態様）が、箱図柄展開（展開）では無いと判別した場合は（S 4 5 0 6 a : N o）、その他、決定された演出態様に応じて数字図柄 Z B、箱図柄 Z A の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 4 5 0 8 a）、本処理を終了する。

20

30

#### 【 3 0 5 8 】

次に、図 9 9 5 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5 a）の処理内容について説明をする。図 9 9 5 は、変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5 a）の処理内容を示したフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5 a）では、上述した第 2 9 制御例の表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5）に対して、チャンス演出態様に設定される表示用コマンドを受信した場合に、受信した表示用コマンドに対応する情報を、表示データテーブルに設定させる処理を実行する点で相違し、それ以外は同一である。変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5 a）が実行されると、まず、数字図柄遅延コマンドを受信したかを判別し（S 6 5 0 1 a）、受信したと判別した場合は（S 6 5 0 1 a : Y e s）、数字図柄に関する変動表示データテーブルに遅延時間に対応する情報を設定する（S 6 5 0 2 a）。本処理によって、数字図柄 Z B を変動表示させるための描画情報が、表示データテーブルに設定されるタイミングを遅延時間分（0 . 2 秒）遅らせることが可能となる。つまり、遅れ演出専用の変動演出を示す表示用コマンド、及び、遅れ演出専用の表示データテーブルを用いること無く、数字図柄 Z B を変動表示させるための描画情報を設定するタイミングをずらす（遅らせる）処理を実行するだけで、図 9 8 9（b）に示した遅れ演出を実行することができる。S 6 5 0 2 a を終わると、次に、逆回転コマンドを受信したかを判別し（S 6 5 0 3 a）、受信したと判別した場合は（S 6 5 0 3 a : Y e s）、箱図柄 Z A に関する変動表示データテーブルに受

40

50

信したコマンドに対応する情報を設定し ( S 6 5 0 4 a )、S 6 5 0 5 a の処理へ移行する。

#### 【 3 0 5 9 】

S 6 5 0 5 a の処理では、横回転コマンドを受信したかを判別し ( S 6 5 0 5 a )、受信したと判別した場合は ( S 6 5 0 5 a : Y e s )、表示用変動パターンコマンドに含まれる変動情報 ( 変動演出の演出態様を表示させるための情報 ) を消去し、横回転演出に対応する変動情報を変動表示データテーブルに設定し ( S 6 5 0 6 a )、上述した第 2 9 制御例の変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) と同一の S 6 5 0 1 ~ S 6 5 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 3 0 6 0 】

< 第 3 6 制御例の変形例について >

次に、図 9 9 6 から図 9 9 9 を参照して、上述した第 3 6 制御例の変形例について説明をする。上述した第 3 6 制御例では、特別図柄に対応して表示される第 3 図柄 Z 1 ~ Z 3 を、箱を模した箱図柄 Z A と、数字を模した数字図柄 Z B とで形成し、箱図柄 Z A と、数字図柄 Z B とに対して、異なる変動演出パターンを決定可能に構成することで、箱図柄 Z A と数字図柄 Z B とを複合して形成される第 3 図柄の変動パターン ( 演出態様 ) のバリエーションを豊富にしていた。しかしながら、上述した第 3 6 制御例では、第 3 図柄の変動パターン ( 演出態様 ) の自由度が高くなり過ぎてしまい、遊技者に対して、第 3 図柄の変動状況を確認することで、停止表示される第 3 図柄を予測させ難くなるという問題があった。これに対して本変形例では、箱図柄 Z A の変動態様と、数字図柄 Z B の変動態様とに 20 関連性を持たせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第 3 図柄の変動表示中に停止表示される第 3 図柄の種別を予測させ易くすることができる。本変形例は、上述した第 3 6 制御例に対して、箱図柄 Z A と数字図柄 Z B の内容を異ならせた点と、実行される演出内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。まず、図 9 9 6 を参照して、本変形例にて用いられる箱図柄 Z A について説明をする。図 9 9 6 は、箱図柄 Z A を展開して説明する説明図である。図 9 9 6 に示した通り、箱図柄 Z A は 6 面体のさいころ形状に形成されており、各面 ( 第 1 面 Z A a、第 2 面 Z A b、第 3 面 Z A c、第 4 面 Z A d、第 5 面 Z A e、第 6 面 Z A f ) のそれぞれを、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示可能に構成している。

#### 【 3 0 6 1 】

ここで、本変形例では、箱図柄 Z A の回転動作の動作パターンが予め規定されており、第 4 面 Z A d、第 3 面 Z A c、第 2 面 Z A b、第 1 面 Z A a、の順に表示面が繰り返し回転表示される第 1 回転動作 ( 主回転動作 ) と、第 6 面 Z A f、第 2 面 Z A b、第 5 面 Z A e、第 4 面 Z A d の順に表示面が繰り返し回転表示される第 2 回転動作 ( 副回転動作 ) と、箱図柄 Z A の回転動作を主回転動作から副回転動作へと切り替える第 1 横転動作と、副回転動作から主回転動作へと切り替える第 2 横転動作と、を実行可能に構成している。そして、図 9 9 7 ( a ) に示した通り、第 1 回転動作にて回転表示される表示面に対して、第 1 数字図柄列 Z B A が形成され、第 2 回転動作にて回転表示される表示面に対して、第 2 数字図柄列 Z B B が形成されるように構成しており、実行されている回転動作の種別に 40 応じて、各数字図柄列の表示、非表示を決定可能に構成している。具体的には、図 9 9 7 ( b ) に示した通り、主回転動作中は、第 1 数字図柄列 Z B A のみが表示され、副回転動作中は、第 2 数字図柄列 Z B B のみが表示されるように構成している。ここで、図 9 9 8 を参照して、各数字図柄列にて表示される図柄データのパターンについて説明をする。上述した通り、本変形例では、箱図柄 Z A に対して直交するように第 1 数字図柄列 Z B A と、第 2 数字図柄列 Z B B が形成され、何れも数字図柄を変動表示可能に構成している。そして、各数字図柄列にて表示される数字図柄データを、実行される変動演出に応じて決定可能に構成している。

#### 【 3 0 6 2 】

具体的には、第 1 数字図柄列 Z B A に対して、4 種類の数字図柄 ( 海図柄 D 0、1 図柄 D 1、2 図柄 D 2、3 図柄 D 3 ) が、第 2 数字図柄列 Z B B に対して、4 種類の数字図柄 50

10

20

30

40

50

( 4 図柄 D 4、 5 図柄 D 5、 6 図柄 D 6、 7 図柄 D 7 ) が付与される第 1 図柄データ ( 図 9 9 8 ( a ) 参照 ) と、第 1 数字図柄列 Z B A に対して、 8 種類の数字図柄 ( 海図柄 D 0、 1 図柄 D 1、 2 図柄 D 2、 3 図柄 D 3、 4 図柄 D 4、 5 図柄 D 5、 6 図柄 D 6、 7 図柄 D 7 ) が、第 2 数字図柄列 Z B B に対して、 4 種類の数字図柄 ( 1 図柄 D 1、 3 図柄 D 3、 7 図柄 D 7、 海図柄 D 0 ) が付与される第 2 図柄データ ( 図 9 9 8 ( b ) 参照 ) と、を少なくとも含む複数の数字図柄データを有しており、実行される変動演出に応じて、今回の第 3 図柄変動に用いられる数字図柄データを決定し、箱図柄 Z A と複合させた第 3 図柄表示を実行可能に構成している。例えば、第 1 図柄データが設定された第 3 図柄では、箱図柄 Z A が主回転動作する場合には、表示可能な 4 面のそれぞれに対応させて「海・1・2・3」の数字図柄が付された変動表示が実行され、主回転動作から第 1 横回転動作を実行し、その後、副回転動作を実行した場合には、副回転動作にて表示可能な 4 面に対応させて「4・5・6・7」の数字図柄が付された変動表示が実行されることになる。このように構成することで、 1 の変動演出中において、箱図柄 Z A の各面と、数字図柄とを対応付けた状態で第 3 図柄を変動表示させることができるため、遊技者に停止表示される第 3 図柄の種別を、第 3 図柄が停止表示されるよりも前の段階で予測させ易くすることができる。また、第 2 図柄データが設定された第 3 図柄では、原則箱図柄 Z A が主回転動作し「1・2・3・4・5・6・7・海」の全数字図柄が変動表示される。そして、その間も非表示の状態で副回転動作に対応する第 2 数字図柄列 Z B B にて「1・3・7・海」の数字図柄が変動制御されている。この第 2 数字図柄 Z B B に対応した 4 種類の数字図柄 ( 1・3・7・海 ) は、遊技者に有利な大当たりに当選した場合に表示され易い種別の数字図柄である。

#### 【 3 0 6 3 】

ここで、図 9 9 9 を参照して、第 2 図柄データを用いた変動演出の演出内容について説明をする。図 9 9 9 ( a ) は、変動演出の途中で外れ当選を示す組合せで第 3 図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、図 9 9 9 ( b ) は、外れ当選を示す組合せで第 3 図柄が停止表示された後に、箱図柄 Z A を横回転動作させる横回転演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図 9 9 9 ( a ) に示した通り、箱図柄 Z A が主回転動作を実行し、各第 3 図柄として、第 1 数字図柄列 Z B A に付されている各数字図柄を用いて外れ当選を示す組合せ ( パラケ目 ) で第 3 図柄が停止表示 ( 仮停止表示 ) する。なお、この状態は、特別図柄変動中であるため、非表示である第 2 数字図柄 Z B B では継続して数字図柄の変動制御が実行されている。その後、図 9 9 9 ( b ) に示した通り、各第 3 図柄に対して横回転動作が行われ、第 2 数字図柄 Z B B が表示される。そして、完全に第 2 数字図柄列 Z B B が表示されると、即ち、箱図柄 Z A のうち、副回転動作が実行された場合に表示される面を正面視可能な状態で箱図柄 Z A が表示されると、その数字図柄を用いて特別図柄抽選の結果が表示される。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間や、特別図柄変動の開始タイミングにて表示されている箱図柄 Z A の表示面に付されている数字図柄や、最終的に停止表示させる数字図柄の種別に基づいて、主回転動作のみで最終的に停止表示される数字図柄を表示させる演出パターンと、副回転動作も用いて最終的に停止表示される数字図柄を表示させる演出パターンと、を設定することができるため、例えば、任意の数字図柄を停止表示させるために、箱図柄 Z A の回転速度や数字図柄の変動表示速度を可変させる処理が煩雑に実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【 3 0 6 4 】

##### < 第 2 9 制御例の変形例 >

次に、図 1 0 0 0 を参照して、ステージチェンジ演出を、固定モード中に実行した場合における演出画面について説明をする。図 1 0 0 0 は、大当たり遊技終了時にステージチェンジ演出が実行された場合の表示画面である。このステージチェンジ演出については、上述した第 2 9 制御例におけるステージチェンジ演出 ( 図 8 0 0 参照 ) と相違する点についてのみ説明をし、同一の内容については省略する。固定モードが設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技のエンディング期間中に、ステージチェンジ



演出が実行された場合には、図 1000 に示した通り、副表示領域 D s に「ステージが変わるとチャンス」の案内態様が表示される。ここで、本変形例では、固定モードが設定されている場合であっても、大当たり遊技終了後に設定されるステージ種別が、大当たり遊技前に設定されていたステージ種別と異ならせることで、保留連することを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技の前後に設定されるステージ種別、即ち、大当たり遊技演出の実行期間を挟んで表示されるステージ種別が同一であるか異なっているかを遊技者が把握し難くなるため、ステージチェンジ演出の演出結果（シャッター s t 1 , s t 2 非表示後のステージ種別）が表示された後に保留連が実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

### 【3065】

10

#### < 第 37 制御例 >

次に、図 1001 から図 1034 を参照して、第 37 制御例におけるパチンコ機 10 について説明する。上述した第 29 制御例におけるパチンコ機 10 では、遊技状態として、第 2 特別図柄の抽選が実行され難い普通図柄の低確率状態に設定される通常状態と、第 2 特別図柄の抽選が実行され易い普通図柄の高確率状態に設定される時短状態と、の 2 種類の遊技状態を設ける構成とし、第 1 特別図柄の抽選よりも、第 2 特別図柄の抽選の方が極めて有利度合いが高くなるように構成することにより、時短状態を遊技者に有利な遊技状態とし、通常状態を遊技者に不利な遊技状態として構成していた。より具体的には、第 1 特別図柄の抽選においては、約  $1/300$  の確率で大当たりに当選し、 $1/65536$  の確率で実質的に大当た리가確定する小当たりに当選する一方で、第 2 特別図柄の抽選においては、約  $1/300$  の確率で大当たりに当選し、約  $1/2$  の確率で実質的に大当た리가確定する小当たりに当選する構成としている。つまり、第 1 特別図柄の抽選では実質的な大当たり確率が約  $1/300$  であるのに対し、第 2 特別図柄の抽選では約  $1/2$  となるように構成していた。更に、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、大当たり終了後の遊技状態が 40% の割合で不利な通常状態に設定される一方で、第 2 特別図柄の抽選で直接大当たりに当選した場合、および小当たりとなって特定領域（V ゲート）650 e 3 への遊技球の入球を検出して大当たり当選した場合は、いずれも 100% の割合で、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態が設定される構成としていた。これらによって、上述した第 29 制御例におけるパチンコ機 10 では、不利な通常状態と有利な時短状態とで遊技性を大きく異ならせ、メリハリのついた遊技性を実現可能に構成していた。

20

30

### 【3066】

これに対して本第 37 制御例におけるパチンコ機 10 では、遊技者に不利な遊技状態としての通常状態と、遊技者に有利な遊技状態としての時短状態と、を設けている点では第 29 制御例と共通しているが、有利な時短状態として有利度合いが異なる複数を設ける構成としている点で相違している。具体的には、実質的な大当たり確率が高い第 1 時短状態と、実質的な大当たり確率が第 1 時短状態よりも低く、且つ、通常状態よりも高い（第 1 時短状態よりも有利度合いが低く、且つ、通常状態よりも有利度合いが高い）第 2 時短状態と、を形成可能に構成した。ここで、第 1 時短状態は、大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態であり、第 2 時短状態は、上述した第 2 制御例等と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した（大当たりを介さずに時短状態に移行させる抽選結果になった）場合に設定され得る遊技状態である。なお、詳細については後述するが、本第 37 制御例では、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に、100% の割合で、大当たり、または実質的に大当た리가確定する小当たりのどちらかに当選する構成としている代わりに、時短状態において第 2 特別図柄の抽選が 1 度も実行されずに時短状態の終了条件が成立し得るように構成した。より具体的には、時短状態を終了させる契機となる時短終了条件として、第 1 特別図柄変動（特図 1 変動）と、第 2 特別図柄変動（特図 2 変動）の合算の変動回数が規定回数（10 回～1000 回のいずれか）に到達した（規定回数目の特図変動が停止表示された）場合に成立する第 1 終了条件と、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合に成立する第 2 終了条件と、に加えて、普通図柄の当たり遊

40

50

技の実行回数が規定回数（１回～１０００回）に到達したことに基づいて成立する第３終了条件が設定されている。この第３終了条件の存在によって、有利な第１時短状態において右打ちを行い続けたとしても、第２特別図柄の抽選が１回も実行されることなく時短状態が終了される可能性がある。なお、本第３７制御例では、通常状態、第１時短状態、および第２時短状態のいずれにおいても、普通図柄の抽選が実行された場合に１００％の割合出普通図柄の当たりとなる構成とし、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４０aに対して設定される変位パターンの選択割合を遊技状態毎に異ならせる構成としている。具体的には、通常状態では、有利な第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが極めて困難（不可能）となる第１変位パターンが必ず設定され、第１時短状態では、２０％の割合で第１変位パターンが設定されると共に８０％の割合で第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることが可能となる第２変位パターンが設定され、第２時短状態では、約９７％の割合で第１変位パターンが設定されると共に約３％の割合で第２変位パターンが設定されるように構成している。このため、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に第２変位パターンが設定されると、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行させることができるので、普通図柄の抽選で第２変位パターンに対応する当たりに当選することが、実質的に大当たり当選することと同義になるという極めて斬新な遊技性を実現することができる。

10

#### 【３０６７】

また、本第３７制御例では、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと入球する遊技球が、第１入球口６４へ入球するよりも前に必ず通過する位置（第１入球口６４の上方）に対して、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート６７cを配置する構成とし、更に、第１特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の抽選が開始されてから当該普通図柄の抽選に基づく普通図柄の当たりが終了するまでの間の期間の方が短くなるように構成している。つまり、第１特別図柄の抽選が実行される場合に、毎回、普通図柄の抽選もほぼ同時に（第１特別図柄の抽選が実行される直前で）実行されるように構成している。加えて、右打ちを行った場合に遊技球が通過可能な位置にも普通図柄の抽選契機となる右スルーゲート６７rを別で設ける構成としているが、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート６７cを通過する割合と、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート６７rを通過する割合とが、略同一となるように構成している。これらにより、特に第２時短状態においては、右打ちにより普通図柄の抽選のみを実行させるよりも、左打ちにより普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる方が、第２時短状態の間に大当たり当選する可能性が高くなる。即ち、第２時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選で約３％の割合で当選する第２変位パターンの当たりに当選した場合にのみ大当たりとなる（実質的に大当たり確定の第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となる）一方で、左打ちを行った場合は、普通図柄の抽選で第２変位パターンの当たりに当選することに加えて、第１特別図柄の抽選で大当たり当選する可能性もあるため、第２時短状態において左打ちにより遊技を行わせることができる。そして、上述した通り、左打ちを行うと、中央スルーゲート６７cを通過した遊技球が必ず第１入球口６４へと入球し、普通図柄の抽選と第１特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるので、第１特別図柄の抽選１回あたりの実質的な大当たり確率が高くなる（実質的に、第１特別図柄の大当たりとなる確率である約１／３２０と、第２変位パターンが設定される普通図柄の当たりとなる確率である約１／３３との合算確率になる）という、極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

40

#### 【３０６８】

この第３７制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２９制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ

50

2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 9 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 3 0 6 9 】

まず、図 1 0 0 1 を参照して、本第 3 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の盤面構成について説明する。図 1 0 0 1 は、本第 3 7 制御例における遊技盤 1 3 の正面図である。図 1 0 0 1 に示した通り、本第 3 7 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 2 9 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成（図 7 7 7 参照）に対して、第 1 入球口 6 4 の上方に普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート 6 7 c が配置されている点で相違している。これにより、左打ちにより発射されて第 1 入球口 6 4 へと入球する遊技球は、第 1 入球口 6 4 へと入球する直前に必ず中央スルーゲート 6 7 c を通過する。つまり、左打ちを行い続けた場合、第 1 特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが略同時に実行され易くなっている。特に、第 2 時短状態においては、第 1 特別図柄の変動時間と普通図柄の抽選が開始されてから第 1 変位パターン（第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能（困難）となる電動役物 6 4 0 a の変位パターン）に対応する普通図柄の当たりが終了するまでの期間とが同一となるように制御されるため、第 1 特別図柄、および普通図柄の保留球が共に 0 個の状態で行った場合、第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に、普通図柄の抽選がほぼ同時に開始されるように構成することができる。

10

20

#### 【 3 0 7 0 】

また、図 1 0 0 1 に示した通り、本第 3 7 制御例における遊技盤 1 3 では、上述した第 2 9 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成（図 7 7 7 参照）に対して、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側の流路（右打ち用流路）の構成が変更となっている点でも相違している。より具体的には、図 1 0 0 1 に示した通り、第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 入球口 6 4 0 が右打ち用流路において右スルーゲート 6 7 r よりも上流側に移動されていると共に、第 2 入球口 6 4 0 に対して、「V」という文字を模した装飾が施されている。第 2 入球口 6 4 0 を右打ち用流路における上流側に配置し、戻り球防止部材 6 8 から第 2 入球口 6 4 0 までの距離を比較的短くしたことにより、遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させることが可能な第 2 変位パターンが設定される普通図柄の当たりに当選した場合に、右打ちを行ってから普通図柄の当たりに伴って突出状態（開放状態）に変位された電動役物 6 4 0 a へと到達するまでの時間を短くすることができる。よって、電動役物 6 4 0 a が突出状態（開放状態）に設定されている期間（開放期間）の間に遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へとより確実に入球させることができるので、第 1 時短状態や第 2 時短状態において普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する第 2 変位パターンに対応する普通図柄の当たりに当選したにもかかわらず、電動役物 6 4 0 a の開放期間の間に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることができず、大当たりに当選する機会（実質的に大当たりが確定する第 2 特別図柄の抽選を実行させる機会）を失ってしまうという遊技者にとって極めて不利な事象の発生を抑制することができる。

30

40

#### 【 3 0 7 1 】

なお、本第 3 7 制御例では、普通図柄の当たり遊技の実行中に第 2 入球口 6 4 0 へと 1 個の遊技球が入球したに基づいて普通図柄の当たりが終了される構成としている。また、第 2 特別図柄の保留球数は、上述した第 2 9 制御例と同様に 1 個のみとする構成としている。このように構成することで、1 回の第 2 変位パターンによる開放期間の間に複数の遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球することを抑制できる上に、たとえ複数の遊技球が入球したとしても、保留球が 1 個のみしか増加しないように構成することができる。よって、実質的に大当たりが確定する第 2 特別図柄の保留球が一度に複数個獲得されてしまい、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、図 1 0 0 1 に示した通り、本第 3 7 制御例では、第 2 9 制御例におけるスルーゲート 6 7 に

50

代えて、「GO」という文字を模した装飾が施された右スルーゲート67rが設けられている。また、右スルーゲート67rの正面視左側の遊技釘の配置も第29制御例における遊技盤13(図777参照)から変更となり、第29制御例における盤面構成に対して、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rへと比較の入球し難くなるように構成されている。より具体的には、右打ちにより発射され、閉鎖状態(埋没状態)の電動役物640aの手前側を通過した遊技球は、遊技釘群YK1に衝突するか、遊技釘群YK2に衝突するか、遊技釘群YK1と遊技釘群YK2との間の隙間から下流側(右スルーゲート67rを通過し得ない方向)へと流下する。遊技釘群YK1へと衝突した遊技球が右スルーゲート67rを通過するためには、正面視右側へと跳ねて遊技釘群YK2へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘YK3へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘YK4へと衝突し、更に、当該衝突により正面視右側へと跳ねる必要がある。いずれかの遊技釘との衝突時に、飛距離が足りなかったか、または跳ね返る方向が正面視左側だった場合は、遊技釘群YK1と遊技釘群YK2との間の隙間や、遊技釘群YK2と遊技釘群YK3との間の隙間や、遊技釘YK3と遊技釘YK4との間の隙間から下流側へと流下してしまい、右スルーゲート67rを通過することが不可能となる。

10

### 【3072】

また、最初に遊技釘群YK2へと衝突した遊技球についても同様に、正面視右側へと跳ねて遊技釘YK3へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘YK4へと衝突し、更に、当該衝突により正面視右側へと跳ねた場合に右スルーゲート67rを通過可能となり、遊技釘群YK2と遊技釘群YK3との間の隙間や、遊技釘YK3と遊技釘YK4との間の隙間から下流側へと流下した場合は右スルーゲート67rを通過不可能となる。この盤面構成としたことにより、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rを通過する割合は、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート67を通過する割合と略同一(およそ遊技球10~15個発射する毎に1個通過する程度の割合)となる。

20

### 【3073】

なお、本第37制御例では、左打ちと右打ちとで、スルーゲート(中央スルーゲート67cまたは右スルーゲート67r)を遊技球が通過する割合を略同一とする構成としたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rを通過する割合を、左打ちにより発射された遊技球が左スルーゲート67cを通過する割合よりも高くなる(例えば、右打ちにより2個の遊技球を発射する毎に1個の遊技球が右スルーゲート67r通過する割合となる)ように構成してもよい。このように構成した場合、第1時短状態や第2時短状態における遊技方法を遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。つまり、時短状態において左打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度は低くなる(左打ちにより遊技球を10~15個発射する毎に1回実行される程度の頻度となる)一方で、普通図柄の抽選が実行される毎に第1特別図柄の抽選が実行されるため、普通図柄の抽選で第2変位パターンに対応する普通図柄の当たりとなることだけでなく、第1特別図柄の抽選で大当たりとなることにも期待させることができる。一方で、時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度が高くなる(右打ちにより遊技球を2個発射する毎に1回実行される程度の頻度となる)ため、時短状態における普通図柄の抽選効率を高くすることができる一方で、第1特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態の間に大当たりや当選する可能性が低くなる遊技性を実現することができる。よって、時短状態における遊技方法(左打ちを行うか右打ちを行うか)によって、遊技者に対して時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的高くなるが、普通図柄の抽選効率が悪くなる(時短状態の消化に比較的長い時間を要する上に、無駄球が比較的多く発生する)遊技性と、普通図柄の抽選効率は良くなるが、時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的低くなる(第1特別図柄の大当たり確率である1/320の分だけ大当たり期待度が低下する)遊技性と、を選択させる極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者毎に、自己の趣向によりマッチした遊技

30

40

50

性を選択させることができるので、より多くの遊技者の好みに合う遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3074】

また、図1001に示した通り、右スルーゲート67rの下流側において、複数の遊技釘によって、正面視左上方向から右下方向に下る向きの傾斜を形成することにより、右打ちにより発射され、第2入球口640へと入球しなかった全ての遊技球を、第2可変入賞装置650の上流側へと誘導することが可能に構成している。このように構成することで、第2特別図柄の抽選が実行されて小当たりに当選し、第2可変入賞装置650の開閉扉650f1が開放された場合に、右打ちされた遊技球を第2可変入賞装置650のV入賞口650aへと確実に入球させることができるので、実質的に大当たりに確定する小当たりに当選したにもかかわらず、開閉扉650f1の開放期間の間にV入賞口650aへと遊技球を入球させることができず、大当たりに当選する機会を失ってしまうという遊技者にとって極めて不利な事象の発生を抑制することができる。

10

#### 【3075】

次に、図1002から図1007を参照して、本第37制御例における特徴的な演出について説明する。まず、図1002(a)を参照して、第1特別図柄の抽選で時短図柄当選(大当たりを介さずに直接時短状態を付与する抽選結果)が発生した場合における演出態様について説明する。ここで、上述した通り、第2時短状態は、普通図柄の抽選が実行された場合に約3%の割合で第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能となる第2変位パターンで電動役物640aが開放される当たり(普図当たりB)に当選する遊技状態である。即ち、普図当たりBに当選し得ない(第2入球口640へと遊技球を入球不可能な第1変位パターンの当たり(普図当たりA)にのみ当選し得る)通常状態に比較して、少なくとも実質的に大当たりに確定する第2特別図柄の抽選が実行され得ることにより、有利度合いが高くなる遊技状態である。通常状態においては、左打ち遊技を行った場合に大当たりとなる確率は第1特別図柄の抽選が1回実行される毎に約1/320となり、大当たり終了後の遊技状態として第1時短状態が設定される割合は50%に設定されているので、第1特別図柄の抽選が1回実行される毎の第1時短状態への移行可能性は、トータルで約1/500となる。これに対して、第2時短状態においては、左打ち遊技を行った場合に第1特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が約1/320、普通図柄の抽選で第2入球口640へと入球可能となる普図当たりBに当選する確率が約1/33であり、第1特別図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の抽選が実行されるため、第1特別図柄の抽選が1回実行される毎の実質的な大当たり確率は約1/29.8となる。加えて、時短状態の間に大当たりに当選した場合は、第1特別図柄の大当たりであっても、大当たり終了後の遊技状態が第1時短状態に設定されるため、第2時短状態において第1特別図柄の抽選が1回実行される毎の第1時短状態への移行可能性は、トータルで約1/29.8となる。このため、第2時短状態は、通常状態に比較して大幅に第1時短状態へと移行する可能性がアップする有利な状態を形成する。

20

30

#### 【3076】

図1002(a)に示した通り、時短図柄当選に対応する変動表示演出が実行されると、第3図柄表示装置81における主表示領域Dmで、時短図柄に当選したことを示す特殊な第3図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。より具体的には、図1002(a)に示した通り、左図柄列、および右図柄列に対して同一の数字を模した第3図柄が停止表示されてリーチ演出が発生した後で、中図柄列に対して「チャンスタイム」という文字が付された特殊図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。また、変動停止タイミングにおいて、副表示領域Dsに対して、「チャンスタイムGET!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常状態よりも有利な状態(実質的な大当たり確率、第1時短状態への移行率が共に大幅に上昇する第2時短状態)が設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図1002(a)に示した通り、第3図柄表示装置81における右上部分には、特別図柄の抽選状況(抽選中(変動中)であるか否か、及び、抽選結果)を示すための識別情報(第4図柄)が表示される領域

40

50

であって、第1特別図柄（特図1）の抽選状況を示すための第4図柄（特図1第4図柄）を表示させるための小表示領域Dm1が形成される。また、副表示領域Dsの右下部分には、第1特別図柄に対応する保留図柄を表示させるための小表示領域Dm9が形成される。

### 【3077】

次に、図1002（b）を参照して、時短図柄当選が報知された後（時短図柄が停止表示された後）で実行されるチャンスタイム待機演出について説明する。このチャンスタイム待機演出は、主に、当選した時短図柄の種別に応じた時短回数を報知するための演出が実行される。このチャンスタイム待機演出では、主表示領域Dmにおける左下にウサギを模したキャラクタ801が表示され、その上方において、今回設定された第2時短状態が終了するまでの特別図柄の抽選回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数）を示唆する図柄811a～811dが回転して表示される。その更に上方には、「～チャンスタイム待機中～」という文字が表示される。更に、小表示領域Dsに対しては、「チャンスタイムの回数を決めろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも第2時短状態の時短回数が未だ設定されていないかのように遊技者に思わせることができる。換言すれば、第2時短状態が未だ開始されていない（待機されている）かのように遊技者に思わせることができる。なお、実際にはこのチャンスタイム待機演出の開始時点で第2時短状態に移行しており、時短図柄当選に伴う変動表示の終了時点（時短図柄の停止表示時点）で保留されていた第1特別図柄の変動表示が実行されている。この時短図柄当選時点の残保留に基づく変動表示は、主表示領域Dmにおける右上部分に形成される小表示領域Dm1で、遊技者が比較的視認し難い態様（狭い表示領域）にて実行される。また、保留図柄に関しても、遊技者が比較的視認し難い（表示領域が狭い）小表示領域Dm9において実行される。つまり、第1特別図柄の保留球に基づいて第1特別図柄の抽選が実行されていること（第2時短状態が既に開始されていること）を遊技者に認識され難く構成している。これは、第2時短状態が既に開始されていると判断して、遊技者が左打ちを開始することを抑制するためである。

### 【3078】

ここで、第2時短状態に移行した後で、当該移行の前に既に保留されていた第1特別図柄の保留球が未だ残存している状態で遊技者が左打ちを行ってしまうと、残保留に基づく第1特別図柄の変動表示の実行中に中央スルーゲート67cの通過、および第1入球口64への入球が発生する可能性がある。この場合、普通図柄の抽選は即座に開始されるものの、第1入球口64に対する新たな始動入賞に基づく第1特別図柄の抽選は、保留球を全て消化しきるまで開始されないため、第1特別図柄の変動表示期間と普通図柄の変動表示期間（および普通図柄の当たり遊技期間）とがずれてしまう可能性がある。上述した通り、第2時短状態では、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが毎回略同時に開始されることにより、第1特別図柄の抽選が実行された場合の実質的な大当たり確率を、通常状態よりも高く構成しており、演出態様としても、第1特別図柄の変動表示演出において、第1特別図柄の抽選と略同時に開始された（直前に開始された）普通図柄の抽選結果を加味した演出を設定する構成としている。つまり、第1特別図柄の抽選が大当たりであるか、または普通図柄の抽選結果が普図当たりBに対応する抽選結果である場合に同一の数字を模した（付された）第3図柄が揃う演出態様の変動表示演出が実行され、第1特別図柄の抽選が外れであり、且つ、普通図柄の抽選結果が普図当たりAである場合は第3図柄が外れの組み合わせで停止表示される演出態様の変動表示演出を実行する構成としている。係る状況下において、第1特別図柄の抽選開始タイミングと、普通図柄の抽選開始タイミングとがずれてしまうと、第1特別図柄の変動表示期間において普通図柄の抽選結果をふまえた変動表示演出を実行することが困難となってしまう可能性がある。よって、本第37制御例では、チャンスタイム待機演出を実行することにより、あたかも第2時短状態が開始されていないかのように装うことで遊技者が遊技球を発射し難い状況を形成し、このチャンスタイム待機演出の実行中に第1特別図柄の保留球が0となる状況を成立させる構成としている。このように構成することで、第2時短状態において、第1特別図柄の保留球

10

20

30

40

50

が 0 の変動停止状態となってから、左打ちを開始させ易くすることができるので、第 2 時短状態において、第 1 特別図柄の抽選開始タイミングと、普通図柄の抽選開始タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。よって、第 1 特別図柄の変動表示演出において、確実に、当該第 1 特別図柄の抽選が実行される直前に実行された普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができる。

### 【 3 0 7 9 】

なお、本第 3 7 制御例では、第 2 時短状態の終了条件のうち、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第 1 終了条件）と、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第 3 終了条件）とで、規定回数を異ならせる構成としている。具体的には、第 1 終了条件に係る規定回数の方が、第 3 終了条件に係る規定回数よりも 4 回分多くなるように構成している。このように構成することで、第 2 時短状態が設定された時点で第 1 特別図柄の保留球が 0 個から 4 個のいずれの個数であっても、大当たりに当選しない場合に、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達するまで、確実に第 2 時短状態を継続させることができる。つまり、第 1 特別図柄の保留球をチャンスタイム待機演出中に複数消化させたとしても、第 2 時短状態の間に実行させることができる普通図柄の抽選回数が減ってしまうことがないので、実質的に第 1 特別図柄の抽選よりも大当たりに結びつく可能性が大幅に高い普通図柄の抽選の実行回数を第 1 特別図柄の保留球数によらず共通化することができ、第 2 時短状態における大当たり期待度が低下してしまうことを抑制することができる。なお、以降の説明では、第 2 時短状態における時短回数と言った場合に、第 4 終了条件が成立する普通図柄の当たり遊技の実行回数を指すものとする。

### 【 3 0 8 0 】

図 1 0 0 2 ( b ) に戻って説明を続ける。チャンスタイム待機演出において回転して表示される図柄（アイコン）は、例えば、時短回数が少なくとも 1 0 回以上付与されたことを示唆する「 1 0 回」という文字が付された示唆図柄（アイコン） 8 1 1 a と、時短回数が少なくとも 3 0 回以上付与されたことを示唆する「 3 0 回」という文字が付された示唆図柄（アイコン） 8 1 1 b と、チャンスタイム待機演出が継続することを示唆する「継続」という文字が付された示唆図柄（アイコン） 8 1 1 c と、大当たりを示唆する「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン） 8 1 1 d と、で構成されている。この他にも、時短回数が 1 0 0 回以上付与されたことを示唆する「 1 0 0 回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）や、実質的に次回の大当たりまで第 2 時短状態が継続することを示唆する「 」という文字が付された示唆図柄（アイコン）も設けられている。当選した時短図柄の種別（時短回数）と、第 1 特別図柄の保留球数と、第 1 特別図柄の抽選結果と、に応じて、示唆図柄（アイコン） 8 1 1 a ~ 8 1 1 d としていずれの種別の示唆図柄（アイコン）を設定するのが抽選により決定される。チャンスタイム待機演出の開始から特定期間（例えば、5 秒間）が経過すると、図 1 0 0 3 ( a ) に示した通り、示唆図柄（アイコン） 8 1 1 a ~ 8 1 1 d のうち、1 の示唆図柄をウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打する演出が実行され、その殴打した示唆図柄が示す示唆内容を獲得したことが報知される。図 1 0 0 3 ( a ) の例では、「 1 0 回」という文字が付された示唆図柄 8 1 1 a が殴打される演出が実行された場合を例示している。この場合、副表示領域 D s において、「 1 0 回 GET !! 左打ち !! 」という文字が表示されることで、示唆図柄 8 1 1 a に表示されている「 1 0 回」が時短回数として付与されたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

### 【 3 0 8 1 】

また、図 1 0 0 3 ( b ) は、チャンスタイム待機演出の実行中に第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の演出態様を示した図である。つまり、時短図柄が停止表示された時点で既に保留されていた第 1 特別図柄の保留球の中に大当たりが含まれていた場合の演出態様を示した図である。図 1 0 0 3 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄の残保留で大当たりに当選した場合は、「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン） 8 1 1 d をウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打する演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して



、「大当たりGET!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第37制御例では、第2時短状態における第1特別図柄の変動時間が5秒間に固定化される。これにあわせて、チャンスタイム待機演出において1の示唆図柄を選択する(ウサギのキャラクター801が殴打する)演出も5秒間に固定化される。そして、第1特別図柄の保留球が1以上存在し、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合は、必ず「継続」という文字が付された示唆図柄を選択する5秒間の演出が実行されて、次変動において新たな組み合わせの4つの示唆図柄が表示されてその中から1の示唆図柄を選択する5秒間の演出が再度実行される。そして、残保留に基づく特別図柄の抽選結果が外れとなり、且つ、第1特別図柄の保留球数が0となった場合は、今回の時短図柄の種別に応じた時短回数を示唆する1の示唆図柄を選択する5秒間の演出が実行されて、第2時短状態(チャンスタイム)の開始が報知される。なお、時短図柄当選時点で第1特別図柄の保留球が0であった場合の第2時短状態の開始時においても、同様に、今回の第2時短状態の時短回数を示唆する1の示唆図柄を選択する5秒間の演出が実行される。このように構成することで、今回の時短回数を知りたいと希望する遊技者に対して、チャンスタイム待機演出の演出内容に注目させることができるので、チャンスタイム待機演出が終了するまでの間、遊技球を発射され難い状況を形成することができる。よって、第1特別図柄の抽選の実行タイミングと普通図柄の抽選の実行タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。

10

### 【3082】

ここで、本第37制御例では、チャンスタイム待機演出中に遊技球を発射せずに第1特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始した場合と、チャンスタイム待機演出の開始直後から左打ちを開始し、第1特別図柄の保留球が消化されている間に新たな第1特別図柄の保留球を貯めた場合とで、有利度合いがほぼ変わらない(保留消化を待った方が、時短状態の間に実行される第1特別図柄の抽選回数が多くなり、若干有利となる)ように構成している。即ち、本第37制御例では、上述した通り、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件(第3終了条件)を設ける構成としており、チャンスタイム(第2時短状態)においては、チャンスタイムへと移行した時点の第1特別図柄の保留球数によらず、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件(第1終了条件)よりも先に、第3終了条件が成立するように構成されている。つまり、第1終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数の方が、上限個数の保留球数(4個)に対応する回数分、第3終了条件が成立するまでの普通図柄の当たり遊技の実行回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、第2時短状態において第1特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始したとしても、第2時短状態が設定された直後に左打ちを開始したとしても、第3終了条件に相当する回数の普通図柄の当たり遊技が実行されるまで、時短状態を継続させることができるので、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の当たり遊技の回数を損することにより、遊技者に対して極めて不利益となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技球を発射せずにチャンスタイム待機演出に注目し続けた遊技者が損をしてしまうことを抑制できるので、好適な演出態様を実現することができる。

20

30

### 【3083】

次に、図1004から図1006(a)を参照して、チャンスタイム(第2時短状態)において、実質的に大当たりが確定する第2変位パターンに対応する普通図柄の当たりに当選した場合の演出態様について説明する。まず、図1004(a)は、チャンスタイム(第2時短状態)において普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行され、普通図柄の抽選で第2変位パターン(第2入球口640へと入球させることが可能なロング開放)に対応する普通図柄の当たりに当選した場合の第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。ここで、本第37制御例では、チャンスタイム(第2時短状態)に移行すると、他の制御例におけるチャンスタイムと同様に、主表示領域Dmにおいてウサギを模したキャラクター801が雲の上に移動する演出が実行されて、以降はチャンスタイムが終了するまでの間、キャラクター801が雲の上において各種のアクションを実

40

50



行する演出が実行される。また、図 1 0 0 4 ( a ) に示した通り、本第 3 7 制御例におけるチャンスタイム ( 第 2 時短状態 ) では、主表示領域 D m における中央部分において第 3 図柄の変動表示演出が実行されると共に、主表示領域 D m における右上に形成される小表示領域 D m 1 において第 4 図柄の変動表示演出が実行される。第 4 図柄の変動表示演出は、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において実行される特別図柄の変動表示に同期して実行されるが、第 3 図柄の変動表示は、必ずしも特別図柄の変動表示に同期して実行されるわけではない。即ち、本第 3 7 制御例では、チャンスタイム中に普通図柄の抽選でロング開放 ( 第 2 変位パターン ) に設定される普図当たり B に当選した場合は、第 3 図柄の変動表示によって普通図柄の抽選結果を示すことが可能に構成されている。この場合、普通図柄の変動時間に合わせて第 3 図柄の変動表示が実行される。

10

#### 【 3 0 8 4 】

また、図 1 0 0 4 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m における中央上部に、「 ~ 高確率中 ~ 」という文字が表示されると共に、主表示領域 D m における左上側に形成された小表示領域 D m 4 に対して、「左打ち」という文字が表示される。また、小表示領域 D m 4 の下方に形成された小表示領域 D m 7 に対して、チャンスタイム ( 第 2 時短状態 ) が終了されるまでの残りの抽選回数を示唆する表示内容が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、有利なチャンスタイムにおいても左打ちにより第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させる遊技方法で遊技を行えば良いということを容易に理解させることができる。また、チャンスタイム ( 第 2 時短状態 ) においては、実質的な大当たり確率が高くなるということ、および実質的な大当たり確率が高い状態がいつまで継続するのかということ

を遊技者に対して把握させることができる。チャンスタイムにおいて、普通図柄の抽選でロング開放 ( 第 2 変位パターン ) に設定される普通図柄の当たり ( 普図当たり B ) に当選した場合、まず、当該普図当たり B に対応する普通図柄の変動表示とほぼ同時に ( 普図当たり B に対応する変動表示の開始直後に ) 開始された第 1 特別図柄の変動表示期間に同期して第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動表示演出として、図 1 0 0 4 ( a ) に示した通り、右図柄列、中図柄列、および左図柄列に対して同一の数字を模した第 3 図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。また、図柄停止時に、図 1 0 0 4 ( a ) に示した通り、副表示領域 D s において「ボーナス確定」という文字が表示される。つまり、特別図柄の抽選で大当たり

に当選した場合に実行される変動表示演出と区別し難い ( 同一の ) 態様で普図当たり B を報知する変動表示態様の疑似当たり演出が実行される。

20

30

#### 【 3 0 8 5 】

なお、この疑似当たり演出においては、必ず、偶数の図柄を模した第 3 図柄が停止表示される。これは、普図当たり B に当選した時点では、単に実質的に大当たりが確定する第 2 特別図柄の抽選を実行することが可能な状態 ( 電動役物 6 4 0 a が比較的長い時間 ( 例えば、2 . 5 秒間 ) 開放される状態 ) へと移行することのみが確定するに過ぎず、当選する大当たりの種別を特定することはできない ( 第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 入球手段 6 4 0 への入球が発生していない ) からである。よって、一般的に有利度合いが高い意味合いで用いられる数字 ( 例えば、「 7 」 ) が揃う演出態様の変動表示演出を実行してしま

うと、その後に第 2 特別図柄の抽選で有利度合いが低い種別の大当たりまたは小当たりに当選した場合に、遊技者を困惑させてしまう可能性がある。そこで、本第 3 7 制御例では、疑似当たり演出において、一般的に比較的有利度合いが低い意味合いで用いられる偶数の数字を模した第 3 図柄が揃う変動表示演出を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができる。

40

#### 【 3 0 8 6 】

疑似当たり演出が終了して普図当たり B の開放期間が開始されると、次いで、普図当たり B に基づく電動役物 6 4 0 a の開放期間の間に右打ちにより第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることを遊技者に示唆可能な第 1 示唆演出を実行する。この第 1 示唆演出の演出態様について、図 1 0 0 4 ( b ) を参照して説明する。図 1 0 0 4 ( b ) は、第 1 示唆演出の実行中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。図 1 0 0 4 ( b ) に示した通り、第 1 示唆演出が実行されると、第 3 図柄表示装置 8 1 にお

50

る左上側に形成される小表示領域 D m 4 の表示内容が、「右打ち」という文字に切り替わる。また、表示領域 H R 1 0 に対して、直前の変動表示演出（疑似当たり演出）において確定表示された第 3 図柄が縮小表示される。また、表示領域 H R 1 0 の下方に、右向きの矢印を模した矢印画像 Y G が形成されると共に、当該矢印画像 Y G に対して、「右を狙え」という文字が表示される。更に、矢印画像 Y G の下方には、普図当たり B において遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させることが可能な期間（ロング開放期間）の残時間を示すためのタイムゲージ g a 2 が表示されている。このタイムゲージ g a 2 の表示態様は、普図当たり B の開放期間の残期間を示すための残期間表示 g a 2 a と、経過期間を示すための経過期間表示 g a 2 b とから形成されており、普図当たり B のラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示 g a 2 b が占める割合が増加し、残期間表示 g a 2 a が占める割合が減少するように、タイムゲージ g a 2 が時間経過に応じて可変表示される。

10

### 【 3 0 8 7 】

また、図 1 0 0 4 ( b ) に示した通り、第 1 示唆演出が実行されている間、主表示領域 D m における右下部分には、遊技盤 1 3 における第 2 入球口 6 4 0 およびその周辺領域を模した画像が表示される横長略長方形形状の小表示領域 D m 6 が形成されると共に、副表示領域 D s に対して、「右打ちで上の V を狙え」という文字が表示される。これらの表示内容により、残期間表示 g a 2 a が残っているうちに、「V」という文字を模した装飾が付されている第 2 入球口 6 4 0、および第 2 可変入賞装置 6 5 0 のうち、上流側に設けられている第 2 入球口 6 4 0 へと右打ちにより遊技球を入球させれば大当たりを獲得できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第 3 7 制御例では、この第 1 示唆演出を、普図当たり B の開放期間に同期させて実行する構成としているが、これに限られるものではない。例えば、普図当たり B の開放期間が開始されるよりも所定期間（例えば、2 秒間）前から第 1 示唆演出を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、普図当たり B に基づく開放期間が開始されるよりも前から遊技者に右打ちを開始させることができるので、開放期間の間により確実に電動役物 6 4 0 a に対して遊技球を到達させることができ、より確実に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることができる。

20

### 【 3 0 8 8 】

第 1 示唆演出（上の V を狙うことを示唆する演出）において遊技者が右打ちを行うことにより、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選が実行されると、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための第 2 特別図柄の変動表示演出として、例えば、図 1 0 0 5 に示すような昇格演出が実行される。この昇格演出では、図 1 0 0 5 ( a ) に示した通り、まず、主表示領域 D m において、普図当たり B に当選した際に確定表示された第 3 図柄（図 1 0 0 5 ( a ) の例では数字の「2」を模した第 3 図柄）が再度表示されると共に、当該第 3 図柄の上方から、「7」の数字を模した第 3 図柄が降下してくる演出が実行される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「図柄を昇格させる！」という文字が表示されると共に、副表示領域 D s に対して、「昇格チャンス！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、偶数の数字を模した第 3 図柄が「7」の図柄を模した第 3 図柄に入れ替わる（昇格する）ことにより、有利な大当たり種別の大当たり遊技が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって理解し易い演出態様を実現することができる。

30

40

### 【 3 0 8 9 】

なお、上述した通り、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合は、小当たり若しくは大当たりのどちらかに当選する上に、小当たり当選時は、小当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで容易に特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球を入球させることができるため、第 2 特別図柄の抽選が実行された時点で、実質的に大当たりが確定する。そして、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合、および小当たりとなって小当たり種別が小当たり A 4 0 に決定され、当該小当たり A 4 0 において特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過した場合は、大当たり種別としてラウンド数が最も多い（10 ラウンドの）大当たり C 4 0 が決定さ

50

れる。一方で、第2特別図柄の抽選結果が小当たりとなって小当たり種別が小当たりB40に決定され、当該小当たりB40において特定領域650e3を遊技球が通過した場合は、大当たり種別としてラウンド数が最も少ない(3ラウンドの)大当たりD40が決定される。昇格演出では、第2特別図柄の抽選結果が大当たりであるか、小当たりA40である場合に、昇格に成功する(偶数の数字を模した第3図柄が「7」を模した第3図柄に置き換わる)演出態様に設定される一方、第2特別図柄の抽選結果が小当たりBである場合に、昇格に失敗する演出態様に設定される。図1005(b)は、昇格に成功する演出態様の昇格演出が実行された場合の演出態様を示した図である。図1005(b)に示した通り、昇格に成功する演出態様の昇格演出では、偶数の数字を模した第3図柄の上方から降下してきた「7」の数字を模した第3図柄によって、偶数の数字を模した第3図柄がはじき飛ばされ、「7」の数字を模した第3図柄に置き換わる演出が実行される。また、表示領域HR10に対して、「昇格成功!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、ラウンド数が最大の大当たりに当選した(第2特別図柄の抽選で大当たり、または大当たりA40のどちらかに当選した)と言うことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

### 【3090】

なお、図示については省略したが、第2特別図柄の抽選で有利度合いが低い(特定領域650e3を遊技球が通過した場合にラウンド数が最も少ない大当たりD40に当選する)小当たりB40に当選した場合は、「7」を模した第3図柄が偶数の数字を模した第3図柄をはじき飛ばすことができずに跳ね返されて、上方へと吹き飛ぶ演出態様の演出が実行される。これにより、昇格に失敗したこと(有利度合いが低い大当たりD40に当選すること)を遊技者に対して容易に理解させることができる。第2特別図柄の抽選で小当たりに当選していた場合は、次いで、小当たりに基づく第2可変入賞装置650の開閉扉650f1の開放期間の間に右打ちによりV入賞口650aへと遊技球を入球させることを遊技者に示唆可能な第2示唆演出を実行する。この第2示唆演出の演出態様について、図1006(a)を参照して説明する。図1006(a)は、第2示唆演出の実行中における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図1006(a)に示した通り、第2示唆演出が実行されると、表示領域HR10に対して、直前の変動表示演出(昇格演出)において確定表示された第3図柄が縮小表示される。また、第1示唆演出(上Vを狙え演出)と同様に、表示領域HR10の下方に、右向きの矢印を模した矢印画像YGが形成されると共に、当該矢印画像YGに対して、「右を狙え」という文字が表示される。更に、矢印画像YGの下方には、小当たりにおいて遊技球をV入賞口650aへと入球させることが可能な期間の残時間を示すためのタイムゲージga2が表示されている。このタイムゲージga2の表示態様は、小当たりの開放期間の残期間を示すための残期間表示ga2aと、経過期間を示すための経過期間表示ga2bとから形成されており、小当たり遊技が開始されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ga2bが占める割合が増加し、残期間表示ga2aが占める割合が減少するように、タイムゲージga2が時間経過に応じて可変表示される。

20

30

### 【3091】

また、図1006(a)に示した通り、第2示唆演出が実行されている間、主表示領域Dmにおける右下部分には、遊技盤13における第2可変入賞装置650およびその周辺領域を模した画像が表示される横長略長方形形状の小表示領域Dm6が形成されると共に、副表示領域Dsに対して、「右打ちで下のVを狙え」という文字が表示される。これらの表示内容により、残期間表示ga2aが残っているうちに、「V」という文字を模した装飾が付されている第2入球口640、および第2可変入賞装置650のうち、下流側に設けられている第2可変入賞装置650へと右打ちにより遊技球を入球させれば大当たりを獲得できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、これまで説明してきたチャンスタイム(第2時短状態)における演出態様(図1002から図1006(a)を参照して説明した演出態様)を加味して、チャンスタイム(第2時短状態)における全体的な演出態様の推移について説明する。図1008は、チャンスタイム

40

50

への移行前から大当たり当選後までの間における演出態様の推移を示したタイムチャートである。図1008に示した通り、通常状態において第1特別図柄の抽選で時短図柄（突然時短）に当選すると、スーパーリーチを伴う80秒間の時短図柄変動が実行されて、最終的に中図柄列に対して「チャンスタイム」という文字が付された特殊図柄が停止表示される（図1002（a）参照）。この時短図柄変動の停止表示期間（確定表示期間）が終了すると、遊技状態が通常状態から第2時短状態に変更される。第2時短状態に移行すると、まず、チャンスタイム待機演出（図1003（b）、図1004参照）が実行される。このチャンスタイム待機演出は、最短で5秒間、最長で20秒間実行される演出であり、上述した通り、今回のチャンスタイム（第2時短状態）の継続回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数によって規定されている第3終了条件）を報知する演出を実行することで、遊技者の注意を演出内容に集めて遊技（遊技球の発射）を止めさせ、第2時短状態への移行時点で既に保留されていた第1特別図柄の保留球を消化させるために実行される。

10

### 【3092】

チャンスタイム待機演出の実行中に第1特別図柄の保留球を消化しておくことにより、チャンスタイム待機演出の終了時点で第1特別図柄の保留球が0の状態とすることができ、その後に遊技者が左打ちを行って第1入球口64へと遊技球を入球させて第1特別図柄の抽選を実行させる場合に、毎回、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に開始される（普通図柄の抽選が開始された直後に第1特別図柄の抽選が開始される）動作を実現することができる。よって、第1特別図柄の変動表示演出において、直前に開始された普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。上述した通り、第2時短状態では、普通図柄の当たりとなった場合に有利な（実質的に大当たりが確定する）普図当たりBが選択される割合が通常状態よりも高くなる（0% 3%に上昇する）ので、実質的に、1の第1特別図柄の抽選が実行される毎に、3%超の割合で大当たりを抽選しているのと同等の挙動とすることができる。即ち、チャンスタイム（第2時短状態）では、通常状態と同様に左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する遊技状態であるにもかかわらず、見かけ上の大当たり確率が飛躍的に高くなる（実質的な大当たり確率が約1/320から約1/30に上昇する）有利な遊技状態を形成する。図1008に示した通り、チャンスタイム待機演出が終了すると、ウサギのキャラクタ801が雲の上において各種のアクションを行うと共に第3図柄の変動表示が実行されることで大当たり期待度を示唆する演出態様の演出が実行されるチャンスタイム中演出に切り替わる。チャンスタイム中演出では、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、および第1特別図柄の抽選の直前に開始された普通図柄の抽選で普図当たりBとなった場合に、同一の数字を模した第3図柄が揃う変動表示演出が実行され、第1特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、当該外れに対応する第1特別図柄の抽選の直前に開始された普通図柄の抽選で普図当たりAとなった場合に、第3図柄が外れの組み合わせで停止表示される変動表示演出が実行される。

20

30

### 【3093】

ここで、チャンスタイムにおける第1特別図柄の変動表示における変動時間と普通図柄の変動表示における変動時間との対応関係について、図1009を参照して説明する。図1009は、第1特別図柄の変動表示も普通図柄の変動表示も（第2特別図柄の変動表示も）実行されていない状態でスルーゲート67および第1入球口64へと遊技球がほぼ同時に入球した場合の第1特別図柄の変動時間および普通図柄の変動時間の対応関係を示した図である。図1009（a）は、普通図柄の抽選結果が普図当たりB（第2入球口640へ入球困難なショート開放の普図当たり）に当選した場合の対応関係を示しており、図1009（b）は、普通図柄の抽選結果が普図当たりA（第2入球口640へと容易に入球可能となるロング開放の普図当たり）に当選した場合の対応関係を示している。

40

### 【3094】

図1009（a）の上段に示した通り、チャンスタイム（第2時短状態）において第1特別図柄の抽選が実行されると、変動時間が5秒間の変動パターンが設定される。この5秒間の変動時間は、抽選結果が大当たりであるか、外れであるかにかかわらず、固定の変

50

動時間として設定される。一方で、図 1009 (a) の中段に示した通り、チャンスタイムにおいて第 1 特別図柄の変動表示とほぼ同時に開始された普通図柄の変動時間は 1 秒間に設定される。なお、図 1009 (a) においては、説明の簡略化のため、第 1 特別図柄の変動表示と普通図柄の変動表示とが全く同時に開始されているかのように図示されているが、実際には普通図柄の変動表示の方が僅かに（例えば、0.05 秒前後）早く開始される。第 1 特別図柄の抽選の開始タイミングよりも僅かに前に普通図柄の抽選が実行される（第 1 入球口 64 よりも上流側に中央スルーゲート 67c が配置されている）ため、第 1 特別図柄の変動表示演出として、直前に実行された普通図柄の抽選結果も加味した演出態様（変動表示態様）を設定する。図 1009 (a) は、第 2 入球口 640 へと入球困難な普図当たり A に当選した場合を例示しているため、第 1 特別図柄の抽選結果が外れであれば、第 1 特別図柄の抽選結果を示す変動表示演出として、第 3 図柄が外れの組み合わせで停止表示される変動表示態様が設定され、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、第 1 特別図柄の抽選結果を示す変動表示態様として、同一の数字を模した第 3 図柄が揃う変動表示態様が設定される。

10

#### 【3095】

図 1009 (a) の下段に示した通り、普通図柄の変動時間（1 秒間）が経過すると、普図当たり A が開始される。普図当たり A が開始されると、1.5 秒間のオープニング期間（電動役物 640 a の閉鎖期間）が設定された後で、0.1 秒間の開放期間が設定され、以降は 2.4 秒間のエンディング期間（電動役物 640 a の閉鎖期間）が設定される。これにより、第 1 特別図柄の変動表示が終了するタイミングとほぼ同時に、普図当たり A のエンディング期間が終了される。つまり、第 1 特別図柄の新たな抽選が開始可能な状態になるのとほぼ同時に、普通図柄の新たな抽選が開始可能な状態を形成するので、次回以降の第 1 特別図柄の抽選でも、普通図柄の抽選をほぼ同時に開始させて第 1 特別図柄の変動表示演出の演出態様として、普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。つまり、チャンスタイムにおいて実行される毎回の変動表示演出を、普通図柄の抽選結果と第 1 特別図柄の抽選結果との両方を加味した変動表示態様に設定することができる斬新な演出態様を実現することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 1009 (b) を参照して、普通図柄の抽選結果が普図当たり B である場合の第 1 特別図柄の変動時間と普通図柄の変動時間との対応関係について説明する。図 1009 (b) の上段および中段に示した通り、第 1 特別図柄の変動時間、および普通図柄の変動時間は、それぞれ普図当たり A の場合（図 1009 (a) 参照）と共通である。つまり、第 1 特別図柄の変動表示は、変動時間が 5 秒間の変動パターンに設定され、当該第 1 特別図柄の変動表示とほぼ同時に（直前に）開始された普通図柄の変動時間は 1 秒間に設定される。なお、図 1009 (b) の例では、普通図柄の抽選で、実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選した場合を例示しているため、第 1 特別図柄の変動表示に同期して実行される第 3 図柄の変動表示演出として、第 1 特別図柄の抽選結果にかかわらず、同一の数字を模した第 3 図柄が揃う変動表示態様が設定される。

20

30

#### 【3096】

図 1009 (b) の下段に示した通り、普通図柄の変動時間（1 秒間）が経過すると、普図当たり B が開始される。普図当たり B が開始されると、1.5 秒間のオープニング期間（電動役物 640 a の閉鎖期間）が設定された後で、2.5 秒間の開放期間が設定され、エンディング期間はほぼ 0 に設定されて普図当たり B が終了される。これにより、第 1 特別図柄の変動表示が終了するタイミングとほぼ同時に、普図当たり B が終了される。つまり、普図当たり A であるか、普図当たり B であるかによらず、第 1 特別図柄の新たな抽選が開始可能な状態になるのとほぼ同時に、普通図柄の新たな抽選が開始可能な状態を形成するので、次回以降の第 1 特別図柄の抽選でも、普通図柄の抽選をほぼ同時に開始させて第 1 特別図柄の変動表示演出の演出態様として、普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。つまり、チャンスタイムにおいて実行される毎回の変動表示演出を、普通図柄の抽選結果と第 1 特別図柄の抽選結果との両方を加味した変動表示態様

40

50

に設定することができる斬新な演出態様を実現することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3097】

なお、本第37制御例では、チャンスタイムにおいて、実質的に大当たりが確定する普図当たりBに当選した場合も、普通図柄の変動が開始されてから普図当たりBが終了するまでの期間と、第1特別図柄の変動時間とを一致させる（5秒間とする）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、普図当たりBの場合は、普通図柄の変動時間を長くしたり（例えば、3.5秒間にしたり）、オープニング期間を長くしたり（例えば、4秒間にしたり）することで、5秒経過以降に普通図柄の開放期間が開始されるように構成してもよい。このように構成することで、5秒間の変動期間を全て用いて変動表示演出を実行することができるので、演出態様をより多様化させることができる。詳述すると、上述した第37制御例の構成では、普図当たりBに当選した場合、第1特別図柄の変動開始後、約2.5秒経過時点で普図当たりBに基づく開放期間が開始されるため、変動表示演出の演出期間として、実質的に2.5秒間しか確保できない構成となっていた。つまり、普通図柄の抽選結果によらず、第1特別図柄の変動表示の終了とほぼ同時に普通図柄の当たりを終了させる制御を採用していた。これは、仮に普図当たりBにおいて遊技者が右打ちを行わなかった等して第2入球口640へと遊技球が入球せず、そのまま普図当たりBが終了されたとしても、残りのチャンスタイムにおいて再度、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる遊技性を確実に実現できるように配慮した結果である。つまり、第1特別図柄の抽選が5秒で終了する一方で、普図当たりBが5秒以上継続した場合、普図当たりBの実行中に次の第1特別図柄の変動表示が開始されてしまい、以降は第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させることが困難となってしまうという事象が発生してしまうことを防止する趣旨である。しかしながら、普図当たりBに当選したにもかかわらず、第1示唆演出（図1004（b）参照）の示唆内容を無視して左打ちを継続する遊技者はほぼいないと考えられるため、実際には、普図当たりAに基づく普通図柄の変動が開始されてから普図当たりAが終了されるまでの間の期間のみ、第1特別図柄の変動時間に一致させておけば大きな問題が生じないとも考えられる。よって、普図当たりBの開放期間が、普通図柄の変動開始から少なくとも5秒間を経過した後で開始されるように構成することで、第1特別図柄の変動時間である5秒間をフルに用いて普図当たりBとなるか（電動役物640aがロング開放するか）否かを示唆する演出を実行する構成としてもよい。これにより、演出態様をより好適に設定することができる。

### 【3098】

図1008に戻って説明を続ける。チャンスタイム（第2時短状態）において普図当たりB（電動役物640aに対して2.5秒間のロング開放が設定される普図当たり）に当選すると、当該普図当たりBに対応する普通図柄の変動表示の開始直後に開始される第1特別図柄の変動表示における変動表示態様として、疑似当たり変動演出（図1004（a）参照）が実行される。この疑似当たり変動演出は、上述した通り、特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同様に、同一の数字を模した第3図柄がそれぞれ右図柄列、中図柄列、および左図柄列に停止表示される演出態様の演出である。つまり、特別図柄の抽選で大当たりになった場合と区別困難な演出態様の演出である。図1008に示した通り、疑似当たり変動演出が終了すると、上のVを狙え演出（第1示唆演出、図1004（b）参照）が実行されて、遊技者に対して1回目の右打ちが促される（示唆される）。この上のVを狙え演出（第1示唆演出）の実行中に右打ちを行うことで、開放状態（突出状態）に設定された電動役物640aへと遊技球を到達させることができ、当該電動役物640aによって第2入球口640へと遊技球を入球させることができる。第2入球口640への入球を検出するか、または普図当たりBが終了することによって、上のVを狙え演出（図1004（b）参照）は終了される。第2入球口640への入球を検出した（第2特別図柄の保留球を獲得した）場合は、上のVへの入球に成功したことを報知する演出態様の

10

20

30

40

50

演出が、第 1 特別図柄の変動表示の終了までの期間で実行される一方、右打ちを行わなかった等により第 2 入球口 6 4 0 へと入球しなかった場合は、普通図柄の当たりの終了時に上の V を狙え演出が終了されると共に上の V への入球に失敗したことを示す短時間（例えば、1 秒間）の演出が実行される。

#### 【 3 0 9 9 】

なお、普通図柄の抽選で普図当たり B（実質的に大当たりが確定する普図当たり）に当選し、且つ、直後に実行された第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合についても、同様に、上の V を狙え演出が実行される。この場合、第 1 特別図柄の変動時間の終了と共に上の V を狙え演出が終了されて、第 1 特別図柄の大当たりが開始される。つまり、昇格演出や下の V を狙え演出が発生せずに、いきなり大当たり演出が開始される。これにより、遊技者に対して大きな驚きと喜びとを与えることができる。当該第 1 特別図柄の大当たりの終了後は、上の V を狙え演出において右打ちを行って第 2 特別図柄の保留球を獲得していた場合、第 2 特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行されて、大当たり遊技若しくは実質的に大当たり確定の小当たり遊技が実行される。つまり、第 1 特別図柄の大当たりと第 2 特別図柄の大当たりとが連続する極めて有利な状況が成立する。図 1 0 0 8 に示した通り、上の V を狙え演出（第 1 示唆演出、図 1 0 0 4（b）参照）の実行中に第 2 入球口 6 4 0 への入球を検出していた（第 2 特別図柄の保留球を獲得していた）場合は、第 2 特別図柄の変動表示に同期させて、昇格演出（図 1 0 0 5 参照）が実行される。この昇格演出は、上述した通り、第 2 特別図柄の抽選でラウンド数が最大の大当たりに対応する抽選結果となった（大当たりまたは小当たり A に当選した）場合に昇格に成功する演出態様（図 1 0 0 5（b）参照）に設定され、少ないラウンド数の大当たりに対応する抽選結果となった（小当たり B に当選した）場合に昇格に失敗する演出態様に設定される。

#### 【 3 1 0 0 】

第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選していた場合は、図 1 0 0 8 に示した通り、下の V を狙え演出（第 2 示唆演出、図 1 0 0 6（a）参照）が実行されて、遊技者に対して 2 回目の右打ちが促される（示唆される）。この下の V を狙え演出（第 2 示唆演出）の実行中に右打ちを行うことで、開放状態に設定された V 入賞口 6 5 0 a へと遊技球を入球させることができ、特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球を入球させることができる。特定領域 6 5 0 e 3 への入球を検出するか、または小当たり遊技が終了することによって、下の V を狙え演出（図 1 0 0 6（a）参照）は終了される。特定領域 6 5 0 e 3 への入球を検出した（大当たりが確定した）場合は、下の V への入球に成功したことを報知する演出態様の演出が、小当たり遊技の終了タイミングまでの期間で実行される一方、右打ちを行わなかった等により特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球しなかった場合は、小当たり遊技の開放期間の終了時に下の V を狙え演出が終了されると共に下の V への入球に失敗したことを示す短時間（例えば、1 秒間）の演出が実行される。図 1 0 0 8 に示した通り、下の V を狙え演出の実行中に特定領域 6 5 0 e 3 への入球を検出していた場合は、大当たりが開始されると共に大当たり演出が実行される。なお、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選していた場合は、下の V を狙え演出が実行されずに、第 2 特別図柄の大当たり変動の終了時に大当たり遊技が開始されると共に、大当たり演出が実行される。

#### 【 3 1 0 1 】

次に、図 1 0 0 6（b）、および図 1 0 0 7 を参照して、本第 3 7 制御例における第 1 時短状態の演出態様について説明する。第 1 時短状態は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態である。より具体的には、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に 5 0 % の割合で設定される一方で、時短状態（第 1 時短状態、または第 2 時短状態）において第 1 特別図柄の抽選で大当たりになるか、第 2 特別図柄の抽選で直接または小当たり経由で大当たりになった場合に 1 0 0 % の割合で設定される遊技状態である。この第 1 時短状態は、8 0 % の割合で大当たりに当選する上に、大当たりに当選した場合は、当該大当たりの終了後に再度、第 1 時短状態が設定される（第 1 時短状態をループする）ため、一度移行すると、8 0 % の割合で第 1 時短状態と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。上述した通り、第 1 時短状



態では、第3終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数が1回に設定される。そして、普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する普図当たりBに当選する割合は80%であるため、普通図柄の抽選で普図当たりBに当選しさえすれば、大当たり当選および第1時短状態のループが確定することになる。このため、本第37制御例における第1時短状態では、普通図柄の抽選が実行された場合に、大当たりとなるか否かを遊技者に対して疑似的に報知する演出態様を設定する構成としている。

### 【3102】

図1006(b)は、第1時短状態(ラッシュ状態)における演出態様の一例を示した図である。第1時短状態(ラッシュ状態)において、特別図柄の抽選も普通図柄の抽選も実行されていない状況下では、主表示領域Dmにおいて、ウサギを模したキャラクタ801が、複数の宝箱810a~810cを発見し、いずれの宝箱を開けるかを吟味する演出が実行される。また、主表示領域Dmの左上部分に形成される小表示領域Dm4に対して、「右打ち」という文字が表示される。また、表示領域HR10に対して、「選んだ箱からV出現でボーナス!？」という文字が表示されると共に、副表示領域Dsに対して、「GOを通して宝箱を選べ!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行って「GO」という文字を模した装飾が付された右スルーゲート67rを通過させることにより、ウサギのキャラクタ801に対していずれか1の宝箱を選択させることができるということを容易に理解させることができる。図1007(a)は、第1時短状態において遊技球が右スルーゲート67rを通過した場合の演出態様の一例を示した図である。図1007(a)に示した通り、第1時短状態において右スルーゲート67rを遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄の抽選結果に応じてウサギのキャラクタ801が1の宝箱を選択する演出が実行される。具体的には、例えば、図1007(a)に示したように、ウサギのキャラクタ801が宝箱810bを選択する演出が実行されると共に、副表示領域Dsに対して、「選択完了!!」という文字が表示される。また、表示領域HR10に対しては、引き続き、「選んだ箱からV出現でボーナス!？」という文字が表示され続ける。これらの表示内容により、選択した宝箱から「V」が出現することで大当たりに当選するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

### 【3103】

なお、図1006(b)や図1007(a)に示した通り、宝箱には複数のバリエーションが存在する。即ち、光り輝く表示態様の宝箱810aと、通常の表示態様の宝箱810bと、大きさが小さい表示態様の宝箱810cと、の3種類が設けられている。ウサギのキャラクタ801が選択する宝箱の種別によって、普図当たりBに当選している期待度を遊技者に示唆する構成としている。具体的には、普図当たりBに当選している場合、宝箱810aの選択割合が普図当たりAに当選している場合よりも高くなる一方で、宝箱810cの選択割合が普図当たりAに当選している場合よりも低くなるように構成されている。これにより、右スルーゲート67rを遊技球が通過した場合に、キャラクタ801が選択する宝箱の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、図1007(a)の例では、ウサギのキャラクタ801が宝箱810bを選択した場合を例示している。図1007(b)は、実質的に大当たりが確定する普図当たりBの当選が報知された場合の表示態様の一例を示した図である。図1007(b)に示した通り、普図当たりBに当選したことを報知する場合、主表示領域Dmにおいて、ウサギのキャラクタ801が選択した宝箱の中から「V」の文字が付されたVアイコン810baが出現する演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「ボーナス確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して大当たりが確定した(実質的に大当たり当選が確定する普図当たりBに当選した)ということ、容易に理解させることができる。なお、これ以降は、チャンスタイム中に普図当たりBに当選した場合と同様に、まず、上のVを狙え演出が発生した後で、第2入球口640への始動入賞に基づく抽選結果に応じた昇格演出が実行され、第2特別図柄の抽選が大当たりである場合はそのまま大当たり遊技が開始される一方で、小当たりである場合は下のVを狙え演出を経て特定領域650e3への入球を条件として大当たり遊技

10

20

30

40

50



が開始される。

【 3 1 0 4 】

次に、図 1 0 1 0 を参照して、本第 3 7 制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第 3 7 制御例では、3 つの遊技状態が設けられている。即ち、遊技者に不利な通常状態と、遊技者にとって最も有利な第 1 時短状態と、通常状態よりは有利度合いが高く、第 1 時短状態よりは有利度合いが低い第 2 時短状態と、の 3 種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、普通図柄の抽選で第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能な普図当たり B が決定される可能性が無く、第 1 時短状態では、普通図柄の抽選で約 8 0 % の割合で普図当たり B に当選し、第 2 時短状態では、普通図柄の抽選で約 3 % の割合で普図当たり B に当選する遊技状態である。まず、図 1 0 1 0 の上段を参照して、遊技者に不利な通常状態における遊技状態の移行方法について説明する。図 1 0 1 0 の上段に示した通り、通常状態（通常モード）から他の状態には、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または時短図柄に当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、特別図柄の抽選で約 1 / 3 2 0 の確率で当選する大当たりとなった場合に 5 0 % の割合で決定（選択）される大当たり A 4 0 が大当たり種別として決定された場合に、大当たり終了後の遊技状態として第 1 時短状態が設定される。また、特別図柄の抽選で約 1 / 2 0 0 の確率で当選する時短図柄（突然時短）に当選した場合に、第 2 時短状態が直接設定される。一方で、大当たりに当選した場合に 5 0 % の割合で決定（選択）される大当たり B 4 0 が大当たり種別として決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常状態に設定される。このため、通常状態においては、特別図柄の抽選で大当たりに当選すること、または時短図柄に当選することにより、有利度合いが高い遊技状態へと移行するため、これらの抽選結果となることに期待して遊技を行う遊技性となる。

10

20

【 3 1 0 5 】

また、図 1 0 1 0 の下段左側に示した通り、第 1 時短状態から他の遊技状態には、時短状態の終了条件（第 1 ～ 第 3 終了条件のいずれか）が成立した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、第 1 特別図柄変動（特図 1 変動）と、第 2 特別図柄変動（特図 2 変動）の合算の変動回数が 1 0 回となることで成立する第 1 終了条件が成立するか、小当たりに 1 回当選することで成立する第 2 終了条件が成立するか、普通図柄の当たり遊技の実行回数（普通電動役物 6 4 0 a の作動回数）が 1 回となることで成立する第 3 終了条件が成立することで、遊技状態が不利な通常状態に設定される。一方で、第 1 時短状態において普通図柄の抽選が実行された場合に 8 0 % の割合で当選する普図当たり B（ロング開放の普図当たり）に当選すると、実質的に大当たりが確定する。つまり、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する第 2 特別図柄の抽選を実行する権利を得ることができ、大当たり終了後は再度、第 1 時短状態が設定される（第 1 時短状態をループする）。ここで、実際には、普図当たり B が開始された時点で電動役物 6 4 0 a の作動回数が規定回数である 1 回に到達し、時短状態が終了されている（第 3 終了条件が成立している）が、図 1 0 1 0 では、説明を分かり易くするために、普図当たり B に当選して発生する第 2 特別図柄の当たり（大当たりまたは小当たり）は、第 1 時短状態中の当たりとして取り扱っている。また、図 1 0 1 0 の下段右側に示した通り、第 2 時短状態から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合、および普通図柄の抽選で普図当たり B（ロング開放の普図当たり）に当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 1 0 1 0 の下段右側に示した通り、特別図柄の抽選で約 1 / 3 2 0 の確率で当選する大当たりとなった場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が、必ず有利度合いが高い第 1 時短状態に設定される。また、実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選した場合も、演出による示唆内容に従って右打ちを行い続けることにより、第 2 特別図柄の抽選を実行させることができ、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりに当選させることができるため、大当たり終了後の遊技状態が有利な第 1 時短状態に設定される。

30

40

【 3 1 0 6 】

このように、本第 3 7 制御例では、3 つの遊技状態を設ける構成とし、各遊技状態で、

50

実質的に大当たりが確定する普図当たりBの当選割合を異ならせることにより、有利度合いに差を設ける斬新な遊技性を実現している。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

### 【 3 1 0 7 】

#### < 第 3 7 制御例の電氣的構成 >

次に、図 1 0 1 1 ( a ) を参照して、本第 3 7 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。図 1 0 1 1 ( a ) は、本第 3 7 制御例における R O M 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 1 0 1 1 ( a ) に示した通り、本第 3 7 制御例における R O M 2 0 2 は、上述した第 2 9 制御例における R O M 2 0 2 の構成 ( 図 8 0 4 ( a ) 参照 ) に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j が設けられている点、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c に代えて第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j が設けられている点、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 d j が設けられている点、時短付与テーブル 2 0 2 e に代えて時短付与テーブル 2 0 2 e j が設けられている点、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f に代えて小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f j が設けられている点、時短種別選択テーブル 2 0 2 j a が追加されている点、普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b が追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 h が削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第 2 9 制御例における R O M 2 0 2 の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、本第 3 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j の詳細について、図 1 0 1 2 ( a )、および図 1 0 1 2 ( b ) を参照して説明する。ここで、本第 3 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j は、上述した第 2 9 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a ( 図 8 0 5 ( a ) 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選において参照される特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 と、第 2 特別図柄の抽選において参照される特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 と、で少なくとも構成されている。まず、図 1 0 1 2 ( a ) を参照して、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 の詳細について説明する。図 1 0 1 2 ( a ) は、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 の規定内容を示した図である。

### 【 3 1 0 8 】

図 1 0 1 2 ( a ) に示した通り、本第 3 7 制御例における特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 には、大当たりと判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) の範囲として、「 0 ~ 2 0 4 」の 2 0 5 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定され、時短図柄当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として、「 2 0 5 ~ 5 3 2 」の 3 2 8 個の乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲が対応付けて規定されている。一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「 0 ~ 6 5 5 3 5 」の 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、大当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 2 0 5 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約  $1 / 320$  (  $205 / 65536$  ) である。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、時短図柄当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 3 2 8 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は約  $1 / 200$  (  $328 / 65536$  ) である。次に、図 1 0 1 2 ( b ) を参照して、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 の詳細について説明する。図 1 0 1 2 ( b ) は、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 の規定内容を示した図である。図 1 0 1 2 ( b ) に示した通り、本第 3 7 制御例における特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 には、大当たりと判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) の範囲として、「 0 ~ 2 0 4 」の 2 0 5 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として、「 2 0 5 ~ 6 5 5 3 5 」の 6 5 3 3 1 個の乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲が対応付けて規定されている。一方、時短図柄当選と判定される乱数値は対応付けられていない。

10

20

30

40

50

## 【 3 1 0 9 】

第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、大当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 2 0 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選する確率は、第 1 特別図柄の抽選と同様に、約  $1 / 320$  (  $205 / 65536$  ) である。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、小当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 6 5 3 3 1 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で小当たり当選する確率は約  $319 / 320$  (  $65331 / 65536$  ) である。次に、図 1 0 1 2 ( c ) を参照して、本第 3 7 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j の詳細について説明する。図 1 0 1 2 ( c ) は、本第 3 7 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j の規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j は、上述した第 2 9 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b ( 図 8 0 6 ( a ) 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図 1 0 1 2 ( c ) に示した通り、本第 3 7 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、大当たり A 4 0、および大当たり B 4 0 の 2 種類が規定されており、第 2 特別図柄の大当たり種別として大当たり C 4 0 の 1 種類が規定されている。

10

## 【 3 1 1 0 】

図 1 0 1 2 ( c ) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「大当たり A 4 0」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「大当たり B 4 0」が対応付けて規定されている。「大当たり A 4 0」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数 ( 普通図柄の当たりの規定回数 ) が 1 回の第 1 時短状態が設定される大当たり種別である。また、「大当たり B 4 0」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後に時短状態が設定されない ( 通常状態に設定される ) 大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たり A 4 0」と「大当たり B 4 0」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たり A 4 0」の方が「大当たり B 4 0」よりも有利度合いが高くなる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり A 4 0」および「大当たり B 4 0」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) の個数がそれぞれ 5 0 個ずつであるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に「大当たり A 4 0」、「大当たり B 4 0」に当選する割合は、それぞれ 5 0 % ずつである。よって、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、5 0 % の割合でしか最も有利な第 1 時短状態へと移行することがない。なお、時短状態において大当たり当選した場合は、大当たり種別が「大当たり B 4 0」であっても第 1 時短状態に移行する。つまり、第 1 時短状態や第 2 時短状態では、大当たり当選することで、必ず最も有利な第 1 時短状態へと移行する有利な遊技状態を形成する。

20

30

## 【 3 1 1 1 】

また、図 1 0 1 2 ( c ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲 ( 「 0 ~ 9 9 」 の範囲 ) に対して、「大当たり C 4 0」が対応付けて規定されている。この「大当たり C 4 0」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が有利な第 1 時短状態に設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲に「大当たり C 4 0」が対応付けられているため、第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、必ず「大当たり C 4 0」が決定される。次に、図 1 0 1 3 ( a ) を参照して、本第 3 7 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j の詳細について説明する。この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j は、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図 1 0 1 3 ( a ) に示した通り、本第 3 7 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j では、遊技状態によらず、普通図柄の当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として、第 2 当たり乱

40

50

数カウンタ C 4 の取り得る値の全範囲（「0 ～ 299」の範囲）が対応付けられている。このため、本第 37 制御例では、遊技状態によらず、普通図柄の抽選が実行された場合に必ず普通図柄の当たりに当選する。なお、上述した通り、普通図柄の当たりに当選した場合に実行される普通図柄の当たり種別の選択比率が、遊技状態に応じて異なっている。詳細については後述するが、通常状態では、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させることが可能な普図当たり B が選択されることはなく、第 1 時短状態では 80 % の割合で普図当たり B が選択され、第 2 時短状態では、3 % の割合で普図当たり B が選択される。これにより、遊技状態間の有利度合いを大きく異ならせている。

### 【3112】

次に、図 1013 (b) を参照して、本第 37 制御例における変動パターン選択テーブル 202 d j の詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル 202 d j は、第 29 制御例における変動パターン選択テーブル 202 d (図 808 (a) 参照) と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 1013 (b) は、この変動パターン選択テーブル 202 d j の構成を示したブロック図である。図 1013 (b) に示した通り、本第 37 制御例における変動パターン選択テーブル 202 d j は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル 202 d j 1 と、時短状態（第 1 時短状態、第 2 時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル 202 d j 2 と、で少なくとも構成されている。まず、図 1013 (c) を参照して、通常用テーブル 202 d j 1 の詳細について説明する。図 1013 (c) は、本第 37 制御例における通常用テーブル 202 d j 1 の規定内容を示した図である。図 1013 (c) に示した通り、通常用テーブル 202 d j 1 には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図 1（第 1 特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ～ 139」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 7 秒の「外れ」が、「140 ～ 149」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 20 秒の「ガセ外れ」が、「150 ～ 179」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 40 秒の「ノーマルリーチ各種」が、「180 ～ 198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 80 秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

### 【3113】

また、特別図柄種別が「特図 1（第 1 特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ～ 29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 40 秒の「ノーマルリーチ各種」が、「30 ～ 189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 80 秒の「スーパーリーチ」が、「190 ～ 198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 140 秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図 1（第 1 特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ～ 198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 80 秒の「スーパーリーチ」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第 1 特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は時短図柄）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は時短図柄である可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまう、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間

当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、時短図柄）に当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【 3 1 1 4 】

一方、特別図柄種別が「特図 2（第 2 特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ～ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 0 秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2（第 1 特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ～ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 0 秒の「小当たり」が規定されている。なお、上述した通り、本第 3 7 制御例では、第 2 特別図柄の抽選結果として大当たりまたは小当たりのどちらかのみに当選し得る構成としており、通常の（V 入賞装置 6 5 0 の作動を伴わない）外れが存在しないようになっている。このため、通常用テーブル 2 0 2 d j 1 にも「大当たり」および「小当たり」の抽選結果のみが規定されている。

#### 【 3 1 1 5 】

なお、上述した通り、本第 3 7 制御例では、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物 6 4 0 a の開閉パターン（第 1 変位パターン）が設定される普図当たり A が必ず実行されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることはできない。本第 3 7 制御例において通常状態で第 2 特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態（第 1 時短状態または第 2 時短状態）において普通図柄の当たりに当選して第 2 入球口 6 4 0 へと容易に遊技球を入球させることが可能な普図当たり B が決定され、当該普図当たり B による電動役物 6 4 0 a の作動によって先に時短終了条件（第 3 終了条件）が成立して時短状態が終了された後で、実行中の普図当たり B の開放期間の間に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球した状況である。この状況は、特に、第 3 終了条件として普図当たりの規定回数が 1 回に設定される第 1 時短状態において成立し易い状況となっている。即ち、第 1 時短状態に移行した後で普図当たり B に当選した場合は、ほぼ確実に、普図当たり B の開始の方が第 2 入球口 6 4 0 への入球よりも先となるため、第 1 時短状態に設定された後で第 2 特別図柄の抽選が実行される場合は、一旦通常状態に移行（転落）してから第 2 特別図柄の抽選が開始される。よって、本第 3 7 制御例では、通常状態にて実行される第 2 特別図柄抽選の結果を示すための第 2 特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（1 0 秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて昇格演出（図 1 0 0 5 参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第 2 特別図柄）の特別図柄抽選（第 2 特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

#### 【 3 1 1 6 】

次に、図 1 0 1 4（a）を参照して、上述した時短用テーブル 2 0 2 j 2 の詳細について説明する。図 1 0 1 4（a）は、この時短用テーブル 2 0 2 j 2 の規定内容を示した図である。図 1 0 1 4（a）に示した通り、時短用テーブル 2 0 2 d j 2 には、特別図柄種別が「特図 1（第 1 特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ～ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ～ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「短当たり」が規定され、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ～ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターン

として変動時間が5秒の「短突時」が規定されている。一方、図1014(a)に示した通り、第2特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル202dj1(図1013(c)参照)と共通である。即ち、特別図柄種別が「特図2(第2特別図柄)」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「小当たり」が規定されている。

### 【3117】

これらの規定内容により、時短状態における第1特別図柄の変動時間を5秒間に固定化できると共に、第2特別図柄の変動時間を10秒間に固定化することができる。よって、図1009で上述した通り、チャンスタイム(第2時短状態)において、第1特別図柄の変動と普通図柄の変動とをほぼ同時に開始させることができると共に、第1特別図柄の変動終了タイミングと普通図柄の当たり終了タイミングとをほぼ一致させることができる。よって、チャンスタイムにおける毎回の第1特別図柄の変動表示演出として、普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができる。また、第2特別図柄の変動時間を固定化することで、昇格演出の演出期間を毎回固定化することができる。次に、図1014(b)を参照して、本第37制御例における時短付与テーブル202ejの詳細について説明する。この時短付与テーブル202ejは、上述した第29制御例における時短付与テーブル202e(図806(b)参照)と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図1014(b)は、この時短付与テーブル202ejの規定内容を示した図である。

### 【3118】

図1014(b)に示した通り、本第37制御例における時短付与テーブル202ejには、各大当たり種別、および時短図柄種別と時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値とが対応付けられて規定されている。なお、図1014(b)に示した通り、本第37制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ203hと、小当たりカウンタ203sと、普電作動カウンタ203jaと、の3つが設けられている。時短カウンタ203hは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件(第1終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタであり、小当たりカウンタ203sは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件(第2終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタであり、普電作動カウンタ203jaは、時短状態が設定された後で実行された普通図柄の当たり回数に対応する終了条件(第3終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタである。図1014(b)に示した通り、本第37制御例では、大当たり種別として「大当たりA40」~「大当たりD40」の4種類が設けられており、時短図柄種別として「時短図柄A40」~「時短図柄E40」の4種類が設けられており、時短付与テーブル202ejには、各大当たり種別および各時短図柄種別に対して、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、普電作動カウンタ203jaの値(即ち、第1から第3終了条件)が対応付けて規定されている。

### 【3119】

図1014(b)に示した通り、大当たり種別として「大当たりA40」、「大当たりC40」、および「大当たりD40」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および普電作動カウンタ203jaの値「1」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たりA40」、「大当たりC40」、および「大当たりD40」のいずれかに当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数10回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、普通図柄の当たり回数1回が設定される。なお、これらの大当たり終了後は第1時短状態に設定されるため、ほぼ、普通図柄の当

10

20

30

40

50

たり遊技が1回実行されることで成立する第3終了条件の成立によって時短終了条件が成立する。この普通図柄の当たり遊技が普図当たりBであれば、時短状態の終了条件は成立するものの、第2入球口640へと遊技球を入球させて実質的に大当たりが確定する第2特別図柄の抽選を実行させることができるため、再度第1時短状態へと移行させることができる。一方、普通図柄の当たりが普図当たりAであれば、第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能(困難)な第1変位パターンで電動役物640aが変位されるため、第2特別図柄の抽選を実行させることも不可能となる。よって、「大当たりA40」、「大当たりC40」、および「大当たりD40」の終了後に設定される第1時短状態では、普図当たりBに当選することを強く期待させる遊技性となる。なお、第1時短状態において普図当たりBに当選する割合は、普通図柄の抽選が実行された場合の80%である。

### 【3120】

また、図1014(b)に示した通り、「大当たりB40」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値、小当たりカウンタ203sの値、および普電作動カウンタ203jaの値に対して、それぞれ「数値無し(図では「-」で表示)」が規定されている。このため、通常状態において「大当たりB40」に当選した場合は、大当たり終了後が時短状態に設定されず、通常状態に設定される。よって、「大当たりB40」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利な大当たり種別である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合には、他の大当たり種別(「大当たりA40」、「大当たりC40」、および「大当たりD40」)と同一の終了条件が規定されている。詳細については上述した通りであるため、ここではその説明については省略する。

### 【3121】

また、図1014(b)に示した通り、「時短図柄A40」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に対して、時短カウンタ203hの値「14」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および普電作動カウンタ203jaの値「10」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄A40」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数14回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、普通図柄の当たり回数10回が設定される。よって、「時短図柄A40」に当選したことに基づいて設定される第2時短状態は、特別図柄の抽選が14回実行されるか、小当たり遊技が1回実行されるか、普通図柄の当たりが10回実行されるまで継続する。ここで、上述した通り、第2時短状態は、左打ちを行った場合に第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが毎回ほぼ同時に実行される遊技状態であり、且つ、実質的に大当たりが確定する普図当たりBの当選割合が、普通図柄の抽選1回あたり3%の割合となる遊技状態であるため、特別図柄の大当たり確率(約1/320)を加味すると、第1特別図柄の抽選が実行される毎に、実質的に約1/30の確率で大当たり当選する有利な遊技状態を形成する。10回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約1/30の大当たり当選する可能性は、約28.5%であるので、「時短図柄A40」に当選したことに基づく第2時短状態の大当たり期待度は約28.5%である。

### 【3122】

なお、第1終了条件(特別図柄の変動回数に基づく終了条件)を、第3終了条件(普通図柄の当たり回数に基づく終了条件)よりも4回分多く設定しているのは、時短図柄に当選した時点の保留球数がいずれの値であっても、普通図柄の当たり回数を損させることなく第2時短状態における遊技を行わせるためである。より具体的には、第1終了条件と第3終了条件を一致させた場合、第2時短状態が開始された時点で第1特別図柄の保留球が存在している場合に、普通図柄の抽選が実行されずに第1特別図柄の抽選が実行されてしまい、第1終了条件に対応する時短カウンタ203hの値が減算されてしまう。つまり、第3終了条件が成立するよりも前に第1終了条件が成立してしまう可能性があり、第1特別図柄の保留球数が多くなるほど、第1特別図柄の抽選よりも実質的な大当たりの可能性

が高い普通図柄の抽選回数を損してしまう虞がある。このため、本第 3 7 制御例では、第 2 時短状態への移行時点における第 1 特別図柄の保留球数が 0 個～4 個のいずれであっても、第 3 終了条件よりも先に第 1 終了条件が成立することを極めて困難とするために、第 3 終了条件よりも第 1 終了条件を最大の保留球数分（即ち、4 回分）だけ多い回数に設定する構成としている。このように構成することで、第 2 時短状態において第 1 特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始したとしても、第 3 終了条件に相当する回数の普通図柄の当たり遊技が実行されるまで、時短状態を継続させることができるので、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の当たり遊技の回数を損することにより、遊技者に対して極めて不利益となってしまうことを抑制することができる。

### 【3 1 2 3】

一方、図 1 0 1 4 (b) に示した通り、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「時短図柄 A 4 0」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 0 4 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり回数 1 0 0 0 回が設定される。1 0 0 0 回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約 1 / 3 0 の大当たりに当選する可能性は、ほぼ 1 0 0 % であるので、時短状態において「時短図柄 A 4 0」に当選したことに基づいて設定された第 2 時短状態は、実質的に大当たりが確定する時短状態となる。また、図 1 0 1 4 (b) に示した通り、「時短図柄 B 4 0」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「3 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「3 0」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄 B 4 0」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 3 4 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり回数 3 0 回が設定される。よって、「時短図柄 B 4 0」に当選したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、特別図柄の抽選が 3 4 回実行されるか、小当たり遊技が 1 回実行されるか、普通図柄の当たりが 3 0 回実行されるまで継続する。3 0 回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約 1 / 3 0 の大当たりに当選する可能性は、約 6 3 . 5 % であるので、「時短図柄 B 4 0」に当選したことに基づく第 2 時短状態の大当たり期待度は約 6 3 . 5 % である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄 A 4 0」と同様に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第 2 時短状態が設定される。

### 【3 1 2 4】

また、図 1 0 1 4 (b) に示した通り、「時短図柄 C 4 0」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「5 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「5 0」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄 C 4 0」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 5 4 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり回数 5 0 回が設定される。よって、「時短図柄 C 4 0」に当選したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、特別図柄の抽選が 5 4 回実行されるか、小当たり遊技が 1 回実行されるか、普通図柄の当たりが 5 0 回実行されるまで継続する。5 0 回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約 1 / 3 0 の大当たりに当選する可能性は、約 8 1 . 3 % であるので、「時短図柄 C 4 0」に当選したことに基づく第 2 時短状態の大当たり期待度は約 8 1 . 3 % である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄 A 4 0」や「時短図柄 B 4 0」と同様に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第 2 時短状態が設定される。



## 【 3 1 2 5 】

また、図 1 0 1 4 ( b ) に示した通り、「時短図柄 D 4 0」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄 D 4 0」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 4 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり回数 1 0 0 回が設定される。よって、「時短図柄 D 4 0」に当選したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、特別図柄の抽選が 1 0 4 回実行されるか、小当たり遊技が 1 回実行されるか、普通図柄の当たりが 1 0 0 回実行されるまで継続する。1 0 0 回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約 1 / 3 0 の大当たりに当選する可能性は、約 9 6 . 5 % であるので、「時短図柄 D 4 0」に当選したことに基づく第 2 時短状態の大当たり期待度は約 9 6 . 5 % である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄 A 4 0」～「時短図柄 C 4 0」と同様に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりに確定する第 2 時短状態が設定される。

10

## 【 3 1 2 6 】

更に、図 1 0 1 4 ( b ) に示した通り、「時短図柄 E 4 0」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」がそれぞれ規定されている。このため、「時短図柄 E 4 0」に当選した場合は、遊技状態によらず、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 0 4 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり回数 1 0 0 0 回が設定される。よって、「時短図柄 E 4 0」に当選したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、特別図柄の抽選が 1 0 0 4 回実行されるか、小当たり遊技が 1 回実行されるか、普通図柄の当たりが 1 0 0 0 回実行されるまで継続する。1 0 0 0 回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約 1 / 3 0 の大当たりに当選する可能性は、ほぼ 1 0 0 % であるので、「時短図柄 E 4 0」に当選したことに基づく第 2 時短状態は、実質的に大当たりに確定する時短状態となる。このように、本第 3 7 制御例では、時短図柄の種別に応じて付与される第 2 時短状態の終了条件を異ならせることで時短図柄の種別毎の大当たり期待度を異ならせる構成としている。つまり、第 2 時短状態が終了するまでの普通図柄の当たり遊技の実行回数を、時短図柄の種別に応じて異ならせることで、大当たりに当選する可能性を異ならせる構成としている。このように構成することで、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

## 【 3 1 2 7 】

次に、図 1 0 1 5 ( a ) を参照して、本第 3 7 制御例における小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f j の詳細について説明する。図 1 0 1 5 ( a ) は、この小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f j の規定内容を示した図である。図 1 0 1 5 ( a ) に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「0 ~ 7 9」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり A 4 0」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり B 4 0」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たり A 4 0」も、「小当たり B 4 0」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たり A 4 0」において特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球した場合は大当たり C 4 0 ( 1 0 ラウンド大当たり ) に当選する一方で、「小当たり B 4 0」において特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球した場合は大当たり D 4 0 ( 3 ラウンド大当たり ) に当選するように構成されている。いずれの大当たりに当選した場合も、大当たり終了後の遊技状態は第 1 時短状態に設定されるため、大当たり当選時のラウンド数が多い点でのみ、「小当たり A 4 0」の方が「小当たり B 4 0」よりも有利度合いが高い小当

40

50

たり種別である。小当たり種別カウンタC5の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりA40」および「小当たりB40」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ80個および20個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりA40」および「小当たりB40」が決定される割合は、それぞれ80%（80/100）および20%（20/100）である。

### 【3128】

次に、図1015（b）を参照して、本第37制御例における時短種別選択テーブル202jaの詳細について説明する。この時短種別選択テーブル202jaは、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図1015（b）に示した通り、時短種別選択テーブル202jaには、  
 「時短図柄A40」～「時短図柄E40」の5種類の時短図柄種別のそれぞれに対して、  
 第1当たり種別カウンタC2の値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図1015（b）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～89」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄A40」が対応付けて規定されている。この「時短図柄A40」は、上述した通り、第3終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が10回に設定される第2時短状態に対応する時短図柄種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄A40」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が90個であるため、第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄A40」が決定される割合は90%（90/100）である。また、図1015（b）に示した通り、第1  
 当たり種別カウンタC2の値が「90～94」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄B40」が対応付けて規定されている。この「時短図柄B40」は、上述した通り、第3終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が30回に設定される第2時短状態に対応する時短図柄種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄B40」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が5個であるため、第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄B40」が決定される割合は5%（5/100）である。

### 【3129】

また、図1015（b）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「95～97」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄C40」が対応付けて規定されている。この「時短図柄C40」は、上述した通り、第3終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が50回に設定される第2時短状態に対応する時短図柄種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄C40」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が3個であるため、第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄C40」が決定される割合は3%（3/100）である。また、図1015（b）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値「98」に対して、時短図柄種別として「時短図柄D40」が対応付けて規定されている。この「時短図柄D40」は、上述した通り、第3終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が100回に設定される第2時短状態に対応する時短図柄種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄D40」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が1個であるため、第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄D40」が決定される割合は1%（1/100）である。また、図1015（b）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値「99」に対して、時短図柄種別として「時短図柄E40」が対応付けて規定されている。この「時短図柄E40」は、上述した通り、第3終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が1000回に設定される第2時短状態に対応する時短図柄種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄E40」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が1個

であるため、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄 E 4 0」が決定される割合は 1 % ( 1 / 1 0 0 ) である。

### 【 3 1 3 0 】

次に、図 1 0 1 5 ( c ) を参照して、本第 3 7 制御例における普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b について説明する。この普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b は、普通図柄の抽選で普通図柄の当たりとなった場合に普通図柄の当たり種別を選択 ( 決定 ) するために参照されるデータテーブルである。図 1 0 1 5 ( c ) に示した通り、この普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b には、遊技状態毎に、普通図柄の当たり種別と、第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図 1 0 1 5 ( c ) に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が通常状態である場合には、第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値の全範囲 ( 「 0 ~ 9 9 」 の範囲 ) に対して、普図当たり種別として普図当たり A が対応付けて規定されている。この普図当たり A は、上述した通り、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能 ( 困難 ) な開閉パターン ( 第 1 変位パターン ) で電動役物 6 4 0 a が開閉 ( 変位 ) される種別の普図当たりである。

10

### 【 3 1 3 1 】

一方、図 1 0 1 5 ( c ) に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が第 1 時短状態である場合には、第 2 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲に対して「普図当たり A」が対応付けて規定され、第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値が「 2 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「普図当たり B」が対応付けて規定されている。普図当たり B は、上述した通り、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を容易に入球させることが可能な開閉パターン ( 第 2 変位パターン ) で電動役物 6 4 0 a が開閉 ( 変位 ) される種別の普図当たりである。そして、第 2 特別図柄の抽選は、実質的に大当たりが確定する抽選であるため、普図当たり B は、実質的に大当たりが確定する種別の普図当たりであると言える。第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値が取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、普図当たり A および普図当たり B に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) の個数はそれぞれ 2 0 個および 8 0 個であるため、第 1 時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に普図当たり A および普図当たり B が決定される割合は、それぞれ 2 0 % ( 2 0 / 1 0 0 ) および 8 0 % ( 8 0 / 1 0 0 ) である。第 1 時短状態は、普通図柄の当たり遊技が 1 回実行されることで終了される ( 通常状態に転落される ) 遊技状態であるので、第 1 時短状態では、8 0 % の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選して大当たり遊技が実行される一方で、2 0 % の割合で第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることができずにそのまま通常状態へと転落してしまう遊技状態を形成する。

20

30

### 【 3 1 3 2 】

また、図 1 0 1 5 ( c ) に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が第 2 時短状態である場合には、第 2 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 9 6 」の範囲に対して「普図当たり A」が対応付けて規定され、第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値が「 9 7 ~ 9 9 」の範囲に対して「普図当たり B」が対応付けて規定されている。第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値が取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、普図当たり A および普図当たり B に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) の個数はそれぞれ 9 7 個および 3 個であるため、第 1 時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に普図当たり A および普図当たり B が決定される割合は、それぞれ 9 7 % ( 9 7 / 1 0 0 ) および 3 % ( 3 / 1 0 0 ) である。第 2 時短状態では、普通図柄の当たりが 1 0 回、3 0 回、5 0 回、1 0 0 回、および 1 0 0 0 回のいずれかの回数実行されることで終了される遊技状態であるため、第 2 時短状態においては、規定の普通図柄の当たり遊技回数に到達するよりも前に 3 % の普図当たり B に当選することを目指す遊技性となる。

40

### 【 3 1 3 3 】

次に、図 1 0 1 1 ( b ) を参照して、本第 3 7 制御例の主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 1 0 1 1 ( b ) は、本第 3 7 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 1 0 1 1 ( b ) に示した通り、本第 3 7 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 2 9 制御例における R A M 2 0 3 の構成

50

(図 8 0 4 ( b ) 参照) に対して、特図 2 カウンタ 2 0 3 t に代えて普電作動カウンタ 2 0 3 j a が設けられている点でのみ相違している。この普電作動カウンタ 2 0 3 j a は、上述した通り、時短状態が設定された後で実行された普通図柄の当たり回数に対応する終了条件 ( 第 3 終了条件 ) の成立有無を判別 ( 判定 ) するためのカウンタであり、大当たり終了時または時短図柄の停止時に、大当たり種別または時短種別に対応するカウンタ値が設定される ( 図 1 0 1 8 の S 2 2 6 A 参照 ) 。また、この普電作動カウンタ 2 0 3 j a は、普通図柄の当たり遊技の開始タイミングとなる毎に、値が 1 ずつ減算して更新される ( 図 1 0 2 5 ( b ) の S 2 3 3 2 A 参照 ) 。この普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値によって、第 3 終了条件 ( 普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件 ) の成立有無が判定される。

10

### 【 3 1 3 4 】

なお、本第 3 7 制御例における時短終了条件の 1 つとして、普図当たり遊技の実行回数に基づく終了条件 ( 第 3 終了条件 ) を規定している理由としては、右打ちを行うことで、第 1 特別図柄の抽選を実行させることなく普通図柄の抽選のみを実行させることが可能な盤面構成であり、且つ、普図当たり B に当選することで実質的に大当たりが確定する遊技性としているため、特別図柄の抽選回数に基づく終了条件 ( 第 1 終了条件 ) および小当たり遊技の実行回数に基づく終了条件 ( 第 2 終了条件 ) のみを時短終了条件として規定した場合、第 1 時短状態または第 2 時短状態に移行した後で右打ちを行い続けると、実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選するまで時短状態が継続してしまう不具合が生じてしまうためである。そこで、本第 3 7 制御例では、時短終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく終了条件 ( 第 3 終了条件 ) を規定する構成とし、時短状態において右打ちを行い続け、特別図柄の抽選が全く行われなかったとしても、規定回数に渡って普図当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了されるように構成している。これにより、普図当たり B に当選するまで時短状態が必ず継続してしまうという不具合が発生することを防止することができる。次に、図 1 0 1 6 ( a ) を参照して、本第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 1 0 1 6 ( a ) は、本第 3 7 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 1 0 1 6 ( a ) に示した通り、本第 3 7 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 2 9 制御例における R O M 2 2 2 の構成 ( 図 8 1 1 ( a ) 参照 ) に対して、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a が追加されている点、および討伐数選択テーブル 2 2 2 b 、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c 、追加減少値選択テーブル 2 2 2 d 、演出ステージデータテーブル 2 2 2 e 、遊技環境データテーブル 2 2 2 f が削除されている点で相違している。待機演出選択テーブル 2 2 2 j a は、チャンスタイム待機演出 ( 図 1 0 0 2 ( b ) 、図 1 0 0 3 参照 ) の演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。この待機演出選択テーブル 2 2 2 j a の詳細について、図 1 0 1 7 を参照して説明する。

20

30

### 【 3 1 3 5 】

図 1 0 1 7 は、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a の規定内容を示した図である。図 1 0 1 7 に示した通り、この待機演出選択テーブル 2 2 2 j a は、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短回数、および演出開始時の状況の組み合わせ毎に、アイコン ( 示唆図柄 ) の組み合わせと第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値の範囲との対応関係が規定されている。ここで、上述した通り、チャンスタイム待機演出 ( 図 1 0 0 2 ( b ) 、図 1 0 0 3 参照 ) は、時短図柄に対応する変動表示が終了してから、第 1 特別図柄の保留球を全て消化しきるまで ( 保留球数が 0 個の場合は時短図柄が停止表示されてから 5 秒が経過するまで ) の期間を用いて実行される演出であり、第 1 特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に第 1 入球口 6 4 ( および中央スルーゲート 6 7 c ) へと遊技球が入球 ( 通過 ) してしまうことを防止するために実行される演出である。このため、時短図柄が停止表示されて第 2 時短状態へと移行した後、最大で 4 回 ( 第 1 特別図柄の保留球の上限個数分 ) の変動表示演出に渡って連続的に実行され得る演出で構成される。

40

### 【 3 1 3 6 】

図 1 0 1 7 に示した通り、チャンスタイム待機演出の演出期間内で新たな演出を実行す

50

る際の状況として、大当たり変動の開始時という状況に対しては、時短回数（第3終了条件）によらずに、第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出A）が対応付けて規定されている。同様に、第1演出カウンタ223f1の値が「50～89」の範囲に対して、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出B）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「90～99」の範囲に対して、「 」という文字が付された2つのアイコン、「祝」という文字が付された2つのアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出C）が対応付けて規定されている。

10

### 【3137】

第1演出カウンタ223f1の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、当たり報知演出A、当たり報知演出B、および当たり報知演出Cに対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ50個、40個、および10個であるので、チャンスタイム待機演出の演出期間内に当たり変動が開始される場合に、当たり報知演出A、当たり報知演出B、および当たり報知演出Cが決定される割合は、それぞれ50%（50/100）、40%（40/100）、および10%（10/100）である。なお、当たり報知演出Aで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、少ない時短回数（10回の時短回数）を報知する際にも比較的高い割合で決定される組み合わせであるため、比較的遊技者に有利な報知が行われる期待度が低い演出態様という位置付けである。また、当たり報知演出Bで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、比較的多い時短回数（100回や1000回）が設定されている場合にも選択される組み合わせであるため、比較的遊技者に有利な報知が行われる期待度が高い演出態様という位置付けである。更に、当たり報知演出Cで最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、実質的に大当たりまで継続するに等しい1000回の時短回数が報知される状況においてのみ選択され得る組み合わせであるため、アイコンの組み合わせが表示された段階で当たりまたは実質的に大当たりが確定する1000回の時短状態のどちらかであることが確定する極めて有利な演出態様という位置付けである。

20

30

### 【3138】

また、図1017に示した通り、時短回数（第3終了条件）が10回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留0個の状態を外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0～79」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「10回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（10回報知演出A）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「80～98」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「10回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（10回報知演出B）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値「99」に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に

40

50

「１０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（１０回報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

【３１３９】

一方で、時短回数（第３終了条件）が１０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定されている。これらにより、１０回の時短回数の第２時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球数が１以上の間は継続報知演出Ａが高い割合で実行され、保留球数が０になると１０回報知演出Ａが高い割合で実行される。

10

【３１４０】

また、図１０１７に示した通り、時短回数（第３終了条件）が３０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留０個の状態の外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～３９」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された２つのアイコン、「３０回」という文字が付された１つのアイコン、「継続」という文字が付された１つのアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「４０～９８」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値「９９」に対して、「３０回」という文字が付されたアイコン、「」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「３０回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（３０回報知演出Ｃ）が対応付けて規定されている。

20

30

【３１４１】

一方で、時短回数（第３終了条件）が３０回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が１以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９４」の範囲に対して、「１０回」という文字が付された３つのアイコンと、「継続」という文字が付された１つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ａ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９８」の範囲に対して、「１０回」という文字が付されたアイコン、「３０回」という文字が付されたアイコン、「５０回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ８０１が殴打することにより報知する演出（継続報知演出Ｂ）が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２

40

50

2 3 f 1 の値「99」に対して、「30回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（継続報知演出C）が対応付けて規定されている。これらにより、30回の時短回数の第2時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が1以上の間は継続報知演出Aの割合が時短回数10回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Bの割合が高くなる。また、時短回数10回では選択され得ない継続報知演出Cが選択される可能性がある。また、保留球数が0になると30回報知演出Bが比較的高い割合で実行される。

#### 【3142】

また、図1017に示した通り、時短回数（第3終了条件）が50回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留0個の状態を外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0～9」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「30回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（30回報知演出D）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「10～12」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「30回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（30回報知演出B）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「13, 14」の範囲に対して、「30回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「30回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（30回報知演出C）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「15～89」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「50回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（50回報知演出A）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「90～99」の範囲に対して、「50回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「50回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（50回報知演出B）が対応付けて規定されている。

#### 【3143】

つまり、時短回数が50回の場合は、実際よりも少ない時短回数（30回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（30回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があるとして遊技者に期待させることができる。なお、実際よりも少ない時短回数を報知した場合は、表示上の時短回数が0になった時点で、報知されていなかった残りの時短回数を上乗せする演出が実行される。また、チャンスタイム中に時短図柄に当選して時短回数が増加していた場合も同様に、表示上の時短回数が0になった時点で、残りの時短回数を上乗せする演出が実行される。このように構成することで、表示上の時短回数が少なくなったとしても、時短回数の上乗せが発生することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3144】

また、図 1017 に示した通り、時短回数（第 3 終了条件）が 50 回の時短状態に設定されている状態で、且つ、保留球数が 1 以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第 1 演出カウンタ 223f1 の値が「0～79」の範囲に対して、「10 回」という文字が付された 3 つのアイコンと、「継続」という文字が付された 1 つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 801 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 A）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 223f1 の値が「80～94」の範囲に対して、「10 回」という文字が付されたアイコン、「30 回」という文字が付されたアイコン、「50 回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 801 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 B）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 223f1 の値が「95～99」の範囲に対して、「30 回」という文字が付されたアイコン、「100 回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 801 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 C）が対応付けて規定されている。これらにより、50 回の時短回数の第 2 時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が 1 以上の間は継続報知演出 A の割合が時短回数 10 回や 30 回の場合よりも低くなると共に継続報知演出 B および継続報知演出 C の割合が高くなる。また、保留球数が 0 になると 50 回報知演出 A が比較的高い割合で実行される。

#### 【3145】

また、図 1017 に示した通り、時短回数（第 3 終了条件）が 100 回の時短状態に設定されている状態で、且つ、保留 0 個の状態の外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第 1 演出カウンタ 223f1 の値が「0～14」の範囲に対して、「10 回」という文字が付されたアイコン、「30 回」という文字が付されたアイコン、「50 回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「50 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 801 が殴打することにより報知する演出（50 回報知演出 A）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 223f1 の値が「15～24」の範囲に対して、「50 回」という文字が付されたアイコン、「100 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「50 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 801 が殴打することにより報知する演出（50 回報知演出 B）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 223f1 の値が「25～69」の範囲に対して、「10 回」という文字が付されたアイコン、「100 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「100 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 801 が殴打することにより報知する演出（100 回報知演出 A）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 223f1 の値が「70～99」の範囲に対して、「50 回」という文字が付されたアイコン、「100 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「100 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 801 が殴打することにより報知する演出（100 回報知演出 B）が対応付けて規定されている。

#### 【3146】

つまり、時短回数が 100 回の場合についても、50 回の場合と同様に、実際よりも少ない時短回数（50 回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（50 回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性がある」と遊技者に期待させることができる。



## 【 3 1 4 7 】

また、図 1 0 1 7 に示した通り、時短回数（第 3 終了条件）が 1 0 0 回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が 1 以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付された 3 つのアイコンと、「継続」という文字が付された 1 つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 A）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 0 ~ 8 9 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付されたアイコン、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 5 0 回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 B）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 9 0 ~ 9 8 」の範囲に対して、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 C）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値「 9 9 」に対して、「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 D）が対応付けて規定されている。これらにより、1 0 0 回の時短回数の第 2 時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が 1 以上の間は継続報知演出 A の割合が時短回数 1 0 回 ~ 5 0 回の場合よりも低くなると共に継続報知演出 B および継続報知演出 C の割合が高くなる。また、時短回数が 1 0 回 ~ 5 0 回の場合には選択され得ない継続報知演出 D が選択される可能性がある。

## 【 3 1 4 8 】

また、図 1 0 1 7 に示した通り、時短回数（第 3 終了条件）が 1 0 0 0 回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留 0 個の状態を外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「 5 0 回」という文字が付されたアイコン、「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（1 0 0 回報知演出 B）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 0 ~ 6 4 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付されたアイコン、「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（報知演出 A）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 6 5 ~ 9 8 」の範囲に対して、「 5 0 回」という文字が付されたアイコン、「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（報知演出 B）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値「 9 9 」に対して、「 」という文字が付された 2 個のアイコンと、「祝」という文字が付された 2 個のアイコンとの組み合わせが表示され、最終的に「 」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（報知演出 C）が対応付けて規定されている。

## 【 3 1 4 9 】

つまり、時短回数が 1 0 0 0 回の場合についても、5 0 回や 1 0 0 回の場合と同様に、実際よりも少ない時短回数 ( 1 0 0 回 ) が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数 ( 1 0 0 回 ) が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性がある」と遊技者に期待させることができる。

## 【 3 1 5 0 】

また、図 1 0 1 7 に示した通り、時短回数 ( 第 3 終了条件 ) が 1 0 0 0 回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が 1 以上の状態で外れ変動が開始されるという状況 ( つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング ) に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付された 3 つのアイコンと、「継続」という文字が付された 1 つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出 ( 継続報知演出 A ) が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 0 ~ 7 4 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付されたアイコン、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 5 0 回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出 ( 継続報知演出 B ) が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 7 5 ~ 9 4 」の範囲に対して、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出 ( 継続報知演出 C ) が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 9 5 ~ 9 9 」の範囲に対して、「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出 ( 継続報知演出 D ) が対応付けて規定されている。これらにより、1 0 0 0 回の時短回数の第 2 時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が 1 以上の間は継続報知演出 A の割合が時短回数 1 0 回 ~ 5 0 回の場合よりも低くなると共に継続報知演出 B および継続報知演出 C の割合が高くなる。また、時短回数が 1 0 回 ~ 5 0 回の場合には選択され得ない継続報知演出 D が選択される可能性が、時短回数が 1 0 0 0 回の場合よりも更に高くなる。

## 【 3 1 5 1 】

このように、本第 3 7 制御例では、チャンスタイム待機演出によって、時短回数を報知する演出を実行する構成とすると共に、報知演出において最初に表示されるアイコンの組み合わせの選択比率を、時短回数に応じて異ならせることにより、アイコンの組み合わせにより時短回数を予測させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスタイム待機演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 1 0 1 6 ( b ) を参照して、本第 3 7 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 1 0 1 6 ( b ) は、本第 3 7 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 1 0 1 6 ( b ) に示した通り、本第 3 7 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 2 9 制御例における R A M 2 2 3 の構成 ( 図 8 1 1 ( b ) 参照 ) に対して、待機演出フラグ 2 2 3 j a と、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b と、待機期間タイマ 2 2 3 j c と、が追加されている点で相違している。また、討伐回数カウンタ 2 2 3 i と、残討伐数カウンタ 2 2 3 j と、特定数表地済フラグ 2 2 3 k と、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m と、賞球数カウンタ 2 2 3 n と、保留連フラグ 2 2 3 o と、ラウンド数カウンタ 2 2 3 p と、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q と、右打ちフラグ 2 2 3 r と、V 入賞済フラグ 2 2 3 s と、演出固定フラグ 2 2 3 t と、遊技環境格納エリア 2 2 3 u と、が削除されている点でも相違している。

## 【 3 1 5 2 】

待機演出フラグ 2 2 3 j a は、チャンスタイム待機演出（図 1 0 0 2（b）、図 1 0 0 3 参照）の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであればチャンスタイム待機演出の実行中であることを意味し、オフであればチャンスタイム待機演出の実行中で無いことを意味する。この待機演出フラグ 2 2 3 j a は、第 2 時短状態へと移行したことを示す状態コマンドを主制御装置 1 1 0 から受信した場合にオンに設定され（図 1 0 2 8 の S 3 4 5 1 A 参照）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングでオフに設定される（図 1 0 3 3 の S 5 7 1 1 A、図 1 0 3 4 の S 4 6 1 7 A 参照）。この待機演出フラグ 2 2 3 j a がオンの状態で新たな変動表示演出を開始させる場合は、上述した待機演出選択テーブル 2 2 2 j a（図 1 0 1 7 参照）を参照して新たなチャンスタイム待機演出を伴う変動表示状態様の変動表示演出が設定される。待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b は、チャンスタイム待機演出（図 1 0 0 2（b）、図 1 0 0 3 参照）の実行期間における変動回数をカウントするためのカウンタである。この待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b は、初期値が 0 に設定されており、1 のチャンスタイム待機演出の実行期間において新たな演出態様を実行する毎に値が 1 ずつ加算して更新される（図 1 0 2 8 の S 3 4 5 5 A、図 1 0 3 3 の S 5 7 0 9 A 参照）。チャンスタイム待機演出においては、この待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b が 4 になった場合に演出が打ち切られて通常のチャンスタイム演出に移行する。これは、チャンスタイム待機演出の実行中に遊技者が左打ちを行い続けて第 1 特別図柄の保留球が 1 以上の状態を維持する変則的な遊技方法が実行された場合に、延々とチャンスタイム待機演出が継続してしまうことを防止する趣旨である。

10

20

## 【 3 1 5 3 】

待機期間タイマ 2 2 3 j c は、チャンスタイム（第 2 時短状態）において、普通図柄の抽選が開始された後における経過時間を計時するタイマである。この待機期間タイマ 2 2 3 j c は、初期値が 0 に設定されており、チャンスタイム待機演出の終了後に普通図柄の抽選が実行される毎に、0.2 秒に対応するタイマ値が設定される（図 1 0 3 1 の S 5 6 0 8 A 参照）と共に、演出更新処理（図 1 0 3 4 参照）が実行される毎に値が減算して更新される。この待機期間タイマ 2 2 3 j c が 0 に更新された場合は、普通図柄の抽選タイミングと第 1 特別図柄の抽選開始タイミングとが大幅にずれていると判断して、0.2 秒前に開始された普図変動の抽選結果を報知するための疑似的な変動表示演出を開始させる（図 1 0 3 4 の S 4 6 1 4 A 参照）。これにより、第 1 特別図柄の抽選タイミングと普通図柄の抽選タイミングとがずれたとしても、より実質的な大当たり期待度が高い普通図柄の抽選結果に基づいて変動表示演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

30

## 【 3 1 5 4 】

< 第 3 7 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 0 1 8 から図 1 0 2 5 を参照して、本第 3 7 制御例における主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される各種制御処理の詳細について説明する。まず、図 1 0 1 8 を参照して、本第 3 7 制御例における特別図柄変動処理（S 1 0 4 A）の詳細について説明する。図 1 0 1 8 は、この特別図柄変動処理（S 1 0 4 A）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（S 1 0 4 A）は、上述した第 2 9 制御例における特別図柄変動処理（図 8 1 6 参照）と同様に、特別図柄の変動表示中における第 1 図柄表示装置 3 7 a、3 7 b の表示設定等を行うための処理である。この第 3 7 制御例における特別図柄変動処理（図 1 0 1 8 参照）のうち、S 2 0 1 ~ S 2 0 7、および S 2 1 1 ~ S 2 2 3 の各処理では、それぞれ上述した第 2 9 制御例における特別図柄変動処理（図 8 1 6 参照）の S 2 0 1 ~ S 2 0 7、および S 2 1 1 ~ S 2 2 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 7 制御例における特別図柄変動処理（図 1 0 1 8 参照）では、S 2 0 7 の処理、または S 2 1 4 の処理が終了すると、第 2 9 制御例における特別図柄判定処理（図 8 1 7 参照）に代えて特別図柄判定処理を実行し（S 2 0 9 A）、次いで、第 2 9 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 8 1 8 参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理を実行して（S 2 1 0 A）、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理（S

40

50

209 A)、および特別図柄変動パターン選択処理(S210 A)の詳細については、それぞれ図1019と図1020、および図1021と図1022を参照して後述する。

### 【3155】

また、本第37制御例における特別図柄変動処理(図1018参照)では、S218の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別された場合に(S218: No)、次いで、今回の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し(S225 A)、時短図柄当選である場合は(S225 A: Yes)、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短終了条件を、時短カウンタ203 h、小当たりカウンタ203 s、普電作動カウンタ203 j aに対して設定し(S226 A)、本処理を終了する。一方、S225 Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は(S225 A: No)、処理をS222へと移行する。また、本第37制御例における特別図柄変動処理(図1018参照)では、S222の処理において今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合(S222: No)、またはS223処理が終了した場合に、上述した第29制御例における時短更新処理(図820参照)に代えて時短更新処理を実行して(S224 A)、本処理を終了する。この時短更新処理(S224 A)の詳細については、図1023を参照して後述する。次に、図1019を参照して、上述した特別図柄判定処理(S209 A)の詳細について説明する。この特別図柄判定処理(S209 A)は、第29制御例における特別図柄判定処理(図817参照)に代えて実行される処理であり、第29制御例における特別図柄判定処理(図817参照)と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第37制御例における特別図柄判定処理(S209 A)のうち、S301~S305の各処理では、それぞれ第29制御例における特別図柄判定処理(図817参照)のS301~S305の各処理と同一の処理が実行される。また、本第37制御例における特別図柄判定処理(図1019参照)では、S303の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に(S303: No)、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して(S311 A)、本処理を終了する。この外れ時処理(S311 A)の詳細について、図1020を参照して説明する。

### 【3156】

図1020は、この外れ時処理(S311 A)を示すフローチャートである。この外れ時処理(S311 A)では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し(S2101 A)、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は(S2101 A: Yes)、第1当たり種別カウンタC2の値に対応する時短図柄種別を、第1図柄表示装置37 a, 37 bに表示させる時短図柄として設定し(S2102 A)、本処理を終了する。一方、S2101 Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は(S2101 A: No)、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し(S2103 A)、小当たりであると判別した場合は(S2103 A: Yes)、特別図柄の抽選結果を小当たりを設定し(S2104 A)、小当たり種別カウンタC5の値に対応する小当たり種別を、第1図柄表示装置37 a, 37 bに表示させる小当たり図柄として設定し(S2105 A)、本処理を終了する。これに対し、S2103 Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は(S2103 A: No)、S2104 A, S2105 Aの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理(図1020参照)を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ(大当たり以外)である場合に、抽選結果に応じた第1図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図1021を参照して、本第37制御例における特別図柄変動パターン選択処理(S210 A)の詳細について説明する。図1021は、この特別図柄変動パターン選択処理(S210 A)を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理(S210 A)は、上述した第29制御例における特別図柄変動パターン選択処理(図818参照)と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第1図柄の変動パターンを選択するための処理である。

### 【3157】

10

20

30

40

50

この第37制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図1021参照）のうち、S401～S408の各処理では、それぞれ第29制御例における変動パターン選択処理（図818参照）のS401～S408の各処理と同一の処理が実行される。また、本第37制御例における変動パターン選択処理（図1021参照）では、S401の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（S401：No）、外れ（小当たり、時短図柄当選含む）時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して（S421A）、処理をS403へと移行する。この外れ時種別決定処理（S421A）の詳細について、図1022を参照して説明する。図1022は、この外れ時種別決定処理（S421A）を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理（S421A）では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（S2201A）、時短図柄当選であると判別した場合は（S2201A：Yes）、時短種別選択テーブル202ja（図1015（b）参照）を参照して時短図柄の種別を決定し（S2202A）、本処理を終了する。一方、S2201Aの処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（S2201A：No）、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S2203A）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S2203A：Yes）、小当たり種別選択テーブル202fj（図1015（a）参照）を参照して小当たり種別を決定し（S2204A）、本処理を終了する。これに対し、S2203Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、通常の外れ（完全外れ）である）と判別した場合は（S2203A：No）、S2204Aの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理（図1022参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

#### 【3158】

次に、図1023を参照して、本第37制御例における時短更新処理（S224A）の詳細について説明する。この時短更新処理（S224A）は、第29制御例における時短更新処理（図820参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図820参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第37制御例における時短更新処理（図1023参照）のうち、S601～S605、およびS607の各処理では、それぞれ上述した第29制御例における時短更新処理（図820参照）のS601～S605、およびS607の各処理と同一の処理が実行される。また、本第37制御例における時短更新処理（図1023参照）では、S605の処理が終了すると、小当たりカウンタ203s、普電作動カウンタ203jaの値を0にリセット（設定）して（S621A）、処理をS607へと移行する。このS621Aの処理を、第29制御例における時短更新処理（図820参照）のS606に代えて実行しているのは、単に第29制御例における第3終了条件を判定するための特図2カウンタ203tに代えて、本第37制御例では普電作動カウンタ203jaが設けられていることによる変更である。つまり、第29制御例では、第2特別図柄の抽選回数が規定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設けていたが、本第37制御例では、これに代えて、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設ける構成としていることによる変更である。

#### 【3159】

また、図1023に示した通り、本第37制御例における時短更新処理（図1023参照）では、S604の処理で、時短カウンタ203hの値が0に減算されていないと判別した場合は（S604：No）、次いで、今回変動停止タイミングとなった変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S622A）、小当たりではないと判別した場合は（S622A：No）、そのまま本処理を終了する。これに対して、S622Aの処理において、今回の変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S622A：Yes）、まず、小当たり遊技の開始を設定する

ために小当たり開始フラグ 2 0 3 n をオンに設定し ( S 6 2 3 A )、次いで、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を 1 減算する ( S 6 2 4 A )。S 6 2 4 A の処理が終了すると、次いで、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 に減算されたか否かを判別し ( S 6 2 5 A )、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 に減算されたと判別した場合は ( S 6 2 5 A : Y e s )、小当たり回数が規定回数に到達したことに基づく時短終了条件 ( 第 2 終了条件 ) が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるための S 6 2 6 A ~ S 6 2 8 A の各処理を実行する。より具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g のデータを通常状態に対応するデータに更新することで遊技状態を通常状態に設定し ( S 6 2 6 A )、時短カウンタ 2 0 3 h、普電作動カウンタ 2 0 3 j a の各値を 0 にリセット ( 設定 ) することで時短終了条件をクリアする ( S 6 2 7 A )。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して ( S 6 2 8 A )、本処理を終了する。これに対して、S 6 2 5 の処理において、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 に減算されていないと判別した場合は ( S 6 2 5 A : N o )、第 2 終了条件が成立していないことを意味するため、S 6 2 6 A ~ S 6 2 8 A の各処理をスキップして、本処理を終了する。

10

### 【 3 1 6 0 】

次に、図 1 0 2 4 を参照して、本第 3 7 制御例における普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 A ) について説明する。この普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 A ) は、上述した第 2 9 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 8 2 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理 ( 図 8 2 4 参照 ) と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物 6 4 0 a の開閉制御を設定するための処理である。図 1 0 2 4 は、この普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 A ) を示すフローチャートである。この第 3 7 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 1 6 2 4 参照 ) のうち、S 1 1 0 1 ~ S 1 1 0 8、S 1 1 1 1、S 1 1 1 3、S 1 1 1 5 ~ S 1 1 1 7、および S 1 1 2 1 の各処理では、それぞれ上述した第 2 9 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 8 2 4 参照 ) の S 1 1 0 1 ~ S 1 1 0 8、S 1 1 1 1、S 1 1 1 3、S 1 1 1 5 ~ S 1 1 1 7、および S 1 1 2 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 7 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 1 0 2 4 参照 ) では、S 1 1 0 8 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値である ( 即ち、現在の遊技状態が第 1 または第 2 時短状態である ) と判別した場合は ( S 1 1 0 8 : Y e s )、時短状態用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j ( 図 1 0 1 3 ( a ) 参照 ) を参照して普通図柄の抽選結果を取得し ( S 1 1 3 1 A )、処理を S 1 1 1 1 へと移行する。これに対し、S 1 1 0 8 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、現在の遊技状態が通常状態である ) と判別した場合は ( S 1 1 0 8 : N o )、通常状態用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j ( 図 1 0 1 3 ( a ) 参照 ) を参照して普通図柄の抽選結果を取得し ( S 1 1 3 2 A )、処理を S 1 1 1 1 へと移行する。

20

30

### 【 3 1 6 1 】

また、図 1 0 2 4 に示した通り、本第 3 7 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 1 0 2 4 参照 ) では、S 1 1 1 1 の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合は ( S 1 1 1 1 : Y e s )、普通図柄の当たり種別を特定して当たり種別を音声ランプ制御装置 1 1 3 へと通知するための普図当たり時処理を実行し ( S 1 1 3 3 A )、処理を S 1 1 3 4 A へと移行する。この普図当たり時処理 ( S 1 1 3 3 A ) の詳細については、図 1 0 2 5 ( a ) を参照して後述する。S 1 1 3 3 A の処理、または S 1 1 1 3 の処理が終了した後で実行される S 1 1 3 4 A の処理では、変動時間を 1 秒間に設定して ( S 1 1 3 4 A )、本処理を終了する。また、本第 3 7 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 1 0 2 4 参照 ) では、S 1 1 1 7 の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合は、まず、普通図柄の当たり回数に基づく時短終了条件 ( 第 3 終了条件 ) の成立有無を判定するための第 3 終了条件判定処理を実行する ( S 1 1 3 5 A )。この第 3 終了条件判定処理 ( S 1 1 3 5 A ) の詳細については、図 1 0 2 5 ( b ) を参照して後述する。S 1 1 3 5 A の処理が終了すると、次いで、今回の普通図柄の当たりが普図当たり A であるか否かを判別し ( S 1 1 3 6 A )、今回の普通図柄の当

40

50

たりが普図当たり A であると判別した場合は ( S 1 1 3 6 A : Y e s )、電動役物 6 4 0 a の変位パターンを普図当たり A 用の第 1 変位パターン ( 即ち、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能な変位パターン ) に設定して ( S 1 1 3 7 A )、処理を S 1 1 2 1 へと移行する。これに対し、S 1 1 3 6 の処理において、今回の普通図柄の当たりが普図当たり A ではない ( 即ち、普図当たり B である ) と判別した場合は ( S 1 1 3 6 A : N o )、電動役物 6 4 0 a の変位パターンを普図当たり B 用の第 2 変位パターン ( 即ち、第 2 入球口 6 4 0 へと容易に遊技球を入球させることが可能であり、実質的に大当たり当選が確定する変位パターン ) に設定して ( S 1 1 3 8 A )、処理を S 1 1 2 1 へと移行する。

### 【 3 1 6 2 】

次いで、図 1 0 2 5 ( a ) を参照して、上述した普図当たり時処理 ( S 1 1 3 3 A ) の詳細について説明する。図 1 0 2 5 ( a ) は、この普図当たり時処理 ( S 1 1 3 3 A ) を示すフローチャートである。この普図当たり時処理 ( S 1 1 3 3 A ) が実行されると、まず、普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b ( 図 1 0 1 5 ( c ) 参照 ) を参照して、現在の遊技状態に応じた普図当たり種別を決定し ( S 2 3 0 1 A )、次いで、決定した普図当たり種別を音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための普図当たりコマンドを設定する ( S 2 3 0 2 A )。ここで設定された普図当たりコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、普図当たりコマンドを受信すると、その普図当たりコマンドから普通図柄の当たり種別を特定し、特定した当たり種別を加味した演出制御を行う。特に、実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選し得る時短状態においては、普通図柄の抽選が実行される毎に、普図当たり B であるか否かを示す演出を実行する。S 2 3 0 2 A の処理が終了した後は、普図当たりを示すための第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様を設定して ( S 2 3 0 3 A )、本処理を終了する。この普図当たり時処理 ( 図 1 0 2 5 ( a ) 参照 ) を実行することにより、遊技状態 ( 通常状態、第 1 時短状態、第 2 時短状態 ) に応じた割合で普図当たり種別を決定することができる。つまり、遊技状態に応じて、実質的に大当たりが確定する普図当たり B の確率を可変させることができるので、実質的な大当たり確率が異なる遊技状態を形成することができる。

### 【 3 1 6 3 】

次いで、図 1 0 2 5 ( b ) を参照して、上述した第 3 終了条件判定処理 ( S 1 1 3 5 A ) の詳細について説明する。図 1 0 2 5 ( b ) は、この第 3 終了条件判定処理 ( S 1 1 3 5 A ) を示すフローチャートである。図 1 0 2 5 ( b ) に示した通り、この第 3 終了条件判定処理 ( S 1 1 3 5 A ) が実行されると、まず、普電作動カウンタ 2 0 3 j a のカウンタ値が 0 より大きい値であるか ( 1 以上の値であるか ) 否かを判別し ( S 2 3 3 1 A )、普電作動カウンタ 2 0 3 j a のカウンタ値が 0 より大きい値ではない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 2 3 3 1 A : N o )、現在の遊技状態が通常状態であり、第 3 終了条件の成立有無を判定する必要が無いことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 3 3 1 A の処理において、普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 より大きい値である ( 1 以上の値である ) と判別した場合は ( S 2 3 3 1 A : Y e s )、現在の遊技状態が時短状態 ( 第 1 時短状態または第 2 時短状態 ) であることを意味するため、次いで、普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値を 1 減算して更新し ( S 2 3 3 2 A )、減算後の普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 に更新されたか否かを判別する ( S 2 3 3 3 A )。S 2 3 3 3 A の処理において、普電作動カウンタ 2 0 3 j a のカウンタ値が 0 に更新されたと判別した場合は ( S 2 3 3 3 A : Y e s )、第 3 終了条件が成立したと判定し、時短状態を終了させるための S 2 3 3 4 ~ S 2 3 3 6 の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g のデータを通常状態に対応するデータに更新することで遊技状態を通常状態に設定し ( S 2 3 3 4 A )、次いで、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を共に 0 にリセットする ( S 2 3 3 5 A )。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して ( S 2 3 3 6 A )、本処理を終了する。これに対し、S 2 3 3 3 A の処理において

、減算後の普電作動カウンタ 203ja のカウンタ値が 0 に更新されていない（1 以上の値に更新された）と判別した場合は（S2333A：No）、第3終了条件が成立していないと判定して、S2334A～S2336A の各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

#### 【3164】

この第3終了条件判定処理（図1025（b）参照）を実行することにより、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達することで時短状態を終了させることができる。これにより、時短状態において第1特別図柄の抽選が実行され得ない右打ちを行い続けたとしても、規定回数の普通図柄の当たり遊技が実行されることで時短状態を終了させることができるので、継続的に右打ちを行ったとしても、必ず普図当たりBになるまで時短状態が継続してしまう不具合が発生することを防止できる。

10

#### 【3165】

＜第37制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図1026から図1034を参照して、本第37制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。まず、図1026を参照して、本第37制御例におけるコマンド判定処理（S3113A）の詳細について説明する。このコマンド判定処理（S3113A）は、上述した第29制御例におけるコマンド判定処理（図835参照）に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理（図835参照）と同様に、主制御装置110から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第37制御例におけるコマンド判定処理（図1026参照）のうち、S3201～S3211、S3213、およびS3218の各処理では、それぞれ第29制御例におけるコマンド判定処理（図835参照）のS3201～S3211、S3213、およびS3218の各処理と同一の処理が実行される。また、本第37制御例におけるコマンド判定処理（図1026参照）では、S3211の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（S3211：Yes）、第29制御例における状態コマンド処理（図837参照）に代えて状態コマンド処理を実行し（S3231A）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（S3231A）の詳細については、図1027および図1028を参照して後述する。

20

#### 【3166】

また、本第37制御例におけるコマンド判定処理（図1026参照）では、S3213の処理において、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に（S3213：Yes）、第29制御例における当たり関連処理（図838参照）に代えて当たり関連処理を実行し（S3232A）、本処理を終了する。なお、図示については省略したが、この当たり関連処理（S3232A）では、第29制御例における当たり関連処理（図838参照）に対して、大当たり関連処理（S3504）に代えて大当たり関連処理（S3504A）が実行される点、および小当たり関連処理（S3508）に代えて小当たり関連処理（S3508A）が実行される点でのみ相違している。これらの大当たり関連処理（S3504A）、および小当たり関連処理（S3508A）の詳細については、それぞれ図1029、および図1030を参照して後述する。一方、S3213の処理において、主制御装置110から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていないと判別した場合は（S3213：No）、次いで、主制御装置110から受信したコマンドの中に普図当たりコマンドが含まれているか否かを判別し（S3233A）、普図当たりコマンドが含まれていると判別した場合は（S3233A：Yes）、通知された普図当たり種別に応じた制御を行うための普図当たりコマンド処理を実行して（S3234A）、本処理を終了する。これに対し、S3233Aの処理において、主制御装置110から受信したコマンドの中に普図当たりコマンドが含まれていないと判別した場合は（S3233A：No）、処理をS3218へと移行する。次に、図1027を参照して、上述した状態コマンド処理（S3231A）の詳細について説明する。この状態コマンド処理（S3231A）は、上述した通り、第29制御例における状態コマンド処理（図837参照）に代えて実行される処理であり、状態コマンド処理（図837参照）と同様に、状態コマ

30

40

50



ンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

### 【 3 1 6 7 】

この第 3 7 制御例における状態コマンド処理（図 1 0 2 7 参照）のうち、S 3 4 0 1、および S 3 4 0 2 の各処理では、それぞれ第 2 9 制御例における状態コマンド処理（図 8 3 7 参照）の S 3 4 0 1、および S 3 4 0 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 7 制御例における状態コマンド処理（図 1 0 2 7 参照）では、S 3 4 0 2 の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合に（S 3 4 0 2 : Y e s）、通常状態用の背面画像を設定するための表示用背面画像コマンドを設定し（S 3 4 2 1 A）、時短情報更新エリア 2 2 3 h に記憶されている情報をクリアして（S 3 4 2 2 A）、本処理を終了する。なお、通常状態への移行タイミ

10

### 【 3 1 6 8 】

一方、S 3 4 0 2 の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドではないと判別した場合は（S 3 4 0 2 : N o）、次いで、第 1 時短状態への移行を示す状態コマンドであるか否かを判別し（S 3 4 2 3 A）、第 1 時短状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合は（S 3 4 2 3 A : Y e s）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報格納エリア 2 2 3 h に格納し（S 3 4 2 4 A）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定して（S 3 4 2 5 A）、本処理を終了する。これに対し、S 3 4 2 3 A の処理において、今回受信した状態コマンドが第 1 時短状態への移行を通知する状態コマンドではないと判別した場合は（S 3 4 2 3 A : N o）、次いで、受信した状態コマンドが第 2 時短状態への移行を通知する状態コマンドであるか否かを判別し（S 3 4 2 6 A）、第 2 時短状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合は（S 3 4 2 6 A : Y e s）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報格納エリア 2 2 3 h に格納し（S 3 4 2 4 A）、チャンスタイム待機演出用の背面画像を示す表示用コマンドを設定する（S 3 4 2 8 A）。次いで、チャンスタイム待機演出の演出態様を設定するための待機演出設定処理を実行して（S 3 4 2 9 A）、本処理を終了する。この待機演出設定処理（S 3 4 2 9 A）の詳細については、図 1 0 2 8 を参照して後述する。一方、S 3 4 2 6 A の処理において、受信した状態コマンドが第 2 時短状態への移行を通知する状態コマンドでないと判別した場合は（S 3 4 2 6 A : N o）、S 3 4 2 7 A ~ S 3 4 2 9 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

20

30

### 【 3 1 6 9 】

次に、図 1 0 2 8 を参照して、上述した待機演出設定処理（S 3 4 2 9 A）の詳細について説明する。図 1 0 2 8 は、この待機演出設定処理（S 3 4 2 9 A）を示すフローチャートである。この待機演出設定処理（S 3 4 2 9 A）では、まず、待機演出フラグ 2 2 3 j a をオンに設定し（S 3 4 5 1 A）、次いで、第 1 特別図柄の保留球数が 0 であるか否かを判別する（S 3 4 5 2 A）。S 3 4 5 2 A の処理において、第 1 特別図柄の保留球数が 0 であると判別した場合は（S 3 4 5 2 A : Y e s）、今回の時短種別（時短回数）に応じた演出態様を、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a（図 1 0 1 7 参照）を参照して特定し（S 3 4 5 3 A）、特定した演出態様の待機演出の実行を設定する（S 3 4 5 4 A）。次いで、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値に 1 を設定して（S 3 4 5 5 A）、本処理を終了する。これに対し、S 3 4 5 2 A の処理において、第 1 特別図柄の保留球数が 0 ではない（1 以上である）と判別した場合は（S 3 4 5 2 A : N o）、S 3 4 5 3 A ~ S 3 4 5 5 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。保留球が存在する場合は、当該保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示に同期して実行する変動表示演出の演出態様として待機演出を設定すれば良く、本処理の中で演出態様を設定する必要がないためである。この待機演出設定処理（図 1 0 2 8 参照）を実行することにより、第 1 特別図柄の保留球が存在しない状況で第 2 時短状態に移行した場合に、第 2 時短状態の種別（時短回数

40

50

）に応じた演出態様のチャンスタイム待機演出を実行することができる。次に、図 1 0 2 9 を参照して、上述した大当たり関連処理（S 3 5 0 4 A）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（S 3 5 0 4 A）は、上述した第 2 9 制御例における大当たり関連処理（図 8 3 9 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図 8 3 9 参照）と同様に、大当たりに関連する各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

#### 【 3 1 7 0 】

この第 3 7 制御例における大当たり関連処理（図 1 0 2 9 参照）は、第 2 9 制御例における大当たり関連処理（図 8 3 9 参照）に対して、S 3 6 0 1，S 3 6 0 2，S 3 6 0 8，S 3 6 0 9，S 3 6 1 1、および S 3 6 1 2 の処理が削除されている点でのみ相違している。これは、大当たり中の各種演出が削除されていることによるものである。次に、図 1 0 3 0 を参照して、本第 3 7 制御例における小当たり関連処理（S 3 5 0 8 A）の詳細について説明する。この小当たり関連処理（S 3 5 0 8 A）は、上述した第 2 9 制御例における小当たり関連処理（図 8 4 5 参照）に代えて実行される処理である。図 1 0 3 0 は、この小当たり関連処理（S 3 5 0 8 A）を示すフローチャートである。この第 3 7 制御例における小当たり関連処理（図 1 0 3 0 参照）のうち、S 4 2 0 1，S 4 2 0 6、および S 4 2 1 1 の各処理では、それぞれ上述した第 2 9 制御例における小当たり関連処理（図 8 4 5 参照）の S 4 2 0 1，S 4 2 0 6、および S 4 2 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 7 制御例における小当たり関連処理（図 1 0 3 0 参照）では、S 4 2 0 1 の処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に（S 4 2 0 1 : Y e s）、下の V を狙え演出（第 2 示唆演出、図 1 0 0 6（a）参照）の開始を設定して（S 4 2 2 1 A）、本処理を終了する。下の V を狙え演出（第 2 示唆演出）を実行することにより、遊技者に対して小当たり遊技の実行中に右打ちにより V 入賞装置 6 5 0 を狙って遊技球を発射させることができるので、小当たり遊技における開閉扉 6 5 0 f 1 の開放期間の間に遊技球を確実に V 入賞装置 6 5 0 へと入球させて当該遊技球を特定領域 6 5 0 e 3 に入球させることができる。

#### 【 3 1 7 1 】

また、本第 3 7 制御例における小当たり関連処理（図 1 0 3 0 参照）では、S 4 2 0 6 の処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合に（S 4 2 0 6 : Y e s）、今回の小当たりが第 1 時短状態において実行された小当たり遊技（厳密には、第 1 時短状態において普図当たり B が開始されて通常状態に転落した後で、当該普図当たり B の開放期間中に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球したことに基づいて実行された小当たり遊技）であるか否かを判別する（S 4 2 2 2 A）。S 4 2 2 2 A の処理において、第 1 時短状態において実行された小当たり遊技であると判別した場合は（S 4 2 2 2 A : Y e s）、第 1 時短状態（ラッシュ）において小当たりに当選したにもかかわらず、遊技者が右打ちを行わなかった等によって小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過しなかったことを意味し、通常状態へと移行することとなるため、ラッシュ終了を示す演出を実行するための表示用小当たり終了コマンドを設定して（S 4 2 2 3 A）、本処理を終了する。一方で、S 4 2 2 2 A の処理において、第 1 時短状態において実行された小当たり遊技ではない（第 2 時短状態において普図当たり B に当選したことに基づいて実行された小当たり遊技である）と判別した場合は（S 4 2 2 2 A : N o）、第 1 時短状態（ラッシュ）において小当たりに当選したにもかかわらず、遊技者が右打ちを行わなかった等によって小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過しなかったことを意味し、通常状態へと移行することとなるため、チャンスタイムの終了を示す演出を実行するための表示用小当たり終了コマンドを設定して（S 4 2 2 4 A）、本処理を終了する。また、本第 3 7 制御例における小当たり関連処理では、S 4 2 1 1 の処理において、V 通過コマンドを受信したと判別した場合に（S 4 2 1 1 : Y e s）、大当たり当選を示す演出を実行させるための表示用小コマンドを設定して（S 4 2 2 5 A）、本処理を終了する。

#### 【 3 1 7 2 】

次に、図 1 0 3 1 を参照して、本第 3 7 制御例における普図当たりコマンド処理（S 3

10

20

30

40

50

2 3 4 A) の詳細について説明する。この普図当たりコマンド処理 (S 3 2 3 4 A) は、上述した通り、普図当たりコマンドにより通知された普通図柄の当たり種別に応じた制御を行うための処理である。図 1 0 3 1 は、この普図当たりコマンド処理 (S 3 2 3 4 A) を示すフローチャートである。図 1 0 3 1 に示した通り、普図当たりコマンド処理 (S 3 2 3 4 A) では、まず、現在の遊技状態が第 1 時短状態であるか否かを従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に格納されているデータに基づいて判別し (S 5 6 0 1 A)、第 1 時短状態であると判別した場合は (S 5 6 0 1 A : Y e s)、次いで、普図当たりコマンドにより通知された普図当たり種別に応じて、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が宝箱の種別を選択する演出 (図 1 0 0 6 (b)、図 3 9 参照) において選択する宝箱の種別を抽選により決定し (S 5 6 0 2 A)、決定した種別の宝箱を選択する演出態様のラッシュ中演出を、普通図柄の変動時間において実行する (S 5 6 0 3 A)。なお、この S 5 6 0 2 A の処理による抽選では、例えば、今回の抽選結果が普図当たり A である場合に、通常の宝箱 8 1 0 b を 8 0 % の割合で選択し、小さな宝箱 8 1 0 c を 2 0 % の割合で選択する一方で、普図当たり B である場合に、輝く宝箱 8 1 0 a を 3 5 % の割合で選択し、通常の宝箱 8 1 0 b を 5 5 % の割合で選択し、小さな宝箱 8 1 0 c を 1 0 % の割合で選択するように抽選内容が規定されている。これにより、輝く宝箱 8 1 0 a が選択された場合は、実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選したことが確定する一方で、小さな宝箱 8 1 0 c が選択された場合には、不利な普図当たり A の可能性が高まってしまうため、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が選択する宝箱の種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

20

### 【 3 1 7 3 】

一方、S 5 6 0 1 A の処理において、現在の遊技状態が第 1 時短状態ではないと判別した場合は (S 5 6 0 1 A : N o)、次いで、現在の遊技状態が第 2 時短状態であるか否かを判別し (S 5 6 0 4 A)、第 2 時短状態でもないとして判別した場合は (S 5 6 0 4 A : N o)、普図当たり B に当選し得ない通常状態において普図当たりに当選したことを意味し、普通図柄の変動に基づく演出を設定する必要がない遊技状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 5 6 0 4 A の処理において、現在の遊技状態が第 2 時短状態であると判別した場合は (S 5 6 0 4 A : Y e s)、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオンであるか (即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中であるか) 否かを判別し (S 5 6 0 5 A)、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオンである (即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中である) と判別した場合は (S 5 6 0 5 A : Y e s)、次いで、今回の抽選結果が普図当たり B であるか否かを判別し (S 5 6 0 6 A)、普図当たり B であると判別した場合は (S 5 6 0 6 A : Y e s)、実行中のチャンスタイム待機演出の結果を、「祝」という文字が付されたアイコン (示唆図柄) を選択する演出態様に書き替えて設定し (S 5 6 0 7 A)、本処理を終了する。一方、S 5 6 0 6 A の処理において、今回の普図当たりが普図当たり B ではない (即ち、普図当たり A である) と判別した場合は (S 5 6 0 6 A : N o)、S 5 6 0 7 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 5 6 0 5 A の処理において、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオフである (即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中ではない) と判別した場合は (S 5 6 0 5 A : N o)、待機期間タイマ 2 2 3 j c に 0 . 2 秒に対応するタイマ値を設定して (S 5 6 0 8 A)、本処理を終了する。この普図当たりコマンド処理 (図 1 0 3 1 参照) を実行することにより、普通図柄の抽選結果に応じた演出態様を設定することができる。

30

40

### 【 3 1 7 4 】

次に、図 1 0 3 2 を参照して、本第 3 7 制御例における変動演出設定処理 (S 4 3 0 4 A) の詳細について説明する。この変動演出設定処理 (S 4 3 0 4 A) は、上述した第 2 9 制御例における変動演出設定処理 (図 8 4 7 参照) に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理 (図 8 4 7 参照) と同様に、特別図柄の変動表示に同期して第 3 図柄表示装置 8 1 において実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。この第 3 7 制御例における変動演出設定処理 (図 1 0 3 2 参照) のうち、S 4 4 0 1、および S 4 4 0 3 の各処理では、それぞれ第 2 9 制御例における変動演出設定処理 (図

50

8 4 7 参照) の S 4 4 0 1、および S 4 4 0 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 7 制御例における変動演出設定処理(図 1 0 3 2 参照)では、S 4 4 0 3 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて開始させる変動表示演出が、第 2 特別図柄の変動表示に基づく変動表示演出であると判別した場合に(S 4 4 0 3 : Y e s)、次いで、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が小当たり B 4 0 であるか否かを判別する(S 4 4 1 2 A)。つまり、特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球した場合にラウンド数が少ない(不利な)3 ラウンド大当たりが実行される小当たり種別であるか否かを判別し(S 4 4 1 2 A)、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たり B 4 0 ではない(つまり、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たり A 4 0 であり、いずれにしても有利な 1 0 ラウンド大当たりが実行される状況である)と判別した場合は(S 4 4 1 2 A : N o)、第 2 特別図柄の変動表示演出として、昇格に成功する演出態様の昇格演出(図 1 0 0 5 参照)を伴う変動表示態様を決定して(S 4 4 1 3 A)、本処理を終了する。一方、S 4 4 1 2 A の処理において、第 2 特別図柄の抽選結果が不利な小当たり B 4 0 であると判別した場合は(S 4 4 1 2 A : Y e s)、第 2 特別図柄の変動表示演出として、昇格に失敗する演出態様の昇格演出を伴う変動表示態様を決定して(S 4 4 1 4 A)、本処理を終了する。

10

### 【 3 1 7 5 】

これらに対し、S 4 4 0 3 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて開始させる変動表示演出が、第 2 特別図柄の変動表示に基づく変動表示演出ではないと判別した場合は(S 4 4 0 3 : N o)、次いで、現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判別し(S 4 4 1 5 A)、通常状態であると判別した場合は(S 4 4 1 5 A : Y e s)、今回受信した変動パターンコマンドにより通知された抽選結果と、当該変動パターンコマンドから抽出した変動パターンとに基づいて変動表示演出の変動表示態様を決定し(S 4 4 1 6 A)、本処理を終了する。一方で、S 4 4 1 5 A の処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合は(S 4 4 1 5 A : N o)、チャンスタイム(第 2 時短状態)中の第 1 特別図柄の変動表示演出の開始タイミングであることを意味するため、チャンスタイム中の演出態様を設定するためのチャンスタイム中演出設定処理を実行して(S 4 4 1 7 A)、本処理を終了する。このチャンスタイム中演出設定処理(S 4 4 1 7 A)の詳細について、図 1 0 3 3 を参照して説明する。

20

### 【 3 1 7 6 】

図 1 0 3 3 は、このチャンスタイム中演出設定処理(S 4 4 1 7 A)を示すフローチャートである。図 1 0 3 3 に示した通り、このチャンスタイム中演出設定処理(S 4 4 1 7 A)が実行されると、まず、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオンであるか否かを判別し(S 5 7 0 1 A)、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオフであると判別した場合は(S 5 7 0 1 A : N o)、チャンスタイム待機演出(図 1 0 0 2 (b)、図 1 0 0 3 参照)の実行中ではないことを意味し、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される状態を形成している可能性が高いので、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し(S 5 7 0 2 A)、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 より大きい値でない(即ち、0 である)と判別した場合は(S 5 7 0 2 A : N o)、チャンスタイムに突入済みであるにもかかわらず普図当たりと第 1 特別図柄の抽選タイミングとが比較的長い時間(少なくとも 0 . 2 秒間以上)ずれていることを意味し、変動表示演出として普通図柄の抽選結果を示すための疑似的な変動表示演出を優先的に実行している状態であることを意味するため、まず、現在が普図当たり B に対応する普通図柄の変動表示中であるか否かを判別し(S 5 7 0 3 A)、普図当たり B に対応する普通図柄の変動表示中である場合は(S 5 7 0 3 A : Y e s)、既に普図当たり B を示すための疑似的な当たり変動演出が設定されているはずであるため、今回の特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出を設定(上書き)せずに、そのまま本処理を終了する。一方で、S 5 7 0 3 の処理において、現在が普図当たり B に対応する普通図柄の変動表示中ではないと判別した場合は(S 5 7 0 3 A : N o)、普図当たり A を示すための疑似的な外れ変動演出の実行中である可能性が高いため、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し(S 5 7 0 4 A)、大当たりであれば(S 5 7 0 4 A : Y e s)、疑似的な外れ変動演出の終

30

40

50

了後に復活演出によって大当たりが報知されるように設定して ( S 5 7 0 5 A )、本処理を終了する。一方で、S 5 7 0 4 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は ( S 5 7 0 4 A : N o )、S 5 7 0 5 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

### 【 3 1 7 7 】

これらに対し、S 5 7 0 2 A の処理において、待機時間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 より大きい値であると判別した場合は ( S 5 7 0 2 A : Y e s )、普通図柄の抽選が開始された直後 ( 0 . 2 秒以内 ) に第 1 特別図柄の抽選が開始されたことを意味し、チャンスタイムにおける正常な動作となっていることを意味するため、次いで、実行中の普通図柄の変動表示に対応する普通図柄の抽選結果と今回の第 1 特別図柄の抽選結果とに応じた演出態様を決定し ( S 5 7 0 6 A )、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値を 0 にリセットして ( S 5 7 0 7 A )、本処理を終了する。S 5 7 0 6 A の処理により、普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができ、普通図柄の抽選で 3 % の割合で決定される普図当たり B が決定されているか、1 / 3 2 0 の確率の特別図柄の大当たりで当選していれば、大当たり時と同様に同一の第 3 図柄が揃う変動表示態様が設定されるため、チャンスタイムにおいて、見かけ上の第 1 特別図柄の大当たり確率が高くなったかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

### 【 3 1 7 8 】

また、S 5 7 0 1 A の処理において、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオンであると判別した場合は ( S 5 7 0 1 A : Y e s )、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a ( 図 1 0 1 7 参照 ) を参照して、今回の抽選結果、設定されている第 2 時短状態の時短回数、および現在の第 1 特別図柄の保留球数に応じた演出態様を決定し ( S 5 7 0 8 A )、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値に 1 を加算して更新する ( S 5 7 0 9 A )。次いで、加算後の待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値が 4 になったか否かを判別し ( S 5 7 1 0 A )、4 になったと判別した場合は ( S 5 7 1 0 : Y e s )、待機演出フラグ 2 2 3 j a をオフに設定して ( S 5 7 1 1 A )、本処理を終了する。一方で、S 5 7 1 0 A の処理において、加算後の待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値が 4 ではないと判別した場合は ( S 5 7 1 0 A : N o )、S 5 7 1 1 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。S 5 7 1 0 A、S 5 7 1 1 A の各処理を実行することにより、チャンスタイム待機演出における変動回数を最大 4 回に限ることができるので、チャンスタイム待機演出中に遊技者が左打ちを行って第 1 特別図柄の保留球が途切れなかったとしても、延々とチャンスタイム待機演出が継続してしまうことを抑制することができる。次に、図 1 0 3 4 を参照して、本第 3 7 制御例における演出更新処理 ( S 3 1 1 2 A ) の詳細について説明する。この演出更新処理 ( S 3 1 1 2 A ) は、上述した第 2 9 制御例における演出更新処理 ( 図 8 4 9 参照 ) に代えて実行される処理であり、演出更新処理 ( 図 8 4 9 参照 ) と同様に、演出態様を更新するための処理である。

20

30

### 【 3 1 7 9 】

この第 3 7 制御例における演出更新処理 ( 図 1 0 3 4 参照 ) では、まず、待機期間タイマ 2 2 3 j c のタイマ値が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( S 4 6 1 1 A )、待機期間タイマ 2 2 3 j c のタイマ値が 0 より大きい値であると判別した場合は ( S 4 6 1 1 A : Y e s )、次いで、待機期間タイマの値を減算することで更新し ( S 4 6 1 2 A )、更新後の待機期間タイマ 2 2 3 j c のタイマ値が 0 であるか否かを判別する ( S 4 6 1 3 A )。S 4 6 1 3 A の処理において、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 に更新されたと判別した場合は ( S 4 6 1 3 A : Y e s )、普通図柄の抽選が実行されてから所定期間 ( 0 . 2 秒間 ) が経過しても第 1 特別図柄の抽選が開始されていないことを意味し、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に行われるというチャンスタイムの基本動作から外れた動作となっているため、実行中の普図変動の抽選結果に応じた演出態様の疑似変動演出を、実行中の普通図柄の変動表示に基づく普図当たりの終了までの期間で実行し ( S 4 6 1 4 A )、本処理を終了する。一方で、S 4 6 1 3 A の処理において、更新後の

40

50

待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 4 6 1 3 A : N o ) 、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に行われるというチャンスタイムの基本動作から外れた動作となっているか否かの判断がつかないため、S 4 6 1 4 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

### 【 3 1 8 0 】

これに対し、S 4 6 1 1 A の処理において、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 であると判別した場合は ( S 4 6 1 1 A : N o ) 、チャンスタイム待機演出の終了タイミングであるか否かを判別し ( S 4 6 1 5 A ) 、チャンスタイム待機演出の終了タイミングであると判別した場合は ( S 4 6 1 5 A : Y e s ) 、次いで、現在が変動停止状態であるか否かを判別する ( S 4 6 1 6 A ) 。S 4 6 1 6 A の処理において、変動停止状態であると判別した場合は ( S 4 6 1 6 A : Y e s ) 、時短図柄当選時に第 1 特別図柄の保留球が 0 の状態で 5 秒間のチャンスタイム待機演出が実行され、保留球数が 0 のまま当該チャンスタイム待機演出が終了されたことを意味するため、待機演出フラグ 2 2 3 j a をオフに設定して ( S 4 6 1 7 A ) 、本処理を終了する。これに対し、S 4 6 1 5 A の処理において、待機演出の終了タイミングではないと判別した場合 ( S 4 6 1 5 A : N o ) 、および S 4 6 1 6 A の処理において変動停止状態ではないと判別した場合は ( S 4 6 1 6 A : N o ) 、S 4 6 1 7 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この演出更新処理 ( 図 1 0 3 4 参照 ) を実行することにより、チャンスタイムにおいて、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるという基本動作から外れた動作となってしまった場合に、大当たり確率が 1 / 3 2 0 の第 1 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出よりも優先的に、実質的な大当たり確率 ( 普図当たり B の決定割合 ) が 3 % の普通図柄の抽選結果を示すための疑似変動演出を実行することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

### 【 3 1 8 1 】

以上説明した通り、第 3 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、通常状態よりも有利な時短状態として、実質的な大当たり確率が高い第 1 時短状態と、実質的な大当たり確率が第 1 時短状態よりも低く、且つ、通常状態よりも高い ( 第 1 時短状態よりも有利度合いが低く、且つ、通常状態よりも有利度合いが高い ) 第 2 時短状態と、を形成可能に構成している。より具体的には、大当たり終了後の遊技状態の 1 種として、第 1 時短状態が設定され得る一方で、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、第 2 時短状態が設定されるように構成している。また、本第 3 7 制御例では、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に、1 0 0 % の割合で、大当たり、または実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する ( 第 2 特別図柄の抽選が実行された時点で実質的に大当たりが確定する ) 構成としている一方で、時短状態の種別に応じて、時短状態が終了するまでの間に第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 入球口 6 4 0 へと入球する可能性を異ならせる構成としている。即ち、本第 3 7 制御例では、普通図柄の抽選が実行された場合に遊技状態によらず 1 0 0 % の割合で普通図柄の当たりに当選する構成とした上で、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能となる ( 即ち、実質的に大当たりが確定する ) 普図当たり種別 ( 普図当たり B ) が決定される割合を、通常状態では低確率 ( 0 % の割合 ) 、第 1 時短状態では高確率 ( 8 0 % の割合 ) 、第 2 時短状態では第 1 時短状態と通常状態との間の確率 ( 3 % の割合 ) に設定することにより、遊技状態毎に普通図柄の抽選が実行された場合の大当たり確率を異ならせる構成とした。これにより、普通図柄の抽選が実行された場合における大当たり期待度を遊技状態毎に異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

### 【 3 1 8 2 】

また、本第 3 7 制御例では、第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 入球口 6 4 へと入球する遊技球が、第 1 入球口 6 4 へ入球するよりも前に必ず通過する位置 ( 第 1 入球口 6 4 の上方 ) に対して、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート 6 7 c を配置する構成とし、更に、第 1 特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の抽選が開始されてから当該普通図柄の抽選に基づく普通図柄の当たりに終了するまでの間の期間の方が短くなるように構成し

ている。つまり、第1特別図柄の抽選が実行される場合に、毎回、普通図柄の抽選もほぼ同時に（第1特別図柄の抽選が実行される直前で）実行されるように構成している。加えて、右打ちを行った場合に遊技球が通過可能な位置にも普通図柄の抽選契機となる右スルーゲート67rを別で設ける構成としているが、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート67cを通過する割合と、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rを通過する割合とが、略同一となるように構成している。これらにより、特に第2時短状態においては、右打ちにより普通図柄の抽選のみを実行させるよりも、左打ちにより普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる方が、第2時短状態の間に大当たり当選する可能性が高くなるように構成している。具体的には、第2時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選で約3%の割合で当選する普図当たりB（遊技球が第2入球口640へと入球可能な第2変位パターンで電動役物640aが変位される普図当たり）に当選した場合にのみ大当たりとなる（実質的に大当たり確定の第2特別図柄の抽選を実行させることが可能となる）一方で、左打ちを行った場合は、普通図柄の抽選で普図当たりB（第2変位パターンで電動役物640aが変位される当たり）に当選する可能性に加えて、第1特別図柄の抽選で大当たり当選する可能性もあるため、第2時短状態において左打ちにより遊技を行わせることができる。そして、上述した通り、左打ちを行うと、中央スルーゲート67cを通過した遊技球が必ず第1入球口64へと入球し、普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるので、第1特別図柄の抽選1回あたりの実質的な大当たり確率が高くなる（実質的に、第1特別図柄の大当たりとなる確率である約1/320と、第2変位パターンが設定される普通図柄の当たりとなる確率である約1/33との合算確率である約1/30の大当たり確率になる）という、極めて斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、右打ちよりも左打ちを行った方が有利となり、且つ、特別図柄の抽選内容（特別図柄の抽選で実質的に大当たりとなる確率）が共通となる複数の遊技状態（通常状態、および第2時短状態）において、実質的な大当たり確率を異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【3183】

また、本第37制御例では、時短終了条件の1つとして、普図当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第3終了条件）を規定している。より具体的には、第1時短状態においては、普通図柄の当たり遊技が1回実行されることで時短状態が終了されるように構成し、第2時短状態においては、当選した時短図柄の種別に応じて普通図柄の当たり遊技が10回～1000回実行されることで時短状態が終了するように構成している。この理由としては、本第37制御例においては、右打ちを行うことで、第1特別図柄の抽選を実行させることなく普通図柄の抽選のみを実行させることが可能な盤面構成であり、且つ、普図当たりBに当選することで実質的に大当たりが確定する遊技性としているため、特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第1終了条件）および小当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第2終了条件）のみを時短終了条件として規定した場合、第1時短状態または第2時短状態に移行した後で右打ちを行い続けると、実質的に大当たりが確定する普図当たりBに当選するまで時短状態が継続してしまう不具合が生じてしまうためである。そこで、本第37制御例では、時短終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第3終了条件）を規定する構成とし、時短状態において右打ちを行い続け、特別図柄の抽選が全く行われなかったとしても、規定回数に渡って普図当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了されるように構成している。これにより、普図当たりBに当選するまで（即ち、実質的に大当たり当選まで）時短状態が必ず継続してしまうという不具合が発生することを防止することができる。

30

40

#### 【3184】

また、本第37制御例では、第2時短状態において、第1特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出を実行する場合に、その直前に実行された普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定する構成としている。即ち、普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する普図当たりBに当選していた場合、第1特別図柄の抽選結果が外れであったとしても

50



、大当たりを報知する変動表示態様と区別困難な演出態様の変動表示演出を実行する構成としている。このように構成することで、1の変動表示演出によって第1特別図柄の抽選結果と普通図柄の抽選結果とを一括して報知することができるので、1の変動表示演出における見かけ上の大当たり確率が高くなったかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができると共に、好適な演出態様を実現することができる。更に、本第37制御例における第2時短状態では、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるという基本動作からずれた動作（第1特別図柄の抽選タイミングが普通図柄の抽選タイミングから少なくとも0.2秒間以上ずれている動作）となっている場合に、変動表示演出によって第1特別図柄の抽選結果よりも、普通図柄の抽選結果を優先的に報知する構成としている。つまり、普通図柄の抽選が実行されたことに基づいて疑似的な変動表示演出を実行し、当該疑似的な変動表示演出の実行中に第1特別図柄の抽選が実行された場合は、当該第1特別図柄の抽選結果が大当たりであり、且つ、実行中の疑似的な変動表示演出が外れ（第2入球口640へと入球不可能（困難）な普図当たりA）を報知する変動表示演出である場合にのみ、第1特別図柄の抽選結果（大当たり）を報知する演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の抽選結果を、実質的な大当たり確率が低い第1特別図柄の抽選結果よりも優先的に報知することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

10

### 【3185】

なお、本第37制御例では、左打ちと右打ちとで、スルーゲート（中央スルーゲート67cまたは右スルーゲート67r）を遊技球が通過する割合を略同一とする構成としたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rを通過する割合を、左打ちにより発射された遊技球が左スルーゲート67cを通過する割合よりも高くなる（例えば、右打ちにより2個の遊技球を発射する毎に1個の遊技球が右スルーゲート67r通過する割合となる）ように構成してもよい。このように構成した場合、第1時短状態や第2時短状態における遊技方法を遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。つまり、時短状態において左打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度は低くなる（左打ちにより遊技球を10～15個発射する毎に1回実行される程度の頻度となる）一方で、普通図柄の抽選が実行される毎に第1特別図柄の抽選が実行されるため、普通図柄の抽選で第2変位パターンに対応する普通図柄の当たりとなることだけでなく、第1特別図柄の抽選で大当たりとなることにも期待させることができる。一方で、時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度が高くなる（右打ちにより遊技球を2個発射する毎に1回実行される程度の頻度となる）ため、時短状態における普通図柄の抽選効率を高くすることができる一方で、第1特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態の間に大当たり当選する可能性が低くなる遊技性を実現することができる。よって、時短状態における遊技方法（左打ちを行うか右打ちを行うか）によって、遊技者に対して時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的高くなるが、普通図柄の抽選効率が悪くなる（時短状態の消化に比較的長い時間を要する上に、無駄球が比較的多く発生する）遊技性と、普通図柄の抽選効率は良くなるが、時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的低くなる（第1特別図柄の大当たり確率である1/320の分だけ大当たり期待度が低下する）遊技性と、を選択させる極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者毎に、自己の趣向によりマッチした遊技性を選択させることができるので、より多くの遊技者の好みに合う遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

### 【3186】

本第37制御例では、第1時短状態を大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態として構成し、第2時短状態を時短図柄に当選した場合に設定される遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短図柄に当選した場合の一部又は全部で第1時短状態が設定されるように構成してもよいし、大当たり終了後の遊技状態として第2時短状態が設定され得るように構成してもよい。本第37制御例では、第

50



1 時短状態と第 2 時短状態とで、実質的に大当たりが確定する普図当たり B が決定される割合を異ならせることにより、通常状態と、第 1 時短状態と、第 2 時短状態とで、互いに実質的な大当たり確率を異ならせるように構成していたが、実質的な大当たり確率を異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の大当たり確率が異なる 3 種類の状態を設ける構成としてもよい。即ち、特別図柄の大当たり確率が約  $1 / 320$  となる通常状態と、特別図柄の大当たり確率が約  $1 / 1.25$  となる第 1 時短状態と、特別図柄の大当たり確率が約  $1 / 30$  となる第 2 時短状態と、を形成してもよい。このように構成することで、中央スルーゲート 67c を少なくとも廃止することができるので、盤面構成を簡素化することができる。

#### 【3187】

10

本第 37 制御例では、第 1 時短状態において右打ちを報知する一方で、第 2 時短状態においては左打ちを報知する構成としていたが、第 2 時短状態においても左打ちを報知する構成としてもよい。即ち、第 2 時短状態においても、左打ちを行った場合は、第 1 特別図柄の抽選を実行させることができる分、大当たりとなる可能性が高くなるため、左打ちにより若干有利度合いが高くなる。よって、第 2 時短状態において左打ちを報知することにより、遊技者の有利度合いを向上させることができる。また、本第 37 制御例では、第 1 時短状態において昇格演出（大当たりが 3 ラウンドで終了する 3 ラウンド大当たりの可能性がある「7」以外の図柄が 10 ラウンドまで継続する 10 ラウンド大当たりが確定する「7」図柄に昇格する演出）を実行する構成としていたが、この昇格演出は、後述する第 46 制御例の特定演出の別形態である。つまり、有利な特定状態が特定期間を超えて継続することが決定された場合に、決定されたタイミングとは異なるタイミングで実行され、特定期間を超えて継続することを報知する演出対応の特定演出の別形態である。

20

#### 【3188】

本第 37 制御例では、時短終了条件として、特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて成立する第 1 終了条件と、小当たり当選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第 2 終了条件と、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第 3 終了条件と、を規定する構成としていたが、これらに加え、例えば、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、V 入賞不可能な小当たり）となった回数が規定回数となったことに基づいて成立する第 4 終了条件を課す構成としてもよい。このように構成することで、特に、第 2 時短状態において、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となるよりも前に第 2 時短状態が終了され得る構成とすることができるので、第 2 時短状態において、時短回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数）に余裕がある場合でも、遊技者に対して緊張感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、この場合において、所定の抽選結果となった場合の変動表示演出として、所定の抽選結果となったことを遊技者が把握し得るように固定の演出を実行する（例えば、リーチ外れ演出を実行する）構成としてもよい。このように構成することで、固定の演出の実行回数により所定の抽選結果の規定回数までの残り回数を把握し得る遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

#### 【3189】

本第 37 制御例では、天井機能（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に第 2 時短状態を設定する機能）を設けていなかったが、天井機能を搭載してもよい。この場合において、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 時短状態と同じ有利度合い（約 3 % の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選する普図当たりの振り分け）に設定してもよいし、異なる有利度合いに設定してもよい。時短図柄当選に基づく第 2 時短状態よりも高い有利度合い（例えば、約 10 % の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選する普図当たりの振り分け）に設定することで、天井抽選回数に到達することをより強く期待させることができるし、時短図柄当選に基づく第 2 時短状態よりも低い有利度合い（例えば、約 1 % の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選する普図当たりの振り分け）に設定することで、少ない抽選回数から天井抽選回数を目指

40

50

して遊技を行い、遊技者が遊技にのめり込みすぎてしまうことを抑制することができる。また、いずれの場合においても、天井機能を設けることで、所謂ハマリが発生したとしても、天井抽選回数へと到達することを目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

### 【3190】

本第37制御例では、電動役物640aが開放されている場合に、第2入球口640へと遊技球を誘導可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、上述した第6制御例と組み合わせてもよい。即ち、所謂非電動役物（第1非電動役物）によって開閉され、第1特別図柄の抽選契機となる第1始動口と、非電動役物（第2非電動役物）によって開閉され、第2特別図柄の抽選契機となる第2始動口と、を設ける。更に、遊技球が通過することで第1非電動役物を開放させる第1非電作動ゲートと、遊技球が通過することで第2非電動役物を開放させる第2非電作動ゲートと、装置内部に入球した遊技球を第1非電作動ゲートと第2非電作動ゲートとのいずれかに振り分ける振分役物と、が設けられた入賞装置とを設け、普通図柄の当たりとなった場合に入賞装置を開放する位置に電動役物を設ける構成としてもよい。そして、普通図柄の当たりとなったことに基づいて振分役物を固定の変位動作で変位させ、普通図柄の当たり種別として、振分役物によって第1非電作動ゲートへと振り分けられる配置の間に入賞装置が開放される普図当たりAと、第2非電作動ゲートへと振り分けられる配置の間に入賞装置が開放される普図当たりBと、を設け、普図当たりBが選択される割合を、上述した第37制御例と同様に、通常状態、第1時短状態、および第2時短状態で互いに異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、上述した第37制御例と同様の挙動を実現することができる。

### 【3191】

本第37制御例では、第2時短状態へと移行した場合に、第1特別図柄の保留球を消化している間、チャンスタイム待機演出を実行することで、第1特別図柄の保留球が0個の状態にしてから左打ちを行わせ易くし、普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される基本動作から外れた動作となり難くする構成としていたが、チャンスタイム中の動作を基本動作（普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）から外れ難くする方法は、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、例えば、チャンスタイム（第2時短状態）において第1特別図柄の保留球が1以上となっている場合に、第1特別図柄の変動時間を極めて短い変動時間（例えば、0.1秒間）に設定する構成としてもよい。このように構成することで、チャンスタイムへと移行してから比較的短い時間で第1特別図柄の保留球を消化することができるので、チャンスタイム中の動作を基本動作（普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）からより外れ難くすることができる。また、例えば、第1特別図柄、および普通図柄の保留記憶機能を廃止してもよい。このように構成することで、時短図柄が停止表示されてチャンスタイム（第2時短状態）に移行した時点において、確実に、第1特別図柄も普通図柄も変動停止状態にすることができる。よって、基本動作（普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）から外れた動作となってしまうことを抑制することができる。

### 【3192】

本第37制御例では、時短図柄当選が発生してチャンスタイムに突入した場合に、第1特別図柄の保留球に基づく変動表示が終了されるまで（またはチャンスタイム突入後、特定期間が経過するまで）に渡って、チャンスタイム待機演出を実行する構成とし、チャンスタイムが開始されていないかのような演出態様に設定していたが、演出態様はチャンスタイム待機演出に限定されるものではない。例えば、時短図柄当選に基づく変動表示演出を、第1特別図柄の保留球が全て消化される期間まで継続して実行することで、チャンスタイムが開始されていないかのように遊技者に思わせる構成としてもよいし、時短図柄当選を示す第3図柄の停止表示期間を、チャンスタイム突入後も、第1特別図柄の保留球が全て消化されるまで継続して実行してもよい。また、時短図柄当選に基づく変動表示演出が終了されてから（時短図柄当選を示す第3図柄が停止表示されてから）、第1特別図柄

の保留球が消化されるまで、チャンスタイムへの移行が確定したことを示す演出のみを実行し、保留球が消化された後で第1入球口64（および中央スルーゲート67c）への遊技球の入球を検出したことに基づいて、チャンスタイムが開始されたことを明確に報知する演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者に対してチャンスタイム（第2時短状態）が開始されていないと思わせることができるので、第1特別図柄の保留球が存在するうちに遊技者が左打ちを開始してしまい、第1特別図柄の変動表示の開始タイミングと普通図柄の変動開始タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。即ち、変動表示演出によって、第1特別図柄の抽選結果と、その第1特別図柄の抽選とほぼ同時に（直前に）実行された普通図柄の抽選結果と、の両方を加味した演出結果を報知する遊技性をより確実に実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

### 【3193】

本第37制御例では、通常状態において普図当たりBが決定される割合を0%、第1時短状態において普図当たりBが決定される割合を80%、第2時短状態において普図当たりBが決定される割合を3%に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の割合に設定することができる。例えば、通常状態において普図当たりBが決定され得る（例えば、0.1%の割合で決定される）ように構成することで、通常状態においても、第1特別図柄の抽選で大当たりになることに加え、普通図柄の抽選で普図当たりBとなることを期待させることもできるので、通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、第2時短状態における普図当たりBの決定割合を上昇させることで、第2時短状態における変動表示演出毎の実質的な大当たり期待度を向上させることができるし、低下させることで、第2時短状態における大当たり期待度を低下させることができる。更に、第1時短状態における普図当たりBの決定割合を上昇させることで、第1時短状態に移行した場合の大当たり当選期待度（連チャン発生率）を向上させることができるし、普図当たりBの決定割合を低下させることで、第1時短状態に移行した場合の大当たり当選期待度を低下させることができる。なお、時短状態Aにおいて第2入球口640へと入球困難な普図当たりAに係る普図当たり遊技の実行、および第2入球口640へと入球容易な普図当たりBに係る普図当たり遊技の実行は、それぞれ後述する第59制御例における保留球を増加させ難い制御、および保留球を増加させ易い制御の別形態である。

20

30

### 【3194】

本第37制御例では、普通図柄の抽選が実行された場合に、遊技状態によらず、普通図柄の当たりとなる確率を1/1（100%）とする構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の確率に設定することができる。他の制御例と同様に、普通図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態を設ける構成とし、通常状態および第2時短状態は普通図柄の低確率状態として取り扱われる一方で、第1時短状態は普通図柄の高確率状態として取り扱われるように構成してもよい。この場合において、普通図柄の当たりとなる確率を、普通図柄の高確率状態では1/1.25（80%）、普通図柄の低確率状態では3/100（3%）に設定し、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）において普通図柄の当たりとなった場合は必ず普図当たりBに設定される（第2変位パターンで電動役物640aが変位される）一方で、通常状態で普通図柄の当たりとなった場合は必ず普図当たりAに設定される（第1変位パターンで電動役物640aが変位される）構成としてもよい。つまり、普通図柄の高確率状態に設定される第1時短状態では、普通図柄の抽選で80%の割合で普通図柄の当たりとなって実質的に大当たりが確定する普図当たりBが必ず決定され、普通図柄の低確率状態に設定される第2時短状態では、普通図柄の抽選で3%の割合で普通図柄の当たりとなって実質的に大当たりが確定する普図当たりBが必ず決定され、通常状態では、普通図柄の抽選で3%の割合で普通図柄の当たりとなるが、必ず普図当たりAが決定されるため第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能（困難）となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の当たりとなった場合に、時短状態であれば普図当たりBを決定し、通常状態であれば普図当たりAを

40

50

決定するという、比較的簡単な制御により上述した第 3 7 制御例と同一の動作を実現することができるので、普通図柄の当たりに当選した後における処理負荷を低減することができる。

#### 【 3 1 9 5 】

本第 3 7 制御例では、普図当たり A であるか普図当たり B であるかによらず、第 2 時短状態において普通図柄の抽選が開始されてから普通図柄の当たりが終了して次の普通図柄の抽選を実行可能となるまでの期間の長さを、第 2 入球口 6 4 0 への入球を検出しない場合に、第 1 特別図柄の変動時間と同一の期間となるように構成することで、第 2 時短状態の間、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される遊技性を維持可能に構成していたが、少なくとも普図当たり B では、普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間を必ずしも第 1 特別図柄の変動時間に一致させなくても良い。例えば、普図当たり B に当選した場合は、普通図柄の変動時間が 1 秒間、普通図柄のオープニング期間が 7 秒間、電動役物 6 4 0 a の開放期間が最大 2 秒間の、合計 1 0 秒間となるように構成してもよい。このように構成することで、普図当たり B となる場合（即ち、大当たり演出を実行する場合）における演出期間をより長く確保することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。

10

#### 【 3 1 9 6 】

本第 3 7 制御例では、通常状態において時短図柄に当選することで、大当たりを介さずに、第 2 時短状態へと直接移行する構成としていたが、遊技状態の組合せはこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、第 2 時短状態において時短図柄に当選した場合に、第 1 時短状態（または第 1 時短状態と同等の普図当たり B の決定割合となる第 2 時短状態 B）へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、第 2 時短状態において大当たりに当選することに加え、時短図柄当選が発生した場合にも、時短状態と大当たりとを 8 0 % の割合で繰り返す（ループする）極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第 1 時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、普図当たり B の当選割合が低い遊技状態（例えば、第 2 時短状態、または第 2 時短状態と同等の普図当たり B の決定割合となる第 1 時短状態 B）へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、第 1 時短状態において左打ちを行った場合に、第 1 特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させることができることにより第 1 特別図柄の大当たりに当選し得る分、大当たり期待度が高くなるというメリットが生じる代わりに、時短図柄当選が発生すると、時短状態自体の有利度合いが低下してしまうというデメリットを生じさせることができるので、メリット、デメリットを勘案して遊技方法を遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができる。また、遊技状態は時短状態および通常状態には限られず、例えば、特別図柄の抽選確率が通常よりも高い特別図柄の高確率状態を設け、特別図柄の低確率状態に設定される遊技状態（通常状態、第 1 時短状態、第 2 時短状態）から特別図柄の高確率状態に設定される遊技状態（高確率状態、且つ、非時短状態、高確率状態、且つ、第 1 時短状態、高確率状態、且つ、第 2 時短状態）へと、大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよい。また、逆に、高確率状態に設定される遊技状態から低確率状態に設定される遊技状態へと大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよいし、高確率状態に設定される遊技状態から高確率状態に設定される他の遊技状態へと、大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよい。また、上記のあらゆる場合において、大当たりを介さずに遊技状態を変更する条件は、時短図柄当選に限られるものでもなく、例えば、特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球を入球させることが不可能な開閉扉 6 5 0 f 1 の開放パターンに設定される小当たり（非 V 小当たり）に当選したことを契機として、遊技状態を変更する構成としてもよいし、特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよいし、第 2 特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよいし、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよい。これにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上さ

20

30

40

50

せることができる。

【 3 1 9 7 】

< 第 3 8 制御例 >

次に、図 1 0 3 5 から図 1 0 6 3 を参照して、第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 3 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態として、実質的に大当たりが確定する第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 入球口 6 4 0 への入球し易さ（第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能な普図当たり B に当選する割合）が異なる複数の時短状態（第 1 時短状態、第 2 時短状態）を設ける構成とすることにより、特別図柄の抽選確率が共通であるにもかかわらず、実質的な大当たり確率が異なる複数の遊技状態を設ける構成としていた。

10

【 3 1 9 8 】

これに対して第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 3 7 制御例と同様に、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とで実質的な大当たり確率（実質的に大当たりが確定する小当たりの確率）を異ならせているものの、第 2 特別図柄の抽選に完全外れの抽選結果を設けている点では第 3 7 制御例と相違している。即ち、本第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合における実質的な大当たり確率（特別図柄の抽選で大当たりとなる確率と小当たりとなる確率との合算の確率）が約 1 / 3 となる（約 2 / 3 の確率で外れとなる）ように構成している点で第 3 7 制御例と相違している。また、本第 3 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短回数が共通であるにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第 2 特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第 2 特別図柄の抽選回数が異なる複数の時短状態を設けている点で相違している。より具体的には、特別図柄の抽選を実質的に 2 回実行可能な時短状態 A と、特別図柄の抽選を実質的に 4 回実行可能な時短状態 B と、を設ける構成としている。ここで、本第 3 7 制御例では、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第 1 終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第 2 終了条件と、第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第 3 終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第 4 終了条件と、が設けられている。時短状態 A と時短状態 B とでは、第 1 ~ 第 3 終了条件が共通とされ、第 4 終了条件のみを異ならせることにより、実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせている。

20

30

【 3 1 9 9 】

また、本第 3 8 制御例では、時短状態 A , B に加えて、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態 C を設ける構成としている。加えて、本第 3 8 制御例では、時短状態の連続回数（通常状態を介さずに時短状態と大当たりとが繰り返される繰返し回数）に制限を設ける（時短リミット回数を設定する）構成とした上で、時短状態 C の間に大当たりに当選した場合は、時短リミット回数に到達していない限り、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 C に設定されるように構成している。つまり、一旦時短状態 C が設定されると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態を形成する構成としている。このように構成することで、時短状態 C に移行することを遊技者に対して強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、本第 3 8 制御例では、時短状態 C において、容易に保留球を上限個数まで貯めることができるように普通図柄の変動時間や特別図柄の変動時間、普通図柄の開放パターンを設定することにより、時短状態 C と大当たりとが時短リミット回数に到達するまで繰り返されて通常状態へと移行した際に、上限個数（4 回）の第 2 特別図柄の保留球が保留されている状態となり易く構成している。これにより、通常状態に転落した後においても、大当たり確率が約 1 / 3 の第 2 特別図柄の抽選を 4 回実行する機会を遊技者に対して与えることができるので、時短リミット回数に到達した後における有利

40

50

度合いを、他の時短状態における有利度合い以上とすることができる。具体的には、第2特別図柄の抽選を実質的に2回実行可能な時短状態Aよりも大当たり期待度が高く、且つ、第2特別図柄の抽選を実質的に4回実行可能な時短状態Bと同等の大当たり期待度となる有利な状態を形成することができる。よって、時短リミット回数に到達した場合も、遊技者に対して大当たりに対する大きな期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3200】

更に、本第38制御例では、時短状態Aや時短状態Bにおいて第2特別図柄の小当たり遊技が開始された場合に、小当たり開始時に第2終了条件が成立する（小当たりカウンタ203sを減算する）ように構成する一方で、時短状態Cにおいて第2特別図柄の小当たり遊技が開始された場合には、特定領域650e3を遊技球が通過した後で第2終了条件が成立する（小当たりカウンタ203sを減算する）ように構成している。このように構成することで、時短状態Aや時短状態Bに移行した後において小当たりで当選した場合に、時短状態の間に実行された第2特別図柄の抽選であるか、時短状態の間に保留された第2特別図柄の保留球に基づいて通常状態への移行後に開始された第2特別図柄の抽選であるかによらず、特定領域650e3を遊技球が通過した時点の遊技状態を通常状態に設定することができる。よって、時短状態の間に開始された第2特別図柄の抽選であるか、通常状態に移行した後で開始された第2特別図柄の抽選であるかによらず、大当たり当選時の有利度合いを共通化することができる。また、時短状態Cにおいては、小当たり当選した場合に、当選時の遊技状態を時短状態に固定化することができるので、時短リミット回数を超えて時短状態Cと大当たりとの繰り返しが続いてしまったり、逆に、時短リミット回数に到達する前に時短状態Cと大当たりとの繰り返しが終了されてしまうことを抑制することができる。

#### 【3201】

この第38制御例におけるパチンコ機10が、上述した第37制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、パチンコ機10の遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第37制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第37制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図1035を参照して、本第38制御例における遊技盤13の盤面構成について説明する。図1035は、本第38制御例における遊技盤13の正面図である。図1035に示した通り、本第38制御例における遊技盤13は、第37制御例における遊技盤13の盤面構成（図1001参照）に対して、第1入球口64の上方に設けられていたスルーゲート67c、および可変表示装置ユニット80の右側に設けられていた右スルーゲート67rに代えて、V入賞装置650の上流側に単一のスルーゲート67が設けられている点で相違している。図1035に示した通り、このスルーゲート67は、右打ちにより可変表示装置ユニット80の正面視右側の流路へと発射され、第2入球口640に入球しなかった遊技球が必ず通過する位置に設けられている。つまり、本第38制御例では、第37制御例に対して、右打ちを行わなければ普通図柄の抽選が実行されず、電動役物640aが開放されることもない代わりに、右打ちを行った際のスルーゲート67の通過割合が高くなる盤面構成となっている点で相違している。

#### 【3202】

次いで、図1036から図1038を参照して、本第38制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図1036を参照して、通常状態において第1特別図柄の

抽選で大当たりとなった（所謂、初当たりに当選した）後において高い割合（95%の割合）で設定される時短状態Aにおける演出態様について説明する。まず、図1036（a）は、時短状態Aが開始されてから第2特別図柄の抽選が開始されるまでの間における演出態様を示した図である。図1036（a）に示した通り、初当たり後に時短状態Aに移行すると、主表示領域Dmにおいて、冒険者のキャラクタ811と怪獣のキャラクタ821とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域Dmにおける上方に形成される横長略長方形形状の表示領域HR10に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！」という文字が表示される。また、主表示領域Dmにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Dm4が形成され、主表示領域Dmの左下には、後述する攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域AI1、AI2が形成される。更に、副表示領域Dsには、「敵を倒せばRUSH突入！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより攻撃アイコンを獲得（ストック）することができること、および怪獣のキャラクタ821を冒険者のキャラクタ811が討伐できればラッシュモード（時短状態Aよりも有利な時短状態B）に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

### 【3203】

また、図1036（b）は、時短状態Aにおいて右打ちにより発射された遊技球が第2入球口640へと1個入球して第2特別図柄の変動表示が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図1036（b）に示した通り、第2入球口640へと遊技球が入球して第2特別図柄の変動表示が開始されると、比較的狭い（遊技者が視認し難い）小表示領域Dm8において、第2特別図柄の抽選結果を示す第3図柄の変動表示が開始される。また、冒険者のキャラクタ811と怪獣のキャラクタ821との間にタイムゲージga3が表示される。このタイムゲージga3は、第2特別図柄の変動開始時に残時間表示ga3aがタイムゲージga3の全体を占める状態にて表示され、時間の経過に応じて残時間表示ga3aの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ga3bの面積が大きくなるように構成されており、第2特別図柄の変動表示が開始されてから10秒が経過した時点で残時間表示ga3aの右端がタイムゲージga3の左端に到達して残時間表示ga3aの面積が0になると共に、タイムゲージga3の全体を経過時間表示ga3bが占める表示態様となるように構成されている。タイムゲージga3が0になった時点で、当該変動の抽選結果および第2特別図柄の残保留の先読み結果に応じて、怪獣のキャラクタ821を倒す演出が実行されるか否かが決定される。

20

30

### 【3204】

更に、第2入球口640への入球に基づいて、攻撃アイコン表示領域AI1に対して、今回の第2特別図柄の抽選結果に応じた種別の攻撃アイコンが表示される。図1036（b）の例では、「斬撃」という文字が付されたアイコンを獲得した場合を例示している。これらの表示内容により、第2特別図柄の始動入賞に基づいて、攻撃アイコンが獲得されること、および攻撃アイコンの種別によって当たりとなる（怪獣のキャラクタ821を倒す）期待度を示唆していることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、本第38制御例では、「パンチ」、「蹴り」、「斬撃」、および「必殺技」の4種類のアイコンが設けられている。「パンチ」アイコンは外れの場合に選択され易く、大当たり又は小当たりの場合に選択され難くなるように構成され、「蹴り」アイコンは時短状態Bとなる場合に他の場合よりも選択され易くなるように構成され、「斬撃」アイコンは外れの場合に選択され難くなるように構成されている。また、「必殺技」アイコンは大当たりまたは小当たりの場合にのみ選択され得る上に、大当たり後に時短状態Bへと移行する場合よりも、有利な時短状態Cへ移行する場合の方が選択割合が高くなるように構成されている。これらの選択割合により、攻撃アイコンの種別によって第2特別図柄の抽選結果を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

### 【3205】

次に、図1037（a）を参照して、時短回数（第2特別図柄の規定抽選回数）が1回

50



の時短状態 A において 1 個目の第 2 特別図柄の保留球を獲得した場合の表示態様について説明する。図 1 0 3 7 ( a ) に示した通り、1 個目の第 2 特別図柄の保留球を獲得し、第 4 終了条件 ( 時短最終変動にて第 2 特別図柄の保留球数が規定個数 ( 時短状態 A の場合、1 個 ) に到達したことで成立する時短終了条件 ) が成立して時短状態 A が終了された状況を示した図である。図 1 0 3 7 ( a ) に示した通り、時短状態 A の 1 変動目 ( 最終変動目 ) において第 2 特別図柄の保留球が 1 個となり、第 4 終了条件が成立すると、2 番目の攻撃アイコン表示領域 A I 2 に対して今回獲得した第 2 特別図柄の保留球の先読み結果に応じた攻撃アイコンが表示される。図 1 0 3 7 ( a ) の例では、「蹴り」アイコンが獲得された場合を例示している。また、タイムゲージ g a 3 に対して、「準備完了」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短状態 A において獲得可能な第 2 特別図柄の保留球を全て獲得できたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、実行中の第 2 特別図柄の変動表示および新たに獲得した第 2 特別図柄の保留球のそれぞれに対応する抽選結果と、各攻撃アイコンの種別とが対応しているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

### 【 3 2 0 6 】

なお、図示については省略したが、第 2 特別図柄の保留球が貯まって時短状態が終了された後は、冒険者のキャラクタ 8 1 1 が攻撃アイコンを消費して怪獣のキャラクタ 8 2 1 に攻撃を仕掛ける演出が実行される。即ち、実行中の第 2 特別図柄の変動表示の後半 ( 1 0 秒経過 ~ 3 0 秒経過 ) までの期間を用いて、攻撃アイコン表示領域 A I 1 に表示された攻撃アイコン ( 図 1 0 3 7 ( a ) の例では、「残撃」アイコン ) を用いて怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであれば、怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒す演出が実行される一方で、外れであれば、怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒しきれなかったことを報知する演出が実行される。怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒しきれなかった場合は、時短状態 A において獲得していた第 2 特別図柄の保留球を用いた第 2 特別図柄の変動表示が開始されると共に、攻撃アイコン表示領域 A I 2 に表示された攻撃アイコン ( 図 1 0 3 7 ( a ) の例では、「蹴り」アイコン ) を用いて怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであれば、怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒す演出が実行される一方で、外れであれば、怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒しきれなかったことを報知する演出が実行される。

20

30

### 【 3 2 0 7 】

次に、図 1 0 3 7 ( b ) を参照して、時短状態 A において大当たりに当選した ( 所謂、連チャンが発生した ) 場合に、当該連チャン大当たり後に移行し得る時短状態 B における演出態様について説明する。図 1 0 3 7 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m の表示内容は、時短状態 A における演出態様と類似しており、攻撃アイコン表示領域の個数が 2 個から 4 個になっている点でのみ相違している。これは、時短状態 B においては、第 4 終了条件 ( 時短最終変動にて第 2 特別図柄の保留球数が規定個数に到達したことで成立する時短終了条件 ) として、保留球数 3 個に設定されていることに対応している。つまり、時短状態 B において実行される 1 回の第 2 特別図柄の抽選と、時短状態 B の間に獲得できる 3 個の第 2 特別図柄の保留球に基づく 3 回の第 2 特別図柄の抽選と、の合計 4 回分の第 2 特別図柄のそれぞれに対応する攻撃アイコンを表示させるための 4 個の表示領域が形成される点で相違している。また、副表示領域 D s の表示内容についても、時短状態 A と時短状態 B とでは相違している。即ち、時短状態 B では、「攻撃がヒットすればボーナス！？敵を倒せば M A X ！？？」という文字が表示される。これらの表示内容により、攻撃が怪獣のキャラクタ 8 2 1 に当たるだけで大当たりとなる上に、怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒す演出が実行されれば M A X ボーナスも確定するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、M A X ボーナスとは、大当たり終了後に最も有利な ( 実質的に次回の大当たりまで継続する ) 時短状態 C へと移行することを意味している。つまり、大当たりと時短状態 C とが、時短リミット回数 ( 3 回 ) に到達するまで繰り返される状態への移行を意味しており、合計で 4 回分の大当たりが保証される極めて有利な状態を形成する

40

50



ことを示している。本第38制御例では、第2特別図柄の大当たりとして、4ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり1回あたり600個以上の賞球の払い出しが行われるため、怪獣のキャラクタ821を倒す演出が実行されることにより、16ラウンドの大当たり当選した(2400個以上の賞球が払い出される)のと同等の恩恵を受けることができる。よって、4ラウンドの大当たりしか搭載していないにもかかわらず、大量の賞球を一度に獲得できる機会を遊技者に対して与えることができるので、メリハリのついた遊技性を実現することができる。

#### 【3208】

図1038(a)は、時短状態Cに対応する大当たり(MAXボーナス)への当選が確定した(第2特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりA41に当選した)場合の演出様様を示した図である。図1038(a)に示した通り、MAXボーナスに当選した場合は、主表示領域Dmにおいて、怪獣のキャラクタ821を冒険者のキャラクタ811が撃破する演出が実行されると共に、「7」の数字を模した第3図柄が揃う演出が実行される。また、副表示領域Dsにおいて、「MAXボーナス確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してMAXボーナスに当選したということを容易に理解させることができる。

#### 【3209】

次に、図1038(b)を参照して、MAXボーナスに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間の各時短状態Cにおける演出様様について説明する。ここで、本第38制御例では、最初に時短状態Cに対応する大当たり当選してから時短リミット回数に到達するまでの間(MAXボーナスモード)の、4ラウンド大当たりと時短状態Cとが繰り返されている間の演出様様を、あたかも1の大当たりが継続しているかのような演出様様に設定する構成としている。つまり、初回の大当たり終了後の1回目の時短状態Cでは、4ラウンド終了後(5ラウンド前)のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、MAXボーナスモードにおける2回目の4ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの5ラウンド目から8ラウンド目であるかのような演出を実行し、2回目の時短状態Cでは、8ラウンド終了後(9ラウンド前)のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、MAXボーナスモードにおける3回目の4ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの9ラウンド目から12ラウンド目であるかのような演出を実行し、3回目(時短リミット回数における最後)の時短状態Cでは、12ラウンド終了後(13ラウンド前)のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、MAXボーナスモードにおける4回目の4ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの13ラウンド目から16ラウンド目であるかのような演出を実行するように構成している。このように構成することで、4回の大当たりを1の大当たりかのように遊技者に思わせることができるので、実際には少ないラウンド数の大当たりが繰り返されているに過ぎないにもかかわらず、ラウンド数が極めて多く、大量の賞球を獲得可能な1の大当たり当選したかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3210】

図1038(b)は、MAXボーナスモードにおける大当たり間の時短状態Cの演出様様の一例を示した図である。図1038(b)に示した通り、MAXボーナスモードにおける大当たり間の時短状態Cでは、あたかもインターバル期間中であるかのような疑似インターバル演出が実行される。即ち、冒険者のキャラクタ811が宝箱810の中から出現した大量の金貨に喜ぶ演出が実行されると共に、小表示領域Dm9に対して、次の疑似的なラウンド数を示す「5ラウンド」という文字が表示される。また、小表示領域Dm2に対して、MAXモードにおいて既に払い出された賞球数を示す文字(800)と、MAXボーナスモードにおいてトータルで払い出される賞球数を示す文字(2400)と、が表示される。また、小表示領域Dm8において、第2特別図柄の抽選結果を示す第3図柄の変動表示演出が比較的目立ち難い態様で実行される。更に、副表示領域Dsに対して、「MAXボーナス中」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してあたかも1の16ラウンド大当たりが実行されているかのように思わせることができる

ので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 1039 を参照して、本第 38 制御例において初当たり発生後に時短状態 A へと移行した場合における演出態様の推移について説明する。図 1039 は、本第 38 制御例において通常モードで当選した初当たりが終了してから時短状態 A が終了して第 2 特別図柄の保留球を消化し、通常モードに戻るまでの間における演出態様の経時変化を示した図である。図 1039 に示した通り、初当たりが終了すると、まず、右打ちにより保留球（攻撃アイコン）を獲得することを促す演出（保留チャージ演出、図 1036、図 1037（a）参照）が実行される。保留チャージ演出は、時短状態 A における初回の第 2 特別図柄の変動表示が開始されてから 10 秒間が経過するまでの間実行される。なお、第 2 特別図柄の変動表示演出中に右打ちを継続することで、第 2 特別図柄に対応する始動入賞が発生して保留球数が 1 になると、時短状態 A が終了されて通常状態へと移行する。

10

### 【3211】

図 1039 に示した通り、保留チャージ演出が終了してから第 2 特別図柄の 1 回目の変動表示が終了するまでの間の 20 秒間の期間では、怪獣のキャラクタ 821 に対して 1 個目の攻撃アイコン（攻撃アイコン表示領域 A I 1 に表示された攻撃アイコン）に対応する攻撃を試みる演出が実行され、図柄の確定表示期間（1 秒間）で演出結果が報知される。図 1039 では、怪獣のキャラクタ 821 の討伐に失敗したことを示す演出結果が報知された場合を例示しており、報知期間の終了と共に 2 回目の変動表示演出（時短状態 A の間に獲得した第 2 特別図柄の保留球に基づく変動表示演出）が開始され、2 個目の攻撃アイコン（攻撃アイコン表示領域 A I 2 に表示された攻撃アイコン）に対応する攻撃を試みる演出が実行され、図柄の確定表示期間（1 秒間）で演出結果が報知される。図 1039 では、2 回目の攻撃でも怪獣のキャラクタ 821 の討伐に失敗したことを示す演出結果が報知された場合を例示しており、報知期間の終了後に通常モード用の演出態様に切り替わる。このように、時短状態 A に移行してから、時短状態 A の間に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化するまでの期間において、連続性（ストーリー性）のある一連の演出でラッシュモード（時短状態 B）または MAX ボーナスモードに突入するか否かの報知を行うことができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

### 【3212】

次に、図 1040 を参照して、MAX ボーナスモードにおける演出態様について説明する。図 1040 は、本第 38 制御例において、時短状態 C へと移行する大当たりに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間の演出態様の経時変化を示した図である。図 1040 に示した通り、時短状態において時短状態 C へと移行する種別の 4 ラウンド大当たり（大当たり A 41 ~ 大当たり C 41）が実行されると、まず、MAX ボーナスモードにおける 1 ラウンド目 ~ 4 ラウンド目に対応する演出が実行され、4 ラウンド目が終了すると、疑似インターバル演出が実行される。そして、1 回目の時短状態 C の間、疑似インターバル演出が継続され、4 ラウンド大当たり（大当たり A 41 ~ D 42 のいずれか）に当選すると、当該 4 ラウンド大当たりの 1 ラウンド目 ~ 4 ラウンド目において、疑似的に 5 ラウンド目 ~ 8 ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な 8 ラウンド目が終了すると、再度疑似インターバル演出が実行される。そして、2 回目の時短状態 C の間、疑似インターバル演出が継続され、4 ラウンド大当たり（大当たり A 41 ~ D 42 のいずれか）に当選すると、当該 4 ラウンド大当たりの 1 ラウンド目 ~ 4 ラウンド目において、疑似的に 9 ラウンド目 ~ 12 ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な 12 ラウンド目が終了すると、再度疑似インターバル演出が実行される。そして、3 回目（時短リミット回数目）の時短状態 C の間、疑似インターバル演出が継続され、4 ラウンド大当たり（大当たり A 41 ~ D 42 のいずれか）に当選すると、当該 4 ラウンド大当たりの 1 ラウンド目 ~ 4 ラウンド目において、疑似的に 13 ラウンド目 ~ 16 ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な 16 ラウンド目が終了してエンディング期間に移行すると、エンディング期間の開始時点で保留されていた第 2 特別図柄の保留球の数（疑似インターバル演出の実行中に継続して右打ちを行っていれば、ほぼ 4 個）だけ攻撃アイ

30

40

50

コンを獲得する演出が実行される。そして、大当たり終了後はエンディング期間において獲得した攻撃アイコンを消費して怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃を仕掛ける最大 4 回の演出が実行される。つまり、時短状態 B と同じ回数の演出が実行される。

### 【 3 2 1 3 】

このように、本第 3 8 制御例では、大当たり終了後に時短状態 C が設定される場合に、最初の大当たりが開始されてから時短リミット回数に到達するまでの間の 4 回の大当たり遊技および 3 回の時短状態 C の間、1 の大当たり遊技が継続して実行されているかのような斬新な演出態様を実行する構成としているので、遊技者に対して 1 の契機で大量の賞球を獲得できたかのように思わせることができ、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができると共に、好適な演出態様を実現することができる。次に、図 1 0 4 1 を参照して、本第 3 8 制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図 1 0 4 1 に示した通り、本第 3 8 制御例では、主として 5 種類の状態（モード）が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態（第 2 特別図柄の抽選を実行不可能（困難）な状態）である通常状態 A（通常モード）と、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である時短状態 A（チャンスモード）、時短状態 B（時短モード）、および時短状態 C（MAX ボーナスモード）と、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、第 2 特別図柄の保留球が 1 以上存在することにより第 2 特別図柄の抽選が優先的に実行される状態である通常状態 B（引き戻しモード）と、が少なくとも設けられている。

10

20

### 【 3 2 1 4 】

ここで、時短状態 A ～ C は、互いに異なる時短終了条件が設定される点で相違しており、第 2 入球口 6 4 0 への入球し易さについては共通となっている。より具体的には、時短状態 A では、特別図柄の変動表示が合計 1 0 回実行されることで第 1 終了条件が成立し、小当たり遊技が 1 回実行されることで第 2 終了条件が成立し、第 2 特別図柄の変動表示が 1 回実行されることで第 3 終了条件が成立し、時短最終変動において第 2 特別図柄の保留球が 1 個以上貯まることで第 4 終了条件が成立する。このため、時短状態 A において演出による示唆に従って右打ちを行い続けた場合、1 回目の第 2 入球口 6 4 0 への入球に基づいて第 2 特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動の間に再度第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球することで第 2 特別図柄の保留球が 1 個となって時短状態が終了されるように構成されている。時短状態が終了された後は、普通図柄の当たりとなっても第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能（極めて困難）となるため、2 個以上の第 2 特別図柄の保留球を獲得することも不可能となる。なお、本第 3 8 制御例における普通図柄の当たりでは、1 個の遊技球の入球を検出することで終了条件が成立し、即座に電動役物 6 4 0 a が閉鎖（没入）されるため、時短状態における 1 回の普通図柄の当たりに基づく電動役物 6 4 0 a の開放期間の間に 1 個の遊技球のみ入球が許容される（2 個以上の遊技球の入球が排除される）構成となっている。よって、時短状態 A へと移行した場合は、有利な第 2 特別図柄の抽選の機会を合計 2 回得ることができる。

30

40

### 【 3 2 1 5 】

また、時短状態 B は、第 1 ～ 第 3 終了条件については時短状態 A と共通である一方で、第 4 終了条件が 3 個に設定されている点で時短状態 A と相違している。このため、時短状態 B において右打ちを行い続けた場合、1 回目の第 2 入球口 6 4 0 への入球に基づいて第 2 特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動の間に 3 回第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球することで第 2 特別図柄の保留球が 3 個となって時短状態が終了されるように構成されている。これにより、時短状態 B へと移行した場合は、有利な第 2 特別図柄の抽選の機会を合計 4 回得ることができる。更に、時短状態 C では、特別図柄の変動表示が合計 1 0 0 回実行されることで第 1 終了条件が成立し、小当たり遊技

50

が1回実行されることで第2終了条件が成立し、第2特別図柄の変動表示が100回実行されることで第3終了条件が成立し、時短最終変動において第2特別図柄の保留球が65535個以上貯まることで第4終了条件が成立する。即ち、大当たりにも小当たりにも当選しない場合、特別図柄の抽選が100回実行されるまで時短状態が継続するように構成されている。ここで、本第38制御例では、第2特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選する確率が約1/3に設定されているため、100回の特別図柄の抽選に渡って大当たりにも小当たりにも当選しないという事象は、ほぼ起きることがない極めて低い確率（約2/3の100乗）となる。よって、時短状態Cは、実質的に次回の大当たりが確定するまで継続する時短状態という位置づけである。

#### 【3216】

まず、図1041の上段を参照して、通常状態A（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図1041の上段に示した通り、通常状態A（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図1041に示した通り、通常状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で約1/320の確率で当選する大当たりとなり、95%の割合で決定される大当たりB41が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Aに設定される。一方、通常状態Aにおいて大当たりに当選した場合に5%の割合で決定される大当たりA41が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。上述した通り、時短状態Aよりも時短状態Bの方が、有利な（実質的な大当たり確率が第1特別図柄の抽選よりも高い）第2特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態Aにおいて大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりA41であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3217】

次に、図1041の中段左側を参照して、時短状態A（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図1041の中段左側に示した通り、時短状態A（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第2特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図1041の中段左側に示した通り、時短状態Aにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図1041の中段左側に示した通り、時短状態Aにおいて第2特別図柄の抽選で約1/3の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。上述した通り、時短状態Cは、実質的に次回の大当たりまで継続する有利な遊技状態である一方で、時短状態Bは、有利な第2特別図柄の抽選機会が合計4回のみ与えられる遊技状態である。つまり、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、時短状態Aにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Aにおいて獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。よって、2回の第2特別図柄の抽選機会の間に約1/3の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、厳密には、時短状態Aにおいて1個目の第2特別図柄の保留球を獲得した時点で通常状態に移行しているが、図1041では、時短状態Aに移行してから第2特別図柄の保留球を全て消化しきるまでの間を時短状態Aと呼称している。

#### 【3218】

次に、図1041の中段右側を参照して、時短状態B（時短モード）から他の状態への

10

20

30

40

50

移行方法について説明する。図 1 0 4 1 の中段右側に示した通り、時短状態 B（時短モード）から他の状態へは、大当たりで当選した場合、小当たりで当選した場合、および第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 1 0 4 1 の中段右側に示した通り、時短状態 B において特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 1 0 4 1 の中段右側に示した通り、時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 4 1 となった場合に、当該小当たり A 4 1 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりで当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、時短状態 B において獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。これらに対し、小当たりで当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 4 1 となった場合に、当該小当たり B 4 1 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりで当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 B に設定される（時短状態 B をループする）。これらにより、時短状態 B においては、時短状態 A と同様に、時短状態の間に獲得した第 2 特別図柄の保留球で約 1 / 3 の確率の小当たり又は大当たりで当選することを強く願うと共に、小当たりで当選した場合は、より有利な時短状態 C に設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【 3 2 1 9 】

20

次に、図 1 0 4 1 の下から 2 段目を参照して、時短状態 C（MAX ボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図 1 0 4 1 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C（MAX ボーナスモード）から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図 1 0 4 1 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C において約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりで当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態 B に設定される。これに対して、図 1 0 4 1 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C において約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりで当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 C に設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態 C へと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した通り、本第 3 8 制御例では、大当たりのラウンド数が全て 4 ラウンドであり、時短リミット回数は 3 回に設定されるため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、4 回の大当たりが保証される。つまり、1 6 ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【 3 2 2 0 】

次に、図 1 0 4 1 の下段を参照して、通常状態 B（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図 1 0 4 1 の下段に示した通り、通常状態 B（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりで当選した場合、小当たりで当選した場合、および時短状態 C の間に保留されていた第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 1 0 4 1 の下段に示した通り、通常状態 B において特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 1 0 4 1 の下段に示した通り、通常状態 B において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 4 1 となった場合に、当該小当たり A 4 1 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりで当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。一方、小当たりで当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 4 1 となった場合に、当該小当たり B 4 1 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりで当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。上述した通り、時短状態 B よりも時短状態

40

50

Cの方が有利であるため、通常状態Bにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Bにおいて第2特別図柄の保留球を全て消化した(全て外れとなった)場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。このように、本第38制御例では、時短状態A、時短状態B、および通常状態Bにおいて、約1/3という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たりA41に決定されるか、小当たりB41に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりA41に当選して時短状態Cへと移行し、一度に大量の賞球(16ラウンド分の賞球)を獲得できるのか、小当たりB41に当選して時短状態Bへと移行するのにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

### 【3221】

<第38制御例の電氣的構成>

次に、図1042(a)を参照して、本第38制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図1042(a)は、本第38制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図1042(a)に示した通り、本第38制御例におけるROM202は、上述した第37制御例におけるROM202の構成(図1011(a)参照)に対して、第1当たり乱数テーブル202ajに代えて第1当たり乱数テーブル202akが設けられている点、大当たり種別選択テーブル202bjに代えて大当たり種別選択テーブル202bkが設けられている点、第2当たり乱数テーブル202cjに代えて第2当たり乱数テーブル202ckが設けられている点、変動パターン選択テーブル202djに代えて変動パターン選択テーブル202dkが設けられている点、時短付与テーブル202ejに代えて時短付与テーブル202ekが設けられている点、小当たり種別選択テーブル202fjに代えて小当たり種別選択テーブル202fkが設けられている点、時短種別選択テーブル202ja、および普図当たり種別選択テーブル202jbが削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第37制御例におけるROM202の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図1043(a)、(b)を参照して、本第38制御例における第1当たり乱数テーブル202akを構成する特別図柄1乱数テーブル202ak1、および特別図柄2乱数テーブル202ak2の詳細について説明する。図1043(a)は、本第38制御例における特別図柄1乱数テーブル202ak1の規定内容を示した図であり、図1043(b)は、本第38制御例における特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容を示した図である。まず、図1043(a)を参照して、本第38制御例において第1特別図柄の抽選が実行された場合に参照される特別図柄1乱数テーブル202ak1の詳細について説明する。

20

30

### 【3222】

図1043(a)に示した通り、本第38制御例における特別図柄1乱数テーブル202ak1には、大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)の範囲として、「0~204」の205個の乱数値(カウンタ値)対応付けて規定されている一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る「0~65535」の65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、大当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が205個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約1/320(205/65536)である。次に、図1043(b)を参照して、本第38制御例において第2特別図柄の抽選が実行された場合に参照される特別図柄2乱数テーブル202ak2の詳細について説明する。図1043(b)は、特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容を示した図である。図1043(b)に示した通り、本第38制御例における特別図柄2乱数テーブル202ak2には、大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)の範囲として、「0~204」の205個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「205~22049」の21845個の乱数値

40

50

(カウンタ値)の範囲が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、大当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が205個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第1特別図柄の抽選と同様に、約 $1/320$ ( $205/65536$ )である。また、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が21845個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約 $1/3$ ( $21845/65536$ )である。

### 【3223】

このように、本第38制御例では、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とで、特別図柄の大当たりと判定される乱数値を共通としておく(即ち、大当たり確率を共通としておく)一方で、小当たりと判定される乱数値を第2特別図柄の抽選にのみ設ける構成としている。そして、本第38制御例における小当たりは、上述した第37制御例や第29制御例等の小当たりと同様に、小当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで、ほぼ確実に特定領域650e3を遊技球が通過して大当たりに当選することが可能となるように構成されているため、実質的に大当たり当選が確定する抽選結果である。よって、実質的な大当たり確率(大当たりと小当たりとの合算の確率)が、第1特別図柄の抽選では約 $1/320$ であるのに対し、第2特別図柄の抽選では約 $1/3$ となるため、第1特別図柄の抽選に対して、第2特別図柄の抽選の有利度合いを極めて高くすることができる。よって、メリハリのついた遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図1043(c)を参照して、本第38制御例における大当たり種別選択テーブル202bkの詳細について説明する。図1043(c)は、本第38制御例における大当たり種別選択テーブル202bkの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル202bkは、上述した第37制御例における大当たり種別選択テーブル202bj(図1012(c)参照)と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図1043(c)に示した通り、本第38制御例における大当たり種別選択テーブル202bkには、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA41、および大当たりB41の2種類が規定されており、第2特別図柄の大当たり種別として大当たりC41の1種類が規定されている。

### 【3224】

図1043(c)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~4」の範囲に対して、「大当たりA41」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「5~99」の範囲に対して、「大当たりB41」が対応付けて規定されている。「大当たりA41」は、ラウンド数が4ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態B(第2特別図柄の抽選機会が合計4回与えられる時短状態)に設定される大当たり種別である。また、「大当たりB41」は、ラウンド数が4ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態A(第2特別図柄の抽選機会が合計2回与えられる時短状態)に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりA41」と「大当たりB41」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりA41」の方が有利な第2特別図柄の抽選機会を「大当たりB41」よりも2回分多く付与されるため、「大当たりA41」は、「大当たりB41」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA41」および「大当たりB41」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数がそれぞれ5個および95個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりA41」、「大当たりB41」に当選する割合は、それぞれ5%および95%である。よって、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率(5%の割合)で有利度合いが高い時短状態Bが設定され、比較的高確率(95%の割合)で有利度合いが低い時短状態Aが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりA41」または「大当たりB41」に



当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。

### 【 3 2 2 5 】

また、図 1 0 4 3 ( c ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲（「 0 ~ 9 9 」の範囲）に対して、「大当たり C 4 1」が対応付けて規定されている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲に「大当たり C 4 1」が対応付けられているため、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たり C 4 1」が決定される。この「大当たり C 4 1」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Cに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。なお、これらの「大当たり A 4 1」～「大当たり C 4 1」に加えて、本第 3 8 制御例では「大当たり D 4 1」も設けられている。この「大当たり D 4 1」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たり B 4 1 が決定されて当該小当たり B 4 1 の小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 e 3 を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態 B に設定される 4 ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たり D 4 1」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Cが設定される。

10

### 【 3 2 2 6 】

次に、図 1 0 4 4 ( a ) を参照して、本第 3 8 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k の詳細について説明する。この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k は、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図 1 0 4 4 ( a ) に示した通り、本第 3 8 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k では、普通図柄の通常状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「 0 」が対応付けられている。これに対し、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の取り得る値の全範囲（「 0 ~ 2 9 9 」の範囲）が対応付けられている。このため、本第 3 8 制御例では、普通図柄の通常状態において右打ちを行っても、低確率（ 1 / 3 0 0 の確率）でしか普通図柄の当たりに当選しない一方で、普通図柄の時短状態では、普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たりに当選する。よって、普通図柄の時短状態においては、右打ちを行うことにより容易に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることができる。次に、図 1 0 4 4 ( b ) を参照して、本第 3 8 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k の詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k は、上述した第 3 7 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d j（図 1 0 1 3 ( b ) 参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 1 0 4 4 ( b ) は、この変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k の構成を示したブロック図である。

20

30

### 【 3 2 2 7 】

図 1 0 4 4 ( b ) に示した通り、本第 3 8 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル 2 0 2 d k 1 と、時短状態 A , B において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル 2 0 2 d k 2 と、時短状態 C（MAX ボーナスモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される MAX ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 と、で少なくとも構成されている。まず、図 1 0 4 4 ( c ) を参照して、通常用テーブル 2 0 2 d k 1 の詳細について説明する。図 1 0 4 4 ( c ) は、本第 3 8 制御例における通常用テーブル 2 0 2 d k 1 の規定内容を示した図である。図 1 0 4 4 ( c ) に示した通り、通常用テーブル 2 0 2 d k 1 には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カ

40

50



ウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

#### 【３２２８】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が大当たりである場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまう、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、大当たりに当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が規定されている。

#### 【３２２９】

なお、本第３８制御例では、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物６４０ａの開閉パターン（０．１秒間のショート開放）が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。本第３８制御例において通常状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態（時短状態Ａ～Ｃのいずれか）において右打ちにより第２特別図柄の保留球を１又は複数獲得した後で、当該保留球を消化する前に時短終了条件が成立して時短状態が終了された場合である。つまり、時短状態Ａや時短状態Ｂにおいて継続して右打ちを行い続けることで第４終了条件が成立した後、および時短状態Ｃにおいて継続して右打ちを行い続けて保留球を獲得した状態で時短リミット回数に到達して通常状態Ｂに移行した場合である。これらの場合の第２特別図柄の変動表示期間は、いずれも、冒険者のキャラクタ８１１が攻撃アイコンを使用して怪獣のキャラクタ８２１に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される期間であるため、抽選結果によらずに変動時間を２０秒間に固定化することにより、演出期間を確実に確保することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 2 3 0 】

次に、図 1 0 4 5 ( a ) を参照して、上述した時短用テーブル 2 0 2 d k 2 の詳細について説明する。図 1 0 4 5 ( a ) は、この時短用テーブル 2 0 2 d k 2 の規定内容を示した図である。図 1 0 4 5 ( a ) に示した通り、時短用テーブル 2 0 2 d k 2 には、特別図柄種別が「特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間 ( 0 . 5 秒間 ) の変動時間が終了するように構成している。これは、第 1 特別図柄の保留球を 1 以上保持した状態で有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第 1 特別図柄の保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示演出 ( 実質的な大当たり期待度が高い第 2 特別図柄の抽選が実行できない期間 ) が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

## 【 3 2 3 1 】

一方、図 1 0 4 5 ( a ) に示した通り、第 2 特別図柄に対する規定内容としては、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒の「ロング外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒の「ロング当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒の「ロング小当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、第 2 特別図柄の変動時間を 3 0 秒間に固定化することができる。よって、保留チャージ演出 ( 図 1 0 3 6 ( b ) 、図 1 0 3 7 ( b ) 参照 ) の演出期間である 1 0 秒間と、冒険者のキャラクタ 8 1 1 が怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃アイコンに対応する攻撃を行う演出の演出期間である 2 0 秒間と、を抽選結果によらずに確保することができる。

## 【 3 2 3 2 】

次に、図 1 0 4 5 ( b ) を参照して、上述した M A X ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 の詳細について説明する。図 1 0 4 5 ( b ) は、この M A X ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 の規定内容を示した図である。図 1 0 4 5 ( b ) に示した通り、M A X ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 には、時短用テーブル 2 0 2 d k 2 と同様に、特別図柄種別が「特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間 ( 0 . 5 秒間 ) の変動時間が終了するように構成している。これは、時短用テーブル 2 0 2 d k 2 を参照する場合と同様に、第 1 特別図柄の保留球を 1 以上保持した状態で時短状態 C に移行した場合に、第 1 特別図柄の保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示演出 ( 実質的な大当たり期待度が高い第 2 特別図柄の抽選が実行できない期間 ) が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

## 【 3 2 3 3 】

一方、図 1 0 4 5 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「短外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1

の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「短当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「短小当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、第2特別図柄の変動時間を5秒間に固定化することができる。変動時間を時短用テーブル202dk2よりも短くしているのは、上述した通り、時短状態Cに設定されている間は、大当たり遊技中であるかのような演出態様（疑似インターバル演出）を設定することにより、大当たりと時短状態Cが時短リミット回数に到達するまで繰り返されている間の期間を、遊技者に対して1の大当たりが継続しているかのように思わせる演出動作としているためである。つまり、変動時間を長くしすぎると、疑似インターバル演出の演出期間が長くなり過ぎてしまい、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうと共に時短状態Cにおける遊技が間延びしてしまう虞があるため、5秒間という比較的短い期間を変動時間に設定することで、1回1回の変動時間を短く抑え、疑似インターバル演出の演出期間を最低限としている。一方で、各変動時間を短くしすぎると、時短リミット回数に到達した時点で保留球が上限個数まで貯まった状態となり難くなってしまい、通常状態Bにおける第2特別図柄の抽選機会が減ってしまう可能性があるため、0.1秒や0.5秒等の極端に短い変動時間を避ける構成としている。これにより、時短状態Cにおいて適切に第2特別図柄の保留球を貯めることを可能としつつ、時短リミット回数に到達するまでの間を1の大当たりと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【3234】

次に、図1046（a）を参照して、本第38制御例における時短付与テーブル202ekの詳細について説明する。この時短付与テーブル202ekは、上述した第37制御例における時短付与テーブル202ej（図1014（b）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図1046（a）は、この時短付与テーブル202ekの規定内容を示した図である。図1046（a）に示した通り、本第38制御例における時短付与テーブル202ekには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図1046（a）に示した通り、本第38制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ203hと、小当たりカウンタ203sと、特図2カウンタ203tと、規定保留球数カウンタ203kaと、の4つが設けられている。時短カウンタ203hは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第1終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ203sは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第2終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図2カウンタ203tは、時短状態が設定された後で実行された第2特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第3終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ203kaは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第2特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第4終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図1046（a）に示した通り、本第38制御例では、大当たり種別として「大当たりA41」～「大当たりD41」の4種類が設けられており、時短付与テーブル202ekには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tの値、および規定保留球数カウンタ203kaの値（即ち、第1から第4終了条件）が対応付けて規定されている。

30

40

#### 【3235】

図1046（a）に示した通り、大当たり種別として「大当たりA41」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「1」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「3」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態におい

50

て「大当たり A 4 1」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 3 個が設定されている。つまり、時短状態 B に設定される。この時短状態 B において継続的に右打ちを行い続けた場合、ほぼ、第 4 終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態 B に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に 3 個の第 2 特別図柄の保留球を獲得することで第 4 終了条件が成立する場合がほとんどであるため、時短状態 B に移行した場合は、ほぼ、4 回の第 2 特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図 1 0 4 6 ( a ) に示した通り、「大当たり A 4 1」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1 0 0」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「6 5 5 3 5」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たり A 4 1」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 0 0 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 6 5 5 3 5 個が設定されている。つまり、時短状態 C に設定される。時短状態 C では、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たり約 1 / 3 の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第 2 終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

### 【 3 2 3 6 】

また、図 1 0 4 6 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり B 4 1」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「1」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり B 4 1」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 1 個が設定されている。つまり、時短状態 A に設定される。この時短状態 A において継続的に右打ちを行い続けた場合、ほぼ、第 4 終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態 A に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に 1 個の第 2 特別図柄の保留球を獲得することで第 4 終了条件が成立する場合がほとんどであるため、時短状態 B に移行した場合は、ほぼ、2 回の第 2 特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図 1 0 4 6 ( a ) に示した通り、「大当たり B 4 1」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1 0 0」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「6 5 5 3 5」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たり A 4 1」と同様に、時短状態 C が設定される。また、図 1 0 4 6 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり C 4 1」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1 0 0」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「6 5 5 3 5」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たり A 4 1」や「大当たり B 4 1」に当選した場合と同様に、時短状態 C が設定される。

### 【 3 2 3 7 】

更に、図 1 0 4 6 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり D 4 1」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「3」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり D 4 1」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回

数 10 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 3 個が設定されている。つまり、時短状態 B に設定されて、ほぼ、4 回の第 2 特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図 1046 (a) に示した通り、「大当たり D 4 1」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 203h の値「100」、小当たりカウンタ 203s の値「1」、特図 2 カウンタ 203t の値「100」、および規定保留球数カウンタ 203ka の値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たり A 4 1」と同様に、時短状態 C が設定される。このように、本第 38 制御例では、通常状態において大当たりに当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態 A ~ C のいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりに当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態 C に設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりに当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たりに当選した場合は、最も有利な時短状態 C が確定していることに対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態 C において大当たりに当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。

10

### 【3238】

ここで、本第 38 制御例においては、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には大当たり図柄の停止表示時の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態として判断する一方で、特別図柄の抽選結果が小当たりとなって特定領域 650e3 を遊技球が通過したことに基づいて大当たりに当選した場合には、特定領域 650e3 を通過した時点の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態として判断する構成としている。そして、上述した通り、時短状態 A や時短状態 B においては、通常の遊技方法（継続的に右打ちを行い続ける遊技方法）を行っている限り、ほぼ、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 4 終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、1 回目の第 2 特別図柄の変動停止タイミングよりも前に時短状態が終了されていることとなるため、1 回目の特別図柄の抽選結果が大当たりであっても小当たりであっても、大当たり当選時の遊技状態を通常状態として取り扱うことができる。つまり、時短状態 A や時短状態 B において、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合と、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れとなり、通常状態に移行してから実行された第 2 特別図柄の保留球に基づく第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合とで、有利度合いを共通とすることができる。つまり、最初の第 2 特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりになったとしても、時短状態における大当たりとはならない（時短状態 C への移行が確定しない）ため、時短状態において実行される 1 回目の第 2 特別図柄の抽選と、通常状態に移行した後で実行される 2 回目移行の第 2 特別図柄の抽選とで、同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、1 回目の第 2 特別図柄の抽選が外れとなった場合でも、遊技者に対して過剰な失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

20

30

### 【3239】

なお、時短状態 A や時短状態 B において第 4 終了条件が成立しないように遊技を行った（保留球数が規定個数未満となるように遊技を行った）場合は、時短状態において開始された 1 回目の第 2 特別図柄の変動停止タイミングまで時短状態を継続させることができるが、この遊技方法の場合、実質的な大当たり確率が極めて高い（約 1 / 3 の確率）第 2 特別図柄の抽選機会を 1 回以上損してしまうこととなる。また、小当たり開始時には第 2 終了条件が成立してしまうため、特定領域 650e3 を遊技球が通過するよりも前に通常状態に移行済みとなるため、時短状態のまま大当たりを開始させることができるのは、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合のみとなる。更に、この場合、時短状態中の大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数に対する残回数が 1 減算されるため、通常の遊技方法で時短状態 C に移行する場合に比較して、時短状態 C の設定回数が 1 回少なくなり、結果的に大当たり回数を 1 回損する結果となる。このため、リスクが大きい（第 2 特別図

40

50

柄の抽選回数を1回以上損する)割にリターンが少ない(時短状態Cに設定されるが、通常よりも大当たり回数が1回分少なくなる)結果となるため、第4終了条件が成立しないように遊技を行う変則的な遊技方法を実行しようと遊技者に思わせ難くすることができる。よって、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

### 【3240】

次に、図1046(b)を参照して、本第38制御例における小当たり種別選択テーブル202fkの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル202fkは、上述した第37制御例における小当たり種別選択テーブル202fj(図1015(a)参照)と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図1046(b)は、この小当たり種別選択テーブル202fkの規定内容を示した図である。図1046(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「0~53」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりA41」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC5の値が「54~99」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりB41」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりA41」も、「小当たりB41」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域650e3へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりA41」において特定領域650e3へと遊技球が入球した場合は大当たりC41に当選する一方で、「小当たりB41」において特定領域650e3へと遊技球が入球した場合は大当たりD41に当選するように構成されている。大当たりC41は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別であり、大当たりD41は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が4ラウンドである。よって、大当たりC41の方が大当たりB41よりも有利度合いが高くなるので、小当たりA41の方が、小当たりB41よりも有利度合いが高い小当たり種別となる。

### 【3241】

小当たり種別カウンタC5の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「小当たりA41」および「小当たりB41」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)がそれぞれ54個および46個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりA41」および「小当たりB41」が決定される割合は、それぞれ54%(54/100)および46%(46/100)である。次に、図1042(b)を参照して、本第38制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図1042(b)は、本第38制御例におけるRAM203の構成を示すブロック図である。図1042(b)に示した通り、本第38制御例におけるRAM203は、上述した第37制御例におけるRAM203の構成(図1011(b)参照)に対して、特図2カウンタ203tと、規定保留球数カウンタ203kaと、時短リミットカウンタ203kbと、減算待機フラグ203kcと、当選時状態格納エリア203kdと、が追加されている点で相違している。また、普電作動カウンタ203jaが削除されている点でも相違している。特図2カウンタ203tは、時短状態中に実行される第2特別図柄の変動回数が規定回数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この特図2カウンタ203tは、初期値が0に設定されており、大当たり終了時に、大当たり種別に応じたカウンタ値が設定される。また、この特図2カウンタ203tは、時短状態において第2特別図柄の変動停止タイミングとなる毎に、カウンタ値が1ずつ減算して更新され(図1051のS634A参照)、値が0に更新されることで時短状態の第3終了条件が成立したと判定され、遊技状態が通常状態に設定される(図1051のS637A参照)。

### 【3242】

規定保留球数カウンタ203kaは、時短状態における最終変動において第2特別図柄の保留球数が規定個数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。こ

の規定保留球数カウンタ203kaは、初期値が0に設定されており、大当たり終了時に、大当たり種別に応じたカウンタ値が設定される。時短状態の最終変動では、新たな第2特別図柄の始動入賞を検出する毎に、第2特別図柄の保留球数が規定保留球数カウンタ203kaの値以上となったか否かを判別し（図1054のS852A参照）、第2特別図柄の保留球数が規定保留球数カウンタ203kaの値以上となった場合に、第4終了条件が成立したと判定され、遊技状態が通常状態に設定される（図1054のS853A参照）。時短リミットカウンタ203kbは、時短リミット回数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この時短リミットカウンタ203kbは、初期値が0に設定されており、通常状態において大当たりに当選し、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合に値が3に設定される。また、この時短リミットカウンタ203kbは、時短状態において大当たりに当選する毎に値が1ずつ減算して更新され（図1058のS2409A参照）、値が0に更新された場合に、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。これにより、時短状態の連続回数を固定回数に制限することができる。

10

#### 【3243】

減算待機フラグ203kcは、小当たり当選時に、小当たりカウンタ203sの減算を待機させたか否かを示すフラグである。この減算待機フラグ203kcがオンであれば、小当たりカウンタ203sの減算を待機させた（小当たり当選タイミングでは小当たりカウンタ203kcを減算しなかった）ことを意味し、オフであれば、減算を待機させていないことを意味する。この減算待機フラグ203kcは、小当たり当選時の状態が時短状態C（MAXボーナスモード）である場合にオンに設定される（図1052のS712A参照）。小当たり遊技中に特定領域650e3への遊技球の入球を検出した場合は、この減算待機フラグ203kcの状態がオンである場合に、待機させていた小当たりカウンタ203sの減算処理を実行するように構成されている（図1056のS1413A参照）。このように構成することで、時短状態Cにおいて小当たりに当選しても、小当たり開始時でなく特定領域650e3への遊技球の入球後に小当たりカウンタ203sを減算することができるので、特定領域650e3への遊技球の入球時の遊技状態を、確実に、時短状態とすることができる。当選時状態格納エリア203kdは、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを格納するための記憶領域である。この当選時状態格納エリア203kdには、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、大当たり図柄の停止タイミングにおける遊技状態を示すデータが格納される。また、特別図柄の抽選結果が小当たりとなった場合に、小当たり遊技において特定領域650e3へと遊技球が入球したタイミングにおける遊技状態を示すデータが格納される（図1056のS1411A参照）。大当たり終了時には、この当選時状態格納エリア203kdに格納されたデータと、大当たり種別と、に応じた遊技状態（時短終了条件）が時短付与テーブル202ek（図1046（a）参照）から読み出されて設定される。

20

30

#### 【3244】

次に、図1047（a）を参照して、本第38制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているROM222の詳細について説明する。図1047（a）は、本第38制御例におけるROM222の構成を示すブロック図である。図1047（a）に示した通り、本第38制御例におけるROM222は、上述した第37制御例におけるROM222の構成（図1016（a）参照）に対して、攻撃アイコン選択テーブル222kaが追加されている点、および待機演出選択テーブル222jaが削除されている点で相違している。攻撃アイコン選択テーブル222kaは、時短状態A、時短状態B、および通常状態Bにおいて、実行されるバトル演出において獲得する攻撃アイコンの種別を選択するために参照されるデータテーブルである。この攻撃アイコン選択テーブル222kaの詳細について、図1047（b）を参照して説明する。図1047（b）は、この攻撃アイコン選択テーブル222kaの規定内容を示した図である。図1047（b）に示した通り、この攻撃アイコン選択テーブル222kaは、第2特別図柄の抽選結果毎に、第1演出カウンタ223f1の値の範囲と、攻撃アイコンの種別とが、対応付けて規定され

40

50



ている。より具体的には、図 1 0 4 7 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たり A 4 1 である場合に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲に対して、「必殺技」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 2 0 ~ 8 9 」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が大当たり又は小当たり A 4 1 である場合（即ち、有利な時短状態 C へと移行する場合）は、比較的高い割合で「斬撃」アイコンが選択され、低い割合で「蹴り」アイコンが選択される。

#### 【 3 2 4 5 】

また、図 1 0 4 7 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たり B 4 1 である場合（有利度合いが時短状態 C よりも低い時短状態 B へと移行する場合）に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 4 」の範囲に対して、「必殺技」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 ~ 4 9 」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 0 ~ 8 4 」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 8 5 ~ 9 9 」の範囲に対して、「パンチ」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が小当たり B 4 1 である場合（即ち、有利度合いが比較的低い時短状態 B へと移行する場合）は、時短状態 C へと移行する場合よりも、「必殺技」アイコンや「斬撃」アイコンの選択割合が低くなると共に、「蹴り」アイコンの選択割合が高くなる。また、時短状態 C に移行する場合には選択されない「パンチ」アイコンの選択割合が 1 5 % に設定されている。また、図 1 0 4 7 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が外れである場合に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 1 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「パンチ」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が外れである場合は、「必殺技」アイコンが選択されなくなる。つまり、「必殺技」アイコンは、出現した時点で大当たり又は小当たりが確定する。また、大当たりまたは小当たりで当選する場合よりも、「パンチ」アイコンの選択割合が大幅に上昇する。このように、第 2 特別図柄の抽選結果に応じて、攻撃アイコンの種別毎の選択比率を異ならせる構成としているため、時短状態 A や時短状態 B において第 2 入球口 6 4 0 への始動入賞を検出する毎に、表示される攻撃アイコンの種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 3 2 4 6 】

次に、図 1 0 4 8 を参照して、本第 3 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 1 0 4 8 は、本第 3 8 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 1 0 4 8 に示した通り、本第 3 8 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 3 7 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 1 0 1 6 ( b ) 参照）に対して、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a と、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b と、が追加されている点、および待機演出フラグ 2 2 3 j a、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b、待機期間タイマ 2 2 3 j c が削除されている点で相違している。アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a は、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a（図 1 0 4 7 ( b ) 参照）を参照して選択した攻撃アイコンの種別を示すデータを格納しておくための記憶領域である。時短状態 A や時短状態 B、通常状態 B においては、このアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a に格納されているデータを参照して、第 2 特別図柄の保留球が 0 になるまで（または大当たり当選まで）のそれぞれの第 2 特別図柄の変動表示演出において冒険者のキャラクタ 8 1 1 に対して行わせる攻撃の内容を設定する（図 1 0 6 3 の S 4 4 2 4 A 参照）。これにより、保留チャージ演出（図 1 0 3 6 ( b )、図 1 0 3 7 ( b ) 参照）において獲得された攻撃アイコンの種別と異なる内容の攻撃を行う演出を設定してしまうことを防止することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b は、時短状態 C へと移行した場合において、時短リミッ

10

20

30

40

50



ト回数に到達するまでの残りの大当たり回数を示すカウンタである。この残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b は、初期値が 0 に設定されており、時短状態 C へと移行する大当たりに当選した場合に値が 4 に設定される（図 1 0 6 1 の S 3 6 2 3 A 参照）。また、この残値回数カウンタ 2 2 3 k b は、大当たりのエンディング期間となる毎に値が 1 ずつ減算して更新される。本第 3 8 制御例では、この残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値を参照して、時短リミット回数に到達するまでの各大当たりにおける各ラウンド数の表示を、1 の大当たり遊技が継続しているかのような表示に設定している。

#### 【 3 2 4 7 】

< 第 3 8 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 0 4 9 から図 1 0 5 8 を参照して、本第 3 8 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 0 4 9 を参照して、本第 3 8 制御例における特別図柄判定処理（S 2 3 1 A）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（S 2 3 1 A）は、上述した第 3 7 制御例における特別図柄判定処理（図 1 0 1 9 参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図 1 0 1 9 参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第 3 8 制御例における特別図柄判定処理（図 1 0 4 9 参照）のうち、S 3 0 1 ~ S 3 0 5 の各処理では、それぞれ第 3 7 制御例における特別図柄判定処理（図 1 0 1 9 参照）の S 3 0 1 ~ S 3 0 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 8 制御例における特別図柄判定処理（図 1 0 4 9 参照）では、S 3 0 3 の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（S 3 0 3 : N o）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（S 3 2 1 A）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S 3 2 1 A : Y e s）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（S 3 2 2 A）、小当たり種別カウンタ C 5 の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b に表示させる小当たり図柄としてセットして（S 3 2 3 A）、本処理を終了する。一方、S 3 2 1 A の処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（S 3 2 1 A : N o）、S 3 2 2 A , S 3 2 3 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図 1 0 5 0 を参照して、本第 3 8 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 2 A）の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 2 A）は、上述した第 3 7 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 2 1 参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 2 1 参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第 1 図柄の変動パターンを選択するための処理である。図 1 0 5 0 は、この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 2 A）を示すフローチャートである。

#### 【 3 2 4 8 】

この第 3 8 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 5 0 参照）のうち、S 4 0 1 ~ S 4 0 8 の各処理では、それぞれ上述した第 3 7 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 2 1 参照）の S 4 0 1 ~ S 4 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 8 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 5 0 参照）では、S 4 0 1 の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（S 4 0 1 : N o）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるかどうかを判別し（S 4 3 1 A）、小当たりであると判別した場合は（S 4 3 1 A : Y e s）、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f k（図 1 0 4 6（b）参照）を参照して小当たり種別を決定し（S 4 3 2 A）、処理を S 4 0 3 へと移行する。これに対し、S 4 3 1 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（S 4 3 1 A : N o）、S 4 3 2 A の処理をスキップして、処理を S 4 0 3 へと移行する。次に、図 1 0 5 1 を参照して、本第 3 8 制御例における時短更新処理（S 2 3 3 A）の詳細について説明する。この時短更新処理（S 2 3 3 A）は、上述した第 3 7 制御例における時短更新処理（図 1 0 2 3 参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図 1 0 2 3 参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。

## 【 3 2 4 9 】

この第 3 8 制御例における時短更新処理（図 1 0 5 1 参照）のうち、S 6 0 1 ~ S 6 0 5、および S 6 0 7 の各処理では、それぞれ上述した第 3 7 制御例における時短更新処理（図 1 0 2 3 参照）の S 6 0 1 ~ S 6 0 5、および S 6 0 7 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 8 制御例における時短更新処理（図 1 0 5 1 参照）では、S 6 0 5 の処理が終了すると、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、小当たりカウンタ 2 0 3 s、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値を全て 0 にリセットして（S 6 3 1 A）、処理を S 6 0 7 へと移行する。この S 6 3 1 A の処理は、時短終了条件を判定するための各種カウンタとして、第 3 7 制御例に対して、普電作動カウンタ 2 0 3 k a が削除され、特図 2 カウンタ 2 0 3 t と規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a とが追加されていることに伴う変更である 10。また、本第 3 8 制御例における時短更新処理（図 1 0 5 1 参照）では、S 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではないと判別した場合に（S 6 0 4 : N o）、次いで、小当たりの当選回数に基づく時短終了条件（第 2 終了条件）の成立有無を判別するための小当たり時短更新処理を実行する（S 6 3 2 A）。この小当たり時短更新処理（S 6 3 2 A）の詳細については、図 1 0 5 2 を参照して後述する。S 6 3 2 A の処理が終了すると、次いで、今回停止表示を設定した特別図柄の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示であるか否かを判別し（S 6 3 3 A）、第 2 特別図柄の変動表示ではない（第 1 特別図柄の変動表示である）と判別した場合は（S 6 3 3 A : N o）、時短終了条件が成立する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。一方、S 6 3 3 A の処理において、第 2 特別図柄の変動表示であると判別した場合は（S 6 3 3 A : Y e s）、特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値を 1 減算して更新し（S 6 3 4 A）、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値を示す残時短回数コマンドを設定する（S 6 3 5 A）。 20

## 【 3 2 5 0 】

S 6 3 5 A の処理が終了すると、次いで、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 であるか否かを判別し（S 6 3 6 A）、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 であると判別した場合は（S 6 3 6 A : Y e s）、時短状態を終了させて通常状態に設定するための S 6 3 7 A ~ S 6 3 9 A の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（S 6 3 7 A）、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値を全て 0 にリセットすることで時短終了条件をクリアする（S 6 3 8 A 30）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（S 6 3 9 A）、本処理を終了する。これに対して、S 6 3 6 A の処理において、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 ではないと判別した場合は（S 6 3 6 A : N o）、時短状態が継続することを意味するため、S 6 3 7 A ~ S 6 3 9 A の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図 1 0 5 2 を参照して、上述した小当たり時短更新処理（S 6 3 2 A）の詳細について説明する。図 1 0 5 2 は、この小当たり時短更新処理（S 6 3 2 A）を示すフローチャートである。この小当たり時短更新処理（S 6 3 2）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S 7 0 1）、小当たりではないと判別した場合は（S 7 0 1 : N o）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件（第 2 終了条件）が成立し得ないため、そのまま本処理を終了する。一方、S 7 0 1 の処理において、今回の 40 特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S 7 0 1 : Y e s）、次いで、現在の状態が M A X ボーナスモード（時短状態 C）であるか否かを判別する（S 7 1 1 A）。

## 【 3 2 5 1 】

S 7 1 1 A の処理において、現在の状態が M A X ボーナスモード（時短状態 C）であると判別した場合は（S 7 1 1 A : Y e s）、減算待機フラグ 2 0 3 k c をオンに設定することで小当たりカウンタ 2 0 3 s の減算を待機（遅延）させ（S 7 1 2 A）、本処理を終了する。時短状態 C において、小当たりカウンタ 2 0 3 s の減算を待機させることで、V 入賞（特定領域 6 5 0 e 3 への遊技球の入球）の発生タイミングまで時短状態を継続させることができる。つまり、時短状態 C において小当たりに当選し、当該小当たり遊技中に 50

V入賞が発生して大当たりに当選した場合に、当該大当たりの当選時の遊技状態を時短状態とすることができる。つまり、時短状態Cにおいて大当たりに当選した場合に、大当たり種別によらず、時短状態Cが設定されるように構成することができる。よって、時短状態Cに一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される極めて有利な状況を確実に成立させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

### 【3252】

一方、S711Aの処理において、現在の遊技状態がMAXボーナスモード（時短状態C）ではないと判別した場合は（S711A：No）、小当たりカウンタ203sのカウント値を1減算して更新し（S702）、減算後のカウンタ値が0になったか否かを判別する（S703）。S703の処理において、小当たりカウンタ203sの値が0に更新されたと判別した場合は（S703：Yes）、時短状態を終了させて通常状態に設定するためのS704、S713A、およびS706の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア203gに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（S704）、時短カウンタ203h、特図2カウンタ203t、および規定保留球数カウンタ203kaの値を全て0にリセットすることで時短終了条件をクリアする（S713A）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（S706）、本処理を終了する。これに対して、S703の処理において、減算後の小当たりカウンタ203sの値が0ではないと判別した場合は（S703：No）、時短状態が継続することを意味するため、S704、S713A、およびS706の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図1053を参照して、始動入賞処理（S112A）の詳細について説明する。この始動入賞処理（S112A）は、上述した第37制御例（および第29制御例）における始動入賞処理（図822参照）に代えて実行される処理であり、始動入賞処理（図822参照）と同様に、第1入球口64、第2入球口640のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したか場合に、入球に応じて取得された各カウンタ値を、入球を検出した入球口の種別に応じた記憶領域（第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203b）に格納するための処理である。図1053は、この始動入賞処理（S112A）を示すフローチャートである。

### 【3253】

この第38制御例における始動入賞処理（図1053参照）のうち、S801～S809、およびS811～S813の各処理では、それぞれ上述した第37制御例（および第29制御例）における始動入賞処理（図822参照）のS801～S809、およびS811～S813の各処理と同一の処理が実行される。また、本第38制御例における始動入賞処理（図1053参照）では、S809の処理が終了すると、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が4より小さい値であるか否かを判別し（S821A）、4より小さい値でない（即ち、上限値の4である）と判別した場合は（S821A：No）、そのまま本処理を終了する。一方で、S821Aの処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値が4より小さい値であると判別した場合は（S821A：Yes）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）に1を加算して更新し（S811）、次いで、更新後の第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値が時短終了条件（第4終了条件）を満たすか否かを判定するための保留球数判別処理を実行して（S822A）、処理をS812へと移行する。この保留球数判別処理（S822A）の詳細については、図1054を参照して後述する。このように、本第38制御例では、第2特別図柄の保留球数の上限個数を、第1特別図柄と同様に、4個に設定する構成としている。これにより、時短状態が終了されて通常状態へと戻る際の第2特別図柄の残保留球数にバリエーションを持たせることができるので、時短状態の種別に応じて実質的な第2特別図柄の抽選機会を異ならせ、大当たりとなる可能性も異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

### 【3254】

次に、図1054を参照して、上述した保留球数判別処理（S822A）の詳細について

て説明する。図 1054 は、保留球数判別処理 (S822A) を示すフローチャートである。保留球数判別処理 (S822A) では、まず、特図 2 カウンタ 203t の値が 1 であるか否かを判別し (S851A)、特図 2 カウンタ 203t の値が 1 ではないと判別した場合は (S851A: No)、時短状態における最終変動ではないことを意味し、保留球数によらず時短状態が終了され得ない (または、そもそも時短状態ではない) ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S851A の処理において、特図 2 カウンタ 203t の値が 1 であると判別した場合は (S851: Yes)、次いで、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203e の値 (N2) が、規定保留球数カウンタ 203ka のカウンタ値以上の値であるか否かを判別し (S852A)、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203e の値 (N2) が規定保留球数カウンタ 203ka のカウンタ値未満の値であれば (S852A: No)、時短状態の終了条件 (第 4 終了条件) が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対して、S852A の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203e の値 (N2) が規定保留球数カウンタ 203ka のカウンタ値以上であると判別した場合は (S852A: Yes)、第 4 終了条件が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるための S852A ~ S855A の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア 203g に対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し (S853A)、時短カウンタ 203h、小当たりカウンタ 203s、特図 2 カウンタ 203t、および規定保留球数カウンタ 203ka の値を全て 0 にリセットすることで時短終了条件をクリアする (S854A)。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して (S855A)、本処理を終了する。

10

20

### 【3255】

この保留球数判別処理 (図 1054 参照) を実行することにより、時短状態の最終変動において保留球数が規定個数に到達したことに基づいて時短状態を終了させることができる。よって、時短状態 A と、時短状態 B とで、時短回数が同一 (第 2 特別図柄の抽選回数 1 回) であるにもかかわらず、実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせることができる。即ち、時短状態 A では、時短状態に移行してから第 2 特別図柄の保留球を全て消化するまでに、第 2 特別図柄の抽選を最大でも 2 回しか実行させることができない一方で、時短状態 B では、時短状態に移行してから第 2 特別図柄の保留球を全て消化するまでに、第 2 特別図柄の抽選を最大 4 回実行させることが可能となるので、時短状態の種別毎の有利度合いを大きく異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図 1055 を参照して、本第 38 制御例における普通図柄変動処理 (S113A) の詳細について説明する。この普通図柄変動処理 (S113A) は、上述した第 37 制御例における普通図柄変動処理 (図 1024 参照) と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物 640a の開閉制御を設定するための処理である。図 1055 は、この普通図柄変動処理 (S113A) を示すフローチャートである。

30

### 【3256】

この第 38 制御例における普通図柄変動処理 (図 1055 参照) のうち、S1101 ~ S1108, S1111, S1113, S1115 ~ S1117、および S1121 の各処理では、それぞれ上述した第 37 制御例における普通図柄変動処理 (図 1024 参照) の S1101 ~ S1108, S1111, S1113, S1115 ~ S1117、および S1121 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 38 制御例における普通図柄変動処理 (図 1055 参照) では、S1108 の処理において、時短カウンタ 203h の値が 0 より大きい値であると判別した場合に (S1108: Yes)、高確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 202ck (図 1044 (a) 参照) を参照して普通図柄の抽選結果を取得し (S1109)、S1111 の処理へと移行する。一方、S1108 の処理において、時短カウンタ 203h の値が 0 より大きい値ではない (即ち、0 である) と判別した場合は (S1108: No)、低確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 202ck (図 1044 (a) 参照) を参照して普通図柄の抽選結果を取得し (S1110)、S1111 の処理へと移行する。また、本第 38 制御例における普通図柄変動処理 (図 1055 参照

40

50

）では、S 1 1 1 1 の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（S 1 1 1 1 : Y e s）、普通図柄の当たり用の第 2 図柄表示装置 8 4 の表示態様を設定して（S 1 1 1 2）、処理を S 1 1 3 1 A へと移行する。S 1 1 3 1 A の処理では、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（S 1 1 3 1 A）、時短状態であると判別した場合は（S 1 1 3 1 A : Y e s）、普通図柄の変動時間を 1 秒間に設定して（S 1 1 3 2 A）、本処理を終了する。これに対し、S 1 1 3 1 A の処理において、時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（S 1 1 3 1 A : N o）、普通図柄の変動時間を 1 0 秒間に設定して（S 1 1 3 3 A）、本処理を終了する。

#### 【 3 2 5 7 】

また、本第 3 8 制御例における普通図柄変動処理（図 1 0 5 5 参照）では、S 1 1 1 7 の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（S 1 1 1 7 : Y e s）、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（S 1 1 3 4 A）、時短状態ではない（通常状態である）と判別した場合は（S 1 1 3 4 A : N o）、電動役物 6 4 0 a の開放パターン（変位パターン）を、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な 0 . 1 秒間 × 1 回のみ開放される開放パターン（変位パターン）に設定して（S 1 1 3 5 A）、処理を S 1 1 2 1 へと移行する。一方で、S 1 1 3 4 A の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（S 1 1 3 4 A : Y e s）、電動役物 6 4 0 a の開放パターン（変位パターン）を、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能な 2 秒間 × 1 回の開放パターン（変位パターン）に設定して（S 1 1 3 6 A）、処理を S 1 1 2 1 へと移行する。このように、本第 3 8 制御例では、時短状態（普通図柄の高確率状態）において、通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも、普通図柄の変動時間が短くなると共に、普通図柄の当たり時の電動役物 6 4 0 a の開放時間が長くなるように構成している。即ち、時短状態では、普通図柄の当たり確率が上昇し、変動短縮機能が作動し、開放延長機能が作動するように構成している。これにより、時短状態において、より効率良く第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることができる。次に、図 1 0 5 6 を参照して、本第 3 8 制御例における V 通過処理（S 1 1 4 A）の詳細について説明する。この V 通過処理（S 1 1 4 A）は、上述した第 3 7 制御例（および第 2 9 制御例）における V 通過処理（図 8 2 7 参照）に代えて実行される処理であり、V 通過処理（図 8 2 7 参照）と同様に、V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞スイッチ（特定領域）6 5 0 e 3 に対する遊技球の通過を監視して、遊技球の通過を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。

#### 【 3 2 5 8 】

この第 3 8 制御例における V 通過処理（図 1 0 5 6 参照）のうち、S 1 4 0 1 ~ S 1 4 0 7、および S 1 4 0 9 の各処理では、それぞれ上述した第 3 7 制御例（および第 2 9 制御例）における V 通過処理（図 8 2 7 参照）の S 1 4 0 1 ~ S 1 4 0 7、および S 1 4 0 9 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 8 制御例における V 通過処理（図 1 0 5 6 参照）では、S 1 4 0 7 の処理が終了すると、次いで、現在の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納し（S 1 4 1 1 A）、減算待機フラグ 2 0 3 k c がオンであるか否かを判別する（S 1 4 1 2 A）。S 1 4 1 2 A の処理において、減算待機フラグ 2 0 3 k c がオフであると判別した場合は（S 1 4 1 2 A : N o）、小当たり開始時に既に小当たりカウンタ 2 0 3 s を更新済みであり、これ以上小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を更新する必要がないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

#### 【 3 2 5 9 】

これに対して、S 1 4 1 2 A の処理において、減算待機フラグ 2 0 3 k c がオンであると判別した場合は（S 1 4 1 2 A : Y e s）、時短状態 C において小当たりに当選したことにより、小当たり開始時に小当たりカウンタ 2 0 3 s の更新を待機（遅延）させていたことを意味するため、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を 1 減算して更新し（S 1 4 1 3 A）、減算後の小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 になったか否かを判別する（S 1 4 1 4 A）。S 1 4 1 4 A の処理において、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 になったと判別した場合は（S 1 4 1 4 A : Y e s）、小当たり遊技の実行回数が規定回数に到達して第

2 終了条件が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるための S 1 4 1 5 A ~ S 1 4 1 7 A の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し ( S 1 4 1 5 A )、時短カウンタ 2 0 3 h、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値を全て 0 にリセットすることで時短終了条件をクリアする ( S 1 4 1 6 A )。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して ( S 1 4 1 7 A )、本処理を終了する。一方で、S 1 4 1 4 A の処理において、減算後の小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 1 4 1 4 A : N o )、第 2 終了条件が成立していないことを意味するため、時短状態を終了させるための S 1 4 1 5 A ~ S 1 4 1 7 A の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

10

### 【 3 2 6 0 】

この V 通過処理 ( 図 1 0 5 6 参照 ) を実行することにより、時短状態 C において小当たりに当選した場合に、小当たり開始時に待機させておいた小当たりカウンタ 2 0 3 s の更新処理を、V 入賞 ( 特定領域 6 5 0 e 3 への入球 ) が発生した後で実行することができる。つまり、大当たり当選時の遊技状態を示すデータとして、時短状態に対応するデータを当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納した後で、時短状態を終了させることができるので、大当たり終了後の遊技状態を設定する際に、時短状態中に大当たり当選した場合の遊技状態を設定することができる。つまり、大当たり種別によらず、時短状態 C を設定することができるので、時短状態 C に移行した場合に、時短リミット回数に到達するまで時短状態 C と大当たりとを確実に繰り返させることができる。よって、時短状態 C へと移行した場合に、1 の 1 6 ラウンド大当たりに当選したかのように遊技者に思わせることができるので、メリハリのついた遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 1 0 5 7 を参照して、本第 3 8 制御例における大当たり制御処理 ( S 1 8 2 1 A ) の詳細について説明する。この大当たり制御処理 ( S 1 8 2 1 A ) は、上述した第 3 7 制御例 ( および第 2 9 制御例 ) における大当たり制御処理 ( 図 8 3 1 参照 ) に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理 ( 図 8 3 1 参照 ) と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を行うための処理である。この第 3 8 制御例における大当たり制御処理 ( 図 1 0 5 7 参照 ) のうち、S 1 9 0 1 ~ S 1 9 1 3 の各処理では、それぞれ上述した第 3 7 制御例 ( および第 2 9 制御例 ) における大当たり制御処理 ( 図 8 3 1 参照 ) の S 1 9 0 1 ~ S 1 9 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 8 制御例における大当たり制御処理 ( 図 1 0 5 7 参照 ) では、S 1 9 1 3 の処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 9 1 3 : Y e s )、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了時処理を実行して ( S 1 9 2 1 A )、本処理を終了する。この大当たり終了時処理 ( S 1 9 2 1 A ) の詳細について、図 1 0 5 8 を参照して説明する。

20

30

### 【 3 2 6 1 】

図 1 0 5 8 は、大当たり終了時処理 ( S 1 9 2 1 A ) を示すフローチャートである。大当たり終了時処理 ( S 1 9 2 1 A ) では、まず、時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( S 2 4 0 1 A )、時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値が 0 より大きい値であると判別した場合は ( S 2 4 0 1 A : Y e s )、次いで、当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納されているデータが通常状態に対応するデータであるか否かを判別する ( S 2 4 0 2 A )。S 2 4 0 2 A の処理において、当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納されているデータが通常状態に対応するデータであると判別した場合は ( S 2 4 0 2 A : Y e s )、時短リミットカウンタ 2 0 3 k b の値を 0 クリアして ( S 2 4 0 3 A )、処理を S 2 4 0 4 A へと移行する。一方で、S 2 4 0 1 A の処理において、時短リミットカウンタ 2 0 3 k b の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合は ( S 2 4 0 1 A : N o )、S 2 4 0 2 A、S 2 4 0 3 A の各処理をスキップして、処理を S 2 4 0 4 A へと移行する。S 2 4 0 4 A の処理では、実行中の大当たり種別を読み出して ( S 2 4 0 4 A )、読み出した大当たり種別と、当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納されているデータに対応する遊技状態と、に応じた

40

50

時短終了条件を時短付与テーブル 202ek (図 1046 (a) 参照) に規定されているデータの中から特定し (S2405A)、特定した時短終了条件 (各種カウンタ値) を時短カウンタ 203h、小当たりカウンタ 203s、特図 2 カウンタ 203t、および規定保留球数カウンタ 203ka のそれぞれに対して設定する (S2406A)。S2406A の処理が終了すると、時短状態を設定したか否かを判別し (S2407A)、時短状態を設定したと判別した場合は (S2407A: Yes)、時短リミットカウンタ 203kb の値に 3 を設定して (S2408A)、処理を S2414A へと移行する。一方で、S2407A の処理において、時短状態を設定していないと判別した場合は (S2407A: No)、S2408A の処理をスキップして、処理を S2414A へと移行する。

#### 【3262】

これらに対し、S2402A の処理において、当選時状態格納エリア 203kd に格納されているデータが通常状態に対応するデータではない (時短状態に対応するデータである) と判別した場合は (S2402A: No)、時短リミットカウンタ 203kb の値を 1 減算して更新し (S2409A)、減算後の時短リミットカウンタ 203kb の値が 0 になったか否かを判別する (S2410A)。S2410A の処理において、減算後の時短リミットカウンタ 203kb の値が 0 ではないと判別した場合は (S2410A: No)、実行中の大当たり種別を読み出して (S2411A)、読み出した大当たり種別と、当選時状態格納エリア 203kd に格納されているデータに対応する遊技状態と、に応じた時短終了条件を時短付与テーブル 202ek (図 1046 (a) 参照) に規定されているデータの中から特定する (S2412A)。次いで、特定した時短終了条件 (各種カウンタ値) を時短カウンタ 203h、小当たりカウンタ 203s、特図 2 カウンタ 203t、および規定保留球数カウンタ 203ka のそれぞれに対して設定し (S2413A)、処理を S2414A へと移行する。S2414A の処理では、時短カウンタ 203h、小当たりカウンタ 203s、特図 2 カウンタ 203t、および規定保留球数カウンタ 203ka の各地を示す時短設定情報コマンドを設定し (S2414A)、次いで、大当たり終了後の状態に対応する状態コマンドを設定する (S2415A)。そして、大当たりの終了を設定し (S2416A)、大当たり中フラグ 203k をオフに設定して (S2417A)、本処理を終了する。この大当たり終了時処理 (図 1058 参照) を実行することにより、時短リミット回数を加味して大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。

#### 【3263】

＜第 38 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図 1059 から図 1063 を参照して、本第 38 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1059 を参照して、本第 38 制御例におけるコマンド判定処理 (S3121A) の詳細について説明する。このコマンド判定処理 (S3121A) は、上述した第 37 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1026 参照) に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理 (図 1026 参照) と同様に、主制御装置 110 から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。この第 38 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1059 参照) のうち、S3201 ~ S3209, S3211, S3213, S3218、および S3231A の各処理では、それぞれ上述した第 37 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1026 参照) の S3201 ~ S3209, S3211, S3213, S3218、および S3231A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 38 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1059 参照) では、S3209 の処理において、主制御装置 110 から受信したコマンドの中に入賞情報コマンドが含まれていると判別した場合に (S3209: Yes)、受信した入賞情報コマンドにより通知された先読み結果に応じた制御を行うための入賞情報コマンド処理を実行して (S3241A)、処理を S3218 へと移行する。この入賞情報コマンド処理 (S3241A) の詳細については、図 1060 を参照して後述する。

#### 【3264】

また、本第 3 8 制御例におけるコマンド判定処理（図 1 0 5 9 参照）では、S 3 2 1 3 の処理において、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていると判別した場合に（S 3 2 1 3：Y e s）、第 3 7 制御例における当たり関連処理（S 3 2 3 2 A）に代えて、当たり関連処理を実行して（S 3 2 4 2 A）、処理を S 3 2 1 8 へと移行する。なお、図示については省略したが、この当たり関連処理（S 3 2 4 2 A）では、第 3 7 制御例における当たり関連処理（S 3 2 3 2 A）に対して、大当たり関連処理（図 1 0 2 9 参照）に代えて大当たり関連処理（S 3 5 1 1 A）が実行される点でのみ相違している。この大当たり関連処理（S 3 5 1 1 A）の詳細については、図 1 0 6 1 を参照して後述する。次に、図 1 0 6 0 を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（S 3 2 4 1 A）の詳細について説明する。図 1 0 6 0 は、この入賞情報コマンド処理（S 3 2 4 1 A）を示すフローチャートである。入賞情報コマンド処理（S 3 2 4 1 A）では、まず、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞情報コマンドにより通知された入賞情報を入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納し（S 5 8 0 1 A）、次いで、現在の遊技状態が時短モード（時短状態 A）、またはチャンスモード（時短状態 B）であるか否かを従遊技状態格納エリア 2 2 3 g のデータを参照して判別する（S 5 8 0 2 A）。S 5 8 0 2 A の処理において、時短モード（時短状態 A）またはチャンスモード（時短状態 B）であると判別した場合は（S 5 8 0 2 A：Y e s）、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a（図 1 0 4 7（b）参照）を読み出して（S 5 8 0 3 A）、読み出した攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a から、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に対応する抽選結果と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 のカウンタ値と、に応じた攻撃アイコン種別を決定する（S 5 8 0 4 A）。そして、決定した攻撃アイコンの種別を報知する（攻撃アイコン表示領域 A I 1 ～ A I 4 のいずれかに表示させる）報知演出の実行を設定し（S 5 8 0 5 A）、決定した攻撃アイコンの種別に応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a の情報を更新し（S 5 8 0 6 A）、本処理を終了する。

#### 【 3 2 6 5 】

一方、S 5 8 0 2 A の処理において、現在の遊技状態が時短モードでもチャンスモードでもないとは判別した場合は（S 5 8 0 2 A：N o）、今回受信した入賞情報コマンドが、第 1 特別図柄の始動入賞に基づく入賞情報コマンドであるか否かを判別し（S 5 8 0 7 A）、第 1 特別図柄の始動入賞に基づく入賞情報コマンドであると判別した場合は（S 5 8 0 7：Y e s）、次に、現在の遊技状態が通常モード（通常状態、且つ、第 2 特別図柄の保留球無し）であるか否かを判別し（S 5 8 0 8 A）、通常モードであると判別した場合は（S 5 8 0 8 A：Y e s）、先読み演出の実行可否の抽選を行う（S 5 8 0 9 A）。次いで、抽選結果に応じた表示態様の保留球数図柄の表示を設定して（S 5 8 1 0 A）、本処理を終了する。一方、S 5 8 0 7 A の処理において、第 1 特別図柄の始動入賞を検出したと判別した場合（S 5 8 0 7 A：N o）、および S 5 8 0 8 A の処理において、通常モードではないとは判別した場合は（S 5 8 0 8 A：N o）、先読み演出の実行可否の抽選を行わずに、そのまま本処理を終了する。これにより、時短状態 A や時短状態 B において獲得した第 2 特別図柄の残保留を消化している間は、第 1 特別図柄の始動入賞を検出したとしても、先読み演出を設定せずに、第 2 特別図柄の残保留に基づくバトル演出に注目させることができる。また、時短状態 C において、疑似インターバル演出の実行中に先読み演出が実行されてしまい、大当たりのインターバル遊技中ではないと遊技者に察知されてしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図 1 0 6 1 を参照して、本第 3 8 制御例における大当たり関連処理（S 3 5 1 1 A）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（S 3 5 1 1 A）は、上述した第 3 7 制御例における大当たり関連処理（図 1 0 2 9 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図 1 0 2 9 参照）と同様に、主制御装置 1 1 0 から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図 1 0 6 1 は、この大当たり関連処理（S 3 5 1 1 A）を示すフローチャートである。

#### 【 3 2 6 6 】

この第 3 8 制御例における大当たり関連処理（図 1 0 6 1 参照）のうち、S 3 6 0 3，



S 3 6 0 5 , S 3 6 0 6 , S 3 6 1 0、および S 3 6 1 4 の各処理では、それぞれ上述した第 3 7 制御例における大当たり関連処理（図 1 0 2 9 参照）の S 3 6 0 3 , S 3 6 0 5 , S 3 6 0 6 , S 3 6 1 0、および S 3 6 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 8 制御例における大当たり関連処理（図 1 0 6 1 参照）では、S 3 6 0 3 の処理において、主制御装置 1 1 0 からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（S 3 6 0 3 : Y e s）、大当たり種別と残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値とに応じたオープニング演出を決定する（S 3 6 2 1 A）。即ち、S 3 6 2 1 A の処理では、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 であれば、大当たり種別が大当たり C 4 1 である場合に M A X ボーナスの開始を示すオープニング演出を決定する一方で、大当たり C 4 1 以外の大当たり種別であれば、4 ラウンド大当たり用のオープニング演出を決定する。また、残  
10  
当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 1 以上である場合は、M A X ボーナスモード中の大当たりであることを意味し、複数回の大当たりで 1 の大当たりに見せる演出を実行中であることを意味するため、大当たり当選前の時短状態 C から引き続いて疑似インターバル演出が継続する演出態様のオープニング演出を決定する。S 3 6 2 1 A の処理が終了すると、決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（S 3 6 2 2 A）、今回の大当たりが M A X ボーナスモードにおける初回の大当たりであるか否かを判別する（S 3 6 2 3 A）。S 3 6 2 3 A の処理において、M A X ボーナスモードの初回の大当たりであると判別した場合は（S 3 6 2 3 A : Y e s）、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b に 4 を設定して（S 3 6 2 4 A）、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。一方、S 3 6 2 3 A の  
20  
処理において、今回の大当たりが M A X ボーナスモードの初回の大当たりではないと判別した場合は（S 3 6 2 3 A : N o）、S 3 6 2 4 A の処理をスキップして、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。

#### 【 3 2 6 7 】

また、本第 3 8 制御例における大当たり関連処理（図 1 0 6 1 参照）では、S 3 6 0 6 の処理が終了すると、S 3 6 0 6 の処理で抽出したラウンド数と、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値とに応じたラウンド数を示す表示用ラウンド数コマンドを設定して（S 3 6 2 5 A）、処理を S 3 6 1 4 A へと移行する。S 3 6 2 5 A の処理では、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 又は 4 である場合に、実際のラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 3 である場合に、実際のラウンド数よりも 4 ラウンド分多いラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 2 である場合に、実際の  
30  
ラウンド数よりも 8 ラウンド分多いラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 1 である場合に、実際のラウンド数よりも 1 2 ラウンド分多いラウンド数を設定するように構成されている。これにより、M A X ボーナスモードにおける 4 回の大当たりにおいて、ラウンド数をリセットせずに前回のラウンド数からラウンド数を引き継いで表示させることができるので、M A X ボーナスモードに移行してから時短リミット回数に到達するまでの間において、1 の 1 6 ラウンド大当たりが継続しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第 3 8 制御例における大当たり関連処理（図 1 0 6 1 参照）では、S 3 6 1 0 の処理において、主制御装置 1 1 0 からエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（S 3 6 1 0 : Y e s）、エンディング演出を設定するためのエンディングコマンド処  
40  
理を実行して（S 3 6 2 6 A）、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。このエンディングコマンド処理（S 3 6 2 6 A）の詳細について、図 1 0 6 2 を参照して説明する。

#### 【 3 2 6 8 】

図 1 0 6 2 は、上述したエンディングコマンド処理（S 3 6 2 6 A）を示すフローチャートである。図 1 0 6 2 に示した通り、本第 3 8 制御例におけるエンディングコマンド処理（S 3 6 2 6 A）では、まず、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し（S 5 9 0 1 A）、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b のカウンタ値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合は（S 5 9 0 1 A : N o）、M A X ボーナスモード中の大当たりではないことを意味するため、当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定して（S 5 9 0 2 A）、本処  
50

理を終了する。一方、S 5 9 0 1 A の処理において、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 より大きい値（1 以上の値）であると判別した場合は（S 5 9 0 1 A : Y e s ）、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値を 1 減算して更新し（S 5 9 0 3 A ）、減算後のカウンタ値が 0 になったか否かを判別する（S 5 9 0 4 A ）。S 5 9 0 4 A の処理において、減算後の残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 に更新されていないと判別した場合は（S 5 9 0 4 A : N o ）、大当たり終了後も M A X ボーナスモードが継続することを意味するため、エンディング演出として、疑似インターバル演出が実行されるエンディング演出の開始を設定して（S 5 9 0 5 A ）、本処理を終了する。これに対し、S 5 9 0 4 A の処理において、減算後の残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 になったと判別した場合は（S 5 9 0 4 A : Y e s ）、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の各データを読み出して（S 5 9 0 6 A ）、最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して決定し（S 5 9 0 7 A ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新する（S 5 9 0 8 A ）。S 5 9 0 8 A の処理が終了すると、次いで、前回攻撃アイコンの種別を決定するための判別において参照した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して決定し（S 5 9 0 9 A ）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新する（S 5 9 1 0 A ）。

10

### 【 3 2 6 9 】

S 5 9 1 0 A の処理が終了すると、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定したか否かを判別し（S 5 9 1 1 A ）、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定していないと判別した場合は（S 5 9 1 1 A : N o ）、処理を S 5 9 0 9 へと戻すことにより、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定してアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに反映されるまで、S 5 9 0 9 ~ S 5 9 1 1 A の各処理を繰り返し実行する。そして、S 5 9 1 1 A の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定したと判別した場合は（S 5 9 1 1 A : Y e s ）、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a に格納されたそれぞれのデータに対応する各攻撃アイコンを報知する演出態様のエンディング演出の実行を設定して（S 5 9 1 2 A ）、本処理を終了する。S 5 9 1 2 A の処理によって、時短リミット回数に到達して M A X ボーナスモードが終了され、最大 4 個の第 2 特別図柄の保留球を消化する通常状態 B へと移行する場合に、通常状態 B において使用される最大 4 個の攻撃アイコンの種別をエンディング演出によって予め遊技者に対して報知しておく斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図 1 0 6 3 を参照して、本第 3 8 制御例における変動演出設定処理（S 4 3 1 1 A ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（S 4 3 1 1 A ）は、上述した第 3 7 制御例における変動演出設定処理（図 1 0 3 2 参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図 1 0 3 2 参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 1 0 6 3 は、この変動演出設定処理（S 4 3 1 1 A ）を示すフローチャートである。

20

30

### 【 3 2 7 0 】

この第 3 8 制御例における変動演出設定処理（図 1 0 6 3 参照）のうち、S 4 4 0 1、および S 4 4 0 3 の各処理では、それぞれ上述した第 3 7 制御例における変動演出設定処理（図 1 0 3 2 参照）の S 4 4 0 1、および S 4 4 0 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 8 制御例における変動演出設定処理（図 1 0 6 3 参照）では、S 4 4 0 3 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第 2 特別図柄に対応する変動パターンコマンドではないと判別した場合に（S 4 4 0 3 : N o ）、変動パターンコマンドにより通知された当該変動の抽選結果と変動パターンコマンドから抽出した変動パターンとに基づいて変動表示演出の演出態様を決定し（S 4 4 2 1 A ）、本処理を終了する。一方、S 4 4 0 3 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第 2 特別図柄に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合は（S 4 4 0 3 : Y e s ）、現在が M A X ボーナスモードであるか否かを判別し（S 4 4 2 2 A ）、M A X ボーナスモードでは

40

50

ないと判別した場合には ( S 4 4 2 2 A : N o )、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a の各データのうち最も古いデータを読み出して ( S 4 4 2 3 A )、読み出したデータと今回の抽選結果とに応じた変動演出の演出態様を設定する ( S 4 4 2 4 A )。例えば、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータが残撃アイコンに対応するデータであり、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が外れであれば、残撃アイコンに対応する残撃攻撃を怪獣のキャラクター 8 2 1 に対して仕掛け、当該残撃攻撃が避けられて外れが報知される演出態様が決定される。S 4 4 2 4 A の処理が終了すると、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a から今回読み出したデータを削除して ( S 4 4 2 5 A )、本処理を終了する。始動入賞時にアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a に予め格納すると共に攻撃アイコン表示領域 A I 1 ~ A I 4 に表示しておいた攻撃アイコンと同じ攻撃アイコンに対応する攻撃を確実にに行わせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

10

### 【 3 2 7 1 】

これに対し、S 4 4 2 2 A の処理において、現在の遊技状態が M A X ボーナスモードであると判別した場合は ( S 4 4 2 2 A : Y e s )、疑似インターバル演出の実行中の変動表示態様 ( 即ち、主表示領域 D m のほとんどの領域で疑似インターバル演出を行い、小表示領域 D m 8 において比較的目立たない態様で変動表示演出を実行する演出対応 ) を設定し ( S 4 4 2 6 A )、本処理を終了する。以上説明した通り、第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短回数 ( 特別図柄の抽選回数の合計回数の規定回数、第 2 特別図柄の抽選回数の合計回数の規定回数 ) が共通であるにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第 2 特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第 2 特別図柄の抽選回数が異なる複数の時短状態を設けている。より具体的には、特別図柄の抽選を実質的に 2 回実行可能な時短状態 A と、特別図柄の抽選を実質的に 4 回実行可能な時短状態 B と、を設ける構成としている。ここで、本第 3 7 制御例では、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数 ( 第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計の抽選回数 ) が規定回数に到達したことに基づいて成立する第 1 終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する第 2 終了条件と、第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する第 3 終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第 4 終了条件と、を設ける構成としている。時短状態 A と時短状態 B とでは、第 1 ~ 第 3 終了条件が共通とされ、第 4 終了条件のみを異ならせることにより、実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせている。つまり、時短状態 A では、時短状態の最後の第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の保留球数が 1 個になった時点で時短状態が終了される一方で、時短状態 B では、時短状態の最後の第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の保留球数が 3 個になった時点で時短状態が終了されるように構成することで、実質的な有利度合いを異ならせる構成としている。これにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

### 【 3 2 7 2 】

また、本第 3 8 制御例では、時短状態 A , B に加えて、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態 C を設ける構成とした上で、時短状態の連続回数 ( 通常状態を介さずに時短状態と大当たりとが繰り返される繰返し回数 ) に制限を設ける ( 時短リミット回数を設定する ) 構成としている。そして、時短状態の間に大当たり遊技の実行条件が成立した ( 大当たり遊技の実行が設定された ) 場合は、時短リミット回数に到達していない限り、大当たり終了後の遊技状態が、時短状態 C に設定されるように構成している。つまり、一旦時短状態 C が設定されると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される ( 時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する ) 極めて有利な状態を形成する構成としている。このように構成することで、時短状態 C に移行することを遊技者に対して強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、本第 3 8 制御例では、時短状態 C に移行してから時短リミット回数に到達するまでの間 ( 大当たりと時短状態 C とが繰り返されている間 ) の演出態様として、1 の大当たり遊技が継続しているかのような一連の演

40

50

出態様を設定する構成としているので、実際には4ラウンドの大当たりに4回当選しているにもかかわらず、1回の大当たり当選で16ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることができる。つまり、一度の契機で比較的多量の賞球を獲得できる極めて幸運な状況が発生したかのように思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第38制御例では、時短状態A、Bについてはいずれも第2特別図柄の抽選が1回実行されるか、特別図柄の抽選が10回実行されることで時短状態が終了されるため、第2特別図柄の抽選が実行されない左打ちを行うと時短状態が長く継続し易くなる一方で、第2特別図柄の抽選が実行され得る右打ちを行うと時短終了条件が比較的短い期間で成立し易くなる。このため、本第38制御例における左打ち遊技および右打ち遊技は、それぞれ後述する第58制御例における有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法、および有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法の別形態である。

10

### 【3273】

更に、本第38制御例では、時短状態Cにおいて、容易に保留球を上限個数まで貯めることができるように普通図柄の変動時間や特別図柄の変動時間、普通図柄の開放パターンを設定することにより、時短状態Cと大当たりとが時短リミット回数に到達するまで繰り返されて通常状態へと移行した際に、上限個数(4回)の第2特別図柄の保留球が保留されている状態となり易く構成している。これにより、通常状態に転落した後においても、有利度合いが高い(大当たりおよび小当たりの合算確率が約1/3となる上に、大当たり又は小当たりに当選した場合に比較的高い割合で最も有利な時短状態Cに設定される)第2特別図柄の抽選を4回実行する機会を遊技者に対して与えることができるので、時短リミット回数に到達した後における有利度合いを、他の時短状態における有利度合い以上とすることができる。具体的には、第2特別図柄の抽選を実質的に2回実行可能な時短状態Aよりも大当たり期待度が高く、且つ、第2特別図柄の抽選を実質的に4回実行可能な時短状態Bと同等の大当たり期待度となる有利な状態を形成することができる。つまり、時短状態Cにおいて時短リミット回数に到達したことに基づいて設定される通常状態Bを、実質的に、時短状態Bと同等の有利度合いとすることができる。そして、本第38制御例においては、初当たり時以外は、大当たり終了後の遊技状態が必ず時短状態B、時短状態C、および通常状態Bの何れかとなるように構成している。換言すれば、遊技者の見たと、大当たり終了後の遊技状態が時短状態B、または通常状態Bのどちらかとなるように構成されている(時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間は1の大当たりが継続しているかのような見たとに設定される)ため、時短状態中に大当たりが発生した場合は、大当たり終了後に付与される第2特別図柄の抽選機会を毎回同一回数(4回)とすることができる。よって、時短リミット回数に到達した場合に有利度合いが低下してしまうことを抑制し、時短状態Cへと移行する大当たり(MAXボーナス)に当選した場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

### 【3274】

加えて、本第38制御例では、時短状態Aや時短状態Bにおいて第2特別図柄の小当たり遊技が開始された場合に、小当たり開始時に第2終了条件が成立する(小当たりカウンタ203sを減算する)ように構成する一方で、時短状態Cにおいて第2特別図柄の小当たり遊技が開始された場合には、特定領域650e3を遊技球が通過した後で第2終了条件が成立する(小当たりカウンタ203sを減算する)ように構成している。このように構成することで、時短状態Aや時短状態Bに移行した後において小当たりに当選した場合に、時短状態の間に実行された第2特別図柄の抽選であるか、時短状態の間に保留された第2特別図柄の保留球に基づいて通常状態への移行後に開始された第2特別図柄の抽選であるかによらず、特定領域650e3を遊技球が通過した時点の遊技状態(大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態)を通常状態に設定することができる。よって、時短状態の間に開始された第2特別図柄の抽選であるか、通常状態に移行した後で開始された第2特別図柄の抽選であるかによらず、大当たり当選時の有利度合いを共通化することが

40

50

できる。また、時短状態Cにおいては、小当たり当選した場合に、当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を時短状態に固定化することができるので、時短リミット回数を超えて時短状態Cと大当たりとの繰り返しが継続してしまったり、逆に、時短リミット回数に到達する前に時短状態Cと大当たりとの繰り返しが終了されてしまうことを抑制することができる。

### 【3275】

なお、本第38制御例では、時短リミット回数を3回に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、時短リミット回数は任意に定めることができる。時短リミット回数を多くすれば、MAXボーナスモードにおける大当たりの当選回数を多くすることができるので、MAXボーナスモードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができる。また、時短リミット回数を少なくすれば、MAXボーナスモードにおいて設定される時短状態Cの回数を少なくすることができるので、時短状態Cにおいて比較的多くの回数、連続して外れが発生することで疑似インターバル演出の演出期間が長くなってしまい、MAXボーナスモード中の遊技が間延びしてしまうという事象が発生し難くすることができる。なお、本第38制御例における時短状態Aや時短状態Bにおいて第2特別図柄の保留球が規定個数まで貯まったか否かを示すために表示されるタイムゲージga3は、後述する第59制御例における保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様の別形態である。また、本第38制御例では、各種時短状態において左打ちを行い続けた場合に第1特別図柄の抽選が実行される頻度よりも、右打ちを行い続けて第2特別図柄の抽選が実行される頻度の方が高くなり易い盤面構成であるため、時短内に大当たりに当選する場合は、左打ちを行い続けた方が右打ちを行い続けるよりも大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる。このため、第38制御例における時短状態は、後述する第67制御例の第3変形例における遊技方法に応じて次回大当たりまでの期間を可変させ得る遊技状態の別形態である。

### 【3276】

#### <第38制御例の第1の変形例>

次いで、図1064から図1067を参照して、上述した第38制御例における第1の変形例について説明する。上述した第38制御例におけるパチンコ機10では、時短状態の最終変動において、保留球数が規定個数に到達することで成立する時短終了条件（第4終了条件）を設け、第4終了条件が成立するまでの規定回数にバリエーションを設けることにより、性能（大当たり当選率）が異なる複数の時短状態を設ける構成としていた。

### 【3277】

これに対して本第1の変形例では、第4終了条件を廃止することでよりシンプルな制御とし、且つ、上述した第38制御例におけるパチンコ機10に類似する遊技性を実現している。まず、図1064を参照して、本第1の変形例における各状態間の移行方法について説明する。図1064に示した通り、本第1の変形例では、主として4種類の状態（モード）が設けられている。即ち、上述した第38制御例における通常状態A、通常状態B、および時短状態Cが設けられている。また、時短状態A、Bが削除され、時短状態Dが新設されている。時短状態Dは、特別図柄の変動表示が合計10回実行されることで第1終了条件が成立し、小当たり遊技が1回実行されることで第2終了条件が成立し、第2特別図柄の変動表示が1回実行されることで第3終了条件が成立する遊技状態である。このため、時短状態Aにおいて右打ちを行い続けた場合、保留球数が上限（4個）まで貯まった上で、第2特別図柄の変動停止タイミングで時短状態が終了される。このように構成した場合でも、小当たり当選時は、小当たり開始時に小当たりカウンタ203sの値を減算する構成としているため、特定領域650e3を通過するよりも前に時短状態を終了させておくことができる。よって、時短状態Dにおいて実行される1回の第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合と、時短状態Dにおいて実行された第2特別図柄の変動表示中に保留された保留球に基づいて通常状態への移行後に実行される最大4回の第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合とで、当選時の遊技状態を共に通常状態とすることができる。よって、時短状態の間に開始された第2特別図柄の抽選であるか、時短状態が終了

されてから開始された第2特別図柄の抽選であるかによらず、MAXボーナスモードへの移行期待度を共通化することができる。よって、時短状態Dに移行してから全ての第2特別図柄の保留球が消化されるまでの各第2特別図柄の抽選において、それぞれ略同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

### 【3278】

まず、図1064の上段を参照して、本第1の変形例において、通常状態A（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図1064の上段に示した通り、通常状態A（通常モード）から他の状態には、大当たりで当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図1064に示した通り、通常状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で約1/320の確率で当選する大当たりとなり、50%の割合で決定される大当たりA41が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Dに設定される。一方、通常状態Aにおいて大当たりで当選した場合に50%の割合で決定される大当たりB41が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常状態Aに設定される。よって、通常状態Aにおいて特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合は、大当たりA41であることをより強く期待させることができる。

10

### 【3279】

次に、図1064の上から2段目を参照して、時短状態D（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図1064の上から2段目に示した通り、時短状態D（時短モード）から他の状態へは、大当たりで当選した場合、小当たりで当選した場合、および第2特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図1064の上から2段目に示した通り、時短状態Dにおいて特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図1064の上から2段目に示した通り、時短状態Dにおいて第2特別図柄の抽選で約1/3.5の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たりで当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たりで当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たりで当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Dに設定される（時短状態Dをループする）。本第1の変形例では、上述した第38制御例と同様に、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、時短状態Dにおいて小当たりで当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Aにおいて獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。よって、5回の第2特別図柄の抽選機会の間に約1/3.5の確率の大当たり又は小当たりで当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

### 【3280】

次に、図1064の下から2段目を参照して、時短状態C（MAXボーナスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図1064の下から2段目に示した通り、時短状態C（MAXボーナスモード）から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図1064の下から2段目に示した通り、時短状態Cにおいて約1/3.5の確率の大当たり又は小当たりで当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Bに設定される。これに対して、図1064の下から2段目に示した通り、時短状態Cにおいて約1/3.5の確率の大当たり又は小当たりで当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Cに設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態Cへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した第38制御例と同様に、本第1の変形例では、大当たりのラウンド数が全て4ラウンドであり、時短リミット回数は3回に

40

50

設定されるため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、4回の大当たりが保証される。つまり、16ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

### 【3281】

次に、図1064の下段を参照して、通常状態B（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図1064の下段に示した通り、通常状態B（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合、および時短状態Cの間に保留されていた第2特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図1064の下段に示した通り、通常状態Bにおいて特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図1064の下段に示した通り、通常状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で約1/3.5の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たり当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Dに設定される。上述した通り、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、通常状態Bにおいて小当たり当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Bにおいて第2特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。このように、本第1の変形例では、時短状態D、および通常状態Bにおいて、約1/3.5という高確率で当選する小当たり当選した場合に、小当たり種別が小当たりA41に決定されるか、小当たりB41に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりA41に当選して時短状態Cへと移行し、一度に大量の賞球（16ラウンド分の賞球）を獲得できるのか、小当たりB41に当選して時短状態Dへと移行するのかにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3282】

< 第38制御例の第1の変形例における電氣的構成 >

次いで、図1066および図1067を参照して、本第1の変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、本第1の変形例におけるROM202は、上述した第38制御例のROM202に対して、第1当たり乱数テーブル202akを構成する特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容が一部変更となっている点、大当たり種別選択テーブル202bkの規定内容が一部変更となっている点、および時短付与テーブル202ekの規定内容が一部変更となっている点で相違している。まず、図1066(a)を参照して、本第1の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2の詳細について説明する。図1066(a)は、特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容を示した図である。図1066(a)に示した通り、本第1の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2には、大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1の値）の範囲として、上述した第38制御例と同様に、「0～204」の205個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方、本第1の変形例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「205～18929」の18725個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている点で第38制御例から変形されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が205個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たり当選する確率は、第38制御例と同様に、約1/320（205/65536）である。また、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定



される乱数値（カウンタ値）の個数が 1 8 7 2 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約  $1 / 3.5$ （ $1 8 7 2 5 / 6 5 5 3 6$ ）である。

### 【 3 2 8 3 】

このように、本第 1 の変形例では、上述した第 3 8 制御例に対して、小当たり確率が低くなるように変形している。これは、時短状態 D として、第 2 特別図柄の抽選機会が 5 回与えられる遊技状態に設定しているため、小当たり確率が第 3 8 制御例のままの確率（約  $1 / 3$ ）では、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまう虞があるからである。次に、図 1 0 6 6（b）を参照して、本第 1 の変形例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b k の詳細について説明する。図 1 0 6 6（b）は、本第 1 の変形例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b k の規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b k は、上述した第 3 8 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 k（図 1 0 4 3（c））に対して、大当たり A 4 1 および大当たり B 4 1 の決定割合が変更となっている点でのみ相違している。即ち、図 1 0 6 6（b）に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、「大当たり A 4 1」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、「大当たり B 4 1」が対応付けて規定されている。つまり、本第 1 の変形例では、「大当たり A 4 1」と「大当たり B 4 1」とにそれぞれ乱数値（カウンタ値）が 5 0 個ずつ振り分けられており、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に半々の割合で「大当たり A 4 1」と「大当たり B 4 1」とが決定されるように構成している。これは、大当たり B 4 1 の終了後の遊技状態として通常状態 A が設定されるように変更したことに伴うものであり、大当たり終了後の遊技状態が通常状態 A となる確率が高くなり過ぎて、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制する趣旨である。

### 【 3 2 8 4 】

次に、図 1 0 6 7 を参照して、本第 1 の変形例における時短付与テーブル 2 0 2 e k の詳細について説明する。図 1 0 6 7 に示した通り、本第 1 の変形例では、第 3 8 制御例における時短付与テーブル 2 0 2 e k（図 1 0 4 6（a）参照）に対して、規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a のカウンタ値が削除されている点で相違している。また、通常状態において当選した大当たり A 4 1、大当たり D 4 1 の終了後の遊技状態が時短状態 D となるように変更されている。つまり、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1」が対応付けて規定されている点で相違している。更に、通常状態において当選した大当たり B 4 1 の終了後の遊技状態が通常状態 A となるように変更している。つまり、時短カウンタ 2 0 3 h の値「0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「0」、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「0」が対応付けて規定されている点で相違している。その他の規定内容については上述した第 3 8 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。次に、図 1 0 6 5 を参照して、本第 1 の変形例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 1 0 6 5 は、本第 1 の変形例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 1 0 6 5 に示した通り、本第 1 の変形例における R A M 2 0 3 は、上述した第 3 8 制御例における R A M 2 0 3 の構成（図 1 0 4 2（b）参照）に対して、普電作動回数カウンタ 2 0 3 k a が削除されている点でのみ相違している。これは、時短終了条件として、上述した第 3 8 制御例における第 4 終了条件（時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことで成立する終了条件）を廃止したことに起因している。その他の構成については上述した第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

### 【 3 2 8 5 】

以上説明した通り、本第 1 の変形例におけるパチンコ機 1 0 では、保留球数が規定個数に到達することで成立する時短終了条件（第 4 終了条件）を廃止することで、上述した第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 よりもシンプルな制御を実現し、且つ、上述した第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 に類似する遊技性を実現している。

### 【 3 2 8 6 】

10

20

30

40

50



< 第 3 8 制御例における第 2 の変形例 >

次に、図 1 0 6 8 から図 1 0 8 3 を参照して、上述した第 3 8 制御例における第 2 の変形例について説明する。上述した第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態の終了条件として、時短状態の最後の変動表示における第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第 4 終了条件を導入することにより、時短状態 B において保留球数が上限個数まで貯まらないように構成し、時短状態 B に移行した後における第 2 特別図柄の抽選機会と、時短状態 C に移行した後で時短リミット回数に到達した場合に移行する通常状態 B における第 2 特別図柄の抽選機会とを同一回数とし、時短リミット回数に到達した場合に大当たり期待度が低下してしまうことを抑制する構成としていた。つまり、時短状態 B と通常状態 B との大当たり期待度を、実質的に同等とする構成としていた。これに対して本第 2 の変形例では、上述した第 3 8 制御例における第 4 終了条件を採用することなく、所定の時短状態へ移行した後における第 2 特別図柄の抽選機会と、時短リミット回数到達後における第 2 特別図柄の抽選機会とを、同等にする斬新な制御を実現している。より具体的には、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されると、大当たり、小当たり、若しくは時短図柄のいずれかに当選する構成とし、且つ、第 2 特別図柄の保留球数の上限値を 1 個にする。そして、時短リミット回数に到達して通常状態 B が設定されてから、第 2 特別図柄の残保留に基づく抽選で時短図柄に当選し、第 2 時短状態が終了するまでの第 2 特別図柄の抽選回数を、時短状態 B における抽選回数と同一となるように構成した。このように構成することで、時短最終変動における保留球数を監視して時短状態の終了有無を判別するという比較的複雑な処理を行わなくても、時短状態 B が設定された場合と時短リミット回数到達後とで、第 2 特別図柄の抽選機会を共通化することができる。

10

20

【 3 2 8 7 】

まず、図 1 0 6 8 および図 1 0 6 9 を参照して、本第 2 の変形例における特徴的な演出態様について説明する。図 1 0 6 8 ( a ) は、本第 2 の変形例における初当たり発生後に比較的高確率で移行する時短状態 A の演出態様の一例を示した図である。ここで、本第 2 の変形例における時短状態 A では、第 2 特別図柄の抽選機会が 5 回与えられる。即ち、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回に到達したことに基づいて時短状態 A が終了される。また、時短状態の間は、第 2 特別図柄の保留球を獲得することが不可能（困難）となるように構成されている。即ち、第 2 特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の変動が開始されてから普通図柄の当たりが終了するまでの期間の方が確実に長くなるように構成されている。これにより、時短状態 A における第 2 特別図柄の抽選回数を毎回固定化することができるので、時短状態 A における大当たり期待度を毎回共通にすることができる。図 1 0 6 8 ( a ) に示した通り、時短状態 A に移行すると、冒険者のキャラクタ 8 1 1 と、怪獣のキャラクタ 8 2 1 とが睨み合う演出が実行される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「5 回以内に攻撃を当てろ！！」という文字が表示される。また、小表示領域 D m 4 に対して、「右打ち」という文字が表示され、小表示領域 D m 5 に対して、残りの時短回数を示す文字（図 1 0 6 8 ( a ) の例では、「残り 5 回」という文字）が表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「突破チャレンジ」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ 8 1 1 が 5 回の第 2 特別図柄の変動表示が終了するまでに怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃をヒットさせることができれば大当たりが確定すると共にラッシュ（時短モード）に移行させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

30

40

【 3 2 8 8 】

図 1 0 6 8 ( b ) は、時短状態 A において第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図 1 0 6 8 ( b ) に示した通り、時短状態 A において第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球し、第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、第 3 図柄の変動表示が開始されると共に、冒険者のキャラクタ 8 1 1 が怪獣のキャラクタ 8 2 1 へと攻撃を仕掛ける演出が実行される。この演出において怪獣のキャラクタ 8 2 1 に攻撃をヒットさせることができれば、大当たり（または実質的に大当たりが確定する小当たり

50

に当選したことが報知され、攻撃が避けられた場合には、外れが報知される。次に、図 1069 (a) を参照して、本第 2 の変形例における時短モード (時短状態 B)、または引き戻しモード (通常状態 B、第 2 時短状態) の開始時における表示態様について説明する。図 1069 (a) に示した通り、本第 2 の変形例における時短モードおよび引き戻しモードでは、時短回数が 11 回に設定される。これに伴って、図 1069 (a) に示した通り、小表示領域 Dm5 に表示される残時短回数が、「残り 11 回」に設定される。また、表示領域 HR10 に対して、「11 回以内に攻撃を当てる!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短モードおよび引き戻しモードでは、11 回の第 2 特別図柄の抽選機会を与えられるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

### 【3289】

次に、図 1069 (b) を参照して、本第 2 の変形例における MAX ボーナスモードの最後 (時短リミット回数目の) の時短状態 C において大当たりまたは小当たりに当選した場合における当たり変動中の演出態様について説明する。本第 2 の変形例では、上述した第 38 制御例と同様に、時短状態 C が設定される最初の大当たりが開始されてから、時短リミット回数に到達するまでの間の期間で、1 の 16 ラウンド大当たりが継続しているかのような一連の演出を実行する構成としている。そして、時短リミット回数に到達した後で移行する引き戻しモードでは、第 2 特別図柄の保留球が 1 個保留されていることを前提として、通常状態における最初の第 2 特別図柄の抽選で時短図柄に当選させて第 2 時短状態へと移行させることにより、時短モードと引き戻しモードとでトータルの第 2 特別図柄の抽選回数を共通の 11 回とする構成としている。逆に言えば、時短リミット回数に到達した時点で第 2 特別図柄の保留球を獲得できていなければ、引き戻しモードが成立せず、時短リミット回数に到達した直後に不利な通常状態 A (通常モード) へと移行してしまう極めて不利な状況が成立してしまう可能性がある。このため、本第 2 の変形例では、MAX ボーナスモードにおける最後の当たり変動において、保留球を貯めることを遊技者に対して促す演出を実行する構成としている。具体的には、図 1069 (b) に示した通り、疑似インターバル演出の実行中に、第 3 図柄表示装置 81 に対して、「右を狙え」という文字を伴う右向きの矢印画像 YG が表示される。また、タイムゲージ ga3 により残変動時間が報知される。これらにより、タイムゲージ ga3 の残時間表示 ga3a が残っている間に第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させるべきであるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

30

### 【3290】

なお、図示については省略したが、第 2 入球口 640 へと遊技球が入球した場合に、当該入球に基づく先読み結果に応じて、大当たり又は小当たりとなる期待度を示すアイコンが宝箱 810 から出現する演出が実行される。これにより、右打ちを行うメリットがあると遊技者に対して思わせることができるので、時短リミット回数目の時短状態 C における当たり変動中に、確実に第 2 特別図柄の保留球を貯めさせることができる。よって、時短リミット回数に到達した直後に通常状態 A へと移行してしまう極めて不利な状況が成立してしまうことを抑制することができる。次に、図 1070 を参照して、本第 2 の変形例における時短状態の間の第 2 特別図柄の変動表示と普通図柄の変動表示との対応関係について説明する。図 1070 に示した通り、時短状態に移行し、遊技者が右打ちを行い続けた場合、まず、スルーゲート 67 を通過して普通図柄の抽選が行われると共に、普通図柄の変動表示が実行される。時短状態においては、図 1070 に示した通り、普通図柄の変動時間が 1 秒間に固定化される。そして、普通図柄の変動時間が終了し、普通図柄の抽選結果が当たりであった場合、普通図柄の変動停止と共に、普通図柄の当たりが開始される。即ち、2 秒間が経過するか、1 個以上の遊技球が第 2 入球口 640 へと入球するまで電動役物 640a が開放され、2 秒間が経過するか、1 個以上の遊技球が第 2 入球口 640 へと入球したことに基いて電動役物 640a が閉鎖される。電動役物 640a が閉鎖されると、6 秒間のエンディング期間が設定された上で、普通図柄の当たり遊技が終了される。

40

50

## 【 3 2 9 1 】

一方で、図 1 0 7 0 に示した通り、第 2 特別図柄の変動表示は、普通図柄の当たりに伴う電動役物 6 4 0 a の開放期間中に遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球したことを契機として開始される。時短状態においては、第 2 特別図柄の変動期間が 5 秒間に固定化されるため、普通図柄の当たり遊技のエンディング期間が終了するよりも前に特別図柄の変動表示が終了される。このため、次の普通図柄の変動開始時には、特別図柄の変動表示が既に終了した状態となっており、特別図柄の変動表示中に追加で第 2 特別図柄の始動入賞を発生させることが不可能（困難）となる。つまり、第 2 特別図柄の保留球を獲得することが不可能となるように構成されているため、基本的に、時短状態では、設定された時短回数で終了され、通常状態へと第 2 特別図柄の保留球を持ち越すことは無い。例外的に、時短状態 C においてのみ、大当たり又は小当たりに当選した場合に、第 2 特別図柄の保留球を貯めることが可能な長さ（15 秒間）の変動時間が設定されるため、この間のみは、保留球を貯めることが可能となる。即ち、時短リミット回数到達時に、第 2 特別図柄の保留球を 1 個所持した状態とすることができ、通常状態 B において第 2 特別図柄の抽選を実行させることができる。これにより、通常状態 B において第 2 特別図柄の残保留で大当たりにも小当たりにも当選しなかった場合に、時短図柄に当選させて第 2 時短状態を設定することができ、時短モードと引き戻しモードとで、実質的に第 2 特別図柄の抽選機会を同一とすることができる。

10

## 【 3 2 9 2 】

次に、図 1 0 7 1 を参照して、本第 2 の変形例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図 1 0 7 1 に示した通り、本第 2 の変形例では、主として 6 種類の状態（5 種類のモード）が設けられている。即ち、通常状態 A、B、時短状態 A～C、および第 2 時短状態が設けられている。通常状態 A は、上述した第 3 8 制御例と同様に、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。また、時短状態 A～C は、上述した第 3 8 制御例と同様に、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。なお、時短終了条件については、第 1 終了条件および第 3 終了条件が第 3 8 制御例から変更となっている。また、第 4 終了条件（時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となった場合に成立する終了条件）が廃止されている。即ち、時短状態 A では、特別図柄の抽選回数が合計 10 回となった場合に第 1 終了条件が成立し、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回となった場合に第 3 終了条件が成立するように構成されている。また、時短状態 B では、特別図柄の抽選回数が合計 20 回となった場合に第 1 終了条件が成立し、第 2 特別図柄の抽選回数が 11 回となった場合に第 3 終了条件が成立するように構成されている。一方、時短状態 C は、第 1～第 3 終了条件が全て第 3 8 制御例と共通となっており、第 3 8 制御例における時短状態 C に対して、第 4 終了条件が課されない点でのみ相違している。上述した通り、本第 2 の変形例では、第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の保留球が増加し難くなるように、普通図柄の当たり遊技の実行間隔を、第 2 特別図柄の変動時間よりも長くしている。つまり、普通図柄の当たりに基づく開放期間が終了されてから次の普通図柄の当たりの開放期間が開始されるまでの期間を、最短でも 7 秒となるように構成している一方で、第 2 特別図柄の変動時間を 5 秒間に固定化する構成としている。このように構成することで、時短状態 A や時短状態 B において時短終了条件が成立し、通常状態に移行した後で、第 2 特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。つまり、時短リミット回数に到達した後の通常状態 B 以外の通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されることを防止でき、第 2 時短状態へと移行することを抑制することができる。

20

30

40

## 【 3 2 9 3 】

また、第 3 8 制御例には設けられていなかった第 2 時短状態は、普通図柄の時短状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。この第 2 時短状態は、時短状

50

態 A ～ C とは異なり、普通図柄の低確率状態に設定される遊技状態であるが、本第 2 の変形例では、普通図柄の高確率状態と普通図柄の低確率状態とで普通図柄の当たり確率が略同一（普通図柄の高確率状態が 300 / 300、低確率状態が 299 / 300）としているため、遊技者がその差を感じ取ることを困難とすることができる。よって、第 2 時短状態を、時短状態 A ～ C と同一の性能の時短状態であると遊技者に対して思わせることができる。図 1071 の上段を参照して、通常状態 A（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図 1071 の上段に示した通り、通常状態 A（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図 1071 に示した通り、通常状態 A において第 1 特別図柄の抽選で約 1 / 320 の確率で当選する大当たりとなり、95% の割合で決定される大当たり B41 が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 A に設定される。一方、通常状態 A において大当たりに当選した場合に 5% の割合で決定される大当たり A41 が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。上述した通り、時短状態 A よりも時短状態 B の方が、有利な（実質的な大当たり確率が第 1 特別図柄の抽選よりも高い）第 2 特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態 A において大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たり A41 であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【3294】

次に、図 1071 の上から 2 段目の左側を参照して、時短状態 A（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図 1071 の上から 2 段目の左側に示した通り、時短状態 A（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した（第 1 又は第 3 終了条件が成立した）場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 1071 の上から 2 段目の左側に示した通り、時短状態 A において特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 1071 の上から 2 段目の左側に示した通り、時短状態 A において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 7.4 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 54% の割合で決定される小当たり A41 となった場合に、当該小当たり A41 において特定領域 650e3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として 46% の割合で決定される小当たり B41 となった場合に、当該小当たり B41 において特定領域 650e3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。上述した通り、時短状態 B よりも時短状態 C の方が有利であるため、時短状態 A において小当たりに当選した場合に、小当たり A41 に当選して時短状態 C が設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態 A において時短回数経過した場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。よって、時短状態 A において与えられる 5 回の第 2 特別図柄の抽選機会の間に 1 / 320 の確率の大当たり又は約 1 / 7.4 の確率の小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

#### 【3295】

次に、図 1071 の上から 2 段目の右側を参照して、時短状態 B（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図 1071 の上から 2 段目の右側に示した通り、時短状態 B（時短モード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 1071 の上から 2 段目の右側に示した通り、時短状態 B において特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 1071 の上から 2 段目の右側に示した通り、時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 7.4 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 54% の割合で決定される小当たり A41 となった場合に、当該小当たり A41 において特定領域 650e3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当

40

50

たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、時短状態Bにおいて獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Bに設定される(時短状態Bをループする)。これらにより、時短状態Bにおいては、時短状態Aと同様に、時短状態の間に獲得した第2特別図柄の保留球で約1/320の確率の大当たり又は約1/7.4の確率の小当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態Cに設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【3296】

次に、図1071の下から2段目を参照して、時短状態C(MAXボーナスモード)から他の状態への移行方法について説明する。図1071の下から2段目に示した通り、時短状態C(MAXボーナスモード)から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図1071の下から2段目に示した通り、時短状態Cにおいて合算で約1/7.2の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Bに設定される。これに対して、図1071の下から2段目に示した通り、時短状態Cにおいて合算で約1/7.2の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Cに設定される(時短状態をループする)。このため、一旦時短状態Cへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した第38制御例や第38制御例の第1の変形例と同様に、本第2の変形例でも、大当たりのラウンド数を全て4ラウンドとし、時短リミット回数を3回に設定している。このため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、4回の大当たりが保証される。つまり、16ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【3297】

次に、図1071の下段を参照して、引き戻しモード(通常状態B、および第2時短状態)から他の状態への移行方法について説明する。ここで、図1071に示した通り、本第2の変形例における引き戻しモードは、通常状態Bと、通常状態Bにおいて第2特別図柄の残保留に基づく抽選で時短図柄に当選する(大当たりにも小当たりにもならない)ことで移行する第2時短状態と、で構成されている。第2時短状態は、時短回数(第2特別図柄の抽選回数)が10回に設定されるため、時短リミット回数到達時に保留され、通常状態Bにおいて消化される1個の第2特別図柄の保留球に基づく1回の第2特別図柄の抽選と合わせて、引き戻しモードにおいて11回の第2特別図柄の抽選機会を遊技者に与えることができる。つまり、時短状態Bと同一の回数の第2特別図柄の抽選機会を与えることができ、実質的に時短状態Bと同一の性能の状態を形成することができる。

30

#### 【3298】

図1071の下段に示した通り、引き戻しモード(通常状態B、または第2時短状態)から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第2時短状態において時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図1071の下段に示した通り、引き戻しモードにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図1071の下段に示した通り、引き戻しモードにおいて第2特別図柄の抽選で約1/7.4の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域6

40

50

50e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。上述した通り、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、通常状態Bにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、引き戻しモードにおいて時短回数を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。

### 【3299】

このように、本第2の変形例では、時短リミット回数に到達した場合に移行する、通常状態Bにおいて第2特別図柄の保留球を消化した場合、小当たりにも大当たりにも当選していなければ必ず時短図柄当選が発生する構成としている。そして、時短図柄当選が発生した場合は、時短回数が10回の第2時短状態に移行する構成としているので、通常状態Bと第2時短状態とで、合計11回の第2特別図柄の抽選機会を遊技者に与えることができる。つまり、時短状態Bと引き戻しモードとで、有利度合いを略同一とすることができるため、時短状態Cに移行した後で時短リミット回数に到達した場合に、有利度合いが下がってしまうことを抑制することができる。よって、時短状態Cへと移行した場合に、遊技者に対して一点の不満感も抱かせずに、大きな喜びを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

### 【3300】

<第38制御例の第2の変形例における電氣的構成>

次いで、図1072から図1075を参照して、本第2の変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、本第2の変形例におけるROM202は、上述した第38制御例におけるROM202に対して、第1当たり乱数テーブル202akを構成する特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容が一部変更となっている点、第2当たり乱数テーブル202ckの規定内容が一部変更となっている点、変動パターン選択テーブル202dkを構成する各テーブルの規定内容が一部変更となっている点、および時短付与テーブル202ekの規定内容が一部変更となっている点で相違している。その他の構成については上述した第38制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図1072(a)を参照して、本第2の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2の詳細について説明する。図1072(a)は、特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容を示した図である。図1072(a)に示した通り、本第2の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2には、大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)の範囲として、上述した第38制御例と同様に、「0~204」の205個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定されている。一方、本第2の変形例では、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「205~9060」の8856個の乱数値(カウンタ値)の範囲が対応付けて規定されている点で第38制御例から変形されている。また、図1072(a)に示した通り、本第2の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2には、時短図柄当選と判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)の範囲が追加されている。即ち、時短図柄当選と判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「9061~65535」の56475個の乱数値(カウンタ値)の範囲が対応付けて規定されている。

### 【3301】

第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、大当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が205個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第38制御例と同様に、約 $1/320$ ( $205/65536$ )である。また、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が8856個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約 $1/7.4$ ( $8856/65536$ )である。更に、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値のうち、時短図柄当選と判定される乱数値(カウンタ値)の個数が56475個であるので、第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は、約 $1/1.16$ ( $56475/$

10

20

30

40

50

6 5 5 3 6 ) である。このように、本第 2 の変形例では、上述した第 3 8 制御例に対して、小当たり確率が低くなるように変形している。これは、時短状態 A や時短状態 B、引き戻しモードにおける第 2 特別図柄の抽選回数を多くしたことに対するバランスをとったものである。

### 【 3 3 0 2 】

次に、図 1 0 7 2 ( b ) を参照して、本第 2 の変形例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k の詳細について説明する。図 1 0 7 2 ( b ) に示した通り、本第 2 の変形例では、第 3 8 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k ( 図 1 0 4 4 ( a ) 参照 ) に対して、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値 ( 第 2 当たり乱数カウンタ C 4 のカウンタ値 ) の範囲が変更されている点で相違している。即ち、本第 2 の変形例では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として、「 0 ~ 2 9 8 」の範囲が対応付けて規定されている。つまり、本第 2 の変形例では、普通図柄の低確率状態でも、普通図柄の当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲が普通図柄の高確率状態と乱数値 ( カウンタ値 ) 1 個分しか異ならないように構成されているため、普通図柄の低確率状態と、普通図柄の高確率状態とで、普通図柄の当たり確率がほぼ同等となる。これは、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 時短状態 ( 普通図柄の低確率状態、変動短縮あり、開放延長あり ) が設定された場合に、他の時短状態 ( 時短状態 A ~ C ) と同等の第 2 入球口 6 4 0 への入球し易さを実現するための変形である。次に、図 1 0 7 3 および図 1 0 7 4 を参照して、本第 2 の変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k の詳細について説明する。図 1 0 7 3 は、本第 2 の変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k を構成する通常用テーブル 2 0 2 d k 1、時短用テーブル 2 0 2 d k 2、および M A X ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 のうち、通常用テーブル 2 0 2 d k 1 の規定内容を示した図であり、図 1 0 7 4 ( a ) は、時短用テーブル 2 0 2 d k 2 の規定内容を示した図であり、図 1 0 7 4 ( b ) は、M A X 用テーブル 2 0 2 d k 3 の規定内容を示した図である。まず、図 1 0 7 3 を参照して、通常用テーブル 2 0 2 d k 1 の詳細について説明する。

### 【 3 3 0 3 】

図 1 0 7 3 は、本第 2 の変形例における通常用テーブル 2 0 2 d k 1 の規定内容を示した図である。この通常用テーブル 2 0 2 d k 1 は、通常状態 A または通常状態 B において特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン ( 変動時間 ) を選択するために参照されるデータテーブルである。ここで、図 1 0 7 3 に示した通り、本第 2 の変形例における通常用テーブル 2 0 2 d k 1 において、特別図柄種別が「特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) 」である場合の規定内容については、上述した第 3 8 制御例における通常用テーブル 2 0 2 d k 1 ( 図 1 0 4 4 ( c ) 参照 ) と同一となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。一方、図 1 0 7 3 に示した通り、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「突時」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、変動時間が 5 秒間となるように構成されている。

### 【 3 3 0 4 】

なお、本第 2 の変形例では、上述した第 3 8 制御例と同様に、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能 ( 困難 ) な電動役物 6 4 0 a の開閉パターン ( 0 . 1 秒間のショート開放 ) が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることはできない。



本第2の変形例において通常状態で第2特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態Cにおいて右打ちにより第2特別図柄の保留球を1個獲得した状態で大当たりが開始され、当該大当たりで時短リミット回数に到達して大当たり終了後の遊技状態が通常状態Bに設定された場合である。なお、抽選結果によらずに変動時間を5秒間に固定化しているのは、時短状態A、Bにおける変動時間と合わせるためである。つまり、時短状態Aや時短状態Bにおいては、第2特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の当たりに基づく電動役物640aの開放間隔が短くなるように構成することで第2特別図柄の保留球が0の状態を維持すべく、抽選結果によらずに変動時間を5秒間に固定化する構成としている。時短状態A、Bにおける第2特別図柄の変動時間と、通常状態Bにおける第2特別図柄の変動時間とを共に5秒間としておくことで、引き戻しモードに移行した場合の変動時間と、時短状態Bに移行した場合の変動時間とを共通化でき、時短状態Bと引き戻しモードとをあたかも同一の遊技状態であるかのように遊技者に思わせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。なお、通常状態Bにおいて普通図柄の当たりが開始されたとしても、第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難な電動役物640aの開閉動作が設定されるため、電動役物640aの動作に注目された場合は、引き戻しモードが時短状態Bとは異なる状態であるということを遊技者に察知される可能性がある。

10

### 【3305】

次に、図1074(a)を参照して、本第2の変形例における時短用テーブル202dk2の詳細について説明する。この時短用テーブル202dk2は、時短状態A、時短状態B、または第2時短状態において特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン(変動時間)を選択するために参照されるデータテーブルである。図1074(a)は、この時短用テーブル202dk2の規定内容を示した図である。図1074(a)に示した通り、本第2の変形例における時短用テーブル202dk2のうち、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」に対応する規定内容については、上述した第38制御例における時短用テーブル202dk2(図1045(a)参照)と同一である。つまり、抽選結果によらず、短時間(0.5秒間)の変動時間が終了するように構成している。これは、第38制御例と同様に、第1特別図柄の保留球を1以上保持した状態で有利度合いが高い第2特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第1特別図柄の保留球に基づく第1特別図柄の変動表示演出(実質的な大当たり期待度が高い第2特別図柄の抽選が実行できない期間)が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。一方、図1074(a)に示した通り、第2特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル202dk1(図1073参照)と共通となっている。即ち、抽選結果によらず、変動時間が5秒間に固定化されるように構成されている。よって、電動役物640aの開放間隔よりも短い期間で第2特別図柄の変動表示を終了させることができるので、時短状態Aや時短状態B、第2時短状態において、第2特別図柄の保留球を獲得することを防止することができる。なお、時短状態において第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合は、時短図柄当選分の時短状態が上書きも上乗せもされずに無効となる。つまり、時短状態における時短図柄当選は、実質的に他の制御例における完全外れと同等の抽選結果という位置づけである。

20

30

40

### 【3306】

次に、図1074(b)を参照して、MAXボーナス用テーブル202dk3の詳細について説明する。このMAXボーナス用テーブル202dk3は、時短状態Cにおいて特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン(変動時間)を選択するために参照されるデータテーブルである。図1074(b)は、このMAXボーナス用テーブル202dk3の規定内容を示した図である。図1074(b)に示した通り、MAXボーナス用テーブル202dk3には、時短用テーブル202dk2と同様に、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種

50



別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間（0.5秒間）の変動時間が終了するように構成している。これは、時短用テーブル202dk2を参照する場合と同様に、第1特別図柄の保留球を1以上保持した状態で時短状態Cに移行した場合に、第1特別図柄の保留球に基づく第1特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第2特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

#### 【3307】

一方、図1074（b）に示した通り、第2特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が15秒の「長当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が15秒の「長小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「突時」が規定されている。つまり、大当たり又は実質的に大当たり確定の小当たりに当選した場合は、変動時間が15秒間に設定される一方で、時短図柄当選が発生した場合は、変動時間が5秒間に設定される。

10

20

#### 【3308】

大当たりまたは小当たりにおいて設定される15秒という変動時間は、変動中に普通図柄の当たり遊技を2回前後実行可能な長さの変動時間である。即ち、時短状態Cにおいて大当たり又は小当たりに当選した場合は、第2特別図柄の保留球を貯めることが可能となり、時短図柄当選が発生した場合は、保留球を貯めることが困難となる。これにより、時短状態Cの間に継続的に右打ちを行い続けた場合、大当たり開始時に第2特別図柄の保留球（本第2の変形例では上限個数1個）が貯まった状態とすることができる。つまり、時短リミット回数に到達して通常状態Bへと移行した場合に、第2特別図柄の保留球が貯まった状態とすることができ、通常状態Bにおいて第2特別図柄の保留球に基づく第2特別図柄の抽選を実行させて、小当たりでも大当たりでもないことを条件として、第2時短状態へと移行させることができる。つまり、通常状態Bと、第2時短状態とで、合計11回の第2特別図柄の抽選機会を得ることができる引き戻しモードを形成することができる。よって、時短リミット回数に到達した場合の動作を、時短状態Bに移行した場合の動作と略同一とすることができるので、時短状態Cへと移行した場合に、遊技者に対して一点の不満感も抱かせずに、大きな喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【3309】

次に、図1075を参照して、本第2の変形例における時短付与テーブル202ekの詳細について説明する。図1075に示した通り、本第2の変形例では、第38制御例における時短付与テーブル202ek（図1046（a）参照）に対して、規定保留球数カウンタ203kaのカウンタ値が削除されている点で相違している。また、時短状態A、時短状態Bの終了条件が第38制御例から変更になったことに伴って、通常状態において当選した大当たりA41、大当たりB41、および大当たりD41に対応付けられている各種カウンタ値が変更となっている。つまり、通常状態において当選した大当たりA41、D41に対して、時短カウンタ203hの値「20」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および特図2カウンタ203tの値「11」が対応付けて規定されている。また、通常状態において当選した大当たりB41に対して、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および特図2カウンタ203tの値「5」が対応付けて規定されている。

40

#### 【3310】

50

また、図 1075 に示した通り、本第 2 の変形例における時短付与テーブル 202ek には、時短図柄に対する時短付与内容が追加されている点でも相違している。具体的には、通常状態において当選した時短図柄に対して、時短カウンタ 203h の値「20」、小当たりカウンタ 203s の値「1」、および特図 2 カウンタ 203t の値「10」が対応付けて規定されている。一方、時短状態において当選した時短図柄に対して、時短カウンタ 203h の値「0」、小当たりカウンタ 203s の値「0」、および特図 2 カウンタ 203t の値「0」が対応付けて規定されている。本第 2 の変形例では、時短付与条件が成立した場合に、各種カウンタに対して本時短付与テーブル 202ek に規定されている各カウンタ値を加算することで時短状態を付与する構成としているため、時短状態において時短図柄に当選した場合は、各種カウンタ値に対してそれぞれ 0 が加算される。つまり、時短状態中に時短図柄当選が発生した場合は、実質的に時短回数に何らの影響も及ぼさないように構成している。これにより、通常状態 B において時短図柄当選が発生した場合は、第 2 時短状態を設定することができるよう構成しつつ、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、他の制御例における完全外れと同等の挙動を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

### 【3311】

< 第 38 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1076 から図 1081 を参照して、本第 2 の変形例における主制御装置 110 の MPU 201 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1076 を参照して、本第 2 の変形例における特別図柄変動処理 (S104B) について説明する。この特別図柄変動処理 (S104B) は、上述した第 38 制御例における特別図柄変動処理 (S111A) に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理 (S111A) と同様に、特別図柄の変動表示中における第 1 図柄表示装置 37a, 37b の表示設定等を行うための処理である。なお、第 38 制御例における特別図柄変動処理 (S111A) は、第 37 制御例における特別図柄変動処理 (図 1018 参照) に対して、特別図柄判定処理 (図 1019 参照) に代えて特別図柄判定処理 (図 1049 参照) が実行される点、および特別図柄変動パターン選択処理 (図 1021 参照) に代えて特別図柄変動パターン選択処理 (図 1050 参照) が実行される点でのみ相違しており、その図示を省略していたため、ここでは特別図柄変動処理 (図 1018 参照) との対比によって本第 2 変形例における特別図柄変動処理 (S104B) を説明する。この第 2 の変形例における特別図柄変動処理 (図 1076 参照) のうち、S201 ~ S207, S211 ~ S223、および S225A の各処理では、上述した第 37 制御例における特別図柄変動処理 (図 1018 参照) の S201 ~ S207, 211 ~ S223、および S225A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 の変形例における特別図柄変動処理 (図 1076 参照) では、S207 の処理、または S214 の処理のどちらかが終了すると、特別図柄判定処理 (図 1019 参照) に代えて特別図柄判定処理を実行し (S231B)、次いで、特別図柄変動パターン選択処理 (図 1021 参照) に代えて特別図柄変動パターン選択処理を実行して (S232B)、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理 (S231B)、および特別図柄変動パターン選択処理 (S232B) の詳細については、それぞれ図 1077 と図 1078、および図 1079 と図 1080 を参照して後述する。

20

30

40

### 【3312】

また、本第 2 の変形例における特別図柄変動処理 (図 1076 参照) では、S225A の処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合に (S225A: Yes)、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し (S233B)、現在の遊技状態が時短状態である場合は (S233B: Yes)、処理を S233A へと移行する。一方、S233B の処理において、現在の遊技状態が時短状態ではない (通常状態である) と判別した場合は (S233B: No)、今回の時短図柄種別に対応する時短終了条件 (各種カウンタのカウント値) を時短付与テーブル 202ek から読み出して、読み出した終了条件を現在の各種カウンタに対して加算することで更新し (S234B)、本処理を終了する。つまり、通常状態において時短図柄に当選した場合にのみ第 2 時短

50

状態を設定し、時短状態において時短図柄に当選した場合は、実質的に時短状態に何らの変更も行わないように制御する。これにより、MAXボーナスモードが終了して通常状態Bへと移行した際に実行される第2特別図柄の抽選で第2時短状態へと移行させることを可能としつつ、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、完全外れと同様の動作を実現することができる。次に、図1077を参照して、上述した特別図柄判定処理(S231B)の詳細について説明する。この特別図柄判定処理(S231B)は、第38制御例における特別図柄判定処理(図1049参照)に代えて実行される処理であり、第38制御例における特別図柄判定処理(図1049参照)と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第2の変形例における特別図柄判定処理(S231B)のうち、S301~S305の各処理では、それぞれ第38制御例における特別図柄判定処理(図1049参照)のS301~S305の各処理と同一の処理が実行される。また、本第2の変形例における特別図柄判定処理(図1077参照)では、S303の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に(S303:No)、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して(S321B)、本処理を終了する。この外れ時処理(S321B)の詳細について、図1078を参照して説明する。

10

### 【3313】

図1078は、この外れ時処理(S321B)を示すフローチャートである。この外れ時処理(S321B)では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し(S2101A)、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は(S2101A:Yes)、第1当たり種別カウンタC2の値に対応する時短図柄種別を、第1図柄表示装置37a, 37bに表示させる時短図柄として設定し(S2102A)、本処理を終了する。一方、S2101Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は(S2101A:No)、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し(S2103A)、小当たりであると判別した場合は(S2103A:Yes)、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し(S2104A)、小当たり種別カウンタC5の値に対応する小当たり種別を、第1図柄表示装置37a, 37bに表示させる小当たり図柄として設定し(S2105A)、本処理を終了する。これに対し、S2103Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は(S2103A:No)、S2104A, S2105Aの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理(図1078参照)を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ(大当たり以外)である場合に、抽選結果に応じた第1図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図1079を参照して、本第2の変形例における特別図柄変動パターン選択処理(S232B)の詳細について説明する。図1079は、この特別図柄変動パターン選択処理(S232B)を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理(S232B)は、上述した第38制御例における特別図柄変動パターン選択処理(図1050参照)と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第1図柄の変動パターンを選択するための処理である。

20

30

### 【3314】

この第2の変形例における特別図柄変動パターン選択処理(図1079参照)のうち、S401~S408の各処理では、それぞれ第38制御例における変動パターン選択処理(図1050参照)のS401~S408の各処理と同一の処理が実行される。また、本第2の変形例における変動パターン選択処理(図1079参照)では、S401の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に(S401:No)、外れ(小当たり、時短図柄当選含む)時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して(S421B)、処理をS403へと移行する。この外れ時種別決定処理(S421B)の詳細について、図1080を参照して説明する。図1080は、この外れ時種別決定処理(S421B)を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理(S421B)では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し(S2201A)、時短図柄当選であると判別した場合は(S2201A:Yes)、時短図柄の種別を時短図柄Aに決定し(S2202B)、本処理を終了する。一方、S2201A

40

50

の処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（S 2 2 0 1 A : N o）、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S 2 2 0 3 A）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S 2 2 0 3 A : Y e s）、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f k（図 1 0 4 6（b）参照）を参照して小当たり種別を決定し（S 2 2 0 4 A）、本処理を終了する。これに対し、S 2 2 0 3 Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、通常の外れ（完全外れ）である）と判別した場合は（S 2 2 0 3 A : N o）、S 2 2 0 4 Aの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理（図 1 0 8 0 参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

10

### 【 3 3 1 5 】

次に、図 1 0 8 1 を参照して、本第 2 の変形例における普通図柄変動処理（S 1 1 3 B）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理（S 1 1 3 B）は、上述した第 3 8 制御例における普通図柄変動処理（図 1 0 5 5 参照）と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物 6 4 0 a の開閉制御を設定するための処理である。図 1 0 8 1 は、この普通図柄変動処理（S 1 1 3 B）を示すフローチャートである。この第 2 の変形例における普通図柄変動処理（図 1 0 8 1 参照）のうち、S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 3, S 1 1 1 5 ~ S 1 1 1 7, S 1 2 2 1、および S 1 1 3 2 A ~ S 1 1 3 6 A の各処理では、それぞれ上述した第 3 8 制御例における普通図柄変動処理（図 1 0 5 5 参照）の S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 3, S 1 1 1 5 ~ S 1 1 1 7, S 1 2 2 1、および S 1 1 3 2 A ~ S 1 1 3 6 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 の変形例における普通図柄変動処理（図 1 0 8 1 参照）では、S 1 1 0 8 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値である（即ち、現在が時短状態である）と判別した場合には（S 1 1 0 8 : Y e s）、次いで、現在の遊技状態が第 2 時短状態であるか否かを判別する（S 1 1 3 1 B）。S 1 1 3 1 B の処理において、現在の遊技状態が第 2 時短状態であると判別した場合は（S 1 1 3 1 B : Y e s）、処理を S 1 1 1 0 へと移行する一方で、現在の遊技状態が第 2 時短状態ではないと判別した場合は（S 1 1 3 1 B : N o）、処理を S 1 1 0 9 へと移行する。これにより、本第 2 の変形例では、第 2 時短状態が設定されている場合に、普通図柄の低確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k（図 1 0 7 2（b）参照）を用いて普通図柄の抽選を実行することができる。つまり、第 2 時短状態を、普通図柄の低確率状態に設定することができる。

20

30

### 【 3 3 1 6 】

< 第 3 8 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理 >

次に、図 1 0 8 2、および図 1 0 8 3 を参照して、本第 2 の変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 0 8 2 を参照して、本第 2 の変形例における変動演出設定処理（S 4 3 1 1 B）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（S 4 3 1 1 B）は、上述した第 3 8 制御例における変動演出設定処理（図 1 0 6 3 参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図 1 0 6 3 参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 1 0 8 2 は、この変動演出設定処理（S 4 3 1 1 B）を示すフローチャートである。この第 2 の変形例における変動演出設定処理（図 1 0 8 2 参照）のうち、S 4 4 0 1, S 4 4 0 3, S 4 4 2 1 A、および S 4 4 2 2 A の各処理では、それぞれ上述した第 3 8 制御例における変動演出設定処理（図 1 0 6 3 参照）の S 4 4 0 1, S 4 4 0 3, S 4 4 2 1 A、および S 4 4 2 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 の変形例における変動演出設定処理（図 1 0 8 2 参照）では、S 4 4 2 2 A の処理において、現在の遊技状態が M A X ボーナスモード（時短状態 C）でないと判別した場合には（S 4 4 2 2 A : N o）、今回の抽選結果に応じた変動演出の演出態様を決定して（S 4 4 3 1 B）、本処理を終了する。具体的には、抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、怪獣のキャラクタ 8 2 1 に攻撃がヒットして当たりが報知される 5 秒間の演出を設定する一方で、大当たりでも小当たりでもなければ

40

50

、怪獣のキャラクタ 8 2 1 に攻撃を避けられて外れが報知される 5 秒間の演出が実行される。

### 【 3 3 1 7 】

一方、S 4 4 2 2 A の処理において、現在の遊技状態が M A X ボーナスモードであると判別した場合は ( S 4 4 2 2 B : Y e s )、抽選結果に応じた小表示領域 D m 8 における変動表示態様を決定し ( S 4 4 3 2 B )、現在が疑似 1 3 ラウンドの前の疑似インターバル演出中であるか否かを判別する ( S 4 4 3 3 B )。S 4 4 3 3 B の処理において、疑似 1 3 ラウンド前の疑似インターバル演出の実行中であると判別した場合は ( S 4 4 3 3 B : Y e s )、次いで、今回の抽選結果が大当たり又は小当たりのどちらかであるか否かを判別し ( S 4 4 3 4 B )、今回の抽選結果が大当たり又は小当たりのどちらかであると判別した場合は ( S 4 4 3 4 B : Y e s )、疑似インターバル演出における右を狙え演出 ( 図 1 0 6 9 ( b ) 参照 ) の実行を設定して ( S 4 4 3 5 B )、本処理を終了する。一方で、S 4 3 3 3 B の処理において、現在が疑似 1 3 ラウンド前の疑似インターバル演出中ではないと判別した場合は ( S 4 4 3 3 B : N o )、および S 4 4 3 4 B の処理において、今回の抽選結果が大当たりでも小当たりでもないとして判別した場合は ( S 4 4 3 4 B : N o )、S 4 4 3 5 B の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この変動演出設定処理 ( 図 1 0 8 2 参照 ) を実行することにより、時短リミット回数に到達する直前の大当たり変動または小当たり変動の実行中に、右を狙え演出 ( 図 1 0 6 9 ( b ) 参照 ) を実行して第 2 特別図柄の保留球を貯めさせることができる。よって、時短リミット回数に到達して通常状態 B に移行した場合に、第 2 特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させて時短図柄に当選させ、第 2 時短状態へと移行させることができる。よって、時短状態 B と引き戻しモードとを略同等の性能 ( 大当たり期待度 ) の状態とすることができる。次に、図 1 0 8 3 を参照して、本第 2 の変形例における演出更新処理 ( S 3 1 2 1 B ) の詳細について説明する。図 1 0 8 3 は、上述した第 3 8 制御例 ( および第 3 7 制御例 ) における演出更新処理 ( 図 1 0 3 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、演出更新処理 ( 図 1 0 3 4 参照 ) と同様に、演出態様を更新するための処理である。

### 【 3 3 1 8 】

この演出更新処理 ( 図 1 0 8 3 参照 ) では、まず、右を狙え演出 ( 図 1 0 6 9 ( b ) 参照 ) の実行期間中であるか否かを判別し ( S 4 6 2 1 B )、右を狙え演出の実行期間中ではないと判別した場合は ( S 4 6 2 1 B : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 6 2 1 B の処理において、現在が右を狙え演出の実行期間中であると判別した場合は ( S 4 6 2 1 B : Y e s )、次いで、新たな第 2 特別図柄の始動入賞を検出した ( 入賞情報コマンドを受信した ) か否かを判別し ( S 4 6 2 2 B )、新たな第 2 特別図柄の始動入賞を検出した ( 入賞情報コマンドを受信した ) と判別した場合は ( S 4 6 2 2 B : Y e s )、検出した始動入賞の先読み結果に応じて宝箱 8 1 0 から出現させる報知アイコンの種別を抽選により決定し ( S 4 6 2 3 B )、決定した種別の報知アイコンが宝箱 8 1 0 から出現する演出態様の報知演出の実行を設定する ( S 4 6 2 4 B )。そして、右を狙え演出の終了を設定して ( S 4 6 2 6 B )、本処理を終了する。一方で、S 4 6 2 2 B の処理において新たな始動入賞を検出していないと判別した場合は ( S 4 6 2 2 B : N o )、右を狙え演出の演出期間が経過したか否かを判別し ( S 4 6 2 5 B )、演出期間が経過したと判別した場合は ( S 4 6 2 5 B : Y e s )、処理を S 4 6 2 6 B へと移行する。即ち、報知アイコンを出現させることなく右を狙え演出を終了させる。一方で、S 4 6 2 5 B の処理において、右を狙え演出の演出期間が経過していないと判別した場合は ( S 4 6 2 5 B : N o )、そのまま本処理を終了する。この演出更新処理 ( 図 1 0 8 3 参照 ) を実行することで、右を狙え演出の実行中に右打ちを行って第 2 特別図柄の保留球が増加した場合にのみ、当該保留球の当たり期待度を示す報知アイコンが報知されるので、右を狙え演出の実行中に遊技者に対して積極的に右打ちを行わせることができる。

### 【 3 3 1 9 】

以上説明した通り、第 3 8 制御例の第 2 の変形例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 3 8 制御例における第 4 終了条件 ( 時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数が

規定個数に到達したことに基づいて成立する時短終了条件)を採用することなく、所定の時短状態(時短状態B)へ移行した後における第2特別図柄の抽選機会と、時短リミット回数到達後における第2特別図柄の抽選機会とを同等にする斬新な制御を実現している。言い換えれば、第1の設定条件の成立に基づいて有利な第1遊技状態(時短状態B)が設定された場合にも、第2の設定条件の成立(時短リミット回数に到達したこと)に基づいて、第1遊技状態よりも有利度合いが低い(第2入球口640へと遊技球が入球し難い)第2遊技状態(通常状態B)が設定された場合にも、第2特別図柄の抽選が実行され得ない(実行困難な)通常状態Aへと移行するまでに、有利な第2特別図柄の抽選機会を同一の回数(11回)付与する構成としている。より具体的には、時短状態Bにおいては、第2特別図柄の保留球を貯めることが不可能となるように、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、および普図当たりの開閉パターン(変位パターン)を設定し、第2特別図柄の抽選回数に基づく終了条件(第3終了条件)が成立した時点で第2特別図柄の保留球が必ず0となるように構成した。つまり、時短状態Bに移行した場合における第2特別図柄の抽選機会を、最大でも第3終了条件が成立するまでの抽選回数(11回)となるように構成した。そして、第2特別図柄の抽選結果を、大当たり、小当たり、若しくは時短図柄の3種類のみとし、且つ、第2特別図柄の保留球数の上限値を1個にしている。そして、時短リミット回数に到達して通常状態Bが設定されてから、第2特別図柄の残保留(1個)に基づく抽選で時短図柄に当選し、第2時短状態が終了するまでの第2特別図柄の抽選回数を、時短状態Bにおける最大の抽選回数(即ち、大当たりにも小当たりにも当選せずに通常状態Aへと移行するまでの抽選回数である11回)と同一となるように構成した。このように構成することで、時短最終変動における保留球数を監視して時短状態の終了有無を判別するという比較的複雑な処理を行わなくても、時短状態Bが設定された場合と時短リミット回数到達後とで、第2特別図柄の抽選機会を共通化することができる。

10

20

### 【3320】

なお、本第2の変形例では、時短状態B、および通常状態Bへと移行した後における第2特別図柄の抽選機会を、共に、最大で11回とする構成としていたが、抽選機会は任意の回数に設定することができる。抽選回数を多くすれば、時短状態B、および通常状態Bに移行してから通常状態Aへと移行するまでの間の遊技をより長く楽しませ易く構成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、抽選回数を少なくした場合は、時短状態Bや通常状態Bへと移行してから大当たりに当選する、または時短状態Aへと移行するまでの期間を短くすることができるので、遊技の時間効率を向上させることができる。本第2の変形例では、第2特別図柄の抽選結果が大当たり、小当たり、または時短図柄当選のいずれかにしかならない(完全外れが存在しない)ように構成していたが、完全外れを設ける構成としてもよい。この場合、時短リミット回数到達後の通常状態Bにおいて第2特別図柄の抽選が実行された場合に、完全外れとなることで第2時短状態へと移行させることができなくなるため、通常状態Bにおける第2特別図柄の変動表示演出において、引き戻しモードに突入する(時短図柄当選が発生する)か否かを示すためのジャッジ演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、引き戻しモードに必ず突入する訳ではないという緊張感を遊技者に対して抱かせることができるので、MAXボーナスモードへと移行した場合に、多量の賞球が得られるものの、その後に移行する引き戻しモードの有利度合いが低くなる可能性がある遊技性となる一方で、時短状態Bへと移行する4ラウンド大当たりに当選した場合は、賞球数は少なくなるものの、大当たり終了後の遊技状態として固定回数(11回)の第2特別図柄の抽選機会が保証される遊技性となるため、当選する大当たりの種別によって遊技性を大きく異ならせることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

### 【3321】

本第2の変形例では、時短状態Bと引き戻しモード(通常状態B、および第2時短状態)とで、第2特別図柄の最大の抽選回数(通常状態Aへと移行するまでの抽選回数)を共通化する構成としていたが、これに限られるものではなく、抽選回数を異ならせてもよい

50

。引き戻しモードの抽選回数を時短状態 B よりも多くすることにより、MAX ボーナスモードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができ、MAX ボーナスモードへと移行したことに対する満足感をより大きくすることができる。また、引き戻しモードの抽選回数を時短状態 B よりも少なくすることにより、MAX ボーナスモードへと移行した場合に遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、MAX ボーナスモードへと移行した場合に、多量の賞球が得られるものの、その後に移行する引き戻しモードの有利度合いが時短状態 B よりも低くなる遊技性となる一方で、時短状態 B へと移行する 4 ラウンド大当たりに当選した場合は、賞球数は少なくなるものの、大当たり終了後の遊技状態として抽選回数が多くなる遊技性となるため、当選する大当たりの種別によって遊技性を大きく異ならせることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第 2 の変形例では、通常状態 B において時短図柄当選が発生した場合に付与される第 2 時短状態の時短回数（第 2 特別図柄の抽選回数の規定回数）を 10 回に固定化する構成としていたが、時短図柄として、時短回数が異なる複数の時短図柄を設けておき、時短図柄当選が発生した場合は複数の時短図柄の種別のうちいずれか 1 の時短図柄に決定されるように構成してもよい。このように構成することで、引き戻しモードの有利度合いが時短図柄の種別に応じて可変する遊技性を実現することができる。つまり、通常状態 B において実行された第 2 特別図柄の抽選結果（選択される時短図柄の種別）に応じて、時短状態 B と共通の有利度合い（時短回数）となるか、時短状態 B よりも低い有利度合いとなるか、時短状態よりも高い有利度合いとなるかを可変させることができるので、引き戻しモードの初回の第 2 特別図柄の抽選結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3322】

上述した第 38 制御例、およびその各種変形例では、確率変動機能を有さない所謂 1 種 2 種混合機仕様としていたが、確率変動機能を搭載した仕様に適用してもよい。つまり、時短リミット回数に代えて、確変リミット回数を適用し、所定の確変状態に移行してから確変リミット回数に到達するまでの間の期間で、1 の大当たり遊技が継続しているかのような一連の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、確率変動機能を搭載したパチンコ機 10 についても、少ないラウンド数の大当たりのみを設けておきつつ、1 の大当たり当選を契機として、あたかも極めて多いラウンド数の大当たりに当選したかのように遊技者に思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。また、この場合において、確変リミット回数に到達した場合に、確率変動機能のみを非作動とし、時短状態については付与するように構成してもよい。このように構成することで、確変リミット回数に到達した時点で第 2 特別図柄の保留球が保留されていなくても、確変リミット回数到達後に時短状態へと移行させて第 2 特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができる。

### 【3323】

上述した第 38 制御例、およびその各種変形例では、時短状態 C において小当たりに当選した場合に、V 入賞（特定領域 650e3 への遊技球の入球）が発生した後で小当たりカウンタ 203s の値が減算されるように構成することで、時短状態 C において小当たり遊技の実行中に V 入賞に基づいて大当たりに当選した場合に、当該大当たりの当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を、常に、時短状態に固定化するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の小当たり種別（特定小当たり）では、時短状態の種別によらず、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ 203s を減算するように構成してもよい。つまり、時短状態 C において特定小当たりに当選すると、V 入賞の発生（大当たり遊技の実行が設定されるタイミング）よりも前に時短状態を終了させることができ、時短リミット回数までの残りの回数をリセットすることができるので、MAX ボーナスモードが通常（4 回分の大当たり）よりも長く継続したり、逆に、少ない継続回数となる可能性を設けることができる。特に、V 入賞が発生した場合に遊技状態によらず大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される種別の大



当たりに当選する小当たり種別（上述した小当たり A 4 1）の一部を特定小当たりに設定した場合、時短リミット回数をリセットしつつ M A X ボーナスモードを継続させることができるので、当該特定小当たりに基づく大当たりを契機として、M A X ボーナスモードが再セットされたかのような動作を実現することができるので、M A X ボーナスモードがどこまで継続するかわからない斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 3 3 2 4 】

上述した第 3 8 制御例、およびその各種変形例では、時短状態 C において小当たりに当選した場合は、V 入賞が発生した後で小当たりカウンタ 2 0 3 s のカウンタ値を更新する一方で、他の時短状態では、小当たり開始時に小当たりカウンタ 2 0 3 s のカウンタ値を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。時短状態 C においては、V 入賞（大当たり遊技の実行が設定されたタイミング）よりも後で小当たりカウンタ 2 0 3 s が更新される一方で、時短状態 C 以外の時短状態では、V 入賞よりも前に小当たりカウンタ 2 0 3 s が更新されるように制御できればよく、例えば、時短状態 C において小当たりに当選した場合は、小当たりの開放期間が終了したタイミングや小当たり終了時（V 入賞に基づく大当たり開始時）に小当たりカウンタ 2 0 3 s のカウンタ値を更新する構成としてもよい。また、時短状態 C 以外の小当たりに当選した場合は、小当たり図柄の停止タイミングや、小当たりに基づく開閉扉 6 5 0 f 1 の開放期間の開始時、小当たりに対応する変動表示の開始時等に小当たりカウンタ 2 0 3 s を更新する構成としてもよい。

#### 【 3 3 2 5 】

上述した第 3 8 制御例、およびその各種変形例では、時短状態 C であるか、時短状態 C 以外の時短状態であるかに応じて、小当たりカウンタ 2 0 3 s の更新条件が成立した（第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選した）場合に当該小当たりカウンタ 2 0 3 s の更新タイミングを異ならせる構成としていた。即ち、時短状態の設定契機に応じて、時短状態中に小当たりカウンタ 2 0 3 s が更新されるタイミングを異ならせる構成としていたが、本制御は小当たりカウンタ 2 0 3 s に限られるものではない。少なくとも時短状態において更新され得るカウンタであれば、他のカウンタに適用してもよい。より具体的には、例えば、時短カウンタ 2 0 3 h に適用してもよい。即ち、時短状態 C において特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納した（大当たり遊技の実行を設定した）後において時短カウンタ 2 0 3 h を更新する一方で、時短状態 C 以外の時短状態においては、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納する（大当たり遊技の実行を設定する）よりも前（例えば、変動開始時）に時短カウンタ 2 0 3 h を更新する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態 C では、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態）が時短状態としてより取り扱われ易くなる一方で、時短状態 C 以外の時短状態では、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態）を、より通常状態として取り扱われ易く構成することができる。また、時短カウンタ 2 0 3 h 以外にも、規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の更新タイミングや特図 2 カウンタ 2 0 3 t の更新タイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせる制御を採用してもよい。更に、時短状態の終了条件を判定するためのカウンタ値に限られず、例えば、確率変動機能を搭載し、確変状態の継続回数（S T 回数）が予め定められている仕様において、確変状態の終了条件を判定するためのカウンタ値を更新する際の更新タイミングを、確変状態に設定された契機によって異ならせる構成としてもよい。更に、特別図柄の抽選に関するカウンタ（第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 等）や演出用のカウンタ（演出抽選カウンタ 2 2 3 f 1、2 2 3 f 2 等）に対して本制御を適用する構成としてもよい。

#### 【 3 3 2 6 】

上述した第 3 8 制御例、およびその各種変形例では、天井機能（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に第 2 時短状態を設定する機能）を設けて



いなかったが、天井機能を搭載してもよい。この場合において、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される時短状態は、実質的にMAXボーナスモードと同等の有利度合いの第2時短状態に設定してもよいし、時短モードと同等の第2時短状態に設定してもよいし、大当たり終了後（および時短図柄当選時）に開始されるいずれの時短状態とも異なる有利度合いの第2時短状態に設定してもよい。このように構成することで、所謂ハマリが発生したとしても、天井抽選回数へと到達することを目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

### 【3327】

上述した第38制御例、およびその各種変形例では、時短状態Cにおいて実行された第2特別図柄の抽選で小当たりに当選し、当該小当たりにおいてV入賞（特定領域650e3への入球）が発生して大当たりに当選した場合に、V入賞が発生した後で小当たりカウンタ203sの値を減算する一方で、他の時短状態において実行された第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小当たり開始時に小当たりカウンタ203sの値を減算することでV入賞が発生するよりも前に時短状態が終了させるように制御していた。つまり、時短状態Cにおいては、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）が時短状態として取り扱われる（時短付与テーブル202ekから時短状態で当選した場合に対応する時短終了条件が読み出されて設定される）一方で、他の時短状態においては、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）が通常状態として取り扱われる（時短付与テーブル202ekから通常状態で当選した場合に対応する時短終了条件が読み出されて設定される）ように構成することにより、時短状態Cで実行された第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は時短リミット回数に到達していない限り必ず時短状態Cへと移行する一方で、時短状態C以外の時短状態で小当たりに当選した場合は、通常状態において小当たりに当選した場合と同一の振分けで時短状態Bと時短状態Cとのいずれかが設定されるように構成していたが、時短状態において実行された第2特別図柄の抽選では、時短状態の種別によらず、大当たり当選時の遊技状態が時短状態として取り扱われるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり当選時の遊技状態を、第2特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態に設定する構成としてもよい。つまり、特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった場合に、その時点（特別図柄の変動開始を設定する時点）で当選時状態格納エリア203kdに対して時短状態を示すデータを格納する構成としてもよい。このように構成することで、上述した第38制御例や第38制御例の第1の変形例においては、時短状態C以外の時短状態において最初に実行される第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、最も有利な時短状態C（MAXボーナスモード）への移行が確定する一方で、時短終了後の第2特別図柄の残保留で小当たりに当選した場合には、時短状態C以外の時短状態（次回の大当たりが確定しない時短状態）へと移行する可能性があるように構成できるので、複数回の第2特別図柄の抽選機会が付与される中で、1回目の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、上述した第38制御例の第1の変形例や第2の変形例では、大当たり当選時の遊技状態を第2特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった時点の遊技状態に設定する方法の他に、時短状態の種別によらず、V入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した（当選時状態格納エリア203kdに大当たり当選時の遊技状態として時短状態を示すデータを設定した）後で、小当たりカウンタ203sが更新されるように制御してもよい。このように構成することで、小当たり遊技においてV入賞が発生しなかった場合には、当選時状態格納エリア203kdへと遊技状態を示すデータを格納する制御をスキップすることができるので、無駄に当選時状態格納エリア203kdへとデータを格納する処理を行ってしまい、処理負荷が増大してしまうことを抑制することができる。

### 【3328】

<第39制御例>

10

20

30

40

50

次に、図 1084 から図 1104 を参照して、第 39 制御例におけるパチンコ機 10 について説明する。上述した第 38 制御例の第 2 の変形例におけるパチンコ機 10 では、時短終了条件として、複数の終了条件のうちいずれか 1 の終了条件が成立したことに基いて時短状態が終了されるように構成していた。即ち、特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する第 1 終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となった場合に成立する第 2 終了条件と、第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する第 3 終了条件とのうち、いずれか 1 の終了条件が成立することで、他の終了条件の状況とは関係なく時短状態が終了されるように構成していた。これに対して本第 39 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短終了条件として、複数の異なる条件が全て成立した場合に成立する終了条件を設ける構成とした。より具体的には、小当たり種別として、実質的に大当たりが確定する V 小当たりに加えて、遊技球を入球させたとしても特定領域 650e3 へと遊技球が誘導され得ない（切替部材 650h が通常排出流路 650e1 側に遊技球を誘導する配置となっている期間にのみ開閉扉 650f1 が開放される）小当たり種別が複数設けられている。即ち、第 1 小当たり、第 2 小当たり、および第 3 小当たりが設けられている。本第 39 制御例では、時短状態に移行した後で、特別図柄の抽選で第 1 小当たり（第 1 の抽選結果）に予め定められた第 1 回数当選した場合に成立する第 1 条件と、第 2 小当たり（第 2 の抽選結果）に予め定められた第 2 回数当選した場合に成立する第 2 条件と、第 3 小当たり（第 3 の抽選結果）に予め定められた第 3 回数当選することで成立する第 3 条件と、が全て成立した場合にのみ成立する時短終了条件（第 3 終了条件）を設ける構成している。このように構成することで、第 1 条件と、第 2 条件と、第 3 条件とのうち、1 又は複数の条件が成立していたとしても、少なくとも 1 の条件が未成立である間は、有利な時短状態が継続され得る斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3329】

この第 39 制御例におけるパチンコ機 10 が、上述した第 38 制御例の第 2 の変形例におけるパチンコ機 10 と構成上において相違する点は、主制御装置 110 における ROM 202、および RAM 203 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 113 における RAM 223 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 110 の MPU 201 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 38 制御例の第 2 の変形例におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 37 制御例の第 2 の変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【3330】

まず、図 1084 から図 1089 を参照して、本第 39 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 1084 (a) を参照して、本第 39 制御例における大当たり遊技の実行期間中に実行される残機ストック演出の詳細について説明する。ここで、上述した通り、本第 39 制御例では、特定領域 650e3 へと遊技球を入球させる（V 入賞を発生させる）ことが不可能（困難）な小当たりとして、第 1 ～ 第 3 小当たりを設ける構成としている。加えて、本第 39 制御例では、第 1 ～ 第 3 小当たりのそれぞれの当選回数が、時短状態の種別毎に予め定められている規定回数に到達するまで時短状態が継続し得るように構成されている。即ち、他の時短終了条件（特別図柄の抽選回数の合計が規定回数に到達することで成立する第 1 終了条件、V 入賞を発生させることが可能な V 小当たりの実行回数が規定回数に到達することで成立する第 2 終了条件、および第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数に到達することで成立する第 3 終了条件）がいずれも未成立である場合は、第 1 ～ 第 3 小当たりのうち少なくとも 1 の小当たりの当選回数が規定回数（第 1 ～ 第 3 回数）に未到達である限り、時短状態が継続されるように構成されている。本第 39 制御例では、これらの第 1 ～ 第 3 小当たりの当選回数の規定回数を、演出態様によって示

唆可能に構成している。より具体的には、大当たり終了後に時短状態が付与される大当たりに当選した場合に、当該大当たり終了後に設定される時短状態における第1～第3小当たりのそれぞれに対応する規定回数を示唆する数（残機）を報知する演出（残機ストック演出）を実行可能に構成している。そして、時短状態に移行した後は、大当たり中に報知された残機数を継続して表示しておき、第1～第3小当たりに当選する毎に、対応する残機数を減算することで、各小当たりが規定回数に到達しているか否かを遊技者に対して示唆する演出を実行する構成としている。

### 【3331】

図1084(a)は、大当たり遊技の実行中に残機ストック演出が開始された場合の演出態様を示した図である。この残機ストック演出は、例えば、大当たりのオープニング期間における演出態様として実行される。図1084(a)に示した通り、残機ストック演出が実行されると、主表示領域Dsに対して、まず、冒険者のキャラクタ811aが表示される。そして、冒険者のキャラクタ811aの上方に形成される表示領域HR10に対して、「PUSHで残機をストックするんだ!!」という文字が表示され、冒険者のキャラクタ811aの正面視左方には、枠ボタン22を模したプッシュボタン画像PBおよび枠ボタン22の操作有効期間を示すゲージが内部に表示された表示領域HR11が形成される。また、冒険者のキャラクタ811aの正面視右側には、各小当たりの規定回数を示唆する画像を表示させるための表示領域Dm6a～Dm6dが形成される。表示領域Dm6aには、「残機」という文字が表示され、表示領域Dm6b～Dm6dには、それぞれ冒険者のキャラクタの顔部分の画像、ウサギのキャラクタの顔部分の画像、およびガンマンのキャラクタの顔部分の画像が表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「残機ストックチャンス」という文字が表示される。これらの表示内容により、枠ボタン22を押下することで、冒険者のキャラクタ811a、ウサギのキャラクタ811b、およびガンマンのキャラクタ811cのうち、冒険者のキャラクタ811aの残機が報知されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、冒険者のキャラクタ811aの残機は、第1小当たりの規定回数（第1条件が成立するまでに要する第1小当たりの当選回数）に対応し、ウサギのキャラクタ811bは、第2小当たりの規定回数（第2条件が成立するまでに要する第2小当たりの当選回数）に対応し、ガンマンのキャラクタ811cは、第3小当たりの規定回数（第3条件が成立するまでに要する第3小当たりの当選回数）に対応している。

### 【3332】

図1084(b)は、残機ストックチャンス演出において遊技者が枠ボタン22を押下した場合の演出態様の一例を示した図である。図1084(b)に示した通り、残機ストック演出において枠ボタン22に対する押下を検出した場合、表示されているキャラクタが今回の大当たり終了後に設定される時短状態に対応する残機（対応する小当たりの規定回数）を叫ぶ演出が実行される。図1084(b)では、冒険者のキャラクタ811aの残機として「5」が報知された状況を例示している。この場合、図1084(b)に示した通り、冒険者のキャラクタ811aが「5」と叫ぶ演出が実行される（5という文字が表示された吹き出し画像SGが形成される）。また、冒険者のキャラクタ811aの残機を示すための表示領域Dm6bにおいて、冒険者のキャラクタ811aの顔部分の画像の右側に対して、「×5」という数字が表示される。更に、表示領域HR10に対して、「5機ストック!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ811aの残機が5機付与されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。冒険者のキャラクタ811aの残機の報知が終了すると、ウサギのキャラクタ811bやガンマンのキャラクタ811cの残機についても、同様の演出によって順に報知される。これにより、大当たり終了後に設定される時短状態における各小当たりの規定回数（残機）を、大当たり遊技の実行中に遊技者に対して報知することができるので、時短回数がどれだけ続くかの目安を遊技者に対して予め示唆しておく斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、時短状態に移行した後は、第1～第3小当たりのいずれかに当選する毎に

、対応するキャラクタの残機が減少する演出が実行され、全てのキャラクタの残機が 0 となることで時短状態が終了される。この時短状態における一連の演出態様について、図 1085 から図 1088 を参照して説明する。

#### 【3333】

図 1085 (a) は、時短状態 (ラッシュ) が開始された時点の第 3 図柄表示装置 81 の表示態様の一例を示した図である。図 1085 では、大当たりにおいて冒険者のキャラクタ 811a、ウサギのキャラクタ 811b、およびガンマンのキャラクタ 811c の残機として、それぞれ 5 機、3 機、および 1 機が報知され、当該大当たりが終了して時短状態 (ラッシュ) に突入した場合を例示している。図 1085 (a) に示した通り、時短状態 (ラッシュ) が開始されると、主表示領域 Dm において、冒険者のキャラクタ 811a、ウサギのキャラクタ 811b、およびガンマンのキャラクタ 811c と、敵である怪獣のキャラクタ 821 とが睨み合う演出が実行される。また、表示領域 HR10 に対して、「残機が尽きる前に的を倒せ!!」という文字が表示される。また、大当たり遊技の実行中から引き続いて、表示領域 Dm6a ~ Dm6d が主表示領域 Dm における右端に表示され続ける。更に、副表示領域 Ds に対して、「RUSH 開始」という文字が表示される。これらの表示内容により、各キャラクタの残機が残っているうちは時短状態が継続すること、および敵である怪獣のキャラクタ 821 を倒すことで大当たりに当選するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

10

#### 【3334】

図 1085 (b) は、時短状態中にリーチが発生した場合の表示態様を示した図である。ここで、本第 39 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で大当たり、または小当たりとなった場合に変動表示演出としてリーチ演出を伴う変動表示態様が設定されるように構成されている。つまり、リーチが発生した時点で、大当たり、実質的に大当たりが確定する V 小当たり、および第 1 ~ 第 3 小当たりのいずれかであることが確定する構成としている。言い換えれば、リーチが発生した場合、大当たりとなるか、または第 1 ~ 第 3 小当たりのいずれかの実行回数が 1 増加する (対応するキャラクタの残機が減算される) 構成としている。このため、本第 39 制御例における時短状態では、リーチが発生した後において、敵である怪獣のキャラクタ 821 を討伐することで大当たりとなる一方で、怪獣のキャラクタ 821 に敗北することで敗北したキャラクタの残機が 1 減算される演出が実行される。より具体的には、図 1085 (b) に示した通り、リーチが発生すると、3 人のキャラクタのうち 1 のキャラクタが選択される演出が実行される。図 1085 (b) の例では、ウサギのキャラクタ 811b が選択された場合を例示しており、ウサギのキャラクタ 811b の周囲が発光した状態に設定されると共に、他のキャラクタが黒塗りのシルエット表示に設定される。即ち、ウサギのキャラクタ 811b が他のキャラクタよりも強調して表示される。また、表示領域 HR10 に対して、「対戦者決定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、怪獣のキャラクタ 821 とバトル (対戦) を行うキャラクタがウサギのキャラクタ 811b に決定されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

30

#### 【3335】

なお、基本的に、抽選結果が第 1 小当たりとなった場合には、冒険者のキャラクタ 811a が対戦者に決定され、第 2 小当たりとなった場合には、ウサギのキャラクタ 811b が決定され、第 3 小当たりとなった場合には、ガンマンのキャラクタ 811c が決定される。一方で、大当たり又は実質的に大当たり確定の V 小当たりとなった場合には、ガンマンのキャラクタ 811c の選択割合が比較的高くなり、冒険者のキャラクタ 811a の選択割合が比較的低くなるように選択割合が振り分けられている。具体的には例えば、全キャラクタの残機が 1 以上残っている状態で大当たり又は V 小当たりに当選した場合は、冒険者のキャラクタ 811a の選択割合が 25%、ウサギのキャラクタ 811b の選択割合が 30%、ガンマンのキャラクタ 811c の選択割合が 45% となるように構成されている。また、残機が 0 のキャラクタが 1 以上存在する場合は、残機が 1 以上残っているキャラクタの中から 1 のキャラクタが選択される。この場合も、ガンマンのキャラクタ 811

40

50

cの選択割合が比較的高くなり、冒険者のキャラクタ811aの選択割合が比較的低くなるように選択割合が振り分けられている。このため、リーチが発生した場合に選択されるキャラクタに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3336】

次に、図1086(a)を参照して、V入賞させることが不可能な非V小当たり(第1~第3小当たりのいずれか)に当選していた場合の演出態様について説明する。図1086(a)は、非V小当たりとして、ウサギのキャラクタ811bに対応する第2小当たりに当選していた場合の表示態様の一例を示した図である。ウサギのキャラクタ811bの残機が1以上残っている状態で第2小当たりに当選した場合は、リーチ発生時にウサギのキャラクタ811bが対戦相手として決定される演出(図1085(b)参照)を経て、図1086(a)に示した通り、最終的にウサギのキャラクタ811bがバトルに敗北する演出が実行される。また、ウサギのキャラクタ811bの残機が1減少される演出が実行される。図1086(a)では、ウサギのキャラクタ811bの残機(即ち、第2小当たりの当選回数が規定回数に到達するまでの残り回数)が3から2に減少した状況を例示しており、表示領域Dm6cに表示されているウサギのキャラクタ811bの残機数が3から2に減少されている。次に、図1086(b)を参照して、第1~第3小当たりの当選回数が全て規定回数に到達して時短終了条件が成立した場合の演出態様について説明する。この場合、基本的な演出の流れは非V小当たりに当選して残機が減少する演出(図1085(b)、図1086(a)参照)と同様であるが、怪獣のキャラクタ821に敗北する際に、敗北したキャラクタ(図1086(b)の例ではウサギのキャラクタ811b)に対応する残機が0に更新されると共に、副表示領域Dsに対して「RUSH終了・・・」という文字が表示される点で相違している。これにより、全てのキャラクタの残機が0となったことに連動して時短状態(ラッシュ状態)が終了されたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

10

20

### 【3337】

なお、時短状態における最後の非V小当たりに当選したことに基づいて実行される変動表示演出では、変動開始時点で保留されていた第2特別図柄の保留球の先読み結果も加味した演出態様が設定される。つまり、たとえ非V小当たりに当選して時短終了条件が成立するとしても、第2特別図柄の保留球の中に大当たりまたはV小当たりに対応する抽選結果が保留されている場合は、通常状態へと移行した直後に大当たりに当選して時短状態へと移行することとなる。この場合は、時短状態(ラッシュ)の終了を報知せずに、時短最終変動の変動表示演出として、怪獣のキャラクタ821を討伐する演出を実行して大当たりを報知する構成としている。一方、第2特別図柄の保留球が全て大当たりでもV小当たりでもない場合は、図1086(b)に示した通り、ラッシュ終了演出が実行される。このように構成することで、時短最終変動における大当たり期待度を向上させることができる。即ち、1のキャラクタの残機が残り1となり、他のキャラクタの残機が0となった状態でリーチが発生し、残機が残り1のキャラクタと怪獣のキャラクタ821とがバトルを行う演出が開始された場合に、当該変動と第2特別図柄の残保留とに少なくとも1の大当たり(またはV小当たり)が含まれていれば怪獣のキャラクタ821に勝利する演出が実行されるため、1のキャラクタの残機1、且つ、他のキャラクタの残機が0の状態を開始されたバトル演出の期待度を、他のタイミングで行われたバトル演出の期待度よりも高くすることができる。よって、メリハリのついた遊技性を実現することができる。

30

40

### 【3338】

次に、図1087を参照して、本第39制御例における時短状態中に実行される可能性がある残機回復演出について説明する。本第39制御例では、上述した第38制御例における第2の変形例等と同様に、第2特別図柄の抽選で時短図柄当選が発生する可能性がある。本第39制御例では、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、第1~第3小当たりの規定回数が上乘せされる。即ち、時短終了条件(第2終了条件)が成立し難く

50

なるので、時短図柄当選が発生した場合に遊技者を喜ばせることができる。図 1087 (a) に示した通り、時短状態 (ラッシュ状態) において時短図柄に当選し、残機増加条件が成立すると、リーチ演出が発生すると共に、宝箱 810 が表示される。また、表示領域 HR10 に対して、「宝箱出現! 回復薬を GET しろ!」という文字が表示される。これらの表示内容により、出現した宝箱 810 の中に回復薬が入っていれば、遊技者にとって有利になるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。そして、図 1087 (b) に示した通り、宝箱 810 から回復薬 810d が出現する演出が実行されると、表示領域 HR10 に対して、「残機回復」という文字が表示される。また、冒険者のキャラクタ 811a の残機、ウサギのキャラクタ 811b の残機、およびガンマンのキャラクタ 811c の残機に対してそれぞれ 10 機、7 機、および 3 機が加算される演出が実行され、第 3 図柄として時短図柄当選を示すチャンス図柄が停止表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して時短図柄当選に基づいて残機が回復したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

### 【3339】

なお、本第 39 制御例では、宝箱 810 の中身が空であり、残機が回復することもない演出内容のガセ残機回復演出も設けられている。このガセ残機回復演出は、残機が既に 0 まで減少済みのキャラクタに対応する種別の非 V 小当たりに当選した場合に実行される。このように構成することで、既に規定回数に到達した非 V 小当たりに対応する変動表示演出において、残機が 0 になったキャラクタを更にバトルさせるという支離滅裂な演出内容になってしまうことを抑制することができると共に、遊技者に対して残機が回復することを期待させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

20

### 【3340】

次に、図 1088 を参照して、時短状態 (ラッシュ状態) の終了が報知されてから第 2 特別図柄の保留球が全て消化されるまでの間の期間で実行されるリザルト演出について説明する。図 1088 (a) は、リザルト演出が実行されている場合の表示態様を示した図である。図 1088 (a) に示した通り、リザルト演出が実行されると、主表示領域 Dm における中央に形成された表示領域 HR10 に対して、時短状態が終了するまでに当選した大当たりの回数と、払い出された賞球数と、を示す文字が表示される。図 1088 (a) では、時短状態が終了するまでに 6 回の大当たりに当選して 5850 個の賞球が払い出された場合を例示しており、表示領域 HR10 に対して、「BONUS x 6」という文字と、「total 5850 pt」という文字とが表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して今回の時短状態における遊技結果を確認させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、小表示領域 Dm8 において、比較的目立ち難い表示態様 (狭い表示領域) で第 2 特別図柄の残保留に対応する変動表示演出が実行される。更に、副表示領域 Ds に対して、「RUSH 終了・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して時短状態が終了したということを容易に理解させることができる。なお、本第 39 制御例では、通常状態における第 2 特別図柄の変動時間が 0.5 秒間に設定される。このため、上限個数 (4 個) の第 2 特別図柄の保留球が保留されていたとしても、2 秒程度で残保留の消化が完了する。なお、図 1088 に示した表示画面を表示するための制御は、遊技状態が切り替わる際において、遊技状態を切り替えるタイミングと、遊技状態に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを異ならせる処理と言える。また、図 1088 の表示画面にて特図 2 保留を表示しても良い。

30

40

### 【3341】

図 1088 (b) は、時短最終変動の開始後に増加した第 2 特別図柄の保留球が当たり (大当たりまたは V 小当たり) であった場合における、当たり保留消化時の演出態様を示した図である。ここで、上述した通り、本第 39 制御例では、時短最終変動において、第 2 特別図柄の保留球も加味した演出結果を設定する構成としているが、時短最終変動が開始されてから (即ち、変動表示演出が開始されてから) 増加した第 2 特別図柄の保留球については、演出に反映させることができない。そこで、時短最終変動の開始後に増加した第 2 特別図柄の保留球が当たりであった場合には、リザルト演出において当たり保留に対

50

応する変動表示が開始された場合に、短時間（0.5秒間）の当たり報知演出を実行可能に構成している。具体的には、図1088（b）に示した通り、リザルト演出中に当たりの組み合わせの第3図柄（同一の数字が揃った状態の第3図柄）が降下してきて、表示領域HR10を押しつける演出が実行されると共に、小表示領域Dm8において、大当たり又は小当たりを示す図柄が停止表示される。より具体的には、大当たりの場合は同一の数字が3つ停止表示され、小当たりの場合は互いに異なる奇数の数字が3つ停止表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第2特別図柄の残保留で大当たりまたはV小当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

### 【3342】

次に、図1089を参照して、本第39制御例における時短状態の一種である無敵モードについて説明する。この無敵モードは、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、および小当たりに当選した場合の一部で移行する第1時短状態Cと、天井抽選回数に到達した場合に移行する第2時短状態Aと、の2種類が設けられており、ほぼ、次に大当たりに当選するまで時短状態（第1時短状態C、又は第2時短状態A）が継続する遊技状態で構成されている。図1089に示した通り、無敵モードが設定されると、各キャラクタの残機が全て「 」と表示される。また、副表示領域Dsに対して、「無敵モード中」という文字が表示されるこれらの表示内容により、遊技者に対して各キャラクタの残機が無

限にあり、怪獣のキャラクタ821に勝利するまで時短状態が必ず継続するということを容易に理解させることができる。なお、実際には、無敵モードにおける第1～第3小当たりの規定回数が全て100回に設定される。次に、図1090を参照して、本第39制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第39制御例では、主として4つのモードが設けられている。即ち、遊技者に不利な通常モード（通常状態A）と、時短状態の中で最も有利度合いが低い（大当たりに当選し難い）チャンスモード（第1時短状態A）と、比較的有利度合いが高い（比較的大当たりに当選し易い）ラッシュモード（第1時短状態B、第2時短状態B）と、最も有利度合いが高い（ほぼ、次回の大当たりまで継続する）無敵モード（第1時短状態C、第2時短状態A）と、が設けられている。チャンスモードは、上述した第38制御例の第1の変形例における時短モードと同様に、時短回数が1回に設定され、当該1回の第2特別図柄の変動表示中に上限個数（4個）の第2特別図柄の保留球を貯めることができるため、実質的に5回分の特別図柄の抽選機会が与えられる遊技状態である。また、ラッシュモードは、主として、上述した第1～第3小当たりの当選回数が全て規定回数に到達した場合に時短状態が終了される状態であり、各キャラクタの残機が尽きないことを願いながら遊技を行わせることができる斬新な遊技性の遊技状態である。また、無敵モードは、実質的に次回の大当たりまで継続する最も有利な遊技状態である。

20

30

### 【3343】

まず、図1090の上段を参照して、遊技者に不利な通常モード（通常状態A）における遊技状態の移行方法について説明する。図1090の上段に示した通り、通常状態A（通常モード）から他の状態には、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。より具体的には、特別図柄の抽選で約1/320の確率で当選する大当たりとなった場合に5%の割合で決定（選択）される大当たりA42が大当たり種別として決定された場合に、大当たり終了後の遊技状態として第1時短状態B（ラッシュモードの一種）が設定される。また、大当たりとなった場合に95%の割合で決定される大当たりB42が大当たり種別として決定された場合に、大当たり終了後の遊技状態として第1時短状態A（チャンスモード）が設定される。一方、通常状態Aにおいて大当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（950回）に到達した場合は、第2時短状態A（無敵モードの一種）が設定される。このため、通常状態においては、特別図柄の抽選で大当たりに当選すること、または天井抽選回数に到達することに期待して遊技を行う遊技性となる。なお、無敵モードが最も有利な遊技状態であ

40

50



るため、特に、ある程度多い特別図柄の抽選回数（例えば、600回）に渡って連続して外れとなった後においては、大当たりに当選することよりも、外れが天井抽選回数まで連続することを期待させることができる。よって、所謂ハマリが発生したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。

#### 【3344】

また、図1090の中断に示した通り、第1時短状態A（チャンスモード）から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、時短図柄当選した場合、および時短状態の終了条件が成立して第2特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図1090の中段に示した通り、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が第1時短状態C（無敵モードの一種）に設定される。また、第2特別図柄の抽選で約1/10の確率で当選する小当たりとなった場合には、小当たり種別として5%の割合で決定される小当たりA42となった場合に、当該小当たりA42において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が第1時短状態C（無敵モードの一種）に設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として95%の割合で決定される小当たりB42～H42のいずれかとなった場合に、当該小当たりにおいて特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が第1時短状態B（ラッシュモードの一種）に設定される。また、第1時短状態A（チャンスモード）において第2特別図柄の抽選で1/500の確率で当選する時短図柄当選が発生した場合には、遊技状態が第2時短状態B（ラッシュモードの一種）に設定される。更に、チャンスモードにおいて保留された第2特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、遊技者に不利な通常モードへと移行する。

10

20

#### 【3345】

次に、図1090の下段左側を参照して、ラッシュモード（第1時短状態B、第2時短状態B）から他の状態への移行方法について説明する。図1090の下段左側に示した通り、ラッシュモードから他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態の終了条件が成立して第2特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図1090の下段左側に示した通り、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が第1時短状態C（無敵モードの一種）に設定される。また、第2特別図柄の抽選で約1/10の確率で当選する小当たりとなった場合には、小当たり種別として5%の割合で決定される小当たりA42となった場合に、当該小当たりA42において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が第1時短状態C（無敵モードの一種）に設定される。また、時短終了条件が成立した場合（主として第1～第3小当たりの当選回数が全て規定回数に到達した場合）は、遊技者に不利な通常モードに設定される。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として95%の割合で決定される小当たりB42～H42のいずれかとなった場合に、当該小当たりにおいて特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、第1時短状態B（ラッシュモードの一種）に設定される（ラッシュモードをループする）。なお、図示については省略したが、時短図柄当選が発生した場合には、第2時短状態B（ラッシュモードの一種）に設定される（ラッシュモードをループする）。

30

40

#### 【3346】

次に、図1090の下段右側を参照して、無敵モードから他の状態への移行方法について説明する。図1090の下段右側に示した通り、無敵モードから他の状態へは、小当たりに当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図1090の下段右側に示した通り、無敵モードにおいて1/10の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として95%の割合で決定される小当たりB42～H42のいずれかとなった場合に、当該小当たりにおいて特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条

50



件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、第 1 時短状態 B（ラッシュモードの一種）に設定される。これに対して、無敵モードにおいて大当たりに当選した場合、小当たり A 4 2 が決定された場合、および時短図柄当選が発生した場合は、無敵モードをループする。このように、本第 3 9 制御例では、遊技者に有利なモードとして、3 種類の遊技性が大きく異なるモード（チャンスモード、ラッシュモード、および無敵モード）を設ける構成としている。即ち、固定回数で大当たり又は小当たりに当選することを期待させる遊技性のチャンスモード、および第 1 ～ 第 3 小当たりの当選状況によって時短状態の継続回数が流動的に変化する遊技性のラッシュモード、および実質的に次回の大当たりまで継続する無敵モードの 3 種類が設けられている。よって、設定されるモードによって遊技性を大きく変えることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

### 【 3 3 4 7 】

#### < 第 3 9 制御例の電氣的構成 >

次に、図 1 0 9 1 ( a ) を参照して、本第 3 9 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 1 0 9 1 ( a ) は、本第 3 9 制御例における主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 1 0 9 1 ( a ) に示した通り、本第 3 9 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例（および第 3 8 制御例）における ROM 2 0 2 の構成（図 1 0 4 2 ( a ) 参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a k に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a m が設けられている点、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b k に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b m が設けられている点、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 d m が設けられている点、時短付与テーブル 2 0 2 e k に代えて時短付与テーブル 2 0 2 e m が設けられている点、および小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f k に代えて小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f m が設けられている点で相違している。その他の構成については上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例（および第 3 8 制御例）における ROM 2 0 2 の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

20

### 【 3 3 4 8 】

まず、本第 3 9 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a m の詳細について説明する。ここで、本第 3 9 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a m は、上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a k に対して、第 2 特別図柄の抽選を行う際に参照されるデータテーブルの規定内容が変更されている点でのみ相違している。図 1 0 9 2 ( a ) を参照して、本第 3 9 制御例における第 2 特別図柄の抽選を行う際に参照される特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a m 2 の詳細について説明する。図 1 0 9 2 ( a ) は、この特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a m 2 の規定内容を示した図である。図 1 0 9 2 ( a ) に示した通り、本第 3 9 制御例における特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a m 2 には、大当たりと判定される乱数値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）の範囲として、上述した第 3 8 制御例の第 1 の変形例と同様に、「 0 ～ 2 0 4 」の 2 0 5 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方、本第 3 9 制御例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「 2 0 5 ～ 4 8 2 7 0 」の 4 8 0 6 6 個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。なお、ここでの小当たりには、V 小当たりおよび第 1 ～ 第 3 小当たりを全て含んでいる。また、図 1 0 9 2 ( a ) に示した通り、本第 3 9 制御例における特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a m 2 には、時短図柄当選と判定される乱数値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）の範囲として、「 4 8 2 7 1 ～ 4 8 4 0 1 」の 1 3 1 個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。

30

40

### 【 3 3 4 9 】

第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が 2 0 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選する確率は、約  $1 / 3 2 0$ （ $2 0 5 / 6 5 5 3 6$ ）である。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値（カウンタ値）のうち、

50

小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が48066個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約 $1/1.36$ （ $48066/65536$ ）である。更に、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値のうち、時短図柄当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が131個であるので、第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は、約 $1/500$ （ $131/65536$ ）である。このように、本第39制御例では、上述した第38制御例の第2の変形例に対して、小当たり確率が大幅に高くなると共に、時短図柄の確率が低くなるように変形している。次に、図1092（b）を参照して、本第39制御例における大当たり種別選択テーブル202bmの詳細について説明する。図1092（b）は、本第39制御例における大当たり種別選択テーブル202bmの規定内容を示した図である。図1092（b）に示した通り、本第39制御例における大当たり種別選択テーブル202bmには、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA42、および大当たりB42の2種類が規定されており、第2特別図柄の大当たり種別として大当たりC42の1種類が規定されている。

### 【3350】

図1092（b）に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲に対して、「大当たりA42」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「5～99」の範囲に対して、「大当たりB42」が対応付けて規定されている。「大当たりA42」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態がラッシュモード（第1時短状態B）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりB42」は、ラウンド数が3ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態がチャンスモード（第1時短状態A）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面でも、大当たり終了後の遊技状態の面でも、「大当たりA42」の方が「大当たりB42」よりも有利度合いが高くなる。第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA42」および「大当たりB42」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ5個および95個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりA42」、「大当たりB42」に当選する割合は、それぞれ5%および95%である。よって、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、比較的低確率（5%の割合）で有利度合いが高い第1時短状態Bが設定され、比較的高確率（95%の割合）で有利度合いが低い第1時短状態Aが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりA42」または「大当たりB42」に当選した（大当たりが開始された）場合は、大当たり終了後の遊技状態が無敵モード（時短状態C）に設定される。

### 【3351】

また、図1092（b）に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る全範囲（「0～99」の範囲）に対して、「大当たりC42」が対応付けて規定されている。この「大当たりC42」は、ラウンド数が10ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が有利な无敌モード（第1時短状態C）に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る全範囲に「大当たりC42」が対応付けられているため、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、必ず「大当たりC42」が決定される。この「大当たりC42」は、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。なお、これらの「大当たりA42」～「大当たりC42」に加えて、本第39制御例では「大当たりD42」～「大当たりJ42」も設けられている。これらの「大当たりD42」～「大当たりJ42」は、小当たりになった場合、小当たり種別として小当たりA42～H42が決定されて当該小当たり間に特定領域650e3を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的にラッシュモードに設定される大当たりである。次に、図1093（a）を参照して、本第39制御例における変動パターン選択テーブル202dmの詳細について説明する。図1093（a）は、この変動パターン選択テーブル202dmの構成を示したブロック図である。図1093（a）に示した通り、本第39

制御例における変動パターン選択テーブル 202 d m は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル 202 d m 1 と、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短用テーブル 202 d m 2 と、時短状態の最終変動において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短最終変動用テーブル 202 d m 3 と、で少なくとも構成されている。まず、図 1093 ( b ) を参照して、通常用テーブル 202 d m 1 の詳細について説明する。

#### 【 3 3 5 2 】

図 1093 ( b ) は、本第 39 制御例における通常用テーブル 202 d m 1 の規定内容を示した図である。ここで、図 1093 に示した通り、本第 39 制御例における通常用テーブル 202 d m 1 において、特別図柄種別が「特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) 」である場合の規定内容については、上述した第 38 制御例の第 2 の変形例における通常用テーブル 202 d k 1 ( 図 1073 参照 ) と同一となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。一方、図 1093 に示した通り、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「完全外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 198 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 198 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 198 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 198 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短突時」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、変動時間が 0 . 5 秒間となるように構成されている。

#### 【 3 3 5 3 】

なお、本第 39 制御例では、上述した第 38 制御例の第 2 の変形例等と同様に、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させることが不可能 ( 困難 ) な電動役物 640 a の開閉パターン ( 0 . 1 秒間のショート開放 ) が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させることはできない。本第 39 制御例において通常状態で第 2 特別図柄の抽選が実行される状況としては、チャンスモードやラッシュモードにおいて時短最終変動において右打ちにより第 2 特別図柄の保留球を獲得した状態で時短最終変動が終了して通常状態に移行した場合である。なお、抽選結果によらずに変動時間を 0 . 5 秒間に固定化しているのは、時短最終変動において残保留の抽選結果まで踏まえた 1 の演出態様を設定する際に、保留球数によって演出期間が大幅にずれてしまうことを抑制する趣旨である。

#### 【 3 3 5 4 】

次に、図 1094 ( a ) を参照して、本第 39 制御例における時短用テーブル 202 d m 2 の詳細について説明する。図 1094 ( a ) は、本第 39 制御例における時短用テーブル 202 d m 2 の規定内容を示した図である。この時短用テーブル 202 d m 2 は、チャンスモード ( 第 1 時短状態 A ) 、ラッシュモード ( 第 1 時短状態 B 、第 2 時短状態 B ) 、または無敵モード ( 第 1 時短状態 C 、第 2 時短状態 A ) において特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン ( 変動時間 ) を選択するために参照されるデータテーブルである。図 1094 ( a ) は、この時短用テーブル 202 d m 2 の規定内容を示した図である。図 1094 ( a ) に示した通り、本第 39 制御例における時短用テーブル 202 d m 2 のうち、特別図柄種別が「特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) 」に対応する規定内容については、上述した第 38 制御例の第 2 の変形例における時短用テーブル 202 d k 2 ( 図 1074 ( a ) 参照 ) と同一である。つまり、抽選結果によらず、短時間 ( 0 . 5 秒間 ) の変動時間が終

10

20

30

40

50

了するように構成している。これは、第 3 8 制御例の第 2 の変形例と同様に、第 1 特別図柄の保留球を 1 以上保持した状態で有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第 1 特別図柄の保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示演出（実質的な大当たり期待度が高い第 2 特別図柄の抽選が実行できない期間）が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

### 【 3 3 5 5 】

一方、図 1 0 9 4 ( a ) に示した通り、第 2 特別図柄に対する規定内容として、抽選結果が「完全外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 7 8 」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「外れ」が規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 7 9 ~ 1 9 8 」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 5 秒の「ガセ外れ」が規定されている。また、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 5 秒の「長当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 5 秒の「長小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 5 秒の「長突時」が規定されている。

### 【 3 3 5 6 】

つまり、本第 3 9 制御例では、完全外れ以外の抽選結果となった場合に、必ず 1 5 秒間の変動パターンが選択されるようになっている。この 1 5 秒の変動時間において、怪獣のキャラクタ 8 2 1 とバトルを行うバトル演出（図 1 0 8 5 ( b )、図 1 0 8 6 参照）、または残機回復演出（図 1 0 8 7 参照）が実行される。また、小当たりの場合に小当たり種別とは無関係に比較的長い変動時間（ 1 5 秒間）を設定する構成としているので、ラッシュモード（第 1 時短状態 B、第 2 時短状態 B）において第 1 ~ 第 3 小当たりに当選して時短終了条件（第 3 終了条件）が成立する場合に、小当たり変動中に右打ちを行い続けることにより、第 2 特別図柄の保留球を上限個数まで貯め易くすることができる。よって、1 のキャラクタの残機が 1 機であり、他のキャラクタの残機が 0 である状況下でリーチが発生し、残機が 1 機のキャラクタと怪獣のキャラクタ 8 2 1 とがバトルを行うバトル演出に発展した場合に、当該バトル演出の期待度を通常よりも高くすることができる。つまり、第 2 特別図柄の保留球の中に大当たり又は V 小当たりが含まれている場合にもバトルに勝利する演出が選択されるので、実質的な勝利割合を通常よりも向上させることができる。よって、1 のキャラクタの残機が 1 機であり、他のキャラクタの残機が 0 である状況下において、遊技者に対して大きな期待感を抱かせることができるので、ラッシュモードの最後まで遊技者のモチベーションを維持させることができる。次に、図 1 0 9 4 ( b ) を参照して、時短最終変動用テーブル 2 0 2 d m 3 の詳細について説明する。この時短最終変動用テーブル 2 0 2 d m 3 は、時短状態（チャンスモード、ラッシュモード、無敵モード）において時短回数（第 2 特別図柄の抽選回数の規定回数に到達するまでの抽選回数）が残り 1 となった場合に参照されるテーブルであり、ほぼ、時短回数が 1 回のチャンスモードにおいてのみ参照されるデータテーブルである。図 1 0 9 4 ( b ) は、この時短最終変動用テーブル 2 0 2 d m 3 の規定内容を示した図である。図 1 0 9 4 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄に対する規定内容は、上述した時短用テーブル 2 0 2 d m 2 ( 図 1 0 9 4 ( a ) 参照 ) と共通している。即ち、抽選結果によらず、変動時間が 0 . 5 秒間の変動パターンが設定されるように構成されている。

### 【 3 3 5 7 】

一方で、図 1 0 9 4 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「完全外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 5 秒の「ガセ外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2

特別図柄)」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が15秒の「長当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が15秒の「長小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が15秒の「長突時」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、変動時間が比較的長い15秒間の変動パターンが設定される。これにより、時短最終変動において右打ちを行い続けた場合に、抽選結果によらず、第2特別図柄の保留球を上限個数まで貯めさせ易くすることができる。次に、図1095を参照して、本第39制御例における時短付与テーブル202emの詳細について説明する。この時短付与テーブル202emは、上述した第38制御例の変形例における時短付与テーブル202ek（図1075参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。

10

### 【3358】

図1095に示した通り、本第39制御例における時短付与テーブル202emには、時短状態の付与契機（大当たり種別、時短図柄当選、または天井抽選回数到達）毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図1095に示した通り、本第39制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ203hと、V小当たりカウンタ203s1と、第1小当たりカウンタ203s2と、第2小当たりカウンタ203s3と、第3小当たりカウンタ203s4と、特図2カウンタ203tと、の6つが設けられている。時短カウンタ203h、および特図2カウンタ203tについては、上述した第38制御例の第2の変形例における同名のカウンタと同一のものであるため、ここではその詳細な説明については省略する。V小当たりカウンタ203s1は、時短状態が設定された後で実行されたV小当たりの当選回数に対応する終了条件（第2終了条件）の成立有無を判別するためのカウンタであり、上述した第38制御例の第2の変形例における小当たりカウンタ203sと同一の機能を有したカウンタである。また、第1小当たりカウンタ203s2、第2小当たりカウンタ203s3、および第3小当たりカウンタ203s4は、それぞれ時短状態が設定された後で実行された第1～第3小当たりの当選回数に基づく終了条件（第3終了条件）の成立有無を判別するためのカウンタである。ここで、上述した通り、本第39制御例では、第1～第3小当たりの全ての当選回数が、時短開始時に設定された規定回数に到達することで、時短終了条件（第3終了条件）が成立するように構成している。つまり、時短状態において第1小当たりカウンタ203s2、第2小当たりカウンタ203s3、および第3小当たりカウンタ203s4の全てが0に更新されるまで、第2終了条件が成立しないように構成されている。

20

30

### 【3359】

図1095に示した通り、本第39制御例では、大当たり種別として「大当たりA42」～「大当たりJ42」の10種類が設けられていると共に、時短図柄当選、および天井抽選回数到達に基づく時短付与契機も設けられている。本第39制御例における時短付与テーブル202emには、時短付与契機毎に、時短カウンタ203h、V小当たりカウンタ203s1、第1小当たりカウンタ203s2、第2小当たりカウンタ203s3、第3小当たりカウンタ203s4、および特図2カウンタ203tの値（即ち、第1から第4終了条件）が対応付けて規定されている。

40

### 【3360】

図1095に示した通り、大当たり種別として第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に5%の割合で決定される「大当たりA42」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値「100」、V小当たりカウンタ203s1の値「1」、第1小当たりカウンタ203s2の値「5」、第2小当たりカウンタ20

50

3 s 3 の値「3」、第3小当たりカウンタ203 s 4の値「1」、および特図2カウンタ203 tの値「100」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりA42」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数100回が設定され、第2終了条件として、V小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、第1小当たり遊技の実行回数5回、且つ、第2小当たり遊技の実行回数3回、且つ、第3小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第4終了条件として、第2特別図柄の変動回数100回が設定される。第2特別図柄の抽選で第1小当たり（小当たりI42）、第2小当たり（小当たりJ42）、および第3小当たり（小当たりK42）に当選する確率は、それぞれ約1/3、約1/5、および約1/10に設定されているため、通常状態において「大当たりA42」に当選して設定された時短状態（第1時短状態B）では、ほぼ、第1および第4終了条件が成立することはない、第2終了条件、第3終了条件、または大当たり当選によって時短状態が終了される。なお、第2終了条件が成立する（V小当たり（小当たりA42～H42）に当選する）確率は、約1/10である。これに対して、第3終了条件が成立するまでに要する平均の特別図柄抽選回数は15回であるため、「大当たりA42」の終了後に設定される時短状態（第1時短状態B）で第2終了条件が成立するよりも前に大当たり又は小当たりに当選する割合は、約80.4%である。

10

### 【3361】

一方、図1095に示した通り、大当たり種別「大当たりA42」、当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ203 hの値「100」、V小当たりカウンタ203 s 1の値「1」、第1小当たりカウンタ203 s 2の値「100」、第2小当たりカウンタ203 s 3の値「100」、第3小当たりカウンタ203 s 4の値「100」、および特図2カウンタ203 tの値「100」がそれぞれ規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数が100回に到達するか、V小当たりに当選するか、または大当たりに当選するまで時短状態が終了されない第1時短状態C（無敵モード）に設定される。100回以内の特別図柄の抽選で合算約1/10の大当たり又は小当たりに当選する可能性はほぼ100%であるため、時短状態中に大当たりA42に当選した場合は、実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態が設定される。

20

### 【3362】

また、図1095に示した通り、大当たり種別として第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に95%の割合で決定される「大当たりB42」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203 hの値「5」、V小当たりカウンタ203 s 1の値「1」、第1小当たりカウンタ203 s 2の値「100」、第2小当たりカウンタ203 s 3の値「100」、第3小当たりカウンタ203 s 4の値「100」、および特図2カウンタ203 tの値「1」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりB42」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数5回が設定され、第2終了条件として、V小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、第1小当たり遊技の実行回数100回、且つ、第2小当たり遊技の実行回数100回、且つ、第3小当たり遊技の実行回数100回が設定され、第4終了条件として、第2特別図柄の変動回数1回が設定される。このため、通常状態において「大当たりB42」に当選した場合は、第2特別図柄の抽選が1回実行されるか、V小当たりに当選するか、または大当たりに当選するまで時短状態が継続する。時短状態において第2特別図柄の変動表示が1回実行されている間に継続して右打ちを行うことにより、上限個数（4個）の第2特別図柄の保留球を獲得することが可能であるため、5回の第2特別図柄の抽選で大当たりまたはV小当たりに当選することを目指す遊技性となる。なお、5回以内の第2特別図柄の抽選で合算約1/10の大当たり又はV小当たりに当選する割合は、約41%である。大当たり又はV小当たりに当選することで、無敵モード又はラッシュモードへと移行するため、5回の第2特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

40

### 【3363】

50

一方、図 1095 に示した通り、大当たり種別「大当たり B 4 2」、当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 203h の値「100」、V 小当たりカウンタ 203s1 の値「1」、第 1 小当たりカウンタ 203s2 の値「100」、第 2 小当たりカウンタ 203s3 の値「100」、第 3 小当たりカウンタ 203s4 の値「100」、および特図 2 カウンタ 203t の値「100」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態中に「大当たり A 4 2」に当選した場合と同様に、第 1 時短状態 C（無敵モード）に設定され、実質的に次回の大当たりまで時短状態が継続する有利な状態を形成する。また、図 1095 に示した通り、大当たり種別として、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなるか、V 小当たりの一種である小当たり A 4 2 において V 入賞が発生した場合に決定される「大当たり C 4 2」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 203h の値「100」、V 小当たりカウンタ 203s1 の値「1」、第 1 小当たりカウンタ 203s2 の値「100」、第 2 小当たりカウンタ 203s3 の値「100」、第 3 小当たりカウンタ 203s4 の値「100」、および特図 2 カウンタ 203t の値「100」がそれぞれ規定されている。つまり、第 1 時短状態 C（無敵モード）が対応付けて規定されている。このため、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に実質的に次回の大当たりまで時短状態が継続する有利な状態を形成する。

10

### 【3364】

また、図 1095 に示した通り、大当たり種別として、V 小当たりの一種である小当たり B 4 2 において V 入賞が発生した場合に決定される「大当たり D 4 2」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 203h の値「100」、V 小当たりカウンタ 203s1 の値「1」、第 1 小当たりカウンタ 203s2 の値「5」、第 2 小当たりカウンタ 203s3 の値「3」、第 3 小当たりカウンタ 203s4 の値「1」、および特図 2 カウンタ 203t の値「100」がそれぞれ規定されている。つまり、通常状態において「大当たり A 4 2」に当選した場合と同一の終了条件が規定されているので、「大当たり D 4 2」に当選した場合は、平均 15 回の第 2 特別図柄の抽選が実行されることで第 3 終了条件が成立する時短状態（大当たり当選割合が約 80.4% の時短状態）が設定される。

20

### 【3365】

また、図 1095 に示した通り、大当たり種別として、V 小当たりの一種である小当たり C 4 2 において V 入賞が発生した場合に決定される「大当たり E 4 2」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 203h の値「100」、V 小当たりカウンタ 203s1 の値「1」、第 1 小当たりカウンタ 203s2 の値「7」、第 2 小当たりカウンタ 203s3 の値「5」、第 3 小当たりカウンタ 203s4 の値「2」、および特図 2 カウンタ 203t の値「100」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たり E 4 2」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 100 回が設定され、第 2 終了条件として、V 小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 1 小当たり遊技の実行回数 7 回、且つ、第 2 小当たり遊技の実行回数 5 回、且つ、第 3 小当たり遊技の実行回数 2 回が設定され、第 4 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数 100 回が設定される。上述した通り、第 2 特別図柄の抽選で第 1 小当たり（小当たり I 4 2）、第 2 小当たり（小当たり J 4 2）、および第 3 小当たり（小当たり K 4 2）に当選する確率は、それぞれ約 1/3、約 1/5、および約 1/10 に設定されているため、第 3 終了条件が成立するまでに要する平均の特別図柄抽選回数は 25 回である。よって、「大当たり E 4 2」の終了後に設定される時短状態（第 1 時短状態 B）で第 2 終了条件が成立するよりも前に合算約 1/10 の大当たり又は小当たりに当選する割合は、約 93.4% である。

30

40

### 【3366】

また、図 1095 に示した通り、大当たり種別として、V 小当たりの一種である小当たり D 4 2 において V 入賞が発生した場合に決定される「大当たり F 4 2」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 203h の値「100」、V 小当たりカウンタ 203s1 の値「1」、第 1 小当たりカウンタ 203s2 の値「10」、第 2 小当たりカウンタ 203s3 の値「7」、第 3 小当たりカウンタ 203s4 の値「3」、および特図 2

50

カウンタ 203 t の値「100」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たり F 4 2」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 100 回が設定され、第 2 終了条件として、V 小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 1 小当たり遊技の実行回数 10 回、且つ、第 2 小当たり遊技の実行回数 7 回、且つ、第 3 小当たり遊技の実行回数 3 回が設定され、第 4 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数 100 回が設定される。上述した通り、第 2 特別図柄の抽選で第 1 小当たり（小当たり I 4 2）、第 2 小当たり（小当たり J 4 2）、および第 3 小当たり（小当たり K 4 2）に当選する確率は、それぞれ約 1 / 3、約 1 / 5、および約 1 / 10 に設定されているため、第 3 終了条件が成立するまでに要する平均の特別図柄抽選回数は 50 回である。よって、「大当たり F 4 2」の終了後に設定される時短状態（第 1 時短状態 B）で第 2 終了条件が成立するよりも前に合算約 1 / 10 の大当たり又は小当たりに当選する割合は、約 99 . 6 % である。

### 【 3 3 6 7 】

また、図 1095 に示した通り、大当たり種別として、V 小当たりの一種である小当たり E 4 2 において V 入賞が発生した場合に決定される「大当たり G 4 2」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 203 h の値「100」、V 小当たりカウンタ 203 s 1 の値「1」、第 1 小当たりカウンタ 203 s 2 の値「3」、第 2 小当たりカウンタ 203 s 3 の値「2」、第 3 小当たりカウンタ 203 s 4 の値「1」、および特図 2 カウンタ 203 t の値「100」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たり G 4 2」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 100 回が設定され、第 2 終了条件として、V 小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 1 小当たり遊技の実行回数 3 回、且つ、第 2 小当たり遊技の実行回数 2 回、且つ、第 3 小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数 100 回が設定される。上述した通り、第 2 特別図柄の抽選で第 1 小当たり（小当たり I 4 2）、第 2 小当たり（小当たり J 4 2）、および第 3 小当たり（小当たり K 4 2）に当選する確率は、それぞれ約 1 / 3、約 1 / 5、および約 1 / 10 に設定されているため、第 3 終了条件が成立するまでに要する平均の特別図柄抽選回数は 10 回である。よって、「大当たり G 4 2」の終了後に設定される時短状態（第 1 時短状態 B）で第 2 終了条件が成立するよりも前に合算約 1 / 10 の大当たり又は小当たりに当選する割合は、約 66 . 4 % である。なお、図 1095 に示した通り、V 小当たりの一種である小当たり F 4 2 において V 入賞が発生した場合に決定される「大当たり H 4 2」については、上述した「大当たり D 4 2」と全く同一の終了条件が規定されている。同様に、V 小当たりの一種である小当たり G 4 2 において V 入賞が発生した場合に決定される「大当たり I 4 2」については、上述した「大当たり E 4 2」と全く同一の終了条件が規定されており、V 小当たりの一種である小当たり H 4 2 において V 入賞が発生した場合に決定される「大当たり J 4 2」、および時短図柄当選については、上述した「大当たり F 4 2」と全く同一の終了条件が規定されているため、ここではその詳細な説明については省略する。

### 【 3 3 6 8 】

更に、図 1095 に示した通り、時短付与契機が天井抽選回数到達である場合については、時短状態中の「大当たり A 4 2」、「大当たり B 4 2」の当選、「大当たり C 4 2」の当選による時短付与契機と同一の終了条件が対応付けられている。即ち、無敵モードに対応する終了条件が対応付けられている。このように、本第 39 制御例では、第 3 終了条件（各キャラクタの残機の初期値の組み合わせ）にバリエーションを設ける構成としているため、同じラッシュモードでも、ラッシュモード中に大当たりまたは V 小当たりに当選する可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 1096 を参照して、本第 39 制御例における小当たり種別選択テーブル 202 f m の詳細について説明する。図 1096 は、この小当たり種別選択テーブル 202 f m の規定内容を示した図である。図 1096 に示した通り、本第 39 制御例における小当たり種別選択テーブル 202 f m には、小当たり種別として、「小当たり A 4 2」～「小当たり K 4 2」の 11 種類の小当たり種別が設けられている。このうち、「



小当たり A 4 2」～「小当たり H 4 2」は、V 小当たりであり、「小当たり I 4 2」～「小当たり K 4 2」は V 入賞が不可能な小当たりである。図 1 0 9 6 に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「0～4 4 7」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり A 4 2」が対応付けて規定されている。この「小当たり A 4 2」は、V 小当たりの一種であり、V 入賞が発生した場合に大当たり C 4 2（10 ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「0～6 5 5 3 5」の 6 5 5 3 6 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たり A 4 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「0～4 4 7」の 4 4 8 個であるため、小当たり種別として「小当たり A 4 2」が決定される割合は約 0.7%（4 4 8 / 6 5 5 3 6）である。

### 【3 3 6 9】

また、図 1 0 9 6 に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「4 4 8～3 1 3 0」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり B 4 2」が対応付けて規定されている。この「小当たり B 4 2」は、V 小当たりの一種であり、V 入賞が発生した場合に大当たり D 4 2（10 ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「0～6 5 5 3 5」の 6 5 5 3 6 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たり B 4 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「4 4 8～3 1 3 0」の 2 6 8 3 個であるため、小当たり種別として「小当たり B 4 2」が決定される割合は約 4.1%（2 6 8 3 / 6 5 5 3 6）である。また、図 1 0 9 6 に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「3 1 3 1～4 7 4 0」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり C 4 2」が対応付けて規定されている。この「小当たり C 4 2」は、V 小当たりの一種であり、V 入賞が発生した場合に大当たり E 4 2（10 ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「0～6 5 5 3 5」の 6 5 5 3 6 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たり C 4 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「3 1 3 1～4 7 4 0」の 1 6 1 0 個であるため、小当たり種別として「小当たり C 4 2」が決定される割合は約 2.5%（1 6 1 0 / 6 5 5 3 6）である。また、図 1 0 9 6 に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「4 7 4 1～4 9 1 9」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり D 4 2」が対応付けて規定されている。この「小当たり D 4 2」は、V 小当たりの一種であり、V 入賞が発生した場合に大当たり F 4 2（10 ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「0～6 5 5 3 5」の 6 5 5 3 6 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たり D 4 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「4 7 4 1～4 9 1 9」の 1 7 9 個であるため、小当たり種別として「小当たり C 4 2」が決定される割合は約 0.3%（1 7 9 / 6 5 5 3 6）である。

### 【3 3 7 0】

また、図 1 0 9 6 に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「4 9 2 0～7 9 3 7」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり E 4 2」が対応付けて規定されている。この「小当たり E 4 2」は、V 小当たりの一種であり、V 入賞が発生した場合に大当たり G 4 2（3 ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「0～6 5 5 3 5」の 6 5 5 3 6 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たり E 4 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「4 9 2 0～7 9 3 7」の 3 0 1 8 個であるため、小当たり種別として「小当たり C 4 2」が決定される割合は約 4.6%（3 0 1 8 / 6 5 5 3 6）である。また、図 1 0 9 6 に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「7 9 3 8～8 7 4 2」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり F 4 2」が対応付けて規定されている。この「小当たり F 4 2」は、V 小当たりの一種であり、V 入賞が発生した場合に大当たり H 4 2（3 ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「0～6 5 5 3 5」の 6 5 5 3 6 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たり F 4 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「7 9 3 8～8 7 4 2」の 8 0 5 個であるため、小当たり種別として「小当たり F 4 2」が決定される割合は約 1.2%（8 0 5 / 6 5 5 3 6）である。また、図 1 0 9 6 に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「8 7 4 3

10

20

30

40

50

「8903」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりG42」が対応付けて規定されている。この「小当たりG42」は、V小当たりの一種であり、V入賞が発生した場合に大当たりI42（3ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタC5の取り得る「0～65535」の65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりG42」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「8743～8903」の161個であるため、小当たり種別として「小当たりF42」が決定される割合は約0.2%（161 / 65536）である。

#### 【3371】

また、図1096に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「8904～8943」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりH42」が対応付けて規定されている。この「小当たりH42」は、V小当たりの一種であり、V入賞が発生した場合に大当たりJ42（3ラウンド大当たり）に当選する種別の小当たりである。小当たり種別カウンタC5の取り得る「0～65535」の65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりH42」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「8904～8943」の40個であるため、小当たり種別として「小当たりH42」が決定される割合は約0.1%（40 / 65536）である。また、図1096に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「8944～38728」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりI42」が対応付けて規定されている。この「小当たりI42」は、V入賞が不可能（困難）な小当たりの一種であり、当選した場合に第1小当たりカウンタ203s2の値が減算されることで冒険者のキャラクタ811aの残機が減算される契機となる小当たり種別（第1小当たり）でもある。小当たり種別カウンタC5の取り得る「0～65535」の65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりI42」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「8944～38728」の29785個であるため、小当たり種別として「小当たりH42」が決定される割合は約45.4%（29785 / 65536）である。第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約1 / 1.36であるため、第2特別図柄の抽選で第1小当たり（小当たりI42）に当選する確率は、約1 / 3（45.4% × 1 / 1.36）である。

#### 【3372】

また、図1096に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「38729～56599」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりJ42」が対応付けて規定されている。この「小当たりJ42」は、V入賞が不可能（困難）な小当たりの一種であり、当選した場合に第2小当たりカウンタ203s3の値が減算されることでウサギのキャラクタ811bの残機が減算される契機となる小当たり種別（第2小当たり）でもある。小当たり種別カウンタC5の取り得る「0～65535」の65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりJ42」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「38729～56599」の17871個であるため、小当たり種別として「小当たりJ42」が決定される割合は約27.3%（17871 / 65536）である。第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約1 / 1.36であるため、第2特別図柄の抽選で第2小当たり（小当たりJ42）に当選する確率は、約1 / 5（27.3% × 1 / 1.36）である。更に、図1096に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「56600～65535」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりK42」が対応付けて規定されている。この「小当たりK42」は、V入賞が不可能（困難）な小当たりの一種であり、当選した場合に第3小当たりカウンタ203s4の値が減算されることでガンマンのキャラクタ811cの残機が減算される契機となる小当たり種別（第2小当たり）でもある。小当たり種別カウンタC5の取り得る「0～65535」の65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりK42」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「56600～65535」の8936個であるため、小当たり種別として「小当たりK42」が決定される割合は約13.6%（8936 / 65536）である。第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約1 / 1.36であるため、第2特別図柄の抽選で第2小当たり（小当たりK42）に当選する確率は、約1 / 10（13.6

% × 1 / 1 . 3 6 ) である。

### 【 3 3 7 3 】

次に、図 1 0 9 1 ( b ) を参照して、本第 3 9 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 1 0 9 1 ( b ) は、本第 3 9 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示したブロック図である。図 1 0 9 1 ( b ) に示した通り、本第 3 9 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例（および第 1 の変形例）における R A M 2 0 3 の構成（図 1 0 6 5 参照）に対して、小当たりカウンタ 2 0 3 s に代えて、V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、および第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 が設けられている点、特図抽選カウンタ 2 0 3 m a が設けられている点、および時短リミットカウンタ 2 0 3 k b、減算待機フラグ 2 0 3 k c が削除されている点で相違している。V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1 は、時短状態において V 入賞可能な小当たりの当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判定するために参照されるカウンタであり、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2 は、時短状態において第 1 小当たりの当選回数が規定回数に到達したか否かを判定するために参照されるカウンタであり、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3 は、時短状態において第 2 小当たりの当選回数が規定回数に到達したか否かを判定するために参照されるカウンタであり、第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 は、時短状態において第 3 小当たりの当選回数が規定回数に到達したか否かを判定するために参照されるカウンタである。これらの V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、および第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 には、大当たり終了時に、大当たり種別および大当たり当選時の遊技状態に応じたカウンタ値が時短付与テーブル 2 0 2 e m（図 1 0 9 5 参照）から読み出されて設定される。

### 【 3 3 7 4 】

特図抽選カウンタ 2 0 3 m a は、天井抽選回数への到達有無を判定するために参照されるカウンタである。この特図抽選カウンタ 2 0 3 m a は、初期値が 0 に設定されており、特別図柄の抽選が実行される毎に値が 1 ずつ加算して更新され（図 1 1 0 0 の S 6 5 1 A 参照）、大当たり当選時に値が 0 にリセットされる。この特図抽選カウンタ 2 0 3 m a の値が 9 5 0 に到達した場合に、天井抽選回数に到達したと判定されて、無敵モードの一種である第 2 時短状態 A が設定される。即ち、実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態が設定される。次に、図 1 0 9 7 を参照して、本第 3 9 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 1 0 9 7 は、本第 3 9 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 1 0 9 7 に示した通り、本第 3 9 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例（および第 3 8 制御例）における R A M 2 2 3 の構成（図 1 0 4 8 参照）に対して、終了条件格納エリア 2 2 3 m a、最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b が追加されている点で相違する。また、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b が削除されている点でも相違している。終了条件格納エリア 2 2 3 m a は、時短終了条件を示すデータを格納するための記憶領域である。この終了条件格納エリア 2 2 3 m a に格納されているデータに応じて、各キャラクタの残機の表示設定や、残機の減算表示等を実行する。最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b は、時短最終変動の開始に基づいて開始されるバトル演出が継続する変動回数を示すカウンタ値が設定されるカウンタである。この最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b には、最終変動の開始時に保留されている第 2 特別図柄の保留球数が設定され（図 1 1 0 4 の S 4 4 5 3 A 参照）、第 2 特別図柄の変動表示が実行される毎に値が 1 ずつ減算される（図 1 1 0 3 の S 4 4 4 4 A 参照）。

### 【 3 3 7 5 】

< 第 3 9 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 0 9 8 から図 1 1 0 1 を参照して、本第 3 9 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 0 9 8 を参照して、本第 3 9 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（S 2 4 1 A）の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 4 1 A）は、上述した第 3

8 制御例の第 2 の変形例における特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 7 9 参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 7 9 参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第 1 図柄の変動パターンを選択するための処理である。この第 3 9 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 9 8 参照）のうち、S 4 0 1 ~ S 4 0 3 , S 4 0 5 ~ S 4 0 8、および S 4 2 1 B の各処理では、それぞれ上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例における特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 7 9 参照）の S 4 0 1 ~ S 4 0 3 , S 4 0 5 ~ S 4 0 8、および S 4 2 1 B の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 9 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 9 8 参照）では、S 4 0 3 の処理が終了すると、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 1 であるか否かを判別し（S 4 3 1 A）、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 1 であると判別した場合は（S 4 3 1 A : Y e s）、次いで、今回の特別図柄の抽選が第 2 特別図柄の抽選であるか否かを判別する（S 4 3 2 A）。S 4 3 2 A の処理において、今回の特別図柄の抽選が第 2 特別図柄の抽選であると判別した場合は（S 4 3 2 A : Y e s）、今回開始させる第 2 特別図柄の変動表示が終了することで時短状態が終了される（今回の変動表示が時短最終変動である）ことを意味するため、時短最終変動用テーブル 2 0 2 d m 3（図 1 0 9 4（b）参照）を読み出して（S 4 3 3 A）、処理を S 4 0 5 へと移行する。

10

### 【 3 3 7 6 】

一方で、S 4 3 1 A の処理において、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 1 ではないと判別した場合は（S 4 3 1 A : N o）、および S 4 3 2 A の処理において今回の特別図柄の抽選が第 2 特別図柄の抽選ではない（第 1 特別図柄の抽選である）と判別した場合は（S 4 3 2 A : N o）、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出して（S 4 3 4 A）、処理を S 4 0 5 へと移行する。S 4 3 4 A の処理では、遊技状態が通常状態であれば通常用テーブル 2 0 2 d m 1（図 1 0 9 3（b）参照）を読み出す一方で、時短状態であれば時短用テーブル 2 0 2 d m 2（図 1 0 9 4（a）参照）を読み出す。この特別図柄変動パターン選択処理（図 1 0 9 8 参照）を実行することで、時短最終変動であるか否かに応じて変動パターン選択テーブルを切り替えることができるので、より好適に変動パターンを設定することができる。次に、図 1 0 9 9 を参照して、本第 3 9 制御例における時短更新処理（S 2 4 2 A）の詳細について説明する。この時短更新処理は、上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例（および第 3 8 制御例）における時短更新処理（図 1 0 5 1 参照）に代えて実行される処理であり、時短更新処理（図 1 0 5 1 参照）と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新し、時短終了条件の成立有無を判定するための処理である。この第 3 9 制御例における時短更新処理（図 1 0 9 9 参照）のうち、S 6 0 1 ~ S 6 0 5 , S 6 0 7 , S 6 3 3 A ~ S 6 3 7 A、および S 6 3 9 A の各処理では、それぞれ上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例（および第 3 8 制御例）における時短更新処理（図 1 0 5 1 参照）の S 6 0 1 ~ S 6 0 5 , S 6 0 7 , S 6 3 3 A ~ S 6 3 7 A、および S 6 3 9 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 9 制御例における時短更新処理（図 1 0 9 9 参照）が開始されると、まず、天井抽選回数への到達有無を判別するための天井判定処理を実行し（S 6 4 1 A）、処理を S 6 0 1 へと移行する。この天井判定処理（S 6 4 1 A）の詳細については、図 1 1 0 0 を参照して後述する。

20

30

### 【 3 3 7 7 】

また、本第 3 9 制御例における時短更新処理（図 1 0 9 9 参照）では、S 6 0 5 の処理が終了すると、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、小当たりカウンタ各種（V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4）の値を全て 0 にリセットして（S 6 4 1 A）、処理を S 6 0 7 へと移行する。この S 6 4 1 A の処理は、時短終了条件を判定するための各種カウンタとして、第 3 8 制御例の変形例に対して、小当たりカウンタ 2 0 3 s に代えて V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 が設けられていることに伴う変更である。また、本第 3 9 制御例における時短更新処理（図 1 0 9 9 参照）では、S 6 0 4 の処理が終了すると、第 3 8 制御例の第 2 の変形例（および第 3 8 制御例）における小当たり時短更新処理

40

50

(図1052参照)に代えて小当たり時短更新処理を実行し(S642A)、処理をS633Aへと移行する。この小当たり時短更新処理(S642A)の詳細については、図1101を参照して後述する。更に、本第39制御例における時短更新処理(図1099参照)では、S637Aの処理が終了すると、時短カウンタ203h、および小当たりカウンタ各種(V小当たりカウンタ203s1、第1小当たりカウンタ203s2、第2小当たりカウンタ203s3、第3小当たりカウンタ203s4)の値を全て0にリセットして(S643A)、処理をS639Aへと移行する。このS643Aの処理は、S641Aの処理と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタとして、第38制御例の変形例に対して、小当たりカウンタ203sに代えてV小当たりカウンタ203s1、第1小当たりカウンタ203s2、第2小当たりカウンタ203s3、第3小当たりカウンタ203s4が設けられていることに伴う変更である。

10

### 【3378】

次に、図1100を参照して、本第39制御例における天井判定処理(S641A)の詳細について説明する。図1100は、この天井判定処理(S641A)を示すフローチャートである。この天井判定処理(S641A)では、まず、特図抽選カウンタ203maの値に1を加算して更新し(S651A)、加算後の特図抽選カウンタ203maの値が950になったか否かを判別する(S652A)。S652Aの処理において、特図抽選カウンタ203maの値が950になったと判別した場合は(S652A:Yes)、天井抽選回数に到達したと判定して、第2時短状態Aを設定するためのS653A~S655Aの各処理を実行する。即ち、遊技状態を第2時短状態に設定し(S653A)、天井抽選回数到達を時短付与契機とする時短終了条件を時短付与テーブル202em(図1095参照)から読み出して各種カウンタ(時短カウンタ203h、V小当たりカウンタ203s1、第1小当たりカウンタ203s2、第2小当たりカウンタ203s3、第3小当たりカウンタ203s4、特図2カウンタ203t)に加算して更新し(S654A)、第2時短状態を示す状態コマンドを設定して(S655A)、本処理を終了する。これに対して、S652Aの処理において、加算後の特図抽選カウンタ203maの値が950ではないと判別した場合は(S652A:No)、天井抽選回数に到達していないと判定して、S653A~S655Aの各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。この天井判定処理(図1100参照)を実行することにより、大当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が950回に到達することで有利な第2時短状態A(無敵モード)へと移行させることができるので、特に、ある程度多い特別図柄の抽選回数(例えば、600回)に渡って連続して外れとなった後においては、大当たりに当選することよりも、外れが天井抽選回数まで連続することを期待させることができる。よって、所謂ハマリが発生したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。

20

30

### 【3379】

次に、図1101を参照して、上述した小当たり時短更新処理(S642A)の詳細について説明する。この小当たり時短更新処理(S642A)は、上述した第38制御例の第2の変形例(および第38制御例)における小当たり時短更新処理(図1052参照)に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理(図1052参照)と同様に、小当たり当選に基づく時短終了条件の成立有無を判定するための処理である。図1101は、この小当たり時短更新処理(S642A)を示すフローチャートである。この第39制御例における小当たり時短更新処理(図1101参照)のうち、S701、S704、およびS706の各処理では、それぞれ上述した第38制御例の第2の変形例(および第38制御例)における小当たり時短更新処理(図1052参照)のS701、S704、およびS706の各処理と同一の処理が実行される。また、本第39制御例における小当たり時短更新処理(図1101参照)では、S701の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合に(S701:Yes)、次いで、今回の小当たりの種別がV小当たり(小当たりA42~H42のいずれか)であるか否かを判別する(S721A)。

40

### 【3380】

50

S 7 2 1 A の処理において、今回の小当たりが V 小当たりである（小当たり A 4 2 ~ H 4 2 のいずれかである）と判別した場合は（S 7 2 1 A : Y e s）、V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1 の値を 1 減算して更新し（S 7 2 2 A）、減算後の V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1 の値が 0 になったか否かを判別する（S 7 2 3 A）。S 7 2 3 A の処理において、減算後の V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1 の値が 0 に更新されたと判別した場合は（S 7 2 3 A : Y e s）、時短状態の終了条件（第 2 終了条件）が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるための S 7 0 4、S 7 2 4 A、S 7 0 6 の各処理を実行する。即ち、遊技状態を通常状態に設定し（S 7 0 4）、時短カウンタ 2 0 3 h、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、および全ての小当たりカウンタ（V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4）のカウンタ値を 0 にリセットする（S 7 2 4 A）。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して（S 7 0 6 A）、本処理を終了する。これに対し、S 7 2 3 A の処理において、減算後の V 小当たりカウンタ 2 0 3 s 1 の値が 0 になっていないと判別した場合は（S 7 2 3 A : N o）、時短状態の終了条件が成立していないことを意味するため、S 7 0 4、S 7 2 4 A、S 7 0 6 の各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。一方で、S 7 2 1 A の処理において、今回の小当たりが V 小当たりではないと判別した場合は（S 7 2 1 A : N o）、今回の小当たりが第 1 ~ 第 3 小当たり（小当たり I 4 2 ~ K 4 2）のいずれかであることを意味するため、今回の小当たり種別に対応する小当たりカウンタの値を 1 減算して更新する（S 7 2 5 A）。S 7 2 5 A の処理では、今回の小当たりが第 1 小当たり（小当たり I 4 2）であれば、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2 を 1 減算して更新し、第 2 小当たり（小当たり J 4 2）であれば、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3 を 1 減算して更新し、第 3 小当たり（小当たり K 4 2）であれば、第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 を 1 減算して更新する。

#### 【 3 3 8 1 】

S 7 2 5 A の処理が終了すると、次いで、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、および第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 のカウンタ値が全て 0 になったか否かを判別し（S 7 2 6 A）、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、および第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 のカウンタ値が全て 0 になったと判別した場合は（S 7 2 6 A : Y e s）、時短終了条件（第 3 終了条件）が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるための S 7 0 4、S 7 2 4 A、S 7 0 6 の各処理を実行して、本処理を終了する。これに対し、S 7 2 6 A の処理において、第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、および第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 のうちいずれかが 0 になっていないと判別した場合は（S 7 2 6 A : N o）、時短状態の終了条件（第 3 終了条件）が成立していないことを意味するため、時短状態を終了させるための S 7 0 4、S 7 2 4 A、S 7 0 6 の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この小当たり時短更新処理（図 1 1 0 1 参照）を実行することにより、第 1 ~ 第 3 小当たりの当選回数が全て規定回数に到達するまで時短状態が継続し得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 3 3 8 2 】

< 第 3 9 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 1 0 2 から図 1 1 0 4 を参照して、本第 3 9 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 1 0 2 を参照して、本第 3 9 制御例における変動演出設定処理（S 4 3 2 1 A）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（S 4 3 2 1 A）は、上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例における変動演出設定処理（図 1 0 8 2 参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図 1 0 8 2 参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 1 1 0 2 は、この変動演出設定処理（S 4 3 2 1 A）を示すフローチャートである。この第 3 9 制御例における変動演出設定処理（図 1 1 0 2 参照）のうち、S 4 4 0 1、S 4 4 0 3、および S

4 4 2 1 A の各処理では、それぞれ上述した第 3 8 制御例の第 2 の変形例における変動演出設定処理（図 1 0 8 2 参照）の S 4 4 0 1 , S 4 4 0 3、および S 4 4 2 1 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 9 制御例における変動演出設定処理（図 1 1 0 2 参照）では、S 4 4 0 1 の処理が終了すると、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し（S 4 4 4 1 A）、時短状態であると判別した場合は（S 4 4 4 1 A : Y e s）、時短状態における変動表示演出の演出態様を設定するための時短中演出設定処理を実行して（S 4 4 4 2 A）、本処理を終了する。この時短中演出設定処理（S 4 4 4 2 A）の詳細については、図 1 1 0 3 を参照して後述する。

### 【 3 3 8 3 】

また、本第 3 9 制御例における変動演出設定処理（図 1 1 0 2 参照）では、S 4 4 0 3 の処理において、今回の特別図柄の抽選が第 2 特別図柄の抽選であると判別した場合には（S 4 4 0 3 : Y e s）、最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し（S 4 4 4 3 A）、最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b の値が 0 より大きい値であると判別した場合は（S 4 4 4 3 A : Y e s）、最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b の値を 1 減算して更新し（S 4 4 4 4 A）、処理を S 4 4 4 7 A へと移行する。一方、S 4 4 4 3 A の処理において、最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合は（S 4 4 4 3 A : N o）、次いで、抽選結果が完全外れ又は非 V 小当たりであるか否かを判別し（S 4 4 4 5 A）、今回の特別図柄の抽選結果が完全外れでも非 V 小当たりでもない（即ち、大当たり、V 小当たり、または時短図柄当選のいずれかである）と判別した場合は（S 4 4 4 5 A : N o）、抽選結果を報知するための報知演出を設定して（S 4 4 4 6 A）、処理を S 4 4 4 7 A へと移行する。一方で、S 4 4 4 5 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が完全外れ又は非 V 小当たりであると判別した場合は（S 4 4 4 5 A）、S 4 4 4 6 A の処理をスキップして、処理を S 4 4 4 7 A へと移行する。S 4 4 4 7 A の処理では、抽選結果に応じた小表示領域 D m 8 における変動表示態様を設定して（S 4 4 4 7 A）、本処理を終了する。

### 【 3 3 8 4 】

次に、図 1 1 0 3 を参照して、上述した時短中演出設定処理（S 4 4 4 2 A）の詳細について説明する。図 1 1 0 3 は、この時短中演出設定処理（S 4 4 4 2 A）を示すフローチャートである。この時短中演出設定処理（S 4 4 4 2 A）が実行されると、まず、時短状態における最終変動であるか否か（即ち、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 1 の状態で第 2 特別図柄に対応する変動パターンコマンドを受信したか否か）を判別し（S 4 4 5 1 A）、時短状態における最終変動であると判別した場合は（S 4 4 5 1 A : Y e s）、第 2 特別図柄の先読み結果を加味した変動表示態様を設定する（S 4 4 5 2 A）。即ち、今回の特別図柄の抽選結果、および第 2 特別図柄の保留球の中に大当たりまたは V 小当たりが存在する場合は、当たりを報知する（怪獣のキャラクタ 8 2 1 に勝利する）演出態様の変動表示態様を設定する一方で、今回の特別図柄の抽選結果も第 2 特別図柄の保留球も全て完全外れ又は非 V 小当たりであると判別した場合は、外れを報知する（怪獣のキャラクタ 8 2 1 に敗北する）演出態様の変動表示態様を設定する。S 4 4 5 2 A の処理が終了すると、最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b に対して報知対象の第 2 特別図柄の変動表示までの変動回数を示すカウンタ値を設定して（S 4 4 5 3 A）、本処理を終了する。S 4 4 5 3 A の処理では、外れを報知する演出態様の場合、現在の保留球数に対応するカウンタ値を設定する一方で、当たりを報知する演出態様の場合、当たりとなる保留球までの保留球数に対応するカウンタ値を設定する。

### 【 3 3 8 5 】

一方で、S 4 4 5 1 A の処理において、時短最終変動ではないと判別した場合は（S 4 4 5 1 A : N o）、今回の特別図柄の抽選結果が大当たり又は V 小当たりのどちらかであるか否かを判別し（S 4 4 5 4 A）、抽選結果が大当たり又は V 小当たりのどちらかであると判別した場合は（S 4 4 5 4 A : Y e s）、今回の抽選結果に応じた変動演出の演出態様を決定して（S 4 4 5 6 A）、本処理を終了する。一方、S 4 4 5 4 A の処理において、今回の抽選結果が大当たりでも V 小当たりでもないと判別した場合は（S 4 4 5 4 A

： N o )、次に、今回の抽選結果が 5 秒間の変動時間の完全外れ変動であるか否かを判別し ( S 4 4 5 5 A )、抽選結果が 5 秒間の変動時間の完全外れ変動であれば ( S 4 4 5 5 A : Y e s )、処理を S 4 4 5 6 A へと移行する。これに対し、 S 4 4 5 5 A の処理において、抽選結果が 5 秒間の変動時間の完全外れ変動ではないと判別した場合は ( S 4 4 5 5 A : N o )、今回の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し ( S 4 4 5 7 A )、時短図柄当選であれば ( S 4 4 5 7 A : Y e s )、終了条件格納エリア 2 2 3 m a の第 1 ~ 第 3 小当たりに対応する規定回数にそれぞれ 1 0 回、7 回、および 3 回を加算して更新し ( S 4 4 5 8 A )、残機回復演出 ( 図 1 0 8 7 参照 ) の実行を設定して ( S 4 4 5 9 A )、本処理を終了する。また、 S 4 4 5 7 A の処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は ( S 4 4 5 7 A : N o )、抽選結果が非 V 小当たりであるか否かを判別し ( S 4 4 6 0 A )、抽選結果が非 V 小当たりであれば ( S 4 4 6 0 A : Y e s )、非 V 小当たり時の演出態様を設定するための非 V 小当たり時処理を実行し ( S 4 4 6 1 A )、本処理を終了する。この非 V 小当たり時処理 ( S 4 4 6 1 A ) の詳細については、図 1 1 0 4 を参照して後述する。これに対し、 S 4 4 6 0 A の処理において、今回の抽選結果が非 V 小当たりでもないとして判別した場合は ( S 4 4 6 0 A : N o )、今回の抽選結果が 1 5 秒間の変動時間の完全外れ変動であることを意味するため、残機回復演出 ( 図 1 0 8 7 参照 ) と同様に宝箱 8 1 0 が出現するが、回復薬 8 1 0 d が出現せず、残機が回復することもないガセ残機回復演出の実行を設定して ( S 4 4 6 2 A )、本処理を終了する。

10

### 【 3 3 8 6 】

20

次に、図 1 1 0 4 を参照して、上述した非 V 小当たり時処理 ( S 4 4 6 1 A ) の詳細について説明する。図 1 1 0 4 は、この非 V 小当たり時処理 ( S 4 4 6 1 A ) を示すフローチャートである。図 1 1 0 4 に示した通り、非 V 小当たり時処理 ( S 4 4 6 1 A ) が実行されると、まず、終了条件格納エリア 2 2 3 m a のデータを読み出して ( S 4 4 7 1 A )、今回の非 V 小当たりに対応する規定回数が既に 0 であるか否かを判別する ( S 4 4 7 3 A )。 S 4 4 7 3 A の処理において、今回の非 V 小当たりに対応する規定回数が既に 0 であると判別した場合は ( S 4 4 7 3 A : Y e s )、ガセ残機回復演出の実行を設定して ( S 4 4 7 2 A )、本処理を終了する。一方、 S 4 4 7 3 A の処理において、今回の非 V 小当たりに対応する規定回数が 0 ではないと判別した場合は ( S 4 4 7 3 A : N o )、今回の非 V 小当たりに対応する規定回数を 1 減算して更新し ( S 4 4 7 4 A )、今回の減算により全ての非 V 小当たりの規定回数が 0 になったか否かを判別する ( S 4 4 7 5 A )。 S 4 4 7 5 A の処理において、全ての非 V 小当たりの規定回数が 0 になってはいないと判別した場合は ( S 4 4 7 5 A : N o )、今回の非 V 小当たりに対応する残機減少演出 ( 図 1 0 8 6 ( a ) 参照 ) の実行を設定して ( S 4 4 7 6 A )、本処理を終了する。

30

### 【 3 3 8 7 】

一方、 S 4 4 7 5 A の処理において、全ての非 V 小当たりの規定回数が 0 になったと判別した場合は ( S 4 4 7 5 A : Y e s )、第 2 特別図柄の保留球の先読み結果も加味した変動表示態様を設定する ( S 4 4 7 7 A )。即ち、今回の特別図柄の抽選結果、および第 2 特別図柄の保留球の中に大当たりまたは V 小当たりが存在する場合は、当たりを報知する ( 怪獣のキャラクタ 8 2 1 に勝利する ) 演出態様の変動表示態様を設定する一方で、今回の特別図柄の抽選結果も第 2 特別図柄の保留球も全て完全外れ又は非 V 小当たりであると判別した場合は、ラッシュ終了を報知する ( 怪獣のキャラクタ 8 2 1 に敗北する ) 演出態様の変動表示態様を設定する。 S 4 4 7 7 A の処理が終了すると、最終変動演出カウンタ 2 2 3 m b に対して報知対象の第 2 特別図柄の変動表示までの変動回数を示すカウンタ値を設定して ( S 4 4 7 8 A )、本処理を終了する。 S 4 4 7 8 A の処理では、外れを報知する演出態様の場合、現在の保留球数に対応するカウンタ値を設定する一方で、当たりを報知する演出態様の場合、当たりとなる保留球までの保留球数に対応するカウンタ値を設定する。この非 V 小当たり時処理を実行することで、対応するキャラクタの残機が残っていれば、非 V 小当たりに当選した場合に、対応するキャラクタの残機を減少させる演出を実行することができ、既に対応するキャラクタの残機が 0 であれば、ガセ残機回復演出

40

50



を実行することができる。よって、残機が0のキャラクタが更に怪獣のキャラクタ821に敗北する矛盾した演出内容となってしまうことを防止できるので、演出態様をより好適に設定することができる。

#### 【3388】

以上説明した通り、本第39制御例におけるパチンコ機10では、時短終了条件として、複数の異なる条件が全て成立した場合に成立する終了条件を設ける構成とした。より具体的には、小当たり種別として、実質的に大当たりが確定するV小当たりに加えて、遊技球を入球させたとしても特定領域650e3へと遊技球が誘導され得ない(切替部材650hが通常排出流路650e1側に遊技球を誘導する配置となっている期間にのみ開閉扉650f1が開放される)小当たり種別を複数(第1小当たり、第2小当たり、および第3小当たり)設ける構成とし、時短状態に移行した後で、特別図柄の抽選で第1小当たり(第1の抽選結果)に予め定められた第1回数当選した場合に成立する第1条件と、第2小当たり(第2の抽選結果)に予め定められた第2回数当選した場合に成立する第2条件と、第3小当たり(第3の抽選結果)に予め定められた第3回数当選することで成立する第3条件と、が全て成立した場合にのみ成立する時短終了条件(第3終了条件)を設ける構成している。このように構成することで、第1条件と、第2条件と、第3条件とのうち、1又は複数の条件が成立していたとしても、少なくとも1の条件が未成立である間は、有利な時短状態が継続され得る斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3389】

なお、本第39制御例では、時短状態の設定条件が成立した場合に、第1～第3小当たりのそれぞれの当選回数の規定回数を設定し、当該時短状態において第1～第3小当たりの当選回数が全て規定回数に到達した場合に、第3終了条件が成立して時短状態が終了される一方で、少なくとも1の小当たりの当選回数が規定回数に未到達である間は、少なくとも第3終了条件が成立しない(他の終了条件は成立し得る)ように構成していたが、第3終了条件の判定対象となる小当たりの種別は、これに限られるものではなく、第39制御例における3種類よりも多くしてもよいし、少なくしてもよい。小当たり種別を少なくすることで、時短状態の遊技性をよりシンプルにすることができるので、遊技者にとって理解し易い遊技性を実現することができる。また、逆に、小当たり種別を多くすることで、時短状態中に怪獣のキャラクタ821とバトルを行う可能性があるキャラクタの種別をより多くすることができるので、演出態様を多様化させることができる。本第39制御例では、時短状態の設定条件が成立した場合に、第1～第3小当たりのそれぞれの当選回数の規定回数を設定し、当該時短状態において第1～第3小当たりの当選回数が全て規定回数に到達した場合に、第3終了条件が成立して時短状態が終了される一方で、少なくとも1の小当たりの当選回数が規定回数に未到達である間は、少なくとも第3終了条件が成立しない(他の終了条件は成立し得る)ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第1～第3小当たりのうちいずれかの当選回数が規定回数に到達した場合に時短状態を終了させる構成としてもよい。即ち、時短状態において怪獣のキャラクタ821とバトルを行う可能性がある複数のキャラクタのうち、1のキャラクタの残機が0になった時点で時短状態が終了されるように構成してもよい。このように構成することで、リーチが発生した場合に、なるべく残機数が多いキャラクタが対戦相手に決定されることを願わせる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3390】

本第39制御例では、時短状態における第1～第3小当たりのそれぞれの当選回数の規定回数を、1の時短状態が終了するまでの間、固定化する構成としていたが、状況に応じて規定回数が可変するように構成してもよい。即ち、第1小当たりの当選回数が特定回数未満である場合は、第1小当たりの当選回数が特定回数未満の回数である第1回数に到達し、第2小当たりの当選回数が第2回数に到達し、第3小当たりの当選回数が第3回数に到達したことに基づいて時短状態が終了される(第3終了条件が成立する)一方で、第1

小当たりの当選回数が特定回数以上となった場合は、第 1 小当たりの当選回数が特定回数以上の回数である第 4 回数に到達し、第 2 小当たりの当選回数が第 2 回数よりも多い第 5 回数に到達し、第 3 小当たりの当選回数が第 3 回数よりも多い第 6 回数に到達したことに基づいて時短状態が終了される（第 3 終了条件が成立する）ように構成してもよい。より具体的には、例えば、時短状態において第 1 小当たりの当選回数が 10 回未満の範囲内においては、第 1 小当たりの当選回数が 5 回以上となり、第 2 小当たりの当選回数が 3 回以上となり、第 3 小当たりの当選回数が 1 回以上となったことに基づいて第 3 終了条件が成立する一方で、第 1 小当たりの当選回数が 10 回以上の範囲においては、第 1 小当たりの当選回数が 15 回以上となり、第 2 小当たりの当選回数が 6 回以上となり、第 3 小当たりの当選回数が 2 回以上となったことに基づいて第 3 終了条件が成立するように構成してもよい。このように構成することで、時短状態の序盤においては、第 1 小当たりの当選回数が増加しないことを期待させる遊技性となる一方で、第 1 小当たりの当選回数が 5 回を超えて冒険者のキャラクタ 8 1 1 a の残機が 0 になった後においては、第 1 小当たりに多く当選して当選回数が 10 回を超えることを期待させる遊技性を実現することができる。言い換えれば、第 1 小当たりの当選回数が第 1 回数（5 回）未満であるか、第 1 回数以上であるかによって、真逆となる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、状況に応じて時短回数を可変させる構成の別例として、時短状態における第 2 特別図柄の抽選回数が特定の抽選回数未満の範囲においては、第 1 小当たりの当選回数が第 1 回数に到達し、第 2 小当たりの当選回数が第 2 回数に到達し、第 3 小当たりの当選回数が第 3 回数に到達したことに基づいて時短状態が終了される（第 3 終了条件が成立する）一方で、第 2 特別図柄の抽選回数が特定の抽選回数以上となった場合は、第 1 小当たりの当選回数が第 1 回数よりも多い第 4 回数に到達し、第 2 小当たりの当選回数が第 2 回数よりも多い第 5 回数に到達し、第 3 小当たりの当選回数が第 3 回数よりも多い第 6 回数に到達したことに基づいて時短状態が終了される（第 3 終了条件が成立する）ように構成してもよい。このように構成することで、第 2 特別図柄の抽選回数が特定回数となるまで第 3 終了条件を成立しなければ、第 3 終了条件が成立し難い状態となるため、第 2 特別図柄の抽選回数に注目して遊技を行わせることができる。これらの場合において、第 1～第 3 小当たりの規定回数が増加する条件が成立した場合に、時短図柄当選が発生した場合と同様に、残機回復演出（図 1087 参照）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して規定回数が増加して第 3 終了条件が成立し難くなったということを容易に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、上記の変形例では、所定条件が成立することで第 1～第 3 小当たりの当選回数の規定回数を増加させる場合を例示していたが、逆に、一部、又は全部の小当たりの規定回数を減少させる構成としてもよい。このように構成することで、早期に大当たりまたは V 小当たりに当選することをより強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、本第 39 制御例では、通常状態よりも時短状態の方が V 小当たり当選に基づく大当たり当選が発生し易くなるため、大当たり遊技は、後述する第 58 制御例における有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技の別形態である。

### 【3391】

本第 39 制御例では、時短状態において、キャラクタ 8 1 1 a～8 1 1 c の残機数を表示することで、第 1～第 3 小当たりが全て規定回数に到達したことに基づいて成立する第 3 終了条件が成立するまでの各小当たりの残りの当選回数を遊技者が容易に把握可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、キャラクタの種別を秘匿して、何れかのキャラクタの残機が減った（いずれかの小当たりの規定回数までの残回数が減少した）ことのみを報知する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、第 3 終了条件が成立するまでの各小当たりの残りの当選回数を正確に把握することを困難にすることができるので、時短状態がいつまで続くかわからない遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

### 【3392】

本第 3 9 制御例では、時短状態において V 入賞を発生させることが困難な第 1 ~ 第 3 小当たりの当選回数がそれぞれ規定回数に到達することで第 3 終了条件が成立して時短状態が終了される用に構成していたが、第 3 終了条件を成立させ得る抽選結果は、V 入賞を発生させることが困難な小当たりに限定されるものではなく、任意に定めることができる。例えば、変動時間が第 1 期間に設定される外れ抽選結果、第 2 期間に設定される外れ抽選結果、第 3 期間に設定される外れ抽選結果に規定回数を設定し、全ての外れ抽選結果となった回数が規定回数に当選した場合に時短状態を終了させる構成としてもよい。また、大当たり当選や V 小当たり当選の回数を第 3 終了条件に含めてもよい。具体的には、例えば、V 入賞不可能な小当たりに 5 回当選し、且つ、V 小当たりに 1 回当選し、且つ、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、第 3 終了条件が成立するように構成してもよい。この制御は、特に、時短状態よりも通常状態において大当たり遊技の実行が設定された方が有利な仕様において、これまでにない斬新な遊技性を実現することができる。即ち、V 小当たりに当選した場合に、敢えて V 入賞を回避しておいて、その後に V 入賞不可能な小当たりの当選回数が規定回数に到達した後で大当たりに当選した場合に、当該大当たり当選時に時短終了条件を成立させて有利度合いを高めることが可能となるため、時短状態中に V 小当たりに当選した場合に、有利度合いが低くなるが、V 入賞を発生させて確実に大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行うか、大当たりに当選せずに時短回数に到達して時短状態が終了されるリスクがあるが、V 入賞を回避して、有利度合いが高い大当たり当選を目指すかを遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、第 3 終了条件を成立させ得る条件は、抽選結果に限られるものでもなく、他の条件を採用してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の抽選回数の合計や、第 2 特別図柄の抽選回数を、第 3 終了条件を成立させ得る条件の一部又は全部として採用してもよい。具体的には、例えば、第 1 ~ 第 3 小当たりの当選回数がそれぞれ 1 回以上となり、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 10 回以上となることで第 3 終了条件が成立するように構成してもよい。このように構成することで、第 3 終了条件が成立するまでの最低の特別図柄の抽選回数を 10 回に固定化することができる。つまり、早々に第 1 ~ 第 3 小当たりの規定回数に到達してしまったとしても、第 2 特別図柄の抽選回数の規定回数を満たすまでは時短状態の継続が保証されるため、遊技者を落胆させ難くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 3 3 9 3 】

本第 3 9 制御例では、時短状態において各キャラクタの残機数を、第 1 ~ 第 3 小当たりの規定回数に対する残りの当選回数（第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 のカウンタ値）に一致させる構成としていたが、これに限られるものではない。実際にはカウンタ値が減算されていない（例えば、完全外れや既に残機が 0 となったキャラクタに対応する小当たりに当選した）にもかかわらず、残機が減少する演出が所定割合で実行されるように構成してもよい。また、例えば、残機ストック演出において報知される残機数として、実際の第 1 ~ 第 3 小当たりの当選回数の規定回数よりも少ない残機数が報知され得る構成としてもよい。つまり、実際のカウンタ値よりも残機数が少なくなり得る演出動作としてもよい。この場合において、残機数が実際のカウンタ値よりも少なく報知されている状態で所定の報知条件（例えば、全てのキャラクタの残機数が 0 になったタイミングや、特定回数の特別図柄の抽選が実行されたタイミング）が成立した場合に、残機数を上乘せすることで実際の残機数を報知する演出を実行してもよい。このように構成することで、各キャラクタの残機数が少なくなってきたとしても、残機数を上乘せする演出が発生することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 3 3 9 4 】

また、各キャラクタの残機数と、第 1 ~ 第 3 小当たりの規定回数に対する残りの当選回数（第 1 小当たりカウンタ 2 0 3 s 2、第 2 小当たりカウンタ 2 0 3 s 3、第 3 小当たりカウンタ 2 0 3 s 4 のカウンタ値）とが不一致となることを許容する演出制御の別例とし

て、例えば、各キャラクタの残機数が0になり難くなるように、所定条件下で、実際に当選した小当たりの種別に対応するキャラクタとは異なるキャラクタの残機を減少可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、冒険者のキャラクタ811aおよびガンマンのキャラクタ811cの残機が共に1、ウサギのキャラクタ811bの残機が4という状況下において、第1小当たり（冒険者のキャラクタ811aに対応する小当たり）、または第3小当たり（ガンマンのキャラクタ811cに対応する小当たり）に当選した場合、即ち、対応するキャラクタの残機を減少させることで当該キャラクタの残機が0となってしまう場合に、残機に余裕がある（残機が2以上残っている）キャラクタ（ウサギのキャラクタ811b）の残機を減少させる演出を実行する構成としてもよい。つまり、一部のキャラクタ（第1のキャラクタ）の残機が特定数（1機）となっている状況下において、残機に余裕があるキャラクタ（第2のキャラクタ）の残機数を、対応する小当たりカウンタの値よりも少ない残機数に報知する代わりに、特定数以下の残機となっている第1のキャラクタの残機を減らす演出を回避する（対応する小当たりカウンタの値よりも多い残機数を報知する）構成としてもよい。そして、実際よりも少ない残機数に報知していた第2のキャラクタの残機数が所定数以下（例えば、2機以下）となった状態で当該第2のキャラクタに対応する小当たりに当選した場合に、第2のキャラクタの残機数に代えて第1のキャラクタの残機数を減算する演出を実行することにより帳尻を合わせ、最終的に第3終了条件が成立するタイミングと、全てのキャラクタの残機が0になるタイミングとを一致させるように構成してもよい。このように構成することで、各キャラクタの残機が0となり難くすることができるので、複数のキャラクタの残機が残っていることに対する安心感を遊技者に抱かせ易くすることができる。よって、時短状態中の遊技をより安心して行わせることができる。また、逆に、一部のキャラクタの残機がより多く残り易くなるように構成してもよい。つまり、残機数が所定数以上（例えば、5機以上）残っている一部のキャラクタ（特定のキャラクタ）に対応する小当たりに当選した場合に、第1のキャラクタの残機数に代えて、残機数が1以上の他のキャラクタの残機数を減少させる構成としてもよい。そして、他のキャラクタの残機数が見た目上0になった状態（対応する小当たりカウンタの値が1以上であるにもかかわらず残機の表示のみ0になっている状態）で更に他のキャラクタに対応する小当たりに当選した場合に、特定のキャラクタの残機を減少させる演出を実行することで帳尻を合わせ、最終的に第3終了条件が成立するタイミングと、全てのキャラクタの残機が0になるタイミングとを一致させるように構成してもよい。このように構成することで、特定のキャラクタの残機数が多い状態をより長く継続させることができるため、特定のキャラクタに対応する種別の小当たりに当選し続けなければ時短状態が継続するかのようにならせることができ、時短状態がより長く継続しそうだと遊技者に対して思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3395】

本第39制御例では、時短状態においてリーチ演出に発展した場合に味方キャラクタ（キャラクタ811a～811c）と対戦する（バトルを行う）敵キャラクタとして、1種類のキャラクタ（怪獣のキャラクタ821）のみを設ける構成としていたが、敵キャラクタは複数の種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この場合において、選択される敵キャラクタの種別によって味方キャラクタが敗北した場合の残機数の減少数を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、敵キャラクタとして第1～第3の敵キャラクタを設ける構成とし、第1の敵キャラクタに敗北した場合、対戦相手として決定された味方のキャラクタの残機数が1機減少し、第2の敵キャラクタに敗北した場合は、対戦相手として決定された味方のキャラクタの残機数が最大で2機（残機が1機以下の場合は残機数を0まで）減少し、第3の敵キャラクタに敗北した場合は、対戦相手として決定された味方のキャラクタの残機数が最大で3機（残機が2機以下の場合は残機数を0まで）減少するように構成してもよい。この場合、残機ストックチャンス演出において残機数を実際よりも多く報知する場合を設けておき（または第1～第3

小当たり当選時に対応する小当たりカウンタ値が0でない場合でも所定割合でガセ残機回復演出を実行することで実際よりも多い残機数となる場合を設けておき)、所定契機で第2の敵キャラクタや第3の敵キャラクタに敗北する演出を実行して多く報知していた分の残機を減少させて残機の帳尻を合わせたり、逆に、第2の敵キャラクタや第3の敵キャラクタに敗北する演出を実行して実際の小当たりカウンタのカウンタ値よりも少ない残機数を報知しておいて、その後に残機上乘せ演出等により帳尻を合わせる演出動作を行う構成としてもよい。このように構成することで、残機の減少態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、この場合において、大当たりまたはV小当たり当選時に選択される割合は、第3の敵キャラクタが最も高くなり、第1の敵キャラクタが最も少なくなるように構成してもよい。このように構成することで、第3の敵キャラクタが選択された場合は、大当たり又はV小当たりの期待度が高いものの、敗北した場合に多くの残機が減少されるハイリスクハイリターンのバトル演出となり、第1のキャラクタが選択された場合は、大当たり又はV小当たりの期待度が低いものの、敗北したとしても残機が1しか減少されないローリスクローリターンのバトル演出となり、第2の敵キャラクタはこれらの中間リスクおよびリターンのバトル演出となるので、決定される敵キャラクタの種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとの組み合わせによって大当たり(またはV小当たり)となる期待度を示唆可能に構成してもよい。具体的には、例えば、基本的に、冒険者のキャラクタ811aがバトル(対戦)を行う場合、第1の敵キャラクタよりも第2の敵キャラクタの方が大当たり期待度が高くなり(第1小当たりの場合に選択され難くなり)、且つ、第2の敵キャラクタよりも第3の敵キャラクタの方が大当たり期待度が高くなる(第1小当たりの場合に選択され難くなる)一方で、ウサギのキャラクタ811bがバトルを行う場合、第2の敵キャラクタの大当たり期待度が最も高くなり、第1の敵キャラクタの大当たり期待度が最も低くなるように構成してもよい。また、ガンマンのキャラクタ811cがバトルを行う場合、第1の敵キャラクタが選択されることで大当たり又は小当たり当選が確定し(第3小当たりでは選択され得ず)、且つ、第3小当たりよりも第2小当たりの方が大当たり期待度が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、味方キャラクタと敵キャラクタとの組み合わせにも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

30

#### 【3396】

本第39制御例では、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、各種カウンタに対して、時短図柄に対応するカウンタ値が加算されるように構成していた。つまり、時短図柄当選が発生すると、必ず有利度合いが高くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短終了条件が異なる複数の時短図柄の種別を設ける構成とし、時短状態において時短図柄当選が発生した場合は、対応する時短終了条件を各種カウンタ値に上書きする構成としてもよい。このように構成することにより、時短図柄当選が発生した場合に、設定される時短終了条件(各キャラクタの残機)に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3397】

本第39制御例では、時短終了条件として、複数の異なる条件が全て成立した場合に成立する第3終了条件を設ける構成とし、いずれか1の条件が未成立の間は、他の終了条件が成立していないことを条件として、時短状態が維持される(有利度合いが維持される)ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態において終了条件を構成する各条件が成立する毎に、時短状態の有利度合いが可変するように構成してもよい。具体的には、例えば、終了条件を構成する条件として第1~第3条件を設ける構成とし、第1条件が成立することで、変動時間が長い変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択する制御に切り替わり、第2条件が成立することで、普通図柄の当たり当選時に電動役物640aへと遊技球が入球困難となる開放パターンが選択される割合が高くなり、第3条件が成立することで、普通図柄の変動時間が長くなるように制御してもよ

40

50

い。そして、第 1 ～ 第 3 条件が全て成立した場合に、時短状態が終了されるように構成してもよい。このように構成することで、条件が成立する毎に時短状態の有利度合いが低下していく遊技性を実現することができるので、各条件が成立するよりも前に大当たりまたは小当たりに当選させたいと強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、成立した条件が多くなる程時短状態の有利度合いが向上するように構成してもよい。この場合、いずれかの条件が早期に成立すること、および、全ての条件が成立しないことを遊技者に対して期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、時短状態の有利度合いが高くなる条件と、低くなる条件と、を設ける構成としてもよいし、成立する順序によって有利度合いが可変するように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が継続している間、成立した条件の種別や成立順に注目して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、同一の時短状態の有利度合いを可変させる制御に限られるものでもなく、有利な遊技状態を複数設け、条件が成立する毎に有利な遊技状態間で状態を移行するように構成し、全ての条件が成立することで不利な通常状態へと移行する構成としてもよい。具体的には、例えば、有利状態として第 1 有利状態、第 2 有利状態、および第 3 有利状態を設ける構成とし、条件を第 1 有利状態において第 1 条件が成立することで第 2 有利状態へと移行し、第 1 有利状態において第 2 条件が成立することで第 3 有利状態へと移行し、第 2 有利状態において第 2 条件が成立するか、第 3 有利状態において第 1 条件が成立することで、通常状態へと移行するように構成してもよい。また、これらの場合の条件については、第 1 ～ 第 3 小当たりの当選回数に限られるものでもなく、特別図柄の抽選回数、V 小当たり当選、普通図柄の当たり遊技の実行回数、第 2 特別図柄の保留球数、所定の種別の大当たり当選等、任意の条件を設定することができる。

10

20

### 【 3 3 9 8 】

#### < 第 4 0 制御例 >

次に、図 1 1 0 5 から図 1 1 3 5 を参照して、第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、さらに、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件（例えば、9 9 9 回）を満たした場合（天井付与条件が成立した場合）に、遊技者に有利となる特典（通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易くする状態）を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 4 0 制御例では、上述した第 2 9 制御例と同様に、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態）として、特別図柄抽選にて時短図柄に当選した場合の一部、或いは、大当たり当選すること無く連続して特別図柄抽選が実行された回数が所定回数（9 9 9 回）に到達した場合において設定される第 2 時短状態（微時短状態）と、大当たり遊技の終了後に設定される第 1 時短状態（時短状態）と、を設定可能に構成している。詳細な説明は後述するが、本第 4 0 制御例にて実行される複数種類（2 種類）の時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。具体的には、何れの時短状態（第 1 時短状態、第 2 時短状態）であっても通常状態よりは有利な遊技状態となり、第 2 時短状態よりも第 1 時短状態が遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。つまり、本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 において設定可能な 2 種類の時短状態の中では、第 2 時短状態が最も遊技者に不利な時短状態となり、第 1 時短状態が最も遊技者に有利な時短状態となる。

30

40

### 【 3 3 9 9 】

ここで、時短状態中における遊技者への有利度合いを決定する要素としては、設定された遊技状態における特別図柄抽選の実行のし易さや、実行される特別図柄抽選の種別や、特別図柄抽選の結果に基づいて実行される大当たり遊技の種別や、特別図柄抽選の結果に

50

基づいて大当たり遊技が実行された場合に、その大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態の種別や、時短図柄抽選に当選した場合に設定される時短状態の種別等が挙げられる。本第40制御例では、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が、抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行され易くなるように構成しており、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選となるように構成している。具体的には、第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選の何れも同一の確率（約1/250）で大当たり当選し、第2特別図柄抽選のみ約1/25で小当たり当選するように構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることで、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、第1特別図柄抽選が実行された場合よりも、第2特別図柄抽選が実行された場合の方が、1回の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率を高めることができるので、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができる。また、本第40制御例では、第1特別図柄抽選が実行された場合に約1/40の確率で時短図柄当選するように構成している。そして、時短図柄当選した場合に設定される時短状態種別の設定割合を、時短図柄当選した時点で設定されている遊技状態に応じて異ならせており、通常状態にて時短図柄当選した場合よりも、時短状態にて時短図柄当選した場合の方が、遊技者に有利な時短状態種別を設定し易くなるように構成している。

10

#### 【3400】

具体的には、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、第2時短状態（微時短状態）が設定される割合が50%、第1時短状態（時短状態）が設定される割合が50%となり、第2時短状態にて実行される第1特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、第2時短状態（微時短状態）が設定される割合が30%、第1時短状態（時短状態）が設定される割合が70%となり、第1時短状態（時短状態）にて実行される第1特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、第2時短状態（微時短状態）が設定される割合が0%、第1時短状態（時短状態）が設定される割合が100%となるように構成している。さらに、本第40制御例では、通常状態、或いは、第2時短状態が設定されている場合には、第1入球口64へと遊技球を入球させて第1特別図柄抽選の実行を目指す左打ち遊技の方が、第2入球口640へと遊技球を入球させて第2特別図柄抽選の実行を目指す右打ち遊技よりも遊技者に有利となる（特別図柄抽選を実行させ易くする）ように構成しており、第1時短状態が設定されている場合には、第1入球口64へと遊技球を入球させて第1特別図柄抽選の実行を目指す左打ち遊技よりも、第2入球口640へと遊技球を入球させて第2特別図柄抽選の実行を目指す右打ち遊技の方が遊技者に有利となるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選した場合における遊技者に有利な第2特別図柄抽選を実行させ易い第1時短状態の設定のし易さの点から、通常状態が最も有利者に不利な遊技状態となり、次いで、第2時短状態、第1時短状態の順に遊技者に有利な遊技状態となる。

20

30

#### 【3401】

また、本第40制御例では、第1時短状態、即ち、第2特別図柄抽選が主として実行される遊技状態中に第1特別図柄抽選が実行され時短図柄当選した場合、例えば、第1時短状態中に誤って左打ち遊技を行い第1入球口64へと遊技球が入球してしまい第1特別図柄抽選が実行された場合や、左打ち遊技によって第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を獲得している状態で時短図柄当選し第1時短状態が設定された後に、獲得済みの特図1保留を用いた第1特別図柄抽選が実行された場合に時短図柄当選したとしても、遊技者に最も有利な時短状態である第1時短状態から他の時短状態（第2時短状態）へと遊技状態が移行しないように構成している。このように構成することで、第1時短状態が設定されたにも関わらず、第2特別図柄抽選を実行させることなく第1時短状態が終了してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本第40制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、第1特別図柄抽選にて時短図柄抽選（時短図柄当選の判定）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態

40

50



に応じて、時短図柄抽選の実行有無を変更するように構成しても良い。この場合、例えば、第1時短状態が設定されている場合には、第1特別図柄抽選が実行されたとしても時短図柄抽選（時短図柄当選の判定）を実行しないように構成すると良い。このように構成した場合であっても、本第40制御例と同様に、時短図柄当選によって、遊技者に最も有利な時短状態である第1時短状態から他の時短状態（第2時短状態）へと遊技状態が移行しないように構成することができる。

#### 【3402】

また、本第40制御例では、第2時短状態（微時短状態）の設定契機に応じて、第2時短状態の継続期間を異ならせるように構成しており、時短図柄当選（第1設定契機）に基づいて第2時短状態が設定される場合には、第2時短状態が継続し得る期間（時短回数）として「1回～100回」の何れかが設定されるように構成し、大当たり当選すること無く連続して特別図柄抽選が実行された回数が所定回数（999回）に到達したこと（第2設定契機）に基づいて第2時短状態が設定される場合には、第2時短状態が継続し得る期間（時短回数）として「40回」が設定されるように構成している。そして、第1設定契機に基づく第2時短状態にて設定される時短回数の平均値が「5回」となるように構成している。つまり、特別図柄抽選が実行される毎に成立し得る第1設定契機が成立した場合に設定される第2時短状態の方が、所定回数（999回）の特別図柄抽選が実行された場合に成立する第2設定契機が成立した場合に設定される第2時短状態よりも、短い時短回数が設定され易くなるように構成し、且つ、設定され得る時短回数の最大値が大きくなるように構成している。このように構成することで、第1設定契機が成立したことに基づいて長期間の第2時短状態が過剰に設定されてしまうことを抑制しながらも、長期間の第2時短状態が設定されることを期待しながら毎回の特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、第2設定契機が成立した場合には、第1設定契機が成立した場合に設定され得る時短回数の平均値（5回）よりも多い時短回数（40回）が設定されるため、大当たり当選すること無く長時間の遊技を実行した遊技者に対して、過小な第2時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。

#### 【3403】

加えて、本第40制御例では、第2時短状態中に実行される第1特別図柄抽選でも時短図柄当選するように構成しており、設定されている第2時短状態の残時短回数と、時短図柄当選したことに基づいて新たに設定される第2時短状態の時短回数と、によっては、第2時短状態の残時短回数が増加する場合と、減少する場合、或いは、変動しない場合と、を創出可能に構成している。このように構成することで、時短図柄当選によって同一の時短種別（同一時短回数の第2時短状態が設定される時短種別）が設定される場合であっても、遊技者に有利となる場合と、不利となる場合とを生じさせることが可能となるため、時短図柄抽選の結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、上述した通り、時短図柄当選によって同一の時短種別（同一時短回数の第2時短状態が設定される時短種別）が設定される場合であっても、遊技者に有利となる場合と、不利となる場合とが生じることから、同一の時短種別が設定される時短図柄に当選した場合において、その抽選結果を示すための識別情報（第3図柄）の表示態様を、遊技者の有利度合いに応じて異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。さらに、本第40制御例におけるパチンコ機10では、設定されている遊技状態を遊技者に把握させ難くするために、左打ち遊技が遊技者に有利となる遊技状態（通常状態、第2時短状態）が設定されている場合には、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者が把握可能な背景モード（専用モード）と、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者が把握困難な背景モード（共通モード）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様を、設定されている背景モードに応じて異ならせるように構成している。

#### 【3404】

具体的には、特定の時短種別に時短図柄当選した時点の遊技状態が、通常状態である場合には第1特典が付与され、第2時短状態である場合には第1特典よりも遊技者に有利と

10

20

30

40

50



なる第2特典が付与される場合において、時短状態が設定されている場合であっても、背景モードとして共通モードが設定されている場合には、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様として、第1特典が付与されることを示すための識別情報の停止表示態様を設定可能に構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態を遊技者が把握困難な背景モードが設定されている場合には、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様によって遊技者に遊技状態を把握されてしまうことを抑制することができる。加えて、本第40制御例におけるパチンコ機10では、設定されている背景モードと、停止表示された識別情報の停止表示態様と、を組み合わせることで、遊技者に付与される特典の内容を遊技者に把握させることができるように構成している。具体的には、共通モードが設定されている状態で第1停止表示態様の識別情報が停止表示された場合と、専用モードが設定されている状態で第1停止表示態様の識別情報が停止表示された場合と、で異なる特典が付与されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選によって付与される特典を把握したい遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様だけでなく、識別情報が停止表示された時点（特別図柄抽選が実行された時点）における背景モードの種別についても興味を持たせることができるため、演出効果を高めることができる。また、本第40制御例では、時短図柄当選に基づいて時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が設定される場合に時短回数の異なる時短状態を設定可能に構成しており、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選で時短図柄当選したことを示すための報知態様（識別図柄の停止表示態様）の設定を決定可能に構成している。

10

20

#### 【3405】

具体的には、設定される時短回数が少ない場合（例えば、1回の場合）では、時短図柄当選した時点において獲得済みの特図保留（特図1保留）を先読みし、時短状態が設定された状態で実行される第1特別図柄抽選の結果が外れ（時短図柄非当選）であると判別した場合には、時短図柄当選したことを遊技者に報知しないように構成している。このように構成することで、時短図柄当選したにも関わらず時短状態が早期に終了してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、先読み結果が第1特別図柄抽選の結果が外れ（時短図柄非当選）以外である場合には、少ない時短回数の時短状態が設定されることを報知可能に構成している。つまり、少ない時短回数の時短状態が設定されることが報知された場合には、その時短状態中に実行される特別図柄抽選にて何らかの特典（当たり、時短図柄）に当選している可能性を高くすることができる。ここで、従来より、異なる時短回数の時短状態を設定可能であって、時短回数が多い時短状態が設定される場合の方が、時短回数が少ない時短状態が設定される場合よりも遊技者に有利となるパチンコ機10が知られている。そして、時短状態が設定される場合において、今回設定される時短回数の少なくとも一部を遊技者に報知可能なパチンコ機10が知られている。このような従来型のパチンコ機10では、報知される時短回数が多い程、遊技者に有利となるため、遊技者は報知される時短回数の多さにのみ興味を持つこととなり、少ない時短回数が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第40制御例におけるパチンコ機10では、上述した従来型のパチンコ機10と同様に、長い時短回数が設定された方が遊技者に有利となるが、短い時短回数が設定された場合には、遊技者に有利な特別図柄抽選の結果が先読みされた場合に時短状態が設定されることを報知可能に構成しているため、少ない時短回数が設定される時短状態が設定されることに対しても遊技者に興味を持たせることができるように構成している。よって、時短状態が設定されることが報知された場合において、設定される時短回数の大小により興味を持たせることができる。

30

40

#### 【3406】

<第40制御例の遊技盤13の構成について>

まず、図1105を参照して、本第40制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。本第40制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成は、上述した第29制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13の構成（図777参

50

照)と同一であるため、詳細な説明を省略する。ここで、本第40制御例におけるパチンコ機10の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第40制御例におけるパチンコ機10では、遊技領域に発射された遊技球が第1入球口64へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第1図柄(第1特別図柄)と、第2入球口640へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第1図柄(第2特別図柄)と、を有している。そして、第1特別図柄抽選の結果として、大当たり当選、時短図柄当選、外れの何れかが判定され、第2特別図柄抽選の結果として、大当たり当選、小当たり当選、外れの何れかが判定されるように構成している。特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第1可変入賞装置65の開閉扉65b(図1105参照)が開放され、特定入賞口65a(図1105参照)へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口65aへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球1個に対して11個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機10における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第2可変入賞装置(V入賞装置)650の開閉扉650f(図1105参照)が開放され、V入賞口650a(図1105参照)へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。V入賞口650aへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球1個に対して11個の賞球が払い出されるように構成されている。

10

20

#### 【3407】

加えて、本第40制御例では、V入賞口650aへと入賞した遊技球が第2可変入賞装置(V入賞装置)650内に設けられた特定領域(V領域)650e3を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第1可変入賞装置65の開閉扉65bを開放させる大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第40制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第1大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域(V領域)650e3を通過した場合に成立する第2大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、上述した通り、本第40制御例におけるパチンコ機10では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能(多くの遊技球を入賞させることが可能)となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態(時短状態)が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。

30

40

#### 【3408】

よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第40制御例におけるパチンコ機10では、上述した特別図柄の抽選(特別図柄抽選)以外に、普通図柄(第2図柄)の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤13に設けられたスルーゲート67へと遊技球を通過(入球)させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄(第2図柄)の抽選の結果として、当たり、外

50

れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物 6 4 0 a (図 1 1 0 5 参照) を作動させることで、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させることで第 1 特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、スルーゲート 6 7 へと遊技球を入球(通過)させ普通図柄抽選を実行し、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることで第 2 特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、1 回の普通図柄抽選の結果に基づいて第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成している。

10

### 【3 4 0 9】

具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄(第 2 図柄)抽選の当たり確率がアップし、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物 6 4 0 a が開放された状態(開放状態)にある場合は、その電動役物 6 4 0 a が閉鎖された状態(閉鎖状態)にある場合と比して、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選(第 2 特別図柄抽選)が行われる回数を増やすことができる。加えて、上述した第 3 7 制御例と同様に、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態であっても、普通図柄の高確率状態と同一の電動役物 6 4 0 a の開放制御を実行可能な遊技状態(第 1 時短状態)を設定可能に構成している。なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、1 回の普図当たり遊技で電動役物 6 4 0 a が開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄(第 2 図柄)の当たり確率は変更せず、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間および 1 回の普図当たり遊技で電動役物 6 4 0 a が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間や、1 回の普図当たり遊技で電動役物 6 4 0 a を開放する回数は変更せず、普通図柄(第 2 図柄)の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

20

30

### 【3 4 1 0】

なお、本第 4 0 制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率(大当たり確率)を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけで無く、特別図柄の抽選結果が小当たりとなる確率(小当たり確率)を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率(外れ確率)が低くなるように構成しても良い。本第 4 0 制御例にて用いられる第 2 可変入賞装置(V 入賞装置) 6 5 0 の具体的な構成については、上述した第 2 9 制御例の図 7 7 8 から図 7 8 2 を参照して説明をした内容と同一であるため、その説明を省略する。

40

50

## 【 3 4 1 1 】

< 第 4 0 制御例の演出内容について >

次に、図 1 1 0 6 から図 1 1 1 1 を参照して、本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、遊技状態として通常状態と、時短状態と、を設定可能に構成している。さらに、時短状態として複数の時短状態種別を設定可能に構成しており、設定される時短状態種別に応じて遊技者への有利度合いを異ならせている。ここで、本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、通常状態が設定されている場合と、第 2 時短状態が設定されている場合と、で遊技者に対して左打ち遊技を実行させるように構成している。そして、遊技者に左打ち遊技を実行させる遊技期間、即ち、通常状態、或いは、第 2 時短状態が設定されている遊技期間中は、複数の背景モード（有利モード、通常モード、不利モード）を設定可能に構成し、設定されている背景モードの種別に対応した背景画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面（背面）に表示されるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を把握させ難くすることができる。また、本第 4 0 制御例では、第 1 特別図柄抽選にて時短図柄当選したことに基づいて、大当たり遊技を介すること無く第 2 時短状態を設定可能に構成しているため、左打ち遊技を実行している遊技者が特別図柄抽選の結果に基づいて第 2 時短状態へと移行したか否かを把握させ難くしている。加えて、第 2 時短状態が継続する期間（時短回数）として、異なる期間（時短回数）を設定可能に構成しているため、時短図柄当選に基づいて第 2 時短状態が設定されたことを遊技者が把握したとしても、その第 2 時短状態が終了し、通常状態へと移行したタイミングを把握させ難くすることができる。図 1 1 0 6（a）は、通常状態よりも遊技者に有利な第 2 時短状態が設定されたことを示すための背景モードである有利モード中の演出画面を模式的に示した図であって、図 1 1 0 6（b）は、通常状態が設定されたことを示すための背景モードである不利モード中の演出画面を模式的に示した図である。

## 【 3 4 1 2 】

図 1 1 0 6（a）に示した通り、有利モードが設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の背面画像として、天国を模した背面画像が表示され、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 と、天使を模したキャラクタ 8 0 9 が動的表示される。また、主表示領域 D m の中央上部には、現在設定されている背景モードが遊技者に有利な有利モードであることを示すための「有利」の文字が表示され、副表示領域 D s には、通常状態が設定されている場合よりも、第 1 時短状態（右打ち遊技が実行される時短状態）へと移行する確率が高い状態であることを示すための案内態様として「時短突入のチャンス」の文字が表示される。なお、図 1 1 0 6（a）に示した有利モード画面は、左打ち遊技が実行される第 2 時短状態中を示しているため、小表示領域 D m 4 には、遊技者に対して左打ち遊技を促すための「左打ち」の文字が表示される。ここで、本第 4 0 制御例では、特別図柄抽選によって第 2 時短状態が設定される時短図柄に当選した場合には、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示されたタイミングで第 2 時短状態を設定するように構成しており、その次に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始される場合に、背景モードを切り替えるための処理（背景モード移行処理）が実行されるように構成している。そして、背景モード移行処理によって、有利モードへの移行条件が成立した場合に、図 1 1 0 6（a）に示した背景画像が表示されるように構成している。つまり、第 2 時短状態が設定された場合の一部において、背景モードを有利モードへと移行させることで遊技者に第 2 時短状態が設定されたことを分かり易く報知することができるように構成している。一方、有利モードを終了させるための条件は別に規定されており、例えば、第 2 時短状態の終了条件が成立し通常状態が設定された後に特別図柄抽選が実行される毎に、有利モードを終了させるための終了抽選を実行し、その終了抽選にて当選した場合に有利モードを終了させるように構成している。

## 【 3 4 1 3 】

このように構成することで、第2時短状態が設定されたことを遊技者に報知するための有利モードが設定されたことにより、第2時短状態が設定されたことを把握した遊技者に対して、有利モードがいつまで継続したのかを分かり難くすることができる。よって、第1時短状態が設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせ易くすることができる。また、有利モードが設定されていない状態であっても、内部的に第2時短状態が設定されている可能性を残すことができるため、左打ち遊技中であって、有利モードが設定されていない状況（通常モードが設定されている状況）であっても、第1時短状態が設定されることを期待させ易くすることができる。次に、図1106(b)を参照して、不利モード中の演出画面の内容について説明をする。この不利モードは、遊技状態として通常状態が設定されていることを遊技者に報知するための演出画面である。この不利モードが設定されることによって、現在設定されている遊技状態が遊技者に有利では無い通常状態であることを報知している。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されているのかを把握できないため、遊技者が遊技の止めどきを見つけないことが出来ず、過剰に長時間の遊技を行ってしまい遊技の興味が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第40制御例では、大当たり当選すること無く所定回数（999回）の特別図柄抽選が実行された場合に、天井特典を付与可能に構成しており、天井特典が付与されるまでに要する特別図柄抽選の回数が少なくなればなるほど（大当たり当選しない特別図柄抽選回数が増加するほど）、通常状態が設定されている場合に不利モードが表示され易くなるように構成している。そして、図1106(b)に示した通り、不利モードが表示されている間は、天井特典が付与されるまでに必要な特別図柄抽選の実行回数を示すための残回数報知が小表示領域Dm7に表示されるように構成している。

#### 【3414】

具体的には、図1106(b)に示した表示画面では、小表示領域Dm7に「天井まであと50回」の文字が表示されている。よって、図1106(b)に示した表示画面は、前回の当選遊技が終了してから950回目の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている期間中における第3図柄表示装置81の表示画面を示した図である。なお、図示は省略したが、本第40制御例では、背景モードとして、上述した有利モード、及び不利モードとは別に通常モードを設定可能に構成している。この通常モードは、遊技状態として通常状態が設定されている場合も第2時短状態が設定されている場合も設定可能に構成している。つまり、有利モード、不利モードは、設定された遊技状態を遊技者に報知可能な背景モードである専用モードであり、通常モードは、設定された遊技状態を遊技者に報知しない共通モードである。このように共通モードを設定可能に構成することで、通常状態と第2時短状態とが移行する毎に遊技者に専用モードが設定されてしまい、設定されている遊技状態を遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本第40制御例では、背景モードの種別として、上述した3種類（不利モード、通常モード、有利モード）を設定可能に構成しているが、背景モードの種別を4種類以上にしても良い。また、本第40制御例では、遊技者に有利となる遊技方法が同一（例えば、左打ち遊技）の遊技状態として2種類の遊技状態（例えば、通常状態、第2時短状態）を設定可能に構成しているが、3種類以上の遊技状態において、遊技者に有利のとなる遊技方法が同一となるように構成しても良い。この場合、背景モードの種別として、設定されている遊技状態に対応させた背景モード（専用モード）と、設定されている遊技状態に対応していない背景モード（共通モード）と、に加え、少なくとも1の遊技状態のみを排除可能な背景モード（限定モード）と、を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、設定される背景モードの種別に応じて設定されている遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。

#### 【3415】

さらに、遊技状態が移行したにも関わらず、背景モードが切り替わっていないことを示すための情報を遊技者に報知可能に構成しても良く、この場合、設定される遊技状態によって設定され得ない背景モードを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技状態の移行前と移行後において共通して同一の背景モードが設定されているという

情報に基づいて、現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。また、遊技状態が移行していないにも関わらず、背景モードが切り替わったことを示すための情報を遊技者に報知可能に構成しても良い。このように構成することで、切り替え前の背景モードと、切り替え後の背景モードとが、同一の遊技状態にて設定されたことを遊技者に把握させることができるため、現在の遊技状態を予測させる楽しさを提供すると共に、現在の遊技状態を把握した遊技者に対して、その遊技状態がいつから設定されていたのかを予測させる楽しさを提供することができる。次に、図 1 1 0 7 を参照して、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図 1 1 0 7 ( a ) は、通常モード中に時短種別「時短 A」が設定される時短図柄に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 1 1 0 7 ( b ) は、有利モード中に時短種別「時短 A」に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 4 0 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合に、時短図柄当選の判定(時短図柄抽選)を実行するように構成しており、時短図柄当選した場合には、大当たり遊技を実行すること無く、時短状態を設定可能に構成している。そして、時短図柄当選した場合には、時短図柄種別として、第 2 時短状態が設定される「時短 A (時短図柄 A)」と、第 1 時短状態が設定される「時短 B (時短図柄 B)」と、の何れかが設定されるように構成している。さらに、当選した時短図柄種別に応じて異なる時短回数が設定されるように構成している。

10

#### 【 3 4 1 6 】

図 1 1 0 7 ( a ) に示した表示画面は、遊技状態として通常状態が設定されている状況であって、且つ、背景モードとして「通常モード」が設定されている状態で、時短回数 1 0 回の第 2 時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための表示画面であって、主表示領域 D m の中央に表示された宝箱 8 1 0 C が開き、中身 8 1 0 C a として、第 2 時短状態が設定されることを示すための表示態様として「有利」が表示されている。そして、キャラクタ 8 0 1 が、今回の特別図柄抽選の結果(時短図柄抽選の結果)が遊技者に有利な結果である(当選前の遊技状態よりも当選後の遊技状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる)ことを示すための表示態様(図では V サインで表示)で表示され、副表示領域 D s には「有利モード突入」の文字が表示されている。なお、図 1 1 0 7 ( a ) に示した通り、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に形成される表示領域 D m 1 には、第 1 特別図柄抽選の結果を示すための第 3 図柄の表示態様として、大当たり当選を示すための大当たり表示態様(例えば、3 つのぞろ目)とは異なる時短図柄表示態様(「 3 . 5 . 3 」)が表示されている。ここで、特別図柄抽選の結果として時短図柄当選したことを示すための表示態様は、特別図柄抽選の結果として大当たり当選も時短図柄当選もしなかった完全外れを示すための外れ表示態様とは異なる時短図柄表示態様が表示されるように構成しているが、この時短図柄表示態様は、大当たり表示態様と比べて、外れ表示態様と識別し難い表示態様で表示されるように構成している。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示すための大当たり表示態様としては、表示領域 D m 1 に「 3 3 3 」といった同一の数字のみの組合せが設定され、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりでも時短図柄当選でも無いことを示すための外れ表示態様としては、表示領域 D m 1 に「 3 6 3 」といった異なる数字の組合せが設定される。そして、特別図柄抽選の抽選結果が時短図柄当選であることを示すための時短図柄表示態様としては、上述した外れ表示態様と同様に異なる数字の組合せとして、特定の組合せ(例えば、3 5 3 )が設定される。

20

30

40

#### 【 3 4 1 7 】

つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、大当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行されるよりも前に大当たり当選したことを遊技者に把握させることで、遊技者に対していち早く満足感を提供するために、表示領域 D m 1 には遊技者に識別し易い表示態様で大当たり表示態様が表示されるように構成している。これに対して、時短図柄当選したことを示すための時短図柄表示態様と、完全外れであることを示すための外れ表示態様と、を遊技者が容易に判別し難くすることで、今回の特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が設定されたか否か(時短図柄当選したか否か)を遊技者に把握させ難く

50

することができるため、表示領域 D m 1 に表示される表示態様では無く、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される演出（背景モード表示）に興味を持たせ易くすることができる。図 1 1 0 7（a）に示した表示画面が表示され、有利モードが設定されることが報知されると、その次の特別図柄変動期間中に背景モードが通常モードから有利モードへと移行する演出が実行される。なお、本第 4 0 制御例では、時短図柄当選した特別図柄変動中に実行される演出として、図 1 1 0 7（a）に示した通り、時短図柄当選したことを示すための演出態様（「有利」と表示された中身 8 1 0 C a が表示される演出態様）で演出が実行される場合と、遊技者に時短図柄当選したことを報知しない演出態様、例えば、宝箱 8 1 0 C が開き、中身 8 1 0 C a の表示態様として、時短図柄当選したか否かを遊技者は判別困難（不可能）な「??」が表示される演出態様で演出が実行される場合と、がある。このように構成することで、特別図柄抽選で時短図柄当選したことを遊技者が把握可能な演出と、把握困難な演出と、を実行することができ、遊技者に対して現在設定されている遊技状態を把握させ難くすることができる。

10

#### 【3 4 1 8】

次に、第 2 時短状態中に、第 2 時短状態（「時短 A」）が設定される時短図柄に当選した場合の演出内容について説明をする。図 1 1 0 7（b）では、上述した図 1 1 0 7（a）と同一種別の時短図柄（時短回数 1 0 回の第 2 時短状態が設定される時短図柄）に当選したことを示すための表示態様として、表示領域 D m 1 には「3 . 5 . 3」が表示されている。そして、主表示領域 D m の中央部に表示されている宝箱 8 1 0 C の中から、「ピンチ」の文字が付された中身 8 1 0 C a が表示され、副表示領域 D s には「有利期間が短くなったかも」の文字が表示される。ここで、図 1 1 0 7（b）では、第 2 時短状態（残時短回数 3 0 回）中に実行された第 1 特別図柄抽選の結果が表示されており、今回の特別図柄抽選における時短図柄当選に基づいて新たに第 2 時短状態が設定された場合に、既に設定済の第 2 時短状態よりも残時短回数が少なくなることを遊技者に報知するために「ピンチ」の文字が表示されている。つまり、有利モードが設定されている状態、即ち、第 2 時短状態が設定されたことを遊技者に報知するための背景モードが表示されている場合には、第 2 時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に、新たに設定される第 2 時短状態によって残時短回数が減少してしまうか否かを遊技者に予測させることが可能な表示態様を中身 8 1 0 C a の表示態様として設定可能に構成している。一方、例え、第 2 時短状態が設定されている状態であっても、背景モードとして有利モードが設定されていない状況（通常モードが設定されている状況）では、第 2 時短状態が設定される時短図柄に当選した場合であっても、新たに設定される第 2 時短状態によって残時短回数が減少してしまうか否かを遊技者に予測させることが可能な表示態様が表示されないように構成している。

20

30

#### 【3 4 1 9】

つまり、本第 4 0 制御例では、同一の遊技状態（第 2 時短状態）が設定されている状態で、同一種別の時短図柄（時短回数 1 0 回の第 2 時短状態が設定される時短図柄）に当選した場合であっても、設定されている背景モード（設定されている遊技状態を遊技者に予測させるための演出態様）の種別に応じて、今回当選した時短図柄が遊技者に不利となるか否かに関する情報（第 2 時短状態の残期間が短くなるか否か）の提供割合を異ならせるために、第 2 時短状態が設定されたことを示すための専用背景モード（有利モード）が設定されている場合の方が、その専用背景モードよりも第 2 時短状態が設定されているか否かを把握困難な共通背景モード（通常モード）が設定されている場合よりも、今回当選した時短図柄が遊技者に不利となるか否かに関する情報が提供され易くなるように構成している。このように構成することで、実行中の演出態様（背景モード）の種別に応じて特別図柄抽選の抽選結果が遊技者に不利となるか否かに関する情報の得やすさを異ならせることができるため、遊技者に対して実行される演出態様の種別に興味を持たせることができる。次に、図 1 1 0 8 を参照して、特別図柄抽選で第 1 時短状態（「時短 B」）が設定される時短図柄に当選した場合に実行される演出内容について説明をする。本第 4 0 制御例では、時短図柄当選した場合に時短種別として、第 2 時短状態が設定される時短 A、或いは、第 1 時短状態が設定される時短 B が設定される。第 1 時短状態が設定されると、

40

50



通常状態、及び第２時短状態よりも第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなり、第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための右打ち遊技の方が、第１入球口６４へと遊技球を入球させるための左打ち遊技よりも遊技者に有利となるため、右打ち遊技を促すための案内態様が表示領域Ｄｍ４に表示される。つまり、第１時短状態は、第２時短状態よりも遊技者に有利な時短状態となる。まず、図１１０８（ａ）を参照して、背景モードとして通常モードが設定されている状態で第１時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図１１０８（ａ）は、通常モード中に「時短Ｂ」に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

#### 【３４２０】

図１１０８（ａ）に示した通り、「時短Ｂ」に当選した場合には、表示領域Ｄｍ１には、時短Ｂが設定される時短図柄に当選したことを示すための時短図柄表示態様として「３．７．３」が停止表示される。主表示領域Ｄｍには、現在の背景モードが通常モードであることを示すための「通常」が表示され、宝箱８１０Ｃの中身８１０Ｃａの表示態様として、「時短Ｂ」が設定される時短図柄に当選したことを示すための表示態様として、スィカを模した図柄が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、第１時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることを示すための案内態様として「ラッキー チャンスタイム突入」の文字が表示される。そして、図１１０８（ａ）に示した表示画面が表示された後、次の特別図柄変動が開始されると、第１時短状態を示すための背景モードとしてチャンスタイムが設定され、表示領域Ｄｍ４に「右打ち」が表示される。このチャンスタイム中の表示内容については、図１１０９を参照して後述する。本第４０制御例では、第１時短状態が設定される「時短Ｂ」に当選した特別図柄変動が停止表示された時点で遊技状態として第１時短状態が設定されるが、次の特別図柄変動が開始された時点で第１時短状態中の背景モードへと切り替わるように構成している。つまり、図１１０８（ａ）に示した表示画面が表示された後、次の特別図柄変動が開始されない場合には、チャンスタイム突入を示す表示画面が継続して表示されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選した特別図柄が停止表示された時点でチャンスタイムに対応した背景モードが設定されてしまう場合と比して、チャンスタイムに突入することを遊技者に報知するための期間を長く確保し易くすることができる。

#### 【３４２１】

つまり、特別図柄抽選で時短当選に当選し、その時短当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、時短当たり当選した特別図柄変動と、次の特別図柄変動との間に当たり遊技期間が設定されるため、遊技者に対して時短状態が設定されることを事前に案内するための期間を確保し易く遊技者に分かり易い遊技を提供することができたが、特別図柄抽選にて時短図柄当選したことに基づいて時短状態が設定される場合には、時短図柄当選した特別図柄変動と、次の特別図柄変動との間に当たり遊技期間が設定されないことから、不意に時短状態が設定されてしまい、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうという問題があった。これに対して、本第４０制御例では、時短図柄当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、時短状態が設定されたタイミングよりも後に時短状態中を示す演出（チャンスタイム表示）を実行するように構成し、時短状態が設定されることを示すための演出（チャンスタイム突入表示）を実行する期間を確保可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。即ち、本第４０制御例におけるパチンコ機１０では、当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合と、時短図柄当選に基づいて時短状態が設定される場合とで、時短状態が設定されるタイミングに対して、時短状態中を示す演出が実行されるタイミングを異ならせている。つまり、時短状態の設定契機に応じて、時短状態の報知タイミングを異ならせている。このように構成することで、様々なタイミングで時短状態が設定されたことが報知されるため、時短状態が設定されることを常に期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【３４２２】

なお、本第４０制御例におけるパチンコ機１０に用いられる構成以外であっても、時短



図柄当選したことに基づいて時短状態が設定されることを遊技者に十分な期間報知すること無く時短状態中の演出が実行されてしまうことを抑制できる構成であれば良く、例えば、時短図柄当選したことを示すための特別図柄変動として60秒の変動時間が設定された場合には、最初の50秒を用いて特別図柄抽選の結果を示すための演出(変動演出)を実行し、その後、残りの10秒を用いて時短状態が設定されることを遊技者に報知可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで時短状態中の演出を実行したとしても、時短状態が設定されることを遊技者に報知するための時間を十分に確保することができる。また、本第40制御例では、図1108(a)に示した通り、第1時短状態が設定される「時短B」に当選した特別図柄変動が停止表示された時点(第1時短状態が設定された時点)では、遊技者に対して右打ち遊技を案内するための案内態様(表示領域Dm4の「右打ち」表示)を表示しないように構成している。そして、次の特別図柄抽選が実行された場合に遊技者に対して右打ち遊技を案内するための案内態様を表示するように構成している。このように構成することで、時短図柄当選した特別図柄が停止表示された時点でチャンスタイムに対応した背景モードが設定されてしまう場合と比して、遊技者に余裕を持たせて右打ち遊技を行わせることができる。また、第1時短状態が設定された後も第1特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。さらに、第1時短状態が設定された直後に第2特別図柄抽選を実行させ難くすることができるため、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数を抑制することができる。さらに、本第40制御例では、当選した時短図柄の種別と、設定されている遊技状態に応じて、第1時短状態の時短回数として異なる時短回数を設定可能に構成している。そして、設定される時短回数を遊技者が予測可能な表示態様で第1時短状態が設定される時短図柄当選を示すための表示態様が表示されるように構成している。

10

20

#### 【3423】

ここで、図1108(b)を参照して、有利モード中に第1時短状態が設定される時短図柄(時短B)に当選した場合の演出内容について説明をする。図1108(b)は、有利モード中に「時短B」に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第40制御例では、第1時短状態が設定される「時短B」に当選したことを示すための表示態様(宝箱810Cの中身810Caの表示態様)として、複数の食べ物(スイカ、チェリー、人參)を模したアイコンの中から1の表示態様が決定されるように構成しており、時短図柄当選した時点における遊技状態や、設定されている背景モードや、時短図柄当選によって設定される第1時短状態の時短回数に基づいて表示されるアイコンを決定するように構成している。具体的には、遊技状態が通常状態であって、背景モードとして通常モードが設定されている場合に「時短B」に当選した場合には、スイカアイコン、チェリーアイコンの何れかが決定され、遊技状態が時短状態であって、背景モードとして通常モードが設定されている場合に「時短B」に当選した場合には、チェリーアイコン、人參アイコンの何れかが決定されるように構成している。そして、遊技状態が第2時短状態であって、背景モードとして有利モードが設定されている場合に「時短B」に当選した場合には、スイカアイコン、チェリーアイコン、人參アイコンの何れかが決定され、遊技状態が通常状態であって、背景モードとして有利モードが設定されている場合、即ち、第2時短状態が設定されたことに基づいて有利モードが設定された後、第2時短状態が終了し通常状態が設定されたにも関わらず、有利モードを終了させる条件が成立していない状態で「時短B」に当選した場合には、スイカアイコンのみが決定されるように構成している。

30

40

#### 【3424】

つまり、背景モードとして通常モードが設定されている状態で、スイカアイコンが表示された場合には、遊技者に対して「時短B」に当選した時点の遊技状態が通常状態であることを予測可能とし、通常モードが設定されている状態で、人參アイコンが表示された場合には、遊技者に対して「時短B」に当選した時点の遊技状態が時短状態であることを予測可能としている。また、背景モードとして有利モードが設定されている状態で、チェリーアイコン、人參アイコンが表示された場合には、遊技者に対して「時短B」に当選した

50

時点の遊技状態が第2時短状態であることを予測可能としている。このように構成することで、設定されている背景モードと、表示されたアイコンの種別とに基づいて、現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることができるため、遊技者に対して、第3図柄表示装置81の表示面に表示され、且つ、表示期間が重複する複数の表示態様（背景画像、食べ物を模したアイコン）に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、上述した通り、「時短B」に当選した場合に同一種類のアイコン（スイカアイコン、チェリーアイコン、人參アイコン）が表示された場合であっても、設定されている背景モードの種別に応じて、表示されたアイコンの意味合いを異ならせているため、背景モードの種別に関わらず、固有の意味合いを各アイコンに持たせた場合に比べて、「時短B」に当選した場合に表示されるアイコンの意味合いを予測させる楽しさを提供することができる。

10

#### 【3425】

なお、本第40制御例では、通常モードが設定されている場合も、有利モードが設定されている場合も、「時短B」に当選したことを示すために決定される複数のアイコン種別を統一することで、表示画面に表示されるアイコン種別を削減し、表示データの容量軽減を図っているが、これに限ること無く、各背景モードに対応した固有のアイコン種別を用いても良く、例えば、通常モード中のみ表示されるアイコン種別として、リンゴを模したリンゴアイコンを決定可能に構成し、リンゴアイコンが表示された場合には、時短当選時の遊技状態が通常状態であって、且つ、設定される時短回数が最大（40回）であることを遊技者に報知可能に構成すると良い。このように構成することで、今回の時短当選が低確率なものであり、且つ、遊技者に最も有利なものであることを分かり易く報知することができる。次に、図1109を参照して、第1時短状態中に実行される特別図柄変動にて実行される演出の内容について説明をする。本第40制御例におけるパチンコ機10では、時短図柄当選を示す特別図柄が停止表示された後、第1特別図柄の残保留を用いた第1特別図柄変動の変動期間を用いて、第1時短状態の時短回数を報知するための時短回数報知演出を実行するように構成している。図1109(a)は、時短回数報知演出の実行中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図1109(b)は、時短回数報知演出の演出結果が表示される表示画面の一例を示した図である。

20

#### 【3426】

時短回数報知演出は、今回設定された第1時短状態の終了条件が成立するまでに実行させることが可能となる第2特別図柄抽選（特図2抽選）の実行回数（時短回数）を遊技者に報知するための演出である。ここで、本第40制御例におけるパチンコ機10は、第1時短状態の終了条件として、第1特別図柄抽選（特図1抽選）の実行回数と、第2特別図柄抽選（特図2抽選）の実行回数と、を合算した合算特図抽選回数が所定回数（10000回）に到達した場合に成立する第1時短終了条件と、第2特別図柄抽選（特図2抽選）の実行回数が所定回数（1回～10000回）に到達した場合に成立する第2時短終了条件と、を有しており、第2時短終了条件が成立する特図2抽選回数が、第1時短終了条件が成立する合算特図抽選回数以下となるように構成している。つまり、本第40制御例では、第1時短状態が設定されると、第2特別図柄抽選が実行され易い遊技状態となることから、第1時短状態中は遊技者が右打ち遊技を行うことになる。しかし、第1時短状態が設定された状態で第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を有している場合には、右打ち遊技によって第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得するまでの間に、獲得済みの特図1保留に含まれている入賞情報を用いて特図1抽選が実行されてしまうことから、第1時短状態中に第1特別図柄抽選が実行される可能性が高いものであった。そこで、第1時短状態中に第1特別図柄抽選が実行されたことに起因して、第1時短状態中に実行させることが可能となる第2特別図柄抽選の実行回数が減少してしまうことを抑制するために、複数種類の時短終了条件を設定可能に構成している。そして、特図2抽選の実行回数のみに基づいて成立する第2時短終了条件が成立するまでの残特図2抽選回数を時短回数として遊技者に報知可能に構成している。

30

40

#### 【3427】

このように構成することで、時短状態中に第1特別図柄抽選が実行されたとしても、第

50

3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている残時短回数（第 2 時短終了条件が成立するまでの残特図 2 抽選回数）が減少することを抑制することができるため、第 1 時短状態中に第 1 特別図柄抽選が実行された場合であっても、第 1 時短状態中に実行可能な特図 2 抽選回数が減少しないことを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、第 1 時短状態が設定される時短図柄に当選した特別図柄変動が停止表示された後に、第 1 特別図柄変動が開始された場合には、今回設定された第 1 時短状態の残時短回数を表示すること無く、時短回数報知演出を実行するように構成しているため、遊技者に対して、第 1 時短状態が設定されたことを確実に報知することができる。なお、詳細な図示は省略するが、特別図柄抽選で第 1 時短状態が設定される時短図柄に当選した特別図柄が停止表示された後に、第 2 特別図柄抽選が実行される場合には、上述した時短回数報知演出が実行されること無く、第 2 特別図柄変動の開始に基づいて、残時短回数が表示されるように構成している。図 1 1 0 9 (a) に示した通り、時短回数報知演出が実行されると、主に、当選した時短図柄の種別に応じた時短回数を報知するための演出が実行される。この時短回数報知演出では、主表示領域 D m における左下にウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が表示され、その上方において、今回設定された第 1 時短状態が終了するまでの第 2 特別図柄の抽選回数を示唆する図柄 8 1 1 a ~ 8 1 1 d が回転して表示される。その更に上方には、「～チャンスタイム待機中～」という文字が表示される。更に、小表示領域 D s に対しては、「チャンスタイムの回数を決めろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも第 1 時短状態の時短回数が未だ設定されていないかのように遊技者に思わせることができる。換言すれば、第 1 時短状態が未だ開始されていない（待機されている）かのように遊技者に思わせることができる。

#### 【3 4 2 8】

なお、実際にはこの時短回数報知演出の開始時点では既に第 1 時短状態に移行している。つまり、時短回数報知演出は、時短図柄当選に伴う第 1 特別図柄変動表示の終了時点（時短図柄の停止表示時点）で保留されていた第 1 特別図柄の変動表示期間中に実行されている。このように、第 1 時短状態が設定された後に、新たな第 1 特別図柄変動が実行されたとしても、その第 1 特別図柄の変動表示期間を用いて時短回数報知演出を実行するように構成することで、第 2 特別図柄の抽選回数に基づいて成立する時短終了条件（時短回数）を遊技者に違和感を与えることなく報知することができる。図 1 1 0 9 (a) に示した状態は、上述した通り、第 1 時短状態であって第 1 特別図柄変動が実行されている状態であるため、主表示領域 D m における右上部分に形成される表示領域 D m 1 には、遊技者が比較的視認し難い態様（狭い表示領域）で第 1 特別図柄変動実行されている。また、保留図柄表示に関しても、遊技者が比較的視認し難い（表示領域が狭い）表示領域 D m 9 において実行される。つまり、第 1 特別図柄の保留球に基づいて第 1 特別図柄の抽選が実行されていること（第 1 時短状態が既に開始されていること）を遊技者に認識され難く構成している。ここで、左打ち遊技（通常状態、第 2 時短状態）中に実行された第 1 特別図柄抽選にて時短図柄当選し第 1 時短状態が設定された場合や、大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定された場合は、今回設定される第 1 時短状態よりも前に、第 2 特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技が実行されていない場合であるため、第 1 特別図柄の保留球（特図 1 保留）を獲得しており、且つ、第 2 特別図柄の保留球（特図 2 保留）を獲得していない状態となり易い。この場合、大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定されたとしても、獲得している特図 1 保留に基づいて第 1 特別図柄抽選が実行されることとなる。

#### 【3 4 2 9】

そこで、本第 4 0 制御例では、第 2 特別図柄抽選を実行し易い第 1 時短状態が設定された場合に、予め定められた回数の第 2 特別図柄抽選を実行させ易くするために、第 1 時短状態を終了させるための終了条件として、第 1 特別図柄の抽選回数と、第 2 特別図柄の抽選回数と、を合算した合算抽選回数に基づいて成立する合算終了条件に加え、第 2 特別図柄の抽選回数のみで成立する特図 2 終了条件を設け、合算終了条件として規定される回数が、特図 2 終了条件として規定される回数よりも多くなるように構成している。このよう

に構成することで、第 1 時短状態が設定された直後に獲得済みの特図 1 保留に基づいて第 1 特別図柄抽選が実行されたとしても、その第 1 特別図柄抽選が実行されたことによって、第 1 時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄抽選の回数が減少してしまう事態が発生することを抑制することができる。より具体的には、本第 40 制御例では、特図 2 終了条件が成立する第 2 特別図柄の抽選回数に対して、合算終了条件が成立する合算抽選回数の方が、特図 1 保留を記憶可能な上限数（4 個）に対応した特別図柄抽選回数（4 回）以上多くなるように構成している。このように構成することで、第 1 時短状態が設定された時点で獲得済みの特図 1 保留の数が上限数であり、第 2 特別図柄抽選が実行されるよりも前に、獲得済みの特図 1 保留全てを用いて第 1 特別図柄抽選が 4 回実行されたとしても、その第 1 特別図柄抽選が実行されたことによって、第 1 時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄抽選の回数が減少してしまう事態が発生することを抑制することができる。よって、第 1 時短状態が実行されるか否かを気にすること無く、より多くの特図 1 保留を獲得しようと遊技者に意欲的に左打ち遊技を実行させることができる。

10

#### 【3430】

なお、合算終了条件が成立する合算抽選回数を、無用に多く設定するのでは無く、例えば、特図 2 終了条件が成立する第 2 特別図柄の抽選回数として 10 回が設定される場合には、合算終了条件が成立する合算特図抽選回数として 20 回程度を設定するように構成すると良い。このように構成することで、第 1 時短状態中に継続して左打ち遊技を実行し、第 1 特別図柄抽選のみを意図的に実行する遊技、即ち、特図 2 終了条件を成立させることなく長時間の間、第 1 時短状態を継続させる遊技が行われることを抑制することができる。この場合、保留記憶可能な特図 1 保留の上限数に対応する第 1 特別図柄抽選（4 回の第 1 特別図柄抽選）よりも多くの回数の第 1 特別図柄抽選が第 1 時短状態中に実行された場合には、遊技者に対して右打ち遊技を案内する案内態様として、通常の右打ち遊技を案内する案内態様よりも、遊技者に対して右打ち遊技を強調して案内する強調案内態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、強調案内態様で右打ち遊技が案内された遊技者に対して、右打ち遊技をより強調して案内することができるため、第 1 時短状態が設定されたことに気付かなかった遊技者が左打ち遊技を継続してしまうことを抑制することができる。また、上述した通り、強調案内態様を設定可能に構成したパチンコ機 10 であれば、強調案内態様の設定条件が成立した時点（例えば、第 1 時短状態中における 5 回目の第 1 特別図柄抽選が実行された時点）において、上限数の特図 1 保留（4 個）を獲得している場合であっても、強調案内態様の内容を把握した後に右打ち遊技を行うことで特図 2 終了条件よりも先に合算終了条件が成立してしまうことを抑制するために、特図 2 終了条件が成立する第 2 特別図柄の抽選回数よりも、合算終了条件が成立する合算特図抽選回数を 10 回程度多く設定すると良い。このように構成することで、強調案内態様の内容を把握した後に急いで右打ち遊技を実行したにも関わらず、特図 2 終了条件よりも先に合算終了条件が成立してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【3431】

さらに、本第 40 制御例では、第 1 時短状態が設定された状態で、遊技者に対して第 1 時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するまでの情報の一部を報知可能に構成している。具体的には、第 1 時短状態を終了させるための時短終了条件のうち、特図 2 終了条件が成立するまでの情報（第 2 特別図柄の抽選回数）を、遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、今回設定された第 1 時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄の抽選回数を遊技者に把握させることが可能となるため、遊技者に有利な第 1 時短状態（特図 2 終了条件が成立し難い第 1 時短状態）が設定されたか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。ここで、上述した通り、本第 40 制御例では、第 1 時短状態が設定された後に、第 1 特別図柄抽選が実行される可能性がある。この場合、第 1 時短状態が設定された直後に、特図 2 終了条件が成立するまでに実行可能な第 2 特別図柄の抽選回数（残時短回数）を遊技者に報知してしまうと（第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示してしまうと）、第 1 時短状態が設定された状態で特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選）

40

50

が実行されたにも関わらず、表示されている残時短回数が減算されず、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。これに対して、本第40制御例では、第1時短状態が設定されてから第2特別図柄抽選が実行されるまでの期間を用いて、今回設定された第1時短状態における特図2終了条件が成立するまでの第2特別図柄の抽選回数（時短回数）を報知する時短回数報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、第1時短状態が設定された直後に第2特別図柄抽選が実行されない期間（第1特別図柄抽選が実行される期間や、何れの特別図柄抽選も実行されない期間）が設定される場合であっても、その期間を有効に活用し、遊技者に興味を持たせた演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

### 【3432】

図1109(a)に戻って説明を続ける。時短回数報知演出において回転して表示される図柄（アイコン）は、例えば、時短回数が少なくとも10回以上付与されたことを示唆する「10回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）811aと、時短回数が少なくとも1回以上付与されたことを示唆する「1回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）811bと、時短回数報知演出が継続することを示唆する「継続」という文字が付された示唆図柄（アイコン）811cと、大当たりを示唆する「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）811dと、で構成されている。この他にも、時短回数が100回以上付与されたことを示唆する「100回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）や、実質的に次回の大当たりまで第1時短状態が継続することを示唆する「 」という文字が付された示唆図柄（アイコン）も設けられている。当選した時短図柄の種別（時短回数）と、第1特別図柄の保留球数と、第1特別図柄の抽選結果と、に応じて、示唆図柄（アイコン）811a～811dとしていずれの種別の示唆図柄（アイコン）を設定するのが抽選により決定される。時短回数報知演出の開始から特定期間（例えば、5秒間）が経過すると、図1109(b)に示した通り、示唆図柄（アイコン）811a～811dのうち、1の示唆図柄をウサギのキャラクタ801が殴打する演出が実行され、その殴打した示唆図柄が示す示唆内容を獲得したことが報知される。図1109(b)の例では、「10回」という文字が付された示唆図柄811aが殴打される演出が実行された場合を例示している。この場合、副表示領域Dsにおいて、「10回GET!! 右打ち開始!!」という文字が表示されることで、示唆図柄811aに表示されている「10回」が時短回数として付与されたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

### 【3433】

なお、図示は省略するが、時短回数報知演出の実行中に第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）811dをウサギのキャラクタ801が殴打する演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「大当たりGET!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。つまり、本第40制御例では、第1時短状態が設定されてから、第1時短状態中に主として実行される第2特別図柄抽選が実行されるまでの間に第1特別図柄抽選が実行され、その第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、今回の第1時短状態に対して設定された時短回数を遊技者に報知すること無く、大当たり当選が報知されるように構成している。このように構成することで、複数種類の時短回数を設定可能なパチンコ機10において、数の大きい時短回数（例えば、100回）が設定されたにも関わらず、一度も第2特別図柄抽選が実行されること無く大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、時短回数報知演出の演出態様（表示される示唆図柄アイコン811a～811dの表示態様）は、上述した通り、当選した時短図柄の種別（時短回数）と、第1特別図柄の保留球数と、第1特別図柄の抽選結果と、に応じて決定されることから、時短回数報知演出の演出結果として、大当たり当選を示す「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）811dが表示された場合であっても、停止表示されなかった他の示唆図柄（アイコン）811a～811cの種別に基づいて、今回の第1時短状態に対して設定された時短回数を予測する楽しさを提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 3 4 】

なお、本第 4 0 制御例では、第 1 時短状態が設定されてから、第 1 時短状態中に主として実行される第 2 特別図柄抽選が実行されるまでに実行された第 1 特別図柄抽選によって大当たり当選した場合には、その第 1 特別図柄変動中に実行される時短回数報知演出によって時短回数を報知すること無く大当たり当選が報知されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第 1 時短状態中に主として実行される第 2 特別図柄抽選が実行されるまでに実行された第 1 特別図柄抽選によって大当たり当選した場合には、実際に設定された時短回数よりも少ない時短回数に対応した示唆図柄アイコンを停止表示し、その後大当たり当選を示す演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、少ない時短回数の第 1 時短状態、第 1 時短状態の中では遊技者にとって不利となる第 2 遊技状態が設定されたと遊技者に思わせることができるため、第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で当り当選すること無く第 1 時短状態が終了してしまうよりも、第 1 時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した方が有利な遊技結果であることから、大当たり当選したことにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

## 【 3 4 3 5 】

なお、本第 4 0 制御例では、第 1 時短状態における第 1 特別図柄の変動時間が 5 秒間に固定化される。これにあわせて、時短回数報知演出において 1 の示唆図柄を選択する（ウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打する）演出も 5 秒間に固定化される。そして、第 1 時短状態中に実行される 1 回目の第 1 特別図柄変動の変動期間を用いて時短回数報知演出が実行される。また、第 1 特別図柄の保留球と、第 2 特別図柄の保留球と、を何れも有していない状態では、必ず「継続」という文字が付された示唆図柄を選択する 5 秒間の演出が実行されて、その後、第 1 特別図柄変動が実行される場合には、その変動において新たな組み合わせの 4 つの示唆図柄が表示されてその中から 1 の示唆図柄を選択する 5 秒間の演出が再度実行される。また、次変動が第 2 特別図柄変動となる条件を満たした場合には、実行中の時短回数報知演出の演出結果として停止表示される示唆図柄アイコンを、予め決定されている示唆図柄アイコンの態様から時短回数を示すための示唆図柄アイコンの態様へと切り替えるように構成している。このように構成することで、第 1 時短状態が設定されてから第 2 特別図柄抽選が実行されるまでの期間を用いた演出（時短回数報知演出）を、好適に実行することができる。次に、図 1 1 1 0（a）及び図 1 1 1 0（b）を参照して、第 1 時短状態中における第 2 特別図柄の変動期間中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図 1 1 1 0（a）は、時短中（第 1 時短状態中）における変動演出の一例を示した図であり、図 1 1 1 0（b）は、小当たり当選した第 2 特別図柄の変動期間終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。

## 【 3 4 3 6 】

本第 4 0 制御例では、第 1 時短状態中の第 2 特別図柄抽選が実行されると、実行中の第 2 特別図柄抽選の結果を示すための示唆図柄を含む複数の示唆図柄アイコン 8 1 1 e ~ 8 1 1 g が変動表示される変動演出が実行され、特別図柄変動の終了タイミング（特別図柄停止表示タイミング）に合わせて、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が変動表示中の複数の示唆図柄アイコン 8 1 1 e ~ 8 1 1 g を停止表示させるアクション（殴りかかるアクション）を実行し、変動表示される複数の示唆図柄アイコン 8 1 1 e ~ 8 1 1 g の中から、特別図柄抽選結果に対応する示唆図柄アイコンが停止表示される演出が実行される。図 1 1 1 0（a）に示した通り、第 1 時短状態中に第 2 特別図柄抽選が実行されると、現在の遊技状態が第 1 時短状態であることを示すための表示態様として「チャンスゾーン」の文字が主表示領域 D m の上側に表示される。また、主表示領域 D m の右上側には、第 2 特別図柄の変動状況を示すための表示領域 D m 2 が形成され、第 2 特別図柄変動中であることを示すための表示態様（図では矢印で表示）が表示される。主表示領域 D m の左上側には、遊技者に対して遊技方法を案内するための表示領域 D m 4 が形成され、第 1 時短状態中において遊技者に最も有利な遊技方法である右打ち遊技を案内するための「右打ち」が表示されている。主表示領域 D m 4 の下方には、現在設定されている第 1 時短状態を終了さ

せるための時短終了条件が成立するまでの情報として、特図 2 終了条件が成立するまでに実行可能な第 2 特別図柄残抽選回数（残時短回数）を示すための表示領域 D m 7 が形成される。この表示領域 D m 7 には、時短回数報知演出にて報知された時短回数、即ち、今回設定された第 1 時短状態に対して設定された特図 2 終了条件を示す第 2 特別図柄抽選回数（時短回数）が表示され、その後、第 2 特別図柄変動が実行される後に、時短回数が減算表示されるように構成している。

#### 【 3 4 3 7 】

本第 4 0 制御例では、特図 2 終了条件が成立するまでの残時短回数が表示されるため、チャンスゾーン中に第 1 特別図柄抽選が実行されたとしても、表示領域 D m 7 に表示される残時短回数が減算表示されることが無い。このように、複数の時短終了条件のうち、特図 2 終了条件が成立するまでの時短回数を遊技者に報知可能に構成することで、第 1 時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄抽選の残回数を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図 1 1 1 0 ( a ) に示した図は、時短回数 1 0 回の第 1 時短状態が設定されてから 7 回目の第 2 特別図柄変動中に表示される表示画面の一例を示しており、表示領域 D m 7 には、残時短回数を示すための表示態様として「ラスト 3 回」が表示されている。この残時短回数を示すための表示態様は、時短回数 1 0 回が設定された場合には、1 回目の第 2 特別図柄変動が開始されてから 1 秒が経過するまでは、「ラスト 1 0 回」が表示され、その後、回数を 1 回減算し「ラスト 9 回」が表示されるように構成している。その後は、新たな第 2 特別図柄変動が開始される毎に回数が減算表示されていき、特図 2 終了条件が成立する第 2 特別図柄変動（時短最終変動）が実行されると、実行中の第 2 特別図柄変動が時短状態中に実行される最後の特別図柄変動であることを示すための「ラスト」が表示されるように構成している。このように構成することで、第 2 特別図柄抽選が実行されてからも所定期間の間（1 秒間）、今回設定された時短回数を遊技者に報知することができる。

#### 【 3 4 3 8 】

ここで、チャンスゾーン中に実行される演出にて表示される示唆図柄アイコン 8 1 1 e ~ 8 1 1 g の内容について説明をする。「？」の文字が付された示唆図柄アイコン 8 1 1 e は、特別図柄抽選の結果に関する情報を提供するための表示態様であって、実行中の特別図柄抽選の結果を遊技者に分かり難くするための表示態様である。この示唆図柄アイコン 8 1 1 e は、特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）している場合も、当たり当選していない場合も、所定の確率で選択可能にしている。「V」の文字が付された示唆図柄アイコン 8 1 1 f は、特別図柄抽選の結果に関する情報を提供するための表示態様であって、実行中の特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）している場合に選択される。「乗」の文字が付された示唆図柄アイコン 8 1 1 g は、特別図柄抽選の結果に関する情報に加え、設定されている第 1 時短状態の時短終了条件に関する情報を提供するための表示態様である。この示唆図柄アイコン 8 1 1 g は、実行中の特別図柄抽選の結果が外れであって、且つ、表示領域 D m 7 に表示されている残時短回数が、特図 2 終了条件が成立する残時短回数よりも少ない場合に選択される。つまり、実行中の特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、示唆図柄アイコン 8 1 1 e、或いは、示唆図柄アイコン 8 1 1 g を選択可能に構成しており、実行中の特別図柄抽選の結果が「当たり」である場合には、示唆図柄アイコン 8 1 1 e、或いは、示唆図柄アイコン 8 1 1 f を選択可能に構成している。また、表示領域 D m 7 に表示されている残時短回数が、特図 2 終了条件が成立する残時短回数よりも少なく無い場合は、示唆図柄アイコン 8 1 1 g を選択可能に構成し、表示領域 D m 7 に表示されている残時短回数が、特図 2 終了条件が成立する残時短回数よりも少なく無い場合は、示唆図柄アイコン 8 1 1 e、示唆図柄アイコン 8 1 1 f を選択可能に構成している。

#### 【 3 4 3 9 】

そして、第 1 時短状態における第 2 特別図柄変動が停止表示するタイミングでは、図 1 1 1 0 ( b ) に示した通り、今回の変動演出の演出結果を示すための表示態様として、キャラクタ 8 0 1 のアクションに合わせて「V」を模した示唆図柄アイコン 8 1 1 f が停止



表示され、残りの示唆図柄アイコン 8 1 1 e、示唆図柄アイコン 8 1 1 g が、主表示領域 D m から はじき出される演出が実行される。図 1 1 1 0 ( b ) では、小当たり当選している第 2 特別図柄変動が停止表示された際の表示画面を示しており、表示領域 D m 2 には、小当たり当選を示す表示態様「6 2 1」で第 3 図柄が停止表示されており、副表示領域 D s には、今回の抽選結果が当たり当選であることを示すための「ボーナスゲット」の文字が表示されている。なお、本制御例では、大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も「V」を付した示唆図柄アイコン 8 1 1 f が停止表示されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選と小当たり当選とで異なる態様の示唆図柄アイコンを停止表示可能に構成しても良い。また、複数の示唆図柄アイコン 8 1 1 e ~ 示唆図柄アイコン 8 1 1 g が変動表示されてから、何れか 1 の示唆図柄アイコンが停止表示されるまでの変動演出の演出態様として複数の演出態様を設定可能に構成し、設定された演出態様に 10  
 応じて、当たり当選の有無を遊技者が予測可能に構成しても良く、例えば、複数の示唆図柄アイコンが変動表示する速度として、第 1 速度とその第 1 速度よりも速い第 2 速度とを設定可能に構成し、第 1 速度の変動演出よりも、第 2 速度の変動演出の方が、抽選結果が当たり当選している場合に選択され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、変動演出の演出態様によって特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることができるため、示唆図柄アイコンが停止表示されるまでの変動演出期間中も遊技者に飽きること無く遊技を行わせることができる。

#### 【 3 4 4 0 】

さらに、変動演出の演出態様として、示唆図柄アイコンの変動表示速度を変更するのでは無く、変動表示される示唆図柄アイコンの数や種別を異ならせて表示することで、特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることができるように構成しても良いし、変動演出期間の長さによって特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることができるように構成しても良い。次に、図 1 1 1 1 を参照して、天井特典が付与される場合の演出内容について説明をする。図 1 1 1 1 ( a ) は、通常モード中に天井特典が付与された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 1 1 1 1 ( b ) は、有利モード中に天井特典が付与された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 4 0 制御例では、特別図柄抽選で外れ当選した回数（ハマリ回数）が 9 9 9 回に到達すると、特別図柄抽選の結果に関わらず遊技者に特典（天井特典）を付与可能に構成しており、天井特典として、時短回数 4 0 回の第 2 時短状態を設定するように構成している。さらに、天井特典として第 2 時短状態が設定された場合には、時短図柄当選で第 2 時短状態が設定された場合とは異なり、第 2 時短状態中に実行される第 1 特別図柄抽選によって新たに第 2 時短状態が設定される時短図柄に当選することが無いように構成している。つまり、天井特典で付与された第 2 時短状態は、時短回数分（4 0 回分）の特別図柄抽選が実行されるまで、時短図柄当選しないように構成している。このように構成することで、第 2 時短状態中に短い時短回数の第 2 時短状態が設定される時短図柄に当選してしまうことを抑制することができる。

#### 【 3 4 4 1 】

つまり、左打ち遊技が右打ち遊技よりも遊技者に有利となり、通常状態よりも時短図柄当選時に付与される特典が有利となる第 2 時短状態において、その第 2 時短状態の設定契機によって、遊技者への有利度合いを異ならせるように構成している。このように構成することで、天井特典によって遊技者に適度な特典を付与し易くすることができる。なお、本第 4 0 制御例では、天井特典として一定回数の特別図柄抽選の実行を確保可能な第 2 時短状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、第 1 時短状態を設定可能に構成しても良いし、特定回数の第 2 時短状態と、特定回数の第 1 時短状態と、を連続して設定するように構成しても良い。図 1 1 0 7 ( a ) に示した通常モード中に天井特典が付与される場合（ハマリ回数 9 9 9 回に到達した場合）は、9 9 9 回目の特別図柄変動の抽選結果を示すための変動演出として、宝箱 8 1 0 C の中から有利モードに突入することを示すための「有利」の文字と、第 2 時短状態が継続する回数（時短回数）を示すための「4 0」の文字が付された中身 8 1 0 C a が表示され、遊技者に有利な遊技状態へと移行 40  
 50



することを祝福する態様でキャラクタ 801 が表示される。また、副表示領域 D s には、天井特典が付与されることを示すための「有利モード突入」の文字が表示される。

#### 【3442】

図 1107 (a) に示した表示画面が表示された後、特別図柄変動が終了（特別図柄が停止表示）すると、有利モードを示す背景画像が表示され、図 1111 (b) に示した表示画面が表示される。ここで、時短図柄当選に基づいて有利モード（第 2 時短状態）が設定された場合は、第 2 時短状態中に実行される第 1 特別図柄抽選で時短図柄当選し、即座に第 2 時短状態が終了してしまう可能性がある点と、第 2 時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることを目的として、有利モード（第 2 時短状態）が継続する残期間を、遊技者に報知しないように構成していたのに対して、天井特典によって第 2 時短状態が設定された場合には、一定回数（40 回）の特別図柄抽選が実行されるまでは、通常状態へと遊技状態が移行しないように構成しているため、表示領域 D m 7 に残時短回数を表示するように構成している。そして、副表示領域 D s には「有利モードが 40 回転転落しないよ」の文字が表示されている。このように構成することで、天井特典によって第 2 時短状態（有利モード）が設定された場合には、時短図柄当選によって第 2 時短状態（有利モード）が設定された場合に比べて、安定した遊技を実行可能であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

10

#### 【3443】

< 第 40 制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図 1112 を参照して、本第 40 制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図 1112 は、本第 40 制御例のパチンコ機 10 における遊技状態の遷移内容を示した図である。図 1112 に示した通り、本第 40 制御例におけるパチンコ機 10 は、第 1 特別図柄抽選の実行契機となる第 1 入球口 64（図 1105 参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤 13 に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット 80 よりも左側）に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる左打ち遊技状態と、第 2 特別図柄抽選の実行契機となる第 2 入球口 640（図 1105 参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤 13 に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット 80 よりも右側）に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる右打ち遊技状態と、を設定可能に構成している。より具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第 2 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電動役物 640 の開放低頻度状態）が設定されている場合は左打ち遊技状態となり、第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態、或いは、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電動役物 640 の開放高頻度状態）が設定されている場合は右打ち遊技状態となるように構成している。ここで、時短図柄当選時に設定される時短状態（第 2 時短状態と、第 1 時短状態）について説明をする。詳細な内容は上述した第 37 制御例と同一であるため省略するが、時短図柄当選に基づいて時短状態（第 2 時短状態、第 1 時短状態）が設定された場合は、大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合に対して、普通図柄の高確率状態が設定されない点で相違している。

20

30

#### 【3444】

つまり、時短図柄当選に基づいて時短状態（第 2 時短状態、第 1 時短状態）が設定された場合は、通常状態と同一の普通図柄の低確率状態を維持したまま、通常状態よりも第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させ易い遊技状態が設定されるように構成している。具体的には、普通図柄変動の変動時間（普図変動時間）として、通常状態よりも短い普図変動時間（普通図柄の高確率状態中に実行される普通図柄変動と同一の普図変動時間）が設定されるように構成することで、通常状態よりも単位時間あたりに実行される普通図柄抽選の実行回数を増加させることにより、通常状態よりも第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させ易い遊技状態を構築している。さらに、時短図柄当選に基づいて第 1 時短状態が設定された場合には、普通図柄抽選で当り当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容として普通図柄の高確率状態と同一の普図当たり遊技が実行されるように構成している

40

50

。このように構成することで、時短図柄当選に基づいて第1時短状態が設定された場合には、普通図柄の高確率状態が設定されていない状態であっても、普図変動時間、普図当たり遊技内容を普通図柄の高確率状態と同一にすることができ、遊技者に対して右打ち遊技の方が左打ち遊技よりも有利な遊技方法をすることができる。なお、第2時短状態が設定された場合には、普図当たり遊技内容が通常状態と同一の遊技内容となり、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技状態となる。つまり、本第40制御例では、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として、通常状態、第1時短状態、第2時短状態の3つの遊技状態を設定可能に構成しており、第2時短状態は、通常状態よりも短い普図変動時間が設定される点が相違するだけであり、通常状態と同等に普図当たり遊技中に第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難な遊技状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、開放低頻度状態）となり、第1時短状態は、普通図柄の高確率状態と同様に普図当たり遊技中に第2入球口640へと遊技球を容易に入球させることができる遊技状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、開放高頻度状態）となる。

10

#### 【3445】

なお、本第40制御例では、上述した第37制御例と同様に、普通図柄抽選で当たり当選する確率が、普通図柄の低確率状態と普通図柄の高確率状態とで若干相違する程度に規定しており、右打ち遊技を実行することで発射された遊技球によって普通図柄抽選を滞ること無く実行可能に構成されたパチンコ機10において、その確率差を遊技者が認識困難に構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定されている状況と、普通図柄の低確率状態であって、開放高頻度状態が設定されている状況と、では、遊技者に違和感を与えること無く同一の右打ち遊技を行わせることができる。以降、右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技状態を総称して第1時短状態と称する。さらに、本第40制御例では、2種類の第2時短状態（第2時短状態a、第2時短状態b）を設定可能に構成しており、第2時短状態の設定契機に応じて異なる種類の第2時短状態を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選によって時短図柄当選した場合には第2時短状態aが設定され、大当たり遊技が実行されること無く連続して実行された特別図柄抽選の回数が天井特典の付与条件を満たした場合（999回に到達した場合）には第2時短状態bが設定されるように構成している。何れの種類の第2時短状態が設定された場合も、特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態、普通図柄変動の変動時間、普図当たり遊技における電動役物640aの開放動作内容は同一となるように構成しており、第2時短状態中に実行される特別図柄抽選で当たり当選（大当たり当選、時短図柄当選）した場合に付与される特典の種別を異ならせるように構成している点で相違している。このように構成することで、同一の遊技状態（第2時短状態）が設定される場合であっても成立した設定契機に応じて、後に実行される遊技の内容を異ならせることができるため、遊技者に対して何れの遊技状態が設定されたのかだけで無く、その設定契機についても興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、以降の説明において、第2時短状態aと第2時短状態bとの両方を示す場合には単に第2時短状態と称し、詳細な種別を示す場合にはそれぞれ第2時短状態a（第2時短a）、第2時短状態b（第2時短b）と称す。

20

30

#### 【3446】

まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中における遊技内容について説明をする。通常状態は、左打ち遊技によって第1入球口64へと遊技球を入球させることで第1特別図柄抽選を主として実行させる遊技（特図1遊技）が行われる遊技状態である。通常状態中に第1特別図柄抽選が実行されると、1/250の確率で大当たり当選し、1/40の確率で時短図柄当選する特別図柄抽選が実行される。詳細な説明は、図1123を参照して後述するが、本第40制御例におけるパチンコ機10では、1回の特別図柄抽選によって大当たりと、時短図柄と、重複して当選し得ないように構成している。具体的には、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無を判定（大当たり判定）し、その大当たり判定によって大当たり当選していないと判定された場合に、次に、時短図柄当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、1

40

50

回の特別図柄抽選にて遊技者に複数の特典（大当たり当選、時短図柄当選）が付与されること無く、遊技者に対して過剰に特典を付与してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本第40制御例では、時短図柄当選の判定よりも先に大当たり判定を実行するように構成しているが、1回の特別図柄抽選によって遊技者に過剰な特典が付与されることを抑制出来れば良く、例えば、時短図柄当選の判定を、大当たり判定よりも先に実行するように構成し、時短図柄当選の判定によって時短図柄当選していないと判定した場合に、大当たり当選の判定を実行するように構成しても良い。また、本第40制御例では、1つの情報が取り得る値（第1当たり乱数カウンタC1の値）に対して、大当たり当選する値の範囲と、時短図柄当選する値の範囲と、を重複することなく規定することで、1回の特別図柄抽選（1の第1当たり乱数カウンタC1の値に基づいて実行される当たり判定）にて、大当たり当選と、時短図柄当選とが重複して判定されることが無いように構成しているため、1回の特別図柄抽選にて判定する順序を適宜変更するように構成しても良い。

#### 【3447】

なお、本第40制御例におけるパチンコ機10では、大当たり当選と、時短図柄当選とが重複して判定されることが無いように構成しているが、当選判定された各種特典の内容に応じて、複数の特典が重複して付与されるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合のうち、設定される大当たり種別が遊技者に不利な大当たり種別である場合には、大当たり当選した場合であっても、時短図柄当選の判定を実行可能に構成しても良い。さらに、大当たり当選と、時短図柄当選に加え、大当たり当選時に実行される大当たり遊技よりも、遊技者に不利となる小当たり遊技の実行契機となる小当たり当選判定も実行可能に構成し、1回の特別図柄抽選によって、時短図柄当選と、小当たり当選と、が重複して判定されるように構成しても良い。このように構成することで、過剰に特典が遊技者に付与されてしまうことを抑制しながらも、1回の特別図柄抽選によって付与され得る特典の内容を多様化することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。まず、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、2種類の大当たり種別（大当たりA43、大当たりB43）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりA43が10%、大当たりB43が90%の選択割合となるように規定している。大当たり種別として、大当たりA43が設定された場合には、ラウンド遊技数が10ラウンド（R）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後には、時短回数10000回の第1時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。一方、大当たりB43が設定された場合には、ラウンド数が4ラウンド（R）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短回数が1000回の第2時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、開放低頻度状態）が設定される。

#### 【3448】

第1特別図柄抽選にて大当たり当選する確率（大当たり当選確率）は、 $1/250$ であり、大当たり種別として大当たりA43が設定される割合は10%であるため、左打ち遊技中に実行される第1特別図柄抽選から大当たり当選に基づいて第1時短状態が設定される確率は、 $1/2500$ となる。また、第1特別図柄抽選にて大当たり当選する確率（大当たり当選確率）は、 $1/250$ であり、大当たり種別として大当たりB43が設定される割合は90%であるため、左打ち遊技中に実行される第1特別図柄抽選から大当たり当選に基づいて第2時短状態が設定される確率は、約 $1/277$ となる。詳細な内容を後述するが、第2時短状態よりも第1時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態であるため、第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、大当たりA43が設定された場合の方が、大当たりB43が設定された場合よりも、遊技者に有利な大当たりとなる。よって、低確率ではあるが、大当たりA43が設定される大当たりに当選することを目指して遊技者に遊技を行わせることができる。一方、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合には $1/40$ の確率で時短図柄当選する時短図柄判定が実行される。この時短図柄判定（時短図柄抽選）にて時短図柄当選した場合には、その第

1 特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に第2時短状態、或いは、第1時短状態が設定される。本第40制御例では、特別図柄抽選において時短図柄当選した場合には、2種類の時短種別のうち何れかの時短種別が設定されるように構成しており、第2時短状態が設定される時短種別（時短A）の選択割合が50%、第1時短状態が設定される時短種別（時短B）の選択割合が50%となるように構成している。さらに、各時短種別（時短A、時短B）として、時短終了条件を異ならせた時短種別を設定可能に構成しており、例えば、第2時短状態が設定される時短種別である時短A（時短A群）として、時短A1、時短A2、時短A3、時短A4の4種類の時短種別を、第1時短状態が設定される時短種別である時短B（時短B群）として、時短B1、時短B2、時短B3の3種類の時短種別を設定可能に構成している。

10

#### 【3449】

各時短種別に対して設定される時短終了条件の詳細な内容は時短付与テーブル202Ae（図1117参照）を参照して後述するが、時短図柄当選時における遊技状態に応じて異なる時短終了条件が設定されるように構成しており、何れの時短種別であっても、時短図柄当選時の遊技状態が通常状態である場合が最も成立し易い時短終了条件が設定され、次に、時短図柄当選時の遊技状態が第2時短状態である場合、第1時短状態である場合と、順に成立し難い時短終了条件が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選時における遊技状態に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、時短A群においては、時短A1～時短A4のうち、時短A1が最も遊技者に不利な時短終了条件（成立し易い時短終了条件）が設定され、次いで、時短A2、時短A3、時短A4の順で成立し難い時短終了条件が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選時に設定される時短種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。時短B群においては、時短B1～時短B3のうち、時短B1が最も遊技者に不利な時短終了条件（成立し易い時短終了条件）が設定され、次いで、時短B2、時短B3の順で成立し難い時短終了条件が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選時に設定される時短種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本第40制御例におけるパチンコ機10では、大当たり遊技が実行されること無く特別図柄抽選が所定回数（999回）実行された場合に、時短回数40回の第2時短状態bが設定される天井特典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を多数実行したにも関わらず、大当たり当選しなかった遊技者に対して、特別図柄抽選の結果では無く、特別図柄抽選の実行回数に基づいて遊技状態を移行させることができるため、遊技者に対して、長時間遊技を行わせ易くすることができる。

20

30

#### 【3450】

なお、本第40制御例におけるパチンコ機10では、天井特典として所定回数（時短回数40回）の第2時短状態bを設定可能に構成しているが、天井特典の内容はこれに限ること無く、第1時短状態を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典として付与される特典の有利度合いを高めることができるため、遊技者に対して天井特典が付与されることを目指した斬新な遊技性を提供することができる。また、天井特典が付与される条件が成立した場合（特別図柄抽選を999回実行した場合）に、今回付与される天井特典の内容を複数の中から抽選で決定する天井特典決定処理を実行可能に構成しても良い。そして、天井特典決定処理により決定され得る天井特典の種類として、遊技者への有利度合いを異ならせた特典（例えば、第1時短状態を設定する特典や、第2時短状態を設定する特典、及び、各時短状態を終了させるための時短終了条件の内容）の中から、1の特典を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、天井特典が付与される条件が成立した場合に、今回付与される天井特典の内容が何であるかについて遊技者により興味を持たせることができる。さらに、天井特典の一部として、遊技者への有利度合いが高い特典（例えば、時短終了条件が成立し難い第1時短状態を設定する特典）を付与可能に構成した場合であっても、天井特典が付与される場合において、毎回有利度合いが高い特典が付与されることを抑制することができるため、天井特典として遊技者に過

40

50

剰に有利な特典を付与してしまうことを抑制することができる。また、天井特典として付与される天井特典の内容を、天井特典が付与される条件が成立した場合では無く、天井特典が付与される条件が成立するよりも前の時点（例えば、大当たり遊技終了時）で決定可能に構成し、天井特典が付与される条件が成立するまでの期間を用いて、天井特典が付与される条件が成立した場合に付与される天井特典の内容を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典の付与を目指した遊技を実行するか否かを、示唆演出の内容に基づいて遊技者に決定させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 3 4 5 1 】

なお、本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、天井特典として付与された第 2 時短状態の時短終了条件が成立し、再度、通常状態が設定された場合、即ち、前回の当たり遊技が終了してから 9 9 9 回の特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、天井特典として第 2 時短状態（時短回数 4 0 回）が設定され、その第 2 時短状態中に特別図柄抽選を 4 0 回実行して時短終了条件が成立し通常状態が設定された場合には、天井特典が付与される条件を成立させるための情報の更新が実行されないように構成している。つまり、大当たり当選間にて天井特典を付与可能な回数が 1 回となるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選しない遊技者に対して、過剰に天井特典が付与されてしまうことを抑制することができる。なお、本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり当選間に 1 回のみ天井特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、2 回以上の天井特典を付与可能に構成しても良く、この場合、天井特典を付与可能な条件を、1 回目の天井特典（第 1 天井）と、2 回目の天井特典（第 2 天井）と、で異ならせても良く、さらに、第 1 天井と、第 2 天井とで、遊技者に付与される天井特典の内容（有利度合い）を異ならせても良い。また、本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、天井特典が付与される条件（天井付与条件）を成立させるための情報（天井関連情報）として、大当たり当選間の特別図柄抽選回数（ハマリ回数）を用いており、特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった場合に、特別図柄抽選回数を更新するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果となった回数（例えば、小当たり当選回数）を計測可能な手段を設け、その手段によって計測された回数が天井付与条件（例えば、小当たり当選回数 1 0 0 回）を満たした場合に天井特典を付与可能に構成しても良い。

#### 【 3 4 5 2 】

このように構成することで、特別図柄抽選が実行される毎に天井関連情報が更新されるのでは無く、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果となった場合に天井関連情報が更新されるため、天井付与条件が成立するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、遊技者の予測していないタイミングで天井特典を付与することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、第 2 時短状態は、通常状態にて実行された特別図柄抽選にて大当たり当選し、大当たり種別として大当たり B が設定された場合、時短図柄当選し、時短種別として時短 A 群が設定された場合、天井特典が付与された場合に設定される遊技状態であって、上述した通り、左打ち遊技の方が右打ち遊技よりも遊技者に有利となる遊技状態である。具体的には、本第 4 0 制御例では第 2 時短状態の種別として第 2 時短状態 a と、第 2 時短状態 b とを有しており、時短図柄当選、或いは、大当たり遊技終了後には第 2 時短状態 a が設定され、天井特典が付与された場合には第 2 時短状態 b が設定される。第 2 時短状態 a、第 2 時短状態 b の何れが設定された場合であっても、特別図柄抽選における各種当たり当選の確率や、普通図柄抽選における当たり確率や、選択される特別図柄変動の変動パターン（変動時間）、選択される普通図柄変動の変動パターン（変動時間）、普通図柄抽選で当り当選した場合に実行される普図当たり遊技内容（電動役物 6 4 0 a の動作内容）は同一である。よって、第 2 時短状態が設定されている状態では特別図柄抽選や普通図柄抽選に関する遊技内容に基づいて何れの種別の第 2 時短状態が設定されているかを遊技者に把握させ難くすることができる。

#### 【 3 4 5 3 】

なお、本第40制御例では、第3図柄表示装置81の表示面に表示される演出内容によって、設定されている第2時短状態の種別を遊技者に把握させることができるように構成している。具体的には、図1111に示した通り、天井特典が付与されたことにより第2時短状態bが設定された場合には、設定されている第2時短状態bが終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の回数を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定された場合であっても、設定された遊技状態を終了させるための終了条件に関する情報の提供有無（遊技者に理解させ易くするか否か）を遊技状態の設定契機に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して新たな遊技状態の設定契機についても興味を持たせることができる。次に、第2時短状態中に実行される特別図柄抽選の内容について説明をする。この第2時短状態が設定されている場合も、上述した通常状態と同様に左打ち遊技によって第1特別図柄抽選（特図1抽選）を実行させる遊技が行われる。この第2時短状態は、特別図柄の確率状態、及び、普通図柄の確率状態が、通常状態と同一であることから、特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選確率（ $1/250$ ）と、時短図柄当選確率（ $1/40$ ）は、通常状態と同一である。しかしながら、時短図柄当選した場合に設定される時短種別を異ならせており、第2時短状態a中に時短図柄当選した場合は、第2時短状態aが設定される時短種別（時短A群）が設定される割合が30%、第1時短状態が設定される時短種別（時短B群）が設定される割合が70%となるように構成している。

10

#### 【3454】

また、第2時短状態b中に時短図柄当選した場合は、第2時短状態bが設定される割合が100%となるように構成している。つまり、天井特典が付与されることで設定される第2時短状態（第2時短状態b）は、時短図柄当選等で設定される第2時短状態（第2時短状態a）に対して、第2時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて、既に設定されている第2時短状態（第2時短状態a）の残時短回数よりも少ない時短回数の第2時短状態（第2時短状態a）が設定されてしまい、通常状態よりも遊技者に有利となる第2時短状態の遊技期間が短くなってしまうことを抑制することができる。このように構成することで、同一の遊技内容で遊技が行われる第2時短状態aと、第2時短状態bとにおいて、第2時短状態bの方が第2時短状態aよりも、時短図柄当選した場合に付与される特典の有利度合いを高めることができるため、遊技者に有利な第2時短状態となる。よって、大当たり当選すること無く、長時間の遊技を行っている遊技者に対して、比較的有利な特典（第2時短状態b）を付与することができる。また、天井特典によって付与された第2時短状態が、短時間（設定された時短回数分の特別図柄抽選が行われること無く）で終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、時短図柄当選に基づいて設定される第2時短状態よりも有利な第2時短状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【3455】

なお、本第40制御例では、第2時短状態b中に時短図柄当選した場合には、第2時短状態bが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、第1時短状態が設定される時短種別（時短B群）と、第2時短状態が設定される時短種別（時短A群）と、を選択可能に構成し、第2時短状態が設定される時短種別が選択された場合には、天井特典として付与される第2時短状態bの時短回数よりも多い時短回数が設定される第2時短状態bが設定されるように構成しても良く、この場合、第2時短状態a中に時短図柄当選した場合と、第2時短状態b中に時短図柄当選した場合とで、時短A群と時短B群との選択割合を同一にし、時短A群が選択された場合に設定される時短回数を異ならせるだけで良く、各遊技状態において実行される各処理の共通化を図ることができる。また、本第40制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて第2時短状態が設定される場合であっても、第2時短状態a（普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定される第2時短状態cを設定するように構成しても良く、この場合、第2時短状態cが設定されたとしても第2時短状態

40

50

c 中の遊技内容を、上述した第 2 時短状態 a や第 2 時短状態 b と同一の遊技内容とする  
と良い。このように構成することで、第 2 時短状態 c が設定された場合であっても、第 2 時  
短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、第 2 時短状態の種別を把握させ難くするこ  
とができる。

#### 【 3 4 5 6 】

さらに、この場合、大当たり遊技終了後に通常状態と、第 2 時短状態 a と、第 2 時短状  
態 c とのうち何れかを設定可能に構成し、何れの遊技状態が設定された場合であっても、  
同一の左打ち遊技が実行されるように第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態  
様を設定可能に構成することで、遊技者に対して設定されている遊技状態の種別を分かり  
難くしたうえで、時短図柄当選や大当たり当選した時点における遊技状態が通常状態であ  
る場合と、第 2 時短状態 a である場合と、第 2 時短状態 c である場合と、で当選に基づい  
て付与される特典の有利度合いを異ならせるように構成すると良く、例えば、第 2 時短状  
態 c が設定されている状態で時短図柄当選した場合には、他の遊技状態と比べて第 1 時短  
状態（遊技者に有利な時短状態）が設定され易くなるように構成すると良い。つまり、通  
常状態や第 2 時短状態 a は、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選しない遊技を行っている場  
合であっても設定され得る遊技状態であるのに対して、第 2 時短状態 c は、大当たり遊技  
終了後にのみ設定可能な遊技状態であることから、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選しな  
い限り設定されない遊技状態（他の遊技状態よりも設定され難い遊技状態）となる。この  
ように、設定され難い遊技状態が設定されている期間中（第 2 時短状態 c が設定されてい  
る期間中）に時短図柄当選した場合の方が、それ以外の期間中（通常状態、第 2 時短状態  
a が設定されている期間中）に時短図柄当選した場合よりも遊技者に有利な特典を付与し  
易くすることで、時短図柄の当選タイミングに興味を持たせることができる。また、大当  
たり遊技の終了後に第 1 時短状態（右打ち遊技状態）が設定されなかった場合であっても  
、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通  
り、通常状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合よりも、第 2 時短状態  
中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合の方が、遊技者に有利な時短状態を  
設定させ易くしている。このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者  
に対して、現在設定されている遊技状態を気にしながら遊技を行わせることができる。

#### 【 3 4 5 7 】

ここで、左打ち遊技が実行される通常状態、及び、第 2 時短状態中に第 3 図柄表示装置  
8 1 の表示面に表示される背景モードの内容について説明をする。図 1 1 1 2 に示した通  
り、通常状態が設定された場合は、背景モードとして「不利モード」と「通常モード」と  
の何れかを設定可能に構成しており、第 2 時短状態が設定された場合は、背景モードとし  
て「通常モード」と「有利モード」との何れかを設定可能に構成している。そして、第 2  
時短状態が終了し通常状態が設定されたことに基づいて背景モード移行抽選を実行し、背  
景モード移行抽選に当選した場合に、通常状態に対応した背景モードを設定可能に構成し  
ている。つまり、背景モードとして「不利モード」が設定されている場合は、現在の遊技  
状態が通常状態であることを遊技者が識別可能となり、「通常モード」が設定されている  
場合は、現在の遊技状態が通常状態であるか第 2 時短状態であるかを遊技者が識別し難く  
なり、「有利モード」が設定されている場合は、第 2 時短状態が設定されている、或いは  
、第 2 時短状態が終了し、背景モード移行抽選に当選していない期間であることを遊技者  
に識別させることが可能となるように構成している。このように構成することで、同一の  
遊技方法（左打ち遊技）であって、且つ、大当たり当選確率、及び、時短図柄当選確率が  
同一である通常状態或いは第 2 時短状態が設定されている状況において、現在設定されて  
いる遊技状態を遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。

#### 【 3 4 5 8 】

次に、第 1 時短状態について説明をする。この第 1 時短状態は、第 2 入球口 6 4 0 へと  
遊技球を入球させ、第 2 特別図柄抽選（特図 2 抽選）を実行させる右打ち遊技を行った場  
合の方が、左打ち遊技を行うよりも遊技者に有利となる遊技状態である。本第 4 0 制御例  
におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 時短状態として、大当たり遊技終了後（大当たり A が

10

20

30

40

50



設定される大当たり遊技の終了後)に設定される第1時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)と、時短図柄当選に基づいて設定される第1時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、開放高頻度状態)の2種類の遊技状態を設定可能に構成しているが、何れの契機で設定される第1時短状態であっても、右打ち遊技中に実行される遊技の内容は大きく相違することが無いため纏めて説明をする。第2特別図柄抽選は、上述した第1特別図柄抽選とは異なり、時短図柄当選の判定が実行されないように構成しており、小当たり当選の判定(小当たり当選確率 $1/25$ )を実行するように構成している。第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、V入賞装置650(図1105参照)を開放させる小当たり遊技が実行され、小当たり遊技中にV入賞装置650へと入賞した遊技球が特定領域(Vゲート)を通過するように構成し、特定領域(Vゲート)を遊技球が通過したことに基づいて、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技中に適正な遊技を継続して実行することで、大当たり遊技の実行権利を容易に獲得可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技の実行権利を獲得するための条件として、第1特別図柄抽選では、大当たり当選(大当たり当選確率 $1/250$ )のみであったのに対して、第2特別図柄抽選では、大当たり当選(大当たり当選確率 $1/250$ )に加え、小当たり当選(小当たり当選確率 $1/25$ )を有しているため、大当たり遊技の実行のし易さの点では、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。

10

20

### 【3459】

また、第1時短状態が設定されている状態では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、大当たり種別として大当たりAが設定され、その大当たり遊技終了後には第1時短状態が設定されるように構成している。つまり、通常状態、或いは第2時短状態中に第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第1時短状態中に第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。このように構成することで、第1時短状態が設定されている状態で第1特別図柄抽選が実行されてしまい大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に第1時短状態以外の遊技状態が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第40制御例におけるパチンコ機10では、通常状態、或いは、第2時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数(外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数)が特定回数(999回)に到達した場合に、天井特典として、第2時短状態(時短回数40回)を設定可能に構成している。また、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合に設定され得る第2時短状態として、天井特典よりも時短回数が少ない第2時短状態と、天井特典よりも時短回数が多い第2時短状態と、を設定可能に構成している。よって、天井特典の付与条件が成立した時点において設定されている第2時短状態の時短状況(残時短回数)によっては、例えば、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合や、第2時短状態の残時短回数が天井特典として付与される時短回数よりも少ない場合といった天井特典が付与されることが遊技者に有利な場合と、第2時短状態の残時短回数が天井特典として付与される時短回数よりも多い場合といった天井特典が付与されることが遊技者に不利な場合と、創出することができる。

30

40

### 【3460】

このように構成することで、単に天井特典が付与されることを期待しながら遊技を行うのでは無く、遊技者に有利な特典として天井特典が付与されることを期待しながら遊技を行わせることができるため、特に天井特典の付与条件が成立する直前に実行される特別図柄抽選の結果に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

### 【3461】

<第40制御例における電氣的構成について>

次に、図1113から図1121を参照して、本第40制御例における電氣的構成について説明をする。本第43御例では、上述した第37制御例のパチンコ機10に対して、

50



主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成の一部、RAM 203 の構成の一部、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成の一部、RAM 223 の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。上述した第 37 制御例におけるパチンコ機 10 では、設定されている遊技状態に関わらず、第 1 特別図柄抽選において大当たり判定以外に時短図柄判定を実行可能に構成し、第 2 特別図柄抽選において大当たり判定以外に小当たり判定を実行可能に構成しているのに対して、本第 40 制御例では、各特別図柄種別に応じて特別図柄抽選時に実行される判定の内容は上述した第 37 制御例と同一であるが、第 1 時短状態中に実行される第 1 特別図柄抽選では時短図柄判定が実行されないように構成している点で相違している。つまり、本第 40 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短図柄判定を実行可能な特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選）が実行される場合において、設定されている遊技状態に応じて時短図柄判定の実行有無を決定している。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることが可能となり、遊技者に多様な抽選結果を提供することで早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。また、遊技者に有利となる第 1 時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選、例えば、第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）を獲得している状態で第 1 時短状態が設定され、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得していない状態で実行される第 1 特別図柄抽選によって、第 1 時短状態が終了してしまうことを抑制することができるため、第 1 時短状態が設定されたにも関わらず、第 2 特別図柄抽選が実行されること無く第 1 時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【3462】

また、上述した第 37 制御例におけるパチンコ機 10 では、特別図柄抽選で時短図柄判定された（時短図柄当選した）場合に、左打ち遊技が遊技者に有利となる第 2 時短状態（本第 40 制御例における第 2 時短状態）のみを設定可能に構成していたのに対して、本第 40 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短図柄当選した場合に、第 2 時短状態、第 1 時短状態の何れかを設定可能に構成している点で相違している。さらに、時短図柄当選した場合に設定される時短回数を、時短図柄当選した時点の遊技状態に応じて異ならせることが可能に構成している点で相違している。このように構成することで、時短図柄当選したことに基づいて設定される遊技状態の内容を多様化することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、上述した第 37 制御例におけるパチンコ機 10 では、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数、小当たり遊技の実行回数、普図当たり遊技の実行回数に基づく条件を設定可能に構成していたのに対して、本第 40 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短終了条件として、第 1 特別図柄抽選の実行回数と、第 2 特別図柄抽選の実行回数とを合算した合算特図抽選回数に基づいて成立する時短終了条件と、第 2 特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定可能に構成している点で相違している。

#### 【3463】

まず、図 1113 から図 1118 を参照して、主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成について説明をする。図 1113 (a) は、本第 40 制御例における ROM 202 の構成を示したブロック図である。図 1113 (a) に示した通り、本第 40 制御例における ROM 202 の構成は、上述した第 37 制御例における ROM 202 の構成（図 1011 (a) 参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 202 a j に代えて第 1 当たり乱数テーブル 202 A a を、大当たり種別選択テーブル 202 b j に代えて大当たり種別選択テーブル 202 A b を、第 2 当たり乱数テーブル 202 c j に代えて第 2 当たり乱数テーブル 202 A c を、変動パターン選択テーブル 202 d j に代えて変動パターン選択テーブル 202 A d を、時短付与テーブル 202 e j に代えて時短付与テーブル 202 A e を、小当たり種別選択テーブル 202 f j に代えて小当たり種別選択テーブル 202 A f を、時短種別選択テーブル 202 j a に代えて時短種別選択テーブル A h を設けている点と、普図当たり種別選択テーブル 202 j b を削除した点と、で相違してい

る。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。次に、図 1 1 1 4 ( a ) , ( b ) を参照して、本第 4 0 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 A a について説明する。この第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 A a は、特別図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の判定に用いられる第 1 当たり乱数カウンタ値 C 1 ( 0 ~ 6 5 5 3 5 ) に対応させて大当たり判定値、小当たり判定値、時短図柄判定値が、規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の種別 ( 特別図柄種別 ) に応じて、異なるデータテーブルを有しており、第 1 特別図柄抽選の判定を行う際に参照される特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 A a 1 と、第 2 特別図柄抽選の判定を行う際に参照される特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 A a 2 と、を有している。

10

#### 【 3 4 6 4 】

図 1 1 1 4 ( a ) は、本第 4 0 制御例における特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 A a 1 の規定内容を示した図であり、図 1 1 1 4 ( b ) は、本第 4 0 制御例における特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 A a 2 の規定内容を示した図である。図 1 1 1 4 ( a ) に示した通り、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 A a 1 は、上述した特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 ( 図 1 0 1 2 ( a ) 参照 ) に対して、大当たり当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値の範囲と、時短図柄当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値の範囲とを異ならせている点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。図 1 1 1 4 ( a ) に示した通り、本第 4 0 制御例における特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 A a 1 には、大当たりと判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) の範囲として、「 0 ~ 2 5 9 」の 2 6 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定され、時短図柄当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として、「 2 6 0 ~ 1 8 7 9 」の 1 6 2 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲が対応付けて規定されている。一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「 0 ~ 6 5 5 3 5 」の 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、大当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 2 6 0 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約  $1 / 250$  (  $260 / 65536$  ) である。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、時短図柄当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 1 6 2 0 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は約  $1 / 40$  (  $1620 / 65536$  ) である。

20

30

#### 【 3 4 6 5 】

次に、図 1 1 1 4 ( b ) を参照して、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 A a 2 の詳細について説明する。図 1 0 1 4 ( b ) は、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 A a 2 の規定内容を示した図である。図 1 0 1 4 ( b ) に示した通り、本第 4 0 制御例における特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 A a 2 には、大当たりと判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) の範囲として、「 0 ~ 2 5 9 」の 2 6 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として「 2 6 0 ~ 2 8 7 9 」の 2 6 2 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲が対応付けて規定されている。一方、時短図柄当選と判定される乱数値は対応付けられていない。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、大当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 2 6 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第 1 特別図柄の抽選と同様に、約  $1 / 250$  (  $260 / 65536$  ) である。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、小当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 2 6 2 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約  $1 / 25$  (  $2620 / 65536$  ) である。次に、図 1 1 1 4 ( c ) を参照して、本第 4 0 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 A b の詳細について説明する。図 1 1 1 4 ( c ) は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 A b の規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 A b は、上述した第 3 7 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j ( 図 1 0 1 2 ( c ) 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照

40

50

されるデータテーブルである。図 1 1 1 4 ( c ) に示した通り、本第 4 0 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 A b には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、大当たり A 4 3、および大当たり B 4 3 の 2 種類が規定されており、第 2 特別図柄の大当たり種別として大当たり A 4 3 の 1 種類が規定されている。

#### 【 3 4 6 6 】

図 1 1 1 4 ( c ) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対して、「大当たり A 4 3」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 1 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「大当たり B 4 3」が対応付けて規定されている。「大当たり A 4 3」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数（第 2 特別図柄抽選の実行回数）が 1 0 0 0 0 回の第 1 時短状態が設定される大当たり種別である。また、「大当たり B 4 3」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数（特別図柄抽選の実行回数）が 1 0 0 回の第 2 時短状態が設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面において「大当たり A 4 3」の方が「大当たり B 4 3」よりも遊技者に有利な大当たりとなる。また、大当たり終了後の遊技状態の面においても、「大当たり A 4 3」の方が「大当たり B 4 3」よりも遊技者に有利な大当たりとなる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A 4 3」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が 1 0 個、「大当たり B 4 3」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が 9 0 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 4 3」が設定される割合は 1 0 %、「大当たり B 4 3」が設定される割合は 9 0 % である。よって、通常状態、第 2 時短状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、1 0 % の割合でしか最も有利な第 1 時短状態へと移行することがない。なお、第 1 時短状態において大当たりに当選した場合は、大当たり種別が「大当たり B 4 3」であっても第 1 時短状態に移行する。つまり、第 1 時短状態では、大当たりに当選することで、必ず最も有利な第 1 時短状態が再度設定される有利な遊技状態を形成する。

#### 【 3 4 6 7 】

また、図 1 1 1 4 ( c ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲（「 0 ~ 9 9 」の範囲）に対して、「大当たり A 4 3」が対応付けて規定されている。この「大当たり A 4 3」は、上述した第 1 特別図柄の大当たり種別として設定される「大当たり A 4 3」と同一であるため、その説明を省略する。次に、図 1 1 1 5 ( a ) を参照して、本第 4 0 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 A d の詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル 2 0 2 A d は、上述した第 3 7 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d j（図 1 0 1 3 ( b ) 参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 1 1 1 5 ( a ) は、この変動パターン選択テーブル 2 0 2 A d の構成を示したブロック図である。図 1 1 1 5 ( a ) に示した通り、本第 4 0 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 A d は、通常状態、第 2 時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル 2 0 2 A d 1 と、第 1 時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル 2 0 2 A d 2 と、で少なくとも構成されている。まず、図 1 1 1 5 ( b ) を参照して、通常用テーブル 2 0 2 A d 1 の詳細について説明する。

#### 【 3 4 6 8 】

図 1 1 1 5 ( b ) は、本第 4 0 制御例における通常用テーブル 2 0 2 A d 1 の規定内容を示した図である。図 1 1 1 5 ( b ) に示した通り、通常用テーブル 2 0 2 A d 1 には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図 1（第 1

特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～139」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が7秒の「外れ」が、「140～149」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「ガセ外れ」が、「150～179」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「180～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が規定されている。また、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「30～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が、「190～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が140秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

10

#### 【3469】

つまり、通常用テーブル202Ad1を参照して変動パターン（変動時間）が決定される第1特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は時短図柄）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は時短図柄である可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまう、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、時短図柄）に当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第40制御例では、左打ち遊技が実行される遊技状態、即ち、通常状態及び第2時短状態が設定されている場合には、通常用テーブル202Ad1を参照して特別図柄抽選の変動パターンが決定されるように構成している。よって、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンによって現在の遊技状態が遊技者に予測されてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【3470】

なお、本第40制御例におけるパチンコ機10では、通常状態と第2時短状態とで同一の変動パターンテーブル（通常用テーブル202Ad1）を参照して変動パターンを決定するように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に参照される変動パターンテーブルに対して、一部の規定内容を異ならせた変動パターンテーブルを第2時短状態中に参照するように構成しても良く、この場合、第2時短状態中に参照される変動パターンテーブルに、通常状態中では選択され得ない変動時間の変動パターンが低確率（例えば、外れ当選時の1%）で選択されるように規定すると良い。このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンによって、遊技者に遊技状態を把握させることも可能となるため、特別図柄抽選の結果だけでなく、特別図柄変動の変動パターンについても興味を持たせることができる。一方、特別図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ（小当たり含む）」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「非当たり」が規定されている。なお、本第40制御例では、上述した第37制御例と同様に、通常状態や第2時短状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たり遊技中に第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物640a

40

50

の開閉パターン（第１変位パターン）が設定される普図当たりＡが必ず実行されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることはできない。

### 【３４７１】

よって、本第４０制御例において通常状態、又は第２時短状態で第２特別図柄の抽選が実行される状況としては、第１時短状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を保持した状態で、遊技状態が通常状態、又は第２時短状態へと移行し、獲得済みの特図２保留に基づいて第２特別図柄の抽選が実行された状況である。この状況は、特に、第１時短状態の時短終了条件として少ない回数（例えば、１回）の時短回数（第２特別図柄抽選の実行回数）が設定された場合に、多い回数（例えば、１０００回）の時短回数が設定された場合よりも発生し易い。即ち、第１時短状態が設定された場合には、第１特別図柄抽選よりも大当たり遊技の実行権利（大当たり当選（当選確率１／２５０）、小当たり当選（当選確率１／２５））を獲得し易い第２特別図柄抽選が実行されるため、時短回数が多い第１時短状態が設定された場合には、時短終了条件が成立するよりも前に大当たり遊技が実行される可能性が高くなり、時短回数が少ない第１時短状態が設定された場合には、大当たり遊技が実行されるよりも前に時短終了条件が成立する可能性が高くなるため、特に、第１時短状態の時短終了条件として少ない回数（例えば、１回）の時短回数（第２特別図柄抽選の実行回数）が設定された場合に、多い回数（例えば、１０００回）の時短回数が設定された場合よりも発生し易くなる。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態、第２時短状態）で実行された場合には、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

### 【３４７２】

次に、図１１１６を参照して、上述した時短用テーブル２０２Ａｄ２の詳細について説明する。図１１１６は、この時短用テーブル２０２Ａｄ２の規定内容を示した図である。図１１１６に示した通り、時短用テーブル２０２Ａｄ２には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短当たり」が規定され、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短突時」が規定されている。一方、図１１１６に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル２０２Ａｄ１（図１１１５（ｂ）参照）と共通である。即ち、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ（小当たり含む）」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「非当たり」が規定されている。これらの規定内容により、第１時短状態における第１特別図柄の変動時間を５秒間に固定化できると共に、第２特別図柄の変動時間を１０秒間に固定化することができる。よって、図１１１０で上述した通り、チャンスゾーン（第１時短状態）における、第２特別図柄変動の変動時間を固定化することで、第１時短状態中の演出期間を毎回固定化することができる。

### 【３４７３】

また、第１時短状態で第１特別図柄抽選が実行される状況は、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で第１時短状態が設定された場合に発生し得る。この場合、第１時短状態が設定された後、遊技者が右打ち遊技を実行し第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得するまで、獲得済みの特図１保留に基づく第１特別図柄

抽選が実行されることになる。ここで、本第40制御例では、第1時短状態が設定された場合に、時短終了条件として、合算特図抽選回数に基づいて成立する時短終了条件と、第2特別図柄抽選の実行回数（特図2抽選回数）に基づいて成立する時短終了条件と、が設定され、第3図柄表示装置81の表示面には、図1110（a）に示した通り、特図2抽選回数に基づく時短終了条件が成立するまでの残時短回数（残特図2抽選回数）が表示されるように構成している。そして、図1109に示した通り、第1時短状態が設定された直後に第1特別図柄抽選が実行される場合には、第1時短状態中に実行される第1特別図柄抽選の変動期間（待機期間）を用いて、今回設定された第1時短状態に対応する時短終了条件（特図2抽選回数）を遊技者に報知するための時短回数報知演出を実行するように構成している。このように構成することで、第1時短状態が設定されてから第2特別図柄抽選が実行されるまでの期間（第1特別図柄変動期間）を用いて、今回設定された第1時短状態の内容を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

10

#### 【3474】

さらに、第1時短状態が設定された直後に第1時短状態に対応する時短終了条件（残特図2抽選回数）を表示し、時短終了条件（残特図2抽選回数）が表示されている状態で第1特別図柄抽選が実行される場合と比して、特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、時短終了条件を示すための回数が減算されず、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。また、図1116に示した通り、第1時短状態中に参照される時短用テーブル202Ad2には第1特別図柄抽選の結果に関わらず、第1特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が5秒の変動パターンが選択されるように構成している。よって、待機期間中に実行される演出（図1109参照）の演出期間を固定化することができる。なお、第1時短状態が設定された後、最初に行われる特別図柄抽選が第2特別図柄抽選となる場合には、上述した待機期間（第1時短状態中における第1特別図柄変動期間）が設定されないため、時短回数報知演出を実行すること無く、図1110にて上述したチャンスゾーン中の演出画面が表示される。この場合、第2特別図柄抽選が実行される毎に、第3図柄表示装置81の表示面に表示される残時短回数（残特図2抽選回数）の値が減算されるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、第1時短状態中であって、図1110にて上述したチャンスゾーン中に第1特別図柄抽選が実行された場合、例えば、第1時短状態中に実行していた右打ち遊技を一旦中断し、再度右打ち遊技を実行する際に誤って第1入球口64へと遊技球を入球させ第1特別図柄抽選が実行された場合は、前回の第2特別図柄抽選の結果を示すための表示画面が、特図1変動が停止表示されるまで継続して表示されるように構成している。つまり、第1特別図柄抽選が実行されたことを遊技者に把握させ難く構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている残時短回数を減算すること無く新たな特別図柄抽選が実行されてしまい、遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【3475】

また、この場合、チャンスゾーン中に実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり当選した第1特別図柄抽選の結果が停止表示されるタイミングに対応させて前回の第2特別図柄抽選の結果を示すための表示画面が大当たり当選を示す表示画面へと切り替わるように構成している。このように構成することで、新たな第2特別図柄抽選を実行していない状態（残時短回数が減算されていない状態）で、不意に大当たり当選が報知されるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。次に、図1117を参照して、本第40制御例における時短付与テーブル202Aeの詳細について説明する。この時短付与テーブル202Aeは、上述した本第37制御例における時短付与テーブル202ej（図1014（b）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図1117は、この時短付与テーブル202Aeの規定内容を示した図である。図1117に示した通り、本第40制御例における時短付与テーブル202A

40

50

e には、各大当たり種別、および時短図柄種別と時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値とが当選時の遊技状態毎に対応付けられて規定されている。なお、図 1 1 1 7 に示した通り、本第 4 0 制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ 2 0 3 h と、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b と、の 2 つのカウンタが設けられている。時短カウンタ 2 0 3 h は、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数（合算特図抽選回数）に対応する終了条件（第 1 終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b は、時短状態が設定された後で実行された第 2 特別図柄の抽選回数（特図 2 抽選回数）に対応する終了条件（第 2 終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。

#### 【 3 4 7 6 】

10

図 1 1 1 7 に示した通り、本第 4 0 制御例では、大当たり種別として「大当たり A 4 3」、「大当たり B 4 3」の 2 種類が設けられていると共に、時短図柄種別として「時短図柄 A 1」～「時短図柄 B 3」の 7 種類が設けられており、時短付与テーブル 2 0 2 A e には、各大当たり種別および各時短図柄種別に対して、時短カウンタ 2 0 3 h、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値（即ち、第 1 終了条件、及び第 2 終了条件）が対応付けて規定されている。図 1 1 1 7 に示した通り、大当たり種別として「大当たり A 4 3」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1 0 0 0 0」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たり A 4 3」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の合算変動回数 1 0 0 0 0 回が設定され、第 2 終了条件として第 2 特別図柄変動回数 1 0 0 0 0 回が設定される。なお、「大当たり A 4 3」が設定された大当たり遊技の終了後には、第 1 時短状態が設定されるため、「大当たり A 4 3」が設定された場合には、時短終了条件（第 1 終了条件、第 2 終了条件）が成立すること無く、第 1 時短状態が終了するよりも前に次の大当たり遊技が実行されることになる。また、図 1 1 1 7 に示した通り、「大当たり B 4 3」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態、及び第 2 時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」が規定され、当選時の遊技状態が第 1 時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1 0 0 0 0」が規定されている。通常状態、及び第 2 時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、「大当たり B 4 3」が設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第 2 時短状態が設定されるように構成しており、第 2 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の合算変動回数 1 0 0 0 0 回が設定される。なお、第 2 時短状態が設定された場合には、右打ち遊技を行ったとしても第 2 特別図柄抽選を実行させることが困難であるため、第 2 終了条件を設定するための値（特図 2 カウンタ 2 0 3 A a の値）が規定されていない。

20

30

#### 【 3 4 7 7 】

一方で、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、「大当たり B 4 3」が設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第 1 時短状態が設定されるように構成しており、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の合算変動回数 1 0 0 0 0 回が設定され、第 2 終了条件として、第 2 特別図柄変動回数 1 0 0 0 0 回が設定される。つまり、第 1 時短状態中に「大当たり B 4 3」が設定された場合には、「大当たり A 4 3」が設定された場合と同一内容の時短状態（時短回数 1 0 0 0 0 回の第 1 時短状態）が設定されることになる。このように構成することで、第 1 時短状態が設定されている場合には、何れの特別図柄種別（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の特別図柄抽選で大当たり当選した場合であっても、その大当たり遊技終了後に、実質次回の大当たり遊技が実行されるまで継続する第 1 時短状態が設定されるため、第 1 時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて、第 2 時短状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 1 1 1 7 を参照して、特別図柄抽選で時短図柄当選した場合に付与される時短終了条件の内容について詳細に説明する。本第 4 0 制御例では、特別図柄抽選で時短図柄当選した場合に、時短図柄種別として、第 2 時短状態が設定される時短図柄 A 群（時短 A 群）と、第 1 時短状態が設定される時短図柄 B 群（時短 B 群）と、に含まれる何れかの時短図柄種別を決定可能に構成してい

40

50



る。

#### 【 3 4 7 8 】

まず、時短図柄 A 群のうち、「時短図柄 A 1」に対しては、当選時の遊技状態に関わらず、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1」が規定されている。このため、「時短図柄 A 1」に当選した場合は、第 2 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 回が設定される。ここで、本第 4 0 制御例では、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第 1 特別図柄抽選にて時短図柄当選の判定を実行するように構成している。よって、通常状態において実行される第 1 特別図柄抽選にて「時短図柄 A 1」に当選した場合には、遊技状態を通常状態から第 2 時短状態へと移行させることができるため、遊技者に有利な特典が付与されることになる。一方、第 2 時短状態、及び、第 1 時短状態において実行される第 1 特別図柄抽選にて「時短図柄 A 1」に当選した場合には、当選時における時短状況（設定されている時短種別や、残時短回数）に関わらず、時短回数 1 回の第 2 時短状態が設定されてしまうため、遊技者に不利な特典が付与されることになる。つまり、本第 4 0 制御例では、特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合であっても、遊技者に不利な特典が付与され得るように構成しているため、遊技者に有利な遊技状態（例えば、第 1 時短状態）が設定されている間であっても、常に危機感を持たせた遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第 4 0 制御例では、第 1 特別図柄抽選のみ時短図柄判定を実行可能に構成しており、第 2 特別図柄抽選では時短図柄判定が実行されないように構成している。

#### 【 3 4 7 9 】

よって、主として第 2 特別図柄抽選が実行される第 1 時短状態が設定される場合として、特図 1 保留を獲得している状態で第 1 時短状態が設定された場合、例えば、第 2 時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選にて時短図柄当選し、第 1 時短状態が設定された場合の方が、特図 1 保留を獲得していない状態で第 1 時短状態が設定された場合、例えば、第 1 時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に再度第 1 時短状態が設定された場合よりも、第 1 時短状態中に第 1 特別図柄抽選が実行され易くなることから、第 1 時短状態の時短終了条件が成立すること無く、時短図柄当選に基づいて強制的に第 1 時短状態が終了する可能性が高くなるため、遊技者に不利な第 1 時短状態といえる。一方、第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が複数回実行されている状況では、長時間の間、右打ち遊技が継続して実行されているため、特図 1 保留が残存している可能性が極めて低くなる。よって、時短図柄当選に基づいて強制的に第 1 時短状態が終了する可能性が低くなり、遊技者に有利な第 1 時短状態といえる。このように、第 1 時短状態中の遊技が継続すればするほど、第 1 時短状態を終了させ難くすることができることから、第 1 時短状態が長時間継続している遊技者に対して、有利な特典を付与し易くすることができる。次に、「時短図柄 A 2」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態、第 2 時短状態である場合には、第 2 時短状態が設定され、当選時の遊技状態が第 1 時短状態である場合には、第 1 時短状態が設定されるように規定されている。より具体的には、当選時が通常状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0」が規定され、当選時が第 2 時短状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「2 0」が規定されている。一方、当選時が第 1 時短状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1」が規定されている。

#### 【 3 4 8 0 】

つまり、通常状態中に「時短図柄 A 2」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）1 0 回が規定された第 2 時短状態が設定され、第 2 時短状態中に「時短図柄 A 2」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）2 0 回が規定された第 2 時短状態が設定され、第 1 時短状態中に「時短図柄 A 2」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回、第 2 終了条件として特図 2 変動回数 1 回が規定された第 1 時短状態が設定される。次に、「時短図柄 A 3」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態、第 2 時短状態である



場合には、第 2 時短状態が設定され、当選時の遊技状態が第 1 時短状態である場合には、第 1 時短状態が設定されるように規定されている。より具体的には、当選時が通常状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「3 0」が規定され、当選時が第 2 時短状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「5 0」が規定されている。一方、当選時が第 1 時短状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「5」が規定されている。つまり、通常状態中に「時短図柄 A 3」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）3 0 回が規定された第 2 時短状態が設定され、第 2 時短状態中に「時短図柄 A 3」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）5 0 回が規定された第 2 時短状態が設定され、第 1 時短状態中に「時短図柄 A 3」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回、第 2 終了条件として特図 2 変動回数 5 回が規定された第 1 時短状態が設定される。

10

### 【3 4 8 1】

次に、「時短図柄 A 4」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態、第 2 時短状態である場合には、第 2 時短状態が設定され、当選時の遊技状態が第 1 時短状態である場合には、第 1 時短状態が設定されるように規定されている。より具体的には、当選時が通常状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「7 0」が規定され、当選時が第 2 時短状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」が規定されている。一方、当選時が第 1 時短状態に対して時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1 0」が規定されている。つまり、通常状態中に「時短図柄 A 4」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）7 0 回が規定された第 2 時短状態が設定され、第 2 時短状態中に「時短図柄 A 4」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回が規定された第 2 時短状態が設定され、第 1 時短状態中に「時短図柄 A 4」に当選した場合には、第 1 終了条件として特図変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回、第 2 終了条件として特図 2 変動回数 1 0 回が規定された第 1 時短状態が設定される。以上、説明をした通り、本第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、通常状態、第 2 時短状態において実行された特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合に第 2 時短状態が設定される時短図柄 A 群として、4 種類の時短図柄種別（時短図柄 A 1 ~ A 4）を有しており、設定される時短図柄種別に応じて、成立のし易さが異なる時短終了条件（第 1 終了条件）が設定されるように構成している。そして、何れの時短図柄種別であっても、通常状態にて時短図柄当選した場合よりも、第 2 時短状態にて時短図柄当選した場合の方が、成立し難い時短終了条件（第 1 終了条件）が設定されるように構成している。このように構成することで、第 2 時短状態中に時短図柄当選した場合において、既に設定されている第 2 時短状態の残時短回数よりも大きい時短回数を新たに設定し易くすることができる。

20

30

### 【3 4 8 2】

また、第 1 時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選で時短図柄当選し、時短図柄 A 群が設定された場合には、一部の時短図柄種別（時短図柄 A 1）以外の時短図柄種別（A 2 ~ A 4）にて、第 1 時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、第 1 時短状態中に第 1 特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、第 2 時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。加えて、一部の時短図柄種別（時短図柄 A 1）が設定された場合には、第 1 時短状態の終了条件が成立していない場合であっても、新たに第 2 時短状態が設定され遊技者に不利な遊技結果となるため、第 1 時短状態中に第 1 特別図柄抽選を継続して実行するといった不適切な遊技を行う遊技者に対してペナルティーを課すことができる。

40

### 【3 4 8 3】

次に、時短図柄 B 群の内容について説明をする。本第 4 0 制御例では、時短図柄 B 群として、3 種類の時短図柄種別（時短図柄 B 1 ~ 時短図柄 B 3）を有しており、何れの時短図柄種別（時短図柄 B 1 ~ B 3）に当選した場合であっても、当選時の遊技状態に関わらず、第 1 時短状態が設定されるように構成している。また、図 1 1 1 7 に示した通り、設

50

定される時短図柄種別に応じて、第 1 時短状態の終了条件が異なるように規定されており、具体的には、「時短図柄 B 1」であって、当選時の遊技状態が通常状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1」が規定されている。このため、通常状態にて「時短図柄 B 1」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）1 回が設定される。また、当選時の遊技状態が第 2 時短状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「8」が規定されている。このため、第 2 時短状態にて「時短図柄 B 1」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）8 回が設定される。さらに、当選時の遊技状態が第 1 時短状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1 0」が規定されている。このため、第 1 時短状態にて「時短図柄 B 1」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）1 0 回が設定される。

10

#### 【 3 4 8 4 】

次に、「時短図柄 B 2」であって、当選時の遊技状態が通常状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「5」が規定されている。このため、通常状態にて「時短図柄 B 2」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）5 回が設定される。また、当選時の遊技状態が第 2 時短状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1 5」が規定されている。このため、第 2 時短状態にて「時短図柄 B 2」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）1 5 回が設定される。さらに、当選時の遊技状態が第 1 時短状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1 0」が規定されている。このため、第 1 時短状態にて「時短図柄 B 2」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）1 0 回が設定される。

20

30

#### 【 3 4 8 5 】

次に、「時短図柄 B 3」であって、当選時の遊技状態が通常状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「8」が規定されている。このため、通常状態にて「時短図柄 B 3」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）8 回が設定される。また、当選時の遊技状態が第 2 時短状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1 0 0」が規定されている。このため、第 2 時短状態にて「時短図柄 B 3」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）1 0 0 回が設定される。さらに、当選時の遊技状態が第 1 時短状態に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 0」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「1 0 0」が規定されている。このため、第 1 時短状態にて「時短図柄 B 3」に当選した場合は、第 1 時短状態の第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数（合算特図抽選回数）1 0 0 0 回が設定され、第 1 時短状態の第 2 終了条件として、第 2 特別図柄の変動回数（特図 2 変動回数）1 0 0 回が設定される。次に、図 1 1 1 8 ( a ) を参照して、本第 4 0 制御例における小当たり種別選択テーブル 2 0 2 A f の詳細について説明する。図 1 1 1 8 ( a ) は、この小当たり種別選択テーブル 2 0 2 A f の規定内

40

50

容を示した図である。図 1 1 1 8 ( a ) に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たり A 4 3 」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たり A 4 3 」に当選した場合に実行される小当たり遊技では、小当たり遊技の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、容易に特定領域 ( V ゲート ) 6 5 0 e 3 へと遊技球を入球させることができるように V 入賞装置 6 5 0 が開放制御されるように構成している。

#### 【 3 4 8 6 】

そして、小当たり遊技中に特定領域 ( V ゲート ) 6 5 0 e 3 へと遊技球を入球させた場合には、大当たり遊技 ( 大当たり A 4 3 ) の実行権利を獲得し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるように構成している。次に、図 1 1 1 8 ( b ) を参照して、本第 4 0 制御例における時短種別選択テーブル 2 0 2 A h の詳細について説明する。この時短種別選択テーブル 2 0 2 A h は、上述した第 3 7 制御例における時短種別選択テーブル 2 0 2 j a ( 図 1 0 1 5 ( b ) 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図 1 1 1 8 ( b ) に示した通り、時短種別選択テーブル 2 0 2 A h には、「時短図柄 A 1 」 ~ 「時短図柄 B 3 」の 7 種類の時短図柄種別のそれぞれに対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図 1 1 1 8 ( b ) に示した通り、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 A 1 」が対応付けて規定され、「 5 0 ~ 5 9 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 A 2 」が対応付けて規定され、「 6 0 ~ 6 4 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 A 3 」が対応付けて規定され、「 6 5 ~ 6 9 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 A 4 」が対応付けて規定され、「 7 0 ~ 9 4 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 B 1 」が対応付けて規定され、「 9 5 ~ 9 8 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 B 2 」が対応付けて規定され、「 9 9 」の値に対して、時短図柄種別として「時短図柄 B 3 」が対応付けて規定されている。

#### 【 3 4 8 7 】

一方、当選時の遊技状態が第 1 時短状態、或いは、第 2 時短状態である場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 2 9 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 A 1 」が対応付けて規定され、「 3 0 ~ 3 9 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 A 2 」が対応付けて規定され、「 4 0 ~ 4 4 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 A 3 」が対応付けて規定され、「 4 5 ~ 4 9 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 A 4 」が対応付けて規定され、「 5 0 ~ 7 9 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 B 1 」が対応付けて規定され、「 8 0 ~ 8 9 」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄 B 2 」が対応付けて規定され、「 9 0 ~ 9 9 」の値に対して、時短図柄種別として「時短図柄 B 3 」が対応付けて規定されている。次に、図 1 1 1 3 ( b ) を参照して、本第 4 0 制御例の主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 1 1 1 3 ( b ) は、本第 4 0 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 1 1 1 3 ( b ) に示した通り、本第 4 0 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 3 7 制御例における R A M 2 0 3 の構成 ( 図 1 0 1 1 ( b ) 参照 ) に対して、普電作動カウンタ 2 0 3 j a に代えて特図 2 カウンタ 2 0 3 A b を設けた点と、新たに特図抽選カウンタ 2 0 3 A a、天井到達済フラグ 2 0 3 A c を設けた点でのみ相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。特図抽選カウンタ 2 0 3 A a は、特別図柄抽選の実行回数を判別するためのカウンタであって、大当たり遊技が実行される場合に 0 にセットされる。そして、特別図柄抽選が実行される毎にカウンタの値が 1 加算される ( 図 1 1 2 8 の S 7 0 2 B 参照 )。この特図抽選カウンタ 2 0 3 A a の値に基づいて、天井特典の付与条件が成立しているか否かの判定が実行され ( 図 1 1 2 8 の S 7 0 4 B 参照 )、特図抽選カウンタ 2 0 3 A a の値が「 9 9 9 」であると判別した場合に ( 図 1 1 2 8 の S 7 0 4 B : Y e s )、天井特典が付与される。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 8 8 】

特図 2 カウンタ 2 0 3 A b は、第 2 特別図柄抽選の実行回数を判別するためのカウンタであって、時短状態（第 1 時短状態、第 2 時短状態）を終了させるための時短終了条件として、第 2 特別図柄抽選の実行回数（特図 2 抽選回数）に基づいて成立する第 2 終了条件が設定される場合に、第 2 終了条件が成立するまでの特図 2 抽選回数に対応した値が設定される（図 1 1 2 2 の S 2 2 6 A 参照）。そして、第 2 終了条件が設定されている時短状態（第 1 時短状態）中に第 2 特別図柄変動が実行される毎にカウンタの値が 1 減算される（図 1 1 2 7 の S 6 0 9 B 参照）。この特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値に基づいて、時短終了条件（第 2 終了条件）が成立したか否かの判定が実行され（図 1 1 2 7 の S 6 1 0 B 参照）、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値が 0 であると判別した場合に（図 1 1 2 7 の S 6 1 0 B : Y e s）、第 2 終了条件が成立したと判定し、時短状態を終了させる処理が実行される。天井到達済フラグ 2 0 3 A c は、天井特典が付与されたことを示すためのフラグであって、天井更新処理（図 1 1 2 8 の S 2 5 2 B 参照）において、天井特典を付与することが決定した場合に（図 1 1 2 8 の S 7 0 4 B : Y e s）、オンに設定される。そして、大当たり遊技が実行される場合にオフに設定される（図 1 1 2 2 の S 2 5 1 B 参照）。本第 4 0 制御例では、前回の当当たり遊技間に実行される特別図柄抽選の実行回数が所定回数（9 9 9 回）に到達した場合に、特別図柄抽選の結果に関わらず時短回数が 4 0 回の第 2 時短状態が設定される天井特典を付与するように構成している。そして、天井特典によって設定された第 2 時短状態の時短終了条件が成立した場合には、通常状態が設定されるように構成している。ここで、上述した第 1 0 制御例では、大当たり遊技間に実行される特別図柄抽選の実行回数に応じて有利度合いの異なる天井特典を段階的に付与可能に構成していたが、本第 4 0 制御例では、大当たり遊技間に天井特典が 1 回のみ付与されるように構成している。つまり、天井特典によって設定された第 2 時短状態の時短終了条件が成立し、通常状態が設定された場合には、次の大当たり遊技が実行されるまで天井特典を付与するための情報が更新されないように構成している。

## 【 3 4 8 9 】

このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選を目指すといった従来の遊技目的以外の遊技結果に基づいて遊技者に過剰に有利となる特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、通常状態中のパチンコ機 1 0 を遊技するにあたって、天井特典が付与されていない通常状態であるか否かを予測する楽しさを提供することができる。次に、図 1 1 1 9 ( a ) を参照して、本第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 1 1 1 9 ( a ) は、本第 4 0 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 1 1 1 9 ( a ) に示した通り、本第 4 0 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 3 7 制御例における R O M 2 2 2 の構成（図 1 0 1 6 ( a ) 参照）に対して、背景モード選択テーブル 2 2 2 A a、演出図柄選択テーブル 2 2 2 A b が追加されている点で相違している。背景モード選択テーブル 2 2 2 A a は、左打ち遊技状態中における背景モード種別（図 1 1 0 6 参照）を決定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選にて第 2 時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に参照されるデータテーブルである。ここで、この背景モード選択テーブル 2 2 2 A a の詳細について、図 1 1 2 0 を参照して説明する。図 1 1 2 0 は、背景モード選択テーブル 2 2 2 A a の規定内容を示した図である。図 1 1 2 0 に示した通り、この背景モード選択テーブル 2 2 2 A a は、時短図柄当選時の遊技状態と、当選した第 2 時短状態の時短終了条件（時短回数）と、獲得済みの特図 1 保留の先読み結果と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値とに対応させて各種背景モードがそれぞれ規定されている。

## 【 3 4 9 0 】

ここで、本第 4 0 制御例では、左打ち遊技状態中の背景モード種別として、「不利モード」、「通常モード」、「有利モード」の 3 種類の背景モード種別を設定可能に構成しており、「不利モード」が設定されている場合が最も通常状態の可能性が高く、「有利モード」が設定されている場合が最も第 2 時短状態の可能性が高くなるように構成している。

よって、第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に参照される背景モード選択テーブル２２２Ａaには、「不利モード」が設定され難く、「有利モード」が設定され易くなるように各背景モード種別が規定されている。具体的には、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「１回」の第２時短状態が設定される場合には、その第２時短状態中に実行され得る第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を既に有しており、且つ、その特図１保留の先読み結果が当たり当選である場合（「対象当たり保留あり」の場合）には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の取り得る全範囲「０～９９」に対して、背景モード種別「有利モード」が規定されており、対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～７９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「８０～８４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「８５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。また、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「１０回～２９回」の第２時短状態が設定される場合には、対象当たり保留ありの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～４９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「５０～５４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「５５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～４９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「５０～５４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「５５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。

10

#### 【３４９１】

20

さらに、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「３０回～」の第２時短状態が設定される場合には、対象当たり保留ありの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～２９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「３０～５４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「５５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～２９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「３０～３４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「３５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。一方で、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「２０回」の第２時短状態が設定される場合には、その第２時短状態中に実行され得る第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を既に有しており、且つ、その特図１保留の先読み結果が当たり当選である場合（「対象当たり保留あり」の場合）には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の取り得る全範囲「０～９９」に対して、背景モード種別「有利モード」が規定されており、対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～９」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「１０～１４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「１５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。また、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「５０回」の第２時短状態が設定される場合には、対象当たり保留ありの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～４」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「５～１４」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「１５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～４」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「５～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。

30

40

#### 【３４９２】

さらに、当選時の遊技状態が「第２時短状態」であって、時短回数「１００回」の第２時短状態が設定される場合には、対象当たり保留ありの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～２９」の範囲に対して、背景モード種別「不利モード」、「３０～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている。対象当たり保留なしの場合には、取得した第１演出カウンタ２２３f１の値が「０～４」の範囲に対して、背景モード種別「通常モード」、「４～９９」の範囲に対して「有利モード」が規定されている

50

。演出図柄選択テーブル 2 2 2 A b は、第 1 時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための演出用時短図柄の表示態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短図柄当選時における遊技状態と、時短図柄当選時における背景モード種別と、に基づいて、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値に対応させて各演出図柄（演出用時短図柄）の表示態様が規定されている。ここで、図 1 1 2 1 を参照して、演出図柄選択テーブル 2 2 2 A b の詳細な内容について説明をする。図 1 1 2 1 は、演出図柄選択テーブル 2 2 2 A b に規定されている内容を示した図である。図 1 1 2 1 に示した通り、演出図柄選択テーブル 2 2 2 A b には、当選時の遊技状態、設定される時短回数、設定されている背景モード種別と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値に対応させて演出図柄として決定される図柄種別がそれぞれ規定されている。具体的には、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「1 回」の第 1 時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 6 9」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」、「7 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出図柄「スイカ」が規定されている。

10

#### 【3 4 9 3】

また、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「5 回」の第 1 時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」が規定されている。さらに、当選時の遊技状態が「通常状態」であって、時短回数「8 回」の第 1 時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」が規定されている。一方、当選時の遊技状態が「第 2 時短状態」であって、時短回数「8 回」の第 1 時短状態が設定される場合には、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」、「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、演出図柄「スイカ」、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」が規定されている。

20

30

#### 【3 4 9 4】

また、当選時の遊技状態が「第 2 時短状態」であって、時短回数「1 5 回」の第 1 時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 8 9」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」、「9 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「人參」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 6 9」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」、「7 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「人參」が規定されている。さらに、当選時の遊技状態が「第 2 時短状態」であって、時短回数「1 0 0 回」の第 1 時短状態が設定される場合であって、現在の背景モードが「不利モード」、「通常モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 7 9」の範囲に対して、演出図柄「チェリー」、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「人參」が規定されており、現在の背景モードが「有利モード」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出図柄「人參」が規定されている。以上、説明をした通り、本第 4 0 制御例では、同一の時短種別の第 1 時短状態が設定される場合であっても、設定されてい

40

50

る背景モード種別に応じて異なる演出図柄で時短図柄当選したことを遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、遊技者は、背景モード種別と、演出図柄を組み合わせ第1時短状態の時短回数を予測することになり、演出効果を高めることができる。

### 【3495】

<第40制御例における主制御装置の制御処理について>

次に、図1122から図1128を参照して、本第40制御例における主制御装置110のMPU201により実行される各種制御処理の詳細について説明する。本第40制御例におけるパチンコ機10では、上述した第37制御例における主制御装置110のMPU201により実行される各種制御処理に対して、時短図柄当選した場合に実行される処理の内容と、天井特典を付与するための処理の内容を変更している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。より具体的には、上述した第37制御例におけるパチンコ機10に対して、特別図柄変動処理（図1018参照）に代えて特別図柄変動処理（図1122のS104B参照）を、時短更新処理（図1023参照）に代えて時短更新処理（図1127のS224B）を設けた点と、新たに、天井更新処理（図1128のS252B参照）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図1122を参照して、本第40制御例における特別図柄変動処理（S104B）の詳細について説明する。図1122は、この特別図柄変動処理（S104B）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（S104B）は、上述した第37制御例における特別図柄変動処理（図1018参照）と同様に、特別図柄の変動表示中における第1図柄表示装置37a, 37bの表示設定等を行うための処理である。この第40制御例における特別図柄変動処理（S104B）のうち、S201～S207, S211～S219, S221～S223, S209B, S210A, S225A, S226Aの各処理では、それぞれ上述した第37制御例における特別図柄変動処理（図1018参照）のS201～S207, S211～S219, S221～S223, S209A, S210A, S225A, S226Aの各処理と同一の処理が実行される。

### 【3496】

また、本第40制御例における特別図柄変動処理（S104B）では、S219の処理が終了すると、大当たり遊技を開始させるための処理として、時短カウンタ203hの値、特図2カウンタ203Abの値を0にリセットする処理を実行し（S220B）、次いで、天井到達済フラグ203Acをオフに設定し（S251B）、S221の処理を実行して、本処理を終了する。S251Bの処理を実行することにより、大当たり遊技が終了した状態では天井到達済フラグ203Acがオフの状態となるため、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選の実行回数に対応させて特図抽選カウンタ203Aaの値を加算することができる。また、本第40制御例における特別図柄変動処理（図1122のS104B参照）では、S218の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別された場合に（S218:No）、次いで、今回の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（S225A）、時短図柄当選である場合は（S225A:Yes）、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短終了条件を、時短カウンタ203h、特図2カウンタ203Abに対して設定し（S226A）、本処理を終了する。一方、S225Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（S225A:No）、処理をS222へと移行する。また、本第40制御例における特別図柄変動処理（図1122のS104B参照）では、S222の処理において今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合（S222:No）、またはS223処理が終了した場合に、時短更新処理を実行して（S224B）、その後、天井更新処理を実行し（S252B）、本処理を終了する。なお、時短更新処理（S224B）の詳細については、図1127を参照して後述し、天井更新処理（S252B）の詳細については、図1128を参照して後述する。

### 【3497】

10

20

30

40

50

次に、図 1 1 2 3 を参照して、上述した特別図柄判定処理 ( S 2 0 9 B ) の詳細について説明する。この特別図柄判定処理 ( S 2 0 9 B ) は、第 2 9 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 8 1 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 2 9 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 8 1 7 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第 4 0 制御例における特別図柄判定処理 ( S 2 0 9 B ) のうち、 S 3 0 1 ~ S 3 0 5 の各処理では、それぞれ第 2 9 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 8 1 7 参照 ) の S 3 0 1 ~ S 3 0 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 0 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 1 1 2 3 参照 ) では、 S 3 0 3 の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に ( S 3 0 3 : N o )、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して ( S 3 1 1 B )、本処理を終了する。この外れ時処理 ( S 3 1 1 B ) の詳細について、図 1 1 2 4 を参照して説明する。図 1 1 2 4 は、この外れ時処理 ( S 3 1 1 B ) を示すフローチャートである。この外れ時処理 ( S 3 1 1 B ) では、まず、現在が天井中であるかを判別し ( S 2 1 0 1 B )、天井中ではないと判別した場合は ( S 2 1 0 1 B : N o )、次に、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し ( S 2 1 0 1 A )、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は ( S 2 1 0 1 A : Y e s )、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する時短図柄種別を、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b に表示させる時短図柄として設定し ( S 2 1 0 2 A )、本処理を終了する。

#### 【 3 4 9 8 】

一方、 S 2 1 0 1 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合 ( S 2 1 0 1 A : N o )、或いは、 S 2 1 0 1 B の処理において、天井中であると判別した場合 ( S 2 1 0 1 B : Y e s ) は、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し ( S 2 1 0 3 A )、小当たりであると判別した場合は ( S 2 1 0 3 A : Y e s )、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し ( S 2 1 0 4 A )、小当たり種別カウンタ C 5 の値に対応する小当たり種別を、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b に表示させる小当たり図柄として設定し ( S 2 1 0 5 A )、本処理を終了する。これに対し、 S 2 1 0 3 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は ( S 2 1 0 3 A : N o )、 S 2 1 0 4 A , S 2 1 0 5 A の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理 ( S 3 1 1 B ) ( 図 1 1 2 4 参照 ) を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ ( 大当たり以外 ) である場合に、抽選結果に応じた第 1 図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図 1 1 2 5 を参照して、本第 4 0 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 A ) の詳細について説明する。図 1 1 2 5 は、この特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 A ) を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 A ) は、上述した第 2 9 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 8 1 8 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第 1 図柄の変動パターンを選択するための処理である。

#### 【 3 4 9 9 】

この第 4 0 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 1 1 2 5 参照 ) のうち、 S 4 0 1 ~ S 4 0 8 の各処理では、それぞれ第 2 9 制御例における変動パターン選択処理 ( 図 8 1 8 参照 ) の S 4 0 1 ~ S 4 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 0 制御例における変動パターン選択処理 ( 図 1 1 2 5 参照 ) では、 S 4 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に ( S 4 0 1 : N o )、外れ ( 小当たり、時短図柄当選含む ) 時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して ( S 4 2 1 A )、処理を S 4 0 3 へと移行する。この外れ時種別決定処理 ( S 4 2 1 A ) の詳細について、図 1 1 2 6 を参照して説明する。図 1 1 2 6 は、この外れ時種別決定処理 ( S 4 2 1 A ) を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理 ( S 4 2 1 A ) では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し ( S 2 2 0 1 A )、時短図柄当選であると判別した場合は ( S 2 2 0 1 A : Y e s )、時短種別選択テーブル 2 0 2 A h ( 図 1 1 1 8 ( b ) 参照 ) を参照して時短図柄の種別を決定し ( S 2 2 0 2 A )、本処理を終了する。一方、 S 2 2 0 1 A の処理において、特別図柄の抽選



結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は ( S 2 2 0 1 A : N o )、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し ( S 2 2 0 3 A )、抽選結果が小当たりであると判別した場合は ( S 2 2 0 3 A : Y e s )、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 A f ( 図 1 1 1 8 ( a ) 参照 ) を参照して小当たり種別を決定し ( S 2 2 0 4 A )、本処理を終了する。これに対し、 S 2 2 0 3 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない ( 即ち、通常の外れ ( 完全外れ ) である ) と判別した場合は ( S 2 2 0 3 A : N o )、 S 2 2 0 4 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理 ( 図 1 1 2 6 参照 ) を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

10

### 【 3 5 0 0 】

次に、図 1 1 2 7 を参照して、本第 4 0 制御例における時短更新処理 ( S 2 2 4 B ) の詳細について説明する。この時短更新処理 ( S 2 2 4 B ) は、第 3 7 制御例における時短更新処理 ( 図 1 0 2 3 参照 ) に代えて実行される処理であり、時短更新処理 ( 図 1 0 2 3 参照 ) と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第 4 0 制御例における時短更新処理 ( S 2 2 4 B ) が実行されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 6 0 1 B )、0 よりも大きく無い ( 0 である ) と判別した場合は ( S 6 0 1 B : N o )、現在が時短状態では無いため本処理を終了する。また、 S 6 0 1 B の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 6 0 1 B : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し ( S 6 0 2 B )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を示す残時短回数コマンドを設定し ( S 6 0 3 B )、次いで、減算後の時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別する ( S 6 0 4 B )。 S 6 0 4 B の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であると判別した場合は ( S 6 0 4 B : Y e s )、特別図柄抽選の実行回数に基づく時短終了条件 ( 第 1 終了条件 ) が成立した場合であるため、遊技状態を通常状態に設定し ( S 6 0 5 B )、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値を 0 に設定し ( S 6 0 6 B )、通常状態を示す状態コマンドを設定し ( S 6 0 7 B )、本処理を終了する。一方、 S 6 0 4 B の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではない ( 0 よりも大きい ) と判別した場合は ( S 6 0 4 B : N o )、次に、今回の抽選 ( 特別図柄抽選 ) が特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) であるかを判別し ( S 6 0 8 B )、特図 2 であると判別した場合は ( S 6 0 8 : Y e s )、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値を 1 減算し ( S 6 0 9 B )、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値が 0 であるかを判別する ( S 6 1 0 B )。

20

30

### 【 3 5 0 1 】

S 6 1 0 B の処理において、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 A b が 0 であると判別した場合は ( S 6 1 0 B : Y e s )、第 2 特別図柄抽選の実行回数 ( 特図 2 変動回数 ) に基づいて成立する時短終了条件 ( 第 2 終了条件 ) が成立した場合であるため、遊技状態を通常状態に設定し ( S 6 1 1 B )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 0 に設定し ( S 6 1 2 B )、通常状態を示す状態コマンドを設定し ( S 6 1 3 B )、本処理を終了する。また、 S 6 0 8 B の処理において、今回の抽選が特図 2 では無いと判別した場合 ( S 6 0 8 B : N o )、或いは、 S 6 1 0 B の処理において、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値が 0 ではない ( 0 よりも大きい ) と判別した場合は ( S 6 1 0 B : N o )、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。なお、本第 4 0 制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数 ( 合算特図抽選回数 ) に基づいて成立する第 1 終了条件と、第 2 特別図柄抽選の実行回数 ( 特図 2 変動回数 ) に基づいて成立する第 2 終了条件と、を設定可能に構成しているが、時短終了条件を 3 種類以上設定可能に構成しても良く、例えば、上述した第 3 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 のように、小当たり当選した回数や普通図柄抽選で当り当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。また、本第 4 0 制御例では、設定されている時短状態の種別

40

50

(第2時短状態、第1時短状態)や、時短状態の設定契機(時短図柄当選、大当たり当選、天井特典)に関わらず、同一内容の時短更新処理(図1127参照)を実行するように構成しているが、これに限ること無く、設定されている時短状態の種別(第1時短状態、第2時短状態)や、時短状態の設定契機(時短図柄当選、大当たり当選、天井特典)に応じて、時短終了条件を成立させるための更新処理の内容を異ならせても良い。

#### 【3502】

次に、図1128を参照して、天井更新処理(S252B)の処理内容について説明をする。図1128は、天井更新処理(S252B)の処理内容を示したフローチャートである。この天井更新処理(S252B)は、特別図柄変動処理(図1122のS104B)において、特別図柄抽選の結果が外れ(小当たり含む)である場合に実行される処理であって、天井特典を付与するための条件(天井付与条件)に関する情報を更新するための処理と、天井付与条件が成立した場合に天井特典を付与するための処理が実行される。天井更新処理(S252B)が実行されると、まず、天井到達済フラグ203Acがオンに設定されているかを判別し(S701B)、天井到達済フラグ203Acがオンに設定されていると判別した場合、即ち、既に天井特典が付与された後の状態であると判別した場合には(S701B:Yes)、再度、天井付与条件を成立させることができないため、そのまま本処理を終了する。一方、S701Bの処理において、天井到達済フラグ203Acがオンに設定されていないと判別した場合は(S701B:No)、特図抽選カウンタ203Aaの値を1加算し(S702B)、特図抽選カウンタ203Aaの値を示す残回数コマンドを設定する(S703B)。このS703Bの処理によって残回数コマンドが設定されると、他の処理にて設定される各種状態コマンドの一部として音声ランプ制御装置113へと出力される。そして、音声ランプ制御装置113側で残回数コマンドを含む状態コマンドを受信することで、従遊技状態格納エリア223gに、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数の総数を示す情報(変動回数情報)が格納される。ここで格納された変動回数情報に基づいて、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が算出され、不利モード中の演出画面(図1106(b)参照)にて表示領域Dm7に、天井特典が付与されるまでの残変動回数が表示される。

#### 【3503】

なお、本第40制御例では、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選の実行回数に対応させて特図抽選カウンタ203Aaの値を加算するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に、天井付与条件が成立するまでの残変動回数に対応する値(例えば、999)を特図抽選カウンタ203Aaの値に設定し、特別図柄抽選が実行される毎に特図抽選カウンタ203Aaの値を1減算するように構成しても良い。このように構成することで、特図抽選カウンタ203Aaの値を示す情報コマンドを設定し、その情報コマンドを音声ランプ制御装置113側で受信した場合に、受信した情報コマンドに含まれる値に対応する変動回数が、天井付与条件が成立するまでの残変動回数となるため、受信した情報コマンドに含まれる値をそのまま表示領域Dm7に表示させることが可能となり、音声ランプ制御装置113にて実行される第3図柄表示装置81の表示面に表示させる表示態様を決定するための処理を簡素化することができる。図1128に戻り、天井更新処理(S252B)の説明を続ける。S704Bの処理では、S702Bの処理によって加算された特図抽選カウンタ203Aaの値が999に到達したかを判別し(S704B)、到達したと判別した場合は(S704B:Yes)、天井付与条件が成立した場合であるため、天井特典を付与するために遊技状態を第2時短状態に設定し(S705B)、時短カウンタ203hの値を「40」に設定し(S706B)、第2時短状態を示す状態コマンドを設定し(S707B)、天井到達済フラグ203Acをオンに設定し(S708B)、本処理を終了する。一方、S704Bの処理において、特図抽選カウンタ203Aaの値が999では無いと判別した場合は(S704B:No)は、天井付与条件が成立していないため、天井特典を付与するためのS705B~S708Bの処理をスキップして本処理を終了する。

#### 【3504】

10

20

30

40

50

< 第 40 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1129 から図 1135 を参照して、本第 40 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1129 を参照して、本第 40 制御例におけるコマンド判定処理 (S 3113B) の詳細について説明する。このコマンド判定処理 (S 3113B) は、上述した第 37 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1026 参照) に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理 (図 1026 参照) と同様に、主制御装置 110 から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第 40 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1129 参照) のうち、S 3201 ~ S 3211, S 3213、および S 3218 の各処理では、それぞれ上述した第 29 制御例におけるコマンド判定処理 (図 835 参照) の S 3201 ~ S 3211, S 3213、および S 3218 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 40 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1129 参照) のうち、S 3232A ~ S 3234A の各処理は、それぞれ上述した第 37 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1026 参照) の S 3232A ~ S 3234A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 40 制御例におけるコマンド判定処理 (図 1129 参照) では、S 3211 の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に (S 3211: Yes)、状態コマンド処理を実行し (S 3231B)、本処理を終了する。この状態コマンド処理 (S 3231B) の詳細については、図 1130 を参照して後述する。次に、図 1130 を参照して、上述した状態コマンド処理 (S 3231B) の詳細について説明する。この状態コマンド処理 (S 3231B) は、上述した通り、第 37 制御例における状態コマンド処理 (図 1027 参照) に代えて実行される処理であり、状態コマンド処理 (図 1027 参照) と同様に、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

#### 【3505】

この第 40 制御例における状態コマンド処理 (図 1130 参照) のうち、S 3401, S 3402 の各処理、および、S 3421A, S 3426A ~ S 3428A の各処理では、それぞれ第 37 制御例における状態コマンド 40 処理 (図 1027 参照) の S 3401, S 3402 の各処理、および、S 3421A, S 3426A ~ S 3428A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 40 制御例における状態コマンド処理 (図 1130 参照) では、S 3402 の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合に (S 3402: Yes)、時短情報更新エリア 223h に記憶されている情報をクリアし (S 3421A)、次いで、今回の遊技状態移行が第 2 時短状態から通常状態へと移行したものであるかを判別し (S 3430A)、第 2 時短状態からの移行であると判別した場合は (S 3430A: Yes)、背景モード移行抽選を実行し (S 3401B)、背景モード移行抽選に当選したかを判別し (S 3402B)、抽選に当選したと判別した場合に (S 3402B: Yes)、当選結果に対応する背面画像 (背面モード種別に対応した背面画像) を示す表示用背面画像コマンドを設定し (S 3403B)、報知済フラグ 223Ab をオフに設定し (S 3404B)、本処理を終了する。また、S 3402B の処理において、背景モード移行抽選に当選しなかったと判別した場合は (S 3402B: No)、非移行フラグ 223Ac をオンに設定し (S 3405B)、本処理を終了する。一方、S 3430A の処理において第 2 時短状態からの移行では無いと判別した場合は (S 3430A: No)、S 3401B ~ S 3405B の処理を実行すること無く、本処理を終了する。また、S 3428A の処理を実行した後は、待機演出設定処理 (S 3429) を実行し、本処理を終了する。この待機演出設定処理 (S 3429) は、第 1 時短状態へと移行したタイミングで新たな特別図柄変動が実行されない場合、即ち、第 1 時短状態移行直後にデモ画面 (待機画面) が表示される場合の表示態様を決定するための処理が実行される。

#### 【3506】

次に、図 1131 を参照して、待機演出設定処理 (S 3429B) の詳細について説明する。図 1131 は、この待機演出設定処理 (S 3429B) を示すフローチャートであ

る。この待機演出設定処理（S 3 4 2 9 B）が実行されると、まず、待機演出フラグ 2 2 3 j a をオンに設定し（S 3 4 5 1 A）、次いで、第 1 特別図柄の保留球数が 0 であるかを判別する（S 3 4 5 2 A）。S 3 4 5 2 A の処理において、第 1 特別図柄の保留球数が 0 であると判別した場合は（S 3 4 5 2 A : Y e s）、次いで、第 2 特別図柄の保留球数が 0 であるかを判別し（S 3 4 5 1 B）、第 2 特別図柄の保留球数が 0 であると判別した場合は（S 3 4 5 1 B : Y e s）、新たな特別図柄抽選を実行させるための条件が成立していない状況であるため、今回の時短種別（時短回数）に応じた演出態様を、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a（図 1 0 1 7 参照）を参照して特定し（S 3 4 5 3 A）、特定した演出態様の待機演出の実行を設定する（S 3 4 5 4 A）。次いで、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値に 1 を設定して（S 3 4 5 5 A）、報知済フラグ 2 2 3 A b をオンに設定し（S 3 4 5 2 B）、本処理を終了する。これに対し、S 3 4 5 2 A の処理において、第 1 特別図柄の保留球数が 0 ではない（1 以上である）と判別した場合は（S 3 4 5 2 A : N o）、S 3 4 5 3 A ~ S 3 4 5 5 A の処理をスキップして、S 3 4 5 2 B の処理を実行し、処理を終了する。また、S 3 4 5 1 B の処理において第 2 特別図柄の保留球数が 0 ではないと判別した場合は（S 3 4 5 1 B : N o）、即ち、第 2 特別図柄抽選の実行条件が成立していると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。保留球が存在する場合は、当該保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示に同期して実行する変動表示演出の演出態様として待機演出を設定すれば良く、本処理の中で演出態様を設定する必要がないためである。この待機演出設定処理（S 3 4 2 9 B）を実行することにより、第 1 特別図柄の保留球、及び、第 2 特別図柄の保留球が存在しない状況で第 1 時短状態に移行した場合に、第 1 時短状態の種別（時短回数）に応じた演出態様のチャンスタイム待機演出を実行することができる。

#### 【 3 5 0 7 】

次に、図 1 1 3 2 を参照して、本第 4 0 制御例における変動演出設定処理（S 4 3 0 4 B）の処理内容について説明をする。図 1 1 3 2 は、変動演出設定処理（S 4 3 0 4 B）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（S 4 3 0 4 B）では、設定されている遊技状態に応じて、異なる演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、変動演出設定処理（S 4 3 0 4 B）が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア 2 2 3 g から現在の遊技状態を読み出し（S 4 4 0 1）、遊技状態が第 1 時短状態であるかを判別し（S 4 4 0 1 B）、第 1 時短状態では無いと判別した場合は（S 4 4 0 1 B : N o）、次に、時短図柄当選しているかを判別し（S 4 4 0 2 B）、時短図柄当選していると判別した場合は（S 4 4 0 2 B : Y e s）、時短図柄当選時演出設定処理を実行し（S 4 4 0 4 B）、本処理を終了する。一方、S 4 4 0 2 B の処理において、時短図柄当選していないと判別した場合は（S 4 4 0 2 B : N o）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（S 4 4 0 3 B）、本処理を終了する。また、S 4 4 0 1 B の処理において、第 1 時短状態であると判別した場合は（S 4 4 0 1 B : Y e s）、今回の特別図柄変動が特図 1 変動であるかを判別し（S 4 4 0 5 B）、特図 1 変動では無いと判別した場合は（S 4 4 0 5 B : N o）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（S 4 4 0 6 B）、本処理を終了する。

#### 【 3 5 0 8 】

一方、S 4 4 0 5 B の処理において、特図 1 変動であると判別した場合は（S 4 4 0 5 B : Y e s）、報知済フラグ 2 2 3 A b がオンに設定されているかを判別し（S 4 4 0 7 B）、オンに設定されている場合は（S 4 4 0 7 B : Y e s）、S 4 4 0 6 B の処理へ移行し、本処理を終了する。また、S 4 4 0 7 B の処理において、報知済フラグ 2 2 3 A b がオンに設定されていないと判別した場合は（S 4 4 0 7 B : N o）、時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納されている時短情報を読み出し（S 4 4 0 8 B）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（S 4 4 0 9 B）、報知済フラグ 2 2 3 A b をオンに設定し（S 4 4 1 0 B）、本処理を終了する。次に、図 1 1 3 3 を参照して、時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 0 4 B）の処理内容について説

明をする。図 1 1 3 3 は、時短図柄当選時演出設定処理 ( S 4 4 0 4 B ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短図柄当選時演出設定処理 ( S 4 4 0 4 B ) では、第 1 時短状態以外の遊技状態が設定されている場合 ( 左打ち遊技中 ) に、実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、時短図柄当選時演出設定処理 ( S 4 4 0 4 B ) が実行されると、まず、今回当選した時短種別を読み出し ( S 5 7 0 1 B )、読み出した時短種別が時短 A 群であるかを判別し ( S 5 7 0 2 B )、時短 A 群であると判別した場合は ( S 5 7 0 2 B : Y e s )、背景モード格納エリアから現在の背景モードを読み出し ( S 5 7 0 3 B )、背景モード選択テーブル 2 2 2 A a を参照して、背景モード種別を決定し ( S 5 7 0 4 B )、次に、非移行フラグ 2 2 3 A c がオンに設定されているかを判別する ( S 5 7 0 5 B )。

10

### 【 3 5 0 9 】

S 5 7 0 5 B の処理において、非移行フラグ 2 2 3 A c がオンに設定されていると判別した場合は ( S 5 7 0 5 B : Y e s )、非移行フラグ 2 2 3 A c をオフに設定し ( S 5 7 0 6 B )、決定した背景モードに対応する背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し ( S 5 7 0 7 B )、決定した背景モード種別を背景モード格納エリアに格納し ( S 5 7 0 8 B )、本処理を終了する。また、S 5 7 0 5 B の処理において、非移行フラグ 2 2 3 A c がオンに設定されていない ( オフに設定されている ) と判別した場合は ( S 5 7 0 5 B : N o )、S 5 7 0 6 B の処理をスキップして、S 5 7 0 7 B の処理へ移行する。一方、S 5 7 0 2 B の処理において、時短 A 群では無い ( 時短 B 群である ) と判別した場合は ( S 5 7 0 2 B : N o )、演出用時短図柄決定処理を実行し ( S 5 7 0 9 B )、本処理を終了する。次に、図 1 1 3 4 を参照して、演出用時短図柄決定処理 ( S 5 7 0 9 B ) の処理内容について説明をする。図 1 1 3 4 は、演出用時短図柄決定処理 ( S 5 7 0 9 B ) の処理内容を示したフローチャートである。演出用時短図柄決定処理 ( S 5 7 0 9 B ) が実行されると、まず、背景モード格納エリアから現在の背景モードを読み出し ( S 5 7 5 1 B )、有利モード中であることを判別する ( S 5 7 5 2 B )。S 5 7 5 2 B の処理において、有利モード中であると判別した場合は ( S 5 7 5 2 B : Y e s )、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている入賞情報を読み出し ( S 5 7 5 5 B )、当たり保留があるかを判別し ( S 5 7 5 6 B )、当たり保留が有ると判別した場合は ( S 5 7 5 6 B : Y e s )、演出図柄種別として「人參」を決定し ( S 5 7 5 7 B )、S 5 7 5 4 B の処理へ移行する。また、S 5 7 5 6 B の処理において、当たり保留が無いと判別した場合は ( S 5 7 5 6 B : N o )、入賞情報に基づいて特定の演出図柄を決定するための条件を満たしていないため、通常の演出図柄種別を決定する処理である S 5 7 5 3 B の処理へ移行する。

20

30

### 【 3 5 1 0 】

このように構成することで、演出モードとして有利モードが設定されている状態では、時短 B 群の時短図柄に当選した時点で当たり保留を有している場合には、演出図柄種別として「人參」を設定することができる。よって、特定の演出モード中においてのみ、演出図柄種別によって当たり保留の有無を報知することができる。また、時短 B 群として少ない時短回数の時短図柄に当選している場合、即ち、「人參」が選択され難い時短状態が設定された場合には、「人參」が表示されることにより、保留内に当たりがあるのではと遊技者に予測させることができる。一方、S 5 7 5 2 B の処理において、有利モード中では無いと判別した場合は ( S 5 7 5 2 B : N o )、演出図柄テーブル ( 演出図柄選択テーブル ) 2 2 2 A b を参照して、演出図柄種別を決定し ( S 5 7 5 3 B )、決定した演出図柄種別に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 7 5 4 B )、本処理を終了する。次に、図 1 1 3 5 を参照して、演出更新処理 ( S 3 1 1 2 B ) の処理内容について説明をする。図 1 1 3 5 は、演出更新処理 ( S 3 1 1 2 B ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( S 3 1 1 2 B ) は、上述した第 3 7 制御例の演出更新処理 ( 図 1 0 3 4 参照 ) に対して、非移行フラグ 2 2 3 A c がオンに設定されている状態における演出態様を決定するための処理を追加した点で相違し、それ以外の制御処理内容は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

40

### 【 3 5 1 1 】

50

演出更新処理（S 3 1 1 2 B）が実行されると、まず、上述した第 3 7 制御例の演出更新処理（図 1 0 3 4 参照）と同一の S 4 6 1 1 A ~ S 4 6 1 7 A の処理を実行する。その後、非移行フラグ 2 2 3 A c がオンに設定されているかを判別し（S 4 6 0 1 B）、オンに設定されていると判別した場合は（S 4 6 0 1 B : Y e s）、オンに設定されてからの経過時間が 2 0 秒に到達したかを判別する（S 4 6 0 2 B）。S 4 6 0 2 B の処理で 2 0 秒経過したと判別した場合は（S 4 6 0 2 B : Y e s）、背景モード移行抽選を実行し（S 4 6 0 3 B）、抽選に当選したかを判別し（S 4 6 0 4 B）、抽選に当選したと判別した場合には（S 4 6 0 4 B : Y e s）、当選結果に対応する背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（S 4 6 0 5 B）、報知済フラグ 2 2 3 A b をオフに設定し（S 4 6 0 6 B）、本処理を終了する。一方、S 4 6 0 1 B の処理において、非移行フラグ 2 2 3 A c がオンに設定されていないと判別した場合（S 4 6 0 1 B : N o）、S 4 6 0 2 B の処理において 2 0 秒が経過していないと判別した場合（S 4 6 0 2 : N o）、或いは、S 4 6 0 4 B の処理において、背景モード移行抽選に当選していないと判別した場合（S 4 6 0 4 B : N o）は、新たな背景画像を示すための表示用背景画像コマンドを設定すること無く、且つ、報知済フラグをオフに設定すること無く、本処理を終了する。このように構成することで、特別図柄抽選の実行に関わらず、経過時間に基づいても背景モードを変更することが可能となるため、演出効果を高めることができる。

10

### 【 3 5 1 2 】

#### < 第 4 1 制御例 >

次に、図 1 1 3 6 から図 1 1 6 8 を参照して、第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。上述した第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の一方が変動表示されている期間は、他方の特別図柄の大当たり抽選が実行されない構成であった。これに対して、本第 4 1 制御例は、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。また、本第 4 1 制御例では、第 1 遊技状態が連続して設定される回数に上限を設けており、第 1 時短状態が 9 回連続設定されている状態で、大当たり当選（時短リミット到達当たり当選）し、大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に強制的に通常状態が設定されるように構成している点で上述した第 4 0 制御例と相違している。このように構成することで、遊技者に有利となる特典（第 1 時短状態）が過剰に連続して設定されてしまい、遊技者に過剰に賞球が付与されてしまうことを抑制することができる。また、1 回の大当たり遊技中に獲得可能な賞球数を増加させたとしても、第 1 時短状態が連続して設定される回数に上限を設けているため、遊技者に過剰に賞球が付与されてしまうことを抑制することができる。加えて、第 1 時短状態が連続して設定される回数に上限を設けているため、第 1 時短状態中に主として実行される第 2 特別図柄抽選に基づいて、再度、第 1 時短状態が設定されることとなる大当たり遊技が実行される確率（大当たり当選確率、小当たり当選確率）を高めることができる。さらに、本第 4 1 制御例では、時短リミット到達当たり当選に対応する第 2 特別図柄変動が実行されている特図変動期間中に第 1 特別図柄変動を実行させることにより、時短状態を終了させて通常状態を設定することにより、第 1 時短状態が連続して設定されている状態をリセットすることが可能に構成している。

20

30

40

### 【 3 5 1 3 】

このように構成することで、時短リミット到達当たり当選の特図変動期間中に第 1 時短状態を終了させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、本第 4 1 制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方

50

の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合に、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、この場合、両方の特別図柄変動が大当たり変動であって、先に停止表示された特別図柄変動に対応する大当たりに関する情報を保持し、後に停止表示される特別図柄変動に対応する大当たりに関する情報を破棄する処理は、取得した遊技情報の一部を破棄する処理とも言える。なお、本第41制御例におけるパチンコ機10は、上述した第40制御例におけるパチンコ機10の基本的な仕様（ROM202の構成）を踏襲しており、且つ、上述した第41制御例のパチンコ機10における主制御装置110にて実行される各種制御処理を組み合わせたものである。よって、上述した各制御例において説明をした内容と重複する箇所については、その説明を省略する。

10

#### 【3514】

＜第41制御例における遊技盤13の構成について＞

まず、図1136を参照して、本第41制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について説明をする。図1136は、本第41制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13を示した正面図である。図1136に示した通り、本第41制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13は、上述した第9制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13（図258参照）に対して、右側領域から第1入球口1640を削除し、電動役物640が付随した第2入球口640を設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。図1136に示した通り、本第41制御例におけるパチンコ機10では、左打ち遊技を実行した場合に、第2入球口640よりも第1入球口64へと遊技球が入球し易く、右打ち遊技を実行した場合に、第1入球口64よりも第2入球口640へと遊技球が入球し易くなるように構成している。また、電動役物640aは、上述した第40制御例と同様に第1時短状態が設定されている状態において、第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能な状態（開状態）へと可変可能に構成しているため、通常状態、第2時短状態が設定されている間は、左打ち遊技によって第1特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技となり、第1時短状態が設定されている間は、右打ち遊技によって第2特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。なお、図1136に示した通り、本第41制御例におけるパチンコ機10では、上述した第9制御例におけるパチンコ機10に対して、右側領域に第1特別図柄抽選の実行契機となる始動入球口を設けていない点で相違している。よって、第1時短状態中に実行される右打ち遊技によって発射された遊技球によって第1特別図柄抽選が実行されることが無い。

20

30

#### 【3515】

＜第41制御例における演出内容について＞

次に、図1137、および図1138を参照して、本第41制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第41制御例では、第1時短状態が設定されている状態で実行される第2特別図柄抽選で当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には第1時短状態が設定されるように構成している。つまり、第2特別図柄抽選の抽選結果に基づいて実行される大当たり遊技は、上述した第40制御例と同様に全て第1時短状態が設定される時短大当たり遊技となる。また、本第41制御例では、上述した通り、第1時短状態が連続して設定される回数に上限を設けており、大当たり遊技を跨いで10回連続して第1時短状態が設定される条件を満たした場合には、その大当たり遊技終了後に強

40

50

制的に通常状態を設定するための時短リミット処理を実行するように構成している。そこで、本第4-1制御例では、時短リミット処理が実行されてしまう大当たり遊技の実行契機となる第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動期間中に、第1時短状態が連続して設定されることを回避するための遊技方法を遊技者に案内するための演出を実行可能に構成している。具体的には、時短リミット処理が実行されてしまう大当たり遊技の実行契機となる第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動期間中に、第1特別図柄抽選を実行させることで、実行中の第2特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、第1特別図柄抽選の実行に基づいて時短終了条件を成立させ、通常状態を設定することにより、実行中の第2特別図柄変動が停止表示された時点における遊技状態を通常状態とし、時短リミット処理が実行されないようにするために、第2特別図柄変動期間中に遊技者に対して左打ち遊技を促す演出（擬似左打ち演出）を実行するように構成している。このように構成することで、時短リミット処理が実行されることを回避するために、第2特別図柄の当たり変動期間中であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

10

### 【3516】

まず、図1-137(a)を参照して、時短リミット非到達時における時短中当たり変動演出の内容について説明をする。図1-137(a)は、時短リミット非到達の時短中当たり変動画面の一例を示した図である。図1-137(a)に示した通り、第1時短状態中に第2特別図柄の当たり変動が実行されると、上述した第4-0制御例の第1時短状態中の変動演出のうち、当たり期待度の高い高速変動演出が実行される。なお、図1-137(a)に示した状態は、第1特別図柄変動が実行されておらず、第2特別図柄変動が実行されている状態であるため、第1特別図柄変動に対応した第3図柄として、停止表示態様（「245」で停止表示）が表示領域Dm1に表示され、第2特別図柄変動に対応した第3図柄として、動的表示態様（図では矢印で表示）が表示領域Dm2に表示されている。そして、第1時短状態中であることを示すための「チャンスゾーン」の文字が主表示領域Dmの中央部に表示され、表示領域Dm4aには、遊技者に右打ち遊技を促すための「右打ち」が表示されている。なお、図1-137(a)に示した通り、主表示領域Dmの左下側には、表示領域Dm4が形成され、その中に時計回りに渦を巻いている動画像が表示されており、この渦の回転方向によって遊技者に最も有利な遊技方法を案内するように構成している。また、副表示領域Dsには、実行中の変動演出の演出態様が遊技者に有利な演出態様であることを示すための「高速変動！！当たりのチャンス！！」のコメントが表示されている。図1-137(a)に示した表示画面が表示された後は、第2特別図柄変動の停止表示タイミングに合わせて、当たり当選を示すVアイコン8-1-1fが主表示領域Dmの中央に停止表示され、遊技者に対して当たり当選したことが報知される。次に、図1-137(b)を参照して、時短リミット到達時における時短中当たり変動演出の内容について説明をする。図1-137(b)は、時短リミット到達の時短中当たり変動画面の一例を示した図である。

20

30

### 【3517】

図1-137(b)に示した通り、時短リミットに到達する（大当たり遊技終了後に強制的に通常状態が設定される）当たり変動が実行されると、主表示領域Dmに「チャンスゾーン終了」の文字が表示されると共に、ウサギを模したキャラクタ8-0-1が落ち込んだ態様で表示される。そして、表示領域Dm4aには、遊技者に左打ち遊技を促すための案内態様として「左打ち」が表示される。また、残時短回数を表示するための表示領域Dm7には、残時短回数を遊技者が把握困難な態様として、爆発態様が表示される。しかしながら、表示領域Dm2に示した通り、図1-137(b)に示した状態は、第1時短状態中における第2特別図柄の当たり変動期間中である。つまり、図1-137(b)は、第1時短状態中であるにも関わらず、遊技者に左打ち遊技を促す擬似左打ち演出となる。なお、表示領域Dm4には、時計回りに渦が回転しているため、遊技者に最も有利な遊技方法が右打ち遊技であることを報知している。そして、図1-137(b)に示した表示画面が表示された後、左打ち遊技を実行し第1特別図柄変動が実行されると、図1-138(a)に示した演出画面が表示される。図1-138(a)は、擬似左打ち演出中に第1特別図柄変動

40

50



が実行された場合に表示される演出内容の一例を示した図である。図 1 1 3 8 ( a ) に示した通り、擬似左打ち演出中に第 1 特別図柄変動が実行されると、天使を模したキャラクター 8 0 9 と、ウサギを模したキャラクター 8 0 1 が表示され、主表示領域 D m の中央部に宝箱 8 1 0 が表示される。そして、実行されている第 1 特別図柄抽選に基づいて、宝箱 8 1 0 の中身 8 1 0 a を表示する演出が実行される。

#### 【 3 5 1 8 】

また、表示領域 D m 1 3 には、時短終了条件が成立するまでの情報を示すための幸福度が表示される。この幸福度は、1 0 0 % を M A X とした値であって、幸福度 1 0 0 % が表示された場合に、時短終了条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するように構成している。擬似左打ち演出が実行された当初の幸福度（%）は、実行中の第 2 特別図柄変動の残変動時間や、時短終了条件を成立させるまでに必要となる第 1 特別図柄抽選の実行回数に基づいて決定されるように構成しており、基本的には、特別図柄抽選が 1 回実行される毎に、「1 0 %」上昇するように構成している。そして、幸福度が 1 0 0 % に到達すると、図 1 1 3 8 ( b ) に示した通り、時短状態が終了したことを示すための表示態様として表示領域 D m 1 3 に「1 0 0 %」が表示される。そして、表示領域 D m 1 4 に実行中の第 2 特別図柄変動の残変動時間を示す「ラッキーまであと 1 5 秒」の文字が表示される。さらに、副表示領域 D s に「幸福度 M A X !! 1 5 秒後にいいことがあるよ」のコメントが表示される。また、この時点では時短状態が終了しているため、表示領域 D m 4 には反時計回りの渦が表示されている。なお、図 1 1 3 8 ( a ) に示した演出では、時短終了条件を成立させるために必要な遊技内容（特別図柄抽選回数）も、第 2 特別図柄変動の残変動時間も、明確に遊技者に報知すること無く、幸福度として表示されるパーセンテージに基づいて遊技者に予測させるように構成しているが、これに限ること無く、時短終了条件を成立させるために必要な遊技内容（特別図柄抽選回数）と、第 2 特別図柄変動の残変動時間とを、或いは何れか一方を、遊技者に報知可能に構成しても良い。

#### 【 3 5 1 9 】

< 第 4 1 制御例における電氣的構成について >

次に、図 1 1 3 9 から図 1 1 4 3 を参照して、本第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 4 1 制御例では、上述した第 4 0 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 が有する R O M 2 0 2 および R A M 2 0 3 の構成の一部を変更している点で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 3 5 2 0 】

図 1 1 3 9 に示す通り、本第 4 1 制御例における主制御装置 1 1 0 が有する R O M 2 0 2 は、上述した第 4 0 制御例における主制御装置 1 1 0 が有する R O M 2 0 2 に対して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 A d に代えて、変動パターン選択テーブル 2 0 2 B d を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。変動パターン選択テーブル 2 0 2 B d の内容については、図 1 1 4 1 から図 1 1 4 3 に示した通り、上述した第 4 0 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 A d（図 1 1 1 5 参照）に対して、通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルを、通常用テーブル（図 1 1 1 5 ( b ) 参照）から通常状態用変動パターンテーブル（図 1 1 4 2 参照）に代え、時短状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルを、時短用テーブル（図 1 1 1 6 参照）から時短状態用変動パターンテーブル（図 1 1 4 3 参照）に代えている点で相違している。ここで、図 1 1 4 2 を参照して、通常状態用変動パターンテーブル 2 0 2 B d 1 に規定されている内容のうち、上述した通常用テーブル（図 1 1 1 5 ( b ) 参照）と相違する内容について説明をする。図 1 1 4 2 は、通常状態用変動パターンテーブル 2 0 2 B b 1 に規定されている内容を示した模式図である。図 1 1 4 2 に示した通り、通常状態用変動パターンテーブル 2 0 2 B d 1 には、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選で時短図柄当選した場合に選択される変動パターンとして、大当たり当選した場合に選択される変動パターンと同一の「スーパーリーチ」を選択するように構成している点で、上述した通常用テーブル（図 1 1 1 5 ( b ) 参照）と相違

している。このように構成することで、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、時短図柄当選した場合とで、同一の変動パターンに基づく変動演出を実行させることが可能となるため、遊技者に対して何れに当選したのかを予測する楽しさを提供することができる。次に、図 1 1 4 3 を参照して、時短状態用変動パターンテーブル 2 0 2 B d 2 に規定されている内容について説明をする。図 1 1 4 3 は、時短状態用変動パターンテーブル 2 0 2 B d 2 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 1 4 3 に示した通り、時短状態用変動パターンテーブル 2 0 2 B d 2 は、上述した時短用テーブル（図 1 1 1 6 参照）に対して、時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には長い変動時間（6 0 0 秒）が選択されるように変動時間が規定されている点と、時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選が外れである場合に比較的短い変動時間として、異なる長さの変動時間（1 秒、3 秒、1 0 秒）が規定されている点で相違している。また、時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、小当たり当選した場合に、5 秒（選択割合約 2 5 %）、6 0 秒（選択割合約 5 0 %）、1 8 0 秒（選択割合約 2 5 %）の何れかの変動時間が選択されるように規定されている点で相違している。このように構成することで、時短リミットに到達することになる第 2 特別図柄抽選の当たり変動中に、実行させることが可能な第 1 特別図柄変動の回数を異ならせ易くすることができる。

10

#### 【 3 5 2 1 】

次に、R A M 2 0 3 の詳細について、図 1 1 4 0 を参照して説明する。図 1 1 4 0 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。上述した第 4 0 制御例に対して、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a と、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 B b と、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 B c と、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d と、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e と、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f と、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g と、時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g と、時短リミット到達フラグ 2 0 3 B h と、を追加して点で相違する。それ以外の構成については、上述した第 4 0 制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a は、第 1 時短状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、大当たり遊技中を除いて、第 1 時短状態が連続して設定される回数（時短連続設定回数）を計測可能に構成しており、その時短連続設定回数が所定数（1 0 回）に到達した場合（時短リミットに到達した場合）に、第 1 時短状態を設定可能な条件が成立している場合であっても、通常状態を強制的に設定する処理（時短リミット処理）を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態（第 1 時短状態）が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。この時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a には、通常状態、或いは第 2 時短状態が設定されている状態で第 1 時短状態が設定された場合に、初期値として「1 0」がセットされる（図 1 1 6 5 の Y 3 0 0 5 参照）。そして、時短連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され（図 1 1 6 5 の Y 3 0 0 2 参照）、時短リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される（図 1 1 6 5 の Y 3 0 0 3 参照）。そして、時短リミットに到達した場合や、実行中の大当たり種別が普通図柄の低確率状態を設定するものである場合に時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値が 0 にクリアされる。この時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値を示す情報は、大当たり終了処理において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力するために状態コマンドとして設定される。

20

30

40

#### 【 3 5 2 2 】

なお、本第 4 1 制御例では、上述した通り、時短連続設定回数を計測するための時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値に、時短リミットに到達するまでの時短連続設定回数をセットし、時短連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成しているが、これに限ること無く、第 1 時短状態が設定された場合に時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値に「1」をセットし、以降、時短連続設定回数が更新される毎に、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値を 1 加算するように構成し、加算後の時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値が時短リミットに到達したことを示す値（例えば、1 0）であるかを判別し、その判別の結果が時短リミットに到達したことを示す判別結果である場

50

合に、時短リミット処理を実行するように構成しても良い。このように構成した場合、例えば、特別図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において第2特別条件（例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選）が成立した場合に、時短リミットの成立条件（到達条件）を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件（到達条件）と、時短リミット回数カウンタ203Baの値とを比較するだけで、時短リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。

#### 【3523】

なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、時短リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くするように変更しても良い。また、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合に、現時点における時短リミット回数カウンタ203Baの値が時短リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合であっても、時短リミット回数カウンタ203Baの成立条件（到達条件）を満たしているか否かの判別は大当たり遊技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに普通図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（1回分）保証されることになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。本第41制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される契機として、時短リミット回数カウンタ203Baに値を設定する契機（時短リミットをセットする契機）と、設定しない契機（時短リミットを設定しない契機）と、を設けている。このように構成することで、遊技者に対して、どのような契機で時短状態が設定されたのかについても興味を持たせることができる。特図1変動時間タイマ203Bb、および特図2変動時間タイマ203Bcは、それぞれ第1特別図柄、および第2特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第1特別図柄、および第2特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図1変動時間タイマ203Bb、および特図2変動時間タイマ203Bcの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（図1152のY701、図1160のY901参照）。

#### 【3524】

特図1仮停止フラグ203Bdは、特図1の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図1仮停止フラグ203Bdは、抽選結果が大当たりD以外の大当たりである第2特別図柄（特図2）の変動を停止する際にオンに設定され（図1160のY903）、第1特別図柄変動実行中処理（図1151参照）および第1特別図柄変動停止処理（図1152、Y708参照）において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図1に対応する第1図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図1仮停止フラグ203Bdがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第1図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図1仮停止フラグ203Bdがオンに設定されたことにより、特図1の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第1特別図柄変動実行中処理（図1151参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図1151のY2801：Yes）、オフに設定される（図1151のY2803）。なお、詳細な説明および図示は省略するが、この特図1仮停止フラグ203Bdは、第2特別図柄（特図2）の抽選結果が小当たりである場合にも大当たりである場合と同一の処理が実行されオンに設定される。特図2仮停止フラグ203Beは、特図2の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

## 【 3 5 2 5 】

この特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e は、抽選結果が大当たりである第 1 特別図柄（特図 1）の変動を停止する際にオンに設定され（図 1 1 5 2 の Y 7 0 3）、第 2 特別図柄変動実行中処理（図 1 1 5 9 参照）および第 2 特別図柄変動停止処理（図 1 1 6 0 参照）において参照される。なお、本処理において参照される内容については、上述した特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d と同一であるため、その説明を省略する。そして、第 2 特別図柄変動実行中処理（図 1 1 5 9 参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図 1 1 5 9 の Y 2 9 0 1 : Y e s）、オフに設定される（図 1 1 5 9 の Y 2 9 0 3）。特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f は、変動中の第 1 特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f は、第 2 特別図柄に対して、大当たり D または小当たり B の変動が停止される場合にオンに設定される（図 1 1 6 0 の Y 9 0 5、図 1 1 6 2 の Y 9 3 2 参照）。一方、第 1 特別図柄の変動中に、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f がオンであると判別された場合にオフに設定される（図 1 1 5 3 の Y 7 2 2 参照）。これにより、第 2 特別図柄の大当たり D または小当たり B の変動が先に停止するタイミングに合わせて、第 1 特別図柄を強制的に停止させることができる。特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g は、変動中の第 2 特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g は、第 1 特別図柄が時短当選し、変動表示が開始される場合にオンに設定される（図 1 1 4 9 の Y 4 0 5）。一方、第 2 特別図柄の変動中に、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g がオンであると判別された場合にオフに設定される（図 1 1 6 1 の Y 6 3 2）。これにより、第 1 特別図柄が時短当選し、変動が開始されたタイミングに合わせて、第 2 特別図柄を強制的に停止させることができる。

## 【 3 5 2 6 】

時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g は、時短当選した第 1 特別図柄が変動表示中であること（即ち、時短当選変動状態であること）を示すフラグである。この時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g は、第 1 特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合に、オンに設定される（図 1 1 4 9 の Y 4 0 3 参照）。一方、時短当選した第 1 特別図柄が停止表示され、時短 A 状態が設定される場合（図 1 1 5 4 の Y 8 3 5 2 参照）と、第 2 特別図柄が大当たり D または小当たり B に当選し、第 1 特別図柄の変動が破棄された場合（図 1 1 5 3 の Y 7 2 6 参照）にオフに設定される。これにより、第 1 特別図柄が時短当選し、その第 1 特別図柄の変動が終了するまでの期間で時短当選変動状態を設定することができる。時短リミット到達フラグ 2 0 3 B h は、普通図柄の高確率状態が連続して設定された回数（普通連続設定回数）が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、普通連続設定回数が上限値に到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態となった場合にオンに設定されるものである。次に、図 1 1 4 4 を参照して、本第 4 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 1 1 4 4 は、本第 4 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 1 1 4 4 に示した通り、本第 4 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成は、上述した第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成（図 1 1 1 9（b）参照）に対して、擬似左打ち中フラグ 2 2 3 B a と、幸福度カウンタ 2 2 3 B b と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。擬似左打ち中フラグ 2 2 3 B a は、第 1 時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選の結果が時短リミット到達当たり当選であり、且つ、その変動期間中において、第 1 特別図柄抽選を実行させることで時短状態を終了させることを促す擬似左打ち演出が実行されていることを示すためのフラグであって、擬似左打ち演出が実行される場合にオンに設定される。

## 【 3 5 2 7 】

幸福度カウンタ 2 2 3 B b は、擬似左打ち演出中に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される幸福度（％）に対応する値を計測するためのカウンタである。

## 【 3 5 2 8 】

< 第 4 1 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 1 4 5 ~ 図 1 1 6 5 を参照して、第 4 1 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第 4 1 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理は、上述した第 2 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理に対して、特別図柄変動処理（図 1 0 4 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 1 1 4 5 参照）、更新処理（図 1 0 8 参照）に代えて遊技状態更新処理（図 1 1 5 0 参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。上述したように、本第 4 1 制御例では、上述した第 4 0 制御例に対して、特別図柄（以下、特図と称す）である第 1 特別図柄（以下、特図 1 と称す）と、第 2 特別図柄（以下、特図 2 と称す）とが同時に（並行して）変動表示を実行可能に構成している点で大きく相違している。まず、図 1 1 4 5 を参照して、本第 4 1 制御例における特別図柄変動処理（Y 1 0 4）の内容について説明をする。図 1 1 4 5 は特別図柄変動処理（Y 1 0 4）の内容を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Y 1 0 4）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し、（Y 2 3 1）。大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Y 2 3 1 : Y e s）、次に、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d または特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e がオンに設定されているかを判別する（Y 2 3 2）。この Y 2 3 2 の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。Y 2 3 2 の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d または特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e がオンに設定されていると判別した場合は（Y 2 3 2 : Y e s）、仮停止されている特図に対応する第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し（Y 2 3 3）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第 1 図柄表示装置 3 7 の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。

## 【 3 5 2 9 】

一方、Y 2 3 1 の処理において、現在が大当たり又は小当たり中ではない判別した場合は（Y 2 3 1 : N o）、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 B b の値が 0 よりも大きい（即ち、特図 1 が変動中であるか）を判別し（Y 2 3 4）、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 B b の値が 0 よりも大きくない（0 である）と判別した場合は（Y 2 3 4 : N o）、第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 3 7）の処理を実行し、その後、特図 2 に関する変動処理を実行する Y 2 3 8 に移行する。Y 2 3 4 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 B b の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（Y 2 3 4 : Y e s）、第 1 特別図柄変動実行中処理（Y 2 3 5）を実行する。この第 1 特別図柄変動実行中処理（Y 2 3 5）は、特図 1 変動中の処理を実行するものであり、図 1 1 5 1 を参照してその詳細な説明を後述する。第 1 特別図柄変動実行中処理（Y 2 3 5）を終えると、次に、第 1 特別図柄変動停止処理（Y 2 3 6）を実行し、その後、Y 2 3 8 へ移行する。Y 2 3 8 ~ Y 2 4 1 の処理では、特図 1 に対して実行した Y 2 3 4 ~ Y 2 3 7 と同一の処理が実行される。Y 2 3 8 の処理が実行されると、まず、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 B c の値が 0 よりも大きい（即ち、特図 2 が変動中であるか）を判別し（Y 2 3 8）、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 B c の値が 0 よりも大きくない（0 である）と判別した場合は（Y 2 3 8 : N o）、第 2 特別図柄変動開始処理（Y 2 3 9）を実行し、その後、本処理を終了する。一方、Y 2 3 8 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 B c の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（Y 2 3 8 : Y e s）、第 2 特別図柄変動実行中処理（Y 2 4 0）を実行する。この第 2 特別図柄変動実行中処理（Y 2 4 0）は、特図 2 変動中の処理を実行するものであり、図 1 1 5 9 を参照してその詳細な説明を後述する。第 2 特別図柄変動実行中処理（Y 2 4 0）を終えると、次に、第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 4 1）を実行し、本処理を終了する。

## 【 3 5 3 0 】

次に、図 1 1 4 6 を参照して、特別図柄変動処理（図 1 1 4 5、Y 1 0 4）の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 3 7）について説明する。図 8 9 は、この第 1 特別

図柄変動開始処理（Ｙ２３７）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動開始処理（図１１４５、Ｙ２３７）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ３０２）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３０３）。Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ３０４）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ３０５）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図４参照）の外部出力処理（Ｙ２００１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。Ｙ３０５の処理が終了すると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ３０６）。より具体的には、保留エリア１ 実行エリア、保留エリア２ 保留エリア１、保留エリア３ 保留エリア２、保留エリア４ 保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

#### 【３５３１】

Ｙ３０６の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄判定処理を実行する（Ｙ３０７）。この第１特別図柄判定処理（図１１４６、Ｙ３０７）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの当たり判定を実行するための処理である。なお、遊技状態更新処理（Ｙ３０９）をＹ３０７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。Ｙ３０７の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図１１４８、Ｙ３０８）。詳細については後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）は、第１特別図柄の当否判定結果、および第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ３０８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｙ３０９）。この遊技状態更新処理（図１１５０、Ｙ３０９）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｈ）の値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｙ３０９の処理が終了すると、特図１待受フラグ２０３０ｉをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ３１０）、本処理を終了する。一方、Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ３０３：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉがオンであるか否か判別し（Ｙ３１１）、オンであると判別した場合は（Ｙ３１１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ３１１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ３１１：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉをオンに設定し（Ｙ３１２）、オンを示す特図１待機コマンドを設定（Ｙ３１３）した後、本処理を終了する。

#### 【３５３２】

次に、図１１４７を参照して、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容について説明をする。図１１４７は、第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄判定処理（Ｙ３０７）は、上述した第２制御例の特別図柄判定処理（図１０５のＳ２５１）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選に

おける大当たり判定に加え、時短当選の判定（特図1時短抽選処理）が実行される。第1特別図柄判定処理（Y307）が実行されると、まず、第1特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Y8001）、第1当たり乱数テーブル202Aaに基づいて抽選結果を取得し（Y8002）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Y8003：Yes）、第1特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し（Y8004）、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Y8005）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Y8006）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Y8003：No）、特図1時短抽選処理を実行し（Y8007）、本処理を終了する。ここで、特図1時短抽選処理（Y8007）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第41制御例では、第1特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Y8003）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、1回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図1148を参照して、第1特別図柄変動開始処理（図1146、Y237）の一処理である第1特別図柄変動パターン選択処理（Y308）について説明する。図1148はこの第1特別図柄変動パターン選択処理（Y308）を示すフローチャートである。

### 【3533】

第1特別図柄変動パターン選択処理（図1148、Y308）では、まず、第1特別図柄判定処理（図1147、Y307）において、第1特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第1特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Y501）。Y501の処理において、第1特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Y501：Yes）、上述した第1特別図柄判定処理（図1147参照）におけるY8005の処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、第1当たり乱数テーブル202Aaより大当たり種別を決定し（Y502）、Y503の処理へ移行する。一方、Y501の処理において、第1特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Y501：No）、Y502の処理をスキップして、Y503の処理へ移行する。Y503の処理では、第1特別図柄保留球格納エリア203aの実行エリアから変動種別カウンタCS1の値を取得する（Y503）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図1141～1291参照）を読み出して（Y504）、Y505の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア203gに記憶されている情報に基づいて判別される。Y505の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンを選択し（Y505）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図1変動パターンコマンドを設定する（Y506）。Y506の処理が終了すると、停止図柄を示す特図1停止種別コマンドを設定する（Y507）。次いで、第1図柄表示装置37で第1特別図柄の変動開始を設定し（Y508）、本処理を終了する。次に、図1149を参照して、特図1時短抽選処理（Y8007）の処理内容について説明をする。図1149は、特図1時短抽選処理（Y8007）の内容を示したフローチャートである。

### 【3534】

特図1時短抽選処理（Y8007）が実行されると、まず、第1当たり乱数テーブル202Aaに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Y401）、時短当選しているかを判別し（Y402）、時短当選していると判別した場合は（Y402：Yes）、時短当選変動状態フラグをオンに設定し（Y403）、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の時短図柄として時短Aをセットし（Y404）、特図2変動停止フラグBgをオンに設定し（Y405）、本処理を終了する。一方、Y402の処理において時短当選していない（Y402：No）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第1

当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし ( Y 4 0 6 ) 、本処理を終了する。次に、図 1 1 5 0 を参照して、遊技状態更新処理 ( Y 3 0 9 ) の内容について説明をする。図 1 1 5 0 は、遊技状態更新処理 ( Y 3 0 9 ) の内容を示すフローチャートである。遊技状態更新処理 ( Y 3 0 9 ) が実行されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であるかが判別され ( Y 6 0 1 ) 、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であると判別された場合には ( Y 6 0 1 : Y e s ) 、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し ( Y 6 0 2 ) 、時短カウンタ 2 0 3 h の値を示す残時短回数コマンドを設定する ( Y 6 0 3 ) 。次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別し ( Y 6 0 4 ) 、 0 であると判別した場合には ( Y 6 0 4 : Y e s ) 、時短遊技が付与されていない状態 ( 即ち、通常状態 ) であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し ( Y 6 0 5 ) 、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に通常状態を設定し ( Y 6 0 6 ) 、本処理を終了する。一方、 Y 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではないと判別した場合 ( Y 6 0 4 : N o ) は、 Y 6 0 5 の処理をスキップして本処理を終了する。また、 Y 6 0 1 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きく無いと判別した場合は ( Y 6 0 1 : N o ) 、時短状態の終了条件の成立度合いを管理するための処理を実行する遊技状況 ( 時短状態 ) では無いため、本処理を終了する。

10

#### 【 3 5 3 5 】

次に、図 1 1 5 1 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 1 1 4 5 の Y 1 0 4 参照 ) において実行される第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) の内容について説明をする。図 1 1 5 1 は、第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) の内容を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) では、特図 1 の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) が実行されると、まず、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d がオンに設定されているかを判別する ( Y 2 8 0 1 ) 。ここで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d がオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d は、特図 1 が変動中において、特図 2 が特定の当たり ( 大当たり A ~ C 、又は小当り A ) を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d がオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されるため、主制御装置 1 1 0 にて 2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回 ( 特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d がオンに設定された 2 ミリ秒後 ) の特別図柄変動処理 ( 図 1 1 4 5 ) が実行される際には、 Y 2 3 1 の処理において大当たり中であると判別されるため、第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) が実行されることがない。そして、大当たり遊技 ( 又は小当り遊技 ) が終了し、 Y 2 3 1 の処理において大当たり中 ( 又は小当り中 ) では無いと判別されることで、第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) が実行されることになる。このように構成することで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d がオンに設定されている状態で第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) が実行される状態が、大当たり ( 又は小当り ) 遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。

20

30

40

#### 【 3 5 3 6 】

図 1 1 5 1 に戻り説明を続ける。 Y 2 8 0 1 の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d がオンに設定されていると判別した場合は ( Y 2 8 0 1 : Y e s ) 、次に、特図 1 変動再開コマンドを設定し ( Y 2 8 0 2 ) 、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d をオフに設定し ( Y 2 8 0 3 ) 、 Y 2 8 0 4 へ移行する。一方、 Y 2 8 0 1 の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d がオンに設定されていない ( オフに設定されている ) と判別した場合は ( Y 2 8 0 1 : N o ) 、 Y 2 8 0 2 , Y 2 8 0 3 の処理をスキップして Y 2 8 0 4 の処理へ移行する。 Y 2 8 0 4 の処理では特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 B b を 1 減算して更新し ( Y 2 8 0 4 ) 、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 1 特別図柄の表示を更新し ( Y 2 8 0 5 ) 、本処理を終了する。次に、図 1 1 5 2 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 1 1 4 5 、

50



Y 1 0 4 ) の一処理である第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 3 6 ) について説明する。図 1 1 5 2 はこの第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 3 6 ) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 1 5 2 、 Y 2 3 6 ) では、まず、実行中の第 1 特別図柄に基づく変動の終了タイミングであるか否かを判別する ( Y 7 0 1 ) 。 Y 7 0 1 の処理において、実行中の第 1 特別図柄に基づく変動の終了タイミングであると判別した場合には ( Y 7 0 1 : Y e s ) 、第 1 特別図柄 ( 特図 1 ) の大当たりが設定されているか判別する ( Y 7 0 2 ) 。第 1 特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には ( Y 7 0 2 : Y e s ) 、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e をオンに設定する ( Y 7 0 3 ) 。図示は省略したが、 Y 7 0 3 の処理が実行されると、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e がオンになったことを示す特図 2 変動停止コマンドが設定される。

10

#### 【 3 5 3 7 】

Y 7 0 3 の処理を終えると、設定されている停止種別を示す特図 1 停止種別コマンドを設定する ( Y 7 0 4 ) 。そして、選択されている大当たり種別に基づいた大当たりシナリオが設定される ( Y 7 0 5 ) 。その後、第 1 特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して指示するための特図 1 確定コマンドを設定する ( Y 7 0 6 ) 。そして、第 1 特別図柄表示装置 3 7 で変動表示している第 1 特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し ( Y 7 0 7 ) 、本処理を終了する。一方、 Y 7 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の大当たりが設定されていなければ ( Y 7 0 2 : N o ) 、第 1 特別図柄の時短当選が設定されているかを判別する ( Y 7 1 0 ) 。 Y 7 1 0 の処理において、時短当選が設定されていると判別した場合 ( Y 7 1 0 : Y e s ) には、時短設定処理 ( Y 7 1 1 ) を実行し、 Y 7 0 6 の処理に移行する。この時短設定処理 ( Y 7 1 1 ) では、当選した時短種別に対応した時短状態の設定に関する処理が実行される。なお、この時短設定処理 ( Y 7 1 1 ) については、図 1 1 5 4 を参照して詳細について後述する。一方、 Y 7 0 1 の処理において、実行中の第 1 特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には ( Y 7 0 1 : N o ) 、次いで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d または特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f がオンであるか否かを判別する ( Y 7 0 8 ) 。 Y 7 0 8 の処理において特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d または特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f がオフであると判別された場合は ( Y 7 0 8 : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、 Y 7 0 8 の処理において特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d または特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f がオンであると判別した場合は ( Y 7 0 8 : Y e s ) 、第 2 特別図柄が大当たりまたは小当たりで停止された場合であるので、実行中の第 1 特別図柄に基づく変動を停止 ( 仮停止 ) させるために、特図 1 強制停止処理を実行する ( Y 7 0 9 ) 。尚、この特図 1 強制停止処理の詳細については、図 1 1 5 3 を参照して後述する。

20

30

#### 【 3 5 3 8 】

このように、第 1 特別図柄停止処理 ( Y 2 3 6 ) では、変動表示中の第 1 特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に ( Y 7 0 1 : Y e s ) 、第 1 抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理 ( Y 7 0 3 から Y 7 0 7 または Y 7 1 1 ) が実行される。また、第 2 特別図柄が大当たり ( または小当たり ) を示す図柄で変動停止され、第 2 抽選遊技の大当たり遊技 ( または小当たり遊技 ) が実行される場合に ( Y 7 0 8 : Y e s ) 、変動表示中の第 1 特別図柄を強制的に停止する処理 ( Y 7 0 9 ) が実行される。なお、第 1 特別図柄が大当たり ( または小当たり ) を示す図柄で変動停止された場合には ( Y 7 0 2 : Y e s ) 、変動表示中の第 2 特別図柄の変動を中断 ( 仮停止 ) するように構成してもよい。次に、図 1 1 5 3 を参照して、第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 1 5 2 、 Y 2 3 6 ) の一処理である特図 1 強制停止処理 ( Y 7 0 9 ) について説明する。図 1 1 5 3 は、この特図 1 強制停止処理 ( Y 7 0 9 ) を示すフローチャートである。特図 1 強制停止処理 ( 図 1 1 5 3 、 Y 7 0 9 ) では、まず、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f がオンであるかを判別する ( Y 7 2 1 ) 。特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f がオンであると判別した場合 ( Y 7 2 1 : Y e s ) には、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f をオフに設定し ( Y 7 2 2 ) 、次に、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f のオフを示す特図 1 変動停止コマンドを設定する ( Y 7 2 3 ) 。そして、第 1 特別図柄の変動種別を外れに設定し ( Y 7 2 4 ) 、時短当選

40

50

変動状態フラグ 2 0 3 k g はオンであることを判別する ( Y 7 2 5 )。なお、図示しないが、Y 7 2 5 の処理の前に第 1 図柄表示装置 3 7 の第 1 特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第 1 特別図柄の特図 1 確定コマンドを設定する。

【 3 5 3 9 】

Y 7 2 5 の処理において、時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g がオンである ( 即ち、第 1 特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合 ) と判別した場合 ( Y 7 2 5 : Y e s ) には、時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g をオフに設定し ( Y 7 2 6 )、本処理を終了する。一方、Y 7 2 5 の処理において、時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g がオンでない ( 即ち、第 1 特別図柄抽選の結果が時短当選ではなかった場合 ) には ( Y 7 2 5 : N o )、Y 7 2 6 をスキップし、本処理を終了する。なお、第 1 特別図柄の変動を破棄することが可能な大当たり D に当選可能なのは時短 B 状態が設定されている場合のみであるため、通常状態において第 2 特別図柄の大当たり当選に基づいて時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g がオフに設定されることはない構成としているが、これに限るものではなく、例えば、通常状態において大当たり D に当選可能な構成としても良い。その場合、Y 7 2 5 の処理の後に、通常状態において大当たり D に当選した場合にスペシャルフラグをオンに設定する処理を設けて、時短 B 状態よりも有利な遊技状態 ( 例えば、確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 ) ) が設定される構成としても良い。このように構成することで、通常状態の時短当選変動状態において大当たり D に当選した場合と、時短状態の時短当選変動状態において大当たり D に当選した場合とで、異なる遊技状態が設定され、遊技の興趣を向上させることが可能となる。一方、Y 7 2 1 の処理において、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f がオンでないと判別された場合 ( Y 7 2 1 : N o ) は、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d がオンである場合であるため、第 1 特別図柄の変動を仮停止 ( 中断 ) させるコマンドを設定し ( Y 7 2 7 )、本処理を終了する。

【 3 5 4 0 】

このように、本第 4 1 制御例では、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d または特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B f がオンにされる ( 第 2 特別図柄で大当たりまたは小当たりとなる変動が停止するタイミング ) と、第 1 特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断、或いは外れの判定結果として強制停止される。これにより、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみ対する小当たりや大当たりを実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第 4 1 制御例では、第 2 特別図柄の大当たりまたは小当たりの種別によって第 1 特別図柄の変動を強制的に外れとして停止させる場合と、仮停止 ( 中断 ) させる場合と、を設ける構成としている。上述したように本第 4 1 制御例では、時短状態の種別として、時短 A と時短 B を設定可能である。そして、時短 A は時短回数が 5 回 ( 図 2 6 3 参照 ) であり、時短回数 5 回で第 2 特別図柄が大当たり ( 当選確率 1 / 5 0 ) または小当たり ( 当選確率 1 / 5 0 ) に当選する確率は約 1 8 % と低確率であるため、時短 A 状態中の第 2 特別図柄での大当たりまたは小当たり当選はほとんど期待できない。一方、時短 B は時短回数が 1 0 0 0 0 回 ( 図 2 6 3 参照 ) であるため、時短 B が設定されると高確率で次の大当たりまたは小当たり当選が期待できる。したがって、時短 A 状態よりも時短 B 状態の方が遊技者に有利な時短状態であると言える。ここで、第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示されるまでの期間 ( 即ち、時短当選変動状態が設定されている場合 ) に、第 2 特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短 B 状態が設定された場合に、第 1 特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができず、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短 B 状態が破棄され、新たに時短 A 状態が設定される。つまり、この場合、時短 B 状態が継続するのは、時短当選した第 1 特別図柄の変動時間 ( 本第 4 1 制御例では、3 0 0 秒 ) が経過するまでの期間のみとなり、時短リミットに到達する前に時短状態が終了してしまう可能性が高くなる。

【 3 5 4 1 】

一方、第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示さ

れるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第2特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短B状態が設定された場合に、特定の大当たり（大当たりD）または小当たり（小当たりB）に当選し、第1特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができた場合には、時短リミット到達まで時短B状態を継続させることが可能となり、遊技者は大量の賞球を獲得可能となる。このように、本第41制御例では、第1特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第1特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第2特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短B状態が設定された場合に、変動表示されている第1特別図柄を強制的に外れとして停止（破棄）し、有利な時短状態を継続させることができるかという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図1154を参照して、時短設定処理（Y711）の処理内容について説明をする。図1154は、時短設定処理（Y711）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Y711）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Y711）が実行されると、まず、今回の時短種別が時短Aであるかを判別し（Y8351）、時短Aであると判別した場合に（Y8351：Yes）、時短当選変動状態フラグ203kgをオフに設定する（Y8352）し、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ203hに設定し（Y8353）、遊技状態格納エリア203gに時短状態を設定し（Y8354）、時短カウンタ203hの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Y8355）、本処理を終了する。

#### 【3542】

一方、Y8351の処理において、時短Aではないと判別した場合（即ち、時短Bである場合）は（Y8351：No）、Y8352の処理をスキップし、Y8353の処理を行う。なお、図示しないが、Y8353の処理では、時短カウンタ203hの値をクリアした後、決定された時短種別に対応する値を新たに設定する。したがって、時短当選に基づいて時短A状態が設定される場合に、既に時短カウンタ203hに時短Bに対応する値（例えば、10000回）が設定されている場合には、時短Bに対応する値を破棄し、時短Aに対応する値（5回）を設定する。このように、本第41制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。次に、図1155を参照して、特別図柄変動処理（図1145、Y104）の一処理である第2特別図柄変動開始処理（Y239）について説明する。図91は、この第2特別図柄変動開始処理（Y239）を示すフローチャートである。第2特別図柄変動開始処理（図1155、Y239）では、まず、特図2仮停止フラグ203Beがオンであるか判別する（Y831）。Y831の処理において、特図2仮停止フラグ203Beがオンであると判別した場合には（Y831：Yes）、本処理を終了する。

#### 【3543】

一方、Y831の処理において、特図2仮停止フラグ203Beがオンでないと判別した場合には（Y831：No）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N1）を取得し（Y832）、取得した第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N1）が0より大きい値であるか判別する（Y833）。Y833の処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N1）が0より大きいと判別した場合には（Y833：Yes）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N1）を1減算して（Y834）、減算後の第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置113に通知するための保留球数コマンドを設定する（Y835）。ここ

で設定された保留球数コマンドは、RAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201により実行されるメイン処理の外部出力処理において、音声ランプ制御装置 113に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第2特別図柄保留球数カウンタ 203eの値を抽出し、抽出した値をRAM 230の特別図柄2保留球数カウンタ 223cに格納する。このように、音声ランプ制御装置 113では、主制御装置 110より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄2保留球数カウンタ 223cの値を更新するので、主制御装置 110の第2特別図柄保留球数カウンタ 203eの値と同期させながら、その値を更新することができる。Y835の処理が終了すると、次に、第2特別図柄保留球格納エリア 203bのデータを一つ前のデータにシフトする(Y836)。より具体的には、保留エリア1 実行エリア、保留エリア2 保留エリア1、保留エリア3 保留エリア2、保留エリア4 保留エリア3といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

#### 【3544】

Y836の処理が終了すると、次いで、第2特別図柄判定処理を実行する(Y837)。この第2特別図柄判定処理(図1156、Y837)については、詳しく後述するが、第2特別図柄保留球格納エリア 203bの実行エリアにシフトされた第1当たり乱数カウンタC1の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの当たり判定を実行するための処理である。Y837の処理が終了すると、次に、第2特別図柄変動パターン選択処理を実行する(図1158、Y838)。詳細については後述するが、この第2特別図柄変動パターン選択処理(Y838)は、第2特別図柄の当否判定結果、および第2特別図柄保留球格納エリア 203bの実行エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第2特別図柄変動パターン選択処理(Y838)が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する(Y839(Y309))。この遊技状態更新処理(図1150、Y839(Y309))は、第1特別図柄において実行されるものと同一の処理が実行され、細部は図1150を参照して説明しているため、詳細な説明は省略する。Y839の処理が終了すると、特図2待受フラグをオフに設定すると共に、オフを示す特図1待機コマンドを設定して(Y840)、本処理を終了する。なお、遊技状態更新処理(Y839)をY837の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。一方、Y833の処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ 203eの値(N1)が0であると判別した場合は(Y833:No)、特図2待受フラグがオンであるか否か判別し(Y841)、オンであると判別した場合は(Y841:Yes)、本処理を終了する。Y841の処理において、オフである(即ち、オンでない)と判別した場合は(Y841:No)、特図2待受フラグをオンに設定し(Y842)、オンを示す特図2待機コマンドを設定(Y843)した後、本処理を終了する。

#### 【3545】

次に、図1156を参照して、第2特別図柄判定処理(Y837)の処理内容について説明をする。図1156は、第2特別図柄判定処理(Y837)の処理内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄判定処理(Y837)では、上述した第1特別図柄判定処理(図1147のY307)とは異なり、特別図柄抽選における大当たり判定において外れであると判定された場合に、時短当選の判定(特図2時短抽選処理)に加えて小当たり当選の判定(小当たり抽選処理)が実行される。第2特別図柄判定処理(Y837)が実行されると、まず、第2特別図柄保留球格納エリア 203bの実行エリアのデータを取得し(Y8101)、第1当たり乱数テーブル 202Aaに基づいて抽選結果を取得し(Y8102)、抽選結果が大当たりであると判定した場合は(Y8103:Yes)、第2特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し(Y8104)、取得した当たり種別カウンタ(第1当たり種別カウンタC2)の値に基づいて、第1図柄表示装置 37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし(Y8105)、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し(Y8106)、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は(Y8103:No)、小当たり抽選処理を実行し(Y8108

）、本処理を終了する。このように、本第４１制御例では、第２特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定でなかった場合には、小当たり抽選が実行される構成となっているが、例えば、第２特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定されなかった場合に時短図柄抽選を実行するように構成しても良い、この場合、第１特別図柄に比べて遊技者に有利な状態（時短状態）となる契機が多く設定されることになり、第２特別図柄は第１特別図柄よりもより有利な特別図柄種別となる。なお、上述したように、通常状態における第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定され、通常状態で第２特別図柄抽選のみを実行しようとする遊技者の遊技効率が悪くなるように構成している。

#### 【３５４６】

また、第２特別図柄抽選においても時短図柄抽選を実行する場合には、特図２時短抽選処理として、特図１時短抽選処理（図１１４９のＹ８００７）と異なり、時短当選した場合に、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かによって設定する時短種別を決定するように構成しても良い。具体的には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである場合にのみ時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄が時短当選した場合にのみ時短Ｂ状態が設定され、それ以外の場合には時短Ａ状態が設定される構成とすれば良い。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。より具体的には、特図２時短抽選処理が実行されると、まず、第１当たり乱数テーブル２０２Ａａに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し、時短当選しているかを判別する。時短当選していると判別した場合は、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるかを判別し、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであると判別された場合には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ｂをセットし、本処理を終了する。時短当選していないと判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし、本処理を終了する。時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフであると判別された場合には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし、本処理を終了する。

#### 【３５４７】

このように、時短当選変動状態フラグｋｇがオンの場合（即ち、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示が実行中である場合）のみ、第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ｂ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。また、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間内で、第２特別図柄の時短当選を目指すという新たな遊技性を遊技者に提供することができる、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図１１５７を参照して、第２特別図柄判定処理（図１１５６、Ｙ８３７）の一処理である小当たり抽選処理（Ｙ８１０８）について説明する。図１１５７はこの小当たり抽選処理（Ｙ８１０８）を示すフローチャートである。小当たり抽選処理（図１１５７、Ｙ８１０８）では、まず、第２特別図柄の抽選結果が時短当選と判定されたか、即ち、第２特別図柄の時短当選が設定されているか否かを判別する（Ｙ８３０１）。Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていると判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていないと判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｎｏ）、第１当たり乱数テーブル２０２Ａａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８３０２）、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し、小当たり種別選択テーブル２０２Ａｆから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の

10

20

30

40

50

小当たり図柄をセットする（Ｙ８３０５）。一方、Ｙ８３０４の処理において、小当たり当選ではないと判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｎｏ）、Ｙ８３０５の処理をスキップし、本処理を終了する。

### 【３５４８】

このように、本第４１制御例では、１度の第２特別図柄抽選において大当たり当選、時短当選、小当たり当選が重複しないことで、遊技者に複数の特典が付与されることを抑制し、遊技者が過剰に有利にならないように構成している。なお、大当たり当選または小当たり当選と、時短当選が重複する構成としても良く、この場合、例えば、大当たり当選と時短当選が重複した場合には、大当たり当選のみした場合よりも大当たり遊技終了後に有利な時短状態が設定される構成とすることで、同種の大当たり種別の大当たり当選した場合でも、時短当選したか否かで、大当たり遊技終了後の遊技状態に多様性を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図１１５８を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１１５５、Ｙ２３９）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）について説明する。図１１５８はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｙ８３８）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動パターン選択処理（図１１５８、Ｙ８３８）では、まず、第２特別図柄判定処理（図１１５６、Ｙ８１０３）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ９２１）。Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ９２１：Ｙｅｓ）、上述した第２特別図柄判定処理（図１１５６参照）におけるＹ８１０５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別選択テーブル２０２Ａｂより大当たり種別を決定し（Ｙ９２２）、Ｙ９２３の処理へ移行する。一方、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、Ｙ９２２の処理をスキップして、Ｙ９２３の処理へ移行する。

### 【３５４９】

Ｙ９２３の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ９２３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターンテーブル（図１１４１～１２９１参照）を読み出して（Ｙ９２４）、Ｙ９２５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ９２５の処理では、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ９２５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｙ９２６）。Ｙ９２６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｙ９２７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ９２８）、本処理を終了する。次に、図１１５９を参照して、特別図柄変動処理（図１１４５のＹ１０４参照）において実行される第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）の内容について説明をする。図１１５９は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）では、第２特別図柄の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

### 【３５５０】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されると、まず、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２９０１）。ここで、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅは、特図２が変動中において、特図１が当たり（大当たり）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図２仮停止フラグ２０３Ｂｅがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図１１４５、Ｙ１０４）が実行される際には、

Y 2 3 1 の処理において大当たり中であると判別されるため、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行されることがない。そして、大当たり遊技が終了し、Y 2 3 1 の処理において大当たり中では無いと判別されることで、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行されることになる。このように構成することで、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e がオンに設定されている状態で第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行される状態が、大当たり遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図 1 1 5 9 に戻り説明を続ける。

Y 2 9 0 1 の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e がオンに設定されていると判別した場合は ( Y 2 9 0 1 : Y e s )、次に、特図 2 変動再開コマンドを設定し ( Y 2 9 0 2 )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e をオフに設定し ( Y 2 9 0 3 )、Y 2 9 0 4 へ移行する。一方、Y 2 9 0 1 の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e がオンに設定されていない ( オフに設定されている ) と判別した場合は ( Y 2 9 0 1 : N o )、Y 2 9 0 2、Y 2 9 0 3 の処理をスキップして Y 2 9 0 4 の処理へ移行する。Y 2 9 0 4 の処理では特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 B c を 1 減算して更新し ( Y 2 9 0 4 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の表示を更新し ( Y 2 9 0 5 )、本処理を終了する。

10

### 【 3 5 5 1 】

次に、図 1 1 6 0 を参照して、第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) の内容について説明をする。図 1 1 6 0 は、第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) は、特図 2 の変動を停止する際の処理を実行するものであって、上述した第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 1 5 2 参

照 ) に対して、特図 2 の抽選結果が大当たりであった場合において、特図 1 の変動を中断させる ( 変動時間の減算を中断させる ) 構成に加えて、特図 2 の抽選結果が特定の大当たり種別 ( 大当たり D ) であった場合には、特図 1 の変動を強制停止する構成を設けた点と、特図 2 の抽選結果が小当たりの場合に実行される処理を追加した点で相違している。第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) が実行されると、まず、第 2 特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される ( Y 9 0 1 )。第 2 特別図柄の変動時間が終了したか否かは、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 B c のカウンタ値が 0 であるか否かによって判別される。

Y 9 0 1 の処理において変動時間が終了したと判別された場合には ( Y 9 0 1 : Y e s )、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選結果が大当たりであるかを判別し ( Y 9 0 2 )、大当たりではない ( 外れである ) と判別した場合は ( Y 9 0 2 : N o )、次いで、特図 2 の抽選結果が小当たりであるかを判別する ( Y 9 1 2 )。Y 9 1 2 の処理において、小当たりではないと判別した場合は ( Y 9 1 2 : N o )、次いで、特図 2 の抽選結果が時短当選であるかを判別する ( Y 9 1 4 )。時短当選ではないと判別した場合は、第 2 特別図柄の確定コマンドをセットし ( Y 9 0 8 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の変動を停止し ( Y 9 0 9 )、本処理を終了する。Y 9 1 4 の処理において、時短当選であると判別された場合には ( Y 9 1 4 : Y e s )、時短設定処理が実行され ( Y 9 1 5 )、その後、Y 9 0 8 の処理を行う。なお、時短設定処理は、上述した第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 1 5 2、Y 2 3 6 ) の一処理として実行される時短設定処理 ( Y 7 1 1 ) と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

20

30

### 【 3 5 5 2 】

Y 9 1 2 の処理において、小当たり当選であると判別された場合には ( Y 9 1 2 : Y e s )、特図 2 小当たり停止処理を実行し ( Y 9 1 3 )、その後、Y 9 0 8 の処理を行う。特図 2 小当たり停止処理 ( Y 9 1 3 ) は、当選した小当たりの小当たり種別によって、第 1 特別図柄の変動表示を強制的に停止させる ( 破棄させる ) か、仮停止させる ( 中断させる ) か、を設定する処理を実行するものであり、詳細な説明は図 1 1 6 2 を参照して後述する。Y 9 0 2 の処理において、大当たりであると判別した場合には ( Y 9 0 2 : Y e s )、大当たり種別が大当たり D であるかを判別し ( Y 9 0 3 )、大当たり D ではないと判別された場合 ( Y 9 0 3 : N o ) には、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d をオンに設定し ( Y 9 0 4 )、設定されている停止種別を示す特図 2 停止種別コマンドを設定し ( Y 9 0 6 )、大当たりシナリオを設定し ( Y 9 0 7 ) し、その後、Y 9 0 8、Y 9 0 9 の処理を行

40

50



う。一方、Y 9 0 3 の処理において、大当たり D であると判別された場合には ( Y 9 0 3 : Y e s )、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B e をオンに設定し ( Y 9 0 5 )、Y 9 0 6 ~ Y 9 0 9 の処理を実行する。このように本第 4 1 制御例のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別が大当たり D である場合には、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 B e をオンに設定し、それ以外の大当たり種別の場合には、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 B d をオンに設定することで、大当たり種別によって第 1 特別図柄の変動が強制的に停止される ( 破棄される ) 場合と、仮停止される ( 中断される ) 場合とを可変させることができる。なお、図 1 1 6 0 に示す通り、第 2 特別図柄が大当たりした場合に決定される大当たり種別は、実行された第 2 特別図柄の変動回数によって異なり、大当たり D は 5 1 回転目以降に大当たり当選した場合に、決定され易い構成としている。このように構成することで、第 2 特別図柄で大当たり当選できずに外れ当選が続いた場合 ( 所謂、ハマった場合 ) であっても、遊技者に有利な大当たり種別が決定され易くなるため、ハマった場合の遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

10

### 【 3 5 5 3 】

Y 9 0 1 の処理において、実行中の第 2 特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には ( Y 9 0 1 : N o )、次いで、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e または特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g がオンであるか否かを判別する ( Y 9 1 0 )。Y 9 1 0 の処理において特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e または特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g がオフであると判別された場合は ( Y 9 1 0 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、Y 9 1 0 の処理において特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e または特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g がオンであると判別した場合は ( Y 9 1 0 : Y e s )、第 1 特別図柄が大当たりで停止された場合または時短当選した場合であるので、実行中の第 2 特別図柄に基づく変動を停止 ( 仮停止 ) させるために、特図 2 強制停止処理を実行する ( Y 9 1 1 )。尚、この特図 2 強制停止処理の詳細については、図 1 1 6 1 を参照して後述する。このように、第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) では、変動表示中の第 2 特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に ( Y 9 0 1 : Y e s )、第 2 特別図柄抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第 1 特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第 1 特別図柄の大当たり遊技が実行される場合、または第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選変動状態が設定される場合に ( Y 9 1 0 : Y e s )、変動表示中の第 2 特別図柄を強制的に停止する処理 ( Y 9 1 1 ) が実行される。次に、図 1 1 6 1 を参照して、第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 1 6 0、Y 2 4 1 ) の一処理である特図 2 強制停止処理 ( Y 9 1 1 ) について説明する。図 1 1 6 1 は、この特図 2 強制停止処理 ( Y 9 1 1 ) を示すフローチャートである。

20

30

### 【 3 5 5 4 】

特図 2 強制停止処理 ( 図 1 1 6 1、Y 9 1 1 ) では、まず、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g がオンであるかを判別する ( Y 6 3 1 )。特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g がオンであると判別した場合 ( Y 6 3 1 : Y e s ) には、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g をオフに設定し ( Y 6 3 2 )、次に、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g のオフを示す特図 2 変動停止コマンドを設定する ( Y 6 3 3 )。そして、第 2 特別図柄の停止種別を外れに設定する ( Y 6 3 4 )。なお、図示しないが、Y 6 3 4 の処理の後に第 1 図柄表示装置 3 7 の第 2 特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第 2 特別図柄の特図 2 確定コマンドを設定する。一方、Y 6 3 1 の処理において、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 B g がオンでないと判別された場合 ( Y 6 3 1 : N o ) は、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e がオンである場合であるため、第 2 特別図柄の変動を仮停止 ( 中断 ) させるコマンドを設定し ( Y 6 3 5 )、本処理を終了する。このように、本第 4 1 制御例では、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 B e がオンにされる ( 第 1 特別図柄で大当たりとなる変動が停止するタイミング ) と、第 2 特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断して強制停止される。これにより、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみに対する大当たり遊技を実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第 4 1 制御例では、第 1 特別図柄が時短当選

40

50



した場合の第1特別図柄の変動開始時に、第2特別図柄の特図2変動停止フラグ203Bgをオンにする構成としている。本第41制御例では、上述したように、通常状態においては第2特別図柄の変動時間は長時間(600秒)が設定されるため、第1特別図柄が時短当選した時点で既に第2特別図柄の変動表示が開始されている場合に、そのまま第2特別図柄の変動が継続されると、設定された時短当選変動状態が変動中の第2特別図柄の停止表示前に終了してしまい、遊技者が時短当選変動状態で第2特別図柄の抽選を実行することができないという不具合が生じ得る。

### 【3555】

ここで、第1特別図柄が時短当選した場合の第1特別図柄の変動開始時に、特図2変動停止フラグ203Bgをオンにする構成とすることで、時短当選した第1特別図柄の変動が開始された場合に、変動中の第2特別図柄の変動が破棄されるため、時短当選変動状態で新たに第2特別図柄の抽選を受けることができ、遊技者が時短当選変動状態で第2特別図柄の抽選を実行することができないという不具合を防ぐことができる。次に、図1162を参照して、第2特別図柄変動停止処理(図1160、Y241)の一処理である特図2小当たり停止処理(Y913)について説明をする。図1162は特図2小当たり停止処理(Y913)の内容を示すフローチャートである。特図2小当たり停止処理(図1162、Y913)では、まず、小当たり種別が小当たりBであるか判別し(Y931)、小当たりBであると判別された場合(Y931:Yes)には、特図1変動停止フラグ203Bfをオンに設定し(Y932)、特図1変動停止フラグ203Bfのオンを示す特図1変動停止コマンドを設定する(Y933)。そして、選択されている小当たり種別に対応する小当たりシナリオを設定し(Y934)、本処理を終了する。一方、Y931の処理において、小当たりBでないと判別された場合(Y931:No)には、特図1仮停止フラグ203Bdをオンに設定し、(Y937)、特図1仮停止フラグ203Bdのオンを示す特図1仮停止コマンドを設定し(Y938)、Y934の処理を行う。このように、本第41制御例では、特定の大当たり種別だけでなく、特定の小当たり種別によっても、変動中の第1特別図柄を破棄させることが可能に構成されている。これにより、遊技者に小当たり種別にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

### 【3556】

なお、本第41制御例のパチンコ機10では、小当たりB当選を示す第2特別図柄の変動停止時に特図1変動停止フラグ203Bfをオンに設定する構成としたが、これに限るものではなく、小当たりBに当選した第2特別図柄の変動開始時に特図1変動停止フラグ203Bfをオンに設定する構成としても良い。また、小当たり遊技の開始時に第1特別図柄を破棄する構成としても良いし、小当たり遊技の終了時に破棄する構成としても良い。次に、図1163を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理(Y1004)の内容について説明をする。図1163は大当たり制御処理(Y1004)の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理(Y1004)は、上述した第8制御例の大当たり制御処理(図255参照)の大当たり終了処理(S11651)に代えて、大当たり終了処理(Y11613)を実行する点でのみ相違し、その他の処理は第8制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。次に、図1164を参照して、大当たり終了処理(Y11613)の内容について説明する。図1164は大当たり終了処理(Y11613)の内容を示すフローチャートである。大当たり終了処理が実行されると、まず、時短リミット更新処理(Y2701)が実行される。時短リミット更新処理(Y2701)の詳細な説明については、図1165を参照して後述するが、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を時短リミット回数カウンタ203Baにセットしたり、設定済の時短リミット回数カウンタ203Baの値を更新(減算)したりするための処理を実行する。ここで、図1165を参照して、大当たり終了処理(図1164のY11613参照)内の一処理である時短リミット更新処理(Y2701)の詳細について説明する。図1165は、時短リミット更新処理(Y2701)の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理(Y2701)では、連続して普通図柄の高確

率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理が実行される。

【 3 5 5 7 】

時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) では、まず、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値が 0 より大きい値であるか判別する ( Y 3 0 0 1 )。時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値が 0 より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には ( Y 3 0 0 1 : N o )、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値に 1 0 を設定し ( Y 3 0 0 5 )、時短フラグをオンに設定する ( Y 3 0 0 6 )。そして、本処理を終了する。一方、 Y 3 0 0 1 の処理において、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( Y 3 0 0 1 : Y e s )、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値を 1 減算し ( Y 3 0 0 2 )、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値が 0 であるか否かを判別する ( Y 3 0 0 3 )。減算後の時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値が 0 であると判別した場合には ( Y 3 0 0 3 : Y e s )、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグ 2 0 3 B h をオンに設定し ( Y 3 0 0 4 )、本処理を終了する。一方、 Y 3 0 0 3 の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ 2 0 3 B a の値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 3 0 0 3 : N o )、本処理を終了する。なお、本実施形態では、時短リミット回数として 1 0 回が設定されるよう構成したが、これに限ることなく、2 0 回や 3 0 回など、複数の設定回数の中から決定するよう構成してもよい。図 1 1 6 4 に戻り説明を続ける。時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) を実行した後、時短リミット到達フラグ 2 0 3 B h はオンであるかを判別し ( Y 2 7 0 2 )、時短リミット到達フラグ 2 0 3 B h がオンであると判別された場合 ( Y 2 7 0 2 : Y e s ) には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として通常状態 ( 普通図柄の低確率状態 ) を示す情報を遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納し ( Y 2 7 0 3 )、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し ( Y 2 7 0 7 ) し、本処理を終了する。

【 3 5 5 8 】

一方、 Y 2 7 0 2 の処理において、時短リミット到達フラグ 2 0 3 B h がオンではないと判別された場合 ( Y 2 7 0 2 : N o ) には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として時短状態 ( 普通図柄の高確率状態 ) を示す情報を遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納し、 ( Y 2 7 0 4 )、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 A b に基づき、実行中の大当たり種別に対応する時短回数を時短カウンタ 2 0 3 h、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b のカウンタ値に設定し ( Y 2 7 0 5 )、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し ( Y 2 7 0 6 )、 Y 2 7 0 7 の処理を行う。このように、本第 4 1 制御例のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技終了後に連続して時短状態 ( 普通図柄の高確率状態 ) を設定可能な上限値を定め、遊技者に有利な状態が連続して設定される回数を制限することで、過剰に賞球を得ることにより遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。なお、本第 4 1 制御例のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態 ( 確変状態 ) が設定されない構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される構成としても良い。

【 3 5 5 9 】

< 第 4 1 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 1 6 6 から図 1 1 6 8 を参照して、本第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される制御処理について説明をする。本第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、図 1 1 3 7、及び図 1 1 3 8 に示した通り、第 1 時短状態中に実行される特別図柄変動に関する演出内容を異ならせており、第 1 時短状態中に実行される演出の演出態様を決定するための処理を実行する点で相違している。以下、上述した相違点に関わる制御処理内容について説明をする。なお、本第 4 1 制御例では、上述した第 4 0 制

10

20

30

40

50

御例に対して、主制御装置 1 1 0 にて実行される特別図柄抽選の実行処理や特別図柄変動の実行処理に関わる制御処理等を異ならせているため、主制御装置 1 1 0 から出力される各種コマンドの内容も異なり、主制御装置 1 1 0 から出力された各種コマンドを受信したことに基づいて実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 側の制御処理の内容も異なるが、この相違点については、上述した第 9 制御例や第 1 0 制御例といった本第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）されているパチンコ機 1 0 にて実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 側の制御処理と同一であるため、その説明を省略する。まず、図 1 1 6 6 を参照して、変動演出設定処理（図 1 1 6 6 の S 4 3 0 4 C）の内容について説明をする。図 1 1 6 6 は、変動演出設定処理（S 4 3 0 4 C）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（S 4 3 0 4 C）は、上述した第 4 0 制御例における変動演出設定処理（図 1 1 3 2 の S 4 3 0 4 B 参照）に対して、第 1 時短状態中に実行される第 1 特別図柄変動に対応する演出態様を設定するための特図 1 変動演出設定処理（S 4 4 0 2 C）と、第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動に対応する演出態様を設定するための特図 2 変動演出設定処理（S 4 4 0 1 C）と、を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

10

### 【 3 5 6 0 】

次に、図 1 1 6 7 を参照して、特図 2 変動演出設定処理（S 4 4 0 1 C）の処理内容について説明をする。図 1 1 6 7 は、特図 2 変動演出設定処理（S 4 4 0 1 C）の処理内容を示したフローチャートである。この特図 2 変動演出設定処理（S 4 4 0 1 C）では、第 1 時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり、小当たり当選）であることを示すための第 2 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための各種処理が実行される。まず、特図 2 変動演出設定処理（S 4 4 0 1 C）が実行されると、今回の特別図柄抽選の結果を読み出し（S 4 5 0 1 C）、読み出した結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）であるかを判別し（S 4 5 0 2 C）、当たり当選では無いと判別した場合は（S 4 5 0 2 C : No）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（S 4 5 0 3 C）、本処理を終了する。一方、S 4 5 0 2 C の処理において、当たり当選であると判別した場合は（S 4 5 0 2 C : Yes）、時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納されている時短情報を読み出し（S 4 5 0 4 C）、今回の当たり当選が、時短リミット到達当たり当選であるかを判別し（S 4 5 0 5 C）、時短リミット到達当たり当選では無いと判別した場合は（S 4 5 0 5 C : No）、上述した S 4 5 0 3 C の処理へ移行する。S 4 5 0 5 C の処理において、時短リミット到達当たり当選であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の抽選結果が、大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定される抽選結果であるにも関わらず時短リミット処理によって通常状態が設定される場合は（S 4 5 0 5 C : Yes）、当該変動の変動時間と、残時短回数と、に基づいて擬似左打ちモード（演出）の実行を決定する（S 4 5 0 6 C）。

20

30

### 【 3 5 6 1 】

ここで、S 4 5 0 6 C にて実行される処理内容について詳細に説明をする。本第 4 1 制御例では、時短リミット到達当たり当選を示す第 2 特別図柄変動の変動期間中において、第 1 特別図柄抽選を実行することによって、第 2 特別図柄変動が停止表示されるまでに、現在設定されている第 1 時短状態を終了させることが可能に構成している。そして、実行中の第 2 特別図柄変動が停止表示されるまでの期間（残変動時間）中に、現在設定されている第 1 時短状態の時短終了条件を左打ち遊技によって成立させることが可能であるかを判別し、現在設定されている第 1 時短状態の時短終了条件を左打ち遊技によって成立させることが可能であると判別した場合に、遊技者に対して、左打ち遊技を促す擬似左打ち演出（図 1 1 3 7（b）、及び図 1 1 3 8 参照）を実行するように構成している。本第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、図 1 1 4 3 を参照して上述した通り、第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で当たり当選した場合に、対応する第 2 特別図柄の変動時

40

50

間として5秒、60秒、180秒のうち、何れかの変動時間を決定可能に構成している。つまり、時短リミット到達当たり当選以外の当たり当選時であれば、短い変動時間（例えば、5秒）が設定されることにより、遊技の時間効率を高めることが遊技者にとって有利となるが、時短リミット到達当たり当選時は、当たり変動時間が長いほど、その変動時間内で時短終了条件を成立させ易くなるため、長い変動時間（例えば、180秒）の方が、短い変動時間（例えば、5秒）よりも遊技者に有利となる。

#### 【3562】

S4506Cの処理では、少なくとも、当該変動の変動時間が60秒、或いは、180秒の変動時間である場合に、擬似左打ち演出（モード）の実行が決定される。なお、擬似左打ち演出（モード）の実行が決定されない場合には、時短リミット到達当たり当選であっても、擬似左打ち演出が実行されること無く、時短リミット到達当たり当選以外の当たり当選時と同一の演出態様で第2特別図柄変動演出が実行され、大当たり遊技中に今回の大当たり遊技が時短リミット到達当たり当選に基づく大当たり遊技であることが遊技者に報知される。このように、時短リミット到達当たり当選を示す第2特別図柄変動演出の一部（擬似左打ち演出が実行されない場合）と、時短リミット到達当たり当選以外の当たり当選を示す第2特別図柄変動演出とで同一の演出態様を決定可能にすることで、どのタイミングで時短リミット処理が実行されるかを遊技者に分かり難くすることができる。S4507Cの処理において、擬似左打ちモード（演出）が決定されたと判別した場合は（S4507C：Yes）、次に、擬似左打ちモードに対応する表示用コマンドを設定し（S4508C）、次いで、現在設定されている第1時短状態の時短終了条件が成立するまでの残時短回数が3回未満であるかを判別し（S4509C）、3回未満であると判別した場合は（S4509C：Yes）、当該変動の変動期間中に第1特別図柄抽選に基づいて時短終了条件を成立させ易い状況であるため、幸福度80%の演出態様を示す表示用コマンドを設定し（S4510C）、擬似左打ち中フラグ223Baをオンに設定し（S4512C）、幸福度カウンタ223Bbに決定した値を設定し（S4513C）、本処理を終了する。一方、S4507Cの処理において、擬似左打ちモード（演出）が決定されていないと判別した場合は（S4507C：No）、S4503Cの処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【3563】

一方、S4509Cの処理において、残時短回数が3回未満では無いと判別した場合、即ち、当該変動の変動期間中に第1特別図柄抽選に基づいて時短終了条件を成立させ難い状況であると判別した場合は（S4509C：No）、幸福度20%の演出態様を示す表示用コマンドを設定し（S4511C）、S4512C、S4513Cの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図1168を参照して、特図1変動演出設定処理（S4402C）の処理内容について説明をする。図1168は、特図1変動演出設定処理（S4402C）の処理内容を示したフローチャートである。この特図1変動演出設定処理（S4402C）では、第1時短状態が設定されており、且つ、擬似左打ち演出中に実行される第1特別図柄抽選の抽選結果に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。特図1変動演出設定処理（S4402C）が実行されると、まず、擬似左打ち中フラグ223Baがオンに設定されているかを判別し（S4601C）、オンに設定されていると判別した場合は（S4601C：Yes）、今回の第1特別図柄抽選の結果を取得し（S4602C）、今回の第1特別図柄抽選によって時短終了条件が成立するかを判別する（S4603C）。S4603Cの処理によって、時短終了条件が成立しないと判別した場合は（S4603C：No）、残時短回数に対応する幸福度の値を決定し（S4604C）、幸福度カウンタ223Bbに決定した値を加算し（S4605C）、加算後の幸福度カウンタ223Bbの値に対応する表示用コマンドを設定し（S4606C）、本処理を終了する。また、S4601Cの処理において、擬似左打ち中フラグ223Baがオンに設定されていないと判別した場合は（S4601C：No）、そのまま本処理を終了する。

#### 【3564】

10

20

30

40

50

一方、S 4 6 0 3 C の処理において、時短終了条件が成立すると判別した場合は ( S 4 6 0 3 C : Y e s )、幸福度 1 0 0 % に対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 7 C )、実行中の特図 2 当たり変動の残変動時間を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 8 C )、擬似左打ち中フラグ 2 2 3 B a をオフに設定し ( S 4 6 0 9 C )、幸福度カウンタ 2 2 3 B b の値を 0 にクリアし ( S 4 6 1 0 C )、本処理を終了する。従来より、特別図柄抽選にて大当たり当選したことに基づいて、大当たり遊技を実行可能に構成したものがある。そして、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) よりも特別図柄抽選が実行され易い時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) を設定可能に構成したものがある。このように時短状態を設定可能に構成されたパチンコ機 1 0 においては、より多くの大当たり遊技が実行されることを期待する遊技者に対して、特別図柄抽選を実行させ易くすることができる分、有利な遊技状態となる。さらに、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定される確率 ( 時短状態の継続確率 ) を高くすることで、遊技者に対して時短状態が設定されることを目指した遊技を意欲的に行わせることができることから、時短状態の継続確率を高く設計したパチンコ機 1 0 が提案されていた。

10

#### 【 3 5 6 5 】

しかしながら、時短状態の継続確率を高く設計したパチンコ機 1 0 では、遊技者に対して過剰に特典 ( 大当たり遊技によって払い出される賞球 ) を付与してしまう虞があることから、1 回の大当たり遊技にて付与可能な賞球数を少なくする仕様が一般的に知られている。このように構成されたパチンコ機 1 0 では、1 回の大当たり遊技にて遊技者に付与される賞球数は少ないが、時短状態を複数回継続させることで多くの大当たり遊技を遊技者に提供させることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。しかしながら、時短状態が設定されたにも関わらず 1 回の大当たり遊技が実行されただけで時短状態が終了してしまった遊技者に対しては、少ない賞球しか付与することが出来ず遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。そこで、1 回の大当たり遊技にて付与可能な賞球数を減らすこと無く、且つ、時短状態の継続確率も低下させることの無い遊技仕様として、時短状態が繰り返し設定される回数に上限を設けた遊技仕様 ( 所謂、時短リミット ) を有するパチンコ機 1 0 が提案されている。この時短リミットを用いることで、高継続で時短状態が設定されるように設計されたパチンコ機 1 0 であっても、時短状態が繰り返し設定される回数が特定回数 ( 例えば、5 回 ) に到達した状態で大当たり遊技が実行された場合 ( 時短リミット回数に到達した場合 ) に、その大当たり遊技終了後に強制的に通常状態を設定することが可能となるため、時短状態の継続確率を高く設計したとしても、時短状態が過剰に継続してしまうことを抑制することができ、遊技者に過剰に特典 ( 賞球 ) が付与されてしまうことを抑制することができるものであった。しかしながら、上述した時短リミットを有するパチンコ機 1 0 では、時短状態が継続する期間 ( 有利期間 ) 中に実行可能な大当たり遊技の回数に上限が設けられると共に、時短リミット回数に到達した場合に通常状態が設定されてしまうため、より多くの大当たり遊技を実行しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

20

30

#### 【 3 5 6 6 】

これに対して、本第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態中において当たり当選する特別図柄変動が実行されている最中に、時短状態を終了させることが可能に構成している。つまり、既に当たり当選することが確定している状態であって、大当たり遊技が実行されるよりも前に時短状態を通常状態へと移行させることが可能に構成している。具体的には、第 1 特別図柄抽選の抽選結果を示すための第 1 特別図柄変動が実行されている最中 ( 特図 1 変動期間中 ) に、第 2 特別図柄抽選の抽選結果を示すための第 2 特別図柄変動 ( 特図 2 変動 ) を実行させることが可能に構成し、例えば、時短状態中に主として実行される第 2 特別図柄抽選にて当たり当選したことを示すための特図 2 変動期間中に第 1 特別図柄抽選を実行させることで時短状態を終了させるための時短終了条件を成立させることが可能に構成している。このように構成することで、時短リミットに到達してしま

40

50

う当たり当選変動が実行された場合であっても、その当たり当選変動が停止表示されるよりも前に時短状態を終了させることができるため、時短リミットによって強制的に通常状態が設定されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第41制御例では、時短リミット到達当たり当選に対する第2特別図柄変動期間中に、第1特別図柄抽選を実行することによって時短終了条件を成立させることが可能な状態であるか、困難な状態であるかを判別し、時短終了条件を成立させることが可能な状態であると判別した場合、例えば、時短リミット到達当たり当選に対する第2特別図柄変動の変動時間として長時間（180秒）が設定されていたり、時短リミット到達当たり当選に対する第2特別図柄変動が実行された時点で設定されている時短状態の残時短回数が少ない場合において、第1時短状態が実行されている際中（時短リミット到達当たり当選変動中）であっても、第1時短状態が終了したことを疑似的に報知する演出を実行し、遊技者に左打ち遊技を促すための疑似左打ち演出を実行するように構成している。

10

#### 【3567】

このように、第1時短状態が継続していることを報知した状態で、遊技者に左打ち遊技を促すのでは無く、第1時短状態が終了したことを疑似的に報知した後に左打ち遊技を促す演出を実行することにより、遊技者に対して、円滑に左打ち遊技を実行させることができる。なお、本第41制御例では、上述した第40制御例と同様に、時短終了条件として特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する終了条件を有しているため、時短リミット到達当たり当選に対する第2特別図柄変動期間中に時短終了条件を成立させることが可能か否か（時短終了条件を成立させるまで第1特別図柄抽選を実行させることが可能か否か）を、事前に判別可能であるが、例えば、時短終了条件として、特別図柄抽選の結果に基づいて成立する終了条件、例えば、第1特別図柄抽選にて小当たり当選したことや、特定の時短図柄当選した場合に成立する終了条件を設けても良く、この場合は、時短リミット到達当たり当選に対する第2特別図柄変動期間中に第1特別図柄抽選を複数回（例えば、2回）実行させることが可能な状況であるかを、時短リミット到達当たり当選に対する第2特別図柄変動の変動時間のみに基づいて判別し、第1特別図柄抽選を複数回（例えば、2回）実行させることが可能であると判別した場合に、疑似左打ち演出を実行可能に構成しても良い。この場合、残時短回数に応じて幸福度カウンタ223Bbの値を設定すると共に、疑似左打ち演出中に実行される第1特別図柄抽選の結果に基づいて、時短終了条件が成立する場合には、幸福度カウンタ223Bbの値がいきなり100%に対応する値へと上昇させる演出態様を決定すると良い。このように構成することで、どのタイミングでも時短終了条件を成立させることが可能となるため、時短リミット到達当たり当選に対する第2特別図柄変動が実行された遊技者に対して、時短リミットに基づいて通常状態が設定されることを回避しようと、第2特別図柄変動が停止表示されるまで意欲的に第1特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【3568】

<第41制御例の第1変形例>

上述した第41制御例の第1変形例について説明をする。上述した第41制御例におけるパチンコ機10は、第2特別図柄抽選によって時短リミット到達当たり当選すると、その第2特別図柄変動が実行されている期間中に、第1特別図柄抽選を実行して時短終了条件を成立させることで、時短リミット処理の実行を回避可能に構成されていた。そして、時短リミット到達当たり当選時の第2特別図柄変動の変動パターン（変動時間）として、長さの異なる変動時間（5秒、60秒、180秒）の何れかが選択されるように構成することで、時短リミット到達当たり当選している第2特別図柄変動中における時短終了条件の成立のさせ易さを異ならせるように構成していた。しかしながら、上述した第41制御例では、第2特別図柄抽選の結果が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）した場合には、その当たり種別や、時短リミット到達有無に関わらず同一の変動パターンテーブル（時短状態用変動パターンテーブル202Bd2）を参照して変動パターン（変動時間）が決定されるように構成していたため、時短リミットに到達しない当たり当選時にも無用に長い変動時間（例えば、180秒）の変動パターンが選択されてしまい、遊技効率が

40

50

低下することに伴って遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第４１制御例の第１変形例では、時短状態中（第１時短状態中）に実行された第２特別図柄抽選で当たり当選した場合に参照される変動パターンテーブルの構成を異ならせている点で上述した第４１制御例と相違している。本第１変形例で用いられる変動パターンテーブルには、時短状態（第１時短状態）中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合と、で異なる変動パターンが選択されるように、各変動パターンが規定されている。

#### 【３５６９】

具体的には、時短状態（第１時短状態）中に実行された第２特別図柄抽選の結果が小当たりである場合に対して、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動時間「５秒」、「５０～１４９」の範囲に対して変動時間「６０秒」、「１５０～１９８」の範囲に対して変動時間「９０秒」の変動パターンが規定されており、時短状態（第１時短状態）中に実行された第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に対して、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動時間「９０秒」、「５０～１４９」の範囲に対して変動時間「１２０秒」、「１５０～１９８」の範囲に対して変動時間「１８０秒」の変動パターンが規定されている。つまり、小当たり当選した場合よりも、大当たり当選した場合の方が、長い変動時間が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、時短リミット到達当たり当選として、当選確率が低い当たり（大当たり）に当選した場合の方が、当選確率が高い当たり（小当たり）に当選した場合よりも、その特別図柄変動期間中に時短終了条件を成立させ易くすることができるため、遊技者に対して当選確率が低い当たり（大当たり）に当選したことの付加価値を付与することができる。

#### 【３５７０】

なお、本第１変形例では、上述した通り、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか小当たり当選であるかによって異なる変動時間（例えば、小当たり当選時における変動時間「５秒」や、大当たり当選時における変動時間「１８０秒」等）の変動パターンを選択可能、或いは、何れにおいても選択可能な変動時間（例えば、「９０秒」）の選択割合を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、当選した当たり種別に応じて、共通して選択し得る変動時間の変動パターンを無くしても良いし、共通して選択し得る変動時間の変動パターンのみを選択可能とし、各変動パターンの選択割合のみを異ならせるように構成しても良い。この場合、本第４１制御例の第１変形例のように、小当たり当選した場合も、大当たり当選した場合も、選択可能な変動時間の変動パターン（共通変動パターン）を少なくとも１つ有するように構成すると良い。このように構成することで、共通変動パターンが選択された場合には、抽選結果を示すための表示態様で特別図柄が停止表示されるまで今回の特別図柄抽選の結果を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、時短状態（第１時短状態）を、大当たり遊技を介して連続して設定可能に構成し、時短状態（第１時短状態）の連続設定回数を判別可能に構成した場合には、時短リミット処理が実行されるまでの当たり当選回数（残りリミット回数）を把握可能に構成し、残りリミット回数が示す値に基づいて異なる変動パターンが選択されるように構成しても良い。この場合、例えば、第１時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で当たり当選した場合には、上述した残りリミット回数（時短リミット回数カウンタ２０３Ｂａの値）を判別し、その判別結果に基づいて異なる変動パターンテーブルを参照して第２特別図柄変動の変動パターンを決定するように構成すると良く、この場合、例えば、残りリミット回数が少ない場合の方が、時短リミット回数が多い場合よりも、長い変動時間の当たり変動が実行され易くなるように構成すると良い。

#### 【３５７１】

このように構成することで、第１時短状態であって、時短リミット処理が実行されることの無い当たり当選した場合に、無用に長い変動時間（例えば、１８０秒）が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、上述した第４１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態（第１時短状態）中に実行さ

10

20

30

40

50



れる第1特別図柄抽選の結果を示すための第1特別図柄変動の変動パターンが、同一の変動パターンテーブル（時短状態用変動パターンテーブル202Bd2）を参照して選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第1時短状態中に参照される変動パターンテーブルと、時短リミット到達当たり当選変動中に参照される変動パターンテーブルと、を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、第1時短状態における非時短リミット到達当たり当選変動中に参照される変動パターンテーブルよりも、第1時短状態における時短リミット到達当たり当選変動中に参照される変動パターンテーブルの方が、第1特別図柄変動の変動パターンとして、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、時短リミット到達当たり当選変動中（擬似左打ち演出中）に実行される第1特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間の変動パターンを設定しながらも、時短リミット到達当たり当選変動中以外の第1時短状態において短い変動時間の変動パターンが設定されることを抑制することができるため、第1時短状態中に第1特別図柄抽選を複数回実行させ難くすることができる。

10

#### 【3572】

さらに、時短リミット回数カウンタ203Baの値に応じて第1特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、時短リミット回数カウンタ203Baの値が「1」、即ち、次の当たり当選によって時短リミットに当選し得る第1時短状態が設定されている状態で実行される第1特別図柄を短時間変動とすることができる。このように構成することで、第2特別図柄の時短リミット到達当たり当選変動が実行された時点で、第1特別図柄がロング変動（例えば、600秒変動）している最中となり、擬似左打ち演出中において第1特別図柄抽選を複数実行させ難い状況が発生し難くすることができる。なお、これに限ること無く、一方の特別図柄抽選で当たり当選した場合に、実行中の他方の特別図柄変動を強制的に外れ停止させる処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、第2特別図柄抽選にて時短リミット到達当たり当選した場合に、その第2特別図柄変動が開始されるタイミングで実行中の第1特別図柄変動を停止表示させることができる。よって、擬似左打ち演出中における左打ち遊技によって第1特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

20

#### 【3573】

また、上述した第41制御例では、第2特別図柄抽選にて時短リミット到達当たり当選した場合において、現在設定されている第1時短状態の時短終了条件を成立させるための残時短回数や、設定された第2特別図柄変動の変動時間に基づいて、左打ち遊技によって時短リミット到達当たり当選を示す第2特別図柄変動が停止表示するまでに時短状態を終了させることが可能であるかを判別し、時短状態を終了させることが可能であると判別した場合に、擬似左打ち演出を実行可能に構成しているが、擬似左打ち演出の実行条件として、それ以外の要素を用いても良く、例えば、時短リミット到達当たり当選変動が開始される時点において、第1特別図柄変動が実行されているか否かを判別し、第1特別図柄変動が実行されていると判別した場合に、実行中の第1特別図柄の残変動時間を判別し、その残変動時間が、今回実行される第2特別図柄変動（時短リミット到達当たり当選変動）の変動時間よりも長い場合、即ち、時短リミット到達当たり当選変動中に新たな第1特別図柄変動を実行することができない場合には、擬似左打ち演出を実行しないように構成しても良いし、今回実行される第2特別図柄変動（時短リミット到達当たり当選変動）よりも、実行中の第1特別図柄変動の残変動時間が短い場合であっても、実行中の第1特別図柄変動の残変動時間と、時短リミット到達当たり当選変動の変動時間との差分時間を算出し、その差分時間が所定期間（例えば、30秒）よりも短い場合と、長い場合とで、擬似左打ち演出の実行割合を異ならせる（長い場合の方が、短い場合よりも擬似左打ち演出を実行させ易くする）ように構成しても良い。このように構成することで、擬似左打ち演出が実行されたにも関わらず、時短終了条件を成立させることができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。

30

40

#### 【3574】

50



以上、説明をした通り、上述した第４１制御例では、上述した第９制御例や第１０制御例と同様に、第１特別図柄が変動表示されている間に、第２特別図柄の変動表示を実行可能（第２特別図柄が変動表示されている間に、第１特別図柄の変動表示を実行可能）に構成している。そして、上述した第９制御例と同様に、一方の特別図柄抽選で当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合には、当選した当たり種別に応じてその当たり当選に対応する特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて、実行中の他方の特別図柄変動を中断、或いは、強制的に外れを示す表示態様で停止表示するように構成しているが、これに限ること無く、当選した当たりの種別に関わらず、他方の特別図柄変動を必ず強制的に外れ当選を示す表示態様で強制的に停止表示するように構成しても良いし、他方の特別図柄変動を必ず中断するように構成しても良い。また、上述した第４１制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選と、を並行して実行可能に構成し、先に実行された特別図柄抽選の種別に関わらず、先に停止表示された特別図柄の抽選結果に基づいて、後に停止表示される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動（１の特別図柄変動が停止表示された時点において実行中の他の特別図柄変動）の変動表示態様（停止表示態様）を可変可能に構成しているが、これに限ること無く、先に実行された特別図柄抽選の結果に基づいて、後に実行される特別図柄抽選の内容を異ならせても良い。この場合、例えば、一方の特別図柄抽選で当たり当選した場合には、その当たり当選を示すための特別図柄変動が停止表示されるまでの間は、他方の特別図柄抽選にて当たり当選することの無い抽選（無効抽選）を実行するように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とを並行して実行することにより遊技者に対して効率の良い遊技を提供しながらも、何れの特別図柄種別においても当たり当選し、短時間のうちに遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

10

20

#### 【３５７５】

さらに、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて無効抽選を実行することとなる契機（抽選結果）として、特別図柄抽選の結果が何れの当たり当選（例えば、大当たり当選、小当たり当選、時短図柄当選）である場合にも成立する契機を設けるように構成しても良いし、特定の当たり（例えば、大当たり）に当選した場合のみ無効抽選の実行契機が成立するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果がいずれかの当たり（例えば、大当たり、小当たり、時短図柄）に当選したことを示すための変動演出が実行されている期間中において、他方の特別図柄抽選として無効抽選が実行されているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。なお、この場合、無効抽選の実行契機が成立しているか否かを遊技者に示唆するための示唆演出を、上述した変動演出の演出態様の一部を用いて実行可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して無効抽選が実行されているか否かを予測する楽しさを提供することができると共に、無効抽選の実行契機を把握している遊技者に対しては、示唆演出の演出態様を把握することで、実行中の特別図柄変動が何れの当たり当選を示すための特別図柄変動であるかを予測する楽しさを提供することができる。加えて、無効抽選として実行される特別図柄抽選にて、全ての当たり（例えば、大当たり、小当たり、時短図柄）に当選しない特別図柄抽選を実行可能に構成しても良いし、何れかの当たり（例えば、大当たり）のみ当選し得ない特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、無効抽選中は、無効抽選の実行契機が成立していない通常の特別図柄抽選よりも遊技者に不利な特別図柄抽選（当たり当選し得る当たり種別が少ない特別図柄抽選）が実行されることになるが、少なくとも１の種別の当たり抽選は実行されるため、遊技者に無用となる（何れの種別の当たり抽選も実行されない）特別図柄抽選が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

30

40

#### 【３５７６】

また、この場合、設定されている第１時短状態を終了させるための時短終了条件として、リミット到達当たり当選変動中に実行される他の特別図柄抽選にて当選し得る当たり当選（例えば、小当たり当選）に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、リミット到達当たり当選変動の残変動期間中に、特別図

50

柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件（時短回数終了条件）が成立させ難い状況であったとしても、当たり当選に基づいて時短終了条件を成立させることが可能となるため、遊技者に対して、リミット到達当たり当選変動が停止表示されるまでの間、時短状態を終了させるための遊技を意欲的に行わせることができる。さらに、上述した第41制御例では、特別図柄変動が停止表示されるタイミング、即ち、特別図柄変動の終了タイミングにて時短終了条件の成立有無を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄変動が実行されるタイミング、即ち、特別図柄変動の開始タイミングにて時短終了条件の成立有無を判別可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選が実行されてから時短終了条件の成立有無を判別するまでの期間を短縮させることができるため、リミット到達当たり当選変動が停止表示されるまでの期間中に、最後まで新たな特別図柄抽選を実行させようと意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。

10

### 【3577】

#### <第42制御例>

次に、図1169から図1180を参照して、第42制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第42制御例におけるパチンコ機10は、上述した第40制御例におけるパチンコ機10に対して、左打ち遊技によって実行された第1特別図柄抽選の結果として第2時短状態が設定される時短図柄（時短図柄A）に当選した場合に実行される演出内容を異ならせている点で相違している。また、左打ち遊技中（通常状態、或いは、第2時短状態における遊技中）において現在設定されている遊技状態を示唆するために実行される演出内容を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。上述した第40制御例におけるパチンコ機10では、第2時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に、背景モード種別を選択する処理を実行し、選択された背景モード種別に対応した背景モードの画像を表示するように構成していた。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に表示される背景モードによって特別図柄抽選の抽選結果が時短図柄当選であったことを遊技者に予測させることができるものであった。しかしながら上述した第40制御例では、特別図柄抽選で第2時短状態が設定される時短図柄に当選する毎に背景モード種別を選択する処理が実行されることから、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される背景モードが頻繁に切り替わってしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第42制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選で時短図柄当選したことを示すための識別情報（第2演出図柄）が停止表示した場合に、通常の演出モード（通常モード）よりも第2時短状態が設定されている可能性が高いことを示すための演出モード（高確モード）へと移行するように構成し、その高確モード中は特別図柄抽選で時短図柄当選したことを遊技者に把握させ難くする演出を実行するように構成している。

20

30

### 【3578】

つまり、本第42制御例におけるパチンコ機10では、第2時短状態が設定される時短図柄に当選したことを遊技者に報知し易い演出モード（通常モード）と、報知し難い演出モード（高確モード）と、を設定可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して時短図柄当選の有無を把握させ難くすることができるため、現在の遊技状態が通常状態であるか第2時短状態であるかを遊技者に予測する楽しみを提供することができる。加えて、演出モードとして高確モードが設定されている状態では、特別図柄抽選で第2時短状態が設定される時短図柄に当選したとしても、既に実行されている高確モード中の演出態様が切り替わることが無いため、第2時短状態が設定される時短図柄に頻繁に当選した場合であっても、演出態様が頻繁に切り替わってしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第42制御例では、第2時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための識別情報（第2演出図柄）の表示態様として、設定される高確モードが継続する期間の長さを異ならせた表示態様（スイカ、チェリー、人參）を選択可能に構成しており、当選した時短図柄の種別と、獲得済みの第1特別図柄保留（特図1保留）に含まれる入賞情報の先読み結果と、に基づいて第2演

40

50

出図柄の表示態様が選択されるように構成している。つまり、今回の特別図柄抽選で時短図柄当選している場合には、今回の特別図柄抽選で当選した時短図柄に基づいて設定される第2時短状態の継続期間（時短回数）と、後に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて設定される第2時短状態の継続期間（時短回数）とに基づいて第2時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための第2演出図柄の表示態様を決定可能に構成している。具体的には、今回の特別図柄抽選の結果、及び、獲得済みの特図1保留の先読み結果に基づいて、第2時短状態の継続期間を算出し、算出された継続期間の長さに応じて異なる種別の表示態様で第2演出図柄を表示するように構成している。

#### 【3579】

このように構成することで、今回当選した時短図柄が第2時短状態を短期間設定可能な時短図柄（例えば、時短1回が付与される時短図柄A1）であったとしても、先読みした入賞情報の中に時短図柄当選を含む入賞状態があるか否かによって第2演出図柄の表示態様を異ならせることができるため、今回の特別図柄抽選の結果にのみ基づいて第2演出図柄の表示態様を決定するように構成した場合に比べて、第2時短状態が長時間継続することを示唆するための表示態様で第2演出図柄を表示し易くすることができ、演出効果を高めることができる。そして、第2演出図柄が表示された場合には、演出モードが高確モードへと移行する。この高確モードは、表示された第2演出図柄の種別に応じた期間継続するように構成しており、例えば、第2演出図柄の表示態様として「スイカ」が表示された場合には、特別図柄抽選が10回実行されるまでの期間、高確モードが継続し、「チェリー」が表示された場合には、特別図柄抽選が20回実行されるまでの期間、高確モードが継続し、「人参」が表示された場合には、特別図柄抽選が30回実行されるまでの期間、高確モードが継続するように構成している。そして、先読み結果も含めて算出された継続期間が長い方が、短い場合よりも継続期間が長い高確モードを設定し易くしている。このように構成することで、第2演出図柄の表示態様として「スイカ」が表示されるよりも、「チェリー」や「人参」が表示された場合の方が、第2時短状態が長時間継続し得ることを遊技者に予測させることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、本第42制御例では、上述した第40制御例と同様に、短期間（時短回数1回）の第2時短状態が設定される時短図柄（時短図柄A1）に当選した場合には、現在設定されている第2時短状態の残期間（残時短回数）に関わらず、時短1回の第2時短状態が設定されるように構成している。つまり、長時間の第2時短状態が設定される時短図柄に当選した場合（例えば、時短図柄A3）に当選した場合であっても、次に実行される特別図柄抽選で時短図柄A1に当選した場合には、最初に第2時短状態が設定されてから特別図柄抽選が2回実行されただけで第2時短状態が終了する虞がある。

#### 【3580】

この場合、上述した第40制御例におけるパチンコ機10のように、今回実行された特別図柄抽選の結果（時短図柄当選）に基づいて、時短図柄当選を示すための演出態様を決定する場合には、時短図柄A3に当選したことを示す演出（有利モードへと移行する演出）が実行された次の第1特別図柄変動中に、図1107に示した通り、遊技者に不利な抽選結果であることを示す演出図柄（「ピンチ」が付された中身810Ca）が表示され、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第42制御例では、当該特別図柄抽選の結果だけでなく、獲得済みの特図1保留に対する先読み結果に基づいて、第2時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための第2演出図柄の表示態様を決定することができるため、時短図柄A3に当選した場合であっても、その時点で獲得済みの特図1保留内に時短図柄A1（時短1回）に当選することを示すための入賞情報が含まれている場合には、第2演出図柄の表示態様として、継続期間が短い高確モードを示すための表示態様（「スイカ」）を表示することができる。よって、遊技者にとって有利な第2時短状態が設定された直後に、遊技者にとって不利な第2時短状態が設定されたことを遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第42制御例では、高確モードが設定されると、設定されている遊技状態に関わらず、予め定められた期間高確モードが継続し

10

20

30

40

50

、その後通常モードへと移行するように構成している。そして、高確モードが終了した後において、第2時短状態の残期間が所定期間（例えば、残時短10回以上）である場合には、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための表示態様として、第2演出図柄と同一の表示態様で擬似第2演出図柄を停止表示可能に構成している。そして、擬似第2演出図柄が停止表示されたことに基づいて高確モードへと移行するように構成している。

#### 【3581】

つまり、本第42制御例では、第2時短状態が設定された場合に、予め定められた期間の高確モードを設定するように構成しているため、その高確モード中に実行された特別図柄抽選の抽選結果によって、高確モード終了時における遊技状態（残時短回数）が異なることになる。例えば、高確モード中に時短図柄A1に当選し、高確モード終了時に既に通常状態が設定されている場合や、高確モード終了間際に時短図柄A3に当選し、高確モード終了時に多くの残時短回数を残した第2時短状態が設定される場合が生じ得るため、高確モードが終了した時点において残時短回数が10回以上である第2時短状態が設定されている場合には、特別図柄抽選で時短図柄当選していない（外れである）場合であっても擬似第2演出図柄を停止表示することで、再度、高確モードへと移行可能に構成している。このように構成することで、第2時短状態が設定されているにも関わらず、長時間の間、高確モードが設定されず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、実際に時短図柄当選していない特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として第2演出図柄と同一の表示態様である擬似第2演出図柄を停止表示させるように構成しているため、通常モード中に実行された特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、時短図柄当選を示す第2演出図柄を停止表示させ易くすることができる。さらに、本第42制御例では、一度高確モードが設定された場合には、その後の特別図柄抽選の結果に関わらず、固定回数（10回、20回、30回）の特別図柄抽選が実行されるまで、高確モードを継続させるように構成しているため、第2時短状態が長時間継続することを示すための表示態様（「人参」）で第2演出図柄が停止表示された場合には、少なくとも高確モードが終了するまで、遊技を継続しようと意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。

#### 【3582】

<第42制御例におけるパチンコ機10の演出内容について>

次に、図1169から図1171を参照して、本第42制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第42制御例では、上述した通り、左打ち遊技が実行される遊技状態（通常状態、第2時短状態）中に実行される第1特別図柄抽選の結果が時短図柄当選（時短図柄A1）したかを遊技者に示唆するための報知演出を実行可能に構成している。図1169（a）は、通常モード中に時短A1（時短回数1回）に当選した場合に表示される表示態様の一例を示した図であって、図1169（b）は、高確モード中に実行される各種変動演出の一部を示した図であって、図1170（a）は、高確モード中に実行された特別図柄抽選で第2時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に表示される表示態様の一例を示した図であって、図1170（b）は、高確モードの終了画面の一例を示した図である。そして、図1171は、演出モードとして通常モードが設定されている第2時短状態であって、擬似第2演出図柄を停止表示させることで高確モードへと移行する場合に表示される表示内容の一例を示した図である。図1169（a）に示した通り、本第42制御例におけるパチンコ機10は、上述した第40制御例におけるパチンコ機10と同様に、左打ち遊技が実行される通常状態、第2時短状態中は、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、宝箱810Cの中から特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示されるように構成している。図1169（a）は、通常状態中に実行された第1特別図柄抽選で時短A1（時短図柄A1）に当選した特別図柄が停止表示された状態を示しており、表示領域Dm1には、今回の第1特別図柄抽選が時短1回の第2時短状態が設定される種別（時短図柄A1）の時短図柄に当選したことを示すための第3図柄が、「353」の表示態様で停止表示されている。さらに、副表示領域Dsに形成された表示領域Dm9には、獲得済みの特図1保留

を示す表示態様として、特図 1 保留が 3 個であることを示すための保留アイコン h r 1 ~ 保留アイコン h r 3 が表示されている。

【 3 5 8 3 】

図 1 1 6 9 ( a ) に示した状態は、時短 1 回の第 2 時短状態に当選した状態であるが、獲得済みの 3 個の特図 1 保留のうち、次に実行される第 1 特別図柄抽選に対応する特図 1 保留 ( 保留アイコン h r 1 に対応する特図 1 保留 ) の先読み結果が、第 2 時短状態において時短 2 0 回の第 2 時短状態が設定される時短 A 2 ( 時短図柄 A 2 ) であるため、今回の特別図柄抽選の結果を示すための第 2 演出図柄として、宝箱 8 1 0 C の中身 8 1 0 C a の表示態様として「チェリー」が付された中身 8 1 0 C a が表示され、副表示領域 D s には、継続期間が 2 0 回 ( 特図抽選 2 0 回 ) の高確モードへと移行することを遊技者に案内するための表示態様として「高確モード 2 0 回突入」の文字が表示されている。このように、当該特別図柄抽選の結果と、特図 1 保留の先読み結果とに基づいて、当該特別図柄抽選の結果を示すための第 2 演出図柄の表示態様を決定可能に構成することで、時短図柄に連続して当選した場合であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される演出態様が頻繁に切り替わってしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、詳細な説明は省略するが、本第 4 2 制御例では、時短終了条件が成立し易い第 2 時短状態 ( 例えば、時短 1 回 ) が設定される時短図柄に当選した場合であっても、且つ、獲得済みの特図 1 保留内に時短図柄当選を示す入賞情報が含まれていない場合であっても、低確率で「チェリー」が付された表示態様の第 2 演出図柄が表示されるように構成している。このように構成することで、実際は第 2 時短状態が即座に終了してしまう場合であっても、所定期間 ( 特別図柄抽選が 2 0 回実行される期間 ) の高確モードを設定することができるため、通常状態中であっても、第 2 時短状態が設定されていることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。そして、図 1 1 6 9 ( a ) に示した第 2 演出図柄 ( チェリー ) が停止表示された後、次の第 1 特別図柄抽選の結果 ( 時短 A 2 ( 時短図柄 A 2 ) に当選した結果 ) を示すための第 3 図柄が停止表示される際には、図 1 1 6 9 ( b ) に示した表示画面が表示される。

10

20

【 3 5 8 4 】

具体的には、第 2 演出図柄が停止表示されると、演出モードが通常モードから高確モードへと移行し、主表示領域 D m の中央上部には高確モード中であることを示すための「高確モード」が表示され、表示領域 D m 4 の下側に形成された表示領域 D m 7 には、高確モードの残期間を示すための表示態様として「ラスト 1 9 回」が表示されている。つまり、特別図柄抽選があと 1 9 回実行されるまでは、その間の特別図柄抽選結果に関わらず、高確モードが継続する。そして、高確モード中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であっても、その時短図柄当選した特別図柄抽選が既に先読み処理によって第 2 演出図柄の表示態様を決定する際に参照されている場合は、対象となる変動演出の演出結果が時短図柄当選を示すことの無い演出結果 ( 第 2 演出図柄が停止表示されない演出結果 ) となる。よって図 1 1 6 9 ( b ) では、時短図柄当選 ( 時短図柄 A 2 に当選 ) したことを示す表示態様「 3 6 3 」が表示領域 D m 1 に停止表示されているにも関わらず、主表示領域 D m の中央部にて実行されている変動演出の演出結果として「 ? 」が付された中身 8 1 0 C a が表示される変動演出が実行されている。一方、高確モード中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であっても、その時短図柄当選した特別図柄抽選に関する先読み情報が、高確モードへと移行する際に停止表示された第 2 演出図柄の表示態様を決定する際に参照されていない場合、即ち、高確モードへと移行した時点で獲得していない特図 1 保留に基づく第 1 特別図柄抽選で時短 A 群の時短図柄に当選した場合には、変動演出の演出結果として、第 2 演出図柄を停止表示させる代わりに、天井特典が付与されるまでの残回数 ( 残特別図柄抽選回数 ) を表示可能に構成している。詳細な説明は後述するが、本第 4 2 制御例では、一度高確モードへと移行した場合には、高確モード中に実行された特別図柄抽選の結果に関わらず、高確モードを予め定められた期間継続するように構成している。よって、高確モード中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選し、第 2 時短状態

30

40

50

の継続期間が可変したとしても、その可変度合いを遊技者に把握させ難くすることができ、遊技者に対して現在の遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。

【 3 5 8 5 】

さらに、高確モード中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、天井特典が付与されるまでの条件（残特図柄抽選回数）に関する情報を提供可能に構成している。このように構成することで、高確モード中に時短図柄当選したか否かを予測させるための情報を提供すると共に、高確モード中に時短図柄当選した場合の方が、時短図柄当選しなかった場合よりも、天井特典の付与を目指す遊技者に対して有利な情報を提供することができるため、演出効果を高めることができる。また、本第 4 2 制御例では、天井特典が付与されるまでの条件が成立し易い状況、即ち、天井特典の付与条件が成立するまでの残特図柄抽選回数が少ない程、高確モード中に時短図柄当選した場合に、残特図柄抽選回数を示すための情報を提供し易くなるように構成している。つまり、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が少ない場合に、残特図柄抽選回数が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、残特図柄抽選回数として大きい値（例えば、残特図柄抽選回数 8 0 0 回）が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、高確モード中に第 2 時短状態が設定される時短 A 群に当選した場合には、図 1 1 7 0 ( a ) に示した通り、時短図柄当選したことは報知されることなく、代わりに付与特典として、天井までの残回数（残特図柄抽選回数）が表示される演出が実行される。図 1 1 7 0 ( a ) では、前回の当たり遊技が終了してから、9 6 9 回目の特別図柄変動中であるため、表示領域 D m 7 b には天井までの残回数を表示するための表示態様として「天井まであと 3 0 回」が表示され、副表示領域 D s には「天井までのカウントダウン開始」が表示される。

10

20

【 3 5 8 6 】

この表示領域 D m 7 b は、一度形成されると、天井特典が付与されるまで、或いは大当たり遊技が実行されるまで継続して表示され、特別図柄抽選が実行される毎に残特図柄抽選回数が減算表示されることになる。このように、高確モード中に時短図柄当選した場合には、時短図柄当選に基づいて新たに設定される時短回数を表示しない代わりに、時短回数とは異なる情報（天井までの残回数）を遊技者に付与することができるため、演出効果を高めることができる。なお、高確モード中に実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合も低確率（例えば、1 / 1 0 0）で天井までの残回数（残特図柄抽選回数）が表示される演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、天井までの残回数（残特図柄抽選回数）が表示される演出が実行された場合に時短図柄当選したか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そして、高確モードが終了すると、図 1 1 7 0 ( b ) に示した表示態様、即ち、宝箱 8 1 0 C の中から「E N D」が付された中身 8 1 0 C a が表示され、副表示領域 D s には「通常モードへ移行するよ」の文字が表示され、通常モードへと移行する。図 1 1 7 0 ( b ) に示した状態は、残時短回数が 2 0 回の第 2 時短状態が設定されている状態であるが、高確モードは、時短図柄当選の有無に関わらず予め定められた期間のみ継続するように構成しているため、第 2 時短状態が設定されている状態であっても、そのまま終了し通常モードへと移行する。その後、通常モードへと移行した状態で復活条件を満たした場合には、図 1 1 7 1 に示した通り、特別図柄抽選が外れである場合に、疑似的に第 2 演出図柄を表示させて再度高確モードへと移行する演出が実行される。図 1 1 7 1 に示した図では、第 2 時短状態の残時短回数が 1 0 回以上 2 0 回未満であるため、外れ当選を示す特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて、宝箱 8 1 0 C から擬似第 2 演出図柄として「スイカ」を模したアイコンが付された中身 8 1 0 C a が表示され、副表示領域 D s には「高確モード 1 0 回突入」が表示される。

30

40

【 3 5 8 7 】

このように、本第 4 2 制御例では、高確モードが終了した時点で設定されている遊技状態が第 2 時短状態であって、且つ、その残時短回数が 1 0 回以上である場合において、疑似的に第 2 演出図柄を停止表示させることで、再度、高確モードへと移行可能に構成している。このように構成することで、高確モードの滞在期間と、第 2 時短状態の継続期間と

50

が大きく乖離してしまうことを抑制することができる。また、1の時短図柄当選で長期間の第2時短状態が設定された場合において、疑似的に第2演出図柄を停止表示させ易くすることで、あたかも時短図柄に複数回当選したかのような演出を実行することができるため。見た目上の時短図柄の当選確率を高めることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。次に、図1172を参照して、本第42制御例における遊技の進行状況と、実行される演出の流れについて説明をする。図1172(a)は、特別図柄抽選(第1特別図柄抽選)の流れを示した図であり、図1172(b)は、特図保留数(特図1保留数)の流れを示した図であり、図1172(c)は、特別図柄抽選の結果に対して設定される第2演出図柄の流れを示した図であり、図1172(d)は、設定される遊技状態の流れを示した図であり、図1172(e)は、残時短回数の流れを示した図であり、図1172(f)は設定される演出モードの流れを示した図であり、図1172(g)は、高確中カウンタ223Caの流れを示した図であり、図1172(h)は、実行されるその他演出の流れを示した図である。

### 【3588】

図1172(a)~(h)に示した通り、通常状態が設定されている場合には、特別図柄抽選の結果が外れである場合には「？」を付した中身810Caが第2演出図柄として表示される(図1169(b)参照)。そして、3回目の特別図柄抽選ch3にて時短回数1回の第2時短状態が設定される時短A1(時短図柄A1)に当選した場合には、獲得済みの特図1保留が3個であるため(図1172(b)参照)、その3個の特図1保留に対して先読み処理を実行し、次に実行される特別図柄抽選ch4に対応する特図1保留に時短図柄A2に当選する入賞情報が含まれていると判定し、第2演出図柄としてチェリーを模した中身810Ca(図1169(a)参照)が表示され、その特別図柄変動が停止表示された後に、遊技状態が通常状態から第2時短状態へと移行すると共に、演出モードが通常モードから高確モード(20回)へと移行し(図1172(f)参照)、高確中カウンタ223Caの値に「20」がセットされる(図1172(g)参照)。なお、特別図柄抽選ch3では時短回数1回の第2時短状態のみが設定されるため、その時点では残時短回数として1回がセットされる(図1172(e)参照)。次いで、特別図柄抽選ch4が第2時短状態中に実行され、時短図柄A2に当選するが、演出モードが高確モードであり、且つ、その抽選結果を示す先読み結果が、特別図柄抽選ch3の抽選結果を示す第2演出図柄の表示態様を決定する際に参照されているため、「？」を付した中身810Caが第2演出図柄として表示される。このように構成することで、特別図柄抽選ch4にて時短図柄に当選したことを遊技者に把握させ難くすることができる。

### 【3589】

なお、実際には特別図柄抽選ch4にて時短回数20回の第2時短状態が設定される時短図柄A2に当選しているため、残時短回数が20回へと更新される。その後、外れ変動が複数回実行され、高確中カウンタ223Caの値が2まで減算された時点で実行される特別図柄抽選ch7にて時短図柄A2に当選した場合も、演出モードが高確モード中であるため、「？」を付した中身810Caが第2演出図柄として表示される。そして、第2時短状態中に時短図柄当選したことによる付与特典として、天井までのカウントダウン表示が実行される(図1172(h)参照)。さらに、高確中カウンタ223Caの値が0まで減算されると、演出モードが高確モードから通常モードへと移行し、特別図柄抽選ch11が実行された場合に、高確モードへと復活条件が成立し、特別図柄抽選ch11の演出結果が外れであるにも関わらず、疑似的に「スイカ」を付した中身810Caが第2演出図柄として表示され、再度、高確モードが設定される。

### 【3590】

<第42制御例における音声ランプ制御装置の電氣的構成について>

次に、図1173から図1175を参照して、本第42制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113の電氣的構成について説明をする。上述した通り、本第42制御例におけるパチンコ機10は、上述した第40制御例におけるパチンコ機10に対して、時短図柄当選したことを示すための識別情報の表示態様(第2演出図柄の表示態様)



を異ならせている点と、左打ち遊技が実行される遊技状態（通常状態、第2時短状態）中に第3図柄表示装置81の表示面に表示される背景画像の種別（演出モードの種別）を異ならせている点と、時短図柄当選した場合に天井特典が付与されるまでの条件（残特図柄抽選回数）に関する情報を表示可能に構成している点で相違しており、上述した相違点に関連する各種電氣的構成を異ならせている。具体的には、本第42制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222は、上述した第40制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222（図1119（a）参照）に対して、第2演出図柄選択テーブル222Caと、天井情報選択テーブル222Cbと、を追加した点で相違している。また、本第42制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223は、上述した第40制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223（図1119（b）参照）に対して、高確中カウンタ223Caと、演出モード格納エリア223Cbと、天井残回数カウンタ223Ccと、天井情報フラグ223Cdと、を追加した点と、背景モード格納エリア223Aaと、非移行フラグ223Acを削除した点と、で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

10

#### 【3591】

まず、図1173（a）を参照して、本第42制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の電氣的構成について説明をする。図1173（a）は、本第42制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の電氣的構成を模式的に示した図である。図1173（a）に示した通り、本第42制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222は、上述した第40制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222（図1119（a）参照）に対して、第2演出図柄選択テーブル222Caと、天井情報選択テーブル222Cbと、を追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。第2演出図柄選択テーブル222Caは、演出モードとして通常モードが設定されている状態で実行された第1特別図柄抽選で第2時短状態が設定される時短図柄に当選した場合において、第2時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための表示態様（第2演出図柄の表示態様）を選択するために参照されるデータテーブルであって、当選した時短図柄の種別（時短図柄A1～時短図柄A4）と、第1特別図柄の保留記憶（特図1保留）に対する先読み処理（事前判別処理）の結果に関する情報と、に基づいて異なる表示態様が規定されている。ここで、本第42制御例におけるパチンコ機10は、上述した通り、左打ち遊技中（通常状態、或いは、第2時短状態が設定されている遊技中）において、演出モードとして、通常モードと高確モードとを設定可能に構成しており、通常モード中は第2時短状態が設定される時短図柄に当選したことを示すための第2演出図柄を停止表示可能に構成している。そして、第2演出図柄が停止表示されると、演出モードが通常モードから高確モードへと移行し、停止表示された第2演出図柄の表示態様に応じた期間、高確モードが継続するように構成している。

20

30

40

#### 【3592】

高確モード中は、第1特別図柄抽選で第2時短状態が設定される時短図柄に当選した場合であっても、第2演出図柄が停止表示されないように構成している。つまり、高確モード中は、通常モード中よりも第2時短状態が設定される時短図柄に当選したことを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、第2時短状態が設定される時短図柄に当選したことを契機に高確モードへと移行可能としながらも、設定されている演出モードの種別と、実際の遊技状態（通常状態、第2時短状態）と、の対応関係を遊技者に把握させ難くすることができ、遊技状態を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。また、第2演出図柄の表示態様として、高確モードの継続期間が比較的短い（特別図柄抽選10回分）第1表示態様（スイカアイコン）と、高確モードの継続期

50



間が第1表示態様（スイカアイコン）よりも長い第2表示態様（チェリーアイコン）と、高確モードの継続期間が第2表示態様（チェリーアイコン）よりも長い第3表示態様（人参アイコン）と、を設定可能に構成しており、第2時短状態が長時間継続し易い状況の方が、継続し難い状況よりも第3表示態様を設定し易く構成しており、第2時短状態が長時間継続し難い状況の方が、継続し易い状況よりも第1表示態様を設定し易く構成している。このように構成することで、停止表示される第2時短図柄の表示態様に対して遊技者に興味を持たせることができるため、演出効果を高めることができる。ここで、図1174を参照して、第2演出図柄選択テーブル222Caに規定されている詳細な内容について説明をする。図1174は、第2演出図柄選択テーブル222Caに規定されている内容を模式的に示した図である。図1174に示した通り、第2演出図柄選択テーブル222Caには、今回の第1特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）と、獲得済みの特図1保留に対する先読み結果と、取得した第1演出カウンタ223f1の値とに対応させて各選択図柄（第2演出図柄の表示態様）が予め規定されている。

10

### 【3593】

具体的には、今回の第1特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）が、「時短A1（時短図柄A1）」であって、先読み結果として、先読み数が「1, 2」、付与时短が「1」、大当たり当選「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～69」の範囲に対して選択図柄「スイカ」が規定されており、「70～99」の範囲に対して選択図柄「人参」が規定されており、大当たり当選「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～69」の範囲に対して「選択図柄無し」が、「70～99」の範囲に対して選択図柄「スイカ」が規定されている。また、今回の第1特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）が、「時短A1（時短図柄A1）」であって、先読み結果として、先読み数が「1, 2」、付与时短が「2～15」、大当たり当選「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して選択図柄「チェリー」が規定されており、大当たり当選「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して「スイカ」が規定されている。また、今回の第1特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）が、「時短A1（時短図柄A1）」であって、先読み結果として、先読み数が「1, 2」、付与时短が「16～29」、大当たり当選「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して選択図柄「人参」が規定されており、大当たり当選「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して「チェリー」が規定されている。また、今回の第1特別図柄抽選で当選した時短種別（時短図柄種別）が、「時短A1（時短図柄A1）」であって、先読み結果として、先読み数が「1, 2」、付与时短が「30以上」の場合は、大当たり当選の有無に関わる先読み結果に関わらず、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して選択図柄「人参」が規定されている。

20

30

### 【3594】

ここで、第2演出図柄選択テーブル222Caに規定されている情報のうち、先読み結果に関する情報について詳細に説明をする。本第42制御例におけるパチンコ機10では、通常モードが設定されている状態で実行された第1特別図柄抽選にて第2時短状態が設定される時短図柄（時短A群）に当選すると、その時点で獲得済みの特図1保留に対して先読み処理（入賞情報格納エリア223aに格納されている入賞情報に当たり当選に対応した情報が含まれているかを特別図柄抽選が実行されるよりも前に判定する処理）を実行するように構成し、先読み処理の結果として、大当たり当選の有無と、時短図柄当選の有無と、時短図柄当選した場合に設定される時短図柄種別と、を少なくとも事前に判定可能に構成している。そして、先読み処理の結果に基づいて、現時点で獲得済みの特図1保留に対応する第1特別図柄抽選によって付与される時短回数を算出可能に構成している。例えば、特図1保留を3個獲得している状態であって、今回当選した時短図柄が時短回数1回の第2時短状態が設定される時短図柄A1だとしても、その時点で獲得済みの特図1保留の先読み結果として、最初に行われる第1特別図柄抽選の結果が時短図柄A2である

40

50

場合には、第 2 時短状態中に実行される第 1 特別図柄抽選において時短図柄 A 2 に当選し、時短回数 20 回の第 2 時短状態が設定され、残りの特図 1 保留（例えば、2 個）の先読み結果が全て外れである場合には、先読み対象の特図 1 保留を全て消化した時点では、時短図柄 A 2 によって設定された第 2 時短状態が設定されている状態（残時短回数 18 回）となる。この場合、時短図柄 A 1 に当選した特別図柄抽選を基準に見ると、次変動で時短回数 20 回の第 2 時短状態が設定されることから、先読み結果によって付与される時短回数が 21 回となる。よって、先読み処理の結果（先読み結果）としては、先読み数「3」、付与时短「21 回」、大当たり有無「無し」となる。

#### 【3595】

なお、本第 4 2 制御例では、先読み結果として、付与时短回数（第 2 演出図柄が停止表示される特別図柄変動を基準として、算出される時短回数の最大値を示す回数）を算出するように構成しているが、これに限ること無く、現時点で獲得済みの特図 1 保留に対応する第 1 特別図柄抽選が終了した時点における遊技状態と、残時短回数と、を算出可能に構成し、その算出結果に基づいて第 2 演出図柄の表示態様を選択可能に構成しても良い。このように構成した場合であっても、本第 4 2 制御例と同様の技術思想で第 2 演出図柄の表示態様を選択することができる。次に、天井情報選択テーブル 222C b は、天井情報を報知するための第 1 条件が成立した場合に参照されるデータテーブルであって、この天井情報選択テーブル 222C b を参照した結果、天井情報を報知するための第 2 条件が成立した場合に、遊技者に対して、天井特典が付与される条件（天井付与条件）の成立に関する情報（残特図柄抽選回数）が報知される。ここで、図 1175 を参照して、天井情報選択テーブル 222C b の内容について説明をする。図 1175 は、天井情報選択テーブル 222C b に規定されている内容を示した図である。図 1175 に示した通り、天井情報選択テーブル 222C b には、天井情報を報知するか否か（第 2 条件を成立させるか否か）を示す規定情報が、天井残回数カウンタ 223C c の値、当選した時短図柄種別、取得した第 1 演出カウンタ 223f 1 の値に対応させて予め規定されている。

#### 【3596】

具体的には、天井残回数カウンタ 223C c の値が「999～400」であって、当選時短種別が「時短 A 1（時短図柄 A 1）」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 223f 1 の値が「0」に対して、天井情報報知「有り」が、「1～99」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短 A 2（時短図柄 A 2）」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 223f 1 の値が「0～5」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「6～99」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短 A 3（時短図柄 A 3）、時短 A 4（時短図柄 A 4）」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 223f 1 の値が「0～9」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「10～99」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されている。また、天井残回数カウンタ 223C c の値が「399～100」であって、当選時短種別が「時短 A 1（時短図柄 A 1）」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 223f 1 の値が「0～9」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「10～99」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短 A 2（時短図柄 A 2）」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 223f 1 の値が「0～19」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「20～99」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短 A 3（時短図柄 A 3）、時短 A 4（時短図柄 A 4）」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 223f 1 の値が「0～29」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「30～99」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されている。

#### 【3597】

さらに、天井残回数カウンタ 223C c の値が「99～40」であって、当選時短種別が「時短 A 1（時短図柄 A 1）」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 223f 1 の値が「0～39」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「40～99」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短 A 2（時短図柄 A

２）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「５０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ３（時短図柄Ａ３）、時短Ａ４（時短図柄Ａ４）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「８０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されている。また、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が「３９～１」であって、当選時短種別が「時短Ａ１（時短図柄Ａ１）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～８９」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「９０～９９」の範囲に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ２（時短図柄Ａ２）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９８」の範囲に対して、天井情報報知「有り」が、「９９」に対して天井情報報知「無し」が規定されており、当選時短種別が「時短Ａ３（時短図柄Ａ３）、時短Ａ４（時短図柄Ａ４）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、天井情報報知「有り」が規定されている。

10

#### 【３５９８】

以上、説明をした通り、本第４２制御例では、高確モード中に実行された第１特別図柄抽選にて第２時短状態が設定される時短図柄（時短Ａ群）に当選したことを契機に第１条件が成立し、第１条件が成立したに基づいて、第２条件を成立させるか否かが天井情報選択テーブル２２２Ｃｂを参照して決定される。そして、天井特典が付与されるために必要となる特別図柄抽選回数（残特図柄抽選回数）が少ない状態であるほど、つまり、天井残回数カウンタ２２３Ｃｃの値が少ない程、第２条件が成立し易くなるように（天井情報報知「有り」が選択され易くなるように）構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が多い状態において、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が表示されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した通り、時短図柄当選時に設定され易い時短種別（時短Ａ１（時短図柄Ａ１））よりも、設定され難い時短種別（時短Ａ３（時短図柄Ａ３）、時短Ａ４（時短図柄Ａ４））の方が、時短図柄当選時に天井情報を報知し易く（第２条件を成立させ易く）構成している。このように構成することで、高確モード中に実行された第１特別図柄抽選の結果が発生し難い結果である場合の方が、発生し易い結果である場合よりも、遊技者に特典（天井特典が付与されるまでに要する残特別図柄抽選回数を示す情報の提供）を付与し易くすることができるため、高確モード中に実行される第１特別図柄抽選の結果に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

20

30

#### 【３５９９】

なお、本第４２制御例では、天井情報報知を実行するための第１条件、及び第２条件が成立すると、天井特典が付与されるまでの間、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が継続して表示されるように構成しているが、これに限ること無く、天井情報報知を実行するための第１条件、及び第２条件が成立したタイミングに応じて、天井情報報知が実行される期間を異ならせても良く、例えば、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が多い（例えば、４００回以上）状態で第１条件、及び第２条件が成立した場合には、所定期間の経過（例えば、特別図柄抽選が１０回実行された）に基づいて天井情報報知を終了させるように構成し、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が少ない（例えば、５０回以下）状態で第１条件、及び第２条件が成立した場合には、天井特典が付与されるまで継続して天井情報報知を実行するように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数が多い状況で天井情報報知が実行されたとしても、その報知が所定期間の経過で終了することになる。よって、次の遊技者が、天井特典が付与されるまでの残特図柄抽選回数を把握できない（し難い）状態を創出することができるため、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第４２制御例では、天井情報報知を実行するための第１条件が、高確モード中に実行された第１特別図柄抽選で第２時短状態が設定される時短図柄に当選した場合に成立するように構成しているが、これに限ること無く、高確モード中に実行された第１特

40

50

別図柄抽選の結果が外れである場合の一部において第1条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、様々なタイミングで第1条件を成立させ易くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、時短図柄当選していない場合にも、天井情報報知が実行されるため、天井情報報知の実行と、時短図柄当選と、を関連付け難くすることができる。

#### 【3600】

また、上述した通り、本第42制御例では、天井残回数カウンタ223Ccの値が少なくなる程、天井情報報知を実行するための第2条件が成立し易くなるように構成しているが、これに限ること無く、天井残回数カウンタ223Ccの値が所定の値（例えば、下一桁が7の値）、或いは、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が所定の回数（例えば、7の倍数に応じた回数）となった場合に、それ以外の場合よりも天井情報報知を実行するための第2条件が成立し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選が999回実行されるまでの期間）において、天井情報報知を実行するための第2条件が成立し易い期間と、成立し難い期間と、を交互に設定することができるため、遊技者に飽き難い遊技を提供することができる。さらに、特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選、時短図柄当選など）する確率を異ならせた設定値を複数段階（例えば、3段階）設定可能に構成したパチンコ機10であれば、天井情報報知を実行するための第2条件が成立し易い期間を、設定されている設定値に応じて異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、天井情報報知が実行された時点における天井残回数カウンタ223Ccの値や、実行済の特別図柄抽選の回数に基づいて遊技中のパチンコ機10に対して設定されている設定値を予測させる楽しみを提供することができる。次に、図1173(b)を参照して、本第42制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図1173(b)は、本第42制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。

#### 【3601】

図1173(b)に示した通り、本第42制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223は、上述した第40制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223（図1119(b)参照）に対して、高確中カウンタ223Caと、演出モード格納エリア223Cbと、天井残回数カウンタ223Ccと、天井情報フラグ223Cdと、を追加した点と、背景モード格納エリア223Aaと、非移行フラグ223Acを削除した点と、で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。高確中カウンタ223Caは、高確モードの継続期間を計測するためのカウンタであって、高確モードが設定される特別図柄変動に対応して実行される第2演出図柄設定処理（図1179のS4401D参照）において、決定された第2演出図柄の表示態様に対応した値が設定される（図1179のS4457D参照）。そして、高確モード中に実行された特別図柄変動が停止表示されたことを示すための図柄確定コマンドを受信した場合に実行される確定コマンド処理（図1177のS3202D参照）において、設定されている値が減算され、高確モードの終了を判定する際に参照される（図1177のS3256D）。本第42制御例では、時短図柄当選したことに基づいて高確モードへと移行可能にすることで、演出モードが通常モードから高確モードへと移行した場合に、第2時短状態が設定される時短図柄に当選したこと（第2時短状態が設定されること）を遊技者に報知可能に構成している。そして、高確モードへと移行した後は、高確中カウンタ223Caの値が0になるまで高確モードが継続し、高確中カウンタ223Caの値は、特別図柄抽選で時短図柄当選したか否かに関わらず、特別図柄変動が停止表示される毎に減算されるように構成している。

#### 【3602】

つまり、本第42制御例では、高確モードへの移行タイミングでは第2時短状態が設定

10

20

30

40

50

されることを遊技者に報知可能としているが、高確モード中に実行される第1特別図柄抽選で時短図柄当選し、新たな時短回数が設定された場合であっても、その時短回数に対応させて高確モードの終了タイミングが可変されないように構成している。このように構成することで、第2時短状態がいつまで継続しているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。演出モード格納エリア223Cbは、現在設定されている演出モードを格納するための記憶領域であって、演出モードが切り替わった際に切り替わり後の演出モードを示すための情報が格納される。ここで格納された情報は、変動演出を設定する際に参照される。天井残回数カウンタ223Ccは、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄抽選回数(残特図抽選回数)を示すためのカウンタであって、大当たり遊技が開始される時点、或いは、パチンコ機10を初期化した時点で「999」の値が初期値としてセッ 10  
 ャットされる。その後、特別図柄変動が停止表示したことを示す確定コマンドを受信した場合に値が「1」減算される。天井情報フラグ223Cdは、天井特典が付与されるまでに必要とされる残特図抽選回数を表示可能な状態であることを示すためのフラグであって、残特図柄抽選回数を表示可能な状態である場合にオンに設定される。この天井情報フラグ223Cdは、大当たり当選、或いは、天井到達した時点でオフに設定される。

### 【3603】

<第42制御例における音声ランプ制御装置にて実行される制御処理内容について>

次に、図1176から図1180を参照して、本第42制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第42 20  
 制御例におけるパチンコ機10は、上述した第40制御例におけるパチンコ機10に対して、通常状態、及び第2時短状態中に実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。具体的には、コマンド判定処理(図1129のS3113B参照)に代えて、コマンド処理(図1176のS3113D)を、変動演出設定処理(図1132のS4304B)に代えて、変動演出設定処理(図1178のS4304D)を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図1176を参照してコマンド処理(S3113D)の処理内容について説明をする。図1176は、コマンド処理(S3113D)の処理内容を示したフローチャートである。図1176に示した通り、コマンド処理(S3113D)では、上述したコマンド判定処理(図1129のS3113B参照)に対して、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合(S3201D:Yes)に、確定コマンド処理を実行する(S 30  
 3202D)点について詳細に説明している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図1177を参照して、コマンド処理(図1176のS3113D)にて実行される確定コマンド処理(S3202D)の処理内容について説明をする。図1177は、確定コマンド処理(S3202D)の処理内容を示したフローチャートである。この確定コマンド処理(S3202D)では、特別図柄変動が停止表示された場合における各種カウンタの更新処理が実行される。

### 【3604】

確定コマンド処理(S3202D)が実行されると、まず、今回の確定コマンドが大当たり当選を示すための確定コマンドであるかを判別し(S3251D)、大当たり当選を示すと判別した場合は(S3251D:Yes)、高確中カウンタ223Caの値、天井残回数カウンタ223Ccの値をクリアし(S3252D)、時短情報更新エリア223h、演出モード格納エリア223Cbの情報をクリアし(S3253D)、本処理を終了する。なお、図示は省略しているが、S3252Dの処理では、天井情報フラグ223Cdがオンに設定されている場合に、オフに設定する処理も実行される。つまり、S3252D、及びS3253Dの処理では、大当たり遊技が実行されることに基づいて、時短状態、及び、高確モード演出をクリアするための処理が実行される。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行される演出が、大当たり遊技が実行される前に設定されていた情報に基づいて実行されてしまうことを抑制することができる。一方、S3251Dの処理において、大当たり当選を示していないと判別した場合は(S3251D:No 40  
 50

）、次に、高確中カウンタ 2 2 3 C a の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 3 2 5 4 D )、大きいと判別した場合は ( S 3 2 5 4 D : Y e s )、高確中カウンタ 2 2 3 C a の値を 1 減算し ( S 3 2 5 5 D )、減算後の値が 0 であるかを判別する ( S 3 2 5 6 D )。そして、0 であると判別した場合は ( S 3 2 5 6 D : Y e s )、高確モードの終了タイミングであるため、通常モード移行を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 2 5 7 D )、S 3 2 5 8 D の処理へ移行する。なお、S 3 2 5 7 D の処理では、通常モードに関する情報を演出モード格納エリア 2 2 3 C b に格納する処理も実行される。S 3 2 5 4 D の処理において、高確中カウンタ 2 2 3 C a の値が 0 よりも大きく無い、即ち、現在の演出モードが通常モードであると判別した場合は ( S 3 2 5 4 D : N o )、或いは、S 3 2 5 6 D の処理において、高確中カウンタ 2 2 3 C a の値が 0 では無い、即ち、高確モードの終了タイミングでは無いと判別した場合は ( S 3 2 5 6 D : N o )、そのまま S 3 2 5 8 D の処理へ移行する。

#### 【 3 6 0 5 】

S 3 2 5 8 D の処理では、天井残回数カウンタ 2 2 3 C c の値が 1 よりも大きいかを判別し ( S 3 2 5 8 D )、大きいと判別した場合は ( S 3 2 5 8 D : Y e s )、天井残回数カウンタ 2 2 3 C c の値を 1 減算し ( S 3 2 5 9 D )、次いで、天井情報フラグ 2 2 3 C d がオンに設定されているかを判別し ( S 3 2 6 0 D )、オンに設定されていると判別した場合には ( S 3 2 6 0 D : Y e s )、天井までの残回数を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 2 6 1 D )、本処理を終了する。一方、S 3 2 5 8 D の処理において、天井残回数カウンタ 2 2 3 C c の値が 1 よりも大きく無い、即ち、天井特典が既に付与されている状態、或いは、天井特典の付与が終了している状態と判別した場合は ( S 3 2 5 8 D : N o )、或いは、天井情報フラグ 2 2 3 C d がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 2 6 0 D : N o ) は、天井までの残回数を示す条件を満たしていないため、そのまま本処理を終了する。なお、本第 4 2 制御例では、特別図柄変動が停止表示されたことを示すための確定コマンドを受信したことによって、上述した各種カウンタの値を更新可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄変動が開始されたことを示すための変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、上述した各種カウンタの値を更新可能に構成しても良い。次に、図 1 1 7 8 を参照して、変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 D ) の処理内容について説明をする。図 1 1 7 8 は、変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 D ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 D ) では、上述した変動演出設定処理 ( 図 1 1 3 2 の S 4 3 0 4 B 参照 ) に対して、遊技状態が第 1 時短状態では無いと判別した場合は ( S 4 4 0 1 B : N o ) に、第 2 演出図柄設定処理 ( S 4 4 0 1 D ) を実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【 3 6 0 6 】

次に、図 1 1 7 9 を参照して、第 2 演出図柄設定処理 ( S 4 4 0 1 D ) の処理内容について説明をする。図 1 1 7 9 は、第 2 演出図柄設定処理 ( S 4 4 0 1 D ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 演出図柄設定処理 ( S 4 4 0 1 D ) では、第 2 時短状態、或いは第 1 時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。第 2 演出図柄設定処理 ( S 4 4 0 1 D ) が実行されると、まず、今回の特別図柄変動が時短図柄当選変動であるかを判別し ( S 4 4 5 1 D )、時短図柄当選変動であると判別した場合は ( S 4 4 5 1 D : Y e s )、当選した時短種別を読み出し ( S 4 4 5 2 D )、時短 A 群に当選したかを判別する ( S 4 4 5 3 D )。S 4 4 5 3 D の処理において、時短 A 群の時短図柄に当選したと判別した場合は ( S 4 4 5 3 D : Y e s )、演出モード格納エリア 2 2 3 C b から現在の演出モードを読み出し ( S 4 4 5 4 D )、通常モードであるかを判別し ( S 4 4 5 5 D )、通常モードであると判別した場合は ( S 4 4 5 5 D : Y e s )、第 2 演出図柄選択テーブル 2 2 2 C a を参照して第 2 演出図柄の表示態様を決定し ( S 4 4 5 6 D )、決定した表示態様に対応する値を高確中カウンタ 2 2 3 C a の値にセットし ( S 4 4 5 7 D )、本処理を終了する。一方、S 4 4 5 3 D の処理において、今回当選した時短種別が時短 A 群では無いと判別した

場合は ( S 4 4 5 3 D : N o )、演出用時短図柄決定処理を実行し ( S 5 7 0 9 B )、本処理を終了する。なお、演出用時短図柄決定処理 ( S 5 7 0 9 B ) の処理内容は上述した第 4 0 制御例と同一であるため、その説明を省略する。

#### 【 3 6 0 7 】

また、S 4 4 5 5 D の処理において、通常モードでは無い ( 高確モードである ) と判別した場合は ( S 4 4 5 5 D : N o )、天井情報報知設定処理を実行し ( S 4 4 5 8 D )、本処理を終了する。一方、S 4 4 5 1 D の処理において、時短図柄当選変動ではないと判別した場合は ( S 4 4 5 1 D : N o )、時短情報更新エリア 2 2 3 h から残時短回数を読み出し ( S 4 4 5 9 D )、残時短回数が 1 0 以上であるかを判別し ( S 4 4 6 0 D )、1 0 以上であると判別した場合は ( S 4 4 6 0 : Y e s )、演出モード格納エリア 2 2 3 C b から現在の演出モードを読み出し ( S 4 4 6 1 D )、通常モードであるかを判別し ( S 4 4 6 2 )、通常モードであると判別した場合は ( S 4 4 6 2 D : Y e s )、擬似第 2 演出図柄の表示態様を抽選で決定し ( S 4 4 6 3 D )、本処理を終了する。一方、S 4 4 6 0 D の処理において、残時短回数が 1 0 未満であると判別した場合 ( S 4 4 6 0 D : N o )、或いは、S 4 4 6 2 D の処理において通常モードでは無いと判別した場合 ( S 4 4 6 2 D ) は、本処理を終了する。次に、図 1 1 8 0 を参照して、天井情報報知設定処理 ( S 4 4 5 8 D ) の処理内容について説明をする。図 1 1 8 0 は、天井情報報知設定処理 ( S 4 4 5 8 D ) の処理内容を示したフローチャートである。この天井情報報知設定処理 ( S 4 4 5 8 D ) は、高確モードが設定されている状態において、天井までの残回数を表示するための条件を満たしているかの判別と、条件を満たしている場合と判別した場合に天井までの残回数を表示するための処理が実行される。天井情報報知設定処理 ( S 4 4 5 8 D ) が実行されると、まず、天井情報フラグ 2 2 3 C d がオンに設定されているかを判別し ( S 4 4 6 1 D )、オンに設定されていると判別した場合、即ち、すでに天井までの残回数を表示するための条件が成立し、天井までの残回数 ( 残特図柄抽選回数 ) が表示されていると判別した場合は ( S 4 4 6 1 D : Y e s )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 3 6 0 8 】

一方、S 4 4 6 1 D の処理において、天井情報フラグ 2 2 3 C d がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 4 4 6 1 D : N o )、天井情報選択テーブル 2 2 2 C b を参照して、天井情報報知の有無を決定し ( S 4 4 6 2 D )、天井情報報知ありかを判別し ( S 4 4 6 3 D )、報知ありと判別した場合は ( S 4 4 6 3 D : Y e s )、天井残回数カウンタ 2 2 3 C c の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 4 6 4 D )、天井情報フラグ 2 2 3 C d をオンに設定し ( S 4 4 6 5 D )、本処理を終了する。また、S 4 4 6 3 D の処理において、報知なしと判別した場合は ( S 4 4 6 3 D : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 3 6 0 9 】

##### < 第 4 3 制御例 >

次に、図 1 1 8 1 から図 1 1 9 1 を参照して、第 4 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 4 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、右打ち遊技が実行される時短状態中に左打ち遊技を促す各種演出を実行可能に構成している点で相違している。上述した第 4 1 制御例では、時短状態中に時短リミットに到達する当たり当選 ( 時短リミット到達当たり当選 ) 変動中に左打ち遊技を実行させ、第 1 特別図柄抽選を実行させることにより時短状態を終了させることが可能に構成していた。このように構成することで、時短リミット到達当たり当選してから、その当たり変動が停止表示されるまでの間に時短状態を終了させることで、時短リミット処理によって大当たり遊技終了後の遊技状態が強制的に通常状態となることを抑制することができるため、時短状態中に意欲的に左打ち遊技を行わせるといった斬新な遊技性を提供するものであった。しかしながら、時短リミット到達当たり当選変動中のみ左打ち遊技が有効となる遊技性であったため、例えば、時短リミット到達当たり変動以外のタイミングで遊技者に左打ち遊技を促すガセ演出を実行した場合には、そのガセ演出に基づいて左打ち遊技を実行した遊技者に不快感しか与えることができず、遊技者の遊技意欲が

低下してしまうという問題があった。また、ガセ演出を実行しないように構成した場合には、左打ち遊技を促す擬似左打ち演出が実行された時点で、実行中の第2特別図柄変動が時短リミット到達当たり当選変動であることを遊技者に容易に予測されてしまうという問題があった。これに対して、本第43制御例では、時短状態中であって、且つ、時短リミット到達当たり当選変動中以外のタイミングで左打ち遊技を行ったとしても、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している点で上述した第41制御例と相違している。具体的には、遊技盤13の構成の一部を変更し、音声ランプ制御装置113のROM222の構成の一部、RAM223の構成の一部、及び、音声ランプ制御装置113の制御処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外は同一である。

#### 【3610】

10

<第43制御例における遊技盤の構成について>

まず、図1181を参照して、本第43制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について説明をする。図1181は、本第43制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13の構成を示した正面図である。図1181に示した通り、本第43制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13は、上述した第41制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤13の構成（図1136参照）に対して、左側領域にスルーゲート67aを追加した点でのみ相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。本第43制御例では、上述した通り、左打ち遊技を実行した場合にも、スルーゲート67aへと遊技球を通過させることができ、普通図柄抽選を実行可能に構成している。そして、時短状態中において、スルーゲート67aへと遊技球を通過させることにより、現在設定されている時短状態の残時短回数を報知可能に構成している。つまり、時短状態が設定されてから継続して右打ち遊技を行っている遊技者は、残時短回数を把握できないまま遊技を行うことになり、左打ち遊技を行った遊技者は、残時短回数を把握した状態で遊技を行うことができるように構成している。このように構成することで、時短状態中において左打ち遊技を実行することにより継続して右打ち遊技を実行する場合よりも遊技者に有利な遊技を提供し易くすることができる。なお、本第43制御例では、時短状態中における左打ち遊技によって、残時短回数を放置する特典を遊技者に付与するように構成しているが、これ以外の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、複数段階の当たり確率を設定可能な仕様のパチンコ機10においては設定されている設定値を示唆可能な特典を付与しても良いし、左打ち遊技によってスルーゲート67aへと遊技球を通過させた数が所定数を超えた場合に、特別図柄抽選で当たり当選する確率が変化する特典を付与しても良い。さらに、直接的に遊技結果には影響を与えないが、時短状態中に左打ち遊技を行いスルーゲート67aへと遊技球を通過させたことに基づいて特典映像が表示されるように構成しても良い。

20

30

#### 【3611】

また、スルーゲート67aへと遊技球を通過させたことに基づいて、時短リミットに到達するまでの残回数（残大当たり回数）を報知するように構成しても良い。

#### 【3612】

<第43制御例にて実行される演出内容について>

次に、図1182を参照して、本第43制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、上述した第41制御例におけるパチンコ機10では実行されない特徴的な演出の内容について説明をする。まず、図1182(a)を参照して、時短状態中に表示されるチャンスゾーンの演出内容について説明をする。なお、基本的な演出態様は、上述した第41制御例のパチンコ機10にて時短状態中に実行されるチャンスゾーンの演出内容（図1137(a)参照）と同一であり、同一の演出要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図1182(a)は、チャンスゾーン中に表示される表示画面の一例を示した図である。図1182(a)に示した通り、表示領域Dm7には、残時短回数を示すための表示態様として「ラスト?回」が表示されており、残時短回数を遊技者が把握出来ない演出が実行されている。また、特図2保留数を示すための表示領域Dm9が形成され、4個の特図2保留を獲得していることを示す特図2保留アイコンhr

40

50



5 ~ h r 8 は表示されている。そして、副表示領域 D s には、「左打ちでスルーに通すと時短回数わかるかも」の文字が表示され、遊技者に左打ち遊技を促す演出（チャレンジ演出）が実行される。詳細は後述するが、本第 4 3 制御例では、時短状態中に上限数の特図 2 保留を獲得していることに基づいてチャレンジ演出を実行可能に構成している。チャレンジ演出が実行されると、遊技者に左打ち遊技を促すために、案内表示領域 D m 4 a には「右打ち？」が表示される。なお、これに限ること無く、「左打ち」と表示するように構成しても良い。そして、チャレンジ演出中に左打ち遊技を行い、スルーゲート 6 7 a へと遊技球を通過させ、残時短回数の報知条件が成立すると、図 1 1 8 2 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 1 1 8 2 ( b ) は、チャンスゾーン中に左打ちでスルーに通した場合に表示される演出画面の一例を示した図である。

10

### 【 3 6 1 3 】

図 1 1 8 2 ( b ) に示した通り、残時短回数の報知条件が成立すると、宝箱 8 1 0 d を獲得する演出が実行され、宝箱 8 1 0 d の中から残時短回数を示す表示態様（図では「3 回」）の中身 8 1 0 d a が表示される演出が実行される。そして、表示領域 D m 7 に残時短回数を示すための「ラスト 3 回」が表示され、チャレンジ演出が終了する。以上、説明をした通り、本第 4 3 制御例では、時短状態中に所定条件（特図 2 保留数に応じて成立する条件）が成立した場合に、チャレンジ演出を実行可能に構成し、そのチャレンジ演出中にスルーゲート 6 7 a へと遊技球を通過させることで残時短回数を報知可能に構成している。このように構成することで、時短状態中であっても、遊技者に意欲的に左打ち遊技を実行させ易くすることができるため、時短リミット到達当たり当選変動中に擬似左打ち演出が実行された場合にも遊技者に違和感を与えることなく左打ち遊技を行わせることができる。また、擬似左打ち演出のガセパターンと、チャレンジ演出とを複合して実行することにより、不要な左打ち遊技を遊技者に行わせることなく、且つ、時短リミット到達当たり当選変動が実行されていることを分かり難くすることができる。さらに、チャレンジ演出の実行条件として、特図 2 保留数が所定数以上ある場合に成立する実行条件を設けているため、時短状態中に左打ち遊技を行ったことで、第 2 特別図柄抽選が実行されない期間が生じてしまうことを抑制することができる。

20

### 【 3 6 1 4 】

< 第 4 3 制御例における電氣的構成について >

次に、本第 4 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 4 3 制御例では、上述した第 4 1 制御例に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部と、R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については説明を省略する。まず、図 1 1 8 3 ( a ) を参照して、本第 4 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 1 1 8 3 ( a ) は、本第 4 3 制御例のパチンコ機 1 0 が有する R O M 2 2 2 の構成を示した図である。図 1 1 8 3 ( a ) に示した通り、本第 4 3 制御例のパチンコ機 1 0 が有する R O M 2 2 2 は、上述した第 4 1 制御例のパチンコ機 1 0 が有する R O M 2 2 2 に対して、残時短回数報知選択テーブル 2 2 2 E a を追加している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。残時短回数報知選択テーブル 2 2 2 E a は、チャレンジ演出中に遊技球を通過させたことに基づいて残時短回数の報知有無を決定する際に参照されるデータテーブルであって、1 回のチャレンジ演出中にスルーゲート 6 7 a へと通過させた遊技球数（スルー通過カウンタ 2 2 3 E a の値）と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 とに対応させて残時短回数報知の有無、及び、報知態様が規定されている。

30

40

### 【 3 6 1 5 】

具体的には、スルー通過カウンタ 2 2 3 E a の値が「1」で取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 2 9」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（全回数）」が規定され、「3 0 ~ 9 9」の範囲に対して、残時短回数報知として「無し」が規定されている。また、スルー通過カウンタ 2 2 3 E 1 の値が「2 ~ 2 0」で取得した第 1 演出

50

カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 9」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（全回数）」が規定され、「1 0 ~ 1 4」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（上限 2 回）」が規定され、「1 5 ~ 9 9」の範囲に対して、残時短回数報知として「無し」が規定されている。また、スルー通過カウンタ 2 2 3 E a の値が「2 1 ~」で取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 3 9」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（全回数）」が規定され、「4 0 ~ 8 9」の範囲に対して、残時短回数報知として「有り（上限 2 回）」が規定され、「9 0 ~ 9 9」の範囲に対して、残時短回数報知として「無し」が規定されている。つまり、チャレンジ演出中にスルーゲート 6 7 a へと通過させた遊技球数が多くなるほど、残時短回数を報知し易くなるように構成している。このように構成することで、チャレンジ演出中において長時間左打ち遊技を行わせ易くすることができる。また、残時短回数報知の態様として、「全回数」を報知する態様と、「上限 2 回」を報知する態様と、を選択可能に構成しているため、残時短回数を徐々に増加させながら遊技者に報知することが可能となる。よって、残時短回数の全容が明らかになるまで、遊技者にチャレンジ演出を楽しませることができる。さらに、1 回目のスルーゲート 6 7 a への遊技球の通過に基づいて、低確率（3 0 / 1 0 0）ではあるが残時短回数報知の条件を満たした場合には、全回数に対応する残時短回数が報知されるように構成しているため、チャレンジ演出が毎回無用に長引いてしまうことを抑制し、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

10

### 【 3 6 1 6 】

なお、本第 4 3 制御例では、チャレンジ演出中においてスルーゲート 6 7 a へと遊技球が通過する毎にスルー通過カウンタ 2 2 3 E a の値を加算し、加算後の値に基づいて残時短回数報知の有無を決定するように構成しているが、これに限ること無く、チャレンジ演出中の所定期間内にスルーゲート 6 7 a へと通過させた遊技球数を加算し、所定期間経過後に加算された値を用いて残時短回数報知の有無を決定するように構成しても良い。次に、図 1 1 8 4 を参照して、本第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 1 1 8 4 は、R A M 2 2 3 の構成を示した図である。図 1 1 8 4 に示した通り、本第 4 3 制御例の R A M 2 2 3 は、上述した第 4 1 制御例の R A M 2 2 3（図 1 1 4 4 参照）に対して、スルー通過カウンタ 2 2 3 E a と、チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b と、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。スルー通過カウンタ 2 2 3 E a は、チャレンジ演出中にスルーゲート 6 7 a へと通過させた遊技球数を計測するためのカウンタであって、チャレンジ演出が実行される場合に 0 にクリアされ（図 1 1 9 0 の S 4 5 6 0 E 参照）、チャレンジ演出中にスルーゲート 6 7 a を遊技球が通過する毎に値が 1 加算される（図 1 1 8 8 の S 3 2 9 3 参照）。そして、加算後の値を用いて残時短回数の報知態様が決定される（図 1 1 8 8 の S 3 2 9 4 参照）。チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b は、チャレンジ演出が実行されていることを示すためのフラグであって、チャレンジ演出が実行される場合にオンに設定される。そして、チャレンジ演出中に実行中の特図 2 変動が停止表示された場合、或いは、残時短回数の全回数が報知された場合にオフに設定される。

20

30

### 【 3 6 1 7 】

< 第 4 3 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 1 8 5 から図 1 1 9 1 を参照して、本第 4 3 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 4 3 制御例では、上述した第 4 1 制御例に対して、コマンド判定処理（図 1 1 8 5 の S 3 1 1 3 E 参照）を実行する点と、第 2 変動演出設定処理（図 1 1 6 7 の S 4 4 0 1 C 参照）に代えて、第 2 変動演出設定処理（図 1 1 8 9 の S 4 4 0 1 E）を、特図 1 変動演出設定処理（図 1 1 6 8 の S 4 4 0 2 C 参照）に代えて特図 1 変動演出設定処理（図 1 1 9 1 の S 4 4 0 2 E 参照）を実行する点で相違している。それ以外の制御処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 1 1 8 5 を参照して、コマンド判定処理（S 3 1 1 3 E）の処理内容について説明をする。図 1 1 8 5 は、コマンド判定処理（

40

50

S 3 1 1 3 E) の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 (S 3 1 1 3 E) では、上述した第 4 1 制御例に対して、保留球数コマンドを受信した場合に、保留情報関連処理 (S 3 2 0 8 E) を実行する点と、図柄確定コマンドを受信した場合に (S 3 2 0 1 D : Y e s)、確定コマンド処理 (S 3 2 0 2 E) を実行する点で相違している。それ以外の制御処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【 3 6 1 8 】

ここで、図 1 1 8 6 を参照して、保留情報関連処理 (S 3 2 0 8 E) の処理内容について説明をする。図 1 1 8 6 は、保留情報関連処理 (S 3 2 0 8 E) の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理 (S 3 2 0 8 E) は、コマンド判定処理 (図 1 1 8 5 参照) にて保留球数コマンドを受信した場合に実行される処理であって、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する特別図柄保留球数カウンタに格納する処理 (S 3 3 0 1 E) と、各特別図柄保留球数カウンタの値に対応する表示用コマンドを設定する処理 (S 3 3 0 2 E) に加え、受信したコマンドが特図 2 保留であるかを判別し (S 3 3 0 3 E)、特図 2 保留であると判別した場合に (S 3 3 0 3 E : Y e s)、時短状態更新エリア 2 2 3 h から現在の時短状態を読み出し (S 3 3 0 4 E)、第 1 時短状態 (時短状態) 中であるかを判別し (S 3 3 0 5 E)、第 1 時短状態 (時短状態) 中であると判別した場合に (S 3 3 0 5 : Y e s)、特図 2 保留数が 4 であるかを判別し (S 3 3 0 6 E)、特図 2 保留数が 4 であると判別した場合に (S 3 3 0 6 E : Y e s)、チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b をオンに設定する処理 (S 3 3 0 7 E) が実行される。つまり、本第 4 3 制御例では、時短状態中に獲得した特図 2 保留が上限数に到達した場合に、チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b がオンに設定され、チャレンジ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特図 2 保留数を獲得していない、或いは、獲得している特図 2 保留球数が少ない状況でチャレンジ演出が実行されてしまい、第 2 特別図柄抽選が実行されていない期間が発生してしまうことを抑制することができる。なお、図示は省略しているが、S 3 3 0 7 E の処理を実行した後は、後述する図 1 1 9 0 の S 4 5 5 9 E、及び S 4 5 6 0 の処理と同一の処理 (チャレンジ演出実行処理) が実行されるように構成している。このチャレンジ演出実行処理の内容については、後述するためここでは省略する。

【 3 6 1 9 】

次に、確定コマンド処理 (S 3 2 0 2 E) の処理内容について、図 1 1 8 7 を参照して説明をする。図 1 1 8 7 は、確定コマンド処理 (S 3 2 0 2 E) の処理内容を示したフローチャートである。この確定コマンド処理 (S 3 2 0 2 E) は、特別図柄変動が停止表示されたことを示すための確定コマンドを受信した場合に実行される処理であって、チャレンジ演出を終了させるための各種処理や、擬似左打ち演出を終了させるための各種処理が実行される。具体的には、確定コマンド処理 (S 3 2 0 2 E) が実行されると、まず、チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b がオンに設定されているかを判別し (S 3 2 5 1 E)、オンに設定されていると判別した場合は (S 3 2 5 1 E : Y e s)、特図 2 変動が停止する場合であることを判別する (S 3 2 5 2 E)。S 3 2 5 2 E の処理において、特図 2 変動停止であると判別した場合は (S 3 2 5 2 E : Y e s)、チャレンジ中演出の終了を示す表示用コマンドを設定し (S 3 2 5 3 E)、チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b をオフに設定し (S 3 2 5 4 E)、残時短回数を全て報知済であるかを判別する (S 3 2 5 5 E)。S 3 2 5 5 E の処理において、残時短回数を全て報知していると判別した場合は (S 3 2 5 5 E : Y e s)、チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b をオフに設定し、次に、擬似左打ち中フラグ 2 2 3 B a がオンに設定されているかを判別し (S 3 2 5 7 E)、オンに設定されていると判別した場合は (S 3 2 5 7 E : Y e s)、擬似左打ち演出の終了を示す表示用コマンドを設定し (S 3 2 5 8 E)、擬似左打ち中フラグ 2 2 3 B a をオフに設定し (S 3 2 5 9 E)、本処理を終了する。一方、S 3 2 5 1 E の処理において、チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b がオンに設定されていないと判別した場合 (S 3 2 5 1 E : N o)、S 3 2 5 5 E の処理において、残時短回数を全て報知していないと判別した場合 (S 3 2 5 5 E : N

10

20

30

40

50

o)、は、チャレンジ中フラグ223Ebをオフに設定する処理を実行すること無く、S3257Eの処理へ移行する。また、S3257Eの処理において、擬似左打ち中フラグ223Baがオンに設定されていないと判別した場合は(S3257E:No)、S3258E、S3259Eの処理をスキップして本処理を終了する。

#### 【3620】

次に、図1188を参照して、スルー通過処理(S3281E)の処理内容について説明をする。図1188は、スルー通過処理(S3281E)の処理内容を示したフローチャートである。このスルー通過処理(S3281E)は、音声ランプ制御装置113のMPU221にて定期的(1ミリ秒毎)に実行されるメイン処理(図58参照)にて実行される制御処理である。詳細な説明は省略するが、本第43制御例では、遊技盤13の左側領域に設けられたスルーゲート67a(図1181参照)を遊技球が通過したことを検知可能な検知手段を設けており、その検知手段によって遊技球の通過を検知したことを示す信号が音声ランプ制御装置113へと出力されるように構成している。そして、スルー通過処理(S3281E)によって、スルーゲート67aを通過した遊技球の数を計測、管理可能に構成している。スルー通過処理(S3281E)が実行されると、まず、チャレンジ中フラグ223Ebがオンに設定されているかを判別し(S3291E)、オンに設定されていると判別した場合は(S3291E:Yes)、次に、スルーゲート67aを遊技球が通過したことを示す信号を受信したかを判別し(S3292E)、受信したと判別した場合は(S3292E:Yes)、スルー通過カウンタ223Eaの値を1加算し(S3293E)、残時短回数報知選択テーブル222Eaを参照して残時短回数の報知態様(報知有無)を決定する(S3294E)。そして、S3294Eの処理によって、残時短回数の報知があるかを判別し(S3295E)、ありと判別した場合は(S3295E:Yes)、報知対象となる回数の残時短回数を示すための表示用コマンドを設定し(S3296E)、残時短回数の全回数が報知されたかを判別する(S3297E)。S3297Eの処理において、全回数報知されたと判別した場合は(S3297E:Yes)、全回数報知を示す表示用コマンドを設定し(S3298E)、チャレンジ中フラグ223Ebをオフに設定し(S3299E)、本処理を終了する。

#### 【3621】

S3298Eの処理によって、設定された表示用コマンドによって、表示領域Dm7に表示される残回数が、残時短回数の全回数であることを遊技者に容易に把握させることができる。また、S3298Eの処理によって表示用コマンドが設定されていない状態では、残時短回数を一部分のみが表示領域Dm7に表示されていることを遊技者に把握させることも可能となるため、残回数が増加することを期待しながらチャレンジ演出中の左打ち遊技を意欲的に行わせることができる。次に、図1189を参照して、特図2変動演出設定処理(S4401E)の処理内容について説明をする。図1189は、特図2変動演出設定処理(S4401E)の処理内容を示したフローチャートである。図1189に示した通り、この特図2変動演出設定処理(S4401E)では、上述した第41制御例の特図2変動演出設定処理(図1167のS4401C参照)に対して、当たり当選していないと判別した場合は(S4502C:No)、或いは、時短リミット到達していないと判別した場合は(S4505C:No)に非時短リミット時演出設定処理(S4501E)を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して説明を省略する。次に、図1190を参照して、非時短リミット時演出設定処理(S4501E)の処理内容について説明をする。図1190は、非時短リミット時演出設定処理(S4501E)の処理内容を示したフローチャートである。この非時短リミット時演出設定処理(S4501E)では、時短状態中における第2特別図柄変動の変動演出のうち、時短リミット到達当たり当選変動以外の変動演出を設定するための処理が実行される。

#### 【3622】

非時短リミット時演出設定処理(S4501E)が実行されると、まず、今回の変動パターンが変動時間60秒以上の変動パターンであるかを判別し(S4551E)、60秒

10

20

30

40

50

以上の変動パターンであると判別した場合は ( S 4 5 5 1 E : Y e s )、当該変動の変動時間と、残時短回数と、に基づいて擬似左打ちモードの実行を決定し ( S 4 5 5 2 E )、擬似左打ちモードの実行が決定されたと判別した場合には ( S 4 5 5 3 E : Y e s )、擬似左打ちモード ( 擬似左打ち演出 ) に対応する表示用コマンドを設定し ( S 4 5 5 4 E )、幸福度 5 0 % の演出態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 5 5 5 E )、擬似左打ち中フラグ 2 2 3 B a をオンに設定し ( S 4 5 5 6 E )、幸福度カウンタ 2 2 3 B b に決定した値 ( 5 0 % に対応する値 ) を設定し ( S 4 5 5 7 E )、本処理を終了する。つまり、本処理では、時短リミットに到達していない当たり変動として 6 0 秒以上の変動パターンが設定された場合、或いは、外れ変動として 6 0 秒以上の変動パターンが設定された場合であって、且つ、S 4 5 5 2 E の処理によって実行が決定された場合に、擬似左打ち演出のガセパターンとなる演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、時短リミット到達当たり当選変動以外のロング変動 ( 6 0 秒以上の変動 ) を用いて擬似左打ち演出を実行することができるため、遊技者に対して時短リミット到達当たり当選変動を把握させ難くすることができる。なお、ガセパターンの擬似左打ち演出が実行された場合であって、対応する特別図柄変動が当たり変動である場合には、擬似左打ち演出中における第 1 特別図柄抽選の実行回数に関わらず、幸福度が 1 0 0 % の演出結果 ( 時短リミット処理が実行されないことを示す演出結果 ) が表示され、対応する特別図柄変動が外れ変動である場合には、擬似左打ち演出中における第 1 特別図柄抽選の実行回数に関わらず、幸福度が 1 0 0 % 未満の演出結果が表示された後に、当たり当選していなかったことを示す告知演出が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、当該変動が外れ変動であったことに感謝するという斬新な遊技性を提供することができる。

### 【 3 6 2 3 】

一方、S 4 5 5 1 E の処理において、変動パターンが 6 0 秒未満の変動時間であると判別した場合は ( S 4 5 5 1 E : N o )、現在の特図 2 保留数が 3 であるかを判別し ( S 4 5 5 8 E )、3 であると判別した場合は ( S 4 5 5 8 E : Y e s )、チャレンジ演出の実行を決定し ( S 4 5 5 9 E )、スルー通過カウンタ 2 2 3 E a の値をリセットし ( S 4 5 6 0 E )、チャレンジ中フラグ 2 2 3 E b をオンに設定し ( S 4 5 6 1 E )、S 4 5 0 3 C の処理へ移行する。また、S 4 5 5 8 E の処理において、現在の特図 2 保留数が 3 では無いと判別した場合は ( S 4 5 5 8 E : N o )、チャレンジ演出の実行条件を満たしていないため、そのまま S 4 5 0 3 C の処理へ移行する。さらに、S 4 5 5 3 E の処理において、擬似左打ちモードの実行を決定していないと判別した場合 ( S 4 5 5 3 E : N o ) も、S 4 5 0 3 C の処理へ移行する。そして、S 4 5 0 3 C の処理を終え、本処理を終了する。次に、図 1 1 9 1 を参照して、特図 1 変動演出設定処理 ( S 4 4 0 2 E ) の処理内容について説明をする。図 1 1 9 1 は、特図 1 変動演出設定処理 ( S 4 4 0 2 E ) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 1 変動演出設定処理 ( S 4 4 0 2 E ) は、上述した第 4 1 制御例の特図 1 変動演出設定処理 ( 図 1 1 6 8 の S 4 4 0 2 C ) に対して、擬似左打ち演出中に時短終了条件を成立させた場合に表示される幸福度の値を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。特図 1 変動演出設定処理 ( S 4 4 0 2 E ) が実行されると、まず、上述した第 4 1 制御例の特図 1 変動演出設定処理 ( 図 1 1 6 8 の S 4 4 0 2 C ) と同一の S 4 6 0 1 C ~ S 4 6 0 6 C の処理を実行する。そして、S 4 6 0 3 C の処理において、時短終了条件が成立したと判別した場合には ( S 4 6 0 3 C : Y e s )、次いで、時短リミット中であるか ( 時短リミット到達当たり当選変動であるか ) を判別し ( S 4 6 0 1 E )、時短リミット中であると判別した場合は ( S 4 6 0 1 E : Y e s )、幸福度 2 0 0 % に対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 2 E )、S 4 6 0 8 C の処理へ移行する。

### 【 3 6 2 4 】

一方、S 4 6 0 1 E の処理において、時短リミット中では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 1 E : N o )、幸福度 1 0 0 % に対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 3 E )、S 4 6 0 8 C の処理へ移行する。そして、上述した第 4 1 制御例の特図

1 変動演出設定処理（図 1 1 6 8 の S 4 4 0 2 C）と同一の S 4 6 0 8 C ~ S 4 6 1 0 C の処理を実行し本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 4 3 制御例では、時短リミット到達当たり当選変動以外の変動においても、擬似左打ち演出（ガセパターン）を実行可能に構成しているため、時短終了条件を成立させた場合に表示させる幸福度のパーセンテージを異ならせることで、当該変動の抽選結果（時短リミット到達の有無）を遊技者に把握可能に構成している。このように構成することで、左打ち遊技によって時短終了条件を成立させたことの有効性を遊技者に分かり易く把握させることができる。

### 【 3 6 2 5 】

< 第 4 0 制御例の第 1 変形例について >

次に、図 1 1 9 2、及び図 1 1 9 3 を参照して、上述した第 4 0 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 4 0 制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第 2 時短状態）にて時短図柄当選した場合に背景モード（通常モード、不利モード、有利モード）を切り替える演出を実行可能に構成しており、背景モード種別を選択する際に参照される背景モード選択テーブル 2 2 2 A a（図 1 1 2 0 参照）には、当選時の遊技状態と、当選した時短図柄種別、及び、先読み結果に基づいて、切り替え先の背景モードが規定されていた。これに対して、本第 1 変形例では、背景モード選択テーブル 2 2 2 A a（図 1 1 2 0 参照）に代えて背景モード選択テーブル 2 2 2 A a a（図 1 1 9 2 参照）を用いている点で相違している。また、天井までの残回数（残特図抽選回数）が所定数未満（50 回未満）となった場合に、通常状態であれば第 2 時短状態が設定される場合であっても、必ず不利モードが設定されるように構成している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。ここで、図 1 1 9 2 を参照して、背景モード選択テーブル 2 2 2 A a a の内容について説明をする。図 1 1 9 2 は背景モード選択テーブル 2 2 2 A a a に規定されている内容を示した図である。図 1 1 9 2 に示した通り、背景モード選択テーブル 2 2 2 A a a には、天井までの残回数（残特図抽選回数）に応じて異なる背景モードが規定されている。具体的には、天井までの残回数が少ない程、不利モードが選択され易くなるように構成している。ここで、不利モードが選択された場合には、図 1 1 0 6（b）に示した通り、天井までの残回数が表示されるように構成しているため、結果として、天井までの残回数が少なくなるほど、遊技者に天井までの残回数を把握させ易くすることができる。このように構成することで、天井までの残回数が過剰に多い状態で天井までの残回数が表示されることを抑制すると共に、天井までの残回数が少なくなった場合に、天井までの残回数を表示し易くすることで、天井間際で遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができる。

### 【 3 6 2 6 】

さらに、対象保留内に当たりがある場合には、当たりが無い場合よりも、天井までの残回数が多い状態（例えば、999 回 ~ 500 回）にて不利モードが選択され易くなるように構成している。よって、天井までの残回数が過剰に多い状態で天井までの残回数が表示された場合において、遊技者に対して当たり当選する期待度を高めさせることができる。次に、図 1 1 9 3 を参照して、本第 1 変形例にて実行される時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 0 4 B a）の処理内容について説明をする。図 1 1 9 3 は、時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 0 4 B a）の処理内容を示したフローチャートである。この時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 0 4 B a）は、上述した第 4 0 制御例の時短図柄当選時演出設定処理（図 1 1 3 3 の S 4 4 0 4 B 参照）に対して、時短 A 群の時短図柄に当選した場合における背景モードを選択する処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、S 5 7 0 2 B の処理において、時短 A 群であると判別した場合に（S 5 7 0 2 B : Y e s）、天井までの残回数が 50 回未満であるかを判別し（S 5 7 0 1 B a）、50 回未満であると判別した場合には（S 5 7 0 1 B a : Y e s）、背景モードとして不利モードを決定し（S 5 7 0 2 B a）、S 5 7 0 5 B の処理へ移行する。一方、S 5 7 0 1 B a の処理において、50 回未満では無いと判別した場合は（S 5 7 0 1 B a : N o）、背景モード格納エリアから現在の背景モードを読み出し（S 5 7 0 3 B）、背景モード選択テーブル 2 2 2 A a a を参照して、背景モード種別を決定し（S 5 7 0 3 B

a)、S 5 7 0 5 B の処理へ移行する。つまり、時短 A 群の時短図柄に当選した時点における天井までの残回数が 5 0 回未満である場合には、強制的に不利モードが設定されるように構成している。このように構成することで、天井までの残回数が少なくなった場合に、天井までの残回数を表示し易くすることで、天井間際で遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができる。

### 【 3 6 2 7 】

#### < 第 4 0 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 1 1 9 4、及び図 1 1 9 5 を参照して、第 4 0 制御例の第 2 変形例について説明をする。上述した第 4 0 制御例では、天井までの残回数に関わらず、時短図柄当選したことに基づいて背景モードを選択する処理を実行可能に構成していたのに対して、本第 2 変形例では、第 2 時短状態が設定される時短 A 群に当選した時点で天井までの残回数を判別し、天井特典が付与されるまで第 2 時短状態が継続することが確定した場合には、天井特典が付与されるよりも前に、天井特典が付与されることを示す演出態様（天井特典の背景モード）を設定可能に構成している点で相違している。このように構成することで、天井特典に対応する演出の実行タイミングを時短図柄当選状況に応じて可変させることができるため、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、天井特典自体は固定期間の第 2 時短状態を設定するため、天井特典が付与されるよりも前から天井特典に対応する演出が実行された場合には、天井特典に対応する演出が実行される期間を長くすることができる。よって、天井特典として付与される特典の内容が複数存在していると遊技者に思わせ易くすることができる。本第 2 変形例では、上述した第 4 0 制御例に対して、時短図柄当選時演出設定処理（図 1 1 3 3 の S 4 4 0 4 B 参照）に代えて時短図柄当選時演出設定処理（図 1 1 9 4 の S 4 4 0 4 B b 参照）を実行するように構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。まず、図 1 1 9 4 を参照して、時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 0 4 B b）の処理内容について説明をする。図 1 1 9 4 は、時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 0 4 B b）の処理内容を示したフローチャートである。この時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 0 4 B b）では、上述した第 4 0 制御例の時短図柄当選時演出設定処理（図 1 1 3 3 の S 4 4 0 4 B 参照）に対して、時短 A 群であると判別した場合（S 5 7 0 2 B : Y e s）に、天井態様決定処理（S 5 7 0 1 B b）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

### 【 3 6 2 8 】

次に、図 1 1 9 5 を参照して、天井態様決定処理（S 5 7 0 1 B b）の処理内容について説明をする。図 1 1 9 5 は、天井態様決定処理（S 5 7 0 1 B b）の処理内容を示したフローチャートである。この天井態様決定処理（S 5 7 0 1 B b）では、第 2 時短状態が設定される時短図柄（時短 A 群）に当選した場合に、今回当選した第 2 時短状態が、天井特典が付与されるまで継続するかを判別し、継続すると判別した場合に、時短図柄当選に基づいて天井特典に対応した演出態様を設定する処理が実行される。具体的には、天井態様決定処理（S 5 7 0 1 B b）が実行されると、まず、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 2 3 b に格納されている入賞情報を読み出し（S 5 7 2 1 B b）、今回当選した時短種別（時短 A 群の何れか）と、読み出した入賞情報の先読み結果と、に基づいて時短継続期間を算出する（S 5 7 2 2 B b）。その後、S 5 7 2 2 B b の処理において算出された時短継続期間が天井まで継続するかを判定し（S 5 7 2 3 B b）、その判定結果が天井まで継続するかを判別する（S 5 7 2 4 B b）。S 5 7 2 4 B b の処理において、天井まで継続すると判別した場合は（S 5 7 2 4 B b : Y e s）、天井特典の背景モードに対応する背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（S 5 7 2 5 B b）、決定した背景モード種別を背景モード格納エリアに格納し（S 5 7 2 6 B b）、本処理を終了する。一方、S 5 7 2 4 B b の処理において、天井まで継続しないと判別した場合は（S 5 7 2 4 B b : N o）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 2 変形例では、天井特典が付与されるまで、天井特典が付与された場合に設定される遊技状態と同一の遊技状態が継続することが確定した場合には、確定した時点で天井特典が付与されることを示す演

出を実行するように構成しているため、遊技者に対して、天井特典が様々なタイミングで付与されるように思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【3629】

なお、本第2変形例では、時短図柄当選した際に、天井特典が付与される演出を天井特典が付与されるよりも前に実行可能であるかを判別し、その判別結果に基づいて実行するように構成しているが、これに限ること無く、天井特典にて付与される遊技状態（第2時短状態）と同一の遊技状態が設定されている状態において、遊技が進行し、現在設定されている遊技状態が、天井特典が付与されるタイミングまで継続することが確定した場合に、天井特典が付与されることを示す演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されることを示す演出を、天井特典が付与されるよりも前に実行させ易くすることができる。

10

【3630】

<第44制御例>

次に、図1196から図1211を参照して、本第44制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第44制御例におけるパチンコ機10は、上述した第40制御例におけるパチンコ機10と同一の遊技盤13の構成（図1105参照）を有しており、且つ、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で時短図柄当選した場合にも時短状態を設定可能に構成している。また、第1特別図柄抽選では大当たり当選の判定のみが実行され、第2特別図柄抽選では、大当たり当選の判定に加えて、小当たり当選の判定、及び時短図柄当選の判定を実行するように構成しており、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域（V入賞装置650内のVゲート）を通過したことに基づいて大当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、本第44制御例におけるパチンコ機10では、時短状態として第1時短状態と、第2時短状態と、を設定可能に構成しており、何れの時短状態が設定された場合であっても、通常状態よりも第2入球口640（図1105）へと入球し易くなるように構成している。つまり、本第44制御例におけるパチンコ機10では、時短状態が設定された場合には、遊技盤13の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。加えて、第2特別図柄抽選の保留記憶（特図2保留）を最大で4個獲得可能に構成しており、一旦時短状態が設定されると、時短状態が終了するまで第2特別図柄抽選を実行し、時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選）しなかった場合には通常状態へと移行し、時短状態中に獲得済の特図2保留を用いた第2特別図柄抽選を実行可能に構成することで、遊技者に有利な時短状態が終了した後も、所定期間の間、通常よりも遊技者に有利な遊技期間（引き戻し期間）を提供可能に構成している。

20

30

【3631】

ここで、従来より、時短状態が設定されたことに基づいて第2特別図柄抽選が実行される遊技期間（時短状態中における第2特別図柄抽選、及び、引き戻し期間中における第2特別図柄抽選が実行される遊技期間）を跨いで一連の期間演出を実行するものがある。例えば、特図2保留を最大で4個獲得可能に構成され、時短回数4回の時短状態が設定されるパチンコ機10であれば、時短状態が設定された場合に、第2特別図柄抽選を最大で8回実行させることが可能となることを示すための演出態様（チャンスは8回の表示等）で期間演出を実行することで、期間演出中の遊技内容（第2特別図柄抽選回数）を遊技者に分かり易く報知すると共に、その期間演出中に当たり当選を示す演出結果が表示されることを遊技者に期待させることで演出効果を高めるものがある。このように構成された従来型のパチンコ機10では、期間演出の演出態様により工夫を凝らすことで演出効果をより高めたものがあり、例えば、期間演出中に実行される第2特別図柄変動のそれぞれに対して、個々に演出を実行するのでは無く、第2特別図柄抽選が実行される毎に演出態様を段階的に可変させていくことで、期間演出の全期間（第2特別図柄抽選が8回実行されるまでの期間）を用いてストーリー性のある演出を実行するように構成することで、同一の演

40

50



出が繰り返し実行されるよりも演出効果を高めたものがある。本第44制御例では、第2特別図柄抽選にて時短図柄に当選し得るように構成しており、時短図柄当選した場合には、当選した時短図柄の種別に応じた時短回数が再度設定されるように構成しているため、上述した期間演出中に実行された第2特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合には、第2特別図柄抽選を実行可能な回数が増加することになる。そこで、本第44制御例におけるパチンコ機10に対して、従来型の期間演出を用いた場合には、期間演出の実行期間中に実行可能な第2特別図柄抽選の残回数が増加することから、期間演出の演出期間を途中で延長させる必要があり、所定回数（例えば、8回）の第2特別図柄抽選（変動）が実行される期間に予め対応させていた期間演出が間延びしてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

10

### 【3632】

また、期間演出の実行期間中において時短図柄当選することを想定し、期間演出の演出期間が延長された場合に実行させる期間演出の演出パターンを予め用意しておくことも考えられるが、この場合、期間演出中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選したタイミング（第2特別図柄抽選回数）と、時短図柄当選したことに基づいて新たに設定される時短回数と、のそれぞれに対応させた演出パターンを用意しておく必要があり、演出データの容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本第44制御例では、期間演出中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であっても、予め設定された期間演出をそのまま実行し、期間演出が終了したタイミングで、第2特別図柄抽選を実行させ易い期間（時短状態、特図2保留を獲得した状態の通常状態）が継続すること

20

### 【3633】

つまり、本第44制御例におけるパチンコ機10は、特別図柄抽選にて時短図柄当選したことに基づいて所定回数の時短回数が設定された場合において、実行中の演出内容に基づいて、設定された時短回数（残時短回数）を遊技者に報知するタイミングを異ならせるように構成している。例えば、期間演出が実行されていない状態では、時短図柄当選したことを示すための第1特別図柄が停止表示されたタイミングにて今回設定される時短図柄の種別（残時短回数）等と、遊技者に報知可能に構成し、期間演出が実行されている状態では、期間演出が終了するまでの間、時短図柄当選したことを報知しない（し難くする）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングで時短図柄に当選したかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、本第44制御例におけるパチンコ機10では、時短状態として、第1時短状態と第2時短状態と、を設定可能に構成している。第1時短状態と、第2時短状態とでは、何れも右打ち遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させるための遊技が実行させ、何れの時短状態であっても、第2入球口640への遊技球の入球のさせ易さは同一（遊技者が気付かない程度の誤差、例えば、普通図柄抽選の当たり確率に生じる若干の誤差を含む概念）となるように構成している。つまり、右打ち遊技を行っている遊技者が、現在設定されている時短状態が第1時短状態であるか第2時短状態であるかを把握することが困難となるように構成している。そして、第1時短状態が設定されている場合よりも、第2時短状態が設定されている場合の方が、時短図柄当選した場合、小当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。具体的には、時短終了条件が成立し難い時短状態（第2時短状態）が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、現在設定されている時短状態の種別を把握しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

30

40

50

## 【 3 6 3 4 】

また、本第 4 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、少なくとも時短状態中に実行される期間演出の演出態様の一部を、設定されている時短状態の種別に応じて異ならせるように構成している。このように構成することで、実行される期間演出の演出態様を把握することで現在設定されている遊技状態（時短状態の種別）を把握させることができるため、演出効果を高めることができる。

## 【 3 6 3 5 】

＜ 第 4 4 制御例における演出内容について ＞

次に、図 1 1 9 6 から図 1 1 9 8 を参照して、本第 4 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 10  
にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 4 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態が設定されたことに基づいて設定される第 2 特別図柄抽選を実行可能な期間（時短状態が設定される第 1 期間、通常状態であって特図 2 保留を有している第 2 期間）にて実行される第 1 期間演出の演出内容と、第 1 期間演出が終了した後に実行される第 2 期間演出の演出内容と、に特徴を持たせている。本第 4 4 制御例では、第 1 期間演出として、第 2 特別図柄抽選 8 回分の遊技期間を用いたファイナルカウントダウン演出を実行可能に構成し、第 2 期間演出として、上乗せ演出を実行可能に構成している。ファイナルカウントダウン演出は、大当たり遊技終了後に時短回数 4 回の第 1 時短状態が設定された場合に実行される期間演出（第 1 期間演出）であって、第 1 時短状態が終了するまでの前半パート（第 2 特別図柄抽選 4 回分）と、特図 2 残保留が実行され得る後半パート（第 2 特別図柄抽選 4 回分）と、から形成されている。まず、図 1 1 20  
9 6（a）を参照して、ファイナルカウントダウン演出が開始された時点の演出内容について説明をする。図 1 1 9 6（a）は、ファイナルカウントダウン演出が開始された時点にて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 1 9 6（a）に示した通り、ファイナルカウントダウン演出は、第 1 時短状態が設定された場合に実行される期間演出であるため、表示領域 D m 4 には「右打ち」が表示され、第 2 特別図柄が変動中であることを示すための表示態様（図では矢印で表示）が表示領域 D m 2 に表示されている。また、主表示領域 D m の右下部には、第 2 特別図柄の保留記憶（特図 2 保留）数を示すための表示領域 D m 9 が形成され、獲得済みの特図 2 保留の数を遊技者が容易に把握できるようにしている。なお、図 1 1 9 6（a）に示した表示画面は、特図 2 保留を 1 個も獲得していない状態（4 個の丸印を破線で表示）を示しており、特図 30  
2 保留を獲得する毎に、表示領域 D m 9 の丸印が左側から順に実線で表示されていく。

## 【 3 6 3 6 】

ファイナルカウントダウン演出が実行されると、主表示領域 D m の上側には、今回設定された時短状態（時短回数 4 回の第 1 時短状態）中に実行させることが可能な第 2 特別図柄抽選の回数を示すための表示態様として「チャンスは最大 8 回！！」の文字が表示されている。ここでは、時短状態における最後の第 2 特別図柄変動（時短最終変動）期間中に特図 2 保留を上限数（4 個）まで獲得することにより、第 1 時短状態中に 4 回、第 1 時短状態終了後の通常状態中に 4 回の計 8 回の第 2 特別図柄抽選を実行可能であることを示している。なお、第 1 時短状態は、上述した第 4 0 制御例と同様に、複数の時短終了条件を有しており、第 2 特別図柄抽選が 4 回実行されたことに基づいて成立する第 1 時短終了条件に加え、第 1 特別図柄抽選の実行回数と第 2 特別図柄抽選の実行回数とを合算した合算特図抽選回数が 1 0 回に到達したことに基づいて成立する第 2 時短終了条件も有している。つまり、第 1 終了条件が成立するよりも前に第 2 時短終了条件を成立させた場合には、第 2 特別図柄抽選を 4 回実行させるよりも前に第 1 時短状態が終了するため、今回設定された時短状態（時短回数 4 回の第 1 時短状態）中に実行させることが可能な第 2 特別図柄抽選の回数が少なくなる。また、時短最終変動期間中に特図 2 保留を上限数（4 個）まで獲得しなかった場合は、通常状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の回数が減少することになる。なお、本第 4 4 制御例では、図 1 1 9 6（a）に示した通り、第 1 時短状態が設定された直後から「右打ち」の案内態様が表示され、案内態様の内容に従って右打ち遊技を実行することで、第 1 時短終了条件よりも先に第 2 時短終了条件が成立してしまう事態 40  
50

や、時短最終変動期間中に特図2保留を上限数(4個)獲得できない事態が発生することが無い(発生し難くなる)ように構成しているため、ファイナルカウントダウン演出が開始された時点で、「チャンスは最大8回!!」と表示している。

### 【3637】

このように、大当たり遊技終了後に第1時短状態が設定された場合であっても、遊技者が正常な遊技を実行しなかった場合には、規定回数(8回)の第2特別図柄抽選を実行させること無く、第2特別図柄抽選を実行し難い遊技状態(左打ち遊技状態)となる。この場合、即ち、ファイナルカウントダウン演出が最後まで実行されること無く、特図2保留を獲得していない通常状態となる場合には、その状況を判別可能に構成し、ファイナルカウントダウン演出の演出結果として、強制敵にファイナルカウントダウン演出が終了したことを示す演出結果(強制終了態様)を表示するように構成している。図示は省略するが、強制終了態様の演出結果が表示された場合には、第2特別図柄抽選の実行機会を失ったことを示すための案内態様と、実行機会が失われない遊技方法(右打ち遊技を継続する遊技方法)を示すための案内態様と、が表示される。このように構成することで、今回実行した遊技内容が遊技者に不利な遊技内容であったことを分かり易く報知すると共に、適正な遊技内容を報知することができるため、次に第1時短状態が設定された場合に、遊技者に適正な遊技を実行させ易くすることができる。ファイナルカウントダウン演出の実行期間中は、味方キャラ801Fが敵キャラE1と戦うバトル演出が実行され、基本的には第2特別図柄抽選1回に対して1回のバトル演出が実行されるように構成している。そして、バトル演出の演出結果として、味方キャラ801Fが勝利した場合には、対象となる第2特別図柄抽選の結果が当たり(小当たり、大当たり)であることが報知され、味方キャラ801Fが倒れた場合には、対象となる第2特別図柄抽選の結果が外れ(時短図柄当選含む)であることが報知される。

### 【3638】

図1196(a)に示した表示画面は、第1時短状態が設定されてから最初に実行された第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動期間中を示しており、今回のファイナルカウントダウン演出における1回目のバトル演出を示す表示画面として、一人目の味方キャラ801Fとして勇者を模した味方801F1が、敵キャラE1と対峙している状態が表示されている。また、主表示領域Dmの左側には、味方キャラのストック数を表示する味方ストック表示態様が表示される表示領域Dm1Fが形成されている。この表示領域Dm1Fに表示される味方ストック表示態様は、今回のファイナルカウントダウン演出にて実行される各バトル演出にて用いられる味方キャラ801の数を報知可能に構成しており、表示領域Dm1Fには最大で8体の味方キャラ801を模したストックアイコンms1~ms8を表示可能に構成している。このストックアイコンms1~ms8は、獲得した特図2保留に対応して表示されるように構成しており、図1196(a)に示した表示画面では、表示領域Dm2、及び、表示領域Dm9に示した通り、第2特別図柄変動中であって、且つ、特図2保留を獲得していない状態であるため、バトル演出に用いられている味方キャラ801F1に対応したストックアイコンms1のみが表示されており、ストックアイコンms1が現在実行中のバトル演出に対応していることを示すための態様(図では、点灯を示す態様で表示)で表示されている。このように構成することで、ストックアイコンms1~ms8を複数獲得している状態において、現在のバトル演出に用いられているストックアイコンの種別を遊技者に分かり易く報知することができる。

### 【3639】

なお、詳細は図1196(b)を参照して後述するが、表示領域Dm1Fに表示される味方ストック表示態様は、バトル演出に既に用いられたストックアイコンを遊技者が識別可能となる表示態様で表示されるように構成している。つまり、味方ストック表示態様を確認することで、獲得済みのストックアイコン数(特図2保留数)と、今回のファイナルカウントダウン演出にて実行されたバトル演出の数と、を遊技者に容易に把握させることができる。よって、ファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出の残回数や、今回の第1時短状態中に獲得可能な特図2保留の残数を確認しながら遊技者に分かり易

い遊技を行わせることができる。次に、図 1 1 9 6 ( b ) を参照して、ファイナルカウントダウン演出中に時短図柄当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図 1 1 9 6 ( b ) は、ファイナルカウントダウン演出中であって、遊技状態として通常状態が設定され、実行中のバトル演出に対応する第 2 特別図柄抽選で時短図柄 B に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 1 9 6 ( b ) は、第 1 時短状態が設定されてから 6 回目の第 2 特別図柄抽選、即ち、第 1 時短状態中に実行される 4 回の第 2 特別図柄抽選が終了し、通常状態が設定されてから 2 回目の第 2 特別図柄抽選の結果が表示される表示画面を示しており、表示領域 D m 2 には、今回の第 2 特別図柄抽選の結果が時短図柄 B 当選であることを示すための「3 5 3」の表示態様で第 3 図柄（識別情報）が停止表示されており、主表示領域 D m の上側には、今回のファイナルカウントダウン演出にて実行されるバトル演出の回数（実行中のバトル演出も含む）が 3 回であることを示すための表示態様として「残り 3 回」が表示されている。

10

#### 【 3 6 4 0 】

また、特図 2 保留を 2 個獲得している状態を示すための表示態様が表示領域 D m 9 に表示されており、特図 2 保留を示す第 1 特図 2 保留アイコン h r 5 と、第 2 特図 2 保留アイコン h r 6 が表示されている。また、表示領域 D m 1 F には、過去 5 回分のバトル演出にて味方が倒されたことを示すための表示態様（図ではバツ印を付した表示態様）でストックアイコン m s 1 ~ m s 5 が表示されており、実行中のバトル演出に対応する味方キャラ 8 0 1 F に対応したストックアイコン m s 6 が点灯表示している。また、特図 2 保留を 2 個獲得している状態であるため、ファイナルカウントダウン演出中に実行可能なバトル演出の残回数（第 2 特別図柄抽選回数）が 2 回であることを示すストックアイコン m s 7、ストックアイコン m s 8 が表示されている。主表示領域 D m には、実行中のバトル演出の演出結果として、ウサギを模した味方キャラ 8 0 1 F 6 が敵キャラ E 1 に倒される演出が実行されており、副表示領域 D s には、今回のバトル演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果では無いことを示すための「残念残りチャンスは 2 回」が表示されている。図 1 1 9 6 ( b ) に示した通り、味方キャラ 8 0 1 F は、対応する第 2 特別図柄抽選の結果（先読み結果）に基づいて、複数種類のキャラクタから選択されるように構成しており、選択されたキャラクタの種別に応じて、遊技者に有利な特典が付与されることへの期待度を異ならせている。例えば、図 1 1 9 6 ( a ) に示した勇者を模した味方キャラ 8 0 1 F は、ウサギを模した味方キャラ 8 0 1 F よりも小当たり当選した場合に選択され易く構成しており、時短図柄当選した場合には、勇者を模した味方キャラ 8 0 1 F よりもウサギを模した味方キャラ 8 0 1 F の方が選択され易くなるように構成している。また、詳細は後述するが、当たり当選している可能性は低くなるが、時短図柄当選している可能性を高くしたカメを模した味方キャラ 8 0 1 F も選択可能に構成している。

20

30

#### 【 3 6 4 1 】

加えて、味方キャラ 8 0 1 F が倒される演出結果となるバトル演出が実行される場合であっても、敵キャラ E 1 の表示態様を異ならせることが可能に構成しており、例えば、敵キャラ E 1 の表示態様として、第 1 態様（図 1 1 9 6 ( a ) 参照）と、対応する第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選、又は時短図柄当選した場合に、それ以外の場合よりも選択され易い第 2 態様（図 1 1 9 6 ( b ) ）と、を表示可能に構成している。そして、図 1 1 9 6 ( b ) に示した図では、所定量のダメージを負っていることを示す第 2 態様で敵キャラ E 1 が表示されている。このように構成することで、今回実行されたバトル演出の演出態様が、外れ当選時には選択され難い演出態様であったことを遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。次に、図 1 1 9 7 ( a ) を参照して、ファイナルカウントダウン演出中に小当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図 1 1 9 7 ( a ) は、ファイナルカウントダウン演出中に実行される第 2 特別図柄演出にて小当たり当選したことを示すための表示画面の一例である。図 1 1 9 7 ( a ) に示した通り、第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、表示領域 D m 2 に小当たり当選を示すための第 3 図柄の表示態様として「3 4 1」が停止表示されると共に、カウントダウン演出中に実行されるバトル演出の演出結果として、敵キャラ E 1 を討伐する演出が実行される。そし

40

50

て、副表示領域 D s には、敵を倒したことを祝福するためのメッセージとして、「敵を倒したおめでとう」の文字が表示されている。また、敵キャラ E 1 が倒れたことにより V アイコンが出現し「V ゲット」が表示される。

### 【 3 6 4 2 】

図 1 1 9 6 ( b ) を参照して上述した通り、ファイナルカウントダウン演出中は、時短図柄当選し、残時短回数が増加した場合であっても、残時短回数が増加したことが遊技者には報知されないため、ファイナルカウントダウン演出中に小当たり当選した場合には、ファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出（第 2 特別図柄抽選）の残回数は把握することはできるが、時短状態の残期間を遊技者が把握し難くなる。よって、例えば、ファイナルカウントダウン演出中に多くの時短回数が付与される時短図柄に当選し、多くの残時短回数を残した状態で小当たり当選した場合であっても、多くの時短回数が付与されたことを遊技者が把握できないため、無用に時短図柄当選したことに対して遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 1 1 9 7 ( b ) を参照して、ファイナルカウントダウン演出が終了した場合に実行される演出内容について説明をする。図 1 1 9 7 ( b ) は、ファイナルカウントダウン演出の終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 1 9 7 ( b ) に示した表示画面は、上述した図 1 1 9 6 ( b ) に示した状態、即ち、第 1 時短状態が設定されてから 6 回目の第 2 特別図柄抽選（通常状態中に実行された第 2 特別図柄抽選）で時短図柄 B に当選した状態から、2 回の第 2 特別図柄抽選が実行された時点における表示画面である。つまり、第 1 時短状態が設定されてから 6 回目の第 2 特別図柄抽選（通常状態中に実行された第 2 特別図柄抽選）で時短図柄 B に当選したことに基づいて時短回数 2 0 回の第 2 時短状態が設定された後、2 回の第 2 特別図柄抽選が実行されているため、内部的には残時短回数が 1 8 回の第 2 時短状態が設定されている状態となる。この場合、ファイナルカウントダウン演出が終了した後も、時短状態（第 2 時短状態）が継続することを示すために、ファイナルカウントダウン演出における最後のバトル演出（ストックアイコン m s 8 に対応する味方キャラ 8 0 1 F 8 を用いたバトル演出）にて味方キャラ 8 0 1 F 8 が倒された後に、天使を模したキャラ 8 0 2 F が登場し、キャラクタ 8 0 1 F 8 を復活させる演出が実行され、その後、キャラ 8 0 2 F の登場に驚いた敵キャラ E 1 が逃亡する演出が実行される。

### 【 3 6 4 3 】

そして、主表示領域 D m の中央付近に形成された表示領域 D m 2 F には、残時短回数を示すための表示態様として「+ 1 8 回」が表示され、副表示領域 D s には「天使が出現！ ラッキー」の文字が表示される。その後、残時短回数（図では 1 8 回）を用いた第 2 期間演出（上乗せ演出）が実行される。次に、図 1 1 9 8 ( a ) を参照して、第 1 期間演出（ファイナルカウントダウン演出）の終了後に実行される第 2 期間演出（上乗せ演出）の演出内容について説明をする。図 1 1 9 8 ( a ) は、上乗せ演出の演出内容を模式的に示した図である。この上乗せ演出では、図柄アイコン 8 1 1 e ~ 図柄アイコン 8 1 1 g が横方向（左方向）へと変動表示される変動演出が実行され、対応する第 2 特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が図柄アイコン 8 1 1 の何れかを停止表示させる演出が実行される。なお、上乗せ演出中に主表示領域 D m の中央部に実行される変動表示演出の内容は、上述した第 4 0 制御例におけるチャンスゾーン中に実行される演出（図 1 1 1 0 ( a ) 参照）と同一であるため、その説明を省略する。この上乗せ演出は、第 2 特別図柄抽選が実行される毎に行われるように構成しており、表示領域 D m 3 F には、上乗せ演出中に実行される第 2 特別図柄抽選の残回数を示す表示態様として「残り 1 8 回」が表示されている。上乗せ演出中に実行された第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、図柄アイコン 8 1 1 f が停止表示され、時短図柄当選した場合には、図柄アイコン 8 1 1 g が停止表示され、外れである場合には図柄アイコン 8 1 1 e が停止表示される。ここで、時短図柄当選した場合には、新たに設定される時短回数に対応させて表示領域 D m 3 F に表示されている残回数が増減表示される。

### 【 3 6 4 4 】

そして、上乗せ演出が実行される時短状態中（第 2 時短状態）中に実行される第 2 特別

図柄抽選で当り当選しなかった場合には、時短状態の最終変動（時短終了条件が成立した第2特別図柄変動）中に特図2保留の獲得を促す演出が実行される。なお、特図2保留の獲得を促す演出については、上述した図793（a）に示した表示画面と同様に、時短状態の最終変動の残期間を示すための演出態様と、特図2保留を上限数獲得したことを示すための演出態様と、右打ち遊技を継続させるための演出態様と、を少なくとも含む演出が実行される。その後、表示領域Dm3Fに「ラストチャンス」が表示され、時短状態の終了時点で獲得済みの特図2保留を用いた第2特別図柄抽選（最大で4回）の抽選結果が上乘せ演出中の変動表示（図1198（a）参照）と同一の演出態様で実行される。なお、表示領域Dm3Fに「ラストチャンス」が表示されている状態で実行される変動演出は、1回の変動演出が、時短状態の終了時点で獲得済みの特図2保留を用いた第2特別図柄抽選が開始されてから、全ての特図2保留が消化されるまで、或いは、何れかの第2特別図柄抽選で当り当選、又は時短図柄当選するまで継続するように構成している。このように構成することで、獲得済みの特図2保留が全て外れである場合には、1回の変動演出として外れを示す演出結果で実行すれば良いため、遊技者に不利な演出結果となる変動演出が無用に多く実行されてしまうことを抑制することができる。次に、ファイナルカウントダウン演出中であって、第1時短状態中（前半パート中）に実行された第2特別図柄抽選で時短図柄Aに当選した場合の演出内容について図1198（b）を参照して説明をする。図1198（b）は、ファイナルカウントダウン演出中に時短図柄当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

10

#### 【3645】

20

図1196（b）を参照して上述した表示画面は、ファイナルカウントダウン演出中であって通常状態中（後半パート中）に時短図柄当選した場合に表示される表示画面の一例を示したものであり、時短図柄当選したことを遊技者に報知しない（分かり難く報知する）演出を実行することで、ファイナルカウントダウン演出終了後に時短状態が継続するかどうかを遊技者に把握させ難くするものであった。一方、図1198（b）に示した表示画面は、同じファイナルカウントダウン演出中であっても、時短状態中に時短図柄当選した場合に表示される表示画面であって、時短図柄当選したことを、及び、新たに設定される時短回数（残時短回数）を遊技者に報知するものである。本第44制御例におけるパチンコ機10では、第1時短状態として時短回数4回が必ずセットされるように構成しており、第1時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、必ず第1時短状態が設定される時短図柄種別（時短図柄A）が選択されるように構成している。そして、第1時短状態中に実行される4回目の第2特別図柄変動に対して、1～3回目の第2特別図柄変動よりも長い20秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、第1時短状態の最終変動となる第2特別図柄変動期間中（新たに第1時短状態が設定されてから4回目の第2特別図柄変動期間中）には、当たり当選の有無を示すためのバトル演出（10秒間）と、特図2保留の獲得を促す演出（10秒間）と、が実行されるように構成している。このように構成することで、ファイナルカウントダウン演出中に実行される各第2特別図柄変動に対して、同様のバトル演出を実行させながらも、第1時短状態の最終変動中に上限数の特図2保留を獲得させ易くすることができる。

30

#### 【3646】

40

ここで、ファイナルカウントダウン演出の前半パート（第1時短状態中）にて時短図柄当選したことが遊技者に報知されなかった場合には、ファイナルカウントダウン演出の後半パートを残した状態で第1時短状態の最終変動が実行されない状態が発生してしまうため、ファイナルカウントダウン演出を用いて事前に告知されている残り回数（残バトル演出回数）と、第1時短状態の最終変動中に獲得を促す特図2保留数とが一致しない事態が発生してしまうという問題があった。具体的には、第1時短状態が設定されてから3回目の第2特別図柄抽選（ファイナルカウントダウン演出の3回目のバトル演出）で時短図柄当選した場合には、その時点で第1時短状態が新たに設定され、残時短回数が4回となる。その後実行される第2特別図柄抽選が連続して外れとなった場合には、最初に第1時短状態が設定されてから（ファイナルカウントダウン演出が実行されてから）7回目の第2

50

特別図柄変動が、第 1 時短状態の最終変動（変動時間 20 秒の第 2 特別図柄変動）となり、バトル演出終了後に特図 2 保留の獲得を促す演出が実行される。しかし、この時点でファイナルカウントダウン演出における 7 回目のバトル演出が実行されていることから、表示画面には「残り 2 回」の表示がされており、ファイナルカウントダウン演出中に、実行中のバトル演出を除いて後 1 回のバトル演出しか実行されないことを示しているため、ファイナルカウントダウン演出の開始時点で報知したバトル演出の実行回数（8 回）と、第 1 時短状態の最終変動中に獲得済みの特図 2 保留数とが相違してしまい、ファイナルカウントダウン演出の演出結果が停止表示されるよりも前に、ファイナルカウントダウン演出が終了した後も、第 2 特別図柄抽選が実行されることを遊技者に容易に把握されてしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 44 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、図 1198（b）に示した通り、バトル演出を用いて時短図柄当選したことを遊技者に報知するように構成している。

10

#### 【3647】

具体的には、バトル演出として敵キャラ E1 と対峙しているカメを模した味方キャラ 801 F3 が、敵キャラ E1 に対して攻撃を行うこと無く仲間を呼ぶ演出が実行される。そして、味方キャラ 801 F3 の呼びかけに対応可能な味方キャラ 801 の数を表示領域 Dm1 Fa が形成される。図 1198（b）に示した表示画面では、ファイナルカウントダウン演出が実行されてから（第 1 時短状態が設定されてから）3 回目の第 2 特別図柄抽選にて時短図柄当選したことを示しており、当該変動が停止表示されたタイミングで時短回数 4 回の第 1 時短状態が新たに設定されることから、残時短回数の差分値「3 回」に対応させた大きさ（ストックアイコン ms を 3 個表示可能な大きさ）で表示領域 Dm1 Fa が形成される。そして、主表示領域 Dm の上方には、増加する残時短回数に対応してファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出の回数が増加することを示す表示態様として「残り 6 回 + 3」が表示される。なお、図 1198（b）には、実行中のバトル演出も含めた回数として「残り 6 回」が表示されている。その後、次の第 2 特別図柄変動の開始に対応させて新たなバトル演出が実行されると、主表示領域 Dm の上方には「残り 8 回」が表示される。このように構成することで、第 1 時短状態の最終変動が実行されるタイミングを、常に「残り 5 回」が表示される第 2 特別図柄変動期間とすることができ、よって、ファイナルカウントダウン演出中に表示されるバトル演出の残回数と、その時点で獲得した特図 2 保留数と、を一致させることができるため、ファイナルカウントダウン演出が終了する時点で第 2 特別図柄抽選を実行可能な遊技期間が終了してしまうか否かを予測する楽しみを提供することができ、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【3648】

上述した通り、時短図柄当選を報知するバトル演出が実行される場合には、味方キャラ 801（味方キャラ 801 F3）が敵キャラ E1 を攻撃しない、即ち、当たり当選する演出結果（敵キャラ E1 を倒す演出）が表示されないことが確定する態様でバトル演出が開始されるように構成している。つまり、通常であれば、当たり当選するか否かを遊技者に予測させるためのバトル演出であるにも関わらず、条件を満たした場合（第 1 時短状態中に時短図柄当選した場合）には、当たり当選するか否かの演出よりも優先して時短図柄当選するか否かを示唆する演出態様でバトル演出が実行されるように構成している。このように構成することで、1 の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、優先すべき抽選結果を可変させることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、図 1198（b）に示したバトル演出の演出態様は、時短図柄当選した場合以外にも（外れである場合にも）低確率で設定されるように構成しており、この場合、味方キャラ 801 が仲間を呼ぶ演出を実行した後に、呼びかけに対して仲間の反応が無いことを示す演出結果に対応した演出態様（例えば、「・・・」の表示）の演出が実行される。このように構成することで、味方キャラ 801 が仲間を呼ぶ演出が実行された場合において、時短図柄当選しているか否かを予測する楽しみを提供することができる。さらに、小当たり当選している第 2 特別図柄変動に対応するバトル演出として味方キ

40

50



キャラ 801F が仲間を呼ぶ演出を実行するように構成しても良く、この場合は、味方キャラ 801F の呼びかけに対して仲間の反応が無いことを示す演出が実行された後に、怒った味方キャラ 801F が敵キャラ E1 を吹き飛ばす演出（逆転演出）を実行するように構成すれば良い。これにより、味方キャラ 801F が仲間を呼ぶ演出が実行されたとしても、当たり当選（小当たり当選）している可能性を残すことができるため、演出効果を高めることができる。

#### 【3649】

次に、図 1199 を参照して、上述した第 1 期間演出（ファイナルカウントダウン演出）、及び、第 2 期間演出（上乗せ演出）が実行される流れを、遊技の進行状況に対応させて説明する。図 1199 は、遊技の進行状況と、実行される演出の内容とを対応付けた図 10 であって、図 1199（a）は、パチンコ機 10 の遊技状態移行の流れを示した図であり、図 1199（b）は、実行される特別図柄変動（第 2 特別図柄変動）の流れを示した図であり、図 1199（c）は、時短状態における残時短回数の増減を示した図であり、図 1199（d）は、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて実行される演出の流れを示した図である。図 1199（a）～（d）に示した通り、小当たり遊技中は、特別図柄変動が実行されること無く、且つ、時短状態も設定されていない。そして、第 3 図柄表示装置 81 の表示面では、小当たり遊技中の遊技内容を示す演出（例えば、「V を狙え」等）や、小当たり遊技を祝福するための演出が実行される。なお、小当たり遊技中に実行される小当たり遊技中演出の内容については、上述した各制御例にて説明をした小当たり遊技中に実行される演出の内容の何れかが適用されるものであり、その説明を省略する。そして、小 20 当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過し、大当たり遊技の実行権利を獲得した場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行され、大当たり遊技中演出が実行される。大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定される場合には、大当たり遊技の終了タイミングに合わせて、時短状態（第 1 時短状態）として時短回数 4 回が設定され、ファイナルカウントダウン演出が開始される。

#### 【3650】

< 第 44 制御例における遊技状態の遷移内容について >

次に、図 1200 を参照して、本第 44 制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図 1200 は、遊技状態の遷移内容を示した図である。図 1200 に示した通り、本第 44 制御例では、通常状態と、第 1 時短状態と、第 2 時短状態と、を設定可能に 30 構成している。なお、図 1200 では、説明の便宜上、通常状態を、左打ち遊技によって第 1 特別図柄抽選の実行を目指す第 1 通常状態と、時短状態中に獲得した特図 2 保留を用いた第 2 特別図柄抽選が実行される第 2 通常状態と、に分けて記載しているが、第 1 通常状態、第 2 通常状態は何れも同一の遊技状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サボなし状態）となる。第 1 通常状態中は第 1 特別図柄抽選で 1 / 250 の確率で当選する大当たり当選を目指した遊技が実行される。そして、第 1 通常状態にて大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短回数 4 回の第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、右打ち遊技が開始される。そして、大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定された場合には、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面にてファイナルカウントダウン演出が開始される。上述した通り、ファイナルカウント 40 ダウン演出は 8 回の第 2 特別図柄抽選が実行される期間に対応した期間演出であって、第 1 時短状態中は、その前半期間（4 回分）の演出期間となる。第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選では、1 / 250 の確率で当選する大当たり当選以外に、1 / 8 の確率で当選する小当たり当選、及び、1 / 50 の確率で当選する時短図柄当選を目指した遊技が実行される。まず、第 1 時短状態中に小当たり当選した場合の流れについて説明をする。第 1 時短状態中に小当たり当選した場合には、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技終了後に再度第 1 時短状態が設定される。つまり、第 1 時短状態中に小当たり当選した場合には、第 1 時短状態が繰り返し設定される遊技が実行される。一方、第 1 時短状態中に時短図柄当選した場合には、第 1 時短状態が設定される時短図柄 A と、第 2 時短状態が設定される時短図柄 B と、の選択割合が 1 : 1 となるように構成している。 50



## 【 3 6 5 1 】

次に、第 1 時短状態中に実行される 4 回の第 2 特別図柄抽選にて外れが連続し、第 2 通常状態へと移行すると、第 1 時短状態中よりも有利な第 2 特別図柄抽選が特図 2 保留数に対応した数（最大 4 個）実行される。具体的には、通常状態（第 2 通常状態）にて実行される第 2 特別図柄抽選にて小当たり当選した場合には、20%の割合で大当たり遊技終了後に第 2 時短状態が設定される小当たり種別である小当たり C が選択されるように構成している。さらに、時短図柄当選した場合には、必ず第 2 時短状態が設定される時短図柄 B が設定されるように構成している。つまり、第 1 時短状態中よりも通常状態にて小当たり当選、或いは時短図柄当選した場合の方が、遊技者に最も有利な第 2 時短状態へと移行し易くなるように構成している。このように構成することで、最後の第 2 特別図柄抽選が実行されるまで期待感を持たせたまま遊技者に遊技を行わせることができる。そして、第 2 時短状態が設定された場合には、小当たり当選した場合の 50%が第 2 時短状態をループし、残りの 50%が第 1 時短状態へと移行するように構成し、時短図柄当選した場合には、必ず第 2 時短状態が設定される時短図柄 B が設定されるように構成している。よって、一度第 2 時短状態が設定されると、高確率で第 2 時短状態をループする遊技を行わせることができる。なお、本第 4 4 制御例では、第 2 時短状態で小当たり当選した場合に 50%の確率で第 2 時短状態以外が設定されるように構成することで、長時間の間、第 2 時短状態が継続してしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第 4 1 制御例のように、時短状態が連続して設定される回数に上限も持たせた時短リミット機能を設け、所定回数（例えば、10 回）連続して時短状態が設定された場合に強制的に通常状態へと移行させるように構成しても良い。

## 【 3 6 5 2 】

< 第 4 4 制御例における主制御装置の電氣的構成について >

次に、図 1 2 0 1 から図 1 2 0 4 を参照して、本第 4 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の MPU 2 0 1 が有する ROM 2 0 2 の構成について説明をする。本第 4 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 は、上述した第 4 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して各種構成に対して予め規定されている内容を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成に対しては説明を省略する。なお、規定されている内容（情報）を異ならせている各種構成（特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 F a 1、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 F a 2、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 F b、変動パターン選択テーブル 2 0 2 F d、時短付与テーブル 2 0 2 F e、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 F f、時短種別選択テーブル 2 0 2 F h）について、その用途は上述した第 4 0 制御例と同一であるため、詳細な説明を省略する。まず、図 1 2 0 1（a）を参照して、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 F a 1 の構成について説明をする。図 1 2 0 1（a）は、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 F a 1 に規定されている内容を示した図である。この特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 F a 1 は、上述した特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 A a 1（図 1 1 1 4（a）参照）に対して、大当たり判定値の範囲を変更している点と、時短図柄判定値を削除している点で相違している。具体的には、本第 4 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が取り得る値の範囲が「0～999」の 1000 個となるように構成しており、そのうち、「0～3」の範囲が大当たりと判定される範囲となるように規定し、小当たりと判定される値や時短図柄と判定される値を規定しないように構成している。つまり、第 1 特別図柄抽選が実行された場合には、設定されている遊技状態に関わらず、4 / 1000（1 / 250）の確率で大当たりと判定される抽選が実行されるように構成している。

## 【 3 6 5 3 】

次に、図 1 2 0 1（b）を参照して、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 F a 2 の構成について説明をする。図 1 2 0 1（b）は、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 F a 2 に規定されている内容を示した図である。この特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 F a 2 は、上述した特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 A a 2（図 1 1 1 4（b）参照）に対して、大当たり判定値の範囲、及び、小当たり判定値の範囲を変更している点と、新たに、時短図柄判定値を規

定している点で相違している。なお、第1当たり乱数カウンタC1が取り得る値の範囲は、上述した通り、「0～999」の1000個となるように構成している。具体的には、取得した第1当たり乱数カウンタC1が「0～39」の範囲に対して、大当たりと判定される範囲が、「40～164」の範囲に対して、小当たりと判定される範囲が、「165～184」の範囲に対して、時短図柄と判定される範囲が規定されている。つまり、第2特別図柄抽選が実行された場合には、設定されている遊技状態に関わらず、40/1000の確率で大当たりと判定され、125/1000の確率で小当たりと判定され、20/1000の確率で時短図柄当選と判定されるように構成している。以上、説明をした通り、本第44制御例では、1/250の確率で大当たり当選する第1特別図柄抽選と、1/250の確率で大当たり当選し、1/8の確率で小当たり当選し1/50の確率で時短図柄当選する第2特別図柄抽選と、を実行可能に構成し、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合、時短図柄当選した場合の何れにおいても、遊技者に有利な特典が付与されるように構成している。よって、第1特別図柄抽選よりも、第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。また、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合よりも、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が設定されている場合の方が、第2特別図柄抽選を実行させ易くすることができるよう構成している。よって、通常状態よりも時短状態の方が遊技者に有利な遊技状態（有利遊技状態）となる。

10

#### 【3654】

次に、図1201(c)を参照して、大当たり種別選択テーブル202Fbの内容について説明をする。図1201(c)は、大当たり種別選択テーブル202Fbに規定されている内容を示した図である。図1201(c)に示した通り、大当たり種別選択テーブル202Fbは、上述した大当たり種別選択テーブル202Ab（図1114(c)参照）に対して、各特別図柄種別に対して規定されている大当たり種別の内容を異ならせている点と、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技専用（小当たり用）の大当たり種別を規定している点で相違している。具体的には、特別図柄種別「特図1（第1特別図柄）」に対しては、取得した第1当たり種別カウンタC2が取り得る「0～99」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりA47」が規定されており、特別図柄種別「特図2（第2特別図柄）」に対しては、取得した第1当たり種別カウンタC2が取り得る「0～99」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりC47」が規定されており、小当たり用の大当たり種別として、大当たり種別「大当たりB47」が規定されている。大当たり種別「大当たりA47」は、5ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、時短回数4回の第1時短状態が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たりB47」は、10ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、時短回数4回の第1時短状態が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たりC47」は、10ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、時短回数10回の第2時短状態が設定される大当たり種別である。

20

30

#### 【3655】

つまり、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、大当たりA47が最も遊技者に不利な大当たり種別となり、大当たりB47、大当たりC47が最も遊技者に有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、大当たりA47、大当たりB47が最も遊技者に不利な大当たり種別となり、大当たりC47が最も遊技者に有利な大当たり種別となる。全体的には、大当たりC47が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで、ラウンド遊技数が多い分、大当たりB47が有利な大当たり種別となり、大当たりA47が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。本第44制御例では、通常状態が設定されている状態では、第1特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技が行われ、第1特別図柄抽選で大当たり当選（当選確率1/250）を目指す遊技が実行される。そして、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別「大当たり47」が設定され、その大当たり遊技終了後に時短回数4回の第1時短状態が設定される。そして、第1時短状態が設定されたことに基づいて実行された第2特別図柄

40

50

抽選（第１時短状態中に実行される４回の第２特別図柄抽選と、通常状態移行後に実行される特図２保留分（最大４個）に対応した第２特別図柄抽選）にて、小当たり当選（当選確率１／８）、或いは、大当たり当選（当選確率１／２５０）を目指す右打ち遊技が行われる。つまり、時短状態が設定されたことに基づいて規定回数のみ実行可能となる第２特別図柄抽選にて、小当たり当選よりも先に大当たり当選した場合には、遊技者に最も有利となる大当たり種別「大当たりＣ４７」が設定されるように構成している。このように構成することで、当選し易い小当たりよりも先に当選し難い大当たりに当選したことによる付加価値を遊技者に提供することができる。

### 【３６５６】

次に、図１２０２を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｆｄ（図示せず）が有する通常用テーブル２０２Ｆｄ１の内容について説明をする。図１２０２は、通常用テーブル２０２Ｆｄ１に規定されている内容を示した図である。この通常用テーブル２０２Ｆｄ１は、上述した第４０制御例における通常用テーブル２０２Ａｄ１（図１１１５（ｂ）参照）に対して、通常状態が設定されている場合にのみ参照されるように構成した点と、特図１（第１特別図柄）抽選の結果を示すための変動パターンとして規定されている内容の一部を変更している点と、特図２（第２特別図柄）抽選の結果を示すための変動パターンとして規定されている内容を異ならせている点で相違している。具体的には、図１２０２に示した通り、本第４４制御例では、遊技状態が移行してからの変動回数に応じて異なる変動パターンを選択可能に構成しており、特図１に対しては、変動回数「１～１０００」の範囲に対して、上述した第４０制御例と同一の選択割合で各種変動パターンが規定されている。次いで、特図２に対しては、変動回数「１～３」と、変動回数「４」と、変動回数「５～」と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、変動回数「１～３」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の取り得る「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が１０秒の「共通変動」が規定されており、変動回数「４」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の取り得る「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が２０秒の「共通中変動」が規定されており、変動回数「５～」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の取り得る「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が１００秒の「共通長変動」が規定されている。

### 【３６５７】

つまり、本第４４制御例では、通常状態中に右打ち遊技を実行したとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができない（殆ど入球しない）ようにパチンコ機１０の遊技盤１３が構成されていることから、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選は、時短状態中に獲得した特図２保留を用いた第２特別図柄抽選となる。このように構成することで、適正な遊技を行っている以上、特図２保留の上限数（４個）よりも多い回数の第２特別図柄抽選（例えば、５回の第２特別図柄抽選）が通常状態中に実行されることが無い。よって、特図２保留の上限数よりも多い回数の第２特別図柄抽選が実行された場合には、適正では無い遊技が実行されている場合となり、不適正な遊技が連続して実行されてしまうことを抑制するために、長時間の変動時間（１００秒）の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、遊技盤１３に設けられた各種構成に不具合（例えば、電動役物６４０が常時開放した故障状態となる不具合等）が発生している状態で多くの第２特別図柄抽選が実行されてしまい、遊技者に対して過剰に多くの特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、専用の治具を用いて通常状態中に不正に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。なお、詳細な図示は省略するが、本第４４制御例では、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される時短用テーブル２０２Ｆｄ２（図示せず）の内容も一部変更している。具体的には、上述した通常用テーブル２０２Ｆｄ１と同様に、第２特別図柄変動の変動回数に応じて、異なる変動時間の変動パターンが選択されるように構成しており、第１時短状態の最終変動（４回転目の第２特別図柄変動）に対しては、他の変動（時短状態の最終変動以外の変動）よりも長い変動時間（２０秒）の変動パターンが選択されるように構成し、２０秒の変動時間のうち、最初

の 10 秒を用いてバトル演出を実行し、残りの 10 秒を用いて特図 2 保留の獲得を促すための演出を実行するように構成している。

【 3 6 5 8 】

このように構成することで、時短状態中の最終変動にて特図 2 保留を容易に獲得させることができる。なお、本第 4 4 制御例では、第 2 特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとして、変動回数に対応した固定変動時間の変動パターンのみが選択されるように構成しているが、これに限ること無く、複数の異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成しても良く、この場合、異なる変動回数に対して、同一の変動時間の変動パターンと、異なる変動時間の変動パターンと、を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、選択された変動パターンによって、実行中の第 2 特別図柄変動が何回目の変動（新たな遊技状態が設定されてから何回目の変動）であるかを遊技者に把握させ易い状況と、把握させ難い状況と、を創出することができるため、第 2 特別図柄変動の変動パターンについて遊技者に興味を持たせることができる。次に、図 1 2 0 3 ( a ) を参照して、時短付与テーブル 2 0 2 F e の内容について説明をする。図 1 2 0 3 ( a ) は、時短付与テーブル 2 0 2 F e に規定されている内容を示した図である。この時短付与テーブル 2 0 2 F e は、上述した第 4 0 制御例の時短付与テーブル 2 0 2 A e ( 図 1 1 1 7 参照 ) に対して、規定されている図柄種別 ( 大当たり種別、時短図柄種別 ) と、各図柄種別に対する時短付与内容を異ならせている点で相違している。

10

【 3 6 5 9 】

具体的には、大当たり種別「大当たり A 4 7」に対して、時短種別として「第 1 時短」が、時短付与内容として時短カウンタ 2 0 3 h の値「 1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「 1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「 4」が規定されており、大当たり種別「大当たり B 4 7」に対して、時短種別として「第 1 時短」が、時短付与内容として時短カウンタ 2 0 3 h の値「 1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「 1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「 4」が規定されており、大当たり種別「大当たり C 4 7」に対して、時短種別として「第 2 時短」が、時短付与内容として時短カウンタ 2 0 3 h の値「 2 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「 1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「 1 0」が規定されており、時短図柄種別「時短図柄 A 4 7」に対して、時短種別として「第 1 時短」が、時短付与内容として時短カウンタ 2 0 3 h の値「 1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「 1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「 4」が規定されており、時短図柄種別「時短図柄 B 4 7」に対して、時短種別として「第 2 時短」が、時短付与内容として時短カウンタ 2 0 3 h の値「 2 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「 1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 A b の値「 1 0」が規定されている。ここで、時短付与回数として規定されている各種カウンタの値は、それぞれ異なる内容の時短終了条件を示しており、何れかのカウンタ値が「 0」となった場合に、時短終了条件が成立し、時短状態が終了する処理が実行されるように構成している。具体的には、時短カウンタ 2 0 3 h の値は、時短状態中に特別図柄抽選が実行されたことに基づいて減算される値であって、第 1 特別図柄変動が停止表示した場合、或いは、第 2 特別図柄変動が停止表示した場合に、値が「 1」減算される。つまり、時短カウンタ 2 0 3 h の値に基づいて成立する時短終了条件は、第 1 特別図柄変動回数と、第 2 特別図柄変動回数とを合算した合算回数が所定回数となった場合に成立する時短終了条件となる。

20

30

40

【 3 6 6 0 】

また、小当たりカウンタ 2 0 3 s は、時短状態中に小当たり当選したことに基づいて減算される値であって、小当たり当選を示す表示態様で特別図柄変動が停止表示される場合（小当たり遊技が実行される場合）に、値が「 1」減算される。つまり、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値に基づいて成立する時短終了条件は、時短状態中に小当たり当選した回数が所定回数となった場合に成立する時短終了条件となる。本第 4 4 制御例では、小当たり遊技中に適正に右打ち遊技を実行することで、確実に大当たり遊技の実行契機を成立させる（特定領域へと遊技球を通過させる）ことができるように構成しているため、この時短終了条件を設けることにより、当選した小当たり図柄の種別が遊技者に有利な種別である

50

か否かを判別し、不利な種別であると判別した場合には小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させること無く次の小当たり当選を目指す遊技が実行されることを抑制することができる。最後に、特図2カウンタ203Abは、時短状態中に第2特別図柄抽選が実行されたことに基づいて減算される値であって、第2特別図柄変動が停止表示した場合に、値が「1」減算される。つまり、特図2カウンタ203Abの値に基づいて成立する時短終了条件は、第2特別図柄変動回数が所定回数となった場合に成立する時短終了条件となる。以上、説明をした通り、本第44制御例では、3種類の時短終了条件を設定可能に構成している。そのうち、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件については、成立したとしても実質大当たり遊技が実行されるため、大当たり遊技が実行されること無く時短状態を終了させることとなる時短終了条件が2種類となる。そして、時短状態中に右打ち遊技を継続して実行した場合には、特図2カウンタ203Abの値に基づいて成立する時短終了条件が最も成立し易い時短終了条件となる。よって、時短状態が終了するまでの残時短回数としては、特図2カウンタ203Abの値に基づいて時短終了条件が成立するまでの第2特別図柄変動回数（残特図2変動回数）が表示されるように構成している。

【3661】

10

このように構成することで、時短状態が設定された場合に実行され易くなる第2特別図柄変動の実行回数に対応した残時短回数を遊技者に報知することができるため、時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄変動の回数を遊技者に分かり易く理解させることができる。また、上述した通り、時短種別として「第1時短（第1時短状態）」が設定される場合よりも、「第2時短（第2時短状態）」が設定される場合の方が、特図2カウンタ203Abの値に基づいて成立する時短終了条件が成立し難くなるように構成している。つまり、第1時短状態よりも第2時短状態の方が、第2特別図柄抽選をより多く実行させることが可能な時短状態となる。よって、第1時短状態よりも第2時短状態の方が遊技者に有利な時短状態となる。次に、図1203(b)を参照して、小当たり種別選択テーブル202Ffの内容について説明をする。図1203(b)は、小当たり種別選択テーブル202Ffに規定されている内容を示した図である。この小当たり種別選択テーブル202Ffは、上述した第40制御例の小当たり種別選択テーブル202Af（図1118(a)参照）に対して、小当たり当選時の遊技状態と、取得した小当たり種別カウンタC5の値とに対応させて異なる小当たり種別が選択されるように各小当たり種別が規定されている点で相違している。なお、本第44制御例では、上述した第40制御例と同様に、第2特別図柄抽選でのみ小当たり当選し得るように構成しているため、特別図柄種別「特図2（第2特別図柄）」に対してのみ小当たり種別が規定されている。

20

30

【3662】

具体的には、小当たり当選した時点における遊技状態が「通常（通常状態）」である場合には、取得した小当たり種別カウンタC5の値が「0～29」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりA47」が、「30～79」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりB47」が、「80～99」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりC47」が、それぞれ規定されている。また、小当たり当選した時点における遊技状態が「第1時短（第1時短状態）」である場合には、取得した小当たり種別カウンタC5の値が「0～49」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりA47」が、「50～99」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりB47」が規定されている。最後に、小当たり当選した時点における遊技状態が「第2時短（第2時短状態）」である場合には、取得した小当たり種別カウンタC5の値が「0～49」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりA47」が、「50～99」の範囲に対して、小当たり種別「小当たりC47」が、それぞれ規定されている。ここで、各小当たり種別について説明をする。本第44制御例では、何れの小当たり種別（小当たりA47、小当たりB47、小当たりC47）が設定された場合であっても、V入賞装置650が開放動作される小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Vゲート）へと容易に入球させることができるように構成している。つまり、本第44制御例では、小当たり当選した場合に略大当たり遊技の実行権利を獲得できるように構成している。このように構成することで、小当たり当選したにも関わらず大

40

50

当たり遊技の実行権利を獲得できず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【 3 6 6 3 】

そして、各小当たり種別に対して異なる大当たり種別が対応づけられており、設定された小当たり種別によって、実行される大当たり遊技の内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。具体的には。小当たり A 4 7 の小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利を獲得した場合には大当たり種別として「大当たり A 4 7」が設定され、小当たり B 4 7 の小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利を獲得した場合には大当たり種別として「大当たり B 4 7」が設定され、小当たり C 4 7 の小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利を獲得した場合には大当たり種別として「大当たり C 4 7」が設定される。各大当たり種別の内容については、図 1 2 0 1 ( c ) を参照して上述したため、その説明を省略するが、「大当たり C 4 7」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで「大当たり B 4 7」が有利な大当たり種別となり、「大当たり A 4 7」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。上述した通り、第 2 時短状態中に小当たり当選した場合は、1 / 2 の割合で「小当たり C 4 7」が設定され、通常状態中に小当たり当選した場合は、1 / 5 の割合で「小当たり C 4 7」が設定され、第 1 時短状態中に小当たり当選した場合には、「小当たり C 4 7」が設定されないように構成している。よって、小当たり当選した時点における遊技状態としては、第 2 時短状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、通常状態が有利な遊技状態となり、第 1 時短状態が最も不利な遊技状態となる。本第 4 4 制御例では、第 2 特別図柄抽選でのみ小当たり当選し得るように構成していることから、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される第 1 時短状態中に第 2 特別図柄抽選がまず実行される。そして、第 1 時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定される大当たり種別が設定されるため、第 1 時短状態をループさせる右打ち遊技が実行されることになる。

10

20

【 3 6 6 4 】

一方、第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で当り当選すること無く、通常状態に移行すると、獲得済みの特図 2 保留を用いた第 2 特別図柄抽選が実行される。この通常状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、1 / 5 の確率で、小当たり C 4 7 が設定されることになる。つまり、第 1 時短状態が設定された場合には、早期に（第 1 時短状態中に）小当たり当選する場合よりも、残特図 2 保留で小当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な小当たりとなり易くなるように構成している。このように構成することで、第 1 時短状態が設定された場合において、いち早く小当たり当選することで安心した遊技が実行されることを所望する遊技と、早期に小当たり当選することを所望すること無く、第 1 時短状態が設定されたことに基づいて実行され得る第 2 特別図柄抽選の残回数が少ない状態（通常状態中における残特図 2 保留を用いた第 2 特別図柄抽選が実行されている状態）で小当たり当選することを所望する遊技と、を行わせることができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。さらに、一度、第 2 時短状態が設定されると、第 1 時短状態よりも成立し難い時短終了条件が設定され、第 1 時短状態が設定された場合よりも多くの第 2 特別図柄抽選を実行させることができるように構成しており、第 2 時短状態中に小当たり当選した場合には、1 / 2 の確率で小当たり C 4 7 が設定されるように構成している。つまり、第 2 時短状態が設定された場合には、他の遊技状態が設定されている場合よりも高確率で第 2 時短状態が繰り返し設定され易くなるように構成している。このように構成することで、第 1 時短状態よりも第 2 時短状態の方が、遊技者により有利な遊技状態とすることができるため、第 2 時短状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

30

40

【 3 6 6 5 】

なお、本第 4 4 制御例では、第 2 特別図柄抽選が実行され易い時短状態が設定された場合において、前半期間で（時短状態中に）小当たり当選するよりも、後半期間（通常状態中における残特図 2 保留消化期間）で小当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な特典が

50

付与されるように構成しているが、これに限ること無く、第2特別図柄抽選が実行され易い時短状態が設定された場合において、前半期間で（時短状態中に）小当たり当選する方が、後半期間（通常状態における残特図2保留消化期間）で小当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な特典が付与されるように構成しても良い。このように構成することで、第2特別図柄抽選を実行可能な残回数が多く残っている状況、即ち、今回実行される第2特別図柄抽選の結果を深く考えることの無いタイミングであって、遊技者が遊技に集中し難いタイミングにおいて小当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるため、時短状態が設定された直後から遊技者に対して第2特別図柄抽選の結果に興味を持たせることができる。次に、図1204を参照して、時短種別選択テーブル202Fhの内容について説明をする。図1204は、時短種別選択テーブル202Fhに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短種別選択テーブル202Fhは、上述した第40制御例における時短種別選択テーブル202Ah（図1118（b）参照）に対して、各遊技状態に対して規定されている時短図柄種別を異ならせている点で相違している。具体的には、遊技状態として、通常状態、第2時短状態が設定されている場合には第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の全範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄B47」が規定されており、遊技状態として、第1時短状態が設定されている場合には第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の全範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄A47」が規定されている。つまり、通常状態、或いは、第2時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、必ず時短図柄B47が設定され、第1時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、必ず時短図柄A47が設定されるように構成している。

#### 【3666】

ここで、各時短図柄種別が設定された場合に付与される時短状態の内容については、図1203（a）を参照して上述したため、詳細な説明は省略するが、時短図柄A47が設定された場合には、時短回数4回の第1時短状態が設定され、時短図柄B47が設定された場合には、時短回数10回の第2時短状態が設定されるように構成している。本第44制御例では、上述した通り、第2時短状態の方が、第1時短状態よりも遊技者に有利な時短状態となるように構成しているため、第2特別図柄抽選で時短図柄当選する場合の遊技状態の有利度合いとしては、通常状態、第2時短状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、第1時短状態が遊技者に最も不利な遊技状態となる。なお、本第44制御例では、図1204に示した通り、通常状態にて時短図柄当選した場合と、第2時短状態で時短図柄当選した場合とで、何れも必ず第2時短状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、何れの遊技状態においても第1時短状態と、第2時短状態とを設定可能に構成し、その選択割合を遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、第2特別図柄抽選が実行される回数が少ない通常状態で時短図柄当選した場合の方が、第2時短状態で時短図柄当選した場合よりも第2時短状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、限られた短期間で時短図柄当選したことによる付加価値を遊技者に提供することができる。一方、通常状態で時短図柄当選した場合よりも、第2時短状態で時短図柄当選した場合の方が、第2時短状態が設定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、第2時短状態が繰り返し設定され易くすることができるため、遊技者に対して第2時短状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【3667】

< 第44制御例における音声ランプ制御装置の電氣的構成について >

次に、本第44制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113の電氣的構成について説明をする。本第44制御例では、上述した第40制御例に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を一部変更している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の内容については説明を省略する。まず、図1205を参照して、本第44制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図1205は、音声ランプ制御装



置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 1 2 0 5 に示した通り、本第 4 4 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 4 0 制御例における R A M 2 2 3 ( 図 1 1 1 9 ( b ) 参照 ) に対して、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a と、残時短回数カウンタ 2 2 3 F b と、を追加している点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a は、ファイナルカウントダウン演出が実行されていることを示すためのカウンタであって、ファイナルカウントダウン演出の実行契機が成立した場合 ( 大当たり遊技終了後に第 1 時短状態が設定される場合 ) に、ファイナルカウントダウン演出中に実行される第 2 特別図柄抽選回数 ( 8 回 ) に対応する値「 9 」がセットされる ( 図 1 2 0 6 の S 3 4 1 0 F 参照 ) 。そして、ファイナルカウントダウン演出中ににおいて新たな変動演出を設定するための処理が実行される毎に値が「 1 」減算される ( 図 1 2 0 8 の S 4 4 0 3 F 参照 ) 。このファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が「 1 」以上である場合 ( 「 0 」よりも大きい場合 ) は、ファイナルカウントダウン演出が実行されている期間となる。そして、第 2 特別図柄変動に対応する変動演出を設定する各種タイミングにおいて、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が 0 よりも大きいかを判別され、その判別結果に基づいた変動演出の演出態様が決定される。

10

#### 【 3 6 6 8 】

本第 4 4 制御例では、ファイナルカウントダウン演出が実行されている期間中において、遊技状態として第 1 時短状態、第 2 時短状態、通常状態の何れも設定され得るように構成しており、各遊技状態中に実行される変動演出の演出態様を、ファイナルカウントダウン演出の有無に応じて異ならせて決定するように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に関わらず、ファイナルカウントダウン演出が実行される期間中に一体感のある変動演出 ( バトル演出 ) を実行することが可能となる。残時短回数カウンタ 2 2 3 F b は、現在設定されている時短状態の残時短回数 ( 時短終了条件が成立するまでに実行可能な第 2 特別図柄抽選回数 ) を示すためのカウンタであって、時短状態が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合に実行される状態コマンド処理 ( 図 1 2 0 6 の S 3 2 3 1 F 参照 ) において、今回設定された時短状態の種別に応じた残時短回数の値がセットされる ( 図 1 2 0 6 の S 3 4 0 9 F 、及び、図 1 2 0 7 の S 3 5 0 3 F 参照 ) 。そして、時短状態中に第 2 特別図柄変動が実行される毎に値が「 1 」減算される ( 図 1 2 0 8 の S 4 4 0 6 F 参照 ) 。

20

30

#### 【 3 6 6 9 】

< 第 4 4 制御例における音声ランプ制御装置にて実行される制御処理について >

次に、図 1 2 0 6 から図 1 2 1 1 を参照して、本第 4 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理内容について説明をする。本第 4 4 制御例では、上述した第 4 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理に対して、状態コマンドを受信した場合に実行される制御処理の内容と、特別図柄変動に対応させて変動演出を設定するための制御処理の内容と、を変更した点で相違している。より具体的には、状態コマンド処理 ( 図 1 1 3 0 の S 3 2 3 1 B 参照 ) に代えて、状態コマンド処理 ( 図 1 2 0 6 の S 3 2 3 1 F ) を、変動演出設定処理 ( 図 1 1 3 2 の S 4 3 0 4 B 参照 ) に代えて、変動演出設定処理 ( 図 1 2 0 8 の S 4 3 0 4 F ) をそれぞれ実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、状態コマンド処理 ( S 3 2 3 1 F ) の制御処理の内容について、図 1 2 0 6 を参照して説明する。図 1 2 0 6 は、状態コマンド処理 ( S 3 2 3 1 F ) の処理内容を示すためのフローチャートである。この状態コマンド処理 ( S 3 2 3 1 F ) は、上述した状態コマンド処理 ( 図 1 1 3 0 の S 3 2 3 2 B 参照 ) と同様に、主制御装置 1 1 0 から状態コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、受信した状態コマンドに含まれる内容に応じた処理が実行される。

40

#### 【 3 6 7 0 】

具体的には、状態コマンド処理 ( S 3 2 3 1 F ) が実行されると、まず、受信した状態コマンドに含まれる情報を解析し、現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納工

50



リア 2 2 3 g に格納する ( S 3 4 0 1 )。その後、今回受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し ( S 3 4 0 2 )、通常状態へと移行したと判別した場合、即ち、今回受信した状態コマンドの中に通常状態に対応する情報が含まれていると判別した場合は ( S 3 4 0 2 : Y e s )、次に、時短情報更新エリア 2 2 3 h に記憶されている情報をクリアし ( S 3 4 2 1 A )、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて、特図 2 保留を獲得している状態であるかを判別し ( S 3 4 0 1 F )、特図 2 保留があると判別した場合は ( S 3 4 0 1 F : Y e s )、通常状態に移行した後も第 2 特別図柄抽選を実行可能であるため、そのまま本処理を終了する。一方、 S 3 4 0 1 F の処理において、特図 2 保留が無いと判別した場合、即ち、第 2 特別図柄抽選の実行契機となる第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させないまま通常状態が設定された場合は ( S 3 4 0 1 F : N o )、事前に設定された回数のバトル演出を実行させること無くファイナルカウントダウン演出を終了させるための処理として、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値を 0 にクリアし ( S 3 4 0 2 F )、ファイナルカウントダウン演出の終了を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 0 3 F )、残時短回数カウンタ 2 2 3 F b の値を 0 にクリアし ( S 3 4 0 4 F )、通常モード用の背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し ( S 3 4 0 5 F )、本処理を終了する。

10

### 【 3 6 7 1 】

また、 S 3 4 0 2 の処理において、通常状態へ移行しないと判別した場合は ( S 3 4 0 2 : N o )、次に、第 1 時短状態へ移行したかを判別し ( S 3 4 0 6 F )、移行したと判別した場合は ( S 3 4 0 6 F : Y e s )、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納し ( S 3 4 0 7 F )、ファイナルカウントダウン演出用の背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し ( S 3 4 0 8 F )、残時短回数カウンタ 2 2 3 F b の値に 4 をセットし ( S 3 4 0 9 F )、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値に 9 をセットし ( S 3 4 1 0 F )、本処理を終了する。 S 3 4 0 6 の処理において、第 1 時短状態へ移行しないと判別した場合は ( S 3 4 0 6 F : N o )、第 2 時短状態へ移行したかを判別し ( S 3 4 1 1 F )、第 2 時短状態へ移行したと判別した場合は ( S 3 4 1 1 F : Y e s )、第 2 時短状態移行処理 ( S 3 4 1 2 F ) を実行し、本処理を終了する。また、 S 3 4 1 1 F の処理において、第 2 時短状態へ移行していないと判別した場合は ( S 3 4 1 1 F : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 1 2 0 7 を参照して、状態コマンド処理 ( 図 1 2 0 6 の S 3 2 3 1 F 参照 ) にて実行される第 2 時短状態移行処理 ( S 3 4 1 2 F ) の処理内容について説明をする。図 1 2 0 7 は、第 2 時短状態移行処理 ( S 3 4 1 2 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 時短状態移行処理 ( S 3 4 1 2 F ) では、第 2 時短状態へと移行した時点において実行中の演出内容 ( ファイナルカウントダウン演出の有無 ) に応じて、残時短回数を表示するか否かを決定する処理が実行される。第 2 時短状態移行処理 ( S 3 4 1 2 F ) が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア 2 2 3 g から現在の遊技状態を読み出し ( S 3 5 0 1 F )、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納し ( S 3 5 0 2 F )、受信した時短情報に対応する値を残時短回数カウンタ 2 2 3 F b の値にセットする ( S 3 5 0 3 F )。

20

30

### 【 3 6 7 2 】

そして、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が 0 よりも大きいのか、即ち、ファイナルカウントダウン演出の実行中であるかを判別し ( S 3 5 0 4 F )、実行中であると判別した場合は ( S 3 5 0 4 F : Y e s )、残時短回数を表示しないため、そのまま本処理を終了する。一方、 S 3 5 0 4 F の処理において、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が 0 よりも大きく無い ( 0 である ) と判別した場合は、即ち、現在がファイナルカウントダウン演出を実行していない状態であると判別した場合は ( S 3 5 0 4 F : N o )、残時短回数カウンタ 2 2 3 F b の値に応じた上乗せ演出の演出態様を決定し ( S 3 5 0 5 F )、本処理を終了する。次に、図 1 2 0 8 を参照して、変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 F ) の処理内容について説明をする。図 1 2 0 8 は、変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 F ) では、

40

50

特別図柄変動が開始されるタイミングにて各種カウンタの値を更新する処理と、設定されている遊技状態に応じた変動演出の演出態様を決定するための処理と、が実行される。具体的には、変動演出設定処理（S 4 3 0 4 F）が実行されると、まず、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が 0 よりも大きいかを判別し（S 4 4 0 1 F）、大きいと判別した場合は（S 4 4 0 1 F : Y e s）、次に、今回の特別図柄変動が特図 2 変動であるかを判別する（S 4 4 0 2 F）。S 4 4 0 2 F の処理において、特図 2 変動であると判別した場合には（S 4 4 0 2 F : Y e s）、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値を 1 減算し（S 4 4 0 3 F）、S 4 4 0 4 F の処理へ移行する。一方、S 4 4 0 1 F の処理において、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が 0 よりも大きく無いと判別した場合（S 4 4 0 1 F : N o）、或いは、S 4 4 0 2 F の処理において、特図 2 変動では無いと判別した場合は（S 4 4 0 2 F : N o）、そのまま S 4 4 0 4 F の処理へ移行する。

### 【 3 6 7 3 】

S 4 4 0 4 F の処理では、残時短回数カウンタ 2 2 3 F b の値が 1 よりも大きいかを判別し（S 4 4 0 4 F）、大きいと判別した場合は（S 4 4 0 4 F : Y e s）、今回の特別図柄変動が特図 2 変動であるかを判別する（S 4 4 0 5 F）。S 4 4 0 5 F の処理において、特図 2 変動であると判別した場合には（S 4 4 0 5 F : Y e s）、残時短回数カウンタ 2 2 3 F b の値を 1 減算し（S 4 4 0 6 F）、S 4 4 0 7 F の処理へ移行する。一方、S 4 4 0 4 F の処理において、残時短回数カウンタ 2 2 3 F b の値が 1 よりも大きく無いと判別した場合は（S 4 4 0 4 F : N o）、或いは、S 4 4 0 5 F の処理において、特図 2 変動では無いと判別した場合は（S 4 4 0 5 F : N o）、そのまま S 4 4 0 7 F の処理へ移行する。S 4 4 0 7 F の処理では、従遊技状態格納エリア 2 2 3 g から現在の遊技状態を読み出し（S 4 4 0 7 F）、遊技状態が第 1 時短状態であるかを判別し（S 4 4 0 8 F）、第 1 時短状態であると判別した場合は（S 4 4 0 8 F : Y e s）、次に、今回の特別図柄変動が時短図柄当選しているかを判別し（S 4 4 0 9 F）、時短図柄当選していると判別した場合は（S 4 4 0 9 F : Y e s）、時短図柄当選時演出設定処理を実行し（S 4 4 1 0 F）、本処理を終了する。一方、S 4 4 0 9 F の処理において、時短図柄当選していないと判別した場合は（S 4 4 0 9 F : N o）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（S 4 4 1 1 F）、本処理を終了する。また、S 4 4 0 8 F の処理において、第 1 時短状態では無いと判別した場合は（S 4 4 0 8 F : N o）、次いで、遊技状態が第 2 時短状態であるかを判別し（S 4 4 1 2 F）、第 2 時短状態であると判別した場合は（S 4 4 1 2 F : Y e s）、第 2 時短状態演出設定処理を実行し（S 4 4 1 3 F）、本処理を終了する。一方、S 4 4 1 2 F の処理において、第 2 時短状態では無い（通常状態である）と判別した場合は（S 4 4 1 2 F : N o）、通常状態演出設定処理を実行し（S 4 4 1 4 F）、本処理を終了する。

### 【 3 6 7 4 】

次に、図 1 2 0 9 を参照して、時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 1 0 F）の処理内容について説明をする。図 1 2 0 9 は、時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 1 0 F）の処理内容を示したフローチャートである。この時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 1 0 F）は、第 1 時短状態が設定されている状態で時短図柄当選した場合における特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、時短図柄当選時演出設定処理（S 4 4 1 0 F）が実行されると、今回当選した時短種別（時短図柄種別）を読み出し（S 4 5 0 1 F）、読み出した時短種別が時短 A（時短図柄 A）であるかを判別する（S 4 5 0 2 F）。S 4 5 0 2 F の処理において、時短 A であると判別した場合は（S 4 5 0 2 F : Y e s）、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値に 9 をセットし（S 4 5 0 3 F）、ファイナルカウントダウン演出の残回数が 9 に増加する演出態様を決定し（S 4 5 0 4 F）、本処理を終了する。一方、S 4 5 0 2 F の処理において、時短 A では無いと判別した場合は（S 4 5 0 2 F : N o）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（S 4 5 0 5 F）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短 A（第 1 時短状態が設定される時短図柄種別）の時短図柄に当選した場合には、ファイナルカ

ウントダウン演出の残回数が増加する演出を実行するように構成している。このように構成することで、ファイナルカウントダウン演出中における第1時短状態の最終変動期間を、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が5のタイミングに固定することができる。次に、図1210を参照して、第2時短状態演出設定処理(S4413F)の処理内容について説明をする。図1210は、第2時短状態演出設定処理(S4413F)の処理内容を示したフローチャートである。この第2時短状態演出設定処理(S4413F)では、第2時短状態中に実行される特別図柄変動(第2特別図柄変動)に対応する変動演出の演出態様を、実行中の演出内容に応じて異ならせて決定する処理が実行される。

### 【3675】

具体的には、第2時短状態演出設定処理(S4413F)が実行されると、まず、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が0よりも大きいか、即ち、現在がファイナルカウントダウン演出中であるかを判別し(S4601F)、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が0よりも大きいと判別した場合は(S4601F:Yes)、次いで、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が0であるかを判別する(S4602F)。つまり、S4602Fの処理では、当該変動がファイナルカウントダウン演出の最終変動であるかを判別する。S4602Fの処理において、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が0であると判別した場合は(S4602F:Yes)、残時短回数カウンタ223Fbの値を読み出し(S4603F)、読み出した残時短回数カウンタ223Fbの値が1よりも大きいかを判別する(S4604F)。S4604Fの処理において、1よりも大きく無い、即ち、当該変動にて時短状態が終了すると判別した場合は(S4604F:No)、ファイナルカウントダウン演出の終了タイミングと、時短状態の終了タイミングとが一致する場合であるため、ファイナルカウントダウン演出の終了後も時短状態(第2時短状態)が継続していることを示すための上乗せ演出の演出態様を決定すること無く、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し(S4606F)、本処理を終了する。一方、S4604Fの処理において、残時短回数カウンタ223Fbの値が1よりも大きいと判別した場合は(S4604F:Yes)、ファイナルカウントダウン演出が終了した時点で第2時短状態が継続する状態であるため、その差分(ファイナルカウントダウン演出終了時点における第2時短状態の残時短回数を示す値)に対応する値を初期値とした上乗せ演出の演出態様を後半演出として決定し(S4605F)、上述したS4606Fの処理を実行し、本処理を終了する。

### 【3676】

また、S4601Fの処理において、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が0よりも大きくない、即ち、現在がファイナルカウントダウン演出中では無いと判別した場合は(S4601F:No)、次に、今回の特別図柄変動が時短当選しているかを判別し(S4607F)、時短図柄当選していないと判別した場合は(S4607F:No)、S4606Fの処理を実行し、本処理を終了する。S4607Fの処理において時短当選していると判別した場合は(S4607:Yes)、残時短回数の上乗せを示唆するための演出態様を決定し(S4608F)、本処理を終了する。次に、図1211を参照して、通常状態演出設定処理(S4414F)の処理内容について説明をする。図1211は、通常状態演出設定処理(S4414F)の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理(S4414F)では、通常状態中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を、実行中の演出内容に応じて異ならせて決定する処理が実行される。具体的には、通常状態演出設定処理(S4414F)が実行されると、まず、今回の特別図柄変動が特図2変動であるかを判別し(S4701F)、特図2変動では無い(特図1変動である)と判別した場合は(S4701F:No)、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し(S4706F)、本処理を終了する。一方、S4701Fの処理において、特図2変動であると判別した場合は(S4701F:Yes)、次に、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が0よりも大きいか、即ち、時短状態中に獲得した特図2残保留を用いた通常状態における特図2変動であるかを判別し(S4702F)、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が0よ

りも大きいと判別した場合は ( S 4 7 0 2 F : Y e s )、次に、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が 1 であるか、即ち、ファイナルカウントダウン演出の最終変動であるかを判別し ( S 4 7 0 3 F )、1 であると判別した場合は ( S 4 7 0 3 F : Y e s )、ファイナルカウントダウン演出の終了を示すための演出態様を後半演出として決定し ( S 4 7 0 4 F )、S 4 7 0 6 F の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 3 6 7 7 】

また、S 4 7 0 2 F の処理において、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が 0 よりも大きく無いと判別した場合は ( S 4 7 0 2 F : N o )、ファイナルカウントダウン演出が実行されていない状態であって、且つ、第 2 特別図柄変動が実行された場合であるため、警告画像を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 7 0 5 F )、S 4 7 0 6 F の処理へ移行する。つまり、本第 4 4 制御例では、通常状態中に右打ち遊技を行ったとしても、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが出来ないように構成しており、ファイナルカウントダウン演出中以外の通常状態において特図 2 変動が実行される場合は、遊技者が不正に遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球した場合、或いは、電動役物 6 4 0 a が故障し、常に開放状態となっている場合が考えられる。このような状況を放置したまま遊技を継続させてしまうと、遊技者に過剰に特典を付与してしまうことになるため、警告画像を表示するようにすることで、ホール店員に異常事態が発生していることを把握させやすくしている。なお、詳細な説明は省略するが、S 4 7 0 5 F の処理が実行された場合には、合わせて、異常報知を音声でも出力するように構成している。これにより、ホール店員に異常事態が発生していることをより把握させ易くすることができる。

#### 【 3 6 7 8 】

< 第 4 4 制御例の第 1 変形例について >

次に、図 1 2 1 2 から図 1 2 1 7 を参照して上述した第 4 4 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 4 4 制御例では、ファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出 1 回の演出期間が、対象となる特別図柄抽選の結果に関わらず 1 0 秒間になるように構成していた。そして、当たり当選 ( 大当たり当選、小当たり当選 ) 以外の抽選結果 ( 時短図柄当選、外れ ) である場合には、バトル演出の演出結果として味方キャラ 8 0 1 F が倒される敗北演出が実行されることで、時短図柄当選したか否かを遊技者に分かり難くするように構成することで、ファイナルカウントダウン演出が終了するタイミング、即ち、大当たり遊技終了後に設定された第 1 時短状態によって実行させることが可能となる回数分 ( 8 回分 )、第 2 特別図柄抽選が実行されたタイミングにおいて、時短状態が継続する ( 途中で時短図柄当選していた ) ことを期待させながら遊技者に遊技を行わせることで、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。これに対して、本第 1 変形例では、特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成し、選択された変動パターンに応じて異なる演出態様でバトル演出を実行可能に構成している。このように構成することで、バトル演出の演出態様を把握することにより、時短図柄当選の有無を遊技者に予測させるという楽しさを提供することができる。

#### 【 3 6 7 9 】

加えて、第 2 特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、当たり当選している場合や、時短図柄当選している場合の方が、変動時間が 1 0 秒の通常変動パターンよりも長いロング変動パターン ( 変動時間 2 0 秒 ) が選択され易く構成しており、ロング変動パターン専用の演出態様でバトル演出 ( 必殺技を繰り出すバトル演出 ) を実行可能に構成しているため、ファイナルカウントダウン演出中に必殺技を繰り出すバトル演出が実行された場合において、遊技者に対して、当たり当選を期待させながら興味深く演出を見させることができる。また、必殺技を繰り出すバトル演出にて味方キャラ 8 0 1 F が倒されたとしても、時短図柄当選していることに期待をさせることができるため、ファイナルカウントダウン演出が終了するまで遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。さらに、本第 1 変形例では、第 2 特別図柄の保留記憶 ( 特図 2 保留 ) を先読みし、先読み結果に基づいて複数の第 2 特別図柄変動が実行される期間が 1 のバトル演出の実行期間となるように構成している。つまり、連続する複数の第 2 特別図柄抽選の結果を 1 のバトル演出 (

コンビバトル演出)の演出結果によって報知可能に構成している。このように構成することで、味方キャラ801Fが倒されるバトル演出の実行回数を減らすことができるため、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、獲得済みの特図2保留を用いた先読み結果が外れである場合よりも、当たり当選、時短図柄当選である場合の方が、コンビバトル演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、コンビバトル演出が実行された時点で当たり当選や時短図柄当選することを期待しながら遊技者にバトル演出を楽しませることができる。また、本第1変形例では、ファイナルカウントダウン演出中の遊技状態として特定の遊技状態(例えば、第2時短状態)が設定されている場合に実行される第2特別図柄抽選で、特定の時短図柄種別(例えば、時短図柄B47)が設定される時短図柄に当選した場合に、バトル演出の背景画像を特殊背景画像(例えば、天国背景)へと切り替える背景チェンジ演出を実行可能に構成している。

10

#### 【3680】

この場合、バトル演出の演出内容は、通常のバトル演出と同様(味方キャラ801Fが倒される敗北演出)となるが、背景チェンジ演出が実行されるため、遊技者に対して時短図柄当選したことを把握させ易くすることができる。以上、説明をした通り、本第44制御例の第1変形例では、上述した第44制御例におけるパチンコ機10に対して、ファイナルカウントダウン演出中に実行される各バトル演出の演出結果を変更すること無く、各バトル演出の演出内容として様々なバリエーションを追加するように構成した点で相違しており、遊技者に対して、バトル演出が実行される様々なタイミングで対応する第2特別図柄抽選の結果を予測させる楽しさを提供可能に構成している。なお、上述した内容に関連する構成以外は、上述した第44制御例におけるパチンコ機10と同一であるため、その説明を省略する。

20

#### 【3681】

<第44制御例の第1変形例における演出内容について>

次に、図1212、及び図1213を参照して、本第1変形例のパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、上述した第44制御例におけるパチンコ機10とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。図1212(a)は、ファイナルカウントダウン演出中に実行される第2特別図柄抽選の変動パターンとして20秒のロング変動が設定された場合に表示されるロングバトル演出の表示画面の一例を示した図であり、図1212(b)は、ファイナルカウントダウン演出中にコンビバトル演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図1213は、ファイナルカウントダウン演出中に背景チェンジ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。まず、図1212(a)を参照して、ロングバトル演出の演出内容について説明をする。このロングバトル演出は、対応する第2特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が20秒のロング変動パターンが選択された場合に実行されるバトル演出である。図1212(a)では、ファイナルカウントダウン演出が実行されてから6回目の第2特別図柄変動が実行されており、通常状態中に時短図柄当選したロング変動期間中の表示画面を示している。図1212(a)に示した通り、主表示領域Dmの中央付近では、6回目の第2特別図柄抽選に対応する味方キャラ801F6が敵キャラE1と対峙するバトル演出が開始される。このバトル演出(ロングバトル演出)と、通常のバトル演出と、では、バトル演出が開始されてから2秒が経過するまでは同一の演出態様で演出が実行されるように構成しており、2秒経過後に実行される味方キャラ801F6が攻撃を仕掛ける演出として、必殺技を繰り出すアクションが実行され、副表示領域Dsには「必殺技発動!!倒せなくてもチャンス!」の文字が表示される。

30

40

#### 【3682】

その後、必殺技が敵に炸裂する第1演出、又は敵が回避する第2演出の何れかが実行され、第1演出が実行された場合には、そのまま敵が倒れる第3演出、又は、敵が倒れず反撃される第4演出が実行される。一方、第2演出が実行された場合には、カウンターで敵キャラE1が味方キャラ801F6を攻撃する第5演出が実行される。図1212(a)では、1~5回目の第2特別図柄抽選の結果が全て外れであって、通常状態へ移行してか

50

ら 2 回目の第 2 特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づくロングバトル演出が実行されているため、敵が倒れる演出（第 3 演出）が実行されること無く、第 1 演出が実行された後に第 4 演出が実行され、味方キャラ 8 0 1 F 6 が倒される敗北演出が実行される。詳細は後述するが、通常状態へと移行してから 2 回目の第 2 特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとしてロング変動パターンが選択される割合は、特別図柄抽選の結果が外れである場合の約 2 %（4 / 1 9 9）となり、時短図柄当選している場合では約 9 0 %（1 8 9 / 1 9 9）となるように構成している。また、第 2 特別図柄抽選の結果が外れとなる確率は、上述した第 4 4 制御例と同一で約 8 5 %（8 5 1 / 1 0 0 0）であり、時短図柄当選となる確率は、2 %（2 0 / 1 0 0 0）である。つまり、ロングバトル演出にて敗北演出が実行された場合には、対応する第 2 特別図柄抽選の結果が外れである確率よりも、時短図柄当選である確率の方が高くなる。よって、敵に倒される演出結果となるバトル演出が実行された場合であっても、時短図柄当選したことを期待しながらファイナルカウントダウン演出が終了するまで遊技者の遊技意欲を低下させることなく遊技を行わせることができる。なお、時短状態が継続している状態でファイナルカウントダウン演出が終了した場合には、上述した第 4 4 制御例と同様に、上乗せ演出が実行される。

### 【 3 6 8 3 】

また、詳細な説明は省略しているが、本第 1 変形例では敗北演出となるロングバトル演出中の演出内容として、上述した複数の演出パターン（第 2 演出から第 5 演出が実行される第 1 演出パターン、第 1 演出から第 4 演出が実行される第 2 演出パターン）を設定可能に構成しており、対応する第 2 特別図柄抽選の結果に応じて、各演出パターンの選択割合を異ならせている。具体的には、抽選結果が外れであるロング変動パターンの方が、抽選結果が時短図柄当選であるロング変動パターンよりも第 1 演出パターンが設定され易く、第 2 演出パターンが設定され難くなるように構成している。このように構成することで、第 2 演出パターンの敗北演出が実行された場合に、第 1 演出パターンの敗北演出が実行された場合よりも、時短図柄当選を期待することができるため、遊技者に対して、ロングバトル演出の実行有無、及び、演出結果だけでなく、演出過程（演出パターン）についても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。次に、図 1 2 1 2（b）を参照して、コンビバトル演出の演出内容について説明をする。このコンビバトル演出は、連続する複数の第 2 特別図柄変動の変動時間を用いて実行されるバトル演出であって、対象となる複数の第 2 特別図柄抽選の結果が 1 のバトル演出の演出結果として報知される。具体的には、新たな第 2 特別図柄変動に対応するバトル演出の演出態様を設定する際（変動演出の演出態様を決定する際）に、獲得済みの特図 2 保留の中に当たり当選、或いは、時短図柄当選に対応する入賞情報が含まれているかを判別し、その判別結果に基づいてコンビバトル演出の演出態様を設定する処理が実行される。図 1 2 1 2（b）では、次変動に対応する特図 2 保留（特図 2 保留アイコン h r 5）に対応する入賞情報に時短図柄 A が設定される時短図柄当選を示す情報が含まれていることに基づいて、当該変動（1 0 秒変動）と、次変動（1 0 秒変動）の第 2 特別図柄変動期間（合計 2 0 秒）を用いたコンビバトル演出が実行されている表示画面を示している。

### 【 3 6 8 4 】

図 1 2 1 2（b）に示した通り、コンビバトル演出が実行されると、対象となる第 2 特別図柄変動に対応するストックアイコン m s 6、m s 7 に対応した味方キャラ 8 0 1 F 6、味方キャラ 8 0 1 F 7 がコンビを組んで敵キャラ E 1 を攻撃する演出が実行され、副表示領域 D s には、コンビバトル演出が遊技者に有利な第 2 特別図柄抽選が実行されている（実行される）ことを示すための表示態様として「コンビで攻撃！！大チャンス！！」の文字が表示されている。より具体的にコンビバトル演出の演出内容を説明すると、コンビバトル演出の演出期間の前半期間（6 回目の第 2 特別図柄変動期間）中は、主表示領域 D m の上方に「残り 3 回」の文字が表示され、味方キャラ 8 0 1 F 6 が敵キャラ E 1 に攻撃を仕掛ける。そして、後半期間（7 回目の第 2 特別図柄変動期間）に到達すると、表示領域 D m の上方に「残り 2 回」の文字が表示され、味方キャラ 8 0 1 F 7 が敵キャラ E 1 に追撃を仕掛ける演出が実行される。つまり、敵キャラ E 1 の反撃を受けること無く、味方

キャラ 8 0 1 F が複数回連続して攻撃を行う演出が実行される。このような演出を実行することにより、見た目上も敵キャラ E 1 を倒しやすい演出が実行されるため、コンビバトル演出が遊技者に有利な演出であることを理解させ易くすることができる。詳細な説明は省略するが、コンビバトル演出にてコンビを組む味方キャラ 8 0 1 F の種別は、コンビバトル演出の対象となる第 2 特別図柄抽選の結果（先読み結果）に基づいて決定されるように構成しており、コンビバトル演出の対象となる第 2 特別図柄抽選の結果（先読み結果）が遊技者に有利な結果である場合に決定され易い種別の組合せと、決定され難い種別の組合せと、を少なくとも決定可能に構成している。このように構成することで、このコンビバトル演出が実行されて複数の味方キャラ 8 0 1 F が表示された時点で、今回のコンビバトル演出の演出結果や、コンビバトル演出の対象となる第 2 特別図柄抽選の結果（先読み結果）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

10

### 【 3 6 8 5 】

さらに、図示は省略するが、最大で 3 体の味方キャラ 8 0 1 F が共闘するトリオバトル演出も実行可能であり、トリオバトル演出が実行された場合には、コンビバトル演出よりも当たり当選の期待度が高くなるように構成している。この場合、バトル演出の開始時点から、味方キャラ 8 0 1 F を 3 体表示されるように構成しても良いし、コンビバトル演出の途中段階で 3 体目の味方キャラ 8 0 1 F が登場するように構成しても良い。以上、説明をした通り、本第 1 変形例では、上述した第 4 4 制御例に対して、固定期間（ 1 0 秒間）のバトル演出では無く、 2 0 秒間を用いたバトル演出として複数の演出（ロングバトル演出、コンビバトル演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、ファイナルカウントダウン演出中に実行される個々のバトル演出の内容に対して、当たり当選の有無だけでは無く、時短図柄当選の有無を予測する楽しみを提供することができるという斬新な演出を提供することができる。なお、本第 1 変形例に用いられる各種バトル演出の演出態様に加え、さらに、以下のバトル演出を実行可能に構成しても良い。例えば、先読み演出として、連続する 2 回の第 2 特別図柄変動が共に 1 0 秒変動である場合に、ロングバトル演出を実行可能に構成しても良いし、変動時間が 2 0 秒のロング変動パターンが選択された場合に、コンビバトル演出を実行可能に構成しても良い。なお、本第 1 変形例で用いた先読み結果を用いて、敵キャラ E 1 の種別や、表示態様を異ならせても良く、例えば、獲得済みの特図 2 保留内に当たり当選や時短図柄当選する入賞情報が含まれている場合には、その入賞情報に基づく第 2 特別図柄抽選が実行されるよりも前の第 2 特別図柄抽選に対応するバトル演出にて、通常とは異なる敵キャラ E 1（例えば、図 1 2 1 2（b））に示した痛がっている表示態様等）を表示するように構成し、その通常とは異なる敵キャラ E 1 の表示態様が複数回のバトル演出にて継続表示されることで、獲得済みの特図 2 保留内に当たり当選や時短図柄当選する入賞情報が含まれている可能性を高めるように構成しても良い。

20

30

### 【 3 6 8 6 】

このように構成することで、敵キャラ E 1 の表示態様として通常とは異なる表示態様が表示された場合において、後に実行される第 2 特別図柄抽選が遊技者に有利となる抽選結果（当たり当選や時短図柄当選）となることを期待させながら継続して遊技に興味を持たせることができる。次に、図 1 2 1 3 を参照して、ファイナルカウントダウン演出中における背景チェンジ演出の内容について説明をする。図 1 2 1 3 は、背景チェンジ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。この背景チェンジ演出は、バトル演出の演出内容を変え、背景画像を切り替えることで、時短図柄当選したことを遊技者に報知可能な演出である。上述した通り、ファイナルカウントダウン演出中に実行されるバトル演出では、対象となる第 2 特別図柄抽選が当り当選しているか否かを示すための演出が実行されるため、時短図柄当選している場合、即ち、当たり当選していない場合には、外れの場合と同一の演出結果（敗北演出）となるように構成している。よって、バトル演出の演出結果からは、時短図柄当選の有無を遊技者が判別し難いという問題があった。しかしながら、バトル演出の演出結果として、時短図柄当選した場合に当たり当選した場合と同一の演出結果（勝利演出）を設定した場合には、勝利演出が実行されたにも関わら

40

50

ず当たり遊技が実行されないことに不快感を与えてしまうという問題があった。さらに、時短図柄当選した場合専用の演出結果を設けた場合には、バトル演出自体が遊技者に分かり難い演出となってしまう演出効果が低下してしまうという問題があった。そこで、本第1変形例では、バトル演出としては、あくまでも当たり当選の有無を遊技者に示すための演出態様を決定可能に構成し、時短図柄当選した場合の少なくとも一部において、背景画像を切り替える背景チェンジ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、バトル演出中に当たり当選の有無と、時短図柄当選の有無とを重複して遊技者に分かり易く報知することができる。

### 【3687】

図1213に示した通り、背景チェンジ演出が実行されると、バトル演出の背景画像として天国を模した背景が表示され、副表示領域Dsには「背景が天国！！ラッキーかも」の文字が表示される。なお、実行中のバトル演出としては敗北演出が実行される。本第1変形例では、時短図柄当選した場合に必ず背景チェンジ演出が実行されるのではなく、時短図柄当選した場合の一部において背景チェンジ演出の実行条件を成立させるように構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出が実行されないバトル演出であっても、時短図柄当選への期待感を損なわせることなく演出を実行させることができる。さらに、本第1変形例では、第2時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄Bが設定される時短図柄に当選した場合、即ち、ファイナルカウントダウン演出の終了タイミングにて多くの（少なくとも10回以上）の残時短回数を残した第2時短状態が継続し得る場合に背景チェンジ演出の実行条件が成立するように構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出が実行され天国背景が表示された場合には、高確率で次の大当たり遊技を実行させることができると共に、遊技者に有利な第2時短状態が繰り返し設定される可能性が高いことを遊技者に把握させることができるため演出効果を高めることができる。

### 【3688】

<第44制御例における第1変形例の電氣的構成について>

次に、図1214を参照して、本第44制御例の第1変形例における電氣的構成のうち、上述した第44制御例におけるパチンコ機10とは異なる構成について説明をする。本第44制御例の第1変形例では、上述した第44制御例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の一部構成を異ならせている点で相違している。具体的には、通常用テーブル202Fd1（図1202参照）に代えて通常用テーブル202Fad1を用いる点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。ここで、図1214を参照して、通常用テーブル202Fad1の内容について説明をする。図1214は、通常用テーブル202Fad1に規定されている内容を示した図である。図1214に示した通り、通常用テーブル202Fad1には、上述した通常用テーブル202Fd1（図1202参照）に対して、特図2変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルに規定されている内容を異ならせている点で相違している。具体的には、変動回数「1～3」であって、抽選結果が「大当たり、外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～194」の範囲に対して変動時間が10秒の「共通変動」が規定されており、「195～198」の範囲に対して変動時間が20秒の「ロング変動」が規定されている。また、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して変動時間が10秒の「共通変動」が規定されており、「150～198」の範囲に対して変動時間が20秒の「ロング変動」が規定されている。また、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～19」の範囲に対して変動時間が10秒の「共通変動」が規定されており、「20～198」の範囲に対して変動時間が20秒の「ロング変動」が規定されている。

### 【3689】

さらに、変動回数「4」であって、抽選結果が「大当たり、外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して変動時間が20秒



の「共通中変動」が規定されている。また、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して変動時間が20秒の「共通中変動」が規定されており、「150～198」の範囲に対して変動時間が10秒の「通常変動」が規定されている。また、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～59」の範囲に対して変動時間が20秒の「共通中変動」が規定されており、「60～198」の範囲に対して変動時間が30秒の「特殊変動」が規定されている。

#### 【3690】

＜第44制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置の制御処理内容について＞

次に、図1215から図1217を参照して、本第44制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理内容について説明をする。本第1変形例では、上述した第44制御例に対して、第2時短状態演出設定処理（図1210のS4413F）に代えて、第2時短状態演出設定処理（図1215のS4413Fa）を、通常状態演出設定処理（図1211のS4414F参照）に代えて、通常状態演出設定処理（図1217のS5709Fa）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図1215を参照して、第2時短状態演出設定処理（S4413Fa）の処理内容について説明をする。図1215は、第2時短状態演出設定処理（S4413Fa）の処理内容を示したフローチャートである。この第2時短状態演出設定処理（S4413Fa）では、上述した第2時短状態演出設定処理（図1210のS4413F）に対して、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が0では無いと判別した場合に特殊背景設定処理（S4601Fa）を実行する点で相違し、それ以外の制御処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図1216を参照して、特殊背景設定処理（S4601Fa）の処理内容について説明をする。図1216は、特殊背景設定処理（S4601Fa）の処理内容を示したフローチャートである。この特殊背景設定処理（S4601Fa）では、第2時短状態が設定されている状態で、さらに第2時短状態が設定される時短図柄（時短B）に当選したことに基づいて、残時短回数が多く残っていることを示すための演出態様（図1213参照）を設定するための処理が実行される。

#### 【3691】

特殊背景設定処理（S4601Fa）が実行されると、まず、時短当選したかを判別し（S4651Fa）、時短当選していないと判別した場合は（S4651Fa：No）、そのまま本処理を終了する。一方、時短当選したと判別した場合は（S4651Fa：Yes）、当選した時短図柄種別が時短図柄Bであるかを判別し（S4652Fa）、時短図柄Bであると判別した場合は（S4652Fa：Yes）、天国背景用の背面画像を示す表示用背面画像コマンドを設定し（S4653Fa）、本処理を終了する。一方、時短図柄Bでは無いと判別した場合は（S4652Fa：No）、背景画像の移行抽選を実行し（S4654Fa）、背景画像の移行ありと判別した場合には（S4655Fa：Yes）、S4653Faの処理を実行し、本処理を終了する。また、背景画像の移行ありと判別されなかった場合は（S4655Fa：No）、そのまま本処理を終了する。次に、図1217を参照して、通常状態演出設定処理（S5709Fa）の処理内容について説明をする。図1217は、通常状態演出設定処理（S5709Fa）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理（S5709Fa）では、上述した通常状態演出設定処理（図1211のS4414F参照）に対して、ファイナルカウントダウン演出中に実行される演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点で相違している。

#### 【3692】

具体的には、通常状態演出設定処理（S5709Fa）が実行されると、上述した通常状態演出設定処理（図1211のS4414F参照）と同一のS4701F～S4703Fの処理を実行し、S4703Fの処理において、ファイナル演出中カウンタ223Faの値が1では無いと判別した場合は（S4703F：No）、特図2保留の入賞情報を入

賞情報格納エリア 2 2 3 a から読み出し ( S 4 7 0 1 F a )、小当たり当選に対応する入賞情報含まれているかを判別する ( S 4 7 0 2 F a )。そして、小当たり情報があると判別した場合は ( S 4 7 0 2 F a : Y e s )、小当たり当選する特図 2 変動が停止表示するまでの期間を用いた連続演出 ( コンビバトル演出など ) の演出態様を抽選 ( 当選確率約 1 / 1 0 ) で決定し ( S 4 7 0 3 F a )、連続演出ありかを判別し ( S 4 7 0 4 F a )、連続演出ありと判別した場合は ( S 4 7 0 4 F a : Y e s )、そのまま本処理を終了する。一方、 S 4 7 0 4 F a の処理において、連続演出無しと判別した場合は ( S 4 7 0 4 F a : N o )、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し ( S 4 7 0 6 F )、本処理を終了する。また、 S 4 7 0 2 F a の処理において、小当たり情報無しと判別した場合は ( S 4 7 0 2 F a : N o )、連続演出の演出態様を低確率 ( 1 / 6 0 ) で決定し ( S 4 7 0 5 F a )、 S 4 7 0 4 F a の処理へ移行する。このように構成することで、先読み処理 ( S 4 7 0 1 F a ) によって、小当たり当選する特図 2 保留を有している場合の方が、連続演出 ( コンビバトル演出等 ) を実行し易くなるため、連続演出が実行された場合の当たり当選への期待度を高めることができ演出効果を高めることができる。 S 4 7 0 3 F の処理において、ファイナル演出中カウンタ 2 2 3 F a の値が 1 であると判別した場合は ( S 4 7 0 3 F : Y e s )、今回の変動パターンが「特殊変動」であるかを判別し ( S 4 7 0 6 F a )、特殊変動であると判別した場合は ( S 4 7 0 6 F a : Y e s )、時短当選を示す演出態様を決定し ( S 4 7 0 7 F a )、本処理を終了する。また、特殊変動では無いと判別した場合は ( S 4 7 0 6 F a : N o )、 S 4 7 0 4 F の処理へ移行し、その後、 S 4 7 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。

10

20

### 【 3 6 9 3 】

以上、説明をした通り、第 4 4 制御例、及び第 4 4 制御例の第 1 変形例では、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選と、時短状態が終了した後に実行される第 2 特別図柄抽選 ( 残特図 2 保留に基づいて実行される第 2 特別図柄抽選 ) と、の抽選結果を示すための演出を、予め定めた第 1 期間演出 ( ファイナルカウントダウン演出 ) を用いて実行するように構成し、第 1 期間演出中において新たに時短図柄当選した場合であっても、その時点で残時短回数が増加したことを遊技者に報知すること無く、予め定められた演出期間を用いて実行される第 1 期間演出が終了した後に、残りの時短回数を用いた第 2 期間演出 ( 上乗せ演出 ) を実行するように構成している。このように構成することで、途中で時短図柄当選した場合であっても、第 1 期間演出の演出効果を低下させることなく、遊技者に好適な演出を提供することができる。なお、上述した第 4 4 制御例では、時短図柄当選した時点における状況に応じて、残時短回数を報知するタイミングを異ならせるように構成しているが、特別図柄抽選に関して設定される様々な回数 ( 特別図柄抽選回数、大当たり当選回数、小当たり当選回数等 ) や、獲得済みの特別図柄抽選の実行権利数 ( 特図保留数 ) を報知可能な条件が成立した場合における他の条件の成立有無に応じて、報知するタイミングを異ならせて設定するように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態が切り替わったことに基づいて報知可能な条件が成立するように構成し、遊技状態が切り替わった時点における他の遊技状況 ( 例えば、特別図柄変動の実行有無や、特定の特別図柄種別 ( 切り替わり後の遊技状態において実行され難くなる側の特別図柄種別 ) に対する特別図柄変動の実行の有無 ) によって報知タイミングを異ならせるように構成しても良く、切り替わり後の遊技状態 ( 通常状態 ) において実行し易くなる特別図柄種別 ( 第 1 特別図柄 ) に対応する特図保留数 ( 特図 1 保留数 ) を、切り替わり後の遊技状態において実行され難くなる側の特別図柄種別 ( 第 2 特別図柄 ) の特図保留 ( 特図 2 保留 ) が全て消化された後に表示するように構成しても良い。

30

40

### 【 3 6 9 4 】

また、上述した第 4 4 制御例では、時短状態中に実行される変動演出として、特別図柄抽選の結果が小当たり当選しているか否かを示すための演出を優先的に実行し、時短図柄当選しているか否かを示すための演出を非優先で実行する ( 実行しない ) 変動演出を主として実行し、特定条件が成立した場合に、小当たり当選を示す演出よりも優先して時短図柄当選を示すための演出を実行するように構成している。このように、通常主として実行

50

される変動演出とは異なる優先度で変動演出を実行可能に構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。ここで、図1218から図1220を参照して、1の特別図柄抽選に基づいて複数種類の特典を付与可能に構成されたパチンコ機10において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様の設定内容について、追加例で説明をする。本追加例では、特別図柄抽選によって大当たり当選の判定と、時短図柄当選の判定と、を実行可能に構成している。なお、詳細な制御内容や電氣的構成については、上述した各制御例に記載されている何れかの構成が適用されているため、その説明を省略する。本追加例では、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様として、大当たり当選の有無を示すための演出態様（大当たり示唆演出態様）と、時短図柄当選の有無を示すための演出態様（時短図柄示唆演出態様）と、を単独で、或いは、組み合わせて設定可能に構成している。図1218（a）は、大当たり示唆演出態様に関する表示画面を示した図であり、図1218（b）は、時短図柄示唆演出態様に関する表示画面を示した図である。通常の演出パターンであれば、変動パターンとして90秒の変動パターンが設定された場合には、図1220（a）に示した演出パターンA、或いは、演出パターンBが設定される。

10

### 【3695】

つまり、図1218（a）に示した60秒のスーパーリーチ演出の演出結果として、大当たり当選を示す表示態様（777）では無く、中図柄23bが停止表示され、図1219に示した表示画面が表示され、その後、図1218（b）に示した時短示唆演出が実行される。つまり、演出パターンAの変動演出では、大当たり当選の有無を遊技者に優先して報知し、その後、時短図柄当選の有無が遊技者に報知される変動演出となる。また、図1220（b）に示した演出パターンBでは、変動時間90秒の全てを用いて大当たり示唆演出態様が設定される変動演出であって、この場合も、大当たり当選の有無を時短図柄当選の有無よりも優先的に遊技者に報知する変動演出となる。このような構成に対して、例えば、図1220（c）に示した演出パターンCを設定可能に構成すると良い。つまり、変動演出（30秒）として、大当たり示唆演出態様を設定すること無く、時短図柄演出態様のみが設定された変動演出を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、時短図柄当選の有無を大当たり当選の有無よりも優先して遊技者に報知することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。さらに、図1220（d）に示した演出パターンDを設定可能に構成しても良い。この場合、図1218（b）に示した時短図柄示唆演出を実行した後に、図1219に示した表示画面を表示し、その後、図1218（a）に示した大当たり示唆演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常の演出パターン（演出パターンA）とは、優先度を入れ替えた変動演出を実行することができるため、演出効果をより高めることができる。

20

30

### 【3696】

#### < 第45制御例 >

次に、図1221から図1260を参照して、第45制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第14制御例におけるパチンコ機10では、大当たり終了後（またはパチンコ機10の初期化後）における特別図柄の抽選回数が150の倍数となる毎に、天井抽選回数に到達したと判別して、当該天井抽選回数到達時点の遊技状態によらず、有利な第3時短状態B、または第2時短状態Bが設定される構成としていた。これに対して本第45制御例におけるパチンコ機10では、有利な特定の遊技状態において特定条件が成立した（特別図柄の抽選回数が特定回数に到達した）場合に、特定の遊技状態の有利度合い（大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が再度特定の遊技状態に設定される割合）を可変させる構成としている。より具体的には、本第45制御例では、遊技状態として通常状態、時短状態、および確変状態の3種類の遊技状態を設ける構成とし、3種類の遊技状態のうち最も有利度合いが高い確変状態において当該確変状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（20回、40回、または60回のいずれか）に到達することにより、実質的な確変大当たりの割合をアップさせる（確変大当たり確定となるように制御する）構成としている。これにより、有利な確変

40

50

状態に設定された場合に、早期に大当たりに当選するよりも、天井抽選回数まで外れ続けた後で大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

### 【 3 6 9 7 】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることにより遊技にメリハリをつけているものが広く一般的に知られている。更に、係る従来型の遊技機の中には、射幸性が過剰に高くなってしまうことを抑制するために、有利な遊技状態が設定されてから次の大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる制御（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を従来の遊技機に比較して低確率にする制御や、特別図柄の変動時間を従来の遊技機に比較して長くする制御）を採用している遊技機も提案されている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態となってから大当たりに当選するまでの期間が長期化することによる弊害として、有利な遊技状態における遊技が単調となってしまうたり、次に大当たりとなるまでに消費する（発射する）遊技球の個数が多くなり過ぎてしまうたりする虞があるため、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し易くなってしまうという問題点があった。これに対して本第 4 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、有利な確変状態において予め定められた天井抽選回数に到達する前よりも、天井抽選回数に到達した後の方が、有利度合いが高くなるように構成している。即ち、天井抽選回数に到達するよりも前に大当たり遊技が実行された場合は、5 0 % の割合で有利度合いが高い確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定され、5 0 % の割合で有利度合いが低い通常大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される一方で、天井抽選回数に到達した後で大当たり遊技が実行された場合は、実質的に 1 0 0 % の割合で確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成している。このように構成することで、確変状態に設定された場合に、少なくとも天井抽選回数に到達するまでは大当たりとならずに特別図柄の抽選で外れ続けることを期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、大当たりとなるまでに長い期間を要したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【 3 6 9 8 】

また、本第 4 5 制御例では、天井抽選回数に到達する前後において、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するために参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、遊技状態を変えずに実質的な確変大当たりの比率を変更する制御を実現している。より具体的には、本第 4 5 制御例では、上述した第 1 4 制御例と同様に、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な所謂同時変動仕様を採用している。そして、本第 4 5 制御例では、両方の特別図柄の変動表示の実行中に一方の特別図柄の変動表示が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄が抽選結果によらず外れ図柄で停止表示される制御を採用した。また、本第 4 5 制御例では、確変状態（および時短状態）において右打ちを行った場合に、第 1 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第 1 入球口 2 6 4 0）にも第 2 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第 2 入球口 1 6 4 1）にも頻繁に遊技球が入球する盤面構成とした上で、確変状態においては、第 1 特別図柄の抽選でも第 2 特別図柄の抽選でも特別図柄の外れが全て小当たりとなる（完全外れの振り分けが無い）ように構成した。更に、本第 4 5 制御例では、確変状態において、天井抽選回数に到達するよりも前においては、必ず、第 1 特別図柄の変動時間の方が第 2 特別図柄の変動時間よりも短くなるように構成することで、基本的に第 1 特別図柄の抽選によってのみ大当たりに当選し得る構成とした。言い換えれば、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、ほぼ第 2 特別図柄の変動表示が停止表示されるよりも前に第 1 特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるため、第 1 特別図柄の大当たりの振り分けが、確変状態における大当たりの振り分けと略同一となる。これに対して、天井抽選回数に到達した後においては、第 1 特

別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合にのみ、第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が設定されるように構成した。言い換えれば、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合は、第2特別図柄の小当たり又は大当たり変動の方が先に停止表示されるため、通常大当たり変動が外れ図柄に書き替えられる（通常大当たりが破棄される）一方で、通常大当たり以外の抽選結果（確変大当たり又は小当たり）となった場合は、第1特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるため、実質的に、次に確変大当たりとなるまで継続する極めて有利な状態を形成する構成とした。このように構成することで、確変状態のうち、第1特別図柄の通常大当たりの変動時間が短い（即ち、平均の変動時間が短い）天井抽選回数に到達するまでの期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的低い（有利度合いが低い）状態として構成できる一方で、第1特別図柄の通常大当たりの変動時間のみ長くなる（即ち、平均の変動時間が長い）天井抽選回数に到達した後の期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的高い（有利度合いが高い）状態として構成することができる。

10

### 【3699】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、1の遊技状態において所定の切替条件が成立した場合に、遊技状態を変えずに特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルを異なるテーブルに切り替えることにより、選択される変動時間（変動パターン）の傾向を異ならせ、遊技にメリハリをつけている仕様の遊技機が広く知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特別図柄の抽選で外れとなった場合に長い変動時間が選択され易い傾向のテーブルが参照される状態に設定された場合に、特別図柄の抽選結果が示されるまでの期間が長くなり易くなることにより、遊技が間延びしてしまうと共に、テーブルが切り替わる前後で略同一のペースで遊技球を発射し続けた場合に、持ち球をより多く消費してしまう（遊技効率が悪くなってしまう）可能性が高くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ難くなってしまうという問題点がある。これに対して本第45制御例では、通常大当たり当選時の変動時間（新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が短いことにより平均の変動時間としても短くなる天井抽選回数到達前の状態よりも、通常大当たり当選時の変動時間（新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が長いことにより平均の変動時間としても長くなる天井抽選回数到達後の状態の方が、同一の遊技状態でありながら、実質的な確変大当たり遊技の実行割合が高くなる極めて有利な状況を形成するため、一般的には遊技に対するモチベーションが低下し易い平均の変動時間が長い状態の方が、逆に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させ易くなるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

### 【3700】

更に、本第45制御例では、上述した通り、確変状態において天井抽選回数に到達した場合に、遊技状態を変更すること無く、確変大当たり遊技が実行される割合という、遊技者の有利度合いを大きく左右する因子を大きく異ならせる構成としている。つまり、遊技状態を変えずに有利度合いを可変させる斬新な制御を実現可能に構成している。これに伴って、本第45制御例では、天井抽選回数に到達する前と後とで、演出態様を変更することにより、有利度合いが変更されたということを遊技者が容易に把握可能に構成している。言い換えれば、本第45制御例では、遊技状態が変更されていないにもかかわらず、異なる複数の有利度合いに対応する複数の演出態様を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとってより理解し易い遊技性を提供することができる。更に、本第45制御例では、天井抽選回数に到達するよりも前に、天井抽選到達（有利度合いの変更）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井抽選回数に到達することで有利度合いが高くなるということを、天井抽選回数に到達するよりも前から遊技者に対して容易に理解させることができる。この第45制御例におけるパチンコ機10が、上述した第14制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、パチンコ機10の遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置1

40

50

10におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第14制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第14制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【3701】

まず、図1221を参照して、本第45制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の盤面構成について説明する。図1221は、本第45制御例における遊技盤13の正面図である。図1221に示した通り、本第45制御例における遊技盤13は、上述した第14制御例における遊技盤13の盤面構成（図400参照）に対して、第14制御例において盤面右下に設けられていたV入賞装置1650に代えて、第1可変入賞装置65が設けられている点、第14制御例において第1入球口64の下方に設けられていた小当たり用入賞装置2650が削除されている代わりに、第1入球口64の正面視右下側に第2可変入賞装置2065が設けられている点、第14制御例においてV入賞装置1650の正面視右下側に設けられていた右側第1入球口64rが削除されている代わりに、盤面右側に右第1入球口2640、および右第1入球口2640を開閉するための電動役物2640aが設けられている点、スルーゲート67の配置が右側流路における上流側に変更されている点、および右打ちされた遊技球が右第1入球口2640にも第2入球口1641にも第1可変入賞装置65にも比較的頻繁に到達するように、盤面右側流路の釘配置等の盤面構成が変更となっている点で相違している。

#### 【3702】

第1可変入賞装置65は、第19制御例において設けられていた第1可変入賞装置65（図522、図523参照）と同一の入賞装置であり、大当たり遊技中に第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aへと入球した遊技球が誘導片65h2によって確変スイッチ65e3が設けられている特別排出口65e2へと誘導された場合に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態）に設定される一方で、大当たり遊技中に確変スイッチ65e3を遊技球が通過しなかった場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態）に設定される。即ち、第1可変入賞装置65は、大当たり終了後の遊技状態を抽選するための抽選装置としての役割を担っている。また、遊技球が入球した場合に、特定数（15個）の賞球が払い出される入賞口としての役割も担っている。本第45制御例では、誘導片65h2が、Vラウンド（1ラウンド目）の開始を契機として、大当たり種別によらない共通の作動パターン（1ラウンド目の開始を契機として、5秒間の間特別排出口65e2へと誘導する配置に設定され、以降は大当たり終了まで特別排出口65e2を閉鎖する配置に設定される作動パターン）で作動される。一方、第1特定入賞口65aを開閉する開閉扉65f1は、確変大当たりの場合、Vラウンドの開始を契機として4.5秒間開放される一方で、通常大当たりの場合、Vラウンドの開始から5秒間が経過した後で4.5秒間開放されるように構成している。このように構成することで、確変大当たりとなった場合には、Vラウンドの間右打ちを行い続けるだけで、誘導片65h2が特別排出口65e2へと誘導する配置に設定されている間に遊技球を第1特定入賞口65aへと入球させ、当該遊技球を確変スイッチ65e3へと通過させることができる。一方、通常大当たりとなった場合には、Vラウンドの間右打ちを行い続けたとしても、第1特定入賞口65aには入球するが、確変スイッチ65e3への通過を規制することができる。よって、通常大当たりにおいて、確変スイッチ65e3を通過してしまい、遊技者に過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

#### 【3703】

なお、開閉扉65f1は、Vラウンド以外の各ラウンドにおいては、各ラウンドの開始を契機として開放され、各ラウンドの開始から30秒が経過するか、または第1特定入賞

口 6 5 a への 1 0 個以上の入球を検出することで閉鎖状態に設定されて当該ラウンドが終了される。よって、Vラウンド以外の各ラウンドにおいては、右打ちを行い続けるだけで、比較的容易に 1 0 個以上の遊技球を第 1 特定入賞口 6 5 a へと入球させて、1 5 0 個（1 5 個 × 1 0）以上の賞球を払い出させることができる。ここで、本第 4 5 制御例では、大当たり中に右打ちされた遊技球の約半数が第 1 可変入賞装置 6 5 へと到達するように構成されている。そして、本第 4 5 制御例では、最短で 0 . 6 秒間隔で遊技球を発射可能に構成している。つまり、3 0 秒間の間に最大 5 0 個（3 0 秒 / 0 . 6 秒）の遊技球を発射することができ、そのうち半数の 2 5 個前後が第 1 可変入賞装置 6 5 へと到達する。よって、Vラウンド以外のラウンドにおいて右打ちを行い続けた場合、ほぼ、3 0 秒が経過するよりも前に 1 0 個の遊技球を第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 特定入賞口 6 5 a へと入賞（入球）させることができる。

10

### 【 3 7 0 4 】

第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 は、小当たりにおいて開閉される入賞装置である。この第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 は、遊技球が 1 個入球する毎に、3 個の賞球が払い出される契機となる入賞口として構成される。小当たりとなった場合には、第 1 特別図柄の小当たりであるか、第 2 特別図柄の小当たりであるかによらず、第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 が 0 . 1 秒間のみ開放される。0 . 1 秒間の開放期間の間に第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 へと遊技球を入球させるのは極めて困難であるため、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合も、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合も、小当たり遊技中に第 2 特定入賞口 2 0 6 5 a へと遊技球を入球させて賞球を獲得することはほぼ不可能である。また、運良く遊技球を入球させることができたとしても、第 1 特定入賞口 6 5 a への入球に比較して少ない個数の賞球しか払い出されないため、入球に対する有利度合いも低くなる。よって、小当たりで当選したとしても、第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 の開閉動作を伴わない単なる外れ（完全外れ）になった場合とほぼ同等の有利度合いとすることができる。即ち、本第 4 5 制御例では、他方の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる（破棄する）ためだけに設けられている。即ち、確変状態における天井抽選回数に到達する前においては、全ての第 2 特別図柄の変動表示を第 1 特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄することで、実質的に第 1 特別図柄の抽選のみによって遊技を進行する状況を成立させ、天井抽選回数に到達した後においては、基本的に第 2 特別図柄の変動表示を第 1 特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄し、第 1 特別図柄の通常大当たりに対応する変動表示のみを、第 2 特別図柄の小当たり（または大当たり）によって破棄することにより、第 1 特別図柄の確変大当たり（または第 2 特別図柄の確変大当たり）に当選するまで確変状態が継続する状況を成立させるために設けられている。

20

30

### 【 3 7 0 5 】

右第 1 入球口 2 6 4 0 は、第 1 入球口 6 4 と同様に、第 1 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成されている。この右第 1 入球口 2 6 4 0 には、当該右第 1 入球口 2 6 4 0 を開閉可能な電動役物 2 6 4 0 a が付随して設けられており、電動役物 2 6 4 0 a が閉鎖されている状態で電動役物 2 6 4 0 a へと到達した遊技球は、電動役物 2 6 4 0 a に阻害されて右第 1 入球口 2 6 4 0 へと入球することができず、下流へと流下する。即ち、第 2 入球口 1 6 4 1 の方向へとほぼ流下する。一方、電動役物 2 6 4 0 a が開放されている状態で電動役物 2 6 4 0 a へと到達した遊技球は、開放状態の電動役物 2 6 4 0 a に誘導されて、ほぼ右第 1 入球口 2 6 4 0 へと入球する。次に、図 1 2 2 2 から図 1 2 2 9 を参照して、本第 4 5 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 1 2 2 2 ( a ) を参照して、確変状態で、且つ、天井抽選回数に到達する前の状態（通常ラッシュモード、確変状態 A）における演出態様について説明する。図 1 2 2 2 ( a ) は、通常ラッシュモード（確変状態 A）において第 3 図柄の変動表示が実行されている間の演出態様の一例を示した図である。図 1 2 2 2 ( a ) に示した通り、通常ラッシュモード（確変状態 A）では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面のうち、主表示領域 D m において、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が岩山をよじ登る演出態様を背面画像として、第 3 図柄の変動表示が実行される。また、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 の上方には、「R U S H 中

40

50



」という文字が表示され、主表示領域 D m の左上部分に形成される小表示領域 D m 4 に対して、「右打ち」という文字が表示される。これらにより、有利な R U S H 状態（通常ラッシュモード）に滞在していること、および右打ちにより遊技を進行するべきであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【 3 7 0 6 】

また、図 1 2 2 2 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の右上に形成される小表示領域 D m 1、および小表示領域 D m 8 には、それぞれ第 1 特別図柄、および第 2 特別図柄の変動表示に対応する変動表示演出が比較的狭い表示範囲で（視認し難い表示態様で）実行される。これらの表示内容により、第 1 特別図柄、および第 2 特別図柄の個別の抽選結果を遊技者に対して示すことができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、確変状態においては、主表示領域 D m の中央付近の比較的広い表示範囲で（視認し易い表示態様で）実行される第 3 図柄の変動表示演出によって、第 1 特別図柄の抽選結果が報知される。即ち、破棄され難い（変動時間が短い）側の特別図柄の抽選結果を報知する変動表示演出が実行される。これにより、両方の特別図柄の変動表示演出を並行して実行する場合に比較して、表示画面を効果的に用いることができるので、好適な演出態様を実現することができる。更に、主表示領域 D m における小表示領域 D m 4 の下方に形成された小表示領域 D m 7 には、「昇格チャンスまで 1 5 回」という文字が表示されると共に、副表示領域 D s に対して、「頂上到達で無敵 R U S H に昇格！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、頂上へと到達することで、現在よりも有利度合いが高い確変状態（確変状態 B、無敵モード）に昇格するということ、および小表示領域 D m 7 に表示された回数の変動表示が実行されることで、無敵モードに昇格するチャンスを与えられるということ、を遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この無敵モード（無敵 R U S H、確変状態 B）は、天井抽選回数に到達した後の状態を意味し、上述した通り、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりで当選した場合は、ほぼ、第 2 特別図柄の小当たり（または大当たり）によって通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させる（通常大当たりを破棄する）ことができ、実質的に確変大当たりとなるまで他の遊技状態に移行することがない極めて有利な状態を形成する。

#### 【 3 7 0 7 】

図 1 2 2 2 ( b ) は、通常ラッシュモード（確変状態 A）においてリーチが発生した場合に実行されるピンチ演出の演出態様を示した図である。ここで、上述した通り、本第 4 5 制御例では、確変状態に設定されてから天井抽選回数に到達するまでの間（通常ラッシュモードに設定されている間）は、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合も、確変大当たりとなった場合も、第 2 特別図柄の変動表示（小当たり又は大当たりに対応する変動表示）よりも先に大当たり図柄が停止表示されるため、第 1 特別図柄の大当たり種別の振り分けが、そのまま通常ラッシュモードにおける大当たり種別の振り分けとなる。即ち、5 0 % の割合で通常大当たりとなって有利度合いが低い時短状態が設定されてしまう。つまり、天井抽選回数到達後（通常大当たり変動のみ第 2 特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄されるため実質的に確変大当たりが確定する無敵モード）に比較して、大当たり当選した場合に有利度合いが低くなる可能性が高くなる。このため、本第 4 5 制御例では、通常ラッシュモード（確変状態 A）において、大当たりになると遊技者にとって不利となってしまうかのような演出態様の演出が実行される。具体的には、図 1 2 2 2 ( b ) に示した通り、リーチ演出が発生する変動表示演出（第 1 特別図柄の外れノーマルリーチ変動、外れスーパーリーチ変動、当たりノーマルリーチ変動、および当たりスーパーリーチ変動のいずれか）が実行された場合に、リーチ演出が発生したタイミングで岩山の上からウサギを模したキャラクタ 8 0 1 に向けて岩 8 6 1 が落下してくるピンチ演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して、「岩を避ける！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、岩 8 6 1 を避けなければ遊技者にとって不利益となる可能性があるということを遊技者に対して理解させることができる。また、リーチ演出が発生する毎にピンチ演出が発生するので、リーチ演出が発生することで遊技者に不利となる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。つまり、大



当たりに当選しない方が有利になるということを遊技者に対して暗示（示唆）することができる。よって、通常ラッシュモード（確変状態 A）において、大当たりに当選しない（リーチ演出が発生しない）ことを願わせながら遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3708】

図1223(a)は、通常ラッシュモード（確変状態 A）において大当たりに当選した場合の演出態様を示した図である。図1223(a)に示した通り、通常ラッシュモードにおいて大当たりに当選した場合は、確変大当たりであるか、通常大当たりであるかによらず、ピンチ演出（図1222(b)参照）を経て、落下してきた岩861を、ウサギを模したキャラクタ801が避けきれず、衝突してしまう演出が実行されると共に、偶数の数字を模した同一の第3図柄が停止表示される演出態様が主表示領域 Dm において実行される。また、副表示領域 Ds に対して、「NEXT チャレンジボーナス」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したために遊技者にとって不利益となる可能性が生じたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、このピンチ演出により示唆される不利益とは、具体的には、確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に移行する可能性があることである。なお、図示については省略したが、ピンチ演出（図1222(b)参照）がノーマルリーチ外れ、若しくはスーパーリーチ外れに対応する変動表示演出において実行された場合には、ウサギを模したキャラクタ801が岩861を避けることに成功すると共に、第3図柄がリーチ外れの組み合わせで停止表示される演出が実行されて、通常ラッシュモード（確変状態 A）の継続が報知される。これにより、リーチ演出が発生した場合に、大当たりとなるよりも外れとなる方が有利度合いが高くなる示唆内容に設定される斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3709】

次に、図1223(b)、および図1224(a)を参照して、通常ラッシュモード（確変状態 A）において大当たり（確変大当たり、または通常大当たり）に当選した場合の大当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。図1223(b)は、通常ラッシュモード中の大当たり（以降、チャレンジボーナスと称する）におけるオープニング期間中の演出態様の一例を示した図である。図1223(b)に示した通り、チャレンジボーナスのオープニング期間中に実行されるオープニング演出では、当該チャレンジボーナスが開始される直前まで実行されていた変動表示演出の演出態様の続きから演出が実行される。即ち、ウサギのキャラクタ801に対して岩861が衝突することでウサギのキャラクタ801が弾き飛ばされて岩山から落下する演出の続きから演出が実行される。より具体的には、図1223(b)に示した通り、岩山から落下中のウサギのキャラクタ801の下方に、岩山の山肌から正面視左方に向かって略水平に生えている枝862を発見する演出が主表示領域 Dm において実行される。また、副表示領域 Ds に対して、「枝を掴んで RUSH を継続させろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ801が枝を掴むことに成功すれば、大当たり（チャレンジボーナス）の終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（RUSH が継続する）ということ容易に理解させることができる。また、図1223(b)に示した通り、チャレンジボーナスのオープニング期間においては、小表示領域 Dm に対して「右打ち」という文字が表示されると共に、主表示領域 Dm の中央上部に「～チャレンジボーナス中～」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャレンジボーナスが開始されている（大当たりのオープニング期間中である）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【3710】

図1224(a)は、今回のチャレンジボーナスが通常大当たりであった場合のチャレンジボーナスのオープニング演出における演出態様の一例を示した図である。図1224(a)に示した通り、通常大当たりに当選した場合、チャレンジボーナス中演出として、ウサギのキャラクタ801が枝862を掴めずにそのまま地上まで落下してしまう演出が

実行される。また、主表示領域 D m の中央上部に形成される表示領域 H R 1 0 に対して、「チャレンジ失敗・・・」という文字が表示されると共に、副表示領域 D s に対して、「N E X T チャンスタイム」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了後が確変状態ではなく時短状態（チャンスタイム）に設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、今回のチャレンジボーナスが確変大当たりであった場合は、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が枝 8 6 2 を掴むことに成功し、掴んだ枝 8 6 2 を伝って岩山に戻り登山を再開する演出が実行される。これらの演出内容によって、遊技者に対して大当たり（チャレンジボーナス）の終了後に確変状態が設定されるか否かを分かり易く報知することができるので、遊技者が理解し易い遊技性を実現することができる。よって、好適な演出態様を実現することができる。

10

### 【 3 7 1 1 】

なお、本第 4 5 制御例では、通常ラッシュモード中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別（通常大当たりであるか、確変大当たりであるか）によらず、岩 8 6 1 を避けきれずに衝突してしまう態様のピンチ演出（図 1 2 2 3（a）参照）を経て、チャレンジボーナスの当選が報知される構成としていたが、必ずしも全ての大当たりにおいてチャレンジボーナスの当選を報知する必要はない。例えば、確変大当たりに当選した場合の少なくとも一部で、ピンチ演出（図 1 2 2 2（b）参照）において岩 8 6 1 を避けることに成功する演出が実行された上で、確変大当たりの当選が報知される演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、岩 8 6 1 を避ける演出が実行された場合に、単に確変状態が継続するのみならず、確変大当たりに当選する可能性もある構成とすることができるため、遊技者に対して岩 8 6 1 を避ける演出が実行されることをより強く期待させることができる。また、この場合において、上述した第 4 5 制御例では、ピンチ演出として、偶数の数字を模した第 3 図柄でリーチ演出が発生する構成としていたが、奇数の数字を模した第 3 図柄でリーチが発生し得る構成としてもよい。より具体的には、第 1 特別図柄の抽選結果が通常大当たりの場合に、必ず偶数の数字を模した第 3 図柄でリーチ演出が発生する一方で、抽選結果が外れノーマルリーチ、外れスーパーリーチ、および確変大当たりの何れかである場合に、偶数の数字を模した第 3 図柄でも奇数の数字を模した第 3 図柄でもリーチ演出が発生し得るように構成してもよい。そして、抽選結果が確変大当たりで、且つ、偶数の数字を模した第 3 図柄でリーチ演出が発生した場合は、チャレンジボーナスの当選が報知される（図 1 2 2 3（a）参照）一方で、抽選結果が確変大当たりで、且つ、奇数の数字を模した第 3 図柄でリーチ演出が発生した場合は、確変大当たりの当選が報知される演出（岩 8 6 1 を避けて大当たりが報知される演出）が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、奇数の数字を模した第 3 図柄でリーチ演出が発生した時点で、通常大当たりの可能性がない（通常ラッシュモードが継続するか、または確変大当たりに当選しているかのどちらかである）と遊技者に確信させることができるので、リーチ演出が発生した場合に、リーチ演出を構成する第 3 図柄の種別（偶数を模した第 3 図柄であるか、奇数を模した第 3 図柄であるか）にも注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、確変大当たりとなった場合の少なくとも一部で、ピンチ演出を介さずに大当たりを報知する場合を設ける構成としてもよい。このように構成することで、ピンチ演出を伴わないリーチ演出が発生した場合に、その時点で確変大当たりに当選したということを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

20

30

40

### 【 3 7 1 2 】

次に、図 1 2 2 4（b）、図 1 2 2 5、および図 1 2 2 6（a）を参照して、通常ラッシュモード（確変状態 A）における大当たり終了後の特別図柄の変動回数が予め定められた特定回数となった場合に実行される昇格チャンス演出について説明する。ここで、本第 4 5 制御例では、通常ラッシュモード（確変状態 A）が設定されてから 2 0 回、4 0 回、または 6 0 回の特別図柄の抽選が終了することで、有利な（通常大当たりに当選しても大

50

当たり遊技が実行されることなく破棄される（外れ図柄に書き替えられる）ため、実質的に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する）無敵モード（確変状態 B）へと移行する構成としている。無敵モード（確変状態 B）へと移行するまでの抽選回数は、前回の確変大当たりの種別に応じて予め定められている。具体的には、大当たり種別が大当たり A 4 8 , D 4 8 のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が 20 回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行し、大当たり種別が大当たり B 4 8 , E 4 8 のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が 40 回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行し、大当たり種別が大当たり C 4 8 , F 4 8 のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が 60 回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行する。このため、本第 45 制御例では、無敵モードに移行する可能性がある抽選回数（確変大当たり終了後 20 回、40 回、および 60 回）となる毎に、無敵モードへと移行するか否かを遊技者に対して報知するための昇格チャンス演出を実行する構成としている。

10

### 【3713】

図 1224 (b) は、昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図 1224 (b) に示した通り、昇格チャンス演出が実行されると、岩山に登山するウサギのキャラクタ 801 が、岩山の山肌から正面視左方に向かって略水平に生えている枝 862 を発見する演出が実行される。また、表示領域 H R 10 に対して、「枝を使って頂上まで跳べ！！」という文字が表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「昇格チャンス」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードに昇格する可能性がある抽選回数であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。枝 862 を発見する演出が実行された後は、図 1225 (a) に示した通り、ウサギを模したキャラクタ 801 が枝 862 の上に乗ることで、ウサギを模したキャラクタ 801 の体重による負荷で枝 862 を下側にしならせる（枝 862 が水平な状態に戻ろうとする復元力を溜める）演出が主表示領域 D m において実行される。これにより、しなった状態の枝 862 の復元力を利用してウサギのキャラクタ 801 が跳躍し、岩山の頂上に到達することができれば無敵モードに移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図 1225 (b) は、昇格演出において昇格に失敗したことが報知された場合における演出態様の一例を示した図である。図 1225 (b) に示した通り、昇格演出に失敗する場合（即ち、天井抽選回数に未到達であり、無敵モードへと移行しない場合）は、枝 862 の復元力を受けて跳躍したウサギのキャラクタ 801 の跳躍方向が右上方向となり、岩山に衝突してしまう演出が実行されると共に、第 3 図柄が外れ（小当たり）を示す組み合わせで停止表示される演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して、「昇格失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードへと昇格できなかった（天井抽選回数に到達していなかった）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

30

### 【3714】

図 1226 (a) は、昇格チャンス演出において昇格に成功した（天井抽選回数に到達していた）ことが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図 1226 (a) に示した通り、昇格成功が報知される場合は、枝 862 の復元力を利用して跳躍したウサギのキャラクタ 801 が、跳躍によって岩山の頂上まで到達する演出が実行されると共に、第 3 図柄が外れ（小当たり）を示す組み合わせで停止表示される演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して、「無敵 R U S H 昇格！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードへと昇格できた（天井抽選回数に到達した）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図 1226 (b) は、無敵モード（確変状態 B）へと移行した（天井抽選回数に到達した）後における演出態様の一例を示した図である。図 1226 (b) に示した通り、無敵モード（確変状態 B）へと移行した後においては、ウサギのキャラクタ 801 が雲の上を疾走する演出を背景に、第 3 変動の表示演出が実行される。また、通常ラッシュモード（確変状態 A）において表示されていた小表示領域 D m 7 が非表示とされる。これは、小表示領域 D m 7 は、通常ラッシュモード（

40

50

確変状態 A ) において昇格チャンス演出が実行されるまでの残りの抽選回数 ( 変動表示演出の実行回数 ) を表示するための表示領域であるため、無敵モードに昇格した後は表示させる必要がないためである。更に、副表示領域 D s に対して、「大当たりすると R U S H 確定! ? 」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モード ( 確変状態 B ) で大当たりに当選した場合は必ず確変大当たりになるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

### 【 3 7 1 5 】

次に、図 1 2 2 7 ( a ) を参照して、無敵モードで第 1 特別図柄の抽選で通常大当たり変動が実行された場合の演出態様について説明する。図 1 2 2 7 ( a ) は、第 1 特別図柄の通常大当たり変動と第 2 特別図柄の小当たり変動とがほぼ同時に開始され、これらの変動表示が重複して実行されている場合の演出態様の一例を示している。図 1 2 2 7 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄の通常大当たり変動と第 2 特別図柄の小当たり変動とが重複して実行されている場合、偶数の数字を模した第 3 図柄でリーチ演出が発生し、中図柄列にリーチ図柄以外の数字を模した第 3 図柄のみが変動表示される変動表示演出が実行される。つまり、停止表示を待つまでもなく、外れとなることが把握可能な特殊な演出態様の変動表示演出が実行される。これにより、第 1 特別図柄の通常大当たり変動が第 2 特別図柄の小当たりによって破棄される ( 外れに書き替えられる ) 変動表示であるということを遊技者に対して示唆することができる。なお、本第 4 5 制御例では、無敵モードで第 1 特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合の変動時間が 8 0 秒間に設定される一方で、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合の変動時間が 3 0 秒間に設定される。これにより、最悪でも通常大当たり変動が開始されてから 5 0 秒間 ( 8 0 秒間 - 3 0 秒間 ) が経過するよりも前に第 2 特別図柄の抽選を開始させることができれば、先に第 2 特別図柄が停止表示されることにより実行中の第 1 特別図柄の通常大当たり変動を外れ図柄で停止表示させることができる。つまり、不利な通常大当たり遊技が実行されてしまうことをほぼ確実に回避することができ、確変大当たりとなるまで無敵モード ( 確変状態 B ) を継続させることができるので、遊技者にとって極めて有利な状況を形成することができる。よって、無敵モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を頼向上させることができる。

### 【 3 7 1 6 】

次に、図 1 2 2 7 ( b )、および図 1 2 2 8 ( a ) を参照して、無敵モード ( 確変状態 B ) において第 2 特別図柄の変動表示が実行されずに第 1 特別図柄の通常大当たり変動が単独で実行された場合の演出態様について説明する。ここで、本第 4 5 制御例では、確変状態や時短状態 ( 即ち、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態 ) において右打ち遊技を行った場合に、右第 1 入球口 2 6 4 0 と第 2 入球口 1 6 4 1 との両方に略同一の比率で遊技球が入球する盤面構成としているため、確変状態や時短状態では、右打ち遊技を行い続けるだけで、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球との両方を容易に増加させることができる。加えて、確変状態においては、第 1 特別図柄の抽選でも第 2 特別図柄の抽選でも大当たりと小当たりとのどちらかになる ( 他方の変動表示を外れ図柄に書き替える ( 破棄する ) ) ことができない完全外れの抽選結果となり得ない) 構成としている。このため、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球とを 1 以上有した状態となった後においては、少なくとも一方の保留球数が 0 となるまで、第 1 特別図柄の変動表示が開始される毎に、ほぼ、第 2 特別図柄の変動表示が略同時に開始される。一方の変動表示が終了したタイミングで他方の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示されることにより、次の変動開始タイミングが揃う ( 一方の小当たり遊技若しくは大当たり遊技の終了時に同時に両方の特別図柄の変動表示が開始される ) ためである。従って、無敵モードでは基本的に、右打ちを行い続けている限り、第 1 特別図柄の通常大当たり変動が開始されたとしても、通常大当たり変動と比較して変動時間が短い第 2 特別図柄の小当たり変動が同時に開始されることにより、通常大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。しかしながら、遊技者が保留球を貯めないように遊技を行う等した場合に、第 1 特別図柄の変動表示が単独で実行されてしまう可能性がある。

10

20

30

40

50

## 【 3 7 1 7 】

図 1 2 2 7 ( b ) は、第 1 特別図柄の変動表示が単独で行われ、且つ、第 1 特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合における演出態様の一例を示した図である。この場合、リーチ演出が発生すると、中図柄列においてリーチ図柄を含む全ての第 3 図柄が変動表示される演出が実行されると共に、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が第 3 図柄を不安そうな面持ちで見つめる演出が実行される。また、小表示領域 D m 4 の直下に小表示領域 D m 7 が形成され、通常大当たり遊技の実行が確定する（有利な確変状態の終了が確定する）までの残り時間を示す文字（残時間表示）が表示される。即ち、第 2 特別図柄の変動時間（30 秒）よりも、第 1 特別図柄の通常大当たり変動の残りの変動時間の方が短くなって、第 2 特別図柄の変動表示を開始させたとしても第 2 特別図柄の変動表示を先に停止表示させる（実行中の通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させる）ことが不可能となってしまうまでの残時間を表示する構成としている。更に、副表示領域 D s に対して、「右打ちで 4 図柄を外せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行わなければ通常大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者にとって不利益になってしまうということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

## 【 3 7 1 8 】

図 1 2 2 8 ( a ) は、単独で開始された（第 2 特別図柄の変動表示を伴わない）第 1 特別図柄の通常大当たり変動の実行中に右打ち遊技を行って第 2 入球口 1 6 4 1 へと遊技球が入球したことにより、通常大当たり変動を外れ図柄で停止表示させることができる状況となった場合の演出態様の一例を示した図である。図 1 2 2 8 ( a ) に示した通り、第 2 入球口 1 6 4 1 への遊技球の入球を検出した場合は、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が中図柄列において変動表示されている各第 3 図柄のうちリーチ図柄と同一の数字である 4 を模した第 3 図柄を殴打することにより弾き飛ばす演出が実行される。また、小表示領域 D m 7 において残時間表示の減算が停止されると共に、副表示領域 D s に対して、「無敵 R U S H 継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、変動表示演出において第 3 図柄が大当たりの組み合わせで停止表示され得なくなり、無敵 R U S H（確変状態 B）が継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

20

## 【 3 7 1 9 】

次に、図 1 2 2 8 ( b ) を参照して、無敵モードにおいて第 2 特別図柄の大当たり遊技の実行が確定した場合の表示態様について説明する。ここで、本第 4 5 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、100%の割合で確変大当たりとなるように構成している。しかしながら、上述した通り、確変状態（および時短状態）においては、基本的に、第 1 特別図柄の変動時間の方が第 2 特別図柄の変動時間よりも短くなることにより、第 2 特別図柄の変動表示が実行されたとしても、第 1 特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止表示タイミングの方が先となり、第 2 特別図柄が外れ図柄で強制停止（破棄）されてしまう。即ち、確変状態において第 2 特別図柄の方が先に停止表示されるのは、基本的に、無敵モード（確変状態 B）において第 1 特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合という極めて限定的な状況下のみである。本第 4 5 制御例では、この第 2 特別図柄の変動表示が先に終了される無敵モード中の第 1 特別図柄の通常大当たり変動の実行中において、第 2 特別図柄の大当たりとなっていた場合に、第 2 特別図柄の大当たり終了後の遊技状態を、無敵モードよりも更に有利なプレミアムラッシュモード（確変状態 C）に設定する構成としている。このプレミアムラッシュモード（確変状態 C）は、基本的に、第 2 特別図柄の変動時間の方が第 1 特別図柄の変動時間よりも短くなる遊技状態であり、第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、大当たり終了後の遊技状態が再度、プレミアムラッシュモード（確変状態 C）に設定される状態である。このプレミアムラッシュモードでは、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりに当選し、且つ、変動パターンとして変動時間が 5 秒間の短当たり変動が選択された場合にのみ、第 1 特別図柄の変動表示が先に停止表示されて、第 1 特別図柄の確変大当たり遊技が実行される可能性がある。つま

30

40

50

り、大当たり終了後の遊技状態が通常ラッシュモード（確変状態 A）に設定される可能性がある。プレミアムラッシュモードでは、第 1 特別図柄の確変大当たりで当選した場合の約 1 / 3 のみ、5 秒間の短当たり変動が選択されるように構成しているため、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりとなって、且つ、1 / 3 の短当たり変動が選択されるよりも前に、第 2 特別図柄の抽選で大当たりで当選し続ける限り、大当たりとプレミアムラッシュモードとが繰り返される極めて有利な遊技状態を形成する。更に、第 1 特別図柄の確変大当たり遊技が実行されたとしても、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるため、プレミアムラッシュモードへと移行した時点で少なくとも 2 回の大当たり（プレミアムラッシュモード中の少なくとも 1 の大当たり、および通常ラッシュモードに移行した後の少なくとも 1 の大当たり）が保証されることとなる。よって、プレミアムラッシュモードへと移行した場合に、遊技者に対して極めて大きな喜びと満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

### 【 3 7 2 0 】

図 1 2 2 8 ( b ) は、プレミアムラッシュモード（確変状態 C）への移行が確定した場合（即ち、無敵モードにおいて第 1 特別図柄の通常大当たり変動と第 2 特別図柄の確変大当たり変動とが重複して実行された場合）の演出態様の一例を示した図である。図 1 2 2 8 ( b ) に示した通り、プレミアムラッシュモードへの移行が確定すると、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面のほぼ全体が突然ブラックアウトするブラックアウト演出が実行される。即ち、画面が突然真っ暗になる極めてインパクトが大きい演出が実行される。このように構成することで、ブラックアウト演出が実行された場合に、遊技者に対して大きな驚きを与えることができると共に、通常とは大きく異なる極めて特別な演出が実行されたということを直感的に理解させることができる。よって、その後にプレミアムラッシュモードが設定された場合に、プレミアムラッシュモードの仕様をよく知らない遊技者であっても、無敵モードよりも更に有利度合いが高い特別なモード（状態）に移行したということ直感的に理解させ易くすることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。図 1 2 2 9 は、プレミアムラッシュモードにおける演出態様の一例を示した図である。図 1 2 2 9 に示した通り、プレミアムラッシュモードでは、主表示領域 D m における中央部分に対して、光り輝く縦長略長方形形状の領域、および当該領域へと登るための階段が表示され、階段の周囲には、無敵モード（確変状態 B）でも表示されていた雲が表示される。また、主表示領域 D m の中央上部には、「～プレミアム R U S H 中～」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常ラッシュモード（確変状態 A）や無敵モード（確変状態 B）よりも有利度合いが高い特別な状態に設定されているということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

30

### 【 3 7 2 1 】

また、主表示領域 D m の右下に形成される小領域 D m 3 1 には、「転落確率 1 / 4 8 0」という文字が表示されると共に、副表示領域 D s に対して、「転落しても行き先は R U S H だよ」という文字が表示される。これらの表示内容により、特別な状態であるプレミアムラッシュモード（確変状態 C）から、有利度合いが低い他の状態には、1 / 4 8 0 という極めて低い確率（通常状態における大当たり確率である 1 / 3 2 0 よりも低い確率）でしか移行しない上に、移行先が R U S H モード（通常ラッシュモード、確変状態 A）に限定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、プレミアム R U S H モード（確変状態 C）が設定された場合、当該プレミアム R U S H モード自体が長く継続し易い（有利度合いが低い他の状態に移行し難い）上に、移行したとしても有利な通常ラッシュモード（確変状態 A）止まりとなる（不利な通常状態や有利度合いが比較的低い（大当たり当選が保証されない）時短状態に移行する可能性がない）極めて有利な遊技状態を形成するので、プレミアムラッシュモード（確変状態 C）へと移行した場合に、遊技者に対して極めて大きな喜びと満足感を抱かせることができる。次に、図 1 2 3 0 を参照して、本第 4 5 制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第 4 5 制御例では、遊技状態として、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態（非確変非時短状態）と、特別図柄の低確率状態、且つ、普

40

50

通図柄の時短状態に設定される時短状態（非確変時短状態）と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される確変状態（確変時短状態）と、の3つの遊技状態が設けられている。通常状態においては、大当たり確率が低確率（約1/320の確率）に設定される上に、電動役物2640aが開放され難い（普通図柄の変動時間が長く、普通図柄の当たり確率が低く、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物2640aの開放期間が短い）ため、左打ち遊技により第1入球口64を狙って遊技球を発射する遊技を行う必要がある不利な遊技状態である。

#### 【3722】

なお、上述した通り、本第45制御例では、遊技盤13の盤面右側に、電動役物2640aが付随した右第1入球口2640に加え、右打ちにより発射された遊技球が常時入球可能な状態の第2入球口1641が設けられている。つまり、通常状態において右打ちを行った場合、右第1入球口2640には入球困難（不可能）であるものの、第2入球口1641には入球可能となり、第2特別図柄の抽選を容易に実行させることができる。しかしながら、本第45制御例における通常状態では、第2特別図柄の抽選結果によらず、変動時間として600秒という極めて長い変動時間が設定される構成としているので、通常状態において右打ちを行い続ける遊技方法を行った場合における遊技効率を極めて悪化させることができる。加えて、上述した通り、本第45制御例では、第1特別図柄の抽選が実行された場合に、高確率で大当たり又は小当たりに当選する（特別図柄の高確率状態の場合、大当たりと小当たりとのどちらかに当選し、特別図柄の低確率状態の場合でも、99%以上の割合で大当たりと小当たりとのどちらかに当選する）構成としている。このため、通常状態において第2特別図柄の抽選が実行され、変動時間が10分間（600秒間）の変動表示の実行中に第1特別図柄の抽選が実行されてしまうと、99%以上の割合で小当たり又は大当たりとなって、当該小当たり又は大当たり図柄の停止時に第2特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止（破棄）される。つまり、通常状態において第2特別図柄の大当たりや小当たりに当選させようとした場合、第1特別図柄の抽選を全く実行させることなく、10分間隔で第2特別図柄の抽選を実行させるしかないため、極めて遊技効率が悪く、且つ、変則的な遊技方法を行っているということが比較的周囲に認識され易くなる。このため、通常状態において右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させて有利な第2特別図柄の大当たりを狙う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

#### 【3723】

また、時短状態は、大当たり確率は通常状態と共通（約1/320）であるが、電動役物2640aが開放され易くなる（普通図柄の通常状態よりも、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり確率が高くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物2640aの開放期間が長くなる）ので、右打ちにより右第1入球口2640へと頻繁に遊技球が入球する結果、左打ちを行った場合に比較して効率良く第1特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態として形成される。即ち、通常状態よりも有利度合いが高い遊技状態として形成される。なお、時短状態においては、第1特別図柄の抽選結果によらず、第1特別図柄の変動時間よりも第2特別図柄の変動時間の方が長くなるように構成しているので、基本的に第1特別図柄の抽選結果のみが導出され、第2特別図柄の抽選結果は、ほぼ、先に停止表示される第1特別図柄の小当たりまたは大当たりによって破棄される（第2特別図柄の抽選結果によらず、外れ図柄で強制停止される）。つまり、大当たりや小当たりや当選した場合は、比較的有利度合いが低い第1特別図柄の振り分けとなる（50%で通常大当たりとなり、50%で確変大当たりとなる）ため、大当たりや小当たりや当選した場合の有利度合いは通常状態と同等である。この時短状態は、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選との少なくとも一方が50回に到達したことに基づいて終了され、不利な通常状態が設定される。

#### 【3724】

また、確変状態は、大当たり確率が高確率（約1/80）となる上に、時短状態と同様に電動役物2640aが開放され易くなるので、右打ちにより右第1入球口2640へと頻繁に遊技球が入球する結果、左打ちを行った場合に比較して効率良く第1特別図柄の抽



選を実行させることができる遊技状態として形成される。また、確変状態は、次に大当たりに当選するまで継続するため、確変状態が設定された時点で、次の大当たりが確定する有利な遊技状態として構成されている。なお、確変状態には、更に、有利度合いが異なる3種類の状態に細分化されている。即ち、主として第1特別図柄の抽選結果が導出され（第2特別図柄の変動表示が破棄され）、50%の割合で確変大当たりに当選する（50%の割合で通常大当たりに当選する）確変状態A（通常ラッシュモード）と、主として第1特別図柄の抽選結果が導出されるが、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合に、当該通常大当たりを示すための変動表示が破棄されることにより、実質的に次に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する確変状態B（無敵モード）と、主として有利度合いが高い（大当たり当選時に100%の割合で確変大当たりとなる）第2特別図柄の抽選結果が導出される上に、低確率で第1特別図柄の抽選結果が導出された場合でも、第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるため、実質的に次に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する確変状態C（プレミアムラッシュモード）と、の3種類の遊技状態が設けられている。確変状態Aは、通常大当たり遊技が実行される可能性があるため、確変状態A～Cの中では最も不利な遊技状態である。また、確変状態Bは、確変大当たり遊技が実行されることで大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される一方で、確変状態Cは、第2特別図柄の確変大当たりに当選し続ける限り、大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態Cに設定されるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、確変状態Cの方が確変状態Bよりも有利となる。以下、通常状態、時短状態、および確変状態A～Cの5つの状態のそれぞれにおける状態の移行方法について説明する。

10

20

### 【3725】

まず、図1230の上段を参照して、通常状態（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図1230の上段に示したとおり、通常状態（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図1230の上段に示した通り、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりA48～F48のいずれか（いずれかの確変大当たり）であれば、確変大当たり遊技の実行中に右打ち表示に従って右打ち遊技を行い、Vラウンドにおいて確変スイッチ65e3を遊技球が通過したことを前提として、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される。一方で、大当たり種別が大当たりG48（通常大当たり）であれば、大当たり遊技の実行中に遊技球が確変スイッチ65e3を通過不可能（困難）であるため、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たりに当選した方が、通常大当たりに当選するよりも有利度合いが高くなる。次に、図1230の中段左側を参照して、確変状態A（通常ラッシュモード）から他の状態への移行方法について説明する。図1230の中段左側に示した通り、確変状態A（通常ラッシュモード）から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに第1特別図柄の抽選回数が規定の天井抽選回数に到達した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図1230の中段左側に示した通り、確変状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり種別が大当たりG48（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が有利度合いの低い時短状態に設定される。また、確変状態Aにおいて規定の天井抽選回数（20回、40回、または60回のいずれか）となった場合には、確変状態Aよりも有利度合いが高い確変状態Bに、大当たりを介さずに直接設定される。これらに対して、第1特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりA48～F48のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Aに設定される（確変状態Aをループする）。このため、確変状態Aにおいては、確変大当たりに当選するか、または天井抽選回数に到達することを期待させる遊技性となる。

30

40

### 【3726】

次に、図1230の中段右側を参照して、時短状態（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図1230の中段右側に示した通り、時短状態（チャンスモード）から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選することなく時短回数が0になった（時短回数が経過した）場合にも移行する可能性がある。具体的に

50



は、図 1 2 3 0 の中段右側に示した通り、時短状態において第 1 特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たり A 4 8 ~ F 4 8 のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態 A に設定される。一方で、時短状態において時短回数が 0 になった（時短回数が経過した）場合は、時短状態が終了されて遊技者にとって最も不利な通常状態に移行する。これらに対して、時短状態において第 1 特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たり G 4 8）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、時短状態では、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりとなった場合に有利となる。

### 【 3 7 2 7 】

なお、図示については省略したが、時短状態において第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行される可能性も極めて低確率ではあるが存在する。特別図柄の低確率状態である時短状態においては、特別図柄の高確率状態においてのみ大当たりと判定される乱数値の範囲が完全外れに設定されている。即ち、時短状態においては、約  $1 / 106.7$  の確率（約  $1 / 80 -$  約  $1 / 320$ ）で完全外れとなる。この完全外れとなった場合は、第 2 特別図柄の変動時間よりも短い変動時間が設定されることにより先に停止表示される点までは第 1 特別図柄の小当たりや大当たりと同一であるものの、完全外れ図柄が停止表示されたとしても第 2 特別図柄の変動表示が破棄されずに継続されるため、完全外れ変動の変動時間、および完全外れ変動の次に実行される第 1 特別図柄の変動表示の変動時間の合計よりも第 2 特別図柄の変動時間の方が短ければ、完全外れ変動の次の変動表示の実行中に先に第 2 特別図柄の変動時間が終了して第 2 特別図柄の抽選結果に応じた停止図柄が停止表示される。この場合に第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態 C に設定される。なお、時短状態における第 2 特別図柄の変動時間は抽選結果によらず 30 秒間固定である一方で、第 1 特別図柄の変動時間は 3 秒間、10 秒間、20 秒間、および 25 秒間のいずれかの変動時間が選択される。このため、第 2 特別図柄の抽選結果を示す停止図柄が破棄されずに停止表示されるためには、完全外れ変動、およびその次の変動の 2 変動で 30 秒間を上回る時間となる必要がある。即ち、10 秒間 + 25 秒間、20 秒間 + 20 秒間、20 秒間 + 25 秒間、および 25 秒間 + 25 秒間の 4 通りの何れかの組み合わせとなる必要があるが、第 1 特別図柄の抽選結果が完全外れの場合は大半が 3 秒間に設定されるため、完全外れ変動、およびその次の変動の 2 変動で 30 秒を超える変動時間となる組み合わせとなる事象がそもそも発生し難い。そして、30 秒を超える変動時間になったとしても、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は低確率（約  $1 / 320$ ）であるため、時短状態において第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行されるのは極めて稀である。時短状態において第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行される場合は、無敵モードにおいて第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行される場合と同様に、ブラックアウト演出（図 1 2 2 8（b）参照）が実行されて確変状態 C（プレミアムラッシュモード）への移行が報知される。

### 【 3 7 2 8 】

次に、図 1 2 3 0 の下段左側を参照して、確変状態 B（無敵モード）から他の状態への移行方法について説明する。図 1 2 3 0 の下段左側に示した通り、確変状態 B（無敵モード）から他の状態へは、大当たりで当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図 1 2 3 0 の下段左側に示した通り、確変状態 B において第 1 特別図柄の大当たりで当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態 A に設定される。なお、確変状態 B においては、第 1 特別図柄の抽選結果が通常大当たりになったとしても、通常大当たり変動の変動時間として第 2 特別図柄の変動時間（30 秒間）よりも長い変動時間（80 秒間）が設定されるため、通常大当たりの抽選結果が導出されることはない（変動中に第 2 特別図柄の小当たり図柄または大当たり図柄が先に停止表示されることで通常大当たり変動が破棄される）。このため、確変状態 B においては、第 1 特別図柄の大当たりとして確変大当たり遊技のみが実行され得る構成となっている。

### 【 3 7 2 9 】

一方、図 1 2 3 0 の下段左側に示した通り、確変状態 B において第 2 特別図柄の大当た

りに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Cに設定される。ここで、確変状態Bにおいては、基本的に、第1特別図柄の変動時間の方が第2特別図柄の変動時間よりも短くなることにより、第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、第1特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止表示タイミングの方が先となり、第2特別図柄が外れ図柄で強制停止（破棄）されてしまう。確変状態Bにおいて第2特別図柄の方が先に停止表示されるのは、基本的に、第2特別図柄の変動時間（30秒間）よりも長い変動時間（80秒間）に唯一設定される第1特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合である。つまり、第1特別図柄の通常大当たり変動と第2特別図柄の大当たり変動とが重複して実行されるという極めて稀な状況が発生した場合にのみ、第2特別図柄の大当たり遊技が実行されて、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Cに設定される。確変状態Bにおいて第1特別図柄の抽選で通常大当たりとなる確率は約 $1/160$ であり、第2特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は約 $1/80$ であるので、これらが重複する確率は約 $1/12800$ （約 $1/160 \times 約1/80$ ）である。この場合は、上述した通り、変動開始と共にブラックアウト演出（図1228（b）参照）が発生して、確変状態Cへと移行することが報知される。

10

### 【3730】

次に、図1230の下段右側を参照して、確変状態C（プレミアムラッシュモード）から他の状態への移行方法について説明する。図1230の下段右側に示した通り、確変状態Cから他の状態へは、大当たり当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、第1特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される。なお、確変状態Cでは、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合の100%、および確変大当たりとなった場合の約66%で、第2特別図柄の変動時間（10秒間～25秒間）よりも長い変動時間（30秒間）が設定されることにより第2特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止タイミングで変動が破棄される。確変状態Cにおいて第1特別図柄の大当たり遊技が実行されるのは、第1特別図柄の抽選で確変大当たりとなり、且つ、変動時間が第2特別図柄の変動時間よりも短い変動時間（5秒間）に設定された場合（確変大当たり当選した場合の約 $1/3$ ）のみである。即ち、第1特別図柄の抽選が実行された場合の約 $1/480$ （約 $1/80 \times 50\% \times 1/3$ ）の確率で第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行される。これに対して、確変状態Cにおいて第2特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Cに設定される（確変状態Cをループする）。よって、確変状態Cにおいては、約 $1/480$ の確率の第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるよりも先に、約 $1/80$ の確率の第2特別図柄の大当たり当選することを目指す遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、本第45制御例では、有利度合いが異なる3つの確変状態を設ける構成とし、大当たりまたは天井抽選回数到達等を契機として、有利度合いの異なる確変状態間を移行することが可能な画期的な状態移行方式を実現している。同一の遊技状態（確変状態）であるにもかかわらず、有利度合いを互いに異ならせることにより、見かけ上、遊技状態を多様に設けているかのような挙動を実現することができるので、遊技状態を増加させることなく、遊技を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

### 【3731】

なお、本第45制御例では、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るために、第2特別図柄の変動時間を抽選結果によらず極端に長くする（10分間に設定する）構成としているが、通常状態における右打ち遊技の抑制方法は、これに限られるものではない。例えば、通常状態において第2特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、確変状態ではなく、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態に設定する構成としてもよい。そして、潜確状態においては、通常状態と同様に、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなると共に、たとえ潜確状態において右打ち遊技を行って第2特別図柄の抽選で大当たり当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定されるように構成してもよい。このように構成するこ

50

とで、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のメリット（遊技者にとって最も有利度合いが高いプレミアムラッシュモードへと移行すること）を、通常状態（および潜確状態）に限って無くすることができるので、通常状態において右打ち遊技を行って第 2 特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

### 【 3 7 3 2 】

また、右打ち遊技によって主として第 1 特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態 A、および確変状態 B においては、1 個の遊技球を発射していずれかの始動口（右第 1 入球口 2 6 4 0、第 2 入球口 1 6 4 1）に入球（始動入賞）した場合は当該始動入賞に基づく変動表示が終了するまで遊技球を発射せずに待機する遊技方法（所謂、単発打ち遊技）で遊技を行った場合、第 1 特別図柄の変動表示を伴わずに第 2 特別図柄の抽選が単独で実行されてしまう可能性がある。即ち、確変状態 B における通常大当たり変動中以外の状況においても、第 2 特別図柄の抽選結果が導出されてしまう（第 1 特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄することができなくなってしまう）場合がある。この対策として、例えば、右打ち遊技によって主として第 1 特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態 A、および確変状態 B においては、第 1 特別図柄の保留球数が 0 個の状態第 2 特別図柄の抽選が実行された場合は、必ず極端に長い変動時間（例えば、1 8 0 0 秒）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、単発打ち遊技を行った場合の遊技効率を低下させることができると共に、仮に単発打ち遊技を実行した場合に、第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に極めて長い時間待機する遊技方法となり、変則的な遊技方法（単発打ち遊技）で遊技を行っていることがホールの店員にも認識され易くなるため、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

### 【 3 7 3 3 】

< 第 4 5 制御例における電氣的構成 >

次に、図 1 2 3 1 を参照して、本第 4 5 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 1 2 3 1 は、本第 4 5 制御例における ROM 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 1 2 3 1 に示した通り、本第 4 5 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 1 4 制御例における ROM 2 0 2 の構成（図 4 0 4 参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 k a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 G a が設けられている点、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 q b に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 G b が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 q c に代えて第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 G c が設けられている点、変動パターンテーブル 2 0 2 q d に代えて変動パターンテーブル 2 0 2 G d が設けられている点、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 q j に代えて変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 G j が設けられている点、小当たり乱数テーブル 2 0 2 q e に代えて小当たり乱数テーブル 2 0 2 G e が設けられている点、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 q f が削除されている点、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h が削除されている点、時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i が削除されている点である。まず、図 1 2 3 3 ( a ) を参照して、本第 4 5 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 G a の詳細について説明する。図 1 2 3 3 ( a ) は、本第 4 5 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 G a の規定内容を示した図である。この第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 G a は、第 1 4 制御例（および第 9 制御例）における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 k a（図 2 6 1 ( a ) 参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の大当たりか否かを判定するために参照されるデータテーブルである。図 1 2 3 3 ( a ) に示した通り、本第 4 5 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 G a は、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第 1 当たり種別カウンタ C 1 のカウンタ値）の範囲、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲がそれぞれ規定されている。

### 【 3 7 3 4 】

より具体的には、図 1 2 3 3 ( a ) に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0 ~ 2 0 4」の 2 0 5 個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。また、特別図柄の高確率状態において大当たりと判

定される乱数値（カウンタ値）として、「0～818」の819個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。本第45制御例では、第1当たり乱数カウンタC1が「0～65535」の65536個の値を取り得るので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約 $1/320$ （ $205/65536$ ）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約 $1/80$ （ $819/65536$ ）である。なお、第1特別図柄の抽選でも、第2特別図柄の抽選でも、この第1当たり乱数テーブル202Gaが参照されて大当たりか否かの判定が行われる。次に、図1233（b）を参照して、本第45制御例における大当たり種別選択テーブル202Gbの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル202Gbは、上述した第14制御例における大当たり種別選択テーブル202qb（図406参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図1233（b）は、本第45制御例における大当たり種別選択テーブル202Gbの規定内容を示した図である。図1233（b）に示した通り、本第45制御例における大当たり種別選択テーブル202Gbには、特別図柄の種別毎に、第1当たり種別カウンタC2の値と、選択される大当たり種別とが、対応付けて規定されている。

10

### 【3735】

より具体的には、図1233（b）に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲に対して、「大当たりA48」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「5～8」の範囲に対して、「大当たりB48」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値「9」に対して、「大当たりC48」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「10～17」の範囲に対して、「大当たりD48」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「18～37」の範囲に対して、「大当たりE48」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「38～49」の範囲に対して、「大当たりF48」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たりG48」が対応付けて規定されている。「大当たりA48」～「大当たりC48」は、ラウンド数が10ラウンドであり、Vラウンドにおいて確変スイッチ65e3を通過可能な開閉パターンで開閉扉65f1が開閉される大当たり種別である（10ラウンド確変大当たり）。また、「大当たりA48」～「大当たりC48」は、互いに大当たり終了後の確変状態において無敵モード（確変状態B）へと移行するまでの抽選回数（天井抽選回数）が異なって構成されている。具体的には、「大当たりA48」は、大当たり終了後の確変状態において20回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モード（確変状態B）へと移行し、「大当たりB48」は、大当たり終了後の確変状態において40回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行し、「大当たりC48」は、大当たり終了後の確変状態において60回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行する。このため、「大当たりA48」～「大当たりC48」は、大当たりのラウンド数および大当たり終了後の遊技状態の面では有利度合いが同等であるが、設定される天井抽選回数の面（即ち、より有利度合いが高い無敵モードへの移行し易さの面）では、「大当たりA48」が最も有利となり、「大当たりC48」が最も不利となる。

20

30

40

### 【3736】

また、「大当たりD48」～「大当たりF48」は、ラウンド数が6ラウンドであり、Vラウンドにおいて確変スイッチ65e3を通過可能な開閉パターンで開閉扉65f1が開閉される大当たり種別である（6ラウンド確変大当たり）。また、「大当たりD48」は、大当たり終了後の確変状態において20回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モード（確変状態B）へと移行し、「大当たりE48」は、大当たり終了後の確変状態において40回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行し、「大当たりF48」は、大当たり終了後の確変状態において60回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行するように制御される。このため、「大当たりD48」～「大当たりF48」は、大当たりのラウンド数および大当たり終了後の遊技状態の面では有利度合いが同

50

等であるが、設定される天井抽選回数の面（即ち、より有利度合いが高い無敵モードへの移行し易さの面）では、「大当たり A 4 8」が最も有利となり、「大当たり C 4 8」が最も不利となる。また、「大当たり G 4 8」は、ラウンド数が 6 ラウンドであり、V ラウンドにおいて確変スイッチ 6 5 e 3 を通過不可能（困難）な開閉パターンで開閉扉 6 5 f 1 が開閉される大当たり種別である（6 ラウンド通常大当たり）。この「大当たり G 4 8」は、大当たりのラウンド数が第 1 特別図柄の大当たりの中で最も少ない上に、大当たり終了後の遊技状態が有利度合いの低い時短状態に設定される大当たり種別であるため、最も不利な大当たり種別である。

### 【 3 7 3 7 】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A 4 8」～「大当たり G 4 8」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 5 個、4 個、1 個、8 個、2 0 個、1 2 個、および 5 0 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 4 8」が決定される割合は 5 %（5 / 1 0 0）であり、「大当たり B 4 8」が決定される割合は 4 %（4 / 1 0 0）であり、「大当たり C 4 8」が決定される割合は 1 %（1 / 1 0 0）であり、「大当たり D 4 8」が決定される割合は 8 %（8 / 1 0 0）であり、「大当たり E 4 8」が決定される割合は 2 0 %（2 0 / 1 0 0）であり、「大当たり F 4 8」が決定される割合は 1 2 %（1 2 / 1 0 0）であり、「大当たり G 4 8」が決定される割合は 5 0 %（5 0 / 1 0 0）である。即ち、確変大当たり（即ち、「大当たり A 4 8」～「大当たり F 4 8」のいずれか）が決定される割合は 5 0 %（5 % + 4 % + 1 % + 8 % + 2 0 % + 1 2 %）であり、通常大当たり（即ち、「大当たり G 4 8」）が決定される割合も 5 0 % である。また、確変大当たり（「大当たり A 4 8」～「大当たり F 4 8」）のうち、天井抽選回数が 2 0 回に設定される大当たり（「大当たり A 4 8」、および「大当たり D 4 8」）が決定される割合は 1 3 %（5 % + 8 %）であり、天井抽選回数が 4 0 回に設定される大当たり（「大当たり B 4 8」、および「大当たり E 4 8」）が決定される割合は 2 4 %（4 % + 2 0 %）であり、天井抽選回数が 6 0 回に設定される大当たり（「大当たり C 4 8」、および「大当たり F 4 8」）が決定される割合は 1 3 %（1 % + 1 2 %）である。このため、確変大当たりに当選した場合における天井抽選回数の平均値は 4 0 回（2 0 回 × 1 3 % / 5 0 % + 4 0 回 × 2 4 % / 5 0 % + 6 0 回 × 1 3 % / 5 0 %）となる。約 1 / 8 0 の確率の大当たりに当選せずに平均 4 0 回の天井抽選回数に到達して確変大当たりが確定する割合は 6 0 . 5 %（7 9 / 8 0 の 4 0 乗）であり、逆に、平均 4 0 回の天井抽選回数内で約 1 / 8 0 の大当たりに当選する割合は 3 9 . 5 %（1 0 0 % - 6 0 . 5 %）であるので、確変状態において再度確変大当たりに当選する割合は、8 0 . 2 %（6 0 . 5 % × 1 0 0 % + 3 9 . 5 % × 5 0 %）となる。即ち、通常大当たりの振り分けが 5 0 % に設定されているにもかかわらず、確変状態に移行することで、実質的な確変大当たりの割合が 8 0 % 以上となる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【 3 7 3 8 】

また、図 1 2 3 3（b）に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲（「0 ~ 9 9」の範囲）に対して、「大当たり H 4 8」が対応付けて規定されている。この「大当たり H 4 8」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、V ラウンドにおいて確変スイッチ 6 5 e 3 を通過可能な開閉パターンで開閉扉 6 5 f 1 が開閉される大当たり種別である（4 ラウンド確変大当たり）。ラウンド数は全ての大当たりの中で最も少ないものの、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な確変状態 C に設定されるので、「大当たり H 4 8」は、遊技者にとって最も喜ばしい大当たりの一種であると言える。次に、図 1 2 3 4（a）を参照して、本第 4 5 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 G c の詳細について説明する。この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 G c は、上述した第 1 4 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 q c（図 4 0 7（a）参照）と同様に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（第 2 当たり乱数カウンタ C 4 のカウンタ値）の範囲が規定されたデータテーブル

である。図 1 2 3 4 ( a ) は、この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 G c の規定内容を示した図である。図 1 2 3 4 ( a ) に示した通り、本第 4 5 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 G c では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0」のみが規定されている。これに対し、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の取り得る全範囲（「0 ~ 2 9 9」の範囲）が規定されている。このため、普通図柄の低確率（通常）状態に設定される通常状態では、普通図柄の当たり確率が 1 / 3 0 0 になる一方で、普通図柄の高確率（時短）状態に設定される時短状態や確変状態では、普通図柄の当たり確率が 1 0 0 % となる。よって、時短状態や確変状態において、効率良く遊技を行わせることができる。

10

### 【 3 7 3 9 】

次に、図 1 2 3 4 ( b ) を参照して、本第 4 5 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 G d の詳細について説明する。この変動パターンテーブル 2 0 2 G d は、上述した第 1 4 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 q d（図 4 0 7 ( b ) 参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 1 2 3 4 ( b ) は、この変動パターンテーブル 2 0 2 G d の構成を示したブロック図である。図 1 2 3 4 ( b ) に示した通り、本第 4 5 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 G d は、通常モード（通常状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための通常用テーブル 2 0 2 G d 1 と、チャンスモード（時短状態）や通常ラッシュモード（確変状態 A）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短・確変 A 用テーブル 2 0 2 G d 2 と、無敵モード（確変状態 B）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための確変 B 用テーブル 2 0 2 G d 3 と、プレミアムラッシュモード（確変状態 C）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための確変 C 用テーブル 2 0 2 G d 4 と、通常ラッシュモード（確変状態 A）で、且つ、無敵モード（確変状態 B）に昇格する可能性がある抽選回数（確変大当たり後 2 0 回、4 0 回、および 6 0 回）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される昇格演出用テーブル 2 0 2 G d 5 と、で少なくとも構成されている。まず、図 1 2 3 4 ( c ) を参照して、通常用テーブル 2 0 2 G d 1 の詳細について説明する。

20

30

### 【 3 7 4 0 】

図 1 2 3 4 ( c ) は、通常用テーブル 2 0 2 G d 1 の規定内容を示した図である。図 1 2 3 4 ( c ) に示した通り、「第 1 特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 3 9」の範囲に対して、変動時間が 7 秒（7 0 0 0 ミリ秒）の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 4 0 ~ 1 4 9」の範囲に対して、変動時間が 2 0 秒（2 0 0 0 0 ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 7 9」の範囲に対して、変動時間が 4 0 秒（4 0 0 0 0 ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 8 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して、変動時間が 8 0 秒（8 0 0 0 0 ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 2 9」の範囲に対して、変動時間が 4 0 秒（4 0 0 0 0 ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタ C S 1 の値が「3 0 ~ 1 8 9」の範囲に対して、変動時間が 8 0 秒（8 0 0 0 0 ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 9 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して、変動時間が 1 4 0 秒（1 4 0 0 0 0 ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。一方、「第 2 特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲（即ち、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲）に対して、変動時間が 6 0 0 秒（6 0 0 0 0 0 ミリ秒

40

50

）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が600秒（600000ミリ秒）の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。

#### 【3741】

これらの規定内容により、通常状態においては、第1特別図柄の抽選が実行された場合よりも、第2特別図柄の抽選が実行された場合の方が極端に長い変動時間が選択されるため、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を行った場合における遊技効率を悪化させることができる。よって、左打ち遊技を行うべき遊技状態である通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図1235を参照して、上述した時短・確変A用テーブル202Gd2の詳細について説明する。図1235は、この時短・確変A用テーブル202Gd2の規定内容を示した図である。図1235に示した通り、「第1特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が3秒（3000ミリ秒）の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「150～189」の範囲に対して、変動時間が10秒（10000ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「190～196」の範囲に対して、変動時間が20秒（20000ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「197, 198」の範囲に対して、変動時間が25秒（25000ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が20秒（20000ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「150～198」の範囲に対して、変動時間が25秒（25000ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

#### 【3742】

一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が30秒（30000ミリ秒）の「長外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が30秒（30000ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。

#### 【3743】

これらの規定内容により、時短状態や確変状態Aにおいては、抽選結果によらず、第1特別図柄の抽選に基づく変動時間よりも、第2特別図柄の抽選に基づく変動時間の方が長くなる。また、本第45制御例では、時短状態や確変状態において右打ちを行った場合、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが略同時に開始されるように構成されている。即ち、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態では、右打ち遊技を行った場合に、右第1入球口2640と第2入球口1641との両方に略同一の比率で遊技球が入球する盤面構成としているため、確変状態や時短状態では、右打ち遊技を行い続けるだけで、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球との両方を容易に増加させることができる。加えて、本第45制御例では、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選でもほぼ、大当たりと小当たりとのどちらかになる（他方の変動表示を外れ図柄に書き替える（破棄する））ことができない完全外れの抽選結果となる確率が時短状態では1/100未満となり、確変状態では0となる）構成としている。このため、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球とを1以上有した状態となった後においては、少なくとも一方の保留球数が0となるまで、第1特別図柄の変動表示が開始される毎に、ほぼ、第2特別図柄の変動表示が略同時に開始される。一方の変動表示が終了したタイミングで他方の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示されることにより、次の変動開始タイミングが



揃う（一方の小当たり遊技若しくは大当たり遊技の終了時に同時に両方の特別図柄の変動表示が開始される）ためである。従って、時短状態や確変状態においては、ほぼ毎回の特別図柄の抽選で変動時間が短い第1特別図柄の抽選結果が導出されると共に変動時間が長い第2特別図柄の抽選結果が外れ図柄に書き替えられる。

#### 【3744】

なお、本第45制御例では、時短状態において第1特別図柄の抽選で完全外れになった場合と、小当たりになった場合とで、同一の割合で各変動パターン（3秒間の短外れ、10秒間のガセ外れ、20秒間のノーマルリーチ、および25秒間のスーパーリーチ）を選択する構成としていたが、これに限られるものではなく、第1特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合は、第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（例えば、40秒間）を必ず選択するように構成してもよい。このように構成することで、第1特別図柄の完全外れ変動が実行された場合にのみ、第2特別図柄の抽選結果を導出させることができるので、第1特別図柄の完全外れ変動と第2特別図柄の大当たり返納が重複した場合に、確変状態B（無敵モード）で第1特別図柄の通常大当たり変動と第2特別図柄の大当たり変動とが重複した場合と同様に、第2特別図柄の確変大当たり遊技を実行させることができ、大当たり終了後に遊技者にとって極めて有利度合いが高い確変状態C（プレミアムラッシュモード）へと移行させることができる。よって、特別図柄の低確率状態においてのみ発生し得る完全外れの抽選結果にも、低確率で確変状態Cへと移行する機会を遊技者に与えるという役割を持たせることができるので、時短状態において第1特別図柄の抽選で完全外れとなった場合に、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、この場合において、時短状態において第2特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合に、極めて短い変動時間（例えば、0.5秒間）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、第1特別図柄の完全外れ変動と第2特別図柄の完全外れ変動とが重複して実行された場合に、第2特別図柄の完全外れ変動をすぐに終了させて、次の第2特別図柄の変動表示を第1特別図柄の完全外れ変動の残変動時間内で終了させることができる。よって、確変状態Cへと移行するチャンスである第1特別図柄の完全外れ変動が実行されたにもかかわらず、第2特別図柄の完全外れ変動によって第2特別図柄の抽選が無駄となってしまうことを抑制することができる。

#### 【3745】

次に、図1236を参照して、上述した確変B用テーブル202Gd3の詳細について説明する。図1236は、この確変B用テーブル202Gd3の規定内容を示した図である。図1236に示した通り、この確変B用テーブル202Gd3は、上述した時短・確変A用テーブル202Gd2（図1235参照）に対して、第1特別図柄の大当たり時の規定内容の一部が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図1236に示した通り、第1特別図柄の当否判定結果が「確変大当たり」の場合は時短・確変A用テーブル202Gd2（図1235参照）の規定内容と同一である一方で、第1特別図柄の当否判定結果が「通常大当たり」の場合には、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が80秒（80000ミリ秒）のロングリーチが対応付けて規定されている。この規定内容により、この確変B用テーブル202Gd3が参照される確変状態B（無敵モード）においては、第1特別図柄の抽選で通常大当たりで当選した場合にのみ、第2特別図柄の変動時間（30秒）よりも長い変動時間（80秒）が設定されるので、確変状態Bにおいて第1特別図柄の抽選で通常大当たりで当選したとしても、第2特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の方が先に停止表示されることにより、通常大当たり当選に基づく変動表示が破棄される（外れ図柄で停止表示される）ため、確変状態Bにおいて通常大当たり遊技が実行されることを回避することができる。即ち、確変大当たりで当選するまで継続する極めて有利な遊技状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【3746】

次に、図1237（a）を参照して、上述した確変C用テーブル202Gd4の詳細について説明する。図1237（a）は、この確変C用テーブル202Gd4の規定内容を



示した図である。図 1 2 3 7 ( a ) に示した通り、「第 1 特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」(小当たり又は完全外れ)の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲(「0 ~ 1 9 8」の範囲)に対して、変動時間が 3 0 秒(3 0 0 0 0 ミリ秒)の「長外れ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「確変大当たり」の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 6 5」の範囲に対して、変動時間が 5 秒(5 0 0 0 ミリ秒)の「短当たり」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタ C S 1 の値が「6 6 ~ 1 9 8」の範囲に対して、変動時間が 3 0 秒(3 0 0 0 0 ミリ秒)の「長当たり」が対応付けて規定されている。更に、当否判定結果が「通常大当たり」の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲(「0 ~ 1 9 8」の範囲)に対して、変動時間が 3 0 秒(3 0 0 0 0 ミリ秒)の「長当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第 2 特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」(小当たり又は完全外れ)の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 8 9」の範囲に対して、変動時間が 1 0 秒間(1 0 0 0 0 ミリ秒)の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 9 0 ~ 1 9 6」の範囲に対して、変動時間が 2 0 秒(2 0 0 0 0 ミリ秒)の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 9 7 , 1 9 8」の範囲に対して、変動時間が 2 5 秒(2 5 0 0 0 ミリ秒)の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲に対して、変動時間が 2 0 秒(2 0 0 0 0 ミリ秒)の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタ C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して、変動時間が 2 5 秒(2 5 0 0 0 ミリ秒)の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

#### 【 3 7 4 7 】

これらの規定内容により、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりとなって変動パターンとして「短当たり」が選択されない限り、第 1 特別図柄の変動時間よりも第 2 特別図柄の変動時間の方が短くなるため、確変 C 用テーブル 2 0 2 G d 4 が参照される確変状態 C (プレミアムラッシュモード)では、主として有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選結果が導出される遊技状態となる。第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、必ず確変大当たりとなる上に、大当たり終了後の確変状態が、確変状態 C に設定されるため、確変状態 C に移行した場合、大当たりと確変状態 C とが繰り返され易い極めて有利な状態を形成する。よって、確変状態 C へと移行した場合に、遊技者に対して大きな満足感と喜びとを抱かせることができる。なお、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりに当選して、「短当たり」の変動パターンが選択されることにより第 1 特別図柄の確変大当たり遊技が実行された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態 A に設定される。つまり、一旦確変状態 C に移行すると、確変状態 C での少なくとも 1 回以上の大当たりと、確変状態 A に設定された後の少なくとも 1 回以上の大当たりとの 2 回の大当たりが保証されるため、遊技者に対して大きな安心感を抱かせることができる。なお、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりに当選する確率は約  $1 / 1 6 0$  であり、「短当たり」の変動パターンが選択される確率は約  $1 / 3$  であるため、確変状態 C において第 1 特別図柄の確変大当たり遊技が実行される確率は約  $1 / 4 8 0$  である。このため、約  $1 / 4 8 0$  の確率の第 1 特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるよりも前に、約  $1 / 8 0$  の確率の第 2 特別図柄の大当たりに当選し続ける限り、確変状態 C が継続するという極めて有利な状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 3 7 4 8 】

次に、図 1 2 3 7 ( b ) を参照して、上述した昇格演出用テーブル 2 0 2 G d 5 の詳細について説明する。図 1 2 3 7 ( b ) は、この昇格演出用テーブル 2 0 2 G d 5 の規定内容を示した図である。図 1 2 3 7 ( b ) に示した通り、「第 1 特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」(小当たり又は完全外れ)の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲(即ち、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲)に対して、変動時間が 1 5 秒(1 5 0 0 0 ミリ秒)の「特殊外れ」

が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が15秒（15000ミリ秒）の「特殊当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が30秒（30000ミリ秒）の「長外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が30秒（30000ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、昇格演出用テーブル202Gd5が参照される確変状態Aに移行してからの特定回数（20回目、40回目、および60回目）の第1特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間として、第1特別図柄が抽選結果によらず15秒間に設定され、第2特別図柄が抽選結果によらず30秒間に設定される。よって、昇格チャンス演出（図1225（a）参照）を実行するための演出期間を確実に15秒間確保することができる。

### 【3749】

次に、図1238（a）を参照して、本第45制御例における小当たり乱数テーブル202Geの詳細について説明する。図1238（a）は、この小当たり乱数テーブル202Geの規定内容を示した図である。図1238（a）に示した通り、本第45制御例における小当たり乱数テーブル202Geには、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）として、特別図柄の種別によらず、「819～65535」の範囲が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る「0～65535」の65536個の乱数値（カウント値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウント値）の個数が64717個であるので、特別図柄の抽選で小当たりと判定される割合は約98.7%（ $64717 / 65536$ ）である。大当たり確率を加味すると、確変状態では、100%の割合で小当たり若しくは大当たり当選する。これにより、確変状態Aでは、変動時間が長い第2特別図柄の変動表示を変動時間が短い第1特別図柄の変動表示の停止表示タイミングで破棄することができる。また、確変状態Bでは、第1特別図柄の抽選で通常大当たり以外の抽選結果となった場合は確変状態Aと同様であり、且つ、第1特別図柄の抽選で通常大当たり当選した場合に、第2特別図柄の変動表示の停止タイミングで通常大当たりを破棄することができる。更に、確変状態Cでは、第1特別図柄の抽選で確変大当たり当選した場合の1/3でのみ、第1特別図柄の変動表示の方が先に停止表示され、それ以外の場合は第2特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるので、高い割合で確変状態Cと第2特別図柄の大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成することができる。

### 【3750】

次に、図1238（b）を参照して、本第45制御例における変動パターンシナリオテーブル202Gjの詳細について説明する。図1238（b）は、本第45制御例における変動パターンシナリオテーブル202Gjの規定内容を示した図である。図1238（b）に示した通り、本第45制御例における変動パターンシナリオテーブル202Gjは、第1特別図柄の抽選回数毎に、特別図柄の抽選が実行された場合に参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。より具体的には、図1238（b）に示した通り、初期化後（即ち、大当たり当選する前）の通常状態における変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル202Gd1（図1234（c）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ1）が規定されている。また、図1238（b）に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合における変動パターンシナリオとして、時短状態の設定契機となった大当たり種別によらず、第1特別図柄の抽選回数が50回以下の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2（図1235参照）が参照され、第1特別図柄の抽選回数が51回以上の範囲において通常用テーブル202Gd1（図1234（b）参照）が参照される変動パターン

シナリオ（シナリオ２）が規定されている。

【３７５１】

また、図１２３８（ｂ）に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合における変動パターンシナリオとして、４種類の変動パターンシナリオが設けられている。即ち、大当たりＡ４８，Ｄ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１２３５参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１２３７（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図１２３６参照）が参照されるシナリオ（シナリオ３）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＡ４８又は大当たりＤ４８のどちらかが終了した後は、２０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。また、大当たりＢ４８，Ｅ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１２３５参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１２３７（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回から３９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１２３５参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１２３７（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図１２３６参照）が参照されるシナリオ（シナリオ４）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＢ４８又は大当たりＥ４８のどちらかが終了した後は、４０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。即ち、大当たりＡ４８やＤ４８よりも、確変状態Ｂ（無敵モード）へと移行するまでの抽選回数が多くなる分有利度合いが低くなる。

【３７５２】

また、大当たりＣ４８，Ｆ４８のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数が１９回以下の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１２３５参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１２３７（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が２１回から３９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１２３５参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１２３７（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が４１回から５９回の範囲において時短・確変Ａ用テーブル２０２Ｇｄ２（図１２３５参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６０回の場合に昇格演出用テーブル２０２Ｇｄ５（図１２３７（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の抽選回数が６１回以上の範囲において確変Ｂ用テーブル２０２Ｇｄ３（図１２３６参照）が参照されるシナリオ（シナリオ５）が対応付けて規定されている。つまり、大当たりＣ４８又は大当たりＦ４８のどちらかが終了した後は、６０回の第１特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態Ｂ（無敵モード）に設定される。即ち、大当たりＡ４８やＢ４８やＤ４８やＥ４８よりも、確変状態Ｂ（無敵モード）へと移行するまでの抽選回数が多くなる分有利度合いが低くなる。更に、大当たりＨ４８に当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第１特別図柄の抽選回数によらず確変Ｃ用テーブル２０２Ｇｄ４（図１２３７（ａ）参照）が参照されるシナリオ（シナリオ５）が対応付けて規定されている。つまり、第２特別図柄の大当たりである大当たりＨ４８が終了した後は、確変状態Ｃに設定されることにより、第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選し、更に１／３の割合の５秒間の変動時間が選択されない限り、確変状態Ｃと第２特別図柄の大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。よって、第２特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

【３７５３】

次に、図 1 2 3 2 を参照して、本第 4 5 制御例における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 1 2 3 2 は、本第 4 5 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示したブロック図である。図 1 2 3 2 に示した通り、本第 4 5 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 1 4 制御例における R A M 2 0 3 の構成（図 4 0 5 参照）に対して、特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a と、シナリオ格納エリア 2 0 3 G b と、確変フラグ 2 0 3 G c と、確変設定フラグ 2 0 3 G d と、確変通過カウンタ 2 0 3 G e と、入賞個数カウンタ 2 0 3 G f と、動作カウンタ 2 0 3 G g と、残球タイマフラグ 2 0 3 G i と、残球タイマ 2 0 3 G j と、確変有効フラグ 2 0 3 G k と、確変有効タイマ 2 0 3 G m と、排出個数カウンタ 2 0 3 G n と、が追加されている点で相違している。また、時短カウンタ 2 0 3 h に代えて、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 がそれぞれ設けられている点でも相違している。この特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1、および特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 は、本第 4 5 制御例では第 1 特別図柄の時短回数と第 2 特別図柄の時短回数とを別々で設定していることに伴って、時短カウンタ 2 0 3 h 1 を第 1 特別図柄用のカウンタと第 2 特別図柄用のカウンタとに分けたに過ぎないため、ここではその詳細な説明については省略する。更に、小当たり種別格納エリア 2 0 3 f a、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 f d、V フラグ 2 0 3 f e、V 通過フラグ 2 0 3 f f、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a が削除されている点でも相違している。これらの構成の削除は、第 1 4 制御例において採用していた、小当たり遊技において V 入賞を検出した場合に大当たりに当選する仕様（2 種当たりの仕様）を本第 4 5 制御例では搭載していないことに基づく削除である。

#### 【 3 7 5 4 】

特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a は、大当たり終了後（またはパチンコ機 1 0 の初期化（リセット）後）における第 1 特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a は、初期値が 0 に設定されており、第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に値が 1 ずつ加算して更新される（図 1 2 4 3 の Y 6 0 1 G 参照）。特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択する際は、この特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a の値に基づいて大当たり（または初期化後）の第 1 特別図柄の抽選回数が判別されて、設定されている変動パターンシナリオから対応する変動パターンテーブルが特定される。シナリオ格納エリア 2 0 3 G b は、現在設定されている変動パターンシナリオを示すデータが格納される記憶領域である。このシナリオ格納エリア 2 0 3 G b は、初期値がシナリオ 1（初期化後の通常状態に対応するシナリオ）を示す「0 0 H」に設定されており、大当たり終了時に、シナリオ 2（大当たり終了後の時短状態に対応するシナリオ）を示す「0 1 H」、シナリオ 3（大当たり A 4 8，D 4 8 の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「0 2 H」、シナリオ 4（大当たり B 4 8，E 4 8 の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「0 3 H」、シナリオ 5（大当たり C 4 8，F 4 8 の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「0 4 H」、シナリオ 6（大当たり H 4 8 の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「0 5 H」のいずれかのデータに上書きされる（図 1 2 5 4 の Y 2 7 0 6 G 参照）。特別図柄の抽選を実行する際は、このシナリオ格納エリア 2 0 3 G b が示すデータに対応するシナリオと、第 1 特別図柄の抽選回数（特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a の値）とに対応する変動パターンテーブルを参照して、変動パターンを選択する。

#### 【 3 7 5 5 】

確変フラグ 2 0 3 G c は、現在の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態）であるか否かを示すフラグである。この確変フラグ 2 0 3 G c がオンであれば、遊技状態が確変状態であることを示し、オフである場合は、特別図柄の低確率状態（通常状態、または時短状態）であることを示している。本第 4 5 制御例では、大当たり遊技の終了時に後述する確変設定フラグ 2 0 3 G d がオンに設定されている場合に確変フラグ 2 0 3 G c がオンに設定される（図 1 2 5 4 の Y 2 7 0 2 G 参照）。一方、大当たり遊技の開始時にオフに設定される（図 1 2 4 4 の Y 7 0 2 G、図 1 2 5 0 の Y 9 1 2 G 参照）。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態が

バックアップされるように構成されている。確変設定フラグ 2 0 3 G d は、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本第 4 5 制御例では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球が通過すると確変設定フラグ 2 0 3 G d がオンに設定される（図 1 2 5 5 の Y 2 2 1 2 G）。一方、この確変設定フラグ 2 0 3 G d は、大当たり終了時にオフに設定される（図 1 2 5 4 の Y 2 7 0 5 G 参照）。なお、この確変設定フラグ 2 0 3 G d は、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ 2 0 3 G d がオンに設定されている場合には、確変スイッチ 6 5 e 3 に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ 2 0 3 G d を正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ 6 5 e 3 を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ 2 0 3 G e が 0 より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ 2 0 3 G d のみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

10

### 【 3 7 5 6 】

確変通過カウンタ 2 0 3 G e は、大当たり遊技中の 1 つのラウンド（本第 4 5 制御例では、大当たり遊技の 1 ラウンド目）で確変スイッチ 6 5 e 3 を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ 2 0 3 G e と後述する排出個数カウンタ 2 0 3 G n との合計により第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ 2 0 3 G e は、確変スイッチ 6 5 e 3 を通過した場合に値が 1 ずつ加算されて更新される（図 1 2 5 5 の Y 2 2 1 1 G）。また、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる（図 1 2 5 6 の Y 2 3 1 1 G）。なお、この確変通過カウンタ 2 0 3 G e は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0 に設定される。入賞個数カウンタ 2 0 3 G f は、大当たり遊技における 1 つのラウンドで第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a に入賞した遊技球の数（即ち、第 1 可変入賞装置 6 5 に入球した遊技球の数）をカウントするためのカウンタである。この入賞個数カウンタ 2 0 3 G f は、特定入賞口 6 5 a への遊技球の入球を検出する毎に、値が 1 ずつ加算されて更新される（図 1 2 5 5 の Y 2 2 0 3 G）。一方、1 つのラウンドが終了した場合に、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した個数（入賞個数カウンタ 2 0 3 G f の値）と排出された個数（排出個数カウンタ 2 0 3 G n と確変通過カウンタ 2 0 3 G e との合計値）とが一致しているか判別（図 1 2 5 6 の Y 2 3 0 7 G）された後に、初期値である「0」にリセットされる（図 1 2 5 6 の Y 2 3 1 1 G 参照）。なお、この入賞個数カウンタ 2 0 3 G f の値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0 に設定される。

20

30

### 【 3 7 5 7 】

動作カウンタ 2 0 3 G g は、流路ソレノイド（確変ソレノイド）6 5 k がオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本第 4 5 制御例では、大当たりの 1 ラウンド目が開始されたことに基づいて流路ソレノイド 6 5 k が 5 秒間オンに設定される。これに伴い、動作カウンタ 2 0 3 G g には、5 秒に対応するカウンタ値が設定される。一方、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 の実行する入賞処理（図 1 2 5 5）の Y 2 2 0 9 G の処理において 1 ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ 2 0 3 G g の値が 0 と判別されたこと（図 1 2 5 5 の Y 2 2 1 4 G : Y e s）に基づいて、流路ソレノイド 6 5 k がオフに設定される。なお、この動作カウンタ 2 0 3 G g は、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である 0 が設定される。このように、動作カウンタ 2 0 3 G g を設定して流路ソレノイド 6 5 k を制御することで、確変スイッチ 6 5 e 3 への入賞を大当たり種別により制御できる。残球タイマフラグ 2 0 3 G i は、1 のラウンドで第 1 可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f 1 が閉鎖したことを示すフ

40

50

ラグである。この残球タイマフラグ 2 0 3 G i がオンに設定されていると、1 のラウンドで第 1 可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f 1 が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ 2 0 3 G i がオンに設定されることで、後述する残球タイマ 2 0 3 G j が 1 ずつ加算されて更新される（図 1 2 5 6 の Y 2 3 0 5 G 参照）。残球タイマ 2 0 3 G j は、開閉扉 6 5 f 1 が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第 1 可変入賞装置 6 5 内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

#### 【 3 7 5 8 】

残球タイマ 2 0 3 G j は、予め設定されている 1 のラウンドが終了して第 1 可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f 1 が閉鎖した場合に、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本第 4 5 制御例では、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は 2 秒であり、本第 4 5 制御例では、予め 3 秒に対応するカウンタ値が残球タイマ 2 0 3 G j の上限値として設定されている。この残球タイマ 2 0 3 G j の上限値（本第 4 5 制御例では、3 秒）となったことに基づいて、第 1 可変入賞装置 6 5 への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図 1 2 5 6 の Y 2 3 0 7 G）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第 1 可変入賞装置 6 5 内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第 1 可変入賞装置 6 5 内に遊技球を残存させておき、1 ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材 6 5 h まで遊技球を到達させて、通常大当たり（大当たり G 4 8）であっても確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させる不正を抑制できる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過しても確変設定フラグ 2 0 3 G d をオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ 2 0 3 G k は、流路ソレノイド 6 5 k がオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ 2 0 3 G k がオンに設定されている場合には、流路ソレノイド 6 5 k がオンであることに基づいて、特別排出口 6 5 e 2 に流入した遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ 2 0 3 G d がオンである期間は、確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

#### 【 3 7 5 9 】

確変有効タイマ 2 0 3 G m は、上述した確変有効フラグ 2 0 3 G k がオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ 2 0 3 G m により流路ソレノイド 6 5 k がオフとなった後に、確変スイッチ 6 5 e 3 を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第 4 5 制御例では、特別排出口 6 5 e 2 に入球した遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過するのに要する時間は 1 秒である。確変有効タイマ 2 0 3 G m の上限値は 1 . 2 秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ 6 5 e 3 を通過しても不正と判別して通過と判別しない。これにより、切替部材 6 5 h が特別排出口 6 5 e 2 に誘導しない状態で、不正に特別排出口 6 5 e 2 に入球させて確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させたり、確変スイッチ 6 5 e 3 の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ 2 0 3 G n は、1 のラウンドで排出確認スイッチ 6 5 e 4 を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ 2 0 3 G n は、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である 0 にリセットされる（図 1 2 5 6 の Y 2 3 1 1 G）。

#### 【 3 7 6 0 】

< 第 4 5 制御例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 1 2 3 9 から図 1 2 5 6 を参照して、第 4 5 制御例における主制御装置 1 1

10

20

30

40

50

0のMPU201により実行される各種処理について説明する。まず、図1239を参照して、本第45制御例における主制御装置110のMPU201により実行される特別図柄変動処理(Y111G)について説明する。この特別図柄変動処理(Y111G)は、上述した第14制御例における特別図柄変動処理(図411参照)に代えて実行される処理であり、第14制御例における特別図柄変動処理(図411参照)に対して、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様に変更されたことに伴う変更が反映されたものである。図1239は、この特別図柄変動処理(Y111G)の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理(Y111G)のうち、Y231、Y234、Y238、Y252、Y253、Y256およびY257の各処理では、それぞれ第14制御例における特別図柄変動処理(図411参照)の、Y231、Y234、Y238、Y252、Y253、Y256およびY257の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特別図柄変動処理(Y111G)では、Y234の処理において、特図1変動時間タイマ203kaが0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(Y234:No)、第14制御例における第1特別図柄変動開始処理(図412参照)に代えて第1特別図柄変動開始処理を実行し(Y201G)、処理をY238へと移行する。この第1特別図柄変動開始処理(Y201G)の詳細については、図1240を参照して後述する。

### 【3761】

一方、Y234の処理において、特図1変動時間タイマ203kaが0より大きい値であると判別した場合には(Y234:Yes)、Y252およびY253の処理を実行し、次いで、上述した第14制御例における第1特別図柄変動停止処理(図417参照)に代えて第1特別図柄変動停止処理を実行し(Y202G)、処理をY238へと移行する。この第1特別図柄変動停止処理(Y202G)の詳細については、図1244を参照して後述する。また、本第45制御例における特別図柄変動処理(図1239参照)では、Y238の処理において、特図2変動時間タイマ203kbは0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(Y238:No)、上述した第14制御例における第2特別図柄変動開始処理(図419参照)に代えて第2特別図柄変動開始処理を実行し(Y203G)、本処理を終了する。この第2特別図柄変動開始処理(Y203G)の詳細については、図1246を参照して後述する。一方、Y238の処理において、特図2変動時間タイマ203kbが0より大きい値であると判別した場合には(Y238:Yes)、Y256およびY257の処理を実行し、上述した第14制御例における第2特別図柄変動停止処理(図423参照)に代えて第2特別図柄変動停止処理を実行し(Y204G)、本処理を終了する。第2特別図柄変動停止処理(Y204G)の詳細については、図1250を参照して後述する。次いで、図1240を参照して、上述した本第45制御例における特別図柄変動処理(図1239)の一処理である第1特別図柄変動開始処理(Y201G)について説明する。この第1特別図柄変動開始処理(Y201G)は、上述した第14制御例における第1特別図柄変動開始処理(図412参照)に代えて実行される処理であり、第1特別図柄変動開始処理(図412参照)と同様に、第1特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図1240は、この第1特別図柄変動開始処理(Y201G)の内容を示したフローチャートである。

### 【3762】

この第1特別図柄変動開始処理(Y201G)のうち、Y302~Y306の各処理では、それぞれ第14制御例における第1特別図柄変動開始処理(図412参照)のY302~Y306の各処理と同一の処理が実行される。また、本第45制御例における第1特別図柄変動開始処理(図1240参照)では、Y306の処理を実行した後、第14制御例における第1特別図柄判定処理(図413参照)に代えて、第1特別図柄判定処理を実行し(Y301G)、第14制御例における第1特別図柄変動パターン選択処理(図415参照)に代えて第1特別図柄変動パターン選択処理を実行し(Y302G)、次いで、

第 1 4 制御例（および第 9 制御例）における遊技状態更新処理（図 2 7 4 参照）に代えて特図 1 遊技状態更新処理を実行し（Y 3 0 3 G）、本処理を終了する。第 1 特別図柄判定処理（Y 3 0 1 G）、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 0 2 G）、および特図 1 遊技状態更新処理（Y 3 0 3 G）の詳細については、それぞれ図 1 2 4 1、図 1 2 4 2、および図 1 2 4 3 を参照して後述する。次いで、図 1 2 4 1 を参照して、上述した本第 4 5 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 1 2 4 0 参照）の一処理である第 1 特別図柄判定処理（Y 3 0 1 G）について説明する。この第 1 特別図柄判定処理（Y 3 0 1 G）は、上述した第 1 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 4 1 3 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄判定処理（図 4 1 3 参照）と同様に、第 1 特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図 1 2 4 1 は、この第 1 特別図柄判定処理（Y 3 0 1 G）の内容を示したフローチャートである。

10

### 【 3 7 6 3 】

この第 1 特別図柄判定処理（Y 3 0 1 G）のうち、Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6 および Y 8 0 1 1 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 4 1 3 参照）の Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6 および Y 8 0 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄判定処理（Y 3 0 1 G）では、Y 8 0 0 3 において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Y 8 0 0 3 : N o）、小当たり乱数テーブル 2 0 2 G e に基づいて抽選結果を取得し（Y 8 0 0 1 G）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別する（Y 8 0 0 2 G）。抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Y 8 0 0 2 G : N o）、本処理を終了する。一方、Y 8 0 0 2 G の処理において、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Y 8 0 0 2 G : Y e s）、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Y 8 0 0 3 G）、本処理を終了する。なお、これらの第 1 特別図柄判定処理（図 4 1 3 参照）に対する変形は、主として、本第 4 5 制御例では、時短図柄当選の抽選結果が設けられていないことに対応する変形である。次いで、図 1 2 4 2 を参照して、本第 4 5 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 1 2 4 0 参照）の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 0 2 G）について説明する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 0 2 G）は、上述した第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 1 5 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 1 5 参照）と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果に応じた第 1 特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図 1 2 4 2 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 0 2 G）の内容を示したフローチャートである。

20

30

### 【 3 7 6 4 】

この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 0 2 G）のうち、Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 および Y 5 1 2 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 4 1 5 参照）の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 および Y 5 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 0 2 G）では、Y 5 0 3 の処理を実行した後、シナリオ格納エリア 2 0 3 G b のデータと現在の特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a の値とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Y 5 0 1 G）、処理を Y 5 1 2 へと移行する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（Y 3 0 2 G）により、設定されている変動パターンシナリオ、および第 1 特別図柄の抽選回数に応じた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定することができるので、第 1 特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、前回の当り種別に応じて、異なる抽選回数で確変状態 A から確変状態 B へと移行する遊技性を実現することができる。また、第 2 特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、基本的に、第 1 特別図柄の変動時間を第 2 特別図柄の変動時間よりも長くすることができるので、有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選結果が導出され易い遊技性を実現することができる。次いで、図 1 2 4 3 を参照して、本第 4 5 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 1 2 4 0 参照）の一処理である特図 1 遊技状態更新処理（Y 3 0 3 G）について説明する。この特図 1 遊技状態更新処理（Y 3 0 3 G）は、上

40

50



述した第14制御例（および第9制御例）における遊技状態更新処理（図274参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図274参照）と同様に、パチンコ機10の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機10の状態を更新するための処理である。図1243は、この特図1遊技状態更新処理（Y303G）の内容を示したフローチャートである。

### 【3765】

この特図1遊技状態更新処理（Y303G）では、まず、特図1抽選カウンタ203Gaの値に1を加算し（Y601G）、次いで、特図1時短カウンタ203h1の値が0より大きい値か否かを判別する（Y602G）。S602Gの処理において、特図1時短カウンタ203h1の値が0より大きい値ではない（即ち、0である）と判別した場合は（Y602G：No）、現在の遊技状態が時短状態以外の遊技状態である（通常状態、若しくは確変状態である）ことを意味し、次に大当たりに当選するまで遊技状態が変更されることがないため、そのまま本処理を終了する。一方、Y602Gの処理において、特図1時短カウンタ203h1の値が0より大きい値であると判別した場合には（Y602G：Yes）、特図1時短カウンタ203h1の値を1減算し（Y603G）、特図1時短カウンタ203h1の値を示す残時短回数コマンドを設定し（Y604G）、次いで、減算後の特図1時短カウンタ203h1の値が0である否かを判別する（Y605G）。Y605Gの処理において、特図1時短カウンタ203h1の値が0ではないと判別した場合には（Y605G：No）、時短状態の終了タイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Y605Gの処理において、減算後の特図1時短カウンタ203h1の値が0であると判別した場合には（Y605G：Yes）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Y605）、本処理を終了する。この特図1遊技状態更新処理（図1243参照）を実行することにより、第1特別図柄の抽選回数に通常状態への移行有無を判定することができる。次いで、図1244を参照して、本第45制御例における特別図柄変動処理（図1239）の一処理である第1特別図柄変動停止処理（Y202G）について説明する。この第1特別図柄変動停止処理（Y202G）は、上述した第14制御例における第1特別図柄変動停止処理（図417参照）に代えて実行される処理であり、第1特別図柄変動停止処理（図417参照）と同様に、第1特別図柄の変動時間が経過した場合に第1特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図1244は、この第1特別図柄変動停止処理（Y202G）の内容を示したフローチャートである。

### 【3766】

この第1特別図柄変動停止処理（Y202G）のうち、Y701、Y704～Y707、Y721およびY723～Y727の各処理では、それぞれ第14制御例における第1特別図柄変動停止処理（図417参照）のY701、Y704～Y707、Y721およびY723～Y727の各処理と同一の処理が実行される。また、本第45制御例の第1特別図柄変動停止処理（Y202G）では、Y721の処理において、第1特別図柄の大当たりフラグ203qbがオンであるか否かを判別し（Y721）、第1特別図柄の大当たりフラグ203qbがオンではないと判別した場合には（Y721：No）、今回の第1特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため第14制御例における特図1外れ停止処理（図418参照）に代えて、特図1外れ停止処理を実行し（Y701G）、本処理を終了する。なお、特図1外れ停止処理（Y701G）の詳細については、図1245を参照して後述する。また、本第45制御例における第1特別図柄変動停止処理（図1244参照）では、Y704の処理を実行した後、時短カウンタ（特図1時短カウンタ203h1と特図2時短カウンタ203h2との両方）、および確変フラグ203Gcを初期値にリセットし（Y702G）、処理をY705へと移行する。次いで、図1245を参照して、上述した本第45制御例における第1特別図柄変動停止処理（図1244）の一処理である特図1外れ停止処理（Y701G）について説明する。この特図1外れ停止処理（Y701G）は、上述した第14制御例における特図1外れ停止処理（図418参照）に代えて実行される処理であり、特図1外れ停止処理（図418参照）と同様に、第1特別図柄の外れ（小当たり又は完全外れ）時における停止表示を設定するための処

理である。図 1 2 4 5 は、この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。

#### 【 3 7 6 7 】

この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) のうち、Y 7 5 1 および Y 7 5 3 ~ Y 7 6 1 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における特図 1 外れ停止処理 ( 図 4 1 8 参照 ) の Y 7 5 1 および Y 7 5 3 ~ Y 7 6 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 5 制御例の特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) では、Y 7 5 1 の処理において、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c がオンであると判別した場合には ( Y 7 5 1 : Y e s )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( Y 7 5 1 G )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( Y 7 5 1 G : Y e s )、次いで、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f をオンに設定し ( Y 7 5 2 G )、特図 2 の変動停止を示す特図 2 変動停止コマンドを設定し ( Y 7 5 3 G )、処理を Y 7 5 3 へと移行する。一方、Y 7 5 1 G の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( Y 7 5 1 G : N o )、Y 7 5 2 G、Y 7 5 3 G および Y 7 5 3 の処理をスキップし、処理を Y 7 5 4 へと移行する。この特図 1 外れ停止処理 ( 図 1 2 4 5 参照 ) を実行することにより、第 1 特別図柄の小当たりの停止表示タイミングで第 2 特別図柄の変動表示が実行中である場合に、第 2 特別図柄の変動表示を抽選結果によらず完全外れに対応する停止図柄で強制停止させる ( 第 2 特別図柄の変動表示を破棄する ) ことができる。よって、基本的に第 1 特別図柄の変動時間の方が第 2 特別図柄の変動時間よりも短くなる確変状態 A や確変状態 B において、主として第 1 特別図柄の抽選結果が導出される遊技性を実現することができる。

#### 【 3 7 6 8 】

次いで、図 1 2 4 6 を参照して、本第 4 5 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 1 2 3 9 ) の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) について説明する。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) は、上述した第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 1 9 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 1 9 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図 1 2 4 6 は、この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) のうち、Y 8 3 2 ~ Y 8 3 6、Y 8 5 1 および Y 8 5 2 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 1 9 参照 ) の Y 8 3 2 ~ Y 8 3 6、Y 8 5 1 および Y 8 5 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) では、Y 8 3 6 の処理を実行した後、第 1 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理 ( 図 4 2 0 参照 ) に代えて、第 2 特別図柄判定処理を実行し ( Y 8 0 1 G )、第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 4 2 2 参照 ) に代えて第 2 特別図柄変動パターン選択処理を実行し ( Y 8 0 2 G )、次いで、第 1 4 制御例 ( および第 9 制御例 ) における遊技状態更新処理 ( 図 2 7 4 参照 ) に代えて特図 2 遊技状態更新処理を実行し ( Y 8 0 3 G )、本処理を終了する。第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 0 1 G )、第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 8 0 2 G )、特図 2 遊技状態更新処理 ( Y 8 0 3 G ) の詳細については、図 1 2 4 7、図 1 2 4 8、および図 1 2 4 9 を参照して後述する。

#### 【 3 7 6 9 】

次いで、図 1 2 4 7 を参照して、上述した本第 4 5 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 2 4 6 ) の一処理である第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 0 1 G ) について説明する。この第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 0 1 G ) は、上述した第 1 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理 ( 図 4 2 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄判定処理 ( 図 4 2 0 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図 1 2 4 7 は、この第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 0 1 G ) のうち、Y 8 1 0 1 ~ Y 8 1 0 6 および Y 8 1 1 1 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 2 特別図柄判定処理 ( 図

4 2 0 参照) の Y 8 1 0 1 ~ Y 8 1 0 6 および Y 8 1 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 2 特別図柄判定処理 (Y 8 0 1 G) では、Y 8 1 0 3 の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には (Y 8 1 0 3 : N o)、小当たり乱数テーブル 2 0 2 G e に基づいて抽選結果を取得し (Y 8 1 0 1 G)、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し (Y 8 1 0 2 G)、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には (Y 8 1 0 2 G : N o)、本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には (Y 8 1 0 2 G : Y e s)、今回小当たり当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し (Y 8 1 0 3 G)、本処理を終了する。なお、これらの第 2 特別図柄判定処理 (図 4 2 0 参照) に対する変形は、主として、本第 4 5 制御例では、時短図柄当選の抽選結果が設けられていないことに対応する変形である。

### 【 3 7 7 0 】

次いで、図 1 2 4 8 を参照して、本第 4 5 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 (図 1 2 4 6) の一処理である第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (Y 8 0 2 G) について説明する。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (Y 8 0 2 G) は、上述した第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (図 4 2 2 参照) に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (図 4 2 2 参照) と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果に応じた第 2 特別図柄の変動パターン (変動時間) を選択するための処理である。図 1 2 4 8 は、この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (Y 8 0 2 G) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (Y 8 0 2 G) のうち、Y 9 2 1 ~ Y 9 2 3、Y 9 2 5 ~ Y 9 2 8 および Y 9 3 2 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (図 4 2 2 参照) の Y 9 2 1 ~ Y 9 2 3、Y 9 2 5 ~ Y 9 2 8 および Y 9 3 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (Y 8 0 2 G) では、Y 9 2 3 の処理を実行した後、シナリオ格納エリア 2 0 3 G b のデータと現在の特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a の値とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し (Y 9 0 1 G)、処理を Y 9 3 2 へと移行する。

### 【 3 7 7 1 】

この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (Y 8 0 2 G) により、設定されている変動パターンシナリオ、および第 1 特別図柄の抽選回数に応じた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定することができるので、通常状態においては、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を実行させた場合の遊技効率を悪化させる (第 2 特別図柄の変動時間を極端に長くすることによって通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、第 1 特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、基本的に、第 2 特別図柄の変動時間を第 1 特別図柄の変動時間よりも長くすることができるので、第 1 特別図柄の抽選結果が導出され易い遊技性を実現することができる。更に、第 2 特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、有利度合いが高い第 2 特別図柄の変動時間を、有利度合いが低い第 1 特別図柄の変動時間よりも短くなり易く構成することができるので、一旦第 2 特別図柄の大当たり当選すると、有利度合いが高い確変状態 C と第 2 特別図柄の大当たりとが繰り返され易い遊技性を実現することができる。次いで、図 1 2 4 9 を参照して、本第 4 5 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 (図 1 2 4 6 参照) の一処理である特図 2 遊技状態更新処理 (Y 8 0 3 G) について説明する。この特図 2 遊技状態更新処理 (Y 8 0 3 G) は、上述した第 1 4 制御例 (および第 9 制御例) における遊技状態更新処理 (図 2 7 4 参照) に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理 (図 2 7 4 参照) と同様に、パチンコ機 1 0 の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機 1 0 の状態を更新するための処理である。図 1 2 4 9 は、この特図 2 遊技状態更新処理 (Y 8 0 3 G) の内容を示したフローチャートである。

### 【 3 7 7 2 】

この特図 2 遊技状態更新処理 (Y 8 0 3 G) では、まず、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し (Y 8 5 1 G)、特図 2 時短カウンタ 2 0

3 h 2 の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（Y 8 5 1 G : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、Y 8 5 1 G の処理において、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（Y 8 5 1 G : Y e s）、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値を 1 減算し（Y 8 5 2 G）、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値を示す残時短回数コマンドを設定する（Y 8 5 3 G）。次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値が 0 であるか否かを判別し（Y 8 5 4 G）、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値が 0 ではないと判別した場合には（Y 8 5 4 G : N o）、本処理を終了する。一方、Y 8 5 4 G の処理において、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値が 0 であると判別した場合には（Y 8 5 4 G : Y e s）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Y 8 5 5 G）、本処理を終了する。この特図 2 遊技状態更新処理（図 1 2 4 9 参照）、および上述した特図 1 遊技状態更新処理（図 1 2 4 3 参照）によって特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1、および特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 を別個に更新することにより、一方の特別図柄の抽選に偏って実行されたとしても、偏って実行された特別図柄の抽選回数が 5 0 回となった時点で時短状態を終了させることができるので、時短状態において一方の特別図柄の抽選が極端に多く実行されることを抑制することができる。次いで、図 1 2 5 0 を参照して、本第 4 5 制御例における特別図柄変動処理（図 1 2 3 9）の一処理である第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 0 4 G）について説明する。この第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 0 4 G）は、上述した第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 4 2 3 参照）に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄変動停止処理（図 4 2 3 参照）と同様に、第 2 特別図柄の変動時間が経過した場合に第 1 特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図 1 2 5 0 は、この第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 0 4 G）の内容を示したフローチャートである。

### 【3 7 7 3】

この第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 0 4 G）のうち、Y 9 0 1、Y 9 0 6 ~ Y 9 0 9、および Y 9 2 1 ~ Y 9 2 5 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 4 2 3 参照）の Y 9 0 1、Y 9 0 6 ~ Y 9 0 9、および Y 9 2 1 ~ Y 9 2 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 5 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 0 4 G）では、Y 9 2 1 の処理において、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y 9 2 1 : N o）、第 1 4 制御例における特図 2 外れ停止処理（図 4 2 5 参照）に代えて特図 2 外れ停止処理を実行し（Y 9 1 1 G）、そのまま本処理を終了する。なお、特図 2 外れ停止処理（Y 9 1 1 G）の詳細については、図 1 2 5 1 を参照して後述する。また、Y 9 0 6 の処理を実行した後、時短カウンタ（特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2）および確変フラグ 2 0 3 G c をリセットし（Y 9 1 2 G）、処理を Y 9 0 7 へと移行する。次いで、図 1 2 5 1 を参照して、本第 4 5 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 1 2 5 0）の一処理である特図 2 外れ停止処理（Y 9 1 1 G）について説明する。この特図 2 外れ停止処理（Y 9 1 1 G）は、上述した第 1 4 制御例における特図 2 外れ停止処理（図 4 2 5 参照）に代えて実行される処理であり、特図 2 外れ停止処理（図 4 2 5 参照）と同様に、第 2 特別図柄の外れ（小当たり又は完全外れ）時における停止表示を設定するための処理である。図 1 2 5 1 は、この特図 2 外れ停止処理（Y 9 0 1 G）の内容を示したフローチャートである。

### 【3 7 7 4】

この特図 2 外れ停止処理（Y 9 1 1 G）のうち、Y 9 5 1 および Y 9 5 3 ~ Y 9 6 1 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例における特図 2 外れ停止処理（図 4 2 5 参照）の Y 9 5 1 および Y 9 5 3 ~ Y 9 6 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図 2 外れ停止処理（Y 9 1 1 G）では、Y 9 5 1 の処理において、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンであると判別した場合には（Y 9 5 1 : Y e s）、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し（Y 9 5 1 G）、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（Y 9 5 1 G : Y e s）、次いで、特図 1 の変動停止を示す特図 1 変動停止コマンドを設定し（Y 9 5 2 G）

、処理を Y 9 5 3 へと移行する。一方、Y 9 5 1 G の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（Y 9 5 1 G : N o ）、Y 9 5 2 G および Y 9 5 3 の処理をスキップし、処理を Y 9 5 4 へと移行する。これらに対し、Y 9 5 1 の処理において、特図 2 個当たりフラグ 2 0 3 q d がオフであると判別した場合には（Y 9 5 1 : N o ）、特図 2 確定コマンドをセットし（Y 9 6 0 ）、第 1 特別図柄表示装置 3 7 の第 2 特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（Y 9 6 1 ）、本処理を終了する。この特図 2 外れ停止処理（図 1 2 5 1 参照）を実行することにより、第 2 特別図柄の小当たりの停止表示タイミングで第 1 特別図柄の変動表示が実行中である場合に、第 1 特別図柄の変動表示を抽選結果によらず完全外れに対応する停止図柄で強制停止させる（第 1 特別図柄の変動表示を破棄する）ことができる。よって、確変状態 B において第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に、当該通常大当たり変動を、先に停止表示される第 2 特別図柄の小当たり若しくは大当たり図柄によって破棄することができ、確変状態 B を、実質的に第 1 特別図柄の確変大当たりまで継続する有利な遊技状態として構成することができる。また、基本的に第 2 特別図柄の変動時間の方が第 1 特別図柄の変動時間よりも短くなる確変状態 C において、主として第 2 特別図柄の抽選結果が導出される遊技性を実現することができる。

10

### 【3 7 7 5】

次に、図 1 2 5 2 を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Y 1 0 0 4 G）の内容について説明をする。図 1 2 5 2 は大当たり制御処理（Y 1 0 0 4 G）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Y 1 0 0 4 G）のうち、Y 1 1 6 0 1、Y 1 1 6 0 2、Y 1 1 6 0 4、Y 1 1 6 0 5 および Y 1 1 6 1 0 ~ Y 1 1 6 1 2 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例（第 9 制御例）における大当たり制御処理（図 2 8 8 参照）の Y 1 1 6 0 1、Y 1 1 6 0 2、Y 1 1 6 0 4、Y 1 1 6 0 5 および Y 1 1 6 1 0 ~ Y 1 1 6 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 5 制御例における大当たり制御処理（Y 1 0 0 4 G）では、Y 1 1 6 0 2 の処理を実行した後、大当たり開始フラグ 2 0 3 j をオフに、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオンにそれぞれ設定し（Y 1 9 0 1 G）、そのまま本処理を終了する。また、Y 1 1 6 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Y 1 1 6 0 5 : Y e s ）、新たなラウンドにおける開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Y 1 9 0 2 G）、本処理を終了する。なお、大当たり動作設定処理（Y 1 9 0 2 G）の詳細については、図 1 2 5 3 を参照して後述する。一方、Y 1 1 6 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Y 1 1 6 0 5 : N o ）、次いで、開放動作のタイミングであるかを判別し（Y 1 9 0 3 G）、開放動作のタイミングであると判別した場合には（Y 1 9 0 3 G : Y e s ）、開放ソレノイドをオンに設定し（Y 1 9 0 4 G）、確変ソレノイドをオンに設定し（Y 1 9 0 5 G）、本処理を終了する。一方、Y 1 9 0 3 G の処理において、開放動作のタイミングではないと判別した場合には（Y 1 9 0 3 G : N o ）、処理を Y 1 1 6 1 0 へと移行する。

20

30

### 【3 7 7 6】

また、Y 1 1 6 1 2 の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Y 1 1 6 1 2 : Y e s ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Y 1 9 0 6 G）、本処理を終了する。なお、大当たり終了処理（Y 1 9 0 6 G）の詳細については、図 1 2 5 4 を参照して後述する。一方、Y 1 1 6 1 2 の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Y 1 1 6 1 2 : N o ）、第 1 可変入賞装置 6 5 への入賞に基づく制御を行うための入賞処理を実行し（Y 1 9 0 7 G）、次いで、第 1 可変入賞装置 6 5 に対する異常入賞の有無を判定するための異常処理を実行し（Y 1 9 0 8 G）、本処理を終了する。なお、入賞処理（Y 1 9 0 7 G）および異常処理（Y 1 9 0 8 G）の詳細については、図 1 2 5 5、1 4 0 4 を参照して後述する。次いで、図 1 2 5 3 を参照して、本第 4 5 制御例における大当たり制御処理（図 1 2 5 2）の一処理である大当たり動作設定処理（Y 1 9 0 2 G）について説明する。図 1 2 5 3 は、この大当たり動作設定処理（Y 1 9 0 2 G）の内容を示したフローチャートで

40

50

ある。この大当たり動作設定処理（Y 1 9 0 2 G）では、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込む（Y 1 9 3 1 G）。具体的には、確変ソレノイドの動作として、1ラウンド目の開始を契機として5秒間オン（特別排出口65e2を開放する位置）に可変される、5秒経過時にオフに可変され、その後の各ラウンドではオフ状態に維持される動作が読み込まれる。また、開閉扉65f1の動作として、確変大当たりの1ラウンド目では、ラウンドの開始を契機として、4.5秒が経過するか、10個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれ、他のラウンドではラウンドの開始を契機として30秒が経過するか10個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれる。また、通常大当たりの1ラウンド目では、ラウンドの開始から5秒経過時点

10

### 【3777】

Y 1 9 3 1 Gの処理が終了すると、次いで、Y 1 9 3 1 Gの処理で読み込んだ確変ソレノイドの開放動作を設定すると共に（Y 1 9 3 2 G）、Y 1 9 3 1 Gの処理で読み込んだ第1特定入賞口（大開放口）65aの開放動作を設定し（Y 1 9 3 3 G）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理（図1253参照）を実行することにより、大当たり種別およびラウンド数に応じた動作を好適に設定することができる。次いで、図1254を参照して、本第45制御例における大当たり制御処理（図1252）の一処理である大当たり終了処理（Y 1 9 0 6 G）について説明する。この大当たり終了処理（Y 1 9 0 6 G）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図1254は、この大当たり終了処理（Y 1 9 0 6 G）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Y 1 9 0 6 G）では、まず、確変設定フラグ203Gdがオンであるか否かを判別し（Y 2 7 0 1 G）、確変設定フラグ203Gdがオンであると判別した場合には（Y 2 7 0 1 G：Y e s）、今回の大当たり遊技のVラウンド（1ラウンド目）において遊技球が確変スイッチ65e3を通過していたことを意味するため、大当たり終了後の遊技状態を確変状態に設定するために確変フラグ203Gcをオンに設定し（Y 2 7 0 2 G）、処理をY 2 7 0 4 Gへと移行する。一方、Y 2 7 0 1 Gの処理において、確変設定フラグ203Gdがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y 2 7 0 1 G：N o）、今回の大当たり遊技のVラウンド（1ラウンド目）において遊技球が確変スイッチ65e3を通過していなかったことを意味するため、大当たり終了後の遊技状態を時短回数が50回の時短状態に設定するために、特図1時短カウンタ203h1の値と特図2時短カウンタ203h2の値とにそれぞれ50を設定し（Y 2 7 0 3 G）、処理をY 2 7 0 4 Gへと移行する。

20

30

### 【3778】

Y 2 7 0 4 Gでは、確変フラグ203Gcおよび時短カウンタ（特図1時短カウンタ203h1、および特図2時短カウンタ203h2）の値に基づいて状態コマンドを設定し（Y 2 7 0 4 G）、次いで、大当たり中フラグ203kおよび確変設定フラグ203Gdをオフに設定することで大当たり遊技の終了を設定する（Y 2 7 0 5 G）。次いで、変動パターンシナリオテーブル202Gj（図1238（b）参照）から今回の大当たり種別と設定した遊技状態とに応じた変動パターンシナリオを特定し（Y 2 7 0 6 G）、特定したシナリオを示すデータ（01H～05Hのいずれか）をシナリオ格納エリア203Gbに格納し（Y 2 7 0 7 G）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図1254参照）を実行することにより、大当たり遊技中の確変スイッチ65e3に対する通過の有無に応じて大当たり終了後の遊技状態を好適に設定できると共に、大当たり終了後に参照する変動パターンシナリオを好適に設定することができる。次いで、図1255を参照して、本第45制御例における大当たり制御処理（図1252）の一処理である入賞処理（Y 1 9 0 7 G）について説明する。この入賞処理（Y 1 9 0 7 G）は、上述した通り、第1特定入賞口65aへの入賞に応じた制御を行うための処理である。図1255は、この入賞処理（Y 1 9 0 7 G）の内容を示したフローチャートである。この入賞処理（

40

50

Y 1 9 0 7 G)では、まず、ラウンド有効期間であるかを判別し(Y 2 2 0 1 G)、ラウンド有効期間ではないと判別した場合には(Y 2 2 0 1 G : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合には(Y 2 2 0 1 G : Y e s)、第1特定入賞口65aへの遊技球の入賞を検出したか否かを判別し(Y 2 2 0 2 G)、第1特定入賞口65aへの入賞を検出したと判別した場合には(Y 2 2 0 2 G : Y e s)、入賞個数カウンタ203Gfを1加算し(Y 2 2 0 3 G)、処理をY 2 2 0 4 Gへと移行する。一方、Y 2 2 0 2 Gの処理において、第1特定入賞口65aへの入賞を検出していないと判別した場合には(Y 2 2 0 2 G : N o)、Y 2 2 0 3 Gの処理をスキップし、処理をY 2 2 0 4 Gへと移行する。

### 【3779】

Y 2 2 0 4 Gの処理では、入賞個数カウンタ203Gfの値が10以上の値である(即ち、第1特定入賞口65aに対する入球個数が10個以上となった)か否かを判別し(Y 2 2 0 4 G)、入賞個数カウンタ203Gfの値が10以上の値ではない(第1特定入賞口65aに対する入球個数が10個未満である)と判別した場合には(Y 2 2 0 4 G : N o)、ラウンド時間が経過したかを判別し(Y 2 2 0 5 G)、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には(Y 2 2 0 5 G : N o)、処理をY 2 2 0 8 Gへと移行する。一方、Y 2 2 0 4 Gの処理において、入賞個数カウンタ203Gfの値が10以上の値である(第1特定入賞口65aに対する入球個数が10個以上になった)と判別した場合(Y 2 2 0 4 G : Y e s)、或いは、Y 2 2 0 5 Gの処理において、ラウンド時間が経過したと判別した場合には(Y 2 2 0 5 G : Y e s)、第1特定入賞口65aを開閉する開閉扉65f1の閉鎖を設定し(Y 2 2 0 6 G)、残球タイマフラグ203Giをオンに設定して(Y 2 2 0 7 G)、処理をY 2 2 0 8 Gへと移行する。Y 2 2 0 8 Gの処理では、動作カウンタ203Ggの値が0より大きい値であるか否かを判別し(Y 2 2 0 8 G)、動作カウンタ203Ggの値が0より大きい値であると判別した場合には(Y 2 2 0 8 G : Y e s)、動作カウンタ203Ggの値を1減算し(Y 2 2 0 9 G)、次いで、遊技球が確変スイッチ65e3を通過したか否かを判別する(Y 2 2 1 0 G)。Y 2 2 1 0 Gの処理において、確変スイッチ65e3を通過したと判別した場合には(Y 2 2 1 0 G : Y e s)、確変通過カウンタ203Geの値に1を加算して更新し(Y 2 2 1 1 G)、確変設定フラグ203Gdをオンに設定することで、確変スイッチ65e3の通過に基づいて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように制御する(Y 2 2 1 2 G)。次いで、確変スイッチ65e3を遊技球が通過したこと(V入賞が発生したこと)を示すV入賞コマンドを設定し(Y 2 2 1 3 G)、処理をY 2 2 1 4 Gへと移行する。一方、Y 2 2 1 0 Gの処理において、確変スイッチ65e3を通過していないと判別した場合には(Y 2 2 1 0 G : N o)、Y 2 2 1 1 G ~ Y 2 2 1 3 Gの処理をスキップし、処理をY 2 2 1 4 Gへと移行する。

### 【3780】

Y 2 2 1 4 Gの処理では、動作カウンタ203Ggの値が0であるかを判別し(Y 2 2 1 4 G)、動作カウンタ203Ggの値が0ではないと判別した場合には(Y 2 2 1 4 G : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、Y 2 2 1 4 Gの処理において、動作カウンタ203Ggの値が0であると判別した場合には(Y 2 2 1 4 G : Y e s)、流路ソレノイド(確変ソレノイド)65kをオフに設定することで特別排出口65e2を閉鎖し(Y 2 2 1 5 G)、確変有効フラグ203Gkをオンに設定して(Y 2 2 1 6 G)、本処理を終了する。一方、Y 2 2 0 8 Gの処理において、動作カウンタ203Ggの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(Y 2 2 0 8 G : N o)、確変有効フラグ203Gkがオンであるかを判別し(Y 2 2 1 7 G)、確変有効フラグ203Gkがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(Y 2 2 1 7 G : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、確変有効フラグ203Gkがオンであると判別した場合には(Y 2 2 1 7 G : Y e s)、確変有効タイマ203Gmの値を1加算し(Y 2 2 1 8 G)、確変有効タイマ203Gmの値が上限であるかを判別する(Y 2 2 1 9 G)。Y 2 2 1 9 Gの処理において、確変有効タイマ203Gmの値が上限ではないと判別した場合に

10

20

30

40

50

は ( Y 2 2 1 9 G : N o )、特別排出口 6 5 e 2 が閉鎖される直前に誘導片 6 5 h 2 によって特別排出口 6 5 e 2 側へと誘導された遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過し得る期間であり、確変スイッチ 6 5 e 3 への通過を正常な通過として取り扱う球はけ期間内であることを意味するため、処理を Y 2 2 1 0 G へと移行して、確変スイッチ 6 5 e 3 の通過の有無を判別する。一方、Y 2 2 1 9 G の処理において、確変有効タイマ 2 0 3 G m の値が上限であると判別した場合には ( Y 2 2 1 9 G : Y e s )、確変有効フラグ 2 0 3 G k をオフに設定し ( Y 2 2 2 0 G )、確変有効タイマ 2 0 3 G m の値をリセットし ( Y 2 2 2 1 G )、本処理を終了する。

### 【 3 7 8 1 】

次いで、図 1 2 5 6 を参照して、本第 4 5 制御例における大当たり制御処理 ( 図 1 2 5 2 ) の一処理である異常処理 ( Y 1 9 0 8 G ) について説明する。図 1 2 5 6 は、この異常処理 ( Y 1 9 0 8 G ) の内容を示したフローチャートである。この異常処理 ( Y 1 9 0 8 G ) では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し ( Y 2 3 0 1 G )、ラウンド有効期間ではないと判別した場合には ( Y 2 3 0 1 G : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、Y 2 3 0 1 G の処理において、ラウンド有効期間であると判別した場合には ( Y 2 3 0 1 G : Y e s )、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を通過したかを判別し ( Y 2 3 0 2 G )、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を通過したと判別した場合には ( Y 2 3 0 2 G : Y e s )、排出個数カウンタ 2 0 3 G n の値を 1 加算し ( Y 2 3 0 3 G )、処理を Y 2 3 0 4 G へと移行する。一方、Y 2 3 0 2 G の処理において、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を通過していないと判別した場合には ( Y 2 3 0 2 G : N o )、Y 2 3 0 3 G の処理をスキップし、処理を Y 2 3 0 4 G へと移行する。Y 2 3 0 4 G の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 G i がオンであるかを判別し ( Y 2 3 0 4 G )、残球タイマフラグ 2 0 3 G i がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( Y 2 3 0 4 G : N o )、そのまま処理を終了する。一方、Y 2 3 0 4 G の処理において、残球タイマフラグ 2 0 3 G i がオンであると判別した場合には ( Y 2 3 0 4 G : Y e s )、残球タイマ 2 0 3 G j の値を 1 加算し ( Y 2 3 0 5 G )、次いで、更新後のタイマ値が残球タイマ 2 0 3 G j の上限値であるかを判別し ( Y 2 3 0 6 G )、残球タイマ 2 0 3 G j の上限値ではないと判別した場合には ( Y 2 3 0 6 G : N o )、そのまま処理を終了する。

### 【 3 7 8 2 】

これに対し、Y 2 3 0 6 G の処理において、残球タイマ 2 0 3 G j の上限値であると判別した場合には ( Y 2 3 0 6 G : Y e s )、排出個数が入賞個数と一致しているかを判別し ( Y 2 3 0 7 G )、排出個数が入賞個数と一致していないと判別した場合には ( Y 2 3 0 7 G : N o )、エラーコマンドを設定して ( Y 2 3 0 8 G )、残球タイマフラグ 2 0 3 G i をオフに設定する ( Y 2 3 0 9 G )。一方、Y 2 3 0 7 G の処理において、排出個数が入賞個数と一致していると判別した場合には ( Y 2 3 0 7 G : Y e s )、Y 2 3 0 8 G の処理をスキップし、処理を Y 2 3 0 9 G へと移行する。Y 2 3 0 9 G の処理を実行した後、残球タイマ 2 0 3 G j をリセットし ( Y 2 3 1 0 G )、入賞個数カウンタ 2 0 3 G f、排出個数カウンタ 2 0 3 G n および確変通過カウンタ 2 0 3 G e をリセットし ( Y 2 3 1 1 G )、本処理を終了する。

### 【 3 7 8 3 】

< 第 4 5 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 1 2 5 7 から図 1 2 6 0 を参照して、本第 4 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 4 5 制御例では、上述した第 1 4 制御例 ( および第 1 制御例 ) に対して、コマンド判定処理 ( 図 5 9 参照 ) の 1 処理である大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 ) の内容が変更された点、変動表示設定処理 ( 図 6 6 参照 ) の 1 処理である特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 ) の内容が変更された点、および変動表示設定処理 ( 図 6 6 参照 ) の 1 処理である特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 ) の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第 4 5 制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形

10

20

30

40

50



例や追加例についても本第 4 5 制御例に当然適用されるものである。まず、図 1 2 5 7 を参照して、本第 4 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 G ) について説明をする。この大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 G ) は、上述した第 1 4 制御例 ( および第 1 制御例 ) における大当たり関連処理 ( 図 6 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理 ( 図 6 4 参照 ) と同様に、主制御装置 1 1 0 から受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図 1 2 5 7 は、この大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。

#### 【 3 7 8 4 】

この大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 G ) のうち、 S 4 7 0 1 , S 4 7 0 9 , S 4 7 1 0 , S 4 7 1 3 、および S 4 7 1 4 の各処理では、それぞれ第 1 4 制御例 ( および第 1 制御例 ) における大当たり関連処理 ( 図 6 4 参照 ) の S 4 7 0 1 , S 4 7 0 9 , S 4 7 1 0 , S 4 7 1 3 、および S 4 7 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 5 制御例における大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 G ) では、 S 4 7 0 1 の処理において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合に ( S 4 7 0 1 : Y e s ) 、次いで、今回の大当たりが第 2 特別図柄の大当たり ( 即ち、大当たり H 4 8 ) であるか否かを判別し ( S 4 7 0 1 G ) 、第 2 特別図柄の大当たりである ( 大当たり H 4 8 である ) と判別した場合には ( S 4 7 0 1 G : Y e s ) 、大当たり演出として、プレミアムラッシュへの突入を報知する演出態様のオープニング演出を決定し ( S 4 7 0 2 G ) 、処理を S 4 7 0 6 G へと移行する。

#### 【 3 7 8 5 】

一方、 S 4 7 0 1 G の処理において、第 2 特別図柄の大当たりではない ( 大当たり H 4 8 ではない ) と判別した場合には ( S 4 7 0 1 G : N o ) 、無敵モード中の確変大当たりであるか否かを判別し ( S 4 7 0 3 G ) 、無敵モード中の確変大当たりであると判別した場合には ( S 4 7 0 3 G : Y e s ) 、通常ラッシュへの突入を示す演出態様のオープニング演出を決定して ( S 4 7 0 4 G ) 、処理を S 4 7 0 6 G へと移行する。一方、 S 4 7 0 3 G の処理において、無敵モード中の確変大当たりではないと判別した場合には ( S 4 7 0 3 G : N o ) 、遊技状態と大当たり図柄とに応じた演出態様のオープニング演出を決定して ( S 4 7 0 5 G ) 、処理を S 4 7 0 6 G へと移行する。 S 4 7 0 5 G の処理では、具体的には、通常状態における確変大当たりである場合は、確変状態 A ( 通常ラッシュモード ) への移行を報知する演出態様のオープニング演出を決定し、通常状態における通常大当たりである場合は、時短状態 ( チャンスモード ) への移行を報知する演出態様のオープニング演出を決定し、確変状態 A における確変大当たりである場合は、枝 8 6 2 を掴むことに成功して R U S H 継続が報知される演出態様のオープニング演出を決定し、確変状態 A における通常大当たりである場合は、枝 8 6 2 を掴むことに失敗してチャンスモードへの移行が報知される演出態様 ( 図 1 2 2 4 ( a ) 参照 ) のオープニング演出が決定される。 S 4 7 0 2 G , S 4 7 0 4 G 、および S 4 7 0 5 G の何れかが終了した後で実行される S 4 7 0 6 G の処理では、 S 4 7 0 2 G , S 4 7 0 4 G 、および S 4 7 0 5 G の何れかの処理において決定した演出態様のオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定し ( S 4 7 0 6 G ) 、本処理を終了する。

#### 【 3 7 8 6 】

また、本第 4 5 制御例における大当たり関連処理 ( 図 1 2 5 7 参照 ) では、 S 4 7 1 0 の処理が終了すると、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し ( S 4 7 0 7 G ) 、確変大当たりであると判別した場合には ( S 4 7 0 7 G : Y e s ) 、今回開始されるラウンドが V ラウンド ( 1 ラウンド ) であるか否かを判別する ( S 4 7 0 8 G ) 。 S 4 7 0 8 G の処理において、今回のラウンドが V ラウンド ( 1 ラウンド ) であると判別した場合には ( S 4 7 0 8 G : Y e s ) 、 V 入賞を案内する表示用コマンドを設定して ( S 4 7 1 3 ) 、本処理を終了する。一方、 S 4 7 0 7 G の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではないと判別した場合 ( S 4 7 0 7 G : N o ) 、および、 S 4 7 0 8 G の処理において、今回のラウンドが V ラウンド ( 1 ラウンド ) ではないと判別した場

合には ( S 4 7 0 8 G : N o )、そのまま本処理を終了する。また、本第 4 5 制御例における大当たり関連処理 ( 図 1 2 5 7 参照 ) では、 S 4 7 1 4 の処理においてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に ( S 4 7 1 4 : Y e s )、大当たり終了後の遊技状態 ( 時短状態であるか、確変状態 A であるか、確変状態 C であるか ) に応じた演出態様を決定し ( S 4 7 0 9 G )、決定した演出態様のエンディング演出に対応する表示用エンディングコマンドを設定し ( S 4 7 1 0 G )、本処理を終了する。この大当たり関連処理 ( 図 1 2 5 7 参照 ) を実行することにより、大当たり当選時の遊技状態や当選した大当たりの種別、大当たり終了後の遊技状態等に応じて、大当たり遊技の実行中における好適な演出態様を設定することができる。次に、図 1 2 5 8 を参照して、本第 4 5 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 G ) の詳細について説明をする。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 G ) は、上述した第 1 4 制御例 ( および第 1 制御例 ) における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図 1 2 5 8 は、この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。

10

### 【 3 7 8 7 】

この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 G ) では、まず、現在が通常状態であるかを判別し ( S 5 0 0 1 G )、通常状態であると判別した場合には ( S 5 0 0 1 G : Y e s )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し ( S 5 0 0 2 G )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。一方、 S 5 0 0 1 G の処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には ( S 5 0 0 1 G : N o )、現在が時短状態であるかを判別し ( S 5 0 0 3 G )、時短状態であると判別した場合には ( S 5 0 0 3 G : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 n の値を 1 減算し ( S 5 0 0 4 G )、処理を S 5 0 0 2 G へと移行する。これに対し、 S 5 0 0 3 G の処理において、時短状態ではないと判別した場合には ( S 5 0 0 3 G : N o )、現在の遊技状態が確変状態であることを意味するため、まず、確変状態 A において、確変状態 B ( 無敵モード ) へと移行するまでの第 1 特別図柄の抽選回数をカウントするための昇格カウンタの値が 0 より大きい値であるか否かを判別する ( S 5 0 0 5 G )。図示については省略したが、この昇格カウンタは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられており、第 1 特別図柄の確変大当たり ( 大当たり A 4 8 ~ F 4 8 のいずれか ) の終了時に、大当たり種別に応じた天井抽選回数 ( 確変状態 B に移行するまでの第 1 特別図柄の抽選回数 ) に対応するカウンタ値が設定される。即ち、大当たり A 4 8 , D 4 8 の終了時にカウンタ値に 2 0 が設定され、大当たり B 4 8 , E 4 8 の終了時にカウンタ値に 4 0 が設定され、大当たり C 4 8 , F 4 8 の終了時にカウンタ値に 6 0 が設定される。 S 5 0 0 5 G の処理において、昇格カウンタの値が 0 より大きい値である ( 即ち、1 以上の値である ) と判別した場合には ( S 5 0 0 5 G : Y e s )、昇格カウンタの値を 1 減算し ( S 5 0 0 6 G )、処理を S 5 0 0 7 G へと移行する。一方、 S 5 0 0 5 G の処理において、昇格カウンタの値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 5 0 0 5 G : N o )、 S 5 5 0 6 G の処理をスキップし、処理を S 5 0 0 7 G へと移行する。

20

30

### 【 3 7 8 8 】

S 5 0 0 7 G の処理では、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが昇格演出用の変動パターンであるかを判別し ( S 5 0 0 7 G )、昇格演出用の変動パターンであると判別した場合には ( S 5 0 0 7 G : Y e s )、次いで、昇格カウンタの値が 0 であるか否かを判別する ( S 5 0 0 8 G )。 S 5 0 0 8 G の処理において、昇格カウンタの値が 0 であると判別した場合には ( S 5 0 0 8 G : Y e s )、今回の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し ( S 5 0 1 0 G )、大当たりであると判別した場合 ( S 5 0 1 0 G : Y e s )、および、 S 5 0 0 8 G の処理において、昇格カウンタの値が 0 ではないと判別した場合には ( S 5 0 0 8 G : N o )、昇格失敗演出 ( 図 1 2 2 5 ( b ) 参照 ) を伴う演出態様を決定し ( S 5 0 0 9 G )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。なお、大当たりの場合には、昇格失敗演出 ( 図 1 2 2 5 ( b ) 参照 ) を経てチャレンジボーナスへの移行が報

40

50

知される演出態様が設定される。具体的には、例えば、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が岩山に衝突した後で、左上方向に跳ね返ることで枝 8 6 2 の真上に到達すると共に、チャレンジボーナスへの移行が報知される（即ち、第 3 図柄が同一の偶数の数字を模した図柄で停止表示される）一連の演出態様が展開される。これにより、他の状況でチャレンジボーナスに移行した場合と同様に、枝 8 6 2 の上方から落下してきたウサギのキャラクタ 8 0 1 が枝 8 6 2 を掴むことに成功すれば確変状態 A への突入が報知される一方で、失敗すれば時短状態への移行が報知されるという演出内容をそのまま用いることができる。一方、S 5 0 1 0 G の処理において、大当たりではないと判別した場合には（S 5 0 1 0 G : No）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、昇格成功演出を伴う演出態様（図 1 2 2 6 (a) 参照）を決定し（S 5 0 1 1 G）、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。

10

### 【 3 7 8 9 】

これに対し、S 5 0 0 7 G の処理において、昇格演出用の変動パターンではないと判別した場合には（S 5 0 0 7 G : No）、現在の状態が確変状態 B（無敵モード）であるかを判別し（S 5 0 1 2 G）、確変状態 B（無敵モード）であると判別した場合には（S 5 0 1 2 G : Yes）、確変状態 B（無敵モード）における変動表示演出の演出態様を設定するための無敵モード中演出設定処理を実行し（S 5 0 1 3 G）、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。なお、この無敵モード中演出設定処理（Y 5 0 1 3 G）の詳細については、図 1 2 5 9 (a) を参照して後述する。一方、S 5 0 1 2 G の処理において、現在の状態が確変状態 B（無敵モード）ではないと判別した場合には（S 5 0 1 2 G : No）、次いで、現在の状態が確変状態 C（プレミアムラッシュモード）であるか否かを判別し（Y 5 0 1 4 G）、確変状態 C（プレミアムラッシュモード）ではないと判別した場合には（Y 5 0 1 4 G : No）、確変状態 A で、且つ、昇格チャンス演出（図 1 2 2 4 (b) 参照）の実行タイミングでもないことを意味するため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Y 5 0 1 5 G）、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。一方、S 5 0 1 4 G の処理において、現在の状態が確変状態 C（プレミアムラッシュモード）であると判別した場合には（Y 5 0 1 4 G : Yes）、確変状態 C（プレミアムラッシュモード）における変動表示演出の演出態様を設定するためのプレミアムラッシュ中演出設定処理を実行し（Y 5 0 1 6 G）、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。なお、プレミアムラッシュ中演出設定処理（Y 5 0 1 6 G）の詳細については、図 1 2 5 9 (b) を参照して後述する。S 5 0 0 2 G、S 5 0 0 9 G、S 5 0 1 1 G、S 5 0 1 3 G、S 5 0 1 5 G、または S 5 0 1 6 G の処理後に実行される S 5 0 0 9 の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（S 5 0 0 9）、本処理を終了する。この特図 1 演出態様設定処理（図 1 2 5 8 参照）を実行することで、第 1 特別図柄の抽選結果、および第 1 特別図柄の抽選が実行された際の状態に応じて好適に変動表示態様を設定することができる。

20

30

### 【 3 7 9 0 】

次に、図 1 2 5 9 (a) を参照して、上述した特図 1 演出態様設定処理（図 1 2 5 8 参照）の一処理である無敵モード中演出設定処理（S 5 0 1 3 G）について説明をする。この無敵モード中演出設定処理（S 5 0 1 3 G）は、上述した通り、確変状態 B（無敵モード）において第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 1 2 5 9 (a) は、この無敵モード中演出設定処理（S 5 0 1 3 G）の内容を示したフローチャートである。この無敵モード中演出設定処理（S 5 0 1 3 G）では、まず、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが通常大当たりの変動パターンであるかを判別し（S 5 4 0 1 G）、通常大当たりの変動パターンではないと判別した場合には（S 5 4 0 1 G : No）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（S 5 4 0 2 G）、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 1 G の処理において、通常大当たりの変動パターンであると判別した場合には（S 5 4 0 1 G : Yes）、第 2 特別図柄の保留球数が 1 より大きい値であるか否かを判別し（S 5 4 0 3 G）、第 2 特別図柄の保留球数が 1 より大きい値であると判別した場合には（S 5 4 0 3 G : Yes）、第 1 特別図柄の通常大当たりの変動パターンの開始と略同時に、第 2 特別

40

50

図柄の保留球に基づく変動表示が実行されることにより、第2特別図柄の小当たり又は大当たりによって通常大当たり変動が破棄される（外れ図柄で強制停止される）ことが確定しているため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域の外れ演出態様を決定し（S5404G）、本処理を終了する。一方、S5403Gの処理において、第2特別図柄の保留球数が1より大きい値ではないと判別した場合には（S5403G：No）、第2特別図柄の変動表示が開始されることがなく、通常大当たり変動が破棄されるか否かが不定である（通常大当たり遊技が実行され得る不利な状態である）ことを意味するため、無敵モードの終了ピンチ演出（図1227（b）参照）を伴う演出態様を決定し（S5405G）、本処理を終了する。

### 【3791】

次に、図1259（b）を参照して、本第45制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特図1演出態様設定処理（図1258参照）の一処理であるプレミアムラッシュ中演出設定処理（S5016G）について説明をする。このプレミアムラッシュ中演出設定処理（S5016G）は、上述した通り、確変状態C（プレミアムラッシュモード）における第1特別図柄の変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図1259（b）は、プレミアムラッシュ中演出設定処理（S5016G）の内容を示したフローチャートである。このプレミアムラッシュ中演出設定処理（S5016G）では、まず、主制御装置110から通知された変動パターンが5秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンであるか否かを判別する（S5501G）。ここで、プレミアムラッシュモードにおいて5秒間の変動時間に対応する「短当たり」に設定されるのは、第1特別図柄の抽選で確変大当たりで当選した場合の約1/3のみである（図1237（a）参照）。つまり、第2特別図柄の変動表示よりも先に第1特別図柄の確変大当たり図柄が停止表示されることで、確変状態C（プレミアムラッシュモード）が終了されて確変状態Aへと移行する（転落する）場合のみであるので、S5501Gの処理において、5秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンであると判別した場合には（S5501G：Yes）、確変状態Aへの転落を報知する演出（転落演出）を伴う大当たり用の演出態様を決定し（S5503G）、本処理を終了する。一方、S5501Gの処理において、5秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンではない（第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間に対応する変動パターンである）と判別した場合には（S5501G：No）、今回の第1特別図柄の抽選結果によらず、第2特別図柄の抽選結果によって破棄されるため、第2特別図柄の抽選結果に基づく変動表示演出を主表示領域Dmの多くの表示領域を用いて実行するべきであるため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Dm1の演出態様を決定し（S5502G）、本処理を終了する。

### 【3792】

次に、図1260を参照して、本第45制御例における特図2演出態様設定処理（S4902G）について説明をする。この特図2演出態様設定処理（S4902G）は、上述した第14制御例（および第1制御例）における特図2演出態様設定処理（図68参照）に代えて実行される処理であり、特図2演出態様設定処理（図68参照）と同様に、第2特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図1260は、この特図2演出態様設定処理（S4902G）の内容を示したフローチャートである。この特図2演出態様設定処理（S4902G）では、まず、現在の状態が確変状態Cであるか否かを判別し（S5101G）、確変状態Cであると判別した場合には（S5101G：Yes）、特図1の「短当たり」に対応する5秒間の変動表示中であるか否かを判別し（S5102G）、特図1の「短当たり」変動中ではないと判別した場合には（S5102G：No）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（S5103G）、処理をS5107へと移行する。一方、S5102Gの処理において、特図1の「短当たり」変動中であると判別した場合には（S5102G：Yes）、第1特別図柄の変動表示結果を示す停止図柄が先に停止表示されることを意味し、既に第1特別図柄の変動表示態様として転落演出を設定済みであることを意味するため、転落演出を第2特

10

20

30

40

50

別図柄の抽選結果に対応する演出で上書きしないように、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域 D m 8 の外れ演出態様を決定し ( S 5 1 0 4 G )、処理を S 5 1 0 7 へと移行する。

【 3 7 9 3 】

これに対し、 S 5 1 0 1 G の処理において、現在の状態が確変状態 C ( プレミアムラッシュモード ) ではないと判別した場合には ( S 5 1 0 1 G : N o )、現在の状態が確変状態 B であるかを判別し ( S 5 1 0 5 G )、確変状態 B ではないと判別した場合には ( S 5 1 0 5 G : N o )、通常状態、時短状態、または確変状態 A のいずれかであり、主として第 1 特別図柄の変動表示を実行させるべき遊技状態であることを意味するため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域 D m 8 の演出態様を決定し ( S 5 1 0 6 G )、処理を S 5 1 0 7 へと移行する。一方、 S 5 1 0 5 G の処理において、確変状態 B であると判別した場合には ( S 5 1 0 5 G : Y e s )、終了ピンチ演出 ( 図 1 2 2 7 ( b ) 参照 ) の実行中であるかを判別し ( S 5 1 0 7 G )、終了ピンチ演出 ( 図 1 2 2 7 ( b ) 参照 ) の実行中であると判別した場合には ( S 5 1 0 7 G : Y e s )、今回の変動パターンコマンドにより通知された第 2 特別図柄の変動時間が、第 1 特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間であるか否かを判別し ( S 5 1 0 8 G )、第 2 特別図柄の変動時間が第 1 特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間であると判別した場合には ( S 5 1 0 8 G : Y e s )、当たり図柄殴打演出 ( 図 1 2 2 8 ( a ) 参照 ) を伴う演出態様を決定し ( S 5 1 0 9 G )、処理を S 5 1 0 7 へと移行する。一方、 S 5 1 0 8 G の処理において、第 2 特別図柄の変動時間が第 1 特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間ではない ( 通常大当たり変動の残変動時間以上の時間である ) と判別した場合には ( S 5 1 0 8 G : N o )、処理を S 5 1 0 6 G へと移行する。

【 3 7 9 4 】

一方、 S 5 1 0 7 G の処理において、終了ピンチ演出 ( 図 1 2 2 7 ( b ) 参照 ) の実行中ではないと判別した場合には ( S 5 1 0 7 G : N o )、第 1 特別図柄の通常大当たり変動中であるかを判別し ( S 5 1 1 0 G )、第 1 特別図柄の通常大当たり変動中ではないと判別した場合には ( S 5 1 1 0 G : N o )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域 D m 8 の演出態様を決定し ( S 5 1 1 1 G )、処理を S 5 1 0 7 へと移行する。一方、 S 5 1 1 0 G の処理において、第 1 特別図柄の通常大当たり変動中であると判別した場合には ( S 5 1 1 0 G : Y e s )、外れ確定リーチ演出 ( 図 1 2 2 7 ( a ) 参照 ) を伴う演出態様を決定し ( S 5 1 1 2 G )、処理を S 5 1 0 7 へと移行する。 S 5 1 0 3 G , S 5 1 0 4 G , S 5 1 0 6 G , S 5 1 0 9 G , S 5 1 1 1 G、および S 5 1 1 2 G のいずれかが実行された後で実行される S 5 1 0 7 の処理では、 S 5 1 0 3 G , S 5 1 0 4 G , S 5 1 0 6 G , S 5 1 0 9 G , S 5 1 1 1 G、および S 5 1 1 2 G のいずれかの処理で決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 5 1 0 7 )、本処理を終了する。

【 3 7 9 5 】

以上説明した通り、本第 4 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、有利な特定の遊技状態において第 1 特別図柄の抽選回数が特定回数に到達した場合に、特定の遊技状態の有利度合い ( 大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が再度特定の遊技状態に設定される割合 ) を可変させる構成としている。つまり、予め定められた第 1 の有利度合いに設定された特定の遊技状態 ( 大当たり終了後の遊技状態が第 1 の割合で再度特定の遊技状態に設定される確変状態 ) が設定された後で特定条件が成立したこと ( 第 1 特別図柄の抽選回数が特定回数に到達したこと ) に基づいて、特定の遊技状態の有利度合いを、第 1 の有利度合いとは異なる第 2 の有利度合い ( 第 1 の割合とは異なる第 2 の割合 ) に設定する設定手段を備えている。より具体的には、本第 4 5 制御例では、遊技状態として通常状態、時短状態、および確変状態の 3 種類の遊技状態を設ける構成とし、3 種類の遊技状態のうち最も有利度合いが高い確変状態において当該確変状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数が天井抽選回数 ( 2 0 回、4 0 回、または 6 0 回のいずれか ) に到達することにより、実質的な確変大当たりの割合をアップさせる ( 確変大当たり確定

となるように制御する)構成としている。これにより、有利な確変状態に設定された場合に、早期に大当たり当選するよりも、天井抽選回数まで外れ続けた後で大当たり当選した方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

### 【3796】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることにより遊技にメリハリをつけているものが広く一般的に知られている。更に、係る従来型の遊技機の中には、射幸性が過剰に高くなってしまうことを抑制するために、有利な遊技状態が設定されてから次の大当たり当選までの期間が長くなり易くなる制御(例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を従来の遊技機と比較して低確率にする制御や、特別図柄の変動時間を従来の遊技機と比較して長くする制御)を採用している遊技機も提案されている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態となつてから大当たり当選までの期間が長期化することによる弊害として、有利な遊技状態における遊技が単調となつてしまつたり、次に大当たりとなるまでに消費する(発射する)遊技球の個数が多くなり過ぎてしまつたりする虞があるため、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し易くなつてしまつという問題点があつた。これに対して本第45制御例におけるパチンコ機10では、有利な確変状態において予め定められた天井抽選回数に到達する前よりも、天井抽選回数に到達した後のほうが、有利度合いが高くなるように構成している。即ち、天井抽選回数に到達するよりも前に大当たり遊技が実行された場合は、50%の割合で有利度合いが高い確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定され、50%の割合で有利度合いが低い通常大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される一方で、天井抽選回数に到達した後で大当たり遊技が実行された場合は、実質的に100%の割合で確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成している。このように構成することで、確変状態に設定された場合に、少なくとも天井抽選回数に到達するまでは大当たりとならずに特別図柄の抽選で外れ続けることを期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、大当たりとなるまでに長い期間を要したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3797】

また、本第45制御例では、天井抽選回数に到達する前後において、特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定するために参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、遊技状態を変えずに実質的な確変大当たりの比率を変更する制御を実現している。より具体的には、本第45制御例では、上述した第14制御例と同様に、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に(並行して)実行可能な所謂同時変動仕様を採用している。そして、本第45制御例では、両方の特別図柄の変動表示の実行中に一方の特別図柄の変動表示が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄が抽選結果によらず外れ図柄で停止表示される制御を採用した。また、本第45制御例では、確変状態(および時短状態)において右打ちを行った場合に、第1特別図柄の抽選契機となる始動入賞口(右第1入球口2640)にも第2特別図柄の抽選契機となる始動入賞口(第2入球口1641)にも頻繁に遊技球が入球する盤面構成とした上で、確変状態においては、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選でも特別図柄の外れが全て小当たりとなる(完全外れの振り分けが無い)ように構成した。更に、本第45制御例では、確変状態において、天井抽選回数に到達するよりも前においては、必ず、第1特別図柄の変動時間(特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間)の方が第2特別図柄の変動時間(特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間)よりも短くなるように構成することで、基本的に第1特別図柄の抽選によってのみ大当たり当選し得る構成とした。言い換えれば、第1特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、ほぼ第2特別図柄の変動表示が停止表示されるよりも前に第1特別図柄の大当たり図柄が停

止表示されるため、第 1 特別図柄の大当たりの振り分けが、確変状態における大当たりの振り分けと略同一となる。これに対して、天井抽選回数に到達した後においては、第 1 特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合にのみ、第 2 特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）よりも長い変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が設定されるように構成した。言い換えれば、第 1 特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合は、第 2 特別図柄の小当たり又は大当たり変動の方が先に停止表示されるため、通常大当たり変動が外れ図柄に書き替えられる（通常大当たりが破棄される）一方で、通常大当たり以外の抽選結果（確変大当たり又は小当たり）となった場合は、第 1 特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるため、実質的に、次に確変大当たりとなるまで継続する極めて有利な状態を形成する構成とした。このように構成することで、確変状態のうち、第 1 特別図柄の通常大当たりの変動時間が短い（即ち、平均の変動時間が短い）天井抽選回数に到達するまでの期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的低い（有利度合いが低い）状態として構成できる一方で、第 1 特別図柄の通常大当たりの変動時間のみ長くなる（即ち、平均の変動時間が長い）天井抽選回数に到達した後の期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的高い（有利度合いが高い）状態として構成することができる。

10

### 【3798】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、1 の遊技状態において所定の切替条件が成立した場合に、遊技状態を変えずに特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルを異なるテーブルに切り替えることにより、選択される変動時間（変動パターン）の傾向を異ならせ、遊技にメリハリをつけている仕様の遊技機が広く知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特別図柄の抽選で外れとなった場合に長い変動時間が選択され易い傾向のテーブルが参照される状態に設定された場合に、特別図柄の抽選結果が示されるまでの期間が長くなり易くなることにより、遊技が間延びしてしまうと共に、テーブルが切り替わる前後で略同一のペースで遊技球を発射し続けた場合に、持ち球をより多く消費してしまう（遊技効率が悪くなってしまう）可能性が高くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ難くなってしまうという問題点がある。これに対して本第 4 5 制御例では、1 の特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間が比較的小さい第 1 状態よりも、1 の特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間が比較的大きい第 2 状態の方が、有利度合いが高くなる構成としている。より具体的には、通常大当たり当選時の変動時間が短いことにより平均の変動時間としても短くなる天井抽選回数到達前の状態（確変状態 A）よりも、通常大当たり当選時の変動時間が長いことにより平均の変動時間としても長くなる天井抽選回数到達後の状態（確変状態 B）の方が、同一の遊技状態（確変状態）でありながら、実質的な確変大当たり遊技の実行割合が高くなる極めて有利な状況を形成するため、一般的には遊技に対するモチベーションが低下し易い平均の変動時間が長い状態の方が、逆に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させ易くなるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

### 【3799】

更に、本第 4 5 制御例では、上述した通り、特定の遊技状態（確変状態）において特定条件が成立した（天井抽選回数に到達した）場合に、遊技状態を変更することなく、確変大当たり遊技が実行される割合という、遊技者の有利度合いを大きく左右する因子を大きく異ならせる構成としている。つまり、特定条件が成立した場合に、特定の遊技状態を維持したまま、当該特定の遊技状態の有利度合いを第 1 の有利度合いから第 2 の有利度合いに可変させる斬新な制御を実現可能に構成している。これに伴って、本第 4 5 制御例では、特定の遊技状態（確変状態）における演出として、第 1 の実行条件が成立したこと（確変状態 A が設定されたこと）に基づいて第 1 演出（通常ラッシュモード用の演出）を実行可能な第 1 演出実行手段と、特定の遊技状態において第 2 の実行条件が成立したこと（確

50



変状態 A において天井抽選回数に到達したこと)に基づいてその第 1 演出によって示唆される有利度合いよりも高い有利度合いを遊技者に示唆可能な第 2 演出(無敵モード用の演出)を実行可能な第 2 演出実行手段と、を設ける構成とし、第 1 演出が実行されているか、第 2 演出が実行されているか(即ち、天井抽選回数に到達する前であるか後であるか)に応じて、有利度合いが異なっているということを遊技者が容易に把握可能に構成している。言い換えれば、本第 4 5 制御例では、遊技状態が変更されていないにもかかわらず、異なる複数の有利度合いに対応する複数の演出態様を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとってより理解し易い遊技性を提供することができる。更に、本第 4 5 制御例では、天井抽選回数に到達するよりも前に、天井抽選到達(有利度合いの変更)を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井抽選回数に到達することで有利度合いが高くなるということを、天井抽選回数に到達するよりも前から遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【3800】

##### <第 4 5 制御例の第 1 の変形例>

次に、図 1 2 6 1、および図 1 2 6 2 を参照して、上述した第 4 5 制御例の第 1 の変形例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 4 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、確変大当たりの割合が実質的に 5 0 % となる確変状態 A において天井抽選回数に到達することで、確変大当たりの割合が実質的に 1 0 0 % となる確変状態 B に移行する構成としていた。即ち、第 1 特別図柄の抽選回数に応じて、実質的な確変大当たりの割合が 2 段階に可変する構成としていた。これに対して第 4 5 制御例の第 1 の変形例におけるパチンコ機 1 0 では、確変状態に設定された後における特別図柄の抽選回数に応じて、実質的な確変大当たりの割合が 3 段階に可変する構成としている。より具体的には、確変状態 A において第 1 天井抽選回数(例えば、2 5 回)に到達することで、実質的な確変大当たりの割合が 7 5 % になる確変状態 B 1 に移行し、更に、大当たりに当選することなく第 2 天井抽選回数(例えば、6 0 回)に到達することで、実質的な確変大当たりの割合が 1 0 0 % になる確変状態 B 2 に移行する構成としている。この第 4 5 制御例の第 1 の変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 4 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の構成が一部変更となっている点のみである。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行される各種処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 4 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 4 5 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

30

#### 【3801】

##### <第 4 5 制御例の第 1 の変形例における電氣的構成>

図 1 2 6 1、および図 1 2 6 2 を参照して本第 1 の変形例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。ここで、本第 1 の変形例における ROM 2 0 2 は、上述した第 4 5 制御例における ROM 2 0 2 の構成(図 1 2 3 1 参照)に対して、変動テーブル 2 0 2 G d、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 G j の規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。まず、図 1 2 6 1 (a) を参照して、本第 1 の変形例における変動テーブル 2 0 2 G d の詳細について説明する。図 1 2 6 1 (a) は、本第 1 の変形例における変動テーブル 2 0 2 G d の構成を示したブロック図である。図 1 2 6 1 (a) に示した通り、本第 1 の変形例における変動テーブル 2 0 2 G d は、上述した第 4 5 制御例における変動テーブル 2 0 2 G d の構成(図 1 2 3 4 (b) 参照)に対して、確変 B 用テーブル 2 0 2 G d 3 に代えて、実質的な確変大当たりの割合が 7 5 % になる確変状態 B 1 において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変 B 1 用テーブル 2 0 2 G d 3 1 と、実質的な確変大当たりの割合が 1 0 0 % になる確変状態 B 2 において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変 B 2 用テーブル 2 0 2 G d 3 2 と、が設けられている点でのみ相違している。ここで、本第 1 の変形例における確変状態 B 2 は、上述

40

50



した第45制御例における確変状態B（無敵モード）と全く同一の状態であるため、本第1の変形例における確変B2用テーブル202Gd32の規定内容も、上述した第45制御例における確変B用テーブル202Gd3の規定内容と同一となる。よって、ここでは確変B1用テーブル202Gd31の詳細についてのみ説明する。

#### 【3802】

図1261（b）は、上述した確変B1用テーブル202Gd31の規定内容を示した図である。図1261（b）に示した通り、この確変B1用テーブル202Gd3は、上述した確変B用テーブル202Gd3（図1236参照）に対して、第1特別図柄の通常大当たり時の規定内容の一部が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図1261（b）に示した通り、第1特別図柄の当否判定結果が「通常大当たり」の場合に、変動種別カウンタCS1の値「0～49」の範囲に対して変動時間が20秒（20000ミリ秒）のノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「50～65」の範囲に対して変動時間が25秒（25000ミリ秒）のスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「66～198」の範囲に対して変動時間が80秒（80000ミリ秒）のロングリーチが対応付けて規定されている。

#### 【3803】

この規定内容により、この確変B1用テーブル202Gd31が参照される確変状態B1においては、第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合の約2/3（133/199）の割合で、第2特別図柄の変動時間（30秒）よりも長い変動時間（80秒）が設定される一方で、第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合の約1/3（66/199）の割合で、第2特別図柄の変動時間（30秒）よりも短い変動時間（20秒または25秒）が設定される。つまり、第1特別図柄の通常大当たりに当選した場合の2/3は、第2特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄され、通常大当たりに当選した場合の1/3のみが通常大当たり遊技の実行につながる状態を形成する。言い換えれば、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に50%の割合で決定される確変大当たり（大当たりA48～F48のいずれか）となった場合、および50%の割合で決定される通常大当たり（大当たりG48）となって1/3の割合の25秒以下の変動時間の変動パターンに設定された場合に第1特別図柄の大当たり遊技が実行されるので、実際に実行される確変大当たりと通常大当たりとの比率は3：1である。即ち、実質的な確変大当たりの割合が75%（3/4の割合）となる比較的有利な大当たり振り分けの状態を形成することができるので、この確変B1用テーブル202Gd31が参照される確変状態B1において、遊技者に対して確変大当たりを強く期待させることができる。次に、図1262を参照して、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202Gjの詳細について説明する。図1262は、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202Gjの規定内容を示した図である。図1262に示した通り、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202Gjは、上述した第45制御例における変動パターンシナリオテーブル202Gj（図1238（b）参照）に対して、確変大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定された場合の変動パターンシナリオの一部が変更となっている点でのみ相違する。その他のシナリオ（シナリオ1，2、および6）については、上述した第45制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【3804】

図1262に示した通り、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202Gjでは、大当たりH48以外の確変大当たりに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が24回以下の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2（図1235参照）が参照され、第1特別図柄の抽選回数が25回の場合に昇格演出用テーブル202Gd5（図1237（b）参照）が参照され、第1特別図柄の抽選回数が26回以上59回以下の範囲において確変B1用テーブル202Gd31（図1261（b）参照）が参照され、第1特別図柄の抽選回数が60回の場合に昇格演出用テーブル202Gd5（図1237（b）参照）が参照され、第1特

10

20

30

40

50

別図柄の抽選回数が61回以上の範囲において確変B2用テーブル202 G d 3 2が参照されるシナリオ（シナリオ7）が対応付けて規定されている。つまり、第1特別図柄の確変大当たり終了した後は、25回の第1特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態B1（実質的な確変大当たりの割合が75%となる状態）に設定され、更に、60回の第1特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、更に有利な確変状態B2（無敵モード）に設定されるように構成されている。また、これに伴い確変状態の有利度合い（実質的な確変大当たりの割合）の段階に応じて、段階数を遊技者が認識可能な態様の演出を実行する構成としている。具体的には例えば、確変状態Aでは上述した第45制御例と同様に、岩山を上る演出（図1222（a）参照）が展開されると共に、確変状態B1へと昇格する際は、ヘリコプターに搭乗する演出が実行され、確変状態B1では、ヘリコプターで上空を目指して飛行する演出が展開されると共に、確変状態B2へと昇格する際は、雲の上に到達する演出が実行され、確変状態B2では、上述した第45制御例と同様に、雲の上をウサギのキャラクタ801が疾走する演出が展開される。このように構成することで、ウサギのキャラクタ801の高度が高くなるほど有利度合いが高くなるということを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者にとって分かり易い演出を実現することができる。

### 【3805】

即ち、本第1の変形例では、実質的な確変大当たりの割合が50%となる確変状態Aから、第1特別図柄の抽選回数が多くなるにつれて段階的に確変大当たりの割合が高くなっていく極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第1の変形例では、確変状態における実質的な確変大当たりの割合を3段階に可変可能に構成していたが、これに限られるものではなく、確変大当たりの割合の段階数はより多く設定してもよい。この場合、実現したい確変大当たりの割合に応じて、通常大当たりにおいて第2特別図柄の変動時間の長さ以上となる変動時間の選択割合を可変させた変動パターンテーブルを設けることにより、容易に実質的な確変大当たりの割合が異なる多段階の確変状態を形成することができる。

### 【3806】

#### < 第45制御例の第2の変形例 >

次に、図1280、および図1281を参照して、上述した第45制御例の第2の変形例について説明する。上述した第45制御例、およびその第1の変形例では、確変状態Aにおいて、常に、第1特別図柄の変動時間よりも長くなるように構成していた。これに対して本第2の変形例では、第2特別図柄の大当たりに当選した場合に、第1特別図柄の一部の変動時間よりも短い変動時間（例えば、19秒間）が選択される構成とした。つまり、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とが略同時に実行され、第1特別図柄の変動時間が20秒以上の変動時間に設定され、且つ、第2特別図柄の抽選結果が大当たりだった場合に、第2特別図柄の大当たり変動に基づく変動時間の方が先に経過し、第2特別図柄の大当たり図柄が停止表示されると共に第1特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される構成とした。つまり、図示については省略したが、時短・確変A用テーブル202 G d 2（図1235参照）において、第2特別図柄の大当たりに対応する変動パターンを19秒にする変形のみを施した。このように構成することで、確変状態Aにおいても、プレミアムラッシュモードへと移行する場合を設けることができるので、遊技者のプレミアムラッシュモードに対する期待感をより向上させることができる。

### 【3807】

図1280、および図1281を参照して、本第2の変形例における確変状態Aにおいて実行される特徴的な演出態様について説明する。本第2の変形例では、上述した第45制御例、およびその第1の変形例と同様に、確変状態においてほぼ毎回、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とがほぼ同時に開始される。そして、上述した通り、確変状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、比較的有利な確変大当たりに決定される割合が50%となる（不利な通常大当たりに決定される割合が50% 50

となる)一方で、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、有利な確変状態Cへと移行することが確定する。そして、上述した通り、本第2の変形例では、確変状態Aにおいても、第2特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合の一部(略同時に開始された第1特別図柄の変動時間が20秒以上である場合)で第2特別図柄の大当たり遊技図柄が停止表示される可能性がある。つまり、本第2の変形例では、第1特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり図柄が停止表示されるという事象と、第2特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり図柄が停止表示されるという事象と、の両方が起こり得る状態として形成している。このため、本第2の変形例では、第1特別図柄の大当たり図柄が第2特別図柄よりも先に停止表示される場合の一部、および第2特別図柄の大当たり図柄が第1特別図柄よりも先に停止表示される場合に、どちらの特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるのかを示唆するレース演出を実行する構成としている。このレース演出の詳細について、図1280、および図1281を参照して説明する。

10

#### 【3808】

図1280(a)に示した通り、本第2の変形例では、確変状態Aにおいて第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが略同時に開始された場合であって、第1特別図柄の大当たり図柄が第2特別図柄よりも先に停止表示される場合の一部、および第2特別図柄の大当たり図柄が第1特別図柄よりも先に停止表示される場合に、例えば、リーチ発生を契機として、第1特別図柄に対応するウサギのキャラクタと、第2特別図柄に対応するカメのキャラクタとが徒競走を行うレース演出が実行される。図1280(a)に示した通り、レース演出が開始されると、主表示領域Dmの表示画面の左側に、ウサギのキャラクタ801とカメのキャラクタ865とが縦に並んで表示され、これらのキャラクタの正面視右側に対して、縦長略長方形形状のスタートラインが表示される。また、副表示領域Dsに対して、「レースでカメが勝てばチャンス!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、カメのキャラクタ865が競争で勝利することにより遊技者にとって有利となることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

#### 【3809】

図1280(b)は、レース演出においてレースが開始された場合の表示態様を示している。図1280(b)に示した通り、有利度合いが高い第2特別図柄の大当たりに対応するカメのキャラクタ865は、基本的に、有利度合いが低い第1特別図柄の大当たりに対応するウサギのキャラクタ801よりも遅いスピードでレースが展開される。そして、このレース演出では、第1特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される(第2特別図柄の変動表示が破棄される)場合には、図1281(a)に示した通り、ウサギのキャラクタ801がカメのキャラクタ865よりも先にゴールする演出が実行され(図1281(a)参照)、第2特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される(第1特別図柄の変動表示が破棄される)場合には、カメのキャラクタ865がウサギのキャラクタ801よりも先にゴールする演出が実行される(図1281(b)参照)。言い換えれば、レース演出では、ウサギのキャラクタ801がスタートからゴールへと向かう一連の演出(第1演出)と、カメのキャラクタ865がスタートからゴールまで向かう一連の演出(第2演出)と、を重複して実行する演出とも言える。そして、第1特別図柄の大当たりが先に停止表示される場合は、第2特別図柄の変動表示に対応するカメのキャラクタ865がゴールに向かう途中でウサギのキャラクタ801がゴールすることにより、カメのキャラクタ865がスタートからゴールまで向かう一連の演出(第2演出)の途中で第2演出が打ち切られるとも言える。同様に、第2特別図柄の大当たりが先に停止表示される場合は、第1特別図柄の変動表示に対応するウサギのキャラクタ801がゴールに向かう途中でカメのキャラクタ865がゴールすることにより、ウサギのキャラクタ801がスタートからゴールまで向かう一連の演出(第1演出)の途中で第1演出が打ち切られるとも言える。

30

40

#### 【3810】

第1特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示されることを示す、ウサギのキャラクタ801がカメのキャラクタ865よりも先にゴールに到達する(レースで勝利する)レース演出(図1281(a)参照)が終了された後には、チャレンジボーナスへの突入が報知

50

され、第1特別図柄の大当たりが開始された後は、チャレンジボーナス演出(図1223(b)参照)が実行される。一方、カメのキャラクタ865が先にゴールに到達する(レースで勝利する)レース演出が終了された後には、第2特別図柄の大当たり、および時短状態Cへの移行を示すためのブラックアウト演出(図1228(b)参照)が実行される。これらの演出態様により、遊技者に対して、カメのキャラクタ865が勝利することを強く期待してレース演出を確認させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、本第2の変形例では、特定の遊技状態(確変状態)において第1の実行条件が成立したこと(第1特別図柄の保留球が1個以上存在する状態で第1特別図柄の変動表示が終了したこと)に基づいて第1演出(ウサギのキャラクタ801がスタートからゴールまで走る演出)を実行可能な第1演出実行手段と、第2の実行条件が成立したこと(第2特別図柄の保留球が1個以上存在する状態で第2特別図柄の変動表示が終了したこと)に基づいて第1演出とは異なる第2演出(カメのキャラクタ865がスタートからゴールまで走る演出)を実行可能な第2演出実行手段と、を有して構成され、第1演出と第2演出とが重複して実行された(ウサギのキャラクタ801とカメのキャラクタ865とが競争をするレース演出が実行された)場合に、第1演出の演出期間が先に経過する(ウサギのキャラクタ801が先にゴールに到達する)よりも、第2演出の演出期間が先に経過した(カメのキャラクタ865が先にゴールに到達した)方が、遊技者に有利となり易い構成としている。

10

### 【3811】

なお、本第2の変形例では、第1特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される場合、または第2特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される場合にのみ、レース演出が実行され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり図柄が停止表示されない場合にも、ガセのレース演出を実行する構成としてもよい。また、第1特別図柄の変動表示演出として、ウサギのキャラクタ801がスタートからゴールまで走る演出を単独で(カメのキャラクタ865を表示させずに)実行してもよいし、第2特別図柄の変動表示演出として、カメのキャラクタ865がスタートからゴールまで走る演出を単独で(ウサギのキャラクタ801を表示させずに)実行してもよい。つまり、第1特別図柄の変動表示演出として、ウサギのキャラクタ801が制限時間内にゴールに辿り着くことで第1特別図柄の大当たり遊技が実行されることや、天井抽選回数に到達したことを報知する一方で、制限時間内にゴールに辿り着けなければ抽選結果が外れ(小当たり)であったことや、天井抽選回数に未到達であることを報知する構成としてもよい。同様に、第2特別図柄の変動表示演出として、カメのキャラクタ865が制限時間内にゴールに辿り着くことで第2特別図柄の大当たり遊技が実行されることを報知する一方で、制限時間内にゴールに辿り着けなければ抽選結果が外れ(小当たり)であったことを報知する構成としてもよい。このように構成することで、演出態様をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

### 【3812】

上述した第45制御例、およびその各種変形例では、第1特別図柄の確変大当たり終了後の確変状態においては、大当たり終了後の変動回数が多くなるほど実質的な確変大当たりの割合が高くなる構成としていたが、逆に、大当たり終了後の変動回数が少ない方が確変大当たりの割合が高くなるように構成してもよい。この場合、変動パターンシナリオとして、少ない第1特別図柄の抽選回数(例えば、第1特別図柄の抽選回数が40回以下の範囲)に対して実質的な確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル(例えば、第45制御例における確変B用テーブル202Gd3や第45制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31)を対応付けると共に、比較的多い第1特別図柄の抽選回数(例えば、第1特別図柄の抽選回数が41回以上の範囲)に対して実質的な確変大当たりの割合が低くなる変動パターンテーブル(例えば、時短・確変A用テーブル202Gd2)を対応付ける構成とすれば良い。また、例えば、特定の抽選回数の範囲(若しくは値)でのみ実質的な確変大当たりの割合が高くなる変動パターンが参照されるように構成してもよい。具体的には、例えば、確変状態Aが設定された後における第1特別図柄の抽

40

50

選回数が30回～39回、50回～59回、70回～79回、100回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第45制御例における確変B用テーブル202Gd3や第45制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付けると共に、その他の範囲では確変大当たりの割合が低くなる変動パターンテーブル（例えば、時短・確変A用テーブル202Gd2）を対応付ける構成としてもよい。このように構成することで、特定の抽選回数の範囲において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、確変状態における遊技にメリハリをつけることができる。この場合において、確変大当たりの種別に応じて、確変大当たりの割合が高くなる変動パターンが選択される抽選回数の範囲（ゾーン）を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、第1の種別の大当たりでは、第1特別図柄の抽選回数が30回～39回、50回～59回、70回～79回、100回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第45制御例における確変B用テーブル202Gd3や第45制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付け、第2の種別の大当たりでは、第1特別図柄の抽選回数が9回以下、40回～69回、100回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第45制御例における確変B用テーブル202Gd3や第45制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付け、第3の種別の大当たりでは、9回以下、50回～59回、および100回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第45制御例における確変B用テーブル202Gd3や第45制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付ける構成としてもよい。つまり、所定の大当たり種別でしか確変状態の有利度合い（確変大当たりの割合）が向上しない範囲（第1ゾーン）と、大当たり種別によらず確変状態の有利度合いが向上する範囲（第2ゾーン）と、を設ける構成としてもよい。更に、この場合において、所定の大当たり種別でしか確変状態の有利度合いが向上しない第1ゾーン（9回以下、30回～49回、60回～79回）においては、通常の変動パターン演出（第1演出）よりも、確変状態の有利度合い（確変割合）が高くなっている可能性があることを示唆する演出態様（第1演出の演出態様とは異なる演出態様）の演出（第2演出）を実行する構成とし、大当たり種別によらず確変状態の有利度合いが向上する第2ゾーン（50回～59回、100回以上）においては、確変割合が向上していることを遊技者に報知する演出態様（第1演出の演出態様とも第2演出の演出態様とも異なる演出態様）の演出（第3演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、実行されている演出の種別から確変状態の有利度合いを推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、ぞろ目の抽選回数（11回、22回、33回、・・・）に対してのみ、確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第45制御例における確変B用テーブル202Gd3や第45制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり終了後の抽選回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、上述した第45制御例では、確変フラグ203Gaや時短カウンタ各種が大当たり当選時にリセットされて電動役物2640aが開放され難い状態を形成するにもかかわらず、大当たり中演出として電動役物2640aの方向への遊技球の発射を促す演出を実行する構成としているので、第45制御例における大当たり遊技中演出は、後述する第67制御例の所定方向へと発射した場合に始動入賞が発生し難くなる制御が実行されているにもかかわらず所定方向への発射を促す演出の別形態である。

### 【3813】

上述した第45制御例、およびその各種変形例では、確変状態B（無敵モード）において第1特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に、第2特別図柄の小当たり（または大当たり）によって通常大当たりが破棄され易くなるように、第1特別図柄の通常大当たり変動のみ第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間に設定する構成としていたが、これに代えて、または加えて、第1特別図柄の抽選で確変大当たりとなった場合の一部又は

全部で第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が設定される（即ち、確変大当たりの割合が確変状態Aよりも低くなる、若しくは実質的に通常大当たり確定となる）確変状態（確変状態D）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、確変状態の有利度合いを更に細分化させることができるので、設計の自由度をより向上させることができる。

#### 【3814】

上述した第45制御例、およびその各種変形例では、確変状態が設定された後で予め定められた抽選回数（天井抽選回数）に到達することで、確変状態の有利度合いが可変される（確変大当たりの割合が高くなる）ように構成していたが、必ずしも固定の回数で有利度合いを可変させなくてもよい。例えば、確変状態において第1特別図柄の抽選で所定の抽選結果となった場合に、有利度合いを可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、第1特別図柄の小当たり種別として、通常小当たりと、特殊小当たりとを設ける構成とし、特殊小当たりに当選した場合（例えば、約1/40の確率）に、有利度合いを可変させる（確変B用テーブル202Gd3を参照して変動パターンを選択する状態に切り替える）構成としてもよい。また、上述した第45制御例の変形例のように、確変状態の有利度合いを3段階以上設ける構成とした上で、各有利度合いに対応する特殊小当たりを設ける構成とし、特殊小当たりに当選した場合に、当選した特殊小当たりの種別に応じた変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択する状態に設定する構成としてもよい。このように構成することで、毎回の特別図柄の抽選で特殊小当たりに当選することに期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、これらの場合には、第1特別図柄の抽選で特殊小当たりに当選した場合の変動表示演出として、および通常小当たりに当選した場合の変動表示演出の一部（例えば、通常小当たりの1/10）で、昇格チャンス演出（図1225、図1226（a）参照）を実行する構成としてもよい。即ち、特殊小当たりに当選した場合に頂上に到達する演出（図1226（a）参照）を実行する一方で、通常小当たりの変動表示演出として昇格チャンス演出が実行された場合は、岩山の山肌に衝突して昇格に失敗したことを示唆する演出（図1225（b）参照）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、特殊小当たりに当選していなくても、昇格チャンス演出が実行される毎に、遊技者に対して昇格（確変割合の向上）を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、特図2小当たりに当選した場合に確変状態の有利度合いを可変させる構成としてもよい。具体的には例えば、第1特別図柄の抽選で所定確率（例えば、1/40の確率）で、第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（例えば、60秒）に設定される小当たりに当選し得る構成とし、この長い変動時間の間に先に第2特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることで、参照する変動パターンテーブルを確変B用テーブル202Gd3に切り替える構成としてもよい。この場合、第1特別図柄のロング変動が実行された時点で、無敵モードへ移行する可能性が高くなる上に、第2特別図柄の抽選結果が小当たりでなく大当たりとなった場合には、通常ラッシュモードからプレミアムラッシュモードへと移行させることもできるため、第1特別図柄のロング変動小当たりに当選した場合における期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、特別図柄の抽選とは別で、変動パターンテーブルを切り替えるか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選結果にとらわれずに変動パターンテーブルを切り替えることができるので、変動パターンテーブルを切り替える（確変割合を可変させる）タイミングをより多様化させることができる。

#### 【3815】

上述した第45制御例、およびその各種変形例では、天井抽選回数目の第1特別図柄の変動表示が小当たり図柄で停止表示されることで、特定の遊技状態（確変状態）の有利度合いを、遊技状態を維持したまま変更する構成としていたが、有利度合いの変更タイミングは、これに限られるものではない。変動表示の実行中の所定タイミングで有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）構成としてもよいし、変動開始後、所

10

20

30

40

50

定期間経過で有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）ように構成してもよい。また、1の変動表示中に複数回、有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）ように構成してもよい。このように構成することで、有利度合いの変更タイミングをより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。上述した第45制御例、およびその各種変形例では、上述した第14制御例等と異なり、大当たりを介さずに直接第2時短状態が設定される時短図柄当選の抽選結果を設けていなかったが、時短図柄当選の抽選結果も設ける構成としてもよい。この場合、時短図柄当選に基づく第2時短状態では、大当たり終了後の時短状態と同じ変動パターンテーブル（時短・確変A用テーブル202Gd2）を参照して変動パターンを選択してもよいし、異なる変動パターンテーブル（確変B用テーブル202Gd3や、確変C用テーブル202Gd4）を参照して変動パターンを選択するように構成してもよい。特に、有利度合いが高い変動パターンテーブル（確変B用テーブル202Gd3や、確変C用テーブル202Gd4）が参照される構成とした場合、通常状態において時短図柄当選の抽選結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

### 【3816】

上述した第45制御例、およびその各種変形例では、確変状態A（通常ラッシュモード）から確変状態B（無敵モード）や確変状態B1へと移行した場合に、通常大当たり当選時の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの時間）のみを長くすることで、平均の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの時間）が長い確変状態Bや確変状態B1の方が、平均の変動時間が短い確変状態Aよりも有利度合いが高くなるように構成していたが、通常大当たりの抽選結果以外の所定の抽選結果についても、長い変動時間（80秒間）が選択され易く構成してもよい。例えば、第1特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）の場合の一部や、確変大当たりの場合の一部においても、長い変動時間（80秒間）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、第2特別図柄の抽選結果が導出される機会を増加させることができるので、より有利度合いが高い確変状態C（プレミアムラッシュモード）へと移行する可能性をより高くすることができる。換言すれば、第1特別図柄の変動時間として、長い変動時間（第2特別図柄の変動時間である30秒間よりも長い）の割合が増加する程、単に通常大当たり変動を破棄することができるのみに留まらず、プレミアムラッシュモードへと移行する可能性をも向上させることができるので、平均の変動時間が長くなる程、有利度合いがより高くなる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

### 【3817】

上述した第45制御例、およびその各種変形例では、確変状態A、確変状態B1、および確変状態B（確変状態B2）で、それぞれ実質的な確変大当たりの割合を異ならせることにより有利度合いを異ならせる構成としていたが、特定の遊技状態（確変状態）の有利度合いを、遊技状態を変えことなく変更する方法はこれに限られるものではない。例えば、確変状態の種別に応じて、第1特別図柄の小当たり遊技における第2特定入賞口2065aの開放期間の長さを可変させ、小当たり遊技の実行中に第2特定入賞口2065aに入球する遊技球の個数を異ならせる（払い出される賞球数を異ならせる）ことにより、有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、確変状態の種別に応じて普通図柄の当たりに当選した場合の電動役物2640aの開放パターンを可変させることにより、遊技効率（発射された遊技球の個数と払い出される賞球の個数との比率）を確変状態の種別毎に可変させ、有利度合いを可変させる構成としてもよい。上述した第45制御例、およびその各種変形例では、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るために、第2特別図柄の変動時間を抽選結果によらず極端に長くする（10分間に設定する）構成としているが、通常状態における右打ち遊技の抑制方法は、これに限られるものではない。例えば、通常状態において第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、確変状態ではなく、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に

40

50



設定される潜確状態に設定する構成としてもよい。そして、潜確状態においては、通常状態と同様に、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなると共に、たとえ潜確状態において右打ち遊技を行って第2特別図柄の抽選で大当たり当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のメリット（遊技者にとって最も有利度合いが高いプレミアムラッシュモードへと移行すること）を、通常状態（および潜確状態）に限って無くすることができるので、通常状態において右打ち遊技を行って第2特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

### 【3818】

また、右打ち遊技によって主として第1特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態A、および確変状態Bにおいては、1個の遊技球を発射していずれかの始動口（第1入球口2640、第2入球口1641）に入球（始動入賞）した場合は当該始動入賞に基づく変動表示が終了するまで遊技球を発射せずに待機する遊技方法（所謂、単発打ち遊技）で遊技を行った場合、第1特別図柄の変動表示を伴わずに第2特別図柄の抽選が単独で実行されてしまう可能性がある。即ち、確変状態Bにおける通常大当たり変動中以外の状況においても、第2特別図柄の抽選結果が導出されてしまう（第1特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄することができなくなってしまう）場合がある。この対策として、例えば、右打ち遊技によって主として第1特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態A、および確変状態Bにおいては、第1特別図柄の保留球数が0個の状態第2特別図柄の抽選が実行された場合は、必ず極端に長い変動時間（例えば、1800秒）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、単発打ち遊技を行った場合の遊技効率を低下させることができると共に、仮に単発打ち遊技を実行した場合に、第2特別図柄の抽選が実行される毎に極めて長い時間待機する遊技方法となり、変則的な遊技方法（単発打ち遊技）で遊技を行っていることがホールの店員にも認識され易くなるため、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

### 【3819】

#### <第46制御例>

次に、図1263から図1279を参照して、第46制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第38制御例におけるパチンコ機10では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第2特別図柄の抽選回数が異なる3種類の時短状態（時短状態A～時短状態C）を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Cに一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（MAXボーナスモード）を形成する構成としていた。しかしながら、第38制御例におけるパチンコ機10では、時短状態Cと大当たりとが繰り返される有利な状態が、確実に時短リミット回数分で終了されるため、時短状態Cに最初に移行してから時短リミット回数に到達するまでの遊技が、単に賞球を得るための作業のようになってしまい、遊技が単調となってしまいがちであるという問題点がある。

### 【3820】

これに対して第46制御例におけるパチンコ機10では、時短状態Cにおいて予め定められた特定条件が成立した場合に、時短状態Cと大当たりとの繰り返しが、時短リミット回数に相当する回数を上回る回数に渡って繰り返され得るように構成した。より具体的には、時短状態Cにおいて、基本的には大当たりの実行を設定するタイミングよりも後（特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり遊技の実行を設定した後、若しくは小当たりとなって小当たり遊技中にV入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定した後）で時短状態を終了させることにより、大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態を時短状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ203kbのカウント値）を1減算するように構成する一方で、特定の種別の小当たり当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短

10

20

30

40

50



状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たりに当選した場合は、V入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ203kbのカウント値）を初期値である3にリセットする構成としている。これにより、時短状態Cと、第2特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たりに当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たりに当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間にも、特定の種別の小当たりに当選することに期待して遊技を行わせることができるので、時短状態Cと大当たりとがどこまで続くか分からないワクワク感を遊技者に対して抱かせることができる。これにより、時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

10

### 【3821】

また、上述した第38制御例におけるパチンコ機10では、大当たり終了後に時短状態Cへと移行する種別の大当たりに最初に当選してから時短リミット回数目の大当たりが終了するまでの間の遊技（4回の4ラウンド大当たり、および各大当たり間の3回の時短状態Cの継続期間であるMAXボーナスモード）における演出として、あたかも1の16ラウンド大当たりが実行されているかのように遊技者に対して思わせる演出（疑似MAX大当たり演出）を実行する構成としていた。これにより、実際には4ラウンドの大当たりに4回当選しているにもかかわらず、1回の大当たり当選で16ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることで、遊技者の興趣向上を図っていた。

20

### 【3822】

これに加えて第46制御例におけるパチンコ機10では、特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ203kbのカウント値）が初期値にリセットされた（特定の種別の小当たり当選に基づく大当たりを含め、更に4回分の大当たりが上乗せされた）場合に、所定契機で時短リミット回数（時短リミットカウンタ203kbのカウント値）のリセット（大当たりの上乗せが発生していたこと）を報知する演出を実行する構成としている。より具体的には、4回目の大当たりの終了タイミング（即ち、疑似MAX大当たり演出における疑似16ラウンド遊技の終了後のエンディング期間）において、大当たりが更に継続すること（疑似的なMAXラウンドである16ラウンドを突破すること）を示すMAX突破演出を実行する構成としている。そして、一旦MAX突破演出が実行された後は、大当たり毎に（即ち、疑似MAX大当たり演出における疑似4ラウンド遊技毎に）、MAXボーナスモードが継続するか否かを示す継続ジャッジ演出により時短リミット回数に到達していたか否かを報知する構成としている。言い換えれば、時短リミット回数（時短リミットカウンタ203kbのカウント値）がリセットされたタイミングでは当該リセットを報知せず、予め設定されている報知タイミング（疑似16ラウンド遊技の終了タイミング）で時短リミット回数（時短リミットカウンタ203kbのカウント値）がリセットされていたこと（MAXボーナスモードが疑似16ラウンドを超えて継続すること）を報知する構成としている。また、1の契機でMAXボーナスモードがどこまで継続するのかを明確に報知するのではなく、疑似4ラウンド遊技単位（即ち、1の大当たり遊技単位）で継続有無を小出しにして報知する構成としている。このように構成することで、疑似4ラウンド遊技単位（即ち、1の大当たり遊技単位）で継続するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、MAXラウンド突破演出が実行されてから継続ジャッジ演出でMAXボーナスモードの終了（時短リミット回数への到達）が報知されるまでの間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、極めて斬新、且つ、興趣性の高い演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

### 【3823】

更に、上述した第38制御例では、時短状態Aと時短状態Bとで、時短回数を共通にし

50

ているにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第2特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第2特別図柄の抽選回数を異ならせる斬新な制御を採用していた。具体的には、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第1特別図柄と第2特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第1終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第2終了条件と、第2特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第3終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第2特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第4終了条件と、を設ける構成としていた。上述した第38制御例では、時短状態Aと時短状態Bとで、第1～第3終了条件を共通とし、第4終了条件のみを異ならせることにより、実質的に第2特別図柄の抽選を2回実行可能な時短状態Aと、実質的に第2特別図柄の抽選を4回実行可能な時短状態Bと、を形成していた。

10

#### 【3824】

これに加えて第46制御例におけるパチンコ機10では、時短状態において時短回数（特図2カウンタ203tのカウント値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第2特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第2特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第1タイミングと、その第1タイミングとは異なる第2タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図2カウンタ203tのカウント値）を減算する構成とし、第1タイミングで時短回数（特図2カウンタ203tのカウント値）が減算された場合は、第2タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第46制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れAと、外れBと、の2種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れAが決定された場合には、上述した第38制御例において完全外れになった場合と同様に、変動停止タイミング（第1タイミング）で時短回数（特図2カウンタ203tのカウント値）が減算される一方で、外れ種別として外れBが決定された場合には、外れBを示す変動表示の開始タイミング（第2タイミング）で時短回数（特図2カウンタ203tのカウント値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図2カウンタ203tのカウント値）が1の状態（即ち、時短最終変動）で外れAが決定された場合は、変動表示の終了まで特図2カウンタ203tが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第4終了条件（第2特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第2特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図2カウンタ203tのカウント値）が1の状態（即ち、時短最終変動）で外れBが決定された場合は、変動開始時に特図2カウンタ203tが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第2特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第2特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第46制御例では、時短最終変動において特図2カウンタ203tの減算タイミングが第1タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第2タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第2特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第2特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

20

30

40

#### 【3825】

この第46制御例におけるパチンコ機10が、上述した第38制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるRAM223の構成が一部

50

変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 3 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 3 8 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図 1 2 6 3 から図 1 2 6 6 を参照して、本第 4 6 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 1 2 6 3 ( a ) を参照して、本第 4 6 制御例における M A X ボーナスモードのエンディング演出について説明する。ここで、本第 4 6 制御例では、上述した第 3 8 制御例と同様に、大当たり終了後に最も有利な（実質的に次回の大当たりまで継続する）時短状態 C へと移行した場合に、大当たりと時短状態 C とが、時短リミット回数（3 回）に到達するまで繰り返されることにより、初回の大当たりを含めて 4 回分の大当たり当選が保証される極めて有利な状態を形成する構成としている。本第 4 6 制御例では、上述した第 3 8 制御例と同様に、この初回の大当たりが開始されてから時短リミット回数目の大当たりが終了するまでの 4 回分の第 2 特別図柄の大当たり遊技（4 ラウンド大当たり遊技）の実行期間、および各大当たり間の時短状態 C の期間において、1 の 1 6 ラウンド大当たりが継続しているかのように見せる疑似 M A X 大当たり演出（図 1 0 3 8 参照）を実行する構成としている。

10

#### 【 3 8 2 6 】

20

図 1 2 6 3 ( a ) は、本第 4 6 制御例における疑似 M A X 大当たり演出のエンディング演出の演出態様を示した図である。ここで、疑似 M A X 大当たり演出のエンディング演出は、M A X ボーナスモードに移行してから 4 回目に当選した大当たりのエンディング期間において実行される。なお、上述した通り、本第 4 6 制御例では、大当たりに 4 回当選する間に時短リミット回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされている可能性もあるが、時短リミット回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされているか否かによらず、M A X ボーナスモードに移行後 4 回目の大当たりのエンディング期間において、一旦、疑似 M A X 大当たり演出のエンディング演出を実行する構成としている。この疑似 M A X 大当たり演出のエンディング演出の演出態様としては、図 1 2 6 3 ( a ) に示した通り、疑似 M A X 大当たり演出の他の期間と同様に、主表示領域 D m の右上に対して、M A X モードにおいて既に払い出された賞球数を示す文字（図 1 2 6 3 ( a ) の例では 2 4 0 0 ）と、M A X ボーナスモードにおいてトータルで払い出される賞球数を示す文字（2 4 0 0 ）と、が表示される小表示領域 D m 2 が形成されると共に、主表示領域 D m の左上に対して、M A X ボーナスモードにおける遊技方法を示す「右打ち」という文字が付された小表示領域 D m 4 が形成される。また、主表示領域 D m の中央下部に冒険者のキャラクタ 8 1 1 が表示され、その冒険者のキャラクタ 8 1 1 の上方に、「N E X T」という文字が表示されると共に、その「N E X T」という文字の下方に「R U S H モード」という文字が付された横長略長方形形状の小表示領域 D m 9 が形成される。また、副表示領域 D s に対して、「M A X ボーナス終了」という文字が表示される。これらの表示内容により、M A X ボーナスモードが終了した可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

30

40

#### 【 3 8 2 7 】

図 1 2 6 3 ( b ) は、疑似 M A X 大当たり演出のエンディング演出において、M A X ボーナスモードが疑似 1 6 ラウンドを超えて継続することを報知する M A X 突破演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。即ち、M A X ボーナスモードの継続中に、少なくとも 1 回、特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされていたことにより、時短リミット回数に到達するまでの大当たり（疑似 4 ラウンド遊技）の残り回数が 1 以上残存している場合に実行される演出態様の一例を示している。M A X ボーナスモードが 4 回の大当たりを超えて継続する場合は、4 回目の大当たりのエンディング期間（疑似 M A X 大当たり演出のエ

50

ンディング演出)において、一旦、MAXボーナスモードの終了が報知される演出(図1263(a)参照)が実行された後で、図1263(b)に示した通り、主表示領域Dmにおいて、「継続」という文字が付された略六角形形状の継続画像KGが小表示領域Dm9の下方から飛び出してきて、小表示領域Dm9、および「NEXT」という文字を共に弾き飛ばす演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「MAXラウンド突破!!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、MAXボーナスモードがMAXラウンド(16ラウンド)を超えて継続するということを容易に理解させることができる。

### 【3828】

次に、図1264を参照して、MAXラウンド突破演出(図1263(b)参照)によりMAXボーナスモードが16ラウンドを超えて継続することが報知された後の確変状態Cで実行された大当たり遊技のエンディング期間において実行される継続ジャッジ演出について説明する。ここで、本第46制御例では、MAXボーナスモードが16ラウンド(大当たり4回)を超えて継続する場合に、疑似16ラウンド遊技の終了時に、16ラウンドを超えて継続するということのみを報知する構成とし、あと何回分の大当たり遊技が終了するまでMAXボーナスモードが継続するのかについては報知しないように構成している。よって、本第46制御例では、MAXラウンド突破演出(図1263(b)参照)によりMAXボーナスモードが16ラウンドを超えて継続することを報知した後は、大当たりが終了する毎に、継続ジャッジ演出により今回の大当たりで時短リミット回数に到達したか否かを報知する構成としている。これにより、大当たりが終了する毎に、継続ジャッ

10

20

### 【3829】

図1264(a)は、この継続ジャッジ演出の開始時における演出態様の一例を示した図である。図1264(a)の例では、MAXラウンド突破演出を伴う大当たりの次の大当たりのエンディング期間において継続ジャッジ演出が発生した場合を例示している。即ち、疑似20ラウンド(疑似16ラウンド+疑似4ラウンド)の終了後に継続ジャッジ演出が実行された場合を例示している。この場合、図1264(a)に示した通り、小表示領域Dm2の表示内容(実際に払い出された賞球数/トータルで払い出される賞球数の表示)が、20ラウンド分に相当する「3000/3000」に設定される。また、小表示領域Dm9に対して、「継続ジャッジ」という文字が表示される。また、主表示領域Dmにおける中央部分において、冒険者のキャラクタ811の上方で略円形の4つのアイコン(「終了」という文字が付された報知アイコン811a, 811b、「継続」という文字が付された報知アイコン811c, 811d)が回転表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「アイコンを選べ!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ811が「終了」という文字が付されたアイコン(報知アイコン811a, 811b)を選んでしまうとMAXボーナスモードが終了される一方で、「継続」という文字が付されたアイコン(報知アイコン811c, 811d)を選ぶことができればMAXボーナスモードが更に継続するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

30

40

### 【3830】

図1264(b)は、継続ジャッジ演出においてMAXボーナスモードの継続が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図1264(b)に示した通り、MAXボーナスモードの継続が報知される場合は、主表示領域Dmにおいて、冒険者のキャラクタ811が「継続」という文字が付されたアイコン(図1264(b)の例では報知アイコン811c)を剣で突き刺す演出が実行される。また、小表示領域Dm9に対して、MAXボーナスモードにおいて次に開始される疑似ラウンド数を示す文字が表示される。図1264(b)では、「21ラウンド」という文字が表示されている場合を例示している。更に、副表示領域Dsに対して、「ボーナス継続!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、MAXボーナスモードが更に継続するということを遊技者に対して容

50

易に理解させることができる。

### 【 3 8 3 1 】

このように、本第 4 6 制御例では、M A X ボーナスマードにおいて特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされた（M A X ボーナスマードが 1 6 ラウンドを超えて継続することが確定した）場合に、疑似 1 6 ラウンド遊技の終了時（疑似 M A X 大当たり演出のエンディング演出）において、1 6 ラウンドを超えて継続することのみを報知する M A X ラウンド突破演出（図 1 2 6 3（b）参照）を実行する構成としている。そして、M A X ラウンド突破演出（図 1 2 6 3（b）参照）が実行された後の M A X ボーナスマードにおいては、大当たりに当選する毎に、エンディング期間において、時短リミット回数に到達しておらず、M A X ボーナスマードが継続するのか、時短リミット回数に到達したことで M A X ボーナスマードが終了されるのか、のみを遊技者に報知する継続ジャッジ演出（図 1 2 6 4 参照）を実行する構成としている。つまり、時短リミット回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされた時点では、何ら特別な演出を行わず、予め定められたタイミング（疑似 1 6 ラウンドの終了タイミング）で時短リミット回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）のリセットが発生していたか否かのみを報知し、以降の M A X ボーナスマードでは、大当たりに当選する毎に、今回の大当たりで M A X ボーナスマードが終了されるのか否かのみを報知する構成としている。このように構成することで、疑似 M A X ボーナスマードが何ラウンド目まで継続するのかを遊技者に対して把握困難に構成することができるので、一旦 M A X ラウンド突破演出が実行された後は、疑似 M A X ボーナスマードがどこまで続くか分からないドキドキ感を、M A X ボーナスマードが終了するまで持続的に遊技者に対して抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

### 【 3 8 3 2 】

次に、図 1 2 6 5、および図 1 2 6 6（a）を参照して、本第 4 6 制御例において初当たり後に時短状態 A に移行した場合の演出態様について説明する。図 1 2 6 5（a）に示した通り、本第 4 6 制御例においても、第 3 8 制御例と同様に、初当たり後に時短状態 A に移行すると、主表示領域 D m において、冒険者のキャラクタ 8 0 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域 D m における上方に形成される横長略長方形形状の表示領域 H R 1 0 に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！」という文字が表示される。また、主表示領域 D m における左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域 D m 4 が形成される。更に、副表示領域 D s には、「敵を倒せば R U S H 突入！？」という文字が表示される。

30

### 【 3 8 3 3 】

一方で、本第 4 6 制御例では、第 3 8 制御例と異なり、主表示領域 D m の左下に対して、攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域 A I 1 のみが形成される。即ち、上述した第 3 8 制御例では、攻撃アイコン表示領域 A I 1、A I 2 の 2 つの表示領域が形成されていた（図 1 0 3 6（a）参照）のに対して、本第 4 6 制御例では、表示領域が 1 個に減らされている。これは、時短状態 A において最初に行われる第 2 特別図柄の抽選結果によっては、第 2 特別図柄の保留球を獲得することが困難となる時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値）の減算タイミング（即ち、変動開始タイミング）に設定される可能性があるためである。より具体的には、上述した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が完全外れとなって外れ種別が外れ A に決定された場合には、変動終了タイミング（第 1 タイミング）で時短回数が減算されることにより、変動表示の実行期間中に第 2 特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられる一方で、外れ種別が外れ B に決定された場合には、変動開始タイミング（第 2 タイミング）で時短回数が減算されることにより、変動表示の実行期間中には既に時短状態 A が終了されていることにより第 2 特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられない（スルーゲート 6 7 を遊技球が通過しても電動役物 6 4 0 a が開放されない）ように構成している。よって、外れ B が決定される可能性（時短状態 A が設定された後、最初に行われる第 2 特別図柄の抽選が最後の第 2 特別図柄の抽選となる可

40

50

能性)を加味して、本第46制御例では、攻撃アイコン表示領域A I 1の1個のみを表示させる構成としている。

【3834】

図1265(b)は、時短状態Aにおいて最初に第2入球口640へと遊技球が入球した場合の表示内容の一例を示した図である。図1265(b)に示した通り、時短状態Aにおいて最初に第2入球口640へと遊技球が入球して第2特別図柄の変動表示が開始されると、比較的狭い(遊技者が視認し難い)小表示領域D m 8において、第2特別図柄の抽選結果を示す第3図柄の変動表示が開始される。また、第2特別図柄の抽選結果によらず、冒険者のキャラクタ811と怪獣のキャラクタ821との間に、「準備完了」という文字が付されたタイムゲージg a 3が表示される。更に、第2入球口640への入球に基づいて、攻撃アイコン表示領域A I 1に対して、今回の第2特別図柄の抽選結果に応じた種別の攻撃アイコンが表示される。図1265(b)の例では、「斬撃」という文字が付されたアイコンを獲得した場合を例示している。これらの表示内容により、第2特別図柄の始動入賞に基づいて、攻撃アイコンが獲得されること、および攻撃アイコンの種別によって当たりとなる(怪獣のキャラクタ821を倒す)期待度を示唆していることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、第2特別図柄の抽選結果が外れBだった場合(即ち、第2特別図柄の変動表示中に追加で保留球を獲得する機会が与えられない場合)は、このまま獲得した1個の攻撃アイコンを用いて怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。一方、外れB以外の抽選結果であった場合は、追加で第2特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられることを遊技者に報知する演出が実行される。この演出の一例について、図1266(a)を参照して説明する。

10

20

【3835】

図1266(a)は、時短状態Aにおける最初の第2特別図柄の抽選が外れB以外となったことにより、変動表示中に追加で第2特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられることを遊技者に報知する演出(攻撃アイコン上乘せ演出)が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図1266(a)に示した通り、攻撃アイコン上乘せ演出が実行されると、「準備完了」という文字が表示されていたタイムゲージg a 3が割れると共に、その背後から変動時間の経過に応じて残時間表示g a 3 aの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示g a 3 bの面積が大きくなる新たなタイムゲージg a 3が出現する演出が実行される。また、冒険者のキャラクタ811の上方に対して、「上乘せ!!」という文字が付された吹き出し画像F Gが表示される。更に、攻撃アイコン表示領域A I 1の上方に、新たに攻撃アイコン表示領域A I 2が形成される。これらの表示内容により、追加で第2特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、時短状態Bの場合にも同様の演出が展開される。即ち、時短状態Bの開始時には、図1265に示したように、1個分の攻撃アイコンのみを獲得させる演出が実行され、その後、第2入球口640への入球に基づく第2特別図柄の抽選結果が外れB以外の抽選結果であれば、図1266(b)に示した通り、「準備完了」という文字が表示されていたタイムゲージg a 3が割れると共に、その背後から変動時間の経過に応じて残時間表示g a 3 aの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示g a 3 bの面積が大きくなる新たなタイムゲージg a 3が出現する演出が実行される。また、冒険者のキャラクタ811の上方に対して、「上乘せ!!」という文字が付された吹き出し画像F Gが表示される。更に、新たに攻撃アイコン表示領域A I 2~A I 4の3つの領域が形成される演出が実行される。これらの表示内容により、追加で3個の攻撃アイコンを獲得する機会を得たということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

30

40

【3836】

このように、本第46制御例では、時短状態の最終変動(時短状態Aや時短状態Bの1変動目)が外れBに対応する変動表示であるか否かに応じて、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯め易さが大きく変化する構成としている。そして、本第46制御例では、上述した第38制御例と同様に、第2特別図柄の抽選1回当たりの実質的な大当た

50

り確率（大当たりと小当たりとの合算確率）が  $1/3$  となるように構成している。即ち、第2特別図柄の保留球数が1個でも変わると、大当たり期待度が大幅に変化する構成としている。このため、攻撃アイコン上乗せ演出が発生した場合に、遊技者に対して大きな喜びと安心感とを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

### 【3837】

< 第46制御例における電氣的構成 >

次に、図1267(a)を参照して、本第46制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図1267(a)は、本第46制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図1267(a)に示した通り、本第46制御例におけるROM202は、上述した第38制御例におけるROM202の構成（図1042(a)参照）に対して、大当たり種別選択テーブル202bkに代えて大当たり種別選択テーブル202bHが設けられている点、時短付与テーブル202ekに代えて時短付与テーブル202eHが設けられている点、小当たり種別選択テーブル202fkに代えて小当たり種別選択テーブル202fHが設けられている点、および外れ種別選択テーブル202Haが追加されている点である。その他の構成については、上述した第38制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図1267(b)を参照して、本第46制御例における大当たり種別選択テーブル202bHの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル202bHは、上述した第38制御例における大当たり種別選択テーブル202bk（図1043(c)参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図1267(b)は、本第46制御例における大当たり種別選択テーブル202bHの規定内容を示した図である。

### 【3838】

図1267(b)に示した通り、本第46制御例における大当たり種別選択テーブル202bHには、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA49、および大当たりB49の2種類が規定されており、第2特別図柄の大当たり種別として大当たりC49の1種類が規定されている。図1267(b)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲に対して、「大当たりA49」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「5～99」の範囲に対して、「大当たりB49」が対応付けて規定されている。「大当たりA49」は、ラウンド数が4ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態B（第2特別図柄の抽選機会が最大で4回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりB49」は、ラウンド数が4ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態A（第2特別図柄の抽選機会が最大で2回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりA49」と「大当たりB49」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりA49」の方が有利な第2特別図柄の抽選機会を「大当たりB49」よりも2回分多く付与されるため、「大当たりA49」は、「大当たりB49」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。

### 【3839】

第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA49」および「大当たりB49」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ5個および95個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりA49」、「大当たりB49」に当選する割合は、それぞれ5%および95%である。よって、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（5%の割合）で有利度合いが高い時短状態Bが設定され、比較的高確率（95%の割合）で有利度合いが低い時短状態Aが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりA49」または「大当たりB49」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達し

ていないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図1267(b)に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る全範囲(「0~99」の範囲)に対して、「大当たりC49」が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る全範囲に「大当たりC49」が対応付けられているため、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりC49」が決定される。この「大当たりC49」は、ラウンド数が4ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Cに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。

10

#### 【3840】

なお、これらの「大当たりA49」~「大当たりC49」に加えて、本第38制御例では「大当たりD49」、および「大当たりE49」も設けられている。「大当たりD49」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりB49が決定されて当該小当たりB49の小当たり遊技中に特定領域650e3を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態Bに設定される4ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たりD49」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Cが設定される。また、「大当たりE49」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりC49が決定されて当該小当たりB49の小当たり遊技中に特定領域650e3を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される4ラウンド大当たりである。次に、図1268(a)を参照して、本第46制御例における時短付与テーブル202eHの詳細について説明する。この時短付与テーブル202eHは、上述した第38制御例における時短付与テーブル202ek(図1046(a)参照)と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図1268(a)は、この時短付与テーブル202eHの規定内容を示した図である。

20

#### 【3841】

図1268(a)に示した通り、本第46制御例における時短付与テーブル202eHには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図1268(a)に示した通り、本第46制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、上述した第38制御例と同様に、特図2カウンタ203tと、小当たりカウンタ203sと、特図2カウンタ203tと、規定保留球数カウンタ203kaと、の4つが設けられている。特図2カウンタ203tは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件(第1終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタであり、小当たりカウンタ203sは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件(第2終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタであり、特図2カウンタ203tは、時短状態が設定された後で実行された第2特別図柄の抽選回数に対応する終了条件(第3終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ203kaは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第2特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件(第4終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタである。図1268(a)に示した通り、本第46制御例では、大当たり種別として「大当たりA49」~「大当たりD49」の4種類が設けられており、時短付与テーブル202eHには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tの値、および規定保留球数カウンタ203kaの値(即ち、第1から第4終了条件)が対応付けて規定されている。

30

40

#### 【3842】

図1268(a)に示した通り、大当たり種別として「大当たりA49」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値「10」、小当

50



りカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「3」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり A 4 9」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 3 個が設定されている。つまり、時短状態 B に設定される。この時短状態 B において継続的に右打ちを行い続けた場合、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B 以外の抽選結果となった場合には、ほぼ、第 4 終了条件が成立して時短状態が終了される。一方で、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B となった場合には、変動開始タイミングで時短カウンタ 2 0 3 h の値、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が減算されることにより、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 となって時短状態が終了される。つまり、保留球を 1 個も増やすこと無く、時短状態 B が終了される。よって、時短状態 B に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B であるか否かに応じて、第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れ B とならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

### 【3 8 4 3】

一方、図 1 2 6 8 ( a ) に示した通り、「大当たり A 4 9」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1 0 0」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「6 5 5 3 5」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たり A 4 9」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 0 0 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 6 5 5 3 5 個が設定されている。つまり、時短状態 C に設定される。時短状態 C では、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たりに約 1 / 3 の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第 2 終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

### 【3 8 4 4】

また、図 1 2 6 8 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり B 4 9」、および「大当たり D 4 9」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「1」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり B 4 9」、または「大当たり D 4 9」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 1 個が設定されている。つまり、時短状態 A に設定される。時短状態 A における最初の特別図柄の抽選結果が外れ B 以外である場合は、時短状態 A において継続的に右打ちを行い続けることにより、ほぼ、第 4 終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態 A に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に 1 個の第 2 特別図柄の保留球を獲得することで第 4 終了条件が成立するため、ほぼ、2 回の第 2 特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方で、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B となった場合には、変動開始タイミングで時短カウンタ 2 0 3 h の値、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が減算されることにより、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 となって時短状態が終了される。つまり、保留球を 1 個も増やすこと無く、時短状態 A が終了される。よって、時短状態 A に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B であるか否かに応じて、第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れ B とならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。一方、図 1 2 6 8 ( a ) に示した通り、「大当たり B 4 9」、および「大当たり D 4 9」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0

3 s の値「1」、特図2カウンタ203 t の値「100」、および規定保留球数カウンタ203 k a の値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりA49」と同様に、時短状態Cが設定される。

#### 【3845】

また、図1268(a)に示した通り、大当たり種別として「大当たりC49」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ203 h の値「100」、小当たりカウンタ203 s の値「1」、特図2カウンタ203 t の値「100」、および規定保留球数カウンタ203 k a の値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たりA49」や「大当たりB49」に当選した場合と同様に、時短状態Cが設定される。このように、本第46制御例では、第38制御例と同様に、通常状態において大当たり当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態A～Cのいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たり当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態Cに設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たり当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たり当選した場合は、最も有利な時短状態Cが確定していることに対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態Cにおいて大当たり当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。

10

20

#### 【3846】

なお、本第46制御例においては、上述した第38制御例と同様に、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には大当たり図柄の停止表示時の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）として判断する一方で、特別図柄の抽選結果が小当たりとなって特定領域650 e 3を遊技球が通過したに基づいて大当たり当選した場合には、特定領域650 e 3を通過した時点の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）として判断する構成としている。そして、上述した通り、時短状態Aや時短状態Bにおいては、通常の遊技方法（継続的に右打ちを行い続ける遊技方法）を行っている限り、ほぼ、1回目の第2特別図柄の変動表示の実行中に第4終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、1回目の第2特別図柄の変動停止タイミングよりも前に時短状態が終了されていることとなるため、1回目の特別図柄の抽選結果が大当たりであっても小当たりであっても、大当たり当選時の遊技状態を通常状態として取り扱うことができる。つまり、時短状態Aや時短状態Bにおいて、最初の第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合と、最初の第2特別図柄の抽選結果が外れとなり、通常状態に移行してから実行された第2特別図柄の保留球に基づく第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合とで、有利度合いを共通とすることができる。つまり、最初の第2特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりになったとしても、時短状態における大当たりとはならない（時短状態Cへの移行が確定しない）ため、時短状態において実行される1回目の第2特別図柄の抽選と、通常状態に移行した後で実行される2回目移行の第2特別図柄の抽選とで、同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、1回目の第2特別図柄の抽選が外れとなった場合でも、遊技者に対して過剰な失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

30

40

#### 【3847】

次に、図1268(b)を参照して、本第46制御例における小当たり種別選択テーブル202 f Hの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル202 f Hは、上述した第38制御例における小当たり種別選択テーブル202 f k（図1046(b)参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図1268(b)は、この小当たり種別選択テーブル202 f Hの規定内容を示した図である。図1268(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「0～48」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりA49

50

」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「49～94」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり B 49」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「95～99」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり C 49」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たり A 49」も、「小当たり B 49」も、「小当たり C 49」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域 650e3 へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たり A 49」、および「小当たり C 49」において特定領域 650e3 へと遊技球が入球した場合は大当たり C 49 に当選する一方で、「小当たり B 49」において特定領域 650e3 へと遊技球が入球した場合は大当たり D 49 に当選するように構成されている。

10

### 【3848】

大当たり C 49 は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される大当たり種別であり、大当たり D 49 は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が 4 ラウンドである。よって、大当たり C 49 の方が大当たり B 49 よりも有利度合いが高くなるので、通常状態において当選する小当たりとしては、小当たり A 49 および小当たり C 49 の方が、小当たり B 49 よりも有利度合いが高くなる。一方で、時短状態 (MAX ボーナスモード) においては、いずれの小当たりに当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定されるため、一見すると有利度合いは共通であるかのようにも思われる。しかしながら、小当たり C 49 に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ 203s の値が減算されて時短状態が終了される (他の小当たり種別では、V 入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した後で時短状態が終了される)。つまり、時短状態 C において小当たり C 49 に当選し、V 入賞が発生して実行が設定された大当たりは、通常状態において当選した (実行が設定された) 大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数 (時短リミットカウンタ 203kb のカウンタ値) がリセットされる。これにより、MAX ボーナスモードにおいて小当たり C 49 に当選することにより、MAX ラウンド (疑似 16 ラウンド) を超えて MAX ボーナスモードが継続するので、MAX ボーナスモードにおいて小当たりに当選する毎に、小当たり C 49 であることに期待させることができる。よって、MAX ボーナスモードにおける興趣をより向上させることができる。

20

30

### 【3849】

小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「0～99」の 100 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「小当たり A 49」、「小当たり B 49」、および「小当たり C 49」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) がそれぞれ 49 個、46 個、および 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たり A 49」、「小当たり B 49」、および「小当たり C 49」が決定される割合は、それぞれ 49% (49/100)、46% (46/100)、および 5% (5/100) である。次に、図 1268 (c) を参照して、本第 46 制御例における外れ種別選択テーブル 202Ha の詳細について説明する。この外れ種別選択テーブル 202Ha は、特別図柄の抽選で外れとなった場合に外れ種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図 1268 (c) は、この外れ種別選択テーブル 202Ha の規定内容を示した図である。図 1268 (c) に示した通り、第 1 特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタ C 7 の取り得る全範囲 (「0～99」の範囲) に対して、外れ種別として「外れ A」が対応付けて規定されている。この「外れ A」は、変動停止時に時短回数 (特図 2 カウンタ 203t や時短カウンタ 203h) が減算される外れ種別である。また、図 1268 (c) に示した通り、第 2 特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタ C 7 の値が「0～89」の範囲に、外れ種別として「外れ A」が対応付けて規定され、「90～99」の範囲に、外れ種別として「外れ B」が対応付けて規定されている。この「外れ B」は、変動開始時に時短回数 (特図 2 カウンタ 203t や時短カウンタ 203h) が減算される外れ種別であるため、時短回数

40

50

が 1 回に設定される（特図 2 カウンタ 2 0 3 t が 1 に設定される）時短状態 A や時短状態 B において、1 回目の特別図柄の抽選結果が外れ B になった場合は、変動開始と同時に時短状態が終了され、第 2 特別図柄の保留球を貯める機会が得られなくなる。よって、特に、時短状態 A や時短状態 B において 1 回目の第 2 特別図柄の抽選が外れ B であるか、それ以外の抽選結果であるかによって、遊技者の有利度合いが大幅に変わるので、外れの種別にも注目して遊技を行わせることができる。

#### 【 3 8 5 0 】

次に、図 1 2 6 9 を参照して、本第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 1 2 6 9 は、本第 4 6 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 1 2 6 9 に示した通り、本第 4 6 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 3 8 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 1 0 4 8 参照）に対して、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a と、突破演出フラグ 2 2 3 H b と、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c と、が追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第 3 8 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。残突破回数カウンタ 2 2 3 H a は、M A X ボーナスモードの途中で時短リミット回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされたことにより、M A X ボーナスモードにおける基本的な大当たり回数である 4 回を超えて当選する大当たりの回数をカウントするためのカウンタである。この残突破回数カウンタ 2 2 3 H a は、初期値が 0 に設定されており、時短リミット回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされた（即ち、M A X ボーナスモードにおいて小当たり C 4 9 に当選した）場合に、4 回を超えて当選する大当たりの回数に対応するカウンタ値が設定される（図 1 2 7 7 の S 3 6 3 7 G 参照）。また、M A X ボーナスモードが大当たり 4 回を超えて継続している間に再度、小当たり C 4 9 に当選した場合には、V 入賞を条件として、そこから更に 4 回大当たりに当選するまで M A X ボーナスモードが継続するため、値が 4 に上書きされる（図 1 2 7 7 の S 3 6 3 8 G 参照）。大当たりのエンディング演出を設定する際は、この残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値に応じて、継続ジャッジ演出で継続を報知するか終了を報知するかが決定される。

#### 【 3 8 5 1 】

突破演出フラグ 2 2 3 H b は、M A X ボーナスモードにおいて基本的な（即ち、時短リミット回数分の）大当たり回数である 4 回を超えて M A X ボーナスモードが継続している状況であるか否かを示すフラグである。この突破演出フラグ 2 2 3 H b がオンであれば、M A X ボーナスモードが大当たり 4 回を超えて継続していることを示し、オフであれば、M A X ボーナスモードが大当たり 4 回を超えて継続している状況ではないことを意味する。この突破演出フラグ 2 2 3 H b は、M A X ラウンド突破演出（図 1 2 6 3 （b）参照）の実行を設定した場合にオンに設定される（図 1 2 7 8 の S 5 9 0 9 G 参照）。初回入賞済フラグ 2 2 3 H c は、時短状態 A や時短状態 B（即ち、第 2 特別図柄の抽選が 1 回実行されることで終了される時短状態）に移行した後において、第 2 入球口 6 4 0 に対する初回の始動入賞を既に検出済であるか否かを示すフラグである。この初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンであれば、既に初回の第 2 特別図柄の始動入賞を検出済であることを意味し、オフであれば、初回の第 2 特別図柄の始動入賞を未検出であることを意味する。この初回入賞済フラグ 2 2 3 H c は、初期値がオフに設定されており、時短状態 A や時短状態 B において初回の第 2 特別図柄の始動入賞を検出した場合にオンに設定される（図 1 2 7 5 の S 5 8 3 5 G 参照）。

#### 【 3 8 5 2 】

< 第 4 6 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 2 7 0 から図 1 2 7 3 を参照して、本第 4 6 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 2 7 0 を参照して、本第 4 6 制御例における特別図柄判定処理（S 2 0 1 G）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（S 2 0 1 G）は、上述した第 3 8 制御例における特別図柄判定処理（図 1 0 4 9 参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図 1 0

10

20

30

40

50

4 9 参照)と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第 4 6 制御例における特別図柄判定処理(図 1 2 7 0 参照)のうち、S 3 0 1 ~ S 3 0 5 および S 3 2 1 A ~ S 3 2 3 A の各処理では、それぞれ第 3 8 制御例における特別図柄判定処理(図 1 0 4 9 参照)の S 3 0 1 ~ S 3 0 5 および S 3 2 1 A ~ S 3 2 3 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 6 制御例における特別図柄判定処理(図 1 2 7 0 参照)では、S 3 2 1 A の処理において、抽選結果が小当たりではないと判別した場合は(S 3 2 1 A : N o )、特別図柄の抽選結果が完全外れとなったことを意味するため、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための外れ時処理の処理を実行し(S 3 0 1 G)、本処理を終了する。次いで、図 1 2 7 1 を参照して、本第 4 6 制御例における特別図柄判定処理(図 1 2 7 0)の一処理である外れ時処理(S 3 0 1 G)について説明する。この外れ時処理(S 3 0 1 G)は、上述した通り、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための処理である。図 1 2 7 1 は、この外れ時処理(S 3 0 1 G)の内容を示したフローチャートである。

10

### 【 3 8 5 3 】

この外れ時処理(S 3 0 1 G)では、まず、特別図柄の抽選結果を完全外れに設定し(S 3 3 1 G)、次いで、取得した外れ種別カウンタ C 7 の値に基づいて、外れ種別選択テーブル 2 0 2 H a (図 1 2 6 8 (c) 参照)から対応する外れ種別を特定して、その特定した外れ種別を第 1 図柄表示装置に表示する外れ図柄としてセットする(S 3 3 2 G)。次いで、外れ種別が外れ B であるか否かを判別し(S 3 3 3 G)、外れ種別が外れ B であると判別した場合には(S 3 3 3 G : Y e s)、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であるかを判別する(S 3 3 4 G)。時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であると判別した場合には(S 3 3 4 G : Y e s)、時短カウンタ 2 0 3 h の値、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値をそれぞれ 1 減算し(S 3 3 5 G)、変動開始タイミングで時短回数の減算を行ったことを示すための減算済フラグをオンに設定する(S 3 3 6 G)。S 3 3 6 G の処理が終了すると、次いで、更新後の各カウンタの値を示す残時短回数コマンドを設定し(S 3 3 7 G)、時短カウンタ 2 0 3 h の値、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値のいずれかが 0 であるか否かを判別する(S 3 3 8 G)。S 3 3 8 G の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値、または特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値のどちらかが 0 であると判別した場合には(S 3 3 8 G : Y e s)、遊技状態を通常状態に設定し(S 3 3 9 G)、時短カウンタ 2 0 3 h、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、小当たりカウンタ 2 0 3 s および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値をすべて 0 に設定し(S 3 4 0 G)、通常状態を示す状態コマンドを設定し(S 3 4 1 G)、本処理を終了する。これに対し、S 3 3 3 G の処理において、外れ種別が外れ B ではないと判別した場合(S 3 3 3 G : N o)、S 3 3 4 G の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値ではない(即ち、0 である)と判別した場合(S 3 3 4 G : N o)、および S 3 3 8 G の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値も特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値も 0 ではないと判別した場合には(S 3 3 8 G : N o)、そのまま本処理を終了する。

20

30

### 【 3 8 5 4 】

この外れ時処理(図 1 2 7 1 参照)を実行することにより、外れ種別に応じて時短回数の更新タイミングを異ならせることができる。即ち、外れ種別が外れ A である場合は、変動終了時に時短回数を更新する一方で、外れ B である場合には、変動開始時に時短回数を更新することができる。よって、特に、時短状態の最終変動が完全外れとなった場合に、当該最終変動中に貯めることができる第 2 特別図柄の保留球数を大きく異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができる。次に、図 1 2 7 2 を参照して、本第 4 6 制御例における時短更新処理(S 2 0 2 G)の詳細について説明する。この時短更新処理(S 2 0 2 G)は、上述した第 3 8 制御例における時短更新処理(図 1 0 5 1 参照)に代えて実行される処理であり、時短更新処理(図 1 0 5 1 参照)と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第 4 6 制御例における時短更新処理(図 1 2 7 2 参照)のうち、S 6 0 1 ~ S 6 0 5、S 6 0 7、S 6 3 1 A および S 6 3 3 A ~

40

50

S 6 3 9 A の各処理では、それぞれ上述した第 3 8 制御例における時短更新処理（図 1 0 5 1 参照）の S 6 0 1 ~ S 6 0 5、S 6 0 7、S 6 3 1 A および S 6 3 3 A ~ S 6 3 9 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 6 制御例における時短更新処理（図 1 2 7 2 参照）では、S 6 0 1 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値（即ち、1 以上の値）であると判別した場合に（S 6 0 1 : Y e s）、次いで、減算済フラグがオンであるか否かを判別して（S 6 0 1 G）、減算済フラグがオンであると判別した場合は（S 6 0 1 G : Y e s）、変動開始時に既に時短回数が減算されており、今回（変動停止時に）時短回数を減算する必要がないことを意味するため、減算済フラグをオフに設定した上で（S 6 0 2 G）、本処理を終了する。これに対して、S 6 0 1 G の処理において、減算済フラグがオフであると判別した場合は（S 6 0 1 G : N o）、変動開始時に 10  
 において時短回数が減算されていないことを意味するため、時短回数を減算するために、処理を S 6 0 2 へと移行する。

#### 【 3 8 5 5 】

また、本第 4 6 制御例における時短更新処理（図 1 2 7 2 参照）では、S 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではないと判別した場合に（S 6 0 4 : N o）、第 3 8 制御例における小当たり時短更新処理（図 1 0 5 2 参照）に代えて小当たり時短更新処理を実行し（S 6 0 3 G）、処理を S 6 3 3 A へと移行する。なお、小当たり時短更新処理（S 6 0 3 G）の詳細については、図 1 2 7 3 を参照して後述する。次いで、図 1 2 7 3 を参照して、本第 4 6 制御例における時短更新処理（図 1 2 7 2）の一処理である小当たり時短更新処理（S 6 0 3 G）について説明する。この小当たり時短更新処理（S 6 0 3 G）は、上述した第 3 8 制御例における小当たり時短更新処理（図 1 0 5 2 参照）に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理（図 1 0 5 2 参照）と同様に、小当たり当選に基づいて時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。図 1 2 7 3 は、この小当たり時短更新処理（S 6 0 3 G）の内容を示したフローチャートである。この第 4 6 制御例における小当たり時短更新処理（図 1 2 7 3 参照）のうち、S 7 0 1 ~ S 7 0 4、S 7 0 6、および S 7 1 1 A ~ S 7 1 3 A の各処理では、それぞれ上述した第 3 8 制御例における小当たり時短更新処理（図 1 0 5 2 参照）の S 7 0 1 ~ S 7 0 4、S 7 0 6、および S 7 1 1 A ~ S 7 1 3 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 6 制御例における小当たり時短更新処理（図 1 2 7 3 参照）では、S 7 1 1 A の 30  
 処理において、M A X ボーナスモードであると判別した場合に（S 7 1 1 A : Y e s）、次いで、今回の小当たりが小当たり C 4 9 であるかを判別し（S 7 0 1 G）、小当たり C 4 9 であると判別した場合には（S 7 0 1 G : Y e s）、処理を S 7 0 2 へと移行する。一方、小当たり C 4 9 ではないと判別した場合には（S 7 0 1 G : N o）、処理を S 7 1 2 A へと移行する。

#### 【 3 8 5 6 】

これにより、M A X ボーナスモード（時短状態 C）において小当たり C 4 9 に当選した場合は、小当たり変動の停止時に時短回数を更新することができる。即ち、時短状態を終了させることができるので、小当たり遊技が開始されて V 入賞が発生し、大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態を、通常状態として取り扱うことができる。これにより、時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）をリ 40  
 セットすることができ、今回の V 入賞に基づく大当たりを含む 4 回分の大当たりが終了するまで M A X ボーナスモードを継続させることができる。一方で、小当たり C 4 9 以外の小当たりとなった場合は、V 入賞が発生して大当たり遊技の実行が設定された後で時短状態を終了させることができるので、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）を減算させることができる。

#### 【 3 8 5 7 】

< 第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 2 7 4 から図 1 2 7 9 を参照して、本第 4 6 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 50

274を参照して、本第46制御例(第38制御例)におけるコマンド判定処理(図1059)の一処理である入賞情報コマンド処理(S3201G)の詳細について説明する。図1274は、この入賞情報コマンド処理(S3201G)を示すフローチャートである。この第46制御例における入賞情報コマンド処理(図1274参照)のうち、S5801A、S5802AおよびS5807A~S5810Aの各処理では、それぞれ上述した第38制御例における入賞情報コマンド処理(図1060参照)のS5801A、S5802AおよびS5807A~S5810Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第46制御例における入賞情報コマンド処理(図1274参照)では、S5802Aの処理において、時短モード又はチャンスモードであると判別した場合には(S5802A: Yes)、始動入賞に基づいて取得された入賞情報を参照して攻撃アイコンを選択するための攻撃アイコン選択処理を実行し(S5801G)、本処理を終了する。この攻撃アイコン選択処理(S5801G)の詳細について、図1275を参照して説明する。

#### 【3858】

図1275は、上述した攻撃アイコン選択処理を示すフローチャートである。この攻撃アイコン選択処理(S5801G)では、まず、攻撃アイコン選択テーブル222ka(図1047(b)参照)を読み出して(S5831G)、読み出した攻撃アイコン選択テーブル222kaから、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に対応する抽選結果と、第1演出カウンタ223f1のカウント値と、に応じた攻撃アイコン種別を決定する(S5832G)。そして、初回入賞済フラグ223Hcがオンであるかを判別し(S5833G)、初回入賞済フラグ223Hcがオンであると判別した場合には(S5833G: Yes)、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定し(S5834G)、処理をS5838Gへと移行する。一方、S5833Gの処理において、初回入賞済フラグ223Hcがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(S5833G: No)、初回入賞済フラグ223Hcをオンに設定し(S5835G)、外れBに対応する入賞情報であるかを判別し(S5836G)、外れBに対応する入賞情報であると判別した場合には(S5836G: Yes)、処理をS5834Gへと移行する。これに対し、外れBに対応する入賞情報ではないと判別した場合には(S5836G: No)、決定したアイコン種別を報知した後で回数上乘せ演出(図1266参照)が発生する報知演出を設定し(S5837G)、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し(S5838G)、本処理を終了する。この攻撃アイコン選択処理(図1275参照)を実行することにより、時短状態Aや時短状態Bにおいて外れB以外の抽選結果に対応する第2特別図柄の変動表示が実行された場合に、回数上乘せ演出により第2特別図柄の保留球を追加で獲得する機会が与えられることを遊技者に対して報知することができる。

#### 【3859】

次に、図1276を参照して、本第46制御例における大当たり関連処理(S3401G)の詳細について説明する。この大当たり関連処理(S3401G)は、上述した第38制御例における大当たり関連処理(図1061参照)に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理(図1061参照)と同様に、主制御装置110から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図1276は、この大当たり関連処理(S3401G)を示すフローチャートである。この第46制御例における大当たり関連処理(図1276参照)のうち、S3603、S3605、S3606、S3610、S3614および3625Aの各処理では、それぞれ上述した第38制御例における大当たり関連処理(図1061参照)のS3603、S3605、S3606、S3610、S3614および3625Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第46制御例における大当たり関連処理(図1276参照)では、S3603の処理において、主制御装置110からオープニングコマンドを受信したと判別した場合には(S3603: Yes)、今回の大当たりのオープニング期間中に実行するオープニング演出の演出態様を決定するためのオープニングコマンド処理を実行し(S3601G)、処理をS3614へと移行する。なお、オープニングコマンド処理(S3601G)の詳細については、図1277を参照して後述する。また、本第46制御例に

おける大当たり関連処理（図 1 2 7 6 参照）では、S 3 6 1 0 の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合に（S 3 6 1 0 : Y e s ）、第 3 8 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 1 0 6 2 参照）に代えてエンディングコマンド処理を実行し（S 3 6 0 2 G ）、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。このエンディングコマンド処理（S 3 6 0 2 G ）の詳細については、図 1 2 7 8 を参照して後述する。

#### 【 3 8 6 0 】

次に、図 1 2 7 7 を参照して、上述したオープニングコマンド処理（S 3 6 0 1 G ）の詳細について説明する。図 1 2 7 7 は、このオープニングコマンド処理（S 3 6 0 1 G ）を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理（S 3 6 0 1 G ）では、まず、大当たり種別と残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値と残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値とに応じたオープニング演出を決定する（S 3 6 3 1 G ）。即ち、S 3 6 3 1 G の処理では、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値と残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値とが共に 0 であれば、大当たり種別が大当たり C 4 9 である場合に M A X ボーナスの開始を示すオープニング演出を決定する一方で、大当たり C 4 9 以外の大当たり種別であれば、4 ラウンド大当たり用のオープニング演出を決定する。また、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値と残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値とのどちらかが 1 以上である場合は、M A X ボーナスモード中の大当たりであることを意味し、複数回の大当たりで 1 の大当たりに見せる演出を実行中であることを意味するため、大当たり当選前の時短状態 C から引き続いて疑似インターバル演出が継続する演出態様のオープニング演出を決定する。S 3 6 3 1 G の処理が終了すると、次いで、S 3 6 3 1 G の処理で決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（S 3 6 3 2 G ）、M A X ボーナスモードの初回大当たりであるかを判別する（S 3 6 3 3 G ）。S 3 6 3 3 G の処理において、M A X ボーナスモードの初回大当たりであると判別した場合には（S 3 6 3 3 G : Y e s ）、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b に 4 を設定し（S 3 6 3 4 G ）、そのまま本処理を終了する。

#### 【 3 8 6 1 】

一方、S 3 6 3 3 G の処理において、M A X ボーナスモードの初回大当たりではないと判別した場合には（S 3 6 3 3 G : N o ）、次いで、今回の大当たりが小当たり C 4 9 を契機とする大当たりである（即ち、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされている）か否かを判別し（S 3 6 3 5 G ）、今回の大当たりが小当たり C 4 9 を契機とする大当たりではないと判別した場合には（S 3 6 3 5 G : N o ）、本処理を終了する。一方、今回の大当たりが小当たり C 4 9 を契機とする大当たりである（即ち、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされている）と判別した場合には（S 3 6 3 5 G : Y e s ）、次いで、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 より大きい値であるかを判別し（S 3 6 3 6 G ）、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 より大きい値であると判別した場合は（S 3 6 3 6 G : Y e s ）、4 から残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b のカウンタ値を減算した値（つまり、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされたことにより、M A X ボーナスモードの基本的な大当たり当選回数である 4 回を超えて当選する大当たりの回数）を残突破回数カウンタ 2 2 3 H a に設定し（S 3 6 3 7 G ）、本処理を終了する。一方、S 3 6 3 6 G の処理において、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 であると判別した場合は（S 3 6 3 6 G : N o ）、既に M A X ボーナスモードが大当たり 4 回を超えて継続している状況で、更に時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされた（更に 4 回大当たり遊技が実行されるまで M A X ボーナスモードが継続する）ことを意味するため、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値に 4 を上書きして（S 3 6 3 8 G ）、本処理を終了する。

#### 【 3 8 6 2 】

次に、図 1 2 7 8 を参照して、上述したエンディングコマンド処理（S 3 6 0 2 G ）の詳細について説明する。このエンディングコマンド処理（S 3 6 0 2 G ）は、上述した第 3 8 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 1 0 6 2 参照）に代えて実行される処



理であり、エンディングコマンド処理（図 1 0 6 2 参照）と同様に、エンディング演出を設定するための処理である。図 1 2 7 8 は、このエンディングコマンド処理（S 3 6 0 2 G）を示すフローチャートである。この第 4 6 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 1 2 7 8 参照）のうち、S 5 9 0 1 A ~ S 5 9 0 5 A の各処理では、それぞれ上述した第 3 8 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 1 0 6 2 参照）の S 5 9 0 1 A ~ S 5 9 0 5 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 6 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 1 2 7 8 参照）では、S 5 9 0 1 A の処理において、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b のカウンタ値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合に（S 5 9 0 1 A : N o）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値が 0 より大きい値であるかを判別し（S 5 9 0 1 G）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 5 9 0 1 G : N o）、今回の大当たりが M A X ボーナスモードにおける大当たりではないことを意味するため、処理を S 5 9 0 2 A へと移行する。

10

### 【 3 8 6 3 】

一方、S 5 9 0 1 G の処理において、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 5 9 0 1 G : Y e s）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値を 1 減算し（S 5 9 0 2 G）、減算後のカウンタ値が 0 であるかを判別する（S 5 9 0 3 G）。S 5 9 0 3 G の処理において、減算後の残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合は（S 5 9 0 3 G : N o）、今回の大当たりでは時短リミット回数に到達しておらず、少なくとも次の大当たりまで M A X ボーナスモードが継続することを意味するため、継続が報知される継続ジャッジ演出を伴うエンディング演出（図 1 2 6 4（b）参照）を示す表示用エンディングコマンドを設定し（S 5 9 0 4 G）、本処理を終了する。一方、S 5 9 0 3 G の処理において、減算後の残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値が 0 であると判別した場合には（S 5 9 0 3 G : Y e s）、今回の大当たりで時短リミット回数に到達したことにより M A X ボーナスモードの終了タイミングとなったことを意味するため、M A X ボーナス終了処理を実行し（S 5 9 0 5 G）、本処理を終了する。なお、M A X ボーナス終了処理（S 5 9 0 5 G）の詳細については、図 1 2 7 9 を参照して後述する。

20

### 【 3 8 6 4 】

また、本第 4 6 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 1 2 7 8 参照）では、S 5 9 0 4 A の処理において、減算後の残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b のカウンタ値が 0 であると判別した場合には（S 5 9 0 4 A : Y e s）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値が 0 より大きい値であるか否かを判別し（S 5 9 0 6 G）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 5 9 0 6 G : N o）、上述した M A X ボーナス終了処理を実行し（S 5 9 0 5 G）、本処理を終了する。一方、S 5 9 0 6 G の処理において、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 5 9 0 6 G : Y e s）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値を 1 減算し（S 5 9 0 7 G）、M A X ラウンド突破演出を伴うエンディング演出（図 1 2 6 3（b）参照）を示す表示用エンディングコマンドを設定し（S 5 9 0 8 G）、次いで、突破演出フラグ 2 2 3 H b をオンに設定し（S 5 9 0 9 G）、本処理を終了する。次に、図 1 2 7 9 を参照して、上述した M A X ボーナス終了処理（S 5 9 0 5 G）の詳細について説明する。図 1 2 7 9 は、この M A X ボーナス終了処理（S 5 9 0 5 G）を示すフローチャートである。図 1 2 7 9 に示した通り、M A X ボーナス終了処理（S 5 9 0 5 G）では、まず、入賞情報格納エリア 2 2 3 a のデータを読み出して（S 5 9 3 1 G）、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（S 5 9 3 2 G）、次いで、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新する（S 5 9 3 3 G）。S 5 9 3 3 G の処理が終了すると、次いで、前回判別した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して決定し（S 5 9 3 4 G）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新

30

40

50

する ( S 5 9 3 5 G )。

# 【 3 8 6 5 】

S 5 9 3 5 G の処理が終了すると、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したか否かを判別し ( S 5 9 3 6 G )、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定していないと判別した場合には ( S 5 9 3 6 G : N o )、処理を S 5 9 3 4 G へと戻すことにより、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定してアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに反映されるまで、S 5 9 3 4 G ~ S 5 9 3 6 G の各処理を繰り返し実行する。一方、S 5 9 3 6 G の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には ( S 5 9 3 6 G : Y e s )、突破演出フラグ 2 2 3 H b がオンであるかを判別し ( S 5 9 3 7 G )、突破演出フラグ 2 2 3 H b がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 5 9 3 7 G : N o )、M A X ボーナスの終了が報知された後でアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに応じた攻撃アイコンが報知される態様のエンディング演出に決定し ( S 5 9 3 8 G )、処理を S 5 9 4 1 G へと移行する。一方、S 5 9 3 7 G の処理において、突破演出フラグ 2 2 3 H b がオンであると判別した場合には ( S 5 9 3 7 G : Y e s )、突破演出フラグ 2 2 3 H b をオフに設定し ( S 5 9 3 9 G )、継続ジャッジ演出で終了が報知された後でアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに応じた攻撃アイコンが報知される態様エンディング演出に決定し ( S 5 9 4 0 G )、次いで、決定した演出態様のエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 9 4 1 G )、本処理を終了する。この M A X ボーナス終了処理 ( 図 1 2 7 9 参照 ) を実行することにより、M A X ボーナスモードの間に保留され、通常状態 B において消化される 4 個分の第 2 特別図柄の保留球の期待度を、M A X ボーナスモードのエンディング演出によって予め報知することができる。

# 【 3 8 6 6 】

以上説明した通り、第 4 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第 2 特別図柄の抽選回数が異なる複数の遊技状態を設ける構成とした。つまり、比較的有利度合いが低い第 1 遊技状態 ( 時短状態 A ) と、比較的有利度合いが高い第 2 遊技状態 ( 時短状態 C ) と、これらの間の有利度合いの第 3 遊技状態 ( 時短状態 B ) と、を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される第 2 遊技状態 ( 時短状態 C ) に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される ( 時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する ) 極めて有利な状態 ( M A X ボーナスモード ) を形成する構成とした。加えて、本第 4 6 制御例では、特定のカウンタ ( 時短リミットカウンタ 2 0 3 k b ) のカウンタ値に対して所定の初期値 ( 3 ) を設定する初期値設定制御を実行可能な第 1 制御手段と、特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則 ( 時短状態中に大当たり遊技の実行が設定される毎に 1 減算する更新規則 ) に従って更新する更新制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有して構成され、第 1 遊技状態 ( 時短状態 A ) において第 2 遊技状態 ( 時短状態 C ) が設定され得る特定特典遊技 ( 大当たり C 4 9 ) の実行条件が成立した ( 小当たり A 4 9 , C 4 9 のいずれかに当選した ) 場合に、初期値設定制御が実行され得る一方で、第 2 遊技状態 ( 時短状態 C ) において特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、初期値設定制御が実行される第 1 の状況 ( 大当たり C 4 9 の実行契機が小当たり C 4 9 である場合 ) と、更新制御が実行される第 2 の状況 ( 大当たり C 4 9 の実行契機が小当たり A 4 9 である場合 ) と、のどちらかが成立し得る構成としている。これにより、時短状態 C において予め定められた特定条件が成立した場合に、時短状態 C と大当たりとの繰り返しが、時短リミット回数に相当する回数を上回る回数に渡って繰り返され得る構成とすることができる。より具体的には、時短状態 C において、基本的には大当たりの実行を設定するタイミングよりも後 ( 特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり遊技の実行を設定した後、若しくは小当たりとなって小当たり遊技中に V 入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定した後 ) で時短状態を終了させることにより、大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態を時短状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数 ( 時短リミットカウンタ 2 0 3

k bのカウンタ値)を1減算するように構成する一方で、特定の種別の小当たり(小当たりC49)に当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前(小当たり遊技の開始時)に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たり(小当たりC49)に当選した場合は、V入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数(時短リミットカウンタ203 k bのカウンタ値)を初期値である3にリセットする構成としている。これにより、時短状態Cと、第2特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たり(小当たりC49)に当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たり(小当たりC49)に当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間にも、特定の種別の小当たり(小当たりC49)に当選することに期待して遊技を行わせることができるので、時短状態Cと大当たりとがどこまで続くか分からないわくわく感を遊技者に対して抱かせることができる。これにより、時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

10

### 【3867】

また、本第46制御例におけるパチンコ機10では、所定の設定条件の成立(大当たり終了後に時短状態Cへと移行する種別の大当たりに最初に当選したこと)に基づいて、特定期間(大当たり遊技が4回終了するまで)に渡って遊技者に有利な特定制御(大当たり遊技と時短状態Cとが繰り返される制御)が設定される特定状態(MAXボーナスモード)を設定する特定状態設定手段を有すると共に、特定状態(MAXボーナスモード)に移行してから特定期間が終了する(時短リミット回数目の大当たりが終了する)までの間の遊技(4回の4ラウンド大当たり、および各大当たり間の3回の時短状態Cの継続期間であるMAXボーナスモード)における演出として、あたかも1の16ラウンド大当たりが実行されているかのように遊技者に対して思わせる演出(疑似MAX大当たり演出)を実行する構成としている。これにより、実際には4ラウンドの大当たりに4回当選しているにもかかわらず、1回の大当たり当選で16ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて第46制御例におけるパチンコ機10では、特定制御(大当たり遊技と時短状態Cとが繰り返される制御)が特定期間(4回の大当たり遊技)を超えて継続することが決定された(小当たりC49に当選して時短リミットカウンタ203 k bが初期値にリセットされることが決定された)場合に、決定されたタイミングとは少なくとも異なる所定タイミング(4回目の大当たり遊技の終了タイミング)で、特定制御が特定期間を超えて継続することを遊技者に対して示唆可能な特定演出(MAXラウンド突破演出)を実行する特定演出実行手段と、を有して構成されている。つまり、特定の種別の小当たり(小当たりC49)に当選して時短リミット回数(時短リミットカウンタ203 k bのカウンタ値)がリセットされた(特定の種別の小当たり当選に基づく大当たりを含め、更に4回分の大当たりが上乗せされた)場合に、所定契機で時短リミット回数(時短リミットカウンタ203 k bのカウンタ値)のリセット(大当たりの上乗せが発生していたこと)を報知する演出を実行する構成としている。より具体的には、4回目の大当たりの終了タイミング(即ち、疑似MAX大当たり演出における疑似16ラウンド遊技の終了後のエンディング期間)において、大当たりが更に継続すること(疑似的なMAXラウンドである16ラウンドを突破すること)を示すMAX突破演出を実行する構成としている。そして、一旦MAX突破演出が実行された後は、大当たり毎に(即ち、疑似MAX大当たり演出における疑似4ラウンド遊技毎に)、MAXボーナスモードが継続するか否かを示す継続ジャッジ演出により時短リミット回数に到達していたか否かを報知する構成としている。言い換えれば、時短リミット回数(時短リミットカウンタ203 k bのカウンタ値)がリセットされたタイミングでは当該リセットを報知せず、予め設定されている報知タイミング(疑似16ラウンド遊技の終了タイミング)で時短リミット回数(時短リミットカウンタ203 k bの

20

30

40

50

カウンタ値) がリセットされていたこと (MAX ボーナスモードが疑似 16 ラウンドを超えて継続すること) のみを報知する構成としている。また、1 の契機 (疑似 16 ラウンド遊技の終了タイミング) で MAX ボーナスモードがどこまで継続するのかを明確に報知するのでなく、疑似 4 ラウンド遊技単位 (即ち、1 の大当たり遊技単位) で継続有無を小出しにして報知する構成としている。このように構成することで、疑似 4 ラウンド遊技単位毎 (即ち、1 の大当たり遊技単位) に、次の疑似ラウンドに継続するか (即ち、時短リミット回数が残っているか) 否かに注目して遊技を行わせることができるので、MAX ラウンド突破演出が実行されてから継続ジャッジ演出で MAX ボーナスモードの終了 (時短リミット回数への到達) が報知されるまでの間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、極めて斬新、且つ、興趣性の高い演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

### 【3868】

更に、本第 46 制御例では、時短状態 A と時短状態 B とで、時短回数を共通にしているにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第 2 特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせる斬新な制御を採用している。具体的には、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数 (第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計の抽選回数) が規定回数となったことに基いて成立する第 1 終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基いて成立する第 2 終了条件と、第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基いて成立する第 3 終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基いて成立する第 4 終了条件と、を設ける構成としている。そして、時短状態 A と時短状態 B とで、第 1 ~ 第 3 終了条件を共通とし、第 4 終了条件のみを異ならせることにより、実質的に第 2 特別図柄の抽選を 2 回実行可能な時短状態 A と、実質的に第 2 特別図柄の抽選を 4 回実行可能な時短状態 B と、を形成している。加えて、第 46 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短状態において時短回数 (特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値) を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第 2 特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第 1 タイミングと、その第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数 (特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値) を減算する構成とし、第 1 タイミングで時短回数 (特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値) が減算された場合は、第 2 タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第 46 制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れ A と、外れ B と、の 2 種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れ A が決定された場合には、上述した第 38 制御例において完全外れになった場合と同様に、変動停止タイミング (第 1 タイミング) で時短回数 (特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値) が減算される一方で、外れ種別として外れ B が決定された場合には、外れ B を示す変動表示の開始タイミング (第 2 タイミング) で時短回数 (特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値) が減算されるように構成している。これにより、残時短回数 (特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値) が 1 の状態 (即ち、時短最終変動) で外れ A が決定された場合は、変動表示の終了まで特図 2 カウンタ 203 t が減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第 4 終了条件 (第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基いて成立する終了条件) が成立するまで第 2 特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数 (特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値) が 1 の状態 (即ち、時短最終変動) で外れ B が決定された場合は、変動開始時に特図 2 カウンタ 203 t が減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第 2 特

20

30

40

50

別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第2特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第46制御例では、時短最終変動において特図2カウンタ203tの減算タイミングが第1タイミング(変動停止タイミング)に設定される場合よりも、第2タイミング(変動開始タイミング)に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第2特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い(有利な第2特別図柄の抽選の実質的な実行回数)を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【3869】

なお、本第46制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れAと、変動開始時に減算される外れBと、を設ける構成として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の時短状態として、時短回数が変動停止時に減算される時短状態Aや時短状態Bが付与される大当たり種別と、変動開始時に減算される時短状態Aや時短状態Bが付与される大当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて同じ時短状態でも第2特別図柄の保留球の貯め易さを可変させることができる。本第46制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れAと、変動開始時に減算される外れBと、を設ける構成として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、これに代えて、時短最終変動において所定割合(例えば、10%の割合)で極端に短い変動時間(例えば、0.1秒間)が選択される構成としてもよい。即ち、最終変動において第2特別図柄の保留球を貯めることが実質的に不可能となる変動時間が設定される場合と、容易に第2特別図柄の保留球を貯めることができる変動時間が設定される場合と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合、外れ種別を選択する制御処理を行う必要がないため、上述した第46制御例に比較して、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、時短状態の最終変動の変動時間を抽選により決定するのに代えて、大当たり種別によって時短最終変動の変動時間が予め定められるように構成してもよい。つまり、大当たり終了後の時短状態として、最終変動の変動時間が比較的長い変動時間(例えば、20秒)に設定される時短状態Aや時短状態Bが付与される大当たり種別と、最終変動の変動時間が極端に短い変動時間(例えば、0.1秒)に設定される時短状態Aや時短状態Bが付与される大当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて同じ時短状態でも第2特別図柄の保留球の貯め易さを可変させることができる。

#### 【3870】

本第46制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れAと、変動開始時に減算される外れBと、を設ける構成として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、時短回数を減算するタイミングはこれに限られるものではない。例えば、変動開始後、所定期間(例えば、普通図柄の当たり遊技が1回以上、2回未満実行可能な長さの期間)経過時に時短回数を減算する構成としてもよい。このように構成することで、第2特別図柄の保留球の貯め易さを更に細分化して設定することができるので、設計の自由度を高めることができる。

#### 【3871】

本第46制御例では、MAXボーナスモード(時短状態C)において第2特別図柄の抽選で小当たりになった(大当たり遊技の実行条件が成立した)場合に、小当たり種別に応じて、小当たり開始時に時短状態を終了させることで時短リミットカウンタ203kbを初期値にリセットする制御(図1058のS2408A参照)と、小当たりにおいてV入賞を検出して大当たりの実行を設定した後で時短状態を終了させることで時短リミットカウンタ203kbの値を1減算して更新する制御(図1058のS2409A参照)と、のどちらかを実行する構成としていたが、大当たり遊技の実行条件が成立した場合に初期値にリセットする制御と更新する制御とのどちらも行われ得る対象は、時短リミットカウンタ203kbに限られるものではなく、遊技の制御に用いる他のカウンタに適用しても

よい。例えば、時短状態Cにおいては、時短回数（特図2カウンタ203tの値）を15に設定し、大当たり当選時に特図2カウンタ203tの値を基本的に引き継ぐ（大当たり前のカウンタ値から引き継いで更新される）ように構成し、大当たり当選時の一部（例えば、特定の種別の小当たりに当選した場合）でのみ、特図2カウンタ203tのカウンタ値に時短状態C用の初期値である100を再設定する構成としてもよい。このように構成した場合、時短状態Cにおいて大当たりに当選しても、時短回数（特図2カウンタ203tの値が）が基本的に増加されず、少ない（5回以内）の抽選回数で大当たり当選し続けなければ時短リミット回数に到達する前にMAXボーナスモードが終了されてしまう遊技性を実現することができる。よって、時短状態Cに移行した場合に、少ない抽選回数で当選することを目指すことができ、遊技に緊張感を持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

### 【3872】

本第46制御例では、MAXボーナスモードが大当たり4回を超えて継続することが決定された場合に、当該継続が決定されたタイミングによらず、4回目の大当たりのエンディング期間中に、MAXボーナスモードが疑似16ラウンド（大当たり4回）を超えて継続することを報知する構成としていたが、MAXボーナスモードの継続を報知するタイミングはこれに限られるものではない。MAXボーナスモードが大当たり4回を超えて継続した場合の一部又は全部で、決定されたタイミング（小当たりC49に対応する変動表示演出中、小当たりC49の小当たり遊技中、若しくは小当たりC49でV入賞が発生した場合に実行される大当たり遊技中）でMAXボーナスモードが4回を超えて継続することを報知する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対してMAXボーナスモードで常に、継続が示唆されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、一旦通常状態Bに移行したと見せかけて、所定タイミング（例えば、4回目の大当たり終了後のいずれかの保留球に基づく変動表示演出中や、4回以内に大当たり当選した場合の大当たり変動中、時短状態Cに移行した後の固定秒（例えば、5秒間）数経過時等）で、実はMAXボーナスモードが継続していたということを遊技者が認識可能な演出（復活演出）を実行し、疑似MAX大当たり演出の続きに復活させる構成としてもよい。このように構成することで、通常状態Bに移行したと思っている遊技者に対して、大きな喜びと驚きとを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

### 【3873】

#### <第10実施形態>

以下、実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図1282から図1336を参照し、第10実施形態について説明する。図1282は、第10実施形態におけるパチンコ機10の正面図であり、図1283はパチンコ機10の遊技盤A13の正面図であり、図1284はパチンコ機10の背面図である。なお、以下の説明では、図1282に示す状態のパチンコ機10に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図1282に示す状態のパチンコ機10に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図1283参照）の矢印U-D、L-R、F-Bは、パチンコ機10の上下方向、左右方向、前後方向をそれぞれ示している。図1282に示すように、パチンコ機10は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視（図1282参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠12には、多数の釘や入賞口63、64等を有する遊技盤A13（図1283参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤A13の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠12には、球を遊技盤A13の正面領域に発射する球発射ユニット112a（図1285参照）やその

40

50

球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 A 1 3 の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

【 3 8 7 4 】

内枠 1 2 の正面側には、その正面上側を覆う正面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 1 2 8 2 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と正面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。正面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。正面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 A 1 3 の正面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 1 2 8 2 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a（図 1 2 8 5 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面には、枠ボタン 2 2 が設けられている。この枠ボタン 2 2 は、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1（図 1 2 8 3 参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

10

20

【 3 8 7 5 】

正面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9 ~ 3 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9 ~ 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 1 4 の正面視（図 1 2 8 2 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。また、右側の電飾部 3 2 下側には、正面枠 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 A 1 3 正面の貼着スペース K 1（図 1 2 8 3 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 1 0 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9 ~ 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。

30

【 3 8 7 6 】

窓部 1 4 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 1 7 の下側に位置する下皿

40

50



ユニット 15 には、その左側部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 A 13 の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設される。

#### 【3877】

操作ハンドル 51 の内部には、球発射ユニット 112a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 A 13 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および発射停止スイッチ 51b がオフとなっている。下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンドル 51 が配設され、下皿 50 の左方には灰皿 53 が取り付けられている。図 1283 に示すように、遊技盤 A 13 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 A 60 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール 61、62、一般入賞口 63、第 1 入賞口 64、第 2 入賞口 640、可変入賞装置 65、スルーゲート 67、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12（図 1282 参照）の裏面側（又は表面側）に取り付けられる。

#### 【3878】

ベース板 A 60 は、木製の板部材から形成される。一般入賞口 63、第 1 入賞口 64、第 2 入賞口 640、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 A 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 A 13 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板 A 60 を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、その正面側からベース板 A 60 の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。遊技盤 A 13 の正面中央部分は、正面枠 14 の窓部 14c（図 1282 参照）を通じて内枠 12 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 1283 を参照して、遊技盤 A 13 の構成について説明する。遊技盤 A 13 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 A 13 の正面外周が囲まれ、遊技盤 A 13 とガラスユニット 16（図 1282 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 A 13 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 A 13 の正面であって 2 本のレール 61、62 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 73 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。2 本のレール 61、62 は、球発射ユニット 112a（図 1285 参照）から発射された球を遊技盤 A 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 1283 の左上部）には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 A 13 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部（図 1283 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

#### 【3879】

遊技領域の正面視左側下部（図 1283 の左側下部）には、発光手段である複数の L E

10

20

30

40

50



D及び7セグメント表示器を備える第1図柄表示装置37A, 37Bが配設されている。第1図柄表示装置37A, 37Bは、主制御装置110(図1285参照)で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第1図柄表示装置37A, 37Bは、球が、第1入賞口64へ入賞したか、第2入賞口640へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第1入賞口64へ入賞した場合には、第1図柄表示装置37Aが作動し、一方で、球が、第2入賞口640へ入賞した場合には、第1図柄表示装置37Bが作動するように構成されている。また、第1図柄表示装置37A, 37Bは、LEDにより、パチンコ機10が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のLEDは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機10では、第1入賞口64及び第2入賞口640へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機10は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15R確変大当たり、4R確変大当たり、15R通常大当たりが用意されている。第1図柄表示装置37A, 37Bには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

#### 【3880】

ここで、「15R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が15ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「4R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「15R通常大当たり」は、最大ラウンド数が15ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間(例えば、100変動回数)は時短状態となる大当たりのことである。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中(確変中)の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態(確変中)は、後述する第2図柄の当たり確率がアップして第2入賞口640へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態(時短中)とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第2図柄の当たり確率のみがアップして第2入賞口640へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機10が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態(大当たり確率も第2図柄の当たり確率もアップしていない状態)である。確変中や時短中は、第2図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物640aが開放された状態(開放状態)にある場合は、その電動役物640aが閉鎖された状態(閉鎖状態)にある場合と比して、第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第2入賞口640へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

#### 【3881】

電動役物640aの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物640aが開放状態の時は、開閉板がベース板A60の前面よりも後方に退避され、遊技球が第2入賞口640側へ入球可能となり、電動役物640aが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第2入賞口640との間を塞ぐことで球が第2入賞口640に入球し難くなる(左方へ流される)ように構成される。なお、

電動役物 6 4 0 a の開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物 6 4 0 a が開放状態の時は、開閉板の上面を伝って球が第 2 入賞口 6 4 0 に案内され易く構成され、電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第 2 入賞口 6 4 0 との間を塞ぐことで球が第 2 入賞口 6 4 0 に入球し難くなるように構成することができる。なお、確変中や時短中において、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第 2 図柄の当たり確率は変更せず、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間および 1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間や、1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a を開放する回数は変更せず、第 2 図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

10




### 【3882】

遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能な位置（ベース板 A 6 0 の窓部の後方）に、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 入賞口 6 4 及び第 2 入賞口 6 4 0 への入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板 6 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 を正面視で囲むようにして、センターフレーム A 8 6 が配設されている。第 3 図柄表示装置 8 1 は 9 インチサイズから 19 インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 1 1 4（図 1 2 8 5 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、主制御装置 1 1 0（図 1 2 8 5 参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

20

30

### 【3883】

第 2 図柄表示装置は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（第 2 図柄（図示せず））としての「」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 1 0 では、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置において、第 2 図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に、第 2 入賞口 6 4 0 に付随された電動役物 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第 2 図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第 2 図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第 2 入賞口 6 4 0 の電動役物 6 4 0 a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変

40

50

中または時短中において、当たり確率を高める、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

#### 【3884】

スルーゲート67は、可変表示装置ユニット80の右側の領域において遊技盤A13に組み付けられ、遊技盤A13に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲート67の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37A、37Bにより表示されると共に第2図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第2図柄保留ランプは、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。なお、第2図柄の変動表示は、本実施形態のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37A、37B及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、スルーゲート67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、例えば2つであっても良い。また、スルーゲート67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の左右や、下方でも良い。また、第1図柄表示装置37A、37Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

#### 【3885】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入賞し得る第1入賞口64が配設されている。この第1入賞口64へ球が入賞すると遊技盤A13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図1285参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Aで示される。一方、スルーゲート67の正面視右下側には、球が入賞し得る第2入賞口640が配設されている。この第2入賞口640へ球が入賞すると遊技盤A13の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図1285参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Bで示される。なお、第2入賞口640の配置は、これに限られるものではない。例えば、第1入賞口64の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側でも良い。また、第1入賞口64および第2入賞口640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本実施形態においては、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異にする数、例えば、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。第2入賞口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物640aが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第2入賞口640へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲート67への球の通過を契機として行われる

第 2 図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第 2 図柄表示装置に表示された場合、電動役物 6 4 0 a が開放状態（拡大状態）となり、球が第 2 入賞口 6 4 0 へ入賞しやすい状態となる。

### 【 3 8 8 6 】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第 2 図柄の当たり確率が高く、また、第 2 図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第 2 図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物 6 4 0 a が開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物 6 4 0 a が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。ここで、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞した場合と第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として 1 5 R 確変大当たりとなる確率は、第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞した場合のほうが第 1 入賞口 6 4 へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第 1 入賞口 6 4 は、第 2 入賞口 6 4 0 にあるような電動役物 6 4 0 a は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態にある場合が多く、第 2 入賞口 6 4 0 に入賞しづらいので、電動役物 6 4 0 a のない第 1 入賞口 6 4 へ向けて、可変表示装置ユニット 8 0 の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第 1 入賞口 6 4 への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、スルーゲート 6 7 に球を通過させることで、第 2 入賞口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放状態となりやすく、第 2 入賞口 6 4 0 に入賞しやすい状態であるので、第 2 入賞口 6 4 0 へ向けて、可変表示装置 8 0 の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲート 6 7 を通過させて電動役物 6 4 0 a を開放状態にすると共に、第 2 入賞口 6 4 0 への入賞によって 1 5 R 確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

### 【 3 8 8 7 】

なお、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 とは異なり、遊技盤 1 3 の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第 1 入賞口 6 4 を狙うことも、「左打ち」で第 2 入賞口 6 4 0 を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、パチンコ機 1 0 の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を变化させる煩わしさを解消することができる。一方で、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、「右打ち」では第 1 入賞口 6 4 を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲート 6 7 を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、パチンコ機 1 0 の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を变化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。第 1 入賞口 6 4 の右方には可変入賞装置 6 5（図 1 2 8 3 参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口 6 5 a が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、第 1 入賞口 6 4 又は第 2 入賞口 6 4 0 への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第 1 図柄表示装置 3 7 A 又は第 1 図柄表示装置 3 7 B を点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口 6 5 a が、所定時間（例えば、3 0 秒経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。

### 【 3 8 8 8 】

この特定入賞口 6 5 a は、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特

定入賞口 6 5 a が所定時間開放される。この特定入賞口 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 5 回 ( 1 5 ラウンド ) 繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値 ( 遊技価値 ) の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口 6 5 a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において大当たりに対応した L E D が点灯した場合に、特定入賞口 6 5 a が所定時間開放され、その特定入賞口 6 5 a の開放中に、球が特定入賞口 6 5 a 内へ入賞することを契機として特定入賞口 6 5 a とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口 6 5 a は 1 つに限るものではなく、1 つ若しくは 2 以上の複数 ( 例えば 3 つ ) を配置しても良く、また配置位置も第 1 入賞口 6 4 の右方に限らず、例えば、第 1 入賞口 6 4 の下方右側や、第 1 入賞口 6 4 の下方左側や、可変表示装置ユニット 8 0 の左方または右方や、上方でも良い。遊技盤 A 1 3 の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、正面枠 1 4 の小窓 3 5 ( 図 1 2 8 2 参照 ) を通じて視認することができる。遊技盤 A 1 3 には、アウト口 7 1 が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 a , 6 4 0 にも入賞しなかった球は、アウト口 7 1 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 A 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 ( 役物 ) とが配設されている。

10

20

#### 【 3 8 8 9 】

図 1 2 8 4 に示すように、パチンコ機 1 0 の背面側には、制御基板ユニット 9 0 , 9 1 と、裏パックユニット 9 4 とが主に備えられている。制御基板ユニット 9 0 は、主基板 ( 主制御装置 1 1 0 ) と音声ランプ制御基板 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3 ) と表示制御基板 ( 表示制御装置 1 1 4 ) とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 9 1 は、払出制御基板 ( 払出制御装置 1 1 1 ) と発射制御基板 ( 発射制御装置 1 1 2 ) と電源基板 ( 電源装置 1 1 5 ) とカードユニット接続基板 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック 9 2 と払出ユニット 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての M P U 、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置 1 1 0 、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2 、電源装置 1 1 5 、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

30

#### 【 3 8 9 0 】

また、基板ボックス 1 0 0 ( 主制御装置 1 1 0 ) 及び基板ボックス 1 0 2 ( 払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2 ) は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット ( 図示せず ) によって開封不能に連結 ( かしめ構造による連結 ) している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール ( 図示せず ) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最

40

50

下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 ( 図 1 2 8 5 参照 ) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 ( 図 1 2 8 5 参照 ) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 ( 正常状態への復帰 ) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

10

### 【 3 8 9 1 】

次に、図 1 2 8 5 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 2 8 5 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 1 1 0 では、M P U 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方方向にのみ送信される。R A M 2 0 3 は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア ( 作業領域 ) とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持 ( バックアップ ) できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

20

30

### 【 3 8 9 2 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時 ( 停電発生時を含む。以下同様 ) のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時 ( 停電解消による電源投入を含む。以下同様 ) には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理 ( 図示せず ) によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理 ( 図示せず ) において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子 ( ノンマスカブル割込端子 ) には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理 ( 図示せず ) が即座に実行される。主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 0 4 を介して入出力ポート 2 0 5 が接続されている。入出力ポート 2 0 5 には、払出制御装置 1 1 1 、音声ランプ制御装置 1 1 3 、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B 、第 2 図柄表示装置、第 2 図柄保留ランプ、特定入賞口 6 5 a の開閉板を前後方向に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物 6 4 0 a を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド 2 0 9 が接続され、M P U 2 0 1 は、入出力ポート 2 0 5 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート 2 0 5 には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサ S や回転位置検出センサ R を含むセンサ群などからなる各種スイッチ 2 0 8 、電源装置 1 1 5 に設

40

50

けられた後述の R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 が接続され、M P U 2 0 1 は各種スイッチ 2 0 8 から出力される信号や、R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 より出力される R A M 消去信号 S G 2 に基づいて各種処理を実行する。払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

#### 【 3 8 9 3 】

払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

#### 【 3 8 9 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など）2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 1 1 4 で行われる第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、その他装置 2 2 8、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。その他装置 2 2 8 には駆動モータ A M T 1、A M T 2、A M T 3、A M T 4 等が含まれる。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 1 1 4 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更



後のステージに応じた背面画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置114へ送信する。ここで、背面画像とは、第3図柄表示装置81に表示させる主要な画像である第3図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置114は、この音声ランプ制御装置113から送信されるコマンドに従って、第3図柄表示装置81に各種の画像を表示する。

#### 【3895】

また、音声ランプ制御装置113は、表示制御装置114から第3図柄表示装置81の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置113では、表示制御装置114から受信した表示コマンドに基づき、第3図柄表示装置81の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置226から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置227の点灯および消灯を制御する。表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置114は、第3図柄表示装置81の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置113へ送信する。音声ランプ制御装置113は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置226から音声を出力することで、第3図柄表示装置81の表示と音声出力装置226からの音声出力とをあわせることができる。第3図柄表示装置81における各種の画像の表示は、上述のように背面画像と、その背面画像の手前側に配置されて視認される第3図柄等の画像とが、層状になっているように遊技者に視認される。第3図柄表示装置81を液晶表示装置として構成する場合には各層は液晶が配置される複数の層に対応し、各層の液晶の状態が切り替えられることで、どの層での表示を視認させるかが決定される。第3図柄表示装置81の態様は、別の態様も想定される。例えば、回転ドラムで構成され、回転ドラムの停止した位置で視認される図柄により遊技者に報知を行うようにしても良いし、前後に重なる層状に配置され変位可能に構成される複数の部材がセンターフレーム86の内方で視認される状況を構成可能とし、その複数の部材により特定の記号等を遊技者に視認させることができるように構成しても良い。

#### 【3896】

電源装置115は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路252と、RAM消去スイッチ122（図1284参照）が設けられたRAM消去スイッチ回路253とを有している。電源部251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置110～114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ208などの各種スイッチや、ソレノイド209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

#### 【3897】

RAM消去スイッチ回路253は、RAM消去スイッチ122（図1284参照）が押



下された場合に、主制御装置 110 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 SG2 を出力するための回路である。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。次いで、遊技盤 A13 及び動作ユニット A200 の構造について説明する。図 1286 は、遊技盤 A13 及び動作ユニット A200 の分解正面斜視図であり、図 1287 は、遊技盤 A13 及び動作ユニット A200 の分解背面斜視図である。なお、図 1286 及び図 1287 では、背面ケース A210 の開口 A211a に配設される液晶表示装置（可変表示装置ユニット 80）の図示が省略され、開口 A211a を通して奥側を視認可能に図示される。また、図 1286 及び図 1287 の説明においては、図 1283 を適宜参照する。動作ユニット A200 は、底壁部 A211 と、その底壁部 A211 の外縁から立設される外壁部 A212 とから正面側が開放された箱状に形成される背面ケース A210 を備える。背面ケース A210 は、底壁部 A211 の中央に矩形状の開口 A211a が開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口 A211a は、第 3 図柄表示装置 81 の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第 3 図柄表示装置 81 の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。背面ケース A210 は、外壁部 A212 の正面側端部に遊技盤 A13 の背面に沿う（例えば、平行に配置される）平板として延設され、組立状態（図 1283 参照）において遊技盤 A13 に面で支持される支持板部 A213 を備える。その支持板部 A213 が遊技盤 A13 に面で支持された状態で、遊技盤 A13 のベース板 A60 に締結ネジを螺入することにより、遊技盤 A13 と動作ユニット A200 とを一体的に固定することができるので、遊技盤 A13 及び動作ユニット A200 の全体としての剛性の向上を図ることができる。

10

20

### 【3898】

背面ケース A210 の背面側には、一对の変位規制装置 A214 が配設される。変位規制装置 A214 は、背面ケース A210 の背面からの手動操作により、突出状態と没入状態とで状態変化可能に構成されており、突出状態において、後述する可動役物（第 1 動作ユニット A400 及び第 2 動作ユニット A500）が演出待機状態から移動開始することを規制する。変位規制装置 A214 を採用することにより、本実施形態のように、ベース板 A60 の中央の開口が導光板ユニット A700 で閉塞される場合であっても、パチンコ機 10 の出荷や搬送を容易とすることができる。詳述すると、従来、可動役物が変位する範囲に緩衝材（わた等のクッション部材）を詰めるなどして可動役物の変位を抑制し、遊技ホールに到着した後で緩衝材を抜き取るという手段により、出荷時や搬送時に可動役物が変位することを防止する場合があった。しかし、ベース板 A60 の中央の開口部が本実施形態のように閉塞されていると緩衝材を抜き取るための貫通箇所が無いと、遊技盤 A13 と背面ケース A210 とを分解しないと緩衝材を抜き取ることができず、遊技ホールの負担が多くなる可能性がある。この対策として、本実施形態では変位規制装置 A214 を採用している。これにより、遊技盤 A13 及び背面ケース A210 の固定を解除することなく、可動役物の移動を規制する突出状態と、その規制が解除される没入状態とで変位規制装置 A214 の状態を切り替えることができる。なお、一对の変位規制装置 A214 は、それぞれ異なる可動役物の移動を規制する部材として配設されている。即ち、可動役物の個数が増減すれば、変位規制装置 A214 の個数を増減させることで対応することができる。ベース板 A60 は、光透過性の樹脂材料から板状に形成されており、正面側からベース板 A60 の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板 A60 の形状や配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ、各種演出に利用することができる。なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い（又は光不透過の）シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。

30

40

### 【3899】

動作ユニット A200 は、遊技盤 A13 の背面側に配置され、各種発光手段や、各種動

50

作ユニットが内部に配設されている。即ち、動作ユニット A 2 0 0 は、背面ケース A 2 1 0 と、その背面ケース A 2 1 0 の正面視内側右部および正面視内側上部に配設されると共に背面ケース A 2 1 0 の手前側寄りに配設される第 1 動作ユニット A 4 0 0 と、背面ケース A 2 1 0 の正面視内側左部および正面視内側上部に配設されると共に第 1 動作ユニット A 4 0 0 と背面ケース A 2 1 0 の底壁部 A 2 1 1 との間に配設される第 2 動作ユニット A 5 0 0 と、背面ケース A 2 1 0 の正面視内側下部に配設される第 3 動作ユニット A 6 0 0 と、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の前側において背面ケース A 2 1 0 の外壁部 A 2 1 2 の前端面に締結固定される導光板ユニット A 7 0 0 と、を備える。具体的には、第 3 動作ユニット A 6 0 0 は、開口 A 2 1 1 a の下方位置において、第 2 動作ユニット A 5 0 0 は、開口 A 2 1 1 a の左方位置および上方位置において、それぞれ背面ケース A 2 1 0 の底壁部 A 2 1 1 に締結固定される。また、第 1 動作ユニット A 4 0 0 は、開口 A 2 1 1 a の右方位置において背面ケース A 2 1 0 の底壁部 A 2 1 1 に締結固定され、開口 A 2 1 1 a の上方位置において第 2 動作ユニット A 5 0 0 の前側面に締結固定される。まず、この動作ユニット A 2 0 0 の動作制御の概要について説明する。図 1 2 8 8 から図 1 2 9 3 は、動作ユニット A 2 0 0 の動作制御の一例を示す動作ユニット A 2 0 0 の正面図である。図 1 2 8 8 では、演出待機状態の第 1 動作ユニット A 4 0 0、第 2 動作ユニット A 5 0 0 及び第 3 動作ユニット A 6 0 0 が図示され、図 1 2 8 9 では、張出状態の第 1 動作ユニット A 4 0 0 と、演出待機状態の第 2 動作ユニット A 5 0 0 及び第 3 動作ユニット A 6 0 0 とが図示される。

10

#### 【 3 9 0 0 】

20

また、図 1 2 9 0 では、張出状態の第 2 動作ユニット A 5 0 0 と、演出待機状態の第 1 動作ユニット A 4 0 0 及び第 3 動作ユニット A 6 0 0 とが図示され、図 1 2 9 1 では、張出状態の第 1 動作ユニット A 4 0 0 及び第 2 動作ユニット A 5 0 0 と、演出待機状態の第 3 動作ユニット A 6 0 0 とが図示され、図 1 2 9 2 では、張出状態の第 3 動作ユニット A 6 0 0 と、演出待機状態の第 1 動作ユニット A 4 0 0 及び第 2 動作ユニット A 5 0 0 とが図示される。また、図 1 2 9 3 では、演出待機状態から外形の変化を生じずに回転動作した後の第 1 動作ユニット A 4 0 0 及び第 2 動作ユニット A 5 0 0 と、演出待機状態における外形を維持したまま上昇した後における第 3 動作ユニット A 6 0 0 とが図示される。また、図 1 2 8 8 から図 1 2 9 3 において、導光板ユニット A 7 0 0 の補助導光板ユニット A 7 0 0 b の縁部と、装飾部材 A 8 0 8 の縁部と、センターフレーム A 8 6 の縁部とで囲む形状が想像線で図示される。この想像線で囲まれる形状が、正面視で第 3 図柄表示装置 8 1 を視認可能な実際の大きさであり、この想像線で囲まれる形状よりも外側においては（特に左右側においては）、導光板ユニット A 7 0 0 の補助導光板ユニット A 7 0 0 b や装飾部材 A 8 0 8 に目隠しされるので、退避状態における第 1 動作ユニット A 4 0 0 及び第 2 動作ユニット A 5 0 0 の視認性を低下させることができる。図 1 2 8 9 から図 1 2 9 1 に図示されるように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の変位軌跡と第 2 動作ユニット A 5 0 0 の変位軌跡とが、正面視で部分的に重なるが、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の変位軌跡と第 2 動作ユニット A 5 0 0 の変位軌跡とが前後でずれている（上面視で重ならない）ので、第 1 動作ユニット A 4 0 0 及び第 2 動作ユニット A 5 0 0 は、動作中に互いに衝突しない。そのため、図 1 2 9 1 に図示されるように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 及び第 2 動作ユニット A 5 0 0 の双方を張出状態とすることができる。

30

40

#### 【 3 9 0 1 】

図 1 2 8 9 から図 1 2 9 2 に図示されるように、第 1 動作ユニット A 4 0 0 又は第 2 動作ユニット A 5 0 0 の変位軌跡と、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の変位軌跡とは、正面視で部分的に重なる。そのため、例えば、第 1 動作ユニット A 4 0 0 又は第 2 動作ユニット A 5 0 0 が張出状態の時に、第 3 動作ユニット A 6 0 0 が演出待機状態から状態変化すると、衝突する可能性がある。これに対して、本実施形態では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 や第 2 動作ユニット A 5 0 0 の演出待機状態からの状態変化を、第 3 動作ユニット A 6 0 0 が演出待機状態であることを条件として実行可能に制御したり、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の演出待機状態からの状態変化を、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が演出待機状態であり且

50

つ第2動作ユニットA500が演出待機状態であることを条件として実行可能に制御したりすることで、第1動作ユニットA400又は第2動作ユニットA500と、第3動作ユニットA600とが衝突することを避けることができる。これにより、第1動作ユニットA400、第2動作ユニットA500及び第3動作ユニットA600の配置自由度を向上することができる(変位軌跡が正面視で重なることを許容できる)。第1動作ユニットA400及び第2動作ユニットA500の動作態様は、回転動作中に、回転される回転動作ユニットA400b、A500bの縦横の長さが変化する態様で実行されるよう構成されるが、詳細は後述する。第3動作ユニットA600の動作態様は、開閉動作ユニットA600bの昇降動作と、移動部材A650の開閉動作とが、異なるタイミングで実行可能となるように構成される。即ち、開閉動作ユニットA600bが上側終端位置に配置された状態で、移動部材A650の開閉動作が実行されるように制御される。上述したように、本実施形態では、衝突の可能性がある場合を見越して各動作ユニットA400、A500、A600の動作タイミングをずらすように制御する場合があるが、衝突の可能性をはじめから排除できていれば同時に駆動させることは当然可能であり、図1293に示すのは、各動作ユニットA400、A500、A600が演出待機状態から同時に駆動され、互いに衝突しない位置まで移動した場合に相当する。

### 【3902】

即ち、各動作ユニットA400、A500、A600の演出待機状態から図1293に示す状態まで移動させる状態変化を、各動作ユニットA400、A500、A600がそれぞれ演出待機状態であることを条件として、各動作ユニットA400、A500、A600をそれぞれ駆動させる駆動装置を駆動させることで実現可能に構成されているので、複数の動作ユニットA400、A500、A600による一体感のある動作演出を実現可能となる。図1293に示す状態では、第1動作ユニットA400及び第2動作ユニットA500は、回転動作中に回転動作ユニットA400b、A500bの縦横の長さが変化し始める直前の姿勢となっている。即ち、これ以上の傾倒動作が生じた場合には回転動作ユニットA400b、A500bの縦横の長さを変化させることに駆動力が消化されることになるので、回転動作ユニットA400b、A500bの動作抵抗が上昇することになる。そのため、その動作抵抗が変化し始める姿勢となる図1293の姿勢において動作ユニットA400、A500を停止させることを容易とすることができる。更に傾倒動作が進めば、回転動作ユニットA400b、A500bの縦横の長さの変化量は益々大きくなることから、動作抵抗は益々大きくなる。この抵抗により、バネ弾性による弾性力に似た動作抵抗の変化を生じさせることができるので、図1293の姿勢に動作ユニットA400、A500を維持したり、傾倒し過ぎた場合であっても戻したりしやすくすることができる。第3動作ユニットA600については、後述するように、昇降動作に利用される駆動装置と、移動部材A650を開閉させる駆動装置とは別であるので、昇降動作に利用される駆動装置の駆動のみ実行し、移動部材A650の駆動を実行しないことにより、第3動作ユニットA600を図1293の状態に停止させる制御を容易に行うことができる。このようにして、第1動作ユニットA400、第2動作ユニットA500及び第3動作ユニットA600を同時に駆動させる制御を実行可能とし、一体感のある動作を実現しながら、各動作ユニットA400、A500、A600が衝突することを避けることができる。

### 【3903】

各動作ユニットA400、A500、A600の配置に対応して、その後方に配置されている第3図柄表示装置81の表示が見える範囲が変わる。即ち、各動作ユニットA400、A500、A600の全てが演出待機状態にある場合が第3図柄表示装置81の表示が見える範囲(面積)が最大の状態(図1288参照)であり、張出状態となる動作ユニットA400、A500、A600に対応して、第3図柄表示装置81の表示領域の隠される範囲(面積や位置)が異なるように構成される。演出待機状態からの各動作ユニットA400、A500、A600の張出程度によっても、第3図柄表示装置81の表示領域の隠される範囲(面積や位置)が異なる。また、例えば、同じ動作ユニット(例えば、第

1 動作ユニット A 4 0 0 ) が動作する場合であっても、図 1 2 8 9 に示す状態と、図 1 2 9 3 に示す状態とでは、動作量も、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形も異なる ( 張出位置側の方が大きい ) ことから、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の隠される範囲 ( 面積や位置 ) が異なっている。また、例えば、同じ動作ユニット ( 例えば、第 3 動作ユニット A 6 0 0 ) が動作する場合であっても、図 1 2 9 2 に示す状態と、図 1 2 9 3 に示す状態とでは、上下位置は同じであるが、移動部材 A 6 5 0 の左右配置が異なることで第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の隠される範囲 ( 面積や位置 ) が異なっている。また、例えば、複数の同じ動作ユニット ( 例えば、第 1 動作ユニット A 4 0 0 と第 2 動作ユニット A 5 0 0 ) が動作する場合であっても、図 1 2 9 1 に示す状態と、図 1 2 9 3 に示す状態とでは、複数の動作ユニット A 4 0 0 , A 5 0 0 が交差しているか否かが異なることで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域のうち複数の動作ユニット A 4 0 0 , A 5 0 0 に隠されない範囲として連続的に視認される範囲の個数 ( 図 1 2 9 1 では上下左右の 4 個、図 1 2 9 3 では 1 個 ) が異なっている。このように、各動作ユニット A 4 0 0 , A 5 0 0 , A 6 0 0 により第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域を隠す範囲を複数種類設けることにより、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示と各動作ユニット A 4 0 0 , A 5 0 0 , A 6 0 0 とを合わせて視認させる演出のバリエーションを多くすることができる。

10

#### 【 3 9 0 4 】

即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 では、各動作ユニット A 4 0 0 , A 5 0 0 , A 6 0 0 により隠されていない範囲において表示演出を展開するように制御されているところ、各動作ユニット A 4 0 0 , A 5 0 0 , A 6 0 0 により隠される範囲が複数種類で変化することから、各動作ユニット A 4 0 0 , A 5 0 0 , A 6 0 0 により隠されていない範囲における表示演出のバリエーションを多くすることができ、表示演出の演出効果を向上させることができる。例えば、図 1 2 9 3 のように、大きな範囲に広がる連続的に視認可能な表示領域が保持される場合には、全画面でアニメーションを流して遊技者に視認させることで遊技者をリラックスさせることができる一方、図 1 2 8 9 、図 1 2 9 0 又は図 1 2 9 1 等のように表示領域が分割されているように視認される場合には、各分割された範囲における表示を区別させて ( 例えば、有利展開と不利展開とで区別された表示として ) 、それらの表示のうちいずれかが選択されて以後の演出展開が決まるように演出すれば、各分割された範囲における表示への注目力を向上させることができる。次いで、図 1 2 9 4 から図 1 3 0 7 を参照して、第 1 動作ユニット A 4 0 0 について説明する。図 1 2 9 4 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の正面斜視図であり、図 1 2 9 5 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の背面斜視図である。第 1 動作ユニット A 4 0 0 は、背面ケース A 2 1 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) に保持される支持ユニット A 4 0 0 a と、その支持ユニット A 4 0 0 a に正面視右側下部に配置される回転軸棒 A J 1 を中心に回転動作可能に支持される回転動作ユニット A 4 0 0 b と、を備える。第 1 動作ユニット A 4 0 0 では、駆動モータ A M T 1 が左上側に配設されており、回転軸棒 A J 1 が右下側に配設されている。これにより、回転軸棒 A J 1 の付近に駆動モータ A M T 1 を配設する場合に比較して、回転軸棒 A J 1 周辺の構造を簡素化でき、回転軸棒 A J 1 の配置を右隅に寄せることができる。

20

30

#### 【 3 9 0 5 】

更に、回転軸棒 A J 1 の付近に駆動モータ A M T 1 を配設する場合に見られるような、回転動作ユニット A 4 0 0 b の前側または後側に駆動モータ A M T 1 を配設する場合に比較して、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の前後幅を短くすることができる。従って、背面ケース A 2 1 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) の前後方向に複数の可動役物を積層配置する場合のスペースを十分に確保することができる。図 1 2 9 6 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 2 9 7 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の分解背面斜視図である。図 1 2 9 6 及び図 1 2 9 7 では、支持ユニット A 4 0 0 a が分解されており、回転動作ユニット A 4 0 0 b は非分解の状態で図示される。支持ユニット A 4 0 0 a は、背面ケース A 2 1 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) に締結固定される固定支持ユニット A 4 1 0 と、その固定支持ユニット A 4 1 0 に配置が固定される駆動モータ A M T 1 を有し、その駆動モータ A M T 1 の駆動力を回転動作ユニット A 4 0 0 b に伝達可能に構成される駆動伝達ユニット A 4 2

40

50

0 と、を備える。固定支持ユニット A 4 1 0 は、背面ケース A 2 1 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) の底壁部 A 2 1 1 の正面視右部に締結固定される縦長部材 A 4 1 1 と、その縦長部材 A 4 1 1 の上端側部と前後方向で対向配置される横長部材 A 4 1 3 と、その横長部材 A 4 1 3 と縦長部材 A 4 1 1 の間に配設される板金部材が前方に折曲形成される補強部材 A 4 1 5 と、その補強部材 A 4 1 5 の折曲形成された部分を横長部材 A 4 1 3 との間に挟み込む配置で横長部材 A 4 1 3 に締結固定される上カバー部材 A 4 1 7 と、を備える。縦長部材 A 4 1 1 は、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転軸棒 A J 1 が挿通される筒状支持部 A 4 1 1 a と、右下側に配設される変位規制装置 A 2 1 4 ( 図 1 2 8 7 参照 ) の突出先端が挿入される非演出用孔 A 4 1 1 b と、メンテナンス用に締結ネジを付け外しできる大きさに貫通形成される補修用孔 A 4 1 1 c と、回転動作ユニット A 4 0 0 b の配置を検出することで第 1 動作ユニット A 4 0 0 が演出待機状態または張出状態であることを検出するための検出センサ A 4 1 1 d と、を備える。

10

#### 【 3 9 0 6 】

非演出用孔 A 4 1 1 b は、正面視において右側の装飾部材 A 8 0 8 に目隠しされる箇所に形成される ( 図 1 2 8 9 参照 ) 。そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b の配置に関わらず、非演出用孔 A 4 1 1 b を通して変位規制装置 A 2 1 4 ( 図 1 2 8 7 参照 ) が遊技者に視認されることを避け易くすることができる。なお、このような目隠しの効果は、上側の変位規制装置 A 2 1 4 についても同様に生じる。即ち、上側の変位規制装置 A 2 1 4 は第 2 動作ユニット A 5 0 0 の変位を規制するためのものであるが、これについても上側の装飾部材 A 8 0 8 に目隠しされることで、変位規制装置 A 2 1 4 が遊技者に視認されることを避け易くすることができる。検出センサ A 4 1 1 d としては、通常、フォトカプラ形式のセンサが利用されるが、これに限られるものではない。例えば、磁気センサでも良いし、接触式のセンサでも良い。横長部材 A 4 1 3 は、樹脂材料から横長板状に形成される板状本体 A 4 1 3 a と、その板状本体 A 4 1 3 a に貫通形成される案内長孔 A 4 1 4 と、板状本体 A 4 1 3 a の左端側において前方側に膨出された膨出部に駆動モータ M T 1 を支持可能に貫通形成されるモータ支持孔 A 4 1 3 b と、板状本体 A 4 1 3 a の上端部から前方に板状に延設され、その延設先端側に雌ネジが形成された複数の突設部 A 4 1 3 c が形成される板状延設部 A 4 1 3 d と、を備える。補強部材 A 4 1 5 は、金属板から折曲形成される部材であって、板状本体 A 4 1 3 a の背面側に張り合わせるように配置され組立状態 ( 図 1 2 9 4 参照 ) において縦長部材 A 4 1 1 と横長部材 A 4 1 3 との間に挟まれる板状本体 A 4 1 5 a と、その板状本体 A 4 1 5 a の上端から正面側へ折曲形成され複数の突設部 A 4 1 3 c を挿通可能な複数の貫通孔 A 4 1 5 b が穿設される折曲板 A 4 1 5 c と、その折曲板 A 4 1 5 c から折曲形成され金属棒 A M B 1 が挿通される貫通孔が形成される一対の保持用折曲部 A 4 1 5 d と、案内長孔 A 4 1 4 を外側から囲む形状で穿設される長孔 A 4 1 5 e と、を備える。

20

30

#### 【 3 9 0 7 】

上カバー部材 A 4 1 7 は、樹脂材料から形成される部材であって、横長部材 A 4 1 3 との間に補強部材 A 4 1 5 を挟む位置関係で貫通孔 A 4 1 5 b に挿通される突設部 A 4 1 3 c の雌ネジに螺入される締結ネジにより横長部材 A 4 1 3 に締結固定される板状本体 A 4 1 7 a と、その板状本体 A 4 1 7 a に一端が支持される付勢バネ A 4 1 7 b と、その付勢バネ A 4 1 7 b の他端が支持され、付勢バネ A 4 1 7 b の付勢力で左右方向に延びる可動域の右端に付勢されるダンパ部材 A 4 1 7 c と、を備える。駆動伝達ユニット A 4 2 0 は、駆動モータ A M T 1 が左端側に支持される板金部材であって左右両端部において横長部材 A 4 1 3 に締結固定される支持部材 A 4 2 1 と、その支持部材 A 4 2 1 の正面側に回転可能に支持される複数の回転部材から構成される伝達機構 A 4 2 3 と、その伝達機構 A 4 2 3 の回転部材を正面側から覆うように支持部材 A 4 2 1 に締結固定される被覆カバー A 4 2 5 と、伝達機構 A 4 2 3 と回転動作ユニット A 4 0 0 b とを連結する連結機構 A 4 2 7 と、を備える。伝達機構 A 4 2 3 は、内周側に歯が形成される環状のベルト A 4 2 3 a と、そのベルト A 4 2 3 a の歯と噛み合う形状の歯が外周側に形成され、ベルト A 4 2 3 a を緩み無く支持可能となるように支持部材 A 4 2 1 の柱状部 A 4 2 1 a に回転可能に支

40

50

持される左右一对のプーリー A 4 2 3 b , A 4 2 3 c と、駆動モータ A M T 1 の駆動軸に相対動作不能に固定される駆動ギア A 4 2 3 d と、左プーリー A 4 2 3 c の背面側に形成されるギア部 A 4 2 3 e および駆動ギア A 4 2 3 d に歯合されるように支持部材 A 4 2 1 の柱状部 A 4 2 1 a に回転可能に支持される伝達ギア A 4 2 3 f と、を備える。被覆カバー A 4 2 5 は、支持部材 A 4 2 1 の本体板部に形成される雌ネジと締結固定されるだけでなく、プーリー A 4 2 3 b , A 4 2 3 c や伝達ギア A 4 2 3 f を支持する柱状部 A 4 2 1 a の先端に形成される雌ネジにも締結固定される。これにより、柱状部 A 4 2 1 a の剛性を向上させることができ、プーリー A 4 2 3 b , A 4 2 3 c や伝達ギア A 4 2 3 f の回転を安定させることができる。

#### 【 3 9 0 8 】

連結機構 A 4 2 7 は、回転動作ユニット A 4 0 0 b の上端側部が連結されると共に正面側の凹部 A 4 2 7 b で金属棒 A M B 1 を受け入れることで動作方向が左右方向とされる連結部材 A 4 2 7 a と、その連結部材 A 4 2 7 a の凹部 A 4 2 7 b を正面側から塞ぐように連結部材 A 4 2 7 a に締結固定されることで連結部材 A 4 2 7 a との間からの金属棒 A M B 1 の脱落を防止する防止部材 A 4 2 7 c と、その防止部材 A 4 2 7 c との間にベルト A 4 2 3 a を挟む配置で防止部材 A 4 2 7 c に締結固定されるベルト固定部材 A 4 2 7 d と、を備える。一对の凹部 A 4 2 7 b には、金属棒 A M B 1 が挿通される円筒状のカラー A 4 2 7 f が配設され、そのカラーに挿通された状態の金属棒 A M B 1 を外周の溝部で支持する滑車 A 4 2 7 g が回転可能に連結部材 A 4 2 7 a に支持されている。これにより、金属棒 A M B 1 に対する連結部材 A 4 2 7 a の姿勢がずれることを防止し易くできると共に、動作抵抗を低減させることができる。ベルト固定部材 A 4 2 7 d のベルト A 4 2 3 a と対向配置される上面部には、ベルト A 2 3 a の内周側に形成される歯形状に対応する係合突部 A 4 2 7 h が形成される。この係合突部 A 4 2 7 h とベルト A 4 2 3 a の歯とが噛み合うようにベルト A 4 2 3 a を配置させ、ベルト A 4 2 3 a の外周側（上のベルト A 4 2 3 a の上側）に防止部材 A 4 2 7 c を対向配置させるようにしてベルト固定部材 A 4 2 7 d と防止部材 A 4 2 7 c とを締結固定させる。これにより、ベルト A 4 2 3 a が係合突部 A 4 2 7 h から脱落することを避けることができる。また、ベルト A 4 2 3 a を押圧するようにして固定する場合と異なり、ベルト A 4 2 3 a の耐久性を向上させながら、ベルト A 4 2 3 a が連結機構 A 4 2 7 に対して滑ることを防止することができる。このような構造により、連結機構 A 4 2 7 は、駆動モータ A M T 1 が駆動回転され、歯合伝達により左プーリー A 4 2 3 c が回転されることでベルト A 4 2 3 a の左右に延びている箇所が左右方向に移動されることに伴って、金属棒 A M B 1 に案内されて左右方向に移動される。

#### 【 3 9 0 9 】

連結部材 A 4 2 7 a は、回転動作ユニット A 4 0 0 b の柱状突設部 A 4 4 8 が挿通される上下方向に延びる案内長孔 A 4 2 7 e を備える。回転動作ユニット A 4 0 0 b の柱状突設部 A 4 4 8 は、案内長孔 A 4 2 7 e 及び固定支持ユニット A 4 1 0 の案内長孔 A 4 1 4 に挿通されることで、連結機構 A 4 2 7 が左右方向に移動されることに伴って、回転動作ユニット A 4 0 0 b の柱状突設部 A 4 4 8 が上下方向かつ左右方向に移動される。このように左右方向に移動する連結機構 A 4 2 7 を介して、回転動作ユニット A 4 0 0 b に駆動力が伝達され、回転動作ユニット A 4 0 0 b が変位される。以下、回転動作ユニット A 4 0 0 b の詳細について説明する。図 1 2 9 8 は、回転動作ユニット A 4 0 0 b の分解正面斜視図であり、図 1 2 9 9 は、回転動作ユニット A 4 0 0 b の分解背面斜視図である。図 1 2 9 8 及び図 1 2 9 9 に図示されるように、回転動作ユニット A 4 0 0 b は、下端側に回転軸棒 A J 1 が嵌合される基礎板部材 A 4 3 0 と、回転軸棒 A J 1 と直交する平面上において回転軸棒 A J 1 を通る直線方向にスライド移動可能となるように基礎板部材 A 4 3 0 に連結される移動部材 A 4 4 0 と、基礎板部材 A 4 3 0 及び移動部材 A 4 4 0 に挿通され移動部材 A 4 4 0 のスライド移動時に、そのスライド移動と直交する方向に移動可能とされる方向切替部材 A 4 5 0 と、その方向切替部材 A 4 5 0 の移動により配置または姿勢が変化されることで回転動作ユニット 4 0 0 b の短手方向の長さが変化するように遊技者に見せるための装飾部材 A 4 6 0 と、基礎板部材 A 4 3 0 との間に形成される空間に方向

10

20

30

40

50

切替部材 A 4 5 0 を配置するようにして基礎板部材 A 4 3 0 に嵌合または締結固定され方向切替部材 A 4 5 0 を正面側から覆う形状で形成される覆設部材 A 4 7 0 と、を備える。

【 3 9 1 0 】

基礎板部材 A 4 3 0 は、回転軸棒 A J 1 が嵌合される長尺板状の板状本体 A 4 3 1 と、その板状本体 A 4 3 1 に回転軸棒 A J 1 を通る同一直線上に穿設される上下一対の案内長孔 A 4 3 2 と、その一对の案内長孔 A 4 3 2 の間の位置において案内長孔 A 4 3 2 の延びる方向と直交する方向に延びるように穿設される複数の補助長孔 A 4 3 3 と、上側の案内長孔 A 4 3 2 の下端付近における板状本体 A 4 3 1 の短手方向端部に案内長孔 A 4 3 2 と平行な長孔として形成される一对の支持長孔 A 4 3 4 と、板状本体 A 4 3 1 から背面側に筒状に突設される誤動作防止筒部 A 4 3 5 と、案内長孔 A 4 3 2 が配置される直線と平行に延びる形状で板状本体 A 4 3 1 の下端部正面から突設される一对の案内延設部 A 4 3 6 と、板状本体 A 4 3 1 の下端部から下方へ板状に張り出す板状検出片 A 4 3 7 と、を備える。誤動作防止筒部 A 4 3 5 は、右側の変位規制装置 A 2 1 4 ( 図 1 2 8 7 参照 ) の突出先端が挿通可能な大きさで形成される貫通孔である。この誤動作防止筒部 A 4 3 5 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態において非演出用孔 A 4 1 1 b ( 図 1 2 8 9 参照 ) の前方に配置されている。変位規制装置 A 2 1 4 の突出先端が前方に突出する突出状態にされると、その突出先端は非演出用孔 A 4 1 1 b を通り誤動作防止筒部 A 4 3 5 に挿通されることで、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作が規制される。板状検出片 A 4 3 7 は、検出センサ A 4 1 1 d ( 図 1 2 9 6 参照 ) の検出溝に配置可能となる前後位置に形成されている。板状検出片 A 4 3 7 は、回転軸棒 A J 1 が支持される側 ( 背面側 ) において形成されている。これにより、回転軸棒 A J 1 の変形等により回転軸棒 A J 1 が曲がる ( 傾斜する ) 事態が生じた場合であっても、板状検出片 A 4 3 7 の位置ずれを最小限にとどめることができるので、板状検出片 A 4 3 7 が検出センサ A 4 1 1 d の検出溝に収まる前後位置から外れる位置に配置されることを回避し易くすることができる。

【 3 9 1 1 】

検出センサ A 4 1 1 d ( 図 1 2 9 6 参照 ) により板状検出片 A 4 3 7 の配置が検出されることで、回転動作ユニット A 4 0 0 b の姿勢を把握することができるので、複数の動作ユニット A 4 0 0 ~ A 6 0 0 が個別の駆動源で駆動される場合であっても、互いに衝突する事態が生じることを回避できる。移動部材 A 4 4 0 は、内部に配設される発光基板の発光手段から照射される光によって正面側の装飾板 A 4 4 1 を明るく照らす演出を実行可能に構成され、その装飾板 A 4 4 1 との間で発光基板を挟むように配設される板状本体 A 4 4 2 と、その板状本体 A 4 4 2 の背面に突設される一对の挿通突部 A 4 4 3 と、基礎板部材 A 4 3 0 の補助長孔 A 4 3 3 に対応する位置において上下方向と左右傾斜する方向とを組合せた形状で穿設される複数の機能長孔 A 4 4 4 と、一对の挿通突部 A 4 4 3 が配置される直線と平行に延設される延設部 A 4 4 5 と、板状本体 A 4 2 2 の右上隅部から背面側に突設され駆動伝達ユニット A 4 2 0 の案内長孔 A 4 2 7 e ( 図 1 2 9 6 参照 ) に挿通される柱状突設部 A 4 4 8 と、を備える。装飾板 A 4 4 1 は、短手方向中央部において長手方向に延びる透光性領域 A 4 4 1 a と、その透光性領域 A 4 4 1 a の短手方向両側において鍍金が塗布されている鍍金領域 A 4 4 1 b と、を備える。これにより、機能長孔 A 4 4 4 を形成する関係上、基板の配置が短手方向中央部寄りに制限される場合であっても、発光演出については短手方向中央部寄りの透光性領域 A 4 4 1 a で行い、その他の鍍金領域 A 4 4 1 b では鍍金からの反射で演出を行うことで、演出効果の低下を避けることができる。挿通突部 A 4 4 3 は、基礎板部材 A 4 3 0 の案内長孔 A 4 3 2 に挿通されると共に先端に螺入されるネジ及びカラー部材 A C 1 により案内長孔 A 4 3 2 からの脱落が防止されるよう構成される。機能長孔 A 4 4 4 は、上下一対の長孔と、一对の挿通突部 A 4 4 3 を結ぶ直線で反転した形状となるもう一組の上下一対の長孔との、4 つの長孔から構成されており、各長孔の形状は、反転の関係を除き共通とされている。

【 3 9 1 2 】

複数の機能長孔 A 4 4 4 のうち、上下一対の長孔は、一方の長孔を、一对の挿通突部 A 4 4 3 を結ぶ直線に沿って平行移動させた位置に形成されている。即ち、上下一対の長孔

10

20

30

40

50

の対応する箇所は、同一直線上に延びるか、平行配置される関係が維持される。延設部 A 4 4 5 は、基礎板部材 A 4 3 0 の一对の案内延設部 A 4 3 6 の間隔よりも若干短い幅長さで形成され、移動部材 A 4 4 0 の移動時のガイドとして機能している。また、延設部 A 4 4 5 は、延設方向断面が正面側を開放したコの字状に形成されているが、この形状により、剛性の向上だけでなく、基板に接続される配線 A 4 4 9 の断線防止にも機能している。即ち、コの字の開放された側から延設部 A 4 4 5 に配線 A 4 4 9 を保持させることにより、他の動作部材と配線 A 4 4 9 との接触を避けることができる。配線 A 4 4 9 は、フラットケーブルで構成されており、回転軸棒 A J 1 周りの回転に対応する方向に撓み可能な配線と、延設部 A 4 4 5 の延びる方向に撓み可能な配線とで構成される。本実施形態では、駆動モータ A M T 1 を回転軸棒 A J 1 から離れた位置に配設していることから（図 1 2 9 5 参照）、回転軸棒 A J 1 周りにスペースを確保し易くでき、このスペースを配線 A 4 4 9 が撓むためのスペースとして利用できる。これにより、配線 A 4 4 9 に無理な負荷が加えられることを避けることができ、配線 A 4 4 9 の耐久性を向上させることができる。方向切替部材 A 4 5 0 及び装飾部材 A 4 6 0 についてまとめて説明する。方向切替部材 A 4 5 0 は、左右一对の部材から構成されており、板状本体 A 4 5 1 と、その板状本体 A 4 5 1 の左右内側部において背面から上下一対で突設される柱状部 A 4 5 2 と、板状本体 A 4 5 1 の左右外側部において穿設される上下一対の貫通孔 A 4 5 3 と、を備える。

#### 【 3 9 1 3 】

柱状部 A 4 5 2 は、移動部材 A 4 4 0 の機能長孔 A 4 4 4 と、基礎板部材 A 4 3 0 の補助長孔 A 4 3 3 とに順に挿通されており、移動部材 A 4 4 0 の配置に応じて、一对の挿通突部 A 4 4 3 を結ぶ直線と直交する方向に変位可能となっている。即ち、移動部材 A 4 4 0 の配置に応じて、方向切替部材 A 4 5 0 は、一对の挿通突部 A 4 4 3 を結ぶ直線と直交する方向に変位され得る（移動部材 A 4 4 0 の移動方向に対して直交する方向に変位され得る）。装飾部材 A 4 6 0 は、左右一对の平行移動部材 A 4 6 1 と、左右一对の回転移動部材 A 4 6 5 と、を備える。平行移動部材 A 4 6 1 は、板状本体 A 4 6 2 と、その板状本体 A 4 6 2 の左右外側における下方隅部から背面側へ突設される柱状部 A 4 6 3 と、板状本体 A 4 6 2 の左右外側における中央側部から背面側へ突設される長尺柱状部 A 4 6 4 と、を備える。回転移動部材 A 4 6 5 は、板状本体 A 4 6 6 と、その板状本体 A 4 6 6 の上端部において背面から突設される柱状部 A 4 6 7 と、その柱状部 A 4 6 7 よりも下側において穿設される貫通孔 A 4 6 8 と、を備える。柱状部 A 4 6 3 は、先端に雌ネジが形成されている。その雌ネジに方向切替部材 A 4 5 0 の下側の貫通孔 A 4 5 3 に挿通される締結ネジが螺入されることで、装飾部材 A 4 6 0 と方向切替部材 A 4 5 0 とが締結固定される。長尺柱状部 A 4 6 4 は、先端に雌ネジが形成されているが、締結固定に利用されるものではなく、部材の脱落を防ぐ目的で利用される。即ち、長尺柱状部 A 4 6 4 が挿通される回転移動部材 A 4 6 5 は、平行移動部材 A 4 6 1 に対して回転動作可能に構成される。長尺柱状部 A 4 6 4 は、先に方向切替部材 A 4 5 0 の上側の貫通孔 A 4 5 3 に挿通され、その後から回転移動部材 A 4 6 5 の貫通孔 A 4 6 8 に挿通される。長尺柱状部 A 4 6 4 の先端にネジ頭の大きなネジが固定されることにより、回転移動部材 A 4 6 5 が長尺柱状部 A 4 6 4 から脱落することを防止することができる。

#### 【 3 9 1 4 】

回転移動部材 A 4 6 5 の柱状部 A 4 6 7 は、基礎板部材 A 4 3 0 の支持長孔 A 4 3 4 に支持されることで、変位は小さくされる。このように構成することで、貫通孔 A 4 6 8 を変位させる方向切替部材 A 4 5 0 の変位よりも、回転移動部材 A 4 6 5 の柱状部 A 4 6 7 の反対側の端部（下端部）の変位を大きくすることができる。覆設部材 A 4 7 0 は、短手方向中央部において長手方向に延びる透光性領域 A 4 7 1 と、その透光性領域 A 4 7 1 の短手方向両側において鍍金が塗布されている鍍金領域 A 4 7 2 と、を備える。これにより、方向切替部材 A 4 5 0 や装飾部材 A 4 6 0 が配設されることで移動部材 A 4 4 0 側から照射される光が遮られ易い短手方向両側位置においても演出効果を高く維持することができる。即ち、発光演出については短手方向中央部寄りの透光性領域 A 4 7 1 で行い、その他の鍍金領域 A 4 7 2 では鍍金からの反射で演出を行うことで、演出効果の低下を避ける



ことができる。覆設部材 A 4 7 0 は、下端部において背面側に突設される一対の突設部 A 4 7 3 を備える。突設部 A 4 7 3 は、基礎板部材 A 4 3 0 の案内延設部 A 4 3 6 の正面側端部と対応する位置に配置される。このように配置することにより、組立状態において、覆設部材 A 4 7 0 と基礎板部材 A 4 3 0 とで移動部材 A 4 4 0 の延設部 A 4 4 5 が挿通される開口部を形成することができる。これにより、移動部材 A 4 4 0 の移動方向を延設部 A 4 4 5 の延設方向に安定させることができる。図 1 3 0 0 ( a )、図 1 3 0 0 ( b )、図 1 3 0 1 ( a ) 及び図 1 3 0 1 ( b ) は、回転動作ユニット A 4 0 0 b の背面図である。図 1 3 0 0 ( a )、図 1 3 0 0 ( b )、図 1 3 0 1 ( a ) 及び図 1 3 0 1 ( b ) では、回転動作ユニット A 4 0 0 b の移動部材 A 4 4 0 が基礎板部材 A 4 3 0 に対して相対移動する様子が時系列で図示される。

10

#### 【 3 9 1 5 】

即ち、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態 ( 図 1 2 8 8 参照 ) における回転動作ユニット A 4 0 0 b ( 図 1 3 0 0 ( a ) 参照 ) から、張出状態 ( 図 1 2 8 9 参照 ) における回転動作ユニット A 4 0 0 b ( 図 1 3 0 1 ( b ) 参照 ) までの、相対移動の様子が図示される。なお、図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 の紙面における上下は、実際の上下方向とは異なっており、移動部材 A 4 4 0 のスライド移動の方向が紙面の上下と合致する姿勢で図示されている。機能長孔 A 4 4 4 は、一対の挿通突部 A 4 4 3 を通る直線に対して平行に延びる第 1 平行部 A 4 4 4 a と、その第 1 平行部 A 4 4 4 a に一端が連なるように形成され第 1 平行部 A 4 4 4 a に対して傾斜する方向に直線状に延びる傾斜部 A 4 4 4 b と、その傾斜部 A 4 4 4 b の他端に連なるように形成され第 1 平行部 A 4 4 4 a の延びる方向に対して平行に延びる第 2 平行部 A 4 4 4 c と、を備える。ここで、図 1 3 0 0 ( a ) では、方向切替部材 A 4 5 0 の柱状部 A 4 5 2 が第 1 平行部 A 4 4 4 a の端部側に配置された状態が図示され、図 1 3 0 0 ( b ) では、方向切替部材 A 4 5 0 の柱状部 A 4 5 2 が第 1 平行部 A 4 4 4 a と傾斜部 A 4 4 4 b との交差位置に配置された状態が図示され、図 1 3 0 1 ( a ) では、方向切替部材 A 4 5 0 の柱状部 A 4 5 2 が傾斜部 A 4 4 4 b と第 2 平行部 A 4 4 4 c との交差位置に配置された状態が図示され、図 1 3 0 1 ( b ) では、方向切替部材 A 4 5 0 の柱状部 A 4 5 2 が第 2 平行部 A 4 4 4 c の端部側に配置された状態が図示される。第 1 平行部 A 4 4 4 a の長さは十分に長く形成されている。これにより、移動部材 A 4 4 0 が、図 1 3 0 0 ( a ) に示す状態から、基礎板部材 A 4 3 0 に対して相対移動を開始しても、暫くは ( 図 1 3 0 0 ( b ) に示す状態までは )、方向切替部材 A 4 5 0 が移動部材 A 4 4 0 の短手方向に移動されることが無く、短手方向幅の短い外観を維持した状態で回転動作ユニット A 4 0 0 b を回転動作させることができる。

20

30

#### 【 3 9 1 6 】

傾斜部 A 4 4 4 b は、第 1 平行部 A 4 4 4 a が形成される位置から移動部材 A 4 4 0 の短手方向外側へ向けて延びる。そのため、第 1 平行部 A 4 4 4 a に方向切替部材 A 4 5 0 の柱状部 A 4 5 2 が配置されている状態から移動部材 A 4 4 0 が基礎板部材 A 4 3 0 に対して相対移動し、柱状部 A 4 5 2 が傾斜部 A 4 4 4 b に入ると、方向切替部材 A 4 5 0 が移動部材 A 4 4 0 の短手方向外側へ向けて移動する。方向切替部材 A 4 5 0 の一対の柱状部 A 4 5 2 は、一対の補助長孔 A 4 3 3 に挿通されており、一対が平行に案内される。そのため、方向切替部材 A 4 5 0 の基礎板部材 A 4 3 0 に対する相対移動は、基礎板部材 A 4 3 0 の短手方向への平行移動となる。その移動の速度は、傾斜部 A 4 4 4 b が直線状に形成されていることにより、移動部材 A 4 4 0 が基礎板部材 A 4 3 0 に対して相対移動する速度に対して比例する。そのため、移動部材 A 4 4 0 と、方向切替部材 A 4 5 0 及び装飾部材 A 4 6 0 とが、連動する動作演出を実行させ易くすることができる。第 2 平行部 A 4 4 4 c は、第 1 平行部 A 4 4 4 a 程の長さは無く、必要最小限の長さで形成される。第 2 平行部 A 4 4 4 c を形成する目的は、回転動作ユニット A 4 0 0 b の演出効果の向上のためである。即ち、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が張出状態まで駆動され駆動モータ A M T 1 ( 図 1 2 9 6 参照 ) が停止された場合に、ダンパ部材 A 4 1 7 c に付勢バネ A 4 1 7 b から与えられる付勢力で連結機構 A 4 2 7 が若干押し戻され、移動部材 A 4 4 0 が基礎板部材 A 4 3 0 に対して逆方向 ( 戻る方向 ) に相対移動した場合であっても、第 2 平行部 A

40

50

4 4 4 c があることで、移動部材 A 4 4 0 の短手方向における方向切替部材 A 4 5 0 の位置を変化させないようにすることができる。これにより、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の張出状態において駆動モータ A M T 1 の駆動を停止させるという制御を採用する場合に生じ得る付勢バネ A 4 1 7 b の付勢力による押し戻し動作が、生じた場合であっても、張出状態における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の外観（回転動作ユニット A 4 0 0 b の短手方向の長さ）を維持し易くすることができる。

### 【3917】

図 1 3 0 0 ( a ) に示す状態では、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離が第 1 長さ A D 1 とされ、回転軸棒 A J 1 及び柱状突設部 A 4 4 8 を通る直線と、一对の挿通突部 A 4 4 3 を通る直線との間の角度は第 1 角度 A<sub>1</sub> とされる。図 1 3 0 0 ( b ) に示す状態では、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離が第 2 長さ A D 2 とされ、回転軸棒 A J 1 及び柱状突設部 A 4 4 8 を通る直線と、一对の挿通突部 A 4 4 3 を通る直線との間の角度は第 2 角度 A<sub>2</sub> とされる。第 2 長さ A D 2 は第 1 長さ A D 1 よりも長くなるよう構成される（第 1 長さ A D 1 < 第 2 長さ A D 2）。第 2 角度 A<sub>2</sub> は第 1 角度 A<sub>1</sub> よりも小さくなるよう構成される（第 1 角度 A<sub>1</sub> > 第 2 角度 A<sub>2</sub>）。図 1 3 0 1 ( a ) に示す状態では、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離が第 3 長さ A D 3 とされ、回転軸棒 A J 1 及び柱状突設部 A 4 4 8 を通る直線と、一对の挿通突部 A 4 4 3 を通る直線との間の角度は第 3 角度 A<sub>3</sub> とされる。第 3 長さ A D 3 は第 2 長さ A D 2 よりも長くなるよう構成される（第 1 長さ A D 1 < 第 2 長さ A D 2 < 第 3 長さ A D 3）。第 3 角度 A<sub>3</sub> は第 2 角度 A<sub>2</sub> よりも小さくなるよう構成される（第 1 角度 A<sub>1</sub> > 第 2 角度 A<sub>2</sub> > 第 3 角度 A<sub>3</sub>）。図 1 3 0 1 ( b ) に示す状態では、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離が第 4 長さ A D 4 とされ、回転軸棒 A J 1 及び柱状突設部 A 4 4 8 を通る直線と、一对の挿通突部 A 4 4 3 を通る直線との間の角度は第 4 角度 A<sub>4</sub> とされる。第 4 長さ A D 4 は第 3 長さ A D 3 よりも長くなるよう構成される（第 1 長さ A D 1 < 第 2 長さ A D 2 < 第 3 長さ A D 3 < 第 4 長さ A D 4）。第 4 角度 A<sub>4</sub> は第 3 角度 A<sub>3</sub> よりも小さくなるよう構成される（第 1 角度 A<sub>1</sub> > 第 2 角度 A<sub>2</sub> > 第 3 角度 A<sub>3</sub> > 第 4 角度 A<sub>4</sub>）。

### 【3918】

従って、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が演出待機状態から張出状態となるまでにおいて、回転動作ユニット A 4 0 0 b は、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離が徐々に長くなるように変化され、それに伴い、回転軸棒 A J 1 及び柱状突設部 A 4 4 8 を通る直線と、一对の挿通突部 A 4 4 3 を通る直線との間の角度が徐々に小さくなるように変化される。図 1 3 0 2、図 1 3 0 3 及び図 1 3 0 4 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の正面図である。図 1 3 0 2、図 1 3 0 3 及び図 1 3 0 4 では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が演出待機状態から張出状態へ向けて駆動される様子が時系列で図示される。図 1 3 0 2 では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態が図示され、図 1 3 0 3 では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態と張出状態との間の状態であって、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外観が姿勢変化を除いて演出待機状態と同じとなる状態が図示され、図 1 3 0 4 では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の張出状態が図示される。図 1 3 0 2 に示す状態では、板状検出片 A 4 3 7 が検出センサ A 4 1 1 d の検出溝に配置される。これにより、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が演出待機状態にあることを、対応する制御装置に把握させることができる。案内長孔 A 4 1 4 は、図 1 3 0 3 に示す柱状突設部 A 4 4 8 よりも右側に形成される回転軸棒 A J 1 を中心とする円弧形状に沿う円弧部 A 4 1 4 a と、図 1 3 0 3 に示す柱状突設部 A 4 4 8 よりも左側において直線状に形成され円弧部 A 4 1 4 a と滑らかに連なる（連なる部分における円弧部 A 4 1 4 a の接線方向に延びる）直線部 A 4 1 4 b と、を備える。即ち、柱状突設部 A 4 4 8 が円弧部 A 4 1 4 a に配置されている状態では（図 1 3 0 2 及び図 1 3 0 3 参照）、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作が生じてても、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離は第 1 長さ A D 1（図 1 3 0 0 ( a ) 参照）に維持され、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動は生じないので、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外観は維持される。

10

20

30

40

50

## 【 3 9 1 9 】

図 1 3 0 3 に示す状態から、図 1 3 0 4 に示す状態への回転動作の過程において、回転動作ユニット A 4 0 0 b の短手方向に回転移動部材 A 4 6 5 が張り出すように、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外観が変化される。図 1 3 0 3 に示す状態から図 1 3 0 4 に示す状態までの間において、柱状突設部 A 4 4 8 が案内される直線部 A 4 1 4 b は、回転軸棒 A J 1 を中心とする円と 1 点で交差する配置とされているので、柱状突設部 A 4 4 8 の配置と、回転軸棒 A J 1 及び柱状突設部 A 4 4 8 の間の距離とが、一対一で対応する。回転移動部材 A 4 6 5 の張出量は、回転軸棒 A J 1 及び柱状突設部 A 4 4 8 の間の距離に対応するよう構成されているので（図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 参照）、回転移動部材 A 4 6 5 が張出始める柱状突設部 A 4 4 8 の位置や、柱状突設部 A 4 4 8 の位置に対応した回転移動部材 A 4 6 5 の張出量を、構造面から特定できる。そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b の姿勢変化と回転移動部材 A 4 6 5 の張出とを個別の駆動源で実行する場合に問題となり得る、回転動作ユニット A 4 0 0 b の姿勢の変化量（角度）が不十分な状態で回転移動部材 A 4 6 5 が張り出して背面ケース A 2 1 0（図 1 2 8 6 参照）と衝突するという事態を回避することができる。駆動モータ A M T 1（図 1 2 9 6 参照）の駆動力が伝達されベルト A 4 2 3 a が動作されると、連結機構 A 4 2 7 が金属棒 A M B 1 に案内されて左右方向にスライド変位される。本実施形態では、駆動モータ A M T 1 の駆動量の制御によって、回転動作ユニット A 4 0 0 b が図 1 3 0 2 に示す状態と図 1 3 0 3 に示す状態とを往復するように動作させたり、回転動作ユニット A 4 0 0 b が図 1 3 0 3 に示す状態と図 1 3 0 4 に示す状態とを往復するように動作させたり、回転動作ユニット A 4 0 0 b が図 1 3 0 2 に示す状態と図 1 3 0 4 に示す状態とを往復するように動作させたりすることができる。

## 【 3 9 2 0 】

張出状態の側（左側）において、連結機構 A 4 2 7 はダンパ部材 A 4 1 7 c と当接し付勢バネ A 4 1 7 b からの弾性力で減速される。これにより、第 1 動作ユニット A 4 0 0 を張出状態とする向きでベルト A 4 2 3 a を高速で動作させた場合であっても、連結機構 A 4 2 7 が張出状態の側（左側）で跳ね返る等して、ベルト A 4 2 3 a に過大な負荷が加えられることを回避し易くすることができる。ベルト A 4 2 3 a 及び連結機構 A 4 2 7 の耐久性を向上させることができる。図 1 3 0 2 に示す第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態から回転動作ユニット A 4 0 0 b が始動する場合、柱状突設部 A 4 4 8 の始動方向は回転軸棒 A J 1 を中心とし柱状突設部 A 4 4 8 を通る円の接線方向 A T 1 へ向くことになる。本実施形態では、図 1 3 0 2 に示す状態において、接線方向 A T 1 と金属棒 A M B 1 が延びる方向（左右方向）との成す角度が小さくなるように構成されているので、駆動モータ A M T 1 の駆動力を効率的に伝達して回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作を実行させることができる。図 1 3 0 3 に示す状態において、接線方向 A T 1 の向きが直線部 A 4 1 4 b と平行となる。そのため、図 1 3 0 3 に示す状態から回転動作ユニット A 4 0 0 b を正面視反時計回りに回転動作させる場合の回転方向の抵抗を小さくすることができる。図 1 3 0 3 に示す状態から図 1 3 0 4 に示す状態までの間に、接線方向 A T 1 の向きと、金属棒 A M B 1 が延びる方向（左右方向）との成す角度が漸増し、接線方向 A T 1 の下方向の成分が大きくなる。そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b を回転動作させる力は自重の割合が増え、駆動モータ A M T 1 の駆動力に余剰が生まれる。この余剰分の駆動力を、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動に利用することができる。このように、駆動モータ A M T 1 の駆動力を、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作にも、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動にも、利用するという構成を採用しながら、それら複数の動作に駆動力が必要となるタイミングをずらすように構成することで、一時点で必要とされる駆動力の最大値を下げることができ、駆動モータ A M T 1 の小形化を図ることができる。

## 【 3 9 2 1 】

図 1 3 0 4 に示すように、回転軸棒 A J 1 と、駆動力の伝達箇所としての柱状突設部 A 4 4 8 とを結ぶ直線と金属棒 A M B 1 の延びる方向とが成す角度よりも、移動部材 A 4 4

0 が基礎板部材 A 4 3 0 に対して相対移動する方向としての移動方向 A M 1 と金属棒 A M B 1 の延びる方向とが成す角度の方が小さくなるように構成される。本実施形態では、移動方向 A M 1 と金属棒 A M B 1 の延びる方向とが成す角度が鋭角とされており、金属棒 A M B 1 の延びる方向で伝達される駆動モータ A M T 1 の駆動力の移動方向 A M 1 へ向く成分を確保し易くすることができるので、移動部材 A 4 4 0 の基礎板部材 A 4 3 0 に対する相対移動よりも先に、回転動作ユニット A 4 0 0 b を回転動作させる方向で駆動力が伝達されてしまい、回転動作ユニット A 4 0 0 b の動作抵抗が大きくなる事態が発生することを避けることができる。なお、本実施形態では、移動方向 A M 1 が、回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向と一致する。柱状突設部 A 4 4 8 に駆動モータ A M T 1 からの負荷が左右方向で伝達されると、その負荷は移動方向 A M 1 で移動部材 A 4 4 0 を相対移動させる下向きの負荷と、回転動作ユニット A 4 0 0 b を回転軸棒 A J 1 中心に回転させる（起こす）方向の上向きの負荷とに分解される。駆動モータ A M T 1 からの負荷が左右方向（真横方向）であるからこそ、このように、上下方向への負荷の分解をスムーズに生じさせることができる。この時、移動方向 A M 1 に分解される負荷の方向には、回転軸棒 A J 1 は配置されていないので、その負荷も、回転軸棒 A J 1 を中心として回転動作ユニット A 4 0 0 b を回転させるように作用する。即ち、本実施形態では、柱状突設部 A 4 4 8 が、回転軸棒 A J 1 を通り移動方向 A M 1 と平行な直線からずれた位置に配置されているので、移動部材 A 4 4 0 を移動方向 A M 1 で相対移動させる成分の負荷が、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転方向にも生じるので、柱状突設部 A 4 4 8 から回転軸棒 A J 1 に向かう負荷が過大になる場合のように、回転動作不良が生じることを回避し易くすることができる。

### 【 3 9 2 2 】

図 1 3 0 5、図 1 3 0 6 及び図 1 3 0 7 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の背面図である。図 1 3 0 5、図 1 3 0 6 及び図 1 3 0 7 では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が演出待機状態から張出状態へ向けて駆動される様子が時系列で図示され、縦長部材 A 4 1 1 の図示が省略される。図 1 3 0 5 では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態が図示され、図 1 3 0 6 では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態と張出状態との間の状態であって、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外観が姿勢変化を除いて演出待機状態と同じとなる状態が図示され、図 1 3 0 7 では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の張出状態が図示される。即ち、図 1 3 0 5 が、図 1 3 0 2 に示す状態の回転動作ユニット A 4 0 0 b の背面図に相当し、図 1 3 0 6 が、図 1 3 0 3 に示す状態の回転動作ユニット A 4 0 0 b の背面図に相当し、図 1 3 0 7 が、図 1 3 0 4 に示す状態の回転動作ユニット A 4 0 0 b の背面図に相当する。主に図 1 3 0 6 を参照して、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態を起点とした回転動作ユニット A 4 0 0 b の動作について説明する。なお、図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 を適宜参照する。図 1 3 0 6 に示す状態から、回転動作ユニット A 4 0 0 b が背面視時計回りに回転され、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離が第 2 長さ A D 2（図 1 3 0 0（b）参照）になるまでにおいては、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動は生じるが、移動部材 A 4 4 0 の短手方向への方向切替部材 A 4 5 0 の移動は生じない。そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外観は、長手方向に延びるように変化し、短手方向の変化は生じない。回転動作ユニット A 4 0 0 b が背面視時計回りに更に回転され、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離が第 2 長さ A D 2 の状態から第 3 長さ A D 3（図 1 3 0 1（a）参照）になるまでにおいては、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動は生じ、更に移動部材 A 4 4 0 の短手方向への方向切替部材 A 4 5 0 の移動が生じる。

### 【 3 9 2 3 】

そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外観は、長手方向に延びるように変化し、且つ、短手方向の幅が広くなるように変化する。このように、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外観の変化は、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作中において、長手方向のみが変化する状態と、長手方向が変化すると共に短手方向が変化する状態とで、2 段階で生じるように構成される。回転動作ユニット A 4 0 0 b が背面視時計回りに更に回転され、回転

軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 との間の距離が第 3 長さ A D 3 の状態から第 4 長さ A D 4 ( 図 1 3 0 1 ( b ) 参照 ) になるまでにおいては、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動は生じるが、移動部材 A 4 4 0 の短手方向への方向切替部材 A 4 5 0 の移動は生じない。そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外観は、長手方向に延びるように変化し、短手方向の変化は生じない。これにより、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の張出状態 ( 図 1 3 0 7 参照 ) において駆動モータ A M T 1 の駆動を停止させるという制御を採用する場合に生じ得る、付勢バネ A 4 1 7 b ( 図 1 3 0 2 参照 ) の付勢力による押し戻し動作が生じた場合であっても、張出状態における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の外観 ( 回転動作ユニット A 4 0 0 b の短手方向の長さ ) を維持し易くすることができる。このように、回転動作ユニット A 4 0 0 b の傾倒動作においては、各区間で基礎板部材 A 4 3 0 に対して相対動作する部材の個数が異なる。この相対動作する部材の個数に対応させて駆動モータ A M T 1 の制御負荷を切り替えるよう制御することで ( 例えば、部材の個数が多くなる範囲で制御負荷を増加させ、部材の個数が少なくなる範囲で制御負荷を減少させることで ) 、動作抵抗の変化の影響を抑えることができ、回転動作ユニット A 4 0 0 b の動作速度が局所的に変化することを防止し易くすることができる。図 1 3 0 6 に示す状態から、柱状突設部 A 4 4 8 が左方の速度成分が一定で移動する場合における、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転角度の変化について説明する。まず、図 1 3 0 6 に示す状態において、回転軸棒 A J 1 及び柱状突設部 A 4 4 8 を結ぶ直線と、案内長孔 A 4 1 4 の直線部 A 4 1 4 b とは、直交する。

10

#### 【 3 9 2 4 】

20

図 1 3 0 6 に示す状態から、柱状突設部 A 4 4 8 が左方の速度成分が一定で移動する場合、柱状突設部 A 4 4 8 が案内長孔 A 4 1 4 の直線部 A 4 1 4 b に案内されることから、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転角度  $A_1$  は、図 1 3 0 7 に示すように、回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 とを結ぶ直線を斜辺とし、図 1 3 0 6 に示す回転軸棒 A J 1 と柱状突設部 A 4 4 8 とを結ぶ直線を底辺とし、直線部 A 4 1 4 b に沿う直線を高さ  $A X 1$  とする直角三角形の鋭角の角度として特定される。ここで、第 1 長さ A D 1 を単位長さとして仮定した場合、直角三角形の関係式として三角関数から式 1 [  $\tan A_1 = A X 1$  ] が成立するので、その逆関数として式 2 [  $A_1 = \arctan A X 1$  ] が成立する。式 2 から、柱状突設部 A 4 4 8 が左方の速度成分一定で移動することに伴い高さ  $A X 1$  が一定速度で増加する場合、回転角度  $A_1$  の変化量は漸減することになる。従って、本実施形態において、駆動モータ A M T 1 を一定速度で駆動させ、連結機構 A 4 2 7 の連結部材 A 4 2 7 a ( 図 1 3 0 2 参照 ) を一定速度で左右方向に移動させる場合に、図 1 3 0 6 に示す状態から図 1 3 0 7 に示す状態へ向けての始動時における回転角度  $A_1$  の変化量を最大として、徐々に回転角度  $A_1$  の変化量が減少するという動作態様で回転動作ユニット A 4 0 0 b を回転動作させることができる。即ち、駆動モータ A M T 1 を一定速度で駆動させるという単純な制御を採用しながら、回転動作ユニット A 4 0 0 b については、回転速度を徐々に減少させるという動作態様を実現することができる。これにより、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が演出待機状態から張出状態へ向けて動作する場合には、始動時は高速で回転させつつも、張出状態に近づく程、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転速度を減少させる。そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b の登場時の驚きを遊技者に与えつつ、張出状態においては回転動作ユニット A 4 0 0 b の配置や姿勢を維持することで遊技者の視界に残し易くすることを、駆動モータ A M T 1 を一定速度で駆動させる制御で実現することができる。

30

40

#### 【 3 9 2 5 】

一方、第 1 動作ユニット A 4 0 0 が張出状態から演出待機状態へ向けて動作する場合には、始動時は遅速で回転させつつも、演出待機状態へ近づく程、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転速度を増加させる。そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b の退避側への始動時の余韻を残しつつ、演出待機状態付近においては回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転速度を高速とすることで、回転動作ユニット A 4 0 0 b を速やかに退避させることを、駆動モータ A M T 1 を一定速度で駆動させる制御で実現することができる。これにより、回転

50

動作ユニット A 4 0 0 b の動作として、回転方向の変位と直動方向の変位とを同時に生じさせながら、回転方向の変位が目立つ（回転速度が大きい）動作状態と、回転方向の変位が目立たない（回転速度が小さい）状態であって直動方向の変位が目立つ動作状態とを、構成することができる。即ち、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の演出待機状態（図 1 3 0 5 参照）から背面視時計回りの回転動作を実行させる場合に、図 1 3 0 6 に示す状態までは、移動部材 A 4 4 0 の基礎板部材 A 4 3 0 に対する相対移動をほとんど生じさせないようにされ、更に、図 1 3 0 6 に示す状態からの回転動作において、駆動モータ A M T 1 を一定速度で駆動させる場合における第 1 動作ユニット A 4 0 0 の回転速度が漸減するようにされている。これにより、第 2 長さ A D 2 の直線の先端が案内長孔 A 4 1 4 の中心線と一致する位置に柱状突設部 A 4 4 8 が配置される状態を境とする、回転方向の変位が目立つ動作状態と、回転方向の変位が目立たずに直動方向の変位が目立つ動作状態との、動作状態の移行を違和感なく且つスムーズに生じさせることができる。図 1 3 0 5 から図 1 3 0 7 に示すように、演出待機状態からの回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作にあたっては、図 1 3 0 5 からの回転開始時から図 1 3 0 6 に示す状態までは、柱状突設部 A 4 4 8 が円弧部 A 4 1 4 a に案内されることから、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動は生じず、回転動作のみが生じる。

10

#### 【 3 9 2 6 】

図 1 3 0 6 に示す状態から図 1 3 0 7 に示す状態までは、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作に伴い、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動が生じる。相対移動の態様は、図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 に示す順序で生じる。図 1 3 0 6 では、図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 に図示される第 1 長さ A D 1、第 2 長さ A D 2、第 3 長さ A D 3、第 4 長さ A D 4 が、対応して図示される。図 1 3 0 6 に図示される第 1 長さ A D 1、第 2 長さ A D 2、第 3 長さ A D 3、第 4 長さ A D 4 の姿勢が、図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 に図示される第 1 長さ A D 1、第 2 長さ A D 2、第 3 長さ A D 3、第 4 長さ A D 4 の各状態における回転動作ユニット A 4 0 0 b の姿勢に対応する。即ち、図 1 3 0 6 に示す状態から、第 2 長さ A D 2 の姿勢まで回転動作ユニット A 4 0 0 b が回転する際には、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動のみが生じる（図 1 3 0 0（a）及び図 1 3 0 0（b）参照）。更に、第 2 長さ A D 2 の姿勢から第 3 長さ A D 3 の姿勢まで回転動作ユニット A 4 0 0 b が回転する際には、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動に加え、方向切替部材 A 4 5 0 の相対移動も生じる（図 1 3 0 0（b）及び図 1 3 0 1（a）参照）。更に、第 3 長さ A D 3 の姿勢から第 4 長さ A D 4 の姿勢まで回転動作ユニット A 4 0 0 b が回転する際には、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動のみが生じる（図 1 3 0 1（a）及び図 1 3 0 1（b）参照）。このように、本実施形態では、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作に伴い、他の複数の部材の相対動作も生じるように構成されているが、各部材の相対動作の開始タイミングが同じではなく、互いにずれるように構成されている。これにより、回転動作ユニット A 4 0 0 b の動作に必要な駆動力が急激に増大することを避けることができる。

20

30

#### 【 3 9 2 7 】

図 1 3 0 6 に図示される第 1 長さ A D 1、第 2 長さ A D 2、第 3 長さ A D 3、第 4 長さ A D 4 の長さの変化と、姿勢の変化との対応関係について説明する。右側に図示される第 1 長さ A D 1 と第 2 長さ A D 2 との間の角度と、第 2 長さ A D 2 と第 3 長さ A D 3 との間の角度とは、ほとんど変わらないが（約 1 8 度）、第 1 長さ A D 1 と第 2 長さ A D 2 との差と、第 2 長さ A D 2 と第 3 長さ A D 3 との差は、後者の方が前者よりも 3 倍以上ある。そのため、回転動作ユニット A 4 0 0 b が右側に図示される第 1 長さ A D 1 の姿勢から第 2 長さ A D 2 の姿勢まで回転する場合の、単位角度あたりの基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の移動長さよりも、回転動作ユニット A 4 0 0 b が第 2 長さ A D 2 の姿勢から第 3 長さ A D 3 の姿勢まで回転する場合の、単位角度あたりの基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の移動長さの方が 3 倍以上長くなる。更に、回転動作ユニット A 4 0 0 b が第 2 長さ A D 2 の姿勢から第 3 長さ A D 3 の姿勢まで回転する場合の、単位角度あたりの基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の移動長さよりも、回転動作ユニッ

40

50

ト A 4 0 0 b が第 3 長さ A D 3 の姿勢から第 4 長さ A D 4 の姿勢まで回転する場合の、単位角度あたりの基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の移動長さの方が長くなる。これにより、回転動作ユニット A 4 0 0 b の動作態様を、回転動作が主の状態から、基礎板部材 A 4 3 0 に対する移動部材 A 4 4 0 の相対移動（直線的な動作）が主の状態へ、段階的に移行させることができる。ここで、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の張出状態へ向けた回転動作の終盤（例えば、図 1 3 0 6 の第 3 長さ A D 3 の姿勢から第 4 長さ A D 4 の姿勢までの状態）において、回転軸棒 A J 1 を中心として背面視時計回り方向に移動する柱状突設部 A 4 4 8 に対して、移動方向 A M 1 を背面視反時計回り方向に戻すように構成される（図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 参照）。

#### 【 3 9 2 8 】

即ち、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転角度を部分的に相殺するように、柱状突設部 A 4 4 8 と移動方向 A M 1 との間の角度が小さくされるので、図 1 3 0 7 に示される状態における移動方向 A M 1（図 1 3 0 4 参照）の角度変化をおさえることができる。これにより、例えば、ダンパ部材 A 4 1 7 c を介して付勢バネ A 4 1 7 b の付勢力で回転動作ユニット A 4 0 0 b が若干押し戻されたとしても（図 1 3 0 4 参照）、それによる移動方向 A M 1 の角度変化を抑えることができる。これにより、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の張出状態において、回転動作ユニット A 4 0 0 b の短手方向幅が変化し難いように構成される（図 1 3 0 1 参照）だけでなく、移動方向 A M 1 の角度変化も抑えることができるので、第 1 動作ユニット A 4 0 0 を張出状態で安定させ易くすることができる。また、回転動作ユニット A 4 0 0 b によれば、張出状態へ向かうほど長手方向に長くなるように構成されているので、回転動作ユニット A 4 0 0 b に回転方向からかけられる空気抵抗は傾倒終端側ほど大きくなる。そのため、空気抵抗による制動作用を効果的に生じさせることができる。更に、回転動作ユニット A 4 0 0 b によれば、張出状態へ向かうほど方向切替部材 A 4 5 0 や装飾部材 A 4 6 0 が短手方向に張り出すことで、前後方向視の面積が大きくなる。そのため、前後方向への倒れに対する空気抵抗を大きくすることができるので、回転動作ユニット A 4 0 0 b の前後方向への倒れを防止し易くすることができる。次いで、図 1 3 0 8 から図 1 3 1 5 を参照して、第 2 動作ユニット A 5 0 0 について説明する。図 1 3 0 8 は、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の正面斜視図であり、図 1 3 0 9 は、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の背面斜視図である。第 2 動作ユニット A 5 0 0 は、背面ケース A 2 1 0（図 1 2 8 6 参照）に保持される支持ユニット A 5 0 0 a と、その支持ユニット A 5 0 0 a に正面視左側下部に配置される回転軸棒 A J 2 を中心に回転動作可能に支持される回転動作ユニット A 5 0 0 b と、を備える。

#### 【 3 9 2 9 】

第 2 動作ユニット A 5 0 0 では、駆動モータ A M T 2 が右上側に配設されており、回転軸棒 A J 2 が左下側に配設されている。これにより、回転軸棒 A J 2 の付近に駆動モータ A M T 2 を配設する場合に比較して、回転軸棒 A J 2 周辺の構造を簡素化でき、回転軸棒 A J 2 の配置を左隅に寄せることができる。更に、回転軸棒 A J 2 の付近に駆動モータ A M T 2 を配設する場合に見られるような、回転動作ユニット A 5 0 0 b の前側または後側に駆動モータ A M T 2 を配設する場合に比較して、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の前後幅を短くすることができる。従って、背面ケース A 2 1 0（図 1 2 8 6 参照）の前後方向に複数の可動役物を積層配置する場合のスペースを十分に確保することができる。更に、駆動モータ A M T 2 の軸線の方角を上下方向とすることで、前後幅を駆動モータ A M T 2 の本体部の直径程度の前後幅に抑えている。これにより、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の前後幅を短くすることができる。また、駆動モータ A M T 1（図 1 2 9 5 参照）の軸線の方角と駆動モータ A M T 2 の軸線の方角とを直交させていることにより、片方の駆動モータ A M T 1 の駆動時に生じる振動（軸線と直交する平面上の振動）により、もう片方の駆動モータ A M T 2 が動かされる（誤動作される）ことを回避し易くすることができる。図 1 3 1 0 は、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 3 1 1 は、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の分解背面斜視図である。図 1 3 1 0 及び図 1 3 1 1 では、支持ユニット A 5 0 0 a が分解されており、回転動作ユニット A 5 0 0 b は非分解の状態で図示される。

10

20

30

40

50

支持ユニット A 5 0 0 a は、背面ケース A 2 1 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) に締結固定される固定支持ユニット A 5 1 0 と、その固定支持ユニット A 5 1 0 に配置が固定される駆動モータ A M T 2 を有し、その駆動モータ A M T 2 の駆動力を回転動作ユニット A 5 0 0 b に伝達可能に構成される駆動伝達ユニット A 5 2 0 と、を備える。

### 【 3 9 3 0 】

固定支持ユニット A 5 1 0 は、背面ケース A 2 1 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) の底壁部 A 2 1 1 の正面視右部に締結固定される縦長部材 A 5 1 1 と、その縦長部材 A 5 1 1 の上端側部に締結固定される横長部材 A 5 1 3 と、その横長部材 A 5 1 3 の背面側に配設される板金部材から折曲形成される補強部材 A 5 1 5 と、縦長部材 A 5 1 1 の下側部に配設され回転動作ユニット A 5 0 0 b の下端部を前側から覆うように構成される覆設部材 A 5 1 7 と、  
を備える。横長部材 A 5 1 3 は、樹脂材料から横長板状に形成される板状本体 A 5 1 3 a と、その板状本体 A 5 1 3 a に貫通形成される案内長孔 A 5 1 4 と、板状本体 A 5 1 3 a の右端側において前方側に二股状に突出された突出部で駆動伝達ユニット A 5 2 0 の駆動ギア A 5 2 3 d を支持可能に形成される支持部 A 5 1 3 b と、その板状本体 A 5 1 3 a に一端が支持される付勢バネ A 5 1 3 c と、その付勢バネ A 5 1 3 c の他端が支持され、付勢バネ A 5 1 3 c の付勢力で左右方向に延びる可動域の左端に付勢されるダンパ部材 A 5 1 3 d と、を備える。なお、案内長孔 A 5 1 4 の形状は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 で上述した案内長孔 A 4 1 4 ( 図 1 3 0 5 参照 ) の形状と左右対称とされる。これにより、回転動作ユニット A 5 0 0 b の回転動作の関係 ( 回転角度と長手方向の移動幅との関係 ) は、左右対称であることを除き、回転動作ユニット A 4 0 0 b で説明した回転動作 ( 図 1 3 0 2 から図 1 3 0 7 参照 ) と同じなので、第 2 動作ユニット A 5 0 0 についての回転動作の説明は省略する。なお、案内長孔 A 5 1 4 は、上側の変位規制装置 A 2 1 4 ( 図 1 2 8 7 参照 ) の突設先端が挿通される箇所に対応する。上側の変位規制装置 A 2 1 4 が突出状態とされると、その突設先端が柱状突設部 A 5 4 6 ( 図 1 3 0 9 参照 ) と干渉し、柱状突設部 A 5 4 6 の移動を制限するように構成される。補強部材 A 5 1 5 は、金属板から折曲形成される部材であって、板状本体 A 5 1 3 a の背面側に張り合わせるように配置される板状本体 A 5 1 5 a と、その板状本体 A 5 1 5 a から折曲形成され金属棒 A M B 2 が挿通される貫通孔が形成される一対の保持用折曲部 A 5 1 5 b と、案内長孔 A 5 1 4 を外側から囲む形状で穿設される長孔 A 5 1 5 c と、を備える。

### 【 3 9 3 1 】

覆設部材 A 5 1 7 は、樹脂材料から形成される部材であって、板状部の左右側端部および下側端部が背面側に延設される形状から形成される本体部 A 5 1 7 a と、その本体部 A 5 1 7 a に形成され回転動作ユニット A 5 0 0 b の回転軸棒 A J 2 が挿通される筒状支持部 A 5 1 7 b と、回転動作ユニット A 5 0 0 b の配置を検出することで第 2 動作ユニット A 5 0 0 が演出待機状態または張出状態であることを検出するための検出センサ A 5 1 7 c と、を備える。検出センサ A 5 1 7 d としては、通常、フォトカプラ形式のセンサが利用されるが、これに限られるものではない。例えば、磁気センサでも良いし、接触式のセンサでも良い。駆動伝達ユニット A 5 2 0 は、横長部材 A 5 1 3 の右端部に締結固定され駆動モータ A M T 2 が支持される支持部材 A 5 2 1 と、その支持部材 A 5 2 1 の上面側において回転可能に支持される複数の回転部材から構成される伝達機構 A 5 2 3 と、その伝達機構 A 5 2 3 の左端の回転部材を保持し横長部材 A 5 1 3 に締結固定される左端保持部材 A 5 2 5 と、伝達機構 A 5 2 3 と回転動作ユニット A 5 0 0 b とを連結する連結機構 A 5 2 7 と、を備える。伝達機構 A 5 2 3 は、内周側に歯が形成される環状のベルト A 5 2 3 a と、そのベルト A 5 2 3 a の歯と噛み合う形状の歯が外周側に形成され、ベルト A 5 2 3 a を緩み無く支持可能となるように支持部材 A 5 2 1 及び左端保持部材 A 5 2 5 を介して横長部材 A 5 1 3 に回転可能に支持される左右一対のプーリー A 5 2 3 b , A 5 2 3 c と、駆動モータ A M T 2 の駆動軸に相対動作不能に固定される駆動ギア A 5 2 3 d と、右プーリー A 5 2 3 b の下面から回転軸線を中心とする筒状に延設される筒状部の下端部に形成されるギア状部であって駆動ギア A 5 2 3 d と噛み合う伝達ギア部 A 5 2 3 e と、を備える。プーリー A 5 2 3 b , A 5 2 3 c 及び駆動ギア A 5 2 3 d の回転軸線は、互いに平



行に構成される。これにより、駆動モータ A M T 2 が駆動され、駆動ギア A 5 2 3 d が回転されると、その回転が伝達ギア部 A 5 2 3 e に伝達されることで右プーリー A 5 2 3 b が回転されることで、ベルト A 5 2 3 a の左右方向に延びている箇所が左右方向に移動される態様でベルト A 5 2 3 a が駆動される。

### 【3932】

左端保持部材 A 5 2 5 は、樹脂材料から形成され板状本体 A 5 1 3 a に締結固定され左プーリー A 5 2 3 c を回転可能に支持する上側部材 A 5 2 5 a と、金属材料から形成され上側部材 A 5 2 5 a との間で左プーリー A 5 2 3 c を挟み込む配置で上側部材 A 5 2 5 a に締結固定される下側部材 A 5 2 5 b と、を備える。連結機構 A 5 2 7 は、回転動作ユニット A 5 0 0 b の上端側部が連結されると共に正面側の凹部 A 5 2 7 b で金属棒 A M B 2 を受け入れることで動作方向が左右方向とされる連結部材 A 5 2 7 a と、その連結部材 A 5 2 7 a の凹部 A 5 2 7 b を正面側から塞ぐように連結部材 A 5 2 7 a に締結固定されることで連結部材 A 5 2 7 a との間からの金属棒 A M B 2 の脱落を防止する防止部材 A 5 2 7 c と、を備える。連結部材 A 5 2 7 a は、上端部にベルト A 5 2 3 a の後面と当接される平板状の当接部 A 5 2 7 d を備え、防止部材 A 5 2 7 c は、当接部 A 5 2 7 d と対応する位置に鋸歯状の鋸状当接部 A 5 2 7 e を備える。当接部 A 5 2 7 d がベルト A 5 2 3 a の平面状部（外周側部）と対向配置され、鋸状当接部 A 5 2 7 e がベルト A 5 2 3 a の鋸歯状部（内周側部）と対向配置される状態で、当接部 A 5 2 7 d 及び鋸状当接部 A 5 2 7 e でベルト A 5 2 3 a を挟み込むようにすることで、ベルト A 5 2 3 a に対する平面当接部 A 5 2 7 d 及び鋸状当接部 A 5 2 7 e の滑りによる位置ずれを防止することができる。防止部材 A 5 2 7 c との締結固定のために連結部材 A 5 2 7 a には柱状の締結部が形成されるが、その内の一つに滑車 A 5 2 7 g が回転可能に支持され、滑車 A 5 2 7 g の外周の溝に金属棒 A M B 2 が配置されるよう連結機構 A 5 2 7 が設計される。これにより、連結機構 A 5 2 7 と金属棒 A M B 2 との間で生じる動作抵抗を低減することができるので、第 2 動作ユニット A 5 0 0 を動作させるために駆動モータ A M T 2 に要求される駆動力を低減することができ、駆動モータ A M T 2 の小形化を図ることができる。

### 【3933】

このような構造により、連結機構 A 5 2 7 は、駆動モータ A M T 2 が駆動回転され、歯合伝達により右プーリー A 5 2 3 b が回転されることでベルト A 5 2 3 a の左右に延びている箇所が左右方向に移動することに伴って、金属棒 A M B 2 に案内されて左右方向に移動される。連結部材 A 5 2 7 a は、回転動作ユニット A 5 0 0 b の柱状突設部 A 5 4 6 が挿通される上下方向に延びる案内長孔 A 5 2 7 f を備える。回転動作ユニット A 5 0 0 b の柱状突設部 A 5 4 6 は、案内長孔 A 5 2 7 f 及び固定支持ユニット A 5 1 0 の案内長孔 A 5 1 4 に挿通されることで、連結機構 A 5 2 7 が左右方向に移動されることに伴って、回転動作ユニット A 5 0 0 b の柱状突設部 A 5 4 6 が上下方向かつ左右方向に移動される。このように左右方向に移動する連結機構 A 5 2 7 を介して、回転動作ユニット A 5 0 0 b に駆動力が伝達され、回転動作ユニット A 5 0 0 b が変位される。以下、回転動作ユニット A 5 0 0 b の詳細について説明する。図 1 3 1 2 は、回転動作ユニット A 5 0 0 b の分解正面斜視図であり、図 1 3 1 3 は、回転動作ユニット A 5 0 0 b の分解背面斜視図である。図 1 3 1 2 及び図 1 3 1 3 に図示されるように、回転動作ユニット A 5 0 0 b は、下端側において回転軸棒 A J 2 に回転可能に支持される基礎部材 A 5 3 0 と、回転軸棒 A J 2 と直交する平面上において回転軸棒 A J 2 を通る直線方向にスライド移動可能となるように基礎部材 A 5 3 0 に連結される移動部材 A 5 4 0 と、基礎部材 A 5 3 0 及び移動部材 A 5 4 0 に挿通され移動部材 A 5 4 0 のスライド移動時に、そのスライド移動と直交する方向に移動可能とされる方向切替部材 A 5 5 0 と、その方向切替部材 A 5 5 0 の移動により配置または姿勢が変化されることで回転動作ユニット A 5 0 0 b の短手方向の長さが変化するように遊技者に見せるための変化部材 A 5 6 0 と、その変化部材 A 5 6 0 よりも前側に配設固定され基礎部材 A 5 3 0 との間に形成される空間に移動部材 A 5 4 0 及び方向切替部材 A 5 5 0 を配置するようにして固定支持部材 A 5 6 5 を介して基礎部材 A 5 3 0 に固定される覆設部材 A 5 7 0 と、を備える。

10

20

30

40

50

## 【 3 9 3 4 】

基礎部材 A 5 3 0 は、長尺板状の板状本体 A 5 3 1 と、その板状本体 A 5 3 1 の長尺方向と平行な長孔として穿設される上下一対の案内長孔 A 5 3 2 と、その一对の案内長孔 A 5 3 2 の間の位置において上下方向と左右傾斜する方向とを組合せた形状で穿設される複数の機能長孔 A 5 3 3 と、板状本体 A 5 3 1 との間に空間を形成するようにして板状本体 A 5 3 1 の下端部の短手方向両端に締結固定される空間構成部材 A 5 3 4 と、その空間構成部材 A 5 3 4 に前後方向で穿設され回転軸棒 A J 2 に支持される支持孔 A 5 3 5 と、空間構成部材 A 5 3 4 が締結固定される位置よりも上側において板状本体 A 5 3 1 の短手方向に張り出すように形成され締結ネジの挿通部として機能する一对の張出挿通部 A 5 3 6 と、を備える。機能長孔 A 5 3 3 は、上下一対の長孔と、その一对の長孔に対して反転した形状となるもう一組の上下一対の長孔との、4つの長孔から構成されており、各長孔の形状は、反転の関係を除き共通とされている。複数の機能長孔 A 5 3 3 のうち、上下一対の長孔は、一方の長孔を、案内長孔 A 5 3 2 の長手方向に沿って平行移動させた位置に形成されている。即ち、上下一対の長孔の対応する箇所は、同一直線上にあるか、平行配置される関係が維持される。機能長孔 A 5 3 3 のうち、上下一対の長孔と、もう一組の上下一対の長孔とは、案内長孔 A 5 3 2 の延びる方向に沿って、配置がずらされている。このように構成することで、配置がずらされていない場合に比較して空きスペースを利用し易くなり、板状本体 A 5 3 1 の短手方向の長さを抑えながら板状本体 A 5 3 1 の短手方向の機能長孔 A 5 3 3 の長さを確保し易くすることができる。空間構成部材 A 5 3 4 は、正面側下端部を起点として支持孔 A 5 3 5 から離れる方向に板状に張り出す板状検出片 A 5 3 4 a を備える。板状検出片 A 5 3 4 a は、検出センサ A 5 1 7 c ( 図 1 3 1 1 参照 ) の検出溝に配置可能となる前後位置に形成されている。

## 【 3 9 3 5 】

板状検出片 A 5 3 4 a は、回転軸棒 A J 2 が支持される側 ( 正面側 ) において形成されている。これにより、回転軸棒 A J 2 の変形等により回転軸棒 A J 2 が曲がる ( 傾斜する ) 事態が生じた場合であっても、板状検出片 A 5 3 4 a の位置ずれを最小限にとどめることができるので、板状検出片 A 5 3 4 a が検出センサ A 5 1 7 c の検出溝に収まる前後位置から外れる位置に配置されることを回避し易くすることができる。検出センサ A 5 1 7 c により板状検出片 A 5 3 4 a の配置が検出されることで、回転動作ユニット A 5 0 0 b の姿勢を把握することができるので、複数の動作ユニット A 4 0 0 ~ A 6 0 0 が個別の駆動源で駆動される場合であっても、互いに衝突する事態が生じることを回避できる。移動部材 A 5 4 0 は、樹脂材料から形成される板状本体 A 5 4 1 と、その板状本体 A 5 4 1 の正面側に締結固定され正面側に複数の L E D 等の発光手段が配設される発光基板 A 5 4 2 と、発光基板 A 5 4 2 の上側部を覆う形状とされ発光基板 A 5 4 2 の発光手段からの光を透過可能な部分を有するように構成され板状本体 A 5 4 1 に締結固定される装飾部材 A 5 4 3 と、基礎部材 A 5 3 0 の案内長孔 A 5 3 2 に挿通される程度に突設される一对の挿通突部 A 5 4 4 と、基礎部材 A 5 3 0 の機能長孔 A 5 3 3 に対応する位置において案内長孔 A 5 3 2 の延びる方向と直交する方向に延びるように穿設される複数の補助長孔 A 5 4 5 と、板状本体 A 5 4 1 の左上隅部から背面側に突設され駆動伝達ユニット A 5 2 0 の案内長孔 A 5 2 7 f ( 図 1 3 1 1 参照 ) に挿通される柱状突設部 A 5 4 6 と、を備える。移動部材 A 5 4 0 をこのように構成することで、発光基板 A 5 4 2 に配設される発光手段から照射される光によって装飾部材 A 5 4 3 を明るく照らす演出が実行可能となる。加えて、発光基板 A 5 4 2 に配設される L E D 等の発光手段は、光軸が前向き ( 基板前面と直交する方向 ) に配置される L E D だけでなく、特に短手方向端部において、光軸が横向き ( 基板前面と平行な方向 ) に配置される L E D を備える。これにより、光を利用した演出効果を向上させることができるが、詳細は後述する。

## 【 3 9 3 6 】

移動部材 A 5 4 0 の下端部は、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の演出待機状態 ( 図 1 3 0 8 参照 ) において、基礎部材 A 5 3 0 の板状本体 A 5 3 1 と空間構成部材 A 5 3 4 との間に形成される空間に配置される。即ち、正面視で、移動部材 A 5 4 0 が支持孔 A 5 3 5 に挿

通される回転軸棒 A 5 4 2 と重なり得るよう構成されており、移動部材 A 5 4 0 の配置自由度を向上させることができる。装飾部材 A 5 4 3 は、短手方向中央部において長手方向に延びる透光性領域 A 5 4 3 a と、その透光性領域 A 5 4 3 a の短手方向両側において鍍金が塗布されている鍍金領域 A 5 4 3 b と、を備える。これにより、機能長孔 A 5 3 3 や補助長孔 A 5 4 5 を形成する関係上、基板の配置が短手方向中央部寄りに制限される場合であっても、正面向きの発光演出については短手方向中央部寄りの透光性領域 A 5 4 3 a で行い、その他の鍍金領域 A 5 4 3 b では鍍金からの反射で演出を行うことで、演出効果の低下を避けることができる。また、装飾部材 A 5 4 3 の短手方向端部は背面側へは延びておらず、発光基板 A 5 4 2 の側面を覆っていない。これにより、発光基板 A 5 4 2 の横方向に照射される光が装飾部材 A 5 4 3 で減衰されることなく、発光演出において、対象物を十分に照らすことができる。挿通突部 A 5 4 4 は、基礎部材 A 5 3 0 の案内長孔 A 5 3 2 に挿通されると共に先端に螺入されるネジ及びカラー部材 A C 1 により案内長孔 A 5 3 2 からの脱落が防止されるよう構成される。このように構成することで、移動部材 A 5 4 0 が、案内長孔 A 5 3 2 に沿って基礎部材 A 5 3 0 に対して相対移動可能に構成される。【3937】

方向切替部材 A 5 5 0 は、左右対応する部材の組から構成されており、対応する板状本体 A 5 5 1 と、その板状本体 A 5 5 1 の左右内側部において正面側へ突設される長手方向に一对で配置される正面柱状部 A 5 5 2 と、その正面柱状部 A 5 5 2 の突設方向と同一直線上で背面側へ突設される長手方向に一对で配置される背面柱状部 A 5 5 3 と、板状本体 A 5 5 1 の左右外側部において長手方向に穿設される貫通孔 A 5 5 4 と、板状本体 A 5 5 1 との間に移動部材 A 5 4 0 を配置可能な空間を保つようにして板状本体 A 5 5 1 の左右外側および上側の外周端部において板状本体 A 5 5 1 に締結固定される移動装飾部材 A 5 5 5 と、その移動装飾部材 A 5 5 5 の下端部から長手方向（貫通孔 A 5 5 4 と平行な方向）に穿設される貫通孔 A 5 5 6 と、を備える。本実施形態では、板状本体 A 5 5 1 及び移動装飾部材 A 5 5 5 は、演出を考慮して有色透明の光透過性の樹脂材料から形成される。特に、樹脂の色を黄色で構成していることから、移動部材 A 5 4 0 の鍍金領域 A 5 4 3 b（金色の鍍金）との色の連続性を良くすることができ、動作時の発光演出効果を向上することができる。板状本体 A 5 5 1 及び移動装飾部材 A 5 5 5 は、全く違う同形状の部材で構成することができれば、部材を共通化できる可能性があり好ましい場合がある。これに対し、本実施形態では、板状本体 A 5 5 1 及び移動装飾部材 A 5 5 5 は対応する 2 部材で構成されており、全く同じ形状で構成されているものではないが、この形状の違いは機能的な要求から設計されたものである。例えば、上端部における形状の違いは、移動部材 A 5 4 0 の柱状突設部 A 5 4 6 がある側において、柱状突設部 A 5 4 6 との干渉を避けるための切欠きが形成されていることで、異なる形状となっている。また、例えば、正面柱状部 A 5 5 2 や背面柱状部 A 5 5 3 の配置の違いは、機能長孔 A 5 3 3 や補助長孔 A 5 4 5 が左右非対称な位置に配設されていることで、異なる形状となっている。

#### 【3938】

このような機能的な要求を背面側の構成に受け持たせることにより、遊技者に視認される移動装飾部材 A 5 5 5 の正面側の形状の設計自由度を向上させることができ、本実施形態では左右対称形状とすることで、回転動作ユニット A 5 0 0 b の演出効果を向上させることができる。正面柱状部 A 5 5 2 は、移動部材 A 5 4 0 の補助長孔 A 5 4 5 に挿通され、背面柱状部 A 5 5 3 は、基礎部材 A 5 3 0 の機能長孔 A 5 3 3 に挿通されている。これにより、方向切替部材 A 5 5 0 は、基礎部材 A 5 3 0 に対する移動部材 A 5 4 0 の配置に応じて、補助長孔 A 5 4 5 の延びる方向に変位可能となっている。背面柱状部 A 5 5 3 は、基礎部材 A 5 3 0 の機能長孔 A 5 3 3 に挿通されると共に先端に螺入されるネジ及びカラー部材 A C 1 により機能長孔 A 5 3 3 からの脱落が防止されるよう構成される。一方で、基礎部材 A 5 3 0 に対して、移動部材 A 5 4 0 は挿通突部 A 5 4 4 により連結され、方向切替部材 A 5 5 0 は背面柱状部 A 5 5 3 により連結されることで脱落の防止としては十分なので、正面柱状部 A 5 5 2 においては、移動部材 A 5 4 0 との間にカラー部材 A C 1 が配設され、ネジの螺入による脱落の防止は行われていない。これにより、発光基板 A 5

4 2を補助長孔 A 5 4 5のすぐ近くまで形成させても、カラー部材 A C 1と発光基板 A 5 4 2との擦れが生じることが無いので、発光基板 A 5 4 2の耐久性が落ちることは無く、発光基板 A 5 4 2の形状の設計自由度を向上させることができる。また、ネジ頭が移動装飾部材 A 5 5 5と干渉することを避けることができ、移動装飾部材 A 5 5 5と移動部材 A 5 4 0との前後間隔を短くすることができる。これにより、方向切替部材 A 5 5 0の前後厚さを短くすることができる。

#### 【 3 9 3 9 】

変化部材 A 5 6 0は、左右一对の部材から構成されており、方向切替部材 A 5 5 0の貫通孔 A 5 5 4に変位可能（回転変位および貫通孔 A 5 5 4の延びる方向の変位が可能）に支持される案内支持部材 A 5 6 1と、その案内支持部材 A 5 6 1が背面側に締結固定される翼状部材 A 5 6 2と、その翼状部材 A 5 6 2に回転可能に支持される中間変位部材 A 5 6 3と、その中間変位部材 A 5 6 3を翼状部材 A 5 6 2との間に挟む配置で翼状部材 A 5 6 2に締結固定される固定部材 A 5 6 4と、基礎部材 A 5 3 0の張出挿通部 A 5 3 6に締結固定され中間変位部材 A 5 6 3を回転可能に支持する固定支持部材 A 5 6 5と、その固定支持部材 A 5 6 5との間に中間変位部材 A 5 6 3を挟む配置で固定支持部材 A 5 6 5に締結固定される固定部材 A 5 6 6と、を備える。翼状部材 A 5 6 2は、中間変位部材 A 5 6 3を回転可能に支持する柱状部であって、先端部に形成される雌ネジに締結ネジが螺入されることで固定部材 A 5 6 4が締結固定される支持締結部 A 5 6 2 aと、案内支持部材 A 5 6 1が締結固定される被締結部 A 5 6 2 bと、を備える。中間変位部材 A 5 6 3は、板状に形成される部材であって、支持締結部 A 5 6 2 aが挿通される第 1 貫通孔 A 5 6 3 aと、固定支持部材 A 5 6 5が挿通され固定支持部材 A 5 6 5に回転可能に支持される第 2 貫通孔 A 5 6 3 bと、方向切替部材 A 5 5 0の貫通孔 A 5 5 6に挿通され変位可能（回転変位および貫通孔 A 5 5 6の延びる方向の変位が可能）に支持される挿通突部 A 5 6 3 cと、を備える。固定支持部材 A 5 6 5は、円弧状部の外周部から直線上の一对の脚部が形成される左右対称形状とされ、脚部の下端から背面側へ柱状に突設され基礎部材 A 5 3 0の張出挿通部 A 5 3 6に締結固定される柱状固定部 A 5 6 5 aと、円弧状部の左右上端部において背面側に突設される柱状部であって中間変位部材 A 5 6 3の第 2 貫通孔 A 5 6 3 bを回転可能に支持する柱状支持部 A 5 6 5 bと、を備える。

#### 【 3 9 4 0 】

柱状支持部 A 5 6 5 bは、先端に雌ネジが形成されており、その雌ネジに固定部材 A 5 6 6の挿通孔 A 5 6 6 aに挿通された締結ネジが螺入されることで、中間変位部材 A 5 6 3の固定支持部材 A 5 6 5からの脱落を防止する態様で固定支持部材 A 5 6 5に固定部材 A 5 6 6を締結固定することができる。なお、本実施形態では、固定部材 A 5 6 6の締結ネジの挿通部として、挿通孔 A 5 6 6 aのみではなく、間に他の部材を挟むことなく固定支持部材 A 5 6 5と締結固定するための締結ネジを挿通する挿通孔 A 5 6 6 bも用意されている。そのため、締結ネジの螺入位置は、臨機応変に変更することができる。例えば、挿通孔 A 5 6 6 a, A 5 6 6 bの全てに締結ネジを挿通し螺入しても良い。この場合、柱状支持部 A 5 6 5 bの強度を締結ネジの強度により向上することができるので、柱状支持部 A 5 6 5 bが破損して中間変位部材 A 5 6 3が抜け落ちることを回避し易くすることができる。また、例えば、挿通孔 A 5 6 6 a又は挿通孔 A 5 6 6 bのいずれか一方に締結ネジを挿通し螺入しても良い。この場合、締結ネジの必要個数を削減することができるので、製品の製造コストを低減することができる。覆設部材 A 5 7 0は、短手方向中央部において長手方向に延びる透光性領域 A 5 7 1と、その透光性領域 A 5 7 1の短手方向両側において鍍金が塗布されている鍍金領域 A 5 7 2と、その鍍金領域 A 5 7 2の背面側において短手方向外側端部から背面側へ延設され、その延設端部から折曲形成される一对の爪状部 A 5 7 3と、固定支持部材 A 5 6 5に締結固定される複数の被締結柱状部 A 5 7 4と、を備える。透光性領域 A 5 7 1及び鍍金領域 A 5 7 2により、発光基板 A 5 4 2の形状が補助長孔 A 5 4 5と干渉しない形状に制限される場合においても、発光演出の演出効果を高く維持することができる。即ち、発光演出については短手方向中央部寄りの透光性領域 A 5 7 1で行い、その他の鍍金領域 A 5 7 2では鍍金からの反射で演出を行うことで、演

10

20

30

40

50

出効果の低下を避けることができる。

【 3 9 4 1 】

爪状部 A 5 7 3 は、移動部材 A 5 4 0 の装飾部材 A 5 4 3 の短手方向両側を案内可能に支持するよう構成される。これにより、移動部材 A 5 4 0 の前後方向の位置ずれを抑制することができるので、特に、張出状態（図 1 2 9 0 参照）において移動部材 A 5 4 0 が基礎部材 A 5 3 0 に対して前倒れしたり後倒れしたりすることを防止し易くすることができる。被締結柱状部 A 5 7 4 は、固定支持部材 A 5 6 5 の一对の脚部の中央側部および円弧状部の中央部に対応する位置に配置され、各位置において固定支持部材 A 5 6 5 に挿通される締結ネジが螺入されることで、固定支持部材 A 5 6 5 に締結固定される。図 1 3 1 4 ( a )、図 1 3 1 4 ( b )、図 1 3 1 5 ( a ) 及び図 1 3 1 5 ( b ) は、回転動作ユニット A 5 0 0 b の背面図である。図 1 3 1 4 ( a )、図 1 3 1 4 ( b )、図 1 3 1 5 ( a ) 及び図 1 3 1 5 ( b ) では、回転動作ユニット A 5 0 0 b の移動部材 A 5 4 0 が基礎部材 A 5 3 0 に対して相対移動する様子が時系列で図示される。なお、図 1 3 1 4 ( a )、図 1 3 1 4 ( b )、図 1 3 1 5 ( a ) 及び図 1 3 1 5 ( b ) では、カラー部材 A C 1 の図示が省略される。図 1 3 1 4 ( a )、図 1 3 1 4 ( b )、図 1 3 1 5 ( a ) 及び図 1 3 1 5 ( b ) では、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の演出待機状態（図 1 2 8 8 参照）における回転動作ユニット A 5 0 0 b（図 1 3 1 4 ( a ) 参照）から、張出状態（図 1 2 9 0 参照）における回転動作ユニット A 5 0 0 b（図 1 3 1 5 ( b ) 参照）までの、相対移動の様子が図示される。案内長孔 A 5 3 2 は、平行に延びる一对の長孔であるが、一直線上に形成されているものではない。上側の案内長孔 A 5 3 2 は基礎部材 A 5 3 0 の短手方向中央部に形成される一方、下側の案内長孔 A 5 3 2 は回転軸棒 A J 2 を避けるように短手方向中央部から少しずれた位置に配設される。

【 3 9 4 2 】

このように、案内長孔 A 5 3 2 を若干ずらした場合であっても、移動部材 A 5 4 0 を一对の案内長孔 A 5 3 2 で支持しているので、移動部材 A 5 4 0 を案内長孔 A 5 3 2 の延びる方向にスムーズに移動させることができる。また、このように案内長孔 A 5 3 2 の配置をずらすことで、回転軸棒 A J 2 を基礎部材 A 5 3 0 の短手方向中央位置に配設することができる。機能長孔 A 5 3 3 は、案内長孔 A 5 3 2 が延びる方向に対して平行に延びる第 1 平行部 A 5 3 3 a と、その第 1 平行部 A 5 3 3 a に一端が連なるように形成され第 1 平行部 A 5 3 3 a に対して傾斜する方向に直線状に延びる傾斜部 A 5 3 3 b と、その傾斜部 A 5 3 3 b の他端に連なるように形成され第 1 平行部 A 5 3 3 a の延びる方向に対して平行に延びる第 2 平行部 A 5 3 3 c と、を備える。ここで、図 1 3 1 4 ( a ) では、方向切替部材 A 5 5 0 の背面柱状部 A 5 5 3 が第 1 平行部 A 5 3 3 a の端部側に配置された状態が図示され、図 1 3 1 4 ( b ) では、方向切替部材 A 5 5 0 の背面柱状部 A 5 5 3 が第 1 平行部 A 5 3 3 a と傾斜部 A 5 3 3 b との交差位置に配置された状態が図示され、図 1 3 1 5 ( a ) では、方向切替部材 A 5 5 0 の背面柱状部 A 5 5 3 が傾斜部 A 5 3 3 b と第 2 平行部 A 5 3 3 c との交差位置に配置された状態が図示され、図 1 3 1 5 ( b ) では、方向切替部材 A 5 5 0 の背面柱状部 A 5 5 3 が第 2 平行部 A 5 3 3 c の端部側に配置された状態が図示される。第 1 平行部 A 5 3 3 a の長さは十分に長く形成されている。これにより、移動部材 A 5 4 0 が、図 1 3 1 4 ( a ) に示す状態から、基礎部材 A 5 3 0 に対して相対移動を開始しても、暫くは（図 1 3 1 4 ( b ) に示す状態までは）、方向切替部材 A 5 5 0 が移動部材 A 5 4 0 の短手方向に移動し難いように構成される。第 2 動作ユニット A 5 0 0 の動作において、移動部材 A 5 4 0 の基礎部材 A 5 3 0 に対する相対移動は、回転軸棒 A J 2 を中心とする回転動作ユニット A 5 0 0 b の回転動作と同時に進行することになるが、図 1 3 1 4 ( a ) に示す状態から図 1 3 1 4 ( b ) に示す状態までは、短手方向幅の短い外観を維持した状態で回転動作ユニット A 5 0 0 b を回転動作させることができる。

【 3 9 4 3 】

傾斜部 A 5 3 3 b は、第 1 平行部 A 5 3 3 a が形成される位置から基礎部材 A 5 3 0 の短手方向外側へ向けて延びる。そのため、第 1 平行部 A 5 3 3 a に方向切替部材 A 5 5 0

の背面柱状部 A 5 5 3 が配置されている状態から移動部材 A 5 4 0 が基礎部材 A 5 3 0 に対して相対移動し、背面柱状部 A 5 5 3 が傾斜部 A 5 3 3 b に入ると、方向切替部材 A 5 5 0 が移動部材 A 5 4 0 の短手方向外側へ向けて移動する。方向切替部材 A 5 5 0 の一对の背面柱状部 A 5 5 3 は、一对の補助長孔 A 5 4 5 ( 図 1 3 1 3 参照 ) に挿通されており、一对が平行に案内される。そのため、方向切替部材 A 5 5 0 の移動部材 A 5 4 0 に対する相対移動は、移動部材 A 5 4 0 の短手方向への平行移動となる。その移動の速度は、傾斜部 A 5 3 3 b が直線状に形成されていることにより、移動部材 A 5 4 0 が基礎部材 A 5 3 0 に対して相対移動する速度に対して比例する。そのため、移動部材 A 5 4 0 及び方向切替部材 A 5 5 0 が連動する動作演出を実行させ易くすることができる。第 2 平行部 A 5 3 3 c は、第 1 平行部 A 5 3 3 a 程の長さは無く、必要最小限の長さで形成される。第 2 平行部 A 5 3 3 c を形成する目的は、回転動作ユニット A 5 0 0 b の演出効果の向上のためである。即ち、第 2 動作ユニット A 5 0 0 が張出状態まで駆動され駆動モータ A M T 2 ( 図 1 3 1 0 参照 ) が停止された場合に、ダンパ部材 A 5 1 3 d に付勢バネ A 5 1 3 c から与えられる付勢力で連結機構 A 5 2 7 が若干押し戻され、移動部材 A 5 4 0 が基礎部材 A 5 3 0 に対して逆方向 ( 戻る方向 ) に相対移動した場合であっても、第 2 平行部 A 5 3 3 c があることで、移動部材 A 5 4 0 の短手方向における方向切替部材 A 5 5 0 の位置を変化させないようにすることができる。これにより、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の張出状態において駆動モータ A M T 2 の駆動を停止させるという制御を採用する場合に生じ得る、付勢バネ A 5 1 3 c ( 図 1 3 1 0 参照 ) の付勢力による押し戻し動作が生じた場合であっても、張出状態における第 2 動作ユニット A 5 0 0 の外観 ( 回転動作ユニット A 5 0 0 b の短手方向の長さ ) を維持し易くすることができる。

#### 【 3 9 4 4 】

ここで、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の回転動作ユニット A 5 0 0 b と、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の回転動作ユニット A 4 0 0 b との違いについて説明する。まず、回転動作ユニット A 5 0 0 b では、案内長孔 A 5 3 2 が一直線上に配置されていないことは上述した通りである。第 2 動作ユニット A 5 0 0 の回転動作ユニット A 5 0 0 b では、機能長孔 A 5 3 3 が基礎部材 A 5 3 0 の短手方向に並べられるのではなく、長手方向に配置がずらされている。これにより、基礎部材 A 5 3 0 の長手方向に並設される機能長孔 A 5 3 3 間の隙間に短手方向反対側に形成される機能長孔 A 5 3 3 の一部を切り込ませることができるので、基礎部材 A 5 3 0 の短手方向の長さを短くすることができる。方向切替部材 A 5 5 0 の背面柱状部 A 5 5 3 の配置は、機能長孔 A 5 3 3 の配置の上下ずれの寸法に合わせて、上下にずれるように構成している。これにより、左右の方向切替部材 A 5 5 0 の相反する方向 ( 移動部材 A 5 4 0 の短手方向 ) への動作タイミングを合致させることができる。回転動作ユニット A 4 0 0 b では、移動部材 A 4 4 0 に機能長孔 A 4 4 4 が形成されていたが、回転動作ユニット A 5 0 0 b では、機能長孔 A 5 3 3 が基礎部材 A 5 3 0 に形成されている。このことから、第 1 動作ユニット A 4 0 0 では、回転動作ユニット A 4 0 0 b が回転動作し移動部材 A 4 4 0 が基礎板部材 A 4 3 0 に対して相対移動することに伴い機能長孔 A 4 4 4 も基礎板部材 A 4 3 0 に対して相対移動したが ( 図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 参照 ) 、第 2 動作ユニット A 5 0 0 では、回転動作ユニット A 5 0 0 b が回転動作し移動部材 A 5 4 0 が基礎部材 A 5 3 0 に対して相対移動しても、機能長孔 A 5 3 3 の配置は基礎部材 A 5 3 0 に対して相対移動することは無い。逆に、第 1 動作ユニット A 4 0 0 では基礎板部材 A 4 3 0 に補助長孔 A 4 3 3 ( 図 1 2 9 8 参照 ) が形成されていたのが、第 2 動作ユニット A 5 0 0 では移動部材 A 5 4 0 に補助長孔 A 5 4 5 が形成されており ( 図 1 3 1 3 参照 ) 、対応関係が逆となっている。

#### 【 3 9 4 5 】

この関係から、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の回転動作ユニット A 5 0 0 b に形成される機能長孔 A 5 3 3 は、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の回転動作ユニット A 4 0 0 b に形成される機能長孔 A 4 4 4 と上下の関係が逆になっている。このように、機能長孔 A 4 4 4 , A 5 3 3 と補助長孔 A 4 3 3 , A 5 4 5 の配置の対応関係が逆とされていることに、機能長孔 A 4 4 4 , A 5 3 3 の上下の関係を逆にして対応することで、回転動作ユニット A 5

00bにおいても、長手方向に延びる過程で回転動作ユニットA500bの短手方向の長さが増大するという、回転動作ユニットA400bと同様の動作態様を実現させることができる。第2動作ユニットA500では、回転動作ユニットA500bの長手方向における方向切替部材A550の配置は、移動部材A540の補助長孔A545の配置に対応することになる。そのため、移動部材A540が基礎部材A530に対して回転動作ユニットA500bの長手方向に相対移動することに伴い、方向切替部材A550は、移動部材A540の移動量と同様の移動量で回転動作ユニットA500bの長手方向に移動し、それと同時に、移動部材A540の短手方向に移動する。即ち、方向切替部材A550の移動は、移動部材A540に対しては移動部材A540の短手方向（案内長孔A532の延びる方向と直交する方向）への相対移動となり、基礎部材A530に対しては機能長孔A533の形成方向に沿う相対移動となる。変化部材A560は、第2貫通孔A563bが基礎部材A530に固定される固定支持部材A565の柱状支持部A565bに支持される一方、挿通突部A563cは変位可能な方向切替部材A550の貫通孔A556に支持され、案内支持部材A561は変位可能な貫通孔A554に支持される。これにより、変化部材A560に対して、基礎部材A530を支点とする移動部材A540の短手方向への変位量に対応して回転するという、移動部材A540の変位とも方向切替部材A550の変位とも異なる変位を生じさせることができる。

#### 【3946】

なお、第2動作ユニットA500が演出待機状態から張出状態となるまでにおいて、回転動作ユニットA500bは、回転軸棒AJ2と柱状突設部A546との間の距離が徐々に長くなるように変化され、それに伴い、回転軸棒AJ2及び柱状突設部A546を通る直線と、回転動作ユニットA500bの長手方向（移動部材A540の移動方向）に延びる直線との間の角度が徐々に小さくなるように変化されることは、図1300及び図1301を参照して第1動作ユニットA400の説明で上述したのと同じであるので、ここでは説明を省略する。次いで、図1316から図1323を参照して、第3動作ユニットA600について説明する。図1316は、第3動作ユニットA600の正面斜視図であり、図1317は、第3動作ユニットA600の背面斜視図である。第3動作ユニットA600は、背面ケースA210（図1286参照）に保持される支持ユニットA600aと、その支持ユニットA600aに昇降動作可能に支持される開閉動作ユニットA600bと、を備える。図1318は、第3動作ユニットA600の分解正面斜視図であり、図1319は、第3動作ユニットA600の分解背面斜視図である。図1318及び図1319では、支持ユニットA600aが分解されており、開閉動作ユニットA600bは非分解の状態で図示される。支持ユニットA600aは、背面ケースA210（図1286参照）に締結固定される固定支持ユニットA610と、その固定支持ユニットA610に配置が固定される駆動モータAMT3を有し、その駆動モータAMT3の駆動力を開閉動作ユニットA600bに伝達可能に構成される駆動伝達ユニットA620と、を備える。固定支持ユニットA610は、背面ケースA210（図1286参照）の底壁部A211の正面視下部に締結固定される横長部材A611と、その横長部材A611の右上側部に締結固定される装飾部材A613と、その装飾部材A613の下側において横長部材A611に締結固定される右側部材A615と、横長部材A611の左側部との間に駆動伝達ユニットA620が移動可能な空間を空けて締結固定される左側部材A617と、を備える。

#### 【3947】

横長部材A611は、板状本体A611aと、その板状本体A611aの上下端部から正面側に折曲形成される一組の支持形成部A611bと、その支持形成部A611bに上下方向で挿通され固定される金属製の円柱状部材から形成される昇降支持棒A611cと、を備える。昇降支持棒A611cは、開閉動作ユニットA600bの背面側部に挿通された状態で支持形成部A611bに支持されることで、開閉動作ユニットA600bの昇降の方向を案内し、板状本体A611aに対する開閉動作ユニットA600bの前後方向の配置を維持するように機能する。装飾部材A613は、背面側が開放された箱状に形成



される本体部 A 6 1 3 a と、その本体部 A 6 1 3 a の正面側側面の左側端部から左方へ張り出し形成される張出部 A 6 1 3 b を備える。張出部 A 6 1 3 b は、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の演出待機状態における開閉動作ユニット A 6 0 0 b の前倒れを抑制するよう機能するが、詳細は後述する。右側部材 A 6 1 5 は、左側部材 A 6 1 7 と共同で、導光板ユニット A 7 0 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) を支持し、導光板ユニット A 7 0 0 が締結固定される部材である。即ち、開閉動作ユニット A 6 0 0 b は、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の演出待機状態において導光板ユニット A 7 0 0 の後方に配置され、張出状態へ状態変化されることで導光板ユニット A 7 0 0 の中央側へ向けて上昇変位されるよう構成される。

#### 【 3 9 4 8 】

左側部材 A 6 1 7 は、板状本体 A 6 1 7 a と、その板状本体 A 6 1 7 a の背面側から円柱状に突設形成される支持部 A 6 1 7 b と、その支持部 A 6 1 7 b を中心とする円弧に沿って穿設される扇状貫通孔 A 6 1 7 c と、支持部 A 6 1 7 b と同軸となる配置で板状本体 A 6 1 7 a に配設される金属棒に巻かれ、一端が固定され他端が扇状貫通孔 A 6 1 7 c を臨む位置に配設される上昇方向付勢の振りバネ A 6 1 7 d と、板状本体 A 6 1 7 a の下側において背面側が開放された箱状に形成される箱状部 A 6 1 7 e と、その箱状部 A 6 1 7 e の背面側から円柱状に突設形成される支持部 A 6 1 7 f と、駆動モータ A M T 3 の駆動ギア A M G 3 を挿通可能な大きさで箱状部 A 6 1 7 e に穿設される挿通孔 A 6 1 7 g と、その挿通孔 A 6 1 7 g の下側縁部から背面側へ断面円弧状で延設され延設端部において挿通孔 A 6 1 7 g を部分的に覆う覆設部 A 6 1 7 h と、支持部 A 6 1 7 f 側に検出隙間を向ける姿勢で箱状部 A 6 1 7 e の背面側に締結固定される検出センサ A 6 1 7 i と、を備える。覆設部 A 6 1 7 h は、駆動ギア A M G 3 が駆動モータ A M T 3 の駆動軸から抜けて、駆動ギア A M G 3 が背面側へ脱落することを防止するストッパとして機能する。これにより、駆動ギア A M G 3 が駆動モータ A M T 3 から脱落する事態を回避することができる。検出センサ A 6 1 7 i は、駆動伝達ユニット A 6 2 0 の配置を検出することで、第 3 動作ユニット A 6 0 0 が演出待機状態なのか、張出状態なのかを、把握可能とするための装置である。駆動伝達ユニット A 6 2 0 は、横長部材 A 6 1 1 と左側部材 A 6 1 7 との間において回転動作可能となるように支持部 A 6 1 7 b に支持され開閉動作ユニット A 6 0 0 b に連結される回転動作部材 A 6 2 1 と、その回転動作部材 A 6 2 1 に駆動モータ A M T 3 の駆動力を伝達可能となるように支持部 A 6 1 7 f に回転可能に支持される伝達部材 A 6 2 5 と、を備える。

#### 【 3 9 4 9 】

回転動作部材 A 6 2 1 は、板状本体 A 6 2 1 a と、その板状本体 A 6 2 1 a の端部において左側部材 A 6 1 7 の支持部 A 6 1 7 b を挿通可能に穿設される挿通孔 A 6 2 1 b と、長手方向の直線が挿通孔 A 6 2 1 b を通る長孔として穿設される伝達長孔 A 6 2 1 c と、挿通孔 A 6 2 1 b に近い上端部から正面側に突設され振りバネ A 6 1 7 d の他端を受けるバネ受突部 A 6 2 1 d と、板状本体 A 6 2 1 a の挿通孔 A 6 2 1 b が配設される端部と反対側の端部において正面側に円柱状に突設され開閉動作ユニット A 6 0 0 b に挿通される挿通突部 A 6 2 1 e と、を備える。回転動作部材 A 6 2 1 は、支持部 A 6 1 7 b が挿通孔 A 6 2 1 b に挿通されることで、左側部材 A 6 1 7 に回転可能に支持される。支持部 A 6 1 7 b の先端に螺入される抜け止め用のネジは、横長部材 A 6 1 1 の貫通孔 A 6 1 1 d を通して付け外し可能な構成となっている。即ち、本実施形態では、左側部材 A 6 1 7 を横長部材 A 6 1 1 に締結固定した後で、支持部 A 6 1 7 b の先端にネジを螺入させるという組立手順を採用することができる。伝達部材 A 6 2 5 は、駆動ギア A M G 3 と歯合される本体ギア部 A 6 2 5 a と、その本体ギア部 A 6 2 5 a の背面側において全周からフランジ状に張り出す張出部 A 6 2 5 b と、その張出部 A 6 2 5 b の外周側端部から背面側に円柱状に突設される挿通突部 A 6 2 5 c と、張出部 A 6 2 5 b の外周側端部から折曲形成され回転軸から離れる方向に延設される延設部 A 6 2 5 d と、を備える。挿通突部 A 6 2 5 c は、カラー部材 A C 1 を介して回転動作部材 A 6 2 1 の伝達長孔 A 6 2 1 c に挿通される。これにより、伝達部材 A 6 2 5 の回転と回転動作部材 A 6 2 1 の回転とを連動させることができる。延設部 A 6 2 5 d は、検出センサ A 6 1 7 i の検出隙間を横切ることが可能



な位置に配設される。即ち、延設部 A 6 2 5 d が検出センサ A 6 1 7 i の検出隙間に配置されているか否かにより、伝達部材 A 6 2 5 の姿勢を対応する制御装置に把握させることができる。

#### 【 3 9 5 0 】

図 1 3 2 0 は、開閉動作ユニット A 6 0 0 b の分解正面斜視図であり、図 1 3 2 1 は、開閉動作ユニット A 6 0 0 b の分解背面斜視図である。開閉動作ユニット A 6 0 0 b は、樹脂材料から形成される板状部材 A 6 3 0 と、その板状部材 A 6 3 0 との間に空間を形成するように板状部材 A 6 3 0 の正面側に締結固定される空間形成部材 A 6 4 0 と、板状部材 A 6 3 0 と空間形成部材 A 6 4 0 との間の空間に移動可能に支持される一対の移動部材 A 6 5 0 と、板状部材 A 6 3 0 に締結固定される駆動モータ A M T 4 と、その駆動モータ A M T 4 の駆動力を移動部材 A 6 5 0 に伝達可能に構成される駆動伝達ユニット A 6 6 0 と、その駆動伝達ユニット A 6 6 0 を板状部材 A 6 3 0 との間に挟むように板状部材 A 6 3 0 に締結固定される背面カバー部材 A 6 7 0 と、その背面カバー部材 A 6 7 0 との間で昇降支持棒 A 6 1 1 c を挟むように背面カバー部材 A 6 7 0 に締結固定される案内ユニット A 6 8 0 と、を備える。板状部材 A 6 3 0 は、板状本体 A 6 3 1 と、その板状本体 A 6 3 1 の背面側に円柱状に突設される突設支持部 A 6 3 2 と、その突設支持部 A 6 3 2 を中心とする円弧状に穿設される一対の円弧状孔 A 6 3 3 と、突設支持部 A 6 3 2 と平行に突設される突設支持部 A 6 3 4 と、背面カバー部材 A 6 7 0 との間の空間を形成するために板状本体 A 6 3 1 の外縁部に沿う枠状で背面側へ突設される枠状部 A 6 3 5 と、を備える。空間形成部材 A 6 4 0 は、骨組みを形成する本体部材 A 6 4 1 と、その本体部材 A 6 4 1 の正面側に締結固定される透光性の透光部材 A 6 4 2 と、その透光部材 A 6 4 2 を囲むように内部がくり抜かれ正面側に鍍金が塗布された状態で本体部材 A 6 4 1 に締結固定される非透過性の鍍金部材 A 6 4 3 と、透光部材 A 6 4 2 の全域に光を照射可能に形成される本体部材 A 6 4 1 に締結固定される発光基板 A 6 4 4 と、移動部材 A 6 5 0 の配置を検出するために本体部材 A 6 4 1 の背面側に配設される検出センサ A 6 4 5 と、を備える。

10

20

#### 【 3 9 5 1 】

本体部材 A 6 4 1 は、背面側に左右方向に長い一対の案内溝部 A 6 4 1 a と、その案内溝部 A 6 4 1 a の端部付近に突設形成されるストッパ部 A 6 4 1 b と、を備える。案内溝部 A 6 4 1 a は、上下に平行に並べられる一対の溝であり、左上から右下へ向かう直線状の長尺溝であって、移動部材 A 6 5 0 の移動を案内可能に構成される。ストッパ部 A 6 4 1 b は、移動部材 A 6 5 0 が空間形成部材 A 6 4 0 から脱落することを防止するための突部であり、移動範囲の終端位置に配置された移動部材 A 6 5 0 と係合可能に構成される。発光基板 A 6 4 4 から延びるフラットケーブル A 6 4 4 a により、移動部材 A 6 5 0 への電力供給が可能となっている。本実施形態では、フラットケーブル A 6 4 4 a が案内溝部 A 6 4 1 a の長尺方向に沿って延びるように配設されている。これにより、移動部材 A 6 5 0 の移動時にフラットケーブル A 6 4 4 a に過大な負荷が与えられることを回避し易くすることができる。フラットケーブル A 6 4 4 a の耐久性を向上させることができる。移動部材 A 6 5 0 は、回転対称に配置される同一形状の一対の部材から構成され骨組みを形成する本体部材 A 6 5 1 と、異なる形状で形成され対応する本体部材 A 6 5 1 に締結固定される装飾部材 A 6 5 5 と、を備える。このように構成することで、駆動力が伝達される箇所については形状を共通化することで、伝達機構の簡素化および樹脂型の兼用を図ることができる一方で、遊技者に視認される側には装飾部材 A 6 5 5 を配設することで、簡素化された形状が演出面にまで影響を与えることを避けることができる。本体部材 A 6 5 1 は、長尺方向を案内溝部 A 6 4 1 a の長尺方向に沿わせる姿勢で配設され左右方向外側への移動時に先頭になる側から正面側へ延設されることで上面視 L 字状に形成される長尺本体部 A 6 5 2 と、回転可能に構成され案内溝部 A 6 4 1 a の内側に配置可能な大きさで形成される一対のローラー部材 A 6 5 3 と、を備える。

30

40

#### 【 3 9 5 2 】

長尺本体部 A 6 5 2 は、左右方向外側への移動時にストッパ部 A 6 4 1 b と対向配置され当接し得る被ストッパ部 A 6 5 2 a と、長手方向略中央部から短手方向に板状に張り出

50

す被検出部 A 6 5 2 b と、短手方向に延びる矩形状で背面側から凹設される凹設部 A 6 5 2 c と、を備える。被検出部 A 6 5 2 b は、検出センサ A 6 4 5 の検出溝を横切ることができる形状で配設される。被検出部 A 6 5 2 b が検出センサ A 6 4 5 の検出溝に配置されることで、移動部材 A 6 5 0 が移動終端に配置されたことを対応する制御装置に把握させることができる。本実施形態では、検出センサ A 6 4 5 は下側の本体部材 A 6 5 1 の下側にのみ配置されているので、被検出部 A 6 5 2 b は下側の本体部材 A 6 5 1 に配設されていれば十分であり、上側の本体部材 A 6 5 1 には被検出部 A 6 5 2 b は不要であるが、樹脂型を共通化する関係上、上側の本体部材 A 6 5 1 にも被検出部 A 6 5 2 b が形成されている。ローラー部材 A 6 5 3 は、移動部材 A 6 5 0 の案内溝部 A 6 4 1 a に対する動作抵抗を低下させるように機能する。即ち、移動部材 A 6 5 0 が案内溝部 A 6 4 1 a に対して摺動する場合に比較して、ローラー部材 A 6 5 3 が転がることで摩擦力を低減することができるので、移動部材 A 6 5 0 の移動をスムーズに行わせることができる。装飾部材 A 6 5 5 は、本体部材 A 6 5 1 の被ストッパ部 A 6 5 2 a が配設される側の端部とは反対側の端部の前側部に締結固定される部材であって、光透過性の樹脂材料から形成される透光部材 A 6 5 6 と、その透光部材を囲む枠状に形成される枠状部材 A 6 5 7 と、透光部材 A 6 5 6 及び枠状部材 A 6 5 7 側に光を照射する LED 等の発光手段を備える発光基板 A 6 5 8 と、を備える。装飾部材 A 6 5 5 と本体部材 A 6 5 1 との締結により、上面視で左右方向の一方が開放されたコの字を形成することができる。このコの字の内側にフラットケーブル A 6 4 4 a が配設され、フラットケーブル A 6 4 4 a の一端が発光基板 A 6 5 8 に接続される。このように構成することで、フラットケーブル A 6 4 4 a が本体部材 A 6 5 1 や装飾部材 A 6 5 5 の外方にはみ出し、遊技者から視認されることを回避することができる。

### 【 3 9 5 3 】

装飾部材 A 6 5 5 は、互いに近接配置される移動部材 A 6 5 0 の閉状態（図 1 2 8 8 参照）では、透光部材 A 6 4 2 の前側を覆うように配設され、互いに離れる移動部材 A 6 5 0 の開状態（B 5 参照）では、透光部材 A 6 4 2 の前側から退き透光部材 A 6 4 2 及び装飾部材 A 6 5 5 を同時に視認させるように配設される。即ち、装飾部材 A 6 5 5 のみを視認させて発光演出を行う状態と、装飾部材 A 6 5 5 の間に透光部材 A 6 4 2 を配置させ、これらを同時に視認させて発光演出を行う状態と、を移動部材 A 6 5 0 の配置に応じて切り替えることができる。駆動伝達ユニット A 6 6 0 は、駆動モータ A M T 4 の駆動軸に相對回転不能に固定される駆動ギア A 6 6 1 と、板状部材 A 6 3 0 の突設支持部 A 6 3 2 に回転可能に支持される回転板部材 A 6 6 2 と、板状部材 A 6 3 0 の突設支持部 A 6 3 4 に回転可能に支持され駆動ギア A 6 6 1 と回転板部材 A 6 6 2 とを連動させる伝達ギア A 6 6 3 と、を備える。回転板部材 A 6 6 2 は、突設支持部 A 6 3 2 を挿通可能に穿設される貫通孔 A 6 6 2 a と、その貫通孔 A 6 6 2 a を中心とする扇状に形成される一对の扇状板部 A 6 6 2 b と、一方の扇状板部 A 6 6 2 b の円弧状部に伝達ギア A 6 6 3 と歯合されるギア歯が形成される円弧状ギア部 A 6 6 2 c と、貫通孔 A 6 6 2 a を中心とする回転対称となる位置（本実施形態では、180度ずれた位置）において扇状板部 A 6 6 2 b の正面側に円柱状に突設される一对の突設部 A 6 6 2 d と、を備える。回転板部材 A 6 6 2 が、円形の円板状部材では無く、円の一部をくり抜いたような形状から形成されていることにより、回転板部材 A 6 6 2 と板状本体 A 6 3 1 との間で擦れが生じる面積を低減することができる。これにより、回転板部材 A 6 6 2 の回転時に生じる抵抗を低減することができるので、駆動モータ A M T 4 に要求される駆動力を低減させることができる。突設部 A 6 6 2 d は、板状部材 A 6 3 0 の円弧状孔 A 6 3 3 を通り、移動部材 A 6 5 0 の凹設部 A 6 5 2 c に挿通される。即ち、突設部 A 6 6 2 d の配置が変化されることで、凹設部 A 6 5 2 c の配置が連動して変化されることに伴い移動部材 A 6 5 0 の移動が生じる。

### 【 3 9 5 4 】

背面力バー部材 A 6 7 0 は、板状部材 A 6 3 0 の枠状部 A 6 3 5 と同一形状の外形を有し板状部材 A 6 3 0 に締結固定される板状本体 A 6 7 1 と、その板状本体 A 6 7 1 の右端から板状に張り出す張出部 A 6 7 2 と、板状本体 A 6 7 1 の背面側に突設され案内ユニッ

ト A 6 8 0 の回転部材の回転軸を支持する上下一対の突設支持部 A 6 7 3 と、回転板部材 A 6 6 2 の回転軌跡と関連して板状本体 A 6 7 1 に穿設される複数の円弧状貫通孔 A 6 7 4 と、を備える。張出部 A 6 7 2 は、演出待機状態において張出部 A 6 1 3 b (図 1 3 1 8 参照) の後方に配置される部分であって、仮に開閉動作ユニット A 6 0 0 b が前倒れした状態で張出状態から演出待機状態に戻る場合等において、張出部 A 6 1 3 b から後ろ向きの負荷を受けることで、開閉動作ユニット A 6 0 0 b の姿勢を元に戻す(後倒れさせる)部分として機能する。案内ユニット A 6 8 0 は、正面側が開放された箱状に形成される箱状本体 A 6 8 1 と、その箱状本体 A 6 8 1 の内部に配置される左右方向に延びる回転軸で回転可能に構成される上下一対のローラー部材 A 6 8 2 と、箱状本体 A 6 8 1 の内部に配置され前後方向に延びる回転軸で回転可能に構成される左右一組が上下一対で配設される滑車状部材 A 6 8 3 と、左右に長い形状で穿設される長尺貫通孔 A 6 8 4 と、を備える。ローラー部材 A 6 8 2 が箱状本体 A 6 8 1 の貫通孔 A 6 8 1 a から背面側にはみ出すよう構成されているので、箱状本体 A 6 8 1 の背面が固定支持ユニット A 6 1 0 (図 1 3 1 8 参照) の板状本体 A 6 1 1 a と対向配置された場合に、板状本体 A 6 1 1 a との接触の関係を、箱状本体 A 6 8 1 の擦れではなく、ローラー部材 A 6 8 2 の転がりとすることができる。これにより、開閉動作ユニット A 6 0 0 b の昇降動作時に固定支持ユニット A 6 1 0 から受ける抵抗を低減し易くすることができる。滑車状部材 A 6 8 3 の間には、箱状本体 A 6 8 1 の凹設部 A 6 8 1 b を通された昇降支持棒 A 6 1 1 c (図 1 3 1 8 参照) が配設される。これにより、案内ユニット A 6 8 0 は昇降支持棒 A 6 1 1 c に案内されて上下方向に昇降動作されることから、開閉動作ユニット A 6 0 0 b の動作方向を安定させることができる。

#### 【3955】

長尺貫通孔 A 6 8 4 は、回転動作部材 A 6 2 1 の挿通突部 A 6 2 1 e (図 1 3 1 8 参照) が挿通される長孔である。即ち、長尺貫通孔 A 6 8 4 を介して、駆動モータ A M T 3 (図 1 3 1 8 参照) の駆動力が開閉動作ユニット A 6 0 0 b に伝達される。図 1 3 2 2 及び図 1 3 2 3 は、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の開閉動作ユニット A 6 0 0 b の背面図である。図 1 3 2 2 では、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の演出待機状態における開閉動作ユニット A 6 0 0 b が図示され、図 1 3 2 3 では、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の張出状態における開閉動作ユニット A 6 0 0 b が図示される。なお、図 1 3 2 2 及び図 1 3 2 3 では、理解を容易とするために、背面カバー部材 A 6 7 0 及び案内ユニット A 6 8 0 の図示が省略され、背面カバー部材 A 6 7 0 の円弧状貫通孔 A 6 7 4 の配置が想像線で図示され、回転板部材 A 6 6 2 の突設部 A 6 6 2 d の配置が想像線で図示される。図 1 3 2 2 及び図 1 3 2 3 に示すように、開閉動作ユニット A 6 0 0 b の動作態様は、回転板部材 A 6 6 2 の回転に伴い突設部 A 6 6 2 d の配置が突設支持部 A 6 3 2 を中心とする円弧に沿って変化することに伴い、一对の移動部材 A 6 5 0 が突設支持部 A 6 3 2 の上側および下側で、対応する案内溝部 A 6 4 1 a (図 1 3 2 1 参照) の形成方向(互いに平行な方向)に沿って、逆方向に平行移動するというものである。ここで、上述のように、移動部材 A 6 5 0 の本体部材 A 6 5 1 は、回転対称に配置される同一形状の一对の部材から構成されており、且つ、突設部 A 6 6 2 d の配置も、本体部材 A 6 5 1 の回転対称の回転軸となる突設支持部 A 6 3 2 を中心に対称な位置とされているので、突設部 A 6 6 2 d から移動部材 A 6 5 0 に与えられる影響は、一对の部材で共通に与えられる。即ち、例えば、回転板部材 A 6 6 2 が高速で回転すれば、一对の移動部材 A 6 5 0 が共通の速度で高速で平行移動するし、回転板部材 A 6 6 2 が突然反転動作(回転方向を変える動作)する場合でも、一对の移動部材 A 6 5 0 を同時に反転動作させることができる。

#### 【3956】

回転板部材 A 6 6 2 の扇状板部 A 6 6 2 b と、背面カバー部材 A 6 7 0 の円弧状貫通孔 A 6 7 4 との配置関係について説明する。扇状板部 A 6 6 2 b と円弧状貫通孔 A 6 7 4 とが前後方向で重なる面積は回転板部材 A 6 6 2 の回転の過程で変化する。扇状板部 A 6 6 2 b と背面カバー部材 A 6 7 0 との間には挟まれる空気による空気抵抗が生じるが、背面カバー部材 A 6 7 0 に円弧状貫通孔 A 6 7 4 が形成されている箇所においては、その空気

抵抗が低減されることになる。図 1 3 2 3 に、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の演出待機状態における回転板部材 A 6 6 2 の扇状板部 A 6 6 2 b の配置範囲（図 1 3 2 2 参照）の角度幅が第 1 領域 A E 2 1 で図示され、図 1 3 2 2 に示す状態から回転板部材 A 6 6 2 が背面視時計回りに回転された後の扇状板部 A 6 6 2 b の配置範囲の角度幅が第 2 領域 A E 2 2 で図示され、その第 2 領域 A E 2 2 に扇状板部 A 6 6 2 b に配置された状態から回転板部材 A 6 6 2 が背面視時計回りに回転された後の扇状板部 A 6 6 2 b の配置範囲の角度幅が第 3 領域 A E 2 3 で図示され、第 3 動作ユニット A 6 0 0 の張出状態における回転板部材 A 6 6 2 の扇状板部 A 6 6 2 b の配置範囲の角度幅が第 4 領域 A E 2 4 で図示される。図 1 3 2 2 に示すように、本実施形態では、回転板部材 A 6 6 2 の姿勢に関わらず、一方の扇状板部 A 6 6 2 b は少なくとも 1 つの円弧状貫通孔 A 6 7 4 と対向配置される。そのため、図 1 3 2 2 に示す状態（扇状板部 A 6 6 2 b が第 1 領域 A E 2 1 に配置される状態）は、扇状板部 A 6 6 2 b と円弧状貫通孔 A 6 7 4 との重なる面積が最も小さい状態、即ち、扇状板部 A 6 6 2 b にかかる空気抵抗が最大となる状態として図示される。第 1 領域 A E 2 1 に配置される状態において、扇状板部 A 6 6 2 b の背面視時計回り側の縁部は、円弧状貫通孔 A 6 7 4 と調度重ならない位置に配置される。そのため、回転板部材 A 6 6 2 が背面視時計回りに回転を開始すると、扇状板部 A 6 6 2 b と元々重なっていた円弧状貫通孔 A 6 7 4（左右に配置される円弧状貫通孔 A 6 7 4）に加えて、他の円弧状貫通孔 A 6 7 4（上下に配置される円弧状貫通孔 A 6 7 4）とも重なり始め、その状態は扇状板部 A 6 6 2 b が第 2 領域 A E 2 2 に配置される状態まで継続される。

10

#### 【 3 9 5 7 】

20

他の円弧状貫通孔 A 6 7 4 と扇状板部 A 6 6 2 b との重なる面積は、回転板部材 A 6 6 2 の回転角度が大きくなるにつれて大きくなるので、回転板部材 A 6 6 2 の回転開始から空気抵抗を徐々に小さくでき、更に回転が進むにつれて回転板部材 A 6 6 2 にかかる空気抵抗が更に小さくすることができる。これにより、回転板部材 A 6 6 2 の回転および移動部材 A 6 5 0 の移動をスムーズに実行することができる。扇状板部 A 6 6 2 b が第 2 領域 A E 2 2 に配置される状態では、扇状板部 A 6 6 2 b の背面視反時計回り側の縁部は、調度、左右に配置される円弧状貫通孔 A 6 7 4 の背面視反時計回り側の縁部に重なる位置に配置される。即ち、回転板部材 A 6 6 2 が背面視時計回りに回転すると、扇状板部 A 6 6 2 b の背面視反時計回り側の縁部が背面視で円弧状貫通孔 A 6 7 4 の内部に入り込むことになる。そのため、回転板部材 A 6 6 2 が背面視時計回りに回転を継続すると、左右に配置される円弧状貫通孔 A 6 7 4 と扇状板部 A 6 6 2 b との重なる面積が徐々に小さくなるが、一方で、他の円弧状貫通孔 A 6 7 4（上下に配置される円弧状貫通孔 A 6 7 4）と扇状板部 A 6 6 2 b との重なる面積は徐々に大きくなる。これらは、同じ角度ずつの変化となるので、結局のところ、円弧状貫通孔 A 6 7 4 と扇状板部 A 6 6 2 b との重なる面積は一定に維持される。この状態は、扇状板部 A 6 6 2 b が第 3 領域 A E 2 3 に配置される状態まで継続される。即ち、扇状板部 A 6 6 2 b が第 2 領域 A E 2 2 に配置される状態から、第 3 領域 A E 2 3 に配置される状態までは、回転板部材 A 6 6 2 にかかる空気抵抗を一定に維持することができる。扇状板部 A 6 6 2 b が第 3 領域 A E 2 3 に配置される状態から、扇状板部 A 6 6 2 b が第 4 領域 A E 2 4 に配置される状態までは、扇状板部 A 6 6 2 b が左右に配置される円弧状貫通孔 A 6 7 4 と重なる面積が徐々に小さくなることから、回転板部材 A 6 6 2 の回転が進むにつれて回転板部材 A 6 6 2 にかかる空気抵抗が大きくなるようにすることができるので、回転板部材 A 6 6 2 及び移動部材 A 6 5 0 の減速をスムーズに行うことができる。

30

40

#### 【 3 9 5 8 】

扇状板部 A 6 6 2 b が第 4 領域 A E 2 4 に配置される状態は、扇状板部 A 6 6 2 b の背面視反時計回り側の縁部が左右に配置される円弧状貫通孔 A 6 7 4 の背面視時計回り側の縁部に調度重なる位置とされる。そのため、図 1 3 2 3 に示す状態から背面視反時計回り方向に回転板部材 A 6 6 2 を回転させる場合（第 3 動作ユニット A 6 0 0 の張出状態における配置から演出待機状態における配置に動作させる場合）においても、上述と同様の空気抵抗の変化を生じさせることができる。従って、図 1 3 2 2 に示す状態から回転板部材

50

A 6 6 2 が背面視時計回りに回転動作する場合か、図 1 3 2 3 に示す状態から回転板部材 A 6 6 2 が背面視反時計回りに回転動作する場合かに関わらず、双方向で、上述のような空気抵抗の変化を生じさせることができる。また、回転板部材 A 6 6 2 を介する駆動力伝達により動作される移動部材 A 6 5 0 は上下に一对で構成されており、移動部材 A 6 5 0 から回転板部材 A 6 6 2 に与えられる荷重の向きは、回転板部材 A 6 6 2 の動作方向に関わらず同じである。即ち、図 1 3 2 2 に示す状態から回転板部材 A 6 6 2 が背面視時計回りに回転動作する場合には、上側の移動部材 A 6 5 0 からの負荷が左向きに生じ、下側の移動部材 A 6 5 0 からの負荷が右向きに生じる一方で、図 1 3 2 3 に示す状態から回転板部材 A 6 6 2 が背面視反時計回りに回転動作する場合には、上側の移動部材 A 6 5 0 からの負荷が右向きに生じ、下側の移動部材 A 6 5 0 からの負荷が左向きに生じる。即ち、回転板部材 A 6 6 2 に与えられる負荷は、方向が逆転しているだけで、回転方向の違いによる変化はない。従って、図 1 3 2 2 に示す状態から回転板部材 A 6 6 2 が背面視時計回りに回転動作する場合か、図 1 3 2 3 に示す状態から回転板部材 A 6 6 2 が背面視反時計回りに回転動作する場合かに関わらず、双方向で、生じる動作抵抗を同じとすることができ、動作速度を共通化とすることができる。次いで、図 1 3 2 4 から図 1 3 2 9 を参照して、導光板ユニット A 7 0 0 について説明する。図 1 3 2 4 は、導光板ユニット A 7 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 3 2 5 は、導光板ユニット A 7 0 0 の分解背面斜視図である。

10

### 【 3 9 5 9 】

図 1 3 2 4 及び図 1 3 2 5 に示すように、導光板ユニット A 7 0 0 は、背面ケース A 2 1 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) に保持され背面ケース A 2 1 0 の正面側開口の大部分を覆う大きさで形成される覆設導光板ユニット A 7 0 0 a と、その覆設導光板ユニット A 7 0 0 a の左側部に締結固定される補助導光板ユニット A 7 0 0 b と、を備える。覆設導光板ユニット A 7 0 0 a は、板状の導光板 A 7 0 1 と、その導光板 A 7 0 1 に向けて光を照射する L E D 等の複数の発光手段を有し導光板 A 7 0 1 の左側に配設される左発光基板 A 7 0 2 と、導光板 A 7 0 1 に向けて光を照射する L E D 等の複数の発光手段を有し導光板 A 7 0 1 の上側に配設される上発光基板 A 7 0 3 と、それら導光板 A 7 0 1、左発光基板 A 7 0 2 及び上発光基板 A 7 0 3 の位置ずれを防止するように固定する前後一組の枠状部材 A 7 1 0 と、を備える。導光板 A 7 0 1 は、光透過性の樹脂材料から矩形の平板状に形成され、右下部に切り欠き A 7 0 1 a を備える。導光板 A 7 0 1 の裏面には、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭に沿って溝部が形成されており、左発光基板 A 7 0 2 や上発光基板 A 7 0 3 から導光板 A 7 0 1 へ光が入射されると、その溝部で光が屈折され、遊技者に対して特定のキャラクター等の輪郭に沿うライン状の光を視認させることができる。左発光基板 A 7 0 2 及び上発光基板 A 7 0 3 は、複数の L E D の光軸が、導光板 A 7 0 1 の端面に直角に入射するように配設される。導光板 A 7 0 1 に入射する方向を 2 方向で構成していることで、上述のライン状の光は、少なくとも、左発光基板 A 7 0 2 からの光のみを入射する場合と、上発光基板 A 7 0 3 からの光のみを入射する場合との 2 種類を生じさせることができる。

20

30

### 【 3 9 6 0 】

枠状部材 A 7 1 0 は、矩形の枠状から導光板 A 7 0 1 の切り欠き A 7 0 1 a が分断された形状から形成され、背面ケース A 2 1 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) の外壁部 A 2 1 2 の前端部に締結固定される一組の左右固定部 A 7 1 1 と、第 3 動作ユニット A 6 0 0 ( 図 1 2 8 6 参照 ) の右側部材 A 6 1 5 や左側部材 A 6 1 7 に締結固定される一对の下固定部 A 7 1 2 と、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の支持部材 A 4 2 1 ( 図 1 2 9 4 参照 ) に前後方向で当接する当接支持部 A 7 1 3 と、を備える。当接支持部 A 7 1 3 は、上下に並ぶベルト A 4 2 3 a ( 図 1 2 9 6 参照 ) の間に配置される。上側のベルト A 4 2 3 a に連結機構 A 4 2 7 が配設されることから、当接支持部 A 7 1 3 を下側のベルト A 4 2 3 a 寄りの位置に配設させることで、連結機構 A 4 2 7 の移動を阻害することなく、枠状部材 A 7 1 0 の当接支持部 A 7 1 3 の支持に支持部材 A 4 2 1 の剛性を利用することができる。図 1 3 2 6 は、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の分解正面斜視図であり、図 1 3 2 7 は、補助導光板ユニ

40

50

ット A 7 0 0 b の分解背面斜視図である。補助導光板ユニット A 7 0 0 b は、表裏面に L E D が配設される板状の発光基板 A 7 2 0 と、光透過性の樹脂材料から板状に形成され発光基板 A 7 2 0 の L E D から照射される光を受光可能となるように発光基板 A 7 2 0 の正面側に配設される前側板部材 A 7 3 0 と、光透過性の樹脂材料から板状に形成され発光基板 A 7 2 0 の L E D から照射される光を受光可能となるように発光基板 A 7 2 0 の背面側に配設される後側板部材 A 7 4 0 と、光透過性の樹脂材料から形成され発光基板 A 7 2 0 との間に前側板部材 A 7 3 0 を挟むように配設される前カバー部材 A 7 5 0 と、を備える。

### 【 3 9 6 1 】

発光基板 A 7 2 0 は、上下に長尺の板状本体 A 7 2 1 と、その板状本体 A 7 2 1 から右  
方に先端円弧状に膨らむように形成される複数の膨出板部 A 7 2 2 と、その膨出板部 A 7  
2 2 と対応する位置で板状本体 A 7 2 1 の左側部において凹設される複数の凹設部 A 7 2  
3 と、板状本体 A 7 2 1 の正面側において上下に並べられる複数の指向性の高い L E D 等  
の発光手段であって光軸が左方へ向けられる複数の正面発光部 A 7 2 4 と、その正面発光  
部 A 7 2 4 に対応する板状本体 A 7 2 1 の背面側の位置（矢印 F B 上で平行移動させた  
位置）において上下に並べられる指向性の低い L E D 等の発光手段であって光軸が左方へ  
向けられる複数の背面発光部 A 7 2 5 と、を備える。膨出板部 A 7 2 2 が上下方向の複数  
位置に形成されていることで、前側板部材 A 7 3 0 や後側板部材 A 7 4 0 と発光基板 A 7  
2 0 との支持面積（互いに面接触する面積）を大きく確保することができる。これにより  
、組立状態における発光基板 A 7 2 0 の姿勢の安定を図ることができる。正面発光部 A 7  
2 4 からの光は、前側板部材 A 7 3 0 に受光される。複数の正面発光部 A 7 2 4 の光の光  
軸は、それぞれ左方向き互いに平行とされるので、前側板部材 A 7 3 0 を広い範囲で均  
一に光らせることができる。背面発光部 A 7 2 5 からの光は、後側板部材 A 7 4 0 に受光  
される。複数の背面発光部 A 7 2 5 の光の光軸は、それぞれ左方向き互いに平行とされ  
るので、後側板部材 A 7 4 0 を広い範囲で均一に光らせることができる。上述のように、  
正面発光部 A 7 2 4 と背面発光部 A 7 2 5 とが、前後方向で対応する位置に配置されてい  
るので、正面発光部 A 7 2 4 により照らされる前側板部材 A 7 3 0 の範囲と、背面発光部  
A 7 2 5 により照らされる後側板部材 A 7 4 0 の範囲とを対応させることができる。これ  
により、正面発光部 A 7 2 4 及び背面発光部 A 7 2 5 の両方を発光させた場合には、それ  
らの光が合わさることで、前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 における正面発光  
部 A 7 2 4 又は背面発光部 A 7 2 5 に照らされる範囲を、より明るく視認させることがで  
きる。

### 【 3 9 6 2 】

一方で、正面発光部 A 7 2 4 又は背面発光部 A 7 2 5 の片側を発光させる場合において  
も、前側板部材 A 7 3 0 又は後側板部材 A 7 4 0 の明るくなる箇所は、位置ずれすること  
が無いので、演出の違和感を生じさせにくくすることができる。正面発光部 A 7 2 4 又は  
背面発光部 A 7 2 5 により明るく照らされる範囲が同じにされるので、例えば、正面発光  
部 A 7 2 4 のみを発光させた状態から、背面発光部 A 7 2 5 のみを発光させる状態へ移行  
させたとしても、遊技者が受ける平面的な光の明暗のパターン（正面視でどの位置が明る  
く、どの位置が暗くなるかというパターン）が変化することを避けることができる。これ  
により、遊技者の疲労感を低減させることができる。前側板部材 A 7 3 0 は、正面側側面  
が平滑面として形成される板状本体 A 7 3 1 と、その板状本体 A 7 3 1 の背面側側面にお  
いて、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭に沿って形成されるライ  
ン状溝部 A 7 3 2 と、板状本体 A 7 3 1 の背面側に円柱状に突設され先端に形成される雌  
ネジにネジが螺入されることで枠状部材 A 7 1 0（図 1 3 2 4 参照）に締結固定される複  
数の締結部 A 7 3 3 と、前カバー部材 A 7 5 0 との締結固定のために円形に穿設される挿  
通貫通孔 A 7 3 4 と、前カバー部材 A 7 5 0 との位置合わせのために上下方向に長い長孔  
上に穿設される位置合わせ長孔 A 7 3 5 と、を備える。正面発光部 A 7 2 4 からの光が前  
側板部材 A 7 3 0 に受光された場合、ライン状溝部 A 7 3 2 で光が屈折されることにより  
、上記イラストの形状の輪郭がライン状に明るく視認される。

## 【 3 9 6 3 】

後側板部材 A 7 4 0 は、前側板部材 A 7 3 0 の正面視外形と同一形状で光透過性の樹脂材料から形成される板状本体 A 7 4 1 と、その板状本体 A 7 4 1 の正面視外形と同一形状から形成され板状本体 A 7 4 1 の背面側に配設される光不透過（又は透過性の低い）白色のシート A 7 4 2 と、板状本体 A 7 4 1 の正面視外形と同一形状から形成され板状本体 A 7 4 1 の正面側に配設される光透過性の薄肉樹脂板 A 7 4 3 と、左上隅部において板状本体 A 7 4 1、シート A 7 4 2 及び薄肉樹脂板 A 7 4 3 を前後方向に貫くように同位置に形成される第 1 貫通孔 A 7 4 1 a、A 7 4 2 a、A 7 4 3 a と、下側部において板状本体 A 7 4 1、シート A 7 4 2 及び薄肉樹脂板 A 7 4 3 を前後方向に貫くように同位置に形成される第 2 貫通孔 A 7 4 1 b、A 7 4 2 b、A 7 4 3 b と、を備える。板状本体 A 7 4 1 は、正面側側面が平滑面で形成され、背面側側面に無数のシボが形成される。これにより、板状本体 A 7 4 1 に受光された光のうち、背面側へ抜けた光がシート A 7 4 2 に反射されると、その光は無数のシボで拡散され、面発光される。これにより、板状本体 A 7 4 1 の背面側部を効率的に明るくすることができる。薄肉樹脂板 A 7 4 3 には、ライン状溝部 A 7 3 2 の輪郭の元となるイラストが描かれており、本実施形態では、イラストに対応する色が塗られている。そのため、背面発光部 A 7 2 5 からの光が後側板部材 A 7 4 0 に受光された場合、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に描かれたイラストが、板状本体 A 7 4 1 の背面側のシボにより面発光で明るく視認される。前カバー部材 A 7 5 0 は、背面側に無数の半球状の突設部が形成される板状本体 A 7 5 1 と、その板状本体 A 7 5 1 の上縁部および右縁部から背面側に板状に延設される延設縁部 A 7 5 2 と、板状本体 A 7 5 1 の左端部において発光基板 A 7 2 0 の位置合わせに利用される突設部および締結に利用される雌ネジ部から構成される締結部 A 7 5 3 と、板状本体 A 7 5 1 の右端部から背面側に円柱状に突設される複数の円柱状締結部 A 7 5 4 と、その円柱状締結部 A 7 5 4 よりも細径で突設長さが短い突設部 A 7 5 5 と、正面側に装飾が施され板状本体 A 7 5 1 の正面側に貼り付けられる光透過性の装飾シール A 7 5 6 と、を備える。

## 【 3 9 6 4 】

組立において、突設部 A 7 5 5 が前側板部材 A 7 3 0 の位置合わせ長孔 A 7 3 5 に挿通され、円柱状締結部 A 7 5 4 が前側板部材 A 7 3 0 の挿通貫通孔に挿通されることで、前側板部材 A 7 3 0 を前カバー部材 A 7 5 0 に対して位置合わせすることができる。更に続けて、前側板部材 A 7 3 0 に重ねるようにして発光基板 A 7 2 0 を締結部 A 7 5 3 で位置合わせし、その発光基板 A 7 2 0 に重ねるようにして後側板部材 A 7 4 0 を配置する。この時、円柱状締結部 A 7 5 4 が後側板部材 A 7 4 0 の第 1 貫通孔 A 7 4 1 a、A 7 4 2 a、A 7 4 3 a に挿通され、前側板部材 A 7 3 0 の右下の締結部 A 7 3 3 が後側板部材 A 7 4 0 の第 2 貫通孔 A 7 4 1 b、A 7 4 2 b、A 7 4 3 b に挿通されることで、後側板部材 A 7 4 0 を前側板部材 A 7 3 0 に対して位置合わせすることができる。前カバー部材 A 7 5 0 に前側板部材 A 7 3 0、発光基板 A 7 2 0 及び後側板部材 A 7 4 0 を位置合わせした状態で、補助導光板ユニット A 7 0 0 b を覆設導光板ユニット A 7 0 0 a（図 1 3 2 4 参照）に締結固定する場合、前側板部材 A 7 3 0 の締結部 A 7 3 3 及び前カバー部材 A 7 5 0 の円柱状締結部 A 7 5 4 に押圧力（締結力）がかけられる。本実施形態では、締結部 A 7 3 3 及び円柱状締結部 A 7 5 4 が、発光基板 A 7 2 0 の外方に配設されているので、組立において押圧力（締結力）が意図せず過大になった場合であっても、発光基板 A 7 2 0 が割れたり破損したりする事態を回避し易くすることができる。前カバー部材 A 7 5 0 の右上に配置される円柱状締結部 A 7 5 4 により、前側板部材 A 7 3 0、後側板部材 A 7 4 0 及び前カバー部材 A 7 5 0 の位置合わせと、発光基板 A 7 2 0 に対する前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 の押し付け（押圧）とを、一箇所で行うことができる。これにより、組立の工数を削減することができる。

## 【 3 9 6 5 】

図 1 3 2 8 は、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の背面図であり、図 1 3 2 9（a）は、図 1 3 2 8 の M C D X V I a - M C D X V I a 線における補助導光板ユニット A 7 0 0 b の断面図であり、図 1 3 2 9（b）は、図 1 3 2 8 の M C D X V I b - M C D X V I b 線



における補助導光板ユニット A 7 0 0 b の断面図である。図 1 3 2 9 ( a ) では、円柱状締結部 A 7 5 4 の中心を通る断面が図示される。補助導光板ユニット A 7 0 0 b の組立時には、前カバー部材 A 7 5 0 に前側板部材 A 7 3 0 を位置合わせして組み付けた後で、発光基板 A 7 2 0 を前カバー部材 A 7 5 0 に組み付ける際に、締結部 A 7 5 3 の雌ネジが形成される締結部の端面と、膨出板部 A 7 2 2 が面で当接する前側板部材 A 7 3 0 の背面側面との高さ（前後方向位置）が合うようになっており、発光基板 A 7 2 0 の姿勢が安定するようになっていく。更に、発光基板 A 7 2 0 の後ろから後側板部材 A 7 4 0 を組み付けると、後側板部材 A 7 4 0 の前側側面が膨出板部 A 7 2 2 と広範囲で面で当接することで、後側板部材 A 7 4 0 の姿勢の安定と、局所的な負荷の低減とを図っている。図 1 3 2 8 及び図 1 3 2 9 ( a ) に示すように、前側板部材 A 7 3 0 と後側板部材 A 7 4 0 とが発光基板 A 7 2 0 と重なる形状が同じとなるように形成されているので、円柱状締結部 A 7 5 4 に螺入される締結ネジによる押圧力が、前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 を介して発光基板 A 7 2 0 にバランスよく伝えられる。押圧力が、発光基板 A 7 2 0 をせん断する力として機能することを避けることができるので、発光基板 A 7 2 0 の割れや欠けを避けることができる。発光基板 A 7 2 0 の縁部に前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 から押圧力をかけられることで、前側板部材 A 7 3 0 と後側板部材 A 7 4 0 とが、発光基板 A 7 2 0 の表裏面に押し付けられる。

10

#### 【 3 9 6 6 】

これにより、発光基板 A 7 2 0 の板状本体 A 7 2 1 に対する前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 の前後位置を正確に合わせることで、正面発光部 A 7 2 4 に対する前側板部材 A 7 3 0 の前後位置および背面発光部 A 7 2 5 に対する後側板部材 A 7 4 0 の前後位置を容易に合わせることができるので、前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 への受光位置を合わせ易くすることができる。円柱状締結部 A 7 5 4 は、正面発光部 A 7 2 4 及び背面発光部 A 7 2 5 の光軸と重ならない位置（間の位置）に配設される。これにより、前側板部材 A 7 3 0 に受光される正面発光部 A 7 2 4 からの光の光軸を円柱状締結部 A 7 5 4 が遮ることが無いので、前側板部材 A 7 3 0 を利用した発光演出の演出効果を向上させることができる。図 1 3 2 9 ( b ) は、下から 3 個目の背面発光部 A 7 2 5 の中心を通る断面として図示される。図 1 3 2 8 及び図 1 3 2 9 ( b ) に示すように、締結部 A 7 3 3 は、背面発光部 A 7 2 5 の光軸と重なる位置に配設されている。このように締結部 A 7 3 3 を配設する場合であっても、締結部 A 7 3 3 は前側板部材 A 7 3 0 を貫通するような部分では無く、正面発光部 A 7 2 4 の光を遮ることはない。また、後側板部材 A 7 4 0 で受光される光は、後側板部材 A 7 4 0 を面発光させるために指向性を若干低くされることから（指向性の低い LED が選定され易いので）、光軸上に締結部 A 7 3 3 が配置されていたとしても光が完全に遮られるものではないので、発光演出への影響を少なくすることができる。即ち、後側板部材 A 7 4 0 を利用した発光演出の演出効果を下げることなく、前側板部材 A 7 3 0 の締結部 A 7 3 3 の配設自由度を向上させることができる。前カバー部材 A 7 5 0 に対する後側板部材 A 7 4 0 の締結固定においては、板状本体 A 7 4 1 の正面側面が薄肉樹脂板 A 7 4 3 の左側縁部を板状本体 A 7 2 1 の背面側面との間で挟むように締結固定されることで、薄肉樹脂板 A 7 4 3 が板状本体 A 7 4 1 から浮き上がることが防止される。

20

30

40

#### 【 3 9 6 7 】

この場合、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に与えられる負荷が、締結ネジのように点で生じる負荷ではなく、発光基板 A 7 2 0 の板状本体 A 7 2 1 との間で薄肉樹脂板 A 7 4 3 の左側縁部に沿って線（面）で生じる負荷となるので、薄肉樹脂板 A 7 4 3 にかかる単位面積当たりの押圧力を低減させることができる。これにより、薄肉樹脂板 A 7 4 3 の割れや欠けを回避し易くすることができる。図 1 3 2 9 ( a ) 及び図 1 3 2 9 ( b ) で示すように、指向性の高い LED から選定される正面発光部 A 7 2 4 からの照射光の進行経路 A L 1 は、前側板部材 A 7 3 0 に受光された後、前側板部材 A 7 3 0 の前後面で全反射する態様でライン状溝部 A 7 3 2 に到達するまでは左右方向に延び、ライン状溝部 A 7 3 2 に到達すると屈折され、正面側へ向きが変えられる。そのため、正面側から前側板部材 A 7 3 0 を

50



視認する際に正面発光部 A 7 2 4 から光が照射されている場合には、ライン状溝部 A 7 3 2 から正面側に向かう光が遊技者の目に届くので、ライン状溝部 A 7 3 2 の元となる形状としての、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭が光っているように視認させることができる。背面発光部 A 7 2 5 からの光は、正面発光部 A 7 2 4 からの光よりも指向性が低いものとされているので、背面発光部 A 7 2 5 からの光は後側板部材 A 7 4 0 内を全反射する態様ではなく、後側板部材 A 7 4 0 を均一に照らすように機能する。図 1 3 2 9 に示すように、前側板部材 A 7 3 0 の正面発光部 A 7 2 4 側の端部および後側板部材 A 7 4 0 の背面発光部 A 7 2 5 側の端部は、発光基板 A 7 2 0 の正面発光部 A 7 2 4 及び背面発光部 A 7 2 5 の照射方向側（右側）の端部よりも、正面発光部 A 7 2 4 及び背面発光部 A 7 2 5 側に配置される。

10

**【 3 9 6 8 】**

これにより、発光基板 A 7 2 0 の板状本体 A 7 2 1 を遮蔽板として利用することができるので、正面発光部 A 7 2 4 （背面発光部 A 7 2 5 ）から照射された光が前側板部材 A 7 3 0 （後側板部材 A 7 4 0 ）に受光される前に漏れることを避けることができる。これにより、例えば、正面発光部 A 7 2 4 から照射される光が後側板部材 A 7 4 0 に受光される事態や、背面発光部 A 7 2 5 から照射される光が前側板部材 A 7 3 0 に受光される事態を回避し易くすることができ、発光演出が不良となることを避け易くすることができる。板状本体 A 7 5 1 は、背面側に形成される無数の半球状の突設部 A 7 5 1 a により、正面側からの光を受光した場合に、その光を拡散させて面発光させる。これにより、光演出の効果を向上させることができると共に、前カバー部材 A 7 5 0 の背面側の視認性を低くできるので、発光基板 A 7 2 0 の目隠しとして利用することができる。板状本体 A 7 5 1 の背面側には発光基板 A 7 2 0 の正面発光部 A 7 2 4 が配設されるが、正面発光部 A 7 2 4 から照射される光は板状本体 A 7 5 1 側へ向く方向と直交する方向で前側板部材 A 7 3 0 に入射され、前側板部材 A 7 3 0 内で全反射されることから、板状本体 A 7 5 1 は正面発光部 A 7 2 4 から照射される光で照らされにくい構成となっており、暗く視認され、演出領域として使いにくいという事情がある。これに対し、本実施形態では、板状本体 A 7 5 1 の背面側に形成される無数の半球状の突設部 A 7 5 1 a により、受光した光を拡散させることができるので、遊技者に板状本体 A 7 5 1 を明るい状態で視認させることができる。更に、板状本体 A 7 5 1 の正面側面全域を覆う形状の装飾シール A 7 5 6 が板状本体 A 7 5 1 の正面側に貼り付けられることで、光により板状本体 A 7 5 1 の背面側に形成される無数の突設部 A 7 5 1 a の形状が目立つ効果を低減し、明るく照らされた装飾シール A 7 5 6 の正面側の装飾の視認性を良くすることができる。

20

30

**【 3 9 6 9 】**

図 1 3 3 0 ( a ) から図 1 3 3 0 ( f ) は、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の視認態様を模式的に示す補助導光板ユニット A 7 0 0 b の模式正面図である。説明の便宜上、補助導光板ユニット A 7 0 0 b を矩形状の外形で図示し、その内側に三角形のイラスト A I L 1 , A I L 2 が図示される場合として模式的に図示する。この三角形のイラスト A I L 1 , A I L 2 が、薄肉樹脂板 A 7 4 3 やライン状溝部 A 7 3 2 （図 1 3 2 7 参照）により形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭の一例に該当する。図 1 3 3 0 ( a ) から図 1 3 3 0 ( f ) では、正面発光部 A 7 2 4 （図 1 3 2 6 参照）の点灯または消灯の違いや、背面発光部 A 7 2 5 （図 1 3 2 7 参照）の点灯または消灯の違いによる、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の見映えの違いの一例が図示される。図 1 3 3 0 ( a ) では、正面発光部 A 7 2 4 （図 1 3 2 6 参照）が消灯され、背面発光部 A 7 2 5 （図 1 3 2 7 参照）が消灯される場合が図示される。この場合には、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラスト A I L 1 , A I L 2 が視認可能とされる。図 1 3 3 0 ( b ) では、正面発光部 A 7 2 4 （図 1 3 2 6 参照）が消灯され、背面発光部 A 7 2 5 （図 1 3 2 7 参照）が点灯される場合が図示される。この場合には、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラスト A I L 1 , A I L 2 が照らされた状態で視認可能とされる。図 1 3 3 0 ( c ) では、正面発光部 A 7 2 4 （図 1 3 2 6 参照）が点灯され、背面発光部 A 7 2 5 （図 1 3 2 7 参照）が消灯される

40

50

場合が図示される。この場合には、ライン状溝部 A 7 3 2 ( 図 1 3 2 7 参照 ) に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラスト A I L 1 , A I L 2 の形状の輪郭が照らされ、ライン状の光として視認されることになる。この場合、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラスト A I L 1 , A I L 2 の形状はライン状の光により遮られ、視認性が低下される。

#### 【 3 9 7 0 】

図 1 3 3 0 ( d ) では、正面発光部 A 7 2 4 ( 図 1 3 2 6 参照 ) が点灯され、背面発光部 A 7 2 5 ( 図 1 3 2 7 参照 ) が点灯される場合が図示される。この場合には、図 1 3 3 0 ( c ) に図示される状態よりも、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の正面側部の明るさを向上させることができる。図 1 3 3 0 ( e ) では、板状本体 A 7 2 1 の上下半分位置よりも上側の正面発光部 A 7 2 4 ( 図 1 3 2 6 参照 ) が消灯され、板状本体 A 7 2 1 の上下半分位置よりも下側の正面発光部 A 7 2 4 が点灯され、板状本体 A 7 2 1 の上下半分位置よりも上側の背面発光部 A 7 2 5 ( 図 1 3 2 7 参照 ) が点灯され、板状本体 A 7 2 1 の上下半分位置よりも下側の背面発光部 A 7 2 5 ( 図 1 3 2 7 参照 ) が消灯される場合が図示される。この場合には、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の上側半分では、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラスト A I L 1 が照らされた状態で視認可能とされ、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の下側半分では、ライン状溝部 A 7 3 2 ( 図 1 3 2 7 参照 ) に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラスト A I L 2 の形状の輪郭が照らされ、ライン状の光として視認される。図 1 3 3 0 ( f ) では、板状本体 A 7 2 1 の上下半分位置よりも上側の正面発光部 A 7 2 4 ( 図 1 3 2 6 参照 ) が点灯され、板状本体 A 7 2 1 の上下半分位置よりも下側の正面発光部 A 7 2 4 が消灯され、背面発光部 A 7 2 5 ( 図 1 3 2 7 参照 ) が消灯される場合が図示される。この場合には、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の上側半分では、ライン状溝部 A 7 3 2 ( 図 1 3 2 7 参照 ) に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラスト A I L 1 の形状の輪郭が照らされ、ライン状の光として視認され、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の下側半分では、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラスト A I L 2 が視認可能とされる。

#### 【 3 9 7 1 】

図 1 3 3 0 ( a ) から図 1 3 3 0 ( f ) に示すように、本実施形態では、補助導光板ユニット A 7 0 0 b の正面側の視認態様を、正面発光部 A 7 2 4 ( 図 1 3 2 6 参照 ) の点灯、消灯、及び背面発光部 A 7 2 5 ( 図 1 3 2 7 参照 ) の点灯、消灯の組合せのバリエーションに対応して変化させることができる。図 1 3 3 1 は、遊技盤 A 1 3 の分解正面斜視図であり、図 1 3 3 2 は、遊技盤 A 1 3 の分解背面斜視図である。図 1 3 3 1 及び図 1 3 3 2 に示すように、遊技盤 A 1 3 は、ベース板 A 6 0 の窓部 A 6 0 a にセンターフレーム A 8 6 が正面側から締結固定され、そのセンターフレーム A 8 6 の左右を遊技球が流下可能となるように構成されている。遊技盤 A 1 3 は、光透過性の樹脂材料から遊技球の流下を分岐させる突設部を有する形状で形成されセンターフレーム A 8 6 の左上側に配設される流下分岐部材 A 8 0 1 と、光透過性の樹脂材料から遊技球の流下を案内する流路として左右に並んで設けられる 2 本の案内流路を構成する形状で形成されセンターフレーム A 8 6 の右方前側に配設される案内部材 A 8 0 2 と、その案内部材 A 8 0 2 の下方においてベース板 A 6 0 に固定され光透過性の樹脂材料から遊技球の流下を案内する流路として左右に並んで設けられる 2 本の案内流路を構成する形状で形成される下流側案内部材 A 8 0 3 と、センターフレーム A 8 6 の内側に配設される光透過性の装飾部材 A 8 0 8 の背面側に配設され装飾部材 A 8 0 8 に光を照射可能に構成される補助導光板ユニット A 8 1 0 と、を備える。流下分岐部材 A 8 0 1 は、センターフレーム A 8 6 がベース板 A 6 0 に配設された場合において窓部 A 6 0 a の内側の領域の前方に配置される。この場合、補助導光板ユニット A 8 1 0 から流下分岐部材 A 8 0 1 へ向かう光は、ベース板 A 6 0 を通らず、ベース板 A 6 0 の板厚よりも薄いセンターフレーム A 8 6 を通り流下分岐部材 A 8 0 1 に到達することになるので、流下分岐部材 A 8 0 1 に到達する光の減衰を抑えることができる。

#### 【 3 9 7 2 】

案内部材 A 8 0 2 は、ベース板 A 6 0 の窓部 A 6 0 a の右上領域 A 6 0 b を正面側から覆う形状から形成される板状本体 A 8 0 2 a と、その板状本体 A 8 0 2 a から正面側に板状に延設される一対の延設板 A 8 0 2 b と、遊技球を減速させるために板状本体 A 8 0 2 a 又は延設板 A 8 0 2 b から突設される複数の減速突部 A 8 0 2 c と、を備え、右上領域 A 6 0 b の上下位置においてベース板 A 6 0 に締結固定される。案内部材 A 8 0 2 の背面側には、右上領域 A 6 0 b に収められベース板 A 6 0 の板厚よりも板厚の薄いセンターフレーム A 8 6 の張出板部 A 8 6 a を挟んで、補助導光板ユニット A 8 1 0 が配設される。この場合、補助導光板ユニット A 8 1 0 から案内部材 A 8 0 2 へ向かう光は、ベース板 A 6 0 を通らず、ベース板 A 6 0 の板厚よりも薄いセンターフレーム A 8 6 の張出板部 A 8 6 a を通り案内部材 A 8 0 2 に到達することになるので、案内部材 A 8 0 2 に到達する光の減衰を抑えることができる。減速突部 A 8 0 2 c は、左側の流路については、向かい合う一対の延設板 A 8 0 2 b の両方から突設されており、これにより流下する遊技球を左右に揺らすことができる。右側の流路については、右側の延設板 A 8 0 2 b から突設されると共に、板状本体 A 8 0 2 a から前方に突設されており、これにより流下する遊技球を左右および前後方向に揺らすことができる。このように、案内部材 A 8 0 2 により形成される 2 本の流路を流下する遊技球は、どちらも減速突部 A 8 0 2 c からの減速を受けるが、その流下態様は、どちらの流路を流下するかによって異なる。これにより、遊技者は、遊技球の流下態様を見ることで、遊技球がどちらの流路を流下しているかを即座に把握することができる。また、このように構成することで、外縁部材 7 3 (図 1 2 8 3 参照) に減速突部を形成する必要が無いので、外縁部材 7 3 を共通部品として構成することができる。これにより、製品のコスト削減を図ることができる。

10

20

#### 【 3 9 7 3 】

本実施形態では、案内部材 A 8 0 2 により、一本の流路よりも左右幅の広い二本の流路を構成することになるので、強度面での問題が生じやすい。これに対し、本実施形態では、流路を形成する延設板 A 8 0 2 b が板状本体 A 8 0 2 a の中央に配置されており、案内部材 A 8 0 2 の補強材としての役割も担っている。これにより、案内部材 A 8 0 2 を厚みの薄い部材として構成しても、強度不足となることを避け易くすることができる。下流側案内部材 A 8 0 3 は、板状本体 A 8 0 3 a と、その板状本体 A 8 0 3 a の背面から延設される延設板 A 8 0 3 b と、を備え、それらの前後関係が案内部材 A 8 0 2 と逆とされる。案内部材 A 8 0 2 により形成される 2 本の流路と異なり、下流側案内部材 A 8 0 3 により形成される 2 本の案内流路は、その流路形状自体が、左右で異なる。即ち、左側の流路は、左下方に傾斜する流路であるが、右側の流路は、左右に蛇行する経路として形成される。これにより、いずれの流路を流下するかにより、遊技球の流下態様を大きく変化させることができる。図 1 3 3 3 は、補助導光板ユニット A 8 1 0 の分解正面斜視図であり、図 1 3 3 4 は、補助導光板ユニット A 8 1 0 の分解背面斜視図である。補助導光板ユニット A 8 1 0 は、表面に LED が配設される一組の板状の正面発光基板 A 8 2 0 と、裏面に LED が配設される一組の板状の背面発光基板 A 8 3 0 と、光透過性の樹脂材料から板状に形成され正面発光基板 A 8 2 0 の LED から照射される光を受光可能となるように正面発光基板 A 8 2 0 の正面側に配設される前側板部材 A 8 4 0 と、光透過性の樹脂材料から板状に形成され背面発光基板 A 8 3 0 の LED から照射される光を受光可能となるように背面発光基板 A 8 3 0 の背面側に配設される後側板部材 A 8 5 0 と、光透過性の低い白色の樹脂材料から形成され背面発光基板 A 8 3 0 との間に後側板部材 A 8 5 0 を挟むように配設されるベース部材 A 8 6 0 と、を備える。

30

40

#### 【 3 9 7 4 】

正面発光基板 A 8 2 0 は、上側に配設される上側基板 A 8 2 1 と、右側に配設される右側基板 A 8 2 5 と、を備える。上側基板 A 8 2 1 は、板状本体 A 8 2 2 と、板状本体 A 8 2 2 の正面側において右下隅部に並べられる複数の LED 等の発光手段であって光軸が右側へ向けられる複数のエッジ発光部 A 8 2 3 と、そのエッジ発光部 A 8 2 3 よりも左側に配設される複数の LED 等の発光手段であって光軸が正面側へ向けられる複数の面発光部 A 8 2 4 と、を備える。エッジ発光部 A 8 2 3 からの光は、前側板部材 A 8 4 0 に受光さ

50

れる。複数のエッジ発光部 A 8 2 3 の光の光軸は、それぞれ右側を向き、前側板部材 A 8 4 0 の前平面に対して平行とされるので、前側板部材 A 8 4 0 を広い範囲で光らせることができる。更に、エッジ発光部 A 8 2 3 は複数の L E D から構成されており、各 L E D の光軸は真右を向くのではなく、光軸の間隔が右側ほど広がるような放射状方向に向くように構成されている。これにより、エッジ発光部 A 8 2 3 からの光を前側板部材 A 8 4 0 の広範囲に導光させることができる。面発光部 A 8 2 4 からの光は、正面側に配設される装飾部材 A 8 0 8 (図 1 3 3 1 参照) に受光される。複数の面発光部 A 8 2 4 の光の光軸は、それぞれ正面側を向き互いに平行とされるので、装飾部材 A 8 0 8 を広い範囲で均一に光らせることができる。右側基板 A 8 2 5 は、板状本体 A 8 2 6 と、板状本体 A 8 2 6 の正面側において左上隅部に並べられる複数の L E D 等の発光手段であって光軸が上側へ向けられる複数のエッジ発光部 A 8 2 7 と、そのエッジ発光部 A 8 2 7 よりも下側に配設される複数の L E D 等の発光手段であって光軸が正面側へ向けられる複数の面発光部 A 8 2 8 と、を備える。エッジ発光部 A 8 2 7 からの光は、前側板部材 A 8 4 0 に受光される。複数のエッジ発光部 A 8 2 7 の光の光軸は、それぞれ上側を向き、前側板部材 A 8 4 0 の前平面に対して平行とされるので、前側板部材 A 8 4 0 を広い範囲で光らせることができる。

10

#### 【 3 9 7 5 】

更に、エッジ発光部 A 8 2 7 は複数の L E D から構成されており、各 L E D の光軸は真上を向くのではなく、光軸の間隔が上側ほど広がるような放射状方向に向くように構成されている。これにより、エッジ発光部 A 8 2 7 からの光を前側板部材 A 8 4 0 の広範囲に導光させることができる。上側基板 A 8 2 1 のエッジ発光部 A 8 2 3 からの光が前側板部材 A 8 4 0 の左端から受光されるのに対し、エッジ発光部 A 8 2 7 からの光は前側板部材 A 8 4 0 の下端から受光されるようになっているので、前側板部材 A 8 4 0 が正面視で中央側において括れ部 A 8 4 4 を有するように括れた形状となっている場合であっても、前側板部材 A 8 4 0 の全域に光が届き易くすることができる。面発光部 A 8 2 8 からの光は、正面側に配設される装飾部材 A 8 0 8 (図 1 3 3 1 参照) に受光される。複数の面発光部 A 8 2 8 の光の光軸は、それぞれ正面側を向き互いに平行とされるので、装飾部材 A 8 0 8 を広い範囲で均一に光らせることができる。背面発光基板 A 8 3 0 は、上側に配設される上側基板 A 8 3 1 と、右側に配設される右側基板 A 8 3 5 と、を備える。上側基板 A 8 3 1 は、板状本体 A 8 3 2 と、板状本体 A 8 3 2 の背面側において右下隅部に並べられる複数の L E D 等の発光手段であって光軸が右側へ向けられる複数のエッジ発光部 A 8 3 3 と、を備える。エッジ発光部 A 8 3 3 からの光は、後側板部材 A 8 5 0 に受光される。複数のエッジ発光部 A 8 3 3 の光の光軸は、それぞれ右側を向き、後側板部材 A 8 5 0 の前平面に対して平行とされるので、後側板部材 A 8 5 0 を広い範囲で均一に光らせることができる。更に、エッジ発光部 A 8 3 3 は複数の L E D から構成されており、各 L E D の光軸は真右を向くのではなく、光軸の間隔が右側ほど広がるような放射状方向に向くように構成されている。これにより、エッジ発光部 A 8 3 3 からの光を後側板部材 A 8 5 0 の広範囲に導光させることができる。右側基板 A 8 3 5 は、板状本体 A 8 3 6 と、板状本体 A 8 3 6 の正面側において左上隅部に並べられる複数の L E D 等の発光手段であって光軸が上側へ向けられる複数のエッジ発光部 A 8 3 7 と、を備える。

20

30

40

#### 【 3 9 7 6 】

エッジ発光部 A 8 3 7 からの光は、後側板部材 A 8 5 0 に受光される。複数のエッジ発光部 A 8 3 7 の光の光軸は、それぞれ上側を向き、後側板部材 A 8 5 0 の前平面に対して平行とされるので、後側板部材 A 8 5 0 を広い範囲で均一に光らせることができる。更に、エッジ発光部 A 8 3 7 は複数の L E D から構成されており、各 L E D の光軸は真上を向くのではなく、光軸の間隔が上側ほど広がるような放射状方向に向くように構成されている。これにより、エッジ発光部 A 8 3 7 からの光を後側板部材 A 8 5 0 の広範囲に導光させることができる。上側基板 A 8 3 1 のエッジ発光部 A 8 3 3 からの光が後側板部材 A 8 5 0 の左端から受光されるのに対し、エッジ発光部 A 8 3 7 からの光は後側板部材 A 8 5 0 の下端から受光されるようになっているので、後側板部材 A 8 5 0 が正面視で中央側に

50

において括れた形状となっている場合であっても、後側板部材 A 8 5 0 の全域に光が届き易くすることができる。正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 と、背面発光基板 A 8 3 0 のエッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 とが、前後方向で対応する位置（矢印 F B 上で平行移動させた位置）に配置されているので、エッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 により照らされる前側板部材 A 8 4 0 の範囲と、エッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 により照らされる後側板部材 A 8 5 0 の範囲とを対応させることができる。これにより、正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 と、背面発光基板 A 8 3 0 のエッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 との両方を発光させた場合には、それらの光が合わさることで、前側板部材 A 8 4 0 及び後側板部材 A 8 5 0 におけるエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 又はエッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 に照らされる範囲を、より明るく視認させることができる。一方で、正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 又は背面発光基板 A 8 3 0 のエッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 の片側を発光させる場合においても、前側板部材 A 8 4 0 又は後側板部材 A 8 5 0 の明るくなる箇所は、位置ずれすることが無いので、演出の違和感を生じさせにくくすることができる。

10

### 【 3 9 7 7 】

正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 又は背面発光基板 A 8 3 0 のエッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 により明るく照らされる範囲が同じにされるので、例えば、正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 のみを発光させた状態から、背面発光基板 A 8 3 0 のエッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 のみを発光させる状態へ移行させたとしても、遊技者が受ける平面的な光の明暗のパターン（正面視でどの位置が明るく、どの位置が暗くなるかというパターン）が変化することを避けることができる。これにより、遊技者の疲労感を低減させることができる。前側板部材 A 8 4 0 は、正面側側面が平滑面として形成される板状本体 A 8 4 1 と、その板状本体 A 8 4 1 の背面側側面において、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭に沿って形成されるライン状溝部 A 8 4 2 と、ベース部材 A 8 6 0 との締結固定のために円形に穿設される挿通貫通孔 A 8 4 3 と、板状本体 A 8 4 1 の中腹部が括れるように形成される括れ部 A 8 4 4 と、を備える。正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 からの光が前側板部材 A 8 4 0 に受光された場合、ライン状溝部 A 8 4 2 で光が屈折されることにより、上記イラストの形状の輪郭がライン状に明るく視認される。括れ部 A 8 4 4 を有する板状本体 A 8 4 1 の形状は、ライン状溝部 A 8 4 2 の元となるイラストの形状の外形に合わせた結果の形状である。即ち、ライン状に光る形状は、板状本体 A 8 4 1 の全域で視認されることになるので、板状本体 A 8 4 1 に演出上無駄な箇所を生じさせないようにすることができる。後側板部材 A 8 5 0 は、前側板部材 A 8 4 0 の正面視外形と同一形状で光透過性の樹脂材料から形成される板状本体 A 8 5 1 と、その板状本体 A 8 5 1 の正面視外形と同一形状から形成され板状本体 A 8 5 1 の正面側に配設される光透過性の薄肉樹脂板 A 8 5 5 と、左上隅部において板状本体 A 8 5 1 及び薄肉樹脂板 A 8 5 5 を前後方向に貫くように同位置に形成される第 1 貫通孔 A 8 5 1 a , A 8 5 5 a と、下側部において板状本体 A 8 5 1 及び薄肉樹脂板 A 8 5 5 を前後方向に貫くように同位置に形成される第 2 貫通孔 A 8 5 1 b , A 8 5 5 b と、を備える。

20

30

### 【 3 9 7 8 】

板状本体 A 8 5 1 は、前側板部材 A 8 4 0 の括れ部 A 8 4 4 と対応する位置において括れ部 A 8 4 4 と同様の形状から形成される括れ部 A 8 5 2 を備え、正面側側面が平滑面で形成され、背面側側面に無数のシボが形成される。これにより、板状本体 A 8 5 1 に受光された光のうち、背面側へ抜けた光が白色のベース部材 A 8 6 0 に反射されると、その光は無数のシボで拡散され、面発光される。これにより、板状本体 A 8 5 1 の背面側部を効率的に明るくすることができる。板状本体 A 8 5 1 は、括れ部 A 8 5 2 を備えており、括れ部 A 8 5 2 の片側から受光された光が括れ部 A 8 5 2 を通過した後においては括れ部 A 8 5 2 の幅に制限された範囲で進行し易いため、本実施形態の板状本体 A 8 5 1 のように、括れ部 A 8 5 2 の両側において括れ部 A 8 5 2 の幅よりも幅広に形成される場合には、括れ部 A 8 5 2 の片側から受光された光を板状本体 A 8 5 1 の全域に広げることは難しい

40

50

。そこで、本実施形態では、括れ部 A 8 5 2 の上側においてはエッジ発光部 A 8 3 3 からの光が板状本体 A 8 5 1 に受光され、括れ部 A 8 5 2 の下側においてはエッジ発光部 A 8 3 7 からの光が板状本体 A 8 5 1 に受光されるように構成することで、括れ部 A 8 5 2 を採用しながらも、括れ部 A 8 5 2 の上側または下側のみから光を受光する場合に比較して、板状本体 A 8 5 1 の全域に光を受光させることを可能にしている。これにより、板状本体 A 8 5 1 の全域を効率的に明るくすることができる。薄肉樹脂板 A 8 5 5 には、ライン状溝部 A 8 4 2 の輪郭の元となるイラストが描かれており、本実施形態では、イラストに対応する色が塗られている。そのため、背面発光基板 A 8 3 0 のエッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 からの光が後側板部材 A 8 5 0 に受光された場合、薄肉樹脂板 A 8 5 5 に描かれたイラストが、板状本体 A 8 5 1 の背面側のシボにより面発光で明るく視認される。

10

### 【3979】

ベース部材 A 8 6 0 は、白色の樹脂材料から形成される部材であって、正面視略 L 字状に形成される板状本体 A 8 6 1 と、その板状本体 A 8 6 1 に支持される後側板部材 A 8 5 0 の位置合わせを行う位置合わせ突部 A 8 6 2 と、後側板部材 A 8 5 0 が締結固定される締結部 A 8 6 3 と、背面発光基板 A 8 3 0 が位置合わせ及び締結固定される基板締結部 A 8 6 4 と、板状本体 A 8 6 1 から正面側に台状に形成される台部 A 8 6 5 と、板状本体 A 8 6 1 の正面から台部 A 8 6 5 の正面側側面に合う高さで円柱状に突設され先端に雌ネジが形成される円柱状締結部 A 8 6 6 と、板状本体 A 8 6 1 の正面から円柱状に突設され先端に雌ネジが形成され、円柱状締結部 A 8 6 6 の突設長さよりも正面発光基板 A 8 2 0 の厚さ分突設方向に長くされる板挟み締結部 A 8 6 7 と、を備える。補助導光板ユニット A 8 1 0 の組立は、ベース部材 A 8 6 0 に対して、後側板部材 A 8 5 0 、背面発光基板 A 8 3 0 、正面発光基板 A 8 2 0 、前側板部材 A 8 4 0 の順で締結固定されることで行われる。まず、ベース部材 A 8 6 0 に対する後側板部材 A 8 5 0 の締結固定について説明する。ベース部材 A 8 6 0 に対する後側板部材 A 8 5 0 の締結固定は、対応する位置合わせ突部 A 8 6 2 に第 1 貫通孔 A 8 5 1 a 及び第 2 貫通孔 A 8 5 1 b を挿通させた状態で板状本体 A 8 5 1 に挿通される締結ネジが締結部 A 8 6 3 に螺入されることで、行われる。この時、締結ネジは板状本体 A 8 5 1 には挿通されるが、薄肉樹脂板 A 8 5 5 には挿通されない。そのため、板状本体 A 8 5 1 をベース部材 A 8 6 0 に締結固定した状態で、対応する位置合わせ突部 A 8 6 2 に第 1 貫通孔 A 8 5 5 a 及び第 2 貫通孔 A 8 5 5 b を挿通させることで、ベース部材 A 8 6 0 及び板状本体 A 8 5 1 に対する薄肉樹脂板 A 8 5 5 の位置合わせを容易に行うことができる。更に、締結時の押圧力により薄肉樹脂板 A 8 5 5 が割れる事態を避けることができる。また、板状本体 A 8 5 1 の締結は維持したままで、薄肉樹脂板 A 8 5 5 の交換を行うことも可能となる。

20

30

### 【3980】

次に、ベース部材 A 8 6 0 に対する背面発光基板 A 8 3 0 の締結固定について説明する。ベース部材 A 8 6 0 に対する背面発光基板 A 8 3 0 の締結固定は、背面発光基板 A 8 3 0 が基板締結部 A 8 6 4 に締結固定されることで行われる。基板締結部 A 8 6 4 は、それぞれ後側板部材 A 8 5 0 の貫通孔 A 8 5 3 に挿通されていることで、後側板部材 A 8 5 0 のベース部材 A 8 6 0 に対する位置合わせとしても機能する。ベース部材 A 8 6 0 に対する背面発光基板 A 8 3 0 の締結固定においては、上側基板 A 8 3 1 の板状本体 A 8 3 2 の背面側面が薄肉樹脂板 A 8 5 5 の左側縁部を板状本体 A 8 5 1 の正面側面との間で挟むように締結固定され、右側基板 A 8 3 5 の板状本体 A 8 3 6 の背面側面側が薄肉樹脂板 A 8 5 5 の右下側縁部を板状本体 A 8 5 1 の正面側面との間で挟むように締結固定されることで、薄肉樹脂板 A 8 5 5 が板状本体 A 8 5 1 から浮き上がることが防止される。この場合、薄肉樹脂板 A 8 5 5 に与えられる負荷が、締結ネジのように点で生じる負荷ではなく、左側縁部に沿って線（面）で生じる負荷となるので、薄肉樹脂板 A 8 5 5 にかかる単位面積当たりの押圧力を低減させることができる。これにより、薄肉樹脂板 A 8 5 5 の割れや欠けを回避し易くすることができる。上述のように、背面発光基板 A 8 3 0 の締結固定においては、板状本体 A 8 3 2 の背面側面が後側板部材 A 8 5 0 の正面側面と面で当接するように構成しているので、背面発光基板 A 8 3 0 のエッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7

40

50

の光軸と、後側板部材 A 8 5 0 との、前後方向（後側板部材 A 8 5 0 の正面側面が向く方向）における位置合わせを容易に行うことができる。これにより、後側板部材 A 8 5 0 への受光を良好とすることができる。次に、ベース部材 A 8 6 0 に対する正面発光基板 A 8 2 0 の締結固定について説明する。ベース部材 A 8 6 0 に対する正面発光基板 A 8 2 0 の締結固定は、正面発光基板 A 8 2 0 の背面側面の左下側部が台部 A 8 6 5 に面で当接された状態で、正面発光基板 A 8 2 0 が円柱状締結部 A 8 6 6 に締結固定されることで行われる。

#### 【3981】

正面発光基板 A 8 2 0 と背面発光基板 A 8 3 0 とは平行となるように配設されており、それらの間には間隔が開けられているので、正面発光基板 A 8 2 0 と、背面発光基板 A 8 3 0 及び後側板部材 A 8 5 0 との間では、押圧力が生じないように構成される。次に、ベース部材 A 8 6 0 に対する前側板部材 A 8 4 0 の締結固定について説明する。ベース部材 A 8 6 0 に対する前側板部材 A 8 4 0 の締結固定は、前側板部材 A 8 4 0 が板挟み締結部 A 8 6 7 に締結固定されることで行われる。板挟み締結部 A 8 6 7 の配置は、正面発光基板 A 8 2 0 の外方かつ近傍とされているので、板挟み締結部 A 8 6 7 への締結固定時に生じる押圧力が、点での荷重として正面発光基板 A 8 2 0 に与えられることを避けることができる。これにより、正面発光基板 A 8 2 0 の割れや欠けを防止することができる。前側板部材 A 8 4 0 には、正面発光基板 A 8 2 0 に配設されるエッジ発光部 A 8 2 3 等の LED の配置位置を確保するための貫通孔 A 8 4 5 が形成されており、この貫通孔 A 8 4 5 を除く板状本体 A 8 4 1 の背面側面が、正面発光基板 A 8 2 0 の板状本体 A 8 2 2 , A 8 2 6 に対して面を押圧力をかけるようにして、ベース部材 A 8 6 0 に締結固定される。これにより、正面発光基板 A 8 2 0 の板状本体 A 8 2 2 , A 8 2 6 を利用して、前側板部材 A 8 4 0 の支持面積を増大させることができる。ベース部材 A 8 6 0 に対する前側板部材 A 8 4 0 の締結固定においては、前側板部材 A 8 4 0 の板状本体 A 8 4 1 の背面側面が正面発光基板 A 8 2 0 の正面側面と面当接するように構成しているので、正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 の光軸と、前側板部材 A 8 4 0 との、前後方向（前側板部材 A 8 4 0 の正面側面が向く方向）における位置合わせを容易に行うことができる。これにより、後側板部材 A 8 5 0 への受光を良好とすることができる。

#### 【3982】

上述のように、正面発光基板 A 8 2 0 、背面発光基板 A 8 3 0 、前側板部材 A 8 4 0 及び後側板部材 A 8 5 0 は、それぞれ、ベース部材 A 8 6 0 に形成される各構成部分に位置合わせされ、締結固定される。これにより、ベース部材 A 8 6 0 の正面側面と平行な方向における正面発光基板 A 8 2 0 、背面発光基板 A 8 3 0 、前側板部材 A 8 4 0 及び後側板部材 A 8 5 0 の位置合わせを容易に行うことができる。また、基板が前後に並ぶ一組ずつの正面発光基板 A 8 2 0 及び背面発光基板 A 8 3 0 で構成される場合であっても、光が受光される部材として対応する前側板部材 A 8 4 0 又は後側板部材 A 8 5 0 と、前後方向で当接するように締結固定させることで、ベース部材 A 8 6 0 の正面側面と交差する方向における正面発光基板 A 8 2 0 、背面発光基板 A 8 3 0 、前側板部材 A 8 4 0 及び後側板部材 A 8 5 0 の位置合わせを容易に行うことができる。図 1 3 3 5 は、補助導光板ユニット A 8 1 0 の正面図であり、図 1 3 3 6 は、図 1 3 3 5 の M C D X X I I I - M C D X X I I I 線における補助導光板ユニット A 8 1 0 の断面図である。図 1 3 3 5 では、装飾部材 A 8 0 8 の外形および右上領域 A 6 0 b（図 1 3 3 1 参照）の外形が想像線で図示され、正面発光基板 A 8 2 0 の外形の内で前側板部材 A 8 4 0 と重なる箇所が隠れ線で図示され、図 1 3 3 6 では、ベース部材 A 8 6 0 の中央側に配置される円柱状締結部 A 8 6 6（図 1 3 3 3 参照）の中心を通る断面が図示される。図 1 3 3 5 に示すように、正面発光基板 A 8 2 0 は、正面視で装飾部材 A 8 0 8 の外形内に収まるよう配設されており、正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 からの光を受光する前側板部材 A 8 4 0 は、正面視で装飾部材 A 8 0 8 からはみ出して配設されている。

#### 【3983】

これにより、正面発光基板 A 8 2 0 を装飾部材 A 8 0 8 で目隠ししながら、補助導光板



ユニット A 8 1 0 全体の前後厚さを抑えることができる。即ち、補助導光板ユニット A 8 1 0 の前側板部材 A 8 4 0 の背面側に発光基板を配置して前側板部材 A 8 4 0 の発光演出を行う場合、前側板部材 A 8 4 0 を発光させるのに適切な距離だけ離して発光基板を配置する必要があるので、ユニットの前後幅が嵩むことになり、その後方に動作役物を配置するスペースが削られることになる。これに対し、本実施形態では、正面発光基板 A 8 2 0 の配置を前側板部材 A 8 4 0 の後方ではなく、前側板部材 A 8 4 0 に対して左右または前後方向にずらした位置とすることで、補助導光板ユニット A 8 1 0 の前後幅を短くすることができるので、補助導光板ユニット A 8 1 0 の後方に動作役物を配置するスペースを十分に確保することができる。本実施形態では、案内部材 A 8 0 2 (図 1 3 3 1 参照)を採用することで、窓部 A 6 0 a の右上領域 A 6 0 b の前方にも遊技領域が形成される。補助導光板ユニット A 8 1 0 の右端部は、右上領域 A 6 0 b に入り込んでいる。即ち、前後方向でベース板 A 6 0 の板厚よりも内側に配置されている。これにより、ベース板 A 6 0 の後方に補助導光板ユニット A 8 1 0 が配置される場合に比較して、遊技盤 A 1 3 (図 1 3 3 1 参照)の前後厚さを低減させることができる。更に、ベース板 A 6 0 の後方に補助導光板ユニット A 8 1 0 が配置されベース板 A 6 0 の板厚分を透過して遊技領域に到達する光に比較して、遊技領域に進入する光の減衰が生じ難くするようにすることができるので、右上領域 A 6 0 b の前方の遊技領域を明るく照らすことができる。前側板部材 A 8 4 0 は、正面発光基板 A 8 2 0 の縁部と重なる形状から形成される。即ち、前側板部材 A 8 4 0 が正面発光基板 A 8 2 0 の正面側からベース部材 A 8 6 0 に締結固定される際に前側板部材 A 8 4 0 から正面発光基板 A 8 2 0 に与えられる押圧力は、正面発光基板 A 8 2 0 の縁部に沿って分けられることになるので、単位面積あたりの荷重を低減させることができる。

#### 【 3 9 8 4 】

これにより、正面発光基板 A 8 2 0 と前側板部材 A 8 4 0 との間にかかる負荷が過剰となることを避けながら、正面発光基板 A 8 2 0 と前側板部材 A 8 4 0 とを面接触させることができるので、正面発光基板 A 8 2 0 のエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 の光軸と、前側板部材 A 8 4 0 との位置合わせを容易に行うことができる。図 1 3 3 6 で示すように、指向性の高い LED から選定されるエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 からの照射光の進行経路 A L 2 は、前側板部材 A 8 4 0 に受光された後、前側板部材 A 8 4 0 の前後面で全反射する態様でライン状溝部 A 8 4 2 に到達するまでは左右方向に延び、ライン状溝部 A 8 4 2 に到達すると屈折され、正面側へ向きが変えられる。そのため、正面側から前側板部材 A 8 4 0 を視認する際にエッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 から光が照射されている場合には、ライン状溝部 A 8 4 2 から正面側に向かう光が遊技者の目に届くので、ライン状溝部 A 8 4 2 の元となる形状としての、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状の輪郭が光っているように視認させることができる。なお、エッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 (図 1 3 3 4 参照)を構成する LED は、エッジ発光部 A 8 2 3 , A 8 2 7 を構成する LED よりも指向性の低い LED が採用される。これにより、後側板部材 A 8 5 0 の全域を均一に発光させることができる。即ち、エッジ発光部 A 8 3 3 , A 8 3 7 (図 1 3 3 4 参照)からの光は、後側板部材 A 8 5 0 からの光は後側板部材 A 8 5 0 内を全反射する態様にはなく、後側板部材 A 8 5 0 を均一に照らすように機能する。図 1 2 8 3 に戻って説明する。図 1 2 8 3 に示すように、正面視におけるセンターフレーム A 8 6 の右下側に、下流側案内部材 A 8 0 3 が配設される。下流側案内部材 A 8 0 3 は、案内部材 A 8 0 2 に案内された遊技球が、スルーゲート 6 7 を通過するか否かに関わらず案内される流路を構成する。

#### 【 3 9 8 5 】

図 1 3 3 7 は、下流側案内部材 A 8 0 3 の分解正面斜視図であり、図 1 3 3 8 は、下流側案内部材 A 8 0 3 の分解背面斜視図である。なお、図 1 3 3 7 及び図 1 3 3 8 では、下流側案内部材 A 8 0 3 が固定されるベース板 A 6 0 の一部のみが図示され、ベース板 A 6 0 のその他の部分についての図示が省略される。下流側案内部材 A 8 0 3 は、板状本体 A 8 0 3 a と、その板状本体 A 8 0 3 a の背面から延設される延設板 A 8 0 3 b と、を有す



る前側部材 A 8 0 3 z と、その前側部材 A 8 0 3 z の背面側に配置され前側部材 A 8 0 3 z との間に遊技球が流下可能な経路を形成するように前側部材 A 8 0 3 z に締結固定された状態でベース板 A 6 0 に締結固定される光透過性の樹脂材料から形成される後側部材 A 8 0 4 と、前側部材 A 8 0 3 z の板状本体 A 8 0 3 a の前面に貼り付けられる装飾板部材 A 8 0 5 と、を備え、組立状態（図 1 2 8 3 参照）において、案内部材 A 8 0 2 に案内された遊技球が、板状本体 A 8 0 3 a と後側部材 A 8 0 4 との間の領域を流下可能に構成される。延設板 A 8 0 3 b は、板状本体 A 8 0 3 a の左縁部から延設され上下方向に延びる板部と左下方向に延びる傾斜板部から形成される左延設板 A 8 0 3 c と、その左延設板 A 8 0 3 c と対応する形状から形成されると共に対向配置され左延設板 A 8 0 3 c との間の領域に左側流路 A T L 1 を形成する中側左延設板 A 8 0 3 d と、その中側左延設板 A 8 0 3 d の途中位置から枝分かれして右方に延設される部分を有し左右に屈曲しながら下方へ延びるように形成される中側右延設板 A 8 0 3 e と、その中側右延設板 A 8 0 3 e と対向配置され中側右延設板 A 8 0 3 e との間の領域に右側流路 A T L 2 を形成する右延設板 A 8 0 3 f と、を備える。

10

### 【 3 9 8 6 】

左側流路 A T L 1 を流下する遊技球は、左延設板 A 8 0 3 c 及び中側左延設板 A 8 0 3 d の延びる方向である左下方向へ流下する途中で、左延設板 A 8 0 3 c と中側左延設板 A 8 0 3 d との間に配設され組立状態において後側部材 A 8 0 4 のセンサ支持部 A 8 0 4 a に保持される球検出用の検出センサ A S E 1 を通過して、後側部材 A 8 0 4 の開口部 A 8 0 4 b を通りベース板 A 6 0 の後方へ向けて排出される。そのため、左側流路 A T L 1 に流入した遊技球は、第 2 入賞口 6 4 0 や特定入賞口 6 5 a（図 1 2 8 3 参照）に案内されることはない。左側流路 A T L 1 の延びる方向（左下方向）は、右側流路 A T L 2 から離れる方向なので、左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の双方が視認可能な場合に左側流路 A T L 1 を流れる遊技球と、右側流路 A T L 2 を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。検出センサ A S E 1 で遊技球が検出された場合の制御としては、種々の態様が考えられるが、本実施形態では、検出センサ A S E 1 で遊技球の通過が検出された場合、1 個の賞球が払い出されるように制御される。なお、賞球の個数は一例であり、1 個に限られることはなく、2 個でも、それ以上の個数でも良い。一方で、本実施形態のように賞球個数を 1 個とすることで、右打ちされた遊技球が左側流路 A T L 1 を流れた場合の球減りを抑えることができる。また、賞球の個数が 2 個またはそれ以上の個数の場合には、発射球を差し引いても、遊技者に払い出される賞球により遊技者の持ち球が増加する。これにより、左側流路 A T L 1 に球が流入した場合の残念感を低減することができる。右側流路 A T L 2 に流入した遊技球は、中側右延設板 A 8 0 3 e の上流側において右下方向へ延びる傾斜面 A 8 0 3 e 1 に沿って流下する。この場合、球の流下する向きは右側流路 A T L 2 と隣り合って設けられる左側流路 A T L 1 から離れる向きとなるので、左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の双方が視認可能な場合に、左側流路 A T L 1 を流れる遊技球と、右側流路 A T L 2 を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。

20

30

### 【 3 9 8 7 】

傾斜面 A 8 0 3 e 1 を転動する球は板状本体 A 8 0 3 a の上縁付近を右方に流れるので、自由落下と類似の態様で球を流下させる左側流路 A T L 1 を流下する球に比較して、下流側案内部材 A 8 0 3 を上から覗き込むような方向視で見ると球の視認性を高くすることができる。換言すれば、下流側案内部材 A 8 0 3 を上から覗き込むような方向視で球が視認される期間を引き延ばすことができる。右側流路 A T L 2 を流下する遊技球は、右延設板 A 8 0 3 f の内側から左方へ延設される延設板 A 8 0 3 f 1 を転動し、その転動球を受け入れるように円弧状に湾曲形成される中側右延設板 A 8 0 3 e の湾曲面 A 8 0 3 e 2 に沿って流下する。延設板 A 8 0 3 f 1 を転動する球は左側流路 A T L 1 に近づく向きで流下することになるが、湾曲面 A 8 0 3 e 2 が左側流路 A T L 1 との間に隙間を空けて配置されており、湾曲面 A 8 0 3 e 2 に沿って流下する球は左側流路 A T L 1 から離れる向きで流下するように構成されることから、左側流路 A T L 1 を流れる遊技球と、右側流

40

50

路 A T L 2 を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。また、左側流路 A T L 1 を流下する球の流下態様が重力方向に沿って左に傾斜しながら流下する態様であるのに対して、右側流路 A T L 2 を流下する球の流下態様が左右に蛇行しながら流下する態様であることから、左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の双方が視認可能な場合に、左側流路 A T L 1 を流れる遊技球と、右側流路 A T L 2 を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。

### 【 3 9 8 8 】

また、左側流路 A T L 1 を流れる遊技球と、右側流路 A T L 2 を流れる遊技球とで、下流側案内材 A 8 0 3 の内部流路に滞在する期間を異ならせることができる。例えば、左側流路 A T L 1 と右側流路 A T L 2 とに同時に球が流入した場合に、左側流路 A T L 1 を流下する球は素早く下方へ流され、右側流路 A T L 2 を流下する球は左右方向に蛇行することから、左側流路 A T L 1 と右側流路 A T L 2 とを流下する球が同じ高さに位置する期間を短くすることができる（球の高さ位置を異ならせることができる）。これにより、左側流路 A T L 1 を流れる遊技球と、右側流路 A T L 2 を流れる遊技球とを見間違えることを回避し易くすることができる。右側流路 A T L 2 を通過した遊技球は、ベース板 A 6 0 の正面側を下方へ流下し、第 2 入賞口 6 4 0 や特定入賞口 6 5 a（図 1 2 8 3 参照）側へ向けて案内される。そのため、下流側案内材 A 8 0 3 を流下する球の内、右側流路 A T L 2 を流下した球に限って、第 2 入賞口 6 4 0 又は特定入賞口 6 5 a に入球し得るように構成される。上述したように、右側流路 A T L 2 は左右に蛇行する流路として形成されているので、球が自由落下する場合に比較して、球の上下方向の速度を低減させることができる。これにより、第 2 入賞口 6 4 0 又は特定入賞口 6 5 a に到達した時における球の上下方向の速度を低減させることができるので、球との衝突で電動役物 6 4 0 a の開閉板や可変入賞装置 6 5 の開閉板が破損する事態の発生を防止し易くすることができる。装飾板部材 A 8 0 5 は、樹脂材料から形成され、視認させる方向に関わらず同程度に光を透過させる透明シート A 8 0 5 a と、視認させる方向により光の透過性が変化するように構成される視認態様変化シート A 8 0 6 と、を備える。視認態様変化シート A 8 0 6 は、正面視で左側流路 A T L 1 を含む大きさで形成され、透明シート A 8 0 5 a は、正面視で右側流路 A T L 2 を含む大きさで形成されており、視認態様変化シート A 8 0 6 及び透明シート A 8 0 5 a から構成される装飾板部材 A 8 0 5 が板状本体 A 8 0 3 a の外縁部よりも若干小さな領域を占めるような形状から形成される。

### 【 3 9 8 9 】

図 1 3 3 9 は、視認態様変化シート A 8 0 6 の構成を模式的に示す模式図である。視認態様変化シート A 8 0 6 は、視野角制御シートとも言い換えることができるものであり、透明シリコンゴム A 8 0 6 a と黒色シリコンゴム A 8 0 6 b とを交互に配置したルーバフィルムを表裏に透明樹脂フィルム A 8 0 6 c を張り合わせた構造とされており、製造時に黒色シリコンゴム A 8 0 6 b の配置間隔や姿勢を異ならせることにより透過する光の角度範囲（視野角）を設計することが可能となっている。視認態様変化シート A 8 0 6 は、図 1 3 3 7 に示すように板状本体 A 8 0 3 a の正面側に貼り付けられるシートであり、ガラスユニット 1 6 との間の隙間という限られた範囲に配置されるものであるため、その肉厚は非常に薄いことが求められる。本実施形態においても、透明樹脂フィルム A 8 0 6 c はポリカーボネートを材料とする厚さ約 0.2 mm のフィルムで、黒色シリコンゴム A 8 0 6 b の配置間隔（ピッチ）は約 0.1 mm という、微細に設計されたシートが利用される。図 1 3 4 0（a）及び図 1 3 4 0（b）は、方向視の違いによる下流側案内材 A 8 0 3 の見え方の変化を示す模式図である。図 1 3 4 0（a）では、図 1 3 3 9 の矢印 A E L 1 方向視における見え方が図示され、図 1 3 4 0（b）では、図 1 3 3 9 の矢印 A E L 2 方向視における見え方が図示される。なお、図 1 3 4 0 では、方向視の違いによる外形の変化が生じ得るが、便宜上外形の変化を無視し同形状で図示される。また、図 1 3 4 0 では、視認態様変化シート A 8 0 6 を透過して視認される左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の内側面が実線で図示される。本実施形態では、視認態様変化シート A 8 0 6 を透過させて視認態様変化シート A 8 0 6 の奥側を視認可能な視野角が約 30 度に

なるように黒色シリコンゴム A 8 0 6 b ( 図 1 3 3 9 参照 ) の配置間隔や姿勢を設計している。即ち、図 1 3 4 0 ( a ) に示すように、矢印 A E L 1 ( 図 1 3 3 9 参照 ) の方向視で視認態様変化シート A 8 0 6 を視認させた場合 ( 下流側案内部材 A 8 0 3 の真正面から視認させた場合 ) には、視認態様変化シート A 8 0 6 を透過させて奥側に配置されている左側流路 A T L 1 を視認させることができる。

#### 【 3 9 9 0 】

一方で、図 1 3 4 0 ( b ) に示すように、視野角よりも大きな角度の矢印 A E L 2 ( 図 1 3 3 9 参照 ) の方向視で視認態様変化シート A 8 0 6 を視認させた場合 ( 下流側案内部材 A 8 0 3 の真正面から横にずれた位置、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ( 図 1 2 8 3 参照 ) の真正面から斜めに視認させた場合 ) には、視認態様変化シート A 8 0 6 を透過させることができず視認態様変化シート A 8 0 6 の正面側を視認させることになるので ( 表面に図形やイラスト等の装飾が施されている場合にはその装飾を視認させることになるので ) 、左側流路 A T L 1 を流下する球を視認させ難くすることができる。このように、本実施形態では、矢印 A E L 2 の方向視で下流側案内部材 A 8 0 3 を視認させる場合よりも、矢印 A E L 1 の方向視で下流側案内部材 A 8 0 3 を視認させる場合の方が、遊技者は左側流路 A T L 1 を流下する遊技球を視認し易い。上述したような視認態様変化シート A 8 0 6 の機能を利用して、下流側案内部材 A 8 0 3 を通る球の内、遊技者にとって利益の大きな側の球のみを遊技者に視認させるように演出することができる。このことについて詳述する。パチンコ機 1 0 で遊技を行う遊技者は、基本的には、第 3 図柄表示装置 8 1 ( 図 1 2 8 3 参照 ) の表示領域や、その手前側を動作する可動役物 ( 例えば、動作ユニット A 4 0 0 ~ A 6 0 0 ) により展開される演出を視認しながら遊技を行うため、遊技領域の特定の範囲を凝視することは稀となることが多く、下流側案内部材 A 8 0 3 についても、第 3 図柄表示装置 8 1 を正面から視認するそのままの姿勢で横目に見る ( 例えば、図 1 3 3 9 の矢印 A E L 2 の方向視で見る ) ということが多くなる。例えば、第 2 入賞口 6 4 0 や特定入賞口 6 5 a ( 図 1 2 8 3 参照 ) へ向けて球を発射するために右打ち遊技を行う時短中や確変中においても、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 ( 図 1 2 8 3 参照 ) の表示領域における演出に注目したいため、下流側案内部材 A 8 0 3 を横目に見て遊技球が確かに流下していることを確認したら、下流側案内部材 A 8 0 3 から視線を外して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域に注目することが通常である。

#### 【 3 9 9 1 】

そのような短い時間でしか視認されない下流側案内部材 A 8 0 3 において、本実施形態では、左側流路 A T L 1 に流入した遊技球は第 2 入賞口 6 4 0 や特定入賞口 6 5 a ( 図 1 2 8 3 参照 ) 側へは流れず遊技領域から排出されてしまう。このような構成は、パチンコ機 1 0 の単位時間当たりの賞球性能を規格内に収めるために ( 遊技の時間調整や賞球調整のために ) 採用されるものであるが、遊技者にとっては、左側流路 A T L 1 に流れる球は余り好ましい球では無い。そのような好ましくない球の流下を見せられることにより、遊技者の興趣は下げられてしまい、再びパチンコ機 1 0 を遊技しようという意欲を削ぐ結果を招き易く、好ましくない場合がある。これに対し、本実施形態では、視認態様変化シート A 8 0 6 により、遊技者が下流側案内部材 A 8 0 3 を横目に見るような方向視 ( 例えば、矢印 A E L 2 の方向視 ) では、左側流路 A T L 1 を流れる遊技球については視認させず、右側流路 A T L 2 を流れる遊技球のみを視認させるようにしている。即ち、下流側案内部材 A 8 0 3 を横目に見る場合には右側流路 A T L 2 を流下する球しか見せないようにすることで、下流側案内部材 A 8 0 3 を遊技球が流下する流路を左側流路 A T L 1 と右側流路 A T L 2 との複数で用意しながら、遊技者に右側流路 A T L 2 を流下する遊技球のみを視認させることができるので、遊技者に対して、発射した球の全てが第 2 入賞口 6 4 0 や特定入賞口 6 5 a 側へ案内されている ( 無駄なく案内されている ) ように思わせることができ、遊技者の興趣を向上させることができるので、遊技者の再遊技の意欲を向上させることができる。このように、本実施形態では、視認態様変化シート A 8 0 6 の利用により、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域で展開される表示演出を視認しながら遊技をしている遊技者が、左側流路 A T L 1 を流下する不利益な球 ( 第 2 入賞口 6 4 0 や特定入賞口 6 5

a 側へ案内されない球)を見ないで済むように構成でき、右側流路 A T L 2 を流下する都合の良い球(第 2 入賞口 6 4 0 や特定入賞口 6 5 a 側へ案内される球)のみを見られるようにすることができる。

### 【3992】

一方、遊技者によっては、左側流路 A T L 1 を流下するような不利益な球についても、視認したいと要望する。この場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の前方から頭を動かして、下流側案内材 A 8 0 3 の正面からの方向視(図 1 3 3 9 の矢印 A E L 1 の方向視)で見ることで左側流路 A T L 1 を流れる球を視認することができるので、左側流路 A T L 1 を流下するような不利益な球についても視認したいと要望する遊技者の不満が蓄積することを回避することができ、このような遊技者の再遊技の意欲が低減されることを防止することができる。図 1 3 4 1 を参照して、第 1 1 実施形態について説明する。第 1 0 実施形態では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の回転動作ユニット 4 0 0 b が、傾倒動作に伴い長手方向(回転軸棒 A J 1 と回転先端とを結ぶ方向)に延びるように構成される場合を説明したが、第 1 1 実施形態の第 1 動作ユニット A 2 4 0 0 では、回転動作ユニット 4 0 0 b の傾倒動作に伴い長手方向に延びたり縮んだりするように構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 3 4 1 は、第 1 1 実施形態における第 1 動作ユニット A 2 4 0 0 の背面図である。図 1 3 4 1 では、演出待機状態における第 1 動作ユニット A 2 4 0 0 が図示される。なお、第 1 1 実施形態における第 1 動作ユニット A 2 4 0 0 では、回転動作ユニット 4 0 0 b は第 1 0 実施形態と同一である一方で、支持ユニット A 2 4 0 0 a は第 1 0 実施形態の支持ユニット A 4 0 0 a に対して、特に案内長孔 A 2 4 1 4 が異なる。なお、図 1 3 4 1 の説明では、図 1 3 0 0 及び図 1 3 0 1 を適宜参照する。支持ユニット A 2 4 0 0 a は、第 1 0 実施形態で上述した案内長孔 A 4 1 4 の代わりに、回転動作ユニット A 4 0 0 b の柱状突設部 A 4 4 8 が案内される案内長孔 A 2 4 1 4 を備える。

### 【3993】

案内長孔 A 2 4 1 4 は、右端部から左方へ円弧状に延びる第 1 円弧部 A 2 4 1 4 a と、その第 1 円弧部 A 2 4 1 4 a よりも左側において第 1 円弧部 A 2 4 1 4 a よりも半径の短い円弧状に形成される第 2 円弧部 A 2 4 1 4 b と、その第 2 円弧部 A 2 4 1 4 b よりも左側において第 1 円弧部 A 2 4 1 4 a よりも半径の長い円弧状に形成される第 3 円弧部 A 2 4 1 4 c と、第 1 円弧部 A 2 4 1 4 a の左端部と第 2 円弧部 A 2 4 1 4 b の右端部とを繋ぐ直線孔状に形成される第 1 直線部 A 2 4 1 4 d と、第 2 円弧部 A 2 4 1 4 b の左端部と第 3 円弧部 A 2 4 1 4 c の右端部とを繋ぐ直線孔状に形成される第 2 直線部 A 2 4 1 4 e と、を備える。第 1 円弧部 A 2 4 1 4 a は、半径が第 2 長さ A D 2 (図 1 3 0 0 (b) 参照)とされる第 2 半径 A R 2 の回転軸棒 A J 1 を中心とする円弧状に形成され、第 2 円弧部 A 2 4 1 4 b は、半径が第 1 長さ A D 1 (図 1 3 0 0 (a) 参照)とされる第 1 半径 A R 1 の回転軸棒 A J 1 を中心とする円弧状に形成され、第 1 直線部 A 2 4 1 4 d は、傾斜した直線状に形成される。そのため、第 1 動作ユニット A 2 4 0 0 の演出待機状態から駆動モータ A M T 1 が駆動され、回転動作ユニット A 4 0 0 b が傾倒動作を開始すると、柱状突設部 A 4 4 8 が第 1 円弧部 A 2 4 1 4 a を移動する間は回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向の長さは変化せず回転動作のみが継続される。更に、柱状突設部 A 4 4 8 が第 1 直線部 A 2 4 1 4 d を移動する間は回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向の長さが縮む方向に変化しながら回転動作が継続されるので、駆動抵抗が増加する。更に、柱状突設部 A 4 4 8 が第 2 円弧部 A 2 4 1 4 b を移動する間は回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向の長さは変化せず回転動作が継続されるので、その分、駆動抵抗が減少する。このように、案内長孔 A 2 4 1 4 によれば、柱状突設部 A 4 4 8 が第 1 直線部 A 2 4 1 4 d に進入する際に駆動抵抗を増加させるように構成されていることから、柱状突設部 A 4 4 8 が第 1 直線部 A 2 4 1 4 d に進入する際の姿勢で回転動作ユニット A 4 0 0 b を急停止させるような動作制御を容易に行うことができる。

### 【3994】

柱状突設部 A 4 4 8 が、第 1 円弧部 A 2 4 1 4 a、第 1 直線部 A 2 4 1 4 d、第 2 円弧

部 A 2 4 1 4 b の順で移動する際には、回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向の長さが変化するだけであり（図 1 3 0 0 ( a ) 及び図 1 3 0 0 ( b ) 参照）、回転動作ユニット A 4 0 0 b の幅方向の長さの変化は生じない。第 2 直線部 A 2 4 1 4 e は、回転軸棒 A J 1 の中心を通る直線 A V L 2 上を延びる傾斜した直線状に形成される。そのため、第 2 直線部 A 2 4 1 4 e を柱状突設部 A 4 4 8 が移動する際には、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作は停止され、長手方向に延びる変位のみが生じる。第 2 直線部 A 2 4 1 4 e を柱状突設部 A 4 4 8 が左側へ向けて移動する間に、柱状突設部 A 4 4 8 と回転軸棒 A J 1 との間の長さが第 2 長さ A D 2 よりも長くなると、回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向に延びる変位に加えて、回転動作ユニット A 4 0 0 b の短手方向に広がる変位が生じる（方向切替部材 A 4 5 0 及び装飾部材 A 4 6 0 の左右外側への変位、図 1 3 0 1 参照）。  
 そのため、柱状突設部 A 4 4 8 が第 2 直線部 A 2 4 1 4 e を移動する間において、駆動モータ A M T 1 にかかる抵抗として、回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向に延びる変位に伴う抵抗がかけられる状態から、その抵抗に加えて回転動作ユニット A 4 0 0 b の短手方向に広がる変位に伴う抵抗がかけられる状態へ移行される。これにより、回転動作ユニット A 4 0 0 b の変位の抵抗を増加させることができるので、駆動モータ A M T 1 からの駆動力が一定とされる場合において、回転動作ユニット A 4 0 0 b に生じる変位の速度を変化させることができる。即ち、柱状突設部 A 4 4 8 と回転軸棒 A J 1 との間の長さが第 2 長さ A D 2 よりも短い状態に比較して、柱状突設部 A 4 4 8 と回転軸棒 A J 1 との間の長さが第 2 長さ A D 2 よりも長い状態における変位の速度を遅くさせることができるので、回転動作ユニット A 4 0 0 b の短手方向の変位を遊技者に印象付けることができる。

### 【 3 9 9 5 】

第 3 円弧部 A 2 4 1 4 c は、半径が第 4 長さ A D 4 （図 1 3 0 1 ( b ) 参照）とされる第 4 半径 A R 4 の回転軸棒 A J 1 を中心とする円弧状に形成され、回転動作ユニット A 4 0 0 b の傾倒先端側ほど下側に配置される。これにより、柱状突設部 A 4 4 8 が第 2 直線部 A 2 4 1 4 e から第 3 円弧部 A 2 4 1 4 c に進入した後は、回転動作ユニット A 4 0 0 b が長手方向にも短手方向にも最大まで変位した状態（図 1 3 0 1 ( b ) 参照）における、回転動作（傾倒動作）を生じさせることができるので、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作の迫力を大きくすることができる。なお、第 3 円弧部 A 2 4 1 4 c の左端部の位置は、第 1 0 実施形態における案内長孔 A 4 1 4 の左端部と同じ位置とされる。第 3 円弧部 A 2 4 1 4 c の左端部に柱状突設部 A 4 4 8 が配置される状態から、回転動作ユニット A 4 0 0 b を傾倒動作させる方向とは逆方向に駆動モータ A M T 1 を駆動させた場合に、柱状突設部 A 4 4 8 が案内長孔 A 2 4 1 4 を右側へ案内されることで回転動作ユニット A 4 0 0 b が起き上がる方向に回転動作されることは、第 1 0 実施形態における第 1 動作ユニット A 4 0 0 と同様である。図 1 3 4 2 から図 1 3 4 4 を参照して、第 1 2 実施形態について説明する。第 1 0 実施形態では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の回転動作ユニット 4 0 0 b が、起立した状態から傾倒動作に伴い倒れていくように動作する場合を説明したが、第 1 2 実施形態の第 1 動作ユニット A 3 4 0 0 では、水平方向に延びる状態から傾倒動作に伴い倒れていくように動作するように構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

### 【 3 9 9 6 】

図 1 3 4 2 から図 1 3 4 4 は、第 1 2 実施形態における第 1 動作ユニット A 3 4 0 0 の模式背面図である。図 1 3 4 2 では、第 1 動作ユニット A 3 4 0 0 の第 1 の演出待機状態が模式的に図示され、図 1 3 4 3 では、第 1 動作ユニット A 3 4 0 0 の張出状態が模式的に図示され、図 1 3 4 4 では、第 1 動作ユニット A 3 4 0 0 の第 2 の演出待機状態が模式的に図示される。また、図 1 3 4 2 から図 1 3 4 4 では、配置関係の把握を容易とするために、背面ケース A 2 1 0 （図 1 2 8 8 参照）の外形位置（下側部において図示が一部省略されている）と、第 3 図柄表示装置 8 1 （図 1 2 8 3 参照）の外形位置とが想像線で図示される。第 1 動作ユニット A 3 4 0 0 は、背面ケース A 2 1 0 の内側において背面ケース A 2 1 0 に締結固定される支持部材 A 3 4 0 0 a と、その支持部材 A 3 4 0 0 a に固定

配置される回転軸棒 A J 3 を中心として回転動作可能に支持される回転動作ユニット A 3 4 0 0 b と、を備える。支持部材 A 3 4 0 0 a は、回転動作ユニット A 3 4 0 0 b の変位を案内するための案内長孔 A 3 4 1 4 を備えている。案内長孔 A 3 4 1 4 は、回転軸棒 A J 3 を中心とする円弧状に形成される円弧部 A 3 4 1 4 a と、その円弧部 A 3 4 1 4 a の下端部から直線状に延設され延設先端側の方が回転軸棒 A J 3 に近い直線部 A 3 4 1 4 b と、その直線部 A 3 4 1 4 b の下側端部から下方に凹設される凹設部 A 3 4 1 4 c と、を備える。なお、支持部材 A 3 4 0 0 a と回転動作ユニット A 3 4 0 0 b とが重なって図が見難くなることを避ける目的で、支持部材 A 3 4 0 0 a は、外形が想像線で図示され、その外形の内側においては案内長孔 A 3 4 1 4 を除き図示が省略される。回転動作ユニット A 3 4 0 0 b は、回転軸棒 A J 3 に回転可能に支持される基端側部材 A 3 4 3 0 と、その基端側部材 A 3 4 3 0 の回転先端側に配設され基端側部材 A 3 4 3 0 に対して回転軸棒 A J 1 を中心とする円の径方向に変位可能に構成される先端側部材 A 3 4 4 0 と、を備える。先端側部材 A 3 4 4 0 は、移動本体 A 3 4 4 1 と、その移動本体 A 3 4 4 1 の回転軸棒 A J 3 に近い側から前後方向に突設され、案内長孔 A 3 4 1 4 に挿通される被案内突部 A 3 4 4 2 と、を備える。

10

### 【3997】

第12実施形態における駆動力の伝達は、第10実施形態においてベルト A 4 2 3 a に案内される連結部材 A 4 2 7 a の案内長孔 A 4 2 7 e が左右方向に移動することに伴い、柱状突設部 A 4 4 8 (図1296及び図1297参照)に駆動力が左右方向にかけられることで回転動作ユニット A 4 0 0 b が変位されるのと同様に構成される。即ち、第12実施形態における第1動作ユニット A 3 4 0 0 では、ベルト A 4 2 3 a、連結部材 A 4 2 7 a 及び案内長孔 A 4 2 7 e (図示せず)の姿勢を90度変化させて上下方向に移動させるように構成しており、これらが上下方向に移動することに伴い、案内長孔 A 4 2 7 e に挿通されている被案内突部 A 3 4 4 2 に駆動力が上下方向にかけられることで回転動作ユニット A 3 4 0 0 b が変位される。第1動作ユニット A 3 4 0 0 の、第1の演出待機状態からの回転動作について説明する。第1の演出待機状態(図1342参照)から被案内突部 A 3 4 4 2 を下方へ移動させるように駆動力が生じると、回転動作ユニット A 3 4 0 0 b は回転軸棒 A J 3 を中心とする回転動作を開始する。ここで、被案内突部 A 3 4 4 2 が案内長孔 A 3 4 1 4 の円弧部 A 3 4 1 4 a に案内されている間は、基端側部材 A 3 4 3 0 に対する先端側部材 A 3 4 4 0 の相対移動(回転動作ユニット A 3 4 0 0 b の長手方向の変位)は生じない(図1343参照)。図1343に図示される状態から更に、被案内突部 A 3 4 4 2 を下方へ移動させるように駆動力が生じると、被案内突部 A 3 4 4 2 が案内長孔 A 3 4 1 4 の直線部 A 3 4 1 4 b に入ることになるので、回転が進むほど被案内突部 A 3 4 4 2 が回転軸棒 A J 3 に近づくことになる。そのため、回転動作ユニット A 3 4 0 0 b は回転軸棒 A J 3 を中心とする回転動作に加えて、先端側部材 A 3 4 4 0 が基端側部材 A 3 4 3 0 に近づく方向への相対移動が開始されるので、駆動抵抗が増加する。

20

30

### 【3998】

回転動作ユニット A 3 4 0 0 b の傾倒が終端まで進むと、図1344に図示されるように、被案内突部 A 3 4 4 2 が案内長孔 A 3 4 1 4 の凹設部 A 3 4 1 4 c に入り込む分、直線部 A 3 4 1 4 b の下端側に配置されている場合に比較して、被案内突部 A 3 4 4 2 と回転軸棒 A J 3 との間の距離が長くなる方向に先端側部材 A 3 4 4 0 が基端側部材 A 3 4 3 0 に対して相対移動する。即ち、第1の演出待機状態から回転動作ユニット A 3 4 0 0 b が傾倒動作する場合、回転動作ユニット A 3 4 0 0 b の先端側部材 A 3 4 4 0 は、基端側部材 A 3 4 3 0 に対して相対移動しない状態から基端側部材 A 3 4 3 0 に対して近づく方向に相対移動する状態へ移行し、その後、基端側部材 A 3 4 3 0 に対して近づく方向に相対移動する状態から基端側部材 A 3 4 3 0 に対して離れる方向に相対移動する状態へ移行する。このように、回転動作ユニット A 3 4 0 0 b が傾倒動作する場合における先端側部材 A 3 4 4 0 の基端側部材 A 3 4 3 0 に対する相対移動のパリエーションを増加させることができる。図1344に図示される状態において、被案内突部 A 3 4 4 2 の回転軸棒 A J 3 を中心とする回転方向への移動は凹設部 A 3 4 1 4 c により防止される。そのため、

40

50

回転動作ユニット A 3 4 0 0 b の傾倒動作を高速で実行させた場合であっても、回転方向の戻り動作（反動による逆方向の回転動作）が生じることが、被案内突部 A 3 4 4 2 が凹設部 A 3 4 1 4 c に食い止められることにより防止することができる。なお、図 1 3 4 4 に図示される状態から上方向の駆動力を生じさせることにより、被案内突部 A 3 4 4 2 が逆方向に案内される態様で回転動作ユニット A 3 4 0 0 b を回転動作（起き上がり動作）させることができる。上述のように、第 1 2 実施形態では、回転動作ユニット A 3 4 0 0 b の傾倒動作の方向が自重で回転動作するような方向に設定されるので、傾倒動作開始時に要求される駆動力を低減することができる。

#### 【 3 9 9 9 】

また、傾倒動作中に回転動作ユニット A 3 4 0 0 b が長手方向に縮むという外観の変化を生じさせることができる。これにより、傾倒動作中に回転動作ユニット A 3 4 0 0 b をコンパクトにする側に変形させる演出を実行することができ、その演出の際に生じる遠心力を低減させることで、途中で停止させる位置や、終端における停止を安定させることができる。また、先端側部材 A 3 4 4 0 の変位を規定するための案内長孔 A 3 4 1 4 が回転軸棒 A J 3 の近傍に配置されるので、案内長孔 A 3 4 1 4 を形成するための支持部材 A 3 4 0 0 a を小形化することができる。加えて、背面ケース A 2 1 0 における回転動作ユニット A 3 4 0 0 b の回転先端側の領域（図 1 3 4 2 において第 3 図柄表示装置 8 1 よりも右側の領域）にまで第 1 動作ユニット A 3 4 0 0 の構成を配設することを不要とすることができるので、背面ケース A 2 1 0 における動作ユニットの配置の自由度を向上させることができる。図 1 3 4 5 を参照して、第 1 3 実施形態について説明する。第 1 0 実施形態では、固定された下流側案内部材 A 8 0 3 により遊技領域を流下する球の視認性が変化する場合は説明したが、第 1 3 実施形態の球案内ユニット A 4 9 0 0 では、球の視認性を変化させる部分に変位可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 3 4 5（a）及び図 1 3 4 5（b）は、第 1 3 実施形態における球案内ユニット A 4 9 0 0 の断面図である。図 1 3 4 5（a）では、電動役物 6 4 0 a が閉鎖された状態が図示され、図 1 3 4 5（b）では、電動役物 6 4 0 a が開放された状態が図示される。図 1 3 4 5 では、電動役物 6 4 0 a の中間部を通り左右方向と直交する平面における断面図が図示され、理解を容易とするために、ベース板 A 6 0 及びガラスユニット 1 6 が想像線で図示され、電動役物 6 4 0 a については開閉板のみが図示されその他の駆動機構についての図示が省略される。

#### 【 4 0 0 0 】

図 1 3 4 5 に示すように、球案内ユニット A 4 9 0 0 は、ガラスユニット 1 6 とベース板 A 6 0 との間において球の流下経路を形成するユニットであって、光透過性の樹脂材料から形成されベース板 A 6 0 に締結固定される流路形成部材 A 4 9 1 0 と、その流路形成部材の前面に沿って昇降動作可能に構成され光透過性の樹脂材料から形成される導光変位部材 A 4 9 2 0 と、その導光変位部材 A 4 9 2 0 を流路形成部材 A 4 9 1 0 とは反対側から挟むように配設され光透過性の樹脂材料から形成されベース板 A 6 0 に締結固定される覆設部材 A 4 9 3 0 と、導光変位部材 A 4 9 2 0 を駆動させるためのソレノイド A 4 9 4 0 と、を備える。流路形成部材 A 4 9 1 0 は、ベース板 A 6 0 の表面に沿って形成される背面側板部 A 4 9 1 1 と、その背面側板部 A 4 9 1 1 の正面側に球の直径よりも若干長い間隔を空けて平行配置される正面側板部 A 4 9 1 2 と、背面側板部 A 4 9 1 1 及び正面側板部 A 4 9 1 2 の下端部を繋ぐ肉厚本体部 A 4 9 1 3 と、を備える。背面側板部 A 4 9 1 1 には、電動役物 6 4 0 a を貫通させる貫通孔 A 4 9 1 1 a が形成されており、その貫通孔 A 4 9 1 1 a により電動役物 6 4 0 a が正面側板部 A 4 9 1 2 に近接配置される閉鎖状態（図 1 3 4 5（a）参照）と、後方に退避される開放状態（図 1 3 4 5（b）参照）とで、前後に平行移動可能に構成される。導光変位部材 A 4 9 2 0 は、流路形成部材 A 4 9 1 0 の正面側板部 A 4 9 1 2 の前側面に対向配置され前側面に変位を案内される被案内板部 A 4 9 2 1 と、その被案内板部 A 4 9 2 1 の下端部から後方へ延設される延設部 A 4 9 2 2 と、を備える。被案内板部 A 4 9 2 1 は、上側部の背面側から溝状に切りかけられる複数のライン状溝部 A 4 9 2 1 a を備える。ライン状溝部 A 4 9 2 1 a は、被案内板部 A 4

10

20

30

40

50



9 2 1 の端部から入射した光を屈折させ正面側へ向けて出射させるように機能する（第 10 実施形態で上述したライン状溝部 A 7 3 2（図 1 3 2 9 参照）と同様の機能を有する）。

#### 【 4 0 0 1 】

覆設部材 A 4 9 3 0 は、被案内板部 A 4 9 2 1 の前側面に対向配置され、流路形成部材 A 4 9 1 0 の正面側板部 A 4 9 1 2 と共に被案内板部 A 4 9 2 1 の変位を案内するように構成される前側案内板部 A 4 9 3 1 と、その前側案内板部 A 4 9 3 1 の下端部から後方へ延設され後端部がベース板 A 6 0 に締結固定される延設部 A 4 9 3 2 と、その延設部 A 4 9 3 2 の前側端部の上面側に固定配置され上方へ向けて光を照射する LED 等の発光手段 A 4 9 3 3 a を有する発光基板 A 4 9 3 3 と、を備える。発光手段 A 4 9 3 3 a は、光軸が導光変位部材 A 4 9 2 0 の被案内板部 A 4 9 2 1 の延設方向（上下方向）に沿うように配置および設計され、光が被案内板部 A 4 9 2 1 の下端部から被案内板部 A 4 9 2 1 の内側を上方向に導光されるように構成される。即ち、発光手段 A 4 9 3 3 a から照射された光は、ライン状溝部 A 4 9 2 1 a まで到達するように構成される。本実施形態では、発光手段 A 4 9 3 3 a から光が照射されると、ライン状溝部 A 4 9 2 1 a で屈折された光が正面側へ進行することになるので、ライン状溝部 A 4 9 2 1 a が明るく発光し、ライン状溝部 A 4 9 2 1 a を通した視認性が低下する。そのため、ライン状溝部 A 4 9 2 1 a と重なる方向視で視認する場合には、その後方を流下する球の視認性が低下する。ライン状溝部 A 4 9 2 1 a を前後方向の方向視で視認するよりも、ライン状溝部 A 4 9 2 1 a を斜め下方に見下ろすような方向 A D L 1 の方向視で視認する方が、電動役物 6 4 0 a 上を転動する球を視認し易くなる。一方、図 1 3 4 5（a）において電動役物 6 4 0 a の上面を転動する球を斜め上方から視認する方向 A D L 1 の方向視における位置から目の位置を変えずに、電動役物 6 4 0 a よりも下側を転動する球（図 1 3 4 5（b）で図示される位置の球に相当）を斜め上方から視認するために方向 A D L 2 の方向視で視認しようとする場合には、目線上にライン状溝部 A 4 9 2 1 a が入り込むことになり、球の視認性が悪くなる。

#### 【 4 0 0 2 】

そのため、球を視認性良く見たい遊技者は、電動役物 6 4 0 a の開閉の度に目の位置を変える必要が生じることになるので、球の発射は右打ち遊技を行えばよいので遊技者の遊技負担を減らせているが、目の位置を頻繁に変えることによる遊技負担が増大することになる。これに対し、本実施形態では、電動役物 6 4 0 a の動作タイミングとソレノイド A 4 9 4 0 の駆動タイミングとが同期するように制御される。即ち、電動役物 6 4 0 a が開放状態となるのに合わせて、ソレノイド A 4 9 4 0 が駆動され、導光変位部材 A 4 9 2 0 が下方へ変位することで、電動役物 6 4 0 a よりも下側を転動する球への視線をライン状溝部 A 4 9 2 1 a が遮る状態を解消するようにしている。これにより、遊技者は、目の位置を変えずに視線の方向を方向 A D L 1 と方向 A D L 2 とで変えるだけでも、電動役物 6 4 0 a の開閉に応じて球の転動位置が変わっても球の視認性が損なわれることは無いので、遊技者の遊技負担を低減することができる。なお、図 1 3 4 5（a）に示す状態において球案内ユニット A 4 9 0 0 を前後方向視で見ると、電動役物 6 4 0 a よりも下側を転動する球がある場合には、その球への視線はライン状溝部 A 4 9 2 1 a に遮られることはない。そのため、電動役物 6 4 0 a が開放状態から閉鎖状態に切り替えられた直後に電動役物 6 4 0 a の真下を流下する球が存在する場合（例えば、オーバー入賞球が存在する場合）、その球については、前後方向視で遊技者に視認させることで、球を問題なく視認させることができる。図 1 3 4 5（a）に示す状態と比較し、図 1 3 4 5（b）に示す状態の方が、発光手段 A 4 9 3 3 a と被案内板部 A 4 9 2 1 との間の距離が短い。そのため、発光手段 A 4 9 3 3 a からの光が被案内板部 A 4 9 2 1 へ向けて照射される場合に、図 1 3 4 5（a）に示す状態と比較して図 1 3 4 5（b）に示す状態の方が光の漏れが少ないことから、発光手段 A 4 9 3 3 a から照射される光量が同じでも図 1 3 4 5（a）に示す状態と比較して図 1 3 4 5（b）に示す状態の方がライン状溝部 A 4 9 2 1 a を明るく照らすことができる。

#### 【 4 0 0 3 】



一方、図 1 3 4 5 ( b ) に示す状態に比較して、図 1 3 4 5 ( a ) に示す状態の方が、ライン状溝部 A 4 9 2 1 a の位置を遊技者側 ( 上側 ) に寄せることができるので、ライン状溝部 A 4 9 2 1 a により屈折される光により照らされる覆設部材 A 4 9 3 0 の範囲をより遊技者側 ( 上側 ) に寄せることができる。覆設部材 A 4 9 3 0 の前側案内板部 A 4 9 3 1 の前側面には図形やイラスト等の装飾が施されており、この装飾の照らされる範囲をより遊技者側 ( 上側 ) に寄せるようにすることができるので、前側案内板部 A 4 9 3 1 による演出効果を向上させることができる。なお、導光変位部材 A 4 9 2 0 に対して下方から光が照射される場合を説明したが、これに限定されるものではない。例えば、導光変位部材 A 4 9 2 0 への光の照射は、左右側からでも良いし、上側からでも良いし、背面側からでも、正面側からでも良い。図 1 3 4 6 を参照して、第 1 4 実施形態について説明する。

第 1 0 実施形態では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の柱状突設部 A 4 4 8 が移動部材 A 4 4 0 の背面側から突設形成されており、板状本体 A 4 4 2 に対して相対移動し得ない場合を説明したが、第 1 4 実施形態の第 1 動作ユニット A 5 4 0 0 では、移動部材 A 5 4 4 0 に対して相対移動可能に配設される柱状突設部材 A 5 4 4 8 が構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 3 4 6 ( a ) 及び図 1 3 4 6 ( b ) は、第 1 4 実施形態における回転動作ユニット A 5 4 0 0 b の背面図である。図 1 3 4 6 ( a ) では、演出待機状態 ( 図 1 2 8 8 参照 ) に対応する状態における回転動作ユニット A 5 4 0 0 b の様子が図示され、図 1 3 4 6 ( b ) では、張出状態 ( 図 1 2 8 8 参照 ) に対応する状態における回転動作ユニット A 5 4 0 0 b の様子が図示される。以下では、第 1 0 実施形態で説明した回転動作ユニット A 4 0 0 b との違いに

10

20

#### 【 4 0 0 4 】

即ち、柱状突設部材 A 5 4 4 8 は、移動部材 A 5 4 4 0 の板状本体 A 5 4 4 2 に穿設される案内長孔 A 5 4 4 2 a に突設先端部分 ( 背面側端部 ) が後方へ向けて挿通されて張り出す一方で、突設基端部 ( 正面側部 ) が案内長孔 A 5 4 4 2 a よりも大きな形状から形成されることで抜け止めとして機能する結果、柱状突設部材 A 5 4 4 8 が板状本体 A 5 4 4 2 に対して案内長孔 A 5 4 4 2 a に沿って相対移動可能に構成される。柱状突設部材 A 5 4 4 8 は、一方向の付勢力を生じるパネなどの付勢部材 ( 図示せず ) により案内長孔 A 5 4 4 2 a の右側端部 ( 図 1 3 4 6 ( b ) において柱状突設部材 A 5 4 4 8 が配置される端部 ) へ向けて付勢される。案内長孔 A 5 4 4 2 a は、演出待機状態において回転軸棒 A J 1 を中心とする円弧に沿って延びる湾曲した長孔として形成される。これにより、柱状突設部材 A 5 4 4 8 の配置が案内長孔 A 5 4 4 2 a の内部で変化した場合であっても、その変化によって柱状突設部材 A 5 4 4 8 が案内長孔 A 4 1 4 の円弧部 A 4 1 4 a ( 図 1 3 0 5 参照 ) から外れることを回避することができる。これにより、演出待機状態から回転動作ユニット A 5 4 0 0 b が傾倒動作する場合に、柱状突設部材 A 5 4 4 8 と円弧部 A 4 1 4 a との間で生じる動作抵抗が増加することを回避し易くすることができる。回転動作ユニット A 5 4 0 0 b では、基礎板部材 A 5 4 3 0 が、長手方向先端部 ( 図 1 3 4 6 ( a ) 上側端部 ) の短手方向片側 ( 図 1 3 4 6 ( a ) 左側 ) から延設される延設案内内部 A 5 4 3 8 を備える。延設案内内部 A 5 4 3 8 は、案内長孔 A 5 4 4 2 a のどこに柱状突設部材 A 5 4 4 8 が配置されている場合であっても、柱状突設部材 A 5 4 4 8 と当接し得る位置まで延設されており、当接時に生じる荷重により柱状突設部材 A 5 4 4 8 を案内長孔 A 5 4 4 2 a に沿って移動させることができるようになっている。

30

40

#### 【 4 0 0 5 】

即ち、図 1 3 4 6 ( b ) に図示されるように柱状突設部材 A 5 4 4 8 が案内長孔 A 5 4 4 2 a の一端 ( 図 1 3 4 6 ( b ) 紙面左側端部 ) に配置されている状態から、移動部材 A 5 4 4 0 が基礎板部材 A 5 4 3 0 に対して回転軸棒 A J 1 側へ移動する場合に、その移動途中で柱状突設部材 A 5 4 4 8 が延設案内内部 A 5 4 3 8 の上側面に当接することで荷重を

50

受けて案内長孔 A 5 4 4 2 a の他端（図 1 3 4 6（a）紙面右側端部）へ向けて移動される。そして、最終的には、移動部材 A 5 4 4 0 の移動方向としての回転軸棒 A J 1 を通る直線上に柱状突設部材 A 5 4 4 8 が配置される。上述のような構成により、第 1 動作ユニット A 5 4 0 0 の演出待機状態からの傾倒動作時における、回転動作ユニット A 5 4 0 0 b への駆動力伝達を良好とすることができることについて説明する。ここで、張出状態からの駆動力伝達においては、第 1 0 実施形態で上述した通り、柱状突設部 A 4 4 8 に与えられる荷重のうちの、移動部材 A 4 4 0 の基礎板部材 A 4 3 0 に対する相対移動方向（回転軸棒 A J 1 を通る直線方向）に平行な成分は、回転軸棒 A J 1 を通らず、回転軸棒 A J 1 を中心とする回転方向の力を生じさせるので、回転動作ユニット A 4 0 0 b の張出状態からの移動を良好とすることができる。第 1 0 実施形態では、この効果を生じさせるために、敢えて柱状突設部 A 4 4 8 の配置を移動部材 A 4 4 0 の短手方向の中心からずらしている。一方で、柱状突設部 A 4 4 8 の配置がずれた状態のまま回転動作ユニット A 4 0 0 b を起立させ、その起立状態を柱状突設部 A 4 4 8 で支えて維持する場合、回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向が鉛直方向に向く姿勢ではバランスが取りにくく、若干傾斜した姿勢にしがちである（図 1 3 0 5 参照）という難点があった。これに対し、本実施形態によれば、柱状突設部材 A 5 4 4 8 を移動部材 A 5 4 4 0 に対して相対移動可能に構成しているので、回転動作ユニット A 5 4 0 0 b を起立させる際に（図 1 3 4 6（a）参照）、回転動作ユニット A 4 0 0 b の長手方向が鉛直方向に向く姿勢でバランスを取り易くすることができる。

10

20

30

40

50

#### 【4 0 0 6】

本実施形態では、案内長孔 A 5 4 4 2 a の長さの設計次第で、回転動作ユニット A 5 4 0 0 b を起立させる状態における回転動作ユニット A 5 4 0 0 b の姿勢を任意に設計することができる。このように、本実施形態では、張出状態からの駆動力伝達を良好とする効果を維持しながら、演出待機状態における姿勢の設計自由度を向上させることができる。図 1 3 4 7 を参照して、第 1 5 実施形態について説明する。第 1 0 実施形態では、視認態様変化シート A 8 0 6 により、方向視が左右方向に角度変化した場合における球流下経路（遊技領域）の見え方が変化する場合は説明したが、第 1 5 実施形態の流路前側構成部材 A 6 9 0 0 では、方向視が上下方向に角度変化した場合における球流下経路（遊技領域）の見え方が変化するよう構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 3 4 7 は、第 1 5 実施形態における流路前側構成部材 A 6 9 0 0 の断面図である。図 1 3 4 7 では、球が通過可能な箇所において、上下方向の辺と前後方向の辺とにより構成される平面で流路前側構成部材 A 6 9 0 0 が断面視される。なお、流路前側構成部材 A 6 9 0 0 と対向配置されるベース板 A 6 0 の前後側面が想像線で図示される。流路前側構成部材 A 6 9 0 0 は、ベース板 A 6 0 の前側に対向配置され非透過性の樹脂材料から形成される目隠し部材 A 6 9 1 0 と、その目隠し部材 A 6 9 1 0 の正面側に貼り付けられる（又は締結固定される）光透過性の樹脂材料から形成される板状部材であって、正面側に装飾が施される化粧板 A 6 9 2 0 と、目隠し部材 A 6 9 1 0 をベース板 A 6 0 に締結固定する締結固定用部 A 6 9 3 0 と、を備える。目隠し部材 A 6 9 1 0 は、上下方向に板状に延びる一对の板状本体 A 6 9 1 1（図 1 3 4 7 にはその片側が図示されている）と、その一对の板状本体 A 6 9 1 1 の間を左右方向に延び、一对の板状本体 A 6 9 1 1 とで左右方向に延びる矩形長孔 A 6 9 1 2 を構成する複数のルーバー部 A 6 9 1 3 と、を備える。

#### 【4 0 0 7】

矩形長孔 A 6 9 1 2 及びルーバー部 A 6 9 1 3 の左右方向長さは、球の直径よりは長くされており、配置箇所における遊技領域の左右幅に対応させた長さで形成される。また、ルーバー部 A 6 9 1 3 の上下間隔は、球の直径よりも小さくなるように設計されている。目隠し部材 A 6 9 1 0 の製造方法としては、種々の態様が例示される。例えば、板状本体 A 6 9 1 1 に複数のルーバー部 A 6 9 1 3 が固定されるような態様でも良いし、板状本体 A 6 9 1 1 の前後長さに対応する厚みの板にドリル加工等で孔を空けて矩形長孔 A 6 9 1 2 を形成した残りの部分として複数のルーバー部 A 6 9 1 3 が形成されるような態様でも

良い。ルーバー部 A 6 9 1 3 は、前後方向に若干幅広に形成されており、その上下側面に装飾用のイラストが施されている。矢印 A E L 6 1 の方向視で流路前側構成部材 A 6 9 0 0 を視認した場合、ルーバー部 A 6 9 1 3 に視線が遮られることとなるので、その背面側を流下する球 A B 6 1 を視認し難い状況が生まれる。この場合、遊技者にはルーバー部 A 6 9 1 3 の上側面に施されるイラストを視認させることにより演出効果の低下を避けている。一方、矢印 A E L 6 2 の方向視（前後方向に沿う方向視）で流路前側構成部材 A 6 9 0 0 を視認した場合、ルーバー部 A 6 9 1 3 の上下側面と視線とが重なることは無く、ルーバー部 A 6 9 1 3 の上下厚みで隠される以外の部分、即ち、矩形長孔 A 6 9 1 2 を通して球 A B 6 1 を視認させることができる。本実施形態では、図 1 3 4 7 に示すように、ルーバー部 A 6 9 1 3 が前後幅よりも上下厚みが短い形状とされているので、矢印 A E L 6 2 の方向視で流路前側構成部材 A 6 9 0 0 を視認させる場合の方が、矢印 A E L 6 1 の方向視で流路前側構成部材 A 6 9 0 0 を視認させる場合に比較して、流路前側構成部材 A 6 9 0 0 の後方を流下する球 A B 6 1 の視認性を向上させることができる。次いで、図 1 3 4 8 から図 1 3 5 8 を参照して、第 1 6 実施形態における基板ボックス W 1 0 0 について説明する。まず、図 1 3 4 8 から図 1 3 5 2 を参照して、基板ボックス W 1 0 0 の概略構成について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

10

#### 【 4 0 0 8 】

図 1 3 4 8 は、第 1 6 実施形態におけるパチンコ機 W 1 0 の背面図であり、図 1 3 4 9 は、基板ボックス W 1 0 0 の正面斜視図であり、図 1 3 5 0 は、基板ボックス W 1 0 0 の背面斜視図であり、図 1 3 5 1 は、基板ボックス W 1 0 0 の正面図であり、図 1 3 5 2 ( a ) は、基板ボックス W 1 0 0 の背面図であり、図 1 3 5 2 ( b ) は、図 1 3 5 2 ( a ) の矢印 M C D X X X I X b 方向視における基板ボックス W 1 0 0 の側面図であり、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 3 0 0 から保護カバー W 5 0 0 が取り外された状態が図示される。図 1 3 5 3 ( a ) は、基板ボックス W 1 0 0 の部分正面斜視図であり、図 1 3 5 3 ( b ) は、基板ボックス W 1 0 0 の部分背面斜視図であり、図 1 3 5 3 ( a ) 及び図 1 3 5 3 ( b ) は、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 3 0 0 から保護カバー W 5 0 0 及び封印シール W S L が取り外された状態が図示される。なお、図 1 3 4 8 から図 1 3 5 2 における矢印 F - B、矢印 L - R 及び矢印 U - D は、基板ボックス B 1 0 0 の前後方向、左右方向および上下方向をそれぞれ示している。なお、以下の各図においても同様であるので、その説明は省略する。また、第 1 6 実施形態におけるパチンコ機 W 1 0 は、第 1 0 実施形態におけるパチンコ機 1 0 に対し、基板ボックス W 1 0 0 を除き、その他の構成は同一とされる。よって、その他の説明は省略する。図 1 3 4 8 から図 1 3 5 2 に示すように、基板ボックス W 1 0 0 は、ボックスカバー W 2 0 0 と、そのボックスカバー W 2 0 0 により開口が覆われるボックスベース W 3 0 0 と、それらボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 3 0 0 を開封不能に連結（かしめ構造による連結）する封印ユニット W 4 0 0 と、その封印ユニット W 4 0 0 により連結されたボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 3 0 0 の封印ユニット W 4 0 0 とは反対側の端部に配設される保護カバー W 5 0 0 及び封印シール W S L とを備え、主制御基板（図示せず）が収納される。なお、基板ボックス W 1 0 0 はに、サブ制御基板、発光演出または放音演出に伴う基板、各種スイッチ、コネクタ、遊技盤、役物または役物を駆動させるための駆動モータが収納されても良い。

20

30

40

#### 【 4 0 0 9 】

封印ユニット W 4 0 0 には、回転軸 W 4 1 0 が形成される。回転軸 W 4 1 0 は、基板ボックス W 1 0 0 を内枠 1 2（図 1 2 8 2 参照）の背面側に回転可能に軸支するための軸であり、基板ボックス W 1 0 0（ボックスカバー W 2 0 0）の上下方向（矢印 U - D 方向）に平行、且つ、基板ボックス W 1 0 0（ボックスカバー W 2 0 0）の左右方向（矢印 L - R 方向）に直交する軸として形成される。また、回転軸 W 4 1 0 は、背面視（矢印 F 方向視）において、基板ボックス W 1 0 0（ボックスカバー W 2 0 0）の右方側（矢印 R 方向側）に配設される。なお、回転軸 W 4 1 0 を基板ボックス W 1 0 0（ボックスカバー W 2

50

00)の左方側(矢印L方向側)に配設しても良く、回転軸W410を基板ボックスW100(ボックスカバーW200)の上方側(矢印U方向側)、下方側(矢印D方向側)、正面側(矢印F方向側)、或いは、背面側(矢印B方向側)に配設しても良い。ボックスカバーW200は、正面視略横長矩形の板状に形成される背面壁部W201と、その背面壁部W201の4辺からボックススペースW300側(矢印F方向側)へ向けて立設され板状に形成される壁部(上壁部、下壁部、それら上壁部および下壁部を連結する左壁部W202及び右壁部)と、左壁部W202から左方側へ突出されるカバー側被係合部W210とを主に備える。ボックスカバーW200は、各壁部によりボックススペースW300側が開放された箱状に形成される。なお、ボックスカバーW200は、光透過性の樹脂材料を素材とし、樹脂成型型を用いて成形される。カバー側被係合部W210には、後述するベース側被係合部W310と共に、保護カバーW500が取り付けられる。カバー側被係合部W210は、左壁部W202から封印ユニットW400とは反対側(矢印L方向側)へ向けて突出されるベース部W211と、ベース部W211の突出先端部に形成される側壁部W212と、側壁部W212から封印ユニットW400とは反対側へ突出される平面部W220、上側張出部W213a及び下側張出部W213bと、ベース部W211及び平面部W220の背面からボックススペースW300とは反対側(矢印B方向側)へ向けて突出されるカバー部W214とを主に備える。

10

#### 【4010】

ベース部W211は、左壁部W202と側壁部W212とを連結するための部位であり、板状に形成される。側壁部W212は、保護カバーW500の封印ユニットW400側(矢印R方向側)への変位を規制するための部位であり、板状に形成される。側壁部W212には、上側張出部W213a、下側張出部W213b及び平面部W220が配設される。上側張出部W213aは、平面部W220よりも上方側(矢印U方向側)となる位置に配設され、下側張出部W213bは、平面部W220よりも上側張出部W213aとは反対側(矢印D方向側)となる位置に配設される。下側張出部W213bの背面は、側壁部W212の背面および後述する保護カバーW500の立設部W540よりもボックススペースW300側(矢印F方向側)に配設される。平面部W220は、封印シールWSLが貼着される部位であり、板状に形成される。平面部W220は、ボックススペースW300とは反対側(矢印B方向側)へ向けて突出される突起W221及び一对の立設部W222と、平面部W220の上下方向(矢印U-D方向)の両端に配設される一对の両端壁部W223と、平面部W220の背面に凹設される凹部W224a、W224bと、平面部W220の板厚方向(矢印F-B方向)に貫通して穿設される一对の締結孔W225と、平面部W220の封印ユニットW400とは反対側(矢印L方向側)における端部に切り欠かれる切欠き部W226(図1357参照)とを主に備える。突起W221は、保護カバーW500の封印ユニットW400とは反対側(矢印L方向側)への変位を規制するための突起である。突起W221には、封印ユニットW400とは反対側から封印ユニットW400側(矢印R方向側)へ向かうにつれてボックススペースW300とは反対側(矢印B方向側)へ傾斜する傾斜部W221aが形成される。立設部W222及び両端壁部W223は、側壁部W212と保護カバーW500との間に形成される隙間から不正に挿入された針金が平面部W220と封印シールWSLとの貼着を解除することを抑制するための部位である。

20

30

40

#### 【4011】

一对の立設部W222は、側壁部W212から所定の距離を隔てて上下方向(矢印U-D方向)に延びて形成される。上下方向における一对の立設部W222の両端部は、一对の両端壁部W223に接合され、一对の立設部W222と一对の両端壁部W223の間には隙間が非形成とされる。一对の両端壁部W223は、板状に形成され、一对の両端壁部W223の板厚方向が対向された姿勢で上下方向(矢印U-D方向)における平面部W220の両端部に配設される。一对の両端壁部W223のボックススペースW300側(矢印F方向側)の端部およびボックススペースW300とは反対側(矢印B方向側)の端部は、平面部W220の正面および背面よりもボックススペースW300側およびボックスベ

50

スW 3 0 0とは反対側へそれぞれ突出して形成される。また、一对の両端壁部W 2 2 3の封印ユニットW 4 0 0とは反対側（矢印L方向側）の端部は、平面部W 2 2 0の封印ユニットW 4 0 0とは反対側の端部よりも封印ユニットW 4 0 0とは反対側へ突出して形成される。なお、一对の両端壁部W 2 2 3の正面は、立設部W 2 2 2の突出面と略同一面上に配設される。凹部W 2 2 4 a, W 2 2 4 bは、封印シールW S Lの貼着面と平面部W 2 2 0との間に空間を形成させるための部位である。凹部W 2 2 4 a, W 2 2 4 bがそれぞれ分離して形成されることにより、平面部W 2 2 0と封印シールW S Lとが貼着される面積を大きくできる。なお、凹部W 2 2 4 a, W 2 2 4 bは、それぞれ連結して形成されても良い。これにより、ボックスカバーW 2 0 0の成形性を確保し易くできると共に、製造コストを低減できる。また、凹部W 2 2 4 a, W 2 2 4 bは、平面部W 2 2 0の板厚方向（矢印F - B方向）に貫通して形成されても良い。これにより、ボックスカバーW 2 0 0の成形性を確保し易くできる。

10

#### 【4 0 1 2】

左右方向（矢印L - R方向）における凹部W 2 2 4 aの寸法は、後述する保護カバーW 5 0 0の連結片W 5 3 1 aの左右方向における寸法と略同一またはやや大きく形成され、上下方向（矢印U - D方向）における凹部W 2 2 4 aの寸法は、連結片W 5 3 1 aの上下方向における寸法の略3倍の大きさに形成される。上下方向における凹部W 2 2 4 bの寸法は、保護カバーW 5 0 0の連結片W 5 3 1 bの上下方向における寸法と略同一またはやや大きく形成され、左右方向における凹部W 2 2 4 bの寸法は、連結片W 5 3 1 bの左右方向における寸法の略3倍の大きさに形成される。一对の締結孔W 2 2 5は、ボックスカバーW 2 0 0及びボックスベースW 3 0 0を締結するねじ（図示せず）が挿入される孔である。一对の締結孔W 2 2 5を挿通したねじがボックスベースW 3 0 0に締結されることにより、ボックスカバーW 2 0 0及びボックスベースW 3 0 0が締結される。切欠き部W 2 2 6は、後述するボックスベースW 3 0 0の切欠き部W 3 2 5と共に、封印シールW S Lの貼着面側（矢印R方向側）に空間を形成させるための部位である。切欠き部W 2 2 6は、平面部W 2 2 0の上端から下端にかけて連続して形成される。また、切欠き部W 2 2 6は、側壁部W 2 1 2側（矢印R方向側）から封印ユニットW 4 0 0とは反対側（矢印L方向側）へ向かうにつれて切欠き部W 3 2 5とは反対側（矢印B方向側）へ傾斜して形成される。カバー部W 2 1 4は、ベース部W 2 1 1及び平面部W 2 2 0からボックスベースW 3 0 0とは反対側（矢印B方向側）へ向けて立設され板状に形成される壁部（上壁部、下壁部、それら上壁部および下壁部の右方側の端部を連結する右壁部）と、上壁部、下壁部および右壁部の立設先端部を連結する背面壁部W 2 1 4 aとを主に備える。カバー部W 2 1 4及び平面部W 2 2 0により封印ユニットW 4 0 0とは反対側（矢印L方向側）が開放された箱状に形成される。

20

30

#### 【4 0 1 3】

上壁部および下壁部は、左右方向（矢印L - R方向）に延びて形成され、上下方向（矢印U - D方向）において、突起W 2 2 1及び一对の立設部W 2 2 2の間にそれぞれ配設される。背面壁部W 2 1 4 aは、板状に形成される。背面壁部W 2 1 4 aの封印ユニットW 4 0 0とは反対側（矢印L方向側）の端部は、突起W 2 2 1よりも封印ユニットW 4 0 0側（矢印R方向側）に配設され、背面視（矢印F方向視）において、突起W 2 2 1は、視認可能とされる。これにより、突起W 2 2 1と後述する保護カバーW 5 0 0の係合孔W 5 3 3との係合を視認可能とでき、ボックスカバーW 2 0 0と保護カバーW 5 0 0との係合状態を確認できる。なお、背面視において、背面壁部W 2 1 4 aの封印ユニットW 4 0 0とは反対側（矢印L方向側）の端部が突起W 2 2 1に重なる位置まで背面壁部W 2 1 4 aが突出して形成されても良い。これにより、突起W 2 2 1と係合孔W 5 3 3との係合を解除させ難くできる。ボックスベースW 3 0 0は、正面視略横長矩形の板状に形成される正面壁部W 3 0 1と、その正面壁部W 3 0 1の4辺からボックスカバーW 2 0 0側（矢印B方向側）へ向けて立設され板状に形成される壁部（上壁部、下壁部、それら上壁部および下壁部を連結する左壁部W 3 0 2及び右壁部）と、左壁部W 3 0 2から封印ユニットW 4 0 0とは反対側（矢印L方向側）へ突出されるベース側被係合部W 3 1 0とを主に備える

40

50

。ボックススペースW 3 0 0 は、各壁部により背面側が開放された箱状に形成される。なお、ボックススペースW 3 0 0 は、光透過性の樹脂材料を素材とし、樹脂成形型を用いて形成される。ベース側被係合部W 3 1 0 には、カバー側被係合部W 2 1 0 と共に、保護カバーW 5 0 0 が取り付けられる。ベース側被係合部W 3 1 0 は、左壁部W 3 0 2 から封印ユニットW 4 0 0 とは反対側（矢印L方向側）へ突出される上側張出部W 3 1 1、カバー部W 3 1 2 及び平面部W 3 2 0 を主に備える。上側張出部W 3 1 1 は、正面視（矢印B方向視）において、カバー側被係合部W 2 1 0 の上側張出部W 2 1 3 a に対応する位置に配設される。また、上側張出部W 3 1 1 の正面は、正面壁部W 3 0 1 の正面と略同一面上に配設される。

#### 【4 0 1 4】

カバー部W 3 1 2 は、板状に形成される正面壁部W 3 1 2 a と、封印ユニットW 4 0 0 側（矢印R方向側）の辺を除く正面壁部W 3 1 2 a の3 辺からボックスカバーW 2 0 0 側（矢印B方向側）へ向けて立設され板状に形成される壁部（上壁部、下壁部、それら上壁部および下壁部の封印ユニットW 4 0 0 とは反対側（矢印L方向側）の端部を連結する左壁部W 3 1 2 b）とを主に備える。上壁部、下壁部および左壁部W 3 1 2 b は、板状に形成され、それら上壁部、下壁部および左壁部W 3 1 2 b の立設先端部は平面部W 3 2 0 に接合される。正面壁部W 3 1 2 a の背面には、上下方向（矢印U - D方向）に所定の間隔を隔てて一对の突起W 3 1 2 c がボックスカバーW 2 0 0 側（矢印B方向側）へ向けて突出される。一对の突起W 3 1 2 c は、保護カバーW 5 0 0 の封印ユニットW 4 0 0 とは反対側（矢印L方向側）への変位を規制するための突起である。一对の突起W 3 1 2 c には、封印ユニットW 4 0 0 とは反対側（矢印L方向側）から封印ユニットW 4 0 0 側（矢印R方向側）へ向かうにつれてボックスカバーW 2 0 0 側（矢印B方向側）へ傾斜する傾斜部W 3 1 2 d が形成される。左壁部W 3 1 2 b には、側面視（矢印R方向視）において、一对の突起W 3 1 2 c に対応する位置に一对の挿通孔W 3 1 2 e が板厚方向（矢印L - R方向）に貫通して穿設される。一对の挿通孔W 3 1 2 e の内形は、一对の突起W 3 1 2 c の外形よりも大きく形成され、側面視において、一对の突起W 3 1 2 c が視認可能とされる。平面部W 3 2 0 は、封印シールW S L が貼着される部位であり、板状に形成される。平面部W 3 2 0 は、上下方向（矢印U - D方向）における平面部W 3 2 0 の両端部に配設される一对の両端壁部W 3 2 1 と、平面部W 3 2 0 の板厚方向に（矢印F - B方向）に貫通して穿設される一对の締結孔W 3 2 2 と、平面部W 3 2 0 からボックスカバーW 2 0 0 とは反対側（矢印F方向側）へ向けて突出される一对の抑制部W 3 2 3 と、平面部W 3 2 0 からボックスカバーW 2 0 0 側（矢印B方向側）へ向けて突出される突出部W 3 2 4 とを主に備える。

#### 【4 0 1 5】

一对の両端壁部W 3 2 1 は、板状に形成され、一对の両端壁部W 3 2 1 の板厚方向を上下方向（矢印U - D方向）に沿わせた姿勢で平面部W 3 2 0 に配設される。一对の両端壁部W 3 2 1 のボックスカバーW 2 0 0 とは反対側（矢印F方向側）の端部は、平面部W 3 2 0 の正面よりも突出して形成される。また、一对の両端壁部W 3 2 1 の封印ユニットW 4 0 0 とは反対側（矢印L方向側）の端部は、平面部W 3 2 0 の封印ユニットW 4 0 0 とは反対側の端部よりも突出して形成される。一对の締結孔W 3 2 2 は、ボックスカバーW 2 0 0 に穿設される一对の締結孔W 2 2 5 を挿通したねじ（図示せず）が締結される孔であり、一对の締結孔W 3 2 2 の内周にはめねじが設けられる。これにより、ボックスカバーW 2 0 0 及びボックススペースW 3 0 0 が締結される。一对の抑制部W 3 2 3 は、保護カバーW 5 0 0 と封印シールW S L とが当接することを抑制するための部位である。一对の抑制部W 3 2 3 の突出長さは、封印シールW S L 厚さ寸法よりも長く形成される。上下方向（矢印U - D方向）において、一对の抑制部W 3 2 3 は、一对の挿通孔W 3 1 2 e に対応する位置に配設される。突出部W 3 2 4 は、封印ユニットW 4 0 0 とは反対側（矢印L方向側）における平面部W 3 2 0 の端部に配設され、突出部W 3 2 4 の突出先端部には、切欠き部W 3 2 5 が切欠き形成される（図1 3 5 7 参照）。突出部W 3 2 4 のボックスカバーW 2 0 0 側（矢印B方向側）へ向けての突出長さは、平面部W 2 2 0 の正面に対する

10

20

30

40

50

一对の両端壁部W 2 2 3の突出長さと同一に形成される。これにより、突出部W 3 2 4及び平面部W 2 2 0が当接した状態において、一对の両端壁部W 3 2 1と一对の両端壁部W 2 2 3との間に隙間が形成されることを抑制できる。これにより、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0の内側に針金が不正に挿入されることを抑制できる。

#### 【4 0 1 6】

切欠き部W 3 2 5は、ボックスカバーW 2 0 0の切欠き部W 2 2 6と共に、封印シールW S Lの貼着面側（矢印R方向側）に空間を形成させるための部位である。切欠き部W 3 2 5は、平面部W 3 2 0（突出部W 3 2 4）の上端から下端にかけて連続して形成され、前後方向（矢印F - B方向）において切欠き部W 2 2 6に対向して配設される。また、切欠き部W 3 2 5は、左壁部W 3 0 2側（矢印R方向側）から封印ユニットW 4 0 0とは反対側（矢印L方向側）へ向かうにつれて切欠き部W 2 2 6とは反対側（矢印F方向側）へ傾斜して形成される。保護カバーW 5 0 0は、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に貼着された封印シールW S Lを遮蔽するためのものであり、正面視略縦長矩形の板状に形成される背面壁部W 5 1 0と、その背面壁部W 5 1 0から正面側（矢印F方向側）へ所定の間隔を隔てて対向され正面視略縦長矩形の板状に形成される正面壁部W 5 2 0と、右方側（矢印R方向側）を除く背面壁部W 5 1 0及び正面壁部W 5 2 0の3辺を連結する壁部（上壁部、下壁部W 5 0 1および左壁部W 5 0 2）と、背面壁部W 5 1 0及び正面壁部W 5 2 0に連結され板状に形成される係合部W 5 3 0 a, W 5 3 0 bと、下壁部W 5 0 1から下方側（矢印D方向側）へ向けて立設され板状に形成される立設部W 5 4 0とを主に備える。保護カバーW 5 0 0は、各壁部により右方側（矢印R方向側）が開放された箱状に形成される。なお、保護カバーW 5 0 0は、光透過性の樹脂材料を素材とし、樹脂成形型を用いて成形される。左右方向（矢印L - R方向）における背面壁部W 5 1 0及び正面壁部W 5 2 0の長さは、平面部W 2 2 0及び平面部W 3 2 0の長さよりも長く形成される。また、背面壁部W 5 1 0及び正面壁部W 5 2 0の対向間の距離は、ボックスカバーW 2 0 0の両端壁部W 2 2 3の背面からボックススペースW 3 0 0の両端壁部W 3 2 1の正面までの距離と略同一またはやや大きく形成される。また、保護カバーW 5 0 0の上壁部および下壁部W 5 0 1の対向間の距離は、一对の両端壁部W 2 2 3（両端壁部W 3 2 1）の対向面とは反対側の面どうしの距離よりも大きく形成される。

#### 【4 0 1 7】

これらにより、保護カバーW 5 0 0の内側にカバー側被係合部W 2 1 0及びベース側被係合部W 3 1 0が配設可能とされると共に、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に保護カバーW 5 0 0が取り付けられた状態において前後方向（矢印F - B方向）における保護カバーW 5 0 0の変位が規制される。背面壁部W 5 1 0は、上下方向（矢印U - D方向）に沿って断続して形成され、本実施形態では、1箇所において非形成とされる。背面壁部W 5 1 0は、上下方向において非形成とされる側であり、左右方向（矢印L - R方向）に延びる端縁部から正面壁部W 5 2 0側（矢印F方向側）へ向けて立設されるリブ部W 5 1 1と、そのリブ部W 5 1 1の先端どうしを連結する連結部W 5 1 2とを主に備える。背面壁部W 5 1 0の背面は、ボックスカバーW 2 0 0の側壁部W 2 1 2の背面よりもやや正面側（矢印F方向側）に配設される。これにより、背面壁部W 5 1 0の背面が側壁部W 2 1 2の背面よりも背面側（矢印B方向側）に配設され、背面壁部W 5 1 0が側壁部W 2 1 2よりも背面側へ突出した態様で背面壁部W 5 1 0及び側壁部W 2 1 2の間に段差が形成されることを抑制できる。その結果、かかる段差を利用してボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0から保護カバーW 5 0 0を不正に取り外すことを抑制できる。リブ部W 5 1 1及び連結部W 5 1 2は、係合部W 5 3 0 aを支持するための部位である。リブ部W 5 1 1が背面壁部W 5 1 0の左右方向（矢印L - R方向）に延びる端縁部から立設されることにより、背面壁部W 5 1 0及び係合部W 5 3 0 bの隙間から不正に挿入された針金が平面部W 2 2 0と封印シールW S Lとの貼着を解除することを抑制できる。リブ部W 5 1 1の立設長さは、ボックスカバーW 2 0 0の平面部W 2 2 0に対する両端壁部W 2 2 3の背面側（矢印B方向側）へ向けての突出長さよりも短く形成される。これにより、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に保護カバーW 5 0 0

10

20

30

40

50

が取り付けられた状態において、リブ部W 5 1 1が封印シールW S Lに当接し、封印シールW S Lが破損することを抑制できる。

【 4 0 1 8 】

連結部W 5 1 2は、左方側（矢印L方向側）におけるリブ部W 5 1 1どうしを連結して配設され、左右方向（矢印L - R方向）における連結部W 5 1 2の長さは、背面壁部W 5 1 0の長さよりも短く形成される。正面壁部W 5 2 0は、上下方向（矢印U - D方向）に沿って断続的に形成され、本実施形態では、2箇所において非形成とされる。なお、上下方向において背面壁部W 5 1 0に非形成部が形成される位置は、正面壁部W 5 2 0に非形成部が形成される位置とは異なる位置とされる。正面壁部W 5 2 0は、上下方向において非形成とされる側であり、左右方向（矢印L - R方向）に延びる端縁部から背面壁部W 5 1 0側（矢印B方向側）へ向けて立設されるリブ部W 5 2 1と、そのリブ部W 5 2 1の先端どうしを連結する連結部W 5 2 2とを主に備える。正面壁部W 5 2 0の正面は、ボックススペースW 3 0 0の上側張出部W 3 1 1の正面と略同一面上またはやや背面側（矢印B方向側）に配設される。これにより、正面壁部W 5 2 0の正面が上側張出部W 3 1 1の正面よりも正面側（矢印F方向側）に配設され、正面壁部W 5 2 0が上側張出部W 3 1 1よりも正面側へ突出した態様で正面壁部W 5 2 0及び上側張出部W 3 1 1の間に段差が形成されることを抑制できる。その結果、かかる段差を利用してボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0から保護カバーW 5 0 0を不正に取り外すことを抑制できる。リブ部W 5 2 1及び連結部W 5 2 2は、係合部W 5 3 0 bを支持するための部位である。リブ部W 5 2 1が正面壁部W 5 2 0の左右方向（矢印L - R方向）に延びる端縁部から立設されることにより、正面壁部W 5 2 0及び係合部W 5 3 0 aの隙間から不正に挿入された針金が平面部W 3 2 0と封印シールW S Lとの貼着を解除することを抑制できる。リブ部W 5 2 1の立設長さは、ボックススペースW 3 0 0の平面部W 3 2 0に対する両端壁部W 3 2 1の正面側（矢印F方向側）へ向けての突出長さよりも短く形成される。これにより、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に保護カバーW 5 0 0が取り付けられた状態において、リブ部W 5 2 1が封印シールW S Lに当接し、封印シールW S Lが破損することを抑制できる。

10

20

【 4 0 1 9 】

連結部W 5 2 2は、左方側（矢印L方向側）におけるリブ部W 5 2 1どうしを連結して配設され、左右方向（矢印L - R方向）における連結部W 5 2 2の長さは、正面壁部W 5 2 0の長さよりも短く形成される。係合部W 5 3 0 a, W 5 3 0 bは、保護カバーW 5 0 0をボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に係合させるための部位である。本実施形態では、保護カバーW 5 0 0における背面壁部W 5 1 0側には一つの係合部W 5 3 0 aが配設され、正面壁部W 5 2 0側には上下方向（矢印U - D方向）に所定の間隔を隔てて一対（二つ）の係合部W 5 3 0 bが配設される。係合部W 5 3 0 aは、上下方向（矢印U - D方向）において一対の係合部W 5 3 0 bの間に配設される。これにより、上下方向において、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0と保護カバーW 5 0 0との係合位置を分散させることができ、不正にボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0から保護カバーW 5 0 0を取り外しにくくできる。係合部W 5 3 0 a, W 5 3 0 bの左方側（矢印L方向側）の端部に形成される複数（本実施形態では、3個）の連結片W 5 3 1と、係合部W 5 3 0 a, W 5 3 0 bにおける連結片W 5 3 1とは反対側（矢印R方向側）の端部に形成される傾斜部W 5 3 2と、その傾斜部W 5 3 2と連結片W 5 3 1との間に穿設される係合孔W 5 3 3とを主に備える。係合部W 5 3 0 a, W 5 3 0 bは、連結片W 5 3 1を介して背面壁部W 5 1 0（リブ部W 5 1 1）又は正面壁部W 5 2 0（リブ部W 5 2 1）に連結される。これにより、係合部W 5 3 0 a, W 5 3 0 bは、背面壁部W 5 1 0又は正面壁部W 5 2 0よりも背面壁部W 5 1 0及び正面壁部W 5 2 0の対向間側に配設される。その結果、係合部W 5 3 0 a（係合部W 5 3 0 b）が背面壁部W 5 1 0（正面壁部W 5 2 0）と略同一面上に配設される場合と比較して、保護カバーW 5 0 0がボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に取り付けられた（係合された）状態では、係合部W 5 3 0 a（係合部W 5 3 0 b）及び封印シールW S Lの対向間の距離

30

40

50



を小さくできる。

【4020】

係合部W530a, W530bの右方側(矢印R方向側)の端部は、正面壁部W520及び背面壁部W510の右方側の端部よりも右方側へ突出して形成される。係合部W530aに形成される傾斜部W532及び係合孔W533は、係合部W530bに形成される傾斜部W532及び係合孔W533と形状が異なるものの、本実施形態では、同一の符号を付して説明する。連結片W531のうち、係合部W530a, W530bの左方側(矢印L方向側)の端部から左方側へ向けて突出される連結片W531を連結片W531a、係合部W530a, W530bの左方側における上下方向(矢印U-D方向)の両端部から上下方向へ向けて突出される一对の連結片W531を連結片W531bとそれぞれ定義する。連結片W531aは、背面壁部W510又は正面壁部W520の連結部W512, W522に支持され、一对の連結片W531bは、背面壁部W510又は正面壁部W520のリブ部W511, W521に接合される。連結片W531a, W531bは、背面視において略矩形の板状に形成される。板厚方向(矢印F-B方向)における連結片W531a, W531bの厚さ寸法は、係合部W530a, W530bと略同一に形成され、連結片W531a, W531bの正面および背面は、係合部W530a, W530bの正面および背面と略同一面上にそれぞれ配設される。即ち、連結片W531a, W531bと係合部W530a, W530bとの間には、段差が非形成とされる。これにより、連結片W531a, W531bと係合部W530a, W530bとの間に段差が形成される場合と比較して、連結片W531a, W531bと係合部W530a, W530bとの間に応力集中が生じることを抑制でき、連結片W531a, W531bの強度を確保できる。

【4021】

連結片W531a, W531bにおいて封印シールWSLに対向する面および封印シールWSLに対向する面とは反対側の面を連結する一对の面(以下「連結片W531a, W531bの側面」と定義する)は、連結片W531a, W531bの封印シールWSLに対向する面および封印シールWSLに対向する面とは反対側の面に直交して形成される。なお、連結片W531a, W531bの正面および背面とは、保護カバーW500がボックスカバーW200及びボックススペースW300に取り付けられた(係合された)状態において、封印シールWSLに対し平行に形成される面であり、連結片W531a, W531bの一对の側面は、封印シールWSLに対し直交して形成される面である。ここで、連結片W531bと係合部W530bの先端部との間の距離は、連結片W531bと係合部W530aの先端部との間の距離よりも大きく形成される。また、上述したように、板厚方向(矢印F-B方向)における係合部W530bの厚さ寸法は、係合部W530aの厚さ寸法よりも小さく形成される。これらにより、係合部W530bは、係合部W530aよりも弾性変形し易く形成される。傾斜部W532は、係合部W530a, W530bを弾性変形させ易くするための部位であり、右方側(矢印R方向側)から左方側(矢印L方向側)へ向かうにつれて正面側(矢印F方向側)に傾斜して形成される。係合孔W533は、ボックスカバーW200の突起W221又はボックススペースW300の突起W312cを取り囲むための部位である。係合孔W533の内周面と突起W221, W312cの右方側(矢印R方向側)の面とが当接することにより、保護カバーW500の左方側(矢印L方向側)への変位が規制される。立設部W540は、正面壁部W520と背面壁部W510とが反対の姿勢(正面壁部W520の正面側に背面壁部W510が対向される姿勢)で保護カバーW500がボックスカバーW200及びボックススペースW300に取り付けられることを抑制するための部位である。

【4022】

立設部W540は、下壁部W501から上壁部とは反対側(矢印D方向側)へ向けて突出され、立設部W540の突出長さは、上方側(矢印U方向側)に配設される両端壁部W223, W321と上側張出部W213aとの間の距離よりも大きく形成される。また、立設部W540は、下側張出部W213bよりも背面側(矢印B方向側)に配設される。これにより、保護カバーW500を右方側(矢印R方向側)へ向けて変位させた場合にお

いて、立設部W540と下側張出部W213bとが当接することを抑制でき、保護カバーW500がボックスカバーW200及びボックススペースW300に取り付けられる。一方で、正面壁部W520と背面壁部W510とが反対の姿勢（正面壁部W520の正面側に背面壁部W510が対向される姿勢）で保護カバーW500を右方側（矢印R方向側）へ向けて変位させた場合、立設部W540と上側張出部W311とが当接され、保護カバーW500の右方側への変位が規制される。これにより、保護カバーW500が右方側へ向けて変位され、係合部W530aとボックススペースW300の左壁部W312bとが当接する、又は、係合部W530bとボックスカバーW200の側壁部W212とが当接することを抑制できる。その結果、係合部W530a、W530bが破損することを抑制できる。なお、立設部W540は、非形成とされても良い。封印シールWSLは、ボックスカバーW200及びボックススペースW300の開封を抑制するためのものであり、シート状に形成される。封印シールWSLは、上面視において略コ字状に折り曲げられ、平面部W220、平面部W320及び突出部W324にかけて貼着される。封印シールWSLは、裏面側に接着剤が塗布される接着シートと、表面側に識別情報がプリントされる表示シートとを主に備え、接着シートの表面と表示シートの裏面とが貼着されて形成される。

10

#### 【4023】

上下方向（矢印U-D方向）における封印シールWSLの寸法は、一对の両端壁部W223、W321の対向間の距離よりもやや小さく形成される。封印シールWSLが平面部W220、平面部W320及び突出部W324にかけて貼着されることにより、一对の両端壁部W223、W321側を除いて、切欠き部W226、W325が封印シールWSLにより遮蔽される。従って、切欠き部W226、W325を視認させ難くでき、不正を行う者が切欠き部W226、W325を利用して封印シールWSLを容易に切断させ難くできる。接着シートの裏面は、ボックスカバーW200の平面部W220及びボックススペースW300の平面部W320に貼着される部位であり、接着シートと表示シートとの接着力よりも接着シートと平面部W220及び平面部W320との接着力が強く形成される。これにより、平面部W220及び平面部W320から封印シールWSLを剥がそうとする場合、接着シートと表示シートとの接着が解除され、接着シートから表示シートが分離され、接着シートと平面部W220及び平面部W320との接着が維持される。その結果、ボックスカバーW200及びボックススペースW300の開封を抑制し易くできる。表示シートの表面には、識別情報として、複数の数字、パチンコ機W10の名称（機種名）、メーカー名、又は、基板情報等が記載される（図示せず）。識別情報は、平面部W220に貼着される位置に記載される。これにより、内枠12（図1282参照）が開放されることにより識別情報が視認可能とされる。その結果、識別情報が平面部W320に貼着される位置に記載される場合と比較して、識別情報を視認するために内枠12に対し基板ボックスW100を回転させる操作を不要とできる。また、表示シートの表面には、紫外線などといった特定の波長の光が照射されることにより視認可能となる特殊インキが模様を成して塗布される。

20

30

#### 【4024】

封印シールWSLの外周縁は、鋸刃状に形成される。これにより、平面部W220及び平面部W320から封印シールWSLを剥がす場合、鋸刃状の凹部に応力集中を生じさせ易くでき、封印シールWSLを分断させ易くできる。その結果、封印シールWSLの少なくとも一部を平面部W220及び平面部W320に貼着させた状態に維持させ易くでき、ボックスカバーW200及びボックススペースW300の開封を抑制し易くできる。なお、封印シールWSLは、ICチップを備えても良い。ICチップに格納されるID情報をスキャナーで受信することにより、基板ボックスW100が不正に取り換えられていないかを確認できる。また、不正を試みる者が封印シールWSLを不正に入手することや、封印シールWSLを偽造することを一層困難とできる。次いで、図1354及び図1355を参照して、ボックスカバーW200及びボックススペースW300への保護カバーW500の取り付けについて説明する。図1354(a)及び図1354(b)は、基板ボックスW100の部分正面図であり、図1354(c)及び図1354(d)は、基板ボックス

40

50

W 1 0 0 の部分背面図である。図 1 3 5 5 ( a ) は、図 1 3 5 4 ( b ) の M C D X L I I a - M C D X L I I a 線における基板ボックス W 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 5 5 ( b ) は、図 1 3 5 4 ( b ) の M C D X L I I b - M C D X L I I b 線における基板ボックス W 1 0 0 の部分断面図である。なお、図 1 3 5 4 ( a ) 及び図 1 3 5 4 ( c ) は、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 3 0 0 に保護カバー W 5 0 0 が取り付けられる前の状態が図示され、図 1 3 5 4 ( b ) 及び図 1 3 5 4 ( d ) は、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 3 0 0 に保護カバー W 5 0 0 が取り付けられた後の状態が図示される。また、図 1 3 5 4 ( a ) 及び図 1 3 5 4 ( b ) では、突起 W 3 1 2 c が破線により図示され、図 1 3 5 4 ( c ) 及び図 1 3 5 4 ( d ) では、凹部 W 2 2 4 a , W 2 2 4 b が破線により図示される。また、一对の係合部 W 5 3 0 b と一对の突起 W s 3 2 8 との係合の態様については、一方(上方)及び他方(下方)において同一であるため、一方における断面図を図示して説明し、他方における説明は省略する。

10

#### 【 4 0 2 5 】

図 1 3 5 4 ( a ) 及び図 1 3 5 4 ( c ) に示すように、上下方向(矢印 U - D 方向)において、係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b の係合孔 W 5 3 3 の位置をボックスカバー W 2 0 0 の突起 W 2 2 1 及びボックスベース W 3 0 0 の突起 W 3 1 2 c の位置に合わせた状態から(図 1 3 5 3 参照)、保護カバー W 5 0 0 を右方側(矢印 R 方向側)へ向けて変位させる。保護カバー W 5 0 0 を右方側(矢印 R 方向側)へ向けて変位させることにより、係合部 W 5 3 0 a の傾斜部 W 5 3 2 と突起 W 2 2 1 の傾斜部 W 2 2 1 a とが当接し、係合部 W 5 3 0 b の傾斜部 W 5 3 2 と突起 W 3 1 2 c の傾斜部 W 3 1 2 d とが当接する(図 1 3 5 3 参照)。係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b の傾斜部 W 5 3 2 と突起 W 2 2 1 の傾斜部 W 2 2 1 a 及び突起 W 3 1 2 c の傾斜部 W 3 1 2 d とが当接された状態から保護カバー W 5 0 0 を右方側(矢印 R 方向側)へ向けて変位させることにより、係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b が背面側(矢印 B 方向側)へ向けて弾性変形される。係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b が背面側(矢印 B 方向側)へ向けて弾性変形されることにより、保護カバー W 5 0 0 を背面側へ向けて回転させ易くできる。これにより、係合部 W 5 3 0 a が背面側(正面側)へ向けて弾性変形され、係合部 W 5 3 0 b が正面側(背面側)へ向けて弾性変形される場合と比較して、係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b の弾性変形量を小さくできる。その結果、係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b の破損を抑制し易くできる。係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b が背面側(矢印 B 方向側)へ向けて弾性変形される状態から続けて保護カバー W 5 0 0 を右方側(矢印 R 方向側)へ向けて変位させることにより、図 1 3 5 4 ( b )、図 1 3 5 4 ( d ) 及び図 1 3 5 5 に示すように、係合部 W 5 3 0 a の係合孔 W 5 3 3 の内側に突起 W 2 2 1 が配設され(係合部 W 5 3 0 a と突起 W 2 2 1 とが係合され)、一对の係合部 W 5 3 0 b の係合孔 W 5 3 3 の内側に一对の突起 W 3 1 2 c が配設される(一对の係合部 W 5 3 0 b と一对の突起 W 3 1 2 c とが係合される)。これにより、係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b の弾性変形が解除される。

20

30

#### 【 4 0 2 6 】

以下、係合部 W 5 3 0 a の係合孔 W 5 3 3 の内側に突起 W 3 1 2 c が配設され、係合部 W 5 3 0 b の係合孔 W 5 3 3 の内側に突起 W 2 2 1 が配設された状態を規制状態と定義する。なお、一对の係合部 W 5 3 0 b と一对の突起 W 3 1 2 c との係合の態様については、一方側(上方側)及び他方側(下方側)において同一であるため、一方側における断面のみを図示し、他方側における断面図は省略して説明する。背面壁部 W 5 1 0 及び正面壁部 W 5 2 0 の対向間の距離は、ボックスカバー W 2 0 0 の両端壁部 W 2 2 3 の背面からボックスベース W 3 0 0 の両端壁部 W 3 2 1 の正面までの距離と略同一またはやや大きく形成されるため、規制状態では、前後方向(矢印 F - B 方向)における保護カバー W 5 0 0 の変位が規制される。これにより、係合部 W 5 3 0 a (係合部 W 5 3 0 b )と突起 W 2 2 1 (突起 W 3 1 2 c )との係合が解除されることが抑制される。また、規制状態では、突起 W 2 2 1 の傾斜部 W 2 2 1 a とは反対側(矢印 R 方向側)の面と係合部 W 5 3 0 a の係合孔 W 5 3 3 の内側面とが当接し、突起 W 3 1 2 c の傾斜部 W 3 1 2 d とは反対側(矢印 R 方向側)の面と係合部 W 5 3 0 b の係合孔 W 5 3 3 の内周面とが当接することにより、保

40

50

護カバーW500の左方側（矢印L方向側）への変位が規制される。これにより、ボックスカバーW200及びボックススペースW300に貼着された封印シールWSLが露出されることを抑制できる。また、規制状態では、背面視において、連結片W531a, W531bが凹部W224a, W224bに重なる位置に配設される。詳細には、連結片W531aは、上下方向（矢印U-D方向）において、凹部W224aの略中央となる位置に配設され、連結片W531bは、左右方向（矢印L-R方向）において、凹部W224bの略中央となる位置に配設される。

#### 【4027】

また、規制状態では、背面壁部W510の右方側（矢印R方向側）の端部および正面壁部W520の右方側の端部がボックスカバーW200の側壁部W212及びボックススペースW300の左壁部W302に当接される。また、係合部W530aの右方側の端部が側壁部W212に当接される。これらにより、保護カバーW500の右方側への変位が規制される。なお、背面壁部W510の右方側の端部、係合部W530aの右方側の端部あるいは正面壁部W520の右方側の端部の少なくともいずれか一つがボックスカバーW200の側壁部W212或いはボックススペースW300の左壁部W302に当接されても良い。ここで、保護カバーW500の加工精度（寸法公差）等の要因に起因して、背面壁部W510の右方側の端部とボックスカバーW200の側壁部W212との間に隙間が形成され、かかる隙間を利用して保護カバーW500の内側へ針金が不正に挿入される虞がある。これにより、平面部W220と封印シールWSLとの貼着が不正に解除される虞がある。これに対し、平面部W220に一对の立設部W222が配設されることにより、保護カバーW500の内側へ針金が不正に挿入された場合であっても、その不正に挿入された針金を一对の立設部W222に当接させることができる。これにより、平面部W220と封印シールWSLとの貼着が不正に解除されることを抑制できる。また、一对の両端壁部W223の正面は、立設部W222の突出面と略同一面上に配設されるため、一对の両端壁部W223の正面（立設部W222の突出面）と背面壁部W510の内面とが当接した状態において、立設部W222の突出面（一对の両端壁部W223の正面）と背面壁部W510の内面との間に隙間が形成されることを抑制できる。これにより、かかる隙間を利用して針金が不正に挿入され、平面部W220と封印シールWSLとの貼着が解除されることを抑制できる。

#### 【4028】

次いで図1356から図1358を参照して、ボックスカバーW200及びボックススペースW300からの保護カバーW500の取り外しについて説明する。図1356(a)は、基板ボックスW100の部分正面図であり、図1356(b)は、基板ボックスW100の部分背面図である。図1357は、図1356(b)のMCDXLIV-MCDXLIV線における基板ボックスW100の部分断面図である。図1358(a)は、基板ボックスW100の部分正面図であり、図1358(b)は、基板ボックスW100の部分背面図である。なお、図1356(a)及び図1356(b)では、保護カバーW500から係合部W530a, W530bが切断された状態が図示される。また、図1358(a)及び図1358(b)では、ボックスカバーW200及びボックススペースW300から保護カバーW500が取り外された状態が図示され、保護カバーW500から切断された係合部W530a, W530bが二点鎖線により図示される。また、図1357では、係合部W530aの一对の連結片W531bの一方が図示され、一对の連結片W531bの一方における切断について説明するが、一对の連結片W531bの他方および連結片W531aの切断の態様については、一对の連結片W531bの一方と同一であるため、一对の連結片W531bの他方および連結片W531aの切断の説明は省略する。また、係合部W530bの連結片W531a, W531bの切断については、係合部W530aの態様と同一であるため、係合部W530bの連結片W531a, W531bの切断の説明は省略する。図1356に示すように、係合部W530a, W530bの連結片W531a, W531bが切断工具（図示せず）により切断されることで、保護カバーW500（背面壁部W510及び正面壁部W520）から係合部W530a, W530bが分離さ

れる。なお、切断工具としては、ニッパ、ハサミ、カッターナイフ又はナイフ等が例示される。

【4029】

例えば、切断工具がニッパやハサミから構成され、一对の刃の間に連結片W531a, W531bを挟み込んで連結片W531a, W531bを切断する場合は、連結片W531a, W531bの一对の側面に一对の刃がそれぞれ当接され、一对の側面の対向側へ向けて一对の刃が変位することで連結片W531a, W531bが切断される。また、例えば、切断工具がカッターナイフやナイフから構成され、単一の刃を用いて連結片W531a, W531bを切断する場合は、連結片W531a, W531bの一对の側面の一方に刃を当接させ、一对の側面の他方へ向けて刃が変位することで連結片W531a, W531bが切断される。上述したように、背面視において、保護カバーW500の連結片W531bは、凹部W224bに重なる位置に配設される(図1354参照)。即ち、図1357に示すように、凹部W224bは、封印シールWSLを介して係合部W530bの連結片W531bと対向して封印シールWSLとは反対側(矢印F方向側)へ向けて凹設される。これにより、封印シールWSLと凹部W224bとの間に空間を形成でき、連結片W531bを切断するために背面壁部W510及び係合部W530aの間に切断工具の先端(図示せず)が挿入された場合、切断工具の先端を凹部W224bに受け入れ可能とできる。その結果、切断工具の先端で封印シールWSLを破損させ易くできる。即ち、連結片W531bが切断された場合に、封印シールWSLに痕跡(破損)を形成できる。これにより、封印シールWSLの痕跡の有無に基づいて、封印シールWSLの状態(封印シールWSLが新品であるか再利用したものであるか)を確認可能とできる。また、封印シールWSLに痕跡が形成されることで、封印シールWSLが再利用されることを抑制できる。

10

20

【4030】

また、連結片W531bは、左右方向(矢印L-R方向)における凹部W224bの略中央となる位置に配設される。また、連結片W531bは、背面視において、凹部W224bに重なる位置に配設される(図1354参照)。従って、連結片W531bを切断するために切断工具(図示せず)の先端が連結片W531bの側面側に配設された状態において、切断工具の先端を凹部W224bに受け入れ易くできる。その結果、連結片W531bの切断動作により封印シールWSLが破損させ易くでき、封印シールWSLの痕跡(破損)を作業員(店員)に認識させ易くできる。また、係合部W530a(連結片W531b)は、リブ部W511に連結されるため、背面壁部W510と封印シールWSL(平面部W220)との対向間隔よりも、連結片W531bと封印シールWSL(平面部W220)との対向間隔が小さく形成される。これにより、切断工具の先端を封印シールWSLに近づけることができ、凹部W224bに受け入れ易くできる。その結果、封印シールWSLを破損させ易くできる。なお、上述したように、背面視において、保護カバーW500の連結片W531aは、凹部W224aに重なる位置に配設される(図1354参照)。これにより、連結片W531bを切断するのと同様、連結片W531aを切断するために、背面壁部W510及び係合部W530aの間に切断工具の先端(図示せず)が挿入された場合、切断工具の先端で封印シールWSLを破損させ易くできる。連結片W531aは、係合部W530a, W530bから左方側(矢印L方向側)へ向けて突出され、連結片W531bは、係合部W530a, W530bから上下方向へ向けて突出される。これにより、連結片W531aを切断する場合と連結片W531bを切断する場合とで切断工具(図示せず)の向きを変更させる必要が生じる。その結果、不正を行う者が連結片W531a, W531bを切断するために要する時間を引き延ばすことができ、不正行為の抑制を図ることができる。図1358に示すように、保護カバーW500から係合部W530a, W530bが切断されることにより、規制状態が解除され、保護カバーW500が左方側(矢印L方向側)へ向けて変位可能とされる。

30

40

【4031】

このように、連結片W531a, W531bを切断する際に切断工具の先端(図示せず

50

）で封印シールW S Lが破損され易くすることで、例えば、不正に連結片W 5 3 1 a , W 5 3 1 bが切断され（係合部W 5 3 0 a , W 5 3 0 bが分離され）保護カバーW 5 0 0が取り外された後、係合部W 5 3 0 a , W 5 3 0 bが接着剤により接合された保護カバーW 5 0 0が取り付けられた状態であっても、封印シールW S Lの痕跡（破損）により連結片W 5 3 1 bが切断されたこと、即ち、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業（店員）に認識させ易くできる。なお、不正を行う者が連結片W 5 3 1 a , W 5 3 1 bが切断されていない状態の保護カバーW 5 0 0を所持し、連結片W 5 3 1 a , W 5 3 1 bが切断された保護カバーW 5 0 0に代えて、連結片W 5 3 1 a , W 5 3 1 bが切断されていない状態の保護カバーW 5 0 0を取り付けた状態であっても、封印シールW S Lの痕跡（破損）により不正操作が行われた虞があることを作業（店員）に認識させ易くできる。また、不正を行う者が平面部W 2 2 0（平面部W 3 2 0）から封印シールW S Lを不正に剥がし主制御基板（図示せず）に不正操作を行った後、その剥がした封印シールW S Lを平面部W 2 2 0（平面部W 3 2 0）に再び貼着することにより封印シールW S Lの貼着の解除を作業（店員）に認識させ難くする場合であっても、不正を行う者による主制御基板への不正操作の虞を封印シールW S Lの痕跡（破損）により作業（店員）に認識させ易くできる。ここで、保護カバーW 5 0 0と比較して、不正を試みる者が封印シールW S Lを不正に入手することや、封印シールW S Lを偽造することは困難である。従って、本実施形態のように、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0から保護カバーW 5 0 0を不正に取り外す際、封印シールW S Lを破損させ易く（痕跡を付与し易く）することで主制御基板（図示せず）への不正操作の虞を作業（店員）に認識させ易くすることが特に有効となる。

#### 【 4 0 3 2 】

また、基板ボックスW 1 0 0が内枠1 2（図1 2 8 2参照）の背面側（矢印B方向側）に配設（軸支）され、凹部W 2 2 4 a , W 2 2 4 bが基板ボックスW 1 0 0の背面側を構成するボックスカバーW 2 0 0に形成されるため、内枠1 2が開放され内枠1 2の背面側が視認可能とされた状態では、封印シールW S Lの痕跡（破損）が視認可能とされる。これにより、例えば、凹部W 2 2 4 a , W 2 2 4 bが基板ボックスW 1 0 0の正面側（矢印F方向側）を構成するボックススペースW 3 0 0（平面部W 3 2 0）に凹設され、内枠1 2に対し基板ボックスW 1 0 0を回転させることにより封印シールW S Lの破損が視認可能とされる場合と比較して、作業（店員）に封印シールW S Lの痕跡（破損）を容易に認識させ易くできる。封印シールW S Lに痕跡（破損）が無い場合は、封印シールW S Lに不正操作が施されていない可能性が高いと判断できる。一方で、封印シールW S Lに痕跡（破損）が有る場合には、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0から保護カバーW 5 0 0が取り外され、封印シールW S Lが剥がされた後に封印シールW S Lが再度、貼着された可能性が高いと判断できる。又は、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0から保護カバーW 5 0 0が取り外され、その際に封印シールW S Lに痕跡（破損）が形成されたことにより、不正を試みた可能性が高いと判断できる。次いで、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0の開封について説明する。ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0から保護カバーW 5 0 0が取り外された状態において、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0と封印シールW S Lとの貼着を解除する、又は、ボックスカバーW 2 0 0（平面部W 2 2 0）及びボックススペースW 3 0 0（突出部W 3 2 4）の境界において、封印シールW S Lを切断する。これにより、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0が開封される。

#### 【 4 0 3 3 】

ここで、平面部W 2 2 0及び平面部W 3 2 0に切欠き部W 2 2 6 , W 3 2 5が形成され、前後方向（矢印F - B方向）において切欠き部W 2 2 6 , W 3 2 5が対向して配設されることにより、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0が組み合わされた状態では、断面視において、略V字状の空間が封印シールW S Lの貼着面側（矢印R方向側）に形成される。これにより、切断工具の先端を切欠き部W 2 2 6 , W 3 2 5により形成される空間に配設させ易くでき、封印シールW S Lを切断させ易くできる（図1 3 5 7参

照)。また、ボックスカバーW200及びボックススペースW300を組み合わせることにより、封印シールWSLの貼着面側に空間を容易に形成でき、突出部W324に凹部を形成する場合と比較して、ボックススペースW300の製造コストを低減できる。また、切欠き部W226が側壁部W212側(矢印R方向側)から平面部W220の先端側(矢印L方向側)へ向かうにつれて切欠き部W325とは反対側(矢印B方向側)へ傾斜して形成され、切欠き部W325が左壁部W302側(矢印R方向側)から平面部W320の先端側(矢印L方向側)へ向かうにつれて切欠き部W226とは反対側(矢印F方向側)へ傾斜して形成されることにより、平面部W220及び突出部W324の境界において、平面部W220及び突出部W324と封印シールWSLとの間に非貼着とされる領域が形成される(図1357参照)。その結果、封印シールWSLを切断することにより、ボックスカバーW200及びボックススペースW300の係合を解除させ易くできる。次いで、図1359(a)及び図1359(b)を参照して、第17実施形態における基板ボックスW2100について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【4034】

図1359(a)は、第17実施形態における基板ボックスW2100の部分背面図であり、図1359(b)は、図1359(a)のMCDXLVIb-MCDXLVIb線における基板ボックスW2100の部分断面図である。なお、図1359(a)では、ボックスカバーW2200の両端壁部W223及び両端突出部W2223aが破線により図示され、図1359(b)では、保護カバーW2500から係合部W2530a, W2530bが切断された状態が図示される。図1359(a)及び図1359(b)に示すように、第17実施形態における基板ボックスW2100の保護カバーW2500では、連結片W2531bが背面壁部W2510及び正面壁部W2520に接続される。連結片W2531bは、上下方向(矢印U-D方向)における背面壁部W2510及び正面壁部W2520の端縁部から前後方向(矢印F-B方向)に延びる垂下部W2531cと、その垂下部W2531cの先端から上下方向に延びる平行部W2531dとを備え、断面視において略L字状に形成される。また、第16実施形態における背面壁部W510及び正面壁部W520と比較して、背面壁部W2510及び正面壁部W2520の対向間の距離が大きく形成される。ボックスカバーW2200の一对の両端壁部W223は、両端壁部W223から背面壁部W510側(矢印B方向側)へ向けて突出される両端突出部W2223aを備え、ボックススペースW2300の一对の両端壁部W321は、両端壁部W321から正面壁部W520側(矢印F方向側)へ向けて突出される両端突出部W2321aを備える。両端突出部W2223aの突出長さは、両端壁部W223及び背面壁部W510の対向間の距離と略同等またはやや小さく形成される。また、左右方向(矢印L-R方向)における両端突出部W2223aの長さは、両端壁部W223の略1/3に形成され、側壁部W212側(矢印R方向側)における両端突出部W2223aの一端は、側壁部W212に当接して配設される。

#### 【4035】

両端突出部W2321aの突出長さは、両端壁部W321及び正面壁部W520の対向間の距離と略同等またはやや小さく形成される。また、左右方向(矢印L-R方向)における両端突出部W2321aの長さは、両端壁部W321の略1/3に形成され、カバー部W312側(矢印R方向側)における両端突出部W2321aの一端は、左壁部W312bに当接して配設される(図1353参照)。これらにより、規制状態においては、両端突出部W2223a(両端突出部W2321a)及び背面壁部W510(正面壁部W520)が当接することにより、前後方向(矢印F-B方向)における保護カバーW2500の変位が規制される。その結果、係合部W530a(係合部W530b)と突起W221(突起W312c)との係合が解除されることが抑制される(図1355参照)。ボックスカバーW2200及びボックススペースW2300からの保護カバーW2500の取り外しは、連結片W531a及び連結片W2531bの垂下部W2531cが切断工具(図示せず)により切断され、保護カバーW2500から係合部W2530a, W2530b

が分離されることにより行われる。左右方向（矢印 L - R 方向）において、保護カバー W 2 5 0 0 が両端突出部 W 2 2 2 3 a（両端突出部 W 2 3 2 1 a）よりも側壁部 W 2 1 2（左壁部 W 3 1 2 b）とは反対側（矢印 L 方向側）へ変位された状態では、両端突出部 W 2 2 2 3 a（両端突出部 W 2 3 2 1 a）及び背面壁部 W 5 1 0（正面壁部 W 5 2 0）が非当接とされ、前後方向（矢印 F - B 方向）における保護カバー W 2 5 0 0 の変位の規制が解除される。ここで、連結片 W 2 5 3 1 b に垂下部 W 2 5 3 1 c が形成されることにより、連結片 W 2 5 3 1 b に垂下部 W 2 5 3 1 c が非形成の場合と比較して、前後方向（矢印 F - B 方向）において垂下部 W 2 5 3 1 c に形成される切断部と封印シール W S L との対向間の距離を小さくできる。これにより、切断工具の先端や（図示せず）、連結片 W 2 5 3 1 b の切断部を封印シール W S L に当接させ易くでき、封印シール W S L を破損させ易くできる。

#### 【4036】

また、垂下部 W 2 5 3 1 c に形成される切断部を封印シール W S L に対向させることができ、ボックスカバー W 2 2 0 0 及びボックススペース W 2 3 0 0 から保護カバー W 2 5 0 0 を取り外す際、垂下部 W 2 5 3 1 c に形成される切断部により封印シール W S L を破損させ易くできる。これらにより、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業員（店員）に認識させ易くできる。次いで、図 1 3 5 9（c）を参照して、第 1 8 実施形態における保護カバー W 3 5 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 5 9（c）は、第 1 8 実施形態における保護カバー W 3 5 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 5 9（a）の M C D X L V I b - M C D X L V I b 線における断面図に対応する。図 1 3 5 9（c）に示すように、第 1 8 実施形態における保護カバー W 3 5 0 0 では、背面壁部 W 3 5 1 0（正面壁部 W 3 5 2 0）と係合部 W 3 5 3 0 a（係合部 W 3 5 3 0 b）とが略同一面上に形成され、連結片 W 3 5 3 1 b を介して背面壁部 W 3 5 1 0（正面壁部 W 3 5 2 0）と係合部 W 3 5 3 0 a（係合部 W 3 5 3 0 b）とが連結される。連結片 W 3 5 3 1 b は、上下方向（矢印 U - D 方向）における係合部 W 3 5 3 0 a，W 3 5 3 0 b、背面壁部 W 3 5 1 0 及び正面壁部 W 3 5 2 0 の端縁部から背面壁部 W 3 5 1 0 及び正面壁部 W 3 5 2 0 の対向側へ向けて延びる一対の垂下部 W 3 5 3 1 c と、一対の垂下部 W 3 5 3 1 c の先端どうしを連結する平行部 W 3 5 3 1 d とを備え、断面視において略コ字状に形成される。ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 からの保護カバー W 3 5 0 0 の取り外しは（図 1 3 5 9（b）参照）、連結片 W 3 5 3 1 b の平行部 W 3 5 3 1 d が切断工具（図示せず）により切断され、保護カバー W 3 5 0 0 から係合部 W 3 5 3 0 a，W 3 5 3 0 b が分離されることにより行われる。

#### 【4037】

背面壁部 W 3 5 1 0（正面壁部 W 3 5 2 0）と係合部 W 3 5 3 0 a（係合部 W 3 5 3 0 b）とが略同一面上に形成されることにより、背面壁部 W 3 5 1 0（正面壁部 W 3 5 2 0）と係合部 W 3 5 3 0 a（係合部 W 3 5 3 0 b）との間に段差が形成されることを抑制できる。これにより、保護カバー W 3 5 0 0 に指を引っ掛け難くでき、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 から保護カバー W 5 0 0 を不正に取り外すことを抑制し易くできる。一対の垂下部 W 3 5 3 1 c が形成されることにより、背面壁部 W 3 5 1 0（正面壁部 W 3 5 2 0）と封印シール W S L との対向間隔よりも、連結片 W 3 5 3 1 b と封印シール W S L との対向間隔が小さく形成される（図 1 3 5 9（b）参照）。これにより、切断工具の先端を封印シール W S L に近づけることができ、封印シール W S L を破損させ易くできる。その結果、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業員（店員）に認識させ易くできる。次いで、図 1 3 6 0 を参照して、第 1 9 実施形態における基板ボックス W 4 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 6 0（a）は、第 1 9 実施形態における基板ボックス W 4 1 0 0 の部分背面図であり、図 1 3 6 0（b）は、図 1 3 6 0（a）の M C D X L V I I b - M C D X L V I I b 線における基板ボックス W 4 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 6 0（c）は、図 1 3 6 0（a）の M C D



X L V I I c - M C D X L V I I c 線における基板ボックスW 4 1 0 0の部分断面図であり、図1 3 6 0 ( d ) は、図1 3 6 0 ( a ) のM C D X L V I I d - M C D X L V I I d 線における基板ボックスW 4 1 0 0の部分断面図である。図1 3 6 0に示すように、第1 9実施形態における基板ボックスW 4 1 0 0の保護カバーW 4 5 0 0は、突起W 4 5 3 4を備える。突起W 4 5 3 4は、係合部W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 bの突出先端において、係合部W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 bから背面壁部W 5 1 0及び正面壁部W 5 2 0の対向側へ向けて四角錐状に突出して形成される。

【 4 0 3 8 】

なお、係合部W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 bに突起W 4 5 3 4が形成されることにより、平面部W 4 2 2 0 ( 平面部W 4 3 2 0 ) が突起W 4 5 3 4の突出量だけ正面側 ( 背面側 ) に形成される。これにより、ボックスカバーW 4 2 0 0及びボックススペースW 4 3 0 0に保護カバーW 4 5 0 0を取り付ける際、突起W 4 5 3 4と封印シールW S Lとの当接を抑制でき、封印シールW S Lの破損を抑制できる。また、突起W 4 5 3 4が係合部W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 bの突出先端に配設されるため、規制状態において、突起W 4 5 3 4は、封印シールW S Lよりも側壁部W 2 1 2側 ( カバー部W 3 1 2側 ) に配設される。ボックスカバーW 4 2 0 0及びボックススペースW 4 3 0 0から保護カバーW 4 5 0 0を不正に取り外すために、係合部W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 bを切断せず、係合部W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 bを弾性変形させることにより係合部W 4 5 3 0 a ( 係合部W 4 5 3 0 b ) と平面部W 4 2 2 0の突起W 2 2 1 ( 平面部W 4 3 2 0の突起W 3 1 2 c ) との係合を解除することが考えられる。本実施形態では、突起W 4 5 3 4が係合部W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 bから背面壁部W 5 1 0及び正面壁部W 5 2 0の対向側へ向けて突出して形成されるため、ボックスカバーW 4 2 0 0及びボックススペースW 4 3 0 0からの保護カバーW 4 5 0 0の取り外しの際、突起W 4 5 3 4及び封印シールW S Lを当接させ易くできる。また、突起W 4 5 3 4が四角錐状に形成されるため、突起W 4 5 3 4及び封印シールW S Lが当接することにより、封印シールW S Lを破損させ易くできる。また、突起W 4 5 3 4が封印シールW S Lよりも側壁部W 2 1 2側 ( カバー部W 3 1 2側 ) に配設されるため、ボックスカバーW 4 2 0 0及びボックススペースW 4 3 0 0からの保護カバーW 4 5 0 0の取り外しの際、封印シールW S Lの貼着面および貼着面に対向する表面を連結する側面に突起W 4 5 3 4を当接させることができる。

【 4 0 3 9 】

これにより、封印シールW S Lの表面に突起W 4 5 3 4が当接され、突起W 4 5 3 4が封印シールW S Lの表面を滑りながら ( 突起W 4 5 3 4が封印シールW S Lを破損させないまま ) ボックスカバーW 4 2 0 0及びボックススペースW 4 3 0 0からの保護カバーW 4 5 0 0が取り外される場合と比較して、封印シールW S Lを破損させ易くできる。また、突起W 4 5 3 4は、上下方向 ( 矢印U - D方向 ) における係合部W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 bの両端部に一対が形成される。一対の突起W 4 5 3 4により封印シールW S Lが破損された場合、係合部W 4 5 3 0 a ( 係合部W 4 5 3 0 b ) と背面壁部W 5 1 0 ( 正面壁部W 5 2 0 ) との隙間から封印シールW S Lの破損を視認させ易くできる。これらにより、不正を行う者により主制御基板 ( 図示せず ) に不正操作が行われた虞があることを作業 ( 店員 ) に認識させ易くできる。また、突起W 4 5 3 4を利用することにより、ボックスカバーW 4 2 0 0及びボックススペースW 4 3 0 0の開封 ( 封印シールW S Lの切断 ) を容易に行うことができる。詳細に説明すると、保護カバーW 4 5 0 0から係合部W 4 5 3 0 a ( 係合部W 4 5 3 0 b ) を分離させ、突起W 4 5 3 4を切欠き部W 2 2 6 , W 3 2 5により形成される空間に配設させることにより、封印シールW S Lを切断し易くできる。これにより、切断工具 ( 図示せず ) の携行を不要とできる。また、係合部W 4 5 3 0 a ( 係合部W 4 5 3 0 b ) は、保護カバーW 4 5 0 0に対し小さく形成されるため、一対の両端壁部W 2 2 3や一対の両端壁部W 3 2 1との干渉を抑制できるので、封印シールW S Lの切断作業を容易に行うことができる。その結果、封印シールW S Lの切断を好適に行うことができる。次いで、図1 3 6 1 ( a ) から図1 3 6 1 ( c ) を参照して、第2 0実施形態における基板ボックスW 5 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一

10

20

30

40

50

の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。また、図 1 3 6 1 ( a ) から図 1 3 6 1 ( c ) では、係合孔 W 5 3 3 が破線により図示される。また、図 1 3 6 1 ( a ) から図 1 3 6 1 ( c ) の説明においては、図 1 3 5 4 ( c ) を適宜参照する。

#### 【 4 0 4 0 】

図 1 3 6 1 ( a ) から図 1 3 6 1 ( c ) は、第 2 0 実施形態における基板ボックス W 5 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 5 4 ( b ) の M C D X L V I I I a - M C D X L V I I I a 線における断面図に対応する。なお、図 1 3 6 1 ( a ) は、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 5 3 0 0 に保護カバー W 5 5 0 0 を取り付けるために係合部 W 5 5 3 0 b が弾性変形された状態が図示され、図 1 3 6 1 ( b ) は、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 5 3 0 0 から保護カバー W 5 5 0 0 を不正に取り外すために係合部 W 5 5 3 0 b が弾性変形され、突起 W 3 1 2 c と係合孔 W 5 3 3 との係合が解除された状態が図示され、図 1 3 6 1 ( c ) は、図 1 3 6 1 ( b ) における状態から保護カバー W 5 5 0 0 が左方側 ( 矢印 L 方向側 ) へ向けて変位された状態が図示される。図 1 3 6 1 ( a ) から図 1 3 6 1 ( c ) に示すように、第 2 0 実施形態における基板ボックス W 5 1 0 0 のボックスベース W 5 3 0 0 は、凹部 W 5 3 2 6 を備え、保護カバー W 5 5 0 0 は、突起 W 5 5 3 4 を備える。なお、係合部 W 5 5 3 0 b に突起 W 5 5 3 4 が形成されることにより、平面部 W 5 3 2 0 が突起 W 5 5 3 4 の突出量だけ背面側に形成される。これにより、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 5 3 0 0 に保護カバー W 5 5 0 0 を取り付ける際、突起 W 5 5 3 4 と封印シール W S L との当接を抑制でき、封印シール W S L の破損を抑制できる。凹部 W 5 3 2 6 は、封印シール W S L の貼着面と平面部 W 5 2 2 0 との間に空間を形成させるための部位であり、平面部 W 5 3 2 0 の正面に凹設される。凹部 W 5 3 2 6 は、規制状態において、突起 W 5 5 3 4 と上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に重なる位置に形成され、右方側 ( 矢印 R 方向側 ) における凹部 W 5 3 2 6 の内側面は、突起 W 5 5 3 4 よりも右方側に配設される。

#### 【 4 0 4 1 】

左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) における凹部 W 5 3 2 6 の長さは、ボックスベース W 5 3 0 0 の突起 W 3 1 2 c の左右方向における寸法よりも大きく形成され、係合孔 W 5 3 3 が突起 W 3 1 2 c よりも左方側 ( 矢印 L 方向側 ) となる位置まで保護カバー W 5 5 0 0 が左方側へ向けて変位された状態においても、左方側における凹部 W 5 3 2 6 の内側面は、突起 W 5 5 3 4 よりも左方側に配設される。突起 W 5 5 3 4 は、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W 5 3 0 0 から保護カバー W 5 5 0 0 を不正に取り外すために係合部 W 5 5 3 0 b を弾性変形させた際、封印シール W S L を破損させるための突起であり、封印シール W S L 側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて突出して形成される。即ち、突起 W 5 5 3 4 が箱状に形成される保護カバー W 5 5 0 0 の内側へ向けて突出されるため、基板ボックス W 5 1 0 0 や保護カバー W 5 5 0 0 の製造作業や運搬作業等において、作業員 ( 店員 ) が突起 W 5 5 3 4 に接触し、負傷することを抑制できる。突起 W 5 5 3 4 は、上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) における係合部 W 5 5 3 0 b の両端側に一対が形成される。これにより、係合部 W 5 5 3 0 b と正面壁部 W 5 2 0 との隙間から封印シール W S L の破損を視認させ易くできる ( 図 1 3 5 4 ( c ) 参照 ) 。次いで、図 1 3 6 1 ( b ) を参照して、係合部 W 5 5 3 0 b が封印シール W S L 側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて不正に弾性変形された状態について説明する。図 1 3 6 1 ( b ) に示すように、突起 W 3 1 2 c と係合孔 W 5 3 3 との係合を解除させるため、係合部 W 5 5 3 0 b が不正に突起 W 3 1 2 c の突出寸法よりも大きく封印シール W S L 側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて弾性変形された状態では、一対の突起 W 5 5 3 4 の先端が凹部 W 5 3 2 6 により形成される空間に配設され、一対の突起 W 5 5 3 4 により封印シール W S L が破損される。その結果、不正を行う者により主制御基板 ( 図示せず ) に不正操作が行われた虞があることを作業員 ( 店員 ) に認識させ易くできる。

#### 【 4 0 4 2 】

図 1 3 6 1 ( c ) は、図 1 3 6 1 ( b ) における状態から係合部 W 5 5 3 0 b が封印シール W S L 側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて不正に弾性変形された状態を維持しつつ保護カバー W 5 5 0 0 を左方側 ( 矢印 L 方向側 ) へ向けて変位させ、係合孔 W 5 3 3 が突起 W 3 1

2 c よりも左方側に位置した状態（係合孔 W 5 3 3 と突起 W 3 1 2 c との係合が解除された状態）が図示される。上述したように、左右方向（矢印 L - R 方向）における凹部 W 5 3 2 6 の長さは、突起 W 3 1 2 c の寸法よりも大きく形成されるため、係合孔 W 5 3 3 が突起 W 3 1 2 c よりも左方側（矢印 L 方向側）となる位置まで保護カバー W 5 5 0 0 が左方側へ向けて変位された状態においても、凹部 W 5 3 2 6 により形成される空間に一对の突起 W 5 5 3 4 の先端を配設させることができる。これにより、封印シール W S L が破損される領域を大きくでき、封印シール W S L の破損を作業（店員）に認識させ易くできる。このように、係合部 W 5 5 3 0 b の連結片 W 5 3 1 a , W 5 3 1 b を切断することなく、係合部 W 5 5 3 0 b を弾性変形させて係合孔 W 5 3 3 と突起 W 3 1 2 c との係合を解除させる場合には、封印シール W S L に痕跡（破損）が付与され易くできる。次いで、図 1 3 6 1 ( d ) を参照して、第 2 1 実施形態における基板ボックス W 6 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。また、図 1 3 6 1 ( d ) では、係合孔 W 5 3 3 が破線により図示される。図 1 3 6 1 ( d ) は、第 2 1 実施形態における基板ボックス W 6 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 5 4 ( b ) の M C D X L V I I I a - M C D X L V I I I a 線における断面図に対応する。なお、図 1 3 6 1 ( d ) は、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 6 3 0 0 から保護カバー W 5 5 0 0 を不正に取り外すために係合部 W 5 5 3 0 b が弾性変形され、突起 W 3 1 2 c と係合孔 W 5 3 3 との係合が解除された状態が図示される。

10

#### 【 4 0 4 3 】

図 1 3 6 1 ( d ) に示すように、第 2 1 実施形態における基板ボックス W 6 1 0 0 のボックススペース W 6 3 0 0 は、凹部 W 6 3 2 6 を備える。凹部 W 6 3 2 6 は、第 2 0 実施形態における凹部 W 5 3 2 6 と比較して、左右方向（矢印 L - R 方向）における凹設寸法が短く形成される。なお、本実施形態では、凹部 W 6 3 2 6 の凹設形状は、保護カバー W 5 5 0 0 の突起 W 5 5 3 4 の外形と略同一に形成される。また、凹部 W 6 3 2 6 は、規制状態において、突起 W 5 5 3 4 と上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる位置に形成される。これらにより、係合部 W 5 5 3 0 b が封印シール W S L 側（矢印 B 方向側）へ向けて不正に弾性変形された状態では、突起 W 5 5 3 4 の先端が凹部 W 6 3 2 6 により形成される空間に配設され、突起 W 5 5 3 4 が凹部 W 6 3 2 6 の内側に当接することにより、保護カバー W 5 5 0 0 の左方側（矢印 L 方向側）へ向けての変位が規制される。その結果、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 6 3 0 0 から保護カバー W 5 5 0 0 が不正に取り外されることを抑制できる。また、係合部 W 5 5 3 0 b が封印シール W S L 側（矢印 B 方向側）へ向けて不正に弾性変形された状態では、一对の突起 W 5 5 3 4 の先端が凹部 W 6 3 2 6 により形成される空間に配設され、一对の突起 W 5 5 3 4 により封印シール W S L が破損される。その結果、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業（店員）に認識させ易くできる。次いで、図 1 3 6 2 を参照して、第 2 2 実施形態における基板ボックス W 7 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 6 2 ( a ) は、第 2 2 実施形態における基板ボックス W 7 1 0 0 の部分背面図であり、図 1 3 6 2 ( b ) は、図 1 3 6 2 ( a ) の M C D X L I X b - M C D X L I X b 線における基板ボックス W 7 1 0 0 の部分断面図である。なお、図 1 3 6 2 ( a ) では、一对の締結孔 W 7 2 2 5 が破線により図示される。

20

30

40

#### 【 4 0 4 4 】

図 1 3 6 2 に示すように、第 2 2 実施形態における基板ボックス W 7 1 0 0 の平面部 W 7 2 2 0 及び平面部 W 7 3 2 0 には、一对の締結孔 W 7 2 2 5 及び一对の締結孔 W 7 3 2 2 が保護カバー W 5 5 0 0 の連結片 W 5 3 1 b と上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる位置に形成される。即ち、一对の締結孔 W 7 3 2 2 は、封印シール W S L を介して係合部 W 5 3 0 b の連結片 W 5 3 1 b と対向して封印シール W S L とは反対側（矢印 F 方向側）へ向けて穿設される。締結孔 W 7 3 2 2 は、背面視において、円状に形成され、締結孔 W 7 3 2 2 の直径は、左右方向（矢印 L - R 方向）における連結片 W 5 3 1 b の寸法よりも大きく形成される。これらにより、ボックスカバー W 7 2 0 0 及びボックススペース W 7 3 0 0

50

を締結させるねじと封印シールW S Lとの間に空間を形成でき、連結片W 5 3 1 bを切断するために背面壁部W 5 1 0及び係合部W 5 3 0 aの間に切断工具の先端（図示せず）が挿入された場合、切断工具の先端を締結孔W 7 3 2 2に受け入れ可能とできる。その結果、切断工具の先端で封印シールW S Lを破損させ易くでき、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業（店員）に認識させ易くできる。締結孔W 7 3 2 2を利用して（切断工具の先端を締結孔W 7 3 2 2に受け入れ可能として）ボックスカバーW 7 2 0 0及びボックスベースW 7 3 0 0を締結するためのねじに対応する位置に封印シールW S Lの痕跡（破損）が形成されるため、封印シールW S LによりボックスカバーW 7 2 0 0及びボックスベースW 7 3 0 0を締結するためのねじが遮蔽される場合であっても、封印シールW S Lの痕跡（破損）に基づいてかかるねじの位置を把握できる。これにより、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。また、ボックスカバーW 7 2 0 0及びボックスベースW 7 3 0 0を締結するためのねじを挿通させるための機能と、切断工具の先端（図示せず）を配設させるための空間を形成するための機能とを一对の締結孔W 7 2 2 5に兼用させることができる。これにより、平面部W 7 2 2 0に凹部W 2 2 4 b（図1 3 5 3参照）を形成することを抑制でき、製造コストを低減できる。

10

#### 【4 0 4 5】

次いで、図1 3 6 3（a）を参照して、第2 3実施形態における保護カバーW 8 5 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1 3 6 3（a）は、第2 3実施形態における基板ボックスW 8 1 0 0の部分断面図であり、図1 3 5 7（a）のL X X X I I a部における断面に対応する。図1 3 6 3（a）に示すように、第2 3実施形態における保護カバーW 8 5 0 0の連結片W 8 5 3 1 bは、断面視において平行四辺形に形成される。本実施形態では、連結片W 8 5 3 1 bの一对の側面が封印シールW S L（平面部W 2 2 0）に対し傾斜して形成される。詳細には、封印シールW S Lとは反対側（矢印B方向側）から封印シールW S L側（矢印F方向側）へ向かうにつれて右方側（矢印R方向側）に傾斜して形成される。なお、封印シールW S Lとは反対側から封印シールW S L側へ向かうにつれて左方側（矢印L方向側）に傾斜して形成されても良い。これにより、切断工具（図示せず）を用いて連結片W 8 5 3 1 bを切断する際、封印シールW S Lとは反対側（矢印B方向側）から封印シールW S L側（矢印F方向側）へ向かう方向に対し右方側（矢印R方向側）へ向けて切断工具の先端を回転させ易くできる。その結果、切断工具の先端を凹部W 2 2 4 bに受け入れ可能とでき、切断工具の先端で封印シールW S Lを破損させ易くできる。従って、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業（店員）に認識させ易くできる。次いで、図1 3 6 3（b）及び図1 3 6 3（c）を参照して、第2 4実施形態における保護カバーW 9 5 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1 3 6 3（b）は、第2 4実施形態における基板ボックスW 9 1 0 0の部分背面図であり、図1 3 6 3（c）は、図1 3 6 3（b）のM C D L c - M C D L c線における基板ボックスW 9 1 0 0の部分断面図である。

20

30

#### 【4 0 4 6】

図1 3 6 3（b）及び図1 3 6 3（c）に示すように、第2 4実施形態における保護カバーW 9 5 0 0の連結片W 9 5 3 1 bは、断面視において前後方向（矢印F - B方向）に延び縦長略矩形に形成される第1部W 9 5 3 1 b 1と、その第1部W 9 5 3 1 b 1の係合部W 5 3 0 a及びリブ部W 5 1 1（連結部W 5 1 2）側の端部に配設され、リブ部W 5 1 1（連結部W 5 1 2）の延びる方向に沿って延び、断面視において、横長略矩形に形成される第2部W 9 5 3 1 b 2とを備える。第1部W 9 5 3 1 b 1は、第2部W 9 5 3 1 b 2の延びる方向における略中央に配設される。第1部W 9 5 3 1 b 1及び第2部W 9 5 3 1 b 2の封印シールW S Lとは反対側に形成される面は、略同一面上に配設され、第1部W 9 5 3 1 b 1と封印シールW S Lとの間の対向間隔よりも第2部W 9 5 3 1 b 2と封印シールW S Lとの間の対向間隔が小さくされる。これにより、切断工具（図示せず）により

40

50

第 1 部 W 9 5 3 1 b 1 を切断する際、切断工具の先端を凹部 W 2 2 4 b により形成される空間に受け入れさせ易くでき、切断工具の先端で封印シール W S L を破損させ易くできる。従って、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業（店員）に認識させ易くできる。また、左右方向（矢印 L - R 方向）において、第 1 部 W 9 5 3 1 b 1 は、第 2 部 W 9 5 3 1 b 2 よりも小さく形成される。これにより、第 2 部 W 9 5 3 1 b 2 よりも第 1 部 W 9 5 3 1 b 1 を切断し易くできる。なお、断面視において、第 1 部 W 9 5 3 1 b 1 及び第 2 部 W 9 5 3 1 b 2 の断面積は、略同一に形成される。これにより、保護カバー W 9 5 0 0 を樹脂金型により成形する際には、第 1 部 W 9 5 3 1 b 1 及び第 2 部 W 9 5 3 1 b 2 の断面積の相違を抑制でき、保護カバー W 9 5 0 0（連結片 W 9 5 3 1 b）の成形性を確保できる。次いで、図 1 3 6 4 を参照して、第 2 5 実施形態における基板ボックス W a 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

10

#### 【 4 0 4 7 】

図 1 3 6 4（a）及び図 1 3 6 4（c）は、第 2 5 実施形態における基板ボックス W a 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 5 4（b）の M C D X L I I b - M C D X L I I b 線における断面に対応する。図 1 3 6 4（b）は、図 1 3 6 4（a）の M C D L I b - M C D L I b 線における基板ボックス W a 1 0 0 の部分断面図である。なお、図 1 3 6 4（c）は、図 1 3 6 4（a）における状態から保護カバー W a 5 0 0 が左方側（矢印 L 方向側）へ向けて変位された状態が図示される。また、図 1 3 6 4 の説明においては、図 1 3 5 4 を適宜参照する。図 1 3 6 4（a）及び図 1 3 6 4（b）に示すように、第 2 5 実施形態における基板ボックス W a 1 0 0 の保護カバー W a 5 0 0 は、その保護カバー W a 5 0 0 の左壁部 W 5 0 2 の内側面から突出される切断部 W a 5 5 0 を備える。切断部 W a 5 5 0 は、封印シール W S L を切断するための部位である。切断部 W a 5 5 0 が左壁部 W 5 0 2 の内側面から突出されることにより、保護カバー W a 5 0 0（の左壁部 W 5 0 2）の強度を向上できる。これにより、保護カバー W a 5 0 0 を破損させ難くできる。切断部 W a 5 5 0 の突出量は、規制状態における左壁部 W 5 0 2 と封印シール W S L との対向間の距離よりも小さく形成される。これにより、規制状態において、切断部 W a 5 5 0 が封印シール W S L を切断することを抑制できる。切断部 W a 5 5 0 は、左右方向（矢印 L - R 方向）において、平面部 W 2 2 0 及び平面部 W 3 2 0 に形成される切欠き部 W 2 2 6，W 3 2 5 に対向して配設される。上下方向（矢印 U - D 方向）における切断部 W a 5 5 0 の寸法は、一对の両端壁部 W 2 2 3，W 3 2 1 の対向間の距離よりもやや小さく形成され、上下方向における封印シール W S L の両端の間の距離よりも大きく形成される。

20

30

#### 【 4 0 4 8 】

また、切断部 W a 5 5 0 は、前後方向（矢印 F - B 方向）における左壁部 W 5 0 2 の略中央から背面壁部 W 5 1 0 側（矢印 B 方向側）へ偏った位置に配設される。これにより、例えば、正面壁部 W 5 2 0 と背面壁部 W 5 1 0 とが反対の姿勢（正面壁部 W 5 2 0 の正面側に背面壁部 W 5 1 0 が対向される姿勢）で保護カバー W a 5 0 0 がボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 に取り付けられた場合、切断部 W a 5 5 0 が切欠き部 W 2 2 6，W 3 2 5 に対向して配設されることを抑制できる。従って、切断部 W a 5 5 0 の機能を奏することを抑制できる。切断部 W a 5 5 0 は、保護カバー W a 5 0 0 の内側面から切断部 W a 5 5 0 の突出先端側（矢印 R 方向側）へ向かうにつれて前後方向（矢印 F - B 方向）における寸法が小さく形成される。また、切断部 W a 5 5 0 の突出先端側（矢印 R 方向側）は、図 1 3 6 4（b）に示す断面視において、鋸刃状に形成され、左右方向（矢印 L - R 方向）に屈曲を繰り返して形成される。これらにより、切欠き部 W 2 2 6，W 3 2 5 に形成される空間へ向けて切断部 W a 5 5 0 が変位されることで、封印シール W S L を切断させ易くできる。図 1 3 6 4（a）に示すように、保護カバー W a 5 0 0 の背面壁部 W a 5 1 0 及び正面壁部 W a 5 2 0 は、第 1 6 実施形態における保護カバー W 5 0 0 の背面壁部 W 5 1 0 及び正面壁部 W 5 2 0 と比較して、左右方向（矢印 L - R 方向）における寸法が小さく形成される。これにより、規制状態において、背面壁部 W a 5 1 0 の右方側（矢印 R 方向側）の端部および正面壁部 W a 5 2 0 の右方側の端部とボックスカバー

40

50

W 2 0 0 の側壁部 W 2 1 2 及びボックススペース W 3 0 0 の左壁部 W 3 0 2 との間には隙間が形成される（図 1 3 5 4（b）及び図 1 3 5 4（d）参照）。かかる隙間は、切断部 W a 5 5 0 に形成される鋸刃状において、封印シール W S L とは反対側に形成される凹部と封印シール W S L との間の距離よりも大きく形成される。

#### 【 4 0 4 9 】

一方で、係合部 W 5 3 0 a の右方側（矢印 R 方向側）の端部がボックスカバー W 2 0 0 の側壁部 W 2 1 2 に当接される。これにより、保護カバー W a 5 0 0 の右方側への変位が規制され、規制状態が維持される。なお、係合部 W 5 3 0 b の右方側（矢印 R 方向側）の端部がボックススペース W 3 0 0 の左壁部 W 3 0 2 に当接されることにより（図 1 3 5 5 参照）、保護カバー W a 5 0 0 の右方側への変位が規制されても良い。次いで、図 1 3 6 4（c）を参照して、切断部 W a 5 5 0 による封印シール W S L の切断について説明する。図 1 3 6 4（c）に示すように、係合部 W 5 3 0 a、W 5 3 0 b が切断されることにより（図 1 3 5 6 参照）、保護カバー W a 5 0 0 は、封印ユニット W 4 0 0 側（矢印 R 方向側、図 1 3 4 9 参照）へ向けて変位可能とされる。保護カバー W a 5 0 0 を封印ユニット W 4 0 0 側へ向けて変位させることにより、切断部 W a 5 5 0 は、切欠き部 W 2 2 6、W 3 2 5 により形成される空間に受け入れ可能とされ、切断部 W a 5 5 0 により封印シール W S L が切断される。ここで、一对の両端壁部 W 2 2 3、W 3 2 1 と背面壁部 W 5 1 0 及び正面壁部 W 5 2 0 とが当接されることにより、保護カバー W a 5 0 0 が前後方向（矢印 F - B 方向）に変位されることを抑制できる。従って、切断部 W a 5 5 0 が切欠き部 W 2 2 6、W 3 2 5 に対向された状態を維持でき、切断部 W a 5 5 0 による封印シール W S L の切断が容易とされる。本実施形態では、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 から保護カバー W a 5 0 0 を取り外すために係合部 W 5 3 0 a、W 5 3 0 b を切断する作業と保護カバー W a 5 0 0 を封印ユニット W 4 0 0 側（矢印 R 方向側、図 1 3 4 9 参照）へ向けて変位可能とさせる作業とを別々に行う必要がなく、一連の作業として効率的に行うことができる。

#### 【 4 0 5 0 】

上述したように、規制状態において、背面壁部 W a 5 1 0 の右方側（矢印 R 方向側）の端部および正面壁部 W a 5 2 0 の右方側の端部とボックスカバー W 2 0 0 の側壁部 W 2 1 2 及びボックススペース W 3 0 0 の左壁部 W 3 0 2 との間に形成される隙間は、切断部 W a 5 5 0 に形成される鋸刃状において、封印シール W S L とは反対側に形成される凹部と封印シール W S L との間の距離よりも大きく形成されるため、切断部 W a 5 5 0 に形成される鋸刃状の全体を切欠き部 W 2 2 6、W 3 2 5 により形成される空間に受け入れ可能とできる。これにより、上下方向（矢印 U - D 方向）における封印シール W S L の両端の間において封印シール W S L が切断され、封印シール W S L が平面部 W 2 2 0 側と平面部 W 3 2 0 側とに分離される。また、保護カバー W a 5 0 0 を右方側（矢印 R 方向側）へ向けて変位させることにより、背面壁部 W a 5 1 0 の右方側（矢印 R 方向側）の端部および正面壁部 W a 5 2 0 の右方側の端部とボックスカバー W 2 0 0 の側壁部 W 2 1 2 及びボックススペース W 3 0 0 の左壁部 W 3 0 2 とが当接される（図 1 3 5 5 参照）。これにより、保護カバー W a 5 0 0 の右方側へ向けての変位が規制される。なお、切断部 W a 5 5 0 が切欠き部 W 2 2 6、W 3 2 5 に当接されることにより、保護カバー W a 5 0 0 の右方側へ向けての変位が規制されても良い。この場合、切断部 W a 5 5 0 により切欠き部 W 2 2 6、W 3 2 5 に封印シール W S L を貼着させることができる。言い換えると、切欠き部 W 2 2 6、W 3 2 5 から封印シール W S L を剥がしにくくできる。これにより、切欠き部 W 2 2 6、W 3 2 5 から封印シール W S L を剥がす際、封印シール W S L を破損させ易くでき、封印シール W S L の痕跡（破損）を作業員（店員）に認識させ易くできる。本実施形態では、保護カバー W a 5 0 0 を側壁部 W 2 1 2 側（矢印 R 方向側）へ向けて変位させることにより封印シール W S L を容易に切断できる。これにより、例えば、作業員（店員）が切断工具を所持していない場合であっても、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 の開封作業を容易に行うことができる。

#### 【 4 0 5 1 】

切断部W a 5 5 0は、左右方向（矢印L - R方向）において、平面部W 2 2 0及び平面部W 3 2 0に形成される切欠き部W 2 2 6，W 3 2 5に対向して配設されるため、封印シールW S Lにより切欠き部W 2 2 6，W 3 2 5が遮蔽された状態であっても、切断部W a 5 5 0を切欠き部W 2 2 6，W 3 2 5により形成される空間に配設させ易くできる。切断部W a 5 5 0は、左壁部W 5 0 2の内側面から突出されるため、箱状に形成される保護カバーW a 5 0 0から露出されることを抑制できる。これにより、封印シールW S Lの切断作業、基板ボックスW a 1 0 0や保護カバーW a 5 0 0の製造作業や運搬作業等において、作業（店員）が切断部W a 5 5 0に接触し、負傷することを抑制できる。また、切断部W a 5 5 0は、左壁部W 5 0 2の内側面から突出されるため、切断部W a 5 5 0は、保護カバーW a 5 0 0と比較して小さく形成される。言い換えると、保護カバーW a 5 0 0は、切断部W a 5 5 0と比較して大きく形成される。従って、作業（店員）は、保護カバーW a 5 0 0を把持することにより切断部W a 5 5 0を用いて封印シールW S Lを切断でき、切断作業を容易に行える。保護カバーW a 5 0 0（切断部W a 5 5 0）は、樹脂材料を素材とし、樹脂成型型を用いて形成されるため、例えば、金属材料を用いて鋭利に形成される切断工具と比較して封印シールW S Lの切断性が低い。これに対し、封印シールW S Lの貼着面側に切欠き部W 2 2 6，W 3 2 5による空間が形成されるため、切断部W a 5 5 0の切断性が低い場合であっても、封印シールW S Lを切断させ易くできる。次いで、図1 3 6 5及び図1 3 6 6を参照して、第2 6実施形態における基板ボックスW b 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

10

20

#### 【4 0 5 2】

図1 3 6 5（a）は、第2 6実施形態における基板ボックスW b 1 0 0の保護カバーW b 5 0 0の正面図であり、図1 3 6 5（b）は、図1 3 6 5（a）の矢印M C D L I I b方向視における保護カバーW b 5 0 0の側面図であり、図1 3 6 5（c）は、図1 3 6 5（b）の矢印M C D L I I c方向視における保護カバーW b 5 0 0の背面図である。図1 3 6 6（a）は、基板ボックスW b 1 0 0の背面図であり、図1 3 6 6（b）は、図1 3 6 6（a）の矢印M C D L I I I b方向視における基板ボックスW b 1 0 0の側面図であり、図1 3 6 6（c）は、図1 3 6 6（b）のM C D L I I I c - M C D L I I I c線における基板ボックスW b 1 0 0の部分断面図である。なお、図1 3 6 5及び図1 3 6 6では、係合部W b 5 3 0 a，W b 5 3 0 bが保護カバーW b 5 0 0から切断された状態が図示される。また、図1 3 6 5では、係合部W b 5 3 0 a，W b 5 3 0 bが二点鎖線により図示され、図1 3 6 6（b）では、切断部W b 5 5 0及びガイド部W b 5 6 0が破線により図示される。また、保護カバーW b 5 0 0から係合部W b 5 3 0 a，W b 5 3 0 bが切断されることにより、保護カバーW b 5 0 0に形成される空間をそれぞれ空間W S 1，W S 2と定義する。図1 3 6 5に示すように、第2 6実施形態における基板ボックスW b 1 0 0の保護カバーW b 5 0 0は、背面壁部W 5 1 0に連結される係合部W b 5 3 0 a及び切断部W b 5 5 0と、正面壁部W 5 2 0に連結される係合部W b 5 3 0 b及びガイド部W b 5 6 0とを備える。係合部W b 5 3 0 aは、逃がし部W b 5 3 4 aを備える。逃がし部W b 5 3 4 aは、係合部W b 5 3 0 aと切断部W b 5 5 0との当接を抑制するための部位であり、背面視において、切断部W b 5 5 0に重なる位置において係合部W b 5 3 0 aの上面から下方側（矢印D方向側）へ向けて凹設される。

30

40

#### 【4 0 5 3】

逃がし部W b 5 3 4 aの底面（下方側に形成される面）は、後述する切断部W b 5 5 0の刃部W b 5 5 2よりも下方側（矢印D方向側）に形成され、左右方向（矢印L - R方向）における逃がし部W b 5 3 4 aの側面は、後述する切断部W b 5 5 0の支持部W b 5 5 1及び刃部W b 5 5 2よりも左右方向両端側に形成される。これにより、係合部W b 5 3 0 aと切断部W b 5 5 0との当接が抑制される。係合部W b 5 3 0 aが切断される前の状態において、逃がし部W b 5 3 4 aは、切断部W b 5 5 0を取り囲んで形成される。これにより、作業（店員）が切断部W a 5 5 0に接触し、負傷することを抑制できる。切断部W b 5 5 0は、封印シールW S Lを切断するための部位であり、上方側（矢印U方向側

50

）に配設されるリブ部 W 5 1 1 から係合部 W b 5 3 0 a 側（矢印 D 方向側）へ向けて突出される支持部 W b 5 5 1 と、その支持部 W b 5 5 1 の突出先端部から係合部 W b 5 3 0 a の先端側（矢印 R 方向側）へ向けて突出される刃部 W b 5 5 2 とを備える。支持部 W b 5 5 1 は、リブ部 W 5 1 1 と刃部 W b 5 5 2 との間に所定の間隔を設けて刃部 W b 5 5 2 を支持するための部位である。刃部 W b 5 5 2 は、支持部 W b 5 5 1 に支持され円柱状に形成される基部とその基部の突出先端部において、円錐状に形成される先端部とを備える。先端部が円錐状に形成されることにより、封印シール W S L を切断させ易くできる。なお、切断部 W b 5 5 0 は、下方側（矢印 D 方向側）に配設されるリブ部 W 5 1 1 から係合部 W b 5 3 0 a 側（矢印 U 方向側）へ向けて突出され、逃がし部 W b 5 3 4 a は、係合部 W b 5 3 0 a の下面から上方側（矢印 U 方向側）へ向けて凹設されても良い。係合部 W b 5 3 0 b は、上方側（矢印 U 方向側）に配設される一対のリブ部 W 5 2 1 及び連結部 W 5 2 2 に連結され、逃がし部 W b 5 3 4 b を備える。逃がし部 W b 5 3 4 b は、係合部 W b 5 3 0 b とガイド部 W b 5 6 0 との当接を抑制するための部位であり、正面視において、ガイド部 W b 5 6 0 に重なる位置において係合部 W b 5 3 0 b の下面から上方側（矢印 U 方向側）へ向けて凹設される。

#### 【 4 0 5 4 】

逃がし部 W b 5 3 4 b の底面（上方側に形成される面）は、ガイド部 W b 5 6 0 の突出先端部よりも上方側（矢印 U 方向側）に形成され、左右方向（矢印 L - R 方向）における逃がし部 W b 5 3 4 b の側面は、ガイド部 W b 5 6 0 の左右方向における側面よりも左右方向両端側に形成される。これにより、係合部 W b 5 3 0 b とガイド部 W b 5 6 0 との当接が抑制される。また、逃がし部 W b 5 3 4 b が形成されることにより、係合部 W b 5 3 0 b が保護カバー W b 5 0 0 から分離された状態では、係合孔 W 5 3 3 と突起 W 3 1 2 c との係合を解除させるため（図 1 3 5 4 参照）、係合部 W b 5 3 0 b を変位させる際の係合部 W b 5 3 0 b とガイド部 W b 5 6 0 との当接を抑制させ易くでき、ボックススペース W b 3 0 0 からの係合部 W b 5 3 0 b の取り外しを容易とできる。ガイド部 W b 5 6 0 は、切断部 W b 5 5 0 により封印シール W S L を切断する際、保護カバー W b 5 0 0 の姿勢を維持させるための部位であり、上方側（矢印 U 方向側）に配設される一対のリブ部 W 5 2 1 のうちの下方側（矢印 D 方向側）に配設されるリブ部 W 5 2 1 から上方側へ向けて突出される。ガイド部 W b 5 6 0 は、左右方向（矢印 L - R 方向）において、切断部 W b 5 5 0 の刃部 W b 5 5 2 先端部よりも左方側（矢印 L 方向側）に配設される。なお、ガイド部 W b 5 6 0 は、下方側（矢印 D 方向側）に配設される一対のリブ部 W 5 2 1 のうちの上方側（矢印 U 方向側）に配設されるリブ部 W 5 2 1 から下方側へ向けて突出され、係合部 W b 5 3 0 b は、逃がし部 W b 5 3 4 b は、下方側に配設される一対のリブ部 W 5 2 1 及び連結部 W 5 2 2 に連結される係合部 W b 5 3 0 b の上面から下方側へ向けて凹設されても良い。

#### 【 4 0 5 5 】

次いで、図 1 3 6 6 を参照して、保護カバー W b 5 0 0 （切断部 W b 5 5 0 ）による封印シール W S L の切断について説明する。なお、本実施形態では、ボックススペース W b 3 0 0 の突出部 W b 3 2 4 の突出長さが第 1 6 実施形態における突出部 W 3 2 4 の突出長さよりも小さく形成され、平面部 W 2 2 0 及び平面部 W 3 2 0 の対向する側の面とは反対側の面どうしの間隔が小さく形成される。また、平面部 W 2 2 0 及び平面部 W 3 2 0 には、一対の両端壁部 W 2 2 3 , W 3 2 1 （図 1 3 5 3 参照）が非形成とされる。図 1 3 6 6 は、係合部 W b 5 3 0 a , W b 5 3 0 b が切断されて空間 W S 1 , W S 2 が形成された保護カバー W b 5 0 0 を矢印 M C D L I I I b 方向視において、反時計回りに回転させ、空間 W S 1 , W S 2 に平面部 W 2 2 0 及び平面部 W 3 2 0 が配設され、切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間に刃部 W b 5 5 2 が配設された状態が図示される。このように、本実施形態では、保護カバー W b 5 0 0 は、切断部 W b 5 5 0 を備えるため、作業（店員）が切断工具を所持していない場合であっても、ボックスカバー W b 2 0 0 及びボックススペース W b 3 0 0 の開封作業を容易に行うことができる。切断部 W b 5 5 0 は、空間 W S 1 に配設されることにより、視認可能とされる。これにより、切断部 W b 5 5 0 を



切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間に配設し易くでき、封印シール W S L を切断させ易くできる。また、空間 W S 2 に平面部 W 2 2 0 及び平面部 W 3 2 0 が配設されることにより、ガイド部 W b 5 6 0 と突出部 W 3 2 4 とを当接させることができる。これにより、上下方向（矢印 U - D 方向）を回転軸として保護カバー W b 5 0 0 が回転されることを抑制でき、切断部 W b 5 5 0 を切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間に配設し易くできる。

#### 【 4 0 5 6 】

切断部 W b 5 5 0 は、保護カバー W b 5 0 0 のリブ部 W 5 1 1 から突出されるため、切断部 W b 5 5 0 は、保護カバー W b 5 0 0 と比較して小さく形成される。言い換えると、保護カバー W b 5 0 0 は、切断部 W b 5 5 0 と比較して大きく形成される。従って、作業  
者（店員）は、保護カバー W b 5 0 0 を把持することにより切断部 W b 5 5 0 を用いて封印  
シール W S L を切断でき、切断作業を容易に行える。次いで、図 1 3 6 7 を参照して、  
第 2 7 実施形態における基板ボックス W c 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実  
施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 6 7 ( a ) は、  
第 2 7 実施形態における基板ボックス W c 1 0 0 の保護カバー W c 5 0 0 の側面図であり、  
図 1 3 6 7 ( b ) は、図 1 3 5 4 ( b ) の M C D X L I I b - M C D X L I I b 線にお  
ける基板ボックス W c 1 0 0 の部分断面図である。なお、図 1 3 6 7 ( b ) は、ボックス  
カバー W 2 0 0 及びボックススペース W b 3 0 0 から取り外された保護カバー W c 5 0 0 を  
用いて封印シール W S L を切断する状態が図示される。図 1 3 6 7 ( a ) に示すように、  
第 2 7 実施形態における基板ボックス W c 1 0 0 の保護カバー W c 5 0 0 は、切断部 W c  
5 5 0 を備える。切断部 W c 5 5 0 は、封印シール W S L を切断するための部位であり、  
立設部 W c 5 4 0 の下方側（矢印 D 方向側）の端部において背面壁部 W 5 1 0 側（矢印 B  
方向側）から正面壁部 W 5 2 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて突出して形成される。保護カ  
バー W c 5 0 0 の下壁部 W 5 0 1 に対する立設部 W c 5 4 0 の下壁部 W 5 0 1 とは反対側  
（矢印 D 方向側）への立設長さは、前後方向（矢印 F - B 方向）におけるボックスカバ  
ー W 2 0 0 の平面部 W 2 2 0 の背面と切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間と  
の間の距離と略同一に形成される。

#### 【 4 0 5 7 】

次いで、図 1 3 6 7 ( b ) を参照して、保護カバー W c 5 0 0 （切断部 W c 5 5 0 ）に  
よる封印シール W S L の切断について説明する。なお、図 1 3 6 7 ( b ) では、ボックス  
カバー W 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 から取り外された保護カバー W c 5 0 0 の姿  
勢が変更された状態とされる。詳細には、切断部 W c 5 5 0 （立設部 W c 5 4 0 ）が左方  
側（矢印 L 方向側）から右方側（矢印 R 方向側）へ向かう姿勢とされる。保護カバ  
ー W c 5 0 0 は、切断部 W c 5 5 0 を備えるため、作業（店員）が切断工具を所持してい  
ない場合であっても、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 の開封作業を容  
易に行うことができる。上述したように、下壁部 W 5 0 1 に対する立設部 W c 5 4 0 の下壁  
部 W 5 0 1 とは反対側（矢印 D 方向側）への立設長さは、前後方向（矢印 F - B 方向）に  
おけるボックスカバー W 2 0 0 の平面部 W 2 2 0 の背面と切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 に  
より形成される空間との間の距離と略同一に形成されるため、封印シール W S L を介して  
下壁部 W 5 0 1 を平面部 W 2 2 0 に当接させることにより、切断部 W c 5 5 0 を切欠き部  
W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間に対向させることができる。言い換えると、切  
断部 W c 5 5 0 の位置と切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間の位置とが前  
後方向において略同一となる。これにより、封印シール W S L により切欠き部 W 2 2 6 ,  
W 3 2 5 が遮蔽された状態であっても、切断部 W c 5 5 0 を切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5  
により形成される空間に配設させ易くできる。下壁部 W 5 0 1 と平面部 W 2 2 0 との当接  
を維持しつつ、保護カバー W c 5 0 0 を上下方向（矢印 U - D 方向）へスライド変位さ  
せることにより、封印シール W S L を切断させ易くできる。切断部 W c 5 5 0 は、保護カ  
バー W c 5 0 0 の立設部 W c 5 4 0 から突出されるため、切断部 W c 5 5 0 は、保護カバ  
ー W c 5 0 0 と比較して小さく形成される。言い換えると、保護カバー W c 5 0 0 は、切  
断部 W c 5 5 0 と比較して大きく形成される。従って、作業（店員）は、保護カバー W c

500を把持することにより切断部Wc550を用いて封印シールWSLを切断でき、切断作業を容易に行える。

【4058】

次いで、図1368を参照して、第28実施形態における基板ボックスWd100について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1368(a)は、第28実施形態における基板ボックスWd100の保護カバーWd500の正面図であり、図1368(b)は、図1368(a)の矢印MCDLVb方向視における保護カバーWd500の側面図であり、図1368(c)は、図1354(b)のMCDXLI Ib-MCDXLI Ib線における基板ボックスWd100の部分断面図である。なお、図1368(b)は、切断された係合部Wd530aが立設部Wd540に取り付けられた状態が図示され、図1368(c)は、ボックスカバーW200及びボックススペースWb300から取り外された保護カバーWd500を用いて封印シールWSLを切断する状態が図示される。図1368(a)及び図1368(b)に示すように、第28実施形態における基板ボックスWd100の保護カバーWd500は、ガイド部Wd560を備える。立設部Wd540は、左壁部W502の板厚方向(矢印L-R方向)において、下壁部W501の略中央となる位置に配設される。左壁部W502の板厚方向(矢印L-R方向)における立設部Wd540の寸法は、下壁部W501の板厚方向(矢印U-D方向)における係合部Wd530aの係合孔W533の寸法と略同一またはやや小さく形成される。また、背面壁部W510と正面壁部W520との対向方向(矢印F-B方向)における立設部Wd540の寸法は、左壁部W502の板厚方向における係合孔W533の内側面どうしの寸法と略同一またはやや小さく形成される。これらにより、図1368(b)に示すように、立設部Wd540を係合孔W533に嵌合(係合)でき、保護カバーWd500から切断された係合部Wd530aを保護カバーWd500に取り付ける(保持する)ことができる。

【4059】

なお、左壁部W502の板厚方向(矢印L-R方向)における立設部Wd540の寸法が下壁部W501の板厚方向(矢印U-D方向)における係合部Wd530aの係合孔W533の寸法よりもやや大きく形成され、背面壁部W510と正面壁部W520との対向方向(矢印F-B方向)における立設部Wd540の寸法が左壁部W502の板厚方向における係合孔W533の内側面どうしの寸法よりもやや大きく形成されても良い。立設部Wd540を弾性変形させつつ立設部Wd540と係合孔W533とが係合されることにより、保護カバーWd500から係合部Wd530aが外れることを抑制できる。また、保護カバーWd500に係合部Wd530aが取り付けられた状態において、保護カバーWd500に対する係合部Wd530aの姿勢が変化させることを抑制できる。その結果、係合部Wd530aを用いて封印シールWSLを切断することを容易に行える。立設部Wd540に正面壁部W520と背面壁部W510とが反対の姿勢(正面壁部W520の正面側に背面壁部W510が対向される姿勢)で保護カバーW500がボックスカバーWb200及びボックススペースWb300に取り付けられることを抑制する機能と係合部Wd530aを取り付ける(保持する)機能とを兼用させることができ、これらの機能を備えた部位がそれぞれ保護カバーWd500に配設される場合と比較して保護カバーWd500の製造コストを低減できる。また、係合部Wd530aの取り付け部(保持部)を簡素化できる。また、保護カバーWd500の外面に配設される部位を低減させることができ、保護カバーWd500の配設の自由度を向上させることができる。

【4060】

背面壁部W510には連結部W512が非形成とされ(図1353参照)、係合部Wd530aの連結片W531aが左壁部W502に連結される。また、連結部W512が非形成とされることにより、第16実施形態における係合部W530aと比較して(図1354参照)、左壁部W502の板厚方向における係合部Wd530aの寸法が大きく形成される。本実施形態では、連結片W531a側(矢印L方向側)における係合孔W533の内側面と連結片W531aと間の距離が、正面壁部W520側(矢印F方向側)にお

る立設部 W d 5 4 0 の正面と背面壁部 W 5 1 0 とは反対側に形成される正面壁部 W 5 2 0 の正面との間の距離よりも大きく形成される。これにより、係合部 W d 5 3 0 a を保護カバー W d 5 0 0 に取り付けられた状態において、連結片 W 5 3 1 a の切断面を正面壁部 W 5 2 0 よりも背面壁部 W 5 1 0 とは反対側へ配設できる。ガイド部 W d 5 6 0 は、保護カバー W d 5 0 0 (係合部 W d 5 3 0 a) を用いて封印シール W S L を切断する際、平面部 W 2 2 0 の切欠き部 W 2 2 6 及び平面部 W 3 2 0 の切欠き部 W 3 2 5 により形成される空間に係合部 W d 5 3 0 a の連結片 W 5 3 1 a を配設させ易くするための部位である。ガイド部 W d 5 6 0 は、板状に形成され、そのガイド部 W d 5 6 0 の板厚方向を左壁部 W 5 0 2 の板厚方向 (矢印 L - R 方向) に沿わせた姿勢で配設される。ガイド部 W d 5 6 0 における下壁部 W 5 0 1 側 (矢印 D 方向側) に形成されるガイド面 W d 5 6 1 と下壁部 W 5 0 1 の外側面との間の距離は、前後方向 (矢印 F - B 方向) におけるボックスカバー W 2 0 0 の平面部 W 2 2 0 の背面と切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間との間の距離と略同一に形成される (図 1 3 6 8 (c) 参照)。次いで、図 1 3 6 8 (c) を参照して、保護カバー W d 5 0 0 (係合部 W d 5 3 0 a) による封印シール W S L の切断について説明する。なお、図 1 3 6 8 (c) では、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W b 3 0 0 から取り外された保護カバー W d 5 0 0 の姿勢が変更された状態とされる。詳細には、左右方向 (矢印 L - R 方向) において正面壁部 W 5 2 0 がボックススペース W 3 0 0 の突出部 W 3 2 4 に対向した姿勢とされる。

10

#### 【4 0 6 1】

上述したように、ガイド部 W d 5 6 0 における下壁部 W 5 0 1 側 (矢印 D 方向側) に形成されるガイド面 W d 5 6 1 と下壁部 W 5 0 1 の外側面との間の距離は、前後方向 (矢印 F - B 方向) におけるボックスカバー W 2 0 0 の平面部 W 2 2 0 の背面と切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間との間の距離と略同一に形成されるため、封印シール W S L を介してガイド部 W d 5 6 0 のガイド面 W d 5 6 1 を平面部 W 3 2 0 の正面に当接させることにより、切断された係合部 W d 5 3 0 a の連結片 W 5 3 1 a を切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間に対向させることができる。言い換えると、連結片 W 5 3 1 a の位置と切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間の位置とが前後方向において略同一となる。これにより、封印シール W S L により切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 が遮蔽された状態であっても、連結片 W 5 3 1 a を切欠き部 W 2 2 6 , W 3 2 5 により形成される空間に配設させ易くできる。ガイド面 W d 5 6 1 と平面部 W 3 2 0 の正面との当接を維持しつつ、保護カバー W d 5 0 0 を上下方向 (矢印 U - D 方向) ヘスライド変位させることにより、封印シール W S L を切断させ易くできる。保護カバー W d 5 0 0 は、係合部 W d 5 3 0 a よりも大きく形成されるため、作業員 (店員) は、保護カバー W d 5 0 0 を把持することにより係合部 W d 5 3 0 a (連結片 W 5 3 1 a) を用いて封印シール W S L を切断でき、切断作業を容易に行える。次いで、図 1 3 6 9 (a) 及び図 1 3 6 9 (b) を参照して、第 2 9 実施形態における基板ボックス W e 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 6 9 (a) は、第 2 9 実施形態における基板ボックス W e 1 0 0 の保護カバー W e 5 0 0 の部分背面図であり、図 1 3 6 9 (b) は、図 1 3 5 4 (b) の M C D X L I I b - M C D X L I I b 線における基板ボックス W e 1 0 0 の部分断面図である。なお、図 1 3 6 9 (b) は、切断された係合部 W d 5 3 0 a を用いて封印シール W S L を切断する状態が図示される。

20

30

40

#### 【4 0 6 2】

図 1 3 6 9 (a) に示すように、第 2 9 実施形態における基板ボックス W e 1 0 0 の保護カバー W e 5 0 0 は、連結片 W 5 3 1 b が非形成とされ (図 1 3 5 3 参照)、係合部 W e 5 3 0 a と連結部 W 5 1 2 と連結する一対の連結片 W e 5 3 1 a を備える。係合部 W e 5 3 0 a と連結部 W 5 1 2 との間の距離、即ち、一対の連結片 W e 5 3 1 a の延設長さは、切欠き部 W e 2 2 6 , W e 3 2 5 により形成される空間の凹設深さよりも短く形成される。切欠き部 W e 2 2 6 , W e 3 2 5 は、平面部 e 2 2 0 及び突出部 W e 3 2 4 の対向面とは反対側へ向けてそれぞれ凹設して形成され、切欠き部 W e 2 2 6 , W e 3 2 5 により

50

形成される空間は、断面視において、略コ字状に形成される。切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  の対向間の距離は、上下方向（矢印  $U - D$  方向）における一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の幅寸法と略同等またはやや大きく形成される。これにより、切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  により形成される空間に切断された一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  を受け入れ可能とできる。また、側壁部  $W 2 1 2$  側（矢印  $R$  方向側）へ向けての切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  の切欠き寸法は、左右方向（矢印  $L - R$  方向）における一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の延設寸法よりもやや大きく形成される。一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の対向間の距離は、前後方向（矢印  $F - B$  方向）におけるボックススペース  $W e 3 0 0$  の平面部  $W e 3 2 0$  の正面と切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  により形成される空間との間の距離と略同一に形成される（図 1 3 6 9（b）参照）。次いで、図 1 3 6 9（b）を参照して、係合部  $W e 5 3 0 a$  による封印シール  $W S L$  の切断について説明する。なお、図 1 3 6 9（b）では、保護カバー  $W e 5 0 0$  から分離された係合部  $W e 5 3 0 a$  の姿勢が変更された状態とされる。詳細には、左右方向（矢印  $L - R$  方向）において係合部  $W e 5 3 0 a$  の一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  がボックススペース  $W e 3 0 0$  の突出部  $W e 3 2 4$  に対向した姿勢とされる。

【 4 0 6 3 】

上述したように、一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の対向間の距離は、前後方向（矢印  $F - B$  方向）におけるボックススペース  $W e 3 0 0$  の平面部  $W e 3 2 0$  の正面と切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  により形成される空間との間の距離と略同一に形成されるため、封印シール  $W S L$  を介して一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の一方の対向面を平面部  $W e 3 2 0$  の正面に当接させることにより、一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の他方を切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  により形成される空間に対向させることができる。言い換えると、一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の他方の位置と切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  により形成される空間の位置とが前後方向において略同一となる。これにより、封印シール  $W S L$  により切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  が遮蔽された状態であっても、一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の一方における一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の対向面を平面部  $W e 3 2 0$  の正面に当接させることにより、一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の他方を切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  により形成される空間に受け入れ可能とできる（配設できる）。一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の一方の対向面と平面部  $W e 3 2 0$  の正面との当接を維持しつつ、係合部  $W e 5 3 0 a$  を上下方向（矢印  $U - D$  方向）へスライド変位させることにより、封印シール  $W S L$  を切断させ易くできる。また、側壁部  $W 2 1 2$  側（矢印  $R$  方向側）へ向けての切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  の切欠き寸法は、左右方向（矢印  $L - R$  方向）における一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の延設寸法よりもやや大きく形成されることにより、切断された一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の切断側の端部が側壁部  $W 2 1 2$  側における切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  の底面と当接することを抑制でき、切欠き部  $W e 2 2 6$  ,  $W e 3 2 5$  の破損を抑制できる。このように、本実施形態では、保護カバー  $W e 5 0 0$  に対し小さく形成される係合部  $W e 5 3 0 a$  を用いて封印シール  $W S L$  を切断できるので、係合部  $W e 5 3 0 a$  と平面部  $W 2 2 0$  及び平面部  $W 3 2 0$  の一对の両端壁部  $W 2 2 3$  ,  $W 3 2 1$ （図 1 3 5 3 参照）との干渉を抑制して、封印シール  $W S L$  の切断を容易に行うことができる。

【 4 0 6 4 】

また、一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  が保護カバー  $W e 5 0 0$  に連結される状態（一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  が切断される前の状態）では、一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  には切断部が非形成とされるため、作業（店員）が一对の連結片  $W e 5 3 1 a$  の切断部に接触し、負傷することを抑制できる。次いで、図 1 3 6 9（c）及び図 1 3 6 9（d）を参照して、第 3 0 実施形態における保護カバー  $W f 5 0 0$  について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 6 9（c）は、第 3 0 実施形態における保護カバー  $W f 5 0 0$  の部分背面図であり、図 1 3 6 9（d）は、図 1 3 6 9（c）の  $M C D L V I d - M C D L V I d$  線における保護カバー  $W f 5 0 0$  の部分断面図である。図 1 3 6 9（c）及び図 1 3 6 9（d）に示すように、第 3 0 実施形態における保護カバー  $W f 5 0 0$  の係合部  $W f 5 3 0 a$  は、切断部  $W f 5 5 0$  を備える。係合部  $W f 5 3 0 a$  は、第 1 6 実施形態における係合部  $W 5 3 0 a$  と比較して（図 1 3 5

4 参照)、連結片W 5 3 1 bが連結部W 5 1 2と反対側(矢印R方向側)へ向けて所定の距離だけ変位されて配設され、連結部W 5 1 2側(矢印L方向側)における係合部W f 5 3 0 aの端部に切断部W f 5 5 0が形成される。なお、切断部W f 5 5 0は、一对のリブ部W 5 1 1に対向して一对形成される。切断部W f 5 5 0は、上下方向(矢印U-D方向)において、係合部W f 5 3 0 aの中央側から両端側へ向かうにつれて板厚方向における寸法が小さく形成される。即ち、切断部W f 5 5 0の先端部は、鋭利に形成される。これにより、封印シールW S Lを切断させ易くできる。一方で、切断部W f 5 5 0は、一对の連結片W 5 3 1 bよりも連結部W 5 1 2側(矢印L方向側、係合孔W 5 3 3とは反対側)に配設されるため、係合孔W 5 3 3とボックスカバーW 2 0 0の突起W 2 2 1との係合に影響を与えない(図1 3 5 5参照)。言い換えると、切断部W f 5 5 0が形成されることにより、係合部W f 5 3 0 aの弾性が小さくされることを抑制できる。 10

#### 【4 0 6 5】

従って、ボックスカバーW 2 0 0及びボックスベースW 3 0 0(図1 3 5 4参照)に保護カバーW f 5 0 0を取り付けるための係合力が、切断部W f 5 5 0の形成により低下されることを抑制できる。また、切断部W f 5 5 0は、リブ部W 5 1 1及び連結部W 5 1 2に対向して配設される。これにより、保護カバーW f 5 0 0から係合部W f 5 3 0 aが分離される前の状態において、作業員(店員)が切断部W f 5 5 0に接触し、負傷することを抑制できる。次いで、図1 3 7 0(a)及び図1 3 7 0(b)を参照して、第3 1実施形態における保護カバーW g 5 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1 3 7 0(a)は、第3 1実施形態における保護カバーW g 5 0 0の部分背面図であり、図1 3 7 0(b)は、図1 3 7 0(a)のM C D L V I I b-M C D L V I I b線における保護カバーW g 5 0 0の部分断面図である。図1 3 7 0(a)及び図1 3 7 0(b)に示すように、第3 1実施形態における保護カバーW g 5 0 0は、連結片W 5 3 1 bが非形成とされ(図1 3 5 3参照)、係合部W g 5 3 0 aと連結部W 5 1 2と連結する一对の連結片W g 5 3 1 aを備える。一对の連結片W g 5 3 1 aは、連結部W 5 1 2側および係合部W g 5 3 0 a側からその連結部W 5 1 2および係合部W g 5 3 0 aの対向間へ向かうにつれて図1 3 7 0(b)に示す断面視において断面積が小さく形成される。言い換えると、一对の連結片W g 5 3 1 aは、連結部W 5 1 2側および係合部W g 5 3 0 a側からその連結部W 5 1 2および係合部W g 5 3 0 aの対向間へ向けて一对の四角錐台が連結された形状に形成される。これにより、保護カバーW g 5 0 0から係合部W g 5 3 0 aを分離させる際、一对の連結片W g 5 3 1 aを切断し易くできる。また、一对の連結片W g 5 3 1 aの切断面は、連結部W 5 1 2および係合部W g 5 3 0 aの対向間において図1 3 7 0(b)に示す断面積が一定に形成される場合と比較して小さく形成されるので、一对の連結片W g 5 3 1 aの切断部が鋭利に形成される。その結果、封印シールW S Lを切断させ易くできる。 20 30

#### 【4 0 6 6】

次いで、図1 3 7 0(c)を参照して、第3 2実施形態における基板ボックスW h 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1 3 7 0(c)は、第3 2実施形態における基板ボックスW h 1 0 0の部分背面図である。図1 3 7 0(c)に示すように、第3 2実施形態における基板ボックスW h 1 0 0の保護カバーW h 5 0 0は、規制部W h 5 7 0を備える。規制部W h 5 7 0は、係合部W 5 3 0 aが不正に弾性変形されることを規制するための部位である。規制部W h 5 7 0は、一对の連結片W 5 3 1 bよりも係合部W 5 3 0 aの先端側(矢印R方向側)に配設され、係合部W 5 3 0 aよりも正面壁部W 5 2 0(図1 3 5 3参照)とは反対側(矢印B方向側)に配設される。これにより、平面部W 2 2 0の突起W 2 2 1と係合部W 5 3 0 aの係合孔W 5 3 3との係合解除するために係合部W 5 3 0 aが不正に弾性変形された場合であっても、係合部W 5 3 0 aと規制部W h 5 7 0とが当接することで係合部W 5 3 0 aの弾性変形を規制できる。その結果、ボックスカバーW 2 0 0及びボックスベースW 3 0 0(図1 3 5 3参照)から保護カバーW h 5 0 0が不正に取り外されることを抑制し易くできる。次いで、図1 3 7 1を参照して、第3 3実施形態における基板ボッ 40 50

クスW i 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1 3 7 1 ( a )は、第3 3実施形態における基板ボックスW i 1 0 0の保護カバーW i 5 0 0の側面図であり、図1 3 7 1 ( b )は、基板ボックスW i 1 0 0の側面図であり、図1 3 7 1 ( c )は、図1 3 7 1 ( b )のM C D L V I I I c - M C D L V I I I c 線における基板ボックスW i 1 0 0の断面図である。なお、図1 3 7 1では、保護カバーW i 5 0 0から係合部W 5 3 0 aが分離された状態が図示される。

#### 【4 0 6 7】

図1 3 7 1 ( a )に示すように、第3 3実施形態における基板ボックスW i 1 0 0の保護カバーW i 5 0 0は、第1 6実施形態における保護カバーW 5 0 0の正面壁部W 5 2 0に代えて、背面壁部W 5 1 0が配設される。詳細に説明すると、前後方向(矢印F - B方向)における左壁部W 5 0 2の両端部に一对の背面壁部W 5 1 0が配設される。なお、一对の背面壁部W 5 1 0は、図1 3 7 1 ( a )に示す側面視において対称となる姿勢で配設される。また、一对の背面壁部W 5 1 0は、第2 9実施形態における係合部W e 5 3 0及び一对の連結片W e 5 3 1 aを備える(図1 3 6 9 ( c )及び図1 3 6 9 ( d )参照)。次いで、図1 3 7 1 ( b )及び図1 3 7 1 ( c )を参照して、保護カバーW i 5 0 0による封印シールW S Lの切断について説明する。なお、図1 3 7 1 ( b )及び図1 3 7 1 ( c )では、保護カバーW i 5 0 0の姿勢が変更された状態とされる。詳細には、左右方向(矢印L - R方向)において保護カバーW i 5 0 0の一对の連結片W e 5 3 1 aがボックススペースW e 3 0 0の突出部W e 3 2 4に対向した姿勢とされる。なお、本実施形態では、連結部W 5 1 2側よりも係合部W e 5 3 0 a側において一对の連結片W e 5 3 1 aが切断された状態が図示される。一对の連結片W e 5 3 1 aの対向間の距離は、前後方向(矢印F - B方向)におけるボックススペースW e 3 0 0の平面部W e 3 2 0の正面と切欠き部W e 2 2 6 , W e 3 2 5により形成される空間との間の距離と略同一に形成されるため、封印シールW S Lを介して一对の連結片W e 5 3 1 aの一方の対向面を平面部W e 3 2 0の正面に当接させることにより、一对の連結片W e 5 3 1 aの他方を切欠き部W e 2 2 6 , W e 3 2 5により形成される空間に対向させることができる。言い換えると、一对の連結片W e 5 3 1 aの他方の位置と切欠き部W e 2 2 6 , W e 3 2 5により形成される空間の位置とが前後方向において略同一となる。

#### 【4 0 6 8】

これにより、封印シールW S Lにより切欠き部W e 2 2 6 , W e 3 2 5が遮蔽された状態であっても、一对の連結片W e 5 3 1 aの他方を切欠き部W e 2 2 6 , W e 3 2 5により形成される空間に配設させ易くできる。一对の連結片W e 5 3 1 aの一方の対向面と平面部W e 3 2 0の正面との当接を維持しつつ、係合部W e 5 3 0 aを上下方向(矢印U - D方向)へスライド変位させることにより、封印シールW S Lを切断させ易くできる。本実施形態では、保護カバーW i 5 0 0に形成される一对の連結片W e 5 3 1 aを用いて封印シールW S Lを切断させることにより、第2 9実施形態における係合部W e 5 3 0 aに形成される一对の連結片W e 5 3 1 aを用いて封印シールW S Lを切断させる場合と比較して作業(店員)は、保護カバーW i 5 0 0を把持し易く、切断作業を容易に行える。次いで、図1 3 7 2 から図1 3 7 4を参照して、第3 4実施形態における基板ボックスW j 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1 3 7 2 ( a )は、第3 4実施形態における基板ボックスW j 1 0 0の部分背面図であり、図1 3 7 2 ( b )は、図1 3 7 2 ( a )の矢印M C D L I X b方向視における基板ボックスW j 1 0 0の部分側面図であり、図1 3 7 2 ( c )は、保護カバーW j 5 0 0の背面図である。図1 3 7 3 ( a )及び図1 3 7 3 ( c )は、図1 3 7 2 ( a )のM C D L X a部における基板ボックスW j 1 0 0の背面図であり、図1 3 7 3 ( b )は、図1 3 7 3 ( a )のM C D L X b - M C D L X b線における基板ボックスW j 1 0 0の部分断面図であり、図1 3 7 3 ( d )は、図1 3 7 3 ( c )のM C D L X d - M C D L X d線における基板ボックスW j 1 0 0の部分断面図である。図1 3 7 4 ( a )は、図1 3 7 2 ( a )のM C D L X a部における基板ボックスW j 1 0 0の背面図であ

り、図1374(b)は、図1374(a)のMCDLXIb-MCDLXIb線における基板ボックスWj100の部分断面図である。

【4069】

なお、図1372(a)及び図1372(b)では、ボックスカバーWj200及びボックススペースWj300から保護カバーWj500が取り外された状態が図示される。また、図1373(a)、図1373(c)及び図1374(a)では、背面壁部Wj214aの図示が一部省略される。図1372(a)及び図1372(b)に示すように、第34実施形態における基板ボックスWj100のボックスカバーWj200は、第16実施形態における突起W221に代えて(図1353参照)、弾性変形規制手段Wj230を備える。カバー部Wj214の背面壁部Wj214aは、第16実施形態における背面壁部W214aよりも突出先端側(矢印L方向側)へ向けて突出して形成され、背面視において、弾性変形規制手段Wj230に重なる位置に配設される。背面壁部Wj214aの正面には、後述する第2規制状態において、第2規制部Wj250に対向する位置に第2規制部Wj250側(矢印F方向側)へ向けて突出される規制壁部Wj214bが形成される。規制壁部Wj214bは、保護カバーWj500の係合部Wj530aの弾性変形を規制するための部位である。平面部Wj220には、弾性変形規制手段Wj230に対応する位置に切欠きWj227が形成され、その切欠きWj227により形成される空間に後述する弾性変形規制手段Wj230の第2規制部Wj250が配設される。上下方向(矢印U-D方向)における平面部Wj220及び平面部Wj320の寸法は、第16実施形態における平面部W220及び平面部W320の寸法(図1353参照)よりも小さく形成され、保護カバーWj500の内側に平面部Wj220及び平面部Wj320が配設された状態において、保護カバーWj500は、ボックスカバーWj200及びボックススペースWj300に対し上下方向に変位可能とされる。弾性変形規制手段Wj230は、規制状態において保護カバーWj500の係合部Wj530aが不正に弾性変形されることを抑制するためのものであり、第1規制部Wj240及び第2規制部Wj250とを備える。なお、弾性変形規制手段Wj230の説明においては、図1373及び図1374を適宜参照する。

10

20

【4070】

第1規制部Wj240は、規制状態において、左方側(矢印L方向側)へ向けての保護カバーWj500の変位を規制するための部位であり、平面部Wj220の背面から背面壁部Wj214a側(矢印B方向側)へ向けて突出される。第1規制部Wj240には、左方側(矢印L方向側)から右方側(矢印R方向側)へ向かうにつれて背面壁部Wj214a側へ傾斜する傾斜部Wj241が形成される。第2規制部Wj250は、規制状態において、下方側(矢印D方向側)へ向けての保護カバーWj500の変位を規制するための部位であり、上下方向(矢印U-D方向)において第1規制部Wj240に対向して配設される。第2規制部Wj250は、切欠きWj227により形成される平面部Wj220の側壁から第1規制部Wj240側(矢印D方向側)へ向けて突出される板状の支持部Wj251と、その支持部Wj251の突出先端部から規制壁部Wj214b側(矢印B方向側)へ向けて突出される係合部Wj252とを備える。支持部Wj251は、その支持部Wj251の板厚方向を前後方向(矢印F-B方向)に沿わせた姿勢で配設され、支持部Wj251の板厚は、平面部Wj220の板厚よりも小さく形成される。これにより、前後方向における外力が第2規制部Wj250に作用された場合、平面部Wj220に対して支持部Wj251を弾性変形させることができる。係合部Wj252は、第1規制部Wj240側(矢印D方向側)から第1規制部Wj240とは反対側(矢印U方向側)へ向かうにつれて規制壁部Wj214b側(矢印B方向側)へ向けて傾斜して形成される。第1規制部Wj240とは反対側(矢印U方向側)に形成される係合部Wj252の上面は、上下方向(矢印U-D方向)に直交して形成される。図1372(c)に示すように、保護カバーWj500の係合部Wj530aは、第16実施形態における係合部W530aと比較して上下方向(矢印U-D方向)における寸法が小さく形成される。これにより、保護カバーWj500の内側に平面部Wj220及び平面部Wj320が配設され

30

40

50

た状態から、保護カバーW j 5 0 0を上下方向に変位させた場合であっても係合部W j 5 3 0 aとカバー部W j 2 1 4との当接を抑制できる。

【4071】

次いで、図1373及び図1374を参照して、ボックスカバーW j 2 0 0及びボックススペースW j 3 0 0への保護カバーW j 5 0 0の取り付けについて説明する。まず、上下方向（矢印U - D方向）において、カバー部W j 2 1 4の規制壁部W j 2 1 4 bが形成されていない位置に保護カバーW j 5 0 0の係合部W j 5 3 0 aを対向させ、保護カバーW j 5 0 0をボックスカバーW j 2 0 0及びボックススペースW j 3 0 0側（矢印R方向側）へ向けて変位させる。係合部W j 5 3 0 aの先端部と第1規制部W j 2 4 0の傾斜部W j 2 4 1とが当接することにより、係合部W j 5 3 0 aは、第1規制部W j 2 4 0の突出先端側（矢印B方向側）へ向けて弾性変形される。図1373（a）及び図1373（b）に示すように、背面壁部W j 5 1 0と側壁部W j 2 1 2とが当接することにより、ボックスカバーW j 2 0 0及びボックススペースW j 3 0 0に対する右方側（矢印R方向側）へ向けての保護カバーW j 5 0 0の変位が規制される（以下「第1規制状態」と称す）。第1規制状態においては、保護カバーW j 5 0 0の係合孔W 5 3 3の内側に第1規制部W j 2 4 0が配設され、係合部W j 5 3 0 aの弾性変形が解除される。また、第1規制状態においては、係合孔W 5 3 3の内壁と第1規制部W j 2 4 0の右方側（矢印R方向側）に形成される面とが当接することにより、保護カバーW j 5 0 0の左方側（矢印L方向側）へ向けての変位が規制される。次いで、図1373（c）及び図1373（d）に示すように、第1規制状態から保護カバーW j 5 0 0を上方側（矢印U方向側）へ向けて変位させることにより、係合部W j 5 3 0 aの上端部と第2規制部W j 2 5 0の係合部W j 2 5 2とが当接し、第2規制部W j 2 5 0がカバー部W j 2 1 4の背面壁部W j 2 1 4 aとは反対側（矢印F方向側）へ向けて弾性変形される。ここで、支持部W j 2 5 1の板厚が平面部W j 2 2 0の板厚よりも小さく形成されるため、係合部W j 5 3 0 aの上端部により支持部W j 2 5 1が弾性変形され、保護カバーW j 5 0 0の上方側（矢印U方向側）へ向けての変位が許容される。

【4072】

次いで、図1374（a）及び図1374（b）に示すように、係合孔W 5 3 3の内壁と第1規制部W j 2 4 0の下方側（矢印D方向側）に形成される面とが当接することにより、保護カバーW j 5 0 0の上方側（矢印U方向側）へ向けての変位が規制される（以下「第2規制状態」と称す）。第2規制状態においては、係合孔W 5 3 3の内壁と係合部W j 2 5 2の上方側（矢印U方向側）に形成される面とが当接することにより、保護カバーW j 5 0 0の下方側（矢印D方向側）へ向けての変位が規制される。その結果、第2規制状態から第1規制状態へ向けての保護カバーW j 5 0 0の変位が規制される。また、第2規制状態においては、前後方向（矢印F - B方向）において係合部W j 5 3 0 aの少なくとも一部が規制壁部W j 2 1 4 bに重なる位置に配設される。従って、係合部W j 5 3 0 aの背面側（矢印B方向側）へ向けての弾性変形が規制壁部W j 2 1 4 bに当接することにより規制される。言い換えると、ボックスカバーW j 2 0 0及びボックススペースW j 3 0 0から保護カバーW j 5 0 0を不正に取り外すために、第1規制部W j 2 4 0及び第2規制部W j 2 5 0と係合部W j 5 3 0 a（係合孔W 5 3 3）と係合が解除されることが規制壁部W j 2 1 4 bにより規制される。上述したように、背面視において、背面壁部W j 2 1 4 aが弾性変形規制手段W j 2 3 0に重なる位置に配設されるため、第2規制部W j 2 5 0を遮蔽できる。これにより、第2規制部W j 2 5 0を不正に弾性変形させ、第1規制部W j 2 4 0及び第2規制部W j 2 5 0と係合部W j 5 3 0 a（係合孔W 5 3 3）との係合を解除させ難くできる。これらにより、ボックスカバーW j 2 0 0及びボックススペースW j 3 0 0から保護カバーW j 5 0 0が不正に取り外されることを抑制できる。次いで、図1375及び図1376を参照して、第35実施形態における基板ボックスW k 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

【4073】



図 1 3 7 5 ( a ) は、第 3 5 実施形態における基板ボックス W k 1 0 0 の部分正面図であり、図 1 3 7 5 ( b ) は、図 1 3 7 5 ( a ) の M C D L X I I b - M C D L X I I b 線における基板ボックス W k 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 7 5 ( c ) は、図 1 3 7 5 ( a ) の M C D L X I I c - M C D L X I I c 線における基板ボックス W k 1 0 0 の部分断面図である。図 1 3 7 6 ( a ) 及び図 1 3 7 6 ( c ) は、図 1 3 7 5 ( a ) の M C D L X I I b - M C D L X I I b 線における基板ボックス W k 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 7 6 ( b ) 及び図 1 3 7 6 ( d ) は、図 1 3 7 5 ( a ) の M C D L X I I c - M C D L X I I c 線における基板ボックス W k 1 0 0 の部分断面図である。なお、図 1 3 7 5 では、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W k 3 0 0 から保護カバー W 5 0 0 が取り外された状態が図示される。また、本実施形態では、保護カバー W 5 0 0 において、上方側（矢印 U 方向側）に配設される係合部 W 5 3 0 b を係合部 W 5 3 0 b 1、下方側（矢印 D 方向側）に配設される係合部 W 5 3 0 b を係合部 W 5 3 0 b 2 とそれぞれ異なる符号を付して説明する（図 1 3 5 3 参照）。図 1 3 7 5 に示すように、第 3 5 実施形態における基板ボックス W k 1 0 0 のボックスベース W k 3 0 0 は、第 1 6 実施形態における一対の突起 W 3 1 2 c のうちの下方側（矢印 D 方向側）に配設される突起 W 3 1 2 c に代えて（図 1 3 5 4 参照）、突起 W k 3 1 2 c を備える。また、ボックスベース W k 3 0 0 のカバー部 W k 3 1 2 は、係止部 W k 3 1 2 f を備える。

10

#### 【 4 0 7 4 】

突起 W k 3 1 2 c は、左方側（矢印 L 方向側）から右方側（矢印 R 方向側）へ向かうにつれて背面側（矢印 B 方向側）へ傾斜する傾斜部 W k 3 1 2 d を備える。突起 W k 3 1 2 c は、左右方向（矢印 L - R 方向）において突起 W 3 1 2 c よりも左方側（矢印 L 方向側）に配設される。詳細には、傾斜部 W k 3 1 2 d と正面壁部 W 3 1 2 a との境界は、突起 W 3 1 2 c の傾斜部 W 3 1 2 d と正面壁部 W 3 1 2 a との境界よりも左方側に形成され、右方側に形成される突起 W k 3 1 2 c の側面は、右方側に形成される突起 W 3 1 2 c の側面よりも左方側に形成される。また、左右方向における突起 W k 3 1 2 の寸法は、左右方向における突起 W 3 1 2 の寸法の略 1 / 2 に形成される。これらにより、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W k 3 0 0 に保護カバー W 5 0 0 を取り付けの際、係合部 W 5 3 0 b 1 と突起 W 3 1 2 c との当接よりも係合部 W 5 3 0 b 2 と突起 W k 3 1 2 c との当接を早く行える（図 1 3 7 6 参照）。また、係合部 W 5 3 0 b 1 と突起 W 3 1 2 c との係合（係合部 W 5 3 0 b 1 の係合孔 W 5 3 3 の内側に突起 W 3 1 2 c が配設されること）よりも係合部 W 5 3 0 b 2 と突起 W k 3 1 2 c との係合を早く行える。また、係合部 W 5 3 0 b 2 と突起 W k 3 1 2 c とが係合された状態において、保護カバー W 5 0 0 を左右方向（矢印 L - R 方向）に変位させることができる。係止部 W k 3 1 2 f は、背面側（矢印 B 方向側）への係合部 W 5 3 0 b の変位を規制するための部位であり、左壁部 W 3 0 2 から左方側（矢印 L 方向側）へ向けて突出される。係止部 W k 3 1 2 f は、左方側（矢印 L 方向側）から右方側（矢印 R 方向側）へ向かうにつれて背面側（矢印 B 方向側）へ傾斜する傾斜部 W k 3 1 2 g を備える。

20

30

#### 【 4 0 7 5 】

左右方向における係止部 W k 3 1 2 f と突起 W k 3 1 2 c との間の距離は、係合部 W 5 3 0 b と係合孔 W 5 3 3 の内側面との間の距離よりも大きく設定される。また、傾斜部 W k 3 1 2 g は、左右方向（矢印 L - R 方向）において突起 W k 3 1 2 に重なる位置に形成される。これらにより、係合部 W 5 3 0 b が突起 W k 3 1 2 c に係合された状態から右方側（矢印 R 方向側）へ向けて保護カバー W 5 0 0 を変位させることにより、係合部 W 5 3 0 b の先端部を傾斜部 W k 3 1 2 g に当接させることができる。次いで、図 1 3 7 6 を参照して、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W k 3 0 0 への保護カバー W 5 0 0 の取り付けについて説明する。なお、図 1 3 7 6 ( a ) 及び図 1 3 7 6 ( b ) は、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックスベース W k 3 0 0 へ保護カバー W 5 0 0 が取り付けられる途中であり、係合部 W 5 3 0 b 1 が弾性変形された状態が図示され、図 1 3 7 6 ( c ) 及び図 1 3 7 6 ( d ) は、規制状態における基板ボックス W k 1 0 0 が図示される。上下方向（矢印 U - D 方向）において、係合部 W 5 3 0 a , W 5 3 0 b 1 , W 5 3 0 b 2 の係合

40

50

孔 W 5 3 3 の位置をボックスカバー W 2 0 0 の突起 W 2 2 1 及びボックススペース W k 3 0 0 の突起 W 3 1 2 c , W k 3 1 2 c の位置に合わせた状態から ( 図 1 3 5 3 及び図 1 3 5 4 参照 ) 、保護カバー W 5 0 0 を右方側 ( 矢印 R 方向側 ) へ向けて変位させることにより、係合部 W 5 3 0 b 2 の先端部が突起 W k 3 1 2 c の傾斜部 W k 3 1 2 d に当接する。係合部 W 5 3 0 b 2 が背面側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて弾性変形されることにより、保護カバー W 5 0 0 の右方側へ向けての変位が許容される。次いで、係合部 W 5 3 0 b 2 の係合孔 W 5 3 3 の内側に突起 W k 3 1 2 c が配設されることにより、係合部 W 5 3 0 b 2 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けての弾性変形が解除され、図 1 3 7 6 ( b ) に示すように、係合部 W 5 3 0 b 2 と突起 W k 3 1 2 c とが係合される。

#### 【 4 0 7 6 】

上述したように、突起 W k 3 1 2 c は、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) において突起 W 3 1 2 c よりも左方側 ( 矢印 L 方向側 ) に配設されるため、係合部 W 5 3 0 b 2 と突起 W k 3 1 2 c とが係合された状態では、図 1 3 7 6 ( a ) に示すように、係合部 W 5 3 0 b 1 の先端部が突起 W 3 1 2 c の傾斜部 W 3 1 2 d に当接し、係合部 W 5 3 0 b 1 は、背面側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて弾性変形された状態とされる。また、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) における突起 W k 3 1 2 の寸法は、左右方向における突起 W 3 1 2 の寸法の略 1 / 2 に形成されるため、係合部 W 5 3 0 b 2 と突起 W k 3 1 2 c とが係合された状態において、保護カバー W 5 0 0 の右方側 ( 矢印 R 方向側 ) へ向けての変位が許容される。次いで、係合部 W 5 3 0 b 2 と突起 W k 3 1 2 c とが係合された状態から保護カバー W 5 0 0 を右方側 ( 矢印 R 方向側 ) へ向けて変位させることにより、図 1 3 7 6 ( c ) に示すように、係合部 W 5 3 0 b 1 と突起 W 3 1 2 c とが係合され、係合部 W 5 3 0 b 1 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けての弾性変形が解除され、基板ボックス W k 1 0 0 が規制状態となる。上述したように、傾斜部 W k 3 1 2 g は、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) において突起 W k 3 1 2 に重なる位置に形成されるため、保護カバー W 5 0 0 を右方側 ( 矢印 R 方向側 ) へ向けて変位させることにより、図 1 3 7 6 ( d ) に示すように、係合部 W 5 3 0 b 2 の先端部が係止部 W k 3 1 2 f の傾斜部 W k 3 1 2 g に当接し、係合部 W 5 3 0 b 2 が正面側 ( 矢印 F 方向側 ) へ向けて弾性変形される。その結果、係合部 W 5 3 0 b 2 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けての弾性変形が規制される。このように、本実施形態では、係合部 W 5 3 0 b 2 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けての弾性変形が規制されることにより、係合部 W 5 3 0 b 2 が背面側へ向けて不正に弾性変形され、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W k 3 0 0 から保護カバー W 5 0 0 が不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【 4 0 7 7 】

また、保護カバー W 5 0 0 を右方側 ( 矢印 R 方向側 ) へ向けて変位させることにより、係合部 W 5 3 0 b 2 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けての弾性変形が規制されるため、保護カバー W 5 0 0 をボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W k 3 0 0 に取り付ける動作 ( 保護カバー W 5 0 0 の右方側へ向けての変位 ) と係合部 W 5 3 0 b 2 の背面側へ向けての弾性変形を規制させる動作とを同一とでき、基板ボックス W k 1 0 0 の規制状態への動作を容易とできる。なお、係合部 W 5 3 0 b 1 と突起 W 3 1 2 c とが係合とが係合されることにより、保護カバー W 5 0 0 の左方側 ( 矢印 L 方向側 ) へ向けての変位が規制され、係合部 W 5 3 0 b 2 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) へ向けての弾性変形が解除されることを抑制できる。また、係合部 W 5 3 0 b 2 の先端部が係止部 W k 3 1 2 f の傾斜部 W k 3 1 2 g に当接されることにより、保護カバー W 5 0 0 を正面側 ( 矢印 F 方向側 ) へ向けて変位させることができ、背面壁部 W 5 1 0 と立設部 W 2 2 2 との間に隙間が形成されることを抑制できる。これにより、背面壁部 W 5 1 0 と立設部 W 2 2 2 との間に形成される隙間から不正に挿入された針金が平面部 W 2 2 0 と封印シール W S L との貼着を解除することを抑制し易くできる。次いで、図 1 3 7 7 及び図 1 3 7 8 を参照して、第 3 6 実施形態における基板ボックス W 1 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【 4 0 7 8 】

図 1 3 7 7 ( a ) は、第 3 6 実施形態における基板ボックス W 1 1 0 0 の部分背面図で

10

20

30

40

50

あり、図 1377 (b) は、図 1377 (a) の MCDLXIVb - MCDLXIVb 線における基板ボックス W1100 の部分断面図であり、図 1377 (c) は、図 1377 (a) の MCDLXIVc - MCDLXIVc 線における基板ボックス W1100 の部分断面図であり、図 1377 (d) は、保護カバー W1500 の背面図であり、図 1377 (e) は、図 1377 (d) の XCVIe - XCVIe 線における保護カバー W1500 の断面図である。図 1378 (a) は、図 1377 (a) の MCDLXVa 部における基板ボックス W1100 の背面図であり、図 1378 (b) は、図 1377 (a) の MCDLXIVb - MCDLXIVb 線における基板ボックス W1100 の部分断面図であり、図 1378 (c) は、図 1377 (a) の MCDLXIVc - MCDLXIVc 線における基板ボックス W1100 の部分断面図である。なお、図 1377 (a) から図 1377 (c) では、ボックスカバー W1200 及びボックスベース W300 から保護カバー W1500 が取り外された状態が図示される。また、図 1378 (a) では、先端部 W1436 が破線により図示される。図 1377 (a) から図 1377 (c) に示すように、第 36 実施形態における基板ボックス W1100 のボックスカバー W1200 は、第 16 実施形態における突起 W221 に代えて (図 1353 参照)、弾性変形規制手段 W1230 を備える。弾性変形規制手段 W1230 は、ボックスカバー W1200 及びボックスベース W300 から保護カバー W1500 が不正に取り外されることを抑制するためのものであり、平面部 W220 から背面側 (矢印 B 方向側) へ向けて突出される第 1 規制部 W1240 と、第 2 規制部 W1250 とを備える。第 1 規制部 W1240 及び第 2 規制部 W1250 は、上下方向 (矢印 U - D 方向) において、後述する保護カバー W1500 の連結部 W1535 の上下方向における寸法だけ隔てて配設される。これにより、第 1 規制部 W1240 及び第 2 規制部 W1250 の対向間に連結部 W1535 が配設可能とされる。

#### 【4079】

第 1 規制部 W1240 には、左方側 (矢印 L 方向側) から右方側 (矢印 R 方向側) へ向かうにつれて背面側 (矢印 B 方向側) へ傾斜する傾斜部 W1241 が形成される。左右方向 (矢印 L - R 方向) において傾斜部 W1241 とは反対側に形成される面である係止面 W1242 は、前後方向 (矢印 F - B 方向) に沿って形成される。第 2 規制部 W1250 には、左方側 (矢印 L 方向側) から右方側 (矢印 R 方向側) へ向かうにつれて背面側 (矢印 B 方向側) へ傾斜する第 1 傾斜部 W1251 及び第 1 傾斜部 W1251 における右方側の端部から右方側へ向かうにつれて正面側 (矢印 F 方向側) へ傾斜する第 2 傾斜部 W1252 が形成される。上下方向 (矢印 U - D 方向) において、第 1 規制部 W1240 の係止面 W1242 に重なる位置に第 2 傾斜部 W1252 が配設される。図 1377 (d) 及び図 1377 (e) に示すように、保護カバー W1500 の係合部 W1530a は、連結部 W1535 と、その連結部 W1535 の先端に配設される先端部 W1536 とを備える。連結部 W1535 は、左右方向 (矢印 L - R 方向) における係合部 W1530a の略中央から右方側 (矢印 R 方向側) へ向けて突出される。連結部 W1535 の突出寸法は、左右方向における第 1 規制部 W1240 の寸法よりも大きく形成され、左右方向における第 2 規制部 W1250 の寸法よりも小さく形成される。連結部 W1535 の下面に形成される傾斜部 W1535a は、左方側 (矢印 L 方向側) から右方側 (矢印 R 方向側) へ向かうにつれて背面側 (矢印 B 方向側) へ傾斜して形成される。即ち、連結部 W1535 は、先端部 W1536 との連結部よりも係合部 W1530a との連結部が小さく形成される。これにより、係合部 W1530a に対し連結部 W1535 (先端部 W1536) を変形させ易くできる。先端部 W1536 は、上下方向 (矢印 U - D 方向) に延びて形成される。本実施形態では、連結部 W1535 よりも上方側 (矢印 U 方向側) における先端部 W1536 を上側先端部 W1536a、連結部 W1535 よりも下方側 (矢印 D 方向側) における先端部 W1536 を下側先端部 W1536b とそれぞれ符号を付して説明する。

#### 【4080】

次いで、図 1378 を参照して、規制状態における基板ボックス W1100 について説明する。上述したように、連結部 W1535 の突出寸法は、左右方向における第 1 規制部 W1240 の寸法よりも大きく形成されるため、第 1 規制部 W1240 は、係合部 W15

30 a と上側先端部 W 1 5 3 6 a との間に形成される空間に配設される。一方で、連結部 W 1 5 3 5 の突出寸法は、左右方向における第 2 規制部 W 1 2 5 0 の寸法よりも小さく形成されるため、第 2 規制部 W 1 2 5 0 の第 2 傾斜部 W 1 2 5 2 と下側先端部 W 1 5 3 6 b とが当接する。これにより、連結部 W 1 5 3 5 (先端部 W 1 5 3 6) は、左右方向 (矢印 L - R 方向) を回転軸として回転され (据えられ)、下側先端部 W 1 5 3 6 b が背面側 (矢印 B 方向側) へ向けて変位され、上側先端部 W 1 5 3 6 a が正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて変位される。上述したように、傾斜部 W 1 5 3 5 a は、左方側 (矢印 L 方向側) から右方側 (矢印 R 方向側) へ向かうにつれて背面側 (矢印 B 方向側) へ傾斜して形成されるため、係合部 W 1 5 3 0 a に対し連結部 W 1 5 3 5 (先端部 W 1 5 3 6) を回転させ易くできる。上側先端部 W 1 5 3 6 a が正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて変位されることにより、上側先端部 W 1 5 3 6 a と第 1 規制部 W 1 2 4 0 との係合量を大きくできる (左右方向における上側先端部 W 1 5 3 6 a と第 1 規制部 W 1 2 4 0 との重なりを大きくできる)。これにより、ボックスカバー W 1 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 から保護カバー W 1 5 0 0 を不正に取り外し難くできる。また、下側先端部 W 1 5 3 6 b と第 2 規制部 W 1 2 5 0 と係合を不正に解除するために、下側先端部 W 1 5 3 6 b を背面側 (矢印 B 方向側) へ向けて変位させる場合、左右方向 (矢印 L - R 方向) を回転軸として回転され (据えられ) 上側先端部 W 1 5 3 6 a が正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて変位されるため、上側先端部 W 1 5 3 6 a と第 1 規制部 W 1 2 4 0 との係合量を大きくできる。これにより、ボックスカバー W 1 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 から保護カバー W 1 5 0 0 を不正に取り外し難くできる。

10

20

#### 【4081】

次いで、図 1 3 7 9 を参照して、第 3 7 実施形態における基板ボックス W m 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 7 9 (a) は、第 3 7 実施形態における基板ボックス W m 1 0 0 の部分正面図であり、図 1 3 7 9 (b) は、図 1 3 7 9 (a) の M C D L X V I b - M C D L X V I b 線における基板ボックス W m 1 0 0 の部分断面図である。なお、本実施形態における封印シール W S L は、第 1 6 実施形態における封印シール W S L に対し上下方向 (矢印 U - D 方向) における寸法が小さい以外は同一に形成されるため、同一の符号を付して説明する。また、図 1 3 7 9 (a) では、ボックスカバー W m 2 0 0 及びボックススペース W m 3 0 0 から保護カバー W m 5 0 0 が取り外された状態が図示される。図 1 3 7 9 に示すように、第 3 7 実施形態における基板ボックス W 1 1 0 0 のボックススペース W m 3 0 0 は、一对の弾性変形規制手段 W m 3 3 0 を備える。なお、平面部 W m 3 2 0 には、弾性変形規制手段 W m 3 3 0 に対応する位置に切欠き W m 3 2 7 が形成され、その切欠き W m 3 2 7 により形成される空間に弾性変形規制手段 W m 3 3 0 が配設される。また、ボックスカバー W m 2 0 0 の平面部 W m 2 2 0 は、規制突起 W m 2 2 8 を備え、保護カバー W m 5 0 0 の係合部 W m 5 3 0 b は、突起 W m 5 3 4 を備える。弾性変形規制手段 W m 3 3 0 は、規制状態において保護カバー W m 5 0 0 の係合部 W m 5 3 0 b が不正に弾性変形されることを抑制するためのものであり、切欠き W m 3 2 7 から突出される連結部 W m 3 3 1 と、その連結部 W m 3 3 1 の突出先端部から左右方向 (矢印 L - R 方向) に延設される延設部 W m 3 3 2 と、その延設部 W m 3 3 2 の両端部から正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて突出される当接部 W m 3 3 3 及び規制部 W m 3 3 4 とを備える。

30

40

#### 【4082】

連結部 W m 3 3 1 は、板状であり、切欠き W m 3 2 7 により形成される平面部 W m 3 2 0 の側壁から封印シール W S L 側へ向けて突出される。連結部 W m 3 3 1 の正面に形成される傾斜部 W m 3 3 1 a は、上方側 (矢印 U 方向側) から下方側 (矢印 D 方向側) へ向かうにつれて正面側 (矢印 F 方向側) へ傾斜して形成される。即ち、連結部 W m 3 3 1 は、延設部 W m 3 3 2 との連結部よりも平面部 W j 2 2 0 の側壁との連結部が小さく形成される。これにより、平面部 W j 2 2 0 の側壁に対し延設部 W m 3 3 2 (当接部 W m 3 3 3 及び規制部 W m 3 3 4) を変形させ易くできる。当接部 W m 3 3 3 は、後述する保護カバー W m 5 0 0 の突起 W m 5 3 4 が当接される部位であり、延設部 W m 3 3 2 の延設方向 (矢

50

印 L - R 方向)における延設部 W m 3 3 2 の一方側(矢印 L 方向側)の端部から正面側(矢印 F 方向側)へ向けて突出される。規制部 W m 3 3 4 は、延設部 W m 3 3 2 の延設方向(矢印 L - R 方向)における当接部 W m 3 3 3 とは反対側(矢印 R 方向側)の端部から正面側(矢印 F 方向側)へ向けて突出され、規制状態において、保護カバー W m 5 0 0 の係合部 W m 5 3 0 b の背面側(矢印 B 方向側)となる位置に形成される。平面部 W m 2 2 0 の規制突起 W m 2 2 8 は、背面側(矢印 B 方向側)へ向けての弾性変形規制手段 W m 3 3 0 の変位を規制するための突起であり、平面部 W m 2 2 0 からボックススペース W m 3 0 0 の平面部 W m 3 2 0 側(矢印 F 方向側)へ向けて突出される。前後方向(矢印 F - B 方向)において、規制突起 W m 2 2 8 は、左右方向(矢印 L - R 方向)におい延設部 W m 3 3 2 の略中央に重なる位置に配設される。なお、規制突起 W m 2 2 8 は、前後方向において、連結部 W m 3 3 1 又は規制部 W m 3 3 4 に重なる位置に配設されても良い。

#### 【4083】

保護カバー W m 5 0 0 の突起 W m 5 3 4 は、弾性変形規制手段 W m 3 3 0 を変形(回転)させるための突起であり、係合部 W m 5 3 0 b の背面から背面側(矢印 B 方向側)へ向けて突出される。突起 W m 5 3 4 は、係合部 W m 5 3 0 b の先端部から弾性変形規制手段 W m 3 3 0 の延設部 W m 3 3 2 の延設寸法と略同等の距離を隔てて配設される。これにより、規制状態において、当接部 W m 3 3 3 及び規制部 W m 3 3 4 の正面側(矢印 F 方向側)に係合部 W m 5 3 0 b の先端部および突起 W m 5 3 4 を配設できる。図 1 3 7 9 (b)に示すように、規制状態において、係合部 W m 5 3 0 b の突起 W m 5 3 4 と弾性変形規制手段 W m 3 3 0 の当接部 W m 3 3 3 とが当接する。これにより、連結部 W m 3 3 1 (延設部 W m 3 3 2)は、上下方向(矢印 U - D 方向)を回転軸として回転され(摺じられ)、当接部 W m 3 3 3 が背面側(矢印 B 方向側)へ向けて変位され、規制部 W m 3 3 4 が正面側(矢印 F 方向側)へ向けて変位される。上述したように、傾斜部 W m 3 3 1 a は、上方側(矢印 U 方向側)から下方側(矢印 D 方向側)へ向かうにつれて正面側(矢印 F 方向側)へ傾斜して形成されるため、平面部 W j 2 2 0 の側壁に対し連結部 W m 3 3 1 (延設部 W m 3 3 2)を回転させ易くできる。規制部 W m 3 3 4 が正面側(矢印 F 方向側)へ向けて変位されることにより、規制部 W m 3 3 4 と係合部 W m 5 3 0 b の先端部との間の距離を小さくできる。これにより、係合部 W m 5 3 0 b を不正に弾性変形させ難くできる。なお、規制状態において、規制部 W m 3 3 4 は、係合部 W m 5 3 0 b の背面に当接されても良い。上述したように、前後方向(矢印 F - B 方向)において、規制突起 W m 2 2 8 が左右方向(矢印 L - R 方向)におい延設部 W m 3 3 2 の略中央に重なる位置に配設されるため、規制突起 W m 2 2 8 と延設部 W m 3 3 2 とが当接することにより延設部 W m 3 3 2 (当接部 W m 3 3 3 及び規制部 W m 3 3 4)が背面側(矢印 B 方向側)へ向けて変位されることを規制できる。これにより、係合部 W m 5 3 0 b を不正に弾性変形させ難くできる。

#### 【4084】

次いで、図 1 3 8 0 を参照して、第 3 8 実施形態における基板ボックス W n 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 8 0 (a)は、第 3 8 実施形態における基板ボックス W n 1 0 0 の部分正面図であり、図 1 3 8 0 (b)は、図 1 3 8 0 (a)の矢印 M C D L X V I I b 方向視における保護カバー W n 5 0 0 の側面図であり、図 1 3 8 0 (c)は、図 1 3 8 0 (a)の M C D L X V I I c - M C D L X V I I c 線における基板ボックス W n 1 0 0 の部分断面図である。なお、図 1 3 8 0 (a)では、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W n 3 0 0 から保護カバー W n 5 0 0 が取り外された状態が図示され、保護カバー W n 5 0 0 の突起 W n 5 3 4 及び一对の壁部 W n 5 3 8 が破線により図示される。図 1 3 8 0 に示すように、第 3 8 実施形態における基板ボックス W n 1 0 0 のボックススペース W m 3 0 0 は、一对の爪部 W m 3 4 0 を備え、保護カバー W n 5 0 0 の係合部 W n 5 3 0 b は、突起 W n 5 3 4 及び一对の壁部 W n 5 3 8 を備える。ボックススペース W m 3 0 0 の正面壁部 W n 3 1 2 a には、一对の爪部 W m 3 4 0 に対応する位置に切欠きが形成され、その切欠きにより形成される空間に一对の爪部 W m 3 4 0 が配設される。一对の爪部 W m 3 4 0

は、正面壁部Wn312aの背面から左方側（矢印L方向側）へ向けて突出して形成され、正面壁部Wn312aよりも背面側（矢印B方向側）に配設される。一对の爪部Wm340は、ボックスカバーW200及びボックススペースWn300に保護カバーWn500を係合させるための部位であり、規制状態では、前後方向（矢印F-B方向）において、保護カバーWn500の係合部Wn530bに重なる位置に配設される。一对の爪部Wm340には、その爪部Wm340の突出先端側（矢印L方向側）となる位置に係合孔Wm341が穿設される。

#### 【4085】

係合孔Wm341は、後述する保護カバーWn500の突起Wn534の外形よりもやや大きく形成され、係合孔Wm341の内側に突起Wn534が配設（係合孔Wm341に突起Wn534が係合）されることにより、保護カバーWn500がボックスカバーW200及びボックススペースWn300に係合される。係合部Wn530bは、その係合部Wn530bの上下方向（矢印U-D方向）における両端部において、左右方向（矢印L-R方向）に所定の距離を隔てて一对の連結片W531bをそれぞれ備える。これにより、係合部Wn530bの弾性変形が抑制される。また、係合部Wn530bは、第16実施形態における係合部W530bと比較して正面側（矢印F方向側）に形成され、本実施形態では、正面壁部W520と略同一面上に配設される。突起Wn534は、係合部Wn530bから背面壁部W510側（矢印B方向側）へ向けて突出される。突起Wn534は、規制状態では、前後方向（矢印F-B方向）において、係合孔Wm341に重なる位置に配設される。これにより、保護カバーWn500をボックスカバーW200及びボックススペースWn300に係合できる。一对の壁部Wn538は、正面壁部W520と係合部Wn530bとの間に形成される隙間から不正に挿入された針金が係合孔Wm341と突起Wn534との係合を解除することを抑制するための部位である。一对の壁部Wn538は、係合部Wn530bにおいて、正面壁部W520に対向する側の端部に形成される。これにより、一对の壁部Wn538の対向間に突起Wn534が配設される。また、一对の壁部Wn538は、係合部Wn530bから背面壁部W510側（矢印B方向側）へ向けて突出される。図1380(c)に示すように、規制状態において、係合孔Wm341の内側に突起Wn534が配設され、係合孔Wm341の内側壁と突起Wn534とが当接することにより、保護カバーWn500の左方側（矢印L方向側）への変位が規制される。

#### 【4086】

また、係合部Wn530bは、正面壁部W520と略同一面上に配設され、一对の爪部Wm340は、正面壁部Wn312aよりも背面側（矢印B方向側）に配設されるため、規制状態において、係合部Wn530bよりも背面壁部W510側（矢印B方向側）に一对の爪部Wm340が配設される。従って、保護カバーWn500により一对の爪部Wm340が遮蔽される。これにより、一对の爪部Wm340が不正に弾性変形されることを抑制でき、ボックスカバーW200及びボックススペースWn300から保護カバーWn500が不正に取り外されることを抑制できる。次いで、図1381を参照して、第39実施形態における基板ボックスWo100について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1381(a)は、第39実施形態における基板ボックスWo100の部分背面図であり、図1381(b)は、図1381(a)のMCDLXVIIIIb-MCDLXVIIIIb線における基板ボックスWo100の部分断面図である。なお、図1381(a)では、抜け止めピンWo580の図示が省略される。図1381に示すように、第39実施形態における基板ボックスWo100の保護カバーWo500は、抜け止めピンWo580を備え、平面部Wq220は、凹部Wo229を備える。なお、保護カバーWo500が抜け止めピンWo580を備えることにより、平面部Wo220は、係合部Wo530aに対する正面側（矢印F方向側）へ向けての抜け止めピンWo580の突出量だけ正面側に形成される。これにより、抜け止めピンWo580と封印シールWSLとの当接を抑制でき、封印シールWSLの破損を抑制できる。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 8 7 】

カバー部 W o 2 1 4 の背面壁部 W o 2 1 4 a は、第 1 6 実施形態における背面壁部 W 2 1 4 a よりも突出先端側（矢印 L 方向側）へ向けて突出して形成される（図 1 3 5 4 参照）。背面壁部 W o 2 1 4 a には、規制状態における背面視において、係合部 W o 5 3 0 a の係合孔 W 5 3 3 に重なる位置に突起 W o 2 1 4 b が平面部 W 3 2 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて突出される。突起 W o 2 1 4 b は、ボックスカバー W o 2 0 0 と保護カバー W o 5 0 0（係合部 W o 5 3 0 a）とを係合させるため（保護カバー W o 5 0 0 の側壁部 W 2 1 2 とは反対側への変位を規制するため）の部位である。平面部 W o 2 2 0 には、前後方向（矢印 F - B 方向）において、抜け止めピン W o 5 8 0 に重なる位置に凹部 W o 2 2 9 が凹設される。凹部 W o 2 2 9 は、平面部 W o 2 2 0 の背面からボックススペース W 3 0 0 の平面部 W 3 2 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて凹設される。これにより、凹部 W o 2 2 9 と封印シール W S L との間に空間が形成される。凹部 W o 2 2 9 は、背面視において、円状に形成され、凹部 W o 2 2 9 の内径は、後述する頭部 W o 5 8 1 の外径と略同一またはやや大きく形成される。これにより、係合部 W o 5 3 0 a が変位（弾性変形）されると、凹部 W o 2 2 9 の内側へ抜け止めピン W o 5 8 0 の一部を受け入れ可能とできる。保護カバー W o 5 0 0 の係合部 W o 5 3 0 a は、連結片 W 5 3 1 a と係合孔 W 5 3 3 との対向間に挿通孔 W o 5 3 8 を備える。挿通孔 W o 5 3 8 は、後述する抜け止めピン W o 5 8 0 のピン部 W o 5 8 2 を挿通させるための孔であり、背面視において、円状に形成される。抜け止めピン W o 5 8 0 は、樹脂材料を素材とし、板状に形成される頭部 W o 5 8 1 と、その頭部 W o 5 8 1 から板厚方向に立設され板状に形成される一对のピン部 W o 5 8 2 と備える。頭部 W o 5 8 1 は、背面視において、円状に形成され、頭部 W o 5 8 1 の外径は、挿通孔 W o 5 3 8 の内径よりも大きく形成される。

## 【 4 0 8 8 】

一对のピン部 W o 5 8 2 の立設長さは、封印シール W S L とは反対側における係合部 W o 5 3 0 a の背面と封印シール W S L との間の寸法よりも小さく形成される。一对のピン部 W o 5 8 2 は、板厚方向に所定の間隔を隔てて配設される。また、一对のピン部 W o 5 8 2 はたわみ変形可能な板厚に形成され、一对のピン部 W o 5 8 2 は、互いに近接する方向に変形可能とされる。ピン部 W o 5 8 2 の立設先端部には、対向面側とは反対側へ向けて突出される係止部 W o 5 8 3 が形成される。係止部 W o 5 8 3 の対向面側とは反対側の部位には、立設先端側へ向かうにつれて係止部 W o 5 8 3 の対向面側へ傾斜して形成される傾斜部 o 5 8 4 が形成され、立設先端側における係止部 W o 5 8 3 の外形は、挿通孔 W o 5 3 8 を挿通可能な大きさに形成される。頭部 W o 5 8 1 側（立設先端側とは反対側）における係止部 W o 5 8 3 の外形は、挿通孔 W o 5 3 8 を挿通不能な大きさに形成される。また、頭部 W o 5 8 1 側における係止部 W o 5 8 3 の外形は、一对のピン部 W o 5 8 2 が互いに近接する方向へ向けてたわみ変形された場合には、挿通孔 W o 5 3 8 を挿通可能な大きさに形成される。また、立設先端側における係止部 W o 5 8 3 の外形は、挿通孔 W o 5 3 8 を挿通可能な大きさに形成される。これらにより、抜け止めピン W o 5 8 0 は、一对のピン部 W o 5 8 2 が互いに近接する方向へ向けてたわみ変形されることにより、係止部 W o 5 8 3 が挿通孔 W o 5 3 8 を挿通される。一方で、一对のピン部 W o 5 8 2 のたわみ変形が解除されることにより、係止部 W o 5 8 3 は、係合部 W o 5 3 0 a に当接され、挿通方向（矢印 F 方向）とは反対方向（矢印 B 方向）への変位が規制される。傾斜部 o 5 8 4 が立設先端側へ向かうにつれて係止部 W o 5 8 3 の対向面側へ傾斜して形成されるため、傾斜部 o 5 8 4 と挿通孔 W o 5 3 8 の内周とが当接することにより、一对のピン部 W o 5 8 2 が互いに近接する方向へ向けてたわみ変形される。

## 【 4 0 8 9 】

頭部 W o 5 8 1 の外径は、挿通孔 W o 5 3 8 の内径よりも大きく形成されることにより、頭部 W o 5 8 1 が係合部 W o 5 3 0 a に当接し、抜け止めピン W o 5 8 0 の挿通方向（矢印 F 方向）への変位が規制される。これにより、一对のピン部 W o 5 8 2 の立設先端部と封印シール W S L とが当接し、封印シール W S L が破損することを抑制できる。一方で、ボックスカバー W o 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 から不正に保護カバー W o 5 0

0を取り外すために、係合部W o 5 3 0 aが正面側（矢印F方向側）へ向けて不正に弾性変形された場合では、一对のピン部W o 5 8 2の立設先端部と封印シールW S Lとが当接する。これにより、正面側（矢印F方向側）へ向けての係合部W o 5 3 0 aの弾性変形が規制され、ボックスカバーW o 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0からの保護カバーW o 5 0 0の取り外しが抑制される。また、一对のピン部W o 5 8 2の立設先端部と封印シールW S Lとが当接することにより、封印シールW S Lが破損される。これにより、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業（店員）に認識させ易くできる。なお、前後方向（矢印F - B方向）において、抜け止めピンW o 5 8 0（一对のピン部W o 5 8 2）に重なる位置における平面部W o 2 2 0には、封印シールW S Lとは反対側（矢印F方向側）へ向けて凹部が凹設されても良い。これにより、一对のピン部W o 5 8 2の立設先端部と封印シールW S Lとが当接することにより、封印シールW S Lを破損させ易くできる。次いで、ボックスカバーW o 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0への保護カバーW o 5 0 0の取り付けについて説明する。ボックスカバーW o 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0へ保護カバーW o 5 0 0を取り付ける際は、保護カバーW o 5 0 0に抜け止めピンW o 5 8 0が非係合とされ、ボックスカバーW o 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に保護カバーW o 5 0 0が取り付けられた状態において、保護カバーW o 5 0 0に抜け止めピンW o 5 8 0を係合させる。

10

#### 【4090】

これにより、抜け止めピンW o 5 8 0が係合された保護カバーW o 5 0 0がボックスカバーW o 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に取り付けられる場合と比較して、抜け止めピンW o 5 8 0（係止部W o 5 8 3）による封印シールW S Lの破損を抑制できる。次いで、図1382を参照して、第40実施形態における保護カバーW p 5 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1382は、第40実施形態における保護カバーW p 5 0 0の背面図である。なお、本実施形態では、保護カバーW p 5 0 0が取り付けられるボックスカバー及びボックススペースの図示は省略し、ボックスカバー及びボックススペースからの保護カバーW p 5 0 0の取り外しの概念について説明する。また、図1382の説明においては、図1381を適宜参照する。図1382に示すように、第42実施形態における保護カバーW p 5 0 0は、第2係合部W p 5 9 0を備える。保護カバーW p 5 0 0は、保護カバーW p 5 0 0の上壁部および下壁部W 5 0 1の略中央において上壁部（下壁部W 5 0 1）と平行な面に対し対称（図1382上下対称）に一对が形成される。また、保護カバーW p 5 0 0の正面壁部W p 5 2 0には係合部W 5 3 0 bが非形成とされる（図1353参照）。係合部W p 5 3 0 aは、その係合部W p 5 3 0 aの上下方向（矢印U - D方向）における両端部において、左右方向（矢印L - R方向）に所定の距離を隔てて一对の連結片W 5 3 1 bをそれぞれ備える。一对の連結片W 5 3 1 bのうちの左方側（矢印L方向側）に配設される連結片W 5 3 1 bは、背面壁部W p 5 1 0に連結され、一对の連結片W 5 3 1 bのうちの右方側（矢印R方向側）に配設される連結片W 5 3 1 bは、第2係合部W p 5 9 0に連結される。

20

30

#### 【4091】

第2係合部W p 5 9 0は、抜け止めピンW o 5 8 0が係合される部位である。第2係合部W p 5 9 0は、挿通孔W o 5 3 8、連結片W 5 3 1 a及び一对の連結片W 5 3 1 bを備える。連結片W 5 3 1 aは、第2係合部W p 5 9 0の左方側（矢印L方向側）の端部と背面壁部W p 5 1 0とに連結され、連結片W 5 3 1 bは、第2係合部W p 5 9 0の上下方向（矢印U - D方向）の両端部と係合部W p 5 3 0 aの上端部（下端部）及び上壁部（下壁部W 5 0 1）とに連結される。ボックスカバー及びボックススペースには、上下方向（矢印U - D方向）において、一对の係合部W p 5 3 0 a一方の係合孔W 5 3 3に対応する位置に、その係合孔W 5 3 3に係合される突起をそれぞれ備える。それら突起は、背面壁部W p 5 1 0及び正面壁部W p 5 2 0の略中央において背面壁部W p 5 1 0（正面壁部W p 5 2 0）と平行な面に対し対称に配設される。これにより、ボックスカバーに形成される突起と一对の係合部W p 5 3 0 aの一方（他方）の係合孔W 5 3 3とが係合可能された状態

40

50



では、ボックススペースに形成される突起および一对の係合部W p 5 3 0 aの他方（一方）の係合孔W 5 3 3は非係合とされる。ボックスカバーに形成される突起と一对の係合部W p 5 3 0 aの一方（他方）の係合孔W 5 3 3とが係合可能された状態では、一方（他方）の係合部W p 5 3 0 aに連結される第2係合部W p 5 9 0の挿通孔W o 5 3 8に抜け止めピンW o 5 8 0が挿通され、第2係合部W p 5 9 0と抜け止めピンW o 5 8 0とが係合される。ボックスカバー及びボックススペースから不正に保護カバーW p 5 0 0を取り外すために、一方（他方）の係合部W p 5 3 0 aが正面側（矢印F方向側）へ向けて不正に弾性変形された場合では、一对のピン部W o 5 8 2の立設先端部と封印シールW S Lとが当接する。これにより、正面側（矢印F方向側）へ向けての一方（他方）の係合部W p 5 3 0 aの弾性変形が規制され、ボックスカバー及びボックススペースからの保護カバーW p 5 0 0の取り外しが抑制される。

10

#### 【4092】

また、一对のピン部W o 5 8 2の立設先端部と封印シールW S Lとが当接することにより、封印シールW S Lが破損される。これにより、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業員（店員）に認識させ易くできる。ボックスカバー及びボックススペースからの保護カバーW p 5 0 0の取り外しは、一方（他方）の係合部W p 5 3 0 a及び第2係合部W p 5 9 0に連結される連結片W 5 3 1 a, W 5 3 1 bが切断工具（図示せず）により切断され、保護カバーW p 5 0 0から一方（他方）の係合部W p 5 3 0 a及び第2係合部W p 5 9 0が分離されることにより行われる。ここで、一方（他方）の係合部W p 5 3 0 a及び第2係合部W p 5 9 0が分離された保護カバーW p 5 0 0は、左右方向（矢印L - R方向）を回転軸として180度回転（反転）させることにより、ボックススペースに形成される突起および一对の係合部W p 5 3 0 aの他方（一方）の係合孔W 5 3 3とが係合可能とされる。これにより、ボックスカバー及びボックススペースの開封を抑制するために、保護カバーW p 5 0 0を2回用いることが（再利用）できる。その結果、ボックスカバー及びボックススペースの開封する毎に保護カバーW p 5 0 0が廃棄される場合と比較して、パチンコ機W 1 0のメンテナンスコストを低減できる。また、保護カバーW p 5 0 0から一方（他方）の係合部W p 5 3 0 a及び第2係合部W p 5 9 0が分離されているか否かにより、保護カバーW p 5 0 0が再利用されてボックスカバー及びボックススペースに取り付けられる状態か、新しい保護カバーW p 5 0 0がボックスカバー及びボックススペースに取り付けられる状態かを区別できる。従って、パチンコ機W 1 0のメンテナンス記録と照合することにより、例えば、メンテナンス記録では、保護カバーW p 5 0 0が再利用される状態が記載されているのに対し、新しい保護カバーW p 5 0 0をボックスカバー及びボックススペースに取り付けられている場合、不正を行う者により主制御基板（図示せず）に不正操作が行われた虞があることを作業員（店員）に認識させ易くできる。

20

30

#### 【4093】

次いで、図1383を参照して、第41実施形態における基板ボックスW q 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1383(a)は、第41実施形態における基板ボックスW q 1 0 0の部分背面図であり、図1383(b)は、図1383(a)のM C D L X X b - M C D L X X b線における基板ボックスW q 1 0 0の部分断面図である。図1383に示すように、第41実施形態における基板ボックスW q 1 0 0の保護カバーW q 5 0 0は、第2係合部W q 5 9 0及び一对の突起W q 5 3 4を備える。なお、保護カバーW q 5 0 0が第2係合部W q 5 9 0を備えることにより、上下方向（矢印U - D方向）における背面壁部W q 5 1 0の寸法が第16実施形態における背面壁部W 5 1 0の寸法よりも短く形成される。また、係合部W q 5 3 0 aに一对の突起W q 5 3 4が形成されることにより、平面部W q 2 2 0が一对の突起W q 5 3 4の突出量だけ正面側（矢印F方向側）に形成される。これにより、ボックスカバーW q 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に保護カバーW q 5 0 0を取り付ける際、一对の突起W q 5 3 4と封印シールW S Lとの当接を抑制でき、封印シールW S Lの破損を抑制できる。平面部W q 2 2 0には、前後方向（矢印F - B方向）にお

40

50

いて、一对の突起W q 5 3 4に重なる位置に凹部W q 2 2 9が凹設される。凹部W q 2 2 9は、平面部W q 2 2 0の背面からボックススペースW 3 0 0の平面部W 3 2 0側（矢印F方向側）へ向けて凹設される。これにより、凹部W q 2 2 9と封印シールW S Lとの間に空間が形成される。

#### 【4094】

カバー部W q 2 1 4の背面壁部W q 2 1 4 aは、第16実施形態における背面壁部W 2 1 4 aよりも突出先端側（矢印L方向側）へ向けて突出して形成される（図1354参照）。背面壁部W q 2 1 4 aには、規制状態における背面視において、係合部W q 5 3 0 aの係合孔W 5 3 3（図1354参照）に重なる位置に突起W q 2 1 4 bが平面部W 3 2 0側（矢印F方向側）へ向けて突出される。突起W q 2 1 4 bは、ボックスカバーW q 2 0 0と保護カバーW q 5 0 0（係合部W q 5 3 0 a）とを係合させるため（保護カバーW q 5 0 0の側壁部W 2 1 2とは反対側への変位を規制するため）の部位である。また、カバー部W q 2 1 4には、下方側（矢印D方向側）における側壁が非形成とされる。第2係合部W q 5 9 0は、係合部W q 5 3 0 aの下方側（矢印D方向側）における端部に配設され、一对の突起W q 5 3 4は、係合部W q 5 3 0 aにおける第2係合部W q 5 9 0とは反対側（矢印U方向側）の端部に配設される。また、一对の突起W q 5 3 4は、左右方向（矢印L - R方向）に所定の距離を隔てて配設される。第2係合部W q 5 9 0には、挿通孔W o 5 3 8が穿設される（図1381参照）。その挿通孔W o 5 3 8を挿通して抜け止めピンW o 5 8 0のピン部W o 5 8 2が挿通された状態で、抜け止めピンW o 5 8 0が第2係合部W q 5 9 0に係合される。次いで、ボックスカバーW q 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0からの保護カバーW q 5 0 0の取り外しについて説明する。保護カバーW q 5 0 0から係合部W q 5 3 0 aが分離された状態において、ボックスカバーW q 2 0 0から係合部W q 5 3 0 aを取り外す場合、カバー部W q 2 1 4には下方側（矢印D方向側）における側壁が非形成とされるため、係合部W q 5 3 0 aを下方側へ向けて変位させることでボックスカバーW q 2 0 0からの係合部W q 5 3 0 aの取り外しが容易とされる。ここで、係合部W q 5 3 0 aの係合孔W 5 3 3と背面壁部W q 2 1 4 aの突起W q 2 1 4 bとの係合を解除するために、係合部W q 5 3 0 aを平面部W 3 2 0側（矢印F方向側）へ向けて変位させる必要がある。

#### 【4095】

一方で、第2係合部W q 5 9 0に抜け止めピンW o 5 8 0が係合され、ピン部W o 5 8 2の突出先端部が第2係合部W q 5 9 0よりも平面部W 3 2 0側（矢印F方向側）に配設されるため、ピン部W o 5 8 2の突出先端部が背面壁部W q 5 1 0に当接され易い。従って、ピン部W o 5 8 2の突出先端部と背面壁部W q 5 1 0との当接を抑制するために、左右方向（矢印L - R方向）を回転軸として抜け止めピンW o 5 8 0が平面部W 3 2 0とは反対側（矢印B方向側）へ向けて回転される。これにより、一对の突起W q 5 3 4が平面部W 3 2 0側（矢印F方向側）へ向けて回転され、一对の突起W q 5 3 4により封印シールW S Lが破損される。また、一对の突起W q 5 3 4が封印シールW S Lと凹部W q 2 2 9との間に形成される空間に受け入れられ易く、一对の突起W q 5 3 4により封印シールW S Lを破損させ易くできる。また、封印シールW S Lにおいて、一对の突起W q 5 3 4により破損された領域を大きくできる。このように、本実施形態では、ボックスカバーW q 2 0 0からの係合部W q 5 3 0 aの取り外しにおいて、封印シールW S Lを破損させ易くすることで主制御基板（図示せず）への不正操作の虞を作業（店員）に認識させ易くできる。次いで、図1384（a）を参照して、第42実施形態における基板ボックスW r 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1384（a）は、第42実施形態における基板ボックスW r 1 0 0の部分断面図であり、図1354（b）のM C D X L I I b - M C D X L I I b線に対応する。なお、図1384（a）の説明においては、図1355（a）を適宜参照する。図1384（a）に示すように、第42実施形態における基板ボックスW r 1 0 0のボックスカバーW r 2 0 0は、第16実施形態における突起W 2 2 1に代えて（図1353参照）、突起W r 2 1 4 bを備える。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 9 6 】

なお、平面部 W r 2 2 0 には突起 W 2 2 1 が非形成とされ、背面視において、係合部 W 5 3 0 a に重なる位置には係合孔 W 5 3 3 よりも側壁部 W 2 1 2 とは反対側（矢印 L 方向側）となる位置まで切欠きが形成される。これにより、係合部 W 5 3 0 a が平面部 W r 2 2 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて弾性変形された場合においても、係合部 W 5 3 0 a が平面部 W r 2 2 0 に当接し、係合部 W 5 3 0 a の弾性変形が規制されることを抑制できる。カバー部 W r 2 1 4 の背面壁部 W r 2 1 4 a は、第 1 6 実施形態における背面壁部 W 2 1 4 a よりも突出先端側（矢印 L 方向側）へ向けて突出して形成される（図 1 3 5 4 参照）。背面壁部 W r 2 1 4 a には、背面視において、係合部 W 5 3 0 a の係合孔 W 5 3 3 に重なる位置に突起 W r 2 1 4 b が平面部 W 3 2 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて突出される。突起 W r 2 1 4 b は、ボックスカバー W r 2 0 0 と保護カバー W r 5 0 0（係合部 W 5 3 0 a）とを係合させるため（保護カバー W r 5 0 0 の側壁部 W 2 1 2 とは反対側への変位を規制するため）の部位である。突起 W r 2 1 4 b が背面壁部 W r 2 1 4 a から平面部 W 3 2 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて突出されることにより、ボックスカバー W r 2 0 0 と保護カバー W r 5 0 0 とを係合させるために係合部 W 5 3 0 a を正面壁部 W 5 2 0 側（平面部 W r 2 2 0 側）へ向けて弾性変形させることができる。一方で、一对の係合部 W 5 3 0 b は、ボックススペース W 3 0 0 と保護カバー W r 5 0 0 とを係合させるために背面壁部 W 5 1 0 側（平面部 W 3 2 0 側、矢印 B 方向側）へ向けて弾性変形される（図 1 3 5 5（a）参照）。従って、ボックスカバー W r 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 と保護カバー W 5 0 0 との係合を不正に解除させるために係合部 W 5 3 0 a を弾性変形（変位）させる方向（矢印 F 方向）と一对の係合部 W 5 3 0 b を弾性変形（変位）させる方向（矢印 B 方向）とを反対方向とすることができる。

## 【 4 0 9 7 】

これにより、係合部 W 5 3 0 a（一对の係合部 W 5 3 0 b）と突起 W r 2 1 4 b（一对の突起 W 3 1 2 c）との係合を解除させるために係合部 W 5 3 0 a（一对の係合部 W 5 3 0 b）を弾性変形（変位）させると、その係合部 W 5 3 0 a（一对の係合部 W 5 3 0 b）の弾性変形（変位）に伴い一对の係合部 W 5 3 0 b（係合部 W 5 3 0 a）を一对の突起 W 3 1 2 c（突起 W r 2 1 4 b）との係合を維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバー W r 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 から保護カバー W r 5 0 0 が不正に取り外されることを抑制できる。また、突起 W r 2 1 4 b が背面壁部 W r 2 1 4 a から平面部 W 3 2 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて突出されることにより、突起 W r 2 1 4 b と係合孔 W 5 3 3 との係合が背面壁部 W r 2 1 4 a により遮蔽される。これにより、突起 W r 2 1 4 b と係合孔 W 5 3 3 との係合が不正に解除され難くできる。次いで、図 1 3 8 4（b）を参照して、第 4 3 実施形態における基板ボックス W s 1 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 8 4（b）は、第 4 3 実施形態における基板ボックス W s 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 5 4（b）の M C D X L I I a - M C D X L I I a 線に対応する。なお、図 1 3 8 4（b）の説明においては、図 1 3 5 5（b）を適宜参照する。図 1 3 8 4（b）に示すように、第 4 3 実施形態における基板ボックス W s 1 0 0 のボックススペース W s 3 0 0 は、第 1 6 実施形態における一对の突起 W 3 1 2 c に代えて（図 1 3 5 4 参照）、一对の突起 W s 3 2 8 を備える。なお、一对の係合部 W 5 3 0 b と一对の突起 W s 3 2 8 との係合の態様については、一方（上方）及び他方（下方）において同一であるため（図 1 3 5 4 参照）、一方における断面図を図示して説明し、他方における説明は省略する。

## 【 4 0 9 8 】

ボックススペース W s 3 0 0 の正面壁部 W 3 1 2 a には、突起 W 3 1 2 c が非形成とされ、正面視において、一对の係合部 W 5 3 0 b の係合孔 W 5 3 3 に重なる位置まで平面部 W s 3 2 0 が伸びて形成される。その平面部 W s 3 2 0 の延出先端部には、正面視において、一对の係合部 W 5 3 0 b の係合孔 W 5 3 3 に重なる位置に一对の突起 W s 3 2 8 が平面部 W 2 2 0 側（矢印 B 方向側）へ向けて突出される。一对の突起 W s 3 2 8 は、ボックス

ベースW s 3 0 0と保護カバーW 5 0 0（一对の係合部W 5 3 0 b）とを係合させるため（保護カバーW 5 0 0の左壁部W 3 0 2とは反対側への変位を規制するため）の部位である。一对の突起W s 3 2 8が平面部W s 3 2 0から正面壁部W 3 1 2 aとは反対側（矢印F方向側）へ向けて突出されることにより、ボックススペースW s 3 0 0と保護カバーW 5 0 0とを係合させるために一对の係合部W 5 3 0 bを正面壁部W 3 1 2 a側（平面部W 2 2 0とは反対側）へ向けて弾性変形させることができる。一方で、係合部W 5 3 0 aは、ボックスカバーW 2 0 0と保護カバーW 5 0 0とを係合させるために正面壁部W 5 2 0とは反対側（平面部W 2 2 0とは反対側、矢印B方向側）へ向けて弾性変形される（図1355（b）参照）。従って、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW s 3 0 0と保護カバーW 5 0 0との係合を不正に解除させるために係合部W 5 3 0 aを弾性変形（変位）させる方向（矢印B方向）と一对の係合部W 5 3 0 bを弾性変形（変位）させる方向（矢印F方向）とを反対方向とすることができる。これにより、係合部W 5 3 0 a（一对の係合部W 5 3 0 b）と突起W 2 2 1（一对の突起W s 3 2 8）との係合を解除させるために係合部W 5 3 0 a（一对の係合部W 5 3 0 b）を弾性変形（変位）させると、その係合部W 5 3 0 a（一对の係合部W 5 3 0 b）の弾性変形（変位）に伴い一对の係合部W 5 3 0 b（係合部W 5 3 0 a）を一对の突起W s 3 2 8（突起W 2 2 1）との係合を維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW s 3 0 0から保護カバーW 5 0 0が不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【4099】

次いで、図1385を参照して、第44実施形態における基板ボックスW t 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図1385（a）は、第44実施形態における基板ボックスW t 1 0 0の部分背面図であり、図1385（b）は、図1385（a）のM C D L X X I I b - M C D L X X I I b線における基板ボックスW t 1 0 0の部分断面図である。なお、図1385では、基板ボックスW t 1 0 0から保護カバーW 5 0 0が取り外された状態が図示される。図1385に示すように、第44実施形態における基板ボックスW t 1 0 0のボックスカバーW t 2 0 0（平面部W t 2 2 0）は、第16実施形態における凹部W 2 2 4 bに代えて、（図1354参照）、突部W t 2 2 4 bを備える。突部W t 2 2 4 bは、平面部W t 2 2 0の背面から平面部W 3 2 0とは反対側（矢印B方向側）へ向けて突出し、断面視において、略矩形状に形成される。突部W t 2 2 4 bにより、平面部W t 2 2 0の強度を確保できる。突部W t 2 2 4 bには、一对の切欠きW t 2 2 4 b 1が形成される。切欠きW t 2 2 4 b 1により形成される突部W t 2 2 4 bの対向面どうしの間に形成される空間を切断空間W S 3と定義する。切断空間W S 3は、規制状態では、背面視において、係合部W 5 3 0 aの連結片W 5 3 1 bに重なる位置に配設される。切欠きW t 2 2 4 b 1により形成される突部W t 2 2 4 bの対向面どうしの間の距離は、上下方向（矢印U - D方向）における連結片W 5 3 1 b（図1354参照）の延設寸法と略同等またはやや大きく形成される。これにより、連結片W 5 3 1 bを切断する際、切断工具（図示せず）の先端を切断空間W S 3に受け入れ可能とできる。

#### 【4100】

突部W t 2 2 4 bは、上下方向（矢印U - D方向）に延び一对の両端壁部W 2 2 3を連結して形成される。これにより、切断空間W S 3を除き、上下方向（矢印U - D方向）における封印シールW S Lの両端の間において封印シールW S Lを突部W t 2 2 4 bに貼着できる。従って、上下方向における封印シールW S Lの両端側が突部W t 2 2 4 bに貼着されない場合と比較して、封印シールW S Lにしわが生じることを抑制でき、平面部W t 2 2 0の背面と封印シールW S Lとの間に空間が生じることを抑制できる。その結果、平面部W t 2 2 0の背面から封印シールW S Lが剥がされ易くなることを抑制できる。また、突部W t 2 2 4 bと一对の両端壁部W 2 2 3とが連結されることにより、一对の両端壁部W 2 2 3の強度を確保できる。なお、突部W t 2 2 4 bは、上下方向（矢印U - D方向）において、封印シールW S Lの両端よりも一对の両端壁部W 2 2 3側に延びて形成されていれば、一对の両端壁部W 2 2 3に非連結とされても良い。上下方向（矢印U - D方向

）において、突部  $W t 2 2 4 b$  の突設先端部と一对の両端壁部  $W 2 2 3$  の突出先端部との間の距離は、係合部  $W 5 3 0 a$  の正面（正面壁部  $W 5 2 0$  に対向する面）と背面壁部  $W 5 1 0$  の正面（正面壁部  $W 5 2 0$  に対向する面）との間の距離よりも大きく形成される（図 1 3 5 3 参照）。これにより、ボックスカバー  $W t 2 0 0$  及びボックススペース  $W 3 0 0$  に保護カバー  $W 5 0 0$  を取り付ける際、突部  $W t 2 2 4 b$  に貼着された封印シール  $W S L$  と係合部  $W 5 3 0 a$  とが当接し、封印シール  $W S L$  が破損することを抑制できる。なお、上下方向（矢印  $U - D$  方向）において、突部  $W t 2 2 4 b$  の突設先端部と一对の両端壁部  $W 2 2 3$  の突出先端部との間の距離は、係合部  $W 5 3 0 a$  の正面（正面壁部  $W 5 2 0$  に対向する面）と背面壁部  $W 5 1 0$  の正面（正面壁部  $W 5 2 0$  に対向する面）との間の距離が略同一に形成されても良い。左右方向（矢印  $L - R$  方向）において、突部  $W t 2 2 4 b$  の寸法は、係合部  $W 5 3 0 a$  の連結片  $W 5 3 1 b$  の寸法と略同一に形成される。

10

#### 【 4 1 0 1 】

次いで、突部  $W t 2 2 4 b$  への封印シール  $W S L$  の貼着について説明する。封印シール  $W S L$  は、突部  $W t 2 2 4 b$  の突出形状に沿って貼着され、突部  $W t 2 2 4 b$  の突出先端面と平面部  $W t 2 2 0$  とを連結する一对の側面および突出先端面に貼着される。一方で、封印シール  $W S L$  は、切欠き  $W t 2 2 4 b 1$  により形成される突部  $W t 2 2 4 b$  の対向面や切断空間  $W S 3$  における平面部  $W t 2 2 0$  には貼着されない。従って、封印シール  $W S L$  は、切断空間  $W S 3$  を取り囲んだ態様で突部  $W t 2 2 4 b$  に貼着される。これにより、連結片  $W 5 3 1 b$  を切断する際（図 1 3 5 4 参照）、切断工具（図示せず）の先端を切断空間  $W S 3$  に配設させ易くできる。その結果、切断工具の先端で封印シール  $W S L$  を破損させ易くできる。また、左右方向（矢印  $L - R$  方向）において、突部  $W t 2 2 4 b$  の寸法は、係合部  $W 5 3 0 a$  の連結片  $W 5 3 1 b$  の寸法と略同一に形成されるため、封印シール  $W S L$  に対向する態様で切断工具（図示せず）の先端を配設させることができる。これにより、封印シール  $W S L$  に形成される痕跡（破損）を大きくできる。次いで、図 1 3 8 6 を参照して、第 4 5 実施形態における基板ボックス  $W u 1 0 0$  について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 8 6 は、第 4 5 実施形態における基板ボックス  $W u 1 0 0$  の部分背面図であり、図 1 3 5 4（ $b$ ）の  $M C D X L V I I I a - M C D X L V I I I a$  線における断面図に対応する。図 1 3 8 6 に示すように、第 4 5 実施形態における基板ボックス  $W u 1 0 0$  の保護カバー  $W u 5 0 0$  は、突起  $W u 5 3 4$  を備える。突起  $W u 5 3 4$  は、第 2 0 実施形態における突起  $W 5 5 3 4$  に対し、係合部  $W u 5 3 0 b$  の突出先端側（矢印  $R$  方向側）に形成される突起  $W u 5 3 4$  の側面  $W u 5 3 4 c$  が突出先端側へ向けて凸となる円弧上に湾曲して形成される。係合部  $W u 5 3 0 b$  の突出先端とは反対側（矢印  $L$  方向側）に形成される突起  $W u 5 3 4$  の側面  $W u 5 3 4 d$  は、係合部  $W u 5 3 0 b$  及び突起  $W u 5 3 4$  の突出先端を直線状に連結して形成される。

20

30

#### 【 4 1 0 2 】

これにより、ボックスカバー  $W 2 0 0$  及びボックススペース  $W 5 3 0 0$  に保護カバー  $W u 5 0 0$  を取り付けるために係合部  $W u 5 3 0 b$  が封印シール  $W S L$  側（矢印  $B$  方向側）へ向けて弾性変形されると、突起  $W u 5 3 4$  の側面  $W u 5 3 4 c$  が封印シール  $W S L$  に対向される。従って、ボックススペース  $W 5 3 0 0$  や保護カバー  $W u 5 0 0$  の加工精度（寸法公差）等の要因に起因して、突起  $W u 5 3 4$  の側面  $W u 5 3 4 c$  と封印シール  $W S L$  とが当接される場合においても、保護カバー  $W u 5 0 0$  をカバー部  $W 3 1 2$  側（矢印  $R$  方向側）へ向けて変位させる際、封印シール  $W S L$  が破損されることを抑制し易くできる。言い換えると、保護カバー  $W u 5 0 0$  が突起  $W u 5 3 4$  を備える場合であっても、ボックスカバー  $W 2 0 0$  及びボックススペース  $W 5 3 0 0$  への保護カバー  $W u 5 0 0$  の取り付け時には、封印シール  $W S L$  の破損が抑制され易い。一方で、ボックスカバー  $W 2 0 0$  及びボックススペース  $W 5 3 0 0$  から保護カバー  $W u 5 0 0$  を不正に取り外すために、係合部  $W u 5 3 0 b$  を弾性変形させつつ保護カバー  $W u 5 0 0$  をカバー部  $W 3 1 2$  とは反対側（矢印  $L$  方向側）へ向けて変位させる場合、側面  $W u 5 3 4 c$ 、 $W u 5 3 4 d$  の連結部（突起  $W u 5 3 4$  の突出先端部）により封印シール  $W S L$  を破損させ易くできる。このように、本

40

50

実施形態では、保護カバーW u 5 0 0が突起W u 5 3 4を備え、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 5 3 0 0から保護カバーW u 5 0 0を不正に取り外す場合、封印シールW S Lが破損され易い構成であっても、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 5 3 0 0に保護カバーW u 5 0 0を取り付ける際、封印シールW S Lが破損されることを抑制し易くできる。なお、側面W u 5 3 4 dは、側面W u 5 3 4 c側（矢印R方向側）へ向けて凹状に湾曲して形成されても良い。これにより、側面W u 5 3 4 c及び側面W u 5 3 4 dの連結部を鋭利に形成でき、封印シールW S Lを破損させ易くできる。次いで、図1 3 8 7を参照して、第4 6実施形態における基板ボックスW v 1 0 0について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。

10

#### 【4 1 0 3】

図1 3 8 7（a）は、第4 6実施形態における基板ボックスW v 1 0 0の部分背面図であり、図1 3 8 7（b）は、図1 3 8 7（a）のM C D L X X I V b - M C D L X X I V b線における基板ボックスW v 1 0 0の部分断面図である。なお、図1 3 8 7（a）では、凹部W v 2 2 9及び封印シールW S Lの外形が破線により図示される。また、図1 3 8 7の説明においては、図1 3 8 3を適宜参照する。図1 3 8 7に示すように、第4 6実施形態における基板ボックスW v 1 0 0のボックスカバーW v 2 0 0は、第4 1実施形態におけるボックスカバーW q 2 0 0に加え、凹部W v 2 2 9を備える。凹部W v 2 2 9は、規制状態における背面視において、抜け止めピンW o 5 8 0に重なる位置に凹設される。凹部W v 2 2 9は、背面視において、円状に形成され、凹部W v 2 2 9の内径は、頭部W o 5 8 1の外径よりもやや大きく形成される。封印シールW S Lは、凹部W v 2 2 9よりも側壁部W 2 1 2とは反対側（矢印L方向側）において平面部W v 2 2 0に貼着される。言い換えると、封印シールW S Lは、凹部W v 2 2 9には非貼着とされる。また、保護カバーW v 5 0 0（係合部W v 5 3 0 a）に形成される一对の突起W v 5 3 4の突出量は、第4 1実施形態における一对の突起W q 5 3 4よりも短く形成される。詳細には、保護カバーW v 5 0 0に抜け止めピンW o 5 8 0が配設（係合）された状態において、一对の突起W v 5 3 4の突出先端部は、抜け止めピンW o 5 8 0の係止部W o 5 8 3の突出先端部よりもボックススペースW 3 0 0とは反対側（矢印B方向側）に形成される。また、一对の突起W v 5 3 4のうち、左壁部W 5 0 2側（矢印L方向側）に配設される突起W v 5 3 4は、背面視において、封印シールW S Lに重なる位置に配設される。これにより、一对の突起W v 5 3 4がボックススペースW 3 0 0側（矢印F方向側）向けて変位（回転）された場合、左壁部W 5 0 2側に配設される突起W v 5 3 4と封印シールW S Lとの当接させることができる。

20

30

#### 【4 1 0 4】

なお、係合部W v 5 3 0 aに一对の突起W v 5 3 4が形成されることにより、平面部W v 2 2 0が一对の突起W v 5 3 4の突出量だけボックススペースW 3 0 0側（矢印F方向側）に形成される。これにより、ボックスカバーW v 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に保護カバーW v 5 0 0を取り付ける際、一对の突起W v 5 3 4と封印シールW S Lとの当接を抑制でき、封印シールW S Lの破損を抑制できる。一方で、規制状態において、保護カバーW v 5 0 0に抜け止めピンW o 5 8 0が配設（係合）されることにより、抜け止めピンW o 5 8 0の係止部W o 5 8 3の突出先端部は、一对の突起W v 5 3 4の突出先端部よりもボックススペースW 3 0 0側（矢印F方向側）に配設される。これにより、係止部W o 5 8 3の突出先端部は、凹部W v 2 2 9により形成される空間に受け入れられる。これらにより、ボックスカバーW v 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に保護カバーW v 5 0 0を取り付ける際は、抜け止めピンW o 5 8 0が非配設（非係合）とされた状態の係合部W v 5 3 0 aを弾性変形させ、係合部W v 5 3 0 aの係合孔W 5 3 3（図1 3 8 4（a）参照）とボックスカバーW v 2 0 0の突起W q 2 1 4 bとが係合できる。規制状態において、保護カバーW v 5 0 0に抜け止めピンW o 5 8 0が配設（係合）された状態では、係止部W o 5 8 3が凹部W v 2 2 9の底面に当接することにより係合部W v 5 3 0 aの弾性変形が規制される。これにより、係合部W v 5 3 0 aとボックスカバーW v 2 0 0との係

40

50

合の解除が抑制される。また、係合部 W v 5 3 0 a の係合孔 W 5 3 3 ( 図 1 3 5 4 参照 ) と背面壁部 W q 2 1 4 a の突起 W q 2 1 4 b との係合を解除するために、係合部 W v 5 3 0 a を不正に弾性変形させた状態で保護カバー W v 5 0 0 を側壁部 W 2 1 2 とは反対側 ( 矢印 L 方向側 ) へ向けて変位させた場合、係止部 W o 5 8 3 が凹部 W v 2 2 9 の内周面に当接されることにより保護カバー W v 5 0 0 の側壁部 W 2 1 2 とは反対側へ向けての変位が規制される。これにより、ボックスカバー W v 2 0 0 及びボックスベース W 3 0 0 からの保護カバー W v 5 0 0 の取り外しを抑制できる。

#### 【 4 1 0 5 】

次いで、ボックスカバー W v 2 0 0 及びボックスベース W 3 0 0 からの保護カバー W v 5 0 0 の取り外しについて説明する。保護カバー W v 5 0 0 から係合部 W v 5 3 0 a が分離された状態において、ボックスカバー W v 2 0 0 から係合部 W v 5 3 0 a を取り外す場合、係合部 W v 5 3 0 a の係合孔 W 5 3 3 と背面壁部 W q 2 1 4 a の突起 W q 2 1 4 b との係合を解除すると共に、ピン部 W o 5 8 2 の突出先端部と凹部 W v 2 2 9 の内周面との当接を抑制するために、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) を回転軸として抜け止めピン W o 5 8 0 が平面部 W 3 2 0 とは反対側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて回転される。これにより、一对の突起 W v 5 3 4 が平面部 W 3 2 0 側 ( 矢印 F 方向側 ) へ向けて回転される。この状態から係合部 W v 5 3 0 a を側壁部 W 2 1 2 とは反対側 ( 矢印 L 方向側 ) へ向けて変位させることにより、一对の突起 W v 5 3 4 と封印シール W S L とが当接され、封印シール W S L が破損される。このように、本実施形態では、ボックスカバー W v 2 0 0 からの係合部 W v 5 3 0 a の取り外しにおいて、封印シール W S L を破損させ易くすることで主制御基板 ( 図示せず ) への不正操作の虞を作業 ( 店員 ) に認識させ易くできる。次いで、図 1 3 8 8 ( a ) を参照して、第 4 7 実施形態における保護カバー W w 5 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 8 8 ( a ) は、第 4 7 実施形態における基板ボックス W w 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 5 7 ( a ) の L X X X I I a 部における断面に対応する。図 1 3 8 8 ( a ) に示すように、第 4 7 実施形態における保護カバー W w 5 0 0 の連結片 W w 5 3 1 b は、異なる樹脂材料を用いて二色成形により成形される。言い換えると、連結片 W w 5 3 1 b が剛性の異なる複数 ( 本実施形態では、2 種類 ) の部位から形成される。

#### 【 4 1 0 6 】

連結片 W w 5 3 1 b は、第 1 連結片 W w 5 3 1 b 1 及び第 1 連結片 W w 5 3 1 b 1 とは異なる剛性を有する樹脂材料から形成される第 2 連結片 W w 5 3 1 b 2 から構成され、第 1 連結片 W w 5 3 1 b 1 及び第 2 連結片 W w 5 3 1 b 2 は、係合部 W 5 3 0 a ( 図 1 3 5 7 参照 ) の突出方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に並んで配設される。これにより、切断工具 ( 図示せず ) を用いて連結片 W w 5 3 1 b を切断する際、切断工具の先端を回転させ易くできる。詳細には、例えば、第 1 連結片 W w 5 3 1 b 1 が第 2 連結片 W w 5 3 1 b 2 よりも硬度が高い樹脂材料を用いて成形され、切断工具がニッパ やハサミから構成され、一对の刃の間に連結片 W w 5 3 1 b を挟み込んで連結片 W w 5 3 1 b を切断する場合、第 1 連結片 W w 5 3 1 b 1 に対し第 2 連結片 W w 5 3 1 b 2 が切断され易い。従って、第 1 連結片 W w 5 3 1 b 1 に対し第 2 連結片 W w 5 3 1 b 2 を切断させ易くでき、切断工具の刃を回転させ易くできる。これにより、切断工具の先端で封印シール W S L を破損させ易くできる。その結果、不正を行う者により主制御基板 ( 図示せず ) に不正操作が行われた虞があることを作業 ( 店員 ) に認識させ易くできる。次いで、図 1 3 8 8 ( b ) を参照して、第 4 8 実施形態における保護カバー W x 5 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 8 8 ( b ) は、第 4 8 実施形態における基板ボックス W x 1 0 0 の部分断面図であり、図 1 3 5 7 ( a ) の L X X X I I a 部における断面に対応する。図 1 3 8 8 ( b ) に示すように、第 4 8 実施形態における保護カバー W x 5 0 0 の連結片 W x 5 3 1 b は、第 1 連結片 W x 5 3 1 b 1 及び正面壁部 W 5 2 0 から背面壁部 W 5 1 0 へ向かう方向 ( 矢印 F - B 方向、図 1 3 5 7 参照 ) における寸法が第 1 連結片 W x 5 3 1 b 1 よりも小さく形成される第 2 連結片 W x 5 3 1 b 2 から構成される。第 1 連結片 W x 5 3 1 b 1 及び第 2 連結片 W x 5 3 1 b 2 は

、係合部W 5 3 0 a ( 図 1 3 5 7 参照 ) の突出方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に並んで配設され、断面視において、連結片W x 5 3 1 b は略 L 字状に形成される。

#### 【 4 1 0 7 】

これにより、切断工具がニッパ やハサミから構成され、一对の刃の間に連結片W x 5 3 1 b を挟み込んで連結片W x 5 3 1 b を切断する場合、第 1 連結片W x 5 3 1 b 1 に対し第 2 連結片W x 5 3 1 b 2 を切断させ易くでき、切断工具の刃を回転させ易くできる。これにより、切断工具の先端で封印シールW S L を破損させ易くできる。その結果、不正を行う者により主制御基板 ( 図示せず ) に不正操作が行われた虞があることを作業員 ( 店員 ) に認識させ易くできる。次いで、図 1 3 8 8 ( c ) を参照して、第 4 9 実施形態における保護カバーW y 5 0 0 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 3 8 8 ( c ) は、第 4 9 実施形態における基板ボックスW y 1 0 0 の保護カバーW y 5 0 0 の部分背面図である。なお、図 1 3 8 8 ( c ) の説明においては、図 1 3 6 9 ( b ) を適宜参照する。図 1 3 8 8 ( c ) に示すように、第 4 9 実施形態における基板ボックスW y 1 0 0 の保護カバーW y 5 0 0 は、切断部W y 5 5 0 を備える。また、連結片W e 5 3 1 a が切断部W y 5 5 0 と所定の距離を隔てて配設される。切断部W y 5 5 0 は、係合部W y 5 3 0 a から連結部W 5 1 2 側 ( 矢印 L 方向側 ) へ向かうにつれて一对の連結片W 5 3 1 b を連結する方向 ( 矢印 U - D 方向 ) における幅寸法が小さく形成される。言い換えると、切断部W y 5 5 0 は、背面視において、鋭角状に形成される。これにより、封印シールW S L を切断させ易くできる。なお、保護カバーW y 5 0 0 に係合部W y 5 3 0 a が連結された状態では、切断部W y 5 5 0 が背面壁部W 5 1 0 及び連結部W 5 1 2 に取り囲まれて配設される。これにより、作業員 ( 店員 ) が切断部W y 5 5 0 に接触し、負傷することを抑制できる。連結片W 5 3 1 a 及び切断部W y 5 5 0 の対向間の距離は、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) におけるボックススペースW e 3 0 0 の平面部W e 3 2 0 の正面と切欠き部W e 2 2 6 , W e 3 2 5 により形成される空間との間の距離と略同一に形成される ( 図 1 3 6 9 ( b ) 参照 ) 。

#### 【 4 1 0 8 】

これにより、保護カバーW y 5 0 0 から係合部W y 5 3 0 a を分離させ、切断部W y 5 5 0 側 ( 矢印 D 方向側 ) における連結片W e 5 3 1 a の側面を平面部W e 3 2 0 の正面に当接させることにより、切断部W y 5 5 0 を切欠き部W e 2 2 6 , W e 3 2 5 により形成される空間に受け入れ可能とできる ( 配設できる ) 。その結果、切欠き部W e 2 2 6 , W e 3 2 5 を探す手間を抑制でき、封印シールW S L の切断作業を容易に行うことができる。以下、図 1 3 8 9 から図 1 4 0 2 を参照し、第 5 0 実施形態におけるパチンコ遊技機 ( 以下、単に「パチンコ機」という ) 1 0 について説明する。図 1 3 8 9 は、第 5 0 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 1 3 9 0 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 1 3 9 1 はパチンコ機 1 0 の背面図である。なお、以下の説明では、図 1 3 8 9 に示す状態のパチンコ機 1 0 に対して、紙面手前側を前方 ( 正面 ) 側として、紙面奥側を後方 ( 背面 ) 側として説明する。また、図 1 3 8 9 に示す状態のパチンコ機 1 0 に対して、上側を上方 ( 上 ) 側として、下側を下方 ( 下 ) 側として、右側を右方 ( 右 ) 側として、左側を左方 ( 左 ) 側としてそれぞれ説明する。さらに、図中 ( 例えば、図 1 3 9 0 参照 ) の矢印 U - D , L - R , F - B は、パチンコ機 1 0 の上下方向 , 左右方向 , 前後方向をそれぞれ示している。図 1 3 8 9 に示すように、パチンコ機 1 0 は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 2 と、その外枠 2 と略同一の外形形状に形成され外枠 2 に対して開閉可能に支持された内枠 4 とを備えている。外枠 2 には、内枠 4 を支持するために正面視 ( 図 1 3 8 9 参照 ) 左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 4 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

#### 【 4 1 0 9 】

内枠 4 には、多数の釘や入賞口 6 3 , 6 4 等を有する遊技盤 1 3 ( 図 1 3 9 0 参照 ) が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球 ( 遊技球 ) が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 4 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球



発射ユニット 1 1 2 a (図 1 3 9 2 参照) やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール (図示せず) 等が取り付けられている。内枠 4 の前面側には、その前面上側を覆う前扉 5 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前扉 5 および下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視 (図 1 3 8 9 参照) 左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前扉 5 および下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 4 の施錠と前扉 5 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。前扉 5 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 5 c が設けられている。前扉 5 の裏面側には 2 枚の板ガラス 8 を有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。前扉 5 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視 (図 1 3 8 9 参照) 右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a (図 1 3 9 2 参照) へと案内される。また、上皿 1 7 の上面には、枠ボタン 2 2 が設けられている。この枠ボタン 2 2 は、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 (図 1 3 9 0 参照) で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

10

#### 【 4 1 1 0 】

20

前扉 5 には、その周囲 (例えばコーナー部分) に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 5 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9 ~ 3 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9 ~ 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前扉 5 の正面視 (図 1 3 8 9 参照) 左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。また、右側の電飾部 3 2 下側には、前扉 5 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 1 3 前面の貼着スペース K 1 (図 1 3 9 0 参照) に貼付される証紙等がパチンコ機 1 0 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9 ~ 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。

30

#### 【 4 1 1 1 】

窓部 5 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット (球貸しユニット) (図示せず) に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等 (記録媒体) に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 1 7 の下側に位置する下皿ユニット 1 5 には、その中央部に上皿 1 7 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 5

40

50

0 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設される。

#### 【 4 1 1 2 】

操作ハンドル 51 の内部には、球発射ユニット 112 a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 51 b と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 51 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51 a および発射停止スイッチ 51 b がオフとなっている。下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンドル 51 が配設され、下皿 50 の左方には灰皿 53 が取り付けられている。図 1390 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 60 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール 61, 62、一般入賞口 63、第 1 入賞口 64、第 2 入賞口 640、可変入賞装置 65、普通入賞口（スルーゲート）66, 67、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12（図 1389 参照）の裏面側に取り付けられる。

10

20

#### 【 4 1 1 3 】

ベース板 60 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 60 の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 63、第 1 入賞口 64、第 2 入賞口 640、可変入賞装置 65、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板 60 の構成は樹脂材料に限られるものではない。例えば、薄い板材を張り合わせた木材からなり、その正面側からベース板 60 の背面側に配設された各種構造体を遊技者に目視できないように形成されるようにしても良い。遊技盤 13 の正面中央部分は、正面枠 14 の窓部 14 c（図 1389 参照）を通じて内枠 12 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 1390 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。遊技盤 13 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の正面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16（図 1389 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の正面であって 2 本のレール 61, 62 とレール間を繋ぐ樹脂製の円弧部材 70 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、上述の遊技領域は狭義の解釈であり、広義の意味として、遊技領域を、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域として表現しても良い。この意味において、遊技領域は、遊技盤 13 の正面側の領域に限られるものではない。例えば、後述するセンサ S E の上流側に配置される経路も遊技領域に含まれる。

30

40

#### 【 4 1 1 4 】

2 本のレール 61, 62 は、球発射ユニット 112 a（図 1392 参照）から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 1390 の左上部）には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上

50

部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 1 3 9 0 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。以下、入賞に基づく抽選について詳しく説明する。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 入賞口 6 4、および第 2 入賞口 6 4 0 へ入賞（遊技者に対して何らかの利益（例えば、賞球の払い出し、抽選の実行、更に有利な状態への移行の利益等）の付与が期待できる入球）があったことを契機として特別図柄（第 1 図柄）の抽選が行われ、球が普通入賞口 6 6、6 7（又は後述する普通入賞口（スルーゲート）7 6 5）を通過した場合に普通図柄（第 2 図柄）の抽選が行われる。第 1 入賞口 6 4、および第 2 入賞口 6 4 0 への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。なお、本パチンコ機 1 0 では、特別図柄の低確率状態では、例えば、3 2 0 分の 1 の確率で特別図柄の大当たりと判定され、特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変状態とも称する）では、例えば、6 0 分の 1 の確率で特別図柄の大当たりと判定される。なお、説明の便宜上、第 1 入賞口 6 4 へ入球した遊技球が後述するセンサ S E に検出された場合に行われる特別図柄の抽選を「特別図柄 1 の抽選」と称し、第 2 入賞口 6 4 0 への入球した遊技球が下流側のセンサ（図示せず）に検出された場合に行われる特別図柄の抽選を「特別図柄 2 の抽選」と称する。

#### 【 4 1 1 5 】

特別図柄の大当たりになると、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている特定入賞口 6 5 a が所定時間（例えば、3 0 秒経過するまで、或いは、球が 1 0 個（規定個数）入賞するまで）開放される動作が最大 1 5 回（1 5 ラウンド）繰り返される。その結果、特定入賞口 6 5 a に多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、特定入賞口 6 5 a への入球に伴い賞球の払い出しがあることや、払い出し個数については後述する。なお、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たり A」、「大当たり B」、「大当たり C」、「大当たり a」、「大当たり b」、「大当たり c」の 6 種類が設けられている。詳細については後述するが、大当たり種別によって、特別遊技のラウンド数や、特別遊技終了後における電動役物 6 4 0 a の作動パターンが異なるように構成される。特別図柄（第 1 図柄）の抽選が行われると、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、1 1 秒～6 0 秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が行われている間に球が第 1 入賞口 6 4、または第 2 入賞口 6 4 0 へと入球すると、その入球回数は入賞口の種別毎にそれぞれ最大 4 回まで保留され、その保留球数が第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 においても示される。第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が終了した場合に、第 1 入賞口 6 4 についての保留球数（特別図柄 1 の保留球数）、または第 2 入賞口 6 4 0 についての保留球数（特別図柄 2 の保留球数）が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、特別図柄 1 の保留球数と特別図柄 2 の保留球数が共に残っている場合は、特別図柄 2 の保留球に基づく抽選が優先的に実行される。

#### 【 4 1 1 6 】

なお、本実施形態では、特別図柄 1 の保留球数と特別図柄 2 の保留球数が共に残っている場合は、特別図柄 2 の保留球に基づく抽選が優先的に実行されるように構成したが、これに限られるものではなく、例えば、特別図柄の取得順（入球順）に優先的に抽選を実行しても良いし、特別図柄 1 と特別図柄 2 とで交互に抽選を実行しても良いし、特別図柄 1 と特別図柄 2 とで同時に抽選を実行しても良い。普通図柄（第 2 図柄）の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例え

ば、0.2秒または1秒)だけ第2入賞口640に付随する電動役物640aが駆動され、第2入賞口640へ球が入球し易い状態になる。つまり、普通図柄の当たりになると、球が第2入賞口640へ入球し易くなり、その結果、特別図柄の抽選が行われ易くなる。また、普通図柄(第2図柄)の抽選が行われると、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間(例えば、0.1秒または1秒など)が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第2図柄表示装置83において変動表示が行われている間に球が普通入賞口66, 67, 765を通過すると、その通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置37により表示されると共に、第2図柄保留ランプ84においても示される。第2図柄表示装置83において変動表示が終了した場合に、普通入賞口66, 67, 765についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。本実施形態では、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次に大当たりとなるまでの間、パチンコ機10が特別図柄の高確率状態(特別図柄の確変中)へ移行するように構成される場合(例えば、後述する大当たりA、大当たりB、大当たりa、大当たりb)と、大当たり遊技の後に、特別図柄の抽選が100回終了するまで普通図柄の時短状態となる場合(例えば、後述する大当たりC、大当たりc)と、が用意されている。

10

#### 【4117】

なお、本実施形態では、特別遊技状態の終了後に特別図柄の確変状態が付与される場合に、その特別図柄の確変状態が次に大当たりとなるまでの間継続される場合を説明したが、これに限られるものではなく、例えば、特別遊技状態が終了してから特別図柄の抽選が100回終了するまで特別図柄の確変状態(高確率状態)が付与され、特別図柄の抽選が100回終了して以降は通常状態に設定されるようにしても良い。なお、上述した特別図柄の確変状態(高確率状態)が付与される特別図柄の抽選回数は、100回に限られるものではない。例えば、50回でも良いし、200回でも良い。また、上述した普通図柄の時短状態となる特別図柄の抽選回数は、100回に限られる物ではない。例えば、50回でも良いし、5回でも良いし、0回でも良い。ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中(確変中)の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における特別図柄の高確率状態(特別図柄の確変中)は、普通図柄(第2図柄)の当たり確率は変化しないが、第2入賞口640へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。一方、「特別図柄の低確率状態」とは、特別図柄の確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、特別図柄の確変中よりも大当たり確率が低い状態をいう。また、「普通図柄の時短状態(時短中)」とは、普通図柄の当たり確率は変化しないが、第2入賞口640へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。また、「通常状態」とは、特別図柄の確変中でも普通図柄の時短中でもない遊技の状態(大当たり確率も普通図柄(第2図柄)の当たり確率も変化しておらず、第2入賞口640へ球が入賞し易いわけでもない状態)のことをいう。

20

30

#### 【4118】

特別図柄の確変中や、普通図柄の時短中では、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放される時間を変更され、通常状態に比較して長い時間が設定される。電動役物640aが励磁された状態(励磁状態、後述する移動板部材641が前側位置に配置され第1送球経路KR1に進入している状態)にある場合は、その電動役物640aが非励磁とされ退避した状態(非励磁状態、後述する移動板部材641が後側位置に配置され第1送球経路KR1から退避している状態)にある場合と比較して、第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態となる。よって、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中は、第2入賞口640へ球が入球し易い状態となる。即ち、特別図柄の抽選が行われやすくなる。なお、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、第2入賞口640に付随する電動役物640aの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物640aの開放回数を、通常状態よりも増やすように構成してもよい。また、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において

40

50

、普通図柄（第2図柄）の当たり確率はアップして、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放される時間、および電動役物640aの開放回数のうち少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、第2入賞口640に付随する電動役物640aが開放される時間や、電動役物640aの開放回数は変更せず、普通図柄（第2図柄）の当たり確率だけを、通常状態と比較してアップするように構成してもよい。

#### 【4119】

遊技領域の正面視左側下部（図1390の左側下部）には、発光手段である複数のLEDおよび7セグメント表示器を備える第1図柄表示装置37A、37Bが配設されている。第1図柄表示装置37A、37Bは、主制御装置110（図1392参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第1図柄表示装置37A、37Bは、球が、第1入賞口64へ入賞したか、第2入賞口640へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第1入賞口64へ入賞した場合には、第1図柄表示装置37Aが作動し、一方で、球が、第2入賞口640へ入賞した場合には、第1図柄表示装置37Bが作動するように構成されている。また、第1図柄表示装置37A、37Bは、LEDにより、パチンコ機10が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のLEDは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。この第1図柄表示装置37A、37Bにおいて特別図柄（第1図柄）の変動表示が行われている間に球が第1入賞口64、または第2入賞口640へと入球した場合、その入球回数は入賞口の種別毎にそれぞれ最大4回まで保留され、その保留球数は第1図柄表示装置37A、37Bにより示されると共に、第3図柄表示装置81においても示される。なお、本実施形態においては、第1入賞口64の下流側に配置されるセンサSE、および第2入賞口640への入球は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。

#### 【4120】

なお、本パチンコ機10では、第1入賞口64の下流側に配置されるセンサSE、第2入賞口640のいずれかに入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機10は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15R確変大当たり、8R確変大当たり、4R通常大当たり、15R通常大当たりが用意されている。第1図柄表示装置37A、37Bには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「15R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が15ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「8R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が8ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「4R通常大当たり」は、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、100変動回数）は時短状態となる大当たりのことであり、「15R通常大当たり」は、最大ラウンド数が15ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、100変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。

#### 【4121】

「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま電動役物 640a の作動パターンが変化すること（又は第 2 図柄（普通図柄）の当たり確率がアップすること）で第 2 入賞口 640 へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機 10 が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第 2 入賞口 640 への入賞のし易さもアップしていない状態）である。確変中や時短中は、第 2 図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第 2 入賞口 640 に付随する電動役物 640a が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物 640a が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物 640a が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第 2 入賞口 640 へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第 2 入賞口 640 へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第 2 入賞口 640 に付随する電動役物 640a の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1 回の当たりで電動役物 640a が開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第 2 図柄の当たり確率は変更せず、第 2 入賞口 640 に付随する電動役物 640a が開放される時間および 1 回の当たりで電動役物 640a が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第 2 入賞口 640 に付随する電動役物 640a が開放される時間や、1 回の当たりで電動役物 640a を開放する回数は変更せず、第 2 図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 63 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 80 が配設されている。

#### 【4122】

可変表示装置ユニット 80 には、第 1 入賞口 64、第 2 入賞口 640 のいずれかの入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 37A、37B における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 81 と、普通入賞口（スルーゲート）66、67 の球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置 83 と、普通入賞口 66、67 を遊技球が通過した回数に対応する保留球数を点灯状態により示す第 2 図柄保留ランプ 84 と、が設けられている。また、可変表示装置ユニット 80 には、第 3 図柄表示装置 81 の外周を囲むようにして、センターフレーム 86 が配設されている。このセンターフレーム 86 の中央に開口される開口部から第 3 図柄表示装置 81 が視認可能とされる。第 3 図柄表示装置 81 は 9 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 114（図 1392 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中および下の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、主制御装置 110（図 1392 参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 37A、37B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 37A、37B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようしても良い。

#### 【4123】

本実施形態では、第 3 図柄は、「0」から「9」の数字を付した 10 種類の主図柄により構成されている。本実施形態のパチンコ機 10 においては、後述する主制御装置 110（図 1392 参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示（同一の主図柄が揃った状態で最終的に停止する変動表示）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生（特別遊技状態への移行が開始）するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が

揃わない変動表示（揃わない状態で最終的に停止する変動表示）が行われる。例えば、特別図柄の抽選結果が通常大当たりであれば、偶数番号である「0, 2, 4, 6, 8」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、確変大当たりであれば、奇数番号も加えたすべての番号「0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9」のうちいずれかの番号が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、特別図柄の抽選結果が外れであれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。次に、第3図柄表示装置81に表示される、遊技盤13の右側の経路（流路）を狙って球を打ち出すように促す表示（右打ちナビ）について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態となった場合に、電動役物640aにより遊技球が案内され易くなるので、電動役物640aが配置される遊技盤13の右側へと球を打ち出す（右打ちすることにより、第2入賞口640へと球を入球させやすくなる。また、詳細については後述するが、第2入賞口640へと球が入球したことに基づいて行われる特別図柄の抽選（特別図柄2の抽選）により大当たりとなると、第1入賞口64へと球が入球したことに基づいて行われる特別図柄の抽選（特別図柄1の抽選）により大当たりとなる場合に比較して、最大賞球個数を獲得できる大当たり（大当たりa, b, c）となりやすい。

10

#### 【4124】

よって、大当たりの終了後に付与される特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態では、右打ちを実行することにより、遊技者にとって有利となる。換言すれば、特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態に設定されたとしても、遊技者が右打ちしなければ第2入賞口640へと球を入球させることが難しいため、特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態の恩恵を遊技者が十分に受けることができなくなってしまう。そこで、本実施形態では、特別図柄の確変状態や、普通図柄の時短状態においては、特定の画像（右打ちナビ）を表示させることにより、遊技者が特別図柄の確変状態や普通図柄の時短状態となることによる恩恵を確実に得られるように構成している。右打ちナビでは、第3図柄表示装置81に「右を狙え！！」との文字が表示されると共に、その文字の上下に右向きの矢印が3つずつ表示される。これらの文字、および矢印が表示されることにより、遊技者に対して球を遊技盤13の右側に設けられた経路（流路）へと打ち出すべきであると感じさせることができる。よって、遊技者に対して、特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態となることによる恩恵を確実に獲得させることができる。次に、本実施形態のパチンコ機10において第3図柄表示装置81に対して表示される警告画像の一例について説明する。この警告画像は、遊技者が遊技盤13の右側に設けられた経路（流路）へと球を打ち出す（右打ちする）べき期間でないにもかかわらず、右打ちを実行していると判別された場合に第3図柄表示装置81に対して表示される画像（右打ち警告画像）である。より具体的には、通常状態（特別図柄の確変状態でも、普通図柄の時短状態でもない状態）において、遊技者が右打ちを行っているとして判別した場合に表示される。

20

30

#### 【4125】

本実施形態のパチンコ機10では、通常状態において電動役物640aが第2入賞口640に球を案内し難いよう制御される（右打ちを行ったとしても第2入賞口640へと球を入球させにくい）。このため、通常状態において右打ちを行うと、左打ちにより第1入賞口64を狙って球を打ち出す場合に比較して、特別図柄の抽選を受ける機会が少なくなってしまう。即ち、通常状態において右打ちを行うと、大当たりとなりにくくなるので、遊技者にとって損となってしまう。よって、右打ち警告画像を表示させて左打ちを促すことにより、遊技者が損をしてしまうことを防止（抑制）できるように構成している。通常状態において遊技者が右打ちを行っているとして判別した場合には、第3図柄表示装置81に対して、「警告」との文字と、「左打ちで遊技してね！！」との文字とが表示される。これらの文字が表示されることにより、遊技者に対して右打ちをすべきではない（左打ちを行うべきである）と気付かせることができる。また、ホールの店員も右打ち警告画面の有無を確認することにより、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を実行している遊技者がいるか否かを容易に判別することができる。本実施形態では、右打ちを行っているか否かの判断方法として、右打ちを行った場合に球が流入し得る普通入賞口（スルー

40

50



ゲート) 67 (図1390参照) に対して球が入球したか否かによって判断する。本実施形態では、通常状態において普通入賞口(スルーゲート) 67 (図1390参照) に球が入球したことを検出した場合に、右打ち警告画像を表示させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、特別遊技状態(大当たり状態) 以外の状態において、特定入賞口 65a へと球が入賞(入球) したことを検出した場合に、不正遊技(右打ち遊技に限らず、例えば、可変入賞装置 65 に負荷を与えて特定入賞口 65a を開放させ、遊技球を無理やり入球させる遊技態様も含む) が行われていると判別して、右打ち警告画像を表示させるように構成してもよい。これにより、ホールの店員は右打ち警告画像の有無を確認するだけで容易に不正の有無を判別することができる。

#### 【4126】

また、例えば、特別遊技状態(大当たり状態) 以外の状態において、特定入賞口 65a へと球が入球したことを検出した場合に、ホールコンピュータに対して不正が行われていることを示す信号を出力するように構成してもよい。これにより、ホールコンピュータの操作者は容易に不正が行われている可能性の有無、および不正行為が行われているパチンコ機 10 の台番号(位置) を判断することができる。また、例えば、可変表示装置ユニット 80 の右側流路を狭めることで、遊技球が通過せざるを得ない範囲を構成し、その範囲に、遊技球の通過を検出可能な検出センサを配設するようにしても良い。この場合、その検出センサにより遊技球の通過が検出されたことに基づいて、右打ちが行われていると判断することができる。また、例えば、可変表示装置ユニット 80 の最上位置(図1390における左右中心位置に相当) よりも左側に配置される可動部材(例えば、風車) の変位を検出可能な検出センサを配設しても良い。この場合、遊技球の打ち出しが行われている場合に、予想される動作タイミングを過ぎても可動部材の変位が検出されないことに基づいて、右打ちが行われていると判断することができる。次に、可変入賞装置 65 において異常が発生していることを検知した場合に表示される警告画像について説明する。ここで、可変入賞装置 65 の異常とは、例えば、特別遊技状態(大当たり状態) でないにもかかわらず特定入賞口 65a への入球を検出した場合などが例示される。可変入賞装置 65 において異常が発生していると判別した場合は、第3図柄表示装置 81 の中央部分に「警告」との文字が大きく表示される。また、その下部には、「ゲートエラー係員を呼んで下さい」との文字が表示される。これらの文字により、遊技者は、パチンコ機 10 においてエラーが発生していると判別することができるので、ホールの店員等に対して迅速に修理等を依頼することができる。

#### 【4127】

第2図柄表示装置 83 は、球が普通入賞口(スルーゲート) 66, 67, 765 を通過する毎に表示図柄(第2図柄) としての「」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 10 では、球が普通入賞口(スルーゲート) 66, 67, 765 を通過したことが検出されると、第2図柄の当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第2図柄表示装置 83 において、第2図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置 83 において、第2図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機 10 は、第2図柄表示装置 83 における変動表示が所定図柄(本実施形態においては「」の図柄) で停止した場合に、第2入賞口 640 に付随された電動役物 640a が所定時間だけ作動状態となる(開放される)よう構成されている。第2図柄の変動表示にかかる時間(変動時間) は、遊技状態が通常状態中よりも、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中の方が短くなるように設定される。これにより、特別図柄の確変中、および普通図柄の時短中は、第2図柄の変動表示が短い時間で行われるので、普通図柄(第2図柄) の抽選を通常状態中よりも多く行うことができる。よって、普通図柄の当たりとなる機会が増えるので、第2入賞口 640 の電動役物 640a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。従って、特別図柄の確変中、および普通図柄の時短中は、第2入賞口 640 へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

#### 【4128】



なお、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中において、当たり確率をアップさせたり、電動役物 6 4 0 a の開放時間や開放回数を増やしたりするなど、その他の方法によって第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中において、通常状態中よりも短く設定する場合は、普通図柄の当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、1 回の普通図柄の当たりに対する電動役物 6 4 0 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 は、可変表示装置ユニット 8 0 の両側の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤を流下する球の一部が通過可能に構成されている。また、普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 は、経路構成装置 7 0 0 の内部流路を流下する遊技球を検出可能に配設される。普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 , 7 6 5 を球が通過すると、第 2 図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 , 7 6 5 の通過回数は、合計で最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ 8 4 においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。なお、第 2 図柄の変動表示は、本実施形態のように、第 2 図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第 2 図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。

#### 【 4 1 2 9 】

また、普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 , 7 6 5 の球の通過に対する最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、ベース板 6 0 に配設される普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 の組み付け数は 2 つに限定されるものではなく、1 つでも良いし、その他の複数（例えば、3 つ以上）であっても良い。また、普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 の組み付け位置は可変表示装置ユニット 8 0 の左右両側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット 8 0 の左右いずれか一方でも良いし、可変表示装置ユニット 8 0 の上方や下方でも良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B により保留球数が示されるので、第 2 図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入賞し得る第 1 入賞口 6 4 が配設されている。この第 1 入賞口 6 4 へ球が入賞すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 入賞口スイッチとしてのセンサ S E がオンとなり、その第 1 入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 1 3 9 2 参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 A で示される。一方、第 1 入賞口 6 4 の正面視下方には、球が入賞し得る第 2 入賞口 6 4 0 が配設されている。第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 1 3 9 2 参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 B で示される。また、第 1 入賞口 6 4 及び第 2 入賞口 6 4 0 は、それぞれ、球が入賞すると、第 1 入賞口スイッチとしてのセンサ S E 又は第 2 入賞口スイッチ（流下する球が連続で通過することが無いよう配置される各スイッチ）がオンとなることに基づいて 5 個の球が賞球として払い出される入賞口（賞球口）の 1 つにもなっている。

#### 【 4 1 3 0 】

なお、本実施形態においては、第 1 入賞口 6 4 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第 1 入賞口 6 4 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第 2 入賞口 6 4 0 へ球が入賞

した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入賞口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入賞口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。また、賞球数や賞球数の大小関係を逆にしても良い。第2入賞口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aはスライド移動可能に構成されており、通常は電動役物640aが非励磁状態（退避状態）となっており、球が第2入賞口640へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置83に表示された場合、電動役物640aが励磁状態（進入状態）となり、球が第2入賞口640へ入賞しやすい状態となる。なお、上述した通り、特別図柄の確変中および普通図柄の時短中は、通常状態中に比較して普通図柄の当たり確率が高く、また、普通図柄の変動表示にかかる時間も短いので、普通図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなるようにしても良い。即ち、電動役物640aが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、特別図柄の確変中および普通図柄の時短中は、電動役物640aが開放される時間も、通常状態中より長くなるようにしても良い。特別図柄の確変中および普通図柄の時短中は、通常状態に比較して、第2入賞口640へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。一方、第1入賞口64は、第2入賞口640に設けられているような電動役物は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

10

#### 【4131】

ここで、第1入賞口64に球が入賞した場合と第2入賞口640へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として最大の利益（特別遊技状態における賞球個数）が得られる大当たり（大当たりA, a, b, c）となる確率は、第2入賞口640へ球が入賞した場合のほうが第1入賞口64へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第1入賞口64は、第2入賞口640にあるような電動役物640aは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第2入賞口640に付随する電動役物640aが非励磁状態（退避状態）にある場合が多く、第2入賞口640に入賞しづらいので、電動役物640aのない第1入賞口64へ向けて、可変表示装置ユニット80の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第1入賞口64への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中は、普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765に球を通過させることで、第2入賞口640に付随する電動役物640aが励磁状態（進入状態）となりやすく、第2入賞口640に入賞しやすい状態であるので、電動役物640aが配設される側へ向けて、可変表示装置80の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通入賞口（スルーゲート）67を通過させて電動役物640aを開放状態にすると共に、第2入賞口640への入賞によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本実施形態のパチンコ機10は、パチンコ機10の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。第1入賞口64の下側には可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）65aが設けられている。

20

30

40

#### 【4132】

パチンコ機10においては、第1入賞口64、または第2入賞口640への入賞に起因して行われた特別図柄の抽選で大当たりになると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置37A又は第1図柄表示装置37Bを点灯させる。加えて、その大当たりに対応した停止図柄を第3図柄表示装置81に表示させて、大当たりの発生が報知される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口

50

65aが、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個（規定個数）入賞するまで）開放される。この特定入賞口65aの開閉動作は、最高で例えば15回（15ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量（本実施形態では、1個の球の入賞に基づき15個）の賞球の払い出しが行われる。可変入賞装置65は、具体的には、特定入賞口65aを覆う横長矩形形状の開閉板と、その開閉板を前後方向に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口65aは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を後方に退避させ、球が特定入賞口65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。 10

#### 【4133】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置37A、37Bにおいて大当たりに対応したLEDが点灯した場合に、特定入賞口65aが所定時間開放され、その特定入賞口65aの開放中に、球が特定入賞口65a内へ入賞することを契機として特定入賞口65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口65aは1つに限るものではなく、1つ若しくは2以上の複数（例えば3つ）配置しても良く、また配置位置も第1入賞口64の下側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット80の左右側や上側でも良い。遊技盤13の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、正面枠14の小窓35（図1389参照）を通じて視認することができる。遊技盤13には、第1アウト口71が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口63、64、65a、640にも入賞しなかった球は、第1アウト口71を通して図示しない球排出路へと案内される。第1アウト口71は、第1入賞口64の下方に配設される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。図1391に示すように、パチンコ機1の背面側には、制御基板ユニット90、91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板（主制御装置110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置113）と表示制御基板（表示制御装置114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板（払出制御装置111）と発射制御基板（発射制御装置112）と電源基板（電源装置115）とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。 20 30

#### 【4134】

裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113および表示制御装置114、払出制御装置111および発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100～104に収納されている。基板ボックス100～104は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス100（主制御装置110）および基板ボックス102（払出制御装置111および発射制御装置112）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100、102を開封するために封印 40 50

シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 100, 102 を無理に開封しようとする、ボックス側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 100, 102 が開封されたかどうかを知ることができる。

#### 【4135】

払出ユニット 93 は、裏パックユニット 94 の最上部に位置して上方に開口したタンク 130 と、タンク 130 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 131 と、タンクレール 131 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 132 と、ケースレール 132 の最下流部に設けられ、払出モータ 216 (図 1392 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 133 とを備えている。タンク 130 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 133 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 131 には、当該タンクレール 131 に振動を付加するためのバイブレータ 134 が取り付けられている。また、払出制御装置 111 には状態復帰スイッチ 120 が設けられ、発射制御装置 112 には可変抵抗器の操作つまみ 121 が設けられ、電源装置 115 には RAM 消去スイッチ 122 が設けられている。状態復帰スイッチ 120 は、例えば、払出モータ 216 (図 1392 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 121 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM 消去スイッチ 122 は、パチンコ機 10 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。次に、図 1392 を参照して、本パチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。図 1392 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置 110 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての MPU 201 が搭載されている。MPU 201 には、該 MPU 201 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 202 と、その ROM 202 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 203 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 110 では、MPU 201 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 37A, 37B および第 3 図柄表示装置 81 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 10 の主要な処理を実行する。

#### 【4136】

なお、払出制御装置 111 や音声ランプ制御装置 113 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 110 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 110 からサブ制御装置へ一方方向にのみ送信される。RAM 203 は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア (作業領域) とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持 (バックアップ) できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時 (停電発生時を含む。以下同様) のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、電源投入時 (停電解消による電源投入を含む。以下同様) には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理 (図示せず) によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理 (図示せず) において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子 (ノンマスカブル割込端子) には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理 (図示せず) が即座に実行される。

#### 【4137】

10

20

30

40

50

主制御装置 110 の MPU 201 には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン 204 を介して入出力ポート 205 が接続されている。入出力ポート 205 には、払出制御装置 111、音声ランプ制御装置 113、第 1 図柄表示装置 37A、37B、第 2 図柄表示装置、第 2 図柄保留ランプ、特定入賞口 65a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド 209 が接続され、MPU 201 は、入出力ポート 205 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート 205 には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサ S や回転位置検出センサ R を含むセンサ群などからなる各種スイッチ 208、電源装置 115 に設けられた後述の RAM 消去スイッチ回路 253 が接続され、MPU 201 は各種スイッチ 208 から出力される信号や、RAM 消去スイッチ回路 253 より出力される RAM 消去信号 SG2 に基づいて各種処理を実行する。払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 212 と、ワークメモリ等として使用される RAM 213 とを有している。

10

#### 【4138】

払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213 は、パチンコ機 1 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の MPU 201 と同様、MPU 211 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 211 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。発射制御装置 112 は、主制御装置 110 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット 112a を制御するものである。球発射ユニット 112a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 51 に触れていることをタッチセンサ 51a により検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ 51b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 51 の操作量に応じた強さで球が発射される。

20

30

40

#### 【4139】

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 114 で行われる第 3 図柄表示装置 81 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 とを有している。音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ

50

表示装置 2 2 7、その他装置 2 2 8、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 1 1 4 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に各種の画像を表示する。

10

#### 【 4 1 4 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示制御装置 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、表示制御装置 1 1 4 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 2 2 6 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 2 2 7 の点灯および消灯を制御する。表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 および第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置 1 1 4 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 2 2 6 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示と音声出力装置 2 2 6 からの音声出力とを合わせることができる。電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 と、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 1 3 9 1 参照）が設けられた R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

20

30

#### 【 4 1 4 1 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 および払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 および払出制御装置 1 1 1 へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 および払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 および払出制御装置 1 1 1 は、N M I 割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 は、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 1 3 9 1 参照）が押下された場合に、主制御装置 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための R A M 消去信号 S G 2 を出

40

50

力するための回路である。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。図 1393 から図 1395 を参照して、経路構成装置 700 の全体構成について説明をする。図 1393 は、経路構成装置 700 の分解正面斜視図であり、図 1394 は、経路構成装置 700 の部分拡大正面図であり、図 1395 (a) 及び図 1395 (b) は、図 1394 の MCDLXXXIIa - MCDLXXXIIa 線における経路構成装置 700 の部分断面図である。

#### 【4142】

図 1394 では、振分け部材 760 の内周面、シーソー部材 762、連通孔 751 及び 10  
回収孔 752 の外形が破線で図示される。また、図 1395 (a) では、電動役物 640 a が後述する第 1 送球経路 KR1 から退避している退避状態が図示され、図 1395 (b) では、電動役物 640 a が第 1 送球経路 KR1 に進入している進入状態が図示される。図 1393 に示すように、経路構成装置 700 は、遊技盤 13 のセンターフレーム 86 の下側に配設され、ベース板 60 に対して正面側に配置される正面側形成部 710 と、ベース板 60 に対して背面側に配置される背面側形成部 720 と、を主に備えて形成される。正面側形成部 710 は、ベース板 60 の正面側に取着される入賞部材 730 と、その入賞部材 730 の左右両側における正面側に配設される屈曲部材 740 と、を主に備えて形成される。背面側形成部 720 は、ベース板 60 の背面側に取着される介設部材 750 と、その介設部材 750 の背面側に配設される振分け部材 760 と、介設部材 750 にソレノ 20  
イド 640 s が固定配置される電動役物 640 a と、を主に備えて形成される。

#### 【4143】

入賞部材 730 は、ベース板 60 の板正面に配設され貫通孔 60 a を覆う形状で薄肉に形成されベース板 60 に装着される覆設板部 711 と、その覆設板部 711 の左右中央位置において前後方向に穿設される上側球通過孔 713 と、その上側球通過孔 713 の下側に配置され前後方向に穿設される下側球通過孔 714 と、覆設板部 711 の左右方向中央上部に位置する第 1 入賞口 64 と、その第 1 入賞口 64 の下側 (下側球通過孔 714 の下側) に位置する第 2 入賞口 640 と、左右方向両側に位置し前後方向に貫通形成される貫通孔 731 と、その貫通孔 731 の下側に位置し前後方向に貫通形成される下側挿通孔 732 と、右側の下側挿通孔 732 よりも左側において前後方向に貫通形成される球通過孔 734 a を有する第 1 球送球部 734 と、その第 1 球送球部 734 の下縁部右端から右上方向に延びる長孔として前後方向に貫通形成される貫通孔 735 と、右側の下側挿通孔 732 よりも右側において前後方向に貫通形成される球通過孔 736 a を有する第 2 球送球部 736 と、上側球通過孔 713 を基準として第 1 球送球部 734 と左右対称に形成される第 3 球送球部 737 と、を主に備えて形成される。貫通孔 731 は、その内部に後述する屈曲部材 740 の上側突出部 741 が挿通される部材であり、上側突出部 741 の背面視における外形よりも少し大きく開口する正面視略矩形状に形成される。下側挿通孔 732 は、背面側に配設される介設部材 750 の回収孔 752 と連通される孔であり、介設部材 750 の回収孔 752 と対向する位置に形成される。また、下側挿通孔 732 は、下面側が湾曲される正面視略 D 字形状に開口される。 30  
40

#### 【4144】

下側挿通孔 732 の背面には、球の通過を検知するセンサ SE は配設される。センサ SE は、正面視略矩形状に形成されると共に、その側面に球の直径よりも少し大きい直径の貫通孔が形成される部材であり、その貫通孔の内部を球が通過することで球の通過を検出することができる。センサ SE は、貫通孔の軸が下側挿通孔 732 の下面側の円弧軸と同軸上に位置して配設される。これにより、貫通孔の開口方向を背面側に向かうに従って少し下方に傾斜する様態とすることができるので、センサ SE の貫通孔内部を通過する球が貫通孔の内側に留まることを抑制できる。第 1 球送球部 734 は、介設部材 750 の第 1 傾斜溝 755 の上流側端部に連通される位置に配置される球通過孔 734 a と、その球通過孔 734 a の正面視 U 字形状の縁部が正面側に突設される突設縁部 734 b と、その突 50

設縁部 7 3 4 b の下流側部において球経路側に突設され、その突設先端が背面側へ傾斜する形状であることから流下してきた球を背面側に送球可能とされる下流側送球部 7 3 4 c と、を備える。貫通孔 7 3 5 は、移動板部材 6 4 1 が前後方向に挿通可能な形状から形成される。即ち、移動板部材 6 4 1 の右側案内部 6 4 3 及び左側案内部 6 4 5 とそれらを連結する連結部との正面視における外形よりも若干大きな形状で形成される。これにより、移動板部材 6 4 1 の退避状態では、貫通孔 7 3 5 により移動板部材 6 4 1 の前端部が支持され、移動板部材 6 4 1 の進入状態では、貫通孔 7 3 5 により移動板部材 6 4 1 の後端側が支持されることで、移動板部材 6 4 1 の配置を安定させることができる。第 2 球送球部 7 3 6 は、介設部材 7 5 0 の第 2 傾斜溝 7 5 7 の上流側端部に連通される位置に配置される球通過孔 7 3 6 a と、その球通過孔 7 3 6 a の正面視 U 字形状の縁部が正面側に突設される突設縁部 7 3 6 b と、その突設縁部 7 3 6 b の下流側部において球経路側に突設され、その突設先端が背面側へ傾斜する形状であることから流下してきた球を背面側に送球可能とされる下流側送球部 7 3 6 c と、を備える。

10

#### 【 4 1 4 5 】

第 3 球送球部 7 3 7 は、第 1 球送球部 7 3 4 の左右対称に形成される一方で、電動役物 6 4 0 a により遊技球が案内されるようには構成されていない。左方向からの球の入球を許容する形状であり、球の入球の頻度を少なくすることができる。第 3 球送球部 7 3 7 は一般入賞口 6 3 ( 図 1 3 9 0 参照 ) と同様の機能を有している。即ち、球の入球により、5 個 ~ 1 5 個の球が賞球として払い出される。なお、第 3 球送球部 7 3 7 への入球が稀なことから、入球した場合の遊技者の利益の最大化を図るために、賞球個数は最大 ( 1 5 個 ) で設定される。屈曲部材 7 4 0 は、上述した入賞部材 7 3 0 の貫通孔 7 3 1 と下側挿通孔 7 3 2 との正面側に配設される部材であり、正面視におけるベース板 6 0 ( 図 1 3 9 0 参照 ) の左右方向略中央位置を対称に 2 つ配設され、その外形形状は概略左右対称に形成される。また、屈曲部材 7 4 0 は、正面視において、遊技領域を形成する内レール 6 1 ( 図 1 3 9 0 参照 ) との間に、球が通過可能な大きさの隙間が形成される位置に配置される。これにより、屈曲部材 7 4 0 の下側の遊技領域を流下する球が、屈曲部材 7 4 0 と内レール 6 1 との間に挟まれて遊技領域に留まることが抑制される。屈曲部材 7 4 0 は、正面視略矩形の板状体から形成され、その背面から突出する上側突出部 7 4 1 と、その上側突出部 7 4 1 よりも下方から突出する下側突出部 7 4 3 と、上側突出部 7 4 1 及び下側突出部 7 4 3 の対向間に形成される開口 7 4 4 と、を備えて形成される。上側突出部 7 4 1 は、背面視において下側が開放する略 U 字形状に形成され、その外形が、入賞部材 7 3 0 の貫通孔 7 3 1 の内形よりも少し小さく設定される。これにより、屈曲部材 7 4 0 を入賞部材 7 3 0 に配置する際には、上側突出部 7 4 1 を貫通孔 7 3 1 の内部に挿入して配設できる。よって、屈曲部材 7 4 0 を入賞部材 7 3 0 へ配置する際には、上側突出部 7 4 1 を挿入して位置決めすることができるので、その組み付け工程を簡易にできる。

20

30

#### 【 4 1 4 6 】

下側突出部 7 4 3 は、上側突出部 7 4 1 の下側に形成されると共に、上側が開放される背面視略 U 字形状に形成される。即ち、背面視すると、上側突出部 7 4 1 と下側突出部 7 4 3 との互いの開放部分が上下方向に対向する様態に形成される。下側突出部 7 4 3 は、入賞部材 7 3 0 の貫通孔 7 3 1 から屈曲部材 7 4 0 側に送球される球を入賞部材 7 3 0 の下側挿通孔 7 3 2 に送球するための経路 ( 以下、「第 2 送球経路 K R 2」と称す ) を形成するための部材であり、下側挿通孔 7 3 2 と前後方向に対向する位置に形成される。下側突出部 7 4 3 の背面側への突出距離は、球の直径よりも大きい寸法に設定される。また、下側突出部 7 4 3 の突出先端面が入賞部材 7 3 0 と当接した状態で屈曲部材 7 4 0 が入賞部材 7 3 0 に配置される。よって、屈曲部材 7 4 0 と入賞部材 7 3 0 との対向間の距離寸法が球の直径よりも大きくされ、屈曲部材 7 4 0 と入賞部材 7 3 0 との対向間に球が鉛直方向に送球される送球路 ( 以下、「第 1 送球経路 K R 1」と称す ) が形成される。屈曲部材 7 4 0 には、上側突出部 7 4 1 の上部内面から下側突出部 7 4 3 の下部内面に亘って突出する案内部 7 4 2 が形成される。案内部 7 4 2 は、側面視において背面側が開放される略 U 字形状に突出される。案内部 7 4 2 は、入賞部材 7 3 0 の貫通孔 7 3 1 から屈曲部材

40

50



740 (第1送球経路KR1)に送球される球を鉛直方向に送球した後に、入賞部材730の下側挿通孔732に送球する突壁であり、下側の内縁部の上下方向高さは、背面に配置される下側挿通孔732の下側の内縁部の高さよりも少し小さく形成される。案内部742は、背面側に配置される貫通孔731の正面視における左右方向中央線に沿って形成される。これにより、案内部742と当接して案内(背面側に折り返し)されるので、球を容易に左右方向に位置ずれさせることができる。開口744は、上側突出部741と下側突出部743との対向間に形成される所定の隙間であり、背面視における左右方向両側に形成される。また、開口744は、側面視において、背面側が開放する略U字形状に形成される。

#### 【4147】

開口744は、背面側端部の上端の高さが、同じ前後位置の案内部742の先端側部と略同一の上下方向高さに設定されると共に、背面側端部の下端の高さが、移動板部材641の右側案内部643の下側面と略同一の上下方向高さに設定される。開口744は、第1送球経路KR1と第4送球経路KR4との連結部分の左右方向の側面に開口して形成される。振分け部材760は、正面視横長矩形に形成されると共に、正面側が開放された箱状体に形成される。また、振分け部材760は、正面視において左右方向略中央位置で屈曲されており、左右方向略中央位置から左右方向外側に向かうに従って下側に傾斜して形成される。また、振分け部材760の左右方向の両端部は、上述した入賞部材730の貫通孔731と対向する位置に設定される。振分け部材760は、正面視における左右方向中央位置から左右両側へ向けて下方傾斜する一対の傾斜面761と、その互いの傾斜面761の中央に配置されるシーソー部材762と、シーソー部材762の上方に形成される送球口763と、シーソー部材762の回転を規制するための規制壁部764と、右側の傾斜面761に案内される球が通過可能な位置に配設される普通入賞口(スルーゲート)765と、を主に備えて形成される。一対の傾斜面761は、左右反対方向に延びる傾斜面であって、水平面に対する傾斜角度が左右対称となるように形成される。なお、本実施形態では、上流側において若干急な傾斜角度となる領域を設け、その下流側において傾斜角度が緩やかとなる領域の傾斜角度が水平面に対して5度で形成される。送球口763は、振分け部材760の正面側に開口を形成するための部材であり、入賞部材730の第1入賞口64と対向する位置に形成される。これにより、振分け部材760が後述する介設部材750に配設されると、送球口763と介設部材750との対向間に空間を形成することができる。

#### 【4148】

その空間は、球の外径よりも大きい空間(即ち、球が通過可能な空間)に形成されると共に、ベース板60に穿設された貫通孔60bを介して入賞部材730の第1入賞口64の内部空間と連結される。これにより、第1入賞口64に入賞される球を送球口763と介設部材750との対向間の空間に送球して、その空間の内部を送球させることができる。軸部762bは、シーソー部材762を軸周りに回転させるための軸支部であり、円柱形状に形成されると共に、シーソー部材762の円環内側に挿通される。この状態で、軸部762bが、介設部材750と振分け部材760との間に挟持されることで、シーソー部材762は軸部762bを軸に回転可能に配置される。突起762aは、上述した送球口763と介設部材750との対向間の空間から球が送球される際に、球を左右の傾斜面761に交互に一球ずつ振り分けるための突起であり、中央部の突起762aの先端が位置する方向と左右方向反対側に球が送球される。両端に突設される突起762aは、シーソー部材762の変位を規制すると共に、球の通過した際にかかる重みにより、中央部の突起762aの先端が位置する方向を変位させる(シーソー部材762を回転させる)部材であり、突起762aの先端面と規制壁部764とが当接することでシーソー部材762の回転が規制される。一方、規制壁部764と当接していない突起762aは、球が中央部の突起762aに案内されると、案内された球がその突起762aと衝突して下方に押し下げられる。これにより反対側の突起762aが上方に変位されると共に、下方に変位された突起762aの先端が規制壁部764と当接してその変位が規制される。傾斜面

10

20

30

40



50

761は、上述したシーソー部材762によって左右に振り分けられた球が転動して送球される経路（以下、「第3送球経路KR3」と称す）の転動面であり、振分け部材760の左右方向中央位置から外側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、振分け部材760のシーソー部材762によって左右に振り分けられた球は、傾斜面761上を転動されて、傾斜面761の下降側の端部に送球（転動）される。

#### 【4149】

傾斜面761の下降側の端部には、その端部に向かうに従って、背面側の側面が前方に厚みを増すように介設部材750へ近接する方向へ傾斜して形成される。これにより、傾斜面761を転動してその端部まで送球された球を、振分け部材760の前方に配設される介設部材750の連通孔751に送球することができる。普通入賞口（スルーゲート）765は、介設部材750と振分け部材760との間に配設され、介設部材750と振分け部材760とが連結固定されることで内側に固定配置される。普通入賞口（スルーゲート）765の球通過孔の内側面であって、傾斜面761に沿う側の面が、傾斜面761の上面と面位置となるように、普通入賞口（スルーゲート）765の配置は設計される。これにより、球が普通入賞口（スルーゲート）765を通過する際に、球に与えられる抵抗を最小限に抑えることができ、普通入賞口（スルーゲート）765が配設される右側の傾斜面761を流下する球と、普通入賞口（スルーゲート）765が配設されていない左側の傾斜面761を流下する球との、流下速度を均一化することができる。普通入賞口（スルーゲート）765の機能は、上述した普通入賞口（スルーゲート）66, 67と共通である。即ち、普通入賞口（スルーゲート）765は、球が通過した場合に普通図柄（第2図柄）の抽選が行われる検出口としての機能を有する。また、第2図柄表示装置83において変動表示が行われている間に球が普通入賞口（スルーゲート）765を通過すると、その通過回数は、普通入賞口（スルーゲート）66, 67の通過回数と共同で最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置37により表示されると共に、第2図柄保留ランプ84においても示される。なお、普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。

#### 【4150】

第2図柄表示装置83は、球が普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765を通過する毎に表示図柄（第2図柄）としての「」の図柄と「x」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10では、球が普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765を通過したことが検出されると、第2図柄の当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第2図柄表示装置83において、第2図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置83において、第2図柄の変動表示後に「x」の図柄が停止表示される。第2図柄表示装置83において変動表示が終了した場合に、普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。介設部材750は、屈曲部材740と振分け部材760との前後間に介在する部材であって、正面視横長矩形状に形成されると共に、正面視における左右方向の中央下部に上述した可変入賞装置65と、左右両側に前後方向に貫通される連通孔751と、その連通孔751の下側に開口される回収孔752と、連通孔751及び回収孔752の間で前後方向に左右長尺の形状で貫通形成される支持凹部753と、左右中央位置を下流側端部として正面視左側へ向かって下降傾斜する直線状の第1傾斜溝755と、その第1傾斜溝755の下方において左右中央位置を下流側端部として正面視左側へ向かって下降傾斜する直線状の第2傾斜溝757と、その第2傾斜溝757の下方に配置される第2回収孔758と、を主に備えて形成される。連通孔751は、振分け部材760の左右両端部の正面側に形成されると共に、入賞部材730の貫通孔731の背面側に形成される。よって、振分け部材760の左右両端部の空間と、入賞部材730の貫通孔731の内部空間とが連通孔751を介して連結される。従って、上述した振分け部材760の傾斜面761の上部を転動する球を、連通孔751

を通過させて、入賞部材 730 の貫通孔 731 に送球する経路（以下、「第 4 送球経路 KR 4」と称す）を形成することができる。

【4151】

回収孔 752 は、上述したように、入賞部材 730 の下側挿通孔 732 の背面側に開口形成される開口である。即ち、回収孔 752 は、センサ SE の背面側に連結されており、センサ SE を通過する球が、その回収孔 752 の開口に送球される。回収孔 752 は、店舗に設置される球を循環する装置に連結されており、回収孔 752 に回収された球は、循環装置により循環されて遊技球として再び球発射ユニット 112a から打出しされる。支持凹部 753 は、移動板部材 641 の右側案内部 643 が前後方向に移動するために十分な空間を確保するために形成される凹設溝部である。右側案内部 643 の下面と上下方向で対向する支持凹部 753 の下底面は、左右方向に水平な平面形状で形成される。また、右側案内部 643 の上面と上下方向で対向する支持凹部 753 の上天面は、傾斜面 643a と同様の傾斜角度の平面形状で形成される。即ち、支持凹部 753 は、左側から右側へ凹設されており、左側が広く右側が狭い楔形状に形成され、機能的には、正面視における右側案内部 643 の上下幅よりも若干大きな上下幅（若干大きな楔形状）から形成される。これにより、移動板部材 641 の利用において、前後方向にスライド移動させる際には、右側案内部 643 が支持凹部 753 の内側を案内されることになるので移動をスムーズに実行することができ、右側案内部 643 を第 1 送球経路 KR 1 に進入させて流下してきた球を受け止める際には、支持凹部 753 の下底面により右側案内部 643 を下支えすることができる。即ち、支持凹部 753 は、移動板部材 641 の移動を円滑にさせる効果と、移動板部材 641 の上下位置を安定させる効果とを奏する。第 1 傾斜溝 755 は、上流側端部が球通過孔 734a に連通する位置に配設され、下流側端部に到達した球を正面側形成部 710 の上側球通過孔 713 を通して正面側に送球可能な形状で構成される。第 2 傾斜溝 757 は、上流側端部が球通過孔 736a に連通する位置に配設され、下流側端部に到達した球を正面側形成部 710 の下側球通過孔 714 を通して正面側に送球可能な形状で構成される。

【4152】

本実施形態では、第 1 傾斜溝 755 及び第 2 傾斜溝 757 は、直線状溝形状で形成され、各溝が沿う直線が互いに平行となる関係で形成される。第 2 回収孔 758 は、第 2 入賞口 640 に入球した球が送球される開口であり、第 2 入賞口スイッチ（図示せず）よりも上流側に配設される。第 2 回収孔 758 は、店舗に設置される球を循環する装置に連結されており、第 2 回収孔 758 に回収された球は、循環装置により循環されて遊技球として再び球発射ユニット 112a から打出しされる。上側球通過孔 713 と下側球通過孔 714 とは、鉛直方向に沿う直線上に並べられ、その同一直線上における下側球通過孔 714 の下側に第 2 入賞口 640 が配置される（図 1394 参照）。そのため、上側球通過孔 713 を通して正面側に送球された球は下側球通過孔 714 の正面側を通過して第 2 入賞口 640 に入球する。また、下側球通過孔 714 を通して正面側に送球された球は、上側球通過孔 713 から正面側に送球された球の流下経路と合流し、第 2 入賞口 640 に入球する。球の流下経路の合流位置において、上側球通過孔 713 から流下する球の流下方向は鉛直方向となっており、合流位置における落下速度を大きくすることができるので、上側球通過孔 713 及び下側球通過孔 714 から案内された球が合流位置に同時に到達したとしても、上側球通過孔 713 から流下する球を勢いで下方に通過させることができるので、球詰まりが生じることを回避し易い。また、下側球通過孔 714 の左右縁部から正面側に延設される壁部 714a により、合流位置から球が左右に逸れることを防止し易くすることができる。また、壁部 714a は、左右外側から第 2 入賞口 640 へ球が入球することを防止するようにも作用する。上側球通過孔 713 の左右縁部および上側縁部から正面側に延設される壁部 713a により、上側球通過孔 713 から正面側に送球された直後の球に対して、ベース板 60 の正面側を流下してきた球が衝突することを防止することができる。また、壁部 713a は、ベース板 60 の正面側を流下してきた球が第 2 入賞口 640 側へ向けて流下することを妨げるようにも作用する。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 5 3 】

電動役物 6 4 0 a は、介設部材 7 5 0 に固定配置されるソレノイド 6 4 0 s と、そのソレノイド 6 4 0 s と連動可能に連結され、ソレノイド 6 4 0 s の駆動により前後方向にスライド移動する移動板部材 6 4 1 と、を備える。移動板部材 6 4 1 は、ソレノイド 6 4 0 s の駆動力が伝達される板状部であって上下方向に延設される伝達板部 6 4 2 と、その伝達板部 6 4 2 の正面側端部に配設され正面側に突設形成される左側案内部 6 4 5 と、その左側案内部 6 4 5 の右方に延設される右側案内部 6 4 3 と、を備える。右側案内部 6 4 3 は、球の転動面となる上面が右側へ向けて下降傾斜する傾斜面 6 4 3 a として形成され、正面視で連通孔 7 5 1 と回収孔 7 5 2 との間に配設される。左側案内部 6 4 5 は、球の転動面となる上面が左側へ向けて下降傾斜する傾斜面 6 4 5 a として形成され、正面視で屈曲部材 7 4 0 と第 1 球送球部 7 3 4 とを繋ぐように配設される。傾斜面 6 4 5 a の下流側端部の上面は、第 1 球送球部 7 3 4 の突設縁部 7 3 4 b の下側端部の上面と面位置となるよう配置される。第 1 送球部 7 3 4 の突設縁部 7 3 4 b が上方に開放された皿状ではなく、開放側は右側に向けられることで上側に蓋がある形状となっているので、左側案内部 6 4 5 で転動する球の受入をスムーズに行いながら、左側案内部 6 4 5 で跳ねた球や、第 1 送球部 7 3 4 に上側から到達するような経路で流下する球が、球通過孔 7 3 4 a に飛び込み入球することは生じ難いようにすることができる。なお、突設蓋部 7 3 4 b の形状を皿状に形成して、上側からの球の飛び込みを可能とする形状を採用しても良い。なお、左側案内部 6 4 5 に着地した球であっても、跳ね返りが収まるまでは第 1 送球部 7 3 4 に入りにくい。そのため、左側案内部 6 4 5 での跳ね返りを小さくする構成を採用することが好ましい。例えば、左側案内部 6 4 5 の上方において球と衝突可能な釘を密に配置したり、覆設板部 7 1 1 の正面側に突設される減速凸部を複数配置したりすることで、球の流下の勢いを予め落とすようにしても良い。また、傾斜面 6 4 5 a にクッション性の高いシート部材を貼り付けるようにして、球のパウンドを抑制するようにしても良い。

## 【 4 1 5 4 】

移動板部材 6 4 1 は、ソレノイド 6 4 0 s が非励磁とされる非励磁状態では、第 1 送球経路 K R 1 から退避する退避状態とされ（図 1 3 9 5 ( a ) 参照）、ソレノイド 6 4 0 s の励磁状態（駆動力が生じている状態）では、第 1 送球経路 K R 1 に進入する進入状態とされる（図 1 3 9 5 ( b ) 参照）。以上のように構成される経路構成装置 7 0 0 により、遊技球が次のように送球される。第 1 入賞口 6 4 から入る球は、振分け部材 7 6 0 に送球されて振分け部材 7 6 0 のシーソー部材 7 6 2 により左右方向どちらか一方の第 3 送球経路 K R 3 に送球される。第 3 送球経路 K R 3 を送球される球は、その第 3 送球経路 K R 3 の端部まで送球されると、正面側に配置される介設部材 7 5 0 の連通孔 7 5 1 の内部の第 4 送球経路 K R 4 に送球される。第 4 送球経路 K R 4 を送球される球は、屈曲部材 7 4 0 の背面側の第 1 送球経路 K R 1 に送球される。第 1 送球経路 K R 1 を送球される球は、屈曲部材 7 4 0 の下側突出部 7 4 3 に案内されて第 2 送球経路 K R 2 に送球される。第 2 送球経路 K R 2 を送球される球は、入賞部材 7 3 0 の下側挿通孔 7 3 2 を通過して介設部材 7 5 0 の回収孔 7 5 2 に送球され、センサ S E の内部を通過する。第 4 送球経路 K R 4 から第 1 送球経路 K R 1 に送球される球は、ベース板 6 0 の正面側へ向けて流下することになり、その球は、遊技者視線で遊技者に近づいてきているように見える。これにより、遊技領域を下方に流下する他の遊技球との流下態様の違いが明確化されるので、第 4 送球経路 K R 4 から第 1 送球経路 K R 1 に送球される球の存在感を高めることができる。次いで、図 1 3 9 6 及び図 1 3 9 7 を参照して、球の流下態様の設定について説明する。図 1 3 9 6 ( a )、図 1 3 9 6 ( b )、図 1 3 9 7 ( a ) 及び図 1 3 9 7 ( b ) は、図 1 3 9 4 の範囲 M C D L X X X I I I a における経路構成装置 7 0 0 の部分正面図である。図 1 3 9 6 ( a )、図 1 3 9 6 ( b )、図 1 3 9 7 ( a ) 及び図 1 3 9 7 ( b ) では、第 1 入賞口 6 4 に 3 個の球 P 1 ~ P 3 が間を空けずに連続で入球した場合における流下態様が、0 . 5 秒間隔の時系列で図示される。

## 【 4 1 5 5 】

即ち、図 1 3 9 6 ( a ) の状態から 0 . 5 秒後の状態として図 1 3 9 6 ( b ) が図示さ

れ、図 1 3 9 6 ( b ) の状態から 0 . 5 秒後の状態として図 1 3 9 7 ( a ) が図示され、図 1 3 9 7 ( a ) の状態から 0 . 5 秒後の状態として図 1 3 9 7 ( b ) が図示される。なお、一例として、図 1 3 9 6 ( a ) では、中央部の突起 7 6 2 a の先端が左側を向いた状態が図示される。図 1 3 9 6 ( a ) に図示するように、球 P 1 が中央部の突起 7 6 2 a に案内されると、案内された球 P 1 が両端部の突起 7 6 2 a の一方と衝突して下方に押し下げられる。これにより反対側の突起 7 6 2 a が上方に変位されると共に、下方に変位された突起 7 6 2 a の先端が規制壁部 7 6 4 と当接してその変位が規制される ( 図 1 3 9 6 ( b ) 参照 ) 。この状態で、シーソー部材 7 6 2 を押し下げた球 P 1 は右側へ向けて流下しており、同時に次の球 P 2 が中央部の突起 7 6 2 a に案内される。この時、球 P 2 が中央部の突起 7 6 2 a に到達すると同時に、先にシーソー部材 7 6 2 を押し下げた球 P 1 は普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 を通過する ( 図 1 3 9 6 ( b ) 参照 ) 。球 P 2 は、シーソー部材 7 6 2 によって左側へ向けて流下され、同時に次の球 P 3 が中央部の突起 7 6 2 a に案内される。この時、球 P 3 が中央部の突起 7 6 2 a に到達すると同時に、球 P 1 は右側案内部 6 4 3 の下側に配置される ( 図 1 3 9 7 ( a ) 参照 ) 。その後、球 P 3 は、シーソー部材 7 6 2 によって右側へ向けて流下される ( 図 1 3 9 7 ( b ) 参照 ) 。このように、本実施形態では、普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 の配置が電動役物 6 4 0 a の配置との関係で規定されている。即ち、球 P 1 が普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 を通過してから、右側案内部 6 4 3 の下側に配置されるまでの間に、次の球 P 3 が普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 に到達しないように設計されている。

10

20

#### 【 4 1 5 6 】

ここで、普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 で球の通過が検出されると、予め設定されている作動パターンに基づいて電動役物 6 4 0 a の動作が実行される。電動役物 6 4 0 a の動作は、作動パターンの途中で割り込みが生じるというものではない。作動パターンに基づく電動役物 6 4 0 a の動作が継続されている時に普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 で球の通過が検出されたとしても、その検出に因る電動役物 6 4 0 a の動作の実行は、現在実行されている作動パターンに基づく電動役物 6 4 0 a の動作が完了するまで保留される。そのため、球の流下時間を基準として普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 を通過した球へ影響を与えられるように電動役物 6 4 0 a の作動パターンを設定しても、電動役物 6 4 0 a の動作の実行が保留される事態が生じると、普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 を通過した球へ与える影響が予想外のものになる可能性がある。これに対し、本実施形態では、球が右側案内部 6 4 3 に到達するまでの時間幅で電動役物 6 4 0 a の作動パターンを設定するという前提において、次の球 P 3 が普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 に検出される時まで、先の球 P 1 が普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 に検出されたことに伴う電動役物 6 4 0 a の動作が継続されている事態を回避することができる ( 事前に電動役物 6 4 0 a の動作が終了する ) 。従って、球の通過が普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 で検出されたら、電動役物 6 4 0 a の動作の実行が保留されることなく即座に、予め設定されている作動パターンに基づいて電動役物 6 4 0 a の動作を実行させることができる。これにより、普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 を通過した球へ与える影響が予想外のものになる可能性を低くすることができる。図 1 3 9 8 ( a ) 、図 1 3 9 8 ( b ) 、図 1 3 9 9 ( a ) 及び図 1 3 9 9 ( b ) は、図 1 3 9 4 の範囲 M C D L X X X I I I a における経路構成装置 7 0 0 の部分正面図である。図 1 3 9 8 ( a ) 及び図 1 3 9 8 ( b ) と、図 1 3 9 9 ( a ) 及び図 1 3 9 9 ( b ) とでは、右側の傾斜面 7 6 1 を球が流下する様子の異なる一例が、時系列で図示される。

30

40

#### 【 4 1 5 7 】

即ち、図 1 3 9 8 ( a ) では、球が普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 を通過している状態が図示され、図 1 3 9 8 ( b ) では、球の通過時に移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 から退避した退避状態 ( 図 1 3 9 5 ( a ) 参照 ) で維持され、球が回収孔 7 5 2 に案内されている状態が図示される。また、図 1 3 9 9 ( a ) では、球が普通入賞口 ( スルーゲート ) 7 6 5 を通過している状態 ( 図 1 3 9 8 ( a ) と同様の状態 ) が図示され、図 1 3 9 9 ( b ) では、球の通過直前に移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 に進入する

50

進入状態とされ（図 1 3 9 5（b）参照）、球が第 2 球送球部 7 3 6 側に案内される状態が図示される。なお、図 1 3 9 9（b）において移動板部材 6 4 1 にドットが描画されているのは、移動板部材 6 4 1 が正面側にスライド移動しており手前側を球が通過することを許容しない状態であることを模式的に示すものである。ここで、移動板部材 6 4 1 は、ソレノイド 6 4 0 s が非励磁とされる非励磁状態では、第 1 送球経路 K R 1 から退避する退避状態とされ（図 1 3 9 5（a）参照）、ソレノイド 6 4 0 s の励磁状態（駆動力が生じている状態）では、第 1 送球経路 K R 1 に進入する進入状態とされる（図 1 3 9 5（b）参照）から、非励磁状態では、正面視で移動板部材 6 4 1 の上面に到達した球は移動板部材 6 4 1 の正面側を通過して下方方向に流下する一方で、励磁状態では、正面視で移動板部材 6 4 1 の上面に到達した球は移動板部材 6 4 1 の傾斜面 6 4 3 a 又は傾斜面 6 4 5 a を転動して左右方向に流下する。例えば、図 1 3 9 9（b）に示す矢印に沿って流下する。詳述すれば、移動板部材 6 4 1 の励磁状態において、第 1 送球経路 K R 1 に到達した球は傾斜面 6 4 3 a の上面を転動して開口 7 4 4 を通過後落下して第 2 球送球部 7 3 6 に受け入れられる。なお、移動板部材 6 4 1 の励磁状態において、右側の屈曲部材 7 4 0 と第 1 球送球部 7 3 4 との間を流下しようとする球は傾斜面 6 4 5 a の上面を転動して球通過孔 7 3 4 a に案内され、第 2 入賞口 6 4 0 に入球することになる。

10

#### 【 4 1 5 8 】

図 1 4 0 0 は、図 1 3 9 0 の範囲 M C D L X X X V I I における遊技盤 1 3 の部分正面図である。図 1 4 0 0 では、ソレノイド 6 4 0 s が励磁状態とされ移動板部材 6 4 1 の進入状態が図示されている。上述したように、普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 , 7 6 5 の機能は共通であるので、経路構成装置 7 0 0 に入球した球が普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 を通過することに因る場合に限らず、上述の右打ち遊技を行う場合に、球が普通入賞口（スルーゲート）6 7 を通過することに因っても電動役物 6 4 0 a は作動する。この場合、右打ち遊技で発射された遊技球は第 1 入賞口 6 4 に案内される球よりも右側の屈曲部材 7 4 0 の天井面に到達する球の方が多くなるので（約 1 0 倍となるので）、移動板部材 6 4 1 の進入状態において、球は、電動役物 6 4 0 a の右側案内部 6 4 3 よりも左側案内部 6 4 5 に到達し易い。左側案内部 6 4 5 に到達した球は、流下して第 1 球送球部 7 3 4 に到達するまでソレノイド 6 4 0 s が励磁状態で維持されていれば第 2 入賞口 6 4 0 に入球することになり、第 1 球送球部 7 3 4 に到達する前にソレノイド 6 4 0 s が非励磁状態に切り替えられたとしても、その真下に流下するだけであり、球が回収孔 7 5 2 に案内されることは無い。即ち、球が左側案内部 6 4 5 に到達した球により特別図柄 1 の抽選を獲得する事態を防止することができる。進入状態における左側案内部 6 4 5 に到達した球は、着地位置に関わらず約 1 . 0 秒あれば、第 1 球送球部 7 3 4 に受け入れられる。一方で、0 . 5 秒等のごく短い時間で移動板部材 6 4 1 が退避状態に変化する場合には、進入状態における左側案内部 6 4 5 の左端付近に球が着地した場合であっても、第 1 球送球部 7 3 4 への入球が阻害される可能性がある。そのため、第 1 入賞口 6 4 に入球せずに流下する球が、普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 , 7 6 5 での球の検出による抽選の結果動作されて進入状態とされる左側案内部 6 4 5 にタイミングよく到達した場合に、その球が第 1 球送球部 7 3 4 に受け入れられるかどうかは、電動役物 6 4 0 a の作動態様による。

20

30

40

#### 【 4 1 5 9 】

特に、通常状態における作動パターン（後述する第 4 の作動パターン）では、移動板部材 6 4 1 が進入状態とされる期間が 0 . 5 秒よりも短いため、球が第 1 球送球部 7 3 4 に受け入れられる確率は極端に低くされている。第 1 入賞口 6 4 に入球した球においては、第 1 送球経路 K R 1 に到達したタイミングで移動板部材 6 4 1 が進入状態であれば、右側案内部 6 4 3 に案内されて最終的に第 2 入賞口 6 4 0 に入球することになるので、センサ S E（図 1 3 9 5（b）参照）を通過することではなく、特別図柄 1 の抽選を獲得する事態を防止することができる。一方で、球が第 1 送球経路 K R 1 に到達したタイミングで移動板部材 6 4 1 が退避状態であれば、第 2 送球経路 K R 2 に案内されてセンサ S E を通過することから、特別図柄 1 の抽選を獲得することになる。このように、本実施形態の電動役

50

物 6 4 0 a によれば、球が右側案内内部 6 4 3 に到達し得る経路（第 1 入賞口 6 4 に入球した後の経路）で流下するか、左側案内内部 6 4 5 に到達し得る経路で流下するか、によって、その球による特別図柄 1 の抽選の獲得の可能性（特別図柄 2 の抽選の獲得の可能性）を異ならせることができる。また、右側案内内部 6 4 3 へは、球が間隔をあけて到達することは上述した通りであるが、左側案内内部 6 4 5 へは、シーソー部材 7 6 2 の作用で間隔が空けられるものではないので、普通入賞口（スルーゲート）6 7 側を流下した複数の球が同時に到達し得る。従って、左側案内内部 6 4 5 は、右側案内内部 6 4 3 に比較して丈夫に形成しておくことが好ましい。そのため、本実施形態では、左側案内内部 6 4 5 を伝達板部 6 4 2（図 1 3 9 3 参照）に配設させるという構成を採用している。即ち、ソレノイド 6 4 0 s に近い側（駆動力伝達経路の上流側）である伝達板部 6 4 2 に左側案内内部 6 4 5 を配設させることで、左側案内内部 6 4 5 の姿勢変化を抑制するようにしている。これにより、左側案内内部 6 4 5 に複数の球が乗ることで重みがかけられた場合であっても、左側案内内部 6 4 5 が過度に姿勢変化して移動板部材 6 4 1 の動作抵抗が上昇することを避けることができる。

10

#### 【 4 1 6 0 】

なお、左側案内内部 6 4 5 を丈夫に形成する手段は、上述したものに限られるものではない。例えば、左側案内内部 6 4 5 の板厚を右側案内内部 6 4 3 の板厚よりも厚く形成しても良いし、左側案内内部 6 4 5 の下部と伝達板部 6 4 2 とを連結するリブを形成しても良い。図 1 4 0 1 を参照して、ROM 2 0 2（図 1 3 9 2 参照）の内容について説明する。図 1 4 0 1（a）は、主制御装置 1 1 0 内の ROM 2 0 2 の電氣的構成を示すブロック図であり、図 1 4 0 1（b）は、第 1 当たり種別カウンタ C 2 と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、図 1 4 0 1（c）は、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 と普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。図 1 4 0 1（a）に示すように、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 には、上記した固定値データの一部として、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c、および変動パターン選択テーブル 2 0 2 d が少なくとも記憶されている。第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a は、定期的（例えば、2 m s e c ごと）に更新される第 1 当たり乱数カウンタの大当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。始動入賞に基づいて取得した第 1 当たり乱数カウンタの値が、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b（図 1 4 0 1（b）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が記憶されているデータテーブルであり、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の判定値が、各大当たり種別、および特別図柄の抽選契機となった入賞口の種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 では特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b とが比較され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別が選択される。

20

30

#### 【 4 1 6 1 】

具体的には、特別図柄 1 の抽選（第 1 入賞口 6 4 への入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 1 9」の範囲には、大当たり A が対応付けられて規定されている（図 1 4 0 1（b）の 2 0 2 b 1 参照）。大当たり A となった場合は、1 5 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物 6 4 0 a の作動パターンが後述する第 1 の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「2 0 ~ 4 9」の範囲には、大当たり B が対応付けられて規定されている（図 1 4 0 1（b）の 2 0 2 b 2 参照）。大当たり B となった場合は、8 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物 6 4 0 a の作動パターンが後述する第 2 の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲には、大当たり C が対応付けられて規定されている（図 1 4 0 1（b）の 2 0 2 b 3 参照）。大当たり

40

50



C となった場合は、4 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物 6 4 0 a の作動パターンが後述する第 2 の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまで継続する。特別図柄 1 の抽選（第 1 入賞口 6 4 への入球に基づく抽選）に基づく大当たりでは、2 0 % の確率で 1 5 ラウンドの大当たりを獲得できる一方、5 0 % の確率で 4 ラウンドの大当たりとなるので、基本的には、大量の賞球を期待することはできない。一方で、4 ラウンドの大当たり遊技は、1 5 ラウンドの大当たり遊技に比較して短時間で終了するので、その後の大当たりの獲得を狙うための球の打ち出しを、早期に開始することができる。一方、特別図柄 2 の抽選（第 2 入賞口 6 4 0 への入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 1 9」の範囲には、大当たり a が対応付けられて規定されている（図 1 4 0 1（b）の 2 0 2 b 4 参照）。 10

#### 【4 1 6 2】

大当たり a となった場合は、大当たり A の時と同様に、1 5 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物 6 4 0 a の作動パターンが後述する第 1 の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「2 0 ~ 4 9」の範囲には、大当たり b が対応付けられて規定されている（図 1 4 0 1（b）の 2 0 2 b 5 参照）。大当たり b となった場合は、1 5 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物 6 4 0 a の作動パターンが後述する第 1 の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲には、大当たり c が対応付けられて規定されている（図 1 4 0 1（b）の 2 0 2 b 6 参照）。大当たり c となった場合は、1 5 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物 6 4 0 a の作動パターンが後述する第 3 の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまで継続する。上述したように、特別図柄 2 の抽選（第 2 入賞口 6 4 0 への入球に基づく抽選）で大当たりとなると、大当たり種別に関わらず 1 5 ラウンドの大当たり遊技を実行可能である一方で、大当たり遊技終了後の電動役物 6 4 0 a の作動パターンの振分けが特別図柄 1 の抽選で大当たりとなった場合と異なるように設定される。特に、大当たり c で違いが顕著となるが、詳細は後述する。第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c（図 1 4 0 1（c）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5 ~ 2 0 4」が規定されている（図 1 4 0 1（c）の 2 0 2 c 1 参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5 ~ 2 0 4」が規定されている（図 1 4 0 1（c）の 2 0 2 c 2 参照）。 20 30

#### 【4 1 6 3】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 , 7 6 5 を球が通過することに基づいて取得される第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値と、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c とを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。変動パターン選択テーブル 2 0 2 d は、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタの判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。図 1 4 0 2（a）から図 1 4 0 2（d）は、普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 における球の通過の検出と、電動役物 6 4 0 a の状態の計時変化の一例を示した図である。なお、図 1 4 0 2（a）では、第 1 の作動パターンにおける計時変化が図示され、図 1 4 0 2（b）では、第 2 の作動パターンにおける計時変化が図示され、図 1 4 0 2（c）では、第 3 の作動パターンにおける計時変化が図示され、図 1 4 0 2（d）では、第 4 の作動パターンにおける計時変化が図示される。なお、第 4 の作動パターンは、通常中や、大当たり C , c（図 1 4 0 1（b）参照）の終了後に特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了した後において採用される作動パターンである。図 1 4 0 2（a）から図 1 4 0 2（d）では、普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 で球の通過が検出されたことによる第 2 図柄の変動表示がされ（本実施形態では約 0 . 1 秒後）、「」の図柄が第 2 図柄表示装置 8 3 に表示された場合、普 40 50



通入賞口（スルーゲート）765で球の通過が検出された時を基準とする電動役物640aの各作動パターンの内、普通入賞口（スルーゲート）765で球の通過が検出されてから基準時間Td1（本実施形態では約0.5秒）の時間長さにおける電動役物640aの状態の意味について詳述する。基準時間Td1の長さは、球が普通入賞口（スルーゲート）765を通過してから右側案内部643を通過するまでの時間に該当する時間として設定されている。

#### 【4164】

図1402（a）に示すように、第1の作動パターンでは、普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765で球の通過が検出されてから、第2図柄の変動表示の終了後（普通入賞口（スルーゲート）765で球の通過が検出されてから0.1秒経過後）において基準時間Td1に亘って電動役物640aの移動板部材641が第1送球経路KR1に進入した進入状態（図において、「進」とも示す。以降の図において同様である）で維持される。第1の作動パターンでは、基準時間Td1を超えて、普通入賞口（スルーゲート）765で球の通過が検出されてから約3.0秒後まで電動役物640aが第1送球経路KR1に進入した状態が維持される（普通図柄の変動終了までに約3.0秒経過する）。これにより、右打ちの実行により普通入賞口（スルーゲート）67により球の通過が検出される場合に、左側案内部645に到達した球を第1球送球部734に案内するのに十分な長さで移動板部材641が第1送球経路KR1に進入した状態を維持することができる。これにより、球を第2入賞口640に入球させ易くすることができる。加えて、普通入賞口（スルーゲート）765で通過が検出された球が右側案内部643を通過する前に移動板部材641が第1送球経路KR1に進入した状態にすることができるので、球を右側案内部643の上面で転動させ、右側に流すことで第2球送球部736に案内し易くすることができる。これにより、第1入賞口64に入球した球の内、シーソー部材762によって右側に流された球が、センサSEに検出され特別図柄1の抽選を獲得する事態に比較して、第2入賞口640に入球され特別図柄2の抽選を獲得する事態の方が、生じ易くすることができる。図1402（b）に示すように、第2の作動パターンでは、普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765で球の通過が検出されてから、基準時間Td1の経過直前に電動役物640aの移動板部材641が第1送球経路KR1に進入した状態に変化し、基準時間Td1の経過直後に電動役物640aの移動板部材641が第1送球経路KR1から退避した退避状態（図において、「退」とも示す。以降の図において同様である）に変化する。

#### 【4165】

第2の作動パターンでは、基準時間Td1を超えて、普通入賞口（スルーゲート）765で球の通過が検出されてから約1.0秒後まで電動役物640aが第1送球経路KR1に進入した状態が維持される（普通図柄の変動終了までに約1.0秒経過する）。これにより、右打ちの実行により普通入賞口（スルーゲート）67により球の通過が検出される場合に、左側案内部645に球が到達した場合であっても、球を第1球送球部734に案内するのに十分な長さで移動板部材641が第1送球経路KR1に進入した状態を維持するとは言えないため、右打ち遊技で球を第2入賞口640に入球させ易くすることはできない。一方、普通入賞口（スルーゲート）765で通過が検出された球が右側案内部643を通過する前に移動板部材641が第1送球経路KR1に進入した状態にすることができるので、球を右側案内部643の上面で転動させ、右側に流すことで第2球送球部736に案内し易くすることができる。球が右側案内部643に到達してから0.5秒間は、移動板部材641が進入状態に維持されるので、球を第2球送球部736側へ安定して送球することができる。これにより、第1入賞口64に入球した球の内、シーソー部材762によって右側に流された球が、センサSEに検出され特別図柄1の抽選を獲得する事態に比較して、第2入賞口640に入球され特別図柄2の抽選を獲得する事態の方が、生じ易くすることができる。図1402（c）に示すように、第3の作動パターンでは、普通入賞口（スルーゲート）66, 67, 765で球の通過が検出されてから、第2図柄の変動表示の終了後（普通入賞口（スルーゲート）765で球の通過が検出されてから0.1

10

20

30

40

50

秒経過後)、電動役物 6 4 0 a の移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 に進入した状態で維持され、基準時間 T d 1 の経過直前に電動役物 6 4 0 a の移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 から退避した状態(図において、「退」とも示す。以降の図において同様である)に変化し、基準時間 T d 1 の経過直後に電動役物 6 4 0 a の移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 に進入した状態に変化する。

#### 【 4 1 6 6 】

第 3 の作動パターンでは、基準時間 T d 1 経過後において、普通入賞口(スルーゲート) 7 6 5 で球の通過が検出されてから約 3 . 0 秒間に到達するまで電動役物 6 4 0 a が第 1 送球経路 K R 1 に進入した状態が維持される(普通図柄の変動終了までに約 3 . 0 秒経過する)。これにより、右打ちの実行により普通入賞口(スルーゲート) 6 7 により球の通過が検出される場合に、左側案内部 6 4 5 に到達した球を第 1 球送球部 7 3 4 に案内するのに十分な長さで移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 に進入した状態を維持することができる。これにより、球を第 2 入賞口 6 4 0 に入球させ易くすることができる。一方、普通入賞口(スルーゲート) 7 6 5 で通過が検出された球が右側案内部 6 4 3 を通過する前に移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 から退避した状態にすることができるので、球を右側案内部 6 4 3 の上面で転動させ、右側に流すことで第 2 球送球部 7 3 6 に案内する事態の発生を抑えることができる。これにより、第 1 入賞口 6 4 に入球した球の内、シーソー部材 7 6 2 によって右側に流された球が、センサ S E に検出され特別図柄 1 の抽選を獲得する事態に比較して、第 2 入賞口 6 4 0 に入球され特別図柄 2 の抽選を獲得する事態の方が、生じ難くすることができる。なお、シーソー部材 7 6 2 によって右側に流された球が普通入賞口(スルーゲート) 7 6 5 に検出されるタイミングで普通図柄(第 2 図柄)の変動が継続中であった場合には、その球が第 1 送球経路 K R 1 に到達する際に電動役物 6 4 0 a が進入状態とされることは生じ得る。この場合は、シーソー部材 7 6 2 により右側に流された球が第 2 入賞口 6 4 0 に入球され、特別図柄 2 の抽選を獲得することができる。

#### 【 4 1 6 7 】

図 1 4 0 2 ( d ) に示すように、第 4 の作動パターンでは、普通入賞口(スルーゲート) 6 6 , 6 7 , 7 6 5 で球の通過が検出されてから、電動役物 6 4 0 a の移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 から退避した退避状態で維持され、移動板部材 6 4 1 が進入状態に変化した後、基準時間 T d 1 の経過直前に再び電動役物 6 4 0 a の移動板部材 6 4 1 が退避状態に変化する。第 4 の作動パターンでは、基準時間 T d 1 で制御が完結する(普通図柄の変動終了までに約 0 . 5 秒経過する)。これにより、右打ちの実行により普通入賞口(スルーゲート) 6 7 により球の通過が検出される場合に、左側案内部 6 4 5 に球が到達した場合であっても、球を第 1 球送球部 7 3 4 に案内するのに十分な長さで移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 に進入した状態を維持するとは言えないため、右打ち遊技で球を第 2 入賞口 6 4 0 に入球させ易くすることはできない。一方、普通入賞口(スルーゲート) 7 6 5 で通過が検出された球が右側案内部 6 4 3 を通過する前に移動板部材 6 4 1 が第 1 送球経路 K R 1 から退避した状態にすることができるので、球を右側案内部 6 4 3 の上面で転動させ、右側に流すことで第 2 球送球部 7 3 6 に案内する事態の発生を抑えることができる。これにより、第 1 入賞口 6 4 に入球した球の内、シーソー部材 7 6 2 によって右側に流された球が、センサ S E に検出され特別図柄 1 の抽選を獲得する事態に比較して、第 2 入賞口 6 4 0 に入球され特別図柄 2 の抽選を獲得する事態の方が、生じ難くすることができる。即ち、第 1 入賞口 6 4 に複数の球が入球した場合に、特別図柄 1 の抽選が繰り返し獲得されるよう構成することができる。以上詳述した各作動パターンによれば、特別図柄 1 又は特別図柄 2 の抽選の獲得により大当たりの獲得を目指す遊技状態において、異なる態様における特別図柄の抽選の獲得パターンを作ることができる。例えば、第 1 の作動パターン及び第 3 の作動パターンでは、右打ち遊技において特別図柄 2 の抽選の獲得を目指すことができるので、第 3 図柄表示装置 8 1 において上述した「右打ちナビ」を表示することが好ましい。

#### 【 4 1 6 8 】

更に、第1の作動パターンでは、移動板部材641が第1送球経路KR1に進入している状態(図1395(b)参照)で維持される期間が長く、普通入賞口(スルーゲート)765で球の通過が検出されてから基準時間Td1経過時において移動板部材641が第1送球経路KR1に進入している状態とされるので、第1入賞口64に入球した場合であっても、シーソー部材762で右側に流された球の一部で特別図柄2の抽選を獲得することができる。これにより、右打ち遊技中に第1入賞口64に球が入球した場合に遊技者が受ける不利益を低く抑えることができる。一方、第3の作動パターンでは、移動板部材641が進入状態(図1395(b)参照)で維持される期間が長いが、普通入賞口(スルーゲート)765で球の通過が検出されてから基準時間Td1経過時において移動板部材641が第1送球経路KR1から退避している退避状態とされるので、普通入賞口(スルーゲート)765での球の通過と同時に普通図柄(第2図柄)の変動が開始される場合において、その球は移動板部材641の正面側を通過して、センサSEに案内される。即ち、第1入賞口64に入球した場合に、シーソー部材762で右側に流された球で特別図柄2の抽選を獲得する可能性を低くすることができる。これにより、右打ち遊技中に第1入賞口64に球が入球した場合に遊技者が受ける不利益を第1の作動パターンでの場合に比較して高くすることができる。例えば、第2の作動パターン及び第4の作動パターンでは、右打ち遊技において特別図柄2の抽選の獲得を目指すことは、電動役物640aの動作時間が短すぎることから困難であるので、第3図柄表示装置81において上述した「右打ちナビ」を表示することはせず、左打ち遊技を推奨することが好ましい。この場合において、第2の作動パターンでは、普通入賞口(スルーゲート)765で球の通過が検出されてから基準時間Td1経過時において移動板部材641が第1送球経路KR1に進入している進入状態(図1395(b)参照)とされるので、第1入賞口64に入球した場合であっても、シーソー部材762で右側に流された球の一部で特別図柄2の抽選を獲得することができる。

10

20

#### 【4169】

これにより、左打ち遊技中に第1入賞口64に球が入球した場合に遊技者が獲得できる特別図柄の抽選を、特別図柄1と特別図柄2との交互で生じさせることができる。なお、普通入賞口(スルーゲート)765で球の通過が検出されてから基準時間Td1経過時において移動板部材641が進入状態とされる場合に特別図柄2の抽選を獲得できるのは、普通入賞口(スルーゲート)765での球の通過と同時に普通図柄(第2図柄)の変動が開始される場合なので、普通入賞口(スルーゲート)765で球の通過が検出された時に普通図柄(第2図柄)の変動が継続している場合には、特別図柄2の抽選を獲得し易いという効果を奏することができない。一方で、第2の作動パターン(又は第4の作動パターン)では、普通入賞口(スルーゲート)765での球の検出から電動役物640aの動作制御の終了までが0.5秒間で設定されるので、同時間幅が3秒間で設定される第1、第3の作動パターンに比較して、普通図柄(第2図柄)の変動が保留される事態が生じる可能性を低くすることができる。従って、特別図柄2の抽選を獲得し易いという効果を高確率で奏することができる。一方、第4の作動パターンでは、移動板部材641の進入状態(図1395(b)参照)は第2の作動パターン同様に短いことに加え、普通入賞口(スルーゲート)765で球の通過が検出されてから基準時間Td1経過時において移動板部材641が退避状態とされるので、第1入賞口64に入球した場合に、シーソー部材762で右側に流された球で特別図柄2の抽選を獲得する可能性を低くすることができる。これにより、左打ち遊技中に第1入賞口64に球が入球した場合に遊技者が獲得できる特別図柄の抽選のほとんどを、特別図柄1の抽選で占めることができる。以上詳述したように、各作動パターンによれば、特別図柄1又は特別図柄2の抽選の獲得により大当たりの獲得を目指す遊技状態において、異なる態様における特別図柄の抽選の獲得パターンを作ることができる。図1401(b)に戻って特別図柄1の大当たりと特別図柄2の大当たりとの、遊技者が得られる利益の違いについて説明する。

30

40

#### 【4170】

まず、最大ラウンド(本実施形態において、15ラウンド)の大当たりを獲得する確率

50

は、特別図柄 2 の方が高い。特別図柄 1 の大当たりの内、最大ラウンドの大当たりは 20 % であるのに比較して、特別図柄 2 の大当たりは 100 % で最大ラウンドとなる。従って、少なくとも賞球個数の面から、特別図柄 2 の大当たりにより遊技者が得られる利益の方が、特別図柄 1 の大当たりにより遊技者が得られる利益に比較して大きい。また、大当たり遊技終了後に高確率状態となる場合において、特別図柄 2 の大当たりであれば 100 % で右打ち遊技となり、特別図柄 2 の抽選を繰り返し獲得することができるが、特別図柄 1 の大当たりの内の 30 % (大当たり B) では、右打ち遊技とはならず左打ち遊技が推奨され、特別図柄 1 の抽選と特別図柄 2 の抽選が交互に生じることになる。この場合、左打ち遊技では、右打ち遊技に比較して特別図柄の抽選を獲得する時間効率が落ちることに加え、1 / 2 で特別図柄 1 の抽選が実行されることから最大ラウンドの大当たりを獲得するまでのハードルが多くなる。また、大当たり遊技終了後に低確率状態となる場合において、特別図柄 2 の大当たり (大当たり c) であれば右打ち遊技となり、特別図柄 2 の抽選を繰り返し獲得することができるが、特別図柄 1 の大当たり (大当たり C) では、右打ち遊技とはならず左打ち遊技が推奨され、特別図柄 1 の抽選と特別図柄 2 の抽選が交互に生じることになる。この場合、左打ち遊技では、右打ち遊技に比較して特別図柄の抽選を獲得する時間効率が落ちることに加え、1 / 2 で特別図柄 1 の抽選が実行されることから最大ラウンドの大当たりを獲得するまでのハードルが多くなる。更に、特別図柄の抽選が 100 回という条件は同じであるが、大当たり c であれば特別図柄 2 の抽選を 100 回獲得することが容易であることに対して、大当たり C では、特別図柄 1 の抽選が 50 回、特別図柄 2 の抽選が 50 回で 100 回の抽選が終了してしまうので、実質的には特別図柄 2 の抽選を 50 回しか獲得することができない。

#### 【 4 1 7 1 】

まとめると、特別図柄 2 の抽選による大当たりは、特別図柄 1 の抽選による大当たりと比較して、少なくとも、第 1 に、最大ラウンドの大当たりを獲得し易いこと、第 2 に、特別図柄 2 の抽選を繰り返し獲得する遊技状態にし易いこと、第 3 に、右打ち遊技により特別図柄の抽選を獲得する時間効率を高い状態で維持し易いこと、という有利な点を有する。上記第 50 実施形態では、特別図柄 2 での抽選が優先的に実行される場合において、抽選に係る変動時間が 3 秒 ~ 5 分程度の選択枝から確率で選択される前提で説明したが、これに限定されるものではない。例えば、特別図柄 1 と特別図柄 2 とで同時に抽選を実行する場合において、特別図柄 2 の抽選に係る変動時間を意図的に長く設定する遊技状態を構成しても良い。即ち、例えば、大当たり B の終了後や、大当たり C の終了後の特別図柄の 100 回の抽選において、特別図柄 2 の抽選の変動時間が常に 10 分で設定されるようにしても良い。この場合、第 1 入賞口 64 に入球した球がセンサ S E を通過する場合と、第 2 入賞口 640 を通過する場合とが交互に生じる前提において、特別図柄 2 の保留個数が満タンとなった後に第 1 入賞口 64 に入球させると、球が第 2 入賞口 640 を通過しても特別図柄 2 の抽選を獲得することができず、特別図柄 1 の抽選が繰り返し実行されることになる。また、遊技者は、特別図柄 2 の保留個数が満タンの場合には第 1 入賞口 64 には入球させないように遊技することもできるが、この場合には遊技の時間効率を悪くすることができ、同一時間内における大当たりの発生回数を低減させることができる。これにより、遊技機店側の経営が赤字となることを回避し易くすることができる。上述の遊技状態では、シーソー部材 762 から右側に流される球は、特別図柄 2 の保留個数が満タンになるまでは、特別図柄 2 の抽選を獲得する利益と賞球の払い出しを受ける利益とを遊技者に与えるので、特別図柄 1 の抽選を獲得する利益と賞球の払い出しを受ける利益とを遊技者に与えるものとしての、シーソー部材 762 から左側に流される球よりも遊技者が得られる利益が大きい。

#### 【 4 1 7 2 】

一方で、特別図柄 2 の保留個数が満タンになっている状態では、シーソー部材 762 から右側に流される球は、賞球の払い出しを受ける利益を遊技者に与えるのみとなるので、特別図柄 1 の抽選を獲得する利益が加算されている分だけシーソー部材 762 から左側に流される球よりも遊技者が得られる利益が小さい。即ち、シーソー部材 762 から右側に

流される球と、左側に流される球との、遊技者に与えられる利益の大小を、特別図柄 2 の保留個数が満タンか否かにより切り替えることができる。なお、上述の遊技状態において、普通入賞口（スルーゲート）765 で球が検出されたことに基づく移動板部材 641 の動作は複数の作動パターンから抽選で選択されるよう構成しても良い。例えば、第 2 の作動パターンでの動作が 5 % であり、残りの 95 % は第 4 の作動パターンで動作するように制御しても良い。この場合、第 2 の作動パターンで移動板部材 641 が動作すれば特別図柄 2 の抽選を獲得できるという利点があるので、移動板部材 641 に対する注目力を向上することができる。一方で、特別図柄 2 の保留個数が満タンの場合には、第 4 の作動パターンで動作すれば特別図柄 1 の抽選を獲得できる一方で、第 2 の作動パターンで移動板部材 641 が動作すると特別図柄 1, 2 の抽選共に獲得することができないという不利益がある。この場合にも移動板部材 641 に対する注目力を向上することができる。即ち、特別図柄 2 の保留個数が満タンである場合も、満タンでない場合も、移動板部材 641 に対する注目力を向上することができる。なお、特別図柄 1 と特別図柄 2 とで同時に抽選を実行する場合において、特別図柄 1 の抽選に係る変動時間を意図的に長く設定する遊技状態を構成しても良い。例えば、特別図柄 1 の抽選の変動時間を常に 10 分で設定することで、特別図柄 1 の抽選と特別図柄 2 の抽選との両方が生じ得る遊技状態において、特別図柄 1 の抽選の結果が出る前に特別図柄 2 の抽選を複数回実行することができる。これにより、特別図柄 1 の抽選による大当たりが意図せず発生し、遊技者に不利益を与える可能性を低くすることができる。以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

10

20

#### 【4173】

普通入賞口（スルーゲート）765 が配設される右側の傾斜面 761 を流下する球と、普通入賞口（スルーゲート）765 が配設されていない左側の傾斜面 761 を流下する球との、流下速度の均一化を図ることができる。また、第 1 入賞口 64 に入球した球が第 2 入賞口 640 側の流路に分岐される位置（例えば、第 1 送球経路 KR1）や、第 2 入賞口 640 側に落下する位置（例えば、上側球通過孔 713、下側球通過孔 714）において、球の流下方向が前後方向成分を有する。これにより、第 2 入賞口 640 への球の流下に関係が深い箇所を目立たせることができる。また、第 2 入賞口 640 への経路は下側球通過孔 714 の正面側で合流することになるが、この合流位置は移動板部材 641 から十分離れている。これにより、合流位置で衝突した球からの負荷が移動板部材 641 に付与される事態を避けることができる。なお、上側球通過孔 713 と下側球通過孔 714 との左右位置をずらすと共に第 2 入賞口 640 の左右幅を球 2 個分以上に拡大することで、下側球通過孔 714 の正面側における流路の合流を避けるようにしても良い。また、普通入賞口（スルーゲート）765 で球が検出されてから普通図柄の変動表示が終了するまでに、次の球が普通入賞口（スルーゲート）765 で検出されないように管理することが可能な場合を形成可能である。これにより、普通入賞口（スルーゲート）765 を通過した球に、その球が検出されたことにより動作制御される電動役物 640a をタイミングよく作用させることができる。また、移動板部材 641 は、普通入賞口（スルーゲート）765 を通過した球に対しても、普通入賞口（スルーゲート）66, 67 を通過した球に対しても作用可能に配設される。これにより、移動板部材 641 の利用可能性を高めることができる。

30

40

#### 【4174】

即ち、移動板部材 641 を、第 1 入賞口 64 への入球を狙う左打ち遊技が推奨される遊技状態においても、普通入賞口（スルーゲート）67 への入球を狙う右打ち遊技が推奨される遊技状態においても、有効に利用することができる。なお、これは左右対称盤面に限定された効果ではなく、例えば、非対称盤面（例えば、普通入賞口（スルーゲート）66 が省略された構成）においても奏する効果である。また、移動板部材 641 に乗る球の個数について、左側案内部 645 では同時に複数の球が乗り得る一方で、右側案内部 643 に乗る球の個数を 1 個に限定している。これにより、左側案内部 645 よりも右側案内部 643 を丈夫に構成することで、移動板部材 641 の耐久性を向上させることができる。

50

また、電動役物 6 4 0 a の作動パターンを複数用意することで、異なる態様における特別図柄の抽選の獲得パターンを作ることができる。例えば、第 1 入賞口 6 4 に繰り返し入球した場合に、特別図柄 1 の抽選が繰り返し獲得されるパターンと、特別図柄 1 の抽選と特別図柄 2 の抽選とが交互に獲得されるパターンと、を切り替えることができる。また、特別図柄の抽選の獲得パターンとして、右打ち遊技を推奨する場合において、図らずも第 1 入賞口 6 4 に入球した場合に、特別図柄 1 の抽選を繰り返し獲得し易いパターンと、シーソー部材 7 6 2 で右側に流された球については高確率で特別図柄 1 の抽選の獲得が回避されるパターンと、を切り替えることができる。次いで、図 1 4 0 3 から図 1 4 1 2 を参照して、第 5 1 実施形態について説明する。第 5 0 実施形態では、経路構成装置 7 0 0 により振り分けられる一方の経路を球が流下する場合に普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 を球が通過する場合を説明したが、第 5 1 実施形態の振分ユニット 9 8 0 では、球が振り分けられる複数の経路において球が普通入賞口（スルーゲート）としての検出装置 S E 4 , S E 5 を通過するよう構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

10

#### 【 4 1 7 5 】

図 1 4 0 3 は、第 5 1 実施形態における遊技盤 1 3 の分解正面斜視図である。なお、図 1 4 0 3 では、ベース板 6 0 に配設される入賞口ユニット 9 3 0 及び送球ユニット 9 7 0 以外のユニットの図示が省略される。図 1 4 0 3 に示すように、ベース板 6 0 には、センターフレーム 8 6（図 1 3 9 0 参照）が取り付けられる中央開口の下側にベース板 6 0 の厚み方向に貫通する貫通孔 2 0 6 0 a がルータ加工によって形成される。貫通孔 2 0 6 0 a は、後述する正面ユニット 9 4 0 の正面視における外形よりも若干小さく形成され、内側に正面ユニット 9 4 0 に配設される駆動ユニット 9 6 0 及び特定入賞口ユニット 9 5 0 が挿入される。ベース板 6 0 には、遊技領域（正面）側から入賞口ユニット 9 3 0 が配設され、遊技領域と反対（背面）側から送球ユニット 9 7 0 が配設され、それぞれタッピングネジ等により締結固定される。なお、入賞口ユニット 9 3 0 及び送球ユニット 9 7 0 の詳細な構成については後述する。入賞口ユニット 9 3 0 は、正面ユニット 9 4 0 と、その正面ユニット 9 4 0 の背面側に配設される特定入賞口ユニット 9 5 0 と、その特定入賞口ユニット 9 5 0 の背面側に配設される駆動ユニット 9 6 0 と、その駆動ユニット 9 6 0 の駆動力で上下方向に動作可能に構成される変位部材 9 6 6 とを主に備えて形成される。なお、変位部材 9 6 6 の説明は後述する。特定入賞口ユニット 9 5 0 は、正面ユニット 9 4 0 に形成される特定入賞口 6 5 a の内側に一部が挿入されており、特定入賞口 6 5 a を介して遊技球を特定入賞口ユニット 9 5 0 の内側に送球可能とされる。駆動ユニット 9 6 0 は、特定入賞口ユニット 9 5 0 の背面側に配設されると共に、変位部材 9 6 6 を介して正面ユニット 9 4 0 に配設される羽部材 9 4 5 に連結される。これにより、駆動ユニット 9 6 0 の駆動力で変位部材 9 6 6 を動作させることに伴い、羽部材 9 4 5 を回転変位させることができる。なお、羽部材 9 4 5 の動作についての詳しい説明は後述する。

20

30

#### 【 4 1 7 6 】

次いで、図 1 4 0 4 から図 1 4 0 6 を参照して、正面ユニット 9 4 0 の詳細な説明をする。図 1 4 0 4（a）は、正面ユニット 9 4 0 の正面図であり、図 1 4 0 4（b）は、正面ユニット 9 4 0 の背面図である。図 1 4 0 5 は、正面ユニット 9 4 0 の分解正面斜視図であり、図 1 4 0 6 は、正面ユニット 9 4 0 の分解背面斜視図である。なお、図 1 4 0 4（a）及び図 1 4 0 4（b）では、羽部材 9 4 5 の外形が隠れ線で図示される。図 1 4 0 4 から図 1 4 0 6 に示すように、正面ユニット 9 4 0 は、ベース板 6 0 に締結される背面ベース 9 4 1 と、その背面ベース 9 4 1 に遊技球の直径よりも大きい距離を隔てて配設される正面ベース 9 4 3 と、背面ベース 9 4 1 及び正面ベース 9 4 3 の対向間に回転可能な状態で配設される 2 個（一対）の羽部材 9 4 5 とを主に備えて形成される。背面ベース 9 4 1 は、正面視における外形が上下反対向きの略 T 字状に形成されると共に、所定の板厚を備える板状体から形成される。また、背面ベース 9 4 1 は、無色透明の樹脂材料から形成されており、入賞口ユニット 9 3 0（正面ユニット 9 4 0）がベース板 6 0 に配設された状態において、背面ベース 9 4 1 を介してベース板 6 0 の貫通孔 2 0 6 0 a の内部を視

40

50

認できる。背面ベース 9 4 1 は、下端部に切り欠き形成される第 1 アウト口 7 1 と、その第 1 アウト口 7 1 の上方に位置し水平方向に長い矩形状に貫通形成される特定入賞口 6 5 a と、その特定入賞口 6 5 a の上方に貫通形成される第 2 入賞口 6 4 0 と、第 1 アウト口 7 1 と反対側の縁部（上縁部）に切り欠き形成される第 1 入賞口 6 4 とを主に備える。背面ベース 9 4 1 は、外縁部に板厚方向に貫通する貫通孔 9 4 1 a を複数個備える。貫通孔 9 4 1 a は、正面側から背面側に向かって縮径する第 1 貫通孔 9 4 1 a 1 と、背面側から正面側に向かって縮径する第 2 貫通孔 9 4 1 a 2 とから形成される。第 1 貫通孔 9 4 1 a 1 は、背面ベース 9 4 1（入賞口ユニット 9 3 0）をベース板 6 0 に締結固定するためのタッピングネジを挿通する孔であり、内径がタッピングネジの螺入部分の外径よりも大きく設定される。

10

#### 【 4 1 7 7 】

また、第 1 貫通孔 9 4 1 a 1 は、上述したように、正面側から背面側に向かって縮径して形成されるので、タッピングネジの頭部を正面側の拡径部分に収容することができる。従って、タッピングネジの頭部が遊技領域に突出することを抑制できる。さらに、第 1 貫通孔 9 4 1 a 1 の近傍には、背面ベース 9 4 1 の背面から円柱状に突出する位置決め突起 9 4 2 a が形成される。位置決め突起 9 4 2 a は、ベース板 6 0 の貫通孔 2 0 6 0 a の周囲に形成される位置決め孔に対応する位置に形成されると共に、位置決め孔の内径と略同一の外径に形成される。これにより、背面ベース 9 4 1（入賞口ユニット 9 3 0）をベース板 6 0 に対して位置決めして配設できる。第 2 貫通孔 9 4 1 a 2 は、背面ベース 9 4 1 と正面ベース 9 4 3 とを締結するためのネジを背面ベース 9 4 1 側から挿通する孔であり、内径がネジの螺入部分の外径よりも大きく設定される。即ち、正面ベース 9 4 3 は、背面ベース 9 4 1 の背面側からネジで締結される。この場合、正面ベース 9 4 3 の背面ベース 9 4 1 からの取り外しの作業は、入賞口ユニット 9 3 0 をベース板 6 0 から取り外した状態とする必要がある。従って、遊技者が不正をして遊技盤 1 3 の前面側（遊技領域側）から正面ベース 9 4 3 のみを取り外すことを抑制できる。また、第 2 貫通孔 9 4 1 a 2 は、上述したように、背面側から正面側に向かって縮径して形成されるので、ネジの頭部を背面側の拡径部分に収容することができる。従って、背面ベース 9 4 1 の背面側にネジの頭部が突出することを抑制できる。その結果、背面ベース 9 4 1 の背面側に後述する特定入賞口ユニット 9 5 0 を配設する場合に、ネジの頭が特定入賞口ユニット 9 5 0 に当接することを抑制できる。

20

30

#### 【 4 1 7 8 】

背面ベース 9 4 1 は、重力方向下側端部の外形が、遊技盤 1 3 の内レール 6 1（図 1 3 9 0 参照）の内縁に沿って形成される。第 1 アウト口 7 1 は、切欠き底部の縁部（重力方向上側の縁部）が内レール 6 1 の内縁と遊技球の直径以上離間する寸法に形成される。これにより、遊技盤 1 3 の前面に形成される遊技領域を流下する遊技球のうち第 1 入賞口 6 4、第 2 入賞口 6 4 0、特定入賞口 6 5 a 及び一般入賞口 6 3（図 1 3 9 0 参照）のいずれにも流入しなかった遊技球を、第 1 アウト口 7 1 を介して遊技盤 1 3 の背面側（遊技領域の反対側）に送球できる。第 1 入賞口 6 4 は、第 1 アウト口 7 1 と反対側の端部を半円形状に切り欠いて形成される。また、第 1 入賞口 6 4 は、その内縁の寸法が遊技球の直径よりも大きい寸法に形成される。これにより、後述する第 1 受部 9 4 1 g の内部に流入する遊技球を第 1 入賞口 6 4 を介して背面側（遊技領域の反対側（図 1 4 0 4（b）紙面手前側）に送球できる。第 1 入賞口 6 4 の縁部には、遊技領域側（図 1 4 0 4（a）紙面手前側）に突出すると共にカップ状に形成される第 1 受部 9 4 1 g と、遊技領域と反対側（図 1 4 0 4（b）紙面手前側）に断面 U 字状に突出する第 1 送球部 9 4 2 g とが形成される。第 1 受部 9 4 1 g は、内側に 1 球分の遊技球を受け入れ可能な大きさに形成される。これにより、第 1 受部 9 4 1 g（第 1 入賞口 6 4）の重力方向上側から遊技領域を流下する遊技球を第 1 受部 9 4 1 g の内側に流入させることができる。また、第 1 受部 9 4 1 g は、底面が背面側に下降傾斜して形成される。これにより、第 1 受部 9 4 1 g に流入した遊技球を第 1 入賞口 6 4 を介して背面側（第 1 送球部 9 4 2 g 側）に送球できる。

40

#### 【 4 1 7 9 】

50



さらに、第1受部941gは、ベース板60の短手方向(図1404左右方向)両端の上端部から、下側に向けて左右方向外側に傾斜して延設される案内部941g1を備える。案内部941g1は、所定の厚みを備える板状体に形成されると共に、遊技領域と反対側(背面側)の側面が、背面ベース941の前面側に連結される。これにより、第1受部941gの剛性を高めることができ、流下領域を流下する遊技球が第1受部941gに衝突して、第1受部941gが破損することを抑制できる。また、背面ベース941に第1入賞口64、第2入賞口640及び特定入賞口65を一体に形成すると、遊技領域を流下する遊技球に変化を与える遊技釘の配置が足りなくなる可能性があるため、遊技球の流下方向を変化させ難くなる。従って、遊技者の興趣が損なわれる恐れがあるところ、案内部941g1に遊技球を衝突させることで、遊技球の流下方向に変化を与えることができ、遊技者の興趣が損なわれることを抑制できる。さらに、案内部941g1は、背面ベース941の正面側を第2入賞口640側に向かって流下する遊技球が衝突した場合に、その遊技球を左右方向外側に案内できる。これにより、第2入賞口640に遊技球が入球する確率が過度に高くなることを防止することができる。第1送球部942gは、重力方向上側が開放するU字に形成されており、その内縁の対向間の距離寸法が遊技球の直径よりも大きく形成される。また、第1送球部942gは、底面が背面側に向かって下降傾斜して形成されると共に、突出先端側が、後述する送球ユニット970の流入口982dの縁部に当接される。これにより、第1受部941gの内側から第1入賞口64を介して第1送球部942gに送球される遊技球を背面側に転動させて、送球ユニット970に送球することができる。第1送球部942gは、突出先端の上方端部が、側面視矩形状に切り欠かれる第1凹欠部942g1を備える。第1凹欠部942g1は、後述する送球ユニット970の第2突起982d1が載置される切欠きであり、第2突起982d1の側面視形状と略同一の大きさに凹欠される。なお、第1送球部942g及び送球ユニット970の配置についての詳しい説明は後述する。

10

20

#### 【4180】

第2入賞口640は、正面視において上方が湾曲した略D字状に貫通形成されると共に、内縁が遊技球の外径よりも大きく形成される。これにより、後述する羽部材945の対向間に送球される遊技球を第2入賞口640から背面側に送球できる。第2入賞口640には、その縁部に、正面側に突出する正面側壁部941bと、背面側に突出する第2送球部942cとが形成される。正面側壁部941bは、ベース板60の短手方向における第2入賞口の両側縁部に沿って形成される。正面側壁部941bは、その突出先端面が後述する正面ベース943の送球ガイド部943dと当接する大きさに設定される。第2送球部942cは、第2入賞口640の下側縁部の両端のそれぞれに背面視略L字に屈曲して形成される。第2送球部942cは、重力方向(図1404(b)上下方向)における寸法が遊技球の半径よりも大きく設定される。これにより、後述する正面ベース943の転動部943aを転動する遊技球が転動部943aの上面から落下することを抑制できる。一对の第2送球部942cは、ベース板60の短手方向(図1404(b)左右方向)における対向間の距離寸法が後述する正面ベース943の転動部943aのベース板60の短手方向(図1404(b)左右方向)における長さ寸法と略同一に設定され、内側に転動部943aが配設される。第2送球部942cは、組立状態において変位部材966の内側に配置され、上下左右方向で変位部材966と対向配置される。第2送球部942cの外側面間の左右幅が変位部材966の第2開口966cの内側面間の左右幅よりも若干短く形成される。これにより、第2送球部942cにより、変位部材966の左右方向変位を制限することができる。

30

40

#### 【4181】

背面ベース941は、第2入賞口640の近傍の上側(第1入賞口64側)に、背面ベース941の遊技領域側から遊技領域と反対側に向かって円形状に2箇所凹設される第1軸孔941dと、その第1軸孔941dの軸を中心に湾曲して背面ベース941に貫通形成される2箇所の第1開口941eと、その2箇所の第1開口941eの対向方向外側に位置し背面側に突設される第1ガイド壁942bと、を備えて形成される。第1軸孔9

50



4 1 d は、後述する羽部材 9 4 5 を軸支する軸部材 9 4 5 a を支持可能とされ、軸部材 9 4 5 a の外径と略同一の内径に形成される。これにより、軸部材 9 4 5 a の一端を第 1 軸孔 9 4 1 d に挿入して支持できる。第 1 開口 9 4 1 e は、第 1 軸孔 9 4 1 d の中心を軸とする円弧状に開口される。また、第 1 開口 9 4 1 e は、羽部材 9 4 5 の突起 9 4 5 b を挿通可能とされ、羽部材 9 4 5 の回転軸（挿通孔 9 4 5 c）の径方向における突起 9 4 5 b の最大幅寸法よりも大きく設定される。これにより、羽部材 9 4 5 が回転した際に突起 9 4 5 b が第 1 開口 9 4 1 e の内面に当接することを抑制できる。一对の第 1 ガイド壁 9 4 2 b は、後述する変位部材 9 6 6 が変位される際に、変位部材 9 6 6 の上下方向変位を案内する壁であり、一对の第 1 ガイド壁 9 4 2 b の対向間における距離寸法が、変位部材 9 6 6 の短手方向（左右方向）の距離寸法よりも若干大きく設定される。また、一对の第 1 ガイド壁 9 4 2 b は、背面視略 L 字に形成され、屈曲部分が互いに近づく方向に延設される。これにより、変位部材 9 6 6 の突出部 9 6 6 a を第 1 ガイド壁 9 4 2 b の屈曲部分に当接させて、変位部材 9 6 6 の変位距離を規制できる。特定入賞口 6 5 a は、一对の羽部材 9 4 5 の対向方向（図 1 4 0 4（b）左右方向）に長い矩形状に開口形成されており、その開口の内側に後述する特定入賞口ユニット 9 5 0 の開閉板が配設される。背面ベース 9 4 1 は、特定入賞口 6 5 a と第 2 送球部 9 4 2 c との対向間に膨出する膨出部 9 4 2 h と、特定入賞口 6 5 a の外枠から第 1 ガイド壁 9 4 2 b 側（図 1 4 0 4（b）上側）に突出する第 2 ガイド壁 9 4 2 d とを備える。

10

#### 【4 1 8 2】

膨出部 9 4 2 h は、背面ベース 9 4 1 の背面側に膨出すると共に、特定入賞口 6 5 a の外枠と第 2 送球部 9 4 2 c とに連結される。これにより、後述する変位部材 9 6 6 を背面ベース 9 4 1 の背面側に配設した場合に、変位部材 9 6 6 と背面ベース 9 4 1 の背面との接触面積を小さくすることができ、変位部材 9 6 6 の摩擦（摺動）抵抗を抑えることができる。第 2 ガイド壁 9 4 2 d は、変位部材 9 6 6 の下端部分の変位を案内する壁面であり、一对の第 2 ガイド壁 9 4 2 d の対向間の距離寸法が変位部材 9 6 6 の短手方向の距離寸法よりも若干大きく設定される。従って、変位部材 9 6 6 を一对の第 2 ガイド壁 9 4 2 d の対向間に配設した場合に、変位部材 9 6 6 の下端部分の変位部材 9 6 6 の短手方向（左右方向）への変位距離を規制できる。従って、変位部材 9 6 6 は、上述した第 2 送球部 9 4 2 c が内側に配置されて左右方向の変位が制限されるだけでなく、第 2 ガイド壁 9 4 2 d が外側に配置されて左右方向の変位が制限される。これにより、変位部材 9 6 6 の左右方向変位を長期間にわたって制限することができる。背面ベース 9 4 1 は、特定入賞口 6 5 a の左右両端の上側縁部に下側に向かって半円状に切り欠いて形成される第 2 アウト口 9 4 1 f を備える。第 2 アウト口 9 4 1 f は、正面ベース 9 4 3 に形成される第 3 受部 9 4 4 a に流入した遊技球をベース板 6 0 の背面側に送球するための切り欠きであり、遊技球の直径よりも大きい形状に形成される。また、第 2 アウト口 9 4 1 f の縁部には、背面視略 U 字状に形成され背面側に突出する第 3 送球部 9 4 2 e が形成される。これにより、第 2 アウト口 9 4 1 f の内側を介して背面側に送球した遊技球を第 3 送球部 9 4 2 e の内側に送球できる。第 3 送球部 9 4 2 e は、背面視 U 字の湾曲部分（下側部分）が背面側に突出するに従って重力方向下側に傾斜して形成されており、第 2 アウト口 9 4 1 f から送球された遊技球を背面側に転動させることができる。

20

30

40

#### 【4 1 8 3】

背面ベース 9 4 1 は、第 1 開口 9 4 1 e の上側端部から上方に直線的に延びる形状で貫通形成される第 3 貫通孔 9 4 1 i と、その第 3 貫通孔 9 4 1 i の上端部から左右外側へ向けて第 1 軸孔 9 4 1 d の軸を中心とする円弧形状で貫通形成される第 4 貫通孔 9 4 1 j と、一对の第 3 貫通孔 9 4 1 i の間に遊技球が通過可能な大きさで穿設される送球孔 9 4 1 k と、その送球孔 9 4 1 k の下縁部を基端として背面側へ延びる転動板部 9 4 1 l と、を備えて形成される。第 3 貫通孔 9 4 1 i は、羽部材 9 4 5 の組み付け時に延設部 9 4 5 d 及び板状部 9 4 5 e を背面側へ通すための貫通孔である。また、第 4 貫通孔 9 4 1 j は、羽部材 9 4 5 の動作時に延設部 9 4 5 d の変位を許容するための貫通孔であり、正面視（軸部材 9 4 5 a の軸方向視）における延設部 9 4 5 d の変位軌跡を丸ごと含む形状で穿設

50

される。なお、板状部 9 4 5 e は背面ベース 9 4 1 を通過して背面側に配置されているので、板状部 9 4 5 e の変位軌跡まで考慮することは不要である。送球孔 9 4 1 k は、羽部材 9 4 5 の開放状態において板状部 9 4 5 e の上面を転動した球を正面側に送球するための開口である。送球孔 9 4 1 k の正面側においては送球孔 9 4 1 k の下方が開け放されているので（図 1 4 0 5 及び図 1 4 0 6 参照）、送球孔 9 4 1 k に正面側から球が進入する可能性を低くすることができる。即ち、送球孔 9 4 1 k の前側領域を、板状部 9 4 5 e の上面を転動した球と、羽状本体 9 4 5 の上面を転動した球との合流位置として形成しながら、送球孔 9 4 1 k を通しての球の流れは専ら正面側へ向く流れとすることができる。転動板部 9 4 1 l は、背面側へ向けて上昇傾斜する傾斜板として形成されており、延設先端側で乗った球を基端側（正面側）へ流下させるよう構成されている。転動板部 9 4 1 の上面を転動して基端側まで到達した球は、送球孔 9 4 1 k を通って背面ベース 9 4 1 の正面側（背面ベース 9 4 1 と正面ベース 9 4 3 との間の空間）に到達し、その後、流下することになる。

10

#### 【 4 1 8 4 】

正面ベース 9 4 3 は、正面視における外形が背面ベースよりも小さい上下反対の略 T 字状に形成される。また、正面ベース 9 4 3 は、無色透明な板状体から形成される。これにより、正面ベース 9 4 3 と背面ベース 9 4 1 との対向間を流下する遊技球を遊技者に視認させることができる。正面ベース 9 4 3 は、上述した背面ベース 9 4 1 の第 2 入賞口 6 4 0 及び第 2 アウト口 9 4 1 f のそれぞれに対応する位置に突設される第 2 受部 9 4 3 c 及び第 3 受部 9 4 4 a を主に備えて形成される。第 2 受部 9 4 3 c は、背面視略 U 字に形成され、正面視において内側に背面ベース 9 4 1 の第 2 入賞口 6 4 0 が配置される。また、第 2 受部 9 4 3 c の開放側（U 字の開放側）には、後述する一对の羽部材 9 4 5 が配設される。さらに、第 2 受部 9 4 3 c の背面ベース 9 4 1 側への突出距離は、遊技球の直径よりも大きく設定される。よって、背面ベース 9 4 1 及び正面ベース 9 4 3 の対向間に遊技球を送球できると共に、遊技球が後述する一对の羽部材 9 4 5 の対向間の外側から第 2 入賞口 6 4 0 に流入することを抑制できる。また、第 2 受部 9 4 3 c は、その内縁から内側に突設される送球ガイド部 9 4 3 d と、湾曲部分の内側から背面ベース側に突設される転動部 9 4 3 a とを備える。送球ガイド部 9 4 3 d は、一对の羽部材 9 4 5 の下側に一对形成される。また、一对の送球ガイド部 9 4 3 d は、背面ベース 9 4 1 の正面側壁部 9 4 1 b と対応する位置にそれぞれ形成されており、背面ベース 9 4 1 と正面ベース 9 4 3 とが組み合わされると、その端面同士が当接される。これにより、一对の羽部材 9 4 5 の対向間に流入した遊技球を送球ガイド部 9 4 3 d の対向間に送球できる。転動部 9 4 3 a は、一对の送球ガイド部 9 4 3 d の対向間の下側に形成されると共に、上側の端面 9 4 3 a 1 が背面ベース 9 4 1 側に向かって下降傾斜して形成される。また、上述したように、転動部 9 4 3 a は、背面ベース 9 4 1 と正面ベース 9 4 3 とが締結された（組み合わされた）状態において、第 2 入賞口 6 4 0 の内側下端に配置されると共に、先端が背面ベース 9 4 1 の背面側に突出される。

20

30

#### 【 4 1 8 5 】

これにより、一对の送球ガイド部 9 4 3 d の対向間に送球された遊技球を転動部 9 4 3 a の端面 9 4 3 a 1 に送球できると共に、その遊技球を端面 9 4 3 a 1 の上部を転動させて、背面ベース 9 4 1 の背面側に送球できる。また、正面ベース 9 4 3 は、第 2 受部 9 4 3 c の開口側（上側）に、背面ベース 9 4 1 の第 1 軸孔 9 4 1 d と対向する位置に円環状に突設される円環突起 9 4 3 b を備える。円環突起 9 4 3 b は、その内縁の第 2 軸孔 9 4 3 b 1 を備え、その第 2 軸孔 9 4 3 b 1 の内側に後述する羽部材 9 4 5 を軸支する軸部材 9 4 5 a の他端を挿入できる。上述したように、軸部材 9 4 5 a は、一端が背面ベース 9 4 1 の第 1 軸孔 9 4 1 d に挿入される。よって、背面ベース 9 4 1 と正面ベース 9 4 3 との対向間に軸部材 9 4 5 a を挟持して支持できる。第 3 受部 9 4 4 a は、背面視略 U 字形形成されており、その内側に背面ベース 9 4 1 の第 2 アウト口 9 4 1 f が配置される。これにより、遊技盤 1 3 の遊技領域を流下する遊技球を第 3 受部 9 4 4 a の内側に流入させることができると共に、第 3 受部 9 4 4 a に流入した遊技球を第 2 アウト口 9 4 1 f を介し

40

50

て背面側に送球することができる。羽部材 945 は、正面視において、背面ベース 941 に形成される第 2 入賞口 640 を間に挟んで一対配設される。羽部材 945 は、有色の半透明材料から形成されており、正面ベース 943 を介して遊技者から視認可能とされる。羽部材 945 は、正面視略三角形に形成されると共に、背面ベース 941 と正面ベース 943 との対向間幅よりも厚みが小さく形成される羽状本体 945 m と、その羽状本体 945 m の背面側から突出する突起 945 b と、羽状本体 945 m の厚み方向（背面ベース 941 側から正面ベース 943 側）に貫通形成される挿通孔 945 c と、羽状本体 945 m の端部であって挿通孔 945 c が配置される側とは反対側の端部から背面側へ延設される連結部 945 d と、その延設部 945 d の先端側から羽状本体 945 m の長手方向（図 1404（a）上下方向）に板状で延設される板状部 945 e と、を主に備える。

10

#### 【4186】

延設部 945 d 及び板状部 945 e は、組立状態（図 1404（a）参照）において貫通孔 941 i，941 j を通過し、振分ユニット 980 の内部において動作可能に構成される部分であるが、詳細は後述する。挿通孔 945 c は、背面ベース 941 と正面ベース 943 との対向間に支持される軸部材 945 a の外径よりも大きい内径に形成される。よって、背面ベース 941 と正面ベース 943 とを締結（組立）する際に、挿通孔 945 c に軸部材 945 a を挿通させることで、羽部材 945 を回転可能な状態で背面ベース 941 と正面ベース 943 との対向間に配設できる。これにより、羽部材 945 は、回転先端側が近接する閉鎖状態（図 1404（a）参照）と、回転先端側が左右両外側に開くように変位される開放状態とで変位可能とされる。突起 945 b は、後述する変位部材 966 の摺動溝 966 a 2 に挿通され、駆動ユニット 960 の駆動力が伝達される伝達部分である。突起 945 b は、その先端が背面ベース 941 の第 1 開口 941 e を通って背面ベース 941 の背面側に突出して、摺動溝 966 a 2 に挿通可能な寸法に設定される。変位部材 966 は、正面視において上側が開放したコ字形状で形成されており、上側端部から左右方向外側に突出する突出部 966 a と、下側端部から背面側に膨出する膨出部 966 b と、を備え、正面視略中央位置に第 2 開口 966 c が貫通形成される。第 2 開口 966 c は、正面視における内縁の形状が第 2 入賞口 640 よりも大きく形成されると共に、内側に第 2 入賞口 640 が配置される。これにより、第 2 入賞口 640 を介して遊技領域と反対側に送球される遊技球が変位部材 966 の内縁に衝突することを抑制できる。突出部 966 a は、変位部材 966 の短手方向両外側に位置すると共に長手方向に延設される当接部 966 a 1 と、変位部材 966 の板厚方向に貫通して形成される摺動溝 966 a 2 と、を備える。

20

30

#### 【4187】

摺動溝 966 a 2 は、内側に上述した羽部材 945 の突起 945 b が挿入される長孔であり、変位部材 966 の短手方向に長い長穴に形成される。また、摺動溝 966 a 2 は、幅寸法が羽部材 945 の回転軸（挿通孔 945 c）の径方向における突起 945 b の幅寸法よりも大きく設定される。これにより、羽部材 945 が回転した際に、突起 945 b が摺動溝 966 a 2 の幅方向に対向する両内面に当接して、羽部材 945 の動作が規制されることを抑制できる。膨出部 966 b は、背面側（背面ベース 941 側）に膨出して形成されると共に、背面視における内側部分に横長矩形の連結孔 966 b 1 が形成される。連結孔 966 b 1 は、駆動ユニット 960 の伝達部材が挿入される開口であり、内縁の形状が、伝達部材の先端の外形よりも大きく設定される。駆動ユニット 960 の伝達部材を介して変位部材 966 が下側位置に配置されることに対応して、羽部材 945 は閉鎖状態とされる。一方で、駆動ユニット 960 の伝達部材を介して変位部材 966 が上側位置に配置されることに対応して、羽部材 945 は開放状態とされる。次いで、図 1407 及び図 1408 を参照して、振分けユニット 980 について説明する。図 1407（a）は、振分けユニット 980 の正面図であり、図 1407（b）は、振分けユニット 980 の背面図であり、図 1408（a）は、図 1407（a）の MCDXC V a - MCDXC V a 線における振分けユニット 980 の断面図であり、図 1408（b）は、図 1408（a）の MCDXC V b - MCDXC V b 線における振分けユニット 980 の断面図である。振

40

50

分けユニット 980 は、背面ベース 985 と、その背面ベース 985 の遊技者側に配設される正面ベース 981 と、その正面ベース 981 と背面ベースとの間に回転可能な状態で配設される振分け部 983 と、を主に備えて形成される。なお、振分け部 983 は、第 50 実施形態におけるシーソー部材 762 に対応する部材である。

#### 【4188】

背面ベース 985 は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成され、板状体に形成されるベース部 985a と、そのベース部 985a の厚み方向に貫通する複数の開口（開口 985b ~ 985g）と、その複数の開口の上側に凹設される凹部 985h と、その凹部 985h の反対面から突出する収容部 986b とを主に備えて形成される。ベース部 985a は、正面視縦長矩形に形成され、その外縁部に円形状に貫通する複数の締結孔 986c 及び 986d と、を備えて形成される。締結孔 986c は、後述する正面ベース 981 を挿通したネジを螺合する孔である。これにより、正面ベース 981 及び背面ベース 985 を締結固定することができる。また、締結孔 986d は、後述する通路ユニット 990 を挿通するネジを螺合する孔である。これにより、背面ベース 985（振分けユニット 980）及び通路ユニット 990 を締結固定することができる。凹部 985h は、ベース部 985a の短手方向（左右方向）略中央位置において正面ベース 981 側から背面側に向かって凹設される。また、凹部 985h は、内側に後述する振分け部 983 の一部を収容可能な大きさに形成されると共に、底面に円環状に突出する軸受部 985j を備える。軸受部 985j は、振分け部 983 を軸支する軸部材 988a の一端が挿入される孔であり、軸部材 988a の外径よりも大きい内径に形成される。開口 985b 及び開口 985c は、それぞれベース部 985a の短手方向両端部に形成されるとともに、内縁の寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、開口 985b 及び開口 985c は、下側内面が正面ベース 981 側と反対側に向かうにつれて下降傾斜して形成される。これにより、正面ベース 981 側から流入する遊技球を正面ベース 981 の反対側（背面側）に転動させることができる。

#### 【4189】

開口 985e は、左右中央位置よりも開口 985b 側に形成され、開口 985f は、左右中央位置よりも開口 985c 側に形成される。以下において、開口 985e、985f では同様の構成が採用されるので、第 2 通路 TR2 を流下した球を受け入れ可能な開口 985f のについて詳細な説明を行い、第 1 通路 TR1 を流下した球を受け入れ可能な開口 985e の説明は省略する。開口 985f は、正面ベース 981 側に開口する空間の流入通路 985f1 と、正面ベース 981 側と反対側に開口する空間の排出通路 985f3 と、重力方向に延設され流入通路 985f1 及び排出通路 985f3 を連結する中間通路 985f2 と、その中間通路 985f2 において遊技球の送球方向（重力方向）と略直交する方向に凹設される凹設部 985f4 と、を主に備えて形成される（図 1407（b）及び図 1408（a）参照）。流入通路 985f1 は、後述する正面ベース 981 と背面ベース 985 との対向間に形成される第 2 通路 TR2 に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、第 2 通路 TR2 を流下する遊技球を流入通路 985f1 に流入させることができる。中間通路 985f2 は、重力方向に延設して形成され、上側が流入通路 985f1 に連通されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、流入通路 985f1 を通過する遊技球を中間通路 985f2 に流入させることができる。凹設部 985f4 は、その内側に後述する検出装置 SE3 を配設するための切り欠きであり、背面視において検出装置 SE3 の外形と略同一に設定される。これにより、検出装置 SE3 をベース部 985a の背面側（正面ベース 981 と反対側）から挿入して配設することができる。検出装置 SE3 は、遊技球の通過を検知する装置であり、その厚み方向に遊技球よりも若干大きい内径の検出孔 SE1a が貫通形成される。検出孔 SE1a は、検出装置 SE3 の長手方向の一方に偏って形成されており、検出孔 SE1a が形成されていない長手方向の他方に検出装置 SE1 を制御する検出基板 SE1b が配設される。

#### 【4190】

10

20

30

40

50

また、検出装置 S E 3 は、検出孔 S E 1 a の軸方向が中間通路 9 8 5 f 2 の延設方向に平行に設定されると共に、検出孔 S E 1 a の内部空間と中間通路 9 8 5 f 2 の空間とが略一致する位置に配置される。これにより、遊技球が中間通路 9 8 5 f 2 の上側から流下する場合に、検出装置 S E 3 の検出孔 S E 1 a を通過させることができる。これにより、第 2 通路 T R 2 を通過する遊技球を検出することができる。また、検出装置 S E 3 は、検出孔 S E 1 a の軸方向が重力方向と平行に形成されるので、遊技球を検出孔 S E 1 a に送球する際に、遊技球の自重を利用しやすくなる。その結果、遊技球が中間通路 9 8 5 f 2 及び検出孔 S E 1 a との連結部分に引っ掛ることを抑制できる。凹設部 9 8 5 f 4 は、流入通路 9 8 5 f 1 及び排出通路 9 8 5 f 3 の空間と連なって形成される。即ち、中間通路 9 8 5 f 2 は、検出装置 S E 3 を利用して形成される。これにより、中間通路 9 8 5 f 2 の重力方向の長さ寸法が大きくなることを抑制できる。その結果、背面ベース 9 8 5 が重力方向に大型化することを抑制できる。排出通路 9 8 5 f 3 は、中間通路 9 8 5 f 2 の下側に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。また、排出通路 9 8 5 f 3 は、振分けユニット 9 8 0 及び通路ユニット 9 9 0 が組み合わされた状態において、通路ユニット 9 9 0 の挿通孔に連結される。これにより、中間通路 9 8 5 f 2 を通過する遊技球を、排出通路 9 8 5 f 3 に流入させることができると共に、その空間を通過させて通路ユニット 9 9 0 に送球できる。開口 9 8 5 g は、左右中央位置における背面ベース 9 8 5 の下端部に形成される。また、開口 9 8 5 g は、下側の内面が正面ベース 9 8 1 側と反対側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、正面ベース 9 8 1 側から流入する遊技球を正面ベース 9 8 1 と反対側に転動させることができる。流入通路 9 8 5 f 1 は、後述する正面ベース 9 8 1 と背面ベース 9 8 5 との対向間に形成される第 2 通路 T R 2 に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、第 2 通路 T R 2 を流下する遊技球を流入通路 9 8 5 f 1 に流入させることができる。

#### 【 4 1 9 1 】

収容部 9 8 6 b は、一对の半円環体から形成される。また、収容部 9 8 6 b は、後述する磁性体 9 8 8 b を内側に収容する部分であり、その内径が、円柱体に形成される磁性体 9 8 8 b の外径と略同一に設定される。また、収容部 9 8 6 b の突設寸法は、磁性体 9 8 8 b の軸方向寸法よりも大きく設定される。これにより、収容部 9 8 6 b の内側に磁性体 9 8 8 b を収容できる。また、収容部 9 8 6 b は、一对の半円環体から形成されるので、磁性体 9 8 8 b の外径が製造の誤差により微小に大きく形成された場合でも、一对の半円環体を弾性変形させて磁性体 9 8 8 b を配設できる。磁性体 9 8 8 b は、磁石から形成されており、収容部 9 8 6 b に配設されることで、ベース部 9 8 5 a を介して正面ベース 9 8 1 側に磁界を発生させることができる。これにより、後述する振分け部 9 8 3 に配設される磁性体 9 8 8 c を反発させて振分け部 9 8 3 を変位させやすくなる。背面ベース 9 8 5 は、後述する第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 に検出装置 S E 4 , S E 5 を配置するための切り欠きである開口部 9 8 5 k が、背面視において検出装置 S E 4 , S E 5 の外形と略同一の形状で形成される。これにより、検出装置 S E 4 , S E 5 をベース部 9 8 5 a の背面側（正面ベース 9 8 1 と反対側）から挿入して配設することができる。なお、検出装置 S E 4 , S E 5 の構造は検出装置 S E 3 の構造として上述したものと同様なので、説明は省略する。また、検出装置 S E 4 , S E 5 は、検出孔 S E 1 a の軸方向が第 1 通路 T R 1 及び第 2 通路 T R 2 の延設方向に平行に設定されると共に、検出孔 S E 1 a の内部空間と第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 の空間とが略一致する位置に配置される。これにより、遊技球が第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 の上側から流下する場合に、検出装置 S E 4 , S E 5 の検出孔 S E 1 a を通過させることができる。これにより、第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 を通過する遊技球を検出することができる。

#### 【 4 1 9 2 】

また、検出装置 S E 4 , S E 5 は、検出孔 S E 1 a の軸方向が重力方向と平行に形成されるので、遊技球を検出孔 S E 1 a に送球する際に、遊技球の自重を利用しやすくなる。その結果、遊技球が第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 と検出孔 S E 1 a との連結部分に引っ掛ることを抑制できる。検出装置 S E 4 , S E 5 は、検出孔 S E 1 a に球が通過し

たと検出された場合に普通図柄（第2図柄）の抽選が行われる装置として構成される。開口部985kは、第1通路TR1又は第2通路TR2の空間と連なって形成される。即ち、第1通路TR1又は第2通路TR2は、検出装置SE3を利用して形成される。これにより、第1通路TR1又は第2通路TR2の重力方向の長さ寸法が大きくなることを抑制できる。その結果、背面ベース985が重力方向に大型化することを抑制できる。正面ベース981は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成される。また、正面ベース981は、正面視において背面ベース985よりも大きい略矩形状に形成されると共に、ベース板981aとそのベース板981aから遊技者側（背面ベース985の反対側）に膨出する膨出部982と、を主に備えて形成される。ベース板981aは、正面視略矩形状の板部材に形成され、その外周縁部に板厚方向に貫通する複数の挿通孔981gと、背面ベース985側に向けて突設される第1ガイド壁981fと、膨出部982の重力方向一側（重力方向下側）に板厚方向に貫通する貫通孔981cとを主に備えて形成される。挿通孔981gは、組み立て状態の送球ユニット970をベース板60（図1403参照）に締結するネジ（図示しない）を挿通する孔であり、ネジの先端部分の外径よりも大きい内径に設定される。第1ガイド壁981fは、半円の円環形状に形成されると共に、後述する膨出部982を間に挟む状態で短手方向に一对形成される。また、第1ガイド壁981fは、半円の開放部分をベース板981aの短手方向略中央側に向けて形成される。

10

#### 【4193】

貫通孔981cは、一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形に貫通形成される。また、貫通孔981cは、その縁部に沿って正面側に立設される側壁部981bを備えて形成される。また、貫通孔981cは、上述した入賞口ユニット930の第2入賞口640に連通する部分であり、入賞口ユニット930及び送球ユニット970がベース板60に装着された状態において、第2入賞口640に流入した遊技球の転動方向と重なる位置に形成される。側壁部981bは、入賞口ユニット930及び送球ユニット970がベース板60に装着された状態において、立設先端面が入賞口ユニット930の第2送球部942c（図1406参照）と当接する寸法に形成される。また、側壁部981bは、下側の内面の転動面981c1が、転動部943aの端面943a1（図1406参照）よりも下側に位置されると共に、背面ベース985側に向かって下降傾斜して形成される。膨出部982は、ベース板981aから膨出するドーム状に形成されると共に、その内側に遊技球を挿通可能な大きさに設定され、その内側に流入口982dから流入される遊技球が通過する送球通路TR0と、その送球通路TR0から分岐する第1通路TR1及び第2通路TR2とを備えて形成される。膨出部982は、正面視縦長矩形に形成されると共に、上端部を切り欠いて形成される流入口982dと、正面視略左右中央位置において背面ベース985側に向かって延びる壁状に形成される立設壁982aと、重力方向下の複数箇所において遊技球を背面側へ送球可能な湾曲面として形成される凹部982e～982jとを主に備えて形成される。また、膨出部982は、立設壁982aの下側において前後方向で穿設される送球開口982kと、その送球開口982kの左右両側において前後方向に縦長矩形状で穿設される挿通開口982lと、その挿通開口982lの上端部から左右外側に延設される形状で穿設される回転許容開口982mと、を備える。

20

30

40

#### 【4194】

流入口982dは、正面視略U字状に切り欠き形成される。また、流入口982dは、入賞口ユニット930及び送球ユニット970がベース板60に装着された状態において、内縁部分が、入賞口ユニット930の第1入賞口64に流入した遊技球の転動方向と重なる位置に形成される。また、流入口982dは、上側縁部に背面ベース985側と反対側に突出する第2突起982d1を備える。第2突起982d1は、上述した入賞口ユニット930の第1凹欠部942g1（図1406参照）の内縁形状に形成されており、入賞口ユニット930及び送球ユニット970がベース板60に配設された場合に、第1凹欠部942g1の内縁に第2突起982d1が当接される。また、第2突起982d1から流入口982dの下側端面までの距離寸法L14（図1407（a）参照）は、第1凹

50

欠部 9 4 2 g 1 の内縁から第 1 送球部 9 4 2 g の下側内縁までの距離寸法 L 1 5 ( 図 1 4 0 4 ( b ) 参照 ) までの距離寸法よりも大きく設定される。これにより、第 1 入賞口 6 4 を介して第 1 送球部 9 4 2 g に送球された遊技球が、流入口 9 8 2 d に流入する際に、流入口 9 8 2 d ( 膨出部 9 8 2 ) と第 1 送球部 9 4 2 g との間に挟まりにくくできる。立設壁 9 8 2 a は、正面視において膨出部 9 8 2 の外縁形状と所定の間隔を隔てる矩形状に形成される。また、立設壁 9 8 2 a は、流入口 9 8 2 d の下側に形成されると共に、上側に立設方向視三角形状に形成される当接部 9 8 2 a 1 を備えて形成される。立設壁 9 8 2 a は、膨出部 9 8 2 の外周部分の内縁との水平方向間隔が遊技球の直径よりも大きく設定されており、その対向間に遊技球が通過可能な空間の第 1 通路 T R 1 及び第 2 通路 T R 2 が形成される。第 1 通路 T R 1 及び第 2 通路 T R 2 は、後述する振分け部 9 8 3 の下流側に形成されており、振分け部 9 8 3 を通過する遊技球がどちらかに送球される。振分け部 9 8 3 は、流入口 9 8 2 d に流入する遊技球を、第 1 通路 T R 1 及び第 2 通路 T R 2 に交互に送球可能に設定される。これにより、第 1 入賞口 6 4 に流入する遊技球の送球が単調になることを抑制できる。その結果、遊技者の興味が損なわれることを抑制できる。

10

#### 【 4 1 9 5 】

立設壁 9 8 2 a の上側には、膨出部 9 8 2 の内側面から背面ベース 9 8 5 側に円環状に突出する軸受部 9 8 2 c が形成される。軸受部 9 8 2 c は、後述する振分け部 9 8 3 を軸支する軸部材 9 8 8 a の他端側を支持する部分であり、内径が軸部材 9 8 8 a の外径と略同一に設定される。よって、軸部材 9 8 8 a を軸受部 9 8 2 c に挿入することで、軸部材 9 8 8 a の他端側を支持できる。また、上述したように、軸部材 9 8 8 a の一端側は、背面ベース 9 8 5 の軸受部 9 8 5 j に挿入されるので、正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 を組み合わせる際に、軸部材 9 8 8 a の一端を軸受部 9 8 5 j に挿入すると共に、軸部材 9 8 8 a の他端側を軸受部 9 8 2 c に挿入することで、軸部材 9 8 8 a を正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 の間に支持できる。当接部 9 8 2 a 1 は、後述する振分け部 9 8 3 の回転軌跡上に形成されており、振分け部 9 8 3 の作用部 9 8 3 a が当接することで、振分け部 9 8 3 の回転変位量が規制される。凹部 9 8 2 e 及び凹部 9 8 2 f は、膨出部 9 8 2 の下側の内側面から第 1 通路 T R 1 及び第 2 通路 T R 2 の延設方向と略直交する方向に凹設される。また、凹部 9 8 2 e 及び凹部 9 8 2 f の内側には、第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 と連通する空間の第 1 分岐通路 B K 1 又は第 2 分岐通路 B K 2 が形成される。第 1 分岐通路 B K 1 は、正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 が組み合わされた状態において背面ベース 9 8 5 の開口 9 8 5 b と連通される。従って、第 1 分岐通路 B K 1 は、第 1 通路 T R 1 を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されると共に、その受け入れた遊技球を背面ベース 9 8 5 の開口 9 8 5 b に流入可能とされる。第 2 分岐通路 B K 2 は、正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 が組み合わされた状態において背面ベース 9 8 5 の開口 9 8 5 c と連通される。従って、第 2 分岐通路 B K 2 は、第 2 通路 T R 2 を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されると共に、その受け入れた遊技球を背面ベース 9 8 5 の開口 9 8 5 c に流入可能とされる。

20

30

#### 【 4 1 9 6 】

第 1 分岐通路 B K 1 又は第 2 分岐通路 B K 2 に案内された球は、図示しない球排出路へと案内される。即ち、第 1 分岐通路 B K 1 又は第 2 分岐通路 B K 2 に案内された球は、第 1 アウト口 7 1 に流入した球と同様、いかなる利益を遊技者に与えることなく排出される。なお、第 1 分岐通路 B K 1 又は第 2 分岐通路 B K 2 に案内された球により遊技者に与えられる利益については、種々の変更が可能である。例えば、予め設定された個数の賞球が払い出される利益として設計しても良いし、普通図柄の抽選や大当たり抽選を行うための検出装置に球が検出されることで得られる利益として設計しても良い。凹部 9 8 2 h 及び凹部 9 8 2 j は、膨出部 9 8 2 の下側の内側面から第 1 通路 T R 1 及び第 2 通路 T R 2 の延設方向に凹設される。即ち、第 1 通路 T R 1 及び第 2 通路 T R 2 は、凹部 9 8 2 h 及び凹部 9 8 2 j の分、下側に延設される。第 1 通路 T R 1 は、正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 が組み合わされた状態において背面ベース 9 8 5 の開口 9 8 5 e と連通される。従って、第 1 通路 T R 1 は、流入口 9 8 2 d に流入した遊技球が流入されると共に、そ

40

50

の流入された遊技球を背面ベース 985 の開口 985 e に流入可能とされる。第 2 通路 TR 2 は、正面ベース 981 及び背面ベース 985 が組み合わされた状態において背面ベース 985 の開口 985 f と連通される。従って、第 2 通路 TR 2 は、流入口 982 d に流入した遊技球が流入されると共に、その流入された遊技球を背面ベース 985 の開口 985 f に流入可能とされる。送球開口 982 k は、凹部 982 h 及び凹部 982 j の間に形成される。また、送球開口 982 k の内側には、第 1 通路 TR 1 及び第 2 通路 TR 2 と連通する空間の第 3 分岐通路 BK 3 が形成される。よって、第 1 通路 TR 1 及び第 2 通路 TR 2 に連通する第 3 分岐通路 BK 3 が、第 1 通路 TR 1 及び第 2 通路 TR 2 の間に形成されるので、振分けユニット 980 の小型化を図ることができる。

#### 【4197】

第 3 分岐通路 BK 3 の下側に形成される転動面 982 g は、正面側に向けて下降傾斜する傾斜面として形成される。これにより、第 3 分岐通路 BK 3 は、正面ベース 981 及び背面ベース 985 が組み合わされた状態において、正面ベース 981 の背面側を流下した遊技球が正面ベース 981 の正面側に通過可能となる通路となる。本実施形態では、第 3 分岐通路 BK 3 は、第 1 通路 TR 1 又は第 2 通路 TR 2 を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されており、その受け入れた遊技球は、送球開口 982 k 及び送球孔 941 k (図 1404 (a) 参照) を通して正面側へ流れ、第 2 入賞口 640 に入球可能となるように構成されている。膨出部 982 の傾斜部 982 b は、膨出部 982 の下側に形成されると共に、下側に向かって背面ベース 985 側に傾斜して延設される。また、傾斜部 982 b は、正面ベース 981 及び背面ベース 985 を組み合わせた状態において、膨出部 982 の左右幅方向に亘って形成される。これにより、第 1 通路 TR 1、第 2 通路 TR 2、第 1 分岐通路 BK 1 及び第 2 分岐通路 BK 2 を流下する遊技球を傾斜部 982 b に当接させることで、流下する遊技球を開口 985 b ~ 985 f 側 (背面側) に案内して開口 985 b ~ 985 f に流入させ易くできる。一方、第 3 分岐通路 BK 3 を流下する遊技球を転動面 982 g に当接させることで、流下する遊技球を送球開口 982 k 側 (正面側) に案内して、送球開口 982 k に流入させ易くすることができる。転動面 982 g は、正面視で左右対称形状ではなく、左側部の方が右側部よりも下側に形成されることで左右非対称形状とされる。これにより、第 3 分岐通路 BK 3 に左右から同時に球が到達した場合に第 3 分岐通路 BK 3 において球が左右に並ぶことを避け易くすることができる。球の並ぶ方向 (直列方向) が上下方向成分を有するようにすることができる。これにより、第 3 分岐通路 BK 3 で球詰まりが生じることを避け易くすることができる。球詰まりと関連して羽部材 945 が動作不能となる事態を避けることができる。

#### 【4198】

挿通開口 982 l は、ベース部材 60 に入賞口ユニット 930 及び送球ユニット 970 を組み付ける際に、羽部材 945 の延設部 945 d 及び板状部 945 e を膨出部 982 の背面側へ挿通させるための開口である。即ち、入賞口ユニット 930 の組立状態において背面ベース 941 の第 3 貫通孔 941 i に挿通され背面側に張り出した延設部 945 d 及び板状部 945 e (図 1404 (b) 参照) は、送球ユニット 970 の挿通開口 982 l にも挿通され、延設部 945 d が挿通開口 982 l を貫いている状態で、膨出部 982 の背面側に板状部 945 e が配置される。回転許容開口 982 m は、膨出部 982 を貫いている延設部 945 d の変位が規制されることを避けるために必要となる範囲に貫通形成される開口である。回転許容開口 982 m が最小限の大きさ (遊技球の直径よりも小さな幅) で形成されることにより、回転許容開口 982 m を通して遊技球が正面側に送球されることを避けることができる。次いで、図 1409 を参照して羽部材 945 の開閉動作に伴う板状部 945 e の変位について説明する。図 1409 (a) 及び図 1409 (b) は、図 1408 (a) の MCDXC V b - MCDXC V b 線における振分けユニット 980 の断面図である。図 1409 (a) では、閉鎖状態における羽部材 945 (板状部 945 e) が図示され、図 1409 (b) では、開放状態における羽部材 945 (板状部 945 e) が図示される。図 1409 (a) に示すように、羽部材 945 の閉鎖状態では、第 1 通路 TR 1 及び第 2 通路 TR 2 から退避されており、第 1 通路 TR 1 又は第 2 通路 TR 2 を

10

20

30

40

50



流下する球は開口 9 8 5 e , 9 8 5 f に流される。そのため、第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 を流下した球が第 3 分岐通路 B K 3 側に案内されることの防止を図ることができる。図 1 4 0 9 ( b ) に示すように、羽部材 9 4 5 の開放状態では、第 1 通路 T R 1 及び第 2 通路 T R 2 に板状部 9 4 5 e が進入しており、第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 を流下する球は第 3 分岐通路 B K 3 側に流される。そのため、第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 を流下した球が開口 9 8 5 e , 9 8 5 f に案内されることの防止を図ることができる。

#### 【 4 1 9 9 】

即ち、羽部材 9 4 5 は、開放状態と閉鎖状態とで切り替えられることで、第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 を流下する球が案内される側を切り替え可能に構成される。換言すれば、羽部材 9 4 5 は、羽状本体 9 4 5 m ( 図 1 4 0 5 参照 ) が配置される背面ベース 9 4 1 と正面ベース 9 4 3 との間の領域を流下する球の案内方向を切り替えるように作用するのみならず、板状部 9 4 5 e が配置される振分ユニット 9 8 0 の内部領域を流下する球の案内方向を切り替えるように作用する。球が上流分岐位置 B K 0 に到達した直後に羽部材 9 4 5 が開閉動作する場合について説明する。上流分岐位置 B K 0 は、流下する球が羽部材 9 4 5 の作用を受ける位置の直前の位置として設定される。羽部材 9 4 5 の開放状態において球が上流分岐位置 B K 0 に到達した直後に、羽部材 9 4 5 が閉鎖状態へ向けて開閉動作すると、球は板状部 9 4 5 e により第 3 分岐通路 B K 3 側に押し込まれる。一方で、羽部材 9 4 5 の閉鎖状態において球が上流分岐位置 B K 0 に到達した直後に、羽部材 9 4 5 が開放状態へ向けて開閉動作すると、球は開口 9 8 5 e , 9 8 5 f に案内されるか、第 1 分岐通路 B K 1 又は第 2 分岐通路 B K 2 に案内される。このように、羽部材 9 4 5 の動作方向側が閉塞されることなく、動作方向側に球を案内可能な程度の空間が形成されるので、羽部材 9 4 5 と膨出部 9 8 2 との間で球が挟まることで球詰まりが生じる事態の発生を回避し易くすることができる。開口 9 8 5 e , 9 8 5 f に案内された場合には、球は検出装置 S E 3 に検出されることで特別図柄 1 の抽選を獲得可能であり、賞球の払い出しの利益を受けることができるが、第 1 分岐通路 B K 1 又は第 2 分岐通路 B K 2 に案内された場合には、特別図柄 1 の抽選も、賞球の払い出しの利益も、得ることはできない。従って、羽部材 9 4 5 が閉鎖状態の時に上流分岐位置 B K 0 に球が到達した場合には、その直後に羽部材 9 4 5 が開閉動作することにより遊技者が不利益を受ける可能性がある。そのため、上流分岐位置 B K 0 及び羽部材 9 4 5 に対する注目力を向上することができる。

#### 【 4 2 0 0 】

図 1 4 0 9 ( b ) に示すように、羽部材 9 4 5 及び羽状部 9 4 5 e は左右対称形状で構成されるので、第 1 通路 T R 1 で流下した球と、第 2 通路 T R 2 で流下した球とで、羽部材 9 4 5 による拾い易さに差は生じないようにすることができる。なお、左右から同時に球が案内された場合における球詰まりの防止は、第 3 分岐通路 B K 3 の転動面としての転動面 9 8 2 g の形状を上述したように左右非対称とすることにより図っている。図 1 4 0 7 及び図 1 4 0 8 に戻って説明する。振分け部 9 8 3 は、正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 の対向間の寸法よりも若干小さい厚みに設定されると共に、正面視略 T 字状に形成される。また、振分け部 9 8 3 は、T 字状の一辺側の作用部 9 8 3 a と、その作用部 9 8 3 a の延設方向略中央位置から突出する中間板 9 8 3 b と、作用部 9 8 3 a 及び中間板 9 8 3 b の連結部分に貫通される貫通孔 9 8 3 c と、その貫通孔 9 8 3 c の軸を中心に円形状に膨出する当接部 9 8 3 d と、作用部 9 8 3 a 及び中間板 9 8 3 b の背面ベース 9 8 5 側に連結して形成される壁部 9 8 3 e とを主に備えて形成される。貫通孔 9 8 3 c は、正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 の対向間に支持される軸部材 9 8 8 a が挿入される孔であり、軸部材 9 8 8 a の外径よりも若干大きく形成される。これにより、正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 を組み上げる場合に、軸部材 9 8 8 a を振分け部 9 8 3 の貫通孔 9 8 3 c に挿入した状態とすることで、振分け部 9 8 3 が回転可能な状態で正面ベース 9 8 1 及び背面ベース 9 8 5 の対向間に配設される。中間板 9 8 3 b は、貫通孔 9 8 3 c の径方向外側に向かって延設して形成されると共に、振分け部 9 8 3 の変位が一方または他方に回転して規制された状態において、その先端から中間板 9 8 3 b の内側までの

離間距離 L 1 7 ( 図 1 4 0 8 ( b ) 参照 ) が遊技球の直径よりも小さい寸法とされる。これにより、遊技球の送球が第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 の一方または他方のどちらかに規制される。

#### 【 4 2 0 1 】

また、中間板 9 8 3 b は、振分け部 9 8 3 が貫通孔 9 8 3 c を中心に回転されることで、第 1 通路 T R 1 の一方に遊技球の送球を規制した状態から第 2 通路 T R 2 の他方に遊技球の送球を規制した状態に切り換えられる。作用部 9 8 3 a は、正面視において中間板 9 8 3 b の延設方向と略直交する方向に延設して形成される。また、作用部 9 8 3 a は、当接部 9 8 3 d との連結位置が、中間板 9 8 3 b の当接部 9 8 3 d との連結位置よりも下側に設定される。これにより、流入口 9 8 2 d を介して振分け部 9 8 3 に送球される遊技球は、作用部 9 8 3 a 側に荷重をかけた状態とされる。その結果、振分け部 9 8 3 は、貫通孔 9 8 3 c を中心に回転変位される。壁部 9 8 3 e は、作用部 9 8 3 a 及び中間板 9 8 3 b に連結されると共に、貫通孔 9 8 3 c の軸方向視において略半円状の板状に形成される。壁部 9 8 3 e は、貫通孔 9 8 3 c の軸と直交する方向において作用部 9 8 3 a 及び中間板 9 8 3 b よりも外側に突出して形成されると共に、厚み寸法が上述した背面ベース 9 8 5 の凹部 9 8 5 h の凹設寸法よりも小さく設定される。よって、背面ベース 9 8 5 及び正面ベース 9 8 1 の対向間に振分け部 9 8 3 を配設した状態において、凹部 9 8 5 h の内部に壁部 9 8 3 e を配置できる。これにより、流入口 9 8 2 d から振分けユニット 9 8 0 の内部に送球される遊技球が、凹部 9 8 5 h の内部に引っ掛かることで、その遊技球の流下が阻害されることを抑制できる。また、壁部 9 8 3 e は、中間板 9 8 3 b の背面側であって、貫通孔 9 8 3 c から径方向外側端部に、中間板 9 8 3 b 側に向かって凹設される収容部 9 8 3 e 1 を備える。収容部 9 8 3 e 1 は、円柱状体に形成される磁性体 9 8 8 c を内側に収容する部分であり、磁性体 9 8 8 c の外径と略同一の内径の円形に凹設される。また、収容部 9 8 3 e 1 は、背面ベース 9 8 5 側から正面ベース 9 8 1 側に向かって凹設されており、磁性体 9 8 8 c が背面ベース 9 8 5 側から内部に収容される。

#### 【 4 2 0 2 】

磁性体 9 8 8 c は、磁石から形成されており、背面ベース 9 8 5 に配設される磁性体 9 8 8 b と反発する状態で配設される。これにより、振分け部 9 8 3 は、磁性体 9 8 8 c が背面ベース 9 8 5 に配設される磁性体 9 8 8 b から磁力が作用されて、貫通孔 9 8 3 c を軸に回転して作用部 9 8 3 a の延設方向を一方または他方に傾いた状態にできる。また、磁性体 9 8 8 c と磁性体 9 8 8 b とが反発される状態に配設されると共に、収容部 9 8 3 e 1 が正面側に向かって凹設されるので、収容部 9 8 3 e 1 に挿入する磁性体 9 8 8 c が収容部 9 8 3 e 1 から抜け出ることを抑制できる。即ち、収容部 9 8 3 e 1 に挿入される磁性体 9 8 8 c を係止する部分を必要としないので、振分け部 9 8 3 の構造を簡易にできると共に、振分け部 9 8 3 への磁性体 9 8 8 c の配設を簡易にできる。なお、磁性体 9 8 8 b 及び磁性体 9 8 8 c の磁力は、遊技球の荷重よりも小さい磁着力に設定される。これにより、振分けユニット 9 8 0 の内側を送球される遊技球が磁性体 9 8 8 b 及び磁性体 9 8 8 c に磁着して、振分けユニット 9 8 0 の内側に停滞することを抑制できる。次いで、駆動ユニット 9 6 0 の駆動による羽部材 9 4 5 の作動パターンについて説明する。まず、図 1 4 0 9 を参照して、第 1 入賞口 6 4 に入球した球の流下に要する時間の関係について説明する。第 1 入賞口 6 4 に入球した球は、送球通路 T R 0 に到達した後、振分け部 9 8 3 を傾倒動作させて左右片側に流下される。この傾倒動作は、図 1 3 9 6 ( a ) 及び図 1 3 9 6 ( b ) においてシーソー部材 7 6 2 の動作として説明した内容と重複するので説明は省略するが、本実施形態では、その傾倒動作に要する時間を十分長く確保する目的で、磁性体 9 8 8 b , 9 8 8 c の磁力が大きくなるように設計している。即ち、本実施形態では、振分け部 9 8 3 の傾倒動作 ( 図 1 3 9 6 ( a ) に示す状態から図 1 3 9 6 ( b ) に示す状態までの動作 ) に少なくとも 0 . 8 秒かかるように設計されている。

#### 【 4 2 0 3 】

振分け部 9 6 3 の傾倒動作後、球が送球通路 T R 0 から第 1 通路 T R 1 側に流れた場合、その球が検出装置 S E 4 に検出されるまでに 0 . 4 秒間要するように通路が設計される

。また、振分け部 9 6 3 の傾倒動作後、球が送球通路 T R 0 から第 2 通路 T R 2 側に流れた場合、その球が検出装置 S E 5 に検出されるまでに 0 . 2 秒間要するように通路が設計される。即ち、検出センサ S E 4 と検出センサ S E 5 との上下方向の距離は、球の流下速度で 0 . 2 秒間を要する距離として設定される。流下する球が羽部材 9 4 5 の作用を受ける直前の位置として、上流分岐位置 B K 0 が左右一対で設定される。送球通路 T R 0 から第 1 通路 T R 1 側又は第 2 通路 T R 2 側に球が流れてから、上流分岐位置 B K 0 に到達するまでに 0 . 6 秒間を要するように設計される。即ち、検出装置 S E 4 に球が検出されてから、その球が上流分岐位置 B K 0 に到達するまでに 0 . 2 秒間を要する。また、検出装置 S E 5 に球が検出されてから、その球が上流分岐位置 B K 0 に到達するまでに 0 . 4 秒間を要する。上流分岐位置 B K 0 に球が到達したタイミングで羽部材 9 4 5 が閉鎖状態であれば、球は開口 9 8 5 b , 9 8 5 c 又は開口 9 8 5 e , 9 8 5 f を通過する一方で、上流分岐位置 B K 0 に球が到達したタイミングで羽部材 9 4 5 が開放状態であれば、球は第 3 分岐通路 B K 3 側に案内され、送球開口 9 8 2 k ( 図 1 4 0 7 ( a ) 参照 ) を通過する。上述のような流路構成によれば、駆動ユニット 9 6 0 の駆動による羽部材 9 4 5 の作動パターンを、検出装置 S E 4 , S E 5 で球が検出されてから 0 . 6 秒よりも短い時間で終了する作動パターンで設計するようにすれば、第 1 入賞口 6 4 に間隔をあけずに複数の球が入球した場合であっても、検出装置 S E 4 , S E 5 で球が検出したら即座に普通図柄の変動を開始することができる。

#### 【 4 2 0 4 】

例えば、第 1 入賞口 6 4 に複数の球が間隔をあけずに入球した場合において、先の球が第 1 通路 T R 1 側に流れて検出装置 S E 4 で検出された場合、次の球が第 2 通路 T R 2 側に流れるまでには 0 . 8 秒の空きがあり、検出装置 S E 5 の方が 0 . 2 秒分だけ検出装置 S E 4 よりも上側にあるとしても 0 . 6 秒の空きが確保される。即ち、先の球が検出装置 S E 4 で検出されてから、次の球が検出装置 S E 5 で検出されるまでに 0 . 6 秒を要する。例えば、第 1 入賞口 6 4 に複数の球が間隔をあけずに入球した場合において、先の球が第 2 通路 T R 2 側に流れて検出装置 S E 5 で検出された場合、次の球が第 1 通路 T R 1 側に流れるまでには 0 . 8 秒の空きがあり、検出装置 S E 4 の方が 0 . 2 秒分だけ検出装置 S E 5 よりも下側にあるので 1 . 0 秒の空きが確保される。即ち、先の球が検出装置 S E 5 で検出されてから、次の球が検出装置 S E 4 で検出されるまでに 1 . 0 秒を要する。このように、第 1 入賞口 6 4 に複数の球が間隔をあけずに入球した場合において、先の球が左右どちらに流れた場合であっても、球が検出装置 S E 4 , S E 5 に検出される間隔は 0 . 6 秒以上となる。この前提のもと、本実施形態で説明する第 1 1 の作動パターン ~ 第 1 4 の作動パターンは、それぞれ球が検出装置 S E 4 , S E 5 で検出されてから 0 . 5 秒で完了する ( 普通図柄の変動表示の終了までに 0 . 5 秒を要する ) ように設計されているので、第 1 入賞口 6 4 に間隔をあけずに複数の球が入球した場合であっても、検出装置 S E 4 , S E 5 で球が検出したら即座に普通図柄の変動を開始することができる。そのため、検出装置 S E 4 , S E 5 での球の検出から羽部材 9 4 5 の動作が実行されるまでに時間遅れが生じることを防止することができる。

#### 【 4 2 0 5 】

図 1 4 1 0 ( a ) から図 1 4 1 0 ( d ) は、検出装置 S E 4 , S E 5 における球の通過の検出と、羽部材 9 4 5 の状態の計時変化の一例を示した図である。なお、図 1 4 1 0 ( a ) では、第 1 1 の作動パターンにおける計時変化が図示され、図 1 4 1 0 ( b ) では、第 1 2 の作動パターンにおける計時変化が図示され、図 1 4 1 0 ( c ) では、第 1 3 の作動パターンにおける計時変化が図示され、図 1 4 1 0 ( d ) では、第 1 4 の作動パターンにおける計時変化が図示される。図 1 4 1 0 ( a ) から図 1 4 1 0 ( d ) では、検出装置 S E 4 , S E 5 で球の通過が検出されたことによる第 2 図柄の変動表示 ( 0 . 1 秒 ) の結果、 「 」の図柄が第 2 図柄表示装置 8 3 ( 図 1 3 9 0 参照 ) に表示された場合における羽部材 9 4 5 の状態の計時変化について説明する。図 1 4 1 0 ( a ) に示すように、第 1 1 の作動パターンでは、検出装置 S E 4 , S E 5 で球の通過が検出されてから普通図柄が停止表示された後 ( 0 . 1 秒後 ) に羽部材 9 4 5 が開放状態 ( 図において、 「 開 」 ともし

す。以降の図において同様である)とされ、その開放状態が0.4秒間維持される。これにより、第1入賞口64に入球した球が検出装置SE4, SE5に検出される場合に、検出装置SE4に検出されてから上流分岐位置BK0に到達するまでに経過する0.2秒後においても、検出装置SE5に検出されてから上流分岐位置BK0に到達するまでに経過する0.4秒後においても、羽部材945が開放状態で維持される。これにより、第1入賞口64に入球した球が第1通路TR1で流下するか第2通路TR2で流下するかわからず、その球を第3分岐通路BK3側に案内することができ、第2入賞口640に入球させ易くすることができる。即ち、第1入賞口64への入球に基づいて獲得される抽選は、特別図柄1の抽選よりも特別図柄2の抽選の方が多くなる。

#### 【4206】

図1410(b)に示すように、第12の作動パターンでは、検出装置SE4, SE5で球の通過が検出されてから普通図柄が停止表示された後(0.1秒後)に羽部材945が開放状態(図において、「開」とも示す。以降の図において同様である)とされ、その開放状態が0.2秒間維持される。その後の0.2秒間は、閉鎖状態(図において、「閉」とも示す。以降の図において同様である)とされる。これにより、第1入賞口64に入球した球が検出装置SE4, SE5に検出される場合に、検出装置SE4に検出されてから上流分岐位置BK0に到達するまでに経過する0.2秒後においては羽部材945が開放状態で維持されるが、検出装置SE5に検出されてから上流分岐位置BK0に到達するまでに経過する0.4秒後においては羽部材945が閉鎖状態とされる。これにより、第1入賞口64に入球した球が第1通路TR1で流下する場合には、その球を第3分岐通路BK3側に案内することができ、第2入賞口640に入球させ易くすることができるが、球が第2通路TR2で流下する場合には、その球を第3分岐通路BK3側に案内することはできず、第2入賞口640に入球させることはできないので、その球は検出装置SE3(図1408(a)参照)に検出される。即ち、第1入賞口64への入球に基づいて獲得される抽選は、特別図柄1の抽選と特別図柄2の抽選とが交互に生じる。球が第1通路TR1で流下する場合は特別図柄2の抽選に対応する。図1410(c)に示すように、第13の作動パターンでは、検出装置SE4, SE5で球の通過が検出されてから普通図柄が停止表示された後(0.1秒後)、0.2秒後に羽部材945が開放状態(図において、「開」とも示す。以降の図において同様である)とされ、その開放状態が0.2秒間維持される。その後、閉鎖状態(図において、「閉」とも示す。以降の図において同様である)とされる。

#### 【4207】

これにより、第1入賞口64に入球した球が検出装置SE4, SE5に検出される場合に、検出装置SE4に検出されてから上流分岐位置BK0に到達するまでに経過する0.2秒後においては羽部材945が閉鎖状態とされるが、検出装置SE5に検出されてから上流分岐位置BK0に到達するまでに経過する0.4秒後においては羽部材945が開放状態で維持される。これにより、第1入賞口64に入球した球が第1通路TR1で流下する場合には、その球を第3分岐通路BK3側に案内することはできず、第2入賞口640に入球させることはできないので、その球は検出装置SE3(図1408(a)参照)に検出されるが、球が第2通路TR2で流下する場合には、その球を第3分岐通路BK3側に案内することができ、第2入賞口640に入球させ易くすることができる。即ち、第1入賞口64への入球に基づいて獲得される抽選は、特別図柄1の抽選と特別図柄2の抽選とが交互に生じる。球が第2通路TR1で流下する場合は特別図柄2の抽選に対応する。図1410(d)に示すように、第14の作動パターンでは、検出装置SE4, SE5で球の通過が検出されてから普通図柄が停止表示された後(0.1秒後)、0.4秒が経過する直前に羽部材945が開放状態(図において、「開」とも示す。以降の図において同様である)とされ、その直後に閉鎖状態(図において、「閉」とも示す。以降の図において同様である)とされる。これにより、第1入賞口64に入球した球が検出装置SE4, SE5に検出される場合に、検出装置SE4に検出されてから上流分岐位置BK0に到達するまでに経過する0.2秒後においても、検出装置SE5に検出されてから上流分岐位

10

20

30

40

50

置 B K 0 に到達するまでに経過する 0 . 4 秒後においても、羽部材 9 4 5 が閉鎖状態で維持される。これにより、第 1 入賞口 6 4 に入球した球が第 1 通路 T R 1 で流下するか第 2 通路 T R 2 で流下するかに関わらず、その球を第 3 分岐通路 B K 3 側に案内することはできず、第 2 入賞口 6 4 0 に入球させ易くすることはできない。即ち、第 1 入賞口 6 4 への入球に基づいて獲得される抽選は、特別図柄 2 の抽選よりも特別図柄 1 の抽選の方が多くなる。

#### 【 4 2 0 8 】

図 1 4 1 0 ( a ) から図 1 4 1 0 ( d ) に示すように、羽部材 9 4 5 の作動パターンを異ならせることにより、第 1 入賞口 6 4 に入球した場合に獲得される抽選が、特別図柄 1 の抽選となるか特別図柄 2 の抽選となるかを切り替えることができる。即ち、第 1 1 の作動パターンで羽部材 9 4 5 が動作する場合には、特別図柄 2 の抽選を連続で獲得可能とされる。また、第 1 4 の作動パターンで羽部材 9 4 5 が動作する場合には、特別図柄 1 の抽選を連続で獲得可能とされる。第 1 2 の作動パターン又は第 1 3 の作動パターンで羽部材 9 4 5 が動作する場合には、第 1 通路 T R 1 で流下する球と第 2 通路 T R 2 で流下する球とで獲得される抽選の特別図柄が異なり、特別図柄 1 の抽選と特別図柄 2 の抽選とが交互に獲得されることになる。ここで、特別図柄 1 の抽選による大当たりで遊技者が得られる利益と、特別図柄 2 の抽選による大当たりで遊技者が得られる利益とが異なる場合、その大当たりが特別図柄 1 の抽選によるものか、特別図柄 2 の抽選によるものかについての遊技者の注目度合いは大きい。従来、振分け部 9 8 3 で左右に球が振り分けられる遊技機では、振分け部 9 8 3 により左右一方側（通常は左側）に流された球により特別図柄 1 の抽選を獲得でき、左右他方側（通常は右側）に流された球により特別図柄 2 の抽選を獲得できるように構成されていた。そのため、振分け部 9 8 3 により球が左右どちらに流されるかを確認できれば、その後は球から目を離しても、これから実行される抽選が特別図柄 1 の抽選か特別図柄 2 の抽選かを把握することができた。この場合、振分け部 9 8 3 の下流側における球の流下経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として有効利用できていないという問題点が生じる。

#### 【 4 2 0 9 】

これに対し、本実施形態では、第 1 2 の作動パターンでは第 1 通路 T R 1 で流下する球により特別図柄 2 の抽選を獲得でき、第 1 3 の作動パターンでは第 2 通路 T R 2 で流下する球により特別図柄 2 の抽選を獲得できる。そのため、球が振分け部 9 8 3 により左右どちらに流されるかを確認するだけでは、その球が特別図柄 1 の抽選を獲得できるのか、特別図柄 2 の抽選を獲得できるのかを把握することはできない。即ち、振分け部 9 8 3 の下流側において、球が羽部材 9 4 5 の板状部 9 4 5 e に拾われるか否かを確認したり、球が送球孔 9 4 1 k ( 図 1 4 0 6 参照 ) を通り手前側に流れて第 2 入賞口 6 4 0 に入球するか否かを確認したりしないと、その球が特別図柄 1 の抽選を獲得できるのか、特別図柄 2 の抽選を獲得できるのかを把握することはできないように構成できる。これにより、振分け部 9 8 3 の下流側における球の流下経路に対する注目力を向上することができ、遊技領域を演出領域として有効利用することができる。なお、各作動パターンにおいて、主に第 1 入賞口 6 4 に入球した球と羽部材 9 4 5 との関係について説明したが、羽部材 9 4 5 の羽状本体 9 4 5 m は背面ベース 9 4 1 ( 図 1 4 0 3 参照 ) よりも正面側に配置されていることから、背面ベース 9 4 1 の正面側を流下する球が、羽部材 9 4 5 が開放状態となったタイミングでちょうどよく羽部材 9 4 5 に到達した場合には、その球が第 2 入賞口 6 4 0 に案内されることは当然生じ得る。図 1 4 1 1 は、図 1 4 0 4 ( a ) の M C D X C V I I I - M C D X C V I I I 線における遊技盤 1 3 の断面図であり、図 1 4 1 2 ( a ) 及び図 1 4 1 2 ( b ) は、図 1 4 1 1 の M C D X C I X a - M C D X C I X a 線における入賞口ユニット 9 3 0 及び送球ユニット 9 7 0 の部分断面図である。図 1 4 1 2 ( a ) では、羽部材 9 4 5 の閉鎖状態が図示され、図 1 4 1 2 ( b ) では、羽部材 9 4 5 の開放状態が図示される。なお、図 1 4 1 1 及び図 1 4 1 2 の説明では、図 1 4 1 0 を適宜参照する。

#### 【 4 2 1 0 】

図 1 4 1 1 に示すように、振分ユニット 9 8 0 の送球開口 9 8 2 k よりも転動板部 9 4

1 1 及び送球孔 9 4 1 k が正面側に配置されるので、振分ユニット 9 8 0 の内部流路で第 3 分岐通路 B K 3 に案内された球は正面側へ向けて流下する。この球は、遊技者目線で自分側に近づいてくると見えるので、遊技領域を下方に流下する球や、第 1 入賞口 6 4 や第 3 受部 9 4 4 a 等に入球する球のように後方へと流れることで、遊技者から遠ざかるように見える球とは明確に異なる流下態様で視認される。これにより、遊技者に、自分側に近づいてくると見える球に注目して遊技させることで、遊技者は、第 1 入賞口 6 4 に入球した球が振分ユニット 9 8 0 の内部流路から抜け出して第 2 入賞口 6 4 0 側へ流れる事態が生じた場合に、その事態の発生に容易に気づくことができる。従って、遊技者が気づかないうちに球が第 2 入賞口 6 4 0 に入球し、遊技者が気づかないうちに特別図柄 2 の抽選が実行される事態の発生を回避し易くすることができる。また、振分ユニット 9 8 0 の正面側（背面ベース 9 4 1 の正面側）において流下する球は遊技者の視線を遮るように作用し得る。そのため、振分ユニット 9 8 0 の内部経路を流下している時の球の視認性を低下させ易くすることができるので、第 3 分岐通路 B K 3 に案内され、自分側に近づいてくると見える遊技球をより一層目立たせることができる。なお、送球孔 9 4 1 k は正面ベース 9 4 3 の背面側に配置されるので、正面ベース 9 4 3 が不透明の樹脂材料から形成される場合には、送球孔 9 4 1 k 及び送球孔 9 4 1 k を通り正面側に案内される球の視認性を低下させることができる。この場合、第 1 入賞口 6 4 に入球する球は容易に確認できるが、その球が送球孔 9 4 1 k を正面側に流下することの把握を困難とすることができるので、第 1 入賞口 6 4 に入球した球が、遊技者が気づかないうちに第 2 入賞口 6 4 0 に入球し、特別図柄 2 の抽選が実行される事態を容易に発生させることができる。

10

20

#### 【 4 2 1 1 】

図 1 4 1 1 に示すように、第 2 入賞口 6 4 0 の下流側（背面側）には、球の通過を検出可能な検出装置 S E 6 が配設される。検出装置 S E 6 は、検出装置 S E 3 と同様の構成からなる遊技球の通過を検知する装置であり、その厚み方向に遊技球よりも若干大きい内径の検出孔 S E 1 a が貫通形成される。検出装置 S E 3 に球が通過することにより獲得できる抽選が特別図柄 1 の抽選であることに對して、検出装置 S E 6 に球が通過することにより獲得できる抽選は、特別図柄 2 の抽選とされる。第 1 1 の作動パターン～第 1 4 の作動パターン（図 1 4 1 0 参照）の内、どの作動パターンで羽部材 9 4 5 が動作するかは、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b（図 1 4 0 1 参照）に基づいて、予め設定される。本実施形態では、大当たり種別が大当たり A , a , b の場合に、その後の羽部材 9 4 5 の作動パターンが第 1 1 の作動パターンに設定される。大当たり種別が大当たり B , C の場合に、その後の羽部材 9 4 5 の作動パターンが第 1 2 の作動パターンに設定される。大当たり種別が大当たり c の場合に、その後の羽部材 9 4 5 の作動パターンが第 1 3 の作動パターンに設定される。第 1 1 ～第 1 3 の作動パターンの継続期間以外の期間においては、羽部材 9 4 5 の作動パターンが第 1 4 の作動パターンに設定される。これにより、第 1 入賞口 6 4 に入球し左右側に球が振り分けられるという同一の事象に對して、球により特別図柄 1 の抽選を獲得できるのか、特別図柄 2 の抽選を獲得できるのかを、どの作動パターンで動作するかにより変化させることができる。従って、第 1 入賞口 6 4 に入球した球の流下経路に對する注目力を向上することができ、遊技者の視線を引き付けることができる。図 1 4 1 0 で図示した他に、羽部材 9 4 5 の作動パターンとしては、検出装置 S E 4 , S E 5 や普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7（図 1 3 9 0 参照）で球が検出されたタイミングから羽部材 9 4 5 が長時間（約 2 秒間）開放する長開放の作動パターンも用意されている。

30

40

#### 【 4 2 1 2 】

長開放の作動パターンで羽部材 9 4 5 が動作される場合には、ベース板 6 0（図 1 4 0 3 参照）の手前側を流下した球が羽状本体 9 4 5 m（図 1 4 0 5 参照）で拾われ易くすることができる。加えて、第 1 入賞口 6 4 に入球した球が第 3 分岐通路 B K 3 側に案内され易くすることができる（図 1 4 0 9（b）参照）。このように、羽状本体 9 4 5 m に拾われた球が第 2 入賞口 6 4 0 に繰り返し入球する状態を構成し易い。これに加え、第 1 入賞口 6 4 に一旦入球した球を板状部 9 4 5 e（図 1 4 0 9（b）参照）によって第 3 分岐通

50

路 B K 3 側に案内して最終的には第 2 入賞口 6 4 0 に入球するように構成し易い。従って、特別図柄 1 での抽選を避け、特別図柄 2 での抽選を繰り返し獲得する遊技態様を遊技者に提供することができる。図 1 4 1 2 ( b ) に示すように、羽部材 9 4 5 の開放状態において、背面ベース 9 4 1 の正面側において羽状本体 9 4 5 m に乗った球 P 2 1 と、背面ベース 9 4 1 の背面側において板状部 9 4 5 e に乗った球 P 2 2 とを、異なる前後位置（切り分けられた位置）で同時に案内することができる。そのため、この状態で羽部材 9 4 5 が閉鎖状態に変化しても、球 P 2 1 と球 P 2 2 とが衝突する事態が発生することを回避できる。これにより、羽部材 9 4 5 の開閉動作を球が邪魔して、開閉動作が完了しないという動作不良を避けることができる。更に、羽状本体 9 4 5 m に同時に乗せられる球 P 2 1 の個数（本実施形態では、片側に 1 個）よりも、板状部 9 4 5 e の球 P 2 2 を乗せられる分、羽部材 9 4 5 の開放状態において同時に案内可能な球の個数を増やすことができる。例えば、全球を羽部材 9 4 5 へ向けて発射する遊技態様では、羽部材 9 4 5 が開放状態の時に片側の羽部材 9 4 5 の羽状本体 9 4 5 m に同時に乗せられる球は 1 個であり、複数の球を同時に乗せることは困難である。一方で、一部の球を羽部材 9 4 5 へ向けて発射して、残りの球を第 1 入賞口 6 4 へ向けて発射する遊技態様では、羽状本体 9 4 5 m に球が乗っているか否かに関わらず、板状部 9 4 5 e に球を乗せることができるので、片側の羽部材 9 4 5 に球が同時に乗る状態となり易い。

#### 【 4 2 1 3 】

即ち、全球を羽部材 9 4 5 へ向けて発射する遊技態様か、一部の球を羽部材 9 4 5 の他に第 1 入賞口 6 4 へ向けて発射する遊技態様かで、羽部材 9 4 5 に同時に乗せられる球の個数を変化させることができる。第 1 入賞口 6 4 を経由して羽部材 9 4 5 に到達する球 P 2 2 と、第 1 入賞口 6 4 を経由せずに羽部材 9 4 5 に到達する球 P 2 1 とでは、到達前の球の流下方向が異なることから、到達後の球の流下速度が異なることから、同時に到達した球でも見え方が異なる。即ち、球 P 2 2 は、第 1 通路 T R 1 又は第 2 通路 T R 2 を鉛直下方に流下して、羽部材 9 4 5 の板状部 9 4 5 e に到達する一方、球 P 2 1 は、案内部 9 4 1 g 1（図 1 4 0 4 ( a ) 参照）よりも左右外側から左右内側に向く速度成分を有する流下方向で羽状本体 9 4 5 m に到達する。従って、左右方向の速度成分が大きい分だけ、球 P 2 1 の方が球 P 2 2 に比較して、羽部材 9 4 5 到達後の左右内側への流下速度が速くなる。従って、球 P 2 1 と球 P 2 2 とが羽部材 9 4 5 に同時に到達したとしても、球 P 2 1 と球 P 2 2 とが正面視で重なる時間を短くすることができるので、羽部材 9 4 5 を転動する球の視認性を向上させることができる。球 P 2 2 が転動板部 9 4 1 l の上面を転動して送球孔 9 4 1 k を通過して背面ベース 9 4 1 の正面側に流れるタイミングによっては、球 P 2 1 と衝突し得る（経路が合流する）。ここで、送球孔 9 4 1 k の下縁の上下位置よりも、羽部材 9 4 5 の回転基端側における上面高さ上下位置の方が下側に配置される。これにより、転動板部 9 4 1 l を転動した球が背面ベース 9 4 1 の正面側に飛び込む上下位置と、羽状本体 9 4 5 m を転動した球が一对の羽部材 9 4 5 の間の空間に飛び込む上下位置とを、上下方向でずらすことができる。そのため、球同士が衝突した場合に、それらの球の上下位置をずらすことができるので、自重に任せて流下させることで複数の球を順番に流下させることができる。これにより、球詰まりの抑制を図ることができる。

#### 【 4 2 1 4 】

なお、羽部材 9 4 5 の長開放の作動パターンでは、開放の継続期間が 0 . 6 秒を超えていることから分かるように、例えば第 1 入賞口 6 4 に間隔をあけずに複数の球が入球した場合において普通図柄の変動開始に待ち時間が生じる（普通図柄の変動が保留され得る）。そのため、図 1 4 1 0 で説明したような、検出装置 S E 4 , S E 5 で球が検出されたタイミングと羽部材 9 4 5 の開閉タイミングとを球の流下に要する時間と対応させて設定した場合と異なり、球の配置と羽部材 9 4 5 の開閉とを対応させることが困難となる。従って、全ての球を第 2 入賞口 6 4 0 側に案内できるものではなく、第 1 入賞口 6 4 に入球する球の内、いくつかは羽部材 9 4 5 が閉鎖状態（図 1 4 0 9 ( a ) 参照）のタイミングで上流分岐位置 B K 0 に到達する可能性はある。一方で、長開放の作動パターンにおいて、羽部材 9 4 5 が閉鎖状態で維持される時間（動作待ち時間、動作後待ち時間）を短時間



(例えば、0.1秒)に設定することで、羽部材945が閉鎖状態(図1409(a)参照)のタイミングで上流分岐位置BK0に到達する事態が生じる確率を極力低下させることができる。板状部945eの上面を転動する球P22は、振分け部983の動作の影響で、少なくとも1.8秒間隔をあけて球が到達する。即ち、複数の球が同時に乗ることは無いように構成される。一方で、羽状本体945mに球P21が到達する間隔は何ら制限されているものではなく、同時に複数の球が到達し得る。そのため、板状部945eに比較して羽状本体945mを丈夫に形成することが好ましい。この点、本実施形態では、板状部945eよりも羽状本体945mの方が、板厚が大きく形成されることで、丈夫に形成されている。また、羽状本体945mは軸部材945aに直接支持されることで、球の重みによる前後方向の姿勢変化や撓みを抑制することができる。以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

10

#### 【4215】

ベース板60の正面側に配設される羽部材945の羽状本体945mから背面側に板状部945eを張り出させることで、ベース板60の内部に配設される振分けユニット980の内部を流下する遊技球に作用可能とすることができる。即ち、羽部材945は、ベース板60の正面側を流下する遊技球を第2入賞口640側に案内し易い状態と、第2入賞口640側への流下を防止する状態とを切り替えることに加えて、第1入賞口64に入球した遊技球を第2入賞口640側に案内し易い状態と、第2入賞口640側への流下を防止する状態とを切り替えることができる。更に、羽状本体945mの上面を転動している球と、板状部945eの上面を転動している球との間には、仕切り板として機能する背面ベース941が配設されており、球同士の任意の位置での衝突を回避することができる。これにより、羽状本体945mを転動している球と板状部945eを転動している球とが衝突することで球が羽部材945から零れる(第2入賞口640に案内される側の反対側に零れる)事態が発生することを回避することができる。また、第1入賞口64に入球した球が第2入賞口640側の流路に分岐される位置(例えば、第3分岐通路BK3)において、球の流下方向が前後方向成分を有する。これにより、第2入賞口640への球の流下に関係が深い箇所を目立たせることができる。また、検出装置SE4, SE5で球が検出されてから普通図柄の変動表示が終了するまでに、検出装置SE4, SE5で検出されないように管理することが可能な場合を形成可能である。これにより、検出装置SE4, SE5を通過した球に、その球が検出されたことにより動作制御される羽部材945をタイミングよく作用させることができる。

20

30

#### 【4216】

第1通路TR1に球が送球されるタイミングと、第2通路TR2に球が送球されるタイミングとは、少なくとも0.8秒間隔が空けられるので、第3分岐通路BK3に左右から同時に球が進入することは無いが、加えて転動面982gが左右非対称に形成されることで、第3分岐通路BK3で球詰まりが生じることをより避け易くすることができる。これにより、球の流下経路の合流位置が羽部材945に近い構成であっても、球詰まりを原因とする羽部材945の動作不良が生じることを防止することができる。また、ベース板60の正面側において羽部材945の上面を転動する球の速度と、ベース板60の内部において羽部材945の上面を転動する球の速度とが異なるように構成される。これにより、前後で球が重なった状態が持続的に続くことを避けることができ、羽部材945の上面を転動している球の個数を把握し易くすることができる。また、羽部材945に乗る球の個数について、羽状本体945mでは同時に複数の球が乗り得る一方で、板状部945eに乗る球の個数を1個に限定している。これにより、板状部945eよりも羽状本体945mを丈夫に構成することで、羽部材945の耐久性を向上させることができる。また、電動役物640aの作動パターンを複数用意することで、異なる態様における特別図柄の抽選の獲得パターンを作ることができる。例えば、第1入賞口64に繰り返し入球した場合に、特別図柄1の抽選が繰り返し獲得されるパターンと、特別図柄1の抽選と特別図柄2の抽選とが交互に獲得されるパターンと、特別図柄2の抽選が繰り返し獲得されるパターンと、を切り替えることができる。また、特別図柄1の抽選と特別図柄2の抽選とが交互

40

50



に獲得されるパターンにおいて、左右どちらの遊技球が特別図柄 2 の抽選に対応するかが反対となるパターンを形成することができる。これにより、振分け部 9 8 3 で球が左右どちらに流れたかを確認するだけでは情報として不十分となるので、振分け部 9 8 3 の下流側の領域に対する注目力を向上させることができる。

#### 【 4 2 1 7 】

また、特別図柄の抽選の獲得パターンとして、右打ち遊技を推奨する場合において、図らずも第 1 入賞口 6 4 に入球した場合に、特別図柄 1 の抽選を獲得し易いパターンと、高確率で特別図柄 1 の抽選の獲得が回避されるパターンと、を切り替えることができる。次いで、図 1 4 1 3 を参照して、第 5 2 実施形態について説明する。第 5 0 実施形態では、経路構成装置 7 0 0 により振り分けられる一方の経路を球が流下する場合に普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 を球が通過する場合を説明したが、第 5 2 実施形態の経路構成装置 3 7 0 0 では、他方の経路を球が流下する場合に球の通過を検出可能な普通入賞口（スルーゲート）3 7 6 5 が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 4 1 3 は、第 5 2 実施形態における遊技盤 1 3 の部分正面図である。経路構成装置 3 7 0 0 では、振分け部材 7 6 0 により左右に振り分けられる経路の内、左側の経路に普通入賞口（スルーゲート）3 7 6 5 が配設される。普通入賞口（スルーゲート）3 7 6 5 は、シーソー部材 7 6 2 からの左右方向距離が、シーソー部材 7 6 2 と普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 との左右方向距離と同じとなるように配設される。第 1 入賞口 6 4 に入球した遊技球が右側に流れる場合だけでなく、左側に流れる場合も普通図柄の抽選を獲得することができるので、電動役物 6 4 0 a の動作頻度を高めることができる。上記第 5 0 実施形態では、普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 , 7 6 5 の通過回数が最大 4 回まで保留される場合を説明した。この場合、保留が途切れることなく電動役物 6 4 0 a を連続動作させ易く、右打ち遊技をスムーズに実行させることができるという利点がある。

#### 【 4 2 1 8 】

これに対し、本実施形態では、普通入賞口（スルーゲート）6 6 , 6 7 , 7 6 5 , 3 7 6 5 の通過回数が最大 1 回まで保留されるように構成される。そして、保留球数が 0 個の時に普通図柄の抽選で選択される作動パターンと、保留球数が 1 個の時に普通図柄の抽選で選択される作動パターンとが、異なるように構成されている。保留球数が満タン（1 個）という状態は、保留球数が 4 個の場合に比較して生じ易いので、作動パターンの違いが頻繁に生じる。本実施形態では、一例として、確変状態において、普通図柄の保留球数が 0 個の時には、第 2 の作動パターンが選択され易く、普通図柄の保留球数が 1 個の時には、第 1 の作動パターンが選択され易いよう構成される。この前提で、第 1 入賞口 6 4 に連続で入球した場合（図 1 3 9 6 及び図 1 3 9 7 参照）に、3 個目の球 P 3 が移動板部材 6 4 1 に到達するタイミングで電動役物 6 4 0 a を進入状態に維持し易くすることができる。即ち、球 P 1 が普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 に検出され、その検出から基準時間 T d 1 が経過するよりも前に球 P 2 が普通入賞口（スルーゲート）3 7 6 5 に検出されることになるので、球 P 2 の検出による普通図柄の抽選で選択される作動パターンは第 1 の作動パターンになり易い。そのため、球 P 3 が移動板部材 6 4 1 に到達する前から電動役物 6 4 0 a が進入状態で維持されることになるので、図 1 3 9 6 ( a ) に示すような状態から、球 P 1 , P 2 の双方を第 2 球送球部 7 3 6 に案内することができる。なお、図 1 3 9 6 ( a ) では、球 P 1 が右側に流れる場合を説明したが、シーソー部材 7 6 2 の傾きが逆となっており、球 P 1 が左側に流れる場合においても、球 P 2 の検出による普通図柄の抽選で選択される作動パターンは第 1 の作動パターンになり易い。そのため、球 P 2 が移動板部材 6 4 1 に到達する前から電動役物 6 4 0 a が進入状態で維持されることになるので、球 P 2 を第 2 球送球部 7 3 6 に案内することができる。

#### 【 4 2 1 9 】

なお、本実施形態では、一例として普通図柄の保留球数が 1 個の場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 5 0 実施形態での説明と同様に、普通図柄の保留球数を 4 個で設定しても良い。次いで、図 1 4 1 4 を参照して、第 5 3 実施形態

について説明する。第50実施形態では、移動板部材641が、第1入賞口64に入球した遊技球を案内する右側案内部643と、第1入賞口64に入球しなかった遊技球を案内する左側案内部645と、を備え、案内部643, 645間が仕切られる場合を説明したが、第53実施形態の経路構成装置4700では、第1入賞口64に入球しなかった遊技球が右側案内部643側まで案内可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1414は、第53実施形態における遊技盤13の部分正面図である。図1414に示すように、電動役物4640aの状態が退避状態と進入状態とで切り替えられることで前後方向にスライド移動する移動板部材4641が、右側案内部643と、その右側案内部643の傾斜面643aの傾斜に沿って右側案内部643の左側端部から左上方向に延設される上流側案内部4645と、を備える。上流側案内部4645は、球を転動させる傾斜面4645aが右側へ向けて下降傾斜しており、その傾斜角度が右側案内部643の傾斜角度と同じ角度（水平に対して約5度）で形成される。本実施形態では、屈曲部材740の左右内側壁部に、移動板部材4641の上面を転動する球が通過可能となる大きさの開口が形成される。即ち、開口744（図1395（a）参照）と同様の開口部が、屈曲部材740の左右内側壁部（右側案内部643の左側の壁部）に貫通形成される。これにより、第1送球経路KR1への流入経路として、第1入賞口64を通過した球の経路の他に、上流側案内部4645を転動して右側案内部643に至る経路を用意することができる。

10

#### 【4220】

図1414に示すように、上流側案内部4645から右側案内部643を経て球が転動する場合、移動板部材4641の動作タイミング次第で、球が回収孔752に受け入れられる場合もあるし、第2球送球部736に受け入れられる場合もある。即ち、球が第1送球経路KR1上に配置されている時に電動役物4640aが退避状態に切り替えられると、球は回収孔752へ向けて流下する。一方で、球がKR1上に配置されている時に依然として電動役物4640aが進入状態を維持していると、球は右側案内部643を右側に通過し、第2球送球部736へ向けて流下する。即ち、厳雄板部材4641の上面を右側へ転動する球を、回収孔752又は第2球送球部736へ向けて流下させることができる。移動板部材4641は、右下方向に下降傾斜しているが、右打ちにより発射された球が屈曲部材740の上方を左方に通過して移動板部材4641に到達する場合、左方向への勢いで移動板部材4641を左向きに通過する可能性がある。これに対し、本実施形態では、第1球送球部734の突設縁部734bが、移動板部材4641の左端部よりも上側に張り出すように配設される。即ち、移動板部材4641の左端部を通過しそうになった球を突設縁部734bに衝突させることで、球を跳ね返らせることができ、移動板部材4641の上面において球が右向きに転動する状態を形成し易くすることができる。更に、球の跳ね返りの反発力が右向きに大きくなるほど、球が移動板部材4641の右端に到達するまでの時間を短縮することができる。即ち、突設縁部734bによって、球が移動板部材4641の左端部から零れ落ちることを防止する効果だけでなく、移動板部材4641が進入状態で維持されている間に球を移動板部材4641の右端部まで到達させ易くすることができる。

20

30

#### 【4221】

なお、移動板部材4641の左端部は球通過孔734aよりも上側に配置されている。そのため、電動役物4640aが進入状態の時に、球が移動板部材4641の上面を左側に進行して、左側端部に到達する直前に移動板部材4641が退避状態に変化する場合、球が放物線を描いて左向きに飛ぶことになり、低確率ではあるが、第1球送球部734の球通過孔734aに球を入球させることができる。次いで、図1415から図1464を参照し、第54実施形態のパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）B10について説明する。図1415は、第54実施形態におけるパチンコ機B10の正面図であり、図1416はパチンコ機B10の遊技盤B13の正面図であり、図1417はパチンコ機B10の背面図である。なお、以下の説明では、図1415に示す状態のパチンコ機B10に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として

40

50

説明する。また、図 1 4 1 5 に示す状態のパチンコ機 B 1 0 に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図 1 4 1 6 参照）の矢印 U - D , L - R , F - B は、パチンコ機 B 1 0 の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。図 1 4 1 5 に示すように、パチンコ機 B 1 0 は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 B 1 1 と、その外枠 B 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 B 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 B 1 2 とを備えている。外枠 B 1 1 には、内枠 B 1 2 を支持するために正面視（図 1 4 1 5 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ B 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ B 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 B 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

10

#### 【 4 2 2 2 】

内枠 B 1 2 には、多数の釘 B K G 1 や入賞口 B 6 3 , B 6 4 等を有する遊技盤 B 1 3 （図 1 4 1 6 参照）が着脱可能に装着される。この遊技盤 B 1 3 の前面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 B 1 2 には、球を遊技盤 B 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット B 1 1 2 a （図 1 4 1 8 参照）やその球発射ユニット B 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 B 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、釘 B K G 1 の図示は、特に詳述しない限り釘 B K G 1 の長さ方向視における外形を示す。即ち、釘 B K G 1 は一般的には正面側の先端部が膨らんだ形状（まち針に類似の形状）で形成されるが、その膨らんだ部分の形状が図示されており、ベース板 B 6 0 に打ち込まれる細径部の形状は図示されていない。従って、図 1 4 1 6 において、釘 B K G 1 間の隙間が球の直径未満の長さであった場合でも、釘 B K G 1 の図示されていない細径部の間の隙間が球の直径以上の長さであれば、球が通過することはあり得る。内枠 B 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う正面枠 B 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット B 1 5 とが設けられている。正面枠 B 1 4 および下皿ユニット B 1 5 を支持するために正面視（図 1 4 1 5 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ B 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ B 1 9 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 B 1 4 および下皿ユニット B 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 B 1 2 の施錠と正面枠 B 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 B 2 0 の鍵穴 B 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。正面枠 B 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 B 1 4 c が設けられている。正面枠 B 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット B 1 6 が配設され、そのガラスユニット B 1 6 を介して遊技盤 B 1 3 の前面がパチンコ機 B 1 0 の正面側に視認可能となっている。

20

30

#### 【 4 2 2 3 】

正面枠 B 1 4 には、球を貯留する上皿 B 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 B 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 B 1 7 の底面は正面視（図 1 4 1 5 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 B 1 7 に投入された球が球発射ユニット B 1 1 2 a （図 1 4 1 8 参照）へと案内される。また、上皿 B 1 7 の上面には、枠ボタン B 2 2 が設けられている。この枠ボタン B 2 2 は、例えば、第 3 図柄表示装置 B 8 1 （図 1 4 1 6 参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。正面枠 B 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 B 1 4 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 B 2 9 ~ B 3 3 が設けられている。パチンコ機 B 1 0 においては、これら電飾部 B 2 9 ~ B 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 B 2 9 ~ B 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 B 1 4 の正面視（図 1 4 1 5 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出

40

50

し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ B 3 4 が設けられている。また、右側の電飾部 B 3 2 下側には、正面枠 B 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 B 3 5 が形成され、遊技盤 B 1 3 前面の貼着スペース B K 1 (図 1 4 1 6 参照) に貼付される証紙等がパチンコ機 B 1 0 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 B 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 B 2 9 ~ B 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した A B S 樹脂製のメッキ部材 B 3 6 が取り付けられている。

#### 【 4 2 2 4 】

窓部 B 1 4 c の下方には、貸球操作部 B 4 0 が配設されている。貸球操作部 B 4 0 には、度数表示部 B 4 1 と、球貸しボタン B 4 2 と、返却ボタン B 4 3 とが設けられている。パチンコ機 B 1 0 の側方に配置されるカードユニット (球貸しユニット) (図示せず) に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 B 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 B 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された L E D が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン B 4 2 は、カード等 (記録媒体) に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 B 1 7 に供給される。返却ボタン B 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 B 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 B 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 B 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 B 1 7 の下側に位置する下皿ユニット B 1 5 には、その中央部に上皿 B 1 7 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 B 5 0 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 B 5 0 の右側には、球を遊技盤 B 1 3 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル B 5 1 が配設される。

#### 【 4 2 2 5 】

操作ハンドル B 5 1 の内部には、球発射ユニット B 1 1 2 a の駆動を許可するためのタッチセンサ B 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ B 5 1 b と、操作ハンドル B 5 1 の回動操作量 (回動位置) を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 (図示せず) などが内蔵されている。操作ハンドル B 5 1 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ B 5 1 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ (発射強度) で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 B 1 3 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル B 5 1 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ B 5 1 a および発射停止スイッチ B 5 1 b がオフとなっている。下皿 B 5 0 の正面下方部には、下皿 B 5 0 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー B 5 2 が設けられている。この球抜きレバー B 5 2 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 B 5 0 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー B 5 2 の操作は、通常、下皿 B 5 0 の下方に下皿 B 5 0 から排出された球を受け取る箱 (一般に「千両箱」と称される) を置いた状態で行われる。下皿 B 5 0 の右方には、上述したように操作ハンドル B 5 1 が配設され、下皿 B 5 0 の左方には灰皿 B 5 3 が取り付けられている。図 1 4 1 6 に示すように、遊技盤 B 1 3 は、正面視略正方形状に切削加工したベース板 B 6 0 に、球案内用の多数の釘 B K G 1 や風車 B W F の他、レール B 6 1 , B 6 2 、一般入賞口 B 6 3 、第 1 入賞口 B 6 4 、第 2 入賞口 B 6 4 0 、第 3 入賞口 B 6 4 b 、可変入賞装置 B 6 5 、上側可変入賞装置 B 7 0 0 、普通入賞口 (スルーゲート) B 6 6 , B 6 7 、可変表示装置ユニット B 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 B 1 2 (図 1 4 1 5 参照) の裏面側に取り付けられる。

#### 【 4 2 2 6 】

ベース板 B 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 B 6 0 の背面

10

20

30

40

50

側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 B 6 3、第 1 入賞口 B 6 4 及び第 2 入賞口 B 6 4 0 が配設される入賞ユニット B 4 0 0、第 3 入賞口 B 6 4 b が配設される可変入賞装置 B 6 5、上側可変入賞装置 B 7 0 0、可変表示装置ユニット B 8 0 は、ルータ加工によってベース板 B 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 B 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板 B 6 0 の構成は樹脂材料に限られるものではない。例えば、薄い板材を張り合わせた木材からなり、その正面側からベース板 B 6 0 の背面側に配設された各種構造体を遊技者に目視できないように形成されるようにしても良い。遊技盤 B 1 3 の正面中央部分は、正面枠 B 1 4 の窓部 B 1 4 c (図 1 4 1 5 参照) を通じて内枠 B 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 1 4 1 6 を参照して、遊技盤 B 1 3 の構成について説明する。遊技盤 B 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール B 6 2 が植立され、その外レール B 6 2 の内側位置には外レール B 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール B 6 1 が植立される。この内レール B 6 1 と外レール B 6 2 とにより遊技盤 B 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 B 1 3 とガラスユニット B 1 6 (図 1 4 1 5 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 B 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 B 1 3 の正面であって 2 本のレール B 6 1、B 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 B 7 3 とにより区画して形成される領域(入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域)である。なお、上述の遊技領域は狭義の解釈であり、広義の意味として、遊技領域を、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域として表現しても良い。この意味において、遊技領域は、遊技盤 B 1 3 の正面側の領域に限られるものではない。例えば、後述する検出センサ B 4 6 2 の上流側経路も遊技領域に含まれ得る。

10

20

30

40

50

#### 【4 2 2 7】

2 本のレール B 6 1、B 6 2 は、球発射ユニット B 1 1 2 a (図 1 4 1 8 参照) から発射された球を遊技盤 B 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール B 6 1 の先端部分(図 1 4 1 6 の左上部)には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 B 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール B 6 2 の先端部(図 1 4 1 6 の右上部)には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム B 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム B 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール B 6 1 の右下側の先端部と外レール B 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 B 7 0 がベース板 B 6 0 に打ち込んで固定されている。遊技盤 B 1 3 の正面側における遊技領域 B 3 0 1 は、内側中央位置に配置されるセンターフレーム B 8 6 に対して、左側遊技領域 B 3 0 2、右側遊技領域 B 3 0 3 及び下側遊技領域 B 3 0 4 で大きく分かれている。左側遊技領域 B 3 0 2 は、遊技球の発射強度を抑えて発射する左打ちをされた遊技球が流下する遊技領域であり、右側遊技領域 B 3 0 3 は、左打ちよりも遊技球の発射強度を増大させて発射する右打ちをされた遊技球が流下する遊技領域である。また、下側遊技領域 B 3 0 4 は、左側遊技領域 B 3 0 2 又は右側遊技領域 B 3 0 3 を通過した遊技球が流下する遊技領域である。以下、入賞に基づく抽選について詳しく説明する。本実施形態におけるパチンコ機 B 1 0 では、第 1 入賞口 B 6 4、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ入賞(遊技者に対して何らかの利益(例えば、賞球の払い出し、抽選の実行、更に有利な状態への移行の利益等)の付与が期待できる入球)があったことを契機として特別図柄(第 1 図柄)の抽選が行われ、球が普通入賞口 B 6 6、B 6 7 を通過した場合に普通図柄(第 2 図柄)の抽選が行われる。

#### 【4 2 2 8】

第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b への入球に対して行われる特別図柄の抽選(特別図柄 1 の抽選)では、特別図柄の大当たりか否か(外れか)の当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。第 2 入賞口 B 6 4 0 への入球に対して行われる特別図柄の抽選(特別図柄 2 の抽選)では、特別図柄の大当たりか、外れか、又は小当たりかの当否判定が行われると共に、特別図柄

の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われ、特別図柄の小当たりと判定された場合にはその小当たり種別の判定も行われる。即ち、第2入賞口B 6 4 0への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、第1入賞口B 6 4又は第3入賞口B 6 4 bへの入球に対して行われる特別図柄の抽選により大当たりか否かの判定が行われることに加えて、大当たりでは無い場合に、小当たりか外れかの判定が行われる。本実施形態では、外れ以外であるが、大当たりとは異なる性質の当選として小当たりが用意されている。即ち、大当たりは、高確率状態や時短状態などに遊技状態を移行させる契機（遊技の節目）を発生させるが、小当たりは、遊技状態を移行させる契機を発生しない。なお、高確率状態で小当たりに当選しても、その小当たりの終了を契機として高確率状態が終了することではなく（上限回数に達した場合を除く）、通常状態や時短状態で小当たりに当選しても、その小当たりの終了を契機として高確率状態に移行することはない。但し、小当たりは、大当たりと同様に可変入賞装置B 6 5を作動させる条件を満たすものとして位置づけられている。なお、本パチンコ機B 1 0では、特別図柄の低確率状態では、3 2 0分の1の確率で特別図柄の大当たりと判定され、特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変状態とも称する）では、3 2分の1の確率で特別図柄の大当たりと判定される。なお、大当たりの確率は一例であり、特別図柄の低確率状態における確率が特別図柄の高確率状態における確率の1 0分の1未満にならない関係を満たす限りにおいて、種々の数値で設定可能である。

10

#### 【4 2 2 9】

なお、説明の便宜上、第1入賞口B 6 4又は第3入賞口B 6 4 bへ遊技球が入球した場合に行われる特別図柄の抽選を「特別図柄1の抽選」と称し、第2入賞口B 6 4 0へ遊技球が入球した場合に行われる特別図柄の抽選を「特別図柄2の抽選」と称する。また、本パチンコ機B 1 0では、特別図柄の低確率状態では、3 2 0分の3 1 8の確率で特別図柄2の抽選において特別図柄の小当たりと判定され、特別図柄の高確率状態では、3 2 0分の3 0 9の確率で特別図柄2の抽選において特別図柄の小当たりと判定される。なお、小当たりの確率は一例であり、種々の数値で設定可能である。特別図柄の小当たりになる（当選する）と、小当たり遊技が行われて可変入賞装置B 6 5が開閉動作する。遊技者は小当たり遊技中に可変入賞装置B 6 5の内側に配置される特定入賞口B 6 5 aに遊技球を入球させることで、ある程度の賞球を獲得することができる。本実施形態の小当たり遊技は、可変入賞装置B 6 5が開放されてから1 . 8秒後に閉鎖するという動作が実行される。なお、特別図柄の小当たりにおける可変入賞装置B 6 5の作動パターンとしては、単一のパターンとしても良いし、複数種類のパターンを設けても良い。例えば小当たり種別によって、特定入賞口B 6 5 aの開閉動作の回数や、開放および閉鎖時間により設定される作動パターンが異なるように構成されるようにしても良い。具体的には、1 . 8秒間の開放する作動パターンでも良いし、0 . 1 2秒間の開放が数秒間隔で1 5回（累計1 . 8秒間の開放）繰り返される作動パターンでも良いし、その他の作動パターンでも良い。

20

30

#### 【4 2 3 0】

特別図柄の大当たりになる（当選する）と、パチンコ機B 1 0が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている特定入賞口B 6 5 a又は上側可変入賞装置B 7 0 0の第2特定入賞口B 7 0 0 aが所定時間（例えば、3 0秒経過するまで、或いは、球が1 0個（規定個数）入賞するまで）開放される動作が最大1 5回（1 5ラウンド）繰り返される。その結果、特定入賞口B 6 5 a又は第2特定入賞口B 7 0 0 aに多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、特定入賞口B 6 5 a又は第2特定入賞口B 7 0 0 aへの入球に伴い賞球の払い出しがあることや、払い出し個数については後述する。なお、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」、「大当たりa」、「大当たりb」、「大当たりc」の6種類が設けられている。詳細については後述するが、大当たり種別によって、特別遊技のラウンド数や、特別遊技終了後における電動役物B 6 4 0 aの作動パターンが異なるように構成される。特別図柄（第1図柄）の抽選が行われると、第1図柄表示装置B 3 7 A、B 3 7 Bにおいて特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、1 1秒～6 0秒など）が

40

50

経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第1図柄表示装置B37A、B37Bにおいて変動表示が行われている間に球が第1入賞口B64、第3入賞口B64b、または第2入賞口B640へと入球すると、その入球回数は入賞口への入球に基づいて行われる抽選に対応する特別図柄の種別（特別図柄1又は特別図柄2）毎にそれぞれ最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置B37A、B37Bにより示されると共に、第3図柄表示装置B81においても示される。第1図柄表示装置B37A、B37Bにおいて変動表示が終了した場合に、第1入賞口B64又は第3入賞口B64bについての保留球数（特別図柄1の保留球数）、または第2入賞口B640についての保留球数（特別図柄2の保留球数）が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

10

#### 【4231】

本実施形態では、特別図柄1の保留球数と特別図柄2の保留球数が共に残っている場合であっても、特別図柄1と特別図柄2とは、対応する先の特別図柄（特別図柄1又は特別図柄2）の変動表示が終了した場合に、対応する次の特別図柄（特別図柄1又は特別図柄2）の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。換言すれば、対応しない特別図柄（例えば、特別図柄1に対する特別図柄2）の変動が終了していなくても、対応する先の特別図柄の変動表示が終了すれば、対応する次の特別図柄の抽選が行われる。なお、本実施形態では、特別図柄1の保留球数と特別図柄2の保留球数が共に残っている場合であっても、特別図柄1と特別図柄2とは、対応する先の特別図柄の変動表示が終了した場合に、対応する次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始されるよう構成したが、これに限られるものではなく、例えば、特別図柄の取得順（入球順）に優先的に抽選を実行しても良いし、特別図柄1と特別図柄2とで交互に抽選を実行しても良い。また、特別図柄2の保留球に基づく抽選が特別図柄1の保留球に基づく抽選よりも優先的に実行されるように構成しても良く、この場合は、特別図柄2の保留球が0個よりも多い状態が維持される間、特別図柄1の保留球に基づく抽選が実行されることを回避できる。普通図柄（第2図柄）の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、0.2秒、2.0秒または3.9秒）だけ第2入賞口B640に付随する電動役物B640aが駆動され、第2入賞口B640へ球が入球し得る状態になる。つまり、普通図柄の当たりになると、球が第2入賞口B640へ入球し得る状態となり、その結果、特別図柄の抽選が行われ易くなる。

20

30

#### 【4232】

また、普通図柄（第2図柄）の抽選が行われると、第2図柄表示装置B83において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、0.05秒または1秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第2図柄表示装置B83において変動表示が行われている間に球が普通入賞口B66、B67を通過すると、その通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置B37A、B37Bにより表示されると共に、第2図柄保留ランプB84においても示される。第2図柄表示装置B83において変動表示が終了した場合に、普通入賞口B66、B67についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。本実施形態では、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次に大当たりとなるまでの間、パチンコ機B10が特別図柄の特殊確変状態（高頻度で小当たりを伴う特別図柄の確変中）へ移行するように構成される場合（例えば、後述する大当たりA、大当たりa）と、パチンコ機B10が特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行するように構成される場合（例えば、後述する大当たりB、大当たりb、大当たりc）と、大当たり遊技の後に、特別図柄の抽選が100回終了するまで普通図柄の時短状態となる場合（例えば、後述する大当たりC、大当たりc）と、が用意されている。なお、本実施形態では、特別遊技状態の終了後に特別図柄の確変状態が付与される場合に、その特別図柄の確変状態が次に大当たりとなるまでの間継続される場合を説明したが、これに限られるものではなく、例えば、特別遊技状態が終了してから特別図柄の抽選が10

40

50



0 回終了するまで特別図柄の確変状態（高確率状態）が付与され、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了して以降は通常状態に設定されるようにしても良い。なお、上述した特別図柄の確変状態（高確率状態）が付与される特別図柄の抽選回数は、1 0 0 回に限られるものではない。例えば、5 0 回でも良いし、2 0 0 回でも良い。

#### 【 4 2 3 3 】

また、上述した普通図柄の時短状態となる特別図柄の抽選回数は、1 0 0 回に限られる物ではない。例えば、5 0 回でも良いし、5 回でも良いし、0 回でも良い。また、時短状態となる特別図柄の抽選回数と、特別図柄の確変状態が付与される特別図柄の抽選回数とが異なるように設定されても良い。ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における「特別図柄の特殊確変状態（高頻度で小当たりを伴う特別図柄の確変中）」は、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時であり、且つ、高頻度で小当たりを伴う状態であり、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い状態で遊技を行いながら、特別遊技状態へ移行する前から、小当たり遊技によってまとまった数の賞球を獲得することができる遊技の状態のことである。普通図柄（第 2 図柄）の当たり確率はアップして、第 2 入賞口 B 6 4 0 へ球が入賞し易い遊技の状態として形成される。電動役物 B 6 4 0 a は、後述する第 3 の作動パターンで動作される。本実施形態における「特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）」は、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。普通図柄（第 2 図柄）の当たり確率はアップして、第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入賞し易い遊技の状態として形成される。電動役物 B 6 4 0 a は、後述する第 2 の作動パターンで動作される。一方、「特別図柄の低確率状態」とは、特別図柄の確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、特別図柄の確変中よりも大当たり確率が低い状態をいう。

#### 【 4 2 3 4 】

また、「普通図柄の時短状態（時短中）」とは、特別図柄の低確率状態の一態様であり、普通図柄の当たり確率はアップして、後述する入賞ユニット B 4 0 0 の作用により第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。電動役物 B 6 4 0 a は、後述する第 2 の作動パターンで動作される。また、「通常状態」とは、特別図柄の低確率状態（高確率状態ではない状態）の一態様であり、普通図柄の時短中ではない遊技の状態（大当たり確率も普通図柄（第 2 図柄）の当たり確率も変化しておらず、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入賞し易いわけでもない状態）のことをいう。電動役物 B 6 4 0 a は、後述する第 1 の作動パターンで動作される。特別図柄の特殊確変中や、特別図柄の確変中や、普通図柄の時短中では、第 2 入賞口 B 6 4 0 に付随する電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが変更され、基本的に通常状態に比較して、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b 側に遊技球が案内され易い状態が長い時間維持されるよう設定される。本実施形態では、電動役物 B 6 4 0 a が非励磁とされた状態（非励磁状態、即ち、後述する移動板部材 B 6 4 1 が前側位置に配置され第 1 送球経路 B K R 1 に進入している状態）にある場合は、その電動役物 B 6 4 0 a が励磁された状態（励磁状態、即ち、後述する移動板部材 B 6 4 1 が後側位置に配置され第 1 送球経路 B K R 1 から退避している状態）にある場合と比較して、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b 側に遊技球が案内され易い状態となる。よって、特別図柄の特殊確変中、特別図柄の確変中、及び普通図柄の時短中は、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入球し易い状態となり、特別図柄の抽選が行われやすくなる。なお、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、第 2 入賞口 B 6 4 0 に付随する電動役物 B 6 4 0 a の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物 B 6 4 0 a の開放回数を、通常状態よりも増やすように構成してもよい。

#### 【 4 2 3 5 】

10

20

30

40

50



また、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、普通図柄（第2図柄）の当たり確率は変化せずに、第2入賞口B640に付随する電動役物B640aが開放される時間、および電動役物B640aの開放回数のうち少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、特別図柄の確変中や普通図柄の時短中において、第2入賞口B640に付随する電動役物B640aが開放される時間や、電動役物B640aの開放回数は変更せず、普通図柄（第2図柄）の当たり確率だけを、通常状態と比較してアップするように構成してもよい。遊技領域の正面視左側下部（図1416の左側下部）には、発光手段である複数のLEDおよび7セグメント表示器を備える第1図柄表示装置B37A、B37Bが配設されている。第1図柄表示装置B37A、B37Bは、主制御装置B110（図1418参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機B10の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第1図柄表示装置B37A、B37Bは、球が、第1入賞口B64又は第3入賞口B64bへ入賞したか、第2入賞口B640へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第1入賞口B64又は第3入賞口B64bへ入賞した場合には、第1図柄表示装置B37Aが作動し、一方で、球が、第2入賞口B640へ入賞した場合には、第1図柄表示装置B37Bが作動するように構成されている。また、第1図柄表示装置B37A、B37Bは、LEDにより、パチンコ機B10が特殊確変中か確変中か時短中か通常中であることを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が特殊確変大当たりに対応した図柄か確変大当たりに対応した図柄か通常大当たりに対応した図柄か小当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のLEDは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機B10の各種遊技状態を示唆することができる。

#### 【4236】

この第1図柄表示装置B37A、B37Bにおいて特別図柄（第1図柄）の変動表示が行われている間に球が第1入賞口B64、第3入賞口B64b、または第2入賞口B640へと入球した場合、その入球回数は入賞口の種別毎（即ち特別図柄の種別ごとであって、特別図柄1に対応する第1入賞口B64又は第3入賞口B64bへの入球回数と、特別図柄2に対応する第2入賞口B640への入球回数とが別々）にそれぞれ最大4回まで保留され、その保留球数は第1図柄表示装置B37A、B37Bにより示されると共に、第3図柄表示装置B81においても示される。なお、本実施形態においては、第1入賞口B64又は第3入賞口B64bへの入球、及び第2入賞口B640への入球は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。なお、本パチンコ機B10では、第1入賞口B64、第3入賞口B64b又は第2入賞口B640のいずれかに入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機B10は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15R特殊確変大当たり、8R確変大当たり、4R大当たりが用意されている。第1図柄表示装置B37A、B37Bには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「15R特殊確変大当たり」とは、最大ラウンド数が15ラウンドの大当たりの後に特殊確変状態（高頻度で小当たりを伴う特別図柄の高確率状態）へ移行する確変大当たりのことであり、「8R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が8ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。

#### 【4237】

また、「4R大当たり」は、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、100変動回数）は時短状態となるか、又は、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する大当たり

のことである。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｂ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＢ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＢ８０には、第１入賞口Ｂ６４、第３入賞口Ｂ６４ｂ、第２入賞口Ｂ６４０のいずれかの入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ、Ｂ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｂ８１と、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６、Ｂ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置Ｂ８３と、普通入賞口Ｂ６６、Ｂ６７を遊技球が通過した回数に対応する保留球数を点灯状態により示す第２図柄保留ランプＢ８４と、が設けられている。また、可変表示装置ユニット

Ｂ８０には、第３図柄表示装置Ｂ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＢ８６が配設されている。このセンターフレームＢ８６の中央に開口される開口部から第３図柄表示装置Ｂ８１が視認可能とされる。第３図柄表示装置Ｂ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｂ１１４（図１４１８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中および右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。

10




#### 【４２３８】

本実施形態の第３図柄表示装置Ｂ８１は、主制御装置Ｂ１１０（図１４１８参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ、Ｂ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｂ３７Ａ、Ｂ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｂ８１を構成するようにしても良い。本実施形態では、第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。本実施形態のパチンコ機Ｂ１０においては、後述する主制御装置Ｂ１１０（図１４１８参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示（同一の主図柄が揃った状態で最終的に停止する変動表示）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生（特別遊技状態への移行が開始）するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示（揃わない状態で最終的に停止する変動表示）が行われる。また、特別図柄の抽選結果が小当たりであった場合は、特定の小当たり用図柄が最終的に停止する変動表示が行われる。例えば、特別図柄の抽選結果が通常大当たりであれば、偶数番号である「０，２，４，６，８」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、特殊確変大当たり又は確変大当たりであれば、奇数番号も加えたすべての番号「０，１，２，３，４，５，６，７，８，９」のうちいずれかの番号が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、特別図柄の抽選結果が外れであれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。また、特別図柄の抽選結果が小当たりであれば、「賞球用意」との文字が付加された図柄が表示装置の表示領域の中央に停止する変動表示が行われる。

20

30

#### 【４２３９】

第２図柄表示装置Ｂ８３は、球が普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６、Ｂ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｂ１０では、球が普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６、Ｂ６７を通過したことが検出されると、第２図柄の当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置Ｂ８３において、第２図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置Ｂ８３において、第２図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機Ｂ１０は、第２図柄表示装置Ｂ８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｂ６４０に付随された電動役物Ｂ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第

40

50

2 図柄の変動表示にかかる時間（変動時間）は、遊技状態が通常状態中よりも、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中の方が短くなるように設定される。これにより、特別図柄の確変中、および普通図柄の時短中は、第2図柄の変動表示が短い時間で行われるので、普通図柄（第2図柄）の抽選を通常状態中よりも多く行うことができる。よって、普通図柄の当たりとなる機会が増えるので、第2入賞口B 6 4 0及び第3入賞口B 6 4 bの上流側に配置される電動役物B 6 4 0 aに遊技球が拾われる機会を遊技者に多く与えることができる。従って、特別図柄の確変中、および普通図柄の時短中は、第3入賞口B 6 4 b又は第2入賞口B 6 4 0へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

#### 【4 2 4 0】

なお、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中において、当たり確率をアップさせたり、電動役物B 6 4 0 aの開放時間や開放回数を増やしたりするなど、その他の方法によって第3入賞口B 6 4 b又は第2入賞口B 6 4 0へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、特別図柄の確変中、または普通図柄の時短中において、通常状態中よりも短く設定する場合は、普通図柄の当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、1回の普通図柄の当たりに対する電動役物B 6 4 0 aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通入賞口（スルーゲート）B 6 6，B 6 7は、可変表示装置ユニットB 8 0の両側の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技領域B 3 0 1に発射された球の内、左側遊技領域B 3 0 2又は右側遊技領域B 3 0 3を流下する球が必ず通過する位置に配設されている（上流側の釘B K G 1配置が、球を普通入賞口（スルーゲート）B 6 6，B 6 7に集めるように構成されている）。なお、遊技領域B 3 0 1に発射された球と普通入賞口（スルーゲート）B 6 6，B 6 7との関係はこれに限られるものではない。例えば、遊技領域B 3 0 1に発射された球のうち、流下する球の一部が普通入賞口（スルーゲート）B 6 6，B 6 7を通過するように構成しても良い。球の普通入賞口（スルーゲート）B 6 6，B 6 7の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置B 3 7 A，B 3 7 Bにより表示されると共に第2図柄保留ランプB 8 4においても点灯表示される。第2図柄保留ランプB 8 4は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置B 8 1の下方に左右対称に配設されている。

#### 【4 2 4 1】

なお、第2図柄の変動表示は、本実施形態のように、第2図柄表示装置B 8 3において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置B 3 7 A，B 3 7 B及び第3図柄表示装置B 8 1の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプB 8 4の点灯を第3図柄表示装置B 8 1の一部で行うようにしても良い。また、第1図柄表示装置B 3 7 A，B 3 7 Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプB 8 4により点灯表示を行わないものとしてもよい。また、普通入賞口（スルーゲート）B 6 6，B 6 7の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、ベース板B 6 0に配設される普通入賞口（スルーゲート）B 6 6，B 6 7の組み付け数は2つに限定されるものではなく、1つでも良いし、その他の複数（例えば、3つ以上）であっても良い。また、普通入賞口（スルーゲート）B 6 6，B 6 7の組み付け位置は可変表示装置ユニットB 8 0の左右両側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットB 8 0の左右いずれか一方でも良いし、可変表示装置ユニットB 8 0の上方や下方でも良い。可変表示装置ユニットB 8 0の下方には、球が入賞し得る第1入賞口B 6 4が配設されている。この第1入賞口B 6 4へ球が入賞すると遊技盤B 1 3の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ（後述する検出センサB 4 4 2）に球の通過が検出され、第1入賞口スイッチがオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置B 1 1 0（図1 4 1 8参照）で特別図柄1の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置B 3 7 Aで示される。一方、第1入賞口B 6 4の正面視下方には、球が入賞し得る第2入賞口B 6 4 0が配設されている。第2入賞口B 6 4 0へ球が入賞すると遊

技盤 B 1 3 の裏面側に設けられる第 2 入賞口スイッチ（後述する検出センサ B 4 6 2 ）がオンとなり、その第 2 入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置 B 1 1 0（図 1 4 1 8 参照）で特別図柄 2 の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 B 3 7 B で示される。

#### 【 4 2 4 2 】

なお、第 2 入賞口 B 6 4 0 へは、入賞ユニット B 4 0 0 の内部を経由した球のみが入賞するよう構成され、入賞ユニット B 4 0 0 を介さない入賞が防止されるよう構成されているが、詳細は後述する。また、第 2 入賞口 B 6 4 0 の正面視下方には、球が入賞し得る第 3 入賞口 B 6 4 b が配設されている。第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入賞すると遊技盤 B 1 3 の裏面側に設けられる第 3 入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 3 入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置 B 1 1 0（図 1 4 1 8 参照）で特別図柄 1 の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 B 3 7 A で示される。なお、第 3 入賞口 B 6 4 b へは、入賞ユニット B 4 0 0 の内部を経由した球のみが入賞するよう構成され、入賞ユニット B 4 0 0 を介さない入賞が防止されるよう構成されているが、詳細は後述する。また、第 1 入賞口 B 6 4、第 3 入賞口 B 6 4 b 及び第 2 入賞口 B 6 4 0 は、それぞれ、球が入賞すると、第 1 入賞口スイッチ、第 3 入賞口スイッチ又は第 2 入賞口スイッチがオンとなることに基づいて 5 個の球が賞球として払い出される入賞口（賞球口）の 1 つにもなっている。なお、本実施形態においては、第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第 2 入賞口 B 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第 2 入賞口 B 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を 3 個とし、第 2 入賞口 B 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を 5 個として構成してもよい。また、賞球数や賞球数の大小関係を逆にしても良い。

#### 【 4 2 4 3 】

第 2 入賞口 B 6 4 0（及び第 3 入賞口 B 6 4 b）には電動役物 B 6 4 0 a が付随されている。この電動役物 B 6 4 0 a は、通常は電動役物 B 6 4 0 a が非励磁状態（前進閉鎖状態）となって、球が第 2 入賞口 B 6 4 0 へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通入賞口（スルーゲート）B 6 6、B 6 7 への球の通過を契機として行われる第 2 図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第 2 図柄表示装置 B 8 3 に表示された場合、電動役物 B 6 4 0 a が励磁状態（後退開放状態）となり、球が第 2 入賞口 B 6 4 0 へ入賞しやすい状態となる。特別図柄の特殊確変中は、通常状態に比較して、第 2 入賞口 B 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。一方、第 1 入賞口 B 6 4 は、第 2 入賞口 B 6 4 0 に設けられているような電動役物 B 6 4 0 a は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。ここで、第 1 入賞口 B 6 4 に球が入賞した場合と第 2 入賞口 B 6 4 0 へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として最大の利益（特別遊技状態における賞球個数）が得られる大当たり（大当たり A、a）となる確率は、第 2 入賞口 B 6 4 0 へ球が入賞した場合のほうが第 1 入賞口 B 6 4 へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。よって、通常中においては、第 2 入賞口 B 6 4 0 及び第 3 入賞口 B 6 4 b の上流側に配置される電動役物 B 6 4 0 a により、遊技球が第 2 入賞口 B 6 4 0 に入賞しづらいので、電動役物 B 6 4 0 a のない第 1 入賞口 B 6 4 へ球が到達し易い発射強度で球を発射し、第 1 入賞口 B 6 4 への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

#### 【 4 2 4 4 】

一方、特別図柄の特殊確変中や特別図柄の確変中や普通図柄の時短中は、普通入賞口（スルーゲート）B 6 6、B 6 7 に球を通過させることで、第 2 入賞口 B 6 4 0 及び第 3 入賞口 B 6 4 b の上流側に配置される電動役物 B 6 4 0 a が動作制御された場合に電動役物 B 6 4 0 a に球が拾われ易く、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b に入賞しやす

い状態であるので、電動役物 B 6 4 0 a へ球が到達し易い発射強度で球を発射し、普通入賞口（スルーゲート）B 6 6 , B 6 7 を通過させて電動役物 B 6 4 0 a を動作させると共に、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b への入賞によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本実施形態のパチンコ機 B 1 0 は、パチンコ機 B 1 0 の遊技状態（特殊確変状態であるか、確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか等）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を、第 1 入賞口 B 6 4 に球が到達し易い発射強度での発射と、電動役物 B 6 4 0 a へ球が到達し易い発射強度での発射とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。なお、本実施形態では、大当たり遊技中においては、電動役物 B 6 4 0 a が特別図柄の通常状態と同様の作動パターンで駆動される。そのため、大当たり遊技中において第 2 入賞口 B 6 4 0 や第 3 入賞口 B 6 4 b に入球し難いよう構成することができる。なお、本実施形態では、左側遊技領域 B 3 0 2 を流下した球も、右側流下領域 B 3 0 3 を流下した球も、第 1 入賞口 B 6 4 又は電動役物 B 6 4 0 a に到達し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 入賞口 B 6 4 へは左側流下領域 B 3 0 2 を流下した球のみが到達し、電動役物 B 6 4 0 a へは右側流下領域 B 3 0 3 を流下した球のみが到達するよう構成しても良い。この場合、通常中においては、第 1 入賞口 B 6 4 へ向けて、可変表示装置ユニット B 8 0 の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第 1 入賞口 B 6 4 への入賞によって大当たりの抽選の機械を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

10

20

#### 【 4 2 4 5 】

一方、特別図柄の特殊確変中や特別図柄の確変中や普通図柄の時短中は、普通入賞口（スルーゲート）B 6 6 , B 6 7 に球を通過させることで、第 2 入賞口 B 6 4 0 に付随する電動役物 B 6 4 0 a が動作制御された場合に電動役物 B 6 4 0 a に球が拾われ易く、第 2 入賞口 B 6 4 0 に入賞しやすい状態であるので、電動役物 B 6 4 0 a が配置される側へ向けて、可変表示装置ユニット B 8 0 の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通入賞口（スルーゲート）B 6 7 を通過させて電動役物 B 6 4 0 a を動作させると共に、第 2 入賞口 B 6 4 0 への入賞によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。これにより、パチンコ機 B 1 0 の遊技状態に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。また、この場合、「右打ち」を行うべき状況において、第 3 図柄表示装置 B 8 1 に特定の画像（右打ちナビ）を表示させることにより、遊技者が特別図柄の（特殊）確変状態や普通図柄の時短状態となることによる恩恵を確実に得られるように構成しても良い。右打ちナビでは、第 3 図柄表示装置 B 8 1 に「右を狙え！！」との文字が表示されると共に、その文字の上下に右向きの矢印が 3 つずつ表示される。これらの文字、および矢印が表示されることにより、遊技者に対して球を遊技盤 B 1 3 の右側に設けられた経路（流路）へと打ち出すべきであると感じさせることができる。よって、遊技者に対して、特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態となることによる恩恵を確実に獲得させることができる。また、「左打ち」をすべき状況にも関わらず、遊技者が「右打ち」を実行している場合に、推奨される遊技態様と、実行中の遊技態様とが異なることを遊技者に対して報知できることが好ましい。例えば、第 3 図柄表示装置 B 8 1 において警告画像を表示するようにしても良い。

30

40

#### 【 4 2 4 6 】

この警告画像は、遊技者が遊技盤 B 1 3 の右側に設けられた経路（流路）へと球を打ち出す（右打ちする）べき期間でないにもかかわらず、右打ちを実行していると判別された場合に第 3 図柄表示装置 B 8 1 に対して表示される画像（右打ち警告画像）である。より具体的には、通常状態（特別図柄の確変状態でも、普通図柄の時短状態でもない状態）において、遊技者が右打ちを行っているとして判別した場合に表示される。例えば、通常状態において電動役物 B 6 4 0 a が第 2 入賞口 B 6 4 0 に球を案内し難いよう制御される（右打

50

ちを行ったとしても第2入賞口B640へと球を入球させにくい)パチンコ機を想定する。この場合、通常状態において右打ちを行うと、左打ちにより第1入賞口B64を狙って球を打ち出す場合に比較して、特別図柄の抽選を受ける機会が少なくなってしまう。即ち、通常状態において右打ちを行うと、大当たりとなりにくくなるので、遊技者にとって損となってしまう。よって、右打ち警告画像を表示させて左打ちを促すことにより、遊技者が損をしてしまうことを防止(抑制)できるように構成する。通常状態において遊技者が右打ちを行っているとは判別した場合には、第3図柄表示装置B81の画面に、「警告」との文字と、「左打ちで遊技してね!!」との文字とが表示される。これらの文字が表示されることにより、遊技者に対して右打ちをすべきではない(左打ちを行うべきである)と気付かせることができる。また、ホールの店員も右打ち警告画面の有無を確認することにより、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を実行している遊技者がいるか否かを容易に判別することができる。右打ちを行っているか否かの判断方法としては、右打ちを行った場合に球が流入し得る普通入賞口(スルーゲート)B67(図1416参照)に対して球が入球したか否かによって判断するようにすれば良い。

10

#### 【4247】

また、通常状態において普通入賞口(スルーゲート)B67(図1416参照)に球が入球したことを検出した場合に、右打ち警告画像を表示させるように構成することが容易だが、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技中や小当たり遊技中以外の状態において、特定入賞口B65aへと球が入賞(入球)したことを検出した場合に、不正遊技(右打ち遊技に限らず、例えば、可変入賞装置B65に負荷を与えて特定入賞口B65aを開放させ、遊技球を無理やり入球させる遊技態様も含む)が行われていると判別して、右打ち警告画像を表示させるように構成してもよい。これにより、ホールの店員は右打ち警告画像の有無を確認するだけで容易に不正の有無を判別することができる。また、例えば、大当たり遊技中や小当たり遊技中以外の状態において、特定入賞口B65aへと球が入球したことを検出した場合に、ホールコンピュータに対して不正が行われていることを示す信号を出力するように構成してもよい。これにより、ホールコンピュータの操作者は容易に不正が行われている可能性の有無、および不正行為が行われているパチンコ機B10の台番号(位置)を判断することができる。また、例えば、可変表示装置ユニットB80の右側流路を狭めることで、遊技球が通過せざるを得ない範囲を構成し、その範囲に、遊技球の通過を検出可能な検出センサを配設するようにしても良い。この場合、その検出センサにより遊技球の通過が検出されたことに基づいて、右打ちが行われていると判断することができる。また、例えば、可変表示装置ユニットB80の最上位置(図1416における左右中心位置に相当)よりも左側に配置される可動部材(例えば、風車)の変位を検出可能な検出センサを配設しても良い。この場合、遊技球の打ち出しが行われている場合に、予想される動作タイミングを過ぎても可動部材の変位が検出されないことに基づいて、右打ちが行われていると判断することができる。本実施形態では、第1入賞口B64の下側には可変入賞装置B65が配設されており、その略中央部分に横長矩形形状の特定入賞口(大開放口)B65aが設けられている。

20

30

#### 【4248】

パチンコ機B10においては、第2入賞口B640への入賞に起因して行われた特別図柄の抽選で小当たりになると、所定時間(変動時間)が経過した後に、小当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置B37A又は第1図柄表示装置B37Bを点灯させる。加えて、その小当たりに対応した停止図柄を第3図柄表示装置B81に表示させて、小当たりの発生が報知される。その後、球が入賞し易い小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技として、通常時には閉鎖されている特定入賞口B65aが、所定時間(例えば、1.8秒経過するまで、或いは、球が10個(規定個数)入賞するまで)開放される。また、パチンコ機B10においては、第1入賞口B64、第3入賞口B64b、または第2入賞口B640への入賞に起因して行われた特別図柄の抽選で大当たりになると、所定時間(変動時間)が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置B37A又は第1図柄表示装置B37Bを点灯させる。加えて、その大当たりに対応した停止図柄

40

50

を第3図柄表示装置B81に表示させて、大当たりの発生が報知される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口B65a又は第2特定入賞口B700aが、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個（規定個数）入賞するまで）開放される。この特定入賞口B65a又は第2特定入賞口B700aの開閉動作は、最高で例えば15回（15ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量（本実施形態では、1個の球の入賞に基づき15個）の賞球の払い出しが行われる。

#### 【4249】

可変入賞装置B65は、具体的には、特定入賞口B65aを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板を開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口B65aは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前方に傾倒させ、球が特定入賞口B65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。なお、第2特定入賞口B700aの開閉態様については後述する。可変入賞装置B65は、入賞ユニットB400の内部を経由した球のみでなく、入賞ユニットB400には入球せずに入賞ユニットB400の左右外方を釘BK G1に案内されて流下する球も入球し得るように、横方向の長さが設計されている。即ち、特定入賞口B65aの横幅は、入賞ユニットB400の横幅よりも長くなるように設計されている。入賞ユニットB400の内部に案内され易いか否かは、入賞ユニットB400よりも上流側に配設される釘BK G1の状態によって変化するが、本実施形態では、釘BK G1の状態によって、遊技者が有利になりすぎたり不利になりすぎたりすることを防止することができる（有利さのバランスをとることができる）。即ち、例えば、入賞ユニットB400の内部に球が高い確率で案内され易い場合、入賞ユニットB400の内部を介して球が案内される第2入賞口B640や第3入賞口B64bに球を通過させて抽選を受ける時短中や、確変中においては、特別図柄の抽選を頻繁に受けることができ遊技者にとって有利となる。一方で、大当たり遊技や小当たり遊技において可変入賞装置B65に球を入球させる場合には、入賞ユニットB400の内部に入った球は可変入賞装置B65に到達する前に第2入賞口B640や第3入賞口B64bに拾われてしまい、特定入賞口B65aにまで到達する球は少なくなる。加えて、入賞ユニットB400から逸れて、入賞ユニットB400の左右外方を流下する球も少ないとなれば、特定入賞口B65aへの入球により頻度よく賞球の払い出しを受けるという遊技には不利である。

#### 【4250】

また、例えば、入賞ユニットB400の内部に球が案内される確率が低い場合、入賞ユニットB400の内部を介して球が案内される第2入賞口B640や第3入賞口B64bに球を通過させて抽選を受ける時短中や、確変中においては、特別図柄の抽選を受ける間隔が長くなり易く、遊技効率の面から遊技者にとって不利となる。一方で、大当たり遊技や小当たり遊技において可変入賞装置B65に球を入球させる場合には、入賞ユニットB400の内部に入る球自体が少ないので、第2入賞口B640や第3入賞口B64bに拾われてしまい、特定入賞口B65aにまで到達することができないという球自体が少なくなる。加えて、入賞ユニットB400から逸れて、入賞ユニットB400の左右外方を流下する球は多くなるので、特定入賞口B65aが開状態となった時に、多数の球を特定入賞口B65aに入球させ、多量の賞球の払い出しを受けることが期待できるので、遊技者にとって有利となる。このように、釘BK G1の状態によって入賞ユニットB400の内部に球が案内され易い場合と球が案内され難い場合とが生じたとしても、釘BK G1の状態が、特別図柄の抽選を獲得し大当たりを目指す期間において遊技者にとって有利に働く場合には、大当たり遊技中において遊技者にとって不利に働かせることができる一方で、釘BK G1の状態が、特別図柄の抽選を獲得し大当たりを目指す期間において遊技者にとって不利に働く場合には、大当たり遊技中において遊技者にとって有利に働かせることが

10

20

30

40

50



できる。これにより、釘 B K G 1 の状態によって、遊技者が有利になりすぎたり不利になりすぎたりすることを防止することができる（有利さのバランスをとることができる）。

#### 【 4 2 5 1 】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口 B 6 5 a 又は第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 B 3 7 A , B 3 7 B において大当たりに対応した L E D が点灯した場合に、特定入賞口 B 6 5 a 又は第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a が所定時間開放され、その特定入賞口 B 6 5 a 又は第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の開放中に、球が特定入賞口 B 6 5 a 又は第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a 内へ入賞することを契機として特定入賞口 B 6 5 a 又は第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口 B 6 5 a 又は第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a は 2 つに限るものではなく、1 つや、3 以上の複数（例えば 3 つ）配置しても良く、また配置位置も第 1 入賞口 B 6 4 の下側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット B 8 0 の左右側や上側でも良い。遊技盤 B 1 3 の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース B K 1 が設けられ、貼着スペース B K 1 に貼られた証紙等は、正面枠 B 1 4 の小窓 B 3 5（図 1 4 1 5 参照）を通じて視認することができる。遊技盤 B 1 3 には、第 1 アウト口 B 7 1 が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口 B 6 3 , B 6 4 , B 6 4 b , B 6 5 a , B 6 4 0 , B 7 0 0 a にも入賞しなかった球は、第 1 アウト口 B 7 1、左アウト口 B 7 1 L 又は右アウト口 B 7 1 R を通って図示しない球排出路へと案内される。第 1 アウト口 B 7 1 は、第 1 入賞口 B 6 4 の下方に配設される。左アウト口 B 7 1 L は、特定入賞口 B 6 5 a の左方に配設され、右アウト口 B 7 1 R は、特定入賞口 B 6 5 a の右方に配設される。本実施形態では、特定入賞口 B 6 5 a の配置を遊技領域の下縁付近としているので、内レール B 6 1 と特定入賞口 B 6 5 a との間の隙間が狭い。そのため、特定入賞口 B 6 5 a の左右外方において遊技領域の下縁を転動する複数の球が全て第 1 アウト口 B 7 1 へ向かうように構成すると、内レール B 6 1 と特定入賞口 B 6 5 a との間に球詰まりが生じる可能性があり、遊技を中断させる要因となる。

10

20

#### 【 4 2 5 2 】

これに対し、本実施形態では、左アウト口 B 7 1 L 及び右アウト口 B 7 1 R が配設されることで、特定入賞口 B 6 5 a の左右外方において遊技領域の下縁を転動する球が第 1 アウト口 B 7 1 へ向かう前に、その球を、左アウト口 B 7 1 L 又は右アウト口 B 7 1 R を通って図示しない球排出路へと排出することができる。これにより、内レール B 6 1 と特定入賞口 B 6 5 a との間で球詰まりが生じる事態を回避することができるので、遊技が中断することを回避することができる。遊技盤 B 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 B K G 1 が植設されているとともに、風車 B W F 等の各種部材（役物）とが配設されている。図 1 4 1 7 に示すように、パチンコ機 B 1 0 の背面側には、制御基板ユニット B 9 0 , B 9 1 と、裏パックユニット B 9 4 とが主に備えられている。制御基板ユニット B 9 0 は、主基板（主制御装置 B 1 1 0）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 B 1 1 3）と表示制御基板（表示制御装置 B 1 1 4）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット B 9 1 は、払出制御基板（払出制御装置 B 1 1 1）と発射制御基板（発射制御装置 B 1 1 2）と電源基板（電源装置 B 1 1 5）とカードユニット接続基板 B 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット B 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック B 9 2 と払出ユニット B 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての M P U、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置 B 1 1 0、音声ランプ制御装置 B 1 1 3 および表示制御装置 B 1 1 4、払出制御装置 B 1 1 1 および発射制御装置 B 1 1 2、電源装置 B 1 1 5、カードユニット接続基板 B 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス B 1 0 0 ~ B 1 0 4 に収納されている。基板ボックス B 1 0 0 ~ B 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーと

30

40

50



を備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

#### 【 4 2 5 3 】

また、基板ボックス B 1 0 0 ( 主制御装置 B 1 1 0 ) および基板ボックス B 1 0 2 ( 払出制御装置 B 1 1 1 および発射制御装置 B 1 1 2 ) は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット ( 図示せず ) によって開封不能に連結 ( かしめ構造による連結 ) している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール ( 図示せず ) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス B 1 0 0 , B 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス B 1 0 0 , B 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス B 1 0 0 , B 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット B 9 3 は、裏パックユニット B 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク B 1 3 0 と、タンク B 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール B 1 3 1 と、タンクレール B 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール B 1 3 2 と、ケースレール B 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ B 2 1 6 ( 図 1 4 1 8 参照 ) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 B 1 3 3 とを備えている。タンク B 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 B 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール B 1 3 1 には、当該タンクレール B 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ B 1 3 4 が取り付けられている。また、払出制御装置 B 1 1 1 には状態復帰スイッチ B 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 B 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ B 1 2 1 が設けられ、電源装置 B 1 1 5 には R A M 消去スイッチ B 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ B 1 2 0 は、例えば、払出モータ B 2 1 6 ( 図 1 4 1 8 参照 ) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 ( 正常状態への復帰 ) するために操作される。操作つまみ B 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ B 1 2 2 は、パチンコ機 B 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

#### 【 4 2 5 4 】

次に、図 1 4 1 8 を参照して、本パチンコ機 B 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 4 1 8 は、パチンコ機 B 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置 B 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U B 2 0 1 が搭載されている。M P U B 2 0 1 には、該 M P U B 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M B 2 0 2 と、その R O M B 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M B 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 B 1 1 0 では、M P U B 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 B 3 7 A , B 3 7 B および第 3 図柄表示装置 B 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 B 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 B 1 1 1 や音声ランプ制御装置 B 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 B 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 B 1 1 0 からサブ制御装置へ方向にのみ送信される。R A M B 2 0 3 は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、M P U B 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U B 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア ( 作業領域 ) とを有している。なお、R A M B 2 0 3 は、パチンコ機 B 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 B 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持 ( バックアップ ) できる構成となっており、R A M B 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

#### 【 4 2 5 5 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時 ( 停電発生時を含む。以下

10

20

30

40

50

同様)のスタックポインタや、各レジスタの値がRAMB203に記憶される。一方、電源投入時(停電解消による電源投入を含む。以下同様)には、RAMB203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機B10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAMB203への書き込みはメイン処理(図示せず)によって電源遮断時に実行され、RAMB203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理(図示せず)において実行される。なお、MPUB201のNMI端子(ノンマスカブル割込端子)には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路B252からの停電信号BSG1が入力されるように構成されており、その停電信号BSG1がMPUB201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図示せず)が即座に実行される。主制御装置B110のMPUB201には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスラインB204を介して入出力ポートB205が接続されている。入出力ポートB205には、払出制御装置B111、音声ランプ制御装置B113、第1図柄表示装置B37A、B37B、第2図柄表示装置、第2図柄保留ランプ、特定入賞口B65aの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドB209が接続され、MPUB201は、入出力ポートB205を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポートB205には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサSや回転位置検出センサRを含むセンサ群などからなる各種スイッチB208、電源装置B115に設けられた後述のRAM消去スイッチ回路B253が接続され、MPUB201は各種スイッチB208から出力される信号や、RAM消去スイッチ回路B253より出力されるRAM消去信号BSG2に基づいて各種処理を実行する。

#### 【4256】

払出制御装置B111は、払出モータB216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPUB211は、そのMPUB211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROMB212と、ワークメモリ等として使用されるRAMB213とを有している。払出制御装置B111のRAMB213は、主制御装置B110のRAMB203と同様に、MPUB211の内部レジスタの内容やMPUB211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。RAMB213は、パチンコ機B10の電源の遮断後においても電源装置B115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAMB213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置B110のMPUB201と同様、MPUB211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路B252から停電信号BSG1が入力されるように構成されており、その停電信号BSG1がMPUB211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図示せず)が即座に実行される。払出制御装置B111のMPUB211には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスラインB214を介して入出力ポートB215が接続されている。入出力ポートB215には、主制御装置B110や払出モータB216、発射制御装置B112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置B111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置B111に接続されるが、主制御装置B110には接続されていない。

#### 【4257】

発射制御装置B112は、主制御装置B110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルB51の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットB112aを制御するものである。球発射ユニットB112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルB51に触れていることをタッチセンサB51aにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチB51bがオフ(操作されていないこと)を条件に、操作ハンドルB51の回動操作量(

回動位置)に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドルB 5 1の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置B 1 1 3は、音声出力装置(図示しないスピーカなど)B 2 2 6における音声の出力、ランプ表示装置(電飾部B 2 9 ~ B 3 3、表示ランプB 3 4など)B 2 2 7における点灯および消灯の出力、変動演出(変動表示)や予告演出といった表示制御装置B 1 1 4で行われる第3図柄表示装置B 8 1の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPUB 2 2 1は、そのMPUB 2 2 1により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROMB 2 2 2と、ワークメモリ等として使用されるRAMB 2 2 3とを有している。音声ランプ制御装置B 1 1 3のMPUB 2 2 1には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスラインB 2 2 4を介して入出力ポートB 2 2 5が接続されている。入出力ポートB 2 2 5には、主制御装置B 1 1 0、表示制御装置B 1 1 4、音声出力装置B 2 2 6、ランプ表示装置B 2 2 7、その他装置B 2 2 8、枠ボタンB 2 2 などがそれぞれ接続されている。

10

#### 【4 2 5 8】

音声ランプ制御装置B 1 1 3は、主制御装置B 1 1 0から受信した各種のコマンド(変動パターンコマンド、停止種別コマンド等)に基づいて、第3図柄表示装置B 8 1の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド(表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等)によって表示制御装置B 1 1 4へ通知する。また、音声ランプ制御装置B 1 1 3は、枠ボタンB 2 2からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタンB 2 2が操作された場合は、第3図柄表示装置B 8 1で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置B 1 1 4へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第3図柄表示装置B 8 1に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置B 1 1 4へ送信する。ここで、背面画像とは、第3図柄表示装置B 8 1に表示させる主要な画像である第3図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置B 1 1 4は、この音声ランプ制御装置B 1 1 3から送信されるコマンドに従って、第3図柄表示装置B 8 1に各種の画像を表示する。また、音声ランプ制御装置B 1 1 3は、表示制御装置B 1 1 4から第3図柄表示装置B 8 1の表示内容を表すコマンド(表示コマンド)を受信する。音声ランプ制御装置B 1 1 3では、表示制御装置B 1 1 4から受信した表示コマンドに基づき、第3図柄表示装置B 8 1の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置B 2 2 6から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置B 2 2 7の点灯および消灯を制御する。

20

30

#### 【4 2 5 9】

表示制御装置B 1 1 4は、音声ランプ制御装置B 1 1 3および第3図柄表示装置B 8 1が接続され、音声ランプ制御装置B 1 1 3より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置B 8 1における第3図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置B 1 1 4は、第3図柄表示装置B 8 1の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置B 1 1 3へ送信する。音声ランプ制御装置B 1 1 3は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置B 2 2 6から音声を出力することで、第3図柄表示装置B 8 1の表示と音声出力装置B 2 2 6からの音声出力とをあわせることができる。電源装置B 1 1 5は、パチンコ機B 1 0の各部に電源を供給するための電源部B 2 5 1と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路B 2 5 2と、RAM消去スイッチB 1 2 2(図1 4 1 7参照)が設けられたRAM消去スイッチ回路B 2 5 3とを有している。電源部B 2 5 1は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置B 1 1 0 ~ B 1 1 4等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部B 2 5 1は、外部より供給される交流2 4ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチB 2 0 8などの各種スイッチや、ソレノイドB 2 0 9などのソレノイド、モータ等を駆動するための1 2ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら1 2ボルトの電圧、5ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置B 1 1 0 ~ B 1 1 4等に対して必要な電圧を供給する。

40

#### 【4 2 6 0】

50

停電監視回路 B 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 B 1 1 0 の M P U B 2 0 1 および払出制御装置 B 1 1 1 の M P U B 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 B S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 B 2 5 2 は、電源部 B 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 B S G 1 を主制御装置 B 1 1 0 および払出制御装置 B 1 1 1 へ出力する。停電信号 B S G 1 の出力によって、主制御装置 B 1 1 0 および払出制御装置 B 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理を実行する。なお、電源部 B 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 B 1 1 0 および払出制御装置 B 1 1 1 は、N M I 割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。R A M 消去スイッチ回路 B 2 5 3 は、R A M 消去スイッチ B 1 2 2（図 1 4 1 7 参照）が押下された場合に、主制御装置 B 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための R A M 消去信号 B S G 2 を出力するための回路である。主制御装置 B 1 1 0 は、パチンコ機 B 1 0 の電源投入時に、R A M 消去信号 B S G 2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 B 1 1 1 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 B 1 1 1 に対して送信する。次いで、入賞ユニット B 4 0 0 の全体構成について説明する。図 1 4 1 9 は、入賞ユニット B 4 0 0 の正面斜視図であり、図 1 4 2 0 は、入賞ユニット B 4 0 0 の背面斜視図である。図 1 4 1 9 及び図 1 4 2 0 に示すように、入賞ユニット B 4 0 0 は、ベース板 B 6 0（図 1 4 1 6 参照）の開口部を塞ぐようにしてベース板 B 6 0 の正面に締結固定される場合にベース板 B 6 0 に螺入される締結ネジが挿通される複数の挿通孔 B 4 1 1 が穿設される板部材 B 4 1 0 を備える。

#### 【 4 2 6 1 】

即ち、板部材 B 4 1 0 よりも正面側の部分は、ベース板 B 6 0（図 1 4 1 6 参照）とガラスユニット B 1 6（図 1 4 1 5 参照）との間に配設される部分であり、板部材 B 4 1 0 よりも背面側の部分は、ベース板 B 6 0 のガラスユニット B 1 6 に対向する前側面よりも背面側に配設される部分である。入賞ユニット B 4 0 0 の板部材 B 4 1 0 は、上端部左右中央位置に、上方からの球を受け、その球を後方へ送球可能な形状で形成される球受部 B 4 1 2 を備え、球受部 B 4 1 2 から後方へ送球された球が遊技盤 B 1 3 の第 1 入賞口 B 6 4（図 1 4 1 6 参照）に入球する。入賞ユニット B 4 0 0 の内側に案内された球の内、一部の球は第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b（図 1 4 1 6 参照）に入賞するように構成されている。その球は、入賞ユニット B 4 0 0 の内側において一度後方へ送球されてから、流下方向が前後逆転し、再び板部材 B 4 1 0 の正面側に配置された後で、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ入賞するが、球の流下の詳細は後述する。図 1 4 2 1 及び図 1 4 2 3 は、入賞ユニット B 4 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 4 2 2 及び図 1 4 2 4 は、入賞ユニット B 4 0 0 の分解背面斜視図である。図 1 4 2 1 及び図 1 4 2 2 では、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態（前進閉鎖状態）が図示され、図 1 4 2 3 及び図 1 4 2 4 では、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態（後退開放状態）が図示される。なお、非励磁状態と励磁状態とにおける電動役物 B 6 4 0 a の配置の詳細については後述する。図 1 4 2 1 から図 1 4 2 4 に図示されるように、入賞ユニット B 4 0 0 は、ベース板 B 6 0（図 1 4 1 6 参照）に締結固定される板部材 B 4 1 0 と、その板部材 B 4 1 0 の正面側に配設され板部材 B 4 1 0 に締結固定される前意匠部材 B 4 2 0 と、板部材 B 4 1 0 の背面側に配設され板部材 B 4 1 0 に締結固定される中段部材 B 4 3 0 と、その中段部材 B 4 3 0 の上側に配設され中段部材 B 4 3 0 に締結固定される上段部材 B 4 4 0 と、中段部材 B 4 3 0 と上段部材 B 4 4 0 との間において中段部材 B 4 3 0 に前後スライド移動可能に支持され電動役物 B 6 4 0 a を構成するスライド部材 B 4 5 0 と、を備える。

#### 【 4 2 6 2 】

板部材 B 4 1 0 は、光透過性の樹脂材料から形成され、左右中央位置において球が通過可能な左右幅で上下方向に長い略矩形状で穿設される中央開口部 B 4 1 3 と、その中央開

口部 B 4 1 3 の上端部よりも右上側においてスライド部材 B 4 5 0 の前側先端部に乗った後の球が通過可能な大きさで穿設される球通過開口 B 4 1 4 と、その球通過開口 B 4 1 4 の下側に連続的に形成され球通過開口 B 4 1 4 の左右幅よりも左右外側に拡大されスライド部材 B 4 5 0 が挿通可能とされる摺動開口 B 4 1 5 と、その摺動開口 B 4 1 5 の下側に連続的に形成され中段部材 B 4 3 0 の突出部 B 4 3 7 a の外形に対応する略矩形状で穿設され突出部 B 4 3 7 a が挿通支持される支持開口 B 4 1 6 と、その支持開口 B 4 1 6 の下側に連続的に形成され球が通過可能な左右幅で穿設される球排出開口 B 4 1 7 と、を備える。なお、球通過開口 B 4 1 4、摺動開口 B 4 1 5、支持開口 B 4 1 6 及び球排出開口 B 4 1 7 は、左右対称に構成されることから、左側の構成については同じ符号を付し、説明を省略する。中央開口部 B 4 1 3 は、中段部材 B 4 3 0 の中央流路 B 4 3 1 に案内され正面側へ流下した球が正面側に通過する開口である。また、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態（後退開放状態）では、球が背面側に通過して第 2 入賞口スイッチ（後述する検出センサ B 4 6 2）に案内される開口としても機能するが、詳細は後述する。球通過開口 B 4 1 4 は、板部材 B 4 1 0 の正面側において非励磁状態（図 1 4 1 9 参照）におけるスライド部材 B 4 5 0 に乗った球が通過可能となる開口である。即ち、スライド部材 B 4 5 0 上に受け止められた球は球通過開口 B 4 1 4 を通過することで板部材 B 4 1 0 の背面側に案内される。

10

#### 【 4 2 6 3 】

摺動開口 B 4 1 5 は、スライド部材 B 4 5 0 の前後動作時においてスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 を摺動させる態様で支持する開口である。板部材 B 4 1 0 は、摺動開口 B 4 1 5 の左右端部から、摺動開口 B 4 1 5 の内側面の形状を維持しながら後方に延設されるスライド支持部 B 4 1 8 を備える。これにより、摺動開口 B 4 1 5 よりも後方位置でスライド部材 B 4 5 0 を支持することができるので、スライド部材 B 4 5 0 が摺動開口 B 4 1 5 の前後幅以上の変位幅でスライド変位する場合であっても、スライド部材 B 4 5 0 の変位を安定させることができる。支持開口 B 4 1 6 を通して、中段部材 B 4 3 0 の突出部 B 4 3 7 a が正面側に張り出される。中段部材 B 4 3 0 の突出部 B 4 3 7 a には、板部材 B 4 1 0 よりも前側において球の通過を検出可能な検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a が配設されている。即ち、非励磁状態のスライド部材 B 4 5 0 に受け止められた球の内、スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態とされる前に球通過開口 B 4 1 4 を通過しなかった球は、その真下において支持開口 B 4 1 6 の前側に配設される開口 B 4 3 5 a を通過する。球排出開口 B 4 1 7 は、支持開口 B 4 1 6 の前側に配設される開口 B 4 3 5 a を通過した球の通過を許容して、背面側に送球するための開口部である。前意匠部材 B 4 2 0 は、光透過性の樹脂材料から形成され、意匠面を構成する前板部 B 4 2 1 と、その前板部 B 4 2 1 の左右中央位置上端部において球受部 B 4 1 2 の下縁部を受け入れ可能な形状で背面側に突設形成される接合部 B 4 2 2 と、その接合部 B 4 2 2 の下端部から左右一対で下方に延設される一対の仕切り板 B 4 2 3 と、その仕切り板 B 4 2 3 の下側部において中段部材 B 4 3 0 の突出部 B 4 3 7 a を支持可能な高さ位置で左右外方に突出形成される支持部 B 4 2 4 と、その支持部 B 4 2 4 よりも下側において球の流下経路を構成する湾曲壁として前板部 B 4 2 1 から後方に突出形成される湾曲壁部 B 4 2 5 と、接合部 B 4 2 2 の上縁部から左右外側へ向けて突設形成され球の流下方向を変化可能に形成される左右一対の軒部 B 4 2 6 と、その軒部 B 4 2 6 よりも左右外側かつ下側において前板部 B 4 2 1 の後側面から後側に突設形成される左右一対の球案内突条 B 4 2 7 と、を備える。

20

30

40

#### 【 4 2 6 4 】

前意匠部材 B 4 2 0 が光透過性の樹脂材料から形成されていることから、前板部 B 4 2 1 が前側から覆う態様であっても、前板部 B 4 2 1 を通してその背面側の構成や、流下する球を視認することができる。即ち、電動役物 B 6 4 0 a（スライド部材 B 4 5 0 や、傾倒部材 B 4 7 0）の状態や、前板部 B 4 2 1 の背面側における球の流下態様を、遊技者は視認することができる。接合部 B 4 2 2 が、板部材 B 4 1 0 の球受部 B 4 1 2 の下縁との継ぎ目が目立たないように球受部 B 4 1 2 を受入可能な形状から形成されているので、球受部 B 4 1 2 と前板部 B 4 2 1 とを正面視で一体的に見せることができる（図 1 4 1 9 参

50

照)。そのため、球受部 B 4 1 2 と前板部 B 4 2 1 とに別々の意匠を形成する設計ばかりでなく、球受部 B 4 1 2 と前板部 B 4 2 1 とを組み合わせる意匠を形成するよう設計しても良い。接合部 B 4 2 2 は、板部材 B 4 1 0 の正面側における球の流下方向を制限する機能をも有している。即ち、非励磁状態のスライド部材 B 4 5 0 上に受け止められた球が左右内側に流下する勢いで、直接左右中央位置に流れ込むことは、接合部 B 4 2 2 と衝突することにより防止される。即ち、スライド部材 B 4 5 0 上に受け止められた球の流下経路は、スライド部材 B 4 5 0 の状態と、接合部 B 4 2 2 とにより制限されることになる。そのため、非励磁状態のスライド部材 B 4 5 0 に受け止められた球はスライド部材 B 4 5 0 に乗って後方へ案内されるか、スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられることで、支持開口 B 4 1 6 の前側に配設される開口 B 4 3 5 a へ案内されることになる。仕切り板 B 4 2 3 は、板部材 B 4 1 0 の正面側における球の流下方向を制限する機能を有している。即ち、仕切り板 B 4 2 3 が配設されることにより、中央開口部 B 4 1 3 を正面側に通過した球が左右外側に排出されることを防止して、専ら下方に流下するように球の流下経路を制限している。

10

#### 【 4 2 6 5 】

湾曲壁部 B 4 2 5 は、球の流下経路が左右外側へ流れるように形成されている。これにより、湾曲壁部 B 4 2 5 に案内されて球排出開口 B 4 1 7 を通り後方へ流れる球と、中央開口部 B 4 1 3 を通り後方へ流れる球と、を正面視で区別し易くしている。また、球の流下経路が左右外側へ流れないように形成される場合と異なり、中央開口部 B 4 1 3 の前後位置と球排出開口 B 4 1 7 の前後位置との左右間隔を空けることで、特定の部材を配置するスペースを確保することができる。なお、本実施形態では、電動役物 B 6 4 0 a に駆動力を伝達させるための部材（第 1 部材 B 4 8 1）を配置するためのスペース（受入凹部 B 4 6 5）が形成されるが、詳細は後述する。軒部 B 4 2 6 は、上側面が、接合部 B 4 2 2 の上側面と同一傾斜の平滑面として形成され、接合部 B 4 2 2 の左右側上側面に乗った球の流下方向を左右外側方向へ切り替える部分として機能するが、詳細は後述する。球案内突条 B 4 2 7 は、スライド部材 B 4 5 0 に乗った球の内、検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a へ向けて流下する球の流下経路に沿って形成されており、流下する球と接触する部分として機能する。これにより、長期間使用して球と擦れることにより前板部 B 4 2 1 の後側面が摩耗してすり減る場合であっても、球案内突条 B 4 2 7 の先端部からすり減らすことができるので、球と前板部 B 4 2 1 の後側面との接触面積を小さいまま維持することができる。また、前意匠部材 B 4 2 0 は光透過性の樹脂材料から形成されているので、正面側に生じるか背面側に生じるかに寄らず、擦り傷により透過の程度が低下する。換言すれば、擦り傷が発生する面積が大きいほど、前意匠部材 B 4 2 0 を通して前意匠部材 B 4 2 0 の後ろ側に配設される部材を視認し難くなる。本実施形態では、前意匠部材 B 4 2 0 の背面側を流下する球の視認性を確保するために、前意匠部材 B 4 2 0 の透過の程度を高く維持しておくことが望ましい。これに対し、本実施形態では、擦り傷の発生箇所を、球案内突条 B 4 2 7 に限定することができるので、前意匠部材 B 4 2 0 に生じる擦り傷を最低限に抑え、且つ、流下する球の視認性を確保することができる。

20

30

#### 【 4 2 6 6 】

中段部材 B 4 3 0 は、スライド部材 B 4 5 0 を下支えする部材であって、スライド部材 B 4 5 0 に左右方向から挟まれる位置に形成される中央流路 B 4 3 1 と、非励磁状態におけるスライド部材 B 4 5 0 の下側に配設される左右一对の検出センサ B 4 3 5 と、を備える。中央流路 B 4 3 1 は、球の直径よりも若干長い左右幅で形成され正面側へ向けて下降傾斜する底面部 B 4 3 1 a と、底面部 B 4 3 1 a の左右において球の通過を防止するように上方へ立設される左壁部 B 4 3 2 及び右壁部 B 4 3 3 と、底壁部 B 4 3 1 a の後方において球の通過を防止するように上方へ立設される後壁部 B 4 3 4 と、を備える。左壁部 B 4 3 2 は、後壁部 B 4 3 4 との間に球の直径よりも若干長い前後幅の隙間 B 4 3 2 a を確保するよう構成され、右壁部 B 4 3 3 は、後壁部 B 4 3 4 との間に球の直径よりも若干長い前後幅の隙間 B 4 3 3 a を確保するよう構成される。隙間 B 4 3 3 a は、隙間 B 4 3 2 a よりも正面側にずれた位置に配置されている。本実施形態では、隙間 B 4 3 2 a の前側端

40

50

部と隙間 B 4 3 3 a の後側端部との前後方向位置がおおよそ合致するように隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a が配設される。左壁部 B 4 3 2 は、後端部から上半部が切り欠かれたような形状で位置合わせ部 B 4 3 2 b が形成される。右壁部 B 4 3 3 は、後端部から上半部が切り欠かれたような形状で位置合わせ部 B 4 3 3 b が形成される。位置合わせ部 B 4 3 2 b , B 4 3 3 b は、上段部材 B 4 4 0 を中段部材 B 4 3 0 に組み付ける際の位置合わせに利用されるが、詳細は後述する。左壁部 B 4 3 2 は、後側部において、中央流路 B 4 3 1 に面する右側面は平滑面とされる一方で、中央流路 B 4 3 1 に面していない左側面に前側部よりも左右幅が短くなるよう切欠き部 B 4 3 2 c が形成される。右壁部 B 4 3 3 は、後側部において、中央流路 B 4 3 1 に面する左側面は平滑面とされる一方で、中央流路 B 4 3 1 に面していない右側面に前側部よりも左右幅が短くなるよう切欠き部 B 4 3 3 c が形成される。 10

#### 【 4 2 6 7 】

切欠き部 B 4 3 2 c , B 4 3 3 c は、同様の前後幅で形成され、スライド移動時のスライド部材 B 4 5 0 の傾斜面部 B 4 5 2 a , B 4 5 3 a との干渉を回避するよう機能するが、詳細は後述する。後壁部 B 4 3 4 は、隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a の後端部を結ぶ湾曲壁部として形成される。これにより、隙間 B 4 3 2 a を通過して後壁部 B 4 3 4 に当接した球を、正面側へ滑らかに方向転換させることができる。検出センサ B 4 3 5 は、球の通過が検出されても図柄の抽選を伴わない検出センサとして構成される。即ち、球が検出センサ B 4 3 5 を通過した場合に、特別図柄の抽選も普通図柄の抽選も実行されず、賞球の払い出しが実行される。本実施形態では、検出センサ B 4 3 5 に 1 個の球の入賞が検出されることに対応して、5 個の賞球が払い出されるよう制御される。上段部材 B 4 4 0 は、光透過性の樹脂材料から形成され、球受部 B 4 1 2 に受け入れられた球が流下するための後方へ下降傾斜する流路を構成する上側流路構成部 B 4 4 1 と、その上側流路構成部 B 4 4 1 を流下した球を検出する検出センサ B 4 4 2 と、上側流路構成部 B 4 4 1 の上蓋として締結固定され検出センサ B 4 4 2 を上側流路構成部 B 4 4 1 に固定するための上蓋部材 B 4 4 3 と、少なくとも中段部材 B 4 3 0 の中央流路 B 4 3 1 の天井部を構成する天井構成部 B 4 4 4 と、スライド部材 B 4 5 0 の上面を転動する球の流下を案内する左側壁部 B 4 4 5 及び右側壁部 B 4 4 6 と、を備える。上段部材 B 4 4 0 が光透過性の樹脂材料から形成されていることで、ベース板 B 6 0 を介して入賞ユニット B 4 0 0 を見下ろす遊技者視線において、上段部材 B 4 4 0 の下側にある球流路（中央流路 B 4 3 1 及びスライド部材 B 4 5 0 に案内される流路）を、上段部材 B 4 4 0 越しに視認させることができる。即ち、遊技者は、スライド部材 B 4 5 0 上を転動し、中央流路 B 4 3 1 を流下する球を視認することができる。検出センサ B 4 4 2 は、第 1 入賞口 B 6 4（図 1 4 1 6 参照）に入球した球を検出する。即ち、球が検出センサ B 4 4 2 を通過した場合に、特別図柄 1 の抽選が実行され、賞球の払い出しが実行される。 20 30

#### 【 4 2 6 8 】

上蓋部材 B 4 4 3 は、左側へ球が流れる経路が左側壁部 B 4 4 5 の後端部よりも後側に配置されている。これにより、上側流路構成部 B 4 4 1 を流下する球が左壁部 B 4 4 5 により案内される流路の上側に配置される事態が生じることを回避することができる。これにより、左壁部 B 4 4 5 により案内される球の視認性が、上側流路構成部 B 4 4 1 を流下する球により低下することを回避することができる。左側壁部 B 4 4 5 は、前後方向に延び、後方端部で左右中央側へ向けて湾曲する壁部として形成される。湾曲部分の左右中央側の先端部の前後位置は、中段部材 B 4 3 0 の後壁部 B 4 3 4 の左側端部の前後位置と合致する。右側壁部 B 4 4 6 は、前後方向に延び、後方端部で左右中央側へ向けて湾曲する壁部として形成される。湾曲部分の左右中央側の先端部の前後位置は、中段部材 B 4 3 0 の後壁部 B 4 3 4 の右側端部の前後位置と合致する。即ち、左側壁部 B 4 4 5 及び右側壁部 B 4 4 6 は共に、中段部材 B 4 3 0 の隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a の後端部を形成する後壁部 B 4 3 4 と連なるように形成され、隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a に球を案内するよう構成されている。つまり、左側壁部 B 4 4 5 の後端部よりも、右側壁部 B 4 4 6 の後端部のほうが、正面側にずれた位置に配置されている。スライド部材 B 4 5 0 は、非透過性の樹脂 40 50

材料から形成され、左右一对の先端部 B 4 5 1 と、その先端部 B 4 5 1 の左右内側部から後方に延設される左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 と、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 を後方端部において連結固定する中央固定部 B 4 5 4 と、を備える。

#### 【 4 2 6 9 】

スライド部材 B 4 5 0 が非透過性の樹脂材料から形成されることにより、スライド部材 B 4 5 0 の下側を流下する球（例えば、下段部材 B 4 6 0 の左右経路 B 4 6 3 を流下する球）をスライド部材 B 4 5 0 により隠す（見え難いように遮蔽する）ことができる。これにより、中段部材 B 4 3 0 が光透過性の樹脂材料から形成される場合においても、スライド部材 B 4 5 0 上を転動する球と、スライド部材 B 4 5 0 の下側を流下する球（例えば、  
10 下段部材 B 4 6 0 の左右経路 B 4 6 3 を流下する球）とが、遊技者目線（入賞ユニット B 4 0 0 を正面側から斜め下方向に見下ろす目線）方向で重なって見える事態の発生を回避することができる。一对の先端部 B 4 5 1 は、中央流路 B 4 3 1 を挟んで左右対称形状に形成されると共に、中央流路 B 4 3 1 を挟んで左右対称の位置に配置され、水平に対する同角度で左右一对が左右内側へ向けて下降傾斜し、且つ、後側へ向けて左右一对が同角度で下降傾斜する姿勢の板状に形成されている。左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 は、先端部 B 4 5 1 の傾斜に従いながら後方へ延設されており、その延設長さは、左案内板部 B 4 5 2 の方が右案内板部 B 4 5 3 よりも長い。従って、後端部における上下位置は、左案内板部 B 4 5 2 の方が、右案内板部 B 4 5 3 よりも低い。左案内板部 B 4 5 2 は、  
20 後側略半部の右縁部付近に、板上面の右方へ向けた下降傾斜の程度が大きくなるように形成される傾斜面部 B 4 5 2 a を備える。また、右案内板部 B 4 5 3 は、後側略半部の左縁部付近に、板上面の左方へ向けた下降傾斜の程度が大きくなるように形成される傾斜面部 B 4 5 3 a を備える。傾斜面部 B 4 5 2 a , B 4 5 3 a は、スライド部材 B 4 5 0 が、非励磁状態か、励磁状態かに関わらず、隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a に対して左右方向で対向配置されるのに十分な前後幅で形成される。即ち、スライド部材 B 4 5 0 の上面を転動する球が隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a を通過するタイミングにおいて、スライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態か、励磁状態かに関わらず、球を傾斜面部 B 4 5 2 a , B 4 5 3 a の傾斜に沿って流すことができるので、流下方向を左右内側へ向く方向に寄せることができる。

#### 【 4 2 7 0 】

右案内板部 B 4 5 3 の方が延設長さを短くされることから、右案内板部 B 4 5 3 の後側にスペースを確保することが可能である。本実施形態では、その空いたスペースに電動役物 B 6 4 0 a を駆動するためのソレノイド B S O L 4 1 を配設することで、入賞ユニット B 4 0 0 をソレノイド B S O L 4 1 の収まりよく（上面視で略正方形となる形状で）構成することができる。なお、傾斜面部 B 4 5 2 a , B 4 5 3 a の形成幅（左右幅）は任意に設定可能とされる。例えば、中央流路 B 4 3 1 の底面部 B 4 3 1 a の上方側まで張り出し、上面視で部分的に重なるように構成しても良い。この場合、球の流下をスムーズにすることができる。図 1 4 2 5 及び図 1 4 2 7 は、入賞ユニット B 4 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 4 2 6 及び図 1 4 2 8 は、入賞ユニット B 4 0 0 の分解背面斜視図である。図 1 4 2 5 から図 1 4 2 8 では、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態が図示され、中段部材 B  
40 4 3 0 よりも下層の部材についても分解して図示される。また、図 1 4 2 5 及び図 1 4 2 6 では、入賞ユニット B 4 0 0 を斜め上から視認する状態が図示され、図 1 4 2 7 及び図 1 4 2 8 では、入賞ユニット B 4 0 0 を斜め下から視認する状態が図示される。入賞ユニット B 4 0 0 は、中段部材 B 4 3 0 の下側に配設され中段部材 B 4 3 0 に締結固定される下段部材 B 4 6 0 と、中段部材 B 4 3 0 と下段部材 B 4 6 0 との間において下段部材 B 4 6 0 に前後傾倒可能に支持され電動役物 B 6 4 0 a を構成する傾倒部材 B 4 7 0 と、ソレノイド B S O L 4 1 の駆動力をスライド部材 B 4 5 0 及び傾倒部材 B 4 7 0 に伝達する伝達部材 B 4 8 0 と、を備える。まず、図 1 4 2 5 から図 1 4 2 8 を参照して、入賞ユニット B 4 0 0 の、板部材 B 4 1 0、前意匠部材 B 4 2 0、中段部材 B 4 3 0、上段部材 B 4 4 0 及びスライド部材 B 4 5 0 の構成について追加の説明をする。前意匠部材 B 4 2 0 は  
50



、一対の仕切り板 B 4 2 3 の左右中間位置から左右外側に若干ずれた位置において、球の流下を案内する一対の突条部として形成される球案内突条 B 4 2 8 を備える。

【 4 2 7 1 】

球案内突条 B 4 2 8 の突設先端部（後端部）は、前側へ向けて下降傾斜する形状とされているので、後側から到達した球が案内される場合に、球に下向きの負荷を与えやすくすることができ、球が後側に跳ね返ることを回避し易くすることができる。球案内突条 B 4 2 8 は、板部材 B 4 1 0 の中央開口部 B 4 1 3 を正面側に通過した球の流下経路に沿って形成されており、流下する球と接触する部分として機能する。球案内突条 B 4 2 8 は、流下する球の左右中心よりも左右外側にずれた一対の突条から形成されている。これにより、球案内突条 B 4 2 8 の左右内側角部に球が接触し易くすることができるので、球案内突条 B 4 2 8 の摩耗が角部から生じるようにすることができる。これにより、球案内突条 B 4 2 8 の左右中央部の破損を抑制することができる。これにより、長期間使用して球と擦れることにより前板部 B 4 2 1 の後側面が摩耗してすり減る場合であっても、球案内突条 B 4 2 8 の先端部からすり減らすことができるので、球と前板部 B 4 2 1 の後側面との接触面積を小さいまま維持することができる。また、前意匠部材 B 4 2 0 は光透過性の樹脂材料から形成されているので、正面側に生じるか背面側に生じるかに寄らず、擦り傷により透過の程度が低下する。換言すれば、擦り傷が発生する面積が大きいほど、前意匠部材 B 4 2 0 を通して前意匠部材 B 4 2 0 の後ろ側に配設される部材を視認し難くなる。本実施形態では、前意匠部材 B 4 2 0 の背面側を流下する球の視認性を確保するために、前意匠部材 B 4 2 0 の透過の程度を高く維持しておくことが望ましい。これに対し、本実施形態では、擦り傷の発生箇所を、球案内突条 B 4 2 8 に限定することができるので、前意匠部材 B 4 2 0 に生じる擦り傷を最低限に抑え、且つ、流下する球の視認性を確保することができる。中段部材 B 4 3 0 は、左壁部 B 4 3 2 及び右壁部 B 4 3 3 よりも左右外側に延設され検出センサ B 4 3 5 を上側から押さえて支える支持延設部 B 4 3 6 と、検出センサ B 4 3 5 を乗せる板形状部材であって支持延設部 B 4 3 6 が左右端部において締結固定されるベース板 B 4 3 7 と、を備える。

【 4 2 7 2 】

左壁部 B 4 3 2 及び右壁部 B 4 3 3 の間に配置される底面部 B 4 3 1 a の反対面側（下面側）において、後端側寄りの位置から鉛直下方に向けて係止板部 B 4 3 1 b が板状に突設される。係止板部 B 4 3 1 b は、スライド部材 B 4 5 0 の移動終端を規定する部分として機能するが、詳細は後述する。支持延設部 B 4 3 6 は、上側面が前後方向に沿う平滑面として形成され、検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a の上方を開放し球が通過可能な矩形形状で穿設される開口部 B 4 3 6 a と、上側面に左右方向に延びる態様で上方へ向けて突設形成される突条部 B 4 3 6 b と、を備える。突条部 B 4 3 6 b は、中段部材 B 4 3 0 の組立状態（図 1 4 2 3 参照）において前側面が検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a の縁部と滑らかに連通する位置に配設される。これにより、スライド部材 B 4 5 0 の励磁状態（図 1 4 2 3 参照）において先端部 B 4 5 1 の正面側を下方に流れる球が先端部 B 4 5 1 と検出センサ B 4 3 5 との隙間に入り込んでしまい、意図せず流下が滞ることを回避することができる。即ち、突条部 B 4 3 6 b により球の流下を案内することができ、球の流下を滑らかにすることができる。また、突条部 B 4 3 6 b は、スライド部材 B 4 5 0 の非励磁状態（図 1 4 2 1 参照）において、先端部 B 4 5 1 と左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 とのつなぎ目の真下に配置される。そのため、先端部 B 4 5 1 に球が乗った場合に、その球の重みで先端部 B 4 5 1 と左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 とが前倒れする方向に撓み変形する事態になったとしても、先端部 B 4 5 1 と左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 とのつなぎ目を突条部 B 4 3 6 b で下から支えることができるので、上記撓み変形を抑制することができる。

【 4 2 7 3 】

ベース板 B 4 3 7 は、所々、上下方向に穿設されることで開口部が形成される。即ち、検出センサ B 4 3 5 を配設させるために前側に突出形成される突出部 B 4 3 7 a には、検出センサ B 4 3 5 の開口よりも大きな開口が検出センサ B 4 3 5 の開口を塞がない配置で

10

20

30

40

50

穿設され、右後端部では、嵌合支持されるソレノイド B S O L 4 1 の下側部においてソレノイド B S O L 4 1 のプランジャ B S O L 4 1 a を貫通させるための開口部 B 4 3 7 b が形成され、中央後端部では、伝達部材 B 4 8 0 の第 2 部材 B 4 8 5 を貫通させ変位を許容するために十分な前後幅の開口部 B 4 3 7 c が形成される。ベース板 B 4 3 7 は、下側面において、傾倒部材 B 4 7 0 に駆動力を伝達する伝達部材 B 4 8 0 の第 1 部材 B 4 8 1 を受け入れるための部分として前後方向に延びる受入凹部 B 4 3 7 d と、下段部材 B 4 6 0 に案内される球の経路の天井を構成し後方へ向けて下降傾斜する傾斜面部 B 4 3 7 e と、その傾斜面部 B 4 3 7 e の左右端部から下方に延設される一对の延設壁の前端部において後方へ向けて下降傾斜する傾斜ストッパ B 4 3 7 f と、を備える。傾斜ストッパ B 4 3 7 f により、傾倒部材 B 4 7 0 の非励磁状態における姿勢を真上に起立する姿勢よりも若干傾斜した姿勢に設定しつつも、球の経路を塞ぐことができるので、傾倒部材 B 4 7 0 の開閉角度を小さく抑えることができる。これにより、傾倒部材 B 4 7 0 の開閉動作に要する時間を短縮できることから、球噛みの発生を抑えることができるが、詳細は後述する。上段部材 B 4 4 0 の天井構成部 B 4 4 4 は、中段部材 B 4 3 0 の底面部 B 4 3 1 a と上下方向で対向配置され前方へ向かう程上昇傾斜する傾斜面部 B 4 4 4 a と、その傾斜面部 B 4 4 4 a よりも左右両側に配置される部分の後端部から断面 L 字形状で下方へ延設される一对の延設部 B 4 4 4 b と、を備える。傾斜面部 B 4 4 4 a は、中央流路 B 4 3 1 の天井部を構成しており、傾斜面部 B 4 4 4 a が前方へ向かう程上昇傾斜していることから、中央流路 B 4 3 1 の断面積（開口面積）が前方へ向かう程大きくなる。即ち、下流側へ向かう程に流路面積が大きくなるので、中央流路 B 4 3 1 を前方へ向けて流れるという流下態様において、球詰まりの発生を抑制することができる。

#### 【 4 2 7 4 】

延設部 B 4 4 4 b は、上段部材 B 4 4 0 を中段部材 B 4 3 0 に組み付ける場合に、後端部の左右内側端部を中段部材 B 4 3 0 の位置合わせ部 B 4 3 2 b , B 4 3 3 b に係合させることで位置合わせ可能に設計されている。このように組み付けることで、延設部 B 4 4 4 b の後側面の前後位置が、左壁部 B 4 3 2 及び右壁部 B 4 3 3 の後端部（隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a の前端）の前後位置と一致する。即ち、延設部 B 4 4 4 b には、前後方向で対向配置される左側壁部 B 4 4 5 又は右側壁部 B 4 4 6 との間に隙間 B 4 4 4 c が設けられ、この隙間 B 4 4 4 c は、隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a の真上に配置され隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a と連続的につながるよう構成される。換言すれば、球が通過する開口の下側部を隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a が構成し、その隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a が下側部を構成する開口の上側部は、隙間 B 4 4 4 c により構成される。これにより、隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a の上側部が開放され、球が跳ねた場合には隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a を飛び越えて球が流下できる場合と異なり、球が隙間 B 4 3 2 a , B 4 3 3 a , B 4 4 4 c から外れた位置を通過することを防止することができる。スライド部材 B 4 5 0 は、前後方向に延びる態様で左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 の下側面から下方に突設形成される一对の突条部 B 4 5 5 を備える。突条部 B 4 5 5 は、左右幅が左案内板部 B 4 5 2 や右案内板部 B 4 5 3 の左右幅よりも細く設計され、突設端部（下端部）が、スライド部材 B 4 5 0 の移動方向（前後方向）に沿う形状とされている。スライド部材 B 4 5 0 の前後移動時には、突条部 B 4 5 5 が中段部材 B 4 3 0 の支持延設部 B 4 3 6 に下支えされるが、この場合に、スライド部材 B 4 5 0 と支持延設部 B 4 3 6 との接触面積を抑えることができるのでスライド部材 B 4 5 0 の移動抵抗を抑えることができると共に、左案内板部 B 4 5 2 や右案内板部 B 4 5 3 が上面に乗る球の重さによる前倒れ変位（変形）を抑制することができる。

#### 【 4 2 7 5 】

突条部 B 4 5 5 は、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 に沿って形成され、リブとして機能することで、前後方向に長尺の左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 の剛性を高めることができる。突条部 B 4 5 5 は、先端部 B 4 5 1 よりも後方に配設される。換言すれば、先端部 B 4 5 1 の下側面に突条部 B 4 5 5 は形成されておらず、先端部 B 4 5 1 の剛性までを高めるものではない。これにより、スライド部材 B 4 5 0 の弾性変

形のし易さを、部位ごとに变化させることができる。即ち、先端部 B 4 5 1 は、ある程度の弾性変形は許容するよう構成することで、例えばスライド部材 B 4 5 0 が前方へ移動する場合に、スライド部材 B 4 5 0 の前端部と前意匠部材 B 4 2 0 との間に球が噛み込んだとしても、先端部 B 4 5 1 の弾性変形および弾性回復により生じる負荷により球の噛み込みを早期に解消することができる。先端部 B 4 5 1 が弾性変形する場合に、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 までもが弾性変形すると、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 が前後方向に長尺な形状であることも影響し、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 の上面を流下する球の流下経路の断面積が狭められる可能性がある。この場合、既に球通過開口 B 4 1 4 を通過済みであって左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 の上面を転動する球の流下抵抗が大きくなり、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 の上面を球が通過する時間が通常より長くなる要因となり得る。これに対し、本実施形態では、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 には突条部 B 4 5 5 が形成されており、その突条部 B 4 5 5 がリブとして機能することで左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 までもが弾性変形することを回避することができる。これにより、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 の上面を流下する球の流下経路の断面積の大きさを維持することができ、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 の上面を球が通過する時間を管理し易くすることができる。

#### 【 4 2 7 6 】

従って、先端部 B 4 5 1 が弾性変形し易いことによる効果と、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 が弾性変形し難いことによる効果と、の両方を同時に奏することができる。次に、入賞ユニット B 4 0 0 の、板部材 B 4 1 0、前意匠部材 B 4 2 0、中段部材 B 4 3 0、上段部材 B 4 4 0 及びスライド部材 B 4 5 0 以外の構成について説明する。下段部材 B 4 6 0 は、球の転動経路を複数構成する。即ち、下段部材 B 4 6 0 は、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われた球を転動させる中央経路 B 4 6 1 と、検出センサ B 4 3 5 を通過した球を転動させる左右経路 B 4 6 3 と、を備える。中央経路 B 4 6 1 を転動した球は、その後方に配設される検出センサ B 4 6 2 に通過を検出される。検出センサ B 4 6 2 は、第 2 入賞口 B 6 4 0 ( 図 1 4 1 6 参照 ) に入球した球の通過を検出する。即ち、球が検出センサ B 4 6 2 を通過した場合に、特別図柄 2 の抽選が実行され、賞球の払い出しが実行される。また、下段部材 B 4 6 0 は、傾倒部材 B 4 7 0 を傾倒可能に軸支する受部の下半部を構成する軸受部 B 4 6 4 と、傾倒部材 B 4 7 0 に駆動力を伝達する伝達部材 B 4 8 0 の第 1 部材 B 4 8 1 を受け入れるための部分として前後方向に延びる受入凹部 B 4 6 5 と、スライド部材 B 4 5 0 に駆動力を伝達する伝達部材 B 4 8 0 の第 2 部材 B 4 8 5 を傾倒可能に軸支する受部の下半部を構成する軸受部 B 4 6 6 と、を備える。軸受部 B 4 6 4 は、上方が開放される凹部として構成され、傾倒部材 B 4 7 0 の被支持突部 B 4 7 3 が配置された状態で中段部材 B 4 3 0 が下段部材 B 4 6 0 に締結固定されることで、軸受部 B 4 6 4 と中段部材 B 4 3 0 とによって傾倒部材 B 4 7 0 が傾倒可能に軸支される。受入凹部 B 4 6 5 は、前後方向に長い第 1 部材 B 4 8 1 を受け入れるために前後方向に十分に長く、且つ、第 1 部材 B 4 8 1 の上下方向変位を許容するために十分な深さを有する領域として、中央経路 B 4 6 1 と左右経路 B 4 6 3 との間の位置に形成される。受入凹部 B 4 6 5 から第 1 部材 B 4 8 1 が脱落することが防止されることで、第 1 部材 B 4 8 1 の左右方向への変形を抑制することができる。

#### 【 4 2 7 7 】

軸受部 B 4 6 6 は、上方が開放される凹部として構成され、伝達部材 B 4 8 0 の第 2 部材 B 4 8 5 が配置された状態で中段部材 B 4 3 0 が下段部材 B 4 6 0 に締結固定されることで、軸受部 B 4 6 6 と中段部材 B 4 3 0 とによって第 2 部材 B 4 8 5 が傾倒可能に軸支される。傾倒部材 B 4 7 0 は非励磁状態では、図 1 4 2 5 に示すように起き上がり、中央経路 B 4 6 1 側への入球を規制する姿勢とされる一方、励磁状態では傾倒変位し ( 図 1 4 2 3 参照 )、中央経路 B 4 6 1 側への入球を許容する姿勢とされる。傾倒部材 B 4 7 0 は、先端へ向かう程に緩やかに内巻き ( 上向き ) に湾曲する板状部 B 4 7 1 と、その板状部 B 4 7 1 の下端部において左右方向に円柱形状で突設される一对の円柱部 B 4 7 2 と、そ

の円柱部 B 4 7 2 の左右端部から円柱部 B 4 7 2 と同軸かつ円柱部 B 4 7 2 よりも小径の円柱形状で突設される被支持突部 B 4 7 3 と、右側の円柱部 B 4 7 2 の外周部から側面視で C 字形状に延設され伝達部材 B 4 8 0 の第 1 部材 B 4 8 1 と当接して負荷伝達を受ける被伝達部 B 4 7 4 と、を備える。板状部 B 4 7 1 は、球の直径程度の左右幅で形成されており、複数の球が同時に着地することを防止できるように構成される。円柱部 B 4 7 2 は、被支持突部 B 4 7 3 と同様に、下段部材 B 4 6 0 に回転可能に軸支される部分である。円柱部 B 4 7 2 が構成されることで、回転時の摺動負荷や、球からの負荷により生じる重力方向の負荷を受け持つ面積を確保することができるので、被支持突部 B 4 7 3 だけで軸支される場合に比較して、機械的な摩耗を抑えることができる。伝達部材 B 4 8 0 は、後端部においてブランジャ B S O L 4 1 a が左右方向で差し込まれることで上下方向での脱落が規制されるよう構成される第 1 部材 B 4 8 1 と、その第 1 部材 B 4 8 1 と連動する第 2 部材 B 4 8 5 と、を備える。

10

#### 【 4 2 7 8 】

ブランジャ B S O L 4 1 a がベース板 B 4 3 7 の開口部 B 4 3 7 b により上下方向を除く前後左右への移動が制限されており、そのブランジャ B S O L 4 1 a が左右方向で差し込まれる第 1 部材 B 4 8 1 は、受入凹部 B 4 6 5 により左右方向への移動が制限されることから、第 1 部材 B 4 8 1 とブランジャ B S O L 4 1 a とが左右方向で脱落する等して連結が解除されることを防止し易くすることができる。ソレノイド B S O L 4 1 の励磁状態が切替られブランジャ B S O L 4 1 a が上下方向に変位することで、第 1 部材 B 4 8 1 は、上下方向に変位し、第 2 部材 B 4 8 5 は、前後に傾倒する方向で変位するが、詳細は後述する。図 1 4 2 9 ( a ) は、入賞ユニット B 4 0 0 の正面図であり、図 1 4 2 9 ( b ) は、図 1 4 2 9 ( a ) の矢印 M D X V I b 方向視における入賞ユニット B 4 0 0 の側面図であり、図 1 4 2 9 ( c ) は、図 1 4 2 9 ( a ) の矢印 M D X V I c 方向視における入賞ユニット B 4 0 0 の上面図である。図 1 4 2 9 ( a ) から図 1 4 2 9 ( c ) では、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態が図示される。また、図 1 4 2 9 ( b ) 及び図 1 4 2 9 ( c ) には、入賞ユニット B 4 0 0 が組み付けられるベース板 B 6 0 の前後側面の位置が想像線で図示される。本実施形態では、ベース板 B 6 0 の前側面の正面側を流下した球が、入賞ユニット B 4 0 0 に到達する。図 1 4 2 9 ( c ) に示すように、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態では、軒部 B 4 2 6 よりも左右外側にスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 が配置され、その先端部 B 4 5 1 は、図 1 4 2 9 ( b ) に示すように後方へ向けて下降傾斜している。そのため、ベース板 B 6 0 の正面側を流下する球が球受部 B 4 1 2 から逸れて、軒部 B 4 2 6 を介して先端部 B 4 5 1 に乗った球や、軒部 B 4 2 6 を介さず直接的に先端部 B 4 5 1 に乗った球（飛び込み球）は、先端部 B 4 5 1 の傾斜に沿って後方に寄せられる。そして、球が球通過開口 B 4 1 4（図 1 4 2 5 参照）を通過可能な位置に到達した場合には、先端部 B 4 5 1 の傾斜に沿ってスライド部材 B 4 5 0 の上面を伝って左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 側へ流れる。

20

30

#### 【 4 2 7 9 】

図 1 4 3 0 ( a ) 及び図 1 4 3 0 ( b ) は、図 1 4 2 9 ( c ) の M D X V I I a - M D X V I I a 線における入賞ユニット B 4 0 0 の断面図である。図 1 4 3 0 ( a ) では、電動役物 B 6 4 0 a（スライド部材 B 4 5 0 及び傾倒部材 B 4 7 0）の非励磁状態が図示され、図 1 4 3 0 ( b ) では、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態が図示される。また、図 1 4 3 0 ( a ) 及び図 1 4 3 0 ( b ) では、ベース板 B 6 0 に植設される一部の釘 B K G 1 が図示される。スライド部材 B 4 5 0 の状態の切り替えは、前後方向へのスライド移動であり、正面視で非励磁状態と励磁状態との違いを判別し難いよう構成される。これにより、スライド部材 B 4 5 0 へ向けて流下する遊技球がスライド部材 B 4 5 0 の上面を転動するか先端部 B 4 5 1 の正面側を下方へ流れるかを予想し難くすることができる。傾倒部材 B 4 7 0 の状態の切り替えは、傾倒動作であり、非励磁状態と励磁状態との違いを判別し易いよう構成される。これにより、球が第 2 入賞口 B 6 4 0（図 1 4 1 6 参照）に入球し得る状態か否かの判別を容易とすることができる。図 1 4 3 0 ( a ) 及び図 1 4 3 0 ( b ) を参照して、入賞ユニット B 4 0 0 に到達する球の流下態様について説明する。なお、図

40

50

1 4 3 0 ( a ) 及び図 1 4 3 0 ( b ) で図示される断面において入賞ユニット B 4 0 0 は左右対称形状から形成されるので、左右片側での説明に留め、反対側の説明は省略する。図 1 4 3 0 ( a ) に示すように、球受部 B 4 1 2 を逸れて流下する球は、例えば軒部 B 4 2 6 を介して流れる経路 B D R 1 で流下する。この場合、軒部 B 4 2 6 に遮られることで球通過開口 B 4 1 4 への最短距離で球が流下することではなく、先端部 B 4 5 1 上での滞在時間が延ばされる。また、軒部 B 4 2 6 の傾斜により左右外側への速度成分を有して流下するので、スライド部材 B 4 5 0 に着地して跳ねた後の球は、左右外側へ向けて跳ね返り易い。

#### 【 4 2 8 0 】

これに対して、本実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 の上面が左右内側へ向けて下降傾斜していることから、球の跳ね返りの方向を左右内側に寄せることができる。これにより、経路 B D R 1 で流下した球がスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 の左右外側に零れる事態を回避し易くすることができる。更に、本実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 を左右外側へ向けて流れる球と対向する位置に釘 B K G 1 が植設されている。そのため、球が先端部 B 4 5 1 の左右外側へ向けて流れた場合であっても、勢いの大きな球ほど、釘 B K G 1 との衝突によりスライド部材 B 4 5 0 側に戻り易いようにすることができる。先端部 B 4 5 1 の左右外側へ向けて球が流れた場合に、その球の勢いが不十分であると、釘 B K G 1 との衝突によっても跳ね戻らず、釘 B K G 1 とスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 との間を球が流下することになる。経路 B D R 1 とは異なる経路で流下する場合も、釘 B K G 1 の配置との影響から、通常は経路 B D R 1 がスライド部材 B 4 5 0 に到達する地点と同一の地点 B D R 1 a に到達し、スライド部材 B 4 5 0 に案内される。スライド部材 B 4 5 0 の上面を転動する球と対向配置される位置に連なって植設される釘 B K G 1 の上を流下して地点 B D R 1 a に到達する球は、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 が釘 B K G 1 側に張り出して形成されていることから、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 と釘 B K G 1 との間に脱落することが抑制される。なお、釘 B K G 1 で跳ね飛ばされた球が先端部 B 4 5 1 の左右内側部（球通過開口 B 4 1 4 の前方位置）へ向かって飛ぶ場合もあるが、その球と軒部 B 4 2 6 とが衝突し易いよう軒部 B 4 2 6 の配置が設計されている。即ち、本実施形態では、球が釘 B K G 1 で跳ね飛ばされることによるイレギュラーな流下態様においても、球が地点 B D R 1 a を経由せずに球通過開口 B 4 1 4 の前方位置に到達する事態の発生を抑制している。本実施形態では、釘 B K G 1 で跳ね飛ばされて、地点 B D R 1 a を経由せずに球通過開口 B 4 1 4 の前方位置に到達する球の頻度は、釘 B K G 1 で跳ね飛ばされる球の 1 0 個に 1 個程度となるように調整して設計される。

#### 【 4 2 8 1 】

図 1 4 3 0 ( b ) に示すように、電動役物 B 6 4 0 a（スライド部材 B 4 5 0 及び傾倒部材 B 4 7 0）の励磁状態において球が経路 B D R 1 で流下する場合、球はスライド部材 B 4 5 0 に着地することではなく、軒部 B 4 2 6 の傾斜により生じた左右方向の速度成分を維持しつつ流れる。スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 の左右外側への張出代がない分、釘 B K G 1 との間の隙間を狭くする作用を見込むことができず、球は開口部 B 4 3 6 a の左右外方へ逸れて流下する。また、上述した軒部 B 4 2 6 の設計から、球が釘 B K G 1 で跳ね飛ばされることによるイレギュラーな流下態様で、球が球通過開口 B 4 1 4 の前方位置に到達する事態の発生は抑制されており、球が検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a を通過する事態の発生が抑制されている。即ち、経路 B D R 1 に例示されるように球が流下する場合、スライド部材 B 4 5 0 の非励磁状態であれば球は先端部 B 4 5 1 の上面を左右内側へ案内され易く、スライド部材 B 4 5 0 の励磁状態であれば球は検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a に直接入球する事態は生じ難く、前意匠部材 B 4 2 0 の左右外側を流下し易い。次いで、非励磁状態のスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 に乗った後の球の流下態様について説明する。スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 に乗った球が、先端部 B 4 5 1 の傾斜に沿って左右内側へ向けて流れ、球通過開口 B 4 1 4 を通過するまでスライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態で維持される場合には、その球は問題なく先端部 B 4

10

20

30

40

50

5 1 よりも後側へ流れ、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b ( 図 1 4 1 6 参照 ) に入球する可能性が高まる。それ以外の場合として、球が先端部 B 4 5 1 に乗っている間にスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられる場合を説明する。図 1 4 3 0 ( a ) の球配置 B B 1 は、スライド部材 B 4 5 0 の左右外側端部に乗っている状態として図示される。球配置 B B 1 に球がある場合にスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられると、その球の後方は板部材 B 4 1 0 により遮られているので、スライド部材 B 4 5 0 の移動と共にその球が後方に移動することはできず、その球は前意匠部材 B 4 2 0 の左右外側を流下する。

#### 【 4 2 8 2 】

図 1 4 3 0 ( b ) の球配置 B B 2 は、中段部材 B 4 3 0 の開口部 B 4 3 6 a の左右外側縁部の上方に球の中心が配置される状態として図示される。球配置 B B 2 に球がある場合にスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられると、その球の後方は板部材 B 4 1 0 により遮られているので、スライド部材 B 4 5 0 の移動と共にその球が後方に移動することはできない。一方で、前意匠部材 B 4 2 0 の左右外側を流下するか、開口部 B 4 3 6 a 側へ流下するかは、その時の球の勢いや、球の中心位置の偏りにより変化する。開口部 B 4 3 6 a 側へ流下した球は検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a を通過し、遊技者には賞球の払い出しが行われる。そのため、球配置 B B 2 に球がある時にスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられた場合の球の行方は不確定であり、且つ、球の行方次第で遊技者が得られる利益が変化するので、球配置 B B 2 に球がある時のスライド部材 B 4 5 0 に対する遊技者の注目力を向上させることができる。図 1 4 3 0 ( b ) の球配置 B B 3 は、球通過開口 B 4 1 4 の正面に球が配置される状態として図示される。球配置 B B 3 に球がある場合にスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられると、その球の後方は球通過開口 B 4 1 4 で開放されているので、スライド部材 B 4 5 0 の移動と共にその球がスライド部材 B 4 5 0 から受ける負荷により後方に移動する ( スライド部材 B 4 5 0 により押し込まれる形で後方に移動する ) 。即ち、球配置 B B 3 に球が配置される時にスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられたとしても、その球 ( 1 個のみ ) については、球通過開口 B 4 1 4 の後方へ流下させることができる。この場合において、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 の上側面は後方へ向けて下降傾斜しているので、スライド部材 B 4 5 0 の移動中に球が前側に零れることを防止し易くすることができる。なお、本実施形態によれば、球配置 B B 3 は左右対称に形成されるので、左右両側の球配置 B B 3 の両方に球が乗っている状態でスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられると、球は 2 個ともスライド部材の移動と共に後方に移動し、球通過開口 B 4 1 4 の後方へ流下する。

#### 【 4 2 8 3 】

このように、本実施形態によれば、先端部 B 4 5 1 に球が乗っている状態からスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられるという同様の状態変化であっても、先端部 B 4 5 1 上の球の配置次第で、スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられた後の球の流下経路が変化するよう構成されている。そのため、先端部 B 4 5 1 に球が乗っている状態において、その球およびスライド部材 B 4 5 0 の移動態様に対する注目力を向上させることができる。そして、スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられる時の球配置 B B 1 ~ B B 3 は、下流側 ( 球配置 B B 3 側 ) へ向かう程、遊技者が得られる可能性のある利益は大きくなる。そのため、スライド部材 B 4 5 0 上に球が乗った後も、遊技者が得られる可能性のある利益は増大し続けることになるので、その球の流下に対する注目力を向上させることができる。また、スライド部材 B 4 5 0 上の球は、1 個に限定されるものではなく、例えば、球配置 B B 1 と球配置 B B 3 とに同時に球が配置される可能性もある。この場合は、球配置 B B 3 の球が球通過開口 B 4 1 4 を後方へ通過し、球配置 B B 1 の球が球配置 B B 3 側へ到達するまで ( 本実施形態では約 0 . 2 秒間 ) 、スライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態で維持されている方が遊技者の得られる可能性のある利益は高くなるので、球およびスライド部材 B 4 5 0 の動きに対する注目力を向上させることができる。図 1 4 3 1 は、図 1 4 2 9 ( c ) の M D X V I I I - M D X V I I I 線における入賞ユニット B 4 0 0 の断面図であり、図 1 4 3 2 は、図 1 4 2 9 ( c ) の M D X I X - M D X I X 線に

10

20

30

40

50

おける入賞ユニット B 4 0 0 の断面図であり、図 1 4 3 3 は、図 1 4 2 9 ( c ) の M D X X - M D X X 線における入賞ユニット B 4 0 0 の断面図である。図 1 4 3 1 から図 1 4 3 3 では、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態（前進閉鎖状態）が図示される。電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態（前進閉鎖状態）では、図 1 4 3 1 から図 1 4 3 3 に示すように、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置され、傾倒部材 B 4 7 0 が閉鎖位置に配置される。

#### 【 4 2 8 4 】

まず、図 1 4 3 1 及び図 1 4 3 3 を参照して、スライド部材 B 4 5 0 の上面を転動する球の流路の構成について説明する。スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されると、前意匠部材 B 4 2 0 とスライド部材 B 4 5 0 との間の前後幅が球の直径未満になるので、検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a への球の流入は防止されることになり、先端部 B 4 5 1 に乗った球は球通過開口 B 4 1 4 の後方へ導入される。球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、中段部材 B 4 3 0 と上段部材 B 4 4 0 とに囲まれる領域に沿ってスライド部材 B 4 5 0 上を転動する。上段部材 B 4 4 0 は、スライド部材 B 4 5 0 の上面に対向配置される天井面 B 4 4 7 を備える。天井面 B 4 4 7 は、スライド部材 B 4 5 0 の上面の傾斜とは異なり、前後方向（本実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 の変位方向）に沿って延設される平面として形成される。そのため、天井面 B 4 4 7 とスライド部材 B 4 5 0 との上下間に形成される流路の断面積が後方側（下流側）へ向かう程大きくなるので、球詰まりの発生を抑制することができたり、球の流下抵抗が上昇することを回避したりすることができる。また、これにより、スライド部材 B 4 5 0 上を後方へ向けて転動する球が上方へ跳ねた場合や、球が後方に押される負荷を受けて後方へ跳ねた場合であっても、球が天井面 B 4 4 7 と衝突する事態が生じることを回避し易くすることができる。図 1 4 3 3 に示すように、天井面 B 4 4 7 の上下位置よりも天井構成部 B 4 4 4 の傾斜面部 B 4 4 4 a の上下位置の方が下側とされる。そのため、天井面 B 4 4 7 近くまで球が跳ねていた場合であっても、隙間 B 4 4 4 c を通って球が中央流路 B 4 3 1 に合流する前に、球の高さ位置を傾斜面部 B 4 4 4 a まで落とすことができる。

#### 【 4 2 8 5 】

即ち、球の勢いを落としてから中央流路 B 4 3 1 に合流させることができる。これにより、中央流路 B 4 3 1 に左右から球が任意のタイミングで導入され、衝突し得るような場合であっても、新たに中央流路 B 4 3 1 に案内される球から中央流路 B 4 3 1 に既に配置されていた球に対して、その球を逆流させる程の大きな負荷が与えられる事態が発生することを回避し易くすることができる。従って、中央流路 B 4 3 1 内での球の逆流を抑制し、球流れを円滑化（スムーズに）することができる。なお、この作用は、天井面 B 4 4 7 の高さ位置は左右で同一とされることから、右案内板部 B 4 5 3 に案内される球だけでなく、左案内板部 B 4 5 2 に案内される球にも同様に生じる。天井面 B 4 4 7 は、後端部において湾曲面として形成され左側壁部 B 4 4 5 及び右側壁部 B 4 4 6 と滑らかに連結される湾曲案内部 B 4 4 7 a を備える。球がスライド部材 B 4 5 0 の上面で跳ねて湾曲案内部 B 4 4 7 a と衝突した場合、湾曲案内部 B 4 4 7 a の形状に沿って球の流下方向を下方に向けることができるので、球をスライド部材 B 4 5 0 側に近づけることができる。これにより、球を傾斜面部 B 4 4 4 a の上下位置よりも下側にスムーズに変位させることができるので、中央流路 B 4 3 1 への球の合流をスムーズに行わせることができる。図 1 4 3 1 及び図 1 4 3 3 に示すように、スライド部材 B 4 5 0 の上面を転動する球の前後方向の移動幅は、数センチメートル（約 3 ～ 5 センチメートル）におよぶが、ベース板 B 6 0 の正面側で占める長さ（左右幅）は、左右片側において約 1 ～ 2 センチメートルに抑えられている（図 1 4 3 0 参照）。即ち、スライド部材 B 4 5 0 は、球を案内する経路長さに比較して、ベース板 B 6 0 の正面側においてスライド部材 B 4 5 0 が配設される範囲（正面視で占める面積）を小さくすることができるよう構成される。これにより、球をスライド部材 B 4 5 0 で案内する長さを十分に確保しながら、スライド部材 B 4 5 0 が占める遊技領域のスペースを小さくすることができるので、他の電動役物や、入賞口等を配設するスペースを遊技領域に確保することができる。

#### 【 4 2 8 6 】

図 1 4 3 3 に示すように、上段部材 B 4 4 0 の傾斜面部 B 4 4 4 a と、スライド部材 B 4 5 0 の右案内板部 B 4 5 3 ( 及び左案内板部 B 4 5 2 、図 1 4 3 1 参照 ) とは、前後方向の傾斜角度が同一とされている。これにより、右案内板部 B 4 5 3 から中央流路 B 4 3 1 へ球が通過する右開口部 B R T ( 右側の隙間 B 4 4 4 c 、傾斜面部 B 4 4 4 a 及び右案内板部 B 4 5 3 に区画される開口部 ) と、左案内板部 B 4 5 2 から中央流路 B 4 3 1 へ球が通過する左開口部 B L T ( 左側の隙間 B 4 4 4 c 、傾斜面部 B 4 4 4 a 及び左案内板部 B 4 5 2 に区画される開口 ) との面積が同一に確保される。即ち、左右の開口部 B L T , B R T は前後位置が異なるため、後方の左開口部 B L T の方が傾斜面部 B 4 4 4 a の上下位置が低くなることで開口部 B L T , B R T の面積 ( 上下幅 ) が小さくなる可能性があるが、本実施形態では、傾斜面部 B 4 4 4 a の上下位置が低くなることに対応してスライド部材 B 4 5 0 の右案内板部 B 4 5 3 ( 及び左案内板部 B 4 5 2 、図 1 4 3 1 参照 ) の上下位置が同様に低くなるので、左右の開口部 B L T , B R T の上下幅を同一に確保することができる。これにより、球が右案内板部 B 4 5 3 に案内されるか、左案内板部 B 4 5 2 に案内されるかによって、球が中央流路 B 4 3 1 に合流する際の流下抵抗が変化する事態の発生を防止し易くすることができる。一方で、球が右案内板部 B 4 5 3 に案内されるか、左案内板部 B 4 5 2 に案内されるかによって、スライド部材 B 4 5 0 上を球が転動する前後長さは異なる ( 左案内板部 B 4 5 2 の方が右案内板部 B 4 5 3 に比較して約 1 1 mm ( 球の直径分 ) 以上長い ) ので、球通過開口 B 4 1 4 を球が通過してから中央流路 B 4 3 1 に合流するまでに要する時間は異なるが、球の流下に要する時間についての詳細は後述する。

10

20

#### 【 4 2 8 7 】

なお、図 1 4 3 1 ~ 図 1 4 3 3 では、左右の開口部 B L T , B R T が、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されている場合の開口配置として想像線で図示される。また、他の実線との重なりを避けるために若干小さく図示されるが、形状が小さいものに限定する意図では無く、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 から中央流路 B 4 3 1 に滑らかに案内されるのに十分な大きさ及び配置で形成される。次いで、図 1 4 3 2 を参照して、中央流路 B 4 3 1 について説明する。スライド部材 B 4 5 0 に案内された球は、左右両側において前後で位置が異なる開口部 B L T , B R T で、傾斜面部 B 4 5 2 a , B 4 5 3 a の傾斜に沿って中央流路 B 4 3 1 に導入される。その導入された球は、中央流路 B 4 3 1 に沿って正面側へ向けて流下し、傾倒部材 B 4 7 0 が閉鎖位置にある場合には、球案内突条 B 4 2 8 に衝突した後で下方へ流下し、入賞ユニット B 4 0 0 から脱落して第 3 入賞口 B 6 4 b ( 図 1 4 1 6 参照 ) へ向けて流下する。ここで、上側流路構成部 B 4 4 1 には球受部 B 4 1 2 に受け入れられた球が順番に流下することから、突然に球の個数が増えることは無く、上蓋部材 B 4 4 3 の傾斜は上側流路構成部 B 4 4 1 と平行となっている。一方で、中央流路 B 4 3 1 には左右から同時に球が案内される等、同時期に中央流路 B 4 3 1 に複数の球が配置され、球が連なったり、球同士で生じる負荷により球が浮き上がったたりする可能性がある。これに対し、本実施形態では、中央流路 B 4 3 1 の天井部を構成する傾斜面部 B 4 4 4 a は、前方へ向かう程上昇傾斜していることから、中央流路 B 4 3 1 の断面積 ( 開口面積 ) が前方へ向かう程大きくなる。即ち、下流側へ向かう程に流路面積が大きくなるので、中央流路 B 4 3 1 を前方へ向けて流れるという流下態様において、球詰まりの発生を抑制することができる。即ち、途中位置で球が合流するという流路構成であっても、流路面積が大きく確保されていることから、球の流下抵抗が上昇することを回避することができる。

30

40

#### 【 4 2 8 8 】

図 1 4 3 4 は、図 1 4 2 9 ( c ) の M D X V I I I - M D X V I I I 線における入賞ユニット B 4 0 0 の断面図であり、図 1 4 3 5 は、図 1 4 2 9 ( c ) の M D X I X - M D X I X 線における入賞ユニット B 4 0 0 の断面図であり、図 1 4 3 6 は、図 1 4 2 9 ( c ) の M D X X - M D X X 線における入賞ユニット B 4 0 0 の断面図である。図 1 4 3 4 から図 1 4 3 6 では、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態 ( 後退開放状態 ) が図示される。なお、図 1 4 3 4 ~ 図 1 4 3 6 では、左右の開口部 B L T , B R T が、図 1 4 3 1 ~ 図 1 4 3 3

50



での図示と同様に、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されている場合の開口配置として想像線で図示される。電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態（後退開放状態）では、図 1 4 3 4 から図 1 4 3 6 に示すように、スライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置され、傾倒部材 B 4 7 0 が開放位置に配置される。図 1 4 3 4 及び図 1 4 3 6 に示すように、スライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置されると、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 は板部材 B 4 1 0 の前側面よりも後方に配置される。これにより、スライド部材 B 4 5 0 への新たな球の着地を防止することができる。即ち、スライド部材 B 4 5 0 の下流側に配置される中央流路 B 4 3 1 よりも下流側に配置される第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b（図 1 4 1 6 参照）へ向けた新たな球の導入が生じない。そのため、スライド部材 B 4 5 0 に乗っていた球が傾倒部材 B 4 7 0 の正面側を流れきるまでに要する時間を超えて励磁状態を維持すれば、入賞ユニット B 4 0 0 に案内されている球は全て傾倒部材 B 4 7 0 に拾われ得る。加えて、スライド部材 B 4 5 0 に案内される球が加算されることはないので、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b への入球個数が過大となることを防止できる。なお、球の入球制御の詳細については後述する。

#### 【 4 2 8 9 】

図 1 4 3 4 及び図 1 4 3 6 に示すように、スライド部材 B 4 5 0 の下面には細幅の突条部 B 4 5 5 が形成されており、その細幅の突条部 B 4 5 5 が中段部材 B 4 3 0 の支持延設部 B 4 3 6 に下支えされている。これにより、スライド部材 B 4 5 0 が前後方向に傾倒する姿勢変化を抑制すると共に、スライド部材 B 4 5 0 の前後移動時のスライド部材 B 4 5 0 と支持延設部 B 4 3 6 との接触面積を低減することで摩擦抵抗を低減することができる。スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられ、前進位置から後退位置に変位する時に左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 に球が乗っている場合、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 の上面が後方へ向けて下降傾斜していることから球滑りが抑制され、スライド部材 B 4 5 0 と一体的に（スライド部材 B 4 5 0 の変位量と同一の変位量で）後方へ移動する。加えて、スライド部材 B 4 5 0 を介して与えられる負荷により球が後方へ加速される。一方で、スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態から非励磁状態に切り替えられ、後退位置から前進位置に変位する時に左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 に球が乗っている場合、スライド部材 B 4 5 0 の上面の傾斜との関係により、球が配置される前後位置におけるスライド部材 B 4 5 0 の上下高さは下降し、スライド部材 B 4 5 0 と球との上下間隔が広げられる。即ち、球はスライド部材 B 4 5 0 に対して浮いた状態を介して、再びスライド部材 B 4 5 0 に着地することになり、球がスライド部材 B 4 5 0 と一体的に前方に移動することは回避される。加えて、スライド部材 B 4 5 0 の変位開始時（球とスライド部材 B 4 5 0 との上下間隔が空く前）に球に前転方向のスピンのかけられる場合には、スライド部材 B 4 5 0 上の球の流下速度を増加させることができる。スライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態から励磁状態に切り替えられる際、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 に既に乗っている球は、そのまま左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 に乗ったままとされ、より下流側で流下経路の分岐が確定する。

#### 【 4 2 9 0 】

一方、スライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態から励磁状態に切り替えられる際、球通過開口 B 4 1 4 の前方に配置された球は、検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a へ向けて落下する可能性があることは、図 1 4 3 0 で上述した通りである。即ち、球通過開口 B 4 1 4 の前方の位置において、検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a を通過して遊技領域外に排出されるか、別の流下経路で流れるかという、球の流下経路の分岐が確定する可能性がある。本実施形態では、検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a の方が、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 よりも正面側に位置するよう構成されている。これにより、検出センサ B 4 3 5 への注目力を向上させることができ、検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a 側に流下経路が分岐し、開口 B 4 3 5 a を通過する球を視認し易くすることができる。図 1 4 3 5 に示すように、スライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置されている場合であっても、傾斜面部 B 4 5 2 a が左開口部 B L T に配置される。即ち、傾斜面部 B 4 5 2 a は、スライド部材 B 4 5 0 の配置に関わらず左開口部 B L T に配置されるのに十分な前後幅

で形成される。傾斜面部 B 4 5 3 a も同様である。中央流路 B 4 3 1 に導入された球が中央流路 B 4 3 1 を通過した時に、依然として傾倒部材 B 4 7 0 が開放位置に配置されている場合、その球は傾倒部材 B 4 7 0 に拾われて検出センサ B 4 6 2 を通過する。即ち、傾倒部材 B 4 7 0 の前方の位置は、球が検出センサ B 4 6 2 を通過して遊技領域外に排出されるか、別の流下経路で流れるかという、球の流下経路の分岐が確定する位置である。本実施形態では、傾倒部材 B 4 7 0 の方が、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 よりも正面側に位置するように構成されている。これにより、傾倒部材 B 4 7 0 への注目力を向上させることができ、検出センサ B 4 6 2 側に流下経路が分岐し、検出センサ B 4 6 2 側へ流下する球を視認し易くすることができる。

#### 【 4 2 9 1 】

このように、入賞ユニット B 4 0 0 では、球の流下経路の分岐が確定する位置を正面側に配置するように構成している。更に、球の流下経路の分岐が確定する複数の位置（球通過開口 B 4 1 4 の前方の位置や、傾倒部材 B 4 7 0 の前方の位置）を、球が間を空けずに通過するのではなく、十分な時間を空けて通過するように構成することで、球に注目する遊技者が視線を動かす余裕を作ることができる。加えて、球の流下経路の分岐が確定する複数の位置（球通過開口 B 4 1 4 の前方の位置や、傾倒部材 B 4 7 0 の前方の位置）間の、正面視における間隔を狭める（図 1 4 3 0 参照）ことにより、球に注目する遊技者が視線を動かす余裕を作ることができる。図 1 4 3 5 に示すように、傾倒部材 B 4 7 0 の回転軸としての被支持突部 B 4 7 3 は、中央流路 B 4 3 1 の前端部よりも後方に奥まった位置に配置されている。加えて、閉鎖位置における傾倒部材 B 4 7 0 は、中段部材 B 4 3 0 の傾斜ストッパ B 4 3 7 f の傾斜に対応して若干前倒れしている（図 1 4 3 2 参照）。これにより、閉鎖位置における傾倒部材 B 4 7 0 の前方に流下中の球が配置されている時に、傾倒部材 B 4 7 0 が励磁状態とされ開放位置へ向けて変位したとしても、傾倒部材 B 4 7 0 の前面は既に前方へ向けて傾斜しているので、球に対して下方向の負荷を与えやすく、球を早期に下方へ排出することができる。即ち、球が傾倒部材 B 4 7 0 と前意匠部材 B 4 2 0 との間で挟まり、傾倒部材 B 4 7 0 の開放位置への変位が阻害される時間が長引く事態を回避し易くすることができる。また、傾倒部材 B 4 7 0 の開閉動作における回転角度を小さくすることができるので、開閉動作に要する時間を短くすることができる。従って、開閉のタイミングを制御し易くできると共に、過入球を防止し易くすることができる。本実施形態では、傾倒部材 B 4 7 0 の板状部 B 4 7 1 の左右幅が球の直径程度の長さで形成され（図 1 4 3 0 参照）、開放位置から閉鎖位置へ変位する間において複数の球を拾うことはできないように構成されていることから、過入球を防止し易くすることができる。

#### 【 4 2 9 2 】

傾倒部材 B 4 7 0 に拾われた球が流下する流路の天井部を構成する傾斜面部 B 4 3 7 e は、後側部において中央経路 B 4 6 1 と平行な傾斜面として形成され、傾倒部材 B 4 7 0 に近い側としての前側部において、前方へ向けた上昇傾斜の角度が増すように構成されている。これにより、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われた球が傾倒部材 B 4 7 0 との衝突により跳ねた場合であっても、その球を中央経路 B 4 6 1 と傾斜面部 B 4 3 7 e との間の経路にスムーズに導入させることができる。従って、傾倒部材 B 4 7 0 に乗った球の重さや、その球の中央経路 B 4 6 1 と傾斜面部 B 4 3 7 e との間の経路への流入抵抗が高いことにより球に変位を妨げられることにより、傾倒部材 B 4 7 0 の閉鎖位置へ向けた変位が遅れる事態の発生を回避することができる。図 1 4 3 6 に示すように、スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられると、同一の前後位置におけるスライド部材 B 4 5 0 の上下位置が上がるので、右開口部 B R T の下縁がせり上がり、球が通過可能な面積が小さくなる。左開口部 B L T も同様である。この時、左側壁部 B 4 4 5 又は右側壁部 B 4 4 6 の後端部に到達した球は、その位置においてスライド部材 B 4 5 0 の上下位置が上がることの影響で、跳ね上がる。これにより、球の運動エネルギーが増大する可能性がある。一方で、傾斜面部 B 4 4 4 a とスライド部材 B 4 5 0 との上下間隔は、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されていた状態よりも狭められることで球の流下抵抗が上がり、傾斜面部 B 4 4

10

20

30

40

50

4 a により球の勢いが落とされる作用が増強されている。これにより、球の勢い（運動エネルギー）を十分に落としてから中央流路 B 4 3 1 に球を案内することができる。図 1 4 3 7 ( a ) 及び図 1 4 3 7 ( b ) は、図 1 4 2 9 ( c ) の M D X X I V a - M D X X I V a 線における入賞ユニット B 4 0 0 の断面図である。図 1 4 3 7 ( a ) では、電動役物 B 6 4 0 a ( スライド部材 B 4 5 0 及び傾倒部材 B 4 7 0 ) の非励磁状態が図示され、図 1 4 3 7 ( b ) では、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態が図示される。なお、図 1 4 3 7 ( a ) 及び図 1 4 3 7 ( b ) では、隙間 B 4 4 4 c の前後方向の中間位置を通る断面が図示される。

#### 【 4 2 9 3 】

本実施形態では、左開口部 B L T と右開口部 B R T とが前後に位置ずれているため、左右の開口部が左右方向に延びる直線上に配置される場合にしばしばみられるような、開口部を通過する球同士が左右方向で衝突し、球同士で生じさせ合う負荷が左右方向外側に向くことでバランスしてしまい、球の流下が滞るといった不具合を回避することができる。一方、本実施形態では、左案内板部 B 4 5 2 上の球が中央流路 B 4 3 1 に導入される左開口部 B L T よりも正面側に配置される右開口部 B R T を通して、右案内板部 B 4 5 3 上の球が中央流路 B 4 3 1 に導入されるよう構成されるので、右開口部 B R T を通過しようとする球と、中央流路 B 4 3 1 を流下している球とが衝突する可能性がある（図 1 4 3 7 ( a ) 参照）。この場合、流路形状上はそうなり難いように設計していても、球が互いに与え合う負荷がバランスしてしまい球の流れが停止する事態が生じる可能性がある。これに対し、本実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられ後退位置へ変位する場合に、中央流路 B 4 3 1 を流下している球の上下位置には影響しない一方で、右案内板部 B 4 5 3 に乗っている球の上下位置が上げられることで、中央流路 B 4 3 1 に配置されている球と、右案内板部 B 4 5 3 に乗っている球との間に一瞬ではあるが間隔を空けることができる。この間に中央流路 B 4 3 1 に配置されている球が中央流路 B 4 3 1 の傾斜に沿って流れることで、球が互いに与え合う負荷のバランスを崩すことができる。また、スライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態に切り替えられ前進位置へ変位する場合に、中央流路 B 4 3 1 を流下している球の上下位置には影響しない一方で、右案内板部 B 4 5 3 の上下位置が下げられることで、右案内板部 B 4 5 3 の上方の球と右案内板部 B 4 5 3 との間に一瞬ではあるが間隔を空けることができる（浮かせることができる）。この間隔を埋めるように右案内板部 B 4 5 3 の上方の球が下方へ変位する際に、その球は中央流路 B 4 3 1 に配置されている球からの負荷に押されて左右外側へ変位すると考えられるので、球が互いに与え合う負荷のバランスを崩すことができる。

#### 【 4 2 9 4 】

このように、本実施形態では、中央流路 B 4 3 1 への合流位置で球が互いに与え合う負荷がバランスする事態が生じたとしても、スライド部材 B 4 5 0 の状態が切り替えられることで、負荷がバランスしている一方の球の配置を変えることができ、負荷のバランスを崩すことができるよう構成されている。これにより、スライド部材 B 4 5 0 から中央流路 B 4 3 1 を介する球の流れをスムーズに保つことができる。なお、上述の負荷のバランスを崩す作用は、スライド部材 B 4 5 0 の状態が切り替えられるタイミングで生じることから、この作用を見込んで、スライド部材 B 4 5 0 の作動パターンを設計しても良い。即ち、スライド部材 B 4 5 0 の状態の切り替えの頻度が高い方が、流下中の球同士の負荷のバランスを崩し易いので、球の流下を滑らかにすることができる。次いで、図 1 4 3 8 から図 1 4 4 2 を参照して、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 が配置される位置に到達した球の流下経路のバリエーションについて説明する。図 1 4 3 8 ( a ) から図 1 4 3 8 ( d ) は、入賞ユニット B 4 0 0 の正面斜視図である。図 1 4 3 8 ( a ) から図 1 4 3 8 ( d ) では、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態が図示され、先端部 B 4 5 1 に乗った後の球の流れが時系列で図示される。なお、図 1 4 3 8 ( a ) から図 1 4 3 8 ( d ) では、流下する球の視認性を向上するために、板部材 B 4 1 0、前意匠部材 B 4 2 0 及び上段部材 B 4 4 0 の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。上述したように、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態において、スライド部材 B 4 5

10

20

30

40

50

0の先端部B451への球の着地は、図1438(a)に示すように先端部B451の左右外側部(球配置BB1、図1430(a)参照)において生じ易い。先端部B451に着地した球はその後、図1438(b)に示すように球通過開口B414を通過して、スライド部材B450上を上段部材B440の左側壁部B445又は右側壁部B446に沿って流下する。

#### 【4295】

その後、図1438(c)に示すようにスライド部材B450の傾斜面部B452a, B453aを介して中央流路B431に流入し、中央流路B431の傾斜に沿って正面側へ流下する。その後、図1438(d)に示すように、中央流路B431の前端側で中央開口部B413を通過した球は下方へ流下する。図1438(a)から図1438(d)に示すように、入賞ユニットB400を球が通過する期間に亘って電動役物B640aが非励磁状態で維持される場合、先端部B451に着地した球は中央開口部B413の前側を落下して第3入賞口B64b(図1416参照)へ向けて流下する。図1439(a)から図1439(d)は、入賞ユニットB400の正面斜視図である。図1439(a)及び図1439(b)では、電動役物B640aの非励磁状態が図示され、図1439(c)及び図1439(d)では、電動役物B640aの励磁状態が図示され、図1439(a)から図1439(d)では、先端部B451に乗った後の球の流れが時系列で図示される。なお、図1439(a)から図1439(d)では、流下する球の視認性を向上するために、板部材B410、前意匠部材B420及び上段部材B440の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。上述したように、電動役物B640aの非励磁状態において、スライド部材B450の先端部B451への球の着地は、図1439(a)に示すように先端部B451の左右外側部(球配置BB1、図1430(a)参照)において生じ易い。先端部B451に着地した球はその後、球通過開口B414の正面側へ向けて左右内側へ流下し、図1439(b)に示すように球配置BB2(図1430(a)参照)を経由する。流下中の球が球配置BB2に配置されている時に、図1439(c)に示すように電動役物B640aが励磁状態に切り替えられると、球は慣性で左右内側へ流れ、図1439(d)に示すように球は球通過開口B414の正面側を下方へ流下して、検出センサB435の開口B435aを通過する。

#### 【4296】

図1439(a)から図1439(d)に示すように、先端部B451に球が乗った後、短時間の内に電動役物B640aが励磁状態に切り替えられた場合、先端部B451に乗っていた球は球通過開口B414の前側を落下して検出センサB435の開口B435aを通過し得る。もっとも、慣性が左右内側に作用しないほど極めて短時間の内に電動役物B640aが励磁状態に切り替えられた場合には、先端部B451に乗っていた球は開口B435aから外れて検出センサB435の左右外側を流下し得る。図1440(a)から図1440(d)は、入賞ユニットB400の正面斜視図である。図1440(a)及び図1440(b)では、電動役物B640aの非励磁状態が図示され、図1440(c)及び図1440(d)では、電動役物B640aの励磁状態が図示され、図1440(a)から図1440(d)では、先端部B451に乗った後の球の流れが時系列で図示される。なお、図1440(a)から図1440(d)では、流下する球の視認性を向上するために、板部材B410、前意匠部材B420及び上段部材B440の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。上述したように、電動役物B640aの非励磁状態において、スライド部材B450の先端部B451への球の着地は、図1440(a)に示すように先端部B451の左右外側部(球配置BB1、図1430(a)参照)において生じ易い。先端部B451に着地した球はその後、図1440(b)に示すように球通過開口B414を通過して、スライド部材B450上を上段部材B440の左側壁部B445又は右側壁部B446に沿って流下する。その後、図1440(c)に示すようにスライド部材B450の傾斜面部B452a, B453aを介して中央流路B431に流入し、中央流路B431の傾斜に沿って正面側へ流下する。その後、図1440(d)に示すように、中央流路B431の前端側で中央開口部

10

20

30

40

50

B 4 1 3 を通過した球は下方へ流下して、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われて後方へ流下する。

【 4 2 9 7 】

図 1 4 4 0 ( a ) から図 1 4 4 0 ( d ) に示すように、入賞ユニット B 4 0 0 を球が通過する間に電動役物 B 6 4 0 a が非励磁状態から励磁状態に切り替えられ、励磁状態で維持される場合、先端部 B 4 5 1 に着地した球は中央開口部 B 4 1 3 の前側を落下して傾倒部材 B 4 7 0 に拾われ第 2 入賞口 B 6 4 0 ( 傾倒部材 B 4 7 0 により開閉される開口、図 1 4 1 6 参照 ) に入球する。図 1 4 4 1 ( a ) から図 1 4 4 1 ( d ) は、入賞ユニット B 4 0 0 の正面斜視図である。図 1 4 4 1 ( a )、図 1 4 4 1 ( b ) 及び図 1 4 4 1 ( d ) では、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態が図示され、図 1 4 4 1 ( c ) では、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態が図示され、図 1 4 4 1 ( a ) から図 1 4 4 1 ( d ) では、先端部 B 4 5 1 に乗った後の球の流れが時系列で図示される。なお、図 1 4 4 1 ( a ) から図 1 4 4 1 ( d ) では、流下する球の視認性を向上するために、板部材 B 4 1 0、前意匠部材 B 4 2 0 及び上段部材 B 4 4 0 の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。上述したように、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態において、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 への球の着地は、図 1 4 4 1 ( a ) に示すように先端部 B 4 5 1 の左右外側部 ( 球配置 B B 1、図 1 4 3 0 ( a ) 参照 ) において生じ易い。先端部 B 4 5 1 に着地した球はその後、図 1 4 4 1 ( b ) に示すように球通過開口 B 4 1 4 を通過して、スライド部材 B 4 5 0 上を上段部材 B 4 4 0 の左側壁部 B 4 4 5 又は右側壁部 B 4 4 6 に沿って流下する。その後、図 1 4 4 1 ( c ) に示すようにスライド部材 B 4 5 0 の傾斜面部 B 4 5 2 a、B 4 5 3 a を介して中央流路 B 4 3 1 に流入し、中央流路 B 4 3 1 の傾斜に沿って正面側へ流下する。この時点では、図 1 4 4 0 ( c ) に示すのと同様に、図 1 4 4 1 ( c ) に示すように電動役物 B 6 4 0 a が励磁状態とされている。その後、中央流路 B 4 3 1 の前端側で中央開口部 B 4 1 3 を球が通過するよりも前に、図 1 4 4 1 ( d ) に示すように電動役物 B 6 4 0 a が非励磁状態に切り替えられる。その後、図 1 4 4 1 ( d ) に示すように、中央流路 B 4 3 1 の前端側で中央開口部 B 4 1 3 を通過した球は下方へ流下する。

【 4 2 9 8 】

図 1 4 4 1 ( a ) から図 1 4 4 1 ( d ) に示すように、入賞ユニット B 4 0 0 を球が通過する間に電動役物 B 6 4 0 a が非励磁状態から励磁状態に切り替えられ、再び非励磁状態に切り替えられた場合、先端部 B 4 5 1 に着地した球は中央開口部 B 4 1 3 の前側を落下して第 3 入賞口 B 6 4 b ( 図 1 4 1 6 参照 ) へ向けて流下する。このように、本実施形態では、球通過開口 B 4 1 4 を球が通過した後で電動役物 B 6 4 0 a が励磁状態に切り替えられた時点では、その球が傾倒部材 B 4 7 0 に拾われるか否かが不明とされる。即ち、球通過開口 B 4 1 4 を球が通過してから傾倒部材 B 4 7 0 の状態変化の態様次第で、球が傾倒部材 B 4 7 0 の正面側を落下して第 3 入賞口 B 6 4 b へ向けて流下するか、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われて第 2 入賞口 B 6 4 0 へ向けて流下するかが変わるのであり、どちらへ向けて流下するかは球が傾倒部材 B 4 7 0 に到達するまで不明とされる。これにより、球通過開口 B 4 1 4 を通過して傾倒部材 B 4 7 0 の正面側位置へ向けて流下する球に対する注目力を高い状態で維持することができる。先端部 B 4 5 1 に球が乗る時には、その球が球通過開口 B 4 1 4 へ流入するか否かの分岐点となることから注目力を向上し、球が中央開口部 B 4 1 3 を通過する時には、その球が傾倒部材 B 4 7 0 に拾われるか否かの分岐点として注目力を向上することができる。これにより、入賞ユニット B 4 0 0 の内部を流下する球に対する注目力を複数位置で向上させることができる。図 1 4 4 2 ( a ) 及び図 1 4 4 2 ( b ) は、入賞ユニット B 4 0 0 の正面斜視図である。図 1 4 4 2 ( a ) 及び図 1 4 4 2 ( b ) では、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態が図示され、先端部 B 4 5 1 の正面側を流下する球の流れが矢印で図示される。なお、図 1 4 4 2 ( a ) 及び図 1 4 4 2 ( b ) では、流下する球の視認性を向上するために、板部材 B 4 1 0、前意匠部材 B 4 2 0 及び上段部材 B 4 4 0 の図示が省略されており、球の流下を案内する箇所について想像線で図示されている。

【 4 2 9 9 】

10

20

30

40

50

図 1 4 4 2 ( a ) に示すように、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置される場合には先端部 B 4 5 1 の左右外側部に着地する左右位置 ( 球配置 B B 1、図 1 4 3 0 ( a ) 参照 ) を通る経路で球が流下した場合、球は開口部 B 4 3 6 a の左右外側へ流れる。即ち、球は検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a を通過しない。図 1 4 4 2 ( b ) に示すように、スライド部材 B 4 5 0 の前側位置へ向けて、左右内方への速度成分を有する球が飛び込むように流下する場合、その球が検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a に入球する可能性はある。一方で、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 の配置が後方に奥まっていることから ( 図 1 4 3 4 参照 )、飛び込むように流下する球が先端部 B 4 5 1 に乗ることは防止されている。この防止の作用は、球通過開口 B 4 1 4 と先端部 B 4 5 1 とで囲われる開口面積が減少されることによっても強化されている。即ち、先端部 B 4 5 1 が後方へ向けて下降傾斜するよう形成されていることから、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置される場合 ( 図 1 4 3 1 参照 ) において球通過開口 B 4 1 4 と共に開口部を形成するスライド部材 B 4 5 0 の部分 ( 先端部 B 4 5 1 の後縁部に相当 ) の上下位置よりも、スライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置される場合 ( 図 1 4 3 4 参照 ) において球通過開口 B 4 1 4 と共に開口部を形成し得るスライド部材 B 4 5 0 の部分 ( 先端部 B 4 5 1 の前縁部に相当 ) の上下位置の方が、高い。そのため、スライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置される方が、球通過開口 B 4 1 4 と先端部 B 4 5 1 とで囲われる開口の下辺 ( 先端部 B 4 5 1 により形成される辺に相当 ) の上下位置が上がることで、開口面積が減少される。これにより、スライド部材 B 4 5 0 の前側位置へ向けて左右内方への速度成分を有する球が飛び込むように流下する場合に、その球が先端部 B 4 5 1 側に進入することを防止し易くすることができる。このように、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態においてスライド部材 B 4 5 0 の前側位置を流下する球は、概ね入賞ユニット B 4 0 0 の左右外側へ逸れて流れ、一部は検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a に入球する。

#### 【 4 3 0 0 】

一方で、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態においてスライド部材 B 4 5 0 の前側位置を流下する球はスライド部材 B 4 5 0 上に乗ることは防止されるので、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態においてスライド部材 B 4 5 0 の下流側に配置される第 2 入賞口 B 6 4 0 ( 図 1 4 1 6 参照 ) や第 3 入賞口 B 6 4 b へ向けた新たな球の導入が行われる事態を回避することができる。図 1 4 3 8 から図 1 4 4 2 に示すように、入賞ユニット B 4 0 0 は、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 に乗った球の流下を複数位置で分岐させることができる。まず、非励磁状態のスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 に球が乗った直後において ( 第 1 の分岐位置 )、スライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられた場合、その球は検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a へ向けて流下し得る ( 図 1 4 3 9 ( c ) 参照 )。一方で、開口 B 4 3 5 a に流下しなかった球は、先端部 B 4 5 1 から傾斜に沿って流れる。その球が、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 に乗っている時にスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられた場合には、その球は、依然としてスライド部材 B 4 5 0 に乗ったままとなる。また、底面部 B 4 3 1 a に乗っている時にスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態に切り替えられた場合 ( 図 1 4 4 0 ( c ) 参照 ) には、その球は、依然として底面部 B 4 3 1 a に乗ったままとなる。左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 を後方へ向けて流下する球は、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 の前後幅全域に亘って形成される左右方向の傾斜によって、常時左右内側に寄せられながら、後方へ向けて流下する。これにより、球が左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 の後端部に到達するよりも前から、球を下流の中央流路 B 4 3 1 側に寄せることができる。従って、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 の後端部に球が到達してから初めて中央流路 B 4 3 1 側に方向転換するよりも、中央流路 B 4 3 1 側への球の流入をスムーズにすることができる。

#### 【 4 3 0 1 】

中央流路 B 4 3 1 に流入した球は、中央流路 B 4 3 1 の傾斜に沿って前方へ向けて転動する。中央流路 B 4 3 1 の前端部から球が落下する際に ( 第 2 の分岐位置 )、電動役物 B 6 4 0 a の傾倒部材 B 4 7 0 が非励磁状態で閉鎖位置に配置されていれば、球は下方へ落

下し（図 1 4 3 8（d）参照）、電動役物 B 6 4 0 a の傾倒部材 B 4 7 0 が励磁状態で開放位置に配置されていれば、球は傾倒部材 B 4 7 0 に拾われて後方へ流下する（図 1 4 4 0（d）参照）。本実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 を転動する遊技球の流下方向を前後方向を含むように設定することで、正面視におけるスライド部材 B 4 5 0 及び傾倒部材 B 4 7 0 の寸法以上の経路長さで遊技球を転動させることができる。パチンコ機 B 1 0 の開発の条件として、例えば、電動役物 B 6 4 0 a の正面視における幅寸法は無制限に延ばせるものではなく、長さの限界が設定される（例えば、55mm）が、本実施形態によれば、正面視における電動役物 B 6 4 0 a の左右幅寸法はパチンコ機 B 1 0 の開発の条件を満たしつつ、電動役物 B 6 4 0 a を介する実際の球の転動長さを更に延ばすことができる。これにより、電動役物 B 6 4 0 a 上を流れて下流側の入賞口へ球が案内される構成において、正面視における電動役物 B 6 4 0 a の配置スペースを狭めながら、球の流下に要する時間を長くすることができる。更に、電動役物 B 6 4 0 a として、流下する遊技球に当接する箇所（先端部 B 4 5 1 及び傾倒部材 B 4 7 0）を離れた位置に設けている。これにより、その間の中央流路 B 4 3 1 の長さの分、電動役物 B 6 4 0 a の形状を超えて遊技球の流下長さを稼ぐことができる。

10

#### 【4302】

図 1 4 4 3（a）及び図 1 4 4 3（b）は、図 1 4 2 9（b）の MDXXXa - MDXXXa 線における入賞ユニット B 4 0 0 の部分断面図である。図 1 4 4 3（a）では、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置された状態（非励磁状態）が図示され、図 1 4 4 3（b）では、図 1 4 4 3（a）に示す状態からスライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置された状態（励磁状態）に切り替えられた直後の状態が図示される。また、図 1 4 4 3（a）及び図 1 4 4 3（b）では、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動した時にスライド部材 B 4 5 0 又は中央流路 B 4 3 1 に球が配置されていた球について図示される。図 1 4 4 3（a）及び図 1 4 4 3（b）に示すように、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動した時に左案内板部 B 4 5 2 に乗っていた球は、スライド部材 B 4 5 0 と共にスライド移動の変位量だけ後方に変位する。更に、左案内板部 B 4 5 2 が後方へ向けて下降傾斜する傾斜面を構成するので（図 1 4 3 1 参照）、球に後向きの負荷が与えられ、球は加速される。一方で、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動した時に中央流路 B 4 3 1 に乗っていた球は、特段後方に変位することなく、固定の床面を転動する。従って、同様の経路を球が流下する場合であっても、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動する時に左案内板部 B 4 5 2 に乗っていた球と、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動する時に左案内板部 B 4 5 2 に乗っておらず中央流路 B 4 3 1 に乗っていた球とでは、流下に要する時間が異なるが、要する時間の違いの詳細については後述する。なお、図 1 4 4 3（a）及び図 1 4 4 3（b）では、スライド部材 B 4 5 0 及び中央流路 B 4 3 1 により形成される流下領域に 2 個の球が配置される場合において、スライド部材 B 4 5 0 及び中央流路 B 4 3 1 にそれぞれ 1 個ずつ球が配置される状態が図示されているが、これに限られるものではない。例えば、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 にのみ球が配置される場合も考えられるし、中央流路 B 4 3 1 にのみ球が配置される場合も考えられる。また、配置される球の個数は 2 個に限られるものではなく、1 個の場合もあるし、3 個以上の複数の場合もある。

20

30

#### 【4303】

図 1 4 4 4（a）及び図 1 4 4 4（b）は、図 1 4 2 9（b）の MDXXXa - MDXXXa 線における入賞ユニット B 4 0 0 の部分断面図である。図 1 4 4 4（a）では、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置された状態（非励磁状態）が図示され、図 1 4 4 4（b）では、図 1 4 4 4（a）に示す状態からスライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置された状態（励磁状態）に切り替えられた直後の状態が図示される。また、図 1 4 4 4（a）及び図 1 4 4 4（b）では、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動した時にスライド部材 B 4 5 0 又は中央流路 B 4 3 1 に球が配置されていた球について図示される。図 1 4 4 4（a）及び図 1 4 4 4（b）に示すように、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動した時に右案内板部 B 4 5 3 に乗っていた球は、左案内板部 B 4 5 2 に乗っていた球と同様に、スライド部材 B 4 5 0 と共にスライド移動の変位量だけ後方に変位する。更に、右案内

40

50

板部 B 4 5 3 が後方へ向けて下降傾斜する傾斜面を構成するので（図 1 4 3 3 参照）、球に後向きの負荷が与えられ、球は加速される。一方で、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動した時に中央流路 B 4 3 1 に乗っていた球は、特段後方に変位することもなく、固定の床面を転動する。従って、同様の経路を球が流下する場合であっても、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動する時に右案内板部 B 4 5 3 に乗っていた球と、スライド部材 B 4 5 0 がスライド移動する時に右案内板部 B 4 5 3 に乗っておらず中央流路 B 4 3 1 に乗っていた球とでは、流下に要する時間が異なるが、要する時間の違いの詳細については後述する。球がスライド部材 B 4 5 0 上を流下して中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するまでに要する時間について説明する。本実施形態では、球通過開口 B 4 1 4 を通過した球が右案内板部 B 4 5 3 を転動して流下する場合、球の流下中にスライド部材 B 4 5 0 のスライド動作が生じなければ、球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は約 2 . 0 秒で中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。

#### 【 4 3 0 4 】

一方、球通過開口 B 4 1 4 を通過した球が左案内板部 B 4 5 2 を転動して流下する場合、球の流下中にスライド部材 B 4 5 0 のスライド動作が生じなければ、球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は約 2 . 4 秒で中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。スライド部材 B 4 5 0 は、球通過開口 B 4 1 4 を通過してから中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するまでの経路の半分を構成する。即ち、球通過開口 B 4 1 4 を通過した球が右案内板部 B 4 5 3 上を流下する場合、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過してから約 1 . 0 秒を経過する前にスライド部材 B 4 5 0 がスライド動作する場合には、その球はスライド部材 B 4 5 0 から負荷を受ける一方、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過してから約 1 . 0 秒を経過した後にスライド部材 B 4 5 0 がスライド動作する場合には、その球はスライド部材 B 4 5 0 から負荷を受けることはない。また、球通過開口 B 4 1 4 を通過した球が左案内板部 B 4 5 2 上を流下する場合、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過してから約 1 . 2 秒を経過する前にスライド部材 B 4 5 0 がスライド動作する場合には、その球はスライド部材 B 4 5 0 から負荷を受ける一方、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過してから約 1 . 2 秒を経過した後にスライド部材 B 4 5 0 がスライド動作する場合には、その球はスライド部材 B 4 5 0 から負荷を受けることはない。本実施形態では、左右一对の球通過開口 B 4 1 4 に球が同じタイミングで入球した場合であっても、スライド部材 B 4 5 0 のスライド動作のタイミングによっては、球がスライド部材 B 4 5 0 から後向きの負荷を受ける場合と、球がスライド部材 B 4 5 0 から後向きの負荷を受けない場合とが同時に生じ得る。即ち、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過してから約 1 . 0 秒を経過した後であって、約 1 . 2 秒を経過する前にスライド部材 B 4 5 0 がスライド動作する場合には、左案内板部 B 4 5 2 上を流下していた球が後向きの負荷を受け、右案内板部 B 4 5 3 上を流下していた球は後向きの負荷を受けない。

#### 【 4 3 0 5 】

球がスライド部材 B 4 5 0 に乗っている時にスライド部材 B 4 5 0 が後方へ向けてスライド動作した場合、球通過開口 B 4 1 4 を通過した球が中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するまでに要する時間が約 0 . 5 秒短縮される。この 0 . 5 秒の内訳としては、概略で、スライド部材 B 4 5 0 の前後方向の変位量（約 1 2 mm）により約 0 . 3 秒短縮され、スライド部材 B 4 5 0 から球に与えられる負荷による加速により 0 . 2 秒短縮される。左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 を後方へ向けて転動した球は、隙間 B 4 3 2 a 又は隙間 B 4 3 3 a を通り（図 1 4 3 8（b）参照）、中央流路 B 4 3 1 に流入する。隙間 B 4 3 2 a と隙間 B 4 3 3 a とが、前後に位置ずれしていることから、隙間 B 4 3 2 a における球の通過と、隙間 B 4 3 3 a における球の通過とが同時に生じた場合に、それらが左右方向で正面衝突を起こすことを避けることができる。これにより、隙間 B 4 3 2 a 又は隙間 B 4 3 3 a を通過した球が、球との衝突により押し戻されて逆流する事態を避けることができる。電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態においてスライド部材 B 4 5 0 の前側位置を流下する球がスライド部材 B 4 5 0 上に到達することは防止されるので（図 1 4 4 2 参照）、電動役物 B 6 4 0 a が励磁状態に切り替えられてから傾倒部材 B 4 7 0 に到達するまでに最も時間がかかるのは、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態への切り替え時点にスライド



部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 上に乗っていた球であり、その球以降は傾倒部材 B 4 7 0 に球が到達することはない。図 1 4 4 5 ( a ) から図 1 4 4 5 ( c ) は、電動役物 B 6 4 0 a の状態の計時変化の一例を示した図である。なお、図 1 4 4 5 ( a ) では、第 1 の作動パターンにおける計時変化が図示され、図 1 4 4 5 ( b ) では、第 2 の作動パターンにおける計時変化が図示され、図 1 4 4 5 ( c ) では、第 3 の作動パターンにおける計時変化が図示される。図 1 4 4 5 ( a ) から図 1 4 4 5 ( c ) では、普通入賞口 (スルーゲート) B 6 6 , B 6 7 で球の通過が検出されたことにより動作制御される電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンについて説明する。

#### 【 4 3 0 6 】

なお、図 1 4 1 6 に示すように、本実施形態では、電動役物 B 6 4 0 a へ向けて流下する球は漏れなく普通入賞口 (スルーゲート) B 6 6 , B 6 7 を通過するように釘配置が設計され、球の発射間隔 ( 0 . 6 秒間隔 ) に比較して、球が普通入賞口 (スルーゲート) B 6 6 , B 6 7 を通過すること (普通図柄の単一の抽選) を契機とする電動役物 B 6 4 0 a の作動時間 (基準の作動パターンでの作動時間、普通図柄の抽選の間隔に相当) の方が長くされるので、弾球遊技中は普通図柄の保留球数が途切れ難く、普通図柄の保留球数が常に 0 よりも多い状態で維持され易い。そのため、電動役物 B 6 4 0 a の動作は、基準の作動パターンが間隔を空けずに繰り返し実行される。図 1 4 4 5 ( a ) に示すように、第 1 の作動パターンでは、待機時間 B t 1 a (本実施形態では 0 . 1 秒間) でスライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態 (前進位置) で維持され、その後、動作時間 B t 1 b (本実施形態では 3 . 9 秒間) でスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態 (後退位置) で維持されるパターンを基準の作動パターン B R P 1 として、これが繰り返される。なお、詳細には、非励磁状態を構成する 0 . 1 秒間の内訳として、0 . 0 5 秒間で第 2 図柄の変動表示が行われ、その終了後に 0 . 0 5 秒間スライド部材 B 4 5 0 が前進位置で維持されている。スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されると、球はスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 に乗ることができるが、0 . 1 秒間は、球が球配置 B B 1 から球配置 B B 3 (図 1 4 3 0 ( a ) 参照) まで変位するのに要する時間 (約 0 . 2 秒間) に比較して十分ではない。そのため、電動役物 B 6 4 0 a が第 1 の作動パターンで動作制御される状態では、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過することが防止され、球が中央流路 B 4 3 1 に導入されることが防止されるので、球が第 2 入賞口 B 6 4 0 や第 3 入賞口 B 6 4 b (図 1 4 1 6 参照) に入球することを防止することができる。

#### 【 4 3 0 7 】

図 1 4 4 5 ( b ) に示すように、第 2 の作動パターンでは、待機時間 B t 2 a (本実施形態では 1 . 8 秒間) でスライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態 (前進位置) で維持され、その後、動作時間 B t 2 b (本実施形態では 0 . 2 秒間) でスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態 (後退位置) で維持され、その後、待機時間 B t 2 a でスライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態 (前進位置) で維持され、その後、動作時間 B t 2 b でスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態 (後退位置) で維持されるパターンを、基準の作動パターン B R P 2 として、これが繰り返される。なお、詳細には、非励磁状態を構成する 1 . 8 秒間の内訳として、0 . 0 5 秒間で第 2 図柄の変動表示が行われ、その終了後に 1 . 7 5 秒間スライド部材 B 4 5 0 が前進位置で維持されている。スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されると、球はスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 に乗ることができ、その後もスライド部材 B 4 5 0 が 0 . 2 秒間前進位置で維持されていれば、球は球通過開口 B 4 1 4 を通過してスライド部材 B 4 5 0 上を転動し、中央流路 B 4 3 1 側へ案内される。球が到達する位置およびタイミングと、球が中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するまでに経過する時間との対応関係について説明する。球配置 B B 1 から B B 3 に到達するまでに約 0 . 2 秒を要するので、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過し始めるのはスライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから 0 . 2 秒後である。球が左案内板部 B 4 5 2 に案内される場合、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから第 1 左入球期間 B T I L 1 (本実施形態では 0 . 2 ~ 0 . 6 秒) 後に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、その 2 . 4 秒後である第 1 左排出期間 B T O L 1 (本実施形態では 2 . 6 ~ 3 . 0 秒) 後に中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。

この場合、球は、スライド部材 B 4 5 0 が動作する前に中央流路 B 4 3 1 に到達するので、スライド部材 B 4 5 0 からの負荷による球の流下速度変化は生じない。

#### 【 4 3 0 8 】

また、球が左案内板部 B 4 5 2 に案内される場合、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから第 2 左入球期間 B T I L 2 (本実施形態では 0 . 6 秒 ~ 1 . 8 秒)後に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、スライド部材 B 4 5 0 から後向きの負荷を受けることで通過期間が 0 . 5 秒短縮されて、球通過開口 B 4 1 4 を通過してから 1 . 9 秒後である第 2 左排出期間 B T O L 2 (本実施形態では 2 . 5 ~ 3 . 7 秒)後に中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。一方、球が右案内板部 B 4 5 3 に案内される場合、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから第 1 右入球期間 B T I R 1 (本実施形態では 0 . 2 ~ 0 . 8 秒)後に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、その 2 . 0 秒後である第 1 右排出期間 B T O R 1 (本実施形態では 2 . 2 ~ 2 . 8 秒)後に中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。この場合、球は、スライド部材 B 4 5 0 が動作する前に中央流路 B 4 3 1 に到達するので、スライド部材 B 4 5 0 からの負荷による球の流下速度変化は生じない。また、球が右案内板部 B 4 5 3 に案内される場合、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから第 2 右入球期間 B T I R 2 (本実施形態では 0 . 8 秒 ~ 1 . 8 秒)後に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、スライド部材 B 4 5 0 から後向きの負荷を受けることで通過期間が短縮されて、球通過開口 B 4 1 4 を通過してから 1 . 5 秒後である第 2 右排出期間 B T O R 2 (本実施形態では 2 . 3 ~ 3 . 3 秒)後に中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。そのため、電動役物 B 6 4 0 a が第 2 の作動パターンで動作制御される状態では、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過した場合に、球が中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するタイミングで電動役物 B 6 4 0 a が非励磁状態(スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置され、傾倒部材 B 4 7 0 が閉鎖位置に配置される状態)とされているので、球は傾倒部材 B 4 7 0 に拾われないことから第 2 入賞口 B 6 4 0 (図 1 4 1 6 参照)へは案内されず、第 3 入賞口 B 6 4 b (図 1 4 1 6 参照)側へ案内される。

#### 【 4 3 0 9 】

このように、本実施形態では、球の配置によって(遅く入球した球に対して)、スライド部材 B 4 5 0 の動作時に球に負荷が与えられ、球の通過に要する時間が短縮される。これにより、スライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態で維持される場合に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球が中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するのに要する時間(左案内板部 B 4 5 2 を介して流下する場合に要する時間(本実施形態では約 2 . 4 秒間))よりも短い周期の作動パターンでスライド部材 B 4 5 0 を動作させながらも、そのスライド部材 B 4 5 0 の作動パターンの周期内で、球を中央流路 B 4 3 1 の前端から通過させることができる。従って、1 回目(n 回目)に前進位置にスライド部材 B 4 5 0 が配置されている状態において球通過開口 B 4 1 4 を通過した球を、スライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置される状態を経由して、2 回目(n + 1 回目)に前進位置にスライド部材 B 4 5 0 が配置されている状態において中央流路 B 4 3 1 の前端から通過させることができる。即ち、球通過開口 B 4 1 4 の球の通過と、中央流路 B 4 3 1 の前端からの球の通過とを、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置される n 回目の状態および n + 1 回目の状態を 1 セットで完結させることができる。図 1 4 4 5 (c)に示すように、第 3 の作動パターンでは、待機時間 B t 3 a (本実施形態では 2 . 0 秒間)でスライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態(前進位置)で維持され、その後、動作時間 B t 3 b (本実施形態では 2 . 0 秒間)でスライド部材 B 4 5 0 が励磁状態(後退位置)で維持されるパターンを基準の作動パターン B R P 3 として、これが繰り返される。なお、詳細には、非励磁状態を構成する 2 . 0 秒間の内訳として、0 . 0 5 秒間で第 2 図柄の変動表示が行われ、その終了後に 1 . 9 5 秒間スライド部材 B 4 5 0 が前進位置で維持されている。スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されると、球はスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 に乗ることができ、その後もスライド部材 B 4 5 0 が 0 . 2 秒間前進位置で維持されていれば、球は球通過開口 B 4 1 4 を通過してスライド部材 B 4 5 0 上を転動し、中央流路 B 4 3 1 側へ案内される。

#### 【 4 3 1 0 】

球が到達する位置およびタイミングと、球が中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するまでに経過する時間との対応関係について説明する。球配置 B B 1 から B B 3 に到達するまでに約 0.2 秒を要するので、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過し始めるのはスライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから 0.2 秒後である。球が左案内板部 B 4 5 2 に案内される場合、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから第 3 左入球期間 B T I L 3 (本実施形態では 0.2 ~ 0.8 秒)後に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、その 2.4 秒後である第 3 左排出期間 B T O L 3 (本実施形態では 2.6 ~ 3.2 秒)後に中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。また、球が左案内板部 B 4 5 2 に案内される場合、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから第 4 左入球期間 B T I L 4 (本実施形態では 0.8 秒 ~ 2.0 秒)後に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、スライド部材 B 4 5 0 から後向きの負荷を受けることで通過期間が短縮されて、球通過開口 B 4 1 4 を通過してから 1.9 秒後である第 4 左排出期間 B T O L 4 (本実施形態では 2.7 ~ 3.9 秒)後に中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。一方、球が右案内板部 B 4 5 3 に案内される場合、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから第 3 右入球期間 B T I R 3 (本実施形態では 0.2 ~ 1.0 秒)後に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、その 2.0 秒後である第 3 右排出期間 B T O R 3 (本実施形態では 2.2 ~ 3.0 秒)後に中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。また、球が右案内板部 B 4 5 3 に案内される場合、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されてから第 4 右入球期間 B T I R 4 (本実施形態では 1.0 秒 ~ 2.0 秒)後に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球は、スライド部材 B 4 5 0 から後向きの負荷を受けることで通過期間が短縮されて、球通過開口 B 4 1 4 を通過してから 1.5 秒後である第 4 右排出期間 B T O R 4 (本実施形態では 2.5 ~ 3.5 秒)後に中央流路 B 4 3 1 の前端を通過する。

10

20

#### 【4 3 1 1】

そのため、電動役物 B 6 4 0 a が第 3 の作動パターンで動作制御される状態では、球が球通過開口 B 4 1 4 を通過した場合に、球が中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するタイミングで電動役物 B 6 4 0 a が励磁状態(スライド部材 B 4 5 0 が後退位置に配置され、傾倒部材 B 4 7 0 が開放位置に配置される状態)とされているので、球は傾倒部材 B 4 7 0 に拾われて、漏れなく第 2 入賞口 B 6 4 0 (図 1 4 1 6 参照)に案内され、第 3 入賞口 B 6 4 b (図 1 4 1 6 参照)側へは案内されない。このように、本実施形態では、球の配置によって(遅く入球した球に対して)、スライド部材 B 4 5 0 の動作時に球に負荷が与えられ、球の通過に要する時間が短縮される。これにより、スライド部材 B 4 5 0 が非励磁状態で維持される場合に球通過開口 B 4 1 4 を通過した球が中央流路 B 4 3 1 の前端を通過するのに要する時間(左案内板部 B 4 5 2 を介して流下する場合に要する時間(本実施形態では約 2.4 秒間))よりも、スライド部材 B 4 5 0 が後退位置で維持される期間が短い作動パターンであっても、スライド部材 B 4 5 0 が後退位置で維持される間に球を中央流路 B 4 3 1 の前端から通過させることができる。従って、基準の作動パターンにおいて、電動役物 B 6 4 0 a の非励磁状態において前進位置に配置されるスライド部材 B 4 5 0 に乗り中央流路 B 4 3 1 側へ流下した球を、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態において開放位置に配置される傾倒部材 B 4 7 0 で拾いきることができる。即ち、球通過開口 B 4 1 4 の球の通過と、中央流路 B 4 3 1 の前端からの球の通過とを、基準の作動パターン B R P 3 で完結させることができる。上述したように、電動役物 B 6 4 0 a に案内された球は、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンに対応して、異なる入球口を通過することになる。まず、第 1 の作動パターンで電動役物 B 6 4 0 a が動作制御される場合、球は球通過開口 B 4 1 4 を通過せず、検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a を通過するか、開口 B 4 3 5 a から逸れて落下する。

30

40

#### 【4 3 1 2】

そのため、特別図柄の抽選に関するサポートが生じるものではなく、特別図柄の抽選は専ら第 1 入賞口 B 6 4 への入球によるものとなるので、特別図柄の抽選を間隔を空けずに頻繁に生じさせることは難しい。スライド部材 B 4 5 0 の正面側を流下した球が開口 B 4 3 5 a を通過した場合に賞球の払い出しが生じることで遊技者の手持ちの遊技球を増やす

50

面でのサポートのみが生じる。次に、第2の作動パターンで電動役物B640aが動作制御される場合、球通過開口B414を通過した球が中央流路B431の前端を通過するタイミングでは電動役物B640aは非励磁状態とされ、傾倒部材B470は閉鎖位置に配置されるので、球は傾倒部材B470の正面側を第3入賞口B64b(図1416参照)側へ向けて流下する。そのため、特別図柄1の抽選を頻繁に生じさせることができる。また、第3入賞口B64bに球が入球した場合に賞球の払い出しが生じることで遊技者の手持ちの遊技球を増やす面でのサポートも生じる。次に、第3の作動パターンで電動役物B640aが動作制御される場合、球通過開口B414を通過した球が中央流路B431の前端を通過するタイミングでは電動役物B640aは励磁状態とされ、傾倒部材B470は開放位置に配置されるので、球は傾倒部材B470に拾われて第2入賞口B640(図1416参照)へ向けて、即ち、検出センサB462(E5参照)へ向けて流下する。そのため、特別図柄2の抽選を頻繁に生じさせることができる。また、第2入賞口B640に球が入球した場合に賞球の払い出しが生じることで遊技者の手持ちの遊技球を増やす面でのサポートも生じる。このように第1の作動パターンから第3の作動パターンが設定可能とされることで、電動役物B640aが常時開閉駆動される設計においても、第2入賞口B640への入球が生じる場合と、第2入賞口B640への入球が防止される場合とを、切り替えることができる。

10

#### 【4313】

即ち、電動役物B640aの駆動制御が、第1の作動パターン又は第2の作動パターンで実行される場合には、球の第2入賞口B640への入球が防止され、電動役物B640aの駆動制御が、第3の作動パターンで実行される場合には、球の第2入賞口B640への入球が頻繁に生じる。図1446は、保留種別、遊技状態、特別図柄の種別および変動時間の関係を説明する図である。なお、理解を容易とするために、特別図柄2についてのみ図示し、特別図柄1についての図示を省略する。特別図柄1では、変動時間は、低確率状態でも高確率状態でも同様に設定されており、特別図柄1の保留に基づいて外れ図柄が決定された場合、変動時間は5秒または20秒に決定され、特別図柄1の保留に基づいて大当たり図柄が決定された場合、変動時間は20秒に決定される。一方、本実施形態では、特別図柄2の抽選の状態が上述した低確率状態または高確率状態のいずれかに設定され、設定されている遊技状態に基づいて変動時間が異なるようにして遊技が進行する。図1446に示すように、低確率状態(本実施形態における通常状態または時短状態)において、特別図柄2の保留に基づいて外れ図柄が決定された場合または小当たり図柄が決定された場合、変動時間は10分間に決定される。一方で、低確率状態において、特別図柄2の保留に基づいて大当たり図柄が決定された場合、変動時間は20秒に決定される。変動時間を10分と長い時間で設定しているのは、低確率状態において第2入賞口B640に球が入球した場合に遊技者が得られる利益を低くするためである。これにより、入賞ユニットB400の内部を流下する球が偶発的に第2入賞口B640に入球する事態が生じたとしても、遊技状態が高確率状態に移行されない限り、特別図柄2の変動を長引かせることができるので、特別図柄2の抽選による利益を遊技者が得られ難いようにすることができる。本実施形態では、特別図柄2の保留球数は4個まで許容されるので、特別図柄2の保留球で大当たり図柄が決定されている場合、その決定に基づく大当たりが10分後~30分後に発生する(特別図柄の変動が停止する)という事態が生じ得る。

20

30

40

#### 【4314】

そのため、特別図柄2の保留に基づいて大当たり図柄が決定されたタイミングで遊技をしている遊技者と、その保留された特別図柄2に基づく大当たりが発生したタイミングで遊技をしている遊技者が異なる事態や、大当たりが発生するタイミングで遊技をしている遊技者がいない事態が生じ得る。このような場合、大当たりが発生したタイミングで即座に特別遊技状態に移行すると、現在遊技をしている遊技者や、近くの別のパチンコ機で遊技をしている遊技者が、突然特別遊技が始まったことに驚いてしまい、遊技者に故障かと疑われる可能性がある。これに対し、大当たりが決定された場合において、特別遊技状態に移行する条件を定めることができる。本実施形態では、大当たりが決定された後(特別

50

図柄の変動が停止した後)で第3図柄表示装置B81の表示画面に表示される指示に従いスルーゲートB66, B67に球を通過させることで、特別遊技状態に移行させることができる。即ち、スルーゲートB66, B67に球が通過するまでは、特別遊技状態へ移行されることは無いように制御されることで、遊技者に故障かと疑われる可能性を低くすることができる。なお、特別遊技状態へ移行させるために球を通過させる箇所はスルーゲートB66, B67に限定されるものではなく、例えば、一般入賞口B63を球が通過することで、特別遊技状態に移行されるように制御しても良い。また、高確率状態(本実施形態における確変状態または特殊確変状態)において、特別図柄2の保留に基づいて外れ図柄が決定された場合、変動時間は5秒または20秒に決定される。また、高確率状態において、特別図柄2の保留に基づいて小当たり図柄が決定された場合、変動時間は2秒に決定される。一方、高確率状態において、特別図柄2の保留に基づいて大当たり図柄が決定された場合、変動時間は20秒に決定される。

10

#### 【4315】

高確率状態では、特に特別図柄2の保留に基づいて小当たり図柄が決定された場合の変動時間が短く設定されているので、第2入賞口B640に球が頻繁に入球する状態(本実施形態では、電動役物B640aの駆動制御が第3の作動パターンで実行される場合)では、遊技者は、頻繁に小当たり遊技を実行させ特定入賞口B65aを開放させることができるので、特定入賞口B65aへの入球に基づく賞球を頻繁に得ることができる。なお、特別図柄の変動時間の設定はこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、各図柄の変動時間として多種多様なバリエーションを加えても良いし、特別図柄の保留個数に対応して変動時間の長短が変わるようにしても良い。特別図柄の保留個数に対応して変動時間の長短が変わる場合には、一般的には、保留個数が少ない場合の方が、保留個数が多い場合(満タンに近い場合)に比較して、変動時間が長くなるように設定される。本実施形態では、従来の機種に見られたような、不適切なタイミングで特別図柄2の抽選を獲得するように球を発射することで遊技者に不測の利益が生じるという問題点を解消することができる。即ち、従来の機種においても、本実施形態のように特別図柄1の抽選に係る第1入球口への入球頻度が高くなる状態と、特別図柄2の抽選に係る第2入球口への入球頻度が高くなる状態とを切り替えられるように構成する例が見られた。しかし、電動役物B640aの設置個数が1個に限定される場合、第1入球口または第2入球口の何れか一方に付随するよう電動役物B640aが設置され、他方の入球口には電動役物B640aが設置されず、常に球が入球可能な状態とされることが想定される。この場合において、遊技盤B13の中央に配置される一方の入球口(第1入賞口B64に相当、図1416参照)よりも、他方の入球口の入球効率が高い場合や、他方の入球口への入球による抽選で大当たりとなった場合に遊技者が得られる利益が極めて高い場合などには、パチンコ機B10が提供するゲームとしては一方の入球口に球を入賞させるべきタイミングであると報知していても、遊技者が他方の入球口へ向けて球を発射する可能性がある。

20

30

#### 【4316】

低確率状態における特別図柄2の変動時間を超長期とすることで他方の入球口の入球に基づく変動の消化効率を下げるという対策を行ったとしても、特別図柄2の保留個数に因らず特別図柄1の保留に基づく変動が開始される場合には、予め他方の入球口に入球させて特別図柄2を変動させた上で一方の入球口に球を入賞させるゲームを進行させることで、パチンコ機B10が提供する遊技を行っている間に特別図柄2の変動時間を消化させることができる。とすれば、その抑止力は低いと言える。パチンコ機B10が提供するゲームとしては一方の入球口に球を入賞させるべきタイミングであっても、他方の入球口への入球により大当たりとなると特別遊技状態に移行することになり、パチンコ機B10が提供するゲームとして意図されていない利益を遊技者に与えることになる。とすれば、遊技の公平性の面で問題がある。これに対し、本実施形態では、単一のソレノイドBSOL41により駆動される電動役物B640a(スライド部材B450及び傾倒部材B470)により、特別図柄1の抽選に係る第1入球口(第3入賞口B64bに相当)への入球頻度を上げるようにサポートする状態(電動役物B640aが第2の作動パターンで駆動制御され

40

50

る状態)では、特別図柄2の抽選に係る第2入球口(第2入賞口B640に相当)への入球頻度を下げることができる一方で、特別図柄2の抽選に係る第2入球口への入球頻度を上げるようにサポートする状態(電動役物B640aが第3の作動パターンで駆動制御される状態)では、特別図柄1の抽選に係る第1入球口への入球頻度を下げることができる。更に、特別図柄1の抽選に係る第1入球口(第3入賞口B64bに相当)への入球頻度も、特別図柄2の抽選に係る第2入球口(第2入賞口B640に相当)への入球頻度も、共に低くする状態(電動役物B640aが第1の作動パターンで駆動制御される状態)を構成することもできる。これにより、パチンコ機B10が提供するゲームとして意図されていない利益を遊技者に与えることを防止することができ、遊技の公平性の面で改良することができる。

10

#### 【4317】

図1447から図1449は、図1437(a)のMDXXXIV-MDXXXIV線におけるスライド部材B450、傾倒部材B470及び伝達部材B480の断面図である。図1447から図1449では電動役物B640aの非励磁状態から励磁状態への切替動作が時系列で図示されており、図1447では、電動役物B640aの非励磁状態が図示され、図1448では、第1部材B481が上昇する一方でスライド部450の配置が前進位置で維持される状態が図示され、図1449では、電動役物B640aの励磁状態が図示される。また、図1447から図1449では、配置の参考として板部材B410の外形が想像線で図示される。図1447から図1449で図示されるように、電動役物B640aの非励磁状態から励磁状態への切替動作は、スライド部材B450の動作タイミ

20

30

#### 【4318】

非励磁状態から第1部材B481が上昇する過程において、下板部B482bと偏心突部B486とが当接されるまでは第2部材B485の姿勢およびスライド部材B450の配置は維持され、傾倒部材B470のみが傾倒動作する。即ち、ソレノイドB50L41の駆動力は傾倒部材B470に集中して伝達される。第1部材B481が上昇する過程において、下板部B482bと偏心突部B486とが当接した後は、下板部B482bに偏心突部B486が持ち上げられる態様で第2部材B485が回転軸部B485aを中心に後転方向に回転動作する。このように、同一のソレノイドB50L41(図1425参照)の駆動力を利用しながら、電動役物B640aを励磁状態から非励磁状態に切り替える場合に、傾倒部材B470に駆動力が必要となるタイミングと、スライド部材B450に駆動力が必要となるタイミングとをずらしている。特に、スライド部材B450への駆動力伝達が始まる状態(図1448参照)以降において、第1部材B481の上方から傾倒部材B470の被伝達部B474が退避されていることから、傾倒部材B470の動作は自重に任せ、ソレノイドB50L41の駆動力がスライド部材B450の移動に費やされる。また、上述のように、電動役物B640aの非励磁状態から励磁状態への切替動

40

50

作において、傾倒部材 B 4 7 0 の傾倒動作が先行して開始されるので、スライド部材 B 4 5 0 の動作抵抗によらず傾倒部材 B 4 7 0 の傾倒動作を開始することができる。従って、スライド部材 B 4 5 0 に球が乗っている場合であっても、その球の重さの影響で傾倒部材 B 4 7 0 の傾倒動作が遅れるという事態の発生を回避することができるので、傾倒部材 B 4 7 0 が開放位置に配置されることにより球が第 2 入賞口 B 6 4 0 へ向けて案内される期間の開始タイミングが制御とずれる事態の発生を回避することができる。

#### 【 4 3 1 9 】

また、傾倒部材 B 4 7 0 の変位開始時に正面側に球が配置されており、傾倒部材 B 4 7 0 と前意匠部材 B 4 2 0 ( 図 1 4 3 2 参照 ) との間で球を挟むような場合であっても、スライド部材 B 4 5 0 に駆動力が割り振られることなく傾倒部材 B 4 7 0 に駆動力が伝達されていることから、球を下方に排斥するのに十分な力を生じさせることができる。そのため、傾倒部材 B 4 7 0 と前意匠部材 B 4 2 0 との間に球が挟まった状態を早期に解消することができる。一方で、スライド部材 B 4 5 0 にソレノイド B S O L 4 1 ( 図 1 4 2 6 参照 ) の駆動力が伝達される段階では ( 図 1 4 4 8 及び図 1 4 4 9 参照 ) 、傾倒部材 B 4 7 0 へ割り振られる駆動力は極めて少なくなり駆動力をスライド部材 B 4 5 0 に集中させることができるので、スライド部材 B 4 5 0 上に球が配置されている場合に、その球に対してスライド部材 B 4 5 0 を介して与えられる後向きの負荷を確保することができる。本実施形態では、傾倒部材 B 4 7 0 へ向けて流下する球の経路が板部材 B 4 1 0 と前意匠部材 B 4 2 0 とに囲まれ、球が傾倒部材 B 4 7 0 から逸れないように構成されている ( 図 1 4 3 5 参照 ) 。そのため、図 1 4 4 8 に示すように、傾倒部材 B 4 7 0 が全開放する前の状態であっても、傾倒部材 B 4 7 0 に球の重みが与えられることで傾倒部材 B 4 7 0 が開放位置へ変位される ( 押し下げられる ) ことから、球が傾倒部材 B 4 7 0 に拾われ易く構成することができる。電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態から非励磁状態への切替動作 ( 図 1 4 4 9 から図 1 4 4 7 へ戻る動作 ) においても、スライド部材 B 4 5 0 の動作タイミングと傾倒部材 B 4 7 0 の動作タイミングとにずれがある。即ち、動作開始 ( 図 1 4 4 9 参照 ) から途中位置 ( 図 1 4 4 8 参照 ) までは伝達部材 B 4 8 0 の第 1 部材 B 4 8 1 に傾倒部材 B 4 7 0 の被伝達部 B 4 7 4 が押し下げられると共に、第 1 部材 B 4 8 1 の下板部 B 4 8 2 b に第 2 部材 B 4 8 5 の係止突設部 B 4 8 7 が押し下げられることで、傾倒部材 B 4 7 0 及びスライド部材 B 4 5 0 が共に動作する。一方で、途中位置 ( 図 1 4 4 8 参照 ) でスライド部材 B 4 5 0 が前進位置に既に到達しているため、途中位置からは傾倒部材 B 4 7 0 のみが動作される。

#### 【 4 3 2 0 】

これにより、電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態から非励磁状態への切替動作において、傾倒部材 B 4 7 0 の動作完了よりも先にスライド部材 B 4 5 0 を前進位置に配置させることができる。そのため、球が先端部 B 4 5 1 に乗り易いようにすることができる ( 先端部 B 4 5 1 に球が拾われる期間をなるべく延ばすことができる ) と共に、傾倒部材 B 4 7 0 に球が拾われ易くすることができる ( 傾倒部材 B 4 7 0 が閉鎖位置に到達するまでの期間を引き延ばすことができる ) 。また、本実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 の下側には突条部 B 4 5 5 が形成されておらず、先端部 B 4 5 1 において上下方向の弾性変形が許容される。そのため、励磁状態 ( 図 1 4 4 9 参照 ) から非励磁状態 ( 図 1 4 4 7 参照 ) への切替動作において、スライド部材 B 4 5 0 と前意匠部材 B 4 2 0 ( 図 1 4 3 4 参照 ) との間に球が挟まり、スライド部材 B 4 5 0 の変位が抑制され得る事態が生じたとしても、先端部 B 4 5 1 を弾性変形させてスライド部材 B 4 5 0 の前方変位を継続することができるので、スライド部材 B 4 5 0 と連動する傾倒部材 B 4 7 0 の起き上がり動作が不良となることを回避し、傾倒部材 B 4 7 0 の起き上がり動作を確実に完了させることができる。本実施形態では上述のように、同一のソレノイド B S O L 4 1 ( 図 1 4 2 5 参照 ) の駆動力を利用しながら、電動役物 B 6 4 0 a を非励磁状態から励磁状態に切り替える場合に、傾倒部材 B 4 7 0 に駆動力が必要となるタイミングと、スライド部材 B 4 5 0 に駆動力が必要となるタイミングとをずらしている。上述のように、本実施形態では、電動役物 B 6 4 0 a が非励磁状態から励磁状態に切替動作される場合には、傾倒部材 B 4



70の動作開始が先行し、その後でスライド部材B450の動作が開始され、傾倒部材B470及びスライド部材B450の動作終了のタイミングはほぼ同じとなるように設定されている。スライド部材B450側からの負荷伝達について説明する。図1447に示すように、第2部材B485の下端部（回転軸部B485aの下方の部分）には回転軸部B485aの軸方向に沿って係止突設部B487が突設形成される。

#### 【4321】

係止突設部B487は、前後方向で第1部材B481の下板部B482bと当接するよう配設される。この当接部分に生じる摩擦力により、電動役物B640aの非励磁状態における第1部材B481の意図せぬ上昇（浮き上がり）を抑制することができ、傾倒部材B470を閉鎖位置に維持し易くすることができる。更に、電動役物B640aの非励磁状態において、スライド部材B450を後ろ向きに移動させ、連動して第2部材B485を後転方向に回転変位させる方向の負荷（後向きの負荷）がスライド部材B450に与えられた場合であっても、係止突設部B487の移動方向に下板部B482bが配置されていることにより、第2部材B485の回転変位が止められ、スライド部材B450の後方への変位も止められる。この場合において、係止突設部B487の移動方向（回転軸部B485aを中心とした円に沿う方向）と、第1部材B481の移動方向（上下方向）とが交差する（直交する）ことから、係止突設部B487を介して伝達される負荷によって第1部材B481が上下方向に変位することを防止している。これにより、非励磁状態において、スライド部材B450が予期せず後方に変位する事態の発生を回避し易くすることができる。これにより、例えば、パチンコ機B10（図1415参照）の外部から遊技領域内に不正に金属細線（ピアノ線や針金等）を進入させて、その金属細線を介してスライド部材B450に負荷を与え、電動役物B640aの配置を変化させる不正行為への対策とすることができる。特に、非励磁状態においてベース板B60（図1416参照）の正面側に張り出しており、不正行為を行う者が負荷を与えることが容易であると考えられるスライド部材B450について対策を行うことで、不正行為の継続の抑制を図ることができる。

#### 【4322】

図1450は、図1429（c）のMDXIX-MDXIX線における板部材B410、ベース板B437、スライド部材B450、傾倒部材B470及び伝達部材B480の断面図である。図1450では、構造の理解を容易とするための入賞ユニットB400の不要な構成の図示が省略されており、電動役物B640aが励磁状態から非励磁状態に切り替えられる途中において傾倒部材B470と傾斜面部B437eとの間に球が挟まることで傾倒部材B470の動作が一時的に停止した状態が図示される。上述したように、傾倒部材B470とスライド部材B450との動作は伝達部材B480を仲立ちとして連動する。本実施形態では、図1450に示すように、傾倒部材B470と傾斜面部B437eとの間で球が挟まった（球噛みが生じた）場合において、スライド部材B450の前進が抑えられており、板部材B410の球通過開口B414（図1430参照）の正面側を流下する球が、スライド部材B450に拾われにくいように構成されている。従って、傾倒部材B470と傾斜面部B437eとの間で球が挟まった（球噛みが生じた）場合に、入賞ユニットB400の内部に想定外に多量の球が滞留する事態が生じることを回避し易くすることができる。これにより、傾倒部材B470と傾斜面部B437eとの間に球が挟み込まれた場合に、スライド部材B450に次々に球が拾われ、傾倒部材B470側に向けて次々に球が流下して、傾倒部材B470と傾斜面部B437eとで挟み込まれた球に対して後追いの球が次々に重なり、傾倒部材B470の動作不良を引き起こす事態が生じることを回避することができる。図1416に戻って説明する。本実施形態では、遊技領域の左右幅略中央位置において、センターフレームB86の上側部を構成するようにして、上側可変入賞装置B700が配設される。レールB61、B62に沿って打ち出された球の一部は、釘に衝突しながら上側可変入賞装置B700に到達する。

#### 【4323】

図1451（a）及び図1451（b）は、図1416の範囲MDXXXVIIIIaに

10

20

30

40

50



おける上側可変入賞装置 B 7 0 0 の拡大正面図である。図 1 4 5 1 ( a ) では、上側可変入賞装置 B 7 0 0 の閉鎖状態が図示され、図 1 4 5 1 ( b ) では、上側可変入賞装置 B 7 0 0 の開放状態が図示される。上側可変入賞装置 B 7 0 0 は、ベース板 B 6 0 に前後方向で穿設される開口を塞ぐようにベース板 B 6 0 に締結固定されガラスユニット B 1 6 ( 図 1 4 1 5 参照 ) との間で球を流下させる経路を構成する基礎板部材 B 7 1 0 と、その基礎板部材 B 7 1 0 の上側部に前後方向で穿設される逆 V 字開口 B 7 1 1 を通って前後方向にスライド移動可能とされる移動上蓋部材 B 7 3 0 と、その移動上蓋部材 B 7 3 0 の正面側を通過した遊技球が通過 ( 入賞 ) 可能に構成される第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a が形成される検出センサと、基礎板部材 B 7 1 0 の下側部に前後方向で穿設される矩形開口 B 7 1 2 を通って前後方向にスライド移動可能とされる移動床部材 B 7 4 0 と、球が通過可能な開口部 B 7 5 1 が基礎板部材 B 7 1 0 の正面側に配置され基礎板部材 B 7 1 0 の正面側を流下する球の通過を検出可能に構成される複数の検出センサ B 7 5 0 と、を備える。また、移動床部材 B 7 4 0 の正面側を通過した遊技球は、内レール B 6 1 や外レール B 6 2 と同様に帯状の金属板で湾曲形状に形成されベース板 B 6 0 の正面側に植立される中間レール部材 B 7 8 1 に受け止められる。中間レール部材 B 7 8 1 の最下端部の後方位置において、ベース板 B 6 0 に球抜き開口 B 7 8 2 が形成されている。中間レール部材 B 7 8 1 に受け止められた球は球抜き開口 B 7 8 2 を通って、図示しない球排出路へと案内される。上側可変入賞装置 B 7 0 0 は、正面側に配設されるガラスユニット B 1 6 との間で遊技領域を形成するように配置される。ガラスユニット B 1 6 は透明なため、遊技者は正面視で第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a や検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を視認することができる。

#### 【 4 3 2 4 】

なお、ガラスユニット B 1 6 の背面側に、正面視で第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a や検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 と重なる大きさの樹脂板部材を配置し、その樹脂板部材と基礎板部材 B 7 1 0 との間で球が流下するように構成しても良い。この場合、樹脂板部材として透過性の部材を採用するか、不透過性の部材を採用するかで、遊技球の視認性を異ならせることができる。例えば、不透過性の部材を採用した場合には、上側可変入賞装置 B 7 0 0 を、特定入賞口 B 7 0 0 a や開口部 B 7 5 1 への球の通過を視認困難なものとして構成することができる。基礎板部材 B 7 1 0 は、上側部において左右端部がセンターフレーム B 8 6 の左右中央側の端部に近接する細幅の逆 V 字形状で穿設される逆 V 字開口 B 7 1 1 と、下側部において左右長尺の矩形状で穿設される矩形開口 B 7 1 2 と、逆 V 字開口 B 7 1 1 の下側において正面側に延設される板状部であって第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a 側へ向けて下降傾斜する左右一対の傾斜転動板部 B 7 1 3 と、その傾斜板部 B 7 1 3 よりも下側かつ検出センサ B 7 5 0 よりも左右外側の位置において正面側に延設される板状部であって検出センサ B 7 5 0 側へ向けて下降傾斜する左右一対の傾斜外壁板部 B 7 1 4 と、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の下方において第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球を受け入れ可能な間隔を空けて正面側に延設される一対の板状部であって下端部が矩形開口 B 7 1 2 に近接配置される左右一対の貯留板部 B 7 1 5 と、検出センサ B 7 5 0 の下方において開口部 B 7 5 1 を通過した球を内側に受け入れ可能な左右幅の U 字形状で正面側に延設される左右一対の受入部 B 7 1 6 と、その受入部 B 7 1 6 の内側の形状で前後方向に穿設され受入部 B 7 1 6 で受け入れられた球を背面側へ排出する左右一対の排出開口 B 7 1 7 と、を備える。傾斜転動板部 B 7 1 3、傾斜外壁板部 B 7 1 4、貯留板部 B 7 1 5 及び受入部 B 7 1 6 は、ガラスユニット B 1 6 との間に球をこぼさないために十分な位置まで延設される。即ち、正面視において、球は傾斜転動板部 B 7 1 3、傾斜外壁板部 B 7 1 4、貯留板部 B 7 1 5 及び受入部 B 7 1 6 を貫通することなく、その形状に沿って流下する。

#### 【 4 3 2 5 】

傾斜外壁板部 B 7 1 4 は、検出センサ B 7 5 0 の上側において傾斜転動板部 B 7 1 3 との間に球が入り込み得る隙間を構成する。これにより、検出センサ B 7 5 0 の上側において左右外側へ逸れた球を、傾斜に沿って検出センサ B 7 5 0 側へ案内することができる。貯留板部 B 7 1 5 は、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の中心軸から左右に同距離だけ離れた位

置に配置される。即ち、第2特定入賞口B700aの中心軸が、貯留板部B715の左右側面と平行な平面であって一对の貯留板部B715の中間位置に配置される平面上に配置される。これにより、第2特定入賞口B700aに入球した球が一对の貯留板部B715の間の隙間に流入し易くすることができる。移動上蓋部材B730は、左右外側へ向けて下降傾斜する正面視逆V字形状に屈曲した板部B731を有し、上側可変入賞装置B700の閉鎖状態では板部B731がベース板B60の正面側に張り出し、移動上蓋部材B730に乗った球は板部B731の傾斜に沿って左右外側へ流される。上側可変入賞装置B700の開放状態に切り替えられると、板部B731はベース板B60の前端面よりも後方に退避され、板部B731上に乗っていた球は傾斜転動板部B713へ向けて落下する。この時、上側可変入賞装置B700の閉鎖状態において板部B731の傾斜に沿って流下していた球は左右外側へ向けた速度を有しているため、傾斜転動板部B713の左右外側部に着地し易い。その上で、傾斜転動板部B713の左右内側へ向けた傾斜に沿って流れて、第2特定入賞口B700aを通過することになる。即ち、板部B731の上面を流れる球の流下方向を、第2特定入賞口B700aに最短距離で向かう方向に比べて迂回した方向にさせ易く、第2特定入賞口B700aを球が通るまでの時間を長引かせることができる。移動上蓋部材B730が左右両側に傾斜していることで、第2特定入賞口B700aを球が通るまでの時間を長引かせるという上記の効果を複数経路で生じさせることができるので、球の流下が遅くなることによって球の流下が滞ることを抑制することができる。

10

#### 【4326】

20

つまり、球が通るまでの時間を長引かせつつも、球の滑らかな流下を保ち易いので、球詰まりを疑って遊技者が球の発射を止めるという事態の発生を避けることができる。即ち、球の発射を促進することができる。更に、球が通るまでの時間を長引かせることで複数の球が第2特定入賞口B700aの上側近辺に配置された場合であっても、それらは必ず第2特定入賞口B700aを通過するという構成なので、遊技者は第2特定入賞口B700aを視界に入れておくことで、移動上蓋部材B730の前側を通過した球を見失う事を避けられる。なお、板部B731と傾斜転動板部B713との上下間隔は、左右中央側において最長となり、左右外側へ向かうにつれて短くなるよう構成されている。更に、左右外側端部においては、その上下間隔は球の直径未満となるように構成されている。そのため、例えば、球が傾斜転動板部B713の左右外側端部に乗っている場合に、上側可変入賞装置B700が閉鎖状態に切り替えられることで移動上蓋部材B730の板部B731が正面側にスライド移動すると、板部B731から球に対して左右内側へ押し込む方向の負荷が生じる。これにより、板部B731の正面側を通過した球が傾斜転動板部B713の左右外側端部で滞留することを回避できると共に、その球が第2特定入賞口B700aに到達するまでの期間が過度に長くなることを回避することができる。移動上蓋部材B730と、移動床部材B740とは、後述するソレノイドB763の駆動力により、同期して前後反対方向に動作する。図1451(a)及び図1451(b)では、移動上蓋部材B730及び移動床部材B740の外形は、ガラスユニットB16との間の隙間が、球を通過させないための長さとして十分に短い場合には実線で図示され、ガラスユニットB16との間を球が通り得る程度にガラスユニットB16との間の隙間が長い場合には想像線で図示される。

30

40

#### 【4327】

即ち、上側可変入賞装置B700の閉鎖状態では、移動床部材B740は後側へ退避され、貯留板部B715の下方へ球が排出可能とされ(図1451(a)参照)、上側可変入賞装置B700の開放状態では、移動床部材B740は前側へ張り出され、貯留板部B715の下方への球の排出が不能とされる(図1451(b)参照)。上側可変入賞装置B700の開放状態において移動上蓋部材B730の前側を流下した球が第2特定入賞口B700aに通過を検出されると賞球の払い出しが行われる一方、検出センサB750の開口部B751は、入球を契機として遊技状態を変化させるための特定領域として機能する。即ち、大当たり遊技中に球が開口部B751を通過したことを要件として、大当たり

50

遊技終了後の遊技状態を高確率状態とするように制御されるが、詳細は後述する。図1452(a)から図1452(c)は、図1416の範囲MDXXXVIIIIaにおける上側可変入賞装置B700の拡大正面図である。図1452(a)から図1452(c)では、上側可変入賞装置B700への球の入球態様の一例が時系列で図示される。図1452(a)から図1452(c)において、移動上蓋部材B730及び移動床部材B740の外形が、実線で図示される意味と、想像線で図示される意味とは、図1451(a)及び図1451(b)での図示における意味と同様である。図1452(a)に示すように、上側可変入賞装置B700の開放状態では、移動上蓋部材B730の前側を通過した球は、傾斜転動板部B713を転動し第2特定入賞口B700aを通過するか、または、例えば第2特定入賞口B700aの真上から落下するような球は傾斜転動板部B713を介さずに第2特定入賞口B700aに直接流入する。

10

#### 【4328】

第2特定入賞口B700aを通過した球は、図1452(b)に示すように貯留板部B715と移動床部材B740とにより構成される領域に順番に貯留される。そして、球で貯留板部B715の上端付近まで満たされた場合に(貯留板部B715の上端部付近に4個目で第2特定入賞口B700aを通過した球BP1が配置された状態で)、球BP1の後追いで第2特定入賞口B700aを通過した球BP2は、貯留板部B715の間の隙間に入球することはできず、左右に流れて開口部B751を通過する(図1452(c)参照)。即ち、貯留板部B715の上端部付近まで球で満たされた場合に、貯留板部B715の内側に配置された球ではなく、その後追いで貯留板部B715の上端部付近に到達した球が開口部B751を通過する。図1452に示す例によれば、貯留板部B715の間の隙間に貯留され得る球の最大個数(本実施形態では、4個)よりも多い個数の球が第2特定入賞口B700aを通過すれば、球は開口部B751を通過することになる。図1453(a)から図1453(c)は、図1416の範囲MDXXXVIIIIaにおける上側可変入賞装置B700の拡大正面図である。図1453(a)から図1453(c)では、上側可変入賞装置B700への球の入球態様の一例が時系列で図示される。図1453(a)から図1453(c)において、移動上蓋部材B730及び移動床部材B740の外形が、実線で図示される意味と、想像線で図示される意味とは、図1451(a)及び図1451(b)での図示における意味と同様である。図1453(a)に示すように、上側可変入賞装置B700の開放状態では、貯留板部B715と移動床部材B740とにより構成される領域に球が貯留されている状態が維持され、移動上蓋部材B730の前側を通過した球は、傾斜転動板部B713を転動し第2特定入賞口B700aを通過するか、または、例えば第2特定入賞口B700aの真上から落下するような球は傾斜転動板部B713を介さずに第2特定入賞口B700aに直接流入する。

20

30

#### 【4329】

図1453(a)に示す状態は、図1452(b)に示す状態と同様に、貯留板部B715の間に貯留される球に乗ることで貯留板部B715の上端部付近に配置され得る球BP1が流下している。この状態で、上側可変入賞装置B700が閉鎖状態に切り替えられると、移動床部材B740が後方へ退避し、貯留板部B715の間の領域に貯留されていた球が下から順に排出される(図1453(b)参照)。図1453(b)及び図1453(c)では、球が1個だけ排出された状態が図示されるが、排出される球の個数は、移動床部材B740が後方へ退避している時間の長さに対応しており、短時間であれば一部の球が排出され、長時間であれば全球が排出される。貯留板部B715の間の領域から球が排出されていることから、4個目で第2特定入賞口B700aを通過した球BP1は、貯留板部B715の上端部付近よりも球一つ分(即ち、排出個数分)だけ下方に配置され、図1453(c)に示すように球BP1の後追いで第2特定入賞口B700aを通過した球BP2も、貯留板部B715の間の領域に入球することになり、球BP2が貯留板部B715の上端部付近に配置されることになる。図1453(c)に示す状態から、更に球BP2の後追いで第2特定入賞口B700aを通過した球は、貯留板部B715の間の隙間に入球することはできず、左右に流れて開口部B751を通過する。即ち、図1453に

40

50

示す例によれば、貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に貯留され得る球の最大個数（本実施形態では、4 個）よりも多い個数の球が第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過したとしても、必ずしも球は開口部 B 7 5 1 を通過するとは限らない。球が開口部 B 7 5 1 を通過するか否かは、後追いの球 B P 2 が第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過して貯留板部 B 7 1 5 の上端部付近に到達するまで、貯留板部 B 7 1 5 の上端部付近に球 B P 1 が配置されている状態（図 1 4 5 2（c）参照）が維持されるか否かに因る。

#### 【4 3 3 0】

貯留板部 B 7 1 5 からの球の排出は、移動上蓋部材 B 7 3 0 が閉鎖されるタイミングで生じ（図 1 4 5 3（b）参照）、排出される球の個数は開閉動作の長さに関係するので、移動上蓋部材 B 7 3 0 の開閉動作の発生が頻繁であるほど、また、移動上蓋部材 B 7 3 0 が閉鎖される時間が長いほど、貯留板部 B 7 1 5 の上端部付近に球 B P 1 が配置されている状態（図 1 4 5 2（c）参照）が維持され難くなり、球が開口部 B 7 5 1 を通過し難くなる。なお、移動上蓋部材 B 7 3 0 の動作制御の詳細については後述する。図 1 4 5 4（a）から図 1 4 5 4（c）は、図 1 4 5 1（a）の M D X L I a - M D X L I a 線における移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 の断面図である。図 1 4 5 4（a）から図 1 4 5 4（c）では、ベース板 B 6 0 の前端面および後端面が想像線で図示され、上側可変入賞装置 B 7 0 0 が閉鎖状態から開放状態へ切り替えられる様子が時系列で図示される。なお、図 1 4 5 4（a）から図 1 4 5 4（c）では、理解を容易とするために、駆動伝達装置 B 7 6 0 が断面図ではなく、右方向から視認する側面図として図示される。駆動伝達装置 B 7 6 0 は、ベース板 B 6 0 の背面側寄りの位置で固定配置される回転軸 B J 1 に軸支される第 1 部材 B 7 6 1 と、ベース板 B 6 0 の正面側寄りの位置で固定配置される回転軸 B J 2 に軸支される第 2 部材 B 7 6 2 と、電磁力によりプランジャ B 7 6 3 a を上下方向にスライド移動可能に構成されるソレノイド B 7 6 3 と、そのソレノイド B 7 6 3 のプランジャ B 7 6 3 a が嵌め込まれそのプランジャ B 7 6 3 a のスライド移動に同期して上下方向にスライド移動する伝達部材 B 7 6 4 と、を備える。上側可変入賞装置 B 7 0 0 の閉鎖状態（図 1 4 5 4（a）参照）では、第 1 部材 B 7 6 1 が前倒姿勢でベース部材 6 0 側の下支え部（図示せず）に下支えされ、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置され、第 2 部材 B 7 6 2 が後倒姿勢でベース部材 6 0 側の下支え部（図示せず）に下支えされ、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に配置される。

#### 【4 3 3 1】

上側可変入賞装置 B 7 0 0 の開放状態（図 1 4 5 4（c）参照）では、第 1 部材 B 7 6 1 が後倒姿勢とされ、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に配置され、第 2 部材 B 7 6 2 が前倒姿勢とされ、移動床部材 B 7 4 0 が前進位置に配置される。第 1 部材 B 7 6 1 は、右側面から右方に突設部 B 7 6 1 a が断面円形状で突設形成され、伝達部材 B 7 6 4 は、突設部 B 7 6 1 a の下方に位置するように突設部 B 7 6 1 a 側（本実施形態では、後側）に延設される後方延設部 B 7 6 4 a と、その後方延設部 B 7 6 4 a の上側において後方延設部 B 7 6 4 a と平行に突設部 B 7 6 1 a 側に延設され先端が屈曲形成される屈曲延設部 B 7 6 4 b と、を備える。第 2 部材 B 7 6 2 は、右側面から右方に突設部 B 7 6 2 a が断面円形状で突設形成され、伝達部材 B 7 6 4 は、突設部 B 7 6 2 a の上方に位置するように突設部 B 7 6 2 a 側（本実施形態では、後側）に延設される後方延設部 B 7 6 4 c と、その後方延設部 B 7 6 4 c の下側において後方延設部 B 7 6 4 c と平行に突設部 B 7 6 2 a 側に延設され先端が屈曲形成される屈曲延設部 B 7 6 4 d と、を備える。ソレノイド B 7 6 3 は、電磁力が発生することで（励磁状態）、プランジャ B 7 6 3 a を上方に引き上げるよう構成され、電磁力が消えると（非励磁状態）、コイルバネの付勢力および重力によってプランジャ B 7 6 3 a が下方に下ろされる。移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 の連動について説明する。図 1 4 5 4（a）に示すように、ソレノイド B 7 6 3 の非励磁状態においてプランジャ B 7 6 3 a が下方側終端位置に配置されることに伴い、駆動伝達装置 B 7 6 0 の伝達部材 B 7 6 4 が下方側終端位置に配置される。ソレノイド B 7 6 3 が励磁状態とされることで、伝達部材 B 7 6 4 が上方へスライド移動されるが、そのスライド移動の過程で、まず屈曲延設部 B 7 6 4 d の上面に突設部 B 7 6 2 a が押

し上げられる態様で第2部材B762が前転方向に回動し始める(図1454(b)参照)。

#### 【4332】

この間、後方延設部B764aも同様に上方へスライド移動されるが、後方延設部B764aと突設部B761aとの隙間が埋められるに留まり、突設部B761aは後方延設部B764aから負荷を与えられない。即ち、第1部材B761は依然として前倒姿勢を維持している。図1454(b)の状態から更に伝達部材B764が上方へスライド移動すると、後方延設部B764aの上面に突設部B761aが押し上げられる態様で第1部材B761が後転方向に回動し、後倒姿勢に変化する(図1454(c)参照)。本実施形態では、第1部材B761が前倒姿勢から後倒姿勢まで到達するまでに伝達部材B764に要求される上下方向変位量と、第2部材B762が後倒姿勢から前倒姿勢まで到達するまでに伝達部材B764に要求される上下方向変位量とが同じとされる。そのため、第1部材B761が後倒姿勢になる前に、第2部材B762は前倒姿勢になる。本実施形態では、屈曲延設部B764dの後方への延設長さが、第2部材B762の前倒姿勢における突設部B762aの前端部を超えない長さとされているので、第2部材B762が前倒姿勢となった後において屈曲延設部B764dから第2部材B762へ上向きの負荷が生じることが防止される。更に、屈曲延設部B764dの後端側において下方へ延びる部分の後面が突設部B762aと当接し、斜め前下方への変位を規制することで、第2部材B762の後転方向への回動を防止している。この場合において、突設部B762aから伝達部材B764にかけられる負荷は主に前後方向の負荷となるので、突設部B762aを介して伝達される負荷により伝達部材B764が上下方向に変位することを防止し易くすることができ、伝達部材B764の配置を維持し易くすることができる。図1454(a)から図1454(c)に示すように、上側可変入賞装置B700の閉鎖状態から開放状態への切替動作は、移動上蓋部材B730と移動床部材B740とが同時に動作するものではなく、動作タイミングに時間差がある。

#### 【4333】

即ち、事前に移動床部材B740が前進位置へ向けた動作を開始し、その後で移動上蓋部材B730が後退位置へ向けた動作を開始する。これにより、移動上蓋部材B730が後退位置に変位した直後に移動上蓋部材B730の正面側を球が通過したとしても、その時には既に移動床部材B740が前進位置に配置されているようにすることができる。これにより、移動上蓋部材B730の正面側を通過した球が通り過ぎるまで移動床部材B740が前進位置に配置されず、球が移動床部材B740の正面側を通り過ぎてしまい、貯留板部B715の間に球が貯留されない事態を回避することができる。なお、これに加えて、本実施形態では移動上蓋部材B730の形状から、板部B731の上面を転動した球が第2特定入賞口B700aを通過するまでの期間が長くなるように図っていることから、貯留板部B715の間に球が貯留されない事態を回避することができる。図1455(a)から図1455(c)は、図1451(a)のMDXLIa-MDXLIa線における移動上蓋部材B730及び移動床部材B740の断面図である。図1455(a)から図1455(c)では、ベース板B60の前端面および後端面が想像線で図示され、上側可変入賞装置B700が開放状態から閉鎖状態へ切り替えられる様子が時系列で図示される。なお、図1455(a)から図1455(c)では、理解を容易とするために、駆動伝達装置B760が断面図ではなく、右方向から視認する側面図として図示される。移動上蓋部材B730及び移動床部材B740の連動について説明する。図1455(a)に示すように、ソレノイドB763の励磁状態においてプランジャB763aが上方側終端位置に配置されることに伴い、駆動伝達装置B760の伝達部材B764が上方側終端位置に配置される。

#### 【4334】

ソレノイドB763が非励磁状態とされることで、ソレノイドB763に設けられるコイルバネの付勢力および重力によりプランジャB763aが下方へ移動され、伝達部材B764が下方へスライド移動されるが、そのスライド移動の過程で、まず屈曲延設部B

7 6 4 b の下面に突設部 B 7 6 1 a が押し下げられる態様で第 1 部材 B 7 6 1 が前転方向に回動し始める（図 1 4 5 5（b）参照）。この間、後方延設部 B 7 6 4 c も同様に下方へスライド移動されるが、後方延設部 B 7 6 4 c と突設部 B 7 6 2 a との隙間が埋められるに留まり、突設部 B 7 6 2 a は後方延設部 B 7 6 4 c から負荷を与えられない。即ち、第 2 部材 B 7 6 2 は依然として前倒姿勢を維持している。図 1 4 5 5（b）の状態から更に伝達部材 B 7 6 4 が下方へスライド移動すると、後方延設部 B 7 6 4 c の下面に突設部 B 7 6 2 a が押し下げられる態様で第 2 部材 B 7 6 2 が後転方向に回動し、後倒姿勢に変化する（図 1 4 5 5（c）参照）。本実施形態では、第 1 部材 B 7 6 1 が後倒姿勢から前倒姿勢まで到達するまでに伝達部材 B 7 6 4 に要求される上下方向変位量と、第 2 部材 B 7 6 2 が前倒姿勢から後倒姿勢まで到達するまでに伝達部材 B 7 6 4 に要求される上下方向変位量とが同じとされる。そのため、第 2 部材 B 7 6 2 が後倒姿勢になる前に、第 1 部材 B 7 6 1 は前倒姿勢になる。本実施形態では、屈曲延設部 B 7 6 4 b の後方への延設長さが、第 1 部材 B 7 6 1 の前倒姿勢における突設部 B 7 6 1 a の前端部を超えない長さとされているので、第 1 部材 B 7 6 1 が前倒姿勢となった後において屈曲延設部 B 7 6 4 b から第 1 部材 B 7 6 1 へ下向きの負荷が生じることが防止される。更に、屈曲延設部 B 7 6 4 b の後端側において上方へ延びる部分の後面が突設部 B 7 6 1 a と当接し、斜め前方への変位を規制することで、第 1 部材 B 7 6 1 の後転方向への回動を防止している。

10

#### 【4 3 3 5】

この場合において、突設部 B 7 6 1 a から伝達部材 B 7 6 4 にかかる負荷は主に前後方向の負荷となるので、突設部 B 7 6 1 a を介して伝達される負荷により伝達部材 B 7 6 4 が上下方向に変位することを防止し易くすることができ、伝達部材 B 7 6 4 の配置を維持し易くすることができる。図 1 4 5 5（a）から図 1 4 5 5（c）に示すように、上側可変入賞装置 B 7 0 0 の開放状態から閉鎖状態への切替動作は、移動上蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが同時に動作するものではなく、動作タイミングに時間差がある。即ち、事前に移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置へ向けた動作を開始し、その後で移動床部材 B 7 4 0 が後退位置へ向けた動作を開始する。これにより、移動上蓋部材 B 7 3 0 が閉鎖するきっかけとなる球（例えば、規定個数目で第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過する球）について、その球が貯留板部 B 7 1 5 の上端部付近に到達するまでの時間を引き延ばすことができる。即ち、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置へ移動され、貯留板部 B 7 1 5 から球が排出され始めるまでの時間を引き延ばすことができるので、移動上蓋部材 B 7 3 0 が閉鎖するきっかけとなる球が検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を通過する可能性を高めることができる。特に、移動上蓋部材 B 7 3 0 が閉鎖するきっかけとなる球は、板部 B 7 3 1 の前側を通過するので、板部 B 7 3 1 の傾斜の影響を受けておらず、左右内側向きの速度を有したまま流下することが多い。そのため、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a への到達までの期間を短くすることができるので、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置へ変位する前に貯留板部 B 7 1 5 の上端部付近に到達することへの遊技者の期待感を高めることができる。更に、本実施形態では、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a から検出センサ B 7 5 0 までの距離が短いことに加え、貯留板部 B 7 1 5 の上端部付近が第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の真下に配置されることから、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通りさえすれば、その球が検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を通過するかもしれないと思わせることができ、遊技者の期待感を上げることができる。

20

30

40

#### 【4 3 3 6】

次いで、図 1 4 5 6 を参照して、本実施形態の大当たり遊技における 1 ラウンド目に開放される第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の開放パターンについて説明する。なお、図 1 4 5 6 の説明では、図 1 4 1 6、図 1 4 1 8 及び図 1 4 5 1 から図 1 4 5 5 を適宜参照する。図 1 4 5 6（a）は、第 1 の特別作動パターンにおける第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の計時変化を示した図であり、図 1 4 5 6（b）は、第 2 の特別作動パターンにおける第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の計時変化を示した図であり、図 1 4 5 6（c）は、第 3 の特別作動パターンにおける第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の計時変化を示した図である。M P U B 2 0 1（図 1 4 1 8 参照）は、大当たりを決定した場合には、特図変動表示（図柄変動演出）の終

50

了後に、決定した種類の大当たり遊技の制御を開始する。以下、大当たり遊技が付与される場合に行われる移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 の作動制御について説明する。なお、図 1 4 5 6 ( a ) から図 1 4 5 6 ( c ) において、上開下閉は、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に配置されており且つ移動床部材 B 7 4 0 が前進位置に配置されている状態を意味し、上閉下開は、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置されており且つ移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に配置されている状態を意味する。本実施形態では、移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 の変位のタイミングがずれることは上述の通りであるが、図 1 4 5 6 ( a ) から図 1 4 5 6 ( c ) では、タイミングのずれを表現しない形で簡略して図示される。

#### 【 4 3 3 7 】

まず、第 1 の特別作動パターンの動作が実行される場合について説明する。本実施形態では、後述するように、第 1 の特別作動パターンに基づいて移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 が動作するよう M P U B 2 0 1 がソレノイド B 7 6 3 を駆動制御する大当たり種別が用意されている。この大当たり種別の大当たりを決定した場合、M P U B 2 0 1 は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間 B O P 1（10 秒）が経過するまで移動上蓋部材 B 7 3 0 を前進位置に保持するようソレノイド B 7 6 3 を駆動制御し、オープニング時間 B O P 1 の経過後に、1 ラウンド目のラウンド遊技 R を開始する。すなわち、第 1 の作動時間 B T 1（最大 30 秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に移動上蓋部材 B 7 3 0 を前進位置から後退位置へ変位させて第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を開放するようソレノイド B 7 6 3 を駆動制御して、移動上蓋部材 B 7 3 0 に長時間動作を行わせる。そして、1 ラウンド目のラウンド遊技 R においてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第 1 の作動時間 B T 1 の最大値である 30 秒間）の経過または規定個数（本実施形態では 10 個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、移動上蓋部材 B 7 3 0 を前進位置へ変位させて第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を閉鎖するようソレノイド B 7 6 3 を駆動制御して、1 ラウンド目のラウンド遊技 R が終了する。第 1 の特別作動パターンでは、1 ラウンド目のラウンド遊技 R において移動床部材 B 7 4 0 が前進位置に配置された状態が常に継続されるので、図 1 4 5 2 を参照して上述したように、規定個数の球を第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a に通過させる過程において、貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に貯留され得る球の最大個数（本実施形態では、4 個）よりも多い個数の球を貯留板部 B 7 1 5 側へ向けて流下させることができる。従って、球が開口部 B 7 5 1 を通過する場合を容易に生じさせることができる。

#### 【 4 3 3 8 】

1 ラウンド目のラウンド遊技 R が終了すると、タイマ手段は、ラウンド間第 1 インターバル時間 B I n t 1（2.0 秒）が経過するまで移動上蓋部材 B 7 3 0 を前進位置に保持するようソレノイド B 7 6 3 を駆動制御し、ラウンド間第 1 インターバル時間 B I n t 1 の経過後に、2 ラウンド目のラウンド遊技 R を開始する。ラウンド間第 1 インターバル時間 B I n t 1 は、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置へ変位される直前に移動上蓋部材 B 7 3 0 の前側を通過した球が移動床部材 B 7 4 0 の前側を通過するのに十分な時間として設定されればよく、本実施形態では約 2 秒間とされる。2 ラウンド目では、1 ラウンド目の開始と同様に、第 1 の作動時間 B T 1（最大 30 秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に特定入賞口 B 6 5 a が開放される。そして、ラウンド遊技 R においてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第 1 の作動時間 B T 1 の最大値である 30 秒間）の経過または規定個数のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、特定入賞口 B 6 5 a を閉鎖し、2 ラウンド目のラウンド遊技 R が終了する。以降は同様に、各ラウンド遊技 R の間にラウンド間第 1 インターバル時間 B I n t 1 を挟んで 3 ラウンド目～最大 15 ラウンド目のラウンド遊技 R が繰り返されて、特定入賞口 B 6 5 a が開閉される。そして、最終ラウンド目のラウンド遊技 R が終了すると、タイマ手段がラウンド間第 1 インターバル時間 B I n t 1 およびエンディング時間 E D（例えば、11 秒）が経過するまで特定入賞口 B 6 5 a が閉鎖状態で保持され、当該時間の経過に伴って大当たり遊技が終了する。

#### 【 4 3 3 9 】



次に、第2の特別作動パターンの動作が実行される場合について説明する。本実施形態では、後述するように、第2の特別作動パターンに基づいて移動上蓋部材B730及び移動床部材B740が動作するようMPUB201がソレノイドB763を駆動制御する大当たり種別が用意されている。この大当たり種別の大当たりを決定した場合、MPUB201は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間BOP1（10秒）が経過するまで移動上蓋部材B730を前進位置に保持するようソレノイドB763を駆動制御し、オープニング時間BOP1の経過後に、1ラウンド目のラウンド遊技Rを開始する。すなわち、第1の作動時間BT1（最大30秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に移動上蓋部材B730を前進位置から後退位置へ変位させて第2特定入賞口B700aを開放するようソレノイドB763を駆動制御して、移動上蓋部材B730に長時間動作を行わせる。そして、1ラウンド目のラウンド遊技Rにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第1の作動時間BT1の最大値である30秒間）の経過または規定個数（本実施形態では10個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、移動上蓋部材B730を前進位置へ変位させて第2特定入賞口B700aを閉鎖するようソレノイドB763を駆動制御して、1ラウンド目のラウンド遊技Rが終了する。第2の特別作動パターンでは、1ラウンド目のラウンド遊技Rにおいて移動上蓋部材B730が後退位置に配置されると共に移動床部材B740が前進位置に配置される状態と、移動上蓋部材B730が前進位置に配置されると共に移動床部材B740が後退位置に配置される状態とが約1秒毎に切り替えられる。換言すれば、第2特定入賞口B700a側へ球を誘導できると共に貯留板部B715の間の位置に球を貯留可能な状態と、第2特定入賞口B700a側への球の誘導が制限されると共に貯留板部B715の間の位置に貯留された球が排出される状態とが約1秒毎に切り替えられる。

10

20

30

40

#### 【4340】

本実施形態では、貯留板部B715の間の位置からの球の排出は1個当たり約0.2秒で完了されるよう形成される。そのため、移動床部材B740が後退位置に約1秒間配置されている間に貯留板部B715の間の位置から最大で5個の球が移動床部材B740の前側を流下可能となる。また、パチンコ機B10に許容される球の発射間隔（本実施形態では、0.6秒間隔）から考えて、移動上蓋部材B730が後退位置に約1秒間配置されている間に移動上蓋部材B730の前側を通過する球の個数は多くて3個程度である。そのため、図1453を参照して上述したように、規定個数の球を第2特定入賞口B700aに通過させる過程において、貯留板部B715の間の隙間に貯留された球が排出され得る状態が構成される。その上で、単位時間（約1秒間）当たりに貯留板部B715の間の隙間側へ誘導できる球の個数よりも、貯留板部B715の間の隙間から排出できる球の個数の方が多いので、貯留板部B715の間の隙間に貯留され得る球の最大個数（本実施形態では、4個）よりも多い個数の球を貯留板部B715の間の隙間に貯留させる状態を構成することが困難である。従って、球が開口部B751を通過する場合を生じさせることが困難である。一方で、見かけ上は開口部B751が閉鎖されていないことから、球のイレギュラーな流下態様や、パチンコ機B10の設置時の傾斜等により、稀に開口部B751への入球が生じる可能性があるかもしれないと遊技者に思わせることができるので、上側可変入賞装置B700に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、1ラウンド目のラウンド遊技Rが終了した後の制御は、第1の特別作動パターンで動作する場合と同様なので、説明を省略する。

#### 【4341】

次に、第3の特別作動パターンの動作が実行される場合について説明する。本実施形態では、後述するように、第3の特別作動パターンに基づいて移動上蓋部材B730及び移動床部材B740が動作するようMPUB201がソレノイドB763を駆動制御する大当たり種別が用意されている。この大当たり種別の大当たりを決定した場合、MPUB201は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間BOP1（10秒）が経過するまで移動上蓋部材B730を前進位置に保持するようソレノイドB763を駆動制御し、オープニング時間BOP1の経過後に、

50



1 ラウンド目のラウンド遊技 R を開始する。すなわち、第 1 の作動時間 B T 1 ( 最大 3 0 秒 ) をタイマ手段で計測を開始すると共に移動上蓋部材 B 7 3 0 を前進位置から後退位置へ変位させて第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を開放するようソレノイド B 7 6 3 を駆動制御して、移動上蓋部材 B 7 3 0 に長時間動作を行わせる。そして、1 ラウンド目のラウンド遊技 R においてラウンド終了条件 ( ラウンド遊技時間 ( 第 1 の作動時間 B T 1 の最大値である 3 0 秒間 ) の経過または規定個数 ( 本実施形態では 1 0 個 ) のパチンコ球の入賞 ) が満たされた場合に、移動上蓋部材 B 7 3 0 を前進位置へ変位させて第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を閉鎖するようソレノイド B 7 6 3 を駆動制御して、1 ラウンド目のラウンド遊技 R が終了する。第 3 の特別作動パターンでは、1 ラウンド目のラウンド遊技 R において移動上蓋部材 B 7 3 0 を後退位置で、且つ移動床部材 B 7 4 0 を前進位置で約 1 秒間維持する状態と、移動上蓋部材 B 7 3 0 を前進位置で、且つ移動床部材 B 7 4 0 を後退位置で約 0 . 2 秒間維持する状態とが、交互に切り替えられる。

10

#### 【 4 3 4 2 】

換言すれば、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a 側へ球を誘導できると共に貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に球を貯留可能な状態が約 1 秒間維持される態様と、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a 側への球の誘導が制限されると共に貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に貯留された球が排出される状態が約 0 . 2 秒間維持される態様とが、交互に繰り返される。この時間設定によれば、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に配置される状態は、1 ラウンド目のラウンド遊技において最大で約 2 5 回形成可能とされる。本実施形態では、貯留板部 B 7 1 5 の間の位置からの球の排出は 1 個当たり約 0 . 2 秒で完了されるよう形成される。そのため、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に約 0 . 2 秒間配置されている間に貯留板部 B 7 1 5 の間の位置から最大で 1 個の球が移動床部材 B 7 4 0 の前側を流下可能となる。また、パチンコ機 B 1 0 に許容される球の発射間隔 ( 本実施形態では、0 . 6 秒間隔 ) から考えて、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に 1 秒間配置されている間に移動上蓋部材 B 7 3 0 の前側を通過する球の個数は多くて 3 個程度である。そのため、図 1 4 5 3 を参照して上述したように、規定個数の球を第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a に通過させる過程において、貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に貯留された球が排出され得る状態が構成される。その上で、単位時間 ( 約 1 秒間 ) 当たりに貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間側へ誘導できる球の個数よりも、第 2 単位時間 ( 約 0 . 2 秒間 ) 当たりに貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間から排出できる球の個数の方が少ないので、貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に貯留され得る球の最大個数 ( 本実施形態では、4 個 ) よりも多い個数の球を貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に貯留させる状態を構成することが、第 2 の特別作動パターンで上述する場合よりも容易とされる。従って、球が開口部 B 7 5 1 を通過する場合を第 2 の特別作動パターンで上述する場合よりも生じさせることが容易とされる。

20

30

#### 【 4 3 4 3 】

一方で、貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に貯留された球は移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 の変位が生じる毎に ( 約 1 . 2 秒間隔 ) 、1 個の割合で排出されるので、移動上蓋部材 B 7 3 0 の前側を球が通過する頻度や、時間間隔によっては、球が開口部 B 7 5 1 を通過せずに 1 ラウンド目のラウンド遊技 R が終了する場合も生じうる。本実施形態における第 3 の特別作動パターンによれば、球が移動上蓋部材 B 7 3 0 の前側を通過する頻度を上げることで、球が開口部 B 7 5 1 を通過する可能性を高めることができるので、1 ラウンド目のラウンド遊技 R における遊技における球の発射態様を継続打ち ( 球の発射を止めることなく、パチンコ機 B 1 0 に許容される球の発射間隔 ( 本実施形態では、0 . 6 秒間隔 ) で球を連続で発射させる態様 ) にさせ易い。これにより、遊技者が単発打ち ( 超過賞球等の利益を得るための技術介入として、球の発射を意図的に止めて 0 . 6 秒間隔以上の間隔を空けて球を一発ずつ発射する態様 ) を行うことを防止し易くすることができるので、遊技者の経験の多少に関わらず遊技者が得られる利益の均一化を図ることができる。なお、1 ラウンド目のラウンド遊技 R が終了した後の制御は、第 1 の特別作動パターンで動作する場合と同様なので、説明を省略する。図 1 4 5 7 を参照して、R O M B 2 0 2 ( 図 1 4 1 8 参照 ) の内容について説明する。図 1 4 5 7 ( a ) は、主制御装置 B 1 1

40

50

0 内の R O M B 2 0 2 の電氣的構成を示すブロック図である。図 1 4 5 7 ( a ) に示すように、主制御装置 B 1 1 0 の R O M B 2 0 2 には、上記した固定値データの一部として、第 1 当たり乱数テーブル B 2 0 2 a、第 1 当たり種別選択テーブル B 2 0 2 b、第 2 当たり乱数テーブル B 2 0 2 c、および変動パターン選択テーブル B 2 0 2 d が少なくとも記憶されている。第 1 当たり乱数テーブル B 2 0 2 a は、定期的（例えば、2 m s e c ごと）に更新される第 1 当たり乱数カウンタの大当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。始動入賞に基づいて取得した第 1 当たり乱数カウンタの値が、第 1 当たり乱数テーブル B 2 0 2 a に規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。

#### 【 4 3 4 4 】

変動パターン選択テーブル B 2 0 2 d は、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタの判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。なお、第 1 当たり種別選択テーブル B 2 0 2 b 及び第 2 当たり乱数テーブル B 2 0 2 c の詳細は後述する。図 1 4 5 7 ( b ) は、第 1 当たり乱数テーブル B 2 0 2 a の内容を模式的に示した模式図であり、図 1 4 5 7 ( c ) は、特別図柄 1 乱数テーブル B 2 0 2 a 1 における第 1 当たり乱数カウンタ C 3 と判定値との対応関係を模式的に示した模式図であり、図 1 4 5 7 ( d ) は、特別図柄 2 乱数テーブル B 2 0 2 a 2 における第 1 当たり乱数カウンタ C 3 と判定値との対応関係を模式的に示した模式図である。第 1 当たり乱数テーブル B 2 0 2 a は、図 1 4 5 7 ( b ) に示す通り、第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ遊技球が入球することにより取得される第 1 当たり乱数カウンタ C 3 の値が、大当たりであるか否かを判別するための特別図柄 1 乱数テーブル B 2 0 2 a 1 と、第 2 入賞口 B 6 4 0 へ遊技球が入球することにより取得される第 1 当たり乱数カウンタ C 3 の値が、大当たりであるか否かを判別するための特別図柄 2 乱数テーブル B 2 0 2 a 2 とが設定されたテーブルである。具体的には、特別図柄 1 乱数テーブル B 2 0 2 a 1 は、図 1 4 5 7 ( c ) に示す通り、第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b への入球に基づく、特別図柄 1 の抽選において、当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。特別図柄 1 の抽選では、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 3 の値が「 0 」であるかが判別されて、「 0 」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 3 の値が「 1 ~ 3 1 9 」の値であると判別された場合は、外れであると判別される。

#### 【 4 3 4 5 】

一方、特別図柄 2 乱数テーブル B 2 0 2 a 2 は、図 1 4 5 7 ( d ) に示す通り、第 2 入賞口 B 6 4 0 への入球に基づく、特別図柄 2 の抽選において、当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。特別図柄 2 の抽選では、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 3 の値が「 0 」であるかが判別されて、「 0 」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 3 の値が「 1 ~ 3 1 8 」であるかが判別されて、「 1 ~ 3 1 8 」であれば小当たりであると判別される。その他、「 3 1 9 」であると判別された場合は、外れであると判別される。このように、本制御例のパチンコ機 B 1 0 における第 1 当たり乱数カウンタ C 3 は、0 ~ 3 1 9 の範囲の、2 バイトのループカウンタとして構成されている。この第 1 当たり乱数カウンタ C 3 において、第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b への入球に基づく特別図柄 1 の抽選時に、特別図柄 1 の大当たりとなる乱数値は 1 個であり、乱数値の総数が 3 2 0 ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が 1 なので、特別図柄 1 の大当たりとなる確率は、「 1 / 3 2 0 」となる。一方で、第 2 入賞口 B 6 4 0 への入球に基づく特別図柄 2 の抽選時に、特別図柄 2 の大当たりとなる乱数値は 1 個であり、乱数値の総数が 3 2 0 ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が 1 なので、特別図柄 2 の大当たりとなる確率は、「 1 / 3 2 0 」となる。また、小当たりとなる乱数値の総数は 3 1 8 であるので、特別図柄 2 の小当たりとなる確率は「 3 1 8 / 3 2 0 」となる。特別図柄 1 乱数テーブル B 2 0 2 a 1 及び特別図柄 2 乱数テーブル B 2 0 2 a 2 における上記の説明は、本実施形態における低確率状態に該当する。高確率状態では、「 0 」に加えて更に、取得した第 1 乱数カウンタ C 3 の値が「 1 ~ 9 」であ

10

20

30

40

50

れば大当たりであると判別されるよう変更される。従って、高確率状態において特別図柄 1 又は特別図柄 2 の大当たりとなる確率は、「1 / 3 2」となる。

#### 【 4 3 4 6 】

図 1 4 5 8 ( a ) は、第 1 当たり種別選択テーブル B 2 0 2 b における第 1 当たり種別カウンタ C 2 と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、図 1 4 5 8 ( b ) は、第 2 当たり乱数テーブル B 2 0 2 c における第 2 当たり乱数カウンタ C 4 と普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。第 1 当たり種別選択テーブル B 2 0 2 b ( 図 1 4 5 8 ( a ) 参照 ) は、大当たり種別を決定するための判定値が記憶されているデータテーブルであり、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の判定値が、各大当たり種別、および特別図柄の抽選契機となった入賞口の種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機 B 1 0 では特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、第 1 当たり種別選択テーブル B 2 0 2 b とが比較され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別が選択される。具体的には、特別図柄 1 の抽選 ( 第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b への入球に基づく抽選 ) で大当たりとなった場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲には、大当たり A が対応付けられて規定されている ( 図 1 4 5 8 ( a ) の B 2 0 2 b 1 参照 )。大当たり A となった場合は、1 ラウンド目における上側可変入賞装置 B 7 0 0 の作動パターンが第 1 の特別作動パターンとされ、検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を球が容易に通過する。1 ラウンド目において開口部 B 7 5 1 を球が通過した場合、1 5 ラウンドの大当たり遊技 ( 特別遊技 ) を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 3 の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。この場合、遊技状態は単なる確変中ではなく、特殊確変中 ( 高頻度で小当たりを伴う特別図柄の確変中 ) に対応する。そのため、遊技者は、次の大当たりを獲得する前に、小当たりにより開放される特定入賞口 B 6 5 a に球を入賞させることができ、多くの賞球の払い出しを受けることができる。

#### 【 4 3 4 7 】

なお、1 ラウンド目において開口部 B 7 5 1 を球が通過しなかった場合、1 5 ラウンドの大当たり遊技 ( 特別遊技 ) を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 2 の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまで継続する。1 ラウンド目において開口部 B 7 5 1 を球が通過しないというシチュエーションは、上側可変入賞装置 B 7 0 0 への球の発射が満足にされずに、所定時間 ( 例えば、3 0 秒 ) が経過して 1 ラウンド目のラウンド遊技が終了した場合が想定される。球発射ユニット B 1 1 2 a の球詰まりや、遊技領域における球詰まりにより、そのような事態が生じる可能性はある。これに対し、本実施形態では、特別図柄の大当たりが決定された場合に、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 を球が通過するまでは大当たり遊技が開始されないように制御されているので、球詰まりに気づかずに大当たり遊技が開始される状況避け易くすることができる。なお、特別図柄の大当たりが決定された後における第 3 図柄表示装置 B 8 1 での表示は、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 を狙うのか、上側可変入賞装置 B 7 0 0 を狙うのか、遊技者が混乱しないように工夫することが好ましい。例えば、大当たりが決定された直後は、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 及び上側可変入賞装置 B 7 0 0 の位置に向けた矢印を表示する等して狙わせ、大当たり遊技が開始された後はスルーゲート B 6 6 , B 6 7 の位置に向けた矢印の表示を消し、上側可変入賞装置 B 7 0 0 の位置に向けた矢印の表示のみを残すようにしても良い。これにより、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 に球を通過させた後で上側可変入賞装置 B 7 0 0 に球を入球させるという遊技の流れをスムーズに行わせることができる。なお、上側可変入賞装置 B 7 0 0 へ向けて発射された球は、上側可変入賞装置 B 7 0 0 が閉鎖状態であれば、移動上蓋部材 B 7 3 0 の傾斜に沿って左右に流され、遊技領域 B 3 0 1 を流れてスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を通過することになる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 2 0 ~ 4 9 」の範囲には、大当たり B が対応付けられて規定されている ( 図 1 4 5 8 ( a ) の B 2 0 2 b 2 参照 )。

## 【 4 3 4 8 】

大当たり B となった場合は、1 ラウンド目における上側可変入賞装置 B 7 0 0 の作動パターンが第 1 の特別作動パターンとされ、検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を球が容易に通過する。1 ラウンド目において開口部 B 7 5 1 を球が通過した場合、8 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 2 の作動パターンに設定される状態が、次に大当たりを獲得するまで継続する。この場合、遊技状態は確変中に対応する。そのため、遊技者は、基本的には次の大当たりを獲得する前に多くの賞球の払い出しを受けることはできないので、短時間で次の大当たりを獲得できるようにと遊技を進行させることになる。なお、1 ラウンド目において開口部 B 7 5 1 を球が通過しなかった場合、8 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 2 の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまで継続する。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲には、大当たり C が対応付けられて規定されている（図 1 4 5 8（a）の B 2 0 2 b 3 参照）。大当たり C となった場合は、1 ラウンド目における上側可変入賞装置 B 7 0 0 の作動パターンが第 2 の特別作動パターンとされ、検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を球が通過することが困難とされるので、4 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 2 の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまで継続する。この場合、遊技状態は時短中に対応する。そのため、遊技者は、基本的には次の大当たりを獲得する前に多くの賞球の払い出しを受けることはできないので、短時間で次の大当たりを獲得できるようにと遊技を進行させることになる。

## 【 4 3 4 9 】

また、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが大当たり B の後の遊技状態と同一とされるので、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかは、電動役物 B 6 4 0 a の動作態様からは判別できない。そのため、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを報知しなければ、遊技者に予想させるという遊技態様を構成することができる。一方で、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを報知するようにしても良い。特別図柄 1 の抽選（第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b への入球に基づく抽選）に基づく大当たりでは、2 0 % の確率で 1 5 ラウンドの大当たりを獲得できる一方、5 0 % の確率で 4 ラウンドの大当たりとなるので、基本的には、大量の賞球を期待することはできない。一方で、4 ラウンドの大当たり遊技は、1 5 ラウンドの大当たり遊技に比較して短時間で終了するので、その後の大当たりの獲得を狙うための球の打ち出しを、早期に開始することができる。一方、特別図柄 2 の抽選（第 2 入賞口 B 6 4 0 への入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 2 9」の範囲には、大当たり a が対応付けられて規定されている（図 1 4 5 8（a）の B 2 0 2 b 4 参照）。大当たり a となった場合は、大当たり A の時と同様に、1 ラウンド目における上側可変入賞装置 B 7 0 0 の作動パターンが第 1 の特別作動パターンとされ、検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を球が容易に通過する。1 ラウンド目において開口部 B 7 5 1 を球が通過した場合、1 5 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 3 の作動パターンに設定される状態（特殊確変中に対応する）が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「3 0 ~ 4 9」の範囲には、大当たり b が対応付けられて規定されている（図 1 4 5 8（a）の B 2 0 2 b 5 参照）。

## 【 4 3 5 0 】

なお、1 ラウンド目において開口部 B 7 5 1 を球が通過しなかった場合、1 5 ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 2 の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまで継続する。大当たり b となった場合は、1 ラウンド目における上側可変入賞装置 B 7 0 0 の作動パターンが第 1 の特別作動パターンとされ、検出センサ B

750の開口部B751を球が容易に通過する。1ラウンド目において開口部B751を球が通過した場合、8ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物B640aの作動パターンが第2の作動パターンに設定される状態（確変中に対応する）が、次に大当たりを獲得するまで継続する。第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲には、大当たりcが対応付けられて規定されている（図1458（a）のB202b6参照）。なお、1ラウンド目において開口部B751を球が通過しなかった場合、8ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物B640aの作動パターンが第2の作動パターンに設定される状態が、特別図柄の抽選が100回終了するまで継続する。大当たりcとなった場合は、1ラウンド目における上側可変入賞装置B700の作動パターンが第3の特別作動パターンとされ、遊技者の球の発射態様次第で、検出センサB750の開口部B751を球が通過する場合と、開口部B751を球が通過しない場合とが形成される。1ラウンド目において開口部B751を球が通過した場合、4ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が高確率状態とされ、電動役物B640aの作動パターンが第2の作動パターンに設定される状態（確変中に対応する）が、次に大当たりを獲得するまで継続する。

10

#### 【4351】

一方、1ラウンド目において開口部B751を球が通過しなかった場合、4ラウンドの大当たり遊技（特別遊技）を実行した後における遊技状態が低確率状態とされ、電動役物B640aの作動パターンが第2の作動パターンに設定される状態（時短中に対応する）が、特別図柄の抽選が100回終了するまで継続する。このいずれの場合も、電動役物B640aの作動パターンが第2の作動パターンで同じなので、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかは、電動役物B640aの動作態様からは判別できない。そのため、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを報知しなければ、遊技者に予想させるという遊技態様を構成することができる。一方で、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを報知するようにしても良い。現に、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかは、1ラウンド目において開口部B751を球が通過するか否かに因るので、開口部B751を遊技者が視認可能とされる本実施形態のパチンコ機B10においては、遊技者は、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを把握できている場合が多い。そのため、仮に、現在実行中の遊技状態が高確率状態なのか低確率状態なのかを遊技者が把握できていないという前提で第3図柄の変動演出を設計する場合には、1ラウンド目において開口部B751を視認し難くする工夫や、開口部B751から目を逸らさせるような工夫を設けることが好ましい。例えば、開口部B751を視認し難くする工夫としては、上側可変入賞装置B700に光を照射する照射手段の光量を、特に開口部B751付近において落としたり、開口部B751付近において極めて強くして眩しくさせたりすることで、開口部B751自体の視認性を落とすようにしても良いし、第3図柄表示装置B81で実行する演出に遊技者の視線を集めることで、開口部B751への注目力を相対的に低下させるようにしても良い。

20

30

#### 【4352】

特別図柄2の抽選（第2入賞口B640への入球に基づく抽選）に基づく大当たりでは、30%の確率で15ラウンドの大当たりを獲得できる一方、50%の確率で4ラウンドの大当たりとなるので、基本的には、大量の賞球を期待することはできない。一方で、15ラウンドの大当たりを獲得できる可能性が、特別図柄1の抽選に比較して高く設定されている。そのため、特別図柄1の抽選を受ける状況に比較して、特別図柄2の抽選を受ける状況の方が、15ラウンドの大当たりが獲得できるかもしれないという期待感を高めることができる。第2当たり乱数テーブルB202c（図1458（b）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「5～204」が規定されている（図1458（b）のB202c1参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通

40

50

図柄の当たりとなる判定値として、「５～２３９」が規定されている（図１４５８（ｂ）のＢ２０２ｃ２参照）。本実施形態のパチンコ機Ｂ１０では、普通入賞口（スルーゲート）Ｂ６６，Ｂ６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブルＢ２０２ｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。そして、普通図柄の高確率状態でも、普通図柄の低確率状態でも、頻繁に普通図柄の当たりとなる。そのため、電動役物Ｂ６４０ａが頻繁に作動する状態を構成させることができる。次いで、本実施形態におけるエンディング演出について説明する。まず、パチンコ機Ｂ１０の上皿Ｂ１７と、上皿Ｂ１７付近に配置される操作ボタン群について説明する。図１４５９は、正面枠Ｂ１４及び外枠Ｂ１１の上面図である。正面枠Ｂ１４には、球を貯留する上皿Ｂ１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｂ１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿Ｂ１７の底面は正面視（図１４１５参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｂ１７に投入された球が球発射ユニットＢ１１２ａ（図１４１８参照）へと案内される。

10

#### 【４３５３】

また、上皿Ｂ１７の上面には、枠ボタンＢ２２が設けられている。この枠ボタンＢ２２は、例えば、第３図柄表示装置Ｂ８１（図１４１６参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作されることが一般的であるが、本実施形態では、大当たり遊技中（大当たり演出中）に操作されることで特定の演出を実行させるために利用されるものであり、詳細は後述する。また、上皿Ｂ１７の上面には、上述の貸球操作部Ｂ４０と同様の機能を有する第２貸球操作部Ｂ４０ｂが配設されている。第２貸球操作部Ｂ４０ｂには、第２度数表示部Ｂ４１ｂと、第２球貸しボタンＢ４２ｂと、第２返却ボタンＢ４３ｂとが設けられている。パチンコ機Ｂ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で第２貸球操作部Ｂ４０ｂが操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、第２度数表示部Ｂ４１ｂはカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。第２球貸しボタンＢ４２ｂは、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｂ１７に供給される。第２返却ボタンＢ４３ｂは、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｂ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では第２貸球操作部Ｂ４０ｂが不要となるが、この場合には、第２貸球操作部Ｂ４０ｂの設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。また、上皿Ｂ１７の上面における第２貸球操作部Ｂ４０ｂの左方には球抜き操作部Ｂ４４が配設される。球抜き操作部Ｂ４４を押込み操作すると、球を上皿Ｂ１７から下皿Ｂ５０（図１４１５参照）へ向けて流下させることができるので、遊技者は、上皿Ｂ１７に貯留された球を全球発射せずとも、任意のタイミングで遊技を終了することができる。

20

30

#### 【４３５４】

また、上皿Ｂ１７の上面における枠ボタンＢ２２の右方には、方向操作部Ｂ４５が配設される。方向操作部Ｂ４５は、上面視で上下左右の各方向に対応した位置に配置される独立操作可能な４個の操作部を有しており、例えば、パチンコ機Ｂ１０から出力される音量の大小の調整を行ったり、第３図柄表示装置Ｂ８１等の表示装置やＬＥＤ等の発光手段の発光強度の調整を行ったり、遊技に関する演出（例えば変動演出）のタイプを複数態様で切り替え可能とされる場合にその切り替えを行ったりする場合に、遊技者等により操作される。ここで、図１４６０を参照して、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示内容について説明する。図１４６０は、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面を説明するための図面であり、図１４６０（ａ）は、変動演出の表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１４６０（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は

40

50

、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（1, 3, 5, 7, 9）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（0, 2, 4, 6, 8）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。また、本実施形態のパチンコ機 B 1 0 においては、主制御装置 B 1 1 0（図 1 4 1 8 参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

10

#### 【4 3 5 5】

例えば、特別図柄の抽選結果が「大当たり A」又は「大当たり a」（図 1 4 5 8 参照）であれば奇数番号「7」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。また、「大当たり B」又は「大当たり b」（図 1 4 5 8 参照）であれば、「7」を除く奇数番号である「1, 3, 5, 9」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われ、「大当たり C」又は「大当たり c」（図 1 4 5 8 参照）であれば偶数番号である「0, 2, 4, 6, 8」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。一方、特別図柄の抽選結果が外れであれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。なお、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が外れである場合に、特別図柄の大当たりになる可能性が高いことを示唆（予告）する連続予告演出が行われることがあり、その場合には、変動表示が行われると、所定の主図柄の組み合わせ（例えば、有効ライン L B 1 上に、主図柄の組み合わせが左図柄列 B Z 1 から順に「3」「4」「1」）である、所謂「チャンス目」が必ず表示される。図 1 4 6 0（a）に示すように、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面は、大きくは上下に 2 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動表示する主表示領域 B D m、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタおよび保留球数などを表示する副表示領域 B D s となっている。主表示領域 B D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 B D m 1 ~ B D m 3 に分けられており、その 3 つの表示領域 B D m 1 ~ B D m 3 に、それぞれ 3 つの図柄列 B Z 1, B Z 2, B Z 3 が表示される。各図柄列 B Z 1 ~ B Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 B Z 1 ~ B Z 3 には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列 B Z 1 ~ B Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列 B Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列 B Z 2 及び右図柄列 B Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

20

30

#### 【4 3 5 6】

また、主表示領域 B D m には、各図柄列 B Z 1 ~ B Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 B D m の中段部が有効ライン L B 1 として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列 B Z 1 右図柄列 B Z 3 中図柄列 B Z 2 の順に、有効ライン L B 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L B 1 上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして大当たり動画が表示される。一方、副表示領域 B D s は、主表示領域 B D m よりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に 3 つの小領域 B D s 1 ~ B D s 3 に等区分されている。このうち、小領域 B D s 1 は、第 1 入賞口 B 6 4, 第 3 入賞口 B 6 4 b 又は第 2 入賞口 B 6 4 0 に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域であり、小領域 B D s 2 および B D s 3 は、予告演出画像を表示する領域である。実際の表示画面では、図 1 4 6 0（b）に示すように、主表示領域 B D m に第 3 図柄の主図柄が合計 9 個表示される。副表示領域 B D s においては、右の小領域 B D s 3 に動画（図示せず）が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域 B D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。

40

50



## 【 4 3 5 7 】

第 3 図柄表示装置 B 8 1 ( 第 1 図柄表示装置 3 7 ) にて変動表示が行われている間に球が第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ入球した場合、その入球回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数は第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、副表示領域 B D s の小領域 B D s 1 においても示される。小領域 B D s 1 には、保留球数 1 球につき 1 つの保留球数図柄 ( 本実施形態では、「麦わら帽子」の図柄 ) が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域 B D s 1 に 1 つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が 1 球であることを示し、4 つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が 4 球であることを示す。また、小領域 B D s 1 に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が 0 球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。同様に、第 3 図柄表示装置 B 8 1 ( 第 1 図柄表示装置 3 7 ) にて変動表示が行われている間に球が第 2 入賞口 B 6 4 0 へ入球した場合、その入球回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数は第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、副表示領域 B D s の小領域 B D s 1 においても示される。小領域 B D s 1 には、保留球数 1 球につき 1 つの保留球数図柄 ( 本実施形態では、「星形状」の図柄 ) が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域 B D s 1 に 1 つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が 1 球であることを示し、4 つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が 4 球であることを示す。また、小領域 B D s 1 に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が 0 球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。本実施形態では、第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ入球した場合の保留球数が小領域 B D s 1 の上半部に横並びで表示されるのに対し ( 図 1 4 6 0 ( b ) 参照 ) 、第 2 入賞口 B 6 4 0 へ入球した場合の保留球数が小領域 B D s 1 の下半部に横並びで表示される。

## 【 4 3 5 8 】

なお、本実施形態においては、第 1 入賞口 B 6 4 又は第 3 入賞口 B 6 4 b への入球、及び第 2 入賞口 B 6 4 0 への入球は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数 ( 例えば、8 回 ) に設定しても良い。また、小領域 B D s 1 における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 B 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様 ( 例えば、色や点灯パターン ) にして表示するようにしても良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 B 8 1 に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット B 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の 4 つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。続けて、図 1 4 6 1 を参照して、第 3 図柄表示装置 B 8 1 において行われる大当たり演出について説明する。図 1 4 6 1 ( a ) は、大当たり演出の流れの一例を説明するための概略図であり、図 1 4 6 1 ( b ) は、エンディング演出の流れの一例を説明するための概略図であり、図 1 4 6 1 ( c ) 、図 1 4 6 1 ( d ) 及び図 1 4 6 1 ( e ) は、大当たり演出の一部であるエンディング演出において表示されるエンディング表示演出の表示画面を例示した図である。主制御装置 B 1 1 0 では、第 1 入賞口 B 6 4 、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b へ球が入球 ( 始動入賞 ) すると、それをトリガとして、特別図柄の抽選が行われ、その後、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄 ( 第 1 図柄 ) の変動表示が実行される。更に、図 1 4 6 1 ( a ) に示すように、主制御装置 B 1 1 0 から音声ランプ制御装置 B 1 1 3 へ変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドが送信され、その結果、第 3 図柄表示装置 B 8 1 では、第 1 図柄表示装置 3 7 の変動表示に応じて第 3 図柄の変動表示が行われる。

## 【 4 3 5 9 】

第 3 図柄表示装置 B 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われる場合には、まず、第 3 図柄の高速変動表示が開始され、その後、予め定められた時間 ( 例えば、1 秒 ~ 6 0 秒など ) が経過すると、第 3 図柄の中速変動表示へ切り替わり、更に、第 3 図柄の低速変動表示へ切り替わる。ここで、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、同一番号の主



図柄（第3図柄）が揃う停止表示が行われ変動演出が終了し、続けて、大当たり演出が開始される。一方、特別図柄の抽選結果が外れである場合には、同一番号の主図柄（第3図柄）が揃わない停止表示が行われて変動演出が終了し、保留されている始動入賞があれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、次の変動演出が開始される。図1461(a)に示すように、大当たり演出は、ファンファーレ演出が行われる期間と、ラウンド演出が行われる期間と、エンディング演出が行われる期間との3つの期間に分けられる。ファンファーレ演出は、これからパチンコ機B10が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている特定入賞口B65a又は第2特定入賞口B700aが繰り返し開放されることを遊技者に報知して、遊技者の期待感を高めるための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知し、特定入賞口B65a又は第2特定入賞口B700aに向けて球を発射させるように促し、多数の賞球を払い出すことを報知するための演出である。図1461(b)に示すように、エンディング演出では、特別遊技状態の終了を遊技者に報知すると共に、大当たり終了後に遊技者に付与される遊技価値（特別図柄の大当たり確率の大小、次の大当たりを獲得するまでにまとまった賞球の払い出しが期待できるか否か、普通図柄の時短期間等）を遊技者に報知するエンディング表示演出が実行される。また、エンディング演出には、場合に応じて、パチンコ機B10の製造会社を報知する社名表示演出や、遊技終了時や離席時に残額が存在するカード等（記録媒体、他にコイン等）の返却のための操作するように示唆するカード忘れ防止表示演出が、実行されるが、詳細は後述する。

10

20

#### 【4360】

第3図柄表示装置B81において大当たり演出が行われる場合には、図1461(a)に示すように、まず、第3図柄の停止表示がなされるタイミングに合わせて、主制御装置B110から音声ランプ制御装置B113へファンファーレコマンドが送信される。その結果、第3図柄表示装置B81では、変動演出に続けて、ファンファーレ演出が開始される。次に、ファンファーレ演出が終了するタイミングに合わせて、主制御装置B110から音声ランプ制御装置B113へ第1ラウンドを示すラウンド数コマンドが送信される。その結果、第3図柄表示装置B81では、ファンファーレ演出に続けて、第1ラウンドに対応するラウンド演出が開始される。本実施形態では、パチンコ機B10が特別遊技状態へ移行した後、その状態は、特定入賞口B65a又は第2特定入賞口B700aの開閉が大当たり種別に応じた回数だけ繰り返されるまで（最大15ラウンド、図1458(a)参照）継続される。第1ラウンドが開始され、第2特定入賞口B700aが開放された後、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）が経過すると、第2特定入賞口B700aが閉鎖されると共に、第1ラウンドが終了する。すると、ラウンド間インターバル時間Int1（図1456参照）を挟んで直ぐに第2ラウンドの開始タイミングとなり、主制御装置B110から音声ランプ制御装置B113へ第2ラウンドを示すラウンド数コマンドが送信される。その結果、第3図柄表示装置B81では、第1ラウンドに対応するラウンド演出に続けて、第2ラウンドに対応するラウンド演出が開始される。

30

#### 【4361】

第2ラウンドが開始され、特定入賞口B65aが開放された後、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）が経過すると、特定入賞口B65aが閉鎖されると共に、第2ラウンドが終了する。すると、ラウンド間インターバル時間Int1（図1456参照）を挟んで直ぐに第3ラウンドの開始タイミングとなり、主制御装置B110から音声ランプ制御装置B113へ第3ラウンドを示すラウンド数コマンドが送信される。その結果、第3図柄表示装置B81では、第2ラウンドに対応するラウンド演出に続けて、第3ラウンドに対応するラウンド演出が開始される。第3ラウンドが開始されると、第2ラウンドの場合と同様に、特定入賞口B65aの開閉制御が行われる。その後は、新たなラウンドが開始されるタイミングとなる毎に、新たなラウンド数を示すラウンド数コマンドが主制御装置B110から音声ランプ制御装置B113へ送信されると共に、特定入賞口B65aの開閉制御が行われる。これにより、第1ラウンドから最

40

50

終ラウンド（最大１５ラウンド）までの各ラウンド演出が順番に実行される。そして、最終ラウンドの特定入賞口Ｂ６５ａの開閉が終了したタイミングに合わせて、主制御装置Ｂ１１０から音声ランプ制御装置Ｂ１１３へエンディングコマンドが送信される。その結果、第３図柄表示装置Ｂ８１では、エンディング演出が開始される。上述したように、エンディング演出では、特別遊技状態の終了が遊技者に報知されると共に、エンディング表示演出において大当たり終了後に遊技者に付与される遊技価値（特別図柄の大当たり確率の大小、次の大当たりを獲得するまでにまとめた賞球の払い出しが期待できるか否か、普通図柄の時短期間等）が遊技者に報知される。

#### 【４３６２】

エンディング表示演出では、例えば、図１４６１（ｃ）に示すように、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面中央よりも若干上寄りの位置で、大当たり遊技において払い出された賞球個数を示す賞球表示Ｂ８０１が表示され、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面右下に、「チャンス１００回」との内容を示す識別表示Ｂ８０２が表示される。また、その識別表示Ｂ８０２の上側に「まだ諦めるな」との内容を示す信頼度表示Ｂ８０３が表示され、識別表示Ｂ８０２の下側に後述する時間表示Ｂ８１１が表示される。時間表示Ｂ８１１は、エンディング演出（エンディング表示演出のみの場合を含む）の終了時を報知する役割を有し、適切なタイミングから終端位置Ｂ８１２へ向けて右端部が移動するが、詳細は後述する。この画面は、特別図柄の抽選がなされ、抽選結果が「大当たりＣ」（図１４５８参照）である場合か、抽選結果が「大当たりｃ」であって大当たり遊技中に検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１（図１４５１参照）を球が通過しなかった場合に示されるものであり、識別表示Ｂ８０２が、大当たり終了後から特別図柄の抽選が１００回終了するまでは電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで動作制御される状態が継続され、特別図柄の大当たり確率は低確率（本実施形態では、３２０分の１）であることを意味する。このように表示を構成することで、識別表示Ｂ８０２の意味を遊技者が理解できない場合であっても、信頼度表示Ｂ８０３により、次回大当たりの可能性が少ないながらも遊技者は認識することができる。即ち、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面のエンディング表示演出を視認することで、遊技者に次回大当たりの期待感を持たせることができるので、意欲的に遊技を継続させることができる。

#### 【４３６３】

また、エンディング表示演出では、例えば、図１４６１（ｄ）に示すように、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面中央よりも若干上寄りの位置で、大当たり遊技において払い出された賞球個数を示す賞球表示Ｂ８０１が表示され、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面右下に、「確率変動突入」との内容を示す識別表示Ｂ８０２が表示される。また、その識別表示Ｂ８０２の上側に「期待大」との内容を示す信頼度表示Ｂ８０３が表示され、識別表示Ｂ８０２の下側に後述する時間表示Ｂ８１１が表示される。この画面は、特別図柄の抽選がなされ、抽選結果が「大当たりＢ」又は「大当たりｂ」（図１４５８参照）である場合に示されるものであり、識別表示Ｂ８０２が、大当たり終了後から特別図柄の次回大当たりとなるまでは、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで動作制御される状態が継続され、特別図柄の大当たり確率は高確率（本実施形態では、３２分の１）であることを意味する。また、この画面における識別表示Ｂ８０２、信頼度表示Ｂ８０３及び時間表示Ｂ８１１は、抽選結果が「大当たりｃ」であって大当たり遊技中に検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１（図１４５１参照）を球が通過した場合にも表示されるが、その場合には、賞球表示Ｂ８０１が図１４６１（ｄ）に示す数値と異なり、図１４６１（ｃ）に示す「６００」とされる。このように表示を構成することで、識別表示Ｂ８０２の意味を遊技者が理解できない場合であっても、信頼度表示Ｂ８０３により、次回大当たりに期待できることを遊技者は認識することができる。即ち、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面のエンディング表示演出を視認することで、遊技者に次回大当たりの期待感を持たせることができるので、意欲的に遊技を継続させることができる。なお、識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３の内容は、これに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、識別表示Ｂ８０２に「次回大当たり確定」と表示し、信頼度表示Ｂ８０３に「更なる賞球準備中

10

20

30

40

50

」と表示するようにしても良い。

#### 【4364】

また、エンディング表示演出では、例えば、図1461(e)に示すように、第3図柄表示装置B81の画面中央よりも若干上寄りの位置で、大当たり遊技において払い出された賞球個数を示す賞球表示B801が表示され、第3図柄表示装置B81の画面右下に、「ラッシュ突入」との内容を示す識別表示B802が表示される。また、その識別表示B802の上側に「超期待大」との内容を示す信頼度表示B803が表示され、識別表示B802の下側に後述する時間表示B811が表示される。この画面は、特別図柄の抽選がなされ、抽選結果が「大当たりA」又は「大当たりa」(図1458参照)である場合に表示されるものであり、識別表示B802が、大当たり終了後から特別図柄の次回大当たりとなるまでは、電動役物B640aが第3の作動パターンで動作制御される状態が継続され、特別図柄の大当たり確率は高確率(本実施形態では、32分の1)であることを意味する。このように表示を構成することで、識別表示B802の意味を遊技者が理解できない場合であっても、信頼度表示B803により、次回大当たりに期待できることに加えて、それ以上の利益を獲得可能であることを遊技者は認識することができる。即ち、第3図柄表示装置B81の画面のエンディング表示演出を視認することで、遊技者に次回大当たりの期待感に加えて、それ以上の利益(例えば、次の大当たりを獲得する前の段階において、小当たりを利用した入賞により賞球の増加が見込めること)に対する期待感を持たせることができるので、意欲的に遊技を継続させることができる。このように、識別表示B802は、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応して表示を変化させるように構成されており、遊技者は、エンディング表示演出を視認することで、大当たり遊技終了後に得られる利益の予想を立てることができる。なお、識別表示B802及び信頼度表示B803の内容は、これに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、「ラッシュ突入」に代えて、「超確変突入」でも良いし、「小当たりラッシュ突入」でも良いし、「超有利モード」等の特有の名称を付して表示しても良い。

10

20

#### 【4365】

次いで、エンディング演出における社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出について説明する。図1461(b)に示す例におけるエンディング演出では、エンディング表示演出が終了するタイミングに合わせて、主制御装置B110から音声ランプ制御装置B113へ社名表示コマンドが送信される。その結果、第3図柄表示装置B81では、エンディング表示演出に続けて、社名表示演出が開始される。次に、社名表示演出が終了するタイミングに合わせて、主制御装置B110から音声ランプ制御装置B113へカード忘れ防止表示コマンドが送信される。その結果、第3図柄表示装置B81では、社名表示演出に続けて、カード忘れ防止表示演出が開始される。カード忘れ防止表示演出が終了することで、エンディング演出が終了する。エンディング演出の終了後は、保留されている始動入賞があれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、次の変動演出が開始される。一方で、保留されている始動入賞が無ければ(保留球数が0個であれば)、第3図柄表示装置B81では変動待機画面が表示される。図1462(a)は、エンディング演出において表示される社名表示演出の表示画面を例示した図であり、図1462(b)は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図1462(a)及び図1462(b)では、エンディング表示演出に次いで社名表示演出が実行され、その社名表示演出に次いでカード忘れ防止表示演出が実行される場合(図1461(b)参照)について説明する。図1462(a)及び図1462(b)で示す例では、エンディング演出の実行時間が、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出でそれぞれ均等に分けられ、エンディング演出の実行時間が15秒に設定される。この場合には、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出はそれぞれ5秒ずつ割り当てられる。図1462(a)に示すように、社名表示演出では、第3図柄表示装置B81の画面の中央付近における特定表示B810として、パチンコ機B10の製造会社名(Aカンパニー)が表示される。

30

40

#### 【4366】

50

また、図 1 4 6 2 ( b ) に示すように、カード忘れ防止表示演出に切り替わると、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面の中央付近における特定表示 B 8 1 0 として、カードユニットの差込口からカードが返却される様子を示す静止画 ( 又は動画 ) が表示され、その下方に「カードの取り忘れにご注意下さい」とのコメントが表示される。図 1 4 6 2 ( a ) 及び図 1 4 6 2 ( b ) で示す例におけるエンディング演出では、5 秒間実行されるエンディング表示演出の終了後、社名表示演出が 5 秒間実行され、カード忘れ防止表示演出が 5 秒間実行されることから、エンディング表示演出の終了時から次の変動演出の開始まで 1 0 秒の間が空くことになる。本実施形態では、その空いた時間を有効に利用することができるよう工夫されている。図 1 4 6 2 ( a ) 及び図 1 4 6 2 ( b ) に図示されるように、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の実行中に共通して、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面の下端部付近には時間経過とともに右先端部が右方へ移動する時間表示 B 8 1 1 が表示され、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面の右上隅部には枠ボタン B 2 2 を模式的に示す枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示され、その枠ボタン表示 B 8 1 3 の右側には目盛りが上下に並んでおり現在の発光強度 ( パチンコ機 B 1 0 に配設される L E D ( 例えば、電飾部 B 2 9 ~ B 3 3 や表示ランプ B 3 4 ( 図 1 4 1 5 参照 ) ) 等の発光手段の発光強度や、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面の明るさ ) の設定値を遊技者に把握可能に表示する ( 5 段階の内、上から 2 番目の設定値であると表示する ) 目盛り表示 B 8 1 4 が表示され、枠ボタン表示 B 8 1 3 及び目盛り表示 B 8 1 4 の下方には「長時間の光に注意して下さい」という内容の注意コメント表示 B 8 1 5 が表示される。本実施形態では、エンディング演出中では、枠ボタン表示 B 8 1 3 が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面に表示されている場合において、枠ボタン B 2 2 の押し込み操作が有効になるように制御される。即ち、エンディング演出中では、枠ボタン表示 B 8 1 3 が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面に表示されていない場合における枠ボタン B 2 2 の操作は無効とされる。

#### 【 4 3 6 7 】

第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面において、枠ボタン表示 B 8 1 3 及び目盛り表示 B 8 1 4 は、カード忘れ防止表示演出の途中 ( 残り 4 秒の時点 ) で非表示とされるが、特定表示 B 8 1 0 、時間表示 B 8 1 1 及び注意コメント表示 B 8 1 5 は、カード忘れ防止表示演出が終了するまで表示が継続される。ここで、遊技球が第 1 入賞口 B 6 4 、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b に入球したとしても、エンディング演出の実行中は特別図柄の変動が停止されるので、特別図柄の保留球数が減少しない。そのため、特別図柄の保留球数が満タンの場合に第 1 入賞口 B 6 4 、第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b に入球しても、遊技者は特別図柄の抽選を受けることができない。一方で、エンディング演出が終了した後であれば、特別図柄の変動が開始されるので、特別図柄の保留球数が満タンから減少し、始動口に球を入球させることで遊技者が特別図柄の抽選を受けることができる可能性が高まる。また、エンディング演出中を含む大当たり遊技中は、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが通常中の作動パターンとされる。本実施形態では、第 1 の作動パターン ( 図 1 4 4 5 ( a ) 参照 ) となるので、遊技球がスライド部材 B 4 5 0 に拾われ難い。一方で、エンディング演出が終了すれば、大当たり種別に対応した作動パターンで電動役物 B 6 4 0 a が駆動されることになるので、遊技球がスライド部材 B 4 5 0 に拾われ易くなるので、遊技球が第 2 入賞口 B 6 4 0 又は第 3 入賞口 B 6 4 b ( 図 1 4 1 6 参照 ) に入球し易くなる。このような事情から、遊技者は、ラウンド遊技が終了した後は、エンディング演出の終了後に球を発射開始した方が、損が少ないと考え易いところ、従来の遊技機では、エンディング演出がいつ終わるのが分かり難かった。即ち、遊技結果としてはエンディング表示演出で示されているので、遊技者としてはすぐに変動演出が始まると思いやすく、エンディング表示演出から画面が切り替わるや否や球を発射すると考えられるが、実は社名表示演出やカード忘れ防止表示演出の分だけエンディング演出が残っている場合があり、そのことに気付いた時には既に球は発射されており、遊技者はエンディング演出中に発射して数発の球を無駄にしたと不満に感じる可能性がある。

#### 【 4 3 6 8 】

これに対し、本実施形態では、時間表示 B 8 1 1 の移動態様は、エンディング演出の終

了と同時に時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するように設定されている。即ち、時間表示 B 8 1 1 の右端部が時間経過と共に右方へ移動し、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達した後で変動演出が開始されるので、エンディング演出の長さと、エンディング演出の終了時を把握し易くすることができるので、エンディング演出中に球を発射するという事態を回避し易くすることができる。なお、時間表示 B 8 1 1 の移動態様は何ら限定されるものではないが、本実施形態では、時間表示 B 8 1 1 及び終端位置 B 8 1 2 の表示態様が、時間表示 B 8 1 1 の左端部と終端位置 B 8 1 2 との間の長さを 10 秒分の長さの目安として設計されている。エンディング演出の開始時にエンディング演出の終了までが 10 秒以上である場合には、エンディング演出の終了まで約 10 秒となるタイミングまでは、時間表示 B 8 1 1 の右端部は停止されたままとなるか極めて遅い速度で移動するように設定され、エンディング演出の終了まで約 10 秒となるタイミングで、時間表示 B 8 1 1 の右端部が時間経過と共に右方へ等速で移動を開始するように設定される。一方で、エンディング演出の開始時にエンディング演出の終了までが 10 秒未満である場合には、時間表示 B 8 1 1 の右端部は即座に移動開始される。この場合において、時間表示 B 8 1 1 の移動速度は、エンディング演出の終了と同時に時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達する速度として設定される（即ち、エンディング演出の終了までが 5 秒であれば、10 秒間かけて終端位置 B 8 1 2 まで移動する場合の速度の 2 倍の速度で設定される）。

#### 【 4 3 6 9 】

なお、本実施形態では、図 1 4 6 2 ( a ) 及び図 1 4 6 2 ( b ) に示すように、終端位置 B 8 1 2 の上方に遊技球の打ち出し開始を示唆する「 G O 」の文字が常に表示されるようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達した時または時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達する数秒前（例えば、発射された球がスルーゲート B 6 6 , B 6 7 に到達するまでに要する平均的な秒数前）に「 G O 」の文字を表示させるようにしても良い。この場合の表示は、「 G O 」の文字が非表示の状態から表示されるものでも良いし、「 G O 」が半透明で表示される状態から実体化するように表示されるものでも良い。この場合、「 G O 」の文字が表示されることを目印にして球の発射を開始すれば、エンディング演出の終了前に球がスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を通過することを回避し易くすることができるので、遊技者は移動する時間表示 B 8 1 1 を目で追う必要が無くなる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができる。なお、「 G O 」の文字の表示態様は、何ら限定されるものではない。例えば、「球発射開始」や、「バーが到達したら打ち出し開始」というコメントと入れ替えても良い。また、「 G O 」の文字の大きさが常に同じである必要はない。例えば、時間表示 B 8 1 1 の右端部が移動するにつれて「 G O 」の文字が徐々に大きくなっていく態様でも良い。この場合において、「 G O 」の文字の最大の大きさが半透明で表示されており、徐々に大きくなる「 G O 」の文字の大きさが、半透明で示される最大の大きさと一致するタイミングを、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングと合わせるように制御しても良い。図 1 4 6 2 に示す状態において、遊技者が枠ボタン B 2 2 の操作を実行しなかった場合には、図 1 4 6 2 ( b ) に示すカード忘れ防止表示演出の継続中に時間表示 B 8 1 1 が終端位置 B 8 1 2 に到達した後で、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面は図 1 4 6 0 ( b ) に示したような画面に切り替わり、変動演出が開始される。

#### 【 4 3 7 0 】

図 1 4 6 2 に示すように、枠ボタン表示 B 8 1 3 が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面に表示されている場合、一般的には枠ボタン B 2 2 の操作が可能であることを示している。図 1 4 6 2 に示す状態において、遊技者が枠ボタン B 2 2 の操作を実行した場合の第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面の切り替わりについて説明する。図 1 4 6 3 ( a ) は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図であり、図 1 4 6 3 ( b ) は、エンディング演出終了直後における表示画面を例示した図である。図 1 4 6 3 ( a ) では、図 1 4 6 2 ( b ) に示す状態（枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示されてい

る状態)において、遊技者が枠ボタンB22(図1459参照)を操作した場合に切り替えられる第3図柄表示装置B81の画面が図示される。枠ボタンB22を操作して第3図柄表示装置B81の画面が図1463(a)に示す状態に切り替えられた場合も、枠ボタンB22を操作しなかった場合と同様に、時間表示B811の右端部が時間経過と共に右方へ移動し、時間表示B811の右端部が終端位置B812に到達した後で第3図柄表示装置B81の画面は図1463(b)に示したような画面に切り替わり、変動演出が開始される。図1463(a)に示すように、遊技者が枠ボタンB22を操作すると、特定表示B810としての、カードユニットの差込口からカードが返却される様子を示す静止画(又は動画)及び「カードの取り忘れにご注意下さい」とのコメントは、第3図柄表示装置B81の画面の左上隅に移動されると共に、表示態様が縮小される。これにより、特定表示B810の識別性を低下させることができ、遊技者の注意力を特定表示B810以外の部分に向けさせ易くすることができる。

10

#### 【4371】

画面の中央付近には方向操作部B45を模式的に示す方向操作部表示B816が表示され、その方向操作部表示B816の左側には、目盛りが上下に並んでおり現在の発光強度の設定値を遊技者に把握可能に表示する(5段階の内、上から2番目の設定値であると表示する)縦目盛り表示B817が表示され、方向操作部表示B816の下側には、目盛りが左右に並んでおり現在の音量の大小の設定値を遊技者に把握可能に表示する(5段階の内、上(右)から3番目の設定値であると表示する)横目盛り表示B818が表示される。更に、注意コメント表示B815の下側には、「長時間の音に注意して下さい」という内容の第2注意コメント表示B819が表示される。注意コメント表示B815及び第2注意コメント表示B819は、遊技者が設定値を確認できる対象の種類に対応して表示されている。図1463(a)に示すように、方向操作部表示B816が表示画面に表示されている状態では、方向操作部B45の上下方向のボタンを操作することで、縦目盛り表示B817の設定値を変更することができる。即ち、目盛りが並ぶ方向と、目盛りの設定値を変更するために操作するボタンの方向とが対応しており、遊技者に操作方法を容易に理解させることができる。図1463(a)に示すように、方向操作部表示B816が表示画面に表示されている状態では、方向操作部B45の左右方向のボタンを操作することで、横目盛り表示B818の設定値を変更することができる。即ち、目盛りが並ぶ方向と、目盛りの設定値を変更するために操作するボタンの方向とが対応しており、遊技者に操作方法を容易に理解させることができる。また、方向操作部表示B816が表示画面に表示されていない状態では方向操作部B45の操作は無効となるように制御されている。これにより、遊技者は、方向操作部表示B816の有無を確認するだけで現在行う方向操作部B45の操作が有効か無効かを認識することができる。

20

30

#### 【4372】

縦目盛り表示B817の端部付近に電球を模した表示がされており、縦目盛り表示B817により発光強度(パチンコ機B10に配設されるLED(例えば、電飾部B29~B33や表示ランプB34(図1415参照))等の発光手段の発光強度や、第3図柄表示装置B81の画面の明るさ)を設定可能であることを遊技者に容易に理解させることができる。また、横目盛り表示B818の端部付近に音符を模した表示がされており、横目盛り表示B818により音量の大小を設定可能であることを遊技者に容易に理解させることができる。図1463(b)に示す状態では、特別図柄の変動演出が開始される状態として同様とされる図1460(b)に示す状態と異なり、方向操作部表示B816、縦目盛り表示B817及び横目盛り表示B818が縮小された状態で小領域Bds3に配置される。そのため、エンディング演出が終了して、変動演出が実行された後もしばらくは、方向操作部表示B816が継続して表示され、発光強度の設定を変更したり、音量の大小の設定を変更したりすることができる。本実施形態では、方向操作部表示B816は、エンディング演出の終了後に開始される1回目の変動演出の高速変動表示中には継続して表示され、その変動演出の高速変動表示終了後に非表示とされる。これにより、少なくとも、図柄が停止表示され変動演出が終了するタイミングでは方向操作部表示B816は非表示

40

50

とされ、方向操作部 B 4 5 の操作は無効とされることから、遊技者が方向操作部 B 4 5 を操作する事態は生じないので、方向操作部 B 4 5 を操作することに集中しており図柄の停止表示を見逃すという事態を避けることができる。また、高速変動中は、保留球数に空きができることから、特別図柄の抽選を受けるために遊技者は球の発射を開始することになるが、方向操作部 B 4 5 は片手操作が可能とされるので、球の発射を害することを回避することができる。遊技者が球を数発発射している間に（発射している状態を経て）、方向操作部表示 B 8 1 6 は非表示とされる。

#### 【 4 3 7 3 】

エンディング演出の終了後に開始される 2 回目の変動演出からは、方向操作部表示 B 8 1 6 が非表示とされる。即ち、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面は図 1 4 6 0 ( b ) に示すような状態とされ、変動演出が実行される。図 1 4 6 4 は、エンディング演出と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図である。図 1 4 6 4 に示すように、本実施形態では、エンディング表示演出は、大当たり種別に関わらず実行される（図 1 4 6 4 中、 で表記）。また、社名表示演出は、大当たり遊技終了後に突入する遊技状態が、遊技者にとって最も有利な状態となる場合に実行されるので、社名表示演出を視認した遊技者に対して、大当たり遊技終了後の遊技状態に対する期待感を持たせることができる。本実施形態では、大当たり遊技終了後に特殊確変状態に突入する大当たり種別である「大当たり A」又は「大当たり a」のエンディング演出において社名表示演出が実行され（図 1 4 6 4 中、 で表記）、その他の大当たり種別の大当たり遊技のエンディング演出において社名表示演出は実行されない（図 1 4 6 4 中、 x で表記）。なお、社名表示演出の実行の条件は、大当たり遊技終了後に突入する遊技状態に対応するものであり、大当たり遊技における払い出し個数に対応するものではない。即ち、大当たり遊技における払い出し個数が例えば 0 個であっても、社名表示演出は実行される。なお、本実施形態では、「大当たり A」又は「大当たり a」の大当たり遊技における払い出し個数は全大当たり種別の内で最大個数であるので、社名表示演出が実行された場合に、遊技者に対して、払出賞球個数が最大個数の大当たり遊技が実行されたことを実感させることができる。また、カード忘れ防止表示演出は、大当たり遊技における払い出し個数が 8 ラウンド分の個数以上（所定の個数以上）である場合に実行されるので、カード忘れ防止表示演出を視認した遊技者に対して、多くの賞球を獲得した喜びを実感させることができる。

#### 【 4 3 7 4 】

本実施形態では、15 ラウンドの大当たり種別である「大当たり A」又は「大当たり a」及び 8 ラウンドの大当たり種別である「大当たり B」又は「大当たり b」のエンディング演出においてカード忘れ防止表示演出が実行され（図 1 4 6 4 中、 で表記）、その他の大当たり種別の大当たり遊技のエンディング演出においてカード忘れ防止表示演出は実行されない（図 1 4 6 4 中、 x で表記）。このように、本実施形態では、大当たり種別に対応して、エンディング演出の内容が異なる。エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出は、それぞれ 5 秒間の演出となるので、組み合わせの違いに対応して、エンディング演出の実行時間が異なることになる。例えば、大当たり種別が「大当たり A」又は「大当たり a」の大当たり遊技におけるエンディング演出は、15 秒間かけて実行され、大当たり種別が「大当たり B」又は「大当たり b」の大当たり遊技におけるエンディング演出は、10 秒間をかけて実行され、大当たり種別が「大当たり C」又は「大当たり c」の大当たり遊技におけるエンディング演出は、5 秒間をかけて実行される。このような事情から、遊技者からすると、エンディング演出の終了時点を図りがたく球の発射タイミングに迷う可能性があるが、本実施形態では、時間表示 B 8 1 1（図 1 4 6 2 参照）によりエンディング演出の終了時点を把握可能になっている。即ち、エンディング演出の時間が違って、時間表示 B 8 1 1 の右端部の移動スピードが変更されること（又は、時間表示 B 8 1 1 の移動開始点が変更されること）により、時間表示 B 8 1 1 が終端位置 B 8 1 2 に到達した時にエンディング演出が終了することは同一とされており、時間表示 B 8 1 1 を視認することで、遊技者が球の発射タイミングに迷うことがないようにすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。



## 【 4 3 7 5 】

なお、大当たり種別に対応して規定され不変なのはエンディング演出の実行時間であり、エンディング演出中における内容は可変である。例えば、実行時間としては15秒のエンディング演出であっても、ある条件が満たされれば（又はランダムで）、エンディング表示演出を10秒として、残りの5秒で社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出を実行するようにしても良い。特に、初回の大当たり時には、エンディング表示演出を長めに設定することで、遊技者の興趣を向上させることができる。また、逆に、大当たり種別（大当たり終了後の遊技状態）によらず、エンディング演出中における演出態様を共通または差が区別困難となる程度に類似させてもよい。このように構成した場合、本第54実施形態におけるエンディング演出は、後述する第58制御例における大当たり種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出の別形態であり、エンディング演出の実行時間の経過は、後述する第58制御例における設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機の別形態である。次いで、図1465及び図1466を参照して、第55実施形態について説明する。第54実施形態では、入賞ユニットB400において中央流路B431を流下する球を下支えする部分としての底面部B431aが固定の板部として構成される場合を説明したが、第55実施形態の入賞ユニットB2400では、中央流路B2431を流下する球を下支えする部分の形状が変化するよう構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1465及び図1466は、図1429(c)のMDXIX-MDXIX線における第55実施形態における入賞ユニットB2400の断面図である。図1465では、電動役物B640aの非励磁状態（前進閉鎖状態）が図示され、図1466では、電動役物B640aの励磁状態（後退開放状態）が図示される。電動役物B640aは、第54実施形態と同じ傾倒部材B470と、第54実施形態のスライド部材B450と部分的に形状が異なるスライド部材B2450と、を備える。なお、スライド部材B2450は形状が部分的に異なるだけであり、動作態様は第54実施形態のスライド部材B450と同じである。

10

20

## 【 4 3 7 6 】

スライド部材B2450の、第54実施形態におけるスライド部材B450との違いについて説明する。スライド部材B2450は、中央固定部B454の前端部から下方に突設される下突設部B2456と、中央固定部B454の前端部から前方に突設される前突設部B2457と、を備える。第54実施形態における入賞ユニットB400では、図1435に示すように、中央固定部B454の配置と、中段部材B430の後壁部B434の配置とが、上下方向で重なっておらず、中段部材B430にスライド部材B450を上から被せるようにして組み付けることが可能であったが、第55実施形態における入賞ユニットB2400では、前突設部B2457が後壁部B434の後端部よりも前側に張り出す形状とされており、そのままでは組み付け方法を流用することができない。これに対して、本実施形態では、図1465に示す断面を中心とする左右幅（本実施形態では、約3mm程度の左右幅）で、底面部B431a、係止板部B431b及び後壁部B434に連続的に切れ込みB2431dが形成される。即ち、切れ込みB2431dは、後壁部B434の上端部から下端部までを切り、その位置から底面部B431aの途中位置まで、且つ、係止板部B431bの途中位置まで続く開放部として形成される。切れ込みB2431dの左右幅が、前突設部B2457の左右幅よりも若干長い左右幅として形成されていることで、図1466に示す配置において、スライド部材B2450の前突設部B2457の配置と、中段部材B2430の切れ込みB2431dの配置とを重ねることができる。そのため、切れ込みB2431dを通してスライド部材B2450の前突設部B2457は中段部材B2430を上下方向に通過することができるので、中段部材B2430にスライド部材B2450を上から被せるようにして組み付けることが可能となっている。下突設部B2456は、切れ込みB2431dの外側における係止板部B431bの後面と当接可能な位置まで突設される、スライド部材B2450の前側移動終端を規定するための部分である。

30

40

## 【 4 3 7 7 】

50



第54実施形態では、中央固定部B454の前端部が係止板部B431bの後面に突き当たる位置でスライド部材B450の前側移動終端が規定されていたが(図1432参照)、第55実施形態においても、中央固定部B454の前端部から真下に突設される下突設部B2456の前面が係止板部B431bの後面に突き当たる位置でスライド部材B2450の前側移動終端が規定されるので、第55実施形態におけるスライド部材B2450の前側移動終端位置と、第54実施形態におけるスライド部材B450の前側移動終端位置とは、同じ位置とされる。前突設部B2457は、上方へ向けて突設される一対の球干渉突設部B2458a, B2458bを備える。球干渉突設部B2458a, B2458bは、切れ込みB2431dに進入可能な左右位置において前後に並ぶように配設されており、後側の球干渉突設部B2458bよりも、前側の球干渉突設部B2458aの方が、上端位置が低くなるように形成される。球干渉突設部B2458bの上端位置と、球干渉突設部B2458aの上端位置とを通る直線の前後方向傾斜角度は、中段部材B2430の底面部B431aの上面の前後方向傾斜角度と同じとなるように形成される。球干渉突設部B2458a, B2458bの突設長さは、スライド部材B2450が前進位置に配置された場合に、底面部B431aの上面から上方に1~2mmだけ張り出す程度の長さとなっている(図1465参照)。これにより、スライド部材B2450が後退位置に配置された場合に、底面部B431aの上面からはみ出さないように、球干渉突設部B2458a, B2458bの上端位置を切れ込みB2431dの内側(中段部材B2430の上下方向の肉厚寸法の内側)に収めることができる。これにより、スライド部材B2450が前進位置に配置される場合には、中央流路B2431を流下する球に対して、球干渉突設部B2458a, B2458bを当接させることができる一方、スライド部材B2450が後退位置に配置される場合には、中央流路B2431を流下する球と、球干渉突設部B2458a, B2458bとが当接しないよう構成することができる。

#### 【4378】

図1465及び図1466で説明した構成により、第55実施形態における入賞ユニットB2400では、第54実施形態で説明した入賞ユニットB400により生じる作用に加えて、中央流路B2431を流下する球の流下速度を場合により変化させることができる。例えば、スライド部材B2450が励磁状態(後退位置)になった場合には、球干渉突設部B2458a, B2458bが中央流路B2431の外方に退避するので、中央流路B2431を流下する球が球干渉突設部B2458a, B2458bとの当接により減速されることはなくなる。加えて、第54実施形態で上述したように、スライド部材B2450が励磁状態(後退位置)に変化する際に左案内板部B452又は右案内板部B453(図1421参照)に乗っている球は、左案内板部B452又は右案内板部B453により後方に押し込まれることで流下方向(矢印B方向)に加速される。従って、スライド部材B2450が励磁状態(後退位置)に変化した場合には、左案内板部B452又は右案内板部B453と、中央流路B2431と、により構成される球の流下経路の全区域において、球の流下速度が速くなり易い。また、例えば、スライド部材B2450が非励磁状態(前進位置)になった場合には、球干渉突設部B2458a, B2458bが底面部B431aの上面から中央流路B2431側に張り出すので、中央流路B2431を流下する球が球干渉突設部B2458a, B2458bに当接し減速される。これにより、中央流路B2431での球の流下の減速作用が、スライド部材B2450が励磁状態(後退位置)である場合に比較して生じ易くなり、球の流下態様を落ち着かせることができる(整流させることができる)。加えて、第54実施形態で上述したように、スライド部材B2450が非励磁状態(前進位置)に変化する際に左案内板部B452又は右案内板部B453(図1421参照)に球が乗っていたとしても、左案内板部B452又は右案内板部B453は球との間に隙間を生じさせる方向(球を押込まない方向、矢印F方向)に変位するので、球の流下速度の変化は抑制される(加速されるわけではない)。

#### 【4379】

従って、スライド部材B2450が非励磁状態(前進位置)に変化した場合には、左案内板部B452又は右案内板部B453と、中央流路B2431と、により構成される球

の流下経路の全区域において、球の流下速度が遅くなり易い。このように、本実施形態では、スライド部材 B 2 4 5 0 が励磁状態（後退位置）に変化した場合には、球の流下速度を速める作用が、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 と、中央流路 B 2 4 3 1 と、により構成される球の流下経路の全体で生じる一方で、スライド部材 B 2 4 5 0 が非励磁状態（前進位置）に変化した場合には、球の流下速度を遅くする作用が、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 と、中央流路 B 2 4 3 1 と、により構成される球の流下経路の全体で生じる。そのため、スライド部材 B 2 4 5 0 が非励磁状態（前進位置）に変化した場合と、スライド部材 B 2 4 5 0 が励磁状態（後退位置）に変化した場合とで、左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 と、中央流路 B 2 4 3 1 と、により構成される球の流下経路を通過するのに要する期間の違い（長短の差）を大きくすることができる。次いで、図 1 4 6 7 を参照して、第 5 6 実施形態について説明する。第 5 4 実施形態では、入賞ユニット B 4 0 0 において内部流路が前後に延びる流路として形成される場合を説明したが、第 5 6 実施形態の入賞ユニット B 3 4 0 0 では、内部流路が左右に延びる流路として形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 4 6 7 (a) は、第 5 6 実施形態における入賞ユニット B 3 4 0 0 を模式的に示す模式図であり、図 1 4 6 7 (b) は、入賞ユニット B 3 4 0 0 の別例として入賞ユニット B 3 4 0 0 b を模式的に示す模式図である。なお、図 1 4 6 7 において、釘 B K G 1 は、ベース板 B 6 0 に打ち込まれる細径部が実線で図示され、正面側先端部の膨らんだ部分が想像線で図示される。入賞ユニット B 3 4 0 0 は、例えば、右側遊技領域 B 3 0 3（図 1 4 1 6 参照）におけるスルーゲート B 6 7 の下流側などに配置され、遊技領域 B 3 0 1 に配置される球の流下を案内するユニットとして構成される。

#### 【4 3 8 0】

入賞ユニット B 3 4 0 0 は、遊技盤 B 1 3 のベース板 B 6 0（図 1 4 1 6 参照）とガラスユニット B 1 6（図 1 4 1 5 参照）との間に配設される板状部材から形成される流路構成部 B 3 4 1 0 と、遊技領域の内方に配置される突出状態（前進位置の状態に相当）と遊技領域の外方に退避する退避状態（後退位置の状態に相当）とで状態変化するように前後方向にスライド変位されるスライド部材 B 3 4 2 0 と、を備える。スライド部材 B 3 4 2 0 は、流路構成部 B 3 4 1 0 の球入口 B 3 4 1 1 付近の第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 と、球出口 B 3 4 1 2 付近の第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 と、が分かれて配置されており、これらが背面側で一体的に構成されることで、一体的にスライド変位する。即ち、第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 が突出状態となるのに同期して第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 が突出状態となり、第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 が退避状態となるのに同期して第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 が退避状態となるように、スライド部材 B 3 4 2 0 が一体的に構成される。入賞ユニット B 3 4 0 0 に入球した球の流下態様のバリエーションについて説明する。球入口 B 3 4 1 1 を通り入球した球が第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 と干渉する位置に到達した時に、第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 が退避状態であった場合や、第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 が突出状態であったとしても極めて短時間（球が右側に案内されるのに要する時間（例えば、0.2 秒）よりも短い時間）で退避状態に切り替えられた場合には、球は途中排出部 B 3 4 1 3 から流路構成部 B 3 4 1 0 の外方（左側外方）に排出される。途中排出部 B 3 4 1 3 を通過した球は、本実施形態では、第 2 入賞口 B 6 4 0 や第 3 入賞口 B 6 4 b を逸れて流下するように構成される。一方、球入口 B 3 4 1 1 を通り入球した球が第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 と干渉する位置に到達した時に、第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 が、球を案内するのに十分な長さ（例えば、0.2 秒）で突出状態を維持した場合、球は流路構成部 B 3 4 1 0 の内部に案内される。

#### 【4 3 8 1】

流路構成部 B 3 4 1 0 の内部に案内された球が球出口 B 3 4 1 2 に到達するタイミングで第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 が突出状態となっているか、退避状態となっているかで、その後の球の流下経路が変化する。即ち、第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 が突出状態となっていれば、球は第 2 入賞口 B 6 4 0 の真上を第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 の上面を転動しながら通過して、第 3 入賞口 B 6 4 b 側へ流下する。なお、本実施形態では、第 3 入賞口

B 6 4 b の上流側に球の通過を検出可能な検出センサ B S E 1 が配置されており、この検出センサ B S E 1 が第 5 4 実施形態における検出センサ B 4 4 2 ( 図 1 4 2 1 参照 ) と同様の働きをする。即ち、検出センサ B S E 1 により、球が球通過開口 B S E 1 a を通過したことが検出されると、第 1 入賞口スイッチがオンとなり、その第 1 入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置 B 1 1 0 ( 図 1 4 1 8 参照 ) で特別図柄 1 の抽選がなされるよう構成される。一方で、第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 が退避状態となっていれば、球は第 2 入賞口 B 6 4 0 側へ流下する。なお、本実施形態では、第 2 入賞口 B 6 4 0 の上流側に球の通過を検出可能な検出センサ B S E 2 が配置されており、この検出センサ B S E 2 が第 5 4 実施形態における検出センサ B 4 6 2 ( 図 1 4 2 5 参照 ) と同様の働きをする。即ち、検出センサ B S E 2 により、球が球通過開口 B S E 2 a を通過したことが検出されると、第 2 入賞口スイッチがオンとなり、その第 2 入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置 B 1 1 0 ( 図 1 4 1 8 参照 ) で特別図柄 2 の抽選がなされるよう構成される。第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 の真下に第 2 入賞口 B 6 4 0 が配置されており、球が第 2 入賞口 B 6 4 0 に入り易い配置となっているが、検出センサ B S E 2 とその真上の釘 B K G 1 との間隔や、その反対側 ( 右側 ) における検出センサ B S E 2 と流路構成部 B 3 4 1 0 との間隔は、球の直径よりも長くなるように設計されている。即ち、第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 が退避状態とされており、第 2 入賞口 B 6 4 0 側へ流下した球の内の何個かは、第 2 入賞口 B 6 4 0 から逸れて流下し得るよう構成される。

10

#### 【 4 3 8 2 】

なお、図示はしていないが、入賞ユニット B 3 4 0 0 の下側に小当たり遊技で開閉動作される可変入賞装置 B 6 5 が配設されることで、入賞ユニット B 3 4 0 0 よりも下方に流れた球 ( 第 2 入賞口 B 6 4 0 にも第 3 入賞口 B 6 4 b にも入球せずに逸れた球、例えば、途中排出部 B 3 4 1 3 側に流れた球 ) を小当たり遊技で開放された特定入賞口 B 6 5 a に入球させることができる。図 1 4 6 7 ( b ) に示すように、途中排出部 B 3 4 1 3 の形成を省略し、第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 の真下に一般入賞口 B 6 3 を配置しても良い。この時、球入口 B 3 4 1 1 を通り入球した球が第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 と干渉する位置に到達した時に、第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 が退避状態であった場合や、第 1 スライド部材 B 3 4 2 1 が突出状態であったとしても極めて短時間 ( 球が右側に案内されるのに要する時間 ( 例えば、 0 . 2 秒 ) よりも短い時間 ) で退避状態に切り替えられた場合には、その球は一般入賞口 B 6 3 に入球する。なお、図 1 4 6 7 ( b ) に示す実施形態では、一般入賞口 B 6 3 の上流側に球の通過を検出可能な検出センサ B S E 3 が配置されており、この検出センサ B S E 3 が第 5 4 実施形態における検出センサ B 4 3 5 ( 図 1 4 2 5 参照 ) と同様の働きをする。即ち、検出センサ B S E 3 により、球が球通過開口 B S E 3 a を通過したことが検出されると、特別図柄の抽選も普通図柄の抽選も実行されず、賞球の払い出しが実行される。図 1 4 6 7 ( b ) に示すように、球出口 B 3 4 1 2 から左側へ排出された球を零すことが無いように、入賞口を近接配置させるようにしても良い。なお、図 1 4 6 7 ( b ) に示す実施形態では、球出口 B 3 4 1 2 に第 3 入賞口 B 6 4 b が近接配置されることで、第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 の突出状態において流路構成部 B 3 4 1 0 の外方 ( 左方 ) に案内された球が確実に第 3 入賞口 B 6 4 b に入球される。これにより、釘 B K G 1 に衝突して流下経路が変化する等して第 3 入賞口 B 6 4 b から球が逸れる事態が生じ得る図 1 4 6 7 ( a ) に示す実施形態に比較して、第 2 スライド部材 B 3 4 2 2 の突出状態において流路構成部 B 3 4 1 0 の外方 ( 左方 ) に案内された球による賞球が得られない事態が発生することを避けることができる。

20

30

40

#### 【 4 3 8 3 】

次いで、図 1 4 6 8 を参照して、第 5 7 実施形態について説明する。第 5 4 実施形態では、入賞ユニット B 4 0 0 において電動役物 B 6 4 0 a が離れて配置される複数の部材から構成され、上流側の部材が球に当たるタイミングと下流側の部材が球に当たるタイミングとの間隔を長くする場合を説明したが、第 5 7 実施形態の入賞ユニット B 4 4 0 0 では、電動役物 B 4 4 2 0 が単一の部材から構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 4 6 8 ( a ) 及び図 1 4 6 8 (

50

b) は、第 57 実施形態における入賞ユニット B 4 4 0 0 を模式的に示す模式図である。図 1 4 6 8 (a) では、電動役物 B 4 4 2 0 が、ベース板 B 6 0 (図 1 4 1 6 参照) とガラスユニット B 1 6 (図 1 4 1 5 参照) との間の領域 (遊技領域) に張り出して配置される前進位置とされる状態が図示され、図 1 4 6 8 (b) では、電動役物 B 4 4 2 0 が、遊技領域から退避して後方に配置される後退位置とされる状態が図示される。図 1 4 6 8 (a) 及び図 1 4 6 8 (b) では、電動役物 B 4 4 2 0 の部分の内、入賞ユニット B 4 4 0 0 の内部において、球の通過を遮る位置に配置されている部分の外形を実線で図示すると共に内部をドット模様で塗って図示する一方、球の通過を遮らない (許容する) 位置に配置されている部分の外形を想像線で図示する。なお、図 1 4 6 8 において、釘 B K G 1 は、ベース板 B 6 0 に打ち込まれる細径部が実線で図示され、正面側先端部の膨らんだ部分が想像線で図示される。入賞ユニット B 4 4 0 0 は、遊技盤 B 1 3 のベース板 B 6 0 (図 1 4 1 6 参照) とガラスユニット B 1 6 (図 1 4 1 5 参照) との間に配設される板状部材から形成され球の流下経路を構成する流路構成部 B 4 4 1 0 と、その流路構成部 B 4 4 1 0 の内方に配置され球の流下経路を変化させる電動役物 B 4 4 2 0 と、を備える。電動役物 B 4 4 2 0 は、球を転動させる上面を有し前後方向に変位可能に案内される転動板部 B 4 4 2 1 と、その転動板部 B 4 4 2 1 の下流側端部から突出形成され、球の流下を妨害可能な程度の強度で形成される妨害棒部 B 4 4 2 5 と、を備える。

10

#### 【4384】

本実施形態では、流路構成部 B 4 4 1 0 の上流側端部に開放形成される球入口 B 4 4 1 1 を通り流路構成部 B 4 4 1 0 に入った球が電動役物 B 4 4 2 0 の配置される位置に到達した時に、電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置に配置されているか、後退位置に配置されているかで、球の流下経路が異なる。まず、流路構成部 B 4 4 1 0 に入った球が電動役物 B 4 4 2 0 の配置される位置に到達した時に電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置に配置されている場合 (図 1 4 6 8 (a) 参照)、球は転動板部 B 4 4 2 1 の上面を転動して流路構成部 B 4 4 1 0 を左側 (特定入賞口 B 6 5 a 側) へ流れる。この時、妨害棒部 B 4 4 2 5 は、ベース板 B 6 0 の前面に対して球の直径の 1.5 倍以上に離れた位置に配置される。例えば、流路構成部 B 4 4 1 0 とガラスユニット B 1 6 との間に配設され流路構成部 B 4 4 1 0 を前側から覆う板状部材に形成される開口部に入り込むことで、流路構成部 B 4 4 1 0 内を流下する球の流下を妨害しない位置に配置される。一方、流路構成部 B 4 4 1 0 に入った球が電動役物 B 4 4 2 0 の配置される位置に到達した時に電動役物 B 4 4 2 0 が後退位置に配置されている場合 (図 1 4 6 8 (b) 参照)、球は転動板部 B 4 4 2 1 の正面側を流下して流路構成部 B 4 4 1 0 を下側 (第 2 入賞口 B 6 4 0 側) へ流れる。この時、妨害棒部 B 4 4 2 5 は、流路構成部 B 4 4 1 0 を流下する球と衝突し球の通過を妨害 (防止) 可能な前後位置に配置される。これにより、電動役物 B 4 4 2 0 が後退位置に配置されている場合 (図 1 4 6 8 (b) 参照) において、流路構成部 B 4 4 1 0 の板状部 (例えば、転動板部 B 4 4 2 1 の下側に配置される板状部 B 4 4 1 2) で跳ねた球が妨害棒部 B 4 4 2 5 に向けて飛んだとしても、その妨害棒部 B 4 4 2 5 を超えて (通過して)、特定入賞口 B 6 5 a 側へ球を案内する案内部 B 4 4 1 3 を流れることを防止することができる。即ち、妨害棒部 B 4 4 2 5 に向けて飛んだ球は、その妨害棒部 B 4 4 2 5 に左方への勢いを殺され、真下に落下して第 2 入賞口 B 6 4 0 に入球するか、又は右方へ跳ね返された後に、板状部 B 4 4 1 2 の上面を転動して第 2 入賞口 B 6 4 0 に入球することになる。

20

30

40

#### 【4385】

このように、本実施形態では、電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置に配置されるか後退位置に配置されるかによって、球入口 B 4 4 1 1 に入球した球は、電動役物 B 4 4 2 0 を下方へ通過して板状部 B 4 4 1 2 上を転動して流下する方向か、電動役物 B 4 4 2 0 を左方へ通過して案内部 B 4 4 1 3 上を転動して流下する方向か、のいずれかの方向に分けられる。入賞ユニット B 4 4 0 0 のように経路および入賞口 B 6 5 a, B 6 4 0 を形成する目的の一つに、球入口 B 4 4 1 1 に入球した球の大多数を特定入賞口 B 6 5 a 側に案内する状態 (案内状態) と、球入口 B 4 4 1 1 に入球した球の大多数を特定入賞口 B 6 5 a 側に案内しない状態 (非案内状態) と、を切り替え可能に電動役物 B 4 4 2 0 の動作を制御する

50

ことが考えられる。この制御は、電動役物 B 4 4 2 0 の作動パターン（開閉の長さ）を切り替えることにより達成可能だが、電動役物 B 4 4 2 0 の転動板部 B 4 4 2 1 の左右長さが短いと、非案内状態とされていても、球が特定入賞口 B 6 5 a 側に案内される事態が生じ易い。例えば、転動板部 B 4 4 2 1 が前進位置に配置される時間を、転動板部 B 4 4 2 1 が前進位置に配置された数秒後に到達した球が転動板部 B 4 4 2 1 を通過するのに要する時間よりも短く設定したとしても、電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置に配置されるのと同時に球が到達した場合（球の到達タイミングと電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置に配置されるタイミングとのずれがほとんど無い場合）や、球が通常よりも勢いが大きい状態（例えば、加速する方向の回転が生じている状態）で到達した場合には、転動板部 B 4 4 2 1 が前進位置に配置されている内に球が案内部 B 4 4 1 3 側へ通過してしまう事態が生じ得る。この対策として、第 1 に、通常は左右長さが 55 mm 以下で設計される転動板部 B 4 4 2 1 の左右長さを、それ以上の長さ（例えば、77 mm や、100 mm）で設計しても良い。この場合、電動役物 B 4 4 2 0 の非案内状態として、転動板部 B 4 4 2 1 が前進位置に配置される時間の設計自由度を向上させることができる。

10

#### 【4386】

また、転動板部 B 4 4 2 1 の左右幅を長く設計することにより、電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置に配置されている状態において転動板部 B 4 4 2 1 に乗る球の個数を増加させることができる。通常は左右長さ（55 mm 以下）で転動板部 B 4 4 2 1 が形成されている場合、転動板部 B 4 4 2 1 に同時に乗る球はせいぜい 2 個～3 個といったところであるが、それ以上の長さ（例えば、100 mm）で転動板部 B 4 4 2 1 が形成される場合、転動板部 B 4 4 2 1 に同時に 4 個以上の球が乗る状態を生じさせることができる。転動板部 B 4 4 2 1 に同時に 4 個以上の球が乗っている状態で電動役物 B 4 4 2 0 が後退位置に変位すると、4 個以上の球が一度に第 2 入賞口 B 6 4 0 側へ案内されるので、短時間で特別図柄 2 の保留個数を 4 個（満タン）にすることができる。また、第 5 4 実施形態で説明したように、球が 1 個ずつ電動役物 B 6 4 0 に案内される場合と異なり、電動役物 B 4 4 2 0 の上面に乗っている複数個の球は、電動役物 B 4 4 2 0 が後退位置に変位した直後に同時に第 2 入賞口 B 6 4 0 側へ落下するので、複数個の球を第 2 入賞口 B 6 4 0 側に流下させるために電動役物 B 4 4 2 0 が後退位置に配置を維持することが要求される時間長さを短くすることができる。即ち、電動役物 B 4 4 2 0 の作動パターンの設計自由度を向上させることができる。次の対策として、第 2 に、転動板部 B 4 4 2 1 が前進位置から後退位置へ変位する間に転動板部 B 4 4 2 1 の下流側端部から案内部 B 4 4 1 3 へ移る球の流れを、妨害棒部 B 4 4 2 5 により断ち切ることができるよう構成することができる。即ち、妨害棒部 B 4 4 2 5 の配設位置が、転動板部 B 4 4 2 1 の下流側端部よりも案内部 B 4 4 1 3 側へ張り出す位置（本実施形態では、転動板部 B 4 4 2 1 の上面と直交して斜め左上方向に張り出すことで案内部 B 4 4 1 3 側に張り出している）とすることで、電動役物 B 4 4 2 0 の案内状態（図 1 4 6 8（a）参照）において転動板部 B 4 4 2 1 の下流側端部を球が通過しようとする場合であっても、その直後に電動役物 B 4 4 2 0 が非案内状態（図 1 4 6 8（b）参照）とされれば、その通過した球の流れを妨害棒部 B 4 4 2 5 により遮ることができる。

20

30

#### 【4387】

これにより、転動板部 B 4 4 2 1 の左右長さが短い場合であっても、電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置に配置される状態から、後退位置に配置される状態に切り替わる直前に、案内部 B 4 4 1 3 へ移る球が特定入賞口 B 6 5 a 側に案内されがたくなることができる。換言すれば、転動板部 B 4 4 2 1 を左側に通しようとする球を妨害棒部 B 4 4 2 5 により第 2 入賞口 B 6 4 0 側に引き戻すことができる。これにより、転動板部 B 4 4 2 1 の左右長さを最大限に使って、電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置に配置される状態において電動役物 B 4 4 2 0 に乗る球の個数を増やすことができ、電動役物 B 4 4 2 0 が後退位置に配置されることで第 2 入賞口 B 6 4 0 側へ落下させる球の個数を増やすことができる。また、これにより、転動板部 B 4 4 2 1 の左右長さから想定される球の個数よりも多くの球を、電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置から後退位置に変位した直後に第 2 入賞口 B 6 4 0 側に流

40

50

下させることができる。即ち、転動板部 B 4 4 2 1 に乗っている球に加えて、転動板部 B 4 4 2 1 の下流側端部を通過しかけた後で妨害棒部 B 4 4 2 5 に引き戻される（逆流させられる）球をも第 2 入賞口 B 6 4 0 側に流下させることができるので、第 2 入賞口 B 6 4 0 の入賞頻度を向上させることができる。一方で、流路構成部 B 4 4 1 0 は、球入口 B 4 4 1 1 を除き電動役物 B 4 4 2 0 側に球が流入しないように流路を上から覆う態様で天井部 B 4 4 1 4 が形成される。即ち、電動役物 B 4 4 2 0 への球の導入は、球入口 B 4 4 1 1 に限定されることから、電動役物 B 4 4 2 0 上に滞留する球の個数が想定を超えて多くなる事態（例えば、球が 2 段以上に積み重なるような態様で滞留する事態）の発生を防止することができる。このように、本実施形態によれば、転動板部 B 4 4 2 1 上を球が通過するか否かで球の流下経路が切り替えられる。即ち、電動役物 B 4 4 2 0 が前進位置で維持される期間が、転動板部 B 4 4 2 1 上を球が通過するのに要する時間を超える場合に、初めて球が特定入賞口 B 6 5 a 側へ流れることになる。

10

#### 【 4 3 8 8 】

この点は、上述の第 5 4 実施形態で説明したように、先端部 B 4 5 1 さえ通過していれば左案内板部 B 4 5 2 又は右案内板部 B 4 5 3 上を球が通過していようがいまいが、球の流下経路の切り替えには影響しない場合とは異なる。なお、図 1 4 6 8 ( a ) に図示される電動役物 B 4 4 2 0 の状態が、上述した第 5 4 実施形態における電動役物 B 6 4 0 a ( スライド部材 B 4 5 0 及び傾倒部材 B 4 7 0 ) の非励磁状態に相当し、図 1 4 6 8 ( b ) に図示される電動役物 B 4 4 2 0 の状態が、上述した第 5 4 実施形態における電動役物 B 6 4 0 a ( スライド部材 B 4 5 0 及び傾倒部材 B 4 7 0 ) の励磁状態に相当する。この場合において、転動板部 B 4 4 2 1 がスライド部材 B 4 5 0 に相当し、妨害棒部 B 4 4 2 5 が傾倒部材 B 4 7 0 に相当する。次いで、図 1 4 6 9 を参照して、第 5 8 実施形態について説明する。第 5 4 実施形態では、上側可変入賞装置 B 7 0 0 が、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球が一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間へ向かって流下する場合を説明したが、第 5 8 実施形態の上側可変入賞装置 B 5 7 0 0 では、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球の流下を切り替えるための切替装置 B 5 7 7 0 が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 4 6 9 ( a ) 及び図 1 4 6 9 ( b ) は、図 1 4 1 6 の範囲 M D X X X V I I I a における第 5 8 実施形態における上側可変入賞装置 B 5 7 0 0 の正面図である。図 1 4 6 9 ( a ) では、上側可変入賞装置 B 5 7 0 0 の閉鎖状態が図示され、図 1 4 6 9 ( b ) では、上側可変入賞装置 B 5 7 0 0 の開放状態が図示される。図 1 4 6 9 ( a ) 及び図 1 4 6 9 ( b ) に示すように、第 5 8 実施形態における上側可変入賞装置 B 5 7 0 0 は、第 5 4 実施形態における基礎板部材 B 7 1 0 の構成を部分的に流用して形成される基礎板部材 B 5 7 1 0 を備える。

20

30

#### 【 4 3 8 9 】

基礎板部材 B 5 7 1 0 は、傾斜外壁板部 B 7 1 4 から下側の構成の配置を下方に下げ、それにより傾斜転動板部 B 7 1 3 と傾斜外壁板部 B 7 1 4 との間にできた空間に、左右一对の中間板部 B 5 7 1 8 と、その中間板部 B 5 7 1 8 の一部と縁部が沿う形状で前後方向に穿設され中間板部 B 5 7 1 8 に受け入れられた球を背面側へ排出する左右一对の排出開口 B 5 7 1 9 と、を備える。中間板部 B 5 7 1 8 は、傾斜転動板部 B 7 1 3 と傾斜外壁板部 B 7 1 4 との間にできた空間に向けて正面側に延設される板状部であって、左右外側端部からの球の零れを防止するための防止壁部 B 5 7 1 8 a と、その防止壁部 B 5 7 1 8 a の下端部と接続され第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の左右方向位置側へ向けて上昇傾斜する方向に延設される傾斜板部 B 5 7 1 8 b と、その傾斜板部 B 5 7 1 8 b の延設端部と接続され切替装置 B 5 7 7 0 の球受回転部材 B 5 7 7 1 の回転軸 B J 5 1 を中心として球受回転部材 B 5 7 7 1 の半径よりも若干長い曲率半径の円弧形状で形成される円弧板部 B 5 7 1 8 c と、を備える。切替装置 B 5 7 7 0 は、回転軸 B J 5 1 を回転中心として回転動作可能に構成される球受回転部材 B 5 7 7 1 と、その球受回転部材 B 5 7 7 1 に左右から対向配置される位置に左右一对で配設される流下規制部材 B 5 7 7 8 と、を備える。流下規制部材 B 5 7 7 8 は、回転軸 B J 5 1 を中心として球受回転部材 B 5 7 7 1 の半径よりも若

40

50

干長い曲率半径の円弧形状で形成され、基礎板部材 B 5 7 1 0 の部材前面よりも正面側に張り出して球受回転部材 B 5 7 7 1 から排出される球の通過を規制する前進位置と、基礎板部材 B 5 7 1 0 の部材前面よりも背面側に退避して球受回転部材 B 5 7 7 1 から排出される球の通過を許容する後退位置と、で変位可能に構成される。球受回転部材 B 5 7 7 1 は、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の左右中心の真下に配置され前後方向に延びる回転軸 B J 5 1 を中心に回転動作可能とされる円板形状部材であって、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球を受け入れ可能となるように外周側から凹設される球受凹部 B 5 7 7 2 が 9 0 度間隔で 4 箇所形成される。

#### 【 4 3 9 0 】

球受回転部材 B 5 7 7 1 を駆動する駆動装置と、流下規制部材 B 5 7 7 8 を駆動する駆動装置とは、ソレノイド B 7 6 3 ( 図 1 4 5 4 参照 ) とは異なる駆動装置 ( 図示せず ) が利用される。この場合において、球受回転部材 B 5 7 7 1 を駆動する駆動装置が流下規制部材 B 5 7 7 8 を駆動する駆動装置に兼用されても良い。本実施形態では、1 ラウンド目のラウンド遊技において、ソレノイド B 7 6 3 は第 1 の特別作動パターン ( 図 1 4 5 6 ( a ) 参照 ) で駆動され、球受回転部材 B 5 7 7 1 は、9 0 度 / 秒の回転速度で時計回り方向に常時回転される。流下規制部材 B 5 7 7 8 は、1 ラウンド目のラウンド遊技における動作態様が、大当たり種別に応じて変化可能に設定される。例えば、大当たり A , B , a , b ( 図 1 4 5 8 参照 ) では、常に前進位置で固定され、大当たり C では、常に後退位置で固定され、大当たり c では、1 秒ごとに前進位置と後退位置とが切り替えられるよう駆動される。第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球の流下態様について説明する。本実施形態では、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球は、球受回転部材 B 5 7 7 1 のいずれかの球受凹部 B 5 7 7 2 に必ず受け入れられる。球が球受凹部 B 5 7 7 2 に受け入れられた状態で球受回転部材 B 5 7 7 1 が回転することで、球受凹部 B 5 7 7 2 の配置の変化に伴って、球受凹部 B 5 7 7 2 に受け入れられた球も変位する。球受回転部材 B 5 7 7 1 の回転中において、球受凹部 B 5 7 7 2 の下側縁部 ( 球受凹部 B 5 7 7 2 の回転軸 B J 5 1 を中心とした径方向外側端部における一对の縁部の内の下側の縁部。球の流下面を形成する側 ) が傾斜板部 B 5 7 1 8 b の上面と面一になった時に、流下規制部材 B 5 7 7 8 が後退位置に配置されている場合、傾斜板部 B 5 7 1 8 b と面一になった球受凹部 B 5 7 7 2 から球が排出されることになり、その球は排出開口 B 5 7 1 9 を通り上側可変入賞装置 B 5 7 0 0 から排出される。このように排出される球は、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に貯留されることは無い。

#### 【 4 3 9 1 】

一方、球受回転部材 B 5 7 7 1 の回転中において、球受凹部 B 5 7 7 2 の下側縁部が傾斜板部 B 5 7 1 8 b の上面と面一になった時に、流下規制部材 B 5 7 7 8 が前進位置に配置されている場合、球の排出が流下規制部材 B 5 7 7 8 により規制され、球受凹部 B 5 7 7 2 から球が排出されることなく球受回転部材 B 5 7 7 1 の回転が継続される。その後、球受凹部 B 5 7 7 2 が左右一对の円弧板部 B 5 7 1 8 c の間の位置に配置されると、球は一对の円弧板部 B 5 7 1 8 c の隙間を通過して、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間へ向かって流下し、貯留され得る。即ち、本実施形態では、切替装置 B 5 7 7 0 の動作態様に対応して、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球が一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間へ向かって流下する場合と、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球が一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に到達することなく排出される場合と、を構成することができる。そのため、第 1 の特別作動パターンで移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 が駆動されることで、ラウンド遊技中は一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の隙間に案内された球が排出されずに貯留される態様であっても、特に大当たり c の場合のように、ラウンド遊技中における流下規制部材 B 5 7 7 8 の配置が切り替わる場合には、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a への入球タイミング次第で、一对の貯留板部 B 7 1 5 に案内される球の個数が十分多くなる場合 ( 本実施形態では、5 個以上となる場合 ) と、それよりも少ない場合とが生じ得るので、遊技者の上側可変入賞装置 B 7 0 0 に対する注目力を向上させることができる。また、切替装置 B 5 7 7 0 から一对の貯留板部 B 7 1 5 側に球が 1 個通過すれば良いのではな

10

20

30

40

50



く、1対の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置を満タンにする個数を超える個数（本実施形態では5個以上）の球が通過して初めて開口部 B 7 5 1 に球を確実に通過させることができるようになるので、遊技者の上側可変入賞装置 B 7 0 0 に対する注目力を長い間高い状態で維持することができる。

#### 【4392】

本実施形態によれば、球が第2特定入賞口 B 7 0 0 a を通過するまでよりも、球が第2特定入賞口 B 7 0 0 a を通過して球受回転部材 B 5 7 7 1 により変位されている時の方が、球の流下速度が遅くされる。これにより、第2特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球が1対の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に到達するまでの時間を遅らせることができる。従って、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に配置された直後に移動上蓋部材 B 7 3 0 の正面側を通過した球が即座に1対の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に到達することを回避することができる。次いで、図1470から図1472を参照して、第59実施形態について説明する。第54実施形態では、時間表示 B 8 1 1 により大当たり遊技のエンディング演出の終了時を把握できる場合を説明したが、第59実施形態における発射時間表示 B 6 8 1 1 では、エンディング演出の終了時直前における適切な球の発射タイミングを把握できるように第3図柄表示装置 B 8 1 の表示が設計される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1470(a)及び図1470(b)は、第59実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図1470(a)では、枠ボタン B 2 2 (図1459参照)を操作することにより特定表示 B 8 1 0 が中央から移動された後における表示画面が図示され、図1470(b)では、図1470(a)に示す状態において枠ボタン B 2 2 を操作することで切り替えられた後における表示画面が図示される。本実施形態では、図1470(b)に示すように、カード忘れ防止表示演出の実行中に枠ボタン B 2 2 を操作すると、方向操作部表示 B 8 1 6、縦目盛り表示 B 8 1 7 及び横目盛り表示 B 8 1 8 が、球を発射して狙うと遊技者が利益を得られる可能性がある位置を示唆する発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 に切り替えられ、時間表示 B 8 1 1 に重ねて、発射時間表示 B 6 8 1 1 が表示される。

#### 【4393】

発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 は、遊技領域（の少なくとも一部）のイラストや写真等を（模式的に）表示する遊技領域表示 B 6 8 2 1 と、その遊技領域表示 B 6 8 2 1 の一部を矢印などで指し示し、球を発射して狙うべきであることが遊技者に分かるように表示する目標示唆表示 B 6 8 2 2 と、を備える。本実施形態では、発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 は、遊技領域表示 B 6 8 2 1 として、遊技盤 B 1 3 (図1416参照)の全体が表示され、目標示唆表示 B 6 8 2 2 として、スルーゲート B 6 6、B 6 7 (図1416参照)が指し示されると共に「ここを狙って」とのコメントが表示される。なお、発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 はこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技領域表示 B 6 8 2 1 として遊技盤 B 1 3 の全体を表示するのではなく、遊技盤 B 1 3 の一部を表示するようにしても良い。例えば、スルーゲート B 6 6、B 6 7 を含む一部として、風車 B W F (図1416参照)よりも上側の部分のみが表示されるようにしても良いし、スルーゲート B 6 6、B 6 7 周辺（又はスルーゲート B 6 6、B 6 7 のいずれかの周辺）のみが表示されても良い。遊技盤 B 1 3 の一部を表示するような場合において、遊技領域表示 B 6 8 2 1 は静止画として表示されても、動画として表示されても良い。例えば、発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 において、これから発射される球の周辺を模式的に表示するものとして遊技領域表示 B 6 8 2 1 を構成し、その球が発射されて流下してスルーゲート B 6 6、B 6 7 に到達するという経路に沿って遊技領域表示 B 6 8 2 1 を動かして（動画として表示して）、球がスルーゲート B 6 6、B 6 7 に到達したら遊技領域表示 B 6 8 2 1 をスルーゲート B 6 6、B 6 7 周辺の表示で固定する（静止画として表示する）ようにしても良い。また、例えば、目標示唆表示 B 6 8 2 2 として、球を発射して狙う位置を指し示すために矢印を表示するのではなく、その位置を光らせるように表示しても良いし、その位置を除く他の部分を暗く表示することで相対的に目立たせるように表示しても良い。

10

20

30

40

50



## 【 4 3 9 4 】

また、目標示唆表示 B 6 8 2 2 により指し示される位置は初めから固定されても良いし、移動した後で固定されるようにしても良い。例えば、球が発射される経路に沿って光を移動させて、その光がスルーゲート B 6 6 , B 6 7 まで到達したら、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 に到達した位置で光を固定するようにしても良い。このように、発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 が表示されることで、遊技者は、エンディング演出の終了後にどこを狙って球を発射するべきなのかを容易に把握することができる。これにより、エンディング演出の終了後における遊技の進行をスムーズにすることができる。発射時間表示 B 6 8 1 1 は、時間表示 B 8 1 1 と同様に、時間経過とともに右先端部が右方へ移動するものとして表示され、その移動速度は時間表示 B 8 1 1 の移動速度と同じとされる。また、発射時間表示 B 6 8 1 1 の右先端部は、時間表示 B 8 1 1 の右先端部よりも終端位置 B 8 1 2 側に配置されており、時間表示 B 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するよりも前に、発射時間表示 B 6 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達する。本実施形態では、発射時間表示 B 6 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングから、時間表示 B 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングまでに経過する時間長さは、球が発射されてからスルーゲート B 6 6 , B 6 7 (目標示唆表示 B 6 8 2 2 により指し示される位置)に到達するまでに経過する平均的な長さよりも若干長くなるように設計される。そのため、発射時間表示 B 6 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングで発射された球がスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を通過するまでに、現在実行中の大当たり遊技のエンディング演出が終了する。このように、発射時間表示 B 6 8 1 1 を目安にして球を発射することで、発射した球がスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を大当たり遊技中(エンディング演出の終了前)に通過することを避けることができる。これにより、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 に球が検出されることにより実行される第 2 図柄の抽選において遊技者が得られる利益の最大化を図ることができる。

## 【 4 3 9 5 】

即ち、一般的には大当たり遊技中にスルーゲート B 6 6 , B 6 7 に球が検出されることにより実行される第 2 図柄の抽選は、通常中の確率で行われるので、遊技者が得られる利益は最小となる。大当たり遊技の終了後であれば、大当たり種別に応じて第 2 図柄の抽選の確率が上昇し得るので、球がスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を大当たり遊技中に通過することを避けることで、第 2 図柄の抽選において遊技者が得られる利益(電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンの違いにより変化する利益)の最大化を図ることができる。更に、発射時間表示 B 6 8 1 1 を目安にして球を発射することで、時間表示 B 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達してから球を発射する場合に比較して、大当たり遊技終了から、その大当たり遊技終了後において球が初めてスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を通過するまでの時間長さを短くすることができる。このように、発射時間表示 B 6 8 1 1 を目安にして球を発射することで、大当たり遊技終了間際に発射した球が大当たり遊技中(エンディング演出の終了前)にスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を通過する事態の発生を最小限に抑えることで遊技者が得られる利益の最大化を図りながら、大当たり遊技終了後に球がスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を通過するまでの期間を短縮することで遊技の進行をスムーズにすることができる。図 1 4 7 1 は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図 1 4 7 1 では、図 1 4 7 0 (b)に示す状態から発射時間表示 B 6 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達した時における表示画面が図示される。図 1 4 7 1 に示すように、発射時間表示 B 6 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達すると、目標示唆表示 B 6 8 2 2 の表示態様が切り替わる。本実施形態では、目標示唆表示 B 6 8 2 2 においてコメントを囲む枠の形状が変化されると共に、「狙って」の部分が拡大される。

## 【 4 3 9 6 】

即ち、目標示唆表示 B 6 8 2 2 の「狙って」の部分が拡大されるタイミングは、発射示唆表示 B 6 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングと一致する。そのため、遊技者に発射時間表示 B 6 8 1 1 を視認させずとも、発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 を

視認させるようにすれば、目標示唆表示 B 6 8 2 2 の変化のタイミングから適切な発射タイミングで球を発射させるように遊技者に促すことができる。これにより遊技者は、発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 を視認することで、球を発射して狙う位置だけでなく、球を発射するタイミングをも把握することができる。従って、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示から必要な上方を取捨選択して遊技する遊技者の遊技負担を低減することができる。図 1 4 7 2 ( a ) 及び図 1 4 7 2 ( b ) は、エンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図 1 4 7 2 ( a ) では、図 1 4 7 0 ( a ) に示す状態からエンディング演出の終了前にスルーゲート B 6 6 , B 6 7 で球の通過が検出された場合に切り替えられる表示画面が図示される。また図 1 4 7 2 ( b ) では、図 1 4 7 2 ( a ) の表示から時間が経過して、仮に発射示唆表示 6 8 1 1 が表示されていた場合に発射示唆表示 6 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングにおける表示が図示される。即ち、図 1 4 7 2 ( b ) における時間表示 B 8 1 1 の右先端部の配置は、図 1 4 7 1 における時間表示 B 8 1 1 の右先端部の配置と同じである。図 1 4 7 2 ( a ) に示すように、図 1 4 7 0 ( a ) に表示される状態から枠ボタン B 2 2 ( 図 1 4 5 9 参照 ) を操作することなく遊技者が球を発射した場合において、エンディング演出の終了前にスルーゲート B 6 6 , B 6 7 で球の通過が検出された場合、方向操作部表示 B 8 1 6 、縦目盛り表示 B 8 1 7 及び横目盛り表示 8 1 8 が、遊技者に球の発射を停止することを促すための遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 に切り替えられる。

10

#### 【 4 3 9 7 】

本実施形態では、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 として、鉄道の踏切に設置される遮断機を模したイラストであって、遮断機が降りている状態の静止画が表示されると共に、「止める」とのコメントが表示される。これにより、球の発射を止めることを遊技者に促すことができるので、エンディング演出の終了前に発射される球の個数を減少させることができる。図 1 4 7 2 ( b ) に示すように、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 が表示された状態から時間が経過すると、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 は、遊技者に球の発射の準備を促すための遊技準備示唆表示 B 6 8 4 1 に切り替えられる。本実施形態では、遊技準備示唆表示 B 6 8 4 1 として、鉄道の踏切に設置される遮断機を模したイラストであって、遮断機が上がっている状態の静止画が表示されると共に、「始め」とのコメントが表示される。これにより、球の発射を停止する期間が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技者に球の発射の準備をするように促すことができる。本実施形態では、遊技者が枠ボタン B 2 2 を操作しない場合には発射時間表示 B 6 8 1 1 ( 図 1 4 7 0 ( b ) 参照 ) は表示されないが、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 から遊技準備示唆表示 B 6 8 4 1 に切り替えられるタイミングは、発射時間表示 B 6 8 1 1 の右先端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングと一致する。そのため、図 1 4 7 0 ( a ) に示す状態で枠ボタン B 2 2 を操作することで得られる利益 ( 即ち、発射時間表示 B 6 8 1 1 を視認することで適切な球の発射タイミングを把握できる利益 ) と同様の利益を、エンディング演出の終了前にスルーゲート B 6 6 , B 6 7 で球が検出された場合に得ることができる。

20

30

#### 【 4 3 9 8 】

これにより、例えば、枠ボタン B 2 2 の故障などにより枠ボタン B 2 2 の操作が行われない場合に、遊技者が得られる利益が過度に減少することを避けることができる。即ち、枠ボタン B 2 2 の操作が行われないことで発射位置示唆表示 B 6 8 2 0 ( 図 1 4 7 0 ( a ) 参照 ) の表示が行われないために、遊技者が適切な球の発射タイミングを把握することができずに、エンディング演出の終了前にも関わらず遊技者が球の発射を開始した場合であっても、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 又は遊技準備示唆表示 B 6 8 4 1 が表示されることで、遊技者に球の発射を停止させたり、適切なタイミングで遊技者に球の発射の準備をさせたりすることができる。なお、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 や遊技準備示唆表示 B 6 8 4 1 の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遮断機のイラストではなく、パチンコ機 B 1 0 のハンドル B 5 1 ( 図 1 4 1 5 参照 ) の絵に x マークが付されたイラストを表示するようにしても良い。例えば、静止画ではなく動画として構成しても良い。例えば、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の一部ではなく表示画

40

50

面の全体で表示するように構成しても良い。なお、注意コメント表示 B 8 1 5 や第 2 注意コメント表示 B 8 1 9 の内容は、図 1 4 7 2 に図示した内容に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、球の発射に対応した内容としても良い。即ち、ハンドル B 5 1 ( 図 1 4 1 5 参照 ) を模したイラストを表示して、ハンドル B 5 1 に反時計回りの矢印を併記することで、球の発射を停止することを示唆するようにしたり、ハンドル B 5 1 に時計回りの矢印を併記することで、球の発射開始タイミングを示唆するようにしたりしても良い。また、特別図柄の保留球数に対応するコメント ( 「満タン」、とか「空き 1 個あり」とか ) を表示するようにしても良い。

#### 【 4 3 9 9 】

次いで、図 1 4 7 3 及び図 1 4 7 4 を参照して、第 6 0 実施形態について説明する。第 5 4 実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中に枠ボタン B 2 2 を操作すると、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面に方向操作部表示 B 8 1 6、縦目盛り表示 B 8 1 7 及び横目盛り表示 B 8 1 8 が表示され、光量の強弱や音量の大小の調整が可能となる場合を説明したが、第 6 0 実施形態における状況示唆表示 B 7 8 2 1 では、遊技者により行われた光量や音量の設定に対する、現在実行中の光量や音量の設定についてのコメントが表示されるように設計される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 4 7 3 ( a )、図 1 4 7 3 ( b ) 及び図 1 4 7 4 は、第 6 0 実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を例示した図である。図 1 4 7 3 ( a ) 及び図 1 4 7 4 では、エンディング演出として同じタイミング ( 時間表示 B 8 1 1 の右先端部の位置が同じタイミング ) の異なる大当たり遊技における表示画面が図示され、図 1 4 7 3 ( b ) では、図 1 4 7 3 ( a ) に示す状態から時間が経過した後における表示画面が図示される。本実施形態では、図 1 4 7 3 ( a ) に示すように、エンディング演出における枠ボタン表示 B 8 1 3 ( 図 1 4 6 2 ( b ) 参照 ) に従って枠ボタン B 2 2 ( 図 1 4 5 9 参照 ) を操作すると、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面に方向操作部表示 B 8 1 6、縦目盛り表示 B 8 1 7 及び横目盛り表示 B 8 1 8 が表示されると共に、その上方に状況示唆表示 B 7 8 2 1 が表示される。状況示唆表示 B 7 8 2 1 は、種々のコメントが表示されるように設計されているが、図 1 4 7 3 ( a ) では「キャンセル」と記載されており、光量や音量の設定の変更が初期化された ( 最大値に戻された ) ことを示唆している。

#### 【 4 4 0 0 】

即ち、本実施形態では、光量や音量の設定が、設定変更の実行から規定の時間が経過することにより音声ランプ制御装置 B 1 1 3 ( 図 1 4 1 8 参照 ) により初期化される ( 最大値に戻される ) よう設定されており、その初期化が実行された後における最初の大当たり遊技のエンディング演出において、状況示唆表示 B 7 8 2 1 に「キャンセル」のコメントが表示されるようになっている。これにより、例えば、方向操作部 B 4 5 ( 図 1 4 5 9 参照 ) の左スイッチ及び下スイッチ ( 音量や光量を弱める側に变化させるために操作するスイッチ ) は機能するが、右スイッチ及び上スイッチ ( 音量や光量を強める側に变化させるために操作するスイッチ ) は故障している場合に、光量や音量を一度最低まで下げたら、それ以降は遊技者が変わっても光量や音量を一切上げることができないという事態の発生を避けることができる。遊技者は状況示唆表示 B 7 8 2 1 に「キャンセル」のコメントが表示されたことを視認することで、光量や音量の設定の変更が初期化された ( 最大値に戻された ) ことを把握できる。直前に光量や音量の設定の変更を行った遊技者と、現在遊技を行っている遊技者とが同じ場合、光量や音量の設定を、初期化 ( 最大値に戻される ) の直前の状態に戻したいと考えられる。これに対し、本実施形態では、その初期化が実行された後における最初の大当たり遊技のエンディング演出において、その初期化 ( 最大値に戻される ) の直前の状態における光量の設定が、縦目盛り表示 B 8 1 7 に過去光量表示 B 7 8 1 7 として残され ( 薄塗りで図示される部分に相当 )、その初期化 ( 最大値に戻される ) の直前の状態における音量の設定が、横目盛り表示 B 8 1 8 に過去音量表示 B 7 8 1 8 として残される ( 薄塗りで図示される部分に相当 )。そのため、遊技者は、過去光量表示 B 7 8 1 7 を目印に方向操作部 B 4 5 を操作して光量の設定変更を行い、且つ過

去音量表示 B 7 8 1 8 を目印に方向操作部 B 4 5 を操作して音量の設定変更を行うことで、光量や音量の設定を、初期化（最大値に戻される）の直前の状態に容易に復帰させることができる。

#### 【 4 4 0 1 】

上述したように、過去光量表示 B 7 8 1 7 及び過去音量表示 B 7 8 1 8 は、光量や音量の初期化が音声ランプ制御装置 B 1 1 3（図 1 4 1 8 参照）により実行された後における最初の大当たり遊技のエンディング演出において表示される一方で、そのタイミングを逃すと表示が消失するように設定され、光量や音量の設定の変更の手間が増える（難易度が上がる）ようになっている。これにより、過去光量表示 B 7 8 1 7 及び過去音量表示 B 7 8 1 8 が表示されているタイミングで方向操作部 B 4 5 を操作するように遊技者に仕向けることができるので、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面に対する遊技者の注目力を向上させることができる。図 1 4 7 3（b）に示すように、遊技者が方向操作部 B 4 5 を操作することで光量や音量の設定が初期化（最大値に戻される）の直前の状態に復帰されると、状況示唆表示 B 7 8 2 1 の「キャンセル」とのコメントが、「復帰完了」とのコメントに切り替えられる。遊技者は状況示唆表示 B 7 8 2 1 に「復帰完了」のコメントが表示されたことを視認することで、光量や音量の設定が、初期化（最大値に戻される）の直前の状態に復帰できたことを把握することができる。これにより、設定変更が実行できたので、規定の時間が経過するまでは、音声ランプ制御装置 B 1 1 3（図 1 4 1 8 参照）による光量や音量の初期化（最大値に戻される）は行われぬ。図 1 4 7 4 に示す表示では、状況示唆表示 B 7 8 2 1 に「自動継続」とのコメントが表示されており、音量や光量の設定は、遊技者により設定された状態で維持されている。そのため、遊技者は音量や光量の設定の変更を行う必要が無いので、時間表示 B 8 1 1 の動きに注視し、球の発射タイミングを図ることに集中することができる。このように、エンディング演出における状況示唆表示 B 7 8 2 1 の内容を変化させ、その内容次第で、遊技者に光量や音量の設定の変更のための方向操作部 B 4 5 の操作を促せるように構成することで、エンディング演出に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

#### 【 4 4 0 2 】

次いで、図 1 4 7 5 から図 1 4 7 7 を参照して、第 6 1 実施形態について説明する。第 5 4 実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中において常に枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示されており枠ボタン B 2 2 の操作が可能となる場合を説明したが、第 6 1 実施形態における枠ボタン表示 B 8 8 1 3 は、カード忘れ防止表示演出の実行中における、更に限定された期間において実体として表示され、枠ボタン B 2 2 の操作が可能となる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 4 7 5（a）、図 1 4 7 5（b）及び図 1 4 7 6 は、第 6 1 実施形態におけるエンディング演出において表示されるカード忘れ防止表示演出の表示画面を時系列で例示した図である。図 1 4 7 5（a）、図 1 4 7 5（b）及び図 1 4 7 6 では、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 の表示は、半透明に表示されている場合が想像線で図示され、実体として表示されている場合が実線で図示される。本実施形態においてカード忘れ防止表示演出が開始されると、図 1 4 7 5（a）に示すように、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の中央に特定表示 B 8 1 0 が表示されることに加えて、複数の半透明の枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が表示画面の縁部付近に点在するように表示される。枠ボタン表示 B 8 8 1 3 は、時間経過に伴って表示画面の中央に向けて移動する。半透明の枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の中央に到達して合体すると、図 1 4 7 5（b）に示すように枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化する。枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化した状態において枠ボタン B 2 2 の入力の有効となるように制御されており、枠ボタン B 2 2 の入力の有効に検出されると第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面に操作有効表示 B 8 8 1 3 a（本実施形態では、「G d」とのコメント）が表示され、その後、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面が第 5 4 実施形態で説明した図 1 4 6 3（a）に図示される状態に移行する。

#### 【 4 4 0 3 】

遊技者が枠ボタン B 2 2 の操作を実行して、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面を図 1

10

20

30

40

50

4 6 3 ( a ) に図示される状態に移行させたい場合、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化するタイミングを図るために、遊技者は移動する枠ボタン表示 B 8 8 1 3 を目で追うことになる。枠ボタン表示 B 8 8 1 3 の移動経路上には特定表示 B 8 1 0 が表示されているので、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 を目で追う遊技者の視界に特定表示 B 8 1 0 が入るように仕向けることができる。また、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化する位置を特定表示 B 8 1 0 が表示される位置と重ねることで、遊技者が枠ボタン表示 B 8 8 1 3 の背後に表示される特定表示 B 8 1 0 に注目するように仕向けることができる。そもそも、カード忘れ防止表示演出が開始されてから、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化するまでの期間は、特定表示 B 8 1 0 が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の中央に表示されるので、カード忘れ防止表示演出の開始直後に枠ボタン B 2 2 を操作可能とされ特定表示 B 8 1 0 を即座に表示画面の隅に移動させられる場合に比較して、特定表示 B 8 1 0 が遊技者の視界に入り易くすることができる。枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化した状態で枠ボタン B 2 2 を操作しなかった場合、図 1 4 7 6 に示すように、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の中央位置から外側へ向けて半透明に表示される枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が移動する。図 1 4 7 6 に示す状態では、枠ボタン B 2 2 の入力が無効となるように制御されており、枠ボタン B 2 2 が入力操作されても第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面に操作無効表示 B 8 8 1 3 b ( 本実施形態では、「 M i s s 」とのコメント ) が表示されるだけであり、表示画面は図 1 4 6 3 ( a ) に図示される状態には移行されず、特定表示 B 8 1 0 が表示画面の中央に配置される状態で維持される。このように、本実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中における枠ボタン B 2 2 の操作タイミングを限定することで、以下のような好ましい作用を生じさせることができる。

#### 【 4 4 0 4 】

即ち、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 の表示態様が半透明の表示から実体としての表示に変わることによって枠ボタン B 2 2 を操作可能なタイミングを示唆する場合において、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 の表示態様が変わるまでは特定表示 B 8 1 0 が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の中央に配置され、遊技者の視界に入り易いように構成されているので、特定表示 B 8 1 0 に対する注目力を向上することができる。更に、カード忘れ防止表示演出の途中において枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体としての表示から半透明の表示に切り替えられることで、枠ボタン B 2 2 を操作して表示画面が図 1 4 6 3 ( a ) に図示される状態に移行されるタイミングから、カード忘れ防止表示演出期間の終端までの期間が短くなりすぎることが回避することができる。これにより、遊技者が枠ボタン B 2 2 を有効に操作したにも関わらず、カード忘れ防止表示演出が終了するまでに光量や音量の設定を変更するのに十分な時間を確保できなかったために、光量や音量を好みの設定まで変更させることができない事態が生じることを避けることができる。従って、せっかく枠ボタン B 2 2 を操作しても光量や音量の設定を好みの状態まで変更させることができなかったという経験をした遊技者が、枠ボタン B 2 2 の操作の価値を低く見積もるという事態が発生することを避けることができる。これにより、遊技者の枠ボタン B 2 2 の操作 ( エンディング演出中の操作のみならず、遊技中における操作 ) に対する意欲が低下するという事態の発生を未然に回避することができる。なお、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 に音符のマークや、電球のマークを付属させることで、枠ボタン B 2 2 の操作により調整できる対象を示唆するようにしても良い。この場合、遊技者が音量の調整をしたいと考えている時には、音符のマークが付属されている場合には枠ボタン表示 B 8 8 1 3 への注目力を向上させることができ、電球のマークが付属されている場合には枠ボタン表示 B 8 8 1 3 から注意を逸らすことができる。

#### 【 4 4 0 5 】

図 1 4 7 7 は、カード忘れ防止表示演出における枠ボタン表示 B 8 8 1 3 の計時変化、枠ボタン B 2 2 の操作の有効性の計時変化および枠ボタン B 2 2 の操作の一例を示した図である。図 1 4 7 7 では、一例として、カード忘れ防止表示演出の期間を等分に三分割し、半透明の枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が点在第 1 期間 B T 8 1 ( 図 1 4 7 5 ( a ) 参照 ) と、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が合体して実体化する第 2 期間 B T 8 2 ( 図 1 4 7 5 ( b

参照)と、再び半透明になり枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が点在する第 3 期間 B T 8 3 (図 1 4 7 6 参照)と、にそれぞれ割り当てられた場合が図示されている。カード忘れ防止表示演出の期間中にいつでも枠ボタン B 2 2 を操作できた第 5 4 実施形態と異なり、本実施形態では、第 2 期間 B T 8 2 においてのみ枠ボタン B 2 2 の操作が有効とされる。第 2 期間 B T 8 2 で枠ボタン B 2 2 を操作すれば、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面が図 1 4 6 3 (a) に図示される状態に移行され、光量や音量の設定変更が可能となる。一方で、第 1 期間 B T 8 1 や第 3 期間 B T 8 3 で枠ボタン B 2 2 をいくら操作しても、光量や音量の設定変更は不可能となるように制御されている。図 1 4 7 7 では、各期間 B T 8 1, B T 8 2, B T 8 3 が同じ場合を図示したが、各期間 B T 8 1, B T 8 2, B T 8 3 の長さは目的に応じて種々の態様に変更可能とされる。以下、第 1 期間 8 1 の長さの変化または第 3 期間 B T 8 3 の長さの変化により期待できる作用の一例について説明する。例えば、第 1 期間 B T 8 1 をより短く設定することで、枠ボタン B 2 2 の操作が有効となる第 2 期間 B T 8 2 への移行が早まる。そのため、光量や音量の設定の変更に費やせる期間の最大長さを長くすることができる。第 1 期間 B T 8 1 を短くする設定は、例えば、初当り(連荘の一回目の大当たり)の大当たり遊技におけるエンディング演出で採用することが効果的である場合がある。時短状態や確変状態や大当たり遊技中においては、特定の歌が流れる場合があり、通常状態における音声には興味が無いが、特定の歌は聞きたいという遊技者がいる。

10

#### 【4 4 0 6】

このような遊技者は、通常状態では音量を下げて遊技を行っていても、通常状態から大当たり遊技状態を経て、時短状態や確変状態へ移行する場合において、特定の歌が聞こえる程度まで音量を上げたいと考えている。そのため、特に、初当りの大当たり遊技におけるエンディング演出において、光量や音量の設定の変更に費やせる期間の最大長さを長くすることで、通常状態から大当たり遊技状態を経て、時短状態や確変状態へ移行する適切なタイミングにおいて音量の設定変更を行うことが容易となり、上記特定の歌は聞きたいという遊技者の遊技に対する満足感を向上させることができる。また、例えば、第 1 期間 B T 8 1 をより長く設定することで、枠ボタン B 2 2 の操作が有効となる第 2 期間 B T 8 2 への移行が遅くなる一方で、特定表示 B 8 1 0 が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の中央に表示される期間を長く維持することができる。第 1 期間 B T 8 1 を長くする設定は、例えば、連荘中の大当たり遊技におけるエンディング演出で採用することが効果的である場合がある。音量や光量の設定変更は、初当り時に行えば多くの場合十分であり、連荘中に音量や光量の設定変更をしたくなる事態が発生する可能性は低いため、第 2 期間 B T 8 2 への移行が遅くなることで音量や光量の設定変更に費やせる期間の最大長さが短くなっても、遊技者が受ける不利益は少ない。一方で、連荘が続く程、遊技者の興奮の度合いは高くなるので、興奮のあまり、遊技を終了する際にカードユニットに挿入されたカード等の返却を忘れる可能性が高くなる。これに対し、第 1 期間 B T 8 1 が長く設定されている場合、カード忘れ防止表示演出中において特定表示 B 8 1 0 が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の中央に表示される期間を長く維持できるので、遊技者がカード等の返却に意識を向けるように仕向けることができる。

20

30

#### 【4 4 0 7】

また、例えば、第 2 期間 B T 8 2 をより短く設定することで、枠ボタン B 2 2 が操作され図 1 4 6 3 (a) に図示される状態に移行されることを困難とすることができる。この場合、移動する枠ボタン表示 B 8 8 1 3 で遊技者の視線を特定表示 B 8 1 0 に誘導できることに加え(図 1 4 7 5 (a) 参照)、複数の枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が合体した状態での操作を失敗するように仕向けることができ、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面を図 1 4 7 6 に示す状態まで移行させる可能性を高くすることができる。これにより、カード忘れ防止表示演出中に亘り特定表示 B 8 1 0 を表示画面の中央に維持することができることに加えて、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が移動することで、特定表示 B 8 1 0 に遊技者の視線を誘導する効果を期待できる。従って、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が無い場合に比較して、遊技者に特定表示 B 8 1 0 の印象を強く残すことができる。また、例えば、第 2 期間 B T

40

50

8 2 をより長く設定することで、枠ボタン B 2 2 の操作が有効となる期間を長く維持することができるので、枠ボタン B 2 2 の操作機会を確保することができる。また、例えば、第 3 期間 B T 8 3 をより短く設定することで、相対的に T 8 2 を長くすることができ、枠ボタン B 2 2 の操作が有効となる期間を長く維持することができるので、枠ボタン B 2 2 の操作機会を確保することができる。また、例えば、第 3 期間 B T 8 3 をより長く設定することで、第 2 期間 B T 8 2 において枠ボタン B 2 2 を操作することで図 1 4 6 3 ( a ) に図示される状態に移行した後の、カード忘れ防止表示演出の残り期間を長く確保することができるので、光量や音量の設定の変更が中途半端になることを回避し易くすることができる。なお、各期間 B T 8 1 , B T 8 2 , B T 8 3 の長さを、上記した理由以外の理由で変更するようにしても良い。例えば、大当たり遊技中において既に第 1 図柄の抽選が済んでいる保留球に大当たりがある場合に、第 1 期間 B T 8 1 が極めて短くされ、その分だけ第 2 期間 B T 8 2 が長くなるように制御されるようにしても良い。

10

#### 【 4 4 0 8 】

この場合、カード忘れ防止表示演出が、図 1 4 7 5 ( a ) の状態を経由せずに、図 1 4 7 5 ( b ) の状態から開始されたかのように遊技者に見せることができるので、遊技者に違和感を与えることができる。この違和感により保留球に大当たりがあることを把握することができるようになると遊技者に分からせることで、カード忘れ防止表示演出に遊技者が注目するように仕向けることができるので、カード忘れ防止表示演出に対する注目を向上させることができる。これにより、カードユニットに挿入されたカード等の返却について遊技者に意識させることができ、実際に遊技者がカード等を忘れる事態の発生を抑制することができる。次いで、図 1 4 7 8 から図 1 4 9 3 を参照して、第 6 2 実施形態におけるセンターフレーム C 8 6 について説明する。上記各実施形態では、センターフレーム C 8 6 が一部品から構成される場合を説明したが、第 6 2 実施形態におけるセンターフレーム C 8 6 は、上側フレーム C 8 6 a と下側フレーム C 8 6 b との 2 部材から構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 4 7 8 は、第 6 2 実施形態における遊技盤 C 1 3 の正面図である。図 1 4 7 8 に示すように、センターフレーム C 8 6 は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a ( 図 1 4 3 0 参照 ) に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板 6 0 に締結固定される部材であり、上側フレーム C 8 6 a と下側フレーム C 8 6 b とを備える。上側フレーム C 8 6 a は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a ( 図 1 4 3 0 参照 ) における上側 ( 図 1 4 7 8 上側 ) 及び左右 ( 図 1 4 7 8 左側及び右側 ) の内縁に沿って配設され、下側フレーム C 8 6 b は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a における下側 ( 図 1 4 7 8 下側 ) の内縁に沿って配設される。これら上側フレーム C 8 6 a 及び下側フレーム C 8 6 b に取り囲まれた領域を介して第 3 図柄表示装置 8 1 が視認可能とされる。

20

30

#### 【 4 4 0 9 】

なお、上側フレーム C 8 6 a は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 の一部 ( ベース板 6 0 の窓部 6 0 a における下側 ( 図 1 4 7 8 下側 ) の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレーム C 8 6 b が配設される部分 ) を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 と同一の構成とされる。次いで、下側フレーム C 8 6 b について説明する。図 1 4 7 9 は、下側フレーム C 8 6 b の正面斜視図であり、図 1 4 8 0 は、下側フレーム C 8 6 b の背面斜視図である。なお、図 1 4 7 9 及び図 1 4 8 0 では、ベース板 6 0 の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板 6 0 に下側フレーム C 8 6 b を締結固定するタッピングネジの図示が省略される。図 1 4 7 9 及び図 1 4 8 0 に示すように、下側フレーム C 8 6 b には、球を受け入れ可能な開口として形成される受入口 C O P i n と、その受入口 C O P i n に連通される第 1 通路 C R t 1 と、その第 1 通路 C R t 1 を案内された球が流下される第 2 通路 C R t 2 と、その第 2 通路 C R t 2 を案内された球 ( 第 2 通路 C R t 2 をその長手方向に沿って往復動した球 ) が流下される第 3 通路 C R t 3 と、その第 3 通路 C R t 3 を案内された球が振分部材 C 1 7 0 により振り分けられて流下される第 4 通路 C R t 4 及び第 5 通路 C R t 5 と、第 4 通路 C R t 4 を案内された球が流下される第 6 通路 C R t 6 と、第

40

50

5 通路 C R t 5 を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口 C O P o u t とが形成される（図 1 4 8 7 及び図 1 4 8 8 参照）。なお、上側フレーム C 8 6 a には、上側フレーム通路 C R t 0（図 1 4 7 8 参照）が形成される。上側フレーム通路 C R t 0 は、遊技領域のうちの正面視左側（図 1 4 7 8 左側）の領域（センターフレーム C 8 6（上側フレーム C 8 6 a）とレール 6 1 との間の領域）から流入（入球）された球を案内する通路であり、その上側フレーム通路 C R t 0 の下流端に下側フレーム C 8 6 b の受入口 C O P i n が連通される。

#### 【 4 4 1 0 】

即ち、遊技領域から上側フレーム通路 C R t 0 に流入（入球）した球は、受入口 C O P i n を介して、上側フレーム通路 C R t 0 から下側フレーム C 8 6 b の第 1 通路 C R t 1 へ流入（入球）される。下側フレーム C 8 6 b には、球の重さにより動作する振分部材 C 1 7 0 が配設されており（図 1 4 8 7 及び図 1 4 8 8 参照）、連なった状態の球が第 3 通路 C R t 3 を案内される場合には、先行する球が第 4 通路 C R t 4 へ振り分けられる一方、後行する球が第 5 通路 C R t 5 へ振り分けられる。なお、球の連なる間隔が所定量よりも大きい場合は、先行する球および後行する球の両球が第 4 通路 C R t 4 へ振り分けられる。ここで、第 5 通路 C R t 5 の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口 C O P o u t は、第 1 入賞口 6 4（図 1 4 7 8 参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第 5 通路 C R t 5 へ振り分けられた球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。一方、第 6 通路 C R t 6 には、その第 6 通路 C R t 6 を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印 F 方向）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上方となる位置に中央流出面 C 1 8 1 が形成（配置）されるだけでなく、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上方から遊技盤 1 3 の幅方向（図 1 4 7 8 左右方向）に位置を異ならせた 2 箇所に、側方流出面 C 1 8 2 が形成（配置）される。また、第 6 通路 C R t 6 には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面 C 1 8 2 が形成され、起伏の頂部に中央流出面 C 1 8 1 が形成される。そのため、第 4 通路 C R t 4 へ振り分けられた球は、第 6 通路 C R t 6 において、中央流出面 C 1 8 1 から遊技領域へ流出する確率よりも、側方流出面 C 1 8 2 から遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い（上述した第 5 通路 C R t 5 へ振り分けられた球よりも第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い）。

#### 【 4 4 1 1 】

このように、本実施形態における下側フレーム C 8 6 b は、連なった状態の球が第 3 通路 C R t 3 へ流入された場合に、先行する球は通常の通路（第 4 通路 C R t 4）へ振り分けられる一方、後行する球が第 1 入賞口 6 4 に入賞し易い通路（本実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に球をほぼ確実に入賞させる通路（第 5 通路 C R t 5））へ振り分けられる。よって、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、球が連なった状態が形成されることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 4 7 9 から図 1 4 8 0 に加え、図 1 4 8 1 から図 1 4 9 3 を参照して、下側フレーム C 8 6 b の詳細構成について説明する。図 1 4 8 1 は、下側フレーム C 8 6 b の分解正面斜視図であり、図 1 4 8 2 は、下側フレーム C 8 6 b の分解背面斜視図である。図 1 4 8 3 は、下側フレーム C 8 6 b の上面図であり、図 1 4 8 4 は、下側フレーム C 8 6 b の正面図であり、図 1 4 8 5 は、下側フレーム C 8 6 b の背面図である。図 1 4 8 6（a）は、図 1 4 8 4 の矢印 M D L X X I I I a 方向視における下側フレーム C 8 6 b の側面図であり、図 1 4 8 6（b）は、図 1 4 8 4 の矢印 M D L X X I I I b 方向視における下側フレーム C 8 6 b の側面図である。図 1 4 8 7 及び図 1 4 8 8 は、図 1 4 8 3 の M D L X X I V - M D L X X I V 線における下側フレーム C 8 6 b の断面図であり、図 1 4 8 9 は、図 1 4 8 4 の M D L X X V I - M D L X X V I 線における下側フレーム C 8 6 b の断面図である。図 1 4 9 0（a）は、図 1 4 8 7 の M D L X X V I I a 部における下側フレーム C 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 4 9 0（b）は、図 1 4 8 3 の M D L X X V I I b - M D L X X V I I b 線における下側フレーム C 8 6 b の部分拡大断面図である。なお、図 1 4 8 7 では、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態が、図 1 4 8 8



では、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態が、それぞれ図示される。

【 4 4 1 2 】

図 1 4 7 9 から図 1 4 9 0 に示すように、下側フレーム C 8 6 b は、正面部材 C 1 1 0 と、その正面部材 C 1 1 0 の長手方向一侧（矢印 L 方向側）に配設される皿部材 C 1 2 0 と、正面部材 C 1 1 0 の背面（矢印 B 方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される背面部材 C 1 3 0 と、その背面部材 C 1 3 0 の正面（矢印 F 方向側の面）に配設される第 1 中間部材 C 1 4 0 と、背面部材 C 1 3 0 の正面（矢印 F 方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される第 2 中間部材 C 1 5 0 と、背面部材 C 1 3 0 及び第 2 中間部材 C 1 5 0 の対向間に介設される第 1 介設部材 C 1 6 0 及び振分部材 C 1 7 0 と、正面部材 C 1 1 0 並びに第 1 及び第 2 中間部材 C 1 4 0 , C 1 5 0 の対向間に介設される第 2 介設部材 C 1 8 0 と、背面部材 C 1 3 0 の背面に配設される装飾部材 C 1 9 0 及び迂回部材 C 2 0 0 と、を備える。なお、下側フレーム C 8 6 b は、各部材どうしが、それぞれタッピングネジにより締結固定されると共に、振分部材 C 1 7 0 及び装飾部材 C 1 9 0 が背面部材 C 1 3 0 に回転可能に軸支されることで、一つ（単体）のユニットとして構成される（図 1 4 7 9 参照）。また、下側フレーム C 8 6 b は、振分部材 C 1 7 0 及び装飾部材 C 1 9 0 を除く他の部材が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、振分部材 C 1 7 0 及び装飾部材 C 1 9 0 が有色の樹脂材料から構成される。よって、第 1 通路 C R t 1 から第 6 通路 C R t 6 を通過する球を遊技者に視認させると共に、振分部材 C 1 7 0 による振り分け動作とその動作に伴う装飾部材 C 1 9 0 の変位を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【 4 4 1 3 】

この場合、下側フレーム C 8 6 b は、第 1 中間部材 C 1 4 0 または第 2 中間部材 C 1 5 0 の少なくとも一方または両方が光透過性の樹脂材料から構成されていれば足りる。第 3 通路 C R t 3 における球の連なり状態（先行する球と後行する球の間隔が所定量よりも小さい間隔か否か）と、振分部材 C 1 7 0 による振り分け動作との少なくとも一方または両方を遊技者に視認させられる一方で、後行する球が振分部材 C 1 7 0 により第 5 通路 C R t 5 に振り分けられたことを視認できれば、かかる球は流出口 C O P o u t から第 1 入賞口 6 4 へ高確率で（本実施形態ではほぼ全球が）入球するため、第 5 通路 C R t 5 を案内される球を遊技者に視認させなくても足りるためである。なお、振分部材 C 1 7 0 及び装飾部材 C 1 9 0 は、光透過性（又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、第 1 中間部材 C 1 4 0 及び第 2 中間部材 C 1 5 0 の少なくとも一方または両方が有色の樹脂材料から構成される、或いは、第 1 中間部材 C 1 4 0 及び第 2 中間部材 C 1 5 0 の少なくとも一方または両方に塗装が施されたりシールが添付されていても良い。即ち、第 3 通路 C R t 3 を通過する球や振分部材 C 1 7 0 が正面側から遊技者に視認不能となるように構成されていても良い。正面部材 C 1 1 0 は、正面を形成する板状の正面部 C 1 1 1 と、その正面部 C 1 1 1 の背面から立設される板状の底面部 C 1 1 2 と、それら正面部 C 1 1 1 及び底面部 C 1 1 2 の長手方向一侧（矢印 L 方向側）に配設される連結部 C 1 1 3 とを備える。正面部 C 1 1 1 には、その正面部 C 1 1 1 の下側（矢印 D 方向側）の外縁に沿って複数の挿通孔 C 1 1 1 a が板厚方向に穿設される。下側フレーム C 8 6 b は、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板 6 0 の正面から窓部 6 0 a に嵌め込まれ、挿通孔 C 1 1 1 a に挿通したタッピングネジがベース板 6 0 に締結されることで、ベース板 6 0 に固定（配設）される。

【 4 4 1 4 】

正面部 C 1 1 1 には、第 1 入賞口 6 4（図 1 4 7 8 参照）の鉛直方向上方となる位置に流出口 C O P o u t が開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口 C O P o u t は、上述したように、第 5 通路 C R t 5 を案内された球が遊技領域へ流出される際の出口となる開口である。底面部 C 1 1 2 は、その上面に第 2 介設部材 C 1 8 0 の底面が対向配置され、底面部 C 1 1 2 と第 2 介設部材 C 1 8 0（凹部 C 1 8 3）との対向間に第 5 通路 C R t 5 の一部が形成される。よって、例えば、第 2 介設部材 C 1 8 0 に貫通形成した貫通孔を第

10

20

30

40

50

5 通路 C R t 5 の一部とする場合と比較して、構造を簡素化して、製品コストを抑制できる。底面部 C 1 1 2 は、正面部 C 1 1 1 の長手方向全域にわたって連続的に形成され、その底面部 C 1 1 2 の立設先端（矢印 B 方向側）が、第 1 中間部材 C 1 4 0 及び第 2 中間部材 C 1 5 0 の正面に当接される。これにより、針金等の異物の侵入が抑制される。連結部 C 1 1 3 には、受入口 C O P i n が開口形成（板厚方向に穿設）される。受入口 C O P i n は、上述したように、上側フレーム C 8 6 a の上側フレーム通路 C R t 0 から球を受け入れる開口である。なお、ベース板 6 0 にセンターフレーム C 8 6 を取り付け（配設した）状態では、上側フレーム C 8 6 a の背面が正面部 C 1 1 1 及び連結部 C 1 1 3 の正面に重ね合わされ、両者がタッピングネジにより締結固定される。これにより、上側フレーム通路 C R t 0 の下流端と受入口 C O P i n とが連通される。皿部材 C 1 2 0 は、通路の底面を形成する上側底面部 C 1 2 1 及び下側底面部 C 1 2 2 と、通路の側壁を形成する上側側壁部 C 1 2 3 及び下側側壁部 C 1 2 4 とを備える。上側底面部 C 1 2 1 は、上面視において略直線状の通路として左右方向（矢印 F - B 方向）に沿って延設されると共に、受入口 C O P i n から離間する方向（矢印 R 方向）へ向けて下降傾斜して形成される。なお、上側底面部 C 1 2 1 は、受入口 C O P i n よりも鉛直方向下方（矢印 D 方向側）に位置し、上側フレーム通路 C R t 0 との間に鉛直方向の段差が形成される。即ち、皿部材 C 1 2 0 は、上側フレーム通路 C R t 0 から上側底面部 C 1 2 1 へ球を自由落下させる構成とされる。

10

#### 【 4 4 1 5 】

上側底面部 C 1 2 1 には、その幅方向（矢印 L - R 方向）中央に断面コ字状の凹溝 C 1 2 1 a が凹設される（図 1 4 9 0 参照）。凹溝 C 1 2 1 a は、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿って直線状に延設される。凹溝 C 1 2 1 の溝幅（矢印 L - R 方向の寸法）は、球の直径よりも小さくされると共に、凹溝 C 1 2 1 a の溝深さ（矢印 U - D 方向の寸法）は、凹溝 C 1 2 1 a の底面に球が接触しない深さに設定される。これにより、上側底面部 C 1 2 1 上の球を 2 箇所（上側底面部 C 1 2 1 と凹溝 C 1 2 1 a とが交わる一对の稜線部分）で支持することができる。よって、凹溝 C 1 2 1 a が非形成の場合（即ち、1 箇所のみで球を支持する場合）と比較して、球と通路との接触面積を大きくできる。よって、上側フレーム通路 C R t 0 から落下した球の衝撃を緩衝する（受け止める）と共に、球が転動する際の抵抗を大きくできる。上述のように、上側フレーム通路 C R t 0 から上側底面部 C 1 2 1 へ球を落下させると共に、上側底面部 C 1 2 1 上の球を 2 箇所で支持する構成とすることで、所定の間隔を隔てた状態で、2 球が、上側フレーム通路 C R t 0 から上側底面部 C 1 2 1 （第 1 通路 C R t 1）へ流入（落下）する場合に、上側底面部 C 1 2 1 （第 1 通路 C R t 1）において、先行する球の流下を遅らせて、後行する球を先行する球に追いつかせ易くできる。よって、先行する球と後行する球との間隔を減少させることができる。上側側壁部 C 1 2 3 は、上側底面部 C 1 2 1 （第 1 通路 C R t 1）の上流側および下流側の端部と、上側底面部 C 1 2 1 （第 1 通路 C R t 1）の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の 2 倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の 1 . 3 倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。上側側壁部 C 1 2 3 には、上側底面部 C 1 2 1 （第 1 通路 C R t 1）の下流側の端部に切り欠き部 C 1 2 3 a が切り欠き形成され、この切り欠き部 C 1 2 3 a を介して、上側底面部 C 1 2 1 （第 1 通路 C R t 1）から下側底面部 C 1 2 2 （第 2 通路 C R t 2）へ球が流下可能とされる。

20

30

40

#### 【 4 4 1 6 】

下側底面部 C 1 2 2 は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印 F - B 方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印 F - B 方向）と鉛直方向（矢印 U - D 方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図 1 4 9 0 （b）参照）。下側側壁部 C 1 2 4 は、下側底面部 C 1 2 2 （第 2 通路 C R t 2）の長手方向（球を案内する方向）における一端側および他端側の端部と、下側底面部 C 1 2 2 （第 2 通路 C R t 2）の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも

50

球の直径の 2 倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の 1 . 3 倍よりも小さい寸法 ) に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。下側底面部 C 1 2 2 は、上面視において、上側底面部 C 1 2 1 と平行に並設され、上側底面部 C 1 2 1 の下流端 ( 矢印 B 方向側の端部 ) と下側底面部 C 1 2 2 の長手方向における一端側 ( 矢印 B 方向側の端部 ) とが隣り合う位置に配設される。上側側壁部 C 1 2 3 における切り欠き部 C 1 2 3 a に対応する位置では、下側側壁部 C 1 2 4 が非形成とされ、上述したように、切り欠き部 C 1 2 3 a を介して、上側底面部 C 1 2 1 ( 第 1 通路 C R t 1 ) から下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) へ球が流下可能とされる。下側側壁部 C 1 2 4 には、円弧状に湾曲した下側底面部 C 1 2 2 の底部 ( 鉛直方向における高さ位置が最も低い位置 ) に対応する位置に切り欠き部 C 1 2 4 a が切り欠き形成され、この切り欠き部 C 1 2 4 a を介して、下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) から底面部 C 1 4 2 ( 第 3 通路 C R t 3 ) へ球が流下可能とされる。下側底面部 C 1 2 2 は、上述したように、円弧状に湾曲して形成され、その上昇傾斜側 ( 下側底面部 C 1 2 2 の長手方向における一端側 ) に上側底面部 C 1 2 1 ( 第 1 通路 C R t 1 ) から球が流下されるので、かかる流下された球を、下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) の長手方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、切り欠き部 C 1 2 4 a から底面部 C 1 4 2 ( 第 3 通路 C R t 3 ) へ球を流下させることができる。

10

#### 【 4 4 1 7 】

これにより、所定の間隔を隔てた状態で、2 球が、上側底面部 C 1 2 1 ( 第 1 通路 C R t 1 ) から下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) へ流入する場合に、下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる ( 球を連ならせる ) ことができる。下側底面部 C 1 2 2 には、切り欠き部 C 1 2 4 a に対応する位置 ( 即ち、鉛直方向における高さ位置が最も低い位置 ) に流出面 C 1 2 2 a が凹設される。流出面 C 1 2 2 a は、下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) を案内される球を、底面部 C 1 4 2 ( 第 3 通路 C R t 3 ) へ流出させるための部位であり、底面部 C 1 4 2 ( 第 3 通路 C R t 3 ) へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。よって、下側底面部 C 1 2 2 を往復動した後、その転動速度が低下した球を、流出面 C 1 2 2 a を利用して、底面部 C 1 4 2 ( 第 3 通路 C R t 3 ) へスムーズに流出 ( 流下 ) させることができる。即ち、下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) における往復動を利用して、先行する球と後行する球との間隔が減少された球 ( 連なった状態の球 ) を、その連なった状態を維持させつつ、底面部 C 1 4 2 ( 第 3 通路 C R t 3 ) へ流出 ( 流下 ) させることができる。なお、流出面 C 1 2 2 a は、上面視において、その凹面の幅 ( 下側底面部 C 1 2 2 を往復動する球の転動方向に沿う方向の寸法、矢印 F - B 方向の寸法 ) が、切り欠き部 C 1 2 4 a に近い側ほど大きい形状に形成される ( 図 1 4 8 3 参照 )。また、上面視において、切り欠き部 C 1 2 4 a と反対側 ( 対向する側 ) に位置する下側側壁部 C 1 2 4 に球を当接させた状態では、球が流出面 C 1 2 2 a 上を転動する ( 横切る )。即ち、下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) を転動 ( 往復動 ) する球が、切り欠き部 C 1 2 4 a から最も離間した位置 ( 球の側方の頂部を下側側壁部 C 1 2 4 に当接させる位置 ) を転動する状態でも、上面視において、球の中心と重なる範囲まで流出面 C 1 2 2 a が形成される ( 球が下側底面部 C 1 2 2 を転動する際の球の下方の頂部の軌跡である転動線が流出面 C 1 2 2 a を横切る )。

20

30

40

#### 【 4 4 1 8 】

一方で、下側底面部 C 1 2 2 に流出面 C 1 2 2 a が凹設 ( 形成 ) されていると、下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) に流下した球が、かかる下側底面部 C 1 2 2 ( 第 2 通路 C R t 2 ) を一度も往復動することなく、又は、十分な回数だけ往復動する前に、流出面 C 1 2 2 a の傾斜の作用により、底面部 C 1 4 2 ( 第 3 通路 C R t 3 ) へ流出 ( 流下 ) する虞がある。即ち、先行する球と後行する球との間隔を減少させず、両球が間隔を隔てたまま底面部 C 1 4 2 ( 第 3 通路 C R t 3 ) へ流出 ( 流下 ) する虞がある。これに対し、本実施形態では、下側底面部 C 1 2 2 が切り欠き部 C 1 2 4 a から離間する方向 ( 矢印 L 方向 ) へ向けて下降傾斜して形成される ( 図 1 4 9 0 参照 )。これにより、下側底面部 C

50

1 2 2 の傾斜の作用により、切り欠き部 C 1 2 4 a と反対側（対向する側）に位置する下側側壁部 C 1 2 4 に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部 C 1 2 2（第 2 通路 C R t 2）で転動（往復動）させることができる。これにより、球の転動速度が十分に低くなる前に、球が流出面 C 1 2 2 a の傾斜の作用で底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）へ流出（流下）することを抑制できる。即ち、球の転動速度が十分に低くなるまでの間、流出面 C 1 2 2 a を乗り越え易く（横切らせ易く）して、下側底面部 C 1 2 2（第 2 通路 C R t 2）に沿って球を十分に往復動させ易くできる。その結果、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことを確実化できる。なお、下側底面部 C 1 2 2 の円弧形状（下側底面部 C 1 2 2 の延設方向（矢印 F - B 方向）と鉛直方向（矢印 U - D 方向）とを含む平面での断面形状であって、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧形状、図 1 4 9 0（b）参照）は、その長手方向の一端側および他端側における円弧形状の半径が、それら一端側および他端側の間の領域（流出面 C 1 2 2 a を含む領域）における円弧形状の半径よりも小さくされる。即ち、流出面 C 1 2 2 a を含む領域における円弧形状の半径が大きくなる。

10

#### 【 4 4 1 9 】

これにより、初期段階（長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面 C 1 2 2 a を含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）へ流出（流下）させ易くできる。なお、皿部材 C 1 2 0 は、下側底面部 C 1 2 2（第 2 通路 C R t 2）の延設方向を前後方向（矢印 F - B 方向）に沿わせる姿勢で配設されるところ、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a 内に配置されるので、窓部 6 0 a により形成された前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、下側底面部 C 1 2 2（第 2 通路 C R t 2）の全長を確保して、球を連ならせ易くできる。背面部材 C 1 3 0 は、板状に形成される本体部 C 1 3 1 と、その本体部 C 1 3 1 の正面から立設される下ストッパ部 C 1 3 2、上ストッパ部 C 1 3 3 及び軸支座部 C 1 3 4 とを備える。本体部 C 1 3 1 には、その本体部 C 1 3 1 の正面側と背面側とに形成される通路（第 5 通路 C R t 5）を連通するための開口である開口 C 1 3 1 a が開口形成される。開口 C 1 3 1 a の下方には、本体部 C 1 3 1 の外縁を窪ませた凹部 C 1 3 1 b が形成される。凹部 C 1 3 1 b は、迂回部材 C 2 0 0 との対向間に第 5 通路 C R t 5 の一部を形成する。下ストッパ部 C 1 3 2 は、振分部材 C 1 7 0 が下方へ変位された際に、その振分部材 C 1 7 0 の下面に当接可能に形成され、振分部材 C 1 7 0 の第 2 位置を規定する（図 1 4 8 8 参照）。一方、上ストッパ部 C 1 3 3 は、振分部材 C 1 7 0 が上方へ変位された際に、その振分部材 C 1 7 0 の上面に当接可能に形成され、振分部材 C 1 7 0 の第 1 位置（所定位置）を規定する（図 1 4 8 7 参照）。

20

30

#### 【 4 4 2 0 】

軸支座部 C 1 3 4 は、軸 C 1 9 2 を回転可能に軸支する軸支部（軸受）として形成される。なお、軸 C 1 9 2 は、装飾部材 C 1 9 0 に固着されており、本体部 C 1 3 1 の背面から挿通された軸 C 1 9 2 に振分部材 C 1 7 0 が回転不能に連結されることで、振分部材 C 1 7 0 及び装飾部材 C 1 9 0 が一体となって本体部 C 1 3 1（軸支座部 C 1 3 4）に回転可能に軸支される。また、軸 C 1 9 2 は、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿う姿勢で軸支座部 C 1 3 4 に軸支される。第 1 中間部材 C 1 4 0 は、板状の本体部 C 1 4 1 と、その本体部 C 1 4 1 の背面（矢印 B 方向側の面）から立設される底面部 C 1 4 2、天面部 C 1 4 3 及び通路部 C 1 4 4 とを備え、背面部材 C 1 3 0 の正面視左側に配設される。第 1 中間部材 C 1 4 0 が背面部材 C 1 3 0 に配設された状態では、底面部 C 1 4 2、天面部 C 1 4 3 及び通路部 C 1 4 4 の立設先端（矢印 B 方向側）が背面部材 C 1 3 0 の正面に当接される。これにより、背面部材 C 1 3 0 と第 1 中間部材 C 1 4 0（本体部 C 1 4 1、底面部 C 1 4 2 及び天面部 C 1 4 3）とに区画された空間により第 3 通路 C R t 3 が形成されると共に、背面部材 C 1 3 0 と第 1 中間部材 C 1 4 0（通路部 C 1 4 4）と第 2 位置にある振

40

50

分部材 C 1 7 0 とにより区画された空間により第 4 通路 C R t 4 が形成される（図 1 4 8 8 参照）。なお、底面部 C 1 4 2 は、皿部材 C 1 2 0 側から振分部材 C 1 7 0 側へ向けて下降傾斜される。また、通路部 C 1 4 4 は、第 2 位置にある振分部材 C 1 7 0 に対向する位置に形成される対向部 C 1 4 4 a と、球の転動面を形成する底面部 C 1 4 4 b とを備え、底面部 C 1 4 4 b は、第 2 位置にある振分部材 C 1 7 0 側から対向部 C 1 4 4 a 側へ向けて下降傾斜されると共に、背面部材 C 1 3 0 側から正面部材 C 1 1 0 側へ向けて下降傾斜して形成される。よって、第 2 位置へ変位した振分部材 C 1 7 0 から球を第 4 通路 C R t 4 に受け入れると共にその球を第 6 通路 C R t 6 へ流出（転動）させることができる。

#### 【 4 4 2 1 】

ここで、皿部材 C 1 2 0 の下側底面部 C 1 2 2（第 2 通路 C R t 2）は前後方向（矢印 F - B 方向）に沿って球を転動させ、皿部材 C 1 2 0 から底面部 C 1 4 2 へは、左右方向（矢印 L - R 方向）に沿って（本実施形態では右方向へ）球が流下され、底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）は皿部材 C 1 2 0 から流下された球を左右方向（矢印 L - R 方向）に沿って（本実施形態では右方向へ）転動させる。この場合、下側底面部 C 1 2 2（第 2 通路 C R t 2）における往復動によって先行の球 C B 1 及び後行の球 C B 2（図 1 4 9 1 参照）の間隔が決定されるところ、それら両球 C B 1, C B 2 は、下側底面部 C 1 2 2（第 2 通路 C R t 2）から底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）へ左右方向に沿って流下されると共に、底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）を左右方向に沿って流下（転動）されるので、両球 C B 1, C B 2 の間隔を正面視により確認可能とし、遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。第 2 中間部材 C 1 5 0 は、板状の本体部 C 1 5 1 と、その本体部 C 1 5 1 の背面（矢印 B 方向側の面）から立設される底面部 C 1 5 2 とを備え、背面部材 C 1 3 0 の正面視右側に配設される。第 2 中間部材 C 1 5 0 が背面部材 C 1 3 0 に配設された状態では、底面部 C 1 5 2 の立設先端（矢印 B 方向側）が背面部材 C 1 3 0 の正面に当接される。本体部 C 1 5 1 には、その外縁を窪ませた凹部 C 1 5 1 a が形成される。底面部 C 1 5 2 は、その下面に迂回部材 C 2 0 0（樋部 C 2 0 3）が対向配置され、凹部 C 1 5 1 a 及び底面部 C 1 5 2 と迂回部材 C 2 0 0（樋部 C 2 0 3）との対向間に第 5 通路 C R t 5 の一部が形成される。よって、例えば、迂回部材 C 2 0 0 を筒状に形成して第 5 通路 C R t 5 の一部とする場合と比較して、構造を簡素化して、製品コストを抑制できる。第 1 介設部材 C 1 6 0 は、第 5 通路 C R t 5 の一部における球の転動面を形成する部材であり、背面部材 C 1 3 0 と第 2 中間部材 C 1 5 0 との対向間に介設される。即ち、背面部材 C 1 3 0 と第 2 中間部材 C 1 5 0（本体部 C 1 5 1）と第 1 介設部材 C 1 6 0 とにより区画された空間により第 5 通路 C R t 5 の一部が形成される。

#### 【 4 4 2 2 】

第 1 介設部材 C 1 6 0 は、その延設方向（矢印 L - R 方向）と鉛直方向（矢印 U - D 方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図 1 4 8 8 参照）。よって、振分部材 C 1 7 0 によって第 1 介設部材 C 1 6 0（第 5 通路 C R t 5）に振り分けられた球を、第 1 介設部材 C 1 6 0 上で往復動させた後、開口 C 1 3 1 a へ流出させることができる。これにより、例えば、振分部材 C 1 7 0 によって振り分けられた球を開口 C 1 3 1 a へ直接流出させる構成と比較して、開口 C 1 3 1 a へ流出するまでに要する時間を長くすることができる。即ち、第 1 入賞口 6 4 に入球（入賞）する確率が高い状態の形成を期待する遊技者に対し、かかる状態が形成されたことを気づかせ易くできると共に、かかる状態を楽しむ時間を確保させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。なお、第 1 介設部材 C 1 6 0 には、背面部材 C 1 3 0 の開口 C 1 3 1 a に対応する位置（即ち、第 1 介設部材 C 1 6 0 の転動面の内の鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に流出面 C 1 6 0 a が凹設される。流出面 C 1 6 0 a は、第 1 介設部材 C 1 6 0 を案内される球を、開口 C 1 3 1 a へ流出させるための部位であり、開口 C 1 3 1 a へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。振分部材 C 1 7 0 は、嵌合穴 C 1 7 1 a が一側に形成される本体部 C 1 7 1 と、その本体部 C 1 7 1 の嵌合穴 C 1 7 1 a が形成される側と反対側となる他側に形成される受入部

C 1 7 2 と、本体部 C 1 7 1 の上面側に形成される転動部 C 1 7 3 とを備え、嵌合穴 C 1 7 1 a に嵌合された軸 C 1 9 2 (軸支座部 C 1 3 4) を中心として回転可能とされる。嵌合穴 C 1 7 1 a は、断面 D 字状の穴として形成され、その断面形状に一致した断面形状を有する軸 C 1 9 2 が嵌合されることで、本体部 C 1 7 1 に軸 C 1 9 2 が回転不能に固着される。軸 C 1 9 2 は、装飾部材 C 1 9 0 にも回転不要に固着されており、よって、軸 C 1 9 2 を介して、本体部 C 1 7 1 (振分部材 C 1 7 0) と装飾部材 C 1 9 0 とが一体化 (1 のユニットとして形成) される。

#### 【4 4 2 3】

この場合、振分部材 C 1 7 0 及び装飾部材 C 1 9 0 からなるユニットは、その重心位置が回転中心 (軸 C 1 9 2) に対して一側 (軸 C 1 9 2 を挟んで振分部材 C 1 7 0 と反対側、図 1 4 8 7 右側) に偏心される。よって、無負荷状態では、振分部材 C 1 7 0 は、受入部 C 1 7 2 側が上昇され (正面視において軸 C 1 9 2 を中心として時計回りに回転され)、上ストッパ部 C 1 3 3 に回転が規制された状態 (第 1 位置 (所定位置) に配置された状態) とされる (図 1 4 8 7 参照)。一方、振分部材 C 1 7 0 の受入部 C 1 7 2 に球が受け入れられた状態では、その球の重さにより、全体としての重心位置が回転中心 (軸 C 1 9 2) に対して他側 (軸 C 1 9 2 に対して振分部材 C 1 7 0 が配設される側、図 1 4 8 7 左側) に偏心される。よって、受入部 C 1 7 2 に球を受け入れた状態では、振分部材 C 1 7 0 は、受入部 C 1 7 2 側が下降され (正面視において軸 C 1 9 2 を中心として反時計回りに回転され)、下ストッパ部 C 1 3 2 に回転が規制された状態 (第 2 位置に配置された状態) とされる (図 1 4 8 8 参照)。装飾部材 C 1 9 0 は、本体部 C 1 9 1 の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされ、振分部材 C 1 7 0 の第 1 位置と第 2 位置との間の変位 (回転) に伴って、装飾部材 C 1 9 0 (本体部 C 1 9 1) も回転され、遊技者から視認される位置 (形態) が変化される。よって、かかる装飾部材 C 1 9 0 の位置 (形態) に基づいて、振分部材 C 1 7 0 の状態 (即ち、球の振り分け方向) を遊技者に認識させることができる。また、振分部材 C 1 7 0 を変位させるための錘としての役割と、球の振り分け方向を認識させる部位としての役割とを装飾部材 C 1 9 0 に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。なお、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置された後、受入部 C 1 7 2 から第 1 中間部材 C 1 4 0 の通路部 C 1 4 4 へ球が排出 (流出) されると、振分部材 C 1 7 0 は、振分部材 C 1 7 0 及び装飾部材 C 1 9 0 からなるユニットの自重 (重心位置の軸 C 1 9 2 からの偏心) の作用により、第 1 位置 (所定位置) へ復帰される。

#### 【4 4 2 4】

このように、振分部材 C 1 7 0 の第 1 位置への変位 (復帰) は、振分部材 C 1 7 0 及び装飾部材 C 1 9 0 からなるユニットの自重 (重量) により行われるので、例えば、付勢ばねを設けて、その付勢ばねにより振分部材 C 1 7 0 を第 1 位置へ向けて付勢する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、振分部材 C 1 7 0 の第 1 位置への変位 (復帰動作) を低速とできるので、後行する球 C B 2 を転動部 C 1 7 3 上に到達させ易くできる。即ち、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置から第 1 位置へ向けて変位 (回転) を開始してから、後行する球 C B 2 が転動部 C 1 7 3 上へ流入不能となる位置まで変位 (回転) されるのに要する時間を長くできる。更に、後行する球 C B 2 の更に後続となる第 3 の球も転動部 C 1 7 3 へ到達させる可能性を付与できる (図 1 4 9 1 から図 1 4 9 3 参照)。受入部 C 1 7 2 は、第 1 位置において第 3 通路 C R t 3 に対向する位置に形成される対向部 C 1 7 2 a と、第 1 位置において受け入れた球を支持すると共に第 2 位置において通路部 C 1 4 4 へ向けて球を転動させるための転動面を形成する底面部 C 1 7 2 b とを備える。受入部 C 1 7 2 は、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、対向部 C 1 7 2 a が、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 の延設方向に略直交し、底面部 C 1 7 2 b が、対向部 C 1 7 2 a から第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 へ向けて上昇傾斜するように形成される (図 1 4 8 7 参照)。ここで、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、対向部 C 1 7 2 a が、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 の延設方向と直交する方向に対して傾斜 (対向部 C 1 7 2 a の転動部 C 1 7 3 側が底面部 C 1 7 2 b 側よりも第 3 通路 C R t 3 から離間される方向へ傾斜) されて

10

20

30

40

50

いと、対向部 C 1 7 2 a に衝突した球が上方へ跳ね上げられて、第 3 通路 C R t 3 へ逆流する虞がある。

#### 【 4 4 2 5 】

これに対し、対向部 C 1 7 2 a は、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 の延設方向に略直交されているので、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) から受け入れた球を対向部 C 1 7 2 a により受け止めて、第 3 通路 C R t 3 へ逆流することを抑制できる。また、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、底面部 C 1 7 2 b が、対向部 C 1 7 2 a から第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 (通路部 C 1 4 4) へ向けて下降傾斜するように形成されていると、受入部 C 1 7 2 に受け入れた球が早期に第 1 中間部材 C 1 4 0 の通路部 C 1 4 4 へ流出されてしまい、球の重さを利用できなくなることで、振分部材 C 1 7 0 を第 2 位置に到達させられない虞がある。これに対し、底面部 C 1 7 2 b は、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、対向部 C 1 7 2 a から第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 へ向けて上昇傾斜するように形成されているので、少なくとも振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置から所定量だけ回転するまでの間は、底面部 C 1 7 2 b に球を保持しておくことができる。これにより、受入部 C 1 7 2 に受け入れた球が第 1 中間部材 C 1 4 0 の通路部 C 1 4 4 へ流出されるまでの時間を遅らせることができる。その結果、球の重さを有効に利用して、振分部材 C 1 7 0 を第 2 位置に確実に到達させることができる。なお、上述した理由(第 3 通路 C R t 3 への逆流防止)により、対向部 C 1 7 2 a を、転動部 C 1 7 3 側が底面部 C 1 7 2 b 側よりも第 3 通路 C R t 3 へ近接する方向へ傾斜させても良い。受入部 C 1 7 2 は、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態では、底面部 C 1 7 2 b が、対向部 C 1 7 2 a から第 1 中間部材 C 1 4 0 の通路部 C 1 4 4 へ向けて下降傾斜するように形成される(図 1 4 8 8 参照)。これにより、受入部 C 1 7 2 に受け入れた球を、第 1 中間部材 C 1 4 0 の通路部 C 1 4 4 へ確実に流出させることができる。

#### 【 4 4 2 6 】

また、球が底面部 C 1 7 2 b を転動している間、その球の重量を振分部材 C 1 7 0 に作用させ、振分部材 C 1 7 0 を第 2 位置(即ち、後行する球を転動部 C 1 7 3 (第 5 通路 C R t 5) へ案内可能な状態)に維持しやすくできる。転動部 C 1 7 3 は、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) を転動する球を、第 2 介設部材 C 1 6 0 (第 5 通路 C R t 5) へ案内する(振り分ける)ための部位であり、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置へ配置された状態において、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) の下流端と、第 2 介設部材 C 1 6 0 (第 5 通路 C R t 5) の上流端との間に位置(架設)される。転動部 C 1 7 3 の上流端(矢印 L 方向側の端部)は、受入部 C 1 7 2 の対向部 C 1 7 2 a から突出して形成される。即ち、転動部 C 1 7 3 の上流端(矢印 L 方向側の端部)には、対向部 C 1 7 2 a から上流側(第 1 中間部材 C 1 4 0 (第 3 通路 C R t 3) 側、矢印 L 方向) へ向けて突出される板状の部位が形成される。この板状の部位が球 C B 1 と球 C B 2 との間に挿入されることで、両球(球 C B 1, C B 2) を切り離すことができる。振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態では、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 (転動面)の下流端(矢印 R 方向側の端部)における高さ位置に対し、転動部 C 1 7 3 (転動面)の上流端(矢印 L 方向側の端部)における高さ位置が、鉛直方向下方(矢印 D 方向)に位置される。即ち、底面部 C 1 4 2 の下流端と転動部 C 1 7 3 の上流端との間には段差が形成され、第 2 位置に配置された振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置へ向けて所定量(所定回転角)だけ変位(回転)された場合に、底面部 C 1 4 2 の下流端と転動部 C 1 7 3 の上流端とが同一の高さ位置に配置される。ここで、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) を転動する球が受入部 C 1 7 2 へ流入されると、その球の重量で振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置から下方へ変位(回転)され、振分部材 C 1 7 0 の下面が下ストッパ部 C 1 3 2 に当接されることで、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置される。

#### 【 4 4 2 7 】

この場合、下ストッパ部 C 1 3 2 に下面が衝突した際の衝撃で振分部材 C 1 7 0 が上方（矢印 U 方向）へ跳ね上げられる虞があり、振分部材 C 1 7 0 の上方への跳ね上がりにより、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2（転動面）の下流端における高さ位置に対し、転動部 C 1 7 3（転動面）の上流端における高さ位置が、鉛直方向上方（矢印 U 方向）に位置されると、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）から転動部 C 1 7 3 へ球を流入（転動）させることができなくなる虞がある。特に、上方へ跳ね上げられた振分部材 C 1 7 0（転動部 C 1 7 3 の上流側の端面）に球が衝突し、その球の衝突による衝撃で振分部材 C 1 7 0 が更に上方へ跳ね上げられると（球により振分部材 C 1 7 0 が更に上方へ押し上げられると）、その球が、本来は転動部 C 1 7 3 へ流入（転動）されるべき球であったにも関わらず、受入部 C 1 7 2 に流入される（受け入れられる）される虞がある。これに対し、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態では、上述したように、底面部 C 1 4 2（転動面）の下流端と転動部 C 1 7 3（転動面）の上流端との間には段差が形成されるので、衝撃により振分部材 C 1 7 0 が上方へ跳ね上げられた場合でも、両者の間の段差の分、底面部 C 1 4 2 の下流端よりも転動部 C 1 7 3 の上流端が鉛直方向上方（矢印 U 方向）に位置することを抑制できる。即ち、両者の段差の分だけ、振分部材 C 1 7 0 が上方へ跳ね上げられることを許容できる。よって、転動部 C 1 7 3 へ流入（転動）されるべき球（先行の球 C B 1 との間の間隔が所定量以下とされる後行の球 C B 2）を、底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）から転動部 C 1 7 3 へ流入（転動）させ易くできる。更に、振分部材 C 1 7 0 は、転動部 C 1 7 3 の上流側の端面（第 1 中間部材 C 1 4 0 に対向する側の面、矢印 L 方向側の面）が、転動部 C 1 7 3 から第 1 中間部材 C 1 4 0（底面部 C 1 4 2）へ向けて下降傾斜して形成される。即ち、転動部 C 1 7 3 の上流側の端面は、転動部 C 1 7 3 の転動面側の縁部よりも、受入部 C 1 7 2（対向部 C 1 7 2 a）側の縁部の方が、第 1 中間部材 C 1 4 0 に近接される形状に形成される。

#### 【 4 4 2 8 】

これにより、上方へ跳ね上げられた振分部材 C 1 7 0（転動部 C 1 7 3 の上流側の端面）に球が衝突した場合には、その球から振分部材 C 1 7 0（転動部 C 1 7 3 の上流側の端面）に作用する力の方向を、振分部材 C 1 7 0 を下方へ押し下げる方向の力とすることができる。その結果、転動部 C 1 7 3 へ流入（転動）されるべき球（先行の球 C B 1 との間の間隔が所定量以下とされる後行の球 C B 2）を、底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）から転動部 C 1 7 3 へ流入（転動）させ易くできる。受入部 C 1 7 2 と転動部 C 1 7 3 とは、C 1 9 2 に対して、同じ側（球の重量により振分部材 C 1 7 0 を回転させる方向が同じとなる側）に配置される。よって、受入部 C 1 7 2 に受け入れた球の重量により振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置された後、球が受入部 C 1 7 2 から排出されたとしても、転動部 C 1 7 3 を転動する球の重量を利用して、振分部材 C 1 7 0 を第 2 位置に維持することができる。即ち、第 5 通路 C R t 5 へ案内する球がある場合、その球の重量を利用して、振分部材 C 1 7 0 の姿勢を、球を第 5 通路 C R t 5 へ案内するための姿勢に維持させることができる。よって、受入部 C 1 7 2 に受け入れた球（底面部 C 1 7 2 b を転動する球）の重量を利用して、振分部材 C 1 7 0 を第 2 位置に維持する必要がなく、かかる底面部 C 1 7 2 b の延設長さを短くすることができ、その分、振分部材 C 1 7 0 を小型化できる。その結果、振分部材 C 1 7 0 の配置の自由度を高めることができる。ここで、振分部材 C 1 7 0 は、底面部 C 1 4 2（第 3 通路 C R t 3）から受入部 C 1 7 2 へ向けて球が転動する方向（受入部 C 1 7 2 が球を受け入れる方向、矢印 R 方向）と、受入部 C 1 7 2 から通路部 C 1 4 4 へ球が転動する方向（受け入れた球を転動させる方向、矢印 L 方向）とが逆方向とされる。即ち、受入部 C 1 7 2 において、球の流下（転動）方向を反転（方向転換）させる構成とされる。

#### 【 4 4 2 9 】

これにより、受入部 C 1 7 2 が球を受け入れる方向と受入部 C 1 7 2 から通路部 C 1 4 4 へ球が転動する方向とが同方向とされる場合と比較して、反転に要する時間の分、球が振分部材 C 1 7 0（受入部 C 1 7 2）に滞留する時間を確保でき、その受入部 C 1 7 2 に滞留される球の重量を利用して振分部材 C 1 7 0 を第 2 位置に維持し易くできる。その結



果、転動部 C 1 7 3 において球を安定して転動させることができる。また、球の反転を利用して、その滞留時間を確保できることで、その分、受入部 C 1 7 2 における底面部 C 1 7 2 b の延設長さを短くして、振分部材 C 1 7 0 を小型化できる。その結果、振分部材 C 1 7 0 の配置の自由度を高めることができる。第 2 介設部材 C 1 8 0 は、第 6 通路 C R t 6 における球の転動面を形成する部材であり、正面部材 C 1 1 1 と第 1 中間部材 C 1 4 0 及び第 2 中間部材 C 1 5 0 との対向間に介設される。即ち、正面部材 C 1 1 0 と第 1 中間部材 C 1 4 0 及び第 2 中間部材 C 1 5 0 と第 2 介設部材 C 1 8 0 とに区画された空間により第 6 通路 C R t 6 が形成される。第 2 介設部材 C 1 8 0 の上面（転動面）には、上述したように、第 2 介設部材 C 1 8 0（第 6 通路 C R t 6）を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印 F 方向）へ向けて下降傾斜して形成される凹面（中央流出面 C 1 8 1 及び側方流出面 C 1 8 2）が形成される。また、第 6 通路 C R t 6 の上面（転動面）には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面 C 1 8 2 が配置される一方、起伏の頂部に中央流出面 C 1 8 1 が配置される。なお、正面部材 C 1 1 0 の正面部 C 1 1 1 の上縁（矢印 U 方向の縁部）は、中央流出面 C 1 8 1 及び側方流出面 C 1 8 2 が形成される領域を除き、第 2 介設部材 C 1 8 0 の上面（転動面）よりも上方（矢印 U 方向）へ突出される。即ち、第 2 介設部材 C 1 8 0 の上面（転動面）を転動する球は、中央流出面 C 1 8 1 又は側方流出面 C 1 8 2 からのみ遊技領域へ流出（流下）される。第 2 介設部材 C 1 8 0 の底面には、凹部 C 1 8 3 が凹設され、上述したように、かかる凹部 C 1 8 3 と正面部材 C 1 1 0 の底面部 C 1 1 2 との対向間に第 5 通路 C R t 5 の一部が形成される。

10

#### 【 4 4 3 0 】

20

装飾部材 C 1 9 0 は、板状に形成される本体部 C 1 9 1 と、その本体部 C 1 9 1 に固着される軸 C 1 9 2 とを備え、上述したように、軸 C 1 9 2 を介して、振分部材 C 1 7 0 に連結（一体化）される。なお、本体部 C 1 9 1 の正面には、キャラクターなどの図柄が印刷やシールの添付により表示され、そのキャラクターの動き（変位）に基づいて、振分部材 C 1 7 0 の動作が遊技者に視認可能とされる。なお、軸 C 1 9 2 は、ベース板 6 0（図 1 4 7 8 参照）に直交する姿勢で配置される。よって、下側フレーム C 8 6 b の前後方向（矢印 F - B 方向）寸法の小型化を図ることができる。迂回部材 C 2 0 0 は、板状の本体部 C 2 0 1 と、その本体部 C 2 0 1 の正面（矢印 F 方向側の面）から立設される壁面部 C 2 0 2 と、その壁面部 C 2 0 2 の一部を正面側へ更に延設して形成される樋部 C 2 0 3 とを備え、開口 C 1 3 1 a に対向する位置において、背面部材 C 1 3 0 の背面側に配設される。迂回部材 C 2 0 0 が背面部材 C 1 3 0 に配設された状態では、壁面部 C 2 0 2 の立設先端（矢印 F 方向側）が背面部材 C 1 3 0（本体部 C 1 3 1）の背面に当接され、且つ、樋部 C 2 0 3 の立設先端（矢印 F 方向側）が第 2 中間部材 C 1 5 0（本体部 C 1 5 1）の背面に当接されると共に、樋部 C 2 0 3 の縁部が第 2 中間部材 C 1 5 0（底面部 C 1 5 2）の底面に当接される。これにより、背面部材 C 1 3 0（本体部 C 1 3 1）と迂回部材 C 2 0 0（本体部 C 2 0 1 及び壁面部 C 2 0 2）とに区画された空間、及び、第 2 中間部材 C 1 5 0（底面部 C 1 5 2）と迂回部材 C 2 0 0（樋部 C 2 0 3）とに区画された空間により第 5 通路 C R t 5 の一部が形成される（図 1 4 8 9 参照）。なお、樋部 C 2 0 3 は、背面部材 C 1 3 0 側から第 2 中間部材 C 1 5 0 側へ向けて下降傾斜される。よって、背面部材 C 1 3 0 の開口 C 1 3 1 a から迂回部材 C 2 0 0 内へ流入された球を樋部 C 2 0 3 上を転動させて、正面部材 C 1 1 0 の底面部 C 1 1 2 と第 2 介設部材 C 1 8 0（凹部 C 1 8 3）との間に形成される第 5 通路 C R t 5 へ流入させることができる。

30

40

#### 【 4 4 3 1 】

次いで、振分部材 C 1 7 0 による球の振り分け動作について説明する。図 1 4 9 1 から図 1 4 9 3 は、振分部材 C 1 7 0 による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレーム C 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 4 8 3 の M D L X X I V - M D L X X I V 線における断面に対応する。なお、図 1 4 9 1（a）及び図 1 4 9 1（b）は、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態を示し、図 1 4 8 7 に対応する。図 1 4 9 2（b）及び図 1 4 9 3 は、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態を示し、図 1 4 8 8 に対応する。図 1 4 9 1（a）に示すように、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、受

50

入部 C 1 7 2 は、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 を転動する球 C B 1 を受け入れ可能（球 C B 1 が流入可能）な位置に配置される。即ち、受入部 C 1 7 2 は、底面部 C 1 4 2（転動面）を延長した延長線と交差する位置に対向部 C 1 7 2 a が配置され、底面部 C 1 4 2（転動面）を延長した延長線よりも鉛直方向下方（矢印 D 方向）となる位置に底面部 C 1 7 2 b が配置される。なお、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、底面部 C 1 4 2（転動面）の下流端（矢印 R 方向側の端部）と、転動部 C 1 7 3 の底面（転動面と反対側の面、矢印 D 方向側の面）における上流端（矢印 L 方向側の端部）との間の間隔が、球の直径よりも大きな寸法（球が通過可能な寸法）に設定される。一方、転動部 C 1 7 3 は、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 を転動する球 C B 1 を受け入れ不能（球 C B 1 が流入不能）な位置に配置される。即ち、転動部 C 1 7 3 は、底面部 C 1 4 2（転動面）を延長した延長線よりも鉛直方向上方（矢印 U 方向）となる位置（一段高い位置）に底面部 C 1 7 2 b が配置される。なお、転動部 C 1 7 3 と、底面部 C 1 4 2（転動面）を延長した延長線との間の鉛直方向における間隔（段差の高さ）は、球の半径よりも大きな寸法に設定される。これにより、球が段差を乗り越えて、第 1 位置にある振分部材 C 1 7 0 の転動部 C 1 7 3 に流入することを抑制できる。

#### 【 4 4 3 2 】

なお、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、第 1 中間部材 C 1 4 0 の天面部 C 1 4 3 の下流端（矢印 R 方向側の端部）と、転動部 C 1 7 3 の上流端（矢印 L 方向側の端部）との間の間隔が、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定される。これにより、球が段差を乗り越えて、第 1 位置にある振分部材 C 1 7 0 の転動部 C 1 7 3 に流入することを抑制できる。但し、かかる間隔を球の直径よりも大きな間隔としても良い。第 1 中間部材 C 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 を球 C B 1（先行する球）と球 C B 2（先行する球との間に所定の間隔を隔てて後行する球）とが転動する場合、図 1 4 9 1（b）に示すように、球 C B 1 が振分部材 C 1 7 0 の受入部 C 1 7 2 に流入され（受け入れられ）、球 C B 1 は、対向部 C 1 7 2 a に当接され（受け止められ）、受入部 C 1 7 2 に保持される。また、球 C B 1、C B 2 の間の間隔が比較的小さい場合には、球 C B 2 が球 C B 1 に追い付き、球 C B 2 が球 C B 1 に当接される。上述したように、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、天面部 C 1 4 3 の下流端と、転動部 C 1 7 3 の上流端との間の間隔が、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定されるので、球 C B 2 が、球 C B 1 を乗り越えて、転動部 C 1 7 3 へ流入されることを抑制できる。即ち、球 C B 2 を球 C B 1 の後方（上流側）に待機させることができる。図 1 4 9 1（b）に示すように、球 C B 1 が受入部 C 1 7 2 に受け入れられると、図 1 4 9 2（a）に示すように、球 C B 1 の重量により振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ向けて変位（回転）される。また、球 C B 2 が球 C B 1 に追い付いている場合には、その球 C B 2 の重量も振分部材 C 1 7 0 に作用される。ここで、受入部 C 1 7 2 は、対向部 C 1 7 2 a の底面部 C 1 7 2 b に連結される側の領域と、底面部 C 1 7 2 b の対向部 C 1 7 2 a に結される側の領域とが、即ち、対向部 C 1 7 2 a と底面部 C 1 7 2 b との連結部分が、軸 C 1 9 2 側へ向けて凸となり球の外形と略同一形状（球と略同径）となる円弧状に湾曲して形成され、その円弧状に湾曲した部分により球を保持可能とされる。

#### 【 4 4 3 3 】

また、振分部材 C 1 7 0（底面部 C 1 7 2 b の下流端（矢印 L 方向側の端部））と第 1 中間部材 C 1 4 0（底面部 C 1 4 2 と対向部 C 1 4 4 a との連結部分）との間の間隔は、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定され、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ向けて変位（回転）されることで、漸次拡大される。即ち、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置と第 2 位置との間の所定中間位置（図 1 4 9 2（a）と図 1 4 9 2（b）との間の位置）まで変位（回転）されると、上述の振分部材 C 1 7 0（底面部 C 1 7 2 b の下流端（矢印 L 方向側の端部））と第 1 中間部材 C 1 4 0（底面部 C 1 4 2 と対向部 C 1 4 4 a との連結部分）との間の間隔が球の直径と略同一の寸法（球が通過可能な寸法）まで拡大され、振分部材 C 1 7

0 が所定中間位置から第 2 位置へ向けて更に変位（回転）されると、上述した間隔が、更に拡大され、第 2 位置において最大の間隔が形成される。よって、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置から所定中間位置まで変位（回転）される間は、受入部 C 1 7 2 に球 C B 1 を受け入れた状態が維持される。即ち、振分部材 C 1 7 0 は、第 1 位置から所定中間位置までの間は、受入部 C 1 7 2 に球 C B 1 を受け入れた状態で変位（回転）される。これにより、球 C B 2 が球 C B 1 に当接された状態を維持して、球 C B 2 が底面部 C 1 4 2 の下流端に位置する状態を維持できる。この場合、底面部 C 1 4 2（転動面）の下流端（矢印 R 方向側の端部）と、転動部 C 1 7 3 の底面（転動面と反対側の面、矢印 D 方向側の面）における上流端（矢印 L 方向側の端部）との間の間隔は、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ向けて変位（回転）されることで、漸次縮小され、振分部材 C 1 7 0 が所定中間位置に到達する前に、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定される。よって、球 C B 2 が受入部 C 1 7 2 へ流入する（受け入れられる）ことを抑制できる。

10

#### 【 4 4 3 4 】

また、振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ向けて変位（回転）される場合、受入部 C 1 7 2（対向部 C 1 7 2 a と底面部 C 1 7 2 b との連結部分）に保持された球 C B 1 の軌跡の外縁（軸 C 1 9 2 と反対側の外縁）よりも、転動部 C 1 7 3 の底面（転動面と反対側の面、矢印 D 方向側の面）における上流端（矢印 L 方向側の端部）の軌跡が、軸 C 1 9 2 に近い側を通過するように構成される。よって、球 C B 2 が球 C B 1 に当接された状態を維持して、球 C B 2 が底面部 C 1 4 2 の下流端に位置する状態を維持できると共に、転動部 C 1 7 3 の上流端（矢印 L 方向側の端部）により球 C B 2 を押し戻す（押し返す）ことができる。即ち、転動部 C 1 7 3 の上流端を球 C B 1 と球 C B 2 との間に挿入して、両球を切り離すことができる。よって、球 C B 2 が受入部 C 1 7 2 へ流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。また、球 C B 2 を徐々に転動部 C 1 7 3 へ転動させ、その後の転動を安定させることができる。図 1 4 9 2（a）に示す状態から振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置へ向けて更に変位（回転）されると、球 C B 1 が通路部 C 1 4 4 へ向けて底面部 C 1 7 2 b を転動されると共に、球 C B 2 が転動部 C 1 7 3 に流下される（転動部 C 1 7 3 に受け入れられる）。図 1 4 9 2（b）及び図 1 4 9 3 に示すように、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置されると、球 C B 1 が受入部 C 1 7 2 から通路部 C 1 4 4（第 4 通路 C R t 4）へ流入されると共に、球 C B 2 が転動部 C 1 7 3 を転動して、第 1 介設部材 C 1 6 0（第 5 通路 C R t 5）へ流入される。球 C B 1、C B 2 が第 4 通路 C R t 4 及び第 5 通路 C R t 5 へ流入された後は、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置から第 1 位置へ向けて自重により復帰（変位）される。なお、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態で、或いは、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置から第 1 位置への変位（回転）を開始した後であっても、第 3 の球が転動部 C 1 7 3 到達し、その転動部 C 1 7 3 の転動面に流入した場合には、第 3 の球が転動部 C 1 7 3 を転動して第 5 通路 C R t 5 へ流入（案内）される。

20

30

#### 【 4 4 3 5 】

上述したように、転動部 C 1 7 3 の上流側の端面（第 1 中間部材 C 1 4 0 に対向する側の面、矢印 L 方向側の面）は、転動部 C 1 7 3 から第 1 中間部材 C 1 4 0（底面部 C 1 4 2）へ向けて下降傾斜して形成されるので、振分部材 C 1 7 0 が第 2 位置から第 1 位置へ変位（回転）を開始した後であっても、転動部 C 1 7 3 の上流側の傾斜面（端面）を利用して、第 3 の球を転動部 C 1 7 3 へ流入させ易くできる。なお、振分部材 C 1 7 0 は、1 球の重量のみで、第 1 位置から第 2 位置まで変位（回転）可能に構成される。よって、球 C B 1 と球 C B 2 との間隔が所定量よりも大きな場合には、これら球 C B 1 及び球 C B 2 の両球が、受入部 C 1 7 2 に順に受け入れられ、それぞれ上述した振り分け動作を経て第 4 通路 C R t 4 へ振り分けられる。以上のように、第 6 2 実施形態における下側フレーム C 8 6 b によれば、球 C B 1 と球 C B 2 とが所定量以下（両球が密着する間隔が 0 の場合を含む）の間隔を隔てて連なる場合には、球 C B 1 を第 4 通路 C R t 4 へ振り分け（案内し）、且つ、球 C B 1 の重量で第 2 位置へ変位される振分部材 C 1 7 0 により球 C B 2 を第 5 通路 C R t 5 へ振り分ける（案内する）ことができる一方、球 C B 1 と球 C B 2 とが所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、両球（球 C B 1 及び球 C B 2）を第 4 通路

40

50

C R t 4 へ振り分ける（案内する）ことができる。このように、球 C B 1 , C B 2 の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔が所定量を超えるか否か）に応じて案内する通路を変化させられるので、興趣の向上を図ることができる。次いで、図 1 4 9 4 から図 1 5 0 9 を参照して、第 6 3 実施形態におけるセンターフレーム C 2 0 8 6 について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 4 9 4 は、第 6 3 実施形態における下側フレーム C 2 0 8 6 b の正面斜視図であり、図 1 4 9 5 は、下側フレーム C 2 0 8 6 b の背面斜視図である。なお、図 1 4 9 4 及び図 1 4 9 5 では、ベース板 6 0 の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板 6 0 に下側フレーム C 2 0 8 6 b を締結固定するタッピングネジの図示が省略される。

#### 【 4 4 3 6 】

図 1 4 9 4 及び図 1 4 9 5 に示すように、下側フレーム C 2 0 8 6 b には、球を受け入れ可能な開口として形成される受入口 C O P 2 0 0 0 i n と、その受入口 C O P 2 0 0 0 i n に連通される第 1 通路 C R t 2 0 0 1 と、その第 1 通路 C R t 2 0 0 1 を案内された球（第 1 通路 C R t 2 0 0 1 をその長手方向に沿って往復動した球）が流下される第 2 通路 C R t 2 0 0 2 と、その第 2 通路 C R t 2 0 0 2 を案内された球が振分部材 C 2 1 7 0 により振り分けられて流下される第 3 通路 C R t 2 0 0 3 及び第 4 通路 C R t 2 0 0 4 と、第 3 通路 C R t 2 0 0 3 を案内された球および第 4 通路 C R t 2 0 0 4 から落下した球（第 4 通路 C R t 2 0 0 4 の終端に到達しなかった球）が流下される第 6 通路 C R t 2 0 0 6 と、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 を案内された球（第 4 通路 C R t 2 0 0 4 の終端に達した球）が流下される第 5 通路 C R t 2 0 0 5 と、その第 5 通路 C R t 2 0 0 5 を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口 C O P 2 0 0 0 o u t とが形成される（図 1 5 0 2 及び図 1 5 0 3 参照）。なお、第 6 3 実施形態におけるセンターフレームは、上側フレーム（図示せず）と下側フレーム C 2 0 8 6 b とから構成される。第 6 3 実施形態における上側フレームは、その上側フレーム通路（図示せず）の形状が、第 6 2 実施形態における上側フレーム C 8 6 a の上側フレーム通路 C R t 0 と異なる点を除き、他の構成は第 6 2 実施形態における上側フレーム C 8 6 a と同一の構成であるので、その説明は省略する。上側フレーム通路は、遊技領域のうちの正面視左側（図 1 4 7 8 左側）の領域（センターフレーム（上側フレーム）とレール 6 1（図 1 4 7 8 参照）との間の領域）から流入（入球）された球を案内する通路であり、その上側フレーム通路の下流端に下側フレーム C 2 0 8 6 b の受入口 C O P 2 0 0 0 i n が連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路に流入（入球）した球は、受入口 C O P 2 0 0 0 i n を介して、上側フレーム通路から下側フレーム C 2 0 8 6 b の第 1 通路 C R t 2 0 0 1 へ流入（入球）される。

#### 【 4 4 3 7 】

下側フレーム C 2 0 8 6 b には、球の重さにより動作する振分部材 C 2 1 7 0 が配設されており（図 1 5 0 2 及び図 1 5 0 3 参照）、連なった状態の球が第 2 通路 C R t 2 0 0 2 を案内される場合には、先行する球が第 3 通路 C R t 2 0 0 3 へ振り分けられる一方、後行する球が第 4 通路 C R t 2 0 0 4 へ振り分けられる。なお、球の連なる間隔が所定量よりも大きい場合は、先行する球および後行する球の両球が第 3 通路 C R t 2 0 0 3 へ振り分けられる。ここで、第 4 通路 C R t 4 の終端に達した球は、第 5 通路 C R t 5 へ流下されるところ、第 5 通路 C R t 2 0 0 5 の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口 C O P o u t は、第 1 入賞口 6 4（図 1 4 7 8 参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第 5 通路 C R t 2 0 0 5 を案内された球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。一方、第 6 通路 C R t 2 0 0 6 には、その第 6 通路 C R t 2 0 0 6 に案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢印 F 方向）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上方となる位置に中央流出面 C 1 8 1 が形成（配置）されるだけでなく、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上方から遊技盤 1 3 の幅方向（図 1 4 7 8 左右方向）に位置を異ならせた 2 箇所に、側方流出面 C 1 8 2 が形成（配置）される。また、第 6 通路 C R t 2 0 0 6 には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面 C 1 8 2 が形成され、起伏の頂部に中央流

10

20

30

40

50

出面 C 1 8 1 が形成される。そのため、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 へ振り分けられた球は、第 6 通路 C R t 2 0 0 6 において、中央流出面 C 1 8 1 から遊技領域へ流出する確率よりも、側方流出面 C 1 8 2 から遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い（上述した第 5 通路 C R t 2 0 0 5 を案内される球よりも第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い）。

#### 【 4 4 3 8 】

このように、本実施形態における下側フレーム C 2 0 8 6 b は、第 6 2 実施形態の場合と同様に、連なった状態の球が第 2 通路 C R t 2 0 0 2 へ流入された場合に、先行する球は通常の通路（第 3 通路 C R t 2 0 0 3）へ振り分けられる一方、後行する球が第 1 入賞口 6 4 に入賞し易い通路（本実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に球をほぼ確実に入賞させる通路（第 5 通路 C R t 2 0 0 5））へ球を流下させる第 4 通路 C R t 2 0 0 4 へ振り分けられる。よって、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、球が連なった状態が形成されることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。更に、本実施形態では、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 を案内される球が途中で第 6 通路へ落下可能に形成され、落下せずに第 4 通路 C R t 2 0 0 4 の終端に達した球のみが第 5 通路 C R t 2 0 0 5 へ流下（流入）可能とされる。そのため、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、連なった状態の球のうちの後行する球が第 4 通路 C R t 2 0 0 4 に振り分けられた後は、かかる第 4 通路 C R t 2 0 0 4 の終端まで球が落下せずに達することを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 4 9 4 から図 1 4 9 5 に加え、図 1 4 9 6 から図 1 5 0 9 を参照して、下側

10

20

#### 【 4 4 3 9 】

図 1 5 0 2 及び図 1 5 0 3 は、図 1 4 9 8 の M D L X X X I X - M D L X X X I X 線における下側フレーム C 2 0 8 6 b の断面図である。図 1 5 0 4 は、図 1 5 0 0 の M D X C I - M D X C I 線における下側フレーム C 2 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 0 5 は、図 1 5 0 0 の M D X C I I - M D X C I I 線における下側フレーム C 2 0 8 6 b の部分拡大断面図である。なお、図 1 5 0 2 では、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態が、図 1 5 0 3 では、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図 1 4 9 4 から図 1 5 0 5 に示すように、下側フレーム C 2 0 8 6 b は、正面部材 C 2 1 1 0 と、その正面部材 C 2 1 1 0 の長手方向一側（矢印 L 方向側）に配設される皿部材 C 2 1 2 0 と、正面部材 C 2 1 1 0 の背面（矢印 B 方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される背面部材 C 2 1 3 0 と、その背面部材 C 2 1 3 0 の正面（矢印 F 方向側の面）に配設される第 1 中間部材 C 2 1 4 0、第 2 中間部材 C 2 1 5 0、第 1 介設部材 C 2 1 6 0、磁性部 C 2 4 0 0 及び受け部材 C 2 5 0 0 と、背面部材 C 2 1 3 0 及び第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の対向間に介設される振分部材 C 2 1 7 0 と、正面部材 C 2 1 1 0 及び背面部材 C 2 1 3 0 の対向間に介設される第 2 介設部材 C 2 1 8 0 と、背面部材 C 2 1 3 0 の背面に配設される迂回部材 C 2 2 0 0 及び磁石 C 2 3 0 0 と、を備える。なお、下側フレーム C 2 0 8 6 b は、各部材どうしそれぞれタッピングネジにより締結固定されると共に、振分部材 C 2 1 7 0 が背面部材 C 2 1 3 0 及び第 1 中間部材 C 2 1 4 0 に回転可能に軸支されることで、一つ（単体）のユニットとして構成される（図 1 4 9 4 参照）。また、下側フレーム C 2 0 8 6 b は、振分部材 C 2 1 7 0 を除く他の部材が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、振分部材 C 2 1 7 0 が有色の樹脂材料から構成される。よって、第 1 通路 C R t 2 0 0 1 から第 6 通路 C R t 2 0 0 6 を通過する球を遊技者に視認させると共に、振分部材 C 2 1 7 0 による振

30

40

50

り分け動作を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 4 4 4 0 】

この場合、下側フレーム C 2 0 8 6 b は、少なくとも第 1 中間部材 C 2 1 4 0 が光透過性の樹脂材料から構成されていれば足りる。第 2 通路 C R t 2 0 0 2 における球の連なり状態（先行する球と後行する球の間隔が所定量よりも小さい間隔か否か）と、振分部材 C 2 1 7 0 による振り分け動作とを遊技者に視認させられると共に、後行する球が振分部材 C 2 1 7 0 により第 4 通路 C R t 2 0 0 4 に振り分けられたことを視認できれば、かかる球は流出口 C O P o u t から第 1 入賞口 6 4 へ高確率で（本実施形態では第 5 通路 C R t 2 0 0 5 に流入されれば、ほぼ全球が）入球するため、第 5 通路 C R t 2 0 0 5 を案内される球を遊技者に視認させなくても足りるためである。なお、振分部材 C 2 1 7 0 は、光透過性（又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 が有色の樹脂材料から構成される、或いは、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 に塗装が施されたりシールが添付されていても良い。即ち、第 3 通路 C R t 2 0 0 3 を通過する球や振分部材 C 2 1 7 0 が正面側から遊技者に視認不能となるように構成されていても良い。正面部材 C 2 1 1 0 は、正面を形成する板状の正面部 C 1 1 1 と、その正面部 C 1 1 1 の背面から立設される板状の底面部 C 1 1 2 とを備える。正面部 C 1 1 1 には、その正面部 C 1 1 1 の下側（矢印 D 方向側）の外縁に沿って複数の挿通孔 C 1 1 1 a が板厚方向に穿設される。下側フレーム C 2 0 8 6 b は、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板 6 0 の正面から窓部 6 0 a に嵌め込まれ、挿通孔 C 1 1 1 a に挿通したタッピングネジがベース板 6 0 に締結されることで、ベース板 6 0 に固定（配設）される。正面部 C 1 1 1 には、第 1 入賞口 6 4（図 1 4 7 8 参照）の鉛直方向上方となる位置に流出口 C O P o u t が開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口 C O P o u t は、上述したように、第 5 通路 C R t 2 0 0 5 を案内された球が遊技領域へ流出される際の出口となる開口である。

#### 【 4 4 4 1 】

底面部 C 1 1 2 は、その上面に第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の底面が対向配置される。なお、底面部 C 1 1 2 には、流出口 C O P o u t に連通する筒状の部位が形成され、この筒状の部位が第 5 通路 C R t 2 0 0 5 の一部とされる。よって、第 5 通路 C R t 2 0 0 5 の内壁面に正面部材 C 2 1 1 0 と第 2 介設部材 C 1 8 0 との重なり部分（継ぎ目）が形成されないため、流出口 C O P o u t から第 5 通路 C R t 2 0 0 5 内を遊技者が覗き込んだ際の外観を良くすることができると共に、重なり部分（継ぎ目）から針金等の異物が侵入されることを回避できる。底面部 C 1 1 2 は、正面部 C 1 1 1 の長手方向全域にわたって連続的に形成され、その底面部 C 1 1 2 の立設先端（矢印 B 方向側）が、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 及び第 1 介設部材 C 2 1 6 0 の正面に当接される。これにより、針金等の異物の侵入が抑制される。皿部材 C 2 1 2 0 は、通路の底面を形成する上側底面部 C 2 1 2 1 及び下側底面部 C 2 1 2 2 と、通路の側壁を形成する側壁部 C 2 1 2 4 を備える。上側底面部 C 2 1 2 1 は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印 L - R 方向）に沿って延設されると共に、受入口 C O P 2 0 0 0 i n から離間する方向（矢印方向）へ向けて下降傾斜して形成される。下側底面部 C 2 1 2 2 は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印 F - B 方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印 F - B 方向）と鉛直方向（矢印 U - D 方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図 1 4 9 0（b）参照）。側壁部 C 2 1 2 4 は、上側底面部 C 2 1 2 1（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）の通路幅と、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）の長手方向（球を案内する方向）における一端側および他端側の端部と、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の 2 倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の 1.3 倍よりも小さい寸法）に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。

#### 【 4 4 4 2 】

下側底面部 C 2 1 2 2 は、上面視において、上側底面部 C 2 1 2 1 と略 90 度に交差さ

れ、上側底面部 C 2 1 2 1 の下流端（矢印 R 方向側の端部）と下側底面部 C 2 1 2 2 の長手方向における一端側（矢印 F 方向側の端部）とが隣り合う位置に配設される。側壁部 C 2 1 2 4 には、円弧状に湾曲した下側底面部 C 2 1 2 2 の底部（鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に対応する位置に切り欠き部 C 1 2 4 a が切り欠き形成され、この切り欠き部 C 1 2 4 a を介して、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）から底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）へ球が流下可能とされる。下側底面部 C 2 1 2 2 は、上述したように、円弧状に湾曲して形成され、その上昇傾斜側（下側底面部 C 2 1 2 2 の長手方向における一端側）に上側底面部 C 2 1 2 1 から球が流下されるので、かかる流下された球を、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）の長手方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、切り欠き部 C 1 2 4 a から底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）へ球を流下させることができる。これにより、所定の間隔を隔てた状態で、2 球が、上側底面部 C 2 1 2 1 から下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）へ流入する場合に、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことができる。下側底面部 C 2 1 2 2 には、切り欠き部 C 1 2 4 a に対応する位置（即ち、鉛直方向における高さ位置が最も低い位置）に流出面 C 1 2 2 a が凹設される。流出面 C 1 2 2 a は、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）を案内される球を、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）へ流出させるための部位であり、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。

#### 【 4 4 4 3 】

よって、下側底面部 C 2 1 2 2 を往復動した後、その転動速度が低下した球を、流出面 C 1 2 2 a を利用して、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）へスムーズに流出（流下）させることができる。即ち、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）における往復動を利用して、先行する球と後行する球との間隔が減少された球（連なった状態の球）を、その連なった状態を維持させつつ、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）へ流出（流下）させることができる。なお、流出面 C 1 2 2 a は、上面視において、その凹面の幅（下側底面部 C 2 1 2 2 を往復動する球の転動方向に沿う方向の寸法、矢印 F - B 方向の寸法）が、切り欠き部 C 1 2 4 a に近い側ほど大きい形状に形成される（図 1 4 9 8 参照）。また、上面視において、切り欠き部 C 1 2 4 a と反対側（対向する側）に位置する下側側壁部 C 2 1 2 4 に球を当接させた状態では、球が流出面 C 1 2 2 a 上を転動する（横切る）。即ち、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）を転動（往復動）する球が、切り欠き部 C 1 2 4 a から最も離間した位置（球の側方の頂部を下側側壁部 C 2 1 2 4 に当接させる位置）を転動する状態でも、上面視において、球の中心と重なる範囲まで流出面 C 1 2 2 a が形成される（球が下側底面部 C 2 1 2 2 を転動する際の球の下方の頂部の軌跡である転動線が流出面 C 1 2 2 a を横切る）。一方で、下側底面部 C 2 1 2 2 に流出面 C 1 2 2 a が凹設（形成）されていると、下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）に流下した球が、かかる下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）を一度も往復動することなく、又は、十分な回数だけ往復動する前に、流出面 C 1 2 2 a の傾斜の作用により、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）へ流出（流下）する虞がある。即ち、先行する球と後行する球との間隔を減少させず、両球が間隔を隔てたまま底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）へ流出（流下）する虞がある。

#### 【 4 4 4 4 】

これに対し、本実施形態では、下側底面部 C 2 1 2 2 が切り欠き部 C 1 2 4 a から離間する方向（矢印 L 方向）へ向けて下降傾斜して形成される（図 1 5 0 2 参照）。これにより、下側底面部 C 2 1 2 2 の傾斜の作用により、切り欠き部 C 1 2 4 a と反対側（対向する側）に位置する側壁部 C 2 1 2 4 に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部 C 2 1 2 2（第 1 通路 C R t 2 0 0 1）で転動（往復動）させることができる。これにより、球の転動速度が十分に低くなる前に、球が流出面 C 1 2 2 a の傾斜の作用で底面部 C 2 1 4 2

(第2通路C R t 2 0 0 2)へ流出(流下)することを抑制できる。即ち、球の転動速度が十分に低くなるまでの間、流出面C 1 2 2 aを乗り越え易く(横切らせ易く)して、下側底面部C 2 1 2 2(第1通路C R t 2 0 0 1)に沿って球を十分に往復動させ易くできる。その結果、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる(球を連ならせる)ことを確実化できる。なお、下側底面部C 2 1 2 2の円弧形状(下側底面部C 2 1 2 2の延設方向(矢印F - B方向)と鉛直方向(矢印U - D方向)とを含む平面での断面形状であって、鉛直方向下方(矢印D方向)へ向けて凸となる円弧形状、図1490(b)及び図1501(b)参照)は、その長手方向の一端側および他端側における円弧形状の半径が、それら一端側および他端側の間の領域(流出面C 1 2 2 aを含む領域)における円弧形状の半径よりも小さくされる。即ち、流出面C 1 2 2 aを含む領域における円弧形状の半径が大きくされる。これにより、初期段階(長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階)では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階(長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面C 1 2 2 aを含む比較的狭い領域で球が往復動する段階)では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部C 2 1 4 2(第2通路C R t 2 0 0 2)へ流出(流下)させ易くできる。

10

#### 【4445】

背面部材C 2 1 3 0は、板状に形成される本体部C 2 1 3 1と、その本体部C 2 1 3 1の正面から立設される軸支座部C 2 1 3 4とを備える。本体部C 2 1 3 1には、その本体部C 2 1 3 1の正面側と背面側とに形成される通路(第5通路C R t 2 0 0 5)を連通するための開口である開口C 2 1 3 1 aと、振分部材C 2 1 7 0(錘C 2 1 7 5)との干渉を回避するための開口である開口C 2 1 3 1 cとが開口形成される。開口C 2 1 3 1 aの下方には、本体部C 2 1 3 1の外縁を窪ませた凹部C 2 1 3 1 bが形成される。凹部C 2 1 3 1 bは、迂回部材C 2 2 0 0との対向間に第5通路C R t 2 0 0 5の一部を形成する。軸支座部C 2 1 3 4は、振分部材C 2 1 7 0の軸C 2 1 7 4を回転可能に軸支する軸支部(軸受)として形成される。なお、軸C 2 1 7 4は、前後方向(矢印F - B方向)に沿う姿勢で軸支座部C 2 1 3 4と第1中間部材C 2 1 4 0の軸支座部C 2 1 4 1 bとに軸支される。第1中間部材C 2 1 4 0は、板状の本体部C 2 1 4 1と、その本体部C 2 1 4 1の背面(矢印B方向側の面)から立設される底面部C 2 1 4 2、天面部C 2 1 4 3、通路部C 2 1 4 4及び下ストッパ部C 2 1 4 5とを備え、背面部材C 2 1 3 0の正面視左側に配設される。本体部C 2 1 4 1には、その本体部C 2 1 4 1の正面側と背面側とに形成される通路(第3通路C R t 2 0 0 3及び第6通路C R t 2 0 0 6)を連通するための開口である開口C 2 1 4 1 aが形成される。また、本体部C 2 1 4 1の背面からは、軸支座部C 2 1 4 1 bが立設される。軸支座部C 2 1 4 1 bは、振分部材C 2 1 7 0の軸C 2 1 7 4を回転可能に軸支する軸支部(軸受)として形成される。

20

30

#### 【4446】

第1中間部材C 2 1 4 0が背面部材C 2 1 3 0に配設された状態では、底面部C 2 1 4 2及び天面部C 2 1 4 3の立設先端(矢印B方向側)が背面部材C 2 1 3 0の正面に当接される。これにより、背面部材C 2 1 3 0と第1中間部材C 2 1 4 0(本体部C 2 1 4 1、底面部C 2 1 4 2及び天面部C 2 1 4 3)とに区画された空間により第2通路C R t 2 0 0 2が形成されると共に、背面部材C 2 1 3 0と第1中間部材C 2 1 4 0(底面部C 2 1 4 2及び通路部C 2 1 4 4)と第2位置にある振分部材C 2 1 7 0とにより区画された空間により第3通路C R t 2 0 0 3が形成される(図1503参照)。底面部C 2 1 4 2は、皿部材C 2 1 2 0側から振分部材C 2 1 7 0側へ向けて下降傾斜される。また、通路部C 2 1 4 4は、第2位置にある振分部材C 2 1 7 0(底面部C 2 1 7 2 b)と開口C 2 1 4 1 aとの対向間に位置し、第2位置にある振分部材C 2 1 7 0(底面部C 2 1 7 2 b)側から開口C 2 1 4 1 a側へ向けて下降傾斜して形成される。よって、通路部C 2 1 4 4は、第2位置へ変位した振分部材C 2 1 7 0から球を受け入れると、その球を開口C 2

40

50



1 4 1 a を介して第 6 通路 C R t 2 0 0 6 へ流出（転動）させることができる。なお、底面部 C 2 1 4 2 は、振分部材 C 2 1 7 0（底面部 C 2 1 7 2 b）が上方へ変位された際に、その振分部材 C 2 1 7 0（底面部 C 2 1 7 2 b）の上面に当接可能に形成され、振分部材 C 2 1 7 0 の第 1 位置を規定する（図 1 5 0 2 参照）。一方、下ストッパ部 C 2 1 4 5 は、振分部材 C 2 1 7 0（底面部 C 2 1 7 2 b）が下方へ変位された際に、その振分部材 C 2 1 7 0（底面部 C 2 1 7 2 b）の下面に当接可能に形成され、振分部材 C 2 1 7 0 の第 2 位置を規定する（図 1 5 0 3 参照）。なお、振分部材 C 2 1 7 0 は、第 1 位置から第 2 位置に変位（回転）されると、転動部 C 2 1 7 3 の上面（転動面）が上方へ変位（上昇）される。即ち、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態における底面部 C 2 1 7 3 は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態における底面部 C 2 1 7 3 の上面（転動面）よりも上方（矢印 U 側）に位置される。

10

#### 【 4 4 4 7 】

第 2 中間部材 C 2 1 5 0 は、板状の本体部 C 2 1 5 1 と、その本体部 C 2 1 5 1 の背面（矢印 B 方向側の面）から立設される底面部 C 2 1 5 2 及び壁面部 C 2 1 5 3，C 2 1 5 4 とを備え、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 との間に所定の間隔を隔てつつ、背面部材 C 2 1 3 0 の正面視右側に配設される。なお、本実施形態では、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 と第 2 中間部材 C 2 1 5 0 との間の対向間隔（矢印 L - R 方向の間隔）が、受け部材 C 2 5 0 0 の長手方向（矢印 L - R 方向）寸法に球の直径の少なくとも 2 倍以上の大きさを加算した寸法よりも大きな値に設定される。よって、受け部材 C 2 5 0 0 の長手方向（矢印 L - R 方向）両側（第 1 中間部材 C 2 1 4 0 との間、及び、第 2 中間部材 C 2 1 5 0 との間の両方）に、球が通過可能な空間をそれぞれ確保することができる。よって、球の流下する方向の種類（バリエーション）を増やし、遊技の興趣を高めることができる。第 2 中間部材 C 2 1 5 0 が背面部材 C 2 1 3 0 に配設された状態では、底面部 C 2 1 5 2 が、背面部材 C 2 1 3 0 の開口 C 2 1 3 1 a に連通可能となる位置に配置されると共に、開口 C 2 1 3 1 a へ向けて下降傾斜される。よって、底面部 C 2 1 5 2 は、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 の終端に達した球（磁性部 C 2 4 0 0 の終端から落下した球）を受け入れると、その球を開口 C 2 1 3 1 a 内へ流入（転動）させることができる。即ち、底面部 C 2 1 5 2 の上面側に第 5 通路 C R t 2 0 0 5 の一部が形成される。第 2 中間部材 C 2 1 5 0 が背面部材 C 2 1 3 0 に配設された状態では、底面部 C 2 1 5 2 及び壁面部 C 2 1 5 3，C 2 1 5 4 の立設先端（矢印 B 方向側）が背面部材 C 2 1 3 0 の正面に当接される。また、底面部 C 2 1 5 2 の上面（転動面）の縁部に沿って本体部 C 2 1 5 1 及び壁面部 C 2 1 5 3，C 2 1 5 4 が所定量だけ上方（矢印 U 方向）へ突出される。

20

30

#### 【 4 4 4 8 】

磁性部 C 2 4 0 0 から遠い側に位置する壁面部 C 2 1 5 3 は、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 を案内される球の移動方向（磁性部 C 2 4 0 0 の下縁（球を吸着する縁部）に沿う方向）の延長線と交差する面を形成する。これにより、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 から排球された（磁性部 C 2 4 0 0 から落下した）球を、壁面部 C 2 1 5 3 により直接受け止めて、或いは、底面部 C 2 1 5 2 でパウンドした（跳ね上がった）後に壁面部 C 2 1 5 3 により受け止めて、底面部 C 2 1 5 2 上へ落下させることができる。なお、実施形態では、壁面部 C 2 1 5 3 は、磁性部 C 2 4 0 0 の終端（矢印 R 方向の端部）における下縁（球が吸着される縁部）よりも高い位置まで形成される。一方、底面部 C 2 1 5 2 の上面からの突出寸法は、磁性部 C 2 4 0 0 に近い側に位置する壁面部 C 2 1 5 4 の突出寸法、及び、本体部 C 2 1 5 1 の突出寸法が、磁性部 C 2 4 0 0 から遠い側に位置する壁面部 C 2 1 5 3 の突出寸法よりも小さく（低く）される。これにより、底面部 C 2 1 5 2（第 5 通路 C R t 2 0 0 5）から第 1 介設部材 C 2 1 6 0 又は第 2 介設部材 C 2 1 8 0（第 6 通路 C R t 2 0 0 6）へ球が落下可能として、遊技の興趣を高められる。なお、壁面部 C 2 1 5 4 及び本体部 C 2 1 5 1 の突出寸法は、球の直径よりも小さくされることが好ましい。受け部材 C 2 5 0 0 は、上面（転動面）を形成する第 1 底面部 C 2 5 0 1 及び第 2 底面部 C 2 5 0 2 を備え、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 と第 2 中間部材 C 2 1 5 0 との対向間であって、磁性部 C 2 4 0 0 の下方（矢印 U 方向側）となる位置に配設される。よって、第 4 通路 C R t 2 0 0 4

40

50

(磁性部 C 2 4 0 0) から落下した球を第 1 底面部 C 2 5 0 1 及び第 2 底面部 C 2 5 0 2 で受け止めて、第 1 介設部材 C 2 1 6 0 へ流下(転動)させることができる。

【 4 4 4 9 】

第 1 底面部 C 2 5 0 1 は、第 2 底面部 C 2 5 0 2 との接続部から第 1 中間部材 C 2 1 4 0 側(矢印 L 方向)へ向けて下降傾斜して形成され、第 2 底面部 C 2 5 0 2 は、第 1 底面部 C 2 5 0 1 との接続部から第 2 中間部材 C 2 1 5 0 側(矢印 R 方向)へ向けて下降傾斜して形成される。また、第 1 底面部 C 2 5 0 1 及び第 2 底面部 C 2 5 0 2 は、受け部材 C 2 5 0 0 の正面側から背面側(背面部材 C 2 1 3 0 側)へ向けて下降傾斜される(図 1 5 0 5 参照)。上述したように、受け部材 C 2 5 0 0 の長手方向(矢印 L - R 方向)両側には、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 及び第 2 中間部材 C 2 1 5 0 との間に少なくとも球 1 個分の空間がそれぞれ形成される。よって、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 (磁性部 C 2 4 0 0) から落下した球を、第 1 底面部 C 2 5 0 1 又は第 2 底面部 C 2 5 0 2 の長手方向(矢印 L - R 方向)に転動させて、第 1 介設部材 C 2 1 6 0 へ流下させることができる。この場合、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 (磁性部 C 2 4 0 0) から落下した球を受け止めた部位(第 1 底面部 C 2 5 0 1 又は第 2 底面部 C 2 5 0 2)に依じて、その球を流下させる方向を異ならせることができる。また、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 (磁性部 C 2 4 0 0) から落下した球を、第 1 底面部 C 2 5 0 1 又は第 2 底面部 C 2 5 0 2 の長手方向(矢印 L - R 方向)に転動させた上で、それら第 1 底面部 C 2 5 0 1 又は第 2 底面部 C 2 5 0 2 の下流端から第 1 介設部材 C 2 1 6 0 へ流下させることができる。これにより、かかる球を、第 1 介設部材 C 2 1 6 0 の長手方向に沿って転動させ易くできる。なお、第 1 底面部 C 2 5 0 1 及び第 2 底面部 C 2 5 0 2 の少なくとも一方または両方は、受け部材 C 2 5 0 0 の正面側から背面側(背面部材 C 2 1 3 0 側)へ向けて上昇傾斜されていても良く、或いは、受け部材 C 2 5 0 0 の正面側から背面側(背面部材 C 2 1 3 0 側)へ向けて非傾斜(即ち、水平)とされていても良い。

【 4 4 5 0 】

また、受け部材 C 2 5 0 0 は、その長手方向(矢印 L - R 方向)の一侧のみに球が通過可能な空間が確保される形態(即ち、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 又は第 2 中間部材 C 2 1 5 0 の一方との間のみに球が流下(通過)可能な空間が形成され、他方との間では球の流下(通過)が不能とされる形態)でも良い。この場合には、第 1 底面部 C 2 5 0 1 又は第 2 底面部 C 2 5 0 2 の長手方向寸法を確保して、その分、球の転動時間を長くできる。よって、遊技の興趣を高めることができる。第 1 介設部材 C 2 1 6 0 は、受け部材 C 2 5 0 0 から流下された球を、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 へ流下させる転動面を形成する部材であり、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 と第 2 中間部材 C 2 1 5 0 との対向間に介設される。第 1 介設部材 C 2 1 6 0 の上面(転動面)には、球を第 2 介設部材 C 2 1 8 0 へ流出させるために正面側(矢印 F 方向)へ向けて下降傾斜して形成される凹面(中央流出面 C 2 1 6 1 及び側方流出面 C 2 1 6 2)が形成される。中央流出面 C 2 1 6 1 は、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の中央流出面 C 1 8 1 (即ち、第 1 入賞口 6 4)の鉛直方向上方となる位置に形成(配置)され、側方流出面 C 2 1 6 2 は、中央流出面 C 2 1 6 1 から遊技盤 1 3 の幅方向(図 1 4 7 8 左右方向)へ位置を異ならせた 2 箇所に形成(配置)される。また、第 1 介設部材 C 2 1 6 0 の上面(転動面)には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面 C 2 1 6 2 が形成され、起伏の頂部に中央流出面 C 2 1 6 1 が形成される。なお、側方流出面 C 2 1 6 2 は、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の側方流出面 C 1 8 2 に対して、遊技盤 1 3 の幅方向(図 1 4 7 8 左右方向)における外側(矢印 L 方向または矢印 R 方向)へ位置を異ならせて形成(配置)される。よって、側方流出面 C 2 1 6 2 から流下される球を、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の側方流出面 C 1 8 2 よりも外側(即ち、側方流出面 C 1 8 2 へ向けて下降傾斜する第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の上面(転動面))へ流下させることができる。従って、かかる球を、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の長手方向に沿って転動させ易くできる。その結果、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の中央流出面 C 1 8 1 から流下させる(即ち、第 1 入賞口 6 4 へ入球(入賞)する)機会を形成して、遊技の興趣を高めることができる。

【 4 4 5 1 】

振分部材 C 2 1 7 0 は、軸 C 2 1 7 4 が軸支される本体部 C 2 1 7 1 と、その本体部 C 2 1 7 1 の一側に形成される受入部 C 2 1 7 2 と、本体部 C 2 1 7 1 の上面側に形成される転動部 C 2 1 7 3 と、軸 C 2 1 7 4 を挟んで受入部 C 2 1 7 2 と反対側となる位置において本体部 C 2 1 7 1 に配設（取着）される真鍮製の錘 C 2 1 7 5 とを備え、軸 C 2 1 7 4（軸支座部 C 2 1 3 4，C 2 1 4 1 b）を中心として回転可能とされる。振分部材 C 2 1 7 0 は、その重心位置が回転中心（軸 C 2 1 7 4）に対して他側（錘 C 2 1 7 5 が配設される側、即ち、軸 C 2 1 7 4 を挟んで受入部 C 2 1 7 2 と反対側、図 1 5 0 2 右側）に偏心される。よって、無負荷状態では、振分部材 C 2 1 7 0 は、受入部 C 2 1 7 2 側が上昇され（正面視において軸 C 2 1 7 4 を中心として時計回りに回転され）、底面部 C 2 1 4 2 に回転が規制された状態（第 1 位置に配置された状態）とされる（図 1 5 0 2 参照）。一方、振分部材 C 2 1 7 0 の受入部 C 2 1 7 2 に球が受け入れられた状態では、その球の重さにより、全体としての重心位置が回転中心（軸 C 2 1 7 4）に対して一側（受入部 C 2 1 7 2 が形成される側、即ち、軸 C 2 1 7 4 に対して錘 C 2 1 7 5 と反対側、図 1 5 0 3 左側）に偏心される。よって、受入部 C 2 1 7 2 に球を受け入れた状態では、振分部材 C 2 1 7 0 は、受入部 C 2 1 7 2 側が下降され（正面視において軸 C 2 1 7 4 を中心として反時計回りに回転され）、下ストッパ部 C 2 1 4 5 に回転が規制された状態（第 2 位置に配置された状態）とされる（図 1 5 0 3 参照）。なお、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された後、受入部 C 2 1 7 2 から第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の通路部 C 2 1 4 4 へ球が排出（流出）されると、振分部材 C 2 1 7 0 は、振分部材 C 2 1 7 0 の自重（重心位置の軸 C 2 1 7 4 からの偏心）の作用により、第 1 位置へ復帰される。このように、振分部材 C 2 1 7 0 の第 1 位置への変位（復帰）は、振分部材 C 2 1 7 0 の自重（重量）により行われるので、例えば、付勢ばねを設けて、その付勢ばねにより振分部材 C 2 1 7 0 を第 1 位置へ向けて付勢する場合と比較して、構造を簡素化できる。

#### 【 4 4 5 2 】

また、付勢ばねを利用する場合と比較して、振分部材 C 2 1 7 0 の第 1 位置への変位（復帰動作）を低速とできるので、後行する球 C B 2 を転動部 C 2 1 7 3 上に到達させ易くできる。即ち、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置から第 1 位置へ向けて変位（回転）を開始してから、後行する球 C B 2 が転動部 C 2 1 7 3 上へ流入不能となる位置まで変位（回転）されるのに要する時間を長くできる。更に、後行する球 C B 2 の更に後続となる第 3 の球も転動部 C 2 1 7 3 へ到達させる可能性を付与できる（図 1 5 0 6 から図 1 5 0 8 参照）。受入部 C 2 1 7 2 は、第 1 位置において第 2 通路 C R t 2 0 0 2 に対向する位置に形成される対向部 C 2 1 7 2 a と、第 1 位置において受け入れた球を支持すると共に第 2 位置において通路部 C 2 1 4 4 へ向けて球を転動させるための転動面を形成する底面部 C 2 1 7 2 b とを備える。受入部 C 2 1 7 2 は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、対向部 C 2 1 7 2 a が、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 の延設方向に略直交し、底面部 C 2 1 7 2 b が、対向部 C 2 1 7 2 a から第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 へ向けて上昇傾斜するように形成される（図 1 5 0 2 参照）。ここで、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、対向部 C 2 1 7 2 a が、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 の延設方向と直交する方向に対して傾斜（対向部 C 2 1 7 2 a の転動部 C 2 1 7 3 側が底面部 C 2 1 7 2 b 側よりも第 2 通路 C R t 2 0 0 2 から離間される方向へ傾斜）されていると、対向部 C 2 1 7 2 a に衝突した球が上方へ跳ね上げられて、第 2 通路 C R t 2 0 0 2 へ逆流する虞がある。これに対し、対向部 C 2 1 7 2 a は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 の延設方向に略直交されているので、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）から受け入れた球を対向部 C 2 1 7 2 a により受け止めて、第 3 通路 C R t 2 0 0 3 へ逆流することを抑制できる。

#### 【 4 4 5 3 】

また、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、底面部 C 2 1 7 2 b が、対向部 C 2 1 7 2 a から第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2（通路部 C 2 1 4 4）へ向けて下降傾斜するように形成されていると、受入部 C 2 1 7 2 に受け入れた球

が早期に第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の通路部 C 2 1 4 4 へ流出されてしまい、球の重さを利用できなくなること、振分部材 C 2 1 7 0 を第 2 位置に到達させられない虞がある。これに対し、底面部 C 2 1 7 2 b は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、対向部 C 2 1 7 2 a から第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 へ向けて上昇傾斜するように形成されているので、少なくとも振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置から所定量だけ回転するまでの間は、底面部 C 2 1 7 2 b に球を保持しておくことができる。これにより、受入部 C 2 1 7 2 に受け入れた球が第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の通路部 C 2 1 4 4 へ流出されるまでの時間を遅らせることができる。その結果、球の重さを有効に利用して、振分部材 C 2 1 7 0 を第 2 位置に確実に到達させることができる。この場合、本実施形態では、底面部 C 2 1 7 2 b は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態において、対向部 C 2 1 7 2 a に接続される基端側（図 1 5 0 2 右側、矢印 R 方向側）の領域における上昇傾斜の角度が、対向部 C 2 1 7 2 a と反対側となる先端側（図 1 5 0 2 左側、矢印 L 方向側）の領域における上昇傾斜の角度よりも大きな角度に設定される。また、言い換えると、底面部 C 2 1 7 2 b は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態において、対向部 C 2 1 7 2 a と反対側となる先端側（図 1 5 0 2 左側）の領域における下降傾斜の角度が、対向部 C 2 1 7 2 a に接続される基端側（図 1 5 0 2 右側）の領域における下降傾斜の角度よりも大きな角度に設定される。

#### 【 4 4 5 4 】

よって、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ変位（回転）される初期段階では、底面部 C 2 1 7 2 b の基端側（図 1 5 0 2 右側）の領域における上昇傾斜を利用して、受入部 C 2 1 7 2（底面部 C 2 1 7 2 b）における球の保持を確実にしつつ、後期段階では、底面部 C 2 1 7 2 b の先端側（図 1 5 0 2 左側）の領域における下降傾斜を利用して、通路部 C 2 1 4 4（第 3 通路 C R t 2 0 0 3）への球の排球をスムーズに行わせることができる。なお、上述した理由（第 2 通路 C R t 2 0 0 2 への逆流防止）により、対向部 C 2 1 7 2 a を、転動部 C 2 1 7 3 側が底面部 C 2 1 7 2 b 側よりも第 2 通路 C R t 2 0 0 2 へ近接する方向へ傾斜させても良い。受入部 C 2 1 7 2 は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態では、底面部 C 2 1 7 2 b が、対向部 C 2 1 7 2 a から第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の通路部 C 2 1 4 4 へ向けて下降傾斜するように形成される（図 1 5 0 3 参照）。これにより、受入部 C 2 1 7 2 に受け入れた球を、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の通路部 C 2 1 4 4 へ確実に流出させることができる。また、球が底面部 C 2 1 7 2 b を転動している間、その球の重量を振分部材 C 2 1 7 0 に作用させ、振分部材 C 2 1 7 0 を第 2 位置（即ち、後行する球を転動部 C 2 1 7 3（第 4 通路 C R t 4）へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。転動部 C 2 1 7 3 は、受入部 C 2 1 7 2（底面部 C 2 1 7 2 b）に対して軸 C 2 1 7 4 を挟んで反対側となる領域に形成される。即ち、受入部 C 2 1 7 2 に受け入れられた球の重量により振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ変位（回転）されると、その回転に伴って上方（矢印 U 方向）へ上昇される領域を少なくとも含む領域に転動部 C 2 1 7 3 が形成される。即ち、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ変位（回転）されると、転動部 C 2 1 7 3 の下流側が上方へ持ち上げられ、磁性部 C 2 4 0 0 との間の距離が短縮される。よって、転動部 C 2 1 7 3 を転動する球を磁性部 C 2 4 0 0 に飛び移らせ（吸着させ）易くできる。

#### 【 4 4 5 5 】

この場合、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態において、転動部 C 2 1 7 3 が、軸 C 2 1 7 4 を挟んで水平方向（矢印 L - R 方向）反対側のみに形成されていると、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）から転動部 C 2 1 7 3 に球が流下された際に、その球の重量や落下の勢いによって、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置へ向けて回転される虞がある。よって、転動部 C 2 1 7 3 の高さ位置（鉛直方向位置）が下がり、磁性部 C 2 4 0 0 との間の距離が拡大されることで、転動部 C 2 1 7 3 を転動する球を磁性部 C 2 4 0 0 に飛び移らせ（吸着させ）られない虞がある。これに対し転動部 C 2 1 7 3 は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態において、軸 C 2 1 7 4 と鉛直方向において重なる範囲（領域）にわたって形成される（図 1 5 0 3 参照）。即ち、転動部 C 2 1

7 3 の上流側（第 2 通路 C R t 2 0 0 2 側）の領域は、軸 C 2 1 7 4 よりも水平方向一側（矢印 L 方向側）に位置し、その上流側を転動する球の重量を、振分部材 C 2 1 7 0 を第 2 位置に維持する方向の力として作用させることができる。よって、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）から転動部 C 2 1 7 3 に球が流下された際に、その球の重量や落下の勢いを利用して、第 2 位置にある状態を維持させる方向の慣性力を振分部材 C 2 1 7 0 に作用させ、その慣性力の作用により第 2 位置にある状態を維持する方向へ振分部材 C 2 1 7 0 が変位（回転）しようとしている間に、球を転動部 C 2 1 7 3 の下流側の領域まで転動させることができる。その結果、転動部 C 2 1 7 3 を転動する球を磁性部 C 2 4 0 0 に飛び移らせ（吸着させ）易くできる。受入部 C 2 1 7 2 の底面部 C 2 1 7 2 b の延設長さ（球を案内する方向の長さ）は、転動部 C 2 1 7 3 の延設長さよりも大きな寸法に設定される。よって、転動部 C 2 1 7 3 を球が転動する間、同時に、受入部 C 2 1 7 2 の底面部 C 2 1 7 2 b を別の球が転動する状態を形成しやすくできる。即ち、転動部 C 2 1 7 3 を球が転動する間、受入部 C 2 1 7 2 の底面部 C 2 1 7 2 b に別の球の重量を振分部材 C 2 1 7 0 に作用させておくことができる。

#### 【 4 4 5 6 】

これにより、転動面 C 2 1 7 3 を球が転動する際に、その球の重量によって振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置から第 1 位置へ向けて変位される（転動面 C 2 1 7 3 の下流側が下方へ変位される）ことを抑制できる。その結果、転動部 C 2 1 7 3 を転動する球を磁性部 C 2 4 0 0 に飛び移らせ（吸着させ）易くできる。特に、受入部 C 2 1 7 2 の底面部 C 2 1 7 2 b は、軸 C 2 1 7 4 から離間する方向（軸 C 2 1 7 4 に直交する方向）へ延設されるので、底面部 C 2 1 7 2 b を球が転動するに従って、力の作用点（球の重量が作用する位置）と支点（回転中心）との距離を大きく（増加）させることができる。即ち、底面部 C 2 1 7 2 b を球が転動するに従って、振分部材 C 2 1 7 0 を第 2 位置へ維持し易くできる（第 2 位置に配置された振分部材 C 2 1 7 0 を第 1 位置へ変位（回転させる）のに必要な力を大きくできる）。これにより、転動面 C 2 1 7 3 を球が転動する際に、その球の重量によって振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置から第 1 位置へ向けて変位される（転動面 C 2 1 7 3 の下流側が下方へ変位される）ことを抑制できる。その結果、転動部 C 2 1 7 3 を転動する球を磁性部 C 2 4 0 0 に飛び移らせ（吸着させ）易くできる。ここで、振分部材 C 2 1 7 0 は、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）から受入部 C 2 1 7 2 へ向けて球が転動する方向（受入部 C 2 1 7 2 が球を受け入れる方向、矢印 R 方向）と、受入部 C 2 1 7 2 を球が転動する方向（受け入れた球を転動させる方向、矢印 L 方向）とが逆方向とされる。即ち、受入部 C 2 1 7 2 において、球の流下（転動）方向を反転（方向転換）させる構成とされる。これにより、受入部 C 2 1 7 2 が球を受け入れる方向と受入部 C 2 1 7 2 を球が転動する方向とが同方向とされる場合と比較して、反転に要する時間の分、球が振分部材 C 2 1 7 0（受入部 C 2 1 7 2）に滞留する時間を確保でき、その受入部 C 2 1 7 2 に滞留される球の重量を利用して振分部材 C 2 1 7 0 を第 2 位置に維持し易くできる。その結果、転動部 C 2 1 7 3 において球を安定して転動させることができる。

#### 【 4 4 5 7 】

転動部 C 2 1 7 3 は、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）を転動する球を、磁性部 C 2 4 0 0（第 4 通路 C R t 2 0 0 4）へ案内する（振り分ける）ための部位であり、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置へ配置された状態において、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）の下流端と、磁性部 C 2 4 0 0（第 4 通路 C R t 2 0 0 4）の上流端との間に位置（架設）される。上述したように、転動部 C 2 1 7 3 は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置と第 2 位置との間で変位（回転）されることで、その上面（転動面）の高さ位置が上下方向（矢印 U - D）方向へ変位（昇降）される。これにより、転動部 C 2 1 7 3 を磁性部 C 2 4 0 0 よりも下方となる位置に配置できる。その結果、振分部材 C 2 1 7 0 を第 2 位置に配置して、転動部 C 2 1 7 3 を上方へ変位（上昇）させることで、磁性部 C 2 4 0 0 に近づけて、重力の作用に抗して、球を吸着させ易くできる一方、振分部材 C 2 1 7 0 を第 1 位置に配置して、転動部 C 2 1 7 3 を下方へ変位（上昇）させることで、磁性部 C 2 4 0 0 から離間させて

、重力の作用も利用して、球を吸着させない態様を確実に形成できる。転動部 C 2 1 7 3 の上流端（矢印 L 方向側の端部）と受入部 C 2 1 7 2 の対向部 C 2 1 7 2 a との連結部分は、上流側（第 1 中間部材 C 2 1 4 0（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）側、矢印 L 方向）へ向けて突出される鋭角な突部形状に形成される。この突部形状の部位が球 C B 1 と球 C B 2 との間に挿入されることで、両球（球 C B 1 , C B 2）を切り離すことができる。振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態では、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2（転動面）の下流端（矢印 R 方向側の端部）における高さ位置に対し、転動部 C 2 1 7 3（転動面）の上流端（矢印 L 方向側の端部）における高さ位置が、鉛直方向下方（矢印 D 方向）に位置される。即ち、底面部 C 2 1 4 2 の下流端と転動部 C 2 1 7 3 の上流端との間には段差が形成され、第 2 位置に配置された振分部材 C 1 7 0 が第 1 位置へ向けて所定量（所定回転角）だけ変位（回転）された場合に、底面部 C 2 1 4 2 の下流端と転動部 C 2 1 7 3 の上流端とが同一の高さ位置に配置される。

10

#### 【 4 4 5 8 】

ここで、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）を転動する球が受入部 C 2 1 7 2 へ流入されると、その球の重量で振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置から下方へ変位（回転）され、振分部材 C 2 1 7 0 の下面が下ストッパ部 C 2 1 4 5 に当接されることで、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置される。この場合、下ストッパ部 C 2 1 4 5 に下面が衝突した際の衝撃で振分部材 C 2 1 7 0 が上方（矢印 U 方向）へ跳ね上げられる虞があり、振分部材 C 2 1 7 0 の上方への跳ね上がりにより、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2（転動面）の下流端における高さ位置に対し、転動部 C 2 1 7 3（転動面）の上流端における高さ位置が、鉛直方向上方（矢印 U 方向）に位置されると、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）から転動部 C 2 1 7 3 へ球を流入（転動）させることができなくなる虞がある。特に、上方へ跳ね上げられた振分部材 C 2 1 7 0（転動部 C 2 1 7 3 の上流側の端面）に球が衝突し、その球の衝突による衝撃で振分部材 C 2 1 7 0 が更に上方へ跳ね上げられると（球により振分部材 C 2 1 7 0 が更に上方へ押し上げられると）、その球が、本来は転動部 C 2 1 7 3 へ流入（転動）されるべき球であつたにも関わらず、受入部 C 2 1 7 2 に流入される（受け入れられる）される虞がある。これに対し、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態では、上述したように、底面部 C 2 1 4 2（転動面）の下流端と転動部 C 2 1 7 3（転動面）の上流端との間には段差が形成されるので、衝撃により振分部材 C 2 1 7 0 が上方へ跳ね上げられた場合でも、両者の間の段差の分、底面部 C 2 1 4 2 の下流端よりも転動部 C 2 1 7 3 の上流端が鉛直方向上方（矢印 U 方向）に位置することを抑制できる。即ち、両者の段差の分だけ、振分部材 C 2 1 7 0 が上方へ跳ね上げられることを許容できる。よって、転動部 C 2 1 7 3 へ流入（転動）されるべき球（先行の球 C B 1 との間の間隔が所定量以下とされる後行の球 C B 2）を、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）から転動部 C 2 1 7 3 へ流入（転動）させ易くできる。

20

30

#### 【 4 4 5 9 】

なお、第 6 2 実施形態の場合と同様に、転動部 C 2 1 7 3 の上流側の端面（第 1 中間部材 C 2 1 4 0 に対向する側の面、矢印 L 方向側の面）を、転動部 C 2 1 7 3 から第 1 中間部材 C 2 1 4 0（底面部 C 2 1 4 2）へ向けて下降傾斜させても良い。即ち、転動部 C 2 1 7 3 の上流側の端面を、転動部 C 2 1 7 3 の転動面側の縁部よりも、受入部 C 2 1 7 2（対向部 C 2 1 7 2 a）側の縁部の方が、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 に近接される断面形状としても良い。これにより、上方へ跳ね上げられた振分部材 C 2 1 7 0（転動部 C 2 1 7 3 の上流側の端面）に球が衝突した場合には、その球から振分部材 C 2 1 7 0（転動部 C 2 1 7 3 の上流側の端面）に作用する力の方向を、振分部材 C 2 1 7 0 を下方へ押し下げる方向の力とすることができる。その結果、転動部 C 2 1 7 3 へ流入（転動）されるべき球（先行の球 C B 1 との間の間隔が所定量以下とされる後行の球 C B 2）を、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）から転動部 C 2 1 7 3 へ流入（転動）させ易くできる。磁性部 C 2 4 0 0 は、金属製の長尺板状体であり、背面部材 C 2 1 3 0 の背面に配設された磁石 C 2 3 0 0 から作用する磁力を利用して、球を吸着可能とされる。なお、磁石 C

40

50

2 3 0 0 は、磁性部 C 2 4 0 0 の長手方向に沿って複数が配列される。振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態において、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 (第 2 通路 C R t 2 0 0 2) から転動部 C 2 1 7 3 へ球が流下されると、転動部 C 2 1 7 3 の上面(転動面)を転動した球が、転動部 C 2 1 7 3 の下流端から磁性部 C 2 4 0 0 の上流端へ飛び付く。即ち、磁性部 C 2 4 0 0 の下縁(正面(矢印 F 方向の面)と下面(矢印 D 方向の面)とが交差して形成される稜線)に吸着される(図 1 5 0 9 参照)。磁性部 C 2 4 0 0 に吸着された球は、飛び付き(転動)による球の勢いと、磁性部 C 2 4 0 0 の下降傾斜による重力の作用により、磁性部 C 2 4 0 0 の下縁(長手方向)に沿って移動される。

#### 【 4 4 6 0 】

この場合、球の状態(振分部材 C 2 1 7 0 の転動部 C 2 1 7 3 から磁性部 C 2 4 0 0 へ飛び付く際の球の速度や球の位置、球の回転状態など)に応じて、磁性部 C 2 4 0 0 の下縁から球が落下する可能性(終端まで球が到達できない可能性)を持たせた不安定な状態を形成できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。特に、磁性部 C 2 4 0 0 (第 4 通路 C R t 2 0 0 4)は、振分部材 C 2 1 7 0 と第 5 通路 C R t 2 0 0 5 との間の通路を形成するので、遊技の興趣を高めることができる。即ち、振分部材 C 2 1 7 0 によって第 4 通路 C R t 2 0 0 4 に振り分けられる球は、先行する球 C B 1 との間の距離が所定量より小さい状態(即ち、先行する球 C B 1 と連なった状態)で第 2 通路 C R t 2 0 0 2 を流下(転動)する球(後行する球 C B 2)だけであり、かかる後行する球 B 2 が発生する可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て振分部材 C 2 1 7 0 に到達した球(後行する球 B 2)を、落下する可能性(第 5 通路 C R t 2 0 0 5 に到達できない可能性)がある不安定な状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。磁性部 C 2 4 0 0 の厚み寸法は、球の直径よりも小さい値(本実施形態では、球の直径の 6%)に設定される。よって、磁性部 C 2 4 0 0 の下縁に外面点 C P 1 が吸着された球は、位置 C P 1 よりも下方となる位置の外面点 C P 2 が本体部 C 2 1 3 1 の正面に当接される。この場合、球の重心は、外面点 C P 2 よりも本体部 C 2 1 3 1 の正面から離れて位置するので、球の自重(重心に作用する重力)が、外面点 C P 1 を支点として、外面点 C P 2 を本体部 C 2 1 3 1 の正面に押し当てる方向の力(即ち、図 1 5 0 9 において外面点 C P 1 を中心として球を右回り(時計まわり)に回転させる力)として作用される(図 1 5 0 9 参照)。

#### 【 4 4 6 1 】

これにより、磁性部 C 2 4 0 0 に球が吸着されると、かかる球を、外面点 C P 1 と外面点 C P 2 との 2 点で支持することができ、その結果、磁性部 C 2 4 0 0 の下縁(長手方向)に沿った球の移動を安定化できる。また、外面点 C P 2 における本体部 C 2 1 3 1 の正面との間の摩擦抵抗を利用して、球の移動速度を緩やか(低速化)することができる。よって、これによっても、球の移動を安定化できると共に、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 の通過に要する時間を嵩ませて、球が落下せずに第 5 通路 C R t 2 0 0 5 に到達することを期待する遊技者の興趣を向上させることができる。このように、背面部材 C 2 1 3 0 の本体部 C 2 1 3 1 を挟んで、磁石 C 2 3 0 0 と磁性部 C 2 4 0 0 を配設し、磁性部 C 2 4 0 0 に沿って球を移動(摺動)させる構成とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化とを容易としつつ、球の通過経路を簡素な構造で形成できる。第 2 介設部材 C 2 1 8 0 は、第 6 通路 C R t 2 0 0 6 における球の転動面を形成する部材であり、正面部材 C 2 1 1 0 と第 1 中間部材 C 2 1 4 0 及び第 1 介設部材 C 2 1 6 0 との対向間に介設される。即ち、正面部材 C 2 1 1 0 と第 1 中間部材 C 2 1 4 0 及び第 1 介設部材 C 2 1 6 0 と第 2 介設部材 C 2 1 8 0 に区画された空間により第 6 通路 C R t 2 0 0 6 が形成される。第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の上面(転動面)には、上述したように、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 (第 6 通路 C R t 2 0 0 6)を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側(矢印 F 方向)へ向けて下降傾斜して形成される凹面(中央流出面 C 1 8 1 及び側方流出面 C 1 8 2)が形成される。また、第 6 通路 C R t 2 0 0 6 の上面(転動面)には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面 C 1 8 2 が配置される一方、起伏の頂部に中央流出面 C 1 8 1 が配置され

10

20

30

40

50

る。なお、正面部材 C 2 1 1 0 の正面部 C 1 1 1 の上縁（矢印 U 方向の縁部）は、中央流出面 C 1 8 1 及び側方流出面 C 1 8 2 が形成される領域を除き、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の上面（転動面）よりも上方（矢印 U 方向）へ突出される。即ち、第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の上面（転動面）を転動する球は、中央流出面 C 1 8 1 又は側方流出面 C 1 8 2 からのみ遊技領域へ流出（流下）される。

#### 【 4 4 6 2 】

第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の底面には、凹部 C 1 8 3 が凹設され、上述したように、かかる凹部 C 1 8 3 と正面部材 C 2 1 1 0 の底面部 C 1 1 2 との対向間に第 5 通路 C R t 2 0 0 5 の一部が形成される。迂回部材 C 2 2 0 0 は、板状の本体部 C 2 2 0 1 と、その本体部 C 2 2 0 1 の正面（矢印 F 方向側の面）から立設される壁面部 C 2 2 0 2 と、その壁面部 C 2 2 0 2 の一部を正面側へ更に延設して形成される樋部 C 2 2 0 3 とを備え、開口 C 2 1 3 1 a に対向する位置において、背面部材 C 2 1 3 0 の背面側に配設される。迂回部材 C 2 2 0 0 が背面部材 C 2 1 3 0 に配設された状態では、壁面部 C 2 2 0 2 の立設先端（矢印 F 方向側）が背面部材 C 2 1 3 0（本体部 C 2 1 3 1）の背面に当接され、且つ、樋部 C 2 2 0 3 の立設先端（矢印 F 方向側）が第 2 介設部材 C 2 1 8 0 の背面に当接されると共に、樋部 C 2 2 0 3 の縁部が第 1 介設部材 C 2 1 6 0 の底面に当接される。これにより、背面部材 C 2 1 3 0（本体部 C 2 1 3 1）と迂回部材 C 2 2 0 0（本体部 C 2 2 0 1 及び壁面部 C 2 2 0 2）とに区画された空間、及び、第 1 介設部材 C 2 1 6 0 と迂回部材 C 2 2 0 0（樋部 C 2 2 0 3）とに区画された空間により第 5 通路 C R t 2 0 0 5 の一部が形成される（図 1 5 0 4 及び図 1 5 0 5 参照）。なお、樋部 C 2 2 0 3 は、背面部材 C 2 1 3 0 側から第 2 介設部材 C 2 1 8 0 側へ向けて下降傾斜される。よって、背面部材 C 2 1 3 0 の開口 C 2 1 3 1 a から迂回部材 C 2 2 0 0 内へ流入された球を樋部 C 2 2 0 3 上を転動させて、正面部材 C 2 1 1 0 の底面部 C 1 1 2 と第 2 介設部材 C 2 1 8 0（凹部 C 1 8 3）との間に形成される第 5 通路 C R t 2 0 0 5 へ流入させることができる。次いで、振分部材 C 2 1 7 0 による球の振り分け動作について説明する。図 1 5 0 6 から図 1 5 0 8 は、振分部材 C 2 1 7 0 による球の振り分け動作の遷移を示す下側フレーム C 2 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 4 9 8 の M D L X X X I X - M D L X X X I X 線における断面に対応する。図 1 5 0 9 は、図 1 5 0 8（b）の M D X C V I - M D X C V I 線における下側フレーム C 2 0 8 6 b の部分拡大断面図である。

#### 【 4 4 6 3 】

なお、図 1 5 0 6（a）及び図 1 5 0 6（b）は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態を示し、図 1 5 0 2 に対応する。図 1 5 0 8（a）及び図 1 5 0 8（b）は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態を示し、図 1 5 0 3 に対応する。図 1 5 0 6（a）に示すように、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、受入部 C 2 1 7 2 は、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 を転動する球 C B 1 を受け入れ可能（球 C B 1 が流入可能）な位置に配置される。即ち、受入部 C 2 1 7 2 は、底面部 C 2 1 4 2（転動面）を延長した延長線と交差する位置に対向部 C 2 1 7 2 a が配置され、底面部 C 2 1 4 2（転動面）を延長した延長線よりも鉛直方向下方（矢印 D 方向）となる位置に底面部 C 2 1 7 2 b が配置される。なお、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、底面部 C 2 1 4 2（転動面）の下流端（矢印 R 方向側の端部）と、転動部 C 2 1 7 3 の上流端（矢印 L 方向側の端部、転動部 C 2 1 7 3 と対向部 C 2 1 7 2 a との連結部分）との間の間隔が、球の直径よりも大きな寸法（球が通過可能な寸法）に設定される。一方、転動部 C 2 1 7 3 は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 を転動する球 C B 1 を受け入れ不能（球 C B 1 が流入不能）な位置に配置される。即ち、転動部 C 2 1 7 3 は、底面部 C 2 1 4 2（転動面）を延長した延長線よりも鉛直方向上方（矢印 U 方向）となる位置（一段高い位置）に底面部 C 2 1 7 2 b が配置される。なお、転動部 C 2 1 7 3 と、底面部 C 2 1 4 2（転動面）を延長した延長線との間の鉛直方向における間隔（段差の高さ）は、球の半径よりも大きな寸法に設定される。これにより、球が段差を乗り越えて、第 1 位置にある振分部材 C 2 1 7 0 の転動部 C 2 1 7 2 b に流入することを抑制できる。



## 【 4 4 6 4 】

なお、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の天面部 C 2 1 4 3 の下流端（矢印 R 方向側の端部）と、転動部 C 2 1 7 3 の上流端（矢印 L 方向側の端部）との間の間隔が、球の直径よりも大きな寸法（球が通過可能な寸法）に設定される。これにより、球が段差を乗り越えて、第 1 位置にある振分部材 C 2 1 7 0 の転動部 C 2 1 7 2 b に流入することを許容できる。この場合、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置にある状態では、転動部 C 2 1 7 3 が、水平方向（矢印 L - R 方向）において、軸 C 2 1 7 4 を挟んで、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）と反対側に位置し、且つ、底面部 C 2 1 4 2（第 2 通路 C R t 2 0 0 2）から離間する方向（矢印 R 方向）へ向かって下降傾斜される。よって、球が段差を乗り越えて、第 1 位置にある振分部材 C 2 1 7 0 の転動部 C 2 1 7 2 b に流入したとしても、かかる球により、振分部材 C 2 1 7 0 が第 2 位置へ向けて回転される（即ち、転動部 C 2 1 7 3 が上方へ持ち上げられる）ことを抑制できると共に、転動部 C 2 1 7 3 の下降傾斜に沿って球を第 2 中間部材 2 1 5 0 側（第 6 通路 C R t 2 0 0 6）へ落下させることができる。その結果、段差を乗り越えた球が磁性部 C 2 4 0 0 に飛び付いて（吸着されて）、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 を流下する（第 5 通路 C R t 2 0 0 5 へ到達する）ことを抑制できる。但し、段差を乗り越えた球が磁性部 C 2 4 0 0 に飛び付く（吸着される）ことが可能な位置に磁性部 C 2 4 0 0 が配設されていても良い。即ち、球 C B 1、C B 2 の間の間隔が比較的小さく、球 C B 2 が球 C B 1 に追い付き、球 C B 2 が球 C B 1 を乗り越える場合に、球 C B 2 が磁性部 C 2 4 0 0 に飛び付き（吸着）可能な位置に磁性部 C 2 4 0 0 が配設されていても良い。球 C B 2 は、本来は、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 へ振り分けられるべき球であるので、かかる球が第 2 中間部材 2 1 5 0 側（第 6 通路 C R t 2 0 0 6）へ落下されることを抑制して、遊技者に不利になることを抑制できる。

## 【 4 4 6 5 】

第 1 中間部材 C 2 1 4 0 の底面部 C 2 1 4 2 を球 C B 1（先行する球）と球 C B 2（先行する球との間に所定の間隔を隔てて後行する球）とが転動する場合、図 1 5 0 6（b）に示すように、球 C B 1 が振分部材 C 2 1 7 0 の受入部 C 2 1 7 2 に流入され（受け入れられ）、球 C B 1 は、対向部 C 2 1 7 2 a に当接され（受け止められ）、受入部 C 2 1 7 2 に保持される。また、球 C B 1、C B 2 の間の間隔が比較的小さい場合には、球 C B 2 が球 C B 1 に追い付き、球 C B 2 が球 C B 1 に当接される。これにより、球 C B 2 を球 C B 1 の後方（上流側）に待機させることができる。図 1 5 0 6（b）に示すように、球 C B 1 が受入部 C 2 1 7 2 に受け入れられると、図 1 5 0 7（a）に示すように、球 C B 1 の重量により振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ向けて変位（回転）される。また、球 C B 2 が球 C B 1 に追い付いている場合には、その球 C B 2 の重量も振分部材 C 2 1 7 0 に作用される。ここで、受入部 C 2 1 7 2 は、対向部 C 2 1 7 2 a の底面部 C 2 1 7 2 b に連結される側の領域と、底面部 C 2 1 7 2 b の対向部 C 2 1 7 2 a に連結される側の領域とが、即ち、対向部 C 2 1 7 2 a と底面部 C 2 1 7 2 b との連結部分が、軸 C 2 1 7 4 側へ向けて凸となり球の外形と略同一形状（球と略同径）となる円弧状に湾曲して形成され、その円弧状に湾曲した部分により球を保持可能とされる。また、振分部材 C 2 1 7 0（底面部 C 2 1 7 2 b の転動面における上流側（矢印 R 方向側）の領域）と第 1 中間部材 C 2 1 4 0（底面部 C 2 1 4 2 の下流側（矢印 R 方向側）の端部）との間の間隔は、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態では、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定され、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置から第 2 位置へ向けて変位（回転）されることで、漸次拡大される。

## 【 4 4 6 6 】

即ち、振分部材 C 2 1 7 0 が第 1 位置と第 2 位置との間の所定中間位置（図 1 5 0 7（a）と図 1 5 0 7（b）との間の位置）まで変位（回転）されると、上述の振分部材 C 2 1 7 0（底面部 C 2 1 7 2 b の転動面における上流側（矢印 R 方向側）の領域）と第 1 中間部材 C 2 1 4 0（底面部 C 2 1 4 2 の下流側（矢印 R 方向側）の端部）との間の間隔が球の直径と略同一の寸法（球が通過可能な寸法）まで拡大され、振分部材 C 2 1 7 0 が所

定中間位置から第2位置へ向けて更に変位（回転）されると、上述した間隔が、更に拡大され、第2位置において最大の間隔が形成される。よって、振分部材C2170が第1位置から所定中間位置まで変位（回転）される間は、受入部C2172に球CB1を受け入れた状態が維持される。即ち、振分部材C2170は、第1位置から所定中間位置までの間は、受入部C2172に球CB1を受け入れた状態で変位（回転）される。これにより、球CB2が球CB1に当接された状態を維持して、球CB2が底面部C2142の下流端に位置する状態を維持できる。この場合、底面部C2142（転動面）の下流端（矢印R方向側の端部）と、転動部C2173の上流端（矢印L方向側の端部、対向部C2172aとの連結部分）との間の間隔は、振分部材C2170が第1位置から第2位置へ向けて変位（回転）されることで、漸次縮小され、振分部材C2170が所定中間位置に到達する前に、球の直径よりも小さな寸法（球が通過不能な寸法）に設定される。よって、球CB2が受入部C2172へ流入する（受け入れられる）ことを抑制できる。また、振分部材C2170が第1位置から第2位置へ向けて変位（回転）される場合、受入部C2172（対向部C2172aと底面部C2172bとの連結部分）に保持された球CB1の軌跡の外縁（軸C2174と反対側の外縁）よりも、転動部C2173の上流端（矢印L方向側の端部、対向部C2172aとの連結部分）の軌跡が、軸C2174に近い側を通過するように構成される。

10

#### 【4467】

よって、球CB2が球CB1に当接された状態を維持して、球CB2が底面部C2142の下流端に位置する状態を維持できると共に、転動部C2173の上流端（矢印L方向側の端部、対向部C2172aとの連結部分）により球CB2を押し戻す（押し返す）ことができる。即ち、転動部C2173の上流端を球CB1と球CB2との間に挿入して、両球を切り離すことができる。よって、球CB2が受入部C2172へ流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。また、球CB2を徐々に転動部C2173へ転動させ、その後の転動を安定させることができる。図1507（a）に示す状態から振分部材C2170が第2位置へ向けて更に変位（回転）されると、図1507（b）に示すように、球CB1が通路部C2144へ向けて底面部C2172bを転動されると共に、球CB2が転動部C2173に流下される（転動部C2173に受け入れられる）。図1508（a）及び図1508（b）に示すように、振分部材C2170が第2位置に配置されると、球CB1が受入部C2172から通路部C2144（第3通路Crt2003）へ流入されると共に、転動部C2173を転動した球CB2が、磁性部C2400に飛び移り（吸着され）、第4通路Crt2004へ流入される。球CB1、CB2が第3通路Crt2003及び第4通路Crt2004へ流入された後は、振分部材C2170が第2位置から第1位置へ向けて自重により復帰（変位）される。なお、振分部材C2170が第2位置に配置された状態で、或いは、振分部材C2170が第2位置から第1位置への変位（回転）を開始した後であっても、第3の球が転動部C2173到達し、その転動部C2173の転動面に流入した場合には、第3の球が転動部C2173を転動する。この場合、球CB1が受入部C2172（底面部C2172b）上にあるか否か、第3の球の転動速度（勢い）などに起因して、第2中間部材2150側（第6通路Crt2006）へ落下されるか、磁性部C2400に飛び移り（吸着され）、第4通路Crt2004へ流入されるかが決定される。即ち、2つの状態を形成可能とできる。

20

30

40

#### 【4468】

なお、振分部材C2170は、1球の重量のみで、第1位置から第2位置まで変位（回転）可能に構成される。よって、球CB1と球CB2との間隔が所定量よりも大きな場合には、これら球CB1及び球CB2の両球が、受入部C2172に順に受け入れられ、それぞれ上述した振り分け動作を経て第3通路Crt2003へ振り分けられる。以上のように、第63実施形態における下側フレームC2086bによれば、球CB1と球CB2とが所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、球CB1を第3通路Crt2003へ振り分け（案内し）、且つ、球CB1の重量で第2位置へ変位される振分部材C2170により球CB2を上方へ持ち上げて第4通路Crt2004へ振り分ける（案内する）こと

50

ができる一方、球 C B 1 と球 C B 2 とが所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、両球（球 C B 1 及び球 C B 2）を第 3 通路 C R t 2 0 0 3 へ振り分ける（案内する）ことができる。このように、球 C B 1、C B 2 の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔が所定量を超えるか否か）に応じて案内する通路を変化させられるので、興趣の向上を図ることができる。次いで、図 1 5 1 0 から図 1 5 1 3 を参照して、第 6 4 実施形態におけるセンターフレーム C 3 0 8 6 について説明する。上記第 6 2 実施形態では、振分部材 C 1 7 0 が回転される場合を説明したが、第 6 3 実施形態における振分部材 C 3 1 7 0 は、スライド変位される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 1 0 及び図 1 5 1 2 は、第 6 4 実施形態における下側フレーム C 3 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 1 1 及び図 1 5 1 3 は、下側フレーム C 3 0 8 6 b の背面図である。なお、図 1 5 1 0 及び図 1 5 1 1 では、振分部材 C 3 1 7 0 が第 1 位置に配置された状態が、図 1 5 1 2 及び図 1 5 1 3 では、振分部材 C 3 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態が、それぞれ図示される。また、図 1 5 1 0 及び図 1 5 1 2 は、図 1 4 8 3 の M D L X X I V - M D L X X I V 線における断面に対応する。

10

#### 【 4 4 6 9 】

ここで、第 6 4 実施形態における下側フレーム C 3 0 8 6 b は、第 6 2 実施形態における下側フレーム C 8 6 b に対し、振分部材 C 3 1 7 0 を変位させる構造および振分部材 C 3 1 7 0 に装飾部材 C 3 1 9 0 を連動させる構造が異なる点を除き、その他の構成は同一に構成される。図 1 5 1 0 から図 1 5 1 3 に示すように、背面部材 C 3 1 3 0 の本体部 C 1 3 1 には、直線状の 2 本の案内溝 C 3 1 3 1 c が互いに平行な姿勢で上下方向に沿って延設される。これら 2 本の案内溝 C 3 1 3 1 c は、下方側（矢印 D 方向側）ほど第 1 中間部材 C 1 4 0 に近接する方向に傾斜する姿勢で配設される。即ち、第 2 位置における振分部材 C 3 1 7 0 の水平方向（矢印 L - R 方向）位置は、第 1 位置における振分部材 C 3 1 7 0 の水平方向位置よりも中間部材 C 1 4 0 に近接する側（矢印 L 側）に位置される。振分部材 C 3 1 7 0 には、上下一対を一組とする合計 4 本の軸 C 3 1 7 1 a が本体部 C 3 1 7 1 の背面から突出される。軸 C 3 1 7 1 a は、案内溝 C 3 1 3 1 c に摺動可能に挿通される被案内部であり、かかる軸 C 3 1 7 1 a が案内溝 C 3 1 3 1 c に沿って摺動されることで、振分部材 C 3 1 7 0 が第 1 位置と第 2 位置との間をスライド変位（直動）される。左右の案内溝 C 3 1 3 1 c には、軸 C 3 1 7 1 a が一組ずつ配設される。よって、振分部材 C 3 1 7 0 は、回転による姿勢の変化を生じさせずに（即ち、底面部 C 1 7 2 b 及び転動部 C 1 7 3 の傾斜角度を一定に維持させたまま）、第 1 位置と第 2 位置との間をスライド変位可能とされる。なお、案内溝 C 3 1 3 1 c に挿通された軸 C 3 1 7 1 a の先端には、案内溝 C 3 1 3 1 c の溝幅よりも大径のカラー C W が配設され、かかるカラー C W が、軸 C 3 1 7 1 a が案内溝 C 3 1 3 1 c から抜け出ることを規制する抜け止めとされる。

20

30

#### 【 4 4 7 0 】

振分部材 C 3 1 7 0 は、案内溝 C 3 1 3 1 c の上端（矢印 U 方向の端部）に軸 c 3 1 7 1 a が当接して、上方への変位が規制されることで、第 1 位置に規定（配置）され（図 1 5 1 0 及び図 1 5 1 1 参照）、振分部材 C 3 1 7 0 の下面に下ストッパ部 C 1 3 2 が当接して、下方への変位が規制されることで、第 2 位置に規定（配置）される（図 1 5 1 2 及び図 1 5 1 3 参照）。装飾部材 C 3 1 9 0 は、本体部 C 1 9 1 と一体に形成され、軸 C 1 9 2 を中心として径方向外方へ延設されるアーム部 C 3 1 9 3 を備え、アーム部 C 3 1 9 3 には、直線状の案内溝 C 3 1 9 3 a が軸 C 1 9 2 を中心とする径方向に沿って延設される。案内溝 C 3 1 9 3 a には、軸 C 3 1 7 1 a が摺動可能に挿通される。装飾部材 C 3 1 9 0 は、その重心位置が回転中心（軸 C 1 9 2）に対して一側（軸 C 1 9 2 を挟んで振分部材 C 3 1 7 0 と反対側、図 1 5 1 1 左側）に偏心される。よって、無負荷状態では、装飾部材 C 3 1 9 0 は、アーム部 C 3 1 9 3 を上方へ持ち上げた姿勢とされ（背面視において軸 C 1 9 2 を中心として反時計回りに回転され、図 1 5 1 1 参照）、振分部材 C 3 1 7 0 は、アーム部 C 3 1 9 3 により軸 C 3 1 7 1 a が上方へ押し上げられることで、第 1 位置に配置された状態とされる（図 1 5 1 0 及び図 1 5 1 1 参照）。一方、振分部材 C 3 1

40

50

70の受入部C172に球が受け入れられた状態では、その球の重さにより、振分部材C3170及び装飾部材C3190全体としての重心位置が回転中心（軸C192）に対して他側（軸C192に対して振分部材C3170が配設される側、図1513右側）に偏心される。即ち、受入部C172に球を受け入れた状態では、振分部材C3170は、球の重量により案内溝C3131cに沿って下降され、第2位置に配置される。また、装飾部材C3190は、アーム部C3193が軸C3171aにより下方へ押し下げられ、背面視において軸C192を中心として時計回りに回転された状態とされる（図1513参照）。

#### 【4471】

第2位置において、受入部C172から通路部C144へ球が排球されると、装飾部材C3190が、その重心位置の偏心を利用して、背面視において軸C192を中心として反時計回りに回転され、アーム部C3193を上方へ持ち上げた姿勢とされる。これに伴い、アーム部C3193により軸C3171aが上方へ押し上げられることで、振分部材C3170が第1位置に配置（復帰）される（図1510及び図1511参照）。振分部材C3170が第1位置と第2位置との間でスライド変位されることによる球CB1及び球CB2の振り分け動作については、上述した第62実施形態の場合と同様であるので、その説明は省略する。以上のように、第64実施形態における下側フレームC3086bによれば、球CB1と球CB2とが所定量以下（両球が密着する間隔が0の場合を含む）の間隔を隔てて連なる場合には、球CB1を第4通路Crt4へ振り分け（案内し）、且つ、球CB1の重量で第2位置へ変位される振分部材C170により球CB2を第5通路Crt5へ振り分ける（案内する）ことができる一方、球CB1と球CB2とが所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、両球（球CB1及び球CB2）を第4通路Crt4へ振り分ける（案内する）ことができる。このように、球CB1、CB2の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔が所定量を超えるか否か）に応じて案内する通路を変化させられるので、興趣の向上を図ることができる。ここで、第62実施形態の場合のように、振分部材C170が軸C192を中心として回転される構造では、受入部C172の変位量を確保する（第3通路Crt3に対面する位置と第4通路Crt4に対面する位置との間を変位可能とする）ために、軸C192と受入部C172との間の長さ（距離）を大きくする必要があり、幅方向（軸C192と受入部C172とを結ぶ方向）における振分部材C170の大型化を招く。

#### 【4472】

これに対し、本実施形態では、振分部材C3170を上下方向にスライド変位させるので、受入部C172の変位量を確保（即ち、第3通路Crt3に対面する位置と第4通路Crt4に対面する位置との間を変位可能と）しつつ、回転中心（軸C192）と受入部C172とを連結する部位を設ける必要がない分、幅方向における振分部材C3170の小型化を図ることができる。即ち、振分部材C3170の幅方向の寸法を、転動部C173の転動面の長さ寸法（矢印L-R方向寸法）とすることができる。次いで、図1514を参照して、第65実施形態における皿部材C4120について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1514（a）は、第65実施形態における皿部材C4120の上面図であり、図1514（b）は、図1514（a）のMDCIb-MDCIb線における皿部材C4120の断面図であり、図1514（c）は、図1514（a）のMDCIc-MDCIc線における皿部材C4120の断面図である。皿部材C4120は、通路の底面を形成する上側底面部C4121及び下側底面部C4122と、通路の側壁を形成する上側側壁部C4123及び下側側壁部C4124を備える。上側底面部C4121は、上面視において略直線状の通路（第1通路Crt4001）として左右方向（矢印L-R方向）に沿って延設されると共に、下側底面部C4122へ近接する方向（矢印R方向）へ向けて下降傾斜して形成される。上側側壁部C4123は、上側底面部C4121（第1通路Crt4001）の通路幅を区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法（少なくとも球の直径の2倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の1.3倍よりも小

10

20

30

40

50

さい寸法)に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。但し、通路幅は、複数の球を並列の状態案内可能な寸法(球の2倍よりも大きい寸法)であっても良い。

#### 【4473】

上側側壁部C4123には、上側底面部C4121(第1通路C R t 4 0 0 1)の下流側の端部に切り欠き部C4123aが切り欠き形成され、この切り欠き部C4123aを介して、上側底面部C4121(第1通路C R t 4 0 0 1)から下側底面部C4122(第2通路C R t 4 0 0 2)へ球が流下可能とされる。下側底面部C4122は、上面視において、前後方向(矢印F-B方向)に沿って延設され、その延設方向一端側および他端側における形状が略直線状の直線部C4122aと、それら一对の直線部C4122aの間において、上面視において、流出面C122a側が凹となる円弧状に湾曲する円弧部C4122bとから形成される。なお、円弧部C4122bは、前後方向の略中央において、上側底面部C4121の延設方向(矢印L-R方向)上流側(矢印L方向側)へ最も張り出した形状とされる。また、下側底面部C4122の延設方向(矢印F-B方向)と鉛直方向(矢印U-D方向)とを含む平面での断面形状が、一对の直線部C4122aでは円弧部C4122bへ向かうにつれて鉛直方向下方(矢印D方向)へ向けて下降傾斜する平面として形成され、円弧部C4122bでは略水平に形成される。即ち、円弧部C4122bの上面(転動面)は、鉛直方向に直交する平面として形成される。下側側壁部C4124は、下側底面部C4122(第2通路C R t 4 0 0 2)の長手方向(球を案内する方向)における一端側および他端側の端部と、下側底面部C4122(第2通路C R t 4 0 0 2)の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法(少なくとも球の直径の2倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の1.3倍よりも小さい寸法)に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。下側底面部C4122の直線部C4122aは、上面視において、上側底面部C4121に対し、略直交して配設され、上側底面部C4121の下流端(矢印R方向側の端部)と下側底面部C4122の長手方向における一端側(矢印B方向側の端部、直線部C4122aの上昇傾斜側)とが隣り合う位置に配設される。

#### 【4474】

上側側壁部C4123における切り欠き部C4123aに対応する位置では、下側側壁部C4124が非形成とされ、上述したように、切り欠き部C4123aを介して、上側底面部C4121(第1通路C R t 4 0 0 1)から下側底面部C4122(第2通路C R t 4 0 0 2)へ球が流下可能とされる。円弧部C4122bの内径側(上面視における円弧の中心側、矢印R方向側)における下側側壁部C4124には、円弧部C4122bの前後方向の略中央(湾曲形状の矢印L方向に最も張り出した位置)に切り欠き部C124aが切り欠き形成され、この切り欠き部C124aを介して、下側底面部C4122(第2通路C R t 4 0 0 2)から底面部C142(第3通路C R t 3、図1487参照)へ球が流下可能とされる。下側底面部C4122は、上述したように、一对の直線部C4122a及び円弧部C4122bから形成され、直線部C4122aの上昇傾斜側(下側底面部C4122の長手方向における一端側)に上側底面部C4121(第1通路C R t 4 0 0 1)から球が流下されるので、かかる流下された球を、下側底面部C4122(第2通路C R t 4 0 0 2)の長手方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、切り欠き部C124aから底面部C142(第3通路C R t 3、図1487参照)へ球を流下させることができる。これにより、所定の間隔を隔てた状態で、2球が、上側底面部C4121(第1通路C R t 4 0 0 1)から下側底面部C4122(第2通路C R t 4 0 0 2)へ流入する場合に、下側底面部C4122(第2通路C R t 4 0 0 2)における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる(球を連ならせる)ことができる。

#### 【4475】

下側底面部C4122の円弧部C4122bには、切り欠き部C124aに対応する位置(即ち、円弧部C4122bの前後方向(矢印F-B方向)における略中央(湾曲形状の矢印L方向に最も張り出した位置)に流出面C122aが凹設される。流出面C122

a は、下側底面部 C 4 1 2 2 (第 2 通路 C R t 4 0 0 2) を案内される球を、底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) へ流出させるための部位であり、底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) へ向けて下降傾斜する凹面として形成される (図 1 4 8 7 参照)。よって、下側底面部 C 4 1 2 2 を往復動した後、その転動速度が低下した球を、流出面 C 1 2 2 a を利用して、底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) へスムーズに流出 (流下) させることができる。即ち、下側底面部 C 4 1 2 2 (第 2 通路 C R t 4 0 0 2) における往復動を利用して、先行する球と後行する球との間隔が減少された球 (連なった状態の球) を、その連なった状態を維持させつつ、底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) へ流出 (流下) させることができる (図 1 4 8 7 参照)。なお、流出面 C 1 2 2 a は、上面視において、その凹面の幅 (下側底面部 C 4 1 2 2 を往復動する球の転動方向に沿う方向の寸法、矢印 F - B 方向の寸法) が、切り欠き部 C 1 2 4 a に近い側ほど大きい形状に形成される。また、上面視において、切り欠き部 C 1 2 4 a と反対側 (対向する側、矢印 L 方向側) に位置する下側側壁部 C 4 1 2 4 に球を当接させた状態では、球が流出面 C 1 2 2 a 上を転動する (横切る)。即ち、下側底面部 C 4 1 2 2 (第 2 通路 C R t 4 0 0 2) を転動 (往復動) する球が、切り欠き部 C 1 2 4 a から最も離間した位置 (球の側方の頂部を下側側壁部 C 4 1 2 4 に当接させる位置) を転動する状態でも、上面視において、球の中心と重なる範囲まで流出面 C 1 2 2 a が形成される (球が下側底面部 C 4 1 1 2 を転動する際の球の下方の頂部の軌跡である転動線が流出面 C 1 2 2 a を横切る)。

10

#### 【 4 4 7 6 】

一方で、下側底面部 C 4 1 2 2 に流出面 C 1 2 2 a が凹設 (形成) されていると、下側底面部 C 4 1 2 2 (第 2 通路 C R t 4 0 0 2) に流下した球が、かかる下側底面部 C 4 1 2 2 (第 2 通路 C R t 4 0 0 2) を一度も往復動することなく、又は、十分な回数だけ往復動する前に、流出面 C 1 2 2 a の傾斜の作用により、底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) へ流出 (流下) する虞がある。即ち、先行する球と後行する球との間隔を減少させず、両球が間隔を隔てたまま底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3) へ流出 (流下) する虞がある。これに対し、本実施形態では、下側底面部 C 4 1 2 2 が円弧状に湾曲して形成され、その円弧部 C 4 1 2 2 b の内径側 (上面視における円弧の中心側、矢印 R 方向側) に切り欠き部 C 1 2 4 a が形成される。よって、円弧部 C 4 1 2 2 b を転動する球には切り欠き部 C 1 2 4 a と反対側 (対向する側) に位置する下側側壁部 C 4 1 2 4 へ向けて遠心力が作用され、これにより、切り欠き部 C 1 2 4 a と反対側 (対向する側) に位置する下側側壁部 C 4 1 2 4 に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部 C 4 1 2 2 (第 2 通路 C R t 4 0 0 2) で転動 (往復動) させることができる。これにより、球の転動速度が十分に低くなる前に、球が流出面 C 1 2 2 a の傾斜の作用で底面部 C 1 4 2 (第 3 通路 C R t 3、図 1 4 8 7 参照) へ流出 (流下) することを抑制できる。即ち、球の転動速度が十分に低くなるまでの間、流出面 C 1 2 2 a を乗り越え易く (横切らせ易く) して、下側底面部 C 4 1 2 2 (第 2 通路 C R t 4 0 0 2) に沿って球を十分に往復動させ易くできる。その結果、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる (球を連ならせる) ことを確実化できる。次いで、図 1 5 1 5 (a) を参照して、第 6 6 実施形態における下側フレーム C 5 0 8 6 b について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

20

30

40

#### 【 4 4 7 7 】

図 1 5 1 5 (a) は、第 6 6 実施形態における下側フレーム C 5 0 8 6 b の断面図であり、図 1 5 0 0 の M D X C I I - M D X C I I 線における断面に対応する。なお、図 1 5 1 5 (a) では、下側フレーム C 5 0 8 6 b の背面部材 C 2 1 3 0、磁石 C 2 3 0 0 及び磁性部 C 5 4 0 0 の断面のみ図示される。磁性部 C 5 4 0 0 は、金属製の長尺体であり、背面部材 C 2 1 3 0 と反対側 (矢印 F 方向側) における端部から突部が鉛直方向下方 (矢印 D 方向) に突設される。よって、磁性部 C 5 4 0 0 は、断面形状が略 L 字状に形成される。また、磁性部 C 5 4 0 0 の突部は、背面部材 C 2 1 3 0 側の端部が背面部材 C 2 1 3 0 の正面から球の半径よりも大きな間隔を隔てた位置に配設されると共に、磁性部 C 5 4 0 0 の底面の断面形状は、幅方向 (矢印 F - B 方向) に直線状に形成される。磁性部 C 5

50

400は、背面部材C2130の背面に配設された磁石C2300から作用する磁力を利用して、球を吸着可能とされる。なお、磁石C2300は、磁性部C5400の長手方向に沿って複数が配列される。振分部材C2170が第2位置に配置された状態において、第1中間部材C2140の底面部C2142(第2通路Crt2002)から転動部C2173へ球が流下されると、転動部C2173の上面(転動面)を転動した球が、転動部C2173の下流端から磁性部C5400の上流端へ飛び付く(図1508参照)。即ち、磁性部C5400の突部の底面に吸着される。磁性部C5400に吸着された球は、飛び付き(転動)による球の勢いと、磁性部C5400の下降傾斜による重力の作用により、磁性部C5400の長手方向に沿って磁性部C5400の下流端へ移動される。これにより、磁性部C5400に沿って流下された球を第5通路Crt2005(図1503参照)へ案内できる。 10

#### 【4478】

上述したように、磁性部C5400の突部は、背面部材C2130側の端部が背面部材C2130の正面から球の半径よりも大きな距離隔てた位置に配設されるため、磁性部C5400に沿って流下される球と背面部材C2130とが当接することが抑制される。よって、球に摩擦力が作用されることが抑制できるので、球の流下速度を高くすることができる。また、球が背面部材C2130の正面に支持されないことで、流下する際に球が揺れる態様を形成できると共に、球が磁性部C5400から落下される可能性(第5通路Crt2005に到達できない可能性)を高くできる。その結果、球の挙動を遊技者に注目させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図1515(b)を参照して、第67実施形態における下側フレームC6086bについて説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1515(b)は、第67実施形態における下側フレームC6086bの断面図であり、図1500のMDXCII-MDXCII線における断面に対応する。なお、図1515(b)では、下側フレームC6086bの背面部材C2130、磁石C2300及び磁性部C6400の断面のみ図示される。第67実施形態における磁性部C6400は、第66実施形態における磁性部C5400に対し、磁性部C6400の突部の底面が、背面部材C2130を向く傾斜面(即ち、鉛直方向上方ほど背面部材C2130に近接する面)として形成される点を除き、他の構成は第66実施形態における磁性部C5400と同一の構成である。磁性部C6400の突部の底面に吸着された球は、その底面の傾斜と、磁石部C2300から直接作用される磁力との効果により、背面部材C2130に当接される。従って、球に摩擦力を作用させることができ、磁性部C6400に沿って流下する球の流下速度を遅くできる。これにより、球の移動時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。また、磁性部C6400の突部と背面部材C2130とで球を挟み込むことができ、球が磁性部C6400の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。 20 30

#### 【4479】

次いで、図1516から図1528を参照して、第68実施形態におけるセンターフレームD86について説明する。上記各実施形態では、センターフレーム86が一部品から構成される場合を説明したが、第68実施形態におけるセンターフレームD86は、上側フレームD86aと下側フレームD86bとの2部材から構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1516は、第68実施形態における遊技盤D13の正面図である。図1516に示すように、センターフレームD86は、ベース板60の窓部60a(図1430参照)に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板60に締結固定される部材であり、上側フレームD86aと下側フレームD86bとを備える。上側フレームD86aは、ベース板60の窓部60a(図1430参照)における上側(図1516上側)及び左右(図1516左側及び右側)の内縁に沿って配設され、下側フレームD86bは、ベース板60の窓部60aにおける下側(図1516下側)の内縁に沿って配設される。これら上側フレームD86a及び下側フレームD86bに取り囲まれた領域を介して第3図柄表示装置81が視認可能とされる。なお、上側フレームD86aは、上記各実施形態におけるセンターフ 40 50

レーム 8 6 の一部（ベース板 6 0 の窓部 6 0 a における下側（図 1 5 1 6 下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレーム D 8 6 b が配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 と同一の構成とされる。次いで、下側フレーム D 8 6 b について説明する。図 1 5 1 7 は、下側フレーム D 8 6 b の正面斜視図であり、図 1 5 1 8 は、下側フレーム D 8 6 b の背面斜視図である。なお、図 1 5 1 7 及び図 1 5 1 8 では、ベース板 6 0 の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板 6 0 に下側フレーム D 8 6 b を締結固定するタッピングネジの図示が省略される。

#### 【 4 4 8 0 】

図 1 5 1 7 及び図 1 5 1 8 に示すように、下側フレーム D 8 6 b には、球を受け入れ可能な開口として形成される受入口 D O P i n と、その受入口 D O P i n に連通される第 1 通路 D R t 1 と、その第 1 通路 D R t 1 を案内された球が流下される第 2 通路 D R t 2 と、その第 2 通路 D R t 2 を案内された球（第 2 通路 D R t 2 をその長手方向（矢印 F - B 方向）に沿って往復動した球）が流下される第 3 通路 D R t 3 と、その第 3 通路 D R t 3 を案内された球（第 3 通路 D R t 3 をその長手方向（矢印 L - R 方向）に沿って往復動した球）が、第 3 通路 D R t 3 から流下される位置に応じて振り分けられる第 4 通路 D R t 4、第 5 通路 D R t 5 及び第 6 通路 D R t 6 と、第 4 通路 D R t 4 又は第 5 通路 D R t 5 を案内された球が流下される第 7 通路 D R t 7 と、第 6 通路 D R t 6 を案内された球が流下される第 8 通路 D R t 8 と、第 8 通路 D R t 8 を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口 D O P o u t とが形成される（図 1 5 2 5 から図 1 5 2 7 参照）。なお、第 6 通路 D R t 6 及び第 8 通路 D R t 8 は、第 6 通路 D R t 6 の下流端に第 8 通路 D R t 8 の上流端が連通（接続）されており、1 本の通路を形成する。即ち、該通路は、上流側の一部（前半）が第 6 通路 D R t 6 により、下流側の一部（後半）が第 8 通路 D R t 8 により、それぞれ形成される。また、上側フレーム D 8 6 a には、上側フレーム通路 D R t 0（図 1 5 1 6 参照）が形成される。上側フレーム通路 D R t 0 は、遊技領域のうちの正面視左側（図 1 5 1 6 左側）の領域（センターフレーム D 8 6（上側フレーム D 8 6 a）とレール 6 1 との間の領域）から流入（入球）された球を案内する通路であり、その上側フレーム通路 D R t 0 の下流端に下側フレーム D 8 6 b の受入口 D O P i n が連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路 D R t 0 に流入（入球）した球は、受入口 D O P i n を介して、上側フレーム通路 D R t 0 から下側フレーム D 8 6 b の第 1 通路 D R t 1 へ流入（入球）される。

#### 【 4 4 8 1 】

第 3 通路 D R t 3 の通路幅は、所定間隔を隔てて対向する側壁（中間部材 D 1 4 0 の側壁部 D 1 4 2 と背面部材 D 1 3 0 の側壁部 D 1 3 2 と）により区画されるところ、これら通路幅を区画する側壁の一方（背面部材 D 1 3 0 の側壁部 D 1 3 2）は、一部が分断される（側壁が非形成とされ）、その分断された領域と上面視において隣接する位置に、球が流下可能な流下口 D O P f l が開口される。第 3 通路 D R t 3 を案内された球（第 3 通路 D R t 3 をその長手方向（矢印 L - R 方向）に沿って往復動した球）は、流下口 D O P f l を介して、第 4 通路 D R t 4、第 5 通路 D R t 5 又は第 6 通路 D R t 6 のいずれかへ流下（入球）可能とされる。流下口 D O P f l は、第 3 通路 D R t 3 の長手方向と直交する方向（矢印 B 方向）へ張り出し、第 3 通路 D R t 3 の長手方向に沿って延設される上面視略矩形の空間（開口）として形成される。なお、流下口 D O P f l は、背面部材 D 1 3 0 の本体部 D 1 3 1 及び連結部 D 1 3 3 により区画される。流下口 D O P f l には、第 3 通路 D R t 3 の長手方向に沿って、第 4 通路 D R t 4、第 6 通路 D R t 6 及び第 5 通路 D R t 5 の上流端（上流側の開口）が順に並設される。即ち、第 6 通路 D R t 6 の上流端（上流側の開口）は、流下口 D O P f l の長手方向中央に位置し、第 4 通路 D R t 4 及び第 5 通路 D R t 5 の上流端（上流側の開口）は、第 6 通路 D R t 6 の上流端を挟んで、流下口 D O P f l の長手方向一側（矢印 L 方向側）及び他側（矢印 R 方向側）にそれぞれ位置する。よって、第 3 通路 D R t 3 をその長手方向に沿って往復動し、流下口 D O P f l の長手方向（矢印 L - R 方向）中央を含む領域へ流下する球は、第 6 通路 D R t 6 へ流入（入球



）され、流下口 D O P f 1 の長手方向一側（矢印 L 方向側）又は他側（矢印 R 方向側）を含む領域へ流下する球は、第 4 通路 D R t 4 又は第 5 通路 D R t 5 へ流入（入球）される。即ち、第 3 通路 D R t 3 を案内される球が、第 4 通路 D R t 4 から第 6 通路 D R t 6 のいずれに振り分けられるかは、第 3 通路 D R t 3 から流下する位置（領域）に応じて決定される。

#### 【 4 4 8 2 】

ここで、第 6 通路 D R t 6 を案内された球は、第 8 通路 D R t 8 へ流下（流入）される  
ところ、第 8 通路 D R t 8 の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口 D O P  
o u t は、第 1 入賞口 6 4（図 1 5 1 6 参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）  
される。そのため、第 6 通路 D R t 6 へ振り分けられた球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易  
い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。一方、第 4 通路 D R t 4 又は第 5 通路 D R  
t 5 を案内された球は、第 7 通路 D R t 7 へ流下（流入）される  
ところ、第 7 通路 D R t 7 には、その第 7 通路 D R t 7 を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側（矢  
印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上  
方となる位置に中央流出面 D 1 5 1 が形成（配置）されるだけでなく、第 1 入賞口 6 4 の  
鉛直方向上方から遊技盤 1 3 の幅方向（図 1 5 1 6 左右方向）に位置を異ならせた 2 箇所  
に、側方流出面 D 1 5 2 が形成（配置）される。また、第 7 通路 D R t 7 には、起伏が形  
成され、起伏の底部に側方流出面 D 1 5 2 が形成され、起伏の頂部に中央流出面 D 1 5 1  
が形成される。そのため、第 4 通路 D R t 4 又は第 5 通路 D R t 5 に振り分けられた球は  
、第 7 通路 D R t 7 において、中央流出面 D 1 6 1 から遊技領域へ流出する確率よりも、  
側方流出面 D 1 6 2 から遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第 1 入賞口 6 4 へ  
入賞し難い（上述した第 6 通路 D R t 6 へ振り分けられた球よりも第 1 入賞口 6 4 へ入賞  
する確率が低い）。このように、本実施形態における下側フレーム D 8 6 b は、第 3 通路  
D R t 3 をその長手方向に沿って往復動する球が第 6 通路 D R t 6 に振り分けられること  
で、第 1 入賞口 6 4 に入賞しやすくする（本実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に球をほぼ確  
実に入賞させる）ことができる。よって、第 3 通路 D R t 3 をその長手方向に沿って球が  
往復動する際には、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）た  
めに、第 6 通路 D R t 6 に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高める  
ことができる。

#### 【 4 4 8 3 】

ここで、本実施形態における下側フレーム D 8 6 b では、第 6 通路 D R t 6 の上流端（  
上流側の開口）に、一対の変位部材 D 1 8 0 が開閉可能（閉鎖位置と開放位置との間で変  
位可能）に配設される。一対の変位部材 D 1 8 0 は、基端側が回転可能に軸支され、基端  
側の反対側となる先端側が上方側（矢印 U 方向側）となる姿勢で配設され、基端側を回転  
軸として、先端側を互いに近接または離間する方向へ変位（回転）させることで、閉鎖位  
置と開放位置との間で変位（回転）とされる。一対の変位部材 D 1 8 0 は、流下口 D O P  
f 1 の長手方向（矢印 L - R 方向）に所定間隔を隔てて配置され、それら一対の変位部材  
D 1 8 0 の対向間に流入（入球）した球は、第 6 通路 D R t 6 へ流入（入球）され、一対  
の変位部材 D 1 8 0 の対向間に流入（入球）されなかった球は、第 4 通路 D R t 4 又は第  
5 通路 D R t 5 へ流入（入球）される。一対の変位部材 D 1 8 0 の先端側の対向間隔は、  
開放位置での対向間隔が閉鎖位置での対向間隔よりも大きくされ、一対の変位部材 D 1 8  
0 が開放位置に変位（回転）されると、閉鎖位置にある場合と比較して、第 6 通路 D R t  
6 へ流入（入球）可能な領域が拡大され、第 4 及び第 5 通路 D R t 4 , D R t 5 に流入（  
入球）可能な領域が縮小される。即ち、流下口 D O P f 1 の長手方向（矢印 L - R 方向）  
の間隔（寸法）に対し、一対の変位部材 D 1 8 0 の先端側の対向間隔が占める割合は、開  
放位置における割合が閉鎖位置における割合よりも大きくされる。よって、一対の変位部  
材 D 1 8 0 が開放位置にある状態では、閉鎖位置にある状態と比較して、第 6 通路 D R t  
6 へ球が流入（入球）されやすい。この場合、一対の変位部材 D 1 8 0 は、後述するよう  
に、第 6 通路 D R t 6 に球が流入（入球）されると、その球の重量（質量）を利用して、  
閉鎖位置から開放位置へ変位（回転）される。具体的には、第 6 通路 D R t 6 には、転動

部材 D 1 7 0 が配設され、その転動部材 D 1 7 0 上を球が転動している間は、一对の変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置（変位）され、転動部材 D 1 7 0 上に球が存在しない間は、一对の変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置（変位）される。

#### 【 4 4 8 4 】

このように、本実施形態における下側フレーム D 8 6 b は、第 6 通路 D R t 6 に球が流入（入球）された場合に、一对の変位部材 D 1 8 0 が開放位置に変位（回転）され（第 6 通路 D R t 6 へ球が入球されやすくされ）、これにより、第 6 通路 D R t 6 へ入球された球に後行する球（例えば、第 3 通路 D R t 3 をその長手方向に往復動する球、後続の球）を第 6 通路 D R t 6 へ入球されやすくできる。よって、第 6 通路 D R t 6 へ第 1 の球が入球されれば、一对の変位部材 D 1 8 0 の開放位置への変位（回転）により、後行する第 2 の球が第 6 通路 D R t 6 へ入球されやすい状態を形成でき、後行する第 2 の球が第 6 通路 D R t 6 へ入球されれば、その後行する第 2 の球の第 6 通路 D R t 6 への入球に起因して（第 2 の球の重量を利用した変位部材 D 1 8 0 の開放位置への変位により）、次に後行する第 3 の球（第 2 の球の後続となる第 3 の球）が第 6 通路 D R t 6 へ入球されやすい状態を形成でき、以降、これらの態様を繰り返すことができる。よって、第 6 通路 D R t 6 への球の入球により、第 6 通路 D R t 6 への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。なお、本実施例では、一对の変位部材 D 1 8 0 は、閉鎖位置に変位（回転）された状態では、対向間隔の最小値が球の直径よりも若干大きな寸法（例えば、球の直径の 1 . 3 倍）に設定され、開放位置に変位（回転）された状態では、先端側における対向間隔が球の直径の約 3 倍に設定される。次いで、図 1 5 1 7 から図 1 5 1 8 に加え、図 1 5 1 9 から図 1 5 2 8 を参照して、下側フレーム D 8 6 b の詳細構成について説明する。図 1 5 1 9 は、下側フレーム D 8 6 b の分解正面斜視図であり、図 1 5 2 0 は、下側フレーム D 8 6 b の分解背面斜視図である。図 1 5 2 1 は、下側フレーム D 8 6 b の上面図であり、図 1 5 2 2 は、下側フレーム D 8 6 b の正面図であり、図 1 5 2 3 は、下側フレーム D 8 6 b の背面図である。図 1 5 2 4 ( a ) は、図 1 5 2 2 の矢印 M D C X I a 方向視における下側フレーム D 8 6 b の側面図であり、図 1 5 2 4 ( b ) は、図 1 5 2 2 の矢印 M D C X I b 方向視における下側フレーム D 8 6 b の側面図である。

#### 【 4 4 8 5 】

図 1 5 2 5 ( a )、図 1 5 2 6 ( a ) 及び図 1 5 2 7 ( a ) は、下側フレーム D 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応する。図 1 5 2 5 ( b )、図 1 5 2 6 ( b ) 及び図 1 5 2 7 ( b ) は、下側フレーム D 8 6 b の部分拡大背面図である。なお、図 1 5 2 5 ( a ) 及び図 1 5 2 5 ( b ) では、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態が、図 1 5 2 7 ( a ) 及び図 1 5 2 7 ( b ) では、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置に配置され、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態が、それぞれ図示される。また、図 1 5 2 6 ( a ) 及び図 1 5 2 6 ( b ) では、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）から第 2 位置（又は第 2 位置から初期位置（第 1 位置））へ向けて変位（回転）され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置から開放位置（又は開放位置から閉鎖位置）へ向けて変位（回転）される際の変位途中の状態が図示される。また、図 1 5 2 6 ( a ) 及び図 1 5 2 7 ( a ) では、転動部材 D 1 7 0 上を転動する球の図示が省略され、図 1 5 2 5 ( b )、図 1 5 2 6 ( b ) 及び図 1 5 2 7 ( b ) では、迂回部材 D 2 0 0 が取り外された状態が図示される。図 1 5 2 8 ( a ) は、図 1 5 2 1 の M D C X V a - M D C X V a 線における下側フレーム D 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 2 8 ( b ) は、図 1 5 2 1 の M D C X V b - M D C X V b 線における下側フレーム D 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 2 8 ( c ) は、図 1 5 2 5 の M D C X V c - M D C X V c 線における下側フレーム D 8 6 b の部分拡大断面図である。

#### 【 4 4 8 6 】

図 1 5 1 7 から図 1 5 2 8 に示すように、下側フレーム D 8 6 b は、正面部材 D 1 1 0 と、その正面部材 D 1 1 0 の長手方向一側（矢印 L 方向側）に配設される皿部材 D 1 2 0

と、正面部材 D 1 1 0 の背面（矢印 B 方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される背面部材 D 1 3 0 と、正面部材 D 1 1 0 及び背面部材 D 1 3 0 の対向間に介設され、正面部材 D 1 1 0 の背面および背面部材 D 1 3 0 の正面（矢印 F 方向側の面）に所定間隔を隔てて対向配置される中間部材 D 1 4 0 と、正面部材 D 1 1 0 及び中間部材 D 1 4 0 の対向間に介設される第 1 介設部材 D 1 5 0 と、中間部材 D 1 4 0 及び背面部材 D 1 3 0 の対向間に介設される第 2 介設部材 D 1 6 0 と、中間部材 D 1 4 0 及び背面部材 D 1 3 0 の対向間に配設される転動部材 D 1 7 0 及び変位部材 D 1 8 0 と、背面部材 D 1 3 0 の背面側に配設される伝達部材 D 1 9 0 及び迂回部材 D 2 0 0 と、背面部材 D 1 3 0 に変位可能に配設（回転可能に軸支）され、一側（矢印 F 方向側）に変位部材 D 1 8 0 が固着されると共に他側（矢印 B 側側）が伝達部材 D 1 9 0 に当接可能とされる軸支部材 D 2 1 0 と、を備える。転動部材 D 1 7 0 及び変位部材 D 1 8 0 は、中間部材 D 1 4 0 及び背面部材 D 1 3 0 の対向間において、変位（回転）可能に配設され、伝達部材 D 1 9 0 は、背面部材 D 1 3 0 の背面側において、変位（回転）可能に配設される。なお、下側フレーム D 8 6 b は、各部材どうしが、それぞれタッピングネジにより締結固定されると共に、転動部材 D 1 7 0、変位部材 D 1 8 0 及び伝達部材 D 1 9 0 が背面部材 D 1 3 0 にそれぞれ変位可能に配設（回転可能に軸支）されることで、一つ（単体）のユニットとして構成される（図 1 5 1 7 参照）。また、下側フレーム D 8 6 b は、変位部材 D 1 8 0 及び伝達部材 D 1 9 0 を除く他の部材が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、変位部材 D 1 8 0 及び伝達部材 D 1 9 0 が有色の樹脂材料から構成される。よって、第 1 通路 D R t 1 から第 8 通路 D R t 8 を通過する球を遊技者に視認させると共に、変位部材 D 1 8 0 の開閉動作（開閉状態）を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 4 4 8 7 】

この場合、下側フレーム D 8 6 b は、変位部材 D 1 8 0 又は転動部材 D 1 7 0 の少なくとも一方の正面側（矢印 F 方向側）に位置する部材が光透過性の樹脂材料から構成されていれば足りる。或いは、変位部材 D 1 8 0 又は転動部材 D 1 7 0 の少なくとも一方の一部の正面側に位置する領域のみが光透過性の樹脂材料から構成される形態でも良い。変位部材 D 1 8 0 を視認できれば、その開閉状態に基づいて、第 6 通路 D R t 6 へ球が流下（入球）されやすい状態か否かを遊技者が把握でき、仮に、変位部材 D 1 8 0 が視認できなくても、転動部材 D 1 7 0 を視認できれば、その転動部材 D 1 7 0 の回転状態（転動する球の有無により変化する姿勢）に基づいて、変位部材 D 1 8 0 の開閉状態を遊技者が把握でき、遊技の興趣を高めることができるからである。よって、転動部材 D 1 7 0 を有色の樹脂材料から構成することが好ましい。転動部材 D 1 7 0 の回転状態（転動する球の有無により変化する姿勢）を遊技者に視認させやすくできるからである。なお、転動部材 D 1 7 0、変位部材 D 1 8 0 及び伝達部材 D 1 9 0 は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、下側フレーム D 8 6 b は、変位部材 D 1 8 0 又は転動部材 D 1 7 0 の正面側（矢印 F 方向側）に位置する部材が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、これら変位部材 D 1 8 0 又は転動部材 D 1 7 0 が正面側から遊技者に視認不能となるように構成されていても良い。正面部材 D 1 1 0 は、正面を形成する板状の正面部 D 1 1 1 と、その正面部 D 1 1 1 の背面から立設される板状の底面部 D 1 1 2 と、それら正面部 D 1 1 1 及び底面部 D 1 1 2 の長手方向一側（矢印 L 方向側）に配設される連結部 D 1 1 3 とを備える。

#### 【 4 4 8 8 】

正面部 D 1 1 1 には、その正面部 D 1 1 1 の下側（矢印 D 方向側）及び側方側（矢印 L 方向側）の外縁に沿って複数の挿通孔 D 1 1 1 a が板厚方向に穿設される。下側フレーム D 8 6 b は、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板 6 0 の正面から窓部 6 0 a に嵌め込まれ、挿通孔 D 1 1 1 a に挿通したタッピングネジがベース板 6 0 に締結されることで、ベース板 6 0 に固定（配設）される。正面部 D 1 1 1 には、第 1 入賞口 6 4（図 1 5 1 6 参照）の鉛直方向上方となる位置に流出口 D O P o u t が開口形成（板厚

方向に穿設)される。流出口D O P o u tは、上述したように、第8通路D R t 8を案内された球が遊技領域へ流出される際の出口となる開口である。底面部D 1 1 2は、その上面に第1介設部材D 1 5 0の底面が対向配置され、底面部D 1 1 2と第1介設部材D 1 5 0(凹部D 1 5 3)との対向間に第8通路D R t 8の一部(最下流となる部分)が形成される。よって、例えば、第1介設部材D 1 5 0に貫通形成した貫通孔を第8通路D R t 8の一部とする場合と比較して、構造を簡素化して、製品コストを抑制できる。底面部D 1 1 2は、正面部D 1 1 1の長手方向全域にわたって連続して形成され、その底面部D 1 1 2の立設先端(矢印B方向側)が、中間部材D 1 4 0における底面部D 1 4 4の立設先端(矢印F方向側)に全域にわたって当接される。これにより、下側フレームD 8 6 bの底面側からの針金等の異物の侵入が抑制される。なお、底面部D 1 1 2は、第8通路D R t 8を区画する部分の正面部D 1 1 1からの立設寸法が、底面部D 1 1 2の他の部分における立設寸法よりも大きくされ、底面部D 1 1 2のうちの第8通路D R t 8を区画する部分は、その立設先端が、中間部材D 1 4 0の本体部D 1 4 1の正面に当接される。連結部D 1 1 3の上面側(矢印U方向側)には、皿部材D 1 2 0が配設され、タッピングネジにより締結固定される。皿部材D 1 2 0は、受入口D O P i nと、その受入口D O P i nから受け入れた球を案内する通路の底面を形成する上側底面部D 1 2 1及び下側底面部D 1 2 2と、通路の側壁を形成する上側側壁部D 1 2 3及び下側側壁部D 1 2 4とを備える。

10

#### 【4489】

受入口D O P i nは、上述したように、上側フレームD 8 6 aの上側フレーム通路D R t 0から球を受け入れる開口である(図1516参照)。なお、ベース板60にセンターフレームD 8 6を取り付けた(配設した)状態では、上側フレームD 8 6 aの背面が正面部D 1 1 1及び連結部D 1 1 3の正面に重ね合わされ、両者がタッピングネジにより締結固定される。これにより、上側フレーム通路D R t 0の下流端と受入口D O P i nとが連通される。上側底面部D 1 2 1は、上面視において略直線状の通路として前後方向(矢印F - B方向)に沿って延設されると共に、受入口D O P i nから離間する方向(矢印B方向)へ向けて下降傾斜して形成される。なお、上側底面部D 1 2 1は、上側フレーム通路D R t 0の下流端よりも鉛直方向下方側(矢印D方向側)に位置し、上側フレーム通路D R t 0の下流端との間に鉛直方向の段差が形成される。即ち、皿部材D 1 2 0は、上側フレーム通路D R t 0から上側底面部D 1 2 1へ球を自由落下させる構成とされる。上側底面部D 1 2 1には、その幅方向(矢印L - R方向)中央に断面コ字状の凹溝D 1 2 1 aが凹設される(図1490参照)。凹溝D 1 2 1 aは、前後方向(矢印F - B方向)に沿って直線状に延設される。凹溝D 1 2 1 aの溝幅(矢印L - R方向の寸法)は、球の直径よりも小さくされると共に、凹溝D 1 2 1 aの溝深さ(矢印U - D方向の寸法)は、凹溝D 1 2 1 aの底面に球が接触しない深さに設定される。これにより、上側底面部D 1 2 1上の球を2箇所(上側底面部D 1 2 1と凹溝D 1 2 1 aとが交わる一对の稜線部分)で支持することができる。よって、凹溝D 1 2 1 aが非形成の場合(即ち、1箇所のみで球を支持する場合)と比較して、球と通路との接触面積を大きくできる。よって、上側フレーム通路D R t 0から落下した球の衝撃を緩衝する(受け止める)と共に、球が転動する際の抵抗を大きくできる。

20

30

#### 【4490】

上述のように、上側フレーム通路D R t 0から上側底面部D 1 2 1へ球を落下させると共に、上側底面部D 1 2 1上の球を2箇所で支持する構成とすることで、所定の間隔を隔てた状態で、2球が、上側フレーム通路D R t 0から上側底面部D 1 2 1(第1通路D R t 1)へ流入(落下)する場合に、上側底面部D 1 2 1(第1通路D R t 1)において、先行する球の流下を遅らせて、後行する球を先行する球に追いつかせ易くできる。よって、先行する球と後行する球との間隔を減少させることができる。上側側壁部D 1 2 3は、上側底面部D 1 2 1(第1通路D R t 1)の下流側(矢印B方向側)の端部と、上側底面部D 1 2 1(第1通路D R t 1)の通路幅とをそれぞれ区画する壁部であり、鉛直方向(矢印F - B方向)に立設された板状体として形成される。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法(少なくとも球の直径の2倍よりも小さい寸法、

40

50

好ましくは、球の直径の1.3倍よりも小さい寸法)に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。上側側壁部D123には、上側底面部D121(第1通路D R t 1)の下流側の端部に切り欠き部D123aが切り欠き形成され、この切り欠き部D123aを介して、上側底面部D121(第1通路D R t 1)から下側底面部D122(第2通路D R t 2)へ球が流下可能とされる。下側底面部D122は、上面視において略直線状の通路として前後方向(矢印F-B方向)に沿って延設されると共に、その延設方向(矢印F-B方向)と鉛直方向(矢印U-D方向)とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方(矢印D方向)へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される(図1527参照)。なお、下側底面部D122は、上側底面部D121の下流端(切り欠き部D123aが形成される部分)よりも鉛直方向下方側(矢印D方向側)に位置し、上側底面部D121の下流端との間に鉛直方向の段差が形成される。即ち、皿部材D120は、上側底面部D121から下側底面部D122へ球を自由落下させる構成とされる。

10

#### 【4491】

下側側壁部D124は、下側底面部D122(第2通路D R t 2)の長手方向(球を案内する方向、矢印F-B方向)における一端側および他端側の端部と、下側底面部D122(第2通路D R t 2)の通路幅とをそれぞれ区画する。なお、通路幅は、球の直径と同等または球の直径よりも若干大きな寸法(少なくとも球の直径の2倍よりも小さい寸法、好ましくは、球の直径の1.3倍よりも小さい寸法)に設定され、複数の球を直列の状態でのみ案内可能とする。下側底面部D122は、上面視において、上側底面部D121と平行に並設され、上側底面部D121の下流端(矢印B方向側の端部)と下側底面部D122の長手方向における一端側(矢印B方向側の端部)とが隣り合う位置に配設される。上側側壁部D123における切り欠き部D123aに対応する位置では、下側側壁部D124が非形成とされ、上述したように、切り欠き部D123aを介して、上側底面部D121(第1通路D R t 1)から下側底面部D122(第2通路D R t 2)へ球が流下(落下)可能とされる。下側側壁部D124には、円弧状に湾曲した下側底面部D122の底部(鉛直方向における高さ位置が最も低い位置)に対応する位置に切り欠き部D124aが切り欠き形成され、この切り欠き部D124aを介して、下側底面部D122(第2通路D R t 2)から第1介設部材D150(第3通路D R t 3)へ球が流下可能とされる。下側底面部D122は、上述したように、円弧状に湾曲して形成され、その一方の上昇傾斜側(下側底面部D122の長手方向における一端側)に上側底面部D121(第1通路D R t 1)から球が流下されるので、かかる流下された球を、下側底面部D122(第2通路D R t 2)の長手方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、切り欠き部D124aから第1介設部材D150(第3通路D R t 3)へ球を流下させることができる。

20

30

#### 【4492】

これにより、所定の間隔を隔てた状態で、2球が、上側底面部D121(第1通路D R t 1)から下側底面部D122(第2通路D R t 2)へ流入する場合に、下側底面部D122(第2通路D R t 2)における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる(球を連ならせる)ことができる。下側底面部D122には、切り欠き部D124aに対応する位置(即ち、鉛直方向における高さ位置が最も低い位置)に流出面D122aが凹設される。流出面D122aは、下側底面部D122(第2通路D R t 2)を案内される球を、第1介設部材D150(第3通路D R t 3)へ流出させるための部位であり、第1介設部材D150(第3通路D R t 3)へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。よって、下側底面部D122を往復動した後、その転動速度が低下した球を、流出面D122aを利用して、第1介設部材D150(第3通路D R t 3)へスムーズに流出(流下)させることができる。即ち、下側底面部D122(第2通路D R t 2)における往復動を利用して、先行する球と後行する球との間隔が減少された球(連なった状態の球)を、その連なった状態を維持させつつ、第1介設部材D150(第3通路D R t 3)へ流出(流下)させることができる。なお、流出面D122aは、上面視において、その凹面の幅(下側底面部D122を往復動

40

50

する球の転動方向に沿う方向の寸法、矢印 F - B 方向の寸法)が、切り欠き部 D 1 2 4 a に近い側ほど大きい形状に形成される(図 1 5 2 1 参照)。また、上面視において、切り欠き部 D 1 2 4 a と反対側(対向する側)に位置する下側側壁部 D 1 2 4 に球を当接させた状態では、球が流出面 D 1 2 2 a 上を転動する(横切る)。即ち、下側底面部 D 1 2 2 (第 2 通路 D R t 2)を転動(往復動)する球が、切り欠き部 D 1 2 4 a から最も離間した位置(球の側方の頂部を下側側壁部 D 1 2 4 に当接させる位置)を転動する状態でも、上面視において、球の中心と重なる範囲まで流出面 D 1 2 2 a が形成される(球が下側底面部 D 1 2 2 を転動する際の球の下方の頂部の軌跡である転動線が流出面 D 1 2 2 a を横切る)。

#### 【4 4 9 3】

本実施形態では、下側底面部 D 1 2 2 は、その延設方向(矢印 F - B 方向)に直交し鉛直方向(矢印 U - D 方向)に平行な平面での断面形状が、水平方向(矢印 F - B 方向)に平行な直線形状に形成される。但し、上述した実施形態の場合(図 1 4 9 0 参照)のように、下側底面部 D 1 2 2 を切り欠き部 D 1 2 4 a から離間する方向(矢印 L 方向)へ向けて下降傾斜させても良い。流出面 D 1 2 2 a の形成位置は、下側底面部 D 1 2 2 の長手方向(下側底面部 D 1 2 2 を往復動する球の転動方向、矢印 F - B 方向)中央よりも一端側(本実施形態では、上側底面部 D 1 2 1 の下流端側、矢印 B 方向側)に偏った(近接した)位置に配設される(図 1 5 2 7 参照)。この場合、下側底面部 D 1 2 2 の鉛直方向(矢印 U - D 方向)における高さ位置は、長手方向一端側(矢印 B 方向側の端部)と他端側(矢印 F 方向側の端部)とで同一とされ、下側底面部 D 1 2 2 の円弧形状(下側底面部 D 1 2 2 の延設方向(矢印 F - B 方向)と鉛直方向(矢印 U - D 方向)とを含む平面での断面形状であって、鉛直方向下方(矢印 D 方向)へ向けて凸となる円弧形状)は、長手方向一端側(矢印 B 方向側)と流出面 D 1 2 2 a との間の曲率が、長手方向他端側(矢印 F 方向側)と流出面 D 1 2 2 a との間の曲率よりも大きくされる。即ち、長手方向一端側(矢印 B 方向側)と流出面 D 1 2 2 a との間の半径が、長手方向他端側(矢印 F 方向側)と流出面 D 1 2 2 a との間の半径よりも小さくされる。これにより、長手方向他端側(矢印 F 方向側)と流出面 D 1 2 2 a との間の領域において、先行する球に後行する球を追いつかせ易くできると共に、追いついた際の衝突を緩やかとして(即ち、後行の球が先行の球に衝突した際の衝撃で、両球の間隔が広がることを抑制して)、先行する球と後行する球とが連なった状態を形成し易くできる。その結果、両球を、連なった状態で、第 1 介設部材 D 1 5 0 (第 3 通路 D R t 3)へ流出(流下)させ易くできる。

#### 【4 4 9 4】

なお、皿部材 D 1 2 0 は、下側底面部 D 1 2 2 (第 2 通路 D R t 2)の延設方向を前後方向(矢印 F - B 方向)に沿わせる姿勢で配設されるところ、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a 内に配置されるので、窓部 6 0 a により形成された前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、下側底面部 D 1 2 2 (第 2 通路 D R t 2)の全長を確保して、球を連ならせ易くできる。背面部材 D 1 3 0 は、板状に形成される本体部 D 1 3 1 と、本体部 D 1 3 1 よりも正面側(矢印 F 方向側)に位置すると共に本体部 D 1 3 1 と平行な姿勢で配設される板状に形成される側壁部 D 1 3 2 と、それら本体部 D 1 3 1 及び側壁部 D 1 3 2 を連結する連結部 D 1 3 3 と、本体部 D 1 3 1 の背面から立設される区画壁 D 1 3 4 と、を備える。本体部 D 1 3 1 には、転動部材 D 1 7 0 の軸 D 1 7 1 を軸支する軸支部 D 1 3 1 a と、軸支部材 D 2 1 0 の軸 D 2 1 1 を軸支する軸支孔 D 1 3 1 b と、伝達部材 D 1 9 0 の胴部 D 1 9 2 が挿通される挿通孔 D 1 3 1 c と、球を通過可能とする開口 D 1 3 1 d, D 1 3 1 e と、球に当接可能とされる突部 D 1 3 1 f とが形成される。軸支部 D 1 3 1 a は、本体部 D 1 3 1 の正面(矢印 F 方向側の面)に軸受として形成され、中間部材 D 1 4 0 の背面には、軸支部 D 1 3 1 a に対面する位置に、軸支部 D 1 4 1 a が形成される。転動部材 D 1 7 0 は、その幅方向(前後方向、矢印 F - B 方向)一側の側面および他側の側面から軸 D 1 7 1 の端部がそれぞれ突出される。軸 D 1 7 1 は、前後方向(矢印 F - B 方向)に沿う姿勢に配設され、その軸 D 1 7 1 の両端が、背面部材 D 1 3 0 の軸支部 D 1 3 1 a と中間部材 D 1 4 0 の軸支部 D 1 4 1 a とにそれぞれ軸支される。これにより、背面部材 D

10

20

30

40

50

1 3 0 と中間部材 D 1 4 0 との対向間に転動部材 D 1 7 0 が回転可能に配設される。

【 4 4 9 5 】

軸支孔 D 1 3 1 b は、本体部 D 1 3 1 を板厚方向（矢印 F - B 方向）に貫通する孔として形成され、中間部材 D 1 4 0 の背面には、軸支孔 D 1 3 1 b に対面する位置に、軸支部 D 1 4 1 b が形成される。軸支部材 D 2 1 0 の軸 D 2 1 1 は、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿う姿勢で、本体部 D 1 3 1 の軸支孔 D 1 3 1 b と変位部材 D 1 8 0 の軸孔とに順に挿通され、変位部材 D 1 8 0 の一側（中間部材 D 1 4 0 側）の側面から突出された軸 D 2 1 1 の一端が、中間部材 D 1 4 0 の軸支部 D 1 4 1 b に軸支される。これにより、背面部材 D 1 3 0 と中間部材 D 1 4 0 との対向間に変位部材 D 1 8 0 が回転可能に配設される。挿通孔 D 1 3 1 c は、本体部 D 1 3 1 を板厚方向（矢印 F - B 方向）に貫通して形成され、伝達部材 D 1 9 0 の胴部 D 1 9 2 の回転を許容する大きさの開口（孔）として形成される。伝達部材 D 1 9 0 は、胴部 D 1 9 2 の軸方向（前後方向、矢印 F - B 方向）一側の端面および他側の端面から軸 D 1 9 1 の端部がそれぞれ突出され、これら軸 D 1 9 1 の両端が、中間部材 D 1 4 0 の軸支部 D 1 4 1 c と迂回部材 D 2 0 0 の軸支部 D 2 0 1 とにそれぞれ軸支される。これにより、中間部材 D 1 4 0 と迂回部材 D 2 0 0 との対向間であって、背面部材 D 1 3 0 の背面側において、伝達部材 D 1 9 0 が回転可能に配設される。開口 D 1 3 1 d , D 1 3 1 e は、球の通過を許容する大きさの開口（孔）として、本体部 D 1 3 1 を板厚方向（矢印 F - B 方向）に貫通して形成される。即ち、本体部 D 1 3 1 の正面側と背面側とに形成される通路（第 5 通路 D R t 5 及び第 8 通路 D R t 8 ）を連通するための開口として形成される。なお、開口 D 1 3 1 d , D 1 3 1 e は、1 球のみが通過可能（同時に 2 球が通過不能）な大きさに設定される。ここで、第 6 通路 D R t 6 は、背面部材 D 1 3 0 （本体部 D 1 3 1 ）の正面側（中間部材 D 1 4 0 との対向間）に形成され、第 8 通路 D R t 8 は、上流側（前半部分）が背面部材 D 1 3 0 （本体部 D 1 3 1 ）の背面側（迂回部材 D 2 0 0 との対向間）に形成されると共に、下流側（後半部分）が背面部材 D 1 3 0 （本体部 D 1 3 1 ）の正面側（中間部材 D 1 4 0 の内部、正面部材 D 1 1 0 及び第 1 介設部材 D 1 5 0 の対向間）に形成される。

【 4 4 9 6 】

よって、第 6 通路 D R t 6 の下流端と第 8 通路 D R t 8 の上流端とが開口 D 1 3 1 d により接続され、第 8 通路 D R t 8 の上流側（前半部分）と下流側（後半部分）とが開口 D 1 3 1 e により接続される。即ち、第 6 通路 D R t 6 を流下（案内）された球は、開口 D 1 3 1 d を通過することで、背面部材 D 1 3 0 （本体部 D 1 3 1 ）の正面側から背面側へ移動され、第 8 通路 D R t 8 へ流入される。また、第 8 通路 D R t 8 の上流側（前半部分）を流下（案内）された球は、開口 D 1 3 1 e を通過することで、背面部材 D 1 3 0 （本体部 D 1 3 1 ）の背面側から正面側へ移動され、第 8 通路 D R t 8 の下流側（後半部分）へ流入される。突部 D 1 3 1 f は、本体部 D 1 3 1 の正面（矢印 F 方向側の面）から突設されると共に鉛直方向（矢印 U - D 方向）に沿って直線状に延設される突条（細長いすじ状の突部）として形成され、第 6 通路 D R t 6 における球の転動方向（転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向）に沿って所定間隔（本実施形態では等間隔）を隔てつつ複数箇所（本実施形態では 5 箇所）に配設される（図 1 5 2 8 （ c ）参照）。なお、突部 D 1 3 1 f の突設寸法および断面形状は、その延設方向（鉛直方向）に沿って同一とされる。突部 D 1 3 1 f の下端（矢印 D 方向側の端部）は、正面視において、第 2 位置に配置された転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面との間の距離が球の半径よりも小さくなる位置に設定される（図 1 5 2 7 参照）。よって、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態であっても、球と突部 D 1 3 1 f とが当接可能とされる。また、突部 D 1 3 1 f の上端（矢印 U 方向側の端部）は、正面視において、初期位置（第 1 位置）に配置された転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面との間の距離が球の直径よりも大きくなる位置に設定される（図 1 5 2 5 参照）。よって、第 2 位置に配置された転動部材 D 1 7 0 （本体部 D 1 7 2 ）の上面から球が上方（矢印 U 方向）へ跳ね上がった状態であっても、球と突部 D 1 3 1 f とが当接可能とされる。

【 4 4 9 7 】

複数の突部 D 1 3 1 f の配設間隔（矢印 L - R 方向の間隔）は、本実施形態では、球の直径と略同等の間隔に設定される。また、複数の突部 D 1 3 1 f は、中間部材 D 1 4 0（本体部 D 1 4 1）の背面から突設される複数の突部 D 1 4 1 g に対し、第 6 通路 D R t 6 における球の転動方向（転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向）に沿って位置を異ならせて配設される。即ち、背面部材 D 1 3 0 の突部 D 1 3 1 f と中間部材 D 1 4 0 の突部 D 1 4 1 g とは、第 6 通路 D R t 6 における球の転動方向（転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向）に沿って千鳥状に配置される（図 1 5 2 8（c）参照）。これにより、第 6 通路 D R t 6 における球の転動を遅延させることができる。即ち、第 6 通路 D R t 6 を通過する球に対して作用する作用手段として突部 D 1 3 1 f，D 1 4 1 g が機能し、その作用により球に抵抗が付与されることで、球の速度を低くすることができる。よって、球が第 6 通路 D R t 6（転動部材 D 1 7 0）を通過するのに要する時間を長くでき、その分、転動部材 D 1 7 0 に球の重量が作用する時間（即ち、変位部材 D 1 8 0 が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやすくされた状態）を維持し易く（長く）できる。突部 D 1 3 1 f の突設先端は、断面円弧状に湾曲して形成される。但し、突部 D 1 3 1 f の断面形状を略矩形状としても良い。また、突部 D 1 3 1 f は、鉛直方向（矢印 U - D 方向）に対して傾斜する方向に延設される直線形状であっても良く、円弧状に湾曲して延設される曲線形状を少なくとも一部に含む形状であっても良い。なお、突部 D 1 3 1 f を、鉛直方向（矢印 U - D 方向）に対して傾斜する方向に延設される直線形状とする場合には、球の転動面（転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面）よりも上方（矢印 U 方向）側の方が第 6 通路 D R t 6 の上流側（矢印 R 方向側）に位置する方向に傾斜させることが好ましい。転動面から跳ね上がった球が突部 D 1 3 1 f に衝突された場合に、球を転動方向と反対側（上流側）へ押し戻す方向の力成分を球に作用させ、球を遅延させやすくできるからである。

#### 【 4 4 9 8 】

側壁部 D 1 3 2 は、その上方側（矢印 U 方向側）の縁部が、第 2 介設部材 D 1 6 0 の上面よりも上方（矢印 U 方向）となる高さ位置に配設され、中間部材 D 1 4 0 の側壁部 D 1 4 2 と共に第 3 通路 D R t 3 の通路幅を区画する。区画壁 D 1 3 4 は、本体部 D 1 3 1 及び迂回部材 D 2 0 0 と共に第 8 通路 D R t 8 を区画する。即ち、本体部 D 1 3 1 に迂回部材 D 2 0 0 が対向配置され、その対向間であって区画壁 D 1 3 4 により区画された領域が第 8 通路 D R t 8 とされる。区画壁 D 1 3 4 により区画される領域は、背面視（矢印 F 方向視）において、横長の略矩形状に形成され、長手方向一端側（矢印 L 方向側）に開口 D 1 3 1 d が、長手方向他端側（矢印 R 方向側）に開口 D 1 3 1 e が、それぞれ配設されると共に、長手方向一端側から他端側へ向けて下降傾斜される。中間部材 D 1 4 0 は、板状に形成される本体部 D 1 4 1 と、本体部 D 1 4 1 よりも正面側（矢印 F 方向側）に位置すると共に本体部 D 1 4 1 と平行な姿勢で配設され板状に形成される側壁部 D 1 4 2 と、それら本体部 D 1 4 1 及び側壁部 D 1 4 2 を連結する連結部 D 1 4 3 と、本体部 D 1 4 1 の正面から立設される底面部 D 1 4 4 と、本体部 D 1 4 1 の背面から立設される区画壁（第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L、第 5 通路区画壁 D 1 4 5 R、第 6 通路区画壁 D 1 4 6、第 8 通路区画壁 D 1 4 7）と、を備える。本体部 D 1 4 1 には、転動部材 D 1 7 0 の軸 D 1 7 1 を軸支する軸支部 D 1 4 1 a と、軸支部材 D 2 1 0 の軸 D 2 1 1 を軸支する軸支部 D 1 4 1 b と、伝達部材 D 1 9 0 の軸 D 1 9 1 を軸支する軸支部 D 1 4 1 c と、球を通過可能とする開口 D 1 4 1 d，D 1 4 1 e，D 1 4 1 f と、球に当接可能とされる突部 D 1 4 1 g とが形成される。軸支部 D 1 4 1 a，D 1 4 1 b，D 1 4 1 c は、本体部 D 1 4 1 の背面（矢印 B 方向側の面）に軸受として形成され、上述したように、背面部材 D 1 3 0 の軸支部 D 1 3 1 a、軸支孔 D 1 3 1 b 及び迂回部材 D 2 0 0 の軸支部 D 2 0 1 と対面する位置にそれぞれ形成される。

#### 【 4 4 9 9 】

即ち、背面部材 D 1 3 0 の軸支部 D 1 3 1 a と中間部材 D 1 4 0 の軸支部 D 1 4 1 a とに転動部材 D 1 7 0 の軸 D 1 7 1 が、背面部材 D 1 3 0 の軸支孔 D 1 3 1 b と中間部材 D 1 4 0 の軸支部 D 1 4 1 b とに軸支部材 D 2 1 0 の軸 D 2 1 1 が、中間部材 D 1 4 0 の軸



支部 D 1 4 1 c と迂回部材 D 2 0 0 の軸支部 D 2 0 1 とに伝達部材 D 1 9 0 の軸 D 1 9 1 が、それぞれ軸支される。なお、転動部材 D 1 7 0 の軸 D 1 7 1、軸支部材 D 2 1 0 の軸 D 2 1 1、伝達部材 D 1 9 0 のいずれも、その軸方向を前後方向（矢印 F - B 方向）に沿わせる姿勢で配設される。開口 D 1 4 1 d、D 1 4 1 e、D 1 4 1 f は、球の通過を許容する大きさの開口（孔）として、本体部 D 1 4 1 を板厚方向（矢印 F - B 方向）に貫通して形成される。開口 D 1 4 1 d、D 1 4 1 e は、第 4 通路 D R t 4 及び第 5 通路 D R t 5 の出口（第 7 通路 D R t 7 へ球を流出させる開口）としてそれぞれ形成され、第 1 介設部材 D 1 5 0 の上面（球の転動面）よりも上方に形成される。即ち、第 4 通路 D R t 4 及び第 5 通路 D R t 5 を案内された球は、開口 D 1 4 1 d、D 1 4 1 e を介して、第 7 通路 D R t 7 へ流出（流下）される。開口 D 1 4 1 f は、中間部材 D 1 4 0（本体部 D 1 4 1）の背面側に位置する第 8 通路 D R t 8 の下流端と、中間部材 D 1 4 0（本体部 D 1 4 1）の正面側に位置する第 8 通路 D R t 8 の上流端とを連通させる連通口（開口）として形成される。即ち、開口 D 1 4 1 d は、中間部材 D 1 4 0 の本体部 D 1 4 1 を貫通する通路（第 8 通路 D R t 8）の一部として形成される。突部 D 1 4 1 g は、本体部 D 1 4 1 の背面（矢印 B 方向側の面）から突設されると共に鉛直方向（矢印 U - D 方向）に沿って直線状に延設される突条（細長いすじ状の突部）として形成され、第 6 通路 D R t 6 における球の転動方向（転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向）に沿って所定間隔（本実施形態では等間隔）を隔てつつ複数箇所（本実施形態では 6 箇所）に配設される（図 1 5 2 8（c）参照）。なお、突部 D 1 4 1 g の突設寸法および断面形状は、その延設方向（鉛直方向）に沿って同一とされる。

10

20

#### 【4 5 0 0】

複数の突部 D 1 4 1 g の配設間隔（矢印 L - R 方向の間隔）は、本実施形態では、球の直径と略同等の間隔に設定される。また、複数の突部 D 1 4 1 g は、背面部材 D 1 3 0（本体部 D 1 3 1）の正面から突設される複数の突部 D 1 3 1 f に対し、第 6 通路 D R t 6 における球の転動方向（転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向）に沿って位置を異ならせて配設される。即ち、背面部材 D 1 3 0 の突部 D 1 3 1 f と中間部材 D 1 4 0 の突部 D 1 4 1 g とは、第 6 通路 D R t 6 における球の転動方向（転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向）に沿って千鳥状に配置される（図 1 5 2 8（c）参照）。これにより、第 6 通路 D R t 6 における球の転動を遅延させることができる。即ち、第 6 通路 D R t 6 を通過する球に対して作用する作用手段として突部 D 1 3 1 f、D 1 4 1 g が機能し、その作用により球に抵抗が付与されることで、球の速度を低くすることができる。よって、球が第 6 通路 D R t 6（転動部材 D 1 7 0）を通過するのに要する時間を長くでき、その分、転動部材 D 1 7 0 に球の重量が作用する時間（即ち、変位部材 D 1 8 0 が少なくとも閉鎖位置よりも開放され球が入球されやすい状態）を維持し易く（長く）できる。本実施形態では、背面部材 D 1 3 0 の本体部 D 1 3 1 の正面と中間部材 D 1 4 0 の本体部 D 1 4 1 の背面との間の対向間隔（矢印 F - B 方向の間隔）は、球の直径よりも大きい寸法に設定され、複数の突部 D 1 3 1 f の先端を連ねた仮想面（平面）と、複数の突部 D 1 4 1 g の先端を連ねた仮想面（平面）との間の対向間隔（矢印 F - B 方向の間隔）は、球の直径と略同一または球の直径よりも若干小さい寸法に設定される。但し、両仮想面の間の対向間隔を球の直径よりも大きい寸法に設定しても良い。突部 D 1 4 1 g の突設先端は、断面円弧状に湾曲して形成される。但し、突部 D 1 4 1 g の断面形状を略矩形状としても良い。また、突部 D 1 4 1 g は、鉛直方向（矢印 U - D 方向）に対して傾斜する方向に延設される直線形状であっても良く、円弧状に湾曲して延設される曲線形状を少なくとも一部に含む形状であっても良い。

30

40

#### 【4 5 0 1】

なお、突部 D 1 4 1 g を、鉛直方向（矢印 U - D 方向）に対して傾斜する方向に延設される直線形状とする場合には、球の転動面（転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面）よりも上方（矢印 U 方向）側の方が第 6 通路 D R t 6 の上流側（矢印 R 方向側）に位置する方向に傾斜させることが好ましい。転動面から跳ね上がった球が突部 D 1 4 1 g に衝突された場合に、球を転動方向と反対側（上流側）へ押し戻す方向の力成分を球に作用させ

50

、球を遅延させやすくできるからである。側壁部 D 1 4 2 は、その上方側（矢印 U 方向側）の縁部が、第 2 介設部材 D 1 6 0 の上面よりも上方（矢印 U 方向）となる高さ位置に配設され、上述したように、背面部材 D 1 3 0 の側壁部 D 1 3 2 と共に第 3 通路 D R t 3 の通路幅を区画する。連結部 D 1 4 3 は、側壁部 D 1 4 2 の下方側（矢印 D 方向側）の縁部と本体部 D 1 4 1 の上方側（矢印 U 方向側）の縁部とを長手方向（矢印 L - R 方向）の全域にわたって連続して連結し、その連結部 D 1 4 3 の上面側（矢印 U 方向側）に第 2 介設部材 D 1 6 0 が配設される。連結部 D 1 4 3 は、中間部材 D 1 4 0 の第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L 及び第 5 通路区画壁 D 1 4 5 R と上下方向（矢印 U - D 方向）に所定間隔を隔てて対向し、それらの対向間に第 4 通路 D R t 4 及び第 5 通路 D R t 5 がそれぞれ形成される。即ち、連結部 D 1 4 3 は、第 4 通路 D R t 4 及び第 5 通路 D R t 5 の上面（上側の内面）を形成する。底面部 D 1 4 4 は、開口 D 1 4 1 f を除く領域において、本体部 D 1 4 1 の縁部に沿って連続して形成され、その底面部 D 1 4 4 の立設先端（矢印 F 方向側）が、正面部材 D 1 1 0 における底面部 D 1 1 2 の立設先端（矢印 B 方向側）に当接される。即ち、底面部 D 1 4 4 は、開口 D 1 4 1 f が開口される領域およびその近傍の領域において分断して形成される。底面部 D 1 4 4 が分断された領域（開口 D 1 4 1 f を含む領域）では、上述したように、正面部材 D 1 1 0 における底面部 D 1 1 2 のうちの第 8 通路 D R t 8 を区画する部分の立設先端が、開口 D 1 4 1 f の下方側（矢印 D 方向側）と左右の側方側（矢印 L 方向側および矢印 R 方向側）とにおいて、本体部 D 1 4 1 の正面に当接される。

10

20

30

40

50

#### 【 4 5 0 2 】

第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L は、本体部 D 1 4 1 と背面部材 D 1 3 0 の本体部 D 1 3 1 及び連結部 D 1 3 3 と共に第 4 通路 D R t 4 を区画する部位であり、上面が球の転動面とされる部位（転動部）と、その転動部（転動面）を転動した球を内壁面で受け止めて球の転動終点を規定する部位（縦壁部）とを形成する。即ち、第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L は、転動部が左右方向（矢印 L - R 方向）に延設され、転動部は、長手方向一端側（矢印 R 方向側）が上面視において流下口 D O P f 1 に重なる位置（流下口 D O P f 1 に入球（流下）された球を受け入れ（受け止め）可能な位置）に配設されると共に、長手方向他端側（矢印 L 方向側）へ向けて下降傾斜され、長手方向他端側が開口 D 1 4 1 d の下縁と重なる位置まで延設され、その延設端（長手方向他端）には、上下方向（矢印 U - D 方向）に沿う縦壁部が連結される。なお、第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L は、長手方向他端側（矢印 L 方向側）の一部（開口 D 1 4 1 d と重なる領域）が開口 D 1 4 1 d へ向けても下降傾斜され、第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L（転動面）の長手方向他端に達した球を開口 D 1 4 1 d へ向けて転動可能とされる。よって、流下口 D O P f 1 から第 4 通路 D R t 4 へ入球された球は、第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L の長手方向一端側（矢印 R 方向側）に受け入れ（受け止め）られ、第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L 上を長手方向他端側（矢印 L 方向側）へ向けて転動される。長手方向他端に到達した球は、長手方向他端に連結される縦壁部に当接され（受け止められ）、転動が規制された後、開口 D 1 4 1 d を介して、第 7 通路 D R t 7（第 1 介設部材 D 1 5 0）へ流出（流下）される。第 5 通路区画壁 D 1 4 5 R は、本体部 D 1 4 1 と背面部材 D 1 3 0 の本体部 D 1 3 1 及び連結部 D 1 3 3 と共に第 5 通路 D R t 5 を区画する部位であり、上面が球の転動面とされる部位（転動部）と、その転動部（転動面）を転動した球を内壁面で受け止めて球の転動終点を規定する部位（縦壁部）とを形成する。

#### 【 4 5 0 3 】

なお、第 5 通路区画壁 D 1 4 5 R は、正面視において、第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L に対して、変位部材 D 1 8 0 を中心として、左右対称に形成され、その構成および作用は、上述した第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L の構成および作用と実質同一であるので、説明を省略する。第 6 通路区画壁 D 1 4 6 は、本体部 D 1 4 1 と第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L と背面部材 D 1 3 0 の本体部 D 1 3 1 と転動部材 D 1 7 0 と共に第 6 通路 D R t 6 を区画する部位であり、上面が球の転動面とされる部位（転動部）と、その転動部（転動面）を転動した球を内壁面で受け止めて球の転動終点を規定する部位（縦壁部）とを形成する。即ち、第 6 通路区画壁 D 1 4 6 は、転動部材 D 1 7 0 の長手方向一端側（矢印 L 方向側、転動部材 D

170を転動する球の転動方向の延長線上)に並設され、その転動部材D170を転動した球を受け入れ可能に形成される転動部と、その転動面の端部(転動部材D170と反対側)に連結され上下方向(矢印U-D方向)に沿って形成される縦壁部とを備える。なお、第6通路区画壁D146は、転動部の上面(転動面)が開口D141fへ向けて下降傾斜され、転動部材D170から受け入れた球を開口D141fへ向けて転動可能とされる。よって、流下口DOPf1から第6通路Drt6へ入球され、転動部材D170を転動した球は、第6通路区画壁D146の転動部(転動面)に受け入れられ、その転動部の端部に連結される縦壁部に当接され(受け止められ)、転動が規制された後、開口D141fを介して、第8通路Drt8へ流出(流下)される。第8通路区画壁D147は、第8通路Drt8の一部(背面部材D130と中間部材D140との間に形成される部分)を区画する部位であり、断面略矩形(棒状)の筒状に形成され、開口D141fと背面部材D130の開口D131eとを連通させる。即ち、背面部材D130の開口D131eから流出された球は、第8通路区画壁D147により区画される通路(空間)へ流入され、その通路(空間)を流下(転動)した後、開口D141fから流出され、第8通路Drt8の残部(正面部材D110と第1介設部材D150との間に形成される部分)へ流入される。

10

#### 【4504】

第1介設部材D150は、第7通路Drt7における球の転動面を形成する部材であり、正面部材D110と中間部材D140との対向間に介設される。即ち、正面部材D110と中間部材D140と第1介設部材D150とに区画された空間により第7通路Drt7が形成される。第1介設部材D150の上面(転動面)は、正面視において、下方(矢印D方向)へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成され、第4通路Drt4(開口D141d)又は第5通路Drt5(開口D141e)から流下された球が湾曲に沿って往復動可能とされる。第1介設部材D150の上面(転動面)には、上述したように、第1介設部材D150(第7通路Drt7)を案内される球を遊技領域へ流出させるために正面側(矢印F方向側)へ向けて下降傾斜して形成される凹面(中央流出面D151及び側方流出面D152)が形成される。また、第7通路Drt7の上面(転動面)には、起伏が形成され、起伏の底部に側方流出面D152が配置される一方、起伏の頂部に中央流出面D151が配置される。なお、正面部材D110の正面部D111の上縁(矢印U方向の縁部)は、中央流出面D151及び側方流出面D152が形成される領域を除き、第1介設部材D150の上面(転動面)よりも上方(矢印U方向)へ突出される。即ち、第1介設部材D150の上面(転動面)を転動する球は、中央流出面D151又は側方流出面D152からのみ遊技領域へ流出(流下)される。第1介設部材D150の底面には、凹部D153が凹設され、上述したように、かかる凹部D153と正面部材D110の底面部D112との対向間に第8通路Drt8の一部が形成される。第2介設部材D160は、第3通路Drt3における球の転動面を形成する部材であり、背面部材D130と中間部材D140との対向間に介設される。即ち、背面部材D130と中間部材D140と第2介設部材D160とに区画された空間により第3通路Drt3が形成される。第2介設部材D160の上面(転動面)は、正面視において、下方(矢印D方向)へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成され、第2通路Drt2から流下された球が湾曲に沿って往復動可能とされる。

20

30

40

#### 【4505】

なお、本実施形態では、第2介設部材D160の上面(転動面)は、流下口DOPf1の長手方向(矢印L-R方向)中央(一对の変位部材D180の対向空間)に対応する位置が最も低くされ、第2介設部材D160(第3通路Drt3)の長手方向一端側または他端側(矢印L方向側または矢印R方向側)へ向かうに従って高さ位置が高くなるように形成される。即ち、第2介設部材D160の上面(転動面)は、一对の変位部材D180の対向空間に対応する位置から長手方向一端側または他端側(矢印L方向側または矢印R方向側)へ向けて上昇傾斜して形成される。よって、第3通路Drt3の長手方向(矢印L-R方向)に沿って球が往復動可能とされる。第2介設部材D160の上面(転動面)

50

には、球を第2介設部材D160（第3通路DRt3）から流下口DOPf1へ流出させるために背面側（矢印B方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面（中央流出面D161及び側方流出面D162）が形成（凹設）される。中央流出面D161は、流下口DOPf1の長手方向（矢印L-R方向）中央（一对の変位部材D180の対向空間）に対応する位置に配設（形成）される。一方、側方流出面D162は、変位部材D180が閉鎖位置に配置された状態では、変位部材D180の対向空間よりも第2介設部材D160（第3通路DRt3）の長手方向一端側または他端側（矢印L方向側または矢印R方向側）となり、変位部材D180が開放位置に配置された状態では、変位部材D180の対向空間に対応する（変位部材D180の先端よりも対向空間の中央側となる）位置に配設（形成）される。よって、変位部材D180が閉鎖位置に配置された状態では、中央流出面D161から流下口DOPf1へ流下する球は一对の変位部材D180の対向間（即ち、第6通路DRt6）へ入球可能とされ、側方流出面D162から流下口DOPf1へ流下する球は第4通路DRt4又は第5通路DRt5へ入球可能とされる。

#### 【4506】

一方、変位部材D180が開放位置に配置された状態では、中央流出面D161から流下口DOPf1へ流下する球と、側方流出面D162から流下口DOPf1へ流下する球との両者が、一对の変位部材D180の対向間（即ち、第6通路DRt6）へ入球可能とされる。本実施形態では、流下口DOPf1の長手方向（矢印L-R方向）の寸法は、変位部材D180が開放位置に配置された状態において、第4通路DRt4及び第5通路DRt5へ球が流下（入球）可能な寸法に設定される。即ち、開放位置に配置された変位部材D180の先端と背面部材D130の連結部D133との間には、上面視において、球の直径よりも大きな隙間（間隔）が流下口DOPf1の長手方向（矢印L-R方向）に確保（形成）される。これにより、変位部材D180が開放位置に配置されても、第6通路DRt6だけでなく、第4通路DRt4又は第5通路DRt5への球の流下（入球）も可能とできる。よって、遊技の興趣を高めることができる。但し、流下口DOPf1の長手方向（矢印L-R方向）の寸法を、変位部材D180が開放位置に配置された状態において、第4通路DRt4又は第5通路DRt5の少なくとも一方へ球が流下（入球）不能な寸法に設定しても良い。即ち、開放位置に配置された変位部材D180の先端と背面部材D130の連結部D133との間の隙間（間隔）を、上面視において、球の直径よりも小さい寸法（球が通過不能な寸法）としても良い。これにより、変位部材D180が開放位置に配置された場合には、第6通路DRt6のみへ球を流下（入球）可能とできる。よって、遊技の興趣を高めることができる。中央流出面D161は、上面視において、その凹面の延設長さ（第3通路DRt3を往復動する球の転動方向に直交する方向（矢印F-B方向）の寸法）が、側方流出面D162（凹面）の延設長さよりも大きくされる。また、中央流出面D161は、上面視において、その凹面の幅（第3通路DRt3を往復動する球の転動方向に沿う方向（矢印L-R方向）の寸法）が、側方流出面D162（凹面）の幅よりも大きくされる。

#### 【4507】

よって、中央流出面D161の形成個数（1箇所）が、側方流出面D162の形成個数（2箇所）よりも少ない場合であっても、第3通路DRt3を往復動する球が中央流出面D161から流下口DOPf1（第6通路DRt6）へ流下（入球）する確率を確保できる。なお、凹面の延設長さ及び幅を、中央流出面D161と側方流出面D162とにおいて、同一に設定しても良い。また、本実施形態とは逆に、中央流出面D161（凹面）の延設長さを側方流出面D162（凹面）の延設長さよりも小さくしても良い。これらの場合には、変位部材D180が閉鎖位置に配置された状態では、第3通路DRt3を往復動する球を流下口DOPf1（第6通路DRt6）へ流下（入球）させ難くして、相対的に、変位部材D180が開放位置に配置された場合の有利度を顕著とできる。また、中央流出面D161又は側方流出面D162の少なくとも一方または両方の形成（第2介設部材D160の上面への凹設）を省略しても良い。第3通路DRt3を往復動する球が、流下口DOPf1へ流下する位置を流下口DOPf1の長手方向（矢印L-R方向）に沿って

均等として、第4通路DRt4、第5通路DRt5又は第6通路DRt6のいずれの通路へ球が流下（入球）するかのランダム性を高めることができる。転動部材D170は、軸D171と、その軸D171が長手方向一端側に配設される長尺板状の本体部D172と、その本体部D172の長手方向他端側（軸D171が配設される側と反対側）に配設される伝達部D173と、軸D171を挟んで伝達部D173（本体部D172）の反対側に配設される錘部D174とを備え、背面部材D130と中間部材D140との間に軸D171を中心として回転可能に配設される。軸D171は、上述したように、前後方向（矢印F-B方向）に沿う姿勢で配設される。よって、軸D171を中心に転動部材D170が変位（回転）されることで、本体部D172は、上下方向（矢印U-D方向）に変位（昇降）される。

10

#### 【4508】

本体部D172は、その上面が第6通路DRt6における球の転動面を形成する部位であり、長手方向一端側（軸D171が配設される側、矢印L方向側）を、中間部材D140の第6通路区画壁D146の転動部（上面が転動面とされる部位）に並設させると共に、長手方向他端側（軸D171が配設される側と反対側、矢印R方向側）を、上面視において変位部材D180と重なる位置（一对の変位部材D180の対向間に入球（流下）された球を受け入れ（受け止め）可能な位置）に配設される。本体部D172は、初期位置（第1位置）から第2位置までのいずれの状態（姿勢）にあっても、その長手方向一端側（軸D171が配設される側、矢印L方向側）の上面が、中間部材D140の第6通路区画壁D146の転動部（上面が転動面とされる部位）の上面と略同一の高さ位置または若干上方側（矢印U方向側）となる高さ位置に配置される。軸D171は、本体部D172の内部に埋設され、本体部D172の上面（転動面）は、軸D171を越える位置まで形成される。即ち、本体部D172の上面を転動する球は、軸D171の上方側（矢印U方向側）を通過した後、中間部材D140の第6通路区画壁D146の転動部へ転動（流入）される。本体部D172の上面（転動面）は、軸D171の上方側（矢印U方向側）となる位置を境として、伝達部D173側が平坦面として形成され、錘部D174側が軸D171を中心とする湾曲面として形成される。即ち、本体部D172の上面は、軸D171に直交する平面で切断した形状が、伝達部D173側では直線形状とされ、錘部D174側では軸D171と同芯の円弧形状とされる（図1525参照）。本体部D172の上面（転動面）は、軸D171よりも伝達部D173側が平坦面として形成されるので、その領域を転動する球が上方（矢印U方向）へ跳ね上がることを抑制できる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、錘部D174の作用により本体部D172が上方へ変位されることを未然に防止できる。

20

30

#### 【4509】

なお、本体部D172の上面は、断面直線である必要はなく、段差が非形成であれば足り、球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面（曲線どうし又は曲線と直線とが滑らかに連なる断面形状、例えば、正弦波（正弦曲線）形状）として形成されていても良い。ここで、本体部D172の上面（転動面）を転動する球を、軸D171に到達する前に、中間部材D140の第6通路区画壁D146の転動部（上面が転動面とされる部位）へ転動（流入）させる構成も考えられる。しかしながら、このような構成では、本体部D172の上面を転動する球の重量の作用によって、転動部材D170の本体部D172が下方（矢印D方向）へ変位されている状態（転動部材D170（本体部D172）が初期位置（第1位置）に復帰される前の状態）で、球が本体部D172の上面から排球されるため、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が瞬間的に作用されなくなる影響）を受け、転動部材D170にばたつきが発生する。転動部材D170がばたつくと、変位部材D180の開閉状態が不安定となり、遊技の興趣の低下を招く。これに対し、本実施形態では、本体部D172の上面を転動する球は、軸D171の上方（矢印U方向）となる位置を越えて転動されるため、本体部D172の上面を転動する球の重量の作用を抑制し、転動部材D170の本体部D172が初期位置（第1位置）に復帰された状態で、球を本体部D172の上面から排球させることができる。よって、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重

40

50

量が瞬間的に作用されなくなる影響)を受けても、転動部材 D 1 7 0 にばたつきが発生することを抑制できる。その結果、変位部材 D 1 8 0 の開閉状態を安定させ、遊技の興趣を向上できる。

#### 【 4 5 1 0 】

なお、本実施形態では、上述したように、本体部 D 1 7 2 の上面(転動面)は、軸 D 1 7 1 の上方(矢印 U 方向)となる位置を境として、錘部 D 1 7 4 側が軸 D 1 7 1 を中心とする湾曲面として形成される。よって、本体部 D 1 7 2 の上面を転動する球が軸 D 1 7 1 の上方(矢印 U 方向)を通過した後は、本体部 D 1 7 2 の上面への球の重量は非作用とされる。即ち、本実施形態では、本体部 D 1 7 2 の上面(転動面)は、軸 D 1 7 1 の上方側(矢印 U 方向側)となる位置よりも伝達部 D 1 7 3 側の領域とされ、軸 D 1 7 1 の上方となる位置よりも錘部 D 1 7 4 側となる領域は、転動面としては機能されない。伝達部 D 1 7 3 は、転動部材 D 1 7 0 の変位(回転)を伝達部材 D 1 9 0 へ伝達するための部位であり、本体部 D 1 7 2 の長手方向他端側から軸 D 1 7 1 と反対側(矢印 R 方向側)へ向けて延設される。伝達部 D 1 7 3 の延設先端側(矢印 R 方向側)は、伝達部材 D 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 の上方側(矢印 U 方向側)に配設(上面視において重なる位置に配設)される。よって、転動部材 D 1 7 0 がその上面を転動する球の重量によって軸 D 1 7 1 を中心に変位(回転)され、伝達部 D 1 7 3 が下方(矢印 D 方向)へ変位(下降)されると、伝達部 D 1 7 3 によって伝達部材 D 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 が下方へ変位され(押し下げられ)、これにより、伝達部材 D 1 9 0 が軸 D 1 9 1 を中心として変位(回転)される(図 1 5 2 5 から図 1 5 2 7 参照)。錘部 D 1 7 4 は、転動部材 D 1 7 0 の重心位置を偏心させるための部位であり、本体部 D 1 7 2 の長手方向一端側から本体部 D 1 7 2 の延設方向と反対側(矢印 L 方向側)へ向けて延設されると共に、内部に金属製(本実施形態では真鍮製)の錘が埋設される。

10

20

#### 【 4 5 1 1 】

転動部材 D 1 7 0 (本体部 D 1 7 2)に球の重量が作用されていない無負荷状態(本体部 D 1 7 2 上を球が転動していない状態)では、転動部材 D 1 7 0 全体としての重心位置が、軸 D 1 7 1 よりも錘部 D 1 7 4 側に位置(偏心)される。その結果、転動部材 D 1 7 0 は、錘部 D 1 7 4 の重さ(重心位置の軸 D 1 7 1 からの偏心)を利用して、無負荷状態では、初期位置(第 1 位置)に配置された姿勢の維持が可能とされると共に、初期位置から変位(回転)された後は、自重による初期位置への復帰が可能とされる。即ち、転動部材 D 1 7 0 は、無負荷状態(本体部 D 1 7 2 上に球の重量が作用されない状態)では、本体部 D 1 7 2 及び伝達部 D 1 7 3 が上方(矢印 U 方向)へ変位(上昇)され(正面視において、軸 D 1 7 1 を中心として反時計回りに回転され)、初期位置(第 1 位置)に配置されると共に、初期位置(第 1 位置)に維持される。これにより、転動部材 D 1 7 0 を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。一方、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 上を球が転動する際には、その球の重量により、転動部材 D 1 7 0 全体としての重心位置が本体部 D 1 7 2 側(軸 D 1 7 1 を挟んで錘部 D 1 7 4 と反対側)に位置(偏心)される。これにより、転動部材 D 1 7 0 は、本体部 D 1 7 2 及び伝達部 D 1 7 3 が下方(矢印 D 方向)へ変位(下降)され(正面視において、軸 D 1 7 1 を中心として時計回りに回転され)、第 2 位置に配置される。なお、転動部材 D 1 7 0 の第 1 位置(初期位置)は、本体部 D 1 7 2 の長手方向一端側(矢印 L 方向側)の端面が、中間部材 D 1 4 0 の第 6 通路区画壁 D 1 4 6 (転動部の縦壁部と反対側の端面)に当接されることで規定される。即ち、転動部材 D 1 7 0 は、本体部 D 1 7 2 が第 6 通路区画壁 D 1 4 6 に当接されることで、本体部 D 1 7 2 及び伝達部 D 1 7 3 の上方への変位(軸 D 1 7 1 を中心とする正面視反時計回りの回転)が規制され、第 1 位置(初期位置)に配置される(図 1 5 2 5 参照)。

30

40

#### 【 4 5 1 2 】

一方、転動部材 D 1 7 0 の第 2 位置は、錘部 D 1 7 4 の上面が、中間部材 D 1 4 0 の第 6 通路区画壁 D 1 4 6 (転動部の下面)に当接されることで規定される。即ち、転動部材 D 1 7 0 は、錘部 D 1 7 4 が第 6 通路区画壁 D 1 4 6 に当接されることで、本体部 D 1 7

50

2 及び伝達部 D 1 7 3 の下方への変位（軸 D 1 7 1 を中心とする正面視時計回りの回転）が規制され、第 2 位置に配置される（図 1 5 2 7 参照）。転動部材 D 1 7 0 は、第 1 位置に配置された状態では、本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜され、第 2 位置に配置された状態においても、本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜される。よって、転動部材 D 1 7 0（本体部 D 1 7 2）上の球を開口 D 1 4 1 f（第 8 通路 D R t 8）へ向けて確実に転動させることができる。このように、転動部材 D 1 7 0 は、本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）の下降傾斜を利用して、球を転動させるところ、転動部材 D 1 7 0 は、軸 D 1 7 1 を中心として回転可能に軸支され、本体部 D 1 7 2 の上面の水平面に対する下降傾斜の角度は、球が転動されている状態（球の重量を受けている状態）における下降傾斜の角度が、球が非転動の状態（球の重量を受けていない無負荷状態）における下降傾斜の角度よりも小さくされる。これにより、本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が本体部 D 1 7 2 の上面を通過するのに要する時間を嵩ませる（長くする）ことができる。その結果、転動部材 D 1 7 0（本体部 D 1 7 2）に球の重量が作用されいる時間を長くして、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態（少なくとも一対の変位部材 D 1 8 0 の対向間隔が、閉鎖位置に配置された状態における対向間隔よりも広くされた状態）を維持しやすく（長く）できる。

10

#### 【 4 5 1 3 】

本実施形態では、転動部材 D 1 7 0 は、1 球の球の重量が本体部 D 1 7 2 の長手方向（矢印 L - R 方向）中央に作用された状態において、軸 D 1 7 1 を中心として、錘部 D 1 7 4 側の重量と本体部 D 1 7 2 側の重量とがつり合うように形成される（転動部材 D 1 7 0 全体としての重心位置が軸 D 1 7 1 を通過する鉛直線上に位置される）。よって、1 球の球のみが転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 を転動する場合、その球が、本体部 D 1 7 2 の長手方向（矢印 L - R 方向）中央よりも伝達部 D 1 7 3 側（軸 D 1 7 1 と反対側）に位置する状態では、転動部材 D 1 7 0 全体としての重心位置が軸 D 1 7 1 よりも本体部 D 1 7 2 側に位置（偏心）され、その重心位置の偏心により、本体部 D 1 7 2 及び伝達部 D 1 7 3 が下方（矢印 D 方向）へ変位（下降）される（正面視において、軸 D 1 7 1 を中心として時計回りに回転される）。一方、球が、本体部 D 1 7 2 の長手方向（矢印 L - R 方向）中央よりも軸 D 1 7 1 側（伝達部 D 1 7 3 と反対側）に位置する状態では、転動部材 D 1 7 0 全体としての重心位置が軸 D 1 7 1 よりも錘部 D 1 7 4 側に位置（偏心）され、その重心位置の偏心により、本体部 D 1 7 2 及び伝達部 D 1 7 3 が上方（矢印 U 方向）へ変位（上昇）される（正面視において、軸 D 1 7 1 を中心として反時計回りに回転される）。転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 を 2 球以上の球が転動する場合（本体部 D 1 7 2 に 2 球以上の球の重量が作用される場合）には、それら各球の転動位置（本体部 D 1 7 2 の長手方向における位置）に関わらず、転動部材 D 1 7 0 の重心位置が、軸 D 1 7 1 よりも本体部 D 1 7 2 側に位置（偏心）され、その重心位置の偏心により、本体部 D 1 7 2 及び伝達部 D 1 7 3 が下方（矢印 D 方向）へ変位（下降）される（正面視において、軸 D 1 7 1 を中心として時計回りに回転される）。

20

30

#### 【 4 5 1 4 】

このように、転動部材 D 1 7 0 の転動面（本体部 D 1 7 2）の長手方向（矢印 L - R 方向）の途中（本実施形態では長手方向中央）につり合い位置を設けることで、そのつり合い位置を球が通過した後は、転動部材 D 1 7 0 を第 2 位置から第 1 位置へ徐々に変位（回転）させることができる。その結果、変位部材 D 1 8 0 を開放位置から閉鎖位置へ徐々に変位（回転）させることができる。なお、1 球の球の重量が作用した場合に、軸 D 1 7 1 を中心として、錘部 D 1 7 4 側の重量と本体部 D 1 7 2 側の重量とがつり合う位置は、本体部 D 1 7 2 の長手方向（矢印 L - R 方向）中央よりも軸 D 1 7 1 側であっても良く、本体部 D 1 7 2 の長手方向（矢印 L - R 方向）中央よりも伝達部 D 1 7 3 側であっても良い。変位部材 D 1 8 0 は、第 3 通路 D R t 3 から流下口 D O P f 1 へ流下（入球）された球を第 6 通路 D R t 6 へ向けて案内するための部材であり、上述したように、軸支部材 D 2 1 0 に軸支され、閉鎖位置と開放位置との間で変位（回転）される。軸支部材 D 2 1 0 は

40

50

、変位部材 D 1 8 0 の基端側に固着される軸 D 2 1 1 と、その軸 D 2 1 1 の軸方向と直交する方向（径方向外方）へ張り出す張出部 D 2 1 2 と、その張出部 D 2 1 2 から軸 D 2 1 1 と平行な姿勢（矢印 F - B 方向に沿う姿勢）で突出され、伝達部材 D 1 9 0 に連結される連結ピン D 2 1 3 とを備える。軸支部材 D 2 1 0 は、上述したように、軸 D 2 1 1 が中間部材 D 1 4 0（本体部 D 1 4 1）の軸支部 D 1 4 1 b 及び背面部材 D 1 3 0（本体部 D 1 3 1）の軸支孔 D 1 3 1 b に軸支される。張出部 D 2 1 2 は、背面部材 D 1 3 0（本体部 D 1 3 1）の背面側に配設され、連結ピン D 2 1 3 は、軸 D 2 1 1 と平行な姿勢で背面側（矢印 B 方向側）へ向けて突出される。軸支部材 D 2 1 0 の軸 D 2 1 1 は、変位部材 D 1 8 0 に固着される。また、連結ピン D 2 1 3 は、軸 D 2 1 1 に対して軸方向と直交する方向（径方向）に位置を異ならせる（軸 D 2 1 1 に対して偏心した位置に配置される）。  
よって、伝達部材 D 1 9 0 の変位（回転）に伴い、連結ピン D 2 1 3 が変位されると、その連結ピン D 2 1 3 の変位が軸 D 2 1 1 の回転に変換され、軸 D 2 1 1 と共に変位部材 D 1 8 0 が変位（回転）される。

10

**【 4 5 1 5 】**

なお、連結ピン D 2 1 3 は、軸 D 2 1 1 よりも外側（一对の変位部材 D 1 8 0 が対向する空間と反対側）に配設される。よって、連結ピン D 2 1 3 が下方（矢印 D 方向）へ変位される（押し下げられる）ことで、変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ向けて変位（回転）され、連結ピン D 2 1 3 が上方（矢印 U 方向）へ変位される（押し上げられる）ことで、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置へ向けて変位（回転）される。変位部材 D 1 8 0 の閉鎖位置および開放位置は、変位部材 D 1 8 0 の基端側の外面が、第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L 及び第 5 通路区画壁 D 1 4 5 R の側面に当接されることで規定される。即ち、変位部材 D 1 8 0 は、基端側の外面が、第 4 通路区画壁 D 1 4 5 L 及び第 5 通路区画壁 D 1 4 5 R の側面に当接されることで、一对の変位部材 D 1 8 0 どうしを互いに近接させる方向（対向間隔が小さくなる方向）又は互いに離間させる方向（対向間隔が大きくなる方向）への変位が規制され、閉鎖位置または開放位置に配置される（（図 1 5 2 5 から図 1 5 2 7 参照）。また、変位部材 D 1 8 0 及び軸支部材 D 2 1 0 は、変位部材 D 1 8 0 の基端側に軸支部材 D 2 1 0 の軸 D 2 1 1 が固着されることで、一体化（ユニット化）される。これら変位部材 D 1 8 0 及び軸支部材 D 2 1 0 が一体化された部品（以下「変位部材 D 1 8 0 ユニット」と称す）は、少なくとも閉鎖位置に配置された状態では、変位部材 D 1 8 0 ユニット全体としての重心位置が、軸 D 2 1 1 よりも他方の変位部材 D 1 8 0 ユニット側に位置（偏心）される。即ち、軸 D 2 1 1（矢印 F - B）方向視において、軸 D 2 1 1 を通過する仮想線よりも他方の変位部材 D 1 8 0 ユニット側に重心位置が位置（偏心）される。その結果、変位部材 D 1 8 0 ユニットは、重心位置の軸 D 2 1 1 からの偏心を利用して（即ち、重心位置の偏心が、一对の変位部材 D 1 8 0 を互いに近接させる方向へ回転させる力として作用され）、閉鎖位置に配置された姿勢の維持が可能とされる。

20

30

**【 4 5 1 6 】**

伝達部材 D 1 9 0 は、転動部材 D 1 7 0 の変位（回転）を変位部材 D 1 8 0（軸支部材 D 2 1 0）へ伝達するための部材であり、軸 D 1 9 1 と、その軸 D 1 9 1 が軸方向一侧（矢印 F 方向側）の端面および他側（矢印 B 方向側）の端面から突出される円柱状の胴部 D 1 9 2 と、その胴部 D 1 9 2 の軸方向一侧の外周面から径方向外方へ延設される被伝達部 D 1 9 3 と、胴部 D 1 9 2 の軸方向他側の外周面から径方向外方へ延設される本体部 D 1 9 4 及び錘部 D 1 9 5 とを備える。軸 D 1 9 1 は、前後方向（矢印 F - B）に沿う姿勢で配設され、上述したように、軸 D 1 9 1 の一端は、胴部 D 1 9 2 が背面部材 D 1 3 0 の挿通孔 D 1 3 1 c に挿通されることで、中間部材 D 1 4 0 の軸支部 D 1 4 1 c に軸支され、軸 D 1 9 1 の他端は、迂回部材 D 2 0 0 の軸支部 D 2 0 1 に軸支される。被伝達部 D 1 9 3 は、転動部材 D 1 7 0（伝達部 D 1 7 3）から転動部材 D 1 7 0 の変位（回転）が伝達される部位であり、背面部材 D 1 3 0 における本体部 D 1 3 1 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される。上述したように、被伝達部 D 1 9 3 の延設先端側（矢印 L 方向側）は、転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 の下方側（矢印 D 方向側）に配設（上面視において重なる位置に配設）され、伝達部 D 1 7 3 が下方（矢印 D 方向）へ変位（下降）されると、伝

40

50



達部 D 1 7 3 によって伝達部材 D 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 が下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、伝達部材 D 1 9 0 が軸 D 1 9 1 を中心として変位（回転）される（図 1 5 2 5 から図 1 5 2 7 参照）。ここで、伝達部材 D 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 と転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 との間には、上下方向（矢印 U - D 方向）において、所定の隙間が形成され、球の重量を受けた転動部材 D 1 7 0 が下方（矢印 D 方向）へ変位（下降）される場合には、上述した所定の隙間を埋めた後に、転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 が伝達部材 D 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 に当接可能とされる。即ち、転動部材 D 1 7 0 は、上述した隙間を埋めるだけの変位（下降）をしなければ、伝達部材 D 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 を下方へ押し下げることができない。

#### 【 4 5 1 7 】

これにより、転動部材 D 1 7 0 の変位が比較的小さい場合には、転動部材 D 1 7 0 の変位を変位部材 D 1 8 0 へ伝達させないようにすることができる。よって、例えば、遊技機を叩いて転動部材 D 1 7 0 を変位（下降）させることや、針金等の異物で転動部材 D 1 7 0 を変位（下降）させようとする不正を成功し難くできる。本体部 D 1 9 4 は、伝達部材 D 1 9 0 の変位（回転）を軸支部材 D 2 1 0 の連結ピン D 2 1 3 へ伝達するための部位であり、背面部材 D 1 3 0 における本体部 D 1 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される。本体部 D 1 9 4 には、溝 D 1 9 4 L , D 1 9 4 R が形成され、これら溝 D 1 9 4 L , D 1 9 4 R には、軸支部材 D 2 1 0 の連結ピン D 2 1 3 がそれぞれ摺動可能に挿通される。よって、転動部材 D 1 7 0 の変位（回転）が伝達され、伝達部材 D 1 9 0 が変位（回転）されると、伝達部材 D 1 9 0 の挿通溝 D 1 9 4 L , D 1 9 4 R における内壁面により連結ピン D 2 1 3 が下方または上方へ変位される（押し下げ又は押し上げられる）。これにより、変位部材 D 1 8 0 ユニットが変位（回転）され、変位部材 D 1 8 0 が開放位置または閉鎖位置に配置される。溝 D 1 9 4 R は、軸 D 1 9 1 方向（矢印 F - B 方向）視において、溝の幅寸法（連結ピン D 2 1 3 が相対的に摺動変位する方向と直交する方向の寸法）が、連結ピン D 2 1 3 の直径と略同等または若干大きな寸法に設定され、軸 D 1 9 1 を中心とする円弧と交差する方向に沿って直線状に延設される。よって、溝 D 1 9 4 R に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、伝達部材 D 1 9 0 が変位（回転）されている間、溝 D 1 9 4 R の延設方向に沿う内壁面によって下方または上方へ変位される（押し下げ又は押し上げられる）。

#### 【 4 5 1 8 】

溝 D 1 9 4 L は、軸 D 1 9 1 方向（矢印 F - B 方向）視において、軸 D 1 9 1 側に中心を有する円弧状に湾曲する形状に延設され、下方側の延設端部（矢印 D 方向側の端部、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態において、連結ピン D 2 1 3 が位置する側の端部）における溝の幅寸法が、連結ピン D 2 1 3 の直径と略同等または若干大きな寸法に設定され、上方側の延設端部（矢印 U 方向側の端部、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置に配置され、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態において、連結ピン D 2 1 3 が位置する側の端部）へ向かうに従って溝の幅寸法が増加される。詳細には、溝 D 1 9 4 L の延設方向に沿う内壁面のうちの軸 D 1 9 1 から遠い側の内壁面は、軸 D 1 9 1 を中心とする円弧に沿った形状（軸 D 1 9 1 を中心とする円形状を所定の中心角で分断した形状）とされ、軸 D 1 9 1 に近い側の内壁面は、下方側の延設端部（矢印 D 方向側の端部）から上方側の延設端部（矢印 U 方向側の端部）へ向かうに従って軸 D 1 9 1 からの距離が大きくなる円弧状に湾曲して形成される。なお、軸支部材 D 2 1 0 は、軸 D 2 1 1 に対して連結ピン D 2 1 3 が偏心されるため、連結ピン D 2 1 3 と伝達部材 D 1 9 0 の軸 D 1 9 1 との間の距離は、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態において最大とされ、変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ向けて変位されるに従って減少される。即ち、連結ピン D 2 1 3 は、下方（矢印 D 方向）へ変位された（押し下げられた）状態ほど、伝達部材 D 1 9 0 の軸 D 1 9 1 との間の距離が小さくされる。よって、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態（即ち、連結ピン D 2 1 3 が最も上方（矢印 U 方向）へ変位された（押し上げられた）状態、図 1 5 2 5 参照）から伝達部材 D 1 9 0 が変位（回転）される場合には、連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 1 9 4 R

10

20

30

40

50

の延設方向に沿う内壁面の両者から作用を受けない（当接されない）。

【 4 5 1 9 】

一方、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態（即ち、連結ピン D 2 1 3 が最も下方（矢印 D 方向）へ変位された（押し下げられた）状態、図 1 5 2 7 参照）から伝達部材 D 1 9 0 が変位（回転）される場合には、連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 1 9 4 L の延設方向に沿う内壁面のうちの軸 D 1 9 1 に近い側の内壁面から作用を受け（当接され）、その作用により徐々に上方（矢印 U 方向）へ変位される（押し上げられる）。このように、連結ピン D 2 1 3 は、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態では、伝達部材 D 1 9 0 が変位（回転）されても、溝 D 1 9 4 L の延設方向に沿う内壁面から作用を受けないため、下方へ変位されず（押し下げられず）、溝 D 1 9 4 L の上方側の延設端部（矢印 U 方向側の端部）に達してから（図 1 5 2 6 参照）、その上方側の延設端部における内壁面によって下方へ変位される（押し下げられる）。これにより、一対の変位部材 D 1 8 0 の動作態様（変位態様）を互いに異ならせることができる。即ち、一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの一方を停止させつつ他方のみを変位（回転）させる状態を形成できる。即ち、本実施形態では、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態では、連結ピン D 2 1 3 と溝 D 1 9 4 L の上方側の延設端部（矢印 U 方向側における端部、内壁面）との間に所定の間隔が形成される（図 1 5 2 5 参照）。転動部材 D 1 7 0 が球の重量を受けて初期位置（第 1 位置）から変位（回転）され、伝達部材 D 1 9 0 の変位（回転）が開始されると、溝 D 1 9 4 R に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 1 9 4 R の延設方向に沿う内壁面によって下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、対応する変位部材 D 1 8 0（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの一方）の閉鎖位置からの変位（回転）が開始される。一方、溝 D 1 9 4 L に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 1 9 4 L の上方側の延設端部（矢印 U 方向側の延設端部、内壁面）に達するまでの間は、下方へ変位されず（押し下げられず）、これにより、対応する変位部材 D 1 8 0（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの他方）が閉鎖位置に維持される。

【 4 5 2 0 】

転動部材 D 1 7 0 の初期位置（第 1 位置）からの変位（回転）に伴って、伝達部材 D 1 9 0 が更に変位（回転）されると、溝 D 1 9 4 R に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 1 9 4 R の延設方向に沿う内壁面によって引き続き下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、対応する変位部材 D 1 8 0（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの一方）の閉鎖位置から開放位置への変位（回転）が継続される。一方、溝 D 1 9 4 L に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 1 9 4 L の上方側の延設端部（矢印 U 方向側の端部、内壁面）に達すると（図 1 5 2 6 参照）、その上方側の延設端部（内壁面）により下方へ変位され（押し下げられ）、これにより、対応する変位部材 D 1 8 0（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの他方）の閉鎖位置からの変位が開始される。その後は、いずれの連結ピン D 2 1 3 も下方へ変位され（押し下げられ）、一対の変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ向けて変位（回転）され、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置に達すると、一対の変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置される。このように、本実施形態では、一対の変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置から開放位置へ向けて変位（回転）を開始するタイミングを異ならせる（一方に対し他方を遅らせる）ことができる。これにより、変位部材 D 1 8 0 の開放位置への変位（即ち、第 6 通路 D R t 6 への球の流入（入球））を期待する遊技者に対し、開放状態に変化を形成でき、遊技の興趣を高めることができる。錘部 D 1 9 5 は、伝達部材 D 1 9 0 の重心位置を偏心させるための部位であり、本体部 D 1 9 4 の長手方向一端側から軸 D 1 9 1 と反対側（矢印 R 方向側）へ向けて延設されると共に、内部に金属製（本実施形態では真鍮製）の錘が埋設される。

【 4 5 2 1 】

伝達部材 D 1 9 0 は、錘部 D 1 9 5 の重量により、伝達部材 D 1 9 0 全体としての重心位置が、軸 D 1 9 1 よりも錘部 D 1 9 5 側に位置（偏心）される。その結果、伝達部材 D 1 9 0 は、錘部 D 1 9 5 の重さ（重心位置の軸 D 1 9 1 からの偏心）を利用して、初期位置（変位部材 D 1 8 0 を閉鎖位置とする位置、図 1 5 2 5 参照）に配置された姿勢の維持

が可能とされると共に、初期位置から変位（回転）された後は、自重による初期位置への復帰（即ち、変位部材 D 1 8 0 の閉鎖位置への復帰）が可能とされる。即ち、伝達部材 D 1 9 0 は、被伝達部 D 1 9 3 が転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 によって下方（矢印 D 方向）へ変位されて（押し下げられて）いない状態では、本体部 D 1 9 4 が上方（矢印 U 方向）へ変位（上昇）され（背面視において、軸 D 1 9 1 を中心として反時計回りに回転され）、初期位置に配置される（変位部材 D 1 8 0 を閉鎖位置に配置させる）と共に、初期位置に維持される。これにより、伝達部材 D 1 9 0 を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。迂回部材 D 2 0 0 は、背面部材 D 1 3 0 の区画壁 D 1 3 4 による区画領域よりも背面視において大きな外形を有する板状に形成され、区画壁 D 1 3 4 の立設先端面（矢印 B 方向側の面）に配設されることで、区画壁 D 1 3 4 と共に第 8 通路 D R t 8 を区画する。また、迂回部材 D 2 0 0 には、区画壁 D 1 3 4 による区画領域よりも背面視において外方となる領域に、軸支部 D 2 0 1 が形成される。次いで、図 1 5 2 5 から図 1 5 2 7 と図 1 5 2 8（c）とを参照して、変位部材 D 1 8 0 の開閉動作について説明する。図 1 5 2 5 に示すように、流下口 D O P f l から第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）へ球が流入（入球）されていない状態では、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置される。そのため、伝達部材 D 1 9 0 は、転動部材 D 1 7 0 から作用を受けず、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置される。

10

#### 【4 5 2 2】

この状態において、流下口 D O P f l から第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）へ球（図示せず）が流入（入球）されると、かかる球は、一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間を通過（流下）し、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 における長手方向他端側（軸 D 1 7 1 と反対側、矢印 R 方向側）の上面（転動面）に落下された後、本体部 D 1 7 2 の上面を長手方向一端側（軸 D 1 7 1 側、矢印 L 方向側）へ向けて転動される。図 1 5 2 6 に示すように、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）を球が転動する状態では、その球の重量を受けて、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置へ向けて変位（回転）され、図 1 5 2 7 に示すように、転動部材 D 1 7 0 が更に変位（回転）されて第 2 位置に達すると、一对の変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置され、それら変位部材 D 1 8 0 の対向間隔が最大に拡大される。転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）を転動する球（図示せず）は、本体部 D 1 7 2 の長手方向一端側（軸 D 1 7 1 側、矢印 L 側）から、中間部材 D 1 4 0 の第 6 通路区画壁 D 1 4 6 の転動部（上面が転動面とされる部位）へ転動（流入）され、開口 D 1 3 1 d を介して、第 8 通路 D R t 8 へ転動（流入）される。その後、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）に球が存在しなくなると、転動部材 D 1 7 0 が自重により初期位置（第 1 位置）へ復帰され、これに伴って、伝達部材 D 1 9 0 が自重により初期位置へ復帰されることで、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置へ配置される（図 1 5 2 5 参照）。このように、本実施形態では、転動部材 D 1 7 0（本体部 D 1 7 2）が軸 D 1 7 1 を中心として回転可能に軸支され、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）へ流入（入球）された球が、軸 D 1 7 1 側（矢印 L 方向側）へ向けて転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）を転動される。上述したように、転動部材 D 1 7 0 は、長手方向他端側（軸 D 1 7 1 が配設される側と反対側、矢印 R 方向側）を、上面視において変位部材 D 1 8 0 と重なる位置（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間に入球（流下）された球を受け入れ（受け止め）可能な位置）に配設される。

20

30

40

#### 【4 5 2 3】

よって、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入（入球）した球を、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）に落下させることができる。ここで、例えば、本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）を転動する球の転動方向が、軸 D 1 7 1 から離間する方向に設定される構造では、球が転動部材 D 1 7 0（本体部 D 1 7 2）を転動する初期段階では、球の重量が作用する位置（力点）と軸 D 1 7 1（支点）との距離が近いために、球が所定距離だけ転動して軸 D 1 7 1 からの距離（力点と支点との間の距離）が確保されるまでの間は、錘部 D 1 7 4 の重量に対抗することができず、球の重量によっ

50

て転動部材 D 1 7 0 を初期位置（第 1 位置）から変位（回転）させることができない。これに対し、本実施形態によれば、球が本体部 D 1 7 2 の上面を転動する際に、その初期段階において、球の重量が作用する位置（力点）と軸 D 1 7 1（支点）との距離を確保して、錘部 D 1 7 4 の影響を小さくできるので、球の重量によって転動部材 D 1 7 0 を初期位置（第 1 位置）から変位（回転）させやすくできる。即ち、球が第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入された直後に、転動部材 D 1 7 0（本体部 D 1 7 2）を初期位置（第 1 位置）から変位（回転）させ、変位部材 D 1 8 0 の開放位置へ向けた変位（及び開放位置への配置）を速やかに行わせることができる。特に、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入された球を、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）に直接落下させることができるので、球の重量の作用のみでなく、球の落下する勢い（運動エネルギー）を利用して、転動部材 D 1 7 0（本体部 D 1 7 2）を初期位置（第 1 位置）から変位（回転）させることができる。この点においても、変位部材 D 1 8 0 の開放位置へ向けた変位（及び開放位置への配置）を速やかに行わせることができる。よって、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）への球の流入（入球）を見届けた遊技者に対し、その直後に変位部材 D 1 8 0 の開放位置への変位を開始させることができ、テンポの良い演出を行うことができる。

10

#### 【4524】

また、第 3 通路 D R t 3 上を複数の球が転動する場合に、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）へ入球された第 1 の球と、その第 1 の球に後行する第 2 の球（第 6 通路 D R t 6 へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合に、後行する第 2 の球を第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入（入球）されやすくできる。転動部材 D 1 7 0 は、その上面（転動面）を球が転動する方向が、軸 D 1 7 1 へ近づく方向とされるので、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面を球が転動するに従って、球の重量が作用する位置（力点）と軸 D 1 7 1（支点）との距離を徐々に短くして、錘部 D 1 7 4 の影響を大きくできる。よって、転動部材 D 1 7 0 を第 2 位置から初期位置（第 1 位置）へ向けて徐々に復帰させることができる。即ち、球の転動が進行するに従って、開放位置に配置されていた変位部材 D 1 8 0 を閉鎖位置へ向けて徐々に変位（回転）させることができる。これにより、例えば、第 3 通路 D R t 3 上を他の球が往復動されている場合に、その他の球の第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）への流入（入球）が、変位部材 D 1 8 0 が開放されている有利な状態（少なくとも閉鎖位置に配置された状態よりも開放量が大きい状態）に間に合うか否かを遊技者に着目させ、遊技の興趣を高めることができる。更に、転動部材 D 1 7 0 は、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入（入球）された球が転動部材 D 1 7 0 に落下される場合に、落下された球を、転動部材 D 1 7 0 の上下方向（矢印 U - D 方向）における変位量が大きい側（軸 D 1 7 1 から離間された側）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材 D 1 7 0 の変位（回転）、即ち、錘部 D 1 7 4 を上方へ持ち上げるためのエネルギーとして吸収（消費）できる。その結果、本体部 D 1 7 2 の上面（転動面）に落下した球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材 D 1 7 0 に安定して作用させ、変位部材 D 1 8 0 の状態を安定させる（例えば、閉鎖位置へ向けて変位部材 D 1 8 0 が一時的に変位（回転）されることを抑制）できる。

20

30

40

#### 【4525】

また、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入（入球）した球を、転動部材 D 1 7 0 とは別の部材（固定された非変位の部材、例えば、背面部材 D 1 3 0 や中間部材 D 1 4 0 の一部）に落下させる場合には、その別の部材の破損を招きやすくなる。上述のように、落下された球の運動エネルギーを、転動部材 D 1 7 0 の変位により吸収（消費）できることで、球の衝突による転動部材 D 1 7 0 やその転動部材 D 1 7 0 を軸支する背面部材 D 1 3 0 及び中間部材 D 1 4 0 の破損を抑制できる。その結果、球の落下を許容できる分（球の落下高さの上限を緩やかとできる分）、設計の自由度を高めることができる。第 6 通路 D R t 6 の側壁（内側面）を形成する背面部材 D 1 3 0 の本体

50

部 D 1 3 1 及び中間部材 D 1 4 0 の本体部 D 1 4 1 には、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g (作用手段) が突設され、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面 (転動面) を転動する球に作用可能に形成される。即ち、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g は、所定間隔を隔てて対向配置される本体部 D 1 3 1 , D 1 4 1 から第 6 通路 D R t 6 内へ向けて突設されると共に上下方向 (矢印 U - D 方向) に沿って直線状に延設され、第 6 通路 D R t 6 における球の転動方向 (転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向) に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設される。よって、球が第 6 通路 D R t 6 を通過する際には、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面 (転動面) を転動する場合だけでなく、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面 (転動面) から浮いた状態で移動する場合であっても、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g を球に当接させ、抵抗を付与することで、球の速度を低くすることができる。その結果、球が第 6 通路 D R t 6 (転動部材 D 1 7 0) を通過するのに要する時間を長くでき、その分、転動部材 D 1 7 0 に球の重量が作用される時間 (即ち、変位部材 D 1 8 0 が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやすい状態) を維持し易く (長く) できる。

10

#### 【 4 5 2 6 】

この場合、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g は、第 6 通路 D R t 6 (転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2) を挟んだ両側に形成され、第 6 通路 D R t 6 における球の転動方向 (転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向) に沿って千鳥状に配置されるので、球が第 6 通路 D R t 6 を通過する際に、球を突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g に交互に当接させることができる。これにより、球に抵抗を付与するだけでなく、球の速度成分に横方向 (転動方向に直交する方向) の速度成分を付加することができる (球の進路を、直進ではなく、ジグザグとできる)。よって、球が第 6 通路 D R t 6 を通過するのに要する時間を長くできる。従って、この点からも、転動部材 D 1 7 0 に球の重量が作用される時間 (即ち、変位部材 D 1 8 0 が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやすい状態) を維持し易く (長く) できる。一方で、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g は、鉛直方向 (矢印 U - D 方向) に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材 D 1 7 0 (本体部 D 1 7 2) の上面 (転動面) から球が上方 (矢印 U 方向) へ跳ね上がった場合には、その球を下方 (転動面) へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、錘部 D 1 7 4 の作用により転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 が上方へ変位された場合でも、かかる転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 に球の重量を速やかに作用させ、本体部 D 1 7 2 を元の状態に速やかに復帰させることができる。その結果、転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 を球が通過する間は、本体部 D 1 7 2 に球の重量を作用させ、変位部材 D 1 8 0 が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、球が入球されやすい状態を維持し易くできる。転動部材 D 1 7 0 は、本体部 D 1 7 2 の上面 (転動面) が平坦面として形成される。即ち、本体部 D 1 7 2 の上面は、球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成され、段差が非形成とされる。よって、本体部 D 1 7 2 の上面を転動する球が上方 (矢印 U 方向) へ跳ね上がることを抑制できる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、錘部 D 1 7 4 の作用により本体部 D 1 7 2 が上方へ変位されることを未然に防止できる。

20

30

#### 【 4 5 2 7 】

以上のように、本実施形態によれば、変位部材 D 1 8 0 が変位 (回転) 可能に形成され、その変位 (回転) によって、第 6 通路 D R t 6 への球の流入 (入球) のされやすさを变化させる構造において、変位部材 D 1 8 0 は、第 6 通路 D R t 6 へ球が入球された場合に、第 6 通路 D R t 6 へ球が入球されやすくなる側 (開放位置) へ変位されるので、第 6 通路 D R t 6 へ 1 の球が入球されれば、その球に後行する球 (例えば、第 3 通路 D R t 3 をその長手方向に往復動する球、後続の球) を第 6 通路 D R t 6 へ入球されやすくなる。即ち、第 6 通路 D R t 6 へ第 1 の球が流入 (入球) されれば、その第 1 の球の第 6 通路 D R t 6 への入球により変位部材 D 1 8 0 が変位され、後行する第 2 の球 (第 1 の球の後続となる第 2 の球) が第 6 通路 D R t 6 へ入球されやすい状態を形成でき、第 2 の球が第 6 通路 D R t 6 へ入球されれば、その第 2 の球の第 6 通路 D R t 6 への入球により変位部材

40

50

D 1 8 0 が変位され、後行する第 3 の球（第 2 の球の後続となる第 3 の球）が第 6 通路 D R t 6 へ入球されやすい状態を形成でき、第 3 の球の以降も、これらの様子を繰り返すことができる。よって、第 6 通路 D R t 6 への 1 の球の流入（入球）により、第 6 通路 D R t 6 への球の入球の連鎖が発生することを遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。この場合、変位部材 D 1 8 0 の球が入球されやすくなる側（開放位置）への変位は、第 6 通路 D R t 6 に流入（入球）された球の重量を利用して行われる。よって、変位部材 D 1 8 0 を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。特に、本実施形態では、第 6 通路 D R t 6 の球の転動面を転動部材 D 1 7 0 により形成し、転動する球の重量の作用により転動部材 D 1 7 0 が変位（回転）される構成であるので、球の重量を利用できる時間を確保できる。その結果、第 6 通路 D R t 6 へ球が流入（入球）されやすくなった状態を維持しやすくなる。

10

#### 【 4 5 2 8 】

次いで、図 1 5 2 9 を参照して、第 6 9 実施形態について説明する。第 6 8 実施形態では、変位部材 D 1 8 0 が外部から強制的に開放可能とされたが、第 6 9 実施形態の変位部材 D 1 8 0 は、外部から強制的に開放されることを規制可能とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 2 9 ( a ) 及び図 1 5 2 9 ( b ) は、第 6 9 実施形態における下側フレーム D 2 0 8 6 b の断面図であり、図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応する。なお、図 1 5 2 9 ( a ) では、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態が、図 1 5 2 9 ( b ) では、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置に配置され、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図 1 5 2 9 に示すように、伝達部材 D 2 1 9 0 は、係合部 D 2 1 9 6 を備える。なお、伝達部材 D 2 1 9 0 は、第 6 8 実施形態における伝達部材 D 1 9 0 に対し、係合部 D 2 1 9 6 を更に備える点のみで相違し、その他の構成は同一である。係合部 D 2 1 9 6 は、転動部材 D 1 7 0 の初期位置（第 1 位置）から第 2 位置への変位（回転）を許容し、且つ、転動部材 D 1 7 0 が初期値（第 1 位置）に配置された状態において、閉鎖位置にある変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ向けて変位（回転）されることを規制するための部位であり、被伝達部 D 1 9 3 の上面（矢印 U 方向側の面）から立設され、転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 の延設先端（矢印 R 方向側の端部）に外面（軸 D 1 9 1 と反対側の面）を対面させて配設される。係合部 D 2 1 9 6 の外面（軸 D 1 9 1 と反対側の面）は、転動部材 D 1 7 0 が軸 D 1 7 1 を中心として回転される際の伝達部 D 1 7 3 の延設先端（矢印 R 方向側の端部）の変位軌跡と交差ししない形状（変位軌跡に接する形状、又は、変位軌跡との間に隙間を有する形状）に形成される。よって、転動部材 D 1 7 0 の初期位置（第 1 位置）から第 2 位置への変位（回転）が許容される（図 1 5 2 9 ( b ) 参照）。

20

30

#### 【 4 5 2 9 】

よって、第 6 通路 D R t 6 へ球が流入（入球）され、その球が転動部材 D 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の上面を転動する際には、その球の重量を利用して、転動部材 D 1 7 0 を第 2 位置へ変位させることができる。その結果、転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 により伝達部材 D 2 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 を下方へ変位させ（押し下げ）、変位部材 D 1 8 0 を開放位置へ変位（回転）させることができる。また、係合部 D 2 1 9 6 の外面（軸 D 1 9 1 と反対側の面）は、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態において、伝達部材 D 2 1 9 0 が正面視反時計回り（図 1 5 2 9 ( a ) 左回り、即ち、開放位置に配置された変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ向けて変位される方向）の回転を規制可能な形状に形成される。具体的には、伝達部材 D 2 1 9 0 が正面視反時計回り（図 1 5 2 9 ( a ) 左回り）に回転され、係合部 D 2 1 9 6 の外面（軸 D 1 9 1 と反対側の面）が、転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 の延設先端（矢印 R 方向側の端部）に当接して押圧する際に、その伝達部 D 1 7 3 の延設先端が軸 D 1 7 1 へ向かう方向へ押圧される（伝達部 D 1 7 3 の延設先端に係合部 D 2 1 9 6 から作用される力の延長線上に軸 D 1 7 1 が位置される）。よって、転動部材 D 1 7 0 を変位（回

40

50

転)させるための力成分が形成されず、転動部材 D 1 7 0 が初期位置(第 1 位置)に維持される(回転不能とされる)ことで、伝達部材 D 2 1 9 0 の正面視反時計回り(図 1 5 2 9 (a) 左回り)の回転が規制される(図 1 5 2 9 (a) 参照)。即ち、変位部材 D 1 8 0 の閉鎖位置から開放位置へ向けての変位(回転)が規制される。このように、本実施形態によれば、転動部材 D 1 7 0 が初期位置(第 1 位置)に配置された状態(即ち、球の重量が作用されていない状態)では、変位部材 D 1 8 0 の閉鎖位置から開放位置へ向けた変位(回転)を規制することができる。即ち、例えば、針金等の異物を挿入して、閉鎖位置にある変位部材 D 1 8 0 を、開放位置へ向けて強制的に変位させる不正(第 6 通路 D R t 6 へ球が流入(入球)しやすくする不正)を抑制できる。

#### 【4 5 3 0】

この場合、本実施形態では、転動部材 D 1 7 0 を利用する(転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 に伝達部材 D 2 1 9 0 の係合部 D 2 1 9 6 を係合させる)ことで、変位部材 D 1 8 0 の閉鎖位置から開放位置へ向けた変位(回転)が規制される。よって、変位部材 D 1 8 0 が強制的に変位(回転)されることを規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達部材 D 1 9 0 を流用することができるので、その分、変位部材 D 1 8 0 を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。次いで、図 1 5 3 0 を参照して、第 7 0 実施形態について説明する。第 6 8 実施形態では、転動部材 D 1 7 0 を転動する球の転動方向が軸 D 1 7 1 へ近づく方向とされたが、第 7 0 実施形態の転動部材 D 3 1 7 0 は、球の転動方向が軸 D 3 1 7 1 から遠ざかる(離間される)方向とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 3 0 (a) 及び図 1 5 3 0 (b) は、第 7 0 実施形態における下側フレーム D 3 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応する。なお、図 1 5 3 0 (a) では、転動部材 D 1 7 0 が初期位置(第 1 位置)に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態が、図 1 5 3 0 (b) では、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置に配置され、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図 1 5 3 0 に示すように、転動部材 D 3 1 7 0 は、軸 D 3 1 7 1 と、その軸 D 3 1 7 1 が長手方向他端側(矢印 R 方向側)に配設される長尺板状の本体部 D 3 1 7 2 と、その本体部 D 3 1 7 2 の長手方向他端側(軸 D 3 1 7 1 が配設される側)に配設される錘部 D 3 1 7 4 と、その錘部 D 3 1 7 4 を挟んで本体部 D 3 1 7 2 の反対側に配設される伝達部 D 3 1 7 3 とを備え、背面部材 D 1 3 0 と中間部材 D 1 4 0 との間に軸 D 3 1 7 1 を中心として回転可能に配設される。

#### 【4 5 3 1】

なお、転動部材 D 3 1 7 0 の各部 D 3 1 7 1 ~ D 3 1 7 4 は、第 6 8 実施形態における転動部材 D 1 7 0 の各部 D 1 7 1 ~ D 1 7 4 に対し、機能は実質的に同一であり、配置のみが相違する。また、伝達部材 D 3 1 9 0 は、第 6 8 実施形態における伝達部材 D 3 1 9 0 に対し、被伝達部 D 3 1 9 3 の向き(延設方向)のみが相違し、その他の構成は同一である。軸 D 3 1 7 1 は、前後方向(矢印 F - B 方向)に沿う姿勢で配設され、背面部材 D 1 3 0 と中間部材 D 1 4 0 とに形成される軸支部(図示せず)に軸支される。よって、軸 D 3 1 7 1 を中心に転動部材 D 3 1 7 0 が変位(回転)されることで、本体部 D 3 1 7 2 は、上下方向(矢印 U - D 方向)に変位(昇降)される。本体部 D 3 1 7 2 は、その上面が第 6 通路 D R t 6 における球の転動面を形成する部位であり、長手方向一端側(軸 D 3 1 7 1 が配設される側と反対側、矢印 L 方向側)を、中間部材 D 1 4 0 の第 6 通路区画壁 D 1 4 6 の転動部(上面が転動面とされる部位)に並設させると共に、長手方向他端側(軸 D 3 1 7 1 が配設される側、矢印 R 方向側)を、上面視において変位部材 D 1 8 0 と重なる位置(一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間に入球(流下)された球を受け入れ(受け止め)可能な位置)に配設される。本体部 D 3 1 7 2 は、第 2 位置に配置された状態(姿勢)では、その長手方向一端側(軸 D 3 1 7 1 が配設される側と反対側、矢印 L 方向側)の上面が、中間部材 D 1 4 0 の第 6 通路区画壁 D 1 4 6 の転動部(上面が転動面とされる部位)の上面と略同一の高さ位置または若干上方側(矢印 U 方向側)となる高さ位置に配置される。本体部 D 3 1 7 2 の上面(転動面)は、平坦面として形成される。よって、転動

10

20

30

40

50

する球が上方（矢印U方向）へ跳ね上がることを抑制できる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、錘部D3174の作用により本体部D3172が上方へ変位されることを未然に防止できる。

#### 【4532】

なお、本体部D3172の上面は、平坦面（軸D3171に直交する平面で切断した断面が断面直線）である必要はなく、段差が非形成であれば足り、球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面（曲線どうし又は曲線と直線とが滑らかに連なる断面形状、例えば、正弦波（正弦曲線）形状）として形成されていても良い。錘部D3174は、転動部材D3170の重心位置を偏心させるための部位であり、本体部D3172の長手方向他端側（軸D3171が配設される側）から本体部D3172の延設方向と反対側（矢印R方向側）へ向けて延設されると共に、内部に金属製（本実施形態では真鍮製）の錘が埋設される。伝達部D3173は、転動部材D3170の変位（回転）を伝達部材D3190へ伝達するための部位であり、錘部D3174の延設方向端部（矢印R方向側の端部）から軸D3171と反対側（矢印R方向側）へ向けて更に延設される。伝達部D3173の延設先端側（矢印R方向側）は、伝達部材D3190の被伝達部D3193の下方側（矢印D方向側）に配設（上面視において重なる位置に配設）される。よって、転動部材D3170がその上面を転動する球の重量によって軸D3171を中心に変位（回転）され、伝達部D3173が上方（矢印U方向）へ変位（上昇）されると、伝達部D3173によって伝達部材D3190の被伝達部D3193が上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、伝達部材D3190が軸D3191を中心として変位（回転）される。その結果、変位部材D180が閉鎖位置から開放位置へ変位される。なお、本実施形態では、伝達部D3173から被伝達部D3193へ向けて突起が突設（立設）される。但し、被伝達部D3193から伝達部D3173へ向けて突起が突設（立設）されても良い。即ち、転動部材D3170の変位（回転）が、伝達部D3173及び被伝達部D3193を介して、伝達部材D3190に伝達可能とされれば足りる。

#### 【4533】

転動部材D3170（本体部D3172）に球の重量が作用されていない無負荷状態（本体部D3172上を球が転動していない状態）では、転動部材D3170全体としての重心位置が、軸D3171よりも錘部D3174（及び伝達部D3173）側に位置（偏心）される。その結果、転動部材D3170は、錘部D3174（及び伝達部D3173）の重さ（重心位置の軸D3171からの偏心）を利用して、無負荷状態では、初期位置（第1位置）に配置された姿勢の維持が可能とされると共に、初期位置から変位（回転）された後は、自重による初期位置への復帰が可能とされる（図1530（a）参照）。即ち、転動部材D3170は、無負荷状態（本体部D3172上に球の重量が作用されない状態）では、本体部D3172が上方（矢印U方向）へ変位（上昇）され（正面視において、軸D3171を中心として時計回りに回転され）、初期位置（第1位置）に配置されると共に、初期位置（第1位置）に維持される。これにより、転動部材D3170を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。一方、転動部材D3170の本体部D3172上を球が転動する際には、その球の重量により、転動部材D3170全体としての重心位置が本体部D3172側（軸D3171を挟んで錘部D3174と反対側）に位置（偏心）される。これにより、転動部材D3170は、本体部D3172が下方（矢印D方向）へ変位（下降）され（正面視において、軸D3171を中心として反時計回りに回転され）、第2位置に配置される。なお、転動部材D3170の第1位置（初期位置）は、本体部D3172の長手方向一端側（矢印L方向側）の下面（矢印D方向側の面）が、中間部材D140から突出されるストッパ部に当接されることで規定される。即ち、転動部材D3170は、本体部D3172がストッパ部に当接されることで、本体部D3172の下方への変位（軸D3171を中心とする正面視反時計回りの回転）が規制され、第1位置（初期位置）に配置される（図1530（a）参照）。

#### 【4534】

10

20

30

40

50



一方、転動部材 D 3 1 7 0 の第 2 位置は、錘部 D 3 1 7 4 の下面（矢印 D 方向側の面）が、中間部材 D 1 4 0 から突出されるストッパ部に当接されることで規定される。即ち、転動部材 D 3 1 7 0 は、錘部 D 3 1 7 4 がストッパ部に当接されることで、本体部 D 3 1 7 2 の上方への変位（軸 D 3 1 7 1 を中心とする正面視反時計回りの回転）が規制され、第 2 位置に配置される（図 1 5 3 0（b）参照）。転動部材 D 3 1 7 0 は、第 1 位置に配置された状態では、本体部 D 3 1 7 2 の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜され、第 2 位置に配置された状態においても、本体部 D 3 1 7 2 の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜される。よって、転動部材 D 3 1 7 0（本体部 D 3 1 7 2）上の球を開口 D 1 3 1 d（第 8 通路 D R t 8）へ向けて確実に転動させることができる。このように、転動部材 D 3 1 7 0 は、本体部 D 3 1 7 2 の上面（転動面）の下降傾斜を利用して、球を転動させるところ、転動部材 D 3 1 7 0 は、軸 D 3 1 7 1 を中心として回転可能に軸支され、本実施形態では、本体部 D 3 1 7 2 の上面の水平面に対する下降傾斜の角度は、球が転動されている状態（球の重量を受けている状態）における下降傾斜の角度が、球が非転動の状態（球の重量を受けていない無負荷状態）における下降傾斜の角度よりも大きくされる。即ち、本実施形態では、第 6 通路 D R t 6 へ流入（入球）した球は、本体部 D 3 1 7 2 の上面（転動面）であって、軸 D 3 1 7 1 の近傍となる位置に落下され、本体部 D 3 1 7 2 の上面を軸 D 3 1 7 1 から離間される方向（遠ざかる方向）へ向けて転動される。これにより、球が転動部材 D 3 1 7 0 の本体部 D 3 1 7 2 の上面（転動面）を転動する初期段階では、球の重量が作用する位置（力点）と軸 D 3 1 7 1（支点）との距離を短くし、錘部 D 3 1 7 4 の重量を支配的としておき、球が本体部 D 3 1 7 2 の上面を転動するに従って、軸 D 1 9 1 からの距離（力点と支点との間の距離）を徐々に大きく（長く）し、錘部 D 1 7 4 の重量に対抗させることができる。その結果、転動部材 D 3 1 7 0 を初期位置（第 1 位置）から第 2 位置へ徐々に変位（回転）させることができる。

#### 【4 5 3 5】

即ち、球の転動が進行するに従って、変位部材 D 1 8 0 を閉鎖位置から開放位置へ徐々に変位（回転）させ、その開放量（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間隔）を徐々に増加させることができる。これにより、例えば、第 2 の球が第 3 通路 D R t 3 を往復動する場合に、その第 2 の球が第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）へ流入（入球）する期待を徐々に高まらせることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、第 6 通路 D R t 6 へ入球された第 1 の球と、その第 1 の球に後行する第 2 の球（第 6 通路 D R t 6 へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合でも、後行する第 2 の球を第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入（入球）させやすくできる。一方で、転動部材 D 3 1 7 0 の上面（転動面）を球が転動する方向が、軸 D 1 7 1 から遠ざかる（離間する）方向とされることで、少なくとも球が本体部 D 3 1 7 2 の終端（長手方向一端側、矢印 L 方向側の端部）に達した際には、転動部材 D 3 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態とされる。即ち、本体部 D 3 1 7 2 の上面（転動面）から中間部材 D 1 4 0 の第 6 通路区画壁 D 1 4 6 の転動部へ球が転動（流入）される直前の状態では、軸 D 1 9 1 からの距離（力点と支点との間の距離）が最大とされ、球の重量が本体部 D 3 1 7 2 に最大に作用されていたところ、本体部 D 3 1 7 2 の上面から第 6 通路区画壁 D 1 4 6 の転動部へ球が転動（流入）されると、球の重量の作用が瞬間的になくなり、錘部 D 3 1 7 4 の作用のみとなる。そのため、転動部材 D 3 1 7 0 が第 2 位置から初期位置（第 1 位置）へ最大の速度で復帰させ、開放位置に配置されていた変位部材 D 1 8 0 を即座に閉鎖位置に配置させることができる。よって、テンポの良い演出を行うことができる。また、第 2 の球の第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）への流入（入球）が、変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ向けて徐々に変位（回転）されている間に合うか否かを遊技者に着目させ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【4 5 3 6】

なお、本実施形態の転動部材 D 3 1 7 0 は、本体部 D 3 1 7 2 の上面（転動面）を転動する球が 1 球とされる場合には、その球が本体部 D 3 1 7 2 の長手方向一端側（矢印 L 方

向側の端部)へ向けて転動されるに従って転動部材D 3 1 7 0が初期位置(第1位置)から第2位置へ向けて徐々に変位(回転)され、球が本体部D 3 1 7 2の長手方向一端側(矢印L方向側の端部)に達した際には(少なくとも球が中間部材D 1 4 0の第6通路区画壁D 1 4 6へ転動(流入)する前に)、転動部材D 3 1 7 0が第2位置に配置されるように構成される。次いで、図1 5 3 1を参照して、第7 1実施形態について説明する。第6 8実施形態では、一对の変位部材D 1 8 0から流出口D O P o u tまでの経路(第6通路D R t 6及び第8通路D R t 8により形成される通路)中に転動部材D 1 7 0のみが配設されたが、第7 1実施形態における一对の変位部材D 1 8 0から流出口D O P o u tまでの経路(第6通路D R t 6及び第8通路D R t 8により形成される通路)中には、転動部材D 1 7 0及び第2転動部材D 4 2 2 0が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1 5 3 1(a)及び図1 5 3 1(b)は、第7 1実施形態における下側フレームD 4 0 8 6 bの部分拡大背面図であり、軸D 4 2 2 1に直交する平面で区画壁D 4 1 3 4及び第2転動部材D 4 2 2 0を切断した状態が図示される。なお、図1 5 3 1(a)では、第2転動部材D 4 2 2 0が初期位置(第1位置)に配置され、変位部材D 1 8 0が閉鎖位置に配置された状態が、図1 5 3 1(b)では、第2転動部材D 4 2 2 0が第2位置に配置され、変位部材D 1 8 0が開放位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図1 5 3 1に示すように、背面部材D 4 1 3 0は、その背面から立設される区画壁D 4 1 3 4を備える。区画壁D 4 1 3 4は、本体部D 1 3 1、迂回部材D 2 0 0及び第2転動部材D 4 2 2 0と共に第8通路D R t 8を区画する。即ち、本体部D 1 3 1に迂回部材D 2 0 0が対向配置され、その対向間であって区画壁D 4 1 3 4と第2転動部材D 4 2 2 0により区画された領域が第8通路D R t 8とされる。

#### 【4 5 3 7】

第2転動部材D 4 2 2 0は、軸D 4 2 2 1と、その軸D 4 2 2 1が長手方向一端側(矢印L方向側)に配設される長尺板状の本体部D 4 2 2 2と、その本体部D 4 2 2 2の長手方向一端側(軸D 4 2 2 1が配設される側)に配設される錘部D 4 2 2 4と、その錘部D 4 2 2 4を挟んで本体部D 4 2 2 2の反対側に配設される伝達部D 4 2 2 3とを備え、背面部材D 4 1 3 0と迂回部材D 2 0 0との間に軸D 4 2 2 1を中心として回転可能に配設される。なお、第2転動部材D 4 2 2 0の各部D 4 2 2 1~D 4 2 2 4は、第6 8実施形態における転動部材D 1 7 0の各部D 1 7 1~D 1 7 4に対し、機能は実質的に同一であり、配置のみが相違する。また、背面部材D 4 1 3 0の区画壁D 4 1 3 4は、第6 8実施形態における区画壁D 1 3 4に対し、球の転動面を形成する壁部の一部が省略される(第2転動部材D 4 2 2 0の本体部D 4 2 2 2に置き換えられる)点で相違し、その他の構成は同一である。軸D 4 2 2 1は、前後方向(矢印F-B方向)に沿う姿勢で配設され、背面部材D 4 1 3 0と迂回部材D 2 0 0とに形成される軸支部(図示せず)に軸支される。よって、軸D 4 2 2 1を中心に第2転動部材D 4 2 2 0が変位(回転)されることで、本体部D 4 2 2 2は、上下方向(矢印U-D方向)に変位(昇降)される。本体部D 4 2 2 2は、その上面が第8通路D R t 8における球の転動面を形成する部位であり、長手方向一端側(軸D 4 2 2 1が配設される側、矢印L方向側)を、開口D 1 3 1 eへ球を転動させる区画壁D 4 1 3 4の転動部(上面が転動面となる部位)に並設させると共に、長手方向他端側(軸D 4 2 2 1が配設される側と反対側、矢印R方向側)を、開口D 1 3 1 dの下流側(開口D 1 3 1 dから流下する球を受け入れ(受け取り)可能な位置)に配設される。本体部D 4 2 2 2は、初期位置(第1位置)から第2位置までのいずれの状態(姿勢)にあっても、その長手方向一端側(軸D 4 2 2 1が配設される側、矢印L方向側)の上面が、開口D 1 3 1 eへ球を転動させる区画壁D 4 1 3 4の転動部(上面が転動面となる部位)の上面と略同一の高さ位置または若干上方側(矢印U方向側)となる高さ位置に配置される。

#### 【4 5 3 8】

軸D 4 2 2 1は、本体部D 4 2 2 2の内部に埋設され、本体部D 4 2 2 2の上面(転動面)は、軸D 4 2 2 1を越える位置まで形成される。即ち、本体部D 4 2 2 2の上面を転

動する球は、軸 D 4 2 2 1 の上方側（矢印 U 方向側）を通過した後、開口 D 1 3 1 e へ球を転動させる区画壁 D 4 1 3 4 の転動部へ転動（流入）される。錘部 D 4 2 2 4 は、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の重心位置を偏心させるための部位であり、本体部 D 4 2 2 2 の長手方向一端側（軸 D 4 2 2 1 が配設される側）から本体部 D 4 2 2 2 の延設方向と反対側（矢印 L 方向側）へ向けて延設されると共に、内部に金属製（本実施形態では真鍮製）の錘が埋設される。伝達部 D 4 2 2 3 は、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の変位（回転）を伝達部材 D 1 9 0 へ伝達するための部位であり、錘部 D 4 2 2 4 の延設方向端部（矢印 R 方向側の端部）から伝達部材 D 1 9 0（錘部 D 1 9 5）へ向けて延設される。伝達部 D 4 2 2 3 の延設先端側（矢印 U 方向側）は、伝達部材 D 1 9 0 の錘部 D 1 9 5 の下方側（矢印 D 方向側）に配設（上面視において重なる位置に配設）される。よって、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 がその上面を転動する球の重量によって軸 D 4 2 2 1 を中心に変位（回転）され、伝達部 D 4 2 2 3 が上方（矢印 U 方向）へ変位（上昇）されると、伝達部 D 4 2 2 3 によって伝達部材 D 1 9 0 の錘部 D 1 9 5 が上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、伝達部材 D 1 9 0 が軸 D 1 9 1 を中心として変位（回転）される。その結果、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置から開放位置へ変位される。

#### 【 4 5 3 9 】

第 2 転動部材 D 4 2 2 0（本体部 D 4 2 2 2）に球の重量が作用されていない無負荷状態（本体部 D 4 2 2 2 上を球が転動していない状態）では、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 全体としての重心位置が、軸 D 4 2 2 1 よりも錘部 D 4 2 2 4（及び伝達部 D 4 2 2 3）側に位置（偏心）される。その結果、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 は、錘部 D 4 2 2 4（及び伝達部 D 4 2 2 3）の重さ（重心位置の軸 D 4 2 2 1 からの偏心）を利用して、無負荷状態では、初期位置（第 1 位置）に配置された姿勢の維持が可能とされると共に、初期位置から変位（回転）された後は、自重による初期位置（第 1 位置）への復帰が可能とされる（図 1 5 3 1（a）参照）。即ち、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 は、無負荷状態（本体部 D 4 2 2 2 上に球の重量が作用されない状態）では、本体部 D 4 2 2 2 が上方（矢印 U 方向）へ変位（上昇）され（正面視において、軸 D 4 2 2 1 を中心として反時計回りに回転され）、初期位置（第 1 位置）に配置されると共に、初期位置（第 1 位置）に維持される。これにより、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。一方、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の本体部 D 4 2 2 2 上を球が転動する際には、その球の重量により、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 全体としての重心位置が本体部 D 4 2 2 2 側（軸 D 4 2 2 1 を挟んで錘部 D 4 2 2 4 と反対側）に位置（偏心）される。これにより、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 は、本体部 D 4 2 2 2 が下方（矢印 D 方向）へ変位（下降）され（正面視において、軸 D 4 2 2 1 を中心として時計回りに回転され）、第 2 位置に配置される。なお、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の第 1 位置（初期位置）は、本体部 D 4 2 2 2 の長手方向一端側（矢印 L 方向側）の端面（矢印 L 方向側の面）が、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の第 2 位置は、本体部 D 4 2 2 2 の長手方向他端側（矢印 R 方向側）の下面（矢印 D 方向側の面）が、それぞれ区画壁 D 4 1 3 4 に当接されることで規定される。

#### 【 4 5 4 0 】

第 2 転動部材 D 4 2 2 0 は、第 1 位置に配置された状態では、本体部 D 4 2 2 2 の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜され、第 2 位置に配置された状態においても、本体部 D 4 2 2 2 の上面（転動面）が、長手方向他端側から長手方向一端側へ向けて下降傾斜される。よって、第 2 転動部材 D 4 2 2 0（本体部 D 4 2 2 2）上の球を開口 D 1 3 1 e へ向けて確実に転動させることができる。このように、本実施形態によれば、第 6 通路 D R t 6 に転動部材 D 1 7 0 が配設されると共に、その第 6 通路 D R t 6 の下流となる第 8 通路 D R t 8 に第 2 転動部材 D 4 2 2 0 が配設される。よって、第 6 8 実施形態と比較して、経路（通路、即ち、一対の変位部材 D 1 8 0 から流出口 D O P o u t までの区間）の長さが同一であっても、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 が配設される分、球の重量を利用できる区間を確保（長く）できる。その結果、変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ変位された状態（変位部材 D 1 8 0 が少なくとも閉鎖位置よりも開放され、

球が入球されやすくされた状態)を維持(長く)しやすくできる。ここで、1の部材(転動部材D170(本体部D172))の長手方向寸法(上面(転動面)の長さ)を延長して、球の重量を利用できる区間を確保(長く)する構成では、下側フレームD86bの限られたスペース(幅方向(矢印L-R方向)寸法)に、長手方向寸法を延長した転動部材D170を配設することが困難となる。一对の変位部材D180の配設位置を下側フレームD86bの幅方向一侧(矢印L方向側)に偏らせれば、その分、転動部材D170(本体部D172)の長手方向寸法(上面(転動面)の長さ)を延長することは可能であるが、その延長できる長さには限界がある。また、第3通路D R t 3を球が往復動可能な形状とすることができず、遊技の興趣が低下する。

#### 【4541】

10

これに対し、本実施形態によれば、複数の部材(本実施形態では、転動部材D170及び第2転動部材D4220)を配設して、球の重量を利用できる区間を確保(長く)する構成であるので、下側フレームD4086bの限られたスペースを有効に活用して、球の重量を利用できる区間を十分に確保(長く)できる。また、第3通路D R t 3を球が往復動可能な形状とでき、遊技の興趣を向上できる。即ち、転動部材D170の背面側(矢印B方向側)に第2転動部材D4220を配設し、これらを前後方向(矢印F-B方向)に重ねる構成であるので、下側フレームD4086bのデッドスペースとなる前後方向の厚みを有効に活用して、転動部材D170及び第2転動部材D4220により、球の重量を利用できる区間を確保(長く)できる。また、このように、球の重量を利用できる区間を確保(長く)しつつ、一对の変位部材D180を下側フレームD4086bの幅方向(矢印L-R)中央に配設できるので、第3通路D R t 3を球が往復動可能な形状(幅方向中央へ向けて下降傾斜する形状)とでき、遊技の興趣を向上できる。経路(通路、即ち、一对の変位部材D180から流出口D O P o u tまでの区間)に1の部材(転動部材D170)のみが配設される構成では、その経路を1の球が通過する間に変位部材D180の所定の変位(球の重量により閉鎖位置から開放位置へ配置され、球の通過後に閉鎖位置へ復帰される変位態様)が1回形成されるのみであるが、複数の部材(転動部材D170及び第2転動部材D4220)が経路(通路)に配設される構成であれば、その経路を1の球が通過する間に変位部材D180の上述した所定の変位を複数回(本実施形態では2回)形成できる。変位部材D180の開放と閉鎖を繰り返されることで、第6通路D R t 6への球の流入(入球)を期待する遊技者に、変位部材D180の変位状態と第3通路D R t 3上の他の球との関係を着目させ、遊技の興趣を向上できる。

20

30

#### 【4542】

また、経路(通路、即ち、一对の変位部材D180から流出口D O P o u tまでの区間)に1の部材(転動部材D170)のみが配設される構成では、その経路を複数(2以上)の球が通過しても、変位部材D180の変位態様は1通り(即ち、球の重量により閉鎖位置から開放位置へ配置され、球の通過後に閉鎖位置へ復帰される変位態様)のみであるが、複数の部材(転動部材D170及び第2転動部材D4220)が経路(通路)に配設される構成であれば、その経路を複数の球が通過する間に形成できる変位部材D180の変位態様を複数通りとできる。即ち、転動部材D170又は第2転動部材D4220の一方と他方とに球の重量が作用するタイミング(球が転動するタイミング)の組み合わせにより、変位部材D180の変位態様を多様とできる。その結果、意外性のある演出を行うことができる。転動部材D170の伝達部D173は、伝達部材D190における被伝達部D193の上方側(矢印U方向側)に位置し、本体部D172に球の重量が作用した場合には、被伝達部D193を下方へ変位させる(押し下げる)。第2転動部材D4220の伝達部D4223は、伝達部材D190における錘部D195の下方側(矢印D方向側)に位置し、本体部D4222に球の重量が作用した場合には、錘部D195を上方へ変位させる(押し上げる)。即ち、転動部材D170及び第2転動部材D4220が球の重量の作用により動作して、伝達部材D190を変位(回転)させる場合、伝達部材D190の変位(回転)方向が同方向とされ、転動部材D170及び第2転動部材D4220の動作が対抗されない。同様に、転動部材D170又は第2転動部材D4220の一方が初

40

50

期位置へ復帰する動作（球の重量が作用されず錘部 D 1 7 4 , D 4 2 2 4 の重量で変位（回転））する場合、転動部材 D 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の他方の動作の状態に関わらず、一方の動作と他方の動作は対抗されない（一方の動作と他方の動作との両方が許容される）。

#### 【 4 5 4 3 】

このように、転動部材 D 1 7 0 及び第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の球の重量が作用された場合の変位（回転）をそれぞれ個別に独立して伝達部材 D 1 9 0 へ伝達でき、且つ、転動部材 D 1 7 0 及び第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の球の重量の作用が解除された場合の変位（回転）をそれぞれ個別に独立して行わせることができる。よって、経路（通路、即ち、一対の変位部材 D 1 8 0 から流出口 D O P o u t までの区間）を複数の球が通過する場合には、それら球の転動する位置に応じて、転動部材 D 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の一方または他方の動作のみに起因して伝達部材 D 1 9 0 を変位（回転）させることも、転動部材 D 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の一方および他方の両者の動作に起因して伝達部材 D 1 9 0 を変位（回転）させることもでき、これらの組み合わせにより、変位部材 D 1 8 0 が変位する様子を多様化できる。例えば、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置へ向けて変位（回転）されている途中に、転動部材 D 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の一方に球の重量が作用されれば、その一方の動作により変位部材 D 1 8 0 を、閉鎖位置へ向けた変位の途中で、開放位置へ向けて変位させることができる。また、例えば、転動部材 D 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の一方に球の重量が作用され、その一方の動作により変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ向けて変位（回転）されている途中に、転動部材 D 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の他方に球の重量が作用され、その他方の方が球の重量の作用が大きい（変位部材 D 1 8 0 を変位させる力が強い）場合には、他方の動作により、変位部材 D 1 8 0 を、より速い変位速度で、開放位置へ変位させることができる。また、本実施形態によれば、転動部材 D 1 7 0 の変位（回転）を変位部材 D 1 8 0 へ伝達するための部材（伝達手段）と、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の変位（回転）を変位部材 D 1 8 0 へ伝達するための部材（伝達手段）とを別々に設ける必要がなく、かかる部材（伝達手段）として、伝達部材 D 1 9 0 を共用できる。よって、部品点数を低減して、構造の簡素化を図ることができる。その結果、動作の信頼性の向上と製品コストの低減とを達成できる。

#### 【 4 5 4 4 】

次いで、図 1 5 3 2 を参照して、第 7 2 実施形態について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 3 2 は、第 7 2 実施形態における下側フレーム D 5 0 8 6 b の部分拡大背面図であり、迂回部材 D 2 0 0 が取り外された状態が図示される。なお、図 1 5 3 2 ( a ) では、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態が図示される。図 1 5 3 2 に示すように、本体部 D 5 1 9 4 には、溝 D 5 1 9 4 L , D 1 9 4 R が形成され、これら溝 D 5 1 9 4 L , D 1 9 4 R には、軸支部材 D 2 1 0 の連結ピン D 2 1 3 がそれぞれ摺動可能に挿通される。なお、伝達部材 D 5 1 9 0 は、第 6 8 実施形態における伝達部材 D 1 9 0 に対し、溝 D 1 9 4 L の形状のみが相違し、その他の構成は同一である。溝 D 5 1 9 4 L は、軸 D 1 9 1 方向（矢印 F - B 方向）視において、軸 D 1 9 1 側に中心を有する円弧状に湾曲する形状に延設され、溝の幅寸法が連結ピン D 2 1 3 の直径よりも大きな寸法に設定される。溝の幅寸法は、溝 D 5 1 9 4 L の延設方向に沿って一定とされる。詳細には、溝 D 5 1 9 4 L の延設方向に沿う内壁面は、軸 D 1 9 1 から遠い側の内壁面と軸 D 1 9 1 に近い側の内壁面との両者が、軸 D 1 9 1 を中心とする円弧に沿った形状（軸 D 1 9 1 を中心とする円形状を所定の中心角で分断した形状）とされる。よって、連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 5 1 9 4 L の延設方向に沿う内壁面の両者から作用を受けず（当接されず）、溝 D 5 1 9 4 L の下方側または上方側の延設端部（矢印 D 方向側または矢印 U 方向側の端部）からのみ作用を受ける（下方側または上方側の延設端部における内壁面によって上方または下方へ変位される（押し下げ又は押し下げられる））。

#### 【 4 5 4 5 】

これにより、本実施形態によれば、変位部材 D 1 8 0 を閉鎖位置から開放位置へ変位さ

せる場合だけでなく、開放位置から閉鎖位置へ変位させる場合においても、一対の変位部材 D 1 8 0 の動作態様（変位態様）を互いに異ならせることができる（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの一方を停止させつつ他方のみを変位（回転）させる状態を形成できる）。具体的には、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態では、連結ピン D 2 1 3 と溝 D 5 1 9 4 L の下方側の延設端部（矢印 D 方向側における端部、内壁面）との間に所定の間隔が形成される（図 1 5 2 7 参照）。転動部材 D 1 7 0 の第 2 位置から初期位置（第 1 位置）への変位（回転）が開始され、これに伴い、伝達部材 D 5 1 9 0 の初期位置への変位（回転）が開始されると、溝 D 1 9 4 R に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 1 9 4 R の延設方向に沿う内壁面によって上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、対応する変位部材 D 1 8 0（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの一方）の開放位置からの変位（回転）が開始される。一方、溝 D 5 1 9 4 L に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 5 1 9 4 L の下方側の延設端部（矢印 D 方向側の延設端部、内壁面）に達するまでの間は、上方へ変位されず（押し上げられず）、これにより、対応する変位部材 D 1 8 0（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの他方）が開放位置に維持される。転動部材の第 2 位置からの変位（回転）に伴って、伝達部材 D 5 1 9 0 が更に変位（回転）されると、溝 D 1 9 4 R に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 1 9 4 R の延設方向に沿う内壁面によって引き続き上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、対応する変位部材 D 1 8 0（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの一方）の開放位置から閉鎖位置への変位（回転）が継続される。一方、溝 D 5 1 9 4 L に挿通されている連結ピン D 2 1 3 は、溝 D 5 1 9 4 L の下方側の延設端部（矢印 D 方向側の端部、内壁面）に達すると、その下方側の延設端部（内壁面）により上方へ変位され（押し上げられ）、これにより、対応する変位部材 D 1 8 0（一対の変位部材 D 1 8 0 のうちの他方）の開放位置からの変位が開始される。

#### 【 4 5 4 6 】

その後は、いずれの連結ピン D 2 1 3 も上方へ変位され（押し上げられ）、一対の変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置へ向けて変位（回転）され、伝達部材 D 1 9 0 が初期位置に達すると、一対の変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置される（図 1 5 2 5 参照）。このように、本実施形態では、一対の変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置から開放位置へ向けて変位（回転）を開始するタイミングだけでなく、開放位置から閉鎖位置へ向けて変位（回転）を開始するタイミングも異ならせる（一方に対し他方を遅らせる）ことができる。これにより、変位部材 D 1 8 0 が開放された状態（即ち、第 6 通路 D R t 6 への球の流入（入球）がされやすい状態）を期待する遊技者に対し、閉鎖位置へ変位される態様に変化を持たせ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 5 3 3 から図 1 5 3 6 を参照して、第 7 3 実施形態における下側フレーム D 6 0 8 6 b について説明する。第 6 8 実施形態では、第 6 通路 D R t 6 に流入（入球）された球は全て第 8 通路 D R t 8（流出口 D O P o u t）へ案内される場合を説明したが、第 7 3 実施形態の第 6 通路 D R t 6 には、その途中に第 9 通路 D R t 9 が接続され、第 6 通路 D R t 6 に流入（入球）された球が、第 8 通路 D R t 8（流出口 D O P o u t）又は第 9 通路 D R t 9（流出口 D O P 6 o u t）のいずれか一方へ案内される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 3 3 は、第 7 3 実施形態における下側フレーム D 6 0 8 6 b の分解正面斜視図であり、図 1 5 3 4 は、下側フレーム D 6 0 8 6 b の分解背面斜視図である。図 1 5 3 5 は、下側フレーム D 6 0 8 6 b の正面図であり、図 1 5 3 6（a）及び図 1 5 3 6（b）は、下側フレーム D 6 0 8 6 b の部分拡大断面図である。なお、図 1 5 3 6（a）は、図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応し、図 1 5 3 6（b）は、図 1 5 2 5 の M D C X V c - M D C X V c 線における断面に対応する。

#### 【 4 5 4 7 】

図 1 5 3 3 から図 1 5 3 6 に示すように、第 7 3 実施形態における下側フレーム D 6 0 8 6 b は、第 6 通路 D R t 6 の途中に接続される第 9 通路 D R t 9 と、その第 9 通路 D R t 9 に案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口 D O P 6 o u t とが形成される。即ち、第 6 通路 D R t 6 に流入（入球）され、その第 6 通路 D R t

6の終端に達した球は、第8通路DRt8へ流入(入球)され、第8通路DRt8を流下した後、流出口DOPoutから遊技領域へ流出される一方、第6通路DRt6に流入(入球)され、その第6通路DRt6の途中で第9通路DRt9へ流入(入球)された球は、第9通路DRt9を流下した後、流出口DOP6outから遊技領域へ流出される。ここで、第8通路DRt8の出口(遊技領域へ球を流出させる開口)である流出口DOPoutは、第1入賞口64(図1516参照)の鉛直方向上方となる位置に形成(配置)される。そのため、第6通路DRt6から第8通路DRt8へ流下された球は、第1入賞口64へ入賞し易い(第1入賞口64へ入賞する確率が高い)。一方、第9通路DRt9の出口(遊技領域へ球を流出させる開口)である流出口DOP6outは、第1入賞口64(図1516参照)に対して水平方向一側へ位置を異ならせて配設される(鉛直方向下方に第1入賞口64が重ならない位置に形成(配置)される)。そのため、第6通路DRt6から第9通路DRt9へ流下された球は、第1入賞口64へ入賞し難い(上述した第8通路DRt8へ流下された球よりも第1入賞口64へ入賞する確率が低い)。

10

#### 【4548】

このように、本実施形態における下側フレームD6086bは、第3通路DRt3をその長手方向に沿って往復動する球が第6通路DRt6に振り分けられた場合、その第6通路DRt6を流下する球は、途中で第9通路DRt9へ流下されず、第6通路DRt6の終端に達することで、第1入賞口64に入賞しやすくする(本実施形態では、第1入賞口64に球をほぼ確実に入賞させる)ことができる。よって、第6通路DRt6を球が流下する際には、第1入賞口64に球が入賞する確率を高める(確実に入賞させる)ために、途中で第9通路DRt9へ流下されず、第6通路DRt6の終端に達することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、第6通路DRt6の終端まで球が流下されれば、球の重量(重さ)が転動部材D170に作用される時間を最大限確保して、一对の変位部材D180が開放位置へ変位(回転)された(第6通路DRt6へ球が入球されやすくなった)状態を維持しやすくなる。一方、第6通路DRt6を流下する球が、途中で第9通路DRt9へ流下されると、球の重量(重さ)を転動部材D170へ作用させることができなくなり、一对の変位部材D180が閉鎖位置へ変位(回転)される(第6通路DRt6へ球が入球され難くなる)。よって、第6通路DRt6を球が流下する際には、一对の変位部材D180が開放位置へ変位(回転)された状態を維持して、第3通路DRt3から第6通路DRt6へ球が振り分けられやすくするために、途中で第9通路DRt9へ流下されず、第6通路DRt6の終端に達することを遊技者に期待させることができ、この点からも遊技の興趣を高めることができる。正面部材D6110は、正面部D111に開口形成される開口DOP6outと、正面部D111の背面から立設される板状の底面部D6112を備え、中間部材D6140は、本体部D141の正面から立設される底面部D144と、本体部D141に開口形成される開口D6148と、を備える。

20

30

#### 【4549】

底面部D6112は、正面部D111の長手方向全域にわたって連続して形成され、底面部D6144は、開口D141fを除く領域において、本体部D141の縁部に沿って連続して形成され、底面部D6112の立設先端(矢印B方向側)と底面部D6144の立設先端(矢印F方向側)とが全域にわたって当接される。これにより、下側フレームD6086bの底面側からの針金等の異物の侵入が抑制される。底面部D6112、D6144の一部(中間部材D6140における開口D6148の下方に位置する部分)は、第9通路DRt9の転動面を形成する。かかる転動面を形成する部分は、第1介設部材D150の底面との間に所定間隔(球の直径よりも大きな間隔)を隔てて形成される。また、底面部D6112、D6144における上述した転動面を形成する部分は、その長手方向(矢印L-R方向)の略中央へ向けて下降傾斜して形成され、その鉛直方向における高さが最も低い部分(長手方向の略中央となる部分)には、流出面D6112a、D6144aがそれぞれ凹設される。流出面D6112a、D6144aは、底面部D6112、D6144(転動面を形成する部分)を案内される球を、流出口DOP6outへ流出

40

50

させるための部位であり、流出口 D O P 6 o u t へ向けて下降傾斜する凹面として一体に形成される。即ち、開口 D O P 6 o u t は、流出面 D 6 1 1 2 a , D 6 1 4 4 a に対応する位置（球が流出可能な位置）に開口形成される。中間部材 D 6 1 4 0 の開口 D 6 1 4 8 は、転動部材 D 1 7 0（第 6 通路 D R t 6）を転動する球を第 9 通路 D R t 9 へ受け入れる開口（孔）として、本体部 D 1 4 1 を板厚方向（矢印 F - B 方向）に貫通して形成される。即ち、開口 D 6 1 4 8 は、第 6 通路 D R t 6 を区画する一对の側壁のうちの一方の側壁に開口形成され、開口 D 6 1 4 8 を介して、第 6 通路 D R t 6 の途中に第 9 通路 D R t 9 の上流端が接続される。

#### 【 4 5 5 0 】

開口 D 6 1 4 8 の転動部材 D 1 7 0 の長手方向における寸法は、複数の球（本実施形態では 3 球）が同時に通過可能な大きさに設定される。また、開口 D 6 1 4 8 の下縁は、球の重量（重さ）により第 2 位置（最下方へ押し下げられた位置）に配置された転動部材 D 1 7 0 の上面よりも下方（矢印 U 方向側）となる位置に形成され（図 1 5 3 6（a）参照）、開口 D 6 1 4 8 の上縁は、球の重量（重さ）が作用されず初期位置（第 1 位置、最上方に復帰した位置）に配置された転動部材 D 1 7 0 の上面との間に球の直径よりも大きな間隔を隔てる位置に形成される。よって、転動部材 D 1 7 0 の変位（回転）位置に関わらず、球が開口 D 6 1 4 8 を通過可能とされる。開口 D 6 1 4 8 の第 6 通路 D R t 6 における上流側（矢印 R 方向側、図 1 5 3 6（a）右側）に位置する側縁（以下「上流側側縁」と称す）は、正面視において、転動部材 D 1 7 0 の第 6 通路 D R t 6 における上流側（矢印 R 方向側、図 1 5 3 6（a）右側）の縁部よりも下流側（矢印 L 方向側、図 1 5 3 6（a）左側）に配設される。本実施形態では、開口 D 6 1 4 8 の上流側側縁は、一对の変位部材 D 1 8 0 の基部における対向空間と鉛直方向において重ならない位置（下流側となる位置）に配設される。即ち、一对の変位部材 D 1 8 0 のうちの第 6 通路 D R t 6 における下流側（矢印 L 方向側、図 1 5 3 6（a）左側）に位置する変位部材 D 1 8 0 の基部（上流側に位置する変位部材 D 1 8 0 と対向する対向面）よりも所定距離（本実施形態では球の直径と略同等）だけ第 6 通路 D R t 6 における下流側に位置する。これにより、一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間に流入（入球）し、第 6 通路 D R t 6 に落下した球が即座に開口 D 6 1 4 8 を介して第 9 通路 D R t 9 へ流入（入球）されることを回避し、転動部材 D 1 7 0 を球が転動する形態を形成できる。よって、球の重量（重さ）を転動部材 D 1 7 0 に作用させ、一对の変位部材 D 1 8 0 を開放位置へ変位（回転）させることができると共に、第 6 通路 D R t 6 の終端まで球が達するか否かを遊技者に着目させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 4 5 5 1 】

また、本体部 D 1 4 1 には、開口 D 6 1 4 8 の上流側側縁に対して、第 6 通路 D R t 6 における上流側（矢印 R 方向側、図 1 5 3 6（b）右側）となる位置に突部 D 1 4 1 g が突設される。よって、一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間に流入（入球）し、第 6 通路 D R t 6 に落下した球が転動部材 D 1 7 0 をその長手方向に沿って転動する際には、突部 D 1 4 1 g の作用（当接）により球の転動を遅延させ（速度を低下させ）、転動部材 D 1 7 0 を転動する球を遊技者に把握させやすくできると共に、突部 D 1 4 1 g の作用（当接）により球を開口 D 6 1 4 8 と反対側（本体部 D 1 3 1 側）へ移動させ、第 6 通路 D R t 6 の終端まで球が達することを遊技者に期待させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。開口 D 6 1 4 8 の第 6 通路 D R t 6 における下流側（矢印 L 方向側、図 1 5 3 6（a）左側）に位置する側縁（以下「下流側側縁」と称す）は、正面視において、転動部材 D 1 7 0 の第 6 通路 D R t 6 における下流側（矢印 L 方向側、図 1 5 3 6（a）左側）の縁部（軸 D 1 7 1）よりも上流側（矢印 R 方向側、図 1 5 3 6（a）右側）に配設される。本実施形態では、開口 D 6 1 4 8 の下流側側縁は、開口 D 1 3 1 d と正面視において重ならない位置（上流側となる位置）に配設される。即ち、開口 D 1 3 1 d の第 6 通路 D R t 6 における上流側（矢印 R 方向側、図 1 5 3 6（a）右側）の側縁よりも所定距離（本実施形態では球の直径と略同等）だけ第 6 通路 D R t 6 における上流側に位置する。これにより、第 6 通路 D R t 6 の終端に球が達したにも関わらず、その球が開口 D

10

20

30

40

50



6 1 4 8 を介して第 9 通路 D R t 9 へ流入（入球）されることを回避できる。よって、開口 D 6 1 4 8 の下流側側縁を球が通過すれば、第 8 通路 D R t 8 へ球を確実に流入（入球）させられるとの安心感を遊技者に感じさせるとができる。これにより、球の行方を遊技者に注視させ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 4 5 5 2 】

但し、開口 D 6 1 4 8 の下流側側縁を、開口 D 1 3 1 d と正面視において重なる位置（開口 D 1 3 1 d の下流側側縁と重なる位置または下流側となる位置）に配設しても良い。この場合には、第 6 通路 D R t 6 の終端に球が達した後も、かかる球の流入（入球）先が第 8 通路 D R t 8 又は第 9 通路 D R t 9 のいずれとなるのかを未確定とできる。これにより、球の行方を遊技者に注視させ、遊技の興趣を高めることができる。また、上述したように、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g は千鳥状に配置され、開口 D 6 1 4 8 の上流側側縁よりも第 6 通路 D R t 6 における上流側には、突部 D 1 3 1 f が本体部 D 1 3 1 から突設される。よって、第 6 通路 D R t 6 に落下した球が転動部材 D 1 7 0 を転動する際には、突部 D 1 3 1 f の作用（当接）により球を開口 D 6 1 4 8 側（本体部 D 1 4 1 側）へ移動（転動方向を変化）させることができる。即ち、突部 D 1 3 1 f の作用を受けた球が、開口 D 6 1 4 8 の上流側側縁よりも第 6 通路 D R t 6 における上流側（矢印 R 方向側、図 1 5 3 6 ( a ) 及び図 1 5 3 6 ( b ) 右側）に位置する本体部 D 1 4 1 に衝突（当接）し、開口 D 6 1 4 8 から離間する側へ球を跳ね返されるのか、或いは、開口 D 6 1 4 8 を介して、第 9 通路 D R t 9 へ流入（入球）されるのかを遊技者に注視させ、遊技の興趣を高めることができる。更に、開口 D 6 1 4 8 の上流側側縁および下流側側縁の間には、正面視において重なる位置に、本体部 D 1 3 1 の複数の突部 D 1 3 1 f が配設される（図 1 5 3 6 ( a ) 参照）。これにより、転動部材 D 1 7 0 を転動する球に突部 D 1 3 1 f を作用（当接）させ、球の転動方向に変化（開口 D 6 1 4 8 側へ向く転動方向の成分）を付与することができる。これにより、突部 D 1 3 1 f との当接により、開口 D 6 1 4 8 を介して、第 9 通路 D R t 9 へ球が流入（入球）される可能性を形成して、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 4 5 5 3 】

ここで、パチンコ機 1 0 は、鉛直方向に対して、1 ~ 2 度程度、傾斜させた姿勢（所謂「寝かせ」が付与された姿勢、即ち、パチンコ機 1 0 の底面に対して上面を背面側（矢印 B 方向側）に位置させた姿勢）で設置される。この場合、本実施形態では、開口 D 6 1 4 8 は、第 6 通路 D R t 6 を区画する壁部のうちの正面側（パチンコ機 1 0 の正面側、矢印 F 方向側）に位置する壁部（本体部 D 1 4 1 ）に開口形成される。よって、転動部材 D 1 7 0 をその長手方向に沿って球が転動する際には、パチンコ機 1 0 の「寝かせ」の分、本体部 D 1 3 1 側を通過させやすくでき、その結果、球に突部 D 1 3 1 f を作用させやすくなる。一方で、転動部材 D 1 7 0 の転動面（上面）は、パチンコ機 1 0 の「寝かせ」の分、本体部 D 1 3 1 側から開口 D 6 1 4 8 側へ向けて上昇傾斜されるため、突部 D 1 3 1 f の作用を受けて開口 D 6 1 4 8 へ向けて移動された球を、転動面（上面）の下降傾斜によって、本体部 D 1 3 1 側へ移動させることができる。これにより、球に突部 D 1 3 1 f が比較的強く作用（当接）された場合には、球が、開口 D 6 1 4 8 を介して、第 9 通路 D R t 9 へ流入（入球）される一方、球に突部 D 1 3 1 f が比較的弱く作用（当接）された場合には、開口 D 6 1 4 8 側へ向かった球を、転動面（上面）の下降傾斜によって、本体部 D 1 3 1 側へ戻すことができる。よって、突部 D 1 3 1 f の球への作用の態様（当接する際の球の速度や球の進入角度など）に応じて、球の転動態様に変化を付与でき、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 4 5 5 4 】

また、このように、パチンコ機 1 0 の「寝かせ」を利用することで、下側フレーム D 6 0 8 6 b の各部材を互いに直交する関係で構成できる。即ち、本体部 D 1 3 1 と本体部 D 1 4 1 とを平行に配置し、それら本体部 D 1 3 1 , D 1 4 1 に対して、転動部材 D 1 7 0 の転動面（上面）を直交させる（即ち、軸 D 1 7 1 を本体部 D 1 3 1 , D 1 4 1 に直交した姿勢で軸支させる）構成とできる。よって、これら各部材の一部の部材のみを他の部材

10

20

30

40

50

に対して傾斜させた姿勢としたり、傾斜した姿勢で軸 D 1 7 1 を軸支させたりする必要がなく、その分、構造の簡素化をして、各部品の成型性や組み立て性の向上を図ることができる。その結果、製品コストの低減を図ることができる。次いで、図 1 5 3 7 を参照して、第 7 4 実施形態について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 3 7 ( a ) から図 1 5 3 7 ( c ) は、第 7 4 実施形態における下側フレーム D 7 0 8 6 b の部分拡大背面図であり、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）と第 2 位置との間で変位（回転）され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置と開放位置との間で変位（回転）される際の遷移状態が図示される。なお、図 1 5 3 7 ( a ) から図 1 5 3 7 ( c ) では、迂回部材 D 2 0 0 が取り外された状態が図示される。また、図 1 5 3 2 ( a ) は、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態に（図 1 5 2 5 参照）、図 1 5 3 7 ( c ) は、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置に配置され、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態に（図 1 5 2 7 参照）、それぞれ対応する。図 1 5 3 7 ( b ) は、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）から第 2 位置（又は第 2 位置から初期位置（第 1 位置））へ向けて変位（回転）され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置から開放位置（又は開放位置から閉鎖位置）へ向けて変位（回転）される際の変位途中の状態（図 1 5 2 6 参照）に対応する。

10

#### 【 4 5 5 5 】

図 1 5 3 7 ( a ) から図 1 5 3 7 ( c ) に示すように、第 7 4 実施形態における伝達部材 D 7 1 9 0 は、本体部 D 1 9 4 の外縁に配設され、その本体部 D 1 9 4 の外縁から軸 D 1 9 1 の軸方向と直交する方向へ延設される表示部 D 7 1 9 7 を備える。詳細には、表示部 D 7 1 9 7 は、軸 D 1 9 1 と反対側の端部となる本体部 D 1 9 4 の長手方向端部から上方（矢印 U 方向）へ向けて延設される。ここで、背面部材 D 1 3 0 の側壁部 D 1 3 2 の上縁（矢印 U 方向側の縁部）と、中間部材 D 1 4 0 の側壁部 D 1 4 2 の上縁（矢印 U 方向側の縁部）とは、上下方向（矢印 U - D 方向）における位置（高さ位置）が略同一とされる。図 1 5 3 7 ( a ) に示すように、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態（図 1 5 2 5 参照）では、伝達部材 D 7 1 9 0 の変位（回転）に伴い、本体部 D 1 9 4 の長手方向端部（軸 D 1 9 1 と反対側の端部）が最も上方（矢印 U 方向側）に配置される。これにより、背面部材 D 1 3 0 の側壁部 D 1 3 2 の上縁（矢印 U 方向側の縁部）よりも上方に表示部 D 7 1 9 7 の延設先端側（一部）が突出（配置）され、その突出した部分が遊技者から視認可能とされる。一方、図 1 5 3 7 ( c ) に示すように、転動部材 D 1 7 0 が第 2 位置に配置され、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態（図 1 5 2 7 参照）では、伝達部材 D 7 1 9 0 の変位（回転）に伴い、本体部 D 1 9 4 の長手方向端部（軸 D 1 9 1 と反対側の端部）が最も下方（矢印 D 方向側）に配置される。これにより、背面部材 D 1 3 0 の側壁部 D 1 3 2 の上縁（矢印 U 方向側の縁部）よりも下方に表示部 D 7 1 9 7 の全体が没入（配置）される（表示部 D 7 1 9 7 の全体が側壁部 D 1 3 2 の背面側に配置される）。よって、表示部 D 7 1 9 7 を遊技者が直接視認することが不能とされる。なお、中間部材 D 1 4 0 及び背面部材 D 1 3 0 を通して表示部 D 7 1 9 7 を透視することは可能とされる。

20

30

#### 【 4 5 5 6 】

このように、背面部材 D 1 3 0 （側壁部 D 1 3 2 ）の上縁（矢印 U 方向側の縁部）から表示部 D 7 1 9 7 の延設先端側（一部）が突出する突出量（突出寸法）は、図 1 5 3 7 ( a ) に示すように、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態（図 1 5 2 5 参照）において最大とされる。図 1 5 3 7 ( b ) に示すように、転動部材 D 1 7 0 に球の重量が作用され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置から開放位置へ向けて変位されるに従って、上述した突出量（遊技者から視認可能な部分の大きさ）が徐々に減少され、変位部材 D 1 8 0 が開放に配置された状態（図 1 5 2 7 参照）において最小（非突出とされ遊技者から視認不能）とされる。よって、遊技者は、背面部材 D 1 3 0 （側壁部 D 1 3 2 ）の上縁（矢印 U 方向側の縁部）よりも上方に表示部 D 7 1 9 7 の延設先端側（一部）が突出しているか否かを視認することで、変位部材 D 1 8 0 の変位状態（開放位置または閉鎖位置のいずれにあるか）を把握することができる。更に、その突出量（突出寸法）を視認することで、変

40

50

位部材 D 1 8 0 の変位状態（開放位置から閉鎖位置までの間のいずれの位置にあるか）を把握することができる。次いで、図 1 5 3 8 から図 1 5 4 0 を参照して、第 7 5 実施形態における下側フレーム D 8 0 8 6 b について説明する。第 7 3 実施形態では、転動部材 D 1 7 0 の変位（回転）位置に関わらず、転動部材 D 1 7 0 側への突部 D 1 3 1 f の突設量（突設寸法）が一定とされる場合を説明したが、第 7 5 実施形態の突部 D 1 3 1 f は、転動部材 D 1 7 0 の変位（回転）位置に応じて、転動部材 D 8 1 7 0 側への突設量（突設寸法）が変化（増減）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。ここで、第 7 5 実施形態における下側フレーム D 8 0 8 6 b は、突部 D 1 3 1 f が第 2 突部 D 1 3 1 f a を備える点、及び、転動部材 D 8 1 7 0 の錘部 D 8 1 7 4 の重量が異なる点を除き、他の構成（例えば、形状や配設数）は第 7 3 実施形態の D 6 0 8 6 b の構成とされる。よって、第 2 突部 D 1 3 1 f a 及び転動部材 D 6 0 8 7 を除く他の構成についての説明は省略する。

10

【 4 5 5 7 】

図 1 5 3 8 ( a ) 及び図 1 5 3 8 ( b ) は、第 7 5 実施形態における下側フレーム D 8 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 2 1 の M D C X I I a - M D C X I I a 線における断面に対応する。なお、図 1 5 3 8 ( a ) では、転動部材 D 8 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置され、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態（図 1 5 2 5 参照）が、図 1 5 3 8 ( b ) では、転動部材 D 8 1 7 0 が第 2 位置に配置され、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置された状態（図 1 5 2 7 参照）が、それぞれ図示される。図 1 5 3 9 ( a ) は、図 1 5 3 8 ( a ) の M D C X X V I a - M D C X X V I a 線における下側フレーム D 8 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 3 9 ( b ) は、図 1 5 3 8 ( b ) の M D C X X V I b - M D C X X V I b 線における下側フレーム D 8 0 8 6 b の部分拡大断面図である。図 1 5 4 0 は、下側フレーム D 8 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 2 5 の M D C X V c - M D C X V c 線における断面に対応する。図 1 5 3 8 から図 1 5 4 0 に示すように、背面部材 D 8 1 3 0 に配設される複数（本実施形態では 5 本）の突部 D 1 3 1 f には、所定（本実施形態では 2 本）の突部 D 1 3 1 f から転動部材 D 8 1 7 0 へ向けて第 2 突部 D 1 3 1 f a が突設される。なお、本実施形態では、第 2 突部 D 1 3 1 f a が突設される（所定の）突部 D 1 3 1 f は、正面視において中間部材 D 1 4 0 の開口 D 6 1 4 8 と重なる 3 本の突部 D 1 3 1 f のうちの下流側（矢印 L 方向側）に位置する 2 本の突部 D 1 3 1 f とされる。転動部材 D 8 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 には、背面部材 D 8 1 3 0 と対向する側の側面（縁部）に、上面視において突部 D 1 3 1 f の突設方向（突部 D 1 3 1 f を受け入れる方向）へ凹設される凹部が形成される（図 1 5 4 0 参照）。凹部は、転動部材 D 8 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 の長手方向に沿って所定間隔（本実施形態では略等間隔）を隔てつつ複数箇所（本実施形態では 4 箇所）に配設される。即ち、凹部は、突部 D 1 3 1 f に対向する位置にそれぞれ形成（凹設）される。

20

30

【 4 5 5 8 】

なお、本実施形態では、凹部の上面視形状は、円弧状に湾曲した形状とされる。但し、矩形形状であっても良い。即ち、転動部材 D 8 1 7 0 が変位（回転）される際に、第 2 突部 D 1 3 1 f a と干渉しない大きさであれば、その形状は限定されない。第 2 突部 D 1 3 1 f a は、突部 D 1 3 1 f の正面（矢印 F 方向側の面）から上述した転動部材 D 8 1 7 0 （本体部 D 1 7 2 ）の凹部へ向けて突設され、その第 2 突部 D 1 3 1 f a の突設先端側（一部）が、上面視において（図 1 5 4 0 参照）、上述した転動部材 D 8 1 7 0 （本体部 D 1 7 2 ）の凹部に受け入れられる（凹部の内部空間に位置される）。即ち、上面視において、転動部材 D 8 1 7 0 （本体部 D 1 7 2 ）の上面（転動面）の一部が第 2 突部 D 1 3 1 f a により形成される。なお、第 2 突部 D 1 3 1 f a の突設先端は、断面円弧状に湾曲して形成される。但し、第 2 突部 D 1 3 1 f a の断面形状を略矩形形状としても良い。また、第 2 突部 D 1 3 1 f a の突設方向は、突部 D 1 3 1 f の突設方向と同方向とされる。但し、第 2 突部 D 1 3 1 f a の突設方向を、突部 D 1 3 1 f の突設方向と異なる方向（傾斜する方向）としても良い。第 2 突部 D 1 3 1 f a の高さ位置（矢印 U - D 方向位置）は、転動部材 D 8 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置された状態では、第 2 突部 D 1 3 1 f a

40

50

の上面（矢印U方向側の面）が、転動部材D 8 1 7 0の本体部D 1 7 2の上面（球の転動面）と略同一または若干低い位置となり（図1 5 3 9（a）参照）、転動部材D 8 1 7 0が第2位置に配置された状態では、第2突部D 1 3 1 f aの上面（矢印U方向側の面）が、転動部材D 8 1 7 0の本体部D 1 7 2の上面（球の転動面）よりも高い位置となる（図1 5 3 9（b）参照）ように設定される。即ち、転動部材D 8 1 7 0が初期位置（第1位置）に配置された状態では、第2突部D 1 3 1 f aの側面（第6通路D R t 6の上流側を向く面、図1 5 3 8（a）及び図1 5 3 8（b）右側の面）が本体部D 1 7 2の上面（球の転動面）よりも低い位置（矢印D方向側）に配置され、第6通路D R t 6を通過する（本体部D 1 7 2の上面を転動する）球に第2突部D 1 3 1 f aの側面を当接させない（作用させない）ようにできる。

10

#### 【4 5 5 9】

一方、転動部材D 8 1 7 0が初期位置（第1位置）から第2位置へ向けて所定量だけ変位（回転）された状態では、第2突部D 1 3 1 f aの側面（第6通路D R t 6の上流側を向く面、図1 5 3 8（a）及び図1 5 3 8（b）右側の面）の少なくとも一部が本体部D 1 7 2の上面（球の転動面）よりも高い位置（矢印U方向側）に配置され、第6通路D R t 6を通過する（本体部D 1 7 2の上面を転動する）球に第2突部D 1 3 1 f aの側面を当接させる（作用させる）ことができる。なお、転動部材D 8 1 7 0が第2位置に配置された状態では、本体部D 1 7 2の上面（球の転動面）よりも高い位置（矢印U方向側）に配置される第2突部D 1 3 1 f aの側面の面積が最大とされる。よって、この場合には、転動面をバウンドしながら球が転動（第6通路D R t 6を移動）する場合であっても、かかる球に第2突部D 1 3 1 f aの側面を当接（作用）させやすくできる。第2突部D 1 3 1 f aは、転動部材D 8 1 7 0（本体部D 1 7 2）を挟んで、開口D 6 1 4 8と反対側に形成される。即ち、第2突部D 1 3 1 f aは、開口D 6 1 4 8へ向けて突設される。本体部D 1 7 2の上面（転動面）を転動する球が、第2突部D 1 3 1 f aから作用を受けると（第2突部D 1 3 1 f aに当接されると）、その作用（当接）の反動で開口D 6 1 4 8（第9通路D R t 9）へ転動され、かかる開口D 6 1 4 8（第9通路D R t 9）へ流入（入球）され易くなる。即ち、球が第6通路D R t 6の終端に到達し難くなる。転動部材D 8 1 7 0（本体部D 1 7 2）に球の重量が作用されていない無負荷状態（本体部D 1 7 2上を球が転動していない状態）では、上述したように、転動部材D 8 1 7 0全体としての重心位置が、軸D 1 7 1よりも錘部D 8 1 7 4側に位置（偏心）され、転動部材D 8 1 7 0が初期位置（第1位置）に維持（又は復帰）される。一方、転動部材D 8 1 7 0の本体部D 1 7 2上を球が転動し、その球を含む転動部材D 8 1 7 0全体としての重心位置が本体部D 1 7 2側（軸D 1 7 1を挟んで錘部D 8 1 7 4と反対側）に位置（偏心）される状態では、本体部D 1 7 2が下方（矢印D方向）へ変位（下降）される（第2位置に配置される）。

20

30

#### 【4 5 6 0】

この場合、本実施形態では、本体部D 1 7 2の位置D P（図1 5 3 8参照）に1球の球が位置する状態（1球の球の重量が位置D Pに作用する状態）において、その球を含む転動部材D 8 1 7 0全体としての重心位置が軸D 1 7 1上に位置するように、錘部D 8 1 7 4の重量が設定される。即ち、球が非転動とされる静的な状態を仮定すると、本体部D 1 7 2の位置D Pよりも上流側（軸D 1 7 1と反対側）に1球の球が位置する（1球の球の重量が位置D Pに作用する）状態では、転動部材D 8 1 7 0は第2位置へ向かう方向へ変位（回転）され、本体部D 1 7 2の位置D P上に1球の球が位置する（球の重量が作用する）状態では、転動部材D 8 1 7 0は軸D 1 7 1を中心として釣り合い（即ち、転動部材D 8 1 7 0を変位（回転）させる力が非形成とされ）、本体部D 1 7 2の位置D Pよりも下流側（軸D 1 7 1側）に1球の球が位置する（1球の球の重量が位置D Pに作用する）状態では、転動部材D 8 1 7 0は第1位置へ向かう方向へ変位（回転）される。このように構成される転動部材D 8 1 7 0によれば、第3通路D R t 3から1球の球が初期位置（第1位置）にある転動部材D 8 1 7 0（本体部D 1 7 2）の上面（転動面）に流下されると、その球の重量（及び落下の勢い）により、本体部D 1 7 2が下方（矢印D方向）へ変

40

50

位され、転動部材 D 8 1 7 0 が第 2 位置に配置される。かかる球が本体部 D 1 7 2 の上面を下流側（位置 D P）へ向かって転動されると、球を含む転動部材 D 8 1 7 0 全体としての重心位置が軸 D 1 7 1 へ徐々に近接されることで、本体部 D 1 7 2 が上方（矢印 U 方向）へ徐々に変位（回転）され、転動部材 D 8 1 7 0 が第 2 位置から第 1 位置へ向けて変位（回転）される。本体部 D 1 7 2 の上面を転動する球が位置 D P に達すると、それまでの転動部材 D 8 1 7 0 の変位（回転）に伴う慣性力の影響により、転動部材 D 8 1 7 0 の第 1 位置へ向かう方向への変位（回転）が継続され、球が位置 D P を越えると、球を含む転動部材 D 8 1 7 0 全体としての重心位置が錘部 D 8 1 7 4 側に偏心されることで、転動部材 D 8 1 7 0 の第 1 位置へ向かう方向への変位（回転）が加速される。

#### 【4561】

本実施形態では、本体部 D 1 7 2 の上面を転動する球が、位置 D P を越えた後、上流側（矢印 R 方向側）に位置する第 2 突部 D 1 3 1 f a に達する前に、転動部材 D 8 1 7 0 が第 2 位置に配置される。即ち、1 球の球のみが第 6 通路 D R t 6 に流下（入球）された場合には、本体部 D 1 7 2 の上面を転動する球に第 2 突部 D 1 3 1 f a は作用（当接）されない。但し、球の第 3 通路 D R t 3 からの流下位置や流下方向、流下途中での変位部材 D 1 8 0 との衝突などの要素に起因して、下流側へ向かう球の速度（転動速度）が平均的な速度よりも速い場合には、転動部材 D 8 1 7 0 が第 2 位置に配置される前に、本体部 D 1 7 2 の上面を転動する球が上流側（又は下流側）の第 2 突部 D 1 3 1 f a に到達して、球が第 2 突部 D 1 3 1 f a から作用を受けることもある。即ち、1 球のみの球が転動する場合であっても、第 2 突部 D 1 3 1 f a の作用を球に付与できる場合を形成でき、上述した要素の影響を遊技者に着目させ、遊技の興趣を高めることができる。なお、本実施形態では、上流側（矢印 R 方向側）に位置する第 2 突部 D 1 3 1 f a と位置 D P との間の距離は、球の直径の略 2 倍に設定される。但し、かかる距離は、任意に設定可能である。1 球の球のみが転動される場合には、上述した距離を短くすることで、第 2 突部 D 1 3 1 f a の作用を球に付与しやすくできる一方、上述した距離を長くすることで、第 2 突部 D 1 3 1 f a の作用を球に付与し難くできる。ここで、本実施形態では、本体部 D 1 7 2 上に 2 球の球が位置する状態（2 球の球の重量が作用する状態）では、それら 2 球の球のそれぞれの位置に関わらず（例えば、2 球とも位置 D P よりも下流側（軸 D 1 7 1 と位置 D P との間）に位置していたとしても）、それらの球を含む転動部材 D 8 1 7 0 全体としての重心位置が軸 D 1 7 1 よりも本体部 D 1 7 2 側に偏心するように、錘部 D 8 1 7 4 の重量が設定される。

#### 【4562】

よって、例えば、1 球の球のみが本体部 D 1 7 2 上を転動し、その球の転動位置が位置 D P を越えたことで、転動部材 D 8 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置された状態（即ち、球に第 2 突部 D 1 3 1 f a が作用（当接）されず、第 6 通路 D R t 6 の終端への球の到達が期待される状態）であっても、他の球が第 3 通路 D R t 3 から第 6 通路 D R t 6 へ流入（入球）される（転動部材 D 8 1 7 0（本体部 D 1 7 2）の上面に 2 球の球が位置する状態とされる）と、転動部材 D 8 1 7 0 が第 2 位置に配置され（又は、少なくとも第 2 位置へ向けて変位（回転）され）、球に第 2 突部 D 1 3 1 f a が作用（当接）可能な状態（第 9 通路 D R t 9 へ球が流入（入球）され易い状態）を形成できる。このように、本実施形態では、第 6 通路 D R t 6 に流入（入球）した球（転動部材 D 8 1 7 0（本体部 D 1 7 2）を転動する球）が 1 球のみであれば、球に第 2 突部 D 1 3 1 f a が作用（当接）し難くして、第 6 通路 D R t 6 の終端に球を到達させ易くできる（第 1 入賞口 6 4 へ入賞させることができる）一方、第 1 の球が転動されている状態で、更に第 2 の球が第 6 通路 D R t 6 へ流下（入球）されると、第 1 の球に第 2 突部 D 1 3 1 f a を作用（当接）させ、第 6 通路 D R t 6 の終端に第 1 の球を到達させ難くすることができる。即ち、第 6 通路 D R t 6 の終端に達した球は、第 8 通路 D R t 8 を介して、第 1 入賞口 6 4（図 1516 参照）に入賞されるため、遊技者は、転動部材 D 8 1 7 0 上に球が存在しない状態では、第 3 通路 D R t 3 から第 6 通路 D R t 6 への球の流入（入球）を期待する。一方で、第 1 の球が第 6 通路 D R t 6 に流入（入球）した後は、その第 1 の球に第 2 突部 D 1 3 1 f a が

10

20

30

40

50

作用（当接）しないように、逆に、次の球（第2の球）が第6通路DRt6に更に流入（入球）しないことを期待する。このように、常に第6通路DRt6への流入（入球）を期待させるのではなく、第6通路DRt6への球の入球数に応じて期待する状況を変化させて、遊技の興趣を向上できる。

#### 【4563】

特に、本実施形態では、上述したように、第1の球が位置DPへ近づくに従い、転動部材D8170が第2位置から第1位置へ向けて変位（回転）され、変位部材D180が開放位置から閉鎖位置へ徐々に変位（回転）される。第1の球が位置DPを越えると、転動部材D8170が第1位置に配置され、変位部材D180が閉鎖位置に配置される。即ち、第1の球が第2突部D131faに近づくに従い、変位部材D180を徐々に閉鎖位置へ向けて変位（回転）させ、第2の球が第3通路DRt3から第6通路DRt6へ流入（入球）し難くできる。よって、第1の球が第6通路DRt6の終端に達することの遊技者の期待度を高めることができる。次いで、図1541から図1553を参照して、第76実施形態におけるセンターフレームE86について説明する。図1541は、第76実施形態における遊技盤E13の正面図である。図1541に示すように、センターフレームE86は、ベース板60の窓部60a（図1430参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板60に締結固定される部材であり、上側フレームE86aと下側フレームE86bとを備える。上側フレームE86aは、ベース板60の窓部60a（図1430参照）における上側（図1541上側）及び左右（図1541左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレームE86bは、ベース板60の窓部60aにおける下側（図1541下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレームE86a及び下側フレームE86bに取り囲まれた領域を介して第3図柄表示装置81が視認可能とされる。なお、上側フレームE86aは、上記各実施形態におけるセンターフレームE86の一部（ベース板60の窓部60aにおける下側（図1541下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレームE86bが配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレームE86と同一の構成とされる。

#### 【4564】

次いで、図1542から図1543を参照して下側フレームE86bについて説明する。図1542は、下側フレームE86bの正面斜視図であり、図1543は、下側フレームE86bの背面斜視図である。なお、図1542及び図1543では、ベース板60の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板60に下側フレームE86bを締結固定するタッピングネジの図示が省略される。また、図1544から図1562についても同様である。図1542及び図1543に示すように、下側フレームE86bには、球を受け入れ可能な開口として形成される一对の受入口EOPinと、その一对の受入口EOPinに連通される一对の第1通路ERt1と、その一对の第1通路ERt1を案内された球が流下される一对の第2通路ERt2と、その一对の第2通路ERt2を案内された球が流下される一对の第3通路ERt3と、その一对の第3通路ERt3に案内された球が後述する振分通路E150に形成される突起部E151により振り分けられて流下される第4通路ERt4、第5通路ERt5及び第6通路ERt6と、第5通路ERt5若しくは第6通路ERt6を案内された球が第4通路ERt4へ案内される第7通路ERt7と、第4通路ERt4を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口EOPoutとが形成される。なお、一对の受入口EOPin、第1通路ERt1、第2通路ERt2及び第3通路ERt3は、遊技盤E13の幅方向（図1541左右方向）における中心に対し線（面）対称（図1541左右対称）にそれぞれ形成される。また、上側フレームE86aには、一对の上側フレーム通路ERt0が配設される（図1541参照）。上側フレーム通路ERt0は、遊技領域を流下する球を案内する通路であり、その上側フレーム通路ERt0の下流端に下側フレームE86bの受入口EOPinが連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路ERt0に流入（入球）した球は、受入口EOPinを介して、上側フレーム通路ERt0から下側フレームE86bの第1通路

E R t 1 へ流入（入球）される。

【 4 5 6 5 】

下側フレーム E 8 6 b には、駆動モータ E 1 9 1 により動作する振分通路 E 1 5 0 が配設されており、球は、振分通路 E 1 5 0 に形成される突起部 E 1 5 1 に当接することによりその流下方向が変更（変化）され、第 3 通路 E R t 3 から第 4 通路 E R t 4、第 5 通路 E R t 5 若しくは第 6 通路 E R t 6 のいずれかに振り分けられる。ここで、第 4 通路 E R t 4 の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口 E O P o u t は、第 1 入賞口 6 4（図 1 5 4 1 参照）の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第 4 通路 E R t 4 へ振り分けられた球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。また、第 7 通路 E R t 7 へ振り分けられた球は、第 4 通路 E R t 4 へ案内されるため、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い。また、第 6 通路 E R t 6 には、その第 6 通路 E R t 6 を案内される球を第 7 通路 E R t 7 へ案内するために背面側（矢印 B 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第 7 通路 E R t 7 の正面側（矢印 F 方向側）に第 1 流出面 E 1 4 1 a が形成（配置）される。そのため、第 6 通路 E R t 6 の第 1 流出面 E 1 4 1 a に案内される球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い。一方、第 5 通路 E R t 5 は、第 6 通路 E R t 6 側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成され、第 5 通路 E R t 5 と第 7 通路 E R t 7 との境界の背面側（矢印 B 方向側）には一対の立て壁部 E 1 3 5 c がそれぞれ配設される。従って、第 5 通路 E R t 5 へ振り分けられた球は、第 7 通路 E R t 7 よりも第 6 通路 E R t 6 へ案内され易い。第 6 通路 E R t 6 には、第 1 流出面 E 1 4 1 a に対して遊技盤 E 1 3 の幅方向（図 1 5 4 1 左右方向）に位置を異ならせた 2 箇所に、正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第 2 流出面 E 1 4 1 b が形成（配置）される。

【 4 5 6 6 】

なお、第 6 通路 E R t 6 には、起伏が形成され、起伏の底部に第 2 流出面 E 1 4 1 b が形成され、起伏の頂部に第 1 流出面 E 1 4 1 a が形成される。従って、第 6 通路 E R t 6 へ振り分けられた球は、第 1 流出面 E 1 4 1 a から第 7 通路 E R t 7 へ送球されるよりも第 2 流出面 E 1 4 1 b から遊技領域へ流出され易い。即ち、第 3 通路 E R t 3 から第 5 通路 E R t 5 もしくは第 6 通路 E R t 6 へ振り分けられた球は、遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い（上述した第 3 通路 E R t 3 から第 4 通路 E R t 4 へ振り分けられた球よりも第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い）。このように、本実施形態における下側フレーム E 8 6 b は、球が振分通路 E 1 5 0 に形成される突起部 E 1 5 1 に当接することにより第 4 通路 E R t 4 から第 6 通路 E R t 6 のいずれかに振り分けられた場合に、第 3 通路 E R t 3 から第 4 通路 E R t 4 へ振り分けられた球は第 1 入賞口 6 4（図 1 5 4 1 参照）への入賞が容易となる（本実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に球をほぼ確実に入賞させる）一方、第 3 通路 E R t 3 から第 5 通路 E R t 5 若しくは第 6 通路 E R t 6 へ振り分けられた球は、第 7 通路 E R t 7（および第 7 通路 E R t 7 の下流に形成される第 4 通路 E R t 4）を移動して第 1 入賞口 6 4 へ入賞することが困難となる。よって、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞する確率を高める（確実に入賞させる）ために、第 3 通路 E R t 3 を案内される球が第 4 通路 E R t 4 に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 5 4 2 から図 1 5 4 3 に加え、図 1 5 4 4 から図 1 5 4 9 を参照して、下側フレーム E 8 6 b の詳細構成について説明する。

【 4 5 6 7 】

図 1 5 4 4 は、下側フレーム E 8 6 b の分解正面斜視図であり、図 1 5 4 5 は、下側フレーム E 8 6 b の分解背面斜視図である。図 1 5 4 6 は、下側フレーム E 8 6 b の上面図であり、図 1 5 4 7 は、下側フレーム E 8 6 b の正面図であり、図 1 5 4 8 は、下側フレーム E 8 6 b の背面図である。図 1 5 4 9（a）は、図 1 5 4 7 の矢印 M D C X X X V I a 方向視における下側フレーム E 8 6 b の側面図であり、図 1 5 4 9（b）は、図 1 5 4 7 の矢印 M D C X X X V I b 方向視における下側フレーム E 8 6 b の側面図であり、図 1 5 4 9（c）は、図 1 5 4 7 の M D C X X X V I c - M D C X X X V I c 線における下側

フレーム E 8 6 b の断面図である。図 1 5 4 2 から図 1 5 4 9 に示すように、下側フレーム E 8 6 b は、正面部材 E 1 1 0 と、その正面部材 E 1 1 0 の長手方向（矢印 L - R 方向）両端に配設される誘導部材 E 1 2 0 と、正面部材 E 1 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設されるベース部材 E 1 3 0 と、正面部材 E 1 1 0 及びベース部材 E 1 3 0 の対向間に介設される介設部材 E 1 4 0 と、ベース部材 E 1 3 0 に配設される振分通路 E 1 5 0、中央通路 E 1 6 0 及び一对の流路調整ブロック E 1 7 0 と、ベース部材 E 1 3 0 の下面側（矢印 D 方向側）に所定の間隔を隔てて配設されるカバー部材 E 1 8 0 と、そのカバー部材 E 1 8 0 の内側に配設される駆動手段 E 1 9 0 と、を備える。駆動手段 E 1 9 0 は、カバー部材 E 1 8 0 に往復動可能に配設される。また、振分通路 E 1 5 0 が駆動手段 E 1 9 0 に係合されることで、振分通路 E 1 5 0 は、ベース部材 E 1 3 0 に往復動可能に配設される。中央通路 E 1 6 0、流路調整ブロック E 1 7 0 及びカバー部材 E 1 8 0 は、タッピングネジによりベース部材 E 1 3 0 にそれぞれ締結固定され、誘導部材 E 1 2 0 及びベース部材 E 1 3 0 は、タッピングネジにより正面部材 E 1 1 0 にそれぞれ締結固定される。介設部材 E 1 4 0 は、正面部材 E 1 1 0 とベース部材 E 1 3 0 とに挟持される。これらにより、下側フレーム E 8 6 b は、一つ（単体）のユニットとして構成される（図 1 5 4 2 参照）。

#### 【 4 5 6 8 】

また、下側フレーム E 8 6 b は、振分通路 E 1 5 0 及び駆動手段 E 1 9 0 を除く他の部材が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、振分通路 E 1 5 0 及び駆動手段 E 1 9 0 が有色の樹脂材料から構成される。よって、第 1 通路 E R t 1 から第 7 通路 E R t 7 を移動する球を遊技者に視認させると共に、振分通路 E 1 5 0 の往復動を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。なお、振分通路 E 1 5 0 及び駆動手段 E 1 9 0 は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、下側フレーム E 8 6 b は、駆動手段 E 1 9 0 の正面側（矢印 F 方向側）に位置する部材が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、駆動手段 E 1 9 0 が正面側から遊技者に視認不能となるように構成されていても良い。正面部材 E 1 1 0 は、正面を形成する板状の正面板 E 1 1 1 と、その正面板 E 1 1 1 の背面から立設される板状の底面部 E 1 1 2 とを備える。正面板 E 1 1 1 は、その長手方向両端に鉛直方向に延設される一对の鉛直部と、それら鉛直部どうしを連結し、長手方向両端から中央へ向けて鉛直方向下方に傾斜される傾斜部とから形成される。正面板 E 1 1 1 には、その正面板 E 1 1 1 の外縁に沿って複数の挿通孔 E 1 1 1 a が板厚方向に穿設される。下側フレーム E 8 6 b は、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板 6 0 の正面から窓部 6 0 a に嵌め込まれ、挿通孔 E 1 1 1 a に挿通したタッピングネジがベース板 6 0 に締結されることで、ベース板 6 0 に固定（配設）される。正面板 E 1 1 1 には、受入口 E O P i n が開口形成（板厚方向に穿設）される。受入口 E O P i n は、上述したように、上側フレーム通路 E R t 0 に流入（入球）した球を受け入れる開口である（図 1 5 4 1 参照）。

#### 【 4 5 6 9 】

正面板 E 1 1 1 には、第 1 入賞口 6 4（図 1 5 4 1 参照）の鉛直方向上方となる位置に流出口 E O P o u t が開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口 E O P o u t は、正面視円状であり、球の外形よりもやや大きく形成される。流出口 E O P o u t は、上述したように、第 4 通路 E R t 4 を案内された球が遊技領域へ流出される際の出口となる開口である。正面板 E 1 1 1 には、上述したように、第 1 流出面 E 1 4 1 a の正面側（矢印 F 方向側）に張出し部 E 1 1 1 b が突設される。また、第 2 流出面 E 1 4 1 b の正面側（矢印 F 方向側）に正面視において第 2 流出面 E 1 4 1 b と略同一の形状の切欠き部 E 1 1 1 c が形成される。切欠き部 E 1 1 1 c を通過することで、第 6 通路 E R t 6 を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される。正面板 E 1 1 1 の背面には、傾斜部の長手方向外側に一对の規制部 E 1 1 1 d が突設される。正面部材 E 1 1 0 とベース部材 E 1 3 0 との間には介設部材 E 1 4 0 が挟持されており、規制部 E 1 1 1 d が介設部材 E 1 4 0 の転動部 E



141の上面に当接することで、介設部材E140がベース部材E130から上方（矢印U方向）へ脱離することを抑制できる。これにより、正面部材E110若しくはベース部材E130に対して介設部材E140をタッピングネジにより締結固定することを不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。底面部E112は、正面板E111の長手方向全域にわたって連続的に形成され、これにより、針金等の異物の侵入が抑制される。誘導部材E120は、正面部材E110と共に第1通路Ert1を形成するためのものであり、一对の側面部E121と、一对の側面部E121を連結する背面部E122と、を備える。一对の側面部E121は、側面視縦長略矩形の板状体に形成される。一对の側面部E121は、短手方向一端側の面（矢印F方向側の面）が正面板E111（正面部材E110）の背面（矢印B方向側の面）に当接した状態で、左右方向（矢印L-R方向）に球の直径よりも大きな間隔を隔てて対向配置される。

10

#### 【4570】

背面部E122は、一对の側面部E121の短手方向他端どうし及び上端どうしを連結すると共に、側面部E121の短手方向一端から他端へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。誘導部材E120及び正面板E111（正面部材E110）によって球が移動（流下、落下）可能に区画された空間により、第1通路Ert1が形成される。また、第1通路Ert1の下方（矢印D方向）は開放される。これにより、受入口EOPinを通過して第1通路Ert1に流入した球の流下方向を下方に変更（変化）して第2通路Ert2に案内できる。ベース部材E130は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印L-R方向）両端に形成される一对の湾曲部E131と、その湾曲部E131の外縁から立設される板状の壁板E132と、一对の湾曲部E131の対向間に形成される一对の第1斜面部E133と、その一对の第1斜面部E133の対向間に形成される一对の取付け部E134と、その一对の取付け部E134の対向間に形成される第2斜面部E135と、ベース部材E130の正面から立設される一对の板状の張出し部E136と、一对の湾曲部E131どうしを連結して形成される板状の背面板E137と、を備える。ベース部材E130については、図1542から図1549に加え、図1550から図1553を参照して詳細構成について説明する。湾曲部E131は、上面視において略直線状の通路として前後方向（矢印F-B方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印F-B方向）と鉛直方向（矢印U-D方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印D方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図1549（c）参照）。湾曲部E131には、鉛直方向における高さ位置が最も低い位置に流出面E131aが凹設される。流出面E131aは、湾曲部E131を案内される球を振分通路E150へ流出させるための部位であり、振分通路E150へ向けて下降傾斜する凹面として形成される。

20

30

#### 【4571】

壁板E132には、切欠き部E132aが振分通路E150側（一对の壁板E132の対向する側）に切欠き形成される。この切欠き部E132aを通過することで湾曲部E131から振分通路E150へ球が流下可能とされる。また、切欠き部E132aは、球の直径よりも大きく形成される（本実施形態では球の直径の約5倍の大きさ）。切欠き部E132aの大きさが大きいほど、前後方向において任意の位置から球を振分通路E150へ流下できる。湾曲部E131と壁板E132とに区画された空間により第2通路Ert2が形成される。なお、湾曲部E131（第2通路Ert2）は、誘導部材E120（第1通路Ert1）よりも鉛直方向下方（矢印D方向）に配設され、第1通路Ert1との間に鉛直方向の段差が形成される。即ち、第1通路Ert1から第2通路Ert2へ球が自由落下される。また、誘導部材E120（第1通路Ert1）は、湾曲部E131の正面側（矢印F方向側）における鉛直方向上方（矢印U方向）に配設される。従って、第1通路Ert1から第2通路Ert2の正面側の端部へ球を送球できる。これにより、湾曲部E131（第2通路Ert2）の正面側の端部へ流下された球は、湾曲部E131の円弧状に湾曲した形状に沿って前後方向（矢印F-B方向）へ往復動できる。これにより、前後方向への速度成分を有した状態で湾曲部E131（第2通路Ert2）から振分通路

40

50

E 1 5 0 (第3通路 E R t 3) へ球を送球できる。第1斜面部 E 1 3 3 は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部 E 1 3 1 側の端部が湾曲部 E 1 3 1 の下面から鉛直方向下方(矢印 D 方向)に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第1斜面部 E 1 3 3 は、湾曲部 E 1 3 1 から取付け部 E 1 3 4 へ向けて下降傾斜して形成される。第1斜面部 E 1 3 3 には、挿通孔 E 1 3 3 a と、規制部 E 1 3 3 b と、溝部 E 1 3 3 c とが形成される。挿通孔 E 1 3 3 a は、第1斜面部 E 1 3 3 の略中央に開口形成(板厚方向に穿設)され、後述する振分通路 E 1 5 0 の被係合部 E 1 5 3 が挿通可能に形成される(図 1 5 4 4、図 1 5 5 1 (b) 参照)。

#### 【4 5 7 2】

規制部 E 1 3 3 b は、第1斜面部 E 1 3 3 の下面において挿通孔 E 1 3 3 a の正面側の縁から立設され、その下面は第1斜面部 E 1 3 3 の傾斜面に対し平行に形成される(図 1 5 5 1 (b)、図 1 5 5 2 (b) 参照)。溝部 E 1 3 3 c は、第1斜面部 E 1 3 3 の前後方向略中央において傾斜方向に沿って形成される溝であり、挿通孔 E 1 3 3 a を挟んで左右方向(矢印 L - R 方向)両側に一対形成される。溝部 E 1 3 3 c には、後述する振分通路 E 1 5 0 の被ガイド部 E 1 5 2 が傾斜方向に摺動可能に配設される(図 1 5 4 4、図 1 5 5 1 (a)、図 1 5 5 3 (a) 参照)。溝部 E 1 3 3 c の周囲には、溝部 E 1 3 3 c の破損を抑制するためのガイド壁が立設される。第1斜面部 E 1 3 3 には、振分通路 E 1 5 0 を変位させるための複数(本実施形態では4個)の円柱体 E 2 0 1 と、カバー E 2 0 2 とが配設される。円柱体 E 2 0 1 は、第1斜面部 E 1 3 3 における振分通路 E 1 5 0 の変位を容易とするためのものであり、円柱状に形成され、また、その軸を中心として軸孔が形成される。軸孔に回転軸が挿通され、その回転軸が前後方向(矢印 F - B 方向)に沿った状態で第1斜面部 E 1 3 3 に配設される。これにより、円柱体 E 2 0 1 は、第1斜面部 E 1 3 3 に回転可能に配設される。円柱体 E 2 0 1 が軸周りに回転することにより、円柱体 E 2 0 1 の外周面に当接する振分通路 E 1 5 0 は容易に変位できる。カバー E 2 0 2 は、円柱体 E 2 0 1 を第1斜面部 E 1 3 3 に保持するためのものであり、第1斜面部 E 1 3 3 の外形よりやや小さい板状に形成される。カバー E 2 0 2 は、第1斜面部 E 1 3 3 の挿通孔 E 1 3 3 a に対応する位置に挿通孔 E 1 3 3 a よりも大きな孔が穿設され、一対の溝部 E 1 3 3 c に対応する位置に溝部 E 1 3 3 c の外形と略同一の溝が形成される。また、円柱体 E 2 0 1 に対応する位置に円柱体 E 2 0 1 の外形よりやや大きな孔が穿設される。カバー E 2 0 2 は、その上面が第1斜面部 E 1 3 3 の傾斜面と平行な状態で第1斜面部 E 1 3 3 の上面に配設される。

#### 【4 5 7 3】

カバー E 2 0 2 の円柱体 E 2 0 1 に対応する位置に穿設される孔よりも長い回転軸が円柱体 E 2 0 1 に挿通され、円柱体 E 2 0 1 及び回転軸を第1斜面部 E 1 3 3 に配設し、タッピングネジにより第1斜面部 E 1 3 3 とカバー E 2 0 2 とが締結固定されることで、カバー E 2 0 2 は、回転軸および回転軸が挿通された円柱体 E 2 0 1 を第1斜面部 E 1 3 3 に保持できる。なお、円柱体 E 2 0 1 は、カバー E 2 0 2 に形成される孔を通して、その側面(外周面)の一部がカバー E 2 0 2 の上面から突出して配設され、これにより、円柱体 E 2 0 1 と振分通路 E 1 5 0 とが当接可能となる。取付け部 E 1 3 4 は、第1斜面部 E 1 3 3 の傾斜方向下降側の端部より鉛直方向下方(矢印 D 方向)において略水平に形成される。また、取付け部 E 1 3 4 の前端は、第1斜面部 E 1 3 3 の前端より背面板 E 1 3 7 側(矢印 B 方向側)に配設される。取付け部 E 1 3 4 及び第1斜面部 E 1 3 3 と第2斜面部 E 1 3 5 とを連結して湾曲部 E 1 3 4 a が配設され、湾曲部 E 1 3 4 a は、背面板 E 1 3 7 側へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。第2斜面部 E 1 3 5 は、第5通路 E R t 5 (の一部)を形成するための部位であり、取付け部 E 1 3 4 よりも鉛直方向下方(矢印 D 方向)において背面板 E 1 3 7 から正面部材 E 1 1 0 へ向けて下降傾斜して形成される。第2斜面部 E 1 3 5 には、挿通孔 E 1 3 5 a と、中央通路 E 1 3 5 b と、一対の立て壁部 E 1 3 5 c と、仕切り部 E 1 3 5 d と、送球壁 E 1 3 5 e とが形成される。第2斜面部 E 1 3 5 と取付け部 E 1 3 4 と湾曲部 E 1 3 4 a と背面板 E 1 3 7 とに区画された空間に第5通路 E R t 5 が形成される。挿通孔 E 1 3 5 a は、第2斜面部 E 1 3 5 の略中

10

20

30

40

50

央に球の外形よりも大きく開口形成（板厚方向に穿設）される。挿通孔 E 1 3 5 a の外周には、後述する中央通路 E 1 6 0 の円筒壁 E 1 6 3 の下端を挿入するための凹部が挿通孔 E 1 3 5 a の外縁に沿って凹設される。

#### 【 4 5 7 4 】

中央通路 E 1 3 5 b は、第 7 通路 E R t 7 を形成するための部位であり、鉛直方向下方へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成され、その湾曲形状は球の外形よりも大きく形成される。これにより、中央通路 E 1 3 5 b に球が送球されると、中央通路 E 1 3 5 b から第 2 斜面部 E 1 3 5 の傾斜面へ球が送球（流出）されることを抑制できる。中央通路 E 1 3 5 b は、第 2 斜面部 E 1 3 5 の正面側（矢印 F 方向側）の縁と挿通孔 E 1 3 5 a とを連結し、第 2 斜面部 E 1 3 5 の正面側の縁から挿通孔 E 1 3 5 a へ向けて下降傾斜して形成される。これにより中央通路 E 1 3 5 b に案内された球を挿通孔 E 1 3 5 a へ向けて送球できる。即ち、中央通路 E 1 3 5 b の円弧状に湾曲した空間により第 7 通路 E R t 7 が形成される。なお、中央通路 E 1 3 5 b は、左右方向（矢印 L - R 方向）において第 1 流出面 E 1 4 1 a と重なる位置に配設される。これにより、第 1 流出面 E 1 4 1 a から送球される球を中央通路 E 1 3 5 b へ案内できる。一对の立て壁部 E 1 3 5 c は、第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）と中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）とを区切るための部位であり、中央通路 E 1 3 5 b の左右方向（矢印 L - R 方向）両端の背面板 E 1 3 7 側（矢印 B 方向側）に鉛直方向上方（矢印 U 方向）に向けて突設される。一对の立て壁部 E 1 3 5 c の前後方向（矢印 F - B 方向）の長さは、中央通路 E 1 3 5 b の長さよりも短く形成され、中央通路 E 1 3 5 b の挿通孔 E 1 3 5 a 側（矢印 B 方向側）に配設される。

10

20

#### 【 4 5 7 5 】

これにより、第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）を流下する球が一对の立て壁部 E 1 3 5 c の正面側（矢印 F 方向側）において第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）と中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）との境界を横切ること、球は、中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）へ案内される。一方、第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）を流下する球が一对の立て壁部 E 1 3 5 c に当接することで、（第 5 通路 E R t 5）と中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）との境界を横切ることが抑制され、球は、第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）を流下し第 6 通路 E R t 6 へ案内される。このように、中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）へ球が送球され難くすることにより、遊技の興趣を高めることができる。仕切り部 E 1 3 5 d は、鉛直方向上方（矢印 U 方向）に向けて突設され、挿通孔 E 1 3 5 a の外縁と背面板 E 1 3 7 とを連結して形成される。これにより、一方の振分通路 E 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）から流下された球が、第 2 斜面部 E 1 3 5 の他方の振分通路 E 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）側へ案内されることを抑制できる。送球壁 E 1 3 5 e は、第 2 斜面部 E 1 3 5 の下面から立設して形成される（図 1 5 5 1（a）参照）。送球壁 E 1 3 5 e は、挿通孔 E 1 3 5 a の背面側（矢印 B 方向側）の縁に沿った円弧部と、その円弧部の両端から正面側（矢印 F 方向側）に延設される直線部とから、下面視略 U 字状に形成される。これにより、送球壁 E 1 3 5 e で囲まれた空間を球が送球可能に形成され、挿通孔 E 1 3 5 a を通過した球を後述するカバー部材 E 1 8 0 の背面側通路 E 1 8 1 b へ送球できる。張出し部 E 1 3 6 は、湾曲部 E 1 3 1 側から第 2 斜面部 E 1 3 5 側へ向けて下降傾斜して形成され、張出し部 E 1 3 6 には、ガイド部 E 1 3 6 a が形成される。ガイド部 E 1 3 6 a は、ベース部材 E 1 3 0 への介設部材 E 1 4 0 の組み付けを容易とするための部位であり、張出し部 E 1 3 6 の対向する側（左右方向内側）の端部から鉛直方向上方（矢印 U 方向）に向けて突設される。一对のガイド部 E 1 3 6 a の対向間に後述する介設部材 E 1 4 0 の下側通路 E 1 4 3 が配設される。

30

40

#### 【 4 5 7 6 】

背面板 E 1 3 7 は、正面視横長略矩形の板状から形成される。背面板 E 1 3 7 は、一对の第 1 斜面部 E 1 3 3、一对の取付け部 E 1 3 4 及び第 2 斜面部 E 1 3 5 の背面側の端部に当接して配設され、背面板 E 1 3 7 の上端は、振分通路 E 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）及び第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）を流下する球よりも上方（矢印 U 方向）に位置する。これにより、背面板 E 1 3 7 は、振分通路 E 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）又は

50

第2斜面部E135(第5通路E R t 5)を流下する球が背面板E137の背面側(矢印B方向側)に案内されることを抑制できる。介設部材E140は、上面視において略直線状の通路として左右方向(矢印L-R方向)に沿って延設される転動部E141と、その転動部E141の下面から鉛直方向下方(矢印D方向)へ向けて突設される板状の当接部E142と、その当接部E142の背面から立設される下側通路E143と、を備える。転動部E141は、その延設方向(矢印L-R方向)と鉛直方向(矢印U-D方向)とを含む平面での断面形状が、延設方向中央に向けて下降傾斜して形成される。転動部E141の上面は、正面部材E110側(矢印F方向側)からベース部材E130側(矢印B方向側)へ向けて下降傾斜して形成される。また、上述したように、転動部E141の上面には、背面側(矢印B方向)へ向けて下降傾斜して形成される第1流出面E141aと、正面側(矢印F方向)へ向けて下降傾斜して形成される第2流出面E141bとが形成される。また、転動部E141には、起伏が形成され、その頂部が中央通路E135b(第7通路E R t 7)の正面に配置される。起伏の底部に第2流出面E141bが配置される一方、起伏の頂部に第1流出面E141aが配置される。従って、第1流出面E141aは、中央通路E135b(第7通路E R t 7)の正面に配置される。なお、第1流出面E141aは、中央通路E135b(第7通路E R t 7)よりも鉛直方向上方(矢印U方向)に配置され、これにより、第1流出面E141aを流下する球を中央通路E135b(第7通路E R t 7)へ案内できる。

10

#### 【4577】

転動部E141の上面の左右方向(矢印L-R方向)両端には切欠き部E141cが形成され、その切欠き部E141cには、正面部材E110の突設部E111eが当接される。また、介設部材E140は、張出し部E136の上面に当接して配設される。これにより、介設部材E140は、ベース部材E130(正面部材E110)に固定される。その結果、介設部材E140(転動部E141の上面)とベース部材E130と正面部材E110(正面板E111の背面)とに区画された空間により第6通路E R t 6が形成される。当接部E142には、流出口E O P o u tの背面となる位置に通路口E142aが開口形成(板厚方向に穿設)される。通路口E142aは、正面視略矩形であり、球の外形よりもやや大きく形成される。下側通路E143は、通路口E142aの外縁からカバー部材E180側(矢印B方向側)へ向けて突設され、その下側通路E143により区画された空間により第4通路E R t 4(の一部)が形成される。下側通路E143は、カバー部材E180側から正面部材E110側(矢印F方向側)へ向けて下降傾斜して形成される。即ち、下側通路E143の側面および下面は上面よりカバー部材E180側に突出して形成される。また、下側通路E143の下面には、その幅方向(矢印L-R方向)中央に断面コ字状の凹溝E143aが凹設される(図1550(a)参照)。凹溝E143aは、下側通路E143の下面の突出方向に沿って略直線状に延設される。凹溝E143aの溝幅(矢印L-R方向の寸法)は、球の直径よりも小さくされると共に、凹溝E143aの溝深さ(下側通路E143の下面に垂直方向の寸法)は、凹溝E143aの底面に球が接触しない深さに設定される。

20

30

#### 【4578】

これにより、下側通路E143の下面上の球を2箇所(下側通路E143の下面と凹溝E143aとが交わる一对の稜線部分)で支持することができる。よって、凹溝E143aが非形成の場合(即ち、1箇所のみで球を支持する場合)と比較して、球を安定した状態で案内できる。詳しく説明すると、凹溝E143aにより球が挟み込まれた態様となることで、幅方向に変位することを抑制された状態で幅方向中央を流下できる。その結果、寸法公差や組立公差に起因して流出口E O P o u tと通路口E142aとの中心位置がずれ、通路口E142aの正面に正面部材E110(正面板E111)が一部配設された場合(通路口E142aの外縁の一部が正面部材E110(正面板E111)に塞がれた状態)においても、下側通路E143(第4通路E R t 4)を流下した球は、流出口E O P o u tを通過して遊技領域へ流出される。上述したように、下側通路E143は、張出し

40

50

部 E 1 3 6 の一対のガイド部 E 1 3 6 a の対向間に配設される。これにより、下側フレーム E 8 6 b の組立ての際、一対のガイド部 E 1 3 6 a に下側通路 E 1 4 3 を当接させることで、ベース部材 E 1 3 0 への下側通路 E 1 4 3 ( 介設部材 E 1 4 0 ) の配設を容易に行える。振分通路 E 1 5 0 は、その上面を球が移動 ( 流下、転動 ) するためのものであり、第 1 斜面部 E 1 3 3 ( カバー E 2 0 2 ) の上方 ( 矢印 U 方向 ) に配設される。従って、第 1 斜面部 E 1 3 3 と同様、振分通路 E 1 5 0 は、湾曲部 E 1 3 1 から取付け部 E 1 3 4 へ向けて下降傾斜して配設される。振分通路 E 1 5 0 は、上面に突設される複数の突起部 E 1 5 1 と、振分通路 E 1 5 0 の下面から立設される一対の被ガイド部 E 1 5 2 と、その一対の被ガイド部 E 1 5 2 の間に立設される被係合部 E 1 5 3 と、を備える。振分通路 E 1 5 0 については、図 1 5 4 2 から図 1 5 4 9 に加え、図 1 5 5 0 から図 1 5 5 3 を参照して詳細構成について説明する。 10

#### 【 4 5 7 9 】

突起部 E 1 5 1 は、球の移動 ( 流下 ) 方向を変化させるための部位であり、振分通路 E 1 5 0 の上面に規則的に、それら突起部 E 1 5 1 どうしの間を球が移動 ( 流下、転動 ) 可能な間隔を備えて複数配設される。突起部 E 1 5 1 の形状は、振分通路 E 1 5 0 に垂直な方向視において略六角形状に形成される。その略六角形状は、振分通路 E 1 5 0 の傾斜方向に平行に配設される 2 辺が他の 4 辺よりも長い、言い換えると、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) よりも振分通路 E 1 5 0 の傾斜方向に沿った方向に長く形成される。また、長く形成される 2 辺を除いた他の 4 辺は同一長さに形成される。また、突起部 E 1 5 1 の側面は、振分通路 E 1 5 0 に対し傾斜 ( 本実施形態においては振分通路 E 1 5 0 の上面に対して略 4 5 度傾斜 ) して形成され、突起部 E 1 5 1 は、六角錐の頭頂点側の一部が切り取られた態様に形成される。言い換えると、振分通路 E 1 5 0 に平行な平面での断面積が、振分通路 E 1 5 0 の上面から離れるに従い小さく形成される。突起部 E 1 5 1 は、長い辺同士を平行にして前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に所定の間隔 ( 本実施形態においては振分通路 E 1 5 0 の上面における対向間距離が球の直径の略 4 分の 1 ) を隔てて形成される。また、前後方向に列をなして配設される一組の突起部 E 1 5 1 群に対しその傾斜方向下降側に配設される一組の突起部 E 1 5 1 群は、突起部 E 1 5 1 の前後方向における配設間距離の半分だけ前後方向にずれて配設される。即ち、前後方向において、傾斜方向下降側に配設される一組の突起部 E 1 5 1 群は、一組の突起部 E 1 5 1 群の対向間にそれぞれ配設される。これにより、前後方向における一対の突起部 E 1 5 1 の長い辺の間を流下した球を、傾斜方向下降側に配設される突起部 E 1 5 1 に当接させることができる。また、突起部 E 1 5 1 の短い辺どうしの対向間隔は、突起部 E 1 5 1 の長い辺同士の対向間隔と同一に形成される。これにより、一の突起部 E 1 5 1 は、その周囲に配設される突起部 E 1 5 1 から同一の距離だけ隔てた態様で振分通路 E 1 5 0 に配設される。振分通路 E 1 5 0 の上面および突起部 E 1 5 1 の傾斜した側面 E 1 5 1 a に区画された空間により、第 3 通路 E R t 3 が形成される。 20 30

#### 【 4 5 8 0 】

なお、本実施形態における突起部 E 1 5 1 の突設高さは、球の半径の略 2 分の 1 とされる。また、突設先端における突起部 E 1 5 1 どうしの対向間隔は球の直径よりも小さく形成される。これにより、振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を移動 ( 流下、転動 ) する球は、隣り合う突起部 E 1 5 1 の傾斜した側面 E 1 5 1 a どうしに当接した状態で振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を移動 ( 流下、転動 ) できる。即ち、突起部 E 1 5 1 は、球が振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) に留まることを抑制できる。振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を移動 ( 流下、転動 ) する球は、突起部 E 1 5 1 に当接することで球の流下方向が変更 ( 変化 ) され、介設部材 E 1 4 0 側 ( 矢印 F 方向側 ) もしくは背面板 E 1 3 7 側 ( 矢印 B 方向側 ) に形成される突起部 E 1 5 1 の対向間に案内される。このように、突起部 E 1 5 1 は、傾斜方向に沿って流下した球の流下方向を変更 ( 変化 ) できる。また、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に隣り合う突起部 E 1 5 1 の長い辺どうしの間を移動 ( 流下、転動 ) することで、球は、振分通路 E 1 5 0 の傾斜方向に沿って湾曲部 E 1 3 1 側から中央通路 E 1 6 0 へ移動 ( 流下、転動 ) できる。また、振分通路 E 1 5 0 40 50

を流下する球は、突起部 E 1 5 1 に当接することで、その流下速度が減少される。これにより、振分通路 E 1 5 0 が突起部 E 1 5 1 を備えない場合と比較して、振分通路 E 1 5 0 を流下する球の流下時間を長くできる。また、突起部 E 1 5 1 は、振分通路 E 1 5 0 の上面から突設して形成されるため、遊技者に視認し易くできる。これにより、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を移動 (流下、転動) する球の移動 (流下、転動) 方向が変化される態様を遊技者に視認させ易くできる。即ち、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) の上面を移動 (流下、転動) する球は比較的移動速度が低く、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) の上面の移動 (流下、転動) に比較的時間を要するところ、突起部 E 1 5 1 との当接により球の移動 (流下、転動) に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動 (流下、転動) 方向が変化 (変更) される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。 10

#### 【4 5 8 1】

このように、本実施形態では、突起部 E 1 5 1 により振分通路 E 1 5 0 を流下する球の流下方向の変更 (変化) と流下時間の延長 (変化) とを行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。また、流下方向の変更 (変化) と流下時間の延長 (変化) とを一つの部位 (突起部 E 1 5 1) が行うことで、部品点数を削減して製品コストの削減を図ることができる。なお、振分通路 E 1 5 0 は傾斜して配設されるため、球の流下速度が減少した場合においても、球の自重により流下速度が増加されることで、第 3 通路 E R t 3 を流下できる。振分通路 E 1 5 0 の前後の縁に接して配設される突起部 E 1 5 1 は、略六角形状の一部のみ形成される、言い換えると、突起部 E 1 5 1 の形状が振分通路 E 1 5 0 の前後の縁で切り取られた態様に形成される。これにより、振分通路 E 1 5 0 により多くの第 3 通路 E R t 3 を形成でき、遊技の興趣を高めることができる。被ガイド部 E 1 5 2 は、振分通路 E 1 5 0 の前後方向 (矢印 F - B 方向) の略中央に被係合部 E 1 5 3 を挟んで左右方向 (矢印 L - R 方向) に一対配設される (図 1 5 5 1 (a)、図 1 5 5 3 (a) 参照)。被ガイド部 E 1 5 2 の前後方向の寸法は、ベース部材 E 1 3 0 の溝部 E 1 3 3 c の溝幅と同等またはやや小さく形成される。被ガイド部 E 1 5 2 が溝部 E 1 3 3 c に挿入されることで、振分通路 E 1 5 0 のベース部材 E 1 3 0 に対する前後方向への変位が規制される。上述したように、溝部 E 1 3 3 c の周囲にはガイド壁が立設されるため、被ガイド部 E 1 5 2 が溝部 E 1 3 3 c のガイド壁に当接することで、溝部 E 1 3 3 c が破損することを抑制できる。被係合部 E 1 5 3 には、その背面が正面側 (矢印 F 方向側) へ凹設される係合凹部 E 1 5 3 a と、被係合部 E 1 5 3 の下端に正面に向けて突設される規制片 E 1 5 3 b とが形成される (図 1 5 5 1 (b) 参照)。 20 30

#### 【4 5 8 2】

係合凹部 E 1 5 3 a は、鉛直方向 (矢印 U - D 方向) に延設して形成される。規制片 E 1 5 3 b は、第 1 斜面部 E 1 3 3 (振分通路 E 1 5 0) の傾斜面に対し平行であり、第 1 斜面部 E 1 3 3 の規制部 E 1 3 3 b の下方 (矢印 D 方向) に配設される。これにより、振分通路 E 1 5 0 が傾斜方向に変位する場合、規制片 E 1 5 3 b と規制部 E 1 3 3 b とが当接することを抑制できる。一方、規制片 E 1 5 3 b と規制部 E 1 3 3 b とが当接することで、振分通路 E 1 5 0 が上方 (矢印 U 方向) に変位することを抑制できる。振分通路 E 1 5 0 は、カバー E 2 0 2 の上面から突出する円柱体 E 2 0 1 の側面と当接した状態で、第 1 斜面部 E 1 3 3 の傾斜面と平行に配設される。円柱体 E 2 0 1 がその軸を回転軸として回転することで、振分通路 E 1 5 0 の変位を容易に行うことができる。また、振分通路 E 1 5 0 は、少なくとも一部が湾曲部 E 1 3 1 の下方に配設される、即ち、振分通路 E 1 5 0 が湾曲部 E 1 3 1 の下方から取付け部 E 1 3 4 側へ抜けきらない位置に配設され、振分通路 E 1 5 0 と湾曲部 E 1 3 1 との間の距離は、球の半径よりも小さく配設される (図 1 5 5 1 (a)、図 1 5 5 3 (a) 参照)。これにより、振分通路 E 1 5 0 に送球された球が、湾曲部 E 1 3 1 の下方からベース部材 E 1 3 0 の長手方向両端から流出することを抑制できる。また、湾曲部 E 1 3 1 と振分通路 E 1 5 0 とで球が挟持されることを抑制できる。振分通路 E 1 5 0 は、その傾斜面に垂直な方向視において傾斜方向に長い略矩形の板状体に形成される。これにより、振分通路 E 1 5 0 の長手方向一端側 (下降傾斜側) に配 40 50

設される第2斜面部E135(第5通路E R t 5)若しくは中央通路E160(第4通路E R t 4)よりも短手方向である正面側(矢印F方向側)に配設される介設部材E140(第6通路E R t 6)へ球を送球し易くできる。

【4583】

また、振分通路E150の短手方向となる前後方向(矢印F-B方向)の長さは、少なくとも球の直径の2倍よりも大きい寸法、本実施形態においては球の直径の略4.5倍の寸法に形成される。これにより、振分通路E150の傾斜方向下降側に複数(本実施形態では2箇所)の球の移動(流下、落下)領域を形成できる。この結果、振分通路E150を流下した球が複数形成される通路(第4通路E R t 4、第5通路E R t 5及び第6通路E R t 6)の内、第1入賞口64に球が入賞する確率の高い第4通路E R t 4へ振り分けられることを期待させ、遊技の興趣を高めることができる。また、下側フレームE86bに不正を行っても、その不正を働き難くできる。詳細に説明すると、第4通路E R t 4よりも第1入賞口64に球が入賞する確率の低い第5通路E R t 5又は第6通路E R t 6の一方に第4通路E R t 4へ球が流下する不正を行っても、第5通路E R t 5又は第6通路E R t 6の他方を球が移動(流下、落下)することで、その不正を働き難くできる。振分通路E150の傾斜方向下降側は、その正面側の一部に切欠き部E150aが形成される。切欠き部E150aを通過することで、振分通路E150を流下(落下)した球を流路調整ブロックE170に当接し易くできる。中央通路E160は、上面視において略直線状の通路として左右方向(矢印L-R方向)に沿って延設される架設通路E161と、その架設通路E161の左右方向略中央に開口形成(板厚方向に穿設)される上方孔E162と、架設通路E161の下面から上方孔E162に沿って立設される円筒壁E163と、架設通路E161の左右方向両端に配設される据付部E164と、を備える。架設通路E161の幅寸法(架設通路E161の延設方向および鉛直方向に垂直な方向、矢印F-B方向)は、球の直径よりも大きく形成される。

【4584】

架設通路E161は、その延設方向(矢印L-R方向)と鉛直方向(矢印U-D方向)とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方(矢印D方向)へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。これにより、架設通路E161に流下された球を架設通路E161の左右方向略中央(架設通路E161の鉛直方向の最下方)に形成される上方孔E162へ案内できる。架設通路E161には、その後端側(矢印B方向側)の縁から鉛直方向上方(矢印F方向)へ向けて立設される背面壁E161aが形成される。これにより、架設通路E161に流下された球が、その背面側から落下することを抑制できる。架設通路E161は、その延設方向に直交する平面での断面形状が鉛直方向下方へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。これにより、架設通路E161に流下された球が、その正面側から流下(落下)することを抑制できる。上方孔E162は、上面視円状であり、第2斜面部E135に形成される挿通孔E135aと略同一の大きさに、即ち、球の外形よりも大きく形成される。上方孔E162の周囲には上方へ向けて突設される突起部E162aが形成される。これにより、架設通路E161を流下する球が上方孔E162に案内され難くできる。円筒壁E163は、上方孔E162と略同一の内径を有する円筒状に形成され、その下端が、第2斜面部E135の挿通孔E135aの外周に凹設される凹部に挿入した状態で第2斜面部E135に配設される。これにより、円筒壁E163の下端と第2斜面部E135の上面との間に隙間が形成されることを抑制できる。また、第2斜面部E135に対し中央通路E160の位置決めを行うことができる。左右方向(矢印L-R方向)において中央通路E135bに対応する位置には、円筒壁E163に切欠き部E163aが切欠き形成され、その切欠きは球の直径よりも大きく形成される。架設通路E161の円弧状に湾曲した空間および円筒壁E163により囲まれた空間により第4通路E R t 4(の一部)が形成される。

【4585】

据付部E164は、上面視縦長略矩形であり、中央通路E160がベース部材E130(取付け部E134)に固定(配設)された状態では、据付部E164の上面は、第1斜

10

20

30

40

50

面部 E 1 3 3 に配設されるカバー E 2 0 2 の上面と面一に形成される。これにより、振分通路 E 1 5 0 が変位されても、振分通路 E 1 5 0 と中央通路 E 1 6 0 ( 据付部 E 1 6 4 ) とが当接することを抑制できる。流路調整ブロック E 1 7 0 は、球の流下方向を変更 ( 変化 ) させるためのものであり、略三角錐状に形成される。流路調整ブロック E 1 7 0 には、ベース部材 E 1 3 0 の正面と平行な正面壁 E 1 7 1 と、湾曲部 E 1 3 4 a に対向する外壁 E 1 7 2 と、中央通路 E 1 3 5 b に対向する内壁 E 1 7 3 とが形成される。一对の流路調整ブロック E 1 7 0 は、中央通路 E 1 3 5 b の長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両側にそれぞれ配設される。流路調整ブロック E 1 7 0 は、上面視、第 2 斜面部 E 1 3 5 の傾斜方向下降側 ( 矢印 F 方向側 ) へ向かうに従いその幅が大きくなる三角形状に形成され、正面壁 E 1 7 1 とベース部材 E 1 3 0 の正面とが面一に形成された状態で第 2 斜面部 E 1 3 5 に配設される。これにより、介設部材 E 1 4 0 ( 第 6 通路 E R t 6 ) を流下する球が流路調整ブロック E 1 7 0 に当接することを抑制できる。外壁 E 1 7 2 は、湾曲部 E 1 3 4 a へ向けて凸状に湾曲して形成され、内壁 E 1 7 3 は、中央通路 E 1 3 5 b から流路調整ブロック E 1 7 0 の中心へ向けて凹状に湾曲して形成される。外壁 E 1 7 2 と湾曲部 E 1 3 4 a との間、内壁 E 1 7 3 と中央通路 E 1 3 5 b との間は、球の外形よりも大きくそれぞれ配設され、これにより、外壁 E 1 7 2 と湾曲部 E 1 3 4 a との間、内壁 E 1 7 3 と中央通路 E 1 3 5 b との間を球がそれぞれ流下できる。カバー部材 E 1 8 0 は、ベース部材 E 1 3 0 の下方 ( 矢印 D 方向 ) に配設される正面側カバー部材 E 1 8 1 と、その正面側カバー部材 E 1 8 1 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に配設される背面側カバー部材 E 1 8 2 と、を備える。なお、カバー部材 E 1 8 0 及び後述する駆動手段 E 1 9 0 においては、図 1 5 4 2 から図 1 5 4 9 に加え、図 1 5 5 1 を適宜参照して説明する。

#### 【 4 5 8 6 】

正面側カバー部材 E 1 8 1 には、正面視横長略矩形に形成される本体部 E 1 8 1 a と、本体部 E 1 8 1 a の長手方向略中央に正面側カバー部材 E 1 8 1 側 ( 矢印 F 方向側 ) から背面側カバー部材 E 1 8 2 側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて凹設される背面側通路 E 1 8 1 b と、本体部 E 1 8 1 a の長手方向一側 ( 矢印 L 方向側 ) に配設されるモータ取付け面 E 1 8 1 c と、モータ取付け面 E 1 8 1 c の上方側 ( 矢印 U 方向側 ) に配設される第 1 上面板 E 1 8 1 d と、モータ取付け面 E 1 8 1 c の長手方向他側 ( 矢印 R 方向側 ) において第 1 上面板 E 1 8 1 d から鉛直方向下方 ( 矢印 D 方向 ) に所定の間隔を隔てて平行に配設される第 1 下面板 E 1 8 1 e と、第 1 下面板 E 1 8 1 e の長手方向他側 ( 矢印 R 方向側 ) において鉛直方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に所定の間隔を隔てて平行に立設される第 2 上面板 E 1 8 1 f 及び第 2 下面板 E 1 8 1 g と、第 1 下面板 E 1 8 1 e 及び第 2 下面板 E 1 8 1 g の上面に配設される複数の ( 本実施形態では 5 個 ) スライド突起 E 1 8 1 h と、鉛直方向 ( 矢印 U - D 方向 ) における第 1 下面板 E 1 8 1 e と第 2 下面板 E 1 8 1 g との間に配設される軸支部 E 1 8 1 i とが形成される。なお、モータ取付け面 E 1 8 1 c、第 1 上面板 E 1 8 1 d、第 1 下面板 E 1 8 1 e、第 2 上面板 E 1 8 1 f 及び第 2 下面板 E 1 8 1 g は、本体部 E 1 8 1 a の背面から立設される。背面側通路 E 1 8 1 b には、その下面から立設される送球板 E 1 8 1 b 1 と、送球板 E 1 8 1 b 1 に対して長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両側に立設される一对の支持板 E 1 8 1 b 2 とが形成される。長手方向における送球板 E 1 8 1 b 1 は、第 2 斜面部 E 1 3 5 の挿通孔 E 1 3 5 a の中心に対応する位置に配設され、送球板 E 1 8 1 b 1 の上面の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) には、背面側へ向けて上昇傾斜する送球傾斜部 E 1 8 1 b 3 が形成される。これにより、中央通路 E 1 6 0 の円筒壁 E 1 6 3 内を案内された球は、送球傾斜部 E 1 8 1 b 3 に当接し、その案内方向が鉛直方向下方 ( 矢印 D 方向 ) から正面部材 E 1 1 0 側 ( 矢印 F 方向側 ) へ変更 ( 変化 ) される。

#### 【 4 5 8 7 】

一对の支持板 E 1 8 1 b 2 は、送球板 E 1 8 1 b 1 上を流下する球を案内するための部位であり、送球壁 E 1 3 5 e の直線部の鉛直方向下方にそれぞれ形成される。背面側通路 E 1 8 1 b の上面は、開口形成され、その開口を通して第 2 斜面部 E 1 3 5 の送球壁 E 1 3 5 e が背面側通路 E 1 8 1 b に挿入され、第 2 斜面部 E 1 3 5 の下面、送球板 E 1 8 1 b 1、送球壁 E 1 3 5 e 及び一对の支持板 E 1 8 1 b 2 に区画された空間により第 4 通路



E R t 4 (の一部)が形成される。モータ取付け面 E 1 8 1 c は、後述する駆動手段 E 1 9 0 の取付け部材 E 1 9 2 が配設 (固定) される部位であり、モータ取付け面 E 1 8 1 c には、長手方向略中央に中央切欠き E 1 8 1 c 1 が形成され、その切欠き形状は、背面側 (矢印 B 方向側) が開口された上面視略 U 字状に形成される。第 1 上面板 E 1 8 1 d と第 2 上面板 E 1 8 1 f とは平行して配設される。従って、第 1 下面板 E 1 8 1 e と第 2 下面板 E 1 8 1 g ととも平行に配設される。第 1 上面板 E 1 8 1 d と第 1 下面板 E 1 8 1 e とにより区画された空間、第 2 上面板 E 1 8 1 f と第 2 下面板 E 1 8 1 g とにより区画された空間は、後述する駆動手段 E 1 9 0 の第 1 伝達部材 E 1 9 4、第 2 伝達部材 E 1 9 5 をそれぞれ配設するための空間である。第 1 下面板 E 1 8 1 e 及び第 2 下面板 E 1 8 1 g の上面には、前後方向 (矢印 F - B 方向) に突起 E 1 8 1 e 1 がそれぞれ複数 (本実施形態では第 1 下面板 E 1 8 1 e は 2 箇所、第 2 下面板 E 1 8 1 g は 4 箇所) 形成される。突起 E 1 8 1 e 1 と第 1 伝達部材 E 1 9 4 もしくは第 2 伝達部材 E 1 9 5 とが当接することにより、第 1 下面板 E 1 8 1 e と第 1 伝達部材 E 1 9 4 との間、第 2 下面板 E 1 8 1 g と第 2 伝達部材 E 1 9 5 との間に発生する摩擦力を低減し、第 1 伝達部材 E 1 9 4 又は第 2 伝達部材 E 1 9 5 の変位を容易に行える (図 1 5 5 0 (b) 参照)。スライド突起 E 1 8 1 h は、第 1 伝達部材 E 1 9 4 又は第 2 伝達部材 E 1 9 5 の変位をガイドするためのものであり、第 1 上面板 E 1 8 1 d、第 1 下面板 E 1 8 1 e、第 2 上面板 E 1 8 1 f 及び第 2 下面板 E 1 8 1 g に対して平行して配設される。

10

#### 【 4 5 8 8 】

軸支部 E 1 8 1 i は、本体部 E 1 8 1 a の背面 (矢印 B 方向側の面) に軸受として形成され、背面側カバー部材 E 1 8 2 の正面には、軸支部 E 1 8 1 i に対面する位置に、軸支部 E 1 8 2 d が形成される。後述する駆動手段 E 1 9 0 のピニオンギヤ E 1 9 6 は、その側面 (前後方向の面、矢印 F - B 方向の面) から軸 E 1 9 7 の端部がそれぞれ突出される。軸 E 1 9 7 は、前後方向 (矢印 F - B 方向) に沿う姿勢に配設され、その軸 E 1 9 7 の両端が、正面側カバー部材 E 1 8 1 の軸支部 E 1 8 1 i と背面側カバー部材 E 1 8 2 の軸支部 E 1 8 2 d とにそれぞれ軸支される。これにより、正面側カバー部材 E 1 8 1 と背面側カバー部材 E 1 8 2 との対向間にピニオンギヤ E 1 9 6 が回動可能に配設される。背面側カバー部材 E 1 8 2 には、正面視横長略矩形に形成される本体部 E 1 8 2 a と、本体部 E 1 8 2 a の長手方向一侧 (矢印 L 方向側) において本体部 E 1 8 2 a の正面から立設される第 1 上面板 E 1 8 2 b と、本体部 E 1 8 2 a の長手方向他側 (矢印 R 方向側) において本体部 E 1 8 2 a の正面から立設される第 2 上面板 E 1 8 2 c と、正面側カバー部材 E 1 8 1 の軸支部 E 1 8 1 i に対面する位置において本体部 E 1 8 2 a の正面に配設される軸支部 E 1 8 2 d と、を備える。第 1 上面板 E 1 8 2 b、第 2 上面板 E 1 8 2 c には、正面側 (矢印 F 方向側) が開口された第 1 切欠き E 1 8 2 b 1、第 2 切欠き E 1 8 2 c 1 がそれぞれ形成される。第 1 切欠き E 1 8 2 b 1、第 2 切欠き E 1 8 2 c 1 には、後述する第 1 伝達部材 E 1 9 4 の係合ベース E 1 9 4 b、第 2 伝達部材 E 1 9 5 の係合ベース E 1 9 4 b がそれぞれ挿通される。軸支部 E 1 8 2 d は、駆動手段 E 1 9 0 の軸 E 1 9 7 を軸支するためのものであり、本体部 E 1 8 2 a の正面 (矢印 F 方向側の面) に軸受けとして形成され、上述したように、正面側カバー部材 E 1 8 1 の軸支部 E 1 8 1 i と対面する位置に形成される。即ち、正面側カバー部材 E 1 8 1 の軸支部 E 1 8 1 i と背面側カバー部材 E 1 8 2 の軸支部 E 1 8 2 d とに駆動手段 E 1 9 0 の軸 E 1 9 7 が軸支され、その軸方向は、前後方向 (矢印 F - B 方向) に沿わせた姿勢とされる。

20

30

40

#### 【 4 5 8 9 】

駆動手段 E 1 9 0 は、駆動力を発生させる駆動モータ E 1 9 1 と、駆動モータ E 1 9 1 の上方 (矢印 U 方向) に配設される取付け部材 E 1 9 2 と、駆動モータ E 1 9 1 の軸に固着される駆動力伝達部材 E 1 9 3 と、駆動力伝達部材 E 1 9 3 に係合される第 1 伝達部材 E 1 9 4 と、第 1 伝達部材 E 1 9 4 に係合される第 2 伝達部材 E 1 9 5 と、第 1 伝達部材 E 1 9 4 と第 2 伝達部材 E 1 9 5 との間に介設されるピニオンギヤ E 1 9 6 と、ピニオンギヤ E 1 9 6 の軸心を挿通する軸 E 1 9 7 と、を備える。駆動モータ E 1 9 1 は、振分通路 E 1 5 0 をその傾斜方向へ変位させるためのものであり、その軸を鉛直方向上方 (矢印

50

U方向)へ向けた状態で配設される。これにより、軸を前後方向(矢印F-B方向)へ向けて配設する場合と比較して、前後方向における配設スペースを小さくできる。取付け部材E192は、駆動モータE191を正面側カバー部材E181に固定(配設)するためのものであり、取付け部材E192には、上面視略矩形の板状に形成されるベース部E192aと、ベース部E192aの外縁に沿って鉛直方向上方(矢印U方向)へ向けて立設される周壁部E192bとが形成される。ベース部E192aには、その略中央に駆動モータE191の軸を挿通するための挿通孔が板厚方向に穿設され、その挿通孔に駆動モータE191の軸が挿通した状態で駆動モータE191が取付け部材E192に固定(配設)される。駆動モータE191の軸の上端は、周壁部E192bの上端よりも鉛直方向上方に配設される。駆動力伝達部材E193は、駆動モータE191の駆動力を第1伝達部材E194へ伝達するためのものであり、モータ取付け面E181cの中央切欠きE181c1の内形よりも小さい円柱状に形成され、その軸心には駆動モータE191の軸が固着される。駆動力伝達部材E193には、軸心とは異なる位置に配設される偏心軸E193aと、駆動力伝達部材E193の側壁から突設されるフランジ部E193bとが形成される。

#### 【4590】

偏心軸E193aは、第1伝達部材E194に係合される部位であり、駆動力伝達部材E193の直径よりも小さな円柱状に形成され、上面視、偏心軸E193aの外縁は、駆動力伝達部材E193の外縁に内接して配設される。従って、偏心軸E193aの軸心は、駆動力伝達部材E193の軸心とは異なる位置に配設される、即ち、駆動モータE191の軸に対し偏心して配設される。よって、駆動モータE191が駆動することで、偏心軸E193aは、上面視、駆動力伝達部材E193の軸心(駆動モータE191の軸)を中心とした円状に変位する。フランジ部E193bは、駆動力伝達部材E193の鉛直方向上方(矢印U方向)への変位を規制するための部位であり、鉛直方向(矢印U-D方向)において駆動モータE191側(矢印D方向側)の端部に配設される。フランジ部E193bの外形は、モータ取付け面E181cの中央切欠きE181c1の内形よりも大きな円状に形成され、これにより、フランジ部E193bは、モータ取付け面E181cに当接できる。その結果、モータ取付け面E181cの中央切欠きE181c1に挿通された駆動力伝達部材E193がモータ取付け面E181cの上方側(矢印U方向側)へ脱離することを抑制できる。第1伝達部材E194及び第2伝達部材E195は、駆動モータE191の駆動力を振分通路E150へ伝達するためのものである。第1伝達部材E194には、上面視略矩形の板状に形成される本体部E194aと、その本体部E194aの上面から突設される係合ベースE194bと、係合ベースE194bから正面部材E110側(矢印F方向側)へ向けて突設される係合部E194cと、本体部E194aの他側(矢印R方向側)における側面から突設される第1ラック部E194dと、本体部E194aの下面に凹設される伝達凹部E194eとが形成される。本体部E194aは、駆動力伝達部材E193の上方(矢印U方向)に配設される。本体部E194aの前後方向(矢印F-B方向)の大きさは、駆動力伝達部材E193の外形よりも大きく形成され、本体部E194aの前端と後端との間、即ち、上面視、本体部E194aと重なる位置に駆動力伝達部材E193が配設される。

#### 【4591】

係合部E194cは、正面視略円状であり、その外形は、係合凹部E153aの左右方向(矢印L-R方向)の内壁の対向間距離と同等またはやや小さく形成される。これにより、係合部E194cを係合凹部E153aに挿入できる。係合部E194cと係合凹部E153aの左右方向の内壁とが当接することにより、駆動モータE191の駆動力を振分通路E150へ伝達できる。また、係合凹部E153aは、鉛直方向(矢印U-D方向)に延設されるため、係合部E194cは、係合凹部E153a内を鉛直方向に変位できる。即ち、鉛直方向における駆動モータE191の駆動力を振分通路E150へ非伝達とできる。このように、係合部E194cは、第1伝達部材E194の左右方向への変位を振分通路E150へ伝達する一方、第1伝達部材E194の左右方向への変位を振分通路

E 1 5 0 へ非伝達とすることで、振分通路 E 1 5 0 は、ベース部材 E 1 3 0 の第 1 斜面部 E 1 3 3 の傾斜面に沿って変位できる。第 1 ラック部 E 1 9 4 d には、その下面にピニオンギヤ E 1 9 6 と歯合するラックギヤ E 1 9 4 d 1 が刻設され、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の左右方向への変位によりピニオンギヤ E 1 9 6 が回動される。伝達凹部 E 1 9 4 e は、前後方向（矢印 F - B 方向）に延設され、正面端から背面端まで形成される。また、伝達凹部 E 1 9 4 e の凹溝の幅（左右方向（矢印 L - R 方向）における内壁の対向間距離）は、偏心軸 E 1 9 3 a の外形と同等またはやや大きく形成される。偏心軸 E 1 9 3 a を伝達凹部 E 1 9 4 e に挿入することで、駆動モータ E 1 9 1 の駆動力が駆動力伝達部材 E 1 9 3 を介して第 1 伝達部材 E 1 9 4 に伝達される。詳細に説明すると、駆動モータ E 1 9 1 が駆動することで、偏心軸 E 1 9 3 a は、上面視、駆動力伝達部材 E 1 9 3 の軸心（駆動モータ E 1 9 1 の軸）を中心として円状に変位する。伝達凹部 E 1 9 4 e の左右方向の内壁と偏心軸 E 1 9 3 a とが当接することにより、駆動モータ E 1 9 1 の駆動による偏心軸 E 1 9 3 a の左右方向の変位が第 1 伝達部材 E 1 9 4 に伝達され、第 1 伝達部材 E 1 9 4 が左右方向に変位する。

10

#### 【 4 5 9 2 】

一方、伝達凹部 E 1 9 4 e は、本体部 E 1 9 4 a の正面端から背面端まで形成される、即ち、駆動力伝達部材 E 1 9 3 の外形よりも長く形成されるため、偏心軸 E 1 9 3 a と伝達凹部 E 1 9 4 e の前後方向の内壁とは非当接とされる。従って、駆動モータ E 1 9 1 の駆動による偏心軸 E 1 9 3 a の前後方向の変位は第 1 伝達部材 E 1 9 4 に非伝達とされ、第 1 伝達部材 E 1 9 4 が前後方向に変位することを抑制できる。また、偏心軸 E 1 9 3 a は、上面視円状に変位するため、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の左右方向への変位を所定量に設定できる、即ち、第 1 伝達部材 E 1 9 4 が所定量を超えて左右方向へ変位することを抑制できる。また、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の左右方向への変位を往復動とすることができる。第 2 伝達部材 E 1 9 5 は、背面視横長略矩形の本体部 E 1 9 5 a と、その本体部 E 1 9 5 a の一側（矢印 L 方向側）における側面から突設される第 2 ラック部 E 1 9 5 b と、本体部 E 1 9 5 a の長手方向略中央に配設されるガイド溝 E 1 9 5 c と、本体部 E 1 9 5 a の他側（矢印 R 方向側）の上面から突設される係合ベース E 1 9 4 b と、係合ベース E 1 9 4 b の上端から正面部材 E 1 1 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて突設される係合部 E 1 9 4 c とが形成される。第 2 ラック部 E 1 9 5 b には、その上面にピニオンギヤ E 1 9 6 と歯合するラックギヤ E 1 9 4 d 1 が刻設され、ピニオンギヤ E 1 9 6 の回動により、第 2 伝達部材 E 1 9 5 が左右方向（矢印 L - R 方向）へ変位される。ガイド溝 E 1 9 5 c は、長手方向（左右方向、矢印 L - R 方向）に延設され、その内側に正面側カバー部材 E 1 8 1 に形成され、正面側カバー部材 E 1 8 1 と背面側カバー部材 E 1 8 2 とを締結固定するための締結部が挿通される。正面側カバー部材 E 1 8 1 の締結部がガイド溝 E 1 9 5 c に挿通されることで、第 2 伝達部材 E 1 9 5 の左右方向への変位をガイドできる。また、正面側カバー部材 E 1 8 1 の締結部にはタッピングネジが螺合されるため、タッピングネジの剛性を利用して、正面側カバー部材 E 1 8 1 の締結部とガイド溝 E 1 9 5 c との当接による破損を抑制できる。

20

30

#### 【 4 5 9 3 】

ピニオンギヤ E 1 9 6 は、その軸方向が前後方向（矢印 F - B 方向）に沿う姿勢で配設される。軸方向に穿設される挿通孔に軸 E 1 9 7 が挿通され、軸 E 1 9 7 が、正面側カバー部材 E 1 8 1 及び背面側カバー部材 E 1 8 2 に配設される軸支部 E 1 8 1 i , E 1 8 2 d に軸支されることで、ピニオンギヤ E 1 9 6 は、カバー部材 E 1 8 0 に回動可能に配設される。次いで、図 1 5 5 0 から図 1 5 5 3 を参照して、駆動手段 E 1 9 0 による振分通路 E 1 5 0 の変位（往復）動作について説明する。図 1 5 5 0 ( a ) 及び図 1 5 5 2 ( a ) は、正面部材 E 1 1 0 の図示が省略された状態における下側フレーム E 8 6 b の正面図であり、図 1 5 5 0 ( b ) 及び図 1 5 5 2 ( b ) は、背面側カバー部材 E 1 8 2 の図示が省略された状態における下側フレーム E 8 6 b の部分拡大背面図であり、図 1 5 5 0 ( c ) 及び図 1 5 5 2 ( c ) は、下側フレーム E 8 6 b の上面図である。図 1 5 5 1 ( a ) は、図 1 5 5 0 ( c ) の M D C X X X V I I I a - M D C X X X V I I I a 線における下側

40

50

フレーム E 8 6 b の断面図であり、図 1 5 5 1 ( b ) は、図 1 5 5 1 ( a ) の M D C X X X V I I I b - M D C X X X V I I I b 線における下側フレーム E 8 6 b の断面図であり、図 1 5 5 1 ( c ) は、下側フレーム E 8 6 b の部分拡大下面図である。図 1 5 5 3 ( a ) は、図 1 5 5 2 ( c ) の M D C X L a - M D C X L a 線における下側フレーム E 8 6 b の断面図であり、図 1 5 5 3 ( b ) は、図 1 5 5 3 ( a ) の M D C X L b - M D C X L b 線における下側フレーム E 8 6 b の断面図であり、図 1 5 5 3 ( c ) は、下側フレーム E 8 6 b の部分拡大下面図である。なお、図 1 5 5 0 及び図 1 5 5 1 では、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態が、図 1 5 5 2 及び図 1 5 5 3 では、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態が、それぞれ図示される。

#### 【 4 5 9 4 】

図 1 5 5 0 及び図 1 5 5 1 に示すように、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態では、振分通路 E 1 5 0、第 1 伝達部材 E 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 1 9 5 は、ベース部材 E 1 3 0 の長手方向において中央通路 E 1 6 0 側に位置する。即ち、第 1 伝達部材 E 1 9 4 と第 2 伝達部材 E 1 9 5 とは、互いに近づいた位置に配設され、従って一对の振分通路 E 1 5 0 も互いに近づいた位置に配設される。第 1 位置に配置された状態において、中央通路 E 1 6 0 の据付部 E 1 6 4 の上方には振分通路 E 1 5 0 が配置される。これにより、振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を流下した球を架設通路 E 1 6 1 ( 第 4 通路 E R t 4 ) へ送球しやすくなる。また、振分通路 E 1 5 0 の切欠き部 E 1 5 0 a は、上面視、流路調整ブロック E 1 7 0 の外壁 E 1 7 2 に近づいた位置に配置される。よって、振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を流下した球を外壁 E 1 7 2 に当接させ易くできる。これにより、球の送球方向を変更 ( 変化 ) でき、遊技の興趣を高めることができる。図 1 5 5 2 及び図 1 5 5 3 に示すように、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態では、振分通路 E 1 5 0、第 1 伝達部材 E 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 1 9 5 は、ベース部材 E 1 3 0 の長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) において湾曲部 E 1 3 1 側に位置する。即ち、第 1 伝達部材 E 1 9 4 と第 2 伝達部材 E 1 9 5 とは、第 1 位置に配置された状態に比べ、互いに離間した位置に配設され、従って一对の振分通路 E 1 5 0 も互いに離間した位置に配設される。第 2 位置に配置された状態において振分通路 E 1 5 0 は、上面視その傾斜方向下降側の端部が、据付部 E 1 6 4 の左右方向における略中央に配置される。よって、振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を通過 ( 流下、転動 ) した球は据付部 E 1 6 4 の上面を転動できる。これにより、振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) から架設通路 E 1 6 1 ( 第 4 通路 E R t 4 ) もしくは第 2 斜面部 E 1 3 5 ( 第 5 通路 E R t 5 ) へ送球されるまでの時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 4 5 9 5 】

振分通路 E 1 5 0 と第 1 伝達部材 E 1 9 4、第 2 伝達部材 E 1 9 5 とは、被係合部 E 1 5 3 の係合凹部 E 1 5 3 a に係合部 E 1 9 4 c が挿入されることで係合される。上述したように、係合凹部 E 1 5 3 a は、背面視鉛直方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に延設して形成されるため、係合凹部 E 1 5 3 a 内において、係合部 E 1 9 4 c は鉛直方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に変位できる。これにより、第 1 伝達部材 E 1 9 4 又は第 2 伝達部材 E 1 9 5 が左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に変位する場合においても、振分通路 E 1 5 0 は、左右方向に変位すると共に、鉛直方向に変位できる。これにより、振分通路 E 1 5 0 は、その傾斜方向 ( 第 1 斜面部 E 1 3 3 の傾斜方向 ) に沿って変位できる。即ち、振分通路 E 1 5 0 の上面を移動 ( 流下、転動 ) する球の移動 ( 流下、転動 ) 方向と平行な方向 ( 振分通路 E 1 5 0 の湾曲部 E 1 3 1 側の端部から中央通路 E 1 6 0 側の端部へ向かう方向 ) に振分通路 E 1 5 0 及びその上面に形成される突起部 E 1 5 1 を変位 ( 往復動 ) させることができる。その結果、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向に変化 ( 変更 ) を付与し易くできる。また、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向の変化 ( 変更 ) を多様とできる。また、上述したように、振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を移動 ( 流下、転動 ) する球が、突起部 E 1 5 1 の傾斜した側面 E 1 5 1 a どうしに当接した状態で振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を移動 ( 流下、転動 ) 可能に配設されるため、振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を移動 ( 流下、転動 ) 球が振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) に留まることを抑制できる。よっ

10

20

30

40

50

て、球が振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) に留まることを抑制するために、振分通路 E 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、駆動手段 E 1 9 0 を簡素化できる。振分通路 E 1 5 0 の第 1 位置から第 2 位置への変位は、駆動モータ E 1 9 1 の駆動により、駆動力伝達部材 E 1 9 3 の偏心軸 E 1 9 3 a が中央通路 E 1 6 0 側 ( 矢印 R 方向側 ) から湾曲部 E 1 3 1 側 ( 矢印 L 方向側 ) に変位することで行われる。

#### 【 4 5 9 6 】

上述したように、偏心軸 E 1 9 3 a を第 1 伝達部材 E 1 9 4 の伝達凹部 E 1 9 4 e に挿入されるため、偏心軸 E 1 9 3 a の変位と同様、中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側に変位する。これにより、第 1 伝達部材 E 1 9 4 に係合される振分通路 E 1 5 0 は、第 1 位置から第 2 位置へ変位する。また、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側への変位により、第 1 ラック部 E 1 9 4 d のラックギヤ E 1 9 4 d 1 と歯合するピニオンギヤ E 1 9 6 は、背面視時計回りに回動される。これにより、ピニオンギヤ E 1 9 6 と歯合する第 2 ラック部 E 1 9 5 b、即ち、第 2 伝達部材 E 1 9 5 は、中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側に変位し、第 2 伝達部材 E 1 9 5 に係合される振分通路 E 1 5 0 は、第 1 位置から第 2 位置へ変位する。このように、ピニオンギヤ E 1 9 6 を介して第 1 伝達部材 E 1 9 4 の変位が第 2 伝達部材 E 1 9 5 へ伝達される。これにより、駆動モータ E 1 9 1 の配設個数を抑制して、製品コストの削減を図ることができる。また、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の変位に連動して第 2 伝達部材 E 1 9 5 が変位できる、即ち、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の変位と第 2 伝達部材 E 1 9 5 の変位の同期を不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。また、ピニオンギヤ E 1 9 6 を介するため、第 1 伝達部材 E 1 9 4 と第 2 伝達部材 E 1 9 5 との変位を逆方向 ( 逆位相 ) とすることができる。即ち、ベース部材 E 1 3 0 ( 第 1 斜面部 E 1 3 3 ) 上において、一对の振分通路 E 1 5 0 が変位 ( 往復動 ) する際に発生する左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) の振動を互いに打ち消すことができる。これにより、制振部材を不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。振分通路 E 1 5 0 の第 2 位置から第 1 位置への変位は、第 1 位置から第 2 位置への変位と同様、駆動モータ E 1 9 1 の駆動により行われる。なお、振分通路 E 1 5 0、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の変位方向、第 2 伝達部材 E 1 9 5 の変位方向、及び、ピニオンギヤ E 1 9 6 の回動方向以外は第 1 位置から第 2 位置への変位と同様であるため、その説明は省略する。

#### 【 4 5 9 7 】

ここで、偏心軸 E 1 9 3 a の変位を同一方向に保つことで、振分通路 E 1 5 0 を第 1 位置と第 2 位置との間で左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) へ往復動させることができる。詳細に説明すると、偏心軸 E 1 9 3 a の上面視円状の変位のうち、中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側へ向かう変位では、振分通路 E 1 5 0 を第 1 位置から第 2 位置へ変位させる。また、偏心軸 E 1 9 3 a の上面視円状の変位のうち、湾曲部 E 1 3 1 側から中央通路 E 1 6 0 側へ向かう変位では、振分通路 E 1 5 0 を第 2 位置から第 1 位置へ変位させる。このように、偏心軸 E 1 9 3 a を上面視円状に変位させることで、偏心軸 E 1 9 3 a の変位を同一方向に保った状態で振分通路 E 1 5 0 を第 1 位置と第 2 位置との間で往復動させることができる。これにより、駆動モータ E 1 9 1 の駆動方向を切り替えることを抑制できる。その結果、駆動モータ E 1 9 1 を制御するためのセンサを不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。また、偏心軸 E 1 9 3 a は上面視円状に変位するため、第 1 伝達部材 E 1 9 4 が所定量を超えて左右方向への変位することを抑制できる。例えば、駆動力伝達部材 E 1 9 3 を介せず、駆動モータ E 1 9 1 が第 1 伝達部材 E 1 9 4 に係合される形態では、駆動モータ E 1 9 1 の誤作動やセンサの制御不良等で、第 1 伝達部材 E 1 9 4 が所定量を超えて変位する虞がある。これに対し、本実施形態では、偏心軸 E 1 9 3 a は上面視円状に変位することで第 1 伝達部材 E 1 9 4 は所定の範囲内において左右方向へ変位するため、第 1 伝達部材 E 1 9 4 が他の部材 ( 例えば、中央通路 E 1 6 0 ) に当接することを抑制できる。また、駆動モータ E 1 9 1 の駆動方向の切り替え ( 駆動の停止や再駆動 ) による振動の発生を抑制でき、振分通路 E 1 5 0 の往復動を滑らかにできる。図 1 5

4 2 から図 1 5 4 9 に戻って、下側フレーム E 8 6 b を流下する球について説明する。正面板 E 1 1 1 に形成される受入口 E O P i n を通過することで、球は、第 1 通路 E R t 1 へ案内され、次いで、球の自重により第 1 通路 E R t 1 を落下することで、湾曲部 E 1 3 1 (第 2 通路 E R t 2) へ案内される。

【4 5 9 8】

湾曲部 E 1 3 1 (第 2 通路 E R t 2) へ案内された球は、その形状により、前後方向 (矢印 F - B 方向) へ往復動しつつ、壁板 E 1 3 2 の切欠き部 E 1 3 2 a を通過することで、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) へ案内される。これにより、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) へ案内される球は、前後方向への速度成分を有した状態で切欠き部 E 1 3 2 a を通過できる。また、切欠き部 E 1 3 2 a は、球の直径よりも大きく形成されるため、切欠き部 E 1 3 2 a の任意の位置から振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) へ球を案内できる。これらにより、湾曲部 E 1 3 1 (第 2 通路 E R t 2) から振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) へ流下される球を不規則にでき、従って、遊技の興趣を高めることができる。振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下する球は、上述したように、突起部 E 1 5 1 に当接することによりその流下方向が変更 (変化) される。ここで、球の流下方向が、背面側 (矢印 B 方向側) に変更 (変化) され、ベース部材 E 1 3 0 の背面板 E 1 3 7 に当接すると共に背面板 E 1 3 7 の正面側 (矢印 F 方向側) に配設される突起部 E 1 5 1 の側面 E 1 5 1 a に当接する、即ち、背面板 E 1 3 7 と突起部 E 1 5 1 とに挟持されることで、球の流下が抑制される虞がある。これに対し、本実施形態においては、駆動モータ E 1 9 1 により振分通路 E 1 5 0 が振分通路 E 1 5 0 (第 1 斜面部 E 1 3 3) の傾斜方向に沿って往復動するため、背面板 E 1 3 7 と突起部 E 1 5 1 とにより球が挟持されることを抑制できる。また、振分通路 E 1 5 0 が変位 (往復動) することで、球と突起部 E 1 5 1 との当接を不規則にでき、振分通路 E 1 5 0 を移動 (流下、転動) する球の移動 (流下、転動) 方向の変化 (変更) を多様化できる。これにより、振分通路 E 1 5 0 を移動 (流下、転動) する球の移動 (流下、転動) 方向の変化 (変更) が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【4 5 9 9】

振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下する球は、突起部 E 1 5 1 に当接し、流下する球の速度が減少することで、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下する球の流下時間を延長 (変化) できる。また、流下方向が変更 (変化) されることで、架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4)、第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) もしくは介設部材 E 1 4 0 (第 6 通路 E R t 6) のいずれかの通路に案内される。振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下する球が中央通路 E 1 6 0 の架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) に送球されると、架設通路 E 1 6 1 の左右方向略中央に形成される上方孔 E 1 6 2 へ向けて案内される。架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) を流下する球が、上方孔 E 1 6 2 の周囲に突設される突起部 E 1 6 2 a によりその案内方向が変更 (変化) されることなく流下することで、上方孔 E 1 6 2 を通過し、円筒壁 E 1 6 3 (第 4 通路 E R t 4) 内を鉛直方向下方 (矢印 D 方向) へ流下 (落下) する。円筒壁 E 1 6 3 内を流下 (落下) した球は、第 2 斜面部 E 1 3 5 の挿通孔 E 1 3 5 a を通過し、正面側カバー部材 E 1 8 1 の背面側通路 E 1 8 1 b (第 4 通路 E R t 4) へ案内され、送球板 E 1 8 1 b 1 の送球傾斜部 E 1 8 1 b 3 に当接することで、その案内方向が鉛直方向下方 (矢印 D 方向) から正面部材 E 1 1 0 側 (矢印 F 方向側) へ変更 (変化) され、送球板 E 1 8 1 b 1 の上面を流下する (図 1 5 4 9 (c) 参照)。送球板 E 1 8 1 b 1 の上面を流下した球は、そのまま介設部材 E 1 4 0 の下側通路 E 1 4 3 (第 4 通路 E R t 4) を流下し、当接部 E 1 4 2 の通路口 E 1 4 2 a を通過し、正面部材 E 1 1 0 の流出口 E O P o u t から遊技領域へ流出される。架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) を流下する球が、上方孔 E 1 6 2 の周囲に突設される突起部 E 1 6 2 a によりその流下方向が変更 (変化) される場合、架設通路 E 1 6 1 の正面側 (矢印 F 方向側) から第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) もしくは中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) へ送球される。

【4 6 0 0】

10

20

30

40

50

振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下する球が第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) に送球されると、介設部材 E 1 4 0 (第 6 通路 E R t 6) もしくは中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) へ向けて案内される。第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) 上を介設部材 E 1 4 0 (第 6 通路 E R t 6) へ向けて流下される球が、第 2 斜面部 E 1 3 5 に配設される流路調整ブロック E 1 7 0 に当接することで、その流下方向が変更 (変化) される。流路調整ブロック E 1 7 0 の内壁 E 1 7 3 に当接した球は、中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) へ案内される可能性があり、これにより、遊技の興趣を高めることができる。第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) 上を中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) へ向けて流下される球のうち、第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) と中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) との境界の背面側 (矢印 B 方向側) に配設される一対の立て壁部 E 1 3 5 c に当接することで、球が中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) に案内されることが抑制される。中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) に案内された球は、その傾斜方向により第 2 斜面部 E 1 3 5 の挿通孔 E 1 3 5 a (矢印 B 方向) へ向けて流下し、挿通孔 E 1 3 5 a を通過して正面側カバー部材 E 1 8 1 の背面側通路 E 1 8 1 b (第 4 通路 E R t 4) へ案内される。ここで、第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) へ案内される球のうち、中央通路 E 1 6 0 よりも背面板 E 1 3 7 側 (矢印 B 方向側) に送球された球は、円筒壁 E 1 6 3 に当接することで、挿通孔 E 1 3 5 a を通過することが抑制される。また、第 2 斜面部 E 1 3 5 に形成される仕切り部 E 1 3 5 d に当接することにより、球が振分通路 E 1 5 0 の左右方向 (矢印 L - R 方向) 一側から他側もしくは他側から一側へ送球されることを抑制できる。これにより、第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) へ案内される球が、取付け部 E 1 3 4 の側面 (左右方向に形成される面) に当接しその流下方向が変更 (変化) されることで、中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) に案内されることを抑制できる。

#### 【4601】

また、仕切り部 E 1 3 5 d に当接することにより、球が円筒壁 E 1 6 3 の背面側 (矢印 B 方向側) を流下することを抑制できる。これにより、遊技者が第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) を流下する球を見失うことを抑制できる。振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) の前端 (矢印 F 方向側の端部)、もしくは第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) から送球される球は、介設部材 E 1 4 0 (第 6 通路 E R t 6) の転動部 E 1 4 1 を、その延設方向中央へ向けて転動する。ここで、転動部 E 1 4 1 は、その延設方向 (矢印 L - R 方向) と鉛直方向 (矢印 U - D 方向) とを含む平面での断面形状が、延設方向中央に向けて下降傾斜して形成されるため、介設部材 E 1 4 0 (第 6 通路 E R t 6) へ流下された球は、転動部 E 1 4 1 の形状に沿って延設方向 (左右方向) へ往復動し、第 1 流出面 E 1 4 1 a から中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) へ案内される、もしくは第 2 流出面 E 1 4 1 b から遊技領域へ流出 (流下) される。なお、流路調整ブロック E 1 7 0 は、正面視左右方向 (矢印 L - R 方向) において第 2 流出面 E 1 4 1 b と重なる位置に配設される。これにより、第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) を流下する球が、そのまま第 2 流出面 E 1 4 1 b から遊技領域へ流出 (流下) されることを抑制できる。従って、転動部 E 1 4 1 を転動させることができ、遊技の興趣を高めることができる。上述したように、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) に突起部 E 1 5 1 を形成することで、球の移動 (流下、転動) 方向を変更 (変化) できる。言い換えると、球の移動 (流下、転動) 方向にランダム性を付与できる。即ち、球が振分通路 E 1 5 0 を通過する (振分通路 E 1 5 0 の長手方向 (矢印 L - R 方向) に渡り切る) ことを阻害する又は補助する手段として、突起部 E 1 5 1 を機能させることができる。同様に、駆動手段 E 1 9 0 を備えることで球の移動 (流下、転動) 方向を変更 (変化) でき、球が振分通路 E 1 5 0 を通過する (振分通路 E 1 5 0 の長手方向 (矢印 L - R 方向) に渡り切る) ことを阻害する又は補助する手段として、駆動手段 E 1 9 0 を機能させることができる。

#### 【4602】

振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を移動 (流下、転動) し、中央通路 E 1 6 0 側の端部を通過した (振分通路 E 1 5 0 の長手方向 (矢印 L - R 方向) に渡り切った) 球は

、架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) もしくは第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) のどちらかの通路に案内される。即ち、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下 (流下方向側の端部を通過) した球が架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) へ振り分けられることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。ここで、振分通路 E 1 5 0 の介設部材 E 1 4 0 側 (矢印 F 方向側) の端部を通過した球は、介設部材 E 1 4 0 (第 6 通路 E R t 6)、即ち、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞する確率の低い通路へ送球 (案内) される。言い換えると、振分通路 E 1 5 0 を長手方向に渡り切らなかった球は、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞する確率が低くなる。これにより、振分通路 E 1 5 0 の中央通路 E 1 6 0 側 (流下方向側) の端部を通過し (振分通路 E 1 5 0 の長手方向 (矢印 L - R 方向) に渡り切る)、第 1 入賞口 6 4 に球が入賞する確率の高い架設通路 E 1 6 1 (中央通路 E 1 6 0、第 4 通路 E R t 4) へ球が送球 (案内) されることを遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。また、突起部 E 1 5 1 に当接することで振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下する球の流下速度を遅くでき、架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) に球が案内されることを遊技者に期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。また、突起部 E 1 6 2 a により、架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) に案内された球を第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) に送球できる。

#### 【 4 6 0 3 】

一方、第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) に形成される中央通路 E 1 3 5 b (第 7 通路 E R t 7) により、第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5)、介設部材 E 1 4 0 (第 6 通路 E R t 6) に案内された球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い (第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い) 背面側通路 E 1 8 1 b (第 4 通路 E R t 4) に送球できる。これにより、球が遊技領域に流出 (流下) されるまで、球が背面側通路 E 1 8 1 b (第 4 通路 E R t 4) へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 5 5 4 から図 1 5 5 5 を参照して、第 7 7 実施形態における下側フレーム E 2 0 8 6 b について説明する。上記第 7 6 実施形態では、振分通路 E 1 5 0 の上面に突起部 E 1 5 1 が突設される場合を説明したが、第 7 7 実施形態における振分通路 E 2 1 5 0 の上面は、円弧状に湾曲して形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 5 4 は、第 7 7 実施形態における下側フレーム E 2 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 5 0 の M D C X X X V I I I a - M D C X X X V I I I a 線における断面に対応する。なお、図 1 5 5 4 (a) は、振分通路 E 2 1 5 0 と湾曲部 E 1 3 1 とが当接した状態を示し、図 1 5 5 4 (b) は、図 1 5 5 4 (a) に対し、コイルばねとして構成される弾性ばね E 2 1 9 0 が縮んだ状態を示す。図 1 5 5 5 (a) は、振分通路 E 2 1 5 0 の正面斜視図であり、図 1 5 5 5 (b) は、図 1 5 5 5 (a) の矢印 M D C X L I I b 方向視における振分通路 E 2 1 5 0 の正面図であり、図 1 5 5 5 (c) は、図 1 5 5 5 (b) の矢印 M D C X L I I c 方向視における振分通路 E 2 1 5 0 の下面図であり、図 1 5 5 5 (d) は、図 1 5 5 5 (b) の矢印 M D C X L I I d 方向視における振分通路 E 2 1 5 0 の側面図である。

#### 【 4 6 0 4 】

図 1 5 5 4 及び図 1 5 5 5 に示すように、下側フレーム E 2 0 8 6 b は、正面部材 E 1 1 0 と、その正面部材 E 1 1 0 の長手方向 (矢印 L - R 方向) 両端に配設される誘導部材 E 1 2 0 と、正面部材 E 1 1 0 の背面側 (矢印 B 方向側) に配設されるベース部材 E 2 1 3 0 と、正面部材 E 1 1 0 及びベース部材 E 2 1 3 0 の対向間に介設される介設部材 E 1 4 0 と、ベース部材 E 2 1 3 0 に配設される振分通路 E 2 1 5 0、中央通路 E 1 6 0、一对の流路調整ブロック E 1 7 0 及び複数 (本実施形態では 2 個) の弾性ばね E 2 1 9 0 と、を備える (図 1 5 4 2 参照)。ベース部材 E 2 1 3 0 は、その長手方向 (矢印 L - R 方向) 両端に形成される一对の湾曲部 E 1 3 1 と、その湾曲部 E 1 3 1 の外縁から立設される板状の壁板 E 1 3 2 と、一对の湾曲部 E 1 3 1 の対向間に形成される一对の平面部 E 2 1 3 3 と、中央通路 E 1 6 0 側において一对の平面部 E 2 1 3 3 の上方 (矢印 U 方向) に形成される一对の取付け部 E 1 3 4 と、その一对の取付け部 E 1 3 4 の対向間に形成され



る第2斜面部E135と、ベース部材E2130の正面から立設される一对の板状の張出し部E136(図1544参照)と、一对の湾曲部E131どうしを連結して形成される板状の背面板E137と、を備える。平面部E2133は、上面視横長略矩形の板状体から形成され、複数(本実施形態では2個)の支持突起E2133aが長手方向両端側にそれぞれ形成され、それら複数の支持突起E2133aよりも中央通路E160側に複数(本実施形態では2個)の支持部E2133bがそれぞれ形成される。支持突起E2133aは、円柱状に形成される。支持部E2133bは側面視略矩形の板状体であり、平面部E2133の上面から突設され、その突設方向先端側(矢印U方向側)には後述する支持軸E20jを挿通するための挿通孔、即ち、支持軸E20jの外形よりもやや大きな挿通孔が前後方向(矢印F-B方向)に穿設される。複数の支持突起E2133a及び複数の支持部E2133bは、前後方向(矢印F-B方向)に所定の間隔を隔ててそれぞれ配設される。

10

#### 【4605】

振分通路E2150は、湾曲部E131から取付け部E134へ向けて下降傾斜し、その傾斜面に垂直な方向視において横長略矩形に形成される。振分通路E2150の下面には、複数(本実施形態では2個)の支持突起E2150aが長手方向両端側にそれぞれ形成され、それら複数の支持突起E2150aよりも中央通路E160側に複数(本実施形態では2個)の支持部E2150bがそれぞれ形成される。支持突起E2150aは、上面視、支持突起E2133aに対応する位置にそれぞれ配設される。支持部E2150bは、支持部E2133bに対し、上面視前後方向に異ならせた位置にそれぞれ配設される。詳細には、一对の支持部E2133bの対向間に支持部E2150bがそれぞれ配設される。支持部E2150bには、支持部E2133bに穿設される挿通孔と略同等の挿通孔が前後方向(矢印F-B方向)に穿設される。振分通路E2150の上面には、湾曲部E131(第2通路Ert2)から案内された球が流下する転動面E2151が形成され、振分通路E2150の延設方向に垂直な平面での断面形状が鉛直方向下方(矢印D方向)へ向けて凹となる円弧状に湾曲して形成される。この円弧状に湾曲した空間により第3通路Ert203が形成される。介設部材E140側(矢印F方向側、図1542参照)における転動面E2151の端部は、背面板E137側(矢印B方向側)における転動面E2151の端部よりも鉛直方向下方(矢印D方向)に形成される。従って、転動面E2151を流下する球は、背面板E137側における転動面E2151の端部を通過して背面板E137に当接するよりも、介設部材E140側における転動面E2151の端部を通過して介設部材E140(第6通路Ert6)へ送球され易い(図1542参照)。弾性ばねE2190は、上述したように、コイルばねとして構成され、その内径は、支持突起E2133a、E2150aの外径と同等またはやや大きく形成される。支持突起E2133a、E2150aを弾性ばねE2190の内側に挿通することで、支持突起E2133a、E2150aは、弾性ばねE2190を支持できる。

20

30

#### 【4606】

弾性ばねE2190が支持突起E2133a、E2150aにより支持された状態で支持部E2133b、E2150bの挿通孔に支持軸E20jを挿通することで、振分通路E2150を平面部E2133へ係合できる。なお、支持軸E20jは、平面部E2133に対し前後方向(矢印F-B方向)を回動軸として振分通路E2150を回動可能に係合するためのものであり、支持部E2133b、E2150bの挿通孔と同等またはやや小さな外径を有する棒状の円柱体として形成され、前後方向に沿った姿勢で支持部E2133b、E2150bの挿通孔に挿通される。これらにより、一对の振分通路E2150は、中央通路E160側が回動可能に係合された状態で、弾性ばねE2190により長手方向両端側が上下方向(矢印U-D方向)に変位(往復動)される。即ち、一对の振分通路E2150は、ベース部材E2130(平面部E2133)に変位(回動、往復動)可能にそれぞれ係合される。また、一对の振分通路E2150の長手方向(矢印L-R方向)両端側は、湾曲部E131の下面に当接した状態でそれぞれ配設される。この状態では、弾性ばねE2190は縮んだ状態で配設され、弾性ばねE2190の弾性回復力を利用

40

50

して湾曲部 E 1 3 1 の下面と振分通路 E 2 1 5 0 との当接状態が維持される。即ち、本実施形態においては、弾性ばね E 2 1 9 0 は振分通路 E 2 1 5 0 の鉛直方向下方側（矢印 D 方向側）に配設され、振分通路 E 2 1 5 0 を鉛直方向上方側（矢印 U 方向側）へ変位させる態様に形成される。また、この状態では、転動面 E 2 1 5 1 の鉛直方向（矢印 U - D 方向）における高さ位置が最も低い位置は、中央通路 E 1 6 0 の据付部 E 1 6 4 の上面よりも鉛直方向上方（矢印 U 方向）に配設される。これにより、転動面 E 2 1 5 1 を流下した球と据付部 E 1 6 4 との当接を抑制でき、転動面 E 2 1 5 1 を流下した球を中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）もしくは第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）へ案内できる。

#### 【 4 6 0 7 】

次いで、振分通路 E 2 1 5 0 を流下する球について説明する。湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）を前後方向（矢印 F - B 方向）へ往復動することにより前後方向への速度成分を有した状態で振分通路 E 2 1 5 0 に案内された球は、転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）を前後方向へ往復動しつつ、傾斜方向に従い中央通路 E 1 6 0 側へ向けて流下する。前後方向への往復動により、背面板 E 1 3 7 側（矢印 B 方向側）における転動面 E 2 1 5 1 の端部を通過した球は、背面板 E 1 3 7 と当接することで、再び転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）へ案内される。一方、前後方向への往復動により、介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）における転動面 E 2 1 5 1 の端部を通過した球は、介設部材 E 1 4 0（第 6 通路 E R t 6）へ案内される（図 1 5 4 2 参照）。転動面 E 2 1 5 1 の介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）における端部を通過せず、即ち、介設部材 E 1 4 0（第 6 通路 E R t 6）へ案内されず、転動面 E 2 1 5 1 の傾斜方向下降側の端部を通過した球は、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）もしくは第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）へ案内される。このように、振分通路 E 2 1 5 0 の延設方向に垂直な平面での断面形状が鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧状に転動面 E 2 1 5 1 が湾曲して形成されることで球の流下方向を変更（変化）でき、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）、第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）もしくは介設部材 E 1 4 0（第 6 通路 E R t 6）のいずれかの通路に球を案内できる（図 1 5 4 2 参照）。即ち、転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）を流下した球を中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）へ振り分けられることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 4 6 0 8 】

また、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）から送球された球が、転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）に当接（落下）することで、球の自重により振分通路 E 2 1 5 0 は、支持軸 E 2 0 j を回動中心として湾曲部 E 1 3 1 側が鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて回動する。即ち、振分通路 E 2 1 5 0 の傾斜が小さくなる。これにより、転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）を流下する球の流下速度を遅くでき、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）に球が案内されることを遊技者に期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。また、湾曲部 E 1 3 1 は、上述したように、延設方向（矢印 F - B 方向）と鉛直方向（矢印 U - D 方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図 1 5 4 9（c）参照）ので、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）に案内された球を、延設方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）へ球を流下させることができる。よって、所定の間隔を隔てた状態で、2 球が、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）から転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）へ流入する場合に、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる）ことができる。これにより、先行する球が転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）を流下中に後行する球が転動面 E 2 1 5 1（第 3 通路 E R t 2 0 3）に案内されることで、先行する球の自重と後行する球の自重とにより振分通路 E 2 1 5 0 の傾斜をさらに小さくできる。その結果、架設通路 E 1 6 1（第 4 通路 E R t 4）に球が案内されるこ

10

20

30

40

50

とを遊技者に期待させる時間をさらに長くでき、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 5 5 6 を参照して、第 7 8 実施形態における下側フレーム E 3 0 8 6 b について説明する。

#### 【 4 6 0 9 】

上記第 7 7 実施形態では、振分通路 E 2 1 5 0 の上面が、円弧状に湾曲して形成される場合を説明したが、第 7 8 実施形態における振分通路 E 3 1 5 0 の上面は、平面状に形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 5 6 は、第 7 8 実施形態における下側フレーム E 3 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 5 0 ( c ) の M D C X X X V I I I a - M D C X X X V I I I a 線における断面に対応する。なお、図 1 5 5 6 ( a ) は、振分通路 E 3 1 5 0 と湾曲部 E 1 3 1 とが当接した状態を示し、図 1 5 5 6 ( b ) は、図 1 5 5 4 ( a ) に対し、弾性ばね E 2 1 9 0 が縮んだ状態を示す。図 1 5 5 6 に示すように、下側フレーム E 3 0 8 6 b は、正面部材 E 1 1 0 と、その正面部材 E 1 1 0 の長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両端に配設される誘導部材 E 1 2 0 と、正面部材 E 1 1 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に配設されるベース部材 E 3 1 3 0 と、正面部材 E 1 1 0 及びベース部材 E 3 1 3 0 の対向間に介設される介設部材 E 1 4 0 と、ベース部材 E 3 1 3 0 に配設される振分通路 E 3 1 5 0、中央通路 E 1 6 0、一对の流路調整ブロック E 1 7 0 及び複数 ( 本実施形態では 2 個 ) の弾性ばね E 2 1 9 0 と、ボールジョイント E 3 2 0 0 と、を備える ( 図 1 5 4 2 参照 )。ベース部材 E 3 1 3 0 は、第 7 7 実施形態におけるベース部材 E 2 1 3 0 に対し、支持部 E 2 1 3 3 b に代えてボールジョイント E 3 2 0 0 のソケット E 3 2 2 0 が平面部 E 3 1 3 3 に配設される以外は同一に形成される。平面部 E 3 1 3 3 の支持突起 E 2 1 3 3 a よりも中央通路 E 1 6 0 側における平面部 E 3 1 3 3 の前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) 略中央には、ボールジョイント E 3 2 0 0 のソケット E 3 2 2 0 が配設される。ここで、ボールジョイント E 3 2 0 0 について説明する。ボールジョイント E 3 2 0 0 は、ボール部材 E 3 2 1 0 と、ソケット E 3 2 2 0 とから形成される。

#### 【 4 6 1 0 】

ボール部材 E 3 2 1 0 には、球状に形成される球部 E 3 2 1 1 と、その球部 E 3 2 1 1 に結合される固定部 E 3 2 1 2 とが形成される。ソケット E 3 2 2 0 には、その上面に球部 E 3 2 1 1 の外径と同等またはやや大きく形成される受け口 E 3 2 2 1 が凹設される。球部 E 3 2 1 1 が受け口 E 3 2 2 1 に挿入されることで、ソケット E 3 2 2 0 に対してボール部材 E 3 2 1 0 が、変位可能に係合される。振分通路 E 3 1 5 0 は、湾曲部 E 1 3 1 から取付け部 E 1 3 4 へ向けて下降傾斜し、その傾斜面に垂直な方向視において横長略矩形の板状体から形成される。振分通路 E 3 1 5 0 の下面には、複数 ( 本実施形態では 2 個 ) の支持突起 E 2 1 5 0 a が長手方向両端側にそれぞれ形成され、それら複数の支持突起 E 2 1 5 0 a よりも中央通路 E 1 6 0 側にボール部材 E 3 2 1 0 が形成される。支持突起 E 2 1 5 0 a 及びボール部材 E 3 2 1 0 は、上面視、平面部 E 3 1 3 3 に形成される支持突起 E 2 1 3 3 a 及びソケット E 3 2 2 0 に対応する位置にそれぞれ配設される。板状体に形成される振分通路 E 3 1 5 0 の上面には、湾曲部 E 1 3 1 ( 第 2 通路 E R t 2 ) から案内された球が流下する転動面 E 3 1 5 1 が形成される。転動面 E 3 1 5 1 により第 3 通路 E R t 3 0 3 が形成される。弾性ばね E 2 1 9 0 が支持突起 E 2 1 3 3 a、E 2 1 5 0 a により支持された状態で平面部 E 3 1 3 3 の上面に配設されるソケット E 3 2 2 0 ( 受け口 E 3 2 2 1 ) に振分通路 E 3 1 5 0 の下面に配設されるボール部材 E 3 2 1 0 ( 球部 E 3 2 1 1 ) を挿入することで、振分通路 E 3 1 5 0 を平面部 E 3 1 3 3 へ係合できる。これらにより、一对の振分通路 E 3 1 5 0 は、中央通路 E 1 6 0 側が回動可能に係合された状態で、弾性ばね E 2 1 9 0 により長手方向両端側が上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に変位 ( 往復動 ) される。即ち、一对の振分通路 E 3 1 5 0 は、ベース部材 E 3 1 3 0 ( 平面部 E 3 1 3 3 ) に変位 ( 回動、往復動 ) 可能にそれぞれ配設される。また、一对の振分通路 E 3 1 5 0 の長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両端は、湾曲部 E 1 3 1 の下面に当接した状態でそれぞれ配設される。

#### 【 4 6 1 1 】

10

20

30

40

50

この状態では、弾性ばね E 2 1 9 0 は縮んだ状態で配設されており、弾性ばね E 2 1 9 0 の弾性回復力を利用して湾曲部 E 1 3 1 の下面と振分通路 E 3 1 5 0 との当接状態が維持される。即ち、本実施形態においては、弾性ばね E 2 1 9 0 は振分通路 E 2 1 5 0 の鉛直方向下方側（矢印 D 方向側）に配設され、振分通路 E 2 1 5 0 を鉛直方向上方側（矢印 U 方向側）へ変位させる態様に形成される。また、この状態では、転動面 E 3 1 5 1 の傾斜方向下降側（矢印 D 方向側）の端部、即ち、転動面 E 3 1 5 1 の鉛直方向（矢印 U - D 方向）における高さ位置が最も低い位置は、中央通路 E 1 6 0 の据付部 E 1 6 4 の上面よりも鉛直方向上方（矢印 U 方向）に配設される。これにより、転動面 E 3 1 5 1 を流下した球と据付部 E 1 6 4 との当接を抑制でき、転動面 E 3 1 5 1 を流下した球を中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）もしくは第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）へ案内できる。次いで、振分通路 E 3 1 5 0 を流下する球について説明する。湾曲部 E 1 3 1 を前後方向（矢印 F - B 方向）へ往復動することにより前後方向への速度成分を有した状態で振分通路 E 3 1 5 0 に案内された球は、転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）を前後方向へ変位可能であり、傾斜方向に従い中央通路 E 1 6 0 側へ向けて流下する。ここで、前後方向における転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）への球の当接（落下）位置により、振分通路 E 3 1 5 0 は、介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）もしくは背面板 E 1 3 7 側（矢印 B 方向側）へ傾斜する（図 1 5 4 2 参照）。 10

#### 【 4 6 1 2 】

詳細に説明すると、ボールジョイント E 3 2 0 0 を介して振分通路 E 3 1 5 0 がベース部材 E 3 1 3 0（平面部 E 3 1 3 3）に係合されるため、転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）の介設部材 E 1 4 0（図 1 5 4 2 参照）側へ球が当接（落下）した場合、振分通路 E 3 1 5 0 は、湾曲部 E 1 3 1 側から中央通路 E 1 6 0 側への下降傾斜に加え、球の自重により、背面板 E 1 3 7 側から介設部材 E 1 4 0 側へ向けて下降傾斜する。一方、転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）の背面板 E 1 3 7 側へ球が当接（落下）した場合、振分通路 E 3 1 5 0 は、湾曲部 E 1 3 1 側から中央通路 E 1 6 0 側への下降傾斜に加え、球の自重により、介設部材 E 1 4 0 側から背面板 E 1 3 7 側へ向けて下降傾斜する。即ち、前後方向において、球が当接（落下）した側へ転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）が下降傾斜する。これにより、転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）を流下する球の流下方向を変更（変化）でき、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）、第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）もしくは介設部材 E 1 4 0（第 6 通路 E R t 6）（図 1 5 4 2 参照）のいずれかの通路に球を案内できる。即ち、転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）を流下した球を中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）へ振り分けられることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）から送球された球が、転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）に当接（落下）することで、球の自重により振分通路 E 3 1 5 0 は、ボールジョイント E 3 2 0 0 を回転中心として湾曲部 E 1 3 1 側が鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて回転する。即ち、長手方向（矢印 L - R 方向）における振分通路 E 3 1 5 0 の傾斜が小さくなる。これにより、転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）を流下する球の流下速度を遅くでき、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）に球が案内されることを遊技者に期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。 20 30 40

#### 【 4 6 1 3 】

また、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）は、上述したように、延設方向（矢印 F - B 方向）と鉛直方向（矢印 U - D 方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される（図 1 5 4 9（c）参照）ので、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）に案内された球を、延設方向における一端側と他端側との間で往復動させた上で、転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）へ球を流下させることができる。よって、所定の間隔を隔てた状態で、2 球が、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）から転動面 E 3 1 5 1（第 3 通路 E R t 3 0 3）へ流入する場合に、湾曲部 E 1 3 1（第 2 通路 E R t 2）における往復動を利用して、先行する球に後行する球を追いつかせ、それら先行する球と後行する球との間隔を減少させる（球を連ならせる） 50

ことができる。これにより、先行する球が転動面 E 3 1 5 1 (第 3 通路 E R t 3 0 3) を流下中に、後行する球が転動面 E 3 1 5 1 (第 3 通路 E R t 3 0 3) に案内されることで先行する球の自重と後行する球の自重とにより振分通路 E 3 1 5 0 の長手方向 (矢印 L - R 方向) における傾斜をさらに小さくできる。その結果、中央通路 E 1 6 0 (第 4 通路 E R t 4) に球が案内されることを遊技者に期待させる時間をさらに長くでき、遊技の興趣を高めることができる。また、転動面 E 3 1 5 1 (第 3 通路 E R t 3 0 3) へ球を流下させることで、前後方向 (矢印 F - B 方向) における振分通路 E 3 1 5 0 の傾斜方向を変更 (変化) できる場合がある。例えば、先行する球が、転動面 E 3 1 5 1 (第 3 通路 E R t 3 0 3) の介設部材 E 1 4 0 (図 1 5 4 2 参照) 側を流下している状態において、後行する球が、転動面 E 3 1 5 1 (第 3 通路 E R t 3 0 3) の背面板 E 1 3 7 側に当接 (落下) した場合、前後方向における転動面 E 3 1 5 1 の傾斜の下降方向を介設部材 E 1 4 0 側から背面板 E 1 3 7 側に変更 (変化) できる場合がある。このように、転動面 E 3 1 5 1 (第 3 通路 E R t 3 0 3) を球が流下中に、前後方向における転動面 E 3 1 5 1 の傾斜方向が変更 (変化) することで、球の送球先を変更でき、遊技の興趣を高めることができる。

【 4 6 1 4 】

10

本実施形態においては、複数 (本実施形態では 2 個) の支持突起 E 2 1 3 3 a に、同一の弾性ばね E 2 1 9 0 がそれぞれ配設される場合を説明したが、異なる弾性ばね、即ち、異なる弾性係数を有する弾性ばねがそれぞれ配設されてもよい。例えば、介設部材 E 1 4 0 側 (矢印 F 方向側) に配設される弾性ばねの弾性係数を背面板 E 1 3 7 側 (矢印 B 方向側) に配設される弾性ばねの弾性係数よりも小さくすることで、振分通路 E 3 1 5 0 を介設部材 E 1 4 0 側に下降傾斜させ易くできる (図 1 5 4 2 参照)。これにより、転動面 E 3 1 5 1 (第 3 通路 E R t 3 0 3) を流下する球が、転動面 E 3 1 5 1 と背面板 E 1 3 7 とに当接した (挟持された) 状態で転動面 E 3 1 5 1 (第 3 通路 E R t 3 0 3) を流下し、中央通路 E 1 6 0 と背面板 E 1 3 7 との間を流下 (落下) して第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) へ案内されることを抑制できる。次いで、図 1 5 5 7 から図 1 5 5 8 を参照して、第 7 9 実施形態における下側フレーム E 4 0 8 6 b について説明する。上記第 7 6 実施形態では、一对の振分通路 E 1 5 0 が配設される場合を説明したが、第 7 9 実施形態では、一对の振分通路 E 1 5 0 に加え、一对の第 2 振分通路 E 4 1 5 0 が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 5 7 (a) 及び図 1 5 5 8 (a) は、第 7 9 実施形態における下側フレーム E 4 0 8 6 b の正面図であり、図 1 5 5 7 (b) 及び図 1 5 5 8 (b) は、下側フレーム E 4 0 8 6 b の背面図である。なお、図 1 5 5 7 及び図 1 5 5 8 は模式的に図示され、図 1 5 5 7 (a) 及び図 1 5 5 8 (a) では、正面部材 E 1 1 0 及び誘導部材 E 1 2 0 の図示が省略される。また、図 1 5 5 7 (b) 及び図 1 5 5 8 (b) では、理解を容易とするため、振分通路 E 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び駆動手段 E 4 1 9 0 のみが表示される。また、図 1 5 5 7 では、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態が、図 1 5 5 8 では、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態が、それぞれ図示される。

20

30

【 4 6 1 5 】

図 1 5 5 7 から図 1 5 5 8 に示すように、下側フレーム E 4 0 8 6 b は、正面部材 E 1 1 0 と、その正面部材 E 1 1 0 の長手方向 (矢印 L - R 方向) 両端に配設される誘導部材 E 1 2 0 と、正面部材 E 1 1 0 の背面側 (矢印 B 方向側) に配設されるベース部材 E 4 1 3 0 と、正面部材 E 1 1 0 及びベース部材 E 4 1 3 0 の対向間に介設される介設部材 E 1 4 0 と、ベース部材 E 4 1 3 0 に配設される振分通路 E 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0、中央通路 E 1 6 0 及び一对の流路調整ブロック E 1 7 0 と、ベース部材 E 4 1 3 0 の下面側 (矢印 D 方向側) に所定の間隔を隔てて配設されるカバー部材 E 4 1 8 0 と、そのカバー部材 E 4 1 8 0 の内側に配設される駆動手段 E 4 1 9 0 と、を備える (図 1 5 4 2 参照)。ベース部材 E 4 1 3 0 は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向 (矢印 L - R 方向) 両端に形成される一对の湾曲部 E 1 3 1 (図 1 5 4 2 参照) と、その湾曲部 E 1 3 1 の外縁から立設される板状の壁板 E 1 3 2 と、一对の湾曲部 E 1 3 1 の対向間に形成される一对の第 1 斜面部 E 4 1 3 3 と、その一对の第 1 斜面部 E 4 1 3 3 の対向間に形成

40

50

される一対の第3斜面部E 4 1 3 9と、その一対の第3斜面部E 4 1 3 9の対向間に形成される一対の取付け部E 1 3 4と、その一対の取付け部E 1 3 4の対向間に形成される第2斜面部E 1 3 5と、ベース部材E 4 1 3 0の正面から立設される一対の板状の張出し部E 1 3 6（図1 5 4 4参照）と、一対の湾曲部E 1 3 1どうしを連結して形成される板状の背面板E 4 1 3 7と、を備える。第3斜面部E 4 1 3 9が形成されるため、第7 6実施形態における第1斜面部E 1 3 3に対し第1斜面部E 4 1 3 3は、鉛直方向上方（矢印U方向）に配設され、長手方向（矢印L - R方向）が短く形成される。第3斜面部E 4 1 3 9は、鉛直方向（矢印U - D方向）において第1斜面部E 4 1 3 3と取付け部E 1 3 4との間に配設され、第1斜面部E 4 1 3 3に平行に形成される。背面板E 4 1 3 7は、第1斜面部E 4 1 3 3と同様、第7 6実施形態における背面板E 1 3 7に対し鉛直方向上方（矢印U方向）に延設して配設される。

10

#### 【4 6 1 6】

第2振分通路E 4 1 5 0は、振分通路E 1 5 0に対し、傾斜方向における長さが短く形成され、その他は同一であるため、その説明は省略する。第2振分通路E 4 1 5 0に突起部E 1 5 1が形成されることで、第2振分通路E 4 1 5 0に第3通路E R t 3が形成される。第2振分通路E 4 1 5 0は、鉛直方向（矢印U - D方向）において振分通路E 1 5 0（第3通路E R t 3）と中央通路E 1 6 0（第4通路E R t 4）との間に配設される。即ち、第2振分通路E 4 1 5 0は、振分通路E 1 5 0（第3通路E R t 3）よりも鉛直方向下方（矢印D方向）であり、中央通路E 1 6 0（第4通路E R t 4）よりも鉛直方向上方（矢印U方向）に配設される。駆動手段E 4 1 9 0は、駆動力を発生させる駆動モータE 1 9 1と、駆動モータE 1 9 1の上方（矢印U方向）に配設される取付け部材E 1 9 2と、駆動モータE 1 9 1の軸に固着される駆動力伝達部材E 1 9 3と、駆動力伝達部材E 1 9 3に係合される第1伝達部材E 4 1 9 4と、第1伝達部材E 4 1 9 4に係合される第2伝達部材E 4 1 9 5及び第3伝達部材E 4 1 9 8と、第2伝達部材E 4 1 9 5に係合される第4伝達部材E 4 1 9 9と、複数（本実施形態では3個）のピニオンギヤE 1 9 6と、を備える。なお、本実施形態における複数のピニオンギヤE 1 9 6は全て同一であるが、理解を容易とするため、第1伝達部材E 4 1 9 4と第2伝達部材E 4 1 9 5との間に介設されるピニオンギヤE 1 9 6をピニオンギヤE 1 9 6 a、第1伝達部材E 4 1 9 4と第3伝達部材E 4 1 9 8との間に介設されるピニオンギヤE 1 9 6をピニオンギヤE 1 9 6 b、第2伝達部材E 4 1 9 5と第4伝達部材E 4 1 9 9との間に介設されるピニオンギヤE 1 9 6をピニオンギヤE 1 9 6 cと符号を付して区別する。第1伝達部材E 4 1 9 4は、第7 6実施形態における第1伝達部材E 1 9 4に対し、係合ベースE 4 1 9 4 bが鉛直方向上方（矢印U方向）に延設して形成され、第1ラック部E 4 1 9 4 dの上面にピニオンギヤE 1 9 6 bと歯合するラックギヤE 1 9 4 d 1が刻設される。

20

30

#### 【4 6 1 7】

第2伝達部材E 4 1 9 5は、第7 6実施形態における第2伝達部材E 1 9 5に対し、係合ベースE 4 1 9 4 bが鉛直方向上方（矢印U方向）に延設して形成され、本体部E 4 1 9 5 aの上面であって長手方向（矢印L - R方向）一方側（矢印L方向側）にピニオンギヤE 1 9 6 cと歯合するラックギヤE 1 9 4 d 1が刻設される。第3伝達部材E 4 1 9 8及び第4伝達部材E 4 1 9 9は、駆動モータE 1 9 1の駆動力を第2振分通路E 4 1 5 0へ伝達するためのものである。第3伝達部材E 4 1 9 8には、本体部E 4 1 9 8 aと、その本体部E 4 1 9 8 aの上面から突設される係合ベースE 1 9 4 bと、係合ベースE 1 9 4 bの上端から正面部材E 1 1 0側（矢印F方向側）へ向けて突設される係合部E 1 9 4 c（図1 5 4 4参照）とが形成される。本体部E 4 1 9 8 aの下面には、ピニオンギヤE 1 9 6 bと歯合するラックギヤE 1 9 4 d 1が刻設され、ピニオンギヤE 1 9 6 bの回転により、第3伝達部材E 4 1 9 8が左右方向へ変位される。第4伝達部材E 4 1 9 9には、本体部E 4 1 9 9 aと、その本体部E 4 1 9 9 aの上面から突設される係合ベースE 1 9 4 bと、係合ベースE 1 9 4 bの上端から正面部材E 1 1 0側（矢印F方向側）へ向けて突設される係合部E 1 9 4 c（図1 5 4 4参照）とが形成される。本体部E 4 1 9 9 aの下面には、ピニオンギヤE 1 9 6 cと歯合するラックギヤE 1 9 4 d 1が刻設され、ピ

40

50

ニオンギヤ E 1 9 6 c の回動により、第 4 伝達部材 E 4 1 9 9 が左右方向へ変位される。図 1 5 5 7 に示すように、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態では、振分通路 E 1 5 0、第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 4 1 9 5 は、ベース部材 E 4 1 3 0 の長手方向において中央通路 E 1 6 0 側に位置する。即ち、第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 と第 2 伝達部材 E 4 1 9 5 とは、互いに近づいた位置に配設され、従って、一对の振分通路 E 1 5 0 も互いに近づいた位置に配設される。

#### 【 4 6 1 8 】

一方、第 2 振分通路 E 4 1 5 0、第 3 伝達部材 E 4 1 9 8 及び第 4 伝達部材 E 4 1 9 9 は、ベース部材 E 4 1 3 0 の長手方向において壁板 E 1 3 2 側に位置する。即ち、第 3 伝達部材 E 4 1 9 8 と第 4 伝達部材 E 4 1 9 9 とは、互いに離間した位置に配設され、従って、一对の第 2 振分通路 E 4 1 5 0 も互いに離間した位置に配設される。なお、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態において、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 の傾斜方向下降側の端部は、振分通路 E 1 5 0 の傾斜方向下降側の端部よりも壁板 E 1 3 2 側に位置する、即ち、上面視、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 の全体が振分通路 E 1 5 0 と重なる位置に配置される。従って、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 は、球の通路を非形成とする位置に配置される。これにより、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下した球は、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 を移動 (流下、転動) せず、架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) へ送球 (落下) される。即ち、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) から架設通路 E 1 6 1 (中央通路 E 1 6 0、第 4 通路 E R t 4) へ球を流下 (落下) させることができる。この結果、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) から流下 (落下) した球が、架設通路 E 1 6 1 に当接し跳ね返ることで、架設通路 E 1 6 1 から第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) へ流下 (落下) させ易くできる。一方、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) から中央通路 E 1 6 0 (第 4 通路 E R t 4) へ球を流下 (落下) させることで、架設通路 E 1 6 1 を流下することなく、直接、上方孔 E 1 6 2 へ球を送球できる場合がある。これにより、球が架設通路 E 1 6 1 を転動して上方孔 E 1 6 2 へ向けて流下する場合と比較して、突起部 E 1 6 2 a との当接による第 2 斜面部 E 1 3 5 (第 5 通路 E R t 5) への流下 (落下) することを抑制できる (図 1 5 4 6 参照)。

#### 【 4 6 1 9 】

このように、本実施形態では、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) から架設通路 E 1 6 1 (中央通路 E 1 6 0、第 4 通路 E R t 4) へ球を流下 (落下) させることで、第 7 6 実施形態と比較して架設通路 E 1 6 1 (中央通路 E 1 6 0、第 4 通路 E R t 4) へ振り分けられた球を第 1 入賞口 6 4 (図 1 5 4 1 参照) へ入賞し難くできる (第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を低くできる)。一方、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) から架設通路 E 1 6 1 を流下することなく、即ち、球が突起部 E 1 6 2 a に当接することなく上方孔 E 1 6 2 へ送球されることで、球が上方孔 E 1 6 2 を通過し易くできる。これにより、振分通路 E 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) を流下した球が、架設通路 E 1 6 1 を流下せず、直接、上方孔 E 1 6 2 を通過することを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。図 1 5 5 8 に示すように、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態では、振分通路 E 1 5 0、第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 4 1 9 5 は、ベース部材 E 4 1 3 0 の長手方向において壁板 E 1 3 2 側に位置する。即ち、第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 と第 2 伝達部材 E 4 1 9 5 とは、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態に比べ、互いに離間した位置に配設され、従って、一对の振分通路 E 1 5 0 も互いに離間した位置に配設される。一方、第 2 振分通路 E 4 1 5 0、第 3 伝達部材 E 4 1 9 8 及び第 4 伝達部材 E 4 1 9 9 は、ベース部材 E 4 1 3 0 の長手方向において中央通路 E 1 6 0 側に位置する。即ち、第 3 伝達部材 E 4 1 9 8 と第 4 伝達部材 E 4 1 9 9 とは、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態に比べ、互いに近づいた位置に配設され、従って、一对の第 2 振分通路 E 4 1 5 0 も互いに近づいた位置に配設される。

#### 【 4 6 2 0 】

なお、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態において第 2 振分通路 E 4 1 5 0 の傾斜方向下降側の端部は、振分通路 E 1 5 0 の傾斜方向上昇側の端部よりも上方孔 E 1

10

20

30

40

50

6 2 側に位置する。即ち、上面視、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 の一部は視認可能な位置に配設される。これにより、振分通路 E 1 5 0 を流下した球を第 2 振分通路 E 4 1 5 0 に案内できる。その結果、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 を流下した球を、架設通路 E 1 6 1 を流下することなく、直接、上方孔 E 1 6 2 へ送球し易くできる。ここで、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 は、振分通路 E 1 5 0 よりも鉛直方向下方（矢印 D 方向）に配設されるため、球が第 2 振分通路 E 4 1 5 0 から架設通路 E 1 6 1 へ流下（落下）された場合、振分通路 E 1 5 0 から架設通路 E 1 6 1 へ流下（落下）された場合と比較して、架設通路 E 1 6 1 に当接することによる球の跳ね返り量を小さくできる。これにより、架設通路 E 1 6 1 から第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）への流下（落下）を抑制できる。これらのように、振分通路 E 1 5 0 から第 2 振分通路 E 4 1 5 0 へ案内されることで、架設通路 E 1 6 1（中央通路 E 1 6 0、第 4 通路 E R t 4）へ振り分けられた球を第 1 入賞口 6 4（図 1 5 4 1 参照）へ入賞し易くできる（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を高くできる）。よって、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 に球が案内される（振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態において振分通路 E 1 5 0 から球が送球される）ことを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。また、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態においては、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 に第 3 通路 E R t 3 が形成されるため、第 7 6 実施形態と比較して、第 3 通路 E R t 3 を流下する球の流下時間を延長（変化）できる。

10

#### 【4 6 2 1】

また、振分通路 E 1 5 0 から第 2 振分通路 E 4 1 5 0 へ球を流下（落下）させることで、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 に形成される突起部 E 1 5 1 の上面に当接させることができる。従って、湾曲部 E 1 3 1 から振分通路 E 1 5 0 への流下（落下）に加え、振分通路 E 1 5 0 から第 2 振分通路 E 4 1 5 0 へ球を流下（落下）させることで、突起部 E 1 5 1 の上面を移動（流下、転動）させ易くでき、球の移動（流下、転動）方向を多様とできる。詳しく説明すると、平面状に形成される突起部 E 1 5 1 の上面を移動（流下、転動）することで、球が第 3 通路 E R t 3 を移動（流下、転動）することを抑制できるため、第 3 通路 E R t 3 を移動（流下、転動）する態様と第 3 通路 E R t 3 を移動（流下、転動）しない態様との両方を形成し易くできる。次いで、駆動手段 E 4 1 9 0 による振分通路 E 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 の往復動作について説明する。第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 4 1 9 5 と振分通路 E 1 5 0、及び、第 3 伝達部材 E 4 1 9 8 及び第 4 伝達部材 E 4 1 9 9 と第 2 振分通路 E 4 1 5 0 とは、係合部 E 1 9 4 c が被係合部 E 1 5 3 の係合凹部 E 1 5 3 a に挿入されることでそれぞれ係合される（図 1 5 5 1 参照）。振分通路 E 1 5 0 の第 1 位置から第 2 位置への変位、及び、それに伴う第 2 振分通路 E 4 1 5 0 の壁板 E 1 3 2 側から中央通路 E 1 6 0 側への変位は、駆動モータ E 1 9 1 の駆動により、駆動力伝達部材 E 1 9 3 の偏心軸 E 1 9 3 a が中央通路 E 1 6 0 側（矢印 R 方向側）から壁板 E 1 3 2 側（矢印 L 方向側）に変位することで行われる。駆動力伝達部材 E 1 9 3 の偏心軸 E 1 9 3 a が中央通路 E 1 6 0 側から壁板 E 1 3 2 側に変位することで、第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 は中央通路 E 1 6 0 側から壁板 E 1 3 2 側に変位する。これにより、第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 に係合される振分通路 E 1 5 0 は、第 1 位置から第 2 位置へ変位する。

20

30

#### 【4 6 2 2】

また、第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 の中央通路 E 1 6 0 側から壁板 E 1 3 2 側への変位により、第 1 ラック部 E 4 1 9 4 d の下面に形成されるラックギヤ E 1 9 4 d 1 と歯合するピニオンギヤ E 1 9 6 a は、背面視時計回りに回動され、第 1 ラック部 E 4 1 9 4 d の上面に形成されるラックギヤ E 1 9 4 d 1 と歯合するピニオンギヤ E 1 9 6 b は、背面視反時計回りに回動される。これにより、ピニオンギヤ E 1 9 6 a と歯合する第 2 伝達部材 E 4 1 9 5（第 2 ラック部 E 1 9 5 b）は、中央通路 E 1 6 0 側から壁板 E 1 3 2 側に変位し、第 2 伝達部材 E 4 1 9 5 に係合される振分通路 E 1 5 0 は、第 1 位置から第 2 位置へ変位する。また、ピニオンギヤ E 1 9 6 b と歯合する第 3 伝達部材 E 4 1 9 8（本体部 E 4 1 9 8 a）は、壁板 E 1 3 2 側から中央通路 E 1 6 0 側に変位し、第 3 伝達部材 E 4 1 9 8 に係合される第 2 振分通路 E 4 1 5 0 は、壁板 E 1 3 2 側から中央通路 E 1 6 0 側に変

40

50



位する。また、第2伝達部材E4195の中央通路E160側から壁板E132側への変位により、第2伝達部材E4195の本体部E4195aの上面に形成されるラックギヤE194d1と歯合するピニオンギヤE196cは、背面視時計回りに回転される。これにより、ピニオンギヤE196cと歯合する第4伝達部材E4199の本体部E4199aは、壁板E132側から中央通路E160側に変位し、第4伝達部材E4199に係合される第2振分通路E4150は、壁板E132側から中央通路E160側に変位する。振分通路E150の第2位置から第1位置への変位、及び、それに伴う第2振分通路E4150の中央通路E160側から壁板E132側への変位は、振分通路E150の第1位置から第2位置への変位、及び、それに伴う第2振分通路E4150の壁板E132側から中央通路E160側への変位と同様、駆動モータE191の駆動により行われる。

10

#### 【4623】

ここで、振分通路E150、第2振分通路E4150、第1伝達部材E4194から第4伝達部材E4199の変位方向およびピニオンギヤE196a、E196b、E196cの回転方向以外は振分通路E150の第1位置から第2位置への変位、及び、それに伴う第2振分通路E4150の壁板E132側から中央通路E160側への変位と同様であるため、その説明は省略する。このように、本実施形態では、一つの駆動モータE191により、一对の振分通路E150及び一对の第2振分通路E4150を往復動できるため、駆動モータE191の配設個数を削減し、製品コストの削減を図ることができる。また、第1伝達部材E4194の変位により第2伝達部材E4195から第4伝達部材E4199を変位させることができる、即ち、第1伝達部材E4194から第4伝達部材E4199の変位を連動させることができる。これにより、一对の振分通路E150と一对の第2振分通路E4150との変位を連動させることができる。その結果、一对の振分通路E150及び一对の第2振分通路E4150の往復動を制御するためのセンサを不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。次いで、図1559から図1562を参照して、第80実施形態における下側フレームE5086bについて説明する。上記第76実施形態では、一对の振分通路E150が配設される場合を説明したが、第80実施形態では、振分通路E150に加え、一对の振分通路E150の対向間に第3振分通路E5150が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

20

#### 【4624】

図1559(a)及び図1561(a)は、第80実施形態における下側フレームE5086bの正面図であり、図1559(b)及び図1561(b)は、下側フレームE5086bの背面図である。図1560及び図1562は、下側フレームE5086bの上面図である。なお、図1559から図1562は模式的に図示され、図1559(a)及び図1561(a)では、正面部材E110及び誘導部材E120の図示が省略され、図1560(a)及び図1562(a)では、誘導部材E120の図示が省略される。また、理解を容易とするため、図1559(b)及び図1561(b)では、振分通路E150、第3振分通路E5150及び駆動手段E5190のみが表示される。また、図1560(b)及び図1562(b)では、第3振分通路E5150及び駆動手段E5190のみが図示されると共に、第3振分通路E5150は、その外形のみが図示される。また、図1559及び図1560では、振分通路E150が第1位置に配置された状態が、図1561及び図1562では、振分通路E150が第2位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図1559から図1562に示すように、下側フレームE5086bは、正面部材E110と、その正面部材E110の長手方向(矢印L-R方向)両端に配設される誘導部材E120(図1542参照)と、正面部材E110の背面側(矢印B方向側)に配設されるベース部材E5130と、正面部材E110及びベース部材E5130の対向間に介設される介設部材E140と、ベース部材E5130に配設される振分通路E150、第3振分通路E5150、中央通路E160及び一对の流路調整ブロックE170と、ベース部材E5130の下面側(矢印D方向側)に所定の間隔を隔てて配設されるカバー部材E5180と、そのカバー部材E5180の内側に配設される駆動手段E519

30

40

50

0 と、を備える。

【 4 6 2 5 】

ベース部材 E 5 1 3 0 は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印 L - R 方向）両端に形成される一对の湾曲部 E 1 3 1 と、その湾曲部 E 1 3 1 の外縁から立設される板状の壁板 E 1 3 2 と、一对の湾曲部 E 1 3 1 の対向間に形成される一对の第 1 斜面部 E 5 1 3 3 と、その一对の第 1 斜面部 E 5 1 3 3 の対向間に形成される一对の第 3 取付け部 E 5 1 3 9 と、その一对の第 3 取付け部 E 5 1 3 9 の対向間に形成される一对の取付け部 E 1 3 4 と、その一对の取付け部 E 1 3 4 の対向間に形成される第 2 斜面部 E 1 3 5 と、ベース部材 E 5 1 3 0 の正面から立設される一对の板状の張出し部 E 1 3 6（図 1 5 4 参照）と、一对の湾曲部 E 1 3 1 どうしを連結して形成される板状の背面板 E 5 1 3 7 と、を備える。第 3 取付け部 E 5 1 3 9 が形成されるため、第 7 6 実施形態における第 1 斜面部 E 1 3 3 に対し第 1 斜面部 E 5 1 3 3 は、鉛直方向上方（矢印 U 方向）に配設され、長手方向（矢印 L - R 方向）が短く形成される。第 3 取付け部 E 5 1 3 9 は、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 を変位可能に係合するためのものであり、鉛直方向（矢印 U - D 方向）において第 1 斜面部 E 5 1 3 3 と取付け部 E 1 3 4 との間に配設され、その上面は水平に形成される。長手方向他側（矢印 R 方向側）における第 3 取付け部 E 5 1 3 9 の上面には、後述する第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の被ガイド部 E 5 1 5 2 がスライド可能に挿通される第 3 ガイド部 E 5 1 3 9 a が形成される。第 3 ガイド部 E 5 1 3 9 a は、上面視縦長略矩形の板状体と、その板状体の延設方向（矢印 F - B 方向）両端から第 3 取付け部 E 5 1 3 9 へ向けて突設される一对の板状体とから形成され、側面視コ字状に形成される。この第 3 ガイド部 E 5 1 3 9 a と第 3 取付け部 E 5 1 3 9 とで囲まれた空間に被ガイド部 E 5 1 5 2 がスライド可能に挿通される。背面板 E 5 1 3 7 は、第 1 斜面部 E 5 1 3 3 と同様、第 7 6 実施形態における背面板 E 1 3 7 に対し鉛直方向上方（矢印 U 方向）に延設して配設される。

【 4 6 2 6 】

第 3 振分通路 E 5 1 5 0 は、その上面を球が流下するためのものであり、上面視横長略矩形の板状体から形成され、その上面に形成される突起部 E 1 5 1 と、長手方向他側（矢印 R 方向側）に形成される被ガイド部 E 5 1 5 2 と、長手方向一侧（矢印 L 方向側）に形成される被係合部 E 5 1 5 3 とを備える。第 3 振分通路 E 5 1 5 0 に突起部 E 1 5 1 が形成されるため、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 に第 3 通路 E R t 3 が形成される。また、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の上面への突起部 E 1 5 1 の配設の態様は、振分通路 E 1 5 0 の配設の態様と同様とされる。被ガイド部 E 5 1 5 2 は、上面視横長略矩形の板状体から形成され、上述したように、被ガイド部 E 5 1 5 2 が第 3 ガイド部 E 5 1 3 9 a と第 3 取付け部 E 5 1 3 9 とで囲まれた空間に挿通されることで、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 は、前後方向（矢印 F - B 方向）へ変位できる。被係合部 E 5 1 5 3 は、駆動モータ E 1 9 1 の駆動力を第 3 振分通路 E 5 1 5 0 へ伝達するためのものであり、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の長手方向一侧（矢印 L 方向側）の端面から下方（矢印 D 方向）に突設される。被係合部 E 5 1 5 3 の下端であって長手方向他側（矢印 R 方向側）における側面にはラックギヤ E 1 9 4 d 1 が刻設される。第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の長手方向（矢印 L - R 方向）の寸法は、第 2 位置に配設された一对の振分通路 E 1 5 0 の対向間よりも大きく形成される。従って、振分通路 E 1 5 0 から流下（落下）した球が、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の長手方向両端に配設される被ガイド部 E 5 1 5 2 又は被係合部 E 5 1 5 3 に当接することを抑制できる。これにより、被ガイド部 E 5 1 5 2 又は被係合部 E 5 1 5 3 が破損することを抑制できる。被ガイド部 E 5 1 5 2 が第 3 ガイド部 E 5 1 3 9 a に挿通され、被係合部 E 5 1 5 3 に刻設されるラックギヤ E 1 9 4 d 1 と後述する第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 とが歯合した状態で第 3 振分通路 E 5 1 5 0 は第 3 取付け部 E 5 1 3 9（ベース部材 E 5 1 3 0）に配設される。

【 4 6 2 7 】

駆動手段 E 5 1 9 0 は、駆動力を発生させる駆動モータ E 1 9 1 と、駆動モータ E 1 9 1 の上方（矢印 U 方向）に配設される取付け部材 E 1 9 2 と、駆動モータ E 1 9 1 の軸に

固着される駆動力伝達部材 E 1 9 3 と、駆動力伝達部材 E 1 9 3 に係合される第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 と、第 1 伝達部材 E 4 1 9 4 に係合される第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 と、ピニオンギヤ E 1 9 6 と、第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 と、を備える。第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 は、第 7 6 実施形態における第 1 伝達部材 E 1 9 4 に対し、係合ベース E 5 1 9 4 b が鉛直方向上方（矢印 U 方向）に延設して形成され、第 1 ラック部 E 5 1 9 4 d の正面（矢印 F 方向側の面）に第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 と歯合するラックギヤ E 1 9 4 d 1 が刻設される。第 2 伝達部材 E 4 1 9 5 は、第 7 6 実施形態における第 2 伝達部材 E 1 9 5 に対し、係合ベース E 5 1 9 4 b が鉛直方向上方（矢印 U 方向）に延設して形成される。第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 は、その軸方向が鉛直方向（矢印 U - D 方向）に沿う姿勢で配設され、ピニオンギヤ E 1 9 6 に対し、軸方向における寸法（厚さ）が大きく形成される点で相違し、その他の構成は同一である。なお、第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 の軸方向における寸法（厚さ）は、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 の第 1 ラック部 E 5 1 9 4 d の鉛直方向における寸法と第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の被係合部 E 5 1 5 3 の下端に形成されるラックギヤ E 1 9 4 d 1 の鉛直方向における寸法との合計よりも大きく形成される。これにより、第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 は、鉛直方向に位置を違えて第 1 ラック部 E 5 1 9 4 d と被係合部 E 5 1 5 3 とに歯合可能に形成される。図 1 5 5 9 及び図 1 5 6 0 に示すように、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態では、振分通路 E 1 5 0、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 は、ベース部材 E 5 1 3 0 の長手方向において中央通路 E 1 6 0 側に位置する。即ち、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 と第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 とは、互いに近づいた位置に配設され、従って、一对の振分通路 E 1 5 0 も互いに近づいた位置に配設される。

#### 【 4 6 2 8 】

第 3 振分通路 E 5 1 5 0 は、前後方向（矢印 F - B 方向）において中央通路 E 1 6 0 と背面板 E 5 1 3 7 との間に配設される（以下「第 3 位置」と称す）。これにより、第 3 振分通路 E 5 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）に案内されることで、振分通路 E 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）から中央通路 E 1 6 0 と背面板 E 5 1 3 7 との間に流下（落下）される球が第 5 通路 E R t 5 に送球されることを抑制できる。その結果、第 3 振分通路 E 5 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）に案内された球が中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。また、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 に第 3 通路 E R t 3 が形成されるため、第 7 6 実施形態と比較して、第 3 通路 E R t 3 を流下する球の流下時間を延長（変化）できる。また、前後方向において第 3 振分通路 E 5 1 5 0 と背面板 E 5 1 3 7 との対向間距離は、球の半径よりも小さく形成される。これにより、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 と背面板 E 5 1 3 7 とで球が挟持されることを抑制でき、第 3 振分通路 E 5 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）上を球が流下できる。図 1 5 6 1 及び図 1 5 6 2 に示すように、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態では、振分通路 E 1 5 0、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 は、ベース部材 E 5 1 3 0 の長手方向において湾曲部 E 1 3 1 側に位置する。即ち、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 と第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 とは、第 1 位置に配置された状態に比べ、互いに離間した位置に配設され、従って、一对の振分通路 E 1 5 0 も互いに離間した位置に配設される。第 3 振分通路 E 5 1 5 0 は、少なくともその一部が上面視、中央通路 E 1 6 0 に重なる位置、即ち、中央通路 E 1 6 0 の上方（矢印 U 方向）に配設される（以下「第 4 位置」と称す）。これにより、振分通路 E 1 5 0 から第 3 振分通路 E 5 1 5 0 に案内することで、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）に球が案内されることを抑制できる。なお、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 に案内された球は、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の前端もしくは後端を横切って第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）へ送球される。

#### 【 4 6 2 9 】

また、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 は、前後方向における背面板 E 5 1 3 7 との対向間距離が球の直径よりも大きく形成される位置に配設される。これにより、振分通路 E 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）から第 3 振分通路 E 5 1 5 0 と背面板 E 5 1 3 7 との間に流下される球を、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 に当接することなく、第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R

t 5 ) へ案内できる。このように、本実施形態においては、第 7 6 実施形態と比較して、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配設され、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 が第 3 位置に配置された状態では、振分通路 E 1 5 0 から送球された球を中央通路 E 1 6 0 ( 第 4 通路 E R t 4 ) へ案内し易くできる。一方、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配設され、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 が第 4 位置に配置された状態では、振分通路 E 1 5 0 から送球された球を中央通路 E 1 6 0 ( 第 4 通路 E R t 4 ) へ案内し難くできる。即ち、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 ( 振分通路 E 1 5 0 ) の配設位置により、中央通路 E 1 6 0 ( 第 4 通路 E R t 4 ) への送球の難易度を変化でき、遊技の興趣を高めることができる。また、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 は、一対の振分通路 E 1 5 0 の対向間に配設されるため、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) を流下した球を中央通路 E 1 3 5 b ( 第 7 通路 E R t 7 ) に案内できる場合がある。即ち、第 3 通路 E R t 3 を流下する球を、中央通路 E 1 6 0 ( 第 4 通路 E R t 4 ) 、第 2 斜面部 E 1 3 5 ( 第 5 通路 E R t 5 ) もしくは介設部材 E 1 4 0 ( 第 6 通路 E R t 6 ) に加え、中央通路 E 1 3 5 b ( 第 7 通路 E R t 7 ) にも送球することで、遊技の興趣を高めることができる。次いで、駆動手段 E 5 1 9 0 による振分通路 E 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の往復動作について説明する。振分通路 E 1 5 0 と第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 とは、被係合部 E 1 5 3 の係合凹部 E 1 5 3 a に係合部 E 1 9 4 c が挿入されることでそれぞれ係合される ( 図 1 5 5 1 参照 ) 。

#### 【 4 6 3 0 】

振分通路 E 1 5 0 の第 1 位置から第 2 位置への変位、及び、それに伴う第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の第 3 位置から第 4 位置への変位は、駆動モータ E 1 9 1 の駆動により、駆動力伝達部材 E 1 9 3 の偏心軸 E 1 9 3 a が中央通路 E 1 6 0 側 ( 矢印 R 方向側 ) から湾曲部 E 1 3 1 側 ( 矢印 L 方向側 ) に変位することで行われる。駆動力伝達部材 E 1 9 3 の偏心軸 E 1 9 3 a が中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側に変位することで、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 は中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側に変位する。これにより、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 に係合される振分通路 E 1 5 0 は、第 1 位置から第 2 位置へ変位する。また、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 の中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側への変位により、第 1 ラック部 E 5 1 9 4 d のラックギヤ E 1 9 4 d 1 と歯合するピニオンギヤ E 1 9 6 は、背面視時計回りに回動される。これにより、ピニオンギヤ E 1 9 6 と歯合する第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 の第 2 ラック部 E 1 9 5 b は、中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側に変位し、第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 に係合される振分通路 E 1 5 0 は、第 1 位置から第 2 位置へ変位する。また、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 の中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側への変位により、第 1 ラック部 E 5 1 9 4 d の正面 ( 矢印 F 方向側の面 ) に形成されるラックギヤ E 1 9 4 d 1 と歯合する第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 は、上面視反時計回りに回動される。これにより、第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 と歯合する第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の被係合部 E 5 1 5 3 は、背面板 E 5 1 3 7 側 ( 矢印 B 方向側 ) から介設部材 E 1 4 0 側 ( 矢印 F 方向側 ) へ変位し、これにより、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 は、第 3 位置から第 4 位置へ変位する。振分通路 E 1 5 0 の第 2 位置から第 1 位置への変位、及び、それに伴う第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の第 4 位置から第 3 位置への変位は、振分通路 E 1 5 0 の第 1 位置から第 2 位置への変位、及び、それに伴う第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の第 3 位置から第 4 位置への変位と同様、駆動モータ E 1 9 1 の駆動により行われる。

#### 【 4 6 3 1 】

なお、振分通路 E 1 5 0 、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 及び第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 の変位方向、ピニオンギヤ E 1 9 6 及び第 2 ピニオンギヤ E 5 1 9 6 の回動方向以外は振分通路 E 1 5 0 の第 1 位置から第 2 位置への変位、及び、それに伴う第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の第 3 位置から第 4 位置への変位と同様であるため、その説明は省略する。このように、本実施形態では、一つの駆動モータ E 1 9 1 により、一対の振分通路 E 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 を往復動できるため、駆動モータ E 1 9 1 の配設個数を削減し、製品コストの削減を図ることができる。また、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 の変位により第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 を変位させることができる、即ち、第 1 伝達部材 E 5 1 9 4 、第 2 伝達部材 E 5 1 9 5 及び第 3 振分通路 E 5 1

50の変位を連動させることができる。これにより、一对の振分通路E150と第3振分通路E5150との変位を連動させることができる。その結果、一对の振分通路E150及び第3振分通路E5150の往復動を制御するためのセンサを不要とでき、製品コストの削減を図ることができる。また、第2ピニオンギヤE5196には、鉛直方向に位置を違えて被係合部E5153と第1ラック部E5194dとが歯合される（本実施形態においては、鉛直方向上方（矢印U方向）に被係合部E5153が歯合され、鉛直方向下方（矢印D方向）に第1ラック部E5194dが歯合される）。これにより、第1伝達部材E5194と第3振分通路E5150との変位を直交できる、即ち、第1伝達部材E5194がベース部材E5130の長手方向（矢印L-R方向）に変位すると共に、第3振分通路E5150をベース部材E5130の短手方向（矢印F-B方向）に変位できる。これにより、ピニオンギヤの配設個数を抑制でき、製品コストの削減を図ることができる。次いで、図1563(a)を参照して、第81実施形態における下側フレームE6086bについて説明する。

#### 【4632】

上記第76実施形態では、一对の振分通路E150がベース部材E130の第1斜面部E133に沿って（平行に）変位（往復動）される場合を説明したが、第81実施形態では、第1斜面部E6133に対する振分通路E6150の配設角度が変化（変更）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1563(a)は、第81実施形態における下側フレームE6086bの部分拡大断面図である。なお、図1563(a)は、図1552(c)のMDCXL a-MDCXL a線における断面に対応する。また、下側フレームE6086bは、遊技盤E13の幅方向（図1541左右方向）における中心に対し線（面）対称（図1541左右対称）に形成されるため、一方側（矢印L方向側）のみを図示する。第81実施形態における下側フレームE6086bは、第76実施形態における下側フレームE86bに対し、ベース部材E130及び振分通路E150が異なる以外は同一の構成により形成されるため、ベース部材E6130及び振分通路E6150についてのみ説明する。図1563(a)に示すように、ベース部材E6130は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印L-R方向）両端に形成される一对の湾曲部E131と、その湾曲部E131の外縁から立設される板状の壁板E132と、一对の湾曲部E131の対向間に形成される一对の第1斜面部E6133と、その一对の第1斜面部E6133の対向間に形成される一对の取付け部E134と、その一对の取付け部E134の対向間に形成される第2斜面部E135と、ベース部材E6130の正面から立設される一对の板状の張出し部E136と、一对の湾曲部E131どうしを連結して形成される板状の背面板E6137と、を備える（図1544参照）。

#### 【4633】

第1斜面部E6133は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部E131側の端部が湾曲部E131の下面から鉛直方向下方（矢印D方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第1斜面部E6133は、湾曲部E131から取付け部E134へ向けて下降傾斜して形成される。第1斜面部E6133には、挿通孔E133aと、規制部E133b（図1551(b)、図1552(b)参照）と、溝部E133cと、突出部E6133dとが形成される。突出部E6133dは、長手方向（矢印L-R方向）におけるベース部材E6130の湾曲部E131側において第1斜面部E6133の上面から突出して形成される。第1斜面部E6133には、振分通路E6150を変位させるための複数（本実施形態では4個）の円柱体E6201と、カバーE6202とが配設される。円柱体E6201は、第76実施形態における円柱体E201に対し外形が大きく形成される以外は同形状に形成される。これにより、第76実施形態における振分通路E150の配設位置に対し振分通路E6150の配設位置は、上方（矢印U方向）に配設される。カバーE6202は、円柱体E6201の外形が大きく形成された分、円柱体E6201に対応する位置に円柱体E6201の外形よりもやや大きな孔が穿設される。長手方向（矢印L-R方向）における中央通路E160側に配設される一对の円柱体E6201は、

第 1 斜面部 E 6 1 3 3 に配設されるのに対し、長手方向（矢印 L - R 方向）における湾曲部 E 1 3 1 側に配設される一対の円柱体 E 6 2 0 1 は、突出部 E 6 1 3 3 d に配設される。これにより、第 1 斜面部 E 6 1 3 3 の傾斜角度に対し振分通路 E 6 1 5 0 の傾斜角度を異ならせる、詳細には、大きくすることができる。その結果、第 1 斜面部 E 6 1 3 3 に対し振分通路 E 6 1 5 0 の変位（往復動）を非平行とできる。背面板 E 6 1 3 7 は、第 7 6 実施形態における振分通路 E 1 5 0 の配設位置に対し振分通路 E 6 1 5 0 の配設位置が上方（矢印 U 方向）に配設されるため、第 7 6 実施形態における背面板 E 1 3 7 に対し上方（矢印 U 方向）に延設して形成される。

#### 【 4 6 3 4 】

振分通路 E 6 1 5 0 は、上面に突設される複数の突起部 E 1 5 1 と、振分通路 E 6 1 5 0 の下面から立設される一対の被ガイド部 E 6 1 5 2 と、その一対の被ガイド部 E 6 1 5 2 の間に立設される被係合部 E 6 1 5 3 と、を備える。上述したように、第 7 6 実施形態における振分通路 E 1 5 0 の配設位置に対し振分通路 E 6 1 5 0 の配設位置が、上方（矢印 U 方向）に配設されるため、第 7 6 実施形態における被ガイド部 E 1 5 2 及び被係合部 E 1 5 3 に対し被ガイド部 E 6 1 5 2 及び被係合部 E 6 1 5 3 は下方（矢印 D 方向）に延設して形成される。被係合部 E 6 1 5 3 が下方に延設して形成されることにより、係合凹部 E 6 1 5 3 a も被係合部 E 6 1 5 3 と同様、下方に延設して形成される。これにより、被ガイド部 E 6 1 5 2 が第 1 斜面部 E 7 1 3 3 の溝部 E 1 3 3 c から抜け出ることを抑制し、振分通路 E 6 1 5 0 のベース部材 E 6 1 3 0 に対する前後方向への変位が規制される。また、係合凹部 E 1 5 3 a と第 1 伝達部材 E 1 9 4 の係合部 E 1 9 4 c とが当接することを抑制できる。次いで、図 1 5 6 3（b）及び図 1 5 6 3（c）を参照して、第 8 2 実施形態および第 8 3 実施形態における下側フレーム E 7 0 8 6 b，E 8 0 8 6 b について説明する。上記第 7 6 実施形態では、一対の振分通路 E 1 5 0 がベース部材 E 1 3 0 の第 1 斜面部 E 1 3 3 に沿って（平行に）変位（往復動）される場合を説明したが、第 8 2 実施形態および第 8 3 実施形態では、振分通路 E 7 1 5 0，E 8 1 5 0 の変位に伴い、振分通路 E 7 1 5 0，E 8 1 5 0 の配設角度が変化（変更）する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

#### 【 4 6 3 5 】

図 1 5 6 3（b）は、第 8 2 実施形態における下側フレーム E 7 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 5 6 3（c）は、第 8 3 実施形態における下側フレーム E 8 0 8 6 b の部分拡大断面図である。なお、図 1 5 6 3（b）及び図 1 5 6 3（c）は、図 1 5 5 2 の M D C X L a - M D C X L a 線における断面に対応する。また、下側フレーム E 7 0 8 6 b，E 8 0 8 6 b は、遊技盤 E 1 3 の幅方向（図 1 5 4 1 左右方向）における中心に対し線（面）対称（図 1 5 4 1 左右対称）に形成されるため、一方側（矢印 L 方向側）のみを図示する。第 8 2 実施形態および第 8 3 実施形態における下側フレーム E 7 0 8 6 b，E 8 0 8 6 b は、第 7 6 実施形態における下側フレーム E 8 6 b に対し、ベース部材 E 1 3 0 及び振分通路 E 1 5 0 が異なる以外は同一の構成により形成されるため、ベース部材 E 7 1 3 0，E 8 1 3 0 及び振分通路 E 7 1 5 0，E 8 1 5 0 についてのみ説明する。図 1 5 6 3（b）に示すように、第 8 2 実施形態におけるベース部材 E 7 1 3 0 は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向（矢印 L - R 方向）両端に形成される一対の湾曲部 E 1 3 1 と、その湾曲部 E 1 3 1 の外縁から立設される板状の壁板 E 1 3 2 と、一対の湾曲部 E 1 3 1 の対向間に形成される一対の第 1 斜面部 E 7 1 3 3 と、その一対の第 1 斜面部 E 7 1 3 3 の対向間に形成される一対の取付け部 E 1 3 4 と、その一対の取付け部 E 1 3 4 の対向間に形成される第 2 斜面部 E 1 3 5 と、ベース部材 E 7 1 3 0 の正面から立設される一対の板状の張出し部 E 1 3 6 と、一対の湾曲部 E 1 3 1 どうしを連結して形成される板状の背面板 E 7 1 3 7 と、を備える（図 1 5 4 4 参照）。第 1 斜面部 E 7 1 3 3 は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部 E 1 3 1 側の端部が湾曲部 E 1 3 1 の下面から鉛直方向下方（矢印 D 方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第 1 斜面部 E 7 1 3 3 は、湾曲部 E 1 3 1 から取付け部 E 1 3 4 へ向けて下降傾斜して形成される。第 1 斜面部 E 7 1 3 3 には、挿通孔 E 1 3 3 a と、規制部 E 1 3 3 b（図 1 5 5 1（b））、

図 1 5 5 2 ( b ) 参照 ) と、溝部 E 1 3 3 c とが形成される。

#### 【 4 6 3 6 】

第 1 斜面部 E 7 1 3 3 には、振分通路 E 1 5 0 を変位させるための複数 ( 本実施形態では 2 個 ) の円柱体 E 7 2 0 1 a 及び複数 ( 本実施形態では 2 個 ) の円柱体 E 7 2 0 1 b と、カバー E 7 2 0 2 とが配設される。円柱体 E 7 2 0 1 a は、長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) において同一位置に配設され、第 1 斜面部 E 7 1 3 3 の中央通路 E 1 6 0 側に配設される。なお、円柱体 E 7 2 0 1 a は、第 7 6 実施形態における円柱体 E 2 0 1 に対し外形が大きく形成される以外は同形状に形成される。これにより、第 7 6 実施形態における振分通路 E 1 5 0 の配設位置に対し振分通路 E 6 1 5 0 の配設位置は、上方 ( 矢印 U 方向 ) に配設される。円柱体 E 7 2 0 1 b は、長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) において同一位置に配設され、第 1 斜面部 E 7 1 3 3 の湾曲部 E 1 3 1 側に配設される。なお、円柱体 E 7 2 0 1 b の外形は、円柱体 E 7 2 0 1 a の外形よりも大きく形成される。これにより、第 7 6 実施形態における振分通路 E 1 5 0 の配設位置に対し振分通路 E 7 1 5 0 の配設位置は、上方 ( 矢印 U 方向 ) に配設される。また、第 1 斜面部 E 7 1 3 3 の傾斜角度に対し振分通路 E 7 1 5 0 の傾斜角度を異ならせる、詳細には、大きくすることができる。その結果、第 1 斜面部 E 7 1 3 3 に対し振分通路 E 7 1 5 0 の変位 ( 往復動 ) を非平行とできる。カバー E 7 2 0 2 は、円柱体 E 7 2 0 1 a , 7 2 0 1 b の外形が大きく形成された分、円柱体 E 7 2 0 1 a , 7 2 0 1 b に対応する位置に円柱体 E 7 2 0 1 a , 7 2 0 1 b の外形よりもやや大きな孔が穿設される。背面板 E 7 1 3 7 は、第 7 6 実施形態における振分通路 E 1 5 0 の配設位置に対し振分通路 E 7 1 5 0 の配設位置が上方 ( 矢印 U 方向 ) に配設されるため、第 7 6 実施形態における背面板 E 1 3 7 に対し上方 ( 矢印 U 方向 ) に延設して形成される。振分通路 E 7 1 5 0 は、上面に突設される複数の突起部 E 1 5 1 と、振分通路 E 7 1 5 0 の下面から立設される一对の被ガイド部 E 7 1 5 2 と、その一对の被ガイド部 E 7 1 5 2 の間に立設される被係合部 E 7 1 5 3 と、湾曲部 E 1 3 1 側における振分通路 E 7 1 5 0 の下面に形成される斜面部 E 7 1 5 4 と、を備える。

#### 【 4 6 3 7 】

上述したように、第 7 6 実施形態における振分通路 E 1 5 0 の配設位置に対し振分通路 E 7 1 5 0 の配設位置が上方 ( 矢印 U 方向 ) に配設されるため、第 7 6 実施形態における被ガイド部 E 1 5 2 及び被係合部 E 1 5 3 に対し被ガイド部 E 7 1 5 2 及び被係合部 E 7 1 5 3 は下方 ( 矢印 D 方向 ) に延設して形成される。被係合部 E 7 1 5 3 が下方に延設して形成されることにより、係合凹部 E 7 1 5 3 a も被係合部 E 7 1 5 3 と同様、下方に延設して形成される。これにより、被ガイド部 E 7 1 5 2 が第 1 斜面部 E 7 1 3 3 の溝部 E 1 3 3 c から抜け出ることを抑制し、振分通路 E 7 1 5 0 のベース部材 E 7 1 3 0 に対する前後方向への変位が規制される。また、係合凹部 E 7 1 5 3 a と第 1 伝達部材 E 1 9 4 の係合部 E 1 9 4 c とが当接することを抑制できる。斜面部 E 7 1 5 4 は、湾曲部 E 1 3 1 側から中央通路 E 1 6 0 側に向かうにつれて下降傾斜して形成され、その斜面部 E 7 1 5 4 に円柱体 7 2 0 1 b が当接する。従って、振分通路 E 7 1 5 0 は、第 1 位置から第 2 位置へ向かうにつれてその傾斜角度を大きくされる。即ち、振分通路 E 7 1 5 0 の上面を移動 ( 流下、転動 ) する球の移動 ( 流下、転動 ) 方向を変化 ( 変更 ) できる。これにより、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向を変化 ( 変更 ) を多様化でき、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。図 1 5 6 3 ( c ) に示すように、第 8 3 実施形態におけるベース部材 E 8 1 3 0 は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両端に形成される一对の湾曲部 E 1 3 1 と、その湾曲部 E 1 3 1 の外縁から立設される板状の壁板 E 1 3 2 と、一对の湾曲部 E 1 3 1 の対向間に形成される一对の第 1 斜面部 E 8 1 3 3 と、その一对の第 1 斜面部 E 8 1 3 3 の対向間に形成される一对の取付け部 E 1 3 4 と、その一对の取付け部 E 1 3 4 の対向間に形成される第 2 斜面部 E 1 3 5 と、ベース部材 E 8 1 3 0 の正面から立設される一对の板状の張出し部 E 1 3 6 と、一对の湾曲部 E 1 3 1 どうしを連結して形成される板状の背面板 E 8 1 3 7 と、を備える ( 図 1 5 4 4 参照 ) 。

#### 【 4 6 3 8 】

10

20

30

40

50

第1斜面部E8133は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部E131側の端部が湾曲部E131の下面から鉛直方向下方（矢印D方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第1斜面部E8133は、湾曲部E131から取付け部E134へ向けて下降傾斜して形成される。第1斜面部E8133には、挿通孔E133aと、規制部E133b（図1551（b）、図1552（b）参照）と、溝部E133cと、湾曲ガイド部E8133dとが形成される。第1斜面部E8133には、振分通路E8150を変位させるための複数（本実施形態では2個）の円柱体7201aと、カバーE8202とが配設される。カバーE8202は、円柱体E7201aの外形が大きく形成された分、円柱体E7201aに対応する位置に円柱体E7201aの外形よりもやや大きな孔が穿設される。湾曲ガイド部E8133dは、振分通路E8150の傾斜角度を変化（変更）させるための部位であり、第1斜面部E8133の湾曲部E131側において湾曲ガイド部E8133dの上面から突出して形成され、その上面は下方（矢印D方向）へ向けて凹となる円弧状に湾曲して形成される。湾曲ガイド部E8133dの円弧状の湾曲面には、振分通路E8150の湾曲部E131側の端部が当接され、円柱体E7201aと共に振分通路E8150を支持（保持）する。振分通路E8150が第1位置から第2位置へ向かうにつれて変位することにより、湾曲部E131側の端部は、湾曲ガイド部E8133dの湾曲面に沿って上方側（矢印U方向側）に変位する。これにより、振分通路E8150の傾斜角度を大きくできる。即ち、振分通路E8150の上面を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向を変化（変更）できる。これにより、球の移動（流下、転動）方向の変化（変更）を多様化でき、球の移動（流下、転動）方向が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。背面板E8137は、第76実施形態における振分通路E150の配設位置に対し振分通路E8150の配設位置が上方（矢印U方向）に配設されるため、第76実施形態における背面板E137に対し上方（矢印U方向）に延設して形成される。

#### 【4639】

振分通路E8150は、上面に突設される複数の突起部E151と、振分通路E8150の下面から立設される一对の被ガイド部E8152と、その一对の被ガイド部E8152の間に立設される被係合部E8153と、を備える。上述したように、第76実施形態における振分通路E150の配設位置に対し振分通路E8150の配設位置が上方（矢印U方向）に配設されるため、第76実施形態における被ガイド部E152及び被係合部E153に対し被ガイド部E8152及び被係合部E8153は下方（矢印D方向）に延設して形成される。被係合部E8153が下方に延設して形成されることにより、係合凹部E8153aも被係合部E8153と同様、下方に延設して形成される。これにより、被ガイド部E8152が第1斜面部E8133の溝部E133cから抜け出ることを抑制し、振分通路E8150のベース部材E8130に対する前後方向への変位が規制される。また、係合凹部E8153aと第1伝達部材E194の係合部E194cとが当接することを抑制できる。次いで、図1564を参照して、第84実施形態および第85実施形態における下側フレームE9086b、E10086bについて説明する。上記第76実施形態では、一对の振分通路E150がベース部材E130の長手方向（矢印L-R方向）に沿って（平行に）変位（往復動）される場合を説明したが、第84実施形態および第85実施形態では、振分通路E150がベース部材E9130、E10130の長手方向（矢印L-R方向）に非平行に変位（往復動）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1564（a）は、第84実施形態における下側フレームE9086bの部分上面図であり、図1564（b）は、第85実施形態における下側フレームE10086bの部分上面図である。なお、図1564では理解を容易とするため、振分通路E150の図示が省略される。また、下側フレームE9086b、E10086bは、遊技盤E13の幅方向（図1541左右方向）における中心に対し線（面）対称（図1541左右対称）に形成されるため、一方側（矢印L方向側）のみを図示する。

#### 【4640】



第 8 4 実施形態および第 8 5 実施形態における下側フレーム E 9 0 8 6 b , E 1 0 0 8 6 b は、第 7 6 実施形態における下側フレーム E 8 6 b に対し、ベース部材 E 1 3 0 が異なる以外は同一の構成により形成されるため、ベース部材 E 9 1 3 0 , E 1 0 1 3 0 についてのみ説明する。図 1 5 6 4 ( a ) に示すように、第 8 4 実施形態におけるベース部材 E 9 1 3 0 は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両端に形成される一对の湾曲部 E 1 3 1 と、その湾曲部 E 1 3 1 の外縁から立設される板状の壁板 E 1 3 2 と、一对の湾曲部 E 1 3 1 の対向間に形成される一对の第 1 斜面部 E 9 1 3 3 と、その一对の第 1 斜面部 E 9 1 3 3 の対向間に形成される一对の取付け部 E 1 3 4 と、その一对の取付け部 E 1 3 4 の対向間に形成される第 2 斜面部 E 1 3 5 と、ベース部材 E 9 1 3 0 の正面から立設される一对の板状の張出し部 E 1 3 6 と、一对の湾曲部 E 1 3 1 10 どうしを連結して形成される板状の背面板 E 1 3 7 と、を備える ( 図 1 5 4 4 参照 ) 。第 1 斜面部 E 9 1 3 3 は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部 E 1 3 1 側の端部が湾曲部 E 1 3 1 の下面から鉛直方向下方 ( 矢印 D 方向 ) に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第 1 斜面部 E 9 1 3 3 は、湾曲部 E 1 3 1 から取付け部 E 1 3 4 へ向けて下降傾斜して形成される。第 1 斜面部 E 9 1 3 3 には、挿通孔 E 9 1 3 3 a と、規制部 E 1 3 3 b ( 図 1 5 5 1 ( b ) 、図 1 5 5 2 ( b ) 参照 ) と、溝部 E 9 1 3 3 c とが形成される。第 1 斜面部 E 9 1 3 3 には、振分通路 E 1 5 0 を変位させるための複数 ( 本実施形態では 4 個 ) の円柱体 E 2 0 1 と、カバー E 9 2 0 2 とが配設される。円柱体 E 2 0 1 は、溝部 E 9 1 3 3 c に沿って ( 平行に ) 配設され、カバー E 9 2 0 2 は、円柱体 E 2 0 1 に対応する位置に円柱体 E 2 0 1 の外形よりもやや大きな孔が穿設され、挿通孔 E 9 1 3 3 a 20 に対応する位置に挿通孔 E 9 1 3 3 a の外形と略同等またはやや大きな孔が穿設される。溝部 E 9 1 3 3 c は、挿通孔 E 9 1 3 3 a を挟んで左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両側に一对形成される。

#### 【 4 6 4 1 】

挿通孔 E 9 1 3 3 a 及び一对の溝部 E 9 1 3 3 c は、ベース部材 E 9 1 3 0 の長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に非平行に延設される。詳細には、湾曲部 E 1 3 1 側から中央通路 E 1 6 0 側に向かうにつれて前方 ( 矢印 F 方向 ) に傾斜して延設される。従って、振分通路 E 1 5 0 ( 図 1 5 4 6 参照 ) は、溝部 E 9 1 3 3 c の延設方向に沿って ( 平行に ) 変位される。即ち、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置から第 2 位置へ変位する場合、振分通路 E 1 5 0 は中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側へ変位すると共に、後方側 ( 矢印 B 方向側 ) 30 へ変位される。これにより、振分通路 E 1 5 0 の上面を移動 ( 流下、転動 ) する球の前方側 ( 矢印 F 方向側 ) に振分通路 E 1 5 0 の突起部 E 1 5 1 ( 図 1 5 4 6 参照 ) を当接させ易くでき、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向を後方側 ( 矢印 B 方向側 ) へ変化 ( 変更 ) させ易くできる。その結果、球が介設部材 E 1 4 0 ( 第 6 通路 E R t 6 ) へ送球し難くできる。一方、振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置から第 1 位置へ変位する場合、振分通路 E 1 5 0 は湾曲部 E 1 3 1 側から中央通路 E 1 6 0 へ変位すると共に、前方側 ( 矢印 F 方向側 ) へ変位される。これにより、振分通路 E 1 5 0 の上面を移動 ( 流下、転動 ) する球の後方側 ( 矢印 B 方向側 ) に振分通路 E 1 5 0 の突起部 E 1 5 1 を当接させ易くでき、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向を前方側 ( 矢印 F 方向側 ) へ変化 ( 変更 ) させ易くできる。その結果、球が介設部材 E 1 4 0 ( 第 6 通路 E R t 6 ) へ送球し易くできる。なお、係合凹部 E 1 5 3 40 a ( 図 1 5 5 1 ( a ) 参照 ) に第 1 伝達部材 E 1 9 4 の係合部 E 1 9 4 c が挿入されて係合されるため、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) の変位 ( 往復動 ) に対し振分通路 E 1 5 0 が非平行、即ち、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に変位 ( 往復動 ) する場合においても係合凹部 E 1 5 3 a と係合部 E 1 9 4 c との係合を維持できる。このように、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置から第 2 位置へ変位する場合と第 2 位置から第 1 位置へ変位する場合とで、球の移動 ( 流下、転動 ) し易い方向を変化 ( 変更 ) できるため、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向の変化 ( 変更 ) を多様とできる。

#### 【 4 6 4 2 】

図 1 5 6 4 ( b ) に示すように、第 8 5 実施形態におけるベース部材 E 1 0 1 3 0 は、上面視横長略矩形に形成され、その長手方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両端に形成される一对の 50

湾曲部 E 1 3 1 と、その湾曲部 E 1 3 1 の外縁から立設される板状の壁板 E 1 3 2 と、一対の湾曲部 E 1 3 1 の対向間に形成される一対の第 1 斜面部 E 1 0 1 3 3 と、その一対の第 1 斜面部 E 1 0 1 3 3 の対向間に形成される一対の取付け部 E 1 3 4 と、その一対の取付け部 E 1 3 4 の対向間に形成される第 2 斜面部 E 1 3 5 と、ベース部材 E 1 0 1 3 0 の正面から立設される一対の板状の張出し部 E 1 3 6 と、一対の湾曲部 E 1 3 1 どうしを連結して形成される板状の背面板 E 1 3 7 と、を備える（図 1 5 4 4 参照）。第 1 斜面部 E 1 0 1 3 3 は、上面視横長略矩形の板状体であり、湾曲部 E 1 3 1 側の端部が湾曲部 E 1 3 1 の下面から鉛直方向下方（矢印 D 方向）に所定の間隔を隔てた位置に配設される。また、第 1 斜面部 E 1 0 1 3 3 は、湾曲部 E 1 3 1 から取付け部 E 1 3 4 へ向けて下降傾斜して形成される。第 1 斜面部 E 1 0 1 3 3 には、挿通孔 E 1 0 1 3 3 a と、規制部 E 1 3 3 b（図 1 5 5 1（b）、図 1 5 5 2（b）参照）と、溝部 E 1 0 1 3 3 c とが形成される。第 1 斜面部 E 1 0 1 3 3 には、振分通路 E 1 5 0 を変位させるための複数（本実施形態では 4 個）の円柱体 E 2 0 1 と、カバー E 1 0 2 0 2 とが配設される。カバー E 1 0 2 0 2 は、円柱体 E 2 0 1 に対応する位置に円柱体 E 2 0 1 の外形よりもやや大きな孔が穿設され、挿通孔 E 1 0 1 3 3 a に対応する位置に挿通孔 E 1 0 1 3 3 a の外形と略同等またはやや大きな孔が穿設される。挿通孔 E 1 0 1 3 3 a は、第 7 6 実施形態における挿通孔 E 1 3 3 a に対し前後方向の幅（開口部）が大きく形成される。これにより、振分通路 E 1 5 0（図 1 5 4 6 参照）が長手方向（矢印 L - R 方向）に変位（往復動）すると共に前後方向（矢印 F - B 方向）に変位（往復動）する場合においても、挿通孔 E 1 0 1 3 3 a と被係合部 E 1 5 3（図 1 5 5 1（a）参照）とが当接することを抑制できる。

#### 【4 6 4 3】

溝部 E 1 0 1 3 3 c は、第 1 斜面部 E 1 0 1 3 3 に垂直な方向視において曲線が組み合わされた形状に形成される。また、溝部 E 1 0 1 3 3 c は、挿通孔 E 1 0 1 3 3 a を挟んで左右方向（矢印 L - R 方向）両側に一対形成される。これにより、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置から第 2 位置および第 2 位置から第 1 位置へ変位する場合において、振分通路 E 1 5 0 を長手方向（矢印 L - R 方向）に変位させると共に前後方向（矢印 F - B 方向）に変位させることができる。その結果、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置から第 2 位置および第 2 位置から第 1 位置へ変位する過程において振分通路 E 1 5 0 を前方側（矢印 F 方向側）へ変位させる態様と後方側（矢印 B 方向側）へ変位させる態様と作り出すことができ、球の移動（流下、転動）し易い方向の変化（変更）の回数を多くできる。なお、係合凹部 E 1 5 3 a（図 1 5 5 1（a）参照）に第 1 伝達部材 E 1 9 4 の係合部 E 1 9 4 c が挿入されて係合されるため、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の左右方向（矢印 L - R 方向）の変位（往復動）に対し振分通路 E 1 5 0 が非平行、即ち、前後方向（矢印 F - B 方向）に変位（往復動）する場合においても係合凹部 E 1 5 3 a と係合部 E 1 9 4 c との係合を維持できる。次いで、図 1 5 6 5（a）及び図 1 5 5 4 を参照して、第 8 6 実施形態における振分通路 E 1 1 1 5 0 について説明する。上記第 7 7 実施形態では、平面部 E 2 1 3 3 に対し前後方向（矢印 F - B 方向）を回動軸として振分通路 E 2 1 5 0 が回動される場合を説明したが、第 8 6 実施形態では、平面部 E 2 1 3 3 に対し上下方向（矢印 U - D 方向）を回動軸として振分通路 E 1 1 1 5 0 が回動される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 6 5（a）は、第 8 6 実施形態における振分通路 E 1 1 1 5 0 の正面斜視図である。振分通路 E 1 1 1 5 0 は、第 7 7 実施形態における振分通路 E 2 1 5 0 の支持部 E 2 1 5 0 b の配設個数および配設位置が異なる以外は振分通路 E 2 1 5 0 と同一に形成されるため、振分通路 E 1 1 1 5 0 の支持部 E 1 1 1 5 0 b 以外の説明は省略する。

#### 【4 6 4 4】

図 1 5 6 5（a）に示すように、振分通路 E 1 1 1 5 0 の支持部 E 1 1 1 5 0 b は、振分通路 E 1 1 1 5 0 の中央通路 E 1 6 0 側における下面から中央通路 E 1 6 0 側に向けて突出して形成される。支持部 E 1 1 1 5 0 b は、振分通路 E 1 1 1 5 0 の前後方向（矢印 F - B 方向）における略中央に配設される。支持部 E 1 1 1 5 0 b には、支持部 E 2 1 5 0 b に穿設される挿通孔と略同等の挿通孔、即ち、支持軸 E 2 0 j の外形よりもやや大き

な挿通孔が支持部 E 1 1 1 5 0 b の上面に垂直な方向に穿設される。これにより、第 8 6 実施形態における下側フレーム E 1 1 0 8 6 b では、平面部 E 2 1 3 3 に対し上下方向（矢印 U - D 方向）を回動軸として振分通路 E 1 1 1 5 0 を回動できる。詳細には、支持部 E 1 1 1 5 0 b に穿設された挿通孔の軸心を回動軸として振分通路 E 1 1 1 5 0 の湾曲部 E 1 3 1 側を前後方向（矢印 F - B 方向）に変位させることができる。これにより、振分通路 E 1 1 1 5 0 の転動面 E 2 1 5 1 を移動（流下、転動）する球に前後方向への速度成分を付与でき、球の移動（流下、転動）を多様化できる。その結果、球の移動（流下、転動）方向の変化が単調となることを抑制でき、遊技の興趣を向上できる。次いで、図 1 5 6 5 ( b ) から図 1 5 6 5 ( e ) を参照して、第 8 7 実施形態から第 9 0 実施形態における振分通路 E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 について説明する。なお、第 8 7 実施形態から第 9 0 実施形態においては適宜、図 1 5 4 2 を参照して説明する。上記第 7 6 実施形態では、突起部 E 1 5 1 が振分通路 E 1 5 0 に垂直な方向視において略六角形状に形成される場合を説明したが、第 8 7 実施形態から第 9 0 実施形態における振分通路 E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 の突起部 E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 は、その形状が様々な態様に形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

10

#### 【 4 6 4 5 】

図 1 5 6 5 ( b ) は、第 8 7 実施形態における振分通路 E 1 2 1 5 0 の振分通路 E 1 2 1 5 0 に垂直な方向視の図であり、図 1 5 6 5 ( c ) は、第 8 8 実施形態における振分通路 E 1 3 1 5 0 の振分通路 E 1 3 1 5 0 に垂直な方向視の図であり、図 1 5 6 5 ( d ) は、第 8 9 実施形態における振分通路 E 1 2 1 5 0 の部分拡大断面図であり、図 1 5 6 5 ( e ) は、第 9 0 実施形態における振分通路 E 1 3 1 5 0 の部分拡大断面図である。なお、図 1 5 6 5 ( d ) 及び図 1 5 6 5 ( e ) は、図 1 5 5 2 の M D C X L a - M D C X L a 線における断面に対応する。また、突起部 E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 は、振分通路 E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 の上面に規則的に配設されるため、その一部のみを図示する。図 1 5 6 5 ( b ) に示すように、第 8 7 実施形態における振分通路 E 1 2 1 5 0 の突起部 E 1 2 1 5 1 は、振分通路 E 1 2 1 5 0 の上面から球状に突出して形成される。これにより、振分通路 E 1 2 1 5 0 の上面を移動（流下、転動）する球を突起部 E 1 2 1 5 1 の外面に沿わせて移動（流下、転動）させることができ、球が傾斜方向上昇側へ変位（逆流、転動）することを抑制できる。その結果、球の移動（流下、転動）方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。なお、突起部 E 1 2 1 5 1 どちらの対向間距離は、球の直径よりも大きく形成される。これにより、球は、振分通路 E 1 2 1 5 0 に留まることを抑制でき、振分通路 E 1 2 1 5 0 の湾曲部 E 1 3 1 側の端部から中央通路 E 1 6 0 側の端部へ向けて振分通路 E 1 2 1 5 0 の傾斜方向に沿って（平行に）移動（流下、転動）できる。その結果、球が振分通路 E 1 2 1 5 0 に留まることを抑制するために、振分通路 E 1 2 1 5 0 を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制でき、駆動手段 E 1 9 0 を簡素化できる。

20

30

#### 【 4 6 4 6 】

図 1 5 6 5 ( c ) に示すように、第 8 8 実施形態における振分通路 E 1 3 1 5 0 の突起部 E 1 3 1 5 1 は、振分通路 E 1 3 1 5 0 の上面から突出され、振分通路 E 1 3 1 5 0 に垂直な方向視において略ひし形（四角形）状に形成される。また、突起部 E 1 3 1 5 1 は、第 7 6 実施形態における突起部 E 1 5 1 と同様、四角錐の頭頂点側の一部が切り取られた態様に形成される。言い換えると、振分通路 E 1 3 1 5 0 に平行な平面での断面積が、振分通路 E 1 3 1 5 0 の上面から離れるに従い小さく形成される。これにより、第 7 6 実施形態における突起部 E 1 5 1 に対し傾斜方向に沿って（平行に）形成される直線部を省略できるため、振分通路 E 1 3 1 5 0 の上面において傾斜方向への球の移動（流下、転動）を少なくできる。言い換えると、振分通路 E 1 3 1 5 0 の上面において傾斜方向に垂直な方向への球の移動（流下、転動）を多くできる。その結果、中央通路 E 1 6 0 （第 4 通

40

50

路 E R t 4)、第2斜面部 E 1 3 5 (第5通路 E R t 5)もしくは介設部材 E 1 4 0 (第6通路 E R t 6)のいずれかに案内されるまでに球の移動(流下、転動)方向の変化(変更)回数を増やすことができ、遊技の興趣を向上できる。図 1 5 6 5 (d)に示すように、第89実施形態における振分通路 E 1 4 1 5 0の突起部 E 1 4 1 5 1は、振分通路 E 1 4 1 5 0の上面から円錐状に突出して形成される。これにより、振分通路 E 1 4 1 5 0の上面を移動(流下、転動)する球を突起部 E 1 4 1 5 1の外面に沿わせて移動(流下、転動)させることができると共に、突起部 E 1 4 1 5 1を乗り越えて球が移動(流下、転動)することを抑制できる。その結果、球の移動(流下、転動)方向が変化される様子を遊技者に視認させやすくできると共に、突起部 E 1 4 1 5 1による球の移動(流下、転動)方向の変化が単調となることを抑制でき、遊技の興趣を向上できる。

10

**【4647】**

図 1 5 6 5 (e)に示すように、第90実施形態における振分通路 E 1 5 1 5 0の突起部 E 1 5 1 5 1は、その側面が、突起部 E 1 5 1 5 1の中心に向けて凹設される。これにより、振分通路 E 1 5 1 5 0の上面を移動(流下、転動)する球が、突起部 E 1 5 1 5 1を乗り越え易くでき、球の移動(流下、転動)方向を多様とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。次いで、図 1 5 6 6 (a)を参照して、第91実施形態における下側フレーム E 1 6 0 8 6 bについて説明する。上記第79実施形態では、第2振分通路 E 4 1 5 0の上面に突起部 E 1 5 1が形成され、球の流下(転動)方向が変化(変更)される場合を説明したが、第91実施形態では、球が特定の位置へ向けて流下(転動)される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 6 6 (a)は、第91実施形態における下側フレーム E 1 6 0 8 6 bの部分拡大上面図である。なお、図 1 5 6 6 (a)は、振分通路 E 1 5 0が第2位置に配置された状態が図示される。第91実施形態における下側フレーム E 1 6 0 8 6 bは、第79実施形態における下側フレーム E 4 0 8 6 bに対し、第2振分通路 E 4 1 5 0が異なる以外は同一の構成により形成されるため、第2振分通路 E 1 6 1 5 0についてのみ説明する。

20

**【4648】**

図 1 5 6 6 (a)に示すように、第2振分通路 E 1 6 1 5 0は、正面視において振分通路 E 1 5 0に対し平行に配設される、即ち、第2振分通路 E 1 6 1 5 0は、壁板 E 1 3 2から取付け部 E 1 3 4へ向けて下降傾斜して配設される(図 1 5 5 8 (a)参照)。第2振分通路 E 1 6 1 5 0は、第2振分通路 E 1 6 1 5 0に垂直な方向視において略矩形の板状体に形成され、前後方向(矢印 F - B方向)の長さは、振分通路 E 1 5 0の中央通路 E 1 6 0側における前後方向の長さと略同一に形成される。これにより、振分通路 E 1 5 0が第2位置に配置された状態において、振分通路 E 1 5 0の中央通路 E 1 6 0側の端部を通過する球を第2振分通路 E 1 6 1 5 0に送球(案内)できる。言い換えると、振分通路 E 1 5 0の介設部材 E 1 4 0側(矢印 F方向側)の端部、もしくは振分通路 E 1 5 0の切欠き部 E 1 5 0 aから流下した球が第2振分通路 E 1 6 1 5 0に送球(案内)されることを抑制できる。第2振分通路 E 1 6 1 5 0の外縁には、案内部 E 1 6 1 5 4が立設され、案内部 E 1 6 1 5 4には案内切欠き部 E 1 6 1 5 4 aが中央通路 E 1 6 0側に切欠き形成される。案内切欠き部 E 1 6 1 5 4 aは球の直径よりもやや大きく形成され、前後方向(矢印 F - B方向)において中央通路 E 1 6 0(架設通路 E 1 6 1)に対応する位置に形成される。これにより、第2振分通路 E 1 6 1 5 0の案内切欠き部 E 1 6 1 5 4 aを通過した(第2振分通路 E 1 6 1 5 0を左右方向(矢印 L - R方向)に渡り切った)球を中央通路 E 1 6 0(架設通路 E 1 6 1、第4通路 E R t 4)へ送球(案内、落下)できる。また、案内部 E 1 6 1 5 4により、第2振分通路 E 1 6 1 5 0に送球(案内)された球が案内切欠き部 E 1 6 1 5 4 a以外から送球(案内、落下)することを抑制でき、より確実に中央通路 E 1 6 0(架設通路 E 1 6 1、第4通路 E R t 4)へ送球(案内、落下)できる。これにより、第2振分通路 E 1 6 1 5 0は、振分通路 E 1 5 0よりも球を第1入賞口 6 4へ入賞し易く(第1入賞口 6 4へ入賞する確率を高く)できる。

30

40

**【4649】**

このように、本実施形態においては、振分通路 E 1 5 0が第2位置に配置される、即ち

50

、振分通路 E 1 5 0 から第 2 振分通路 E 1 6 1 5 0 に送球（案内）可能な状態において、振分通路 E 1 5 0 の中央通路 E 1 6 0 側の端部を通過する球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を高く）でき、遊技の興趣を高めることができる（図 1 5 4 1 参照）。一方、振分通路 E 1 5 0 の介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）の端部、もしくは振分通路 E 1 5 0 の切欠き部 E 1 5 0 a から流下した球が第 2 振分通路 E 1 6 1 5 0 に送球（案内）されることを抑制できる。これにより、遊技者に球が振分通路 E 1 5 0 の中央通路 E 1 6 0 側の端部を通過すること期待させることができる。また、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態においては、振分通路 E 1 5 0 の端部から流下した球が第 2 振分通路 E 1 6 1 5 0 に送球（案内）されることを抑制できる。これにより、遊技者に振分通路 E 1 5 0 が第 2 位置に配置された状態において球が振分通路 E 1 5 0 の中央通路 E 1 6 0 側の端部を通過することを期待させることができる。その結果、遊技性を多様化でき、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 5 6 6（b）を参照して、第 9 2 実施形態における下側フレーム E 1 7 0 8 6 b について説明する。上記第 8 0 実施形態では、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の上面に突起部 E 1 5 1 が形成され、球の流下（転動）方向が変化（変更）される場合を説明したが、第 9 2 実施形態では、球が特定の位置へ向けて流下（転動）される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 6 6（b）は、第 9 2 実施形態における下側フレーム E 1 7 0 8 6 b の部分拡大上面図である。なお、図 1 5 6 6（b）は、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態が図示される。第 9 2 実施形態における下側フレーム E 1 7 0 8 6 b は、第 8 0 実施形態における下側フレーム E 5 0 8 6 b に対し、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 が異なる以外は同一の構成により形成されるため、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 についてのみ説明する。

#### 【4 6 5 0】

図 1 5 6 6（b）に示すように、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 は、上面視において略直線状の通路として左右方向（矢印 L - R 方向）に沿って延設されると共に、その延設方向（矢印 L - R 方向）と鉛直方向（矢印 U - D 方向）とを含む平面での断面形状が、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成される。また、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 は、背面板 E 5 1 3 7 側（矢印 B 方向側）から介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して配設される。第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 の外縁には、案内部 E 1 7 1 5 4 が立設され、案内部 E 1 7 1 5 4 には案内切欠き部 E 1 7 1 5 4 a が介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）に切欠き形成される。案内切欠き部 E 1 7 1 5 4 a は球の直径よりもやや大きく形成され、左右方向（矢印 L - R 方向）において中央通路 E 1 6 0 の上方孔 E 1 6 2 に対応する位置に形成される。これにより、案内切欠き部 E 1 7 1 5 4 a を通過した（第 2 振分通路 E 1 6 1 5 0 を左右方向（矢印 L - R 方向）に渡り切った）球を上方孔 E 1 6 2（第 4 通路 E R t 4）、もしくは、中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）へ送球（案内、落下）できる。また、案内部 E 1 7 1 5 4 により、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 に送球（案内）された球が案内切欠き部 E 1 7 1 5 4 a 以外から送球（案内、落下）することを抑制でき、より確実に上方孔 E 1 6 2（第 4 通路 E R t 4）もしくは中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）へ送球（案内、落下）できる。これにより、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 は、振分通路 E 1 5 0 よりも球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を高く）できる。このように、本実施形態においては、振分通路 E 1 5 0 の中央通路 E 1 6 0 側の端部を通過し、且つ、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）もしくは第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 に送球（案内）された球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を高く）でき、遊技の興趣を高めることができる（図 1 5 4 1 参照）。

#### 【4 6 5 1】

なお、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態においては、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 から上方孔 E 1 6 2（第 4 通路 E R t 4）に送球（案内）でき、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態においては、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 から中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）に送球（案内）できる。即ち、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置お

よび第 2 位置のどちらに配置された状態においても、球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を高く）できる。一方、振分通路 E 1 5 0 の中央通路 E 1 6 0 側の端部を通過したものの、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）および第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 に送球（案内）されなかった球、即ち、第 2 斜面部 E 1 3 5（第 5 通路 E R t 5）に送球（案内）された球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を低く）される。これにより、遊技者に球が振分通路 E 1 5 0 の中央通路 E 1 6 0 側の端部を通過することに加え、中央通路 E 1 6 0（第 4 通路 E R t 4）もしくは第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 に送球（案内）されることを期待させることができる。その結果、遊技性を多様化でき、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 5 6 7 から図 1 5 8 4 を参照して、第 9 3 実施形態におけるセンターフレーム F 8 6 について説明する。図 1 5 6 7 は、第 9 3 実施形態における遊技盤 F 1 3 の正面図である。図 1 5 6 7 に示すように、センターフレーム F 8 6 は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a（図 1 2 8 8 参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板 6 0 に締結固定される部材であり、上側フレーム F 8 6 a と下側フレーム F 8 6 b とを備える。上側フレーム F 8 6 a は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a（図 1 2 8 8 参照）における上側（図 1 5 6 7 上側）及び左右（図 1 5 6 7 左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレーム F 8 6 b は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a における下側（図 1 5 6 7 下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレーム F 8 6 a 及び下側フレーム F 8 6 b に取り囲まれた領域を介して第 3 図柄表示装置 8 1（図 1 4 2 5 参照）が視認可能とされる。

10

#### 【 4 6 5 2 】

20

なお、上側フレーム F 8 6 a は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 の一部（ベース板 6 0 の窓部 6 0 a における下側（図 1 5 6 7 下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレーム F 8 6 b が配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 と同一の構成とされる（図 1 4 2 5 参照）。次いで、図 1 5 6 7 に加え、図 1 5 6 8 から図 1 5 6 9 を参照して下側フレーム F 8 6 b について説明する。図 1 5 6 8 は、下側フレーム F 8 6 b の正面斜視図であり、図 1 5 6 9 は、下側フレーム F 8 6 b の背面斜視図である。なお、図 1 5 6 8 から図 1 5 6 9 では、ベース板 6 0 の一部のみが部分的に図示されると共に、ベース板 6 0 に下側フレーム F 8 6 b を締結固定するタッピングネジの図示が省略される。また、図 1 5 6 8 から図 1 5 8 4 についても同様である。図 1 5 6 7 から図 1 5 6 9 に示すように、下側フレーム F 8 6 b には、球が移動（流下、転動）可能に形成される第 1 通路 F R t 1 と、その第 1 通路 F R t 1 を案内された球が移動（流下、転動）される第 2 通路 F R t 2 及び一对の第 3 通路 F R t 3 と、第 2 通路 F R t 2 若しくは一对の第 3 通路 F R t 3 の一端側を案内された球が移動（流下、転動）される第 4 通路 F R t 4 と、一对の第 3 通路 F R t 3 の他端側もしくは第 4 通路 F R t 4 を案内された球が移動（流下、転動）される第 5 通路 F R t 5 と、第 5 通路 F R t 5 を案内された球が流下される第 6 通路 F R t 6 と、第 1 入賞口 6 4 を案内された球が移動（流下、転動）される第 7 通路 F R t 7 と、第 5 通路 F R t 5 を案内された球が第 6 通路 F R t 6 へ案内（流入、送球）される開口として形成される流入口 F O P f 1（図 1 5 7 0 参照）と、第 6 通路 F R t 6 を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口 F O P o u t 1 と、第 7 通路 F R t 7 を案内された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口 F O P o u t 2 とが形成される。なお、一对の第 3 通路 F R t 3 は、遊技盤 F 1 3 の幅方向（図 1 5 6 7 左右方向）における中心に対し線（面）対称（図 1 5 6 7 左右対称）に配設される。

30

40

#### 【 4 6 5 3 】

上側フレーム F 8 6 a には、上側フレーム通路 F R t 0 が配設される（図 1 5 6 7 参照）。上側フレーム通路 F R t 0 は、遊技領域を流下する球を案内する通路であり、その上側フレーム通路 F R t 0 の下流端に第 1 通路 F R t 1 の上流端が連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路 F R t 0 に流入（入球）した球は、第 1 通路 F R t 1 の上流端を介して、上側フレーム通路 F R t 0 から下側フレーム F 8 6 b の第 1 通路 F R t 1 へ流

50

入（入球）される。なお、遊技領域から上側フレーム通路 F R t 0 に流入（入球）した球は、上側フレーム通路 F R t 0 から下側フレーム F 8 6 b の第 1 通路 F R t 1 若しくは第 5 通路 F R t 5 へ流入（入球）されても良い。ここで、第 6 通路 F R t 6 の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口 F O P o u t 1 は、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第 5 通路 F R t 5 の流入口 F O P f 1（図 1 5 7 0 参照）を通過して第 5 通路 F R t 5 から第 6 通路 F R t 6 へ振り分けられた（案内された）球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。なお、第 5 通路 F R t 5 には、第 1 入賞口 6 4 に対して遊技盤 F 1 3 の幅方向（図 1 5 6 7 左右方向）に位置を異ならせた 2 箇所に、正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面 F 1 1 2 b が形成（配置）される。そのため、第 5 通路 F R t 5 の流出面 F 1 1 2 b へ案内（送球、流下）される球は、遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い（上述した流入口 F O P f 1 を通過して第 5 通路 F R t 5 から第 6 通路 F R t 6 へ振り分けられた球よりも第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い）。

10

#### 【 4 6 5 4 】

また、第 5 通路 F R t 5 には、起伏 F 1 1 2 a が形成され、起伏 F 1 1 2 a の底部に流出面 F 1 1 2 b が形成される。また、起伏 F 1 1 2 a の頂部は、流入口 F O P f 1（図 1 5 7 0 参照）へ向けて下降傾斜される。従って、第 5 通路 F R t 5 のうち、起伏 F 1 1 2 a の頂部とは異なる位置へ振り分けられ、第 5 通路 F R t 5 の延設方向（図 1 5 6 7 左右方向）に沿って移動（流下、転動）される球は、第 6 通路 F R t 6 へ案内（送球、流下）されるよりも流出面 F 1 1 2 b から遊技領域へ流出され易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い）。一方、起伏 F 1 1 2 a の頂部の上方から起伏 F 1 1 2 a の頂部へ振り分けられた球は、流入口 F O P f 1（図 1 5 7 0 参照）へ向けての下降傾斜に沿って第 6 通路 F R t 6 へ案内（送球、流下）され易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。第 1 通路 F R t 1 には、その第 1 通路 F R t 1 を案内される球を第 2 通路 F R t 2、第 3 通路 F R t 3 へ案内するために正面側（図 1 5 6 7 紙面手前側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第 1 流出面 F 1 1 4 a、第 2 流出面 F 1 1 4 b がそれぞれ形成（配置）される。第 2 流出面 F 1 1 4 b は、第 1 流出面 F 1 1 4 a に対して遊技盤 F 1 3 の幅方向（図 1 5 6 7 左右方向）に位置を異ならせた 2 箇所に形成（配置）される。なお、第 1 通路 F R t 1 には、起伏が形成され、起伏の底部に第 2 流出面 F 1 1 4 b が形成され、起伏の頂部に第 1 流出面 F 1 1 4 a が形成される。従って、第 1 通路 F R t 1 へ振り分けられた球は、第 1 流出面 F 1 1 4 a から第 2 通路 F R t 2 へ送球されるよりも第 2 流出面 F 1 1 4 b から第 3 通路 F R t 3 へ流出され易い。第 2 通路 F R t 2 には、その第 2 通路 F R t 2 を案内される球を第 4 通路 F R t 4 へ案内するために第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b（図 1 5 7 4 参照）が形成（配置）される。第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b は、上面視において、第 4 通路 F R t 4 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a に重なる位置に配置される。これにより、第 2 通路 F R t 2 へ振り分けられた球は、第 4 通路 F R t 4 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過し易い。

20

30

#### 【 4 6 5 5 】

第 4 通路 F R t 4 には、その第 4 通路 F R t 4 を案内される球を第 5 通路 F R t 5 へ案内するために第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a 及び複数（本実施形態においては 2 箇所）の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b がそれぞれ形成（配置）される。第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a は、第 5 通路 F R t 5 の起伏 F 1 1 2 a の頂部の上方に形成（配置）され、複数の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b は、遊技盤 F 1 3 の幅方向（図 1 5 6 7 左右方向）において、第 5 通路 F R t 5 の起伏 F 1 1 2 a の頂部と底部（流出面 F 1 1 2 b）との間にそれぞれ配置される。従って、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過した球は、第 5 通路 F R t 5 において、流入口 F O P f 1（図 1 5 7 0 参照）へ向けての起伏 F 1 1 2 a の下降傾斜に沿って移動（流下、転動）し、第 6 通路 F R t 6 へ案内（送球、流下）され易く（本実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に球をほぼ確実に入賞させやすく）できる。従って、第 2 通路 F R t 2 に振り分けられた球は、第 6 通路 F R t 6 へ案内（送球、流下）され易い。一方、複数の第 2 振り

40

50

分け孔 F 1 6 1 b を通過した球は、第 5 通路 F R t 5 において、その第 5 通路 F R t 5 の延設方向（図 1 5 6 7 左右方向）に沿って起伏 F 1 1 2 a の頂部から底部（流出面 F 1 1 2 b）へ向けて移動（流下、転動）し、流出面 F 1 1 2 b から遊技領域へ流出され易い（本実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に球を入賞させ難い）。第 3 通路 F R t 3 には、その第 3 通路 F R t 3 を案内される球を第 4 通路 F R t 4 或いは第 5 通路 F R t 5 へ振り分ける（案内する）ために第 3 通路流出面 F 1 3 1 a、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d がそれぞれ形成（配置）される。

#### 【 4 6 5 6 】

第 3 通路流出面 F 1 3 1 a は、第 3 通路 F R t 3 の延設方向において第 4 通路 F R t 4 側に形成され、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d は、第 4 通路 F R t 4（第 3 通路流出面 F 1 3 1 a）とは反対側に形成される。また、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d は、第 5 通路 F R t 5 の起伏 F 1 1 2 a の頂部および底部に対して遊技盤 F 1 3 の幅方向（図 1 5 6 7 左右方向）に位置を異ならせて形成される。従って、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d を通過して第 5 通路 F R t 5 へ振り分けられた球は、第 5 通路 F R t 5 の延設方向（図 1 5 6 7 左右方向）に沿って移動（流下、転動）する。また、第 3 通路 F R t 3 には起伏が形成され、起伏の頂部は、第 1 通路 F R t 1 の第 2 流出面 F 1 1 4 b の鉛直方向（図 1 5 6 7 上下方向）における位置が最も低い位置よりも第 4 通路 F R t 4 側に配置される。従って、第 3 通路 F R t 3 へ振り分けられた（案内された）球は、第 3 通路流出面 F 1 3 1 a から第 4 通路 F R t 4 へ振り分けられる（案内される）よりも第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d から第 5 通路 F R t 5 へ振り分けられ（案内され）易い。第 7 通路 F R t 7 には、球の重さにより変位（回転）する可動通路 F 1 9 3 が配設される（図 1 5 8 1 参照）。可動通路 F 1 9 3 の変位（回転）に連動して演出手段 F 1 2 0 が動作することで、球が第 7 通路 F R t 7 に案内された（球が第 1 入賞口 6 4 へ入賞された）ことを遊技者に視認させ易くできる。下側フレーム F 8 6 b には、球の重さにより変位（回転）する変位部材 F 1 3 0 及びその変位部材 F 1 3 0 の動作に連動する確定通路 F 1 4 0 が配設される。なお、確定通路 F 1 4 0 の一对の遮断部 F 1 4 3 a は、正面視において、流入口 F O P f 1 の縁よりも内側に配置され（図 1 5 7 8 参照）、第 5 通路 F R t 5 を移動（流下、転動）する球は、流入口 F O P f 1 を通過し難い（第 6 通路 F R t 6 へ振り分けられ難い）。言い換えると、一对の遮断部 F 1 4 3 a は、第 5 通路 F R t 5 を移動（流下、転動）する球が流入口 F O P f 1 を通過することを妨げ易い位置に配設される。

#### 【 4 6 5 7 】

なお、変位部材 F 1 3 0 は、第 3 通路 F R t 3 に案内された球が第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d へ向けて移動（流下、転動）することで動作する。確定通路 F 1 4 0 は、変位部材 F 1 3 0 の動作に連動することで変位し、動作後においては、正面視、一对の遮断部 F 1 4 3 a は、流入口 F O P f 1 の縁よりも外側へ変位される（図 1 5 7 9 参照）。なお、本実施形態では、確定通路 F 1 4 0 の遮断部 F 1 4 3 a が流入口 F O P f 1 の縁よりも内側に配置されることを確定通路 F 1 4 0 が流入口 F O P f 1 を閉塞させる、遮断部 F 1 4 3 a が流入口 F O P f 1 の縁よりも外側へ変位されることを確定通路 F 1 4 0 が流入口 F O P f 1 を開放させる、とそれぞれ定義する。従って、第 3 通路 F R t 3 に振り分けられた球が第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d へ向けて移動（流下、転動）することで確定通路 F 1 4 0 が流入口 F O P f 1 を開放させた状態では（図 1 5 7 9 参照）、一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間の距離が大きくされる方向へ一对の遮断部 F 1 4 3 a が変位される。これにより、第 5 通路 F R t 5 を移動（流下、転動）する球は、流入口 F O P f 1 を通過して第 6 通路 F R t 6 へ案内（送球、流下）され易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い）。なお、確定通路 F 1 4 0 が流入口 F O P f 1 を閉塞させた状態では（図 1 5 7 8 参照）、第 3 通路 F R t 3 の第 3 通路流出面 F 1 3 1 a から第 4 通路 F R t 4 へ案内（送球、流下）された球が第 4 通路 F R t 4 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過する確率は、第 3 通路 F R t 3 の第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d から第 5 通路 F R t 5 へ案内（送球、流下）された球が第 5 通路 F R t 5 の流入口 F O P f 1 を通過する確率よりも高く設定される。従って、第 3 通路 F R t 3 へ振り分けられた球は、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d よりも第 3 通路流出面 F 1 3 1



a へ向けて移動（流下、転動）する方が流入口 F O P f 1 を通過して第 6 通路 F R t 6 へ案内（送球、流下）され易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い）。

#### 【 4 6 5 8 】

このように、本実施形態における下側フレーム F 8 6 b は、第 1 通路 F R t 1 をその延設方向に沿って移動（流下、転動）する球が第 2 通路 F R t 2 に振り分けられる（案内される）ことで、第 1 入賞口 6 4 に入賞し易く（本実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に球をほぼ確実に入賞させ易く）できる。また、確定通路 F 1 4 0 が流入口 F O P f 1 を閉塞させた状態において（図 1 5 7 8 参照）、第 1 通路 F R t 1 をその延設方向に沿って移動（流下、転動）する球が第 3 通路 F R t 3 に振り分けられ（案内され）、次いで、第 3 通路流出面 F 1 3 1 a から第 4 通路 F R t 4 に振り分けられる（案内される）ことで、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d から第 5 通路 F R t 5 に振り分けられる（案内される）場合よりも第 1 入賞口 6 4 に入賞し易くできる。また、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d から第 5 通路 F R t 5 に振り分けられ（案内され）、第 5 通路 F R t 5 の延設方向に沿って球が移動（流下、転動）している状態において、その第 5 通路 F R t 5 を移動（流下、転動）する球の後続となる球が第 3 通路 F R t 3 を第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d へ向けて移動（流下、転動）する（変位部材 F 1 3 0 を動作させ、確定通路 F 1 4 0 が流入口 F O P f 1 を開放させる）ことで、第 5 通路 F R t 5 を移動する（第 3 通路 F R t 3 を第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d へ向けて移動する球の先行となる）球を第 6 通路 F R t 6 へ案内（送球、流下）させ易くできる（第 1 入賞口 6 4 に入賞し易くできる）。よって、第 4 通路 F R t 4 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を非通過の球（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い球）であっても、変位部材 F 1 3 0 を変位（回転）させる（確定通路 F 1 4 0 が流入口 F O P f 1 を開放させる）ことで球を第 6 通路 F R t 6 へ案内（送球、流下）させ易くできる（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高められる）。これにより、第 5 通路 F R t 5 の延設方向に沿って球が移動（流下、転動）している状態において、変位部材 F 1 3 0 を移動（流下、転動）する球の有無を遊技者に意識させ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 5 6 8 から図 1 5 6 9 に加え、図 1 5 7 0 から図 1 5 7 7 を参照して、下側フレーム F 8 6 b の詳細構成について説明する。

#### 【 4 6 5 9 】

図 1 5 7 0 は、下側フレーム F 8 6 b の分解正面斜視図であり、図 1 5 7 1 は、下側フレーム F 8 6 b の分解背面斜視図である。図 1 5 7 2 ( a ) は、確定通路 F 1 4 0 の分解正面斜視図であり、図 1 5 7 2 ( b ) は、駆動手段 F 1 8 0 の分解正面斜視図であり、図 1 5 7 3 ( a ) は、確定通路 F 1 4 0 の分解背面斜視図であり、図 1 5 7 3 ( b ) は、駆動手段 F 1 8 0 の分解背面斜視図である。図 1 5 7 4 は、下側フレーム F 8 6 b の上面図であり、図 1 5 7 5 は、下側フレーム F 8 6 b の正面図であり、図 1 5 7 6 は、下側フレーム F 8 6 b の背面図である。図 1 5 7 7 ( a ) は、図 1 5 7 5 の矢印 M D C L X I V a 方向視における下側フレーム F 8 6 b の側面図であり、図 1 5 7 7 ( b ) は、図 1 5 7 5 の矢印 M D C L X I V b 方向視における下側フレーム F 8 6 b の側面図であり、図 1 5 7 7 ( c ) は、図 1 5 7 5 の M D C L X I V c - M D C L X I V c 線における下側フレーム F 8 6 b の断面図である。図 1 5 6 8 から図 1 5 7 7 に示すように、下側フレーム F 8 6 b は、通路部材 F 1 1 0 と、その通路部材 F 1 1 0 の正面板 F 1 1 1 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される演出手段 F 1 2 0 と、その演出手段 F 1 2 0 に変位（回転）可能に係合（支持）され、通路部材 F 1 1 0 の立て壁部 F 1 1 3 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される一対の変位部材 F 1 3 0 と、演出手段 F 1 2 0 の背面側に配設される確定通路 F 1 4 0 と、その確定通路 F 1 4 0 の背面側に配設される背面部材 F 1 5 0 と、その背面部材 F 1 5 0 に固定され、通路部材 F 1 1 0 の立て壁部 F 1 1 3 の正面側に配設される振分通路 F 1 6 0 と、その振分通路 F 1 6 0 に固定され、通路部材 F 1 1 0 の立て壁部 F 1 1 3 の正面側に配設される第 2 通路部材 F 1 7 0 と、背面部材 F 1 5 0 の背面側に配設される駆動手段 F 1 8 0 と、を備える。

#### 【 4 6 6 0 】

通路部材 F 1 1 0 及び演出手段 F 1 2 0 には流出口 F O P o u t 1 及び下方孔 F 1 2 1

a がそれぞれ形成され、それら流出口 F O P o u t 1 及び下方孔 F 1 2 1 a に確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b が挿通される。また、通路部材 F 1 1 0 及び演出手段 F 1 2 0 には第 1 切欠き部 F 1 1 3 b 及び上方孔 F 1 2 1 b がそれぞれ形成され、第 1 切欠き部 F 1 1 3 b 及び上方孔 F 1 2 1 b に振分通路 F 1 6 0 の固定部 F 1 6 2 が挿通される。変位部材 F 1 3 0 は、演出手段 F 1 2 0 に変位（回転）可能に係合（支持）される。変位部材 F 1 3 0 には、確定通路 F 1 4 0 の連結部材 F 1 4 5 が回転不能に係合（固着）されており、変位部材 F 1 3 0 が変位（回転）することで連結部材 F 1 4 5 が変位（回転）する。これにより、確定通路 F 1 4 0 の開閉部材 F 1 4 3（遮断部 F 1 4 3 a）が流入口 F O P f 1 を開放させる。また、駆動手段 F 1 8 0 には、演出手段 F 1 2 0 の可動部材 F 1 2 2 が係合されており、駆動手段 F 1 8 0 が駆動することで可動部材 F 1 2 2 が上下方向（矢印 U - D 方向）に往復動する。また、通路部材 F 1 1 0 には背面部材 F 1 5 0 がタッピングネジにより締結固定される。演出手段 F 1 2 0、確定通路 F 1 4 0、振分通路 F 1 6 0 及び駆動手段 F 1 8 0 は、タッピングネジにより背面部材 F 1 5 0 にそれぞれ締結固定される。これらにより、下側フレーム F 8 6 b は、一つ（単体）のユニットとして構成される（図 1 5 6 8、図 1 5 6 9 参照）。また、通路部材 F 1 1 0 の下方側（矢印 D 方向側）であって、演出手段 F 1 2 0 の正面側（矢印 F 方向側）には、第 7 通路 F 1 9 0 がタッピングネジによりベース板 6 0 に締結固定される。下側フレーム F 8 6 b は、通路部材 F 1 1 0、背面部材 F 1 5 0、振分通路 F 1 6 0 及び第 2 通路部材 F 1 7 0 が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、演出手段 F 1 2 0、変位部材 F 1 3 0、確定通路 F 1 4 0 及び駆動手段 F 1 8 0 が有色の樹脂材料から構成される。また、第 7 通路 F 1 9 0 は、光透過性の樹脂材料から構成される。

#### 【 4 6 6 1 】

なお、変位部材 F 1 3 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される壁部 F 1 3 2 の上端は、変位部材 F 1 3 0 を移動（流下、転動）する球の上端よりも低く形成される。よって、第 1 通路 F R t 1 から第 7 通路 F R t 7 を移動する球を遊技者に視認させると共に、変位部材 F 1 3 0、演出手段 F 1 2 0 及び確定通路 F 1 4 0 の動作を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。なお、演出手段 F 1 2 0、変位部材 F 1 3 0 及び確定通路 F 1 4 0 は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、下側フレーム F 8 6 b は、駆動手段 F 1 8 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される演出手段 F 1 2 0 が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、駆動手段 F 1 8 0 が遊技者に視認不能とされる。なお、駆動手段 F 1 8 0 は、演出手段 F 1 2 0 が光透過性の樹脂材料から構成されることで、駆動手段 F 1 8 0 が遊技者に視認可能となるように構成されても良い。通路部材 F 1 1 0 は、第 1 通路 F R t 1 及び第 5 通路 F R t 5 を形成するためのものであり、正面を形成する板状の正面板 F 1 1 1 と、その正面板 F 1 1 1 の背面から突設される下側通路 F 1 1 2 と、その下側通路 F 1 1 2 の背面側（矢印 B 方向側）の端部から鉛直方向上方（矢印 U 方向）に延設される立て壁部 F 1 1 3 と、その立て壁部 F 1 1 3 の背面から突設される上側通路 F 1 1 4 と、下側通路 F 1 1 2 及び上側通路 F 1 1 4 の左右方向両端側の端部から鉛直方向下方（矢印 D 方向）に突設される一对の留め部 F 1 1 5 と、を備える。背面部材 F 1 5 0、立て壁部 F 1 1 3 及び上側通路 F 1 1 4 により区画された空間により第 1 通路 F R t 1 が形成され、正面板 F 1 1 1、下側通路 F 1 1 2 及び立て壁部 F 1 1 3 により区画された空間により第 5 通路 F R t 5 が形成される。

#### 【 4 6 6 2 】

正面板 F 1 1 1 は、下側通路 F 1 1 2 の上面を移動（流下、転動）する球が遊技領域へ流出されることを抑制するための部位であり、左右方向（矢印 L - R 方向）に延設される中央部と、その中央部の左右方向両端側から外側へ向けて鉛直方向上方（矢印 U 方向）に傾斜される傾斜部とから形成される。正面板 F 1 1 1 の傾斜部の上端は、下側通路 F 1 1 2 の上面よりも鉛直方向上方に形成される。これにより、下側通路 F 1 1 2 の上面を移動

(流下、転動)する球は、正面板 F 1 1 1 の傾斜部の背面に当接可能となり、下側通路 F 1 1 2 の上面を移動(流下、転動)する球の遊技領域への流出が抑制される。正面板 F 1 1 1 には、その正面板 F 1 1 1 の外縁に沿って複数の挿通孔 F 1 1 1 a が板厚方向に穿設される。下側フレーム F 8 6 b は、組み立てた状態(ユニット化された状態)で、ベース板 6 0 の正面から窓部 6 0 a に嵌め込まれ、挿通孔 F 1 1 1 a に挿通したタッピングネジがベース板 6 0 に締結されることで、ベース板 6 0 に固定(配設)される。正面板 F 1 1 1 の中央部には、第 1 入賞口 6 4 (図 1 5 6 7 参照)の鉛直方向上方(矢印 U 方向)となる位置に流出口 F O P o u t 1 が開口形成(板厚方向に穿設)される。流出口 F O P o u t 1 は、正面視略矩形状であり、球の外形よりもやや大きく形成される。上述したように、流出口 F O P o u t 1 は、第 6 通路 F R t 6 を案内された球が遊技領域へ流出(流下)される際の出口となる開口である。正面板 F 1 1 1 には、流出口 F O P o u t 1 の鉛直方向上方(矢印 U 方向)に張出し部 F 1 1 1 b が鉛直方向上方へ向けて突設される。また、正面視における形状が下側通路 F 1 1 2 の流出面 F 1 1 2 b の形状と略同一となる切欠き部 F 1 1 1 c が流出面 F 1 1 2 b の正面側(矢印 F 方向側)に形成される。張出し部 F 1 1 1 b により、下側通路 F 1 1 2 の上面を移動(流下、転動)する球の遊技領域への流出が抑制され、切欠き部 F 1 1 1 c を通過することで、第 5 通路 F R t 5 へ振り分けられた球が遊技領域へ流出(流下)される。

10

#### 【4 6 6 3】

下側通路 F 1 1 2 は、その上面を球が移動(流下、転動)するための部位であり、立て壁部 F 1 1 3 側(矢印 B 方向側)へ向けて下降傾斜して形成される。また、下側通路 F 1 1 2 は、左右方向(矢印 L - R 方向)両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、下側通路 F 1 1 2 へ案内(送球、流下)された球を立て壁部 F 1 1 3 に当接させつつ左右方向に沿って揺動(移動、転動)させることができる。なお、下側通路 F 1 1 2 には、流入口 F O P f 1 の正面側(矢印 F 方向側)となる位置に起伏 F 1 1 2 a が形成され、起伏 F 1 1 2 a の底部、言い換えると、左右方向(矢印 L - R 方向)へ向かうにつれて下降傾斜して形成される面と起伏 F 1 1 2 a との境界には、一对の流出面 F 1 1 2 b が凹面として形成(配置)される。起伏 F 1 1 2 a は、起伏 F 1 1 2 a の頂部から左右方向へ向けて下降傾斜されると共に、背面側(矢印 B 方向側、流入口 F O P f 1 側)へ向けて下降傾斜して形成される。一方、流出面 F 1 1 2 b は、正面側(矢印 F 方向側、遊技領域側)へ向けて下降傾斜して形成される。従って、起伏 F 1 1 2 a の頂部の上方(矢印 U 方向)から起伏 F 1 1 2 a へ案内(送球、流下)された球は、起伏 F 1 1 2 a の頂部を背面側(矢印 B 方向側、流入口 F O P f 1 側)へ向けて移動(流下、転動)し、流入口 F O P f 1 を通過して(流入口 F O P f 1 へ流入して)第 6 通路 F R t 6 へ案内(送球、流下)され易い。一方、起伏 F 1 1 2 a の頂部とは異なる位置へ案内(送球、流下)された球は、流出面 F 1 1 2 b へ向けて移動(流下、転動)し、流出面 F 1 1 2 b から遊技領域へ流出され易い。立て壁部 F 1 1 3 は、下側通路 F 1 1 2 と上側通路 F 1 1 4 とを連結するための部位である。立て壁部 F 1 1 3 には、下側通路 F 1 1 2 の起伏 F 1 1 2 a の背面側(矢印 B 方向側)となる位置に膨出部 F 1 1 3 a が形成され、その膨出部 F 1 1 3 a には、流入口 F O P f 1 が開口形成(板厚方向に穿設)される。

20

30

#### 【4 6 6 4】

膨出部 F 1 1 3 a は、正面側(矢印 F 方向側)へ向けて突出して形成される。これにより、立て壁部 F 1 1 3 に当接しつつ下側通路 F 1 1 2 の延設方向(矢印 L - R 方向)に沿って移動(流下、転動)する球が起伏 F 1 1 2 a を通過する際、その起伏 F 1 1 2 a を通過する球へ正面側(矢印 F 方向側、遊技領域側)への速度成分を付与できる。その結果、起伏 F 1 1 2 a を通過する球を第 6 通路 F R t 6 へ案内(送球、流下)させ難くできる(流入口 F O P f 1 へ流入させ難くできる)。流入口 F O P f 1 の左右方向(矢印 L - R 方向)における寸法は、球の外形よりも大きく形成され、詳細には、球の外形の略 3 倍の大きさに形成される。なお、正面視において流入口 F O P f 1 の縁により囲まれた領域のうち、左右方向略中央を除いた領域には確定通路 F 1 4 0 の一对の開閉部材 F 1 4 3 (遮断部 F 1 4 3 a)が配設される。これにより、下側通路 F 1 1 2 の延設方向(矢印 L - R 方

40

50

向)に沿って移動(流下、転動)する球は、第6通路F R t 6へ案内(送球、流下)され難い。なお、一对の開閉部材F 1 4 3の対向間には球の外形よりもやや大きく形成され、一对の開閉部材F 1 4 3の対向間を通過した(開閉部材F 1 4 3の対向間へ流入した)球は、第6通路F R t 6へ案内(送球、流下)される。流入口F O P f 1の上方側(矢印U方向側)における内周面には、上方へ向けて切り欠かれる第1切欠き部F 1 1 3 bが形成され、その第1切欠き部F 1 1 3 bの上方側における内周面には、上方へ向けて切り欠かれる第2切欠き部F 1 1 3 cが形成される。また、流入口F O P f 1の左右方向両端側における立て壁部F 1 1 3には、一对の挿通孔F 1 1 3 dが板厚方向に開口形成(板厚方向に穿設)される。第1切欠き部F 1 1 3 bは、振分通路F 1 6 0の固定部F 1 6 2が挿通される切欠きであり、第2切欠き部F 1 1 3 cは、第2通路部材F 1 7 0の固定部F 1 7 2が挿通される切欠きである。また、一对の挿通孔F 1 1 3 dは、変位部材F 1 3 0の軸F 1 3 3が挿通される孔である。

#### 【4 6 6 5】

立て壁部F 1 1 3の上端は、上側通路F 1 1 4の上面よりも鉛直方向上方(矢印U方向)に形成される。これにより、上側通路F 1 1 4の上面を移動(流下、転動)する球を立て壁部F 1 1 3の背面に当接させることができ、上側通路F 1 1 4の上面を移動(流下、転動)する球が下側通路F 1 1 2(第5通路F R t 5)へ流出(流下)されることを抑制できる。また、立て壁部F 1 1 3には、正面視における形状が上側通路F 1 1 4の第1流出面F 1 1 4 a及び第2流出面F 1 1 4 bの形状と略同一となる第3切欠き部F 1 1 3 e及び第4切欠き部F 1 1 3 fが第1流出面F 1 1 4 a及び第2流出面F 1 1 4 bの正面側(矢印F方向側)にそれぞれ形成される。第3切欠き部F 1 1 3 eを通過することで、第1通路F R t 1を案内された球が第2通路部材F 1 7 0(第2通路F R t 2)へ案内(送球、流出)され、第4切欠き部F 1 1 3 fを通過することで、第1通路F R t 1を案内された球が変位部材F 1 3 0(第3通路F R t 3)へ案内(送球、流出)される。上側通路F 1 1 4は、その上面を球が移動(流下、転動)するための部位であり、左右方向(矢印L - R方向)両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。なお、上側通路F 1 1 4(第1通路F R t 1)の左右方向(矢印L - R方向)における略中央には起伏が形成され、起伏の頂部から左右方向へ向かうにつれて下降傾斜される。また、起伏の頂部には第2通路部材F 1 7 0側(正面側、矢印F方向側)へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第1流出面F 1 1 4 aが形成(配置)され、起伏の底部、言い換えると、左右方向に下降傾斜して形成される面と起伏面との境界には、変位部材F 1 3 0側(正面側、矢印F方向側)へ向けて下降傾斜して形成される凹面として一对の第2流出面F 1 1 4 bが形成(配置)される。従って、上側通路F 1 1 4(第1通路F R t 1)へ振り分けられた(案内された)球は、第1流出面F 1 1 4 aから第3切欠き部F 1 1 3 eを通過して第2通路部材F 1 7 0(第2通路F R t 2)へ案内されるよりも第2流出面F 1 1 4 bから第4切欠き部F 1 1 3 fを通過して変位部材F 1 3 0(第3通路F R t 3)へ案内(送球、流下)され易い。

#### 【4 6 6 6】

また、上側通路F 1 1 4は、背面部材F 1 5 0側(矢印B方向側)に向けて下降傾斜して形成される。これにより、上側通路F 1 1 4(第1通路F R t 1)の左右方向(矢印L - R方向)に沿って揺動(流下、転動)する球は、第1流出面F 1 1 4 a又は第2流出面F 1 1 4 bを通過し易く、第2通路部材F 1 7 0(第2通路F R t 2)若しくは変位部材F 1 3 0(第3通路F R t 3)へ案内(送球、流下)されることに要する時間を嵩ませることができる。その結果、第2通路部材F 1 7 0(第2通路F R t 2)へ振り分けられる(案内される)ことを遊技者に期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。留め部F 1 1 5には、複数(本実施形態においては2箇所)の挿通孔F 1 1 5 aが板厚方向に穿設され、その挿通孔F 1 1 5 aに挿通したタッピングネジが背面部材F 1 5 0に締結されることで、通路部材F 1 1 0に背面部材F 1 5 0が固定(配設)される。演出手段F 1 2 0は、球が第7通路F R t 7に案内された(第1入賞口6 4へ入賞された)ことを遊技者に視認させ易くするためのものであり、固定部材F 1 2 1と、その固定部材

F 1 2 1 の下方（矢印 D 方向）であり、且つ、背面側（矢印 B 方向側）に配設される可動部材 F 1 2 2 と、固定部材 F 1 2 1 及び可動部材 F 1 2 2 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される着色部材 F 1 2 3 と、を備える。固定部材 F 1 2 1 は、左右方向（矢印 L - R 方向）に延設される本体部と、その本体部の左右方向両端側から下方（矢印 D 方向）へ向けて突出される突出部とから形成される。可動部材 F 1 2 2 は、左右方向に延設される本体部と、その本体部の左右方向両端側から上方（矢印 U 方向）へ向けて突出される突出部とから形成される。固定部材 F 1 2 1 の本体部および突出部と可動部材 F 1 2 2 の本体部および突出部とにより囲まれた空間に開口部が形成される。

#### 【 4 6 6 7 】

詳細は後述するが、可動部材 F 1 2 2 は上下方向（矢印 U - D 方向）に往復動可能に配設される。これにより、固定部材 F 1 2 1 及び可動部材 F 1 2 2 により形成される開口部の大きさが変化可能に形成される。なお、可動部材 F 1 2 2 は、固定部材 F 1 2 1 の背面側（矢印 B 方向側）に配設されることで、固定部材 F 1 2 1 と可動部材 F 1 2 2 との当接が抑制される。固定部材 F 1 2 1 には、左右方向（矢印 L - R 方向）略中央に配設される下方孔 F 1 2 1 a と、その下方孔 F 1 2 1 a の上方側（矢印 U 方向側）に配設される上方孔 F 1 2 1 b と、その上方孔 F 1 2 1 b の左右方向両端側に配設される一对の挿通孔 F 1 2 1 c とが開口形成（板厚方向に穿設）される。また、固定部材 F 1 2 1 の背面には、一对の挿通孔 F 1 2 1 c の左右方向中央側となる位置に一对の規制片 F 1 2 1 d（図 1 5 7 8 参照）が形成される。下方孔 F 1 2 1 a 及び上方孔 F 1 2 1 b は、通路部材 F 1 1 0 の流入口 F O P f 1 及び第 1 切欠き部 F 1 1 3 b の背面側（矢印 B 方向側）にそれぞれ形成される。下方孔 F 1 2 1 a を介して確定通路 F 1 4 0 の開閉部材 F 1 4 3 が固定部材 F 1 2 1 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される。また、上方孔 F 1 2 1 b を介して振分通路 F 1 6 0 の第 4 通路部 F 1 6 1 が通路部材 F 1 1 0 の立て壁部 F 1 1 3 の正面側に配設される。一对の挿通孔 F 1 2 1 c は、変位部材 F 1 3 0 の軸 F 1 3 3 を挿通させるための孔であり、通路部材 F 1 1 0 の第 2 流出面 F 1 1 4 b の下方（矢印 D 方向）に穿設される。挿通孔 F 1 2 1 c の正面側（矢印 F 方向側）および背面側（矢印 B 方向側）における端部にはブッシュ（図示せず）がそれぞれ配設される。それらブッシュを介して軸 F 1 3 3 が固定部材 F 1 2 1 に回転可能に係合（軸支）される。一对の規制片 F 1 2 1 d は、確定通路 F 1 4 0（連結部材 F 1 4 5）の変位（回転）を規制するための部位であり、連結部材 F 1 4 5 の錘支持部 F 1 4 5 c に当接可能に形成される（図 1 5 7 8 参照）。

#### 【 4 6 6 8 】

可動部材 F 1 2 2 は、球の外形よりも大きく形成され、詳細には、可動部材 F 1 2 2 の左右方向（矢印 L - R 方向）における寸法が球の外形の略 2 0 倍の大きさに形成される。これにより、球と比較して、可動部材 F 1 2 2 の動作（変位）を遊技者に視認させ易くできる。可動部材 F 1 2 2 は、駆動手段 F 1 8 0 に係合されており、駆動手段 F 1 8 0 が駆動することで可動部材 F 1 2 2 は上下方向（矢印 U - D 方向）に往復動される。なお、駆動手段 F 1 8 0 は、球が第 7 通路 F R t 7 に案内されたことを契機として駆動する。よって、可動部材 F 1 2 2 が上下方向に往復動することで、球が第 7 通路 F R t 7 に案内された（球が第 1 入賞口 6 4 へ入賞された）ことを遊技者に視認させ易くできる。着色部材 F 1 2 3 は、駆動手段 F 1 8 0 を遊技者に視認不能とさせるためのものであり、着色された板状体から形成される。着色部材 F 1 2 3 の下端は、最も下方（矢印 D 方向）に位置した状態における可動部材 F 1 2 2 の本体部の上端よりも下方に形成される。また、着色部材 F 1 2 3 は、可動部材 F 1 2 2 とは異なる色に着色される。これにより、可動部材 F 1 2 2 の上下方向（矢印 U - D 方向）における往復動を遊技者に視認させ易くでき、下側フレーム F 8 6 b に振り分けられた（案内された）球が第 7 通路 F R t 7 に案内された（球が第 1 入賞口 6 4 へ入賞された）ことを遊技者に視認させ易くできる。変位部材 F 1 3 0 は、確定通路 F 1 4 0 の開閉部材 F 1 4 3 を動作（変位、回転）させるためのものであり、通路部 F 1 3 1 と、その通路部 F 1 3 1 の正面端に配設される壁部 F 1 3 2 と、を備える。通路部 F 1 3 1、壁部 F 1 3 2 及び通路部材 F 1 1 0 の立て壁部 F 1 1 3 により区画された空間により第 3 通路 F R t 3 が形成される。また、変位部材 F 1 3 0 には、軸 F 1 3

3 が前後方向（矢印 F - B 方向）に沿った姿勢で配設（固着）される。

【4669】

通路部 F 1 3 1 は、上側通路 F 1 1 4 の第 2 流出面 F 1 1 4 b から案内（送球、流下）された球を振分通路 F 1 6 0（第 4 通路 F R t 4）もしくは通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）へ振り分ける（案内させる）ための部位であり、左右方向（矢印 L - R 方向）に延設される板状体から形成される。通路部 F 1 3 1 には左右方向（矢印 L - R 方向）へ向かうにつれて下降傾斜される起伏が形成され、起伏の頂部よりも振分通路 F 1 6 0 側（左右方向中央側）が上述した第 3 通路流出面 F 1 3 1 a として形成される。起伏の頂部よりも振分通路 F 1 6 0 側（第 3 通路流出面 F 1 3 1 a とは反対側、左右方向両端側）には転動面 F 1 3 1 b が形成され、第 3 通路流出面 F 1 3 1 a と転動面 F 1 3 1 b との境界が起伏の頂部として形成される。また、通路部 F 1 3 1 には転動面 F 1 3 1 b の先端となる位置に下方側（矢印 D 方向側）に凹設される凹部 F 1 3 1 c が形成される。通路部 F 1 3 1 の延設方向（矢印 L - R 方向）において、第 3 通路流出面 F 1 3 1 a に対向する位置（第 3 通路流出面 F 1 3 1 a の端部よりも左右方向中央側となる位置）には、振分通路 F 1 6 0 における背面側（矢印 B 方向側）が配置される。これにより、第 3 通路流出面 F 1 3 1 a から振り分けられた（案内された）球を振分通路 F 1 6 0 の中央とは異なる位置（偏心した位置）へ案内（送球、流下）できる。通路部 F 1 3 1 の前後方向（矢印 F - B 方向）における幅寸法は、球の直径よりも大きく形成され、転動面 F 1 3 1 b は、起伏の頂部から凹部 F 1 3 1 c へ向かうにつれて前後方向における幅寸法が徐々に大きく形成される。第 3 通路流出面 F 1 3 1 a 及び転動面 F 1 3 1 b は、通路部 F 1 3 1 の延設方向（左右方向）において、起伏の頂部とは反対側へ向かうにつれて下降傾斜してそれぞれ形成される。また、転動面 F 1 3 1 b は、壁部 F 1 3 2 側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。これらにより、転動面 F 1 3 1 b へ振り分けられた（案内された）球を壁部 F 1 3 2 へ当接させつつ転動面 F 1 3 1 b を移動（流下、転動）させることができる。

【4670】

凹部 F 1 3 1 c は、円筒状に形成され、その凹部 F 1 3 1 c の底面 F 1 3 1 c 1 には上述した第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d が形成（穿設）される。言い換えると、底面 F 1 3 1 c 1 は、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d の周囲に沿って連続して形成される。第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d は、球の直径よりもやや大きな直径を有する円状に形成され、その第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d の中心は、凹部 F 1 3 1 c の中心軸上に配置される。凹部 F 1 3 1 c の内径は、球の直径の略 1.5 倍の大きさに形成され、凹部 F 1 3 1 c の内周面と第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d の内周面との間の距離は、球の半径よりも小さく形成される。これにより、凹部 F 1 3 1 c へ案内（送球、流下）された球の重心を第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d の内周面よりも中心側へ位置させることができ、球の重量を利用して凹部 F 1 3 1 c へ案内（送球、流下）された球を、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d へ向けて変位させることができる。また、凹部 F 1 3 1 c の凹設深さは、球の直径よりも小さく形成される。これにより、凹部 F 1 3 1 c に案内（送球、流下）された球を遊技者に視認させることができる。また、凹部 F 1 3 1 c の底面 F 1 3 1 c 1 は、平坦面に形成される。言い換えると、底面 F 1 3 1 c 1 の鉛直方向（矢印 U - D 方向）における高さが第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d の周囲に沿って連続して同一に設定される。上述したように、転動面 F 1 3 1 b が壁部 F 1 3 2 側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成されるため、転動面 F 1 3 1 b を移動（流下、転動）する球を壁部 F 1 3 2 に当接させつつ凹部 F 1 3 1 c へ案内（送球、流下）できる。言い換えると、凹部 F 1 3 1 c（第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d）の中心軸に対し、偏心した位置（中心軸とは異なる位置）へ向けて球を移動（流下、転動）させることができる。

【4671】

これにより、球に作用する遠心力を利用して凹部 F 1 3 1 c へ案内（送球、流下）された球を凹部 F 1 3 1 c の内周面（第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d の周囲）に沿って移動（流下、転動）させることができる。また、凹部 F 1 3 1 c の内周面（第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d の周囲）に当接した状態で球が移動（流下、転動）することで球の速度を低下させるこ

とができる。その結果、第3通路貫通孔 F 1 3 1 d へ流入して凹部 F 1 3 1 c から球が案内（送球、流下）されることを遅延させることができる（球が第3通路貫通孔 F 1 3 1 d へ流入することに要する時間を嵩ませることができる）。また、通路部 F 1 3 1 には、起伏の頂部よりもやや左右方向（矢印 L - R 方向）両端側となる位置に下方側（矢印 D 方向側）に突出する連結部が形成され、その連結部には断面 D 字状の穴として形成される嵌合穴 F 1 3 1 e が連結部の背面から正面側（矢印 F 方向側）へ向けて凹設される。嵌合穴 F 1 3 1 e は、軸 F 1 3 3 を回転不能に嵌合（固着）させるための孔である。壁部 F 1 3 2 は、通路部 F 1 3 1 の第3通路流出面 F 1 3 1 a 若しくは転動面 F 1 3 1 b を移動（流下、転動）が通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2（第5通路 F R t 5）へ移動（流下、落下）することを抑制するための部位である。壁部 F 1 3 2 は、有色の樹脂材料から構成されており、通路部 F 1 3 1 の起伏を遊技者に視認不能とできる。これにより、通路部 F 1 3 1（第3通路 F R t 3）へ案内（送球、流下）された球が第3通路流出面 F 1 3 1 a 若しくは転動面 F 1 3 1 b へ案内（送球、流下）されるかを遊技者に判別させ難くでき、遊技の興趣を高めることができる。一方、壁部 F 1 3 2 の上端と通路部 F 1 3 1 の上面との間の距離は球の直径よりも小さく形成される。これにより、通路部 F 1 3 1（第3通路 F R t 3）を移動（流下、転動）する球を遊技者に視認可能とできる。軸 F 1 3 3 は、金属材料から棒状に形成され、その軸 F 1 3 3 の延設方向を前後方向（矢印 F - B 方向）に沿わせた姿勢でプッシュ（図示せず）を介して固定部材 F 1 2 1 に回転可能に係合される。

10

#### 【4672】

軸 F 1 3 3 の前端側及び後端側は、嵌合穴 F 1 3 1 e の断面形状および確定通路 F 1 4 0 の連結本体部 F 1 4 5 a に穿設される挿通孔 F 1 4 5 a 1 の断面形状に一致した外形にそれぞれ形成される。嵌合穴 F 1 3 1 e に軸 F 1 3 3 の前端側が嵌合（固着）されることで通路部 F 1 3 1 に軸 F 1 3 3 が回転不能に配設（軸支）され、挿通孔 F 1 4 5 a 1 に軸 F 1 3 3 の後端側が嵌合されることで連結本体部 F 1 4 5 a に軸 F 1 3 3 が回転不能に配設（軸支）される。軸 F 1 3 3 を介することで、変位部材 F 1 3 0 と確定通路 F 1 4 0 とが一体化（1のユニットとして形成）される。確定通路 F 1 4 0 は、通路部材 F 1 1 0 の流入口 F O P f 1 を通過した（流入口 F O P f 1 へ流入した）球を第1入賞口 6 4 へ案内（送球、流下）するためのものであり、第6通路部材 F 1 4 1 と、その第6通路部材 F 1 4 1 に配設される軸 F 1 4 2 と、その軸 F 1 4 2 に回転可能に係合される開閉部材 F 1 4 3 と、その開閉部材 F 1 4 3 に係合するとともに左右方向（矢印 L - R 方向）に変位するスライド部材 F 1 4 4 と、そのスライド部材 F 1 4 4 と変位部材 F 1 3 0 の軸 F 1 3 3 とを連結する連結部材 F 1 4 5 と、その連結部材 F 1 4 5 に配設される錘 F 1 4 6 と、を備える。第6通路部材 F 1 4 1 は、取付け部 F 1 4 1 a と、その取付け部 F 1 4 1 a の正面から突設される通路部 F 1 4 1 b 及び一对の球受け部 F 1 4 1 c と、取付け部 F 1 4 1 a の背面から突設される軸受け部 F 1 4 1 d と、その軸受け部 F 1 4 1 d の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に配設される複数（本実施形態においては4個）の締結部 F 1 4 1 e と、を備える。取付け部 F 1 4 1 a は、正面視、横長略矩形の板状体から形成される。第6通路部材 F 1 4 1 へ案内（送球、流下）された球が取付け部 F 1 4 1 a に当接することにより、球が背面側（矢印 B 方向側）へ変位することが規制される。

20

30

#### 【4673】

通路部 F 1 4 1 b は、左右方向（矢印 L - R 方向）に延設される底面部 F 1 4 1 b 1 と、その底面部 F 1 4 1 b 1 の左右方向両端側から上方（矢印 U 方向）へ向けて突設される一对の壁部 F 1 4 1 b 2 と、を備え、正面視において略 U 字状に形成される。一对の壁部 F 1 4 1 b 2 の対向面間の距離は球の外形よりもやや大きく形成され、底面部 F 1 4 1 b 1 及び一对の壁部 F 1 4 1 b 2 により区画された空間により第6通路 F R t 6 が形成される。通路部 F 1 4 1 b は、通路部材 F 1 1 0 の流出口 F O P o u t 1 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され、流出口 F O P o u t 1 を通過させることで、通路部 F 1 4 1 b（第6通路 F R t 6）を移動（流下、落下）する球が遊技領域へ流出（第1入賞口 6 4 へ案内）される。底面部 F 1 4 1 b 1 の上面には、左右方向（矢印 L - R 方向）に所定の距離だけ隔てて一对の突部 F 1 4 1 b 3 が突設される。突部 F 1 4 1 b 3 は、前後方向（矢印 F -

40

50

B方向)に沿って直線状に延設されると共に、突部F 1 4 1 b 3の上面は、正面側(矢印F方向側)へ向けて下降傾斜して形成される。また、一对の突部F 1 4 1 b 3の対向面間の距離は、球の直径よりも小さくされると共に、突部F 1 4 1 b 3の正面端における突設長さ(矢印U-D方向の寸法)は、底面部F 1 4 1 b 1の上面に球が接触しない深さに設定される。これにより、底面部F 1 4 1 b 1上の球を2箇所(突部F 1 4 1 b 3の上端部における対向面側の一对の稜線部分)で位置決めすることができる。よって、一对の突部F 1 4 1 b 3が非形成の場合と比較して、通路部F 1 4 1 bの左右方向(矢印L-R方向)における球の移動(流下、転動)位置を一定とし易くできる。よって、通路部材F 1 1 0の流出口F O P o u t 1を通過した球を第1入賞口64へ入賞(案内)させ易くできる。球受け部F 1 4 1 cは、流入口F O P f 1を通過した球を通路部F 1 4 1 b(第6通路F R t 6)へ案内(送球、流下)するための部位である。球受け部F 1 4 1 cは、左右方向(矢印L-R方向)に延設される板状体から形成され、左右方向両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。

10

#### 【4674】

球受け部F 1 4 1 cの下面は、通路部F 1 4 1 bの壁部F 1 4 1 b 2の上端に当接して配設される。これにより、壁部F 1 4 1 b 2に第6通路F R t 6を形成する機能と球受け部F 1 4 1 cを支持(補強)する機能とを兼用させることができ、球受け部F 1 4 1 cの破損を抑制し易くできる。軸受け部F 1 4 1 dは、軸F 1 4 2を支持するための部位であり、その軸受け部F 1 4 1 dの上面には、下方(矢印D方向)へ向けて凹部が凹設される。その凹部に軸F 1 4 2の下端側が配設(係合)されることで、軸F 1 4 2が軸受け部F 1 4 1 dに支持される。締結部F 1 4 1 eは、確定通路F 1 4 0と背面部材F 1 5 0とを締結固定するためのタッピングネジが螺合される部位である。締結部F 1 4 1 eが取付け部F 1 4 1 aの背面から突設されることにより、取付け部F 1 4 1 aと背面部材F 1 5 0との間に所定の空間を形成することができる。その空間を利用して軸F 1 4 2や一对のスライド部材F 1 4 4が配設される。軸F 1 4 2は、開閉部材F 1 4 3を変位(回転)させる際の回転軸である。軸F 1 4 2は、金属材料から円柱状に形成され、その軸F 1 4 2の外径は、第6通路部材F 1 4 1の軸受け部F 1 4 1 dに形成される挿通穴の内径よりもやや小さく形成される。開閉部材F 1 4 3は、通路部材F 1 1 0の下側通路F 1 1 2(第5通路F R t 5)を移動(流下、転動)する球を流入口F O P f 1へ流入させ難くするためのものである。開閉部材F 1 4 3は、左方側(矢印L方向側)に配設される左側開閉部材F 1 4 3 Lと右方側(矢印R方向側)に配設される右側開閉部材F 1 4 3 Rとから構成され、それら左側開閉部材F 1 4 3 L及び右側開閉部材F 1 4 3 Rは、一对の球受け部F 1 4 1 cの正面側(矢印F方向側)にそれぞれ配設される。左側開閉部材F 1 4 3 Lは、遮断部F 1 4 3 aと、その遮断部F 1 4 3 aの背面端から下方側(矢印D方向側)に突出する連結部F 1 4 3 bと、その連結部F 1 4 3 bの下端から背面側(矢印B方向側)に突設する突出部F 1 4 3 cと、を備える。

20

30

#### 【4675】

右側開閉部材F 1 4 3 Rは、左側開閉部材F 1 4 3 Lに対し、連結部F 1 4 3 bが省略され、突出部F 1 4 3 cが遮断部F 1 4 3 aの上端から背面側(矢印B方向側)に突出する点を除いて、遊技盤F 1 3の幅方向(図1567左右方向)における中心に対し線(面)対称(図1567左右対称)に形成される。よって、右側開閉部材F 1 4 3 Rにおける左側開閉部材F 1 4 3 Lと対称に形成される部位には同一の符号を付してその説明は省略する。遮断部F 1 4 3 aは、板状体から形成され、遮断部F 1 4 3 aの上端側は背面側(矢印B方向側)に屈曲して形成される。その遮断部F 1 4 3 aの屈曲された部位の背面端に連結部F 1 4 3 bが配設される。遮断部F 1 4 3 aは、正面視において、通路部材F 1 1 0に形成される流入口F O P f 1を介して遊技者から視認可能となる位置に配設される。言い換えると、遮断部F 1 4 3 aは、流入口F O P f 1の縁よりも内側に配設される。従って、遮断部F 1 4 3 aは、下側通路F 1 1 2(第5通路F R t 5)を移動(流下、転動)する球と当接可能に配設される。一对(左側開閉部材F 1 4 3 L及び右側開閉部材F 1 4 3 R)の遮断部F 1 4 3 aの対向間の距離は、球の直径よりもやや大きく形成される

40

50



。これにより、下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) を移動 (流下、転動) する球を一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間および流入口 F O P f 1 へ流入させ難くできる (第 6 通路 F R t 6 へ案内させ難くできる)。また、遮断部 F 1 4 3 a は、軸 F 1 4 2 を中心とする円弧状に湾曲して形成される。言い換えると、遮断部 F 1 4 3 a は、左右方向 (矢印 L - R 方向) 両端側から左右方向中央側へ向かうにつれて正面側 (矢印 F 方向側) に凸となる湾曲状に形成される。これにより、遮断部 F 1 4 3 a に当接した球を通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) の延設方向 (矢印 L - R 方向) に沿って移動 (流下、転動) させると共に、正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて移動 (流下、転動) させることができる。その結果、下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) を移動 (流下、転動) する球を流出面 F 1 1 2 b へ案内 (送球、流下) し易くできる (第 6 通路 F R t 6 へ案内させ難くできる)。

10

#### 【 4 6 7 6 】

連結部 F 1 4 3 b は、左側開閉部材 F 1 4 3 L の突出部 F 1 4 3 c と右側開閉部材 F 1 4 3 R の突出部 F 1 4 3 c とが当接することを抑制するための部位である。左側開閉部材 F 1 4 3 L に連結部 F 1 4 3 b が形成されることで、左側開閉部材 F 1 4 3 L に形成される突出部 F 1 4 3 c が右側開閉部材 F 1 4 3 R に形成される突出部 F 1 4 3 c の下方 (矢印 D 方向) に配設される。突出部 F 1 4 3 c は、軸 F 1 4 2 に軸支されると共に、スライド部材 F 1 4 4 に係合される部位である。突出部 F 1 4 3 c の連結部 F 1 4 3 b 側 (正面側、矢印 F 方向側) には、軸支孔 F 1 4 3 d が穿設され、その軸支孔 F 1 4 3 d よりも背面側 (矢印 B 方向側) となる位置には、係合孔 F 1 4 3 e が穿設される。軸支孔 F 1 4 3 d は、軸 F 1 4 2 の外径と同等またはやや大きく形成され、軸支孔 F 1 4 3 d に軸 F 1 4 2 が挿通されることで、左側開閉部材 F 1 4 3 L が軸 F 1 4 2 を回転軸として回転可能に係合 (軸支) される。係合孔 F 1 4 3 e には、左側スライド部材 F 1 4 4 L の第 1 係合部 F 1 4 4 c が挿通 (係合) される。係合孔 F 1 4 3 e は、上面視、前後方向 (矢印 F - B 方向) に長い長孔状に形成される。詳細には、係合孔 F 1 4 3 e に左側スライド部材 F 1 4 4 L の第 1 係合部 F 1 4 4 c が挿通 (係合) された状態において、係合孔 F 1 4 3 e の内周面と第 1 係合部 F 1 4 4 c との間に左側開閉部材 F 1 4 3 L の回転 (変位) による突出部 F 1 4 3 c の前後方向 (矢印 F - B 方向) の変位量よりも大きな隙間が形成される。これにより、左側スライド部材 F 1 4 4 L の左右方向 (矢印 L - R 方向) への変位に対し、係合孔 F 1 4 3 e の前後方向 (矢印 F - B 方向) における内周面と第 1 係合部 F 1 4 4 c とが当接し、左側開閉部材 F 1 4 3 L の回転 (変位) が規制されることを抑制できる。スライド部材 F 1 4 4 は、開閉部材 F 1 4 3 を動作 (変位、回転) させるためのものである。スライド部材 F 1 4 4 は、左側開閉部材 F 1 4 3 L に係合される左側スライド部材 F 1 4 4 L と、右側開閉部材 F 1 4 3 R に係合される右側スライド部材 F 1 4 4 R とから構成される。

20

30

#### 【 4 6 7 7 】

左側スライド部材 F 1 4 4 L は、スライド本体部 F 1 4 4 a と、そのスライド本体部 F 1 4 4 a の左右方向 (矢印 L - R 方向) 中央側の下端部から左右方向中央側へ向けて延設される延設部 F 1 4 4 b と、その延設部 F 1 4 4 b から上方 (矢印 U 方向) へ突出される第 1 係合部 F 1 4 4 c と、スライド本体部 F 1 4 4 a から正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて突出される第 2 係合部 F 1 4 4 d と、を備える。右側スライド部材 F 1 4 4 R は、左側スライド部材 F 1 4 4 L に対し、延設部 F 1 4 4 b がスライド本体部 F 1 4 4 a の左右方向 (矢印 L - R 方向) 中央側の上端部から延設され、第 1 係合部 F 1 4 4 c が下方 (矢印 D 方向) へ向けて突出される点を除いて、遊技盤 F 1 3 の幅方向 (図 1 5 6 7 左右方向) における中心に対し線 (面) 対称 (図 1 5 6 7 左右対称) に形成される。よって、右側スライド部材 F 1 4 4 R における左側スライド部材 F 1 4 4 L と対称に形成される部位には同一の符号を付してその説明は省略する。スライド本体部 F 1 4 4 a は、板状体から形成され、スライド本体部 F 1 4 4 a の左右方向 (矢印 L - R 方向) 両端部は背面側 (矢印 B 方向側) に屈曲して形成される。その背面側に屈曲される部位には板厚方向 (矢印 L - R 方向) に挿通孔 F 1 4 4 a 1 がそれぞれ穿設される。挿通孔 F 1 4 4 a 1 には、背面部材

40

50

F 1 5 0 のスライド棒 F 1 5 8 が挿通（係合）され（図 1 5 7 8 参照）、これにより、スライド部材 F 1 4 4 はスライド棒 F 1 5 8 の延設方向（矢印 L - R 方向）に沿って変位可能に配設（係合）される。

#### 【 4 6 7 8 】

左側スライド部材 F 1 4 4 L に形成される延設部 F 1 4 4 b と右側スライド部材 F 1 4 4 R に形成される延設部 F 1 4 4 b とは上下方向（矢印 U - D 方向）に所定の距離だけ隔てて配設される。これにより、右側スライド部材 F 1 4 4 R の第 1 係合部 F 1 4 4 c 及び右側開閉部材 F 1 4 3 R の突出部 F 1 4 3 c は、左側スライド部材 F 1 4 4 L の第 1 係合部 F 1 4 4 c 及び左側開閉部材 F 1 4 3 L の突出部 F 1 4 3 c の上方（矢印 U 方向）に配設される。これにより、第 1 係合部 F 1 4 4 c 及び突出部 F 1 4 3 c を上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる位置にそれぞれ配設でき、確定通路 F 1 4 0（開閉部材 F 1 4 3 及びスライド部材 F 1 4 4）の設計の自由度を向上させることができる。第 1 係合部 F 1 4 4 c は、開閉部材 F 1 4 3 の係合孔 F 1 4 3 e に挿通（係合）される部位であり、円柱状に形成される。左側スライド部材 F 1 4 4 L がスライド棒 F 1 5 8 の延設方向（矢印 L - R 方向）に変位し係合孔 F 1 4 3 e の内周面を押進することで、開閉部材 F 1 4 3 が軸 F 1 4 2 を回転軸として回転する。第 2 係合部 F 1 4 4 d は、連結部材 F 1 4 5 のスライド係合部 F 1 4 5 b に挿通（係合）される部位であり、円柱状に形成される。第 2 係合部 F 1 4 4 d とスライド係合部 F 1 4 5 b との係合により、連結部材 F 1 4 5 の変位（回転）にスライド部材 F 1 4 4 が連動して変位する。連結部材 F 1 4 5 は、スライド部材 F 1 4 4 を動作（変位）させるためのものであり、連結本体部 F 1 4 5 a と、その連結本体部 F 1 4 5 a から下方（矢印 D 方向）へ突出されるスライド係合部 F 1 4 5 b と、連結本体部 F 1 4 5 a から左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ突出される錘支持部 F 1 4 5 c と、を備える。連結本体部 F 1 4 5 a は、円柱状に形成される。連結本体部 F 1 4 5 a には、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿って断面 D 字状の孔として形成される挿通孔 F 1 4 5 a 1 が穿設される。挿通孔 F 1 4 5 a 1 に変位部材 F 1 3 0 の軸 F 1 3 3 が回転不能に配設（固着）されることで、変位部材 F 1 3 0 の変位（回転）に連動して連結部材 F 1 4 5 を変位（回転）させることができる。

#### 【 4 6 7 9 】

スライド係合部 F 1 4 5 b は、円柱状に形成され、そのスライド係合部 F 1 4 5 b には、スライド部材 F 1 4 4 の第 2 係合部 F 1 4 4 d が挿通（係合）される挿通孔 F 1 4 5 b 1 が穿設される。挿通孔 F 1 4 5 b 1 は、正面視、上下方向（矢印 U - D 方向）に長い長孔状に形成される。詳細には、挿通孔 F 1 4 5 b 1 にスライド部材 F 1 4 4 の第 2 係合部 F 1 4 4 d が挿通（係合）された状態において、挿通孔 F 1 4 5 b 1 の内周面と第 2 係合部 F 1 4 4 d との間に連結部材 F 1 4 5 の変位（回転）によるスライド係合部 F 1 4 5 b の上下方向（矢印 U - D 方向）の変位量よりも大きな隙間が形成される。これにより、左側スライド部材 F 1 4 4 L の左右方向（矢印 L - R 方向）への変位に対し、挿通孔 F 1 4 5 b 1 の上下方向における内周面とスライド部材 F 1 4 4 の第 2 係合部 F 1 4 4 d とが当接し、連結部材 F 1 4 5 の変位（回転）が規制されることを抑制できる。錘支持部 F 1 4 5 c は、背面側（矢印 B 方向側）から正面側（矢印 F 方向側）へ向けて凹設される円筒状に形成され、錘支持部 F 1 4 5 c の内周面は、錘 F 1 4 6 の外径よりもやや大きく形成される。錘支持部 F 1 4 5 c の内周面に錘 F 1 4 6 が配設（係合）されることで、錘 F 1 4 6 が連結部材 F 1 4 5 に配設（支持）される。錘 F 1 4 6 は、連結部材 F 1 4 5 の重心の位置を調整するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。錘 F 1 4 6 が挿通孔 F 1 4 5 a 1 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に配設されることで、連結部材 F 1 4 5 及び錘 F 1 4 6 の全体の重心は、挿通孔 F 1 4 5 a 1 よりも左右方向両端側に位置する。

#### 【 4 6 8 0 】

背面部材 F 1 5 0 は、下側フレーム F 8 6 b の背面を形成するためのものであり、背面壁部 F 1 5 1 と、その背面壁部 F 1 5 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端、且つ、下端から正面側（矢印 F 方向側）へ向けて突出される一对の第 1 固定部 F 1 5 2 と、一对の第

10

20

30

40

50

1 固定部 F 1 5 2 の上方（矢印 U 方向）において正面側へ向けて突出される一对の第 2 固定部 F 1 5 3 と、一对の第 2 固定部 F 1 5 3 の左右方向中央側において正面側へ向けて突出される一对の締結部 F 1 5 4 と、一对の締結部 F 1 5 4 の左右方向中央側において正面側へ向けて突出される一对の第 1 支持部 F 1 5 5 と、一对の第 1 支持部 F 1 5 5 の左右方向中央側において正面側へ向けて突出される第 2 支持部 F 1 5 6 と、背面壁部 F 1 5 1 の背面から背面側（矢印 B 方向側）へ向けて突出される突出部 F 1 5 7 と、を備える。また、背面部材 F 1 5 0 には、一对のスライド棒 F 1 5 8 が配設（係合）される。背面壁部 F 1 5 1 は、横長略矩形の板状体から構成され、背面壁部 F 1 5 1 には、一对の第 1 逃がし孔 F 1 5 1 a と、一对の第 1 逃がし孔 F 1 5 1 a よりも下方側（矢印 D 方向側）に形成される一对の第 2 逃がし孔 F 1 5 1 b とが板厚方向にそれぞれ開口形成（板厚方向に穿設）される。また、背面壁部 F 1 5 1 の下端には、切欠き部 F 1 5 1 c が上方（矢印 U 方向）へ向けて切欠き形成される。第 1 逃がし孔 F 1 5 1 a は、連結部材 F 1 4 5 の錘支持部 F 1 4 5 c の外形よりも大きく形成され、第 1 逃がし孔 F 1 5 1 a の内側に錘支持部 F 1 4 5 c が配設される。これにより、下側フレーム F 8 6 b の前後方向（矢印 F - B 方向）の厚み寸法を小さくできる。第 2 逃がし孔 F 1 5 1 b は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて凸となる半円状の湾曲部 F 1 5 1 b 1 と、その湾曲部 F 1 5 1 b 1 の左右方向中央側において上下方向（矢印 U - D 方向）に延設される直線部 F 1 5 1 b 2 とから構成される。湾曲部 F 1 5 1 b 1 は、駆動手段 F 1 8 0 の連結部材 F 1 8 4 の外形よりもやや大きく形成され、第 2 逃がし孔 F 1 5 1 b（湾曲部 F 1 5 1 b 1）を挿通して背面部材 F 1 5 0 の正面側（矢印 F 方向側）へ連結部材 F 1 8 4 が配設される。

10

20

#### 【4681】

直線部 F 1 5 1 b 2 は、駆動手段 F 1 8 0 の連結部材 F 1 8 4 が上下方向（矢印 U - D 方向）に往復動するための逃がし孔である。直線部 F 1 5 1 b 2 の上端は、湾曲部 F 1 5 1 b 1 の上端と一体に形成され、直線部 F 1 5 1 b 2 の下端は、湾曲部 F 1 5 1 b 1 の下端よりも下方（矢印 D 方向）に形成される。これにより、連結部材 F 1 8 4 が下方に変位した状態においては、連結部材 F 1 8 4 の背面側（矢印 B 方向側）には背面壁部 F 1 5 1 が位置する（湾曲部 F 1 5 1 b 1 が非形成とされる）。このように、背面壁部 F 1 5 1 に開口形成（穿設）される湾曲部 F 1 5 1 b 1 を小さく形成することで、針金等の異物の侵入を抑制し易くできる。切欠き部 F 1 5 1 c は、駆動手段 F 1 8 0 の駆動モータ F 1 8 1 と第 7 通路 F 1 9 0 のスイッチ F 1 9 2 とを電氣的に接続する配線（図示せず）を挿通させる部位であり、これにより、背面部材 F 1 5 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配置されるスイッチ F 1 9 2 と背面部材 F 1 5 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配置される駆動手段 F 1 8 0 の駆動モータ F 1 8 1 とが電氣的に接続される。第 1 固定部 F 1 5 2 は、ベース板 60 に背面部材 F 1 5 0 を締結固定するための部位であり、四角柱状に形成される。第 1 固定部 F 1 5 2 には挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジがベース板 60 に締結されることで、背面部材 F 1 5 0 がベース板 60 に固定（配設）される。通路部材 F 1 1 0 の正面板 F 1 1 1 に加え、第 1 固定部 F 1 5 2 がベース板 60 に固定（配設）されることで、下側フレーム F 8 6 b のベース板 60 に対する姿勢の安定化を図ることができる。また、第 1 固定部 F 1 5 2 が背面壁部 F 1 5 1 の下端に配設されるため、上下方向（矢印 U - D 方向）において、第 1 固定部 F 1 5 2 と正面板 F 1 1 1 との間の距離を大きく設定でき、下側フレーム F 8 6 b のベース板 60 に対する姿勢の安定化を一層図ることができる。第 2 固定部 F 1 5 3 及び締結部 F 1 5 4 は、通路部材 F 1 1 0 に背面部材 F 1 5 0 を締結固定するための部位であり、第 2 固定部 F 1 5 3 は四角柱状に、締結部 F 1 5 4 は円柱状に、それぞれ形成される。

30

40

#### 【4682】

留め部 F 1 1 5 の挿通孔 F 1 1 5 a を挿通したタッピングネジが第 2 固定部 F 1 5 3 に締結固定されることで、背面部材 F 1 5 0 が通路部材 F 1 1 0 に固定（配設）される。また、締結部 F 1 5 4 には、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿って挿通孔が穿設され、その挿通孔にタッピングネジが挿通されることで、背面部材 F 1 5 0 が通路部材 F 1 1 0 に固定（配設）される。第 1 支持部 F 1 5 5 及び第 2 支持部 F 1 5 6 は、スライド棒 F 1 5 8

50

を支持するための部位である。第 1 支持部 F 1 5 5 及び第 2 支持部 F 1 5 6 には左右方向（矢印 L - R 方向）に沿って挿通孔がそれぞれ穿設され、それら挿通孔にスライド棒 F 1 5 8 が挿通されることで、背面部材 F 1 5 0 にスライド棒 F 1 5 8 が配設（支持）される。また、第 2 支持部 F 1 5 6 には、その第 2 支持部 F 1 5 6 の正面側（矢印 F 方向側）に、上下方向（矢印 U - D 方向）に沿って挿通孔 F 1 5 6 a が穿設され、第 2 支持部 F 1 5 6 の正面端には係止部 F 1 5 6 b が突出して形成される。挿通孔 F 1 5 6 a の内径は、軸 F 1 4 2 の外径よりもやや大きく形成され、挿通孔 F 1 5 6 a に軸 F 1 4 2 が挿通される。軸 F 1 4 2 が確定通路 F 1 4 0 の軸受け部 F 1 4 1 d 及び第 2 支持部 F 1 5 6（挿通孔 F 1 5 6 a）により支持（係合）されることで、軸 F 1 4 2 が下側フレーム F 8 6 b に配設される。係止部 F 1 5 6 b は、確定通路 F 1 4 0 の開閉部材 F 1 4 3 の変位（回転）を規制する部位である。突出部 F 1 5 7 は、駆動手段 F 1 8 0 のガイド部材 F 1 8 5 を挿通したタッピングネジが締結固定される部位であり、円柱状から形成される。突出部 F 1 5 7 が背面壁部 F 1 5 1 の背面から突出されることで、タッピングネジの締結代を大きくできる。

10

#### 【 4 6 8 3 】

スライド棒 F 1 5 8 は、確定通路 F 1 4 0 のスライド部材 F 1 4 4 をスライド棒 F 1 5 8 の延設方向（矢印 L - R 方向）に沿って変位させるためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。スライド棒 F 1 5 8 の外周面には、第 1 支持部 F 1 5 5 よりもやや左右方向（矢印 L - R 方向）中央側となる位置に、径方向へ向けての切り込みが形成され、その切り込みには金属リング状の C リング（図示せず）が嵌合される。これにより、スライド棒 F 1 5 8 は、第 1 支持部 F 1 5 5 及び第 2 支持部 F 1 5 6 に抜去不能に支持される。スライド棒 F 1 5 8 は、そのスライド棒 F 1 5 8 の延設方向（軸方向）が左右方向（矢印 L - R 方向）に沿った姿勢で第 1 支持部 F 1 5 5 及び第 2 支持部 F 1 5 6 に支持（配設）される。スライド棒 F 1 5 8 がスライド部材 F 1 4 4 の挿通孔 F 1 4 4 a 1 に挿通（係合）されることで、スライド部材 F 1 4 4 がスライド棒 F 1 5 8 に配設（係合）される。振分通路 F 1 6 0 は、振分通路 F 1 6 0 に形成された複数の振り分け孔に応じて下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）の異なる位置へ球を案内（送球、流下）するためのいわゆるクルーンと呼ばれる装置である。振分通路 F 1 6 0 は、第 4 通路部 F 1 6 1 と、その第 4 通路部 F 1 6 1 の背面端から背面側（矢印 B 方向側）へ向けて突出して形成される固定部 F 1 6 2 と、を備える。第 4 通路部 F 1 6 1 は、上面視において円状であり、上方（矢印 U 方向）から下方（矢印 D 方向）へ向けて凹設して形成され、第 4 通路部 F 1 6 1 の凹設底面は、下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる湾曲状に形成される。また、第 4 通路部 F 1 6 1 は、固定部 F 1 6 2 から正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される。これらにより、第 4 通路部 F 1 6 1 へ案内（送球、流下）された球を第 4 通路部 F 1 6 1 の中央へ向けて移動（流下、転動）させると共に、その第 4 通路部 F 1 6 1 の中央においては、正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）へ向けて移動（流下、転動）させることができる。

20

30

#### 【 4 6 8 4 】

第 4 通路部 F 1 6 1 の凹設底面には、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a 及び複数（本実施形態においては 2 箇所）の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b が板厚方向に穿設される。第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a 及び複数の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b は、通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2 と上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる位置に穿設され、これにより、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a 若しくは第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を通過した球を下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）へ振り分ける（案内させる）ことができる。第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a は、下側通路 F 1 1 2 の起伏 F 1 1 2 a の頂部の上方（矢印 U 方向）となる位置に穿設される。複数の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b は、左右方向（矢印 L - R 方向）において第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a とは異なる位置であり、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a より正面側（矢印 F 方向側）に穿設される。第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過して下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）へ振り分けられた（案内された）球は、起伏 F 1 1 2 a の頂部へ案内（送球、流下）され、立て壁部 F 1 1 3 の流入口 F O P f 1 へ流入して確定通路 F 1 4 0（第

40

50

6 通路 F R t 6 ) へ案内 ( 送球、流下 ) され易い ( 第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い ) 。また、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a は、第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b よりも第 4 通路部 F 1 6 1 の流入口 F O P f 1 側 ( 矢印 B 方向側 ) に穿設される。これにより、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過した球が起伏 F 1 1 2 a の頂部を移動 ( 流下、転動 ) する距離を小さくでき、球を確定通路 F 1 4 0 ( 第 6 通路 F R t 6 ) へ案内 ( 送球、流下 ) させ易くできる。一方、第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を通過して下側通路 F 1 1 2 ( 第 5 通路 F R t 5 ) へ振り分けられた ( 案内された ) 球は、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) において起伏 F 1 1 2 a の頂部とは異なる位置へ案内 ( 送球、流下 ) されるため、起伏 F 1 1 2 a の頂部から左右方向へ向けての下降傾斜に沿って移動 ( 流下、転動 ) し、正面板 F 1 1 1 の切欠き部 F 1 1 1 c を通過して遊技領域に流出 ( 流下 ) され易い ( 第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い ) 。

10

【 4 6 8 5 】

また、第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b は、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a よりも第 4 通路部 F 1 6 1 の遊技領域側 ( 矢印 F 方向側、流入口 F O P f 1 とは反対側 ) に穿設される。これにより、第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を通過した球と流入口 F O P f 1 との間の距離を大きくでき、球を流入口 F O P f 1 へ案内させ難くできる ( 下側通路 F 1 1 2 の流出面 F 1 1 2 b へ案内させ易くできる ) 。従って、振分通路 F 1 6 0 に振り分けられた球が第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b よりも第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。固定部 F 1 6 2 は、振分通路 F 1 6 0 を背面部材 F 1 5 0 に締結固定させるためのものである。固定部 F 1 6 2 の上面には下方 ( 矢印 D 方向 ) へ向けて凹設される凹部が形成され、その凹部に第 2 通路部材 F 1 7 0 の固定部 F 1 7 2 が挿入 ( 内嵌 ) される。第 2 通路部材 F 1 7 0 は、上側通路 F 1 1 4 の第 1 流出面 F 1 1 4 a を案内された球を振分通路 F 1 6 0 へ振り分ける ( 案内する ) ためのものであり、通路部 F 1 7 1 と、その通路部 F 1 7 1 の下面から背面側 ( 矢印 B 方向側 ) へ向けて突出される固定部 F 1 7 2 と、を備える。通路部 F 1 7 1 は、その通路部 F 1 7 1 の上面を球が移動 ( 流下、転動 ) する部位であり、通路部材 F 1 1 0 の立て壁部 F 1 1 3 よりも正面側 ( 矢印 F 方向側、遊技領域側 ) に配設される。また、通路部 F 1 7 1 は、第 1 流出面 F 1 1 4 a ( 第 3 切欠き部 F 1 1 3 e ) の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に配設される。また、通路部 F 1 7 1 は、正面側 ( 矢印 F 方向側、遊技領域側 ) へ向けて延設すると共に、正面側へ向かうにつれて下降傾斜して形成される。立て壁部 F 1 1 3 との当接部を除く通路部 F 1 7 1 の外縁には、立設部 F 1 7 1 a が上方 ( 矢印 U 方向 ) へ向けて立設され、その立設部 F 1 7 1 a に区画された空間により、第 2 通路 F R t 2 が形成される。

20

30

【 4 6 8 6 】

通路部 F 1 7 1 の先端には球の外形よりもやや大きく形成される第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b が穿設される。第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b は、振分通路 F 1 6 0 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a の上方 ( 矢印 U 方向 ) に形成される ( 上面視において第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b と第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a とが重なる位置に形成される ) 。第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b を通過することで、通路部 F 1 7 1 ( 第 2 通路 F R t 2 ) へ振り分けられた ( 案内された ) 球は、振分通路 F 1 6 0 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a へ案内される。通路部 F 1 7 1 の上面には、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に所定の距離だけ隔てて一对の突部 F 1 7 1 c が突設される。突部 F 1 7 1 c は、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に沿って直線状に延設されると共に、突部 F 1 7 1 c の上面は、正面側 ( 矢印 F 方向側 ) へ向けて下降傾斜して形成される。また、一对の突部 F 1 7 1 c の対向面間の距離は、球の直径よりも小さくされると共に、突部 F 1 7 1 c の正面端における突設長さ ( 矢印 U - D 方向の寸法 ) は、通路部 F 1 7 1 の上面に球が接触しない深さに設定される。これにより、通路部 F 1 7 1 上の球を 2 箇所 ( 突部 F 1 7 1 c の上端部における対向面側の一对の稜線部分 ) で位置決めすることができる。よって、一对の突部 F 1 7 1 c が非形成の場合と比較して、通路部 F 1 7 1 の左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) における球の移動 ( 流下、転動 ) 位置を一定とし易くできる。これにより、第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b を通過した球を振分通路 F 1 6 0 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a へ案内させ易くできる。固定部 F 1 7 2 は、略矩形の直方体から形成され、固定部 F 1 7 2 の外形は振分通路 F 1 6 0 の固定部 F 1 6 2 に形成される凹部の内

40

50

形と同等またはやや小さく形成される。固定部 F 1 7 2 が固定部 F 1 6 2 に形成される凹部に配設（固定、内嵌）されることで、振分通路 F 1 6 0 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a の上方に（矢印 U 方向）に第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b を配設し易く（正確に配設）できる。

#### 【 4 6 8 7 】

ここで、例えば、第 2 通路部材 F 1 7 0 を背面部材 F 1 5 0 に固定（配設）させる場合、背面部材 F 1 5 0 へ振分通路 F 1 6 0 及び第 2 通路部材 F 1 7 0 を固定する際の誤差（組立公差）や背面部材 F 1 5 0、振分通路 F 1 6 0 及び第 2 通路部材 F 1 7 0 の加工精度（寸法公差）等の要因に起因して、第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b が振分通路 F 1 6 0 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a の上方（矢印 U 方向）に配置されない（上面視において、第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b の中心と第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a の中心とが一致しない）虞がある。この場合、第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b を通過した球が第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過せず、第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b へ振り分けられる（案内される）虞がある。これに対し、第 2 通路部材 F 1 7 0 が振分通路 F 1 6 0 に固定（配設）されることで、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a の上方に（矢印 U 方向）に第 2 通路部材 F 1 7 0 の第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b を配設し易く（正確に配設）でき、第 2 通路部材 F 1 7 0（第 2 通路 F R t 2）へ案内された球は、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過して確定通路 F 1 4 0（第 6 通路 F R t 6）へ案内（送球、流下）され易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞され易い）。駆動手段 F 1 8 0 は、演出手段 F 1 2 0 の可動部材 F 1 2 2 を動作させるためのものであり、駆動力を発生させる駆動モータ F 1 8 1 と、その駆動モータ F 1 8 1 を支持（固定）する支持部材 F 1 8 2 と、その支持部材 F 1 8 2 を左右方向（矢印 L - R 方向）に貫通して配設される伝達軸 F 1 8 3 と、その伝達軸 F 1 8 3 の端部に係合される連結部材 F 1 8 4 と、その連結部材 F 1 8 4 の左右方向両端側において連結部材 F 1 8 4 を係合（支持）するガイド部材 F 1 8 5 と、を備える。なお、駆動手段 F 1 8 0 の駆動については、図 1 5 8 2 及び図 1 5 8 4 を適宜参照して説明する。

#### 【 4 6 8 8 】

駆動モータ F 1 8 1 は、演出手段 F 1 2 0 の可動部材 F 1 2 2 を動作（上下方向に往復動）させる駆動力を与えるためのものであり、その駆動モータ F 1 8 1 の軸を鉛直方向上方（矢印 U 方向）へ向けた状態で配設される。これにより、軸を前後方向（矢印 F - B 方向）へ向けて配設する場合と比較して、前後方向における配設スペースを小さくできる。また、駆動モータ F 1 8 1 の軸にはギア（図示せず）が配設（固着）される。支持部材 F 1 8 2 は、駆動モータ F 1 8 1 を支持（固定）するためのものであり、箱状に形成される。支持部材 F 1 8 2 は、タッピングネジにより背面部材 F 1 5 0 の背面に締結固定される。支持部材 F 1 8 2 の下面には、駆動モータ F 1 8 1 の外形よりもやや大きく形成される挿通孔が穿設され、その挿通孔を挿通して駆動モータ F 1 8 1 の軸が支持部材 F 1 8 2 の内側に配設される。伝達軸 F 1 8 3 は、駆動モータ F 1 8 1 の駆動力を連結部材 F 1 8 4 へ伝達するためのものであり、軸部 F 1 8 3 a と、その軸部 F 1 8 3 a の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に配設される伝達部 F 1 8 3 b と、その伝達部 F 1 8 3 b の左右方向両端側の端面から突出する偏心軸 F 1 8 3 c と、を備える。軸部 F 1 8 3 a は、左右方向（矢印 L - R 方向）に沿った棒状に延設され、軸部 F 1 8 3 a は、支持部材 F 1 8 2 を貫通して配設される。軸部 F 1 8 3 a には、支持部材 F 1 8 2 の内側となる位置にギア（図示せず）が配設（固着）され、その軸部 F 1 8 3 a に配設されるギアと駆動モータ F 1 8 1 の軸に配設されるギア（図示せず）とが噛合することで、駆動モータ F 1 8 1 の駆動力が伝達軸 F 1 8 3 に伝達される。伝達部 F 1 8 3 b は、円柱状に形成され、その伝達部 F 1 8 3 b の軸心は、左右方向（矢印 L - R 方向）に沿った姿勢で配設される。伝達部 F 1 8 3 b の軸心に軸部 F 1 8 3 a が固定（配設）され、伝達部 F 1 8 3 b の軸心とは異なる位置に偏心軸 F 1 8 3 c が配設される。即ち、偏心軸 F 1 8 3 c は、伝達部 F 1 8 3 b の軸心に偏心して配設される。これにより、伝達部 F 1 8 3 b が軸部 F 1 8 3 a を回転軸として回転することで、側面視において偏心軸 F 1 8 3 c は、伝達部 F 1 8 3 b の軸心（軸部 F 1 8 3 a）を中心とした円状に変位する。

#### 【 4 6 8 9 】

10

20

30

40

50

連結部材 F 1 8 4 は、演出手段 F 1 2 0 の可動部材 F 1 2 2 を動作（上下方向に往復動）させるためのものであり、本体部 F 1 8 4 a と、その本体部 F 1 8 4 a の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側の端面から突出される一对の被ガイド部 F 1 8 4 b と、本体部 F 1 8 4 a の正面に配設される取付け部 F 1 8 4 c と、を備える。本体部 F 1 8 4 a には、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿ってスライド溝 F 1 8 4 a 1 が開口形成される。スライド溝 F 1 8 4 a 1 は、伝達軸 F 1 8 3 の偏心軸 F 1 8 3 c が配設可能に形成され、スライド溝 F 1 8 4 a 1 の前後方向における長さは偏心軸 F 1 8 3 c の前後方向における変位量と同等またはやや大きく形成される。これにより、伝達軸 F 1 8 3 を介して駆動モータ F 1 8 1 の駆動力が連結部材 F 1 8 4 に伝達される。詳細に説明すると、駆動モータ F 1 8 1 が駆動することで、側面視において、偏心軸 F 1 8 3 c は、伝達部 F 1 8 3 b の軸心（軸部 F 1 8 3 a）を中心として円状に変位する。スライド溝 F 1 8 4 a 1 の前後方向（矢印 F - B 方向）に沿った内壁を偏心軸 F 1 8 3 c が押進することにより、偏心軸 F 1 8 3 c の上下方向の変位が連結部材 F 1 8 4 に伝達され、連結部材 F 1 8 4 が上下方向に変位する。一方、スライド溝 F 1 8 4 a 1 の前後方向（矢印 F - B 方向）における長さは、偏心軸 F 1 8 3 c の前後方向における変位量と同等またはやや大きく形成されるため、偏心軸 F 1 8 3 c とスライド溝 F 1 8 4 a 1 の前後方向両側に形成される内壁とは非当接とされる。従って、偏心軸 F 1 8 3 c の前後方向の変位は連結部材 F 1 8 4 に非伝達とされ、連結部材 F 1 8 4 が前後方向に変位することを抑制できる。また、偏心軸 F 1 8 3 c は、側面視において円状に変位するため、連結部材 F 1 8 4 の上下方向（矢印 U - D 方向）への変位を所定量に設定できる、即ち、連結部材 F 1 8 4 が所定量を超えて上下方向へ変位することを抑制できる。また、偏心軸 F 1 8 3 c を一定方向に変位させることで上下方向における連結部材 F 1 8 4 の変位を往復動とすることができる。これにより、駆動モータ F 1 8 1 の駆動方向を切り替えるための制御を不要とできる。

#### 【 4 6 9 0 】

一对の被ガイド部 F 1 8 4 b は、前後方向（矢印 F - B 方向）に所定の間隔を隔ててそれぞれ配設される。一对の被ガイド部 F 1 8 4 b が一对のガイド溝 F 1 8 5 a にそれぞれ係合（挿通）されることで、ガイド部材 F 1 8 5 に対する連結部材 F 1 8 4 の回転が抑制される。取付け部 F 1 8 4 c は、前後方向（矢印 F - B 方向）を板厚方向とする板状に形成される。取付け部 F 1 8 4 c には、複数の挿通孔が板厚方向に穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが演出手段 F 1 2 0 の可動部材 F 1 2 2 に締結されることで、連結部材 F 1 8 4 に可動部材 F 1 2 2 が固定（配設）される。ガイド部材 F 1 8 5 は、連結部材 F 1 8 4 が上下方向（矢印 U - D 方向）へ変位（往復動）することを案内（連結部材 F 1 8 4 が前後方向へ変位することを規制）するためのものである。ガイド部材 F 1 8 5 には、複数の挿通孔が前後方向（矢印 F - B 方向）に穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材 F 1 5 0 の突出部 F 1 5 7 に締結されることで、背面部材 F 1 5 0 にガイド部材 F 1 8 5 が固定（配設）される。ガイド部材 F 1 8 5 には、連結部材 F 1 8 4 の一对の被ガイド部 F 1 8 4 b に対応する位置に一对のガイド溝 F 1 8 5 a が穿設される。ガイド溝 F 1 8 5 a は、上下方向（矢印 U - D 方向）に沿って延設され、ガイド溝 F 1 8 5 a の上下方向における延設長さは、被ガイド部 F 1 8 4 b の上下方向における変位量よりもやや大きく形成される。ガイド溝 F 1 8 5 a に、被ガイド部 F 1 8 4 b が挿通（配設）されることで、連結部材 F 1 8 4（被ガイド部 F 1 8 4 b）がガイド溝 F 1 8 5 a の延設方向（上下方向）に沿って変位可能とされると共に、連結部材 F 1 8 4（被ガイド部 F 1 8 4 b）の前後方向（矢印 F - B 方向）への変位が規制される。第 7 通路 F 1 9 0 は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞した球を遊技領域へ流出（流下）させるためのものであり、背面通路部材 F 1 9 1 と、その背面通路部材 F 1 9 1 の正面側（矢印 F 方向側）に配設されるスイッチ F 1 9 2 と、そのスイッチ F 1 9 2 の上方（矢印 U 方向）に配設される可動通路 F 1 9 3 と、を備える。

#### 【 4 6 9 1 】

背面通路部材 F 1 9 1 は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞した球が背面側（矢印 B 方向側）に変位することを規制するための部材であり、正面視において横長略矩形の板状体から形成さ

れる。背面通路部材 F 1 9 1 は、ベース板 6 0 の背面から球の外形よりもやや大きな距離だけ隔てて配設され、ベース板 6 0、背面通路部材 F 1 9 1 及び可動通路 F 1 9 3 により囲まれた空間により第 7 通路 F R t 7 が形成される。背面通路部材 F 1 9 1 は、その背面通路部材 F 1 9 1 の周縁部に配設される複数（本実施形態においては 4 個）の係合突部 F 1 9 1 a と、背面通路部材 F 1 9 1 の下端に配設されるスイッチ受け部 F 1 9 1 b と、を備える。また、背面通路部材 F 1 9 1 の下端側には、切欠き部 F 1 9 1 c が切欠き形成される。係合突部 F 1 9 1 a には、挿通孔が穿設されており、その挿通孔に挿通したタッピングネジがベース板 6 0 に締結されることで、ベース板 6 0 に固定（配設）される。また、係合突部 F 1 9 1 a の突設長さは、球の外形よりも大きく形成され、係合突部 F 1 9 1 a の突設先端をベース板 6 0 の背面に当接させることで、ベース板 6 0 と背面通路部材 F 1 9 1 との間に球を案内（送球、流下）可能な空間を形成できる。スイッチ受け部 F 1 9 1 b は、背面通路部材 F 1 9 1 の下端から正面側（矢印 F 方向側）へ向けて突出して形成され、スイッチ受け部 F 1 9 1 b の上面にスイッチ F 1 9 2 が支持（配設）される。切欠き部 F 1 9 1 c は、可動通路 F 1 9 3 の外形に沿った形状に切り欠かれ、これにより、背面通路部材 F 1 9 1 と可動通路 F 1 9 3 とが当接することが抑制される。スイッチ F 1 9 2 は、駆動手段 F 1 8 0 の駆動モータ F 1 8 1 を駆動させる信号を出力するためのものであり、スイッチ F 1 9 2 と駆動モータ F 1 8 1 とは、配線（図示せず）により電氣的に接続される。スイッチ F 1 9 2 がオンされ、このオン動作に基づいて駆動モータ F 1 8 1 へ信号が出力される。可動通路 F 1 9 3 は、スイッチ F 1 9 2 をオンするためのものであり、被軸支部 F 1 9 3 a と、その被軸支部 F 1 9 3 a から正面側に突設される軸 F 1 9 3 b と、被軸支部 F 1 9 3 a の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側の端部に形成される通路部 F 1 9 3 c と、を備える。

#### 【 4 6 9 2 】

軸 F 1 9 3 b がベース板 6 0 に穿設される挿通孔に挿通されることで、可動通路 F 1 9 3 は、ベース板 6 0 に回転可能に支持される。また、可動通路 F 1 9 3 の重心は、軸 F 1 9 3 b よりも通路部 F 1 9 3 c 側に位置し、通路部 F 1 9 3 c がスイッチ F 1 9 2 に当接することで、可動通路 F 1 9 3 の変位（回転）が規制される。なお、可動通路 F 1 9 3（通路部 F 1 9 3 c）に球が非配設の状態においては、スイッチ F 1 9 2 はオフの状態とされる。通路部 F 1 9 3 c は、可動通路 F 1 9 3（第 7 通路 F R t 7）へ案内（送球、流下）された球を遊技領域に流出（流下）させるための部位であり、通路部 F 1 9 3 c には、通路部 F 1 9 3 c の背面側（矢印 B 方向側）の端部から上方（矢印 U 方向）へ向けて突出する壁部 F 1 9 3 c 1 と、通路部 F 1 9 3 c の下面から下方（矢印 D 方向）へ向けて突出される押部 F 1 9 3 c 2 と、通路部 F 1 9 3 c の鉛直方向（矢印 U - D 方向）における高さ位置が最も低い位置に配設される流出面 F 1 9 3 c 3 と、が形成される。通路部 F 1 9 3 c は、背面通路部材 F 1 9 1 側（矢印 B 方向側）へ向けて下降傾斜して形成されると共に、下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる湾曲状に形成される。これにより、通路部 F 1 9 3 c へ案内（送球、流下）された球を壁部 F 1 9 3 c 1 に当接させつつ左右方向（矢印 L - R 方向）に沿って揺動（移動、転動）させることができ、球が遊技領域に流出（流下）されることを遅延させることができる。また、通路部 F 1 9 3 c の被軸支部 F 1 9 3 a とは反対側における端部が第 1 入賞口 6 4 の下方（矢印 D 方向）に位置する。これにより、第 1 入賞口 6 4 から通路部 F 1 9 3 c へ案内（送球、流下）された球を通路部 F 1 9 3 c に沿って揺動（移動、転動）させ易くできる。

#### 【 4 6 9 3 】

押部 F 1 9 3 c 2 は、スイッチ F 1 9 2 をオンさせるための部位であり、スイッチ F 1 9 2 に当接した状態で配設される。可動通路 F 1 9 3（通路部 F 1 9 3 c）に球が非配設の状態においては、スイッチ F 1 9 2 はオフの状態であり、スイッチ F 1 9 2 により可動通路 F 1 9 3 の変位（回転）が規制される。可動通路 F 1 9 3（通路部 F 1 9 3 c）に球が振り分けられ、可動通路 F 1 9 3 の重量が増加することで、可動通路 F 1 9 3 は、軸 F 1 9 3 b を中心軸として変位（回転）し、スイッチ F 1 9 2 がオンされる。流出面 F 1 9 3 c 3 は、ベース板 6 0 側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として



形成（配置）される。また、流出面 F 1 9 3 c 3 は、ベース板 6 0 の流出口 F O P o u t 2 の背面に形成され、これにより、通路部 F 1 9 3 c へ案内（送球、流下）された球が流出口 F O P o u t 2 へ流入して遊技領域へ流出（流下）される。なお、本実施形態におけるベース板 6 0 は、上記各実施形態におけるベース板 6 0 に対し、流出口 F O P o u t 2 が穿設される以外は同一に形成されるため、同一の符号を付して説明する。次いで、図 1 5 7 8 から図 1 5 7 9 を参照して、変位部材 F 1 3 0 の変位（回転）に対する確定通路 F 1 4 0 の開閉部材 F 1 4 3 の変位（回転）について説明する。図 1 5 7 8 ( a ) 及び図 1 5 7 9 ( a ) は、下側フレーム F 8 6 b の部分拡大正面図であり、図 1 5 7 8 ( b ) 及び図 1 5 7 9 ( b ) は、下側フレーム F 8 6 b の部分拡大背面図である。なお、図 1 5 7 8 は、変位部材 F 1 3 0 の変位（回転）前（以下「閉塞状態」と称す）における下側フレーム F 8 6 b が、図 1 5 7 9 は、変位部材 F 1 3 0 の変位（回転）後（以下「開放状態」と称す）における下側フレーム F 8 6 b が、それぞれ図示される。また、図 1 5 7 8 ( a ) 及び図 1 5 7 9 ( a ) においては、通路部材 F 1 1 0 の張出し部 F 1 1 1 b の図示が省略され、図 1 5 7 8 ( b ) 及び図 1 5 7 9 ( b ) においては、背面部材 F 1 5 0 の図示が省略される。

10

#### 【 4 6 9 4 】

また、図 1 5 7 9 では、右方側（矢印 R 方向側）に配置された変位部材 F 1 3 0 の変位（回転）後における下側フレーム F 8 6 b が図示されるが、左方側（矢印 L 方向側）に配置された変位部材 F 1 3 0 が変位（回転）した状態や、一対の変位部材 F 1 3 0 が変位（回転）した状態においても下側フレーム F 8 6 b の開放状態と定義する。図 1 5 7 8 に示すように、閉塞状態において、一対の開閉部材 F 1 4 3 の遮断部 F 1 4 3 a の対向面側の側面が背面部材 F 1 5 0 の係止部 F 1 5 6 b に当接することで開閉部材 F 1 4 3 の変位が規制される。上述したように、遮断部 F 1 4 3 a は、正面視において、通路部材 F 1 1 0 に形成される流入口 F O P f 1 を介して遊技者から視認可能となる位置に配設される。従って、通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）を移動（流下、転動）する球は、流入口 F O P f 1 へ流入し難く、確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b（第 6 通路 F R t 6）へ案内（送球、流下）され難い。一対の遮断部 F 1 4 3 a の対向間の距離は、球の直径よりもやや大きく形成される。言い換えると、一対の遮断部 F 1 4 3 a は、流入口 F O P f 1 の左右方向中央側には非配設とされ、流入口 F O P f 1 で囲まれた領域における左右方向両側に配設される。これにより、閉塞状態においても、通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）を移動（流下、転動）する球は、一対の遮断部 F 1 4 3 a の対向間および流入口 F O P f 1 へ流入して、確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b（第 6 通路 F R t 6）へ案内（送球、流下）可能となる。また、一対の遮断部 F 1 4 3 a の対向間は、下側通路 F 1 1 2 の起伏 F 1 1 2 a の頂部の背面側（矢印 B 方向側）に形成される。これにより、下側通路 F 1 1 2 の起伏 F 1 1 2 a の頂部へ振り分けられた球は、起伏 F 1 1 2 a の背面側（矢印 B 方向側）へ向けての下降傾斜に沿って移動（流下、転動）し、一対の遮断部 F 1 4 3 a の対向間へ流入して、確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b（第 6 通路 F R t 6）へ案内（送球、流下）され易い。

20

30

#### 【 4 6 9 5 】

閉塞状態において、変位部材 F 1 3 0、連結部材 F 1 4 5 及び錘 F 1 4 6 の全体の重心は、軸 F 1 3 3 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に位置する。これにより、一対の遮断部 F 1 4 3 a の対向する面と背面部材 F 1 5 0 の係止部 F 1 5 6 b との当接状態が維持され、下側フレーム F 8 6 b が閉塞状態に維持される。以下に図 1 5 7 2 及び図 1 5 7 3 を適宜参照して詳細に説明する。変位部材 F 1 3 0、連結部材 F 1 4 5 及び錘 F 1 4 6 の全体の重心が軸 F 1 3 3 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に位置することで、変位部材 F 1 3 0 には、軸 F 1 3 3 を回転軸として凹部 F 1 3 1 c 側（左右方向両端側、図 1 5 7 4 参照）が上方（矢印 U 方向）へ向けて回転する力が作用する。軸 F 1 3 3 と連結部材 F 1 4 5 とは回転不能に係合（固着）されるため、連結部材 F 1 4 5 のスライド係合部 F 1 4 5 b には、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて回転する力が作用し、スライド係合部 F 1 4 5 b に係合されるスライド部材 F 1 4 4（第 2 係合部 F 1 4 4 d

40

50

）には、左右方向両端側へ向けて変位する力が作用する。スライド部材 F 1 4 4（第 1 係合部 F 1 4 4 c）には、開閉部材 F 1 4 3（係合孔 F 1 4 3 e）が係合されるため、スライド部材 F 1 4 4 に左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて変位する力が作用することで、開閉部材 F 1 4 3 には、軸 F 1 4 2 を回転軸として係合孔 F 1 4 3 e が左右方向両端側へ向けて回転する力が作用する。なお、遮断部 F 1 4 3 a と係合孔 F 1 4 3 e とは、軸 F 1 4 2 を挟んで前後方向（矢印 F - B 方向）に配設される。従って、遮断部 F 1 4 3 a には、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けて回転する力が作用し、これにより、一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向面側の側面と背面部材 F 1 5 0 の係止部 F 1 5 6 b との当接状態が維持され、下側フレーム F 8 6 b が閉塞状態に維持される。

#### 【 4 6 9 6 】

10

次いで、下側フレーム F 8 6 b の閉塞状態から開放状態への動作について説明する。上側通路 F 1 1 4 の第 2 流出面 F 1 1 4 b（第 1 通路 F R t 1）を案内された球が変位部材 F 1 3 0 の転動面 F 1 3 1 b へ案内（送球、流下）され（図 1 5 6 8 参照）、球が左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて移動（流下、転動）することで、転動面 F 1 3 1 b を移動（流下、転動）する球を含む変位部材 F 1 3 0、連結部材 F 1 4 5 及び錘 F 1 4 6 の全体の重心が、軸 F 1 3 3 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に位置する。これにより、変位部材 F 1 3 0 は、軸 F 1 3 3 を回転軸として凹部 F 1 3 1 c 側（左右方向両端側、図 1 5 7 4 参照）が下方（矢印 D 方向）へ向けて回転し、連結部材 F 1 4 5 の連結本体部 F 1 4 5 a が上方（矢印 U 方向）へ向けて回転する。上方へ回転した連結本体部 F 1 4 5 a が演出手段 F 1 2 0 の規制片 F 1 2 1 d に当接することで、変位部材 F 1 3 0 及び確定通路 F 1 4 0 の動作が規制され、下側フレーム F 8 6 b が開放状態に配置（維持）される。なお、変位部材 F 1 3 0 及び確定通路 F 1 4 0 の各部材には上述した下側フレーム F 8 6 b の閉塞状態の維持とは反対方向に力が作用することで下側フレーム F 8 6 b が開放状態へ動作されるため、その詳細な説明は省略する。図 1 5 7 9 に示すように、下側フレーム F 8 6 b の開放状態において、遮断部 F 1 4 3 a は、通路部材 F 1 1 0 の立て壁部 F 1 1 3 の背面側（矢印 B 方向側）に配置される。言い換えると、遮断部 F 1 4 3 a は、正面視において、通路部材 F 1 1 0 に形成される流入口 F O P f 1 を介して遊技者から視認不能となる位置に変位される。従って、下側フレーム F 8 6 b の閉塞状態と比較して、一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間の距離が大きくなり、通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）を移動（流下、転動）する球を、一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間および流入口 F O P f 1 へ流入させ易くできる。下側フレーム F 8 6 b の開放状態において、変位部材 F 1 3 0 は、変位（回転）された状態に維持される。これにより、下側フレーム F 8 6 b の開放状態を遊技者に視認させ易くできる。

20

30

#### 【 4 6 9 7 】

このように、通路部材 F 1 1 0 の上側通路 F 1 1 4（第 1 通路 F R t 1）を移動（流下、転動）する球が変位部材 F 1 3 0（第 3 通路 F R t 3）の転動面 F 1 3 1 b へ案内（送球、流下）されることで（図 1 5 6 8 参照）、球の重量を利用して変位部材 F 1 3 0 が閉塞状態から開放状態へ向けて変位（回転）する。これにより、通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）を移動（流下、転動）する球を、一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間および流入口 F O P f 1 へ流入させ易くでき、確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b（第 6 通路 F R t 6）へ案内（送球、流下）させ易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く）できる。従って、下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）を球が移動（流下、転動）している場合に、変位部材 F 1 3 0（第 3 通路 F R t 3）の転動面 F 1 3 1 b を移動（流下、転動）する球の有無を遊技者に意識させ、興趣を高めることができる。なお、下側フレーム F 8 6 b の解放状態から閉塞状態へ向けての動作は、変位部材 F 1 3 0（第 3 通路 F R t 3）の転動面 F 1 3 1 b から球が流出される（転動面 F 1 3 1 b に球の重量が非作用となる）ことで行われる。下側フレーム F 8 6 b の解放状態から閉塞状態へ向けての力（重力）の作用、は閉塞状態の維持と同様であるためその説明は省略する。このように、球の重量を利用して下側フレーム F 8 6 b を閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させることができるため、駆動装置を不要とでき、製造コストを

40

50

低減できる。ここで、遊技の興趣を高めるを高めるために、通路部材 F 1 1 0 の上側通路 F 1 1 4 (第 1 通路 F R t 1) を移動 (流下、転動) する球 (以下「先行の球」と称す) が変位部材 F 1 3 0 (第 3 通路 F R t 3) の転動面 F 1 3 1 b へ振り分けられることで (図 1 5 6 8 参照)、その先行の球の後続となる球 (以下「後続の球」と称す) が第 2 通路部材 F 1 7 0 (第 2 通路 F R t 2) 若しくは振分通路 F 1 6 0 (第 4 通路 F R t 4) へ振り分けられ易く (第 1 入賞口 6 4 へ入賞され易く) なる場合が考えられる。

#### 【 4 6 9 8 】

この場合、下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) へ振り分けられた (案内された) 先行の球は、流出面 F 1 1 2 b から遊技領域へ流出され易く (第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難く)、従って、遊技者に最後まで注視され難い。これに対し、本実施形態では、後続の球が変位部材 F 1 3 0 の転動面 F 1 3 1 b (第 3 通路 F R t 3) へ振り分けられる (案内される) ことで、先行の球を一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間および流入口 F O P f 1 へ流入させ易くできる (第 1 入賞口 6 4 へ入賞させ易くできる)。これにより、下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) へ振り分けられた先行の球を遊技者に最後まで注視させることができる。また、後続の球が転動面 F 1 3 1 b を移動 (流下、転動) することで、先行の球だけでなくその先行の球よりも先に下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) へ振り分けられた (案内された) 球 (以下「先々行の球」と称す) を第 1 入賞口 6 4 へ入賞させ易くできる。従って、下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) へ複数 (2 個以上) の球が振り分けられた (案内された) 状態において、後続の球が転動面 F 1 3 1 b へ振り分けられることで、下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) を移動 (流下、転動) する複数の球の全てを第 1 入賞口 6 4 へ入賞させ易くできるため、遊技の興趣を高めることができる。また、先行の球が変位部材 F 1 3 0 の転動面 F 1 3 1 b (第 3 通路 F R t 3) へ振り分けられる (案内される) ことで、先々行の球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞させ易くでき、先行の球が下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) へ振り分けられた (案内された) 状態では、先行の球は第 1 入賞口 6 4 へ入賞可能となる。このように、先々行の球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞させ易くする役割と第 1 入賞口 6 4 へ入賞する役割とを兼用させることができ、球の価値を高めることができる。図 1 5 6 8 から図 1 5 7 7 に戻って、下側フレーム F 8 6 b を流下する球について説明する。遊技領域を流下する球のうち、上側フレーム F 8 6 a に配設される上側フレーム通路 F R t 0 (図 1 5 6 7 参照) を案内された球は、通路部材 F 1 1 0 の上側通路 F 1 1 4 (第 1 通路 F R t 1) の上流端に流入 (入球) される。

#### 【 4 6 9 9 】

上側通路 F 1 1 4 (第 1 通路 F R t 1) の上流端に流入 (入球) された球は、上側通路 F 1 1 4 (第 1 通路 F R t 1) の延設方向 (矢印 L - R 方向) に沿って上側通路 F 1 1 4 の左右方向 (矢印 L - R 方向) 中央側へ向けて移動 (流下、転動) し、第 1 流出面 F 1 1 4 a 若しくは第 2 流出面 F 1 1 4 b から第 2 通路部材 F 1 7 0 (第 2 通路 F R t 2) 若しくは変位部材 F 1 3 0 (第 3 通路 F R t 3) へ案内 (送球、流出) される。第 2 通路部材 F 1 7 0 (第 2 通路 F R t 2) へ案内 (送球、流出) された球は、通路部 F 1 7 1 の突出方向 (矢印 F 方向) に沿って移動 (流下、転動) し、通路部 F 1 7 1 に穿設される第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b を通過して振分通路 F 1 6 0 (第 4 通路 F R t 4) へ案内 (送球、流出) される。変位部材 F 1 3 0 (第 3 通路 F R t 3) へ案内 (送球、流出) された球は、変位部材 F 1 3 0 の延設方向 (矢印 L - R 方向) に沿って第 3 通路流出面 F 1 3 1 a 若しくは転動面 F 1 3 1 b 上を移動 (流下、転動) する。第 3 通路流出面 F 1 3 1 a を移動 (流下、転動) した球は、振分通路 F 1 6 0 (第 4 通路 F R t 4) へ案内 (送球、流出) され、転動面 F 1 3 1 b 上を移動 (流下、転動) した球は、第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d を通過して通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) へ案内 (送球、流出) される。ここで、変位部材 F 1 3 0 の通路部 F 1 3 1 に形成される起伏の頂部 (第 3 通路流出面 F 1 3 1 a と転動面 F 1 3 1 b との境界) は、上側通路 F 1 1 4 (第 1 通路 F R t 1) の第 2 流出面 F 1 1 4 b の鉛直方向 (矢印 U - D 方向) における位置が最も低い位置よりも振分通路 F 1 6 0 (第 4 通路 F R t 4) 側となる位置に形成される。これにより、上側通路 F 1 1 4 (第 1 通路 F R t 1) から通路部 F 1 3 1 (第 3 通路 F R t 3) へ案内

(送球、流下)された球は、第3通路流出面 F 1 3 1 a (振分通路 F 1 6 0、第4通路 F R t 4) よりも転動面 F 1 3 1 b (下側通路 F 1 1 2、第5通路 F R t 5) へ案内(送球、流下)され易い。

#### 【4700】

変位部材 F 1 3 0 (第3通路 F R t 3) へ案内(送球、流出)された球が転動面 F 1 3 1 b へ案内(送球、流下)されることで、下側フレーム F 8 6 b が開放状態に配置され、通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2 (第5通路 F R t 5) を移動(流下、転動)する球を確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b (第6通路 F R t 6) へ案内(送球、流下)させ易く(第1入賞口 6 4 へ入賞し易く)できる。上述したように、変位部材 F 1 3 0 の軸 F 1 3 3 は、通路部材 F 1 1 0 の第2流出面 F 1 1 4 b の下方(矢印 D 方向)に配設されるため、第2流出面 F 1 1 4 b から案内(送球、流下)された球を軸 F 1 3 3 の上方(矢印 U 方向)における通路部 F 1 3 1 へ案内(送球、流下)させることができる。これにより、通路部 F 1 3 1 へ球が案内(送球、流下)された際の衝撃を通路部 F 1 3 1 に加え軸 F 1 3 3 により受け止めることができ、通路部 F 1 3 1 の破損を抑制し易くできる。また、転動面 F 1 3 1 b を球が転動(送球、流下)するに従って、変位部材 F 1 3 0 及び確定通路 F 1 4 0 を徐々に変位(回転)させることができる。これにより、連結部材 F 1 4 5 の連結本体部 F 1 4 5 a と演出手段 F 1 2 0 の規制片 F 1 2 1 d とが当接する際の衝撃を小さくでき、連結本体部 F 1 4 5 a 又は規制片 F 1 2 1 d の破損を抑制し易くできる。ここで、図 1 5 8 0 を参照して、変位部材 F 1 3 0 (第3通路 F R t 3) の転動面 F 1 3 1 b へ案内(送球、流下)された球の移動(流下、転動)について説明する。図 1 5 8 0 は、変位部材 F 1 3 0 の部分上面図であり、図 1 5 8 0 (a) は、下側フレーム F 8 6 b の閉塞状態、図 1 5 8 0 (b) から図 1 5 8 0 (d) は、下側フレーム F 8 6 b の開放状態における変位部材 F 1 3 0 が図示される(図 1 5 7 8、図 1 5 7 9 参照)。図 1 5 8 0 (a) に示すように、通路部材 F 1 1 0 の上側通路 F 1 1 4 (第1通路 F R t 1) (図 1 5 7 4 参照) から変位部材 F 1 3 0 (第3通路 F R t 3) の転動面 F 1 3 1 b へ案内(送球、流下)された球 C B 1 は、転動面 F 1 3 1 b に形成される下降傾斜に沿って凹部 F 1 3 1 c へ向けて移動(流下、転動)される。

#### 【4701】

図 1 5 8 0 (b) に示すように、転動面 F 1 3 1 b が壁部 F 1 3 2 側(矢印 F 方向側) へ向けて下降傾斜して形成されるため、球 C B 1 は、壁部 F 1 3 2 に当接しつつ凹部 F 1 3 1 c へ向けて移動(流下、転動)される。このように、球 C B 1 を壁部 F 1 3 2 に当接しつつ移動(流下、転動)させることで、壁部 F 1 3 2 との間に生じる摩擦力を利用して球の移動速度を低減できる。これにより、下側フレーム F 8 6 b の開放状態における期間を長くできる。図 1 5 8 0 (c) に示すように、球 C B 1 が壁部 F 1 3 2 に当接しつつ移動(流下、転動)されることにより、球 C B 1 は、凹部 F 1 3 1 c における壁部 F 1 3 2 側(矢印 F 方向側) へ案内される。即ち、球 C B 1 は、凹部 F 1 3 1 c の軸心(第3通路貫通孔 F 1 3 1 d の中心)から偏心した位置へ向けて案内される。図 1 5 8 0 (d) に示すように、凹部 F 1 3 1 c の軸心(第3通路貫通孔 F 1 3 1 d の中心)から偏心した位置へ球 C B 1 が案内されることで、球 C B 1 は、凹部 F 1 3 1 c の内周面に沿って周回され易い。これにより、球 C B 1 が第3通路貫通孔 F 1 3 1 d へ流入して変位部材 F 1 3 0 (第3通路 F R t 3) から流出(流下)されることを遅延させることができる。その結果、変位部材 F 1 3 0 に球 C B 1 の重量が作用している期間を長くでき、下側フレーム F 8 6 b の開放状態における期間を長くできる。また、凹部 F 1 3 1 c の内周面に沿って球 C B 1 を移動(流下、転動)させることで、凹部 F 1 3 1 c の内周面との間に生じる摩擦力を利用して球の移動速度を低減でき、球 C B 1 が第3通路貫通孔 F 1 3 1 d へ流入することを遅延させることができる。ここで、凹部 F 1 3 1 c の内周面および底面 F 1 3 1 c 1 は、平坦面に形成される、言い換えると、凹部 F 1 3 1 c の内周面が径方向において同一に形成され、底面 F 1 3 1 c 1 が鉛直方向(矢印 U - D 方向)において同一に形成される。従って、凹部 F 1 3 1 c の内周面および底面 F 1 3 1 c 1 に高低差が無く、球 C B 1 を凹部 F 1 3 1 c の内周面に沿って周回させ易くできる。

10

20

30

40

50

## 【 4 7 0 2 】

また、凹部 F 1 3 1 c の内周面および底面 F 1 3 1 c 1 が連続して形成される、言い換えると、凹部 F 1 3 1 c の内周面および底面 F 1 3 1 c 1 に間欠部が非形成とされるため、球 C B 1 を凹部 F 1 3 1 c の内周面に沿って周回させ易くできる。図 1 5 6 8 から図 1 5 7 7 に戻って説明する。上述したように、通路部 F 1 3 1 の延設方向（矢印 L - R 方向）において、第 3 通路流出面 F 1 3 1 a に対向する位置には、振分通路 F 1 6 0 における背面側（矢印 B 方向側）が配置される。これにより、第 3 通路流出面 F 1 3 1 a（第 3 通路 F R t 3）から第 4 通路部 F 1 6 1（第 4 通路 F R t 4）へ振り分けられた（案内された）球を円状に湾曲して形成される第 4 通路部 F 1 6 1 の凹設側面に沿って移動（流下、転動）させることができ、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a 若しくは第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を通過して下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）へ案内（送球、流出）されることを遅延させることができる。その結果、遊技者に第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過することを期待させる時間を長くでき、遊技の興趣を高めることができる。第 2 通路部材 F 1 7 0 の第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b は、振分通路 F 1 6 0 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a の上方（矢印 U 方向）に形成される（上面視において第 2 通路貫通孔 F 1 7 1 b と第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a とが重なる位置に形成される）ため（図 1 5 7 4 参照）、第 2 通路部材 F 1 7 0（第 2 通路 F R t 2）から振分通路 F 1 6 0（第 4 通路 F R t 4）へ振り分けられた（案内された）球は、振分通路 F 1 6 0 の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過し易い。一方、振分通路 F 1 6 0 の第 4 通路部 F 1 6 1 は、固定部 F 1 6 2 から正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成され、且つ、第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b は、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a より正面側に穿設されるため、変位部材 F 1 3 0（第 3 通路 F R t 3）から振分通路 F 1 6 0（第 4 通路 F R t 4）へ振り分けられた（案内された）球は、第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を通過し易い。

## 【 4 7 0 3 】

振分通路 F 1 6 0（第 4 通路 F R t 4）の第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a を通過した球は、下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）に形成される起伏 F 1 1 2 a の頂部のへ案内（送球、流出）される。起伏 F 1 1 2 a の背面側（矢印 B 方向側）へ向けての下降傾斜により、起伏 F 1 1 2 a の頂部へ案内（送球、流出）された球は、流入口 F O P f 1 へ向けて移動（流下、転動）し、開閉部材 F 1 4 3 の一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間へ流入して確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b（第 6 通路 F R t 6）へ案内（送球、流下）され易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞され易い）。一方、振分通路 F 1 6 0（第 4 通路 F R t 4）の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を通過、若しくは、変位部材 F 1 3 0（第 3 通路 F R t 3）の第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d を通過した球は、下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）に形成される起伏 F 1 1 2 a の頂部とは異なる位置へ案内（送球、流出）される。下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）の流出面 F 1 1 2 b は、起伏 F 1 1 2 a の底部に形成されるため、起伏 F 1 1 2 a の頂部とは異なる位置へ振り分けられた球は、下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）の延設方向（矢印 L - R 方向）に沿って揺動（移動、転動）し、流出面 F 1 1 2 b から遊技領域へ流出（流下）され易い。また、立て壁部 F 1 1 3 には膨出部 F 1 1 3 a が正面側（矢印 F 方向側）へ向けて突出して形成されるため、下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）する球は、膨出部 F 1 1 3 a に沿って移動（流下、転動）することで、正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）への速度成分が付与される。従って、下側通路 F 1 1 2（第 5 通路 F R t 5）の左右方向中央側へ向けて移動（流下、転動）する球は、立て壁部 F 1 1 3 に穿設される流入口 F O P f 1 へ流入し難く、流出面 F 1 1 2 b から遊技領域へ流出（流下）され易い。

## 【 4 7 0 4 】

ここで、下側フレーム F 8 6 b の閉塞状態では、一对の遮断部 F 1 4 3 a は、流入口 F O P f 1 の縁部の内側に配設される。一方、下側フレーム F 8 6 b の開放状態では、遮断部 F 1 4 3 a は、通路部材 F 1 1 0 の立て壁部 F 1 1 3 の背面側（矢印 B 方向側）に配置され、閉塞状態よりも一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間の距離が大きくされる。これによ

り、下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) の延設方向 (矢印 L - R 方向) に沿って移動 (流下、転動) する球は、閉塞状態よりも開放状態において流入口 F O P f 1 (一对の遮断部 F 1 4 3 a の対向間) へ流入し、確定通路 F 1 4 0 の第 6 通路部材 F 1 4 1 (第 6 通路 F R t 6) へ案内 (送球、流下) され易い (第 1 入賞口 6 4 へ入賞され易い)。従って、下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) を球が移動 (流下、転動) している状態において、下側フレーム F 8 6 b が開放状態となることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。流入口 F O P f 1 (一对の遮断部 F 1 4 3 a の間) へ流入した球は、確定通路 F 1 4 0 の第 6 通路部材 F 1 4 1 (第 6 通路 F R t 6) へ案内 (送球、流下) され、第 6 通路部材 F 1 4 1 の通路部 F 1 4 1 b に形成された一对の突部 F 1 4 1 b 3 に沿って正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて移動 (流下、転動) する。次いで、通路部材 F 1 1 0 の流出口 F O P o u t 1 を通過して第 1 入賞口 6 4 へ入賞 (案内、送球、流出) される。次いで、図 1 5 8 1 から図 1 5 8 4 を参照して、演出手段 F 1 2 0 の可動部材 F 1 2 2 の動作 (上下方向の往復動) について説明する。図 1 5 8 1 及び図 1 5 8 3 は、下側フレーム F 8 6 b の正面図である。図 1 5 8 2 (a) 及び図 1 5 8 4 (a) は、下側フレーム F 8 6 b の背面図であり、図 1 5 8 2 (b) は、図 1 5 8 2 (a) の矢印 M D C L X I X b 方向視における下側フレーム F 8 6 b の側面図であり、図 1 5 8 4 (b) は、図 1 5 8 4 (a) の矢印 M D C L X X I b 方向視における下側フレーム F 8 6 b の側面図である。なお、図 1 5 8 1 及び図 1 5 8 2 は、可動部材 F 1 2 2 が最も下方 (矢印 D 方向) に配置された状態が図示され、図 1 5 8 3 及び図 1 5 8 4 は、可動部材 F 1 2 2 が最も上方 (矢印 U 方向) に配置された状態が図示される。

10

20

#### 【 4 7 0 5 】

また、図 1 5 8 1 及び図 1 5 8 3 においては、ベース板 6 0 及び第 7 通路 F 1 9 0 の背面通路部材 F 1 9 1 の図示が省略され、図 1 5 8 2 及び図 1 5 8 4 においては、駆動手段 F 1 8 0 のガイド部材 F 1 8 5 の外形が二点鎖線で図示される。図 1 5 8 1 及び図 1 5 8 2 に示すように、可動部材 F 1 2 2 が最も下方 (矢印 D 方向) に配置された状態では、固定部材 F 1 2 1 の本体部および突出部と可動部材 F 1 2 2 の本体部および突出部とにより囲まれた空間に開口部が形成され、その開口部から着色部材 F 1 2 3 が露出される (着色部材 F 1 2 3 が遊技者に視認可能とされる)。また、駆動手段 F 1 8 0 の伝達軸 F 1 8 3 に配設される偏心軸 F 1 8 3 c 及び連結部材 F 1 8 4 は、最も下方 (矢印 D 方向) に位置する。次いで、可動部材 F 1 2 2 の上方 (矢印 U 方向) への動作 (変位) について説明する。第 1 入賞口 6 4 から第 7 通路 F 1 9 0 (第 7 通路 F R t 7) へ振り分けられた (案内された) 球が可動通路 F 1 9 3 の通路部 F 1 9 3 c に案内 (送球、流出) されることで、球および可動通路 F 1 9 3 の重量により、可動通路 F 1 9 3 は、軸 F 1 9 3 b を回転軸として通路部 F 1 9 3 c が下方側 (矢印 D 方向側) へ向けて変位 (回転) する。これにより、スイッチ F 1 9 2 がオンされ、駆動モータ F 1 8 1 が駆動される。駆動モータ F 1 8 1 の駆動により、伝達軸 F 1 8 3 が回転し、偏心軸 F 1 8 3 c が上方 (矢印 U 方向) へ向けて変位する。偏心軸 F 1 8 3 c と連結部材 F 1 8 4 のスライド溝 F 1 8 4 a 1 との係合により、連結部材 F 1 8 4 が上方 (矢印 U 方向) へ向けて変位することで、連結部材 F 1 8 4 に固定 (配設) される可動部材 F 1 2 2 が上方へ向けて動作 (変位) する。可動部材 F 1 2 2 の動作 (変位) により、遊技者は、球が第 1 入賞口 6 4 へ入賞 (案内、送球、流出) されたことを視認でき、遊技者が第 1 入賞口 6 4 を注視することを不要とできる。なお、可動通路 F 1 9 3 へ案内 (送球、流出) された球は、通路部 F 1 9 3 c の流出面 F 1 9 3 c 3 からベース板 6 0 の流出口 F O P o u t 2 を通過して遊技領域へ流出 (流下) される。

30

40

#### 【 4 7 0 6 】

図 1 5 8 3 及び図 1 5 8 4 に示すように、可動部材 F 1 2 2 が最も下方 (矢印 D 方向) に配置された状態と比較して、可動部材 F 1 2 2 が最も上方 (矢印 U 方向) に配置された状態では、固定部材 F 1 2 1 の本体部および突出部と可動部材 F 1 2 2 の本体部および突出部とにより囲まれた開口部は小さく、その開口部から露出される着色部材 F 1 2 3 の露出面積が減少する。このように、可動部材 F 1 2 2 の動作 (変位) により、着色部材 F 1

50

23の露出面積が変化(減少あるいは増加)することで、可動部材F122が動作(変位)したこと、即ち、球が第1入賞口64へ入賞(案内、送球、流出)されたことを遊技者に視認させ易くできる。なお、可動部材F122が最も上方(矢印U方向)に配置された状態では、可動部材F122の本体部の下端は、着色部材F123の下端よりも下方(矢印D方向)に配設され、可動部材F122の下方から着色部材F123が露出することが抑制される。これにより、可動部材F122が上方(矢印U方向)に変位するにつれて着色部材F123の露出面積を減少させ続ける(可動部材F122の下方から着色部材F123が露出されることを抑制する)ことができ、可動部材F122が動作(変位)したことを遊技者に視認させ易くできる。次いで、図1585を参照して、第94実施形態における下側フレームF2086bについて説明する。上記第93実施形態では、確定通路F140の開閉部材F143とスライド部材F144とが係脱不能に係合される場合を説明したが、第94実施形態における確定通路F2140の開閉部材F2143とスライド部材F2144とは係脱可能に係合される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

#### 【4707】

図1585(a)及び図1585(c)は、第94実施形態における下側フレームF2086bの部分拡大正面図であり、図1585(b)及び図1585(d)は、下側フレームF2086bの部分拡大上面図である。なお、図1585(a)及び図1585(b)は、下側フレームF2086bの閉塞状態が図示され、図1585(c)及び図1585(d)は、右方側(矢印R方向側)に配置された変位部材F130が変位(回転)した場合における下側フレームF2086bの開放状態が図示される。また、図1585では、下側フレームF2086bの変位部材F130と、確定通路F2140の軸F142、開閉部材F2143、スライド部材F2144及び連結部材F145と、背面部材F150の一对のスライド棒F158と、が模式的に図示される。図1585に示すように第94実施形態における開閉部材F2143の遮断部F143aには、左右方向(矢印L-R方向)両端側における背面から背面側(矢印B方向側)に突設する被規制部F2143fが形成される。また、スライド部材F2144のスライド本体部F144aには、被規制部F2143fの背面側となる位置に正面側(矢印F方向側)へ向けて突出する規制部F2144eが形成される。また、開閉部材F2143の突出部F2143cに形成される係合孔F2143eには、左右方向(矢印L-R方向)両端側に切欠きF2143e1が形成される。これらにより、不正に開閉部材F2143を操作して開閉部材F2143を変位(回転)させることを抑制できる。詳細に説明すると、図1585(a)及び図1585(b)に示すように、外力により軸F142を回転軸として開閉部材F2143を回転させる場合、係合孔F2143eに切欠きF2143e1が形成されるため、開閉部材F2143の突出部F2143c(係合孔F2143e)とスライド部材F2144の第1係合部F144cとは非係合となる。

#### 【4708】

これにより、開閉部材F2143の回転に対し、スライド部材F2144は、背面部材F150のスライド棒F158の延設方向(矢印L-R方向)に沿って変位されず、閉塞状態の位置に留まる。その結果、被規制部F2143fと規制部F2144eとが当接し、開閉部材F2143の変位(回転)が抑制される。図1585(c)及び図1585(d)に示すように、変位部材F130の変位(回転)に連動してスライド部材F2144が背面部材F150のスライド棒F158の延設方向(矢印L-R方向)に沿って変位される場合、スライド部材F2144の規制部F2144eは、開閉部材F2143の被規制部F2143fの背面側(矢印B方向側)とは異なる位置へ変位する。これにより、開閉部材F2143が変位(回転)可能となり、スライド部材F2144の変位に連動して開閉部材F2143が変位(回転)される。なお、開閉部材F2143には、図示しない付勢ばね(例えば、ねじりばね)が係合され、その付勢ばねにより、開閉部材F2143の遮断部F143aには左右方向(矢印L-R方向)中央側へ向けて変位する付勢力が作用される。これにより、変位部材F130(第3通路FRt3)から球が流出(流下、落

下)されると、下側フレーム F 2 0 8 6 b (開閉部材 F 2 1 4 3)は、開放状態から閉塞状態に動作される。次いで、図 1 5 8 6 を参照して、第 9 5 実施形態における下側フレーム F 3 0 8 6 b について説明する。第 9 5 実施形態における下側フレーム F 3 0 8 6 b では、確定通路 F 3 1 4 0 の錘支持部 F 3 1 4 5 c が破損して脱落した場合、スライド部材 F 3 1 4 4 の変位が規制される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 8 6 (a) 及び図 1 5 8 6 (b) は、第 9 5 実施形態における下側フレーム F 3 0 8 6 b の部分拡大背面図であり、図 1 5 8 6 (a) は、下側フレーム F 3 0 8 6 b の閉塞状態が図示され、図 1 5 8 6 (b) は、下側フレーム F 3 0 8 6 b の開放状態が図示される。

#### 【4709】

なお、図 1 5 8 6 (b) では、右方側 (矢印 R 方向側) に配置された変位部材 F 1 3 0 が変位 (回転) した場合における下側フレーム F 3 0 8 6 b の開放状態であり、左方側 (矢印 L 方向側) に配置された確定通路 F 3 1 4 0 の錘支持部 F 3 1 4 5 c が破損して連結本体部 F 1 4 5 a から脱落した状態が模式的に図示される。また、図 1 5 8 6 では、演出手段 F 3 1 2 0 の固定部材 F 3 1 2 1、変位部材 F 1 3 0、確定通路 F 3 1 4 0、背面部材 F 1 5 0 のスライド棒 F 1 5 8 及び振分通路 F 1 6 0 のみが図示される。図 1 5 8 6 に示すように第 9 5 実施形態における確定通路 F 3 1 4 0 は、スライド部材 F 3 1 4 4 のスライド本体部 F 3 1 4 4 a の上面が背面部材 F 1 5 0 のスライド棒 F 1 5 8 の上端と略同一の高さに形成され、スライド部材 F 3 1 4 4 には、スライド本体部 F 3 1 4 4 a の上端から突設される規制部 F 3 1 4 4 e が形成される。規制部 F 3 1 4 4 e は、スライド部材 F 3 1 4 4 において左右方向 (矢印 L - R 方向) 両端側に形成され、その規制部 F 3 1 4 4 e の上端には、左右方向両端側へ向かうにつれて上昇傾斜する呼び込み部 F 3 1 4 4 f が形成される。また、演出手段 F 3 1 2 0 の固定部材 F 3 1 2 1 の背面には、規制部 F 3 1 2 1 e が形成される。規制部 F 3 1 2 1 e は、左右方向 (矢印 L - R 方向) において、スライド部材 F 3 1 4 4 の規制部 F 3 1 4 4 e と対面して配設され、下側フレーム F 3 0 8 6 b の閉塞状態において、規制部 F 3 1 4 4 e と所定 (連結部材 F 3 1 4 5 の錘支持部 F 3 1 4 5 c の外形よりもやや大きい寸法) の距離を隔てて配設される。確定通路 F 3 1 4 0 の錘支持部 F 3 1 4 5 c は、四角柱状に形成され、左右方向 (矢印 L - R 方向) において、スライド部材 F 3 1 4 4 の規制部 F 3 1 4 4 e と固定部材 F 3 1 2 1 の規制部 F 3 1 2 1 e との間に配設される。

#### 【4710】

本実施形態における下側フレーム F 3 0 8 6 b では、錘支持部 F 3 1 4 5 c が演出手段 F 3 1 2 0 の規制片 F 1 2 1 d に当接した際の衝撃や連結本体部 F 1 4 5 a から錘支持部 F 3 1 4 5 c を不正に切断する等により、連結部材 F 3 1 4 5 から錘支持部 F 3 1 4 5 c が脱落した場合、その錘支持部 F 3 1 4 5 c は、スライド部材 F 3 1 4 4 の規制部 F 3 1 4 4 e と固定部材 F 3 1 2 1 の規制部 F 3 1 2 1 e との間に落下される。脱落した錘支持部 F 3 1 4 5 c は、スライド部材 F 3 1 4 4 のスライド本体部 F 3 1 4 4 a の上面および背面部材 F 1 5 0 のスライド棒 F 1 5 8 により支持される。連結部材 F 3 1 4 5 から錘支持部 F 3 1 4 5 c が脱落した場合、1 のユニットとして形成される変位部材 F 1 3 0 及び確定通路 F 3 1 4 0 の全体の重心が軸 F 1 3 3 よりも左右方向 (矢印 L - R 方向) 両端側に位置する。これにより、スライド部材 F 3 1 4 4 は、左右方向中央側へ向けて変位され、下側フレーム F 3 0 8 6 b は開放状態へ向けて動作 (変位) する。ここで、本実施形態における下側フレーム F 3 0 8 6 b では、脱落した錘支持部 F 3 1 4 5 c がスライド部材 F 3 1 4 4 の規制部 F 3 1 4 4 e と固定部材 F 3 1 2 1 の規制部 F 3 1 2 1 e との間に落下することで、錘支持部 F 3 1 4 5 c によりスライド部材 F 3 1 4 4 の左右方向 (矢印 L - R 方向) 中央側へ向けての変位が規制される。これにより、錘支持部 F 3 1 4 5 c の脱落に起因して下側フレーム F 3 0 8 6 b が開放状態となることを抑制できる。また、スライド部材 F 3 1 4 4 が左右方向 (矢印 L - R 方向) 中央側へ向けて変位され、スライド部材 F 3 1 4 4 の規制部 F 3 1 4 4 e と固定部材 F 3 1 2 1 の規制部 F 3 1 2 1 e との間の距離が錘支持部 F 3 1 4 5 c の外形の寸法よりも小さい状態 (下側フレーム F 3 0 8 6 b の

10

20

30

40

50



開放状態)においては、錘支持部 F 3 1 4 5 c が呼び込み部 F 3 1 4 4 f に当接することで、スライド部材 F 3 1 4 4 を左右方向(矢印 L - R 方向)両端側へ向けて変位させることができる。これにより、下側フレーム F 3 0 8 6 b を閉塞状態とできる。言い換えると、錘支持部 F 3 1 4 5 c が脱落することにより、下側フレーム F 3 0 8 6 b が開放状態に維持されることを抑制できる。

#### 【4711】

次いで、図 1 5 8 7 から図 1 5 8 8 を参照して、第 9 6 実施形態における下側フレーム F 4 0 8 6 b について説明する。第 9 6 実施形態における下側フレーム F 4 0 8 6 b では、変位部材 F 4 1 3 0 が変位(回転)することで、振分通路 F 1 6 0 の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を球が通過することが抑制される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 8 7 (a) 及び図 1 5 8 8 (a) は、第 9 6 実施形態における下側フレーム F 4 0 8 6 b の上面図であり、図 1 5 8 7 (b) 及び図 1 5 8 8 (b) は、下側フレーム F 4 0 8 6 b の部分拡大正面図である。なお、図 1 5 8 7 は、下側フレーム F 4 0 8 6 b の閉塞状態が図示され、図 1 5 8 8 は、下側フレーム F 4 0 8 6 b の開放状態が図示される。また、図 1 5 8 7 及び図 1 5 8 8 では、変位部材 F 4 1 3 0 の抑制部 F 4 1 3 4 の一部が破線にて図示される。図 1 5 8 7 から図 1 5 8 8 に示すように第 9 6 実施形態における変位部材 F 4 1 3 0 には、第 9 3 実施形態における変位部材 F 1 3 0 に加え、抑制部 F 4 1 3 4 が形成される。抑制部 F 4 1 3 4 は、左右方向(矢印 L - R 方向)に延びる板状体から形成され、その抑制部 F 4 1 3 4 の左右方向両端側の端部は、通路部 F 1 3 1 に連結される。抑制部 F 4 1 3 4 の左右方向中央側の端部は、振分通路 F 1 6 0 の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b の下方側(矢印 D 方向側)へ向けて延設して形成される。また、抑制部 F 4 1 3 4 の左右方向中央側の端部には、上方側(矢印 U 方向側)へ向けて突出する突出部 F 4 1 3 4 a が突設される。突出部 F 4 1 3 4 a は、円柱状から形成され、その突出部 F 4 1 3 4 a の外径は、振分通路 F 1 6 0 (第 4 通路 F R t 4) の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b の内径よりも小さく形成される。突出部 F 4 1 3 4 a は、軸 F 1 3 3 よりも下方側(矢印 D 方向側)に配設され、軸 F 1 3 3 を回転軸として変位部材 F 4 1 3 0 が変位(回転)することで、突出部 F 4 1 3 4 a は、左右方向(矢印 L - R 方向)中央側へ向けて回転(変位)される。

#### 【4712】

また、図 1 5 8 7 に示すように、下側フレーム F 4 0 8 6 b の閉塞状態においては、突出部 F 4 1 3 4 a は、振分通路 F 1 6 0 の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b の内周面よりも左右方向(矢印 L - R 方向)両端側に配設される。これにより、振分通路 F 1 6 0 (第 4 通路 F R t 4) の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を通過した球が突出部 F 4 1 3 4 a に当接することを抑制できる。一方、図 1 5 8 8 に示すように、下側フレーム F 4 0 8 6 b の開放状態においては、軸 F 1 3 3 を回転軸として変位部材 F 4 1 3 0 が変位(回転)することで、突出部 F 4 1 3 4 a は、振分通路 F 1 6 0 の第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を挿通した状態に配設される。従って、下側フレーム F 4 0 8 6 b の開放状態においては、第 4 通路部 F 1 6 1 (第 4 通路 F R t 4) へ案内された球は、第 2 振り分け孔 F 1 6 1 b を通過することが抑制され、第 1 振り分け孔 F 1 6 1 a へ案内(送球、流出)させることができる(第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易くできる)。本実施形態における下側フレーム F 4 0 8 6 b では、開放状態において、通路部材 F 1 1 0 の下側通路 F 1 1 2 (第 5 通路 F R t 5) を移動(流下、転動)する球を確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b (第 6 通路 F R t 6) へ振り分け易く(第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く)できると共に、振分通路 F 1 6 0 の第 4 通路部 F 1 6 1 (第 4 通路 F R t 4) を移動(流下、転動)する球を通路部 F 1 4 1 b (第 6 通路 F R t 6) へ振り分け易くできる。言い換えると、変位部材 F 4 1 3 0 の通路部 F 1 3 1 (第 3 通路 F R t 3) へ振り分けられた球が、第 3 通路流出面 F 1 3 1 a 若しくは第 3 通路貫通孔 F 1 3 1 d のどちらへ向けて移動(流下、転動)する場合であっても通路部 F 1 4 1 b (第 6 通路 F R t 6) へ振り分け易く(第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く)でき、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【4713】

次いで、図 1 5 8 9 から図 1 6 0 1 を参照して、第 9 7 実施形態における下側フレーム F 5 0 8 6 b について説明する。上記第 9 3 実施形態では、球が変位部材 F 1 3 0 の通路部 F 1 3 1 へ振り分けられる（案内される）ことで開閉部材 F 1 4 3 が変位（回転）する場合を説明したが、第 9 7 実施形態における下側フレーム F 5 0 8 6 b では、変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 に球が保持されることで開閉部材 F 5 1 5 8 が変位（回転）する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 5 8 9 は、第 9 7 実施形態における遊技盤 F 5 0 1 3 の正面図である。図 1 5 8 9 に示すように、センターフレーム F 5 0 8 6 は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a（図 1 2 8 8 参照）に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板 6 0 に締結固定される部材であり、上側フレーム F 5 0 8 6 a と下側フレーム F 5 0 8 6 b とを備える。上側フレーム F 5 0 8 6 a は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a（図 1 2 8 8 参照）における上側（図 1 5 8 9 上側）及び左右（図 1 5 8 9 左側及び右側）の内縁に沿って配設され、下側フレーム F 5 0 8 6 b は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a における下側（図 1 5 8 9 下側）の内縁に沿って配設される。これら上側フレーム F 5 0 8 6 a 及び下側フレーム F 5 0 8 6 b に取り囲まれた領域を介して第 3 図柄表示装置 8 1（図 1 4 2 5 参照）が視認可能とされる。なお、上側フレーム F 5 0 8 6 a は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 の一部（ベース板 6 0 の窓部 6 0 a における下側（図 1 5 8 9 下側）の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレーム F 5 0 8 6 b が配設される部分）を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 と同一の構成とされる。次いで、図 1 5 8 9 に加え、図 1 5 9 0 から図 1 5 9 1 を参照して下側フレーム F 5 0 8 6 b について説明する。図 1 5 9 0 は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の正面斜視図であり、図 1 5 9 1 は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の背面斜視図である。

#### 【 4 7 1 4 】

図 1 5 9 0 から図 1 5 9 1 に示すように、下側フレーム F 5 0 8 6 b には、球が移動（流下、転動）可能に形成される第 1 通路 F R t 5 1 と、その第 1 通路 F R t 5 1 を案内された球が移動（流下、転動）される第 2 通路 F R t 5 2 及び一对の第 3 通路 F R t 5 3 と、第 2 通路 F R t 5 2 若しくは一对の第 3 通路 F R t 5 3 を案内された球が移動（流下、転動）される第 4 通路 F R t 5 4 と、第 4 通路 F R t 5 4 を案内された球が流下される第 5 通路 F R t 5 5 と、第 4 通路 F R t 5 4 を案内された球が第 5 通路 F R t 5 5 へ案内（流入、送球）される開口として形成される流入口 F O P f 5 1 と、第 5 通路 F R t 5 5 を流下された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口 F O P o u t 1 とが形成される。なお、一对の第 3 通路 F R t 5 3 は、遊技盤 F 5 0 1 3 の幅方向（図 1 5 8 9 左右方向）における中心に対し線（面）対称（図 1 5 8 9 左右対称）に配設される。上側フレーム F 5 0 8 6 a には、上側フレーム通路 F R t 5 0 が配設される（図 1 5 8 9 参照）。上側フレーム通路 F R t 5 0 は、遊技領域を流下する球を案内する通路であり、その上側フレーム通路 F R t 5 0 の下流端に第 1 通路 F R t 5 1 の上流端が連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路 F R t 5 0 に流入（入球）した球は、第 1 通路 F R t 5 1 の上流端を介して、上側フレーム通路 F R t 5 0 から下側フレーム F 5 0 8 6 b の第 1 通路 F R t 5 1 へ流入（入球）される。なお、遊技領域から上側フレーム通路 F R t 5 0 に流入（入球）した球は、上側フレーム通路 F R t 5 0 から下側フレーム F 5 0 8 6 b の第 1 通路 F R t 5 1 若しくは第 4 通路 F R t 5 4 へ流入（入球）されても良い。ここで、第 5 通路 F R t 5 5 の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口 F O P o u t 1 は、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第 4 通路 F R t 5 4 の流入口 F O P f 5 1 を通過して第 4 通路 F R t 5 4 から第 5 通路 F R t 5 5 へ振り分けられた（案内された）球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。

#### 【 4 7 1 5 】

なお、第 4 通路 F R t 5 4 には、第 1 入賞口 6 4 に対して遊技盤 F 5 0 1 3 の幅方向（図 1 5 8 9 左右方向）に位置を異ならせた 2 箇所に、正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側

)へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面F5112bが形成(配置)される。そのため、第4通路FRt54の流出面F5112bへ案内(送球、流下)される球は、遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第1入賞口64へ入賞し難い(上述した流入口FOPf51を通過して第4通路FRt54から第5通路FRt55へ振り分けられた球よりも第1入賞口64へ入賞する確率が低い)。また、第4通路FRt54には、起伏F5112aが形成され、起伏F5112aの底部に流出面F5112bが形成され、起伏F5112aの頂部は、第5通路FRt55(流入口FOPf51)に向けて下降傾斜される。従って、第4通路FRt54のうち、起伏F5112aの頂部とは異なる位置へ振り分けられ、第4通路FRt54の延設方向に沿って移動(流下、転動)される球は、第5通路FRt55へ案内(送球、流下)されるよりも流出面F5112bから遊技領域へ流出され易い(第1入賞口64へ入賞し難い)。一方、起伏F5112aの頂部へ振り分けられた球は、その起伏F5112aの下降傾斜に沿って第5通路FRt55へ案内(送球、流下)され易い(第1入賞口64へ入賞する確率が高い)。第1通路FRt51には、その第1通路FRt51を案内される球を第2通路FRt52、第3通路FRt53へ案内するために正面側(矢印F方向側)へ向けて下降傾斜して形成される凹面として第1流出面F5114a、第2流出面F5114bがそれぞれ形成(配置)される。第2流出面F5114bは、第1流出面F5114aに対して遊技盤F5013の幅方向(図1589左右方向)に位置を異ならせた2箇所に形成(配置)される。

#### 【4716】

なお、第1通路FRt51には、起伏が形成され、起伏の底部に第2流出面F5114bが形成され、起伏の頂部に第1流出面F5114aが形成される。従って、第1通路FRt51へ振り分けられた球は、第1流出面F5114aから第2通路FRt52へ送球されるよりも第2流出面F5114bから第3通路FRt53へ流出され易い。第2通路FRt52及び第3通路FRt53には、その第2通路FRt52若しくは第3通路FRt53を案内される球を第4通路FRt54へ案内するために遊技盤F5013の幅方向(図1589左右方向)の中央側から両端側へ向けて下降傾斜してそれぞれ形成される。第2通路FRt52の下流端には、案内された球の重さにより動作(変位)する変位手段F5150の変位部材F5155が配設され、動作(変位)後における変位部材F5155は、第4通路FRt54の起伏F5112aの頂部とは異なる配置される。従って、第2通路FRt52へ案内された球は、第4通路FRt54の流出面F5112bへ案内(送球、流下)され易い(第1入賞口64へ入賞し難い)。また、第3通路FRt53の下流端は、第4通路FRt54の起伏F5112aの頂部に対して遊技盤F5013の幅方向(図1589左右方向)に異ならせた位置にそれぞれ配置されるため、第4通路FRt54の流出面F5112bへ案内(送球、流下)され易い(第1入賞口64へ入賞し難い)。下側フレームF5086bには、球の重さにより動作(変位)する変位手段F5150の開閉部材F5158が配設される。なお、開閉部材F5158は、正面視において流入口FOPf51の内周面よりも内側に配置され、第4通路FRt54を移動(流下、転動)する球は、流入口FOPf51を通過して第5通路FRt55へ振り分けられ(案内され)難い。変位手段F5150は、第2通路FRt52を案内された球が変位部材F5155へ案内(送球、流下)されることで動作(変位)する。開閉部材F5158は、変位部材F5155の動作に連動することで変位し、正面視において流入口FOPf51の内周面よりも外側へ変位される(図1601参照)。

#### 【4717】

従って、第2通路FRt52に振り分けられた球が変位部材F5155へ案内(送球、流下)され、変位部材F5155が動作(変位)している、言い換えると、開閉部材F5158が流入口FOPf51を開放させた状態では、第4通路FRt54を移動(流下、転動)する球は、流入口FOPf51を通過して第5通路FRt55へ案内(送球、流下)され易くなる(第1入賞口64へ入賞し易くなる)。また、一对の開閉部材F5158の右側開閉部材F5158Rは、一对の変位部材F5155の右側変位部材F5155Rに非連動とされ、第5通路FRt55へ少なくとも一球が案内(送球、流下)されるまで動

作（変位）後における位置に留まり、右側開閉部材 F 5 1 5 8 R は流入口 F O P f 5 1 を開放させた状態となり続ける（図 1 6 0 1 参照）。このように、本実施形態における下側フレーム F 5 0 8 6 b は、第 4 通路 F R t 5 4 の起伏 F 5 1 1 2 a の頂部とは異なる位置へ振り分けられ（案内され）、第 4 通路 F R t 5 4 の延設方向に沿って球が移動（流下、転動）している状態において、その第 4 通路 F R t 5 4 の延設方向に沿って移動（流下、転動）する球の後続となる球が第 2 通路 F R t 5 2 へ案内（送球、流下）され、変位部材 F 5 1 5 5 が動作（変位）することで、第 4 通路 F R t 5 4 の延設方向に沿って移動する（変位部材 F 5 1 5 5 へ案内された球の先行となる）球を第 5 通路 F R t 5 5 へ案内（送球、流下）させやすくてできる（第 1 入賞口 6 4 に入賞し易くてできる）。また、一对の変位部材 F 5 1 5 5 の右側変位部材 F 5 1 5 5 R が動作（変位）することで、第 5 通路 F R t 5 5 へ少なくとも一球が案内（送球、流下）されるまで、第 5 通路 F R t 5 5 へ案内（送球、流下）させ易い（第 1 入賞口 6 4 に入賞し易い）状態に維持できる。

10

#### 【 4 7 1 8 】

よって、第 4 通路 F R t 5 4 の起伏 F 5 1 1 2 a の頂部とは異なる位置へ振り分けられた（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い）球であっても、変位部材 F 5 1 5 5 が動作することで第 5 通路 F R t 5 5 へ案内（送球、流下）させ易くてできる（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高められる）。その結果、第 4 通路 F R t 5 4 を球が移動（流下、転動）している状態において、変位部材 F 5 1 5 5、特に、右側変位部材 F 5 1 5 5 R が動作することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 5 9 0 から図 1 5 9 1 に加え、図 1 5 9 2 から図 1 5 9 9 を参照して、下側フレーム F 5 0 8 6 b の詳細構成について説明する。図 1 5 9 2 は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の分解正面斜視図であり、図 1 5 9 3 は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の分解背面斜視図である。図 1 5 9 4 は、変位手段 F 5 1 5 0 の分解正面斜視図であり、図 1 5 9 5 は、変位手段 F 5 1 5 0 の分解背面斜視図である。図 1 5 9 6 は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の上面図であり、図 1 5 9 7 は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の正面図であり、図 1 5 9 8 は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の背面図である。図 1 5 9 9 ( a ) は、図 1 5 9 7 の矢印 M D C L X X X V I a 方向視における下側フレーム F 5 0 8 6 b の側面図であり、図 1 5 9 9 ( b ) は、図 1 5 9 7 の矢印 M D C L X X X V I b 方向視における下側フレーム F 5 0 8 6 b の側面図であり、図 1 5 9 9 ( c ) は、図 1 5 9 7 の M D C L X X X V I c - M D C L X X X V I c 線における下側フレーム F 5 0 8 6 b の断面図である。図 1 5 9 0 から図 1 5 9 9 に示すように、下側フレーム F 5 0 8 6 b は、通路部材 F 5 1 1 0 と、その通路部材 F 5 1 1 0 の立て壁部 F 5 1 1 3 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 2 通路部材 F 5 1 2 0 と、通路部材 F 5 1 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される背面部材 F 5 1 3 0 と、その背面部材 F 5 1 3 0 と通路部材 F 5 1 1 0 との間に配設される第 5 通路部材 F 5 1 4 0 と、背面部材 F 5 1 3 0 の背面側に配設される変位手段 F 5 1 5 0 と、その変位手段 F 5 1 5 0 の下方側（矢印 D 方向側）に配設される維持手段 F 5 1 6 0 と、を備える。

20

30

#### 【 4 7 1 9 】

通路部材 F 5 1 1 0 には流出口 F O P o u t 1 が形成され、その流出口 F O P o u t 1 に第 5 通路部材 F 5 1 4 0 の第 5 通路部 F 5 1 4 1 が挿通される。また、通路部材 F 5 1 1 0 及び背面部材 F 5 1 3 0 には第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b 及び第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b がそれぞれ形成され、第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b 及び第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b に変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 が挿通される。また、背面部材 F 5 1 3 0 には第 3 逃がし孔 F 5 1 3 1 c 及び第 4 逃がし孔 F 5 1 3 1 d が形成され、第 3 逃がし孔 F 5 1 3 1 c 及び第 4 逃がし孔 F 5 1 3 1 d に変位手段 F 5 1 5 0 の一对の開閉部材 F 5 1 5 8 が挿通され、第 4 逃がし孔 F 5 1 3 1 d に及び維持手段 F 5 1 6 0 の通路部材 F 5 1 6 2 が挿通される。動作（変位）後における一对の変位部材 F 5 1 5 5 の右側変位部材 F 5 1 5 5 R は、維持手段 F 5 1 6 0 に係合されることで、その動作（変位）後における位置に留まる。維持手段 F 5 1 6 0 に球が案内（送球、流下）されることで、右側変位部材 F 5 1 5 5 R と維持手段 F 5 1 6 0 との係合が解除され、右側変位部材 F 5 1 5 5 R は、動作（変位

40

50

）前の位置へ復帰する。通路部材 F 5 1 1 0 には、背面部材 F 5 1 3 0 及び第 2 通路部材 F 5 1 2 0 がタッピングネジによりそれぞれ締結固定される。第 5 通路部材 F 5 1 4 0、変位手段 F 5 1 5 0 及び維持手段 F 5 1 6 0 は、タッピングネジにより背面部材 F 5 1 3 0 にそれぞれ締結固定される。これらにより、下側フレーム F 5 0 8 6 b は、一つ（単体）のユニットとして構成される（図 1 5 9 0、図 1 5 9 1 参照）。

#### 【 4 7 2 0 】

下側フレーム F 5 0 8 6 b は、通路部材 F 5 1 1 0、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 及び維持手段 F 5 1 6 0 や変位部材 F 5 1 5 5 を除く変位手段 F 5 1 5 0 が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、第 5 通路部材 F 5 1 4 0 及び変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 が有色の樹脂材料から構成される。また、変位手段 F 5 1 5 0 の振り分け部材 F 5 1 5 4 は、その振り分け部材 F 5 1 5 4 の一部（表示部 F 5 1 5 4 d）に塗装が施される。よって、第 1 通路 F R t 5 1 から第 5 通路 F R t 5 5 を移動する球を遊技者に視認させると共に、変位部材 F 5 1 5 5 及び振り分け部材 F 5 1 5 4 の表示部 F 5 1 5 4 d の動作を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。なお、第 5 通路部材 F 5 1 4 0 及び変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。また、一方で、下側フレーム F 5 0 8 6 b は、維持手段 F 5 1 6 0 の正面側（矢印 F 方向側）に位置する第 5 通路部材 F 5 1 4 0 が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、維持手段 F 5 1 6 0 が正面側から遊技者に視認不能とできる。なお、維持手段 F 5 1 6 0 は、第 5 通路部材 F 5 1 4 0 が光透過性の樹脂材料から構成されることで、維持手段 F 5 1 6 0 が正面側から遊技者に視認可能となるように構成されても良い。通路部材 F 5 1 1 0 は、第 1 通路 F R t 5 1 及び第 4 通路 F R t 5 4 を形成するためのものであり、正面を形成する板状の正面板 F 5 1 1 1 と、その正面板 F 5 1 1 1 の背面から突設される下側通路 F 5 1 1 2 と、その下側通路 F 5 1 1 2 の背面側（矢印 B 方向側）の端部から鉛直方向上方（矢印 U 方向）に延設される立て壁部 F 5 1 1 3 と、その立て壁部 F 5 1 1 3 の背面から突設される上側通路 F 5 1 1 4 と、下側通路 F 5 1 1 2 及び上側通路 F 5 1 1 4 の左右方向両端側の端部から鉛直方向下方（矢印 D 方向）に突設される一对の留め部 F 5 1 1 5 と、を備える。

#### 【 4 7 2 1 】

背面部材 F 5 1 3 0、立て壁部 F 5 1 1 3 及び上側通路 F 5 1 1 4 により区画された空間により第 1 通路 F R t 5 1 が形成され、正面板 F 5 1 1 1、下側通路 F 5 1 1 2 及び立て壁部 F 5 1 1 3 により区画された空間により第 4 通路 F R t 5 4 が形成される。正面板 F 5 1 1 1 は、下側通路 F 5 1 1 2 の上面を移動（流下、転動）する球が遊技領域へ流出されることを抑制するための部位であり、左右方向（矢印 L - R 方向）に延設される中央部と、その中央部の左右方向両端側から外側へ向けて鉛直方向上方（矢印 U 方向）に傾斜される傾斜部とから形成される。正面板 F 5 1 1 1 の傾斜部の上端は、下側通路 F 5 1 1 2 の上面よりも鉛直方向上方に形成される。これにより、下側通路 F 5 1 1 2 の上面を移動（流下、転動）する球は、正面板 F 5 1 1 1 の傾斜部の背面に当接可能となり、下側通路 F 5 1 1 2 の上面を移動（流下、転動）する球の遊技領域への流出が抑制される。正面板 F 5 1 1 1 には、その正面板 F 5 1 1 1 の外縁に沿って複数の挿通孔 F 1 1 1 a が板厚方向に穿設される。下側フレーム F 5 0 8 6 b は、組み立てた状態（ユニット化された状態）で、ベース板 6 0 の正面から窓部 6 0 a に嵌め込まれ、挿通孔 F 1 1 1 a に挿通したタッピングネジがベース板 6 0 に締結されることで、ベース板 6 0 に固定（配設）される。正面板 F 5 1 1 1 の中央部には、第 1 入賞口 6 4（図 1 5 8 9 参照）の鉛直方向上方（矢印 U 方向）となる位置に流出口 F O P o u t 1 が開口形成（板厚方向に穿設）される。流出口 F O P o u t 1 は、第 5 通路 F R t 5 5 を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される際の出口となる開口である。正面板 F 5 1 1 1 には、流出口 F O P o u t 1 の鉛直方向上方（矢印 U 方向）に張出し部 F 5 1 1 1 b が鉛直方向上方へ向けて突設される。また、正面視における形状が下側通路 F 5 1 1 2 の流出面 F 5 1 1 2 b の形状と略同一とな

る切欠き部 F 5 1 1 1 c が流出面 F 5 1 1 2 b の正面側（矢印 F 方向側）に形成される。切欠き部 F 5 1 1 1 c を通過することで、第 4 通路 F R t 5 4 を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される。

#### 【 4 7 2 2 】

下側通路 F 5 1 1 2 は、第 9 3 実施形態における下側通路 F 1 1 2 に対し、左右方向（矢印 L - R 方向）における起伏 F 5 1 1 2 a 及び一对の流出面 F 5 1 1 2 b の形状や、下側通路 F 5 1 1 2 の前後方向（矢印 F - B 方向）における寸法が異なる以外は同一に形成されるため、その説明は省略する。起伏 F 5 1 1 2 a は、第 9 3 実施形態における起伏 F 1 1 2 a と比較して、左右方向（矢印 L - R 方向）方向の幅寸法が大きく形成される。また、流出面 F 5 1 1 2 b は、第 9 3 実施形態における流出面 F 1 1 2 b と比較して、正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）へ向かうにつれて左右方向（矢印 L - R 方向）における凹設寸法が大きく形成される。従って、下側通路 F 5 1 1 2（第 1 通路 F R t 5 1）の正面側を移動（流下、転動）する球は、流出面 F 5 1 1 2 b を左右方向に通過する（横切る）よりも流出面 F 5 1 1 2 b から遊技領域へ流出され易い。立て壁部 F 5 1 1 3 は、下側通路 F 5 1 1 2 と上側通路 F 5 1 1 4 とを連結するための部位である。立て壁部 F 5 1 1 3 には、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に膨出部 F 5 1 1 3 a が形成され、その膨出部 F 5 1 1 3 a には、流入口 F O P f 5 1 が開口形成（板厚方向に穿設）される。また、立て壁部 F 5 1 1 3 には、流入口 F O P f 5 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に配設される一对の第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b と、その第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b の上方側（矢印 U 方向側）に配設される一对の第 2 挿通孔 F 5 1 1 3 c と、流入口 F O P f 5 1 の上方に配設される第 3 挿通孔 F 5 1 1 3 d と、が開口形成（板厚方向に穿設）される。

10

20

#### 【 4 7 2 3 】

流入口 F O P f 5 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）における寸法は、球の外形よりも大きく形成され、詳細には、球の外形の略 5 倍の大きさに形成される。上述したように、流入口 F O P f 5 1 は、第 4 通路 F R t 5 4 を案内された球が第 5 通路 F R t 5 5 へ流出される際の出口となる開口である。なお、正面視において流入口 F O P f 5 1 の内周面により囲まれた領域のうち、左右方向左右方向略中央を除いた領域には変位手段 F 5 1 5 0 の開閉部材 F 5 1 5 8 が配設される。これにより、下側通路 F 5 1 1 2 の延設方向（矢印 L - R 方向）に沿って移動（流下、転動）する球を第 5 通路 F R t 5 5 へ案内（送球、流下）させ難くできる。膨出部 F 5 1 1 3 a は、正面側（矢印 F 方向側）へ向けて突出して形成される。これにより、立て壁部 F 5 1 1 3 に当接しつつ下側通路 F 5 1 1 2（第 4 通路 F R t 5 4）の延設方向（矢印 L - R 方向）に沿って移動（流下、転動）する球が起伏 F 5 1 1 2 a を通過する際、起伏 F 5 1 1 2 a を通過する球へ正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）への速度成分を付与できる。その結果、起伏 F 5 1 1 2 a を通過する球を第 5 通路 F R t 5 5 へ案内（送球、流下）させ難くできる（流入口 F O P f 1 を通過させ難くできる）。第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b は、変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 を挿通させるための部位であり、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向かうにつれて上昇傾斜して配設される。これにより、変位部材 F 5 1 5 5 を変位させる（変位部材 F 5 1 5 5 と第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b とが当接することを抑制する）ための開口を小さくでき、針金等の異物の侵入を抑制し易くできる。第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b には、上方側（矢印 U 方向側）へ向けて切欠かれる切欠き部 F 5 1 1 3 b 1 が切欠き形成される。その切欠き部 F 5 1 1 3 b 1 へ変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 を変位させることで、変位手段 F 5 1 5 0 の第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 に対し、変位部材 F 5 1 5 5 を上方側（矢印 U 方向側）へ変位させることができ、変位部材 F 5 1 5 5 と第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 との係合を解除できる。

30

40

#### 【 4 7 2 4 】

第 2 挿通孔 F 5 1 1 3 c には、タッピングネジが挿通され、その第 2 挿通孔 F 5 1 1 3 c を挿通したタッピングネジが第 2 通路部材 F 5 1 2 0 に締結されることで、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 が立て壁部 F 5 1 1 3 に固定（配設）される。第 3 挿通孔 F 5 1 1 3 d は、変位手段 F 5 1 5 0 の振り分け部材 F 5 1 5 4 を挿通させるための部位であり、これによ

50

り、変位手段 F 5 1 5 0 の振り分け部材 F 5 1 5 4 が立て壁部 F 5 1 1 3 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される。立て壁部 F 5 1 1 3 の上端は、上側通路 F 5 1 1 4 の上面よりも鉛直方向上方に形成される。これにより、上側通路 F 5 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球は、立て壁部 F 5 1 1 3 の背面に当接可能となり、第 4 通路 F R t 5 4 へ流出（流下）されることを抑制できる。また、立て壁部 F 5 1 1 3 の上端には、正面視における形状が上側通路 F 5 1 1 4 の第 1 流出面 F 5 1 1 4 a 及び第 2 流出面 F 5 1 1 4 b の形状と略同一となる切欠きが第 1 流出面 F 5 1 1 4 a 及び第 2 流出面 F 5 1 1 4 b の正面側（矢印 F 方向側）にそれぞれ形成される。それら切欠きを通過することで、第 1 通路 F R t 5 1 を案内された球が第 2 通路 F R t 5 2、或いは、第 3 通路 F R t 5 3 へ流出（流下）される。上側通路 F 5 1 1 4 は、第 9 3 実施形態における上側通路 F 1 1 4 に対し、第 1 流出面 F 5 1 1 4 a 及び一对の第 2 流出面 F 5 1 1 4 b の形状や、上側通路 F 5 1 1 4 の前後方向（矢印 F - B 方向）における寸法が異なる以外は同一に形成されるため、その説明は省略する。第 1 流出面 F 5 1 1 4 a は、第 9 3 実施形態における第 1 流出面 F 1 1 4 a と比較して、左右方向（矢印 L - R 方向）における幅寸法が大きく形成される。従って、上側通路 F 5 1 1 4（第 1 通路 F R t 5 1）の延設方向（矢印 L - R 方向）に沿って移動（流下、転動）する球は、第 1 流出面 F 5 1 1 4 a へ案内され易く、第 1 流出面 F 5 1 1 4 a から第 2 通路 F R t 5 2 へ案内（送球、流下）され易い。

10

#### 【 4 7 2 5 】

一方、第 2 流出面 F 5 1 1 4 b は、第 9 3 実施形態における第 2 流出面 F 1 1 4 b と比較して、正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）へ向かうにつれて左右方向（矢印 L - R 方向）における幅寸法が大きく形成される。従って、上側通路 F 5 1 1 4（第 1 通路 F R t 5 1）の正面側を移動（流下、転動）する球は、第 2 流出面 F 1 1 4 b を左右方向に通過する（横切る）よりも第 2 流出面 F 1 1 4 b から第 2 通路部材 F 5 1 2 0（第 2 通路 F R t 5 2）へ流出され易い。留め部 F 5 1 1 5 は、第 9 3 実施形態における留め部 F 1 1 5 に対し、留め部 F 5 1 1 5 の形状が異なることや、留め部 F 5 1 1 5 の板厚方向に穿設される挿通孔 F 1 1 5 a が 1 箇所であること以外は同一に形成されるため、その説明は省略する。第 2 通路部材 F 5 1 2 0 は、第 2 通路 F R t 5 2 及び第 3 通路 F R t 5 3 を形成するためのものであり、第 2 通路部 F 5 1 2 1 と、その第 2 通路部 F 5 1 2 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に配設される湾曲部 F 5 1 2 2 と、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の正面端から突設される第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 と、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される一对の第 3 通路部 F 5 1 2 4（図 1 5 9 6 参照）と、その第 3 通路部 F 5 1 2 4 の外縁に配設される第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 と、一对の第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 の間に配設される中央壁部 F 5 1 2 6 と、を備える。第 2 通路部 F 5 1 2 1、第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 及び通路部材 F 5 1 1 0 の立て壁部 F 5 1 1 3 により区画された空間により第 2 通路 F R t 5 2 が形成され、第 3 通路部 F 5 1 2 4（図 1 5 9 6 参照）、第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 及び通路部材 F 5 1 1 0 の立て壁部 F 5 1 1 3（膨出部 F 5 1 1 3 a）により区画された空間により第 3 通路 F R t 5 3 が形成される。第 2 通路部 F 5 1 2 1 は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、左右方向（矢印 L - R 方向）へ延びる板状体から形成される。第 2 通路部 F 5 1 2 1 は、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側から両端側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、第 2 通路部 F 5 1 2 1 へ案内（送球、流下）された球を左右方向に沿って移動（流下、転動）させることができる。

20

30

40

#### 【 4 7 2 6 】

また、第 2 通路部 F 5 1 2 1 は、立て壁部 F 5 1 1 3 側（矢印 B 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、第 2 通路部 F 5 1 2 1 を移動（流下、転動）する球が第 3 通路部 F 5 1 2 4 へ案内（送球、流出）されること、若しくは、湾曲部 F 5 1 2 2 に当接すること無く第 2 通路部 F 5 1 2 1 から移動（流下、落下）されることを抑制できる。また、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側には、切欠き部 F 5 1 2 1 a が切欠き形成される。切欠き部 F 5 1 2 1 a は、通路部材 F 5 1 1 0 の立て壁部 F 5 1 1 3 の第 3 挿通孔 F 5 1 1 3 d を挿通した変位手段 F 5 1 5 0 の振り分け部材 F 5

50

1 5 4 を第 2 通路部 F 5 1 2 1 の上面に配設させるための切欠きである。湾曲部 F 5 1 2 2 は、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の上面を移動（流下、転動）する球の変位の変化させるための部位であり、上面視において左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて凹となる湾曲状に形成される。湾曲部 F 5 1 2 2 に当接することで、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の上面を移動（流下、転動）する球の変位の変化が第 2 通路部 F 5 1 2 1 の延設方向先端側（左右方向両端側）から正面側（矢印 F 方向側）へ向けて変更される。第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 は、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の上面を移動（流下、転動）する球が通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 へ移動（流下、落下）することを抑制するための部位であり、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の正面端から上方（矢印 U 方向）へ向けて立設して形成される。第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 の立設高さは、球の外形よりもやや小さく形成され、これにより、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の上面を移動（流下、転動）する球が遊技者に視認可能とされる。なお、第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 の立設高さは、球の外形よりもやや小さく形成されても良い。この場合においても、第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 が光透過性の樹脂材料から構成されるため、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の上面を移動（流下、転動）する球が遊技者に視認可能とされる。

#### 【 4 7 2 7 】

第 3 通路部 F 5 1 2 4 は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、第 3 通路部 F 5 1 2 4 は、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側から両端側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、第 3 通路部 F 5 1 2 4 へ案内（送球、流下）された球が通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 へ案内（送球、流下）させることができる。第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 は、第 3 通路部 F 5 1 2 4 の上面を移動（流下、転動）する球が通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 へ移動（流下、落下）することを抑制するための部位であり、第 3 通路部 F 5 1 2 4 の正面端及び左右方向（矢印 L - R 方向）中央側の端部から上方（矢印 U 方向）へ向けて立設して形成される。なお、第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 は、第 3 通路部 F 5 1 2 4 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側の端部には非形成であり、その非形成部を通過することで、第 3 通路部 F 5 1 2 4 の上面を移動（流下、転動）する球が通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 へ案内（送球、流下）される。また、第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 の上方側（矢印 U 方向側）には、第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 に連結する連結部 F 5 1 2 5 a が形成される。連結部 F 5 1 2 5 a が第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 に連結されることで、第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 に球が当接する等により第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 が破損することを抑制し易くできる。なお、連結部 F 5 1 2 5 a は、第 3 通路部 F 5 1 2 4 の上面から球の外形よりも大きな距離だけ上方側（矢印 U 方向側）に隔てた位置に配設され、これにより、第 3 通路部 F 5 1 2 4 の上面を移動（流下、転動）する球は、連結部 F 5 1 2 5 a と第 3 通路部 F 5 1 2 4 との間を通過して通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 へ案内（送球、流下）される。中央壁部 F 5 1 2 6 は、上側通路 F 5 1 1 4 の第 1 流出面 F 5 1 1 4 a から第 2 通路部 F 5 1 2 1 へ案内（送球、流下）された球が通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 へ移動（流下、落下）することを抑制するための部位であり、一对の第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 の間において、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の正面端から上方（矢印 U 方向）へ向けて立設して形成される。

#### 【 4 7 2 8 】

背面部材 F 5 1 3 0 は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の背面を形成するためのものであり、背面壁部 F 5 1 3 1 と、その背面壁部 F 5 1 3 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側から突出される一对の固定部 F 5 1 3 2 と、を備える。背面壁部 F 5 1 3 1 は、横長略矩形状の板状体から構成され、背面壁部 F 5 1 3 1 には、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に形成される第 1 逃がし孔 F 5 1 3 1 a と、第 1 逃がし孔 F 5 1 3 1 a よりも下方側（矢印 D 方向側）であって第 1 逃がし孔 F 5 1 3 1 a よりも左右方向両端側に形成される一对の第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b と、右方側（矢印 R 方向側）に形成される第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b の下方側に形成される第 3 逃がし孔 F 5 1 3 1 c と、左方側（矢印 L 方向側）に形成される第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b の下方側に形成される第 4 逃がし孔 F 5 1 3 1 d と、が板厚方向にそれぞれ開口形成（板厚方向に穿設）される。第 1 逃がし孔 F 5 1 3 1 a



は、変位手段 F 5 1 5 0 の振り分け部材 F 5 1 5 4 及び第 2 係合部 F 5 1 5 7 c を挿通させるための部位であり、横長略矩形に形成される。第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b は、変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 を挿通させるための部位であり、横長略矩形にそれぞれ形成される。第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向かうにつれて上昇傾斜してそれぞれ配設される。これにより、変位部材 F 5 1 5 5 を変位させる（変位部材 F 5 1 5 5 と第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b とが当接することを抑制する）ための開口を小さくでき、針金等の異物の侵入を抑制し易くできる。第 3 逃がし孔 F 5 1 3 1 c 及び第 4 逃がし孔 F 5 1 3 1 d は、変位手段 F 5 1 5 0 の開閉部材 F 5 1 5 8 を挿通させるための部位であり、横長略矩形に形成される。また、第 4 逃がし孔 F 5 1 3 1 d には、維持手段 F 5 1 6 0 が挿通される。

10

#### 【 4 7 2 9 】

第 3 逃がし孔 F 5 1 3 1 c 及び第 4 逃がし孔 F 5 1 3 1 d は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向かうにつれて上昇傾斜してそれぞれ配設される。これにより、開閉部材 F 5 1 5 8 を変位させる（開閉部材 F 5 1 5 8 と第 3 逃がし孔 F 5 1 3 1 c 又は第 4 逃がし孔 F 5 1 3 1 d とが当接することを抑制する）ための開口を小さくでき、針金等の異物の侵入を抑制し易くできる。固定部 F 5 1 3 2 は、ベース板 6 0 に背面部材 F 5 1 3 0 を締結固定するための部位である。通路部材 F 5 1 1 0 の正面板 F 5 1 1 1 に加え、固定部 F 5 1 3 2 がベース板 6 0 に固定（配設）されることで、下側フレーム F 5 0 8 6 b のベース板 6 0 に対する姿勢の安定化を図ることができる。また、通路部材 F 5 1 1 0 の留め部 F 5 1 1 5 に穿設される挿通孔 F 1 1 5 a を挿通したタッピングネジが固定部 F 5 1 3 2 に締結固定されることで、背面部材 F 5 1 3 0 が通路部材 F 5 1 1 0 に固定（配設）される。固定部 F 5 1 3 2 の正面端は、ベース板 6 0 に当接して配設される。また、固定部 F 5 1 3 2 の下方端は、変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 や開閉部材 F 5 1 5 8 よりも下方（矢印 D 方向）に配設される。これらにより、針金等の異物の侵入を抑制し易くでき、変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 や開閉部材 F 5 1 5 8 を不正に操作することを抑制し易くできる。第 5 通路部材 F 5 1 4 0 は、第 5 通路 F R t 5 5 を形成するためのものであり、第 5 通路部 F 5 1 4 1 と、その第 5 通路部 F 5 1 4 1 の背面側（矢印 B 方向側）であって、第 5 通路部 F 5 1 4 1 の上方側（矢印 U 方向側）に配設される一対の誘導部 F 5 1 4 2 と、を備える。第 5 通路部 F 5 1 4 1 は、左右方向（矢印 L - R 方向）に延設される底面部 F 5 1 4 1 a と、その底面部 F 5 1 4 1 a の左右方向両端側から上方（矢印 U 方向）へ向けて突設される一対の壁部 F 5 1 4 1 b と、を備え、正面視において略 U 字状に形成される。また、底面部 F 5 1 4 1 a の上面には、幅方向（矢印 L - R 方向）中央から所定の距離だけ離れた位置に一対の突部 F 5 1 4 1 c がそれぞれ突設される。底面部 F 5 1 4 1 a 及び一対の壁部 F 5 1 4 1 b により区画された空間により第 5 通路 F R t 5 5 が形成される。

20

30

#### 【 4 7 3 0 】

第 5 通路部 F 5 1 4 1 は、第 9 3 実施形態における確定通路 F 1 4 0 の通路部 F 1 4 1 b に対し、前後方向（矢印 F - B 方向）における延設長さが異なる以外は同一に形成されるため、その説明は省略する。第 5 通路部材 F 5 1 4 0 が背面部材 F 5 1 3 0 に固定された状態において、第 5 通路部 F 5 1 4 1 は、通路部材 F 5 1 1 0 の流出口 F O P o u t 1 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され、流出口 F O P o u t 1 を通過させることで、第 5 通路部 F 5 1 4 1（第 5 通路 F R t 5 5）を移動（流下、落下）する球を遊技領域へ流出させることができる。誘導部 F 5 1 4 2 は、流入口 F O P f 5 1 を通過した球を維持手段 F 5 1 6 0 の通路部材 F 5 1 6 2 へ案内（送球、流下）するための部位であり、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。変位手段 F 5 1 5 0 は、その変位手段 F 5 1 5 0 の動作（変位）に応じて通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 を移動（流下、落下）する球の第 5 通路部材 F 5 1 4 0（第 5 通路 F R t 5 5）への案内のされ易さを変化させるためのものであり、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 と、その第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 から左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に所定の距離だけ隔てて配設される一対の第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 と、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 及び第 2

40

50

軸受け部材 F 5 1 5 2 に固定（配設）されるスライド棒 F 5 1 5 3 と、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 に回転可能に係合される振り分け部材 F 5 1 5 4 と、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 に回転可能に係合される変位部材 F 5 1 5 5 と、その変位部材 F 5 1 5 5 に配設される錘 F 5 1 5 6 と、スライド棒 F 5 1 5 3 及び変位部材 F 5 1 5 5 に係合されるスライド部材 F 5 1 5 7 と、そのスライド部材 F 5 1 5 7 に係合される開閉部材 F 5 1 5 8 と、その開閉部材 F 5 1 5 8 を回転可能に保持する保持部材 F 5 1 5 9 と、を備える。

#### 【 4 7 3 1 】

本実施形態においては、左右方向（矢印 L - R 方向）における左方側（矢印 L 方向側）に配設される変位部材 F 5 1 5 5、スライド部材 F 5 1 5 7 及び開閉部材 F 5 1 5 8 を左側変位部材 F 5 1 5 5 L、左側スライド部材 F 5 1 5 7 L 及び左側開閉部材 F 5 1 5 8 L と、右方側（矢印 R 方向側）に配設される変位部材 F 5 1 5 5、スライド部材 F 5 1 5 7 及び開閉部材 F 5 1 5 8 を右側変位部材 F 5 1 5 5 R、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R 及び右側開閉部材 F 5 1 5 8 R と、それぞれ符号を付して区別する。第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 は、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 と共にスライド棒 F 5 1 5 3 を保持するためのものであり、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 には、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の背面から背面側（矢印 B 方向側）へ突出して形成される規制部 F 5 1 5 1 a と、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の上面から上方（矢印 U 方向）へ突出して形成される軸部 F 5 1 5 1 b とが形成される。また、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 には、複数（本実施形態においては 2 箇所）の挿通孔が穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材 F 5 1 3 0 の背面壁部 F 5 1 3 1 に締結されることで、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 が背面壁部 F 5 1 3 1 に固定（配設）される。規制部 F 5 1 5 1 a は、板状体であり、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 における下方側（矢印 D 方向側）に配設される。規制部 F 5 1 5 1 a は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向かうにつれて下降傾斜して形成される。また、規制部 F 5 1 5 1 a には、スライド棒 F 5 1 5 3 を挿通するための挿通孔が形成される。軸部 F 5 1 5 1 b は、円柱状に形成され、軸部 F 5 1 5 1 b には、振り分け部材 F 5 1 5 4 が回転可能に係合される。これにより、振り分け部材 F 5 1 5 4 は、軸部 F 5 1 5 1 b を回転軸として回転（変位）可能に係合される。第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 は、背面部材 F 5 1 3 0 の背面壁部 F 5 1 3 1 に固定（配設）される。なお、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 は、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a に対して垂直となる方向に所定（スライド棒 F 5 1 5 3 の軸方向寸法よりも小さい）距離だけ隔てた位置に配設される。

#### 【 4 7 3 2 】

第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 には、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 の背面から背面側（矢印 B 方向側）へ突出して形成される規制部 F 5 1 5 2 a が形成される。規制部 F 5 1 5 2 a は、板状体であり、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a に対し平行に配設される。また、規制部 F 5 1 5 2 a には、スライド棒 F 5 1 5 3 を挿通するための挿通孔が形成される。規制部 F 5 1 5 2 a 若しくは第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a にスライド部材 F 5 1 5 7 が当接することで、スライド部材 F 5 1 5 7 の変位が規制される。また、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 には、複数（本実施形態においては 2 箇所）の挿通孔が穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材 F 5 1 3 0 の背面壁部 F 5 1 3 1 に締結されることで、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 が背面壁部 F 5 1 3 1 に固定（配設）される。また、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 には、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向かうにつれて上昇傾斜する方向に突出する突出部（図示せず）が突設され、その突出部に玉軸受 F 5 1 5 2 b が配設される。玉軸受 F 5 1 5 2 b は、内輪と、その内輪の外周面に配設される複数の玉と、それら複数の玉を介して内輪に回転可能に配設される外輪と、から構成される。玉が自転することで、内輪の外周面と外輪の内周面とが当接する場合と比較して内輪と外輪との間に生じる摩擦が低くなり、内輪に対して外輪が容易に回転できる。第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 の突出部（図示せず）に内輪を外嵌することで、玉軸受 F 5 1 5 2 b は、突出部に支持（配設）される。スライド棒 F 5 1 5 3 は、そのスライド棒 F 5 1 5 3 の延設方向に沿ってスライド部材 F 5 1 5 7 を変位させるためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。スライド棒 F 5 1 5 3 の外周面には、第 1 軸受け

部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a よりもやや左右方向（矢印 L - R 方向）中央側となる位置および第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 の規制部 F 5 1 5 2 a よりもやや左右方向両端側となる位置に、径方向へ向けての切り込みがそれぞれ形成される。

#### 【 4 7 3 3 】

第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の軸部 F 5 1 5 1 b 及び第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 の規制部 F 5 1 5 2 a に穿設される挿通孔にスライド棒 F 5 1 5 3 を挿通した状態でスライド棒 F 5 1 5 3 に形成される切り込み金属リング状の C リング（図示せず）をそれぞれ嵌合することで、スライド棒 F 5 1 5 3 は、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 及び第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 に抜去不能に支持される。また、スライド棒 F 5 1 5 3 は、そのスライド棒 F 5 1 5 3 の延設方向（軸方向）が第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a（第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 の規制部 F 5 1 5 2 a）に垂直な方向に沿った姿勢で第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 及び第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 に支持される。従って、スライド棒 F 5 1 5 3 は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向かうにつれて上昇傾斜した姿勢で配設される。振り分け部材 F 5 1 5 4 は、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1 へ振り分けられた（案内された）球の移動（流下、転動）方向を変更させるためのものであり、被係合部 F 5 1 5 4 a と、その被係合部 F 5 1 5 4 a の正面端から立設される中間部 F 5 1 5 4 b と、その中間部 F 5 1 5 4 b の上端から正面側（矢印 F 方向側）へ向けて突設される振り分け部 F 5 1 5 4 c と、中間部 F 5 1 5 4 b の正面に配設される表示部 F 5 1 5 4 d と、を備える。被係合部 F 5 1 5 4 a は、板状体から形成され、被係合部 F 5 1 5 4 a の背面側（矢印 B 方向側）における端部には挿通孔が穿設される。その挿通孔に第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の軸部 F 5 1 5 1 b が挿通されることで、振り分け部材 F 5 1 5 4 は、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の軸部 F 5 1 5 1 b に軸支される。また、被係合部 F 5 1 5 4 a の延設方向（矢印 F - B 方向）の略中央には、上方（矢印 U 方向）へ向けて軸部 F 5 1 5 4 a 1 が突設される。軸部 F 5 1 5 4 a 1 は、円柱状から形成され、軸部 F 5 1 5 4 a 1 には、スライド部材 F 5 1 5 7 の第 2 係合部 F 5 1 5 7 c が係合される。

#### 【 4 7 3 4 】

中間部 F 5 1 5 4 b は、板状体から形成され、通路部材 F 5 1 1 0 の第 3 挿通孔 F 5 1 1 3 d 及び第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の切欠き部 F 5 1 2 1 a を通過して通路部材 F 5 1 1 0 の立て壁部 F 5 1 1 3 と第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の中央壁部 F 5 1 2 6 との間に配設される。中間部 F 5 1 5 4 b の上端は、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1 よりも上方（矢印 U 方向）に配設され、これにより、振り分け部 F 5 1 5 4 c は、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の上方（矢印 U 方向）に配設される。また、中間部 F 5 1 5 4 b は、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の切欠き部 F 5 1 2 1 a に沿って湾曲して形成される。これにより、振り分け部材 F 5 1 5 4 が回転（変位）した場合において、中間部 F 5 1 5 4 b と第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1 とが当接することを抑制できる。振り分け部 F 5 1 5 4 c は、左右方向（矢印 L - R 方向）へ延びる板状体から形成される。振り分け部 F 5 1 5 4 c の上面には起伏が形成され、起伏の頂部は、振り分け部 F 5 1 5 4 c の左右方向の略中央に配設される。起伏は、左右方向両端側へ向かうにつれて下降傾斜して形成され、振り分け部 F 5 1 5 4 c へ振り分けられた球は、その下降傾斜に沿って左右方向中央側から左右方向両端側へ向けて移動（流下、落下）する。表示部 F 5 1 5 4 d は、振り分け部 F 5 1 5 4 c の位置を示す部位であり、振り分け部 F 5 1 5 4 c の下方（矢印 D 方向）に配設される。表示部 F 5 1 5 4 d は、着色されており、表示部 F 5 1 5 4 d（振り分け部 F 5 1 5 4 c）の位置を遊技者に視認させ易くできる。

#### 【 4 7 3 5 】

変位部材 F 5 1 5 5 は、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1 から振り分けられた（案内された）球を通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 へ案内（送球、流下）するためのものであり、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 の玉軸受 F 5 1 5 2 b に軸支（係合）される軸支部 F 5 1 5 5 a と、その軸支部 F 5 1 5 5 a の外周面から正面側（矢印 F 方向側）に突設する腕部 F 5 1 5 5 b と、軸支部 F 5 1 5 5 a の外周面から背面側（矢印 B 方向側）に突設する錘支持部 F 5 1 5 5 c と、腕部 F 5 1 5 5 b の先端に配設される本体

部 F 5 1 5 5 d と、その本体部 F 5 1 5 5 d の背面側（矢印 B 方向側）に配設される保持部 F 5 1 5 5 e と、その保持部 F 5 1 5 5 e の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に配設される規制壁 F 5 1 5 5 f と、を備える。軸支部 F 5 1 5 5 a は、玉軸受 F 5 1 5 2 b の軸方向に沿って凹設される円筒状に形成され、軸支部 F 5 1 5 5 a の内周面は、玉軸受 F 5 1 5 2 b の外径よりもやや大きく形成される。軸支部 F 5 1 5 5 a の内周面に玉軸受 F 5 1 5 2 b が内包されることで、変位部材 F 5 1 5 5 は、玉軸受 F 5 1 5 2 b に回転可能に軸支される。腕部 F 5 1 5 5 b は、板状体であり、背面部材 F 5 1 3 0 の第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b 及び通路部材 F 5 1 1 0 の第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b を挿通して配設される。腕部 F 5 1 5 5 b の延設長さは、背面部材 F 5 1 3 0 の背面壁部 F 5 1 3 1 と通路部材 F 5 1 1 0 の立て壁部 F 5 1 1 3 との間の距離よりも長く形成される。これにより、軸支部 F 5 1 5 5 a が玉軸受 F 5 1 5 2 b に軸支された状態において腕部 F 5 1 5 5 b の先端は、通路部材 F 5 1 1 0 の立て壁部 F 5 1 1 3 よりも正面側（矢印 F 方向側）に配設される。また、パチンコ機 1 0（図 1 4 2 4 参照）に衝撃等が加えられた場合、腕部 F 5 1 5 5 b を撓ませ易く（軸支部 F 5 1 5 5 a に対し、腕部 F 5 1 5 5 b の先端を変位させ易く）できる。

10

#### 【 4 7 3 6 】

腕部 F 5 1 5 5 b の外形は、背面部材 F 5 1 3 0 の第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b 及び通路部材 F 5 1 1 0 の第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b よりも小さく形成される。これにより、腕部 F 5 1 5 5 b に外力が加えられた場合、腕部 F 5 1 5 5 b は、第 2 逃がし孔 F 5 1 3 1 b 及び第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b に挿通された状態において、左右方向（矢印 L - R 方向）又は上下方向（矢印 F - B 方向）に変位可能に配設される。また、軸支部 F 5 1 5 5 a が玉軸受 F 5 1 5 2 b に軸支された状態では、腕部 F 5 1 5 5 b の上面と通路部材 F 5 1 1 0 の第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b の上方側（矢印 U 方向側）における縁との間の距離は、玉軸受 F 5 1 5 2 b の軸方向寸法よりも小さく形成される。これにより、腕部 F 5 1 5 5 b が玉軸受 F 5 1 5 2 b の軸方向に変位した場合において、軸支部 F 5 1 5 5 a と玉軸受 F 5 1 5 2 b との軸支が解除されることを抑制できる。なお、通路部材 F 5 1 1 0 の第 1 挿通孔 F 5 1 1 3 b に形成される切欠き部 F 5 1 1 3 b 1 へ腕部 F 5 1 5 5 b を案内させることで、玉軸受 F 5 1 5 2 b の軸方向への腕部 F 5 1 5 5 b の変位量を大きくでき、軸支部 F 5 1 5 5 a と玉軸受 F 5 1 5 2 b との軸支を解除できる。錘支持部 F 5 1 5 5 c は、玉軸受 F 5 1 5 2 b の軸方向に沿って凹設される円筒状に形成され、錘支持部 F 5 1 5 5 c の内周面は、錘 F 5 1 5 6 の外径よりもやや大きく形成される。錘支持部 F 5 1 5 5 c の内周面に錘 F 5 1 5 6 が内包されることで、錘 F 5 1 5 6 が錘支持部 F 5 1 5 5 c に配設（支持）される。また、錘支持部 F 5 1 5 5 c の上面には、玉軸受 F 5 1 5 2 b の軸方向に沿って突出する突出部 F 5 1 5 5 c 1 が突設され、突出部 F 5 1 5 5 c 1 がスライド部材 F 5 1 5 7 の第 2 挿通孔 F 5 1 5 7 a 2 に挿通されることで、変位部材 F 5 1 5 5 とスライド部材 F 5 1 5 7 とが係合される。

20

30

#### 【 4 7 3 7 】

本体部 F 5 1 5 5 d は、着色され、これにより、変位部材 F 5 1 5 5 が動作（回転、変位）していることを遊技者に視認させ易くできる。本体部 F 5 1 5 5 d には、下方側（矢印 D 方向側）に円筒状に凹設される凹部 F 5 1 5 5 d 1 が形成され、その凹部 F 5 1 5 5 d 1 の底面には貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 が円状に穿設される。凹部 F 5 1 5 5 d 1 と貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 とは同一軸上に配置される。凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内径は、球の直径の略 1 . 5 倍の大きさに形成され、凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面と貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 の内周面との間の距離は、球の半径よりも小さく形成される。これにより、凹部 F 5 1 5 5 d 1 へ案内（送球、流下）された球の重心を貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 の内周面よりも内側へ位置させることができ、球の自重を利用して凹部 F 5 1 5 5 d 1 へ案内（送球、流下）された球を、貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 へ向けて変位させることができる。また、凹部 F 5 1 5 5 d 1 の凹設深さは、球の直径よりも小さく形成される。これにより、凹部 F 5 1 5 5 d 1 に球が案内（送球、流下）されたことを遊技者に視認させることができる。保持部 F 5 1 5 5 e は、前後方向（矢印 F - B 方向）に球の直径よりも小さい距離だけ隔てて配設され

40

50

る一対の直線部 F 5 1 5 5 e 1 と、一対の直線部 F 5 1 5 5 e 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側の端部どうしを連結する湾曲状の湾曲部 F 5 1 5 5 e 2 とを備え、上面視において略 U 字状に形成される。保持部 F 5 1 5 5 e は、左右方向（矢印 L - R 方向）において、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の湾曲部 F 5 1 2 2 と第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 との間であって、第 2 通路部 F 5 1 2 1 の正面側（矢印 F 方向側）且つ下方側（矢印 D 方向側）に配設される。これにより、湾曲部 F 5 1 2 2 に案内（送球）され、湾曲部 F 5 1 2 2 と第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 との間から正面側へ向けて移動（流下、落下）した球は、保持部 F 5 1 5 5 e へ案内（送球、流下）される。

#### 【 4 7 3 8 】

保持部 F 5 1 5 5 e は、正面側（矢印 F 方向側）へ向かうにつれて上昇傾斜して配設される。これにより、正面側に配設される直線部 F 5 1 5 5 e 1 に当接させることで、保持部 F 5 1 5 5 e へ案内（送球、流下）された球の正面側へ向けての変位を規制できる。その結果、保持部 F 5 1 5 5 e へ案内（送球、流下）された球が、保持部 F 5 1 5 5 e から通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 へ移動（流下、落下）することを抑制し易くできる。また、保持部 F 5 1 5 5 e は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向かうにつれて下降傾斜して配設される。これにより、保持部 F 5 1 5 5 e へ案内（送球、流下）された球を湾曲部 F 5 1 5 5 e 2 に当接させた状態に維持でき、一対の直線部 F 5 1 5 5 e 1 及び湾曲部 F 5 1 5 5 e 2 により球を保持できる。保持部 F 5 1 5 5 e は、本体部 F 5 1 5 5 d における背面側（矢印 B 方向側）に配設され、本体部 F 5 1 5 5 d の背面側における内周面へ向けた姿勢で配設される。言い換えると、一対の直線部 F 5 1 5 5 e 1 の略中央を本体部 F 5 1 5 5 d の中心軸とは異なる位置（偏心した位置）へ向けた姿勢で配設される。これにより、保持部 F 5 1 5 5 e から振り分けられた（案内された）球を本体部 F 5 1 5 5 d の凹部 F 5 1 5 5 d 1（貫通孔 F 5 1 5 5 d 2）の中心軸とは異なる位置（偏心した位置）へ案内（送球、流下）でき、貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 へ流入することを遅延させることができる。規制壁 F 5 1 5 5 f は、板状体であり、上面視において、背面側（矢印 B 方向側）へ向けて凸となる湾曲状に形成される。規制壁 F 5 1 5 5 f の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側の端部は、保持部 F 5 1 5 5 e の背面側に配設される直線部 F 5 1 5 5 e 1 の端部に連結され、規制壁 F 5 1 5 5 f の左右方向中央側の端部は、本体部 F 5 1 5 5 d の凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面の上方（矢印 U 方向）に配設される。

#### 【 4 7 3 9 】

これにより、規制壁 F 5 1 5 5 f に沿って保持部 F 5 1 5 5 e から本体部 F 5 1 5 5 d の凹部 F 5 1 5 5 d 1 へ案内（送球、流下）された球を凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面側、言い換えると、凹部 F 5 1 5 5 d 1（貫通孔 F 5 1 5 5 d 2）の中心軸とは異なる位置へ球を案内（送球、流下）できる。その結果、凹部 F 5 1 5 5 d 1 へ案内（送球、流下）された球をその凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面に沿って変位させる（凹部 F 5 1 5 5 d 1 の中心軸へ向けて変位させ難くする）ことができ、凹部 F 5 1 5 5 d 1 へ案内（送球、流下）された球が貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 を通過することに要する時間を嵩ませることができる。錘 F 5 1 5 6 は、変位部材 F 5 1 5 5 の重心の位置を調整するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。錘 F 5 1 5 6 が玉軸受 F 5 1 5 2 b の回転軸よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に配設されることで、変位部材 F 5 1 5 5 及び錘 F 5 1 5 6 の全体の重心は、玉軸受 F 5 1 5 2 b よりも背面側（矢印 B 方向側）に位置する。スライド部材 F 5 1 5 7 は、変位部材 F 5 1 5 5 と開閉部材 F 5 1 5 8 とを連結するためのものである。左側スライド部材 F 5 1 5 7 L は、スライド本体部 F 5 1 5 7 a と、そのスライド本体部 F 5 1 5 7 a の下方側（矢印 D 方向側）に配設される第 1 係合部 F 5 1 5 7 b と、スライド本体部 F 5 1 5 7 a の上方側（矢印 U 方向側）に配設される第 2 係合部 F 5 1 5 7 c と、を備える。右側スライド部材 F 5 1 5 7 R は、左側スライド部材 F 5 1 5 7 L に対し、第 2 係合部 F 5 1 5 7 c が省略されると共に、被係合部 F 5 1 5 7 d が配設される点を除いて、同一に形成される。よって、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R については、被係合部 F 5 1 5 7 d についてのみ説明し、その他の部位における詳細な説明は省略する。

#### 【 4 7 4 0 】

スライド本体部 F 5 1 5 7 a は、板状体から形成され、スライド本体部 F 5 1 5 7 a の左右方向（矢印 L - R 方向）両端部は背面側に屈曲して形成される。その背面側に屈曲される部位には板厚方向に第 1 挿通孔 F 5 1 5 7 a 1 がそれぞれ穿設される。第 1 挿通孔 F 5 1 5 7 a 1 には、スライド棒 F 5 1 5 3 が挿通（係合）され、これにより、スライド部材 F 5 1 5 7 はスライド棒 F 5 1 5 3 の延設方向に沿って変位可能に係合される。また、スライド本体部 F 5 1 5 7 a の下端部は、背面側に屈曲して形成され、その背面側に屈曲される部位には板厚方向に第 2 挿通孔 F 5 1 5 7 a 2 が穿設される。第 2 挿通孔 F 5 1 5 7 a 2 には、変位部材 F 5 1 5 5 の突出部 F 5 1 5 5 c 1 が挿通（係合）され、これにより、スライド部材 F 5 1 5 7 と変位部材 F 5 1 5 5 とが係合される。第 1 係合部 F 5 1 5 7 b は、板状体であり、スライド本体部 F 5 1 5 7 a の正面端から下方側（矢印 D 方向側）に延設される。また、第 1 係合部 F 5 1 5 7 b の下端は正面側（矢印 F 方向側）に屈曲して形成され、その屈曲された部位には、挿通孔 F 5 1 5 7 b 1 が穿設される。挿通孔 F 5 1 5 7 b 1 には、開閉部材 F 5 1 5 8 の突出部 F 5 1 5 8 c が挿通（係合）され、これにより、スライド部材 F 5 1 5 7 と開閉部材 F 5 1 5 8 とが係合される。挿通孔 F 5 1 5 7 b 1 は、前後方向（矢印 F - B 方向）に延びる長孔状に形成され、開閉部材 F 5 1 5 8 の突出部 F 5 1 5 8 c は、前後方向に変位可能に挿通（係合）される。第 2 係合部 F 5 1 5 7 c は、板状体であり、スライド本体部 F 5 1 5 7 a の正面端から上方側（矢印 U 方向側）に延設される。また、第 2 係合部 F 5 1 5 7 c の上端は正面側（矢印 F 方向側）に屈曲して形成され、その屈曲された部位には、挿通孔 F 5 1 5 7 c 1 が穿設される。挿通孔 F 5 1 5 7 c 1 には、振り分け部材 F 5 1 5 4 の軸部 F 5 1 5 4 a 1 が挿通（係合）され、これにより、スライド部材 F 5 1 5 7 と振り分け部材 F 5 1 5 4 とが係合される。

#### 【 4 7 4 1 】

被係合部 F 5 1 5 7 d は、板状体から形成される。被係合部 F 5 1 5 7 d には挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが第 1 係合部 F 5 1 5 7 b に締結されることで、被係合部 F 5 1 5 7 d が第 1 係合部 F 5 1 5 7 b に固定（配設）される。被係合部 F 5 1 5 7 d の右方側（矢印 R 方向側）は、背面側（矢印 B 方向側）へ向けて屈曲して形成され、その屈曲部には磁性材料から構成される磁性体（図示せず）が配設される。その磁性体が維持手段 F 5 1 6 0 の磁性体 F 5 1 6 4 に磁着されることで、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R が磁性体 F 5 1 6 4 係合（固定）される。開閉部材 F 5 1 5 8 は、通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2（第 4 通路 F R t 5 4）を移動（流下、落下）する球が流入口 F O P f 5 1 を通過し難くするためのものであり、遮断部 F 5 1 5 8 a と、その遮断部 F 5 1 5 8 a の下端から背面側（矢印 B 方向側）へ向けて延設される連結部 F 5 1 5 8 b と、その連結部 F 5 1 5 8 b の下面から下方（矢印 D 方向）に突出する突出部 F 5 1 5 8 c と、を備える。遮断部 F 5 1 5 8 a は、通路部材 F 5 1 1 0 の膨出部 F 5 1 1 3 a に沿って湾曲して形成される。言い換えると、遮断部 F 5 1 5 8 a は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側から中央側へ向かうにつれて正面側（矢印 F 方向側）に張り出して形成される。これにより、遮断部 F 5 1 5 8 a に当接することで、通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2（第 4 通路 F R t 5 4）を左右方向（矢印 L - R 方向）に沿って移動（流下、転動）する球は、左右方向に沿って揺動（移動、転動）すると共に遮断部 F 5 1 5 8 a の湾曲形状に沿って正面側（矢印 F 方向側）へ向けて移動（流下、転動）する。その結果、下側通路 F 5 1 1 2（第 4 通路 F R t 5 4）を移動（流下、転動）する球を流出面 F 5 1 1 2 b がへ案内（送球、流下）し易くでき、第 5 通路 F R t 5 5 へ案内させ難くできる（流入口 F O P f 5 1 を通過させ難くできる）。

#### 【 4 7 4 2 】

連結部 F 5 1 5 8 b は、保持部材 F 5 1 5 9 に係合（軸支）されるための部位であり、背面側（矢印 B 方向側）における連結部 F 5 1 5 8 b には、挿通孔 F 5 1 5 8 b 1 が穿設される。挿通孔 F 5 1 5 8 b 1 には、保持部材 F 5 1 5 9 の軸支部 F 5 1 5 9 c が挿通（係合、軸支）され、これにより、開閉部材 F 5 1 5 8 は、軸支部 F 5 1 5 9 c に回転可能に係合（軸支）される。突出部 F 5 1 5 8 c は、円柱状に形成され、正面側（矢印 F 方向側）における連結部 F 5 1 5 8 b に配設される。突出部 F 5 1 5 8 c がスライド部材 F 5

157の挿通孔F5157b1に挿通されることで、開閉部材F5158とスライド部材F5157とが係合される。ここで、スライド部材F5157の挿通孔F5157b1は、前後方向（矢印F-B方向）に延びる長孔状に形成されるため、スライド部材F5157が左右方向（矢印L-R方向）に変位し、開閉部材F5158（突出部F5158c）が保持部材F5159の軸支部F5159c回転軸として回転する（前後方向に変位する）場合においても、係合部F5158c1と挿通孔F5157b1の内周面とが当接することを抑制できる。また、開閉部材F5158は、正面側（矢印F方向側）に配設される突出部F5158c及び背面側（矢印B方向側）に配設される挿通孔F5158b1により、スライド部材F5157及び保持部材F5159に係合（支持）される。これにより、前後方向（矢印F-B方向）に距離を隔てた2箇所で開閉部材F5158に係合（支持）でき、開閉部材F5158の姿勢を安定化させることができる。保持部材F5159は、開閉部材F5158を回転可能に係合（軸支）するためのものであり、固定部F5159aと、その固定部F5159aから正面側（矢印F方向側）に突出する突出部F5159bと、その突出部F5159bから上方側（矢印U方向側）に突出する軸支部F5159cと、を備える。

10

20

30

40

50

#### 【4743】

固定部F5159aは、板状体から形成される。また、固定部F5159aには挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材F5130に締結されることで、保持部材F5159が背面部材F5130に固定（配設）される。突出部F5159bは、板状体から形成され、固定部F5159aの正面から正面側（矢印F方向側）に突出して形成される。軸支部F5159cは、開閉部材F5158を回転可能に軸支するための部位であり、円柱状に形成される。軸支部F5159cは、その軸支部F5159cの軸方向が玉軸受F5152bの軸方向と平行となる姿勢で突出部F5159bに配設される。また、軸支部F5159cは、突出部F5159bの突出先端側（矢印F方向側）に配設される。これにより、開閉部材F5158の連結部F5158bの前後方向（矢印F-B方向）への延設寸法を短くでき、開閉部材F5158が軸支部F5159cを回転軸として回転する際の開閉部材F5158の姿勢の安定化を図ることができる。維持手段F5160は、変位手段F5150の右側スライド部材F5157Rの変位後における状態を維持するためのものであり、軸配設部材F5161と、その軸配設部材F5161に回転可能に軸支される通路部材F5162及び係合部材F5163と、係合部材F5163に配設される磁性体F5164と、を備える。軸配設部材F5161は、板状体から形成され、背面部材F5130の背面壁部F5131に対し平行に配設される第1壁部F5161aと、その第1壁部F5161aの左方側（矢印L方向側）における端部から正面側（矢印F方向側）へ向けて延設される第2壁部F5161bと、を備える。

#### 【4744】

また、軸配設部材F5161には、挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが背面部材F5130に締結されることで、維持手段F5160が背面部材F5130に固定（配設）される。なお、軸配設部材F5161に形成される挿通孔の一部は、保持部材F5159の固定部F5159aに形成される挿通孔に対応する位置に形成される。これにより、保持部材F5159を背面部材F5130に固定（配設）するためのタッピングネジを軸配設部材F5161の固定（配設）に兼用でき、製品コストの削減を図ることができる。第1壁部F5161aには、背面側（矢印B方向側）へ向けて突出する第1軸部F5161cが突設され、第2壁部F5161bには、左方側（矢印L方向側）へ向けて突出する第2軸部F5161dが突設される。第1軸部F5161c及び第2軸部F5161dは、係合部材F5163及び通路部材F5162を軸支するための部位である。通路部材F5162は、係合部材F5163を変位（回転）させるためのものであり、通路部F5162aと、その通路部F5162aの背面から背面側（矢印B方向側）へ向けて延設される被軸支部F5162bと、その被軸支部F5162bの背面側の端部から右方側（矢印R方向側）へ向けて突出する伝達部F5162cと、を備える。通路部F5162aは、板状体から形成され、正面側（矢印F方向側）を除く端部には、上方側

(矢印U方向側)へ向けて突出する壁部が形成される。通路部F5162aは、第5通路部材F5140の第5通路部F5141の背面側(矢印B方向側)に配設され、通路部F5162a及び第5通路部F5141により区画された空間により第5通路Frt55が形成される。通路部F5162aへ振り分けられた球は、壁部が非形成とされる正面側(矢印F方向側)の端部を通過して、第5通路部材F5140の第5通路部F5141へ案内(送球、流下)される。被軸支部F5162bは、前後方向(矢印F-B方向)に延びる棒状体から形成される。被軸支部F5162bには挿通孔が形成され、その挿通孔に第2軸部F5161dが挿通されることで、通路部材F5162が軸配設部材F5161に回転可能に軸支される。

#### 【4745】

伝達部F5162cは、円柱状に形成される。伝達部F5162cと係合部材F5163の被伝達部F5163bとが係合することで、通路部材F5162の回転(変位)に伴い、係合部材F5163を変位(回転)させることができる。係合部材F5163は、変位手段F5150の右側スライド部材F5157Rの変位を規制するためのものであり、被軸支部F5163aと、その被軸支部F5163aの延設方向一端に配設される被伝達部F5163bと、被軸支部F5163aの延設方向他端に配設される保持部F5163cと、を備える。被軸支部F5163aは、左右方向(矢印L-R方向)に延びる棒状体から形成される。被軸支部F5163aには挿通孔が形成され、その挿通孔に第1軸部F5161cが挿通されることで、係合部材F5163が軸配設部材F5161に回転可能に軸支される。被伝達部F5163bは、通路部材F5162側(矢印L方向側)における被軸支部F5163aの端部に配設される。被伝達部F5163bは、連結部F5163b1と、その連結部F5163b1の上下方向(矢印U-D方向)における端部から平行に突出される一对の突出部F5163b2と、一对の突出部F5163b2の突出先端であって、一对の突出部F5163b2の対向面から突出する係合部F5163b3と、を備える。一对の係合部F5163b3の突出先端は、湾曲して形成される。また、一对の係合部F5163b3の突出先端の対向間の距離は、通路部材F5162の伝達部F5162cの外径と同等またはやや大きく形成される。一对の係合部F5163b3の間に伝達部F5162cが配設されることで被伝達部F5163bと伝達部F5162cとが上下方向(矢印U-D方向)において係合される。

#### 【4746】

なお、一对の突出部F5163b2(係合部F5163b3)は平行に配設されるため、一对の係合部F5163b3と伝達部F5162cとは前後方向(矢印F-B方向)において非係合とされる(一对の突出部F5163b2に対して伝達部F5162cが前後方向に変位可能とされる)。これらにより、第2軸部F5161dを回転軸とする通路部材F5162の回転に対し、第1軸部F5161cを回転軸として係合部材F5163を回転させることができる。また、一对の係合部F5163b3の突出先端が湾曲して形成され、伝達部F5162cが円柱状に形成されるため、一对の係合部F5163b3と伝達部F5162cとの接触面積を小さくでき、一对の係合部F5163b3と伝達部F5162cとの間に生じる摩擦力を低減できる。これにより、通路部材F5162又は係合部材F5163の動作不良や被伝達部F5163b又は伝達部F5162cの破損を抑制できる。保持部F5163cは、磁性体F5164を保持(固定)するための部位である。保持部F5163cは、被伝達部F5163bとは反対側(矢印R方向側)における被軸支部F5163aの端部から上方側(矢印U方向側)へ向けて突出して形成される。磁性体F5164は、右側スライド部材F5157Rの変位を規制するためのものであり、鉄、コバルト、ニッケル又はそれらの合金等の磁性材料から構成される板状体に形成される。磁性体F5164には挿通孔が穿設され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが保持部F5163cに締結されることで、磁性体F5164が保持部F5163cに保持(固定)される。右側スライド部材F5157Rが磁性体F5164側(矢印R方向側)へ向けて変位した場合、磁性体F5164と右側スライド部材F5157Rの被係合部F5157dに配設される磁性体(図示せず)とが磁着する。これにより、右側スライド部材

10

20

30

40

50



F 5 1 5 7 R が変位前の状態へ復帰（変位）することを規制できる。

【 4 7 4 7 】

ここで、維持手段 F 5 1 6 0 の通路部材 F 5 1 6 2、係合部材 F 5 1 6 3 及び磁性体 F 5 1 6 4 の全体の重心は、軸配設部材 F 5 1 6 1 にの第 2 軸部 F 5 1 6 1 d よりも背面側（矢印 B 方向側）に位置する。これにより、通路部材 F 5 1 6 2 は、第 2 軸部 F 5 1 6 1 d を回転軸として伝達部 F 5 1 6 2 c が下方側（矢印 D 方向側）へ向けて回転（変位）し、通路部 F 5 1 6 2 a が上方側（矢印 U 方向側）へ向けて回転（変位）する。通路部 F 5 1 6 2 a が第 5 通路部材 F 5 1 4 0 に当接することで、通路部材 F 5 1 6 2 の回転（変位）が規制される。次いで、図 1 6 0 0 から図 1 6 0 2 を参照して、変位手段 F 5 1 5 0 の変位部材 F 5 1 5 5 の変位（回転）に対する開閉部材 F 5 1 5 8 の変位（回転）について 10  
説明する。なお、開閉部材 F 5 1 5 8 の変位（回転）の説明においては、図 1 5 9 4 から図 1 5 9 5 を適宜参照して説明する。図 1 6 0 0 は、変位部材 F 5 1 5 5（左側変位部材 F 5 1 5 5 L 及び右側変位部材 F 5 1 5 5 R）の変位（回転）前における下側フレーム F 5 0 8 6 b を、図 1 6 0 1 は、左側変位部材 F 5 1 5 5 L の変位（回転）後における下側フレーム F 5 0 8 6 b を、図 1 6 0 2 は、右側変位部材 F 5 1 5 5 R の変位（回転）後における下側フレーム F 5 0 8 6 b を、それぞれ図示しており、図 1 6 0 0（a）、図 1 6 0 1（a）及び図 1 6 0 2（a）は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の正面図であり、図 1 6 0 0（b）、図 1 6 0 1（b）及び図 1 6 0 2（b）は、下側フレーム F 5 0 8 6 b の背面図である。なお、図 1 6 0 0 から図 1 6 0 2 において、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の中央壁部 F 5 1 2 6 の図示が省略され、第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 の一部が破断された状態が図 20  
示される。また、下側フレーム F 5 0 8 6 b において、変位部材 F 5 1 5 5 が変位（回転）する前の状態を閉塞状態、変位部材 F 5 1 5 5 が変位（回転）した後の状態を開放状態、とそれぞれ称す。

【 4 7 4 8 】

図 1 6 0 0 に示すように、下側フレーム F 5 0 8 6 b の閉塞状態において、スライド部材 F 5 1 5 7（左側スライド部材 F 5 1 5 7 L 及び右側スライド部材 F 5 1 5 7 R）のスライド本体部 F 5 1 5 7 a が第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a に当接することでスライド部材 F 5 1 5 7 の変位が規制され、開閉部材 F 5 1 5 8 の遮断部 F 5 1 5 8 a は、正面視において、通路部材 F 5 1 1 0 に形成される流入口 F O P f 1 を介して遊技者から視認可能となる位置に配設される。言い換えると、規制部 F 5 1 5 1 a は、流入口 F O P f 5 1 の縁よりも内側に配設される。なお、一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向面間の距離は、球の直径よりもやや大きく形成される。言い換えると、一对の遮断部 F 5 1 5 8 a は、流入口 F O P f 5 1 の左右方向中央側には非配設とされ、流入口 F O P f 5 1 で囲まれた領域における左右方向両側に配設される。これにより、閉塞状態においても、通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2（第 4 通路 F R t 5 4）を移動（流下、転動）する球は、一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間および流入口 F O P f 5 1 へ流入して、第 5 通路部材 F 5 1 4 0 の第 5 通路部 F 5 1 4 1（第 5 通路 F R t 5 5）へ案内（送球、流下）可能となる。また、一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間は、下側通路 F 5 1 1 2 の起伏 F 5 1 1 2 a の頂部の背面側（矢印 B 方向側）に形成される。これにより、起伏 F 5 1 1 2 a の頂部へ振り分けられた球は、起伏 F 5 1 1 2 a の背面側（矢印 B 方向側）へ向けて 40  
の下降傾斜に沿って移動（流下、転動）し、一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間へ流入して、第 5 通路部材 F 5 1 4 0 の第 5 通路部 F 5 1 4 1（第 5 通路 F R t 5 5）へ案内（送球、流下）され易い。閉塞状態において、変位部材 F 5 1 5 5、錘 F 5 1 5 6、スライド部材 F 5 1 5 7 及び開閉部材 F 5 1 5 8 の全体の重心は、玉軸受 F 5 1 5 2 b よりも背面側（矢印 B 方向側）に位置する。玉軸受 F 5 1 5 2 b は、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向かうにつれて下降傾斜する方向へ傾いて配設されており、玉軸受 F 5 1 5 2 b よりも背面側が下方側（矢印 D 方向側）へ向けて変位する。

【 4 7 4 9 】

これにより、スライド部材 F 5 1 5 7 のスライド本体部 F 5 1 5 7 a には、下方側（矢印 D 方向側）へ向けて変位する力が作用する。その結果、スライド部材 F 5 1 5 7 のスラ 50

イド本体部 F 5 1 5 7 a と第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a との当接状態が維持され、下側フレーム F 5 0 8 6 b は、閉塞状態に維持される。次いで、下側フレーム F 5 0 8 6 b の閉塞状態から開放状態への動作について説明する。第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1 を案内された球が変位部材 F 5 1 5 5 の保持部 F 5 1 5 5 e へ案内（送球、流下）、保持されることで、変位部材 F 5 1 5 5、錘 F 5 1 5 6、スライド部材 F 5 1 5 7 及び開閉部材 F 5 1 5 8 に保持部 F 5 1 5 5 e に保持された球を加えた全体の重心が、正面側（矢印 F 方向側）に位置する。これにより、変位部材 F 5 1 5 5 の本体部 F 5 1 5 5 d には、下方側（矢印 D 方向側）へ向けて変位する力が作用し、スライド部材 F 5 1 5 7 のスライド本体部 F 5 1 5 7 a には、上方側（矢印 U 方向側）へ向けて変位する力が作用する。スライド本体部 F 5 1 5 7 a が上方側（矢印 U 方向側）へ向けて変位し、第 2 軸受け部材 F 5 1 5 2 の規制部 F 5 1 5 2 a に当接することで、スライド部材 F 5 1 5 7 の変位が規制され、下側フレーム F 5 0 8 6 b が開放状態に配置（維持）される。ここで、下側フレーム F 5 0 8 6 b の開放状態への動作は、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1（第 2 通路 F R t 5 2）から振り分けられた（案内された）球が変位手段 F 5 1 5 0 の保持部 F 5 1 5 5 e へ案内（送球、流下）され、球と共に変位部材 F 5 1 5 5 が変位（回転）することにより行われる。上述したように、本実施形態においては、腕部 F 5 1 5 5 b が撓み易く（軸支部 F 5 1 5 5 a に対し、腕部 F 5 1 5 5 b の先端が変位し易く）形成され、保持部 F 5 1 5 5 e から球が移動（流下、落下）され易く形成される。

10

#### 【 4 7 5 0 】

20

ここで、第 9 3 実施形態における下側フレーム F 8 6 b では、球が変位部材 F 1 3 0 の通路部 F 1 3 1（第 3 通路 F R t 3）へ振り分けられる（案内される）ことで閉塞状態から開放状態へ動作される。従って、パチンコ機 1 0（図 1 4 2 4 参照）に衝撃等が加えられた場合、変位部材 F 1 3 0 が変位することで第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い状態（開放状態）となる。これに対し、本実施形態における下側フレーム F 5 0 8 6 b では、変位手段 F 5 1 5 0 の保持部 F 5 1 5 5 e に保持されることで閉塞状態から開放状態へ動作され、パチンコ機 1 0（図 1 4 2 4 参照）に衝撃等が加えられた場合、保持部 F 5 1 5 5 e から球が移動（流下、落下）され易い。これにより、パチンコ機 1 0 に衝撃等が加えられた場合、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い状態（閉塞状態）とできることで、パチンコ機 1 0 に衝撃等が加えられることを抑制し易くできる。図 1 6 0 1 及び図 1 6 0 2 に示すように、下側フレーム F 5 0 8 6 b の開放状態において、遮断部 F 5 1 5 8 a は、通路部材 F 5 1 1 0 の立て壁部 F 5 1 1 3 の背面側（矢印 B 方向側）に配置される。言い換えると、遮断部 F 5 1 5 8 a は、正面視において、通路部材 F 5 1 1 0 に形成される流入口 F O P f 5 1 を介して遊技者から視認不能となる位置に配設される。従って、下側フレーム F 5 0 8 6 b の閉塞状態と比較して、一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間の距離が大きくなり、通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2（第 4 通路 F R t 5 4）を移動（流下、転動）する球を一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間および流入口 F O P f 5 1 へ流入させ易くできる。下側フレーム F 5 0 8 6 b の開放状態において、変位部材 F 5 1 5 5 は、変位（回転）された状態に維持される。これにより、下側フレーム F 5 0 8 6 b の開放状態を遊技者に視認させ易くできる。

30

40

#### 【 4 7 5 1 】

このように、通路部材 F 5 1 1 0 の上側通路 F 5 1 1 4（第 1 通路 F R t 5 1）を移動（流下、転動）する球が第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1（第 2 通路 F R t 5 2）へ案内（送球、流下）されることで（図 1 5 9 0 参照）、球の重量を利用して変位部材 F 5 1 5 5 が閉塞状態から開放状態へ向けて変位（回転）する。これにより、通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2（第 4 通路 F R t 5 4）を移動（流下、転動）する球を、一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間および流入口 F O P f 5 1 へ流入させ易くでき、第 5 通路部材 F 5 1 4 0 の第 5 通路部 F 5 1 4 1（第 5 通路 F R t 5 5）へ案内（送球、流下）させ易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く）できる。従って、下側通路 F 5 1 1 2（第 4 通路 F R t 5 4）を球が移動（流下、転動）している場合に、第 2 通路部 F 5 1 2

50

1 (第2通路 F R t 5 2) を移動 (流下、転動) する球の有無を遊技者に意識させ、興味を高めることができる。なお、下側フレーム F 5 0 8 6 b の解放状態から閉塞状態へ向けての動作は、変位部材 F 5 1 5 5 から球が流出される (変位部材 F 5 1 5 5 に球の重量が非作用となる) ことで行われる。下側フレーム F 5 0 8 6 b の解放状態から閉塞状態へ向けての力 (重力) の作用は開放状態の維持と同様であるためその説明は省略する。このように、球の重量を利用して下側フレーム F 5 0 8 6 b を閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させることができるため、駆動装置を不要とでき、製造コストを低減できる。ここで、閉塞状態において、振り分け部材 F 5 1 5 4 の振り分け部 F 5 1 5 4 c の起伏の頂部は、通路部材 F 5 1 1 0 の第1流出面 F 5 1 1 4 a の鉛直方向 (矢印 U - D 方向) における高さ位置が最も低い位置よりも右方側 (矢印 R 方向側) となる位置に配設される。これにより、通路部材 F 5 1 1 0 の上側通路 F 5 1 1 4 (第1通路 F R t 5 1) の第1流出面 F 5 1 1 4 a から第2通路部材 F 5 1 2 0 の第2通路部 F 5 1 2 1 (第2通路 F R t 5 2) へ案内 (送球、流下) された球は、振り分け部 F 5 1 5 4 c に案内され、左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ向けて移動 (流下、転動) される。

10

#### 【4752】

第2通路部 F 5 1 2 1 (第2通路 F R t 5 2) へ案内 (送球、流下) された球が、左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ振り分けられ、玉軸受 F 5 1 5 2 b を回転軸として左側変位部材 F 5 1 5 5 L が回転することで、左側スライド部材 F 5 1 5 7 L が、左方側 (矢印 L 方向側) へ向けて変位される。また、左側スライド部材 F 5 1 5 7 L の第2係合部 F 5 1 5 7 c と振り分け部材 F 5 1 5 4 の被係合部 F 5 1 5 4 a とは係合されるため、左側スライド部材 F 5 1 5 7 L の変位に連動して振り分け部 F 5 1 5 4 c が左方側 (矢印 L 方向側) へ向けて変位される。その結果、振り分け部 F 5 1 5 4 c の起伏の頂部は、第1流出面 F 5 1 1 4 a の鉛直方向 (矢印 U - D 方向) における高さ位置が最も低い位置よりも左方側 (矢印 L 方向側) となる位置に配設される。なお、開放状態のうち、振り分け部材 F 5 1 5 4、左側変位部材 F 5 1 5 5 L、左側スライド部材 F 5 1 5 7 L 及び左側開閉部材 F 5 1 5 8 L が動作 (回転、変位) した状態を「第1開放状態」と称す。従って、第1開放状態において、通路部材 F 5 1 1 0 の上側通路 F 5 1 1 4 (第1通路 F R t 5 1) の第1流出面 F 5 1 1 4 a から第2通路部材 F 5 1 2 0 の第2通路部 F 5 1 2 1 (第2通路 F R t 5 2) へ案内 (送球、流下) された球は、振り分け部 F 5 1 5 4 c に案内され、右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ向けて移動 (流下、転動) される。ここで、第1の球の重量が左側変位部材 F 5 1 5 5 L に作用されている状態において、第2の球 (第1の球に後行する球であって、第1流出面 F 5 1 1 4 a から第2通路 F R t 5 2 へ流下される球) が、第2通路 F R t 5 2 又は第3通路 F R t 5 3 から左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ向けて流下して、左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ衝突されると、左側変位部材 F 5 1 5 5 L から第1の球が脱落 (流下) する虞がある。第1の球が左側変位部材 F 5 1 5 5 L から脱落 (流下) されると、遮断部 F 5 1 5 8 a が閉塞状態に復帰されてしまい、流入口 F O P f 5 1 へ球が流入され難くなる。

20

30

#### 【4753】

特に、第4通路 F R t 5 4 上に第3の球がある状態で、左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ第1の球の重量が作用され、遮断部 F 5 1 5 8 a が開放状態となることで、流入口 F O P f 5 1 への第3の球の流入を遊技者が期待していた場合には、第1の球の脱落 (遮断部 F 5 1 5 8 a の遮蔽状態への復帰) は、期待を中断させ、遊技の興趣の低下を招く。これに対し、左側変位部材 F 5 1 5 5 L に第1の球の重量が作用されている状態では、第2の球を、振り分け部 F 5 1 5 4 c の案内により、右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ向けて移動 (流下、転動) させることができる。即ち、第2の球が、左側変位部材 F 5 1 5 5 R へ向けて移動 (流下、転動) することを規制 (抑制) できる。これにより、第1の球の重量が左側変位部材 F 5 1 5 5 L に作用されている状態において、かかる左側変位部材 F 5 1 5 5 L が第2の球の影響を受ける (第2の球が、第2通路 F R t 5 2 又は第3通路 F R t 5 3 から左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ向けて流下して、別の第2の球の左側変位部材 F 5 1 5 5 L への衝突により、左側変位部材 F 5 1 5 5 L から第1の球が脱落 (流下) する) ことを抑

40

50

制できる。即ち、第 2 の球の衝突によって、遮断部 F 5 1 5 8 a の状態が変化する（開放状態から閉塞状態となる）ことを抑制できる。その結果、流入口 F O P f 5 1 への球の流入のし易さが途中で変化されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。この場合、左側変位部材 F 5 1 5 5 L に第 1 の球の重量が作用された状態では、第 2 の球を所定位置（例えば、第 1 通路 F R t 5 1 上）に保留する（移動を停止させる）構成も考えられる。これに対し、振り分け部 F 5 1 5 4 c は、左側変位部材 F 5 1 5 5 L に第 1 の球の重量が作用された状態において、第 2 の球を、所定位置に保留するのではなく、右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ案内する（左側変位部材 F 5 1 5 5 L よりも右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ移動し易くする）ので、流入口 F O P f 5 1 への球（例えば、第 4 通路 F R t 5 4 上にある第 3 の球）の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。

10

#### 【 4 7 5 4 】

即ち、左側変位部材 F 5 1 5 5 L に第 1 の球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（第 2 の球が左側変位部材 F 5 1 5 5 L に衝突し、第 1 の球が左側変位部材 F 5 1 5 5 L から脱落する）ことを抑制しつつ、第 2 の球を右側変位部材 F 5 1 5 5 R に受け取らせ、その受け取った第 2 の球の重量が右側変位部材 F 5 1 5 5 R に作用された状態を形成することで、右側変位部材 F 5 1 5 5 R によっても、流入口 F O P f 5 1 への球（第 3 の球）の流入がし易くされた状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。また、第 2 通路 F R t 5 2 及び第 3 通路 F R t 5 3 の正面側（矢印 F 方向側）には、第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 及び第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 が立設されるので、左側変位部材 F 5 1 5 5 L に第 1 の球の重量が作用されている状態において、第 2 通路 F R t 5 2 又は第 3 通路 F R t 5 3 から流下する球が左側変位部材 F 5 1 5 5 L の側面に衝突（当接）され難くできる。これにより、左側変位部材 F 5 1 5 5 L から第 1 の球が脱落（流下）することを抑制して、流入口 F O P f 5 1 への球の流入のし易さが途中で変化されることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。なお、左側変位部材 F 5 1 5 5 L に重量を作用させていた第 1 の球に別の球（第 2 の球）が当接する場合には、第 1 の球が左側変位部材 F 5 1 5 5 L から脱落しても、その第 1 球に代わって、別の球（第 2 の球）が左側変位部材 F 5 1 5 5 L に重量を作用させることができる場合がある。また、左側変位部材 F 5 1 5 5 L の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位、保持部 5 1 5 5 e 又は凹部 F 5 1 5 5 d 1）に別の球（第 2 の球）が当接する（受け取られる）場合には、重量を作用させていた第 1 の球に加え、或いは、第 1 の球に置き換わって、別の球（第 2 の球）が左側変位部材 F 5 1 5 5 L に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球（第 2 の球）が少なくとも左側変位部材 F 5 1 5 5 L の側面へ衝突（当接）し難くできれば有効となる。即ち、玉軸受 F 5 1 5 2 b を回転軸として回転される左側変位部材 F 5 1 5 5 L に対し、第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 及び第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 が有効となる。

20

30

#### 【 4 7 5 5 】

この場合、左側変位部材 F 5 1 5 5 L は、玉軸受 F 5 1 5 2 b を回転軸として回転されることで、第 2 通路 F R t 5 2 の流下部（左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ球を流下させる部位、第 2 通路壁部 F 5 1 2 3 が非形成とされる部位）及び第 3 通路 F R t 5 3 の流下部（左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ球を流下させる部位、第 3 通路壁部 F 5 1 2 5 が非形成とされる部位）から離れる方向へ変位することができる。これにより、流下部から流下した別の球（第 2 の球）が左側変位部材 F 5 1 5 5 の側面に衝突（当接）し難くできる。なお、第 2 通路 F R t 5 2 及び第 3 通路 F R t 5 3 の通路長さは任意に設定可能であり、本実施形態の場合よりも短い長さに設定されることが好ましい。また、振り分け部 F 5 1 5 4 c の大きさ（矢印 L , R 方向寸法）を本実施形態の場合よりも大きくして、第 1 の球の重量が左側変位部材 F 5 1 5 5 L に作用された状態では、第 2 流出面 F 5 1 1 4 b（一对の第 2 流出面 F 5 1 1 4 b のうちの左側変位部材 F 5 1 5 5 L 側に位置するもの）から第 2 通路 F R t 5 2 へ流下される球も右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ案内されるように構成しても良い。また、第 2 流出面 F 5 1 1 4 b の形成を省略しても良い。いずれの場合においても、第 1 の球の重量が左側変位部材 F 5 1 5 5 L に作用されている状態において、かかる左

40

50

側変位部材 F 5 1 5 5 L が第 2 の球の影響を受けることを抑制し易くできる。第 2 通路部材 F 5 1 2 1 (第 2 通路 F R t 5 2) へ案内(送球、流下)された球は、右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ振り分けられ、右側変位部材 F 5 1 5 5 R、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R 及び右側開閉部材 F 5 1 5 8 R が動作(回転、変位)することで下側フレーム F 5 0 8 6 b が開放状態となる。以下、開放状態のうち、右側変位部材 F 5 1 5 5 R、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R 及び右側開閉部材 F 5 1 5 8 R が動作(回転、変位)した状態を「第 2 開放状態」と称す。

【4756】

下側フレーム F 5 0 8 6 b の第 2 開放状態においては、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R の被係合部 F 5 1 5 7 d に配設される磁性体(図示せず)が、維持手段 F 5 1 6 0 の磁性体 F 5 1 6 4 に磁着される。これにより、変位部材 F 5 1 5 5 の本体部 F 5 1 5 5 d から球が流出(流下)された状態においても、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R (右側開閉部材 F 5 1 5 8 R) が動作(回転、変位)する(第 2 開放状態から閉塞状態へ動作すること)を抑制できる。従って、下側フレーム F 5 0 8 6 b は、第 2 開放状態(一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間の距離が大きくされた状態)に維持される。これにより、右側変位部材 F 5 1 5 5 R から球が流出(流下)され、球の重量が右側変位部材 F 5 1 5 5 R に非作用の状態においても、下側通路 F 5 1 1 2 (第 4 通路 F R t 5 4) を移動(流下、転動)する球を一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間および流入口 F O P f 5 1 へ流入させ易い状態を維持できる。このように、通路部材 F 5 1 1 0 の上側通路 F 5 1 1 4 (第 1 通路 F R t 5 1) から第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1 (第 2 通路 F R t 5 2) へ案内(送球、流下)された球が、右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ向けて移動(流下、転動)することで、左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ向けて移動(流下、転動)する場合と比較して、下側通路 F 5 1 1 2 (第 4 通路 F R t 5 4) を移動(流下、転動)する球が一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間および流入口 F O P f 5 1 へ流入されることを遊技者に期待させ易くでき、遊技の興趣を高めることができる。

【4757】

また、通路部材 F 5 1 1 0 の上側通路 F 5 1 1 4 (第 1 通路 F R t 5 1) から第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1 (第 2 通路 F R t 5 2) へ案内(送球、流下)された球(先行の球)が、左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ向けて移動(流下、転動)することで、その先行の球の後続となる球(後続の球)を右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ向けて移動(流下、転動)させることができる。言い換えると、先行の球が左側変位部材 F 5 1 5 5 L へ振り分けられてから所定の時間内に後続の球が上側通路 F 5 1 1 4 (第 1 通路 F R t 5 1) から第 2 通路部 F 5 1 2 1 (第 2 通路 F R t 5 2) へ案内(送球、流下)されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、下側フレーム F 5 0 8 6 b の第 2 開放状態において、右側変位部材 F 5 1 5 5 R は、変位された状態に維持されるため、下側フレーム F 5 0 8 6 b が第 2 開放状態であることを遊技者に理解させ易くできる。次いで、第 2 開放状態から閉塞状態への動作(変位)について説明する。一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間および流入口 F O P f 5 1 へ流入した球が維持手段 F 5 1 6 0 の通路部 F 5 1 6 2 a へ案内(送球、流下)されることで、通路部材 F 5 1 6 2、係合部材 F 5 1 6 3 及び磁性体 F 5 1 6 4 に球を加えた全体の重心は軸配設部材 F 5 1 6 1 の第 2 軸部 F 5 1 6 1 d よりも正面側(矢印 F 方向側)に位置する。これにより、通路部材 F 5 1 6 2 は第 2 軸部 F 5 1 6 1 d を回転軸として通路部 F 5 1 6 2 a (伝達部 F 5 1 6 2 c) が下方側(上方側)へ向けて回転する。通路部 F 5 1 6 2 a の下方側へ向けての回転により、係合部材 F 5 1 6 3 は第 1 軸部 F 5 1 6 1 c を回転軸として保持部 F 5 1 6 3 c が下方側(矢印 D 方向側)へ向けて回転し、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R と維持手段 F 5 1 6 0 との係合(着磁)が解除される。その結果、下側フレーム F 5 0 8 6 b が閉塞状態に配置される。

【4758】

このように、下側フレーム F 5 0 8 6 b が第 2 開放状態(第 1 入賞口 6 4 へ入賞され易い状態)へ動作されると、少なくとも一球が維持手段 F 5 1 6 0 の通路部 F 5 1 6 2 a へ

10

20

30

40

50

案内（送球、流下）される（第1入賞口64へ入賞される）までの間、下側フレームF5086bを第2開放状態に維持することができる。これにより、第2開放状態において、一对の遮断部F5158aの対向間および流入口FOPf51への球の流入を確実化できる。言い換えると、一对の遮断部F5158aの対向間および流入口FOPf51へ球が流入されないまま、下側フレームF5086bが第2開放状態から閉塞状態へ動作されることを抑制できる。その結果、遊技者に安心感を付与でき、遊技の興趣を高めることができる。次いで、下側フレームF5086bを流下する球について説明する。遊技領域を流下する球のうち、上側フレームF5086aに配設される上側フレーム通路FRt50（図1589参照）を案内された球は、通路部材F5110の上側通路F5114（第1通路FRt51）の上流端に流入（入球）される。上側通路F5114（第1通路FRt51）の上流端に流入（入球）された球は、上側通路F5114（第1通路FRt51）の延設方向（矢印L-R方向）に沿って上側通路F5114の左右方向（矢印L-R方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）し、第1流出面F5114a若しくは第2流出面F5114bから第2通路部材F5120の第2通路部F5121（第2通路FRt52）若しくは第3通路部F5124（第3通路FRt53）へ案内（送球、流出）される。第1流出面F5114aから第2通路部F5121（第2通路FRt52）へ案内（送球、流出）された球は、振り分け部材F5154の振り分け部F5154cの傾斜方向に沿って左側変位部材F5155L側（矢印L方向側）へ向けて移動（流下、転動）し、湾曲部F5122に当接することで移動方向が正面側（矢印F方向側）へ変更される。これにより、第2通路部F5121の正面側に配設される左側変位部材F5155Lへ球が案内（送球、流出）される。

10

20

#### 【4759】

ここで、湾曲部F5122は、上面視において左右方向（矢印L-R方向）両端側へ向けて凹となる湾曲状に形成されるため、第2通路部F5121（第2通路FRt52）へ案内（送球、流出）された球の移動速度の大きさを維持したまま、球の移動の方向を正面側（矢印F方向側）へ変更できる。これにより、湾曲部F5122が非形成の場合と比較して、早く左側変位部材F5155Lへ球を案内（送球、流出）できる。また、左側変位部材F5155Lは、玉軸受F5152bに軸支されるため、玉軸受F5152bが非配設の場合と比較して、左側変位部材F5155Lへ球が案内（送球、流出）されてから左側変位部材F5155Lが回転（変位）するまでの時間を短くでき、第1開放状態となるまでの時間を短くできる。これにより、左側変位部材F5155Lへ案内（送球、流出）された球の後続となる球が、続けて左側変位部材F5155Lへ向けて第2通路部F5121（第2通路FRt52）を移動（流下、転動）する（振り分け部F5154cの変位前に第1流出面F5114aから第2通路部F5121へ案内される）場合であっても、後続の球が先行の球（左側変位部材F5155Lへ案内された球）に当接することを抑制でき、先行の球が左側変位部材F5155Lから落下（流出）することを抑制できる。左側変位部材F5155Lへ案内（送球、流出）された球は、左側変位部材F5155Lと共に玉軸受F5152bを回転軸として回転（変位）し、流入口FOPf51側（左右方向中央側）へ向けて変位される。ここで、玉軸受F5152bは、左右方向（矢印L-R方向）中央側へ向かうにつれて下降傾斜して配設されるため、左側変位部材F5155Lは、左右方向両端側から中央側へ向かうにつれて下方側（矢印D方向側）へ変位する。言い換えると、左側変位部材F5155Lは、通路部材F5110の下側通路F5112の傾斜部の傾斜方向に沿って変位する。

30

40

#### 【4760】

これにより、左側変位部材F5155Lが下側通路F5112と第2通路部材F5120との間において変位する場合であっても、左側変位部材F5155Lと下側通路F5112又は第2通路部材F5120とが当接することを抑制するための空間を小さくできる。即ち、下側通路F5112と第2通路部材F5120との配設間距離を小さくでき、下側フレームF5086bを小型化できる。また、鉛直方向（矢印U-D方向）において、第2通路部F5121（第2通路FRt52）と左側変位部材F5155Lとの距離（段

50

差)を小さくできる。これにより、第2通路部F5121(第2通路FRt52)を移動(流下、転動)する球を左側変位部材F5155Lへ案内(送球、流出)させ易くできる。また、鉛直方向(矢印U-D方向)において、左側変位部材F5155Lと下側通路F5112(第4通路FRt54)との距離を小さくできる。これにより、左側変位部材F5155Lから振り分けられた球が下側通路F5112(第4通路FRt54)に当接する際の衝撃力を小さくでき、下側通路F5112の破損を抑制できる。左側変位部材F5155Lへ案内(送球、流出)された球は、保持部F5155eに保持される。これにより、左側変位部材F5155Lの回転(変位)時、左側変位部材F5155Lから球が落下(流出)することを抑制できる。ここで、図1600から図1602に加え、図1603を参照して、左側変位部材F5155Lの変位および左側変位部材F5155Lへ案内(送球、流下)された球の移動(流下、転動)について説明する。図1603は、左側変位部材F5155Lの部分上面図であり、図1580(a)は、下側フレームF5086bの閉塞状態、図1603(b)から図1603(d)は、下側フレームF5086bの第1開放状態における左側変位部材F5155Lが図示される。図1603(a)に示すように、第2通路部F5121(第2通路FRt52)(図1596参照)から左側変位部材F5155Lへ案内(送球、流下)された球CB51は、保持部F5155eにより左側変位部材F5155Lに保持される(保持部F5155eから変位することが抑制される)。

#### 【4761】

図1603(b)に示すように、左側スライド部材F5157Lのスライド本体部F5157aが第2軸受け部材F5152の規制部F5152aに当接することで左側スライド部材F5157L(左側変位部材F5155L)の変位が規制され、下側フレームF5086bは、第1開放状態に配置される。下側フレームF5086bの第1開放状態において、球CB51は、保持部F5155eに保持された状態に維持される。このように、下側フレームF5086bの閉塞状態から第1開放状態への動作において、球CB51の移動(流下、転動)が停止される(球CB51が保持部F5155eに保持された状態に維持される)ことで、球CB51が貫通孔F5155d2へ流入することを抑制できる。これにより、下側フレームF5086bの第1開放状態における期間を長くできる。なお、左側変位部材F5155Lの変位が規制される(下側フレームF5086bが第1開放状態に配置される)ことで慣性力が作用することにより、保持部F5155eに保持された球CB51は、本体部F5155dへ向けて移動(流下、転動)される。このように、球CB51に作用する慣性力を利用して球CB51が移動(流下、転動)を再開できる(保持部F5155eによる保持が解除される)ことで、保持部F5155eによる保持を解除させる駆動装置を不要とできる。また、下側フレームF5086bの第1開放状態では閉塞状態と比較して、保持部F5155eの左右方向(矢印L-R方向)両端側へ向かうにつれての下降傾斜の角度が小さく形成される。これにより、球CB51の移動(流下、転動)を確実化させ易く(保持部F5155eによる保持が解除され易く)できる。図1603(c)に示すように、球CB51が規制壁F5155fに当接しつつ移動(流下、転動)されることにより、球CB51は、凹部F5155d1における規制壁F5155f側(矢印B方向側)へ案内される。即ち、球CB51は、凹部F5155d1の軸心(貫通孔F5155d2の中心)から偏心した位置へ案内される。

#### 【4762】

図1603(d)に示すように、凹部F5155d1の軸心(貫通孔F5155d2の中心)から偏心した位置へ球CB51が案内されることで、球CB51は、凹部F5155d1の内周面に沿って周回され易い。これにより、球CB51が貫通孔F5155d2へ流入して左側変位部材F5155Lから流出(流下)されることを遅延させることができる。その結果、左側変位部材F5155Lに球CB51の重量が作用している期間を長くでき、下側フレームF5086bの開放状態における期間を長くできる。また、凹部F5155d1の内周面に沿って球CB51を移動(流下、転動)させることで、凹部F5155d1の内周面との間に生じる摩擦力を利用して球の移動速度を低減でき、球CB5

1 が貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 へ流入することを遅延させることができる。ここで、凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面および底面 F 5 1 5 5 d 3 は、平坦面に形成される、言い換えると、凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面が径方向において同一に形成され、底面 F 5 1 5 5 d 3 が鉛直方向（矢印 U - D 方向）において同一に形成される。従って、凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面および底面 F 5 1 5 5 d 3 に高低差が無く、球 C B 5 1 を凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面に沿って周回させ易くできる。また、凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面および底面 F 5 1 5 5 d 3 が連続して形成される、言い換えると、凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面および底面 F 5 1 5 5 d 3 に間欠部が非形成とされるため、球 C B 5 1 を凹部 F 5 1 5 5 d 1 の内周面に沿って周回させ易くできる。

#### 【 4 7 6 3 】

図 1 6 0 0 から図 1 6 0 2 に戻って下側フレーム F 5 0 8 6 b を流下する球について説明する。下側フレーム F 5 0 8 6 b の第 1 開放状態において、左側変位部材 F 5 1 5 5 L の貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 （図 1 5 9 6 参照）は、通路部材 F 5 1 1 0 の下側通路 F 5 1 1 2 （第 4 通路 F R t 5 4 ）の正面側（矢印 F 方向側）における上方（矢印 U 方向）に配設される。上述したように、下側通路 F 5 1 1 2 （第 4 通路 F R t 5 4 ）へ案内（送球、流下）された球は、立て壁部 F 5 1 1 3 に当接しつつ左右方向（矢印 L - R 方向）に沿って揺動（移動、転動）する、即ち、下側通路 F 5 1 1 2 （第 4 通路 F R t 5 4 ）の背面側（矢印 B 方向側）を揺動（移動、転動）する。これにより、本体部 F 5 1 5 5 d （貫通孔 F 5 1 5 5 d 2 ）から下側通路 F 5 1 1 2 （第 4 通路 F R t 5 4 ）へ振り分けられた球が下側通路 F 5 1 1 2 （第 4 通路 F R t 5 4 ）を揺動（移動、転動）する球に当接することを抑制できる。また、下側フレーム F 5 0 8 6 b の第 1 開放状態において、左側変位部材 F 5 1 5 5 L の本体部 F 5 1 5 5 d は、通路部材 F 5 1 1 0 の流出面 F 5 1 1 2 b の上方（矢印 U 方向）に配設される。これにより、本体部 F 5 1 5 5 d から振り分けられた球を遊技領域へ流出（流下）させ易くできる。次いで、下側フレーム F 5 0 8 6 b の第 2 開放状態について説明する。下側フレーム F 5 0 8 6 b が第 1 開放状態に動作（変位）されると、振り分け部材 F 5 1 5 4 の振り分け部 F 5 1 5 4 c の頂部は第 1 流出面 F 5 1 1 4 a の鉛直方向（矢印 U - D 方向）における高さ位置が最も低い位置よりも左方側（矢印 L 方向側）となる位置に配設される。これにより、第 1 流出面 F 5 1 1 4 a から第 2 通路部 F 5 1 2 1 （第 2 通路 F R t 5 2 ）へ案内（送球、流出）された球は、振り分け部 F 5 1 5 4 c の傾斜方向に沿って右側変位部材 F 5 1 5 5 R 側（矢印 R 方向側）へ向けて移動（流下、転動）する。これにより、右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ球が案内（送球、流出）される。

#### 【 4 7 6 4 】

球が右側変位部材 F 5 1 5 5 R へ振り分けられてから下側通路 F 5 1 1 2 （第 4 通路 F R t 5 4 ）へ案内（送球、流出）されるまでの右側変位部材 F 5 1 5 5 R の動作（回転、変位）については、遊技盤 F 5 0 1 3 の幅方向（図 1 5 8 9 左右方向）における中心に対し左側変位部材 F 5 1 5 5 L と線（面）対称（図 1 5 8 9 左右対称）であるため、その詳細な説明については省略する。これにより、下側フレーム F 5 0 8 6 b が第 2 開放状態に動作（変位）する。ここで、右側変位部材 F 5 1 5 5 R が動作（回転、変位）することで、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R は、維持手段 F 5 1 6 0 の保持部 F 5 1 6 3 c へ向けて変位する。これにより、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R の被係合部 F 5 1 5 7 d に配設される磁性体（図示せず）が維持手段 F 5 1 6 0 の磁性体 F 5 1 6 4 に磁着される。その結果、右側変位部材 F 5 1 5 5 R から球が流出（流下）された状態においても、下側フレーム F 5 0 8 6 b は第 2 開放状態に維持される。次いで、図 1 5 9 6 を参照して、上側通路 F 5 1 1 4 （第 1 通路 F R t 5 1 ）に形成される第 2 流出面 F 5 1 1 4 b から案内（送球、流出）される球の動作（変位）について説明する。第 2 流出面 F 5 1 1 4 b から案内（送球、流出）された球は、まず、第 2 通路部材 F 5 1 2 0 の第 2 通路部 F 5 1 2 1 （第 2 通路 F R t 5 2 ）へ振り分けられる（案内される）。第 2 流出面 F 5 1 1 4 b は、正面側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成されるため、第 2 通路部 F 5 1 2 1 （第 2 通路 F R t 5 2 ）へ振り分けられた（案内された）球は、正面側へ向けて移動（流下、転動）し、次いで、第 3 通路部 F 5 1 2 4 （第 3 通路 F R t 5 3 ）へ振り分けられる（案内さ

10

20

30

40

50



れる)。ここで、第2流出面F5114bから振り分けられた(案内された)球を一旦、第2通路部F5121(第2通路FRt52)へ案内(送球、流出)することで、第2通路部F5121(第2通路FRt52)を左右方向(矢印L-R方向)両端側へ向けて移動(流下、転動)する球に当接させることができる。

#### 【4765】

これにより、左右方向(矢印L-R方向)両端側へ向けて移動(流下、転動)する球を第3通路部F5124(第3通路FRt53)へ案内(送球、流出)可能とできる。言い換えると、第1流出面F5114aから第2振り分けられた(案内された)球が変位部材F5155へ案内(送球、流出)不能とでき、下側フレームF5086bを開放状態(第1開放状態または第2開放状態)へ動作させ難くできる。その結果、第1流出面F5114aから振り分けられた(案内された)球と第2流出面F5114bから振り分けられた(案内された)球とが非当接となることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。第3通路部F5124(第3通路FRt53)へ案内(送球、流出)された球は、左右方向(矢印L-R方向)中央側から両端側へ向けて移動(流下、転動)し、第3通路部F5124(第3通路FRt53)の左右方向両端側の端部から通路部材F5110の下側通路F5112(第4通路FRt54)へ案内(送球、流下)される。ここで、第3通路部F5124(第3通路FRt53)の左右方向(矢印L-R方向)両端側の端部の下方(矢印D方向)には、変位部材F5155の動作(変位)範囲が形成される。これにより、第3通路部F5124(第3通路FRt53)から振り分けられた(案内された)球が動作(変位)中の変位部材F5155の腕部F5155bに当接可能とできる。上述したように、腕部F5155bが撓み易く(軸支部F5155aに対し、腕部F5155bの先端が変位し易く)形成されるため、球が腕部F5155bに当接することで、変位部材F5155の保持部F5155eに保持された球を落下(流出)させ易くできる。これにより、下側フレームF5086bが閉塞状態から開放状態へ動作することを抑制可能とできる。従って、第3通路部F5124(第3通路FRt53)から振り分けられた(案内された)球が変位部材F5155に非当接となることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【4766】

図1590から図1599に戻って説明する。通路部材F5110の下側通路F5112(第4通路FRt54)へ案内(送球、流下)された球は、下側通路F5112(第4通路FRt54)の延設方向(矢印L-R方向)に沿って揺動(流下、転動)し、開閉部材F5158の一对の遮断部F5158a及び流入口FOPf51へ流入して第5通路部材F5140の第5通路部F5141(第5通路FRt55)へ案内される、若しくは、下側通路F5112の流出面F5112bから遊技領域へ流出(流下)される。ここで、一对の遮断部F5158aは、正面視において、流入口FOPf51を介して遊技者から視認可能となる位置に配設される。言い換えると、一对の遮断部F5158aは、流入口FOPf51の縁部の内側に配設される。従って、下側通路F5112(第4通路FRt54)へ振り分けられた(案内された)球は、流入口FOPf51へ流入し難く、流出面F5112bから遊技領域へ流出(流下)され易い。また、立て壁部F5113には膨出部F5113aが正面側(矢印F方向側)へ向けて突出して形成されるため、下側通路F5112(第4通路FRt54)の左右方向(矢印L-R方向)中央側へ向けて移動(流下、転動)する球は、膨出部F5113aに当接することで、正面側(矢印F方向側、遊技領域側)への速度成分が付与される。従って、下側通路F5112(第4通路FRt54)の左右方向(矢印L-R方向)中央側へ向けて移動(流下、転動)する球は、立て壁部F5113に穿設される流入口FOPf51へ流入し難く、流出面F5112bから遊技領域へ流出(流下)され易い。

#### 【4767】

ここで、下側フレームF5086bの閉塞状態では、一对の遮断部F5158aは、流入口FOPf51の縁部の内側に配設される。一方、下側フレームF5086bの開放状態では、遮断部F5158aは、通路部材F5110の立て壁部F5113の背面側(矢

10

20

30

40

50

印 B 方向側) に配置され、閉塞状態よりも一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間の距離が大きくされる。これにより、下側通路 F 5 1 1 2 (第 4 通路 F R t 5 4) の延設方向 (矢印 L - R 方向) に沿って移動 (流下、転動) する球は、閉塞状態よりも開放状態において流入口 F O P f 5 1 (一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間) へ流入し、第 5 通路部材 F 5 1 4 0 の第 5 通路部 F 5 1 4 1 (第 5 通路 F R t 5 5) へ案内 (送球、流下) され易い (第 1 入賞口 6 4 へ入賞され易い)。従って、下側通路 F 5 1 1 2 (第 4 通路 F R t 5 4) を移動 (流下、転動) している状態において、下側フレーム F 5 0 8 6 b が開放状態となることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。流入口 F O P f 5 1 (一对の遮断部 F 5 1 5 8 a の対向間) へ流入した球は、維持手段 F 5 1 6 0 の通路部 F 5 1 6 2 a へ案内 (送球、流下) される。上述したように、通路部 F 5 1 6 2 a へ球が案内 (送球、流下) されることで、係合部材 F 5 1 6 3 は第 1 軸部 F 5 1 6 1 c を回転軸として保持部 F 5 1 6 3 c が下方側 (矢印 D 方向側) へ向けて回転する。これにより、下側フレーム F 5 0 8 6 b が第 2 開放状態に配置される場合においては (図 1 6 0 2 参照)、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R と維持手段 F 5 1 6 0 との係合 (着磁) が解除され、下側フレーム F 5 0 8 6 b が閉塞状態に配置される。維持手段 F 5 1 6 0 の通路部 F 5 1 6 2 a へ案内 (送球、流下) された球は、次いで、第 5 通路部材 F 5 1 4 0 の第 5 通路部 F 5 1 4 1 (第 5 通路 F R t 5 5) へ案内 (送球、流下) され、第 5 通路部 F 5 1 4 1 に形成された一对の突部 F 5 1 4 1 c に沿って正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて移動 (流下、転動) し、通路部材 F 5 1 1 0 の流出口 F O P o u t 1 を通過して第 1 入賞口 6 4 へ入賞 (案内、送球、流出) される。

10

20

#### 【 4 7 6 8 】

次いで、図 1 6 0 4 から図 1 6 1 6 を参照して、第 9 8 実施形態における下側フレーム F 6 0 8 6 b について説明する。上記第 9 3 実施形態では、流入口 F O P f 1 及び流出面 F 1 1 2 b が同一の通路 (第 5 通路 F R t 5) に形成される場合を説明したが、第 9 8 実施形態における下側フレーム F 6 0 8 6 b では、流入口 F O P f 6 1 と流入口 F O P f 6 2 とが異なる通路にそれぞれ形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 6 0 4 は、第 9 8 実施形態における遊技盤 F 6 0 1 3 の正面図である。図 1 6 0 4 に示すように、センターフレーム F 6 0 8 6 は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a (図 1 2 8 8 参照) に嵌合可能な形状で構成され、タッピングネジ等によりベース板 6 0 に締結固定される部材であり、上側フレーム F 6 0 8 6 a と下側フレーム F 6 0 8 6 b とを備える。上側フレーム F 6 0 8 6 a は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a (図 1 2 8 8 参照) における上側 (図 1 6 0 4 上側) 及び左右 (図 1 6 0 4 左側及び右側) の内縁に沿って配設され、下側フレーム F 6 0 8 6 b は、ベース板 6 0 の窓部 6 0 a における下側 (図 1 6 0 4 下側) の内縁に沿って配設される。これら上側フレーム F 6 0 8 6 a 及び下側フレーム F 6 0 8 6 b に取り囲まれた領域を介して第 3 図柄表示装置 8 1 (図 1 4 2 5 参照) が視認可能とされる。なお、上側フレーム F 6 0 8 6 a は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 の一部 (ベース板 6 0 の窓部 6 0 a (図 1 2 8 8 参照) における下側 (図 1 6 0 4 下側) の内縁に沿って配設される部分、即ち、下側フレーム F 6 0 8 6 b が配設される部分) を省略した構成とされ、その省略された部分を除く他の部分は、上記各実施形態におけるセンターフレーム 8 6 と同一の構成とされる。次いで、図 1 6 0 4 に加え、図 1 6 0 5 から図 1 6 0 6 を参照して下側フレーム F 6 0 8 6 b について説明する。図 1 6 0 5 は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の正面斜視図であり、図 1 6 0 6 は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の背面斜視図である。

30

40

#### 【 4 7 6 9 】

図 1 6 0 5 から図 1 6 0 6 に示すように、下側フレーム F 6 0 8 6 b には、球が移動 (流下、転動) 可能に形成される一对の第 1 通路 F R t 6 1 と、一对の第 1 通路 F R t 6 1 を案内された球が移動 (流下、転動) される第 2 通路 F R t 6 2 と、その第 2 通路 F R t 6 2 を案内された球が移動 (流下、転動) される一对の第 3 通路 F R t 6 3 及び一对の第 4 通路 F R t 6 4 と、一对の第 3 通路 F R t 6 3 を案内された球が移動 (流下、転動) される第 5 通路 F R t 6 5 と、その第 5 通路 F R t 6 5 を案内された球が流下される第 6 通

50

路 F R t 6 6 と、第 5 通路 F R t 6 5 及び第 2 通路 F R t 6 2 を案内された球が第 6 通路 F R t 6 6 及び第 4 通路 F R t 6 4 へ案内（流入、送球）される開口として形成される流入口 F O P f 6 1 及び流入口 F O P f 6 2 と、第 6 通路 F R t 6 6 及び第 4 通路 F R t 6 4 を流下された球が遊技領域へ流出するための開口として形成される流出口 F O P o u t 1 及び流出口 F O P o u t 6 2 とが形成される。なお、一对の第 1 通路 F R t 6 1、一对の第 3 通路 F R t 6 3 及び一对の第 4 通路 F R t 6 4 は、遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向（図 1 6 0 4 左右方向）における中心に対し線（面）対称（図 1 6 0 4 左右対称）にそれぞれ配設される。上側フレーム F 6 0 8 6 a には、上側フレーム通路 F R t 6 0 が配設される（図 1 6 0 4 参照）。上側フレーム通路 F R t 6 0 は、遊技領域を流下する球を案内する通路であり、その上側フレーム通路 F R t 6 0 の下流端に第 1 通路 F R t 6 1 の上流端が 10 連通される。即ち、遊技領域から上側フレーム通路 F R t 6 0 に流入（入球）した球は、第 1 通路 F R t 6 1 の上流端を介して、上側フレーム通路 F R t 6 0 から下側フレーム F 6 0 8 6 b の第 1 通路 F R t 6 1 へ流入（入球）される。

#### 【 4 7 7 0 】

なお、図示は省略するが、上側フレーム通路 F R t 6 0 は、遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向（図 1 6 0 4 左右方向）における中心に対し線（面）対称（図 1 6 0 4 左右対称）にそれぞれ配設される。従って、遊技領域から上側フレーム通路 F R t 6 0 に流入（入球）した球は、遊技盤 F 6 0 1 3 の右方側（図 1 6 0 4 右方側）に配設された上側フレーム通路 F R t 6 0 から遊技盤 F 6 0 1 3 の右方側に配設される第 1 通路 F R t 6 1 へ流入（入球）される。ここで、第 6 通路 F R t 6 6 の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流 20 出口 F O P o u t 1 は、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上方となる位置に形成（配置）される。そのため、第 5 通路 F R t 6 5 の流入口 F O P f 6 1 を通過して第 5 通路 F R t 6 5 から第 6 通路 F R t 6 6 へ振り分けられた球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。また、第 2 通路 F R t 6 2 には、第 1 入賞口 6 4 の鉛直方向上方となる位置に正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面としておが形成（配置）される。そのため、第 2 通路 F R t 6 2 の流出面 F 6 1 1 2 b に沿って案内（送球、流下）される球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高い）。一方、第 4 通路 F R t 6 4 の出口（遊技領域へ球を流出させる開口）である流出口 F O P o u t 6 2 は、第 1 入賞口 6 4 に対して遊技盤 F 6 0 1 3 30 の幅方向（図 1 6 0 4 左右方向）に位置を異ならせた 2 箇所に形成（配置）される。そのため、第 4 通路 F R t 6 4 へ案内（送球、流下）される球は、遊技領域へ流出する確率が高く、結果として、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い（上述した流入口 F O P f 1 を通過して第 5 通路 F R t 6 5 から第 6 通路 F R t 6 6 へ振り分けられた球よりも第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い）。なお、第 2 通路 F R t 6 2 には、起伏 F 6 1 1 2 a が形成され、起伏 F 6 1 1 2 a の底部は流入口 F O P f 6 2 の正面側（矢印 F 方向側、遊技領域側）に配設される。また、第 2 通路 F R t 6 2 は、背面側（矢印 B 方向側、遊技領域とは反対側）へ向けて下降傾斜して形成されており、起伏の底部へ案内（送球、流下）される球は、第 4 通路 F R t 6 4 へ振り分けられる確率が高い。

#### 【 4 7 7 1 】

また、流出面 F 6 1 1 2 b は起伏 F 6 1 1 2 a の頂部に形成される。従って、第 2 通路 F R t 6 2 へ振り分けられた球は、流出面 F 6 1 1 2 b から第 1 入賞口 6 4 へ送球されるよりも起伏 F 6 1 1 2 a の底部から第 4 通路 F R t 6 4 へ流出され易い。結果として、起伏の底部へ案内（送球、流下）される球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し難い（上述した流入口 F O P f 6 1 を通過して第 5 通路 F R t 6 5 から第 6 通路 F R t 6 6 へ振り分けられた球や第 2 通路 F R t 6 2 の流出面 F 6 1 1 2 b から振り分けられた球よりも第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い）。第 3 通路 F R t 6 3 には、その第 3 通路 F R t 6 3 へ振り分けられた球を第 5 通路 F R t 6 5 へ案内（送球、流下）するための当接部 F 6 1 5 4 が形成（配置）される。第 3 通路 F R t 6 3 は、鉛直方向下方（矢印 D 方向）に凹となる湾曲 40 状に形成されており、当接部 F 6 1 5 4 は、第 3 通路 F R t 6 3 において第 1 通路 F R t 6 1 とは反対側の端部に配設される。第 1 通路 F R t 6 1 から第 3 通路 F R t 6 3 に振り 50

分けられた球の速度（運動エネルギー）が所定量よりも大きい場合は、球は第3通路 F R t 6 3 の湾曲面を鉛直方向上方（矢印 U 方向）へ向けて移動（流下、転動）し、当接部 F 6 1 5 4 に当接する。これにより、球の移動（流下、転動）方向が変更され、第5通路 F R t 6 5 へ振り分けられる。なお、第3通路 F R t 6 3 の湾曲底面には、正面側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面 F 6 1 1 4 a が形成（配置）されており、球の速度（運動エネルギー）が所定量以下の場合は当接部 F 6 1 5 4 に当接できず、流出面 F 6 1 1 4 a から第2通路 F R t 6 2 へ振り分けられる。第5通路 F R t 6 5 には、流入口 F O P f 6 1 及び一对の挿通孔 F 6 1 2 1 b が形成（配置）されており、第5通路 F R t 6 5 へ振り分けられた球は、流入口 F O P f 6 1 若しくは一对の挿通孔 F 6 1 2 1 b を通過して第6通路 F R t 6 6 若しくは第2通路 F R t 6 2 へ案内（送球、流下）される。

10

#### 【4772】

なお、一对の挿通孔 F 6 1 2 1 b は、第2通路 F R t 6 2 の起伏 F 6 1 1 2 a の頂部（流出面 F 6 1 1 2 b）に対して遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向（図1604左右方向）に位置を異ならせた2箇所に形成（配置）される。そのため、一对の挿通孔 F 6 1 2 1 b を通過した球は、第2通路 F R t 6 2 の起伏 F 6 1 1 2 a の頂部（流出面 F 6 1 1 2 b）へ案内され難く、起伏 F 6 1 1 2 a の底部から第4通路 F R t 6 4 へ案内され易い（第1入賞口 6 4 へ入賞する確率が低い）。下側フレーム F 6 0 8 6 b には、球の重さにより動作する振分手段 F 6 1 7 0 の変位部材 F 6 1 7 3 に形成される当接部 F 6 1 7 3 b が当接部 F 6 1 5 4 よりも鉛直方向下方（矢印 D 方向）となる位置に配設されており（図1616参照）、当接部 F 6 1 7 3 b が第3通路 F R t 6 3 に配置された状態においては、第3通路 F R t 6 3 の湾曲面を鉛直方向上方（矢印 U 方向）へ向けて移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が所定量以下の場合であっても当接部 F 6 1 7 3 b に当接することにより球の移動（流下、転動）方向が変更され、球は第4通路 F R t 6 4 へ振り分けられる。よって、第3通路 F R t 6 3 をその延設方向に沿って移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が所定量以下の場合であっても、振分手段 F 6 1 7 0（変位部材 F 6 1 7 3）が動作することで第5通路 F R t 6 5 へ案内（送球、流下）させ易くできる（第1入賞口 6 4 へ入賞する確率が高められる）。その結果、第3通路 F R t 6 3 を球が移動（流下、転動）している状態において、振分手段 F 6 1 7 0（変位部材 F 6 1 7 3）が動作することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図1605から図1606に加え、図1607から図1614を参照して、下側フレーム F 6 0 8 6 b の詳細構成について説明する。

20

30

#### 【4773】

図1607は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の分解正面斜視図であり、図1608は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の分解背面斜視図である。図1609は、振分手段 F 6 1 7 0 の分解正面斜視図であり、図1610は、振分手段 F 6 1 7 0 の分解背面斜視図である。図1611は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の上面図であり、図1612は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の正面図であり、図1613は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の背面図である。図1614（a）は、図1612の矢印 M D C C I a 方向視における下側フレーム F 6 0 8 6 b の側面図であり、図1614（b）は、図1612の矢印 M D C C I b 方向視における下側フレーム F 6 0 8 6 b の側面図であり、図1614（c）は、図1612の M D C C I c - M D C C I c 線における下側フレーム F 6 0 8 6 b の断面図である。図1605から図1614に示すように、下側フレーム F 6 0 8 6 b は、通路部材 F 6 1 1 0 と、その通路部材 F 6 1 1 0 の立て壁部 F 6 1 1 3 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される第5通路部材 F 6 1 2 0 と、通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 の下方側（矢印 D 方向側）に配設される第6通路部材 F 6 1 3 0 と、その第6通路部材 F 6 1 3 0 の背面側（矢印 D 方向側）に配設される中間通路部材 F 6 1 4 0 と、その中間通路部材 F 6 1 4 0 の背面側に配設される背面部材 F 6 1 5 0 と、その背面部材 F 6 1 5 0 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に配設される一对の第1通路部材 F 6 1 6 0 と、背面部材 F 6 1 5 0 の背面側に配設される振分手段 F 6 1 7 0 と、を備える。通路部材 F 6 1 1 0 には流出口 F

40

50

OPout 1 及び流出口 FOPout 6 2 が形成され、流出口 FOPout 1 に第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 6 通路部 F 6 1 3 1 が挿通され、流出口 FOPout 6 2 に第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 4 通路部 F 6 1 3 2 が挿通される。また、通路部材 F 6 1 1 0 には、流入口 FOPf 6 1 及び流入口 FOPf 6 2 が形成され、流入口 FOPf 6 1 及び流入口 FOPf 6 2 は、中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 1 凹部 F 6 1 4 1 及び第 2 凹部 F 6 1 4 2 に対応する位置にそれぞれ配設される。

#### 【 4 7 7 4 】

中間通路部材 F 6 1 4 0 及び背面部材 F 6 1 5 0 には貫通孔 F 6 1 4 3 が形成され、貫通孔 F 6 1 4 3 に振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 が挿通される。また、背面部材 F 6 1 5 0 には挿通孔 F 6 1 5 1 b が形成され、挿通孔 F 6 1 5 1 b に振分手段 F 6 1 7 0 の変位部材 F 6 1 7 3 が挿通される。通路部材 F 6 1 1 0 には第 5 通路部材 F 6 1 2 0 及び背面部材 F 6 1 5 0 がタッピングネジによりそれぞれ締結固定される。第 6 通路部材 F 6 1 3 0 は、タッピングネジにより中間通路部材 F 6 1 4 0 に締結固定され、中間通路部材 F 6 1 4 0、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 及び振分手段 F 6 1 7 0 は、タッピングネジにより背面部材 F 6 1 5 0 にそれぞれ締結固定される。これらにより、下側フレーム F 6 0 8 6 b は、一つ（単体）のユニットとして構成される（図 1 6 0 5、図 1 6 0 6 参照）。下側フレーム F 6 0 8 6 b は、通路部材 F 6 1 1 0、第 5 通路部材 F 6 1 2 0、第 6 通路部材 F 6 1 3 0、背面部材 F 6 1 5 0、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 及び振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 が光透過性（即ち、背面側の部材や球を透視可能な透明）の樹脂材料から構成され、中間通路部材 F 6 1 4 0 及び振分手段 F 6 1 7 0 の変位部材 F 6 1 7 3 が有色の樹脂材料から構成される。よって、第 1 通路 F R t 6 1 から第 6 通路 F R t 6 6 を移動する球を遊技者に視認させると共に、振分手段 F 6 1 7 0 の変位部材 F 6 1 7 3 の動作を遊技者に視認させることができ、遊技の興趣を高めることができる。なお、中間通路部材 F 6 1 4 0 及び振分手段 F 6 1 7 0 の変位部材 F 6 1 7 3 は、光透過性（透明又は有色）の樹脂材料から構成され、その正面に塗装を施したもの、或いは、シールを添付したものであっても良い。

#### 【 4 7 7 5 】

また、一方で、下側フレーム F 6 0 8 6 b は、振分手段 F 6 1 7 0 の連結部材 F 6 1 7 5 の正面側（矢印 F 方向側）に位置する中間通路部材 F 6 1 4 0 が光非透過性の樹脂材料から構成される（或いは、塗装が施されたりシールが添付される）ことで、振分手段 F 6 1 7 0 の連結部材 F 6 1 7 5 が正面側から遊技者に視認不能とできる。なお、中間通路部材 F 6 1 4 0 が光透過性の樹脂材料から構成されることで、振分手段 F 6 1 7 0 の連結部材 F 6 1 7 5 が正面側から遊技者に視認可能となるように構成されても良い。通路部材 F 6 1 1 0 は、第 2 通路 F R t 6 2 及び第 3 通路 F R t 6 3 を形成するためのものであり、正面を形成する板状の正面板 F 6 1 1 1 と、その正面板 F 6 1 1 1 の背面から突設される下側通路 F 6 1 1 2 と、その下側通路 F 6 1 1 2 の前後方向（矢印 F - B 方向）における略中央から鉛直方向上方（矢印 U 方向）に延設される立て壁部 F 6 1 1 3 と、その立て壁部 F 6 1 1 3 の端部から背面側（矢印 B 方向側）に延設される上側通路 F 6 1 1 4 と、下側通路 F 6 1 1 2 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側の端部から鉛直方向下方（矢印 D 方向）に突設される一对の留め部 F 6 1 1 5 と、を備える。正面板 F 6 1 1 1、下側通路 F 6 1 1 2、立て壁部 F 6 1 1 3 及び背面部材 F 6 1 5 0 により区画された空間により第 2 通路 F R t 6 2 が形成され、上側通路 F 6 1 1 4 及び背面部材 F 6 1 5 0 により区画された空間により第 3 通路 F R t 6 3 が形成される。正面板 F 6 1 1 1 には、複数の挿通孔 F 1 1 1 a が板厚方向に穿設され、流出口 FOPout 1 及び流出口 FOPout 6 2 が開口形成（板厚方向に穿設）される。本実施形態における流出口 FOPout 1 は、第 6 通路 F R t 6 6 を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される際の出口となる開口であり、流出口 FOPout 6 2 は、第 4 通路 F R t 6 4 を案内された球が遊技領域へ流出（流下）される際の出口となる開口である。

#### 【 4 7 7 6 】

正面板 F 6 1 1 1 には、正面視における形状が下側通路 F 6 1 1 2 の流出面 F 6 1 1 2

bの形状と略同一となる切欠き部F 6 1 1 1 bが流出面F 6 1 1 2 bの正面側（矢印F方向側）に形成される。切欠き部F 6 1 1 1 bを通過することで、第2通路F R t 6 2を案内された球が第1入賞口6 4へ送球される。下側通路F 6 1 1 2は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、背面側（矢印B方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。また、下側通路F 6 1 1 2は、左右方向（矢印L - R方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、下側通路F 6 1 1 2へ案内（送球、流下）された球を背面部材F 6 1 5 0若しくは立て壁部F 6 1 1 3に当接させつつ左右方向に沿って揺動（移動、転動）させることができる。なお、下側通路F 6 1 1 2の左右方向（矢印L - R方向）における略中央には起伏F 6 1 1 2 aが形成され、起伏F 6 1 1 2 aの頂部には、正面側（矢印F方向側、遊技領域側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面F 6 1 1 2 bが形成（配置）される。また、起伏F 6 1 1 2 aの底部、言い換えると、左右方向（矢印L - R方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成される部位と起伏F 6 1 1 2 aとの境界は、立て壁部F 6 1 1 3の流入口F O P f 6 2の正面（矢印F方向）に形成（配置）される。従って、下側通路F 6 1 1 2（第2通路F R t 6 2）へ振り分けられた球は、流出面F 6 1 1 2 bから第1入賞口6 4へ案内されるよりも起伏F 6 1 1 2 aの底部から立て壁部F 6 1 1 3の流入口F O P f 6 2を通過して第4通路F R t 6 4へ案内され易い（遊技領域へ流出され易い）。立て壁部F 6 1 1 3は、下側通路F 6 1 1 2と上側通路F 6 1 1 4とを連結するための部位である。上側通路F 6 1 1 4の左右方向（矢印L - R方向）両端は下側通路F 6 1 1 2と面一に形成されており、従って、立て壁部F 6 1 1 3は、左右方向における下側通路F 6 1 1 2の両端とは非連結に形成される。言い換えると、立て壁部F 6 1 1 3の左右方向における延設長さは、下側通路F 6 1 1 2の左右方向における延設長さよりも小さく形成される。

#### 【4 7 7 7】

立て壁部F 6 1 1 3には、流入口F O P f 6 1及び一対の流入口F O P f 6 2が開口形成（板厚方向に穿設）される。流入口F O P f 6 1の左右方向（矢印L - R方向）における寸法は、球の外形よりもやや大きく形成される。流入口F O P f 6 2の左右方向における寸法は、球の外形の略2倍の大きさに形成される。上述したように、流入口F O P f 6 1及び流入口F O P f 6 2は、第5通路F R t 6 5を案内された球が第6通路F R t 6 6へ流出される際の出口となる開口である。立て壁部F 6 1 1 3は、正面側（矢印F方向側）へ向けて凸となる湾曲状に形成され、これにより、立て壁部F 6 1 1 3に当接しつつ下側通路F 6 1 1 2の延設方向（矢印L - R方向）に沿って移動（流下、転動）する球が下側通路F 6 1 1 2の起伏F 6 1 1 2 aを通過する際、その球へ正面側（矢印F方向側、遊技領域側）への速度成分が付与される。その結果、起伏F 6 1 1 2 aを通過する球を流出面F 6 1 1 2 b（第1入賞口6 4）へ案内し易くでき、第4通路F R t 6 4へ案内させ難くできる。立て壁部F 6 1 1 3の上端は、上側通路F 6 1 1 4の上面の形状と略同一に形成される。これにより、上側通路F 6 1 1 4（第3通路F R t 6 3）へ案内された球を上側通路F 6 1 1 4の正面から下側通路F 6 1 1 2（第2通路F R t 6 2）へ流出（流下、落下）させることができる。上側通路F 6 1 1 4は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、上側通路F 6 1 1 4は、下方側（矢印D方向側）へ向けて凹となる湾曲状に形成される。また、上側通路F 6 1 1 4の左右方向（矢印L - R方向）両端は、下側通路F 6 1 1 2の上面と面一に形成され、これにより、下側通路F 6 1 1 2（第2通路F R t 6 2）を移動（流下、転動）する球を上側通路F 6 1 1 4（第3通路F R t 6 3）へ振り分け易く（案内し易く）できる。また、上側通路F 6 1 1 4は、背面部材F 6 1 5 0側（矢印B方向側）に向けて下降傾斜して形成される。これにより、上側通路F 6 1 1 4（第3通路F R t 6 3）の左右方向（矢印L - R方向）に沿って移動（流下、転動）する球を下側通路F 6 1 1 2（第2通路F R t 6 2）へ流出（流下、落下）させ難くできる。

#### 【4 7 7 8】

上側通路F 6 1 1 4の左右方向（矢印L - R方向）中央側における上方（矢印U方向）には、背面部材F 6 1 5 0の当接部F 6 1 5 4が配設される。左右方向両端側から中央側

へ向けて上側通路 F 6 1 1 4 を移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が所定量よりも大きい場合、球は、当接部 F 6 1 5 4 に当接できる。一方、左右方向両端側から中央側へ向けて上側通路 F 6 1 1 4 を移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が所定量よりも小さい場合、球は、当接部 F 6 1 5 4 に非当接であり、上側通路 F 6 1 1 4 の湾曲形状に沿って左右方向両端側へ向けて移動（流下、転動）する。言い換えると、球は、上側通路 F 6 1 1 4 の延設方向（矢印 L - R 方向）に沿って揺動（移動、転動）する。なお、上側通路 F 6 1 1 4 の鉛直方向（矢印 U - D 方向）における高さ位置が最も低い位置（湾曲凹部）には、正面側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される凹面として流出面 F 6 1 1 4 a が形成（配置）される。従って、上側通路 F 6 1 1 4 へ振り分けられた球のうち、背面部材 F 6 1 5 0 の当接部 F 6 1 5 4 に非当接となる球は、流出面 F 6 1 1 4 a から下側通路 F 6 1 1 2 へ案内（送球、流下）される。また、上側通路 F 6 1 1 4 の上方側（矢印 U 方向側）には、切欠き F 6 1 1 4 b が形成される。切欠き F 6 1 1 4 b の内周面は、振分手段 F 6 1 7 0 の変位部材 F 6 1 7 3 に形成される当接部 F 6 1 7 3 b の外形よりもやや大きく形成され、切欠き F 6 1 1 4 b を通過することで、当接部 F 6 1 7 3 b は、上側通路 F 6 1 1 4 の下面側から上面側へ変位可能に配設される。なお、上側通路 F 6 1 1 4 において、流出面 F 6 1 1 4 a よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側における上側通路 F 6 1 1 4 を第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c、左右方向両端側における上側通路 F 6 1 1 4 を第 2 傾斜部 F 6 1 1 4 d、とそれぞれ符号を付して説明する。留め部 F 6 1 1 5 には、挿通孔 F 1 1 5 a が板厚方向に穿設され、その挿通孔 F 1 1 5 a に挿通したタッピングネジが背面部材 F 6 1 5 0 に締結されることで、通路部材 F 6 1 1 0 に背面部材 F 6 1 5 0 が固定（配設）される。

#### 【 4 7 7 9 】

留め部 F 6 1 1 5 は、ベース板 6 0 の背面に当接して配設される。また、下側通路 F 6 1 1 2 は、正面板 F 6 1 1 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）一端から他端において連続的に形成される。これらにより、針金等の異物の侵入が抑制される。なお、留め部 F 6 1 1 5 は、ベース板 6 0 の背面から所定の距離を隔てて配設され、留め部 F 6 1 1 5 とベース板 6 0 の背面とが非当接とされても良い。第 5 通路部材 F 6 1 2 0 は、第 5 通路 F R t 6 5 を形成するためのものであり、第 5 通路部 F 6 1 2 1 と、その第 5 通路部 F 6 1 2 1 の外縁から立設される壁部 F 6 1 2 2 と、その壁部 F 6 1 2 2 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端から背面部材 F 6 1 5 0 側（矢印 B 方向側）へ向けて突設される連結部 F 6 1 2 3 と、を備える。また、壁部 F 6 1 2 2 の正面には有色部材 F 6 1 2 4 が配設される。第 5 通路部 F 6 1 2 1、壁部 F 6 1 2 2 及び通路部材 F 6 1 1 0 の立て壁部 F 6 1 1 3 により区画された空間により第 5 通路 F R t 6 5 が形成される。第 5 通路部 F 6 1 2 1 は、その上面を球が移動（流下、転動）するための部位であり、左右方向（矢印 L - R 方向）へ延びる板状体から形成される。第 5 通路部 F 6 1 2 1 には、流出面 F 6 1 2 1 a と、その流出面 F 6 1 2 1 a の左右方向（矢印 L - R 方向）両側に配設される一対の挿通孔 F 6 1 2 1 b とが形成される。第 5 通路部 F 6 1 2 1 は、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 よりも正面側（矢印 F 方向側）に配設される。これにより、上側通路 F 6 1 1 4 を移動（流下、転動）する球が第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路部 F 6 1 2 1）に当接することを抑制できる。また、第 5 通路部 F 6 1 2 1 は、背面部材 F 6 1 5 0 の当接部 F 6 1 5 4 よりも下方（矢印 D 方向）に配設される。これにより、当接部 F 6 1 5 4 に当接した球を第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ案内（送球、流下）できる。

#### 【 4 7 8 0 】

第 5 通路部 F 6 1 2 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側は、正面側（矢印 F 方向側）へ向けて張り出して形成され、その張り出し部に一対の挿通孔 F 6 1 2 1 b が穿設される。第 5 通路部 F 6 1 2 1 の背面側（矢印 B 方向側）の端部（立て壁部 F 6 1 1 3）と挿通孔 F 6 1 2 1 b との間の部位の寸法は球の外形よりも大きく形成され、かかる部位を球が移動（流下、転動）可能に形成される。第 5 通路部 F 6 1 2 1 は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側から中央側へ向けて下降傾斜して形成されると共に、立て壁部 F 6 1 1 3 側（矢印 B 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。流出面 F 6 1 2 1 a は、第 5 通路

部 F 6 1 2 1 の左右方向略中央であって、立て壁部 F 6 1 1 3 の流入口 F O P f 6 1 の正面側（矢印 F 方向側）となる位置に形成される凹面として形成される。従って、第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ案内（送球、流下）された球は、流出面 F 6 1 2 1 a へ案内（送球、流出）され易く、中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 1 凹部 F 6 1 4 1（流入口 F O P f 6 1）へ案内（送球、流出）され易い。挿通孔 F 6 1 2 1 b は、第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ振り分けられた球を下側通路 F 6 1 1 2 へ流出（流下、落下）させるための部位である。これにより、第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ振り分けられた球を中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 1 凹部 F 6 1 4 1（流入口 F O P f 6 1）へ非案内とでき、遊技の興趣を高めることができる。なお、第 5 通路部 F 6 1 2 1 には、挿通孔 F 6 1 2 1 b が非形成とされても良い。これにより、第 5 通路部材 F 6 1 2 0 に案内（送球、流出）された球を確実に中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 1 凹部 F 6 1 4 1（第 1 入賞口 6 4）へ案内（送球、流下）できる。壁部 F 6 1 2 2 は、第 5 通路部 F 6 1 2 1 の上面を移動（流下、転動）する球が、下側通路 F 6 1 1 2 へ流出（流下）することを抑制するための部位であり、壁部 F 6 1 2 2 の突設高さは、球の外形よりも小さく形成される。これにより、第 5 通路部 F 6 1 2 1 の上面を移動（流下、転動）する球を遊技者に視認させ易くできる。

10

#### 【 4 7 8 1 】

壁部 F 6 1 2 2 には、流出面 F 6 1 2 1 a の上方（矢印 U 方向）（一对の挿通孔 F 6 1 2 1 b の対向間）となる位置に突部 F 6 1 2 2 a が流入口 F O P f 6 1 側（矢印 B 方向側）へ向けて突出して形成される。突部 F 6 1 2 2 a に当接することで、第 5 通路部 F 6 1 2 1 の上面を移動（流下、転動）する球を背面側（矢印 B 方向側）へ向けて移動（流下、転動）させることができ、挿通孔 F 6 1 2 1 b へ案内され難くできる。連結部 F 6 1 2 3 は、第 5 通路部材 F 6 1 2 0 を背面部材 F 6 1 5 0 に固定（配設）させるための部位である。連結部 F 6 1 2 3 の下端と通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面との間の寸法は、球の外形よりも大きく形成される。これにより、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球が連結部 F 6 1 2 3 に当接することを抑制できる。有色部材 F 6 1 2 4 は、有色の樹脂材料から構成される。これにより、第 5 通路部 F 6 1 2 1 を移動（流下、転動）する球が、流出面 F 6 1 2 1 a から流入口 F O P f 6 1 を通過して第 6 通路 F R t 6 6 へ案内（送球、流出）される、或いは、挿通孔 F 6 1 2 1 b を通過して下側通路 F 6 1 1 2 へ流出（流下、落下）されることを遊技者に視認させ難くでき、遊技の興趣を高めることができる。第 6 通路部材 F 6 1 3 0 は、中間通路部材 F 6 1 4 0 から振り分けられた（案内された）球を遊技領域へ流出させるためのものであり、第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の左右方向（矢印 L - R 方向）略中央に形成される第 6 通路部 F 6 1 3 1 と、その第 6 通路部 F 6 1 3 1 の左右方向両側に形成される一对の第 4 通路部 F 6 1 3 2 と、を備える。

20

30

#### 【 4 7 8 2 】

第 6 通路部 F 6 1 3 1 は、中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 1 凹部 F 6 1 4 1 から振り分けられた球を遊技領域へ流出させるための部位であり、左右方向（矢印 L - R 方向）に延設される底面部 F 6 1 3 1 a と、その底面部 F 6 1 3 1 a の左右方向両端から上方（矢印 U 方向）へ向けて突設される一对の壁部 F 6 1 3 1 b と、を備え、正面視において略 U 字状に形成される。一对の壁部 F 6 1 3 1 b の対向面間の距離は球の外形よりもやや大きく形成され、底面部 F 6 1 3 1 a、一对の壁部 F 6 1 3 1 b 及び通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 により区画された空間により第 6 通路 F R t 6 6（の一部）が形成される。第 6 通路部 F 6 1 3 1 は、通路部材 F 6 1 1 0 の流出口 F O P o u t 1 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される。これにより、第 6 通路部 F 6 1 3 1 へ振り分けられた（案内された）球は、流出口 F O P o u t 1 を通過し、を遊技領域へ流出される。底面部 F 6 1 3 1 a の上面には、左右方向（矢印 L - R 方向）に所定の距離だけ隔てて一对の突部 F 6 1 3 1 c が突設される。突部 F 6 1 3 1 c は、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿って直線状に延設されると共に、突部 F 6 1 3 1 c の上面は、正面側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜して形成される。また、一对の突部 F 6 1 3 1 c の対向面間の距離は、球の直径よりも小さくされると共に、突部 F 6 1 3 1 c の正面端における突設長さ（矢印 U - D 方向の寸

40

50



法)は、底面部 F 6 1 3 1 a の底面に球が接触しない深さに設定される。これにより、底面部 F 6 1 3 1 a 上の球を 2 箇所(突部 F 6 1 3 1 c の上端部における対向面側の一对の稜線部分)で位置決めすることができる。よって、一对の突部 F 6 1 3 1 c が非形成の場合と比較して、第 6 通路部 F 6 1 3 1 の幅方向(矢印 L - R 方向)における球の移動(流下、転動)位置を一定とし易くできる。よって、通路部材 F 6 1 1 0 の流出口 F O P o u t 1 を通過した球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞(案内)させやすくできる。

#### 【4783】

第 4 通路部 F 6 1 3 2 は、振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 から振り分けられた球を遊技領域へ流出させるための部位であり、前後方向(矢印 F - B 方向)に延設される底面部 F 6 1 3 2 a と、その底面部 F 6 1 3 2 a の左右方向(矢印 L - R 方向)中央側の端部から上方(矢印 U 方向)へ向けて突設される側壁部 F 6 1 3 2 b と、底面部 F 6 1 3 2 a の背面側の端部から上方へ向けて突設される背面壁 F 6 1 3 2 c と、側壁部 F 6 1 3 2 b と背面壁 F 6 1 3 2 c とを連結する湾曲部 F 6 1 3 2 d と、背面壁 F 6 1 3 2 c の上面から上方へ向けて突設される規制壁 F 6 1 3 2 e と、を備える。底面部 F 6 1 3 2 a、側壁部 F 6 1 3 2 b、背面壁 F 6 1 3 2 c、湾曲部 F 6 1 3 2 d 及び通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 により区画された空間により第 4 通路 F R t 6 4 (の一部)が形成される。第 4 通路部 F 6 1 3 2 は、通路部材 F 6 1 1 0 の流出口 F O P o u t 6 2 の背面側(矢印 B 方向側)に配設される。これにより、第 4 通路部 F 6 1 3 2 へ振り分けられた(案内された)球は、流出口 F O P o u t 6 2 を通過し、を遊技領域へ流出される。底面部 F 6 1 3 2 a の上面には、前後方向(矢印 F - B 方向)に沿って下方側(矢印 D 方向側)へ凹設する凹部 F 6 1 3 2 a 1 が形成される。凹部 F 6 1 3 2 a 1 は、正面側(矢印 F 方向側)へ向けて下降傾斜して形成され、これにより、球の自重を利用して第 4 通路部 F 6 1 3 2 へ案内(送球、流下)された球を遊技領域へ流出させることができる。また、凹部 F 6 1 3 2 a 1 は、底面部 F 6 1 3 2 a の左右方向(矢印 L - R 方向)略中央に形成される。これにより、第 4 通路部 F 6 1 3 2 へ振り分けられた(案内された)球の移動(流下、転動)位置を第 4 通路部 F 6 1 3 2 の左右方向の略中央とできる。

#### 【4784】

ここで、中間通路部材 F 6 1 4 0 へ第 6 通路部材 F 6 1 3 0 を固定する際の誤差(組立公差)やベース板 6 0 へ通路部材 F 6 1 1 0 固定する際の誤差(組立公差)等の要因に起因して、第 4 通路部 F 6 1 3 2 と流出口 F O P o u t 6 2 との相対的位置が設計された位置とは異なって配設され、第 4 通路部 F 6 1 3 2 を移動(流下、転動)する球が通路部材 F 6 1 1 0 の正面板 F 6 1 1 1 へ当接する虞がある。この場合、第 4 通路部 F 6 1 3 2 に球が滞留し易くなり、振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 から第 4 通路部 F 6 1 3 2 へ球が振り分けられ(案内され)難くなる。従って、変位通路部材 F 6 1 7 4 に球が滞留する虞がある。これに対し、底面部 F 6 1 3 2 a の上面に凹部 F 6 1 3 2 a 1 が形成され、第 4 通路部 F 6 1 3 2 の左右方向(矢印 L - R 方向)の略中央を球が移動(流下、転動)することで、球が通路部材 F 6 1 1 0 の正面板 F 6 1 1 1 に当接することを抑制でき、第 4 通路部 F 6 1 3 2 を移動(流下、転動)する球を遊技領域に流出させ易くできる。その結果、振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 から第 4 通路部 F 6 1 3 2 へ球を振り分け(案内され)易くでき、変位通路部材 F 6 1 7 4 に球が滞留することを抑制できる。背面壁 F 6 1 3 2 c には、挿通孔が形成され、その挿通孔に挿通したタッピングネジが中間通路部材 F 6 1 4 0 に締結されることで、第 6 通路部材 F 6 1 3 0 が中間通路部材 F 6 1 4 0 に固定(配設)される。湾曲部 F 6 1 3 2 d は、左右方向(矢印 L - R 方向)中央側(背面側)へ向けて凹となる湾曲状に形成される。湾曲部 F 6 1 3 2 d に当接することで、左右方向中央側へ向けて移動(流下、転動)する球の速さを小さくすることなく球を正面側(矢印 F 方向側)へ案内できる。これにより、第 4 通路部 F 6 1 3 2 に球を滞留させ難くでき、変位通路部材 F 6 1 7 4 に球を滞留させ難くできる。

#### 【4785】

規制壁 F 6 1 3 2 e は、上面視において、略 L 字状に形成され、左右方向(矢印 L - R 方向)に延設される直線部とその直線部の左右方向中央側の端部から正面側(矢印 F 方向

側)へ向けて延設される屈曲部とから形成される。通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 から振り分けられた(案内された)球を規制壁 F 6 1 3 2 e の屈曲部に当接させることで球が左右方向両端側(振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4)へ向けて変位することを規制でき、流入口 F O P f 6 2 を通過した球が変位通路部材 F 6 1 7 4 へ振り分けられる(案内される)ことに要する時間を嵩ませることができる。これにより、変位通路部材 F 6 1 7 4 へ振り分けられた(案内された)球が変位通路部材 F 6 1 7 4 を移動(流下、転動)している状態において、言い換えると、変位通路部材 F 6 1 7 4 から第 4 通路部 F 6 1 3 2 へ振り分けられる(案内される)前に変位通路部材 F 6 1 7 4 へ振り分けられた球の後続となる球を下側フレーム F 6 0 8 6 b に案内(流入)させ易くできる。中間通路部材 F 6 1 4 0 は、第 5 通路部材 F 6 1 2 0 の第 5 通路部 F 6 1 2 1 や通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 から振り分けられた(案内された)球を第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 6 通路部 F 6 1 3 1 や振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 へ案内(送球、流下)させるためのものである。中間通路部材 F 6 1 4 0 は、その中間通路部材 F 6 1 4 0 の左右方向(矢印 L - R 方向)略中央に形成される第 1 凹部 F 6 1 4 1 と、その第 1 凹部 F 6 1 4 1 の左右方向両側に形成される一対の第 2 凹部 F 6 1 4 2 と、その第 2 凹部 F 6 1 4 2 の下方側(矢印 D 方向側)に形成される一対の貫通孔 F 6 1 4 3 と、を備える。第 1 凹部 F 6 1 4 1 及び通路部材 F 6 1 1 0 の立て壁部 F 6 1 1 3 により区画された空間により第 6 通路 F R t 6 6 (の一部)が形成され、第 2 凹部 F 6 1 4 2 及び立て壁部 F 6 1 1 3 により区画された空間により第 4 通路 F R t 6 4 (の一部)が形成される。

10

20

#### 【 4 7 8 6 】

第 1 凹部 F 6 1 4 1 は、背面側(矢印 B 方向側)へ向けて球の外形よりも大きく凹設して形成される。また、第 1 凹部 F 6 1 4 1 は、上下方向(矢印 U - D 方向)に延設され、その第 1 凹部 F 6 1 4 1 の上端は、通路部材 F 6 1 1 0 の流入口 F O P f 6 1 の背面側に、第 1 凹部 F 6 1 4 1 の下端は、第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 6 通路部 F 6 1 3 1 の背面側に、それぞれ配設される。これにより、球の自重を利用して、第 5 通路部材 F 6 1 2 0 の第 5 通路部 F 6 1 2 1 (通路部材 F 6 1 1 0 の流入口 F O P f 6 1)から振り分けられた球を第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 6 通路部 F 6 1 3 1 へ案内(送球、流下)できる。第 2 凹部 F 6 1 4 2 は、背面側(矢印 B 方向側)へ向けて球の外形よりも大きく凹設して形成される。第 2 凹部 F 6 1 4 2 において球が当接する面として形成される転動面 F 6 1 4 2 a は、左右方向(矢印 L - R 方向)両端側へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、球の自重を利用して、通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 (流入口 F O P f 6 2)から振り分けられた球を振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 へ案内(送球、流下)できる。貫通孔 F 6 1 4 3 は、振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 を挿通させるための部位である。貫通孔 F 6 1 4 3 を挿通することで、振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 を中間通路部材 F 6 1 4 0 の正面側(矢印 F 方向側)に配設できる。背面部材 F 6 1 5 0 は、第 5 通路部材 F 6 1 2 0、中間通路部材 F 6 1 4 0、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 及び振分手段 F 6 1 7 0 を支持するためのものであり、背面板 F 6 1 5 1 と、その背面板 F 6 1 5 1 の左右方向(矢印 L - R 方向)両端に配設される一対の側板 F 6 1 5 2 と、背面板 F 6 1 5 1 の下端に配設される下板 F 6 1 5 3 と、背面板 F 6 1 5 1 の正面から突設される当接部 F 6 1 5 4 と、背面板 F 6 1 5 1 の背面から突出される突出板 F 6 1 5 5 と、を備える。

30

40

#### 【 4 7 8 7 】

背面板 F 6 1 5 1 は、左右方向(矢印 L - R 方向)に延びる板状体から構成される。背面板 F 6 1 5 1 の左右方向中央側における下方側(矢印 D 方向側)には、背面側(矢印 B 方向側)へ向けて凹設される凹部 F 6 1 5 1 a が形成される。凹部 F 6 1 5 1 a の上面は非形成とされ、言い換えると、凹部 F 6 1 5 1 a は上方側が開放して形成され、その開放部を通過して振分手段 F 6 1 7 0 の連結部材 F 6 1 7 5 の下端が凹部 F 6 1 5 1 a の正面側(矢印 F 方向側)に配設される。また、背面板 F 6 1 5 1 には、当接部 F 6 1 5 4 の下方側(矢印 D 方向側)であって、通路部材 F 6 1 1 0 の切欠き F 6 1 1 4 b の背面側(矢

50

印 B 方向側 ) となる位置に挿通孔 F 6 1 5 1 b が板厚方向に穿設される。挿通孔 F 6 1 5 1 b は、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両端側へ向けて延設して形成され、その挿通孔 F 6 1 5 1 b には、振分手段 F 6 1 7 0 の当接部 F 6 1 7 3 b が挿通される。側板 F 6 1 5 2 は、上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に延びる板状体から構成され、側板 F 6 1 5 2 の下端は、下板 F 6 1 5 3 に連結して形成される。また、側板 F 6 1 5 2 の対向面とは反対側の面には一对の突起 F 6 1 5 2 a がそれぞれ形成される。突起 F 6 1 5 2 a は、円柱状に形成され、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に所定の距離だけ隔てて配設される。突起 F 6 1 5 2 a に第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の固定孔 F 6 1 6 4 a が嵌合されることで、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 が背面部材 F 6 1 5 0 に固定 ( 配設 ) される。下板 F 6 1 5 3 は、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に延びる板状体から構成される。下板 F 6 1 5 3 は、一对の側板 F 6 1 5 2 に連結して配設され、下板 F 6 1 5 3 と一对の側板 F 6 1 5 2 との間には隙間が非形成とされる。また、下板 F 6 1 5 3 の正面と一对の側板 F 6 1 5 2 の正面とは面一に形成され、下板 F 6 1 5 3 及び一对の側板 F 6 1 5 2 の正面は、ベース板 6 0 の背面に当接される。これらにより、背面部材 F 6 1 5 0 の内側への針金等の異物の侵入が抑制される。

#### 【 4 7 8 8 】

なお、一对の側板 F 6 1 5 2 と下板 F 6 1 5 3 とは非連結 ( 非当接 ) に配設され、下板 F 6 1 5 3 と一对の側板 F 6 1 5 2 との間には隙間が形成されても良い。また、下板 F 6 1 5 3 の正面と一对の側板 F 6 1 5 2 の正面とは非面一に形成され、下板 F 6 1 5 3 の正面または一对の側板 F 6 1 5 2 の正面は、ベース板 6 0 の背面に非当接とされても良い。当接部 F 6 1 5 4 は、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 を移動 ( 流下、転動 ) する球を第 5 通路部材 F 6 1 2 0 へ振り分けるための部位である。当接部 F 6 1 5 4 は、上側通路 F 6 1 1 4 の上面から所定の距離だけ隔てて配設される。なお、所定の距離とは、球の半径よりも大きく且つ球の直径よりも小さく設定される。これにより、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動 ( 流下、転動 ) する球を当接部 F 6 1 5 4 に当接させることができる。また、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動 ( 流下、転動 ) する球が当接部 F 6 1 5 4 を乗り越えることを抑制できる。当接部 F 6 1 5 4 は、板状体から構成される。当接部 F 6 1 5 4 は、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両端側へ向かうにつれて下降傾斜して形成され、上側通路 F 6 1 1 4 の上面と略平行に配設される。当接部 F 6 1 5 4 の傾斜方向下側の面、言い換えると、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動 ( 流下、転動 ) する球に対向する面には、傾斜方向上側 ( 上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動する球が近接する方向 ) へ向けて凹となる湾曲面 F 6 1 5 4 a が湾曲して形成される。上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動 ( 流下、転動 ) し、当接部 F 6 1 5 4 の湾曲面 F 6 1 5 4 a に当接した球は、その球の移動 ( 流下、転動 ) 方向が正面側 ( 矢印 F 方向側 ) へ変更され、これにより、球が上側通路 F 6 1 1 4 から第 5 通路部材 F 6 1 2 0 へ振り分けられる ( 案内される )。突出板 F 6 1 5 5 は、振分手段 F 6 1 7 0 の錘支持部材 F 6 1 7 6 の変位を規制するための部位であり、板状体から構成される。突出板 F 6 1 5 5 の下面に錘支持部材 F 6 1 7 6 が当接することで、錘支持部材 F 6 1 7 6 の上方側 ( 矢印 U 方向側 ) へ向けての変位が規制される。

#### 【 4 7 8 9 】

第 1 通路部材 F 6 1 6 0 は、上側フレーム通路 F R t 6 0 ( 図 1 6 0 4 参照 ) から振り分けられた ( 案内された ) 球を通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 へ案内 ( 送球、流下 ) させるためのものである。第 1 通路部材 F 6 1 6 0 は、上側フレーム通路 F R t 6 0 の下流端に連通される溝部 F 6 1 6 1 と、その溝部 F 6 1 6 1 の下流端に連通される凹部 F 6 1 6 2 と、凹部 F 6 1 6 2 の下面から突設される案内部 F 6 1 6 3 及び固定部 F 6 1 6 4 と、を備える。溝部 F 6 1 6 1 や凹部 F 6 1 6 2 により区画された空間により第 1 通路 F R t 6 1 が形成される。溝部 F 6 1 6 1 は、溝状に形成され、その溝部 F 6 1 6 1 の溝形状は、球の外形と略同等に形成 ( 凹設 ) される。また、溝部 F 6 1 6 1 は、上流端 ( 上側フレーム通路 F R t 6 0 ( 図 1 6 0 4 参照 ) に連通される側の端部 ) から下流端 ( 凹部 F 6 1 6 2 に連通される側の端部 ) へ向けて下降傾斜して形成される。これにより、球の自重を利用して、上側フレーム通路 F R t 6 0 から振り分けられた球を凹部 F 6 1 6 2 へ向けて移動 ( 流下、転動 ) させることができる。溝部 F 6 1 6 1 の溝深さ ( 矢印 U -

D方向の寸法)は、球の半径と略同等に形成される。これにより、上側フレーム通路F R t 6 0 (図1 6 0 4 参照)から振り分けられた(案内された)球を溝部F 6 1 6 1に沿って移動(流下、転動)させることができ、溝部F 6 1 6 1の下流端以外の部位(溝部F 6 1 6 1の上流端と下流端との間の部位)から凹部F 6 1 6 2へ案内(送球、流下)されることを抑制できる。溝部F 6 1 6 1は、前後方向(矢印F - B方向)に延設して形成される直線部と、その直線部の下流端から湾曲して形成される湾曲部と、から形成される。溝部F 6 1 6 1の湾曲部は、凹部F 6 1 6 2の凹設側面に連結して形成される。凹部F 6 1 6 2は、上方(矢印U方向)が開放された円筒状に形成され、その凹部F 6 1 6 2の底面は、下方側(矢印D方向側)へ凹となるすり鉢状に形成される。また、凹部F 6 1 6 2の底面には、凹設側面から球の外形よりも大きい距離だけ隔てて一対の挿通孔F 6 1 6 2 a が穿設される。 10

#### 【4 7 9 0】

上述したように、溝部F 6 1 6 1の湾曲部と凹部F 6 1 6 2の凹設側面とが連結して形成されることで、溝部F 6 1 6 1から振り分けられた(案内された)球を凹部F 6 1 6 2の内周面に沿って移動(流下、転動)させることができる。これにより、一対の挿通孔F 6 1 6 2 aを通過させ難くできる。その結果、一対の挿通孔F 6 1 6 2 aを通過する第1の球と、その第1の球の後続となる第2の球との間隔を所定量以下とし易くできる。挿通孔F 6 1 6 2 aは、凹部F 6 1 6 2から通路部材F 6 1 1 0の下側通路F 6 1 1 2へ球を振り分ける(案内する)ための部位であり、球の外形よりもやや大きく形成される。一対の挿通孔F 6 1 6 2 aは、凹部F 6 1 6 2の中心軸から前後方向(矢印F - B方向)に所定の間隔を隔てて形成される。なお、正面側(矢印F方向側)に形成される孔を挿通孔F 6 1 6 2 a 1、背面側(矢印B方向側)に形成される孔を挿通孔F 6 1 6 2 a 2とそれぞれ異なる符合を付して区別する。挿通孔F 6 1 6 2 a 1は、通路部材F 6 1 1 0の立て壁部F 6 1 1 3よりも正面側(矢印F方向側)に穿設され、挿通孔F 6 1 6 2 a 2は、立て壁部F 6 1 1 3よりも背面側(矢印B方向側)に穿設される。これにより、例えば、左方側(矢印L方向側)に配設される第1通路部材F 6 1 6 0の挿通孔F 6 1 6 2 a 1を通過した球は、立て壁部F 6 1 1 3の正面(矢印F方向)を通過して右方側(矢印R方向側)に配設される第1通路部材F 6 1 6 0へ向けて下側通路F 6 1 1 2の上面を移動(流下、転動)する。これに対し、左方側に配設される第1通路部材F 6 1 6 0の挿通孔F 6 1 6 2 a 2を通過した球は、立て壁部F 6 1 1 3の正面を通過せず、下側通路F 6 1 1 2の左 30

#### 【4 7 9 1】

案内部F 6 1 6 3は、凹部F 6 1 6 2の挿通孔F 6 1 6 2 a 1, F 6 1 6 2 a 2を通過した球を通路部材F 6 1 1 0の下側通路F 6 1 1 2へ案内(送球、流出)するための部位であり、左右方向(矢印L - R方向)中央側へ向けて下降傾斜して形成される。凹部F 6 1 6 2と下側通路F 6 1 1 2との間に案内部F 6 1 6 3を介設することで、下側通路F 6 1 1 2へ案内(送球、流出)される際の球の衝撃を小さくでき、下側通路F 6 1 1 2の破損を抑制できる。また、下側通路F 6 1 1 2に当接した際の跳ね返り量を小さくでき、通路部材F 6 1 1 0の正面板F 6 1 1 1を超えて下側通路F 6 1 1 2から遊技領域へ球が流出(流下、落下)されることを抑制できる。案内部F 6 1 6 3には、挿通孔F 6 1 6 2 a 1, F 6 1 6 2 a 2の下方側(矢印D方向側)となる位置に一対のガイド凹部F 6 1 6 3 aが下側通路F 6 1 1 2側(左右方向両端側)へ向けて凹設して形成される。ガイド凹部F 6 1 6 3 aは、球の外形と略同等の形状に湾曲して形成され、これにより、案内部F 6 1 6 3に案内(送球、流出)された球は、前後方向(矢印F - B方向)への変位が規制される。その結果、挿通孔F 6 1 6 2 a 1を通過した球が、上側通路F 6 1 1 4へ案内(送球、流出)されることや、挿通孔F 6 1 6 2 a 2を通過した球が、立て壁部F 6 1 1 3の正面(矢印F方向)を通過することを抑制できる。固定部F 6 1 6 4は、第1通路部材F 6 1 6 0を背面部材F 6 1 5 0(側板F 6 1 5 2)へ固定(配設)させるための部位であり、固定部F 6 1 6 4には、一対の固定孔F 6 1 6 4 aが板厚方向に穿設される。固定孔F 6 1 6 4 aは、側板F 6 1 5 2の突起F 6 1 5 2 aが挿通可能に形成され、前後方向( 40 50

矢印 F - B 方向) に延びる長孔状に形成される。これにより、前後方向 (矢印 F - B 方向) において、通路部材 F 6 1 1 0 (下側通路 F 6 1 1 2) に対する第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の配設位置を変更可能とできる。

#### 【4792】

その結果、一方の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 に形成される挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 を通過した球が、一方の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 側に配設される上側通路 F 6 1 1 4 へ案内 (送球、流出) されることや、一方の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 に形成される挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球が、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面 (矢印 F 方向) を通過し、他方の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 へ向けて下側通路 F 6 1 1 2 を移動 (流下、転動) する (立て壁部 F 6 1 1 3 の正面 (矢印 F 方向) を通過する) ことを生じさせることができる。振分手段 F 6 1 7 0 は、球の重さにより動作して、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 を移動 (流下、転動) する球の移動方向を変更させるためのものであり、支持部材 F 6 1 7 1 と、その支持部材 F 6 1 7 1 に支持される第 1 軸 F 6 1 7 2 と、その第 1 軸 F 6 1 7 2 に軸支される一対の変位部材 F 6 1 7 3 と、その変位部材 F 6 1 7 3 に係合される一対の変位通路部材 F 6 1 7 4 と、その変位通路部材 F 6 1 7 4 と変位部材 F 6 1 7 3 とを連結する一対の連結部材 F 6 1 7 5 と、その連結部材 F 6 1 7 5 に配設される一対の錘支持部材 F 6 1 7 6 と、その錘支持部材 F 6 1 7 6 に配設される一対の錘 F 6 1 7 7 と、連結部材 F 6 1 7 5 を軸支する一対の第 2 軸 F 6 1 7 8 と、を備える。変位部材 F 6 1 7 3、変位通路部材 F 6 1 7 4、連結部材 F 6 1 7 5、錘支持部材 F 6 1 7 6、錘 F 6 1 7 7 及び第 2 軸 F 6 1 7 8 は、遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向 (図 1 6 0 4 左右方向) における中心に対し線 (面) 対称 (図 1 6 0 4 左右対称) にそれぞれ配設される。また、連結部材 F 6 1 7 5 を介することで、変位部材 F 6 1 7 3 と変位通路部材 F 6 1 7 4 とが一体化 (1 のユニットとして形成) される。なお、本実施形態においては、連結部材 F 6 1 7 5 に錘支持部材 F 6 1 7 6 が固定 (配設) され、その錘支持部材 F 6 1 7 6 に錘 F 6 1 7 7 が配設 (支持) されることで、変位部材 F 6 1 7 3、変位通路部材 F 6 1 7 4、連結部材 F 6 1 7 5、錘支持部材 F 6 1 7 6 及び錘 F 6 1 7 7 が一体化 (1 のユニットとして形成) される。

#### 【4793】

支持部材 F 6 1 7 1 は、板状体から構成され、支持部材 F 6 1 7 1 の左右方向 (矢印 L - R 方向) 両端側には、正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて屈曲される一対の屈曲部 F 6 1 7 1 a が形成される。屈曲部 F 6 1 7 1 a には、挿通孔が板厚方向に穿設され、その挿通孔に第 1 軸 F 6 1 7 2 が挿通されることで、第 1 軸 F 6 1 7 2 が支持部材 F 6 1 7 1 に支持される。また、支持部材 F 6 1 7 1 の下端には、切欠き F 6 1 7 1 b が上方 (矢印 U 方向) へ向けて切欠き形成される。切欠き F 6 1 7 1 b に錘支持部 F 6 1 7 6 b が当接することで、変位部材 F 6 1 7 3 (変位通路部材 F 6 1 7 4) の変位が規制される。支持部材 F 6 1 7 1 及び一対の屈曲部 F 6 1 7 1 a により区画された空間に第 1 軸 F 6 1 7 2、一対の変位部材 F 6 1 7 3 及び一対の連結部材 F 6 1 7 5 を配設することで、針金等の異物の侵入が抑制される。第 1 軸 F 6 1 7 2 は、一対の変位部材 F 6 1 7 3 を変位可能に係合 (支持) するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。第 1 軸 F 6 1 7 2 には、支持部材 F 6 1 7 1 の一対の屈曲部 F 6 1 7 1 a の左右方向 (矢印 L - R 方向) 両端側となる位置に切り込みが形成され、その切り込みには金属リング状の C リング (図示せず) が嵌合される。これにより、第 1 軸 F 6 1 7 2 は、支持部材 F 6 1 7 1 に抜去不能に支持される。変位部材 F 6 1 7 3 は、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動 (流下、転動) する球の移動方向を変更させるためのものであり、板状体から構成される本体部 F 6 1 7 3 a と、その本体部 F 6 1 7 3 a から正面側 (矢印 F 方向側) へ向けて突出する当接部 F 6 1 7 3 b と、本体部 F 6 1 7 3 a から背面側 (矢印 B 方向側) へ向けて突出する被支持部 F 6 1 7 3 c 及び係合部 F 6 1 7 3 d と、を備える。変位部材 F 6 1 7 3 は、着色されて構成される。これにより、変位部材 F 6 1 7 3 が変位したことを遊技者に視認させ易くできる。ここで、一対の変位部材 F 6 1 7 3 は、異なる色に着色される。これにより、一対の変位部材 F 6 1 7 3 の一方または他方が変位された状態を遊技者に視認させ易くできる。なお、一対の変位部材 F 6 1 7 3 は、同色に着色されても良い。

## 【 4 7 9 4 】

本体部 F 6 1 7 3 a は、板状体から構成され、背面部材 F 6 1 5 0 の背面板 F 6 1 5 1 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される。これにより、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 を移動（流下、転動）する球が本体部 F 6 1 7 3 a に当接することを抑制できる。なお、本体部 F 6 1 7 3 a は、一对の変位部材 F 6 1 7 3 の一方と他方とで外形が異なるものの、その本体部 F 6 1 7 3 a の外形は、変位部材 F 6 1 7 3 の機能に関与しないので同一の符号を付して説明する。当接部 F 6 1 7 3 b は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向かうにつれて下降傾斜して形成され、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面と略平行に配設される。当接部 F 6 1 7 3 b の外形は、上側通路 F 6 1 1 4 の切欠き F 6 1 1 4 b の内周面よりもやや小さく形成され、当接部 F 6 1 7 3 b は、切欠き F 6 1 1 4 b の内側に配設される。当接部 F 6 1 7 3 b は、板状体から構成され、上側通路 F 6 1 1 4 の上面と略平行であると共に、略面一に配設される。当接部 F 6 1 7 3 b の傾斜方向下側の面、言い換えると、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球に対向する面には、傾斜方向上昇側（上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動する球が近接する方向）へ向けて凹となる湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 が湾曲して形成される。詳細は後述するが、当接部 F 6 1 7 3 b が通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面から所定の距離だけ隔てた位置に配設され、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球と当接可能な位置に変位された場合、湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に当接することで、球の移動（流下、転動）方向が正面側（矢印 F 方向側）へ変更される。これにより、球が上側通路 F 6 1 1 4 から第 5 通路部材 F 6 1 2 0 へ振り分けられる（案内される）。なお、湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 は、正面側（矢印 F 方向側）へ向かうにつれて傾斜方向上昇側（上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動する球が近接する方向）へ傾斜して形成されても良い。

## 【 4 7 9 5 】

被支持部 F 6 1 7 3 c 及び係合部 F 6 1 7 3 d は、板状体からそれぞれ構成され、被支持部 F 6 1 7 3 c 及び係合部 F 6 1 7 3 d には、板厚方向に穿設される挿通孔がそれぞれ形成される。それら挿通孔に第 1 軸 F 6 1 7 2 が挿通されることで、変位部材 F 6 1 7 3 は、第 1 軸 F 6 1 7 2 に左右方向（矢印 L - R 方向）への変位が可能に支持される。なお、被支持部 F 6 1 7 3 c は、当接部 F 6 1 7 3 b の背面側（矢印 B 方向側）に配設される。これにより、当接部 F 6 1 7 3 b に球が当接した際の被支持部 F 6 1 7 3 c に生じるモーメントを低減でき、被支持部 F 6 1 7 3 c の破損を抑制できる。また、第 1 軸 F 6 1 7 2 に対し、被支持部 F 6 1 7 3 c 及び係合部 F 6 1 7 3 d の 2 箇所により変位部材 F 6 1 7 3 を支持することで、第 1 軸 F 6 1 7 2 との支持が 1 箇所の場合と比較して、当接部 F 6 1 7 3 b に球が当接した際の衝撃により被支持部 F 6 1 7 3 c 又は係合部 F 6 1 7 3 d が破損することを抑制し易くできる。また、被支持部 F 6 1 7 3 c 及び係合部 F 6 1 7 3 d は、左右方向（矢印 L - R 方向）に所定の距離だけ隔てて配設される。これにより、当接部 F 6 1 7 3 b に球が当接した際の変位部材 F 6 1 7 3 の姿勢の変化を抑制し易くできる。係合部 F 6 1 7 3 d には、係合部 F 6 1 7 3 d の背面側（矢印 B 方向側）の端部が左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けて屈曲される屈曲部 F 6 1 7 3 d 1 が形成される。その屈曲部 F 6 1 7 3 d 1 には板厚方向に穿設される挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 が形成される。挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 は、連結部材 F 6 1 7 5 の被係合部 F 6 1 7 5 b 1 が挿通可能に形成され、上下方向（矢印 U - D 方向）に延びる長孔状に形成される。これにより、変位部材 F 6 1 7 3 と変位通路部材 F 6 1 7 4 とが係合されると共に、被係合部 F 6 1 7 5 b 1 は、挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 に対し、上下方向に変位可能に係合される。

## 【 4 7 9 6 】

変位通路部材 F 6 1 7 4 は、中間通路部材 F 6 1 4 0 の転動面 F 6 1 4 2 a を移動（流下、転動）する球を第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 4 通路部 F 6 1 3 2 へ振り分ける（案内する）ためのものであり、通路部 F 6 1 7 4 a と、その通路部 F 6 1 7 4 a の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側の縁部から立設される外側壁部 F 6 1 7 4 b と、通路部 F 6 1 7 4 a の正面側（矢印 F 方向側）の縁部から立設される正面壁部 F 6 1 7 4 c と、通路部 F 6 1 7 4 a の左右方向中央側の縁部から立設される内側壁部 F 6 1 7 4 d と、通路部 F 6

174aの背面側(矢印B方向側)の縁部から立設される連結部F6174eと、を備える。通路部F6174aは、前後方向(矢印F-B方向)に延びる板状体から構成され、左右方向(矢印L-R方向)中央側へ向けて下降傾斜して配設される。通路部F6174aには、その通路部F6174aの上面から突設される突部F6174a1が形成される。突部F6174a1は、前後方向(矢印F-B方向)に延びる直線部と、その直線部の前端から左右方向(矢印L-R方向)中央側へ向けて屈曲される屈曲部と、から構成され、直線部の上面は、正面側(矢印F方向側)へ向かうにつれて下降傾斜して形成され、屈曲部の上面は、左右方向中央側へ向かうにつれて下降傾斜して形成される。突部F6174a1の直線部は、外側壁部F6174b及び内側壁部F6174dから球の半径よりも小さい距離だけ隔てて配設される。また、突部F6174a1の屈曲部は、正面壁部F6174c及び内側壁部F6174dの正面端から球の半径よりも小さい距離だけ隔てて配設される。これらにより、変位通路部材F6174へ振り分けられた球は、突部F6174a1の上面を転動可能となり、球の自重を利用して第6通路部材F6130の第4通路部F6132へ案内(送球、流下)される。

10

#### 【4797】

外側壁部F6174b及び正面壁部F6174cの突設高さは、球の半径よりも大きく形成される。これにより、変位通路部材F6174へ振り分けられた球が外側壁部F6174b及び正面壁部F6174cを乗り越え、ベース板60と背面部材F6150の背面板F6151との間に脱落することを抑制できる。また、正面壁部F6174cの突設高さは、球の直径よりも小さく形成される。これにより、変位通路部材F6174へ振り分けられた球を遊技者に視認させ易くできる。また、外側壁部F6174b及び内側壁部F6174dには、通路部F6174aの突部F6174a1側(左右方向における通路部F6174aの中央側)へ向けて突設する突起F6174b1、F6174d1がそれぞれ形成される。突起F6174b1、F6174d1は、突設先端へ向けて前後方向(矢印F-B方向)の幅寸法が小さくなるテーパ状に形成される。また、突起F6174b1は、突起F6174d1よりも背面側(矢印B方向側)に形成される。突部F6174a1の上面を移動(流下、転動)する球が突起F6174b1、F6174d1に当接することで、その球の正面側(矢印F方向側)への移動(流下、転動)速度を小さくできる。これにより、変位通路部材F6174へ案内(送球、流下)された球が変位通路部材F6174を通過することに要する時間を嵩ませることができる。また、突起F6174b1に当接することで、突部F6174a1の上面を移動(流下、転動)する球に左右方向(矢印L-R方向)中央側へ向けて変位させることができる。これにより、突起F6174b1に当接した球を突起F6174d1に当接させ易くできる。連結部F6174eは、変位通路部材F6174と連結部材F6175とを締結固定するためのタッピングネジが螺合される部位である。変位通路部材F6174が連結部材F6175に固定され、連結部材F6175と変位部材F6173とが係合されることで、変位通路部材F6174の変位に連動して変位部材F6173を変位させることができる。

20

30

#### 【4798】

連結部材F6175は、変位通路部材F6174の変位に変位部材F6173を連動させるためのものであり、被軸支部F6175aと、その被軸支部F6175aの外周面から上方側(矢印U方向側)へ向けて突出する第1連結部F6175bと、被軸支部F6175aの外周面から左右方向(矢印L-R方向)両端側へ向けて突出する第2連結部F6175cと、を備える。被軸支部F6175aは、円柱状に形成され、その被軸支部F6175aの中心軸を前後方向(矢印F-B方向)に沿わせた姿勢で配設される。また、被軸支部F6175aには、被軸支部F6175aの中心軸に沿って挿通孔が穿設され、その挿通孔に第2軸F6178が挿通されることで、連結部材F6175が第2軸F6178に軸支される。第1連結部F6175bは、前後方向(矢印F-B方向)において、第1軸F6172と変位部材F6173の屈曲部F6173d1との間に配設される。第1連結部F6175bの上端部には、背面側(矢印B方向側)へ向けて突出する被係合部F6175b1が形成され、被係合部F6175b1が変位部材F6173の挿通孔F61

40

50

7 3 d 2 に挿通されることで、変位部材 F 6 1 7 3 と変位通路部材 F 6 1 7 4 とが係合される。ここで、本実施形態における第 1 連結部 F 6 1 7 5 b は、第 2 軸 F 6 1 7 8 を回転軸として回転変位されるのに対し、変位部材 F 6 1 7 3 は、第 1 軸 F 6 1 7 2 に左右方向（矢印 L - R 方向）への変位が可能に支持される。よって、第 1 連結部 F 6 1 7 5 b（被係合部 F 6 1 7 5 b 1）は、変位部材 F 6 1 7 3 に対して上下方向（矢印 U - D 方向）に相対変位しつつ変位部材 F 6 1 7 3 を左右方向へ変位させる。上述したように、変位部材 F 6 1 7 3 の挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 は、上下方向（矢印 U - D 方向）に延びる長孔状に形成され、詳細には、挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 に被係合部 F 6 1 7 5 b 1 が挿通された状態では、挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 の上下端と被係合部 F 6 1 7 5 b 1 とが当接不能に形成される。

10

#### 【 4 7 9 9 】

これにより、振分手段 F 6 1 7 0 の動作時において、被係合部 F 6 1 7 5 b 1 と挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 の側面（上下方向に延びる内周面）とが当接することで、変位部材 F 6 1 7 3 が左右方向（矢印 L - R 方向）に変位される。一方、挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 の上下端と被係合部 F 6 1 7 5 b 1 とが当接不能なため、変位部材 F 6 1 7 3 が上下方向（矢印 U - D 方向）に変位することを抑制できる。また、変位部材 F 6 1 7 3 の屈曲部 F 6 1 7 3 d 1 が係合部 F 6 1 7 3 d の背面側（矢印 B 方向側）の端部から左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けて屈曲され、その屈曲部 F 6 1 7 3 d 1 の正面側（矢印 F 方向側）に第 1 連結部 F 6 1 7 5 b が配設される。従って、屈曲部 F 6 1 7 3 d 1 と第 1 連結部 F 6 1 7 5 b との間に形成される隙間のうち、左右方向両端側が係合部 F 6 1 7 3 d により遮蔽される。ここで、屈曲部 F 6 1 7 3 d 1 と第 1 連結部 F 6 1 7 5 b との間に形成される隙間が露出される場合、かかる隙間に針金等の異物を挟み入れることで第 1 連結部 F 6 1 7 5 b 又は変位部材 F 6 1 7 3 の変位が抑制される虞がある。これに対し、本実施形態では、係合部 F 6 1 7 3 d が第 1 連結部 F 6 1 7 5 b と屈曲部 F 6 1 7 3 d 1 との間に形成される隙間のうち、少なくとも左右方向（矢印 L - R 方向）両端側を遮蔽することで、針金等の異物が挟み込まれることを抑制し易くできる。第 2 連結部 F 6 1 7 5 c は、被軸支部 F 6 1 7 5 a と変位通路部材 F 6 1 7 4 とを連結するための部位であり、第 1 連結部 F 6 1 7 5 b よりも正面側（矢印 F 方向側）において被軸支部 F 6 1 7 5 a に配設される。第 2 連結部 F 6 1 7 5 c の上面には、下方側（矢印 D 方向側）へ向けて切欠きが形成され、これにより、第 2 連結部 F 6 1 7 5 c と錘支持部材 F 6 1 7 6 とが当接することを抑制できる。錘支持部材 F 6 1 7 6 は、錘 F 6 1 7 7 を支持するためのものであり、延設部 F 6 1 7 6 a と、その延設部 F 6 1 7 6 a の先端に形成される錘支持部 F 6 1 7 6 b と、を備える。

20

30

#### 【 4 8 0 0 】

延設部 F 6 1 7 6 a は、左右方向（矢印 L - R 方向）へ延びる板状体から構成され、延設部 F 6 1 7 6 a の一端（基端）は、タッピングネジ等により連結部材 F 6 1 7 5 の第 1 連結部 F 6 1 7 5 b に締結固定される。なお、延設部 F 6 1 7 6 a の延設方向は、連結部材 F 6 1 7 5 の第 2 連結部 F 6 1 7 5 c の延設方向とは反対側、即ち、第 2 連結部 F 6 1 7 5 c が被軸支部 F 6 1 7 5 a から左右方向両端側へ向けて延設されるのに対し、延設部 F 6 1 7 6 a は、連結部材 F 6 1 7 5 の第 1 連結部 F 6 1 7 5 b から左右方向中央側へ向けて延設される。延設部 F 6 1 7 6 a の一端（基端）は、遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向（図 1 6 0 4 左右方向）における中心に対し、遊技盤 F 6 0 1 3 の一側に配設され、延設部 F 6 1 7 6 a の他端（先端）は、遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向における中心に対し、遊技盤 F 6 0 1 3 の他側に配設される。言い換えると、延設部 F 6 1 7 6 a の他端（先端）は、遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向における中心に対し、延設部 F 6 1 7 6 a の一端（基端）とは反対側に配設される。例えば、左方側（矢印 L 方向側）に配設される連結部材 F 6 1 7 5 の第 1 連結部 F 6 1 7 5 b に締結固定される延設部 F 6 1 7 6 a の一端（基端）は、遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向（図 1 6 0 4 左右方向）における中心よりも左方側に配設され、延設部 F 6 1 7 6 a の他端（先端）は、遊技盤 F 6 0 1 3 の幅方向における中心よりも右方側（矢印 R 方向側）に配設される。ここで、左方側（矢印 L 方向側）に配設される錘支持部

40

50



材 F 6 1 7 6 は、連結部材 F 6 1 7 5 の正面に固定（配設）され、右方側（矢印 R 方向側）に配設される錘支持部材 F 6 1 7 6 は、連結部材 F 6 1 7 5 の背面に固定（配設）される。これにより、一对の連結部材 F 6 1 7 5 が左右方向（矢印 L - R 方向）に並設される場合においても一对の錘支持部材 F 6 1 7 6 が当接することを抑制できる。錘支持部 F 6 1 7 6 b は、正面側（矢印 F 方向側）へ向けて凹設される円筒状に形成され、錘支持部 F 6 1 7 6 b の内周面は、錘 F 6 1 7 7 の外径よりもやや大きく形成される。錘支持部 F 6 1 7 6 b の内周面に錘 F 6 1 7 7 が内包されることで、錘 F 6 1 7 7 が錘支持部 F 6 1 7 6 b に配設（支持）される。

#### 【 4 8 0 1 】

また、錘支持部 F 6 1 7 6 b が正面側（矢印 F 方向側）へ向けて凹設されるため、振分手段 F 6 1 7 0 が背面部材 F 6 1 5 0 に配設された（組み付けられた）状態においても、錘 F 6 1 7 7 を挿脱できる。錘 F 6 1 7 7 は、重心の位置を調整するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。錘 F 6 1 7 7 が錘支持部 F 6 1 7 6 b に配設されることで、1 のユニットとして形成される変位部材 F 6 1 7 3、変位通路部材 F 6 1 7 4、連結部材 F 6 1 7 5、錘支持部材 F 6 1 7 6 及び錘 F 6 1 7 7 の全体（以下「振分手段 F 6 1 7 0 の可動部」と称す）の重心が第 2 軸 F 6 1 7 8 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に位置する。第 2 軸 F 6 1 7 8 は、連結部材 F 6 1 7 5 を軸支（回転可能に係合）するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。第 2 軸 F 6 1 7 8 は、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿った姿勢で配設され、第 2 軸 F 6 1 7 8 は、連結部材 F 6 1 7 5 の被軸支部 F 6 1 7 5 a に穿設される挿通孔に挿通される。これにより、連結部材 F 6 1 7 5 は第 2 軸 F 6 1 7 8 を回転軸として回転可能に形成される。連結部材 F 6 1 7 5 と変位部材 F 6 1 7 3 とが係合されることで、連結部材 F 6 1 7 5 の変位（回転）に連動して変位部材 F 6 1 7 3 は、第 1 軸 F 6 1 7 2 の延設方向（矢印 L - R 方向）に沿って変位可能に形成される。次いで、図 1 6 1 5 から図 1 6 1 6 を参照して、振分手段 F 6 1 7 0 の動作について説明する。図 1 6 1 5 ( a ) 及び図 1 6 1 6 ( a ) は、図 1 6 1 4 ( c ) の M D C C I I a - M D C C I I a 線における下側フレーム F 6 0 8 6 b の部分拡大断面図であり、図 1 6 1 5 ( b ) 及び図 1 6 1 6 ( b ) は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の部分拡大背面図である。

#### 【 4 8 0 2 】

なお、図 1 6 1 5 ( b ) 及び図 1 6 1 6 ( b ) では、背面部材 F 6 1 5 0 の背面板 F 6 1 5 1 の図示が省略される。また、図 1 6 1 5 は、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部の動作前における下側フレーム F 6 0 8 6 b を、図 1 6 1 6 は、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部の動作後における下側フレーム F 6 0 8 6 b を、それぞれ図示しており、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部が動作する前の状態を動作前状態、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部が動作した後の状態を動作後状態、とそれぞれ定義する。図 1 6 1 5 に示すように、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態において、変位通路部材 F 6 1 7 4 の内側壁部 F 6 1 7 4 d が中間通路部材 F 6 1 4 0 の貫通孔 F 6 1 4 3 の内周面に当接することで変位通路部材 F 6 1 7 4 の動作（変位）が規制され、変位部材 F 6 1 7 3 の当接部 F 6 1 7 3 b は、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面に対し面一となる位置に配設される。これにより、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球が、当接部 F 6 1 7 3 b の湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に当接することを抑制できる。また、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球が、当接部 F 6 1 7 3 b の上面を移動（流下、転動）可能となり、背面部材 F 6 1 5 0 の当接部 F 6 1 5 4 に当接可能となる。なお、当接部 F 6 1 7 3 b が上側通路 F 6 1 1 4 の上面と面一に形成された状態では、当接部 F 6 1 7 3 b は、上側通路 F 6 1 1 4 の一部とみなす。このように、当接部 F 6 1 7 3 b を上側通路 F 6 1 1 4 の一部とすることで、例えば、球を移動（流下、転動）可能とするために、切欠き F 6 1 1 4 b に嵌め込み可能に形成される嵌め込み部材を省略でき、製造コストを低減できる。ここで、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態において、当接部 F 6 1 7 3 b が背面部材 F 6 1 5 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され、当接部 F 6 1 7 3 b が前後方向（矢印 F - B 方向）に変位される構成が考えられる。この場合、前後方向における振分手段 F 6 1 7

0 の寸法が大きくなり、下側フレーム F 6 0 8 6 b が大型化する虞がある。

【 4 8 0 3 】

これに対し本実施形態における当接部 F 6 1 7 3 b は、上側通路 F 6 1 1 4 の上面と面一に形成されるため、前後方向（矢印 F - B 方向）における振分手段 F 6 1 7 0 の寸法を小さくできる。また、上側通路 F 6 1 1 4 の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側における空間を有効に活用でき、下側フレーム F 6 0 8 6 b を小型化できる。また、動作前状態において、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部の重心は、第 2 軸 F 6 1 7 8 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に位置する。これにより、変位通路部材 F 6 1 7 4 が上方側（矢印 U 方向側）へ向けて回転（変位）する方向に重力が作用し、変位通路部材 F 6 1 7 4 の内側壁部 F 6 1 7 4 d と中間通路部材 F 6 1 4 0 の貫通孔 F 6 1 4 3 の内周面との当接が維持される。その結果、下側フレーム F 6 0 8 6 b は、動作前状態に維持される。次いで、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態から動作後状態への動作について説明する。変位通路部材 F 6 1 7 4 に球が案内（送球、流下）されることで、球を加えた振分手段 F 6 1 7 0 の可動部の重心が第 2 軸 F 6 1 7 8 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に位置する。これにより、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部には、変位通路部材 F 6 1 7 4 が下方側（矢印 D 方向側）へ向けて回転（変位）する方向に重力が作用し、錘支持部材 F 6 1 7 6 の錘支持部 F 6 1 7 6 b は、上方側（矢印 U 方向側）へ向けて回転（変位）する。その結果、変位部材 F 6 1 7 3 は、第 1 軸 F 6 1 7 2 に沿って左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて変位し、当接部 F 6 1 7 3 b は、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面から所定の間隔だけ隔てた位置に変位し、上側通路 F 6 1 1 4 を移動（流下、転動）する球と当接可能な位置に配置される。なお、所定の間隔は、球の直径よりもやや小さい間隔に設定される。これにより、上側通路 F 6 1 1 4 の上面と当接部 F 6 1 7 3 b との間に球が挟まることを抑制できる。また、錘支持部 F 6 1 7 6 b は、背面部材 F 6 1 5 0 の突出板 F 6 1 5 5 や支持部材 F 6 1 7 1 に当接し、これにより、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部の動作（変位）が規制され、下側フレーム F 6 0 8 6 b が動作後状態に配置（維持）される。

【 4 8 0 4 】

上述したように、左方側（矢印 L 方向側）に配設される振分手段 F 6 1 7 0 の錘支持部材 F 6 1 7 6 は、連結部材 F 6 1 7 5 の正面に固定（配設）されるのに対し、右方側（矢印 R 方向側）に配設される振分手段 F 6 1 7 0 の錘支持部材 F 6 1 7 6 は、連結部材 F 6 1 7 5 の背面に固定（配設）される。そのため、右方側（矢印 R 方向側）に配設される錘支持部材 F 6 1 7 6 の錘支持部 F 6 1 7 6 b は、背面部材 F 6 1 5 0 の突出板 F 6 1 5 5 とは非当接となる位置に配設される。これにより、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部のうち、左方側（矢印 L 方向側）に配設される錘支持部材 F 6 1 7 6 は、突出板 F 6 1 5 5 に当接し、右方側（矢印 R 方向側）に配設される錘支持部材 F 6 1 7 6 は、支持部材 F 6 1 7 1 の切欠き F 6 1 7 1 b の内周面に当接する。従って、左方側と右方側とで、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部の変位量が異なる虞がある。これに対し、支持部材 F 6 1 7 1 に切欠き F 6 1 7 1 b が形成されることで、動作前状態における突出板 F 6 1 5 5 及び切欠き F 6 1 7 1 b と一対の錘支持部 F 6 1 7 6 b との間の距離を同一とできる。これにより、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部の左方側と右方側とで動作（変位）量を同一とできる。また、振分手段 F 6 1 7 0 の可動部の動作時において、連結部材 F 6 1 7 5 の被係合部 F 6 1 7 5 b 1 は、第 2 軸 F 6 1 7 8 の上方（矢印 U 方向）を横切って左右方向（矢印 L - R 方向）中央側から左右方向両端側へ向けて変位する。これにより、被係合部 F 6 1 7 5 b 1 が第 2 軸 F 6 1 7 8 よりも左右方向中央側に位置する状態においては、被係合部 F 6 1 7 5 b 1 は上方へ向けて変位し、被係合部 F 6 1 7 5 b 1 が第 2 軸 F 6 1 7 8 よりも左右方向両端側に位置する状態においては、被係合部 F 6 1 7 5 b 1 は下方（矢印 D 方向）へ向けて変位する。従って、長孔状に形成される挿通孔 F 6 1 7 3 d 2 の上下方向（矢印 U - D 方向）における寸法を小さくでき、係合部 F 6 1 7 3 d（屈曲部 F 6 1 7 3 d 1）を小さく形成できる。その結果、振分手段 F 6 1 7 0 の設計の自由度を向上や製品コストの削減を図ることができる。

## 【 4 8 0 5 】

ここで、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態において、当接部 F 6 1 7 3 b が上側通路 F 6 1 1 4 の上面と面一に形成されるため、動作前状態から動作後状態における当接部 F 6 1 7 3 b の変位量を小さくでき、動作前状態から動作後状態への動作に要する時間を短縮できる。例えば、当接部 F 6 1 7 3 b が前後方向（矢印 F - B 方向）に変位される構成では、当接部 F 6 1 7 3 b の変位量は、球の直径よりも大きく設定される。これにより、当接部 F 6 1 7 3 b の変位量を小さくでき、動作前状態から動作後状態への動作に要する時間を短縮できる。また、例えば、上側通路 F 6 1 1 4 の上面から球の直径よりも大きな間隔だけ隔てて当接部 F 6 1 7 3 b が配設される構成では、当接部 F 6 1 7 3 b の変位量は、球の半径よりも大きく設定される。また、かかる構成では、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態から動作後状態への動作により、上側通路 F 6 1 1 4 の上面と当接部 F 6 1 7 3 b との間に球が挟まる虞がある。図 1 6 1 6 に示すように、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態においては、変位部材 F 6 1 7 3 が左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて変位され、変位部材 F 6 1 7 3 の当接部 F 6 1 7 3 b は、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球に当接可能な位置に配置される。当接部 F 6 1 7 3 b は、背面部材 F 6 1 5 0 の当接部 F 6 1 5 4 よりも下方側（矢印 D 方向側）に配設される。これにより、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が背面部材 F 6 1 5 0 の当接部 F 6 1 5 4 に当接不能な速度（運動エネルギー）であっても、当接部 F 6 1 7 3 b の湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に当接することで上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）から第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）へ振り分けられる。下側フレーム F 6 0 8 6 b の開放状態において、変位部材 F 6 1 7 3 は、変位された状態に維持される。これにより、下側フレーム F 6 0 8 6 b の開放状態を遊技者に視認させ易くできる。

## 【 4 8 0 6 】

このように、通路部材 F 6 1 1 0 の上側通路 F 6 1 1 4 の上面を移動（流下、転動）する球を当接部 F 6 1 7 3 b の湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に当接させることで、上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）の上面を移動（流下、転動）する球を第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）へ案内（送球、流下）させ易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く）できる。これにより、下側フレーム F 6 0 8 6 b が動作後状態となる、言い換えると、変位通路部材 F 6 1 7 4 を移動する球の有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、当接部 F 6 1 7 3 b が流出面 F 6 1 1 4 a よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側、言い換えると、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を球が上昇する位置に配置される。これにより、上側通路 F 6 1 1 4 の上面を上昇する球は徐々に速度が低下され、球の移動（流下、転動）と、球と当接部 F 6 1 7 3 b との当接とを遊技者に視認させ易くできる。なお、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態から動作前状態へ向けての動作は、変位通路部材 F 6 1 7 4 から球が流出される（変位通路部材 F 6 1 7 4 に球の重量が非作用となる）ことで行われる。下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態から動作前状態へ向けての力（重力）の作用、は動作前状態の維持と同様であるためその説明は省略する。このように、球の重量を利用して下側フレーム F 6 0 8 6 b を動作前状態から動作後状態、或いは、動作後状態から動作前状態へ向けて動作させることができるため、駆動装置を不要とでき、製造コストを低減できる。図 1 6 0 5 から図 1 6 1 4 に戻って、下側フレーム F 6 0 8 6 b を流下する球について説明する。遊技領域を流下する球のうち、上側フレーム F 6 0 8 6 a に配設される上側フレーム通路 F R t 6 0（図 1 6 0 4 参照）を案内された球は、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の溝部 F 6 1 6 1（第 1 通路 F R t 6 1）の上流端に流入（入球）される。

## 【 4 8 0 7 】

第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の溝部 F 6 1 6 1 の上流端に流入（入球）された球は、凹部 F 6 1 6 2 へ案内（送球、流出）され、凹部 F 6 1 6 2 の底面に穿設される挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 若しくは挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 から通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）へ案内（送球、流出）される。下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t

6 2)へ案内(送球、流出)された球は、下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2)の延設方向(矢印 L - R 方向)に沿って下側通路 F 6 1 1 2 の左右方向中央側へ向けて移動(流下、転動)する。なお、一方側(例えば、右方側)の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 から下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2)へ振り分けられた(案内された)球は、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面(矢印 F 方向)を通過して、下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2)の他方側(左方側)の上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3)へ案内(送球、流出)される。ここで、下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2)を移動(流下、転動)することや立て壁部 F 6 1 1 3 に当接することにより、球には摩擦力が作用し、球の速度(運動エネルギー)が減少する。これにより、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態においては、他方側(左方側)の上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3)へ案内(送球、流出)され、上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3)を上昇する球は、背面部材 F 6 1 5 0 の当接部 F 6 1 5 4 に当接不能とされる。従って、球は、上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3)の第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c と第 2 傾斜部 F 6 1 1 4 d とを往復動した後、他方側の上側通路 F 6 1 1 4 に形成される流出面 F 6 1 1 4 a から下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2)へ案内(送球、流下)される。また、他方側(左方側)の上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3)へ案内(送球、流出)された球は、凹面として形成される流出面 F 6 1 1 4 a を通過することで球の速度(運動エネルギー)が減少される。

10

#### 【4 8 0 8】

これにより、上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3)を移動(転動)する球と当接部 F 6 1 5 4 との当接を抑制し易くできる。このように、上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3)へ振り分けられた(案内された)球を下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2)へ案内(送球、流下)させる機能と、上側通路 F 6 1 1 4 を移動(転動)する球の速度(運動エネルギー)を減少させる機能とを流出面 F 6 1 1 4 a に兼用させることができ、製品コストの削減を図ることができる。流出面 F 6 1 1 4 a から下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2)へ案内(送球、流下)された球は、流出面 F 6 1 1 2 b から第 1 入賞口 6 4 へ案内(送球、流下)される、若しくは、起伏 F 6 1 1 2 a の底部から立て壁部 F 6 1 1 3 の流入口 F O P f 6 2 へ流入して中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 2 凹部 F 6 1 4 2 (第 4 通路 F R t 6 4 の一部)へ案内(送球、流下)される。次いで、球が他方側(左方側)に配設される第 2 凹部 F 6 1 4 2 (第 4 通路 F R t 6 4 の一部)へ案内(送球、流下)された場合について説明する。他方側(左方側)に配設される第 2 凹部 F 6 1 4 2 (第 4 通路 F R t 6 4 の一部)へ案内(送球、流下)された球は、他方側に配設される振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 (第 4 通路 F R t 6 4 の一部)へ案内(送球、流下)される。これにより、下側フレーム F 6 0 8 6 b が動作前状態から動作後状態へ動作される。詳細には、他方側の変位部材 F 6 1 7 3 が変位された状態における動作後状態へ動作される。他方側(左方側)に配設される変位通路部材 F 6 1 7 4 (第 4 通路 F R t 6 4 の一部)へ案内(送球、流下)された球は、次いで、他方側に配設される第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 4 通路部 F 6 1 3 2 (第 4 通路 F R t 6 4 の一部)へ案内(送球、流下)される。これにより、下側フレーム F 6 0 8 6 b が動作後状態から動作前状態へ動作される。他方側に配設される第 4 通路部 F 6 1 3 2 (第 4 通路 F R t 6 4 の一部)へ案内(送球、流下)された球は、通路部材 F 6 1 1 0 の流出口 F O P o u t 6 2 を通過して遊技領域へ流出される。

20

30

40

#### 【4 8 0 9】

なお、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態、詳細には、球が他方側(左方側)に配設される振分手段 F 6 1 7 0 の変位通路部材 F 6 1 7 4 (第 4 通路 F R t 6 4 の一部)を移動(流下、転動)している状態においては、その他方側に配設される変位通路部材 F 6 1 7 4 を移動する球(以下「第 1 の球」と称す)の後続となる球(以下「第 2 の球」と称す)であり、一方側(右方側)の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 へ流入された第 2 の球は、他方側の上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3)へ案内(送球、流出)される。ここで、図 1 6 1 7 を参照して、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態

50

において、他方側（左方側）の上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）を上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球の移動（流下、転動）について説明する。図 1 6 1 7 は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の部分上面図である。なお、図 1 6 1 7 では、変位部材 F 6 1 7 3 に形成される当接部 F 6 1 7 3 b を除く振分手段 F 6 1 7 0 の図示が省略される。図 1 6 1 7（a）に示すように、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態において、当接部 F 6 1 7 3 b は、上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）の第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇する球 C B 6 1 に当接可能な位置に配設される。詳細には、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態において、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇する球 C B 6 1 が最も上方側（矢印 U 方向側）へ到達する位置よりも下方側（矢印 D 方向側）に当接部 F 6 1 7 3 b が配設される。次いで、図 1 6 1 7（b）に示すように、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球 C B 6 1 は、当接部 F 6 1 7 3 b の湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に当接することで、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇すると共に、湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に沿って正面側（矢印 F 方向側）へ向けて移動（流下、転動）される。言い換えると、球 C B 6 1 には、正面側へ向けての速度成分が付与される。

10

#### 【4 8 1 0】

ここで、球 C B 6 1 が最も上方側（矢印 U 方向側）へ到達した位置では、球の速度が 0 となり（又は速度が小さくなり）球の勢いが弱い。そのため、球 C B 6 1 が最も上方側へ到達する位置に当接部 F 6 1 7 3 b が配設された場合、球 C B 6 1 が当接部 F 6 1 7 3 b に当接しても正面側（矢印 F 方向側）へ向けて案内されない虞がある。これに対し、本実施形態では、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇する球 C B 6 1 が最も上方側（矢印 U 方向側）へ到達する位置よりも下方側（矢印 D 方向側）に当接部 F 6 1 7 3 b が配設されるため、球 C B 6 1 の勢いが強い（速度が確保される）。これにより、球 C B 6 1 の勢いを利用して、当接部 F 6 1 7 3 b に当接した球 C B 6 1 を正面側（矢印 F 方向側）へ向けて案内し易くできる。次いで、球 C B 6 1 が正面側（矢印 F 方向側）へ向けて変位することにより、図 1 6 1 7（c）に示すように、球 C B 6 1 は、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c から第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ振り分けられ、壁部 F 6 1 2 2 に当接することで、正面側（矢印 F 方向側）へ向けての移動（流下、転動）が規制される。ここで、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態から動作前状態への動作では、当接部 F 6 1 7 3 b は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側から左右方向中央側へ向けて変位される。また、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇する（当接部 F 6 1 7 3 b へ向けて移動する）球 C B 6 1 には、左右方向中央側および上方側（矢印 U 方向側）へ向けて移動する。従って、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態から動作前状態への動作における当接部 F 6 1 7 3 b の変位方向には、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を当接部 F 6 1 7 3 b へ向けて移動する球 C B 6 1 の移動方向成分が含まれる。これにより、球 C B 6 1 と当接部 F 6 1 7 3 b との当接により球 C B 6 1 の移動方向（左右方向中央側へ向けての方向）へ当接部 F 6 1 7 3 b を変位させ（下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態における当接部 F 6 1 7 3 b の配設位置へ向けて後退させ）、衝撃を吸収できる。その結果、当接部 F 6 1 7 3 b の破損を抑制できる。

20

30

#### 【4 8 1 1】

次いで、図 1 6 1 7（d）に示すように、第 5 通路部 F 6 1 2 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けての下降傾斜に沿って球 C B 6 1 は移動（流下、転動）され、流出面 F 6 1 2 1 a から流入口 F O P f 6 1 へ流入される。或いは、挿通孔 F 6 1 2 1 b へ流入して通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）へ案内（送球、流出）される（図 1 6 0 5 参照）。図 1 6 0 5 から図 1 6 1 4 に戻って説明する。このように、下側フレーム F 6 0 8 6 b が動作後状態へ動作される（第 1 の球が変位通路部材 F 6 1 7 4 へ案内（送球、流下）される）ことで、第 2 の球や第 2 の球の後続となる球を第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）へ振り分ける（案内させる）ことができる。上述したように、第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）へ振り分けられた（案内された）球は、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く、従って、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態において、第 2 の球や第 2 の球の後続となる球が下側フレーム F 6 0 8 6 b へ

40

50

振り分けられる（案内される）ことを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、球の当接により変位部材 F 6 1 7 3 に作用する力の方向と変位部材 F 6 1 7 3 の動作後状態から動作前状態への変位の方向（左右方向中央側）との少なくとも一部を一致させることができる。これにより、球が当接した際、変位部材 F 6 1 7 3 を動作前状態へ向けて変位させることで変位部材 F 6 1 7 3 に加わる衝撃力を小さくでき、変位部材 F 6 1 7 3 が破損することを抑制できる。なお、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態において、一方側（右方側）の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 を通過して他方側（左方側）の上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）へ案内（送球、流出）された球は、球の速度（運動エネルギー）が減少した状態で変位部材 F 6 1 7 3 の当接部 F 6 1 7 3 b に当接される。従って、球が当接した際の当接部 F 6 1 7 3 b に加わる衝撃力を小さくでき、変位部材 F 6 1 7 3 が破損することを抑制できる。

#### 【4812】

次いで、他方側（左方側）に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 から下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）へ振り分けられた（案内された）球の移動（流下、転動）について説明する。他方側に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 から振り分けられた（案内された）球は、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面（矢印 F 方向）を通過せず、他方側の上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）へ案内（送球、流出）される。この場合、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 から振り分けられた（案内された）球と比較して下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）を移動（流下、転動）する球の移動量が小さい。また、立て壁部 F 6 1 1 3 に非当接とされる。これらにより、球に作用する摩擦力が小さく、球の速度（運動エネルギー）の減少が抑制される。その結果、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態において、一方側（左方側）の上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）へ案内（送球、流出）された球は、背面部材 F 6 1 5 0 の当接部 F 6 1 5 4 に形成される湾曲面 F 6 1 5 4 a に当接可能となる。ここで、図 1 6 1 8 を参照して、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作前状態において、他方側（左方側）の上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）を上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球の移動（流下、転動）について説明する。図 1 6 1 8 は、下側フレーム F 6 0 8 6 b の部分上面図である。なお、図 1 6 1 8 では、振分手段 F 6 1 7 0 の図示が省略される。図 1 6 1 8（a）に示すように、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 から振り分けられた（案内された）球 C B 6 2 は、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 から振り分けられた（案内された）球と比較して速度（運動エネルギー）が大きく、当接部 F 6 1 7 3 b に形成される湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に当接される。これにより、図 1 6 1 8（b）に示すように、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球 C B 6 2 は、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇すると共に、湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に沿って正面側（矢印 F 方向側）へ向けて移動（流下、転動）される。言い換えると、球 C B 6 2 には、正面側へ向けての速度成分が付与される。

#### 【4813】

次いで、図 1 6 1 8（c）に示すように、球 C B 6 2 は、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c から第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ振り分けられ、壁部 F 6 1 2 2 に当接することで、正面側（矢印 F 方向側）へ向けての移動（流下、転動）が規制される。なお、湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 は、その湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 の正面側（矢印 F 方向側）における先端が左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて突出して形成されるため、当接部 F 6 1 7 3 b の湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に当接する場合と比較して（図 1 6 1 7 参照）、左右方向両端側における壁部 F 6 1 2 2 に当接する。第 5 通路部 F 6 1 2 1 は、背面側（矢印 B 方向側）へ向けて下降傾斜して形成されるため、球 C B 6 2 は、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）するに従い、背面側（壁部 F 6 1 1 3）へ向けて移動（流下、転動）する。これにより、図 1 6 1 8（d）に示すように、球 C B 6 2 は、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 から振り分けられた（案内された）球と比較して挿通孔 F 6 1 2 1 b へ流入されるよりも流出面 F 6 1 2 1 a から流入口 F O P f 6 1 へ流入され易い。図 1 6 0 5 から図 1 6 1 4 に戻って説明する。下側フレーム F 6 0

8 6 b の動作後状態において、他方側（左方側）に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 から下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）へ振り分けられた（案内された）球の移動（流下、転動）については、上述した一方側（右方側）に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 から下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）へ振り分けられた（案内された）場合と同様であるため、その説明は省略する。

#### 【 4 8 1 4 】

なお、一方側（右方側）の第 1 通路部材 F 6 1 6 0（第 1 通路 F R t 6 1）の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 を通過した球と他方側（左方側）の第 1 通路部材 F 6 1 6 0（第 1 通路 F R t 6 1）の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球とでは、他方側の上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）を移動（流下、転動）する球の速度（運動エネルギー）が異なる。詳細には、他方側の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球は、一方側の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 を通過した球と比較して速度（運動エネルギー）が大きい。これにより、下側フレーム F 6 0 8 6 b の動作後状態において、一方側（右方側）の第 1 通路部材 F 6 1 6 0（第 1 通路 F R t 6 1）の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 を通過した球と他方側（左方側）の第 1 通路部材 F 6 1 6 0（第 1 通路 F R t 6 1）の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球とで、変位部材 F 6 1 7 3 の当接部 F 6 1 7 3 b に当接した衝撃による変位部材 F 6 1 7 3 の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けての変位量を異ならせることができる。また、本実施形態においては、動作前状態から動作後状態へ向けての動作中において変位部材 F 6 1 7 3 の当接部 F 6 1 7 3 b に球が当接可能とされる。これにより、変位部材 F 6 1 7 3（変位通路部材 F 6 1 7 4）の変位の程度により、第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 への振り分け位置を異ならせることができる。言い換えると、壁部 F 6 1 2 2 への当接位置を異ならせることができる。これらにより、第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）へ振り分けられた（案内された）球が、第 5 通路部材 F 6 1 2 0 の流出面 F 6 1 2 1 a から流入口 F O P f 6 1 へ流入される、或いは、挿通孔 F 6 1 2 1 b へ流入して通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）へ案内（送球、流出）されるかを遊技者に判断させ難くすることができ、興趣を向上させることができる。

#### 【 4 8 1 5 】

流入口 F O P f 6 1 へ流入された球は、順に中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 1 凹部 F 6 1 4 1、第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 6 通路部 F 6 1 3 1 へ案内（送球、流下）され、通路部材 F 6 1 1 0 の流出口 F O P o u t 1 から流出された後、第 1 入賞口 6 4 へ入賞される。第 5 通路部材 F 6 1 2 0 の挿通孔 F 6 1 2 1 b から下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）へ案内（送球、流下）された球の移動（流下、転動）については、上述した上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）の流出面 F 6 1 1 4 a から下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）へ案内（送球、流下）された球の移動（流下、転動）と同一であるため、その説明は省略する。なお、複数（2 球以上）の球（例えば、第 1 の球および第 1 の球の先行となる球）が変位通路部材 F 6 1 7 4（第 4 通路 F R t 6 4 の一部）へ続けて案内（送球、流下）される、言い換えると、変位通路部材 F 6 1 7 4 に作用する球の重量が大きくなることで、変位部材 F 6 1 7 3 の当接部 F 6 1 7 3 b と球との当接による変位部材 F 6 1 7 3 の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けての変位量を小さくできる。これにより、例えば、球との当接による変位部材 F 6 1 7 3 の左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けての変位量が小さい場合、球を左右方向（矢印 L - R 方向）両端側における第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）へ振り分け易く（案内し易く）できる。その結果、挿通孔 F 6 1 2 1 b へ流入されるよりも流出面 F 6 1 2 1 a から流入口 F O P f 6 1 へ流入させ易くできる。従って、複数の球が変位通路部材 F 6 1 7 4（第 4 通路 F R t 6 4 の一部）に続けて案内（送球、流下）される、言い換えると、通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）を移動（流下、転動）する球が連なった状態で変位通路部材 F 6 1 7 4（第 4 通路 F R t 6 4 の一部）へ案内（送球、流下）されることを遊技者に期待させることができ、興趣を向上させることができる。

## 【 4 8 1 6 】

また、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 ( 第 1 通路 F R t 6 1 ) の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 と挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 とが前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に並設される。これにより、一方側 ( 右方側 ) の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 ( 第 1 通路 F R t 6 1 ) から通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 ( 第 2 通路 F R t 6 2 ) へ振り分けられた球が、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を通過するか否かを遊技者に視認させ難くできる。言い換えると、一方側 ( 右方側 ) の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 ( 第 1 通路 F R t 6 1 ) から通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 ( 第 2 通路 F R t 6 2 ) へ振り分けられた球が、一方側の上側通路 F 6 1 1 4 ( 第 3 通路 F R t 6 3 ) へ案内 ( 送球、流下 ) される、もしくは、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を通過し他方側 ( 左方側 ) の上側通路 F 6 1 1 4 ( 第 3 通路 F R t 6 3 ) へ案内 ( 送球、流下 ) されるかを遊技者に視認させ難くできる。その結果、下側通路 F 6 1 1 2 ( 第 2 通路 F R t 6 2 ) へ振り分けられた球を遊技者に注視させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 6 1 9 から図 1 6 2 1 を参照して、第 9 9 実施形態における下側フレーム F 7 0 8 6 b について説明する。第 9 9 実施形態における下側フレーム F 7 0 8 6 b では、第 9 8 実施形態よりも動作後状態を長く維持するために、変位通路部材 F 7 1 7 4 の左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 両端側に第 2 変位通路 F 7 1 8 0 ( 第 7 通路 F R t 7 7 ) が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

## 【 4 8 1 7 】

図 1 6 1 9 ( a ) 及び図 1 6 2 0 ( a ) は、第 9 9 実施形態における下側フレーム F 7 0 8 6 b の断面図であり、図 1 6 1 9 ( b ) 及び図 1 6 2 0 ( b ) は、下側フレーム F 7 0 8 6 b の背面図である。図 1 6 2 1 は、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a への球の振り分けを模式的に図示したものであり、図 1 6 2 1 ( a )、図 1 6 2 1 ( c ) 及び図 1 6 2 1 ( e ) は、下側フレーム F 7 0 8 6 b の上面模式図であり、図 1 6 2 1 ( b )、図 1 6 2 1 ( d ) 及び図 1 6 2 1 ( f ) は、図 1 6 2 1 ( a ) の矢印 C C C X L b、図 1 6 2 1 ( c ) の矢印 C C C X L d 及び図 1 6 2 1 ( e ) の矢印 C C C X L f 方向視における下側フレーム F 7 0 8 6 b の正面模式図である。なお、図 1 6 1 9 ( a ) 及び図 1 6 2 0 ( a ) は、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) 中央において前後方向に垂直な平面で切断した断面に対応する。また、図 1 6 1 9 は、振分手段 F 7 1 7 0 及び第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の動作前における状態を、図 1 6 2 0 は、振分手段 F 7 1 7 0 及び左方側 ( 矢印 L 方向側 ) に配設される第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の動作後における状態を、それぞれ図示している。また、図 1 6 1 9 ( b ) 及び図 1 6 2 0 ( b ) では、背面部材 F 6 1 5 0 の背面板 F 6 1 5 1 の図示が省略される。また、図 1 6 2 1 ( a )、図 1 6 2 1 ( c ) 及び図 1 6 2 1 ( e ) は、下側フレーム F 7 0 8 6 b における第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 4 通路部 F 6 1 3 2、中間通路部材 F 6 1 4 0 の転動面 F 6 1 4 2 a の一部、振分手段 F 7 1 7 0 の変位通路部材 F 7 1 7 4 及び第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a の一部のみが図示され、図 1 6 2 1 ( b )、図 1 6 2 1 ( d ) 及び図 1 6 2 1 ( f ) は、下側フレーム F 7 0 8 6 b における第 6 通路部材 F 6 1 3 0 の第 4 通路部 F 6 1 3 2、中間通路部材 F 6 1 4 0 の転動面 F 6 1 4 2 a の一部、正面壁部 F 6 1 7 4 c を除く振分手段 F 7 1 7 0 の変位通路部材 F 7 1 7 4 及び第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a の一部のみが図示される。

## 【 4 8 1 8 】

また、図 1 6 2 1 では、所定の間隔を隔てた 2 球が中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 2 凹部 F 6 1 4 2 ( 第 4 通路 F R t 6 4 ) へ振り分けられた状態が図示され、図 1 6 2 1 ( a ) 及び図 1 6 2 1 ( b ) は、それら 2 球が第 2 凹部 F 6 1 4 2 の転動面 F 6 1 4 2 a を移動 ( 流下、転動 ) する状態、図 1 6 2 1 ( c ) 及び図 1 6 2 1 ( d ) は、第 4 通路 F R t 6 4 へ振り分けられた球のうち、先行となる球 ( 以下「先行の球 C B 7 1」と称す ) が振分手段 F 7 1 7 0 の変位通路部材 F 7 1 7 4 へ振り分けられた状態、図 1 6 2 1 ( e ) 及び図 1 6 2 1 ( f ) は、先行の球 C B 7 1 の後続となる球 ( 以下「後続の球 C B 7 2」と称す ) が第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a へ振り分けられた状態、が



それぞれ図示される。図 1 6 1 9 から図 1 6 2 0 に示すように第 9 9 実施形態における振分手段 F 7 1 7 0 には、第 9 8 実施形態における振分手段 F 6 1 7 0 に加え、変位通路部材 F 7 1 7 4 の左右方向（矢印 L - R 方向）両端側となる位置に一对の第 2 変位通路 F 7 1 8 0 が配設される。第 2 変位通路 F 7 1 8 0 は、その第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の変位（回転）により変位部材 F 6 1 7 3 を動作（変位）させるためのものであり、第 2 変位通路部材 F 7 1 8 1 と、その第 2 変位通路部材 F 7 1 8 1 を軸支する軸 F 7 1 8 2 と、第 2 変位通路部材 F 7 1 8 1 に配設される錘 F 7 1 8 3 と、を備える。第 2 変位通路部材 F 7 1 8 1 は、球の通路となる第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a と、その第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a に一端が固定（配設）される支持部 F 7 1 8 1 b と、その支持部 F 7 1 8 1 b の他端に固定（配設）される被軸支部 F 7 1 8 1 c と、その被軸支部 F 7 1 8 1 c に固定（配設）される錘支持部 F 7 1 8 1 d と、を備える。第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a は、中間通路部材 F 6 1 4 0 の転動面 F 6 1 4 2 a から振り分けられた（案内された）球が移動（流下、転動）するための部位であり、転動面 F 7 1 8 1 a 1 と、その転動面 F 7 1 8 1 a 1 の縁部から立設される壁部 F 7 1 8 1 a 2 と、を備える。転動面 F 7 1 8 1 a 1 及び壁部 F 7 1 8 1 a 2 により区画された空間により第 7 通路 F R t 7 7 が形成される。

10

#### 【 4 8 1 9 】

転動面 F 7 1 8 1 a 1 は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側が正面側（矢印 F 方向側）に屈曲される、上面視において略 L 字状の板状体から構成される。また、転動面 F 7 1 8 1 a 1（第 7 通路 F R t 7 7）の延設長さは、変位通路部材 F 7 1 7 4 の延設長さの略 3 倍の延設長さに形成される（図 1 6 0 9 参照）。壁部 F 7 1 8 1 a 2 は、第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a に案内（送球、流下）された球の変位を規制するための部位であり、変位通路部材 F 7 1 7 4 側（左右方向中央側）の端部（第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a の上流端）および正面側（矢印 F 方向側）に屈曲される部位の正面側の端部（第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a の下流端）を除く縁部から立設される。転動面 F 7 1 8 1 a 1 において、上流端に壁部 F 7 1 8 1 a 2 が非形成とされることで、中間通路部材 F 6 1 4 0 の転動面 F 6 1 4 2 a から第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a へ球が案内（送球、流下）され、転動面 F 7 1 8 1 a 1 の下流端に壁部 F 7 1 8 1 a 2 が非形成とされることで、第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a から遊技領域に球が流出される。なお、ベース板 6 0 には、転動面 F 7 1 8 1 a 1 の下流端の正面（矢印 F 方向）となる位置に挿通孔（図示せず）が穿設され、かかる挿通孔を通過させることで、球が遊技領域に流出される。壁部 F 7 1 8 1 a 2 の突設高さは、球の半径よりも大きく形成される。これにより、第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a へ振り分けられた球が壁部 F 7 1 8 1 a 2 を乗り越え、ベース板 6 0 と背面部材 F 6 1 5 0 との間に脱落することを抑制できる。支持部 F 7 1 8 1 b は、第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a と被軸支部 F 7 1 8 1 c とを連結するための部位であり、棒状体から構成される。被軸支部 F 7 1 8 1 c は、筒状に形成され、その被軸支部 F 7 1 8 1 c の内周側に軸 F 7 1 8 2 が挿通される。これにより、軸 F 7 1 8 2（被軸支部 F 7 1 8 1 c）を回転軸として第 2 変位通路部材 F 7 1 8 1 が回転可能に形成される。

20

30

#### 【 4 8 2 0 】

錘支持部 F 7 1 8 1 d は、錘 F 7 1 8 3 を支持するための部位である。錘支持部 F 7 1 8 1 d は、一端（基端）が被軸支部 F 7 1 8 1 c に固定（配設）され、錘支持部 F 7 1 8 1 d の他端（先端）には錘 F 7 1 8 3 を固定（配設）するための凹部が正面側（矢印 F 方向側）へ向けて凹設して形成される。軸 F 7 1 8 2 は、第 2 変位通路部材 F 7 1 8 1 を回転可能に係合（軸支）するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。軸 F 7 1 8 2 は、前後方向（矢印 F - B 方向）に沿った姿勢で配設され、背面部材 F 6 1 5 0 の背面板 F 6 1 5 1 と下板 F 6 1 5 3 とにより支持される。これにより、第 2 変位通路部材 F 7 1 8 1 は軸 F 7 1 8 2 を回転軸として回転可能に形成される。錘 F 7 1 8 3 は、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の重心の位置を調整するためのものであり、金属材料から円柱状に形成される。錘 F 7 1 8 3 が錘支持部 F 7 1 8 1 d に配設されることで、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の重心は、軸 F 7 1 8 2 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側に位置する。振分手段 F 7 1 7 0 の変位通路部材 F 7 1 7 4 は、第 9 8 実施形態における変位通路部材 F

40

50

6 1 7 4 に対し外側壁部 F 7 1 7 4 b の突設高さが異なる以外は同一に形成され、その外側壁部 F 7 1 7 4 b の突設高さは、球の直径よりもやや大きく形成される。これにより、変位通路部材 F 7 1 7 4 に球が案内（送球、流下）された状態では、上下方向（矢印 U - D 方向）において球の最も上方側（矢印 U 方向側）の部位は、外側壁部 F 7 1 7 4 b の突設先端よりも下方側（矢印 D 方向側）となる。また、外側壁部 F 7 1 7 4 b の突設高さは、動作後状態において、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a の上面よりも下方側（矢印 D 方向側）となる寸法に形成される。これにより、中間通路部材 F 6 1 4 0 の転動面 F 6 1 4 2 a を移動（流下、転動）する球は、第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a へ振り分け可能とされる。

#### 【 4 8 2 1 】

10

次いで、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の動作について説明する。図 1 6 1 9 に示すように、下側フレーム F 7 0 8 6 b の動作前状態において、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の錘支持部 F 7 1 8 1 d と振分手段 F 7 1 7 0 の錘支持部材 F 6 1 7 6 とは当接、或いは、所定の距離（例えば、1 mm）だけ隔てて配設される。また、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の壁部 F 7 1 8 1 a 2 の上端が背面部材 F 7 1 5 0 の側板 F 7 1 5 2 から突設される突部 F 7 1 5 2 b に当接することで第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の動作（変位）が規制される。また、動作前状態において、一对の第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の重心は、軸 F 7 1 8 2 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）中央側にそれぞれ位置する。これにより、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 には、第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a が上方側（矢印 U 方向側）へ向けて回転（変位）する方向に重力が作用し、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の壁部 F 7 1 8 1 a 2 の上端と背面部材 F 7 1 5 0 の側板 F 7 1 5 2 から突設される突部 F 7 1 5 2 b との当接が維持される。その結果、下側フレーム F 7 0 8 6 b は、動作前状態に維持される。次いで、下側フレーム F 7 0 8 6 b の動作前状態から動作後状態への動作について説明する。第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a に球が案内（送球、流下）されることで、球を加えた第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の全体の重心が軸 F 7 1 8 2 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）両端側に位置する。これにより、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 には、第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a が下方側（矢印 D 方向側）へ向けて回転（変位）する方向に重力が作用し、錘支持部 F 7 1 8 1 d は、上方側（矢印 U 方向側）へ向けて回転（変位）する。その結果、振分手段 F 7 1 7 0 の錘支持部材 F 6 1 7 6 が上方側へ向けて回転（変位）し、変位部材 F 6 1 7 3 は、第 1 軸 F 6 1 7 2 に沿って左右方向（矢印 L - R 方向）両端側へ向けて変位される（下側フレーム F 7 0 8 6 b が動作後状態へ動作される）。

20

30

#### 【 4 8 2 2 】

ここで、図 1 6 2 1 を参照して第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a への球の振り分けについて説明する。図 1 6 2 1 ( a ) 及び図 1 6 2 1 ( b ) に示すように、先行の球 C B 7 1 および後続の球 C B 7 2 が転動面 F 6 1 4 2 a を移動（流下、転動）する状態（動作前状態）では、変位通路部材 F 7 1 7 4 の外側壁部 F 7 1 7 4 b の少なくとも一部が第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a の上面よりも上方側（矢印 U 方向側）となる位置に配設される。これにより、先行の球 C B 7 1 は、外側壁部 F 7 1 7 4 b に当接可能となり、転動面 F 6 1 4 2 a から第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a へ案内される（変位通路部材 F 7 1 7 4 へ非案内とされる）ことを抑制できる。次いで、図 1 6 2 1 ( c ) 及び図 1 6 2 1 ( d ) に示すように、先行の球 C B 7 1 が変位通路部材 F 7 1 7 4 へ案内（送球、流下）されることで、先行の球 C B 7 1 の重量により変位通路部材 F 7 1 7 4 が下方側（矢印 D 方向側）へ向けて回転（変位）し、下側フレーム F 7 0 8 6 b は、動作後状態へ動作される（図 1 6 2 0 参照）。ここで、先行の球 C B 7 1 は、変位通路部材 F 7 1 7 4 の突起 F 6 1 7 4 b 1 に当接することで、先行の球 C B 7 1 の正面側（矢印 F 方向側）への移動（流下、転動）速度を小さくでき、また、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けて移動（流下、転動）させることができる。これにより、図 1 6 2 1 ( e ) 及び図 1 6 2 1 ( f ) に示すように、後続の球 C B 7 2 を第 2 変位通路 F 7 1 8 0 へ振り分けやすくできる。詳細には、先行の球 C B 7 1 が左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けて、即ち、後続の球 C B 7 2 へ向けて移動（流下、転動）することで、左

40

50

右方向における先行の球 C B 7 1 と後続の球 C B 7 2 との距離を小さくできる。また、先行の球 C B 7 1 の正面側（矢印 F 方向側）への移動（流下、転動）速度を小さくすることで、前後方向（矢印 F - B 方向）において先行の球 C B 7 1 と後続の球 C B 7 2 とが離間することを抑制できる。

#### 【 4 8 2 3 】

これにより、突起 F 6 1 7 4 b 1 が非形成の場合と比較して、先行の球 C B 7 1 の上方側（矢印 U 方向側）の部位に後続の球 C B 7 2 を当接（落下）させることができる。その結果、後続の球 C B 7 2 の下方側（矢印 D 方向側）への変位（落下、流下）量を小さくでき、第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a の上面へ後続の球 C B 7 2 を案内（送球、流下）し易くできる。図 1 6 1 9 から図 1 6 2 0 に戻って説明する。転動面 F 7 1 8 1 a 1（第 7 通路 F R t 7 7）の延設長さは、変位通路部材 F 7 1 7 4 の延設長さよりも長く形成されるため（図 1 6 0 9 参照）、球が第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a（第 7 通路 F R t 7 7）を移動（流下、転動）することに要する時間を変位通路部材 F 7 1 7 4 を移動（流下、転動）することに要する時間よりも嵩ませることができる。これにより、変位通路部材 F 7 1 7 4 へ球が振り分けられる場合と比較して、第 2 変位通路部 F 7 1 8 1 a（第 7 通路 F R t 7 7）へ球が振り分けられることで動作後状態となる時間を嵩ませることができる。従って、通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）を移動（流下、転動）する 2 球が所定の間隔よりも小さい間隔だけ隔てた状態で中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 2 凹部 F 6 1 4 2（第 4 通路 F R t 6 4）へ振り分けられることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図 1 6 2 2 を参照して、第 1 0 0 実施形態における下側フレーム F 8 0 8 6 b について説明する。第 1 0 0 実施形態における下側フレーム F 8 0 8 6 b では、動作前状態と動作後状態とで、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球の第 1 入賞口 6 4 への入賞し易さが異なる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 6 2 2 は、第 1 0 0 実施形態における下側フレーム F 8 0 8 6 b の部分拡大上面図であり、図 1 6 2 2（a）は、動作前状態における下側フレーム F 8 0 8 6 b が、図 1 6 2 2（b）は、左方側（矢印 L 方向側）に配設される振分手段 F 6 1 7 0 の当接部 F 6 1 7 3 b が変位した動作後状態における下側フレーム F 8 0 8 6 b が、それぞれ図示される。

#### 【 4 8 2 4 】

図 1 6 2 2 に示すように、第 1 0 0 実施形態における第 5 通路部材 F 8 1 2 0 の挿通孔 F 8 1 2 1 b は、第 9 8 実施形態における挿通孔 F 6 1 2 1 b と比較して、左右方向（矢印 L - R 方向）両端側となる位置に穿設される。詳細には、動作後状態において、振分手段 F 6 1 7 0 の当接部 F 6 1 7 3 b に当接されることにより第 5 通路部材 F 8 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）に案内（送球、流下）された球の移動方向の延長線上に穿設される。これにより、動作後状態において、当接部 F 6 1 7 3 b に当接されることにより第 5 通路部材 F 8 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）に案内（送球、流下）された球を挿通孔 F 8 1 2 1 b へ向けて移動（流下、転動）させ易くできる。また、第 5 通路部材 F 8 1 2 0 には、挿通孔 F 8 1 2 1 b の縁に沿って立設部 F 8 1 2 1 b 1 が配設される。立設部 F 8 1 2 1 b 1 の立設高さは、所定以上の速度を有する球が乗り越え可能な高さに形成される。また、背面部材 F 8 1 5 0 の当接部 F 8 1 5 4 に形成される湾曲面 F 8 1 5 4 a の正面端は、第 9 8 実施形態における湾曲面 F 6 1 5 4 a の正面端と比較して、左右方向（矢印 L - R 方向）中央側となる位置に形成される。これにより、動作前状態において、当接部 F 8 1 5 4 に当接することで第 5 通路部材 F 8 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）に案内（送球、流下）された球を一对の挿通孔 F 8 1 2 1 b の間へ向けて移動（流下、転動）させ易くできる。言い換えると、一对の挿通孔 F 8 1 2 1 b へ向けて移動（流下、転動）させ難くできる。本実施形態における下側フレーム F 8 0 8 6 b では、動作後状態において、例えば、左方側（矢印 L 方向側）に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過して通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）に振り分けられた球は、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面を通過せず、左方側に形成される上側通路 F 6 1 1

4 (第3通路 F R t 6 3)へ案内(送球、流出)され、速度(運動エネルギー)の減少が抑制された状態で球が第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)される。

【4 8 2 5】

上述したように、挿通孔 F 8 1 2 1 b は、振分手段 F 6 1 7 0 の当接部 F 6 1 7 3 b に当接した球の移動方向の延長線上に穿設されるため、第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)された球は、挿通孔 F 8 1 2 1 b へ向けて移動(流下、転動)され易く、第5通路部材 F 8 1 2 0 の壁部 F 8 1 2 2 に当接され難い。これらにより、動作後状態において、一方側(上述の例では左方側)に配設される第1通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過し、当接部 F 6 1 7 3 b に当接されることにより 10  
第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)された球は、立設部 F 8 1 2 1 b 1 を乗り越え挿通孔 F 8 1 2 1 b を通過し易い(第1入賞口 6 4 へ入賞し難い)。一方、動作後状態において、左方側(矢印 L 方向側)に配設される第1通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 を通過して通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 (第2通路 F R t 6 2)に振り分けられた球は、速度(運動エネルギー)が減少した状態で第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)される。従って、当接部 F 6 1 7 3 b に当接されることにより第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)された球は、立設部 F 8 1 2 1 b 1 を乗り越え難く(挿通孔 F 8 1 2 1 b を通過し難く)、流出面 F 6 1 2 1 a から中間通路部材 F 6 1 4 0 の第1凹部 F 6 1 4 1 (第6通路 F R t 6 6)へ案内(送球、流下)され易い(第1入賞口 6 4 へ 20  
入賞し易い)。また、動作前状態においては、背面部材 F 8 1 5 0 の当接部 F 8 1 5 4 は、当接部 F 6 1 7 3 b よりも上方側(矢印 U 方向側)に配設されるため、当接部 F 8 1 5 4 に当接した球は、速度(運動エネルギー)が減少した状態で第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)される。また、当接部 F 8 1 5 4 に当接されることにより第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)された球は、一对の挿通孔 F 8 1 2 1 b の間へ向けて移動(流下、転動)し、第5通路部材 F 8 1 2 0 の壁部 F 6 1 2 2 に当接され易く、挿通孔 F 8 1 2 1 b へ案内され難い。

【4 8 2 6】

従って、当接部 F 8 1 5 4 に当接されることにより第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)された球は、立設部 F 8 1 2 1 b 1 を乗り越え難く( 30  
挿通孔 F 8 1 2 1 b を通過し難く)、流出面 F 6 1 2 1 a から中間通路部材 F 6 1 4 0 の第1凹部 F 6 1 4 1 (第6通路 F R t 6 6)へ案内(送球、流下)され易い(第1入賞口 6 4 へ入賞し易い)。上述したように、動作前状態においては、一对の第1通路部材 F 6 1 6 0 の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球は、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 を通過した球と比較して第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)され易く、第1入賞口 6 4 へ入賞し易い。一方、動作後状態、例えば、左方側(矢印 L 方向側)に配設される振分手段 F 6 1 7 0 の当接部 F 6 1 7 3 b が変位した動作後状態においては、左方側に配設される第1通路部材 F 6 1 6 0 (第1通路 F R t 6 1)の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球は、第5通路部材 F 8 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5)へ案内(送球、流下)された後、挿通孔 F 8 1 2 1 b を通過して通路部材 F 6 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 ( 40  
第2通路 F R t 6 2)へ案内(送球、流下)され易い(第1入賞口 6 4 へ入賞し難い)。このように、動作前状態と動作後状態とで、第1通路部材 F 6 1 6 0 (第1通路 F R t 6 1)の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球の第1入賞口 6 4 への入賞し易さを変化させることで、動作前状態では、球が挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過することを遊技者に期待させ、動作後状態では、振分手段 F 6 1 7 0 の当接部 F 6 1 7 3 b が変位した側(上述の例では左方側)の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を球が通過しないことを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【4 8 2 7】

なお、右方側(矢印 R 方向側)に配設される第1通路部材 F 6 1 6 0 (第1通路 F R t 6 1)の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 を通過した球は、左方側(矢印 L 方向側)に配設される上 50

側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3) から第 5 通路部材 F 8 1 2 0 (第 5 通路 F R t 6 5) へ案内 (送球、流下) される。この場合、球は、立設部 F 8 1 2 1 b 1 を乗り越え難く (挿通孔 F 8 1 2 1 b を通過し難く)、流出面 F 6 1 2 1 a から中間通路部材 F 6 1 4 0 の第 1 凹部 F 6 1 4 1 (第 6 通路 F R t 6 6) へ案内 (送球、流下) され易い (第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い)。従って、動作後状態では、右方側 (矢印 R 方向側) に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (第 1 通路 F R t 6 1) へ振り分けられた (案内された) 球は、左方側 (矢印 L 方向側) に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 へ振り分けられた (案内された) 球よりも第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易い。これにより、動作後状態を契機として、右方側に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (第 1 通路 F R t 6 1) へ球が振り分ける (案内する) ことを遊技者に意図させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

次いで、図 1 6 2 3 及び図 1 6 2 4 を参照して、第 1 0 1 実施形態における下側フレーム F 9 0 8 6 b について説明する。第 1 0 1 実施形態における下側フレーム F 9 0 8 6 b では、動作前状態と動作後状態とで、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (第 1 通路 F R t 6 1) の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球の第 1 入賞口 6 4 への入賞し易さが異なる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 6 2 3 (a) 及び図 1 6 2 4 (a) は、第 1 0 1 実施形態における下側フレーム F 9 0 8 6 b の部分拡大上面図であり、図 1 6 2 3 (b) 及び図 1 6 2 4 (b) は、下側フレーム F 9 0 8 6 b の部分拡大正面図である。

#### 【 4 8 2 8 】

なお、図 1 6 2 3 は、動作前状態における下側フレーム F 9 0 8 6 b が、図 1 6 2 4 は、左方側 (矢印 L 方向側) に配設される振分手段 F 6 1 7 0 の当接部 F 6 1 7 3 b が変位した動作後状態における下側フレーム F 9 0 8 6 b が、それぞれ図示される。また、図 1 6 2 3 (b) 及び図 1 6 2 4 (b) では、中間通路部材 F 9 1 4 0 に形成される連結孔 F 9 1 4 4 が破線で図示される。図 1 6 2 3 及び図 1 6 2 4 に示すように第 1 0 1 実施形態における中間通路部材 F 9 1 4 0 には、中間通路部材 F 9 1 4 0 の上面と第 1 凹部 F 6 1 4 1 とを貫通する連結孔 F 9 1 4 4 が穿設される。また、連結孔 F 9 1 4 4 の上方側 (矢印 U 方向側) における通路部材 F 9 1 1 0 には、挿通孔 F 9 1 1 6 が板厚方向に穿設される。また、右方側 (矢印 R 方向側) における背面部材 F 9 1 5 0 には当接部 F 6 1 5 4 が配設される一方、左方側 (矢印 L 方向側) における背面部材 F 9 1 5 0 には当接部 F 6 1 5 4 が非配設とされる。次いで、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (第 1 通路 F R t 6 1) の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球の移動 (流下、転動) について説明する。第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (第 1 通路 F R t 6 1) の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球は、通路部材 F 9 1 1 0 の下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2) へ振り分けられ、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面を通過せず、上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3) へ案内 (送球、流出) される。従って、下側通路 F 6 1 1 2 (第 2 通路 F R t 6 2) に振り分けられた球は、速度 (運動エネルギー) の減少が抑制された状態で上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3) を上方側 (矢印 U 方向側) へ向けて移動 (流下、転動) する。図 1 6 2 3 に示すように、動作前状態において、左方側 (矢印 L 方向側) に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (第 1 通路 F R t 6 1) の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過して上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3) を上方側 (矢印 U 方向側) へ向けて移動 (流下、転動) する球は、通路部材 F 9 1 1 0 の挿通孔 F 9 1 1 6 に到達し、中間通路部材 F 9 1 4 0 の連結孔 F 9 1 4 4 を介して第 1 凹部 F 6 1 4 1 (第 6 通路 F R t 6 6) へ案内 (送球、流下) される。

#### 【 4 8 2 9 】

よって、左方側 (矢印 L 方向側) に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (第 1 通路 F R t 6 1) の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過した球を第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く (本実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に球をほぼ確実に入賞させ易く) できる。一方、動作前状態において、右方側 (矢印 R 方向側) に配設される第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (第 1 通路 F R t 6 1) の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 を通過して上側通路 F 6 1 1 4 (第 3 通路 F R t 6 3) を上方側 (矢印 U 方向側) へ向けて移動 (流下、転動) する球は、背面部材 F 9 1 5 0 の当接部 F 6 1 5 4 に当接して第 5 通路部材 F 6 1 2 0 (第 5 通路 F R t 6 5) へ案内 (送球、

流下)される。第5通路部材F 6 1 2 0の第5通路部F 6 1 2 1には、一对の挿通孔F 6 1 2 1 bが穿設される。従って、左方側(矢印L方向側)に配設される第1通路部材F 6 1 6 0の挿通孔F 6 1 6 2 a 2を通過した球と比較して右方側(矢印R方向側)に配設される第1通路部材F 6 1 6 0の挿通孔F 6 1 6 2 a 2を通過した球は、第1入賞口6 4へ入賞し難い。次いで、図1 6 2 4に示すように、動作後状態において、左方側(矢印L方向側)に配設される第1通路部材F 6 1 6 0(第1通路F R t 6 1)の挿通孔F 6 1 6 2 a 2を通過して上側通路F 6 1 1 4(第3通路F R t 6 3)を上方側(矢印U方向側)へ向けて移動(流下、転動)する球は、振分手段F 6 1 7 0の当接部F 6 1 7 3 bに当接して第5通路部材F 6 1 2 0(第5通路F R t 6 5)へ案内(送球、流下)される。言い換えると、通路部材F 9 1 1 0の挿通孔F 9 1 1 6へ案内(送球、流下)されることが当接部F 6 1 7 3 bに抑制される。従って、動作前状態と比較して第1入賞口6 4へ入賞し難い。なお、動作後状態において、右方側(矢印R方向側)に配設される第1通路部材F 6 1 6 0(第1通路F R t 6 1)の挿通孔F 6 1 6 2 a 2を通過して上側通路F 6 1 1 4(第3通路F R t 6 3)を上方側(矢印U方向側)へ向けて移動(流下、転動)する球は、振分手段F 6 1 7 0の当接部F 6 1 7 3 bに当接して第5通路部材F 6 1 2 0(第5通路F R t 6 5)へ案内(送球、流下)される。従って、動作前状態と動作後状態とで第1入賞口6 4への入賞されやすさはほぼ同一である。

#### 【4 8 3 0】

このように、左方側(矢印L方向側)に配設される第1通路部材F 6 1 6 0(第1通路F R t 6 1)の挿通孔F 6 1 6 2 a 2を通過した球は、動作前状態では、ほぼ確実に第1入賞口6 4へ入賞できるのに対し、動作後状態では、動作前状態と比較して第1入賞口6 4へ入賞され難い。従って、左方側(矢印L方向側)に配設される第1通路部材F 6 1 6 0の挿通孔F 6 1 6 2 a 2を通過した球が、動作前状態において、上側通路F 6 1 1 4を上方側へ向けて移動(流下、転動)することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。次いで、図1 6 2 5を参照して、第1 0 2実施形態における下側フレームF 1 0 0 8 6 bについて説明する。第1 0 2実施形態における下側フレームF 1 0 0 8 6 bでは、第9 8実施形態における下側フレームF 6 0 8 6 bの当接部F 6 1 5 4が非配設とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図1 6 2 5(a)は、第1 0 2実施形態における下側フレームF 1 0 0 8 6 bの部分拡大上面図であり、図1 6 2 5(b)は、下側フレームF 1 0 0 8 6 bの部分拡大正面図である。なお、図1 6 2 5は、動作後状態における下側フレームF 1 0 0 8 6 bが図示される。また、図1 6 2 5(a)では、変位部材F 1 0 1 7 3の当接部F 1 0 1 7 3 bを除く振分手段の図示が省略され、図1 6 2 5(b)では、第5通路部材F 6 1 2 0の図示が省略される。図1 6 2 5に示すように、第1 0 2実施形態における当接部F 1 0 1 7 3 bには、上側通路F 6 1 1 4の傾斜における上昇方向(図1 6 2 5(b)矢印J方向、以下「上昇方向」と称す)側に第2湾曲面F 1 0 1 7 3 b 2が湾曲して形成される。第2湾曲面F 1 0 1 7 3 b 2は、上側通路F 6 1 1 4の傾斜における下降方向(図1 6 2 5(b)矢印K方向、以下「下降方向」と称す)側へ向けて凹設される。

#### 【4 8 3 1】

次いで、通路部材F 6 1 1 0の上側通路F 6 1 1 4(第3通路F R t 6 3)へ振り分けられた(案内された)球の移動(流下、転動)について説明する。下側フレームF 1 0 0 8 6 bの動作前状態において、上側通路F 6 1 1 4(第3通路F R t 6 3)を上昇方向(矢印J方向)へ向けて移動(流下、転動)する球は、当接部F 1 0 1 7 3 bにおける上側通路F 6 1 1 4と面一に形成される案内面F 1 0 1 7 3 b 3を通過して当接部F 1 0 1 7 3 bよりも上昇方向側へ案内される。上側通路F 6 1 1 4(第3通路F R t 6 3)を上昇方向(矢印J方向)へ向けて移動(流下、転動)する球は、次第に速度が小さくなり、一旦止まった後、下降方向(矢印K方向)へ向けて移動(流下、転動)する。上側通路F 6 1 1 4(第3通路F R t 6 3)を下降方向(矢印K方向)へ向けて移動(流下、転動)する球は、再度、当接部F 1 0 1 7 3 bの案内面F 1 0 1 7 3 b 3を通過して当接部F 1 0 1 7 3 bよりも下降方向側へ案内される。一方、球が当接部F 1 0 1 7 3 bの案内面F 1

0 1 7 3 b 3 を通過して当接部 F 1 0 1 7 3 b よりも上昇方向側（矢印 J 方向側）へ案内されてから当接部 F 1 0 1 7 3 b の案内面 F 1 0 1 7 3 b 3 を下降方向側（矢印 K 方向側）へ向けて移動（流下、転動）するまでの間に、下側フレーム F 1 0 0 8 6 b が動作後状態に動作された場合、当接部 F 1 0 1 7 3 b は、球と当接可能となる位置へ向けて変位されるため、上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）を下降方向側（矢印 K 方向側）へ向けて移動（流下、転動）する球は、第 2 湾曲面 F 1 0 1 7 3 b 2 に当接される。第 2 湾曲面 F 1 0 1 7 3 b 2 に当接されることにより、球は、第 2 湾曲面 F 1 0 1 7 3 b 2 の湾曲面に沿って正面側（矢印 F 方向側）へ向けて変位され、第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ振り分けられる。ここで、当接部 F 1 0 1 7 3 b に第 2 湾曲面 F 1 0 1 7 3 b 2 が非形成、例えば、上側通路 F 6 1 1 4 の上昇方向側（矢印 J 方向）が前後方向（矢印 F - B 方向）に沿って平坦な面として形成される場合、その当接部 F 1 0 1 7 3 b の平坦面に球が当接し、球の移動（流下、転動）が規制される虞がある。

#### 【 4 8 3 2 】

この場合、下側フレーム F 1 0 0 8 6 b が動作前状態に動作されることにより、球は、上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）を下降方向側（矢印 K 方向側）へ向けて移動（流下、転動）し、第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ球が振り分けられない（非案内となる）虞がある。従って、球が当接部 F 1 0 1 7 3 b の案内面 F 1 0 1 7 3 b 3 を通過して当接部 F 1 0 1 7 3 b よりも上昇方向側（矢印 J 方向側）へ案内されてから当接部 F 1 0 1 7 3 b の案内面 F 1 0 1 7 3 b 3 を下降方向側（矢印 K 方向側）へ向けて移動（流下、転動）するまでの間に、下側フレーム F 1 0 0 8 6 b が動作後状態に動作された場合であっても、球が第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ球が振り分けられず（非案内となり）、遊技の興趣が低下する虞がある。これに対し、本実施形態では、当接部 F 1 0 1 7 3 b に第 2 湾曲面 F 1 0 1 7 3 b 2 が形成されるため、上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）を下降方向側（矢印 K 方向側）へ向けて移動（流下、転動）球を第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ振り分けられることができ、遊技の興趣が低下することを抑制できる。次いで、図 1 6 2 6 及び図 1 6 2 7 を参照して、第 1 0 3 実施形態における下側フレーム F 1 1 0 8 6 b について説明する。上記第 9 8 実施形態では、変位通路部材 F 6 1 7 4 に球の重量を利用して、変位部材 F 6 1 7 3 が動作（変位）される場合を説明したが、第 1 0 3 実施形態では、球の重量の利用に加え、アクチュエータ（ソレノイド F 1 1 0 0 2）の駆動力によっても、変位部材 F 6 1 7 3 が動作（変位）可能とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 6 2 6 は、第 1 0 3 実施形態における下側フレーム F 1 1 0 8 6 b の背面斜視図であり、図 1 6 2 7 は、下側フレーム F 1 1 0 8 6 b の部分拡大上面図である。第 1 0 3 実施形態における下側フレーム F 1 1 0 8 6 b は、第 9 8 実施形態における下側フレーム F 6 0 8 6 b に対し、センサ F 1 1 0 0 1 と、ソレノイド F 1 1 0 0 2 とを更に備える。

#### 【 4 8 3 3 】

なお、図 1 6 2 7 では、第 1 領域 F 1 1 0 0 3 a 及び第 2 領域 F 1 1 0 0 3 b がハッチングを付した領域として模式的に図示される。第 1 領域 F 1 1 0 3 a は、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 へ球が流入可能な領域（位置）であり、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 と同心の円環状の範囲として定義される。第 2 領域 F 1 1 0 3 b は、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 へ球が流入可能な領域（位置）であり、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 と同心の円環状の範囲として定義される。本実施形態では、第 1 領域 F 1 1 0 3 a と第 2 領域 F 1 1 0 3 b とは同一の大きさとされる。図 1 6 2 6 及び図 1 6 2 7 に示すように、センサ F 1 1 0 1 は、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2（即ち、凹部 F 6 1 6 2 に穿設される一対の挿通孔 F 6 1 6 2 a のうちの背面側（矢印 B 方向側）に形成される孔）を通過する球を検出するためのセンサ（貫通孔の内周を通過する球を検出する近接スイッチ）であり、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 に連なるガイド凹部 F 6 1 6 3 a の下流端に配設される。なお、センサ F 1 1 0 1 は、一対（正面視左方側（矢印 L

方向側)及び右方側(矢印R方向側)の第1通路部材F6160における挿通孔F6162a2のそれぞれに配設される。また、センサF1101は、ガイド凹部F6163aによる球の案内方向に影響を与えない態様で配設される。例えば、正面視左方側(矢印L方向側)の第1通路部材F6160の挿通孔F6162a2を通過した球は、立て壁部F6113の正面側ではなく、下側通路F6112から正面視左方側(矢印L方向側)の上側通路F6114へ案内(送球、流出)される。ソレノイドF11002は、一对の変位部材F6173をそれぞれ独立して変位させるためのアクチュエータであり、背面板F6151の背面に一对が向かい合わせの姿勢(プランジャーF11002bを変位部材F6173に連結させた姿勢)で配設(固着、取着)される。ソレノイドF11002は、コイル、固定鉄心および戻りばねが収容されるケースF11002aと、そのケースF11002aに対して出没(直線変位)可能とされるプランジャーF11002bとを備え、プランジャーF11002bの直線変位の方

10

#### 【4834】

なお、ソレノイドF11002は、プル(吸引)ソレノイドとして構成される。即ち、非通電時には、戻りばねの弾性力によりプランジャーF11002bが突出した状態とされ、変位部材F6173が初期位置(当接部F6173bに球が当接不能な位置)に配置され、通電時には、プランジャーF11002bがプル(吸引)動作されることで、変位部材F6173が第1軸F6172に沿って変位(スライド)され、かかる変位部材F6173が突出位置(上側通路F6114の上面から突出され、当接部F6173bに球が当接可能な位置)に配置される。なお、戻りばねの弾性力は、変位通路部材F6174に球の重量が作用した場合に、その球の重量によっても、変位部材F6173を動作(変位)可能な大きさに設定される。但し、変位通路部材F6174に球の重量が作用しても、その球の重量では、変位部材F6173を動作(変位)不能となるように構成しても良い。或いは、変位通路部材F6174及びその変位通路部材F6174の変位(球の重量が作用することによる変位)を変位部材F6173へ伝達する機構を省略しても良い(即ち、ソレノイドF11002の駆動によってのみ変位部材F6173が変位する構成としても良い)。本実施形態では、センサF11001によって球の通過が検出されたことを契機(条件)として、ソレノイドF11002の所定時間の通電が実行される。具体的には、センサF11001により球の通過が検出されると、その検出から即座にソレノイドF11002の通電が実行され、かかる通電が5秒間継続される。なお、センサF11001により球の通過が検出されてからソレノイドF11002の通電が開始されるまでの時間は、任意であり、球の通過の検出後、所定時間の経過を待って(待機して)、通電が開始されても良い。即ち、通電を開始するタイミングを球の通過の検出から遅延させても良い。後続の球に対する変位部材F6173(当接部F6173b)の影響(後続の球が流入口FOPf61へ流入し易くされる態様)を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、遅延の時間として、複数種類を準備し、それら複数種類からランダムに設定されても良い。

20

30

#### 【4835】

また、ソレノイドF11002の通電を継続する時間は任意であり、上記例示した時間(5秒)より短くても長くても良い。ソレノイドF11002の通電は、断続的に行われても良い。例えば、第1の時間(例えば、0.5秒)の通電と、第2の時間(例えば、1秒)の非通電とが所定時間(例えば、5秒)の間、繰り返される態様が例示される。この場合、第1の時間と第2の時間とはどちらが長くても良く、同じ長さでも良い。第1の時間および(又は)第2の時間が、毎回、異なる長さであっても良い。所定時間(例えば、5秒)の間、通電(例えば、0.5秒)と非通電(例えば、1秒)とを繰り返す態様を1セットとして、かかる1セットを複数回(例えば、15回)実行しても良い。また、センサF11001によって球の通過が検出され、且つ、所定確率(例えば、199分の1)の抽選の結果、当選した場合に、ソレノイドF11002の通電が実行されるようにしても良い。ソレノイドF11002の通電を実行する条件は、上記各態様を組み合わせても

40

50



良い。挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 から下側通路 F 6 1 1 2 へ流入した球は、第 9 8 実施形態の場合と同様に、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 から下側通路 F 6 1 1 2 へ流入した球よりも、流入口 F O P f 6 1 へ流入し易くされる。よって、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (凹部 F 6 1 6 2) へ流入した球が、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1, F 6 1 6 2 a 2 のどちらから下側通路 F 6 1 1 2 へ流入するか、即ち、球が流下する位置 (第 1 領域 F 1 1 0 0 3 a 又は第 2 領域 F 1 1 0 0 3 b) を遊技者に注視 (意識) させることができる。その結果、第 1 領域 F 1 1 0 3 a (挿通孔 F 6 1 6 2 a 2) からの流下を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【4 8 3 6】

一方で、センサ F 1 1 0 0 1 によって球の通過が検出されたことを契機 (条件) として、ソレノイド F 1 1 0 0 2 の所定時間の通電が実行され、これにより、流入口 F O P f 6 1 へ球が流入し易くなるように、変位部材 F 6 1 7 3 の変位が行われる。よって、第 2 領域 F 1 1 0 3 b (挿通孔 F 6 1 6 2 a 1) からの流下であっても、流入口 F O P f 6 1 への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (凹部 F 6 1 6 2) は、第 1 領域 F 1 1 0 0 3 a と第 2 領域 F 1 1 0 0 3 b との間を球が移動可能に形成されるので、第 1 領域 F 1 1 0 0 3 a 又は第 2 領域 F 1 1 0 0 3 b のどちらから球が流下されるのか、凹部 F 6 1 6 2 における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。また、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1, F 6 1 6 2 a 2 から変位部材 F 6 1 7 3 までの球の経路は、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 (第 1 領域 F 1 1 0 0 3 a) から流下した球が変位部材 F 6 1 7 3 まで移動する第 1 経路と、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 (第 2 領域 F 1 1 0 0 3 b) から流下した球が変位部材 F 6 1 7 3 まで移動する第 2 経路とを備えるところ、これら第 1 経路と第 2 経路との間を球が移動可能に形成される。これにより、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 (第 1 領域 F 1 1 0 0 3 a) から流下した球が変位部材 F 6 1 7 3 へ到達可能な経路と、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 (第 2 領域 F 1 1 0 0 3 b) から流下した球が変位部材 F 6 1 7 3 へ到達可能な経路との種類を、一定のスペース内において、より多く確保することができる。その結果、球の移動のパリエーションを多くして、遊技の興趣を高めることができる。なお、第 1 経路とは、例えば、正面視左方側 (矢印 L 方向側) の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (凹部 F 6 1 6 2) における挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 (第 1 領域 F 1 1 0 0 3 a) から流下した球が、正面視左方側 (矢印 L 方向側) の下側通路 F 6 1 1 2 における背面板 F 6 1 5 1 側の領域と、正面視左方側 (矢印 L 方向側) の上側通路 F 6 1 1 4 とを、順に、正面視左方側 (矢印 L 方向側) の変位部材 F 6 1 7 3 まで移動する経路である。

#### 【4 8 3 7】

一方、第 2 経路とは、例えば、正面視左方側 (矢印 L 方向側) の第 1 通路部材 F 6 1 6 0 (凹部 F 6 1 6 2) における挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 (第 2 領域 F 1 1 0 0 3 b) から流下した球が、正面視左方側 (矢印 L 方向側) の下側通路 F 6 1 1 2 における正面板 F 6 1 1 1 側の領域と、正面視中央の下側通路 F 6 1 1 2 (正面板 F 6 1 1 1 と立て壁部 F 6 1 1 3 との間の領域) と、正面視右方側 (矢印 R 方向側) の下側通路 F 6 1 1 2 における正面板 F 6 1 1 1 側の領域と、正面視右方側 (矢印 R 方向側) の下側通路 F 6 1 1 2 における背面板 F 6 1 5 1 側の領域と、正面視右方側 (矢印 R 方向側) の上側通路 F 6 1 1 4 とを、順に、正面視右方側 (矢印 R 方向側) の変位部材 F 6 1 7 3 まで移動する経路である。また、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1, F 6 1 6 2 a 2 から球が流下する際には、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1, F 6 1 6 2 a 2 への進入状態 (進入角度、進入速度など) や進入時における挿通孔 F 6 1 6 2 a 1, F 6 1 6 2 a 2 の内周面との接触状態 (接触角度、接触強さ等) 等に起因して、流下方向や流下速度、球の回転方向が変化される。そのため、第 1 経路と第 2 経路との間で球が移動可能に形成されていることが有効となり、これにより、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 (挿通孔 F 6 1 6 2 a 1) から流下したとした球が、第 1 経路の途中で第 2 経路へ (第 2 経路の途中で第 1 経路へ) 移動するなどの種々の形態を形成することができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。ここで、下側通路 F 6 1 1 2 及び上側通路 F 6 1 1 4 とには、球の転動面から突設され球が当接可能に形成される 1 又は複数の

10

20

30

40

50

突起（当接手段）が形成されていても良い。この場合には、第１経路または（及び）第２経路を移動する球が突起（当接手段）に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第１経路と第２経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【４８３８】

なお、突起（当接手段）の突設位置は、任意である。突起（当接手段）の配置としては、例えば、第１経路と第２経路との境界（例えば、正面視左方側（矢印Ｌ方向側）の下側通路Ｆ６１１２上であって、挿通孔Ｆ６１６２ａ２から流下した球が上側通路Ｆ６１１４へ向かう経路と挿通孔Ｆ６１６２ａ１から流下した球が正面視中央の下側通路Ｆ６１１２（正面板Ｆ６１１１と立て壁部Ｆ６１１３との間の領域）へ向かう経路とを隔て、正面板Ｆ６１１１と背面板Ｆ６１５１とに平行な仮想線）に沿って、所定間隔（球が間を通過可能な間隔）を隔てつつ、複数のが列設される形態が例示される。以下、図１６２８から図１６３７を参照し、第１０４実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」Ｈ１０について説明する。図１６２８は、第１０４実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１６２９は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図１６３０は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１６３１は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１６３２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１６３３は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１６３４は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図１６３５は、正面枠Ｈ１４の分解斜視正面図であり、図１６３６は、正面枠Ｈ１４の分解斜視背面図である。なお、図１６３３では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

#### 【４８３９】

また、以下の説明では、図１６２８に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１６２８に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１６２８参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。図１６２８～図１６３６に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図１６２８参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

#### 【４８４０】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの

左右（矢印 L - R 方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板 H 1 1 c 及び右方板 H 1 1 d とを組み合わせて枠状に形成される。なお、外枠 H 1 1 は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板 H 1 1 a , 下方板 H 1 1 b , 左方板 H 1 1 c , 右方板 H 1 1 d ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、本実施形態では、外枠 H 1 1 の正面視左側（矢印 L 方向側）にヒンジ H 1 8 が取り付けられ、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視右側（矢印 R 方向側）を正面手前側（矢印 F 方向側）へ開閉可能とされるが、外枠 H 1 1 の正面視右側にヒンジ H 1 8 が取り付けられ、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジ H 1 8 を外枠 H 1 1 の正面視下側（矢印 D 方向側）の左右（矢印 L - R 方向）両端に取り付け、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視上側（矢印 U 方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。内枠 H 1 2 は、外枠 H 1 1 と外形がほぼ同一の長方形に形成される枠形成ユニット H 1 2 a と、その枠形成ユニット H 1 2 a の背面側（矢印 B 方向側）に回動可能に支持される裏バックユニット H 9 4 とを主に備えて形成され、裏バックユニット H 9 4 が正面視で左側（矢印 L 方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印 R 方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図 1 6 3 1 参照）。また、内枠 H 1 2 には、枠形成ユニット H 1 2 a と裏バックユニット H 9 4 とで正面側（矢印 F 方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口 H 6 3 , H 6 4 等を有する遊技盤 H 1 3（図 1 6 3 3 及び図 1 6 3 4 参照）が配設される。この遊技盤 H 1 3 の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

#### 【 4 8 4 1 】

なお、内枠 H 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a には、左側（矢印 L 方向側）の内面の上下隅部に遊技盤 H 1 3 の左端部を支持する目的の左端支持部 H 1 2 a 1 と、右側（矢印 R 方向側）の内面の上下隅部に遊技盤 H 1 3 の右端部を支持する目的の盤面支持装置 H 1 2 a 2 が配設される。遊技盤 H 1 3 は、左端支持部 H 1 2 a 1 にベース板 H 6 0 の左側端部が挿入されつつ内枠 H 1 2 の背面側（矢印 B 方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置 H 1 2 a 2 が操作されて盤面支持装置 H 1 2 a 2 がベース板 H 6 0 の正面と係合する（ベース板 H 6 0 の正面を支持する）ことで内枠 H 1 2 の内側に固定される。また、内枠 H 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a は、球を遊技盤 H 1 3 の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット H 1 1 2 a（図 1 6 3 3 参照）と、正面枠 H 1 4（上下皿ユニット H 1 5）に球を送球する皿通路形成部材 H 1 6 0 と（図 1 6 3 3 参照）を主に備えて形成される。さらに、内枠 H 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a には、正面枠 H 1 4 を支持するために正面視左側（矢印 L 方向側）の上下 2 カ所に金属製のヒンジ H 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ H 1 9 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 H 1 4 が正面手前側（矢印 F 方向側）へ開閉可能に支持されている（図 1 6 3 2 参照）。なお、内枠 H 1 2 の施錠と正面枠 H 1 4 の施錠とは、枠形成ユニット H 1 2 a に配設されるシリンダ錠 H 2 0 の鍵穴 H 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。球発射ユニット H 1 1 2 a は、上皿 H 1 7 から発射位置送球ユニット H 1 7 0 を介して 1 球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤 H 1 3（内レール H 6 1 及び外レール H 6 2）への球の送球方向に延設される発射レール H 1 1 2 a 1 と、回転可能に軸支され発射レール H 1 1 2 a 1 上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体 H 1 1 2 a 2 と、その回転体 H 1 1 2 a 2 を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。

#### 【 4 8 4 2 】

球発射ユニット H 1 1 2 a から遊技盤 H 1 3 の上方側（矢印 U 方向側）への球の発射（送球）は、発射レール H 1 1 2 a 1 上に球が送球された後、回転体 H 1 1 2 a 2 を回転させて発射レール H 1 1 2 a 1 上に送球された球に回転体 H 1 1 2 a 2 を衝突させることで行われる。なお、本実施形態では、回転する回転体 H 1 1 2 a 2 により球発射ユニット H 1 1 2 a から球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体 H 1

1 2 a 2)に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射(送球)が行われるように構成しても良い。また、球発射ユニットH 1 1 2 aは、内枠H 1 2に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機H 1 0の演出装置としてベース板H 6 0の背面側(矢印B方向側)に(遊技盤H 1 3に)配設することも可能である。例えば、センターフレームH 8 6やベース板H 6 0に開口した開口部からベース板H 6 0の背面側に配設される発射レールH 1 1 2 a 1上に球を送球して、その球を回転体H 1 1 2 a 2により発射して第3図柄表示装置H 8 1の正面側を球が通過するように構成しても良い。皿通路形成部材H 1 6 0は、図1 6 3 3に示すように、本体側上皿通路部H 1 6 1と本体側下皿通路部H 1 6 2とを有している。本体側上皿通路部H 1 6 1及び本体側下皿通路部H 1 6 2は、背面側(矢印B方向側)の端部が内枠H 1 2に前後方向(矢印F - B方向)に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側(矢印B方向側)へ向けて開放され、正面側(矢印F方向側)の端部が下方(矢印D方向)へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が90度変化する(前後方向から上下方向に変化する)湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置H 1 3 3から払い出された球は内枠H 1 2の貫通孔を通り、皿通路形成部材H 1 6 0の背面側の端部から皿通路形成部材H 1 6 0に進入し、正面側の端部から排出される。

10

#### 【4 8 4 3】

なお、皿通路形成部材H 1 6 0の下側部分には、図1 6 3 3に示すように、本体側上皿通路部H 1 6 1及び本体側下皿通路部H 1 6 2からの球の流出を規制するシャッタH 1 6 3が設けられている。シャッタH 1 6 3は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠H 1 2に対して正面枠H 1 4を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠H 1 2に対して正面枠H 1 4を開放した状態(図1 6 3 2に示す状態)とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部H 1 6 1又は本体側下皿通路部H 1 6 2に球が貯留されている状態で正面枠H 1 4を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。正面枠H 1 4は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠H 1 4 dと、その本体枠H 1 4 dに配設され、その本体枠H 1 4 dの上方側(矢印U方向側)の正面に配設される上側装飾ユニットH 1 4 aと、その上側装飾ユニットH 1 4 aの左右(矢印L - R方向)の両側から下方(矢印D方向側)に向けて延設される左側装飾ユニットH 1 4 b及び右側装飾ユニットH 1 4 cと、本体枠H 1 4 dの下方側の正面を覆う上下皿ユニットH 1 5と、本体枠H 1 4 dを介して上下皿ユニットH 1 5の背面側(矢印B方向側)に配設される通路形成ユニットH 1 4 0と、その通路形成ユニットH 1 4 0の背面側に配設される発射位置送球ユニットH 1 7 0とを主に備えて構成され、内枠H 1 2に回動可能に取り付けられている。また、正面枠H 1 4の回動基端側には、図1 6 3 5及び図1 6 3 6に示すように、前扉取付金具H 5 7, H 5 8が設けられ、この前扉取付金具H 5 7, H 5 8(前扉取付金具H 5 7は円柱状部、前扉取付金具H 5 8は軸孔を有する金属板)が内枠H 1 2に係合することにより、内枠H 1 2に対して正面枠H 1 4が回動可能に支持される。

20

30

#### 【4 8 4 4】

詳細には、前扉取付金具H 5 7は、内枠H 1 2の上側のヒンジH 1 9の下方向位置において内枠H 1 2の正面側端部から正面側(矢印F方向側)へ延設され先端から背面側(矢印B方向側)へ前扉取付金具H 5 7が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部H 1 2 e 1(図1 6 3 4参照)を有する軸支板部H 1 2 eに軸支される。また、前扉取付金具H 5 8は、内枠H 1 2の下側のヒンジH 1 9から上方(矢印U方向)に突設される段付き円柱形状(直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状)の支持ピンH 1 9 aに外嵌されることで軸支される。また、正面枠H 1 4には、上側装飾ユニットH 1 4 aと左側装飾ユニットH 1 4 bと右側装飾ユニットH 1 4 cと上下皿ユニットH 1 5とにより囲まれた領域の窓部H 1 4 eが形成され、その窓部H 1 4 eを塞ぐように正面枠H 1 4(本体枠H 1 4 d)の背面側(矢印B方向側)に2枚の板ガラスを有す

40

50

るガラスユニットH 1 6 が配設される（図 1 6 2 8 参照）。なお、パチンコ機 H 1 0 は、ガラスユニット H 1 6（窓部 H 1 4 e）を介してパチンコ機 H 1 0 の正面側から遊技盤 H 1 3 の正面が視認可能となっている。ガラスユニット H 1 6 は、図 1 6 2 8 及び図 1 6 3 2 に示すように、窓部 H 1 4 e より大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一对の透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b と、これら透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b を一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b より一回り大きな環状に形成され、透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b の外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニット H 1 6 は一体化された複層ガラスとされている。なお、ガラスユニット H 1 6 は、透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b によって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機 H 1 0 前方からガラスユニット H 1 6 を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。

10

#### 【 4 8 4 5 】

また、2 枚の透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b は、それら 2 枚の透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b の対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b の対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら 2 枚の透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b の対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤 H 1 3 よりも前方側（矢印 F 方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 6 3 7 参照）により 2 枚の透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b の対向間で変位させるものである。また、2 枚の透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b を固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラス H 1 6 a または背面側（矢印 B 方向側）の透明ガラス H 1 6 b の一方に照射して、透明ガラス H 1 6 a，H 1 6 b の一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。正面枠 H 1 4（上側装飾ユニット H 1 4 a，左側装飾ユニット H 1 4 b，右側装飾ユニット H 1 4 c）において窓部 H 1 4 e の周囲には、図 1 6 2 8 に示すように LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 H 2 9～H 3 3 が複数設けられている。これら電飾部 H 2 9～H 3 3 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部 H 1 4 e の上側（矢印 U 方向側）の電飾部 H 3 0 には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。また、上側装飾ユニット H 1 4 a，左側装飾ユニット H 1 4 b，右側装飾ユニット H 1 4 c の電飾部 H 2 9～H 3 3 が配設される領域以外の部分は、電飾部 H 2 9～H 3 3 から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部 H 2 9～H 3 3 の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

20

30

#### 【 4 8 4 6 】

なお、電飾部 H 2 9～H 3 3 が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部 H 2 9～H 3 3 に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠 H 1 4 の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部 H 2 9～H 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。上側装飾ユニット H 1 4 a の左側（矢印 L 方向側）及び右側（矢印 R 方向側）には（窓部 H 1 4 e の右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置 H 2 2 6（図 1 6 3 7 参照））を覆うスピーカーカバー H 2 7（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバー H 2 7 を介してスピーカーの音をパチンコ機 H 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に放音可能に構成されている。窓部 H 1 4 e の下方（矢印 B 方向）には、図 1 6 2 8 に示すように、上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 とが上下に並設される上下皿ユニット H 1 5 が配設される。上皿 H 1 7 は、上面を開放した略箱状に形成されており、この

40

50

上皿 H 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿 H 1 7 は、払出装置 H 1 3 3 ( 図 1 6 2 9 参照 ) より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニット H 1 1 2 a ( 図 1 6 3 3 参照 ) 側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側 ( 矢印 R 方向側 ) に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 H 1 7 に投入された球を発射位置送球ユニット H 1 7 0 へと案内可能に形成される。なお、上皿 H 1 7 から発射位置送球ユニット H 1 7 0 に送球された球は、発射位置送球ユニット H 1 7 0 の動作により 1 球ずつ球発射ユニット H 1 1 2 a へ案内される。下皿 H 5 0 は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿 H 1 7 内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿 H 5 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) 側面には、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に開口され球が下皿 H 5 0 に案内される球案内開口 H 5 3 が形成される。

10

#### 【 4 8 4 7 】

下皿 H 5 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) の下方 ( 矢印 D 方向 ) 部には、下皿 H 5 0 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー H 5 2 が設けられている。この球抜きレバー H 5 2 は、常時、右方向 ( 矢印 R 方向 ) に付勢されており、その付勢に抗して左方向 ( 矢印 L 方向 ) へスライドさせることにより、下皿 H 5 0 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー H 5 2 の操作は、通常、下皿 H 5 0 の下方に下皿 H 5 0 から排出された球を受け取る箱 ( 一般に「千両箱」と称される ) を置いた状態で行われる。なお、球抜きレバー H 5 2 の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿 H 5 0 を廃止して上皿 H 1 7 のみとした 1 つの貯留部のみを有する構成としても良い。上皿 H 1 7 ( 球の貯留領域 ) の手前側 ( 矢印 F 方向側 ) には、遊技者らにより手動操作される操作ユニット H 1 8 0 が設けられている。操作ユニット H 1 8 0 は、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。この操作ユニット H 1 8 0 には、上面側にボタン部材 H 1 8 1 が配設される。ボタン部材 H 1 8 1 は、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第 3 図柄表示装置 H 8 1 ( 図 1 6 3 3 参照 ) で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。なお、操作ユニット H 1 8 0 は、上皿 H 1 7 以外に下皿 H 5 0 周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

20

30

#### 【 4 8 4 8 】

操作ユニット H 1 8 0 の右側には、上下皿ユニット H 1 5 の上面側に貸球操作部 H 4 0 ( 図 1 6 3 5 参照 ) と機能調整操作部 H 1 9 0 と、球排出レバー H 5 4 とが配設されている。貸球操作部 H 4 0 には、度数表示部 H 4 1 と、球貸しボタン H 4 2 と、返却ボタン H 4 3 とが設けられている。パチンコ機 H 1 0 の側方に配置されるカードユニット ( 球貸しユニット ) ( 図示せず ) に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 H 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 H 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された L E D が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン H 4 2 は、カード等 ( 記録媒体 ) に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 H 1 7 に供給される。返却ボタン H 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 H 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 H 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 H 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。機能調整操作部 H 1 9 0 は、決定ボタン H 1 9 1 と、その決定ボタン H 1 9 1 を中心とする十字状の 4 方向外側の位置に配設される上ボタン H 1 9 2 , 下ボタン H 1 9 3 , 左ボタン H 1 9 4 , 右ボタン H 1 9 5 と備える。機能調整操作部 H

40

50

190は、上側装飾ユニットH14aに配設されるスピーカー（音声出力装置H226）の音量、第3図柄表示装置H81の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットH14a、左側装飾ユニットH14b、右側装飾ユニットH14cに配設される電飾部H29～H33の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンH191、上ボタンH192、下ボタンH193、左ボタンH194、右ボタンH195を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

#### 【4849】

また、音量や明るさを変更する際には、第3図柄表示装置H81の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機H10を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。なお、機能調整操作部H190による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第3図柄表示装置H81に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第3図柄表示装置H81に表示するものに限られるものではなく、例えば、第3図柄表示装置H81に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第3図柄表示装置H81とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。球排出レバーH54は、上皿H17に貯留された球を下皿H50に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印U方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーH54は、操作される（下方側（矢印D方向側）に押し込まれる）ことにより上皿H17から発射球送球ユニットH170に連通される通路を上皿H17から下皿H50（ファール球通路H145）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿H17に貯留された球を下皿H50に排出することができる。

#### 【4850】

下皿H50の右側（矢印R方向側）には、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルH51が配設される。操作ハンドルH51の内部には、球発射ユニットH112aの駆動を許可するためのタッチセンサH51aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチH51bと、操作ハンドルH51の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルH51が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサH51aがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤H13の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルH51が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサH51aおよび発射停止スイッチH51bがオフとなっている。通路形成ユニットH140は、樹脂材料により成形されており、上皿H17に通じる前扉側上皿通路部H141と、下皿H50に通じる前扉側下皿通路部H142と、ファール球通路部H145と、を有している。通路形成ユニットH140の上側隅部（正面枠H14の回動基端側の隅部）には後方（矢印B方向）に突出し上方に開放された払出球受口部H143が形成されており、その払出球受口部H143が仕切壁H144によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部H141の通路入口と前扉側下皿通路部H142の通路入口とがそれぞれ形成されている（図1635参照）。なお、前扉側上皿通路部H141の通路入口には、内枠H12の本体側上皿通路部H161（図1633参照）が連通されており、前扉側下皿通路部H142の通路入口には、内枠H12の本体側下皿通路部H162（図1633参照）が連通される。これにより、払出装装置H133から送球される球は、上皿H17又は下皿H50に送球されることとなる。ファール球通路部H145（図1635参照）は、球発射ユニットH112aから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿H50に排出する通路を形成する部位である。

#### 【4851】

ファール球通路部H145には、図1636に示すように、上方側（矢印U方向側）が開放したファール球受口部H146が設けられる。このファール球受口部H146に受け

10

20

30

40

50

入れられたファール球は、ファール球通路部 H 1 4 5 ( 図 1 6 3 5 参照 ) の内部通路を流下した後で、下皿 H 5 0 に排出される。なお、ファール球通路部 H 1 4 5 は、下皿 H 5 0 でなく、上皿 H 1 7 に接続され、ファール球が上皿 H 1 7 に排出される構成としても良い。また、ファール球通路部 H 1 4 5 は、遊技者が球排出レバー H 5 4 を操作することにより上皿 H 1 7 から下皿 H 5 0 に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路 ( 図示しない ) と合流するように形成される。発射位置送球ユニット H 1 7 0 は、上皿 H 1 7 に貯留される球を 1 球ずつ球発射ユニット H 1 1 2 a に送球するためのユニットである。発射位置送球ユニット H 1 7 0 は、上皿 H 1 7 の送球経路の開口部に連なる正面側開口 H 1 7 1 と、その正面側開口 H 1 7 1 から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口 H 1 7 2 と、それら正面側開口 H 1 7 1 から背面側開口 H 1 7 2 までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段 ( 図示しない ) と、その切替手段を駆動させるソレノイド ( 図示しない ) とを主に備えて形成される。発射位置送球ユニット H 1 7 0 の切替手段は、上皿 H 1 7 から正面側開口 H 1 7 1 に球を流入させることが可能な位置と、上皿 H 1 7 から正面側開口 H 1 7 1 に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿 H 1 7 から正面側開口 H 1 7 1 に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニット H 1 7 0 の通路上にある球を背面側開口 H 1 7 2 から球発射ユニット H 1 1 2 a ( 発射レール H 1 1 2 a 1 ) に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え ( 1 往復の変位 ) に伴って 1 球ずつ球を背面側開口 H 1 7 2 から排出することが可能となっている。

10

#### 【 4 8 5 2 】

20

なお、背面側開口 H 1 7 2 は、球発射ユニット H 1 1 2 a の発射レール H 1 1 2 a 1 の上方 ( 矢印 U 方向 ) の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に位置する ( 図 1 6 3 3 参照 ) 。従って、球発射ユニット H 1 1 2 a の発射レール H 1 1 2 a 1 に発射位置送球ユニット H 1 7 0 から 1 球ずつ球が送球されることとなる。また、図 1 6 3 3 に示すように、背面側開口 H 1 7 2 は、発射レール H 1 1 2 a 1 の球の送球方向における発射レール H 1 1 2 a 1 の両端部の間に形成される。従って、背面側開口 H 1 7 2 から発射レール H 1 1 2 a 1 上に送球される球は、発射レール H 1 1 2 a 1 上を左右 ( 矢印 L - R 方向 ) の両方向に転動可能となるが、発射レール H 1 1 2 a 1 は一方側 ( 回転体 H 1 1 2 a 2 から離れる側 ) が上方 ( 矢印 U 方向 ) に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口 H 1 7 2 から発射レール H 1 1 2 a 1 に送球された球 ( 回転体 H 1 1 2 a 2 により発射前の球 ) が回転体 H 1 1 2 a 2 から離れる方向に転動することが抑制される。図 1 6 3 3 に示すように、遊技盤 H 1 3 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 H 6 0 に、球案内用の多数の釘 ( 図示せず ) や風車 ( 図示せず ) の他、レール部材 H 6 1 , H 6 2 、一般入賞口 H 6 3 、第 1 入賞口 H 6 4 、第 2 入賞口 H 6 4 0 、可変入賞装置 H 6 5 、スルーゲート H 6 7 、可変表示装置ユニット H 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 H 1 2 の裏面側に取り付けられる。ベース板 H 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側 ( 矢印 F 方向側 ) からベース板 H 6 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 H 6 3 、第 1 入賞口 H 6 4 、第 2 入賞口 H 6 4 0 、可変表示装置ユニット H 8 0 は、ルータ加工によってベース板 H 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 H 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

30

40

#### 【 4 8 5 3 】

なお、ベース板 H 6 0 は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板 H 6 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) の全域に貼付してベース板 H 6 0 の装飾性を確保することが好ましい。遊技盤 H 1 3 の正面中央部分は、正面枠 H 1 4 の窓部 H 1 4 e ( 図 1 6 2 8 参照 ) の一部を通じて内枠 H 1 2 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) から視認することができる。以下に、主に図 1 6 3 3 を参照して、遊技盤 H 1 3 の構成について説明する。遊技盤 H 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール H 6 2 が植立され、その外レール H 6 2 の内側位置には外レール H 6 2 と同様に帯状の金属

50



板で形成した円弧状の内レール H 6 1 が植立される。この内レール H 6 1 と外レール H 6 2 とにより遊技盤 H 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 H 1 3 とガラスユニット H 1 6 ( 図 1 6 2 8 参照 ) とにより前後 ( 矢印 F - B 方向 ) が囲まれることにより、遊技盤 H 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 H 1 3 の正面であって 2 本のレール部材 H 6 1 , H 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 H 7 3 とにより区画して形成される領域 ( 入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域 ) である。なお、2 本のレール部材 H 6 1 , H 6 2 、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。2 本のレール部材 H 6 1 , H 6 2 は、球発射ユニット H 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 H 1 3 の上方側 ( 矢印 U 方向側 ) へ案内するために設けられたものである。内レール H 6 1 の先端部分 ( 図 1 6 3 3 の左上部 ) には戻り球防止部材 H 6 8 が取り付けられる。戻り球防止部材 H 6 8 は、内レール H 6 1 側から外レール H 6 2 側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レール H 6 1 側の一端側を軸に他端側を外レール H 6 2 から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材 H 6 8 は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レール H 6 2 に近づく方向に付勢される。

10

#### 【 4 8 5 4 】

これにより、遊技盤 H 1 3 の上方側 ( 矢印 U 方向側 ) に案内される球の勢いで戻り球防止部材 H 6 8 の他端側を外レール H 6 2 から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材 H 6 8 を超える位置 ( 遊技盤 H 1 3 の上方側 ) に球が案内された際に戻り球防止部材 H 6 8 の他端側を外レール H 6 2 に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤 H 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、戻り球防止部材 H 6 8 は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材 H 6 8 の他端側を外レール H 6 2 側に付勢する構成としても良い。外レール H 6 2 の先端部 ( 図 1 6 3 3 の右上部 ) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム H 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム H 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部 ( 図 1 6 3 3 の左側下部 ) には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B が配設されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、主制御装置 H 1 1 0 ( 図 1 6 3 7 参照 ) で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 H 1 0 の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、球が、第 1 入賞口 H 6 4 へ入賞したか、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第 1 入賞口 H 6 4 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A が作動し、一方で、球が、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 H 3 7 B が作動するように構成されている。

20

30

#### 【 4 8 5 5 】

また、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、LED により、パチンコ機 H 1 0 が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色 ( 例えば、赤、緑、青 ) が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 H 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機 H 1 0 では、第 1 入賞口 H 6 4 及び第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 H 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定 ( 大当たり抽選 ) を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15 R 確変大当たり、4 R 確変大当たり、15 R 通常大当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであ

40

50

るか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「15R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が15ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「4R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「15R通常大当たり」は、最大ラウンド数が15ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、100変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。なお、大当たりのラウンド数は、15Rと4Rに限られるものではなく、パチンコ機H10の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、2種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、100変動回数に限られるものではなく、例えば、1変動回数や1000変動回数に設定しても良い。

10

#### 【4856】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第2図柄の当たり確率がアップして第2入賞口H640へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第2図柄の当たり確率のみがアップして第2入賞口H640へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機H10が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第2図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。確変中や時短中は、第2図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物H640aが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物H640aが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第2入賞口H640へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第2入賞口H640へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

20

#### 【4857】

なお、確変中や時短中において、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1回の当たりで電動役物H640aが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第2図柄の当たり確率は変更せず、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放される時間および1回の当たりで電動役物H640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放される時間や、1回の当たりで電動役物H640aを開放する回数は変更せず、第2図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。遊技領域には、球が入賞することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口H63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットH80が配設されている。可変表示装置ユニットH80には、第1入賞口H64及び第2入賞口H640への入賞（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置H37A、H37Bにおける変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置H81と、スルーゲートH67の球の通過をトリガとして第2図柄を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットH80には、第3図柄表示装置H81の外周を囲むようにして、センターフレームH86が配設されている。

30

40

#### 【4858】




なお、センターフレームH86は、遊技領域を流下する球がベース板H60の中央開口を介して第3図柄表示装置H81側に流下することを防止するための部材であり、ベース

50

板 H 6 0 の正面側（矢印 F 方向側）に張り出して形成される。また、センターフレーム H 8 6 の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第 3 図柄表示装置 H 8 1 の周囲を通過させて第 1 入賞口 H 6 4 側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。本実施形態では、ベース板 H 6 0 よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板 H 6 0 よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。第 3 図柄表示装置 H 8 1 は 9 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 H 1 1 4（図 1 6 3 7 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される。なお、第 3 図柄表示装置 H 8 1 は、9 インチ以外のサイズで構成されていても、2 枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。第 3 図柄表示装置 H 8 1 の各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第 3 図柄表示装置 H 8 1 は、主制御装置 H 1 1 0（図 1 6 3 7 参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 H 3 7 A，H 3 7 B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 H 3 7 A，H 3 7 B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 H 8 1 を構成するようにしても良い。

10


#### 【 4 8 5 9 】

第 2 図柄表示装置は、球がスルーゲート H 6 7 を通過する毎に表示図柄（第 2 図柄（図示せず））としての「」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 H 1 0 では、球がスルーゲート H 6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置において、第 2 図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第 2 図柄表示装置は、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第 3 図柄表示装置 H 8 1 と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の一部を用いて表示される。パチンコ機 H 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に、第 2 入賞口 H 6 4 0 に付随された電動役物 H 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第 2 図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第 2 図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第 2 入賞口 H 6 4 0 の電動役物 H 6 4 0 a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

20

30

#### 【 4 8 6 0 】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、1 回に当たりに対する電動役物 H 6 4 0 a の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第 2 入賞口 H 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、1 回の当たりに対する電動役物 H 6 4 0 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。スルーゲート H 6 7 は、可変表示装置ユニット H 8 0 の左右の領域において遊技盤 H 1 3 に組み付けられ、遊技盤 H 1 3 に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート H 6 7 を球が通過すると、第 2 図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄

40

50

として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートH 6 7の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置H 3 7 A, H 3 7 Bにより表示されると共に第2図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、第2図柄保留ランプは、第3図柄表示装置H 8 1の一部を用いて表示されるように構成されるが、第3図柄表示装置H 8 1とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートH 6 7への球の通過に伴って点灯する4つのLEDを第3図柄表示装置H 8 1の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

#### 【4 8 6 1】

また、スルーゲートH 6 7の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、スルーゲートH 6 7の組み付け数は2つに限定されるものではなく、例えば1つであっても良い。また、スルーゲートH 6 7の組み付け位置は可変表示装置ユニットH 8 0の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットH 8 0の下方でも良い。また、第1図柄表示装置H 3 7 A, H 3 7 Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。可変表示装置ユニットH 8 0の下方には、球が入賞し得る第1入賞口H 6 4が配設されている。この第1入賞口H 6 4へ球が入賞すると遊技盤H 1 3の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置H 1 1 0（図1 6 3 7参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置H 3 7 Aで示される。一方、第1入賞口H 6 4の正面視下方には、球が入賞し得る第2入賞口H 6 4 0が配設されている。この第2入賞口H 6 4 0へ球が入賞すると遊技盤H 1 3の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置H 1 1 0（図1 6 3 7参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置H 3 7 Bで示される。また、第1入賞口H 6 4および第2入賞口H 6 4 0は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本実施形態においては、第1入賞口H 6 4へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口H 6 4 0へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入賞口H 6 4へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口H 6 4 0へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入賞口H 6 4へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入賞口H 6 4 0へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成しても良い。

#### 【4 8 6 2】

第2入賞口H 6 4 0には電動役物H 6 4 0 aが付随されている。この電動役物H 6 4 0 aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物H 6 4 0 aが閉鎖状態（縮小状態）となっており、球が第2入賞口H 6 4 0へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートH 6 7への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「×」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物H 6 4 0 aが開放状態（拡大状態）となり、球が第2入賞口H 6 4 0へ入賞しやすい状態となる。なお、本実施形態では、第2入賞口H 6 4 0の左右（矢印L - R方向）両側に開閉する羽部材（電動役物H 6 4 0 a）が配設され、電動役物H 6 4 0 aが開放状態となった場合に第2入賞口H 6 4 0の左右両側から球が第2入賞口H 6 4 0に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第2入賞口H 6 4 0に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第2入賞口H 6 4 0の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物H 6 4 0 a）が配設される。また、電動役物H 6 4 0 aは、回転する羽部材に限られるものではなく、第2入賞口H 6 4 0を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物H 6 4 0 aは、上下方向（矢印U - D方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印F - B方向側）にスライド変位するものであっても良い。上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「×」の図柄が表示され易くなって、電動役物H 6 4 0 aが開放状態（拡大状態）

となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物 H 6 4 0 a が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

#### 【 4 8 6 3 】

本実施形態におけるパチンコ機 H 1 0 は、遊技盤 H 1 3 の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニット H 8 0 の右方（矢印 R 方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第 1 入賞口 H 6 4 を狙うことも、可変表示装置ユニット H 8 0 の左方（矢印 L 方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第 2 入賞口 H 6 4 0 を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機 H 1 0 は、パチンコ機 H 1 0 の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を变化させる煩わしさを解消することができる。なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として 1 5 R 確変大当たりとなる確率が、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ球が入賞した場合のほうが第 1 入賞口 H 6 4 へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第 1 入賞口 H 6 4 を配設し、「右打ち」側の流路に第 2 入賞口 H 6 4 0 を配設する構成（遊技盤 H 1 3 の構成を左右非対称）とすることが好ましい。この構成によれば、通常中においては、第 2 入賞口 H 6 4 0 に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第 2 入賞口 H 6 4 0 に入賞しづらいので、電動役物のない第 1 入賞口 H 6 4 へ向けて、可変表示装置ユニット H 8 0 の左方（矢印 L 方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第 1 入賞口 H 6 4 への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

10

20

#### 【 4 8 6 4 】

一方、確変中や時短中は、スルーゲート H 6 7 に球を通過させることで、第 2 入賞口 H 6 4 0 に付随する電動役物 H 6 4 0 a が開放状態となりやすく、第 2 入賞口 H 6 4 0 に入賞しやすい状態であるので、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ向けて、可変表示装置ユニット H 8 0 の右方（矢印 R 方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲート H 6 7 を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第 2 入賞口 H 6 4 0 への入賞によって 1 5 R 確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機 H 1 0 の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。第 1 入賞口 H 6 4 の下方には可変入賞装置 H 6 5（図 1 6 3 3 参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口 H 6 5 a が設けられている。パチンコ機 H 1 0 においては、第 1 入賞口 H 6 4 又は第 2 入賞口 H 6 4 0 への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第 1 図柄表示装置 H 3 7 A 又は第 1 図柄表示装置 H 3 7 B を点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口 H 6 5 a が、所定時間（例えば、3 0 秒経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。この特定入賞口 H 6 5 a は、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口 H 6 5 a が所定時間開放される。この特定入賞口 H 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 5 回（1 5 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

30

40

#### 【 4 8 6 5 】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口 H 6 5 a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B にお

50

いて大当たりに対応したLEDが点灯した場合に、特定入賞口H65aが所定時間開放され、その特定入賞口H65aの開放中に、球が特定入賞口H65a内へ入賞することを契機として特定入賞口H65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口H65aは1つに限るものではなく、1つ若しくは2以上の複数（例えば3つ）を配置しても良く、また配置位置も第1入賞口H64の下方右側や、第1入賞口H64の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットH80の左方でも良い。遊技盤H13の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、正面枠H14のガラスユニットH16を介して視認することができる。遊技盤H13には、アウト口H71が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口H63、H64、H65a、H640にも入賞しなかった球は、アウト口H71を通して図示しない球排出路へと案内される。アウト口H71は、特定入賞口H65aの下方（矢印D方向側）に配設される。また、遊技盤H13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第3図柄表示装置H81を取り囲む態様でベース板H60の中央開口部に配設されるセンターフレームH86の一部は、上方側（矢印U方向側）の遊技領域まで背面側（矢印B方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印F方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤H13の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームH86の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

10

20

#### 【4866】

なお、本実施形態では、センターフレームH86の一部が延設される方向が上方側（矢印U方向）に設定されているが、右側（矢印R方向側）や左側（矢印L方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートH67や各入賞口H63、H64、H65a、H640を配置する構成としても良い。また、センターフレームH86は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。風車は、前後方向（矢印F-B方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板H60の正面から1球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板H60側（矢印B方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では120度）で分散配置される複数（本実施形態では3枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤H13を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（2以上）の方向に案内可能に形成される。また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。なお、遊技盤H13は、ベース板H60に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームH86のワープ通路（図示しない）や、各入賞口H63、H64、H65a、H640へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、1球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。

30

40

#### 【4867】

図1629に示すように、パチンコ機H10の背面側には、制御基板ユニットH90、H91と、裏バックユニットH94とが主に備えられている。制御基板ユニットH90は、主基板（主制御装置H110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置H113）と表示制御基板（表示制御装置H114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットH91は、払出制御基板（払出制御装置H111）と発射制御基板（発射制御装置H112）と電源基板（電源装置H115）とカードユニット接続基板H116とが

50

搭載されてユニット化されている。裏パックユニット H 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック H 9 2 と払出ユニット H 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての M P U、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置 H 1 1 0、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 及び表示制御装置 H 1 1 4、払出制御装置 H 1 1 1 及び発射制御装置 H 1 1 2、電源装置 H 1 1 5、カードユニット接続基板 H 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス H 1 0 0 ~ H 1 0 4 に収納されている。基板ボックス H 1 0 0 ~ H 1 0 4 は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

10

#### 【 4 8 6 8 】

また、基板ボックス H 1 0 0 (主制御装置 H 1 1 0) 及び基板ボックス H 1 0 2 (払出制御装置 H 1 1 1 及び発射制御装置 H 1 1 2) は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット (図示せず) によって開封不能に連結 (かしめ構造による連結) している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール (図示せず) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス H 1 0 0, H 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス H 1 0 0, H 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス H 1 0 0, H 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット H 9 3 は、裏パックユニット H 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク H 1 3 0 と、タンク H 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール H 1 3 1 と、タンクレール H 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール H 1 3 2 と、ケースレール H 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ H 2 1 6 (図 1 6 3 7 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 H 1 3 3 とを備えている。タンク H 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 H 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール H 1 3 1 には、当該タンクレール H 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ H 1 3 4 が取り付けられており、このバイブレータ H 1 3 4 の振動によりタンクレール H 1 3 1 内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータ H 1 3 4 は、タンクレール H 1 3 1 に取り付けられるだけでなく、他のレール部分 (通路) に取り付けることも可能である。例えば、上皿 H 1 7 や下皿 H 5 0 に球を送球する球送通路 (皿通路形成部材 H 1 6 0) や、上皿 H 1 7 から球発射装置 H 1 1 7 a に球を送球する送球通路 (発射位置送球ユニット H 1 7 0) に配設しても良い。

20

30

#### 【 4 8 6 9 】

また、払出制御装置 H 1 1 1 には状態復帰スイッチ H 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 H 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ H 1 2 1 が設けられ、電源装置 H 1 1 5 には R A M 消去スイッチ H 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ H 1 2 0 は、例えば、払出モータ H 2 1 6 (図 1 6 3 7 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ H 1 2 1 は、スピーカー (音声出力装置 H 2 2 6) から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。R A M 消去スイッチ H 1 2 2 は、パチンコ機 H 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。次に、図 1 6 3 7 を参照して、本パチンコ機 H 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 6 3 7 は、パチンコ機 H 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置 H 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U (マイクロプロセッサ) H 2 0 1 が搭載されている。M P U H 2 0 1 には、該 M P U H 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M (半導体メモリ) H 2 0 2 と、その R O M H 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M (ランダムアクセスメモリ) H 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主

40

50

制御装置 H 1 1 0 では、M P U H 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B 及び第 3 図柄表示装置 H 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 H 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 H 1 1 1 や音声ランプ制御装置 H 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 H 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 H 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

#### 【 4 8 7 0 】

R A M H 2 0 3 は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、M P U H 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U H 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M H 2 0 3 は、パチンコ機 H 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 H 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M H 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M H 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M H 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 H 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M H 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、R A M H 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、M P U H 2 0 1 の N M I 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 H 2 5 2 からの停電信号 H S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 H S G 1 が M P U H 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図示せず）が即座に実行される。主制御装置 H 1 1 0 の M P U H 2 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン H 2 0 4 を介して入出力ポート H 2 0 5 が接続されている。入出力ポート H 2 0 5 には、払出制御装置 H 1 1 1、音声ランプ制御装置 H 1 1 3、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B、第 2 図柄表示装置、第 2 図柄保留ランプ、特定入賞口 H 6 5 a の開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド H 2 0 9 が接続され、M P U H 2 0 1 は、入出力ポート H 2 0 5 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

#### 【 4 8 7 1 】

なお、ソレノイド H 2 0 9 は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤 H 1 3 に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニット H 1 1 2 a の駆動モータ（図示しない）や、上皿 H 1 7 へ球を送球するための払出装置 H 1 3 3 を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。入出力ポート H 2 0 5 には、図示しないスイッチ群およびスルーゲート H 6 7 を通過したことを検出するセンサ（スルーゲート H 6 7）、各入賞口 H 6 3 , H 6 4 , H 6 5 a , H 6 4 0 へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機 H 1 0 に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチ H 2 0 8、電源装置 H 1 1 5 に設けられた後述の R A M 消去スイッチ回路 H 2 5 3 が接続され、M P U H 2 0 1 は各種スイッチ H 2 0 8 から出力される信号や、R A M 消去スイッチ回路 H 2 5 3 より出力される R A M 消去信号 H S G 2 に基づいて各種処理を実行する。なお、各種スイッチ H 2 0 8 は、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 における枠ボタン H 2 2（操作ユニット H 1 8 0 の操作ボタン部材 H 1 8 1 や機能調整操作部 H 1 9 0 の決定ボタン H 1 9 1 , 上ボタン H 1 9 2 , 下ボタン H 1 9 3 , 左ボタン H 1 9 4 , 右ボタン H 1 9 5）を含む構成としても良い。払出制御装置 H 1 1 1 は、払出モータ H 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U H 2 1 1 は、その M P U H 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M H 2



12と、ワークメモリ等として使用されるRAMH213とを有している。

#### 【4872】

払出制御装置H111のRAMH213は、主制御装置H110のRAMH203と同様に、MPUH211の内部レジスタの内容やMPUH211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAMH213は、パチンコ機H10の電源の遮断後においても電源装置H115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAMH213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置H110のMPUH201と同様、MPUH211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路H252から停電信号HSG1が入力されるように構成されており、その停電信号HSG1がMPUH211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置H111のMPUH211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインH214を介して入出力ポートH215が接続されている。入出力ポートH215には、主制御装置H110や払出モータH216、発射制御装置H112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置H111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置H111に接続されるが、主制御装置H110には接続されていない。発射制御装置H112は、主制御装置H110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルH51の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットH112aを制御するものである。

#### 【4873】

球発射ユニットH112aの回転体H112a2は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルH51に触れていることをタッチセンサH51aにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチH51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルH51の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルH51の操作量に応じた速度で回転体H112a2が回転される。これにより、操作ハンドルH51の操作量に応じた強さで球発射ユニットH112aから内レールH61及び外レールH62の対向間に球が発射される。音声ランプ制御装置H113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）H226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部H29～H33など）H227における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置H114で行われる第3図柄表示装置H81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPUH221は、そのMPUH221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROMH222と、ワークメモリ等として使用されるRAMH223とを有している。音声ランプ制御装置H113のMPUH221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインH224を介して入出力ポートH225が接続されている。入出力ポートH225には、主制御装置H110、表示制御装置H114、音声出力装置H226、ランプ表示装置H227、その他装置H228、ボタン部材H181などがそれぞれ接続されている。なお、その他装置H228には、遊技盤H13に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットH112aの駆動モータ（図示しない）や、第2入賞口H640の電動役物H640aを含む構成としても良い。音声ランプ制御装置H113は、主制御装置H110から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第3図柄表示装置H81の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置H114へ通知する。

#### 【4874】

また、音声ランプ制御装置H113は、ボタン部材H181からの入力を監視し、遊技者によってボタン部材H181が操作された場合は、第3図柄表示装置H81で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制

10

20

30

40

50

御装置 H 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 H 1 1 4 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置 H 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 H 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 H 8 1 に各種の画像を表示する。さらに、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、機能調整操作部 H 1 9 0 ( 決定ボタン H 1 9 1 , 上ボタン H 1 9 2 , 下ボタン H 1 9 3 , 左ボタン H 1 9 4 , 右ボタン H 1 9 5 ) からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部 H 1 9 0 が操作された場合は、スピーカー ( 音声出力装置 H 2 2 6 ) の音量を変更したり、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の明るさを変更したり、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 の明るさを変更したりするように、表示制御装置 H 1 1 4 へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。なお、図 1 6 3 7 では、操作ユニット H 1 8 0 の操作ボタン部材 H 1 8 1 や機能調整操作部 H 1 9 0 の決定ボタン H 1 9 1 , 上ボタン H 1 9 2 , 下ボタン H 1 9 3 , 左ボタン H 1 9 4 , 右ボタン H 1 9 5 をまとめて枠ボタン H 2 2 として図示している。また、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、表示制御装置 H 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示内容を表すコマンド ( 表示コマンド ) を受信する。音声ランプ制御装置 H 1 1 3 では、表示制御装置 H 1 1 4 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 H 2 2 6 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 H 2 2 7 の点灯および消灯を制御する。

#### 【 4 8 7 5 】

表示制御装置 H 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 H 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 H 8 1 における第 3 図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置 H 1 1 4 は、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 H 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 H 2 2 6 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示と音声出力装置 H 2 2 6 からの音声出力とをあわせることができる。なお、主制御装置 H 1 1 0 における入出力ポート H 2 0 5 に接続される各種スイッチ H 2 0 8 が、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 における入出力ポート H 2 2 5 に接続されるように構成して、MPU H 2 2 1 が、各種スイッチ H 2 0 8 から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置 H 1 1 0 における入出力ポート H 2 0 5 に接続される各種スイッチ H 2 0 8 とは別に音声ランプ制御装置 H 1 1 3 における入出力ポート H 2 2 5 に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤 H 1 3 に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。電源装置 H 1 1 5 は、パチンコ機 H 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 H 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 H 2 5 2 と、RAM 消去スイッチ H 1 2 2 ( 図 1 6 3 7 参照 ) が設けられた RAM 消去スイッチ回路 H 2 5 3 とを有している。電源部 H 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 H 1 1 0 ~ H 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 H 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ H 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド H 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 H 1 1 0 ~ H 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

#### 【 4 8 7 6 】

停電監視回路 H 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 H 1 1 0 の MPU H 2 0 1 及び払出制御装置 H 1 1 1 の MPU H 2 1 1 の各 NMI 端子へ停電信号 HSG 1 を出力するための回路である。停電監視回路 H 2 5 2 は、電源部 H 2 5 1 から出力さ

れる最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 HSG1 を主制御装置 H110 及び払出制御装置 H111 へ出力する。停電信号 HSG1 の出力によって、主制御装置 H110 及び払出制御装置 H111 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 H251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 H110 及び払出制御装置 H111 は、NMI 割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。RAM 消去スイッチ回路 H253 は、RAM 消去スイッチ H122（図 1637 参照）が押下された場合に、主制御装置 H110 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 HSG2 を出力するための回路である。主制御装置 H110 は、パチンコ機 H10 の電源投入時に、RAM 消去信号 HSG2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 H111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 H111 に対して送信する。次いで、図 1638 から図 1698 を参照し、第 105 実施形態におけるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）K10 について説明する。図 1638 は、第 105 実施形態におけるパチンコ機 K10 の正面図であり、図 1639 はパチンコ機 K10 の遊技盤 K13 の正面図である。

#### 【4877】

なお、以下の説明では、図 1638 に示す状態のパチンコ機 K10 に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図 1638 に示す状態のパチンコ機 K10 に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図 1639 参照）の矢印 U-D, L-R, F-B は、パチンコ機 K10 の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。また、符号について、第 104 実施形態におけるパチンコ機 H10 が本実施形態ではパチンコ機 K10 とされているように、共通の機能を有するものに対して類似の符号が設定されている。即ち、本実施形態では、パチンコ機 K10 は、少なくとも、正面枠 K14（第 104 実施形態の正面枠 H14 に相当）と、ベース板 K60（第 104 実施形態のベース板 H60 に相当）と、内レール K61（第 104 実施形態の内レール H61 に相当）と、外レール K62（第 104 実施形態の外レール H62 に相当）と、一般入賞口 K63（第 104 実施形態の一般入賞口 H63 に相当）と、第 1 入賞口 K64（第 104 実施形態の第 1 入賞口 H64 に相当）と、第 2 入賞口 K640（第 104 実施形態の第 2 入賞口 H640 に相当）と、電動役物 K640a（第 104 実施形態の電動役物 H640a に相当）と、第 1 可変入賞装置 K65（第 104 実施形態の可変入賞装置 H65 に相当）と、第 1 特定入賞口 K65a（第 104 実施形態の特定入賞口 H65a に相当）と、スルーゲート K67（第 104 実施形態のスルーゲート H67 に相当）と、戻り球防止部材 K68（第 104 実施形態の戻り球防止部材 H68 に相当）と、返しゴム K69（第 104 実施形態の返しゴム H69 に相当）と、アウト口 K71（第 104 実施形態のアウト口 H71 に相当）と、を備える。

#### 【4878】

更に、本実施形態では、パチンコ機 K10 は、少なくとも、外縁部材 K73（第 104 実施形態の外縁部材 H73 に相当）と、可変表示装置ユニット K80（第 104 実施形態の可変表示装置ユニット H80 に相当）と、第 3 図柄表示装置 K81（第 104 実施形態の第 3 図柄表示装置 H81 に相当）と、センターフレーム K86（第 104 実施形態のセンターフレーム H86 に相当）と、を備える。図 1639 に示すように、遊技盤 K13 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 K60 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車 KWF の他、レール K61, K62、一般入賞口 K63、第 1 入賞口 K64、第 2 入賞口 K640、第 1 可変入賞装置 K65、第 2 可変入賞装置 K650、スルーゲート K67、可変表示装置ユニット K80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 H12（

図 1 6 3 8 参照) の裏面側 (又は表面側) に取り付けられる。ベース板 K 6 0 は、木製の板部材から形成される。一般入賞口 K 6 3、第 1 入賞口 K 6 4、第 2 入賞口 K 6 4 0、可変表示装置ユニット K 8 0 は、ルータ加工によってベース板 K 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 K 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板 K 6 0 を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、その正面側からベース板 K 6 0 の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。遊技盤 K 1 3 の正面中央部分は、正面枠 K 1 4 に配設されるガラスユニット H 1 6 (図 1 6 3 8 参照) を通じて内枠 H 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 1 6 3 9 を参照して、遊技盤 K 1 3 の構成について説明する。

#### 【 4 8 7 9 】

遊技盤 K 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール K 6 2 が植立され、その外レール K 6 2 の内側位置には外レール K 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール K 6 1 が植立される。この内レール K 6 1 と外レール K 6 2 とにより遊技盤 K 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 K 1 3 とガラスユニット H 1 6 (図 1 6 3 8 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 K 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 K 1 3 の正面であって 2 本のレール K 6 1、K 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 K 7 3 とにより区画して形成される領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。2 本のレール K 6 1、K 6 2 は、球発射ユニット H 1 1 2 a (図 1 6 3 7 参照) から発射された球を遊技盤 K 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール K 6 1 の先端部分 (図 1 6 3 9 の左上部) には戻り球防止部材 K 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 K 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール K 6 2 の先端部 (図 1 6 3 9 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム K 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム K 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部 (図 1 6 3 9 の左側下部) には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 H 3 7 A、H 3 7 B が配設されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A、H 3 7 B の機能は第 1 0 4 実施形態において説明したので、ここでは説明を省略する。

#### 【 4 8 8 0 】

尚、本パチンコ機 K 1 0 では、第 1 入賞口 K 6 4 及び第 2 入賞口 K 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 K 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定 (大当たり抽選) を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、1 5 R 時短有通常大当たり、4 R 時短有通常大当たり、1 5 R 時短無し通常大当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A、H 3 7 B には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。本パチンコ機 K 1 0 では、時短中は、第 2 図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第 2 入賞口 K 6 4 0 に付随する電動役物 K 6 4 0 a が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物 K 6 4 0 a が開放された状態 (開放状態) にある場合は、その電動役物 K 6 4 0 a が閉鎖された状態 (閉鎖状態) にある場合と比して、第 2 入賞口 K 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第 2 入賞口 K 6 4 0 へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。電動役物 K 6 4 0 a の開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物 K 6 4 0 a が開放状態の時は、開閉板がベース板 K 6 0 の前面よりも前方に張り出すことで、開閉板の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第 2 入賞口 K 6 4 0 へ入球可能となり、電動役物 K 6 4 0 a が閉鎖状態の時は、開閉板がベース板 K 6 0 の前面よりも後方に退避され、遊技球を第 2 入賞口 K 6 4 0 まで橋渡しすることができなくなることで遊技球が第 2 入賞口 K 6 4 0 に入球し難くなるように構成される。

#### 【 4 8 8 1 】

なお、電動役物 K 6 4 0 a の開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物 K 6 4 0 a の下方に第 2 入賞口 K 6 4 0 が配置され、電動役物 K 6 4 0 a が開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動役物 K 6 4 0 a が閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い。即ち、電動役物 K 6 4 0 a が開放状態の時は、開閉板がベース板 K 6 0 の前面よりも後方に退避され、遊技球が第 2 入賞口 K 6 4 0 側へ入球可能となり、電動役物 K 6 4 0 a が閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第 2 入賞口 K 6 4 0 との間を塞ぐことで球が第 2 入賞口 K 6 4 0 に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。また、電動役物 K 6 4 0 a の開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物 K 6 4 0 a が開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第 2 入賞口 K 6 4 0 に案内され易く、電動役物 K 6 4 0 a が閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第 2 入賞口 K 6 4 0 との間を塞ぐことで球が第 2 入賞口 K 6 4 0 に入球し難くなるように構成することができる。遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 K 6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能な位置（ベース板 K 6 0 の窓部の後方）に、可変表示装置ユニット K 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット K 8 0 には、第 1 入賞口 K 6 4 及び第 2 入賞口 K 6 4 0 への入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 K 8 1 と、スルーゲート K 6 7 の球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板 K 6 0 には、第 3 図柄表示装置 K 8 1 を正面視で囲むようにして、センターフレーム K 8 6 が配設されている。

#### 【 4 8 8 2 】

第 3 図柄表示装置 K 8 1 は 9 インチサイズから 19 インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 H 1 1 4（図 1 6 3 7 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第 3 図柄表示装置 K 8 1 は、主制御装置 H 1 1 0（図 1 6 3 7 参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 K 8 1 を構成するようにしても良い。第 2 図柄表示装置は、球がスルーゲート K 6 7 を通過する毎に表示図柄（第 2 図柄（図示せず））としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 K 1 0 では、球がスルーゲート K 6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置において、第 2 図柄の変動表示後に「 」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「 x 」の図柄が停止表示される。パチンコ機 K 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「 」の図柄）で停止した場合に、第 2 入賞口 K 6 4 0 に付随された電動役物 K 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

#### 【 4 8 8 3 】

第 2 図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第 2 図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第 2 入賞口 K 6 4 0 の電動役物 K 6 4 0 a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第 2 入賞口 K 6 4 0

へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、時短中において、当たり確率を高める、1回の当たりに対する電動役物 K 6 4 0 a の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第 2 入賞口 K 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物 K 6 4 0 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。スルーゲート K 6 7 は、可変表示装置ユニット K 8 0 の右側の領域において遊技盤 K 1 3 に組み付けられ、遊技盤 K 1 3 に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート K 6 7 を球が通過すると、第 2 図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。球のスルーゲート K 6 7 の通過回数は、合計で最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプは、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の下方に左右対称に配設されている。

10

#### 【 4 8 8 4 】

なお、第 2 図柄の変動表示は、本実施形態のように、第 2 図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B 及び第 3 図柄表示装置 K 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第 2 図柄保留ランプの点灯を第 3 図柄表示装置 K 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート K 6 7 の球の通過に対する最大保留球数は 4 回に限定されるものではなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、スルーゲート K 6 7 の組み付け数は 1 つに限定されるものではなく、例えば 2 つであっても良い。また、スルーゲート K 6 7 の組み付け位置は可変表示装置ユニット K 8 0 の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット K 8 0 の左右や、下方でも良い。また、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B により保留球数が示される場合等には、第 2 図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット K 8 0 の下方には、球が入賞し得る第 1 入賞口 K 6 4 が配設されている。この第 1 入賞口 K 6 4 へ球が入賞すると遊技盤 K 1 3 の裏面側に設けられる第 1 入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置 H 1 1 0（図 1 6 3 7 参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 H 3 7 A で示される。一方、スルーゲート K 6 7 の正面視左下側には、球が入賞し得る第 2 入賞口 K 6 4 0 が配設されている。この第 2 入賞口 K 6 4 0 へ球が入賞すると遊技盤 K 1 3 の裏面側に設けられる第 2 入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置 H 1 1 0（図 1 6 3 7 参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 H 3 7 B で示される。なお、第 2 入賞口 K 6 4 0 の配置は、これに限られるものではない。例えば、第 1 入賞口 K 6 4 の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第 1 入賞口 K 6 4 よりも正面視左下側）でも良い。

20

30

40

#### 【 4 8 8 5 】

また、第 1 入賞口 K 6 4 および第 2 入賞口 K 6 4 0 は、それぞれ、球が入賞すると 5 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。なお、本実施形態においては、第 1 入賞口 K 6 4 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第 2 入賞口 K 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第 1 入賞口 K 6 4 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第 2 入賞口 K 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第 1 入賞口 K 6 4 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を 3 個とし、第 2 入賞口 K 6 4 0 へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を 5 個として構成してもよい。この場合の賞球個数の大小関係は逆転しても良い。第 2 入賞口 K

50

640には電動役物K640aが付随されている。この電動役物K640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物K640aが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第2入賞口K640へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートK67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物K640aが開放状態（張出状態）となり、球が第2入賞口K640へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物K640aが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物K640aが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第2入賞口K640へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

10

#### 【4886】

ここで、第1入賞口K64に球が入賞した場合と第2入賞口K640へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約1/319）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として15R時短有通常大当たりとなる確率は、第2入賞口K640へ球が入賞した場合のほうが第1入賞口K64へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第1入賞口K64は、第2入賞口K640にあるような電動役物K640aは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第2入賞口K640に付随する電動役物K640aが閉鎖状態にある場合が多く、第2入賞口K640に入賞しづらいので、電動役物K640aのない第1入賞口K64へ向けて、可変表示装置ユニットK80の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第1入賞口K64への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、時短中は、スルーゲートK67に球を通過させることで、第2入賞口K640に付随する電動役物K640aが開放状態となりやすく、第2入賞口K640に入賞しやすい状態であるので、第2入賞口K640へ向けて、可変表示装置80の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートK67を通過させて電動役物K640aを開放状態にすると共に、第2入賞口K640への入賞によって15R時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。なお、本実施形態におけるパチンコ機K10とは異なり、遊技盤K13の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第1入賞口K64を狙うことも、「左打ち」で第2入賞口K640を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

20

30

#### 【4887】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機K10では、「右打ち」では第1入賞口K64を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートK67を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機K10は、パチンコ機K10の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。第1入賞口K64の右方には第2可変入賞装置K650（図1639参照）が配設されており、その下流側位置に第2特定入賞口K650aが設けられている。パチンコ機K10においては、第1入賞口K64又は第2入賞口K640への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置H37A又は第1図柄表示装置H37Bを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第3図柄表示装置K81に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている第2特定入賞口K650aが、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放される。この第2特定入賞口K650aは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その第2特定入賞口K650aが所定時間開放される。この第2特定入

40

50

賞口 K 6 5 0 a の開閉動作は、最高で例えば 1 5 回 ( 1 5 ラウンド ) 繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値 ( 遊技価値 ) の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

#### 【 4 8 8 8 】

抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第 2 入賞口 K 6 4 0 へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、付与される時短の回数は 3 回とされ、第 2 入賞口 K 6 4 0 に遊技球が入賞すると、約 1 / 2 の確率で小当たりが発生し、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B において小当たりに対応した L E D が点灯する。この小当たりにより、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a よりも上流側に配置される第 1 特定入賞口 K 6 5 a が所定時間開放され、その第 1 特定入賞口 K 6 5 a の開放中に、球が第 1 特定入賞口 K 6 5 a 内へ入賞し、その特定入賞口 K 6 5 a の下流側の特定領域 K 6 5 c を通過することを契機として特別遊技状態 ( 大当たり ) に遊技状態が遷移する。このように、本パチンコ機 K 1 0 では、右打ち遊技において、第 2 入賞口 K 6 4 0 へ遊技球が入球すると約 1 / 2 の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率 ( 約 1 / 3 1 9 ) よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。また、特定入賞口 K 6 5 a , K 6 5 0 a の個数は限定されるものではなく、1 つ若しくは 2 以上の複数 ( 例えば 3 つ ) を配置しても良く、また配置位置も第 1 入賞口 K 6 4 の右方に限らず、例えば、第 1 入賞口 K 6 4 の下方右側や、第 1 入賞口 K 6 4 の下方左側や、可変表示装置ユニット K 8 0 の左方または右方や、上方でも良い。遊技盤 K 1 3 には、アウト口 K 7 1 が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口 K 6 3 , K 6 4 , K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a にも入賞しなかった球は、アウト口 K 7 1 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 K 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 ( 役物 ) とが配設されている。なお、本実施形態におけるその他装置 H 2 2 8 ( 図 1 6 3 7 参照 ) には、駆動ソレノイド K S O L 4 1 や駆動モータ K M T 4 1 a , K M T 4 1 b , K M T 5 1 , K M T 6 1 , K M T 7 1 , K M T 8 1 , K M T 8 2 等が含まれる。

#### 【 4 8 8 9 】

なお、本実施形態においても、その他装置 H 2 2 8 ( 図 1 6 3 7 参照 ) には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニット H 1 1 2 a の駆動モータ ( 図示せず ) や、第 2 入賞口 K 6 4 0 の電動役物 K 6 4 0 a の駆動源等 ( 駆動ソレノイド K 2 4 7 及び駆動ソレノイド K 2 5 3 等 ) を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチ H 2 0 8 ( 図 1 6 3 7 参照 ) には、検出センサ K 4 1 3 , K 4 1 8 , K 5 5 6 a , K 5 5 6 b , K 5 5 6 c , K 5 6 5 , K 7 1 1 e , K 7 1 6 , K 8 5 8 等が含まれる。次いで、遊技盤 K 1 3 及び動作ユニット K 3 0 0 の構造について説明する。図 1 6 4 0 は、遊技盤 K 1 3 及び動作ユニット A 2 0 0 の分解正面斜視図である。なお、図 1 6 4 0 の説明においては、図 1 6 3 9 を適宜参照する。動作ユニット K 3 0 0 は、遊技盤 K 1 3 の背面側に配置され、各種発光手段や、各種動作ユニットが内部に配設されているが、詳細は後述する。動作ユニット K 3 0 0 の支持板部 K 3 1 3 が遊技盤 K 1 3 に面で支持された状態で、遊技盤 K 1 3 のベース板 K 6 0 に締結ネジを螺入することにより、遊技盤 K 1 3 と動作ユニット K 3 0 0 とが一体的に固定され、遊技盤 K 1 3 及び動作ユニット K 3 0 0 の全体としての剛性の向上が図られている。ベース板 K 6 0 は、光透過性の樹脂材料から板状に形成されており、正面側からベース板 K 6 0 の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板 K 6 0 の形状や配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ、各種演出に利用することができる。なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い ( 又は光不透過の ) シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。図 1 6 4 1 は、遊技盤 K 1 3 の分解正面斜視図である。図 1 6 4 1 では、入賞ユニット K 2 0 0 から化粧カバー K 2 2 0 が分解された状態が図示されている。また、図 1 6 3 9 と同様に球案内用の釘の図示が省略されると共

10

20

30

40

50



に、それと加えて風車 K W F ( 図 1 6 3 9 参照 ) の図示も省略されている。

【 4 8 9 0 】

図 1 6 4 2 は、入賞ユニット K 2 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 6 4 3 は、入賞ユニット K 2 0 0 の分解背面斜視図である。図 1 6 4 2 及び図 1 6 4 3 に図示されるように、入賞ユニット K 2 0 0 は、ベース板 K 6 0 の前面に締結固定されるベース部材 K 2 0 1 と、そのベース部材 K 2 0 1 の正面側に配置されベース部材 K 2 0 1 と共に球の流下経路を構成する化粧カバー K 2 2 0 と、ベース部材 K 2 0 1 の背面側から進退動作する電動役物 K 6 4 0 a を有する第 1 電動役物 K 2 4 0 と、その第 1 電動役物 K 2 4 0 よりも下側においてベース部材 K 2 0 1 の背面側に配設され、ベース部材 K 2 0 1 の背面側から進退動作する可動板 K 2 5 1 を有する第 2 可変入賞装置 K 6 5 0 としての第 2 電動役物 K 2 5 0 と、を備える。ベース部材 K 2 0 1 は、背面側に突条状に形成される突条縁部の内側において光拡散形状が形成される板状本体 K 2 0 2 と、その板状本体 K 2 0 2 に穿設される案内開口 K 2 0 3 と、案内開口 K 2 0 3 の正面側を流下する球を減速させるよう正面側に突設される複数の減速突起 K 2 0 4 と、案内開口 K 2 0 3 よりも下側において板状本体 K 2 0 2 に穿設される案内開口 K 2 0 5 と、その案内開口 K 2 0 5 の下縁に沿って正面側に突設される突条部 K 2 0 6 と、案内開口 K 2 0 5 の上側において板上本体 K 2 0 2 に凹設される複数の減速凹部 K 2 0 7 と、案内開口 K 2 0 3 よりも下側であり案内開口 K 2 0 5 よりも上側の位置において左右方向に長尺の突条状に形成される長尺突条 K 2 0 8 と、案内開口 K 2 0 5 の上縁に沿って背面側に延設される延設部 K 2 0 9 と、案内開口 K 2 0 5 よりも下側において球を背面側へ案内可能に形成される複数の球案内部 K 2 1 0 と、板状本体 K 2 0 2 の光拡散形状が形成されている箇所に光を照射可能な L E D 等の複数の発光部 K 2 1 2 を有しており板状本体 K 2 0 2 の背面側に締結固定される電飾基板 K 2 1 1 と、を備える。

【 4 8 9 1 】

化粧カバー K 2 2 0 は、ベース部材 K 2 0 1 の板状本体 K 2 0 2 と共に球の流下経路の前後を区画する板状本体 K 2 2 1 と、その板状本体 K 2 2 1 から背面側へ延設され球の流下経路を形成する延設形成部 K 2 2 2 と、その延設形成部 K 2 2 2 で縁取られる領域の内側において板状本体 K 2 2 1 から背面側に突設形成され流下経路を分岐させる分岐形成部 K 2 2 3 と、延設形成部 K 2 2 2 で縁取られる領域の内側において板状本体 K 2 2 1 から背面側に突設形成されベース部材 K 2 0 1 の案内開口 K 2 0 3 へ向けて球を案内する傾斜面が後面に形成される傾斜形成部 K 2 2 4 と、ベース部材 K 2 0 1 の減速凹部 K 2 0 7 の前方位置に対応して板状本体 K 2 2 1 から背面側に突設形成される複数の減速突起 K 2 2 5 と、延設形成部 K 2 2 2 で縁取られる領域よりも下側の箇所に光を照射可能な L E D 等の複数の発光部 K 2 2 8 を有しており延設形成部 K 2 2 2 の延設先端と略面一を形成することで板状本体 K 2 2 1 と十分な距離を開けて化粧カバー K 2 2 0 に締結固定される電飾基板 K 2 2 7 と、を備える。第 1 電動役物 K 2 4 0 は、第 2 入賞口 K 6 4 0 と、案内開口 K 2 0 3 を通り前方に配置される張出状態 ( 開放状態 ) において球を第 2 入賞口 K 6 4 0 へ向けて案内可能な電動役物 K 6 4 0 a と、その電動役物 K 6 4 0 a を駆動させる駆動ソレノイド K 2 4 7 が内部に配設され電動役物 K 6 4 0 a を下側から支える支持箱部材 K 2 4 6 と、電動役物 K 6 4 0 a が前後方向に変位できるように電動役物 K 6 4 0 a の上面を案内すると共に第 2 入賞口 K 6 4 0 への経路の天井部を形成する上カバー部材 K 2 4 8 と、を備える。電動役物 K 6 4 0 a は、有色 ( 本実施形態では赤色 ) 不透明の樹脂材料から形成され、左方へ向けて下降傾斜する第 1 形成面 K 2 4 1 と、その第 1 形成面 K 2 4 1 の下流側端部に連設され後方へ向けて下降傾斜する第 2 形成面 K 2 4 2 と、その第 2 形成面 K 2 4 2 における第 1 形成面 K 2 4 1 に対する左右方向逆側 ( 左側 ) において左前部を頂点として右方および後方へ向けて下降傾斜する第 3 形成面 K 2 4 3 と、を備える。

【 4 8 9 2 】

第 2 電動役物 K 2 5 0 は、案内開口 K 2 0 5 を通り前後方向に進退動作可能な可動板 K 2 5 1 と、その可動板 K 2 5 1 を駆動させる駆動ソレノイド K 2 5 3 が内部に配設され可動板 K 2 5 1 を下側から支える支持箱部材 K 2 5 2 と、を備える。可動板 K 2 5 1 は、有

色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、駆動ソレノイド K 2 5 3 が非励磁の状態において前方側に張り出す張出状態（閉鎖状態）では、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への入球が防止され、駆動ソレノイド K 2 5 3 が励磁された状態において後方に退避する退避状態（開放状態）では、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への入球が許容される。可動板 K 2 5 1 の張出状態では、可動板 K 2 5 1 を傾倒させる方向に球の重みが作用した場合に、突条部 K 2 0 6 が可動板 K 2 5 1 の下面と当接することで、その傾倒が防止される。更に、可動板 K 2 5 1 の後端側上方には延設部 K 2 0 9 が配設されているので、延設部 K 2 0 9 が可動板 K 2 5 1 の上面と当接することで、可動板 K 2 5 1 の傾倒が防止される。このように、複数箇所での当接により、可動板 K 2 5 1 の傾倒を防止することができる。図 1 6 4 4 は、図 1 6 3 9 の M D C C X X X I 部における遊技盤 K 1 3 の部分拡大正面図であり、図 1 6 4 5 は、図 1 6 4 4 の M D C C X X X I I - M D C C X X X I I 線における遊技盤 K 1 3 の断面図である。図 1 6 4 4 では、化粧カバー K 2 2 0 の内側の形状が想像線で図示される。図 1 6 4 4 に図示されるように、分岐形成部 K 2 2 3 は、電動役物 K 6 4 0 a の右端部へ向けて上面に到達した球を案内可能に配置されている。また、傾斜形成部 K 2 2 4 は、右側へ張り出す部分が、第 1 電動役物 K 2 4 0 の第 3 形成面 K 2 4 3 に対応して、正面視で右方へ向けて下降傾斜する。

10

#### 【 4 8 9 3 】

これにより、第 1 電動役物 K 2 4 0 の電動役物 K 6 4 0 a の張出状態において、電動役物 K 6 4 0 a の上面に球が衝突して電動役物 K 6 4 0 a に上下方向に跳ねるような変位が生じた場合における第 3 形成面 K 2 4 3 と傾斜形成部 K 2 2 4 との衝突を面での衝突とすることができるので、衝突時の荷重が点で生じる場合に比較して、第 3 形成面 K 2 4 3 が受ける荷重を分散させることができ、電動役物 K 6 4 0 a の破損を回避し易くすることができる。図 1 6 4 4 では、化粧カバー K 2 2 0 の板状本体 K 2 2 1 の正面側に施される大形意匠 K 2 2 1 a と、小形意匠 K 2 2 1 b とが、図示される。ここで、本実施形態では大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの色として電動役物 K 6 4 0 a 及び可動板 K 2 5 1 と同じ赤が選択され、縁取り以外の部分は、基本的には無色透明とされ、特に電飾基板 K 2 2 7 と前後で重なる位置においては白色で不透明に施され、小形意匠 K 2 2 1 b は有色（本実施形態では白）不透明の装飾として形成される。これに対応して、大形意匠 K 2 2 1 a には赤色を示す網掛けを付し、小形意匠 K 2 2 1 b には網掛けを付さずに図示する。小形意匠 K 2 2 1 b は、電動役物 K 6 4 0 a の上面を転動する球の流下経路に沿う方向を示す矢印先端部形状（左下側に頂点を有するカッコ形状）としてデザインされており、小形意匠 K 2 2 1 b を視認した遊技者に対して球の流下経路について示唆するよう機能する。このように、化粧カバー K 2 2 0 の装飾としての大形意匠 K 2 2 1 a と、電動役物 K 6 4 0 a 及び可動板 K 2 5 1 との色を合わせることで、電動役物 K 6 4 0 a 及び可動板 K 2 5 1 を装飾の一部として遊技者に視認させることが可能となる。本実施形態では、図 1 6 4 4 に図示されるように、電動役物 K 6 4 0 a 及び可動板 K 2 5 1 の傾斜の方向（左側へ向けて下降傾斜する方向）と、大形意匠 K 2 2 1 a の傾斜が揃っているため、電動役物 K 6 4 0 a 及び可動板 K 2 5 1 と大形意匠 K 2 2 1 a とを合わせて「一つの装飾模様」として視認させることができる。そして、この場合において、電動役物 K 6 4 0 a 及び可動板 K 2 5 1 の配置の違いによる見え方の違いを利用して、視認される上述の「一つの装飾模様」を変化させることができる。

20

30

40

#### 【 4 8 9 4 】

図 1 6 4 4 に図示されるように、電動役物 K 6 4 0 a 又は可動板 K 2 5 1 による球の案内経路（上面に沿う経路）の前方は、板状本体 K 2 2 1 が無色透明とされており、視認性が良い。そのため、電動役物 K 6 4 0 a 又は可動板 K 2 5 1 により案内される球の視認性を向上させることができる。更に、電動役物 K 6 4 0 a 又は可動板 K 2 5 1 による球の案内経路（上面に沿う経路）の上下位置の前方は、板状本体 K 2 2 1 の大形意匠 K 2 2 1 a として有色（本実施形態では赤）透明とされており、無色透明よりも視認性が低下されている。これにより、遊技者の視線を視認性の良い電動役物 K 6 4 0 a 又は可動板 K 2 5 1 による球の案内経路（上面に沿う経路）へ誘導することができるので、電動役物 K 6 4 0

50

a又は可動板K251により球が案内されている場合に、その球を判別させ易くすることができる。図1645では、第1電動役物K240及び第2電動役物K250の非励磁状態における電動役物K640a(退避状態)及び可動板K251(張出状態)の配置が実線で図示され、第1電動役物K240及び第2電動役物K250の励磁状態における電動役物K640a(張出状態)及び可動板K251(退避状態)の配置が想像線で図示される。電動役物K640aは、励磁状態(張出状態)において上面が球の流下面として機能する。即ち、案内開口K203を通り第2入賞口K640(図1642参照)へ案内される球は図1645に想像線で図示される張出状態の電動役物K640aの上面を転動する。そのため、電動役物K640aよりも下側かつ可動板K251よりも上側に配置され電動役物K640aを斜め下方に見下ろす方向視KDR21で視認する遊技者が視認可能な光を照射するLEDとして図1645に図示される発光部K212からの光が、電動役物K640aを転動する球に隠されて遊技者の目に届かなくなる事態を回避することができる。即ち、図1645に図示される発光部K212からの光は、電動役物K640aよりも下側を通り遊技者の目に届くので、電動役物K640aの上面を転動する球の有無により発光部K212からの光の視認態様が変化することが防止される。

10

#### 【4895】

また、発光部K212からの光が電動役物K640a自体を明るく照らすように作用することで、電動役物K640a上を明るくすることができる。発光部K212からの光が電動役物K640aに到達するよりも前に、電動役物K640a上を転動する球に遮蔽されることは無いので、電動役物K640a上に球が有るか否かに因らず電動役物K640aの明るさ(見映え)が変わることを防止できる。このように、電動役物K640a上に球が有るか否かに因らず電動役物K640aを明るくすることができ、電動役物K640a上を転動する球の視認性を向上させることができる。この場合において、第1形成面K241の形成部のように板厚の寸法がより小さい部分において電動役物K640a上を明るくする程度を高めることができるので、電動役物K640aの明るさは、第3形成面K243の形成部よりも第1形成面K241の形成部を明るくすることができる。これにより、電動役物K640a上を転動する球の流下経路の下流側よりも上流側に遊技者の視線を誘導することができ、分岐形成部K223における球の分岐に注目させることができる。これにより、分岐形成部K223の上面を左に流れて電動役物K640aの上面に案内され得る球の存在と、分岐形成部K223の上面を右に流れて電動役物K640aには案内されずに下流側へ流下する球の存在とを、遊技者に把握させることができるので、発射球数よりも第2入賞口K640(図1642参照)へ案内される球数が少ないことから、遊技領域から球が漏れたり、球の発射が適切に行われなかったりという遊技機不良が生じていると思ひ込み、遊技者が遊技を止めてしまう事態が生じることを防止し易くすることができる。図1645に図示されるように、第2電動役物K250の可動板K251は、左右縁部が前後方向に延びる突条状に下方に突設され、その突設先端がベース部材K201の突条部K206に下支えされることで、張出状態における可動板K251の前傾方向の姿勢変化が防止されている。

20

30

#### 【4896】

また、可動板K251の上側には延設部K209が形成されており、可動板K251が前傾方向に姿勢変化する場合に、その姿勢変化を規制する。即ち、本実施形態では、可動板K251の姿勢変化を抑制するための形状部がベース部材K201に形成されており、化粧カバーK220には形成されていない。このように構成することで、可動板K251の姿勢変化を抑制するという作用は生じさせつつ、化粧カバーK220に凹凸形状が形成される領域を狭めることができるので、化粧カバーK220を介して球の流下経路を視認する場合における流下経路の視認性を向上させることができる。なお、延設部K209は、下面の形状が、前方または斜前上方向からの光を全反射させるように湾曲した形状とされている。これにより、延設部K209の基端部が配設される板状本体K202よりも後側に延びている可動板K251の後側部が遊技者に視認されることを避けることができ、可動板K251については、専ら、板状本体K202よりも前側に張り出している部分に

40

50

注目させることができる。なお、本実施形態では、延設部 K 2 0 9 の形状の設計により延設部 K 2 0 9 の下側の構造物を視認させないようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設部 K 2 0 9 の表面に、ミラーテープや、遮光テープを貼り付けることで、光の透過を防止するように構成しても良い。また、可動板 K 2 5 1 付近を前後方向の方向視 K D R 2 2 で視認する場合において、減速凹部 K 2 0 7 の上縁部 K 2 0 7 a を介して張出状態における可動板 K 2 5 1 の上面を視認できるように、減速凹部 K 2 0 7 が形成される。即ち、上縁部 K 2 0 7 a が鏡のように機能して、可動板 K 2 5 1 の色（本実施形態では赤色）で上縁部 K 2 0 7 a を視認させることができる。一方、可動板 K 2 5 1 が退避状態とされると、可動板 K 2 5 1 の先端は上縁部 K 2 0 7 a よりも後方に退避するので、上縁部 K 2 0 7 a が鏡のように機能して、突条部 K 2 0 6 の上面付近の色（本実施形態では無色透明であり、上縁部 K 2 0 7 a と同じ）で上縁部 K 2 0 7 a を視認させることができる。

10

#### 【 4 8 9 7 】

即ち、上縁部 K 2 0 7 a の視認態様（色味）を、可動板 K 2 5 1 が張出状態とされるか（赤色で視認される）、可動板 K 2 5 1 が退避状態とされるか（無色透明で視認される）で変化させることができる。これにより、可動板 K 2 5 1 の状態が変化した場合における可動板 K 2 5 1 付近の視認態様の变化の程度を大きくすることができる。上縁部 K 2 0 7 a は、中央と右側の減速凹部 K 2 0 7 では、可動板 K 2 5 1 の上面に略平行なライン状で形成されているので、可動板 K 2 5 1 の上面を転動する球よりも若干上側において、球の流下方向に平行に延びる上縁部 K 2 0 7 a が可動板 K 2 5 1 と同じ赤色で視認される。これにより、可動板 K 2 5 1 の上面を転動する球の流下方向を、可動板 K 2 5 1 とは異なる位置にある上縁部 K 2 0 7 a により遊技者に把握させることができる。更に、上縁部 K 2 0 7 a は、左側の減速凹部 K 2 0 7 では、可動板 K 2 5 1 の上面を左側へ案内された球が案内される流路（可動板 K 2 5 1 よりも左側の流路）へ向けた左方向へ下降傾斜するライン状で形成されているので、可動板 K 2 5 1 の左端部を過ぎて流下する球の流下方向に沿って延びる上縁部 K 2 0 7 a が可動板 K 2 5 1 と同じ赤色で視認される。これにより、可動板 K 2 5 1 の上面を左方へ通り過ぎた後の球の流下方向を、可動板 K 2 5 1 とは異なる位置にある上縁部 K 2 0 7 a により遊技者に把握させることができる。図 1 6 4 4 及び図 1 6 4 5 を参照して、更に上縁部 K 2 0 7 a について説明する。上縁部 K 2 0 7 a が形成される減速凹部 K 2 0 7 は、球が進입可能となるように上下幅が球の直径よりも長くなるように形成されている。そのため、遊技者が方向視 K D R 2 2 で可動板 K 2 5 1 付近を視認している場合に、可動板 K 2 5 1 の上面を球が転動する場合であっても、その球により上縁部 K 2 0 7 a が隠されることはない。従って、可動板 K 2 5 1 の上面を転動する球の上下において、可動板 K 2 5 1 と、その可動板 K 2 5 1 と同様に左下方へ傾斜する上縁部 K 2 0 7 a とにより、2 本の赤色のライン状の装飾を遊技者に視認させることができる。

20

30

#### 【 4 8 9 8 】

ここで、方向視 K D R 2 2 に対して上縁部 K 2 0 7 a が鏡として作用して可動板 K 2 5 1 を視認させる場合の光の通り道は、減速凹部 K 2 0 7 を通るので、可動板 K 2 5 1 上を流下する球がある場合であっても、球が減速凹部 K 2 0 7 に進入していなければ上縁部 K 2 0 7 a の視認態様に影響はない。また、球が減速凹部 K 2 0 7 に進入している場合であっても、球は球体である一方で減速凹部 K 2 0 7 の凹設側端部は平面であり、減速凹部 K 2 0 7 が球により満たされることはないので、球に遮蔽されずに進行する光が上縁部 K 2 0 7 a で反射されて遊技者の目に届くことになる。従って、可動板 K 2 5 1 上を球が流下する場合であっても、上縁部 K 2 0 7 a の視認態様の变化を小さくすることができる。即ち、上縁部 K 2 0 7 a が赤色で視認される状態は、可動板 K 2 5 1 上に球が有る場合にも、無い場合にも、共通に生じさせることができる。図 1 6 4 4 に図示されるように、本実施形態では、化粧カバー K 2 2 0 の大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの内側に、上縁部 K 2 0 7 a 及び可動板 K 2 5 1 が沿うように配置されており、化粧カバー K 2 2 0 の大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの色と、可動板 K 2 5 1 の色とは共通とされる。そのため、可動板 K 2 5 1 が張出状態の場合には、大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りを部分的に太くするように上縁

40

50

部 K 2 0 7 a が作用し、可動板 K 2 5 1 が退避状態の場合には、上縁部 K 2 0 7 a が透明に視認されることで、大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りが均一となるように視認される。大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りとして視認される形状が部分的に太い場合が可動板 K 2 5 1 の張出状態に対応し、大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りとして視認される形状の太さが均一である場合が可動板 K 2 5 1 の退避状態に対応することから、遊技者は、大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの太さを視認することで可動板 K 2 5 1 の状態を把握することができる。

#### 【 4 8 9 9 】

可動板 K 2 5 1 上を転動する球の流下経路の手前側には、化粧カバー K 2 2 0 の減速突起 K 2 2 5 が位置する。減速凹部 K 2 0 7 とは違い、減速突起 K 2 2 5 の上下幅は球の直径よりも小さくされる（球の半径よりも小さくされる）。これにより、可動板 K 2 5 1 上を球が転動する場合に、球が減速突起 K 2 2 5 により隠されて（見え難くされて）、遊技者が球の位置を把握できなくなる事態を避けることができる。図 1 6 4 6、図 1 6 4 7、図 1 6 4 8 及び図 1 6 4 9 は、斜め下方に見下ろす方向視 K D R 2 1 における入賞ユニット K 2 0 0 の斜視図である。図 1 6 4 6、図 1 6 4 7、図 1 6 4 8 及び図 1 6 4 9 では、電動役物 K 6 4 0 a や可動板 K 2 5 1 の配置の違いに伴う化粧カバー K 2 2 0 の大形意匠 K 2 2 1 a 及び小形意匠 K 2 2 1 b の視認態様の違いを説明するために、化粧カバー K 2 2 0 については、板状本体 K 2 2 1 の外形が想像線で図示されると共に大形意匠 2 2 1 a および小形意匠 K 2 2 1 b の位置が図示され、背面側に張り出す形状部としての分岐形成部 K 2 2 3、傾斜形成部 K 2 2 4 及び減速突起 K 2 2 5 の配置が想像線で図示される。また、図 1 6 4 6、図 1 6 4 7、図 1 6 4 8 及び図 1 6 4 9 では、赤色の大形意匠 K 2 2 1 a の縁取り、電動役物 K 6 4 0 a 及び可動板 K 2 5 1 に、共通の網掛けが付される。なお、入賞ユニット K 2 0 0 に案内された球の流下経路の詳細については図示が省略されているので、流下経路の詳細について図 1 6 4 4 を適宜参照する。図 1 6 4 6 では、第 1 電動役物 K 2 4 0 において電動役物 K 6 4 0 a が退避状態（非励磁状態）とされ、第 2 電動役物 K 2 5 0 において可動板 K 2 5 1 が張出状態（非励磁状態）とされる。この状態は、主に通常状態に対応する。図 1 6 4 6 に図示される状態は、入賞ユニット K 2 0 0 を流下する球が、第 2 入賞口 K 6 4 0（図 1 6 4 2 参照）に案内されることは無く、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に案内されることもない（図 1 6 4 4 参照）状態である。この状態において、大形意匠 K 2 2 1 a は、縁取りの内側の上下中央部に可動板 K 2 5 1 が進入しているように視認され、大形意匠 K 2 2 1 a 自体の形状があたかも切断されているように遊技者に印象付けることができる。

#### 【 4 9 0 0 】

従って、大形意匠 K 2 2 1 a 自体の形状があたかも切断されているように視認されている場合と、第 2 入賞口 K 6 4 0 及び第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に球が案内されない状態とが対応するので、遊技者は、大形意匠 K 2 2 1 a の視認態様から、入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球がどのように流下するかを予測することができる。そのため、入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。図 1 6 4 7 では、第 1 電動役物 K 2 4 0 において電動役物 K 6 4 0 a が張出状態（励磁状態）とされ、第 2 電動役物 K 2 5 0 において可動板 K 2 5 1 が張出状態（非励磁状態）とされる。この状態は、主に時短状態や確変状態において頻繁に生じる状態に対応する。図 1 6 4 7 に図示される状態は、入賞ユニット K 2 0 0 を流下する球が、第 2 入賞口 K 6 4 0（図 1 6 4 2 参照）に案内され得る一方で、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に案内されることはない（図 1 6 4 4 参照）状態である。この状態において、小形意匠 K 2 2 1 b は、大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの内側に進入しているように視認される電動役物 K 6 4 0 a の赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される。この場合、図 1 6 4 6 で図示されるように背景色が無色の場合に比較して、白色の小形意匠 K 2 2 1 b を目立たせることができる。従って、小形意匠 K 2 2 1 b が電動役物 K 6 4 0 a の赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される場合と、第 2 入賞口 K 6 4 0 に球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、小形意匠 K 2 2 1 b の視認態様から、入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球が第 2 入賞

口 K 6 4 0 に入球され得るかどうかを予測することができる。そのため、入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。

#### 【 4 9 0 1 】

ここで、化粧力バー K 2 2 0 に施される小形意匠 K 2 2 1 b を判別し易い装飾とすると、その装飾が邪魔になり球自体の流れが見え難くなる可能性があり、逆に、球の流れを見え易くするために淡い装飾とすると、装飾としては見え難い演出効果の小さいものになる可能性がある。光照射により形状を浮かび上がらせる導光パネル等を利用する手もあるが、高価であったり、ある程度の厚みを要する等の設計に絡む条件から配置が限定されたりするといった問題点があり、万能ではない。これに対し、本実施形態では、化粧力バー K 2 2 0 の前面の装飾で完結させるのではなく、小形意匠 K 2 2 1 b の見映えに、電動役物 K 6 4 0 a が影響を及ぼし得るように構成することで、装飾の見映えと、球の見え易さとを両立させている。即ち、小形意匠 K 2 2 1 b 単体では目立たない装飾とすることで、電動役物 K 6 4 0 a が退避状態とされている場合には、小形意匠 K 2 2 1 b を目立たせないことで化粧力バー K 2 2 0 の背面側を流下する球自体に注目させるようにする一方、電動役物 K 6 4 0 a が張出状態とされる場合には、小形意匠 K 2 2 1 b 自体を目立たせて、第 2 入賞口 K 6 4 0 への入球に期待させる装飾としての演出効果を向上させることができる。電動役物 K 6 4 0 a を背景として小形意匠 K 2 2 1 b を目立たせる場合、小形意匠 K 2 2 1 b と電動役物 K 6 4 0 a との間に球が進入すると、小形意匠 K 2 2 1 b の見栄えが変化することが懸念される。ベース部材 K 2 0 1 の板状本体 K 2 0 2 と化粧力バー K 2 2 0 の板状本体 K 2 2 1（図 1 6 4 2 参照）とで形成される流路の前後幅は球の直径よりも十分に長くされていること（約 1 9 m m）、パチンコ機 K 1 0 は一般的に数度（約 1 度）だけ後側へ傾斜されていること、を考慮すれば、電動役物 K 6 4 0 a の上面を転動する球は後側に配置されるベース部材 K 2 0 1 の板状本体 K 2 0 2 に接しながら流下する可能性が高いので、小形意匠 K 2 2 1 b と電動役物 K 6 4 0 a との間に球が進入する前提となる球が化粧力バー K 2 2 0 側に寄る（前側寄りで流下する）事態が生じる可能性を低くすることができる。

#### 【 4 9 0 2 】

従って、小形意匠 K 2 2 1 b と電動役物 K 6 4 0 a との間に球が進入する事態を生じ難くすることができるので、電動役物 K 6 4 0 a 上を球が転動している状態における小形意匠 K 2 2 1 b の見栄えの変化を防止し易くすることができる。図 1 6 4 8 では、第 1 電動役物 K 2 4 0 において電動役物 K 6 4 0 a が退避状態（非励磁状態）とされ、第 2 電動役物 K 2 5 0 において可動板 K 2 5 1 が退避状態（励磁状態）とされる。この状態は、主に特別遊技状態のラウンド遊技中の状態に対応する。図 1 6 4 8 に図示される状態は、入賞ユニット K 2 0 0 を流下する球が、第 2 入賞口 K 6 4 0（図 1 6 4 2 参照）に案内されることは無く、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a（図 1 6 4 4 参照）に案内され得る状態である。退避状態の可動板 K 2 5 1 は、先端部が案内開口 K 2 0 5 の後側まで十分に収納され（図 1 6 4 5 参照）、方向視 D R 2 1 では視認不能とされる。また、退避状態の可動板 K 2 5 1 の上側を覆う延設部 K 2 0 9（図 1 6 4 5 参照）の全反射の作用により、延設部 K 2 0 9 を介して可動板 K 2 5 1 を視認することが不可能とされるので、図 1 6 4 8 に図示される状態において、可動板 K 2 5 1 を完全に隠すことができる。図 1 6 4 8 に図示される状態において、電動役物 K 6 4 0 a が小形意匠 K 2 2 1 b の背景色を構成することではなく、大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの内側において可動板 K 2 5 1 が視認されることも無いので、遊技者に対して、大形意匠 K 2 2 1 a 自体の形状を印象的に視認させることができる。従って、大形意匠 K 2 2 1 a 自体の形状が切断されない状態で視認されている場合と、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、大形意匠 K 2 2 1 a の視認態様から、入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球がどのように流下するかを予測することができる。そのため、入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 4 9 0 3 】

なお、本実施形態では、方向視 D R 2 1 において、可動板 K 2 5 1 が大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの内側に視認されるか否かで状態の切替を把握可能に構成される一方で、方向視 D R 2 2 において、図 1 6 4 4 で上述したように、上縁部 K 2 0 7 a が赤色で視認されることで大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの太さが部分的に変化するかどうかで状態の切替を把握可能に構成される。このように、本実施形態では、見栄えの変化を生じさせる主体は可動板 K 2 5 1 で共通としつつも、見栄えが変わる対象を複数設けてあるので、遊技者が入賞ユニット K 2 0 0 を視認する方向視が遊技中に变化したとしても、大形意匠 K 2 2 1 a の視認態様から入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球がどのように流下するかを予測させるという目的を達成させることができる。図 1 6 4 9 では、第 1 電動役物 K 2 4 0 において電動役物 K 6 4 0 a が張出状態（励磁状態）とされ、第 2 電動役物 K 2 5 0 において可動板 K 2 5 1 が退避状態（励磁状態）とされる。この状態は、主に特別遊技状態のラウンド遊技中において、第 2 図柄の抽選で当たりとなり、電動役物 K 6 4 0 a が駆動された状態に対応する。図 1 6 4 9 に図示される状態は、入賞ユニット K 2 0 0 を流下する球が、第 2 入賞口 K 6 4 0（図 1 6 4 2 参照）に案内され得るか、又は、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a（図 1 6 4 4 参照）に案内され得る状態である。この状態において、小形意匠 K 2 2 1 b は、大形意匠 K 2 2 1 a の縁取りの内側に進入しているように視認される電動役物 K 6 4 0 a の赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される。この場合、図 1 6 4 6 で図示されるように背景色が無色の場合に比較して、白色の小形意匠 K 2 2 1 b を目立たせることができる。

10

20

## 【 4 9 0 4 】

従って、小形意匠 K 2 2 1 b が電動役物 K 6 4 0 a の赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される場合と、第 2 入賞口 K 6 4 0 に球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、小形意匠 K 2 2 1 b の視認態様から、入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球が第 2 入賞口 K 6 4 0 に入球され得るかどうかを予測することができる。そのため、入賞ユニット K 2 0 0 に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。一方、特別遊技状態では電動役物 K 6 4 0 a の励磁時間が極端に短くされるので、実際に球が第 2 入賞口 K 6 4 0 に入球する事態は発生し難いように構成されている。従って、電動役物 K 6 4 0 a を利用して、小形意匠 K 2 2 1 b の見映えを変化させるだけの（第 2 入賞口 K 6 4 0 への入球による賞球は発生させ難い）演出を実行させることができる。図 1 6 5 0 は、遊技盤 K 1 3 の背面斜視図であり、図 1 6 5 1 は、遊技盤 K 1 3 の分解背面斜視図である。図 1 6 5 0 に図示されるように、ベース板 K 6 0 は、内部においてセンターフレーム K 8 6 を内嵌可能な形状で開口形成される開口部 K 6 0 w を備えている。また、ベース板 K 6 0 は、内レール K 6 1 及び外レール K 6 2（図 1 6 3 9 参照）により外縁が区画される遊技領域の形成範囲においては強度面から肉厚が十分に確保されており、遊技領域の形成範囲の外方において、背面側から凹設されるようにして肉厚が削られる形成凹部 K 6 0 a ~ K 6 0 d を備える。開口部 K 6 0 w は、センターフレーム K 8 6 を前後幅に亘って支持する目的から、ベース板 K 6 0 の厚み方向（前後方向）の位置が異なっても同一形状となるように形成される。これにより、センターフレーム K 8 6 を安定的に支持することができる。左上側の第 1 形成凹部 K 6 0 a は、外レール K 6 2（図 1 6 3 9 参照）の左上側に配設される樹脂製の遮蔽部材 K 7 4 の後方に配置されており、遮蔽部材 K 7 4 により第 1 形成凹部 K 6 0 a が目隠しされる。

30

40

## 【 4 9 0 5 】

右上側の第 2 形成凹部 K 6 0 b は、外縁部材 K 7 3（図 1 6 3 9 参照）及び外縁部材 K 7 3 よりも上側の範囲の後方に配置されており、外縁部材 K 7 3 により第 2 形成凹部 K 6 0 b が目隠しされる。左下側の第 3 形成凹部 K 6 0 c は、外レール K 6 2（図 1 6 3 9 参照）の左下側に配置され第 1 図柄表示装置 H 3 7 A、H 3 7 B が内蔵される樹脂製の遮蔽部材 K 7 5 の後方に配置されており、遮蔽部材 K 7 5 により第 3 形成凹部 K 6 0 c が目隠しされる。図 1 6 5 1 に図示されるように、遊技盤 K 1 3 は、ベース板 K 6 0 の下側部の

50



背面側に締結固定される左右長尺の樋用前側部材 K 9 1 と、その樋用前側部材 K 9 1 の背面側に締結固定され樋用前側部材 K 9 1 と共同で球を流下させる樋を構成する樋用後側部材 K 9 2 と、その樋用後側部材 K 9 2 の背面側に締結固定され正面側へ光を照射する L E D が配置される電飾基板 K 9 3 と、その電飾基板 K 9 3 の取り外しを防止可能となるように電飾基板 K 9 3 を挟む用にして樋用後側部材 K 9 2 に締結固定される防止部材 K 9 4 と、その防止部材 K 9 4 と共同で球を流下させる樋を構成する補助部材 K 9 5 と、樋用後側部材 K 9 2 に製造条件から生じる不要な開口部を塞ぐ機能を有すると共に電気配線を結束バンドで束ねる支持部としての機能する閉塞部材 K 9 6 と、を備える。電飾基板 K 9 3 からの光は、遊技領域の左下側に配置される一般入賞口 K 6 3 へ向けて照射される。即ち、電飾基板 K 9 3 に配置される L E D を点灯させることにより、一般入賞口 K 6 3 を明るく視認させることができるので、遊技者の一般入賞口 K 6 3 への注目力を、電飾基板 K 9 3 に配置される L E D の点灯または消灯により変化させることができる。右下側の第 4 形成凹部 K 6 0 d は、外レール K 6 2 の下縁よりも下側において外縁部材 K 7 3 の下端側形成部 K 7 3 a (図 1 6 4 1 参照) の後方の領域を含むように配置されており、その下端側形成部 K 7 3 a により第 4 形成凹部 K 6 0 d の少なくとも一部が目隠しされる。第 4 形成凹部 K 6 0 d の後方には樋用前側部材 K 9 1 及び樋用後側部材 K 9 2 の左側部が配置されており、第 4 形成凹部 K 6 0 d の後方の領域を球が流下可能に構成されている。

10

#### 【 4 9 0 6 】

図 1 6 5 2 は、動作ユニット K 3 0 0 の分解正面斜視図である。なお、図 1 6 5 2 の説明においては、図 1 6 4 0 を適宜参照する。動作ユニット K 3 0 0 は、左右に長尺に形成され正面視で第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の上側に配設される上側装飾部材 K 3 3 0 と、上下に長尺で形成され正面視で第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の左側に配設される左側装飾部材 K 3 5 0 と、上側装飾部材 K 3 3 0 及び左側装飾部材 K 3 5 0 が正面側に締結固定される前層側可動装置 K 4 0 0 と、その前層側可動装置 K 4 0 0 の後側に配設される後層側可動装置 K 8 0 0 と、前層側可動装置 K 4 0 0 及び後層側可動装置 K 8 0 0 が収容され締結固定される背面ケース K 3 1 0 と、を備える。背面ケース K 3 1 0 は、底壁部 K 3 1 1 と、その底壁部 K 3 1 1 の外縁から立設される外壁部 K 3 1 2 とから正面側が開放された箱状に形成される。背面ケース K 3 1 0 は、底壁部 K 3 1 1 の中央に矩形状の開口 K 3 1 1 a が開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口 K 3 1 1 a は、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の外形 (外縁) に対応した (即ち、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域を正面視で区切ることが可能な) 大きさに形成される。背面ケース K 3 1 0 は、外壁部 K 3 1 2 の正面側端部に遊技盤 K 1 3 の背面に沿う (例えば、平行に配置される) 平板として延設され、組立状態 (図 1 6 3 9 参照) において遊技盤 K 1 3 に面で支持される支持板部 K 3 1 3 を備える。その支持板部 K 3 1 3 が遊技盤 K 1 3 に面で支持された状態で、遊技盤 K 1 3 のベース板 K 6 0 に締結ネジを螺入することにより、遊技盤 K 1 3 と動作ユニット K 3 0 0 とを一体的に固定することができるので、遊技盤 K 1 3 及び動作ユニット K 3 0 0 の全体としての剛性の向上を図ることができる。前層側可動装置 K 4 0 0 は、左右長尺に構成され初期位置としての上端位置から上下移動可能な第 1 可動装置 K 4 0 1 と、第 1 可動装置 K 4 0 1 の下側の左右中心位置において昇降移動可能に構成される第 2 可動装置 K 7 0 1 と、を備える。

20

30

40

#### 【 4 9 0 7 】

上側装飾部材 K 3 3 0 は、内部に発光基板が配設され、発光基板から前側に照射される光が透光性の装飾部分に照射されることで発光演出を行う一方で、初期位置の第 1 可動装置 K 4 0 1 を目隠しすることが可能な大きさで形成される。左側装飾部材 K 3 5 0 は、内部に発光基板が配設され、発光基板から前側に照射される光が透光性の装飾部分に照射されることで発光演出を行う一方で、第 1 可動装置 K 4 0 1 の左側における駆動力伝達機構を目隠しすることが可能な大きさで形成される。後層側可動装置 K 8 0 0 は、前側に前層側可動装置 K 4 0 0 が配置される関係上、その前層側可動装置 K 4 0 0 よりも背面ケース K 3 1 0 における奥側 (後側) に配設されることから、前層側可動装置 K 4 0 0 よりも可変表示装置ユニット K 8 0 に近い位置に配設される。後層側可動装置 K 8 0 0 は、前後に

50



層状に配置される板状部材が左右方向にスライド移動されることで、第3図柄表示装置K81の表示領域を露出させたり、隠したりするように動作する第3可動装置K801を備える。後層側可動装置K800は、背面ケースK310の底壁部K311に締結固定され、前層側可動装置K400は、後層側可動装置K800よりも外側を通る締結部を介して背面ケースK310の底壁部K311に締結固定されると共に、後層側可動装置K800の非可動部分に締結固定される。まず、動作ユニットK300の動作制御の概要について例示して説明する。図1653から図1659は、動作ユニットK300の動作制御の一例を示す動作ユニットK300の正面図である。図1653では、第1可動装置K401、第2可動装置K701及び第3可動装置K801がそれぞれ演出待機状態である場合について図示される。即ち、図1653において、第1可動装置K401は上側装飾部材K330に隠されており、第3可動装置K801は前層側可動装置K400に隠されているため、第1可動装置K401及び第3可動装置K801を正面視で視認することはできない。

10

#### 【4908】

図1654では、第2可動装置K701が演出待機状態よりも下降された下降配置状態とされることで、空いたスペースに第1可動装置K401が進入するように落下することで第1可動装置K401が落下位置状態とされ、第3可動装置K801は演出待機状態とされる場合について図示される。第1可動装置K401の位置と第2可動装置K701の位置とが前後にずれておらず（上面視で重なっており）、第2可動装置K701が演出待機状態のままだと落下後の第1可動装置K401と衝突してしまうことから、予め第2可動装置K701が下降配置状態とされた後で第1可動装置K401が落下するように駆動制御される。第1可動装置K401は、少なくとも最背面側の部材（長尺装置K540の本体部K541）が非透過となるように構成されているので、第1可動装置K401と重なる部分については第3図柄表示装置K81による表示が隠される。従って、図1654に示す状態において、遊技者は第3図柄表示装置K81の表示領域における表示を正面視で完全には視認することができない。図1655では、第1可動装置K401及び第2可動装置K701がそれぞれ演出待機状態とされ、第3可動装置K801が第3図柄表示装置K81の手前側を塞ぐ閉塞状態とされる場合について図示される。第3可動装置K801は、正面視矩形状に形成される板状部K811、K821、K831は、光透過性に形成されており、その透過の度合いを部分的に異ならせている。これにより、図1655に示すように板状部K811、K821、K831により第3図柄表示装置K81の表示領域の全域が塞がれる場合に、第3図柄表示装置K81の表示が視認され易い部分と、第3図柄表示装置K81の表示が板状部K811、K821、K831に隠されて板状部K811、K821、K831の表面の装飾が視認され易い部分とを構成することができる。図1656では、第1可動装置K401が落下位置状態における上下位置を保ったまま、移動装置K560が左側にスライド移動された後で、下降配置状態とされていた第2可動装置K701が演出待機状態に変化されており、第3可動装置K801が閉塞状態とされる場合が図示される。

20

30

#### 【4909】

移動装置K560を左右にスライド移動させ第2可動装置K701と干渉しない位置（図1656参照）まで移動させた上で、第2可動装置K701を移動させることで、移動装置K560と第2可動装置K701との間隔を狭め、且つ、動作ユニットK300の正面視中央側に第2可動装置K701を寄せて、第1可動装置K401及び第2可動装置K701を遊技者に視認させ易くしている。図1656に図示されるように、第1可動装置K401の変位軌跡と第3可動装置K801の変位軌跡とが、正面視で部分的に重なるが、第1可動装置K401の変位軌跡と第3可動装置K801の変位軌跡とが前後でずれている（上面視で重ならない）ので、第1可動装置K401及び第3可動装置K801は、動作中に互いに衝突しない（干渉しない）。そのため、図1656に図示されるように、第1可動装置K401を演出待機状態から落下位置状態へ変化させた状態において、第3可動装置K801を演出待機状態から閉塞状態に変化させることができる。このようにし

40

50

て、第1可動装置K401、第2可動装置K701及び第3可動装置K801を、それぞれ演出待機状態から駆動させる制御を実行可能とし、一体感のある動作を実現しながら、各可動装置K401、K701、K801が衝突することを避けることができる。図1656に示す状態では、第3可動装置K801の左側に描かれる装飾、第1可動装置K401の移動装置K560に描かれる装飾、第2可動装置K701に描かれる装飾および入賞ユニットK200の化粧カバーK220に描かれる装飾を一連で視認させることで意味を持たせる演出を実行可能とされる(第3可動装置K801に描かれる装飾については本図では図示を省略する。詳細は後述する)。図1657では、第1可動装置K401及び第3可動装置K801が演出待機状態とされ、第2可動装置K701が上昇配置状態とされる場合が図示される。第2可動装置K701は、演出待機状態ではセンターフレームK86の下側部と大部分が重なり視認性が悪いが(図1639参照)、上昇配置状態では、半分以上がセンターフレームK86の下側部よりも上側に配置されることで、第2可動装置K701の視認性が向上される。

10

#### 【4910】

図1658では、第2可動装置K701及び第3可動装置K801が演出待機状態とされ、第1可動装置K401の右側のみが途中位置まで落下した片側落下状態とされる場合が図示され、図1659では、図1658の状態から第1可動装置K401の移動装置K560が可動域の右端部まで変位された場合が図示される。第1可動装置K401において、演出待機状態と片側落下状態との変化が生じる際には、移動装置K560の位置は左右方向中央側に維持される。これにより、昇降変位時に第1可動装置K401の左右バランスが崩れることを避けることができる。図1659に図示される片側落下状態では、移動装置K560の姿勢が右斜め下に倒れる態様で傾くため、移動装置K560の正面側の意匠が傾いてしまい、見栄えが悪くなる。これに対し、本実施形態では、演出待機状態から片側落下状態へ変化し、更に演出待機状態に変化するまでの間、移動装置K560の正面側の意匠を回転させ続けるように制御される。これにより、移動装置K560の正面側の意匠が傾いて見栄えが悪くなるという事態を避けることができる。本実施形態では、移動装置K560の正面側の意匠の回転は、移動装置K560が正面視右方に移動する際には正面視時計回り(右向き前転方向)とされ、移動装置K560が正面視左方に移動する際には正面視反時計回り(左向き前転方向)とされる。これにより、移動装置K560の左右方向の移動と、回転動作とを遊技者に関連して把握させることができ、統一的な動作演出とすることができる。図1653から図1659に示すように、各可動装置K401、K701、K801の状態に対応して、その後方に配置されている第3図柄表示装置K81の表示が見える範囲が変わる。即ち、各可動装置K401、K701、K801の全てが演出待機状態にある場合が第3図柄表示装置K81の表示が見え易い範囲(面積や位置)が最大の状態(図1653参照)であり、演出待機状態から状態が変化される可動装置K401、K701、K801に対応して、第3図柄表示装置K81の表示領域の隠される範囲(面積や位置)が異なるように構成される。

20

30

#### 【4911】

演出待機状態からの各可動装置K401、K701、K801の状態の変化の程度によっても、第3図柄表示装置K81の表示領域の隠される範囲(面積や位置)が異なる。また、例えば、同じ可動装置(例えば、第1可動装置K401)が動作する場合であっても、図1654に示す状態と、図1659に示す状態とでは、動作量や、第3図柄表示装置K81の表示領域と重なる第1可動装置K401の面積や位置が異なることから、第3図柄表示装置K81の表示領域の隠される範囲(面積や位置)が異なっている。即ち、第3図柄表示装置K81では、各可動装置K401、K701、K801により隠されない範囲(可動装置K401、K701、K801を透視することで表示を視認可能な範囲を含む)における表示演出を視認させるように制御が設計されているところ、各可動装置K401、K701、K801により隠される範囲(可動装置K401、K701、K801を透視することで表示を視認可能な範囲を除く)が複数種類で変化することから、各可動装置K401、K701、K801により隠されない範囲における表示演出のバリエーシ

40

50

ョンを多くすることができ、表示演出の演出効果を向上させることができる。次いで、図 1 6 6 0 から図 1 6 8 1 を参照して、第 1 可動装置 K 4 0 1 について説明する。図 1 6 6 0 は、前層側可動装置 K 4 0 0 の正面分解斜視図であり、図 1 6 6 1 は、前層側可動装置 K 4 0 0 の背面分解斜視図である。前層側可動装置 K 4 0 0 の内、第 2 可動装置 K 7 0 1 を除く部分を構成する第 1 可動装置 K 4 0 1 は、略左右対称形状の部材から左右一対で構成され背面ケース K 3 1 0 に締結固定される一対の支持部材 K 4 1 0 と、その支持部材 K 4 1 0 の下側部において回転可能に支持される一対の回転部材 K 4 3 0 と、その回転部材 K 4 3 0 を回転させる駆動力を発生させる一対の駆動モータ K M T 4 1 a , K M T 4 1 b と、回転部材 K 4 3 0 の回転の状態に対応して昇降可能に構成される昇降装置 K 5 0 0 と、を備える。

10

#### 【 4 9 1 2 】

更に、第 1 可動装置 K 4 0 1 は、支持部材 K 4 1 0 の前方の開放部に蓋をするように支持部材 K 4 1 0 に締結固定される左右一対の前カバー部材 K 4 4 0 と、右側の前カバー部材 K 4 4 0 に前側から締結固定され昇降装置 K 5 0 0 の動作態様を切り替える切替装置 K 4 6 0 と、回転部材 K 4 3 0 の回転の状態に対応して昇降装置 K 5 0 0 の下降を許容する許容状態と昇降装置 K 5 0 0 の下降を防止する防止状態とで変化される左右一対の状態変化装置 K 4 7 0 と、を備える。更に、第 1 可動装置 K 4 0 1 は、左側の前カバー部材 K 4 4 0 の下側部に正面側から締結固定され光透過性樹脂から形成される装飾部材 K 4 0 2 と、その装飾部材 K 4 0 2 へ光を照射する L E D 等の発光手段が配設される電飾基板 K 4 0 3 と、右側の前カバー部材 K 4 4 0 の下側部に正面側から締結固定され光透過性樹脂から形成される装飾部材 K 4 0 4 と、その装飾部材 K 4 0 4 へ光を照射する L E D 等の発光手段が配設される電飾基板 K 4 0 5 と、前層側可動装置 K 4 0 0 の組立状態（図 1 6 5 2 参照）における支持部材 K 4 1 0 及び前カバー部材 K 4 4 0 と第 2 可動装置 K 7 0 1 との隙間を上側から塞ぐ上カバー部材 K 4 0 6 と、を備える。前カバー部材 K 4 4 0 の詳細について説明する。前カバー部材 K 4 4 0 は、略 L 字状に形成される板状本体 K 4 4 1 と、その板状本体 K 4 4 1 に上下方向に延びる長孔として穿設され昇降装置 K 5 0 0 の昇降を案内する案内長孔 K 4 4 2 と、その案内長孔 K 4 4 2 の下端部近傍に配設される樹脂部材であって昇降装置 K 5 0 0 の下降時の衝撃を吸収可能な吸収部材 K 4 4 3 と、板状本体 K 4 4 1 の背面から回転部材 K 4 3 0 へ向けて突設される突設部 K 4 4 4 と、案内長孔 K 4 4 2 の前方に配置され案内長孔 K 4 4 4 を前側に通した昇降装置 K 5 0 0 の締結部 K 5 3 3 に連結される連結部材 K 4 4 5 と、を備える。図 1 6 6 2 は、第 1 可動装置 K 4 0 1 の分解正面斜視図であり、図 1 6 6 3 は、第 1 可動装置 K 4 0 1 の分解背面斜視図である。図 1 6 6 2 及び図 1 6 6 3 では、第 1 可動装置 K 4 0 1 の内、支持部材 K 4 1 0 、回転部材 K 4 3 0 及び状態変化装置 K 4 7 0 が図示され、前カバー部材 K 4 4 0 及び切替装置 K 4 6 0 の図示は省略される。

20

30

#### 【 4 9 1 3 】

図 1 6 6 2 及び図 1 6 6 3 に示すように、支持部材 K 4 1 0 は、正面視略 L 字状に形成される本体部 K 4 1 1 と、その本体部 K 4 1 1 の下側部の正面側に円筒状に突設され回転部材 K 4 3 0 を回転可能に支持する支持部 K 4 1 2 と、その支持部 K 4 1 2 の左右方向外側に回転部材 K 4 3 0 の姿勢を検出するために配設される検出センサ K 4 1 3 と、本体部 K 4 1 1 の下端部の正面側に円筒状に突設され状態変化装置 K 4 7 0 の下側回転部材 K 4 7 1 を回転動作可能に支持する支持部 K 4 1 4 と、昇降装置 K 5 0 0 を案内可能に上下方向に延びる長孔として形成される案内長孔 K 4 1 5 と、その案内長孔 K 4 1 5 に沿ってギア歯が形成されるラック K 4 1 6 と、本体部 K 4 1 1 の背面側に上下方向に並べて形成され状態変化装置 K 4 7 0 の連動部材 K 4 7 3 の昇降移動を案内する案内突設部 K 4 1 7 と、本体部 K 4 1 1 の上端部の正面側に配設され昇降装置 K 5 0 0 が演出待機状態における位置に配置されているか否かを検出可能な検出センサ K 4 1 8 と、本体部 K 4 1 1 に上端部が吊り下げられ下端部が昇降装置 K 5 0 0 の鉤状部 K 5 1 5 に引っかけられるコイルスプリング K 4 1 9 と、を備える。更に、支持部材 K 4 1 0 は、昇降装置 K 5 0 0 の昇降動作を案内するものとして上下方向に延びる金属棒 K 4 2 1 と、その金属棒 K 4 2 1 の下端

40

50

が差し込まれる支持受部 K 4 2 2 と、金属棒 K 4 2 1 に昇降装置 K 5 0 0 を沿わせるために昇降装置 K 5 0 0 との間で金属棒 K 4 2 1 を挟む位置で昇降装置 K 5 0 0 に締結固定される被固定部材 K 4 2 3 と、金属棒 K 4 2 1 の上端が支持部材 K 4 1 0 の本体部 K 4 1 1 から上方向および前方向に抜けないようにするための抜け止めとしての補助部材 K 4 2 4 と、を備える。なお、本実施形態では、左側の金属棒 K 4 2 1 に対しては前力バー部材 K 4 4 0 の板状本体 K 4 4 1 が補助部材 K 4 2 4 と同様の機能を果たすように構成されることで、補助部材 K 4 2 4 は右側にのみ配設されている。

#### 【 4 9 1 4 】

回転部材 K 4 3 0 は、駆動モータ K M T 4 1 a , K M T 4 1 b の駆動軸に固定される駆動ギア K G 4 2 の回転を支持部材 K 4 1 0 の本体部 K 4 1 1 に支持される中間ギア K G 4 3 を介して伝達するために背面側の全周に亘ってギア歯 K 4 3 2 が形成される円板状の本体部 K 4 3 1 と、その本体部 K 4 3 1 の中心部において円形に穿設され支持部材 K 4 1 0 の支持部 K 4 1 2 が挿通される回転中心孔 K 4 3 3 と、本体部 K 4 3 1 の外周側縁部において回転部材 K 4 3 0 の回転軸線と平行な回転軸線で回転自在に連結され昇降装置 K 5 0 0 を下支えする伝達筒状部 K 4 3 4 と、回転中心孔 K 4 3 3 の同心円形状の突条において支持部材 K 4 1 0 の検出センサ K 4 1 3 が検出可能な幅で形成される切り欠き部 K 4 3 5 と、本体部 K 4 3 1 の外周側付近において背面側に突設される一組の突条により形成される案内溝 K 4 3 6 と、を備える。状態変化装置 K 4 7 0 は、支持部材 K 4 1 0 の支持部 K 4 1 4 に回転動作可能に支持される下側回転部材 K 4 7 1 と、その下側回転部材 K 4 7 1 の左右内側端部から回転部材 K 4 3 0 側へ向けて突設され案内溝 K 4 3 6 に受け入れられる切替突部 K 4 7 2 と、下側回転部材 K 4 7 1 の左右外側端部に配設される軸部を介して互いに相対動作可能に連結される連動部材 K 4 7 3 と、連動部材 K 4 7 3 の上下端部を構成する板状部に上下に長い長孔として穿設され支持部材 K 4 1 0 の案内突設部 K 4 1 7 が挿通されることで連動部材 K 4 7 3 の動作方向を上下方向とするための複数の案内長孔 K 4 7 4 と、連動部材 K 4 7 3 の上端部付近において正面側に突設される切替突部 K 4 7 5 と、支持部材 K 4 1 0 の本体部 K 4 1 1 に回転動作可能に支持され切替突部 K 4 7 5 の配置に対応して回転方向の姿勢が変化する上側回転部材 K 4 7 6 と、を備える。昇降装置 K 5 0 0 は、回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 に下支えされた状態において、回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 の上下位置が上方向に変化する際に持ち上げられることで、上昇移動可能に構成される。

#### 【 4 9 1 5 】

図 1 6 6 4 は、昇降装置 K 5 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 6 6 5 は、昇降装置 K 5 0 0 の分解背面斜視図である。昇降装置 K 5 0 0 は、回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 に直接的に押し上げられ得る左右一組の下側部材 K 5 1 0 と、その下側部材 K 5 1 0 の上端部の背面側に回転可能に支持される左右一対の変速ギア K 5 2 0 と、下側部材 K 5 1 0 の昇降移動量が変速ギア K 5 2 0 により増減されて伝達されるように変速ギア K 5 2 0 に歯合されるラック K 5 3 2 を有しており下側部材 K 5 1 0 と連動して昇降移動する左右一組の上側部材 K 5 3 0 と、その上側部材 K 5 3 0 に左右両端部が支持される長尺装置 K 5 4 0 と、その長尺装置 K 5 4 0 の長尺方向にスライド移動可能に構成される移動装置 K 5 6 0 と、を備える。下側部材 K 5 1 0 は、正面視略 L 字形状に形成される本体部 K 5 1 1 と、その本体部 K 5 1 1 の下端において下側部材 K 5 1 0 の移動方向（上下方向）と直交する平面状に形成される平面部 K 5 1 2 と、本体部 K 5 1 1 の背面側から円筒状に突設される内部に雌ネジが形成されており変速ギア K 5 2 0 を支持可能に構成される支持締結部 K 5 1 3 と、金属棒 K 4 2 1（図 1 6 6 2 参照）に案内される被案内部 K 5 1 4 と、本体部 K 5 1 1 の上端部の正面側に鉤形状に形成されコイルスプリング K 4 1 9（図 1 6 6 2 参照）の下端部が引っかけられる鉤状部 K 5 1 5 と、を備える。支持締結部 K 5 1 3 に締結されるネジは、変速ギア K 5 2 0 の抜け止めとして機能し、その頭部が支持部材 K 4 1 0 の案内長孔 K 4 1 5 の内側に配置される。これにより、支持締結部 K 5 1 3 に締結されるネジの頭部の張り出し分を吸収することができ、変速ギア K 5 2 0 の背面側面を支持部材 K 4 1 0 の本体部 K 4 1 1 の前側面で支持することができる。更に、支持締結部

10

20

30

40

50

K 5 1 3 に締結されるネジの移動方向が案内長孔 K 4 1 5 に制限されることによって、下側部材 K 5 1 0 を安定して上下方向に移動させることができる。鉤状部 K 5 1 5 を介して、下側部材 K 5 1 0 は、コイルスプリング K 4 1 9 ( 図 1 6 6 2 参照 ) により上向きに付勢される。これにより、コイルスプリング K 4 1 9 の付勢力で昇降装置 K 5 0 0 の上昇移動を補助することができる。

#### 【 4 9 1 6 】

変速ギア K 5 2 0 は、中間円板 K 5 2 1 の背面側に第 1 ギア K 5 2 2 が形成され、中間円板 K 5 2 1 の正面側に第 1 ギア K 5 2 2 と同軸で第 2 ギア K 5 2 3 が形成される。中間円板 K 5 2 1 は、第 1 ギア K 5 2 2 の直径よりも直径が大きく、且つ、第 2 ギア K 5 2 3 の直径よりも直径が大きい円形状の板部として形成されており、これにより、第 1 ギア K 5 2 2 又は第 2 ギア K 5 2 3 と歯合している相手部材が前後方向に位置ずれして、反対の第 2 ギア K 5 2 3 又は第 1 ギア K 5 2 2 と歯合する事態が生じることが防止される。第 1 ギア K 5 2 2 は、支持部材 K 4 1 0 のラック K 4 1 6 ( 図 1 6 6 2 参照 ) と歯合され、第 2 ギア K 5 2 3 は、上側部材 K 5 3 0 のラック K 5 3 2 と歯合される。第 1 ギア K 5 2 2 の歯数は 8 であり、第 2 ギア K 5 2 3 の歯数は 1 2 である。従って、下側部材 K 5 1 0 が昇降移動した場合に、その下側部材 K 5 1 0 の昇降移動量の 1 . 5 倍の移動量で、上側部材 K 5 3 0 が下側部材 K 5 1 0 に対して相対移動することになるが、昇降移動の詳細については後述する。上側部材 K 5 3 0 は、上下方向に長尺の本体部 K 5 3 1 と、その本体部 K 5 3 1 の背面側において左右外側に向けて上下方向に延設されるラック K 5 3 2 と、本体部 K 5 3 1 の正面側に上下一対で突設される円筒状部であって内部に雌ネジが形成される締結部 K 5 3 3 と、本体部 K 5 3 1 の背面側に円筒状に突設されており長尺装置 K 5 4 0 を回転動作可能に支持する回転軸部 K 5 3 4 と、その回転軸部 K 5 3 4 と平行な方向で円筒状に突設される補助突部 K 5 3 5 と、金属棒 K 4 2 1 ( 図 1 6 6 2 参照 ) に案内される被案内部 K 5 3 6 と、上側回転部材 K 4 7 6 ( 図 1 6 6 2 参照 ) に下支えされる湾曲面として形成される湾曲受部 K 5 3 7 と、を備える。締結部 K 5 3 3 には、連結部材 K 4 4 5 ( 図 1 6 6 0 参照 ) が締結固定される。即ち、前カバー部材 K 4 4 0 の案内長孔 K 4 4 2 ( 図 1 6 6 0 参照 ) を前側へ貫通した締結部 K 5 3 3 の先端に連結部材 K 4 4 5 が締結固定される。これにより、締結部 K 5 3 3 の移動が案内長孔 K 4 4 2 に制限されることになるので、上側部材 K 5 3 0 の昇降移動を安定させることができる。

#### 【 4 9 1 7 】

上側部材 K 5 3 0 は被案内部 K 5 3 6 に、下側部材 K 5 1 0 は被案内部 K 5 1 4 によって、それぞれ金属棒 K 4 2 1 ( 図 1 6 6 2 参照 ) に案内されるので、下側部材 K 5 1 0 及び上側部材 K 5 3 0 の前後左右方向の倒れを防止することができる。図 1 6 6 6 は、長尺装置 K 5 4 0 の分解正面斜視図であり、図 1 6 6 7 は、長尺装置 K 5 4 0 の分解背面斜視図である。図 1 6 6 6 及び図 1 6 6 7 では、位置関係の理解を容易とするために上側部材 K 5 3 0 及び移動装置 K 5 6 0 が図示される。長尺装置 K 5 4 0 は、左右長尺の板状に形成される本体部 K 5 4 1 と、その本体部 K 5 4 1 の左右中央部において背面側に円筒状に突設される支持軸部 K 5 4 2 と、その支持軸部 K 5 4 2 に回転可能に支持される中央ギア K 5 4 3 と、支持軸部 K 5 4 2 と平行な方向に円筒状に突設される複数の案内突設部 K 5 4 4 と、その案内突設部 K 5 4 4 に案内され本体部 K 5 4 1 の長尺方向にスライド移動可能に構成される一対のスライドラック K 5 4 5 と、を備える。本体部 K 5 4 1 の前側部には、左右外側端部よりも内側に終端位置が形成される左右長尺の凹部 K 5 4 1 a が形成される。凹部 K 5 4 1 a は、長尺装置 K 5 4 0 の組立状態 ( 図 1 6 6 4 参照 ) において、移動装置 K 5 6 0 の背面側下端部が受け入れられる部分として機能している。スライドラック K 5 4 5 は、図 1 6 6 7 に示す状態における左右外側の上下幅よりも左右内側の上下幅の方が短くされる左右一組の板状部材であって、左右外側端の下端部において前後方向に穿設され上側部材 K 5 3 0 の回転軸部 K 5 3 4 が受け入れられる受入部 K 5 4 6 と、その受入部 K 5 4 6 を中心とする円弧形状で穿設され補助突部 K 5 3 5 が受け入れられる円弧状部 K 5 4 7 と、図 1 6 6 7 に示す状態における左右方向に長い長孔形状で穿設され案内突設部 K 5 4 4 が受け入れられる複数の案内長孔 K 5 4 8 と、中央ギア K 5 4 3 に歯合さ

10

20

30

40

50

れるラック K 5 4 9 と、を備える。

【 4 9 1 8 】

スライドラック K 5 4 5 のスライド移動方向は、案内長孔 K 5 4 8 が延設される方向（図 1 6 6 7 に占めず状態における左右方向、本体部 K 5 4 1 の長尺方向）に設定される。そのため、左右の上側部材 K 5 3 0 の上下位置が一致している時（最近接位置）を基準として、上側部材 K 5 3 0 同士の上方向の位置ずれ寸法が大きくなるにつれて、本体部 K 5 4 1 の長尺方向外側へ向けて相対移動することになるが、詳細は後述する。更に、長尺装置 K 5 4 0 は、本体部 K 5 4 1 に正面側から締結固定される化粧部材 K 5 5 1 と、その化粧部材 K 5 5 1 の内部に配設され正面側に光を照射する L E D が配設される電飾基板 K 5 5 2 と、化粧部材 K 5 5 1 の左側端部に締結固定されるモータ支持部材 K 5 5 3 と、そのモータ支持部材 K 5 5 3 に支持される駆動モータ K M T 5 1 の駆動力を伝達可能な伝達ギア群 K G 5 2 を介して回転されることで移動装置 K 5 6 0 の軸線方向の位置を変化させるように構成されるネジ軸 K 5 5 4 と、化粧部材 K 5 5 1 の背面側においてネジ軸 K 5 5 4 の両端部が回転可能に受け入れられる支持受部 K 5 5 5 と、電飾基板 K 5 5 2 の背面側において検出溝を背面側へ向けた姿勢で化粧部材 K 5 5 1 の後側板部を貫通する位置に設けられるフォトブラ形式の検出センサ K 5 5 6 a ~ K 5 5 6 c と、を備える。ネジ軸 K 5 5 4 の軸線方向は本体部 K 5 4 1 の長手方向と一致しており、移動装置 K 5 6 0 のネジ軸 K 5 5 4 の軸線方向の移動は、凹部 K 5 4 1 a の形成されている範囲に制限される。検出センサ K 5 5 6 a ~ K 5 5 6 c は、移動装置 K 5 6 0 の配置を検出可能に構成されている。即ち、移動装置 K 5 6 0 が、第 1 可動装置 K 4 0 1 の演出待機状態における左右中央位置に配置されている場合には、中央検出センサ K 5 5 6 b に検出され、移動装置 K 5 6 0 が、ネジ軸 5 5 4 の軸線方向に沿って左右にスライド移動し、その移動範囲の右側終端位置に配置されている場合には右側検出センサ K 5 5 6 a に検出され、移動範囲の左側終端位置に配置されている場合には左側検出センサ K 5 5 6 c に検出される。

10

20

【 4 9 1 9 】

図 1 6 6 8 は、移動装置 K 5 6 0 の分解正面斜視図であり、図 1 6 6 9 は、移動装置 K 5 6 0 の分解背面斜視図である。移動装置 K 5 6 0 は、本体部 K 5 6 1 と、その本体部 K 5 6 1 の上端部に締結固定される前側受部 K 5 7 1 と、その前側受部 K 5 7 1 に後面側から締結固定される後側受部 K 5 7 2 と、前側受部 K 5 7 1 と後側受部 K 5 7 2 との間に保持され自らの開口方向（図 1 6 6 8 における矢印 L - R 方向）を回転軸とする回転が防止されるように構成されるナット K N T 6 1 と、を備える。ナット K N T 6 1 は、長尺開口部 K N T 6 1 a の内周側において、ネジ軸 K 5 5 4（図 1 6 6 6 をご参照下さい）の外周に螺旋状に切られる溝部に対応するように形成される突条が、螺旋状に形成されている。これにより、長尺開口部 K N T 6 1 a にネジ軸 K 5 5 4 が挿通されている状態でネジ軸 K 5 5 4 が回転駆動されると、その回転駆動量に対応して、ナット K N T 6 1 はネジ軸 K 5 5 4 の軸線方向に移動される。即ち、駆動モータ K M T 5 1（図 1 6 6 6 参照）の駆動に対応して、移動装置 K 5 6 0 のネジ軸 K 5 5 4 の軸線方向の配置が変化するよう構成される（ボールネジの構造が流用される）。前側受部 K 5 7 1 は、ナット K N T 6 1 の配設位置よりも下方から正面側へ板状に突設される被検出板部 K 5 7 1 a を備える。長尺装置 K 5 4 0 の検出センサ K 5 5 6 a ~ K 5 5 6 c（図 1 6 6 7 参照）の検出溝に被検出板部 K 5 7 1 a が位置する場合と、位置しない場合とで、検出センサ K 5 5 6 a ~ K 5 5 6 c からの出力を異ならせることができる。この検出センサ K 5 5 6 a ~ K 5 5 6 c の出力の違いから、音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 6 3 7 参照）に、移動装置 K 5 6 0 が、第 1 可動装置 K 4 0 1 の演出待機状態における左右中央位置に配置されているか、移動範囲の左右方向終端位置に配置されているか、そのいずれでもないか、を判断させることができる。

30

40

【 4 9 2 0 】

更に、移動装置 K 5 6 0 は、本体部 K 5 6 1 の下端部に締結固定されるモータ受部 K 5 7 5 と、そのモータ受部 K 5 7 5 に保持される駆動モータ K M T 6 1 と、その駆動モータ K M T 6 1 の駆動軸に固定され本体部 K 5 6 1 とモータ受部 K 5 7 5 との間に配設される

50

駆動ギア K M G 6 2 と、その駆動ギア K M G 6 2 に歯合される位置で本体部 K 5 6 1 の支持軸部 K 5 6 2 に回転可能に支持される伝達ギア K M G 6 3 と、その伝達ギア K M G 6 3 に歯合される終端ギア K M G 6 4 と、本体部 K 5 6 1 の円形開口部 K 5 6 3 に挿通される中心挿通部 K 5 7 9 が終端ギア K M G 6 4 に締結固定される回転装飾部材 K 5 7 8 と、を備える。更に、移動装置 K 5 6 0 は、本体部 K 5 6 1 の正面側に配設され円形開口部 K 5 6 3 に対応する位置に円形開口 K 5 6 4 a が形成される電飾基板 K 5 6 4 と、その電飾基板 K 5 6 4 の円形開口 K 5 6 4 a に対応する位置に円形開口 K 5 6 7 a が形成され、光透過性の樹脂材料から形成され電飾基板 K 5 6 4 からの照射光を屈折可能（乱反射可能）なカットが形成される受光部材 K 5 6 7 と、を備える。電飾基板 K 5 6 4 及び受光部材 K 5 6 7 は、電飾基板 K 5 6 4、受光部材 K 5 6 7 の順で本体部 K 5 6 1 に重ねられ、円形開口部 K 5 6 3 の中心軸線に円形開口 K 5 6 4 a 及び円形開口 K 5 6 7 a の中心軸線が合致するように配置され、本体部 K 5 6 1 に締結固定される。電飾基板 K 5 6 4 は、背面側にフォトカプラ形式の検出センサ K 5 6 5 が配設される。検出センサ K 5 6 5 の検出溝は、本体部 K 5 6 1 に穿設される開口部 K 5 6 1 a の背面側に位置し、伝達ギア K M G 6 3 の環状リブを受け入れ可能とされる。伝達ギア K M G 6 3 の環状リブには切り欠き部 K M G 6 3 a が等間隔（180度間隔）で切り欠き形成されており、検出センサ K 5 6 5 の検出溝に切り欠き部 K M G 6 3 a が位置する場合と、位置しない場合とで、検出センサ K 5 6 5 からの出力を異ならせることができる。この検出センサ K 5 6 5 の出力の違いから、音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図1637参照）は伝達ギア K M G 6 3 の位相を判断でき、回転装飾部材 K 5 7 8 の位相を判断できる。

10

20

#### 【4921】

本実施形態では、伝達ギア M G 6 3 の歯数に対する終端ギア K M G 6 4 の歯数が1/2の関係にあるので、伝達ギア M G 6 3 が半回転することで終端ギア K M G 6 4 が一回転する。検出センサ K 5 6 5 の検出溝に切り欠き部 K M G 6 3 a が位置する位相から伝達ギア M G 6 3 が半回転すると、再び検出センサ K 5 6 5 の検出溝に切り欠き部 K M G 6 3 a が位置する。即ち、検出センサ K 5 6 5 の検出溝に切り欠き部 K M G 6 3 a が位置する場合、その切り欠き部 K M G 6 3 a がどちらの切り欠き部 K M G 6 3 a であったとしても、終端ギア K M G 6 4 及び回転装飾部材 K 5 7 8 の位相は同じとされる。図1670（a）及び図1670（b）は、前層側可動装置 K 4 0 0 の部分拡大正面図である。図1670（a）及び図1670（b）では、主に切替装置 K 4 6 0 が図示されており、便宜上、手前側の装飾部分を部分的に破り図示することで、内部構造を視認可能となるようにしている。図1670（a）では、駆動ソレノイド K S O L 4 1 が非励磁とされる状態が図示され、図1670（b）では、駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁された状態が図示される。図1670（a）及び図1670（b）に図示されるように、切替装置 K 4 6 0 は、右側の前カバー部材 K 4 4 0 の板状本体 K 4 4 1 に締結固定される基板部材 K 4 6 1 と、基板部材 K 4 6 1 に支持孔部 K 4 6 2 b を中心とする回転動作が可能に支持されるストッパ部材 K 4 6 2 と、基板部材 K 4 6 1 に締結固定される駆動ソレノイド K S O L 4 1 と、基板部材 K 4 6 1 に支持孔部 K 4 6 3 b を中心とする回転動作が可能に支持され、駆動ソレノイド K S O L 4 1 の駆動力をストッパ部材 K 4 6 2 に伝達可能に構成される伝達部材 K 4 6 3 と、を備える。ストッパ部材 K 4 6 2 は、支持孔部 K 4 6 2 b が端部に穿設されるアーム部 K 4 6 2 a と、そのアーム部 K 4 6 2 a の長手方向に延びる長孔形状で穿設される案内長孔 K 4 6 2 c と、アーム部 K 4 6 2 a の長手方向における支持孔部 K 4 6 2 b が形成される端部の反対側の端部から背面側に突設される突設受部 K 4 6 2 d と、を備える。

30

40

#### 【4922】

伝達部材 K 4 6 3 は、支持孔部 K 4 6 3 b が形成されるアーム部 K 4 6 3 a と、そのアーム部 K 4 6 3 a とは異なる方向に支持孔部 K 4 6 3 b から延びる補助アーム部 K 4 6 3 c と、その補助アーム部 K 4 6 3 c の延設先端部から後側に突設され駆動ソレノイド K S O L 4 1 の直進動作部 K S O L 4 1 a の直進変位により伝達部材 K 4 6 3 が回転動作される態様で連結される伝達基端突部 K 4 6 3 d と、アーム部 K 4 6 3 a の先端部から後側に突設されストッパ部材 K 4 6 2 の案内長孔 K 4 6 2 c に受け入れられる伝達先端突部 K 4

50

63eと、を備える。切替装置K460の作用について説明する。基板部材K461は、連結部材K445の移動軌跡に入り込まないように連結部材K445よりも前側に配設されている一方で、ストッパ部材K462の突設受部K462dは、基板部材K461よりも下側において基板部材K461よりも後側まで延びており、状態次第で、連結部材K445の移動軌跡に入り込む。図1670(a)に図示されるように、駆動ソレノイドKSOL41が非励磁の状態では、突設受部K462dが案内長孔K442の前方に配置されており、連結部材K445の移動軌跡に入り込む。即ち、図1670(a)に図示される状態における連結部材K445の下降変位は、突設受部K462dにより途中停止される、この場合、連結部材K445を介して昇降装置K500等の荷重が突設受部K462dにかけられることになるが、突設受部K462dが支持孔部K462bを起点とする鉛直下方(連結部材K445を介した荷重の方向)に配置されていることから、連結部材K445を介する昇降装置K500等の荷重によりストッパ部材K462が回転動作することを回避し易くすることができる。これにより、駆動ソレノイドKSOL41が非励磁の状態において、連結部材K445の移動を案内長孔K442の長さの途中位置で停止させることができる。また、連結部材K445の途中停止が頻繁に生じる動作制御を行う場合であっても、連結部材K445の途中停止のために駆動ソレノイドKSOL41を励磁させる必要はないので、励磁状態とする回数の増加を抑えることができ、駆動ソレノイドKSOL41の寿命の長期化を図ることができる。

10

#### 【4923】

図1670(b)に図示されるように、図1670(a)に図示される状態から駆動ソレノイドKSOL41が励磁されると、直進動作部KSOL41aの上下変位により伝達部材K463が回転動作され、その回転動作と連動してストッパ部材K462が回転動作されることで、ストッパ部材K462の突設受部K462dが連結部材K445の移動軌跡から退避する。これにより、駆動ソレノイドKSOL41が励磁された状態では、連結部材K445がストッパ部材K462の突設受部K462dに停止されることはなく、連結部材K445が案内長孔K442の終端まで移動可能とされる。これにより、連結部材K445が締結固定される締結部K533を有する上側部材K530(図1664参照)の移動可能量を、駆動ソレノイドKSOL41が非励磁とされる状態(図1670(a)参照)と、駆動ソレノイドKSOL41の励磁状態(図1670(b)参照)とで切り替えることができる。図1671から図1676は、第1可動装置K401の部分拡大正面図である。図1671から図1676では、昇降装置K500の右側部が、回転部材K430が正面視反時計回り方向で回転動作される第1の動作態様に基づいて昇降移動する様子が時系列で図示される。なお、図1671から図1676では、可動部の理解を容易とするために、支持部材K410の本体部K411の右下端部および右上部、下側部材K510の本体部K511の前側面部、変速ギアK520の中間円板K521及び第2ギアK523、及び、上側部材K530の本体部K531の前側面部が、部分的に破られて図示される。図1671では、演出待機状態における第1可動装置K401が図示される。即ち、回転部材K430は切り欠き部K435(図1663参照)が検出センサK413の検出溝に配置される位相とされ、上側部材K530は湾曲受部K537が進入状態の上側回転部材K476に下支えされることで上下移動が防止され、上側部材K530の上下移動が防止されることに伴い変速ギアK520の回転も防止され、その変速ギアK520が支持される下側部材K510の上下移動も防止される。

20

30

40

#### 【4924】

即ち、図1671に図示されるように、回転部材K430の伝達筒状部K434が下側部材K510の下方から退避している状態であっても、上側部材K530の上下移動が上側回転部材K476により防止されることで、下側部材K510の上下移動が防止されることになる。図1672では、図1671に図示される状態から回転部材K430が正面視反時計回りに回転する方向に駆動ギアKG42が駆動される。回転部材K430の回転中において、伝達筒状部K434が突設部K444の湾曲面に対向配置される。突設部K444が伝達筒状部K434よりも回転部材K430の回転中心側に配設されること、及

50



び、突設部 K 4 4 4 の突設先端（後側先端）が回転部材 K 4 3 0 の前側面と対向配置されることにより、伝達筒状部 K 4 3 4 が回転部材 K 4 3 0 の径方向に位置ずれするような姿勢ずれ（回転軸に対して回転部材 K 4 3 0 が傾斜する姿勢ずれ）を防止することができる。これにより、回転部材 K 4 3 0 が、偏心した位置において本体部 K 4 3 1 を回転軸線に対して傾斜させる方向の荷重を受けた場合であっても、回転部材 K 4 3 0 の姿勢変化を抑制することができるので、回転部材 K 4 3 0 の回転抵抗を低減することができる。図 1 6 7 2 では、下側回転部材 K 4 7 1 の切替突部 K 4 7 2 が、依然として案内溝 K 4 3 6 の大径溝 K 4 3 6 a に維持される。切替突部 K 4 7 2 が大径溝 K 4 3 6 a に維持される間は、状態変化装置 K 4 7 0 の状態は図 1 6 7 1 に図示される状態で維持されており、昇降装置 K 5 0 0 の上下位置も維持される。また、図 1 6 7 1 では、駆動ソレノイド K S O L 4 1（図 1 6 7 0（b）参照）が非励磁の状態（図 1 6 7 0（a）参照）が図示され、図 1 6 7 2 以降は、ストッパ部材 K 4 6 2 の突設受部 K 4 6 2 d が連結部材 K 4 4 5 の移動軌跡から退避するように、駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁された状態（図 1 6 7 0（b）参照）が図示される。

#### 【4925】

図 1 6 7 3 では、図 1 6 7 2 に図示された状態から、回転部材 K 4 3 0 が正面視反時計回りに回転する方向に駆動ギア K G 4 2 が駆動され、下側回転部材 K 4 7 1 の切替突部 K 4 7 2 が受け入れられる部位が、案内溝 K 4 3 6 の大径溝 K 4 3 6 a から小径溝 K 4 3 6 b に切り替えられ、昇降装置 K 5 0 0 が落下を開始する直前の状態が図示される。切替突部 K 4 7 2 が小径溝 K 4 3 6 b に受け入れられるようになると、下側回転部材 K 4 7 1 が支持部材 K 4 1 0 の支持部 K 4 1 4 を中心に回転動作され、下側回転部材 K 4 7 1 の回転動作により連動部材 K 4 7 3 及び切替突部 K 4 7 5 が上下移動されることで、上側回転部材 K 4 7 6 が支持孔 K 4 7 6 a を中心に進入状態から退避状態へ回転移動される。上側回転部材 K 4 7 6 は、湾曲受部 K 5 3 7 と対向配置される回転先端部 K 4 7 6 b が、支持孔 K 4 7 6 a における回転中心を中心とする円弧形状面として形成されている。また、湾曲受部 K 5 3 7 は、進入状態（図 1 6 7 1 参照）における上側回転部材 K 4 7 6 の回転先端部 K 4 7 6 b と面当たり可能な曲面形状から形成される。これにより、進入状態における上側回転部材 K 4 7 6 の回転先端部 K 4 7 6 b に湾曲受部 K 5 3 7 が当接している状態から、上側回転部材 K 4 7 6 を退避状態へ回転移動させる際に生じる抵抗を摩擦抵抗に限定することができ、抵抗が過大となることを防止することができる。また、進入状態における上側回転部材 K 4 7 6 に対して湾曲受部 K 5 3 7 を介して与えられる昇降装置 K 5 0 0 の自重は、上側回転部材 K 4 7 6 が退避状態へ向かう方向の反対方向（図 1 6 7 3 の反時計回り方向）の荷重として上側回転部材 K 4 7 6 に付与される。従って、湾曲受部 K 5 3 7 と上側回転部材 K 4 7 6 との間の動作抵抗を小さくしながらも、湾曲受部 K 5 3 7 を介して上側回転部材 K 4 7 6 へ付与される昇降装置 K 5 0 0 の自重により上側回転部材 K 4 7 6 が退避状態へ変化する事態が生じることを防止することができる。

#### 【4926】

また、上述した上側回転部材 K 4 7 6 の形状により、第 1 可動装置 K 4 0 1 の片側落下状態のように左右バランスが崩れた場合に、自重のみではなく左右方向成分を有する荷重が湾曲受部 K 5 3 7 から上側回転部材 K 4 7 6 に与えられる場合に、その荷重を上側回転部材 K 4 7 6 の回転中心へ向けるようにすることができる。これにより、上側回転部材 K 4 7 6 の姿勢を安定させることができ、昇降装置 K 5 0 0 の支持を安定させることができる。図 1 6 7 4 では、図 1 6 7 3 に図示された状態から、昇降装置 K 5 0 0 が落下した後の状態としての落下位置状態（図 1 6 5 4 参照）が図示される。なお、落下位置状態に至るまでには、昇降装置 K 5 0 0 の右側部だけでなく、左側部も回転部材 K 4 3 0 が回転され上側回転部材 K 4 7 6 が回転移動されているが、左側部における回転部材 K 4 3 0 の第 1 の動作態様における回転方向は、右側部における回転部材 K 4 3 0 の第 1 の動作態様における回転方向（正面視反時計回り方向）の逆方向（正面視時計回り方向）になる。昇降装置 K 5 0 0 の落下による移動は、上側部材 K 5 3 0 が前カバー部材 K 4 4 0 の吸収部材 K 4 4 3（図 1 6 6 1 参照）に停止される位置まで生じるように構成されており、下側部

材 K 5 1 0 が回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 に衝突するまで生じるようには構成されていない。そのため、昇降装置 K 5 0 0 の落下時の衝撃荷重が伝達筒状部 K 4 3 4 に伝達される事態が生じることを回避することができる。即ち、昇降装置 K 5 0 0 の落下の衝撃が伝達筒状部 K 4 3 4 や下側部材 K 5 1 0 に伝達されることによる破損の発生を回避し易くすることができる。昇降装置 K 5 0 0 の下側部材 K 5 1 0、変速ギア K 5 2 0 及び上側部材 K 5 3 0 の昇降移動の詳細について説明する。まず、下側部材 K 5 1 0 及び上側部材 K 5 3 0 は、それぞれ共通の金属棒 K 4 2 1 によって上下方向にスライド移動可能に案内される。下側部材 K 5 1 0 が図 1 6 7 3 に示す状態から下降する場合、変速ギア K 5 2 0 が支持部材 K 4 1 0 のラック K 4 1 6 との歯合により回転され、その回転により上側部材 K 5 3 0 のラック K 5 3 2 が変速ギア K 5 2 0 に対して上下方向に相対移動する。

10

#### 【 4 9 2 7 】

即ち、上側部材 K 5 3 0 は、下側部材 K 5 1 0 が上下方向に移動した場合に、下側部材 K 5 1 0 の移動による変速ギア K 5 2 0 の上下方向の移動量に加えて、変速ギア K 5 2 0 の回転時に歯合する上側部材 K 5 3 0 のラック K 5 3 2 の移動量分、下側部材 K 5 1 0 に対して相対移動する。本実施形態では、上側部材 K 5 3 0 のラック K 5 3 2 と歯合する第 2 ギア K 5 2 3 の歯数は、下側部材 K 5 1 0 の移動に伴い支持部材 K 4 1 0 のラック K 4 1 6 と歯合して回転する第 1 ギア K 5 2 2 の歯数の 1 . 5 倍に設計されているので、上側部材 K 5 3 0 は、下側部材 K 5 1 0 の移動量に下側部材 K 5 1 0 の移動量の 1 . 5 倍の長さが加算された移動量で移動される。従って、上側部材 K 5 3 0 は、下側部材 K 5 1 0 の移動量 K V D 1 の 2 . 5 倍の移動量 K V D 2 で上下移動される ( K V D 1 : K V D 2 = 2 : 5 )。これにより、上側部材 K 5 3 0 の上下方向の移動距離が、駆動モータ K M T 4 1 a , K M T 4 1 b ( 図 1 6 6 2 参照 ) により回転される回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 の上下方向の移動距離に限定されることを避けることができる。即ち、回転部材 K 4 3 0 の直径を小さく抑えつつ、上側部材 K 5 3 0 の上下方向の移動距離は長く設計することができるので、上側部材 K 5 3 0 や回転部材 K 4 3 0 の配置の設計自由度を向上することができる。下側部材 K 5 1 0 よりも左側において突設部 K 4 4 4 が配設され、下側部材 K 5 1 0 の左端部は突設部 K 4 4 4 の右側平面部に上下方向に案内される。これにより、下側部材 K 5 1 0 の左側への位置ずれを突設部 K 4 4 4 により防止することができる。図 1 6 7 5 では、図 1 6 7 4 に図示された状態から回転部材 K 4 3 0 が更に反時計回り方向に回転されることで伝達筒状部 K 4 3 4 により下側部材 K 5 1 0 が持ち上げられ、且つ、依然として下側回転部材 K 4 7 1 の切替突部 K 4 7 2 が回転部材 K 4 3 0 の小径溝 K 4 3 6 b に受け入れられている状態が図示される。

20

30

#### 【 4 9 2 8 】

回転部材 K 4 3 0 の回転により伝達筒状部 K 4 3 4 が下側部材 K 5 1 0 の下面と擦れながら回転移動することになるが、下側部材 K 5 1 0 の下面が平面部 K 5 1 2 として形成されているので、伝達筒状部 K 4 3 4 と下側部材 K 5 1 0 との間で生じる動作抵抗を低減することができる。更に、コイルスプリング K 4 1 9 から下側部材 K 5 1 0 に付与される上向きの付勢力により、下側部材 K 5 1 0 から伝達筒状部 K 4 3 4 へ向けて下向きに与えられる荷重が低減されることによっても、伝達筒状部 K 4 3 4 と下側部材 K 5 1 0 との間で生じる動作抵抗を低減することができる。図 1 6 7 6 では、図 1 6 7 5 に図示される状態から、回転部材 K 4 3 0 が更に反時計回りに回転され、下側回転部材 K 4 7 1 の切替突部 K 4 7 2 が回転部材 K 4 3 0 の大径溝 K 4 3 6 a に受け入れられている状態が図示される。図 1 6 7 6 では、上側回転部材 K 4 7 6 が、図 1 6 7 5 に図示される退避状態から、進入状態へ変化している。この際、上側部材 K 5 3 0 の湾曲受部 K 5 3 7 が上側回転部材 K 4 7 6 の回転先端部 K 4 7 6 b よりも上側に配置されており、湾曲受部 K 5 3 7 と回転先端部 K 4 7 6 b との間に隙間が生じている。これにより、上側回転部材 K 4 7 6 の動作抵抗を低減することができる。ここで、退避状態の上側回転部材 K 4 7 6 を進入状態に変化させるためには、自重に抵抗して連動部材 K 4 7 3 を上方へ変位させる必要があるため、進入状態の上側回転部材 K 4 7 6 を退避状態に変化させる場合よりも大きな力が必要となる。これに対し、本実施形態では、退避状態の上側回転部材 K 4 7 6 を進入状態に変化さ

40

50

せる場合において湾曲受部 K 5 3 7 と回転先端部 K 4 7 6 b との間に隙間を生じさせることで、上側回転部材 K 4 7 6 の動作抵抗を低減させ、状態の変化に必要な力が過大となることを回避している。

#### 【 4 9 2 9 】

図 1 6 7 6 に図示される状態から回転部材 K 4 3 0 が更に反時計回りに回転されると、図 1 6 7 1 に図示される状態に戻る。このように、回転部材 K 4 3 0 が反時計回りに回転され続ける場合、昇降装置 K 5 0 0 の上下移動は循環可能とされる。即ち、回転部材 K 4 3 0 の第 1 の動作態様は、昇降装置 K 5 0 0 の上下移動を循環させることができる動作態様である。図 1 6 7 7 及び図 1 6 7 8 は、第 1 可動装置 K 4 0 1 の部分拡大正面図である。図 1 6 7 7 及び図 1 6 7 8 では、図 1 6 7 1 に図示される状態から回転部材 K 4 3 0 が時計回りに回転されることに基づいて昇降装置 K 5 0 0 の右側部が下降する第 2 の動作態様の一部が時系列で図示される。第 2 の動作態様は、演出待機状態（図 1 6 7 1 参照）から図 1 6 7 7、図 1 6 7 8 の順に変化した後で、回転部材 K 4 3 0 を反時計回りに回転駆動させ演出待機状態に復帰するまでの動作態様である。なお、図 1 6 7 7 及び図 1 6 7 8 では、可動部の理解を容易とするために、支持部材 K 4 1 0 の本体部 K 4 1 1 の右下端部および右上部、下側部材 K 5 1 0 の本体部 K 5 1 1 の前側面部、変速ギア K 5 2 0 の中間円板 K 5 2 1 及び第 2 ギア K 5 2 3、及び、上側部材 K 5 3 0 の本体部 K 5 3 1 の前側面部が、部分的に破られて図示される。また、図 1 6 7 7 及び図 1 6 7 8 では、ストッパ部材 K 4 6 2 の突設受部 K 4 6 2 d が連結部材 K 4 4 5 の移動軌跡に侵入するように、駆動ソレノイド K S O L 4 1（図 1 6 7 0（a）参照）が非励磁の状態が図示される。図 1 6 7 7 では、図 1 6 7 1 に図示される状態から回転部材 K 4 3 0 が正面視時計回りに回転する方向に駆動ギア K G 4 2 が駆動される。下側回転部材 K 4 7 1 の切替突部 K 4 7 2 が回転部材 K 4 3 0 の小径溝 K 4 3 6 b に受け入れられることに基づいて、上側回転部材 K 4 7 6 が退避状態に変化されているが、回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 に下側部材 K 5 1 0 が下支えされることにより、昇降装置 K 5 0 0 は落下しない。

#### 【 4 9 3 0 】

即ち、下側部材 K 5 1 0 は、自重により回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 に押し付けられる状態を維持しており、回転部材 K 4 3 0 の回転に伴って、平面部 K 5 1 2 と伝達筒状部 K 4 3 4 との当接が維持されるように上下移動する。図 1 6 7 8 では、図 1 6 7 7 に図示される状態から回転部材 K 4 3 0 が正面視時計回りに回転され、連結部材 K 4 4 5 がストッパ部材 K 4 6 2 の突設受部 K 4 6 2 d に受け止められ下降が停止される状態が図示される。これにより、連結部材 K 4 4 5 が締結固定される上側部材 K 5 3 0 の下降も停止され、それに伴い下側部材 K 5 1 0 の下降も停止されるので、図 1 6 7 8 に図示される状態から回転部材 K 4 3 0 が更に正面視時計回りに回転された場合には、回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 は下側部材 K 5 1 0 の平面部 K 5 1 2 から離れる。図 1 6 7 8 に図示される状態から演出待機状態への復帰の際には、回転部材 K 4 3 0 を反対方向（図 1 6 7 8 において反時計回り方向）に回転させ、伝達筒状部 K 4 3 4 で下側部材 K 5 1 0 を押し上げる。この場合において、回転部材 K 4 3 0 の回転が図 1 6 7 8 に図示される状態から開始されるか、図 1 6 7 8 に図示される状態よりも回転部材 K 4 3 0 が正面視時計回りに若干回転された状態から開始されるかに関わらず、昇降装置 K 5 0 0 から伝達筒状部 K 4 3 4 にかけての荷重は、図 1 6 7 8 に図示される状態から生じる。図 1 6 7 8 に図示される状態は、伝達筒状部 K 4 3 4 が回転部材 K 4 3 0 の回転軸としての支持部 K 4 1 2 の真右に配置され、伝達筒状部 K 4 3 4 の移動方向（伝達筒状部 K 4 3 4 の移動軌跡に引かれた接線の方向）が上下方向を向く状態であるので、下側部材 K 5 1 0 に対して上向き荷重を効率的に付与することができる。これにより、図 1 6 7 8 に図示される状態からの演出待機状態への復帰動作を迅速に行わせることができる。

#### 【 4 9 3 1 】

なお、図 1 6 7 8 に図示される状態から回転部材 K 4 3 0 が更に正面視時計回りに回転される場合、回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 は下側部材 K 5 1 0 の上面に当接し、下側部材 K 5 1 0 に対して下側へ向く荷重を伝達させ得る。即ち、下側部材 K 5 1 0 を

上昇させる方向の荷重を生じさせることができないので、回転部材 K 4 3 0 を正面視時計回りに回転させ続ける駆動制御では、昇降装置 K 5 0 0 の動作は循環しない。図 1 6 7 9 及び図 1 6 8 0 は、第 1 可動装置 K 4 0 1 の部分拡大背面図である。図 1 6 7 9 では、演出待機状態（図 1 6 5 3 参照）における第 1 可動装置 K 4 0 1 が図示され、図 1 6 8 0 では、片側落下状態（図 1 6 5 8 参照）における第 1 可動装置 K 4 0 1 が図示される。図 1 6 7 9 に図示される第 1 可動装置 K 4 0 1 の演出待機状態では、左右両側の上側部材 K 5 3 0 が上側回転部材 K 4 7 6 により支持される（図 1 6 7 2 参照）。一方、図 1 6 8 0 に図示される第 1 可動装置 K 4 0 1 の片側落下状態では、左側の上側部材 K 5 3 0 は上側回転部材 K 4 7 6 により支持される一方で、右側の上側部材 K 5 3 0 は、締結固定される連結部材 K 4 4 5 がストッパ部材 K 4 6 2 の突設受部 K 4 6 2 d に支持されることにより（図 1 6 7 8 参照）、長尺装置 K 5 4 0 が傾けられる。図 1 6 8 0 に図示される状態では、図 1 6 7 9 に図示される状態から左右の回転軸部 K 5 3 4 間の距離が延びており、この延びた寸法の分だけ、スライドラック K 5 4 5 が長尺装置 K 5 4 0 の長手方向に変位する。一対のスライドラック K 5 4 5 は、互いに共通の中央ギア K 5 4 3 に歯合されており、長尺装置 K 5 4 0 の長手方向に沿って相反する方向に変位することになるので、長尺装置 K 5 4 0 の長手方向に沿う変位量は互いに共通である。即ち、演出待機状態からの右側のスライドラック K 5 4 5 の移動量 K S D a と、演出待機状態からの左側のスライドラック K 5 4 5 の移動量 K S D b とは同じである（ $K S D a = K S D b$ ）。

#### 【4932】

これにより、図 1 6 7 9 に図示される状態から、図 1 6 8 0 に図示される状態への変化における中央ギア K 5 4 3 の左右方向の位置ずれを抑制することができるので、その中央ギア K 5 4 3 を支持する本体部 K 5 4 1 の左右方向の位置ずれを抑制することができる。ここで、第 1 可動装置 K 4 0 1 が演出待機状態から落下位置状態へ変化される場合、左右の回転部材 K 4 3 0（図 1 6 6 3 参照）が第 1 の動作態様で回転駆動され、左右の上側回転部材 K 4 7 6（図 1 6 7 3 参照）が演出待機状態における進入状態から同時に退避状態に変化されることにより、左右の上側部材 K 5 3 0（図 1 6 7 4 参照）が同時に落下することが好ましい。更に、上昇動作時には、左右の回転部材 K 4 3 0 が同じ回転角度で回転動作されることで、左右の高さのずれが無い状態で昇降装置 K 5 0 0 を上昇させることができる。しかし、左右の回転部材 K 4 3 0（図 1 6 6 3 参照）の動作抵抗を全く同じにすることは困難であるし、それぞれ対応する駆動モータ K M T 4 1 a, K M T 4 1 b（図 1 6 6 3 参照）により駆動されるところ、駆動モータ K M T 4 1 a, K M T 4 1 b の品質により、同じ電圧を供給した場合であっても若干回転速度のずれが生じ得る。そのため、昇降装置 K 5 0 0 の上下動作にあたり、昇降装置 K 5 0 0 の左右側の高さ位置にずれが生じる可能性がある。更に、本実施形態では、回転部材 K 4 3 0 の回転による伝達筒状部 K 4 3 4 の上下位置変化が、下側部材 K 5 1 0 から上側部材 K 5 3 0 へ伝達される際に 2 . 5 倍に増大させられる（図 1 6 7 1 から図 1 6 7 6 参照）。そのため、回転部材 K 4 3 0 の位相のずれが小さくても、そのずれは 2 . 5 倍になって上側部材 K 5 3 0 に支持される長尺装置 K 5 4 0 の左右側の高さ位置のずれとして現れる。このように、本実施形態では、昇降装置 K 5 0 0 の左右側の高さ位置のずれが生じ得る。昇降装置 K 5 0 0 の左右側の高さ位置のずれが生じる場合、昇降装置 K 5 0 0 の上下移動中に長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が前後方向を向く直線を軸にして傾くことになり、見栄え悪くなり易い。

#### 【4933】

これに対し、本実施形態では、上述したように左右のスライドラック K 5 4 5 の移動量 K S D a, K S D b が同じになるように構成されているので、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が傾いた場合であっても、長尺装置 K 5 4 0 の左右中心位置の左右方向の位置ずれを抑制することができる。これにより、演出待機状態において長尺装置 K 5 4 0 の左右中央位置に配置される移動装置 K 5 6 0 の、昇降装置 K 5 0 0 の上下移動中における左右方向の位置ずれを抑制することができる。スライドラック K 5 4 5 は、回転軸部 K 5 3 4 側における基端側の構造が共通とされる一方、中央ギア K 5 4 3 と歯合されるラック K 5 4 9 の配置は上下で異なるように構成されている。本実施形態では、図 1 6 8 0 に図示される片側落

下状態が頻繁に生じるように制御される一方、その逆側（左側が下端となるように傾斜する姿勢）となるように制御されることは極めて少ない（無い）。そのため、本実施形態では、片側落下状態における中央ギア K 5 4 3 とラック K 5 4 9 との歯合状態を適正化し易いようにスライドラック K 5 4 5 を形成している。即ち、片側落下状態において、中央ギア K 5 4 3 に覆いかぶさる側（回転軸部 K 5 3 4 が上側となる側）のラック K 5 4 9 が中央ギア K 5 4 3 の上側に配置されるように形成している。更に、回転軸部 K 5 3 4 をラック K 5 4 9 の下端に配置することにより、中央ギア K 5 4 3 に覆いかぶさる側のラック K 5 4 9 の中央ギア K 5 4 3 側への張出量を長くしている。これにより、中央ギア K 5 4 3 に覆いかぶさる側のラック K 5 4 9 の自重により、そのラック K 5 4 9 と中央ギア K 5 4 3 との歯合状態を適正化し易くすることができる。図 1 6 8 0 に図示されるように、第 1 可動装置 K 4 0 1 の片側落下状態は、演出待機状態から、左側の上側部材 K 5 3 0 の回転軸部 K 5 3 4 を基端側として傾倒することで変化される状態であって、その傾倒動作の基端側に駆動モータ K M T 5 1 が配設される。

#### 【 4 9 3 4 】

即ち、重量物としての駆動モータ K M T 5 1 の配置を基端側とすることで、重心を基端側に寄せることができ、演出待機状態から片側落下状態への変化の際に上下移動する傾倒動作の先端側（右側）の重量を軽くすることができる。これにより、片側落下状態において連結部材 K 4 4 5 からストッパ部材 K 4 6 2 の突設受部 K 4 6 2 d が受ける荷重（図 1 6 7 8 参照）を低減することができる。図 1 6 8 1 を参照して、移動装置 K 5 6 0 の駆動制御の一例について説明する。図 1 6 8 1（a）、図 1 6 8 1（b）、図 1 6 8 1（c）及び図 1 6 8 1（d）は、第 1 可動装置 K 4 0 1 の部分正面図である。図 1 6 8 1（a）、図 1 6 8 1（b）、図 1 6 8 1（c）及び図 1 6 8 1（d）では、第 1 可動装置 K 4 0 1 の落下位置状態（図 1 6 5 4 参照）の上下位置に長尺装置 K 5 4 0 が配置された状態における移動装置 K 5 6 0 の移動が時系列で図示されており、移動装置 K 5 6 0 の左右位置については、図 1 6 8 1（a）に図示される配置が図 1 6 5 4 の配置と同じであり、図 1 6 8 1（d）に図示される配置が図 1 6 5 6 の配置と同じである。まず、図 1 6 8 1 に図示される駆動制御が実行される場合には、第 1 可動装置 K 4 0 1 の長尺装置 K 5 4 0 が演出待機状態（図 1 6 5 3 参照）における上下位置から落下位置状態（図 1 6 5 4 参照）における上下位置まで下降（落下）移動される。この移動の開始から落下位置状態に到達した後も継続して、移動装置 K 5 6 0 の回転装飾部材 K 5 7 8 は、駆動モータ K M T 6 1（図 1 6 6 8 参照）が正方向（正面視時計回り方向）に回転される際の駆動力により正面視時計回り方向に継続的に回転される。図 1 6 8 1（a）で図示されるように移動装置 K 5 6 0 が左右中央位置 K C 4 1 に配置される状態で継続される回転中に、伝達ギア K M G 6 3 の切り欠き部 K M G 6 3 a（図 1 6 6 8 参照）の検出センサ K 5 6 5（図 1 6 6 9 参照）の検出溝への配置間隔から、音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 6 3 7 参照）は、回転装飾部材 K 5 7 8 の実際の回転速度 K V R 1 を検出する。

#### 【 4 9 3 5 】

その回転速度 K V R 1 が、予め規定される設計値に収まっていれば、音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 6 3 7 参照）による制御により、検出センサ K 5 6 5 の検出間隔の中間のタイミング（図 1 6 8 1（b）参照）で、駆動モータ K M T 5 1（図 1 6 6 6 参照）が正方向（移動装置 K 5 6 0 を右方へ移動させる方向、矢印 L の方向視時計回り方向）に回転駆動され、移動装置 K 5 6 0 が速度 K V S 1 で移動される。図 1 6 8 1（b）からの駆動モータ K M T 5 1 の駆動開始後、検出センサ K 5 6 5 からの出力により検出センサ K 5 6 5 の検出溝に伝達ギア K M G 6 3 の切り欠き部 K M G 6 3 a が配置されたと判定されたことに基づいて、音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 6 3 7 参照）は、駆動モータ K M T 6 1（図 1 6 6 8 参照）及び駆動モータ K M T 5 1（図 1 6 6 6 参照）の駆動を停止するように制御される。即ち、回転装飾部材 K 5 7 8 の姿勢が検出センサ K 5 6 5 の検出溝に切り欠き部 K M G 6 3 a が配置される際の適切な姿勢（上下左右の方向が合っている姿勢）で停止するタイミングと、移動装置 K 5 6 0 の左右方向への移動が停止されるタイミングとを合致させることができる。図 1 6 8 1（c）に図示される右側途中位置 K R 4 2 に

配置される状態から、駆動モータ K M T 6 1 ( 図 1 6 6 8 参照 ) が逆方向へ回転駆動されると同時に、駆動モータ K M T 5 1 ( 図 1 6 6 6 参照 ) が逆方向に回転駆動されることで、移動装置 K 5 6 0 が図 1 6 8 1 ( d ) に図示される左側途中位置 K L 4 3 まで移動される。この時、駆動モータ K M T 6 1 の回転速度 K V R 2 は、回転速度 K V R 1 よりも遅く設定され、駆動モータ K M T 5 1 の回転速度は同じとされることで移動装置 K 5 6 0 の左右方向の移動速度は速度 K V S 1 に維持される。図 1 6 8 1 ( c ) から駆動モータ K M T 6 1 ( 図 1 6 6 8 参照 ) が回転駆動された後、最初に伝達ギア K M G 6 3 の切り欠き部 K M G 6 3 a が検出センサ K 5 6 5 の検出溝に配置されたことに基づいて、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 ( 図 1 6 3 7 参照 ) は、駆動モータ K M T 6 1 ( 図 1 6 6 8 参照 ) 及び駆動モータ K M T 5 1 ( 図 1 6 6 6 参照 ) の駆動を停止するように制御される。

10

#### 【 4 9 3 6 】

ここで、図 1 6 8 1 ( b ) から図 1 6 8 1 ( c ) までは回転装飾部材 K 5 7 8 が半回転しており、図 1 6 8 1 ( c ) から図 1 6 8 1 ( d ) までは回転装飾部材 K 5 7 8 が一回転している。そのため、速度関係が同じであれば、図 1 6 8 1 ( c ) に図示される右側途中位置 K R 4 2 と、図 1 6 8 1 ( d ) に図示される左側途中位置 K L 4 3 とは、左右中央位置 K C 4 1 を境に左右対称な位置となる。これに対し、本実施形態では、回転速度 K V R 1 よりも回転速度 K V R 2 の方が遅く設定されているので ( K V R 1 > K V R 2 )、左右中央位置 K C 4 1 から右側途中位置 K R 4 2 までの距離よりも、左右中央位置 K C 4 1 から左側途中位置 K L 4 3 までの距離の方が長くなる。このように、移動装置 K 5 6 0 の停止位置を左右非対称に設定することができる。本実施形態では、移動装置 K 5 6 0 が左側途中位置 K L 4 3 に配置された状態が、被検出部 K 5 7 1 a が中央検出センサ K 5 5 6 b の検出溝の外方に出始める配置に対応する ( 中央検出センサ K 5 5 6 b の出力が切り替わる配置となる )。この場合、被検出部 K 5 7 1 a ( 図 1 6 6 8 参照 ) は、移動装置 K 5 6 0 の左右中心から左右方向に対称に延設されていることから、被検出部 K 5 7 1 a が中央検出センサ K 5 5 6 b ( 図 1 6 6 7 参照 ) の検出溝の外方に出るか否かは、左右いずれかに関わらず左右中央位置 K C 4 1 からの移動装置 K 5 6 0 の移動量に因ることになる。即ち、図 1 6 8 1 ( a )、図 1 6 8 1 ( b ) 及び図 1 6 8 1 ( c ) に図示される状態では、依然として被検出部 K 5 7 1 a ( 図 1 6 6 8 参照 ) は中央検出センサ K 5 5 6 b ( 図 1 6 6 7 参照 ) の検出溝に配置されており、図 1 6 8 1 ( d ) に図示される状態で初めて、被検出部 K 5 7 1 a が中央検出センサ K 5 5 6 b の検出溝の外方に出る ( この条件を満たす左右長さで被検出部 K 5 7 1 a が設計される )。

20

30

#### 【 4 9 3 7 】

図 1 6 8 1 ( d ) に図示される状態は、上述のように図 1 6 5 6 に図示される状態に対応しているので、中央検出センサ K 5 5 6 b ( 図 1 6 6 7 参照 ) の検出溝から被検出部 K 5 7 1 a が出ていること、及び中央検出センサ K 5 5 6 b の検出溝から被検出部 K 5 7 1 a が出る際に駆動モータ K M T 5 1 ( 図 1 6 6 6 参照 ) が逆方向に駆動されていたと音声ランプ制御装置 H 1 1 3 ( 図 1 6 3 7 参照 ) で判定されたことに基づいて第 2 可動装置 K 7 0 1 ( 図 1 6 5 6 参照 ) が駆動されることで、移動装置 K 5 6 0 と第 2 可動装置 K 7 0 1 が動作中に接触することを回避することができる。本実施形態では、上述の回転速度 K V R 1、K V R 2 及び速度 K V S 1 が、図 1 6 8 1 に時系列で図示される一連の動作直後に被検出部 K 5 7 1 a ( 図 1 6 6 8 参照 ) が中央検出センサ K 5 5 6 b ( 図 1 6 6 7 参照 ) の外方に配置されることを実現可能な関係の速度で設計される。以上、詳述したように、第 1 可動装置 K 4 0 1 では、回転部材 K 4 3 0 の回転に伴う伝達筒状部 K 4 3 4 の変位が増大されて、昇降装置 K 5 0 0 の変位が生じる。これにより、回転部材 K 4 3 0 の回転角度が小さい場合であっても、昇降装置 K 5 0 0 の変位量を大きく確保することができる。また、第 1 可動装置 K 4 0 1 では、演出待機状態からの回転部材 K 4 3 0 の回転方向により、2 種類の変位態様で昇降装置 K 5 0 0 を変位させることができるように構成される。この時、昇降装置 K 5 0 0 の変位量を変化させるものとしての切替装置 K 4 6 0 が同期して制御されることにより、昇降装置 K 5 0 0 の変位速度だけでなく、変位範囲を変化させることができるので、演出のパリエーションを増加させることができる。また、第 1 可

40

50

動装置 K 4 0 1 では、昇降装置 K 5 0 0 の左右側の上下方向のスライド量にずれが生じて  
も、スライドラック K 5 4 5 の移動量 K S D a , K S D b が同じになるように構成される  
ことで移動装置 K 5 6 0 の左右方向変位を抑制するよう構成される。これにより、昇降装  
置 K 5 0 0 の上下方向変位時の移動装置 K 5 6 0 の左右位置のずれを抑えることができ、  
演出効果を向上させることができる。

#### 【 4 9 3 8 】

また、第 1 可動装置 K 4 0 1 では、移動装置 K 5 6 0 の左右方向のスライド移動の速度  
や停止タイミングが、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転の速度や停止タイミングの検出を元に  
決められる。これにより、異なる駆動源で駆動される動作部材の動作を統一させることが  
でき、演出に一体感を持たせることができる。移動装置 K 5 6 0 の左右方向のスライド移  
動には、ボールネジに利用される構造を流用しているため、移動装置 K 5 6 0 の移動速度  
や、停止位置の制御を正確に行うことができる。これにより、演出の再現性を向上させる  
ことができる。また、第 1 可動装置 K 4 0 1 では、移動装置 K 5 6 0 のスライド移動の方  
向と、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転動作の方向とが対応するように動作制御される。これ  
により、複数の可動部材の動作に一体感を持たせることができ、演出効果を向上させる  
ことができる。図 1 6 6 0 及び図 1 6 6 1 に戻って説明する。図 1 6 6 0 及び図 1 6 6 1 に  
図示されるように、前層側可動装置 K 4 0 0 には、第 1 可動装置 K 4 0 1 の下側の左右中  
心位置において一对の支持部材 K 4 1 0 を連結するように第 2 可動装置 K 7 0 1 が配設さ  
れる。以下で、第 2 可動装置 K 7 0 1 の詳細について説明する。

#### 【 4 9 3 9 】

図 1 6 8 2 は、第 2 可動装置 K 7 0 1 の分解正面斜視図であり、図 1 6 8 3 は、第 2 可  
動装置 K 7 0 1 の分解背面斜視図である。第 2 可動装置 K 7 0 1 は、骨格を構成する部材  
であって一对の支持部材 K 4 1 0 ( 図 1 6 6 0 参照 ) に連結固定されるベース部材 K 7 1  
0 と、そのベース部材 K 7 1 0 に対して上下方向にスライド移動可能に支持される上下ス  
ライド部材 K 7 2 0 と、ベース部材 K 7 1 0 に配設され上下スライド部材 K 7 2 0 を駆動  
させる駆動力を発生させる駆動モータ K M T 7 1 と、その駆動モータ K M T 7 1 の駆動力  
を上下スライド部材 K 7 2 0 に伝達する伝達装置 K 7 3 0 と、上下スライド部材 K 7 2 0  
の正面側に配置され上下スライド部材 K 7 2 0 に追従する移動が可能に構成される追従可  
能部材 K 7 4 0 と、その追従可能部材 K 7 4 0 及び上下スライド部材 K 7 2 0 の両方に支  
持されており、追従可能部材 K 7 4 0 及び上下スライド部材 K 7 2 0 の移動に連動する一  
対の連動部材 K 7 5 0 と、追従可能部材 K 7 4 0 及び連動部材 K 7 5 0 を挟むようにして  
正面側から上下スライド部材 K 7 2 0 に締結固定される主装飾部材 K 7 6 0 と、を備える  
。ベース部材 K 7 1 0 は、正面視矩形状の本体部 K 7 1 1 と、その本体部 K 7 1 1 の正面  
側に互いに平行に突設される複数の円筒状の支持部 K 7 1 2 と、上下方向に延びる姿勢で  
本体部 K 7 1 1 の正面視左側に配設固定される金属棒 K 7 1 3 と、金属棒 K 7 1 3 の延設  
方向と平行な上下方向に延びる長孔 K 7 1 4 と、ベース部材 K 7 1 0 の背面側において長  
孔 K 7 1 4 の後方と長孔 K 7 1 4 の上端部から左方に延びる範囲の後方とで略 L 字に形成  
される支持領域 K 7 1 5 と、ベース部材 K 7 1 0 に配設され伝達装置 K 7 3 0 が演出待機  
状態にあることを検出可能とされる検出センサ K 7 1 6 と、ベース部材 K 7 1 0 の背面側  
に固定部材 K 7 1 7 により固定される中継基板 K 7 1 8 と、を備える。本体部 K 7 1 1 に  
は、下端部において正面側から横長のカバー部材 K 7 1 1 a が締結固定される。カバー部  
材 K 7 1 1 a は、金属棒 K 7 1 3 を前側から本体部 K 7 1 1 に押さえる部材であって、金  
属棒 K 7 1 3 の下方への脱落を防止する下側防止片 K 7 1 1 b と、駆動モータ K M T 7 1  
の駆動軸から駆動ギア K M G 7 2 が脱落することを防止する前側防止片 K 7 1 1 c と、を  
備える。

#### 【 4 9 4 0 】

また、本体部 K 7 1 1 には、長孔 K 7 1 4 の中間部右側位置において正面側へ張り出す  
張出部 K 7 1 1 d が形成され、その張出部 K 7 1 1 d の内側に検出溝が前側に配置される  
検出センサ K 7 1 1 e が配設される。また、金属棒 K 7 1 3 の左側において正面側へ張り  
出す張出部 K 7 1 1 f が形成される。検出センサ K 7 1 1 e の出力の切替により、上下ス

10

20

30

40

50

ライド部材 K 7 2 0 が第 2 可動装置 K 7 0 1 の下降配置状態にあるか否かを判別可能に構成されるが、詳細は後述する。支持部 K 7 1 2 の内、第 1 支持部 7 1 2 a は、駆動モータ K M T 7 1 の駆動軸に固定される駆動ギア K M G 7 2 に歯合される伝達ギア K M G 7 3 を回転可能に支持する。なお、他の支持部 7 1 2 b ~ 7 1 2 d については後述する。支持領域 K 7 1 5 の左上終端部においてコイルスプリング K S P 7 4 の一端が支持され、そのコイルスプリング K S P 7 4 は、支持領域 K 7 1 5 の交差位置の内側に円筒状に突設される支持部 K 7 1 5 a に回転可能に支持されるリング状のセットカラー K R G 7 5 の外形円弧に沿って曲げられる。コイルスプリング K S P 7 4 の他端は、長孔 K 7 1 4 を貫通する上下スライド部材 K 7 2 0 の締結部 K 7 2 3 に締結固定されることで締結部 K 7 2 3 と共に上下方向にスライド移動可能な被案内部材 K L G 7 6 に引っかけられる。即ち、コイルスプリング K S P 7 4 が、被案内部材 K L G 7 6 を介して上下スライド部材 7 2 0 を上方向に向けて付勢するように構成される。検出センサ K 7 1 6 は、演出待機状態において伝達装置 K 7 3 0 の駆動側二層ギア K 7 3 1 の円弧状部 K 7 3 2 が検出溝に入ることに基づいて、第 2 可動装置 K 7 0 1 が演出待機状態であることを検出可能に構成される。中継基板 K 7 1 8 は、支持領域 K 7 1 5 の後側開放部を部分的に塞ぐように形成される。即ち、中継基板 K 7 1 8 が支持領域 K 7 1 5 の後側開放部を塞ぐことにより、コイルスプリング K S P 7 4 が後側に脱落することを回避し易くすることができる。

10

#### 【 4 9 4 1 】

上下スライド部材 K 7 2 0 は、板状の本体部 K 7 2 1 と、その本体部 K 7 2 1 の左下部において金属棒 K 7 1 3 が挿通可能となるように上下方向に貫通される矩形の筒状に形成される被挿通部 K 7 2 2 と、ベース部材 K 7 1 0 の長孔 K 7 1 4 に挿通され被案内部材 K L G 7 6 が締結固定される上下一対の締結部 K 7 2 3 と、互いに平行に左右方向に延びて連動部材 K 7 5 0 の移動を案内する複数の長孔 K 7 2 4 と、伝達装置 K 7 3 0 の伝達終端部材 K 7 3 7 を支持するために本体部 K 7 2 1 の背面側へ円筒状に突設される複数の支持部 K 7 2 5 と、位置検出に用いられ本体部 K 7 2 1 の右上部から後方に延設される被検出片 K 7 2 6 と、小形コイルスプリング K S P 7 7 の上端を吊り下げ可能な爪部を有するバネ支持部 K 7 2 7 と、を備える。被挿通部 K 7 2 2 が金属棒 K 7 1 3 に案内されることにより、上下スライド部材 K 7 2 0 は、金属棒 K 7 1 3 の延設方向である上下方向に案内される。同様に、締結部 K 7 2 3 がベース部材 K 7 1 0 の長孔 K 7 1 4 に案内されることによっても、上下スライド部材 K 7 2 0 は上下方向に案内される。従って、上下スライド部材 K 7 2 0 の移動方向は上下方向に制限される。伝達装置 K 7 3 0 は、支持部 K 7 1 2 の第 2 支持部 K 7 1 2 b に回転可能に支持され前層ギア部 K 7 3 1 a が伝達ギア K M G 7 3 に歯合される駆動側二層ギア K 7 3 1 と、支持部 K 7 1 2 の第 3 支持部 K 7 1 2 c に回転可能に支持され駆動側二層ギア K 7 3 1 の後層伝達部 K 7 3 1 b と係合する伝達側二層ギア K 7 3 3 と、支持部 K 7 1 2 の第 4 支持部 K 7 1 2 d に回転可能に支持され伝達側二層ギア K 7 3 3 の前層ギア部 K 7 3 3 a と基端側ギア部 K 7 3 5 a が歯合されることで伝達側二層ギア K 7 3 3 の回転と連動して回転動作するアーム部材 K 7 3 5 と、そのアーム部材 K 7 3 5 の回転先端部 K 7 3 5 b に下側先端部 K 7 3 7 c が連結される伝達終端部材 K 7 3 7 と、を備える。

20

30

#### 【 4 9 4 2 】

駆動側二層ギア K 7 3 1 の後層伝達部 K 7 3 1 b は、全周にギア歯が形成されるものではなく、一部にギア歯が形成されずに外形が回転軸を中心とする円弧状に形成される円弧状部 K 7 3 2 を備え、その円弧状部 K 7 3 2 の最外径部は回転軸と平行な方向である後方へ向けて延設されており、この円弧状部 K 7 3 2 の延設先端が検出センサ K 7 1 6 の検出溝に進入可能に構成される。伝達側二層ギア K 7 3 3 の後層伝達部 K 7 3 3 b は、全周にギア歯が形成されるものではなく、一部にギア歯が形成されずに、回転軸側へ張り出す円弧状（凹形状）に形成される円弧状部 K 7 3 4 を備え、この円弧状部 K 7 3 4 と駆動側二層ギア K 7 3 1 の円弧状部 K 7 3 2 とが面で当接可能に構成されるが、詳細は後述する。伝達終端部材 K 7 3 7 は、板状に形成されており、支持部 K 7 2 5 の内の上下スライド部材 K 7 2 0 の上端部に形成される第 1 支持部 K 7 2 5 a に回転可能に支持される基端側支

40

50



持孔 K 7 3 7 a と、その基端側支持孔 K 7 3 7 a を中心とする円弧状に形成され支持部 K 7 2 5 の内の第 2 支持部 K 7 2 5 b が挿通される案内孔 K 7 3 7 b と、アーム部材 K 7 3 5 の回転先端部 K 7 3 5 b に対して相対回転可能に連結される下側先端部 K 7 3 7 c と、を備える。追従可能部材 K 7 4 0 は、板状に形成される本体部 K 7 4 1 と、その本体部 K 7 4 1 に上下方向に長い長孔上に穿設される複数（本実施形態では、左右中央と左右両端との 3 箇所）の上下長孔 K 7 4 2 と、上下スライド部材 K 7 2 0 の長孔 K 7 2 4 と対応する位置において長孔 K 7 2 4 の左右長さと同等の左右長さで形成され、本体部 K 7 4 1 の左右中心側へ向けて下降傾斜する逆ハの字形状に形成される複数（本実施形態では、左右に上下一対ずつ）の傾斜長孔 K 7 4 3 と、本体部 K 7 4 1 の左端側下部から後方に延設される左側受部 K 7 4 4 と、本体部 K 7 4 1 の右端側下部から後方に延設される右側受部 K 7 4 5 と、小形コイルスプリング K S P 7 7 の下端に吊り下げられる爪部を有するバネ支持部 K 7 4 6 と、を備える。

#### 【 4 9 4 3 】

追従可能部材 K 7 4 0 は、小形コイルスプリング K S P 7 7 の付勢力により上下スライド部材 K 7 2 0 の動作に追従するように構成されている一方で、常に追従するのでは無く、上下スライド部材 K 7 2 0 の上昇の途中で、左側受部 K 7 4 4 が張出部 K 7 1 1 f に、右側受部 K 7 4 5 が張出部 K 7 1 1 d にせき止められることで、追従可能部材 K 7 4 0 が置き去りにされる態様での上下スライド部材 K 7 2 0 の移動を構成可能とされるが、詳細は後述する。連動部材 K 7 5 0 は、板状に形成される左右一对の本体部 K 7 5 1 と、その本体部 K 7 5 1 の背面側に上下一対で円筒状に突設される締結突設部 K 7 5 2 と、を備える。締結突設部 K 7 5 2 は、正面側から、追従可能部材 K 7 4 0 の傾斜長孔 K 7 4 3、上下スライド部材 K 7 2 0 の長孔 K 7 2 4 の順で挿通され、先端に形成される雌ネジに螺入されるネジのネジ頭により脱落が防止される。主装飾部材 K 7 6 0 は、内部に電飾基板 K 7 6 1 a が配設され、その電飾基板 K 7 6 1 a からの光が照射される前側面が光透過性の板状部材から形成される本体部 K 7 6 1 と、その本体部 K 7 6 1 の背面から突設される複数の締結部 K 7 6 2 と、を備える。締結部 K 7 6 2 は、正面側から追従可能部材 K 7 4 0 の上下長孔 K 7 4 2 に挿通された状態で、上下スライド部材 K 7 2 0 の本体部 K 7 2 1 に締結固定される。即ち、主装飾部材 K 7 6 0 の上下配置は上下スライド部材 K 7 2 0 の上下配置と同一とされ、上下スライド部材 K 7 2 0 と追従可能部材 K 7 4 0 との上下方向の相対移動量は、追従可能部材 K 7 4 0 の上下長孔 K 7 4 2 の寸法に制限される。図 1 6 8 4 ( a )、図 1 6 8 4 ( b )、図 1 6 8 5 ( a ) 及び図 1 6 8 5 ( b ) は、第 2 可動装置 K 7 0 1 の正面図である。なお、図 1 6 8 4 ( a )、図 1 6 8 4 ( b )、図 1 6 8 5 ( a ) 及び図 1 6 8 5 ( b ) では、第 2 可動装置 K 7 0 1 が演出待機状態から上昇配置状態へ変化する様子が時系列で図示されており、第 2 可動装置 K 7 0 1 の構成の内、上下スライド部材 K 7 2 0 が想像線で図示され、その上下スライド部材 K 7 2 0 よりも手前側に配置される追従可能部材 K 7 4 0、連動部材 K 7 5 0 及び主装飾部材 K 7 6 0 ( 図 1 6 8 2 参照 ) の図示が省略される。

#### 【 4 9 4 4 】

図 1 6 8 4 ( a ) に図示されるように、第 2 可動装置 K 7 0 1 の演出待機状態では、駆動側二層ギア K 7 3 1 の円弧状部 K 7 3 2 に対して、伝達側二層ギア K 7 3 3 の円弧状部 K 7 3 4 が面で当接されている。この状態において、円弧状部 K 7 3 2 は、円弧状部 K 7 3 4 の最大径位置（円周方向の両端部）よりも伝達側二層ギア K 7 3 3 の回転軸に近い位置まで張り出していることにより、伝達側二層ギア K 7 3 3 の回転を規制することができる。これにより、伝達側二層ギア K 7 3 3 よりも駆動力の伝達方向下流側に配設されるアーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 を停止した状態で安定させることができる。図 1 6 8 4 ( a ) に図示される第 2 可動装置 K 7 0 1 の演出待機状態において、駆動側二層ギア K 7 3 1 の円弧状部 K 7 3 2 が、検出センサ K 7 1 6 の検出溝に入っている。本実施形態では、円弧状部 K 7 3 2 の円弧方向の形成長さは検出溝を形成する検出センサ K 7 1 6 の厚みよりも長い。そのため、検出センサ K 7 1 6 に円弧状部 K 7 3 2 が入っている状態を検出しても駆動側二層ギア K 7 3 1 の位相を正確に判定することはできない。一方

、本実施形態では、検出センサ K 7 1 6 に円弧状部 K 7 3 2 が入っている状態においては伝達側二層ギア K 7 3 3 が回転することは無い（図 1 6 8 4（a）に図示される状態を維持する）ように構成されている（歯合回転が開始されないようにギア歯の形成位置が設計されている）ので、その伝達側二層ギア K 7 3 3 よりも駆動力伝達方向下流側にあるアーム部材 K 7 3 5 や伝達終端部材 K 7 3 7 が演出待機状態における配置にあるか否かの判定は、検出センサ K 7 1 6 に円弧状部 K 7 3 2 が入っている状態を検出することで行うことができる。

#### 【4945】

このように、検出センサ K 7 1 6 に検出される状態における円弧状部 K 7 3 2 の配置には許容幅を持たせつつも、検出センサ K 7 1 6 に円弧状部 K 7 3 2 が検出されてさえいれば、アーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 が第 2 可動装置 K 7 0 1 の演出待機状態における配置に維持されていると音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 6 3 7 参照）に判定させることができるので、第 2 可動装置 K 7 0 1 に演出待機状態を形成させる駆動側二層ギア K 7 3 1 の位相にある程度の幅を持たせることができる。換言すれば、図 1 6 8 4（a）に図示される状態から、駆動側二層ギア K 7 3 1 が正逆方向にある程度（本実施形態では 45 度未満の角度）回転し、位相がずれたとしても、伝達側二層ギア K 7 3 3 に回転は生じず、そのままの状態が維持されるよう構成されている。その前提に対応して、円弧状部 K 7 3 2 は、駆動側二層ギア K 7 3 1 の回転軸を中心とする角度が 90 度となるように形成されているので、検出センサ K 7 1 6 が円弧状部 K 7 3 2 の円弧方向中央位置に配置される状態から、正逆方向に 45 度未満の角度で回転したとしても、円弧状部 K 7 3 2 が検出センサ K 7 1 6 の検出溝に入っている状態が維持される。従って、第 2 可動装置 K 7 0 1 のアーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 を、演出待機状態における配置にするための駆動側二層ギア K 7 3 1 の位相に約 90 度分の許容幅を持たせることができる。そのため、駆動側二層ギア K 7 3 1 の停止時の位相が正確には定まりにくいほどの過大な速度での駆動から、アーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 を瞬間的に停止させるような一般的には困難とされる動作態様を容易に実現することができる。即ち、駆動側二層ギア K 7 3 1 については約 90 度分の許容幅で停止させれば良く、その許容幅における駆動側二層ギア K 7 3 1 の回転開始時から回転継続中に亘ってアーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 が第 2 可動装置 K 7 0 1 の演出待機状態に維持されることから、駆動側二層ギア K 7 3 1 が停止するよりも前にアーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 を第 2 可動装置 K 7 0 1 の演出待機状態における配置で停止させることができる。

#### 【4946】

図 1 6 8 4（b）では、図 1 6 8 4（a）に図示される状態から駆動側二層ギア K 7 3 1 が正面視反時計回りに 45 度を超える角度で回転されることに伴い、伝達側二層ギア K 7 3 3 が回転し始めた状態が図示される。図 1 6 8 4（b）に図示される状態は、駆動側二層ギア K 7 3 1 の円弧状部 K 7 3 2 が検出センサ K 7 1 6 の検出溝から出た瞬間に相当する。図 1 6 8 4（b）に図示される状態からはギア歯の歯合回転により駆動側二層ギア K 7 3 1 から伝達側二層ギア K 7 3 3 に駆動力が伝達されることになるので、検出センサ K 7 1 6 の検出溝から円弧状部 K 7 3 2 が出た時点から駆動ギア K M G 7 2 の回転角度を適切に制御することで、伝達側二層ギア K 7 3 3 よりも駆動力伝達方向下流側に配設されるアーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 の配置を制御することができる。即ち、第 2 可動装置 K 7 0 1 のアーム部材 K 7 3 5 は、演出待機状態から、アーム部材 K 7 3 5 が上側へ 90 度回転した上昇配置状態まで回転動作可能とされることから、その回転動作に必要な駆動ギア K M G 7 2 の回転角度をギア比の関係から予め算出しておき、その回転角度で駆動ギア K M G 7 2 を回転させることにより、アーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 を上昇配置状態の位置に配置することができる。従って、アーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 が上昇配置状態の位置に配置されたことを検出するための検出装置を不要とすることができる。図 1 6 8 5（a）では、第 2 可動装置 K 7 0 1 が演出待機状態から上昇配置状態へ向けて動作する際の略中間の状態が図示されており、この状態において追従可能部材 K 7 4 0 の右側受部 K 7 4 5（図 1 6 8 3 参照）がベース部材

K 7 1 0 の張出部 K 7 1 1 d ( 図 1 6 8 2 参照 ) の下面に当接し、追従可能部材 K 7 4 0 のそれ以上の上昇が防止される。なお、追従可能部材 K 7 4 0 のそれ以上の上昇が防止されることによる演出効果については後述する。

【 4 9 4 7 】

図 1 6 8 5 ( b ) では、第 2 可動装置 K 7 0 1 の上昇配置状態が図示される。第 2 可動装置 K 7 0 1 の上昇配置状態では、ベース部材 K 7 1 0 の第 4 支持部 K 7 1 2 d の中心 ( 円形状の中心 ) 、アーム部材 K 7 3 5 の回転先端部 K 7 3 5 b の中心 ( 円形状の中心 ) 及び伝達終端部材 K 7 3 7 の基端側支持孔 K 7 3 7 a の中心 ( 円形状の中心 ) が、略上下方向に延びる直線 K V L 7 8 上に配置される。これにより、第 2 可動装置 K 7 0 1 の上昇配置状態において上下スライド部材 K 7 2 0 や上下スライド部材 K 7 2 0 に配設される追従可能部材 K 7 4 0 、連動部材 K 7 5 0 及び主装飾部材 K 7 6 0 の重力方向 ( 下向き ) の変位を抑制することができる。換言すれば、上下スライド部材 K 7 2 0 の第 1 支持部 K 7 2 5 a を介して伝達終端部材 K 7 3 7 に伝達される重力方向 ( 下向き ) の負荷は、ベース部材 K 7 1 0 の第 4 支持部 K 7 1 2 d の中心 ( 円形状の中心 ) 上およびアーム部材 K 7 3 5 の回転先端部 K 7 3 5 b の中心 ( 円形状の中心 ) 上へ向かうことから、この負荷により伝達終端部材 K 7 3 7 及びアーム部材 K 7 3 5 が回転動作する事態を避け易くすることができる。これにより、駆動側二層ギア K 7 3 1 や伝達側二層ギア K 7 3 3 の回転を停止させるための荷重を要することなく第 2 可動装置 K 7 0 1 を上昇配置状態で維持することができるので、第 2 可動装置 K 7 0 1 を上昇配置状態で維持しながら駆動モータ K M T 7 1 ( 図 1 6 8 2 参照 ) を非励磁とすることができるので、駆動モータ K M T 7 1 の耐用年数を長くすることができる。図 1 6 8 6 ( a ) 及び図 1 6 8 6 ( b ) は、第 2 可動装置 K 7 0 1 の正面図である。なお、図 1 6 8 6 ( a ) 及び図 1 6 8 6 ( b ) では、第 2 可動装置 K 7 0 1 が演出待機状態 ( 図 1 6 8 4 ( a ) 参照 ) から動作開始してから下降配置状態へ変化する様子が時系列で図示されており、第 2 可動装置 K 7 0 1 の構成の内、上下スライド部材 K 7 2 0 が想像線で図示され、その上下スライド部材 K 7 2 0 よりも手前側に配置される追従可能部材 K 7 4 0 、連動部材 K 7 5 0 及び主装飾部材 K 7 6 0 ( 図 1 6 8 2 参照 ) の図示が省略される。

10

20

【 4 9 4 8 】

図 1 6 8 6 ( a ) では、図 1 6 8 4 ( a ) に図示される状態から駆動側二層ギア K 7 3 1 が正面視時計回りに 4 5 度を超える角度で回転されることに伴い、伝達側二層ギア K 7 3 3 が回転し始めた状態が図示される。図 1 6 8 6 ( a ) に図示される状態は、駆動側二層ギア K 7 3 1 の円弧状部 K 7 3 2 が検出センサ K 7 1 6 の検出溝から出た瞬間に相当する。図 1 6 8 6 ( a ) に図示される状態からはギア歯の歯合回転により駆動側二層ギア K 7 3 1 から伝達側二層ギア K 7 3 3 に駆動力が伝達されることになるので、検出センサ K 7 1 6 の検出溝から円弧状部 K 7 3 2 が出た時点から駆動ギア K M G 7 2 の回転角度を適切に制御することで、伝達側二層ギア K 7 3 3 よりも駆動力伝達方向下流側に配設されるアーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 の配置を制御することができる。即ち、第 2 可動装置 K 7 0 1 のアーム部材 K 7 3 5 は、演出待機状態から、アーム部材 K 7 3 5 が下側へ 9 0 度回転した下降配置状態まで回転動作可能とされることから、その回転動作に必要な駆動ギア K M G 7 2 の回転角度をギア比の関係から予め算出しておき、その回転角度で駆動ギア K M G 7 2 を回転させることにより、アーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 を下降配置状態の位置に配置することができる。従って、アーム部材 K 7 3 5 及び伝達終端部材 K 7 3 7 が下降配置状態の位置に配置されたことを検出するための検出装置を不要とすることができる。なお、本実施形態では、第 2 可動装置 K 7 0 1 が下降配置状態に変化したことが、上下スライド部材 K 7 2 0 の被検出片 K 7 2 6 がベース部材 K 7 1 0 の検出センサ K 7 1 1 e の検出溝に入ることにより判定されるように構成される。検出センサ K 7 1 1 e による検出は、他の可動装置との連動を伴う動作制御で利用されることになるが、詳細は後述する。

30

40

【 4 9 4 9 】

図 1 6 8 6 ( b ) では、第 2 可動装置 K 7 0 1 の下降配置状態が図示される。第 2 可動

50

装置 K 7 0 1 の下降配置状態では、ベース部材 K 7 1 0 の第 4 支持部 K 7 1 2 d の中心（円形状の中心）、アーム部材 K 7 3 5 の回転先端部 K 7 3 5 b の中心（円形状の中心）及び伝達終端部材 K 7 3 7 の基端側支持孔 K 7 3 7 a の中心（円形状の中心）が、略上下方向に延びる直線 K V L 7 8 上に配置される。これにより、第 2 可動装置 K 7 0 1 の上昇配置状態において上下スライド部材 K 7 2 0 や上下スライド部材 K 7 2 0 に配設される追従可能部材 K 7 4 0、連動部材 K 7 5 0 及び主装飾部材 K 7 6 0 の上向きの変位を抑制することができる。換言すれば、上下スライド部材 K 7 2 0 の第 1 支持部 K 7 2 5 a を介して伝達終端部材 K 7 3 7 に伝達されるコイルスプリング K S P 7 4 による上向きの付勢力は、アーム部材 K 7 3 5 の回転先端部 K 7 3 5 b の中心（円形状の中心）からベース部材 K 7 1 0 の第 4 支持部 K 7 1 2 d の中心（円形状の中心）へ向かう方向とされることがから、この付勢力により伝達終端部材 K 7 3 7 及びアーム部材 K 7 3 5 が回転動作する事態を避け易くすることができる。これにより、駆動側二層ギア K 7 3 1 や伝達側二層ギア K 7 3 3 の回転を停止させるための荷重を要することなく第 2 可動装置 K 7 0 1 を下降配置状態で維持することができるので、第 2 可動装置 K 7 0 1 を下降配置状態で維持しながら駆動モータ K M T 7 1（図 1 6 8 2 参照）を非励磁とすることができるので、駆動モータ K M T 7 1 の耐用年数を長くすることができる。この場合、駆動モータ K M T 7 1 の駆動力で下降配置状態に変化させた後においてはコイルスプリング K S P 7 4 の付勢力の大小に関わらず下降配置状態で維持することができるので、コイルスプリング K S P 7 4 の付勢力の設計の幅を広げることができ、コイルスプリング K S P 7 4 の付勢力を十分に大きく設定しておくことで、十分な補助が得られ、下降配置状態からの駆動開始に必要な駆動力を低減することができる。

#### 【 4 9 5 0 】

図 1 6 8 7（a）、図 1 6 8 7（b）及び図 1 6 8 7（c）は、上下スライド部材 K 7 2 0、追従可能部材 K 7 4 0 及び連動部材 K 7 5 0 の模式正面図である。図 1 6 8 7（a）から図 1 6 8 7（c）では、第 2 可動装置 K 7 0 1 が演出待機状態から上昇配置状態へ変化するまでの上下スライド部材 K 7 2 0、追従可能部材 K 7 4 0 及び連動部材 K 7 5 0 の配置の変化が時系列で模式的に図示される。図 1 6 8 7（a）に図示されるように、第 2 可動装置 K 7 0 1 の演出待機状態においては、上下スライド部材 K 7 2 0 に対して追従可能部材 K 7 4 0 が小形コイルスプリング K S P 7 7 の付勢力により引き付けられており、上下スライド部材 K 7 2 0 の上下方向動作に対して追従可能部材 K 7 4 0 も一体的に動作する。連動部材 K 7 5 0 の配置は上下スライド部材 K 7 2 0 と追従可能部材 K 7 4 0 との配置関係により決まるように構成されるため、上下スライド部材 K 7 2 0 の上下方向動作に対して追従可能部材 K 7 4 0 が一体的に動作する状況においては、連動部材 K 7 5 0 も上下スライド部材 K 7 2 0 と一体的に動作する。なお、連動部材 K 7 5 0 の動作原理についての詳細は後述する。図 1 6 8 7（b）では、追従可能部材 K 7 4 0 の右側受部 K 7 4 5 がベース部材 K 7 1 0 の張出部 K 7 1 1 d の下面に当接した状態が図示される（図 1 6 8 5（a）参照）。図 1 6 8 7（b）における配置が、追従可能部材 K 7 4 0 の移動範囲の上端位置となっており、これ以上に上下スライド部材 K 7 2 0 が上昇を続ける場合には、上下スライド部材 K 7 2 0 及び追従可能部材 K 7 4 0 の一体性は崩れ、相対移動することになる。図 1 6 8 7（c）では、第 2 可動装置 K 7 0 1 の上昇配置状態が図示される（図 1 6 8 5（b）参照）。図 1 6 8 7（c）に図示されるように、上昇配置状態では、演出待機状態に比較して追従可能部材 K 7 4 0 に対して上下スライド部材 K 7 2 0 が相対的に移動する。これにより、小形コイルスプリング K S P 7 7 は引き延ばされ、上下スライド部材 K 7 2 0 の長孔 K 7 2 4 と追従可能部材 K 7 4 0 の傾斜長孔 K 7 4 3 とが重なる左右位置が変化される。

#### 【 4 9 5 1 】

上下スライド部材 K 7 2 0 の長孔 K 7 2 4 と追従可能部材 K 7 4 0 の傾斜長孔 K 7 4 3 とが重なる位置に連動部材 K 7 5 0 の締結突設部 K 7 5 2 が配置されることがから、追従可能部材 K 7 4 0 に対して上下スライド部材 K 7 2 0 が相対的に移動することに伴って連動部材 K 7 5 0 の左右位置が変化する。即ち、左右内側の配置から、左右外側へ配置される

ように左右位置が変化している。このように、第2可動装置K701の上昇動作と連動して、連動部材K750の左右方向の動作をさせるように構成されているので、単純に上昇動作するのみの可動役物に比較して、上昇動作時の注目力を向上させることができる。図1687(c)に図示される状態から上下スライド部材K720が下降される場合、図1687(b)に図示される状態に到達するまでは小形コイルスプリングKSP77の付勢力により追従可能部材K740の配置が維持され、図1684(b)に図示される状態に到達してからは上下スライド部材K720及び追従可能部材K740が一体的に下降され、図1687(a)に図示される状態に戻るようになる。即ち、上下スライド部材K720の下降動作は、図1687(c)、図1687(b)、図1687(a)の順の時系列で生じる。以上、詳述したように、第2可動装置K701では、アーム部材K735の動作範囲の途中位置において、ある程度の角度範囲でアーム部材K735が回転した場合であっても、主装飾部材K760の位置が安定するように構成される。これにより、途中位置に主装飾部材K760を高速移動させ、停止させることが容易となる。また、第2可動装置K701では、アーム部材K735の動作範囲の終端位置では、荷重の方向をアーム部材K735の回転軸へ向く方向に設定することで、アーム部材K735を終端位置において安定させることができる。

10

#### 【4952】

図1652に戻って説明する。図1652に図示されるように、前層側可動装置K400よりも背面側において、背面ケースK310に後層側可動装置K800が配設される。以下で、後層側可動装置K800の詳細について説明する。なお、構造の説明を先に行うために、第3可動装置K801に形成される装飾についての図示は省略し、装飾の詳細については後述する。図1688は、後層側可動装置K800の分解正面斜視図であり、図1689は、後層側可動装置K800の分解背面斜視図である。後層側可動装置K800は、第3図柄表示装置K81(図1654及び図1655参照)の正面側を開閉動作可能に構成される第3可動装置K801と、その第3可動装置K801を背面側から支持する支持部材K850と、その支持部材K850の上側支持部材K851に正面側から第3可動装置K801を挟むように配設され上側支持部材K851に締結固定される上前カバー部材K861と、上側支持部材K851に背面側から締結固定される上後カバー部材K864と、を備える。更に、後層側可動装置K800は、左右一対で配置される駆動モータKMT81、KMT82と、その駆動モータKMT81、KMT82の駆動力を伝達するために上側支持部材K851に回転可能に支持されるギア部材群であって上側支持部材K851と上後カバー部材K864との間に配設される左右一対の伝達装置K870と、その伝達装置K870の動作に伴い左右方向にスライド移動する左右一対の基端側スライド部材K880と、を備える。

20

30

#### 【4953】

支持部材K850は、上述の上側支持部材K851と、伝達装置K870のギア群を回転可能に支持するように円筒状に突設される複数の支持部K852と、基端側スライド部材K880をスライド移動可能に支持するための左右方向に延設される複数の長孔K853と、正面側において左右方向に延びるようにギア歯が刻設される左右一対の上側延設ギア歯K854および下側延設ギア歯K855と、第3可動装置K801の金属棒KMB83、KMB84の左右端部を支持する端側支持部K856と、金属棒KMB83、KMB84の略中間位置を上側支持部材K851との間で挟持するように上側支持部材K851に締結固定される複数の中間支持部材K857と、上側支持部材K851の背面側に配設され基端側スライド部材K880が第3可動装置K801の演出待機状態における位置に配置されていることを検出する左右一対の検出センサK858と、第3可動装置K801の下端側を後側から支持する部材であって、背面ケースK310(図1652参照)に締結固定される下側支持部材K859と、を備える。長孔K853は、右側においては二本、左側においては一本で形成されているが、基端側スライド部材K880を支持するという機能は共通である。即ち、右側の基端側スライド部材K880の形状が、長孔K853に挿通される複数の円柱状突部K882の上下位置が異なるため、対応する平行な二本の

40

50

長孔 K 8 5 3 が形成される一方、左側の基端側スライド部材 K 8 8 0 の形状が、長孔 K 8 5 3 に挿通される複数の円柱状突部 K 8 8 2 の上下位置が同じため、左右に延びる長い一本の長孔 K 8 5 3 に複数の円柱状突部 K 8 8 2 が両方共支持される。上前カバー部材 K 8 6 1 は、背面側から突設される複数の円柱状部 K 8 6 2 を備える。円柱状部 K 8 6 2 は、左右に一对ずつ形成されており、それぞれが左右方向に延びる一本の直線上に形成される。

#### 【 4 9 5 4 】

上後カバー部材 K 8 6 4 は、左側の基端側スライド部材 K 8 8 0 の左右方向の移動を案内するために左右方向に延設されるように穿設される案内長孔 K 8 6 5 を備える。左側の基端側スライド部材 K 8 8 0 は、案内長孔 K 8 6 5 から背面側へ貫通される抜け止め突部 K 8 8 8 に抜け止め用のネジが固定され、この抜け止め用のネジのネジ頭が案内長孔 K 8 6 5 に干渉することにより抜け止めされる。伝達装置 K 8 7 0 は、駆動モータ K M T 8 1 , K M T 8 2 の回転軸に固定される駆動ギア K 8 7 1 と、その駆動ギア K 8 7 1 の回転が伝達される中間ギア K 8 7 2 , K 8 7 3 と、中間ギア K 8 7 3 と歯合する円周ギア部 K 8 7 5 を有する延設回転部材 K 8 7 4 と、を備える。延設回転部材 K 8 7 4 は、上述の円周ギア部 K 8 7 5 と、その円周ギア部 K 8 7 5 よりも背面側において回転中心から径方向外側へ延設される延設部 K 8 7 6 と、を備える。延設部 K 8 7 6 には、その延設先端部において背面側へ円柱状に突設される円柱突部 K 8 7 6 a が形成される。伝達装置 K 8 7 0 では、駆動モータ K M T 8 1 , K M T 8 2 が回転駆動されると、駆動ギア K 8 7 1 から中間ギア K 8 7 2 , K 8 7 3 を介して延設回転部材 K 8 7 4 へ駆動力が伝達され、延設部 K 8 7 6 が回転動作されることに伴って、円柱突部 K 8 7 6 a が変位され、その変位により基端側スライド部材 K 8 8 0 が左右方向に変位される。基端側スライド部材 K 8 8 0 は、板状の本体部 K 8 8 1 と、支持部材 K 8 5 0 の長孔 K 8 5 3 に案内される複数の円柱状突部 K 8 8 2 と、左右中心側の円柱状突部 K 8 8 2 の左右方向外側に配置され円柱状突部 K 8 8 2 よりも正面側へ突設され第 3 可動装置 K 8 0 1 のピニオン K 8 2 5 を回転可能に支持する回転支持部 K 8 8 3 と、本体部 K 8 8 1 に上下方向に延びる形状で前後方向に穿設される長孔 K 8 8 4 と、左右方向外側端部から下方に延設され支持部材 K 8 5 0 の検出センサ K 8 5 8 の検出溝に進入可能に形成される被検出部 K 8 8 5 と、を備える。左側の基端側スライド部材 K 8 8 0 には、背面側へ円柱状に突設され上後カバー部材 K 8 6 4 の案内長孔 K 8 6 5 に挿通された上で、先端部から抜け止め用のネジ部材が締結固定される抜け止め突部 K 8 8 8 を備える。

#### 【 4 9 5 5 】

図 1 6 9 0 は、第 3 可動装置 K 8 0 1 の分解正面斜視図であり、図 1 6 9 1 は、第 3 可動装置 K 8 0 1 の分解背面斜視図である。なお、図 1 6 9 0 及び図 1 6 9 1 の説明では、図 1 6 8 8 及び図 1 6 8 9 を適宜参照する。第 3 可動装置 K 8 0 1 は、支持部材 K 8 5 0 の端側支持部 K 8 5 6 に固定される左右方向に長尺の金属棒 K M B 8 3 に左右方向にスライド移動可能に案内される後側開閉部材 K 8 1 0 と、金属棒 K M B 8 3 よりも正面側において支持部材 K 8 5 0 の端側支持部 K 8 5 6 に固定される左右方向に長尺の金属棒 K M B 8 4 に左右方向にスライド移動可能に案内される中側開閉部材 K 8 2 0 と、その中側開閉部材 K 8 2 0 よりも正面側において上前カバー部材 K 8 6 1 の円柱状部 K 8 6 2 ( 図 1 6 8 9 参照 ) に左右方向にスライド移動可能に支持される前側開閉部材 K 8 3 0 と、を備える。後側開閉部材 K 8 1 0 は、上下に長尺の左右一对の板状部 K 8 1 1 と、その板状部 K 8 1 1 の上端部との間で金属棒 K M B 8 3 を挟む位置に配置され板状部 K 8 1 1 に締結固定され正面側に軸受構造が形成される軸受構造部材 K 8 1 3 と、その軸受構造部材 K 8 1 3 の上面にギア歯が刻設されるラック部 K 8 1 4 に歯合され中側開閉部材 K 8 2 0 の支持部 K 8 2 6 に回転可能に支持されるピニオン K 8 1 5 と、支持部材 K 8 5 0 の下側支持部材 K 8 5 9 ( 図 1 6 8 8 参照 ) に締結固定され下側支持部材 K 8 5 9 との間で板状部 K 8 1 1 の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する溝形成部材 K 8 1 8 と、を備える。中側開閉部材 K 8 2 0 は、上下に長尺の左右一对の板状部 K 8 2 1 と、その板状部 K 8 2 1 の上端部との間で金属棒 K M B 8 4 を挟む位置に配置され板状部 K 8 2 1 に締結固

定され板状部 K 8 2 1 の上端部との間で軸受構造を形成する軸受構造部材 K 8 2 3 と、板状部 K 8 2 1 の背面側に突設される突設部の上面にギア歯が刻設されるラック部 K 8 2 4 に歯合され基端側スライド部材 K 8 8 0 の回転支持部 K 8 8 3 に回転可能に支持されるピニオン K 8 2 5 と、を備える。

【 4 9 5 6 】

更に、中側開閉部材 K 8 2 0 は、板状部 K 8 2 1 の背面側に円筒状に突設され後側開閉部材 K 8 1 0 のピニオン K 8 1 5 を回転可能に支持すると共に先端に螺入されるネジのネジ頭によりピニオン K 8 1 5 の抜け止めを行う支持部 K 8 2 6 と、板状部 K 8 2 1 の上端側における左右外側端部から正面側に突設され前側開閉部材 K 8 3 0 と左右方向で当接可能とされる突設部 K 8 2 7 と、後側開閉部材 K 8 1 0 の溝形成部材 K 8 1 8 の正面側に締結固定され溝形成部材 K 8 1 8 との間で板状部 K 8 2 1 の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する第 2 溝形成部材 K 8 2 8 と、を備える。前側開閉部材 K 8 3 0 は、上下に長尺の左右一对の板状部 K 8 3 1 と、その板状部 K 8 3 1 の上端側で左右方向に延設される部分に左右方向長尺形状で前後方向に穿設され上前カバー部材 K 8 6 1 の円柱状部 K 8 6 2 ( 図 1 6 8 9 参照 ) に挿通されることで支持される長孔 K 8 3 3 と、その長孔 K 8 3 3 よりも下側において中側開閉部材 K 8 2 0 の突設部 K 8 2 7 を受け入れ可能に板状部 K 8 3 1 に凹設される凹設部 K 8 3 5 と、中側開閉部材 K 8 2 0 の第 2 溝形成部材 K 8 2 8 の正面側に締結固定され第 2 溝形成部材 K 8 2 8 との間で板状部 K 8 3 1 の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する第 3 溝形成部材 K 8 3 8 と、を備える。上述の構成から第 3 可動装置 K 8 0 1 に生じる駆動力伝達は以下ようになる。即ち、基端側スライド部材 K 8 8 0 の左右方向の移動量がピニオン K 8 2 5 を介して中側開閉部材 K 8 2 0 の板状部 K 8 2 1 に伝達され、その板状部 K 8 2 1 の移動量がピニオン K 8 1 5 を介して後側開閉部材 K 8 1 0 の板状部 K 8 1 1 に伝達される。板状部 K 8 2 1 及び板状部 K 8 1 1 の移動は、歯合により生じる。また、中側開閉部材 K 8 2 0 の板状部 K 8 2 1 の移動量が、突設部 K 8 2 7 が凹設部 K 8 3 5 の左右内側面を押進することにより前側開閉部材 K 8 3 0 の板状部 K 8 3 1 に伝達される。板状部 K 8 3 1 の移動は、中側開閉部材 K 8 2 0 から押進されることにより生じる。

【 4 9 5 7 】

従って、板状部 K 8 2 1 の移動に伴い板状部 K 8 1 1 は常時連動することになる一方で、板状部 K 8 2 1 が移動しても、突設部 K 8 2 7 が凹設部 K 8 3 5 の左右内側面を押進しない範囲においては、板状部 K 8 3 1 は静止したままとなる。図 1 6 9 2 ( a )、図 1 6 9 2 ( b ) 及び図 1 6 9 2 ( c ) は、上後カバー部材 K 8 6 4、延設回転部材 K 8 7 4、基端側スライド部材 K 8 8 0 及びピニオン K 8 2 5 の正面図である。図 1 6 9 2 ( a )、図 1 6 9 2 ( b ) 及び図 1 6 9 2 ( c ) では、第 3 可動装置 K 8 0 1 の演出待機状態からの延設回転部材 K 8 7 4 の動作例が時系列で図示される。まず、図 1 6 9 2 ( a ) に図示されるように、第 3 可動装置 K 8 0 1 の演出待機状態では、円柱突部 K 8 7 6 a の中心が、延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される位置で、延設回転部材 K 8 7 4 が回転方向で上後カバー部材 K 8 6 4 の上側構成部 K 8 6 6 に当接され、それ以上の回転が防止される。即ち、円柱突部 K 8 7 6 a が延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心よりも左右外側へ向けて回転する回転動作では、円柱突部 K 8 7 6 a の中心が、延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される位置で停止され、それ以上の回転は生じないように構成される。図 1 6 9 2 ( a ) に図示される状態から円柱突部 K 8 7 6 a が左右内側へ向けて回転すると、円柱突部 K 8 7 6 a の左右位置が変化することに伴い、円柱突部 K 8 7 6 a が挿通されている長孔 K 8 8 4 を有する基端側スライド部材 K 8 8 0 が連動して、支持部材 K 8 5 0 の長孔 K 8 5 3 ( 図 1 6 8 9 参照 ) に案内される左右方向にスライド移動し、図 1 6 9 2 ( b ) に図示される連動切替状態へ移行する。図 1 6 9 2 ( b ) に図示されるように、第 3 可動装置 K 8 0 1 の連動切替状態では、延設回転部材 K 8 7 4 の円柱突部 K 8 7 6 a の変位方向が左右方向に沿うことにより、基端側スライド部材 K 8 8 0 へ伝達される左右方向の力が最大となる。

【 4 9 5 8 】

図 1 6 9 2 ( b ) に図示される状態から更に延設回転部材 K 8 7 4 が回転されることにより、円柱突部 K 8 7 6 a の左右位置が変化することに伴い、円柱突部 K 8 7 6 a が挿通されている長孔 K 8 8 4 を有する基端側スライド部材 K 8 8 0 が連動して、支持部材 K 8 5 0 の長孔 K 8 5 3 ( 図 1 6 8 9 参照 ) に案内される左右方向にスライド移動し、図 1 6 9 2 ( c ) に図示される閉塞状態へ移行する。図 1 6 9 2 ( c ) に図示されるように、第 3 可動装置 K 8 0 1 の閉塞状態では、円柱突部 K 8 7 6 a の中心が、延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置される位置で、延設回転部材 K 8 7 4 が回転方向で上後カバー部材 K 8 6 4 の傾斜形成部 K 8 6 7 に当接され、それ以上の回転が防止される。即ち、円柱突部 K 8 7 6 a が延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心よりも左右内側へ向けて回転する回転動作では、円柱突部 K 8 7 6 a の中心が、延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置される位置で停止され、それ以上の回転は生じないように構成される。これにより、第 3 可動装置 K 8 0 1 が閉塞状態へ移行した後において基端側スライド部材 K 8 8 0 を介して延設回転部材 K 8 7 4 に左右方向外側向きに生じる荷重において、延設回転部材 K 8 7 4 の回転軸が受ける割合を減らすことができる。即ち、第 3 可動装置 K 8 0 1 の閉塞状態において、延設回転部材 K 8 7 4 の円柱突部 K 8 7 6 a の中心が延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される場合、基端側スライド部材 K 8 8 0 を介して延設回転部材 K 8 7 4 に左右方向外側向きに生じる荷重の全てが延設回転部材 K 8 7 4 の回転軸に与えられることになるので、延設回転部材 K 8 7 4 の耐久性が低下する可能性がある。

10

#### 【 4 9 5 9 】

20

これに対し、本実施形態では、第 3 可動装置 K 8 0 1 の閉塞状態において、延設回転部材 K 8 7 4 の円柱突部 K 8 7 6 a の中心が延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置されるので、基端側スライド部材 K 8 8 0 を介して延設回転部材 K 8 7 4 に左右方向外側向きに生じる荷重が、延設回転部材 K 8 7 4 の回転軸が受ける成分と、傾斜形成部 K 8 6 7 が受ける成分とに分解されるので、荷重の集中を避けることができ、延設回転部材 K 8 7 4 の耐久性を向上させることができる。なお、正面視左側における上側構成部 K 8 6 6 及び正面視右側における傾斜形成部 K 8 6 7 は、上側支持部材 K 8 5 1 ( 図 1 6 8 9 参照 ) から背面側に突設形成されており、正面視左側における傾斜形成部 K 8 6 7 及び正面視右側における上側構成部 K 8 6 6 は、上後カバー部材 K 8 6 4 の上縁部として形成されている。また、第 3 可動装置 K 8 0 1 が閉塞状態において、円柱突部 K 8 7 6 a の中心と延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心とを結ぶ直線が、左右方向に延びる直線に対する角度は 5 度とされる。そのため、円柱突部 K 8 7 6 a の中心と延設回転部材 K 8 7 4 の回転中心との長さを 2 5 m m とした場合に、延設回転部材 K 8 7 4 が 5 ° 過回転することで基端側スライド部材 K 8 8 0 が左右方向外側に戻る変位量は、 0 . 1 m m であり (  $25 - 25 \cos(5^\circ)$  )、遊技者に認識されるほどの距離とはならないので、例えば、延設回転部材 K 8 7 4 が過回転することにより板状部 K 8 1 1 ( 図 1 6 9 0 参照 ) が左右方向外側に戻ることで演出効果が低下するといった事態が生じる可能性を低減できる。

30

#### 【 4 9 6 0 】

更に、基端側スライド部材 K 8 8 0 の回転支持部 K 8 8 3 に支持されるピニオン K 8 2 5 と、上側延設ギア歯 K 8 5 4 及びラック部 K 8 2 4 とのバックラッシュが 0 . 1 m m 程度となるように設計しておけば、延設回転部材 K 8 7 4 が 5 ° 過回転することによる基端側スライド部材 K 8 8 0 の左右方向の変位は上述のバックラッシュに収まり、ラック部 K 8 2 4 を有する中側開閉部材 K 8 2 0 の板状部 K 8 2 1 や、その板状部 K 8 2 1 と連動する後側開閉部材 K 8 1 0 の板状部 K 8 1 1 が左右方向外側に変位することを避けることができる。以下、図 1 6 9 3 を参照して、板状部 K 8 2 1 と板状部 K 8 1 1 との連動について説明する。図 1 6 9 3 は、後層側可動装置 K 8 0 0 の部分拡大正面図である。図 1 6 9 3 では、内部構造を分かり易くするために、上前カバー部材 K 8 6 1 及び前側開閉部材 K 8 3 0 の図示が省略され、中側開閉部材 K 8 2 0 の板状部 K 8 2 1 が部分的に破られて図示されると共に中側開閉部材 K 8 2 0 の外形が想像線で図示される。また、ピニオン K 8

40

50



15は、上側において支持部材K850の下側延設ギア歯K855と歯合する大径ギアK815aが図示され、下側において後側開閉部材K810のラック部K814と歯合する小径ギアK815bが図示される。図1693を参照して、駆動力の伝達方法について説明する。まず、駆動モータKMT81、KMT82の駆動力が伝達され伝達装置K870の延設回転部材K874が回転動作されることにより基端側スライド部材K880が左右方向にスライド移動され(図1692参照)、それにより移動される回転支持部K883を回転中心とするピニオンK825が上側延設ギア歯K854との噛み合いで回転される(図1693において回転支持部K883が左側に移動する場合には正面視時計回りに回転される)。

#### 【4961】

ピニオンK825の回転により、下側で歯合されているラック部K824が左方へ移動されることになるので、中側開閉部材K820の板状部K821が左方へ移動する。この時、ピニオンK825が上側延設ギア歯K854と噛み合う歯数と、ピニオンK825がラック部K824と噛み合う歯数とが同じなので、回転支持部K883の左右方向の移動量の倍の移動量で中側開閉部材K820の板状部K821を移動させることができる。従って、板状部K821を目的の距離移動させるために必要な基端側スライド部材K880の移動量を短くすることができるので、基端側スライド部材K880の配置に要するスペースを削減することができる。中側開閉部材K820が左右方向に移動されると、支持部K826に支持されるピニオンK815の大径ギアK815aが下側延設ギアK855との噛み合いで回転される(図1693において支持部K826が左側に移動する場合には正面視時計回りに回転される)。ピニオンK815の回転により、下側で小径ギアK815bと歯合されているラック部K814が左方へ移動されることになるので、後側開閉部材K810の板状部K811が左方へ移動する。この時、大径ギアK815aの歯数が23で形成される一方、小径ギアK815bの歯数が11で形成されることから、支持部K826の左右方向の移動量の34/23倍の移動量で後側開閉部材K810の板状部K811を移動させることができる。このように構成することで、基端側スライド部材K880を介する駆動力伝達を、移動量の最も大きい後側開閉部材K810ではなく、中側開閉部材K820に対して行うことが可能となる。ここで、移動量の最も大きい後側開閉部材K810に基端側スライド部材K880を介して駆動力を伝達するようにしても第3可動装置K801の開閉動作は実行可能であるところ、この場合、基端側スライド部材K880の移動量を後側開閉部材K810の移動量に合わせて長く設定する必要があるが生じるので、延設回転部材K874(図1692参照)の長さが過大に必要となり、延設回転部材K874を利用した伝達機構を採用することができなくなる要因となる。

#### 【4962】

こうなった場合、回転速度が同じであっても、延設回転部材K874(図1692参照)の姿勢に対応して左右方向の速度が変化するという延設回転部材K874に特有の作用効果を生じさせることができなくなる。これに対し、本実施形態では、基端側スライド部材K880を介する駆動力伝達を中側開閉部材K820に対して行う構成を採用した上で、左右方向にスライド移動するピニオンK815を採用することにより、中側開閉部材K820の板状部K821の移動量よりも後側開閉部材K810の板状部K811の移動量を増大させることで、後側開閉部材K810の移動量を最大としている。これにより、板状部K811の移動量は大きく確保したまま、基端側スライド部材K880の移動量は抑えることができるので、延設回転部材K874(図1692参照)の長さが過大となることを防止することができ、延設回転部材K874に特有の作用効果を生じさせることができる。図1694、図1695及び図1696は、後層側可動装置K800の正面図である。図1694、図1695及び図1696では、演出待機状態から閉塞状態へ向けて第3可動装置K801の状態が変化する様子が時系列で図示される。即ち、図1694では、第3可動装置K801の演出待機状態が図示され(図1654参照)、図1695では、第3可動装置K801の連動切替状態が図示され、図1696では、第3可動装置K801の閉塞状態が図示される(図1655参照)。図1694から図1696では、連動

10

20

30

40

50

の理解を容易にするために、中側開閉部材 K 8 2 0 の突設部 K 8 2 7 の配置と、前側開閉部材 K 8 3 0 の凹設部 K 8 3 5 の配置とが想像線で図示される。また、図 1 6 9 4 で図示される状態は図 1 6 9 2 ( a ) に図示される状態に対応しており、図 1 6 9 5 で図示される状態は図 1 6 9 2 ( b ) に図示される状態に対応しており、図 1 6 9 6 で図示される状態は図 1 6 9 2 ( c ) に図示される状態に対応している。

#### 【 4 9 6 3 】

図 1 6 9 4 に図示されるように、第 3 可動装置 K 8 0 1 の演出待機状態では、中側開閉部材 K 8 2 0 の突設部 K 8 2 7 が凹設部 K 8 3 5 の左右外側縁部と当接し、前側開閉部材 K 8 3 0 の左右内側への移動が規制される。板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 が左右内側へ移動する過程 ( 図 1 6 9 3 参照 ) において、図 1 6 9 4 に図示される演出待機状態から図 1 6 9 5 に図示される連動切替状態までは、突設部 K 8 2 7 は凹設部 K 8 3 5 の内部を移動し、左右内側縁部と当接することは無い。そのため、突設部 K 8 2 7 を介する中側開閉部材 K 8 2 0 と前側開閉部材 K 8 3 0 との間での負荷伝達は生じない。従って、図 1 6 9 4 に図示される状態から図 1 6 9 5 に図示される状態までにおいて、前側開閉部材 K 8 3 0 の板状部 K 8 3 1 の配置は維持される。また、突設部 K 8 2 7 を介する中側開閉部材 K 8 2 0 と前側開閉部材 K 8 3 0 との間での負荷伝達は生じないので、図 1 6 9 4 に図示される演出待機状態から中側開閉部材 K 8 2 0 及び後側開閉部材 K 8 1 0 を動作させるために要する駆動力を低減させることができる。更に、突設部 K 8 2 7 を介する中側開閉部材 K 8 2 0 と前側開閉部材 K 8 3 0 との間での負荷伝達は生じないので、図 1 6 9 4 に図示される状態と図 1 6 9 5 に図示される状態との間で板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 を往復させる態様で駆動させる場合 ( 中間往復駆動 ) に駆動モータ K M T 8 1 , K M T 8 2 ( 図 1 6 8 8 参照 ) が受ける抵抗を低減させることができ、駆動モータ K M T 8 1 , K M T 8 2 に蓄積される疲労を低減させることができる。板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 が左右内側へ移動する過程 ( 図 1 6 9 3 参照 ) において、図 1 6 9 5 に図示される連動切替状態から図 1 6 9 6 に図示される閉塞状態までは、突設部 K 8 2 7 が凹設部 K 8 3 5 の左右内側縁部を押進するように当接するので、板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 の移動に伴って前側開閉部材 K 8 3 0 の板状部 K 8 3 1 も左右内側へ向けて移動される。

#### 【 4 9 6 4 】

図 1 6 9 5 に図示される連動切替状態は、板状部 K 8 3 1 が移動を開始する状態なので、板状部 K 8 3 1 の静止摩擦を上回る駆動力を要することになるが、本実施形態では、連動切替状態において、延設回転部材 K 8 7 4 の円柱突部 K 8 7 6 a の移動方向が板状部 K 8 3 1 の移動方向である左右方向に向くようにされ、力を効率的に伝達することができるよう構成される ( 図 1 6 9 2 ( b ) 参照 ) 。これにより、板状部 K 8 3 1 の静止摩擦以上の十分な駆動力を板状部 K 8 3 1 に伝達することができるので、板状部 K 8 3 1 との連動開始時における板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 の移動速度の減少量を抑えることができ、板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 と板状部 K 8 3 1 との連動を滑らかに生じさせることができる。図 1 6 9 6 に図示される閉塞状態から、突設部 K 8 2 7 の左右方向外側へ向けた移動が生じた場合、その移動の開始から突設部 K 8 2 7 が凹設部 K 8 3 5 の内側を移動する間においては、突設部 K 8 2 7 から前側開閉部材 K 8 3 0 の板状部 K 8 3 1 へ向けて駆動力が伝達されることは無く、板状部 K 8 3 1 は図 1 6 9 6 に図示される配置で維持される。従って、図 1 6 9 6 に図示される閉塞状態から板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 を左右方向外側へ向けて移動開始させる際には板状部 K 8 3 1 からの抵抗を受けないので、板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 の移動に要する駆動モータ K M T 8 1 , K M T 8 2 ( 図 1 6 8 8 参照 ) の駆動力を低減することができる。同様のことが、図 1 6 9 4 に図示される演出待機状態から板状部 K 8 2 1 , K 8 1 1 を左右方向内側へ向けて移動開始させる際にも言える。また、これにより、上述した延設回転部材 K 8 7 4 の過回転 ( 図 1 6 9 2 ( c ) 参照 ) による左右方向外側への戻り移動分がギアのバックラッシュに収まらない場合であっても、突設部 K 8 2 7 の左右方向外側への移動により板状部 K 8 3 1 が左右方向外側へ移動することを回避することができるので、板状部 K 8 3 1 の配置を維持することができる。図 1 6 9 4 に図示される状態から図 1 6 9 5 に図示される状態に変化した後、延設回転部材 K 8 7 4 の回転

方向を変えるように駆動させ、図 1 6 9 4 に戻るように駆動制御させることも可能である。

#### 【 4 9 6 5 】

この場合、図 1 6 9 5 に図示される状態に変化するまで継続的に延設回転部材 K 8 7 4 に駆動力を伝達させるように制御しても良いし、図 1 6 9 5 に図示される状態に変化するよりも前に駆動力の発生を停止させるように制御しても良い。後者の場合であっても、延設回転部材 K 8 7 4 の自重により図 1 6 9 2 ( b ) に図示される姿勢までは回転が継続され、且つ、図 1 6 9 5 に図示される状態で板状部 K 8 3 1 の静止摩擦がかけられることから延設回転部材 K 8 7 4 を図 1 6 9 2 ( b ) に図示される状態で停止させ易い。即ち、延設回転部材 K 8 7 4 が図 1 6 9 2 ( b ) に到達する程度の時間を空けて逆方向に駆動させるように制御する（パルス的に駆動力を発生させる）ことで、図 1 6 5 8 に図示される状態と図 1 6 9 5 に図示される状態とを往復する動作演出を実行することができる。以上、詳述したように、第 3 可動装置 K 8 0 1 では、3 枚の板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 を連動させる動作態様ながら、その連動のタイプを変えることができる。即ち、動作開始時は板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 のみの連動としながら、動作途中から板状部 K 8 3 1 も連動させるように構成される。これにより、動作を複雑化し、演出効果を向上することができる。また、第 3 可動装置 K 8 0 1 では、板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 を移動終端まで移動させた後で延設回転部材 K 8 7 4 が過回転し、板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 からの反動による荷重の全てが回転軸に与えられることを避けている。これにより、延設回転部材 K 8 7 4 の耐用年数を上げることができる。更に、延設回転部材 K 8 7 4 の過回転の寸法を、板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 の移動が生じない程度に抑えることで、板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 の戻り動作による演出効果の低下（板状部 K 8 1 1 間に隙間が生じる等の問題）を避けることができる。図 1 6 3 8 に戻って説明する。本実施形態におけるパチンコ機 K 1 0 では、正面枠 K 1 4 の内側に配設されるガラスユニット H 1 6 の上下左右を囲むようにして、表示ランプ K 9 0 0 が配設される。

#### 【 4 9 6 6 】

表示ランプ K 9 0 0 は、ガラスユニット H 1 6 の上側に横長形状に形成されるトップランプ K 9 1 0 と、ガラスユニット H 1 6 の右側に縦長形状に形成される右側サイドランプ K 9 2 0 と、ガラスユニット H 1 6 の左側に縦長形状に形成される左側サイドランプ K 9 3 0 と、を備える。表示ランプ K 9 0 0 は、パチンコ機 K 1 0 にエラーが発生している場合や、賞球の払い出しが生じている場合等に、パチンコ機 K 1 0 の内部状態に対応した機能用表示態様で発光したり、ガラスユニット H 1 6 を通して視認される動作ユニット K 3 0 0 ( 図 1 6 4 0 参照 ) や第 3 図柄表示装置 K 8 1 ( 図 1 6 3 9 参照 ) 等で行われる演出に対応した演出用表示態様で発光したりするように音声ランプ制御装置 H 1 1 3 ( 図 1 6 3 7 参照 ) に制御される。以下で、パチンコ機 K 1 0 が演出用表示態様で制御される際の一例について説明する。図 1 6 9 7 ( a ) から図 1 6 9 7 ( f ) 及び図 1 6 9 8 ( a ) から図 1 6 9 8 ( e ) は、パチンコ機 K 1 0 の模式正面図である。図 1 6 9 7 ( a ) から図 1 6 9 7 ( f ) 及び図 1 6 9 8 ( a ) から図 1 6 9 8 ( e ) では、パチンコ機 K 1 0 で実行される演出制御の一例が時系列で図示される。図 1 6 9 7 ( a ) では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 で大当たりに対応した第 3 図柄が左右に揃った状態（停止していない状態）が表示され、大当たりが示唆されている状態が図示される。この状態において、表示ランプ K 9 0 0 は白色で発光され、遊技盤 K 1 3 は、背後からの LED 等照射により全体的に白色で発光される（白色の発光を第 1 の網掛けで図示する）。ここから、動作ユニット K 3 0 0 及び第 3 図柄表示装置 K 8 1 における演出動作の後で、第 3 図柄が停止表示された状態を経て、大当たり遊技が開始される。演出動作の詳細について以下で説明する。図 1 6 9 7 ( b ) では、検出センサ K 7 1 1 e ( 図 1 6 8 6 ( b ) 参照 ) からの出力が変化され、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の正面側に配置される第 2 可動装置 K 7 1 0 が下降配置状態になったと音声ランプ表示装置 H 1 1 3 ( 図 1 6 3 7 参照 ) が判定した後で、第 1 可動装置 K 4 0 1 が落下位置状態に変化した状態が図示される。

#### 【 4 9 6 7 】

10

20

30

40

50

第1可動装置K401の回転装飾部材K578は、移動装置K560が落下動作される前から既に正面視時計回り方向に回転動作されており、第1可動装置K401が落下位置状態に変化した後も回転動作が継続される。遊技領域の背面側では、動作ユニットK300側からの発光が抑えられ、遊技盤13が暗転しているように視認される。表示ランプK900では、遊技者に虹色の光を視認させるように発光態様が制御される（虹色の発光を第2の網掛けで図示する）。これにより、パチンコ機K10全体の煌びやかさは維持しながら、遊技者の視線を遊技領域ではなく第3図柄表示装置K81の内側へ誘導することができる。図1697(c)では、移動装置K560の回転動作が継続される状態で、駆動モータKMT51（図1667参照）が正方向に駆動されることで移動装置K560が右方に移動され、右側検出センサK556a（図1667参照）の出力が変化されると、駆動モータKMT51の駆動方向が逆方向に反転され、移動装置K560が左方に移動され、左側検出センサK556c（図1667参照）の出力が変化されると、駆動モータKMT51の駆動方向が正方向に反転され、移動装置K560が右方に移動され、中央検出センサK556b（図1667参照）の出力が変化されると、駆動モータKMT51の駆動が停止される様子が図示される。この時、移動装置K560の回転装飾部材K578の回転方向は、移動装置K560が右方に移動している状態では右へ向けて前転する回転方向とされ、移動装置K560が左方に移動している状態では左へ向けて前転する回転方向とされる。これにより、移動装置K560の左右方向のスライド移動と、回転装飾部材K578の回転方向とを対応させて、一体感のある動作演出を実行することができる。

10

#### 【4968】

20

移動装置K560の電飾基板K564（図1668参照）では、回転装飾部材K578を虹色に発光させるようにLEDの発光色が設計される。なお、電飾基板K564に限らず、LEDによる光を虹色に視認させるための設計は、LEDの発光色を予め決めておいて遊技者が虹色に視認可能に発光させるLEDを選択するように設定しても良いし、各LEDを複数の発光色で発光可能に構成して発光色の切替を遊技者に虹色に視認させ易い順番で行うようにしても良い。第3図柄表示装置K81では、前側のレイヤーで移動装置K560の位置に対応する位置で移動装置K560の外形よりも若干大きな円形の虹色の渦巻きが表示される。即ち、渦巻きの表示も移動装置K560の左右方向の移動に伴い移動される。更に、後側のレイヤーで表示領域全体に虹色の雲状の表示がされる。遊技領域の背面側では、動作ユニットK300側からの発光が抑えられ、遊技盤13が暗転しているように視認される。表示ランプK900では、遊技者に虹色の光を視認させるように発光態様が制御される。これにより、パチンコ機K10全体の煌びやかさは維持しながら、遊技者の視線を遊技領域ではなく第3図柄表示装置K81の内側へ誘導することができる。図1697(d)では、中央検出センサK556bの出力により移動装置K560が左右方向中央位置に配置されたことが把握されている状態で第1可動装置K401が演出待機状態へ変化された後の状態が図示される。第1可動装置K401が演出待機状態へ変化されるまでの間、回転装飾部材K578は正面視時計回り方向の回転が継続される。即ち、第1可動装置K401は、回転装飾部材K578が回転動作されている状態で長尺装置K540及び移動装置K560が上昇される。

30

#### 【4969】

40

第1可動装置K401が演出待機状態へ変化され、移動装置K560が上側装飾部材K330に隠されると同時に、入賞ユニットK200の発光部K212（図1642参照）、上側装飾部材K330（図1653参照）の内部の発光基板、左側装飾部材K350（図1653参照）の内部の発光基板および第2可動装置K701の電飾基板K761a（図1683参照）から一斉に光が照射される。更に、第3図柄表示装置K81では、前側のレイヤーで男性キャラクターが力を溜める様子が表示される。図1697(e)では、第3図柄表示装置K81を除く発光が、左右内側へ向けて消灯していく様子が図示される。即ち、右側サイドランプK920及び左側サイドランプK930から消灯し始め、次に、トップランプK910の左右外側、上側装飾部材K330（図1653参照）の内部の発光基板における左右外側、左側装飾部材K350（図1653参照）の内部の発光基板

50

および入賞ユニット K 2 0 0 の発光部 K 2 1 2 ( 図 1 6 4 2 参照 ) が消灯し、最後にトップランプ K 9 1 0 の左右内側、上側装飾部材 K 3 3 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板における左右内側および第 2 可動装置 K 7 0 1 の電飾基板 K 7 6 1 a ( 図 1 6 8 3 参照 ) が消灯し、第 3 図柄表示装置 K 8 1 を除いてパチンコ機 K 1 0 が暗く視認される状態が形成される。これにより、遊技者の視線を徐々に遊技領域の中央側、即ち、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の中央側へ誘導することができ、この後実行される演出に向けた期待感を上昇させることができる。そして、遊技者の視線を誘導し終えたタイミングで、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示されていた男性キャラクターの溜めた力を開放する動作が表示されており、この直後に第 1 可動装置 K 4 0 1 が演出待機状態から落下位置状態へ変化される。図 1 6 9 7 ( f ) では、第 1 可動装置 K 4 0 1 が落下位置状態へ変化された状態で、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転が維持されている様子が図示される。第 1 可動装置 K 4 0 1 が落下位置状態へ変化されると同時に、パチンコ機 K 1 0 は全体的に明るく視認される。

10

#### 【 4 9 7 0 】

即ち、入賞ユニット K 2 0 0 の発光部 K 2 1 2 ( 図 1 6 4 2 参照 )、上側装飾部材 K 3 3 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板、左側装飾部材 K 3 5 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板および第 2 可動装置 K 7 0 1 の電飾基板 K 7 6 1 a ( 図 1 6 8 3 参照 ) から一斉に光が照射される。この光の態様は、白色光でも良いし、虹色でも良いし、白色光から虹色に変化する発光態様でも良い。更に、第 1 可動装置 K 4 0 1 においては、電飾基板 K 5 6 4 ( 図 1 6 6 8 参照 ) からの光により回転装飾部材 K 5 7 8 が虹色に視認されることに加えて、電飾基板 K 5 5 2 ( 図 1 6 6 6 参照 ) から白色光が照射されることで化粧部材 K 5 5 1 も全体的に明るく視認される。図 1 6 9 8 ( a ) では、第 1 可動装置 K 4 0 1 の移動装置 K 5 6 0 が回転装飾部材 K 5 7 8 を回転させながら右側途中位置 K R 4 2 ( 図 1 6 8 1 ( c ) 参照 ) まで移動してから停止した状態が図示される。この状態において、遊技領域とその内側の範囲では、回転装飾部材 K 5 7 8 のみが電飾基板 K 5 6 4 ( 図 1 6 6 8 参照 ) からの光で明るく照らされ、その他の電飾基板 ( 入賞ユニット K 2 0 0 の発光部 K 2 1 2 ( 図 1 6 4 2 参照 )、上側装飾部材 K 3 3 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板、左側装飾部材 K 3 5 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板および第 2 可動装置 K 7 0 1 の電飾基板 K 7 6 1 a ( 図 1 6 8 3 参照 ) 等 ) は消灯される。第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域では、前側のレイヤーにおいて回転装飾部材 K 5 7 8 の周辺に集中させる形状の光が表示され、後側のレイヤーが黒背景で表示されることで、回転装飾部材 K 5 7 8 に注目させる演出が実行される。図 1 6 9 8 ( b ) では、第 1 可動装置 K 4 0 1 の移動装置 K 5 6 0 が回転装飾部材 K 5 7 8 を回転させながら左側途中位置 K L 4 3 ( 図 1 6 8 1 ( d ) 参照 ) まで移動してから停止した状態が図示される。この動作の過程で、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域において黒背景から白背景に表示が変化されることに合わせて、第 3 可動装置 K 8 0 1 が演出待機状態から閉塞状態へ変化される。これにより、遊技領域よりも内側における視界が明るくされる。

20

30

#### 【 4 9 7 1 】

図 1 6 9 8 ( c ) では、第 1 可動装置 K 4 0 1 の被検出板部 K 5 7 1 a ( 図 1 6 6 8 参照 ) が中央検出センサ K 5 5 6 b ( 図 1 6 6 7 参照 ) の検出溝から出たと、中央検出センサ K 5 5 6 b の出力の変化から音声ランプ制御装置 H 1 1 3 ( 図 1 6 3 7 参照 ) に判定された場合において、第 2 可動装置 K 7 0 1 が下降配置状態から演出待機状態へ変化させた状態が図示される。この状態において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 では第 3 可動装置 K 8 0 1 の板状部 K 8 1 1, K 8 2 1, K 8 3 1 に施された装飾 ( 図 1 6 9 8 ( b ) 中に「 S 」字の装飾として図示 ) を強調する表示が実行され、板状部 K 8 1 1, K 8 2 1, K 8 3 1 を通して表示が遊技者に視認されることで、板状部 K 8 1 1, K 8 2 1, K 8 3 1 のみが視認される場合とは異なる態様で視認される。図 1 6 9 8 ( c ) に図示される状態において、遊技者に対して、「 S F M E 」 ( S i e n c e F i c t i o n M y E n e r g y の頭文字を想定 ) との文字の羅列からなる一連の演出表示を視認させることができる。なお、本実施形態では例としてローマ字の羅列による一連の表示として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、仮名文字や漢字の羅列でも良いし、イラストや形状

40

50

による羅列でもいい。また、図 1 6 9 8 ( b ) から図 1 6 9 8 ( c ) に変化する過程において、入賞ユニット K 2 0 0 の発光部 K 2 1 2 ( 図 1 6 4 2 参照 )、上側装飾部材 K 3 3 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板、左側装飾部材 K 3 5 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板および第 2 可動装置 K 7 0 1 の電飾基板 K 7 6 1 a ( 図 1 6 8 3 参照 ) から一斉に白色光が照射される。更に、第 1 可動装置 K 4 0 1 においては、電飾基板 K 5 6 4 ( 図 1 6 6 8 参照 ) からの光により回転装飾部材 K 5 7 8 が明るく視認されることに加えて、電飾基板 K 5 5 2 ( 図 1 6 6 6 参照 ) から白色光が照射されることで化粧部材 K 5 5 1 も全体的に明るく視認される。

#### 【 4 9 7 2 】

更に、図 1 6 9 8 ( c ) に変化した後 ( 第 2 可動装置 K 7 0 1 が演出待機状態へ変えられ各可動装置が停止した後 ) において、板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 に施された上記装飾に対応する第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域で虹色に表示される。それに加えて、入賞ユニット K 2 0 0 の発光部 K 2 1 2 ( 図 1 6 4 2 参照 )、上側装飾部材 K 3 3 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板、左側装飾部材 K 3 5 0 ( 図 1 6 5 3 参照 ) の内部の発光基板および第 2 可動装置 K 7 0 1 の電飾基板 K 7 6 1 a ( 図 1 6 8 3 参照 ) 及び第 1 可動装置 K 4 0 1 の電飾基板 K 5 6 4 ( 図 1 6 6 8 参照 ) からの光により、パチンコ機 K 1 0 が全体で虹色を形成するように発光される。このように、各可動装置が停止する前と停止した後とで、発光態様を統一的变化させることで、遊技者に対して、各可動装置が移動中である期間と、各可動装置の移動が停止された後とを区別し易くすることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。図 1 6 9 8 ( d ) では、パチンコ機 K 1 0 が全体で虹色を形成するように発光される状態は維持されたままで、回転装飾部材 K 5 7 8 が回転されながら移動装置 K 5 6 0 が左右中央位置まで到達した状態が図示される。回転装飾部材 K 5 7 8 の回転は、移動装置 K 5 6 0 が左右中央に到達した後も継続される。図 1 6 9 8 ( e ) では、第 1 可動装置 K 4 0 1 が演出待機状態への変化を開始する ( 上昇移動する ) のに合わせて第 3 可動装置 K 8 0 1 が閉塞状態から演出待機状態へ向けて変化する。第 3 可動装置 K 8 0 1 の状態が変化するのに合わせて、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示は、板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 に施された装飾を強調する表示から第 3 図柄が左右に揃った状態の表示に切り替えられる。

#### 【 4 9 7 3 】

即ち、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の前側のレイヤーで板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 に施された装飾を強調する表示が板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 の移動に追従するように移動されるように表示され、後側のレイヤーで第 3 図柄が左右に揃った後、停止表示される様子が表示される。即ち、図 1 6 9 8 ( e ) に図示されるように停止図柄が第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示され、大当たりの発生が示された後で、大当たり遊技が開始される。第 3 図柄が表示されてから停止表示されるまでの間に、第 1 可動装置 K 4 0 1 の検出センサ K 4 1 8 ( 図 1 6 6 2 参照 ) の出力が変化され、昇降装置 K 5 0 0 が演出待機状態における高さに配置されていることが音声ランプ制御装置 H 1 1 3 ( 図 1 6 3 7 参照 ) に判定され、第 2 可動装置 K 7 0 1 が演出待機状態に変化させるように制御される。なお、上記演出制御の一例では、各可動装置 ( 第 1 可動装置 K 4 0 1、第 2 可動装置 K 7 0 1 及び第 3 可動装置 K 8 0 1 ) で視認させる内容と、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域で視認させる内容とを異なるものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面に各可動装置が配置される際の視認態様と同様の視認態様で遊技者に視認させるように、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域に各可動装置の形状や模様の表示 ( 動画表示、静止画表示 ) を行うことができるよう構成しても良い。正面視であれば、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面に各可動装置が配置される場合と、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域に各可動装置 ( 第 1 可動装置 K 4 0 1、第 2 可動装置 K 7 0 1 及び第 3 可動装置 K 8 0 1 ) の形状や模様が表示される場合とで、視認態様を似せることができる。この場合、各可動装置のいずれかが故障して動かなくなった場合であっても、故障した各可動装置に対応する表示で補うことにより、演出効果の低下を最小限に抑えることができる。

10

20

30

40

50

## 【 4 9 7 4 】

第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域に各可動装置（第 1 可動装置 K 4 0 1、第 2 可動装置 K 7 0 1 及び第 3 可動装置 K 8 0 1）に対応する表示を行う表示態様は、なにも各可動装置が故障した時にのみ実行されるものに限られるものではない。例えば、実行される演出に対応して、各可動装置が動作される場合と、各可動装置の動作は行われずに、各可動装置に対応する表示が第 3 図柄表示装置 K 8 1 で行われる場合とが生じるようにしても良い。この場合において、各可動装置（第 1 可動装置 K 4 0 1、第 2 可動装置 K 7 0 1 及び第 3 可動装置 K 8 0 1）を動作させない場合において、各可動装置の電飾（第 1 可動装置 K 4 0 1 の電飾基板 K 5 6 4（図 1 6 6 8 参照）や、第 2 可動装置 K 7 0 1 の電飾基板 K 7 6 1 a（図 1 6 8 3 参照））の発光をオフにしたり、目隠しとなる部材の背面側に隠したりすることで、遊技者の視線を第 3 図柄表示装置 K 8 1 で行われる各可動装置に対応する表示に誘導し易くすることができる。また、各可動装置（第 1 可動装置 K 4 0 1、第 2 可動装置 K 7 0 1 及び第 3 可動装置 K 8 0 1）に対応する表示が第 3 図柄表示装置 K 8 1 で行われる場合としては、各可動装置自体を表示する場合に限られるものではない。例えば、第 1 可動装置 K 4 0 1 において、回転装飾部材 K 5 7 8 に対応する位置が白抜きされ、正面視で回転装飾部材 K 5 7 8 の外方に対応する位置に表示を行うことで、表示を回転装飾部材 K 5 7 8 の移動に対応させるようにしても良い。この場合において、例えば、長尺装置 K 5 4 0（図 1 6 8 1 参照）を光透過性の樹脂材料から構成し長尺装置 K 5 4 0 を通して第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示が視認可能に構成されていると、あたかも、回転装飾部材 K 5 7 8 が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域に浮いているかのように視認させることができる。この場合において、更に第 1 可動装置 K 4 0 1 が故障で動作しなくなった場合には、回転装飾部材 K 5 7 8 に対応する位置として白抜きされていた位置に、回転装飾部材 K 5 7 8 の形状や模様を表示することで、第 1 可動装置 K 4 0 1 の動作に基づく視認態様と似た視認態様を表示による実行することができるので、遊技者に対して違和感を与え難くすることができる。

10

20

## 【 4 9 7 5 】

また、移動により第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側に配置される第 1 可動装置 K 4 0 1 や第 3 可動装置 K 8 0 1 では問題とならないが、移動により第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側に一部しか配置されない第 2 可動装置 K 7 0 1 については、第 3 図柄表示装置 K 8 1 と重なる配置における表示態様のみを設定するようにしても良いし、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の枠の下縁を、正面視における演出待機状態（又は上昇配置状態）の第 2 可動装置 K 7 0 1 と重なる位置にまで下げるようにして表示領域を広げるようにしても良い。この場合において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域における第 2 可動装置 K 7 0 1 の配置可能位置と同じ位置（表示領域の下側範囲）に、第 2 可動装置 K 7 0 1 の形状や模様を表示するようにすることで、第 2 可動装置 K 7 0 1 を動作させずとも、第 2 可動装置 K 7 0 1 が動作しているかのように視認させることができる。この場合において、第 2 可動装置 K 7 0 1 が故障して動作不可能となった場合には、第 2 可動装置 K 7 0 1 を下降配置状態に維持して、電飾基板 K 7 6 1 a（図 1 6 8 3 参照）を消灯しておくことで、第 2 可動装置 K 7 0 1 の動作で実現されていた演出効果は第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示により補うようにし、且つ、第 2 可動装置 K 7 0 1 については目立たせなくすることで、取り外しなどの修理作業を省略することができる。図 1 6 9 9 から図 1 7 0 4 を参照して、第 1 0 6 実施形態について説明する。第 1 0 5 実施形態では、ベース板 K 6 0 の背面側に形成される形成凹部 K 6 0 a ~ K 6 0 d の内側が空間として機能する場合を説明したが、第 1 0 6 実施形態では、ベース板 K 2 0 6 0 の第 1 形成凹部 K 6 0 a 及び第 2 形成凹部 K 6 0 b の内側に光照射装置 K 2 1 0 0 が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

30

40

## 【 4 9 7 6 】

図 1 6 9 9 は、第 1 0 6 実施形態におけるベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 2 1 0 0 の背面図であり、図 1 7 0 0 は、ベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 2 1 0 0 の背面斜視図である。図 1 6 9 9 及び図 1 7 0 0 に図示されるように、光照射装置 K 2 1 0 0 は

50



、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板 K 2 0 6 0 の厚み寸法内で収まるように第 1 形成凹部 K 6 0 a 及び第 2 形成凹部 K 6 0 b に配設されている。これにより、ベース板 K 2 0 6 0 の背面側に配設される動作ユニット K 3 0 0 ( 図 1 6 4 0 参照 ) の配置位置が光照射装置 K 2 1 0 0 により制限されることを回避することができる。換言すれば、光照射装置 K 2 1 0 0 の有無に関係なく、動作ユニット K 3 0 0 の配置をベース板 K 2 0 6 0 に寄せることができる。また、光照射装置 K 2 1 0 0 がベース板 K 2 0 6 0 の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、遊技領域後方の視認性が光照射装置 K 2 1 0 0 により低下されたり、視線が遮断されたりすることを防止することができる。即ち、光照射装置 K 2 1 0 0 の有無に関わらず、遊技者は、ベース板 K 2 0 6 0 を透視して背面側の動作ユニット K 3 0 0 ( 図 1 6 4 0 参照 ) を容易に視認することができる。ベース板 K 2 0 6 0 は、形成凹部 K 6 0 a ~ K 6 0 d の遊技領域側の縁部を構成すると共に遊技領域を形成する領域の外形の後方に位置する外形傾斜部 K 2 0 6 0 e と、環状に形成される遊技領域の内側位置において、背面側へ向かうにつれて内形が拡大する方向の傾斜面が全周において形成される傾斜開口部 K 2 0 6 0 w を備える。本実施形態では、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e は、形成凹部 K 6 0 a ~ K 6 0 d の凹設先端側 ( 前側 ) における形状よりも、ベース板 K 2 0 6 0 の後端側における形状の方が一回り小さくされ、ベース板 K 2 0 6 0 を横断した場合の断面形状においてベース板 K 2 0 6 0 の後側面に対する傾斜角度が約 4 5 度となるように形成される。

10

#### 【 4 9 7 7 】

また、傾斜開口部 K 2 0 6 0 は、ベース板 K 2 0 6 0 の前端側における形状よりも、ベース板 K 2 0 6 0 の後端側における形状の方が一回り大きくされ、ベース板 K 2 0 6 0 を横断した場合の断面形状においてベース板 K 2 0 6 0 の前側面に対する傾斜角度が約 4 5 度となるように形成される。図 1 7 0 1 は、ベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 2 1 0 0 の分解背面斜視図であり、図 1 7 0 2 は、ベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 2 1 0 0 の分解正面斜視図である。光照射装置 K 2 1 0 0 は、LED 等からなる複数の発光手段 K 2 1 1 1 が配設される電飾基板 K 2 1 1 0 と、その電飾基板 K 2 1 1 0 が締結固定される部材であり、光透過性の樹脂材料から形成されベース板 K 2 0 6 0 に締結固定される中間部材 K 2 1 2 0 と、を備える。光照射装置 K 2 1 0 0 は、共通の構成で共通の機能を有する部材の組が左右一対で配置されているので、右側の電飾基板 K 2 1 1 0 及び中間部材 K 2 1 2 0 の組について説明を行い、左側の電飾基板 K 2 1 1 0 及び中間部材 K 2 1 2 0 の組については説明を省略する。電飾基板 K 2 1 1 0 の正面視外形形状は、ベース板 K 2 0 6 0 の第 2 形成凹部 K 6 0 b に収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状に沿って複数の発光手段 K 2 1 1 1 が間隔を空けて配置されている。中間部材 K 2 1 2 0 の正面視外形形状は、電飾基板 K 2 1 1 0 と同様にベース板 K 2 0 6 0 の第 2 形成凹部 K 6 0 b に収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状部側において、発光手段 K 2 1 1 1 の前方の領域を含むようにライン状に傾斜面 K 2 1 2 1 が形成される。傾斜面 K 2 1 2 1 は、背面側ほど円弧形状の径が大きくなる方向で傾斜形成され、傾斜の角度が略 4 5 度となるように設計されている。本実施形態では、ベース板 K 2 0 6 0 の形成凹部 K 6 0 a ~ K 6 0 d の凹設端面、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e 、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w 及び中間部材 K 2 1 2 0 の傾斜面 K 2 1 2 1 に、無数の凹凸から形成されるシボ加工が施される。

20

30

40

#### 【 4 9 7 8 】

図 1 7 0 3 は、図 1 6 9 9 の M D C C X C - M D C C X C 線におけるベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 2 1 0 0 の部分断面図である。図 1 7 0 3 では、一の発光手段 K 2 1 1 1 の中心を通ると共に外形傾斜部 K 2 0 6 0 e の円弧と直角に交差する平面で断面視された形状が図示される。また、図 1 7 0 3 では、一の発光手段 K 2 1 1 1 から前方へ向けて照射される光の視認態様の違いが生じる原因となる、3 段階で異なる位置を進行する進行方向 K L D 2 1 ~ K L D 2 3 について図示される。図 1 7 0 3 に図示されるように、一の発光手段 K 2 1 1 1 から前方へ向けて照射される光の内、中間部材 K 2 1 2 0 の傾斜面 K 2 1 2 1 を透過する光は進行方向 K L D 2 1 で進行するので、遊技者は遊技領域の外縁

50



の後方に対応する外形傾斜部 K 2 0 6 0 e よりも若干外側の位置を明るく視認することができる。傾斜面 K 2 1 2 1 及び第 2 形成凹部 K 6 0 b の凹設端面には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段 K 2 1 1 1 の配置間隔に依存した点状の光ではなく、傾斜面 K 2 1 2 1 の形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁の若干外側を明るく視認させることができる。図 1 7 0 3 に図示されるように、一の発光手段 K 2 1 1 1 から前方へ向けて照射される光の内、中間部材 K 2 1 2 0 の傾斜面 K 2 1 2 1 で反射された後、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e で屈折された光は進行方向 K L D 2 2 で進行するので、遊技者は、ベース板 K 2 0 6 0 の前面において、遊技領域の外縁の後方に位置する外形傾斜部 K 2 0 6 0 e に対応する位置を明るく視認することができる。外形傾斜部 K 2 0 6 0 e には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段 K 2 1 1 1 の配置間隔に依存した点状の光ではなく、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e の形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁付近を明るく視認させることができる。

10

#### 【 4 9 7 9 】

図 1 7 0 3 に図示されるように、一の発光手段 K 2 1 1 1 から前方へ向けて照射される光の内、中間部材 K 2 1 2 0 の傾斜面 K 2 1 2 1 で反射された後、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e を透過し、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w で反射された光は進行方向 K L D 2 3 で進行するので、遊技者は、ベース板 K 2 0 6 0 の前面において、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w の縁部に対応する位置（センターフレーム K 8 6（図 1 6 4 1 参照）の配置に対応する位置）を明るく視認することができる。傾斜開口部 K 2 0 6 0 w には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段 K 2 1 1 1 の配置間隔に依存した点状の光ではなく、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w の形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の中央部において遊技領域を区画するセンターフレーム K 8 6 の外縁部を明るく視認させることができる。図 1 7 0 3 に図示されるように、本実施形態によれば、電飾基板 K 2 1 1 0 を遊技領域の外方に配置しながら、電飾基板 K 2 1 1 0 の発光手段 K 2 1 1 1 からの光を遊技領域の外縁の若干外側、遊技領域の外縁付近およびセンターフレーム K 8 6（図 1 6 4 1 参照）の外縁部を通して遊技者に視認させることができるので、ベース板 K 2 0 6 0 を広範囲で明るく視認させることができる。このように、ベース板 K 2 0 6 0 を広範囲で明るく視認させるために発光手段 K 2 1 1 1 を構成することで、発光手段 K 2 1 1 1 の配置スペースを低減できるので電飾基板 K 2 1 1 0 の小形化を図ることができる。また、図 1 7 0 3 に図示されるように、光照射装置 K 2 1 0 0 がベース板 K 2 0 6 0 の板厚に収まる位置（光照射装置 K 2 1 0 0 の後端面がベース板 K 2 0 6 0 の板状部の後端面と面一）とされていることで、ベース板 K 2 0 6 0 の背面側に配設される動作ユニット K 3 0 0（図 1 6 4 0 参照）の配置自由度を向上させることができる。即ち、ベース板 K 2 0 6 0 の板状部の後端面に密着する態様で動作ユニット K 3 0 0 を配置したとしても、光照射装置 K 2 1 0 0 を配設することが可能であり、ベース板 K 2 0 6 0 を明るく視認させることができる。

20

30

#### 【 4 9 8 0 】

図 1 7 0 3 に図示されるように、発光手段 K 2 1 1 1 からの光が遊技領域を通過する前に上下左右方向に進行する場合、その光の進行はベース板 K 2 0 6 0 の前端面よりも後側において生じる。即ち、上下左右方向に進行する範囲において、光は遊技領域を通過しないので、上下左右方向に進行する範囲において光が遊技領域に位置する球に遮られる事態は生じない。そのため、遊技領域における球の配置状況によって、進行方向 K L D 2 1 ~ K L D 2 3 の光の量が変化することを回避することができるので、遊技領域の外方から遊技領域の内側へ向けて光を進行させる構成を採用しながら、弾球遊技中において球に光が遮蔽されてベース板 K 2 0 6 0 の明るさが低下するといった事態を回避することができる。なお、光照射装置 K 2 1 0 0 の配設位置は、第 1 形成凹部 K 6 0 a や第 2 形成凹部 K 6 0 b に限定されるものではなく、第 3 形成凹部 K 6 0 c に配設するようにしても良い。この場合、一般入賞口 K 6 3（図 1 6 4 1 参照）に入球した球の流下経路に発光手段 K 2 1 1 1 からの光が進入し得るので、一般入賞口 K 6 3 に球が入球した場合、その球により光

40

50

が遮断される。この球による遮断の作用は、遊技領域の中央側へ進行する光の見え方に影響を与えることになる。即ち、発光手段 K 2 1 1 1 から照射され傾斜開口部 K 2 0 6 0 w まで進行する光が、一般入賞口 K 6 3 に球が入球した場合に、その球に遮断されることで傾斜開口部 K 2 0 6 0 w に届かなくなる。これにより、一般入賞口 K 6 3 への入球と、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w の視認態様とが対応するので、遊技者は、一般入賞口 K 6 3 を視認せずとも、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w を視認しておくことで、一般入賞口 K 6 3 への入球を把握することができる。この場合、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w は第 3 図柄表示装置 K 8 1 ( 図 1 6 3 9 参照 ) の前方の開口を縁取るセンターフレーム K 8 6 ( 図 1 6 3 9 参照 ) に対応する位置にあるので、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w で反射される光を視認可能な視界としておくことで、一般入賞口 K 6 3 への入球の有無を把握しながら、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域における表示演出を楽しんで視認することができる。

10

#### 【 4 9 8 1 】

なお、実際は、ベース板 K 2 0 6 0 で屈折したり、反射したりする関係上、発光手段 K 2 1 1 1 からの光の進行方向は屈折し得るが、図 1 7 0 3 においては、発光手段 K 2 1 1 1 からの光の進行方向は、理解を容易とするために上下左右方向で模式的に記載した。図 1 7 0 4 は、パチンコ機 K 1 0 の模式正面図である。図 1 7 0 4 では、パチンコ機 K 1 0 にベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 2 1 0 0 を配設した場合における、視認態様が図示される。図 1 7 0 4 に図示されるように、ベース板 K 2 0 6 0 の背面側に配設される光照射装置 K 2 1 0 0 からの光が傾斜開口部 K 2 0 6 0 w を介してセンターフレーム K 8 6 に照射される。これにより、センターフレーム K 8 6 を明るく照らすことができる。この時、動作ユニット K 3 0 0 に配設される電飾基板や発光基板に配設される L E D を消灯させた状態で、光照射装置 K 2 1 0 0 からは光を照射させることで、センターフレーム K 8 6 を目立たせることができ、その内側に配置される第 3 図柄表示装置 H 8 1 に注目させることができる。また、センターフレーム K 8 6 は、上側装飾部材 K 3 3 0 よりも前側に配置されているので、上側装飾部材 K 3 3 0 の内部に配設される発光基板の L E D を点灯させた状態で光照射手段 K 2 1 0 0 から光を照射させることで、正面視において、発光される上側装飾部材 K 3 3 0 がセンターフレーム K 8 6 に沿って視認される光により分断されているように見せることができる。図 1 7 0 5 から図 1 7 0 7 を参照して、第 1 0 7 実施形態について説明する。第 1 0 5 実施形態では、ベース板 K 6 0 の背面側に形成される形成凹部 K 6 0 a ~ K 6 0 d の内側が空間として機能する場合を説明したが、第 1 0 7 実施形態では、ベース板 K 2 0 6 0 の第 1 形成凹部 K 6 0 a 及び第 2 形成凹部 K 6 0 b の内側に光照射装置 K 3 1 0 0 が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 7 0 5 は、第 1 0 7 実施形態におけるベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 3 1 0 0 の分解背面斜視図であり、図 1 7 0 6 は、ベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 3 1 0 0 の分解正面斜視図である。

20

30

#### 【 4 9 8 2 】

光照射装置 K 3 1 0 0 は、L E D 等からなる複数の発光手段 K 3 1 1 1 が配設される電飾基板 K 3 1 1 0 と、その電飾基板 K 3 1 1 0 が締結固定される部材であり、光透過性の樹脂材料から形成されベース板 K 2 0 6 0 に締結固定される中間部材 K 3 1 2 0 と、を備える。光照射装置 K 3 1 0 0 は、共通の構成で共通の機能を有する部材の組が左右一対で配置されているので、右側の電飾基板 K 3 1 1 0 及び中間部材 K 3 1 2 0 の組について説明を行い、左側の電飾基板 K 3 1 1 0 及び中間部材 K 3 1 2 0 の組については説明を省略する。電飾基板 K 3 1 1 0 の正面視外形形状は、ベース板 K 2 0 6 0 の第 2 形成凹部 K 6 0 b に収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状に沿って複数の発光手段 K 3 1 1 1 が間隔を空けて配置されている。中間部材 K 3 1 2 0 は、正面視外形形状が電飾基板 K 3 1 1 0 と同様にベース板 K 2 0 6 0 の第 2 形成凹部 K 6 0 b に収まるように設計されており、発光手段 K 3 1 1 1 の前方において、遊技領域の外縁に対応する円弧形状の中心側に開放側が向く U 字形状に穿設される複数の開口部 K 3 1 2 1 と、その開口部 K 3 1 2 1 の U 字形状の内側の構成部において U 字形状の凹端部へ向かうにつれて背面側へ傾斜するように形成される複数の傾斜面 K 3 1 2 2 と、を備える。傾斜面

40

50

K 3 1 2 2 は、中間部材 K 3 1 2 0 の遊技領域側の円弧と直交する方向で対向配置される開口部 K 3 1 2 1 の壁部との間隔が背面側へ向かう程狭くなる方向で傾斜形成され、傾斜の角度が略 4 5 度となるように設計されている。本実施形態では、ベース板 K 2 0 6 0 の形成凹部 K 6 0 a ~ K 6 0 d の凹設端面、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e 及び傾斜開口部 K 2 0 6 0 w に、無数の凹凸から形成されるシボ加工が施される。図 1 7 0 7 は、図 1 6 9 9 の M D C C X C - M D C C X C 線に対応する線におけるベース板 K 2 0 6 0 及び光照射装置 K 3 1 0 0 の部分断面図である。図 1 7 0 7 では、一の発光手段 K 3 1 1 1 の中心を通ると共に外形傾斜部 K 2 0 6 0 e の円弧と直角に交差する平面で断面視された形状が図示される。

#### 【 4 9 8 3 】

10

図 1 7 0 7 に図示されるように、光照射装置 K 3 1 0 0 は、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板 K 2 0 6 0 の厚み寸法内で収まるように第 1 形成凹部 K 6 0 a 及び第 2 形成凹部 K 6 0 b に配設されている。また、図 1 7 0 7 では、一の発光手段 K 3 1 1 1 から前方へ向けて照射される光の視認態様の違いが生じる原因となる、3 段階で異なる位置を進行する進行方向 K L D 3 1 ~ K L D 3 3 について図示される。図 1 7 0 7 に図示されるように、一の発光手段 K 3 1 1 1 から前方へ向けて照射される光の内、中間部材 K 3 1 2 0 の傾斜面 K 3 1 2 2 を透過する光は進行方向 K L D 3 1 で進行するので、遊技者は遊技領域の外縁の後方に対応する外形傾斜部 K 2 0 6 0 e よりも若干外側の位置を明るく視認することができる。第 2 形成凹部 K 6 0 b の凹設端面には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるが、開口部 K 3 1 2 1 で空間が閉じられていることにより光の拡散が開口部 K 3 1 2 1 内で抑制される。これにより、発光手段 K 3 1 1 1 の配置に対応した光であって、開口部 K 3 1 2 1 の大きさに拡大された点状光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁の若干外側を明るく視認させることができる。図 1 7 0 7 に図示されるように、一の発光手段 K 3 1 1 1 から前方へ向けて照射される光の内、中間部材 K 3 1 2 0 の傾斜面 K 3 1 2 2 で反射された後、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e で屈折された光は進行方向 K L D 3 2 で進行するので、遊技者は、ベース板 K 2 0 6 0 の前面において、遊技領域の外縁の後方に位置する外形傾斜部 K 2 0 6 0 e に対応する位置を明るく視認することができる。外形傾斜部 K 2 0 6 0 e には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段 K 3 1 1 1 の配置間隔に依存した点状光ではなく、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e の形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁付近を明るく視認させることができる。

20

30

#### 【 4 9 8 4 】

図 1 7 0 7 に図示されるように、一の発光手段 K 3 1 1 1 から前方へ向けて照射される光の内、中間部材 K 3 1 2 0 の傾斜面 K 3 1 2 2 で反射された後、外形傾斜部 K 2 0 6 0 e を透過し、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w で反射された光は進行方向 K L D 3 3 で進行するので、遊技者は、ベース板 K 2 0 6 0 の前面において、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w の縁部に対応する位置（センターフレーム K 8 6（図 1 6 4 1 参照）の配置に対応する位置）を明るく視認することができる。傾斜開口部 K 2 0 6 0 w には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段 K 3 1 1 1 の配置間隔に依存した点状光ではなく、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w の形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の中央部において遊技領域を区画するセンターフレーム K 8 6 の外縁部を明るく視認させることができる。図 1 7 0 7 に図示されるように、本実施形態によれば、電飾基板 K 3 1 1 0 を遊技領域の外方に配置しながら、電飾基板 K 3 1 1 0 の発光手段 K 3 1 1 1 からの光を遊技領域の外縁の若干外側、遊技領域の外縁付近およびセンターフレーム K 8 6（図 1 6 4 1 参照）の外縁部を通して遊技者に視認させることができるので、ベース板 K 2 0 6 0 を広範囲で明るく視認させることができる。このように、ベース板 K 2 0 6 0 を広範囲で明るく視認させるために発光手段 K 3 1 1 1 を構成することで、発光手段 K 3 1 1 1 の配置スペースを低減できるので電飾基板 K 3 1 1 0 の小形化を図ることができる。また、図 1 7 0 7 に図示されるように、光照射装置 K 3 1 0 0 が

40

50

ベース板 K 2 0 6 0 の板厚に収まる位置（光照射装置 K 3 1 0 0 の後端面がベース板 K 2 0 6 0 の板状部の後端面と面一）とされていることで、ベース板 K 2 0 6 0 の背面側に配設される動作ユニット K 3 0 0（図 1 6 4 0 参照）の配置自由度を向上させることができる。即ち、ベース板 K 2 0 6 0 の板状部の後端面に密着する態様で動作ユニット K 3 0 0 を配置したとしても、光照射装置 K 3 1 0 0 を配設することが可能であり、ベース板 K 2 0 6 0 を明るく視認させることができる。

#### 【 4 9 8 5 】

図 1 7 0 7 に図示されるように、発光手段 K 3 1 1 1 からの光が遊技領域を通過する前に上下左右方向に進行する場合、その光の進行はベース板 K 2 0 6 0 の前端面よりも後側において生じる。即ち、上下左右方向に進行する範囲において、光は遊技領域を通過しないので、上下左右方向に進行する範囲において光が遊技領域に位置する球に遮られる事態は生じない。そのため、遊技領域における球の配置状況によって、進行方向 K L D 3 1 ~ K L D 3 3 の光の量が変化することを回避することができるので、遊技領域の外方から遊技領域の内側へ向けて光を進行させる構成を採用しながら、弾球遊技中において球に光が遮蔽されてベース板 K 2 0 6 0 の明るさが低下するといった事態を回避することができる。なお、光照射装置 K 3 1 0 0 の配設位置は、第 1 形成凹部 K 6 0 a や第 2 形成凹部 K 6 0 b に限定されるものではなく、第 3 形成凹部 K 6 0 c に配設するようにしても良い。この場合、一般入賞口 K 6 3（図 1 6 4 1 参照）に入球した球の流下経路に発光手段 K 3 1 1 1 からの光が進入し得るので、一般入賞口 K 6 3 に球が入球した場合、その球により光が遮断される。この球による遮断の作用は、遊技領域の中央側へ進行する光の見え方に影響を与えることになる。即ち、発光手段 K 3 1 1 1 から照射され傾斜開口部 K 2 0 6 0 w まで進行する光が、一般入賞口 K 6 3 に球が入球した場合に、その球に遮断されることで傾斜開口部 K 2 0 6 0 w に届かなくなる。これにより、一般入賞口 K 6 3 への入球と、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w の視認態様とが対応するので、遊技者は、一般入賞口 K 6 3 を視認せずとも、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w を視認しておくことで、一般入賞口 K 6 3 への入球を把握することができる。この場合、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w は第 3 図柄表示装置 K 8 1（図 1 6 3 9 参照）の前方の開口を縁取るセンターフレーム K 8 6（図 1 6 3 9 参照）に対応する位置にあるので、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w で反射される光を視認可能な視界としておくことで、一般入賞口 K 6 3 への入球の有無を把握しながら、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域における表示演出を楽しんで視認することができる。

#### 【 4 9 8 6 】

なお、実際は、ベース板 K 2 0 6 0 で屈折したり、反射したりする場合上、発光手段 K 2 1 1 1 からの光の進行方向は屈折し得るが、図 1 7 0 3 においては、発光手段 K 2 1 1 1 からの光の進行方向は、理解を容易とするために上下左右方向で模式的に記載した。図 1 7 0 8 から図 1 7 3 5 を参照して、第 1 0 8 実施形態について説明する。上記各実施形態では、移動装置 K 5 6 0 の回転装飾部材 K 5 7 8 の前面に装飾が施されている場合を説明したが、第 1 0 8 実施形態では、移動装置 K 4 5 6 0 の前面側に表示が可能な小型の表示装置 K 4 5 8 0 が移動装置 K 4 5 6 0 に設けられている。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 7 0 8 は、第 1 0 8 実施形態における動作ユニット K 4 3 0 0 の正面図である。図 1 7 0 8 に図示されるように、動作ユニット K 4 3 0 0 では、移動装置 K 4 5 6 0 の略中央部に表示装置 K 4 5 8 0 が配設される。表示装置 K 4 5 8 0 は、正面側に表示面が向けられた小形の液晶ディスプレイで構成されており、その周囲には内側の縁部が表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域を囲むように略円形状から形成される回転装飾部材 K 4 5 7 8 が設けられている。回転装飾部材 K 4 5 7 8 は、正面視における外形が略四角形とされ、その内側に開口が形成されており、その開口の内側縁部が表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域を囲むように形成されることにより、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域の枠を構成する。移動装置 K 4 5 6 0 の背面側には駆動モータ K M T 4 0 6 1 が配設されており、駆動モータ K M T の駆動力が不図示の伝達機構を介して伝達されることで、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が正逆方向に回転可能に構成される。回転装飾部材 K 4 5 7 8 は、前後方向に開口される視認窓部 K 4 5 7 8 a を備える。視認

窓部 K 4 5 7 8 a は、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転中心から放射線状に延びる 2 本の直線と、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転中心と同軸の円弧として形成される 2 本の湾曲線とにより囲まれる略扇形状に形成される。

#### 【 4 9 8 7 】

視認窓部 K 4 5 7 8 a は、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域を囲う枠部 K 4 5 8 1（即ち、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域の外側端部を形成する部分）よりも正面視内側に形成されている。そのため、視認窓部 K 4 5 7 8 a を通して、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における表示を視認させることができる。図 1 7 0 9（a）、図 1 7 0 9（b）、図 1 7 0 9（c）及び図 1 7 0 9（d）は、移動装置 K 4 5 6 0 の正面図である。図 1 7 0 9（a）、図 1 7 0 9（b）、図 1 7 0 9（c）及び図 1 7 0 9（d）では、移動装置 K 4 5 6 0 の視認態様の変化の一例が時系列で図示される。図 1 7 0 9（a）では、第 1 の演出制御例および第 2 の演出制御例における移動装置 K 4 5 6 0 の回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作パターンが時系列で図示される。図 1 7 0 9（a）に図示されるように、まず第 1 の演出制御例では、回転装飾部材 K 4 5 7 8 は、視認窓部 K 4 5 7 8 a が回転軸の上方に配置される状態（上から 1 番目に図示される状態）から、時計回りに約 90 度回転されることで視認窓部 K 4 5 7 8 が回転軸の右方に配置される状態に変化され（上から 2 番目に図示される状態）、続けて反時計回りに約 90 度回転されることで視認窓部 K 4 5 7 8 が回転軸の上方に配置される状態に戻る（上から 1 番目に図示される状態に相当）ことで、第 1 の演出制御例が終了される。次に、第 2 の演出制御例では、回転装飾部材 K 4 5 7 8 は、視認窓部 K 4 5 7 8 a が回転軸の上方に配置される状態（上から 1 番目に図示される状態）から、反時計回りに約 90 度回転されることで視認窓部 K 4 5 7 8 が回転軸の左方に配置される状態に変化され（上から 3 番目に図示される状態）、続けて時計回りに約 90 度回転されることで視認窓部 K 4 5 7 8 が回転軸の上方に配置される状態に戻る（上から 4 番目に図示される状態に相当）ことで、第 2 の演出制御例が終了される。

#### 【 4 9 8 8 】

図 1 7 0 9（a）では、説明の便宜上、第 1 の演出制御例と第 2 の演出制御例とを繋げて説明したが、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作制御としてはこれに限られるものではない。例えば、第 1 の演出制御例または第 2 の演出制御例で繰り返し回転動作されるような状態を構成可能にしても良いし、第 2 の演出制御例から第 1 の演出制御例につながるように回転動作されるような状態を構成可能にしても良いし、第 1 の演出制御例と第 2 の演出制御例とが交互に連続で実行されるような状態を構成可能にしても良い。図 1 7 0 9（b）では、第 1 の演出制御例および第 2 の演出制御例における移動装置 K 4 5 6 0 の第 1 の視認態様が図示される。図 1 7 0 9（b）に図示されるように、第 1 の演出制御例および第 2 の演出制御例の第 1 の視認態様では、視認窓部 K 4 5 7 8 a が回転軸の右方に配置された状態において視認窓部 K 4 5 7 8 を通して、表示装置 K 4 5 8 0 から表示される円形状の第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x を視認可能とされる。更に、第 2 の演出制御例の終了後に、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の内周側における表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に、「O G E T」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域を通して、何らかの遊技価値（遊技上の利益）を獲得したことを把握することができる。図 1 7 0 9（c）では、第 1 の演出制御例および第 2 の演出制御例における移動装置 K 4 5 6 0 の第 2 の視認態様が図示される。図 1 7 0 9（c）に図示されるように、第 1 の演出制御例および第 2 の演出制御例の第 2 の視認態様では、視認窓部 K 4 5 7 8 a が回転軸の左方に配置された状態において視認窓部 K 4 5 7 8 を通して、表示装置 K 4 5 8 0 から表示される丸形状および三角形の第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y を視認可能とされる。

#### 【 4 9 8 9 】

更に、第 2 の演出制御例の終了後に、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の内周側における表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に、「O G E T」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域を通して、何らかの遊技価値（遊技上の利益）を獲得したことを把握することができる。また、「O G E T」や「O G E T」との表示の違いから、遊技者に対して、得られる遊技価値の違いを想起させることができる。図 1 7 0 9（d）

)では、第1の演出制御例および第2の演出制御例における移動装置K4560の第3の視認態様が図示される。図1709(d)に図示されるように、第1の演出制御例および第2の演出制御例の第3の視認態様では、視認窓部K4578aが回転軸の右方に配置された状態において視認窓部K4578を通して、表示装置K4580から表示される円形状の第1視認対象物K4580xを視認可能とされ、視認窓部K4578aが回転軸の左方に配置された状態において視認窓部K4578を通して、表示装置K4580から表示される丸形状および三角形の第2視認対象物K4580yを視認可能とされる。更に、第2の演出制御例の終了後に、回転装飾部材K4578の内周側における表示装置K4580の表示領域に、「OGET、OGET」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置K4580の表示領域を通して、何らかの遊技価値(遊技上の利益)を獲得したことを把握することができる。また、「OGET」や「OGET」との表示の違いから、遊技者に対して、得られる遊技価値の違いを想起させることができる。上述した、第1の演出制御例および第2の演出制御例により移動装置K4560が動作制御される第1の演出用途例について説明する。この第1の演出用途例では、大当たり遊技状態において、移動装置K4560が遊技者から視認される位置に移動され(図1708参照)、上述の第1の演出制御例および第2の演出制御例で動作制御される。

#### 【4990】

第1の演出用途例では、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の終了時に、第1の演出制御例および第2の演出制御例により移動装置K4560が動作制御され、右打ちで発射された遊技球の流下が相対的に右寄りとなる遊技球が入球され易い第2特定入賞口K650a(図1639参照)に遊技球が入球した個数に対応して第1視認対象物K4580xが表示され、第2特定入賞口K650aに入球される遊技球よりは相対的に左寄りの経路を流下する遊技球が入球され易い第2入賞口K640(図1639参照)に遊技球が入球した個数に対応して第2視認対象物K4580yが表示される。そのため、各ラウンド遊技において規定個数(本実施形態では10個)の遊技球が第2特定入賞口K650aに入球されることで各ラウンド遊技が終了されることが通常であるので、基本的には、第1視認対象物K4580xは、10個の丸形状で視認されることになり、「OGET」(図1709(b)参照)との表示についても、入球個数に対応して「Ox10GET」等の表示がされる。これにより、遊技者は、払い出される賞球個数を予想することができる。一方で、遊技態様によっては、10個以上の遊技球が入球される場合も、入球される遊技球が1個や2個にも関わらず、時間経過によりラウンド遊技が終了される場合もある。この場合には、入球された遊技球の個数に対応した数で、第1視認対象物K4580xが表示される。また、各ラウンド遊技における電動役物K640a(図1639参照)の開放時間は、遊技球の入球に満たない程度に短くされるので、第2入賞口K640(図1639参照)への入球は基本的には生じず、第2視認対象物K4580yが視認されるのは稀である。

#### 【4991】

一方、稀であっても、第2入賞口K640へ遊技球が入球された場合には、ラウンド遊技中にも関わらず、賞球だけでなく、特別図柄の抽選をも獲得することができる。本実施形態では、賞球の払い出しのみに対応する表示として第1視認対象物K4580xを表示し、賞球の払い出しに加えて別の利益(例えば、特別図柄の抽選)も遊技者に付与され得る表示として第2視認対象物K4580yを表示することで、遊技者に付与され得る利益を区別して報知するようにしている。これにより、遊技者の遊技負担を低減すると共に、視認対象物K4580x、K4580yに対する注目力を向上させることができる。なお、上述の第1の演出用途例では、視認される視認対象物K4580x、K4580yの有無によらず、各ラウンド遊技の終了時に第1の演出制御例および第2の演出制御例により移動装置K4560が動作制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認対象物K4580x、K4580yが視認されるように動作させる一方で、視認対象物K4580x、K4580yが視認されない場合(表示されていない場合)には動作を実行しないようにしても良い。即ち、例えば、第1視認対象物K458

0 x が表示されており、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y が表示されていない場合には、第 1 の演出制御例による動作のみを実行し、第 2 の演出制御例による動作は実行しないようにしても良い。この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材 K 4 5 7 8 を動作させる時間長さを短くできるので、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第 2 の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y が表示されていないことを遊技者は把握でき、第 2 入賞口 K 6 4 0 に入球していないことも把握できるので、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y を視認して確認する必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

#### 【 4 9 9 2 】

また、例えば、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x が表示されておらず、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y が表示されている場合には、第 1 の演出制御例による動作を実行せず、第 2 の演出制御例による動作のみを実行させるようにしても良い。この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材 K 4 5 7 8 を動作させる時間長さを短くできるので、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第 1 の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、ラウンド遊技中にも関わらず第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に入球されていないという異常事態であることに遊技者が気付けるので、球の発射が実行されているか（球は供給されているか、球詰まりが生じていないか等）や、第 2 可変入賞装置 K 6 5 0 は正常に作動しているのか等を確認するように促すことができる。また、例えば、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x が表示されておらず、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y も表示されていない場合には、第 1 の演出制御例による動作も、第 2 の演出制御例による動作も実行せずに、ラウンド遊技を終了させるようにしても良い。この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材 K 4 5 7 8 を動作させる時間長さを短くできる（無くせる）ので、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第 1 の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、ラウンド遊技中にも関わらず第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に入球されていないという異常事態であることに遊技者が気付けるので、球の発射が実行されているか（球は供給されているか、球詰まりが生じていないか等）や、第 2 可変入賞装置 K 6 5 0 は正常に作動しているのか等を確認するように促すことができる。

#### 【 4 9 9 3 】

また、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x が表示されておらず、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y も表示されていない場合とは、そもそも遊技者が第 2 入賞口 K 6 4 0 や第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に狙って遊技球を打ち出していない状況（遊技者が遊技をやめた状況や、遊技者が敗れて左打ちで球を発射させる変則打ちを行っている状況等）が想定されるので、このような状況にまで回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転させても、遊技者の注目力を集めることはできないことから、回転動作を実行させないようにしても良い。なお、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x や第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y が視認される位置が、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転軸の右方または左方の位置である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸の右方または左方の位置から、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転軸を中心として上方に回転移動された上流側位置において第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x や第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y が視認されるようにしても良いし、その上流側位置で視認された状態から、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転に伴う視認窓部 K 4 5 7 8 a の移動に伴い第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x や第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y も回転移動するように構成しても良い。なお、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y の「 G E T 」の部分は、特別図柄の抽選が獲得できることを暗に示唆する意味合いのある報知である。そのため、例えば、入球による特別図柄の抽選が獲得できない状態（例えば、保留球数が満タンである状態）において第 2 入賞口 K 6 4 0 に入球した場合には、特別図柄の抽選が獲得できないことと対応させて、「○ G E T 」の代わりに「○ G E T 」との表示をするようにしても良い。図 1 7 1 0 は、前層側可動装置 K 4 4 0 0 の第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の部分背面図である。図 1 7 1 0 では、演出待機状態における長尺装置 K 5 4 0 の外形（図 1 6 7 9 参照）が想像

10

20

30

40

50



線で図示される。図 1 7 1 0 では、左側の上側部材 K 5 3 0 は演出待機状態における配置から変化されず、右側の上側部材 K 5 3 0 が移動範囲の最下端まで下降した状態が実線で図示される。即ち、右側の上側部材 K 5 3 0 のみが、落下位置状態（図 1 6 5 4 , 図 1 6 7 4 参照）における配置に位置している。

#### 【 4 9 9 4 】

図 1 7 1 0 に想像線で図示される演出待機状態は、左右共に、上側部材 K 5 3 0 の下方への変位が進入状態の上側回転部材 K 4 7 6 に規制されている状態であり（図 1 6 7 1 参照）、図 1 7 1 0 に実線で図示される状態は、右側の上側回転部材 K 4 7 6 が退避状態とされ右側の上側部材 K 5 3 0 のみが下方へ変位した状態である（図 1 6 7 4 参照）。右側の上側部材 K 5 3 0 の上下位置は、回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 の配置次第で複数のバリエーションが生じ得る（図 1 6 7 4 , 1 7 6 2 , 1 7 6 3 , 1 7 6 5 参照）。従って、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の傾斜角度も複数のバリエーションが生じ得る。本実施形態では、左側の上側部材 K 5 3 0 の回転軸部 K 5 3 4 を支点として、長尺装置 K 5 4 0 の右側を回転動作の先端側とする変位を実行可能とされ、その変位に基づく長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の傾斜角度は何ら限定されるものではなく、（左右に沿う姿勢から約 4 5 度未満で）任意の傾斜角度が可能とされる。長尺装置 K 5 4 0 には、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作可能に支持されている。回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は、長尺装置 K 5 4 0 が演出待機状態における位置（左右両側共に進入状態の上側回転部材 K 4 7 6 に下方への変位が規制される位置）にあるか、右側の上側回転部材 K 4 7 6 が退避状態とされ長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が傾斜した位置にあるかに関わらず、実行可能に構成される。図 1 7 1 0 に実線で図示されるように、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が傾斜された状態から、演出待機状態における位置として長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が左右方向に沿わされるまでの、上側回転部材 K 4 7 6 の動作態様は、長尺装置 K 5 4 0 の動作と連動されることを説明する。長尺装置 K 5 4 0 を支持する上側部材 K 5 3 0 は、下側部材 K 5 1 0 を介して、回転部材 K 4 3 0 の伝達筒状部 K 4 3 4 から押し上げ方向の荷重を受け得る（図 1 6 7 5 参照）。伝達筒状部 K 4 3 4 の配置は、回転部材 K 4 3 0 の表面側の状態に対応する（図 1 6 6 3 参照）。

#### 【 4 9 9 5 】

上側回転部材 K 4 7 6 は、下側回転部材 K 4 7 1 が回転部材 K 4 3 0 の案内溝 K 4 3 6 を介して受ける荷重により支持部 K 4 1 4 を中心に回転動作（姿勢変化）されることにより、進入状態（図 1 6 7 2 参照）と退避状態（図 1 6 7 3 参照）とで変化される。案内溝 K 4 3 6 の状態（位相）は、回転部材 K 4 3 0 の裏面側の状態に対応する（図 1 6 6 3 参照）。そのため、回転部材 K 4 3 0 を介して、上側部材 K 5 3 0 と上側回転部材 K 4 7 6 とが連動され得る。即ち、図 1 7 1 0 に図示される右側の上側部材 K 5 3 0 が上昇方向に移動され、上側部材 K 5 3 0 が上側回転部材 K 4 7 6 に対応する上下高さ位置を通過することに基づいて（図 1 6 7 5 参照）、上側回転部材 K 4 7 6 が退避状態から進入状態に変化される（図 1 6 7 6 参照）。これにより、長尺装置 K 5 4 0 の戻り動作が防止されることになり、長尺装置 K 5 4 0 が左右に沿わされた姿勢に維持される。このようにして、長尺装置 K 5 4 0 が、演出待機状態における位置に維持される。上側回転部材 K 4 7 6 の進入状態への維持は、駆動力によるものではなく、回転部材 K 4 3 0 の案内溝 K 4 3 6 の形状的特徴から、下側回転部材 K 4 7 1 の姿勢が維持されることによる。即ち、下側回転部材 K 4 7 1 の切替突部 K 4 7 2 が大径溝 K 4 3 6 a に維持されることによる。そのため、回転部材 K 4 3 0 を駆動する駆動モータ K M T 4 1 a , K M T 4 1 b（図 1 6 6 3 参照）の駆動力が解除された状態であっても、上側回転部材 K 4 7 6 を進入状態で維持することができる。これにより、長尺装置 K 5 4 0 を演出待機状態における位置に維持するための消費電力を低減させることができる。また、パチンコ機 K 4 0 1 0 の電源が遮断された場合（突然の停電や、店舗営業時間外の時）であっても、上側回転部材 K 4 7 6 の状態を進入状態で維持することができる。これにより、長尺装置 K 5 4 0 の配置を演出待機状態の位置で安定させることができ、電源を遮断して行うメンテナンス作業を容易とすることができる。

10

20

30

40

50



## 【 4 9 9 6 】

長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平線に対する傾斜角度は、図 1 7 1 0 に図示される状態で最大となる（右第 2 傾斜姿勢）。この傾斜は、右が下になる傾斜のみならず、左右の上側部材 K 5 3 0 の上下位置が反転されることで、傾斜が左右逆の姿勢を構成することが可能である（左第 2 傾斜姿勢）。ここで、スライドラック K 5 4 5 が利用されることなく、長尺装置 K 5 4 0 の左右いずれか（図 1 7 1 0 における左側）の端部が回転軸部 K 5 3 4 を軸に回転動作するのみである場合（例えば、スライドラック K 5 4 5 と本体部 K 5 4 1（図 1 6 6 6 参照）とが一体成形される場合）、その回転軸部 K 5 3 4 を中心とする長尺装置 K 5 4 0 の回転動作により姿勢が傾斜することに伴い、移動装置 K 4 5 6 0 の移動範囲の左右側終端（上述の回転軸部 K 5 3 4 側終端）で、移動装置 K 4 5 6 0 と支持部材 K 4 1 0 とが干渉する可能性がある。この場合、移動装置 K 4 5 6 0 の移動幅が、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が傾斜していない場合と、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が傾斜している場合とで異なることから、演出効果を低下させる可能性がある。また、長尺装置 K 5 4 0 の回転先端側（図 1 7 1 0 における右側）への移動装置 K 4 5 6 0 の移動終端位置は、長尺装置 K 5 4 0 の傾斜が大きくなるほど回転軸としての回転軸部 K 5 3 4 側（図 1 7 1 0 における左側）に寄ることからも、移動装置 K 4 5 6 0 の移動範囲を狭める原因となり得る。これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、図 1 7 1 0 に図示されるように、長尺装置 K 5 4 0 が傾斜される際に、案内突設部 K 5 4 4 に対して、移動量 K S D M だけスライドラック K 5 4 5 が左右外側へスライド移動される。これにより、移動装置 K 4 5 6 0 の役物移動幅 K S D F の左右配置も調整される（回転軸部 K 5 3 4 から離れる方向に変位する）。これにより、長尺装置 K 5 4 0 が傾斜された状態に移動装置 K 4 5 6 0 と支持部材 K 4 1 0 とが干渉することを避けることができるので、移動装置 K 4 5 6 0 を一对の支持部材 K 4 1 0 の間（第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側（図 1 6 5 4 参照）の領域からはみ出させることなく、十分な移動幅を確保することができる。

## 【 4 9 9 7 】

加えて、長尺装置 K 5 4 0 の回転先端側（図 1 7 1 0 における右側）への移動装置 K 4 5 6 0 の移動終端位置が回転先端側へ延ばされることから、移動装置 K 4 5 6 0 の移動範囲を十分に確保することができる。これにより、長尺装置 K 5 4 0 の傾斜の大小に関わらず、演出領域の左右幅を大きく使った演出を構成可能とすることができる。図 1 7 1 1 は、前層側可動装置 K 4 4 0 0 の第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の部分背面図である。図 1 7 1 1 では、片側落下状態における長尺装置 K 5 4 0 の外形（図 1 6 8 0 参照）が想像線で図示される。図 1 7 1 1 では、右側の上側部材 K 5 3 0 は片側落下状態における配置から変化されず、左側の上側部材 K 5 3 0 が移動範囲の最下端まで下降した状態が実線で図示される。即ち、左側の上側部材 K 5 3 0 のみが、落下位置状態（図 1 6 5 4，図 1 6 7 4 参照）における配置に位置している。図 1 7 1 1 では、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平線に対する傾斜角度は、図 1 7 1 0 に図示される状態よりも小さい（左第 1 傾斜姿勢）。この傾斜は、左が下になる傾斜のみならず、左右の上側部材 K 5 3 0 の上下位置が反転されることで、傾斜が左右逆の姿勢を構成することが可能である（右第 1 傾斜姿勢）。本実施形態では、上記各実施形態同様、右第 1 傾斜姿勢は、想像線で図示される片側落下状態における姿勢に他ならない。即ち、本実施形態では、左第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の配置と、右第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の配置とでは、上下位置が異なる。なお、本実施形態では、上記各実施形態同様、切替装置 K 4 6 0 が左右片側（本実施形態では右側）にのみ配置されることから（図 1 6 6 0 参照）、図 1 7 1 1 に図示されるように右第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の配置と左第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の配置との上下配置が異なるように構成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。

## 【 4 9 9 8 】

例えば、切替装置 K 4 6 0 を左右両側に配置するように構成し、上側部材 K 5 3 0 を左右いずれでも途中停止させられるものであれば、右第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の配置と左第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の配置との上下位置を同じにするこ

とは可能である。なお、切替装置 K 4 6 0 を左側にのみ配置するよう構成すれば、右第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の配置と左第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の配置の上下関係が、本実施形態における上下関係とは逆となる演出装置を構成することが可能となる。また、落下のように急速な変位を必要としない場合には、切替装置 K 4 6 0 の有無に関わらず、上側部材 K 5 3 0 の配置を片側落下状態における下側の配置（図 1 7 1 1 に図示される右側（矢印 R 側）の上側部材 K 5 3 0 の配置）にすることが、回転部材 K 4 3 0 の回転制御により可能とされる（図 1 6 7 8 参照）。そのため、左右一対の回転部材 K 4 3 0 の制御の設定次第で、長尺装置 K 5 4 0 の上下配置を異ならせることなく右第 1 傾斜姿勢にしたり左第 1 傾斜姿勢にしたりすることもできるし、長尺装置 K 5 4 0 の上下配置を異ならせて右第 1 傾斜姿勢にしたり左第 1 傾斜姿勢にしたりすることもできる（図 1 7 1 1 参照）。ここで、スライドラック K 5 4 5 が利用されることなく、長尺装置 K 5 4 0 の左右いずれか（図 1 7 1 1 に図示される右側（矢印 R 側））の端部が回転軸部 K 5 3 4 を軸に回転動作するのみである場合（例えば、スライドラック K 5 4 5 と本体部 K 5 4 1（図 1 6 6 6 参照）とが一体成形される場合）、その回転軸部 K 5 3 4 を中心とする長尺装置 K 5 4 0 の回転動作により姿勢が傾斜することに伴い、移動装置 K 4 5 6 0 の移動範囲の左右側終端（上述の回転軸部 K 5 3 4 側終端）で、移動装置 K 4 5 6 0 と支持部材 K 4 1 0 とが干渉する可能性がある。この場合、移動装置 K 4 5 6 0 の移動幅が、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が傾斜していない場合と、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が傾斜している場合とで異なることから、演出効果を低下させる可能性がある。

10

#### 【4999】

20

また、長尺装置 K 5 4 0 の回転先端側（図 1 7 1 1 に図示される左側（矢印 L 側））への移動装置 K 4 5 6 0 の移動終端位置は、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が水平に近づく程に回転先端側に寄ることからも、移動装置 K 4 5 6 0 が支持部材 K 4 1 0 と干渉する可能性があり、移動装置 K 4 5 6 0 の移動範囲を狭める原因となり得る。これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、片側落下状態（図 1 6 8 0 参照）から長尺装置 K 5 4 0 が図 1 7 1 1 に図示される状態に変化するまでの間にスライドラック K 5 4 5 がスライド変位する。即ち、まず長尺装置 K 5 4 0 が水平姿勢になるまでに、案内突設部 K 5 4 4 に対して、移動量 K S D a , K S D b（図 1 6 8 0 参照）だけスライドラック K 5 4 5 が左右内側へスライド移動される。次に、長尺装置 K 5 4 0 が図 1 7 1 1 に図示される左第 1 傾斜姿勢になるまでに、案内突設部 K 5 4 4 に対して、移動量 K S D a , K S D b（図 1 6 8 0 参照）だけスライドラック K 5 4 5 が左右外側へスライド移動される。これにより、移動装置 K 4 5 6 0 の役物移動幅 K S D F の左右配置も調整される。即ち、役物移動幅 K S D F が、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が水平姿勢に近づく程、回転軸としての（図 1 7 1 1 に図示される右側（矢印 R 側）の）回転軸部 K 5 3 4 に近づく側に移動されるよう構成されている。これにより、長尺装置 K 5 4 0 が傾斜された状態においては、移動装置 K 4 5 6 0 と支持部材 K 4 1 0 とを離すことができ、これらが干渉することを避けることができるので、移動装置 K 4 5 6 0 を一対の支持部材 K 4 1 0 の間（第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側（図 1 6 5 4 参照）の領域からはみ出させることなく、十分な移動幅を確保することができる。

30

#### 【5000】

40

加えて、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が水平に近づく際に役物移動幅 K S D F の左右配置を回転軸部 K 5 3 4 に寄せることにより、長尺装置 K 5 4 0 の回転先端側（図 1 7 1 1 に図示される左側（矢印 L 側））が、その回転先端側の支持部材 K 4 1 0 に入り込むことを防止することができる。これにより、長尺装置 K 5 4 0 の傾斜の有無に関わらず、一対の支持部材 K 4 1 0 の間（第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側（図 1 6 5 4 参照））の領域の左右幅を大きく使った演出を構成可能とすることができる。本実施形態では、上記各実施形態と同様、移動装置 K 4 5 6 0 の配置は、回転駆動されるネジ軸 K 5 5 4 とナット K N T 6 1（図 1 6 6 6 及び図 1 6 6 8 参照）とにより制御される。ネジ軸 K 5 5 4 及びナット K N T 6 1 はボールネジの構造を構成しているので、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が傾斜したとしても、自重で下降変位する（ネジ軸 K 5 5 4 の延びる方向、即ち、長尺装

50

置 K 5 4 0 の長手方向に変位する)ことは防止される。即ち、ネジ軸 K 5 5 4 (図 1 6 6 6 参照)が駆動モータ K M T 5 1 の駆動により回転されれば、移動装置 K 4 5 6 0 はネジ軸 K 5 5 4 の延びる方向(長尺装置 K 5 4 0 の長手方向)に変位される一方、ネジ軸 K 5 5 4 が回転されることが無ければ、移動装置 K 4 5 6 0 の配置がネジ軸 K 5 5 4 の延びる方向(長尺装置 K 5 4 0 の長手方向)に対して変位することが防止される。図 1 7 1 2 (a) から図 1 7 1 2 (c) は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の模式正面図であり、図 1 7 1 3 は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の模式正面図である。図 1 7 1 2 (a) では、長尺装置 K 5 4 0 が右第 1 傾斜姿勢(図 1 6 5 9 参照)とされた場合における視認態様の一例が図示され、図 1 7 1 2 (b) では、長尺装置 K 5 4 0 が右第 2 傾斜姿勢(図 1 7 1 0 参照)とされた場合における視認態様の一例が図示され、図 1 7 1 2 (c) では、長尺装置 K 5 4 0 が左第 2 傾斜姿勢とされた場合における視認態様の一例が図示される。なお、図 1 7 1 2 の説明では、図 1 6 3 9 を適宜参照する。

10

#### 【5 0 0 1】

図 1 7 1 2 (a) に図示される状態は、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の第 1 の動作パターンの途中状態として図示される。即ち、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の第 1 の動作パターンでは、まず第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の演出待機状態(図 1 6 7 9 参照)から、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りに回転動作される状態で長尺装置 K 5 4 0 が右第 1 傾斜姿勢となるように制御され(図 1 6 8 0 参照)、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は継続したまま移動装置 K 4 5 6 0 が移動可能範囲の右端までスライド移動される(図 1 7 1 2 (a) 参照)。更にその後、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が反転される(反時計回りにされる)と共に移動装置 K 4 5 6 0 が左右中央までスライド移動されて戻り(図 1 6 8 0 参照)、その後、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の演出待機状態(図 1 6 7 9 参照)へ戻るように右側の上側部材 K 5 3 0 を上昇させるよう制御されることで、第 1 の動作パターンが完了される。図 1 7 1 2 (a) では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域に右第 1 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の傾斜に平行な矢印形状の第 1 背面表示 K 8 1 a が複数表示されると共に、表示装置 K 4 5 8 0 にはローマ字の「V」を意味する第 1 前面表示 K 4 5 8 0 a が表示される(第 1 前面表示 K 4 5 8 0 a は「V を狙え」を意味する表示でも良い)。これにより、遊技者に第 1 可変入賞装置 K 6 5 の第 1 特定入賞口 K 6 5 a へ向けて遊技球を発射させ、特定領域 K 6 5 c (図 1 6 3 9 参照)の通過を狙わせるように報知することができる。なお、表示装置 K 4 5 8 0 の表示態様と、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示態様とが連動するように構成しても良い。例えば、表示装置 K 4 5 8 0 に第 1 前面表示 K 4 5 8 0 a が表示される状態で、特定領域 K 6 5 c に遊技球が入球することに基づいて、表示装置 K 4 5 8 0 における第 1 前面表示 K 4 5 8 0 a は消えて、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に「V」の表示が移動されるように構成しても良い(例えば、第 1 前面表示 K 4 5 8 0 a が、表示装置 K 4 5 8 0 から第 3 図柄表示装置 K 8 1 に移動するように見えるように第 3 図柄表示装置 K 8 1 と表示装置 K 4 5 8 0 とで描画の設定をして、遊技者に視認させるようにしても良い)。

20

30

#### 【5 0 0 2】

上述の報知の実行中において、回転装飾部材 K 4 5 7 8 は、時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。即ち、第 1 可変入賞装置 K 6 5 (図 1 6 3 9 参照)へ向けて遊技球を発射するように右打ちする状況において、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の上側をセンターフレーム K 8 6 (図 1 6 3 9 参照)に沿って右方に通過した遊技球は、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の右側を流下することを、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。図 1 7 1 2 (a) に図示されるように、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 が右側へ移動されることにより、右打ちされた遊技球が流下する範囲(第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域よりも右側の範囲)と、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 とを近づけることができるので、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同

40

50

時に収め易くすることができる。これにより、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。なお、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、反時計回りに反転するまでは時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにしても良い。時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。

10

#### 【5003】

遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、スルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を遊技球が通過したことを検出したことに基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転開始されるようにすることで、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の近傍を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転開始タイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。なお、右打ちされた遊技球がスルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通過する確率は、そのスルーゲート K 6 7 の上流側の釘配置などの条件によるが、右打ちされた遊技球が全てスルーゲート K 6 7 を通過する場合には、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の右側を遊技球が流下する場合に、もれなく回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転動作させることができる。また、右打ちされた遊技球が全てはスルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通過するものではない ( 一部はスルーゲート K 6 7 を外れ得る ) 場合であっても、スルーゲート K 6 7 を遊技球が通過した特定の時点を契機として、パチンコ機 K 4 0 1 0 の球発射間隔を空けて回転装飾部材 K 4 5 7 8 を間欠的に回転動作させる ( 例えば、0 . 6 秒間隔で回転動作させる ) ことで、スルーゲート K 6 7 を通過するか否かに関わらずスルーゲート K 6 7 付近を遊技球が流下するタイミングに合わせて回転装飾部材 K 4 5 7 8 を間欠的に回転動作させることができる。従って、右打ちされた遊技球がスルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通過する確率に関わらず、スルーゲート K 6 7 付近を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転動作させるタイミングとをおおよそ合致させることができるので、遊技者は、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。

20

30

#### 【5004】

遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、遊技球が第 1 特定入賞口 K 6 5 a 又は特定領域 K 6 5 c ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球することに基づいて、回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転動作させるようにしても良い。この場合、遊技者は、第 1 特定入賞口 K 6 5 a 又は特定領域 K 6 5 c に注視していなくても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作態様を視認することで、遊技球が第 1 特定入賞口 K 6 5 a 又は特定領域 K 6 5 c に入球したことを把握することができる。これにより、遊技球が第 1 特定入賞口 K 6 5 a 又は特定領域 K 6 5 c ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球したことを、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第 1 特定入賞口 K 6 5 a 又は特定領域 K 6 5 c へ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。なお、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知 ( 特に、保留が満タンか否か ) でも良いし、オーバー入賞 ( 規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生 ) の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数 ( 又は払い出し個数 ) に係る報知でも良い。図 1 7 1 2 ( a ) に図示される状態から移動装置

40

50

K 4 5 6 0 が左方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第 1 特定入賞口 K 6 5 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) の開放期間が終了するタイミングと対応させても良いし、特定領域 K 6 5 c ( 図 1 6 3 9 参照 ) を遊技球が通過するタイミングと対応させても良いし、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。

#### 【 5 0 0 5 】

特に、第 1 特定入賞口 K 6 5 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) の開放期間が終了するタイミングと対応させる場合、移動装置 K 4 5 6 0 の動作態様を視認する遊技者に対して、移動装置 K 4 5 6 0 が移動した場合に右打ちを終了すると無駄球を減少させられる可能性があることを報知する手段として移動装置 K 4 5 6 0 を機能させることができる。また、この場合には、遊技球を右打ちしないタイミングに、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が反時計回りに回転動作されることになる。そのため、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りで回転動作する状況と、右打ちを継続する状況とを関連付けて把握している遊技者に対して、第 1 特定入賞口 K 6 5 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) の開放期間が終了した後にまで遊技球を右打ち発射しないようにさせるための報知を回転装飾部材 K 4 5 7 8 で実行することができる。図 1 7 1 2 ( b ) に図示される状態は、図 1 7 1 2 ( a ) に図示される状態よりも水平に対する長尺装置 K 5 4 0 の傾斜角度が大きい状態であり、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の第 2 の動作パターンの途中状態として図示される。即ち、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の第 2 の動作パターンでは、まず第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の演出待機状態 ( 図 1 6 7 9 参照 ) から、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りに回転動作される状態で長尺装置 K 5 4 0 が右第 2 傾斜姿勢となるように制御され ( 図 1 7 1 0 参照 ) 、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は継続したまま移動装置 K 4 5 6 0 が移動可能範囲の右端までスライド移動される ( 図 1 7 1 2 ( b ) 参照 ) 。更にその後、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が反転される ( 反時計回りにされる ) と共に移動装置 K 4 5 6 0 が左右中央までスライド移動されて戻り ( 図 1 7 1 0 参照 ) 、その後、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の演出待機状態 ( 図 1 6 7 9 参照 ) へ戻るように右側の上側部材 K 5 3 0 を上昇させるよう制御されることで、第 2 の動作パターンが完了される。図 1 7 1 2 ( b ) では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域に右第 2 傾斜姿勢における長尺装置 K 5 4 0 の傾斜に平行な矢印形状の第 2 背面表示 K 8 1 b が複数表示されると共に、表示装置 K 4 5 8 0 にローマ字の「 R 」を意味する第 2 前面表示 K 4 5 8 0 b が表示される。

#### 【 5 0 0 6 】

図 1 7 1 2 ( a ) に図示される状態よりも水平に対する長尺装置 K 5 4 0 の傾斜角度が大きくされることで、図 1 7 1 2 ( a ) に図示される状態よりも、遊技者の視線を斜め下方向 ( 本実施形態では、左斜め下方向 ) に誘導することができる。これにより、遊技者に、第 1 特定入賞口 K 6 5 a の左斜め下方向に位置する第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) へ向けて遊技球を発射させるように報知することができる。この場合、表示装置 K 4 5 8 0 に描画される第 2 前面表示 K 4 5 8 0 b の「 R 」をラウンド遊技と対応付けることができるので、ラウンド数と対応付けて、第 2 前面表示 K 4 5 8 0 b を「 R 1 」や「 R 5 」等に表示を切り替えることで、表示装置 K 4 5 8 0 の表示により遊技の進行度合いを報知することができる。また、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a と第 2 入賞口 K 6 4 0 との配置関係から、図 1 7 1 2 ( b ) に図示される状態で、遊技者に第 2 入賞口 K 6 4 0 ( 図 1 6 3 9 参照 ) へ向けて遊技球を発射させるように報知することもできる。この場合、表示装置 K 4 5 8 0 に描画される第 2 前面表示 K 4 5 8 0 b の「 R 」をラッシュ ( 確変遊技等 ) と対応付けることができるので、確変状態や時短状態の残り抽選回数と対応付けて「 R 1 0 0 」や「 R 2 」等に第 2 前面表示 K 4 5 8 0 b を切り替えることで、表示装置 K 4 5 8 0 の表示により遊技の進行度合いを報知することができる。上述の報知の実行中において、回転装飾部材 K 4 5 7 8 は、時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。即ち、第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 1 特定入賞口 K 6 5 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) へ向けて遊技球を発射するように右打ちする状況において、回転装飾

部材 K 4 5 7 8 の上側をセンターフレーム K 8 6 ( 図 1 6 3 9 参照 ) に沿って右方に通過した遊技球は、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の右側を流下することを、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。

#### 【 5 0 0 7 】

図 1 7 1 2 ( b ) に図示されるように、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 が右側へ移動されることにより、右打ちされた遊技球が流下する範囲 ( 第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域よりも右側の範囲 ) と、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 とを近づけることができるので、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同時に収めやすくすることができる。これにより、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材 K 4 5 7 8 及び表示装置 K 4 5 8 0 と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。なお、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、反時計回りに反転するまでは時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにしても良い。時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開始されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、スルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を遊技球が通過したことを検出したことに基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転開始されるようにすることで、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の近傍を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転開始タイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。

#### 【 5 0 0 8 】

なお、右打ちされた遊技球がスルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通過する確率は、そのスルーゲート K 6 7 の上流側の釘配置などの条件によるが、右打ちされた遊技球が全てスルーゲート K 6 7 を通過する場合には、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の右側を遊技球が流下する場合に、もれなく回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転動作させることができる。また、右打ちされた遊技球が全てはスルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通過するものではない ( 一部はスルーゲート K 6 7 を外れ得る ) 場合であっても、スルーゲート K 6 7 を遊技球が通過した特定の時点を契機として、パチンコ機 K 4 0 1 0 の球発射間隔を空けて回転装飾部材 K 4 5 7 8 を間欠的に回転動作させる ( 例えば、0 . 6 秒間隔で回転動作させる ) ことで、スルーゲート K 6 7 を遊技球が通過したか否かに関わらずスルーゲート K 6 7 付近を遊技球が流下するタイミングに合わせて回転装飾部材 K 4 5 7 8 を間欠的に回転動作させることができる。従って、右打ちされた遊技球がスルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通過する確率に関わらず、スルーゲート K 6 7 付近を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転動作させるタイミングとをおおよそ合致させることができるので、遊技者は、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。なお、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、遊技球が第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球することに基づいて、回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転動作させるようにしても良い。この場合、遊技者は、第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に注視していなくても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作態様を視認することで、遊技球が第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に入球したことを把握することができる。

#### 【 5 0 0 9 】

これにより、遊技球が第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9

10

20

30

40

50

参照)に入球したことを、第3図柄表示装置K81の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第2入賞口K640又は第2特定入賞口K650aへ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第3図柄表示装置K81に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。なお、第3図柄表示装置K81に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知(特に、保留が満タンか否か)でも良いし、オーバー入賞(規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生)の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数(又は払い出し個数)に係る報知でも良い。図1712(b)に図示される状態から移動装置K4560が左方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第2入賞口K640a(図1639参照)に遊技球が入球し易い期間(時短中または確変中の期間)が終了するタイミングと対応させても良いし、第2特定入賞口K650a(図1639参照)が開放される期間(大当たり遊技におけるラウンド中の期間または大当たり遊技中の期間)が終了するタイミングと対応させても良いし、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。特に、第2入賞口K640a(図1639参照)に遊技球が入球し易い期間(時短中または確変中の期間)が終了するタイミングと対応させる場合、又は、第2特定入賞口K650a(図1639参照)が開放される期間(大当たり遊技におけるラウンド中の期間または大当たり遊技中の期間)が終了するタイミングと対応させる場合、移動装置K4560の動作態様を視認する遊技者に対して、移動装置K4560が移動した場合に右打ちを終了すると無駄球を減少させられる可能性があることを報知する手段として移動装置K4560を機能させることができる。

#### 【5010】

また、この場合には、遊技球を右打ちしないタイミングに、回転装飾部材K4578が反時計回りに回転動作されることになる。そのため、回転装飾部材K4578が時計回りで回転動作する状況と、遊技球が回転装飾部材K4578の上方位位置を通り回転装飾部材K4578の右側を流れる状況(右打ちを継続する状況)とを関連付けて把握している遊技者に対して、第2入賞口K640a又は第2特定入賞口K650a(図1639参照)の開放期間が終了した後にまで遊技球を右打ち発射しないようにさせるための報知を回転装飾部材K4578で実行することができる。なお、第3図柄表示装置K81に、長尺装置K540の傾斜に対応した第1背面表示K81aや第2背面表示K81bを表示する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第3図柄表示装置K81の表示領域自体が傾斜したように遊技者に見得るように第3図柄表示装置K81内の表示を構成しても良い。即ち、第3図柄表示装置K81による表示を全体的に傾ける。これにより、あたかも長尺装置K540の姿勢が傾斜すると共に第3図柄表示装置K81の姿勢も傾斜したかのように見せる演出を実行することができる。なお、図1712(a)及び図1712(b)についての上述の説明では、第1の動作パターンと第2の動作パターンとを独立した動作パターンとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、図1712(a)に図示される状態から、長尺装置K540が上昇されるのではなく、切替装置K460の駆動ソレノイドKSOL41が励磁される(図1670(b)参照)ことにより更に落下され、図1712(b)に図示される状態に変化し、その後で長尺装置K540の右側が上昇されることで演出待機状態(図1679参照)に戻るといった動作パターンを設定しても良い。この動作パターンは、例えば、右打ち遊技における遊技の一組の流れが、遊技球を第1特定入賞口K65aに入球させ、特定領域K65c(図1639参照)を通過させた後で、第2特定入賞口K650a(図1639参照)に遊技球が入球し易くなる期間や、第2入賞口K640(図1639参照)に遊技球が入球し易くなる期間が開始されるものである場合に、特に有効である。

#### 【5011】

この遊技の一組の流れとしては、例えば、特定領域K65cに遊技球が入球することに基づいて特別遊技が開始され、第2特定入賞口K650aが開放されるという遊技の流れ



や、特別遊技の期間の終了後に第2入賞口K640が開放されるという遊技（特別遊技の終了後に時短状態となる遊技）の流れ等が想定される。この場合、上述の右打ち遊技における遊技の一組の流れでは、遊技球の入賞箇所としての注目箇所が変化（即ち、第1特定入賞口K65a及び特定領域K65c近傍から第2特定入賞口K650a及び第2入賞口K640近傍へ変化）することになるが、この変化のタイミングで、図1712（a）の状態から図1712（b）の状態に変化させるようにすれば、遊技者に対して注目箇所が変化したことをリアルタイムに報知することができる。これにより、遊技者が注目箇所の変化に対応できず、遊技球の入賞を見逃すという事態を避け易くすることができる。図1712（c）に図示される状態は、図1712（b）に図示される状態と長尺装置K540の傾斜が左右対称である状態であり、第1可動装置K4401の第3の動作パターンの中  
途中状態として図示される。即ち、第1可動装置K4401の第3の動作パターンでは、まず第1可動装置K4401の演出待機状態（図1679参照）から、回転装飾部材K4578が反時計回りに回転動作される状態で長尺装置K540が左第2傾斜姿勢となるように制御され（図1712（c）参照）、回転装飾部材K4578の回転動作は継続したまま移動装置K4560が移動可能範囲の左端までスライド移動される（図1712（c）参照）。更にその後、回転装飾部材K4578の回転方向が反転される（時計回りにされる）と共に移動装置K4560が左右中央までスライド移動されて戻り、その後、第1可動装置K4401の演出待機状態（図1679参照）へ戻るように左側の上側部材K530を上昇させるよう制御されることで、第3の動作パターンが完了される。

#### 【5012】

図1712（c）では、第3図柄表示装置K81の表示領域に左右方向で左側を向く大きな矢印形状の第3背面表示K81cが一つ表示されると共に、表示装置K4580には漢字の「左」を意味する第3前面表示K4580cが表示される。これにより、遊技者に、左打ちで遊技球を発射させるように報知することができる。この報知の実行中において、回転装飾部材K4578は、反時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材K4578の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。即ち、遊技領域の左側に配置される一般入賞口K63や第1入賞口K64（図1639参照）へ向けて遊技球を発射するように左打ちする状況において、回転装飾部材K4578の上側をセンターフレームK86（図1639参照）に沿って左方に流下した遊技球は、回転装飾部材K4578の左側を流下することを、回転装飾部材K4578の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。図1712（c）に図示されるように、回転装飾部材K4578及び表示装置K4580が左側へ移動されることにより、左打ちされた遊技球が流下する範囲（第3図柄表示装置K81の表示領域よりも左側の範囲）と、回転装飾部材K4578及び表示装置K4580とを近づけることができるので、回転装飾部材K4578及び表示装置K4580と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同時に収め易くすることができる。これにより、回転装飾部材K4578及び表示装置K4580を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材K4578及び表示装置K4580と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

#### 【5013】

なお、回転装飾部材K4578の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、時計回りに反転するまでは反時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、反時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにしても良い。反時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開始されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合の一例について説明する。例えば、内レールK61と外レールK62との間を通過する遊技球を検出可能な検出装置を設けると共に



、遊技領域に入球した遊技球が図 1 7 1 2 ( c ) に図示される状態における移動装置 K 4 5 6 0 の左方を通過するまでにかかる概略の必要流下期間を予め設定する。この場合において、上述の検出装置により遊技球の通過が検出されてから、上述の必要流下期間だけ遅延させたタイミングで回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作を開始させることで、遊技球が移動装置 K 4 5 6 0 の左方を通過するタイミングと、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作を開始するタイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。また、遊技球の流下態様に対応させて回転動作の開始時期が設定される場合について、例えば、遊技球が第 1 入賞口 K 6 4 又は一般入賞口 K 6 3 ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球することに基づいて、回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転動作させるようにしても  
10 10

#### 【 5 0 1 4 】

これにより、遊技球が第 1 入賞口 K 6 4 又は一般入賞口 K 6 3 ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球したことを、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第 1 入賞口 K 6 4 又は一般入賞口 K 6 3 へ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。なお、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知 ( 特に、保留が満タンか否か ) でも良いし、オーバー入賞 ( 規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生 ) の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数 ( 又は払い出し個数 ) に係る報知でも良い。図 1 7 1 2 ( c ) に図示される状態から移動装置 K 4 5 6 0 が右方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第 1 入賞口 K 6 4 ( 図 1 6 3 9 ) に数球 ( 1 個でも良いし、複数個でも良い ) の遊技球が入球したタイミングと対応させても良いし、第 1 入賞口 K 6 4 の保留が数個溜まったタイミングと対応させても良いし、アウト口 7 1 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を数球の遊技球が通過したタイミングと対応させても良いし ( この場合において、スルーゲート K 6 7 で遊技球の通過が検出されないことを前提としても良いし、その前提を不要としても良い ) 、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。なお、移動装置 K 4 5 6 0 がスライド移動する場合に回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転され、その回転方向がスライド移動の方向に対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作と移動装置 K 4 5 6 0 のスライド移動とは、独立した駆動装置により実行されるので、動作態様の対応関係は制御プログラム次第である。  
20 30

#### 【 5 0 1 5 】

例えば、図 1 7 1 2 ( c ) で図示した第 3 の動作パターンにおいて、演出待機状態に戻る途中動作として移動装置 K 4 5 6 0 が右方にスライド移動する場合における回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向を、反時計回り方向にしても良い ( 維持しても良い ) 。これにより、移動装置 K 4 5 6 0 を演出待機状態における配置 ( 図 1 6 7 9 参照 ) に戻す動作を実行しながら、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向により、左打ち遊技を継続させるように遊技者に仕向けることができる。また、例えば、図 1 7 1 2 ( c ) で図示した第 3 の動作パターンにおいて、演出待機状態に戻る途中動作として移動装置 K 4 5 6 0 が右方にスライド移動する場合における回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転を、停止させても良い。これにより、移動装置 K 4 5 6 0 を演出待機状態における配置 ( 図 1 6 7 9 参照 ) に戻す動作を実行しながら、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の状態と、遊技球の流下方向との関係性を切断させるように演出することができる。また、例えば、上述の回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転を停止させる制御を、第 1 入賞口 K 6 4 又は第 2 入賞口 K 6 4 0 への入球に基づく特別図柄の抽選で大当たりが生じた場合に実行可能に制御しても良い。特別図柄の抽選で大当た  
40 50

りが生じていれば、その大当たりの告知まで特別図柄の保留が減少しないので、保留が満タンとなった以降は遊技球をいくら第1入賞口K64又は第2入賞口K640に入球させても特別図柄の抽選を得られず、無駄球が生じ易い状況が生じ得る。そのため、遊技者は早急に球の発射を停止し、大当たりが告知されることを待つ方が得な場合が多い。即ち、回転装飾部材K4578の回転が停止された状態と、回転装飾部材K4578の左右いずれにも遊技球が流下しない状態とを対応付けて報知することで、遊技者に遊技球の発射を停止するように仕向けることができる。

#### 【5016】

更には、回転装飾部材K4578の回転が一度停止された状況において、第1入賞口K64又は第2入賞口K640に遊技球が入球された場合に、回転装飾部材K4578の回転動作を再開させるようにしても良い。これにより、遊技者の意図によらず発射が継続されている場合（例えば、操作ハンドルH51（図1628及び図1638参照）の回動位置は戻しておらず発射停止スイッチH51b（図1628参照）で球の発射を停止させる操作をしている場合に、発射停止スイッチH51bの押し込みが甘い場合）であっても、回転装飾部材K4578の動作態様を遊技者に視認させることで、発射が継続されていることを遊技者に気づかせることができる。これに気付いた遊技者は、操作の改良をする（例えば、発射停止スイッチH51bを強く押し込む）ことで、球の発射を停止させることで、無駄球の発射個数を抑えることができる。これにより、回転装飾部材K4578の左右いずれにも遊技球を流下させることなく、演出に注視し、大当たりの告知のタイミングを待つように遊技者に仕向けることができる。そのため、遊技者は、回転装飾部材K4578の回転が停止していることを確認できれば、遊技球の発射を停止することにより無駄球を低減させることができることに加え、大当たりが得られることを把握することができる。従って、回転装飾部材K4578への遊技者の注目力を向上させることができる。なお、図1712（a）から図1712（c）に図示した表示態様は例示であり、何ら限定されるものではない。例えば、図1712（b）で図示される第2背面表示K81bの矢印を、左右反転させたうえで、図1712（c）に図示される状態における第3図柄表示装置K81の表示に採用しても良いし、図1712（c）で図示される第3背面表示K81cの矢印を、左右反転させたうえで、図1712（a）又は図1712（b）に図示される状態における第3図柄表示装置K81の表示に採用しても良い。また、図1712（a）から図1712（c）では、第3図柄表示装置K81において、矢印が下降傾斜する姿勢で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、矢印が上昇傾斜する姿勢で表示されるようにしても良い。

#### 【5017】

この表示（例えば、第2背面表示K81bの上下を反転した形状の表示）を図1712（c）に図示される左第2傾斜姿勢で採用することで、正面枠K14の表示ランプK900の一部として右上隅に配設される右上ランプK940へ向けた矢印として視認させることができる。右上ランプK940は、例えば、通常は消灯されているが、特別図柄の抽選が大当たりとなった場合等の遊技者にとって利益となる事象が生じた場合や、球の払い出しが生じている場合等に基づいて点灯または点滅するよう制御される。そのため、遊技者にとって興味関心の大きな発光部であるが、第3図柄表示装置K81の表示領域に注目力が集中する通常の遊技態様では、視界に収まりにくいほど外側の位置（正面枠K14の右上隅）に配置されているので、きっかけが無ければ、右上ランプK940が点灯または点滅したことに遊技者が気づけない可能性がある。これに対し、右上ランプK940が点灯または点滅するタイミングに合わせて、上述の表示（例えば、第2背面表示K81bの上下を反転した形状の表示）を図1712（c）に図示される左第2傾斜姿勢で採用することで、第3図柄表示装置K81における表示により、正面枠K14に配設される右上ランプK940へ向けて遊技者の視線を誘導することができる。これにより、遊技者の視線を第3図柄表示装置K81の表示領域よりも外方であって、正面枠K14に配設される右上ランプK940に誘導することができるので、第3図柄表示装置K81の表示領域を遊技者が見続ける場合に比較して、遊技者の目の疲労を低減させることができる。この場合、

遊技者の視界を、第3図柄表示装置K81の表示領域および遊技領域の一部が収まる程度の狭い範囲から、正面枠K14も含めた範囲まで広げさせるように仕向けることで、遊技者の目の位置を後退させることができる。これにより、遊技者の目の疲労を低減することができる。

#### 【5018】

なお、右上ランプK940に視線誘導するための表示を、第3図柄表示装置K81の表示領域の前方に収める必要はない。例えば、上側装飾部材K330の内部に配置されるLEDの内、右上ランプK940から離れた側のLEDから右上ランプK940に近い側のLEDの順番でLEDを光らせることで光の筋(帯)を形成し、右上ランプK940側に視線を誘導するようにしても良い。また同様の発光のさせ方を、遊技領域の後方から前方へ向けて光を照射するLEDや、ガラスユニットH16の外方に配置される表示ランプK900において実行させるようにしても良い。これにより、右上ランプK940への視線誘導を広い範囲で行うことができる。なお、演出効果の観点から、長尺装置K540の移動時に回転装飾部材K4578が回転動作している場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、回転装飾部材K4578が回転していない状態で長尺装置K540の移動を実行させても良い。この場合、長尺装置K540の落下時に回転装飾部材K4578が破損するという事態を避け易くすることができる。また、回転装飾部材K4578の停止中における移動装置K4560のスライド移動を可能に構成しても良い。この場合、移動装置K4560のスライド移動にバリエーションを持たせることができるので、移動装置K4560の演出効果を向上させることができる。また、回転装飾部材K4578の回転駆動制御の設定は、上述したものに限られるものではない。例えば、表示装置K4580の表示や、移動装置K4560の移動方向に関わらず、電源投入から一定の方向の回転が継続されるように制御してもいいし、等間隔で回転装飾部材K4578の回転方向が反転されるように制御しても良い。また、遊技球の流下に対応して回転装飾部材K4578が回転されるように構成しても良い。この場合、遊技球が特定の範囲を流下した場合に回転装飾部材K4578が回転するように構成することで、遊技者は、回転装飾部材K4578を視認したままで、遊技球が特定の範囲を流下したことを把握することができるので、遊技負担の軽減を図ることができる。

#### 【5019】

なお、遊技球が特定の範囲を流下した場合の検出は、遊技球の通過を検出するためのセンサを設けてもいいし、特定の範囲を流下する遊技球からの荷重により、回転装飾部材K4578の回転が生じるように構成されてもいい。後者の場合において、遊技球の重さが伝達されることで回転装飾部材K4578の回転力が生じるように構成してもいいし、遊技球の荷重により回転装飾部材K4578の回転を規制するためのロックが解除され、回転装飾部材K4578の回転が許容される構成でも良い。特に、四角形状の回転装飾部材K4578の外形には、回転軸から遠い部分と、近い部分とが形成されていることから、引っかかりとなり、荷重を回転方向に伝達させ易くすることができる。また、入賞口K65a, K640, K650a(図1639参照)における遊技球の通過が検出されることに基づいて、表示装置K4580の表示領域が発光したり、スピーカー等の音声出力装置H226(図1637参照)から入賞用の音声出力されたりするように制御しても良い。表示装置K4580の表示領域が発光される場合において、その発光態様の設定については何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、入賞口K65a, K640, K650a(図1639参照)の何れで遊技球の通過が検出されたかに関わらず表示装置K4580の表示領域の全範囲を発光させるようにしてもいいし、発光を入賞位置に対応させたものに設定しても良い。前者の場合、表示装置K4580の表示領域の発光に気付いた遊技者は、その発光態様のみからでは、遊技球が入賞口K65a, K640, K650a(図1639参照)のどこを通過したのかを把握することができないので、遊技者の注目力を入賞口K65a, K640, K650aの配置位置側へ移させることができる。これにより、遊技者の視線を表示装置K4580の表示領域から遊技領域側へ誘導させることができる。

10

20

30

40

50

## 【5020】

後者の場合、例えば、比較的右側に配置される第1特定入賞口K65a（図1639参照）で遊技球の通過が検出された場合には表示装置K4580の表示領域の右側部を発光させる一方、第1特定入賞口K65aよりも左側に配置される第2入賞口K640又は第2特定入賞口K650a（図1639参照）で遊技球の通過が検出された場合には表示装置K4580の表示領域の左側部を発光させるようにしても良い。この場合、表示装置K4580の発光態様（発光範囲）を視認した遊技者に対して、遊技球がどこを通過したのかを予想させ易くさせることができる。なお、入賞口K65a、K640、K650a（図1639参照）を通過する遊技球を一律に扱っても良いし、又は、遊技球を区別して扱い、その区別に対応して発光の有無および音声出力の有無を切り替えるようにしても良い。例えば、第1特定入賞口K65a又は第2特定入賞口K650a（図1639参照）を通過する遊技球を、特別遊技状態におけるラウンド遊技の規定個数（本実施形態では10個）に収まる遊技球か、それを超えて通過する遊技球（オーバー入賞の遊技球）かで区別可能に構成しても良い。なお、大当たり遊技のラウンド遊技における規定個数（10個）の入賞は、ラウンド遊技として可動制御される可変手段（アタッカー）の開放を、時間経過に基づいて終了させること無く途中で終了させるものであるため、後述する第61制御例における終了条件の別形態となり、オーバー入賞の遊技球を特定する処理は、後述する第61制御例における終了条件が成立した後の追加演出を実行するための実行条件が成立したかを判別する処理の別形態である。この場合において、規定個数に収まる遊技球の通過である場合に、表示装置K4580の表示領域を発光させず、音声出力装置H226（図1637参照）から入賞用の音声を出力させない一方、規定個数を超えた遊技球の通過である場合に、表示装置K4580の表示領域を発光させ、音声出力装置H226（図1637参照）から入賞用の音声を出力させるように制御しても良い。なお、遊技球のオーバー入賞を検知した場合に実行される各種演出は、後述する第61制御例における追加演出の別形態となる。

## 【5021】

この制御態様の場合、表示装置K4580の表示領域の発光や、音声出力装置H226（図1637参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させた場合に、規定個数を超えた遊技球の通過が第1特定入賞口K65a又は第2特定入賞口K650a（図1639参照）において生じることに伴う賞球の払い出しが得られることを同時に把握させることができるので、遊技の興趣の向上を図ることができる。または、規定個数に収まる遊技球の通過である場合に、表示装置K4580の表示領域を発光させ、音声出力装置H226（図1637参照）から入賞用の音声を出力させる一方、規定個数を超えた遊技球の通過である場合に、表示装置K4580の表示領域を発光させず、音声出力装置H226（図1637参照）から入賞用の音声を出力させないように制御しても良い。この制御態様の場合、表示装置K4580の表示領域の発光や、音声出力装置H226（図1637参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させたとしても、規定個数を超えた遊技球の通過が第1特定入賞口K65a又は第2特定入賞口K650a（図1639参照）において生じているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そのため、オーバー入賞球の発生により、特別遊技状態で払い出される賞球にばらつきが生じる場合であっても、そのばらつきが遊技者に気付かれ難くすることができ、遊技者の不満が蓄積される事態を避け易くすることができる。例えば、第2入賞口K640（図1639参照）を通過する遊技球を、第2入賞口K640の入賞により抽選される第1図柄（例えば、特別図柄2）の保留球数に空きがある場合に通過した遊技球か、特別図柄2の保留球数が満タンである場合に通過した遊技球（オーバーフローの遊技球）かで区別可能に構成しても良い。

## 【5022】

この場合において、特別図柄2の保留球数が満タンである場合の遊技球の通過である場合に、表示装置K4580の表示領域を発光させず、音声出力装置H226（図1637参照）から入賞用の音声を出力させない一方、特別図柄2の保留球数に空きがある場合の遊技球の通過である場合に、表示装置K4580の表示領域を発光させ、音声出力装置H

226 (図1637参照)から入賞用の音声を出力させるように制御しても良い。この制御態様の場合、表示装置K4580の表示領域の発光や、音声出力装置H226 (図1637参照)からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させることで、第2入賞口K640 (図1639参照)の遊技球の通過により特別図柄2の抽選を得られたことを遊技者に把握させることができる。または、特別図柄2の保留球数が満タンである場合の遊技球の通過である場合に、表示装置K4580の表示領域を発光させ、音声出力装置H226 (図1637参照)から入賞用の音声を出力させる一方、特別図柄2の保留球数に空きがある場合の遊技球の通過である場合に、表示装置K4580の表示領域を発光させず、音声出力装置H226 (図1637参照)から入賞用の音声を出力させないように制御しても良い。この制御態様の場合、表示装置K4580の表示領域の発光や、音声出力装置H226 (図1637参照)からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させることで、第2入賞口K640 (図1639参照)を遊技球が通過したにも関わらず特別図柄2の抽選が得られていないことを遊技者に把握させることができる。この場合、遊技者に対して、このまま球の発射を継続するか (球の発射を継続しておけば特別図柄2の保留球数に空きが出るや否や第2入賞口K640 (図1639参照)に入球を生じさせて特別図柄2の抽選を得られる可能性があるので遊技の迅速さが高まる一方でアウト球の個数が多くなり易い)、特別図柄2の保留球数に空きが出るまで球の発射を一時中断するか (球の発射を停止すればアウト球は発生しなくなるが入球間隔は長くなる可能性が高く遊技の迅速さは低下し易い)の、遊技態様の選択に役立つ情報を提供することができ、遊技者の遊技負担を低減することができる。

10

20

#### 【5023】

なお、表示装置K4580の表示領域の発光と、音声出力装置H226 (図1637参照)からの入賞用の音声の出力とは、必ずしもセットで生じさせる必要はない。例えば、表示装置K4580の表示領域の発光は生じるが音声出力装置H226 (図1637参照)からの入賞用の音声の出力は生じない場合や、表示装置K4580の表示領域の発光は生じずに音声出力装置H226 (図1637参照)からの入賞用の音声の出力のみが生じる場合等が設定されても良い。なお、入賞口K65a, K640, K650a (図1639参照)の通過により表示装置K4580の表示領域の発光と、音声出力装置H226 (図1637参照)からの入賞用の音声の出力がされる場合に限られるものではない。例えば、入賞口K65a, K640, K650aの通過により、対応するLEDが発光されるようにしても良い。即ち、例えば、第2入賞口K640又は第2特定入賞口K650a (図1639参照)に遊技球が入球した場合に、その後方から光を照射する発光部K212 (図1642参照)から光が照射されるようにしても良い。これにより、明るく視認される箇所と、遊技球の入球箇所とを対応づけることができるので、遊技者は、明るく視認される箇所から、入球により得られる利益を予想し易くなる。また、表示装置K4580の表示と明るくされる入賞ユニットK200とが近づけられている場合 (図1712 (b)参照)、表示装置K4580における表示と入賞ユニットK200の前側における意匠 (「E」の記号)とを一連で視認させることができる。これにより、表示装置K4580だけで視認される態様とも、入賞ユニットK200だけで視認される態様とも異なる態様で視認させることができるので、演出のバリエーションを増加させることができる。なお、上述のように、表示装置K4580の表示領域の発光や、音声出力装置H226 (図1637参照)からの入賞用の音声の出力のタイミングが、入賞口K65a, K640, K650a (図1639参照)を遊技球が通過した場合に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。

30

40

#### 【5024】

例えば、入賞口K65a, K640, K650a (図1639参照)の上流側に配置される開閉板 (例えば、入賞口K65aを開閉する開閉板K65b、第2入賞口K640を開閉する電動役物K640a (図1639参照)、第2特定入賞口K650aを開閉する第2電動役物K250 (図1644参照))の何れかが、対応する入賞口K65a, K640, K650aへ遊技球を流下させることができる開放状態とされた場合に、表示装置

50

K 4 5 8 0 の表示領域において発光され、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) から特定の音声が出力される一方、対応する入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a へ遊技球を流下させ難くする閉鎖状態とされた場合に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域において発光されず、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) から特定の音声が出力されないように制御しても良い。この場合、遊技者に対して、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様を確認させることで、遊技球を右打ちで発射させる期間と、遊技球の打ち出しを停止させる期間とを、判別させ易くすることができる。即ち、遊技者は、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域において発光され、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) から特定の音声が出力された場合に、遊技球を発射する一方で、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域において発光されず、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) から特定の音声が出力されない場合に、遊技球の発射を停止させることで、発射された球が入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) のいずれにも入球せず遊技領域から排出されるという事態が生じる可能性を低くすることができ、遊技における無駄球の個数を削減させることができる。

#### 【 5 0 2 5 】

または、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a の上流側に配置される開閉板 ( 例えば、入賞口 K 6 5 a を開閉する開閉板 K 6 5 b、第 2 入賞口 K 6 4 0 を開閉する電動役物 K 6 4 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 )、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a を開閉する第 2 電動役物 K 2 5 0 ( 図 1 6 4 4 参照 ) ) の何れかが、対応する入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a へ遊技球を流下させることができる開放状態とされた場合に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域において発光されず、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) から特定の音声が出力されない一方、対応する入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a へ遊技球を流下させ難くする閉鎖状態とされた場合に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域において発光され、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) から特定の音声が出力されるように制御しても良い。この場合であっても、発光の有無や音声の出力の有無と、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) の何れかへの入球とを関連づけることができるので、遊技者に対して、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様を確認させることで、遊技球を右打ちで発射させる期間と、遊技球の打ち出しを停止させる期間とを、判別させ易くすることができる。なお、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a の上流側に配置される開閉板 ( 例えば、入賞口 K 6 5 a を開閉する開閉板 K 6 5 b、第 2 入賞口 K 6 4 0 を開閉する電動役物 K 6 4 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 )、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a を開閉する第 2 電動役物 K 2 5 0 ( 図 1 6 4 4 参照 ) ) の何れかが、現在、開放状態か閉鎖状態かに関連して、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様を切り替える制御に限らず、種々の制御態様が例示される。なお、音声の出力態様の切り替えとは、音の発生は継続している上で変化を生じさせることでも良いし、音が発生される状態と消音される状態 ( ミュート ) との変化でも良い。

#### 【 5 0 2 6 】

例えば、開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点から、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様を切り替えるように制御しても良い。この場合において、例えば、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) の上流側に配置される開閉板が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる数秒前に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様が切り替えられるようにしても良い。この場合、その切り替え時点を遊技球の発射開始の目安とすることで、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) が開放状態となってから球を発射する場合に生じ易い、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a が開放状態となってからの一球目の遊技球の入賞タイミングが、発射球が入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a に到達するまでの移動時間 ( タイムラグ ) 分だけ遅れるという事態を解消することができる。特に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声

出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様が切り替えられるタイミングを、開閉板が開鎖状態から開放状態に切り替えられる時点よりも、発射球が入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) に到達するまでの移動時間 ( タイムラグ ) 分だけ前の時点とすることで、発射球が入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a に到達する直前に、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a の上流側に配置される開閉板が開放状態に切り替えられる状況を生じさせることができることから、遊技をスムーズに行わせることができる。また、例えば、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) の上流側に配置される開閉板が開放状態から閉鎖状態に切り替えられる数秒前に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様が切り替えられるようにしても良い。

10

#### 【 5 0 2 7 】

この場合、その切り替え時点を遊技球の発射停止の目安とすることで、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) が閉鎖状態となってから球の発射を停止する場合には防ぐことのできない、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a の何れもが閉鎖状態となっているにも関わらず、既に発射してしまっている球が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の右側を流下し、何れの入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a にも入球せずにアウト口 K 7 1 ( 図 1 6 3 9 参照 ) から排出されるという事態を解消することができる。特に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様が切り替えられるタイミングを、開閉板が開放状態から閉鎖状態に切り替えられる時点よりも、発射球が入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) に到達するまでの移動時間 ( タイムラグ ) 分だけ前の時点とすることで、その時点で球の発射を停止すれば、その前に発射された球については入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a が開放状態の時に到達させることができることから、無駄球の低減を図ることができる。なお、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) を特定せず、いずれかの入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a が開放された場合に報知を行うようにしても良いし、開放された入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a に対応した報知を行っても良い。例えば、開放された入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a に対応する LED が発光されるようにしても良い。即ち、例えば、第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) が開放された場合に、その後方から光を照射する発光部 K 2 1 2 ( 図 1 6 4 2 参照 ) から光が照射されるようにしても良い。これにより、明るく視認される箇所と、遊技球の入球可能箇所とを対応づけることができるので、遊技者は、明るく視認される箇所から、入球により得られる利益を予想し易くなる。

20

30

#### 【 5 0 2 8 】

図 1 7 1 4 を参照して、入賞口 K 6 5 a , K 6 4 0 , K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) の上流側に配置される開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点から、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における発光態様や、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からの特定の音声の出力態様を切り替えるように制御される第 3 の演出制御例について説明する。なお、以下では便宜的に、第 1 特定入賞口 K 6 5 a の開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点からの演出態様について説明するが、同様の演出を、第 2 入賞口 K 6 4 0 や第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a でも適用させることは可能である。図 1 7 1 4 ( a ) 及び図 1 7 1 4 ( b ) は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の部分正面図である。図 1 7 1 4 ( a ) 及び図 1 7 1 4 ( b ) では、第 3 の演出制御例が実行される場合における、第 1 特定入賞口 K 6 5 a の開閉板 K 6 5 b ( 図 1 6 3 9 参照 ) が開放状態に変化される数秒前における第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域内における変化が時系列で図示される。即ち、図 1 7 1 4 ( a ) では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域にサイズが縮小されたパチンコ機 K 4 0 1 0 の正面図 K 4 0 1 0 F が表示され、図 1 7 1 4 ( b ) では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 よりも手前側の層において長尺装置 K 5 4 0 が右第 2 傾斜姿勢 ( 図 1 7 1 0 参照 ) に変化された後、移動装置 K 4 5 6 0 が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサ K 5 5 6 a ( 図 1 6 6 7 参照 ) により検出された状態が図示される。この場合において、移動装置 K 4 5 6 0 の回転装飾部材 K 4 5 7 8 の環形状が所謂虫眼鏡のレンズ枠に見

40

50



立てられ、表示装置 K 4 5 8 0 には、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示されるパチンコ機 K 4 0 1 0 の正面図 K 4 0 1 0 F における第 1 可変入賞装置 K 6 5 ( 図 1 6 3 9 参照 ) 付近の拡大正面図 K 6 5 F が表示される。表示装置 K 4 5 8 0 の表示は、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示されるパチンコ機 K 4 0 1 0 との位置関係に合わせて変化されるように制御されており、図 1 7 1 4 ( b ) の位置では、第 1 可変入賞装置 K 6 5 ( 図 1 6 3 9 参照 ) 付近の拡大正面図 K 6 5 F が表示される。

#### 【 5 0 2 9 】

このように、表示装置 K 4 5 8 0 の表示が、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示されるパチンコ機 K 4 0 1 0 の全体から一部に寄っていくように変化されることで、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示される正面図 K 4 0 1 0 F と、表示装置 K 4 5 8 0 に表示される拡大正面図 K 6 5 F とを一連で視認させ易くすることができ、遊技者に対して、表示装置 K 4 5 8 0 の表示がパチンコ機 K 4 0 1 0 の一部を意味することを理解させ易くすることができる。これにより、表示装置 K 4 5 8 0 の表示が何を意味しているのか、又は、表示装置 K 4 5 8 0 の表示がパチンコ機 K 4 0 1 0 を意味していることが理解できても表示がパチンコ機 K 4 0 1 0 のどの部分を意味しているかについて、遊技者が理解できないために、表示装置 K 4 5 8 0 の表示が意味をなさなくなるという事態の発生を回避し易くすることができる。更に、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に正面図 K 4 0 1 0 F が表示される前後位置よりも、拡大正面図 K 6 5 F が表示される前後位置の方が前側 ( 遊技者側 ) とされることで、パチンコ機 K 4 0 1 0 の全体から、一部に変化される際に、表示が遊技者側に近づいてきているように、遊技者に錯覚させることができる。これにより、臨場感のある表示演出を構成することができる。図 1 7 1 4 ( b ) に図示される状態において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の内、長尺装置 K 5 4 0 の右上側の範囲において、表示装置 K 4 5 8 0 に向かう矢印と「狙え」との文字が表示され、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 6 3 7 参照 ) からは「ここを狙って球を打ち出せ」との音声が出力される。これにより、第 1 特定入賞口 K 6 5 a の開閉板 K 6 5 b ( 図 1 6 3 9 参照 ) が開放状態に変化される前から、遊技球をどこに向かって発射すれば良いのか、どのタイミングで発射すれば良いのかを遊技者に把握させ易くなるため、遊技者の遊技負担を低減させることができる。以降、第 3 の演出制御例について続けて説明する。

#### 【 5 0 3 0 】

第 3 の演出制御例では、図 1 7 1 4 ( b ) の表示に基づいて遊技者が右打ちで球を発射し、その球が第 1 特定入賞口 K 6 5 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球されると ( 1 球目の入球検出に基づいて )、表示装置 K 4 5 8 0 の表示が、上述したように右向きの矢印の模様 ( 図 1 7 1 3 参照 ) に切り替えられ、第 3 図柄表示装置 K 8 1 における正面図 K 4 0 1 0 F の表示が消される。代わりに、第 3 図柄表示装置 K 8 1 では、第 1 特定入賞口 K 6 5 a への入球が検出される度に、「 + 1 5 」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示 ( 他に、「ポイント G E T 」や、コインの表示等でも良い ) が表示される。第 3 の演出制御例では、第 1 特定入賞口 K 6 5 a への入球が検出される度に表示装置 K 4 5 8 0 に矢印形状 ( 図 1 7 1 3 参照 ) が表示され、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りに回転動作されるが、その表示態様および回転動作態様が一定ではなく、変化し得るように制御される。即ち、第 3 の演出制御例では、先の遊技球の入球に基づいて表示装置 K 4 5 8 0 に表示される矢印形状 ( 図 1 7 1 3 参照 ) の大きさおよび回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度に比較して、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置 K 4 5 8 0 に表示される矢印形状の大きさおよび回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度が、同じか、それ以上となるように制御される。これにより、第 1 特定入賞口 K 6 5 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球される球数が多くなるほど、表示装置 K 4 5 8 0 に表示される矢印形状 ( 図 1 7 1 3 参照 ) の大きさ及び回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度が大きくなり易い状況を構成することができる。更に、第 1 特定入賞口 K 6 5 a に入球される球数が多くなるほど、第 3 図柄表示装置 K 8 1 に表示される「 + 1 5 」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示の表示数が多くなるため、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転と数字表示の表示 ( 数 ) とを一連で視認させることができる。

#### 【 5 0 3 1 】

10

20

30

40

50



従って、遊技者は、第1特定入賞口K65a(図1639参照)への入球個数と、表示装置K4580に表示される矢印形状(図1713参照)の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度とを対応付けて把握することができる。この場合、表示装置K4580に表示される矢印形状の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度から、払い出される賞球個数の多少を予想し易くすることができるので、表示装置K4580の表示および回転装飾部材K4578に対する注目を向上させることができる。なお、第3の演出制御例において、先の遊技球の入球に基づいて表示装置K4580に表示される矢印形状(図1713参照)の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度に対する、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置K4580に表示される矢印形状の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度の変化量(速度上昇量)は、毎回同じでも良いし、異なるようにしても良い。例えば、矢印形状(図1713参照)の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度として、第1段階(遅速)から第5段階(高速)まで5種類の速度を設定可能に構成されている場合に、先の遊技球の入球に基づく矢印形状の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度が第1段階だった場合に、その後の遊技球の入球に基づく矢印形状の大きさ及びおよび回転装飾部材K4578の回転速度が第2段階に変化するパターンのみならず、第3~5段階に変化するパターンをも実行可能に構成しても良い。この場合に、例えば、表示される矢印形状(図1713参照)の大きさが変化しきる前に、次の球が入球した(短時間で2球連続入球した)場合に矢印形状の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度が一段階増加し、更に次の球に基づいて表示される矢印形状の大きさが変化しきる前に更に次の球が入球した(短時間で3球連続入球した)場合に矢印形状の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度が二段階増加するように構成しても良い。この場合、矢印形状の大きさ及び回転装飾部材K4578の回転速度の変化態様から、高頻度の入球が生じたことを遊技者に把握させることができる。

#### 【5032】

なお、上述の第3の演出制御例では、第1特定入賞口K65a(図1639参照)への入球に基づいて表示装置K4580の表示が切り替えられ、回転装飾部材K4578が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第1特定入賞口K65aに入球されず、第2電動役物K250の可動板K251の上面を左方へ流されることで第2特定入賞口K650aにも入球されなかった球が、左側の球案内内部K210(図1644参照)に入球した場合に、表示装置K4580の表示が切り替えられ、回転装飾部材K4578が回転動作されるように構成しても良い。右側の球案内内部K210(図1644参照)がアウト口K71(図1639参照)と同様の機能を備える一方で、左側の球案内内部K210(図1644参照)は一般入賞口K63(図1639参照)と同様の機能を備えており、入球に基づき賞球の払い出しが行われる。即ち、左側の球案内内部K210(図1644参照)への入球と同様、一般入賞口K63に入球した場合にも、表示装置K4580の表示が切り替えられ、回転装飾部材K4578が回転動作される。この場合、表示装置K4580の表示や回転装飾部材K4578の回転動作により、遊技者に対して、第1特定入賞口K65a(図1639参照)に入球せずに下流に流れた球の存在に気付かせることができるので、開閉板K65bが閉鎖状態の時に球の発射をしていないか、球の発射強度は適切か、といった、操作ハンドルH51(図1638参照)の操作の見直しを遊技者に促すことができる。即ち、第1特定入賞口K65a(図1639参照)に発射球の全てが入球される状況下では、表示装置K4580の表示の切り替えは生じずに図1714(b)に図示される状態が維持され、回転装飾部材K4578の回転動作も生じない一方で、第1特定入賞口K65aに発射球の一部が入球されない状況下においては、表示装置K4580の表示の切り替えを生じ、回転装飾部材K4578も回転動作される。

#### 【5033】

これにより、表示装置K4580及び回転装飾部材K4578を、第1特定入賞口K65aに適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置K4580及び回転装飾部材K4578に対する遊技者の

注目力を向上させることができる。なお、上述の第3の演出制御例では、第1特定入賞口K65a(図1639参照)への入球に基づいて表示装置K4580の表示が切り替えられ、回転装飾部材K4578が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側の球案内部K210(図1644参照)への入球では表示装置K4580の表示の切り替えや回転装飾部材K4578の回転動作を生じさせず、一般入賞口K63(図1639参照)への入球に基づいて、表示装置K4580の表示が切り替えられ、回転装飾部材K4578が回転動作されるように構成しても良い。この場合、表示装置K4580の表示や回転装飾部材K4578の回転動作により、遊技者に対して、第1特定入賞口K65a(図1639参照)側、即ち、回転装飾部材K4578の上側を右方へ案内されずに、回転装飾部材K4578の左側へ案内され流れた球の存在に気付かせることができるので、球の発射強度が弱くなっていないか、といった、操作ハンドルH51(図1638参照)の操作の見直しを遊技者に促すことができる。即ち、回転装飾部材K4578の上流側の位置を遊技球が右方に流下し続ける状況が維持される時には表示装置K4580の表示の切り替えや回転装飾部材K4578の回転動作が実行されることはなく、回転装飾部材K4578の上流側の位置を遊技球が一つでも左方に流下する場合に表示装置K4580の表示の切り替えや回転装飾部材K4578の回転動作が実行され得る。

10

#### 【5034】

そのため、表示装置K4580の表示の切り替えや回転装飾部材K4578の回転動作が実行された場合、回転装飾部材K4578の上流側の位置を遊技球が左方に流下する程度に、発射強度が弱まっている証拠になるので、表示装置K4580の表示や回転装飾部材K4578の回転動作を視認した遊技者に対して、操作ハンドルH51(図1638参照)の操作強度を見直させるよう促すことができる。これにより、表示装置K4580及び回転装飾部材K4578を、第1特定入賞口K65a(図1639参照)に適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置K4580及び回転装飾部材K4578に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、上述の第3の演出制御例では、表示装置K4580の表示および回転装飾部材K4578の回転動作が、遊技球の入球に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、表示装置K4580の表示または回転装飾部材K4578の回転動作の少なくとも一方が、遊技球の入球に因らず発生するようにしても良い。この場合において、回転装飾部材K4578の回転速度が、操作ボタン部材H181(図1638参照)の操作(押し込み、連打、長押し等)に基づいて増加可能に構成されても良い。例えば、回転装飾部材K4578の回転速度として、第1段階(遅速)から第5段階(高速)まで5種類の速度を設定可能に構成されている場合に、操作ボタンH181の操作によりどの段階まで増加するのか(増加上限)と、遊技者が得られる利益の期待値(大当たり遊技における払い出し賞球個数の多少(獲得した大当たりのラウンド数の多少)、特図抽選の大当たり期待度など)とを対応させることにより、操作ボタン部材H181の操作意欲を向上させることができる。

20

30

#### 【5035】

なお、上述した増加上限の設定を、第1特定入賞口K65a(図1639参照)への入球に基づいて表示装置K4580の表示や回転装飾部材K4578の回転動作が生じる場合の、矢印形状(図1713参照)の大きさや回転装飾部材K4578の回転速度の増加上限に適用しても良い。これにより、表示装置K4580や回転装飾部材K4578に対する注目力を向上させることができる。上述した第3の演出制御例では、第1特定入賞口K65a(図1639参照)への入球に基づいて表示装置K4580に表示される矢印形状(図1713参照)の大きさや、回転装飾部材K4578の回転速度が変化され得る(増加され得る)場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上述の大きさや回転速度が減少され得るように制御しても良いし、増加と減少との両方の変化が可能とされるように制御しても良い。また、表示装置K4580の表示領域で表示される色彩や、回転装飾部材K4578を発光させる電極基板K564(図1668参照)の

40

50

L E Dからの発光色の変化が生じるようにしても良い。即ち、色彩の変化に段階（例えば、初めは青色で発光されていたものが、青の次が緑色の発光、緑色の次が紫色の発光、紫色の次が赤色の発光、赤色の次が虹色の発光と、変化する順番）が設けられ、第1特定入賞口K 6 5 a（図1 6 3 9参照）への入球に基づいて表示装置K 4 5 8 0で表示される色彩が変化されるように制御しても良い。この場合、遊技者は、表示装置K 4 5 8 0で表示される内容や、回転装飾部材K 4 5 7 8の回転速度といった、一瞬での認識が困難となる可能性がある情報よりも、容易に一瞬で認識できる色彩という情報により、第1特定入賞口K 6 5 a（図1 6 3 9参照）への入球態様に基づく情報を得ることができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

#### 【5 0 3 6】

なお、入球により、表示装置K 4 5 8 0の表示領域の発光や、音声出力装置H 2 2 6（図1 6 3 7参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えが生じる入球口として、上流側に開閉板のある入賞口K 6 5 a，K 6 4 0，K 6 5 0 a（図1 6 3 9参照）を例に説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板の無い、第1入賞口K 6 4、一般入賞口K 6 3、スルーゲートK 6 7、アウト口K 7 1等（図1 6 3 9参照）でも良い。この場合、表示装置K 4 5 8 0の表示領域の発光や、音声出力装置H 2 2 6（図1 6 3 7参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えの態様から、対応する入賞口への入球頻度（通過頻度）を遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者に対して遊技を継続するか否かの判断に有用な情報を提供することができる。また、入球に基づいて光が照射される位置は、必ずしも表示装置K 4 5 8 0の表示領域に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、対応する入賞口の上流側の位置（遊技領域内の位置）でも良いし、対応する入賞口に案内される球が貯留され得る（一時滞留され得る）位置（例えば、第1特定入賞口K 6 5 aよりも上流側であり開閉板K 6 5 bよりも下流側の位置や、第2入賞口K 6 4 0よりも上流側であり電動役物K 6 4 0 a上方の位置や、第2特定入賞口K 6 5 0 aよりも上流側であり可動板K 2 5 1よりも下流側の位置（図1 6 3 9，図1 6 4 4参照））でも良い。この場合、対応する入賞口に未だ入球していない球が配置され得る位置が明るく照らされることにより、遊技球に対する視界を明るくすることができ、遊技球の視認性を向上させることができる。この場合において、上述した表示装置K 4 5 8 0で実行される発光制御を、上述の対応する入賞口の上流側の位置や、対応する入賞口に案内される球が貯留され得る位置に光を照射する装置でも実行可能に構成される場合、発光制御を実行する位置を、表示装置K 4 5 8 0か、その他の位置かで状況に応じて切り替えることで、遊技者に注目させる位置を切り替えさせることができる。

#### 【5 0 3 7】

上述のように、入賞口K 6 5 a，K 6 4 0，K 6 5 0 a（図1 6 3 9参照）への入球により、表示装置K 4 5 8 0の表示領域の発光や、音声出力装置H 2 2 6（図1 6 3 7参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えが生じることで、入球したことを遊技者に把握させることが可能となる。一方で、入賞口K 6 5 a，K 6 4 0，K 6 5 0 a（図1 6 3 9参照）に遊技球がこれから入球する可能性があることを報知することによっても、遊技者の期待感を高めることができる。以下では、遊技球がこれから入球し得ることを報知する報知態様の一例について説明する。図1 7 1 5は、図1 6 3 9のM D C C X X X I部に対応する範囲における遊技盤K 1 3の部分拡大正面図である。図1 7 1 5では、入賞ユニットK 2 0 0が図示されており、化粧カバーK 2 2 0の内部形状が想像線で図示され、電飾基板K 2 1 1，K 2 2 7の発光部K 2 1 2，K 2 2 8が、隠れ線で図示される（図1 6 4 2及び図1 6 4 3参照）。発光部K 2 1 2，K 2 2 8はL E Dから形成されており、正面側へ光軸が向けられる。即ち、化粧カバーK 2 2 0の板状本体K 2 2 1に対して照射される光は、図1 7 1 5で図示される発光部K 2 1 2，K 2 2 8の配置を中心とする略円形の範囲において、その中心から離れるほど光量が落ちるような視認態様で視認される。光が視認される範囲（円の直径）は、採用するL E D次第であるが、本実施形態では、隣り合う円の直径同士が外接する程度の関係となるように発光部K 2 1 2，K 2 2 8を構成する。なお、円の直径が、隣の発光部K 2 1 2，K 2 2 8と重なるほど広いと淡く弱い光で視認

10

20

30

40

50

され易く、円の直径が、隣の発光部 K 2 1 2 , K 2 2 8 には届かない程度の大きさとする  
と中心部は強力な光となるが各個独立した光として視認され易い。LEDの採用時には、  
これらのバランスを考えて、演出効果の観点から選択するようにすれば良い。本実施形態  
では、上記各実施形態と同様に、化粧カバー K 2 2 0 に大形意匠 K 2 2 1 a 及び小形意匠  
K 2 2 1 b ( 図 1 6 4 2 参照 ) が施されている分、意匠による演出効果を高めることができ  
る一方で、化粧カバー K 2 2 0 の背面側を流下する遊技球の視認性が低下する可能性が  
ある。

#### 【 5 0 3 8 】

これに対し、本実施形態では、上記各実施形態と同様に、球の流下経路よりも背面側か  
ら化粧カバー K 2 2 0 側 ( 正面側 ) へ向けて照射される光により、遊技球がどこへ向かっ  
て流下しているのかを遊技者に把握させることができるように構成される。まず、球の流  
下態様の種類について説明する。遊技領域の右側を流下して第 1 可変入賞装置 K 6 5 ( 図  
1 6 3 9 参照 ) 側から入賞ユニット K 2 0 0 に入球した遊技球は、まず第 1 流下態様 K F  
L 5 1 で流下する。第 1 流下態様 K F L 5 1 で流下した遊技球は、分岐形成部 K 2 2 3 に  
到達し、左右方向に分岐される。分岐形成部 K 2 2 3 で遊技球が左側へ流れた場合に、電  
動役物 K 6 4 0 a が開放状態で維持される場合 ( 図 1 6 4 7 参照 ) 、遊技球は第 2 流下態  
様 K F L 5 2 で流下する。第 2 流下態様 K F L 5 2 で流下した遊技球は、案内開口 K 2 0  
3 を通過し、第 2 入賞口 K 6 4 0 ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球する。分岐形成部 K 2 2 3 で  
遊技球が左側へ流れた場合に、遊技球が通過しきる前に電動役物 K 6 4 0 a が閉鎖状態に  
変化されると ( 図 1 6 4 6 参照 ) 、遊技球は第 3 流下態様 K F L 5 3 で流下する。第 3 流  
下態様 K F L 5 3 で流下した遊技球は、減速凹部 K 2 0 7 の正面側に到達する。分岐形成  
部 K 2 2 3 で遊技球が右側へ流れた場合において、延設形成部 K 2 2 2 の一部であって球  
案内部 K 2 1 0 に連結される排出延設部 K 2 2 2 a から逸れた場合、遊技球は第 4 流下態  
様 K F L 5 4 で流下する。第 4 流下態様 K F L 5 4 で流下した遊技球は、可動板 K 2 5 1  
に上流側端部から到達するように流れ、第 3 流下態様 K F L 5 3 と合流し得る。分岐形成  
部 K 2 2 3 で遊技球が右側へ流れた場合において、延設形成部 K 2 2 2 の一部であって球  
案内部 K 2 1 0 に連結される排出延設部 K 2 2 2 a に導入された場合、遊技球は第 5 流下  
態様 K F L 5 5 で流下する。第 5 流下態様 K F L 5 5 で流下した遊技球は、右側の球案内  
部 K 2 1 0 を通り遊技領域から排出される。

#### 【 5 0 3 9 】

第 3 流下態様 K F L 5 3 又は第 4 流下態様 K F L 5 4 で遊技球が流下している場合に、  
可動板 K 2 5 1 が閉鎖状態で維持されると ( 図 1 6 4 6 参照 ) 、球は第 6 流下態様 K F L  
5 6 で流下する。第 6 流下態様 K F L 5 6 で流下した遊技球は、入賞ユニット K 2 0 0 の  
左側から遊技領域へ排出される。第 3 流下態様 K F L 5 3 又は第 4 流下態様 K F L 5 4 で  
遊技球が流下している場合に、可動板 K 2 5 1 が開放状態にされると ( 図 1 6 4 8 及び図  
1 6 4 9 参照 ) 、球は第 7 流下態様 K F L 5 7 で流下する。第 7 流下態様 K F L 5 7 で流  
下した遊技球は、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に入球する。上述のように、入賞ユニット K  
2 0 0 に入球した遊技球の流下態様には複数のバリエーションがあるので、各バリエーシ  
ョンに対応させるものとして、遊技球の流下範囲の後方に複数の発光部 K 2 1 2 ( 各発光  
部 K 2 1 2 a ~ K 2 1 2 w ) が配置される。発光部 K 2 1 2 からの光は、その前方 ( 光照  
射方向 ) に球が位置する場合には球により部分的に遮られる一方、前方に球が位置しない  
場合には化粧カバー K 2 2 0 の板状本体 K 2 2 1 に投影される。本実施形態では、球に当  
接して影響を与える凹凸形状の構成をベース部材 K 2 0 1 の板状本体 K 2 0 2 の前面側に  
集めて、板状本体 K 2 2 1 の後面は大部分が平滑面となるように構成している。これによ  
り、板状本体 K 2 2 1 に投影された光が凹凸形状により屈折する部分を狭めることができ  
、板状本体 K 2 2 1 に投影された光を最大限に広い範囲で視認させることができる。更に  
、板状本体 K 2 2 1 の板厚のばらつきを抑えることで、化粧カバー K 2 2 0 の明るさをほ  
ぼ均一にすることができる。また、第 4 流下態様 K F L 5 4 で流下する遊技球を可動板 K  
2 5 1 へ案内する位置において後方へ向かうほど下降傾斜する形状で形成される傾斜面部  
K 2 2 9 ( 図 1 6 4 3 参照 ) が形成されている。傾斜面部 K 2 2 9 は、流下中の球の前後

配置を後方側寄りに修正することで、その下流側における流下態様を調整し易くできる。即ち、可動板 K 2 5 1 の上面を球が流下し始める当初から減速凹部 K 2 0 7 側に球を寄せることで、十分な減速作用を生じさせることができる。

【 5 0 4 0 】

また、可動板 K 2 5 1 が開放状態とされていた場合（図 1 6 4 8 及び図 1 6 4 9 参照）に第 7 流下態様 K F L 5 7 で流下し始める当初から球を後方側に寄せることで、可動板 K 2 5 1 の下流側で球が滞留することを回避でき、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a の通過を迅速に生じさせることができる。傾斜面部 K 2 2 9 に発光部 K 2 1 2 から光が照射された場合には、傾斜面部 K 2 2 9 の面で反射させることにより発光部 K 2 1 2 からの光の向きを上方へ変化させることができるが、詳しくは後述する。発光部 K 2 1 2 は、黄色の光を照射可能な上流側発光部 K 2 1 2 a , K 2 1 2 b と、赤色の光を照射可能な下流側発光部 K 2 1 2 c , K 2 1 2 d と、白色の光を照射可能な分散発光部 K 2 1 2 g , K 2 1 2 w と、を備える。第 1 上流側発光部 K 2 1 2 a は、第 1 流下態様 K F L 5 1 で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第 1 上流側発光部 K 2 1 2 a から光が照射されている状態において第 1 流下態様 K F L 5 1 で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバー K 2 2 0 に到達する光の黄色成分が弱められることにより、化粧カバー K 2 2 0（図 1 6 4 2 参照）の視認態様が変化される。即ち、遊技者は、光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバー K 2 2 0（図 1 6 4 2 参照）の視認態様

10

20

が変化したことを視認することで、入賞ユニット K 2 0 0 に遊技球が入球したことを把握することができる。第 2 上流側発光部 K 2 1 2 b は、第 2 流下態様 K F L 5 2 で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第 2 上流側発光部 K 2 1 2 b から光が照射されている状態において第 2 流下態様 K F L 5 2 で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバー K 2 2 0 に到達する光の黄色成分が弱められることにより、化粧カバー K 2 2 0（図 1 6 4 2 参照）の視認態様が変化される。即ち、遊技者は、入賞ユニット K 2 0 0 に遊技球が入球したことを把握した後も継続して光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバー K 2 2 0（図 1 6 4 2 参照）の視認態様

30

40

が変化される場合に、遊技球が第 2 流下態様 K F L 5 2 で流下していると予測を立てることができる。

【 5 0 4 1 】

第 1 下流側発光部 K 2 1 2 c は、第 3 流下態様 K F L 5 3 で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第 1 下流側発光部 K 2 1 2 c から光が照射されている状態において第 3 流下態様 K F L 5 3 で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバー K 2 2 0 に到達する光の赤色成分が弱められることにより、化粧カバー K 2 2 0（図 1 6 4 2 参照）の視認態様

30

40

が変化される。即ち、遊技者は、入賞ユニット K 2 0 0 に遊技球が入球したことを把握した後に光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバー K 2 2 0（図 1 6 4 2 参照）の視認態様

50

が変化される場合に、遊技球が可動板 K 2 5 1 側へ流下していると予測を立てることができる。ここで、入賞ユニット K 2 0 0 に遊技球が入球したことを把握した後に光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバー K 2 2 0（図 1 6 4 2 参照）の視認態様

50

が変化されたことを視認したとしても、それだけでは、遊技球が第 3 流下態様 K F L 5 3 で流下しているのか、遊技球が第 4 流下態様 K F L 5 4 で流下しているのかを区別することは困難である。

【 5 0 4 2 】

一方で、第3流下態様KFL53で流下した球は可動板K251の左右長さの途中位置に到達するのに対し、第4流下態様KFL54で流下した球は可動板K251の上流側端部から到達するため、球が可動板K251に到達してから可動板K251が開放されるまでの時間が同じ場合、第3流下態様KFL53で流下した球に比較して第4流下態様KFL54で流下した球の方が第2特定入賞口K650aに入球され易い。そのため、遊技球が第3流下態様KFL53で流下しているのか、遊技球が第4流下態様KFL54で流下しているのかを区別できた方が、化粧カバーK220(図1642参照)の視認態様と可動板K251の動作態様とを共に把握した場合に、球が第2特定入賞口K650aに入球し得るか否かを正確に把握できるようになる。この観点から、本実施形態では、第1下流側発光部K212cから照射される光の見え方と、第2下流側発光部K212dから照射される光の見え方とを異ならせることにより、化粧カバーK220(図1642参照)の視認態様の变化が第1下流側発光部K212cからの光が遮蔽されたことによるものなのか、第2下流側発光部K212dからの光が遮蔽されたことによるものなのかを区別可能に構成される。即ち、第1下流側発光部K212cからの光は、前後方向で照射される光が化粧カバーK220に到達されるものなので、正面視で第1下流側発光部K212cを中心に広がる略円形の光として視認される一方、第2下流側発光部K212dからの光は、傾斜面部K229で反射されて上方へ延びて化粧カバーK220に到達されるものなので、正面視で第2下流側発光部K212dを下端して上方に延びる帯状に視認される。そのため、光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーK220(図1642参照)の視認態様が変化されることは同じであっても、その視認態様が変化される光により視認される形状が略円形であれば、球は第3流下態様KFL53で流下していることを遊技者が把握でき、視認態様が変化される光により視認される形状が帯状であれば、球は第4流下態様KFL54で流下していることを遊技者が把握できる。

#### 【5043】

このように、本実施形態によれば、化粧カバーK220(図1642参照)の視認態様を、球が第3流下態様KFL53で流下している場合と、球が第4流下態様KFL54で流下している場合とで、異ならせることができる。第1分散発光部K212gは、第5流下態様KFL55又は第6流下態様KFL56で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第1分散発光部K212gから光が照射されている状態において第5流下態様KFL55又は第6流下態様KFL56で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーK220に到達する光の白色成分が弱められることにより、化粧カバーK220(図1642参照)の視認態様が変化される。即ち、遊技者は、入賞ユニットK200に遊技球が入球したことを把握した後に光の白色成分の強弱が変化するように化粧カバーK220(図1642参照)の視認態様が変化される場合に、遊技球が入賞ユニットK200から排出されていると予測を立てることができる。なお、分散発光部K212gは、第5流下態様KFL55で流下する球に光を照射可能な位置に配置されるLEDと、第6流下態様KFL56で流下する球に光を照射可能な位置に配置されるLEDとがある。これらは、第5流下態様KFL55で流下する球は球案内内部K210を通して遊技領域から排出される一方、第6流下態様KFL56で流下する球は遊技領域に戻されるという点で異なるが、入賞ユニットK200から排出されることは共通である。即ち、遊技者は、入賞ユニットK200に遊技球が入球したことを把握した後に光の白色成分の強弱が変化するように化粧カバーK220(図1642参照)の視認態様が変化される場合に、入賞ユニットK200に入球した遊技球が第2入賞口K640にも第2特定入賞口K650aにも入球されずに化粧カバーK200から排出されると予測をたてることができる。

#### 【5044】

第2分散発光部K212wは、入賞ユニットK200を流下する球に照射光が遮られない(正面視で球と重ならない)位置に配置される。そのため、第2分散発光部K212wから照射される光は、入賞ユニットK200の内部を流下する遊技球の影響を受けることなく化粧カバーK220に到達する。これにより、入賞ユニットK200の内部における

球の流下の有無に因らず、化粧カバー K 2 2 0 ( 図 1 6 4 2 参照 ) の正面視での明るさを確保することができる。即ち、化粧カバー K 2 2 0 ( 図 1 6 4 2 参照 ) に最低限の明るさを確保させることにより、化粧カバー K 2 2 0 の内部を球が流下する際に生じる上述した化粧カバー K 2 2 0 ( 図 1 6 4 2 参照 ) の視認態様の変化 ( 色の強弱を伴う変化 ) を認識し易くすることができる。なお、第 2 分散発光部 K 2 1 2 w の発光制御は、球の入球によらず一定のパターンで発光制御されるものでも良いし、球の入球によって発光の強弱が変化されるように制御されても良い。例えば、球が案内開口 K 2 0 3 を通過して第 2 入賞口 K 6 4 0 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通過したことが検出された場合に、約 0 . 2 秒、第 2 分散発光部 K 2 1 2 w の発光強度が強くなるように発光制御することで、化粧カバー K 2 2 0 ( 図 1 6 4 2 参照 ) を介した白色の光の視認態様の変化から、第 2 入賞口 K 6 4 0 に遊技球が入球したことを遊技者が把握することができる。同様のことを、発光部 K 2 2 8 の発光制御で行っても良い。即ち、球が第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a を通過したことが検出された場合に、約 0 . 2 秒、発光部 K 2 2 8 の発光強度が強くなるように発光制御することで、化粧カバー K 2 2 0 ( 図 1 6 4 2 参照 ) を介した白色の光の視認態様の変化から、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に遊技球が入球したことを遊技者が把握することができる。上述した入賞ユニット K 2 0 0 の構成によれば、化粧カバー K 2 2 0 の後方を流下する球自体を視認せずとも、化粧カバー K 2 2 0 ( 図 1 6 4 2 参照 ) の視認態様の変化により、入賞ユニット K 2 0 0 に球が入球したことを把握させることができる。

10

#### 【 5 0 4 5 】

入賞ユニット K 2 0 0 に球が入球した後、後方からの光により化粧カバー K 2 2 0 に球の影が形成され、その影が大形意匠 K 2 2 1 a や小形意匠 K 2 2 1 b といった、他の領域よりも透過性の低い領域と重なることで化粧カバー K 2 2 0 の視認性を変化させ、演出効果の向上が図られている。更に、球の影が大形意匠 K 2 2 1 a や小形意匠 K 2 2 1 b と重なる位置を流下している間において第 2 入賞口 K 6 4 0 ( 図 1 6 3 9 参照 ) や第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への入球の可能性が残されている一方、球の影が大形意匠 K 2 2 1 a や小形意匠 K 2 2 1 b から離れる ( 球が第 5 流下態様 K F L 5 5 や第 6 流下態様 K F L 5 6 で流下する ) と第 2 入賞口 K 6 4 0 や第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への入球の可能性が無くなる。従って、球の影が大形意匠 K 2 2 1 a や小形意匠 K 2 2 1 b の近くを流下するか否かについて注目させることができるので、球の影のみではなく、大形意匠 K 2 2 1 a や小形意匠 K 2 2 1 b の注目力をも向上させることができる。また、球がどこへ向けて流下しているのかを把握させることができる。即ち、光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバー K 2 2 0 ( 図 1 6 4 2 参照 ) の視認態様に変化される状態が維持される場合には、球は第 2 入賞口 K 6 4 0 ( 図 1 6 3 9 参照 ) へ向かっており、光の赤色成分の強弱が変化する状態に化粧カバー K 2 2 0 の視認態様に変化された場合には、球が第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に向かうようになっており、光の白色成分の強弱が変化する状態に化粧カバー K 2 2 0 の視認態様に変化された場合には、球が第 2 入賞口 K 6 4 0 や第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に入球されず入賞ユニット K 2 0 0 から排出されるようになっていないことを、遊技者に把握させることができる。なお、傾斜面部 K 2 2 9 を球が衝突可能な位置に形成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の流下範囲からは離れて、球と衝突しない位置に傾斜面部 K 2 2 9 と同様の形状部を構成しても良い。この場合、球との衝突により傾斜面部 K 2 2 9 が破損する可能性が低いので、傾斜面部 K 2 2 9 による光屈折の作用を長期に亘り生じさせることができる。

20

30

40

#### 【 5 0 4 6 】

また、傾斜面部 K 2 2 9 の傾斜面を、後方へ向かうほど下降傾斜する傾斜面としたが、光の屈折を生じさせる目的からすれば、これに限られるものではなく、後方へ向かうほど左右方向に傾斜するでも良いし、後方へ向かうほど上昇傾斜する傾斜面としても良い。例えば、減速突起 K 2 0 4 ( 図 1 6 4 4 参照 ) が位置する範囲の正面側において、化粧カバー K 2 2 0 の背面に後方へ向かうほど上昇傾斜する傾斜面を形成すると、減速突起 K 2 0 4 が位置する範囲において正面側へ照射される光を下方へ屈折させることで、化粧カバー K 2 2 0 に沿う上下方向に延びる帯状の光を遊技者に視認させることができる。即ち、傾

50



斜面部 K 2 2 9 で屈折され上方へ進行する光とは逆に、屈折した後で光を下方に進行させることによる光の帯を視認させることができる。なお、上述の実施形態では発光部 K 2 1 2 , K 2 2 8 は基本的には発光したままで維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技のラウンド遊技において発光部 K 2 1 2 , K 2 2 8 を点灯させる場合に、ラウンド間インターバルでも点灯を継続させても良いし、ラウンド間インターバルにおいては点灯を止めても良い。前者の場合、ラウンド間インターバルを遊技者に意識させることなく、楽に遊技させることができる。後者の場合、ラウンド間インターバルを遊技者に意識させることで、大当たり遊技における区切りを分かり易くし、大当たり遊技があとどれくらいで終了するのかを予測させ易くすることができる。これにより、遊技者が大当たり遊技のエンディング演出時にまで球の発射を継続して多量の無駄球が発生する事態を回避させ易くすることができる。また、上述の実施形態では発光部 K 2 1 2 , K 2 2 8 は基本的には発光したままで維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 2 入賞口 K 6 4 0 や第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への入賞時に発光態様の変更され、入賞ユニット K 2 0 0 の視認態様を変更可能に構成しても良い。

10

#### 【 5 0 4 7 】

この場合において、第 2 入賞口 K 6 4 0 への入賞においては、第 2 入賞口 K 6 4 0 の入賞に対応する特別図柄の保留個数が満タンの時の入賞の場合にも発光態様の変更されるように構成されても良いし、特別図柄の保留個数が満タンの時の入賞では発光態様の変更が生じないようにしても良い。前者の場合、発光態様の変更が賞球の払い出しと対応するので、遊技者に対して、賞球の払い出しが生じることを認識させることができる。後者の場合、発光態様の変更と特別図柄の抽選の発生とを対応づけることができるので、遊技者に対して、特別図柄の抽選が生じることを認識させることができる。第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への入賞においては、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への入賞がラウンド遊技における規定個数を超えた入賞の場合に発光態様の変更されるように構成されても良いし、規定個数を超えた入賞では発光態様の変更が生じないようにしても良い。前者の場合において、規定個数を超えた入賞の場合の発光態様の变化を、規定個数までの入賞と同様の態様としておけば発光態様の変更と賞球の払い出しの発生とを対応させることができ遊技者に賞球の払い出しの発生を認識させることができるが、規定個数までの入賞とは異なる態様で行うようにしても良い。規定個数を超えた入賞の場合の発光態様の变化を、規定個数までの入賞とは異なる態様で行うようにする場合、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への超過入賞が発生したことを遊技者に意識させ易くすることができる。なお、規定個数を超えた入賞の場合の变化については、第 3 図柄表示装置 K 8 1 での表示に反映させても良い。後者の場合、超過入賞については遊技者に意識させないようすることができるので、超過入賞が発生し易いのか、し難いのかを、遊技者に認識させ難くすることができ、大当たり遊技において超過入賞を狙って遊技球の発射間隔を変える等の特殊な発射態様を促す事態の発生を回避し易くすることができる。

20

30

#### 【 5 0 4 8 】

なお、上述の入賞ユニット K 2 0 0 では、小形意匠 K 2 2 1 b の視認性が正面視よりも斜め方向視からの方が向上し得ることで、遊技者に斜め方向視から視認しての遊技を促すことができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、斜め方向視では、入賞ユニット K 2 0 0 内を流下する遊技球を視認し難くなるように構成しても良い。即ち、例えば、小形意匠 K 2 2 1 b が背面側に張り出して形成されることで、正面視では小形意匠 K 2 2 1 b 同士の隙間から奥側が視認し易い一方で、斜め方向視では小形意匠 K 2 2 1 b の張り出した部分が重なって見えることで隙間が狭まり（無くなり）奥側が視認し難くなるように構成しても良い。この場合、斜め方向視から視認したとしても入賞ユニット K 2 0 0 の内部の状態を把握し難くすることができるので、遊技者に対して、斜め方向視から視認することを意識させないようにし、正面視での遊技を促すことができる。これにより、正面視で意匠性が最も高まるように設計されている小形意匠 K 2 2 1 b と大形意匠 K 2 2 1 a との組合せによる意匠を、綺麗に視認させる状態を維持することが

40

50



できる。このように遊技者の視線を誘導できる場合には、大形意匠 K 2 2 1 a 又は小形意匠 K 2 2 1 b の一方を遊技球の流下範囲よりも後方に形成した場合であっても、小形意匠 K 2 2 1 b と大形意匠 K 2 2 1 a との組合せによる意匠を綺麗に見せることができる。図 1 7 1 6 ( a ) から図 1 7 1 6 ( c ) は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の模式正面図である。なお、図 1 7 1 6 ( a ) から図 1 7 1 6 ( c ) では、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の水平落下動作パターンが時系列で図示されており、対応する状態における一对の回転部材 K 4 3 0 の状態が模式的に図示されると共に、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁された状態 (図 1 6 7 0 ( b ) 参照) とされることが拡大図示される。水平落下動作パターンでは、図 1 7 1 6 ( a ) に図示されるように、まず第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の演出待機状態 (図 1 6 5 3 , 図 1 6 7 1 参照) から、左側の回転部材 K 4 3 0 が時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 が反時計回りに、同期して回転動作され、左右の回転部材 K 4 3 0 が第 1 解除姿勢 (図 1 6 7 4 参照) とされる。

10

#### 【 5 0 4 9 】

図 1 7 1 6 ( b ) に図示されるように、切替装置 K 4 6 0 のストッパ部材 K 4 6 2 が連結部材 K 4 4 5 の移動軌跡から退避する退避位置に配置されており (図 1 6 7 0 ( b ) 参照)、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 が切替装置 K 4 6 0 に支持される状態ではない。そのため、昇降装置 K 4 5 0 0 の左右両側の支持が解除され、落下動作が生じることで、図 1 7 1 6 ( b ) に図示されるように、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 は演出待機状態から落下位置状態 (図 1 6 5 4 参照) に変化される。この場合、昇降装置 K 4 5 0 0 において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が予め移動範囲の中間位置 (図 1 7 1 6 ( b ) 参照) に位置されることから、移動装置 K 4 5 6 0 に伝達される衝撃を小さくすることができる。即ち、左右両端部で両持ち支持される長尺装置 5 4 0 の中間位置に移動装置 K 4 5 6 0 を配置させることにより、長尺装置 K 5 4 0 の撓みによる衝撃吸収効果を利用して移動装置 K 4 5 6 0 に伝達される衝撃を低減させることができる。図 1 7 1 6 ( c ) に図示されるように、図 1 7 1 6 ( b ) に図示される状態から、左側の回転部材 K 4 3 0 は時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻される。これにより、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置 K 5 4 0 を上昇させることができる。なお、水平落下動作パターンの動作中、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御される、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域においても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転と同方向および同速度で回転する態様で表示されるように制御される。これにより、左右の回転部材 K 4 3 0 の片側に動作不良が生じ、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平が崩れた場合であっても、移動装置 K 4 5 6 0 の見映えの低下を最低限に抑えることができる。即ち、移動装置 K 4 5 6 0 が傾いて視認される場合に比較して、移動装置 K 4 5 6 0 の傾きを目立たせなくすることができるので、移動装置 K 4 5 6 0 の演出効果を向上させることができる。

20

30

#### 【 5 0 5 0 】

図 1 7 1 7 ( a ) から図 1 7 1 7 ( c ) は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の模式正面図である。なお、図 1 7 1 7 ( a ) から図 1 7 1 7 ( c ) では、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の水平下降動作パターンが時系列で図示されており、対応する状態における一对の回転部材 K 4 3 0 の状態が模式的に図示されると共に、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁された状態 (図 1 6 7 0 ( b ) 参照) とされることが拡大図示される。水平下降動作パターンでは、図 1 7 1 7 ( a ) に図示されるように、まず第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の演出待機状態 (図 1 6 5 3 , 図 1 6 7 1 参照) から、左側の回転部材 K 4 3 0 が反時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 が時計回りに、同期して回転動作され、左右の回転部材 K 4 3 0 が第 2 解除姿勢 (図 1 6 7 7 参照) とされる (図 1 7 1 7 ( b ) 参照)。回転部材 K 4 3 0 の第 2 解除姿勢では、上側回転部材 K 4 7 6 が退避状態とされることがから (図 1 6 7 7 参照)、左側の回転部材 K 4 3 0 を反時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 を時計回りに更に回転させることで、昇降装置 K 4 5 0 0 を下降させることができる (図 1 6 7 8 参照)。左右の回転部材 K 4 3 0 の回転を同期させていることから、長尺装置 K 5 4 0

40

50

の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置 K 5 4 0 を代表途中停止位置まで下降させることができる（図 1 7 1 7（c）参照）。図 1 7 1 7（c）に図示される状態から、左側の回転部材 K 4 3 0 は時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻される。これにより、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置 K 5 4 0 を上昇させることができる。なお、水平下降動作パターンの動作中、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御される、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域においても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転と同方向および同速度で回転する態様で表示されるように制御される。これにより、左右の回転部材 K 4 3 0 の片側に動作不良が生じ、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平が崩れた場合であっても、移動装置 K 4 5 6 0 の見映えの低下を最低限に抑えることができる。

10

#### 【5051】

即ち、移動装置 K 4 5 6 0 が傾いて視認される場合に比較して、移動装置 K 4 5 6 0 の傾きを目立たせなくすることができるので、移動装置 K 4 5 6 0 の演出効果を向上させることができる。なお、図 1 7 1 7（a）から図 1 7 1 7（c）では、切替装置 K 4 6 0 のストッパ部材 K 4 6 2 が連結部材 K 4 4 5 の移動軌跡から退避する退避位置に配置される（図 1 6 7 0（b）参照）場合を説明したが、回転部材 K 4 3 0 が図 1 7 1 7（c）に図示される姿勢に到達するまでは、ストッパ部材 K 4 6 2 が連結部材 K 4 4 5 の移動を妨げることはなく（図 1 6 7 8 参照）、ストッパ部材 K 4 6 2 の配置が昇降装置 K 4 5 0 0 の姿勢に影響を与えるものではない。そのため、切替装置 K 4 6 0 を非励磁（図 1 6 7 0（a）参照）としたままで長尺装置 K 5 4 0 を、水平下降動作パターンで動作させることも可能である。一方、下降動作としては、図 1 7 1 7（c）で図示される代表途中停止位置で長尺装置 K 5 4 0 を停止させる態様に限らず、回転部材 K 4 3 0 の回転を更に継続させて長尺装置 K 5 4 0 を下降させる動作も可能であるところ、この場合には、切替装置 K 4 6 0 が非励磁（図 1 6 7 0（a）参照）であると、ストッパ部材 K 4 6 2 が連結部材 K 4 4 5 の移動の妨げとなり、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平が崩れることになる。このように、水平下降動作パターンでは、回転部材 K 4 3 0 の回転の反転位置（図 1 7 1 7（c）参照）にバリエーションを設けることにより長尺装置 K 5 4 0 の下達到達位置を異ならせることができる。切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁された状態（図 1 6 7 0（b）参照）とされることで、長尺装置 K 5 4 0 の下達到達位置の自由度を向上させることができる（より低い位置まで水平姿勢で到達できる）。なお、回転部材 K 4 3 0 が図 1 7 1 7（a）に図示される状態から、第 2 解除姿勢（図 1 7 1 7（b）参照）に到達するまでに、長尺装置 K 5 4 0 が上昇されるので（図 1 6 7 6 参照）、長尺装置 K 5 4 0 の配置を通して、回転部材 K 4 3 0 が回転動作していることが遊技者に把握される可能性がある。

20

30

#### 【5052】

この場合、回転部材 K 4 3 0 の状態が把握されてしまうと、この後に水平落下動作パターンで動作が生じるのか、水平下降動作パターンで動作が生じるのかを予測される可能性があり、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の演出効果が低減する可能性がある。前カバー部材 K 4 4 0 の板状本体 K 4 4 1 により回転部材 K 4 3 0 への視界が遮蔽され（図 1 6 5 3，図 1 6 6 0 参照）、回転部材 K 4 3 0 の状態を正面視で視認することはできないようにされる本実施形態でも、回転部材 K 4 3 0 の回転に連動される長尺装置 K 5 4 0 の動作を視認することで、回転部材 K 4 3 0 の状態が予想される可能性がある。これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、図 1 7 1 7 で図示される水平下降動作パターンの他に、図 1 7 1 7（a）に図示される状態から、左側の回転部材 K 4 3 0 が反時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 が時計回りに、同期して回転動作され、図 1 7 1 7（b）に図示される状態に到達する前の第 1 反転姿勢（図 1 6 7 6 参照）で回転方向が反転され、図 1 7 1 7（a）に図示される状態に戻る第 1 途中反転動作パターンも実行可能とされる。ここで、第 1 反転姿勢（図 1 6 7 6 参照）は、回転部材 K 4 3 0 が長尺装置 K 5 4 0 を移動範囲の上方端位置に到達させる姿勢であるので、第 1 反転姿勢に到達後も回転部材 K 4 3 0 が同方向に回転を継続する水平下降動作パターンと、第 1 反転姿勢に到達後に回転部材 K 4 3 0

40

50

が回転方向を反転させる第1途中反転動作パターンとで、長尺装置K540の配置および移動方向は変化しない。従って、長尺装置K540を視認可能である一方、回転部材K430を視認不可能とされる遊技者に対して、現在、回転部材K430が何れの姿勢とされているのか（即ち、第1反転姿勢から何れの方向に回転したのか）を把握し難くさせることができる。

#### 【5053】

なお、水平下降動作パターンでの動作か、第1途中反転動作パターンでの動作かに関わらず、回転部材K430の第1反転姿勢に到達した時に回転部材K430の回転を一時停止させるように駆動制御しても良い。この場合、回転部材K430の反転時に必然的に生じる長尺装置K540の停止状態を、回転部材K430を第1反転姿勢で反転させない場合にも生じさせることができるので、遊技者が回転部材K430の姿勢の予想をすることをより困難にさせることができる。また、第1反転姿勢で回転部材K430の回転方向を反転させる以外にも、第2解除姿勢（図1717（b）参照）で回転部材K430の回転方向を反転させて、図1717（a）に図示される状態に戻る第2途中反転動作パターンも実行可能にしても良い。本実施形態では、上記各実施形態同様、図1717（a）に図示される状態における長尺装置K540の上下位置（図1671参照）と、図1717（b）に図示される状態における長尺装置K540の上下位置（図1677参照）とが同一とされる。遊技中においては、遊技者が常に長尺装置K540に注目するということはなく、遊技者の注目力は遊技領域を流下する遊技球や、賞球の払い出し位置や、第3図柄表示装置K81の表示内容等に移り動く。そのため、回転部材K430を図1717（a）に図示される状態と図1717（b）に図示される状態とで行き来させる動作を単に繰り返すだけでも、それにより生じる長尺装置K540の上下動作の回数を遊技者が逐一計測しているわけではないので、遊技者に対して、回転部材K430が図1717（a）に図示される状態なのか、図1717（b）に図示される状態なのかを、把握させ難くすることができる。

#### 【5054】

このように、第1途中反転動作パターンや、第2途中反転動作パターンでの動作を実行可能とすることで、長尺装置K540の配置高さが同じであっても、それが図1716（a）に図示される状態なのか、図1717（b）に図示される状態なのかを、遊技者に把握され難くすることができる。尚且つ、長尺装置K540の配置高さが同じ状態から、水平落下動作パターンでの動作も、水平下降動作パターンでの動作も、実行可能に構成されているので、第1可動装置K4401の演出効果を向上させることができる。なお、上述のように長尺装置K540が演出待機状態の高さ位置に配置される場合における回転部材K430の姿勢（位相）が複数態様想定される場合において、回転部材K430の姿勢（位相）に対応した報知が実行可能となるように構成しても良い。この報知は、遊技者側には報知されないシステム内部における報知でも良いし、遊技者側に認識される光照射を伴う報知でも良いし、スピーカー等の音声出力装置H226（図1637参照）から音声が出力される報知でも良い。図1718（a）から図1718（c）は、パチンコ機K4010の模式正面図である。なお、図1718（a）から図1718（c）では、第1可動装置K4401の第11の動作パターン及び第12の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材K430の状態が模式的に図示されると共に、切替装置K460の駆動ソレノイドKSOL41が非励磁の状態（図1670（a）参照）とされることが拡大図示される。第11の動作パターン及び第12の動作パターンでは、図1712（a）に図示されるように、まず第1可動装置K4401の演出待機状態（図1653参照）から、右側の回転部材K430が反時計回りに回転され、第1解除姿勢（図1674参照）とされる。

#### 【5055】

これにより、昇降装置K4500の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）された後で、ストッパ部材K462に支持されることで、図1718（a）に図示されるように、第1可動装置K4401は演出待機状態から片側落下状態（図1658参照）に変化さ

10

20

30

40

50

れる。この間、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4 5 6 0 が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサ K 5 5 6 a (図 1 6 6 7 参照)により検出されることに基づいて、左側の回転部材 K 4 3 0 が時計回りに回転され、第 1 解除姿勢 (図 1 6 7 4 参照、回転部材 K 4 3 0 が左右逆なので図 1 6 7 4 の左右対称姿勢に対応)とされる。これにより、昇降装置 K 4 5 0 0 の左側の支持が解除され、左側が下降 (落下) されることで、図 1 7 1 8 (b) に図示されるように、長尺装置 K 5 4 0 が左第 1 傾斜姿勢 (図 1 7 1 1 参照) とされる。この場合、昇降装置 K 4 5 0 0 の右側の変位に比較して左側の変位量 (落下距離) が長く、昇降装置 K 4 5 0 0 の左側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が予め移動範囲の右端に位置されることから、移動装置 K 4 5 6 0 に伝達される衝撃を小さくすることができる。昇降装置 K 4 5 6 0 の左側が下降 (落下) されることに基づいて、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が反転され、反時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4 5 6 0 は、移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサ K 5 5 6 c (図 1 6 6 7 参照)により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達することに基づいて停止される (図 1 7 1 8 (c) 参照)。

#### 【5 0 5 6】

図 1 7 1 9 (a) から図 1 7 1 9 (c) は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の模式正面図である。なお、図 1 7 1 9 (a) から図 1 7 1 9 (c) では、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の第 1 1 の動作パターンの一部 (上昇方向期間) が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材 K 4 3 0 の状態が模式的に図示されると共に、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が非励磁の状態 (図 1 6 7 0 (a) 参照) とされることが拡大図示される。第 1 1 の動作パターンでは、図 1 7 1 8 (c) に図示される状態の後、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4 5 6 0 は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサ K 5 5 6 b (図 1 6 6 7 参照)により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される (図 1 7 1 9 (a) 参照)。スライド移動の停止後も、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は継続される。その後、左側の回転部材 K 4 3 0 は時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 は反時計回りに、同期して回転動作され、中間支持姿勢 (図 1 6 7 8 参照) とされる。この過程において、昇降装置 K 4 5 6 0 の左側では、伝達筒状部 K 4 3 4 を介して下側部材 K 5 1 0 (図 1 6 7 4 参照) が押し上げられることで、長尺装置 K 5 4 0 の左側が上昇される。一方、昇降装置 K 4 5 6 0 の右側は、ストッパ部材 K 4 6 2 に支持された状態であり、回転部材 K 4 3 0 が中間支持姿勢 (図 1 6 7 8 参照) となるまでは伝達筒状部 K 4 3 4 を介する下側部材 K 5 1 0 への荷重の伝達は生じない。そのため、図 1 7 1 9 (a) に図示される状態と図 1 7 1 9 (b) に図示される状態とで、昇降装置 K 4 5 6 0 の右側の上下位置は維持される。即ち、左右一対の回転部材 K 4 3 0 が同期して回転動作するが、左側の回転部材 K 4 3 0 では昇降装置 K 4 5 6 0 の左側を押し上げる負荷が生じるが、右側の回転部材 K 4 3 0 では昇降装置 K 4 5 6 0 を押し上げる関係にはならず、負荷が生じない。

#### 【5 0 5 7】

その後、左右一対の回転部材 K 4 3 0 の同期回転が継続され、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 が演出待機状態に戻ることで (図 1 7 1 9 (c) 参照)、第 1 1 の動作パターンが完了される。図 1 7 1 9 (b) に図示される状態からは、左右両側で、伝達筒状部 K 4 3 4 を介して下側部材 K 5 1 0 (図 1 6 7 4 参照) が押し上げられ、長尺装置 K 5 4 0 が上昇される。ここで、左右一対の回転部材 K 4 3 0 の回転は同期されているので、伝達筒状部 K 4 3 4 の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材 K 5 1 0 (図 1 6 7 4 参照) の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置 K 5 4 0

の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置 K 5 4 0 を上昇させることができる。このように、第 1 1 の動作パターンによれば、左右一对の回転部材 K 4 3 0 の回転開始のタイミングをずらして制御するのではなく、同時に回転開始させることにより、昇降装置 K 4 5 6 0 の動作態様を、左右の上昇タイミングがずれる態様とすることができる。図 1 7 2 0 ( a ) から図 1 7 2 0 ( c ) は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の模式正面図である。なお、図 1 7 2 0 ( a ) から図 1 7 2 0 ( c ) では、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の第 1 2 の動作パターンの一部（上昇方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一对の回転部材 K 4 3 0 の状態が模式的に図示されると共に、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁された状態（図 1 6 7 0 ( b ) 参照）とされることが拡大図示される。第 1 2 の動作パターンでは、図 1 7 1 8 ( c ) に図示される状態の後、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁される（図 1 6 7 0 ( b ) 参照）と共に、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される（図 1 7 2 0 ( a ) 参照）。この状態において、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢は略左右水平とされる。

10

#### 【 5 0 5 8 】

図 1 7 2 0 ( a ) に図示される状態からの移動装置 K 4 5 6 0 の右方への移動に先立って、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 （上記各実施形態における第 2 可動装置 K 7 0 1 に相当）が、演出待機状態（図 1 6 5 3 参照）から下降配置状態（図 1 6 5 4 参照）へ変化される。これにより、移動装置 K 4 5 6 0 と第 2 可動装置 K 4 7 0 1 とが衝突する事態を回避することができる。第 2 可動装置 K 4 7 0 1 （上記各実施形態における第 2 可動装置 K 7 0 1 に相当）が下降配置状態に変化したことは、検出センサ K 7 1 1 e の出力が切り替えられることにより判別可能とされる（図 1 6 8 6 参照）。検出センサ K 7 1 1 e の出力が切り替えられ、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4 5 6 0 は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサ K 5 5 6 b （図 1 6 6 7 参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図 1 7 2 0 ( b ) 参照）。スライド移動の停止後も、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は継続される。その後、図 1 7 2 0 ( c ) に図示されるように、図 1 7 2 0 ( b ) に図示される状態から、左側の回転部材 K 4 3 0 は時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻され、第 1 2 の動作パターンが完了される。このように、左右一对の回転部材 K 4 3 0 の回転は同期されているので、伝達筒状部 K 4 3 4 の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材 K 5 1 0 （図 1 6 7 4 参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置 K 5 4 0 を上昇させることができる。

20

30

#### 【 5 0 5 9 】

このように、第 1 2 の動作パターンによれば、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 を励磁させることにより動作パターンを第 1 1 の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置 K 5 4 0 の上昇時に必要とされる左右一对の回転部材 K 4 3 0 の回転動作パターンは第 1 1 の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一对の回転部材 K 4 3 0 の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 を励磁させる際に長尺装置 K 5 4 0 の重量が抵抗になり、駆動ソレノイド K S O L 4 1 に必要とされる駆動力が過大となる可能性があるが、本実施形態では、上記各実施形態同様、移動装置 K 4 5 6 0 をスライド移動させる駆動力を発生させる駆動モータ K M T 5 1 （図 1 6 6 6 参照）とは左右反対側に駆動ソレノイド K S O L 4 1 が配設されている。これにより、駆動モータ K M T 5 1 の重さで長尺装置 K 5 4 0 の重心を左側に寄せながら、その反対側（右側）において駆動ソレノイド K S O L 4 1 を動作させるよう構成することにより、駆動ソレノイド K S O L 4 1 にかかる長尺装置 K 5 4 0 の重さを低減させることができ、駆動ソレノイド K S O L 4 1 に必要とされる駆動力を低減させるこ

40

50

とができる。図 1721 (a) から図 1721 (c) は、パチンコ機 K 4010 の模式正面図である。なお、図 1721 (a) から図 1721 (c) では、第 1 可動装置 K 4401 の第 13 の動作パターンの一部 (下降方向期間) が時系列で図示されており、対応する状態における一对の回転部材 K 430 の状態が模式的に図示されると共に、切替装置 K 460 の駆動ソレノイド K S O L 41 が励磁された状態 (図 1670 (b) 参照) とされることが拡大図示される。第 13 の動作パターンでは、図 1721 (a) に図示されるように、まず第 1 可動装置 K 4401 の演出待機状態 (図 1653 参照) から、右側の回転部材 K 430 が反時計回りに回転され、第 1 解除姿勢 (図 1674 参照) とされる。

#### 【5060】

これにより、昇降装置 K 4500 の右側の支持が解除され、右側が下降 (落下) される。この時、駆動ソレノイド K S O L 41 が励磁されており、連結部材 K 445 (図 1670 (b) 参照) の下方からストッパ部材 K 462 が退避されることで連結部材 K 445 がストッパ部材 K 462 に支持されないため、図 1721 (a) に図示されるように、第 1 可動装置 K 4401 は演出待機状態から、長尺装置 K 540 が右第 2 傾斜姿勢 (図 1710 参照) に変化される。この間、回転装飾部材 K 4578 が時計回り方向に回転動作を継続するように制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置 K 4560 が長尺装置 K 540 に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4560 が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサ K 556a (図 1667 参照) により検出されることに基づいて、左側の回転部材 K 430 が時計回りに回転され、第 1 解除姿勢 (図 1674 参照、回転部材 K 430 が左右逆なので図 1674 の左右対称姿勢に対応) とされる。これにより、昇降装置 K 4500 の左側の支持が解除され、左側が下降 (落下) されることで、図 1721 (b) に図示されるように、長尺装置 K 540 の姿勢は略左右水平とされる。図 1721 (a) から図 1721 (b) への変化では、昇降装置 K 4500 の右側の変位に比較して左側の変位量 (落下距離) が長く、昇降装置 K 4500 の左側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置 K 4560 が予め移動範囲の右端に位置されることから、移動装置 K 4560 に伝達される衝撃を小さくすることができる。昇降装置 K 4560 の左側が下降 (落下) されることに基づいて、回転装飾部材 K 4578 の回転方向が反転され、反時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置 K 4560 が長尺装置 K 540 に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4560 は、移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサ K 556c (図 1667 参照) により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達することに基づいて停止される (図 1721 (c) 参照)。

#### 【5061】

図 1721 (b) に図示される状態からの移動装置 K 4560 の左方への移動に先立って、第 2 可動装置 K 4701 (上記各実施形態における第 2 可動装置 K 701 に相当) が、演出待機状態 (図 1653 参照) から下降配置状態 (図 1654 参照) へ変化される。これにより、移動装置 K 4560 と第 2 可動装置 K 4701 とが衝突する事態を回避することができる。第 2 可動装置 K 4701 (上記各実施形態における第 2 可動装置 K 701 に相当) が下降配置状態に変化したことは、検出センサ K 711e の出力が切り替えられることにより判別可能とされる (図 1686 参照)。検出センサ K 711e の出力が切り替えられ、第 2 可動装置 K 4701 が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材 K 4578 の反時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置 K 4560 が長尺装置 K 540 に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4560 は、移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサ K 556c (図 1667 参照) により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達することに基づいてスライド移動が停止される (図 1721 (c) 参照)。なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材 K 4578 の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材 K 4578 の回転動作が停止されるように制御しても良い。図 1721 (c) に図示される状態の後、上述の第 12 の動作パターンと同様、図 1720 (b) 及び図 1720 (c) に図示される状態を経て、演出待機状態まで戻され、第 13 の動作パターンが

完了される。

【5062】

即ち、第13の動作パターンでは、図1721(c)に図示される状態から、回転装飾部材K4578の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始され、回転装飾部材K4578の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置K4560が長尺装置K540に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置K4560は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサK556b(図1667参照)により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される(図1720(b)参照)。スライド移動の停止後も、回転装飾部材K4578の回転動作は継続される。その後、図1720(c)に図示されるように、図1720(b)に図示される状態から、左側の回転部材K430は時計回りに、右側の回転部材K430は反時計回りに、同期して回転動作され、長尺装置K540が演出待機状態まで戻され、第13の動作パターンが完了される。このように、左右一对の回転部材K430の回転は同期されているので、伝達筒状部K434の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材K510(図1674参照)の上下位置は左右で同一とされることがから、長尺装置K540の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置K540を上昇させることができる。このように、第13の動作パターンによれば、切替装置K460の駆動ソレノイドKSOL41を励磁させることにより動作パターンを第11の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置K540の上昇時に必要とされる左右一对の回転部材K430の回転動作パターンは第11の動作パターン(及び第12の動作パターン)と同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一对の回転部材K430の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。

【5063】

図1722(a)から図1722(c)は、パチンコ機K4010の模式正面図である。なお、図1722(a)から図1722(c)では、第1可動装置K4401の第21の動作パターンの一部(下降方向期間)が時系列で図示されており、対応する状態における一对の回転部材K430の状態が模式的に図示されると共に、切替装置K460の駆動ソレノイドKSOL41が非励磁の状態(図1670(a)参照)とされることが拡大図示される。第21の動作パターンでは、図1722(a)に図示されるように、まず第1可動装置K4401の演出待機状態(図1653参照)から、左側の回転部材K430が時計回りに回転され、第1解除姿勢(図1674参照、回転部材K430が左右逆なので図1674の左右対称姿勢に対応)とされる。これにより、昇降装置K4500の左側の支持が解除され、左側が下降(落下)される。これにより、第1可動装置K4401は演出待機状態から、長尺装置K540が左第2傾斜姿勢(図1712(c)参照)に変化される。この間、回転装飾部材K4578が反時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置K4560が長尺装置K540に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置K4560が移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサK556c(図1667参照)により検出されることに基づいて、右側の回転部材K430が反時計回りに回転され、第1解除姿勢(図1674参照)とされる。これにより、昇降装置K4500の右側の支持が解除され、右側が下降(落下)される。この時、駆動ソレノイドKSOL41が非励磁とされており、連結部材K445(図1670(b)参照)の下方にストッパ部材K462が配置されることで連結部材K445がストッパ部材K462に支持されることで、図1722(b)に図示されるように、長尺装置K540が左第1傾斜姿勢(図1711参照)に変化される。

【5064】

図1722(a)から図1722(b)への変化では、昇降装置K4500の左側の変位に比較して右側の変位量(落下距離)が長く、昇降装置K4500の右側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置K4560が予め移動範囲の左端に位置されることから、移動装置K4560に伝達される衝撃を

小さくすることができる。昇降装置 K 4 5 6 0 の右側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4 5 6 0 は、移動範囲の中間位置に到達したことが中央検出センサ K 5 5 6 b（図 1 6 6 7 参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中間位置に到達することに基づいて停止される（図 1 7 2 2（c）参照）。なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が停止されるように制御しても良い。なお、第 2 可動装置 K 4 7 0 1（上記各実施形態における第 2 可動装置 K 7 0 1 に相当）が演出待機状態（図 1 6 5 3 参照）である場合に、図 1 7 2 2（b）に図示される状態から図 1 7 2 2（c）に図示される状態に変化しても、移動装置 K 4 5 6 0 と第 2 可動装置 K 4 7 0 1 との衝突は生じないので、図 1 7 2 2（c）に図示されるように、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 は演出待機状態で維持される。図 1 7 2 2（c）に図示される状態の後は、上述の第 1 1 の動作パターンと同様、図 1 7 1 9（b）及び図 1 7 1 9（c）に図示される状態を経て、演出待機状態まで戻され、第 2 1 の動作パターンが完了される。即ち、第 2 1 の動作パターンでは、図 1 7 2 2（c）に図示される状態から、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の時計回りの回転動作が維持されたまま、左側の回転部材 K 4 3 0 は時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 は反時計回りに、同期して回転動作され、長尺装置 K 5 4 0 が演出待機状態まで戻され、第 2 1 の動作パターンが完了される。

10

20

#### 【5 0 6 5】

このように、第 2 1 の動作パターンによれば、動作パターンを第 1 1 ~ 1 3 の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置 K 5 4 0 の上昇時に必要とされる左右一对の回転部材 K 4 3 0 の回転動作パターンは第 1 1 ~ 1 3 の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一对の回転部材 K 4 3 0 の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。なお、第 2 1 の動作パターンにおいて、図 1 7 2 2（b）に図示される状態以降において、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁された状態（図 1 6 7 0（b）参照）を維持されることで、図 1 7 2 2（b）に図示される長尺装置 K 5 4 0 の左第 1 傾斜姿勢から、長尺装置 K 5 4 0 の右側が落下して姿勢が水平にされた後で、長尺装置 K 5 4 0 が上昇移動される動作パターンを第 2 2 の動作パターンとして設定しても良い。即ち、第 2 2 の動作パターンにおいても、動作パターンを第 1 1 ~ 1 3、2 1 の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置 K 5 4 0 の上昇時に必要とされる左右一对の回転部材 K 4 3 0 の回転動作パターンは第 1 1 ~ 1 3、2 1 の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一对の回転部材 K 4 3 0 の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。第 2 2 の動作パターンの場合、連結部材 K 4 4 5（図 1 6 7 0（b）参照）がストッパ部材 K 4 6 2 の突設受部 K 4 6 2 d に上下方向で当接し、重みがかかった状態でストッパ部材 K 4 6 2 が回転動作するのに十分な駆動力を生じさせる必要があるが、本実施形態では、上述の各実施形態同様、連結部材 K 4 4 5 の下側先端が湾曲面から形成されているので、連結部材 K 4 4 5 と突設受部 K 4 6 2 d との接触面積を小さくすることができる。これにより、摩擦抵抗を低減することができ、ストッパ部材 K 4 6 2 の回転動作に要する駆動力を低減させることができる。

30

40

#### 【5 0 6 6】

図 1 7 2 3（a）から図 1 7 2 3（c）は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の模式正面図である。なお、図 1 7 2 3（a）から図 1 7 2 3（c）では、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 の第 2 3 の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一对の回転部材 K 4 3 0 の状態が模式的に図示されると共に、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁された状態（図 1 6 7 0（b）参照）とされることが拡大図示される。第 2 3 の動作パターンでは、図 1 7 2 3（a）に図示されるように、まず第

50



1 可動装置 K 4 4 0 1 の演出待機状態（図 1 6 5 3 参照）から、左側の回転部材 K 4 3 0 が時計回りに回転され、第 1 解除姿勢（図 1 6 7 4 参照、回転部材 K 4 3 0 が左右逆なので図 1 6 7 4 の左右対称姿勢に対応）とされる。これにより、昇降装置 K 4 5 0 0 の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）される。これにより、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 は演出待機状態から、長尺装置 K 5 4 0 が左第 2 傾斜姿勢（図 1 7 1 2（c）参照）に変化される。この間、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が反時計回り方向に回転動作を継続するように制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置 K 4 5 6 0 が移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサ K 5 5 6 c（図 1 6 6 7 参照）により検出されることに基づいて、右側の回転部材 K 4 3 0 が反時計回りに回転され、第 1 解除姿勢（図 1 6 7 4 参照）とされる。これにより、昇降装置 K 4 5 0 0 の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）される。この時、駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁されており、連結部材 K 4 4 5（図 1 6 7 0（b）参照）の下方からストッパ部材 K 4 6 2 が退避されることで連結部材 K 4 4 5 がストッパ部材 K 4 6 2 に支持されないの、図 1 7 2 3（b）に図示されるように、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が略左右水平の姿勢に変化される。

10

#### 【5 0 6 7】

図 1 7 2 3（a）から図 1 7 2 3（b）への変化では、昇降装置 K 4 5 0 0 の左側の変位に比較して右側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置 K 4 5 0 0 の右側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が予め移動範囲の左端に位置されることから、移動装置 K 4 5 6 0 に伝達される衝撃を小さくすることができる。昇降装置 K 4 5 0 0 の右側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 に沿って右側へ向けてスライド移動される。図 1 7 2 3（b）に図示される状態からの移動装置 K 4 5 6 0 の右方への移動に先立って、第 2 可動装置 K 4 7 0 1（上記各実施形態における第 2 可動装置 K 7 0 1 に相当）が、演出待機状態（図 1 6 5 3 参照）から下降配置状態（図 1 6 5 4 参照）へ変化される。これにより、移動装置 K 4 5 6 0 と第 2 可動装置 K 4 7 0 1 とが衝突する事態を回避することができる。第 2 可動装置 K 4 7 0 1（上記各実施形態における第 2 可動装置 K 7 0 1 に相当）が下降配置状態に変化したことは、検出センサ K 7 1 1 e の出力が切り替えられることにより判別可能とされる（図 1 6 8 6 参照）。検出センサ K 7 1 1 e の出力が切り替えられ、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 に沿って右側へ向けてスライド移動される。なお、図 1 7 2 3（b）では、昇降装置 K 4 5 0 0 の右側が下降（落下）される時点において第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が下降配置状態に変化している場合が図示されているが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置 K 4 5 0 0 の右側が下降（落下）された後で第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が下降配置状態に変化するように制御されても良い。

20

30

#### 【5 0 6 8】

この場合、昇降装置 K 4 5 0 0 の右側が下降（落下）した時点においては、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が移動装置 K 4 5 6 0 の移動と干渉する位置に配置されていることから、移動装置 K 4 5 6 0 が右に移動するのか、それとも移動せずに昇降装置 K 4 5 0 0 が上昇動作するのかを、遊技者に予測させ難くすることができる。これにより、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 及び移動装置 K 4 5 6 0 に対する注目力を向上させることができる。移動装置 K 4 5 6 0 は、移動範囲の中間位置に到達したことが中央検出センサ K 5 5 6 b（図 1 6 6 7 参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中間位置に到達することに基づいて停止される（図 1 7 2 3（c）参照）。なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が停止されるように制御しても良い。図 1 7 2 3（c）に図示される状態の後、上述の第 1 2 の動作パターンと同様である。即ち、図 1 7 2 0（c）に図示されるように、図 1 7 2 3（c）に図示される状態から、左側の回

40

50

転部材 K 4 3 0 は時計回りに、右側の回転部材 K 4 3 0 は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻され、第 2 3 の動作パターンが完了される。このように、左右一对の回転部材 K 4 3 0 の回転は同期されているので、伝達筒状部 K 4 3 4 の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材 K 5 1 0 (図 1 6 7 4 参照) の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置 K 5 4 0 を上昇させることができる。

#### 【5 0 6 9】

このように、第 2 3 の動作パターンによれば、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 を励磁させることにより動作パターンを第 2 1 , 2 2 の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置 K 5 4 0 の上昇時に必要とされる左右一对の回転部材 K 4 3 0 の回転動作パターンは第 1 1 ~ 1 3 , 2 1 , 2 2 の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一对の回転部材 K 4 3 0 の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。なお、上述した実施形態では、回転装飾部材 K 4 5 7 8 等を備える移動装置 K 4 5 6 0 が正面視でセンターフレーム K 8 6 (図 1 6 3 9 参照) の内方に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視でセンターフレーム K 8 6 (図 1 6 3 9 参照) の外方に配置されるようにしても良い。この場合、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転中心を固定した方が、センターフレーム K 8 6 の外方を流下する遊技球と前後方向視で重なる範囲を限定することができるので、遊技球が回転装飾部材 K 4 5 7 8 と前後方向で重なることで遊技球を見失う事態の発生を回避し易くすることができる。また、例えば、正面視で右上ランプ K 9 4 0 とセンターフレーム K 8 6 (図 1 6 3 9 参照) との間に移動装置 K 4 5 6 0 が配置される場合、移動装置 K 4 5 6 0 が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示と右上ランプ K 9 4 0 の発光態様とを繋ぐ役割を果たし、右上ランプ K 9 4 0、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示および表示装置 K 4 5 8 0 の表示を一連で視認させ易くすることができる。

#### 【5 0 7 0】

これらは、右上ランプ K 9 4 0 との間に限らず、他の表示ランプ K 9 0 0 との間に移動装置 K 4 5 6 0 が配置される場合にも、同様のことが言える。例えば、移動装置 K 4 5 6 0 が左側サイドランプ K 9 3 0 と第 3 図柄表示装置 K 8 1 との間に配置される場合に、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りに回転され、左側サイドランプ K 9 3 0 において光が上方に立ち昇るように視認させるように左側サイドランプ K 9 3 0 の内部に配置される LED の発光タイミングが制御され、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の左側範囲において光が下方に下げられるように視認させるような動画表示を行う場合、あたかも、左側サイドランプ K 9 3 0 及び第 3 図柄表示装置 K 8 1 により視認される光が回転装飾部材 K 4 5 7 8 を回転させているかのように遊技者に視認させることができる。このように、左側サイドランプ K 9 3 0 による光と、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作と、第 3 図柄表示装置 K 8 1 による表示とを、一連で視認させることができる。また、例えば、移動装置 K 4 5 6 0 を左側装飾装置 K 3 5 0 の正面側に配置される場合、左側装飾装置 K 3 5 0 の内部の発光基板からの光により、移動装置 K 4 5 6 0 の外形部の明るさを確保することができる。これにより、移動装置 K 4 5 6 0 の演出効果を向上させることができる。また、移動装置 K 4 5 6 0 が正面視でセンターフレーム K 8 6 (図 1 6 3 9 参照) の外方に配置される場合、ベース板 K 1 3 (図 1 7 1 3 参照) の背面側に配置されるようにしても良いし、ベース板 K 1 3 の正面側に配置されるようにしても良い。ベース板 K 1 3 の正面側に移動装置 K 4 5 6 0 が配置される場合、ガラスユニット H 1 6 (図 1 7 1 3 参照) の背面側に配置されても良いし、ガラスユニット H 1 6 の正面側に配置されるようにしても良い。遊技者に対して近い方が、より遊技者に認識させ易く、演出性の向上を図ることができる。

#### 【5 0 7 1】

移動装置 K 4 5 6 0 がガラスユニット H 1 6 (図 1 7 1 3 参照) の正面側に配置される場合に、移動装置 K 4 5 6 0 がガラスユニット H 1 6 に回転可能に固定されるように構成しても良く、第 3 図柄表示装置 K 8 1 (図 1 7 1 3 参照) から照射される光により照らさ

10

20

30

40

50

れ得るようにしても良い。これにより、第3図柄表示装置K81の光により、ガラスユニットH16の背面側に配置される動作ユニットK300(図1640参照)を構成する可動部だけでなく、ガラスユニットH16の正面側に配置される可動部(移動装置K4560)をも照らすことができる。図1724(a)、図1724(b)及び図1725は、第2可動装置K4701の正面図である。なお、図1724(a)、図1724(b)及び図1725では、第2可動装置K4701(上記各実施形態における第2可動装置K701に相当)が下降配置状態(図1686(b)参照)からアーム部材K735が正面視時計回りに回転動作されることで上下スライド部材K4720が上昇移動される突破上昇動作パターンが時系列で図示されており、第2可動装置K4701の構成の内、上下スライド部材K4720が想像線で図示され、その上下スライド部材K4720よりも手前側に配置される追従可能部材K740、連動部材K750及び主装飾部材K760(図1682参照)の図示が省略される。図1724(a)、図1724(b)及び図1725では、理解を容易とするために、正面視で重なる伝達終端部材K4737、アーム部材K735及び駆動側二層ギアK731が部分的に破断されたり、想像線で図示されたりすることで、奥側の構成が視認可能となるように図示される。本実施形態における第2可動装置K4701は、上述の第2可動装置K701から多くの構成を流用しながらも、第2可動装置K701では不可能とされていた下降配置状態からのアーム部材K735の時計回り方向の回転動作を可能とするために、一部の構成が変更されている。例えば、金属棒K713の配置が、下降配置状態から時計回り方向に回転動作するアーム部材K735と干渉しないように左方に移動されている。これに伴い、上下スライド部材K4720の左右幅も拡大されている。

#### 【5072】

加えて、案内孔K4737bは終端が延長されており、下降配置状態から伝達終端部材K4737が正面視時計回り方向に回転動作しても、上下スライド部材K4720(上記各実施形態における上下スライド部材K720に相当)の第2支持部K725b(図1683参照)と干渉しない構成としている。上記各実施形態では、金属棒K713の右側においてベース部材K710の本体部K711から正面側に延設されるストッパ部K711gの右側面がアーム部材K735に回転方向から当接する(左右方向で当接する)ことで、アーム部材K735及び伝達終端部材K4737の回転動作を下降配置状態で停止させる(せき止める)ように構成されていたが(図1686(b)参照)、本実施形態では、ストッパ部K711gとアーム部材K735とは当接しないため、この作用は望めない。一方で、本実施形態においても、上記各実施形態と同様に、下降配置状態において、ベース部材K710の第4支持部K712dの中心(円形状の中心)、アーム部材K735の回転先端部K735bの中心(円形状の中心)及び伝達終端部材K4737の基端側支持孔K737aの中心(円形状の中心)が、略上下方向に伸びる直線KVL78と正面視で重なる位置に配置される。そのため、第4支持部K712dを中心にアーム部材K735が下降配置状態から左右どちらの方向に回転動作した(振れた)場合、その回転動作に伴い基端側支持孔K737aの高さ位置が上昇することになるが、その上昇変位を押し戻す方向(基端側支持孔K737aの高さ位置を下げる方向)に、上下スライド部材K4720や、その上下スライド部材K4720に配置される追従可能部材K740、連動部材K750及び主装飾部材K760(図1682参照)の自重がかけられるので、アーム部材K735の姿勢を下降配置状態における姿勢(図1724(a)参照)で安定させることができる。

#### 【5073】

即ち、演出待機状態(図1684(a)参照)からアーム部材K735を正面視時計回り方向に回転動作させ下降配置状態に変化させる動作制御において、アーム部材K735を90度回転させるための回転量で駆動ギアKMG72を回転させるように制御されるところ、制御不良が生じてアーム部材K735の回転角度に88度~92度といったばらつきが生じたとしても、そのばらつきが上下スライド部材K4720(上記各実施形態における上下スライド部材K720に相当)、追従可能部材K740、連動部材K750及び

主装飾部材 K 7 6 0 ( 図 1 6 8 2 参照 ) の自重で修正されることで、アーム部材 K 7 3 5 の姿勢を下降配置状態における姿勢 ( 図 1 7 2 4 ( a ) 参照 ) で安定させることができる。図 1 7 2 4 ( b ) では、アーム部材 K 7 3 5 の鉛直方向に対する傾斜角度が、図 1 6 8 6 ( a ) に図示される状態と同じであり、左右が反転された状態が図示される。即ち、基端側支持孔 K 7 3 7 a 及び上下スライド部材 K 4 7 2 0 ( 上記各実施形態における上下スライド部材 K 7 2 0 に相当 ) の高さ位置は、図 1 6 8 6 ( a ) に図示される状態と同じである。図 1 7 2 5 では、突破上昇動作パターン of の動作終端状態が図示される。即ち、突破上昇動作パターン of の動作終端状態は、後層伝達部 K 7 3 1 b のギア歯と伝達側二層ギア K 7 3 3 の後層伝達部 K 7 3 3 b のギア歯との噛み合いが解消する直前の回転角度の状態として設定される。図 1 7 2 5 に図示される状態において、アーム部材 K 7 3 5 は上昇配置状態 ( 図 1 6 8 5 参照 ) における配置までは到達しない。即ち、下降配置状態からアーム部材 K 7 3 5 を時計回りに回転動作させる突破上昇動作パターン of の動作終端状態における基端側支持孔 K 7 3 7 a 及び上下スライド部材 K 4 7 2 0 ( 上記各実施形態における上下スライド部材 K 7 2 0 に相当 ) の高さ位置は、下降配置状態からアーム部材 K 7 3 5 を反時計回りに回転動作させる階段上昇動作パターン of の動作終端状態における基端側支持孔 K 7 3 7 a 及び上下スライド部材 K 4 7 2 0 ( 上記各実施形態における上下スライド部材 K 7 2 0 に相当 ) の高さ位置 ( 図 1 6 8 5 ( b ) 参照 ) よりも低い。

#### 【 5 0 7 4 】

このような構成により、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 によれば、下降配置状態を中心としてアーム部材 K 7 3 5 を左右方向に往復回転させる ( 振動させる ) ことにより、基端側支持孔 K 7 3 7 a 及び上下スライド部材 K 4 7 2 0 ( 上記各実施形態における上下スライド部材 K 7 2 0 に相当 ) を上下に往復動作 ( 振動 ) させることができる。更に、下降配置状態を起点とした 2 通りの動作態様を、駆動モータ K M G 7 1 ( 図 1 6 8 3 参照 ) を一定の速さで駆動継続させることは同一としながら、アーム部材 K 7 3 5 の回転方向を異ならせる ( 駆動モータ K M G 7 1 の駆動方向を異ならせる ) ことにより生じさせることができる。第 1 に、下降配置状態からアーム部材 K 7 3 5 を反時計回り方向に回転動作させる階段上昇動作パターン of の場合、下降配置状態から基端側支持孔 K 7 3 7 a 及び上下スライド部材 K 4 7 2 0 ( 上記各実施形態における上下スライド部材 K 7 2 0 に相当 ) が上昇された後 ( 図 1 6 8 6 ( a ) 参照 ) 、演出待機状態における配置で上昇動作が一時停止され ( 図 1 6 8 4 ( a ) 参照 ) 、その後で上昇配置状態における高さ位置まで上昇移動される ( 図 1 6 8 4 ( b ) , 1 7 7 2 ( a ) , 1 7 7 2 ( b ) 参照 ) 。第 2 に、下降配置状態からアーム部材 K 7 3 5 を時計回り方向に回転動作させる突破上昇動作パターン of の場合、下降配置状態から基端側支持孔 K 7 3 7 a 及び上下スライド部材 K 4 7 2 0 ( 上記各実施形態における上下スライド部材 K 7 2 0 に相当 ) が上昇されるまでは階段上昇動作パターン of と同じであるが ( 図 1 6 8 6 ( a ) 及び図 1 7 2 4 ( b ) 参照 ) 、上昇動作が一時停止されることはなく、動作終端状態まで一気に上昇移動される ( 図 1 7 2 5 参照 ) 。第 2 可動装置 K 4 7 0 1 によれば、特に下降配置状態付近では、アーム部材 K 7 3 5 の前側に配置される上下スライド部材 K 4 7 2 0 によりアーム部材 K 7 3 5 への視界が遮られることで、下降配置状態からアーム部材 K 7 3 5 が時計回り方向に回転したのか、反時計回り方向に回転したのかを、遊技者が判別困難となるように構成されている。

#### 【 5 0 7 5 】

そのため、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が下降配置状態から上昇移動された場合に、ある程度の上昇高さまでは ( 図 1 6 8 6 ( a ) 及び図 1 7 2 4 ( b ) 参照 ) 、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が階段上昇動作パターン of で動作されているのか、突破上昇動作パターン of で動作されているのかを判別できないようにすることができる。この場合において、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が階段上昇動作パターン of で動作するか、突破上昇動作パターン of で動作するかによって、その後の演出展開が変化したり、特図変動の大当たり期待度が変化したりするような設定を設けることで、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 に対する注目力を向上させることができる。ここで、途中停止させる動作パターンと、途中停止させない動作パターンとの切替は、上下スライド部材 K 4 7 2 0 に上下方向で当接可能な状態と、上下スライド部材 K 4 7

20の移動軌跡から退避する状態とで切り替え可能な可動のストッパ部材を設けることでも実現可能である。この場合、円弧状部K732, K734を構成する必要もなくなる。一方、ストッパ部材との当接により上下スライド部材K4720を停止させる構成の場合、動作速度が高速であるほど生じる負荷は大きくなるので、上下スライド部材K4720又はストッパ部材が破損する可能性が高くなる。破損を避けるために当接前にブレーキを生じさせたり、動作速度を遅くしたりする場合、途中停止させる動作パターンと、途中停止させない動作パターンとの違いが分かり難くなるため、演出効果が低くなる可能性がある。

#### 【5076】

これに対し、本実施形態によれば、階段上昇動作パターンにおいて上下スライド部材K4720（上記各実施形態における上下スライド部材K720に相当）が途中停止する状態は、円弧状部K734に対して円弧状部K732が擦れている状態であり（図1684（a）参照）、動作速度がどれだけ高速になったとしても破損する程の衝撃が生じるものではなく、むしろ回転方向の荷重が駆動力の伝達方向下流側（駆動側二層ギアK731よりも下流側の伝達側二層ギアK733、アーム部材K735及び伝達終端部材K4737等）に伝達されにくいように構成されているため、途中位置（図1686（a）及び図1724（b）参照）でのブレーキの必要は無く、高速動作が可能となる。これにより、階段上昇動作パターンでは、高速で上昇動作していたものが突然止まるように演出できる一方、階段上昇動作パターンにおいて上昇速度を高めることができることに基づいて、その階段上昇動作パターンと紛らわしくさせる突破上昇動作パターンの上昇速度も高めることが可能となる。これにより、上昇移動の動作速度の設定自由度を向上させることができ、第2可動装置K4701の演出効果を向上させることができる。図1726は、後層側可動装置K4800の後側開閉部材K4810の板状部K4811、中側開閉部材K4820の板状部K4821及び前側開閉部材K4830の板状部K4831を模式的に示す正面模式図である。後側開閉部材K4810、中側開閉部材K4820及び前側開閉部材K4830は、上記各実施形態で上述した後層可動装置K800の後側開閉部材K810、中側開閉部材K820及び前側開閉部材K830と略同一の構造を備えている一方で、板状部K4811, K4821, K4831に施される装飾に違いがあるので、改めて説明する。板状部K4811, K4821, K4831には、各板状部K4811, K4821, K4831と正面視で外形が同一形状のシールが貼り付けられることに因り、正面視において略全体がそのシールの色で視認される。

#### 【5077】

板状部K4811, K4821, K4831に施される装飾は、シールに印刷された形状によるものである。左側の板状部K4821, K4831にローマ字の「S」の形状の輪郭KOL481が施されるのは上記各実施形態と同様である（図1698（b）参照）。更に、本実施形態では、右側の板状部K4811, K4821にローマ字の「G」の形状の内側輪郭KOL482aと、その内側輪郭KOL482aの外側を囲うローマ字の「G」の形状の外側輪郭KOL482bとが施され、右側の板状部K4821にローマ字の「O」の形状の輪郭KOL483が施され、右側の板状部K4831に図形の「王冠」の形状の輪郭KOL484が施される。本実施形態では、無色透明のシールに赤色で形状部分が印刷される。輪郭KOL481, KOL482b, KOL483, KOL484の外側および内側輪郭KOL482aの内側における範囲が赤色で印刷されていることから、輪郭KOL481, KOL482b, KOL483, KOL484の外側および内側輪郭KOL482aの内側においては赤色で視認され、輪郭KOL481, KOL482b, KOL483, KOL484の内側および内側輪郭KOL482aの外側においては無色透明で視認される。実際の遊技中においては、閉塞状態（図1726参照）における板状部K4811, K4821, K4831は、それ単体で視認されるものではなく、板状部K4811, K4821, K4831の後方にある第3図柄表示装置K81も透けて見える（図1698（b）及び図1698（c）参照）。そのため、板状部K4811, K4821, K4831の視認態様は、第3図柄表示装置K81の表示に対応して変化し得る

。図 1 7 2 7 ( a ) は、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面図であり、図 1 7 2 7 ( b ) は、図 1 7 2 7 ( a ) に図示される第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側に配置された板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の正面図であり、図 1 7 2 8 ( a ) は、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面図であり、図 1 7 2 8 ( b ) は、図 1 7 2 8 ( a ) に図示される第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側に配置された板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の正面図である。

【 5 0 7 8 】

図 1 7 2 7 ( a ) では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域において、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に貼り付けられたシールと同じ赤色 ( 同じ濃さの赤色 ) の光で一面発光されるように表示される ( 第 1 態様 ) 。この場合、図 1 7 2 7 ( b ) に図示されるように、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側に配置された板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の内側および内側輪郭 K O L 4 8 2 a の外側が表示領域の表示と同様に赤色で視認されることになり、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の外側および内側輪郭 K O L 4 8 2 a の内側の赤色と区別が付き難くなり、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 a , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 が判別し難くなる。従って、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 a , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 に遊技者の注目が行き難くなり、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の視認態様としては、単に一面赤色で塗りつぶされているような印象を与える。図 1 7 2 8 ( a ) では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域において、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に貼り付けられたシールの赤色に対して、赤以外の色も含む光 ( 例えば、白色光 ) で一面発光されるように表示される ( 第 2 態様 ) 。この場合、図 1 7 2 8 ( b ) に図示されるように、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側に配置された板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の内側および内側輪郭 K O L 4 8 2 a の外側では第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域で照射される ( 赤以外の色も含む ) 光の色で視認される一方で、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の外側および内側輪郭 K O L 4 8 2 a の内側では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域で照射される光の色の内、赤以外の色がシールに吸収され、赤色で視認される。

【 5 0 7 9 】

そのため、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の内側および内側輪郭 K O L 4 8 2 a の外側における ( 赤以外の色も含む ) 光の色と、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の外側および内側輪郭 K O L 4 8 2 a の内側における赤色とで、区別させ易くなり、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 a , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 を判別させ易くなる。従って、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 a , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 に遊技者の注目を向かわせ易くなり、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の視認態様としては、遊技者に対する何らかの示唆が生じているような印象を与える。このように、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域における表示を一面同色の表示とする態様 ( 図 1 7 2 7 ( a ) 及び図 1 7 2 8 ( a ) 参照 ) を採用しながらも、色の異なる第 1 態様と第 2 態様とでは、表示される光と板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 のシールに印刷される色との関係から、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を通した視認態様の印象を異ならせることができる。なお、上述の実施形態では、無色透明の樹脂材料から形成される板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に色付きのシールが貼り付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、非透過のプリントシールを貼り付けるようにしても良いし、色付きの樹脂材料 ( 透明の樹脂材料でも良いし、非透過の樹脂材料でも良い ) から板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を形成しても良い。この場合に、輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 a , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 による形状の構成は、2 色成形により作っても良いし、形状に合わせたリール部材を貼り付けるようにしても良いし、形状に合わせた凹部や凸部を形成することで光の透過性

を異ならせ視認態様を調整するようにしても良い。

【5080】

樹脂材料に付けられる色は、硬化剤の色である場合等、無色透明の樹脂材料に比較して材料強度や材料の粘りを向上させる場合が多い。そのため、色付きの樹脂材料から板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 を形成する場合、形状の設計自由度を向上させたまま十分な材料強度を発揮させることができる。また、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 に形成される輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 a, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 を、貼り付けられるシールに形成される形状として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の形状により輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 a, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 を視認させるようにしても良い。即ち、例えば、輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 a, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 に沿う形状で板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の背面側から後方に突条状に突設形成されるリブ部を形成しても良い。リブ部が形成される箇所において、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の厚み寸法が大きくなるので、透過性が低くされ、暗く視認される。即ち、輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 a, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 に沿って暗く視認されるラインが形成されることで、輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 a, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 の内側との境界部を認識させ易くすることができ、演出性を向上させることができる。更に、リブ部により、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の材料強度を向上させることができ、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の曲げ変形や、折れ変形を防止し易くすることができる。このように、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 に輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 a, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 に沿ったリブ部を形成することで、演出性を向上させつつ、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の耐久性の向上も図ることができる。

【5081】

上述の構成によれば、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 が閉塞状態とされているままで、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の表示態様を切り替えることで、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 を通した視認態様の印象を瞬時に切り替えることができる。例えば、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 が閉塞状態とされているままで、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の表示態様を一面赤色の表示（図 1 7 2 7 (a) 参照）から一面多色（例えば、赤色以外を含む色）の表示（図 1 7 2 8 (a) 参照）に切り替えることで、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 を通した視認態様を図 1 7 2 7 (b) に図示される態様から図 1 7 2 8 (b) に図示される態様に瞬時に切り替えることができる。このように、本実施形態によれば、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 が閉塞状態という同じ状態を構成している場合において、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 a, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 が判別され易く、輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 の内側および内側輪郭 K O L 4 8 2 a の外側を通して見える表示に注目させ易い（第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域に注目させ易い）場合と、輪郭 K O L 4 8 1, K O L 4 8 2 a, K O L 4 8 2 b, K O L 4 8 3, K O L 4 8 4 が判別され難く一面同じ色で視認されるために手前側の板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 に注目させ易い場合とを切り替えることができる。即ち、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 が透過性の材料から形成される場合に特有の、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 よりも後側に配置される第 3 図柄表示装置 K 8 1 による表示に注目させるという機能（図 1 7 2 8 (b) 参照）に加えて、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 が非透過の材料から形成される場合に特有の、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 自体に注目させて後側の第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域には注目させ難くするという機能（図 1 7 2 7 (b) 参照）をも生じさせることができる。

【5082】

図 1 7 2 8 (a) 及び図 1 7 2 8 (b) を参照して、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領

10

20

30

40

50

域における表示態様の設定の一例を説明する。上述した説明では、第3図柄表示装置K81の表示領域で一面同じ態様(色味)の光を見せるように制御する場合を説明したが、例えば、図1728(a)に図示されるように、第3図柄表示装置K81の表示領域を複数の範囲に分割し、それぞれの範囲で別々の表示態様で表示可能に構成しても良い。例えば、板状部K4811, K4821, K4831が閉塞状態とされている場合において、輪郭KOL481を正面視で含む範囲において第1扉演出表示KER481が実行可能とされ、外側輪郭KOL482bを正面視で含む範囲において第2扉演出表示KER482が実行可能とされ、輪郭KOL483を正面視で含む範囲において第3扉演出表示KER483が実行可能とされ、輪郭KOL484を正面視で含む範囲において第4扉演出表示KER484が実行可能とされるように設定する。各扉演出表示KER481, KER482, KER483, KER484として、赤以外の色を含む表示を行う場合、その表示範囲は対応する各輪郭KOL481, KOL482b, KOL483, KOL484よりも大きい。各輪郭KOL481, KOL482b, KOL483, KOL484の外側においてはシールに赤色以外の色が吸収されることにより、赤以外の色の表示が視認されるのは各輪郭KOL481, KOL482b, KOL483, KOL484の内側に限定される。例えば、第1扉演出表示KER481において、虹色の七色を等間隔で縞状に並べたような表示を行うようにしても良い。この場合、輪郭KOL481の内側のみを虹色で視認させ、輪郭KOL481の外側は赤色で視認させることができるので、遊技者に対して、ローマ字の「S」を虹色で視認させることができる。これにより、遊技者に対して、何らかの利益を獲得可能であること(例えば、特別図柄の抽選で大当たりとなったこと)を示唆することができる。

#### 【5083】

例えば、第2扉演出表示KER482において、縦方向に延びる黄色の帯状部が左方に移動する表示が等間隔で実行され、第3扉演出表示KER483において、横方向に延びる黄色の帯状部が上方に移動する表示が等間隔で実行されるようにしても良い。この場合、内側輪郭KOL482aの外側および外側輪郭KOL482bの内側のみで黄色部が左方に移動し、輪郭KOL483の内側のみで黄色部が上方に移動するように視認させ、内側輪郭KOL482aの内側、外側輪郭KOL482bの外側および輪郭KOL483の外側は赤色で視認させることができるので、遊技者に対して、ローマ字の「GO」を黄色部が動く態様で視認させることができると共に、黄色部の移動方向として視線を左上方向に誘導させることができる。これにより、遊技者の視線が第3図柄表示装置K81の表示領域の右半分に偏っていたとしても、遊技者の視線を左方側へ誘導することができるので、輪郭KOL481を視界に入れさせることで、虹色のローマ字の「S」の表示に気付かせることができる。例えば、第4扉演出表示KER484において、一面金色で、表示したり、消したりを交互に繰り返す(点滅させる)ように制御しても良い。この場合、表示中には、輪郭KOL484の内側のみを金色で視認させることで、「王冠」を印象付ける一方で、表示を消した場合には、「王冠」が無いかのように視認させることができる。この場合において、表示する時間と、表示が消される時間との比を異ならせることにより、その印象を異ならせることができる。即ち、表示する時間の方が、表示が消される時間に比較して長い場合、「王冠」は濃く視認され、より実体化される。一方、表示する時間の方が、表示が消される時間に比較して短い場合、「王冠」は薄く視認され(透けて視認され)、残像のような印象を与える。

#### 【5084】

このように、各扉演出表示KER481, KER482, KER483, KER484の外縁形状を単なる矩形という単純な形状としながらも、各扉演出表示KER481, KER482, KER483, KER484の表示態様にのっとった形で各輪郭KOL481, KOL482b, KOL483, KOL484の形状を遊技者に視認させることができる。従って、第3図柄表示装置K81における表示態様を、前方に配置される各輪郭KOL481, KOL482b, KOL483, KOL484の形状を表示する場合に比較して簡素なパターンとすることができるので、描画に要する時間を短くしつつ、遊技者に



は、各輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の形状に対応した模様を視認させることができる。各輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の内側の発光は、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の発光を利用していることから、面発光で視認させることができる。そのため、点光源により発光される移動装置 K 4 5 6 0 ( 上述の各実施形態における移動装置 K 5 6 0 に相当、図 1 6 6 8 参照 ) 等に比較して、各輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 の内側を、より明るく、より均一に光らせることができ、視認性を向上させることができる。なお、本実施形態では、各扉演出表示 K E R 4 8 1 , K E R 4 8 2 , K E R 4 8 3 , K E R 4 8 4 を開閉動作する板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の各輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 のみに対応させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 と同様に開閉動作可能な第 2 扉状可動役物が板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の前層側 ( 又は後層側 ) に配設されても良い。その第 2 扉状可動役物の板状部にもシールが貼り付けられ、第 2 扉状可動役物の閉塞状態において正面視で各扉演出表示 K E R 4 8 1 , K E R 4 8 2 , K E R 4 8 3 , K E R 4 8 4 と重なる位置において、シールに各輪郭 K O L 4 8 1 , K O L 4 8 2 b , K O L 4 8 3 , K O L 4 8 4 とは異なる輪郭が施される。

10

#### 【 5 0 8 5 】

この場合、各扉演出表示 K E R 4 8 1 , K E R 4 8 2 , K E R 4 8 3 , K E R 4 8 4 の表示態様が同じであっても、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態 ( 図 1 6 5 5 参照 ) であって第 2 扉状可動役物が演出待機状態 ( 図 1 6 5 3 参照 ) とされる場合と、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態 ( 図 1 6 5 3 参照 ) であって第 2 扉状可動役物が閉塞状態 ( 図 1 6 5 5 参照 ) とされる場合とで、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側における視認態様を異ならせることができる。板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 は、上述の各実施形態における板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 と同様に、閉塞状態 ( 図 1 6 9 2 ( c ) 及び図 1 6 9 6 参照 ) における停止と、連動切替状態 ( 図 1 6 9 2 ( b ) 及び図 1 6 9 5 参照 ) における停止とを容易に行うことができる。即ち、駆動力の停止タイミングが若干ずれた場合であっても、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を、閉塞状態または連動切替状態で停止させることを容易に行うことができる。左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 は、上述の各実施形態における板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 と同様に、左右それぞれで独立の駆動モータ K M T 8 1 , K M T 8 2 ( 図 1 6 8 9 参照 ) により駆動されるため、左右それぞれで動作タイミングを合わせた駆動や、左右独立で動作させる駆動が可能とされる。即ち、上述の各実施形態における板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 の状態として説明した、演出待機状態 ( 図 1 6 9 4 参照 ) 、連動切替状態 ( 図 1 6 9 5 参照 ) 、閉塞状態 ( 図 1 6 9 6 参照 ) は、左右同時に動作される場合に限らず、左右いずれかが取り得る状態としても構成され得る。

20

30

#### 【 5 0 8 6 】

ここで、左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が、相手側の扉と当接して停止される場合には、片側だけを動作させた場合の停止位置が定まらない可能性がある。これに対して、本実施形態では、上述の各実施形態と同様に、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を、閉塞状態または連動切替状態で停止させることを、相手側の部材 ( 左右反対側の部材 ) との当接に因ることなく行うことができるので、左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の左右一方のみを動作させる場合でも、閉塞状態または連動切替状態で正確に停止させることができる。左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の動作速度について説明する。上述の各実施形態における板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 への駆動力伝達の上流側に位置する基端側スライド部材 K 8 8 0 ( 図 1 6 9 2 及び図 1 6 9 3 参照 ) と同様に、駆動モータ K M T 8 1 , K M T 8 2 ( 図 1 6 8 9 参照 ) が一定の駆動速度で駆動されている場合であっても、基端側スライド部材 K 8 8 0 の移動速度を連動切替状態 ( 図 1 6 9 2 ( b ) 参照 ) において最大とすることができる。図

40

50

1729は、後層側可動装置K4800の後側開閉部材K4810の板状部K4811、中側開閉部材K4820の板状部K4821及び前側開閉部材K4830の板状部K4831を模式的に示す正面模式図である。図1729では、連動切替状態（図1692（b）及び図1695参照）における視認態様が図示される。後層側可動装置K4800は、動作により、板状部K4811、K4821、K4831が、おおよそ重なることなく輪郭KOL481、KOL482a、KOL482b、KOL483、KOL484の内容が明確に理解できる状態（図1726参照）と、板状部K4811、K4821、K4831が、部分的に重なることで輪郭KOL481、KOL482a、KOL482b、KOL483、KOL484（例えば、輪郭KOL482a、KOL482b）が見え難くなる状態（図1729参照）とで、切替可能とされる。これにより、板状部K4811、K4821、K4831による視認態様のバリエーションを増やして、注目力の向上および演出効果の向上を図ることができる。

10

#### 【5087】

図1729に図示されるように、板状部K4811、K4821、K4831の少なくとも一部が前後で重ねられることにより全体の左右幅が縮められることに加え、板状部K4811に形成される内側輪郭KOL482aの外側および外側輪郭KOL482bの内側（無色透明）と板状部K4821に形成される輪郭KOL482の外側（赤色）との重なる位置、及び、板状部K4811に形成される内側輪郭KOL482aの内側および外側輪郭KOL482bの外側（赤色）と板状部K4821に形成される輪郭KOL482の内側（無色透明）との重なる位置では、板状部K4811に形成される内側輪郭KOL482aの内側および外側輪郭KOL482bの外側の色（赤色）で視認されることになり、輪郭KOL482a、KOL482bとして判別し易い（無色透明で視認される）部分の面積が減少される。従って、図1726に図示される状態と比較して、輪郭KOL482a、KOL482bとして形成される装飾の判別をし難くすることができる。仮に、板状部K4811、K4821、K4831の前後方向の重なり加減が変化することなく左右にスライド移動することがあった場合に比較して、本実施形態では輪郭KOL482a、KOL482bが第3図柄表示装置K81の前方の外方へ退避する前から重なり始める分、本実施形態の方が、輪郭KOL482a、KOL482bとして視認される（無色透明で視認される）面積の減少が早期に生じることになり、輪郭KOL482の判別をし難くさせることができる。これにより、図1726に図示される状態と、図1729に図示される状態との、輪郭KOL482a、KOL482bの判別のし易さの違いを、より際立たせることができ、視認態様のバリエーションの差を大きくすることができる。

20

30

#### 【5088】

図1729に図示される状態で、太い幅の想像線で図示される第3図柄表示装置K81の表示領域の内、板状部K4811、K4821、K4831の後方に位置する範囲において上述の第1態様の表示を実行することにより、板状部K4811、K4821、K4831を第3図柄表示装置K81の表示領域の左右側に配置される左右幅の長い枠構成部（フレームの一部）として視認させることができ、第3図柄表示装置K81の表示を視認させる領域を板状部K4811の間隔に狭めることができる（縮小表示態様）。即ち、第3図柄表示装置K81の表示領域の大きさが変化したように見せることができるので、遊技者に対して、第3図柄表示装置K81自体の表示領域の大きさに適した表示演出だけではなく、見かけ上変化された（小さくされた）表示領域の大きさに適した表示演出を見せることを、同一の第3図柄表示装置K81により実行することができる。一方、第3図柄表示装置K81の表示領域の内、板状部K4811、K4821、K4831の後方に位置する範囲において、板状部K4811、K4821、K4831のシールの色よりも濃い赤での濃淡による形状を視認させる表示（第3態様の表示）を行い（赤はシールにより吸収されないので板状部K4811、K4821、K4831越しに濃淡による形状を遊技者が視認可能）、板状部K4811の間隔に置いて赤の濃淡による形状を視認させる表示を行うようにしても良い。例えば、図1729に図示されるように、第3図柄表示装

40

50

置 K 8 1 の表示領域の上側範囲において左右方向に帯状に延びる第 4 背面表示 K 8 1 d を板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 のシールと同じ濃さの赤色で表示し、その第 4 背面表示 K 8 1 d の内側に右方向を向く矢印形状の第 5 背面表示 K 8 1 e を板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 のシールの赤色よりも濃い赤色で表示する。この場合、板状部 K 4 8 1 1 の内側端部で第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域が仕切られているような印象を与えることはなく、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 越しに第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域における第 4 背面表示 K 8 1 d 及び第 5 背面表示 K 8 1 e を透けて見せることができる。

#### 【 5 0 8 9 】

この態様によれば、第 5 背面表示 K 8 1 e が板状部 K 4 8 1 1 の内側縁部と重なっていても遊技者に違和感を与えることがないので、第 5 背面表示 K 8 1 e を左右方向（例えば、矢印の向く右方向）にスライド移動する動的表示として表示する場合においても、遊技者に違和感を与えることが無い。このように、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を第 3 図柄表示装置 K 8 1 の正面側に配置したまま、第 3 図柄表示装置 K 8 1 自体の表示領域の大きさに適した表示演出を実行することができる（非縮小表示態様）。このように、本実施形態では、上述の各実施形態と同様に、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の正面側に配置された状態において、遊技者に対して、第 3 図柄表示装置 K 8 1 自体の表示領域の大きさに適した表示演出だけではなく、見かけ上変化された（小さくされた）表示領域の大きさに適した表示演出を見せることができ、これらは、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示態様を切り替えることにより実現される。なお、上述した縮小表示態様や、非縮小表示態様において、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の後方の表示範囲の指定は、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の投影範囲に限られるものではない。例えば、縮小表示態様において、上述した第 1 態様の表示を実行させる範囲の左右内側端は、板状部 K 4 8 1 1 の左右内側先端側（互いに対向配置される側）縁部よりも左右外側にずらすようにしても良い。この場合、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の動作（停止位置）が不安定となったとしても、第 1 態様の表示が板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に覆われずに露出する事態の発生を回避し易くすることができる。また、縮小表示態様において、板状部 K 4 8 1 1 の左右内側先端側において上下方向に延びる帯状の表示を行うことで、左右の板状部 K 4 8 1 1 の間隔における第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示範囲と、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の後方における表示範囲とを区別させ易くすることができるが、この帯状の表示の位置についても、板状部 K 4 8 1 1 の左右内側先端の投影範囲に限られるものではない。

#### 【 5 0 9 0 】

例えば、左右の板状部 K 4 8 1 1 の対向する側（左右内側）にずらすようにしても良い。この場合、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の動作（停止位置）が不安定となったとしても、帯状の表示が板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に覆われて、帯状の表示が視認され難くなる事態を回避し易くすることができる。図 1 7 3 0 ( a )、図 1 7 3 0 ( b ) 及び図 1 7 3 0 ( c ) は、第 3 図柄表示装置 K 8 1 及び後層側可動装置 K 4 8 0 0 の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の上面図である。図 1 7 3 0 ( a )、図 1 7 3 0 ( b ) 及び図 1 7 3 0 ( c ) では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 と板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 との位置関係が模式的に図示される。図 1 7 3 0 ( a ) に図示されるように、本実施形態では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域を覆う大きさで第 3 図柄表示装置 K 8 1 の正面側に配設され、左右側端部が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の左右側の枠に接着される透明フィルム K 4 8 9 1 と、その透明フィルム K 4 8 9 1 の上下両側に一対で配設され透明フィルム K 4 8 9 1 を把持する把持部 K 4 8 9 2 と、その把持部 K 4 8 9 2 を前後方向にスライド変位させる第 1 駆動装置 K 4 8 9 3 と、その第 1 駆動装置 K 4 8 9 3 を左右方向にスライド変位させる第 2 駆動装置 K 4 8 9 4 と、が第 3 図柄表示装置 K 8 1 に配設される。把持部 K 4 8 9 2 が初期位置（図 1 7 3 0 ( a ) 参照）に配置されている状態では、透明フィルム K 4 8 9 1 の前面は第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示面 K 8 1 s と平行とされており、透明フィルム K 4 8 9 1 を通して視認される表示は

、透明フィルム K 4 8 9 1 が配設されていない場合と大きな変化はない。図 1 7 3 0 ( b ) に図示されるように、上下一対の把持部 K 4 8 9 2 が前方位置に配置される場合、透明フィルム K 4 8 9 1 は、上面視で把持部 K 4 8 9 2 を頂点とする三角形の 2 辺を形成する態様で変形され、透明フィルム K 4 8 9 1 の前面が形成される平面 K S 4 9 は第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示面 K 8 1 s と非平行とされる。この場合、透明フィルム K 4 8 9 1 を通して視認される表示は、透明フィルム K 4 8 9 1 が配設されていない場合と変化し得る。

#### 【 5 0 9 1 】

図 1 7 3 0 ( c ) では、上下一対の把持部 K 4 8 9 2 が前方位置に配置され、後層側可動装置 K 4 8 0 0 の右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 は演出待機状態における配置とされる一方で、左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 は閉塞状態における配置とされた状態が図示される。図 1 7 3 0 ( c ) に図示されるように、上下一対の把持部 K 4 8 9 2 が前方位置に配置されることで、正面視における、透明フィルム K 4 8 9 1 の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 側の縁と、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の透明フィルム K 4 8 9 1 側の縁との前後間隔が狭められている。更に、上下一対の把持部 K 4 8 9 2 が前方位置に配置される場合における透明フィルム K 4 8 9 1 の前面が形成される平面 K S 4 9 と、閉塞状態における配置とされた板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が並べられる方向 K L 5 0 とが略平行とされる。透明フィルム K 4 8 9 1 は、第 3 図柄表示装置 K 8 1 側から入射された光を屈折させることで、平面 K S 4 9 と垂直な方向に進行させ、遊技者に視認させる。これにより、透明フィルム K 4 8 9 1 の前面を視認面として視認される第 3 図柄表示装置 K 8 1 からの表示と、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の前面を通して視認される装飾とを、一連で視認させ易くすることができる。なお、透明フィルム K 4 8 9 1 を通して視認させる第 3 図柄表示装置 K 8 1 側の表示は、遊技者が平面 K S 4 9 と直交する方向視で視認する可能性を考慮して、把持部 K 4 8 9 2 の左右位置よりも若干左右方向に超えて ( 図 1 7 3 0 ( c ) において左側にまで超えて ) 連続的に形成されるようにしても良い。この場合、遊技者が平面 K S 4 9 と直交する方向視で視認した場合であっても、透明フィルム K 4 8 9 1 と板状部 K 4 8 1 1 との間に隙間が視認されることを防止し易くできると共に、遊技者が正面視で視認している場合には、把持部 K 4 8 9 2 よりも左側の範囲においては板状部 K 4 8 1 1 とオーバーラップすることで、ほぼ板状部 K 4 8 1 1 の色 ( 本実施形態では、赤色 ) で視認されることにより、把持部 K 4 8 9 2 の配置される左右中央位置で視認態様を区切ることができる。

#### 【 5 0 9 2 】

なお、把持部 K 4 8 9 2 の前後位置は、第 1 駆動装置 K 4 8 9 3 を駆動させることにより変更可能とされる。そのため、透明フィルム K 4 8 9 1 の前面が形成される平面 K S 4 9 の傾斜角度は、任意に設定可能である。即ち、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 と透明フィルム K 4 8 9 1 との前後間隔を調整することで視認性 ( 一連で視認されるか、一連ではないように視認されるか ) を調整したり、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が並べられる方向に対する平面 K S 4 9 の角度を敢えて傾斜させたりすることができる。なお、把持部 K 4 8 9 2 の左右位置は、第 2 駆動装置 K 4 8 9 4 を駆動させることにより変更可能とされる。そのため、板状部 K 4 8 1 1 の端部が配置される左右位置と、把持部 K 4 8 9 2 の左右位置を合わせることで、板状部 K 4 8 1 1 の左右位置に関わらず、正面視における、透明フィルム K 4 8 9 1 の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 側の縁と、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の透明フィルム K 4 8 9 1 側の縁との前後間隔を狭めることができる。なお、本実施形態では、透明フィルム K 4 8 9 1 が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の左右端を頂点として延ばされた場合に板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の並ぶ方向 K L 5 0 に沿う位置関係で構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 と第 3 図柄表示装置 K 8 1 との前後間隔が図 1 7 3 0 に図示される配置よりも短い場合には、透明フィルム K 4 8 9 1 が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の左右端部よりも左右内側の部分を頂

10

20

30

40

50

点として延ばされるよう構成することで、平面 K S 4 9 と方向 K L 5 0 とが平行な状態を構成することができる。また、例えば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 と第 3 図柄表示装置 K 8 1 との前後間隔が図 1 7 3 0 に図示される配置よりも長い場合には、透明フィルム K 4 8 9 1 の端が固定される位置を第 3 図柄表示装置 K 8 1 の外枠から前方に離れた位置とすることで、平面 K S 4 9 と方向 K L 5 0 とが平行な状態を構成することができる。

#### 【 5 0 9 3 】

なお、本実施形態では、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の移動方向が左右方向であることに基づいて透明フィルム K 4 8 9 1 の変形方向を設計したが、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の移動方向が変われば、透明フィルム K 4 8 9 1 の変形方向も変わり得るのは当然である。例えば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が前後方向にスライド移動するのであれば、把持部 K 4 8 9 2 を第 3 図柄表示装置 K 8 1 の左右に配置して透明フィルム K 4 8 9 1 の変形を生じさせることも考えられる。また、把持部 K 4 8 9 2 が上下片側に一つずつ配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、把持部 K 4 8 9 2 が上下片側に複数配置されるようにしても良い。この場合、変位する把持部 K 4 8 9 2 を場合ごとに切り替えることで透明フィルム K 4 8 9 1 の変形態様を切り替えることができるし、複数の把持部 K 4 8 9 2 を同時に変位させることでも透明フィルム K 4 8 9 1 の変形態様を異ならせることができる。なお、本実施形態では、板状部 K 4 8 1 1 の厚み分、平面 K S 4 9 と方向 K L 5 0 との間に間隔が生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部 K 4 8 1 1 のスライド先端側（把持部 K 4 8 9 2 側）端部において、延ばされた透明フィルム K 4 8 9 1（図 1 7 3 0（b）参照）と干渉しないように傾斜形成（鋭利に形成）されることで、平面 K S 4 9 と方向 K L 5 0 とが上面視で面一となるように構成しても良い。この場合、透明フィルム K 4 8 9 1 と板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 とを一連で視認させ易くすることができる。図 1 7 3 1（a）、図 1 7 3 1（b）、図 1 7 3 1（c）、図 1 7 3 1（d）、図 1 7 3 1（e）、図 1 7 3 1（f）、図 1 7 3 1（g）、図 1 7 3 1（h）及び図 1 7 3 1（i）は、図 1 7 1 2（a）の M D C C C X V I I I 部におけるパチンコ機 K 4 0 1 0 の部分拡大正面図である。

#### 【 5 0 9 4 】

図 1 7 3 1（a）では、左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態（図 1 6 9 4 参照）とされた場合が図示される。図 1 7 3 1（b）では、左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態（図 1 6 9 4 参照）とされると共に右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態（図 1 6 9 6 参照）とされた場合が図示される。図 1 7 3 1（c）では、右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態（図 1 6 9 4 参照）とされると共に左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態（図 1 6 9 6 参照）とされた場合が図示される。図 1 7 3 1（d）では、左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態（図 1 6 9 6 参照）とされた場合が図示される。図 1 7 3 1（e）では、右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が連動切替状態（図 1 6 9 5 参照）とされると共に左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態（図 1 6 9 4 参照）とされた場合が図示される。図 1 7 3 1（f）では、左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が連動切替状態（図 1 6 9 5 参照）とされると共に右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態（図 1 6 9 4 参照）とされた場合が図示される。図 1 7 3 1（g）では、左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が連動切替状態（図 1 6 9 5 参照）とされた場合が図示される。図 1 7 3 1（h）では、左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が連動切替状態（図 1 6 9 5 参照）とされると共に右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態（図 1 6 9 6 参照）とされた場合が図示される。図 1 7 3 1（i）では、右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が連動切替状態（図 1 6 9 5 参照）とされると共に左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態（図 1 6 9 6 参照）とされた場合が図示される。

## 【5095】

このように、後層側可動装置 K 4 8 0 0（図 1 7 2 6 参照）への電圧印加の態様に対応する状態の違いにより、左右の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 の配置態様が変化される。これにより、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域における視認態様が変化されることになる。本実施形態では、上記各実施形態と同様に、図 1 7 3 1（a）から図 1 7 3 1（i）に図示される状態を切り替えることで、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の見せ方を切り替えることができる。例えば、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 で覆われる範囲において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示を上述の第 1 態様で設定する場合、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 で覆われる範囲では一面同じ濃さの赤色で視認されることになり動的表示を視認させることができないので、図 1 7 3 1（b）～図 1 7 3 1（i）に図示される状態で動的表示を視認させることができる実質的な表示範囲（例えば、第 3 図柄表示装置 K 8 1 や表示装置 K 4 5 8 0 等のように、枠状に囲まれて視認される表示範囲）は、図 1 7 3 1（a）に図示される表示範囲よりも狭くなる。また、例えば、図 1 7 3 1（a）に図示される状態から図 1 7 3 1（b）に図示される状態に変化することで、右側の範囲が隠されるところ、その後で図 1 7 3 1（a）に図示される状態に再び変化された場合に、右側の範囲に対する遊技者の注目力を向上させることができる。また、例えば、図 1 7 3 1（e）に図示される状態と図 1 7 3 1（f）に図示される状態とが交互に生じるように変化させることで、動的表示を視認させることができる実質的な表示範囲が左右に往復変位されているように遊技者に視認させることができる。この場合に、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域における表示が板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 の変位と連動して左右にスライド移動されるように見えるように描画の設定を行うことで、実際に第 3 図柄表示装置 K 8 1 を左右にスライド移動させることをしなくても、あたかも第 3 図柄表示装置 K 8 1 が左右にスライド移動しているかのように見える演出を実現することができる。

## 【5096】

これに限らず、図 1 7 3 1（b）に図示される状態と図 1 7 3 1（c）に図示される状態とが交互に生じるように変化させる場合や、図 1 7 3 1（h）に図示される状態と図 1 7 3 1（i）に図示される状態とが交互に生じるように変化させる場合においても、同様の演出を実現することができる。図 1 7 3 2（a）、図 1 7 3 2（b）及び図 1 7 3 2（c）は、図 1 7 1 2（a）の M D C C C X V I I I 部におけるパチンコ機 K 4 0 1 0 の部分拡大正面図である。図 1 7 3 2（a）、図 1 7 3 2（b）及び図 1 7 3 2（c）では、パチンコ機 K 4 0 1 0 の変化の一例が時系列で図示される。なお、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 の模様や、色彩の図示が省略される。図 1 7 3 2（a）では、上述した第 1 の動作パターン（図 1 7 1 8 及び図 1 7 1 9 参照）の左右対称の動作パターンで第 1 可動装置 K 4 4 0 1 が動作され、後層側可動装置 K 4 8 0 0 の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 は左右共が閉塞状態（図 1 7 2 6 参照）で維持される第 1 の複合動作パターンが時系列で図示される。このような動作パターンは、切替装置 K 4 6 0（図 1 7 1 8 参照）を左側にも配置して、第 1 の動作パターンにならって切替装置 K 4 6 0 を適切に制御することで実現可能である。移動装置 K 4 5 6 0 は、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 の後方に配置される第 3 図柄表示装置 K 8 1 から照射される光を板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 を介して受ける。板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 を介する第 3 図柄表示装置 K 8 1 からの光は、赤みがかった色となるので、移動装置 K 4 5 6 0 も外周あたりが赤みがかった色で視認されることになる。図 1 7 3 2（b）では、第 2 の複合動作パターンが時系列で図示される。第 2 の複合動作パターンは、途中まで（上から 1，2 枚目の図に対応）は、上述した第 1 の複合動作パターン（図 1 7 1 8 及び図 1 7 2 0 参照）で第 1 可動装置 K 4 4 0 1 が動作される。

## 【5097】

一方、左右共が閉塞状態における後層側可動装置 K 4 8 0 0 の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 の内、左側の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 が演出待機

状態（図 1 6 9 4 参照）に途中で変化され（上から 3 枚目の図に対応）、その直後に左側の切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁されることで、長尺装置 K 5 4 0 の左側が落下され、長尺装置 K 5 4 0 が水平姿勢となる（上から 4 枚目の図に対応）。上述した第 1 2 の動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が移動範囲の左端に到達した後で駆動ソレノイド K S O L 4 1（図 1 7 2 0（a）参照）が励磁されたが、第 2 の複合動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が右端に到達するよりも早いタイミングで駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁される。即ち、移動装置 K 4 5 6 0 が移動範囲の左端と中央との間を移動中とされるタイミング（上から 3 枚目の図に対応）において、左側の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 が駆動されるのと合わせて駆動ソレノイド K S O L 4 1（図 1 7 2 0（a）参照）が励磁される。この場合、左側の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 が閉塞状態とされる間は移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 の長手方向に沿って右下方向にスライド移動されるが、左側の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 が演出待機状態に変化されることに合わせて、まず移動装置 K 4 5 6 0 が下方へ変位し、その後の移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向の傾斜も水平寄りになる。これにより、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 の動作が生じる側（左側）と、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向の変化（右下方向から下方向への変化）が生じる側とを合わせることができるので、遊技者に対して、移動装置 K 4 5 6 0 と板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 とを一体的に視認させる動作演出を実行させることができる。移動装置 K 4 5 6 0 は、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 の後方に配置される第 3 図柄表示装置 K 8 1 から照射される光を、途中までは板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 を介して受ける。

#### 【5098】

板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 を介する第 3 図柄表示装置 K 8 1 からの光は、赤みがかかった色となるので、移動装置 K 4 5 6 0 も外周あたりが赤みがかかった色で視認されることになる。一方、移動装置 K 4 5 6 0 は、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 が演出待機状態に変化した後においては、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 を介することなく第 3 図柄表示装置 K 8 1 から照射される光を受ける。そのため、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 により生じていた赤みがかかった変色が無くなり、移動装置 K 4 5 6 0 の外周あたりが第 3 図柄表示装置 K 8 1 からの光で発光され、その光の色の影響を受けた態様で視認されることになる。これにより、第 3 図柄表示装置 K 8 1 による表示が切り替えられなくても、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 が閉塞状態から演出待機状態に切り替えられることで、移動装置 K 4 5 6 0 の見映えを変化させる演出を実行することができる。図 1 7 3 2（c）では、第 3 の複合動作パターンが時系列で図示される。第 3 の複合動作パターンは、途中まで（上から 1，2 枚目の図に対応）は、図 1 7 3 2（b）に図示される第 2 の複合動作パターンと同様に第 1 可動装置 K 4 4 0 1 が動作されるものであり、上述した第 1 1 の動作パターンに沿う図 1 7 3 2（a）とも同様である。一方、左右共が閉塞状態における後層側可動装置 K 4 8 0 0 の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 の内、右側の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 が演出待機状態（図 1 6 9 4 参照）に途中で変化され（上から 3 枚目の図に対応）、その直後に左側の切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁されることで（図 1 7 2 0（a）参照）、長尺装置 K 5 4 0 の左側が落下され、長尺装置 K 5 4 0 が水平姿勢となる（上から 4 枚目の図に対応）。

#### 【5099】

上述した第 1 2 の動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が移動範囲の左端に到達した後で駆動ソレノイド K S O L 4 1（図 1 7 2 0（a）参照）が励磁されたが、第 3 の複合動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が右端に到達するよりも早いタイミングで駆動ソレノイド K S O L 4 1 が励磁される。即ち、移動装置 K 4 5 6 0 が移動範囲の中央と右端との間を移動中とされるタイミング（上から 3 枚目の図に対応）において、左側の板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1 が駆動されるのと合わせて駆動ソレノイド K S O L

4 1 ( 図 1 7 2 0 ( a ) 参照 ) が励磁される。この場合、右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態とされる間は移動装置 K 4 5 6 0 が長尺装置 K 5 4 0 の長手方向に沿って右下方向にスライド移動されるが、右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態に変化されることに合わせて、まず移動装置 K 4 5 6 0 が下方へ変位し、その後の移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向の傾斜も水平寄りになる。これにより、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の動作が生じる側 ( 右側 ) と、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向の変化 ( 右下方向から下方方向への変化 ) が生じる側とを合わせることができ、遊技者に対して、移動装置 K 4 5 6 0 と板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 とを一体的に視認させる動作演出を実行させることができる。移動装置 K 4 5 6 0 は、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の後方に配置される第 3 図柄表示装置 K 8 1 から照射される光を、途中までは板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を介して受ける。板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を介する第 3 図柄表示装置 K 8 1 からの光は、赤みがかった色となるので、移動装置 K 4 5 6 0 も外周あたりが赤みがかった色で視認されることになる。

#### 【 5 1 0 0 】

一方、移動装置 K 4 5 6 0 は、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態に変化した後においては、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を介することなく第 3 図柄表示装置 K 8 1 から照射される光を受ける。そのため、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 により生じていた赤みがかった変色が無くなり、移動装置 K 4 5 6 0 の外周あたりが第 3 図柄表示装置 K 8 1 からの光で発光され、その光の色の影響を受けた態様で視認されることになる。これにより、第 3 図柄表示装置 K 8 1 による表示が切り替えられなくても ( 同様の発光状態を維持した状態でも ) 、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態から演出待機状態に切り替えられることで、移動装置 K 4 5 6 0 の見映えを変化させる演出を実行することができる。上述した第 1 ~ 3 の複合動作パターンでの移動装置 K 4 5 6 0 及び板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の動作演出を可能とすることで、閉塞状態における板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の前を移動装置 K 4 5 6 0 が斜め右方向に流下する態様の変位に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、移動装置 K 4 5 6 0 及び板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の動作を全て左右対称に変更することで、移動装置 K 4 5 6 0 が斜め左方向に流下する態様の変位を実行することもできる。更に、移動装置 K 4 5 6 0 の斜め右方向への変位が、右側終端まで継続される場合 ( 図 1 7 3 2 ( a ) 参照 ) に比較して、移動装置 K 4 5 6 0 の変位方向が途中で変化される場合 ( 図 1 7 3 2 ( b ) 及び図 1 7 3 2 ( c ) 参照 ) の方が、遊技者が得られる利益が高い ( 例えば、大当たりの可能性が高かったり、払い出される賞球が多かったりする ) ように演出される場合、遊技者に対して、斜め右方向に流下する態様で変位する移動装置 K 4 5 6 0 を変位方向が変わるように願いながら目で追うように仕向けることができる。これにより、移動装置 K 4 5 6 0 に視線を合わせさせながらも、それだけでなく、その視界 ( 移動装置 K 4 5 6 0 を中心とする視界 ) の後方にある板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に対する注目力をも向上させることができる。

#### 【 5 1 0 1 】

なお、図 1 7 3 2 ( a ) から図 1 7 3 2 ( c ) では、移動装置 K 4 5 6 0 の後方に位置する板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が変位し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置 K 4 5 6 0 の後方から外れた位置に配置される板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が変位する場合を構成しても良い。例えば、移動装置 K 4 5 6 0 が図 1 7 3 2 ( b ) の上から 2 枚目の位置から、図 1 7 3 2 ( b ) の上から 3 枚目の位置まで変位した状態において、左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態のまま維持され、右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態に変化される動作パターンを構成しても良い。この場合において、左側の切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 は非励磁で維持される ( 図 1



7 1 8 ( c ) 参照)。更に、この動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が左右中央位置 ( 図 1 7 3 2 ( a ) の 3 枚目の位置に相当) に到達する前に右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態に変化されることから、移動装置 K 4 5 6 0 が左右中央位置に到達した後は、第 1 の複合動作パターンと同様に右下方向へスライド移動される。これにより、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が変位した場合であっても、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向の変化が生じない状況を構成することができるので、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 は視界に入れながらも移動装置 K 4 5 6 0 については注目しないという遊技を避けさせ易くすることができる。また、例えば、移動装置 K 4 5 6 0 が図 1 7 3 2 ( c ) の上から 2 枚目の位置から、図 1 7 3 2 ( c ) の上から 3 枚目の位置まで変位した状態において、右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態のまま維持され、左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態に変化される動作パターンを構成しても良い。

#### 【 5 1 0 2 】

この場合において、切替装置 K 4 6 0 の駆動ソレノイド K S O L 4 1 は非励磁で維持される ( 図 1 7 1 8 ( c ) 参照)。そのため、この動作パターンでは、移動装置 K 4 5 6 0 が左右中央位置に到達した後は、第 1 の複合動作パターンと同様に右下方向へスライド移動される。これにより、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が変位した場合であっても、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向の変化が生じない状況を構成することができるので、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 は視界に入れながらも移動装置 K 4 5 6 0 については注目しないという遊技を避けさせ易くすることができる。なお、図 1 7 3 2 ( b ) 及び図 1 7 3 2 ( c ) では、閉塞状態から演出待機状態に変化する板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が左右片側である場合として第 2 の複合動作パターン及び第 3 の複合動作パターンを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、異なる複合動作パターンとして、第 2 , 3 の複合動作パターンにおいて、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が左右共に閉塞状態から演出待機状態に変化する複合動作パターンで動作可能に構成しても良い。この複合動作パターンであれば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態から演出待機状態に変化するタイミングにおける移動装置 K 4 5 6 0 の配置が限定されるものではない。例えば、左右中央に配置される場合 ( 図 1 7 3 2 ( a ) の 3 枚目参照) でも良いし、スライド移動範囲の任意の配置で良い。この複合動作パターンの場合、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の状態が変化しさえすれば、移動装置 K 4 5 6 0 の配置に因らず、移動装置 K 4 5 6 0 の変位方向が途中で変化されることになるので、移動装置 K 4 5 6 0 に対する注目力よりも板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に対する注目力の方が高い状況を構成することができる。板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の方が正面視での面積が大きいことから、視界に収める際のストレスは低くなるので、移動装置 K 4 5 6 0 を目で追う必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

#### 【 5 1 0 3 】

なお、上述した各複合動作パターンは、それぞれ独立した制御態様で限定されるものではなく、各複合動作パターンの部分同士を組み合わせることで別の複合動作パターンとするのは当然可能である。なお、上述した各複合動作パターンを実行している際に、第 3 図柄表示装置 K 8 1 から正面側へ向けて光が照射されるようにしても良い。この場合において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の全体から光が照射されるようにしても良いし、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の状態に対応して光を照射するようにしても良い。例えば、閉塞状態の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に覆われる範囲においては光を照射せず ( 又は、目立たない赤色の光を照射するようにして)、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が演出待機状態に変位され正面側が覆われなくなった箇所から鮮やかな光 ( 例えば、白色光 ) を照射するようにしても良い。即ち、例えば、図 1 7 3 2 ( b ) の 3 枚目の状態において第 3 図柄表示装置 K 8 1 の左半分の領域において前方へ向けて光が照射されるようにしたり、図 1 7 3 2 ( c ) の 3 枚目の状態において第 3 図柄表示装置 K 8 1 の右半分の領域において前方へ向けて光が照射されるようにしたりしても

良い。ここで、第3図柄表示装置K 8 1側からの照射される光により移動装置K 4 5 6 0が照らされることで、移動装置K 4 5 6 0の視認態様（例えば、色味）が変化される。特に、回転装飾部材K 4 5 7 8の外形付近が、第3図柄表示装置K 8 1側からの照射される光の色で視認されることになり、回転装飾部材K 4 5 7 8の演出効果の向上を図ることができる。回転装飾部材K 4 5 7 8の内部にまで第3図柄表示装置K 8 1側からの照射される光による色の影響が生じるものではないが、例えば、表示装置K 4 5 8 0の見え方を考慮して、第3図柄表示装置K 8 1側からの照射される光の態様を設計するようにしても良い。例えば、第3図柄表示装置K 8 1側から赤色の光が照射されている場合に、表示装置K 4 5 8 0からも赤色の光を照射するようにすることで、あたかも、第3図柄表示装置K 8 1側からの光が回転装飾部材K 4 5 7 8の内側を透過したかのように視認させることができる。

10

#### 【5 1 0 4】

また、例えば、第3図柄表示装置K 8 1側から白色の光が照射されている場合に、表示装置K 4 5 8 0からは黒色（又は銀色）の光を照射するようにし、回転装飾部材K 4 5 7 8の電飾を白色の光で点灯させることで、白色の背景（第3図柄表示装置K 8 1側からの光および回転装飾部材K 4 5 7 8からの光）の中でひときわ目立つ黒色（又は銀色）の球体が斜め下方へ移動しているような印象を遊技者に与える演出を実行することができる。即ち、表示装置K 4 5 8 0の視認態様に基づいて、移動装置K 4 5 6 0がより目立つように第3図柄表示装置K 8 1側から照射される光の色を設計することで、移動装置K 4 5 6 0に対する注目力をより向上させることができ、移動装置K 4 5 6 0による演出効果を向上させることができる。なお、図1 7 3 2（b）及び図1 7 3 2（c）で上述した各複合動作パターンにおいて、板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1が演出待機状態に変化することに基づいて移動装置K 4 5 6 0が落下した後で、移動装置K 4 5 6 0が演出待機状態における配置に戻る前に板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1が再び閉塞状態（例えば、図1 7 3 2（b）の2枚目の状態を参照）に変化するように動作させるようにしても良い。この場合に、板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1の配置により、第3図柄表示装置K 8 1側からの光が板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1を通り移動装置K 4 5 6 0に到達するか、第3図柄表示装置K 8 1側からの光が板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1を通らずに移動装置K 4 5 6 0に到達するかの違いが生じ、同じ位置に移動装置K 4 5 6 0が配置される場合であってもその視認態様が変化される。これにより、移動装置K 4 5 6 0の演出効果を向上させることができる。また、図1 7 3 2（b）及び図1 7 3 2（c）で上述した各複合動作パターンにおいて、板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1が演出待機状態に変化した後で再び閉塞状態に戻る態様を採用し、閉塞状態に戻るまでの期間にバリエーション（長短）を設けても良い。

20

30

#### 【5 1 0 5】

この場合において、期間の長短に関わらず、板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1が演出待機状態に変化することに基づいて移動装置K 4 5 6 0が落下方向に変位するようにしても良いし、又は、閉塞状態に戻るまでの期間が基準（例えば、0.2秒や1秒等、短期間）よりも短い場合には、板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1が演出待機状態に変化しても長尺装置K 5 4 0の傾斜姿勢が維持され、移動装置K 4 5 6 0は落下されずに斜め下方への移動を継続するように構成しても良い。これにより、板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1の動作と移動装置K 4 5 6 0の落下とが一对一で対応する場合に比較して、移動装置K 4 5 6 0の変位がどのような態様で実行されるかの予測をされ難くすることができるので、移動装置K 4 5 6 0への注目力を向上させることができる。なお、上述の実施形態では、板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1を照らす広範囲の光が第3図柄表示装置K 8 1から照射される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1に貼り付けられるシール部材の赤色よりも濃い赤色の、長尺装置K 5 4 0の傾斜と平行な直線状の帯状の模様が、長尺装置K 5 4 0の上方または下方に少し離れて重ならない位置に表示されるようにしても良い。これにより、長尺装置K 5 4 0の左側部が落下した後においても、帯状の

40

50

模様が残る（板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を通して視認される）ことにより、移動装置 K 4 5 6 0 の元の移動経路を遊技者が継続して視認可能にすることができる。そのため、遊技者が演出の時系列（例えば、移動装置 K 4 5 6 0 がどのような動きをして落下位置状態の位置に至ったか）を見失うことを避け易くすることができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。更に、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が変位した場合には、この帯状の模様も板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の変位に付き従って左右方向に変位するように表示態様を制御しても良い。

#### 【 5 1 0 6 】

この場合において、移動装置 K 4 5 6 0 の落下前において、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が閉塞状態に変化するように変位した場合に、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の帯状の模様と移動装置 K 4 5 6 0 とが正面視で重なり始める位置関係となった場合に、あたかも帯状の模様と移動装置 K 4 5 6 0 とが干渉する（衝突する）ように移動装置 K 4 5 6 0 及び板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 を動作させる制御をしても良い。例えば、閉塞状態へ向けて左右内側に進行する板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の進行側端部に移動装置 K 4 5 6 0 が押されて、移動装置 K 4 5 6 0 が加速されるように動作させても良い。又は、移動装置 K 4 5 6 0 と帯状の模様とが離れている時に比較して、移動装置 K 4 5 6 0 と帯状の模様とが正面視で重なり始める状態の方が板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の移動速度が減速されるようにしても良い。この場合、あたかも板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が移動装置 K 4 5 6 0 から荷重を受けて、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の移動抵抗が増加されているかのように視認させることができる。なお、図 1 7 3 2 ( a ) から図 1 7 3 2 ( c ) では、長尺装置 K 5 4 0 の傾斜が、左端部を切替装置 K 4 6 0 に支持される場合の姿勢で維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置 K 5 4 0 の傾斜が僅かにずらされるようにして、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向が一直線方向だけではなく、その直線方向と交差する方向をも含むようにしても良い。例えば、左側の回転部材 K 4 3 0 が、中間支持姿勢（図 1 6 7 8 参照）と、その中間支持姿勢から回転部材 K 4 3 0 が約 1 5 度時計回りに回転された姿勢とで、交互に切り替えられるような動作制御を行っても良い。この場合、長尺装置 K 5 4 0 の左側端部が上下に往復変位されることから、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向の傾斜角度を、移動装置 K 4 5 6 0 のスライド移動中に変化させることができる。

#### 【 5 1 0 7 】

また、例えば、右側の回転部材 K 4 3 0 が、第 1 解除姿勢（図 1 7 1 9 ( a ) 参照）と、その第 1 解除姿勢から回転部材 K 4 3 0 が中間支持姿勢（図 1 7 1 9 ( b ) 参照）とで、交互に切り替えられるような動作制御を行っても良い。この場合、長尺装置 K 5 4 0 の右側端部が上下に往復変位されることから、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向の傾斜角度を、移動装置 K 4 5 6 0 のスライド移動中に変化させることができる。この場合において、右側の回転部材 K 4 3 0 が中間支持姿勢とされた場合、左右の回転部材 K 4 3 0 の姿勢が合致されることで長尺装置 K 5 4 0 が水平姿勢とされる。即ち、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向を、水平方向に対して下降傾斜する方向と、水平方向とで、変化させることができる。また、例えば、左右の回転部材 K 4 3 0 を共に動作させて、長尺装置 K 5 4 0 に両側から作用するようにしても良い。この場合、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向のバリエーションを増加させることができる。左右の回転部材 K 4 3 0 の動作タイミングを合わせることで長尺装置 K 5 4 0 に作用するタイミングをずらしても良いし、片側の回転部材 K 4 3 0 の動作中にもう片方の回転部材 K 4 3 0 を動作させるようにしても良い。また、回転部材 K 4 3 0 の回転を、長尺装置 K 5 4 0 が落下位置状態における位置（図 1 7 3 2 ( b ) の 4 枚目参照）に配置されている状態で実行するようにしても良い。例えば、図 1 7 3 2 ( b ) の 4 枚目に図示される状態から、左右両側の回転部材 K 4 3 0 を中間支持姿勢（図 1 7 1 9 ( b ) 参照）にしてから、再び第 1 解除姿勢（図 1 7 1 9 ( a ) 参照）にするように動作させるようにしても良い。この場合、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が下降配置状態（図 1 7 2 1 ( c ) 参照）における配置に位置しておらず演出待機状態（図 1 7 2 1 ( b )

参照)における配置に位置している場合であっても、移動装置 K 4 5 6 0 が第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の上方を離れて移動することになるので、移動装置 K 4 5 6 0 が第 2 可動装置 K 4 7 0 1 に移動を妨げられることを防止しつつ、移動装置 K 4 5 6 0 を右下の領域に到達させることができる。

#### 【5108】

言い換えれば、移動装置 K 4 5 6 0 を右下の領域に到達させる場合の経路として、長尺装置 K 5 4 0 が落下位置状態における配置に位置した後で移動装置 K 4 5 6 0 が上昇方向へ移動することは無い上述の経路とは異なる移動経路を構成することができる。なお、上記説明では、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向が回転部材 K 4 3 0 の回転動作に基づいて変化する場合は説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置 K 5 4 0 と対向配置される板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 (図 1 7 0 8 参照)から、長尺装置 K 5 4 0 が移動する領域側(正面側)へ向けて障害部が棒状に突設され、その障害部がスライド移動中の移動装置 K 4 5 6 0 と干渉するように作用することで、移動装置 K 4 5 6 0 の移動方向が変化するよう構成しても良い。即ち、例えば、図 1 7 3 2 (b)の 2 枚目に図示される移動装置 K 4 5 6 0 の回転装飾部材 K 4 5 7 8 の右下側から当接する位置に第 1 の障害部が配置されている場合、移動装置 K 4 5 6 0 が図 1 7 3 2 (b)の 2 枚目に図示される状態から更に右下方向へスライド移動される場合、第 1 の障害部と移動装置 K 4 5 6 0 とが干渉するので、第 1 の障害部を避けるように長尺装置 K 5 4 0 ごと上方に変位される。そして、第 1 の障害部を右側へ越え、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢が自重により図 1 7 3 2 (b)の 2 枚目に図示される状態に戻される。又は、自重による復帰では動きが不安定になる場合等、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢変化を安定させたい場合には、上述の第 1 の障害部と同様の作用を生じさせる第 2 の障害部を、移動装置 K 4 5 6 0 の右上側から当接する位置に配置するようにすれば良い。これにより、第 2 の障害部を移動装置 K 4 5 6 0 と干渉させることができ、長尺装置 K 5 4 0 の姿勢を図 1 7 3 2 (b)の 2 枚目の状態(元の姿勢)に確実に戻すことができるので、移動装置 K 4 5 6 0 のスライド移動方向を戻すことができる。

#### 【5109】

なお、上述の第 1 の障害部や第 2 の障害部は、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 (図 1 7 0 8 参照)から突設されるものに限定されるものではない。例えば、移動装置 K 4 5 6 0 よりも前側の層に配置される板状部から移動装置 K 4 5 6 0 側へ張り出すように設けられても良い。この場合、移動装置 K 4 5 6 0 との衝突で板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 に荷重が加えられることを回避することができるので、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の耐久性を向上させることができると共に、板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 の動作をスムーズにさせることができる。この場合において、移動装置 K 4 5 6 0 よりも前側の層に配置される板状部から張り出す正面視での形状は、移動装置 K 4 5 6 0 の移動する方向(左右方向に対して傾斜する方向)に対して交差する方向(直交する方向または略上下に延びる方向)に長尺の突条形状でも良い。この場合、移動装置 K 4 5 6 0 と障害物との衝突により、移動装置 K 4 5 6 0 のスライド方向を、前後方向の成分を有する方向に変化させることができ、立体感のある演出を実行することができる。また、同様の障害物が板状部 K 4 8 1 1, K 4 8 2 1, K 4 8 3 1 から移動装置 K 4 5 6 0 側へ形成されても良い。この場合において、前方向に突設される障害物の正面視での配置と、後方向に突設される障害物の正面視での配置とは、重なるものでも良いし、ずれがあっても良い。重なる場合には移動装置 K 4 5 6 0 の前後位置のずれを修正し易くすることができ、ずれがある場合には移動装置 K 4 5 6 0 の前後変位を促進させることができる。

#### 【5110】

図 1 7 3 3 (a)及び図 1 7 3 3 (b)は、パチンコ機 K 4 0 1 0 の模式正面図である。図 1 7 3 3 (a)では、演出待機状態(図 1 6 5 3 参照)における第 2 可動装置 K 4 7 0 1 (上記各実施形態における第 2 可動装置 K 7 0 1 に相当)が実線で図示され、その第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が上昇配置状態(図 1 6 5 7 参照)とされた場合における外形の輪

10

20

30

40

50

郭 K G 4 7 0 1 が想像線で図示され、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域において演出待機状態における第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 が図示される。また、図 1 7 3 3（b）では、上昇配置状態（図 1 6 5 7 参照）における第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が実線で図示され、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域において上昇配置状態における第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 が図示される。第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 及び第 2 演出表示 K R E R 4 7 2 を利用する第 4 の演出制御例について説明する。第 4 の演出制御例では、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 及び第 2 演出表示 K R E R 4 7 2 が、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の駆動の実行と対応して表示される。第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 及び第 2 演出表示 K R E R 4 7 2 の表示のタイミングと、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の駆動実行のタイミングとは、同時でも、ずれがあっても良い。例えば、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 及び第 2 演出表示 K R E R 4 7 2 の表示のタイミングの方が早い場合、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 及び第 2 演出表示 K R E R 4 7 2 を表示させ、遊技者に視認させることにより、遊技者に対して、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が動作されるかもしれないという期待感を持たせることができる。

#### 【 5 1 1 1 】

また、第 4 の演出制御例では、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 及び第 2 演出表示 K R E R 4 7 2 の表示が、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の動作に連動して切り替えられる。即ち、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が演出待機状態の場合には第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 が表示される（図 1 7 3 3（a）参照）一方、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が上昇配置状態に変化されるのに合わせて第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 が表示される（図 1 7 3 3（b）参照）。これにより、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が動作される場合に、遊技者に視認される動作対象を、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の実際の大きさよりも大きく見せることができる。これにより、動作演出の迫力を増加させることができる。第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の動作中における外形に対応した形状の中間表示を、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 と第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 との間の位置で表示可能に構成する場合、演出待機状態から上昇配置状態へ向けた第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の移動に合わせて第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域で表示する対象を、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 から、中間表示、第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 の順に変化させることで、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の近傍における表示を、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 と共に移動しているように視認させることができる。また、同様に、上昇配置状態から演出待機状態へ向けた第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の移動に合わせて第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域で表示する対象を、第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 から、中間表示、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 の順に変化させることで、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の近傍における表示を、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 と共に移動しているように視認させることができる。

#### 【 5 1 1 2 】

なお、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域において、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 が表示される層と、第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 が表示される層とは、同じでも良いし、前後で異なるようにしても良い。例えば、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 が表示される層よりも前側の層に第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 が表示されるように構成する場合には、第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 を表示しながら第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 を表示したとしても、第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 に第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 が隠されるように視認されることから（図 1 7 3 3（b）参照）、表示が重なることで見映えが悪くなるという事態が生じない。これにより、第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 を第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 との切り替えの制御を簡素化することができる。なお、第 4 の演出制御例では、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の動作タイミングに合わせて第 1 下側演出表示 K E R 4 7 1 と第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 とが切り替えられる場合を説明したが、演出制御は必ずしもこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第 2 可動装置 K

４７０１が演出待機状態で維持されている状態において、第２下側演出表示KER472の表示が開始される状況を構成可能としても良い。この場合、遊技者に対して、第２可動装置K4701が上昇配置状態へ向けた動作を開始するかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができ、第２可動装置K4701に対する注目力を向上させることができる。この場合において、第２下側演出表示KER472の表示の透明度にバリエーションを持たせ、透明度が低い（実体に近い）程、第２可動装置K4701が上昇配置状態へ向けた動作を開始する可能性が高いように構成することで、第２下側演出表示KER472に対する注目力をも向上させることができる。

#### 【５１１３】

また、例えば、第２可動装置K4701が上昇配置状態から演出待機状態に変化した後において、第２下側演出表示KER472が消えずに維持される状況を構成可能としても良い。この場合、第２可動装置K4701が上昇配置状態に位置されている状態では部材同士が干渉するために実行不能とされている第１可動装置K4401の水平落下動作パターン（図１６５４及び図１７１６参照）を、第２下側演出表示KER472を維持することであたかも第２可動装置K4701が上昇配置状態に残っているかのように見せながら実行することができる。これにより、動作役物同士では動作軌跡の干渉が生じることで実現不可能な動作態様を、第３図柄表示装置K81の表示を利用して疑似的に実現させることができるので、演出の迫力を向上させることができる。なお、第４の演出制御例では、第１下側演出表示KER471及び第２下側演出表示KER472の輪郭を、第２可動装置K4701の外形に対応した形状として形成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２可動装置K4701を含む範囲として、第３図柄表示装置K81の枠の内周に沿って帯状に延びる輪郭の表示として形成しても良い。この場合において、表示が第２可動装置K4701を起点として左右両側へ向けて第３図柄表示装置K81の枠に沿って延びるように移動し、合流した後で枠状（環状）に形成されても良い。また、表示が枠状（環状）に形成されている状態で、第２可動装置K4701の変化（動作や発光等）に合わせて、追加の表示が枠状（環状）の表示に重なり延びるように形成されたり、枠状（環状）の表示の幅が変化するように制御されたり、枠状（環状）の表示の色や明るさが変化するように制御されても良い。この場合、第２可動装置K4701の変化の影響を、第３図柄表示装置K81の表示領域の全周に生じさせることができるので、遊技者が第２可動装置K4701を視認しておらず第２可動装置K4701の変化に気づかないという事態を回避し易くすることができる。

#### 【５１１４】

図１７３４（ａ）から図１７３４（ｃ）、図１７３５（ａ）及び図１７３５（ｂ）は、パチンコ機K4010の模式正面図である。図１７３４（ａ）では、下降配置状態（図１６５４参照）における第２可動装置K4701が実線で図示され、第１可動装置K4401は演出待機状態に位置されており、第３図柄表示装置K81の表示領域において第１下側演出表示KER471と、演出待機状態における移動装置K4560の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第１上側演出表示KER451が図示される。更に、図１７３４（ａ）では、第３図柄表示装置K81の表示領域の中央において、制限時間を示すバーとボタン部材H181とを模式的に表示して、ボタン部材H181（図１６３８参照）の操作を促す演出表示が実行される。第１下側演出表示KER471及び第１上側演出表示KER451を利用する第５の演出制御例について説明する。第５の演出制御例では、第１下側演出表示KER471及び第１上側演出表示KER451が、後に動作が実行される可能性がある可動部材を示唆する位置に表示される。即ち、第１上側演出表示KER451は、第１可動装置K4401の動作可能性を示唆する表示として表示され、第１下側演出表示KER471は、第２可動装置K4701の動作可能性を示唆する表示として表示される。第１可動装置K4401又は第２可動装置K4701の動作は、遊技者がボタン部材H181（図１６３８参照）を操作することに応じて実行される。そのため、遊技者に対して、第１可動装置K4401又は第２可動装置K4701が動作することを願いながらボタン部材H18

1 を操作させるように促すことができるので、ボタン部材 H 1 8 1 の操作タイミングにおける遊技者の注目を、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 又は第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が移動して来  
得る位置（例えば、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の内方位置）に集めること  
ができる。

#### 【 5 1 1 5 】

なお、遊技者がボタン部材 H 1 8 1（図 1 6 3 8 参照）の操作を実行しなかった場合  
における制御態様は種々の態様が例示される。例えば、操作待ち期間の終了後に第 1 可動装  
置 K 4 4 0 1 又は第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の動作が実行されるようにしても良いし、予め  
遊技者が操作を実行しないという意味表示をしている場合（自動操作を有効としている場  
合）等において、操作待ち期間の途中で第 1 可動装置 K 4 4 0 1 又は第 2 可動装置 K 4 7  
0 1 の動作が実行されるようにしても良いし、ボタン部材 H 1 8 1 の操作が実行されな  
かった場合には第 1 可動装置 K 4 4 0 1 又は第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の動作が実行されな  
いようにしても良い。図 1 7 3 4（b）では、第 5 の演出制御例における第 1 操作後報知態  
様が図示される。第 1 操作後報知態様では、図 1 7 3 4（a）で図示される状態を経て、  
第 1 可動装置 K 4 4 0 1 が代表途中停止位置（図 1 7 1 7（c）参照）よりも上方の位置  
まで変位され、第 1 上側演出表示 K E R 4 5 1 が消され、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が上昇  
配置状態に変化され、第 2 下側演出表示 K E R 4 7 2 が表示される。これにより、第 2 可  
動装置 K 4 7 0 1 に形成される「M」の模様が遊技者に注目されることになる。「M」は  
、例えば「MAX」の頭文字と意味づけることができ、入賞ユニット K 2 0 0 の「E」と  
合わせて「MAX - E n e r g y」と読めることから大きな利益を得られる可能性を遊技  
者に示唆できる。一方、図 1 7 3 4（c）では、第 5 の演出制御例における第 2 操作後報  
知態様が図示される。第 2 操作後報知態様では、図 1 7 3 4（a）で図示される状態を  
経て、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 は演出待機状態における位置まで変位され、第 1 下側演出  
表示 K E R 4 7 1 が消され、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 が代表途中停止位置（図 1 7 1 7（c）  
参照）に変化され、代表途中停止位置における移動装置 K 4 5 6 0 の周囲の一部を囲  
むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の  
第 2 上側演出表示 K E R 4 5 2 が表示される。

#### 【 5 1 1 6 】

これにより、移動装置 K 4 5 6 0 の表示装置 K 4 5 8 0 に表示される「P」の表示が遊  
技者に注目されることになる。「P」は、例えば「P e t i t」の頭文字と意味づけるこ  
とができ、入賞ユニット K 2 0 0 の「E」と合わせて「P e t i t - E n e r g y」と読  
めることから小さな利益を得られる可能性を遊技者に示唆できる。第 5 の演出制御例によ  
る演出が、第 1 操作後報知態様へ進むか、第 2 操作後報知態様へ進むかによって、遊技者  
が得られる利益に差を設けるように制御することで、第 1 可動装置 K 4 4 0 1 又は第 2 可  
動装置 K 4 7 0 1 が移動して来得る位置（例えば、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の  
内方位置）に対する遊技者の注目力をより向上させることができ、ボタン部材 H 1 8 1（  
図 1 6 3 8 参照）の操作に対する操作意欲を上昇させることができる。図 1 7 3 5（a）  
では、第 5 の演出制御例における第 3 操作後報知態様が図示される。第 3 操作後報知態  
様では、図 1 7 3 4（a）で図示される状態を経て、第 1 可動装置 K 4 4 0 1（上記各実施  
形態の第 1 可動装置 K 4 0 1 に相当）が落下位置状態（図 1 6 5 4 参照）に変化され、第  
2 可動装置 K 4 7 0 1（上記各実施形態の第 2 可動装置 K 7 0 1 に相当）が下降配置状態  
（図 1 6 5 4 参照）で維持され、板状部 K 4 8 1 1，K 4 8 2 1，K 4 8 3 1（上記各実  
施形態の板状部 K 8 1 1，K 8 2 1，K 8 3 1 に相当）が閉塞状態に変化される。この場  
合、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の正面側で「S P M E」と視認させ、「S P e c  
i a l - M A X - E n e r g y」と読めることから多大に大きな利益を得られる可能性を  
遊技者に示唆できる。

#### 【 5 1 1 7 】

第 5 の演出制御例において、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が下降配置状態で維持されるのは  
第 3 操作後報知態様のみに設定されている。これに対応して、例えば、第 1 下側演出表示  
K E R 4 7 1（図 1 7 3 3（a）参照）で表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎

10

20

30

40

50



状、集中線状、放射線状)の表示の変動方向が通常は上方向(立ち昇る方向)であるところ、第3操作後報知態様が予定されている状況においては表示の変動方向が下方向になる場合がある(例えば、2回に1回は下方向になる)ように設定することで、第1下側演出表示KER471を視認した遊技者に対して、ボタン部材H181(図1638参照)の操作前から、第3操作後報知態様の演出動作が実行される可能性があるという期待感を持たせることができる。図1735(b)では、第5の演出制御例における第4操作後報知態様が図示される。第4操作後報知態様では、図1734(a)で図示される状態を経て、第1可動装置K4401(上記各実施形態の第1可動装置K401に相当)が代表途中停止位置(図1717(c)参照)よりも上方の位置まで変位され、第2可動装置K4701(上記各実施形態の第2可動装置K701に相当)が突破上昇動作パターンの動作終端状態(図1725参照)に変化され、板状部K4811, K4821, K4831(上記各実施形態の板状部K811, K821, K831に相当)が連動切替状態(図1695参照)に変化され、第3図柄表示装置K81ではガラス板が割れたような表示がされる。このような表示を行うことで、遊技者に対して、抽選の外れを報知すると共に、あたかも第3図柄表示装置K81の周囲の可動役物の動作による衝撃で第3図柄表示装置K81の表示面K81s(図1730参照)が割れたかのように視認させることで、遊技者を驚かせ、遊技者の集中力を高めることができる。

10

#### 【5118】

第5の演出制御例による演出が、第1操作後報知態様へ進むか、第2操作後報知態様へ進むか、第3操作後報知態様へ進むか、第4操作後報知態様へ進むかによって、遊技者が得られる利益に差を設けるように制御することで、第3図柄表示装置K81の表示領域の内方位置に対する遊技者の注目力をより向上させることができ、ボタン部材H181(図1638参照)の操作に対する操作意欲を上昇させることができる。なお、第3図柄表示装置K81の周囲の可動役物の動作と第3図柄表示装置K81の表示領域における表示とを関連させる表示態様は、上述のものに限られるものでない。例えば、第3図柄表示装置K81にゴム状の部材が表示され、可動役物が第3図柄表示装置K81の表示領域の前方に張り出すと共に、あたかも可動役物によりゴム状の部材が曲げられる(押し縮められる)ように動画表示しても良い。これにより、可動役物と表示とを一連で視認させることができる。また、例えば、第3図柄表示装置K81に回転するルーレットが表示され、可動役物が第3図柄表示装置K81の表示領域の前方に張り出すことに合わせてルーレットが停止されるように動画表示しても良い。これにより、あたかも可動役物から表示領域におけるルーレットに荷重がかけられたような状況表現することができ、遊技者に対して可動役物と表示とを一連で視認させることができる。また、例えば、板状部K4811, K4821, K4831が閉塞状態における配置から演出待機状態における配置へ向けて移動される際に、第3図柄表示装置K81の表示領域において板状部K4811の内側端部に左右内側から掌を当てる人間の手が表示され、板状部K4811の移動速度と同じ移動速度で同方向に移動されるように動画表示しても良い。これにより、あたかも表示領域における表示から可動役物(板状部K4811)に荷重がかけられたような状況表現することができ、遊技者に対して可動役物と表示とを一連で視認させることができる。

20

30

#### 【5119】

なお、板状部K4811, K4821, K4831の背面側に配置され、板状部K4811, K4821, K4831側へ光を照射するのは、第3図柄表示装置K81に限定されるものではない。例えば、電飾基板が配置されLED光が板状部K4811, K4821, K4831側へ照射されるものでも良い。また、電飾基板が移動不能に固定されているものでも良いし、移動可能(例えば、可動役物に配置されることで移動可能)に構成されているものでも良い。また、パトランプや警告灯のように、ランプ状の発光手段から板状部K4811, K4821, K4831側へ光が照射されるように構成しても良い。また、板状部K4811, K4821, K4831は、センタースレームK86内に配置される場合に限られるものではない。例えば、遊技盤K13(図1715参照)のベース板K60の(開口部の)前側に配置され、その開口部を開閉するように構成しても良いし、

40

50



ベース板 K 6 0 の背面側で開閉することで遊技領域の背景を変更可能に構成しても良い。いずれの場合でも、開閉される領域の視認態様を変更することで演出効果の向上を図ることができる。図 1 7 3 6 から図 1 7 4 3 を参照して、第 1 0 9 実施形態について説明する。上記各実施形態では、遊技球が流下する遊技領域がセンターフレーム 8 6 の外方に形成される場合を説明したが、第 1 0 9 実施形態では、正面視でセンターフレーム K 5 0 8 6 の内側の位置においても遊技球が流下可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 7 3 6 及び図 1 7 3 7 は、第 1 0 9 実施形態におけるパチンコ機 K 5 0 1 0 の正面図である。図 1 7 3 6 では、長尺装置 K 5 5 4 0 ( 上記各実施形態における長尺装置 K 5 4 0 に相当 ) が右第 1 傾斜姿勢 ( 図 1 6 5 9 参照 ) とされた状態が図示され、図 1 7 3 7 では、長尺装置 K 5 5 4 0 が右第 2 傾斜姿勢 ( 図 1 7 1 0 参照 ) とされた状態が図示される。長尺装置 K 5 5 4 0 は、上述した長尺装置 K 5 4 0 に内方されていた電飾基板 K 5 5 2 ( 図 1 6 6 7 参照 ) が取り除かれ、各構成部材が光透過性の樹脂材料から形成されており、移動装置 K 4 5 6 0 がスライド移動可能に配設される。

10

#### 【 5 1 2 0 】

この場合、長尺装置 K 5 5 4 0 がセンターフレーム K 5 0 8 6 の正面視内方に登場した場合 ( 図 1 7 3 6 及び図 1 7 3 7 参照 ) に、移動装置 K 4 5 6 0 の配置位置を通して後方の第 3 図柄表示装置 K 8 1 が視認されることは無い ( 視線が遮断される ) が、長尺装置 K 5 5 4 0 の配置位置では長尺装置 K 5 5 4 0 が透けることにより、第 3 図柄表示装置 K 8 1 による表示が視認される。これにより、遊技者に対して、移動装置 K 4 5 6 0 が浮いているように視認させることができ、移動装置 K 4 5 6 0 の四方八方において第 3 図柄表示装置 K 8 1 からの報知態様 ( 光や、表示 ) を視認させることができるので、移動装置 K 4 5 6 0 及び第 3 図柄表示装置 K 8 1 による視認態様のバリエーションを増加させることができる。センターフレーム K 5 0 8 6 は、演出待機状態における移動装置 K 4 5 6 0 の配置位置 ( 左右中央位置、図 1 6 7 9 参照 ) よりも左側において遊技球が流下可能に形成される左側流路 K 5 0 8 6 L と、演出待機状態における移動装置 K 4 5 6 0 の配置位置よりも右側において遊技球が流下可能に形成される右側流路 K 5 0 8 6 R と、を備える。左側流路 K 5 0 8 6 L は、少なくとも後側面が光透過性の樹脂材料から形成される流路構造であって、センターフレーム K 5 0 8 6 の内方位置に遊技球を受け入れる第 1 流路 K 5 0 8 6 a と、その第 1 流路 K 5 0 8 6 a の下流側端部の分岐位置から遊技球を左側へ案内する第 2 流路 K 5 0 8 6 b と、その第 2 流路 K 5 0 8 6 b における遊技球の流下を検出可能な左側検出センサ K 5 0 8 6 c と、第 1 流路 K 5 0 8 6 a の下流側端部の分岐位置から遊技球を右側へ案内する第 3 流路 K 5 0 8 6 d と、その第 3 流路 K 5 0 8 6 d における遊技球の流下を検出可能な右側検出センサ K 5 0 8 6 e と、を備える。左側流路 K 5 0 8 6 L を流下した遊技球の内、第 2 流路 K 5 0 8 6 b を流下した遊技球は、遊技領域の左右方向中央位置よりも左側においてベース板 K 5 0 6 0 ( 上記各実施形態におけるベース板 K 6 0 に相当、図 1 6 3 9 参照 ) の前方に排出され、一般入賞口 K 6 3 又はアウト口 K 7 1 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通して遊技領域から排出される。

20

30

#### 【 5 1 2 1 】

左側流路 K 5 0 8 6 L を流下した遊技球の内、第 3 流路 K 5 0 8 6 d を流下した遊技球は、遊技領域の左右方向中央位置に位置する第 1 入賞口 K 6 4 ( 図 1 6 3 9 参照 ) の上方においてベース板 K 5 0 6 0 ( 上記各実施形態におけるベース板 K 6 0 に相当、図 1 6 3 9 参照 ) の前方に排出される。第 3 流路 K 5 0 8 6 d の排出孔は、遊技球の排出位置を左右でばらつかせることができる程度に横長に形成されており、第 3 流路 K 5 0 8 6 d から排出された遊技球は、第 1 入賞口 K 6 4 に入球するか、又は第 1 入賞口 K 6 4 の左右側を逸れて流下しアウト口 K 7 1 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通して遊技領域から排出される。右側流路 K 5 0 8 6 R は、少なくとも後側面が光透過性の樹脂材料から形成される流路構造であって、センターフレーム K 5 0 8 6 の内方位置に遊技球を受け入れる受入流路 K 5 0 8 6 j と、その受入流路 K 5 0 8 6 j における遊技球の流下を検出可能な検出センサ K 5 0 8 6 k と、受入流路 K 5 0 8 6 j の下流側端部の分岐位置から左側へ流れた遊技球を左側

40

50

流路 K 5 0 8 6 L の第 3 流路 K 5 0 8 6 d に案内可能となるように第 3 流路 K 5 0 8 6 d に連結される連結流路 K 5 0 8 6 l と、受入流路 K 5 0 8 6 j の下流側端部の分岐位置から右側へ流れた遊技球をスルーゲート K 6 7 ( 図 1 6 3 9 参照 ) の上流側において遊技領域に排出する右排出流路 K 5 0 8 6 m と、を備える。右側流路 K 5 0 8 6 R を流下した遊技球の内、連結流路 K 5 0 8 6 l を流下した遊技球は、上述の左側流路 K 5 0 8 6 L の第 3 流路 K 5 0 8 6 d を流下した遊技球と同様に、第 1 入賞口 K 6 4 に入球するか、又は第 1 入賞口 K 6 4 の左右側を逸れて流下しアウト口 K 7 1 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通して遊技領域から排出される。

#### 【 5 1 2 2 】

右側流路 K 5 0 8 6 R を流下した遊技球の内、右排出流路 K 5 0 8 6 m を流下した遊技球は、上述した「右打ち」で発射された遊技球と同様に、第 3 図柄表示装置 K 8 1 よりも右側を流下し、第 1 特定入賞口 K 6 5 a、第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a ( 図 1 6 3 9 参照 ) に入球する可能性がある。また、第 1 特定入賞口 K 6 5 a、第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a のいずれの入賞口にも入球しなかった場合には、アウト口 K 7 1 ( 図 1 6 3 9 参照 ) を通して遊技領域から排出され得る。左側流路 K 5 0 8 6 L 及び右側流路 K 5 0 8 6 R は、遊技球が入球しさえすれば内部の振分け次第で第 1 入賞口 K 6 4 へ遊技球が入球する可能性があるので、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の左側において遊技球を流下させる「左打ち」と同じ目的の別の球発射方法として、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R へ入球させる球発射方法をするように遊技者に促すことができる。本実施形態では、左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R の上流側端部に一定間隔で前後方向にスライド動作し左側流路 K 5 0 8 6 L 及び右側流路 K 5 0 8 6 R を開閉する開閉弁 K 5 0 8 6 V が配設される。即ち、開閉弁 K 5 0 8 6 V が開放状態の時に遊技球を左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R に入球させることができる一方、開閉弁 K 5 0 8 6 V が閉鎖状態の時には遊技球を左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R に入球させるができないように構成される。開閉弁 K 5 0 8 6 V の開閉動作のパターンは、電源投入から一定動作であればよく、種々の態様が例示される。例えば、閉鎖状態を 1 0 秒維持した後で 0 . 5 秒だけ開放状態となり再び閉鎖状態を維持することの繰り返しの動作パターンでも良い。また、閉鎖状態の時間間隔が同一である必要は無く、1 0 秒閉鎖され開閉弁 K 5 0 8 6 V が開放された直後の閉鎖状態は 2 0 秒間維持され、そこから開閉弁 K 5 0 8 6 V が開放された直後の閉鎖状態は 3 0 秒間維持され、そこから開閉弁 K 5 0 8 6 V が開放された直後の閉鎖状態は 1 0 秒間維持されるという繰り返しの動作パターンでも良い。

#### 【 5 1 2 3 】

また、開放状態で維持される時間間隔が毎回 0 . 5 秒であっても良いし、0 . 5 秒の場合と 1 . 0 秒の場合とが交互に生じるようにしても良いし、一定のパターンに準じて開放状態で維持される時間間隔が変化されるようにしても良い。なお、左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R の上流側の構成はこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R の上流側における遊技領域において、不図示の複数本の釘により、左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R 側に案内される遊技球の個数が過多とならないように調整されるようにしても良い。遊技者としては、「左打ち」で球を発射した方が第 1 入賞口 K 6 4 に球を入球させ易いのか ( 発射球数に対する入球の割合が高いのか )、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R を狙って球を発射した方が第 1 入賞口 K 6 4 に球を入球させ易いのか、を確認しながら球発射方法を変えることができる。これにより、遊技者の遊技態様のバリエーションを増加させることができ、好みの球発射方法を選択させることが可能となる。ここで、「左打ち」を推奨される遊技状態においては、遊技者は第 1 入賞口 K 6 4 に入球させ大当たりを獲得することを目的としているので、遊技球が左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R に入球することで生じる不利益は無い場合が多い。一方、「右打ち」を推奨される遊技状態 ( 時短中や、確変中等 ) では、第 2 入賞口 K 6 4 0 へ入球させ、抽選においてより有利な振分を獲得して、有利な状態を継続させる ( 連荘させる ) ことが可能であると

ころ、この状態において第 1 入賞口 K 6 4 へ入球した場合に不利な振分の大当たりを獲得する可能性があり、場合によっては有利な状態が途切れる危険性がある。即ち、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）では、左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R に遊技球を入球させることで遊技者に不利益が生じる可能性がある。

#### 【 5 1 2 4 】

そのため、遊技者に対して、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）における球の発射強度を、最強に維持して、球が左側流路 K 5 0 8 6 L や右側流路 K 5 0 8 6 R に入球することを防止させるように仕向けることができる。これにより、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）における球の発射強度が遊技者によって変化するという事態を回避し易くすることができ、遊技領域の球の流下として想定される流下態様での遊技を実現させ易くすることができる。例えば、スルーゲート K 6 7 の上流側の釘（不図示）の配置が、最強の発射強度で球を発射した場合にスルーゲート K 6 7 に球が案内され易いよう設計されているにも関わらず、遊技者が 8 0 % 程度の発射強度で発射を継続していることによりスルーゲート K 6 7 にあまり球が案内されないという事態が生じ、遊技者に不満を持たせてしまうことを回避し易くすることができる。本実施形態では、遊技球が左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R を流下することに基づいて、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作可能に構成されるところ、球の流下態様が同じでも、回転装飾部材 K 4 5 7 8 に対する遊技球の流下位置が異なれば回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作の態様が異なるように構成される。例えば、図 1 7 3 6 に図示されるように、長尺装置 K 5 5 4 0 が右第 1 傾斜姿勢（図 1 6 5 9 参照）とされ、移動装置 K 4 5 6 0 が移動可能範囲の右端に配置されている場合には、左側検出センサ K 5 0 8 6 c で遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は生じず、右側検出センサ K 5 0 8 6 e で遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が反時計回りに回転動作され、検出センサ K 5 0 8 6 k で遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りに回転動作される。

#### 【 5 1 2 5 】

即ち、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R を流下する遊技球が、回転装飾部材 K 4 5 7 8 から十分に離れている場合（回転装飾部材 K 4 5 7 8 の外形の外方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づく回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は生じない。一方で、回転装飾部材 K 4 5 7 8 に近い位置を流下する場合（回転装飾部材 K 4 5 7 8 の外形の内方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作され、その回転動作の方向は回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転軸に対して遊技球が流下する方向に対応する回転方向とされる。これにより、遊技者は、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R の全体（広範囲）を注視せずとも、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作態様を視認することにより、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R における遊技球の流下の有無や、遊技球の流下位置を把握することができる。例えば、図 1 7 3 7 に図示されるように、長尺装置 K 5 5 4 0 が右第 2 傾斜姿勢（図 1 7 1 0 参照）とされ、移動装置 K 4 5 6 0 が移動可能範囲の右端に配置されている場合には、左側検出センサ K 5 0 8 6 c で遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は生じず、右側検出センサ K 5 0 8 6 e で遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りに回転動作され、検出センサ K 5 0 8 6 k で遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は生じない。即ち、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R を流下する遊技球が、回転装飾部材 K 4 5 7 8 から十分に離れている場合（回転装飾部材 K 4 5 7 8 の外形の外方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づく回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作は生じない。一方で、回転装飾部材 K 4 5 7 8 に近い位置を流下する場合（回転装飾部材 K 4 5 7 8 の外形の内方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作され、その回転動作の方向は回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転軸に対して遊技球が流下する方向に対応する回転方向とされる。

#### 【 5 1 2 6 】

これにより、遊技者は、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R の全体（広範囲）を注視せずとも、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の動作態様を視認することにより、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R における遊技球の流下の有無や、遊技球の流下位置を把握することができる。例えば、図 1 7 3 7 に図示される状態で「右打ち」遊技が実行される場合において、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が生じるのは遊技球が左側流路 K 5 0 8 6 L に入球した場合のみとされるので、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作を視認した遊技者に対して、遊技球の発射強度が低下している可能性を示唆することができる。上述したように、同じ位置を流下する遊技球が検出センサ K 5 0 8 6 k に検出される場合であっても、検出センサ K 5 0 8 6 k による検出に基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作されない場合（図 1 7 3 7 参照）と、検出センサ K 5 0 8 6 k による検出に基づいて回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作される場合（図 1 7 3 6 参照）とを、構成することができる。換言すれば、回転装飾部材 K 4 5 7 8 に対する遊技球の位置が異なる場合に、遊技球の流下と回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作の態様との関係が変化されるということである。又は、流下する遊技球の後方に配置される長尺装置 K 5 5 4 0 の長手方向に対する遊技球の流下方向（傾斜）が異なる場合に遊技球の流下と回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作の態様との関係が変化されるということでもある。これにより、回転装飾部材 K 4 5 7 8 を漫然と視認するのではなく、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の配置を意識しながら、回転装飾部材 K 4 5 7 8 を視認したり、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R を視認したりするように仕向けることができるので、遊技者の視線を一箇所に集中させるのではなく、複数箇所に動かすことができる。

10

20

#### 【 5 1 2 7 】

なお、検出センサ K 5 0 8 6 e , K 5 0 8 6 k で遊技球の通過が検出されることに基づく回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作の態様は、種々の態様が例示される。例えば、検出センサ K 5 0 8 6 e , K 5 0 8 6 k での遊技球の通過が検出されることに基づいて、一定速度で回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作されても良いし、既に回転動作されている場合に追加で検出センサ K 5 0 8 6 e , K 5 0 8 6 k での遊技球の通過が検出された場合に回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度が増減（同一方向への回転動作であれば加速、相反する方向の回転動作であれば減速）されるようにしても良い。即ち、図 1 7 3 6 に図示される状態において検出センサ K 5 0 8 6 k で遊技球の通過が検出されたことに基づく回転装飾部材 K 4 5 7 8 の時計回り方向の回転動作が生じている場合に、検出センサ K 5 0 8 6 k で遊技球の通過が検出される場合には、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度が増加され時計回り方向に回転動作される。一方、図 1 7 3 6 に図示される状態において検出センサ K 5 0 8 6 k で遊技球の通過が検出されたことに基づく回転装飾部材 K 4 5 7 8 の時計回り方向の回転動作が生じている場合に、右側検出センサ K 5 0 8 6 e で遊技球の通過が検出される場合には、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が相反するため、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度が減速された後、反時計回り方向に回転動作される。図 1 7 3 8 は、遊技盤 K 5 0 1 3 の背面図であり、図 1 7 3 9 は、図 1 7 3 8 の M D C C C X X V I - M D C C C X X V I 線における遊技盤 K 5 0 1 3 の部分断面図である。なお、図 1 7 3 8 では、ベース板 K 5 0 6 0 の形状の把握を用意とするために、入賞ユニット K 2 0 0 （図 1 6 4 1 参照）等の構成部材や樋用前側部材 K 9 1 等の排出経路構成部材（図 1 6 5 1 参照）等の図示が省略される。また、図 1 7 3 9 では、センターフレーム K 5 0 8 6 の図示が省略される。ベース板 K 5 0 6 0 では、上記各実施形態で上述したベース板 K 6 0 の形状を流用しながら、上記各実施形態で上述したベース板 K 2 0 6 0 の外形傾斜部 K 2 0 6 0 e 及び傾斜開口部 K 2 0 6 0 w の形状を流用する。

30

40

#### 【 5 1 2 8 】

図 1 7 3 8 及び図 1 7 3 9 に図示されるように、遊技盤 K 5 0 1 3 では、ベース板 K 5 0 6 0 の後側面に板状の導光部材 K 5 1 5 0 が固定されており、その導光部材 K 5 1 5 0 が端部から光を受光した場合にその光を導光部材 K 5 1 5 0 の内方位置において正面側に屈折させることで遊技者に対して光による形状を視認可能に構成される。ベース板 K 5 0 6 0 の形成凹部 K 6 0 a , K 6 0 b の内側には、光照射装置 K 5 1 0 0 が配設される。即

50

ち、光照射装置 K 5 1 0 0 は、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板 K 5 0 6 0 の厚み寸法内で収まるように第 1 形成凹部 K 6 0 a 及び第 2 形成凹部 K 6 0 b に配設されている。光照射装置 K 5 1 0 0 は、上述の光照射装置 K 2 1 0 0 (図 1 7 0 1 及び図 1 7 0 2 参照)と同様に、LED 等からなる複数の発光手段 K 2 1 1 1 が配設される電飾基板 K 2 1 1 0 と、その電飾基板 K 2 1 1 0 が締結固定される部材であり、光透過性の樹脂材料から形成されベース板 K 5 0 6 0 に締結固定される中間部材 K 2 1 2 0 と、を備え、更に、電飾基板 K 2 1 1 0 の背面側に配設され電飾基板 K 2 1 1 0 の背面に沿う方向に光を照射可能とされる LED 等からなる複数の第 2 発光手段 K 5 1 1 2 を備える。電飾基板 K 2 1 1 0 の正面視外形形状は、ベース板 K 5 0 6 0 の形成凹部 K 6 0 a , K 6 0 b に収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁を構成する外形傾斜部 K 2 0 6 0 e に沿って複数の発光手段 K 2 1 1 1 が間隔を空けて配置されている。この発光手段 K 2 1 1 1 が電飾基板 K 2 1 1 0 の正面側に配設されており、電飾基板 K 2 1 1 0 を挟んで発光手段 K 2 1 1 1 の前後反対側(前後方向で対応する位置)に第 2 発光手段 K 5 1 1 2 が配設される。なお、便宜上、第 2 発光手段 K 5 1 1 2 と発光手段 K 2 1 1 1 とが前後方向で重なる位置に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。第 2 発光手段 K 5 1 1 2 の配置は、導光部材 K 5 1 5 0 により実現させる光演出の態様次第で変わり得る。

#### 【5 1 2 9】

導光部材 K 5 1 5 0 は、センターフレーム K 5 0 8 6 (図 1 7 3 6 参照)が配設されるベース板 K 5 0 6 0 の中央開口を覆うような大きさで形成されており、所々に光を屈折させるために切り欠き形成される光屈折部 K 5 1 5 1 を備える。第 2 発光手段 K 5 1 1 2 から照射される光は、導光部材 K 5 1 5 0 に端部から受光され得るように構成されており、全反射されながら導光部材 K 5 1 5 0 の内部を導光される。導光される光が光屈折部 K 5 1 5 1 で屈折されることで、光は導光部材 K 5 1 5 0 の正面側に進行方向を変えられることになり、遊技者の目に届く。即ち、第 2 発光手段 K 5 1 1 2 が点灯している状態において、光屈折部 K 5 1 5 1 が発光しているように遊技者に視認させることができる。そのため、第 2 発光手段 K 5 1 1 2 の配置は正面視で形成凹部 K 6 0 a , K 6 0 b に収まる位置におさえながら、光屈折部 K 5 1 5 1 を広い範囲で形成することで大きな形状の光を遊技者に視認させることができる。また、第 2 発光手段 K 5 1 1 2 の並びは外形傾斜部 K 2 0 6 0 e に沿うライン状としながら、光屈折部 K 5 1 5 1 の形状の設計次第で、複雑な形状の光を遊技者に視認させることができる。本実施形態では、光照射装置 K 5 1 0 0 がベース板 K 5 0 6 0 の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、遊技領域後方の視認性が光照射装置 K 5 1 0 0 により低下されたり、視線が遮断されたりすることを防止することができる。即ち、光照射装置 K 5 1 0 0 の有無に関わらず、遊技者は、ベース板 K 5 0 6 0 を透視してベース板 K 5 0 6 0 の背面側の構造(例えば、動作ユニット K 4 3 0 0 (図 1 7 0 8 参照)を視認し易くすることができる。また、光照射装置 K 5 1 0 0 がベース板 K 5 0 6 0 の正面側に形成される遊技領域の正面視内方に配設されている場合、電飾基板 K 2 1 1 0 を遊技者に直接視認させないようにするための目隠し部材(例えば、電飾基板 K 2 1 1 0 を囲うケース部材や、視認性を悪くするためにシボ加工を形成した板状部材)を配設するスペースが余分に必要となり、演出に利用できるスペースが制限される可能性があった。

#### 【5 1 3 0】

これに対し、本実施形態では、光照射装置 K 5 1 0 0 がベース板 K 5 0 6 0 の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、そもそも遊技者の視線が光照射装置 K 5 1 0 0 自体に向けられる可能性が低く、敢えて新たに目隠し部材を配設する必要はない。これにより、演出に利用できるスペースを確保することができる。ここで、光照射装置 K 5 1 0 0 に代替される光照射部が正面視でセンターフレーム K 5 0 8 6 (図 1 7 3 6 参照)の内方に配置され、導光部材 K 5 1 5 0 も正面視でセンターフレーム K 5 0 8 6 の内方に配置されることで、光照射装置 K 5 1 0 0 による視線の遮断作用が遊技領域と重なる位置で生じないようにする場合には、光屈折部 K 5 1 5 1 の配置がセンタ

ーフレーム K 5 0 8 6 の内方に制限されるため、例えば、第 3 図柄表示装置 K 8 1 ( 図 1 7 3 6 参照 ) の表示領域がセンターフレーム K 5 0 8 6 よりも大きいと、光屈折部 K 5 1 5 1 の配置や形状が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の全域には届かなくなり、演出効果が低下する可能性がある。一方、本実施形態によれば、光照射装置 K 5 1 0 0 がベース板 K 5 0 6 0 の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、導光部材 K 5 1 5 0 の大きさがセンターフレーム K 5 0 8 6 の大きさに制限されることが無い。そのため、第 3 図柄表示装置 K 8 1 ( 図 1 7 3 6 参照 ) の表示領域がセンターフレーム K 5 0 8 6 の大きさよりも大きい場合でも、光屈折部 K 5 1 5 1 の配置や形状を第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の全域に届かせることが可能となるので、演出効果を向上させることができる。上述のように、本実施形態では、導光部材 K 5 1 5 0 がセンターフレーム K 5 0 8 6 の外方にまで広がっているため、光屈折部 K 5 1 5 1 の形成次第で、センターフレーム K 5 0 8 6 の外方において、第 2 発光手段 K 5 1 1 2 からの光を遊技者に視認させることができる。以下で、複数の態様を例示して説明する。

10

#### 【 5 1 3 1 】

まず、第 2 発光手段 K 5 1 1 2 の組を分ける。即ち、図 1 7 3 8 に図示されているように、複数の第 2 発光手段 K 5 1 1 2 は、右側の光照射装置 K 5 1 0 0 における第 1 範囲 K G 5 1、第 2 範囲 K G 5 2、第 3 範囲 K G 5 3 及び第 4 範囲 K G 5 4 と、左側の光照射装置 K 5 1 0 0 における第 5 範囲 K G 5 5、第 6 範囲 K G 5 6 及び第 7 範囲 K G 5 7 に分けられる。各範囲 K G 5 1 ~ K G 5 4 からの光は左下方向へ、各範囲 K G 5 5 ~ K G 5 7 からの光は右下方向へ、導光部材 K 5 1 5 0 に沿って直線方向で進行されるところ、導光部材 K 5 1 5 0 には、線状の切り欠き部 K 5 1 5 5 a ~ K 5 1 5 5 d が形成されており、交差する光の進行を遮断する。第 1 切り欠き部 K 5 1 5 5 a は、第 2 範囲 K G 5 2 から照射される光の進行範囲の左側において光の進行方向 ( 直線方向 ) に沿って形成されており、その形成範囲は、第 6 範囲 K G 5 6 から照射される光の進行範囲に対応した長さ及び位置とされる。即ち、第 1 切り欠き部 K 5 1 5 5 a により、第 2 範囲 K G 5 2 から照射される光が第 1 切り欠き部 K 5 1 5 5 a よりも左上側に漏れることが防止され、第 6 範囲 K G 5 6 から照射される光が第 1 切り欠き部 K 5 1 5 5 a よりも右下側に通過することが防止される。第 2 切り欠き部 K 5 1 5 5 b は、第 4 範囲 K G 5 4 から照射される光の進行範囲の右側において光の進行方向 ( 直線方向 ) に沿って形成されており、その形成範囲は、第 4 範囲 K G 5 4 側の端部から第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光の進行範囲に到達する直前までとされる。即ち、第 2 切り欠き部 K 5 1 5 5 b により、第 3 範囲 K G 5 3 から照射される光が第 2 切り欠き部 K 5 1 5 5 b よりも左上側に漏れることが防止され、第 4 範囲 K G 5 4 から照射される光が第 2 切り欠き部 K 5 1 5 5 b よりも右下側に漏れることが防止される一方、第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光は遮断されることなく進行可能とされる。

20

30

#### 【 5 1 3 2 】

第 3 切り欠き部 K 5 1 5 5 c は、第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光の進行範囲の右側において光の進行方向 ( 直線方向 ) に沿って形成されており、その形成範囲は、第 2 切り欠き部 K 5 1 5 5 b につながる端部から、第 3 範囲 K G 5 3 から照射される光の進行範囲に対応した長さ及び位置とされる。即ち、第 3 切り欠き部 K 5 1 5 5 c により、第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光が第 3 切り欠き部 K 5 1 5 5 c よりも右上側に漏れることが防止され、第 3 範囲 K G 5 3 から照射される光が第 3 切り欠き部 K 5 1 5 5 c よりも左下側に通過することが防止される。第 4 切り欠き部 K 5 1 5 5 d は、第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光の進行範囲の左側において光の進行方向 ( 直線方向 ) に沿って形成されており、その形成範囲は、第 7 範囲 K G 5 7 側の端部から第 4 範囲 K G 5 4 から照射される光の進行範囲に到達する直前までとされる。即ち、第 4 切り欠き部 K 5 1 5 5 d により、第 6 範囲 K G 5 6 から照射される光が第 4 切り欠き部 K 5 1 5 5 d よりも右上側に漏れることが防止され、第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光が第 4 切り欠き部 K 5 1 5 5 d よりも左下側に漏れることが防止される一方、第 4 範囲 K G 5 4 から照射される光は遮断されることなく進行可能とされる。導光部材 K 5 1 5 0 の光屈折部 K 5 1 5 1 は、第 2 発光手段 K

40

50

5 1 1 2 の配置に対応して異なる位置に異なる形状で形成される複数の屈折形状部 K 5 1 5 1 a ~ K 5 1 5 1 f を備える。第 1 屈折形状部 K 5 1 5 1 a は、第 1 範囲 K G 5 1 から照射される光の進行範囲に形成され、左斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第 1 屈折形状部 K 5 1 5 1 a は、前後方向視でセンターフレーム K 5 0 8 6 の内方かつ右側の範囲に形成される。

#### 【5 1 3 3】

第 2 屈折形状部 K 5 1 5 1 b は、第 2 範囲 K G 5 2 から照射される光の進行範囲に形成され、第 2 範囲 K G 5 2 側端部近傍から左下方向に広がる放射線状で凹設形成される。また、第 2 屈折形状部 K 5 1 5 1 b は、前後方向視でセンターフレーム K 5 0 8 6 ( 図 1 7 3 6 参照 ) の内外両側に亘って形成される横断部 K 5 1 5 1 b 1 と、第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光の進行範囲を挟んで横断部 K 5 1 5 1 b 1 の反対側に横断部 K 5 1 5 1 b 1 の延長線上に形成される延長部 K 5 1 5 1 b 2 と、を備える。このように、第 2 屈折形状部 K 5 1 5 1 b は、第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光の進行範囲において凹設形成されていないので、第 7 範囲 K G 5 7 から光が照射された場合に第 2 屈折形状部 K 5 1 5 1 b が光って見えることを防止し易くすることができる。第 3 屈折形状部 K 5 1 5 1 c は、第 3 範囲 K G 5 3 から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第 3 屈折形状部 K 5 1 5 1 c は、前後方向視でセンターフレーム K 5 0 8 6 ( 図 1 7 3 6 参照 ) の外方かつ右側の範囲に形成される。第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d は、第 4 範囲 K G 5 4 から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下側に頂点を有する三角形形状で凹設形成される。また、第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d は、前後方向視でセンターフレーム K 5 0 8 6 ( 図 1 7 3 6 参照 ) の内方かつ上側の範囲に形成される。第 5 屈折形状部 K 5 1 5 1 e は、第 5 範囲 K G 5 5 から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第 5 屈折形状部 K 5 1 5 1 e は、前後方向視でセンターフレーム K 5 0 8 6 ( 図 1 7 3 6 参照 ) の内方かつ左側の範囲に形成される。第 6 屈折形状部 K 5 1 5 1 f は、第 6 範囲 K G 5 6 から照射される光の進行範囲に形成され、左斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第 6 屈折形状部 K 5 1 5 1 f は、前後方向視でセンターフレーム K 5 0 8 6 ( 図 1 7 3 6 参照 ) の外方かつ左側の範囲に形成される。

#### 【5 1 3 4】

第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g は、第 7 範囲 K G 5 7 から照射される光の進行範囲に形成され、左斜め下側に頂点を有する三角形形状で凹設形成される。また、第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g は、前後方向視でセンターフレーム K 5 0 8 6 ( 図 1 7 3 6 参照 ) の内方かつ上側の範囲に形成される。上述した導光部材 K 5 1 5 0 の形成態様により、光照射装置 K 5 1 0 0 からの光の照射態様の違いに対応して、異なる形状の光を遊技者に視認させることができる。以下、光の形状の視認態様の一例について説明する。図 1 7 4 0 は、パチンコ機 K 5 0 1 0 の正面図である。図 1 7 4 0 では、長尺装置 K 5 5 4 0 ( 上記各実施形態における長尺装置 K 5 4 0 に相当 ) が右第 1 傾斜姿勢 ( 図 1 6 5 9 参照 ) とされた状態が図示されると共に、第 1 の光演出態様が図示される。なお、図 1 7 4 0 では、理解を容易とするために左側流路 K 5 0 8 6 L 及び右側流路 K 5 0 8 6 R の図示を省略している。図 1 7 4 0 に図示される第 1 の光演出態様では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の左側において、右上方向を指す矢印形状の第 6 背面表示 K 8 1 f が表示される。更に、第 2 発光手段 K 5 1 1 2 ( 図 1 7 3 8 参照 ) の第 1 範囲 K G 5 1 と第 2 範囲 K G 5 3 とから光が照射されることによって、導光部材 K 5 1 5 0 ( 図 1 7 3 8 参照 ) の第 1 屈折形状部 K 5 1 5 1 a 及び第 3 屈折形状部 K 5 1 5 1 c の形状で光って視認される。更に、移動装置 K 4 5 6 0 の回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りに回転動作され、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に、右斜め下方向を向く矢印形状からなる第 4 前面表示 K 4 5 8 0 d が表示される。この場合、図 1 7 4 0 に図示されるように、各矢印形状によって、第 6 背面表示 K 8 1 f の下側終端を始点として、第 3 屈折形状部 K 5 1 5 1 c、第 4 前面表示 K 4 5 8 0 d、第 1 屈折形状部 K 5 1 5 1 a の順で、時計回り方向に視線を誘導する作用を生じさせることができる。これにより、遊技者に対して、視線誘導の方向に沿って、遊技球を遊技領域

10

20

30

40

50



の右側へ向けて発射するように促すことができる。

【 5 1 3 5 】

このように、本実施形態によれば、第3図柄表示装置K 8 1の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される移動装置K 4 5 6 0及び導光部材K 5 1 5 0の第1屈折形状部K 5 1 5 1 aや、表示領域の外方に形成される第3屈折形状部K 5 1 5 1 cをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができる。特に、第3屈折形状部K 5 1 5 1 cは、遊技領域に重なる矢印形状を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレームK 5 0 8 6（図1 7 3 6参照）の内方に表示領域が収まる第3図柄表示装置K 8 1で矢印を表示する場合に比較して、遊技球を発射して狙うべき位置を、遊技者に正確に把握させることができる。図1 7 4 1は、パチンコ機K 5 0 1 0の正面図である。図1 7 4 1では、長尺装置K 5 5 4 0（上記各実施形態における長尺装置K 5 4 0に相当）が上方に退避された状態（演出待機状態）が図示されると共に、第2の光演出態様が図示される。図1 7 4 1に図示される第2の光演出態様では、第3図柄表示装置K 8 1の表示領域において第3背面表示K 8 1 cが表示される。更に、第2発光手段K 5 1 1 2（図1 7 3 8参照）の第5範囲K G 5 5と第6範囲K G 5 6とから光が照射されることによって、導光部材K 5 1 5 0（図1 7 3 8参照）の第5屈折形状部K 5 1 5 1 e及び第6屈折形状部K 5 1 5 1 fの形状で光って視認される。この場合、図1 7 4 1に図示されるように、各矢印形状によって、遊技領域の右側への球の発射を止めて、第3図柄表示装置K 8 1の左側を流下させるように遊技者の球発射強度を誘導する作用を生じさせることができる。これにより、遊技者に対して、遊技球を遊技領域の左側へ向けて発射するように促すことができる。このように、本実施形態によれば、第3図柄表示装置K 8 1の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される導光部材K 5 1 5 0の第5屈折形状部K 5 1 5 1 eや、表示領域の外方に形成される第6屈折形状部K 5 1 5 1 fをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができる。

【 5 1 3 6 】

特に、第6屈折形状部K 5 1 5 1 fは、遊技領域に重なる矢印形状を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレームK 5 0 8 6（図1 7 3 6参照）の内方に表示領域が収まる第3図柄表示装置K 8 1で矢印を表示する場合に比較して、遊技球を発射して狙うべき位置を、遊技者に正確に把握させることができる。図1 7 4 2は、パチンコ機K 5 0 1 0の正面図である。図1 7 4 2では、長尺装置K 5 5 4 0（上記各実施形態における長尺装置K 5 4 0に相当）が右第2傾斜姿勢（図1 7 3 7参照）とされた状態が図示されると共に、第3の光演出態様が図示される。なお、図1 7 4 2では、理解を容易とするために左側流路K 5 0 8 6 L及び右側流路K 5 0 8 6 Rの図示を省略している。図1 7 4 2に図示される第3の光演出態様では、表示装置K 4 5 8 0の表示領域においてエクスクラメーションマークからなる第5前面表示K 4 5 8 0 eが表示される。更に、第2発光手段K 5 1 1 2（図1 7 3 8参照）の第2範囲K G 5 2から光が照射されることによって、導光部材K 5 1 5 0（図1 7 3 8参照）の第2屈折形状部K 5 1 5 1 bの形状で光って視認される。更に、右上ランプK 9 4 0が点灯制御される。この場合、図1 7 4 2に図示されるように、第2屈折形状部K 5 1 5 1 bが正面視でセンターフレームK 5 0 8 6を突き抜けて右上方向に延びるように視認されるため、第5前面表示K 4 5 8 0 eに注目した遊技者の視線を、第2屈折形状部K 5 1 5 1 bにより形成されるラインにより右上方向に誘導することができる。このように、本実施形態によれば、第3図柄表示装置K 8 1の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される移動装置K 4 5 6 0や、表示領域の内外に亘って形成される導光部材K 5 1 5 0の第2屈折形状部K 5 1 5 1 bをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができ、遊技者の視線を遊技領域の外方にまで誘導することができる。

【 5 1 3 7 】

特に、第2屈折形状部K 5 1 5 1 bは、遊技領域に重なる位置においてもライン状の形



状に沿った光を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレーム K 5 0 8 6 の内方に表示領域が収まる第 3 図柄表示装置 K 8 1 での表示を遊技者に視認させる場合に比較して、第 2 屈折形状部 K 5 1 5 1 b によるラインが遊技領域で遮断されない分、遊技者の視線をガラスユニット H 1 6 の外方に配設される右上ランプ K 9 4 0 まで遊技者の視線を誘導させ易くすることができる。なお、表示装置 K 4 5 8 0 における表示の実行タイミングと、第 2 範囲 K G 5 2 からの光の照射タイミングとの関係は、種々の態様が例示される。例えば、同時にでも良いし、時間差があっても良い。例えば、表示装置 K 4 5 8 0 で第 5 前面表示 K 4 5 8 0 e を実行した後で第 2 範囲 K G 5 2 からの光照射を実行することで、遊技者の視線を、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に一端集めてから第 2 屈折形状部 K 5 1 5 1 b に映すように演出することができる。これにより、表示装置 K 4 5 8 0 による表示と第 2 屈折形状部 K 5 1 5 1 b での光の形状とが生じた後においては右上ランプ K 9 4 0 を含めた一連の視認態様を形成する一方で、その形成過程において、遊技者の視線を右上ランプ K 9 4 0 に効果的に誘導することができる。図 1 7 4 3 は、パチンコ機 K 5 0 1 0 の正面図である。図 1 7 4 3 では、長尺装置 K 5 5 4 0 ( 上記各実施形態における長尺装置 K 5 4 0 に相当 ) が上方に退避された状態 ( 演出待機状態 ) が図示されると共に、第 4 の光演出態様が図示される。図 1 7 4 3 に図示される第 4 の光演出態様では、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域において「光ればオープンだ」とのコメントからなる第 7 背面表示 K 8 1 g が表示される。更に、第 2 発光手段 K 5 1 1 2 ( 図 1 7 3 8 参照 ) の第 4 範囲 K G 5 4 と第 7 範囲 K G 5 7 とから光が照射されることによって、導光部材 K 5 1 5 0 ( 図 1 7 3 8 参照 ) の第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d 及び第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g の形状で光って視認される。

#### 【 5 1 3 8 】

第 2 発光手段 K 5 1 1 2 ( 図 1 7 3 8 参照 ) の第 4 範囲 K G 5 4 と第 7 範囲 K G 5 7 における L E D は、開閉弁 K 5 0 8 6 V ( 図 1 7 3 6 参照 ) の開放時に点灯制御される。この場合、遊技者は、図 1 7 4 3 に図示されるように、第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d 及び第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g の形状の光を視認できれば、開閉弁 K 5 0 8 6 V の状態変化を視認し難い場合であっても、左側流路 K 5 0 8 6 L 又は右側流路 K 5 0 8 6 R ( 図 1 7 3 6 参照 ) に遊技球を入球させられるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者に対して、第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d 及び第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g の光り方に注目して、球を発射させるという遊技態様を提供することができる。このように、本実施形態によれば、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置され、且つ、表示領域の外方に形成される第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d 及び第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g を発光制御させることにより、遊技者に対してこれらを一連の装飾として視認させることができる。特に、第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d 及び第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g は、ベース板 K 5 0 6 0 の背面側に固定されているから ( 図 1 7 3 9 参照 ) 、第 3 図柄表示装置 K 8 1 よりも、左側流路 K 5 0 8 6 L 及び右側流路 K 5 0 8 6 R ( 図 1 7 3 6 参照 ) との距離が近い ( 前後方向でも近いし、前後方向と交差する方向でも近い ) 。そのため、遊技者に対して、第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d 及び第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g に注目させつつ、第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d 及び第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g が光ったら第 4 屈折形状部 K 5 1 5 1 d 及び第 7 屈折形状部 K 5 1 5 1 g めがけて球を発射させるように促すことができるので、注目箇所と発射球で狙う箇所とが異なる場合に比較して、遊技者に違和感を持たれにくくすることができる。

#### 【 5 1 3 9 】

図 1 7 4 4 から図 1 7 4 5 を参照して、第 1 1 0 実施形態について説明する。上記各実施形態では、第 2 入賞口 K 6 4 0 や第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a の正面側に配置される化粧カバー K 2 2 0 に大形意匠 K 2 2 1 a や小形意匠 K 2 2 1 b が施される場合を説明したが、第 1 1 0 実施形態では、スルーゲート K 6 7 から第 1 特定入賞口 K 6 5 a までの経路の正面側に装飾が施される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 7 4 4 は、第 1 1 0 実施形態における遊技盤 K 5 0 1 3 の正面図である。図 1 7 4 4 に示すように、遊技盤 K 5 0 1 3 では、スルーゲート K 6 7 の

下流側において第1特定入賞口K 6 5 aへの流路を構成する第2入賞ユニットK 5 2 7 0が配設される。第2入賞ユニットK 5 2 7 0は、スルーゲートK 6 7よりも下流に流下した遊技球を、第1特定入賞口K 6 5 a、又は、より下流の入賞ユニットK 2 0 0に振り分け可能に構成される。第2入賞ユニットK 5 2 7 0は、遊技球の流路を構成すると共にベース板K 6 0に固定される流路構成部材K 5 2 7 1と、その流路構成部材K 5 2 7 1の正面側に固定され流路構成部材K 5 2 7 0と共に流路の前側部を構成する化粧カバーK 5 2 8 0と、を備える。流路構成部材K 5 2 7 1及び化粧カバーK 5 2 8 0は、光透過性の樹脂材料から構成されており、背面側に配置される電飾基板K 4 0 5（図1 6 6 0参照）からの光照射により、流路構成部材K 5 2 7 1及び化粧カバーK 5 2 8 0が明るくされる光演出が実行される。図1 7 4 5（a）は、図1 7 4 4のM D C C C X X X I I a部における遊技盤K 5 0 1 3の部分拡大正面図であり、図1 7 4 5（b）は、図1 7 4 5（a）の部分拡大正面図である。図1 7 4 5（b）では、各形成部K 5 2 8 2，K 5 2 8 4の非変化領域K 5 2 8 2 c，K 5 2 8 4 cが図示される。図1 7 4 5（a）に図示されるように、流路構成部材K 5 2 7 1により構成される遊技球の流路の正面側において、化粧カバーK 5 2 8 0に記号（本実施形態では、「A」、「B」等の記号）を視認させる模様が施されることにより、遊技球の流下に伴う演出性の向上を図っている。以下、詳述する。

#### 【5 1 4 0】

流路構成部材K 5 2 7 1は、スルーゲートK 6 7（図1 7 4 4参照）の下流に流下した遊技球を着地させるよう左右に亘って配置形成されると共に右方へ向けて下降傾斜する第1傾斜部K 5 2 7 2と、その第1傾斜部K 5 2 7 2の下流側端部に到達した遊技球を下方に流下させるよう鉛直方向に延びる鉛直構成部K 5 2 7 3と、その鉛直構成部K 5 2 7 3の下流側端部に到達した遊技球を着地させた後で左方へ流下させるように左方へ向けて下降傾斜する第2傾斜部K 5 2 7 4と、を備える。即ち、スルーゲートK 6 7の下流側には、流路構成部材K 5 2 7 1により、遊技球を右方に迂回させて流下させる迂回流路が形成されるので、遊技球が鉛直下方に落下される場合に比較して、化粧カバーK 5 2 8 0を通して遊技球が視認される期間が長くされると共に、遊技球が視認される範囲も広がる。化粧カバーK 5 2 8 0は、光透過性の樹脂材料から形成されるシールが前側面に貼り付けられており、そのシールに印刷される模様として、「A」との記号を形成する第1輪郭部K 5 2 8 1と、その第1輪郭部K 5 2 8 1の内側に形成される第1形成部K 5 2 8 2と、「B」との記号を形成する第2輪郭部K 5 2 8 3と、その第2輪郭部K 5 2 8 3の内側に形成される第2形成部K 5 2 8 4と、「！！」との記号を形成する第3輪郭部K 5 2 8 5と、その第3輪郭部K 5 2 8 5の内側に形成される第3形成部K 5 2 8 6と、を備え、「AB」、「A！！」、「B！！」又は「AB！！」という一連の装飾を視認させることが可能となるように構成している。化粧カバーK 5 2 8 0側に流路構造の一部を設けることも可能だが、本実施形態では、化粧カバーK 5 2 8 0を単純な板部材として構成している。これにより、装飾を変更する（例えば、「AB」を「CD」に変更する。「AB」が数字の場合は、別の数字に変更する等）希望が生じた場合に、化粧カバーK 5 2 8 0を、別の装飾が形成される化粧カバーK 5 2 8 0と取り替えることで対処できるので、装飾の変更に伴う労力を低減させることができる。

#### 【5 1 4 1】

なお、一連で視認させたい記号の選択は、遊技者に委ねるようにしても良いが、例えば、特定の記号（の組）に光を照射し、他の記号には光を照射しないようにして、特定の記号を一連で視認させ易いように構成しても良い。この場合に、「A」、「B」の全体ではなく、一部に光をあてることで、「A」、「B」とは異なる記号を視認させることが可能に構成しても良いし、同時に「！！」に光をあてて、一連の装飾として視認させても良い。本実施形態では、第1輪郭部K 5 2 8 1、第2輪郭部K 5 2 8 3及び第3輪郭部K 5 2 8 5が黒色とされ、透過性が低く形成される一方、第1形成部K 5 2 8 2、第2形成部K 5 2 8 4及び第3形成部K 5 2 8 6は、黄色とされ、第1輪郭部K 5 2 8 1、第2輪郭部K 5 2 8 3及び第3輪郭部K 5 2 8 5に比較して光が透過し易いように形成される。第1輪郭部K 5 2 8 1及び第2輪郭部K 5 2 8 3の幅は、球の直径よりも短くされる。これに

より、化粧カバー K 5 2 8 0 の背面側を球が流下し、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 又は第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 の後方に球が位置する場合に、正面視で第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 又は第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。このように構成することで、例えば、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 と第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 とが隣り合って配置されている場合に、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 と第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 との間に若干でも隙間がありさえすれば、その後方の第 1 流下位置 K P D 5 1 に球が位置したとしても、正面視で第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 及び第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。更に、本実施形態では、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 及び第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 の幅が、球の半径よりも短くされている。これにより、例えば、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 との間に隙間を空けずに第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 が配置された場合において、その後方の第 2 流下位置 K P D 5 2 に球が位置したとしても、正面視で第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 及び第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。

10

#### 【 5 1 4 2 】

第 3 輪郭部 K 5 2 8 5 及び第 3 形成部 K 5 2 8 6 により構成される模様は、流路構成部材 K 5 2 7 1 により構成される流路とはずれた位置に配置される。そのため、第 3 輪郭部 K 5 2 8 5 及び第 3 形成部 K 5 2 8 6 により化粧カバー K 5 2 8 0 を介した球が隠される事態は生じ得ないので、設計の自由度が高い。現に、本実施形態では、第 3 輪郭部 K 5 2 8 5 が、左右方向の寸法が球の直径よりも長くなるように構成されており、装飾性の向上が図られている。以上の構成から、図 1 7 4 5 ( a ) に図示されるように、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 、第 1 形成部 K 5 2 8 2 、第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 及び第 2 形成部 K 5 2 8 4 の後方を球が流下可能に構成されていることから、無色透明の板を介して視認する場合に比較して、背面側の流路を球が通っているのか否かを分かり難くさせることができると共に、化粧カバー K 5 2 8 0 のシールに印刷される模様を強調させて、化粧カバー K 5 2 8 0 を目立たせることができる。また、化粧カバー K 5 2 8 0 の背面側を実際に球が通ると、化粧カバー K 5 2 8 0 を介して視認される球の透け具合として、透過され易い場合と、透過されにくい場合とが繰り返されることで、長期に亘る球の見え方の変化を生じさせることができ、演出性を向上させることができる。更に、化粧カバー K 5 2 8 0 に球の影が映されることで、化粧カバー K 5 2 8 0 の背面側を流下する球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。この球の影と、各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 や各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 とが重ねて視認されることにより、球が流下していない状況とは異なる模様を遊技者に視認させることができる。流路構成部材 K 5 2 7 1 により構成される流路が迂回する略コの字状の流路とされ、左右方向および上下方向に球が流下する各位置において、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 や第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 と球とが交差される。即ち、一球の遊技球が流下する場合であっても、透過され易い場合と、透過されにくい場合との変化を複数回生じさせることができるので、球が複数個流下して初めて球の見え方の変化が繰り返し生じる場合に比較して、演出性の向上をより容易に図ることができる。

20

30

#### 【 5 1 4 3 】

背面側に配置される電飾基板 K 4 0 5 ( 図 1 6 6 0 参照 ) から白色光が照射される場合、流路構成部材 K 5 2 7 1 及び化粧カバー K 5 2 8 0 が明るくされる。一方で、球が流路構成部材 K 5 2 7 1 により形成される流路を流下している場合には、球の影が化粧カバー K 5 2 8 0 に映されることで、化粧カバー K 5 2 8 0 に形成される模様の見え方が変化する。まず、球が流下していない時には、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 及び第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 と、第 1 形成部 K 5 2 8 2 及び第 2 形成部 K 5 2 8 4 との色の差が大きいため、「 A B 」との記号が鮮明に視認される。この「 A B 」との記号は、「 A d v a n c e B a s e ( 有利状態 ) 」の頭文字を意味しており、この「 A B 」との記号を明るく視認させることで、遊技者に対して、通常状態よりも有利な状態であることを報知することができる。一方で、球が流下している時には、球の影と、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 及び第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 との色の違いが小さいため、球の影と第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 及び第 2 輪郭部 K 5 2 8 3 と

40

50

の見分けがつきにくく、第1形成部K5282及び第2形成部K5284に球形状の影の虫食いができたように視認される。この虫食いを視認することで、遊技者は、球が流下していることを把握することができる。第1形成部K5282及び第2形成部K5284は、後方を球が流下することで球形状の影の虫食いができたように視認され得る変化領域K5282b、K5284bと、球の流下経路とは重ならないことでそもそも後方を球が流下することは無く、球形状の虫食いが生じ得ない非変化領域K5282c、K5284cと、を備える。非変化領域K5282c、K5284cは、上述の「AB」との記号の一部をなす領域である一方で、図1745(b)に図示されるように、「HK」との記号をなす領域でもある。この「HK」との記号は、「Hole Keep（開口維持）」の頭文字を意味しており、この「HK」との記号を明るく視認させることで、遊技者に対して、例えば、下流側の第1特定入賞口K65a（図1744参照）が開放され、球が入球可能な状態であることを報知することができる。

10

#### 【5144】

上述のように、非変化領域K5282c、K5284cには球の影が生じ無いので、流下する複数の球の間隔に関わらず、非変化領域K5282c、K5284cを完全な状態（虫食いの無い状態）で視認させ易くすることができる。ここで、第2傾斜部K5274を球が流下している最中において既に、第1形成部K5282及び第2形成部K5284に球形状の影の虫食いができたように視認されるところ、この状況において第1傾斜部K5272を球が流下する場合がある。即ち、化粧カバーK5280の後方位置を球が流下する場合、その個数が一球の場合も複数球の場合も、第1形成部K5282及び第2形成部K5284に球形状の影の虫食いができたように視認されることは同じであり、結局何球の球が流下しているのかを判別し難い場合がある。これに対して、本実施形態では、第1形成部K5282の下端部に非透過形成部K5282aが形成される。非透過形成部K5282aは、略矩形の形状で非透過（透過性の低い）で白色に形成される。隣接する第1形成部K5282の色（本実施形態では、黄色）と色の区別が付き難い色関係であり、背面側に配置される電飾基板K405（図1660参照）が消灯されている場合や、背面側に配置される電飾基板K405（図1660参照）からの白色光により照らされている場合には非透過形成部K5282aが遊技者に認識され難い。一方、背面側に配置される電飾基板K405（図1660参照）からの白色光により照らされている場合に、非透過形成部K5282aの後方に遊技球が配置されると、球の影が非透過形成部K5282aの周囲に映されることになる。この場合、非透過形成部K5282aの色（本実施形態では白）に対して、球の影が黒色なので、色の区別が付き易くなり、非透過形成部K5282aが遊技者に認識され易くなる。即ち、遊技者は、非透過形成部K5282aを認識した回数をカウントすることで、化粧カバーK5280の後方を流下した遊技球の個数を正確に計数することができる。

20

30

#### 【5145】

なお、上述の各実施形態では、各輪郭部K5281、K5283が同じ幅で形成され、各形成部K5282、K5284が同じ幅で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。各輪郭部K5281、K5283をそれぞれ異なる幅で形成しても良いし、各形成部K5282、K5284をそれぞれ異なる幅で形成しても良いし、各幅を部位ごとに異ならせるデザインとしても良い。また、各輪郭部K5281、K5283の方が各形成部K5282、K5284よりも幅が広い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各形成部K5282、K5284の方が各輪郭部K5281、K5283よりも幅が広くなるように模様が形成されても良い。この場合において、各輪郭部K5281、K5283は、その内外に関わらず、隣り合う部分と隙間を生じてても良いし、隙間が埋められることで各輪郭部K5281、K5283の間の構成が排斥されるように構成しても良い。なお、上記各実施形態では、化粧カバーK5280に「AB」との記号が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「波模様」、「波紋」、「星形状」、「稲妻形状」など、広がりのある形状でも良い。なお、上記各実施形態では、化粧カバーK5280の背面側に形成される流路

40

50

がベース板 K 6 0 の前側面よりも前側に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板 K 6 0 の前側面よりも後ろ側に形成される流路の前側に模様が形成されても良い。即ち、例えば、球が流下する樋を構成する樋用前側部材 K 9 1 ( 図 1 6 5 1 参照 ) に模様が形成されても良い。この場合、模様の背面側を球が通ることもできるし、模様の前面側を球が通ることもできるので、模様の視認態様の変化のバリエーションを増加させることができる。なお、上記各実施形態では、各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 と各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 との透過性の違いを色の違い実現した ( 黄色よりも黒色の方が、光を遮光するフィルターとしてより多くの色の光を遮光できる ) が、必ずしもこれに限られるものではない。

#### 【 5 1 4 6 】

例えば、各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 の板厚の方が各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 の板厚よりも分厚く構成されることで、各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 の方が各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 よりも光を透過し難いように構成されても良い。この場合、各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 と各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 との色を同じとしても、板厚が大きい方が光の吸収がされ易いことから、透過性の違いを生じさせることができる。この場合に、各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 に対して各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 が前後方向に突設形成されることになるが、その形成方向は、前側でも、後側でも、前後両側でも良い。球が流下する領域側に形成される場合には球の流下方向に影響を与えることができるし、逆に、球が流下する領域とは反対側に形成されるようにすれば、球との衝突で削られることが無いので、各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 と各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 との透過性の違いを長期に亘り維持することができる。また、各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 を挟んで各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 の反対側の領域 ( 無色透明の領域 ) の板厚については、各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 と同様としても良いし、各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 よりも薄く形成しても良い。各形成部 K 5 2 8 2 , K 5 2 8 4 よりも薄い方が、各輪郭部 K 5 2 8 1 , K 5 2 8 3 の内側の領域に対する注目力を向上させ易くすることができる。なお、上記各実施形態では、化粧カバー K 5 2 8 0 の背面側に配置される電飾基板 K 4 0 5 ( 図 1 6 6 0 参照 ) から白色光が照射され化粧カバー K 5 2 8 0 が明るくされる場合を説明したが、そのバリエーションの一例について説明する。例えば、右打ち遊技を促すものとして、大当たり遊技中や時短中において電飾基板 K 4 0 5 ( 図 1 6 6 0 参照 ) から白色光を照射する一方で、右打ち遊技を促さない通常状態においては、電飾基板 K 4 0 5 は消灯させるようにして、「 A B 」との記号を暗くして視認し難くしても良い。

#### 【 5 1 4 7 】

この場合、電飾基板 K 4 0 5 ( 図 1 6 6 0 参照 ) から常時光が照射される場合に比較して、遊技者が化粧カバー K 5 2 8 0 の「 A B 」との記号を見て、有利状態であると勘違いし、誤って右打ち遊技を行う事態を回避し易くすることができる。また、例えば、変化領域 K 5 2 8 2 b , K 5 2 8 4 b を照らす L E D と、非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c を照らす L E D とを別で用意しても良い。この場合、「 A B 」との記号の全体が明るくされる状況の他に、 L E D の点灯パターン次第で、変化領域 K 5 2 8 2 b , K 5 2 8 4 b のみが照らされる状況や、非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c のみが照らされる状況を構成することができる。この場合において、例えば、下流側の第 1 特定入賞口 K 6 5 a ( 又は、第 2 入賞口 K 6 4 0 、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a 、図 1 7 4 4 参照 ) が開放されている期間において、変化領域 K 5 2 8 2 b , K 5 2 8 4 b のみを照らす L E D を消灯し、非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c のみを照らす L E D を点灯させるようにしても良い。これにより、非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c により形成される「 H K 」を遊技者に認識させ易くでき、第 1 特定入賞口 K 6 5 a ( 又は、第 2 入賞口 K 6 4 0 、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a 、図 1 7 4 4 参照 ) へ向けた球の発射を実行するタイミングであることを容易に把握させることができる。また、例えば、光の色は白に限られるものではなく、色付きの光を照射しても良いし、各記号で照射する光の色を異ならせても良いし、色が順番に変化する ( 例えば、虹の七色で順番 ( 赤橙黄緑青藍紫 ) に変化する ) ように照射

10

20

30

40

50

する光を制御しても良い。また、例えば、光の照射態様（タイミング）は、化粧カバー K 5 2 8 0 の「A B」との記号の全体を同時に明るくさせるように複数の L E D が同時に点灯されても良いし、記号を読ませる順序を考慮して、左から右の順で明るくなるように、複数の L E D の点灯タイミングをずらすようにしても良い。

#### 【5 1 4 8】

以上、上記実施形態に基づき各種技術思想を説明したが、上述した各技術思想は上記形態に何ら限定されるものではなく、上述した各種技術思想の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。また、上述した各種制御例（特に第 2 9 制御例から第 4 4 制御例）にて説明をしたパチンコ機 1 0 に対して、上述した各種実施形態（特に第 1 0 8 実施形態から第 1 1 0 実施形態）に用いた各種構造を適用しても勿論良い。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。上記第 1 0 実施形態では、回転動作ユニット A 4 0 0 b が傾倒と拡大とを合わせたような動作態様で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基礎板部材 A 4 3 0 の移動と移動部材 A 4 4 0 の移動とを利用して、左右方向にスライド移動する扉状の扉部材を移動させるようにしても良い。この場合、基礎板部材 A 4 3 0 の回転先端部から前方へ向けて突設される円柱状部を基礎板部材 A 4 3 0 の正面側に配置される第 1 扉部材に形成される上下方向に延びる長孔形状の第 1 支持部に支持させ、移動部材 A 4 4 0 の回転先端部から前方へ向けて突設される円柱状部を移動部材 A 4 4 0 の正面側に配置される第 2 扉部材に形成される上下方向に延びる長孔形状の第 2 支持部に支持させることで、回転動作ユニット A 4 0 0 b の傾倒動作と連動させる形で第 1 扉部材および第 2 扉部材を左右方向にスライド移動させることができる。

#### 【5 1 4 9】

第 1 扉部材は第 2 扉部材よりも第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の外方側に配置され、第 1 扉部材および第 2 扉部材のスライド移動中において、基礎板部材 A 4 3 0 の回転先端部は第 1 支持部を上下方向に案内され、移動部材 A 4 4 0 の回転先端部は第 2 支持部を上下方向に案内される。この場合における第 1 扉部材および第 2 扉部材の左右位置および移動速度は、基礎板部材 A 4 3 0 及び移動部材 A 4 4 0 の回転先端部の左右位置および移動速度に対応する。そのため、回転軸棒 A J 1 を中心とする回転変位の左右方向成分に基づいて移動する第 1 扉部材に対して、回転軸棒 A J 1 を中心とする回転変位の左右方向成分に加えて移動部材 A 4 4 0 の長手方向の延びの分だけ移動量が大きくなることから、第 1 扉部材の移動速度よりも第 2 扉部材の移動速度を大きく構成することができる。基礎板部材 A 4 3 0 が演出待機状態から張出状態へ向かうにつれて回転軸棒 A J 1 を中心とする回転変位の左右方向成分が徐々に小さくなることから、第 1 扉部材が左右外側に退避する位置からの第 1 扉部材の左右方向の移動速度も徐々に小さくなるように構成される（駆動モータ M T 1 の駆動速度が一定の場合に第 1 扉部材の左右方向の移動速度が徐々に小さくなる）。一方、移動部材 A 4 4 0 の回転軸棒 A J 1 を中心とする回転変位の左右方向成分も、基本的には張出状態へ向かうにつれて徐々に小さくなるが、移動部材 A 4 4 0 は傾倒終端側に近づくほど長手方向に延びる量が大きくなる。そのため、第 2 扉部材が左右外側に退避する位置からの第 2 扉部材の左右方向の移動速度は、移動部材 A 4 4 0 の延びが生じる傾倒終端側で大きくなる（駆動モータ M T 1 の駆動速度が一定の場合に第 2 扉部材の左右方向の移動速度が駆動モータ M T 1 寄りに大きくなる）。そのため、特に回転動作ユニット A 4 0 0 b の傾倒終端側において、同時点における第 1 扉部材の移動速度と第 2 扉部

材の移動速度とを大きく異ならせることができ、扉部材を利用した演出の演出効果を向上させることができる。

【 5 1 5 0 】

なお、本実施形態では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 と第 2 動作ユニット A 5 0 0 とが左右一対で構成されているので、各動作ユニット A 4 0 0 , A 5 0 0 でそれぞれ扉部材を動かすように構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面側で扉を閉める（左右の扉部材の移動方向先端側の縁部の間に正面視で隙間が無い状態とする）演出を実行可能な演出装置を構成しても良い。また、第 1 動作ユニット A 4 0 0 で左右方向に移動させる扉部材により第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の大部分（又は全体）を隠すことができるように構成しても良い。この場合において、第 2 動作ユニット A 5 0 0 で左右方向に移動させる扉部材によっても第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の大部分（又は全体）を隠すことができるように構成しても良い。本実施形態では、第 1 動作ユニット A 4 0 0 の方が第 2 動作ユニット A 5 0 0 の手前側に配置されるので、例えば、第 1 動作ユニット A 4 0 0 により移動される扉部材により第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の全体が隠されている状態で、第 2 動作ユニット A 5 0 0 の配置を遊技者に分からせない（隠す）ように構成することもできる。これにより、第 1 動作ユニット A 4 0 0 により移動される扉部材が第 3 図柄表示装置 8 1 の手前側から退避するように動いたとしても、第 2 動作ユニット A 5 0 0 により移動される扉部材によって第 3 図柄表示装置 8 1 が隠されていたことで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示を依然として見せない状態を構成することができる。これにより、遊技者の扉部材に対する注目力を向上させることができる。

10

20

【 5 1 5 1 】

上記第 1 0 実施形態では、演出待機状態からの回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形の変化が、機能長孔 A 4 4 4 の形状により、移動部材 A 4 4 0 の長手方向への変位が先に生じ、その後で、移動部材 A 4 4 0 の長手方向と交差する方向へ方向切替部材 A 4 5 0 の変位が生じたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能長孔 A 4 4 4 の形状を、第 1 平行部 A 4 4 4 a を省略して、第 1 平行部 A 4 4 4 a の長さ分だけ傾斜部 A 4 4 4 b の形成位置を移動部材 A 4 4 0 の回転先端側へ平行移動させ、同様に第 2 平行部 A 4 4 4 c も傾斜部 A 4 4 4 b の端部と連結されるように延ばすようにしても良い。このような形状によれば、演出待機状態からの回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形の変化が、移動部材 A 4 4 0 の変位と方向切替部材 A 4 5 0 の変位とが同時に生じる状態から開始され、その後で、移動部材 A 4 4 0 の変位のみ生じる状態へ移行するような変位を生じさせることができる。また、傾斜部 A 4 4 4 b の回転軸棒 A J 1 側端部から、回転軸棒 A J 1 に近づくほど移動部材 A 4 4 0 の短手方向中心側へ向けて傾斜する長孔により形成される逆傾斜部が形成されるようにしても良い。このような形状によれば、演出待機状態からの回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形の変化が、移動部材 A 4 4 0 が長手方向に延びる方向の変位と方向切替部材 A 4 5 0 が短手方向に広がる方向の変位とが同時に生じる状態から開始され、その後で、移動部材 A 4 4 0 が長手方向に延びる方向の変位と方向切替部材 A 4 5 0 が短手方向に近づく（中心側に寄る）方向の変位とが同時に生じる状態へ移行するような変位を生じさせることができる。上記第 1 0 実施形態では、機能長孔 A 4 4 4 の形状が、一対が対称形状で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一対を非対称で構成しても良い。この場合、左側の方向切替部材 A 4 5 0 が変位開始するタイミングや変位量と、右側の方向切替部材 A 4 5 0 が変位開始するタイミングや変位量とが異なる演出役物を構成することができるので、周囲の状況に合った変位態様を構成することができる（障害物に当たらないような変位量や変位タイミングを考慮して、左右で異なる変位を生じさせることができる）。

30

40

【 5 1 5 2 】

上記第 1 0 実施形態では、回転動作ユニット A 4 0 0 b が回転動作する際に、移動部材 A 4 4 0 が基礎板部材 A 4 3 0 に対する直線方向に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作ユニット A 4 0 0 b が回転動作する際に、回転動作ユニット A 4 0 0 b に配設される別の回転部材が回転動作するように構成して

50



も良い。この場合、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形の変化とは異なる視認態様の変化を生じさせることができる。上記第 1 0 実施形態では、傾倒開始時において回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形が変化しない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾倒開始時から回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形が変化されるように案内長孔 A 4 1 4 の形状を設計することで、傾倒開始時における回転動作ユニット A 4 0 0 b の動作抵抗を増加させることができるので、傾倒開始時の姿勢での回転動作ユニット A 4 0 0 b の姿勢維持を容易とすることができる。上記第 1 0 実施形態では、回転動作ユニット A 4 0 0 b の傾倒方向動作および起き上がり方向動作の双方を駆動力により動作させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、途中位置からは駆動力の発生を解除して自重で傾倒を実行させるなど、駆動力によらない移動態様を実行可能としても良い。この場合、駆動力で動作させる場合と駆動力に因らずに動作させる場合とで、回転動作ユニット A 4 0 0 b の動作態様を異ならせ、動作のバリエーションを増やすことができる。更に、駆動の継続時間を短くすることができことから、駆動モータ A M T 1 の耐用年数を延ばすことができる。

#### 【 5 1 5 3 】

上記第 1 0 実施形態では、基礎板部材 A 4 3 0 の正面側に移動部材 A 4 4 0 が部分的に重なるように配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基礎板部材 A 4 3 0 に回転先端方向へ延びる金属棒が配設されており、その金属棒の回転先端側に、金属棒の延びる方向にスライド変位可能に案内されるように移動部材 A 4 4 0 が配設されるようにすることで、基礎板部材 A 4 3 0 と移動部材 A 4 4 0 とが正面視で重ならないようにしても良い。この場合、基礎板部材 A 4 3 0 の正面側が移動部材 A 4 4 0 に隠されないのので、基礎板部材 A 4 3 0 の正面側部分を演出に利用することができる。上記第 1 0 実施形態では、回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形の変化が回転動作ユニット A 4 0 0 b の姿勢に対応して生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、外形の変化の有無を切り替えるための別の駆動装置を用意しても良い。この駆動装置により、案内長孔 A 4 1 4 の形状を切り替えたり、機能長孔 A 4 4 4 の形状を切り替えたりすることにより、回転動作ユニット A 4 0 0 b の姿勢に対応した回転動作ユニット A 4 0 0 b の外形の態様を複数種類用意することができる。また別の駆動装置により、移動部材 A 4 4 0 と方向切替部材 A 4 5 0 とを駆動変位させるように構成することで、回転動作ユニット A 4 0 0 b の姿勢の変化が生じていない時に移動部材 A 4 4 0 及び方向切替部材 A 4 5 0 を同時に変位可能に構成しても良い。例えば、回転動作ユニット A 4 0 0 b が外形の変化を伴わずに傾倒終端に到達し、傾倒終端において別の駆動装置で移動部材 A 4 4 0 と方向切替部材 A 4 5 0 とを同時に駆動変位させることもできるように構成することで、回転動作ユニット A 4 0 0 b の演出効果の向上を図ることができる。上記第 1 0 実施形態では、駆動モータ A M T 1 の動作速度を一定とし、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作の角速度が漸減する態様で動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、角速度の減少量を考慮して、駆動モータ A M T 1 の駆動速度を漸増させることで、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作の角速度が一定となる制御態様でも、回転動作ユニット A 4 0 0 b の回転動作を実行可能にしても良い。

#### 【 5 1 5 4 】

上記第 1 0 実施形態では、回転板部材 A 6 6 2 にかかる空気抵抗の変化により、回転板部材 A 6 6 2 の動作抵抗が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転板部材 A 6 6 2 にかける摩擦抵抗（例えば、移動方向と直交する方向から当接する板部材による接触抵抗）が変化するようにしても良いし、回転板部材 A 6 6 2 にかける粘性抵抗（例えば、ダンパ部材等による抵抗）が変化するようにしても良い。上記第 1 0 実施形態では、前側板部材 A 7 3 0 と後側板部材 A 7 4 0 に挟まれる発光基板 A 7 2 0 からの光照射について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光基板の照射面側が前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 の端面と対向配置されるように配置されても良い。この場合において、前側板部材 A 7 3 0 （又は後側板部材 A 7 4 0 ）には、発光基板 A 7 2 0 からの光照射（板の延びる方向に沿う方向



への照射)が行われる一方、後側板部材 A 7 4 0 (又は前側板部材 A 7 3 0)へは、その後側板部材 A 7 4 0 (又は前側板部材 A 7 3 0)の光入射端面に光照射部の配置面が対向配置される別の発光基板(発光基板 A 7 2 0 に対して姿勢が 90 度異なる発光基板)からの光照射が行われるように構成しても良い。これにより、発光基板 A 7 2 0 によっては対応が難しいと考えられる、前側板部材 A 7 3 0 又は後側板部材 A 7 4 0 の厚みが大きい場合にでも、適切な位置に光を入射させ易くすることができる。上記第 10 実施形態では、前カバー部材 A 7 5 0 の突設部 A 7 5 1 a と発光基板 A 7 2 0 とは間隔を空けて配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設部 A 7 5 1 a が発光基板 A 7 2 0 に押圧力を付与し得る寸法関係で設計しても良い。この場合、発光基板 A 7 2 0 かけられる押圧力を突設部 A 7 5 1 a の数だけ分割させることができるので、発光基板 A 7 2 0 の配置を安定させることができる。

10

#### 【5155】

前カバー部材 A 7 5 0 の突設部 A 7 5 1 a は、光を拡散させることを一つの目的とし、それぞれ同形状で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、正面発光部 A 7 2 4 よりも左側位置(照射方向の逆側位置、前側板部材 A 7 3 0 の外方側)における突設部 A 7 5 1 a の曲率よりも、正面発光部 A 7 2 4 よりも右側位置(照射方向側の位置、前側板部材 A 7 3 0 の内方側)における突設部 A 7 5 1 a の曲率を大きくするように構成しても良い。この場合、前側板部材 A 7 3 0 に近い側における突設部 A 7 5 1 a の拡散角を小さくできるので、拡散した光が前側板部材 A 7 3 0 を広く照らしてしまい、ライン状溝部 A 7 3 2 によるライン状の光の視認性を低下させることを避けることができる。上記第 10 実施形態では、発光基板 A 7 2 0 には前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 に光を照射する発光部 A 7 2 4 , A 7 2 5 が配設されることについて説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、発光基板 A 7 2 0 から前カバー部材 A 7 5 0 に光を照射する発光部が配設されても良い。この場合、発光部 A 7 2 4 , A 7 2 5 が発光基板 A 7 2 0 の端部付近に配設されていることから、発光部 A 7 2 4 , A 7 2 5 から照射される光と干渉しない位置に前カバー部材 A 7 5 0 に光を照射する発光部を設けることを容易とすることができ、光の干渉を避けることができる。上記第 10 実施形態では、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状に合わせて前側板部材 A 7 3 0 のライン状溝部 A 7 3 2 が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ライン状溝部 A 7 3 2 を、薄肉樹脂板 A 7 4 3 に形成されるイラストとは別の図形やイラストの形状で形成しても良い。この場合、ライン状溝部 A 7 3 2 が発光される場合(ライン状溝部 A 7 3 2 の形状が発光される場合)と、ライン状溝部 A 7 3 2 が発光されない場合(薄肉樹脂板 A 7 4 3 に形成されるイラストが見える場合)との見映えの違いを大きくすることができる。

20

30

#### 【5156】

なお、前側板部材 A 7 3 0 のみではなく薄肉樹脂板 A 7 4 3 にもライン状溝部 A 7 3 2 を形成するようにしても良い(又は、発光基板 A 7 2 0 の前後に前側板部材 A 7 3 0 を配置しても良い)。この場合に、背面発光部 A 7 2 5 にも指向性の高い LED を採用すれば、薄肉樹脂板 A 7 4 3 においてもライン状の光を視認させる光演出を実現することができる。また、薄肉樹脂板 A 7 4 3 のみではなく前側板部材 A 7 3 0 にも特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストが形成されるようにしても良い(又は、発光基板 A 7 2 0 の前後に後側板部材 A 7 4 0 を配置しても良い)し、前側板部材 A 7 3 0 と後側板部材 A 7 4 0 の前後配置を逆にしても良い。これらの各場合において、正面発光部 A 7 2 4 や背面発光部 A 7 2 5 の指向性は目的に合わせて選択すれば良い(指向性を高くすれば全反射をさせ易く、指向性を低くすれば全反射が生じにくいので板部材の側面の広い範囲を光らせやすい)。また、発光基板 A 7 2 0 の前側に配置される部材と後側に配置される部材とで、形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状を同じにしても良いし、異ならせても良い。上記第 10 実施形態では、前カバー部材 A 7 5 0 から突設される部分により、前側板部材 A 7 3 0 、発光基板 A 7 2 0 及び後側板部材 A 7 4 0 が位置決めされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側板部材 A 7 3 0

40

50

から前後に突設される部分により、前カバー部材 A 7 5 0、発光基板 A 7 2 0 及び後側板部材 A 7 4 0 が位置決めされても良い。この場合、前側板部材 A 7 3 0 から突設される部分の突設長さを短くすることができるので、組立中に前側板部材 A 7 3 0 を落とす等して誤って突設部分を破損する可能性を低めることができる。また、後側板部材 A 7 4 0 から突設される部分により前側板部材 A 7 3 0、発光基板 A 7 2 0 及び前カバー部材 A 7 5 0 が位置決めされるようにしても良い。後側板部材 A 7 4 0 はライン状溝部が形成される部材とは異なるので、突設される部分の位置がライン状溝部により制限されることが無い。そのため、突設される部分の配置自由度を向上させることができる。

#### 【 5 1 5 7 】

また、発光基板 A 7 2 0、前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 の位置決めのみを行い、前カバー部材 A 7 5 0 との間では位置決めを行わないようにしても良い。この場合、発光基板 A 7 2 0、前側板部材 A 7 3 0 及び後側板部材 A 7 4 0 の位置は合わせたままで前カバー部材 A 7 5 0 を取り外すことができる。これにより、装飾部分としての前カバー部材 A 7 5 0 の取り替え（汚れた場合の取り替え、スペック変更に伴う取り替え等）を容易に行うことができる。位置決めのために突設される部分の形成位置は、種々の態様が例示される。例えば、前カバー部材 A 7 5 0 との位置決めに想定するのであれば前カバー部材 A 7 5 0 の後方位置に形成される方が良い。一方で、前カバー部材 A 7 5 0 との位置決めに想定しないのであれば、締結部 A 7 3 3 がそうであるように、前カバー部材 A 7 5 0 の後方位置とは異なる位置に形成しても良い。上記第 1 0 実施形態では、視認態様変化シート A 8 0 6 により左右方向での視線の方向の傾斜角度の違いにより、下流側案内部材 A 8 0 3 の後方流路を流下する球の視認性が変化する場合は説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。左右方向での視線の方向の傾斜角度の違いで視認性を変化させる場合には、隣で遊技している遊技者に球の流下をのぞき見される可能性を低くできるという効果があるが、例えば、視認態様変化シート A 8 0 6 を、上下方向での視線の方向の傾斜角度の違いにより下流側案内部材 A 8 0 3 の後方流路を流下する球の視認性が変化するよう構成する場合には、遊技者の後ろ側で立っている他者にのぞき見される可能性を低くできるという効果がある。上記第 1 0 実施形態では、前側部材 A 8 0 3 z の板状本体 A 8 0 3 a の正面側に視認態様変化シート A 8 0 6 が貼り付けられる場合は説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設板 A 8 0 3 b の左右外側面に視認態様変化シート A 8 0 6 を貼り付けるようにしても良い。この場合、左側流路 A T L 1 や右側流路 A T L 2 に対して左右方向側からの方向視で視認する場合に、左側流路 A T L 1 や右側流路 A T L 2 を視認し易い方向視と、左側流路 A T L 1 や右側流路 A T L 2 を視認し難い方向視とをつくることことができる。

#### 【 5 1 5 8 】

上記第 1 0 実施形態では、視認態様変化シート A 8 0 6 により、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面側に頭を配置した遊技者が横目で下流側案内部材 A 8 0 3 側を見る場合における球の視認性の低下について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面全体に視認態様変化シート A 8 0 6 と同様の機能を生じるシートを貼り付け、下流側案内部材 A 8 0 3 の正面側に頭を配置した遊技者が横目で第 3 図柄表示装置 8 1 の表示を見難い（視認態様変化シート A 8 0 6 に遮光される）ように構成しても良い。この場合、下流側案内部材 A 8 0 3 の後方を流下する球に注目している状況において第 3 図柄表示装置 8 1 の表示を視認させないことで遊技者の気を散らさないようにすることができ、更に、第 3 図柄表示装置 8 1 から照射される光が遊技者に到達しないような構成とすることができるので、遊技者は、眩しい光を目に受ける状況を回避することができ、目を休めることができる。上記第 1 0 実施形態では、視認態様変化シート A 8 0 6 により、左側流路 A T L 1 を視認し難い場合を構成するようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認し難い場合を構成するのは右側流路 A T L 2 としても良いし、左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 としても良く、その選択は任意である。右側流路 A T L 2 は第 2 入賞口 6 4 0 へ球を案内する流路であるところ、左側流路 A T L 1 の形状を変形して左側流路 A T L 1 を流下した球が特定入賞口 6 5 a へ案内される

10

20

30

40

50

ように構成することで、視認態様変化シート A 8 0 6 の設計次第で、第 2 入賞口 6 4 0 へ案内される球のみを視認し易くしたり、特定入賞口 6 5 a へ案内される球のみを視認し易くしたりするといった演出が可能となる。

#### 【 5 1 5 9 】

例えば、視認態様変化シート A 8 0 6 を左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の正面側を覆うように配置する前提において、左側流路 A T L 1 の正面側を覆う視認態様変化シート A 8 0 6 は正面視と左斜め方向からの方向視とでは透過性が高い一方で右斜め方向からの方向視では透過性が低くなるように設計され、右側流路 A T L 2 の正面側を覆う視認態様変化シート A 8 0 6 は正面視と右斜め方向からの方向視とでは透過性が高い一方で左斜め方向からの方向視では透過性が低くなるように設計される場合、正面視では左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の透過性を高くし、左斜め方向からの方向視では左側流路 A T L 1 の透過性は高くする一方で右側流路 A T L 2 の透過性を低くし、右斜め方向からの方向視では左側流路 A T L 1 の透過性は低くする一方で右側流路 A T L 2 の透過性を高くすることができる。また、この場合において、正面視では左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の透過性を低くするように構成しても良い。この場合、左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の両方共を同時に視認可能な状況を排除することができるので、左側流路 A T L 1 及び右側流路 A T L 2 の双方を同時に見たい遊技者に対して下流側案内部材 A 8 0 3 を上側から覗き込ませるといった遊技をさせるように仕向けることができる。視認態様変化シート A 8 0 6 の表面には、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状等の装飾を付すようにしても良い。上記第 1 0 実施形態では、流下する球の視認性を視認態様変化シート A 8 0 6 により変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後一対の光透過性板の間に光を非透過のルーバー板部が配置され、そのルーバーが首振り動作したり、撓んだりすることで、遊技者の視線を遮る場合と、透過させる場合とを切り替えられるようにしても良い。

#### 【 5 1 6 0 】

また、前後一対の非透過の板部材に開口が形成されており、例えば前側の板部材が後側の板部材に対して平行移動できるよう構成される場合に、各板部材に形成される開口の位置の正面視でのずれにより、前後の開口の内部を通る方向視については奥側を視認することができる一方で、前後いずれかの開口から外れる方向視については板部材に視線が遮られることで奥側を視認することができないように構成しても良い。上記第 1 0 実施形態では、検出センサ S E 1 に球が検出されることで賞球が払い出される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、賞球の払い出しは無くても良い。賞球の払い出しが無い場合の用途として、例えば、検出センサ S E 1 での球の検出に基づいて大当たり遊技の種類（ラウンド数等）を選択させるような遊技機への利用が想定される。このような遊技機では、大当たり遊技の種類を選択させるタイミング以外では検出センサ S E 1 に対する注目力は極端に下がることが考えられるため、その前側に視認態様変化シート A 8 0 6 を配置して検出センサ S E 1 を隠すことに意味がある。また、賞球の払い出しが無い場合の別の用途として、例えば、検出センサ S E 1 が特定入賞口 6 5 a の下流側に配置され、大当たり遊技中に特定入賞口 6 5 a に入球した球の通過が検出された場合に大当たり終了後の遊技状態が所定の有利状態に移行するように制御される「V 入賞口（特定領域）」として利用される遊技機への利用が想定される。このような遊技機では、大当たり遊技中以外では検出センサ S E 1 に球が案内されることは無いので、大当たり遊技中以外では検出センサ S E 1 に対する注目力は極端に下がることが考えられるため、その前側に視認態様変化シート A 8 0 6 を配置して検出センサ S E 1 を隠すことに意味がある。なお、大当たり中において、視認態様変化シート A 8 0 6 の正面位置に遊技者が頭を移動させれば、視認態様変化シート A 8 0 6 を透視して、その背面側の検出センサ S E 1 を視認することが可能となるので、大当たり遊技中において検出センサ S E 1 が見難いという不満を解消することができる。

#### 【 5 1 6 1 】

また、例えば、賞球の払い出しがある場合に、球の検出に対応して第 3 図柄表示装置 8

10

20

30

40

50

1において払い出し個数に対応した数字(「+1」や「+3」等)を表示するようにしても良い。この場合、遊技者は、下流側案内部材A803の後方を流下する球を視認できない場合であっても、第3図柄表示装置81の表示から賞球の払い出しが生じたことを理解することができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。上記第10実施形態では、補助導光板ユニットA810において、前側板部材A840がライン状溝部A842を備えることで光の輪郭を視認させるような光演出を可能とする一方で、後側板部材A850にはライン状溝部A842は形成されず、均一な面発光での光演出を行う場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側板部材A840のみではなく後側板部材A850にもライン状溝部A842を形成するようにしても良い。この場合に、エッジ発光部A833, A837にも指向性の高いLEDを採用すれば、後側板部材A850においてもライン状の光を視認させる光演出を実現することができる。また、後側板部材A850のみではなく前側板部材A840にも特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストが形成されるようにしても良いし、前側板部材A840と後側板部材A850の前後配置を逆にしても良い。これらの各場合において、エッジ発光部A823, A827, A833, A837の指向性は目的に合わせて選択すれば良い(指向性を高くすれば全反射をさせ易く、指向性を低くすれば全反射が生じにくいので板部材の側面の広い範囲を光らせやすい)。また、前側板部材A840と後側板部材A850とで、形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状を同じにしても良いし、異ならせても良い。

10

#### 【5162】

上記第10実施形態では、正面発光部A724及び背面発光部A725は、複数のLEDの光軸がそれぞれ互いに平行とされるよう構成され、エッジ発光部A823, A827及びエッジ発光部A833, A837は、複数のLEDの光軸がそれぞれ互いに放射状となる関係で構成される(進行方向先端側ほど隣の光軸との間隔が広がる態様で設定される)場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、これらの光軸の関係を、逆にしても良い。上記第11実施形態では、案内長孔A2414の直線状部が傾斜する方向に延びる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、直線状部の延びる方向が水平方向に延びるよう構成しても良い。この場合、往路と復路とでの動作抵抗の違いを小さくすることができる。上記第13実施形態では、導光変位部材A4920を駆動させるソレノイドA4940を個別に用意する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物640aの駆動装置を兼用しても良い。この場合、電動役物640aの動作タイミングと導光変位部材A4920の動作タイミングとを合わせ易くすることができる。また、導光変位部材A4920の代わりに、主には第3図柄表示装置81の正面側に張り出す動作を行う可動役物(例えば、第1動作ユニットA400)をセンターフレームA86の内部領域を通してベース板A60の前側に張り出し可能に構成し、球の流路への視線を遮る位置まで移動可能に構成することで、可動役物を球の流路への視線を遮るために利用しても良い。この場合、可動役物に個別の駆動装置を、球の流路への視線を遮るための駆動装置に兼用すれば良いので、ソレノイドA4940を不要とすることができる。

20

30

#### 【5163】

上記第13実施形態において、覆設部材A4930の前側案内板部A4931に特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストを形成するようにすれば、そのイラストによりライン状溝部A4921aを見え難くすることができる。これにより、発光手段A4933aを点灯させていない場合における球案内ユニットA4900の見映えを良くすることができる。また、前側案内板部A4931に形成されるイラストに対応した形状でライン状溝部A4921aを形成することで、演出効果を向上させることができる。上記第13実施形態において、導光変位部材A4920の被案内板部A4921に視認態様変化シートA806を貼り付けるようにしても良い。この場合、遊技者の視線が変化しなくても、導光変位部材A4920が変位することで遊技者の視線と視認態様変化シートA806との相対的な位置関係が変化するので、遊技者が視線を変化させていないにも関わらず、導光変位部材A4920の後方を流下する球の視認性を変化させる場合を生じさせることができ

40

50

る。上記第13実施形態において、導光変位部材A4920の被案内板部A4921への光の入射、発光手段の個数や配置、点灯させる発光手段の選択、及び構造の設計に、第10実施形態で説明した補助導光板ユニットA700bや補助導光板ユニットA810の構造の全て又は全部を流用するようにしても良い。上記第14実施形態では、延設案内部A5438に柱状突設部材A5448が押進されることで移動部材A5440に対して相対変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作ユニットA5400bの傾倒角度に基づいて歯合回転するギア及びラックと柱状突設部材A5448とが連動するように構成することで、回転動作ユニットA5400bの傾倒角度に対応して柱状突設部材A5448を変位させても良いし、柱状突設部材A5448を駆動させるための駆動装置を回転動作ユニットA5400bに配設させて駆動装置の駆動制御により柱状突設部材A5448を駆動変位させても良い。

#### 【5164】

上記第16実施形態から第49実施形態では、背面壁部W510, W2510, W3510, Wp510, Wq510に一つの係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530a, Wl530a, Wo530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530aが連結(配設)され、正面壁部W520, W2520, W3520, Wp520, Wq520に一对の(二つの)係合部W530b, W2530b, W3530b, Wb530b, Wm530b, Wn530b, Wu530bが連結(配設)される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530a, Wl530a, Wo530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530a或いは係合部W530b, W2530b, W3530b, Wb530b, Wm530b, Wn530b, Wu530bが省略されても良い。上記第16実施形態から第49実施形態において、凹部W224a, W224bが平面部W320, W4320, We320, Wj320, Wm320, Ws320の係合部W530b, W2530b, W3530b, Wb530b, Wm530b, Wn530b, Wu530b側における正面に凹設され、正面視において、係合部W530b, W2530b, W3530b, Wb530b, Wm530b, Wn530b, Wu530bの連結片W531a, W531bが凹部W224a, W224bに重なる位置に配設されても良い。

#### 【5165】

上記第16実施形態から第49実施形態において、保護カバーW500, W2500, W3500, W4500, W5500, W8500, W9500, Wa500, Wb500, Wc500, Wd500, We500, Wf500, Wg500, Wh500, Wi500, Wj500, Wk500, Wl500, Wm500, Wn500, Wo500, Wp500, Wq500, Wu500, Wv500, Ww500, Wx500, Wy500の背面壁部W510, W2510, W3510, Wp510, Wq510において正面壁部W520, W2520, W3520, Wp520, Wq520と対向する側の面に立設部W222が立設されても良い。立設部W222が背面壁部W510, W2510, W3510, Wp510, Wq510における先端側(左壁部W502とは反対側)に配設されることにより、保護カバーW500, W2500, W3500, W4500, W5500, W8500, W9500, Wa500, Wb500, Wc500, Wd500, We500, Wf500, Wg500, Wh500, Wi500, Wj500, Wk500, Wl500, Wm500, Wn500, Wo500, Wp500, Wq500, Wu500, Wv500, Ww500, Wx500, Wy500を取り外す際、立設部W222により封印シールWSLを破損させ易くできる。

#### 【5166】

上記第16実施形態から第49実施形態において、立設部W540, Wc540, Wd540を用いて封印シールWSLを切断しても良く、係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530

a, W1530a, W0530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530a, W530b, W2530b, W3530b, Wb530b, Wm530b, Wn530b, Wu530bの傾斜部W532(突出先端部)を用いて封印シールWSLを切断しても良い。これにより、傾斜部W532に係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530a, Wl530a, Wo530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530a, W530b, W2530b, W3530b, Wb530b, Wm530b, Wn530b, Wu530bを弾性変形させ易くさせる機能と封印シールWSLを切断する機能とを兼用させることができ、製造コストを低減できる。

#### 【5167】

10

上記第16実施形態から第49実施形態において、立設部W540, Wc540, Wd540が非成形とされ、保護カバーW500, W2500, W3500, W4500, W5500, W8500, W9500, Wa500, Wb500, Wc500, Wd500, We500, Wf500, Wg500, Wh500, Wi500, Wj500, Wk500, Wl500, Wm500, Wn500, Wo500, Wp500, Wq500, Wu500, Wv500, Ww500, Wx500, Wy500が前後反対とされた状態でボックスカバーW200, W2200, W4200, W7200, Wb200, We200, Wj200, Wl200, Wm200, Wo200, Wq200, Wr200, Wt200, Wv200のカバー側被係合部W210及びボックスベースW300, W2300, W4300, W5300, W6300, Wb300, We300, Wj300, Wk300, Wm300, Wn300, Ws300, Wu300のベース側被係合部W310に受け入れ可能とされても良い。これにより、不正を行う者が誤って保護カバーW500, W2500, W3500, W4500, W5500, W8500, W9500, Wa500, Wb500, Wc500, Wd500, We500, Wf500, Wg500, Wh500, Wi500, Wj500, Wk500, Wl500, Wm500, Wn500, Wo500, Wp500, Wq500, Wu500, Wv500, Ww500, Wx500, Wy500が前後反対とされた状態でボックスカバーW200, W2200, W4200, W7200, Wb200, We200, Wj200, Wl200, Wm200, Wo200, Wq200, Wr200, Wt200, Wv200のカバー側被係合部W210及びボックスベースW300, W2300, W4300, W5300, W6300, Wb300, We300, Wj300, Wk300, Wm300, Wn300, Ws300, Wu300のベース側被係合部W310に係合させようと試み、係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530a, Wl530a, Wo530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530a, W530b, W2530b, W3530b, Wb530b, Wm530b, Wn530b, Wu530bと封印シールWSLとを当接させ、封印シールWSLを破損させる機会を付与できる。

20

30

#### 【5168】

上記第16実施形態から第49実施形態では、一つの係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530a, Wl530a, Wo530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530aが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、二つ以上(複数)の係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530a, Wl530a, Wo530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530aが配設されても良い。係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530a, Wl530a, Wo530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530aが複数配設される場合、係合部W530a, W2530a, W3530a, Wb530a, We530a, Wf530a, Wg530a, Wj530a, Wl530a, Wo530a, Wp530a, Wq530a, Wv530a, Wy530a

40

50

aの少なくとも一つが第42実施形態におけるカバー部W r 2 1 4の突起W r 2 1 4 bにより係合される構成としても良い。即ち、複数の係合部W 5 3 0 a, W 2 5 3 0 a, W 3 5 3 0 a, W b 5 3 0 a, W e 5 3 0 a, W f 5 3 0 a, W g 5 3 0 a, W j 5 3 0 a, W l 5 3 0 a, W o 5 3 0 a, W p 5 3 0 a, W q 5 3 0 a, W v 5 3 0 a, W y 5 3 0 aにおいて、弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、例えば、第16実施形態における突起W 2 2 1との係合を解除させるために突起W 2 2 1に係合される係合部W 5 3 0 a, W 2 5 3 0 a, W 3 5 3 0 a, W b 5 3 0 a, W e 5 3 0 a, W f 5 3 0 a, W g 5 3 0 a, W j 5 3 0 a, W l 5 3 0 a, W o 5 3 0 a, W p 5 3 0 a, W q 5 3 0 a, W v 5 3 0 a, W y 5 3 0 aを弾性変形(変位)させることにより、第42実施形態における突起W r 2 1 4 bに係合される係合部W 5 3 0 a, W 2 5 3 0 a, W 3 5 3 0 a, W b 5 3 0 a, W e 5 3 0 a, W f 5 3 0 a, W g 5 3 0 a, W j 5 3 0 a, W l 5 3 0 a, W o 5 3 0 a, W p 5 3 0 a, W q 5 3 0 a, W v 5 3 0 a, W y 5 3 0 aを突起W r 2 1 4 bとの係合が維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーW 2 0 0, W 2 2 0 0, W 4 2 0 0, W 7 2 0 0, W b 2 0 0, W e 2 0 0, W j 2 0 0, W l 2 0 0, W m 2 0 0, W o 2 0 0, W q 2 0 0, W r 2 0 0, W t 2 0 0, W v 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0, W 2 3 0 0, W 4 3 0 0, W 5 3 0 0, W 6 3 0 0, W b 3 0 0, W e 3 0 0, W j 3 0 0, W k 3 0 0, W m 3 0 0, W n 3 0 0, W s 3 0 0, W u 3 0 0から保護カバーW 5 0 0, W 2 5 0 0, W 3 5 0 0, W 4 5 0 0, W 5 5 0 0, W 8 5 0 0, W 9 5 0 0, W a 5 0 0, W b 5 0 0, W c 5 0 0, W d 5 0 0, W e 5 0 0, W f 5 0 0, W g 5 0 0, W h 5 0 0, W i 5 0 0, W j 5 0 0, W k 5 0 0, W l 5 0 0, W m 5 0 0, W n 5 0 0, W o 5 0 0, W p 5 0 0, W q 5 0 0, W u 5 0 0, W v 5 0 0, W w 5 0 0, W x 5 0 0, W y 5 0 0が不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【5169】

上記第16実施形態から第49実施形態では、一对(二つ)の係合部W 5 3 0 b, W 2 5 3 0 b, W 3 5 3 0 b, W b 5 3 0 b, W m 5 3 0 b, W n 5 3 0 b, W u 5 3 0 bが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、係合部W 5 3 0 b, W 2 5 3 0 b, W 3 5 3 0 b, W b 5 3 0 b, W m 5 3 0 b, W n 5 3 0 b, W u 5 3 0 bが一つ配設されても良く、三つ以上配設されても良い。係合部W 5 3 0 b, W 2 5 3 0 b, W 3 5 3 0 b, W b 5 3 0 b, W m 5 3 0 b, W n 5 3 0 b, W u 5 3 0 bが三つ以上配設される場合、係合部W 5 3 0 b, W 2 5 3 0 b, W 3 5 3 0 b, W b 5 3 0 b, W m 5 3 0 b, W n 5 3 0 b, W u 5 3 0 bの少なくとも一つが第43実施形態における平面部W s 3 2 0の突起W s 3 2 8により係合される構成としても良い。即ち、複数の係合部W 5 3 0 b, W 2 5 3 0 b, W 3 5 3 0 b, W b 5 3 0 b, W m 5 3 0 b, W n 5 3 0 b, W u 5 3 0 bにおいて、弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、例えば、第16実施形態における突起W 3 1 2 cとの係合を解除させるために突起W 3 1 2 cに係合される係合部W 5 3 0 b, W 2 5 3 0 b, W 3 5 3 0 b, W b 5 3 0 b, W m 5 3 0 b, W n 5 3 0 b, W u 5 3 0 bを弾性変形(変位)させることにより、第43実施形態における突起W s 3 2 8に係合される係合部W 5 3 0 b, W 2 5 3 0 b, W 3 5 3 0 b, W b 5 3 0 b, W m 5 3 0 b, W n 5 3 0 b, W u 5 3 0 bを突起W s 3 2 8との係合が維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーW 2 0 0, W 2 2 0 0, W 4 2 0 0, W 7 2 0 0, W b 2 0 0, W e 2 0 0, W j 2 0 0, W l 2 0 0, W m 2 0 0, W o 2 0 0, W q 2 0 0, W r 2 0 0, W t 2 0 0, W v 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0, W 2 3 0 0, W 4 3 0 0, W 5 3 0 0, W 6 3 0 0, W b 3 0 0, W e 3 0 0, W j 3 0 0, W k 3 0 0, W m 3 0 0, W n 3 0 0, W s 3 0 0, W u 3 0 0から保護カバーW 5 0 0, W 2 5 0 0, W 3 5 0 0, W 4 5 0 0, W 5 5 0 0, W 8 5 0 0, W 9 5 0 0, W a 5 0 0, W b 5 0 0, W c 5 0 0, W d 5 0 0, W e 5 0 0, W f 5 0 0, W g 5 0 0, W h 5 0 0, W i 5 0 0, W j 5 0 0, W k 5 0 0, W l 5 0 0, W m 5 0 0, W n 5 0 0, W o 5 0 0, W p 5 0 0, W q 5 0 0, W u 5 0 0, W v 5 0 0, W w 5 0 0, W x 5 0 0, W y 5 0 0が不正に取り外されることを抑制できる。

## 【 5 1 7 0 】

上記第 1 6 実施形態から第 4 9 実施形態では、保護カバー W 5 0 0 , W 2 5 0 0 , W 3 5 0 0 , W 4 5 0 0 , W 5 5 0 0 , W 8 5 0 0 , W 9 5 0 0 , W a 5 0 0 , W b 5 0 0 , W c 5 0 0 , W d 5 0 0 , W e 5 0 0 , W f 5 0 0 , W g 5 0 0 , W h 5 0 0 , W i 5 0 0 , W j 5 0 0 , W k 5 0 0 , W l 5 0 0 , W m 5 0 0 , W n 5 0 0 , W o 5 0 0 , W p 5 0 0 , W q 5 0 0 , W u 5 0 0 , W v 5 0 0 , W w 5 0 0 , W x 5 0 0 , W y 5 0 0 における背面壁部 W 5 1 0 , W 2 5 1 0 , W 3 5 1 0 , W p 5 1 0 , W q 5 1 0 側には一つの係合部 W 5 3 0 a , W 2 5 3 0 a , W 3 5 3 0 a , W b 5 3 0 a , W e 5 3 0 a , W f 5 3 0 a , W g 5 3 0 a , W j 5 3 0 a , W l 5 3 0 a , W o 5 3 0 a , W p 5 3 0 a , W q 5 3 0 a , W v 5 3 0 a , W y 5 3 0 a が配設され、正面壁部 W 5 2 0 , W 2 5 2 0 , W 3 5 2 0 , W p 5 2 0 , W q 5 2 0 側には一对 ( 二つ ) の係合部 W 5 3 0 b , W 2 5 3 0 b , W 3 5 3 0 b , W b 5 3 0 b , W m 5 3 0 b , W n 5 3 0 b , W u 5 3 0 b が配設され、背面壁部 W 5 1 0 , W 2 5 1 0 , W 3 5 1 0 , W p 5 1 0 , W q 5 1 0 側と正面壁部 W 5 2 0 , W 2 5 2 0 , W 3 5 2 0 , W p 5 2 0 , W q 5 2 0 側とで異なる数の係合部が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、背面壁部 W 5 1 0 , W 2 5 1 0 , W 3 5 1 0 , W p 5 1 0 , W q 5 1 0 側と正面壁部 W 5 2 0 , W 2 5 2 0 , W 3 5 2 0 , W p 5 2 0 , W q 5 2 0 側とで係合部が同数だけ配設されても良い。例えば、背面壁部 W 5 1 0 , W 2 5 1 0 , W 3 5 1 0 , W p 5 1 0 , W q 5 1 0 側に係合部 W 5 3 0 a , W 2 5 3 0 a , W 3 5 3 0 a , W b 5 3 0 a , W e 5 3 0 a , W f 5 3 0 a , W g 5 3 0 a , W j 5 3 0 a , W l 5 3 0 a , W o 5 3 0 a , W p 5 3 0 a , W q 5 3 0 a , W v 5 3 0 a , W y 5 3 0 a が二つ配設され、正面壁部 W 5 2 0 , W 2 5 2 0 , W 3 5 2 0 , W p 5 2 0 , W q 5 2 0 側に係合部 W 5 3 0 b , W 2 5 3 0 b , W 3 5 3 0 b , W b 5 3 0 b , W m 5 3 0 b , W n 5 3 0 b , W u 5 3 0 b が二つ配設されても良い。

## 【 5 1 7 1 】

上記第 1 6 実施形態から第 4 9 実施形態では、上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) において一对の係合部 W 5 3 0 b , W 2 5 3 0 b , W 3 5 3 0 b , W b 5 3 0 b , W m 5 3 0 b , W n 5 3 0 b , W u 5 3 0 b の間に係合部 W 5 3 0 a , W 2 5 3 0 a , W 3 5 3 0 a , W b 5 3 0 a , W e 5 3 0 a , W f 5 3 0 a , W g 5 3 0 a , W j 5 3 0 a , W l 5 3 0 a , W o 5 3 0 a , W p 5 3 0 a , W q 5 3 0 a , W v 5 3 0 a , W y 5 3 0 a が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、背面視において、一对の係合部 W 5 3 0 b , W 2 5 3 0 b , W 3 5 3 0 b , W b 5 3 0 b , W m 5 3 0 b , W n 5 3 0 b , W u 5 3 0 b の一方に重なる位置に係合部 W 5 3 0 a , W 2 5 3 0 a , W 3 5 3 0 a , W b 5 3 0 a , W e 5 3 0 a , W f 5 3 0 a , W g 5 3 0 a , W j 5 3 0 a , W l 5 3 0 a , W o 5 3 0 a , W p 5 3 0 a , W q 5 3 0 a , W v 5 3 0 a , W y 5 3 0 a が配設されても良い。即ち、係合部 W 5 3 0 a , W 2 5 3 0 a , W 3 5 3 0 a , W b 5 3 0 a , W e 5 3 0 a , W f 5 3 0 a , W g 5 3 0 a , W j 5 3 0 a , W l 5 3 0 a , W o 5 3 0 a , W p 5 3 0 a , W q 5 3 0 a , W v 5 3 0 a , W y 5 3 0 a が上下方向において、一方に偏って配設されても良い。上記第 1 6 実施形態から第 4 9 実施形態において、切欠き部 W 2 2 6 , W e 2 2 6 , W 3 2 5 , W e 3 2 5 により形成される傾斜面が直線状に形成されても良く、封印シール W S L の貼着面とは反対側へ向けて凹となる湾曲状に形成されても良い。上記第 1 9 実施形態では、突起 W 4 5 3 4 が係合部 W 4 5 3 0 a , W 4 5 3 0 b から背面壁部 W 5 1 0 及び正面壁部 W 5 2 0 の対向側へ向けて四角錐状に突出して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、三角錐状等の多角錐状、円錐状、四角柱や三角柱状等の多角柱状、円柱状に形成されても良い。多角柱状や円柱状に形成される場合、封印シール W S L の破断面を引きちぎった形状とでき、破断 ( 破損 ) された封印シール W S L が再利用された場合、破断 ( 破損 ) の痕跡を作業者に認識させ易くできる。

## 【 5 1 7 2 】

上記第 1 9 実施形態から第 2 1 実施形態、第 4 1 実施形態および第 4 6 実施形態において、ボックスカバー W 2 0 0 , W 4 2 0 0 , W q 2 0 0 , W v 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 , W 5 3 0 0 , W 6 3 0 0 に保護カバー W 4 5 0 0 , W 5 5 0 0 , W q 5 0 0 ,



W v 5 0 0 を取り付ける際、突起 W 4 5 3 4 , W 5 5 3 4 , W q 5 3 4 , W v 5 3 4 により、封印シール W S L が破損されても良い。上記第 2 0 実施形態および第 2 1 実施形態において、一对の両端壁部 W 2 2 3 , W 3 2 1 の一部が非形成とされても良い。例えば、一对の両端壁部 W 2 2 3 , W 3 2 1 において、封印ユニット W 4 0 0 とは反対側（矢印 L 方向側）における一部が非形成とされる場合、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 5 3 0 0 , W 6 3 0 0 への保護カバー W 5 5 0 0 の取り付けにおいて係合部 W 5 5 3 0 b の係合孔 W 5 3 3 と突起 W 3 1 2 c とが係合される前の状態、又は、またはボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 5 3 0 0 , W 6 3 0 0 からの保護カバー W 5 5 0 0 の取り外しにおいて係合孔 W 5 3 3 と突起 W 3 1 2 c との係合が解除された後の状態では、保護カバー W 5 5 0 0 を前後方向（矢印 F - B 方向）へ変位可能とされる。これにより、突起 W 5 5 3 4 を封印シール W S L に当接させることができ、封印シール W S L を破損させることができる。上記第 2 0 実施形態および第 2 1 実施形態において、保護カバー W 5 5 0 0 から切断された係合部 W 5 5 3 0 b の突起 W 5 5 3 4 を利用して封印シール W S L を切断しても良い。これにより、切断工具（図示せず）の携行を不要とでき、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 3 0 0 の開封作業を容易とできる。

10

#### 【 5 1 7 3 】

上記第 2 1 実施形態では、凹部 W 6 3 2 6 が規制状態において、突起 W 5 5 3 4 と上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、突起 W 5 5 3 4 よりも突起 W 3 1 2 c とは反対側（矢印 L 方向側）に延びて形成されても良い。例えば、凹部 W 6 3 2 6 が突起 W 3 1 2 c と係合孔 W 5 3 3 との係合を解除させるために保護カバー W 5 5 0 0 が変位される範囲のうちの突起 W 3 1 2 c 側（矢印 R 方向側）の半分（不正に取り外すために変位させる範囲のうちの前半部分）まで伸びて形成されることで、封印シール W S L に痕跡（破損）を形成することと、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 6 3 0 0 から保護カバー W 5 5 0 0 が取り外されることを抑制することを両立させることができる。即ち、連結片 W 5 3 1 a , W 5 3 1 b を切断せずに係合部 5 5 3 0 b を弾性変形させて突起 W 3 1 2 c と係合孔 W 5 3 3 との係合が解除された際には、突起 W 5 5 3 4 が凹部 W 6 3 2 6 に受け入れられるので、係合部 5 5 3 0 b を突起 W 3 1 2 c とは反対側（矢印 L 方向側）へ向けて変位させることで、封印シール W S L に痕跡（破損）を形成できる。一方で、突起 W 5 5 3 4 が凹部 W 6 3 2 6 の突起 W 3 1 2 c とは反対側の内壁に当接されることで、係合部 5 5 3 0 b の突起 W 3 1 2 c とは反対側（矢印 L 方向側）へ向けての変位が規制され、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W 6 3 0 0 から保護カバー W 5 5 0 0 が取り外されることを抑制できる。上記第 2 1 実施形態では、凹部 W 6 3 2 6 が規制状態において、突起 W 5 5 3 4 と上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、突起 W 5 5 3 4 よりも突起 W 3 1 2 c とは反対側（矢印 L 方向側）において突起 W 3 1 2 c 側（矢印 R 方向側）へ延びて形成されても良い。例えば、凹部 W 6 3 2 6 が突起 W 3 1 2 c と係合孔 W 5 3 3 との係合を解除させるために保護カバー W 5 5 0 0 が変位される範囲のうちの突起 W 3 1 2 c とは反対側（矢印 L 方向側）の半分（不正に取り外すために変位させる範囲のうちの後半部分）まで伸びて形成されても良い。

20

30

#### 【 5 1 7 4 】

上記第 2 1 実施形態では、凹部 W 6 3 2 6 が規制状態において、突起 W 5 5 3 4 と上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、突起 W 5 5 3 4 よりも突起 W 3 1 2 c とは反対側（矢印 L 方向側）となる位置に形成されても良い。突起 W 3 1 2 c と係合孔 W 5 3 3 との係合を解除させるために保護カバー W 5 5 0 0 が変位される範囲のうちの途中に形成されても良い。上記第 2 3 実施形態において、連結片 W 8 5 3 1 b の封印シール W S L に対向する面または封印シール W S L に対向する側とは反対側の面が封印シール W S L に対し非平行に形成されても良い。上記第 2 3 実施形態において、連結片 W 8 5 3 1 b における一对の側面の少なくとも一方が対向する側とは反対側へ向けて凸となる曲面に形成されても良い。これにより、連結片 W 8 5 3 1 b の一对の側面の少なくとも一方に形成される曲面に沿って切断工具を回転

40

50

させ易くでき、切断工具の先端で封印シールW S Lを破損させ易くできる。上記第23実施形態において、連結片W 8 5 3 1 bにおける一对の側面の少なくとも一方が対向する側へ向けて凹となる曲面に形成されても良い。上記第23実施形態では、連結片W 8 5 3 1 bの一对の側面が封印シールW S L（平面部W 2 2 0）に対し傾斜して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、連結片W 8 5 3 1 bの一对の側面の一方が封印シールW S L（平面部W 2 2 0）に対し傾斜して形成され、一对の側面の他方が封印シールW S L（平面部W 2 2 0）に対し直交して形成されても良い。上記第24実施形態において、断面視では、連結片W 9 5 3 1 bの第1部W 9 5 3 1 b 1及び第2部W 9 5 3 1 b 2が略楕円形に形成されても良い。これにより、曲面に沿って切断工具を回転させ易くでき、切断工具の先端で封印シールW S Lを破損させ易くできる。

10

**【5175】**

上記第24実施形態において、連結片W 9 5 3 1 bの第1部W 9 5 3 1 b 1及び第2部W 9 5 3 1 b 2の境界に段部が形成される（第1部W 9 5 3 1 b 1と第2部W 9 5 3 1 b 2とが直接連結される）場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、第1部W 9 5 3 1 b 1と第2部W 9 5 3 1 b 2との間に、滑らかに連結する連結部が介設されても良い。即ち、介設部は、第1部W 9 5 3 1 b 1から第2部W 9 5 3 1 b 2へ向かうに従い、その介設部の断面形状が第1部W 9 5 3 1 b 1の断面形状から第2部W 9 5 3 1 b 2の断面形状に徐々に変化する形状の部位として形成される。これにより、第1部W 9 5 3 1 b 1及び第2部W 9 5 3 1 b 2の連結部に応力集中が生じることを抑制でき、連結片W 9 5 3 1 bの強度を確保できる。また、介設部により切断工具を第2部W 9 5 3 1 b 2から第1部W 9 5 3 1 b 1へ向けて変位させ易くできる。上記第24実施形態において、係合部W 5 3 0 aが不正に弾性変形された場合、第1部W 9 5 3 1 b 1により封印シールW S Lを破損させても良い。

20

**【5176】**

上記第25実施形態において、切断部W a 5 5 0が前後方向（矢印F - B方向）における左壁部W 5 0 2の略中央から正面壁部W 5 2 0側（矢印F方向側）へ偏った位置に配設され、正面壁部W 5 2 0と背面壁部W 5 1 0とが反対の姿勢（正面壁部W 5 2 0の正面側に背面壁部W 5 1 0が対向される姿勢）保護カバーW a 5 0 0がボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に取り付けられた場合、切断部W a 5 5 0が切欠き部W 2 2 6，W 3 2 5に対向される位置に配設されても良い。これにより、係合部W 5 3 0 a，W 5 3 0 bが切断され、保護カバーW a 5 0 0が封印ユニットW 4 0 0側（矢印R方向側）へ向けて変位させた状態においても、封印シールW S Lが切断させることを抑制できる。一方で、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0から保護カバーW a 5 0 0を取り外し、正面壁部W 5 2 0と背面壁部W 5 1 0とが反対の姿勢で保護カバーW a 5 0 0がボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW 3 0 0に取り付けられることにより切断部W a 5 5 0を切欠き部W 2 2 6，W 3 2 5に対向される位置に配設でき、切断部W a 5 5 0を用いて封印シールW S Lを切断できる。その結果、不正を行う者に切断部W a 5 5 0を利用させ難くできる。上記第25実施形態では、切断部W a 5 5 0が鋸刃状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、直線状に形成されても良く、切断部W a 5 5 0の突出先端部が、0度から180度までのsin波を連結した形状から形成されても良い。なお、切断部W a 5 5 0が直線状に形成される場合、封印シールW S Lに対し平行に形成されても良く、少なくとも一部が傾斜して形成されても良い。切断部W a 5 5 0が封印シールW S Lに対し平行に形成されることにより、封印シールW S Lを切断する際、封印シールW S Lの破断面が引きちぎられた態様に形成できる。これにより、不正を行う者が封印シールW S Lの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールW S Lを再利用することを行ない難くできる。

30

40

**【5177】**

上記第25実施形態では、切断部W a 5 5 0に形成される鋸刃状の全体が切欠き部W 2 2 6，W 3 2 5により形成される空間に受け入れられ、封印シールW S Lが平面部W 2 2 0側と平面部W 3 2 0側とに分離される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものでは

50

く、平面部W 2 2 0側および平面部W 3 2 0側における封印シールW S Lが一部において連結されても良い（少なくとも一部が切断されれば良い）。言い換えると、切断部W a 5 5 0により封印シールW S Lにミシン目（上下方向において、所定の間隔を隔てて切断部と連結部とが形成される形状）が形成されても良い。これにより、封印シールW S Lを切断（平面部W 2 2 0側と平面部W 3 2 0側とに分離）させ易くできる。一方で、封印シールW S Lに形成される連結部を切断（破断）させる際、その破断面を引きちぎった形状とでき、切断（破断）された封印シールW S Lが再利用された場合、切断の痕跡を作業者に認識させ易くできる。また、保護カバーW a 5 0 0を側壁部W 2 1 2側（矢印R方向側）へ向けて変位させることにより封印シールW S Lにミシン目を形成することを容易に行うことができる。上記第26実施形態では、刃部W b 5 5 2が円錐状に形成される先端部を備える場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではない。例えば、刃部W b 5 5 2の先端部が円柱状に形成され、刃部W b 5 5 2の先端部における断面形状が突出方向（矢印L - R方向）において一定とされても良い。言い換えると、刃部W b 5 5 2の先端部が鋭利に形成されなくても良い。これにより、刃部W b 5 5 2を用いて封印シールW S Lを切断する際、封印シールW S Lの破断面が引きちぎられた態様に形成できる。これにより、不正を行う者が封印シールW S Lの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールW S Lを再利用することを行ない難くできる。また、刃部W b 5 5 2の先端部が三角錐や四角錐等の多角錐状に形成されても良く、刃部W b 5 5 2の先端部が三角柱や四角柱等の多角柱状に形成されても良い。

10

#### 【5178】

20

上記第26実施形態から第29実施形態、第33実施形態および第49実施形態において、ボックスカバーW 2 0 0、W b 2 0 0、W e 2 0 0の平面部W 2 2 0、W e 2 2 0又はボックススペースW 3 0 0、W e 3 0 0の平面部W 3 2 0、W e 3 2 0における封印シールW S Lが貼着される面（ガイド部W b 5 6 0、W d 5 6 0、下壁部W 5 0 1又は連結片W e 5 3 1 aを沿わせる面）に凹凸が形成されても良い。これにより、ボックスカバーW 2 0 0、W b 2 0 0、W e 2 0 0の平面部W 2 2 0、W e 2 2 0又はボックススペースW 3 0 0、W e 3 0 0の平面部W 3 2 0、W e 3 2 0に沿ってガイド部W b 5 6 0、W d 5 6 0、下壁部W 5 0 1又は連結片W e 5 3 1 aを一对の両端壁部W 2 2 3の一方から他方へ向けて変位させた場合、上下方向（矢印U - D方向）における封印シールW S Lの一端と他端との間において封印シールW S Lに形成される破断面の位置を前後方向（矢印F - B方向）に変化させることができる。その結果、不正を行う者が封印シールW S Lの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールW S Lを再利用することを行ない難くできる。上記第28実施形態において、立設部W d 5 4 0と係合孔W 5 3 3との嵌合（係合）に加え、保護カバーW d 5 0 0が係合部W d 5 3 0 aを係合するための係合部を備えても良い。例えば、保護カバーW d 5 0 0の背面壁部W 5 1 0に係合部が形成され、係合部W d 5 3 0 aの連結片W 5 3 1 aとは反対側（傾斜部W 5 3 2側）の端部が背面壁部W 5 1 0に形成される係合部に係合されても良い。これにより、保護カバーW d 5 0 0の異なる2箇所において係合部W d 5 3 0 aを係合でき、保護カバーW d 5 0 0に対する係合部W d 5 3 0 aの取り付けを強固にできる。また、係合部W d 5 3 0 aの姿勢を維持し易くできる。その結果、係合部W d 5 3 0 aを用いることによる封印シールW S Lの切断作業を容易に行うことができる。

30

40

#### 【5179】

上記第34実施形態では、弾性変形規制手段W j 2 3 0（第1規制部W j 2 4 0及び第2規制部W j 2 5 0）が平面部W j 2 2 0に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、弾性変形規制手段W j 2 3 0が平面部W j 3 2 0の背面側（矢印B方向側）の面に形成され、ボックスカバーW j 2 0 0及びボックススペースW j 3 0 0が組み合わされることにより、規制状態において、弾性変形規制手段W j 2 3 0が係合部W j 5 3 0 aの係合孔W 5 3 3の内側となる位置に配設されても良い。ボックスカバーW j 2 0 0及びボックススペースW j 3 0 0が組み合わされることにより、弾性変形規制手段W j 2 3 0と係合部W j 5 3 0 aとが係合される。ボックスカバーW j 2 0 0は、カバー部W j

50

2 1 4 及び弾性変形規制手段 W j 2 3 0 を備えるため、ボックスカバー W j 2 0 0 の樹脂成形型が複雑化するのに対し、弾性変形規制手段 W j 2 3 0 がボックススペース W j 3 0 0 に形成されることにより、ボックスカバー W j 2 0 0 の樹脂成形型を簡略化できる。その結果、製造コストを低減できる。上記第 3 5 実施形態において、係合部 W 5 3 0 b 2 の先端部が係止部 W k 3 1 2 f の傾斜部 W k 3 1 2 g に非当接とされても良い（係合部 W 5 3 0 b 2 が弾性変形されなくても良い）。これにより、一对の係合部 W 5 3 0 b の一方と他方とが異なる方向にそれぞれ弾性変形されることを抑制できる。その結果、一对の係合部 W 5 3 0 b の一方（他方）の弾性変形量を小さくでき、一对の係合部 W 5 3 0 b の一方（他方）破損させ難くできる。

#### 【5 1 8 0】

上記第 3 5 実施形態では、カバー部 W k 3 1 2 の係止部 W k 3 1 2 f がボックススペース W k 3 0 0 に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、係止部 W k 3 1 2 f が側壁部 W 2 1 2 の正面側（矢印 F 方向側）の面に形成され、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W k 3 0 0 が組み合わされることにより、規制状態において、係止部 W k 3 1 2 f が係合部 W 5 3 0 b 2 の先端部に当接される位置に配設されても良い。ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W k 3 0 0 が組み合わされることにより、係合部 W 5 3 0 b 2 の先端部が係止部 W k 3 1 2 f の傾斜部 W k 3 1 2 g に当接される。ボックススペース W k 3 0 0 は、カバー部 W k 3 1 2 を備えるため、ボックススペース W k 3 0 0 の樹脂成形型が複雑化するのに対し、係止部 W k 3 1 2 f がボックスカバー W 2 0 0 に形成されることにより、ボックススペース W k 3 0 0 の樹脂成形型を簡略化できる。その結果、製造コストを低減できる。上記第 3 5 実施形態において、保護カバー W 5 0 0 に係合部 W 5 3 0 b 1 又は係合部 W 5 3 0 b 2 が 2 箇所以上に形成され、ボックススペース W k 3 0 0 に突起 W 3 1 2 c 又は突起 W k 3 1 2 c が 2 箇所以上に形成されても良い。例えば、上下方向（矢印 U - D 方向）における保護カバー W 5 0 0 の両端側に係合部 W 5 3 0 b 2 が一对形成され、それら一对の係合部 W 5 3 0 b 2 の間に係合部 W 5 3 0 b 1 が形成される場合、係合部 W 5 3 0 b 1 のボックスカバー W 2 0 0 側（矢印 B 方向側）への弾性変形が係合部 W 5 3 0 b 1 の両端において抑制され易くでき、係合部 W 5 3 0 b 1 が不正に弾性変形され、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W k 3 0 0 から保護カバー W 5 0 0 を不正に取り外し難くできる。また、例えば、上下方向（矢印 U - D 方向）における保護カバー W 5 0 0 の両端側に係合部 W 5 3 0 b 1 が一对形成され、それら一对の係合部 W 5 3 0 b 1 の間に係合部 W 5 3 0 b 2 が形成される場合、背面視において、係合部 W 5 3 0 b 2 を係合部 W 5 3 0 a に重なる位置に配設できる。これにより、係合部 W 5 3 0 a を不正に弾性変形され、ボックスカバー W 2 0 0 及びボックススペース W k 3 0 0 から保護カバー W 5 0 0 を不正に取り外し難くできる。

#### 【5 1 8 1】

上記第 3 6 実施形態において、連結部 W 1 5 3 5 に切欠きが形成されても良い。これにより、連結部 W 1 5 3 5 を回転させ（挟じられ）易くできる。上記第 3 7 実施形態では、規制突起 W m 2 2 8 が左右方向（矢印 L - R 方向）において延設部 W m 3 3 2 の略中央に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、規制部 W m 3 3 4 の下方に配設されても良い。これにより、係合部 W m 5 3 0 b を不正に弾性変形させ難くできる。上記第 4 3 実施形態では、一对の突起 W s 3 2 8 を備える場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、一对の突起 W s 3 2 8 の一方（他方）のみが形成され、一对の突起 W s 3 2 8 の他方（一方）に対応する位置には、第 1 6 実施形態における突起 W 3 1 2 c が形成されても良い。言い換えると、上下方向（矢印 U - D 方向）における一方（他方）には突起 W s 3 2 8 が形成され、他方（一方）には突起 W 3 1 2 c が形成されても良い。これにより、保護カバー W 5 0 0 の一对の係合部 W 5 3 0 b の一方と他方とで弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、一方（他方）の係合部 W 5 3 0 b と突起 W s 3 2 8（突起 W 3 1 2 c）との係合を解除させるために一方（他方）の係合部 W 5 3 0 b を弾性変形（変位）させることにより、他方（一方）の係合部 W 5 3 0 b と突起 W 3 1 2 c（突起 W s 3 2 8）との係合を維持させる方向へ向けて変位させることがで

10

20

30

40

50

きる。その結果、ボックスカバーW 2 0 0及びボックススペースW s 3 0 0から保護カバーW 5 0 0が不正に取り外されることを抑制できる。上記第44実施形態において、突部W t 2 2 4 bに形成される一对の切欠きW t 2 2 4 b 1に突部W t 2 2 4 bどうしを連結する連結部が形成されても良い。これにより、突部W t 2 2 4 bの強度を確保できる。上記第44実施形態では、突部W t 2 2 4 bが断面視において、略矩形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、断面視において、平面部W t 2 2 0とは反対側へ向けて凸となる湾曲状に形成されても良い。これにより、突部W t 2 2 4 bに封印シールW S Lを貼着させ易くできる（突部W t 2 2 4 bから封印シールW S Lが剥がれ難くできる）。

#### 【5182】

10

上記第44実施形態では、左右方向（矢印L - R方向）において、突部W t 2 2 4 bの寸法が係合部W 5 3 0 aの連結片W 5 3 1 bの寸法と略同一に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、突部W t 2 2 4 bの寸法が連結片W 5 3 1 bの寸法よりも小さく形成されても良く、大きく形成されても良い。左右方向（矢印L - R方向）における突部W t 2 2 4 bの寸法が連結片W 5 3 1 bの寸法よりも小さく形成される場合、突部W t 2 2 4 bに貼着された封印シールW S Lが連結片W 5 3 1 bにより遮蔽され、不正を行う者から視認不能とできる。これにより、不正を行う者が切断工具により封印シールW S Lを破損させ易くできる。左右方向（矢印L - R方向）における突部W t 2 2 4 bの寸法が連結片W 5 3 1 bの寸法よりも大きく形成される場合、切断工具の先端を連結片W 5 3 1 bの一对の側面に対向させることにより、連結片W 5 3 1 bを切断する操作を行うことなく切断工具を封印シールW S Lに当接させることができ、封印シールW S Lを破損させることができる。上記第46実施形態において、凹部W v 2 2 9が一对の突起W v 5 3 4とは反対側（矢印D方向側）へ向けて延びて形成されても良い。これにより、保護カバーW v 5 0 0から分離された係合部W v 5 3 0 aをボックスカバーW v 2 0 0から取り外す際、左右方向（矢印L - R方向）を回転軸として突起W v 5 3 4が平面部W 3 2 0側（矢印F方向側）へ向けて回転され、突起W v 5 3 4が封印シールW S Lに当接した状態を維持しつつ係合部W v 5 3 0 aを凹部W v 2 2 9の延びる方向（矢印D方向）へ向けて変位させることができる。その結果、封印シールW S Lに形成される痕跡（破損）を大きくできる。

20

#### 【5183】

30

上記第48実施形態において、第1連結片W x 5 3 1 b 1及び第2連結片W x 5 3 1 b 2が異なる樹脂材料を用いて二色成形により成形されても良い。例えば、第1連結片W x 5 3 1 b 1が第2連結片W x 5 3 1 b 2よりも高い剛性を有する樹脂材料を用いて成形される場合、第1連結片W x 5 3 1 b 1の形状（第2連結片W x 5 3 1 b 2よりも正面壁部W 5 2 0から背面壁部W 5 1 0へ向かう方向における寸法が大きく形成される形状）に加え、剛性の高い樹脂材料を用いて成形されるため、第1連結片W x 5 3 1 b 1に対し第2連結片W x 5 3 1 b 2を切断させ易くでき、切断工具の刃を一層回転させ易くできる。これにより、切断工具の先端で封印シールW S Lを破損させ易くできる。上記第48実施形態では、連結片W x 5 3 1 bが断面視において、略L字状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、断面視において、略コ字状に形成され、開放される側が封印シールW S Lに対向する姿勢で配設されても良い。これにより、切断中において、前後方向（矢印F - B方向）における連結片W x 5 3 1 bの切断抵抗を変化させることができ、切断工具（図示せず）を回転させ易くできる。上記各実施形態では、第1入賞口64に入球した球が可動の電動役物640a又は羽部材945により第2入賞口640側に案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第1入賞口64に入球した球の流下経路に、球の流下のランダム性を上昇させるための釘が配設し、釘との衝突により確率で球が第2入賞口640側に案内されるようにしても良い。上記各実施形態では、電動役物640a又は羽部材945の動作は、普通図柄の抽選により決定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機10の電源投入から一定パターンで動作するように制御されるものでも良い。この場合、

40

50

電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 に対する注目力を向上させることができる。

【 5 1 8 4 】

また、電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 が一定動作する場合において、スルーゲート 7 6 5 や検出装置 S E 4 , S E 5 を依然として配置するようにしても良い。例えば、球の通過が検出されることにより、第 3 図柄表示装置 8 1 や音響装置や L E D 等により、球が通過したことを遊技者に報知するように制御しても良い。この場合、球が電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 の近くを流下するタイミングであることを遊技者が把握し易くすることができる。上記各実施形態では、普通図柄の抽選を保留可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、普通図柄の抽選が保留されず、普通図柄の変動中に普通入賞口 6 6 等で球の通過が検出されたとしても、普通図柄の抽選がされないように構成しても良い。上記各実施形態では、球の流下経路の分岐位置にシーソー部材 7 6 2 又は振分け部 9 8 3 が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分岐位置に釘を配置しても良いし、分岐位置に樹脂材料から形成される突設部を配置しても良い。これらと球とが衝突することで、球の流下経路を分岐させることができる。この場合、球が交互に流下する場合だけでなく、片側に連続で流下する場合（タイミング）を生じさせることができる。上記各実施形態では、電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 の動作時間を、0.5 秒～3 秒程度の短い時間で設定したが、必ずしもこれに限れるものではない。例えば、通常状態における普通図柄の抽選の内の約 10 % の確率で、3 秒よりも長い時間（例えば、5 秒間）において、電動役物 6 4 0 a が進入状態で維持され、又は、羽部材 9 4 5 が開放状態で維持されるような長開放作動パターンで動作されるよう設定しても良い。長開放作動パターンで動作されている場合、第 1 入賞口 6 4 に入球した球を電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 により第 2 入賞口 6 4 0 側に案内し易くすることができる。そのため、長開放作動パターンで動作している時に発射した球（1 分に 100 球が上限という発射間隔から考えて限られた球数の球）の内、第 1 入賞口 6 4 に入球した球が、第 2 入賞口 6 4 0 側へは案内されないという事態を回避することができる。

【 5 1 8 5 】

長開放作動パターンで電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 が動作している場合には、電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 にめがけて球を発射する方が、特別図柄 2 の抽選を獲得し易いので遊技者にとって有利である。そのため、長開放作動パターンで電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 が動作開始する前に、第 3 図柄表示装置 8 1 や、音響装置や、L E D 等の手段により、遊技者に電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 めがけて球を発射させるように、予め報知するように制御しても良い。報知は、電動役物 6 4 0 a 又は羽部材 9 4 5 の配置次第で変更されるものであるが、第 50 実施形態では、右打ちを示唆するよう報知する方が、球が電動役物 6 4 0 に到達し易いので望ましい。一方、第 51 実施形態では、左打ち又は右打ちのどちらで球を発射しても羽部材 9 4 5 に到達し易さに差は無いが、それまでの発射状態を継続する意味で、左打ちを示唆するよう報知する方が望ましい。なお、通常状態から右打ち遊技を行う遊技者向けに、発射を継続させるような内容で報知しても良い。上記第 50 実施形態では、センサ S E で通過が検出されることにより特別図柄 1 の抽選を獲得可能とされ、第 2 入賞口 6 4 0 を球が通過して下流側のスイッチに球が検出されることで特別図柄 2 の抽選を獲得可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側のセンサ S E で通過が検出される場合および第 2 入賞口 6 4 0 の下流側のスイッチで球が検出される場合に特別図柄 1 の抽選を獲得可能とし、右側のセンサ S E で通過が検出される場合に特別図柄 2 の抽選を獲得可能にしても良い。この場合、シーソー部材 7 6 2 により球が右側に流された場合に、電動役物 6 4 0 a の退避状態において球が第 1 送球経路 K R 1 を通過した方が遊技者の利益が大きくなるという遊技性を構成することができる。

【 5 1 8 6 】

上記第 50 実施形態では、シーソー部材 7 6 2 の回転動作（左右傾倒動作）が 0.5 秒よりも短い時間で完了する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例

例えば、回転軸部のクリアランスを小さくする等して、動作抵抗を増加させ、シーソー部材 7 6 2 の回転動作にかかる時間を 1 . 0 秒以上に設定しても良い。この場合、第 1 入賞口 6 4 に球が連球で入球したとしても、普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 で球が検出されたことによる変動表示が終了してから、次の球がシーソー部材 7 6 2 により左側に流されるという遊技性を構成することができる。上記第 5 0 実施形態では、案内部 7 4 2 が上側突出部 7 4 1 の内部に形成される流路の左右中央位置に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内部 7 4 2 が左右に並列されるよう構成しても良い。この場合、互いの突出先端面は、互いの対向する面に近づくほど、基部側に向かって傾斜して形成されるようにすることで、2 つの案内部 7 4 2 と当接して案内（背面側に折り返し）される球が、左右方向に位置ずれすることを効果的に抑制できる。上記第 5 0 実施形態では、普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 と屈曲部材 7 4 0 との間が樹脂製の経路でつながれる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、釘で球を案内する経路を構成しても良い。この場合、球の流下速度をばらつかせることができる。上記第 5 0 実施形態では、第 1 傾斜溝 7 5 5 及び第 2 傾斜溝 7 5 7 が平行な直線形状溝として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 傾斜溝 7 5 5 及び第 2 傾斜溝 7 5 7 が、非平行でも良い。また、湾曲経路で形成されても良い。湾曲の場合は、金属レールのように球の下側の案内面が湾曲する態様でも良いし、前後に蛇行する態様で湾曲するものでも良い。

10

#### 【5 1 8 7】

上記第 5 0 実施形態では、移動板部材 6 4 1 が進入状態の時に左側案内部 6 4 5 が覆設板部 7 1 1 の正面側に配置され、その上面を球が転動可能となる場合を説明した。この場合において、覆設板部 7 1 1 の正面側に球の転動経路と交差する方向に延びる突条が突設されても良い。これにより、左側案内部 6 4 5 の上面を転動する球を突条に衝突させることによる球の減速を図ることができる。上記第 5 0 実施形態では、右側案内部 6 4 3 により右側に流された球は漏れなく第 2 球送球部 7 3 6 に受け入れられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右側案内部 6 4 3 が第 2 球送球部 7 3 6 の上側位置まで延長して形成されており、第 2 球送球部 7 3 6 の右隣に一般入賞口 6 3 が配設されるようにしても良い。この場合、第 2 球送球部 7 3 6 の鉛直上方に球が配置されているタイミングで移動板部材 6 4 1 が退避状態に変化すれば球は第 2 球送球部 7 3 6 に受け入れられるが、第 2 球送球部 7 3 6 の鉛直上方に球が配置されているタイミングで移動板部材 6 4 1 が依然として進入状態で維持される場合には、球は第 2 球送球部 7 3 6 を右側に通過し、一般入賞口 6 3 に受け入れられる。即ち、右側案内部 6 4 3 により球が右側に流された時点では、球が第 2 球送球部 7 3 6 に案内されるのか、一般入賞口 6 3 に案内されるのか判別できないので、球に対する注目力を向上させることができる。上記第 5 0 実施形態では、大当たり種別に対応した電動役物 6 4 0 a の作動パターンが一つで制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり種別に対応して複数の作動パターンが予め設定されており、普通入賞口（スルーゲート）7 6 5 での球通過検出時にいずれの作動パターンで制御されるかが確率で選択され、選択された作動パターンで電動役物 6 4 0 a の動作が実行されるようにしても良い。

20

30

#### 【5 1 8 8】

上記第 5 0 実施形態では、高確率状態における電動役物 6 4 0 a の作動パターンが第 1 の作動パターンか第 2 の作動パターンで設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、高確率状態における電動役物 6 4 0 a の作動パターンが第 4 の作動パターンとなる場合を含むようにしても良い。この場合、高確率状態なのか、低確率状態なのかの判別をし難くすることができる。上記第 5 0 実施形態では、第 1 入賞口 6 4 に入球した球がシーソー部材 7 6 2 を経由して下流側に流れる場合を説明したが必ずしもこれに限られるものではない。例えば、シーソー部材 7 6 2 及び左側流路の形成を省略するようにしても良い。即ち、第 1 入賞口 6 4 及び右側経路のみから流路が構成去れるようにしても良い。この場合、連球で入球する場合を排除し難くなるが、例えば、センターフレーム 8 6 から第 1 入賞口 6 4 までの流下経路上に、前後方向の回転軸で一定速度で

40

50



回転する回転体であって外周円の所定位置で球を収容可能な凹設部が配設される回転体を配設して、凹設部に収容された球が回転体の回転により第1入賞口64の上方に到達した場合にのみ第1入賞口64に球が受け入れられるように構成することで、第1入賞口64への連球での入球を防止することができる。即ち、任意のタイミングでの第1入賞口64への入球を回転体によって防止することができるので、第1入賞口64への入球間隔を回転体の回転速度で規定することができる。上記第50実施形態では、第1入賞口64に入球した球は、右側案内部643に乗り、左側案内部645とは反対側に流下する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右側案内部643の傾斜が左側案内部645側に下降傾斜する形状とされ、第1入賞口64に入球した球が右側案内部643から左側案内部645側に流れ、第1球送球部734に案内されるように構成しても良い。この場合、十分長く移動板部材641が進入状態で維持された場合に、第1送球経路KR1に配置されていた球を第1球送球部734に案内することができ、特別図柄2の抽選を獲得することができる。

10

#### 【5189】

一方で、移動板部材641の進入状態が短い場合には第1球送球部734と屈曲部材740との間に球が落下することになるが、この位置に、球を受け入れることで遊技者に所定の利益を付与する受入口を配置しても良い。その受入口に球が入球した場合における利益は、賞球の払い出しでも良いし、特別図柄1又は特別図柄2の抽選でも良いし、普通図柄の抽選でも良いし、転落抽選（高確率状態から低確率状態へ遊技状態を変化させる抽選）でも良いし、その他の利益でも良い。いずれにせよ、移動板部材641の上面を転動する球に対する注目力を向上することができる。なお、右側案内部643の右端からより右側に上昇傾斜するように板を延長して、屈曲部材740の右側において落下した球を受け止め可能に構成しても良い。この場合において、屈曲部材740の右側から移動板部材641の上面を転動する球が第1送球経路KR1に到達するように構成される場合、球が第1送球経路KR1に配置されている状態で移動板部材641が退避状態となるように動作することで、球が第1送球経路KR1で落下してセンサSEに検出され、特別図柄1の抽選を獲得可能となる。上記第50実施形態では、遊技領域の左側に普通入賞口（スルーゲート）66が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側に配置される普通入賞口（スルーゲート）66の配設を省略しても良い。この場合、左打ちで普通図柄の抽選を獲得するのは普通入賞口（スルーゲート）765に限定され、右打ちで普通図柄の抽選を獲得するのは普通入賞口（スルーゲート）67、765とされる。即ち、左打ちで球を発射させることで、電動役物640aの動作を普通入賞口（スルーゲート）765での普通図柄の抽選による動作に限定することができるので、第1の作動パターン又は第2の作動パターンで電動役物640aが動作する場合に、右側案内部643に案内されずにセンサSEに検出される事態の発生を回避し易くすることができる。

20

30

#### 【5190】

一方で、右打ちで球を発射させた方が、普通図柄の抽選は獲得し易いので、遊技効率を上げやすい。即ち、遊技者は、遊技効率は低下するがセンサSEに球が検出される事態の発生を回避し易いように遊技を実行するか、遊技効率は上がるがセンサSEに球が検出される可能性が若干上がる遊技を実行するか、好みで選択することができる。上記第50実施形態では、移動板部材641が屈曲部材740の外方まで張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側案内部645の形成が省略されても良い。この場合において、第2球送球部736を第2入賞口640として機能させても良い。上記第50実施形態では、右側案内部643へ球が振分け部材760により形成される経路から案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板60の正面側から右側案内部643に案内されるものでも良い。この場合、右側案内部643の左端部から同一傾斜で左側に板部が延設され、その板部の上面を転動する球が屈曲部材740の内部に進入できるように屈曲部材740の左側面に開口を形成すればよい。上記第50実施形態では、移動板部材641の上面を転動し左右異なる方向に

40

50



転動した球の経路が下流側で合流する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第1傾斜溝755の下端側において球の通過を検出する検出装置が配設され、その検出装置に球が検出されることで特別図柄2の抽選を獲得可能にしても良いし、第2送球部736の後方に球の通過を検出する検出装置が配設され、その検出装置に球が検出されることで特別図柄2の抽選を獲得可能にしても良い。即ち、第2傾斜溝757の形成を省略する等して、左側案内部645の上面を転動した球を検出する位置と、右側案内部643の上面を転動した球を検出する位置とを別々に設けるようにしても良い。

#### 【5191】

上記第51実施形態では、羽部材945の上面を前後異なる位置で転動した球の経路が下流側で合流する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第3分岐通路BK3の後方に球通過孔が形成され、その下流側に検出装置が配設され、その検出装置により球の通過が検出されることで、検出装置SE6と同様に、特別図柄2の抽選を獲得可能としても良い。即ち、送球孔941k及び送球開口982kの形成を省略する等して、羽状本体945mの上面を転動した球を検出する位置と、板状部945eの上面を転動した球を検出する位置とを別々に設けるようにしても良い。上記第51実施形態では、板状部945eが羽部材945の回転先端側で羽状本体945mに連結固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設部945dが羽部材945の回転基端側に形成されても良いし、回転径方向の中間位置で形成されても良い。特に、延設部945dの回転基端側に形成される場合には、第4貫通孔941jや回転許容開口982mの形成幅を小さくすることができ、孔形成に伴い生じる背面ベース941や膨出部982の強度低下を最小限に抑えることができる。なお、板状部945eに球が乗る場合、延設部945dを起点として板状部945eは撓み変形される可能性があるが、延設部945dが羽部材945の回転先端側に形成されている場合には、板状部945eが撓み変形から弾性回復する際に生じる弾性力が、球を第3分岐通路BK3側へ入れ込む方向で生じる。これにより、板状部945eの上面に到達した球を安定して第3分岐通路BK3側へ案内することができる。上記第51実施形態では、一对の羽部材945の両方に延設部945d及び板状部945eが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の羽部材945にのみ延設部945d及び板状部945eが形成されても良い。

#### 【5192】

上記第51実施形態では、羽部材945の開放状態において、羽状本体945mの転動面と、板状部945eの転動面とが、同一の傾斜面で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部945eの傾斜角度の方が、羽状本体945mの傾斜角度に比較して、浅い（水平との角度が小さい）ように形成しても良い。この場合、羽状本体945mを転動する球の速度の方が、板状部945eを転動する球の速度よりも速くなり易くすることができる。そのため、前後に配置された球が正面視で重なった状態が維持される事態を回避し易くすることができる。また、羽状本体945mに1個の球が乗っている場合に比較して、板状部945eに1個の球が乗っている場合の方が、球から羽部材945にかけられる動作抵抗が大きくなるようにすることができ、羽部材945の動作速度を低下させることができる。また、羽部材945が前後方向のスライド移動で出沒するよう構成される場合において、同様に、羽状本体945mの傾斜角度と板状部945eの傾斜角度とを異ならせても良い。この場合、板状部945e及び羽状本体945mに同時に球が乗った場合であっても、羽部材945の動作長さによっては、板状部945e又は羽状本体945mの一方で転動する球が転動板部941lに到達する一方で、板状部945e又は羽状本体945mの他方で転動する球が転動板部941lに到達する前に落下する状態を生じさせることができる。上記第51実施形態では、羽部材945の開放状態における羽状本体945mの上面近傍から延設部945dが延設されることで羽状本体945mの上面と板状部945eの上面とが前後で重なって見える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部945eの上面と、羽状本体945mの上面とを、上下でずらすように形成しても良い。この場合、板状部94

5 e に球が乗っている状態で羽状本体 9 4 5 m に球が乗ったとしても、その上下位置にずれがあるので、前側の球で後側の球が完全に隠される事態を回避し易くすることができる。

#### 【 5 1 9 3 】

上記第 5 1 実施形態では、板状部 9 4 5 e が左右対称位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、羽状本体 9 4 5 m を左右対称形状としながら、左側の板状部 9 4 5 e よりも右側の板状部 9 4 5 e の方が上側に配置される（左右非対称で配置される）ように構成しても良い。この場合、正面から見易い羽状本体 9 4 5 m の見映えは左右対称を維持しながら、その背面側においてに配設される板状部 9 4 5 e の上面を転動する球の流下経路を左右非対称とすることができる。これにより、対称線上に球が到達した場合に左右方向の負荷がバランスして球詰まりが生じる事態を回避し易くすることができる。上記第 5 1 実施形態では、磁性体 9 8 8 b , 9 8 8 c を利用して振分け部 9 8 3 の動作抵抗を設計し、球の流下間隔の最短側を規定する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、センターフレーム 8 6 から第 1 入賞口 6 4 までの流下経路上に、前後方向の回転軸で一定速度で回転する回転体であって外周円の所定位置で球を収容可能な凹設部が配設される回転体を配設しても良い。この場合、凹設部に収容された球が回転体の回転により第 1 入賞口 6 4 の上方に到達した場合にのみ第 1 入賞口 6 4 に球が受け入れられるように構成することで、第 1 入賞口 6 4 への連球での入球を防止することができる。即ち、任意のタイミングでの第 1 入賞口 6 4 への入球を回転体によって防止することができるので、第 1 入賞口 6 4 への入球間隔を回転体の回転速度で規定することができる。上記第 5 3 実施形態では、上流側案内部 4 6 4 5 の傾斜面 4 6 4 5 a と右側案内部 6 4 3 の傾斜面 6 4 3 a とが、同一傾斜である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

#### 【 5 1 9 4 】

例えば、傾斜面 4 6 4 5 a の傾斜角度が、傾斜面 6 4 3 a の傾斜角度よりも大きくしても良い。この場合、傾斜面 4 6 4 5 a 上を転動する球の右側への加速を大きくすることができるので、第 1 送球経路 K R 1 に球が配置されている状態で電動役物 4 6 4 0 a が退避状態となったとしても、勢いで第 2 球送球部 7 3 6 側に流れるという状態を構成することができる。即ち、右方向の加速が大きくなることで、球が回収孔 7 5 2 に流下する事態を回避し易くすることができる。この意味で、第 1 入賞口 6 4 に入球した球に比較して、傾斜面 4 6 4 5 a を転動して流下する球の方が、第 2 球送球部 7 3 6 に入球し易くすることができる。また、例えば、傾斜面 4 6 4 5 a の傾斜角度が、傾斜面 6 4 3 a の傾斜角度よりも小さくしても良い。この場合、傾斜面 6 4 3 a 上に球が滞在する時間を長くすることができるので、球が第 1 送球経路 K R 1 に配置されている時に電動役物 4 6 4 0 a が退避状態に変化し、球が回収孔 7 5 2 に流下する事態が生じ易くなる。上記第 5 4 実施形態では、入賞ユニット B 4 0 0 の動作を複数態様で制御することで、入賞ユニット B 4 0 0 の内部を通る球が、ほぼ第 2 入賞口 B 6 4 0 に案内される状態と、ほぼ第 3 入賞口 B 6 4 b に案内される状態とを切り替え可能とされることを利用して、大当たり遊技後の遊技状態として、小当たり遊技が頻繁に生じる（ほぼ毎回の特別図柄の変動で生じる）よう設定され、小当たり遊技において開放された特定入賞口 B 6 5 a に球を入賞させることで大当たり遊技に移行される前から多量の賞球の払い出しを受けることができる特殊確変状態と、小当たり遊技は頻繁には生じない確変状態とを構成可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、小当たり遊技が頻繁に生じるような設定とはされず（必ずしも特定入賞口 B 6 5 a は必要とはされず）、入賞ユニット B 4 0 0 を利用して、特別図柄 1 の抽選を受けるための入賞口（第 3 入賞口 B 6 4 b に相当）側に球を案内し易い状態と、特別図柄 2 の抽選を受けるための入賞口（第 2 入賞口 B 6 4 0 に相当）側に球を案内し易い状態とで切り替え可能とされても良い。

#### 【 5 1 9 5 】

この場合、大当たり遊技終了後に移行される遊技状態において、遊技としては入賞ユニット B 4 0 0 へ向けて球を発射するという共通の遊技態様としながら、大当たりを獲得し

10

20

30

40

50

た場合に期待される大当たりの大当たり種別の振分けを変えられるパチンコ機を構成することができる。上記第54実施形態では、入賞ユニットB400が、第2入賞口B640にも第3入賞口B64bにも球を案内し難い第1の作動パターンか、第3入賞口B64bに球を案内し易い第2の作動パターンか、第2入賞口B640に球を案内し易い第3の作動パターンか、で電動役物B640aが動作可能に構成させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第2入賞口B640及び第3入賞口B64bの双方に球を案内し易い作動パターンで電動役物B640aが動作可能としても良い。そのための実現手段としては、例えば、第3の作動パターンにおける基準の作動パターンBRP3の動作時間Bt3bを1.0秒として、残りの1.0秒はスライド部材B450が非励磁状態で維持されるようにすれば、待機時間Bt3aの間に先端部B451に拾われた球が第2入賞口B640に案内される場合と、第3入賞口B64bに案内される場合とを生じさせることができる。上記第54実施形態では、入賞ユニットB400において、前進位置に配置されたスライド部材B450の先端部B451に球が乗っている状態でソレノイドBSOL41を駆動させた場合に、先端部B451に乗っている球が先端部B451の上面に押し込まれる形で球通過開口B414を通過可能に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材B450が後退位置に配置された状態では、先端部B451の上面と球通過開口B414の上縁との間の寸法が球の直径未満の長さに設計するようにしても良い。即ち、先端部B451の上面は、前方へ向かう程に上昇傾斜する傾斜面として形成されているところ、スライド部材B450の変位方向は前後方向なので、先端部B451の上面と球通過開口B414の上縁との間の寸法は、スライド部材B450が前進位置に配置される場合よりも、スライド部材B450が後退位置に配置される場合の方が短くなる。

#### 【5196】

これを利用して、スライド部材B450が前進位置に配置される場合には球が球通過開口B414を通過可能とされる一方で、スライド部材B450が前進位置から後退位置に変位する際に先端部B451に乗っている球については、球通過開口B414の上縁部に球が引っかかる寸法関係で設計することで、スライド部材B450が前進位置から後退位置に変位する際に先端部B451に乗っている球が球通過開口B414を通過することを防止することができる。これにより、球通過開口B414への球の入球確率を下げるることができる。上記第54実施形態では、入賞ユニットB400において、左壁部B432及び右壁部B433が球の左右方向の通過を遮る程度の高さで形成されており、左案内板部B452又は右案内板部B453から中央流路B431側への球の導入は、左壁部B432又は右壁部B433の後側に配置される左開口部BLT又は右開口部BRTを通る態様に限定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左壁部B432及び右壁部B433の上下高さを低く設計して、球が左壁部B432及び右壁部B433の上側を通過可能にしても良い。また、例えば、スライド部材B450の上面の上下位置が、スライド部材B450が前進位置に配置される場合と後退位置に配置される場合とで異なることを利用して、左壁部B432及び右壁部B433の高さを、スライド部材B450が前進位置に配置される場合（上面の上下位置が低い場合）には、左壁部B432及び右壁部B433の上側を球が通過することを遮るのに十分とする（例えば、スライド部材B450の上面の上下位置よりも左壁部B432及び右壁部B433の上端の上下位置の方が上側となるように設計する）一方で、スライド部材B450が後退位置に配置される場合（上面の上下寸法が高い場合）には、左壁部B432及び右壁部B433の上側を球が通過することを許容できる（球が通過可能とする、例えば、スライド部材B450の上面の上下位置よりも左壁部B432及び右壁部B433の上端の上下位置の方が下側となるように設計する）ようにしても良い。

#### 【5197】

この場合、スライド部材B450の上面を転動して中央流路B431側へ流下する球の流下経路のバリエーションとして、左壁部B432又は右壁部B433の後側に配置される左開口部BLT又は右開口部BRTを通る流下経路の他に、スライド部材B450が後

退位置に配置された状態において左壁部 B 4 3 2 又は右壁部 B 4 3 3 の上側を通る流下経路を構成することができる。また、スライド部材 B 4 5 0 の上面の上下位置と、左壁部 B 4 3 2 及び右壁部 B 4 3 3 の上端の上下位置との関係を、左右で異ならせるようにしても良い。例えば、左壁部 B 4 3 2 の上側を球が通過することを許容する状態で右壁部 B 4 3 3 の上側を球が通過することは制限するように構成したり、右壁部 B 4 3 3 の上側を球が通過することを許容する状態で右壁部 B 4 3 2 の上側を球が通過することは制限するように構成したりしても良い。この場合、スライド部材 B 4 5 0 に案内される球の流下経路を、球が左側を流下するか、球が右側を流下するかで大きく異ならせることができる。上記第 5 4 実施形態では、球を拾うための構造としてスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1 と傾倒部材 B 4 7 0 の板状部 B 4 7 1 とを備え、先端部 B 4 5 1 が正面視で板状部 B 4 7 1 の左右外側かつ上側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材 B 4 5 0 の二股の構造をやめて、先端部 B 4 5 1 に対応する部分が板状部 B 4 7 1 の真上に配置されるようにしても良い。この場合、ベース板 B 6 0 とガラスユニット B 1 6 との間の領域における先端部 B 4 5 1 と板状部 B 4 7 1 との間の位置に、球の通過を規制する固定の規制板を設けることで、先端部 B 4 5 1 に拾われなかった球が板状部 B 4 7 1 に拾われる入賞態様を避けることができる。これにより、入賞ユニット B 4 0 0 の左右方向寸法を低減することができる。また、先端部 B 4 5 1 を 1 つとすることで、入賞ユニット B 4 0 0 内の経路において球の合流が生じることを無くせるので、入賞ユニット B 4 0 0 の設計自由度を向上することができる（設計を簡素化することができる）。

10

20

#### 【 5 1 9 8 】

上記第 5 4 実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 の上側に配置される天井面 B 4 4 7 が水平方向に延びるように形成されており、中央流路 B 4 3 1 の上側に配置される天井構成部 B 4 4 4 の傾斜面部 B 4 4 4 a が正面側へ向かうほど上昇傾斜する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材 B 4 5 0 の上側に配置される天井面 B 4 4 7 が、後方へ向かう程に下降傾斜する面として構成しても良い。この場合、スライド部材 B 4 5 0 の上面を流下する球の流下経路の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）が大きくなりすぎて、流下中の球がバタつくことを避けることができる。例えば、スライド部材 B 4 5 0 の上側に配置される天井面 B 4 4 7 が、後方へ向かう程に上昇傾斜する面として構成しても良い。この場合、スライド部材 B 4 5 0 の上面を流下する球の流下経路の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）を大きく確保することができるので、スライド部材 B 4 5 0 が後方へ変位する際に、スライド部材 B 4 5 0 の上面に乗っていた球が後方へ押し込まれてスライド部材 B 4 5 0 の後方側位置における球の密度が高くなったとしても、それによってスライド部材 B 4 5 0 の上側で球詰まりが生じる可能性を低くすることができる。例えば、中央流路 B 4 3 1 の上側に配置される天井構成部 B 4 4 4 が、正面側へ向かうほど下降傾斜するように構成しても良いし、水平方向に延びるように構成しても良い。この場合、中央流路 B 4 3 1 の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）が大きくなりすぎて、流下中の球がバタつくことを避けることができる。

30

#### 【 5 1 9 9 】

上記第 5 4 実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 に拾われた球が通過する球通過開口 B 4 1 4 や、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われた球が通過する中央開口部 B 4 1 3 の左右幅が、球の直径よりも若干長い程度とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球通過開口 B 4 1 4 や中央開口部 B 4 1 3 の左右幅を球の直径の複数倍（例えば、2 倍）よりも若干長い程度の寸法で設計し、合わせて、スライド部材 B 4 5 0 の左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3、中央流路 B 4 3 1 及び傾倒部材 B 4 7 0 の左右幅も同様の左右幅で設計しても良い。この場合、スライド部材 B 4 5 0 や傾倒部材 B 4 7 0 で一度に拾うことができる球の個数を増加させることができるので、入賞効率を上げることができる。上記第 5 4 実施形態では、球通過開口 B 4 1 4 の左右幅と、中央開口部 B 4 1 3 の左右幅とを合わせている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるもので

40

50

はない。例えば、球通過開口 B 4 1 4 の左右幅を球の直径よりも若干長い程度で設計し、中央開口部 B 4 1 3 の左右幅を球の直径の複数倍よりも若干長い程度の寸法で設計するようにしても良く、合わせて中央流路 B 4 3 1 の左右幅および傾倒部材 B 4 7 0 の左右幅を中央開口部 B 4 1 3 の左右幅と同様の思想で設計しても良い。この場合、中央流路 B 4 3 1 から下流側の領域において球が左右に並んで流下できるようになるので、左右一对の球通過開口 B 4 1 4 を同時に球が通過した場合であっても、中央流路 B 4 3 1 で球が合流してしまい流下抵抗が増加するという事態を避け易くすることができる。また、例えば、球通過開口 B 4 1 4 の左右幅を球の直径の複数倍よりも若干長い程度の寸法で設計し、中央開口部 B 4 1 3 の左右幅を球の直径よりも若干長い程度で設計するようにしても良く、合わせてスライド部材 B 4 5 0 の先端部 B 4 5 1、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 の左右幅を球通過開口 B 4 1 4 の左右幅と同様の思想で設計しても良い。

10

#### 【5 2 0 0】

この場合、スライド部材 B 4 5 0 と傾倒部材 B 4 7 0 とが連動するという条件下において、入賞ユニット B 4 0 0 の内部経路の最上流側（入口側）における第 1 入球効率（スライド部材 B 4 5 0 に球が拾われる効率）を向上しながら、その第 1 入球効率よりも入賞ユニット B 4 0 0 の内部経路の最下流側（出口側）における第 2 入球効率（傾倒部材 B 4 7 0 に球が拾われる効率）を低減することができる。これにより、遊技者に対して、入賞ユニット B 4 0 0 の入口に入る見かけ上の入球効率（第 1 入球効率）が高いように見せて、実際に傾倒部材 B 4 7 0 に球が拾われる確率（第 2 入球効率）は低減されるよう構成することができる。これにより、遊技者の入賞ユニット B 4 0 0 への入球効率についての印象を良くすることができ、遊技者が遊技を継続するように仕向けることができる。上記第 5 4 実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 の左案内板部 B 4 5 2 の傾斜角度と、右案内板部 B 4 5 3 の傾斜角度とが同じとなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右案内板部 B 4 5 3 の傾斜角度を左案内板部 B 4 5 2 の傾斜角度よりも大きくしても良いし、左案内板部 B 4 5 2 の傾斜角度を右案内板部 B 4 5 3 の傾斜角度よりも大きくしても良い。特に、後者の場合、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 の前後長さの違いによる球の流下時間の差を、球の流下速度で補わせることができるので、左右の先端部 B 4 5 1 が同時に球を受けた場合に、それらの球が中央流路 B 4 3 1 に到達するタイミングを合わせ易くすることができる。また、前者の場合は逆に、左案内板部 B 4 5 2 及び右案内板部 B 4 5 3 の前後長さの違いによる球の流下時間の差を、球の流下速度が助長することになるので、左右の先端部 B 4 5 1 が同時に球を受けた場合に、それらの球が中央流路 B 4 3 1 に到達するタイミングを異ならせ易くすることができる。

20

30

#### 【5 2 0 1】

上記第 5 4 実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 が、遊技領域から球を受ける先端部 B 4 5 1 のみでなく、その後方流路においても球を転動させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、先端部 B 4 5 1 のみで球と接触し、先端部 B 4 5 1 の下流側へ流れた球は、左案内板部 B 4 5 2 や右案内板部 B 4 5 3 等を上から覆う固定板部（変位しない部分）の上面を転動するようにしても良い。この場合、スライド部材 B 4 5 0 の変位により球が加速されたり減速されたりする範囲を狭くすることができる。また、この場合、先端部 B 4 5 1 の構成および動作態様を変更し、前方に傾倒する動作態様（傾倒部材 B 4 7 0 で例示される動作態様）としても良い。即ち、非励磁状態において、傾倒部材 B 4 7 0 で説明した開放位置とされ、励磁状態において、傾倒部材 B 4 7 0 で説明した閉鎖位置とされるように構成しても良い。上記第 5 4 実施形態では、入賞ユニット B 4 0 0 において、先端部 B 4 5 1 に拾われた球が傾倒部材 B 4 7 0 に到達するまでの経路において固定の底面部 B 4 3 1 a を転動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、底面部 B 4 3 1 a がスライド部材 B 4 5 0 の動作と連動して動作するように構成しても良い。この場合、入賞ユニット B 4 0 0 の内部流路において球詰まりが生じていたとしても、内部流路の全体で動作が生じることから、球をほぐすことができ、球詰まりの解消を図ることができる。なお、底面部 B 4 3 1 a の動作としては、スライド部材 B 4 5 0 の逆方向に動作するものでも良いし、スライド部材 B 4 5 0 と一体的

40

50

に構成する等して同方向に動作するものでも良い。上記第54実施形態では、固定の底面部B431aが球を直線的に転動させる傾斜面として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、底面部B431aが湾曲形成されることで球の流下方向が湾曲するようにして球の流下速度の変化が顕著になるように構成しても良いし、流下中に球が落下する範囲を有するよう構成し球が跳ねることで流下態様がばらつくようにしても良いし、球が蛇行して流下するよう流路を繰り返し屈曲させることで球が通過するまでの時間を長くするようにしても良い。

#### 【5202】

上記第54実施形態では、入賞ユニットB400において、球通過開口B414が単なる開口部である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球通過開口B414に球通過を検出する検出センサが配設され、球通過開口B414への入球を検出可能に構成しても良い。この場合、球通過開口B414への入球を検出した場合に、第3図柄表示装置B81等で遊技者に対して報知することで、遊技者に対して球通過開口B414を球が通過したことに気付かせることができ、入賞ユニットB400の注目力を向上させることができる。上記第54実施形態では、入賞ユニットB400において、先端部B451に拾われた球が必ず傾倒部材B470側まで案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、内部流路に排出用開口が形成され、一部の球は排出用開口を通り排出されることで、先端部B451に拾われた球の一部しか傾倒部材B470まで案内されることは無いように構成しても良い。この場合において、スライド部材B450は排出用開口を開閉させる部材としても機能するように構成しても良い。上記第54実施形態では、スライド部材B450の左案内板部B452及び右案内板部B453が、前後方向で同一傾斜の板状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、途中で傾斜が変わるようにしても良いし、上面が階段状に形成されるようにしても良い。この場合、スライド部材B450上における球の配置次第で、スライド部材B450が後方に変位した際に球が受ける負荷の大きさを変化させることができる（例えば、階段状に形成される場合に、段の近くに球が配置されており段の側面から負荷を受けるか、段から離れて球が配置されており段の上面と滑るようにして負荷を受けるかで異ならせることができる）。

#### 【5203】

例えば、上流側（前側）における左案内板部B452及び右案内板部B453の水平面に対する傾斜角度に比較して、下流側（後側）における左案内板部B452及び右案内板部B453の水平面に対する傾斜角度を小さく形成する場合、上流側においてスライド部材B450の後方への変位により球が受ける負荷を、下流側においてスライド部材B450の後方への変位により球が受ける負荷よりも大きくすることができる。これにより、スライド部材B450上の上流側および下流側に配置される複数の球の間隔を、スライド部材B450の変位により狭める（縮める、密にする）ことができる。また、例えば、上流側（前側）における左案内板部B452及び右案内板部B453の水平面に対する傾斜角度に比較して、下流側（後側）における左案内板部B452及び右案内板部B453の水平面に対する傾斜角度を大きく形成する場合、上流側においてスライド部材B450の後方への変位により球が受ける負荷を、下流側においてスライド部材B450の後方への変位により球が受ける負荷よりも小さくすることができる。これにより、スライド部材B450上の上流側および下流側に配置される複数の球の間隔を、スライド部材B450の変位により広げる（拡大する、疎にする）ことができる。また、例えば、流下経路に沿って左案内板部B452及び右案内板部B453の水平面に対する傾斜の大小が複数回変化するよう構成しても良い。この場合、球の配置によって、スライド部材B450の変位により球同士の間隔が縮まる場合と、球同士の間隔が広がる場合との両方を生じさせることができる。また、例えば、左案内板部B452における上面の傾斜角度と、右案内板部B453における上面の傾斜角度とを異ならせるようにしても良い。即ち、左案内板部B452の上面は前後方向で水平面に対する傾斜が同一の板状に形成される一方で、右案内板部B453の上面は水平面に対する傾斜が途中で変化するよう形成されても良い。この場

合、スライド部材 B 4 5 0 の変位により球が受ける負荷の態様を、球が左案内板部 B 4 5 2 上に配置されているか、球が右案内板部 4 5 2 上に配置されているかで異ならせることができる。

【 5 2 0 4 】

上記第 5 4 実施形態では、スライド部材 B 4 5 0 と傾倒部材 B 4 7 0 とが、伝達部材 B 4 8 0 が間に介在することにより連動するものであり、スライド部材 B 4 5 0 又は傾倒部材 B 4 7 0 の一方で球噛み等の不具合が生じると、他方の動作にも影響を与える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、伝達部材 B 4 8 0 の第 2 部材 B 4 8 5 の部分であってスライド部材 B 4 5 0 と対向配置される回動先端部の前側と、スライド部材 B 4 5 0 の中央固定部 B 4 5 4 とが対向する位置（間の位置）に前後方向で伸縮可能なコイルスプリングを介在させるように構成する。常には、第 2 部材 B 4 8 5 側にスライド部材 B 4 5 0 がコイルスプリングの付勢力で押し付けられており第 2 部材 B 4 8 5 とスライド部材 B 4 5 0 とが連動するように構成する一方で、スライド部材 B 4 5 0 の前端と前意匠部材 B 4 2 0 との間に球が挟み込まれた（球噛みした）場合には、スライド部材 B 4 5 0 の前方への変位が妨害される分だけコイルスプリングが縮むことでカバーされるように構成することで、スライド部材 B 4 5 0 が前進位置に配置されていなくても第 2 部材 B 4 8 5 を前方に傾倒させることができる。これにより、第 1 部材 B 4 8 1 の動作が第 2 部材 B 4 8 5 に妨害されることを回避することができるので、スライド部材 B 4 5 0 側で生じた球噛みにより、傾倒部材 B 4 7 0 の動作が途中で停止することを回避し易くすることができる。このように、伝達部材 B 4 8 0 を利用して駆動力の伝達経路を複数設けるような場合であっても、一の伝達経路にコイルスプリング等の部材（緩衝材などでも良い）を介在させることで、一の伝達経路で生じた不具合が、他の伝達経路にまで伝わることを避けることができる。上記第 5 4 実施形態では、電動役物 B 6 4 0 a が励磁状態から非励磁状態へ切替動作される場合に、下板部 B 4 8 2 b に係止突設部 B 4 8 7 が押し下げられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【 5 2 0 5 】

例えば、係止突設部 B 4 8 7 の形成を省略しても良い。電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態では、下板部 B 4 8 2 b が第 2 部材 B 4 8 5 の偏心突部 B 4 8 6 と当接される一方で、上板部 B 4 8 2 a と偏心突部 B 4 8 6 との間に隙間が確保されている。第 2 部材 B 4 8 5 の自重による回転方向の負荷は、回転径方向外端部において第 2 部材 B 4 8 5 に当接されるスライド部材 B 4 5 0 と中段部材 B 4 3 0 との間の静止摩擦を下回っており、第 2 部材 B 4 8 5 が自重で前転方向に変位することは防止される。即ち、下板部 B 4 8 2 b と偏心突部 B 4 8 6 との当接が解除されても、第 2 部材 B 4 8 5 の姿勢は維持される。そのため、電動役物 B 6 4 0 a が励磁状態から非励磁状態へ切替動作される場合に、上板部 B 4 8 2 a に偏心突部 B 4 8 6 が押し下げられるまでスライド部材 B 4 5 0 が後退位置で維持され、傾倒部材 B 4 7 0 のみが起き上がり動作する。即ち、ソレノイド B S O L 4 1 の駆動力は傾倒部材 B 4 7 0 に集中して伝達される。この場合、スライド部材 B 4 5 0 の動作開始タイミングと傾倒部材 B 4 7 0 の動作開始タイミングとがずれることになる。即ち、動作開始から途中位置までは傾倒部材 B 4 7 0 のみが動作し、途中位置からは傾倒部材 B 4 7 0 及びスライド部材 B 4 5 0 が動作する。第 1 部材 B 4 8 1 が下降する過程において、上板部 B 4 8 2 a と偏心突部 B 4 8 6 とが当接した後は、上板部 B 4 8 2 a に偏心突部 B 4 8 6 が押し下げられる態様で第 2 部材 B 4 8 5 が回転軸部 B 4 8 5 a を中心に前転方向に回転動作する。動作終了タイミングは、スライド部材 B 4 5 0 と傾倒部材 B 4 7 0 とでほぼ同時となる。この場合、励磁状態から非励磁状態への切替動作において、スライド部材 B 4 5 0 と前意匠部材 B 4 2 0 との間に球が挟まり、スライド部材 B 4 5 0 の変位が抑制され得る事態が生じたとしても、スライド部材 B 4 5 0 の変位に先行して傾倒部材 B 4 7 0 の起き上がり動作が開始されているので、傾倒部材 B 4 7 0 の起き上がり動作まで抑制されることを防止することができる。

【 5 2 0 6 】

これにより、スライド部材 B 4 5 0 の変位が抑制されることと連動して、傾倒部材 B 4

10

20

30

40

50



70の起き上がり動作が遅れ、予期せぬタイミングで球が傾倒部材B470に拾われる事態を回避し易くすることができる。なお、第2部材B485の自重による回転方向の負荷は、回転径方向外端部において第2部材B485に当接されるスライド部材B450と中段部材B430との間の静止摩擦を下回っており、第2部材B485が自重で前転方向に変位することは防止される場合を例にしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第2部材B485の重心が傾倒先端側に寄るように設計されることで、第2部材B485が自重で前転方向に変位し得るようにしても良い。上記第54実施形態では、スライド部材B450と傾倒部材B470とが単一のソレノイドBSOL41の駆動力により連動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材B450を駆動する駆動装置と、傾倒部材B470を駆動する駆動装置とを別々に構成し、非連動で動作可能に構成しても良い。この場合において、例えば、スライド部材B450が後退位置に配置されてから約3秒経過（入賞ユニットB400の内部に流入した球が通過しきるのに十分な時間が経過）してから傾倒部材B470が開放位置に変位されるようにし、その後でスライド部材B450が前進位置に配置される際には傾倒部材B470が閉鎖位置に配置されるような作動パターンを追加しても良い。この場合、傾倒部材B470に球が拾われることを防止し易くすることができる。上記第54実施形態では、傾倒部材B470が閉鎖する際に球を挟んだ場合においても先端部B451で球を拾い難く構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、そもそも、傾倒部材B470に球が到達し得るタイミングにおいて傾倒部材B470の閉鎖動作が生じないようにソレノイドBSOL41を駆動させるように設定しても良い。この場合、傾倒部材B470の閉鎖をスムーズに実行することができる。

#### 【5207】

また、傾倒部材B470に球が到達し得るタイミングにおいては、傾倒部材B470は開放動作のみが生じるようにソレノイドBSOL41を駆動させるように設定しても良い。この場合、球の重みが傾倒部材B470を開放させる方向に作用することから、傾倒部材B470の開放を補助することができると共に、傾倒部材B470から第1部材B481及び第2部材B485を介してスライド部材B450に負荷を伝達させることにより、スライド部材B450の後退位置へ向けた動作をスムーズに行わせることができる。上記第54実施形態では、待機時間Bt1a～Bt3a及び動作時間Bt1b～Bt3bから設定される作動パターンBRP1～BRP3が繰り返し実行されることにより、入賞ユニットB400を流下する球の流下経路が切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基準の作動パターンとしては動作時間のみが設定され、待機時間の代わりに第2図柄の変動表示にかかる時間が設定されるようにしても良い。例えば、基準の作動パターンとして動作時間を3.9秒で設定し、第2図柄の変動表示にかかる時間を0.1秒で設定する場合、その0.1秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第1の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。また、例えば、基準の作動パターンとして動作時間を0.2秒で設定し、第2図柄の変動表示にかかる時間を1.8秒で設定する場合、その1.8秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第2の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。また、例えば、基準の作動パターンとして動作時間を2.0秒で設定し、第2図柄の変動表示にかかる時間を2.0秒で設定する場合、その2.0秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第3の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。上記第54実施形態では、入賞ユニットB400と第3入賞口B64bとの間に釘BKG1が配設され、釘BKG1の状態次第で、入賞ユニットB400の内部流路から下方へ流下した球の第3入賞口B64bへの入球確率が変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

#### 【5208】

例えば、入賞ユニットB400と第3入賞口B64bとの間に、第58実施形態で説明した切替装置B5770が配設され、切替装置B5770の動作に対する球の入球タイミング次第で、第3入賞口B64bに入球されるか否かが決定されるものでも良い。この場



合、釘 B K G 1 の状態に左右されずに第 3 入賞口 B 6 4 b へ入球させることができる。また、例えば、入賞ユニット B 4 0 0 と第 3 入賞口 B 6 4 b との間に、2 個（又は N 個）に 1 個の割合で第 3 入賞口 B 6 4 b 側に球を導入する振分装置（例えば、シーソー機構）を配設しても良い。この場合、釘 B K G 1 の状態に左右されずに、振分装置により 2 個（又は N 個）に 1 個は第 3 入賞口 B 6 4 b に入球させることができるので、遊技者は安心して遊技を行うことができる。上記第 5 4 実施形態では、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 の上側を流下する球が、釘 B K G 1 によりスルーゲート B 6 6 , B 6 7 に導かれるように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 への案内に、釘 B K G 1 に代えて、又は釘 B K G 1 と組み合わせて、樹脂材料による構造物を使用しても良い。この場合、樹脂材料による構造物が釘 B K G 1 よりも状態の変化が生じにくいので、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 への球の案内を安定させることができる。また、例えば、釘 B K G 1 の配設個数を減らしたり、配設位置を変えたりすることにより、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 の上側を流下する球が全てスルーゲート B 6 6 , B 6 7 を通過するのではなく、一部の球はスルーゲート B 6 6 , B 6 7 から逸れて流下するように構成しても良い。上記第 5 4 実施形態では、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われた球が検出されることで特別図柄 2 の抽選を獲得可能であり、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われなかった球が第 3 入賞口 B 6 4 b に入球することで特別図柄 1 の抽選を獲得可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

10

#### 【 5 2 0 9 】

例えば、抽選を獲得可能な特別図柄の割り振りを逆転させる（傾倒部材 B 4 7 0 に拾われた球が検出されることで特別図柄 1 の抽選を獲得可能であり、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われなかった球が第 3 入賞口 B 6 4 b に入球することで特別図柄 2 の抽選を獲得可能とされる）ようにしても良い。この場合、大当たり終了後の電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンを、大当たり A , a の場合に第 2 の作動パターンとして、大当たり B , C , b , c の場合に第 3 の作動パターンとすれば、第 5 4 実施形態で説明した遊技性と同様の遊技性を保つことができる。更に、第 5 4 実施形態で説明した場合と異なり、第 3 入賞口 B 6 4 b に球が入球し易い状態において小当たり遊技が発生し易く、特定入賞口 B 6 5 a に球が入球し易いよう構成されることから、第 3 入賞口 B 6 4 b から零れた球が特定入賞口 B 6 5 a に拾われる事態を生じさせ易くすることができる。また、例えば、傾倒部材 B 4 7 0 に拾われた球が検出されることで特別図柄 2 の抽選を獲得可能な条件下で、第 3 入賞口 B 6 4 b に入球することでも特別図柄 2 の抽選を獲得可能としても良い。この場合、特定入賞口 B 6 5 a を入賞ユニット B 4 0 0 の左右外端よりも左右方向外側に張り出さない寸法および位置で配設するようにしても良い。電動役物 B 6 4 0 a が第 2 の作動パターンで駆動される場合には、先端部 B 4 5 1 に拾われて入賞ユニット B 4 0 0 の内部を流下したほとんどの球が入賞ユニット B 4 0 0 から排出され第 3 入賞口 B 6 4 b 側へ流下する。一方で、電動役物 B 6 4 0 a が第 3 の作動パターンで駆動される場合には、先端部 B 4 5 1 に拾われて入賞ユニット B 4 0 0 の内部を流下したほとんどの球が傾倒部材 B 4 7 0 に拾われることで、第 3 入賞口 B 6 4 b 側へは流れ出ない。そして、特定入賞口 B 6 5 a は、入賞ユニット B 4 0 0 から排出され第 3 入賞口 B 6 4 b 側へ流下した球の内、第 3 入賞口 B 6 4 b から零れた球を受け入れるよう配設されることで、新たな遊技性を構成することができる。即ち、電動役物 B 6 4 0 a が第 2 の作動パターンで駆動されるか、第 3 の作動パターンで駆動されるかに関わらず、特別図柄 2 の抽選を獲得可能とされる。そのため、小当たり遊技として特定入賞口 B 6 5 a の開閉が頻繁に生じ得る。

20

30

40

#### 【 5 2 1 0 】

ここで、電動役物 B 6 4 0 a が第 2 の作動パターンで駆動される場合には、先端部 B 4 5 1 に拾われて入賞ユニット B 4 0 0 の内部を流下した球のほとんどが第 3 入賞口 B 6 4 b 側へ流下するので、その内の何割かが第 3 入賞口 B 6 4 b から零れて特定入賞口 B 6 5 a に入球することで、遊技者は多量の賞球の払い出しを受けることができる。一方、電動役物 B 6 4 0 a が第 3 の作動パターンで駆動される場合には、ほとんどの球が特定入賞口 B 6 5 a 側に向かわない（傾倒部材 B 4 7 0 に拾われる）ので、特定入賞口 B 6 5 a への

50

入球が生じ難く、遊技者は多量の賞球の払い出しを受けることはできない。このように、電動役物 B 6 4 0 a が第 2 の作動パターンで駆動されるか、第 3 の作動パターンで駆動されるかに関わらず、遊技者は特別図柄 2 の抽選を獲得可能とされることから特定入賞口 B 6 5 a の開閉が頻繁に生じるが、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンの違いによって特定入賞口 B 6 5 a へ球が案内される確率が変化することで、特定入賞口 B 6 5 a の開放時（小当たり遊技発生時）に特定入賞口 B 6 5 a に入球させ多量の賞球が得られる場合と、そうでない場合とを生じさせるという遊技性を構成することができる。上記第 5 4 実施形態では、入賞ユニット B 4 0 0 に流入した球により遊技者が得られる利益として、球が検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a を通過した場合には特別図柄の抽選はされず、賞球の払い出しのみがされる一方で、球が第 3 入賞口 B 6 4 b を通過した場合には特別図柄 1 の抽選がされ、賞球の払い出しもされるよう設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が検出センサ B 4 3 5 の開口 B 4 3 5 a を通過した場合に特別図柄 1 の抽選がされ、賞球の払い出しもされる一方で、球が第 3 入賞口 B 6 4 b を通過した場合に特別図柄の抽選はされず、賞球の払い出しのみがされるよう設定しても良い。この場合、第 1 の作動パターンでは、球が稀に開口 B 4 3 5 a を通過することで、第 1 入賞口 B 6 4 への入球数に加えて開口 B 4 3 5 a を通過することで特別図柄 1 の抽選頻度が増加する。

10

#### 【 5 2 1 1 】

第 2 の作動パターンでは、球は先端部 B 4 5 1 に拾われ電動役物 B 6 4 0 a の励磁状態において傾倒部材 B 4 7 0 の正面側を通り第 3 入賞口 B 6 4 b に入賞しやすくされるので、入賞ユニット B 4 0 0 に流入した球によって特別図柄の抽選頻度は増加されず、賞球の払い出しが多くなる。入賞ユニット B 4 0 0 は、開口 B 4 3 5 a を球が通過可能に開放されている場合においても開口 B 4 3 5 a の球の通過は 1 0 個に 1 個の割合とされることから、動作時間 B t 2 b の開口 B 4 3 5 a の開放では球が開口 B 4 3 5 a 側に流入することはほとんどない。そのため、第 2 の作動パターンにおいて、特別図柄 1 の抽選頻度の上昇はほとんど起きない。第 3 の作動パターンでは、待機時間 B t 3 a において先端部 B 4 5 1 に拾われた球は、動作時間 B t 3 b において傾倒部材 B 4 7 0 に拾われ易いので、特別図柄 2 の抽選頻度が増加する。また、動作時間 B t 3 b においては、先端部 B 4 5 1 の正面側を球が通り開口 B 4 3 5 a を通過し得るので、特別図柄 1 の抽選頻度も増加する。また、検出センサ B 4 3 5 a の開口 B 4 3 5 a を、アウト口（賞球の払い出し無し、図柄抽選無しであり、遊技領域から球を排出する開口部）として、単に球の通過を計数するためのセンサとして利用しても良い。この場合、開口 B 4 3 5 a により、開口 B 4 3 5 a を球が通過する頻度を計測することができる。また、第 2 入賞口 B 6 4 0 の機能と、第 3 入賞口 B 6 4 b の機能とを逆で設定しても良い。この場合、特殊確変状態とする場合の作動パターンを第 2 の作動パターンとし、確変状態とする場合の作動パターンを第 3 の作動パターンに設定すれば良く、第 3 入賞口 B 6 4 b に球が入球する抽選で小当たりを発生させ、第 3 入賞口 B 6 4 b から逸れた球が特定入賞口 B 6 5 a に入球し得るパチンコ機を構成することができる。

20

30

#### 【 5 2 1 2 】

これにより、第 3 入賞口 B 6 4 b の真上に配置される釘 B K G 1 の状態として、球が第 3 入賞口 B 6 4 b に入り易ければ、小当たりは生じ易いが第 3 入賞口 B 6 4 b から逸れる球は少ないために特定入賞口 B 6 5 a の入賞数が過多となることは抑制できる一方で、第 3 入賞口 B 6 4 b の真上に配置される釘 B K G 1 の状態として、球が第 3 入賞口 B 6 4 b に入り難ければ、小当たりは生じ難いが第 3 入賞口 B 6 4 b から逸れる球は多いために一旦特定入賞口 B 6 5 a が開放されれば多量の球を特定入賞口 B 6 5 a に入球させ得る。即ち、第 3 入賞口 B 6 4 b へ入球し易いかどうか（有利不利）と、特定入賞口 B 6 5 a へ入球し易いかどうか（不利有利）とがバランスするパチンコ機を構成することができる。上記第 5 4 実施形態では、上側可変入賞装置 B 7 0 0 において、貯留板部 B 7 1 5 間に球が 4 個まで貯留可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部 B 7 1 5 が間に球を 1 個だけ配置可能な形状で形成されるようにしても良い。こ

40

50

の場合、貯留板部 B 7 1 5 間で停留される球は移動床部材 B 7 4 0 に乗っており、その球に衝突した球を検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 に流入させることができる。この場合、球が検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を通り易い状態にあるか否かを、貯留板部 B 7 1 5 間における球の有無を確認することで容易に把握することができるので、貯留板部 B 7 1 5 間の球の個数を数える必要がある場合に比較して遊技者の遊技負担を低減することができる。上記第 5 4 実施形態では、上側可変入賞装置 B 7 0 0 において、貯留板部 B 7 1 5 の左右両側において複数の検出センサ B 7 5 0 が配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサ B 7 5 0 の配設個数は 1 個でも良い。また、1 個配置する場合において、貯留板部 B 7 1 5 の左右に配置されるいずれかを残し、何れかを除外するようにしても良いし、貯留板部 B 7 1 5 の前後に位置ずれて検出センサ B 7 5 0 が配置されるようにしても良い。

10

#### 【5 2 1 3】

貯留板部 B 7 1 5 の正面側に検出センサ B 7 5 0 が配置される場合には開口部 B 7 5 1 を通過する球を遊技者に見せ易くすることができる。一方、貯留板部 B 7 1 5 の背面側に検出センサ B 7 5 0 が配置される場合には開口部 B 7 5 1 を通過する球が貯留板部 B 7 1 5 に貯留される球に隠される作用を付加することができるので、開口部 B 7 5 1 に対する遊技者の注目力を向上させることができる。上記第 5 4 実施形態では、上側可変入賞装置 B 7 0 0 において、ラウンド遊技における規定個数と貯留板部 B 7 1 5 間に貯留可能な球の個数との関係が、10 個対 4 個である場合を説明したが、個数の関係は任意に定められるものであり、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、10 個対 10 個とする場合、上側可変入賞装置 B 7 0 0 に対して、規定個数を超える個数の球の入賞（11 個以上の入賞、オーバー入賞）があった場合に、開口部 B 7 5 1 を球が通過するパチンコ機を構成することができる。この場合、規定個数の入球に留まる場合に比較してラウンド遊技において得られる賞球個数が増加する喜びと、大当たり遊技が終了した後に移行される遊技状態が有利な状態になることに対する喜びとを、遊技者に同時に与えることができる。上記第 5 4 実施形態では、移動上蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 を駆動する駆動装置とは別で移動床部材 B 7 4 0 を駆動する駆動装置を設けるようにしても良い。この場合の動作パターンは、上記第 5 4 実施形態で説明したような動作パターンに加えて、多種多様な動作パターンを構成することができる。例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に配置された場合に、移動床部材 B 7 4 0 を後退位置に配置することもできる。この場合、移動上蓋部材 B 7 3 0 の正面側を通過した球が貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に貯留されないようにすることができるので、球が開口部 B 7 5 1 に入球する可能性を低めることができる。

20

30

#### 【5 2 1 4】

また、例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に配置された場合に、移動床部材 B 7 4 0 を単独で前後（繰り返し）動作させるようにしても良い。この場合において、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に維持される期間が 0.2 秒よりも長い場合には貯留板部 B 7 1 5 の間の位置から球を排出させることができ、一方、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に維持される期間が 0.2 秒よりも短い場合には貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に球を留めることができる。また、例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置された場合に、移動床部材 B 7 4 0 を前進位置に配置することもできる。この場合、ラウンド遊技中に移動上蓋部材 B 7 3 0 が開閉を繰り返すような駆動態様であっても、貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に球が貯留される状態を維持することができる。更に、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置されてから、移動床部材 B 7 4 0 を前進位置から後退位置に変位させるまでに数秒のタイムラグが生じるようにすることで、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される直前に多数の球がまとまって入球したような場合に、それらの球が開口部 B 7 5 1 側に到達し、開口部 B 7 5 1 を通過し得るタイミングまで貯留板部 B 7 1 5 の間の位置から球を排出しないようにすることができる。上記第 5 4 実施形態では、上側可変入賞装置 B 7 0 0 は、大当たり遊技において開閉される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるも

40

50

のではない。例えば、上側可変入賞装置 B 7 0 0 が小当たり遊技において開閉されるよう構成し、検出センサ B 7 5 0 を、開口部 B 7 5 1 を球が通過することにより大当たり遊技を実行可能とするための検出センサとして構成しても良い。ここで、小当たり遊技における上側可変入賞装置 B 7 0 0 の開放時間の合計が 1 . 8 秒までとされる場合において、移動上蓋部材 B 7 3 0 を後退位置に配置したら 0 . 1 2 秒経過する度に前進位置に配置させるという規則で移動上蓋部材 B 7 3 0 を前後に繰り返し変位させる状態において、移動上蓋部材 B 7 3 0 を後退位置に 1 5 回まで配置することができる ( $0 . 1 2 \times 1 5 = 1 . 8$ )。

#### 【 5 2 1 5 】

移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される場合において貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に配置される球が排出されないよう移動床部材 B 7 4 0 が駆動される場合、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に配置される状態で移動上蓋部材 B 7 3 0 の正面側を流下した球を貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に貯留することができ、球を開口部 B 7 5 1 に入球させ易い。移動上蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが連動する場合には、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒未満とされる駆動態様に対応する。一方、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される場合において貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に配置される球が排出され得るよう移動床部材 B 7 4 0 が駆動される場合、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に配置される状態で移動上蓋部材 B 7 3 0 の正面側を流下した球が貯留板部 B 7 1 5 の間の位置から次々に排出され、球を開口部 B 7 5 1 に入球させ難い。移動上蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが連動する場合には、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒以上とされる駆動態様に対応する。小当たり遊技は、予め規定された駆動パターンで移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 が開閉されることになる。移動上蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが連動する場合には、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒未満の状態が繰り返される期間に多数の球を上側可変入賞装置 B 7 0 0 に入球させることが好ましいが、例えば、0 . 1 秒と 0 . 3 秒との違いを見分けることは困難である。そこで、小当たり遊技の駆動パターンとして、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒未満の状態が繰り返される期間よりも、発射した球が到達するまでの期間だけ前倒ししたタイミングで、上側可変入賞装置 B 7 0 0 へ向けて球を発射することを促す報知を実行するようにしても良い。この報知に従い球を発射すれば、貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に球を貯留させ開口部 B 7 5 1 に球を入球させやすくすることができる。このように、球の発射の適切なタイミングを報知するようにすることで、報知外のタイミングで球を発射することによる球損の発生を回避しやすくすることができる。

#### 【 5 2 1 6 】

小当たり遊技の駆動パターンとして、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒未満の状態が繰り返される期間が 2 回用意され、その間に移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒以上の状態が繰り返される期間が配置されるようにする場合、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒未満の状態が繰り返される 1 回目の期間において球が開口部 B 7 5 1 に入球しなかった場合に、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒未満の状態が繰り返される 2 回目の期間の前に、上側可変入賞装置 B 7 0 0 へ向けて球を発射することを促す報知を実行するようにしても良い。この場合、例えば、球発射装置の詰まりなどで球を発射できていなかった場合においても、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される状態が 0 . 2 秒以上の状態が繰り返される期間が長めに（例えば、1 5 秒で）設定される場合には、その間に球発射装置の詰まりを修復できる可能性を高めることができる。なお、発射した球が到達するまでの期間だけ前倒ししたタイミングは、上側可変入賞装置 B 7 0 0 の配置次第で変更され得る。上記第 5 4 実施形態のように遊技領域の上端部付近に配置される場合には 1 ~ 2 秒とされるが、遊技領域の右下端位置等に配置される場合にはもっと長く、その上流側における球経路（釘 B K G 1 により形成される経路または樹脂部材により流路形成される経路）の長さによっては、5 ~ 1 0 秒程度の長さまで幅が生じる。また、移動上

10

20

30

40

50

蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが連動する場合を例示したが、移動上蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが独立で駆動するように構成される場合において、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に配置される期間が 0 . 2 秒未満となる駆動態様で繰り返し動作される期間を狙って、上述の報知を行うようにしても良い。この場合、移動床部材 B 7 4 0 の動作態様と、移動上蓋部材 B 7 3 0 の動作態様とは対応しないので、移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置に配置される期間の長さを見て、移動床部材 B 7 4 0 の動作と対応付けることは困難となる。従って、上述の報知に対する注目力を向上させることができる。

#### 【 5 2 1 7 】

上記第 5 4 実施形態では、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間に球が貯留されている間において、球を開口部 B 7 5 1 に入球させ易い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作により、開口部 B 7 5 1 に球を誘導する誘導状態と、誘導しない非誘導状態とで状態が変化される状態変化手段が配設され、その状態変化手段の動作は、一对の貯留板部 B 7 1 5 から排出された球の運動エネルギーにより行われるよう構成しても良い。この場合、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間から球が排出された後において開口部 B 7 5 1 に入球させ易くできる遊技機を構成することができる。上記第 5 4 実施形態では、一对の貯留板部 B 7 1 5 への球の進入を、球によって妨害する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の領域への球の入球の可否を切り替える開閉手段を配設しても良い。この場合、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置が球で満タンになる前においても、開閉手段により一对の貯留板部 B 7 1 5 の間に球が進入できない状態を構成することができ、球が開口部 B 7 5 1 を通過する事態を生じさせることができる。この場合において、開閉手段の大きさとして種々の態様を例示することができるが、正面視における大きさが球の大きさよりも小さくすることで、開閉手段を目立たせないようにすることができ、球が開口部 B 7 5 1 へ流入するタイミングを遊技者に予測され難くすることができる。また、開閉手段の正面視における大きさを球の大きさよりも大きくすることで、開閉手段の状態を遊技者に把握させ易くすることができ、球が開口部 B 7 5 1 へ流入するか否かを判別し易くすることができる。上記第 5 4 実施形態では、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球は一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の領域に高確率で案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部 B 7 1 5 と第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a との間に球と接触可能な配置で釘 B K G 1 が配設されるようにしても良い。

#### 【 5 2 1 8 】

これにより、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の領域が満タンになる前に、釘 B K G 1 と衝突した球が検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を通過するイレギュラー入賞が誘発され易くなるようにすることができる。特に、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を複数の球が連なって通過した時など、球同士の接触により流下が乱れた場合にイレギュラー入賞が誘発され易くなる。一方で、釘 B K G 1 は、一对の貯留板部 B 7 1 5 に貯留されている球とは非接触となるような位置に配置される。これにより、一对の貯留板部 B 7 1 5 に貯留された球の排出をスムーズに行わせることができる。なお、球と接触可能な配置で配設されるのは、必ずしも釘である必要はない。例えば、基礎板部材 B 7 1 0 から前側に突設される突設部を構成し、この突設部と球とが衝突するようにしても良い。この場合、釘 B K G 1 の場合に比較して、突設部の形状の設計自由度を向上させることができる。例えば、左右方向に長く開口部 B 7 5 1 に近づく程に下降傾斜する突条状に形成することで、開口部 B 7 5 1 に球が案内される可能性を高めることができる。また、例えば、基礎板部材 B 7 1 0 の正面側に可動部材を配設するようにし、その可動部材に衝突した球が、可動部材により勢いを付けられることで、球が開口部 B 7 5 1 に案内され得るようにしても良い。可動部材の動作は、回転動作でも良いし、直線方向のスライド動作でも良いし、それらの組合せによる動作でも良い。また、例えば、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a が左右方向に往復変位したり、検出センサ B 7 5 0 及び貯留板部 B 7 1 5 が左右方向に往復変位したりすることで、タイミング次第で、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を通過した球が一对の貯留板部 B 7 1 5 側ではなく、検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 側に流れる場合が生じるようにしても良

い。

#### 【 5 2 1 9 】

上記第 5 4 実施形態では、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の真下に球が貯留される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の下流側に斜め下方に延びる球通路が形成され、その球通路の下流側端部に検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 が形成され、球通路の途中位置において球貯留部が下方に延び、その球貯留部の下端に移動床部材 B 7 4 0 が配設される構成において、球貯留部が満タンになると後追いの球が球貯留部の最上部の球の上を転動して球通路を下流側に流れ、その球が検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を通過するように構成しても良い。また、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の開口方向は斜め方向に向いていても良く、その第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a を開閉する部材はスライド変位するものでなくても、回動変位するもの（例えば、

10

一对の開閉部材で構成されるチューリップタイプの一の開閉部材を利用したもの）でも良い。なお、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の下流側に斜め下方に延びる球通路の方向は何ら限定されるものではない。例えば、正面視で斜め下方（左右側へ向かうにつれて下方へ向かう斜め）でも良いし、左右方向視で斜め下方（前後側へ向かうにつれて下方へ向かう斜め）でも良い。特に、後側へ向かうにつれて下方へ向かう斜めの場合、開口部 B 7 5 1 を、球貯留部よりも手前側に配置することができる。これにより、球貯留部に貯留される球よりも、開口部 B 7 5 1 を通過する球を目立たせることができるので、開口部 B 7 5 1 における球の通過を遊技者が視認し易くすることができる。

#### 【 5 2 2 0 】

上記第 5 4 実施形態では、一对の貯留板部 B 7 1 5 の上端部に球が配置されるために一对の貯留板部 B 7 1 5 の間に配置する必要のある球の個数が一定である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間経過に合わせて移動床部材 B 7 4 0 の上面の上下位置が上下方向に変化することや、移動床部材 B 7 4 0 として貯留板部 B 7 1 5 の下端の球を乗せる板部材が複数枚で上下方向に並設され上から順に開放されるように動作すること等により、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間に配置される複数の球の内、最下端に配置される球の上下位置を変化させることで、一对の貯留板部 B 7 1 5 の上端部に球が配置されるために一对の貯留板部 B 7 1 5 の間に配置する必要のある球の個数が変化するようにしても良い。また、一对の貯留板部 B 7 1 5 の左右間隔が変化するように貯留板部 B 7 1 5 が変位可能に構成されても良い。この場合において、左右間隔が球の直径より

30

若干長い間隔である場合には 4 個で満タンになるとしても、左右間隔が球の直径の 2 倍よりも若干長い間隔である場合には 8 個で満タンになるので、検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 に球を通過させる難易度を変化させることができる。また、4 個で満タンになるように構成する場合であっても、一对の貯留板部 B 7 1 5 の左右間隔が球の直径よりも若干長い間隔である場合に比較して、一对の貯留板部 B 7 1 5 の左右間隔が球の直径の 2 倍よりも若干長い間隔である場合の方が、貯留板部 B 7 1 5 の上下長さを半分にすることができるので、球を貯留するための高さ寸法を短くすることができる。これにより、貯留板部 B 7 1 5 の設計自由度を向上させることができる。上記第 5 4 実施形態では、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に配置される球を常に視認できるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部 B 7 1 5 の間の位置

40

における球の視認性を低下可能に構成する（例えば、可動部材で目隠しするように構成したり、光の加減で見え難くするように構成したりする）ようにしても良い。この場合、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置で球が満タンになるタイミングを遊技者に予想され難くすることができる。

#### 【 5 2 2 1 】

なお、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に貯留される球の個数が 4 個の場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。0 個でも良いし、1 個でも良いし、3 個でも良いし、5 個以上でも良い。例えば 8 個（規定個数に近い数字）とすることで、第 3 の特別作動パターンにおいて検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 に球が通過する可能性を大きく低下させることができる。上記第 5 4 実施形態では、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間

50

の位置に貯留され、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に配置されることで流下される球は球抜き開口 B 7 8 2 を通り遊技領域から排出される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に配置されることで流下される球が、複数孔を有するクルーンに排出されるようにしても良い。このクルーンは、複数孔の内の 1 つを検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 と同様の機能を有する特定孔とすることで、ラウンド遊技中に球が開口部 B 7 5 1 を通過することが確認できないままに移動床部材 B 7 4 0 が後退位置に配置され、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置から球が流されたとしても、遊技者はクルーンの特定孔に球が入球することによる利益を獲得できる可能性がある。一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置から流された球に対する注目力を向上させることができる。上記第 5 4 実施形態では、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に貯留された球ではなく、その貯留された球の後追いの球が開口部 B 7 5 1 を通過し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部 B 7 1 5 の途中部分が開閉可能に構成されており、その開閉部分の下流側にも検出センサ B 7 5 0 が配設されており、貯留板部 B 7 1 5 の途中部分が開放されることで、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間に貯留された球の内のいずれかが流され、検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を通過し得るように構成しても良い。

10

#### 【 5 2 2 2 】

上記第 5 4 実施形態では、移動上蓋部材 B 7 3 0 の駆動装置と移動床部材 B 7 4 0 の駆動装置とが共にソレノイド B 7 6 3 であり、移動上蓋部材 B 7 3 0 の動作と移動床部材 B 7 4 0 の動作とが連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動床部材 B 7 4 0 の駆動用にソレノイド B 7 6 3 とは別の駆動装置を設け、互いに独立して動作可能にしても良い。この場合、上記第 5 4 実施形態で説明した動作態様に加えて、移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 の双方が前進位置に配置される場合や、移動上蓋部材 B 7 3 0 及び移動床部材 B 7 4 0 の双方が後退位置に配置される場合を構成可能となる。上記第 5 4 実施形態では、移動上蓋部材 B 7 3 0 が左右両側に下降傾斜する板形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 を一方向に傾斜する平板形状で形成しても良い。この場合であっても、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動床部材 B 7 4 0 が前進位置へ変位するという動作の順番が好適に機能して、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置に変位すると同時に移動上蓋部材 B 7 3 0 の正面側を流れた球が、移動床部材 B 7 4 0 が前進位置に配置されるよりも前に移動床部材 B 7 4 0 の正面側を通過するという事態を避けることができる。上記第 5 4 実施形態では、移動上蓋部材 B 7 3 0 が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動床部材 B 7 4 0 が前進位置へ変位する動作順序である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが同時に変位しても良いし、動作順序が逆でも良い。また、移動床部材 B 7 4 0 が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動上蓋部材 B 7 3 0 が前進位置へ変位する動作順序である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 と移動床部材 B 7 4 0 とが同時に変位しても良いし、動作順序が逆でも良い。

20

30

#### 【 5 2 2 3 】

上記第 5 4 実施形態では、前進位置に配置される移動上蓋部材 B 7 3 0 の上面を転動する球の背面側に配設される基礎板部材 B 7 1 0 の前面が平滑面である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 の上面を転動する球の流下方向と交差する方向（例えば、上下方向）に長尺な突条形状で基礎板部材 B 7 1 0 の前面から正面側へ突設される複数の減速突起が、球の流下方向に沿って並べられるようにしても良い。この代わりに、又はこれに加えて、移動上蓋部材 B 7 3 0 の上面を階段状に形成して、球の流下速度を減速させるように構成しても良い。これにより、移動上蓋部材 B 7 3 0 の上面を転動流下する球の流下速度を低下させることができるので、移動上蓋部材 B 7 3 0 の一度の開放（前進位置から後退位置に変位すること）で移動上蓋部材 B 7 3 0 の正面側を通過する球の個数を多くすることができるので、移動上蓋部材 B 7 3 0

40

50



が閉鎖状態（前進位置に配置された状態）とされた場合に一对の貯留板部 B 7 1 5 の間から球が抜けていくという構成であっても、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間に球を溜めやすくすることができる。検出センサ B 7 5 0 の開口部 B 7 5 1 を球が通過する可能性を高めることができる。上記第 5 4 実施形態では、移動上蓋部材 B 7 3 0 の下流側に一对の貯留板部 B 7 1 5 や移動床部材 B 7 4 0 や検出センサ B 7 5 0 が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材 B 7 3 0 の構成を省略し、球が一对の貯留板部 B 7 1 5 や移動床部材 B 7 4 0 や検出センサ B 7 5 0 の側へ常に流下可能な状態とされていても良い。上記第 5 4 実施形態では、大当たり遊技において、1 ラウンド目では移動上蓋部材 B 7 3 0 が動作され第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a に入球可能とされ、2 ラウンド目以降のラウンド遊技では特定入賞口 B 6 5 a が開放され特定入賞口 B 6 5 a に入球可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。どのラウンド遊技でどちらの特定入賞口 B 6 5 a , B 7 0 0 a に入球可能となるように制御するかは任意に設定可能とされる。

10

#### 【5 2 2 4】

例えば、2 ラウンド目以降のラウンド遊技においても移動上蓋部材 B 7 3 0 が動作され第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a に入球可能となるように制御されても良い。この場合、特定入賞口 B 6 5 a への入球が小当たり遊技でのみ生じるように構成することができる（全ラウンド遊技において移動上蓋部材 B 7 3 0 が動作され第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a に入球可能となるように制御される場合に相当）ので、特定入賞口 B 6 5 a への入球に対する賞球の払い出し個数の設定が、大当たり遊技における賞球個数に影響を与えることを回避することができる。そのため、例えば、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a への入球に対する賞球の払い出し個数よりも、特定入賞口 B 6 5 a への入球に対する賞球の払い出し個数を多く設定することで、大当たり遊技による賞球個数を抑える一方で、小当たり遊技による賞球個数が増大される遊技機を構成することができる。また、例えば、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a への入球に対する賞球の払い出し個数よりも、特定入賞口 B 6 5 a への入球に対する賞球の払い出し個数を少なく設定することで、小当たり遊技による賞球個数を抑える（例えば、発射球と同等の賞球個数を維持する程度に抑える）一方で、大当たり遊技による賞球個数が増大される遊技機を構成することができる。なお、複数のラウンド遊技において移動上蓋部材 B 7 3 0 が動作され第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a に入球可能となるように制御される場合、大当たり遊技後の遊技状態が開口部 B 7 5 1 に遊技球が通過するか否かで変化するという事象については、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a に入球可能となるように制御される少なくとも 1 のラウンド遊技において遊技球が開口部 B 7 5 1 を通過すれば、開口部 B 7 5 1 に遊技球が通過したと認められる。上記第 5 4 実施形態では、特別図柄 1 の抽選で小当たりと判定されない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、特別図柄 1 でも特別図柄 2 でも小当たりと判定され得るようにしても良いし、特別図柄 1 で小当たりと判定され得る一方で特別図柄 2 では小当たりと判定され得ないように構成しても良い。

20

30

#### 【5 2 2 5】

上記第 5 4 実施形態では、通常中の電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 1 の作動パターンとされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、通常中の電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 3 の作動パターンとなるように構成しても良い。この場合、通常中（特別図柄の低確率状態）から第 2 入賞口 B 6 4 0 に球が入球し得ることになるが、特別図柄の低確率状態における特別図柄 2 の変動時間は、大当たりを除き長期間（本実施形態では 10 分）で設定されるので、特別図柄 2 の抽選で大当たりを獲得するようなことは稀であり、基本的には第 1 入賞口 B 6 4 への入球による特別図柄 1 の抽選で大当たりを目指す遊技性を構築することができる。この場合において、例えば、大当たり B の大当たり遊技を実行した後における遊技状態が次に大当たりを獲得するまでは高確率状態とされ、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 2 の作動パターンに設定される状態が特別図柄の抽選が 100 回終了するまで継続するように設定すると、101 回目の特別図柄の抽選以降において電動役物 B 6 4 0 a を第 3 の作動パターンで動作させるこ

40

50



とになり、これは大当たり A の大当たり遊技を実行した後における遊技状態と同じである。即ち、大当たり遊技終了後に規定回数（上記第 5 4 実施形態では 1 0 0 回）の特別図柄の抽選を挟んで特殊確変状態に移行する場合を構成可能とすることができる。なお、大当たり C の場合も、電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第 2 の作動パターンに設定される状態が特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまで継続するように構成され、1 0 1 回目の特別図柄の抽選以降において電動役物 B 6 4 0 a は第 3 の作動パターンで動作するように制御されるが、特別図柄の低確率状態なので、単に通常状態へ移行することになる。

#### 【 5 2 2 6 】

上記第 5 4 実施形態では、大当たり種別の振分けが特別図柄 1 と特別図柄 2 とで異なる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、特別図柄 1 と特別図柄 2 とで大当たり種別の振分けが同じとなるように設定しても良い。この場合、どちらの特別図柄で大当たりを獲得したとしても差が生じないので、特別図柄 1 の大当たりに係る抽選と特別図柄 2 の大当たりに係る抽選とを同一視することができる。この場合、例えば、特別図柄 2 の抽選が長時間変動で実行される場合（例えば、1 0 分の変動）を除外し、特別図柄 1 の抽選で選択される変動時間と同様の変動時間とすることで、あたかも、特別図柄の保留球数が 8 個（特別図柄 1 の保留球数 4 個と特別図柄 2 の保留球数 4 個との合計）である遊技機を構成することができる。また、例えば、特別図柄 1 の大当たりの内、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別と、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる大当たり種別との比率（上記第 5 4 実施形態において 1 : 1）と、特別図柄 2 の大当たりの内、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別と、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる大当たり種別との比率（上記第 5 4 実施形態において 1 : 1）とを異ならせるように構成しても良い。この場合において、特別図柄 2 の大当たりの方が、特別図柄 1 の大当たりに比較して、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別の割合が大きいうように構成することで、特別図柄 2 の大当たりが連続して発生し易い状態に移行可能な遊技機を構成することができる。

#### 【 5 2 2 7 】

上記第 5 4 実施形態では、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出の表示と同時に方向操作部表示 B 8 1 6 を表示可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出の後に、方向操作部表示 B 8 1 6 を表示して音量光量を調整可能となる調整期間を設けるようにしても良い。この場合、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングは、調整期間の終了タイミングを意味すると同時に、大当たり遊技終了後の変動演出の開始タイミングを意味するので、遊技者は時間表示 B 8 1 1 を視認しておけば、調整期間における音量光量の調整から変動演出の開始タイミング後の球発射までの行動を、適切なタイミングでスムーズに行うことができる。エンディング演出の期間は、大当たり種別により規定されるところ、エンディング演出の内部構成については大当たり種別が同じであっても変更可能となる。調整期間を設ける場合、調整期間が設けられていない場合に比較して、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出を実行する期間が狭められることになるが、いずれかの演出の継続時間を短くしたり、複数の演出を同時に行ったりすることで、遊技者に違和感を与えることなくエンディング演出を実行することができる。調整期間を設けるか否かは、任意に設定することができるが、例えば、大当たり遊技中に実行される演出が、複数のパリエーションの内、特に光量が強くなり易い（光量最強）演出または特に音量が大きくなり易い（音量最大）とされた場合に、エンディング演出において調整期間を設けるようにしても良い。これにより、遊技者の遊技負担を低下させることができる。

#### 【 5 2 2 8 】

調整期間を設けるかどうかとは無関係に、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の長さを変更することができる。例えば、大当たりが連荘している最中において、短期間に何度も見ても情報量が増加するわけではない社名表示演出およ

10

20

30

40

50

びカード忘れ防止表示演出の長さを短くしたり同時に表示したりすれば、その分だけエンディング表示演出を長くすることができる。エンディング表示演出は、実際に獲得できた賞球個数（現在実行中の大当たり遊技のみでも良いし、連荘中における累積でも良い）や、大当たり遊技終了後の遊技状態という、遊技者にとっての重要性が高い情報が表示されるので、表示期間を長くすることで、遊技者がその情報を見逃す可能性を低くすることができる。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる場合、連荘が途絶える可能性が高いので、その後遊技者が遊技を終えて離席する可能性が高い。そのため、エンディング演出においてカード忘れ防止表示演出の長さを長くすることで、遊技者がカードを持ち帰り忘れる可能性を低くすることができる。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が特殊確変状態へ移行する場合、遊技者の出玉への期待感が最も高まっているタイミングであるので、このタイミングにおいて社名表示演出を視認させることで、現在遊技しているパチンコ機および製造会社への印象が良くなるように図ることができる。また、大当たりが連荘すれば、ますます遊技者の期待感が高まっていくことから、連荘数が上がっていくほどに社名表示演出を長くするように設定することで、印象をよりよくさせることができる。上記第54実施形態では、エンディング演出において音量光量の調整が可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出において音量光量の調整が実行されたかを判定し、その判定結果が、エンディング演出終了後の変動演出の決定に影響を与えるよう構成しても良い。

10

#### 【5229】

例えば、変動演出として、通常の主図柄停止の報知に比較して、光量や音量が大きくなり易い特定演出（一発告知演出など）が用意されている場合に、直前のエンディング演出中に光量を下げる調整が実行されたにも関わらず、特定演出を実行すると、ただでさえ光で目が疲労していると考えられる遊技者に対して、更なる疲労を与える可能性があり、途中で遊技を中断する可能性がある。そこで、直前のエンディング演出中に光量を下げる調整が実行された場合には、特定演出は実行されないように制御することで、遊技者の疲労の回復を待ちながら遊技を継続させることができる。また、大当たり遊技中において、大当たり遊技の終了後の遊技状態で流れる曲を変更する操作を遊技者が行った場合には、遊技者はその曲を聞きたいと感じているはずなので、現在実行中の大当たり遊技のエンディング演出において、方向操作部表示B816を表示する期間を確保するようにしても良い。上記第54実施形態では、エンディング演出の終了タイミングで時間表示B811の右端部が終端位置B812に到達するように構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の終了タイミングにおいて普通図柄の変動表示が継続中であり、エンディング演出の終了タイミングと普通図柄の次変動の開始タイミングとの間に時間差がある場合には、その時間差の分、時間表示B811の右端部が終端位置B812に到達するタイミングをエンディング演出の終了タイミングに対してずらす（遅らせる）ようにしても良い。これにより、エンディング演出の後で球を発射しているにも関わらず、大当たり遊技中から継続中の作動パターン（通常状態における作動パターン、第1の作動パターン）で電動役物B640aが動作している状態の入賞ユニットB400に球が入球するという事態を回避することができる。即ち、エンディング演出の後で発射した球を、大当たり遊技終了後から移行した後の作動パターン（第2の作動パターン又は第3の作動パターン）で電動役物B640aが動作している状態の入賞ユニットB400に入球させることができる。

20

30

40

#### 【5230】

この場合においても、エンディング演出が終了したら、特別図柄の保留球があれば、エンディング演出の終了後に特別図柄の変動が開始される。一方で、時間表示B811の表示は継続して残したいので、例えば、主表示領域B D mにおいてはエンディング演出の表示を継続し、副表示領域B D sの小領域B D s 3において特別図柄の変動を表示し、普通図柄の次変動が開始されるタイミングとなり次第、小領域B D s 3の表示が主表示領域B D m 3に拡大されながら移動するように構成しても良い。画面上で特別図柄を移動させることになるので、低速変動中（リーチ等）になる前段階で移動させることが好ましい。そ

50

のため、上述のような表示態様（特別図柄の移動）は、エンディング演出の終了タイミングから普通図柄の次変動の開始タイミングまでの時間差の方が、特別図柄の低速変動中に移行するまでにかかる時間よりも短いという特定の条件が整った場合にのみ行うようにしても良い。但し、変動演出の決定は、変動開始時にされるので、エンディング演出の終了よりも後になる。そのため、上述のような表示態様を行うことができるかどうかは、エンディング演出中には不明となるので、エンディング演出終了後に、上記特定の条件が整っていると音声ランプ制御装置 B 1 1 3 に判定された場合に、終端位置 B 8 1 2 を右方に移動させたり、「+ 2 秒」等の数字を表示させたりすることで、球発射タイミングが後倒れしたことを報知するように構成しても良い。この場合、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達することで遊技者は球の発射を開始すると考えられるが、その直後に球発射タイミングが後倒れしたことの報知がされれば、それを見た遊技者は球の発射を停止させることができる。これにより、球損を最小限とさせることができる。上記第 5 4 実施形態では、特定表示 B 8 1 0 や枠ボタン表示 B 8 1 3 等の表示が、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面の一部に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示画面の全体に表示される（全画面表示される）ように構成しても良いし、表示画面の異なる部分に表示されるようにしても良い。

10

#### 【5 2 3 1】

上記第 5 4 実施形態では、エンディング演出において時間表示 B 8 1 1 が初めから表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の途中から表示されても良いし、枠ボタン B 2 2 の操作により表示されるようにしても良い。また、枠ボタン B 2 2 の操作を行う度に、時間表示 B 8 1 1 が表示されたり、時間表示 B 8 1 1 の表示が消えたりするようにしても良い。上記第 5 4 実施形態では、時間表示 B 8 1 1 がバーとして表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示画面に任意の数字を表示し、その数字を目標値（例えば 0（ゼロ））までカウントダウンさせていく表示としたり、目標値（例えば、6 0 0）までカウントアップさせていく表示としても良い。この場合、表示が目標値となるタイミング（時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングに相当）を遊技者が図り易くすることができる。また、この表示は、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面において表示する場合に限られるものではない。例えば、第 3 図柄表示装置 B 8 1 とは別の第 2 の表示装置や、7 セグメント表示器を用意して、それら第 2 の表示装置や、7 セグメント表示器においてカウントダウン又はカウントアップさせる表示を実行しても良い。なお、時間表示 B 8 1 1 を、バーとカウントダウン（カウントアップ）との両方で表現するようにしても良い。例えば、時間表示 B 8 1 1 をバーとして表示することに加えて、時間表示 B 8 1 1 が終端位置 B 8 1 2 に到達する数秒前（例えば 3 秒前）から、表示画面に数字（例えば 3）を表示し、その数字をカウントダウンさせていく表示を実行しても良い。この場合、表示が 0（ゼロ）となるタイミング（時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングに相当）を遊技者が図り易くすることができる。上記第 5 4 実施形態では、枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示画面に表示されている場合において、枠ボタン B 2 2 の操作が有効になる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示されていなくても枠ボタン B 2 2 の操作が有効となる状態を構成可能としても良い。

20

30

40

#### 【5 2 3 2】

上記第 5 4 実施形態では、枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示画面に表示されている場合において、枠ボタン B 2 2 の操作が有効になる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン B 2 2 の内部に発光手段が配設され、枠ボタン B 2 2 が操作可能なタイミングで発光手段が発光するように制御しても良い。この場合、操作対象（枠ボタン B 2 2）の位置を遊技者に把握させ易くすることができる。上記第 5 4 実施形態では、エンディング演出において、社名表示演出は、大当たり遊技終了後に突入する遊技状態が、遊技者にとって最も有利な状態となる場合に実行され、カード忘れ防止表示演出は、大当たり遊技における払い出し個数が 8 ラウンド分の個数以上（所定の個数以上）で

50

ある場合に実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出が実行される条件と、カード忘れ防止表示演出が実行される条件とを入れ替えても良い。また、社名表示演出またはカード忘れ防止表示演出の少なくとも一方は、大当たり種別によらず、大当たり遊技の度に常に行われるように設定しても良いし、所定の大当たり回数（例えば、連荘中において奇数回の大当たりとか、3の倍数の大当たり等）で実行されるように設定しても良い。なお、エンディング演出の内容は、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、「パチンコは遊技です。のめり込みに注意しましょう」という、遊技者を落ち着かせるための文字列を表示したり、不慣れな遊技者等に向けて店員呼び出しボタンの説明をする動画を表示したり、可動役物を待機位置に復帰させるためのボタン操作について説明する動作を表示したりしても良い。これらいずれの表示を実行している間においても、枠ボタン表示 B 8 1 3 を表示して枠ボタン B 2 2 の操作を促したり、時間表示 B 8 1 1 を表示して次演出への移行タイミングを報知したりすることができる。

#### 【5233】

上記第54実施形態では、遊技者にとって最も有利な状態は、特殊確変状態である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技終了後の状態が、確変状態か時短状態（通常状態）かで異なる場合（特殊確変状態には移行しない場合）には、遊技者にとって最も有利な状態は確変状態とされる。また、大当たり遊技終了後の状態が時短状態のみであり、時短状態が継続する抽選回数に差がある場合には、時短状態が継続する抽選回数が最も多くなる状態が、遊技者にとって最も有利な状態とされる。また、大当たり遊技終了後の状態が確変状態のみであり、一方の大当たり種別では次回大当たりまで確変状態が継続される一方で、他方の大当たり種別では所定の抽選回数後は特殊確変状態に移行される場合（通常状態の電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが第3の作動パターンとされる場合等）には、他方の大当たり種別の方が特殊確変状態において小当たり遊技中に得られる賞球分有利なので、遊技者にとって最も遊技な状態とされるのは他方の大当たり種別の大当たり終了後の状態とされる。上記第54実施形態では、エンディング演出において、エンディング表示演出が常に行われる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出が行われない大当たり種別を構成しても良い。特に、賞球の払い出し個数が他の大当たり種別に比較して極端に少ない大当たり種別（例えば、突然確変大当たりや、突然通常大当たり等）の時には、エンディング表示演出を省略した方が賞球の払い出しが極端に少ないことを遊技者に意識させないようにすることができ、且つ、大当たり遊技終了後の図柄の変動を早期に開始させることができる。また、特に、特殊確変状態と大当たり遊技との境目を目立たせずに遊技を行わせるための演出（例えば、小当たり遊技における賞球個数と大当たり遊技における賞球個数とを合算して表記する演出）を構成する際には、連荘中にはエンディング表示演出を省略し、連荘の終了時にエンディング表示演出を実行することで、遊技者に対して特殊確変状態と大当たり遊技とをまとめて一つの有利状態として見せることができる。

#### 【5234】

また、上述の内容はエンディング表示演出に限られるものではない。例えば、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出についても、連荘に突入する最初の大当たりのエンディング表示において表示させる一方で、連荘中は各大当たり種別に関わらず表示させないようにしても良い。上記第54実施形態では、賞球表示 B 8 0 1 と識別表示 B 8 0 2 とが同じタイミングで画面に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、賞球表示 B 8 0 1 が画面に表示されてから、表示が切り替わった後で識別表示 B 8 0 2 が表示されるようにしても良い。この場合、大当たり遊技で獲得した利益と、大当たり遊技から移行された後で獲得できる利益とを、分けて遊技者に理解させることができるので、遊技者の遊技負担を軽減することができる。上記第54実施形態では、エンディング演出におけるエンディング表示演出と、社名表示演出と、カード忘れ防止表示演出との長さをそれぞれ同一（5秒）に設定したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各演出の長さは、大当たり種別ごとに任意に設定することができる。例えば、カード忘れ防

止表示演出の実行期間を他の演出に比較して長くする（例えば、１０秒等）ようにしても良いし、カード忘れ防止表示演出を繰り返し実行するように構成しても良い。また、繰り返し実行する場合には、連続で繰り返しても良いし、他の演出を挟んで繰り返すようにしても良い。例えば、カード忘れ防止表示演出の終了後に、エンディング表示演出（２回目）を表示させるように構成しても良い。この時、１回目のエンディング表示演出では賞球表示Ｂ８０１は表示するが識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３を表示せず、２回目のエンディング表示演出において識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３を表示して賞球表示は表示しないようにしても良い。

#### 【５２３５】

これにより、大当たり遊技で遊技者が獲得できた利益（賞球個数）を報知するタイミングと、大当たり遊技の終了後における遊技の状態を報知するタイミングとを分けることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。また、エンディング演出の終盤に遊技者の興味関心の高い内容（上述の例では識別表示Ｂ８０２）を表示することで、エンディング演出に対する遊技者の注目力を高い状態で維持することができる。また、エンディング演出の所定のタイミングにおいて遊技者の興味関心の高い内容（上述の例では識別表示Ｂ８０２を表示可能とする場合に、その表示への切り替えタイミングの前に枠ボタンＢ２２の操作を実行させるように演出しても良い。即ち、枠ボタン表示Ｂ８１３を行うことで、第３図柄表示装置Ｂ８１に対する遊技者の注目力を高めると共に、枠ボタンＢ２２の操作により遊技に参加している感覚を遊技者に与えることができ、枠ボタンＢ２２の操作直後に識別表示Ｂ８０２を表示することで遊技者が識別表示Ｂ８０２を見逃す事態を回避し易くすることができる。なお、エンディング演出の長さは数秒間に限定されるものではなく、その長さは任意に（例えば、大当たり種別に応じて）設定可能である。即ち、数秒で終了するエンディング演出の他に、数分を要するエンディング演出が用意されても良い。上記第５４実施形態では、エンディング演出におけるエンディング表示演出と、社名表示演出と、カード忘れ防止表示演出との長さをそれぞれ同一（５秒）に設定し、実行される演出の組合せ次第でエンディング演出の実行期間が変化する場合は説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の実行期間は固定にして、社名表示演出が短く設定される場合には、代わりにカード忘れ防止表示演出が長くなるように構成しても良い。この場合、社名表示演出が短い期間で終了したことを把握できた遊技者は、その時点でカード忘れ防止表示演出が長くなることを知ることができるので、音量や光量の設定変更にかけられる時間が長くなることを把握することができ、遊技者の枠ボタンＢ２２を操作する意欲を向上させることができる。

#### 【５２３６】

上記第５４実施形態では、エンディング表示演出の後に社名表示演出が実行され、その社名表示演出の後に、カード忘れ防止表示演出が実行される場合は説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の表示順は任意に設定可能であり、社名表示演出の前にカード忘れ防止表示演出が実行されるようにしても良い。また、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出のいずれか２つの演出が同時に実行される（並列で実行される）ように構成しても良い。この場合、表示の重なりを避けるために、第３図柄表示装置Ｂ８１における表示位置を分けるようにすると良い。これによれば、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出が順に実行される（直列で実行される）場合に比較して、演出を同時に実行させている分だけエンディング演出に要する時間を短くすることができる。上記第５４実施形態では、社名表示演出が実行されるとカード忘れ防止表示演出が実行される場合は説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出と社名表示演出とが実行され、カード忘れ防止表示演出が省略される大当たり種別を用意しても良い。上記第５４実施形態では、エンディング表示演出の後で枠ボタン表示Ｂ８１３や方向操作部表示Ｂ８１６が表示され、設定を変更することができようになる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３や方向操作部表示Ｂ８１６が表示され設定を変更することができ

10

20

30

40

50

る期間が経過した後で、エンディング表示演出が実行されるようにしても良い。この場合において、枠ボタン表示 B 8 1 3 や方向操作部表示 B 8 1 6 が表示される期間は、エンディング演出に入ってから（最終ラウンドのラウンド遊技が終了してから）開始されるようにしても良いし、大当たり遊技における終盤のラウンド遊技の消化中から開始されるようにしても良い。いずれの場合でも、エンディング表示演出から変動演出への移行をスムーズにすることができる。

#### 【 5 2 3 7 】

なお、方向操作部表示 B 8 1 6 が表示され方向操作部 B 4 5 を操作可能となるタイミングは、枠ボタン B 2 2 を操作した後に限られるものではない。例えば、枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示されず、枠ボタン B 2 2 の操作を介することなく、方向操作部表示 B 8 1 6 が表示され方向操作部 B 4 5 を操作可能とする場合があっても良い。上記第 5 4 実施形態では、方向操作部表示 B 8 1 6 が表示画面の中央に表示され、音量や光量の調整を行っている最中にも特定表示 B 8 1 0 が表示画面の端側に移動した状態で視認可能とされており、カード忘れ防止表示演出が継続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、離席しようとしている遊技者が音量や光量を改めて調整するはずがないという判断から、音量や光量の調整が実行されたらカード忘れ防止表示演出が消えるように構成しても良い。上記第 5 4 実施形態では、枠ボタン表示 B 8 1 3 の表示中に枠ボタン B 2 2 を操作したら調整画面に移行するように説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン B 2 2 を押している間は調整画面に移行し、枠ボタン B 2 2 を離すと操作前の画面に戻るようにしても良い。これにより、音量や光量の設定変更のためには両手操作が最適であることを遊技者に分からせることができ、ハンドル B 5 1 から手を離させることができるので、エンディング演出中における球発射を抑制することができる。なお、遊技者が枠ボタン B 2 2 を操作するまえから、「枠ボタンを押した状態で音量や光量の設定変更が可能です」と表示させても良い。これにより、両手操作が必要であることを遊技者に一度で把握させることができる。エンディング演出において両手操作をさせることで、発射しても遊技者にとって利益率の悪いタイミングにおける球の発射を抑制することができる。即ち、報知は、遊技球の発射を抑えた方が遊技者にとって利益が高くなる可能性があるタイミングにおいて、複数の操作手段を同時に操作させる態様で行うようにすれば良い。また、例えば、枠ボタン B 2 2 を操作する度に、音量の設定変更が可能な状態（表示態様）と、光量の設定変更が可能な状態（表示態様）とを、切り替えられるようにしても良い。

#### 【 5 2 3 8 】

また、例えば、エンディング演出中は、枠ボタン B 2 2 を押している間は調整画面に移行し、枠ボタン B 2 2 を離すと操作前の画面に戻るよう制御される一方で、エンディング演出が終了して変動演出の表示画面に移行したら、枠ボタン B 2 2 を押していなくても音量や光量の調整を実行できるように制御しても良い。これにより、エンディング演出の終了後にまで両手操作が強いられることを防止することができるので、遊技者は、ハンドル B 5 1 を操作しながら音量や光量の設定変更をすることができる。上記第 5 4 実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中に枠ボタン表示 B 8 1 3 に従って枠ボタン B 2 2 を操作した場合に特定表示 B 8 1 0 が画面の端側に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出の実行中に枠ボタン表示 B 8 1 3 に従って遊技者が枠ボタン B 2 2 を操作した場合には、特定表示 B 8 1 0 としての製造会社名（A カンパニー）が第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面の左上隅（端側）に移動され、それに続けて、特定表示 B 8 1 0 にカード取り忘れ防止表示が表示されるようにしても良い。社名表示演出の実行中に、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の画面中央に方向操作部表示 B 8 1 6 を表示させ、遊技者に対して音量や光量の設定変更が可能であることを報知するようにしても良い。また、特定表示 B 8 1 0 が表示画面の端側に表示された状態となっても、規定時間以内（例えば 2 秒以内）に音量や光量の設定変更が実行されなかった場合には、特定表示 B 8 1 0 が画面中央（移動前の配置）に戻るよう設定しても良い。

#### 【 5 2 3 9 】

上記第54実施形態では、エンディング演出において音量や光量の設定の変更を行うことができるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出から移行する特殊確変中、確変中や時短中における特別図柄の変動演出のパターンにバリエーション（第1の態様、第2の態様）が設けられている場合に、そのいずれを選択するかの設定の変更を行うことができるようにしても良い。ここで、第1の態様と第2の態様との組合せとしては、任意に設定可能であるが、例えば、白黒表示態様とカラー表示態様との組合せや、漫画的な表示態様とアニメ的な表示態様との組合せや、枠ボタンB22の連打操作を要求する表示態様と枠ボタンB22の長押し操作を要求する表示態様との組合せ等が例示される。また、例えば、大当たり演出中や、変動演出中に流れる曲（主題歌等）の設定を変更可能な場合は、エンディング演出において曲の設定の変更を行うことができるようにしても良い。エンディング演出ではなく、ファンファーレ演出中でも良いし、ラウンド遊技中でも良いし、ラウンド間インターバル中でも良いし、それらを跨いだ期間でも良い。上記第54実施形態では、エンディング演出中に、時間表示B811及び終端位置B812によってエンディング演出の終了タイミングを報知したり、枠ボタンB22の操作に伴って表示演出が変化したりすることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出の終了タイミング又は発生タイミングの報知や、枠ボタンB22の操作に伴う表示される演出の変化は、図柄の変動中やリーチ中に行われても良いし、エンディング演出を除く大当たり遊技中の演出中に行われても良い。例えば、図柄の変動中やリーチ中に行われる場合において、報知される演出の終了タイミングは、特別図柄の変動が停止されるタイミングでも良いし、演出としての疑似連続変動が開始されるタイミングでも良い。前者の場合、特別図柄の保留球数が1減ることによって新たな特別図柄の抽選を獲得できるようになるので、遊技者に対して球の発射を促すタイミングとして適切である。後者の場合、特別図柄の変動自体は数分にわたる場合に、その途中のタイミングで短く区切ることによって、遊技者の集中力を保つことができる。

#### 【5240】

リーチ終盤での枠ボタン表示B813に伴う枠ボタンB22の操作が行われると、大当たりであれば大当たり用の表示画面に移行し、はずれであれば、はずれ用の表示画面に移行するように構成することで、枠ボタン表示B813を見ている遊技者に対して特別図柄の変動の結果を分からせ易くすることができる。例えば、エンディング演出を除く大当たり遊技中の演出中に行われるようにしても良い。ラウンド中における、枠ボタン表示B813及び枠ボタンB22の操作は、例えば、昇格演出（例えば、ファンファーレ演出では4ラウンド大当たりであると演出上報知したが実際は15ラウンド大当たりであることを報知する演出など、ファンファーレ演出での報知により遊技者が得られると予想される利益よりも高い利益を遊技者が得られる大当たりであることを報知する演出）に利用することができる。特に、上記第54実施形態のように、ラウンド遊技において開口部B751を球が通過するか否かで大当たり遊技終了後の遊技状態が変化する場合において、そのラウンド遊技中に枠ボタン表示B813を表示するようにし、遊技者に対して枠ボタンB22の操作を促すことで、遊技者の注意を開口部B751から逸らし、開口部B751を球が通過したか否かの確認をし損なう事態を生じさせることができる。パチンコ機B10が、表示画面の正面側に張り出す可動役物を備える場合に、ラウンド中の枠ボタン表示B813に従う枠ボタンB22の操作があり、昇格演出を実行する時に可動役物が表示画面の正面側に張り出すように制御されると、遊技者としては可動役物の動きで昇格演出に成功したことが分かり易い。ラウンド中の枠ボタン表示B813に従う枠ボタンB22の操作があったとしても、昇格演出を実行しない時（ファンファーレ演出での報知と実際の報知が同じである場合）には可動役物が表示画面の正面側に張り出さないように制御することで遊技者に対して昇格演出に失敗したことを分からせ易い。

#### 【5241】

また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンB22の操作に伴う表示される演出の変化は、所定時間第1図柄の抽選が行われないと実行される遊技説明表示演出（デモ画面）中に実行するようにしても良い。この場合、報知により、遊技説明表示演出が



一巡したことを遊技者に分らせることができる。また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタン B 2 2 の操作に伴う表示される演出の変化は、所定時間内で所定の検出口に球を通過させる遊技に関する演出において、所定時間内において所定の検出口を依然として球が通過していない場合に実行するようにしても良い。この場合、報知により、遊技者に球が検出口を通過していないことに気付かせることができる。また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタン B 2 2 の操作に伴う表示される演出の変化は、大当たり遊技におけるファンファーレ演出中や、ラウンド間インターバルにおいて実行するようにしても良い。この場合、演出の終了タイミングで特定入賞口 B 6 5 a 又は第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a が開放されることになるので、遊技者は、球を発射するのに適したタイミングを容易に把握することができる。また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタン B 2 2 の操作に伴う表示される演出の変化は、大当たり遊技におけるラウンド遊技およびラウンド間インターバルを複数含む期間中に行われるようにしても良い。これにより、単一のラウンド遊技やラウンド間インターバルとして設定される時間よりも長時間の演出を構成することができ、その長時間の演出の終了タイミングの報知や、枠ボタン B 2 2 の操作に伴う表示される演出の変化を実行可能とすることにより、遊技者を飽きさせることなく遊技に集中させることができる。上記第 5 4 実施形態では、カード忘れ防止表示演出がエンディング演出において実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 図柄の保留球数が 0 になってから、所定時間が経過した時に実行されるようにしても良い。この場合、大当たりを獲得する前の遊技者に対しても、カード忘れ防止表示演出を視認させることができる。

10

20

#### 【 5 2 4 2 】

また、例えば、長時間（例えば、60 秒以上）の第 1 図柄の変動開始時に実行されるようにしても良い。この場合、空き時間で飲み物等の購入をしようと考えている遊技者に対して、長時間の第 1 図柄の変動が開始されることを報知できると共に、離席時にカード忘れを起こさないように注意喚起することができる。上記第 5 4 実施形態では、方向操作部表示 B 8 1 6 が表示され光量や音量が調整可能とされる期間は、エンディング演出の終了までや、エンディング演出終了後の初回の変動中等までとされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 図柄の変動中における第 3 図柄の高速変動表示中や、第 3 図柄の中速変動表示中に設定されても良い。この場合、方向操作部表示 B 8 1 6 が表示され光量や音量が調整可能とされる期間が終了するタイミングから、高速変動表示中から中速変動表示中へ移行するタイミングや、中速変動表示中から低速変動表示中（リーチ表示中等）へ移行するタイミングを、遊技者は把握可能となる。また、特別図柄の変動中に亘って（低速変動表示中も含めて）、方向操作部表示 B 8 1 6 が表示され光量や音量が調整可能とされる期間を構成可能としても良い。この場合において、方向操作部表示 B 8 1 6 を小領域 B D s 3 に表示するようにしても良いし、小領域 B D s 3 と主表示領域 B D m とで表示を入替可能としても良い。この場合において、特別図柄の変動表示中において、調整可能とされる期間が用意されていることを示唆する報知が実行され、その後でその期間の報知が実行され、枠ボタン表示 B 8 1 3 等がされ、方向操作部表示 B 8 1 6 を表示可能となり音量や光量の調整が可能とされるというように、報知を段階的に行うように構成しても良い。この場合、特別図柄の変動表示中であっても、遊技者の興味を段階的に移すことができるので、調整可能とされる期間が用意されていることに遊技者が気づかない事態が生じることを回避し易くすることができる。これに加えて、音量光量の調整が次変動以降も有効となるように制御しても良いし、音量光量の調整を行った際に変動していた特別図柄が大当たりとなった場合に、音量光量の調整を維持した状態で大当たり遊技を行うことができるように制御しても良い。

30

40

#### 【 5 2 4 3 】

また、例えば、初回の変動中までに限られず、複数回目の変動が終了するまでは光量や音量が調整可能とされる期間が継続するように構成しても良いし、第 1 図柄の変動が所定の態様（例えば、長時間の変動や、大当たりを獲得する変動など）となるまでは光量や音量が調整可能とされる期間が継続するように構成しても良い。また、大当たりとなった変

50



動演出の後半においてや、ファンファーレ演出において、方向操作部表示 B 8 1 6 が表示され光量や音量が調整可能とされる期間が用意されても良い。この場合、大当たり中の音量設定を行うことができ、期間の終了のタイミングから大当たり遊技の開始タイミングを遊技者は把握することができる。上記第 5 4 実施形態では、端末位置 B 8 1 2 が固定されており、時間表示 B 8 1 1 が時間経過と共に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示 B 8 1 1 の移動速度は一定速度とされても良いし、時間表示 B 8 1 1 の移動速度が途中で変化可能に構成されても良い。また、例えば、時間表示 B 8 1 1 の右端部が逆方向（左側）に移動する場合があるように構成しても良い。また、例えば、端末位置 B 8 1 2 が動くことができるように構成しても良い。即ち、時間表示 B 8 1 1 の移動中に、端末位置 B 8 1 2 も移動することで、時間表示 B 8 1 1 が端末位置 B 8 1 2 に到達するまでの時間を予想し難くすることができる。なお、端末位置 B 8 1 2 の移動は、時間表示 B 8 1 1 が到達するのを待って、時間表示 B 8 1 1 が到達した直後に移動するように構成しても良いし、時間表示 B 8 1 1 が端末位置 B 8 1 2 に到達する前において移動するように構成しても良い。また、時間表示 B 8 1 1 の移動先としての端末位置 B 8 1 2 の移動方向は、左右方向に限定されるものではない。例えば、上下方向に移動しても良いし、渦を巻くように移動しても良い。これにより、時間表示 B 8 1 1 が端末位置 B 8 1 2 に到達するまでの時間を予想され難くすることができる。

10

#### 【 5 2 4 4 】

上記第 5 4 実施形態では、エンディング演出において枠ボタン B 2 2 を操作することで、方向操作部 8 1 6 が表示画面の中央に表示され、特定表示 B 8 1 0 は表示画面に隅に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン B 2 2 を操作する前から特定表示 B 8 1 0 が表示画面の隅に配置されていても良い。また、例えば、枠ボタン B 2 2 を操作することで表示画面の中央付近まで可動役物が張り出し、その可動役物に隠されない位置に特定表示 B 8 1 0 の表示位置が変化するようにしても良い。また、例えば、エンディング演出において枠ボタン B 2 2 を操作することで、特定表示 B 8 1 0 が消えるように設定しても良いし、エンディング演出において枠ボタン B 2 2 を操作することで始めて時間表示 B 8 1 1 および端末位置 B 8 1 2 が表示されるように構成しても良いし、これらの組合せでも良い。上記第 5 4 実施形態では、エンディング演出において音量を変更した場合、表示画面における横目盛り表示 B 8 1 8 の表示態様が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、これに加えて、又はこれに代えて、音量を変更した場合に所定のセリフが出力されるようにしても良い。例えば、「カードの取り忘れにご注意下さい」というセリフが出力されるように構成する場合、遊技者が音量を変更する度に、遊技者に対してカード忘れに対する注意喚起を行うことができる。また、セリフの内容、音量または音声（声色）が、変更後の音量に対応して変化するようにしても良い。特に、セリフの内容（例えば、「カードの取り忘れにご注意下さい」又は「カードを確実に持ち帰り下さい」）や声色が変わる場合（例えば、異なるキャラクターの声色）には、遊技者が自分の好みの音量に設定することを容易にすることができる。なお、短期間で連続して大当たり遊技が実行される連チャン状態では、「カードの取り忘れにご注意下さい」といった注意喚起を毎回実行するのでは無く、所定間隔で実行するように構成すると良い。この場合、エンディング演出にて実行される注意喚起表示は、短期間で同一条件が成立した場合に表示されない表示態様と言える。

20

30

40

#### 【 5 2 4 5 】

上記第 5 4 実施形態では、エンディング演出で注意コメント表示 B 8 1 5 や第 2 注意コメント表示 B 8 1 9 に表示されるコメントが、遊技者が設定変更できる対象と一致する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者が設定変更できる対象と一致しないコメントが表示されるようにしても良い。この場合において、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合に、注意コメント表示 B 8 1 5 又は第 2 注意コメント表示 B 8 1 9 に「大当たり！？」や「大チャンス発生中」という期待表示（大当たりが獲得可能であるかもしれないと遊技者に期待させるコメント表示）を行うことで、遊技者はエンディング演出中に次の大当たりの獲得に期待することができるの

50

で、エンディング演出に対する遊技者の注目力を向上させることができると共に、遊技者の枠ボタン B 2 2 の操作意欲を高めることができる。注意コメント表示 B 8 1 5 又は第 2 注意コメント表示 B 8 1 9 に期待表示がされ、既に大当たりの獲得が期待できる場合、球の無駄打ちを避けるため、大当たり遊技が開始されるまでは球の発射を抑えることが通常である。そのため、エンディング演出の終了時点に合わせて時間表示 B 8 1 1 を終端位置 B 8 1 2 に到達させるようにしても、遊技者の注目力を高めることができない可能性が高い。そこで、時間表示 B 8 1 1 を、エンディング演出の終了時点で終端位置 B 8 1 2 に到達させる態様ではなく、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置 B 8 1 2 に到達させる態様で構成しても良い。この場合、時間表示 B 8 1 1 及び終端位置 B 8 1 2 に対する遊技者の注目力を向上させることができる。この場合において、時間表示 B 8 1 1 及び終端位置 B 8 1 2 は、エンディング演出において表示開始され大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングまで表示が継続されるようにしても良いし、エンディング演出においては表示されずにその後の変動演出への移行後に表示されるようにしても良い。

10

#### 【 5 2 4 6 】

前者の場合、エンディング演出を見ている段階から既に大当たりを獲得できていることに遊技者は気付けるので、大当たり遊技の終了直後に球を発射する必要性はないことを遊技者は把握することができる。そのため、遊技者は球の打ち出しを抑えることができる。後者の場合、エンディング演出から変動演出へ移行されたら大当たりとなる抽選の変動演出を待たずに時間表示 B 8 1 1 及び終端位置 B 8 1 2 が表示されても良いし、大当たりとなる抽選の変動演出が開始された後または変動演出の開始と同時に表示されるようにしても良い。いずれの場合であっても、遊技者は、変動演出が終了する前から大当たりとなることを把握することができるので、例えば、変動演出が長時間となる（例えば、1 変動に 10 分を要する）場合であっても、遊技者は球の打ち出しを抑えることができるし、保留している始動入賞に大当たりがあることに気付かずに遊技機を離席するという事態を回避し易くすることができる。なお、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合に、エンディング演出では期待表示を表示しないが、変動演出中に時間表示 B 8 1 1 及び終端位置 B 8 1 2 が表示され、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置 B 8 1 2 に到達させる態様で構成しても良い。なお、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合において、大当たりとなる始動入賞の個数に対応して表示態様を変えるようにしても良い。例えば、大当たりとなる始動入賞の個数が 2 個の場合に、「大当たり×2！？」との期待表示を注意コメント表示 B 8 1 5 又は第 2 注意コメント表示 B 8 1 9 に表示するようにしても良いし、「複数回大当たり！？」との期待表示として、複数の大当たりとなるが、大当たりとなる始動入賞が何個あるかは不明とするようにしても良い。これにより、遊技者の興趣の向上を図ることができる。この時、時間表示 B 8 1 1 を、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置 B 8 1 2 に到達させる態様で構成する場合には、エンディング演出の終了から最初に大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングとすることで、遊技者の気持ちを大当たり遊技へスムーズに移行させることができる。

20

30

#### 【 5 2 4 7 】

また、遊技者が設定変更できる対象と一致しないコメントの表示位置を、小領域 B D s 3 に設定し、枠ボタン表示 B 8 1 3 の表示中に枠ボタン B 2 2 が操作されることで枠ボタン表示 B 8 1 3 が消えたら、そのコメントを視認可能とするように構成しても良いし、コメントの表示を表示画面全体（全画面表示）に設定しても良い。この場合、遊技者の枠ボタン B 2 2 の操作意欲を高めることができる。上記第 5 4 実施形態では、カード忘れ防止表示演出から次の変動演出に移行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、カード忘れ防止表示演出と次の変動表示画面との間に、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面に一枚絵（静止画）を表示させるようにしても良い。この場合において、一枚絵の表示開始時点で、図柄変動が開始される場合には、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングは、一枚絵が表示開始される時点に合うよう

40

50

に設定すると良い。また、大当たり遊技終了後の変動表示画面に移行してから暫くしてから図柄変動が開始されるようにしても良い。この場合には、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達するタイミングは、大当たり遊技終了後の変動表示画面に移行してからのタイミングに設定すると良い。上記第 5 4 実施形態では、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達したタイミングを、遊技者が球を発射開始するのに適したタイミングとして構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示 B 8 1 1 が、遊技者が球を発射することで所定の利益を得られる期間中に表示され、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達したタイミングを、遊技者が球の発射を終了するのに適したタイミングとして構成するようにしてもいい。この場合、時間表示 B 8 1 1 が右方に移動している期間中において、遊技者に球を発射させることを促すことができ、且つ、適切なタイミングで球の発射を止めるように遊技者に促すことができる。

10

#### 【 5 2 4 8 】

また、この場合において、時間表示 B 8 1 1 の右端部が終端位置 B 8 1 2 に到達する前のタイミングにおいて規定の条件が満たされた場合には、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面に「準備完了」等の文字列を表示したり、表示画面の表示を切り替えたりして、規定の条件が満たされたことを遊技者に報知するようにしても良い。この場合において、規定の条件が満たされた後においても時間表示 B 8 1 1 の表示を維持したままにしても良いし、規定の条件が満たされた場合には時間表示 B 8 1 1 の表示を消すようにしても良い。例えば、特別図柄 1 ( 特別図柄 2、又は両方 ) の保留球数が 4 個 ( 満タン ) になることを条件として表示画面に文字列が表示されるように遊技機が制御されていれば、遊技者は文字列を確認することで、球をこれ以上発射しても特別図柄 1 ( 特別図柄 2、又は両方 ) の抽選を獲得することができないことを把握することができる。これにより、時間表示 B 8 1 1 の移動速度を急激に変化させる等の制御をすることなく、適切なタイミングで球の発射を止めるように遊技者に促すことができる。上記第 5 4 実施形態では、枠ボタン B 2 2 を押す前は注意コメント表示 B 8 1 5 が表示されており、枠ボタン B 2 2 を押した後で第 2 注意コメント表示 B 8 1 9 が表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン B 2 2 を押した後も注意コメント表示 B 8 1 5 のみが表示され、方向操作部 8 1 6 及び縦目盛り表示 B 8 1 7 は表示されるが、横目盛り表示 B 8 1 8 の表示はされないように制御しても良い。この場合、枠ボタン B 2 2 を押す前から表示されていた注意コメント 8 1 5 の内容と、枠ボタン B 2 2 を操作することで設定の変更が可能になる対象 ( 光量 ) が一致するので、枠ボタン B 2 2 の操作に対する遊技者の満足感を高めることができる。

20

30

#### 【 5 2 4 9 】

例えば、枠ボタン B 2 2 を押す前において注意コメント表示 B 8 1 5 が消えており第 2 注意コメント表示 B 8 1 9 のみが表示されている場合には、枠ボタン B 2 2 を押した後も第 2 注意コメント表示 B 8 1 9 が表示され注意コメント表示 B 8 1 5 の表示はされず、方向操作部 8 1 6 及び横目盛り表示 B 8 1 8 は表示されるが、縦目盛り表示 B 8 1 7 の表示はされないように制御しても良い。この場合、枠ボタン B 2 2 を押す前から表示されていた第 2 注意コメント 8 1 9 の内容と、枠ボタン B 2 2 を操作することで設定の変更が可能になる対象 ( 音量 ) が一致するので、枠ボタン B 2 2 の操作に対する遊技者の満足感を高めることができる。これにより、遊技者は、自分が設定を変更したい対象 ( 音量または光量 ) の設定を変更できるか否かを予め確認した上で、枠ボタン B 2 2 を操作するか否かを選択することができるので、枠ボタン B 2 2 の操作負担を低減することができる。また、枠ボタン表示 B 8 1 3 と、枠ボタン B 2 2 を操作した場合における操作対象とが別箇所に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示 B 8 1 3 の三角マークが音符になっている場合には、枠ボタン B 2 2 の操作により音量の調整が可能である一方で、枠ボタン表示 B 8 1 3 の三角マークが電球マークになっている場合には、枠ボタン B 2 2 の操作により光量の調整が可能となるように制御しても良い。即ち、枠ボタン表示 B 8 1 3 自体の表示態様を変化させることで、枠ボタン B 2 2 の

40

50

操作により調整可能となる対象を報知するようにしても良い。また、枠ボタン B 2 2 に対応する操作手段が複数あり、それぞれ形状が異なる場合には、枠ボタン表示 B 8 1 3 として異なる形状に対応した表示を構成することができるので、枠ボタン表示 B 8 1 3 によりどの操作手段を操作すればよいかを遊技者に報知することができる。この場合において、操作される操作手段に対応して、調整可能となる対象が変わるように構成しても良い。

#### 【 5 2 5 0 】

上記第 5 5 実施形態では、スライド部材 B 2 4 5 0 が前突設部 B 2 4 5 7 と一体成形される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前突設部 B 2 4 5 7 とスライド部材 B 2 4 5 0 とが別体で成形され、スライド部材 B 2 4 5 0 が前後方向にスライド移動することに伴う負荷伝達により、前突設部 B 2 4 5 7 が上下方向に出没変位することで、球干渉突設部 B 2 4 5 8 a , B 2 4 5 8 b が底面部 B 4 3 1 a の上面から張り出す場合と、底面部 B 4 3 1 a の上面から張り出さない場合とが切り替えられるように構成しても良い。この場合、球干渉突設部 B 2 4 5 8 a , B 2 4 5 8 b が前後方向に変位する場合に比較して、球干渉突設部 B 2 4 5 8 a , B 2 4 5 8 b から球に対して与えられる負荷の、中央流路 B 2 4 3 1 における球の流下方向に沿う成分を小さくすることができるので、球干渉突設部 B 2 4 5 8 a , B 2 4 5 8 b が前方へ変位した際に誤って球を加速させる事態が生じることを避け易くすることができる。上記第 5 7 実施形態では、転動板部 B 4 4 2 1 と妨害棒部 B 4 4 2 5 とが一体形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、転動板部 B 4 4 2 1 に妨害棒部 B 4 4 2 5 を組み付け可能に構成することで、妨害棒部 B 4 4 2 5 を組み付けずに使用する場合と、妨害棒部 B 4 4 2 5 を転動板部 B 4 4 2 1 に組み付けて使用する場合とで、転動板部 B 4 4 2 1 を兼用することができ、転動板部 B 4 4 2 1 を共通部品化することによるコストダウンを図ることができる。また、例えば、転動板部 B 4 4 2 1 と妨害棒部 B 4 4 2 5 とを別体で形成し、転動板部 B 4 4 2 1 の動作時に妨害棒部 B 4 4 2 5 が連動するよう構成しても良い。これにより、転動板部 B 4 4 2 1 と妨害棒部 B 4 4 2 5 との配置の自由度を向上することができる。なお、この場合において、転動板部 B 4 4 2 1 を駆動する駆動装置を、妨害棒部 B 4 4 2 5 を駆動する駆動装置と兼用するようにしても良いし、別の駆動装置を用意しても良い。

#### 【 5 2 5 1 】

上記第 5 7 実施形態では、転動板部 B 4 4 2 1 の下流側端部が、案内部 B 4 4 1 3 の右端部よりも右側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、転動板部 B 4 4 2 1 の下流側端部が左方に延長され、案内部 B 4 4 1 3 の上面に被さるように形成されても良い。この場合、転動板部 B 4 4 2 1 の上面を転動して流下する球をスムーズに案内部 B 4 4 1 3 に乗せることができる。即ち、球の重みで転動板部 B 4 4 2 1 の高さ位置が下がり（沈み込み）、転動板部 B 4 4 2 1 の上面が案内部 B 4 4 1 3 の上面よりも低位置に配置され、転動板部 B 4 4 2 1 の下流側に到達した球が案内部 B 4 4 1 3 側に移る際の流下抵抗が大きくなる事態が生じることを防止することができる。転動板部 B 4 4 2 1 の上流側端部や、可変入賞装置 B 6 5 の開閉部材の両端部においても同様のことがいえる。上記第 5 7 実施形態では、電動役物 B 4 4 2 0 が前後方向にスライド変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回動変位するように構成しても良い。回動変位の回転軸は、例えば、上記第 5 7 実施形態において転動板部 B 4 4 2 1 が出没する開口部（流路構成部 B 4 4 1 0 の背面側に形成される横長の開口部）において開口部に沿う方向に延びるように配設されても良い。その回転軸から下方に垂れ下がるように横長矩形状の開閉板を形成する。開閉板が垂れ下がった状態が非案内状態に対応し、この状態において開閉板の下流側端部において妨害棒部 B 4 4 2 5 に対応するように球の通過を妨害可能な妨害部分が形成される。非案内状態から開閉板が起き上がる方向（後転方向）に 90 度回動されることで、開閉板が案内部 B 4 4 1 3 側に球を案内可能な状態とされ、この状態が案内状態に対応する。この状態において、妨害部分は流路構成部 B 4 4 1 0 の背面側に退避される。このように構成することで、非案内状態において回転軸よりも板状部 B 4 4 1 2 側へ球が流れた場合であっても、開閉板が後転方

10

20

30

40

50

向に変位する際の球の配置次第で、球を回転軸よりも上側に救い上げることができる。

【 5 2 5 2 】

また、回動変位の回転軸は、例えば、上記第 5 7 実施形態において転動板部 B 4 4 2 1 が出沒する開口部の下端部において前後方向に延びるように配設されるようにしても良い。回転軸から、第 5 7 実施形態における案内状態と同様の方向に開閉板が延びる状態を案内状態として構成する。案内状態から、回転軸を中心に反時計回りに 90 度回転する状態（非案内状態に対応する）にまで開閉板が回動変位できるように、球入口 B 4 4 1 1 及び天井部 B 4 4 1 4 の上下配置が上方に引き上げられている。即ち、本構成によれば、案内状態から、開閉板が反時計回りに 90 度回動された状態が非案内状態として構成されることとなり、第 5 7 実施形態における転動板部 B 4 4 2 1 と、妨害棒部 B 4 4 2 5 とが、同じ部分により構成されることになる。このように構成することで、開閉板が案内状態から非案内状態へ向けて回動される場合に、案内状態において開閉板の上面に乗っている球を、残らず案内部 B 4 4 1 3 側へ案内することができる。これにより、第 5 7 実施形態において電動役物 B 4 4 2 0 が案内状態から非案内状態へ向けてスライド変位される場合に、案内状態において転動板部 B 4 4 2 1 の上面に乗っている球がほとんど板状部 B 4 4 1 2 側に流下することに比較して、案内部 B 4 4 1 3 側へ球を容易に案内させることができる。上記第 5 8 実施形態では、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a と開口部 B 7 5 1 との間に回転変位する球受回転部材 B 5 7 7 1 が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右に首振り可能に構成される回動部から形成され、球の流下経路を左右いずれかに振り分けるように動作可能としても良い。また、例えば、スライド変位する開閉板を配設するようにしても良い。この場合において、開閉板を、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の領域への流路または開口部 B 7 5 1 の開閉に利用するようにしても良い。

10

20

【 5 2 5 3 】

また、開閉板が、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の領域への流路または開口部 B 7 5 1 上に配置されるように構成することで、球の流下経路を切り替えるように構成しても良い。即ち、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の領域への流路が開放される一方で開口部 B 7 5 1 が閉鎖される状態と、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の領域への流路が閉鎖される一方で開口部 B 7 5 1 が開放される状態と、を開閉板により切り替え可能に構成しても良い。上記第 5 8 実施形態では、球受凹部 B 5 7 7 2 に球が 1 個ずつ受け入れられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、1 を超える所定数（例えば、2 個ずつ）受け入れられるように構成しても良い。この場合、球受回転部材 B 5 7 7 1 が一定速度で回転動作する場合に、一对の貯留板部 B 7 1 5 の間の位置に複数個（所定数）の球をまとめて入球させることができる。上記第 5 8 実施形態では、球受回転部材 B 5 7 7 1 が時計回り方向に常に回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、常時回転動作することは同じとして、所定間隔で反時計回り方向に回転する動作タイミングを入れるようにしても良い。この場合、例えば、球受凹部 B 5 7 7 2 と流下規制部材 B 5 7 7 8 との間で球噛みが生じた場合であっても、回転方向が反転することにより球噛みの解消を図ることができる。また、所定の大当たり種別の場合に、ラウンド遊技の初めの 10 秒間は球受回転部材 B 5 7 7 1 が停止され、10 秒間が経過した後で球受回転部材 B 5 7 7 1 が回転動作されるようにしても良い。この場合、初めの 10 秒間において一对の貯留板部 B 7 1 5 側（開口部 B 7 5 1 側）に球が流下しないようにすることができるので、釘 B K G 1 の状態として移動上蓋部材 B 7 3 0 側に導かれる球よりも逸れる球の方が多いような状態の方が、初めの 10 秒間における第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a の入球個数を減らせることから、開口部 B 7 5 1 を球が通過する可能性を高めることができる。

30

40

【 5 2 5 4 】

また、大当たり種別ごとに、球受回転部材 B 5 7 7 1 の回転方向や、回転速度（一定か可変かも含めて）や、回転方向の反転の有無等を設定するようにしても良い。この場合、球受回転部材 B 5 7 7 1 に対する注目力を向上させることができる。上記第 5 8 実施形態

50

では、第2特定入賞口B700aと球受回転部材B5771との間の距離が、第2特定入賞口B700aから球受凹部B5772に球が流れる際に球が横に零れない程度に狭い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第2特定入賞口B700aと球受回転部材B5771との間の距離が球の直径よりも長くされ、球受凹部B5772が球で満たされている場合に第2特定入賞口B700aを通過した球は横に零れて傾斜板部B5718bへ流れるように構成しても良い。この場合、球受回転部材B5771の回転が停止されても第2特定入賞口B700aへの入球が滞ることが無いので、球受回転部材B5771を所定のタイミングで停止させる制御を行うことができる。ラウンド遊技中において球受回転部材B5771を停止させる時には、次に球受回転部材B5771が動作開始されるまで球が一对の貯留板部B715の間の位置に流入しないようにすることができ、一对の貯留板部B715の間の位置に球が導入されるタイミングや、開口部B751を球が通過するタイミングを遅らせることができる。上記第59実施形態では、発射時間表示B6811の右先端部が終端位置B812に到達するタイミングから、時間表示B811の右先端部が終端位置B812に到達するタイミングまでに経過する所定の時間長さは、球が発射されてからスルーゲートB66、B67(目標示唆表示B6822により指し示される位置)に到達するまでに経過する平均的な長さよりも若干長くなるように設計される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が発射されてからスルーゲートB66、B67に到達するまでに経過する平均的な長さを比較対象として、スルーゲートB66、B67への入球確率を加味して、より長い時間で上述の所定の時間長さを設計するようにしても良い。

10

20

#### 【5255】

上記第59実施形態では、第3図柄表示装置B81の表示画面に目標示唆表示B6822としてスルーゲートB66、B67を狙うことを促す表示を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技や、時短状態、確変状態または特殊確変状態における遊技が右打ちで行われる遊技機では、目標示唆表示B6822の代わりに「右打ち」との表示を表示画面に表示させるようにしても良い。また、目標示唆表示B6822が拡大されるタイミングでは、「右打ち」の表示が全体として大型化されるように構成しても良い。または、エンディング演出中に亘り「右打ち」の表示が第3図柄表示装置B81の表示画面のどこかにされるよう構成しても良いし、エンディング演出の途中から「右打ち」の表示が第3図柄表示装置B81の表示画面のどこかにされるよう構成しても良い。例えば、目標示唆表示B6822がファンファーレ演出で表示される場合、上側可変入賞装置B700の第2特定入賞口B700aや開口部B751を狙うことを示唆するように目標示唆表示B6822を設計しても良い。この場合において、開口部B751で球の通過が検出されるまで、目標示唆表示B6822が、1ラウンド目のラウンド遊技中において表示画面に維持されるように設定される場合、遊技者は目標示唆表示B6822が消えることで球が開口部B751を通過したことを把握することができるため、目標示唆表示B6822に対する注目力を向上させることができる。また、目標示唆表示B6822のように表示画面においてスルーゲートB66、B67を狙うことを促す方法の他に、例えば、遊技盤B13のスルーゲートB66、B67付近を発光させる発光手段を配設させておき、目標示唆表示B6822がされるタイミングに倣って発光手段を発光させるようにしても良い。これにより、遊技者は、光を頼りにして球を狙う位置を把握することができる。

30

40

#### 【5256】

また、目標示唆表示B6822は、エンディング演出において表示される場合を説明したが、これに限られるものではない。例えば、エンディング演出から変動演出に移行する場合に、その変動演出においても、所定期間は継続して目標示唆表示B6822の表示を維持するように構成しても良い。また、目標示唆表示B6822の表示期間は、所定の時間幅で設定されても良いし、目標とされる入球口での球の入球が(所定個数、例えば第1図柄の保留球数として許容される個数、本実施形態では4個)検出されるまで継続されても良い。上記第59実施形態では、遊技停止示唆表示B6831が球の発射の停止を促す

50

ために使用される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 を、枠ボタン B 2 2 の操作の停止を促すために使用するようにしても良い。これにより、枠ボタン B 2 2 の操作として不適切なタイミングとは知らずに枠ボタン B 2 2 を操作するような遊技者に対して、不適切なタイミングで枠ボタン B 2 2 を操作していることを分からせることができるので、遊技負担を低減させることができる。また、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 を、「右打ち」の実行を停止させることを促し、「左打ち」については停止させないような表記（例えば、「左打ちに戻してください」というコメント）で構成しても良い。また、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 の代わりに、電飾部 B 2 9 ~ B 3 3 や表示ランプ B 3 4 等を強烈に発光させたり、異常色（例えば、濃赤色）で発光させたりしても良いし、スピーカーから大音量で「球の発射を止めてください」とか「左打ちに戻してください」等のコメントを出力したりしても良い。上記第 5 9 実施形態では、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 が、エンディング演出の終了前にスルーゲート B 6 6 , B 6 7 での球の通過が検出された場合に表示されると説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、所定の入球口への球の入球が予定されていない期間であるにも関わらず、所定の入球口での入球が検出された場合に表示するようにしても良い。

10

#### 【 5 2 5 7 】

所定の入球口としては、スルーゲート B 6 6 , B 6 7 に限られるものではなく、様々な入球口（一般入賞口 B 6 3 、第 1 入賞口 B 6 4 、第 2 入賞口 B 6 4 0 、スルーゲート B 6 7 、特定入賞口 B 6 5 a 、第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a 、開口部 B 7 5 1 等）が例示される。例えば、球の入球が予定されていない期間としては、エンディング演出の実行中の他に、右打ち機（時短状態など所定の期間において右打ちで遊技を行う遊技機）において、所定の期間以外の期間が例示される。即ち、所定の期間以外の期間に、遊技領域の右側に配置される入球口での入球が検出された場合に遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 が表示されるように設定することで、不適切なタイミングで遊技者が右打ちすることを抑止することができる。また、例えば、球の入球が予定されていない期間としては、大当たり遊技におけるファンファーレ演出中やラウンド間第 1 インターバル時間 B I n t 1 が例示される。即ち、ファンファーレ演出中やラウンド間第 1 インターバル時間 B I n t 1 に、入球口での入球が検出された場合に遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 が表示されるように設定することで、特定入賞口 B 6 5 a や第 2 特定入賞口 B 7 0 0 a への流下経路が開放されていない（閉鎖されている）タイミングにおける球の発射を抑制でき、無駄球の発生を最小限に抑えることができる。上記第 5 9 実施形態では、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 により即時の球の発射の停止を促す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、所定の始動口（例えば、第 2 入賞口 B 6 4 0 ）の入球に伴う抽選の保留球数に対応して表示を変えるようにしても良い。

20

30

#### 【 5 2 5 8 】

即ち、例えば、球の発射により所定の始動口への入球が期待できるよう制御され、保留球数が満タン（4 個）となるまで余裕がある場合には（例えば、保留球数が 2 個の場合には）、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 としてその余裕分として遊技者が把握できるコメントを表示したり（例えば、「あと 2 個」）、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 は表示せずに遊技準備示唆表示 B 6 8 4 1 を表示したりして、保留球数が満タンになったら、上記第 5 9 実施形態で説明したような遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 や、「準備完了」等のコメントのように球の発射が不要であることを示唆するように構成しても良い。上記第 5 9 実施形態では、球の発射が検出された場合に遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 が表示され、球の発射の停止を促す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 の代わりに、又は遊技停止示唆表示 B 6 8 3 1 に合わせて、遊技者に利益の有る情報が表示（報知）されるように構成しても良い。これにより、球を無駄打ちしたという残念感だけが遊技者に与えられる場合に比較して、遊技者の残念感を低減させることができる。そればかりか、場合によっては、エンディング演出において遊技者が好んで球を発射するように仕向けることができる。この場合において、遊技者に利益の有る情報としては、例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が第 1 図柄の低確率状態なのか第 1

40

50



図柄の高確率状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか確変状態なのか特殊確変状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後に所定の抽選回数を経過した後に電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが変化するか変化しないのかという情報や、現在保留されている第 1 図柄の抽選の保留球の中に大当たりとなるものがあるのか無いのかという情報や、遊技機が第 1 図柄の大当たり確率の設定を変更できる（例えば、低確率状態の大当たり確率を、 $1/320$ で設定する（設定 1）か、 $1/256$ で設定する（設定 2）か）を変更でき、高確率状態の大当たり確率を、 $1/32$ で設定する（設定 1）か、 $1/26$ で設定する（設定 2）か）を変更できる）よう構成される場合に現在の大当たり確率の設定が示唆される情報などが例示される。

#### 【5259】

10

上記第 60 実施形態では、光量や音量の設定変更を実行してから規定の時間が経過すると、設定変更がキャンセル（初期化）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、設定変更がキャンセルされる条件としては種々の態様が例示される。例えば、遊技が開始される前に表示画面において実行される遊技説明表示（所謂デモ画面）への移行を設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、時刻を判定できるように制御しておいて規定の時刻になることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、当日または複数日での大当たり回数が規定の大当たり回数とすることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。また、所定のタイミング（例えば、遊技開始前における遊技説明表示において枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示されているタイミングや、遊技中において枠ボタン表示 B 8 1 3 が表示されていないタイミング等）において枠ボタン B 2 2 が操作されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、エンディング演出中に所定の入賞口またはスルーゲート B 6 6，B 6 7 で球の通過が検出されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、所定の当たり種別の当たりを獲得することを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、上皿 B 1 7 に貯留される球の量が許容量を超えた場合に報知される球抜き報知が実行されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。

20

#### 【5260】

また、右打ち遊技すべきではないタイミングにおいてスルーゲート B 6 7 で球の通過が検出されるなど球が右側遊技領域 B 3 0 3 を流下していると判定された場合に行われるよう設定される報知であって、遊技者に左打ちで遊技を行うことを促すための報知（例えば、「左打ちに戻してください」等の音声出力する報知、第 3 図柄表示装置 B 8 1 の表示画面に左向きの矢印と「左打ちに戻してください」というコメントを表示する報知）が実行されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。なお、右打ち遊技すべきではないタイミングにおいて右側遊技領域 B 3 0 3 を流下していると判定された場合に「左打ちに戻してください」等の音声を繰り返し出力する（ループ再生する）制御は、後述する第 63 制御例における特定の報知態様を設定するための制御の別形態であり、「左打ちに戻してください」等の音声の出力中に右側遊技領域 B 3 0 3 に対する遊技球の発射が終了された後で、当該終了時点で出力中の「左打ちに戻してください」等の音声の末尾まで出力しきってから実行される、「左打ちに戻してください」等の音声の出力を終了させる制御は、後述する第 63 制御例における特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の別形態である。上記第 60 実施形態では、エンディング演出において音量も光量も設定変更可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、音量のみを変更できる状態と、光量のみを変更できる状態と、音量も光量も変更できる状態と、を切り替え可能に構成しても良い。この切り替えは、枠ボタン B 2 2 の操作で切り替えても良いし、実行される演出に対応して音声ランプ制御装置 B 1 1 3 により切り替えられるようにしても良い。上記第 60 実施形態では、音量や光量の設定変更がキャンセルされる直前における音量や光量の設定が過去光量表示 B 7 8 1 7 や過去音量表示 B 7 8 1 8 により遊技者が把握可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、現在の状態と、直前の設定値との差を表す数値を、「+1」や「-2」等の表示や音声で報知しても良い。この場合、キャンセルされる前の設定に戻

30

40

50



するために必要な操作を遊技者に把握させ易くすることができる。

【 5 2 6 1 】

上記第 6 0 実施形態では、音量や光量の設定がキャンセルされる前の状態における設定を示唆する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者が音量や光量の設定変更を実行している際に、設定変更前の設定が示唆されるように構成しても良い。この場合、遊技者が意図的に変更をかけたとしても、実際変更してみたら気に入らなかったというのであれば、元の設定に容易に戻すことができる。そのため、音量や光量の設定変更に対するハードルを下げることができる。上記第 6 1 実施形態では、点表示の枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が合体したら実体化し、枠ボタン B 2 2 の操作が有効となる表示態様を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン B 2 2 の操作を促す表示としてではなく（操作に関わる表示であるか否かに関わらず）、エンディング演出の経過時間の目安となる演出として、半透明の枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が所定のタイミングで実体化するように構成しても良い。また、例えば、半透明な単一の枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が移動または停止しており、所定のタイミングで半透明な状態と実体化される状態とで切り替えられるように表示しても良い。この場合、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化されるタイミングを遊技者が予想し難くすることができるので、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 に対する注目力を向上させることができる。上記第 6 1 実施形態では、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化するタイミングを枠ボタン B 2 2 の操作タイミングとして表示する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示 B 8 1 1 が移動する横長形状の枠に枠ボタン B 2 2 の操作タイミングを示唆するマークやコメント（「PUSH」等）などを表示するようにしても良い。この場合、時間表示 B 8 1 1 を、エンディング演出の終了タイミングを示唆する目的と、枠ボタン B 2 2 の操作タイミングを示唆する目的とで兼用することができる。

【 5 2 6 2 】

上記第 6 1 実施形態では、点表示している枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が、移動して合体した後で更に離れる方向に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が合体して実体化した後、枠ボタン B 2 2 の操作が有効となる期間を過ぎたら、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が消えるように制御しても良い。上記第 6 1 実施形態では、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が半透明か実体化しているかが、枠ボタン B 2 2 の操作が有効となるか無効となるかに対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が実体化している期間において、枠ボタン B 2 2 の操作が無効となる状態と、枠ボタン B 2 2 の操作が有効となる状態とを構成しても良い。例えば、枠ボタン B 2 2 の操作の有効または無効の切替のタイミングは上記第 6 1 実施形態で説明した態様と同じに設定しながら、カード忘れ防止表示演出が開始された直後から枠ボタン表示 B 8 8 1 3 が表示画面の中央で実体化されて表示されるように構成しても良い。上記第 6 1 実施形態では、各期間 B T 8 1 , B T 8 2 , B T 8 3 が枠ボタン B 2 2 の操作が無効になる期間と有効になる期間との区切りとして設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各期間 B T 8 1 , B T 8 2 , B T 8 3 はそれぞれ枠ボタン B 2 2 の操作が有効とされ、各期間 B T 8 1 , B T 8 2 , B T 8 3 の違いは、枠ボタン B 2 2 の操作により移行する演出態様の違いとして設定されるようにしても良い。

【 5 2 6 3 】

即ち、第 1 期間 B T 8 1 において枠ボタン B 2 2 を操作した場合には、音量の設定変更が可能となるが光量の設定変更は可能とならない調整表示画面に移行し、第 2 期間 B T 8 2 において枠ボタン B 2 2 を操作した場合には、音量の設定変更も光量の設定変更も可能となる調整表示画面に移行し、第 3 期間 B T 8 3 において枠ボタン B 2 2 を操作した場合には、音量の設定変更が可能とならず光量の設定変更は可能となる調整表示画面に移行するようにしても良い。また、これとは別に、各期間 B T 8 1 , B T 8 2 , B T 8 3 の違いを、枠ボタン B 2 2 の操作により移行する演出表示（表示が実行される動画）の違いとして設定されるようにしても良い。上記第 6 1 実施形態では、各期間 B T 8 1 , B T 8 2 ,

B T 8 3 が同じ長さに設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。各期間 B T 8 1 , B T 8 2 , B T 8 3 の長さは任意に設定可能であり、その設定内容は種々の条件に対応させることができる。例えば、大当たり種別ごとに各期間 B T 8 1 , B T 8 2 , B T 8 3 の長さの設定を変えるようにしても良いし、確変状態が複数回続く連荘継続中においては今更設定を変更する可能性は少ないとして第 2 期間 B T 8 2 を短くするように設定しても良い。また、特に音量や光量が大きくなる大当たり種別（最大ラウンドの大当たりや、格別に演出が激しい（長い）大当たり）の場合には設定変更を実行し易いように第 2 期間 B T 8 2 を長くするように設定しても良い。この場合において、第 1 期間 B T 8 1 を短く設定しておく、エンディング演出において音量や光量の設定変更を実行する期間を長く確保することができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。上記第 6 1 実施形態では、枠ボタン表示 B 8 8 1 3 の表示態様に従い枠ボタン B 2 2 を操作することで光量や音量の設定変更を実行可能となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン B 2 2 を操作することで、遊技者に利益の有る情報が表示されるようにしても良い。

#### 【 5 2 6 4 】

この場合において、遊技者に利益の有る情報としては、上述したのと同様に、例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が第 1 図柄の低確率状態なのか第 1 図柄の高確率状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか確変状態なのか特殊確変状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後に所定の抽選回数を経過した後に電動役物 B 6 4 0 a の作動パターンが変化するか変化しないのかという情報や、現在保留されている第 1 図柄の抽選の保留球の中に大当たりとなるものがあるのか無いのかという情報や、遊技機が第 1 図柄の大当たり確率の設定を変更できる（例えば、低確率状態の大当たり確率を、 $1/320$  で設定する（設定 1）か、 $1/256$  で設定する（設定 2）かを変更でき、高確率状態の大当たり確率を、 $1/32$  で設定する（設定 1）か、 $1/26$  で設定する（設定 2）かを変更できる）よう構成される場合に現在の大当たり確率の設定が示唆される情報などが例示される。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 1 中間部材 C 1 4 0 , C 2 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 , C 2 1 4 2 を球が直列に転動し、振分部材 C 1 7 0 , C 2 1 7 0 , C 3 1 7 0（受入部 C 1 7 2 , C 2 1 7 2 , C 3 1 7 2 又は転動部 C 1 7 3 , C 2 1 7 3 , C 3 1 7 3）に同時に 1 球のみが流入される場合を説明したが、第 1 中間部材 C 1 4 0 , C 2 1 4 0 の底面部 C 1 4 2 , C 2 1 4 2 を 2 球以上が並列に転動可能とし、振分部材 C 1 7 0 , C 2 1 7 0 , C 3 1 7 0（受入部 C 1 7 2 , C 2 1 7 2 , C 3 1 7 2 又は転動部 C 1 7 3 , C 2 1 7 3 , C 3 1 7 3）に同時に 2 球以上が流入される構成であっても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、遊技領域のうちの正面視左側（図 1 4 7 8 左側）の領域（センターフレーム C 8 6（上側フレーム C 8 6 a）とレール 6 1 との間の領域）を流下される球が下側フレーム C 8 6 b , C 2 0 8 6 b , C 3 0 8 6 b に流入（入球）される場合を説明したが、これに代えて、又は、これに加えて、遊技領域のうちの正面視右側（図 1 4 7 8 右側）の領域を流下される球が下側フレーム C 8 6 b , C 2 0 8 6 b , C 3 0 8 6 b に流入（入球）される構成であっても良い。

#### 【 5 2 6 5 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、受入口 C O P i n , C O P 2 0 0 0 i n に 1 本の上側フレーム通路 C R t 0 が連通される場合を説明したが、上側フレーム C 8 6 b に複数本の上側フレーム通路 C R t 0 を形成し、それらが受入口 C O P i n , C O P 2 0 0 0 i n に連通される構成であっても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分部材 C 1 7 0 , C 2 1 7 0 , C 3 1 7 0 が自重により第 1 位置へ復帰される場合を説明したが、付勢手段を設け、その付勢手段の付勢力を、振分部材 C 1 7 0 , C 2 1 7 0 , C 3 1 7 0 が第 1 位置へ復帰する際の補助力として付与しても良い。或いは、振分部材 C 1 7 0 , C 2 1 7 0 , C 3 1 7 0 が第 2 位置へ変位する際の補助力として付与しても良い。なお、付勢手段としては、コイルばね、ねじりばね、板ばね等が例示される。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分部材 C 1 7 0 , C 2 1 7 0 が軸 C 1

9 2 , C 2 1 7 4 に直接軸支される場合を説明したが、振分部材 C 1 7 0 , C 2 1 7 0 をリンク機構により変位可能としても良い。この場合、リンク機構は、平行リンク機構であっても良い、不等長リンク機構であっても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分部材 C 2 1 7 0 の転動部 C 2 1 7 3 を転動した球が通過する通路（第 4 通路 C R t 2 0 0 4 ）が磁性部 C 2 4 0 0 により形成される場合を説明したが、他の通路と同様に、球を転動面に沿って転動させて通過（流下）させる通路として第 4 通路 C R t 2 0 0 4 を形成しても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、案内溝 C 3 1 3 1 c が直線状に形成される場合を説明したが、曲線状に湾曲して形成されていても良い。また、直線と曲線とを組み合わせた形状であっても良い。

【 5 2 6 6 】

10

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、下側底面部 C 4 1 2 2 の円弧部 C 4 1 2 2 b は、上面視における円弧形状が一樣（同一の曲率）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、異なる半径を有する円弧形状が組み合わされて形成されてもよい。例えば、円弧部 C 4 1 2 2 b の前後方向（矢印 F - B 方向）の一端側および他端側における円弧の曲率が、それら一端側および他端側の間の領域（流出面 C 1 2 2 a を含む領域）における円弧の曲率よりも大きくされる、即ち、流出面 C 1 2 2 a を含む領域における円弧の曲率が小さくされてもよい。この場合、初期段階（下側底面部 C 4 1 2 2 の長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（下側底面部 C 4 1 2 2 の長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面 C 1 2 2 a を含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部 C 1 4 2 （第 3 通路 C R t 3 ）へ流出（流下）させ易くできる。

20

【 5 2 6 7 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、下側底面部 C 4 1 2 2 の延設方向（矢印 F - B 方向）と鉛直方向（矢印 U - D 方向）とを含む平面での断面形状が、円弧部 C 4 1 2 2 b では、略水平に形成される、即ち、円弧部 C 4 1 2 2 b の上面（転動面）は、鉛直方向に直交する平面として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成されてもよい。または、一对の直線部 C 4 1 2 2 a と同様の下降傾斜する平面として形成されてもよく、一对の直線部 C 4 1 2 2 a と異なる下降傾斜する平面として形成されてもよい。これらにより、初期段階（下側底面部 C 4 1 2 2 の長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（下側底面部 C 4 1 2 2 の長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面 C 1 2 2 a を含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部 C 1 4 2 （第 3 通路 C R t 3 ）へ流出（流下）させ易くできる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、下側底面部 C 4 1 2 2 （直線部 C 4 1 2 2 a 及び円弧部 C 4 1 2 2 b ）が切り欠き部 C 1 2 4 a から離間する方向（矢印 L 方向）へ向けて下降傾斜して形成されてもよい。これにより、切り欠き部 C 1 2 4 a と反対側（対向する側）に位置する下側側壁部 C 4 1 2 4 に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部 C 4 1 2 2 （第 2 通路 C R t 4 0 0 2 ）で転動（往復動）させることができる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、流出面 C 1 2 2 a の周囲に鉛直方向上方（矢印 U 方向）へ向けて突部が突設されてもよい。これにより、流出面 C 1 2 2 a から下側底面部 C 1 2 2 , C 2 1 2 2 , C 4 1 2 2 の延設方向両端側へ球が転動することを抑制でき、底面部 C 1 4 2 （第 3 通路 C R t 3 ）へ流出（流下）させ易くできる。

30

40

【 5 2 6 8 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、磁性部 C 5 4 0 0 の底面の断面形状は

50

、幅方向（矢印 F - B 方向）に直線状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、磁性部 C 5 4 0 0 の突部の底面の断面形状は、円弧状に湾曲して形成されてもよい。その円弧形状が、球の半径と略同一の半径を有し、鉛直方向上方（矢印 U 方向）へ向けて凸となる場合、球と磁性部 C 5 4 0 0 との接触面積を増やすことができ、球が磁性部 C 5 4 0 0 の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。一方、円弧形状が、鉛直方向下方（矢印 D 方向）へ向けて凸となる場合、流下する際に球が揺れる態様を形成できると共に、球が磁性部 C 5 4 0 0 から落下される可能性（第 5 通路 C R t 2 0 0 5 に到達できない可能性）を高くできる。その結果、球の挙動を遊技者に注目させ、遊技の興趣を高めることができる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、磁性部 C 6 4 0 0 の突部の底面が、背面部材 C 2 1 3 0 を向く傾斜面（即ち、鉛直方向上方ほど背面部材 C 2 1 3 0 に近接する面）として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、背面部材 C 2 1 3 0 とは反対側を向く傾斜面（即ち、鉛直方向上方ほど背面部材 C 2 1 3 0 から離間する面）として形成されてもよい。これにより、磁性部 C 6 4 0 0 に吸着された球と背面部材 C 2 1 3 0 とが離間する位置に配設させることができ、磁性部 C 6 4 0 0 に沿って流下される球と背面部材 C 2 1 3 0 とが当接することを抑制できる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、背面部材 C 2 1 3 0 の本体部 C 2 1 3 1 が鉛直方向下方（矢印 D 方向）に向かうに従い磁性部 C 2 4 0 0 , C 6 4 0 0 側（矢印 F 方向側）に近づく傾斜面（即ち、鉛直方向下方ほど磁性部 C 2 4 0 0 , C 6 4 0 0 側に近接する面）として形成されてもよい。これにより、磁性部 C 2 4 0 0 , C 6 4 0 0 と背面部材 C 2 1 3 0 とで磁性部 C 2 4 0 0 , C 6 4 0 0 に沿って流下される球を挟み込むことができ、球が磁性部 C 2 4 0 0 , C 6 4 0 0 の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。

#### 【 5 2 6 9 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、背面部材 C 2 1 3 0 の背面に配設される磁石 C 2 3 0 0 に加え、その鉛直方向下方（矢印 D 方向）に磁石 C 2 3 0 0 が追加して配設されてもよい。追加された磁石 C 2 3 0 0 が、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 に吸着された球の中心よりも鉛直方向上方（矢印 U 方向）に配設される場合、追加された磁石 C 2 3 0 0 により球に作用する磁力の向きが鉛直方向上方側となるため、球が磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。一方、追加された磁石 C 2 3 0 0 が、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 に吸着された球の中心よりも鉛直方向下方（矢印 D 方向）に配設される場合、追加された磁石 C 2 3 0 0 により球に作用する磁力の向きが鉛直方向下方側となるため、球が磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 から落下される可能性（第 5 通路 C R t 2 0 0 5 に到達できない可能性）を高くできる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、背面部材 C 2 1 3 0 の背面に配設される磁石 C 2 3 0 0 が鉛直方向下方（矢印 D 方向）に延設して形成されてもよい。これにより、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 に加え、磁石 C 2 3 0 0 から直接作用される磁力の効果により球を吸着でき、球が磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 の長手方向に沿って配列される複数の磁石 C 2 3 0 0 の磁力に強弱の差を設けてもよい。例えば、上流側に配設される磁石 C 2 3 0 0 の磁力がその他の磁石 C 2 3 0 0 の磁力に比べて強い場合、転動部 C 2 1 7 3 の上面（転動面）を転動した球を磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 に吸着させ易くできる、即ち、第 4 通路 C R t 2 0 0 4 へ案内し易くできる。また、例えば、複数の磁石 C 2 3 0 0 の一の磁石 C 2 3 0 0 の磁力がその他の磁石 C 2 3 0 0 の磁力に比べて弱い場合、その一の磁石 C 2 3 0 0 を通過する球を磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 から落下される可能性（第 5 通路 C R t 2 0 0 5 に到達できない可能性）を高くできる。これにより、遊戯の興趣を高めることができる。

#### 【 5 2 7 0 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6

4 0 0 の長手方向に沿って配列される複数の磁石 C 2 3 0 0 の配列方向が変化されてもよい。例えば、上流側に配列される磁石 C 2 3 0 0 の配列方向に対し、下流側に配列される磁石 C 2 3 0 0 の配列方向が鉛直方向下方（矢印 D 方向）に傾斜して配列される、言い換えると、磁石 C 2 3 0 0 が凸形状となる態様に配列される場合、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 に沿って流下する球を下流側に配列される磁石 C 2 3 0 0 へ向かわせ易くでき、球が磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 から落下することを抑制できる。一方、上流側に配列される磁石 C 2 3 0 0 の配列方向に対し、下流側に配列される磁石 C 2 3 0 0 の配列方向が鉛直方向上方（矢印 U 方向）に傾斜して配列される、言い換えると、磁石 C 2 3 0 0 が凹形状となる態様に配列される場合、磁石 C 2 3 0 0 の上流側と下流側との境界において球を磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 から落下される可能性（第 5 通路 C R t 2 0 0 5 に到達できない可能性）を高くできる。また、磁石 C 2 3 0 0 の配列形状は直線状に形成されてもよく、円弧状に形成されてもよい。また、磁石 C 2 3 0 0 に代えて、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 が上記の形状（凸形状もしくは凹形状、且つ、直線状もしくは円弧状）に配列されてもよい。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 の長手方向に沿って配列される複数の磁石 C 2 3 0 0 の隣り合う磁石 C 2 3 0 0 が離間して形成されてもよい。この場合、磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 の延設方向において球に磁力が作用されない区間を作ることができ、この区間において球を磁性部 C 2 4 0 0 , C 5 4 0 0 , C 6 4 0 0 から落下される可能性（第 5 通路 C R t 2 0 0 5 に到達できない可能性）を高くできる。

10

20

#### 【 5 2 7 1 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 に球の重量が作用されると、変位部材 D 1 8 0 が開放位置へ変位（回転）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 に球の重量が作用されると、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置へ変位（回転）されるように形成しても良い。即ち、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）に配置された状態では、変位部材 D 1 8 0 が開放位置に配置され、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 が第 2 位置に配置された状態では、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置されるように形成しても良い。この場合には、第 6 通路 D R t 6 に球が流下（入球）されると、第 6 通路 D R t 6 に球が流下（入球）され難くなる側へ変位部材 D 1 8 0 が変位（回転）される。よって、第 1 の球が第 6 通路 D R t 6 に流下（入球）し、その第 1 の球が第 6 通路 D R t 6 の終端に達するまでの間に、第 2 の球が第 6 通路 D R t 6 に流下（入球）されることを、第 1 の球が第 6 通路 D R t 6 に流下（入球）される場合よりも困難として、遊技の興趣を高めることができる。なお、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 に球の重量が作用されると、変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置へ変位（回転）されるように形成する場合には、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 の初期位置（第 1 位置）から第 2 位置への変位（回転）が、伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 に伝達される構造を、上述した場合（第 6 8 実施形態から第 7 5 実施形態の場合）と逆向きとすれば良い。即ち、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）から第 2 位置へ変位（回転）される場合に、伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 が上述した場合と逆方向に回転されるように、伝達部 D 1 7 3 , D 3 1 7 3 と被伝達部 D 1 9 3 , D 3 1 9 3 の位置関係を設定すれば良い。

30

40

#### 【 5 2 7 2 】

具体的には、被伝達部 D 1 9 3 を転動部材 D 1 7 0 から離間する方向（図 1 5 2 5（a）右側、矢印 R 方向）へ延設させると共に、その被伝達部 D 1 9 3 の上方まで伝達部 D 1 7 3 を延設し、転動部材 D 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）から第 2 位置へ変位（回転）される場合に、伝達部 D 1 7 3 が被伝達部 D 1 9 3 を下方（矢印 D 方向）へ押し下げる（即ち、第 6 8 実施形態の場合とは逆回り（図 1 5 2 5（a）において時計回り）に伝達部材 D 1 9 0 を回転させる）構成とすれば良い。また、被伝達部 D 3 1 9 3 を転動部材 D 1 7

50

0 側（図 1 5 3 0（a）左側、矢印 L 方向）へ延設させると共に、その被伝達部 D 3 1 9 3 の下方まで伝達部 D 3 1 7 3 を延設し、転動部材 D 3 1 7 0 が初期位置（第 1 位置）から第 2 位置へ変位（回転）される場合に、伝達部 D 3 1 7 3 が被伝達部 D 3 1 9 3 を上方（矢印 U 方向）へ押し上げる（即ち、第 7 0 実施形態の場合とは逆回り（図 1 5 3 0（a）において時計回り）に伝達部材 D 3 1 9 0 を回転させる）構成とすれば良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、一对の変位部材 D 1 8 0 を 1 の伝達部材 D 1 9 0、D 2 1 9 0、D 3 1 9 0、D 5 1 9 0、D 7 1 9 0 により変位させる（転動部材 D 1 7 0、D 3 1 7 0、D 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の変位を 1 の伝達部材 D 1 9 0、D 2 1 9 0、D 3 1 9 0、D 5 1 9 0、D 7 1 9 0 により一对の変位部材 D 1 8 0 へ伝達する）場合を説明したが、2 の伝達部材を設け、一对の変位部材 D 1 8 0 の一方を第 1 10 の伝達部材により、他方を第 2 の伝達部材により、それぞれ変位させる（転動部材 D 1 7 0、D 3 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の変位を第 1 の伝達部材および第 2 の伝達部材により一对の変位部材 D 1 8 0 の一方および他方へそれぞれ伝達する）構成としても良い。この場合、例えば、転動部材 D 1 7 0 の変位を第 1 の伝達部材により、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の変位を第 2 の伝達部材により、それぞれ伝達する構成としても良い。これにより、変位部材 D 1 8 0 の変位態様を多様化して、遊技の興趣を向上できる。

#### 【5 2 7 3】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 6 通路 D R t 6 において、背面部材 D 1 3 0、D 4 1 3 0、D 8 1 3 0 の本体部 D 1 3 1 の正面と中間部材 D 1 4 0、D 6 1 4 0 の本体部 D 1 4 1 の背面との間の対向間隔（矢印 F - B 方向の間隔）が上下方向（矢 20 印 U - D 方向）に沿って一定とされ、また、複数の突部 D 1 3 1 f の先端を連ねた仮想面（平面）と、複数の突部 D 1 4 1 g の先端を連ねた仮想面（平面）との間の対向間隔（矢印 F - B 方向の間隔）が上下方向（矢印 U - D 方向）に沿って一定とされる場合を説明したが、これら両対向間隔のうちの少なくとも一方の対向間隔を上下方向に沿って変化させても良い。例えば、上方（矢印 U 方向、転動部材 D 1 7 0、D 3 1 7 0、D 8 1 7 0（本体部 D 1 7 2、D 3 1 7 2）の上面（転動面）から離間する方向）へ向かうに従って、対向間隔が狭くされるようにしても良い。これにより、転動部材 D 1 7 0、D 3 1 7 0、D 8 1 7 0（本体部 D 1 7 2、D 3 1 7 2）の上面（転動面）から跳ね上がった球を速やかに下降させ、球の重量を作用させやすくできる。かかる技術思想は、第 8 通路 D R t 8 における対向間隔においても同様である。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、 30 背面部材 D 1 3 0、D 4 1 3 0、D 8 1 3 0 の本体部 D 1 3 1 の正面および中間部材 D 1 4 0、D 6 1 4 0 の本体部 D 1 4 1 の背面から突部 D 1 3 1 f、D 1 4 1 g をそれぞれ突設する場合を説明したが、背面部材 D 1 3 0、D 4 1 3 0、D 8 1 3 0 の本体部 D 1 3 1 の正面および中間部材 D 1 4 0、D 6 1 4 0 の本体部 D 1 4 1 の背面に凹部をそれぞれ凹設する構成としても良い。凹部によっても球の通過（転動）を遅延させることができる。

#### 【5 2 7 4】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、球の通過を遅延させる遅延手段の一例として、突部 D 1 3 1 f、D 1 4 1 g を例示したが、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、転動部材 D 1 7 0、D 3 1 7 0、D 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の本体部 D 1 7 2、D 3 1 7 2、D 4 2 2 2 の上面（転動面）を通過（転動）する 40 球が当接可能な位置に配設され、その当接により変位または変形される手段（例えば、風車、金属製の弾性ばね（板ばねやコイルばね）、樹脂製の弾性片、ゴムシートなど）が例示される。即ち、球との当接により発生するエネルギー（運動エネルギーや粘性抵抗）を利用して、球の通過を遅延させる手段が例示される。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、転動部材 D 1 7 0、D 3 1 7 0、D 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の本体部 D 1 7 2、D 3 1 7 2、D 4 2 2 2 の上面（転動面）を平坦面とする場合を説明したが、その上面（転動面）に凹凸や段差を設けても良い。これにより、球に抵抗を付与して、その通過（転動）を遅延させられる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、転動部材 D 1 7 0、D 3 1 7 0、D 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 に対して球の重量が作用されると、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）へ球が流入 50

(入球)しやすくされる場合を説明したが、これとは逆の構成としても良い。即ち、変位部材 D 1 8 0 の初期位置を開放位置とし、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 に対して球の重量が作用されると、変位部材 D 1 8 0 を閉鎖位置へ配置することで、第 6 通路 D R t 6 ( 一対の変位部材 D 1 8 0 の対向間 ) へ球が流入 ( 入球 ) され難くなるようにしても良い。この場合には、第 6 通路 D R t 6 への球の流入 ( 入球 ) よりも第 4 通路 D R t 4 又は第 5 通路 D R t 5 への球の流入 ( 入球 ) の方が有利な遊技状態としても良い。

#### 【 5 2 7 5 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の変位を変位部材 D 1 8 0 へ伝達する伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 を設ける場合を説明したが、伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 を省略しても良い。即ち、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 と変位部材 D 1 8 0 ( 変位部材 D 1 8 0 ユニット ) とを直接連結し、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の変位を変位部材 D 1 8 0 へ直接伝達する構成としても良い。例えば、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , 8 1 7 0 又は第 2 転動部材 D 4 2 2 0 に、伝達部材 D 1 9 0 ( 本体部 D 1 9 4 ) の溝 D 1 9 4 L , D 1 9 4 R を設け、その溝 D 1 9 4 L , D 1 9 4 R に軸支部材 D 2 1 0 の連結ピン D 2 1 3 を連結 ( 挿通 ) させる。これにより、伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 が省略される分、部品点数を削減して、製品コストを低減できる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、初期位置 ( 変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態 ) において、伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 と転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 との間には、上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) の隙間が形成される一方、伝達部材 D 3 1 9 0 の被伝達部 D 3 1 9 3 と転動部材 D 3 1 7 0 の伝達部 D 3 1 7 3 との間、及び、伝達部材 D 1 9 0 の錘部 D 1 9 5 と第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の伝達部 D 4 2 2 3 との間には、上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) の隙間が形成されない場合を説明したが、これらを逆としても良い。即ち、初期位置 ( 変位部材 D 1 8 0 が閉鎖位置に配置された状態 ) において、伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 の被伝達部 D 1 9 3 と転動部材 D 1 7 0 の伝達部 D 1 7 3 との間には、上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) の隙間が形成されず、伝達部材 D 3 1 9 0 の被伝達部 D 3 1 9 3 と転動部材 D 3 1 7 0 の伝達部 D 3 1 7 3 との間、及び、伝達部材 D 1 9 0 の錘部 D 1 9 5 と第 2 転動部材 D 4 2 2 0 の伝達部 D 4 2 2 3 との間には、上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) の隙間が形成される構成としても良い。

#### 【 5 2 7 6 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、一対の変位部材 D 1 8 0 が回転可能とされる場合を説明したが、一対の変位部材 D 1 8 0 の少なくとも一方 ( 又は両方 ) がスライド変位可能とされる構成でも良い。スライド変位される構成であっても、第 6 通路 D R t 6 への球の入球のしやすさを変化させ、遊技の興趣を向上できる。なお、スライド変位の態様としては、直線に沿って変位される態様、曲線に沿って変位される態様、直線と曲線とを組み合わせた形状に沿って変位される態様が例示される。この変位態様については、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 、及び、伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 についても同様であり、これらのうちの少なくとも 1 つ ( 又は全部 ) がスライド変位可能とされる構成でも良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 、第 2 転動部材 D 4 2 2 0 、及び、伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 が自重により初期位置へ復帰可能に構成される場合を説明したが、初期位置へ復帰させる方向へ付勢力を付与する付勢手段を設けても良い。これらの初期位置への復帰を速やかに行わせることができれば、変位部材 D 1 8 0 の閉鎖位置への速やかな配置を可能とでき、遊技の興趣を向上できる。なお、付勢手段としては、コイルばね、板ばね、ねじりばね、ゴム状弾性体などが例示される。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、変位部材 D 1 8 0 が一対配設される場合を説明したが、変位部材 D 1 8 0

の配設数は、１個であっても良く、３個以上であっても良い。即ち、変位部材 D 1 8 0 の変位によって第 6 通路 D R t 6 への球の流入（入球）のしやすさが変化されれば足りる。

#### 【 5 2 7 7 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間隔が変化されることで、第 6 通路 D R t 6 への球の流入（入球）のしやすさが変化される場合を説明したが、一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間隔が変化されない形態であっても良い。例えば、一对の変位部材 D 1 8 0 の一方と他方との変位（回転）方向が同方向とされる形態（対向間隔を一定としつつ、変位部材 D 1 8 0 の先端側の開放部分の位置が左右（矢印 L - D 方向）に変位される形態）であっても良い。即ち、変位部材 D 1 8 0 の変位によって第 6 通路 D R t 6 への球の流入（入球）のしやすさが変化されれば足りる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、一对の変位部材 D 1 8 0 の一方が伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 の変位に常に連動し、一对の変位部材 D 1 8 0 の他方が伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 の変位に所定の期間は非連動となる場合を説明したが、一对の変位部材 D 1 8 0 の両方が伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 の変位に常に連動する構成としても良く、或いは、一对の変位部材 D 1 8 0 の両方が伝達部材 D 1 9 0 , D 2 1 9 0 , D 3 1 9 0 , D 5 1 9 0 , D 7 1 9 0 の変位に所定の期間は非連動となる構成としても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g が延設方向（上下方向）に沿って連続して形成される場合を説明したが、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g を延設方向（上下方向）に沿って非連続に形成（断続的に形成）しても良い。球の上方への跳ね上がりに対して抵抗を付与しやすくてできる。この場合、突部 D 1 3 1 f , D 1 4 1 g を延設方向（上下方向）に沿って千鳥状に配置しても良い。球の上方への跳ね上がりに対して抵抗をより付与しやすくてできる。

10

20

#### 【 5 2 7 8 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、説明を省略したが、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入（入球）され、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 , D 3 1 7 2 の上面へ落下した球が、本体部 D 1 7 2 , D 3 1 7 2 における転動方向と逆方向（矢印 R 方向）へ移動することを規制する規制手段を設けても良い。規制手段は、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0、背面部材 D 1 3 0 , D 4 1 3 0 , D 8 1 3 0、又は、中間部材 D 1 4 0 , D 6 1 4 0 のいずれに設けても良い。また、規制手段としては、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0、背面部材 D 1 3 0 , D 4 1 3 0 , D 8 1 3 0、又は、中間部材 D 1 4 0 , D 6 1 4 0 のいずれかから立設され、球に当接可能に形成される形状の部位が例示される。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入（入球）された球が、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 , D 3 1 7 2 の上面へ落下される場合を説明したが、第 6 通路 D R t 6（一对の変位部材 D 1 8 0 の対向間）に流入（入球）された球が、背面部材 D 1 3 0 , D 4 1 3 0 , D 8 1 3 0、又は、中間部材 D 1 4 0 , D 6 1 4 0 に形成される部位（受け部）の上面に落下され、その受け部から転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 , D 3 1 7 2 へ球が流入（転動）される構成でも良い。落下の衝撃が収まった（小さくなった）状態で、転動部材 D 1 7 0 , D 3 1 7 0 , D 8 1 7 0 の本体部 D 1 7 2 , D 3 1 7 2 が球を受け取れるので、球の重量が作用する初期段階での変位部材 D 1 8 0 のばたつき（振動）を抑制できる。

30

40

#### 【 5 2 7 9 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 6 通路 D R t 6 と第 8 通路 D R t 8（上流側部分）とが、上面視（矢印 D 方向視）において並列に配設（並設）される（即ち、前後方向（矢印 F - B 方向）に位置を違えて配設される）場合を説明した。この場合には、下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b の上下方向（矢印 U - D 方向）の寸法を抑制できる。但し、第 6 通路 D R t 6 と第 8 通路 D R t 8（上流側部分）とを、正面視（矢印 B 方向視）において並列に配設（並設）する（即ち、上下方向（矢印 U - D 方向）に位置を

50



違って配設する)構成でも良い。この場合、第6通路D R t 6と第8通路D R t 8(上流側部分)とは、上面視(矢印D方向視)において、重なることが好ましい。その分、下側フレームD 8 6 b ~ D 8 0 8 6 bの前後方向(矢印F - B方向)の寸法を抑制できる。上記第62実施形態から第103実施形態では、転動部材D 1 7 0と第2転動部材D 4 2 2 0とが上面視(矢印D方向視)において並列に配設(並設)される場合を説明したが、転動部材D 1 7 0と第2転動部材D 4 2 2 0とを上面視(矢印D方向視)において直列に配設(長手方向に沿って直線状に配設)しても良い。上記第62実施形態から第103実施形態では、表示部D 7 1 9 7を本体部D 1 9 4に配設する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、表示部D 7 1 9 7を錘部D 1 9 5に配設しても良い。即ち、表示部D 7 1 9 7を、錘部D 1 9 5の外縁に配設し、その錘部D 1 9 5の外縁から軸D 1 9 1の軸方向と直交する方向へ延設させても良い。この場合には、表示部D 9 1 9 7の配置を上述した場合とは逆の配置とする(変位部材D 1 8 0が閉鎖位置に配置された状態で表示部D 7 1 9 7を遊技者から視認不能とし、変位部材D 1 8 0が開放位置に配置された状態で、表示部D 7 1 9 7の突出量を最大とすること)ができる。また、表示部D 7 1 9 7の重量を利用して、錘部D 1 9 5に埋設する金属製の錘の量を減らす(又は省略する)ことができ、その分、部品点数を低減して、材料コストの低減を図ることができる。

#### 【5280】

上記第62実施形態から第103実施形態では、第2突部D 1 3 1 f aが複数(本実施形態では5本)の突部D 1 3 1 fのうちの一部(本実施形態では2本)のみに形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第2突部D 1 3 1 f aの形成本数は任意であり、1本であっても良く、3本以上であっても良い。複数の突部D 1 3 1 fの全部に第2突部D 1 3 1 f aを形成しても良い。また、正面視において中間部材D 1 4 0の開口D 6 1 4 8と重なる突部D 1 3 1 fのみに第2突部D 1 3 1 f aを形成しても良く、正面視において中間部材D 1 4 0の開口D 6 1 4 8と重ならない突部D 1 3 1 fのみに第2突部D 1 3 1 f aを形成しても良い。上記第62実施形態から第103実施形態では、転動部材D 8 1 7 0が第1位置に配置された状態において、第2突部D 1 3 1 f aの上面が本体部D 1 7 2の上面(転動面)から突出する寸法は、上流側(軸D 1 7 1から遠い側)に位置する第2突部D 1 3 1 f aほど大きな寸法とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各第2突部D 1 3 1 f aにおいて同一の寸法としても良い。或いは、下流側(軸D 1 7 1に近い側)に位置する第2突部D 1 3 1 f aほど大きな寸法としても良い。上記第62実施形態から第103実施形態では、介設部材E 1 4 0の転動部E 1 4 1の長手方向(矢印L - R方向)における湾曲部E 1 3 4 aと流路調整ブロックE 1 7 0との間に対応する位置には、転動部E 1 4 1の上面が背面側(矢印B方向側)へ向けて下降傾斜して形成される傾斜面が形成されても良い。これにより、介設部材E 1 4 0(第6通路E R t 6)を往復動する球を第2斜面部E 1 3 5(第5通路E R t 5)へ送球する可能性を生じさせることができる。第5通路E R t 5へ送球された球は、第7通路E R t 7へ案内される可能性があるため、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【5281】

上記第62実施形態から第103実施形態では、中央通路E 1 6 0の架設通路E 1 6 1には背面壁E 1 6 1 aが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、背面壁E 1 6 1 aに加え、架設通路E 1 6 1の前端側(矢印F方向側)の縁から鉛直方向上方(矢印F方向)へ向けて立設される前面壁が形成されてもよい。これにより、架設通路E 1 6 1に案内された球が、架設通路E 1 6 1の前端側の縁を通過して第2斜面部E 1 3 5へ流下(落下)されることを抑制できる。従って、架設通路E 1 6 1に案内された球が上方孔E 1 6 2を通過し易くできる、即ち、第4通路E R t 4を流下して第1入賞口64へ入賞し易く(第1入賞口64へ入賞する確率が高く)できる。上記第62実施形態から第103実施形態では、正面板E 1 1 1に張出し部E 1 1 1 bが突設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、張出し部E 1 1 1 bが突設されなくても良い。これにより、介設部材E 1 4 0の転動部E 1 4 1を転動する球が第1入賞口64へ送球される可能性を生じさせることができる。即ち、転動部E 1 4 1を転動する球

が第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を高くできる。

#### 【 5 2 8 2 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、駆動モータ E 1 9 1 により振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 が変位（往復動）し、上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、弾性ばね E 2 1 9 0 により振分通路 E 2 1 5 0 , E 3 1 5 0 , E 1 1 1 5 0 が変位（回動）する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、バンプレタにより振分通路 E 1 5 0 , E 2 1 5 0 , E 3 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 1 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 が変位されても良い。これにより、振分通路 E 1 5 0 , E 2 1 5 0 , E 3 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 1 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 を左右方向（矢印 L - R 方向）へ変位（往復動）できるのに加え、前後方向（矢印 F - B 方向）へも変位（往復動）できる。その結果、振分通路 E 1 5 0 , E 2 1 5 0 , E 3 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 1 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 上を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向を変更（変化）させ易くできる。また、上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、背面 10  
板 E 1 3 7 と突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 との間に球が挟持されることを抑制できる。 20

#### 【 5 2 8 3 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、一对の湾曲部 E 1 3 1 の対向間において一对の振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、一对の第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 が左右方向（矢印 L - R 方向）に並設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一对の湾曲部 E 1 3 1 の対向間において一对の振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、一对の第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 が前後方向（矢印 F - B 方向）に並 30  
設されても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 1 伝達部材 E 1 9 4 の第 1 ラック部 E 1 9 4 d と第 2 伝達部材 E 1 9 5 の第 2 ラック部 E 1 9 5 b との間にピニオンギヤ E 1 9 6 が一つ配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、複数のピニオンギヤが配設されてもよい。この場合、各ピニオンギヤの歯数を異ならせる、即ち、減速機として作用させることで、第 1 伝達部材 E 1 9 4 に係合される振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）の変位速度と第 2 伝達部材 E 1 9 5 に係合される振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）の変位速度とを異ならせ 40  
ることができる。また、ピニオンギヤが偶数個配設されることで、第 1 伝達部材 E 1 9 4 に係合される振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）と第 2 伝達部材 E 1 9 5 に係合される振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）との変位方向を同一にできる。

#### 【 5 2 8 4 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、挿通孔 E 1 3 3 a , E 9 1 3 3 a , E 1 0 1 3 3 a を挟んで左右方向（矢印 L - R 方向）両側に形成される溝部 E 1 3 3 c , E 50

9 1 3 3 c , E 1 0 1 3 3 c が、同一形状である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、非同一形状に形成されても良い。これにより、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 を左右方向（矢印 L - R 方向）に往復動させると共に、上面視において鉛直方向（矢印 U - D 方向）を回動軸として回動する態様に変位させることができる。詳細には、被係合部 E 1 5 3（係合凹部 E 1 5 3 a）を回動軸として振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 の湾曲部 E 1 3 1 側と中央通路 E 1 6 0 側とで前後方向（矢印 F - B 方向）に異なる方向に変位させることができる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 は、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 の上面から突設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 の上面に凹設される凹部に形成されても良い。また、凹部は、その外縁が不連続とされても良く、突出される突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 どのの間に形成される空間が凹部とされても良い。

10

#### 【 5 2 8 5 】

20

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、突起部 E 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 は、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 に垂直な方向視において略六角形状に形成され、第 8 7 実施形態では、突起部 E 1 2 1 5 1 は、球状に形成され、第 8 8 実施形態では、突起部 E 1 3 1 5 1 は、振分通路 E 1 3 1 5 0 に垂直な方向視において略ひし形（四角形）状に形成され、第 8 9 実施形態では、突起部 E 1 4 1 5 1 は、振分通路 E 1 4 1 5 0 に垂直な方向視において円状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、略五角形状や略七角形状など略多角形状、もしくは、多角錐状に形成されても良い。また、円柱状に形成されても良い。また、直線と曲線とを組み合わせた形状に形成されても良い。また、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 に対する突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 の側面の傾斜角度は同一に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 の側面の傾斜角度が各側面でそれぞれ異なっても良い。例えば、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の上面に対して傾斜方向下降側に形成される側面の傾斜角度を略直交とさせることで、球が傾斜方向上昇側へ変位（逆流、転動）することを抑制できる。また、例えば、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の上面に対して傾斜方向下降側に形成される側面の傾斜角度を傾斜方向上昇側に形成される側面の傾斜角度よりも小さくすることで、球を傾斜方向上昇側へ変位（逆流、転動）させ易くできる。その結果、球の移動（流下、落下）方向が変化（変更）される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

30

40

#### 【 5 2 8 6 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）に複数の突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 が配設される場合を

50

説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、少なくとも一つの突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 がそれぞれ配設されれば良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) の上面に突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 (第 3 通路 E R t 3) の上面の一部に突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 がそれぞれ配設されても良い。

#### 【 5 2 8 7 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の上面への突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 の配設間隔は一定とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 の配設間隔がそれぞれ異なっても良い。例えば、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の前後方向 (矢印 F - B 方向) 中央側に配設される突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 の配設間隔を大きくすることで、前後方向両端側に送球された場合と比較して、球が突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 に当接する回数を減らすことができる。これにより、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の前後方向中央側において、球は、傾斜方向に沿って流下し易くなる。即ち、球の流下方向が変更 (変化) され難くできる。その結果、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の前後方向中央側に送球された球を架設通路 E 1 6 1 (第 4 通路 E R t 4) へ案内し易くできる。また、突起部 E 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 の対向間距離 (配設間隔) が、球の直径の略 4 分の 1 より大きくてもよく、球の直径の略 4 分の 1 より小さくても良い。対向間距離 (配設間隔) を大きくすることで、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の上面を移動 (流下、転動) する球の流下速度を大きくした状態で球を突起部 E 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 に当接させることができ、球の移動 (流下、転動) 方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。

#### 【 5 2 8 8 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 が連続的に変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータ E 1 9 1 の駆動を断続的に行うことで、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 が断続的に変位されても良い。これにより、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 を流下する球に慣性力を付与でき、突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 に当接する際の

衝撃力を変更（変化）でき、球の移動（流下、転動）方向の変更（変化）を多様とできる。上記第62実施形態から第103実施形態では、振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150, E16150及び第3振分通路E5150, E17150が駆動モータE191により駆動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、ソレノイドや弾性ばねにより駆動されても良い。

#### 【5289】

上記第62実施形態から第103実施形態では、駆動モータE191の軸に駆動力伝達部材E193が固着され、駆動モータE191の一方向への回転により振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150, E16150及び第3振分通路E5150, E17150が往復動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータE191の駆動方向を切り換えることで振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150, E16150及び第3振分通路E5150, E17150を往復動させても良い。上記第62実施形態から第103実施形態では、球が流下可能に振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150及び第3振分通路E5150に突起部E151, E12151, E13151, E14151, E15151が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部E151, E12151, E13151, E14151, E15151により球の流下が抑制されても良い。これにより、後行する球は、流下が抑制された先行する球に当接することができ、後行する球の流下方向を変更（変化）できる。即ち、流下が抑制された先行する球は、後行する球に対して突起部E151, E12151, E13151, E14151, E15151と同様の効果を奏することができ、振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150及び第3振分通路E5150を流下する球の移動（流下、転動）方向を変更（変化）できる。また、球の流下方向を不規則に変更（変化）できる。なお、流下が抑制された先行する球に後行して流下する球が当接することで、先行する球が流下を再開できる。

#### 【5290】

上記第62実施形態から第103実施形態では、突起部E151, E12151, E13151, E14151, E15151の側面は、振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150及び第3振分通路E5150の上面に対して略45度傾斜して形成され、突起部E151, E12151, E13151, E14151, E15151の突設高さは、球の半径の略2分の1とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150及び第3振分通路E5150の上面に対して突起部E151, E12151, E13151, E14151, E15151の側面が45度よりも大きく傾斜しても良く、45度よりも小さく傾斜しても良い。また、突起部E151, E12151, E13151, E14151, E15151の突設高さは、球の半径の略2分の1よりも高く形成されても良く、球の半径の略2分の1よりも低く形成されてもよい。振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150及び第3振分通路E5150の上面に対する突起部E151, E12151, E13151, E14151, E15151の側面の傾斜角度を大きく、もしくは、突設高さを高くすることで振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150及び第3振分通路E5150を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）時間を長くできる。一方、振分通路E150, E6150, E7150, E8150, E12150, E13150, E14150, E15150、第2振分通路E4150及び第3振分通路E5150を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）時間を短くできる。

5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の上面に対する突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 の側面の傾斜角度を小さく、もしくは、突設高さを低くすることで振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）時間を長くできる。また、球が突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 を乗り越えて振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 を移動（流下、転動）し易くでき、球の移動（流下、転動）方向を多様とできる。

10

#### 【 5 2 9 1 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 に規制片 E 1 5 3 b が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、規制片 E 1 5 3 b が形成されなくても良い。これにより、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 はその傾斜面に対し垂直な方向に変位できる。詳細に説明すると、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 に流下（落下）する球の自重が作用することで、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 は、第 1 伝達部材 E 1 9 4 , E 4 1 9 4 , E 5 1 9 4、第 2 伝達部材 E 1 9 5 , E 4 1 9 5 , E 5 1 9 5、第 3 伝達部材 E 4 1 9 8 及び第 4 伝達部材 E 4 1 9 9 に係合される係合部 E 1 9 4 c を軸として回転できる。その結果、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 の傾斜角度を変更（変化）でき、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）を流下する球の移動（流下、転動）時間を延長（変化）できる。

20

30

#### 【 5 2 9 2 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 に切欠き部 E 1 5 0 a が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、切欠き部 E 1 5 0 a が形成されなくても良い。これにより、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 の上面に形成される突起部 E 1 5 1 , E 1 2 1 5 1 , E 1 3 1 5 1 , E 1 4 1 5 1 , E 1 5 1 5 1 の数を増やすことができる。また、振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 から中央通路 E 1 3 5 b（第 7 通路 E R t 7）へ送球し易くできる、即ち、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率が高く）できる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、一对の振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び一对の第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 の一方と他方とが同一の態様に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一对の振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び一对の第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 の一方と他方とで、配設される突起部 E 1 5 1 の配設個数又は配設間隔が異なっても良い。これにより、一对の振分通路 E 1 5 0 , E 6 1 5 0 , E 7 1 5 0 , E 8 1 5 0 , E 1 2 1 5 0 , E 1 3 1 5 0 , E 1 4 1 5 0 , E 1 5 1 5 0 及び第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 の一方と他方とで流下する球の流下時間や流下

40

50

方向を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【５２９３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一对の振分通路  $E150$  ,  $E6150$  ,  $E7150$  ,  $E8150$  ,  $E12150$  ,  $E13150$  ,  $E14150$  ,  $E15150$  及び一对の第２振分通路  $E4150$  ,  $E16150$  がそれぞれ遊技盤  $E13$  の幅方向（図  $1541$  左右方向）における中心に対し線（面）対称（図  $1541$  左右対称）に変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一对の振分通路  $E150$  ,  $E6150$  ,  $E7150$  ,  $E8150$  ,  $E12150$  ,  $E13150$  ,  $E14150$  ,  $E15150$  及び一对の第２振分通路  $E4150$  ,  $E16150$  の一方と他方とが非対称に変位しても良い。これにより、一对の振分通路  $E150$  ,  $E6150$  ,  $E7150$  ,  $E8150$  ,  $E12150$  ,  $E13150$  ,  $E14150$  ,  $E15150$  及び第２振分通路  $E4150$  ,  $E16150$ （第３通路  $ERt3$ ）の一方と他方とで流下する球の流下時間や流下方向を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  の上面に突起部  $E151$  ,  $E12151$  ,  $E13151$  ,  $E14151$  ,  $E15151$  が形成されても良い。これにより、振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$ （第３通路  $ERt3$ ）を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向の変化を多様とできる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  が弾性ばね  $E2190$  により変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  に加え、湾曲部  $E131$  及び壁板  $E132$  が弾性ばね  $E2190$  により変位されても良い。これにより、湾曲部  $E131$ （第２通路  $ERt2$ ）を移動（流下、転動）する球の前後方向（矢印  $F-B$  方向）の変位速度を変化（変更）させることができ、振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$ （第３通路  $ERt3$ ）を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向の変化を多様とできる。

#### 【５２９４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、湾曲部  $E131$  の下面と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  とが当接される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、湾曲部  $E131$  の下面と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  とが当接しなくても良い。この場合、湾曲部  $E131$  の下面と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  との対向間距離を球の直径よりも小さくすることで、球が湾曲部  $E131$  の下面と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  との間から流出することを抑制できる。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、平面部  $E2133$  と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  との間に弾性ばね  $E2190$  が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、湾曲部  $E131$  と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  との間に弾性ばね  $E2190$  が配設されても良い。この場合、弾性ばね  $E2190$  は伸びた状態で配設され、弾性ばね  $E2190$  の弾性回復力を利用して湾曲部  $E131$  の下面と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  との当接状態が維持される、もしくは、湾曲部  $E131$  の下面と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  との対向間距離を球の直径より小さい状態に維持される。上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、弾性ばね  $E2190$  により振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  ,  $E11150$  が変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータやソレノイドにより変位されても良い。

#### 【５２９５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、支持軸  $E20j$  により平面部  $E2133$  と振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  とが係合され、弾性ばね  $E2190$  がコイルばねとして構成され、弾性ばね  $E2190$  により振分通路  $E2150$  ,  $E3150$  を鉛直方向上方側（矢印  $U$  方向側）へ変位（回動）させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、弾性ばね  $E2190$  がねじりばねとして構成されても良い。この場合、ねじりばねを支持軸  $E20j$  に係合しておけばよく、これにより、弾性ばね  $E2190$  を係

合するための支持突起 E 2 1 3 3 a , E 2 1 5 0 a の配設を抑制できる。その結果、製品コストの削減を図ることができる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分通路 E 2 1 5 0 , E 3 1 5 0 が前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) を回動軸として回動され、第 8 6 実施形態では、振分通路 E 1 1 1 5 0 が上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) を回動軸として回動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路 E 2 1 5 0 , E 3 1 5 0 , E 1 1 1 5 0 が左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) を回動軸として回動されても良い。これにより、振分通路 E 2 1 5 0 , E 3 1 5 0 , E 1 1 1 5 0 を移動 ( 流下、転動 ) する球を前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に移動させ易くでき、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向の変化を多様化できる。その結果、球の移動 ( 流下、転動 ) 方向の変化が単調となることを抑制でき、遊技の興趣を向上できる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、平面部 E 2 1 3 3 の支持突起 E 2 1 3 3 a が長手方向両端側にそれぞれ形成され、支持部 E 2 1 3 3 b が支持突起 E 2 1 3 3 a よりも中央通路 E 1 6 0 側に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、支持部 E 2 1 3 3 b が長手方向両端側にそれぞれ形成され、支持突起 E 2 1 3 3 a が支持部 E 2 1 3 3 b よりも中央通路 E 1 6 0 側に形成されても良い。また、支持突起 E 2 1 3 3 a が長手方向両端側と、その支持突起 E 2 1 3 3 a よりも長手方向中央側に形成され、長手方向におけるそれら支持突起 E 2 1 3 3 a の間に支持部 E 2 1 3 3 b が形成されても良い。

10

#### 【 5 2 9 6 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) に突起部 E 1 5 1 が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部 E 1 5 1 が配設されなくても良い。即ち、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) の上面が平坦に形成されても良い。これにより、振分通路 E 1 5 0 から流下 ( 落下 ) される球の変位を遊技者に予測し易くできる。また、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 及び第 3 振分通路 E 5 1 5 0 ( 第 3 通路 E R t 3 ) の一部には突起部 E 1 5 1 が配設され、残りの他部には突起部 E 1 5 1 が配設されなくても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 が、振分通路 E 1 5 0 に対し、傾斜方向における長さが短く形成され、その他は同一とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 の前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) における長さが、振分通路 E 1 5 0 の前後方向における長さよりも大きく形成されても良い。これにより、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 に移動 ( 流下、転動 ) された球を介設部材 E 1 4 0 へ案内 ( 送球 ) し易くできる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、振分通路 E 1 5 0 が第 1 位置に配置された状態において第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 の傾斜方向下降側の端部は、振分通路 E 1 5 0 の傾斜方向下降側の端部よりも壁板 E 1 3 2 側に位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 の傾斜方向下降側の端部は、振分通路 E 1 5 0 の傾斜方向下降側の端部よりも上方孔 E 1 6 2 ( 中央通路 E 1 6 0 ) 側に位置しても良い。これにより、振分通路 E 1 5 0 を流下 ( 落下 ) した球を第 2 振分通路 E 4 1 5 0 , E 1 6 1 5 0 へ送球させ易くでき、中央通路 E 1 6 0 ( 第 4 通路 E R t 4 ) へ振り分けられた球を第 1 入賞口 6 4 ( 図 1 5 4 1 参照 ) へ入賞し易くできる ( 第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を高くできる ) 。

20

30

40

#### 【 5 2 9 7 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 が第 4 位置に配設されると、少なくとも第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 の一部が上面視、中央通路 E 1 6 0 に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 は、短手方向 ( 矢印 F - B 方向 ) における全部が上面視、中央通路 E 1 6 0 に重なる位置に配設されても良い。これにより、振分通路 E 1 5 0 から送球された球を中央通路 E 1 6 0 ( 第 4 通路 E R t 4 ) へ案内し難くできる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 , E 1 7 1 5 0 が第 4 位置に配設されると、少なくとも第 3 振分通路 E 5 1 5 0 の一部が上面視、中央通路 E 1 6 0 に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずし

50



もこれに限られるものではなく、前後方向（矢印 F - B 方向）において、第 3 振分通路 E 5 1 5 0、E 1 7 1 5 0 が、中央通路 E 1 6 0 よりも介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）に配設されても良い。これにより、第 3 振分通路 E 5 1 5 0 が第 3 位置に配設される場合と同様、第 3 振分通路 E 5 1 5 0（第 3 通路 E R t 3）に案内された球が架設通路 E 1 6 1（第 4 通路 E R t 4）に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、斜面部 E 7 1 5 4 が直線状に形成され、第 8 3 実施形態では、湾曲ガイド部 E 8 1 3 3 d が円弧状に湾曲して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、斜面部 E 7 1 5 4 が円弧状に湾曲して形成され、湾曲ガイド部 E 8 1 3 3 d が直線状に形成されても良い。また、斜面部 E 7 1 5 4 又は湾曲ガイド部 E 8 1 3 3 d が直線と円弧を組み合わせた形状に形成されても良い。

10

#### 【5 2 9 8】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、下側フレーム E 9 0 8 6 b は、遊技盤 E 1 3 の幅方向（図 1 5 4 1 左右方向）における中心に対し線（面）対称（図 1 5 4 1 左右対称）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、下側フレーム E 9 0 8 6 b が非対称に形成されても良い。例えば、ベース部材 E 9 1 3 0 の長手方向（矢印 L - R 方向）の一方に形成される溝部 E 9 1 3 3 c は、湾曲部 E 1 3 1 側から中央通路 E 1 6 0 側へ向かうにつれて介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）に傾斜して形成され、ベース部材 E 9 1 3 0 の長手方向（矢印 L - R 方向）の他方に形成される溝部 E 9 1 3 3 c は、中央通路 E 1 6 0 側から湾曲部 E 1 3 1 側へ向かうにつれて介設部材 E 1 4 0 側（矢印 F 方向側）に傾斜して形成されても良い。例えば、上面視においてベース部材 E 9 1 3 0 の長手方向（矢印 L - R 方向）の一方と他方とで溝部 E 9 1 3 3 c が同一に形成され、振分通路 E 1 5 0 の変位の態様が同一であっても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、溝部 E 1 0 1 3 3 c は、第 1 斜面部 E 1 0 1 3 3 に垂直な方向視において曲線が組み合わされた形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、単一の曲線から形成されても良く、また、直線と曲線とが組み合わされた形状に形成されても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 2 振分通路 E 1 6 1 5 0、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 の外縁には、案内切欠き部 E 1 6 1 5 4 a、E 1 7 1 5 4 a を除き、案内部 E 1 6 1 5 4、E 1 7 1 5 4 が立設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、少なくとも外縁の一部に形成されれば良い。これにより、第 2 振分通路 E 1 6 1 5 0、第 3 振分通路 E 1 7 1 5 0 の外縁に案内部 E 1 6 1 5 4、E 1 7 1 5 4 が非形成の場合と比較して、第 1 入賞口 6 4 へ入賞し易く（第 1 入賞口 6 4 へ入賞する確率を高く）でき、遊技の興趣を高めることができる。

20

30

#### 【5 2 9 9】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、変位部材 F 1 3 0 の壁部 F 1 3 2 の背面または転動面 F 1 3 1 b の上面に突部が形成されても良い。これにより、転動面 F 1 3 1 b（第 3 通路 F R t 3）を移動（流下、転動）する球が凹部 F 1 3 1 c へ振り分けられる（案内される）ことを遅延させることができる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、球の重量を利用して下側フレーム F 8 6 b、F 2 0 8 6 b、F 3 0 8 6 b、F 4 0 8 6 b を閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により下側フレーム F 8 6 b、F 2 0 8 6 b、F 3 0 8 6 b、F 4 0 8 6 b（確定通路 F 1 4 0、F 2 1 4 0、F 3 1 4 0 の遮断部 F 1 4 3 a）が変位（回転）されても良い。例えば、変位部材 F 1 3 0 に検出手段が配設され、変位部材 F 1 3 0 の転動面 F 1 3 1 b へ球が案内された、又は、変位部材 F 1 3 0 が変位（回転）されたことを検出手段が検出することで、駆動装置を駆動させても良い。なお、検出手段としては、カメラ、重量センサ、変位センサ、トルクセンサ等が挙げられる。また、例えば、ソレノイドがスライド部材 F 1 4 4 のスライド本体部 F 1 4 4 a を左右方向（矢印 L - R 方向）中央側へ向けて押進することや、駆動モータが開閉部材 F 1 4 3 を回転させることで遮断部 F 1 4 3 a が変位（回転）される。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、一方側に配設される変位部材 F 1 3 0 の変

40

50

位（回転）により、他方側に配設される確定通路 F 1 4 0 , F 2 1 4 0 , F 3 1 4 0 の遮断部 F 1 4 3 a が変位しても良く、一对の遮断部 F 1 4 3 a が変位しても良い。例えば、左方側（矢印 L 方向側）に配設される変位部材 F 1 3 0 の変位（回転）により、右方側（矢印 R 方向側）に配設される確定通路 F 1 4 0 , F 2 1 4 0 , F 3 1 4 0 の遮断部 F 1 4 3 a が変位しても良く、一对の遮断部 F 1 4 3 a が変位しても良い。

#### 【 5 3 0 0 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、伝達軸 F 1 8 3 の偏心軸 F 1 8 3 c が伝達部 F 1 8 3 b の軸心（軸部 F 1 8 3 a）に偏心して配設され、伝達部 F 1 8 3 b の軸心を中心とした円状に変位されることで、演出手段 F 1 2 0 の可動部材 F 1 2 2 が動作（上下方向に往復動）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動手段 F 1 8 0 がラックアンドピニオン機構（ラック部材およびピニオン部材）から構成されることで可動部材 F 1 2 2 が動作されても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、確定通路 F 1 4 0 , F 2 1 4 0 , F 3 1 4 0 の遮断部 F 1 4 3 a が一对配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遮断部 F 1 4 3 a が 1 個配設されても良い。例えば、一方側に配設される変位部材 F 1 3 0 の変位（回転）により、遮断部 F 1 4 3 a が一方側へ向けて変位され、他方側に配設される変位部材 F 1 3 0 の変位（回転）により、遮断部 F 1 4 3 a が他方側へ向けて変位されることで遮断部 F 1 4 3 a の変位の態様を増やすことができる。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、上側フレーム通路 F R t 0 , F R t 5 0 に流入（入球）した球は、上側通路 F 1 1 4 , F 5 1 1 4、或いは、下側通路 F 1 1 2 , F 5 1 1 2 へ送球されても良い。これにより、下側通路 F 1 1 2 , F 5 1 1 2 へ球が振り分けられ易くなり、下側フレーム F 8 6 b , F 2 0 8 6 b , F 3 0 8 6 b , F 4 0 8 6 b , F 5 0 8 6 b が開放状態に動作されることを遊技者に一層期待させることができる。

#### 【 5 3 0 1 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、上側フレーム通路 F R t 0 , F R t 5 0 は、遊技盤 F 1 3 , F 2 0 1 3 , F 3 0 1 3 , F 4 0 1 3 , F 5 0 1 3 の幅方向における中心に対し線（面）対称に配設される、即ち、遊技盤 F 1 3 , F 2 0 1 3 , F 3 0 1 3 , F 4 0 1 3 , F 5 0 1 3 の右方側に配設されても良く、遊技盤 F 1 3 , F 2 0 1 3 , F 3 0 1 3 , F 4 0 1 3 , F 5 0 1 3 の幅方向における中心に対し線（面）対称にそれぞれ配設されても良い。従って、遊技領域から上側フレーム通路 F R t 0 , F R t 5 0 に流入（入球）した球は、遊技盤 F 1 3 , F 2 0 1 3 , F 3 0 1 3 , F 4 0 1 3 , F 5 0 1 3 の右方側に配設された上側フレーム通路 F R t 0 , F R t 5 0 から遊技盤 F 1 3 , F 2 0 1 3 , F 3 0 1 3 , F 4 0 1 3 , F 5 0 1 3 の右方側に配設される第 1 通路 F R t 1 , F R t 5 1 へ流入（入球）されても良く、遊技盤 F 1 3 , F 2 0 1 3 , F 3 0 1 3 , F 4 0 1 3 , F 5 0 1 3 の左方側または右方側に配設された上側フレーム通路 F R t 0 , F R t 5 0 の一方から遊技盤 F 1 3 , F 2 0 1 3 , F 3 0 1 3 , F 4 0 1 3 , F 5 0 1 3 の左方側または右方側に配設される第 1 通路 F R t 1 , F R t 5 1 の一方へ流入（入球）されても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、不正に開閉部材 F 2 1 4 3 が操作（開放方向へ変位（回転））された場合、かかる開閉部材 F 2 1 4 3 の変位（回転）を抑制する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不正に開閉部材 F 2 1 4 3 が操作（開放方向へ変位（回転））された場合には、開閉部材 F 2 1 4 3 の変位（回転）に連動して変位（スライド又は回転）可能とされ、且つ、変位部材 F 1 3 0 が球の重量により変位されることで、開閉部材 F 2 1 4 3 が変位（回転）された場合には、開閉部材 F 2 1 4 3 に連動せず、非変位とされる所定部材を流入口 F O P f 1 よりも上流に設け、不正に開閉部材 F 2 1 4 3 が操作（開放方向へ変位（回転））された場合、所定部材が変位（スライド又は回転）され、かかる所定部材によって、流入口 F O P f 1 へ球が流入し難くなるように構成しても良い。

#### 【 5 3 0 2 】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、球の重量を利用して下側フレーム F 5 0 8 6 b を閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させる場

合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により変位手段 F 5 1 5 0 の開閉部材 F 5 1 5 8 が変位（回転）されても良い。例えば、変位部材 F 5 1 5 5 に検出手段が配設され、変位部材 F 5 1 5 5 の本体部 F 5 1 5 5 d へ球が案内された、又は、変位部材 F 5 1 5 5 が変位（回転）されたことを検出手段が検出することで、駆動装置を駆動させても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、右側スライド部材 F 5 1 5 7 R の被係合部 F 5 1 5 7 d と維持手段 F 5 1 6 0 の磁性体 F 5 1 6 4 とが磁着されることで右側スライド部材 F 5 1 5 7 R（右側開閉部材 F 5 1 5 8 R）の動作（回転、変位）が規制される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a とスライド部材 F 5 1 5 7 のスライド本体部 F 5 1 5 7 a との対向間にソレノイドが突出されることでスライド部材 F 5 1 5 7 10 の変位が規制されることや、スライド本体部 F 5 1 5 7 a に磁性体が配設され、その磁性体が第 1 軸受け部材 F 5 1 5 1 の規制部 F 5 1 5 1 a に配設される電磁石に着磁されることで右側スライド部材 F 5 1 5 7 R（右側開閉部材 F 5 1 5 8 R）の動作（回転、変位）が規制されても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、球 C B 5 1 に作用する慣性力を利用して球 C B 5 1 の移動（流下、転動）が再開される（保持部 F 5 1 5 5 e による保持が解除される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下側フレーム F 5 0 8 6 b の開放状態における保持部 F 5 1 5 5 e の下方（上方）となる位置に磁性体が配設され、その磁性体と球 C B 5 1 との間に作用する反発力により、球 C B 5 1 の移動（流下、転動）が再開されても良い。また、下側フレーム F 5 0 8 6 b に駆動装置（例えば、ソレノイドや駆動モータ）が配設され、駆動装置の駆動により 20 球 C B 5 1 が変位されることで球 C B 5 1 の移動（流下、転動）が再開されても良い。

#### 【5303】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、変位部材 F 5 1 5 5 のうちの左側変位部材 F 5 1 5 5 L 及び右側変位部材 F 5 1 5 5 R が同時に球を受け取り可能（第 2 通路 F R t 5 2 から球が流入可能）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、左側変位部材 F 5 1 5 5 L と右側変位部材 F 5 1 5 5 R とが連動するように構成し、且つ、左側変位部材 F 5 1 5 5 L 又は右側変位部材 F 5 1 5 5 R の一方が球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された状態では、他方が球を受け取り不能な位置（球の重量が作用した場合に変位可能な範囲の終端）に配置されるようにしても良い。即ち、左側変位部材 F 5 1 5 5 L 又は右側変位部材 F 5 1 5 5 R の一方が球を受け取る 30 と、その球の重量により、上記変位可能な範囲の終端へ向けて一方が変位されると共に、球を受け取り可能な位置（初期位置）へ向けて他方が変位され、球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された他方が球を受け取ると、その球の重量により、上記変位可能な範囲の終端へ向けて他方が変位されると共に、球を受け取り可能な位置（初期位置）へ向けて一方が変位される。この場合、球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された変位部材 F 5 1 5 5（左側変位部材 F 5 1 5 5 L 又は右側変位部材 F 5 1 5 5 R の一方）に対応する開閉部材 F 5 1 5 8（左側開閉部材 F 5 1 5 8 L 又は右側開閉部材 F 5 1 5 8 R の一方）は、流入口 F O P f 5 1 へ球を流入し難くさせる位置へ配置され、上記変位可能な範囲の終端に配置された変位部材 F 5 1 5 5（左側変位部材 F 5 1 5 5 L 又は右側変位部材 F 5 1 5 5 R の他方）に対応する開閉部材 F 5 1 5 8（左側開閉部材 F 5 1 5 8 L 又は 40 右側開閉部材 F 5 1 5 8 R の他方）は、流入口 F O P f 5 1 へ球が流入し易くする位置へ配置される。但し、その逆の配置であっても良い。

#### 【5304】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、第 1 通路部材 F 6 1 6 0（第 1 通路 F R t 6 1）の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 と挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 とが前後方向（矢印 F - B 方向）に並設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、左右方向（矢印 L - R 方向）に並設され、例えば、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 が挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 よりも左右方向両端側に並設されても良い。これにより、球が挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 へ流入される、或いは、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 へ流入されることを遊技者に視認させ易くできる。この場合、下側通路 F 6 1 1 2（第 2 通路 F R t 6 2）を正面側（背面側）へ向けて下 50

降傾斜される。これにより、一方側の挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 へ流入した球は一方側の挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 へ流入した球と比較して正面側（背面側）へ向けての変位量が大きく、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面側（矢印 F 方向側）を通過して他方側の上側通路 F 6 1 1 4 へ案内（送球）され、挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 へ流入した球は、立て壁部 F 6 1 1 3 の正面側（矢印 F 方向側）を通過せずに一方側の上側通路 F 6 1 1 4 へ案内（送球）される。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、球が上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）の第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c と第 2 傾斜部 F 6 1 1 4 d とを往復動可能となる位置に当接部 F 6 1 7 3 b が配設されても良い。これにより、当接部 F 6 1 7 3 b と当接可能となる位置に球を複数回到達させることができ、球を流入口 F O P f 6 1 へ流入させ易くできる。

10

#### 【5305】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b , F 1 1 0 8 6 b の動作後状態において、第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c を上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球 C B 6 1 が当接部 F 6 1 7 3 b の湾曲面 F 6 1 7 3 b 1 に当接することで、球 C B 6 1 が第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c から第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ振り分けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側通路 F 6 1 1 4（第 3 通路 F R t 6 3）の第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c が正面側（矢印 F 方向側）へ向けて下降傾斜される、背面部材 F 6 1 5 0 の背面板 F 6 1 5 1 に電磁石が配設される、又は、背面板 F 6 1 5 1 に正面側へ向けて風を送る送風装置が配設されることにより、球 C B 6 1 が第 1 傾斜部 F 6 1 1 4 c から第 5 通路部材 F 6 1 2 0（第 5 通路 F R t 6 5）の第 5 通路部 F 6 1 2 1 へ振り分けられても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、変位通路部材 F 6 1 7 4 の通路部 F 6 1 7 4 a 又は第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の転動面 F 7 1 8 1 a 1 の上面に突部が形成されても良い。これにより、通路部 F 6 1 7 4 a 又は転動面 F 7 1 8 1 a 1 から球が流出（流下、排出）されることを遅延させることができる。

20

#### 【5306】

上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、球の重量を利用して下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b , F 1 1 0 8 6 b を動作前状態から動作後状態、或いは、動作後状態から動作前状態へ向けて動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b , F 1 1 0 8 6 b が動作され（振分手段 F 6 1 7 0 の変位部材 F 6 1 7 3 , F 1 0 1 7 3 が変位され）ても良い。例えば、変位通路部材 F 6 1 7 4 又は第 2 変位通路 F 7 1 8 0 に検出手段が配設され、変位通路部材 F 6 1 7 4 の通路部 F 6 1 7 4 a 又は第 2 変位通路 F 7 1 8 0 の転動面 F 7 1 8 1 a 1 へ球が案内された、又は、変位通路部材 F 6 1 7 4 又は第 2 変位通路 F 7 1 8 0 が変位（回転）したことを検出手段が検出することで、駆動装置が駆動されても良い。上記第 6 2 実施形態から第 1 0 3 実施形態では、動作後状態における振分手段 F 6 1 7 0 の状態を維持する（変位を規制する）ための維持手段が下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b , F 1 1 0 8 6 b に形成されても良い。これにより、変位通路部材 F 6 1 7 4 から球が流出（流下、排出）された場合、言い換えると、変位通路部材 F 6 1 7 4 に球の重量が作用されない状態においても、下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b , F 1 1 0 8 6 b を動作後状態に維持でき、遊技の興趣を高めることができる。例えば、変位通路部材 F 6 1 7 4 の底面に磁性体が配設され、貫通孔 F 6 1 4 3 の内周面に電磁石が配設され、それら磁性体と電磁石とが着磁されることで振分手段 F 6 1 7 0 の変位が規制される。

30

40

#### 【5307】

なお、かかる維持手段が下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b , F 1 1 0 8 6 b に形成される場合、少なくとも 1 球が流入

50

口 F O P f 6 1 へ流入されることを契機として維持手段による振分手段 F 6 1 7 0 の変位の規制を解除する解除手段が下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b に形成されても良い。これにより、流入口 F O P f 6 1 への球の流入が確実化される。即ち、少なくとも1球が流入口 F O P f 6 1 へ流入されるまでの間、遊技者に安心感が付与され、興趣を高めることができる。上記第62実施形態から第103実施形態では、下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b , F 1 1 0 8 6 b の動作後状態から動作前状態への動作における当接部 F 6 1 7 3 b , F 1 0 1 7 3 b の変位方向には、第1傾斜部 F 6 1 1 4 c を当接部 F 6 1 7 3 b , F 1 0 1 7 3 b へ向けて移動する球 C B 6 1 の移動方向成分が含まれる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、動作前状態から動作後状態への動作における当接部 F 6 1 7 3 b , F 1 0 1 7 3 b の変位方向に、第1傾斜部 F 6 1 1 4 c を当接部 F 6 1 7 3 b , F 1 0 1 7 3 b へ向けて移動する球 C B 6 1 の移動方向成分が含まれても良い。これにより、球 C B 6 1 と当接部 F 6 1 7 3 b , F 1 0 1 7 3 b との当接により当接部 F 6 1 7 3 b , F 1 0 1 7 3 b が動作前状態における配設位置へ変位されることを抑制でき、球 C B 6 1 を第1傾斜部 F 6 1 1 4 c から第5通路部材 F 6 1 2 0 (第5通路 F R t 6 5) の第5通路部 F 6 1 2 1 へ確実に振り分けることができる。

#### 【5308】

上記第62実施形態から第103実施形態では、下側フレーム F 6 0 8 6 b , F 7 0 8 6 b , F 8 0 8 6 b , F 9 0 8 6 b , F 1 0 0 8 6 b , F 1 1 0 8 6 b の動作前状態から動作後状態への動作において、変位部材 F 6 1 7 3 , F 1 0 1 7 3 が第1軸 F 6 1 7 2 に沿って左右方向(矢印 L - R 方向)両端側へ向けて変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、変位部材 F 6 1 7 3 , F 1 0 1 7 3 が前後方向(矢印 F - B 方向)を軸として回転されても良い。これにより、変位部材 F 6 1 7 3 , F 1 0 1 7 3 を左右方向に変位させるための空間を不要とでき、設計の自由度を向上させることができる。上記第62実施形態から第103実施形態では、センサ F 1 1 0 0 1 により球の通過が検出された場合(又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合)に、ソレノイド F 1 1 0 0 2 の駆動力により変位部材 F 6 1 7 3 を変位させ、流入口 F O P f 6 1 への球の流入のし易さを変化させる形態を説明したが、かかる形態を他の実施形態に適用しても良い。例えば、所定位置(例えば、上側フレーム通路 F R t 0 よりも上流(遊技盤 F 1 3 上の遊技領域(球の流下加納な領域))、又は、上側フレーム通路 F R t 0 よりも下流(下側フレーム F 8 6 b の遊技領域(球の流下加納な領域))にセンサ F 1 1 0 0 1 を配設し、センサ F 1 1 0 0 1 により球の通過が検出された場合(又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合)に、ソレノイド F 1 1 0 0 2 の駆動力により開閉部材 F 1 4 3 を変位(開放または閉鎖)させ、流入口 F O P f 1 への球の流入のし易さを変化(流入し易くする、又は、流入し難くする)させても良い。

#### 【5309】

また、例えば、所定位置(例えば、上側フレーム通路 F R t 0 よりも上流(遊技盤 F 1 3 上の遊技領域(球の流下加納な領域))、又は、上側フレーム通路 F R t 0 よりも下流(下側フレーム F 8 6 b の遊技領域(球の流下加納な領域))にセンサ F 1 1 0 0 1 を配設し、センサ F 1 1 0 0 1 により球の通過が検出された場合(又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合)に、ソレノイド F 1 1 0 0 2 の駆動力により抑制部 F 4 1 3 4 (変位部材 F 4 1 3 0) を変位(開放または閉鎖)させ、第2振り分け孔 F 1 6 1 b (第1振り分け孔 F 1 6 1 a、即ち、流入口 F O P f 1) への球の流入のし易さを変化(流入し易くする、又は、流入し難くする)させても良い。上記第62実施形態から第103実施形態では、センサ F 1 1 0 0 1 を挿通孔 F 6 1 6 2 a 2 に配設したが、その配設位置は任意に設定できる。例えば、挿通孔 F 6 1 6 2 a 1 に配設しても良い。上記第62実施形態から第103実施形態では、球の重量を利用して、所定の部材を変位させ、かかる所定の部材の変位により、他の球が第1の流入口へ入球し易くされ、その結果、かかる他の球が第2の流入口へ入球し易くなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、球の重量を利用して、所定の部材を変位させ、かかる所定の部材の変位により

、他の球が第 1 の流入口へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が第 2 の流入口へ入球し易くなるように構成しても良い。

【 5 3 1 0 】

例えば、第 1 入賞口 6 4 を第 5 通路 F R t 5 の流出面 F 1 1 2 b の鉛直方向下方に配置し、且つ、変位部材 F 1 3 0 に球の重量が作用した場合、開閉部材 F 1 4 3 ( 遮断部 F 1 4 3 a ) が流入口 F O P f 1 を閉鎖させる ( 球を流入し難くさせる ) 方向へ変位される形態が例示される。かかる形態によれば、流入口 F O P f 1 に流入した球よりも、流入口 F O P f 1 に流入せず流出面 F 1 1 2 b から流出する球の方が第 1 入賞口 6 4 へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位部材 F 1 3 0 を変位させ、かかる変位部材 F 1 3 0 の変位 ( 開閉部材 F 1 4 3 による流入口 F O P f 1 の閉鎖 ) により、他の球が流入口 F O P f 1 へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出面 F 1 1 2 b を利用して、第 1 入賞口 6 4 へ入球し易くされる。また、例えば、第 1 入賞口 6 4 を第 4 通路 F R t 5 4 の流出面 F 5 1 1 2 b の鉛直方向下方に配置し、且つ、変位部材 F 5 1 3 0 に球の重量が作用した場合、開閉部材 F 5 1 5 8 が流入口 F O P f 5 1 を閉鎖させる ( 球を流入し難くさせる ) 方向へ変位される形態が例示される。かかる形態によれば、流入口 F O P f 5 1 に流入した球よりも、流入口 F O P f 5 1 に流入せず流出面 F 5 1 1 2 b から流出する球の方が第 1 入賞口 6 4 へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位部材 F 5 1 3 0 を変位させ、かかる変位部材 F 5 1 3 0 の変位 ( 開閉部材 F 5 1 5 8 による流入口 F O P f 5 1 の閉鎖 ) により、他の球が流入口 F O P f 5 1 へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出面 F 5 1 1 2 b を利用して、第 1 入賞口 6 4 へ入球し易くされる。

【 5 3 1 1 】

また、例えば、第 1 入賞口 6 4 を流出口 F O P o u t 6 2 の鉛直方向下方に配置し、且つ、変位通路部材 F 6 1 7 4 に球の重量が作用した場合、変位部材 F 6 1 7 3 が球に作用 ( 当接 ) 不能な位置に方向へ変位される ( 変位通路部材 F 6 1 7 4 に球の重量が作用していない状態では、変位部材 F 6 1 7 3 が球に作用 ( 当接 ) 可能な位置に配置 ( 上側通路 F 6 1 1 4 の上面から突出されている ) 形態が例示される。かかる形態によれば、流入口 F O P f 6 1 に流入した球よりも、流入口 F O P f 6 1 に流入せず流出口 F O P o u t 6 2 から流出する球の方が第 1 入賞口 6 4 へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位通路部材 F 6 1 7 4 を変位させ、かかる変位通路部材 F 6 1 7 4 の変位 ( 変位部材 F 6 1 7 3 に当接した他の球の進行方向が変更されることの回避 ) により、他の球が流入口 F O P f 6 1 へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出口 F O P o u t 6 2 から第 1 入賞口 6 4 へ入球し易くされる。上記各実施形態では、入賞ユニット K 2 0 0 の第 1 電動役物 K 2 4 0 や第 2 電動役物 K 2 5 0 の状態に応じて入賞ユニット K 2 0 0 の見え方が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞ユニット K 2 0 0 の発光部 K 2 2 8 から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御することにより、入賞ユニット K 2 0 0 の見え方が変化するように構成しても良い。この時、入賞ユニット K 2 0 0 の第 1 電動役物 K 2 4 0 や第 2 電動役物 K 2 5 0 の状態に対応させるようにして、入賞ユニット K 2 0 0 の発光部 K 2 2 8 から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御しても良いし、第 1 電動役物 K 2 4 0 や第 2 電動役物 K 2 5 0 の状態とは無関係に発光部 K 2 2 8 から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御しても良い。例えば、第 1 電動役物 K 2 4 0 の電動役物 K 6 4 0 a が開放状態の時に光を強化するようにしたり、第 2 電動役物 K 2 5 0 の可動板 K 2 5 1 が開放状態の時に光を強化するようにしたりしても良いし、逆に弱くするようにしても良い。

【 5 3 1 2 】

また、入賞ユニット K 2 0 0 の発光部 K 2 2 8 から照射される光の色や、光の強弱を、球が第 2 入賞口 K 6 4 0 や第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に入球した場合に変化させるように制御しても良い。この場合、入賞ユニット K 2 0 0 の見え方の違いから、第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a への入賞を把握させることができる。上記各実施形態

では、入賞ユニット K 2 0 0 の板状本体 K 2 0 2 の裏側に拡散形状が形成されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体 K 2 0 2 の裏側面または表裏面が平滑に形成されても良い。この場合、板状本体 K 2 0 2 の透過性を向上させることができるので、入賞ユニット K 2 0 0 内を流下する球や、第 1 電動役物 K 2 4 0 の電動役物 K 6 4 0 a や、第 2 電動役物 K 2 5 0 の可動板 K 2 5 1 等の視認性を向上させることができる。上記各実施形態では、発光部 K 2 2 8 からの光が電動役物 K 6 4 0 a 上を転動する球に遮られないものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部 K 2 2 8 を、電動役物 K 6 4 0 a 上を転動する球の経路の後方や、可動板 K 2 5 1 上を転動する球の経路の後方に配置しても良い。この場合、発光部 K 2 2 8 からの光が、電動役物 K 6 4 0 a 上を転動する球や、可動板 K 2 5 1 上を転動する球に遮られ得る。これにより、発光部 K 2 2 8 を点灯制御させている場合に、光が明滅しているように視認させることができ、発光部 K 2 2 8 からの光の見え方を変化させることができる。この時、電動役物 K 6 4 0 a 上を転動する球による光の明滅により、第 2 入賞口 K 6 4 0 へ入球することを示唆することができる一方、可動板 K 2 5 1 上を転動する球による光の明滅により、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a に入球せずに球が可動板 K 2 5 1 上を左方に通過し得ることを示唆することができる。

#### 【 5 3 1 3 】

上記各実施形態では、電動役物 K 6 4 0 a や、可動板 K 2 5 1 が、有色で不透明である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物 K 6 4 0 a 又は可動板 K 2 5 1 の少なくとも一方が、有色透明の樹脂材料から形成されても良い。この場合、化粧カバー K 2 2 0 と重ねて視認される場合の作用は維持しながら、電動役物 K 6 4 0 a 又は可動板 K 2 5 1 を通過する光により入賞ユニット K 2 0 0 の視認態様を変化させ易くすることができる。また、電動役物 K 6 4 0 a 又は可動板 K 2 5 1 の少なくとも一方が、無色透明の樹脂材料から形成されても良い。この場合であっても、電動役物 K 6 4 0 a 又は可動板 K 2 5 1 を通過する光により入賞ユニット K 2 0 0 の視認態様を変化させ易くすることができる。上記各実施形態では、可動板 K 2 5 1 から反射した光が上縁部 K 2 0 7 a を介して視認可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物 K 6 4 0 a から反射した光を電動役物 K 6 4 0 a とは異なる位置で反射させて遊技者に視認させ、電動役物 K 6 4 0 a の状態を把握可能とさせるための反射部を上縁部 K 2 0 7 a とは別で設けても良い。なお、反射部は入賞ユニット K 2 0 0 の内側に配置されても良いし、入賞ユニット K 2 0 0 の外方に配置されるようにしても良い。この場合、入賞ユニット K 2 0 0 とは異なる位置を視認して、電動役物 K 6 4 0 a の状態を把握させることができる。また、上縁部 K 2 0 7 a の機能を奏する部分についても、入賞ユニット K 2 0 0 の内側に限らず、入賞ユニット K 2 0 0 の外方に配置されるようにしても良い。上記各実施形態では、電動役物 K 6 4 0 a や可動板 K 2 5 1 が前後方向でスライドし、遊技者側に見せる面が変化しない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右方向に沿う回転軸で前後方向に回転動作するように構成しても良い。この場合、閉状態で遊技者に見せる面（前面）と、開状態で遊技者に見せる面（閉状態での後面、開状態での上面）とが異なるので、表裏の面の態様を異ならせる（例えば、色を変える）ことで、開状態か閉状態かで、化粧カバー K 2 2 0 （小形意匠 K 2 2 1 b 等）の背景色を変化させることができる。

#### 【 5 3 1 4 】

上記各実施形態では、電動役物 K 6 4 0 a 及び可動板 K 2 5 1 が赤色で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、電動役物 K 6 4 0 a と可動板 K 2 5 1 とが異なる色で形成されても良いし、赤以外の青や黄色等あらゆる色を採用可能である。また、小形意匠 K 2 2 1 b の色は白色に限定されるものでなく、金や黄色等あらゆる色を採用可能である。何れの色を採用した場合であっても、小形意匠 K 2 2 1 b の背景色となる場合と、ならない場合とを構成でき、小形意匠 K 2 2 1 b の見え方を変化させることができる。この時、色の選択として、相対的に判別しやすい関係で色を選択した方が、演出効果を向上させることができる。上記各実施形態では、昇降装置 K 5 0 0 の上下変位

が回転部材 K 4 3 0 の変位に対して増大されるように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置 K 5 0 0 の変位量が回転部材 K 4 3 0 の変位量と一致しても良い。この場合、昇降装置 K 5 0 0 の動作をより安定させることができる。上記各実施形態では、切替装置 K 4 6 0 により昇降装置 K 5 0 0 の右側構成部の下降が制限されることで、昇降装置 K 5 0 0 が右側を下方にする傾斜姿勢で片側落下状態を構成可能であることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置 K 5 0 0 が右側を下方にする傾斜姿勢から、左側構成部を落下位置状態まで変位させることで、左側を下方にする第 2 の傾斜姿勢を構成可能にしても良い。この場合、演出待機状態から第 2 の傾斜姿勢に変化するように制御しても良い、片側落下状態を経由して第 2 の傾斜姿勢に変化するように制御しても良い。前者の方が、昇降装置 K 5 0 0 による状態変化を顕著にすることができる一方で、後者の方が、状態変化後の昇降装置 K 5 0 0 の姿勢を安定させ易くすることができる。上記各実施形態では、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転速度を方向に因らず一定として、移動装置 K 5 6 0 の左右方向のスライド速度を変化させるよう制御する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転速度または移動装置 K 5 6 0 の左右方向のスライド速度の少なくとも一方を、方向に対応して変化させるように制御するようにできれば良い。

10

#### 【5315】

上記各実施形態では、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転速度が予め規定される設計値に収まっている場合の動作制御について説明したが、回転装飾部材 K 5 7 8 の動作制御は必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転速度が予め規定される設計値に収まらなかった場合にエラー信号を出して演出役物の動作を実行しないようにするのではなく、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転速度から新たに駆動モータ K M T 5 1 の回転速度を算出して、その新たに算出された回転速度により移動装置 K 5 6 0 を左右方向にスライド移動させるようにしても良い。これにより、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転後の停止位置と、移動装置 K 5 6 0 の移動後の停止位置とを対応付けやすくすることができ、回転装飾部材 K 5 7 8 の回転速度が予め規定される設計値に収まる場合と同様に、連動を適切に実行させることができる。なお、速度の再計算をするのではなく、回転装飾部材 K 5 7 8 を停止させるタイミングを、移動装置 K 5 6 0 のスライド移動を停止させるタイミングとずらすことができるように制御しても良い。上記各実施形態では、昇降装置 K 5 0 0 の昇降動作と、状態変化装置 K 4 7 0 の動作とが、共通の回転部材 K 4 3 0 の動作に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置 K 5 0 0 の昇降動作と、状態変化装置 K 4 7 0 の動作とが、異なる駆動装置からの駆動力で動作されるように制御しても良い。上記各実施形態では、第 2 可動装置 K 7 0 1 において、アーム部材 K 7 3 5 が回転動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下方向にスライド移動する可動ラックを構成し、この可動ラックの昇降量が主装飾部材 K 7 6 0 に伝達されるようにしても良い。この場合、可動ラックにより左右幅を抑えて構成することができる。

20

30

#### 【5316】

上記各実施形態では、第 2 可動装置 K 7 0 1 において、円弧状部 K 7 3 2 , K 7 3 4 が面で当接することでアーム部材 K 7 3 5 の回転を抑制する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アーム部材 K 7 3 5 を途中位置で停止させる位置に配置可能な可動のストッパ部材を設けるようにしても良い。この場合、ストッパ部材の配置により、アーム部材 K 7 3 5 を途中位置で停止させ易い場合と、途中停止させない場合とを構成することができる。上記各実施形態では、第 3 可動装置 K 8 0 1 において、延設回転部材 K 8 7 4 の回転開始は、延設回転部材 K 8 7 4 の長尺方向が左右方向に沿う姿勢から生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設回転部材 K 8 7 4 の長尺方向が上方向を向く姿勢から生じさせるものでも良い。この場合、延設回転部材 K 8 7 4 の長尺方向が下方向を向くまでの回転角度を大きくすることができる。上記各実施形態では、第 3 可動装置 K 8 0 1 において、延設回転部材 K 8 7 4 の過回転を小さく抑えることで、板状部 K 8 1 1 , K 8 2 1 , K 8 3 1 の戻り動作が生じないよう

40

50



に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長孔 K 8 8 4 の短手方向幅を十分に確保して円柱突部 K 8 7 6 a との間に隙間を確保したり、円柱突部 K 8 7 6 a の回転軸側の肉部を削ることで長孔 K 8 8 4 との隙間を確保したり、長孔 K 8 8 4 の先端部に円柱突部 K 8 7 6 a の移動軌跡に沿う円弧形状部を設けることで円柱突部 K 8 7 6 a と長孔 K 8 8 4 との干渉を避けるようにしても良い。上記各実施形態では、第 3 可動装置 K 8 0 1 において、延設回転部材 K 8 7 4 が回転終端で面と当接して止まる場合を説明したが必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転終端で円柱突部 K 8 7 6 a が凹部に収容させることで止まるように構成しても良い。

#### 【5317】

上記各実施形態では、ベース板 K 2 0 6 0 の外形傾斜部 K 2 0 6 0 e や、傾斜開口部 K 2 0 6 0 w や、光照射装置 K 2 1 0 0 の傾斜面 K 2 1 2 1 や、光照射装置 K 3 1 0 0 の傾斜面 K 3 1 2 2 等の傾斜角度として一例を記載したが、必ずしもこれに限られるものではなく、光を屈折させたり反射させたりして、光らせる対象に光が届くような形状から形成されていればよい。上記各実施形態では、発光手段 K 2 1 1 1, K 3 1 1 1 が湾曲線に沿って並ぶ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右や上下等の所定の方向に延びる直線上に並ぶように構成しても良い。上記各実施形態では、発光手段 K 2 1 1 1, K 3 1 1 1 からの光が正面側に進行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技領域内方へ向けて光が進行するように形成されても良い。この場合、正面視では隠される範囲（遊技領域外方の範囲）からの光によっても遊技領域を照らすことができるので、遊技領域をより明るくすることができる。上記各実施形態では、光がベース板 K 2 0 6 0 の開口を通過する前における傾斜開口部 K 2 0 6 0 w において光が反射または屈折し正面側に進行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板 K 2 0 6 0 の開口を通過した後における傾斜開口部 K 2 0 6 0 w の縁部における反射または屈折によっても光を正面側へ進行させるようにしても良い。また、ベース板 K 2 0 6 0 の開口内に、光を反射または屈折可能な物体を配置して、その物体によりベース板 K 2 0 6 0 の開口内で光の進行方向を変化させて正面側に光を進行させるようにしても良い。この場合、ベース板 K 2 0 6 0 の開口縁部以外の箇所からも遊技者へ光を届けることができる。

#### 【5318】

上記各実施形態では、第 1 可動装置 K 4 0 1, K 4 4 0 1、第 2 可動装置 K 7 0 1, K 4 7 0 1 及び後層側可動装置 K 8 0 0, K 4 8 0 0 のそれぞれで、駆動力の伝達機構について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一の装置の伝達機構を、他の装置の伝達機構に流用することは可能である。この場合において、左右方向を上下方向に変えて採用することは当然可能であるし、左右一対のものを片方だけで利用したり、その逆を採用したりすることも可能である。上記各実施形態では、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x と第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y とが、異なる形状である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、同一形状の対象物として視認させても良い。上記各実施形態では、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の外形形状が四角形とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、六角形や、八角形でも良い。この場合において、中心を特定できる多角形とすることで、回転させた場合の視認態様を美しくすることができる。また、中心と特定できる形状であれば多角形でなくてもよく、外形が曲線で構成された形状でも良い。また、視認される物は表示される対象に限られるものではない。例えば、移動装置 K 4 5 6 0 の内部に収容されるか、又は、移動装置 K 4 5 6 0 に外方（例えば、長尺装置 K 5 4 0 を介する経路）から供給される物体が視認窓部 K 4 5 7 8 a を通して視認可能な位置（回転装飾部材 K 4 5 7 8 の後方位置）に適切なタイミングで移動可能に構成されても良い。上記各実施形態では、視認窓部 K 4 5 7 8 a が回転装飾部材 K 4 5 7 8 に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の内周の内側における表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x や第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y を視認可能な視認部が表示されるように構成しても良い。

10

20

30

40

50

## 【 5 3 1 9 】

上記各実施形態では、視認窓部 K 4 5 7 8 a が開口形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認窓部 K 4 5 7 8 a として形成される範囲の板厚を、他の部分の板厚よりも薄くして、透過性を高くすることで背面側を視認可能とするように構成しても良い。上記各実施形態では、視認窓部 K 4 5 7 8 a が回転移動される第 1 の演出制御例および第 2 の演出制御例で、一方向への回転角度が 90 度である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、90 度より大きい角度（例えば、120 度）でも良いし、90 度より小さい角度でも良い。この場合に、流下する球の速度に対応して回転角度が変化するようにしても良い。上記各実施形態では、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x が回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転軸の右側に、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y が回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転軸の左側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右逆でも良いし、回転軸の上と下とに配置されるものでも良い。どの場合であっても、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転軸を基準として正反対となる異なる位置で異なる視認対象物 K 4 5 8 0 x , K 4 5 8 0 y を視認させることができるので、遊技者の見間違いを避け易くすることができる。上記各実施形態では、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に右側を向いた矢印形状が表示される第 3 の演出制御例と、第 1 の演出用途例とを別で説明したが、これらを同時に実行しても良いし、別個独立で実行するようにしても良い。同時に実行する場合には、ラウンド遊技中においては、入球の検出のたびに回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転され、表示装置 K 4 5 8 0 の中央部付近に矢印形状を点灯表示し、ラウンド遊技の終了時になったら第 1 の演出用途例における制御を実行するようにしても良い。これにより、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の内側における視認態様を複雑にすることができる。

## 【 5 3 2 0 】

上記各実施形態では、表示装置 K 4 5 8 0 を介して、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x 又は第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y が表示される場合と、矢印形状が表示される場合とを説明したが、表示態様は、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x 又は第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y の表示の代わりに矢印形状を表示するようにしても良いし、矢印形状の表示の代わりに第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x 又は第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y を表示するようにしても良い。これにより、視認態様のバリエーションを増やすことができる。上記各実施形態では、表示装置 K 4 5 8 0 を介して、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x 又は第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y が表示される場合と、矢印形状が表示される場合とを説明したが、視認態様は必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置 K 4 5 6 0 の内側が空洞に形成されており、その空洞の内側において、回転装飾部材 K 4 5 7 8（又は回転装飾部材 K 4 5 7 8 の内周側を閉塞する透過性板が形成される場合にその透過性板）を通して視認可能な位置に、第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 x、第 2 視認対象物 K 4 5 8 0 y と同様の形状の物体を配置可能に構成されていても良い。この場合、物体同士が衝突することによる視認態様の変化により、演出効果を向上させることができる。上記各実施形態では、長尺装置 K 5 4 0 が前後方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右方向の回転軸や、上下方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させられるように構成しても良い。この場合、移動装置 K 5 6 0 , K 4 5 6 0 の前面側の見え方（見える角度）を変化させることができ、演出効果を向上させることができる。また、例えば、上下方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させるように構成する場合において、透明フィルム K 4 8 9 1 による平面 K S 4 9 と長尺装置 K 5 4 0 の長手方向とが平行となるような姿勢を構成可能としても良い。

## 【 5 3 2 1 】

上記各実施形態では、上側部材 K 5 3 0 の湾曲受部 K 5 3 7 を上側回転部材 K 4 7 6 が下側から支えることで長尺装置 K 5 4 0 を演出待機状態における配置で維持する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側回転部材 K 4 7 6 とは別で、上側部材 K 5 3 0 を上側から挟むように支持する部材を構成しても良い。この部材に

、上側回転部材 K 4 7 6 側へ向かう付勢力を与えることで、上側部材 K 5 3 0 の上向きの変位に対する抵抗力を生じさせることができる。これにより、搬送時における長尺装置 K 5 4 0 の位置変化を防止することができる。上記各実施形態では、上側回転部材 K 4 7 6 の全体が樹脂材料により構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側部材 K 5 3 0 と当接する回転先端部 K 4 7 6 b には樹脂材料を構成し、上側部材 K 5 3 0 と当接しない支持孔 K 4 7 6 a 付近は金属材料により構成するようにしても良い。これにより、金属材料により耐久性を向上させることができると共に、回転先端部 K 4 7 6 b と当接する上側部材 K 5 3 0 の摩耗を最小限に抑えることができる。上記各実施形態では、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が、中央側に開口が形成されるものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が光透過性の樹脂材料から、内側の開口が閉塞するような形状で構成され、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域を前側から覆うように構成しても良い。この場合、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転による光の反射による視認性の変化を、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域全体に及ぼすことができるので、演出性を向上させることができる。上記各実施形態では、遊技球の入賞に対応して、表示装置 K 4 5 8 0 に矢印形状が表示される場合を説明したが、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に表示される内容は、上述の態様に限られるものではない。例えば、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に、球状体が流れる様子が表示されても良い。

10

#### 【 5 3 2 2 】

この球状体は、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域の中央を真下に流下するように表示されても良いし、表示領域の中央に対して左右にずれた位置を流下するように表示されても良い。左右にずれた位置を流下するようにすれば、遊技者に対して、方向を示唆する視認態様を報知することができる。また、球状体の流下には、転動面上を球状体が転動する場合も含まれる。この場合において、左右いずれか一方を流下する球状体の速度と、その直後に左右いずれか他方を流下する球状体の速度とが異なるように構成しても良い。例えば、右側を流下する球状体の速度よりも、その直後に左側を流下する球状体の方がゆっくりと流下するように表示させても良い。表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に表示される球状体の流下方向は、真下方向でも良いし、左右成分を持つ方向でも良い。例えば、右側を流下する球状体は右下方向へ流下し、左側を流下する球状体は左下方向へ流下するように表示される場合、球状体が表示領域の右側を流下する場合と、表示領域の左側を流下する場合との、表示領域の視認態様の違いを大きくすることができる。また、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転駆動制御の設定として、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に表示される球状体が流下する位置と、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向とを対応させるように制御しても良い。例えば、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域の左右中央よりも右側を球状体が流下する場合に回転装飾部材 K 4 5 7 8 が正面視時計回りに回転され、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域の左右中央よりも左側を球状体が流下する場合に回転装飾部材 K 4 5 7 8 が正面視反時計回りに回転されるようにしても良い。または、球状体の流下方向と回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向との関係が上述の逆に設定されるものでも良い。

20

30

#### 【 5 3 2 3 】

この場合、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域を視認せずとも、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向から、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域のどこを球状体が流下しているのかを予想することができる。従って、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域を無理に大きくする必要を無くすことができるので、表示装置 K 4 5 8 0 を低コストで実装できると共に、表示装置 K 4 5 8 0 の背面側に配置される第 3 図柄表示装置 K 8 1 の視認面積を大きく確保することができる。この場合において、球状体の流下速度と、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度とを対応させるようにしても良い。例えば、球状体がゆっくり流下する場合には回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度がゆっくりとなり、球状体が高速で流下する場合には回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度も高速となるように構成しても良い。これにより、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域と、回転装飾部材 K 4 5 7 8 とで、一体感のある動作態様を遊技者に視認させることができる。また、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域の表示態様を、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転時と停止時とで異ならせるようにしても良い。例えば、上述のよう

40

50

に、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転される場合には、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に流下する球状体を表示させる一方で、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が停止される場合には、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に流下する球状体とは異なる形状のロゴ、キャラクター又は装飾形状が静止画として表示されるように構成しても良い。または、静止画ではなく動画表示されるように構成しても良い。この場合、表示装置 K 4 5 8 0 及び回転装飾部材 K 4 5 7 8 によって、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に球状体が流下される態様を伴う視認態様と、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に球状体が流下される態様を伴わない視認態様とを創出することができるので、表示装置 K 4 5 8 0 及び回転装飾部材 K 4 5 7 8 の演出効果を向上させることができる。また、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に表示される球状体の流れる位置、流下速度、流下方向を、遊技球が実際に通過した遊技領域の位置、実際の流下速度、実際の流下方向と対応させるようにしても良い。

10

#### 【5 3 2 4】

例えば、右打ち遊技の期間において長尺装置 K 5 4 0 が右第 2 傾斜姿勢となるように制御され、右打ちした遊技球が流下する経路上に配置される第 1 特定入賞口 K 6 5 a、第 2 入賞口 K 6 4 0 及び第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域に球状体が表示されるように制御しても良い。この場合において、入賞口の実際の配置、及び入賞口に入球した遊技球の実際の流下方向に対応させて球状体を表示させることで、遊技者に対して、実際に遊技球が流下した位置を把握させ易くすることができる。即ち、第 1 特定入賞口 K 6 5 a で遊技球が検出された場合には、検出される度に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域の右側範囲において、鉛直下方へ流下し、その後で右斜め下方へ流下する経路で、球状体が表示され、同時に、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が時計回りに回転されるように駆動される。また、第 2 入賞口 K 6 4 0 又は第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a で遊技球が検出された場合には、検出される度に、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域の左側範囲において、鉛直下方へ流下し、その後で左斜め下方へ流下する経路で、球状体が表示され、同時に、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が反時計回りに回転されるように駆動される。これにより、遊技者は、入賞口 K 6 5 a、K 6 4 0、K 6 5 0 a を注視しなくても、表示装置 K 4 5 8 0 の表示態様や、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向を視認することで、遊技球がどこを流下してどの入賞口 K 6 5 a、K 6 4 0、K 6 5 0 a を通過したのかを把握することができることから、遊技者の遊技負担を低減することができる。遊技球の流下速度は、入賞口 K 6 5 a、K 6 4 0、K 6 5 0 a の配置高さから、力学的エネルギーに基づき検討すると、配置高さの同等な入賞口 K 6 5 a、K 6 4 0 を通過する際の遊技球の流下速度の絶対値は概ね同じと考えられる。配置高さの低い第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a を通過する際の遊技球の流下速度の絶対値は、位置エネルギーが運動エネルギーに変換される分、入賞口 K 6 5 a、K 6 4 0 を通過する際の遊技球の流下速度の絶対値よりも大きいと考えられる。

20

30

#### 【5 3 2 5】

従って、第 1 特定入賞口 K 6 5 a 又は第 2 入賞口 K 6 4 0 を遊技球が通過したことが検出された場合における、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域で表示される球状体の流下速度の絶対値および回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度の絶対値に比較して、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a を遊技球が通過したことが検出された場合における、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域で表示される球状体の流下速度の絶対値および回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度の絶対値が大きくなるように（高速になるように）制御される。これにより、第 2 入賞口 K 6 4 0 を遊技球が通過した場合と第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a を遊技球が通過した場合とで、表示装置 K 4 5 8 0 の表示領域における球状体の表示位置や回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向が同じであっても、球状体の流下速度や回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度を遊技者に把握させることで、遊技球が第 2 入賞口 K 6 4 0 を通過したのか、第 2 特定入賞口 K 6 5 0 a を通過したのかを遊技者に判別させることができる。そのため、遊技者は、入賞口 K 6 5 a、K 6 4 0、K 6 5 0 a を注視しなくても、表示装置 K 4 5 8 0 の表示態様や、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転方向および回転速度を視認することで、遊技球がどこを流下してどの入賞口 K 6 5 a、K 6 4 0、K 6 5 0 a を通過したのかを把握することが

40

50

できることから、遊技者の遊技負担を低減することができる。上記各実施形態では、第3の演出制御例として、第1特定入賞口K65aへの入球が検出される度に表示装置K4580に矢印形状が表示され、回転装飾部材K4578が時計回りに回転動作され、その表示態様および回転動作態様が一定ではなく、変化し得るように制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、第3の演出制御例では、先の遊技球の入球に基づいて表示装置K4580に表示される球状体の速度および回転装飾部材K4578の回転速度に比較して、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置K4580に表示される球状体の速度および回転装飾部材K4578の回転速度が、同じか、それ以上となるように制御される。

#### 【5326】

10

これにより、第1特定入賞口K65aに入球される球数が多くなるほど、表示装置K4580に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度が大きくなり易い状況を構成することができる。更に、第1特定入賞口K65aに入球される球数が多くなるほど、第3図柄表示装置K81に表示される「+15」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示の表示数が多くなるため、回転装飾部材K4578の回転と数字表示の表示(数)とを一連で視認させることができる。従って、遊技者は、第1特定入賞口K65aへの入球個数と、表示装置K4580に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度とを対応付けて把握することができる。この場合、表示装置K4580に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度から、払い出される賞球個数の多少を予想し易くすることができるので、表示装置K4580の表示および回転装飾部材K4578に対する注目力を向上させることができる。なお、第3の演出制御例において、先の遊技球の入球に基づいて表示装置K4580に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度に対する、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置K4580に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度の変化量(速度上昇量)は、毎回同じでも良いし、異なるようにしても良い。例えば、球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度として、第1段階(遅速)から第5段階(高速)まで5種類の速度を設定可能に構成されている場合に、先の遊技球の入球に基づく球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度が第1段階だった場合に、その後の遊技球の入球に基づく球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度が第2段階に変化するパターンのみならず、第3~5段階に変化するパターンをも実行可能に構成しても良い。

20

30

#### 【5327】

この場合に、例えば、表示される球状体が表示装置K4580の下方へ流れきる前に、次の球が入球した(短時間で2球連続入球した)場合に球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度が一段階増加し、更に次の球に基づいて表示される球状体が表示装置K4580の下方へ流れきる前に更に次の球が入球した(短時間で3球連続入球した)場合に球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度が二段階増加するように構成しても良い。この場合、球状体の流下速度および回転装飾部材K4578の回転速度の変化態様から、高頻度の入球が生じたことを遊技者に把握させることができる。なお、上述の第3の演出制御例では、第1特定入賞口K65aへの入球に基づいて表示装置K4580の表示が切り替えられ、回転装飾部材K4578が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第1特定入賞口K65aに入球されず、第2電動役物K250の可動板K251の上面を左方へ流されることで第2特定入賞口K650aにも入球されなかった球が、左側の球案内内部K210に入球した場合に、表示装置K4580の表示が切り替えられ、回転装飾部材K4578が回転動作されるように構成しても良い。右側の球案内内部K210がアウト口K71と同様の機能を備える一方で、左側の球案内内部K210は一般入賞口K63と同様の機能を備えており、入球に基づき賞球の払い出しが行われる。即ち、左側の球案内内部K210への入球と同様、一般入賞口K63に入球した場合にも、表示装置K4580の表示が切り替えられ、回転装飾部材K4578が回転動作される。この場合、表示装置K4580の表示や回転装飾部

40

50

材 K 4 5 7 8 の回転動作により、遊技者に対して、第 1 特定入賞口 K 6 5 a に入球せず下流に流れた球の存在に気付かせることができるので、開閉板 K 6 5 b が閉鎖状態の時に球の発射をしていないか、球の発射強度は適切か、といった、操作ハンドル H 5 1 の操作の見直しを遊技者に促すことができる。

【 5 3 2 8 】

即ち、第 1 特定入賞口 K 6 5 a に発射球の全てが入球される状況下では、表示装置 K 4 5 8 0 の表示の切り替えは生じず、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作も生じない一方で、第 1 特定入賞口 K 6 5 a に発射球の一部が入球されない状況下においては、表示装置 K 4 5 8 0 の表示の切り替えを生じ、回転装飾部材 K 4 5 7 8 も回転動作される。これにより、表示装置 K 4 5 8 0 及び回転装飾部材 K 4 5 7 8 を、第 1 特定入賞口 K 6 5 a に適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置 K 4 5 8 0 及び回転装飾部材 K 4 5 7 8 に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、上述の第 3 の演出制御例では、第 1 特定入賞口 K 6 5 a への入球に基づいて表示装置 K 4 5 8 0 の表示が切り替えられ、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側の球案内部 K 2 1 0 への入球では表示装置 K 4 5 8 0 の表示の切り替えや回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作を生じさせず、一般入賞口 K 6 3 への入球に基づいて、表示装置 K 4 5 8 0 の表示が切り替えられ、回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作されるように構成しても良い。この場合、表示装置 K 4 5 8 0 の表示や回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作により、遊技者に対して、第 1 特定入賞口 K 6 5 a 側、即ち、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の上側を右方へ案内されずに、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の左側へ案内され流れた球の存在に気付かせることができるので、球の発射強度が弱くなっていないか、といった、操作ハンドル H 5 1 の操作の見直しを遊技者に促すことができる。即ち、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の上流側の位置を遊技球が右方に流下し続ける状況が維持される時には表示装置 K 4 5 8 0 の表示の切り替えや回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が実行されることはなく、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の上流側の位置を遊技球が一つでも左方に流下する場合に表示装置 K 4 5 8 0 の表示の切り替えや回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が実行され得る。

【 5 3 2 9 】

そのため、表示装置 K 4 5 8 0 の表示の切り替えや回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が実行された場合、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の上流側の位置を遊技球が左方に流下する程度に、発射強度が弱まっている証拠になるので、表示装置 K 4 5 8 0 の表示や回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作を視認した遊技者に対して、操作ハンドル H 5 1 の操作強度を見直させるよう促すことができる。これにより、表示装置 K 4 5 8 0 及び回転装飾部材 K 4 5 7 8 を、第 1 特定入賞口 K 6 5 a に適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置 K 4 5 8 0 及び回転装飾部材 K 4 5 7 8 に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、上述の第 3 の演出制御例では、表示装置 K 4 5 8 0 の表示および回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が、遊技球の入球に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、表示装置 K 4 5 8 0 の表示または回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作の少なくとも一方が、遊技球の入球に因らず発生するようにしても良い。この場合において、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度が、操作ボタン部材 H 1 8 1 の操作（押し込み、連打、長押し等）に基づいて増加可能に構成されても良い。例えば、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度として、第 1 段階（遅速）から第 5 段階（高速）まで 5 種類の速度を設定可能に構成されている場合に、操作ボタン H 1 8 1 の操作によりどの段階まで増加するのか（増加上限）と、遊技者が得られる利益の期待値（大当たり遊技における払い出し賞球個数の多少（獲得した大当たりのラウンド数の多少）、特図抽選の大当たり期待度など）とを対応させることにより、操作ボタン部材 H 1 8 1 の操作意欲を向上させることができる。なお、上述した増加上限の設定を、第 1 特定入賞口 K 6 5 a への入球に基づいて表示装置 K 4 5 8 0 の表示や回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作が生じる場合の、球状体の流下速度や回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転速度の増加上限に適用しても良い。これにより、表示装置 K

４５８０や回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。

【５３３０】

上記各実施形態では、球状体が表示装置Ｋ４５８０の中央部付近に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球状体が、回転装飾部材Ｋ４５７８の視認窓部Ｋ４５７８aを通して視認されるようにしても良い。この場合、例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と共に球状体が回転移動するように構成しても良い。これにより、球状体の移動態様を大きな円弧で構成することができる。また、例えば、球状体の移動態様は上下方向に流下した後で、斜め左右方向に流下する態様を維持しつつも、斜め左右方向に流下する球の通過経路に視認窓部Ｋ４５７８aが配置されるように回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作された後で停止されるようにしても良い。これにより、表示としての球状体と、回転装飾部材Ｋ４５７８とが一体動作しているように視認させることができる。上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０aの開放状態において、背景色との違いから小形意匠Ｋ２２１bの視認性が向上される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０aの閉鎖状態における小形意匠Ｋ２２１bの視認性が向上されるものでも良い。例えば、方向視ＫＤＲ２１で視認する遊技者が視認可能な光を照射するＬＥＤとして、下流側発光部Ｋ２１２cがあるが、下流側発光部Ｋ２１２cから照射される光の色が赤色であるため、電動役物Ｋ６４０aの開放状態と同様に小形意匠Ｋ２２１bの背景色を赤色（光の色）とすることができ、これにより小形意匠Ｋ２２１bの視認性を向上させることができる。なお、電動役物Ｋ６４０aの開放状態において、下流側発光部Ｋ２１２cからの光が電動役物Ｋ６４０aを透過して遊技者の目に届く場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０aにより下流側発光部Ｋ２１２cからの光が遮蔽されるようにしても良い。

10

20

【５３３１】

この場合、電動役物Ｋ６４０aの状態の切り替えのたびに、電動役物Ｋ６４０aによる背景色が視認される場合と、下流側発光部Ｋ２１２cからの光による背景色が視認される場合とが切り替えられるので、それらの背景色の違いによる視認態様の变化を利用した演出を実行することができる。これにより、電動役物Ｋ６４０aの状態の切り替えの態様に対応した視認態様の变化（パリエーション）を生じさせることができる。なお、下流側発光部Ｋ２１２cからの光により小形意匠Ｋ２２１bの視認性が向上される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下流側発光部Ｋ２１２cからの光の色が白色とされる場合、小形意匠Ｋ２２１bの色と背景色（光の色）との差が小さくされることで、小形意匠Ｋ２２１bの識別性を低下させることができる。なお、発光部Ｋ２１２の発光態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、入賞ユニットＫ２００における開閉の状態に関わらず常時点灯（消灯）されるようにされても良いし、入球検出で態様変更（色変化、光強さ変化）するような制御でも良いし、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示演出と連関して、態様変更（色変化、光強さ変化）するような制御でも良い。上記各実施形態では、入賞ユニットＫ２００に入球した球による光の遮り方により、光の視認態様が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、流下経路に複数の検出センサを設けて、その検出センサを球が通過することに基づいて光の照射態様が変化されるように制御しても良い。この場合、球の流下経路以外の部分においても、光の視認態様を変化させることができる。

30

40

【５３３２】

上記各実施形態では、可動板Ｋ２５１や電動役物Ｋ６４０aが有色の樹脂材料から形成されることで、有色樹脂に特有の粘り、丈夫さを利用できることから、厚みの設計自由度や、形状の自由度も向上させつつ、耐久性を向上させることで、球からの衝突による破損を抑制できる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、無色透明の樹脂材料から形成されるようにしても良い。この場合、可動板Ｋ２５１や電動役物Ｋ６４０aと球とが重なったとしても、球が見えなくなることが無いので、流下する球の視認性を向上させることができる。上記各実施形態では、小形意匠Ｋ２２１bを球が左右方向に下降傾斜して流下する位置の前方に配置する場合を説明したが、必ずしもこれに限ら

50



れるものではない。例えば、案内開口 K 2 0 3 のように、球が前後方向に下降傾斜して流下する位置の前方に配置するようにしても良い。この場合、鉛直方向の落下に比べて球の上下位置の変化がゆっくりとされることに加え、球の左右位置も変化されないことから、正面視で小形意匠 K 2 2 1 b と球とが重なる期間をより長くすることができ、小形意匠 K 2 2 1 b による模様の見映えの変化を長く生じさせることができる。上記各実施形態では、後層側可動装置 K 8 0 0 の傾斜形成部 K 8 6 7 が固定片として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設回転部材 K 8 7 4 の回転方向に数度移動可能に構成され、延設回転部材 K 8 7 4 の停止時の位相を変更可能に構成しても良い。この場合、延設回転部材 K 8 7 4 の戻りが防止される状態（傾斜形成部 K 8 6 7 が延設回転部材 K 8 7 4 の回転軸よりも上側に配置されている状態）と、延設回転部材 K 8 7 4 の戻りが防止されない状態（傾斜形成部 K 8 6 7 が延設回転部材 K 8 7 4 の回転軸よりも下側に配置されている状態）とを切り替えることができる。

10

#### 【 5 3 3 3 】

上記各実施形態では、左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が左右から同じ距離張出可能に構成され、閉塞時には左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の対向辺が左右中央位置付近に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の境界位置が、左右中央部から左右いずれかにずれる状態を構成可能にしても良い。この場合、境界位置が左右中央部よりも左側にあれば、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 は右側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 により開閉される範囲の下側に配置され、境界位置が左右中央部よりも右側にあれば、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 は左側の板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 により開閉される範囲の下側に配置される。これにより、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 と第 2 可動装置 K 4 7 0 1 との設計自由度を向上させることができる。上記各実施形態では、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が背面からの光を透過可能に構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の背面側に電飾基板が配設され、その電飾基板に配設される LED の発光態様により、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の視認態様（色や模様）が変更可能に構成されても良い。この場合、開閉により第 3 図柄表示装置 K 8 1 の目隠しを形成する作用を生じさせ易くすることができる。上記各実施形態では、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の背面側にリブが形成され、透過性を異ならせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の背面側が湾曲面で構成されることで、厚みが不均一とされても良い。この場合、背面側の形状（例えばレンズ形状）により光を屈折させる態様を部分ごとに異ならせることができ、演出効果を向上させることができる。

20

30

#### 【 5 3 3 4 】

また、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 では、輪郭 K O L 4 8 1 等に沿ってリブが形成される（内側部においてリブが形成される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の外形に沿ってリブが形成されるようにしても良い。この場合において、全外形に沿うリブが形成される場合ばかりではなく、平行な 2 辺にリブが形成されるようにしても良く、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の剛性を高めることで、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の移動抵抗を低減することができる。上記各実施形態では、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 の代わりに、矩形の枠に複数枚のルーバーを備える開閉可能部材を配設しても良い。この場合、ルーバーを非透過性の材料から形成するようにすれば、ルーバーの状態次第で、ルーバーの板面の模様を視認させる状態と、ルーバーの板間から背面側に配置される第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示を視認させる状態とを切り替えることができる。また、ルーバーを透過性の材料から形成するようにすれば、ルーバーの状態次第で、ルーバーの板面の模様を第 3 図柄表示装置 K 8 1 からの光で照らす状態と、ルーバーの板間から背面側に

40

50



配置される第3図柄表示装置K81の表示を視認させる状態とを切り替えることができる。上記各実施形態では、左右スライドする板状部K4811, K4821, K4831が、複数枚の板状部材が一連で連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右スライドする板状部材は一枚でも良い。この場合、連動させる構成よりも故障する可能性を低くすることができる。また、板状部K4811, K4821, K4831のスライド方向は、左右方向に限られるものではなく、上下方向でも良いし、斜め方向でも良いし、前後方向成分を有する方向でも良い。即ち、直線方向でも良いし、所定の軸を中心とする曲線方向でも良い。

#### 【5335】

上記各実施形態では、移動装置K4560が斜めにスライド移動している際に、板状部K4811, K4821, K4831の閉塞状態からの変位に基づいて長尺装置K540の右側端部が落下され、移動装置K4560の移動方向が変化する場合を説明したが、この場合に、移動装置K4560の移動速度は、移動方向の変化前後で同じでも良いし、変わるようにしても良い。例えば、移動方向の変化前の方が移動装置K4560の移動速度を遅くする場合、板状部K4811, K4821, K4831の変位を望ませながら移動装置K4560が左側端部まで移動しきるまでの期間を長くすることができるので、移動装置K4560への注目力を向上させることができる。上記各実施形態では、左右一対の板状部K4811, K4821, K4831の移動方向は左右対称にしたが、必ずしもこれに限れるものではない。例えば、上下方向でも良い。この場合に、上下対称でも良いし、配置位置は左右のままで、共に上方（又は下方）に移動することで退避されるように構成しても良い。また、移動方向が前後方向の成分を有するようにしても良い。上記各実施形態における移動装置K4560の大きさは何ら限定されるものではない。直径10mm程度の大きさから、センターフレームK86を超える程の大きさまで、任意に設定可能である。また、表示装置K4580による表示は、何ら限定されるものではない。一面同色で表示されても良いし、遊技者側に光を反射するように視認される態様（ミラー状等）に形成されても良い。この場合、遊技者に対して表示装置K4580の表示領域を介して自分の表情を視認させることができ、演出効果を向上させることができる。

#### 【5336】

上記各実施形態では、移動装置K4560が単体でスライド移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置K4560が前後に複数ならべて配置され、複数の移動装置K4560が板状部K4811, K4821, K4831の正面側を順番にスライド移動するように構成しても良い。この場合、板状部K4811, K4821, K4831の変位に伴う複数の移動装置K4560の変位態様のバリエーションを増やすことができ、移動装置K4560の視認態様のバリエーションを増やすことができる。上記各実施形態では、第3図柄表示装置K81が正面視でセンターフレームK86の内方に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第3図柄表示装置K81の表示領域の少なくとも一部がセンターフレームK86の外方に位置するようにしても良い。この場合、流下する遊技球を、第3図柄表示装置K81からの光により照らして演出効果を向上させることができる。上記各実施形態では、一連で視認させる態様として、例えば、「SFME」といったように、特定の意味を有する記号を順番に視認させる態様を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、4文字である必要は無く、「SF」、「SME」、「FE」といった、任意の文字列に注目させて一連で視認させるようにしても良い。また、任意の文字列には、上側装飾部材K330に形成される「F」の記号も採用可能である。注目させたい部分を発光させ、それ以外の部分を発光させないようにすることで、任意の文字列に注目させ易くことができ、遊技者に読み間違いをさせないようにすることができる。また、記号の内で、方向性を有する2つ以上の記号（例えば、矢印）をつなげて視認させる態様でも良い。また、記号同士のつながりでなく、可動役物同士のつながりとして、互いに近づく方向または遠ざかる方向に移動される連動を視認させる態様でも良い。この場合において、片方が停止されていても構わない。

10

20

30

40

50

## 【 5 3 3 7 】

例えば、第 2 背面表示 K 8 1 b は、長尺装置 K 5 4 0 の傾斜に平行な表示として説明したが、これを、長尺装置 K 5 4 0 が演出待機状態に位置する（水平姿勢）場合には、傾斜されずに右方向に向く矢印として表示され、長尺装置 K 5 4 0 の動作に連動して、傾斜する方向の表示に切り替えられるようにしても良い。これにより、長尺装置 K 5 4 0 の動作前から第 2 背面表示 K 8 1 b を表示するように演出することができる。また、例えば、一連で視認させる態様には、同種の対象がまとまって視認される視認態様や、関連する視認態様を別領域に分ける仕切りとなるように視認される視認態様が含まれ得る。例えば、長尺装置 K 5 4 0 が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の正面側に配置され、長尺装置 K 5 4 0 を挟む各領域における表示が互いに関連する表示である場合、それらは一連の視認態様で視認される。なお、互いに関連する表示とは、例えば、一連の視認態様で視認される表示（例えば、記号のまとまり、大人同士、見方同士、等）の組や、相対する関係にある表示（例えば、男女、敵味方、勝ち負け、等）の組等が想定される。上記各実施形態では、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に模様が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置 K 5 4 0 の正面側において模様が形成されるようにしても良い。この場合において、長尺装置 K 5 4 0 の正面側に形成される模様と、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に形成される模様とを一連の視認態様で視認可能に構成しても良い。また、長尺装置 K 5 4 0 の視認される範囲は、長尺装置 K 5 4 0 そのものの配置や姿勢に加え、移動装置 K 4 5 6 0 により隠される範囲によっても変わり得る。移動装置 K 4 5 6 0 の配置に対応して、視認される一連の視認態様が切り替えられ得るように構成しても良い。

## 【 5 3 3 8 】

また、長尺装置 K 5 4 0 の配置により、長尺装置 K 5 4 0 の上側または下側のみに板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が視認される場合も、長尺装置 K 5 4 0 の上側にも下側にも板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 が視認される場合も生じ得るところ、少なくともその一方において、長尺装置 K 5 4 0 の正面側に形成される模様と、板状部 K 4 8 1 1 , K 4 8 2 1 , K 4 8 3 1 に形成される模様とを一連の視認態様で視認可能に構成しても良い。上記各実施形態では、演出表示 K E R 4 7 1 , K E R 4 7 2 が、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の正面視における視認態様を動画表示するようにしても良い。この場合、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の故障により第 2 可動装置 K 4 7 0 1 が動かなくなっても、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示により第 2 可動装置 K 4 7 0 1 の動作態様を視認させることができる。また、第 2 可動装置 K 4 7 0 1 を動作させる場合と異なり、駆動音や、振動が生じないという利点がある。上記各実施形態では、動作ユニット K 4 3 0 0 に配置される動作ユニットと、入賞ユニット K 2 0 0 に形成される模様とを一連の視認態様で視認させ得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側装飾装置 K 3 5 0 の正面側に、動作ユニット K 4 3 0 0 に配置される動作ユニットに形成される模様と一連の視認態様で視認され得る模様が形成されるようにしても良いし、動作ユニット K 4 3 0 0 に配置される動作ユニットに形成される模様や入賞ユニット K 2 0 0 に形成される模様と、第 2 入賞ユニット K 5 2 7 0 に形成される模様とが、一連の視認態様で視認され得るよう構成しても良い。これにより、一連の視認態様で視認され得る領域を広げることができる。

## 【 5 3 3 9 】

上記各実施形態では、板状部 K 4 8 1 1 , 4 8 2 1 , 4 8 3 1 が第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域の上下に亘る長さで形成され、板状部 K 4 8 1 1 , 4 8 2 1 , 4 8 3 1 の動作と連動して長尺装置 K 5 4 0 が動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右の板状部 K 4 8 1 1 , 4 8 2 1 , 4 8 3 1 が、特定の傾斜姿勢の長尺装置 K 5 4 0 の上側または下側の領域を覆うことができるよう形成され（即ち、傾斜姿勢の長尺装置 K 5 4 0 の下側に形成される三角形を、閉塞状態において全体で形成する形状から構成され）るようにしても良い。この場合、長尺装置 K 5 4 0 を挟んで左右の

板状部 K 4 8 1 1 , 4 8 2 1 , 4 8 3 1 が配設されていない側において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示領域において動画表示を行うことで、移動装置 K 4 5 6 0 のスライド移動と対応した動画表示を実行させることができる。また、この場合において、左右の板状部 K 4 8 1 1 , 4 8 2 1 , 4 8 3 1 を挟んで長尺装置 K 5 4 0 の反対側において、第 3 図柄表示装置 K 8 1 の表示が視認可能となるように、左右の板状部 K 4 8 1 1 , 4 8 2 1 , 4 8 3 1 の長尺装置 K 5 4 0 の長手方向と交差する方向における形成長さを短くするようにしても良い。これにより、左右の板状部 K 4 8 1 1 , 4 8 2 1 , 4 8 3 1 を挟んで長尺装置 K 5 4 0 の反対側の領域においても、移動装置 K 4 5 6 0 のスライド移動と対応した動画表示を実行させることができる。上記各実施形態において、球の検出位置に対応して回転装飾部材 K 4 5 7 8 が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転動作を、時計回りの動作が、第 1 の演出用途例において説明した第 1 の演出制御例とし、反時計回りの動作が第 1 の演出用途例において説明した第 2 の演出制御例としても良い。これにより、遊技球の流下が頻度高く生じて、回転装飾部材 K 4 5 7 8 の回転を小刻みに生じさせることができる。なお、第 1 の演出制御例および第 2 の演出制御例における動作の反転位置において、視認窓部 K 4 5 7 8 a を通して第 1 視認対象物 K 4 5 8 0 が視認されるように表示制御される。

#### 【 5 3 4 0 】

上記各実施形態において、導光部材 K 5 1 5 0 に入射された光を正面側に屈折させる光屈折部 K 5 1 5 1 について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板 K 5 0 6 0 の背面に光屈折部を形成して、その屈折部を利用してベース板 K 5 0 6 0 に入射された光を正面側に屈折させるように構成しても良い。この場合、屈折された光の視認される位置を導光部材 K 5 1 5 0 よりも前側に位置させることができるので、遊技者にとって視認させ易くすることができる。また、ベース板 K 5 0 6 0 自体に光屈折部が配設されるので、ベース板 K 5 0 6 0 の背面側に樋用前側部材 K 9 1 が締結固定されることで導光部材 K 5 1 5 0 を配設できない範囲においても光屈折による演出効果を生じさせることができる。なお、光屈折部の配置を、光を一連の視認態様で視認させることを目的とするばかりではなく、特定の位置に注目させるために設計しても良い。例えば、光屈折部 K 5 1 5 1 を介して視認される光が、第 1 入賞口 K 6 4 や第 1 特定入賞口 K 6 5 a 等の入賞口やスルーゲート K 6 7、入賞ユニット K 2 0 0 等の付近を光らせるように光屈折部 K 5 1 5 1 が配置されても良い。上記各実施形態では、化粧カバー K 5 2 8 0 にローマ字による記号を視認可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、数字による記号を視認可能に構成しても良い。この場合において、「 8 0 % 」等、遊技性（例えば、スベック表示）に関連する数字とすると、遊技者が遊技をする前に、ガラスユニット H 1 6 越しに遊技性の報知を行うことができる。その上で、化粧カバー K 5 2 8 0 の背面を遊技球が流下することで影が生じ、数字による記号の見え方が変化する（例えば、上下中央部の左隅部が暗く視認され、見え方が「 3 0 % 」に変化する）ように構成することで、遊技を開始して初めて把握できる数字による報知も行うことができる。

#### 【 5 3 4 1 】

例えば、初めに見えた「 8 0 % 」は、化粧カバー K 5 2 8 0 側を流下させない左打ち遊技を行う際に入球可能な第 1 入賞口 K 6 4 で抽選が開始される第 1 特別図柄の大当たりの確変割合を示し、右打ち遊技により化粧カバー K 5 2 8 0 の背面側を球が流下する場合に見える「 3 0 % 」は、右打ち遊技で入球可能な第 2 入賞口 K 6 4 0 で抽選が開始される第 2 特別図柄の大当たりの内の最高ラウンド大当たりの割合を示すようにすれば、視認される数字の変化を有効に利用して、遊技者に意味のある報知を行うことができる。なお、「 % 」は、第 3 輪郭部 K 5 2 8 5 や第 3 形成部 K 5 2 8 6 と同様に、球の流下経路と正面視で重ならない位置に形成することで、遊技球の流下の有無に因らず同様の視認態様で視認させることができる。また、上述の「 8 0 % 」の内、輪郭で囲まれる領域に、白色の小さな文字で「設定 6 の場合の値」と形成しておいて、遊技球が化粧カバー K 5 2 8 0 の背面を遊技球が流下しない内は白色光を白色の文字に当てて認識し難いようにし、遊技球が化

粧力バー K 5 2 8 0 の背面を遊技球が流下する場合における球の影で白い文字を認識できるように構成しても良い。報知の内容は、「設定 6 と、それとは異なる設定とを選択できるが、設定 6 の時には 8 0 % で、他の設定の時のことまでは言及しない」というものである。この場合、はじめから報知している内容は「設定 6 の場合に 8 0 % 」で共通であるが、球を右打ちで発射する前においては「設定 6 の場合」の部分を見え難くすることで、設定が判別された後か前かに関わらず、遊技機を魅力的に飾ることができる。上記各実施形態では、流路構成部材 K 5 2 7 1 により屈曲経路が形成される前方に化粧力バー K 5 2 8 0 が配置され、流下する球と重なる位置に模様が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、流下経路が形成されず、遊技球が自由落下可能な範囲の正面側に化粧力バー K 5 2 8 0 を配設するようにしても良い。この場合、流下する球と化粧力バー K 5 2 8 0 の模様とが重なる期間を短くすることができるので、模様の視認性を維持し易くすることができる。

10

#### 【 5 3 4 2 】

また、流路構成部材 K 5 2 7 1 により形成される流路は、左右方向に傾斜する直線経路が複数組み合わせられた屈曲経路として構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路に曲線部が含まれても良いし、流下経路が曲線のみで構成されても良い。また、流下経路が前後方向に延びる（前後方向に向かう程に傾斜する）部分を有しても良い。この場合、流下する遊技球の正面視における変位をゆっくりとさせることができるので、遊技球と化粧力バー K 5 2 8 0 の模様とが重なる期間を長くすることができる。上記各実施形態では、非透過形成部 K 5 2 8 2 a が矩形状に形成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、矢印形状で形成されても良いし、その他の任意の記号で形成されるようにしても良い。これにより、遊技者に対して、記号の意味するところを報知することができ、遊技者の遊技負担を軽減することができる。また、非透過形成部 K 5 2 8 2 a は光を透過させないものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部 K 5 2 8 2 よりも透過性が低いが、非透過ではなく、光を透過するものとしても良い。これにより、非透過形成部 K 5 2 8 2 a を利用した光演出を実行可能とすることができる。上記各実施形態では、流路構成部材 K 5 2 7 1 の正面側で化粧力バー K 5 2 8 0 が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧力バー K 5 2 8 0 が第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 の左下端部付近を軸に時計回りに回転動作可能に構成されることで、模様が球流路の前方に配置される状態と、模様が球流路の前方から退避される状態と、を構成可能にしても良い。これにより、流路構成部材 K 5 2 7 1 により流下される球の視認性を切り替えることができる。

20

30

#### 【 5 3 4 3 】

この場合において、模様全体が回転動作されても良いし、模様の一部が回転動作されても良い。例えば、非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c の下側における変化領域 K 5 2 8 2 b , K 5 2 8 4 b のみが回転動作され、非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c 及び非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c の上側における変化領域 K 5 2 8 2 b , K 5 2 8 4 b は配置が維持されても良い。この場合、回転動作によらず、非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c における模様の位置を不変とすることができ、非変化領域 K 5 2 8 2 c , K 5 2 8 4 c による報知を常時実行することができる。上記各実施形態では、枝分かれ分岐の無い球流路の前に化粧力バー K 5 2 8 0 が配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 2 傾斜部 K 5 2 7 4 の下流側端部において流路が分岐するようにしても良い。この場合において、分岐流路の全ての前側に非透過形成部 K 5 2 8 2 a が配置されるようにしても良いし、一方の分岐流路の前側に非透過形成部 K 5 2 8 2 a が配置され、他方の分岐流路の前側には非透過形成部 K 5 2 8 2 a が配置されないようにしても良い。後者の場合、非透過形成部 K 5 2 8 2 a と球の影とが重なることを視認することで、球が、どちらの分岐流路を流下したかを遊技者に把握させ易くすることができる。上記各実施形態では、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 を代表例として、背後を通る遊技球の視認性を維持するための種々の特定を行ったが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、同様の特定を、大形意匠 K 2 2 1 a や小形意匠 K 2 2 1 b に行うようにして

40

50

も良い。この場合、入賞ユニット K 2 0 0 を球が流下する場合に、第 1 輪郭部 K 5 2 8 1 で説明したと同様の効果を生じさせることができる。

【 5 3 4 4 】

本明細書に記載されている各種技術思想を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

20

【 5 3 4 5 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

30

【 5 3 4 6 】

< 第 4 7 制御例 >

次に、図 1 7 4 6 から図 1 7 9 8 を参照して、第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2、及び R A M 2 0 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置 1 1 0 の M P U が実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部と、表示制御装置 1 1 4 にて実行される制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件（5 0 0 回到達）を満たした場合に、遊技者に有利となる特典（第 2 時短状態）を付与可能に構成し、更に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）の場合の一部において

40

50

、時短図柄に当選し第2時短状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第10制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、通常状態よりも第2特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態（第2時短状態）を、2種類の契機で設定可能に構成していた。これに対して、本第47制御例におけるパチンコ機10は、特別図柄抽選で時短図柄に当選しないように構成している点と、通常状態（特別図柄の低確率状態）中に実行された特別図柄抽選の回数が900回に到達したことに基づいて天井特典（第2時短状態）が設定されるように構成している点で上述した第10制御例におけるパチンコ機10と相違している。

#### 【5347】

また、本第47制御例では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第1時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第2時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サボあり状態）を設定可能に構成しており、第2時短状態が設定された場合には、特別図柄、及び普通図柄の確率状態は通常状態と同一であるが、通常状態よりも第2特別図柄抽選を実行させ易くなるように、普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動（普図変動）の変動時間を短縮し、且つ、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて電動役物640aが開放される期間（第2入球口640へと遊技球が比較的入球し易くなる期間）が長くなるように構成している。そして、第1時短状態、及び確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の終了後に設定され、第2時短状態は、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選することなく連続して特別図柄抽選が900回実行された場合に設定されるように構成しており、一度確変状態が設定されると、次の大当たりに当選するまで（実際は、10000回の特別図柄抽選が実行されるまで）確変状態が継続し、第1時短状態、及び第2時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が100回実行されるまで（終了条件が成立するまで）各時短状態が継続するように構成している。そして、第1時短状態、及び第2時短状態の終了条件が成立した場合には、通常状態が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選にて高確率で大当たりに当選し、且つ、特別図柄抽選を実行させ易い確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、第1時短状態と第2時短状態が同様に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。

#### 【5348】

ここで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、取得した大当たり種別に応じて、確変状態が設定される確変大当たり（大当たりA、B）と、時短状態が設定される時短大当たり（大当たりC）と、の何れかが設定されるように構成しており、大当たり当選した特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第3図柄）の停止表示態様（図柄揃いしている第3図柄の種別）によって、今回当選した大当たり種別を遊技者に示唆可能に構成している。具体的には、第3図柄の種別として奇数図柄が揃って停止表示した場合には、確変大当たり当選したことを報知し、偶数図柄が揃って停止表示した場合には、時短大当たり、又は確変大当たりの何れかに当選したことを報知するように構成している。このように構成することで、大当たり図柄（図柄揃いの第3図柄）が停止表示されたタイミング（大当たり遊技が実行されるよりも前のタイミング）にて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能となり、遊技者に対して、大当たり当選したことを示す表示態様で第3図柄が停止表示されることだけでは無く、停止表示される第3図柄の種別についても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。ここで、通常状態が設定されている場合、即ち、遊技状態として遊技者に最も不利な遊技状態が設定されている場合には、何れの大当たり種別にて大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技中に多くの賞球を獲得することができると共に、大当たり遊技終了後には、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態（確変状態、又は、第1時短状態）が設定されることから、第3図柄種別に関わらず、図柄揃いの第3図柄の停止表示態様が停止表示されることを目指した遊技が行われるのに対して、確変状態が設定されている場合、即ち、遊技者に最も有利な遊技状態が、次の大当たり遊技が実行されるまで継続する場合においては

、設定される大当たり種別によって大当たり遊技終了後の有利度合いが大きく異なることになる。

【 5 3 4 9 】

具体的には、確変状態が設定されている状態で時短大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行されるよりも前に設定されていた遊技状態（確変状態）よりも遊技者に不利な時短状態が設定され、確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行されるよりも前に設定されていた遊技状態（確変状態）と同一の有利度合いである確変状態が設定される。このように、設定される大当たり種別によって、大当たり当選自体が遊技者に不利な遊技結果となり得る遊技性を有するパチンコ機 10 において、次の大当たりに当選するまで継続して遊技者に有利な遊技状態となる場合であっても、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において大当たり当選するか否かを主として示唆する演出態様が設定されてしまうと、遊技者に不利となる大当たり（例えば、確変状態中における時短大当たり）に当選した場合にも、大当たり当選を期待させる演出（3つの第3図柄が揃うことを示唆する演出）が実行されると共に、大当たり当選を示すための停止表示態様で第3図柄が停止表示された後に、遊技者を祝福する表示態様が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第47制御例におけるパチンコ機 10 では、同一の大当たり種別の大当たり（時短大当たり）に当選した場合に実行される変動演出の演出態様を、現在の遊技状況（設定されている遊技状態）に基づいて切り替えて設定可能に構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合には、変動演出の演出態様として、時短大当たりに当選した場合であっても、大当たり当選を期待させる演出態様（3つの第3図柄が揃うことを示唆する演出）を設定し、確変状態が設定されている場合には、変動演出の演出態様として、時短大当たりに当選した場合には、外れ当選を期待させる演出態様（3つの第3図柄が揃わないことを示唆する演出）を設定するように構成している。

10

20

【 5 3 5 0 】

このように、同一種別の大当たりに当選した場合であっても、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選への期待度を異ならせた演出態様を設定可能に構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、今回当選した大当たりの種別が現在の遊技状況において遊技者に有利であるか否かを把握させ易くすることができると共に、遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合に、遊技者を祝福する演出が実行されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第47制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した通り、通常状態において特別図柄抽選が 900 回実行された場合に天井特典として第2時短状態を設定可能に構成しており、第2時短状態中は通常状態よりも第2特別図柄抽選を実行させ易く構成している。そして、第2特別図柄抽選は、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選（大当たり当選時にラウンド数の多い大当たりに当選し易い抽選）が実行されるように構成している。そして、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残回数が所定回数（10回）以下となった場合には、リーチ態様となる変動演出（リーチ演出）のうち、時短大当たりの可能性がある偶数図柄によるリーチ演出として外れ当選を期待させる演出態様（3つの第3図柄が揃わないことを示唆する演出）が設定されたリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選しない場合の方が遊技者に有利な遊技結果となることを遊技者に分かり易く報知することができる。

30

40

【 5 3 5 1 】

また、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第3図柄表示装置 81 の表示面に複数の装飾図柄（第3図柄）を表示可能に構成し、その第3図柄を変動表示（動的表示）させた後に停止表示された第3図柄の表示態様（停止表示態様）で特別図柄抽選の結果を遊技者に報知可能なパチンコ機 10 が知られている。このような従来型のパチンコ機 10 では、特別図柄抽選の結果に応じて所定時間（例えば、60秒）の変動時間が決定され、その変動時間が経過するまでの間（変動表示期間）、複数の第3図柄を様々な演出態様で変動表示させることで特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様が表示され

50



るよりも前に、遊技者に特別図柄抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行するものが一般的である。ここで、一般的に実行される変動演出の演出態様としては、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様として、停止表示された３つの第３図柄の組合せによって特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様が表示されるように構成されており、同一種別の第３図柄（同一の数字が付された第３図柄）が並んで停止表示された場合（特定停止表示態様が表示された場合）に、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（当たり当選）であることを示すパチンコ機１０では、変動表示されている３つの第３図柄のうち、１の第３図柄を除く２の第３図柄が特定停止表示態様となり得る態様で停止表示された状態（所謂、リーチ状態）で、残りの１の第３図柄が特定停止表示態様となる位置で停止表示されるか否かを煽る演出態様（リーチ演出）を実行可能に構成されている。特に、近年では、変動演出の演出態様として複数種類の演出態様の中から１の演出態様をランダムに決定可能とすることで、様々な態様の変動演出を実行させることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するパチンコ機１０が主流となっている。

10

#### 【５３５２】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、変動演出の演出態様がランダムに決定されることから、連続してリーチ演出が実行される場合において、同一の演出態様が決定される場合があった。また、変動演出の演出態様がランダムに決定されることから、実行され得る全ての演出態様で変動演出が実行されてしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう事態が生じてしまう場合があった。これに対して、本第４７制御例では、連続して実行される変動演出（第１変動演出、第２変動演出）の演出態様が何れも特定条件を満たした場合に、特定演出態様の変動演出を実行可能に構成している。具体的には、リーチ演出が実行される条件を満たした変動演出が連続して実行される場合に、第２変動演出の演出態様として特定演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出態様が設定された変動演出が連続して実行され得る状況が発生した場合であっても異なる演出態様の変動演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、特定条件を満たした場合にのみ特定演出態様を設定可能に構成することにより、実行され得る全ての演出態様で変動演出を実行させ難くすることができるため、全種類の変動演出を実行させようと、遊技者に意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。さらに、本第４７制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている状態であっても、特定条件が成立した場合に、特定条件が成立していない場合よりも第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能に構成している。具体的には、通常状態において実行される普通図柄抽選で当たり当選した場合の一部で電動役物６４０aを長期間開放させることが可能な普図ロング当たり遊技を実行可能に構成している。また、上述した通り、通常状態において実行される特別図柄抽選が９００回に到達した場合に電動役物６４０aを長期間開放させることが可能な普図ロング当たり遊技が通常状態よりも実行され易くなる第２時短状態を設定可能に構成している。

20

30

#### 【５３５３】

つまり、本第４７制御例では、通常状態にて大当たり当選しない場合であっても、２種類の契機の何れかが成立したことにより、第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、通常状態中に主として実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選しない遊技が長時間継続した場合であっても、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選を実行させる機会を提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。ここで、本第４７制御例では、天井特典として第２時短状態が設定される契機として、大当たり当選することなく特別図柄抽選が９００回実行された場合に成立する契機（ハマリ契機）を予め規定しており、ハマリ契機が成立した場合のみ第２時短状態が設定されるように構成している。よって、ハマリ契機が成立したことを報知するための演出（天井特典付与演出）が実行されるタイミングを遊技者に容易に把握されてしまうため、ハマリ契機が成立し難い遊技状況、例えば、通常状態中に実行された特別図柄抽選の回数が少ない遊技状況のパチンコ機１０に対して積極的に遊技を行おうとする遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して

40

50



、本第４７制御例におけるパチンコ機１０では、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中における様々なタイミングで天井特典付与演出と同一態様の演出を実行することができるため、遊技者に対してどのタイミングで天井特典が付与されるかを予測させ難くすることができる。

#### 【５３５４】

さらに、天井特典（第２時短状態）はハマリ契機が成立した特別図柄変動が停止表示された場合に付与されるのに対して、普図ロング当たり遊技は普図ロング当たり変動が停止表示された場合（特別図柄変動が停止表示されるタイミングとは異なるタイミング）に実行されることから、第２時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）を設定したとしても、電チュー高確示唆演出が実行されるタイミングによって遊技者に何れの契機が成立したのかを把握されてしまう虞があった。これに対して、本第４７制御例では、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて電チュー高確示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の変動期間に対応させて電チュー高確示唆演出が実行されるため、遊技者に対して何れの契機が成立したのかを把握させ難くすることができる。さらに、電チュー高確示唆演出が実行されてから、実際に電動役物６４０aが開放されるまでの期間、具体的には、第２時短状態が設定されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間や、普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示されてから普図ロング当たり変動が停止表示し、普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に、第２特別図柄抽選を実行され易い期間であることを遊技者に報知するための演出（電チュー高確率モード演出）を実行可能に構成している。

#### 【５３５５】

つまり、何れの契機が成立した場合であっても、同一の演出過程（電チュー高確示唆演出が実行された後に、電チュー高確率モード演出を実行する流れ）を経て、普図ロング当たり遊技を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出に基づいて何れの契機が成立したかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に電チュー高確示唆演出を実行した場合であっても、電チュー高確示唆演出が終了してから（特別図柄変動が停止表示してから）、実際に普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に対して遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。さらに、本第４７制御例では、天井特典として付与される第２時短状態が終了するタイミング（第２時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動の停止表示タイミング）にて、普図ロング当たり変動が実行されている場合には、第２特別図柄抽選を実行させ易い期間が継続する、即ち、第２時短状態が終了して通常状態が設定された後に、普図ロング当たり遊技が実行されることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態が創出されることを報知可能に構成している。このように、複数の契機によって第２特別図柄抽選を実行させ易い状態を創出可能な遊技性を有するパチンコ機１０において、各契機の成立タイミングが重複、或いは、短期間で成立する場合には、各契機の成立によって設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態を、あたかも一の契機の成立によって設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態が継続しているかのように見せる演出（高確率モード継続演出）を実行可能に構成しているため、遊技者に対して、一の契機が成立したことに基づいて設定される第２特別図柄抽選を実行させ易い状態がどの程度継続するのかを予測させ難くすることができる。また、本第４７制御例では、特別図柄抽選の実行権利を記憶可能に構成しており、具体的には、各特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）のそれぞれに対して、最大で４個の実行権利（特図保留）を記憶可能に構成している。

#### 【５３５６】

10

20

30

40

50

そして、上述した第 10 制御例におけるパチンコ機 10 と同様に、記憶している特図保留に含まれる入賞情報（第 1 入球口 64、第 2 入球口 640 へと遊技球が入球したことに基づいて取得された各カウンタの値）を、特図保留に基づく特別図柄抽選が実行されるよりも前に特定可能（先読み可能）に構成している。さらに、その先読み結果に基づく演出として先読み演出を実行することで、特別図柄抽選の結果を示唆するための演出が実行される演出期間を、演出結果の対象となる特別図柄変動が実行されている期間よりも長くすることができ演出効果を高めることができるように構成している。また、複数の特別図柄変動を跨いで先読み演出を実行することにより、各特別図柄抽選の結果のみを報知するための変動演出を、各特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて実行する場合に比べて、演出結果として特別図柄抽選の結果が外れであることを報知する演出結果が表示される回数を減少させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるように構成している。ここで、上述した先読み演出は、特図保留を所定個数保有している状態でなければ実行条件が成立しないように構成しているため、特図保留を 3 個以上獲得できていない場合には、先読み演出が実行されず演出が単調となってしまうという問題があった。これに対して、本第 47 制御例では、上述した先読み演出の実行条件が成立していない状態、例えば、特図保留を獲得していない状態で実行中の特別図柄変動中に、2 個の特図保留を獲得した状態であって、獲得した 2 個の特図保留のうち、後に獲得した特図保留に対する先読み結果が大当たり当選に対応する先読み結果である場合には、実行中の特別図柄変動の停止表示態様と同一の停止表示態様を、次に実行される特別図柄変動の停止表示態様として表示することで、さらに次に実行される特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを遊技者に示唆可能に構成している。

#### 【5357】

つまり、先読み演出の実行条件が成立していない状態における先読み結果にて、遊技者に有利な先読み結果（大当たり当選に対応する先読み結果）を特定した場合には、同一態様の停止表示態様を連続して表示することで、先読み演出を実行すること無く、遊技者に対して有利となる特別図柄抽選が実行されることを、その特別図柄抽選が実行されるよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、先読み演出の実行条件が成立していない状態における特別図柄変動に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、本第 47 制御例では、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合において、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを分かり易く報知することができる。さらに、本第 47 制御例では、同一の停止表示態様を連続して停止表示される表示制御を実行する場合において、最初に停止表示される停止表示態様は、新たに獲得した特図保留に対する先読み処理が実行されるよりも前に決定されている停止表示態様となるように構成している。このように構成することで、先読み結果を遊技者に報知する条件が成立した場合において、既に決定されている表示内容（実行中の特別図柄変動の停止表示態様）を書き換える必要が無く、同一の停止表示態様を連続して停止表示させるための処理を簡素化することができる。なお、本第 47 制御例では、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されることを事前に遊技者に報知可能に構成しているが、これに限ることなく、停止表示態様の少なくとも一部が同一となる停止表示態様が連続して停止表示された場合に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されることを事前に遊技者に報知可能に構成しても良い。

#### 【5358】

また、特図保留の先読み結果が遊技者に不利となる先読み結果（外れ当選に対応する先読み結果）である場合の一部においても同一の停止表示態様が連続して停止表示されるように構成しても良いし、各特別図柄変動の停止表示態様をランダムに決定可能に構成することで、先読み結果に基づくこと無く同一の停止表示態様が連続して表示されるように構成しても良い。この場合であっても、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで

、後に実行される特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる場合以外でも、同一の停止表示態様が連続して停止表示される状況を創出することができるため、連続して同一の停止表示態様が表示される頻度を高めることができる。さらに、これに限ることなく、各特別図柄変動の停止表示態様を決定する処理において、前回停止表示された停止表示態様と同一の停止表示態様が、他の停止表示態様よりも決定され難くなる制限処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して表示される頻度を抑えることができるため、同一の停止表示態様が連続して表示された場合における大当たり当選への期待度が無用に低下してしまうことを抑制することができる。本第４７制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の一部として、遊技者に操作手段（枠ボタン２２）を操作させる操作演出を実行可能に構成している。具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者に枠ボタン２２を操作させることを促す操作案内態様を表示し、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを報知する報知演出（一発告知演出）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄変動期間中において、遊技者が枠ボタン２２を操作することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に、対象となる特別図柄抽選の結果を把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン２２を操作させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

10

#### 【５３５９】

ここで、従来より、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することで、実行中の特別図柄抽選の結果が大当たりであるか否かを報知可能な報知演出を実行するものがある。このような従来型のパチンコ機１０では、大当たり当選の有無をいち早く察知することができるが、報知演出の演出結果が大当たり当選の有無を示すだけのものであるため、大当たり当選していないことに対応する演出が実行された時点で、実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの間、遊技者が遊技に興味を持たなくなるという問題があった。また、大当たり当選を示す演出結果が表示された場合も、その時点で大当たり当選したことを把握できるため、実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの残期間にて実行される演出の演出効果を高めることができないという問題があった。これに対して、本第４７制御例におけるパチンコ機１０では、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、枠ボタン２２が操作されたことを示す第１演出と、大当たり当選の有無を報知するための第２演出と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを複合させて遊技者に対して、様々な特典の付与有無を報知可能に構成している。具体的には、第２演出によって大当たり当選が報知されなかった場合でも、第１演出の演出結果が第１演出結果となることで、大当たり当選を報知したり、第２演出によって大当たり当選が報知された後に、第１演出の演出結果が第１演出結果となることで、遊技者に有利な大当たりに当選したことを報知したりするように構成している。このように構成することで、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作することで大当たり当選の有無を報知する一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知されなかった場合であっても、大当たり当選の可能性を残すことができ、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知された場合であっても、残りの演出期間にて更なる特典（有利大当たり）が付与されるか否かを報知するための演出が実行されるため、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

40

#### 【５３６０】

加えて、一発告知演出における第２演出の演出結果に応じて、第１演出の演出結果が同一の演出結果であったとしても、第１演出の演出結果によって報知される特典の内容を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第４７制御例では、操作演出中に枠ボタン２２を操作したタイミングによって、第１演出によって報知される特典の内容を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、操作演出が実行された場合に、枠ボタン２２を操作するか否かの選択だけで無く、ど

50

のタイミングで枠ボタン 2 2 を操作するかを遊技者に決定させる楽しさを提供することができる。

#### 【 5 3 6 1 】

＜ 第 4 7 制御例における遊技盤の構成について ＞

まず、図 1 7 4 6 を参照して、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する遊技盤 1 3 の構成について説明をする。図 1 7 4 6 は、パチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 ( 図 4 参照 ) に対して、大当たり遊技中に開放制御される可変入賞装置 6 5 の構成を異ならせている点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図 1 7 4 6 に示した通り、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 は、ほぼ左右対称に構成されており、可変表示ユニット 8 0 の左側に形成される左側領域に向けて遊技球を流下させる左打ち遊技を実行した場合も、可変表示ユニット 8 0 の右側に形成される右側領域に向けて遊技球を流下させる右打ち遊技を実行した場合も、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、可変入賞装置 6 5 へと遊技球を到達させることが可能に構成している。また、左打ち遊技を行った場合も、右打ち遊技を行った場合も、普通図柄抽選を実行させることが可能となるように、左側領域の中流位置、右側領域の中流位置にそれぞれスルーゲート 6 7 が配設されている。つまり、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、設定されている遊技状態や大当たり遊技の有無に関わらず、遊技者が任意の遊技方法 ( 右打ち遊技、左打ち遊技 ) を選択して遊技を行うことが可能となる。よって、遊技者が誤った遊技方法で遊技を行ってしまうことで、不利な遊技を行ってしまうことを抑制することができる。

10

20

#### 【 5 3 6 2 】

また、可変入賞装置 6 5 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する可変入賞装置 6 5 ( 図 4 参照 ) に対して、開口幅が狭く形成されている。上述した第 1 制御例では、可変入賞装置 6 5 の内部に複数の遊技球流下経路を形成し、実際に遊技球が流下した経路によって特定領域への通過割合を異ならせ、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて特典 ( 特別図柄の高確率状態 ) を付与可能に構成していたため、可変入賞装置 6 5 自体が幅広に形成されていたのに対して、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、大当たり遊技が実行された場合に可変入賞装置 6 5 へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球が付与されるだけであるため、左打ち遊技、及び右打ち遊技によって発射された遊技球が何れも入球可能な程度の開口幅 ( 約 5 0 ミリ ) で形成されている。

30

#### 【 5 3 6 3 】

＜ 第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される演出内容について ＞

次に、図 1 7 4 7 から図 1 7 6 2 を参照して、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 4 7 制御例では、上述した第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様の一部を異ならせている点と、第 2 時短状態が設定されることを示すための演出と普通図柄抽選の結果を示すための演出とを一部共通化している点と、で相違している。まず、図 1 7 4 7 から図 1 7 5 1 を参照して、変動演出の一部であるリーチ演出中に実行される表示画面について説明をする。図 1 7 4 7 ( a ) は、通常状態中に実行されるリーチ演出におけるリーチ表示画面を模式的に示した図であり、図 1 7 4 7 ( b ) は、リーチ演出が発展し S P リーチとなった場合に示される表示画面の一例を示した図である。図 1 7 4 7 に示した通り、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面 ( 図 6 参照 ) と同様に、表示制御装置 1 1 4 によって表示内容が制御されることにより、上、中及び下の 3 つの図柄列 ( Z 1 ~ Z 3 ) が表示される ( 図 1 1 4 ( a ) 参照 )。第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される第 3 図柄 ( 第 1 特別図柄 ( 特図 1 ) または第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の変動表示に対応して変動する装飾図柄 ) は、「 1 」から「 9 」の数字を模した識別情報が付された 1 0 種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1

40

50

の表示画面上にて第3図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。なお、第3図柄表示装置81の表示画面に形成される各種表示領域や、各表示要素のうち、上述した第1制御例と同一のものについては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【5364】

図1747(a)に示した表示画面は、変動表示される第3図柄が、上図柄列Z1、下図柄列Z2の順で停止表示され、有効ラインL2上に、大当たり当選を示す第3図柄の組合せの一部として上図柄列Z1、下図柄列Z3が「4」の数字が付された第3図柄（サメを模した識別情報）が停止表示されているリーチ演出の一例を示した図である。この時点では、中図柄列Z2は高速変動（図では、2つの左向きの矢印で速度を表示）しながら左方向へと変動表示している。その後、図1747(b)に示した通り、リーチ演出が発展し、SPリーチ演出が実行されると、主表示領域Dmの左下側にウサギを模したキャラクタ801が登場し、有効ラインL2上に中図柄列Z2の「4」が付された第3図柄が停止表示することを期待させる演出態様として、有効ラインL2上を「4」が付された第3図柄が通過してしまう変動を停止させようとキャラクタ801がアクションを行いながら、セリフ801aとして「止まれ」が表示される演出態様でSPリーチ演出が実行される。このSPリーチ演出は、特別図柄抽選で大当たり当選している場合の方が、特別図柄抽選が外れである場合よりも実行され易くなるように構成しているため、遊技者は、SPリーチ演出が実行されることにより、今回の特別図柄変動が大当たり当選を示す停止表示態様で停止表示され易いことを把握しながら、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される変動演出を見ることができる。そして、SPリーチ演出中に実行されるキャラクタ801のアクションを把握することで、同一の第3図柄が有効ラインL2上に停止表示される表示態様（大当たり当選を示す組合せで第3図柄が停止表示される表示態様）が遊技者に有利となることを遊技者に容易に理解させることができる。

#### 【5365】

次に、図1748から図1750を参照して、確変状態中に実行されるSPリーチ演出の演出内容について説明をする。図1838(a)は、確変状態中において、偶数図柄のリーチ演出が発生した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図1838(b)、及び図1839(a)は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出がSPリーチ演出へと発展した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図1839(b)は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出として、第3図柄が仮停止した時点で表示される表示画面の一例を示した図であって、図1840(a)は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出が外れを示す表示態様で表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第47制御例では、確変状態が設定された場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が、特別図柄抽選が10000回実行されるまで継続し得るように構成しており、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続するように構成している。そして、確変状態中に確変大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定されることで、遊技者に有利な遊技状態が大当たり遊技を跨いで継続し得るように構成している。このように構成されたパチンコ機10では、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かについては遊技者の興味が低く、当選した大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に対して遊技者は強い興味を持つことになる。よって、通常大当たり当選している可能性がある偶数図柄のリーチ演出が実行された場合、即ち、遊技者に不利となる大当たり種別が設定された大当たり当選した可能性があるリーチ演出が実行された場合には、図1748(a)に示した通り、偶数図柄のリーチ演出が実行されたことを示すセリフ810aとして「ファ！！」の文字が表示される。そして、偶数図柄のリーチ演出が、SPリーチ演出へと発展すること無く、外れを示す表示態様（有効ラインL2上にリーチ対象となる「4」が付された第3図柄以外の図柄が停止表示されるリーチ外れ表示態様）が停止表示された場合は、そのままりーチ演出が終了する。

#### 【5366】

一方、図1748(a)に示した偶数図柄のリーチ演出が発展し、SPリーチ演出が実

行されると、キャラクタ 801 が登場し、大当たり当選を示す表示態様で中図柄列 Z2 が停止表示されないことを期待する外れアクションを実行する。例えば、低速で変動表示中の図柄列 Z2 にて、リーチ対象となる「4」図柄が、有効ライン L2 よりも前に到達する有効ライン L3 を通過していない状態では、図 1748 (b) に示した通り、「4」図柄が有効ライン L3 上で停止表示される（リーチ外れ表示態様が表示される）ことを願って、中図柄列 Z2 を停止表示させるための外れアクションを実行するキャラクタ 801 と、「止まれ」のセリフ 801 a が表示される。そして、図 1748 (b) に示した演出が実行されたにも関わらず、中図柄列 Z2 の変動表示が継続し、「4」図柄が有効ライン L3 を通過し、有効ライン L2 に向かって低速変動した場合には、図 1749 (a) に示した通り、「4」図柄が有効ライン L2 を通過するまで変動表示が継続することを願って、中図柄列 Z2 の変動表示を継続させるための外れアクションを実行するキャラクタ 801 と「止まるな」のセリフ 801 a が表示される。図 1748 (b)、及び図 1749 (a) に示した通り、SPリーチ演出中に実行される外れアクション表示の表示態様を、偶数図柄のリーチ状態となっている有効ライン L2 と、中図柄列 Z2 の変動状況（リーチ対象である「4」図柄の変動位置）と、に応じて異ならせることにより、遊技者に対して、今回のリーチ演出（偶数図柄のリーチ演出）が大当たり当選を示す演出結果（図柄揃い）となるよりも、外れを示す演出結果（リーチ外れ）となった場合の方が、有利な遊技となることを分かり易く把握することができる。

10

#### 【5367】

つまり、図 1748 (b) に示した外れアクション（止まれアクション）を、図 1749 (a) に示した変動状況においても継続して実行した場合には、有効ライン L2 上に「4」図柄が停止表示されることを願っているアクションが実行されていると遊技者に誤認させてしまうが、本第 47 制御例のように、次に中図柄列 Z2 が停止表示し得る位置が、リーチ状態となる有効ライン L2 となった場合に、外れアクションの表示態様を切り替えて（止まるなアクション）を実行することで、遊技者が誤解してしまうことを抑制することができる。さらに、図 1748 (b)、及び図 1749 (a) に示した通り、外れアクションの内容が切り替わった場合に、キャラクタ 801 の表示位置も切り替えるように構成している。このように構成することで、外れアクションが示す内容（止まれ、止まるな）が切り替わったことを遊技者に識別させ易くすることができる。そして、SPリーチ演出の演出結果として、リーチ外れ表示態様が表示された場合には、偶数図柄のリーチ演出の演出結果が外れを示す演出結果となったことを祝福する表示態様（図 1749 参照）が表示され、変動演出を終了する。一方、SPリーチ演出にて、有効ライン L2 上に「4」図柄が仮停止した場合には、図 1749 (b) に示した通り、キャラクタ 801 が有効ライン L2 上に停止（仮停止）している 3 つの「4」図柄に攻撃をする再始動アクションと、セリフ 801 a として「ズレろ」が表示される。なお、図 1749 (b) に示した状態は、特別図柄変動中であり、小表示領域 Dm2 には、第 2 特別図柄変動が変動中であることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されている。つまり、図 1749 (b) は、第 2 特別図柄が抽選結果を示す表示態様で停止表示されるタイミングよりも前に、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて変動表示される第 3 図柄を、一時的に仮停止表示させる仮停止演出が実行されている状態を示している。よって、遊技者の誤認を防ぐために、中図柄列 Z2 の「4」図柄が、完全に停止表示されず、若干揺動している状態（図では、図柄アイコンの両端に揺動態様を付して表示）で表示されている。

20

30

40

#### 【5368】

図 1749 (b) に示した演出が実行された後、今回の第 2 特別図柄抽選が通常大当たりである場合には、再始動アクションを実行したにも関わらず、第 3 図柄がズレること無く、有効ライン L2 上に「4」図柄が揃って停止表示される演出結果が表示され、今回の特別図柄抽選が大当たり当選であることが遊技者に報知される。なお、本第 47 制御例では、確変大当たりで当選した場合の一部において、変動演出の演出結果として偶数図柄が 3 つ揃って表示される演出結果が設定され、その後に実行される大当たり遊技演出中に今回の大当たりが確変大当たりであったことを遊技者に報知する昇格演出を実行可能に構成

50

している。よって、偶数図柄で大当たりした場合であっても、確変大当たりの可能性を残したまま大当たり遊技を行わせることができる。一方、図 1749 (b) に示した再始動アクションの結果、第 3 図柄の停止表示位置がズレた場合には、図 1750 に示した通り、リーチ外れ表示態様で第 3 図柄が停止表示し、今回の特別図柄抽選の結果が外れであることを遊技者に報知する。図 1750 に示した図では、再始動アクションによって、図柄列 Z3 に停止表示されていた「4」図柄が、変動方向に向かって再始動し、「4」図柄が有効ライン L1 上まで変動した状態で停止表示した場合の表示画面を示している。このように、リーチ状態中に変動表示されていた図柄列 Z2 以外の図柄列（図柄列 Z1、図柄列 Z3）の第 3 図柄を再始動させるように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、再始動アクションによって再始動させる第 3 図柄の変動表示方向が、通常の第 3 図柄の変動表示方向と同一となるように構成しているため、第 3 図柄を再始動させる際に用いる表示データとして、通常の変動表示を実行する際に用いる表示データを流用することができ、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示する各種画像に対応する表示データ量を軽減することができる。

10

20

30

#### 【5369】

なお、これに限ること無く、通常の変動表示方向とは異なる方向に向かって第 3 図柄を変動表示させるように構成しても良いし、停止表示されている第 3 図柄を変動表示させるのでは無く、停止表示されている第 3 図柄に付されている数字（「4」）を、異なる数字（例えば、「6」）へと切り替えるように構成しても良いし、第 3 図柄自体を異なる第 3 図柄へと切り替えても良い。このように、通常の変動表示とは異なる態様で第 3 図柄を再始動させることによって、遊技者に対して、再始動専用の演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。また、本第 47 制御例では、1 の図柄列のみを再始動させる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、2 以上の図柄列を再始動させる演出を実行可能に構成しても良く、この場合、複数の図柄列を再始動させることで、確変大当たり当選を示す奇数図柄が有効ライン上に大当たり当選を示す表示態様で停止表示されるように構成しても良い。つまり、偶数図柄のリーチ演出にて偶数図柄による大当たり表示態様を一旦表示した後に、第 3 図柄を奇数図柄の大当たり表示態様が停止表示されるように再始動させても良い。このように構成することで、確変状態中において遊技者に不利となる遊技結果（通常大当たり）に対応する演出が実行されてしまい、遊技意欲が低下している遊技者に対して、遊技者に有利となる遊技結果（確変大当たり）に対応する演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲を高め易くすることができる。

#### 【5370】

次に、通常状態において、天井特典（第 2 時短状態）が付与される直前におけるリーチ演出の演出内容について説明をする。図 1751 は、天井間近の SP リーチ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 47 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な大当たり遊技を実行し易くなるように構成している。そして、特別図柄の低確率状態中に外れとなる特別図柄抽選が連続して 900 回実行された場合に天井特典が付与されるように構成し、天井特典として第 2 時短状態が設定された場合には、通常状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、第 2 特別図柄抽選を実行させ易い第 2 時短状態（天井時短）が設定されるように構成している。つまり、特別図柄の低確率状態である通常状態中に実行された特別図柄抽選回数（特別図柄変動回数）が 900 回に近付いた場合（例えば、890 回に到達した場合）には、天井特典が付与されるまでの間に実行される特別図柄抽選で大当たり当選しない場合の法が、大当たり当選する場合よりも遊技者に有利となり得るように構成している。このように、通常状態中であっても、特別図柄抽選で大当たり当選しない方が大当たり当選するよりも遊技者に有利な遊技が実行されている場合には、図 1751 に示した通り、SP リーチ演出の演出態様として、大当たり当選を示す表示態様で第 3 図柄が停止表示されないことを願う外れアクションの表示態様が表示される。次に、図 1752 から図 1754 を参照して、本第 47 制御例のパチンコ機 10 にて実行される変動演出の一部であるアングル変更演出の演出内容について説明をする

40

50



。本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄変動が 2 回連続してリーチ変動であった場合に、2 回目のリーチ変動として、1 回目のリーチ変動では設定されることの無い演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、リーチ変動が 2 回連続した場合において、同一態様のリーチ演出が連続して実行されてしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 5 3 7 1 】

図 1 7 5 2 ( a ) は、変動演出の演出態様としてアングル変更演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。このアングル演出が実行されると、主表示領域 D m にて第 3 図柄が変動表示されている間にキャラクタ 8 0 1 が表示され、主表示領域 D m の通常領域 ( 図 1 7 5 2 ( a ) にて表示されている領域 ) の右枠外領域と、左枠外領域と、を交互に見るアクションが表示される。図 1 7 5 2 ( a ) に示した表示画面は、特別図柄 ( 第 3 図柄 ) が高速変動表示されている期間において表示される表示画面であるため、表示領域 D m 1 には、第 1 特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様 ( 図では、3 本の矢印を表示 ) が表示されている。そして、実行中の変動演出がリーチ変動 ( リーチ状態が成立する変動演出 ) である場合は、キャラクタ 8 0 1 が左枠外領域を注目する演出が実行された後、主表示領域 D m にて表示される表示領域が通常領域から左枠外領域へと切り替わる領域切り替え表示が実行され、左枠外領域の宝箱 8 1 0 が主表示領域 D m に表示される ( 図 1 7 5 2 ( b ) 参照 )。図 1 7 5 2 ( b ) は、リーチ変動に対応するアングル変更演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 7 5 2 ( b ) に示した通り、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では第 3 図柄がリーチ状態となった場合に、左枠外領域 ( 左アングル ) が表示画面に表示されるように構成しているため、表示領域 D m 1 には、現在がリーチ状態であることを示す表示態様 ( 7 矢印 7 ) が表示されている。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、アングル変更演出にて表示画面が左アングルへと移行するタイミングに合わせて表示領域 D m 1 にリーチ状態を示す表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、通常アングルの表示画面 ( 図 1 7 5 2 ( a ) 参照 ) にて主表示領域 D m の中央箇所に変動表示されている第 3 図柄がリーチ状態を示す表示態様で停止表示した後に、左アングルへと移行するように構成しても良い。このように構成することで、リーチ状態が成立したことによって左アングルへと移行したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【 5 3 7 2 】

また、左アングルへと移行した時点でリーチ状態と同一の演出状況、即ち、通常の変動演出よりも大当たり当選の期待度が高い演出状況であることを遊技者に報知 ( 例えば、リーチ状態が成立した場合に出力される音声 ( リーチ ) を出力したり、表示画面に「リーチ」と表示したりする報知 ) し、第 3 図柄を、リーチ状態を示す表示態様とは異なる表示態様 ( 例えば、第 3 図柄の高速変動中を示す表示態様 ) を表示するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、リーチ状態と同一の演出状況であることを分かり易く把握させることができると共に、リーチ状態となる第 3 図柄の種別 ( 確変大当たりに対応する奇数図柄、それ以外の通常図柄 ) を遊技者に把握させない状態で変動演出が進展することになる。よって、大当たり当選を期待しながら、大当たり当選した場合の第 3 図柄の種別を予測させる楽しみを遊技者に提供することができる。なお、この場合、大当たり当選に対応するアングル変更演出が実行された場合には、確変大当たりに当選している割合が通常大当たりに当選している割合よりも高くなるように予め規定すると良い。このように構成することで、リーチ状態となる第 3 図柄の種別を把握できない状態で実行されるアングル変更演出にて大当たり当選を示す演出結果が表示された場合に、確変大当たりである可能性を高めることができるため、アングル変更演出の演出効果を高めることができる。また、リーチ状態である第 3 図柄が表示されないようにアングル変更演出を実行する場合には、第 3 図柄の表示態様とは異なる態様を用いて、大当たり種別を遊技者に示唆するように構成すると良く、例えば、図 1 7 5 2 ( b ) に表示されている宝箱 8 1 0 の表示態様や、宝箱 8 1 0 の中身を示す表示態様や、左アングル ( 左枠外領域 ) の背景画像を用いて、大当たり当選している場合における確変大当たりの期待度を示唆可能に構

10

20

30

40

50



成すると良い。このように構成することで、アングル変更演出の演出結果が外れを示す演出結果である可能性を残した状態で、大当たり当選した場合における確変大当たり期待度を遊技者に把握させることができるため、演出効果を高めることができる。

#### 【 5 3 7 3 】

さらに、確変状態が設定されている状態でアングル変更演出を実行可能に構成した場合には、アングル変更演出中に実行される示唆演出の演出内容を把握することで、大当たり当選した場合における確変大当たり当選の期待度を予測し、今回のアングル変更演出の演出結果が外れであることを願う遊技を行わせたり、大当たりであることを願わせる遊技を行わせたりすることができる。一方、実行中の変動演出がリーチ変動（リーチ状態が成立する変動演出）以外である場合（チャンス目が停止表示される場合）は、キャラクタ 8 0 1 が右枠外領域を注目する演出が実行された後、主表示領域 D m にて表示される表示領域が通常領域から右枠外領域へと切り替わる領域切り替え表示が実行され、右枠外領域の袋 8 1 1 が主表示領域 D m に表示される（図 1 7 5 2（c）参照）。ここで、右枠外領域の袋 8 1 1 が主表示領域 D m に表示される（図 1 7 5 2（c）参照）右アングル表示画面の表示内容について説明をする。図 1 7 5 2（c）は、右アングル表示画面の一例を示した図である。図 1 7 5 2（c）に示した右アングル表示画面は、通常アングル表示画面（図 1 7 5 2（a）参照）が表示されている間に、第 3 図柄がチャンス目（例えば、3 4 2）で仮停止された場合に表示される表示画面である。この右アングル表示画面が表示されると、主表示領域 D m に袋 8 1 1 が表示され、袋 8 1 1 の上方に「謎の袋を発見」の文字が表示される。

10

20

#### 【 5 3 7 4 】

ここで、左枠外領域の宝箱 8 1 0 が主表示領域 D m に表示される（図 1 7 5 2（b）参照）左アングル表示画面の表示内容について説明をする。図 1 7 5 2（b）は、左アングル表示画面の一例を示した図である。図 1 7 5 2（b）に示した左アングル表示画面は、通常アングル表示画面（図 1 7 5 2（a）参照）が表示された後にリーチ状態となった場合に表示される表示画面であって、キャラクタ 8 0 1 の視点の先に宝箱 8 1 0 が表示される。そして、宝箱 8 1 0 の上方に「宝箱発見」の文字が表示されている。この左アングル表示画面が表示された場合は、実行中の特別図柄変動が停止表示されるタイミングに対応させて宝箱 8 1 0 が開く演出が実行され、図 1 7 5 3（a）に示した通り、宝箱 8 1 0 の中身 8 1 0 a を用いて特別図柄抽選の結果（アングル変更演出の演出結果）が遊技者に報

知される。図 1 7 5 3（a）は、左アングル表示画面にて特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、特別図柄抽選の結果が外れである例を示している。図 1 7 5 3（a）に示した通り、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、小表示領域 D m 1 に第 1 特別図柄抽選の結果が外れであることを示す「7 8 7」の表示態様で第 3 図柄が停止表示しており、宝箱 8 1 0 の中身 8 1 0 a の表示態様として、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様「残念！！」を表示している。そして、キャラクタ 8 0 1 が、抽選結果が外れであることに落ち込むアクション表示を表示している。なお、左アングル表示画面に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、宝箱 8 1 0 の中身 8 1 0 a の表示態様として、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す表示態様「V」が表示され、キャラクタ 8 0 1 が、抽選結果が大

当たり当選であることを祝福するアクション表示（例えば、喜んで飛び上がるアクション）で表示され、小表示領域 D m 1 には、大当たり当選を示す表示態様「7 7 7」で第 3 図柄が停止表示される。

30

40

#### 【 5 3 7 5 】

次に、左アングルへと移行する変動演出（アングル変更演出）がリーチ外れであって、次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合、即ち、変動パターン種別として 2 回連続でリーチ変動が設定される場合には、図 1 7 5 3（b）に示した表示画面が表示される。ここで、図 1 7 5 3（b）の表示内容について説明をする。図 1 7 5 3（b）は、左アングルへと移行する変動演出（アングル変更演出）の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果がリーチ外れ）であることを示す第 3 図柄の表示態様「7 8 7」が小表示領域 D m

50

1 に停止表示されている表示画面であって、次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合に表示される表示画面を示した図である。図 1 7 5 3 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m の上方からロープ 8 2 0 が垂れ下がってくる演出が実行され、「ロープ発見」のコメントを表示した上で、キャラクタ 8 0 1 がロープ 8 2 0 の先を見るアクション表示が表示される。その後、キャラクタ 8 0 1 がロープ 8 2 0 を上る演出が実行され、左アングル表示画面の上枠外領域が主表示領域 D m に表示される。つまり、図 1 7 5 3 に示した通り、アングル変更演出としてリーチ変動に対応する演出態様（左アングル移行）が設定された場合には、その演出結果を示す表示画面の態様を、次に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて決定するように構成している。このように構成することで、実行中のアングル変更演出に対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果（外れ）であることを把握した状態であっても、次に実行される特別図柄抽選の結果を事前に予測するために、実行中の特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出内容を最後まで遊技者に注視させることができる。

10

#### 【 5 3 7 6 】

なお、本第 4 7 制御例では、左アングルへと移行するアングル変更演出（リーチ変動演出）が実行された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合において、アングル変更演出の演出内容が 2 変動に跨がって進展するようにみせる演出態様（上アングル移行）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左アングルへと移行するアングル変更演出（リーチ変動演出）が実行された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動が大当たり当選を示す大当たり変動である場合に、アングル変更演出の演出内容が 2 変動に跨がって進展するようにみせる演出態様（上アングル移行）を設定するように構成しても良い。さらに、本第 4 7 制御例では、1 の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様としてアングル変更演出を設定可能に構成し、アングル変更演出に対応する特別図柄抽選の次に実行される特別図柄抽選の結果（当否結果、リーチ変動の有無）を事前に判別することでアングル変更演出の演出結果を示すための表示態様を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、1 の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、1 の特別図柄変動の変動期間内に、左アングルから上アングルへと移行するアングル変更演出を実行可能に構成しても良い。また、獲得済みの特図保留に対応する先読み結果に基づいて複数の特別図柄変動に跨がってアングル変更演出を実行するように構成しても良い。次に、図 1 7 5 4 ( a ) を参照して、左アングル表示画面の上枠外領域が主表示領域 D m に表示される場合の表示画面（上アングル表示画面）の表示内容について説明をする。図 1 7 5 4 ( a ) は、上アングル表示画面の一例を示した図である。図 1 7 5 3 ( b ) に示した左アングル表示画面にてキャラクタ 8 0 1 がロープ 8 2 0 を上ると、上アングル表示画面が表示され、雲 8 2 1 よりも上にキャラクタ 8 0 1 が到達すると、飛行機 8 2 2 が登場し、飛行機 8 2 2 の機体に大当たり当選の期待度を示す表示態様（図では「大チャンス」の文字）が表示される。

20

30

#### 【 5 3 7 7 】

以上説明をした通り、上アングル表示画面は、左アングルへと移行するアングル変更演出が実行された特別図柄変動（リーチ変動）の次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合、即ち、リーチ変動が連続して実行される場合に、表示され易くなる表示画面となる。このように構成することで、リーチ変動が連続して実行される場合において、リーチ変動に対応する演出態様として同一の演出態様が設定されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、従来では、変動演出の演出効果が低下し得る遊技状況（リーチ変動が連続する遊技状況）において、それ以外の遊技状況よりも設定され易い演出態様（上アングル表示）を設定可能に構成することで、様々な変動演出を楽しみたい遊技者に対して、リーチ変動が継続することを期待させることができる。なお、本第 4 7 制御例では、連続してリーチ変動が実行される場合に、特殊態様の変動演出（左アングルから上アングルへと表示領域が切り替わる変動演出）を実行可能に構成しているが、同一の演出態様が短期間で設定されてしまうことを抑制すれば良く、例えば、アングル変更演出の実行を決定した段階で獲得済みの全特図保留に対する先読み結果を分析し

40

50

、大当たり当選している特図保留や、大当たり当選の期待度が高い特図保留を有していると判別した場合は、アングル変更演出を当該特図保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまで継続させ、当該特図保留に対応する特別図柄結果をアングル変更演出の追加演出結果として表示するように構成しても良い。次に、図 1 7 5 4 ( b ) を参照して、アングル変更演出における通常アングルが表示されている状態で実行される演出内容の別例について説明をする。図 1 7 5 4 ( a ) は、アングル変更演出にて通常アングル表示画面が表示されている場合の一例を示した図である。図 1 7 5 4 ( b ) に示した表示画面は、通常アングルの表示画面 ( 図 1 7 5 2 ( a ) 参照 ) が表示された後に、左アングルへと移行すること無く上アングルへと移行するアングル変更演出 ( 特殊演出 ) が実行された場合に表示される表示画面である。

10

#### 【 5 3 7 8 】

詳細な説明は省略するが、この特殊演出は大当たり当選に対応するアングル変更演出でのみ実行される演出であるため、通常アングルの表示画面から直接上アングルへと移行した場合には、上アングル表示画面にて表示される飛行機 8 2 2 ( 図 1 7 5 4 ( a ) 参照 ) に「大当たり」の文字が表示される。このように、リーチ変動が連続した場合に表示される表示画面 ( 上アングル表示画面 ) を、リーチ変動が連続しない場合であって、別の表示条件 ( 大当たり当選 ) が成立した場合にも表示可能に構成することで、様々な演出を遊技者に提供し易くすることができる。なお、上述した特殊演出を実行可能に構成した場合は、アングル変更演出として左アングル又は右アングルへと移行する演出態様が設定された場合の一部において、通常アングルの表示画面にてロープ 8 2 0 を表示する煽り演出を実行するように構成すると良い。この場合、通常アングルの表示画面にロープ 8 2 0 を表示させるだけで、特殊演出が実行されることへの期待感を遊技者に持たせることができる。また、通常アングルの表示画面にロープ 8 2 0 を表示させる煽り演出が実行された場合の方が、煽り演出が実行されなかった場合よりも、実行中のアングル変更演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となり易くなるように構成すると良い。このように構成することで、通常アングルの表示画面にロープ 8 2 0 が表示された後、左アングルや右アングルへと移行した場合であっても、遊技者に大当たり当選への期待感を持たせたまま継続して遊技を行わせ易くすることができる。次に、図 1 7 5 5 から図 1 7 5 8 を参照して、電動役物 6 4 0 がロング開放する場合に実行される演出の演出内容について説明をする。本第 4 7 制御例では、通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) において実行される普通図柄抽選にて普図当たり B に当選すると、電動役物 6 4 0 がロング開放する普図ロング当たり遊技が実行される。また、天井特典が付与された場合 ( 第 2 時短状態が設定された場合 ) には、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で電サポ状態が付与されることにより、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に普図当たり B が選択され易くなるように構成している。

20

30

#### 【 5 3 7 9 】

そして、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 2 時短状態が設定されることを報知するための演出 ( 天井特典付与演出 ) と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出 ( 普図ロング当たり変動演出 ) とで同一の演出態様 ( 電チュー高確示唆演出 ) が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中における様々なタイミングで天井特典付与演出と同一態様の演出を実行することができるため、遊技者に対してどのタイミングで天井特典が付与されるかを予測させ難くすることができる。図 1 7 5 5 ( a ) は、通常状態にて普図ロング当たり変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 7 5 5 ( a ) に示した図は、通常状態にて第 1 特別図柄変動と、普通図柄変動と、が実行されている状態であって、小表示領域 D m 1 には第 1 特別図柄変動中であることを示す表示態様 ( 矢印で表示 ) で第 3 図柄が変動表示されており、小表示領域 D m 3 には、普通図柄変動中であることを示す表示態様 ( 矢印で表示 ) で装飾図柄が変動表示されている。また、主表示領域 D m には実行中の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出が実行されており、その上方には、「電チュー高確率モード突入！？」の文字が表示され、間も無く電動役物 6 4 0 ( 電チュー ) がロング開放

40

50

することを遊技者に示唆している。そして、図 1755 (a) に示した状態から、普通図柄変動 (普図ロング当たり変動) が停止表示するよりも先に第 1 特別図柄変動が停止表示すると、図 1755 (b) に示した表示画面が表示される。図 1755 (b) は、通常状態において普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

#### 【5380】

図 1755 (b) に示した通り、特別図柄変動が外れを示す表示態様で停止表示されると、小表示領域 D m 1 には、外れを示す表示態様「342」で第 3 図柄が停止表示し、主表示領域 D m にも第 1 特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様で変動演出の演出結果が表示される。この時点において、小表示領域 D m 3 に示した通り、普図ロング当たり変動は実行中であるが、主表示領域 D m の上方に示した文字が「電チュー高確率モード突入! ?」(図 1755 (a) 参照) から「電チュー高確率モード!!」に切り替わり、主表示領域 D m の下方に「電チューが開放しやすいよ」の文字と、閉鎖状態の電動役物 640 を模式的に示した画像が表示領域 D m 103 に表示される。その後、実行中の普図ロング当たり変動が停止表示されると、図 1756 (a) に示した表示画面が表示される。図 1756 (a) は、通常状態において普図ロング当たり変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1756 (a) に示した通り、普図ロング当たり変動が停止表示されると、小表示領域 D m 3 には、普図ロング当たりに対応する表示態様「」で装飾図柄が停止表示され、主表示領域 D m の下方には「電チューを狙ってね」の文字が表示され、表示領域 D m 103 に開放状態の電動役物 640 を模式的に示した画像が表示される。つまり、本第 47 制御例におけるパチンコ機 10 では、通常状態にて普図ロング当たり変動が実行された場合に、普図ロング当たり変動中であることを示唆可能な演出 (普図ロング当たり変動演出) を実行し、その普図ロング当たり変動演出の演出態様を、実行中の特別図柄変動の変動状況に応じて可変させるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄変動に基づいて何らかの契機が成立し電動役物 640 がロング開放したと思わせ易くすることができる。

#### 【5381】

一方、天井特典が付与される場合には、図 1756 (b) に示した表示画面が表示される。図 1756 (b) は、天井特典が付与された時点で表示される表示画面の一例を示した図である。図 1756 (b) に示した通り、天井特典はハマリ契機が成立した場合 (900 回目の特別図柄変動が外れで停止表示された場合) に付与されることから、900 回目の特別図柄変動が外れであることを示す表示態様で表示された時点で、上述した図 1755 (b) と同様の表示画面が表示される。つまり、天井特典 (第 2 時短状態) はハマリ契機が成立した特別図柄変動が停止表示された場合に付与されるのに対して、普図ロング当たり遊技は普図ロング当たり変動が停止表示された場合 (特別図柄変動が停止表示されるタイミングとは異なるタイミング) に実行されることから、第 2 時短状態が設定されることを報知するための演出 (天井特典付与演出) と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出 (普図ロング当たり変動演出) とで同一の演出態様 (電チュー高確示唆演出) を設定したとしても、電チュー高確示唆演出が実行されるタイミングによって遊技者に何れの契機が成立したのかを把握されてしまう虞があった。これに対して、本第 47 制御例では、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて電チュー高確示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の変動期間に対応させて電チュー高確示唆演出が実行されるため、遊技者に対して何れの契機が成立したのかを把握させ難くすることができる。さらに、電チュー高確示唆演出が実行されてから、実際に電動役物 640 a が開放されるまでの期間、具体的には、第 2 時短状態が設定されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間や、普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示されてから普図ロング当たり変動が停止表示し、普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に、第 2 特別図柄抽選を実行され易い期間であることを遊技者に報知するための演出 (電チュー高確率モード演出

10

20

30

40

50

）を実行可能に構成している。

#### 【 5 3 8 2 】

つまり、何れの契機が成立した場合であっても、同一の演出過程（電チュー高確示唆演出が実行された後に、電チュー高確率モード演出を実行する流れ）を経て、普図ロング当たり遊技を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される演出に基づいて何れの契機が成立したかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に電チュー高確示唆演出を実行した場合であっても、電チュー高確示唆演出が終了してから（特別図柄変動が停止表示してから）、実際に普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に対して遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。次に、図1757（a）を参照して、通常状態（天井特典が付与されていない状態）で実行された普図ロング当たり遊技が終了したタイミングでは天井特典が付与されている場合における演出内容について説明をする。本第47制御例では、上述した各制御例と同様に特別図柄抽選と普通図柄抽選とが並行して実行されるように構成していることから普図ロング当たり変動中に複数回の特別図柄抽選が実行され、天井特典が付与される場合がある。図1757（a）は、通常状態中に実行された普図ロング当たり遊技が、天井特典が付与されている（第2時短状態が設定されている）状態で終了した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図1757（a）に示した通り、普図ロング当たり遊技が実行されることに基づいて表示された「電チュー高確率モード！！」の表示がそのまま継続して表示され、その下方に「継続」の文字が表示される。そして、主表示領域Dmの下方には「まだまだ電チューが開放しやすいよ」の文字が表示される。このように、通常状態における普図ロング当たり変動が実行された期間と、その普図ロング当たり変動に基づいて普図ロング当たり遊技が実行された期間と、天井特典が付与される期間と、が繋がった場合には、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される電チュー高確率モードに関する演出が継続して実行されるように構成することで、どのタイミングで天井特典が付与されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

10

20

#### 【 5 3 8 3 】

次に、図1757（b）、及び図1758を参照して、天井特典として付与される第2時短状態が終了する際の演出内容について説明をする。図1757（b）は、天井特典として付与される天井時短（第2時短状態）の終了時に表示される表示画面の一例を示した図であって、図1758は、天井時短（第2時短状態）の終了タイミングにて普図ロング当たり変動が実行されている場合に表示される表示画面の一例を示した図である。天井時短（第2時短状態）は、特別図柄変動が所定回数（100回）実行された場合に終了するように構成していることから、天井時短（第2時短状態）が設定されてから100回目の特別図柄変動が外れで停止表示されると、図1757（b）に示した通り、変動演出の演出結果を示す表示態様を覆うように「終了」の文字が表示され、下方には「次に期待」の文字が表示される。一方、天井時短（第2時短状態）の終了タイミングで普図ロング当たり変動が実行されている場合には、天井時短（第2時短状態）が終了し、通常状態へと移行した直後に普図ロング当たり遊技が実行されることから、「終了」の文字に代えて「泣きの1回」の文字が表示され、下方には「ラストチャンス！！後1回電チュー開放するよ」の文字が表示される。つまり、本第47制御例では、天井特典として付与される第2時短状態が終了するタイミング（第2時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動の停止表示タイミング）にて、普図ロング当たり変動が実行されている場合には、第2特別図柄抽選を実行させ易い期間が継続する、即ち、第2時短状態が終了して通常状態が設定された後に、普図ロング当たり遊技が実行されることにより、第2入球口640へと遊技球を入球させ易い状態が創出されることを報知可能に構成している。

30

40

#### 【 5 3 8 4 】

このように、複数の契機によって第2特別図柄抽選を実行させ易い状態を創出可能な遊技性を有するパチンコ機10において、各契機の成立タイミングが重複、或いは、短期間で成立する場合には、各契機の成立によって設定される第2特別図柄抽選を実行させ易

50

い状態を、あたかも一の契機の成立によって設定される第2特別図柄抽選を実行させ易い状態が継続しているかのように見せる演出（高確率モード継続演出）を実行可能に構成しているため、遊技者に対して、一の契機が成立したことに基づいて設定される第2特別図柄抽選を実行させ易い状態がどの程度継続するのかを予測させ難くすることができる。次に、図1759を参照して、同一態様の停止表示態様を連続して表示する演出の演出内容について説明をする。本第47制御例では、先読み連続演出の実行条件が成立していない状態（特図保留を3個以上獲得していない状態）における先読み結果にて、遊技者に有利な先読み結果（大当たり当選に対応する先読み結果）を特定した場合には、同一態様の停止表示態様を連続して表示することで、先読み連続演出を実行すること無く、遊技者に対して有利となる特別図柄抽選が実行されることを、その特別図柄抽選が実行されるよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、先読み演出の実行条件が成立していない状態における特別図柄変動に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

10

#### 【5385】

ここで、従来より、特別図柄の実行権利（特図保留）を所定数（例えば、3個）以上獲得している状態において、先読み結果に基づく演出（先読み演出）を複数回（例えば、3回）の特別図柄変動期間を跨ぐように実行可能に構成された遊技機がある。具体的には、大当たり当選する特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて大当たり当選を示すための演出結果が表示される先読み演出を、大当たり当選する特別図柄抽選よりも前に実行される特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動時間も用いて実行可能に構成されている。このように構成することで、大当たり当選する特別図柄抽選（先読み演出の対象となる特別図柄抽選）よりも前に実行される特別図柄抽選（外れ抽選）の結果を遊技者に報知するための変動演出を実行する必要がなくなるため、特別図柄抽選の結果が外れであったことを示すための変動演出が実行される回数を減少させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。また、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも、その特別図柄抽選を対象とした先読み演出が実行され易くなるように構成することで、通常の変動演出（一回の特別図柄変動期間を用いた変動演出）よりも大当たり当選の期待度が高い変動演出（複数回の特別図柄変動期間を用いた先読み演出）の演出期間を長くすることができるため、先読み演出の演出効果を高めることができるというものであった。より具体的には、特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定する処理において、当該変動が外れ変動であると判別した後に、獲得済みの特図保留内に先読み演出の実行条件を満たしている特図保留が存在するかを判別し、先読み演出の実行条件を満たしている特図保留が存在していると判別した場合において、当該変動の変動期間から、先読み演出の実行条件を満たしている特図保留に基づく特別図柄変動の変動期間に跨がるように実行される先読み演出の演出態様が決定されるように構成されるものであった。

20

30

#### 【5386】

この場合、特別図柄変動が開始されるタイミングにて獲得済みの特図保留が存在しない場合、又は獲得済みの特図保留が少ない場合には、先読み演出の実行条件が成立しない（し難い）ため、遊技者に先読み演出を提供できないという問題があった。これに対して、本第47制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図保留によっても先読み演出の実行条件が成立し得るように構成し、特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図保留によって先読み演出の実行条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を用いて先読み演出を実行可能に構成している。具体的には、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出結果（第3図柄の停止表示態様）を連続して停止表示させるように次以降に実行される変動演出の演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を変更すること無く、且つ、連続して実行される変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行することができる。また、特別図柄変動が開始される時点では先読み演出の実行条件が成立

40

50

しておらず、その特別図柄変動が実行されている最中に先読み演出の実行条件が成立した場合であっても、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行することができるため、先読み演出の実行頻度を高くすることができる。図 1 7 5 9 ( a ) に示した通り、同一の停止表示態様で変動演出の演出結果が表示された場合には、主表示領域 D m の下方に「前回と同じ、チャンスかも」の文字が表示され、その次変動では、1 9 0 7 ( b ) に示した通り、大当たり当選の期待度が高い変動演出として、天使を模したキャラクタ 8 1 5 が星を模したアイコン 8 1 5 a を降らせる変動演出が実行され、下方に「チャンスかも」の文字が表示される。

#### 【 5 3 8 7 】

つまり、本第 4 7 制御例では、図 1 7 5 9 ( a ) に示した通り、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合において、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを分かり易く報知することができる。なお、本第 4 7 制御例では、連続して実行される変動演出の演出結果（停止表示態様）が同一の演出結果（同一の停止表示態様）となった場合に、その旨を遊技者に報知するための連続表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、連続表示態様を表示しないように構成しても良い。このように構成することで、連続して実行される変動演出の演出結果（停止表示態様）が同一の演出結果（同一の停止表示態様）となったことを遊技者に把握させ難くすることができる。また、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、変動演出が実行されている状態で先読み演出の実行条件が成立した場合に、実行中の変動演出の演出結果（停止表示態様）と同一の演出結果が次に実行される変動演出の演出結果として設定可能に構成することで、連続して実行される変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行するように構成しているが、この場合、先読み演出が実行されていない状態において連続して実行される変動演出の演出結果が同一とならないように変動演出の演出態様を設定可能に構成すると良い。つまり、特別図柄抽選の結果が外れであって、且つ、主制御装置 1 1 0 から出力された変動パターンコマンドに含まれる変動パターン（変動時間や停止種別を示す情報）が同一であった場合でも、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための第 3 図柄の停止表示態様として連続して同一の停止表示態様が設定されないように、変動演出の演出結果を示すための停止表示態様として設定された情報を記憶可能に構成し、記憶されている情報に基づいて同一の停止表示態様が連続して設定されないように変動演出の演出態様（停止表示態様）を設定するように構成すると良い。

#### 【 5 3 8 8 】

このように構成することで、先読み演出が実行されていない状態では、連続して実行される変動演出の演出結果として同一の停止表示態様が表示されることが無いため、実行される変動演出の演出結果に基づいて先読み演出が実行されているか否かを把握させ易くすることができる。また、先読み演出が実行された場合のみ連続して同一の停止表示態様を表示させることができるため、連続して同一の停止表示態様が表示されたことを遊技者に報知するための連続表示態様を表示しないように構成した場合に、通常とは異なる違和感を感じ取った遊技者に対してのみ先読み演出が実行されていることを把握させることができる。次に、図 1 7 6 0 から図 1 7 6 2 を参照して、一発告知演出の演出内容について説明をする。本第 4 7 制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の一部として、遊技者に操作手段（枠ボタン 2 2）を操作させる操作演出を実行可能に構成している。具体的には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に遊技者に枠ボタン 2 2 を操作させることを促す操作案内態様を表示し、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを報知する報知演出（一発告知演出）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄変動期間中において、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に、対象となる特別図柄抽選の結果を把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン 2 2 を操作させることができるため、



遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。本第４７制御例におけるパチンコ機１０では、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、枠ボタン２２が操作されたことを示す第１演出と、大当たり当選の有無を報知するための第２演出と、を実行可能に構成し、第１演出の演出態様と、第２演出の演出態様とを複合させて遊技者に対して、様々な特典の付与有無を報知可能に構成している。

#### 【５３８９】

図１７６０（ａ）は、一発告知演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７６０（ａ）に示した通り、一発告知演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの左右端側に花アイコンｈａ１，ｈａ２が表示され、下方には枠ボタン２２を模したボタンＢａ１と、ボタンＢａ１に止まっている蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの上方に「ボタンｐｕｓｈで花が光れば大当たり！！」の文字が表示される。その後、枠ボタン２２を押下すると、図１７６０（ｂ）に示した通り、一発告知演出の演出結果が報知される。図１７６０（ｂ）は、大当たり当選を示す一発告知演出の演出結果が表示される表示画面の一例を示した図であって、枠ボタン２２への押下に基づいて花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光する。また、枠ボタン２２への押下に応じてボタンＢａ１が消去され、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が主表示領域Ｄｍ内を飛ぶ演出が実行される。そして、図１７６０（ｂ）に示した表示画面、即ち、花アイコンｈａ１，ｈａ２を用いて大当たり当選が告知（報知）された後に、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が、図１７６１（ａ）に示した通り、花アイコンｈａ１，ｈａ２に止まる演出が実行されると、今回の大当たり当選が確変大当たり当選に当選したことが報知（追加特典報知）され、「超蝶ラッキー確変ゲット」の文字が表示される。一方、一発告知演出にて枠ボタン２２を操作した場合であって、花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光しなかった場合は、図１７６１（ｂ）に示した表示画面、即ち、枠ボタン２２が操作されたことによってボタンＢａ１が消去し、蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が主表示領域Ｄｍ内を飛んでいる表示画面が表示される。

#### 【５３９０】

ここで、本第４７制御例では、一発告知演出における枠ボタン２２の押下タイミングや演出種別によって、大当たり当選に対応する一発告知演出中に枠ボタン２２を押下したタイミングで花アイコンｈａ１，ｈａ２を発光させない演出パターンを有しており、この場合、図１７６１（ｂ）に示した表示画面（外れ画面）を表示した後に、図１９１０（ａ）に示した表示画面、即ち、枠ボタンの押下に基づいて飛び出した２匹の蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が一方の花アイコンｈａ２に止まることで花アイコンｈａ２を発光させる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、操作演出中に遊技者が枠ボタン２２を操作することで大当たり当選の有無を報知する一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知されなかった場合であっても、大当たり当選の可能性を残すことができ、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、図１７６０（ｂ）に示した表示画面、即ち、枠ボタン２２の押下タイミングで花アイコンｈａ１，ｈａ２が発光する演出が実行された際に、図１７６１（ａ）に示す表示画面、即ち、今回の大当たり種別が遊技者に有利であることを報知する演出以外の演出を実行可能に構成している。具体的には、獲得済みの特図保留内に大当たり当選する特図保留（大当たり保留）が存在していることを報知可能な演出も実行可能に構成している。この場合、図１７６２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍ内を飛んでいる蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２をカゴｋａ内に獲得する演出が実行され「蝶をゲット、次変動以降で飛べば大チャンス」の文字が表示される。図１７６２（ｂ）に示した表示画面が表示された場合には、実行中の大当たり変動が停止表示された後に実行される大当たり遊技期間や、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動期間を跨いでカゴｋａが継続表示され、カゴｋａから蝶アイコンＢｂ１，Ｂｂ２が飛び出すタイミングによって、遊技者に異なる特典（確変大当たり、大当たり当選）の付与を報知する演出が実行される。

#### 【５３９１】

また、一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知された場合であっても、残りの演出期間にて更なる特典（有利大当たり）が付与されるか否かを報知するための演出が



実行されるため、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、一発告知演出における第2演出の演出結果に応じて、第1演出の演出結果が同一の演出結果であったとしても、第1演出の演出結果によって報知される特典の内容を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第47制御例では、操作演出中に枠ボタン22を操作したタイミングによって、第1演出によって報知される特典の内容を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、操作演出が実行された場合に、枠ボタン22を操作するか否かの選択だけで無く、どのタイミングで枠ボタン22を操作するかを遊技者に決定させる楽しさを提供することができる。なお、本第47制御例では、蝶アイコンB b 1, B b 2が止まっているボタンB a 1が表示されている状態で遊技者が枠ボタン22を押下した場合には、枠ボタン22への押下操作を受け付けたことを報知するために、ボタンB a 1が非表示となり、蝶アイコンB b 1, B b 2が飛び立つ演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、遊技者による枠ボタン22への押下操作を受け付けた後も、継続してボタンB a 1を表示させるように構成しても良い。この場合、例えば、枠ボタン22への1回目の押下操作に基づいてボタンB a 1に止まっている蝶アイコンB b 1のみが飛び立つ演出が実行され、蝶アイコンB b 2が止まっているボタンB a 1を表示するように構成して、2回目の押下操作に基づいてボタンB a 1を非表示にすると共に、蝶アイコンB b 1が飛び立つ演出が実行されるように構成しても良い。つまり、ボタンB a 1に止まっている蝶アイコンB b の数が、枠ボタン22への残押下回数に対応する演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ボタンB a 1が表示された時点で止まっている蝶アイコンB b の数に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【5392】

さらに、この場合、枠ボタン22への1回の操作に基づいて飛び立つ蝶アイコンB b の数によって、操作演出の演出結果を異ならせる（選択される演出結果の選択割合を異ならせる）ように構成しても良く、1回の操作に基づいて多くの蝶アイコンB b が飛び立った方が、少ない蝶アイコンB b が飛び立った場合よりも、遊技者に有利な演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）が表示され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、ボタンB a 1が表示された時点で止まっている蝶アイコンB b の数が多い場合において、ボタン押下可能回数が多い操作演出が実行されているか、遊技者に有利な演出結果が表示される可能性が高い操作演出が実行されているかを遊技者に予測させながら意欲的に枠ボタン22を押下させることが可能となる。また、枠ボタン22への1回目の押下操作に基づいて、蝶アイコンB b 1, B b 2の何れも飛び立つこと無く継続してボタンB a 1を表示し、花アイコンh a 1, h a 2を発光される演出を実行するように構成しても良い。

#### 【5393】

< 第47制御例における電氣的構成について >

次に、図1763から図1772を参照して、本第47制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明をする。本第47制御例におけるパチンコ機10は、上述した第10制御例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部、RAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部と、RAM223の構成の一部と、表示制御装置114のMPU231が有するワークRAM233の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の電氣的構成については同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図1763(a)を参照して、本第47制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図1763(a)は、本第47制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図1763(a)に示した通り、本第47制御例におけるパチンコ機10のROM202は、上述した第10制御例におけるパチンコ機10のROM202（図295(a)参照）に対して、第1当たり乱数テーブル2021aに代えて第1当たり乱数テーブル202jaを、変

動パターン選択テーブル202dbに代えて変動パターン選択テーブル202jbを、第2当たり乱数テーブル2021cに代えて第2当たり乱数テーブル202jcを、大当たり種別選択テーブル2021dに代えて大当たり種別選択テーブル202jdを設け、新たに第2当たり種別選択テーブル202jeを設けた点で相違している。

#### 【5394】

ここで、図1764(a)を参照して、第1当たり乱数テーブル202jaに規定されている内容について具体的に説明をする。図1764(a)は、第1当たり乱数テーブル202jaに規定されている内容を示した図である。図1764(a)に示した通り、第1当たり乱数テーブル202jaには、特別図柄の確率状態(特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態)に対応させて、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりと判定される範囲が異なるように規定されており、特別図柄の低確率状態に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~2」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、特別図柄の高確率状態に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~19」の範囲に対して大当たり判定値が規定されている。つまり、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲は「0~899」の900個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は「0~2」の3個であるため、特別図柄の低確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が $1/300$ ( $3/900$ )となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「0~19」の20個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が $1/45$ ( $20/900$ )となる。

10

20

#### 【5395】

このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態(特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態)への移行を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第47制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選が実行された場合も、第2特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル(第1当たり乱数テーブル202ja)を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い第1特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第2特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第1当たり乱数テーブル202jaの内容を規定しても良い。このように構成することで、第2特別図柄抽選を実行させ易い時短状態中に獲得した第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)を用いた第2特別図柄抽選が通常状態中に実行された場合、例えば、特図2保留を獲得している状態で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合において、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第2特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定されたにも関わらず、その時短状態が終了してしまった遊技者に対しても特典(第1特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第2特別図柄抽選の実行)を提供することができる。また、より多くの特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために時短状態が終了する間際まで遊技者に対して特図2保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。

30

40

#### 【5396】

次に、図1766(a)を参照して、変動パターン選択テーブル202jbの内容について説明をする。図1766(a)は、変動パターン選択テーブル202jbに規定されている内容を模式的に示した図である。この変動パターン選択テーブル202jbは、上述した変動パターン選択テーブル202db(図99参照)と同様に、特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルが参照されるように、遊技状態に対応させた複数のデータテーブルが規定されている。具体的には、図1766(a)に示した通り、遊技状態とし

50

て通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル 202 j b 1 と、確変状態、  
或いは第 1 時短状態を設定している状態で用いられる確変・第 1 時短用テーブル 202 j  
b 2 と、第 2 時短状態を設定している状態で用いられる第 2 時短用テーブル 202 j b 3  
と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動  
パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じ  
て選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン  
選択テーブル 202 j b に規定されている各テーブルの詳細な内容について、図 1766  
（b）及び図 1767 を参照して説明をする。図 1766（b）は通常用テーブル 202  
j b 1 に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル 202  
j b 1 は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルで  
あって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い  
変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別  
図柄の種別と、特別図柄の変動回数（前回の当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数  
）と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

10

#### 【5397】

まず、図 1766（b）を参照して、通常用テーブル 202 j b 1 について説明する。  
図 1766（b）は、この通常用テーブル 202 j b 1 の規定内容を示した図である。こ  
の通常用テーブル 202 j b 1 には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パタ  
ーンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウン  
タ C S 1 の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第 1 特別  
図柄（特図 1）で、変動回数が「1～890，1001～」で、当否判定結果（抽選結果）  
が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～14」の場  
合は、変動パターンとして変動時間が 20 秒（基本時間 20 秒 + 加算時間 0 秒）のノーマ  
ル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドと  
して、基本時間が 20 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選  
択カウンタ C S 1 の値が「15～18」の場合は、変動パターンとして変動時間が 22 秒（基  
本時間 20 秒 + 加算時間 2 秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カ  
ウンタ C S 1 の値が「19」の場合は、変動パターンとして変動時間が 25 秒（基本時  
間 20 秒 + 加算時間 5 秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。つまり、本第 47  
制御例では、同一種別の変動パターン（ノーマルリーチ）に対して、異なる長さの変  
動時間を加算時間の有無によって決定可能に構成している。このように構成すること  
で、同一種別の変動パターンが設定された場合であっても、実行される変動時間の長  
さに応じて、実行される演出態様を異ならせることができる。

20

30

#### 【5398】

具体的には、抽選結果が当たりであって、加算時間 0 秒の当たり変動パターンを受  
信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第 3 図柄がスミーズ  
に有効ラインに停止する停止アクションが設定され、加算時間 2 秒の当たり変動パ  
ターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第 3 図  
柄が、一旦、有効ラインを通過した後に戻る停止アクションが設定され、加算時間  
5 秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり  
当選を示す第 3 図柄が、有効ラインを通過した後に、高速変動しながら 1 周回  
って有効ライン上に停止する停止アクションが設定される。このように構成する  
ことで、変動演出の主となる演出態様（ノーマル）を変動パターンの種別によ  
って決定し、変動演出の一部演出（停止時アクション）が実行される期間の長さ  
や、演出態様を加算時間の長さによって決定することができるため、バリエー  
ションの富んだ変動演出を容易に実行することができる。又、特別図柄の種別  
（図柄種別）が第 1 特別図柄（特図 1）で、変動回数が「1～890，1001～」で、  
当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウン  
タ C S 1 の値が「20～149」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒（基  
本時間 30 秒 + 加算時間 0 秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このス  
ーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 30 秒間を示  
すコマンドが出力される。また、取得

40

50

した変動種別選択カウンタCS1の値が「150～159」の場合は、変動パターンとして変動時間が32秒（基本時間30秒＋加算時間2秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「160～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が35秒（基本時間30秒＋加算時間5秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。

#### 【5399】

そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「1～890，1001～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170～189」の場合は、変動パターンとして変動時間が60秒（基本時間60秒＋加算時間0秒）のSP（リーチ）が規定されている。このSPが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が60秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「190～197」の場合は、変動パターンとして変動時間が62秒（基本時間60秒＋加算時間2秒）のSP（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「198」の場合は、変動パターンとして変動時間が65秒（基本時間60秒＋加算時間5秒）のSP（リーチ）が規定されている。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「1～890，1001～」で、当否判定結果（抽選結果）が外れであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～174」の場合は、変動パターンとして変動時間が5秒（基本時間5秒＋加算時間0秒）の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が5秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「175～179」の場合は、変動パターンとして変動時間が7秒（基本時間5秒＋加算時間2秒）の外れが、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「180～194」の場合は、変動パターンとして変動時間が20秒又は30秒（基本時間20秒又は30秒＋加算時間0秒）リーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「195～197」の場合は、変動パターンとして変動時間が22秒又は32秒（基本時間20秒又は30秒＋加算時間2秒）のリーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「198」の場合は、変動パターンとして変動時間が25秒又は35秒（基本時間20秒又は30秒＋加算時間5秒）のリーチ外れが規定されている。

#### 【5400】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「891～900」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりAであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～6」の場合は、変動パターンとして変動時間が20秒（基本時間20秒＋加算時間0秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が20秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「7～14」の場合は、変動パターンとして変動時間が22秒（基本時間20秒＋加算時間2秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「15～19」の場合は、変動パターンとして変動時間が25秒（基本時間20秒＋加算時間5秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。又、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「891～900」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりAであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「20～99」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒（基本時間30秒＋加算時間0秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「100～124」の場合は、変動パターンとして変動時間が32秒（基本時間30秒＋加算時間2秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「125～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が35秒（基本時間30秒＋加算時間5秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。そして、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が65秒（基本時間60秒

+ 加算時間 5 秒) の S P (リーチ) が規定されている。

【 5 4 0 1 】

そして、特別図柄の種別(図柄種別)が第 1 特別図柄(特図 1)で、変動回数が「8 9 1 ~ 9 0 0」で、当否判定結果(抽選結果)が大当たり B, C であって、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 6」の場合は、変動パターンとして変動時間が 2 0 秒(基本時間 2 0 秒 + 加算時間 0 秒)のノーマル(リーチ)が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 2 0 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「7 ~ 1 4」の場合は、変動パターンとして変動時間が 2 2 秒(基本時間 2 0 秒 + 加算時間 2 秒)のノーマル(リーチ)が、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「1 5 ~ 1 9」の場合は、変動パターンとして変動時間が 2 5 秒(基本時間 2 0 秒 + 加算時間 5 秒)のノーマル(リーチ)が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「2 0 ~ 1 1 9」の場合は、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒(基本時間 3 0 秒 + 加算時間 0 秒)のスーパー(リーチ)が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 3 0 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「1 2 0 ~ 1 4 4」の場合は、変動パターンとして変動時間が 3 2 秒(基本時間 3 0 秒 + 加算時間 2 秒)のスーパー(リーチ)が、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「1 4 5 ~ 1 6 9」の場合は、変動パターンとして変動時間が 3 5 秒(基本時間 3 0 秒 + 加算時間 5 秒)のスーパー(リーチ)が規定されている。そして、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「1 7 0 ~ 1 8 9」の場合は、変動パターンとして変動時間が 6 0 秒(基本時間 6 0 秒 + 加算時間 0 秒)の S P (リーチ) が規定され、「1 9 0 ~ 1 9 8」の場合は、変動パターンとして変動時間が 6 5 秒(基本時間 6 0 秒 + 加算時間 5 秒)の S P (リーチ) が規定されている。

【 5 4 0 2 】

一方、変動回数が「8 9 1 ~ 9 0 0」で、当否判定結果(抽選結果)が外れであって、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 6 9」の場合は、変動パターンとして変動時間が 5 秒(基本時間 5 秒 + 加算時間 0 秒)の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 5 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「1 7 0 ~ 1 7 9」の場合は、変動パターンとして変動時間が 7 秒(基本時間 5 秒 + 加算時間 2 秒)の外れが、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「1 8 0 ~ 1 9 4」の場合は、変動パターンとして変動時間が 2 0 秒又は 3 0 秒(基本時間 2 0 秒又は 3 0 秒 + 加算時間 0 秒)リーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「1 9 5 , 1 9 6」の場合は、変動パターンとして変動時間が 2 2 秒又は 3 2 秒(基本時間 2 0 秒又は 3 0 秒 + 加算時間 2 秒)のリーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「1 9 7 , 1 9 8」の場合は、変動パターンとして変動時間が 2 5 秒又は 3 5 秒(基本時間 2 0 秒又は 3 0 秒 + 加算時間 5 秒)のリーチ外れが規定されている。そして、特別図柄の種別(図柄種別)が第 2 特別図柄(特図 2)に対しては、変動回数が「1 ~」、即ち、変動回数に関わらず、当否判定結果(抽選結果)が当たりであって、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 4」の場合は、変動パターンとして変動時間が 2 0 秒(基本時間 2 0 秒 + 加算時間 0 秒)のノーマル(リーチ)が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 2 0 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「5 ~ 1 9 8」の場合は、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒(基本時間 3 0 秒 + 加算時間 0 秒)のスーパー(リーチ)が規定されている。一方、当否判定結果(抽選結果)が外れである場合は、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 4 9」の場合は、変動パターンとして変動時間が 5 秒(基本時間 5 秒 + 加算時間 0 秒)の外れが規定され、「1 5 0 ~ 1 9 8」の場合は、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒(基本時間 3 0 秒 + 加算時間 0 秒)のリーチ外れが規定されている。

【 5 4 0 3 】

なお、本第 4 7 制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合における第 2 特別図柄の変動パターンとして変動回数（前回の当たり遊技が終了してからの特別図柄変動回数）に関わらず、当否判定結果に応じて 5 秒～30 秒の変動時間が設定される変動パターンを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第 2 特別図柄変動に対しては、当否判定結果に関わらず、固定の変動時間（例えば、10 秒）の変動パターンのみが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、通常状態において第 2 特別図柄変動が実行され易くなる状態、即ち、通常状態中に実行された普通図柄抽選でロング開放当たりに当選し、第 2 入球口 6 4 0 へと複数の遊技球が入球した場合において、固定時間（10 秒）の特図 2 変動（第 2 特別図柄変動）を実行することができるため、通常状態における第 2 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として単一の演出態様を設定することができる。よって、通常状態中に電動役物 6 4 0 がロング開放当たりに当選し、第 2 特別図柄抽選が実行される遊技の流れを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この場合、天井特典として第 2 時短状態が設定された場合における第 2 特別図柄変動の変動パターンが、通常状態における第 2 特別図柄変動の変動パターンと同一となるように構成すると良い。このように構成することで、第 2 特別図柄変動の変動時間によって、今回実行された第 2 特別図柄変動が通常状態中に実行されたのか、第 2 時短状態中に実行されたのかを遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、普通図柄抽選でロング開放当たりに当選した場合に実行される演出と、第 2 時短状態が設定されたことに基づいて実行される演出と、の演出態様を統一することで、遊技者に対して、天井特典が付与されたか否かを把握させ難くするという本制御例記載の課題をより解決し易くすることができる。次に、図 1 7 6 7 (a) を参照して、確変・第 1 時短用テーブル 2 0 2 j b 2 に規定されている内容について説明をする。図 1 7 6 7 (a) は、確変・第 1 時短用テーブル 2 0 2 j b 2 に規定されている内容を示した図である。

#### 【5 4 0 4】

第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 j c は、普通図柄の抽選結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図 1 7 6 4 (b) を参照して、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 j c の内容について説明をする。図 1 7 6 4 (b) は、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 j c に規定されている内容を示した図である。図 1 7 6 4 (b) に示した通り、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 j c は、上述した第 1 0 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 1 c（図 2 9 6 (b) 参照）に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の範囲を異ならせている点で相違している。具体的には、図 1 7 6 4 (b) に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が「0～279」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「280～299」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が「0～289」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「290～299」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、本第 4 7 制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、高確率で当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて（普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普通図柄当たり遊技の実行有無に応じて）、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。大当たり種別選択テーブル 2 0 2 j d は、上述した大当たり種別選択テーブル 2 0 2 1 d（図 2 9 7 (a) 参照）と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

#### 【5 4 0 5】

ここで、図 1 7 6 5 (a) を参照して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 j d の内容について説明をする。図 1 7 6 5 (a) は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 j d の内容を模式的に示した図である。図 1 7 6 5 (a) に示した通り、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 j d は、大当たり当選した特別図柄の種別（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に応じて

異なるデータテーブルを参照して大当たり種別が決定されるように、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図1大当たり用テーブル202jd1と、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図2大当たり用テーブル202jd2と、を有している。次に、図1765(b)を参照して、特図1大当たり用テーブル202jd1に規定されている内容について説明をする。図1765(b)は、特図1大当たり用テーブル202jd1に規定されている内容を模式的に示した図である。図1765(b)に示した通り、特図1大当たり用テーブル202jd1には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値に対応付けて3種類の大当たり種別(大当たりA50、大当たりB50、大当たりC50)が規定されている。具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0～39」の範囲に対して「大当たりA50」が、「40～59」の範囲に対して「大当たりB50」が、「60～99」の範囲に対して「大当たりC50」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりA50」は、大当たりのラウンド数が10ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10000」が、確変カウンタ203iの値に「10000」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA50」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は40個(0～39)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりA50」が決定される割合は40%(40/100)である。

10

#### 【5406】

20

大当たり種別「大当たりB50」は、大当たりのラウンド数が2ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10000」が、確変カウンタ203iの値に「10000」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB50」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は20個(40～59)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりB50」が決定される割合は20%(20/100)である。大当たり種別「大当たりC50」は、大当たりのラウンド数が10ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203iの値に「0」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC50」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は40個(60～99)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりC50」が決定される割合は40%(40/100)である。つまり、本第47制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、60%の割合で確変大当たり(大当たりA50、大当たりB50)が実行(決定)され、40%の割合で時短大当たり(大当たりC50)が実行(決定)されるように構成している。さらに、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、80%の割合で10ラウンド遊技(大当たりA50、大当たりC50)が実行(決定)され、20%の割合で2ラウンド遊技(大当たりB50)が実行(決定)されるように構成している。なお、本第47制御例では、確変大当たりが決定された場合に、時短カウンタ203hの値、及び確変カウンタ203iの値に「10000」が設定されるように構成しているが、上述した通り、特別図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が1/50であるため、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続することになる。

30

40

#### 【5407】

よって、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に決定される3種類の大当たり種別(大当たりA50、大当たりB50、大当たりC50)のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別が大当たりA50(10ラウンド確変大当たり)となり、次いで、大当たりB50(2ラウンド確変大当たり)、大当たりC50(10ラウンド時短大当たり)が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。なお、遊技者への遊技度合いを、1回の大当たり遊技

50

にて獲得可能な賞球数の観点で見た場合には、1回の当たり遊技にて実行されるラウンド遊技数（ラウンド数）が大きくなるほど遊技者に有利な当たりとなるため、当たり A 5 0 と当たり C 5 0 とが遊技者に有利な当たり種別となり、当たり B 5 0 が最も遊技者に不利な当たり種別となる。次に、図 1 7 6 5 ( c ) を参照して、特図 2 当たり用テーブル 2 0 2 j d 2 に規定されている内容について説明をする。図 1 7 6 5 ( c ) は、特図 2 当たり用テーブル 2 0 2 j d 2 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 7 6 5 ( c ) に示した通り、特図 2 当たり用テーブル 2 0 2 j d 2 には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けて 3 種類の大当たり種別（当たり A 5 0、当たり B 5 0、当たり C 5 0）が、上述した特図 1 当たり用テーブル 2 0 2 j d 1 とは選択割合を異ならせて規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 5 2」の範囲に対して「当たり A 5 0」が、「5 3 ~ 5 9」の範囲に対して「当たり B 5 0」が、「6 0 ~ 9 9」の範囲に対して「当たり C 5 0」が、それぞれ規定されている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「当たり A 5 0」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は 5 3 個（0 ~ 5 3）であるので、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「当たり A 5 0」が決定される割合は 5 3 %（5 3 / 1 0 0）である。

10

#### 【5 4 0 8】

また、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「当たり B 5 0」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は 7 個（5 3 ~ 5 9）であるので、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「当たり B 5 0」が決定される割合は 7 %（7 / 1 0 0）である。最後に、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「当たり C 5 0」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は 4 0 個（6 0 ~ 9 9）であるので、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「当たり C 5 0」が決定される割合は 4 0 %（4 0 / 1 0 0）である。つまり、本第 4 7 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に最も有利な当たり種別である当たり A 5 0 が決定（実行）される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第 1 特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（通常状態）よりも、第 2 特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（時短状態、確変状態）の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行され易い点で遊技者に有利な遊技状態となる。なお、時短状態は特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態は特別図柄の高確率状態が設定されていることから、1回の特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は時短状態よりも確変状態の方が高くなる。よって、第 2 特別図柄抽選が主として実行される時短状態と確変状態とでは、大当たり当選し易い第 2 特別図柄抽選が実行される確変状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。

20

30

#### 【5 4 0 9】

なお、本第 4 7 制御例では、図 1 7 6 5 ( b ) , ( c ) に示した通り、第 1 特別図柄抽選が実行された場合も、第 2 特別図柄抽選を実行した場合も、大当たり当選時に確変大当たりが決定される割合（時短大当たりが決定される割合）が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 のように、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良いし、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選した特別図柄種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合を異ならせることができるため、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、より遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行させようと、主として実行される特別図柄抽選の種別が異なる遊技状態へと移行することを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第 4 7 制御例では、

40

50



図 1 7 6 5 ( b ) , ( c ) に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別 ( 大当たり A 5 0 、大当たり B 5 0 ) が決定された場合には、決定された大当たり種別に関わらず、同一の値 ( 1 0 0 0 0 ) が時短回数カウンタ 2 0 3 h 、及び確変カウンタ 2 0 3 i に設定されるように構成しているが、これに限ること無く、確変大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h 、及び確変カウンタ 2 0 3 i に異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合であっても、設定された確変状態を終了させる終了条件 ( 確変終了条件 ) を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、確変状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

10

#### 【 5 4 1 0 】

また、本第 4 7 制御例では、図 1 7 6 5 ( b ) , ( c ) に示した通り、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別 ( 大当たり C 5 0 ) が決定された場合には、同一の値 ( 1 0 0 ) が時短回数カウンタ 2 0 3 h に設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短大当たりに対応する大当たり種別を複数設け、時短大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h に異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、設定された時短状態を終了させる終了条件 ( 時短終了条件 ) を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

加えて、本第 4 7 制御例では、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成していることから、時短状態が継続する期間の長さに対して、単に大当たり当選時に第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な大当たり種別 ( 大当たり A 5 4 ) が決定され易い第 2 特別図柄抽選をより多く実行させる点で興味を持たせるだけでなく、時短図柄当選回数を増加させる点でも興味を持たせることができる。つまり、大当たり遊技終了後に設定された時短状態 ( 第 1 時短状態 ) 中に実行される第 2 特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった遊技者に対しても、時短図柄抽選結果が時短図柄当選となった回数がより多いことを期待させることができるため、時短状態 ( 第 1 時短状態 ) が継続する期間の長さに対してより興味を持たせることができる。第 2 当たり種別選択テーブル 2 0 2 j e は、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の抽選で当たり判定された場合に設定される普図当たり種別を設定する際に参照されるデータテーブルである。本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、異なる普図当たり種別を設定可能に構成しており、設定された普図当たり種別に応じて異なる内容の普図当たり遊技を実行可能に構成している。

20

30

#### 【 5 4 1 1 】

ここで、図 1 7 6 4 ( c ) を参照して、第 2 当たり種別選択テーブル 2 0 2 j e の内容について説明をする。図 1 7 6 4 ( c ) は、第 2 当たり種別選択テーブル 2 0 2 j e に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 7 6 4 ( c ) に示した通り、第 2 当たり種別選択テーブル 2 0 2 j e には、普図当たり当選時の普通図柄の確率状態、時短カウンタ 2 0 3 h の値、取得した第 2 当たり種別カウンタ C 5 の値に応じて異なる普図当たり種別が規定されている。具体的には、普通図柄の当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態で、時短カウンタ 2 0 3 h の値が「 0 」。即ち、通常状態が設定されている場合には、取得した第 2 当たり種別カウンタ C 5 の値が「 0 ~ 9 8 」の範囲に対して、普図当たり種別「普図当たり A」は、「 9 9 」の値に対して、普図当たり種別「普図当たり B」が規定されている。ここで、通常状態において普図当たり A に基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物 6 4 0 a の開放動作として、「ショート開放 ( 0 . 1 秒の開放動作が 1 回 ) 」が設定される。また、普図当たり B に基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物 6 4 0 a の開放動作として、「ロング開放 ( 1 秒の開放動作が 3 回 ) 」が設定される。つまり、通常状態において実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、1 % の割合でロング開放の普図当たり遊技が実行される。ショート開

40

50

放の普図当たり遊技が実行された場合には、開放状態の電動役物 6 4 0 a を通過して第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が殆ど入賞せず、ロング開放の普図当たり遊技が実行された場合には、第 2 入球口 6 4 0 へと複数個の遊技球が入球可能となる。そして、普図当たり B が設定された普図当たり当選を示す普通図柄変動中は、図 1 7 5 5 ( a ) に示した演出（電チュー高確率モード演出）が実行される。このように構成することで、遊技者に対して、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ易い状態が間も無く設定されることを分かり易く報知することができる。

#### 【 5 4 1 2 】

図 1 7 6 4 ( c ) に戻り、説明を続ける。普通図柄の当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態で、時短カウンタ 2 0 3 h の値が「 1 以上」。即ち、第 2 時短状態が設定されている場合には、取得した第 2 当たり種別カウンタ C 5 の値が「 0 」の値に対して、普図当たり種別「普図当たり A」が、「 1 ~ 9 9 」の値に対して、普図当たり種別「普図当たり B」が規定されている。そして、普図当たり A に基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物 6 4 0 a の開放動作として「ショート開放」が、普図当たり B に基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物 6 4 0 a の開放動作として「ロング開放」が設定される。このように構成することで、普通図柄の低確率状態中であっても、普図当たり遊技として「ロング開放」の普図当たり遊技を実行させ易くすることが可能となる。よって、第 2 時短状態中において、遊技者に対して第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ易くすることができる。次に、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値が必ず「 1 以上」となり、取得した第 2 当たり種別カウンタ C 5 の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して普図当たり種別として「普図当たり B」が規定されている。そして、「普図当たり B」に基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物 6 4 0 a の開放動作として「ロング開放」が設定される。つまり、普通図柄の高確率状態中は、普図当たり抽選で当たり当選した場合には、必ずロング開放の普図当たり遊技が実行されるように構成している。以上、説明をした通り、本第 4 7 制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、第 1 時短状態）だけで無く、普通図柄の低確率状態であって、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 よりも大きい遊技状態（第 2 時短状態）においても、普図当たり遊技によって第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ易い遊技状態を創出可能に構成している。このように構成することで、天井特典として、特別図柄の確率状態、及び、普通図柄の確率状態を通常状態から変更すること無く、且つ、第 1 時短状態と同様の性能を有する第 2 時短状態を付与することができる。

#### 【 5 4 1 3 】

なお、上述した通り、第 2 時短状態中における普通図柄抽選は、第 1 時短状態中における普通図柄抽選と比べて、若干、当たり当選し難く、且つ、当たり当選した場合にロング開放の普図当たり遊技が実行される割合も若干低くなるように構成しているが、その誤差は、継続して遊技を実行している遊技者が識別困難な程度の差となるように構成している。よって、普通図柄抽選に基づく遊技内容によって、現在設定されている遊技状態が第 1 時短状態であるか第 2 時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、第 1 時短状態と第 2 時短状態とを跨いで実行される演出（例えば、残時短回数表示）を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。次に、図 1 7 6 3 ( b ) を参照して、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成について説明をする。図 1 7 6 3 ( b ) は、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 0 3 の構成を模式的に示した図である。図 1 7 6 3 ( b ) に示した通り、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 0 3 は、上述した第 1 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 0 3 に対して、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a と、天井待機フラグ 2 0 3 j b と、天井時短カウンタ 2 0 3 j c と、天井付与済フラグ 2 0 3 j d と、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。特図抽選カウンタ 2 0 3 j a は、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付与条件を満たしているか否かを判別する際

にカウンタ値が参照される。

【 5 4 1 4 】

具体的には、特別図柄判定処理（図 1 7 7 4 の S 2 0 1 H 参照）にて実行される天井判定処理（図 1 7 7 5 の S 8 0 0 2 H 参照）にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合（図 1 7 7 5 の S 8 1 0 3 H : Y e s ）、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始される場合に、カウンタの値が 1 加算される（図 1 7 7 5 の S 8 1 0 4 H ）。そして、天井特典を付与するための条件（天井付与条件）が成立したかを判別する際に参照される（図 1 7 7 5 の S 8 1 0 5 H ）。また、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合に、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 にクリアされる。また、本第 4 7 制御例では、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値に基づいて変動パターンを選択するように構成していることから、特別図柄変動パターン選択処理（図 1 7 7 3 の S 2 5 2 参照）において変動パターンを選択する際に、特図抽選カウンタ 2 0 3 l a の値が参照される。本第 4 7 制御例では、上述した第 1 0 制御例と同様に、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が 9 0 0 回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのではなく、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。

10

【 5 4 1 5 】

なお、本第 4 7 制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）のうち、特定の特別図柄種別（第 1 特別図柄）に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を加算（ハマリ回数を加算）させるように構成しても良いし、特定の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態（例えば、第 1 時短状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、1 の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値（ハマリ回数）が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の残実行回数（残ハマリ回数）を遊技者により把握させ難くすることができる。さらに、本第 4 7 制御例では、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合（天井特典の付与条件がクリアされた場合）に、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を 0 にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が 9 0 0 回に到達し、天井特典として第 2 時短状態（時短 1 0 0 回）が設定されたとしても、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 にクリアされることが無い。よって、大当たり当選間では、天井特典の付与条件が 1 回しか成立しないように構成している。

20

30

【 5 4 1 6 】

そして、天井特典によって付与された第 2 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態の電サポ状態）中に実行される特別図柄抽選によっても特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が加算され、第 2 時短状態が終了し通常状態が設定された後も、大当たり当選するまでは、特図抽選カウンタ 2 0 3 l a の値が加算し続けられるように構成している。よって、本第 4 7 制御例では、通常状態が設定されている状態において、特図抽選カウンタ 2 0 3 l a の値を参照することにより、天井特典の付与条件を成立させることが可能な遊技状態（天井特典が付与されていない天井前通常状態）であるか、天井特典の付与条件を成立させることが不可能な遊技状態（天井特典を付与した後に設定された天井後通常状態）であるかを判別可能となり、変動パターンを選択する際に特図抽選カウンタ 2 0 3 l a の値を参照することにより、天井前通常状態と天井後通常状態とで選択される変動パターンを異ならせることができる。なお、本第 4 7 制御例の構成に限ること無く、上述し

40

50

た第10制御例におけるパチンコ機10の構成と同様に、天井特典として付与された第2時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とするように構成しても良い。この場合、天井特典が付与されるタイミングにて特図抽選カウンタ203jaの値が0にクリアすることで、時短回数100回の第2時短状態が設定された場合には、その第2時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ203jaの値が100となる。よって、2回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、1回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。なお、本第47制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を900回に規定しているが、これに限ること無く、天井特典が付与されるハマリ回数をランダムに設定可能に構成しても良いし、通常状態中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典が付与されるハマリ回数を短縮可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで天井特典の付与条件が成立するかを遊技者に把握させ難くすることができる。

10

#### 【5417】

天井待機フラグ203jbは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ203jaの値が900に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理（図1778のS205H参照）において、天井待機フラグ203jbの設定状況が判別され（図1778のS8401H）、オンに設定されていると判別した場合は（図1778のS8401H：Yes）、天井特典の付与条件が成立し、天井特典（第2時短状態（時短100回））が付与され（図1778のS8402H）、その後、天井待機フラグ203jbがオフに設定される。天井時短カウンタ203jcは、天井特典として付与される第2時短状態（時短100回）の終了条件が成立したかを判別する際に用いられるカウンタであって、天井特典の付与条件が成立し、第2時短状態が設定される場合に終了条件を示すための値として「100」が設定される（図1778のS8402H参照）。そして、天井時短カウンタ203jcの値が0よりも大きい状態で特別図柄変動が実行された場合に、カウンタの値が1減算され（図1777のS8351H参照）、減算後の天井時短カウンタ203jcの値が0であるかを判別することで、第2時短状態の終了条件が成立したかが判別される（図1777のS8352H参照）。ここで、第2時短状態の終了条件が成立したと判別された場合（図1777のS8352H：Yes）は、第2時短状態を終了させ通常状態を設定するための処理が実行される。なお、詳細な説明は省略するが、第2時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の結果が大当たりとなり大当たり遊技が実行される場合には、上述した時短カウンタ203hと同様に値が0にクリアされる。このように構成することで、大当たり遊技が跨いで第2時短状態が設定されてしまい遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【5418】

なお、本第47制御例では、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（第1時短状態）と、天井特典として設定される時短状態（第2時短状態）とで、異なるカウンタ（時短カウンタ203h、天井時短カウンタ203jc）を用いて終了条件成立の有無を判別するように構成しているが、これに限ること無く、同一のカウンタを用いて終了条件の成立有無を判別するように構成しても良い。天井付与済フラグ203jdは、天井特典が付与済であることを示すためのフラグであって、天井特典によって設定された第2時短状態が終了した場合に、具体的には、天井時短カウンタ203jcの値が0まで減算された場合にオンに設定される（図1777のS8355H参照）。そして、天井特典を付与するかを判定するための天井判定処理（図1775のS8002H参照）において、設定状況が判別され、オンに設定されていると判別した場合は（S1923のS8102H：Yes）、天井特典を付与するかを判定するための処理がスキップされる。また、大当たり当選した場合にオフに設定される（図1773のS203H参照）。つまり、本第47制御例では、大当たり遊技間において、天井特典が1回しか付与されないように構成している。

40

50

このように構成することで、特別図柄抽選で連続して外れ当選し続けている遊技者に対して過剰に天井特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、詳細な図示は省略しているが、主制御装置 110 の立ち上げ処理（図 1780 参照）において、RAM 消去スイッチが操作されたと判別した場合（図 1780 の S1704H: Yes）に実行される S1715H の処理においても、天井付与済フラグ 203jd がオフに設定される。このように構成することで、天井付与済フラグ 203jd がオンに設定されている状態であっても、RAM 消去スイッチを操作する（オンする）ことにより、再度、天井特典の獲得を目指す遊技を遊技者に行わせることができる。

#### 【5419】

次に、図 1768 を参照して、本第 47 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU221 が有する ROM222、及び RAM223 の構成について説明をする。図 1768 (a) は、本第 47 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU221 が有する ROM222 の構成を示した図であり、図 1768 (b) は、本第 47 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU221 が有する RAM223 の構成を示した図である。まず、図 1768 (a) を参照して、本第 47 制御例におけるパチンコ機 10 の ROM222 の構成について説明をする。図 1768 (a) に示した通り、本第 47 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU221 が有する ROM222 は、上述した第 10 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、リーチ態様選択テーブル 222ja と、加算時間用態様選択テーブル 222jb と、一発告知態様選択テーブル 222jc を追加した点で相違し、それ以外は同一である。リーチ態様選択テーブル 222ja は、リーチ演出中に実行される演出態様（キャラクタ 801 のアクション内容）が、設定されている遊技状態と、抽選結果と、取得した演出カウンタ 223f の値とに対応付けて規定されているデータテーブルである。本第 47 制御例では、図 1748 から図 1750 を参照して上述した通り、リーチ演出中に実行されるキャラクタ 801 の演出態様として、大当たりを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示することを願う第 1 アクション（通常アクション）と、外れを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示することを願う第 2 アクション（外れアクション）と、を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態や、特別図柄抽選の結果に応じて、異なる演出態様（通常アクション、外れアクション）が選択されるように構成している。

#### 【5420】

ここで、図 1769 を参照して、リーチ態様選択テーブル 222ja に規定されている内容について詳細に説明をする。図 1769 は、リーチ態様選択テーブル 222ja に規定されている内容を示した図である。図 1769 に示した通り、リーチ態様選択テーブル 222ja には、通常状態中であれば、抽選結果が同一であったとしても、特図抽選回数カウンタ 223ja の値、即ち、ハマリ回数に応じて異なるリーチ態様（演出態様）が規定されており、確変状態中であれば、大当たり当選した場合における大当たり種別に応じて異なるリーチ態様（演出態様）が規定されている。具体的には、遊技状態が通常（通常状態）であって、抽選結果が大当たり A、即ち、確変大当たりである場合には、特図抽選回数カウンタ 223ja の値に関わらず、取得した演出カウンタ 223f の値「0～99」の全範囲に対して、通常アクションである「態様 A」が規定されており、大当たり B、即ち、通常大当たり（時短大当たり）である場合には、特図抽選回数カウンタ 223ja の値が「0～849」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ 223f の値「0～99」の全範囲に対して、通常アクションである「態様 A」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ 223ja の値が「850～900」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ 223f の値「0～19」の範囲に対して、通常アクションである「態様 A」が、「20～99」の範囲に対して、外れアクションである「態様 B」が規定されている。また、遊技状態が通常（通常状態）であって、抽選結果が外れである場合には、特図抽選回数カウンタ 223ja の値が「0～849」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ 223f の値「0～99」の全範囲に対して、通常アクションである「態様 A」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ 223ja の値が「850～900」の範囲に

対しては、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 4 9」の範囲に対して、通常アクションである「態様 A」が、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、外れアクションである「態様 B」が規定されている。

#### 【5 4 2 1】

つまり、通常状態中に実行される特別図柄抽選において確変大当たり（大当たり A）に当選した場合には、ハマリ回数に関わらず遊技者に有利な抽選結果となるため、必ず通常アクションでキャラクタ 8 0 1 が動作する演出態様が設定される一方、通常大当たり（大当たり B）に当選した場合には、ハマリ回数が少ない間（特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 8 4 9 まで）は、大当たり当選を祝福するために通常アクションでキャラクタ 8 0 1 が動作する演出態様が設定され、ハマリ回数が増えると（特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 8 5 0 以上になると）、通常大当たりより、天井特典が付与される方が遊技者に有利な遊技を実行することができるため、外れアクションでキャラクタ 8 0 1 が動作する演出態様が設定され易くなる。また、抽選結果が外れ当選である場合におけるキャラクタ 8 0 1 の演出態様についても、何れの大当たり当選であってもリーチ演出中のアクションとして通常アクションが設定される期間中は、通常アクションが設定され、ハマリ回数が増えると（特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 8 5 0 以上になると）、通常アクションよりも外れアクションが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合も、外れである場合も、違和感無くキャラクタ 8 0 1 のアクション動作を設定することができる。

#### 【5 4 2 2】

一方、確変状態中に実行される特別図柄抽選において確変大当たり（大当たり A）に当選した場合には、再度確変状態が設定される遊技者に有利な抽選結果となるため、必ず通常アクションでキャラクタ 8 0 1 が動作する演出態様が設定される。一方、通常大当たり（大当たり B）に当選した場合には、大当たり当選しているが、遊技者に不利な大当たり当選であることから、必ず、外れアクションでキャラクタ 8 0 1 が動作する演出態様が設定される。また、抽選結果が外れである場合には、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が「0 ~ 8 4 9」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、通常アクションである「態様 A」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が「8 5 0 ~ 9 0 0」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 4 9」の範囲に対して、通常アクションである「態様 A」が、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、外れアクションである「態様 B」が規定されている。そして、通常状態が第 1 時短状態、或いは、第 2 時短状態である場合には、抽選結果が大当たり A、大当たり B、外れの何れであっても、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に関わらず、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、通常アクションである「態様 A」が規定されている。なお、本第 4 7 制御例では、図 1 7 4 7（b）から図 1 7 5 1 を参照して示した通り、変動演出中に表示されるキャラクタ 8 0 1 a のアクション態様を変化させることによって、実行中のリーチ演出が外れを示す演出結果となった方が良いか、大当たりを示す演出結果となった方が良いかを遊技者に把握させ易くすることができるように構成しているが、それ以外の表示態様を可変させることで実行中のリーチ演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果（外れ、又は大当たり）を把握させることができるように構成しても良い。

#### 【5 4 2 3】

この場合、例えば、図 1 7 4 7（a）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下することで変動表示している主図柄（例えば、海の生物を模したアイコン）の表示態様（例えば、目の表示態様）を変化させることが可能に構成し、通常時に表示されている通常表示態様（通常目の表示態様）と、燃えた目を示す特殊表示態様と、を表示可能に構成したパチンコ機 1 0 において、リーチ演出が実行されている遊技状況（遊技状態）が、大当たり当選した場合よりも外れの場合の方が遊技者に有利となる遊技状況（遊技状態）である場合であって、実行中のリーチ演出が外れを示すリーチ演出である場合には、主図柄の表示態様として通常表示態様よりも特殊表示態様が設定され易

く構成し、大当たり当選した場合の方が外れる場合よりも遊技者に有利となる遊技状況（遊技状態）である場合であって、実行中のリーチ演出が大当たりを示すリーチ演出である場合には、主図柄の表示態様として通常表示態様よりも特殊表示態様が設定され易く構成すると良い。このように構成することで、遊技状態やリーチ演出の結果に関わらず、主図柄の表示態様として特殊表示態様が表示された方が遊技者に有利とすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。さらに、図1747(a)に示したように、確変状態中において通常大当たり当選の可能性を含んだ第3図柄（偶数図柄）のリーチ状態が成立した場合において、遊技者が枠ボタン22を押下することで変動表示している主図柄の表示態様が特殊表示態様となった場合には、特殊表示態様とならなかった場合よりも、リーチ外れを示す表示態様（外れを示す演出結果）が表示され易く、且つ、大当たりを示す表示態様（図柄揃い）が表示された場合であっても、確変大当たり当選している可能性が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特殊表示態様で変動表示している主図柄szが遊技者に不利な結果を示す表示態様（確変状態中における偶数図柄大当たりを示す表示態様）で停止表示した場合であっても、遊技者に有利な結果をなす可能性を維持し易くすることができるため、遊技者に対して特殊表示態様が表示されるか否かに興味を持たせ易くすることができる。

10

#### 【5424】

加えて、本第47制御例において実行されるキャラクタ801aのアクション態様と、変動表示中の主図柄szの表示態様と、を可変可能に構成し、各態様を組み合わせることによって現在の遊技状況と、遊技者に有利となる演出結果と、を遊技者に予測可能に構成しても良く、例えば、キャラクタ801aのアクション態様として「態様B」が表示されている状態で、主図柄szの表示態様が特殊表示態様である場合には、リーチ演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果よりも、外れを示す演出結果の方が遊技者に有利となる遊技状況となり、この状態でリーチ演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果が表示された場合には、その後、確変大当たり当選を示す表示態様へと主図柄szが可変する演出（昇格演出）が実行され易くなるように構成すると良い。つまり、キャラクタ801aのアクション態様として「態様B」が表示されている状態で、主図柄szの表示態様が特殊表示態様である場合には、変動演出の演出結果として何れの演出結果が表示された場合であっても、遊技者に有利な遊技状況となり易くなるように構成すると良い。このように構成することで、リーチ演出が実行されてからリーチ演出の演出結果が表示されるまでの間、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第47制御例では、主図柄szに付された数字（偶数、奇数）に関わらず、キャラクタ801aのアクション態様が決定されることで、リーチ演出の演出結果を示唆可能に構成しているが、これに限ること無く、主図柄szに付された数字の種別によって、遊技者に有利な演出結果となる割合を異ならせるように構成しても良い。

20

30

#### 【5425】

この場合、例えば、確変状態が設定されている状態で偶数図柄のリーチ演出が実行される場合であって、外れを所望する演出が条件を満たした場合のみ実行されるように構成されたパチンコ機10において、偶数図柄のうち、「4」が付された主図柄szでリーチ演出が実行された場合と、「6」が付された主図柄szでリーチ演出が実行された場合とで、リーチ演出の演出結果が外れとなる割合を異ならせるように構成し、「4」が付された主図柄szの方が、「6」が付された主図柄szよりも外れとなり易くなるように構成すると良い。そして、「6」が付された主図柄szでリーチ演出が実行されている最中に、外れを所望する演出（例えば、態様Bのアクション）が実行された場合には、「4」が付された主図柄szでリーチ演出が実行されている最中に、外れを所望する演出（例えば、態様Bのアクション）が実行された場合よりも、リーチ演出の演出結果が外れとなり易くなるように構成すると良い。加算時間用態様選択テーブル222jbは、加算時間を含む変動パターンコマンドを受信した場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第47制御例におけるパチンコ機10は、主制御装置110にて変動パターンを選択する際に、基本時間（基本変動時間）に対応して変動パターン種別を規定

40

50



しており、その基本時間に対して加算時間を付与可能に構成している（図 1 7 6 6（b）参照）。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、変動演出として、変動パターン種別に対応した基本演出態様（ノーマル、スーパー、S P 等）に加え、加算時間に対応した加算時間用態様を決定可能に構成している。このように構成することで、基本演出態様で実行される変動演出に対して、加算時間を用いた加算時間用態様を付与することができるため、変動演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【5 4 2 6】

ここで、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b の内容について、図 1 7 7 0 を参照して詳細に説明をする。図 1 7 7 0 は、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b に規定している内容を模式的に示した図である。図 1 7 7 0 に示した通り、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b には、受信した変動パターンコマンドに含まれる変動パターン種別（基本演出態様）と、加算時間と、変動回数（特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値）と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値と、に対応させて 6 種類の演出態様（演出 A ～ 演出 F）が規定されている。本第 4 7 制御例では、加算時間を用いた加算時間用態様として、第 3 図柄の変動開始タイミングを遅らせるフリーズ演出と、第 3 図柄変動が高速変動している時間を延ばす変動時間追加演出と、大当たり当選を示すプレミア演出と、を実行可能に構成しており、大当たり当選の期待度が高い（大当たり当選を示す）変動パターンコマンドを受信した場合に、長時間のフリーズ演出や、プレミア演出が実行され易く、大当たり当選の期待度が低い（外れを示す）変動パターンコマンドを受信した場合に、変動時間追加演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり当選の期待度が高くなるほど、加算時間用態様として、遊技者が気付き易い演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、加算時間用態様が付与された変動演出が実行されたことに気付いた遊技者に対しては、大当たりを期待しながら遊技を行わせることができる。加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b の内容を具体的に説明すると、変動パターン種別が「ノーマル（基本時間 2 0 秒）」で、加算時間が 2 秒の場合は、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に関わらず、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ～ 8 9」の範囲に対して、演出態様「演出 A」が規定され、「9 0 ～ 9 9」の範囲に対して、演出態様「演出 B」が規定されている。また、加算時間が 5 秒の場合は、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に関わらず、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ～ 1 9」の範囲に対して、演出態様「演出 C」が規定され、「2 0 ～ 9 9」の範囲に対して、演出態様「演出 D」が規定されている。

#### 【5 4 2 7】

一方、変動パターン種別が「スーパー（基本時間 3 0 秒）」で、加算時間が 2 秒の場合は、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に関わらず、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ～ 4 9」の範囲に対して、演出態様「演出 A」が規定され、「5 0 ～ 9 9」の範囲に対して、演出態様「演出 B」が規定されている。また、加算時間が 5 秒の場合は、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に関わらず、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ～ 8 9」の範囲に対して、演出態様「演出 C」が規定され、「9 0 ～ 9 9」の範囲に対して、演出態様「演出 D」が規定されている。最後に、変動パターン種別が「スーパー（基本時間 6 0 秒）」で、加算時間が 5 秒の場合は、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に関わらず、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ～ 4 9」の範囲に対して、演出態様「演出 C」が規定され、「5 0 ～ 9 9」の範囲に対して、演出態様「演出 D」が規定されている。また、加算時間が 6 秒の場合は、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が「1」の場合、即ち、大当たり遊技終了後 1 回目の特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を決定する場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ～ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「演出 E」が規定され、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が「2 ～」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ～ 7 9」の範囲に対して、演出態様「演出 F」が規定され、「8 0 ～ 9 9」の範囲に対して、演出態様「演出 E」が規定されている。ここで、各演出態様に対応する演出内容について説明をする。演出態様「演出 A」は、フリーズ演出が実行されること無く、加算時間に対応する 2 秒分高速変動期間が延



長される演出態様となる。つまり、加算時間に対応した演出が実行されたことを遊技者に気付かれ難くする演出態様となる。本第 4 7 制御例では、加算時間の最短時間が 2 秒に規定されているため、「演出 A」は、加算時間が用いられる箇所（高速変動期間）、及び加算時間の長さ（2 秒）共に、最も遊技者に気付かれ難い加算演出の演出態様となる。

#### 【5 4 2 8】

次に、演出態様「演出 B」は、フリーズ演出が 2 秒間実行される演出態様となる。この場合、加算時間が 2 秒で、フリーズ演出期間が 2 秒となり、加算時間の全期間がフリーズ演出期間に用いられることから、加算時間の残余時間が 0 秒であり高速変動期間が延長されない。演出態様「演出 C」は、加算時間 5 秒を用いて、フリーズ演出を 2 秒実行し、高速変動期間を 3 秒延長する演出態様となり、「演出 D」は、加算時間 5 秒を用いてフリーズ演出を 5 秒実行する演出態様となり、「演出 E」は、加算時間 6 秒を用いてフリーズ演出を 6 秒実行する演出態様となり、「演出 F」は、加算時間 6 秒を用いてフリーズ演出を 5 秒実行し、高速変動期間を 1 秒延長する演出態様となる。つまり、本第 4 7 制御例では、加算時間を用いて、フリーズ演出期間として「2 秒」、「5 秒」、「6 秒」を設定可能に構成し、加算時間のうち、フリーズ演出期間に含まれない残余時間を、高速変動期間を延長させることで延長させるように構成している。一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c は、変動演出として一発告知演出が実行される場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第 4 7 制御例では、この一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c を用いて、異なる種別の一発告知演出を実行可能に構成している。ここで、図 1 7 7 1 を参照して、一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c の詳細な内容について説明をする。図 1 7 7 1 は、一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 7 7 1 に示した通り、一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c には、特別図柄抽選の結果、当たり保留の有無、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に基づいて異なる演出態様が規定されている。

#### 【5 4 2 9】

具体的には、抽選結果が「当たり」で当たり保留が「有り」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「開始 3 秒後告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 3 s」に今回の当たり告知、「3 s ~ 5 s」に次当たり告知（次変動当たり告知）、「操作無し」に告知無しが規定され、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「ボタン押下時に告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に次変動当たり告知、「操作無し」に今回当たり告知が規定されている。また、抽選結果が「当たり」で当たり保留が「無し」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「開始 3 秒後告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 3 s」に今回の当たり告知、「3 s ~ 5 s」に当たり種別告知、「操作無し」に告知無しが規定され、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「ボタン押下時に告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に次変動当たり告知、「操作無し」に今回当たり告知が規定されている。そして、抽選結果が「外れ」で当たり保留が「有り」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に告知せず、「操作無し」に次当たり告知が規定され、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に次当たり告知、「操作無し」に告知せず、が規定されている。最後に、抽選結果が「外れ」で当たり保留が「無し」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に告知せず、「操作無し」に告知せず、が規定されている。

#### 【5 4 3 0】

図 1 7 6 8 (b) に戻り、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の M P U 2 2 1 が有

するRAM 223の構成について説明をする。図1768(b)に示した通り、本第47制御例におけるパチンコ機10のRAM 223は、上述した第10制御例におけるパチンコ機10のRAM 223に対して、特図抽選回数カウンタ223ja、天井時短中カウンタ223jb、演出態様格納エリア223jc、先読み演出実行中フラグ223jd、変動時間カウンタ223je、SW有効期間タイマ223jf、立ち上げ後抽選カウンタ223jgを設けている点で相違している。特図抽選回数カウンタ223jaは、上述した第10制御例におけるパチンコ機10が有する特図抽選回数カウンタ223lcと同様に、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数(ハマリ回数)を計測するためのカウンタであって、主制御装置110にて計測される特図抽選カウンタ203jaの値を示すためのコマンドを受信した場合に(図1784のS4306H:Yes) 10、受信したコマンドが示す値が設定される(図1784のS4307H参照)。そして、特別図柄変動停止時において参照される(図1788のS4606H参照)。また、リーチ態様を選択する処理(図1794のS5302H参照)や、加算時間に対応する加算時間用態様を選択する処理(図1792のS5112H参照)を実行する際に参照される。天井時短中カウンタ223jbは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容(時短回数)に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が1であると判別した場合に、普通図柄変動の状況を判別し、高確率モード演出の延長有無が決定される。演出態様格納エリア223jcは、音声ランプ制御装置113のMPU 221にて実行される各種制御処理によって決定された演出態様を一時的に記憶 20させておくための記憶領域である。この演出態様格納エリア223jcに記憶されている情報に基づいて、現在設定されている演出態様や、過去に設定された演出態様を読み出すことができる。

#### 【5431】

先読み演出実行中フラグ223jdは、先読み演出が実行されていることを示すためのフラグであって、先読み演出が実行されている場合にオンに設定される。具体的には、入賞コマンド処理(図1786のS4202H参照)にて保留図柄変化演出以外の先読み演出が設定された場合に(図1786のS4506H:No)、オンに設定され(図1786のS4508H)、新たな入賞コマンドを受信する毎に設定状況が判別される(図1786のS4502H)。そして、先読み演出実行中フラグ223jdがオンに設定されて 30いる間は、新たな先読み演出が設定されないように構成している。また、変動演出設定処理(図1792のS5014H参照)において設定状況が判別され(図1792のS5101H)、オンに設定されている場合であって、先読み演出の対象となる最終変動である場合に(図1792のS5103H:Yes)、オフに設定される。変動時間カウンタ223je、及び、SW有効期間タイマ223jfについては、上述した各制御例において用いられた同一名称の構成と同一内容であり、その説明を省略する。立ち上げ後抽選カウンタ223jgは、パチンコ機10に電源が投入されてから実行された特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、音声ランプ制御装置113のMPU 221にて実行される立ち上げ処理(図1781参照)にて100の値がセットされる(図1781のS4001H参照)。そして、演出態様設定処理(図1791のS4903H参照) 40において、カウンタの値が1減算され(S5003H)、減算後のカウンタ値が0となった場合に(S5004H:Yes)、第3図柄表示装置81の表示面に天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数が表示される。

#### 【5432】

本第47制御例では、図1751に示した通り、第3図柄表示装置81の表示面に天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数を表示可能に構成しているが、パチンコ機10に電源が投入されてから特別図柄抽選が100回実行されるまでの間は、残特別図柄変動回数を表示しないように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数を把握できないまま遊技者に遊技を実行させる期間を提供 50することができるため、いきなり天井特典が付与されるといった意外性のある遊技を提供

することができる。また、遊技場が開店した直後は、残特別図柄変動回数が表示されない状態が継続するため、前日における営業終了時のハマリ回数が継承されている状態であるか、それともRAMクリアスイッチが操作され、前日のハマリ回数がリセットされている状態であるかを遊技者に判別させ難くすることができる。よって、前日における営業終了時のハマリ回数が多いパチンコ機10のみをターゲットに遊技が実行されてしまうことを抑制し、遊技の稼働を向上させることができる。次に、図1772を参照して、本第47制御例におけるパチンコ機10の表示制御装置114の電氣的構成について説明をする。図1772は、表示制御装置114の電氣的構成を模式的に示したブロック図である。図1772に示した通り、本第47制御例におけるパチンコ機10の表示制御装置114は、上述した第10制御例におけるパチンコ機10に対して、ワークRAM233に停止図柄記憶エリア233jaを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

10

#### 【5433】

停止図柄記憶エリア233jaは、特別図柄抽選の抽選結果を示すための第3図柄の停止表示態様を記憶するための記憶領域である。この停止図柄記憶エリア233jaには、表示制御装置114にて実行されるコマンド判定処理（図1797のS6302H参照）において、表示用停止図柄記憶コマンドを受信したと判別した場合に、設定中の停止図柄を示す情報が記憶される（図1797のS6403H）。そして、停止種別コマンド処理（図1798のS6401H参照）において、記憶されている情報が読み出され（図1798のS6601H参照）、読み出した情報に基づく停止図柄が設定される（図1798のS6603H参照）。このように構成することで、表示制御装置114にて設定される停止図柄の表示態様、即ち、音声ランプ制御装置113が管理していない情報を、変動演出の演出態様として用いることができる。なお、本第47制御例では、第3図柄の停止図柄（停止表示態様）を、表示制御装置114が決定する制御を実行するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理にて、第3図柄の停止図柄（停止表示態様）まで決定可能に構成しても良い。このように構成した場合には、表示制御装置114に対して、作成した停止表示態様に関する情報を記憶するための構成を用いる必要が無い。

20

#### 【5434】

< 第47制御例における主制御装置110の制御処理内容について >

30

次に、図1773から図1798を参照して、本第47制御例におけるパチンコ機10にて実行される制御処理の内容について、上述した第10制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第47制御例のパチンコ機10は、上述した第10制御例のパチンコ機10に対して、天井特典が付与される回数に制限を設けるための処理を追加した点と、各種抽選に用いられる処理内容の一部を変更した点と、普通図柄抽選に基づく処理の一部内容を変更した点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図302のS30104参照）に代えて特別図柄変動処理（図1773のS104参照）を、普通図柄変動処理（図308のS30106参照）に代えて普通図柄変動処理（図1779のS301H）を、立ち上げ処理（図309参照）に代えて立ち上げ処理（図1780参照）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図1773を参照して、特別図柄変動処理（S104H）の内容について説明をする。図1773は、特別図柄変動処理（S104H）の処理内容を示したフローチャートである。図1773に示した通り、特別図柄変動処理（S104H）は、上述した特別図柄変動処理（図302のS30104参照）に対して、特別図柄判定処理（S30251）に代えて特別図柄判定処理（S201H）を、更新処理（S253）に代えて更新処理（S204H）を、時短設定処理（S30254）に代えて時短設定処理（S205H）を実行する点で相違している。また、大当たり当選を示す特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

40

50

## 【 5 4 3 5 】

ここで、図 1 7 7 3 を参照して、相違点について詳細に説明をする。特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 H ) が実行され、 S 2 1 7 の処理において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合は ( S 2 1 7 : Y e s )、大当たり遊技の開始に基づいてクリアされる各種要素 ( フラグ、カウンタ ) をクリアする処理として、大当たり開始フラグをオンに設定し ( S 2 1 8 )、時短カウンタ 2 0 3 h、天井時短カウンタ 2 0 3 j c、確変カウンタ 2 0 3 i の値をリセットし ( S 2 0 2 H )、天井付与済フラグ 2 0 3 k d をオフに設定し ( S 2 0 3 H )、特図確定コマンドを設定し ( S 2 2 0 )、本処理を終了する。このように、大当たり当選に基づいて天井付与済フラグ 2 0 3 k d をオフに設定することで、天井特典 ( 第 2 時短状態 ) が付与された状態で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に、再度天井特典 ( 第 2 時短状態 ) を付与するためのカウンタの計測を実行することができる。次に、図 1 7 7 4 を参照して、特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 H ) の処理内容について説明をする。図 1 7 7 4 は、特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 H ) は、上述した第 1 0 制御例の特別図柄判定処理 ( 図 3 0 3 の S 3 0 2 5 1 参照 ) に対して、時短図柄抽選 ( 時短抽選 ) を実行しないように構成した点と、天井判定処理 ( S 3 8 0 5 1 ) に代えて天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) を実行する点で相違し、それ以外は同一である、の処理内容について説明をする。特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 H ) が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し ( S 8 0 0 1 )、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 j a に基づいて抽選結果 ( 大当たり ) 判定結果を取得し ( S 8 0 0 1 H )、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する ( S 8 0 0 3 )。大当たり当選であると判別した場合は ( S 8 0 0 3 : Y e s )、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し ( S 8 0 0 4 )、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし ( S 8 0 0 5 )、本処理を終了する。

## 【 5 4 3 6 】

一方、 S 8 0 0 3 の処理において大当たり当選していないと判別した場合は ( S 8 0 0 3 : N o )、次いで、天井判定処理を実行し ( S 8 0 0 2 H )、本処理を終了する。次に、図 1 7 7 5 を参照して、天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) の内容について説明をする。図 1 7 7 5 は、天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付与するための付与条件 ( ハマリ回数 ) を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件 ( ハマリ回数 ) を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが実行される。天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) が実行されると、まず、遊技状態格納エリア 2 0 3 g から現在の遊技状態を読み出し ( S 8 1 0 1 H )、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されているかを判別し ( S 8 1 0 2 H )、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されていると判別した場合は ( S 8 1 0 2 H : Y e s )、既に、天井特典が付与された後の状態であるため、天井特典を付与するための付与条件 ( ハマリ回数 ) を更新すること無く、本処理を終了する。つまり、本第 4 7 制御例では、天井特典が付与された場合に、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定され、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されている間は、天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) の処理が実行されないように構成している。そして、大当たり遊技が実行される場合に天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオフに設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技間において、天井特典が複数回付与されてしまい、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者に対して過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

## 【 5 4 3 7 】

なお、詳細な説明は省略するが、天井付与済フラグ 2 0 3 k d の設定状況は、パチンコ機 1 0 の R A M クリアスイッチを操作することで初期状態 ( オフ ) を設定可能に構成して

いる。このように構成することで、天井特典が付与されることが無い通常状態を、天井特典が付与され得る通常状態へと大当たり当選を介すること無く移行させることができる。S 8 1 0 2 H の処理において、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 8 1 0 2 H : N o )、次に、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する ( S 8 1 0 3 H )。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は ( S 8 1 0 3 H : Y e s )、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値の 1 を加算し ( S 8 1 0 4 H )、加算後の特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が 9 0 0 に到達したかを判別する ( S 8 1 0 5 H )。S 8 1 0 5 H の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が 9 0 0 に到達していないと判別した場合は ( S 8 1 0 5 H : N o )、現在の特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を示す情報を含む状態コマンドを設定し ( S 8 1 0 6 H )、本処理を終了する。S 8 1 0 6 H の処理によって設定された状態コマンドは、上述した第 2 制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 側においても、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、S 8 1 0 5 H の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が 9 0 0 であると判別した場合、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は ( S 8 1 0 5 H : Y e s )、天井待機フラグ 2 0 3 j b をオンに設定し ( S 8 1 0 7 H )、天井待機中を示す情報を含む状態コマンドを設定し ( S 8 1 0 8 H )、本処理を終了する。

10

#### 【 5 4 3 8 】

20

以上、説明をした通り、本第 4 7 制御例では、前回の的大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数 ( ハマリ回数 ) が規定値 ( 9 0 0 回 ) に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマリ回数を更新 ( 加算 ) するのでは無く、ハマリ回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に、ハマリ回数 ( 特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値 ) を更新 ( 加算 ) するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマリ回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマリ回数として特定回数 ( 9 0 0 回 ) を規定している場合であっても、ハマリ回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング ( 特別図柄抽選回数 ) で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。次に、図 1 7 7 6 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 1 7 7 3 の S 1 0 4 H 参照 ) にて実行される更新処理 ( S 2 0 4 H ) の内容について説明をする。図 1 7 7 6 は、更新処理 ( S 2 0 4 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 2 0 4 H ) は、上述した更新処理 ( 図 4 4 の S 2 2 1 参照 ) と同様に特別図柄変動の変動時間が経過した場合 ( 変動停止時 ) に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間や、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。

30

#### 【 5 4 3 9 】

更新処理 ( S 2 0 4 H ) が実行されると、まず確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し ( S 8 3 0 1 )、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 8 3 0 1 : Y e s )、確変カウンタ 2 0 3 i の値を 1 減算 ( 更新 ) する ( S 8 3 0 2 )。次いで、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 8 3 0 3 )、0 よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は ( S 8 3 0 3 : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し ( S 8 3 0 4 )、更新後の確変カウンタ 2 0 3 i の値、又は時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別し ( S 8 3 0 5 )、0 であると判別した場合は ( S 8 3 0 5 : Y e s )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に対応する遊技状態を設定し ( S 8 3 0 6 )、確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し ( S 8 3 0 7 )、次に、天井時短カウンタ 2 0 3 j c の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 8 3 0 1 H )、0 よりも大きいと判別した場合は ( S 8 3 0 1 H :

40

50

Yes)、天井時短更新処理を実行し(S 8 3 0 2 H)、本処理を終了する。また、S 8 3 0 1 Hの処理において天井時短カウンタ2 0 3 j cの値が0よりも大きく無い(0である)と判別した場合(S 8 3 0 1 H: No)は、S 8 3 0 2 Hの処理を実行すること無く、本処理を終了する。次に、図1 7 7 7を参照して、天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)の処理内容について説明をする。図1 7 7 7は、天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)の処理内容を示したフローチャートである。この天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)では、天井特典として付与された第2時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態)に対する更新処理が実行される。天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)が実行されると、まず、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値を1減算し(S 8 2 5 1 H)、減算後の天井時短カウンタ2 0 3 j cの値が0であるかを判別し(S 8 2 5 2 H)、0では無い(1以上である)と判別した場合は(S 8 2 5 2 H: Yes)、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値を示す状態コマンドを設定し(S 8 2 5 3 H)、本処理を終了する。

#### 【5 4 4 0】

一方、S 8 2 5 2 Hの処理において、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値が0であると判別した場合は(S 8 2 5 2 H: Yes)、通常状態を遊技状態格納エリア2 0 3 gに設定し(S 8 3 5 4 H)、天井付与済フラグ2 0 3 k dをオンに設定し(S 8 3 5 5 H)、天井時短(第2時短状態)が終了し、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドを設定し(S 8 3 5 6 H)、本処理を終了する。次に、図1 7 7 8を参照して時短設定処理(S 2 0 5 H)の処理内容について説明をする。図1 7 7 8は、天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)の処理内容を示したフローチャートである。この天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)では、天井特典である第2時短状態の付与条件が成立している場合に、第2時短状態を設定するための処理が実行される。天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)が実行されるとまず、天井待機フラグ2 0 3 j bがオンに設定されているかを判別し(S 8 4 0 1 H)、天井待機フラグ2 0 3 j bがオンに設定されていない、即ち、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は(S 8 4 0 1 H: No)、そのまま本処理を終了する。S 8 4 0 1 Hの処理において、天井待機フラグ2 0 3 j bがオンに設定されていると判別した場合は(S 8 4 0 1 H: Yes)、時短カウンタ2 0 3 hの値に1 0 0を、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値に1 0 0をセットし(S 8 4 0 2 H)、天井待機フラグ2 0 3 j bをオフにセットし(S 8 4 0 3 H)、遊技状態格納エリア2 0 3 gに第2時短状態を設定し(S 8 4 0 4 H)、時短カウンタ2 0 3 hの値、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値、時短状態種別(第2時短状態)を示す状態コマンドを設定し(S 8 4 0 5 H)、本処理を終了する。

#### 【5 4 4 1】

次に、図1 7 7 9を参照して、普通図柄変動処理(S 3 0 1 H)の内容について説明をする。図1 7 7 9は、普通図柄変動処理(S 3 0 1 H)の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理(S 3 0 1 H)は、上述した普通図柄変動処理(図3 0 8のS 3 0 1 0 6参照)に対して、設定されている遊技状態に応じて、当たり当選時に当たり種別を設定する処理と、変動時間を決定する処理と、普図当たり遊技として実行する電動役物6 4 0 aの開閉制御内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。本第4 7制御例では、第2入球口6 4 0へと遊技球を入球させ易い状態(電サポ状態)として、普通図柄の高確率状態が設定されている状態(第1時短状態、確変状態)と、普通図柄の低確率状態における電サポ状態が設定されている状態(第2時短状態)を設定可能に構成している。具体的には、大当たり当選に基づいて設定される電サポ状態(確変状態、第1時短状態)と、天井特典の大当たり当選したことに基づいて設定される電サポ状態(普通図柄の高確率状態)と、を設定可能に構成している。詳細には、普通図柄の高確率状態における電サポ状態の方が、普通図柄の低確率状態における電サポ状態よりも、普図当たり確率が若干高く、且つ、普通図柄の変動時間も若干短く設定されているが、継続して遊技球を発射している状態において、第2入球口6 4 0へと遊技球が入球する頻度は同等となるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、第2入球口6 4 0へと遊技球を入球させ易い制御(電サポ制御)

を実行することができる。なお、上述した第 9 制御例や第 10 制御例を含む各制御例において、天井特典として付与される時短状態や、時短図柄抽選（時短抽選）によって時短図柄当選（時短当選）した場合に付与される時短状態、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く設定される時短状態として、普通図柄の高確率状態を設定する技術について説明をしたが、そのような技術に対して、普通図柄の低確率状態における電サポ状態を転用することは勿論可能である。

#### 【 5 4 4 2 】

このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選していないにも関わらず、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと変位させる処理を行う必要が無くなるため、各種図柄の確率状態を上昇（低確率状態から高確率状態へと変位）させる処理が大当たり当選に基づいてのみ実行されるパチンコ機 10 を提供することができる。よって、各種図柄の確率状態を不正に上昇させる行為に対する監視処理の処理負荷を軽減することができる。次に、図 1 7 8 0 を参照して、本第 4 7 制御例における主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理について説明をする。図 1 7 8 0 は、本第 4 7 制御例における主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図 1 7 8 0 に示した通り、本第 4 7 制御例における主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理では、パチンコ機 10 が正常に立ち上がったと判別した場合に（S 1 7 0 7 H : Y e s）、特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信する処理（S 1 7 1 0 H）と、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信する処理（S 1 7 1 1 H）と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。このように構成することで、パチンコ機 10 の電源供給が断たれた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機 10 の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信することが可能となる。よって、パチンコ機 10 の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。

#### 【 5 4 4 3 】

< 第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >

次に、図 1 7 8 1 から図 1 7 9 6 を参照して、本第 4 7 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 10 では、上述した第 10 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、立ち上げ処理と、メイン処理の処理内容の一部を変更し、コマンド判定処理（図 1 7 8 3 参照）に代えてコマンド判定処理（図 1 7 8 3 の S 4 1 0 3 H 参照）を、変動表示設定処理（図 3 1 3 参照）に代えて変動表示設定処理（図 1 7 9 0 の S 4 1 0 4 H 参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図 3 1 2 参照）に代えて、枠ボタン入力監視・演出処理（図 1 7 9 5 の S 4 1 0 1 H）を、設け、さらに、演出更新処理（図 1 7 9 6 の S 4 1 0 2 H 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図 1 7 8 1 を参照して、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 10 の立ち上げ処理について説明をする。図 1 7 8 1 は、立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図 1 7 8 1 に示した通り、本第 4 7 制御例における立ち上げ処理では、上述した第 10 制御例における立ち上げ処理に対して、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値を設定する処理を追加した点で相違している。立ち上げ処理が実行されると、まず、上述した立ち上げ処理と同一の S 4 0 0 1 から S 4 0 1 1 の処理を実行し、その後、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値に 1 0 0 を設定し（S 4 0 0 1 H）、本処理を終了する。

#### 【 5 4 4 4 】

S 4 0 0 1 の処理において 1 0 0 の値が設定された立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g は、その後、特別図柄抽選が実行される毎に値が 1 減算され、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 に到達した場合に、天井特典を付与するために必要となる特別図柄抽選回数（特図抽選カウンタ 2 0 3 1 a の値を、9 0 0 から差し引いた値）を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、パチンコ機 10 に電源を投入した直

後は、天井特典が付与されるまでの残特別図柄抽選回数を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、天井特典が付与されるまでの残特別図柄抽選回数が多いパチンコ機 10 の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第 47 制御例では、電源投入直後のパチンコ機 10 に対して、残特別図柄抽選回数が報知されることを防ぐために、特別図柄変動が所定回数（100 回）実行されるまで残特別図柄抽選回数が報知されないように構成しているが、これに限ること無く、電源投入直後に残特別図柄抽選回数を報知しないように残特別図柄抽選回数が特定回数（例えば、100 の倍数）に到達した場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良いし、実行された特別図柄抽選の結果が特定の外れである場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで残特別図柄抽選回数が報知されるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、残特別図柄抽選回数が報知されていないパチンコ機 10 へと遊技意欲を高めることができる。

10

#### 【5445】

また、現在時刻や、電源投入後からの経過時間といった計時情報を取得可能なパチンコ機 10 であれば、電源投入されてから経過時間に基づいて残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良く、例えば、午前 10 時に遊技場を開店させるために午前 9 時にパチンコ機 10 への電源投入操作がされる場合であれば、電源投入から 3 時間が経過したことをしめす計時情報を取得した場合、或いは、午後 0 時を示す時間情報を取得した場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成すると良い。このように経過時間に応じて残特別図柄抽選回数を報知可能に構成することで、残特別図柄抽選回数が報知されているパチンコ機 10 にて遊技を行おうとする遊技者に遊技が行われること無く、残特別図柄抽選回数が報知されない状態のパチンコ機 10 が長時間放置されてしまい、パチンコ機 10 の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 1782 を参照して、本第 47 制御例におけるメイン処理の処理内容について説明をする。図 1782 は、本第 47 制御例におけるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。このメイン処理では、上述した第 10 制御例におけるメイン処理に対して、枠ボタン入力監視・演出設定処理（図 1795 の S4101H 参照）、演出更新処理（図 1796 の S4102H 参照）、コマンド判定処理（図 1783 の S4103H 参照）、変動表示設定処理（図 1790 の S4104H 参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図 1783 を参照して、本第 47 制御例におけるメイン処理（図 1782 参照）にて実行されるコマンド判定処理（S4103H）の処理内容について説明をする。図 1783 は、コマンド判定処理（S4103H）の処理内容を示したフローチャートである。

20

30

#### 【5446】

コマンド判定処理（S4103H）が実行されると、上述した第 10 制御例におけるコマンド判定処理（図 310 の S34182 参照）に対して、状態コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、入賞コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、図柄確定コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、普図関連コマンド（主制御装置 110 の MPU201 にて実行される処理のうち、普通図柄抽選に関連する処理結果を示すためのコマンド）を受信した場合に実行する処理内容と、を異ならせた制御処理が実行される。具体的には、コマンド判定処理（S4103H）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し（S4201）、受信したと判別した場合は（S4201: Yes）、状態コマンド受信処理を実行し（S4201H）、本処理を終了する。この S4201H にて実行される状態コマンド受信処理（S4201H）は、遊技状態に関するコマンド（状態コマンド）を受信した場合に、その状態コマンドに含まれる情報に基づいて第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて表示される各種演出態様を設定するための処理であって、詳細な内容は、図 1784 を参照して後述する。S4201 の処理で状態コマンドを受信していないと判別した場合は（S4201H: No）、上述した第 10 制御例におけるコマンド判定処理（図 310 の S34182 参照）と同一の S4203 から S4211 の処理を実行し、S4211 の処理において入賞コマンドを受信したと判別した場合は（S421

40

50



1 : Y e s )、入賞コマンド処理を実行し ( S 4 2 0 2 H )、本処理を終了する。この入賞コマンド処理 ( S 4 2 0 2 H ) は、入賞コマンドに含まれる情報、即ち、特別図柄抽選に関する各種カウンタの値、又は、各種カウンタの値に対する事前判別結果に関する情報に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される先読み演出の演出態様を決定するための処理が実行される。なお、入賞コマンド処理 ( S 4 2 0 2 H ) の詳細な内容については、図 1 7 8 6 を参照して後述する。

#### 【 5 4 4 7 】

S 4 2 1 1 の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 1 1 : N o )、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し ( S 4 2 1 3 )、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 1 3 : Y e s )、第 3 図柄の停止表示を設定し ( S 4 2 1 4 )、停止時演出設定処理を実行し ( S 4 2 0 3 H )、本処理を終了する。この停止時演出設定処理 ( S 4 2 0 3 H ) は、特別図柄変動が停止表示されるタイミングで実行される演出の演出態様を設定するための処理であって、例えば、特別図柄が停止表示されたことに基づいて終了条件が成立する期間演出に対して終了を示す演出態様を設定するための処理が実行される。なお、停止時演出設定処理 ( S 4 2 0 3 H ) の詳細な内容については、図 1 7 8 8 を参照して後述する。次に、S 4 2 1 3 の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 1 3 : N o )、上述した第 1 0 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 3 1 0 の S 3 4 1 8 2 参照 ) と同一の S 4 2 1 7 , S 4 2 1 8 の処理を実行し、S 4 2 1 7 の処理において大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 1 7 : N o )、次に、普図関連コマンドを受信したかを判別し ( S 4 2 0 4 H )、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 0 4 H : Y e s )、普図関連処理を実行し ( S 4 2 0 5 H )、本処理を終了する。一方、S 4 2 0 4 H の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 0 4 H : N o )、その他のコマンドに応じた処理を実行し ( S 4 2 1 9 )、本処理を終了する。S 4 2 0 4 H にて受信の有無を判別する普図関連コマンドは、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される普通図柄抽選に関するコマンドであって、具体的には、普通図柄変動に対応する普図変動パターンコマンドと、普通図柄当たり遊技 ( 普図当たり遊技 ) の開始を示すための普図当たり開始コマンドと、普図当たり遊技の終了を示すための普図当たり終了コマンドと、を少なくとも含むコマンドを示している。

#### 【 5 4 4 8 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理によって設定される各種コマンドに対して、関連するコマンド群を設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行されるコマンド判定処理において、受信したコマンドに設定されるコマンド群を判別する際には、例えば、各種コマンドの内容を示す情報が含まれるアドレスの所定位置 ( 例えば、先頭や末尾 ) に、コマンド群に対応する情報を設定するように構成すると良い。このように構成することで、各種コマンドを受信した場合に、まず、コマンド群に対応する処理を判別し、その判別結果に基づいて該当するコマンド群を特定し、特定したコマンド群に対応する処理をサブルーチンとして実行することが可能となる。次に、図 1 7 8 4 を参照して、コマンド判定処理 ( 図 1 7 8 3 の S 4 1 0 3 H 参照 ) にて実行される状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 1 H ) の処理内容について説明をする。図 1 7 8 4 は、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 1 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 1 H ) では、上述した第 1 0 制御例における状態コマンド受信処理 ( 図 3 1 1 の S 3 4 2 5 1 参照 ) に対して、主制御装置 1 1 0 から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合 ( S 4 3 0 3 H : Y e s ) に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 1 H ) が実行されると、まず、遊技状態に変更があるか判別する ( S 4 3 0 1 H )。遊技状態に変更がないと判別した場合には ( S 4 3 0 1 H : N o )、S 4 3 0 6 H の処理へと移行する。一方、S 4 3 0 1 H の処理において、遊技状態に変

10

20

30

40

50

更があると判別した場合には ( S 4 3 0 1 H : Y e s )、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている情報をシフトし、今回主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに対応する遊技状態を従状態設定エリア 2 2 3 g に設定する ( S 4 3 0 2 H )。

#### 【 5 4 4 9 】

なお、従状態設定エリア 2 2 3 g には、現在設定されている遊技状態を示すための現在情報と、以前設定されていた遊技状態を示すための過去情報と、を区別して記憶可能な記憶領域が設けられており、S 4 3 0 1 H の処理では、現在情報として記憶されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドに含まれる情報が示す遊技状態とを比較し、同一であるか否かが判別される。そして、同一では無い場合に遊技状態に変更ありと判別し、S 4 3 0 2 H の処理において、現在情報として記憶されている情報を過去情報へとシフトし、今回受信した状態コマンドに含まれている遊技状態を示す情報を現在情報として記憶が記憶される。このように構成することで、本第 4 7 制御例では、現在設定されている遊技状態だけでなく、過去の遊技状態も読み出すことが可能となるため、現在の遊技状態に基づく演出だけでなく、どの遊技状態からどの遊技状態へと移行したかに基づいて異なる演出を実行することが可能となる。よって、遊技状態の遷移状況に応じて様々な演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。S 4 3 0 2 H の処理を終えると、次に、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別し ( S 4 3 0 3 H )、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には ( S 4 3 0 3 H : Y e s )、時短状態演出設定処理を実行し ( S S 4 3 0 5 H )、S 4 3 0 6 H の処理へ移行する。時短状態演出設定処理 ( S 4 3 0 5 H ) の詳細な説明については、図 1 7 8 5 を参照して後述する。一方、S 4 3 0 3 H の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には ( S 4 3 0 3 H : N o )、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し ( S 4 3 0 4 H )、S 4 3 0 6 H の処理に移行する。

#### 【 5 4 5 0 】

S 4 3 0 4 H の処理で設定された表示用背面画像変更コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 1 7 8 2 参照 ) にて実行されるコマンド出力処理 ( 図 1 7 8 2 の S 4 1 0 2 参照 ) によって表示制御装置 1 1 4 へと出力され、表示制御装置 1 1 4 が表示用背面画像変更コマンドを受信した場合に、対応する背面画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を目視するだけで、現在設定されている遊技状態を分かり易く把握させることができる。また、このように、原則遊技状態に対応した表示画像を表示するように構成することで、遊技状態が移行したにも関わらず、同一の背面画像を表示するように表示制御を実行した場合に、遊技状態が移行したことを遊技者に気付かせ難くすることができる。次に S 4 3 0 6 H の処理内容について説明をする。S 4 3 0 6 H の処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し ( S 4 3 0 6 H )、含まれていると判別した場合は ( S 4 3 0 6 H : Y e s )、受信した値に対応する値を特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に設定し ( S 4 3 0 7 H )、次いで、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 4 3 0 8 H )、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きいと判別した場合 ( S 4 3 0 8 : Y e s )、即ち、ハマリ回数を表示するための表示条件が成立していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 3 0 8 H の処理において、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 4 3 0 8 : N o )、ハマリ回数を表示するための表示条件が成立している場合であるため、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 3 0 9 H )、本処理を終了する。また、S 4 3 0 6 H の処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を示す情報が含まれていないと判別した場合は ( S 4 3 0 6 H : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 4 5 1 】

以上、説明をした通り、本第 4 7 制御例では、パチンコ機 1 0 に電源が投入された場合

10

20

30

40

50

に実行される音声ランブ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理（図 1 7 8 1 参照）において、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値に 1 0 0 をセットし、その立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 に減算されるまでは、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を示すための表示用コマンドを設定しないように構成している。このように構成することで、電源投入直後のパチンコ機 1 0 では、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、図 1 7 8 4 の S 4 3 0 9 H の処理にて設定される特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を示すための表示用コマンドとは、単純に特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値と同一の値を示す表示態様（即ち、変動回数（ハマリ回数））に対応する表示用コマンド、又は、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に基づいて天井特典が付与されるまでの残期間を示す表示態様（即ち、天井特典が付与されるまでの残変動回数）に対応する表示用コマンドの何れも含む概念である。次に、図 1 7 8 5 を参照して、状態コマンド受信処理（図 1 7 8 4 の S 4 2 0 1 H 参照）にて実行される時短状態演出設定処理（S 4 3 0 5 H）の処理内容について説明をする。図 1 7 8 5 は、時短状態演出設定処理（S 4 3 0 5 H）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S 4 3 0 5 H）は、時短状態（特別図柄低確率状態におけるサボ有り状態）が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合に実行される処理であって、時短状態の種別に応じた演出態様や背面画像を決定するための処理が実行される。

#### 【 5 4 5 2 】

具体的には、時短状態演出設定処理（S 4 3 0 5 H）が実行されると、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g に記憶されている過去情報より、変更前の遊技状態に関する情報を読み出し（S 4 4 0 1 H）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別し（S 4 4 0 2 H）、通常状態では無いと判別した場合は（S 4 4 0 2 H：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 4 0 2 H の処理において、通常状態であると判別した場合は（S 4 4 0 2 H：Yes）、次に、今回設定された時短状態の時短種別が第 1 時短（第 1 時短状態）であるかを判別し（S 4 4 0 3 H）、第 1 時短状態であると判別した場合は（S 4 4 0 3 H：Yes）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定し（S 4 4 0 4 H）、時短状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（S 4 4 0 5 H）、本処理を終了する。また、S 4 4 0 3 H の処理において、第 1 時短では無いと判別した場合は（S 4 4 0 3 H：No）、次に、時短種別が第 2 時短（第 2 時短状態）であるかを判別し（S 4 4 0 6 H）、第 2 時短であると判別した場合は（S 4 4 0 6 H：Yes）、受信したコマンドに含まれる時短回数を天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値に設定し（S 4 4 0 7 H）、高確率津モードに対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（S 4 4 0 8 H）、本処理を終了する。S 4 4 0 6 H の処理において、第 2 時短では無いと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図 1 7 8 6 を参照して、上述したコマンド判定処理（図 1 7 8 3 の S 4 1 0 3 H 参照）にて実行される入賞コマンド処理（S 4 2 0 2 H）の処理内容について説明をする。図 1 7 8 6 は、入賞コマンド処理（S 4 2 0 2 H）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S 4 2 0 2 H）では、受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報に基づいた各種演出（先読み演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。

#### 【 5 4 5 3 】

入賞コマンド処理（S 4 2 0 2 H）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報記憶エリア 2 2 3 b に設定し（S 4 5 0 1 H）、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されているかを判別し（S 4 5 0 2 H）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が先読み演出中では無いと判別した場合は（S 4 5 0 2：No）、次に、受信した入賞コマンドに含まれる変動パターンを抽出し（S 4 5 0 3 H）、先読み演出設定処理を実行する（S 4 4 0 4 H）。その後、S 4 5 0 4 H の処理で決定された演出態様に先読み演出が含まれているかを判別し（S 4 5 0 5 H）、先読み演出の設定があると判別した場合は（S 4 5 0 5 H：Yes）、今回の先読み演出が保留図柄の表示態様を変化させる保留図柄変化演出であるかを判別し（S 4 5 0 6 H）、保留

図柄変化演出であると判別した場合は ( S 4 5 0 6 H : Y e s )、保留図柄の表示態様を変化させるための表示用コマンドを設定し ( S 4 5 0 7 H )、その他の処理を実行し ( S 4 5 0 9 H )、本処理を終了する。また、S 4 5 0 6 H の処理において、保留図柄変化演出では無いと判別した場合は ( S 4 5 0 6 H : N o )、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d をオンに設定し ( S 4 5 0 8 H )、S 4 5 0 9 H を実行、本処理を終了する。一方、S 4 5 0 5 H の処理において、先読み演出の設定が無いと判別した場合、即ち、先読み演出設定処理 ( S 4 5 0 4 H ) の処理結果として、先読み演出が設定されなかったと判別した場合は ( S 4 5 0 5 H : N o )、S 4 5 0 6 H から S 4 5 0 8 H の処理を実行すること無く、S 4 5 0 9 H の処理へ移行する。S 4 5 0 2 H の処理において、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されている、即ち、現在が先読み演出中であると判別した場合は ( S 4 5 0 2 H : Y e s )、対応する入賞情報記憶エリア 2 2 3 b に先読み未実行を示す情報を設定し ( S 4 5 1 0 H )、上述した S 4 5 0 9 H の処理へ移行する。

10

#### 【 5 4 5 4 】

次に、図 1 7 8 7 の処理を参照して入賞コマンド処理 ( 図 1 7 8 6 の S 4 2 0 2 H ) にて実行される先読み演出設定処理 ( S 4 5 0 4 H ) の処理内容について説明をする。図 1 7 8 7 は、先読み演出設定処理 ( S 4 5 0 4 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理 ( S 4 5 0 4 H ) では、入賞コマンドに含まれる変動パターンに基づいて先読み演出の実行有無を決定する処理と、先読み演出の演出態様を決定する処理と、が実行される。具体的には、まず、抽出した変動パターンに基づいて先読み演出の実行有無を決定し ( S 4 5 5 1 H )、S 4 5 5 1 の処理によって先読み演出が決定されたかを判別し ( S 4 5 5 2 H )、先読み演出が決定されていない ( 先読み演出の実行無し ) と判別した場合は ( S 4 5 5 2 H : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 5 5 2 H の処理において、先読み演出の実行ありと判別した場合は ( S 4 5 5 2 : Y e s )、次に、実行される先読み演出の種別が連続予告演出であるかを判別し ( S 4 5 5 3 )、連続予告演出であると判別した場合は ( S 4 5 5 3 H : Y e s )、対象となる入賞情報に対応する特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を取得し ( S 4 5 5 4 H )、特図保留 1、又は特図保留 2 であるかを判別する ( S 4 5 5 5 H )。つまり、S 4 5 5 5 H の処理では、今回受信した入賞コマンドが、第 1 特図保留 ( 次に特別図柄抽選が実行され得る入賞情報に対応する特図保留 )、又は、第 2 特図保留 ( 次の次に特別図柄抽選が実行され得る入賞情報に対応する特図保留 ) であるかを判別する。S 4 5 5 5 H の処理において、特図保留 1、2 では無い、即ち、特図保留 3 ( 第 3 特図保留 )、又は特図保留 4 ( 第 4 特図保留 ) であると判別した場合は ( S 4 5 5 5 H : N o )、次変動から開始される連続予告演出の演出態様を決定し ( S 4 5 5 6 H )、決定された連続予告演出の演出態様を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 4 5 5 7 H )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 5 4 5 5 】

一方、S 4 5 5 5 H の処理において、特図保留 1、2 であると判別した場合は ( S 4 5 5 5 H : Y e s )、実行中の変動演出 ( 入賞コマンドを受信した時点で実行されている変動演出 ) がリーチ演出以上であるか ( リーチ状態とならない外れ変動以外であるか ) を判別し ( S 4 5 5 8 H )、リーチ以上であると判別した場合は ( S 4 5 5 8 H : Y e s )、連続予告演出の演出態様を決定すること無く ( 連続予告演出を実行すること無く )、S 4 5 6 1 H の処理へ移行する。また、S 4 5 5 8 H の処理において、リーチ以上では無い ( リーチ状態とならない外れ変動である ) と判別した場合は ( S 4 5 5 8 H : N o )、実行中の特図変動の停止表示態様を連続して停止表示させる連続予告演出の演出態様を決定し ( S 4 5 5 9 H )、実行中の特図変動に対応する第 3 図柄の停止表示態様を記憶させるための表示用コマンドを設定し ( S 4 5 6 0 H )、S 4 5 5 7 H の処理を実行し、本処理を終了する。S 4 5 5 3 H の処理において、連続予告演出では無いと判別した場合 ( S 4 5 5 3 H : N o )、或いは、S 4 5 5 8 H の処理において、リーチ以上であると判別した場合 ( S 4 5 5 8 H : Y e s ) は、次に、今回の連続予告演出の種別が保留変化演出であるかを判別し ( S 4 5 6 2 H )、保留変化演出であると判別した場合は ( S 4 5 6 1 H : Y e s )、特図抽選結果に基づいて保留変化演出の演出態様を決定し ( S 4 5 6 2 H )、本

40

50

処理を終了する。また、S 4 5 6 1 Hの処理において、保留変化演出では無いと判別した場合は ( S 4 5 6 1 H : N o )、その他処理を実行し ( S 4 5 6 3 H )、本処理を終了する。次に、図 1 7 8 8を参照して、停止時演出設定処理 ( S 4 2 0 3 H )の処理内容について説明をする。図 1 7 8 8は、停止時演出設定処理 ( S 4 2 0 3 H )の処理内容を示したフローチャートである。この停止時演出設定処理 ( S 4 2 0 3 H )では、特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

#### 【 5 4 5 6 】

具体的には、まず、天井時短中カウンタ 2 2 3 j bの値が1であるかを判別し ( S 4 6 0 1 H )、1であると判別した場合 ( S 4 6 0 1 H : Y e s )、即ち、今回の特別図柄変動が、天井特典として付与された第3時短状態の最終変動であると判別した場合は、天井時短中カウンタ 2 2 3 j bの値を0に設定し ( S 4 6 0 2 H )、20秒の普通図柄変動が実行されている最中であるかを判別する ( S 4 6 0 3 H )。S 4 6 0 3 Hの処理では、主制御装置 1 1 0から出力された普図変動パターンコマンドに基づいて実行される普通図柄変動が実行されているかの判別処理、及び、受信した普図変動パターンコマンドに含まれる普図変動パターン種別に関する情報を判別する処理の処理結果を用いた判別が実行される。そして、S 4 6 0 3 Hの処理において、20秒変動中であると判別した場合は ( S 4 6 0 3 H : Y e s )、電チュー高確率モードの継続を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 5 H )、その他の処理を実行し ( S 4 6 0 9 H )、本処理を終了する。一方、S 4 6 0 3 Hの処理において、20秒変動中では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 3 H )、電チュー高確率モードの終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 4 H )、S 4 6 0 9 Hの処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 6 0 1 Hの処理において、天井時短中カウンタ 2 2 3 j bの値が1では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 1 H : N o )、次に、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j aの値が900であるかを判別し ( S 4 6 0 6 H )、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j aの値が900であると判別した場合は ( S 4 6 0 6 H : Y e s )、即ち、今回の特別図柄変動が、特別図柄低確率状態中に実行された900回目の特別図柄変動であると判別した場合は、特別図柄変動停止後に天井特典として第3時短状態が設定されることを示すための電チュー高確率モード突入を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 7 H )、S 4 6 0 9 Hの処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 5 4 5 7 】

一方、S 4 6 0 6 Hの処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j aの値が900では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 6 H : N o )、次に、普通図柄 20秒変動中 ( 20秒の変動時間に対応する普図変動パターンコマンドを受信しているか ) を判別し ( S 4 6 0 8 H )、20秒変動中であると判別した場合は ( S 4 6 0 8 H : Y e s )、上述した S 4 6 0 7 Hの処理を実行し、S 4 6 0 8 Hの処理において、20秒変動中では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 8 H : N o )、S 4 6 0 9 Hの処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第47制御例では、天井特典として第2特別図柄抽選が実行され易くなる第3時短状態が設定される場合も、普通図柄抽選で20秒の変動パターンが設定される ( 普図ロング開放当たりに対応するロング普図変動が設定される ) 場合も、同一の演出態様 ( 電チュー高確率モード ) を用いた演出を実行するように構成している。このように構成することで、電動役物 6 4 0 aがロング開放される普図当たり遊技が実行される場合に、何れの契機 ( 天井特典、通常状態における普図ロング開放当たり ) で電動役物 6 4 0 aがロング開放されるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した通り、本第47制御例では、普図ロング開放当たりで当選した場合であっても、対応する普通図柄変動の変動期間では無く、並行して実行されている特別図柄変動の停止タイミングにて電チュー高確率モード突入を示す演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング開放当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の停止タイミングに合わせて実行される演出によって電動役物 6 4 0 aがロング開放されることを報知することができる。よって、何れの契機 ( 天井特典、通常状態における普図ロング開放当たり ) で電動役物 6 4 0 aがロング開放されるかを遊

10

20

30

40

50

技者により把握させ難くすることができる。

【 5 4 5 8 】

加えて、本第 4 7 制御例では、第 3 時短状態が終了する当別図柄変動の停止タイミングにて普図ロング変動（20 秒変動）が実行されている場合には、電チュー高確率モードを延長して表示するように構成しているため、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて電チュー高確率モードの終了（第 3 時短状態の終了）を示す表示態様が表示された直後に、電動役物 6 4 0 a がロング開放されてしまい、遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。なお、本第 4 7 制御例では、通常状態が設定されている状態において、特別図柄変動が実行されていない状態で普通図柄抽選を実行させている場合よりも、特別図柄変動が実行している状態で普通図柄抽選を実行させた場合の方が、普通図柄抽選の結果（普図ロング開放当たり当選の有無）を遊技者に把握させ易くなるように構成されている。このように構成することで、通常状態中において特別図柄抽選を継続して実行させるために意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図 1 7 8 9 を参照して、普図関連処理（S 4 2 0 5 H）の処理内容について説明をする。図 1 7 8 9 は、普図関連処理（S 4 2 0 5 H）の処理内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（S 4 2 0 5 H）では、普図関連コマンドとして、普通図柄変動の変動パターンを示す普図変動パターンコマンドを受信したことに基づいて電チュー高確率モードを示唆するための演出を設定する処理と、普通図柄の当たり遊技に関する演出を設定するための処理が実行される。

10

【 5 4 5 9 】

具体的には、図 1 7 8 9 に示した通り、普図関連処理（S 4 2 0 5 H）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（S 4 7 0 1 H）、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（S 4 7 0 1 H：Yes）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（S 4 7 0 2 H）、受信した変動パターンが 20 秒変動であるかを判別し（S 4 7 0 3 H）、20 秒変動（普図ロング開放当たり当選変動）であると判別した場合は（S 4 7 0 3 H：Yes）、電チュー高確率モードが設定されることを示唆するための表示用コマンドを設定し（S 4 7 0 4 H）、本処理を終了する。一方、S 4 7 0 3 H の処理において、20 秒変動では無い（普図ロング開放当たり変動では無い）と判別した場合は（S 4 7 0 3 H：No）、普通図柄変動（普図変動）に対応する変動演出を設定すること無く、本処理を終了する。S 4 7 0 1 H の処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 7 0 1 H：No）、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（S 4 7 0 5 H）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 7 0 5 H：Yes）、表示用普図当たり開始コマンドを設定し（S 4 7 0 6 H）、現在の遊技状態が通常状態、又は第 2 時短状態であるかを判別し（S 4 7 0 7 H）、通常状態、又は第 2 時短状態であると判別した場合は（S 4 7 0 7 H：Yes）、次に、今回の普図当たり種別が普図当たり B であるか（普図ロング開放当たり遊技が実行される普図当たりであるか）を判別する（S 4 7 0 8 H）。S 4 7 0 8 H の処理において、普図当たり B であると判別した場合は（S 4 7 0 8 H）、電チューロング開放（普図ロング開放当たり）を示すための表示用コマンドを設定し（S 4 7 0 9 H）、本処理を終了する。一方、S 4 7 0 7 H の処理において、現在が通常状態、又は第 2 時短状態では無い（確変状態、第 1 時短状態である）と判別した場合は（S 4 7 0 7 H：No）、或いは、S 4 7 0 8 H の処理において、普図当たり B では無い（普図当たり A である）と判別した場合は（S 4 7 0 8 H：No）、S 4 7 0 9 H の処理をスキップして本処理を終了する。

20

30

40

【 5 4 6 0 】

S 4 7 0 5 H の処理において、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 7 0 5 H：No）、次に、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（S 4 7 1 0 H）、普図当たり終了コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 7 1 0 H：Yes）、天井到達前最終特図変動中、即ち、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動中であるかを判別し（S 4 7 1 1 H）、天井到達前最終特図変動中であると判別した場合は（S 4 7 1 1 H：Yes）、電チュー高確率モードが継続することを示す表示用コマンドを設定し（S 4 7 1 2 H）、本処理を終了する。また、S 4 7 1 1 H の処理において、

50

天井到達前最終特図変動中では無いと判別した場合は ( S 4 7 1 1 H : N o )、電チュー高確率モードの終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 7 1 3 H )、本処理を終了する。また、 S 4 7 1 0 H の処理において、普図当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 4 7 制御例では、通常状態中、又は、第 2 時短状態中に普図ロング開放当たり遊技が実行される場合に、同一の演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態において実行された普通図柄抽選にて普図ロング開放当たり当選した場合と、第 2 時短状態が設定されることになる特別図柄変動が実行された場合とで同一内容の演出 ( 電チュー高確率モード ) を実行可能に構成したパチンコ機 1 0 において、普図ロング開放当たり遊技中の演出内容によって、今回の普図ロング開放当たり遊技の実行契機が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第 4 7 制御例では、通常状態において普図ロング開放当たり当選したことに基づいて実行された普図ロング開放当たり遊技の終了タイミングが、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動中である場合には、電チュー高確率モードが継続する演出を実行するように構成している。このように構成することで、電チュー高確率モードが終了した直後に天井特典の付与条件が成立し、再度、電チュー高確率モードが設定されてしまうことで、遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制することができる。

10

#### 【 5 4 6 1 】

次に、図 1 7 9 0 を参照して、変動表示設定処理 ( S 4 1 0 4 H ) の処理内容について説明をする。図 1 7 9 0 は、変動表示設定処理 ( S 4 1 0 4 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 4 1 0 4 H ) では、上述した第 1 0 制御例における変動表示設定処理 ( 図 3 1 3 の S 3 4 1 1 3 参照 ) に対して、変動表示の演出態様を設定するための処理として演出態様設定処理 ( 図 3 1 3 の S 4 9 9 1 参照 ) に代えて演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 H ) を実行する点で相違し、それ以外は同一である。変動表示設定処理 ( S 4 1 0 4 H ) では、まず、 R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンかを判別する ( S 4 9 0 1 H )。そして、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 4 9 0 1 H : N o )、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、 S 4 9 0 5 H の処理へ移行する。一方、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンであると判別した場合 ( S 4 9 0 1 H : Y e s )、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 をオフに設定し ( S 4 9 0 2 H )、次いで、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し ( S 4 9 0 3 H )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち第 1 特別図柄に対応するデータをシフトし ( S 4 9 0 4 H )、 S 4 9 0 5 H の処理へ移行する。演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 H ) の詳細については図 1 7 9 1 を参照して後述する。

20

30

#### 【 5 4 6 2 】

S 4 9 0 5 H の処理では、 R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 がオンかを判別する ( S 4 9 0 5 H )。そして、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 4 9 0 5 H : N o )、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、 S 4 9 0 9 H の処理へ移行する。一方、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 がオンであると判別した場合 ( S 4 9 0 5 H : Y e s )、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 をオフに設定し ( S 4 9 0 6 H )、次いで、演出態様設定処理を実行し ( S 4 9 0 7 H )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のデータのうち第 2 特別図柄に対応するデータをシフトし ( S 4 9 0 8 H )、 S 4 9 0 9 H の処理へ移行する。演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 H ) の内容は、上述した S 4 9 0 3 H の処理内容と同一であり、図 1 7 9 1 を参照して後述する演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 H ) の処理の説明を行うことでその説明を省略する。 S 4 9 0 9 H の処理では、 R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンであるかを判別する ( S 4 9 0 9 H )。そして、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンではない ( 即ち、オフであ

40

50

る)と判別した場合(S 4 9 0 9 H : N o)、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンであると判別した場合(S 4 9 0 9 H : Y e s)、オンに設定されている特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 をオフに設定し(S 4 9 1 0 H)、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図 1 または特図 2 停止種別コマンドを設定し(S 4 9 1 1 H)、その後、本処理を終了する。

#### 【 5 4 6 3 】

次に、図 1 7 9 1 を参照して、変動表示設定処理(図 1 7 9 0 の S 4 1 0 4 H 参照)にて実行される演出態様設定処理(S 4 9 0 3 H)の処理内容について説明をする。図 1 7 9 1 は、演出態様設定処理(S 4 9 0 3 H)の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理(S 4 9 0 3 H)では、上述した第 1 0 制御例における演出態様設定処理(図 3 1 4 の S 4 9 9 1 参照)と同様に、特別図柄変動が実行されることに応じて更新される演出用の各種カウンタの値を更新する処理と、今回実行される変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。図 1 7 9 1 に示した通り、演出態様設定処理(S 4 9 0 3 H)が実行されるとまず、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きいかを判別し(S 5 0 0 1 H)、0 よりも大きいと判別した場合は(S 5 0 0 1 H : Y e s)、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値を 1 減算し(S 5 0 0 2 H)、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を 1 加算し、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 であるかを判別する(S 5 0 0 4 H)。一方、S 5 0 0 1 H の処理において、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きくないと判別した場合は(S 5 0 0 1 H : N o)、S 5 0 0 2 H の処理をスキップして S 5 0 0 3 H の処理を実行し、S 5 0 0 4 H の処理へ移行する。S 5 0 0 4 H の処理では、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 であるかを判別し(S 5 0 0 4 H)、0 であると判別した場合は(S 5 0 0 4 H : Y e s)、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間に関する情報を遊技者に提供可能な状態であるため、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 に到達するまでの残数を示すための表示用コマンド、即ち、天井特典の付与条件を成立させるまでに必要とする特別図柄抽選回数を示すための表示用コマンドを設定し(S 5 0 0 5 H)、次に、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 であるかを判別し(S 5 0 0 6 H)、9 0 0 であると判別した場合は(S 5 0 0 6 H : Y e s)、高確率モード突入を示唆するための表示用コマンドを設定し(S 5 0 0 7 H)、S 5 0 0 8 H の処理へ移行する。

#### 【 5 4 6 4 】

一方、S 5 0 0 4 H の処理において、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 ではないと判別した場合は、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間に関する情報を遊技者に提供しない状態であるため、S 5 0 0 5 H の処理をスキップして、S 5 0 0 6 H の処理へ移行する。また、S 5 0 0 6 H の処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 ではないと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動(天井到達前最終特図変動)ではないと判別した場合は(S 5 0 0 6 H : N o)、S 5 0 0 7 H の処理をスキップして S 5 0 0 8 H の処理へ移行する。S 5 0 0 8 H の処理では、時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が電サポ状態(第 1 時短状態、第 2 時短状態、確変状態)であるかを判別し(S 5 0 0 8 H)、時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きいと判別した場合は(S 5 0 0 8 H : Y e s)、時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を 1 減算し(S 5 0 0 9 H)、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を示すための表示用コマンドを設定し(S 5 0 1 0 H)、S 5 0 1 1 H の処理へ移行する。また、S 5 0 0 8 H の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きくない(0 である)と判別した場合、即ち、現在が通常状態であると判別した場合(S 5 0 0 8 H : N o)は、S 5 0 0 9 H、及び S 5 0 1 0 H の処理をスキップして、S 5 0 1 1 H の処理へ移行する。S 5 0 1 1 H の処理では、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が第 2 時短状態(天井特典中)であるかを判別し(S 5 0 1 1 H)、0 よりも大きいと判別した場合は(S 5 0 1 1 H : Y e s



) は、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を 1 減算し ( S 5 0 1 2 H )、減算後の天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 0 1 3 H )、変動演出設定処理を実行し ( S 5 0 1 4 H )、本処理を終了する。また、S 5 0 1 1 H の処理において、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 5 0 1 1 H : N o )、S 5 0 1 2 H の処理、及び S 5 0 1 3 H の処理をスキップして S 5 0 1 4 H の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 5 4 6 5 】

ここで、図 1 7 9 2 を参照して、演出態様設定処理 ( 図 1 7 9 1 の S 4 9 0 3 H ) にて実行される変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H ) の処理内容について説明をする。図 1 7 9 2 は、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H ) では、今回実行される変動演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。具体的には、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H ) が実行されると、まず、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されているかを判別し ( S 5 1 0 1 H )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 1 0 1 H : Y e s )、設定されている先読み演出に対応する演出態様を決定し ( S 5 1 0 2 H )、今回の変動演出が先読み演出の最終変動 ( 対象変動 ) であるかを判別し ( S 5 1 0 3 H )、最終変動であると判別した場合は ( S 5 1 0 3 H : Y e s )、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d をオフに設定し ( S 5 1 0 4 H )、S 5 1 1 6 H の処理へ移行する。一方、S 5 1 0 3 H の処理において最終変動では無いと判別した場合は ( S 5 1 0 3 H : N o )、そのまま本処理を終了する。なお、S 5 1 0 2 H の処理では、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている情報を読み出し ( 図 1 7 8 7 の S 4 5 5 7 H の処理にて格納された情報を読み出し )、実行中の先読み演出に対応する演出態様が決定される。また、S 5 1 0 3 H の処理では、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている情報に基づいて、先読み演出の対象期間を特定し、判別を実行している。S 5 1 0 1 H の処理において、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 0 1 H : N o )、次に、従状態設定エリア 2 2 3 g から現在の遊技状態を読み出し ( S 5 1 0 6 H )、通常状態であるかを判別し ( S 5 1 0 7 H )、通常状態では無いと判別した場合は ( S 5 1 0 7 H : N o )、設定されている遊技状態と、特図抽選結果と、に基づいて変動パターン選択テーブル 2 2 2 a を参照して変動演出の演出態様を決定し ( S 5 1 0 5 H )、S 5 1 1 6 H の処理へ移行する。

#### 【 5 4 6 6 】

S 5 1 0 7 H の処理において、通常状態であると判別した場合は ( S 5 1 0 7 H : Y e s )、演出態様格納エリア 2 2 3 j c から現在のアングル情報を読み出し ( S 5 1 0 8 H )、読み出したアングル情報が左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報であるかを判別し ( S 5 1 0 9 H )、左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報であると判別した場合は ( S 5 1 0 9 H : Y e s )、連続リーチ時態様決定処理を実行し ( S 5 1 1 0 H )、S 5 1 1 1 H へ移行する。S 5 1 1 0 H の処理において実行される連続リーチ時態様決定処理 ( S 5 1 1 0 H ) は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されるアングルの変更を伴う変動演出 ( アングル変更演出 ) の演出態様を決定するための処理であり、その詳細な内容については、図 1 7 9 3 を参照して後述する。S 5 1 0 9 H の処理において、左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報では無いと判別した場合は ( S 5 1 0 9 H : N o )、次に、今回受信した変動パターンコマンドに加算時間 ( 特別図柄変動の加算時間 ) があるかを判別し ( S 5 1 1 1 H )、加算時間があると判別した場合は ( S 5 1 1 1 H : Y e s )、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b を参照して、加算時間用の演出態様を決定し ( S 5 1 1 2 H )、次に、抽出した変動パターンが示す変動時間が 2 0 秒以上であるかを判別する ( S 5 1 1 3 H )。一方、S 5 1 1 5 H の処理において、加算時間なしと判別した場合は ( S 5 1 1 5 H : N o )、加算時間用の演出態様を決定するための S 5 1 1 6 H の処理をスキップして、上述した S 5 1 1 3 H の処理を実行する。S 5 1 1 3 H の処理において、2 0 秒以上の変動時間に対応する変動パターンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 1 3

H : No )、設定されている遊技状態と、特図抽選結果と、に基づいて変動パターン選択テーブル 2 2 2 a を参照して変動演出の演出態様を決定し ( S 5 1 0 5 H )、S 5 1 1 6 H の処理へ移行する。

#### 【 5 4 6 7 】

また、S 5 1 1 3 H の処理において、20 秒以上の変動時間に対応する変動パターンであると判別した場合は ( S 5 1 1 3 H : Yes )、変動パターン選択テーブル 2 2 2 a を参照して変動演出の演出パターンを決定し ( S 5 1 1 4 H )、詳細態様決定処理を実行し ( S 5 1 1 5 H )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 5 1 1 6 H )、決定した演出態様に対応した値を変動時間カウンタ 2 2 3 j e に設定し ( S 5 1 1 7 H )、本処理を終了する。次に、図 1 7 9 3 を参照して、上述した変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) にて実行される連続リーチ時態様決定処理 ( S 5 1 1 0 H ) の処理内容について説明をする。図 1 7 9 3 は、連続リーチ時態様決定処理 ( S 5 1 1 0 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この連続リーチ時態様決定処理 ( S 5 1 1 0 H ) では、アングル変更演出が実行されたことにより、現在のアングルが左アングル、又は上アングルとなっている場合における変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。連続リーチ時態様決定処理 ( S 5 1 1 0 H ) が実行されると、まず、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている情報を読み出し、現在が左アングルであるかを判別し ( S 5 2 0 1 H )、左アングルであると判別した場合は ( S 5 2 0 1 H : Yes )、抽出した変動パターンは変動時間が 20 秒以上であるかを判別し ( S 5 2 0 2 H )、20 秒以上であると判別した場合は ( S 5 2 0 2 H : Yes )、上アングルへの移行を決定し ( S 5 2 0 3 H )、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 2 0 4 H )、本処理を終了する。また、S 5 2 0 2 H の処理において、20 秒以上では無いと判別した場合は ( S 5 2 0 2 H : No )、通常アングルへの移行を決定し ( S 5 2 0 5 H )、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 2 0 4 H )、本処理を終了する。

10

20

#### 【 5 4 6 8 】

一方、S 5 2 0 1 H の処理において、現在が左アングルでは無いと判別した場合は ( S 5 2 0 1 H : No )、次に、現在のアングルが上アングルであるかを判別し ( S 5 2 0 6 H )、上アングルであると判別した場合は ( S 5 2 0 6 H : Yes )、抽出した変動パターンが当たり変動に対応する変動パターンであるか、即ち、今回の特別図柄変動が当たり変動であるかを判別し ( S 5 2 0 7 H )、当たり変動であると判別した場合は ( S 5 2 0 7 H : Yes )、上アングルの継続を決定し ( S 5 2 0 8 H )、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 2 0 9 H )、本処理を終了する。また、S 5 2 0 7 H の処理において、今回が当たり変動では無いと判別した場合は ( S 5 2 0 7 H : No )、通常アングルへの移行を決定し ( S 5 2 0 9 H )、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 2 1 0 H )、本処理を終了する。次に、図 1 7 9 4 を参照して、上述した変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) にて実行される詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 H ) の処理内容について説明をする。図 1 7 9 4 は、詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 H ) では、演出期間が 20 秒以上の変動演出における詳細な演出態様を、実行される変動演出の種別に応じて決定するための処理が実行される。図 1 7 9 4 に示した通り、詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 H ) が実行されると、まず、今回の変動演出がリーチ演出であるかを判別し ( S 5 3 0 1 H )、リーチ演出であると判別した場合は ( S 5 3 0 1 H : Yes )、リーチ態様選択テーブル 2 2 2 j a を参照して、実行されるリーチ演出の演出態様を決定し ( S 5 3 0 2 H )、決定した演出態様を示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 0 3 H )、S 5 3 0 4 H の処理へ移行する。また、S 5 3 0 1 H の処理において、今回の変動演出がリーチ演出では無いと判別した場合は ( S 5 3 0 1 H : No )、S 5 3 0 2 H の処理、及び S 5 3 0 3 H の処理をスキップして S 5 3 0 4 H の処理へ移行する。

30

40

#### 【 5 4 6 9 】

50

S 5 3 0 4 Hの処理では、今回の変動演出がアングル変更演出であることを判別し ( S 5 3 0 4 H )、アングル変更演出であると判別した場合は ( S 5 3 0 4 H : Y e s )、演出態様格納エリア 2 2 3 j c から現在のアングル情報を読み出し ( S 5 3 0 5 H )、通常アングルであることを判別し ( S 5 3 0 6 H )、通常アングルであると判別した場合は ( S 5 3 0 6 H : Y e s )、次いで、変動時間が 3 0 秒以上であることを判別し ( S 5 3 0 7 H )、3 0 秒以上であると判別した場合は ( S 5 3 0 7 H )、左アングルへの移行を決定し ( S 5 3 0 8 H )、抽選結果に対応させて。宝箱の中身アイコンの種別を決定し ( S 5 3 0 9 H )、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 1 0 H )、S 5 3 1 3 Hの処理へ移行する。また、S 5 3 0 7 Hの処理において、変動時間が 3 0 秒以上では無いと判別した場合は ( S 5 3 0 7 H : N o )、右アングルへの移行を決定し ( S 5 3 1 1 H )、抽選結果に対応させて、袋の中身アイコンの種別を決定し ( S 5 3 1 2 H )、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 1 0 H )、S 5 3 1 3 Hの処理へ移行する。一方、S 5 3 0 6 Hの処理において、現在が通常アングルでは無いと判別した場合は ( S 5 3 0 6 H : N o )、アングル変更演出を新たに実行するための処理をスキップして、S 5 3 1 3 Hの処理へ移行する。S 5 3 1 3 Hの処理では、今回の変動演出が一発告知演出であることを判別し ( S 5 3 1 3 H )、一発告知演出であると判別した場合は ( S 5 3 1 3 H : Y e s )、一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c を参照して、実行される一発告知演出の演出態様を決定し ( S 5 3 1 4 H )、決定した演出態様を示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 1 5 H )、S W有効期間の長さを示す情報、及び、S W有効期間の設定タイミングを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 1 6 H )、本処理を終了する。また、S 5 3 1 3 Hの処理において、今回の変動演出が一発告知演出では無いと判別した場合は ( S 5 3 1 3 H : N o )、本処理を終了する。

#### 【 5 4 7 0 】

次に、音声ランブ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 1 7 8 2 参照 ) にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 H ) の処理内容について、図 1 7 9 5 を参照して説明をする。図 1 7 9 5 は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 H ) では、実行されている変動演出に基づいて枠ボタン 2 2 への操作を有効に判別可能な S W有効期間を設定する処理と、S W有効期間中に枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する処理と、が実行される。具体的には、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 H ) が実行されると、まず、S W有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 5 4 0 1 H )、0 よりも大きくない、即ち S W有効期間が設定されていないと判別した場合は ( S 5 4 0 1 H : N o )、次に、ボタン操作有効期間の設定タイミングであることを判別する ( S 5 4 0 2 H )。S 5 4 0 2 H の処理では、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている S W有効期間の設定情報と、変動時間カウンタ 2 2 3 j e の値とに基づいてボタン操作有効期間の設定タイミングであることを判別する。S 5 4 0 2 H の処理において、ボタン操作有効期間の設定タイミングであると判別した場合は ( S 5 4 0 2 H : Y e s )、設定されるボタン操作有効期間に対応する値を S W有効期間タイマ 2 2 3 j f の値にセットし ( S 5 4 0 3 H )、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 5 4 0 4 H )、本処理を終了する。また、S 5 4 0 2 H の処理において、ボタン操作有効期間の設定タイミングでは無いと判別した場合は、S 5 4 0 3 H の処理をスキップして S 5 4 0 4 H の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 5 4 7 1 】

一方、S 5 4 0 1 H の処理において、S W有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 0 よりも大きい、即ち、S W有効期間が設定されている状態であると判別した場合は ( S 5 4 0 1 H : Y e s )、次に、枠ボタン 2 2 への操作があるかを判別し ( S 5 4 0 5 H )、枠ボタン 2 2 への操作が無いと判別した場合は ( S 5 4 0 5 H : N o )、そのまま S 5 4 0 4 H の処理を実行し、本処理を終了する。なお、S 5 4 0 5 H の処理では、枠ボタン 2 2 を操作 ( 押下 ) した場合に出力される押下信号を受信しているかを判別することによって枠ボタ

ン 2 2 への操作有無を判別するように構成している。なお、本第 4 7 制御例では、枠ボタン 2 2 を操作した場合に出力される押下信号を受信しているか否かを判別することにより、S W 有効期間中における遊技者の枠ボタン 2 2 への操作を判別可能に構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、枠ボタン 2 2 を操作した場合に出力される押下信号を受信した回数を計測可能な押下カウンタを設け、押下カウンタの値に基づいて枠ボタン 2 2 操作の有無を判別可能に構成しても良い。また、この場合、押下カウンタの値が所定数（例えば、2）以上加算されたと判別した場合に、枠ボタン 2 2 を操作したと判別するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して枠ボタン 2 2 を押下させるだけでなく、所定回数押下させる遊技を行わせることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。S 5 4 0 5 H の処理において、ボタン操作あり（枠ボタン 2 2 への押下操作あり）と判別した場合は（S 5 4 0 5 H : Y e s ）、次に、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 3 0 0 0 より大きいかを判別し（S 5 4 0 6 H ）、大きいと判別した場合は（S 5 4 0 6 H : Y e s ）、ボタン操作有効期間の前半期間にボタン操作を行った場合に対応する演出態様を決定し（S 5 4 0 7 H ）、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値を 0 にクリアし（S 5 4 0 8 H ）、S 5 4 0 4 H の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 5 4 7 2 】

また、S 5 4 0 6 H の処理において、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 3 0 0 0 よりも大きくない（3 0 0 0 以下である）と判別した場合は（S 5 4 0 6 H : N o ）、ボタン操作有効期間の後半期間にボタン操作を行った場合に対応する演出態様を決定し（S 5 4 0 9 H ）、S 5 4 0 8 H 、及び S 5 4 0 4 H の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 1 7 9 6 を参照して、演出更新処理（S 4 1 0 2 H ）の処理内容について説明をする。図 1 7 9 6 は、演出更新処理（S 4 1 0 2 H ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（S 4 1 0 2 H ）は、上述した音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 1 7 8 2 参照）において、1 ミリ秒毎に実行される制御処理であって、変動演出中に設定される経過時間を計測するための各種カウンタの値を更新（減算）するための処理が実行される。具体的には、演出更新処理（S 4 1 0 2 H ）が実行されると、まず変動時間カウンタ 2 2 3 j e の値が 0 よりも大きいかを判別し（S 5 5 0 1 H ）、0 よりも大きいと判別した場合は（S 5 5 0 1 H : Y e s ）、変動時間カウンタ 2 2 3 j e の値を 1 減算し（S 5 5 0 2 H ）、次に、変動時間経過に基づく演出の実行タイミングであるかを判別する（S 5 5 0 3 H ）。S 5 5 0 3 H の処理では、変動演出の演出態様を決定した際に演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納された情報に基づいた判別が実行される。S 5 5 0 3 H の処理において、演出の実行タイミングであると判別した場合は（S 5 5 0 3 H : Y e s ）、実行される演出の演出態様を示す表示用コマンドを設定し（S 5 5 0 4 H ）、次に、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 0 よりも大きいかを判別する。また、S 5 5 0 3 H の処理において、演出の実行タイミングでは無いと判別した場合は（S 5 5 0 3 H : N o ）、S 5 5 0 4 H の処理をスキップして S 5 5 0 5 H の処理へ移行する。

#### 【 5 4 7 3 】

S 5 5 0 5 H の処理において、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（S 5 5 0 5 H : Y e s ）、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値を更新（1 減算）し（S 5 5 0 6 H ）、更新（減算）後の S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 0 であるかを判別し（S 5 5 0 7 H ）、0 ではないと判別した場合は（S 5 5 0 7 H : N o ）、残時間ゲージの表示態様を更新するための表示用コマンドを設定し（S 5 5 0 8 H ）、その他演出更新処理を実行し（S 5 5 1 0 H ）、本処理を終了する。また、S 5 5 0 7 H の処理において、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 0 であると判別した場合は（S 5 5 0 7 H : Y e s ）、ボタン操作無し時における一発告知演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 5 5 0 9 H ）、S 5 5 1 0 H の処理を実行し、本処理を終了する。なお、S 5 5 0 1 H の処理において、変動時間カウンタ 2 2 3 j e の値が 0 よりも大きくない、即ち、現在が変動演出の実行中では無いと判別した場合は（S 5 5 0 1 H : N o ）、そのまま S 5 5 1 0 H の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 1 7 9 7 及

び図 1 7 9 8 を参照して、本第 4 7 制御例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 3 にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、表示制御装置 1 1 4 にて実行される制御処理のうち、コマンド判定処理の処理内容の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 1 7 9 7 を参照して、本第 4 7 制御例のパチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 にて実行されるコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 ) の処理内容について説明をする。図 1 7 9 7 は、コマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 ) では、上述した第 1 制御例におけるコマンド判定処理に対して、表示用停止種別コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更した点と、表示用停止図柄記憶コマンドの受信有無を判別する処理、及び、表示用停止図柄記憶コマンドを受信した場合における制御処理を追加した点と、で相違している。

10

#### 【 5 4 7 4 】

具体的には、コマンド判定処理が実行されると、まず、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 にて実行されるコマンド判定処理と同一の S 6 4 0 1 から S 6 4 0 6 の処理を実行し、S 6 4 0 6 の処理において表示用停止種別コマンドを受信したと判別した場合には ( S 6 4 0 6 : Y e s )、停止種別コマンド処理を実行し ( S 6 4 0 1 H )、S 6 4 0 1 の処理へ移行する。また、S 6 4 0 6 の処理において、表示用停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 6 4 0 6 : N o )、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 にて実行されるコマンド判定処理と同一の S 6 4 0 8 から S 6 4 2 1 の処理を実行し、S 6 4 2 0 の処理において、エラーコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 6 4 2 0 : N o )、次に、表示用停止図柄記憶コマンドを受信したかを判別し ( S 6 4 0 2 H )、受信したと判別した場合は ( S 6 4 0 2 H : Y e s )、現在設定されている停止図柄を示すための情報を停止図柄記憶エリア 2 3 3 j a に格納し ( S 6 4 0 3 H )、S 6 4 0 1 の処理へ移行する。一方、S 6 4 0 2 H の処理において、表示用停止図柄記憶コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 6 4 0 2 H : N o )、S 6 4 2 2 の処理を実行した後に、S 6 4 0 1 の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、1 個目の特図保留又は 2 個目の特図保留に対応する先読み演出として連続予告演出の実行が決定された場合に ( 図 1 7 8 7 の S 4 5 5 3 H : Y e s )、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出結果 ( 第 3 図柄の停止表示態様 ) を記憶させるための表示用コマンドを設定し ( 図 1 7 8 7 の S 4 5 6 0 H 参照 )、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 3 にて実行されるコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 ) において、図 1 7 8 7 の S 4 5 6 0 H の処理において設定された表示用コマンド ( 表示用停止図柄記憶コマンド ) を受信した場合に ( S 6 4 0 2 H : Y e s )、停止図柄記憶エリア 2 3 3 j a に現在実行されている変動演出の演出結果 ( 第 3 図柄の停止表示態様 ) を記憶 ( 格納 ) するように構成している。

20

30

#### 【 5 4 7 5 】

そして、先読み演出の対象となる特別図柄変動が実行されるまで、停止図柄記憶エリア 2 3 3 j a に格納されている第 3 図柄の停止表示態様を連続して停止表示させる連続予告演出を実行可能に構成している。このように構成することで、獲得済みの特図保留数が少ない状態において特図保留に対応する先読み演出として連続予告演出の実行が決定されたとしても、実行中の変動演出の一部を用いた連続予告演出の演出態様を決定することができる。よって、連続予告演出の実行頻度を上げることにより演出効果を高めることができる。また、先読み演出として連続予告演出の実行が決定された時点における特図保留数に応じて異なる演出態様の連続予告演出を実行することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図 1 7 9 8 を参照して、停止種別コマンド処理 ( S 6 4 0 1 H ) の処理内容について説明をする。図 1 7 9 8 は、停止種別コマンド処理 ( S 6 4 0 1 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この停止種別コマンド処理 ( S 6 4 0 1 H ) は、コマンド判定処理 ( 図 1 7 9 7 の S 6 3 0 2 参照 ) において停止種別コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、今回の

40

50

変動演出（第3図柄の変動演出）の演出結果（第3図柄の停止表示態様）を決定するための処理が実行される。具体的には、図1798に示した通り、停止種別コマンド処理（S6401H）が実行されると、停止図柄記憶エリア233jaに格納されている情報を読み出し（S6601H）、停止図柄情報（第3図柄の停止表示態様を示す情報）があるかを判別し（S6602H）、停止図柄情報が無いと判別した場合は（S6602H：No）、停止種別情報を基に、停止種別テーブルを決定し（S6601）、停止種別テーブルと停止図柄カウンタとを比較して停止図柄を設定し（S6602）、停止図柄判別フラグをオンに設定し（S6603）、本処理を終了する。

#### 【5476】

一方、S6602Hの処理において、停止図柄情報があると判別した場合は（S6602H：Yes）、停止図柄情報と同一態様の停止図柄を設定し（S6603H）、停止図柄記憶エリアに格納されている情報をクリアし（S6604H）、停止図柄判別フラグをオフに設定し（S6603）、本処理を終了する。なお、本第47制御例では、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される処理によって、第3図柄の停止種別（完全外れ、リーチ外れ（+1コマ、-1コマ等）、当たり）のみを決定し、表示制御装置114のMPU233にて停止種別に対応した具体的な第3図柄の停止表示態様を決定するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される処理によって第3図柄の停止表示態様を決定可能に構成しても良く、この場合、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される処理によって決定された第3図柄の停止表示態様を一時的に記憶させる記憶手段をRAM223に設け、連続予告演出の対象となる変動演出を新たに実行する場合に、その変動演出の演出結果として、記憶手段に記憶されている第3図柄の停止表示態様を決定可能に構成すれば良い。

#### 【5477】

##### <第48制御例>

次に、図1799から図1817を参照して、第48制御例におけるパチンコ機10について説明をする。従来より、大当たり遊技中に再生される楽曲として複数の楽曲の中から1の楽曲が選択されることで、大当たり遊技中に様々な楽曲を再生可能とすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制したパチンコ機10がある。また、このようなパチンコ機10には、遊技者が所望する楽曲を再生可能とするために、遊技者による操作手段（枠ボタン22等）への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能とするものもある。このように構成された従来型のパチンコ機10は、大当たり遊技中の演出効果を高めると共に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、選択される楽曲によって遊技内容が変わることも、把握可能な遊技情報が変わることも無いため、遊技者の楽曲を選択する意欲が徐々に低下してしまうという問題があった。これに対して、本第48制御例におけるパチンコ機10は、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間において、遊技者の操作手段（枠ボタン22）への操作に基づいて昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に所望の楽曲を再生したい遊技者に加え、今後の遊技内容をいち早く察知したい遊技者に対しても、楽曲を選択させる操作を行わせ易くすることができるため、遊技者の楽曲を選択する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第48制御例では、第1操作（第1操作手段である選択ボタン600への操作）を実行することにより常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択可能に構成し、第1操作とは異なる第2操作（第2操作手段である枠ボタン22への操作）を実行することにより専用楽曲を選択可能に構成している。そして、第2操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り、専用楽曲が選択されないように構成している。つまり、第2操作を実行したとしても専用楽曲を選択することができない場合がある。

#### 【5478】

このように構成することで、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者は第1操作を実行し、専用楽曲が選択されることを期待する遊技者は第2操作を実行す

ることになるため、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者に対して、楽曲が選択できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第48制御例では、特別図柄抽選で確変大当たりに当選した場合であって、遊技者に確変大当たりに当選したことが報知されていない状態（偶数図柄によって大当たり当選が報知された状態）で実行された大当たり遊技中に第2操作を実行した場合に、専用楽曲を選択するための昇格条件が成立するように構成している。つまり、昇格条件が成立し専用楽曲が選択された場合には、今回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であることを報知するように構成している。よって、通常大当たりに当選し、偶数図柄によって大当たり当選が報知された状態で実行される大当たり遊技中は、第2操作を実行したとしても昇格条件が成立すること無く、専用楽曲が選択されることが無い。さらに、上述した通り、専用楽曲を選択するためには、第1操作とは異なる第2操作を実行させるように構成しているため、専用楽曲が選択されることを目指して第2操作を実行している間は、大当たり遊技中に再生される楽曲を変更することができないように構成している。よって、遊技者に対して、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択するための第1操作を実行するか、専用楽曲が選択されることを目指して第2操作を実行するかを選択する楽しさを提供することができる。加えて、本第48制御例では、昇格条件が成立し得る状況において第2操作を実行した場合に、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて昇格条件の成立のし易さを異ならせている。つまり、本第48制御例では、確変大当たり遊技として、10ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりA）と、7ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりD）を実行可能に構成しており、大当たり遊技のラウンド数が大きい大当たりAの方が、昇格条件が成立し得る状況において第2操作を実行した場合に、昇格条件が成立し易くなるように構成している。

10

20

#### 【5479】

このように構成することで、第2操作に基づいて専用楽曲が選択された場合に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであることを報知した上で、ラウンド数の大きい確変大当たり遊技の可能性を高めることができるため、遊技者に有利な遊技が後に実行されることをいち早く察知したい遊技者に対して第2操作を行わせ易くすることができる。さらに、本第48制御例では、大当たり遊技のオープニング期間、即ち、ラウンド遊技が実行されていない状態において、楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定するように構成している。つまり、今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握していない状態で楽曲を選択する操作（第1操作、第2操作）を遊技者に実行させるように構成している。このように構成することで、楽曲を選択する操作に基づいて今回の大当たりラウンド数を予測する楽しさを提供し易くすることができる。なお、本第48制御例では、ラウンド遊技が実行されていない大当たり遊技期間に、楽曲選択期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行状況によって今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握できない大当たり遊技期間、例えば、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても必ず実行されるラウンド遊技期間（本制御例では1ラウンド目から7ラウンド目のラウンド遊技期間）中に楽曲選択期間を設定するように構成しても良い。

30

#### 【5480】

< 第48制御例における演出内容について >

40

次に、図1799から図1804を参照して、本第48制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第48制御例におけるパチンコ機10は、上述した第47制御例におけるパチンコ機10に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり演出の内容と、通常状態において実行される変動演出の演出内容の一部と、を変更している点で相違しており、以下に上述した第47制御例におけるパチンコ機10と相違している演出内容について説明をする。まず、図1799を参照して、大当たり演出の演出内容について説明をする。図1799(a)は、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される大当たり演出にて表示される表示画面（楽曲選択画面）の一例を示した図であり、図1799(b)は、楽曲選択画面が表示されている状態で特定楽曲が選択された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第4

50

7 制御例では、大当たり遊技中に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制するために、大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成している。具体的には、図 1 7 9 9 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の中央部には、大当たり遊技が開始されることを示すための「ラッキー大当たり!!」の文字が表示されている。ここで、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 4 7 制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される通常大当たり(時短大当たり)と、を設定可能に構成している。

#### 【 5 4 8 1 】

そして、変動演出の演出結果として、第 3 図柄が奇数図柄揃いで停止表示された場合(例えば、「 7 7 7 」)は、今回当選した大当たりが確変大当たりであることを報知し、第 3 図柄が偶数図柄揃いで停止表示された場合(例えば、「 6 6 6 」)は、今回当選した大当たりが確変大当たりであるか通常大当たりであるかを遊技者が判別できないように構成している。そして、偶数図柄揃いで第 3 図柄が停止表示された場合には、大当たり演出によって今回の大当たり種別が遊技者に報知されるように構成している。つまり、第 3 図柄が奇数図柄「 7 7 7 」で停止表示された場合には、大当たり遊技が実行されるよりも前に確変大当たり当選したことを遊技者に把握させることができ、遊技者に安心して大当たり遊技を行わせることができると共に、第 3 図柄が偶数図柄「 6 6 6 」で停止表示された場合には、今回の大当たりが確変大当たりであることを期待しながら大当たり演出に興味を持たせることができるように構成している。図 1 7 9 9 に示した図は、確変大当たり当選した場合であって、第 3 図柄が偶数図柄揃い「 6 6 6 」で停止表示された場合におけるオープニング期間中の表示画面を示した図であるため、小表示領域 D m 1 には、大当たり当選を示す表示態様(「 6 6 6 」)で第 3 図柄が停止表示している。小表示領域 D m 1 の下方には、大当たり演出中に再生される楽曲を選択させるための表示領域として、選択ボタン 6 0 0 を模したアイコンが表示領域 0 D m 1 に表示され、選択中楽曲 g k 1 として「曲 A」が表示され、第 1 選択候補楽曲 g k 2 として「曲 B」が、第 2 選択候補楽曲 g k 3 として「曲 C」が表示されている。また、副表示領域 D s には、現在が楽曲選択可能期間であることを案内するための案内表示態様として「楽曲を選択できるよ!!」の文字が表示されている。本第 4 8 制御例では、図 1 7 9 9 ( a ) に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間を用いて、大当たり演出中に再生される楽曲の種別(曲 A ~ 曲 C)を遊技者が選択可能に構成しており、楽曲選択画面が表示されている状態で、選択ボタン 6 0 0 のうち、上ボタン 6 0 0 b、又は下ボタン 6 0 0 d を操作することで、異なる楽曲を選択可能に構成している。

#### 【 5 4 8 2 】

より具体的には、図 1 7 9 9 ( a ) に示した表示画面が表示されている状態で上ボタン 6 0 0 b を押下すると、選択中楽曲 g k 1、第 1 選択候補楽曲 g k 2、第 2 選択候補楽曲 g k 3 に表示されている楽曲が下方向にシフトし、選択中楽曲 g k 1 として「曲 B」が、第 1 選択候補楽曲 g k 2 として「曲 C」が、第 2 選択候補楽曲 g k 3 として「曲 A」が表示される。また、図 1 7 9 9 ( a ) に示した表示画面が表示されている状態で下ボタン 6 0 0 d を押下すると、選択中楽曲 g k 1、第 1 選択候補楽曲 g k 2、第 2 選択候補楽曲 g k 3 に表示されている楽曲が上方向にシフトし、選択中楽曲 g k 1 として「曲 C」が、第 1 選択候補楽曲 g k 2 として「曲 A」が、第 2 選択候補楽曲 g k 3 として「曲 B」が表示される。そして、楽曲選択期間が終了した時点で選択中楽曲 g k 1 として表示されている楽曲が大当たり演出中に再生される楽曲として決定され、1 ラウンド目のラウンド遊技開始時から再生される。なお、図 1 7 9 9 ( a ) に示した図では、楽曲を選択する際に遊技者に操作させる操作手段(選択ボタン 6 0 0 のうちの上ボタン 6 0 0 b、及び下ボタン 6 0 0 d)を遊技者に把握させ易くするために、他の操作手段よりも強調した表示態様(図では黒色で表示)で表示されている。このように構成することで、楽曲を選択しようとする遊技者に対して楽曲選択操作を容易に行わせることができる。また、本第 4 8 制御例では、楽曲選択操作に用いることが無い操作手段(選択ボタン 6 0 0 のうち左ボタン 6 0 0



a、右ボタン600c)も含めて表示領域0Dm1に表示している。このように構成することで、上ボタン600b、及び下ボタン600dのみを表示領域0Dm1に表示する場合よりも、対象となる操作手段(選択ボタン600)を視覚的に把握させ易くすることができる。

#### 【5483】

また、本第48制御例では、楽曲選択画面が表示されている状態において、表示領域0Dm1に表示されている操作手段(選択ボタン600)とは異なる操作手段(枠ボタン22)を操作する(隠れ操作を実行する)ことによっても、異なる楽曲(隠れ楽曲)を選択可能に構成している。具体的には、楽曲選択画面が表示されている状態で枠ボタン22を所定回数操作(押下)し、昇格条件が成立した場合に、専用楽曲を選択可能に構成している。ここで、図1799(b)を参照して、楽曲選択画面が表示されている状態で隠れ操作を実行し、隠れ楽曲が選択された場合に表示される表示画面について説明をする。本第48制御例では、確変大当たりで当選し、第3図柄が偶数図柄揃い(例えば、「666」)で停止表示された場合において、大当たり遊技のオープニング期間中に枠ボタン22を操作(押下)することで昇格条件が成立した場合には、主表示領域Dmに、確変大当たりであることを祝福するための表示態様として「スーパーラッキー大当たり!!」の文字が表示され、副表示領域Dsに「確変昇格おめでとう」の文字が表示される。そして、選択済楽曲gk4として、選択ボタン600を操作した場合には選択されない専用楽曲「曲X」が表示される。この場合、1ラウンド目のラウンド遊技開始時から専用楽曲である「曲X」が再生されることになる。なお、上述した通り、楽曲選択期間中において隠れ操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り異なる楽曲が選択されないように構成しているため、例えば、今回の大当たり当選が通常大当たり(時短大当たり)である場合には、オープニング期間中に何回枠ボタン22を操作しても昇格条件が成立することなく、大当たり演出中に再生される楽曲を変更することができなくなる。よって、大当たり遊技を実行する遊技者に対して、大当たり演出中の楽曲を選択させるか(選択ボタン600を操作させるか)、専用楽曲を再生させるか(枠ボタン22を操作させるか)を選ばせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【5484】

さらに、本第48制御例では、隠れ操作を実行したことに基づいて専用楽曲「曲X」が選択された場合には、即座に楽曲選択期間が終了し、「曲X」が選択されている状態では選択ボタン600を操作しても楽曲を選択できないように構成している。このように構成することで、専用楽曲「曲X」が選択された場合には、大当たり演出中に必ず「曲X」が再生されることになるため、演出効果を高めることができる。なお、これに限ること無く、「曲X」が選択された状態であっても、選択ボタン600への操作(上ボタン600b、下ボタン600dへの操作)を有効に判別するように構成しても良く、「曲X」が表示されている状態で選択ボタン600を操作することによって、「曲A」~「曲C」を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者は「曲X」が表示画面に表示されたことを目視することで今回の大当たりが確変大当たりであることを把握した上で、通常の楽曲(「曲A」~「曲C」)を大当たり演出中に再生させることで、周りの遊技者には確変大当たりであることを気付かせ難くすることができる。また、「曲X」が表示されている状態で選択ボタン600を操作することによって、「曲X」とは異なる専用楽曲「曲Y」、「曲Z」を選択可能に構成しても良い。次に、図1800、及び図1801を参照して、通常状態にて実行される背景変化演出の演出内容について説明をする。本第48制御例では、通常状態にて特別図柄変動が実行される場合に、背景変化演出の実行有無が抽選で決定され、背景変化演出の実行が決定された場合に、背景変化演出を実行するように構成している。この背景変化演出は、60秒の演出データで構成されており、時間経過に応じて4種類の背景(背面画像)へと切り替え可能に構成されている。

#### 【5485】

ここで、図1800を参照して、背景変化演出中に表示される4種類の背景(背面画像)の内容について説明をする。図1800は、背景変化演出中に表示される表示画面(背

10

20

30

40

50

面画像)を示した図である。背景変化演出が実行されると、最初に図1800(a)に示した「平地」が表示され、10秒経過すると、図1800(b)に示した「森林」が表示され、20秒が経過すると、図1800(c)に示した「天国」が表示され、20秒が経過すると、図1800(d)に示した「宇宙」が表示されるように演出データが構成されている。そして、背景変化演出中に実行されている特別図柄変動が停止表示された場合には、その時点で表示されている種別の背景がセットされる時点まで演出データが巻き戻って再度背景変化演出が実行されるように構成している。加えて、特別図柄抽選の結果や、変動時間に応じて背景変化演出の終了タイミングが決定されるように構成しており、背景変化演出が最後まで実行された場合には、大当たり当選が報知されるように構成している。ここで、図1801を参照して、背景変化演出中に実行される特別図柄変動と、背景変化演出の流れについて詳細に説明をする。図1801は、背景変化演出中に実行される特別図柄変動と、背景変化演出の流れを示した図であって、図1801(a)は、背景変化演出中に複数回の特別図柄変動が実行された後に、途中で背景変化演出が終了するパターンの一例を示した図であり、図1801(b)は、背景変化演出が最後まで実行される場合のパターンの一例を示した図である。図1801(a)に示した通り、20秒の特別図柄変動(1回目)の実行タイミングに合わせて背景変化演出が実行された場合には、その特別図柄変動期間中に、背景変化演出の演出データが20秒進行し、背景B(森林)が表示されている状態で1回目の特別図柄変動が停止表示される。そして、次に15秒の特別図柄変動(2回目)が実行される場合には、背景B(森林)の開始タイミング(背景変化演出が開始してから10秒が経過したタイミング)から背景変化演出が開始される。

10

20

#### 【5486】

この場合、2回目の特別図柄変動(15秒)が実行されている間に、背景B(森林)に対応する演出期間が経過しないため、3回目の特別図柄変動(30秒)も、背景B(森林)の開始タイミングから背景演出が開始される。この3回目の特別図柄変動(30秒)は、背景Bの演出期間(20秒)よりも長いため、3回目の特別図柄変動が開始されてから20秒が経過した時点で、背景変化演出として背景C(天国)が表示される。そして、3回目の背景変化演出が終了し、4回目の特別図柄変動(20秒)が実行される場合には、背景C(天国)の開始タイミングから背景演出が開始され、当該変動が外れ変動であることから、4回目の特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて背景変化演出が終了する。なお、詳細は後述するが、本第48制御例では、背景変化演出の終了タイミングを決定する処理を、背景Cから特別図柄変動が開始される場合に実行するように構成しており、例えば、背景Cから開始される特別図柄変動が外れ変動であって、その変動時間が20秒以内である場合、即ち、背景Cの演出期間(20秒)以下である場合には、特別図柄変動の停止表示タイミングにて背景変化演出を終了させ、背景Cから開始される特別図柄変動が外れ変動であって、その変動時間が20秒よりも長い場合は、背景変化演出を終了させるための専用の終了演出を実行することで背景変化演出を終了させるように構成している。このように構成することで、外れ変動中に背景変化演出が背景Dに到達することを確実に防止している。さらに、60秒の演出データをそのまま用いて背景変化演出を終了させることが可能となるため、背景変化演出を実行するための処理負荷を軽減させることができる。

30

40

#### 【5487】

また、背景Cから開始される特別図柄変動が当たり変動である場合には、特別図柄変動の変動時間に関わらず、背景C(天国)の開始タイミングから残りの演出期間(30秒)の背景変化演出を実行し、背景D(宇宙)へと移行可能に構成している。そして、当たり変動の変動時間が、背景C(天国)の開始タイミングから残りの演出期間(30秒)よりも長い場合には、60秒の演出データが最後まで到達した時点の静止画像が当たり変動が停止表示されるまで継続して表示されるように構成している。さらに、60秒の演出データの最後に表示される静止画像には大当たり当選を祝福するための表示態様(大当たりおめでとう)が含まれている。よって、背景Cから開始される特別図柄変動が当たり変動である場合には、残りの演出データに基づく背景変化演出を実行するだけで、大当たり当選

50

を示す背景変化演出を容易に実行することができる。一方、背景変化演出が実行される特別図柄変動が60秒の大当たり変動である場合には、図1801(b)に示した通り、当該変動中に背景変化演出が最後まで実行され、大当たり当選であることが報知される。次に、図1802、及び図1803を参照して、本第48制御例にて実行されるフリーズ演出の演出内容について説明をする。図1802(a)は、変動開始時にフリーズ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図1802(b)は、フリーズ時間が6秒のフリーズ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図1802(a)に示した通り、フリーズ演出が実行されると、小表示領域Dm1には特別図柄変動中であることを示す表示態様(矢印)で第3図柄が変動表示しているにも関わらず、変動演出が実行されない揺動表示(図では波線で表示)が実行され、下方にはフリーズ演出中であることを示す「あれ固まってる」の文字と、表示領域Dm110にフリーズ期間を示す経過時間(図では1秒経過を示す「00:01」)が表示される。

10

#### 【5488】

このように構成することで、フリーズ演出中であることを遊技者に分かり易く把握させることができるため、変動演出が実行されない状態が発生してもパチンコ機10の故障では無いことを容易に理解させることができる。また、本第48制御例では、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高まるため、表示領域Dm110の表示内容を確認しながら、長い期間フリーズ演出が実行されることを期待させることができる。また、フリーズ演出期間が6秒のフリーズ演出が実行されると、図1802(a)に示した通り、画面全体が暗転するフリーズ演出、即ち、第3図柄表示装置81に表示される表示制御自体がフリーズしたかのような演出が実行される。このように、フリーズ演出におけるフリーズ対象を異ならせた演出を実行可能に構成することで、遊技者によりインパクトのある演出を提供することができる。本第48制御例では、フリーズ演出における演出パターンとして、大当たり期待度を異ならせた7種類の演出パターンを実行可能に構成している。ここで、図1803を参照して、本第48制御例にて実行されるフリーズ演出の演出パターンについて説明をする。図1803は、フリーズ演出の態様(演出パターン)と、当たり期待度との関係を示した図である。図1803に示した通り、本第48制御例におけるフリーズ演出は、フリーズ演出が実行される際に停止表示されている停止図柄の種別と、フリーズ時間(フリーズ演出の継続期間)に応じて大当たり期待度を異ならせた演出パターンが規定されている。

20

30

#### 【5489】

具体的には、大当たり当選を示す停止図柄が停止表示された状態で実行されるフリーズ演出、即ち、大当たり遊技が終了した直後に実行される変動演出にて実行されるフリーズ演出(演出パターン1)は当たり期待度「特大」、停止図柄の種別に関わらず、フリーズ時間が6秒のフリーズ演出(演出パターン2)は当たり期待度「特大」、7図柄を含む停止図柄パターンにて、実行される5秒のフリーズ演出(演出パターン3)は当たり期待度「大」、奇数図柄を4個以上含む停止図柄パターンにて、実行される5秒のフリーズ演出(演出パターン4)は当たり期待度「中」、7図柄を含む停止図柄パターンにて、実行される2秒のフリーズ演出(演出パターン5)は当たり期待度「中」、奇数図柄を4個以上含む停止図柄パターンにて、実行される2秒のフリーズ演出(演出パターン6)は当たり期待度「小」、それ以外の停止図柄パターンにて、実行される5秒のフリーズ演出(演出パターン7)は当たり期待度「小」、それ以外の停止図柄パターンにて、実行される2秒のフリーズ演出(演出パターン8)は当たり期待度「特小」となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、フリーズ演出の演出期間だけでなく、フリーズ演出が実行される停止図柄パターンにも興味を持たせることができるため、例えば、フリーズ演出が実行されることで大当たり期待度が高める停止図柄パターン(7図柄ありの停止図柄パターン)が停止表示された次変動にてフリーズ演出が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

#### 【5490】

50

< 第 4 8 制御例における電氣的構成について >

次に、図 1 8 0 4 から図 1 8 0 7 を参照して、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成の一部と、音声ランブ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部と、 R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図 1 8 0 4 を参照して、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 のうち、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k d 1 の内容について説明をする。図 1 8 0 4 は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k d 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k d 1 は、上述した特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 j d 1 ( 図 1 7 6 5 ( b ) 参照 ) に対して、大当たり種別を追加した点と、各大当たり種別の選択割合を変更した点で相違している。図 1 8 0 4 に示した通り、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k d 1 には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けて 4 種類の大当たり種別 ( 大当たり A 5 0 、大当たり B 5 0 、大当たり C 5 0 、大当たり D 5 1 ) が規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 2 9 」の範囲に対して「大当たり A 5 0 」が、「 3 0 ~ 4 9 」の範囲に対して「大当たり B 5 0 」が、「 5 0 ~ 8 9 」の範囲に対して「大当たり C 5 0 」が、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり D 5 1 」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たり A 5 0 」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 1 0 0 0 0 」が設定される大当たり種別である。

【 5 4 9 1 】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり A 5 0 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 3 0 個 ( 0 ~ 2 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり A 5 0 」が決定される割合は 3 0 % ( 3 0 / 1 0 0 ) である。大当たり種別「大当たり B 5 0 」は、大当たりのラウンド数が 2 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 1 0 0 0 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり B 5 0 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 2 0 個 ( 3 0 ~ 4 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり B 5 0 」が決定される割合は 2 0 % ( 2 0 / 1 0 0 ) である。大当たり種別「大当たり C 5 0 」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり C 5 0 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 4 0 個 ( 5 0 ~ 8 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり C 5 0 」が決定される割合は 4 0 % ( 4 0 / 1 0 0 ) である。大当たり種別「大当たり D 5 1 」は、大当たりのラウンド数が 7 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 1 0 0 0 0 」が設定される大当たり種別である。

【 5 4 9 2 】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり D 5 1 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 1 0 個 ( 9 0 ~ 9 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり D 5 1 」が決定される割合は 1 0 % ( 1 0 / 1 0 0 ) である。つまり、本第 4 8 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、 6 0 % の割合で確変大当たり ( 大当たり A 5 0 、大当

たり B 5 0、大当たり D 5 1) が実行(決定)され、40%の割合で時短大当たり(大当たり C 5 0) が実行(決定)されるように構成している。さらに、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、70%の割合で 10 ラウンド遊技(大当たり A 5 0、大当たり C 5 0) が実行(決定)され、20%の割合で 2 ラウンド遊技(大当たり B 5 0) が実行(決定)され、10%の割合で 7 ラウンド遊技(大当たり D 5 1) が実行(決定)されるように構成している。次に、図 1 8 0 5 (a) を参照して、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 1 8 0 5 (a) は、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成を模式的に示した図である。図 1 8 0 5 (a) に示した通り、本第 4 8 制御例のパチンコ機 1 0 における本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 は、上述した第 4 7 制御例のパチンコ機 1 0 におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 に対して、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b (図 1 7 7 0 参照) に代えて加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 k c を設けた点と、楽曲用データ種別格納エリア 2 2 2 k a、昇格抽選テーブル 2 2 2 k b、背景変化抽選テーブル 2 2 2 k d を新たに追加した点で相違している。

10

#### 【5 4 9 3】

楽曲用データ種別格納エリア 2 2 2 k a は、パチンコ機 1 0 によって再生される各種楽曲に対応する識別情報が格納されている記憶領域である。この楽曲用データ種別格納エリア 2 2 2 k a に格納されている識別情報を読み出し、読み出した識別情報に対応する音声用コマンドを音声出力装置 2 2 6 へと出力することで、音声出力装置 2 2 6 に格納されている各楽曲データのうち、受信した音声コマンドに対応する楽曲データに基づいて音声が出力される。また、楽曲用データ種別格納エリア 2 2 2 k a から読み出された識別情報(楽曲情報)は、R A M 2 2 3 が有する楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b に格納される。このように構成することで、現在選択されている楽曲に対応する識別情報を容易に読み出すことができる。本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技状況に応じて様々な楽曲を再生(出力)可能に構成されており、例えば、遊技者が遊技を行っていない状態(待機画面が表示されている状態)、通常状態が設定されている状態で特別図柄抽選が実行されている状態、確変状態が設定されている状態、第 1 時短状態が設定されている状態、第 2 時短状態が設定されている状態で異なる楽曲を B G M として出力可能に構成している。また、変動演出として実行されている演出態様に依拠して異なる種別の楽曲を出力(再生)可能に構成しており、再生される楽曲の種別に応じて、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果(例えば、大当たり当選を示す演出結果)となる期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている変動演出の演出態様だけでなく、出力される楽曲によっても大当たり当選の期待度を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【5 4 9 4】

なお、詳細な説明は省略するが、各種楽曲を決定する処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様を決定する処理、例えば、状態コマンドを受信したことに基づいて状態コマンドに含まれる遊技状態に対応する背面画像を決定する処理(図 1 7 8 4 参照)や、実行される変動演出の演出態様を決定する処理(図 1 8 1 2 参照)において表示態様と同様に決定されるように構成している。このように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様と同タイミングで再生される楽曲を決定可能に構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている表示内容と、再生されている楽曲とが相違してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に再生させる楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成している。具体的には、大当たり遊技のオープニング期間中に選択ボタン 6 0 0 の上ボタン 6 0 0 b、或いは下ボタン 6 0 0 d を操作することで、再生される楽曲を選択可能に構成しており、大当たり遊技のオープニング期間中は、遊技者に対して再生される楽曲を選択することが可能であることを示すためのオープニング画面(図 1 7 9 9 (a) 参照)が表示され

40

50

るように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技中に再生される楽曲を分かり易く選択させることができる。

【 5 4 9 5 】

また、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、オープニング画面（図 1 7 9 9（a）参照）が表示されている状態で、遊技者に対して操作方法が案内されている第 1 操作手段（選択ボタン 6 0 0 の上ボタン 6 0 0 b、下ボタン 6 0 0 d）以外の第 2 操作手段（枠ボタン 2 2）に対する操作も判別可能に構成しており、その第 2 操作手段に対して実行された操作に基づいて昇格条件が成立した場合に、大当たり遊技中に再生される楽曲として、第 1 操作手段による操作では選択することが出来ない楽曲が選択されるように構成している。つまり、遊技者に対して楽曲の選択方法が案内されている操作手段（第 1 操作手段）に対する操作と、遊技者に対して楽曲の選択方法が案内されていない操作手段（第 2 操作手段）に対する操作とで、大当たり遊技中に再生させる楽曲を決定（選択）可能に構成している。このように構成することで、様々な操作方法で各種操作手段を操作しようと遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。さらに、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 操作手段を操作することによって楽曲を選択する場合には選択することができない楽曲を、第 2 操作手段を操作することによって選択可能に構成しているため、大当たり遊技中に様々な楽曲を再生させようと遊技者に意欲的に各操作手段を操作させることができる。加えて、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりに当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第 3 図柄）が揃って停止表示された場合においてのみ、大当たり遊技のオープニング期間中に昇格条件が成立するように構成している。つまり、オープニング期間中に第 2 操作手段を操作したことに基づいて専用の楽曲が再生された場合には、今回当選した大当たりが確変大当たりであることとなる。このように構成することで、第 2 操作手段への操作に基づいて専用の楽曲が再生されることによる付加価値を遊技者に付与することができる。

10

20

【 5 4 9 6 】

また、本第 4 8 制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりに当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第 3 図柄）が揃って停止表示された場合であって、実行される大当たり遊技のラウンド数が多い程、第 2 操作手段への操作によって昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技のオープニング期間中に第 2 操作手段への操作に基づいて昇格条件が成立し専用の楽曲が再生された場合に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることだけで無く、実行される大当たり遊技のラウンド数が多い可能性を高めることができる。大当たり遊技のオープニング期間中に実行される楽曲選択操作は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される楽曲選択処理（図 1 8 1 7 の S 5 4 0 1 J 参照）によって判別され、判別された操作内容に応じた楽曲が楽曲用データ種別格納エリア 2 2 2 k a から読み出される（図 1 8 1 7 の S 5 4 5 4 J 参照）。そして、読み出された楽曲に対応する識別情報が楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b に格納され、格納された識別情報に対応する表示態様で楽曲選択画面が表示される。そして、楽曲選択操作によって選択した楽曲が大当たり遊技中に再生される楽曲として決定された場合（オープニング期間が終了した場合）には、選択中の楽曲に対応する識別情報が現在の楽曲情報として楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b に格納される（図 1 8 1 7 の S 5 4 6 7 J）。昇格抽選テーブル 2 2 2 k b は、楽曲選択画面中に実行された枠ボタン 2 2（第 2 操作手段）への操作に基づいて、専用楽曲（楽曲 X）の再生させるための昇格条件が成立したかを判別する際に参照されるデータテーブルである。この昇格抽選テーブル 2 2 2 k b は、確変大当たりに当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第 3 図柄）が揃って停止表示された場合のオープニング期間中に枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて参照される（図 1 8 1 7 の S 5 4 5 8 J）。

30

40

【 5 4 9 7 】

ここで、図 1 8 0 6（a）を参照して、昇格抽選テーブル 2 2 2 k b の詳細な内容につ

50

いて説明をする。図 1806 (a) は、昇格抽選テーブル 222 k b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1806 (a) に示した通り、昇格抽選テーブル 222 k b には、枠ボタン 22 の押下回数（枠ボタン押下カウンタ 223 k c の値）と、設定されている大当たり種別と、に対応させて異なる当選率（昇格条件の成立割合）が規定されている。そして、枠ボタン 22 の押下回数（枠ボタン押下カウンタ 223 k c の値）が、昇格抽選テーブル 222 k b に規定されている値となった場合に昇格抽選が実行される。具体的には、ボタン押下カウンタ 223 k c の値が「1」であって、大当たり種別「大当たり A」に対しては当選率「30%」が、大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「0%」が、大当たり種別「大当たり D」に対しては当選率「1%」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル 222 k b は、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たり B」に対しては当選率が規定されていない。さらに、本第 48 制御例では、確変大当たりに対応している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「0%」が規定されている。このように、設定されている大当たり種別毎に異なる当選率を規定しておくことで、時短大当たりに対応する大当たり遊技のオープニング期間中に昇格条件が成立してしまうことを確実に防ぐことができる。

10

#### 【5498】

また、確変大当たりに対応する大当たり種別「大当たり A」、「大当たり D」に対しては、何れも昇格条件が成立し得る当選率が規定されており、「大当たり D」よりも「大当たり A」の方が、ボタン押下カウンタ 223 k c の値が「1」の場合、即ち、枠ボタン 22 を 1 回操作（押下）した場合に、昇格条件が成立され易くなるように構成している。ここで、「大当たり A」は、「大当たり D」に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）が多い点で相違しており、「大当たり A」は 10 ラウンド、「大当たり D」は 7 ラウンドの大当たり遊技が実行される確変大当たりである。つまり、大当たり遊技のオープニング期間中における楽曲選択期間中に枠ボタン 22 を 1 回操作（押下）した場合には、大当たり種別として「大当たり A」が設定されている場合が最も昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、楽曲選択期間中における枠ボタン 22 への操作に対して即座に専用の楽曲が決定された場合には、オープニング期間終了後に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）が、遊技者に最も有利なラウンド数（10 ラウンド）であることを予測させ易くすることができる。次に、ボタン押下カウンタ 223 k c の値が「3」であって、大当たり種別「大当たり A」に対しては当選率「10%」が、大当たり種別「大当たり C」、及び「大当たり D」に対しては当選率「0%」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル 222 k b は、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たり B」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに対応している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「0%」が規定されている。

20

30

40

#### 【5499】

つまり、枠ボタン押下カウンタ 223 k c の値が「3」の場合、即ち、枠ボタン 22 を 3 回操作（押下）に実行される昇格抽選では、「大当たり A」が設定されている場合のみ、当選し得るように各当選率が規定されている。このように構成することで、枠ボタン 22 への操作回数が 3 回となった場合に専用楽曲（楽曲 X）が再生された場合には、その時点で 10 ラウンドの確変大当たり遊技が実行されることが確定することになる。このように、専用楽曲が再生されるまで（昇格条件が成立するまで）に行った枠ボタン 22 への操作回数によって設定されている大当たり種別を特定可能に構成することで、遊技者に対して、枠ボタン 22 への操作回数を把握する楽しさを提供することができる。次いで、ボタン押下カウンタ 223 k c の値が「5」であって、大当たり種別「大当たり A」、「大当

50

たり D」に対しては当選率「10%」が、大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「0%」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル 222 k b は、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たり B」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに対応している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「0%」が規定されている。

#### 【5500】

そして、ボタン押下カウンタ 223 k c の値が「10」であって、大当たり種別「大当たり A」に対しては当選率「80%」が、大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「0%」が、大当たり種別「大当たり D」に対しては当選率「50%」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル 222 k b は、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たり B」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに対応している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「0%」が規定されている。以上、説明をした通り、本第 48 制御例では、昇格条件が成立し得る大当たり遊技のオープニング期間、即ち、確変大当たりに対応したにも関わらず、偶数図柄の組合せ（例えば、「444」）によって大当たり当選が報知された後に実行される大当たり遊技のオープニング期間にて枠ボタン 22 を複数回押下することで複数回の昇格抽選を実行可能に構成しており、昇格抽選に当選した場合に、今回の大当たりが確変大当たりであることを報知するように構成している。このように構成することで、昇格抽選に当選するタイミング（枠ボタン 22 に対する押下回数）を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。さらに、昇格条件が成立し得る複数の大当たり種別（「大当たり A」、「大当たり D」）に対して異なる当選率を規定しており、遊技者に有利な大当たり種別（「大当たり A」）が設定された場合の方が、遊技者に不利な大当たり種別（「大当たり D」）が設定された場合よりも、大きなラウンド数の大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように、昇格条件の成立有無だけでなく、成立タイミングに応じて後に付与される特典の種類を特定する楽しみを提供することができる。

#### 【5501】

なお、本第 48 制御例では、枠ボタン押下カウンタ 223 k c の値が実行値（1, 3, 5, 10）に到達した場合に昇格抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、枠ボタン 22 が押下される毎に昇格抽選を実行するように構成しても良い。また、本第 48 制御例では、楽曲選択期間中における枠ボタン 22 に対する操作回数にのみ基づいて昇格抽選テーブル 222 k b に規定されている当選率に基づく昇格抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、楽曲選択期間中における選択ボタン 600 への操作内容と、枠ボタン 22 への操作内容とを複合させた複合操作情報に基づいて、異なる当選率で昇格抽選を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、楽曲選択期間中における選択ボタン 600 への操作に応じて楽曲選択画面（図 1799（a）参照）に表示されている選択中の楽曲を切り替え可能に構成し、特定の楽曲（例えば、楽曲 A）が選択されている状態（選択中領域 g k 1 に楽曲 A が表示されている状態）で枠ボタン 22 を操作した場合の方が、特定の楽曲以外の楽曲（例えば、楽曲 B）が選択されている状態（選択中領域 g k 1 に楽曲 B が表示されている状態）で枠ボタン 22 を操作した場合よりも、昇格抽選の当選率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、楽曲選択期間中における選択ボタン 600（第 1 操作手段）と、枠ボタン 22（第 2 操作手段）との操作内容に応じて異なる当選率で昇格抽選を実行させることができるため、今回の大当たり内容（設定されている大当たり種別）を把握したい遊技者に対して、様々な操作手段を意欲的に操作させることができ、遊技への参加意欲を高めることができる。加算時間用態様選択テーブル 222 k c は、上述した第 47 制御例におけるパチンコ機 10 が有す

10

20

30

40

50



る加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b (図 1 7 7 0 参照)と同様に、特別図柄変動の変動パターン決定時に加算時間が設定されたことを示す変動パターンコマンドを受信した場合に設定される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、加算時間を含めた変動時間に対応する各種演出態様が規定されている。

#### 【5 5 0 2】

この加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b は、変動表示設定処理 (図 1 8 1 2 の S 4 1 0 4 J 参照)中に実行される変動演出設定処理 (図 1 8 1 3 の S 5 0 1 4 J)において、今回の変動パターンコマンドに加算時間があると判別した場合に (図 1 8 1 3 の S 5 1 1 1 H : Y e s)、加算時間に対応した演出態様を決定するために参照される (図 1 8 1 3 の S 5 1 0 3 J 参照)。ここで、図 1 8 0 7 を参照して、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 k c の詳細な内容について説明をする。図 1 8 0 7 は、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 8 0 7 に示した通り、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b には、決定された加算時間と、抽選結果 (今回の特別図柄抽選の結果)と、停止図柄種別 (前回実行された特別図柄抽選の結果を示す第 3 図柄の停止表示態様)と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値と、に対応させて、異なる演出態様が規定されている。具体的には、加算時間が「2 秒」で、抽選結果が「当たり (大当たり)」であって、停止図柄種別が「種別 A」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別 B」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 C」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 2 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「3 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 D」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」が規定されている。

#### 【5 5 0 3】

また、加算時間が「2 秒」で、抽選結果が「外れ」であって、停止図柄種別が「種別 A」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別 B」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 2 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「3 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 C」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 D」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」が規定されている。ここで、停止図柄種別について説明をする。本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 に停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d を設けており、過去の停止図柄情報を一時的に記憶可能に構成している。つまり、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出結果として第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される第 3 図柄の停止表示態様を記憶可能に構成している。そして、加算時間に対応して決定される演出態様の種別を決定する際に、停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されている停止図柄情報を参照するように構成している。演出態様の種別を決定する際に参照される停止図柄情報は、4 つの種別情報に分類されて記憶されており、「種別 A」は、大当たり当選に対応する停止表示態様 (図柄揃い)を示す停止図柄情報が該当し、「種別 B」は、数字の「7」が付された第 3 図柄が含まれる停止表示態様を示す停止図柄情報が該当し、「種別 C」は、奇数の数字が付された第 3 図柄が 4 個以上停止表示されている停止表示態様を示す停止図柄情報が該当し、それ以外の停止表示態様を示す停止図柄情報が「種別 D」に該当するように予め規定されている。

10

20

30

40

50

## 【 5 5 0 4 】

本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、特別図柄変動に対応して実行される第 3 図柄の変動演出が、前回の特別図柄変動の停止表示態様から実行されるように構成している。よって、停止図柄情報の種別情報として「種別 A」が記憶されている状態は、大当たり当選を示す変動演出の演出結果（第 3 図柄の停止表示態様）が決定された場合に「種別 A」の停止図柄種別が停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納された状態となる。そして、大当たり遊技の終了後 1 回転目の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に「種別 A」の停止図柄種別が読み出されることになる。つまり、停止図柄種別として「種別 A」が読み出される状況は、大当たり遊技終了後 1 回転目の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する状況のみとなる。本第 4 8 制御例では、上述した第 4 7 制御例と同様に、変動演出としてフリーズ演出が実行された場合に、大当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、上述した通り「種別 A」が読み出される状況、即ち、大当たり遊技終了後 1 回転目の特別図柄変動が大当たり変動であり、且つ、特別図柄変動の変動パターンとして加算時間が設定されている場合には、必ずフリーズ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して大当たり当選した場合には、それ以外の場合よりもフリーズ演出を実行させ易くすることができるため、連続して大当たり当選したことによる特典を遊技者に付与し易くすることができる。また、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出が実行されるタイミング）でフリーズ演出が実行されるように構成しているため、変動演出が実行された直後にフリーズ演出の実行有無を遊技者に特定させることが可能に構成している。さらに、「種別 A」が読み出された状態で、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、大当たり遊技終了後 1 回転目の特別図柄変動が開始されるタイミングにおいてフリーズ演出が実行された場合に、その時点で大当たり当選したことを遊技者に把握させることが可能に構成している。

10

20

## 【 5 5 0 5 】

このように構成することで、フリーズ演出の有無によって、変動演出が終了するよりも前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を遊技者に把握させることができるため、変動演出が実行されるタイミングから遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第 4 8 制御例では、変動演出の開始タイミングにてフリーズ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されている最中にフリーズ演出を実行させることができるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでフリーズ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、変動演出が実行されている演出期間の全期間に対して、遊技者に興味深く変動演出を見させることができ、演出効果を高めることができる。また、図 1 8 0 7 に示した通り、加算時間として同一の時間（2 秒）が決定され、且つ、特別図柄抽選の結果が同一結果であったとしても、停止図柄種別によってフリーズ演出の実行のされ易さを異ならせており、抽選結果が「当たり」である場合には、「種別 A」が最もフリーズ演出を実行させ易く、次いで、「種別 B」、「種別 C」、「種別 D」の順でフリーズ演出が実行され難くなるように構成している。一方、抽選結果が「外れ」である場合には、「種別 B」が最もフリーズ演出が実行され易く、次いで、「種別 C」がフリーズ演出を実行させ易く、「種別 A」、及び「種別 D」においては、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、本第 4 8 制御例では、変動開始時で表示されている第 3 図柄の停止表示態様の種別（停止図柄種別）に応じて、フリーズ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される各種演出の種別だけでなく、変動開始時に表示されている第 3 図柄の停止表示態様についても遊技者に興味を持たせることができる。

30

40

## 【 5 5 0 6 】

次に、加算時間として「5 秒」が決定された場合に対して規定されている加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 k c の内容について説明をする。加算時間が「5 秒」で、抽選結果

50

が「当たり（大当たり）」であって、停止図柄種別が「種別 A」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別 B」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 2 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「3 0 ~ 6 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「7 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 C」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「2 0 ~ 3 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「4 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 D」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されている。

#### 【 5 5 0 7 】

また、加算時間が「5 秒」で、抽選結果が「外れ」であって、停止図柄種別が「種別 A」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別 B」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「5 ~ 2 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「3 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 C」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「1 0 ~ 1 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 D」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 4」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「1 5 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されている。さらに、加算時間が「6 秒」である場合、即ち、抽選結果が「当たり」である場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 6 秒」が規定されている。以上、説明をした通り、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、加算時間に対応する演出態様として、フリーズ演出が実行される場合において、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、フリーズ演出が実行されたことに気付いた遊技者に対して、フリーズ演出が長時間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。

#### 【 5 5 0 8 】

なお、詳細な説明は省略するが、本第 4 8 制御例では、設定された加算時間の長さを上限にフリーズ演出を実行可能に構成しており、フリーズ演出が選択されなかった場合、或いは、加算時間よりも短い期間のフリーズ演出が選択された場合は、加算時間の残余時間が、変動演出における各第 3 図柄が高速変動期間に吸収されるように構成している。このように構成することで、加算時間の有無や、フリーズ演出の有無に関わらず、第 3 図柄の高速変動期間が経過した後に実行される変動演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を統一し易くすることができるため、変動演出を実行するための処理や、演出データ量を簡素化することができる。背景変化抽選テーブル 2 2 2 k d は、背景変化演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値によって、背景変化演出を実行するか否かが決定される。この背景変化抽選テーブル 2 2 2 k b を用いた背景変化抽選は、変動演出設定処理（図 1 8 1 4 の S 5 0 1 4 参照）において、通常状態と判別された場合（図 1 8 1 4 の S 5 1 0 7 H : Y e s）に実行される背景チェンジ演出決定処理（図 1 8 1 4 の S 5 1 5 1 J 参照）にて背景変化演出が実行されていない場合に実行される（図 1 8 1 5 の S 5 1 8 1 J）。そして、背景変化抽選を参照して背景変化演出の実行が決定された場合には、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定される。ここで、背景変化抽選テーブル 2 2 2 k b の詳細な内容について、図 1 8 0

6 (b) を参照して説明をする。図 1806 (b) は、背景変化抽選テーブル 222 k b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1806 (b) に示した通り、背景変化抽選テーブル 222 k b には、取得した演出カウンタ 223 f の値に対応させて背景変化抽選の抽選結果が規定されており、具体的には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 2」の範囲に対しては、背景変化演出を「実行する」抽選結果が規定されており、「3 ~ 99」の範囲に対しては、背景変化演出を「実行しない」抽選結果が規定されている。

#### 【5509】

本第 48 制御例では、遊技状態として通常状態が設定されており、且つ、背景変化演出が実行されていない状態（背景変化中フラグ 223 k f がオフに設定されている状態）にて第 3 図柄の変動演出を決定する際に、毎回背景変化抽選を実行するように構成していることから、通常状態において実行される特別図柄抽選の約 33 回に 1 回の割合で背景変化演出が実行される。このように背景変化演出を実行可能に構成し、通常状態における変動演出の背景を切り替えるように構成することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図 1805 (b) を参照して、本第 48 制御例における音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 が有する R A M 223 の構成について説明をする。図 1805 (b) は、本第 48 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 が有する R A M 223 の構成を模式的に示した図である。図 1805 (b) に示した通り、本第 48 制御例におけるパチンコ機 10 の R A M 223 は、上述した第 47 制御例におけるパチンコ機 10 の R A M 223 (図 1768 (b) 参照) に対して、楽曲選択期間カウンタ 223 k a、楽曲情報格納エリア 223 k b、枠ボタン押下カウンタ 223 k c、停止図柄情報格納エリア 223 k d、背景情報格納エリア 223 k e、背景変化中フラグ 223 k f を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。楽曲選択期間カウンタ 223 k a は、楽曲選択期間の残期間を計測するためのカウンタであって、大当たり遊技のオープニング期間が設定された場合に、楽曲選択期間の長さに対応する値がセットされる。その後、1 ミリ秒単位で実行される楽曲選択処理（図 1817 の S 5401 J 参照）が実行される毎にセットされた値が 1 ずつ減算され、値が 0 となった場合に楽曲を選択可能な期間を終了させる処理が実行される。一方で、値が 0 では無い場合には、セットされている値に対応する残期間を示す態様で残期間ゲージが表示される。

#### 【5510】

楽曲情報格納エリア 223 k b は、楽曲選択期間中に選択された楽曲（選択中の楽曲）を示す楽曲情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この楽曲情報格納エリア 223 k b に格納されている情報は、遊技者の選択操作内容に対応した選択画面を第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示させるための処理を実行する際に参照される（図 1817 の S 5453 J）。また、音声ランプ制御装置 113 から音声出力装置 226 へと出力するための音声コマンドを設定する際に参照される。枠ボタン押下カウンタ 223 k c は、枠ボタン 22 を押下した回数を計測するためのカウンタであって、楽曲選択期間中に枠ボタン 22 を押下した場合に値が 1 加算される（図 1817 の S 5457 J 参照）。そして、加算後の値を参照して昇格抽選が実行され（図 1817 の S 5458 J）、昇格抽選の実行が決定された場合に（図 1817 の S 5459 : Y e s）、値がクリアされる（図 1817 の S 5462 参照）。また、楽曲選択期間カウンタ 223 k a の値が 0 になったと判別された場合（図 1817 の S 5465 J : Y e s）にも、値がクリアされる。停止図柄情報格納エリア 223 k d は、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示された第 3 図柄の停止表示態様に関する情報を一時的に記憶しておくための記憶領域である。この停止図柄情報格納エリア 223 k d には、変動表示設定処理（図 1812 の S 4104 J 参照）において、設定された停止種別（停止図柄情報）が格納される（図 1812 の S 4901 J 参照）。そして、加算時間が設定されている変動パターンに対応する変動演出の演出態様を決定する際に格納されている停止図柄情報が読み出され（S 5102 J）、加算時間用態様選択テーブル 222 k d を参照して演出態様を選択する際に参照される。

## 【 5 5 1 1 】

本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄の停止表示態様を示す情報と、第 3 図柄の停止表示態様が属する停止図柄種別（種別 A ～ 種別 D ）を示す情報と、が停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されるように構成されているが、これに限ること無く、停止図柄種別を示す情報のみを停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納するように構成しても良い。このように構成することで、停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納される情報のデータ量を削減することができる。また、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、停止図柄種別として「種別 A（大当たり当選を示す停止表示態様）」、「種別 B（7 図柄を含む停止表示態様）」、「種別 C（奇数図柄が 4 個以上含む停止表示態様）」、「種別 D（それ以外）」の 4 種類の停止図柄種別を区分けして格納するように構成し、格納された停止図柄種別に応じて、次に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、停止図柄種別として、本第 4 8 制御例とは異なる停止図柄種別を設けても良く、例えば、「種別 E（リーチ外れ（+ 1 コマ）を示す停止表示態様）」、「種別 F（リーチ外れ（- 1 コマ）を示す停止表示態様）」、「種別 G（リーチ外れ（1 コマ以上ズレ）を示す停止表示態様）」等を設けても良い。この場合、リーチ外れに対応する停止図柄種別（種別 E ～ G）を設け、次に実行される変動演出の演出態様を決定する際に、リーチ外れに対応する停止図柄種別（種別 E ～ G）が停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されている場合と、それ以外の停止図柄種別（種別 A ～ D）が停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されている場合とで、決定される演出態様を異ならせる（選択割合を異ならせる）ように構成すると良い。このように構成することで、変動演出として実行されたリーチ演出の演出結果が外れであった場合の次に実行される変動演出を、リーチ演出以外の変動演出が実行された場合の次に実行される変動演出と異ならせ易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう状況、例えば、演出結果が外れとなるリーチ演出が連続して実行されてしまうことを抑制することが可能となる。

## 【 5 5 1 2 】

加えて、本第 4 8 制御例では、停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されている前回の変動演出における第 3 図柄の停止表示態様に関する情報を読み出して、次に実行される変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、過去に実行された 2 つ以上の変動演出にて表示された第 3 図柄の停止表示態様に応じて次に実行される変動演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、変動演出の演出結果として、複数回連続して大当たり当選とは完全に異なる停止表示態様で第 3 図柄が停止表示されている場合には、次に実行される特別図柄抽選の結果が外れであったとしても、大当たり当選の期待度を高めた変動演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して大当たり当選することに対して期待を持たせ易くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。背景情報格納エリア 2 2 3 k e は、現在設定されている背景種別に関する背景情報を一時的に記憶するための記憶領域であって、背景変化演出が実行されたことに基づいて切り替わった背景種別に関する背景情報が記憶される。そして、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報を読み出して、次の変動演出に対応する背景情報が決定される。本第 4 8 制御例では、特別図柄変動の変動演出とは独立して背景変化演出を実行可能に構成しており、背景変化演出が実行された場合には、演出期間が 6 0 秒の背景移行演出が実行されるように構成している。変動演出の開始タイミングにて背景移行演出の実行が決定されると、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動の変動期間）が経過するまでの間、背景移行演出が実行される。

## 【 5 5 1 3 】

ここで、背景移行演出の演出データには、全部で 4 種類の背景種別が時間経過に伴って切り替わる演出態様が規定されており、背景変化演出が実行される特別図柄変動の時間が長いほど、多くの背景種別が切り替わる背景変化演出が実行されるように構成している。そして、変動演出の終了タイミング（特別図柄変動の停止表示タイミング）において表示

されている背景種別が背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納され、次の変動演出が開始されるタイミングでは、背景情報格納エリア 2 2 3 K e に格納されている背景情報が読み出され、読み出した背景情報に対応する背景種別へと切り替わった直後から背景変化演出が再開されるように構成している。より具体的には、図 1 8 0 1 を参照して上述した通り、背景変化演出の演出データには、演出が開始されてからの 1 0 秒間に背景 A (草原) が、その後の 2 0 秒間に背景 B (森) が、その後の 2 0 秒間に背景 C (空) が、そして最後の 1 0 秒間に背景 D (宇宙) が対応付けて規定されており、各背景種別の切り替わりタイミング (演出開始時、1 0 秒経過時、3 0 秒経過時、5 0 秒経過時) が、背景変化演出の再開タイミングとなるように構成している。そして、背景 C から背景変化演出が再開されたことを契機に背景変化演出の複数規定されている終了条件のうち少なくとも一部が成立するように構成している。このように構成することで、例えば、背景変化演出が実行されてから、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間 (例えば、変動時間 5 秒) が連続して決定されている場合には、背景 A (草原) が表示される背景変化演出が繰り返し実行されることになり、背景変化演出が実行される特別図柄変動が大当たり変動であって変動時間 6 0 秒が決定された場合には、1 回の特別図柄変動期間中に背景 A から背景 D まで移行する背景変化演出が実行されることになる。よって、背景変化演出の進行度合いを実行される特別図柄変動の変動パターンに応じて異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

10

#### 【 5 5 1 4 】

加えて、本第 4 8 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、大当たり当選していない場合よりも、背景変化演出によって背景種別が背景 D まで移行し易くなるように構成している。具体的には、背景変化演出が実行されている状態であって、新たな特別図柄変動が実行される場合において、設定されている変動パターン (変動時間) と、背景変化演出の再開位置とを判別し、背景 D に到達し得る状況であると判別した場合には、対象となる特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し、大当たり当選であると判別した場合の方が、大当たり当選では無いと判別した場合よりも、背景変化演出を継続させ易くするように構成している。このように構成することで、複数の背景種別を切り替えることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制すると共に、特定の背景種別へと切り替わる背景変化演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるため演出効果を高めることができる。さらに、本第 4 8 制御例では、予め規定されている 6 0 秒間の演出データを用いて背景変化演出を実行することから、実行中の変動演出に基づいて、今回の特別図柄変動の変動時間を把握することで、実行中の背景変化演出が何秒間実行されるのかを予測することが可能となる。つまり、背景変化演出と変動演出とが実行された場合に、実行されている変動演出の演出態様に基づいて、背景変化演出にて背景種別がどこまで切り替わるかを予測する楽しみを遊技者に提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【 5 5 1 5 】

背景変化中フラグ 2 2 3 k f は、背景変化演出が実行されている状態であることを示すためのフラグであって、背景変化演出が実行された場合にオンに設定される (図 1 8 1 5 の S 5 1 8 6 J 参照)。そして、変動演出の演出態様を決定する際に背景変化中フラグ 2 2 3 k f の設定状況が判別され (図 1 8 1 4 の S 5 1 5 1 J 参照)、オンに設定していると判別された場合 (図 1 8 1 4 の S 5 1 5 1 J : Y e s)、即ち、背景変化演出の実行中に新たな特別図柄変動が開始された場合には、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報を読み出して今回の特別図柄変動に対応する背景変化演出の演出態様が決定される。そして、背景変化演出の終了が決定された場合にオフに設定される (図 1 8 1 4 の S 5 1 5 8 J、図 1 8 1 4 の S 5 1 6 5 J)。また、詳細な説明は省略するが、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、遊技者が操作可能な操作手段として、枠ボタン 2 2 と、演出ボタン 6 0 0 とを有している。具体的には、パチンコ機 1 0 の正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に遊技者が操作可能

40

50

な枠ボタン２２と、選択ボタン６００（図示せず）とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させることを主の目的として設けられたものであって、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境（例えば、音量や光量）を決定するために遊技者に操作させるものであって、上述した第２９制御例における選択ボタン（図７８３参照）に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。そして、枠ボタン２２に対する遊技者の操作内容を示す信号と同様に、選択ボタン６０００に対する遊技者の操作内容を示す信号も音声ランプ制御装置１１３が受信可能に構成されており、受信した信号の内容に基づいて演出態様を変更可能に構成している点も上述した第４７制御例と相違している。

10

#### 【５５１６】

なお、本第４８制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。さらに、本第４８制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第２９制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、本第４８制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、枠ボタン２２、及び選択ボタン６００を設け、何れの操作手段に対する操作内容を示す情報（信号）も音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３にて入力された各種信号に基づく演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、操作内容を示す情報（信号）が主制御装置１１０へと出力される操作手段を別途設けても良い。

20

30

#### 【５５１７】

＜第４８制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１８０８から図１８１７を参照して、本第４８制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理について説明をする。本第４８制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第４７制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、停止時演出設定処理（図１７８８のＳ４２０３Ｈ参照）に代えて停止時演出設定処理（図１８０８のＳ４２０３Ｊ参照）を、大当たり関連処理に代えて大当たり関連処理（図１８１０のＳ４２１８Ｊ参照）を、変動表示設定処理（図１７９０のＳ４１０４Ｈ）に代えて変動設定処理（図１８１２のＳ４１０４Ｊ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図１７９５のＳ４１０１Ｈ参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図１８１６のＳ４１０１Ｊ参照）を、実行する点で相違している。それ以外の制御処理は同一あり、その詳細な説明を省略する。まず、図１８０８を参照して、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）の処理内容について説明をする。図１８０８は、停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。この停止時演出設定処理（Ｓ４２０３Ｊ）

40

50



は、変動演出が終了した（特別図柄が停止表示された）タイミングで実行される制御処理であって、主制御装置 110 から出力された特図確定コマンドを受信した場合に実行される処理である。この停止時演出設定処理（S 4 2 0 3 J）では、上述した停止時演出設定処理（図 1 7 8 8 の S 4 2 0 3 H 参照）に対して、背景変化演出を終了させるための処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理無いように対しては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【5 5 1 8】

まず、停止時演出設定処理（S 4 2 0 3 J）が実行されると、上述した第 4 7 制御例における停止時演出設定処理（図 1 7 8 8 の S 4 2 0 3 H 参照）と同一の S 4 5 0 1 H ~ S 4 5 0 8 H の処理を実行する。そして、S 4 5 0 8 H の処理において、変動時間が 2 0 秒の普通図柄変動が実行されていないと判別した場合（S 4 5 0 8 H : No）、或いは、S 4 5 0 9 H の処理を実行した後に、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンであるかを判別する（S 4 5 0 1 J）。S 4 5 0 1 J の処理において、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定されていると判別した場合（S 4 5 0 1 J : Yes）、即ち、背景変化演出の実行中に特別図柄変動が停止表示されたと判別した場合は、今回の特別図柄変動の停止タイミングで背景変化演出の終了条件が成立するかを判別するための背景変化演出終了処理を実行し（S 4 5 0 2 J）、上述した第 4 7 制御例における停止時演出設定処理（図 1 7 8 8 の S 4 2 0 3 H 参照）と同一の S 4 5 0 9 H の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 4 5 0 1 J の処理において、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合（S 4 5 0 1 J : No）、即ち、現在が背景変化演出の実行中では無いと判別した場合は、S 4 5 0 2 J の処理を実行すること無く、S 4 5 0 9 H の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。次に、図 1 8 0 9 を参照して、停止時演出設定処理（図 1 8 0 8 の S 4 2 0 3 J 参照）にて実行される背景変化演出終了処理（S 4 2 0 2 J）の処理内容について説明をする。図 1 8 0 9 は、背景変化演出終了処理（S 4 2 0 2 J）の処理内容を示したフローチャートである。この背景変化演出終了処理（S 4 2 0 2 J）では、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報が示す背景種別と、次に実行される特別図柄変動の変動パターンとに基づいて、背景変化演出を継続するか否かを決定するための処理が実行される。

#### 【5 5 1 9】

具体的には、背景変化演出終了処理（S 4 2 0 2 J）が実行されると、まず、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報（背景種別）を読み出し（S 5 5 7 1 J）、読み出した背景情報（背景種別）が「背景 C」であるかを判別し（S 5 5 7 2 J）、「背景 C」であると判別した場合は（S 5 5 7 2 J : Yes）、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている次変動に対応する入賞情報を読み出す（S 5 5 7 3 J）。そして、S 5 5 7 3 J の処理によって読み出された入賞情報に基づいて、次変動が当たり変動であるかを判別し（S 5 5 7 4 J）、次変動が当たり変動であると判別した場合は（S 5 5 7 4 J : Yes）、次変動の変動時間が 3 0 秒以上であるかを判別し（S 5 5 7 5 J）、3 0 秒未満であると判別した場合は（S 5 5 7 5 J : No）、即ち、次変動が 3 0 秒未満の当たり変動である場合には、背景チェンジ演出（背景変化演出）の終了を示す表示用コマンドを設定し（S 5 5 7 7 J）、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオフに設定し（S 5 5 7 8 J）、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている情報をクリアし（S 5 5 7 9 J）、本処理を終了する。つまり、背景種別として「背景 C」が設定されている状態では、背景変化演出を最後まで実行させる（大当たり当選の期待度が高い演出を実行させる）ためには 3 0 秒以上の演出期間を必要とするため、例えば次変動が当たり変動であったとしても、変動時間が 3 0 秒未満の場合は、今回の特別図柄変動の停止タイミングで背景変化演出を終了させる処理が実行される。このように構成することで、背景変化演出が途中段階のまま当たり当選が報知されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、背景変化演出が終了した次の変動においても大当たり当選し得るため、背景変化演出が終了したことに対して遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

10

20

30

40

50



## 【 5 5 2 0 】

図 1 8 0 9 に戻り説明を続ける。S 5 5 7 5 J の処理において、次変動の変動時間が 3 0 秒以上であると判別した場合は ( S 5 5 7 5 J : Y e s )、S 5 5 8 0 J の処理へ移行する。ここで、S 5 5 7 5 J の処理を経由して S 5 5 8 0 の処理へ移行した場合には、背景情報格納エリア 2 2 3 k e には「背景 C」の背景情報が格納されていることから、S 5 5 8 0 : N o と判別され、そのまま本処理を終了する。つまり、次変動が 3 0 秒以上の当たり変動である場合には、背景チェンジ演出 ( 背景変化演出 ) を継続させることで、次変動の変動期間中に背景変化演出を最後まで実行することが可能となり、背景変化演出の演出結果によって遊技者に大当たり当選を報知することができる。なお、例えば、次変動の変動時間が 6 0 秒である場合には、背景変化演出が最後まで実行された後の残時間 ( 3 0 秒間 ) は、大当たり当選を祝福するための特殊背景静止画像が継続して表示されるように構成している。このように構成することで、背景変化演出が終了してから特別図柄変動が停止表示されるまでの残期間に関わらず遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。また、背景変化演出が最後まで実行されることとなる特別図柄変動の変動時間の長さに応じて、背景変化演出が最後まで実行されたタイミングにおける特別図柄変動の残期間が異なるため、例えば、変動演出において大当たり期待度が高いことを示す表示態様が表示されるよりも前に背景変化演出によって大当たり期待度が高いことが遊技者に報知されたり、変動演出において大当たり期待度が高いことが遊技者に報知された後に、背景変化演出によって大当たり期待度が高いことを重ねて報知したりすることが可能となる。よって、遊技者に対して、実行される変動演出と、背景変化演出との両方に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

## 【 5 5 2 1 】

一方、S 5 5 7 4 J の処理において、次変動が当たり変動では無い ( 外れ変動である ) と判別した場合は ( S 5 5 7 4 : N o )、次に、次変動の変動時間が 3 0 秒以上であるかを判別し ( S 5 5 7 6 J )、3 0 秒以上であると判別した場合 ( S 5 5 7 6 J : Y e s )、即ち、次変動が 3 0 秒以上の外れ変動である場合には、背景チェンジ演出 ( 背景変化演出 ) の終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 5 7 7 J )、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオフに設定し ( S 5 5 7 8 J )、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている情報をクリアし ( S 5 5 7 9 J )、本処理を終了する。このように構成することで、抽選結果が外れとなる特別図柄変動 ( 外れ変動 ) の実行中に背景変化演出が最後まで実行されてしまうことを防止することができるため、背景変化演出が最後まで実行されることで大当たり当選の期待度を高めることができる。また、S 5 5 7 6 J の処理において、次変動の変動時間が 3 0 秒未満であると判別した場合は ( S 5 5 7 6 J : N o )、背景チェンジ演出 ( 背景変化演出 ) を継続させたとしても、次変動の特別図柄変動期間中に背景変化演出が最後まで実行されることが無いため、背景変化演出の終了条件を成立させることなく、そのまま本処理を終了する。このように構成することで、「背景 C」に対応する背景情報が背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている状態で、次変動が外れ変動である場合であっても、背景変化演出を次変動に継続させることが可能となるため、次変動が開始されたタイミングにて、背景変化演出が継続したことにより大当たり当選を期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

## 【 5 5 2 2 】

S 5 5 7 2 J の処理において、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報 ( 背景種別 ) が「背景 C」では無いと判別した場合は ( S 5 5 7 2 J : N o )、次に、「背景 D」が格納されているかを判別し ( S 5 5 8 0 J )、「背景 D」が格納されていると判別した場合は ( S 5 5 8 0 J : Y e s )、背景変化演出を終了させるために、背景チェンジ演出 ( 背景変化演出 ) の終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 5 7 7 J )、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオフに設定し ( S 5 5 7 8 J )、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている情報をクリアし ( S 5 5 7 9 J )、本処理を終了する。次に、図 1 8 1 0 を参照して、大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 J ) の処理内容について説明をする。図 1 8 1 0 は、大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 J ) の処理内容を示したフローチャートで

ある。この大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）では、上述した第２９制御例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり関連処理（図８３９のＳ３５０４参照）と同様に大当たり遊技中に実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ４２１８Ｊ）が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０１Ｊ）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５６０１Ｊ：Ｙｅｓ）、オープニング演出処理を実行し（Ｓ５６０２Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。なお、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）は、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される演出として、楽曲を遊技者に選択させるための楽曲選択演出や、大当たり遊技が開始されたことを示すための案内演出の演出態様が決定される。なお、このオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の詳細な内容については、図１８１１を参照して後述する。 10

#### 【５５２３】

Ｓ５６０１Ｊの処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０３Ｊ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５６０３Ｊ：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ５６０４Ｊ）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５６０５Ｊ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値を１加算し（Ｓ５６０６Ｊ）、ラウンド中演出処理を実行し（Ｓ５６０７Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。なお、Ｓ５６０７Ｊにて実行されるラウンド中演出処理（Ｓ５６０７Ｊ）は、上述した第２９制御例における大当たり関連処理（図８３９のＳ３５０４参照）にて実行されるラウンド中演出処理（図８４０のＳ３６０９参照）と同様に大当たり遊技中に実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行されるがその詳細な説明を省略する。一方、Ｓ５６０３Ｊの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５６０３Ｊ：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５６０８Ｊ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５６０８Ｊ：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５６０９Ｊ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５６０９Ｊ：Ｎｏ）、ラウンド数カウンタの値をクリアし（Ｓ５６０１０Ｊ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５６１１Ｊ）、Ｓ５６１２Ｊの処理へ移行する。また、Ｓ５６０９Ｊの処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５６０９Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ５６１０Ｊの処理をスキップして、Ｓ５６１１Ｊの処理へ移行し、その後、Ｓ５６１２Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。 20 30

#### 【５５２４】

次に、図１８１１を参照して、大当たり関連処理（図１８１０のＳ４２１８Ｊ参照）にて実行されるオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の処理内容について説明をする。図１８１１は、オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）の処理内容を示したフローチャートである。このオープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）では、オープニング期間（ＯＰ期間）中に操作手段（選択ボタン６００や枠ボタン２２）への操作を有効に判別する操作有効期間を設定するための処理や、楽曲選択方法や楽曲選択状況を遊技者に案内するための表示態様を設定するための処理や、大当たり遊技が実行されたことを示すための案内表示態様を設定するための処理が実行される。オープニング演出処理（Ｓ５６０２Ｊ）が実行されると、まず、楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａの値に「５００００」をセットする（Ｓ５６５１Ｊ）。この楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａにセットされた値は、１ミリ秒毎に実行されるメイン処理において減算されるように構成されており、Ｓ５６５１Ｊの処理においてセットされた値（５００００）は、５秒間を計測するための値となる。この楽曲選択期間カウンタ２２３Ｋａの値が１以上である期間が、遊技者が行った操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）への操作（押下）が有効に判別される期間（操作有効期間）となる。Ｓ５６５１Ｊの処理を終えると、次に、枠ボタン押下カウンタ２２３ｋｃの値を０にクリアし（Ｓ５６５２Ｊ）、楽曲情報格納エリア２２３ｋｂに格納されている楽曲に対応する楽曲選択画面を示すための表示態様を決定し（Ｓ５６５３Ｊ）、選択期間（操作有効期間）の残時間を示すための表示態様を決定し（Ｓ５６５４Ｊ）、今回の大当たり遊 40 50

技に対応するオープニング表示態様を決定し（S 5 6 5 5 J）、決定した各種表示態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（S 5 6 5 6 J）、本処理を終了する。

【 5 5 2 5 】

次に、図 1 8 1 2 を参照して、変動表示設定処理（S 4 1 0 4 J）の処理内容について説明をする。図 1 8 1 2 は、変動表示設定処理（S 4 1 0 4 J）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 4 1 0 4 J）は、上述した第 4 7 制御例における変動表示設定処理（図 1 7 9 0 の S 4 1 0 4 H 参照）に対して、停止種別選択フラグ 2 2 3 e がオンに設定されていると判別した場合（図 1 8 1 2 の S 4 9 0 9 H : Y e s）に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。具体的には、変動表示設定処理（S 4 1 0 4 J）が実行されると、まず、上述した第 4 7 制御例における変動表示設定処理（図 1 7 9 0 の S 4 1 0 4 H 参照）と同一の S 4 9 0 1 H ~ S 4 9 1 1 H の処理を実行し、S 4 9 1 1 H の処理を実行した後に、設定した停止種別に対応する情報を停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納し（S 4 9 0 1 J）、本処理を終了する。つまり、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄の変動表示態様として決定される停止表示態様に関する情報を一時的（少なくとも、次変動の変動演出を決定するまで）に記憶可能に構成している。このように構成することで、前回の第 3 図柄の停止表示態様の種別に応じて変動演出の演出態様を決定することが可能となる。

10

【 5 5 2 6 】

20

なお、本第 4 8 制御例では、上述した第 4 7 制御例とは異なり、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理において、停止表示される第 3 図柄の停止表示態様（停止図柄種別）を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、上述した第 4 7 制御例と同様に、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、第 3 図柄の停止表示態様を決定すること無く、停止表示種別として、「図柄揃い」、「リーチ外れ」、「完全外れ（バラケ目）」程度の情報、即ち、実行される変動演出の演出態様に対応した停止表示態様を表示制御装置 1 1 4 側で決定可能な程度の図柄停止情報を決定するように構成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて決定された図柄停止情報を含む表示用コマンドを表示制御装置 1 1 4 が受信することにより、詳細な第 3 図柄の停止表示態様を表示制御装置 1 1 4 側で決定可能に構成しても良い。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、前回の停止表示態様を把握することが出来ないため、表示制御装置 1 1 4 が決定した第 3 図柄の停止表示態様を示すための情報コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信可能に構成すれば良い。また、実際の第 3 図柄の停止表示態様では無く、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて決定された図柄停止情報を停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されるように構成し、格納されている図柄停止情報に基づいて次変動の変動演出の演出態様を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される第 3 図柄の停止表示態様を決定するための処理を簡素化することができ、且つ、前回の第 3 図柄の停止表示態様に関連させた変動演出を次変動で実行させるための処理の簡素化も図ることが出来る。

30

【 5 5 2 7 】

40

次に、図 1 8 1 3 を参照して、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 J）の処理内容について説明をする。図 1 8 1 3 は、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 J）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（S 5 0 1 4 J）は、上述した第 4 7 制御例における変動演出設定処理（図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照）に対して、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、背景チェンジ演出決定処理（S 5 1 0 1 J）を実行する点と、受信した変動パターンコマンドに加算時間を示す情報があると判別した場合（S 5 1 1 1 H : Y e s）に実行する処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。具体的には、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 J）が実行されると、まず、上述した第 4 7 制御例における変動演出設定処理（図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照）と同一の S 5 1 0 1 H ~ S 5 1 0 7 H の処理を実行する。そし

50

て、S 5 1 0 7 Hの処理において、通常状態であると判別した場合は ( S 5 1 0 7 H : Y e s )、背景チェンジ演出決定処理を実行し ( S 5 1 0 1 J )、その後、上述した第 4 7 制御例における変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) と同一の S 5 1 0 8 H ~ S 5 1 1 1 H の処理を実行する。そして、S 5 1 1 1 の処理において、加算時間ありと判別した場合は ( S 5 1 1 1 H : Y e s )、停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されている停止図柄情報、即ち、前回の変動演出の演出結果として第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている停止図柄に対応する情報を読み出し ( S 5 0 1 2 J )、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 k c を参照して演出態様 ( フリーズ演出の有無 ) を決定し ( S 5 1 0 3 J )、その後、上述した第 4 7 制御例における変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) と同一の S 5 1 1 3 H ~ S 5 1 1 7 H の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 5 1 1 1 H の処理において、加算時間なしと判別した場合は ( S 5 1 1 1 H : N o )、S 5 1 0 2 J、及び S 5 1 0 3 J の処理をスキップして、S 5 1 1 3 の処理へ移行する。

10

#### 【 5 5 2 8 】

以上、説明をした通り、加算時間を含む変動パターンコマンドを受信した場合には、今回の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選結果と、変動パターンコマンドに含まれる加算時間と、前回の停止図柄種別と、に基づいてフリーズ演出の実行有無、及び、フリーズ期間の長さを決定することができるため、遊技者は、フリーズ演出が実行された直後に、フリーズしている表示態様、つまり、前回の特別図柄抽選の結果を示している第 3 図柄の停止表示態様の内容を把握することで、今回の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを予測することが可能となる。また、フリーズ演出の継続期間に基づいても今回の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを予測することが可能となり、さらに、フリーズしている表示態様と、フリーズ演出の継続期間と、を複合してより正確な大当たり当選の期待度を予測することが可能となる。よって、フリーズ演出の演出効果を高めることができる。次に、図 1 8 1 4 を参照して背景チェンジ演出決定処理 ( S 5 1 0 1 J ) の処理内容について説明をする。図 1 8 1 4 は、背景チェンジ演出決定処理 ( S 5 1 0 1 J ) の処理内容を示したフローチャートである。この背景チェンジ演出決定処理 ( S 5 1 0 1 J ) は、新たな特別図柄変動が開始されるタイミング ( 変動演出の演出態様を決定するタイミング ) で実行されるものであり、今回実行される特別図柄変動に対応させて背景チェンジ演出 ( 背景変化演出 ) を実行するか否かを決定したり、背景チェンジ演出 ( 背景変化演出 ) を実行する場合における演出態様 ( 背景チェンジ演出を開始させる演出データの位置 ) を決定したりするための処理が実行される。背景チェンジ演出決定処理 ( S 5 1 0 1 J ) が実行されると、まず、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定されているかを判別し ( S 5 1 5 1 J )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 1 5 1 J : Y e s )、現在が背景チェンジ演出 ( 背景変化演出 ) の実行中であるため、背景変化演出の実行状況と、今回実行される特別図柄変動とに基づいて継続して実行される背景変化演出の演出態様が決定される。

20

30

#### 【 5 5 2 9 】

具体的には、まず、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報 ( 背景種別を示す情報 ) を読み出し ( S 5 1 5 2 J )、読み出した背景情報が「背景 C」であるかを判別し ( S 5 1 5 3 J )、「背景 C」であると判別した場合は ( S 5 1 5 3 J : Y e s )、今回の特別図柄変動が当たり変動 ( 大当たり変動 ) であるかを判別し ( S 5 1 5 4 J )、当たり変動であると判別した場合は ( S 5 1 5 4 J )、背景 C の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し ( S 5 1 5 6 J )、今回設定した背景チェンジ演出の移行先背景種別を背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納し ( S 5 1 6 8 J )、本処理を終了する。つまり、前回の特別図柄変動中に「背景 C」まで移行した背景変化演出 ( 背景チェンジ演出 ) が実行された状態であって、今回の特別図柄変動が大当たり変動である場合には、今回の特別図柄変動において、「背景 C」の開始地点 ( 背景チェンジ演出に対応する演出データのうち、30 秒が経過した地点 ) から背景チェンジ演出を実行させるための表示用コマンドが設定される。そして、今回の特別図柄変動が大当たり

40

50

変動であることから、変動時間が20秒よりも長いため、「背景C」の開始地点から実行された背景チェンジ演出が「背景D」の演出領域まで進行することが確定するため、S5168Jの処理において、移行先背景種別として「背景D」を示す背景情報が格納される。このように、本第48制御例では、「背景C」の開始地点から「背景D」へと移行するまでに要する時間が、大当たり変動における最短の変動時間よりも短くなり易くなるように構成しているため、「背景C」まで進行している背景チェンジ演出が継続した状態で、新たな特別図柄変動が開始される場合において、新たに開始される特別図柄変動が大当たり変動である場合には、当該変動の変動時間を判別すること無く継続して背景チェンジ演出を実行させるだけで、大当たり変動中に「背景D」へと移行する背景チェンジ演出を確実に実行することができる。

10

**【5530】**

なお、本制御例の構成に限ること無く、大当たり変動に対応して設定される変動時間の一部として、背景チェンジ演出が「背景C」から「背景D」へと移行するまでに要する時間(20秒)よりも短い変動時間を設定可能に構成しても良い。この場合、大当たり変動の開始と共に実行される背景チェンジ演出(「背景C」の開始地点から実行される背景チェンジ演出)が「背景D」へと移行するよりも前に大当たり変動が停止表示される演出を実行することが可能となる。よって、背景チェンジ演出が「背景D」まで移行することで大当たり期待度が高くなることを把握している遊技者に対して、意外性のある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。一方、S5154Jの処理において、今回の特別図柄変動が当たり変動では無いと判別した場合は(S5154J:No)、次に、今回の特別図柄変動(外れ変動)の変動時間が20秒よりも長いかを判別する(S5155J)。つまり、S5155Jの処理では、背景チェンジ演出を継続させることで、外れ変動であるにも関わらず「背景D」まで移行する背景チェンジ演出が実行されてしまうか否かを判別するための処理が実行される。S5155Jの処理において、変動時間が20秒以下であると判別した場合は(S5155J:No)、背景チェンジ演出を継続したとしても「背景D」へと移行するまでに特別図柄変動が停止表示する場合であるため、背景Cの開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し(S5156J)、今回設定した背景チェンジ演出の移行先背景種別を背景情報格納エリア223keに格納し(S5168J)、本処理を終了する。なお、この場合、「背景C」の開始地点から実行された背景チェンジ演出が「背景C」のまま終了するため、S5168Jの処理では、移行先背景種別として「背景C」を示す情報が背景情報格納エリア223keに格納される。

20

30

**【5531】**

S5155Jの処理において、今回の特別図柄変動(外れ変動)の変動時間が20秒よりも長いと判別した場合は(S5155J:Yes)、即ち、今回の特別図柄変動に対応させて継続して背景チェンジ演出を実行してしまうと、特別図柄変動が停止表示するよりも前に時間経過によって「背景C」から「背景D」へと移行する背景チェンジ演出が実行されてしまう場合には、背景チェンジ演出の終了を示す表示用コマンドを設定し(S5157J)、背景変化中フラグ223kfをオフに設定し(S5178J)、背景情報格納エリア223keに格納されている情報(背景種別を示す情報)をクリアし(S5179J)、SW有効期間タイマ5168Jの処理を実行し、本処理を終了する。なお、S5157Jの処理によって設定される表示用コマンドが表示制御装置114へと出力されることにより、特別図柄変動の開始時には背景チェンジ演出が継続する場合と同一の演出態様で背景チェンジ演出が実行され、その後、特別図柄変動が停止表示するよりも前(具体的には、特別図柄変動が開始されてから3秒後)に、通常背景(背景A)へと移行する演出が実行される。なお、背景チェンジ演出を終了させるための演出態様はこれに限ること無く、例えば、次の背景種別へと移行する移行タイミング(「背景A」から「背景B」へと移行するタイミング、「背景B」から「背景C」へと移行するタイミング、「背景C」から「背景D」へと移行するタイミング)において、別の演出態様を設定可能に構成し、その移行タイミングに到達した時点で、次の背景種別へと移行できないことを示す演出態様(

40

50

例えば、キャラクタが風に吹き飛ばされる演出態様)を設定するように構成しても良い。このように構成することで、時間経過に基づいて実行される背景チェンジ演出の演出データを効率良く採用しながら、遊技者に違和感のない演出を提供することができる。また、S 5 1 5 3 J の処理において、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報が「背景 C」では無いと判別した場合は (S 5 1 5 3 J : No)、次に、背景情報が「背景 A」、又は「背景 B」であるかを判別し (S 5 1 6 0 J)、「背景 A」、「背景 B」ではないと判別した場合は (S 5 1 6 0 J : No)、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【5 5 3 2】

一方、S 5 1 6 0 J の処理において、「背景 A」、又は「背景 B」であると判別した場合は (S 5 1 6 0 J : Yes)、次に、今回の特別図柄変動が当たり変動 (大当たり変動) であるかを判別し (S 5 1 6 1 J)、当たり変動であると判別した場合は (S 5 1 6 1 J : Yes)、対応する背景種別の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し (S 5 1 0 3 J)、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 5 1 6 1 J の処理において、当たり変動では無いと判別した場合は (S 5 1 6 1 J : No)、今回の特別図柄変動の変動時間が 5 0 秒よりも長いかを判別する (S 5 1 6 2 J)。つまり、S 5 1 6 2 J の処理では、背景チェンジ演出を継続させることにより「背景 A」が設定されている状態で実行される外れ変動 (大当たり当選していない特別図柄変動) 中に「背景 D」まで移行する背景チェンジ演出が実行されてしまうか否かを判別する。S 5 1 6 2 J の処理において、変動時間が 5 0 秒以下であると判別した場合は (S 5 1 6 2 J : No)、対応する背景種別の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し (S 5 1 6 3 J)、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 5 1 6 2 J の処理において、変動時間が 5 0 秒よりも長いと判別した場合は (S 5 1 6 2 J : Yes)、当該外れ変動中に背景チェンジ演出を終了させるために、背景チェンジ演出の終了を示す表示用コマンドを設定し (S 5 1 6 4 J)、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオフに設定し (S 5 1 6 5 J)、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている情報をクリアし (S 5 1 6 6 J)、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【5 5 3 3】

なお、本第 4 8 制御例では、S 5 1 6 2 J の処理を実行することにより「背景 A」から開始される背景チェンジ演出が実行される場合には、外れ変動中に「背景 D」へと移行する背景チェンジ演出が実行されることを防いでいるが、「背景 B」から開始される背景チェンジ演出が実行される場合には、外れ変動中に「背景 D」へと移行する背景チェンジ演出が実行される可能性があるように構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出にて「背景 D」へと移行した場合であっても、大当たり当選が確定しないようにすることができるため、背景チェンジ演出の演出結果を踏まえて、特別図柄変動の停止表示態様 (変動演出の演出結果) により興味を持たせることができる。一方、S 5 1 5 1 J の処理において、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定されていない (オフに設定されている) と判別した場合は (S 5 1 5 1 J : No)、現在が背景チェンジ演出を実行していない状態であるため、新たに背景チェンジ演出 (背景変化演出) を実行させるか否かを決定するための背景変化演出抽選処理を実行し (S 5 1 6 7 J)、その後、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、背景チェンジ演出決定処理 (図 1 8 1 4 の S 5 1 0 1 J 参照) にて実行される背景変化演出抽選処理 (S 5 1 6 7 J) の処理内容について、図 1 8 1 5 を参照して説明をする。図 1 8 1 5 は、背景変化演出抽選処理 (S 5 1 6 7 J) の処理内容を示したフローチャートである。図 1 8 1 5 に示した通り、この背景変化演出抽選処理 (S 5 1 6 7 J) では、新たな背景変化演出 (背景チェンジ演出) を実行するか否かを決定するための処理が実行される。背景変化演出抽選処理 (S 5 1 6 7 J) が実行されると、まず、背景変化抽選テーブル 2 2 2 k b を参照して背景変化演出実行有無の抽選を実行する (S 5 1 8 1 J)。そして、抽選の結果に基づいて背景変化演出を実行するかを判別し (S 5 1 8 2 J)、実行しないと判別した場合は (S 5 1 8 2 J

10

20

30

40

50

: N o )、そのまま本処理を終了する。

【 5 5 3 4 】

一方、S 5 1 8 2 J の処理において、背景変化演出を実行すると判別した場合は ( S 5 1 8 2 J : Y e s )、今回の特別図柄変動が当たり変動であるかを判別し ( S 5 1 8 3 J )、当たり変動であると判別した場合は ( S 5 1 8 3 J : Y e s )、対応する背景種別の開始地点 ( 「背景 A」 ) から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し ( S 5 1 8 5 J )、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオンに設定し ( S 5 1 8 6 J )、本処理を終了する。また、S 5 1 8 3 J の処理において、当たり変動では無いと判別した場合は ( S 5 1 8 3 J : N o )、次に、今回の特別図柄変動が 5 0 秒よりも長いかを判別し ( S 5 1 8 4 J )、5 0 秒以下であると判別した場合 ( S 5 1 8 4 J : N o )、即ち、今回の外れ変動の開始に合わせて背景チェンジ演出を実行したとしても、当該外れ変動中に「背景 D」へと移行することが無いと判別した場合は、背景チェンジ演出を実行するために、上述した S 5 1 8 5 J、及び S 5 1 8 6 J の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 5 1 8 4 J の処理において、今回の特別図柄変動が 5 0 秒よりも長いと判別した場合は ( S 5 1 8 4 J : Y e s )、背景チェンジ演出を実行してしまうと、今回の外れ変動中に「背景 D」まで移行してしまい背景チェンジ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうことから、背景チェンジ演出を実行するための S 5 1 8 5 J、及び S 5 1 8 6 J の処理を実行すること無く本処理を終了する。次に、図 1 8 1 6 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 J ) の処理内容について説明をする。図 1 8 1 6 は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 J ) の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 J ) は、上述した第 4 7 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 1 7 9 5 の S 4 1 0 1 H 参照 ) に対して、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される楽曲選択に対応する各種操作手段 ( 枠ボタン 2 2、選択ボタン 6 0 0 ) への操作に基づく処理 ( 楽曲選択処理 ( S 5 4 0 1 J ) ) を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【 5 5 3 5 】

枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 J ) が実行されると、まず、楽曲選択処理 ( S 5 4 0 1 J ) を実行し、その後、上述した第 4 7 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 1 7 9 5 の S 4 1 0 1 H 参照 ) と同一の S 5 4 0 1 H ~ S 5 4 0 9 H の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 1 8 1 7 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 1 8 1 6 の S 4 1 0 1 J 参照 ) にて実行される楽曲選択処理 ( S 5 4 0 1 J ) の処理内容について説明をする。図 1 8 1 7 は、楽曲選択処理 ( S 5 4 0 1 J ) の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲選択処理 ( S 5 4 0 1 J ) では、大当たり遊技のオープニング期間中に設定される楽曲選択期間中における選択ボタン 6 0 0 ( 上ボタン 6 0 0 b、下ボタン 6 0 0 d ) への操作内容、及び、枠ボタン 2 2 への操作内容を判別し、その判別結果に基づいた楽曲選択を実行する処理と、楽曲選択期間の期間管理を行う処理と、が実行される。具体的には、まず楽曲選択処理 ( S 5 4 0 1 J ) が実行されると、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 K a の値が 1 以上であるか、即ち、現在が楽曲選択期間中であるかを判別し ( S 5 4 5 1 J )、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値が 1 以上では無い ( 0 である ) と判別した場合は ( S 5 4 5 1 J : N o )、現在が楽曲選択期間では無いため、そのまま本処理を終了する。

【 5 5 3 6 】

一方で、S 5 4 5 1 J の処理において、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値が 1 以上であると判別した場合は ( S 5 4 5 1 J : Y e s )、現在が楽曲選択期間中であるため、楽曲選択期間中に実行される各種処理を実行する。まず、選択ボタン 6 0 0 のうち、楽曲選択に用いられる上下ボタン ( 上ボタン 6 0 0 b、下ボタン 6 0 0 d ) が押下されたかを判別し ( S 5 4 5 2 J )、押下されたと判別した場合は ( S 5 4 5 2 J : Y e s )、楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b から現在の楽曲情報を読み出し ( S 5 4 5 3 J )、読み出した楽曲情報に基づいて、楽曲用データ種別格納エリア 2 2 2 k a を参照してボタン押下後の

楽曲を選択し（S 5 4 5 4 J）、選択中楽曲を示す選択画面を示すための表示用コマンドを設定し（S 5 4 5 5 J）、本処理を終了する。これにより、遊技者による選択ボタン 6 0 0 への操作に対応させた選択画面を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させることができる。ここで、S 5 4 5 4 J の処理について説明をする。上述した通り、楽曲用データ種別格納エリア 2 2 2 k a には、楽曲選択操作時に選択可能な複数の楽曲（楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C 等）に対応する楽曲用データ種別が予め記憶されており、選択ボタン 6 0 0 を操作した場合に、現在選択されている楽曲情報に対応する楽曲用データ種別に対応させて選択ボタン 6 0 0 を操作後の楽曲用データ種別を選択可能に構成している。例えば、現在選択されている楽曲情報が「楽曲 A」である状態で、上ボタン 6 0 0 b を操作した場合には、「楽曲 B」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン 6 0 0 d を操作した場合には、「楽曲 C」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。同様に、現在選択されている楽曲情報が「楽曲 B」である状態で、上ボタン 6 0 0 b を操作した場合には、「楽曲 C」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン 6 0 0 d を操作した場合には、「楽曲 A」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。そして、現在選択されている楽曲情報が「楽曲 C」である状態で、上ボタン 6 0 0 b を操作した場合には、「楽曲 A」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン 6 0 0 d を操作した場合には、「楽曲 B」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。

#### 【5 5 3 7】

つまり、何れの楽曲情報が選択されている状態であっても、上ボタン 6 0 0 b を操作した場合と、下ボタン 6 0 0 d を操作した場合とに対応させて異なる楽曲用データ種別が選択されるように構成している。そして、楽曲選択期間中に選択ボタン 6 0 0 のうち一方の操作手段（例えば、上ボタン 6 0 0 b）を操作し続けた場合と、他方の操作手段（例えば、下ボタン 6 0 0 d）を操作し続けた場合とで、同一種類の楽曲を選択可能に構成している。また、図 1 7 9 9（a）を示して上述した通り、楽曲選択期間が設定されている間は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に現在選択中の楽曲を示すための表示態様（「曲 A」）が選択中領域 g k 1 に表示され、上ボタン 6 0 0 b を操作した場合に選択される楽曲を示すための表示態様（「曲 B」）が選択候補領域 g k 2 に表示され、下ボタン 6 0 0 d を操作した場合に選択される楽曲を示すための表示態様（「曲 C」）が選択候補領域 g k 3 に表示されるように構成している。このように構成することで、楽曲選択期間中における楽曲選択操作方法を遊技者に分かり易く案内することができる。なお、本第 4 8 制御例では、楽曲選択期間中に遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作することで選択可能な楽曲の種別を 3 種類としているが、これに限ること無く、4 種類以上の楽曲を選択可能に構成しても良い。また、実行中の大当たり遊技の内容（大当たり種別）や、所定期間内に連続して実行された大当たり遊技の回数（連チャン回数）や、過去に選択された楽曲の履歴情報に基づいて、選択可能となる楽曲の種別を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲の種別数を増加させたり、特定の連チャン回数となった場合のみ選択可能な特殊楽曲を設けたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者にとって有利な遊技結果（複数回の大当たり当選）となった場合に、通常とは異なる楽曲を選択可能となるため、遊技者に大当たり遊技とは異なる付加価値のある付加特典を提供することができる。また、選択された付加特典の楽曲が、大当たり遊技中に出力されることから、複数の特典を重複して遊技者に提供することができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【5 5 3 8】

一方で、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲の種別数を減少させるように構成しても良く、例えば、連チャン中に既に選択済の楽曲を再度選択できないように構成し、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲が徐々に少なくなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して複数種類の楽曲を強制的に再生させることができるようになるため、演出効果を高めることができる。図 1 8 1 7 に戻り説明を続ける。S 5 4 5 2 J の処理において上下ボタンが押下されていないと判別した場合は（S

10

20

30

40

50



5 4 5 2 J : No)、次に、枠ボタン 2 2 が押下されたかを判別する (S 5 4 5 6 J)。ここで、本第 4 8 制御例では、大当たり遊技のオープニング期間中において、遊技者に対して楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定し、大当たり遊技中に再生させる楽曲の種別を切り替え可能に構成している。そして、大当たり遊技のオープニング期間中に、図 1 7 9 9 (a) に示した通り、楽曲選択を案内するための案内表示態様を表示するように構成している。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている案内表示態様によって操作が案内される第 1 操作手段 (上ボタン 6 0 0 b、下ボタン 6 0 0 d) とは別に、案内表示態様によって操作が案内されていない第 2 操作手段 (枠ボタン 2 2) を操作した場合にも、大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を切り替え可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第 1 操作手段を操作させることによって分かり易く楽曲を選択させることができると共に、第 2 操作手段を操作した場合であっても、楽曲が切り替わるという意外性のある演出を提供することができる。さらに、本第 4 8 制御例では、楽曲選択期間中に第 1 操作手段を操作した場合と、第 2 操作手段を操作した場合とで、異なる楽曲を選択可能に構成している。よって、第 2 操作手段を操作した場合にも楽曲を切り替えることができることを把握している熟練の遊技者は、第 1 操作手段を操作した場合には選択できない (し難い) 楽曲を大当たり遊技中に再生することができ、遊技者の満足感を高めることができる。

10

#### 【5 5 3 9】

加えて、本第 4 8 制御例では、確変大当たりに当選している場合であって、大当たり当選を示した変動演出にて確変大当たりに当選したことが報知されていない状態、例えば、確変大当たりに当選したにも関わらず、大当たり当選を示す変動演出の演出結果が、時短大当たりに当選したか確変大当たりに当選したかを遊技者が把握困難な演出結果 (第 3 図柄が偶数図柄揃いで停止表示される演出結果) である場合のみ、第 2 操作手段への操作に基づいて、楽曲を切り替え可能に構成している。つまり、大当たり遊技のオープニング期間中に第 2 操作手段を操作したことに基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲が切り替わることで、今回の大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、第 1 操作手段への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を切り替える場合には付与されることの無い特典を、第 2 操作手段への操作に基づいて遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、オープニング期間中に第 1 操作手段を操作するか、第 2 操作手段を操作するかを選択させる楽しみを提供することができる。なお、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、図 1 7 9 9 (a) に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間中において、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に第 1 操作手段 (上ボタン 6 0 0 b、下ボタン 6 0 0 d) への操作を案内する案内表示態様を表示し、第 2 操作手段 (枠ボタン 2 2) への操作を案内する表示態様を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、第 2 操作手段 (枠ボタン 2 2) への操作を案内する表示態様 (第 2 案内表示態様) を表示可能に構成しても良い。この場合、例えば、副表示領域 D s の一部領域を用いて、「枠ボタン 2 2 を連打したら楽曲が切り替わることがあるかも! ?」という案内表示態様と、「枠ボタン 2 2 を連打して楽曲が切り替わったらラッキー!!」という案内表示態様と、を表示するように構成すると良い。このように構成することで、第 1 操作手段を操作した場合には、楽曲を確実に切り替えることが可能であり、第 2 操作手段を操作した場合には、楽曲が切り替わらない場合があることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

20

30

40

#### 【5 5 4 0】

また、第 2 操作手段への操作に基づいて楽曲が切り替わった場合には、何らかの特典が付与されることを遊技者に把握させることができる。よって、遊技者に対して、オープニング期間中に第 1 操作手段を操作するか、第 2 操作手段を操作するかを選択させる楽しみをより提供することができる。図 1 8 1 7 に戻り説明を続ける。S 5 4 5 6 J の処理において、枠ボタン 2 2 が押下されたと判別した場合は (S 5 4 5 6 J : Yes)、枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値を 1 加算し (S 5 4 5 7 J)、加算後の枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値に基づいて昇格抽選テーブル 2 2 2 k b を参照して昇格抽選を実行する

50

( S 5 4 5 8 J )。そして、昇格楽曲の決定ありか(昇格抽選に当選したか)を判別し( S 5 4 5 9 J)、決定あり(昇格抽選に当選した)と判別した場合は( S 5 4 5 9 J : Y e s)、昇格楽曲が決定されたことを示す表示用コマンドを設定し( S 5 4 6 0 J)、現在の楽曲情報として昇格楽曲を楽曲情報格納エリアに格納し( S 5 4 6 1 J)、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値を 0 にクリアし、枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値を 0 にクリアし( S 5 4 6 2 J)、選択画面を消去するための表示用コマンドを設定し( S 5 4 6 3 J)、本処理を終了する。一方、 S 5 4 5 9 J の処理において、昇格楽曲の決定が無い(昇格抽選に当選していない)と判別した場合は( S 5 4 5 9 J : N o)、昇格楽曲を決定すること無く、本処理を終了する。なお、 S 5 4 5 9 J の処理において、昇格抽選に当選していない場合には、 S 5 4 6 2 J の処理をスキップすることになるため、枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値がクリアされることが無い。よって、楽曲選択期間中において昇格抽選に当選するまでは、枠ボタン 2 2 を押下する毎に枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値が加算されていくことになる。

10

#### 【 5 5 4 1 】

本第 4 8 制御例では、昇格抽選に用いられる昇格抽選テーブル 2 2 2 k b (図 1 8 0 6 ( a ) 参照)に規定されている当選率が、枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値が大きくなるほど高くなるように構成している。よって、枠ボタン 2 2 を押下することで大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を切り替えようと試みる遊技者に対して、枠ボタン 2 2 の押下回数を増加させようと楽曲選択期間が経過するまで意欲的に枠ボタン 2 2 を押下させることができ、遊技者に遊技への参加意欲を高めることができる。また、 S 5 4 5 6 J の処理において、枠ボタン 2 2 が押下されていないと判別した場合は( S 5 4 5 6 J : N o)、次に、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値を 1 減算し( S 5 4 6 4 J)、減算後の楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値が 0 であるかを判別し( S 5 4 6 5 J)、0 であると判別した場合は( S 5 4 6 5 J : Y e s)、楽曲選択期間が経過したタイミングであるため、楽曲選択期間の終了に基づく処理が実行される。具体的には、現在選択中の楽曲(第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される選択中領域 g k 1 に表示されている楽曲種別)を、選択楽曲として決定し( S 5 4 6 6 J)、現在の楽曲情報として選択楽曲を楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b に格納し( S 5 4 6 7 J)、楽曲が決定されたことを示す表示用コマンドを設定し( S 5 4 6 8 J)、選択画面を消去する表示用コマンドを設定し( S 5 4 6 9 J)、本処理を終了する。また、 S 5 4 6 5 J の処理において、減算後の楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値が 0 では無い(1 以上である)と判別した場合は( S 5 4 6 5 J : N o)、楽曲選択期間の残時間を示すための表示用コマンドを設定し( S 5 4 7 0 J)、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間において、遊技者の操作手段(枠ボタン 2 2)への操作に基づいて昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成している。

20

30

#### 【 5 5 4 2 】

このように構成することで、大当たり遊技中に所望の楽曲を再生したい遊技者に加え、今後の遊技内容をいち早く察知したい遊技者に対しても、楽曲を選択させる操作を行わせ易くすることができるため、遊技者の楽曲を選択する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第 4 8 制御例では、第 1 操作(第 1 操作手段である選択ボタン 6 0 0 への操作)を実行することにより常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択可能に構成し、第 1 操作とは異なる第 2 操作(第 2 操作手段である枠ボタン 2 2 への操作)を実行することにより専用楽曲を選択可能に構成している。そして、第 2 操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り、専用楽曲が選択されないように構成している。つまり、第 2 操作を実行したとしても専用楽曲を選択することができないように構成している。このように構成することで、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者は第 1 操作を実行し、専用楽曲が選択されることを期待する遊技者は第 2 操作を実行することになるため、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者に対し

40

50

て、楽曲が選択できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本第48制御例の構成に限ること無く、楽曲を選択する操作として第1操作のみを実行可能に構成し、第1操作に基づいて昇格条件が成立した場合に、専用楽曲を第1操作によって選択できるように構成しても良く、例えば、図1799(a)に示した楽曲選択画面が表示されている状態で、選択ボタン600を操作し、選択楽曲を上方向または下方向に3周回させた場合に昇格条件が成立し、楽曲B(曲B)に対応するアイコンと、楽曲C(曲C)に対応するアイコンとの間に専用楽曲(曲X)に対応するアイコンを割り込ませて表示し、選択ボタン600への操作によって専用楽曲を選択可能に構成しても良い。

#### 【5543】

このように構成することで、専用楽曲(曲X)に対応するアイコンを表示させた時点で、昇格条件が成立したことを遊技者に報知した上で、遊技者に対して任意の楽曲(楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲X)を選択させることが可能となる。つまり、本第48制御例における任意の楽曲を選択する操作と、後に実行される遊技内容を報知可能な楽曲を選択する操作と、を重複して遊技者に行わせることができ、遊技者に対して、楽曲を選択させる楽しさを提供することができる。加えて、本第48制御例では、昇格条件が成立し得る状況において第2操作を実行した場合に、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて昇格条件の成立のし易さを異ならせている。つまり、本第48制御例では、確変大当たり遊技として、10ラウンドの確変大当たり遊技(大当たりA)と、7ラウンドの確変大当たり遊技(大当たりD)を実行可能に構成しており、大当たり遊技のラウンド数が大きい大当たりAの方が、昇格条件が成立し得る状況において第2操作を実行した場合に、昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、第2操作に基づいて専用楽曲が選択された場合に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであることを報知した上で、ラウンド数の大きい確変大当たり遊技の可能性を高めることができるため、遊技者に有利な遊技が後に実行されることをいち早く察知したい遊技者に対して第2操作を行わせ易くすることができる。なお、本第48制御例では、第2操作を実行することにより、昇格条件が成立した場合にのみ専用楽曲を選択可能に構成しているが、これに加えて、昇格条件が成立し得ない状況、即ち、今回の大当たり遊技が通常大当たり遊技(時短大当たり遊技)中に第2操作を実行することで、確定条件が成立した場合に、今回の大当たり遊技が通常大当たり遊技(時短大当たり遊技)であることを報知するための第2専用楽曲(楽曲Y)を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、今回の大当たり遊技が遊技者に有利な遊技では無いことを遊技者にいち早く把握させることができるため、遊技者が過度に期待を持ちながら遊技を行ってしまい、実際に実行される遊技内容によって遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【5544】

さらに、本第48制御例では、大当たり遊技のオープニング期間、即ち、ラウンド遊技が実行されていない状態において、楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定するように構成している。つまり、今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握していない状態で楽曲を選択する操作(第1操作、第2操作)を遊技者に実行させるように構成している。このように構成することで、楽曲を選択する操作に基づいて今回の大当たりラウンド数を予測する楽しさを提供し易くすることができる。なお、本第48制御例では、ラウンド遊技が実行されていない大当たり遊技期間に、楽曲選択期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行状況によって今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握できない大当たり遊技期間、例えば、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても必ず実行されるラウンド遊技期間(本制御例では1ラウンド目から7ラウンド目のラウンド遊技期間)中に楽曲選択期間を設定するように構成しても良い。また、本第48制御例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能に構成しているが、複数の楽曲の中から1の楽曲を選択可能な構成として、特定の遊技状態(例えば、確変状態)中に再生される楽曲を選択可能な構成に対して、上述した技術思想を提供しても良い。以上説明をした通り、本第48制御例では、上述した第47制御例と同様に、変動演出としてフリーズ演出が実行された場合に、大当たり当選の期待度が高くなるように構成して

10

20

30

40

50

おり、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が大当たり変動であり、且つ、特別図柄変動の変動パターンとして加算時間が設定されている場合には、必ずフリーズ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して大当たり当選した場合には、それ以外の場合よりもフリーズ演出を実行させ易くすることができるため、連続して大当たり当選したことによる特典を遊技者に付与し易くすることができる。

#### 【５５４５】

また、本第４８制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出が実行されるタイミング）でフリーズ演出が実行されるように構成しているため、変動演出が実行された直後にフリーズ演出の実行有無を遊技者に特定させることが可能に構成している。さらに、「種別Ａ」が読み出された状態で、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、大当たり遊技終了後１回転目の特別図柄変動が開始されるタイミングにおいてフリーズ演出が実行された場合に、その時点で大当たり当選したことを遊技者に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、フリーズ演出の有無によって、変動演出が終了するよりも前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を遊技者に把握させることができるため、変動演出が実行されるタイミングから遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第４８制御例では、変動演出の開始タイミングにてフリーズ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されている最中にフリーズ演出を実行させることができるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでフリーズ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、変動演出が実行されている演出期間の全期間に対して、遊技者に興味深く変動演出を見させることができ、演出効果を高めることができる。また、図１８０７に示した通り、加算時間として同一の時間（２秒）が決定され、且つ、特別図柄抽選の結果が同一結果であったとしても、停止図柄種別によってフリーズ演出の実行のされ易さを異ならせており、抽選結果が「当たり」である場合には、「種別Ａ」が最もフリーズ演出を実行させ易く、次いで、「種別Ｂ」、「種別Ｃ」、「種別Ｄ」の順でフリーズ演出が実行され難くなるように構成している。一方、抽選結果が「外れ」である場合には、「種別Ｂ」が最もフリーズ演出が実行され易く、次いで、「種別Ｃ」がフリーズ演出を実行させ易く、「種別Ａ」、及び「種別Ｄ」においては、フリーズ演出が実行されないように構成している。

#### 【５５４６】

つまり、本第４８制御例では、変動開始時で表示されている第３図柄の停止表示態様の種別（停止図柄種別）に応じて、フリーズ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される各種演出の種別だけでなく、変動開始時に表示されている第３図柄の停止表示態様についても遊技者に興味を持たせることができる。以上、説明をした通り、本第４８制御例におけるパチンコ機１０では、加算時間に対応する演出態様として、フリーズ演出が実行される場合において、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、フリーズ演出が実行されたことに気付いた遊技者に対して、フリーズ演出が長時間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。また、本第４８制御例では、設定された加算時間の長さを上限にフリーズ演出を実行可能に構成しており、フリーズ演出が選択されなかった場合、或いは、加算時間よりも短い期間のフリーズ演出が選択された場合は、加算時間の残余時間が、変動演出における各第３図柄が高速変動期間に吸収されるように構成している。このように構成することで、加算時間の有無や、フリーズ演出の有無に関わらず、第３図柄の高速変動期間が経過した後に実行される変動演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を統一し易くすることができるため、変動演出を実行するための処理や、演出データ量を簡素化することができる。

#### 【５５４７】

10

20

30

40

50

なお、本第 48 制御例におけるパチンコ機 10 では、変動演出の開始タイミングにおいて、フリーズ演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されてから所定期間が経過した時点でフリーズ演出を実行するように構成しても良く、この場合、フリーズ演出にて表示画面上に仮停止表示させる第 3 図柄の表示態様を、前回の特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様では無く、専用のフリーズ時停止表示態様として決定可能に構成すれば良い。このように構成した場合であっても、本第 48 制御例に記載の技術思想を適用し、仮停止されたフリーズ時停止表示態様の種別に応じて大当たり当選の期待度を異ならせれば良い。加えて、変動演出中にフリーズ演出を実行する場合には、第 3 図柄が高速変動している高速変動期間中にフリーズ演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、加算時間の残余時間を高速変動期間中に吸収させたとしても遊技者に違和感を与えること無く、且つ、遊技者が変動表示されている第 3 図柄を識別困難な高速変動中にフリーズ時停止表示態様を表示することができるため、急に表示画面にフリーズ時停止表示態様を表示させたとしても遊技者に違和感を与えることが無い。また、変動演出によって第 3 図柄が停止表示された後にフリーズ演出を実行可能に構成しても良い。つまり、変動演出として第 3 図柄が停止表示されたにも関わらず、フリーズ演出が実行されることにより、次の変動演出が開始されない演出を実行することで遊技者に違和感を与えるように構成しても良い。この場合、フリーズ演出が実行されるよりも前に、加算時間のうち、フリーズ演出に用いられる期間を差し引いた残余時間が既に高速変動期間に付加された後となるため、高速変動の変動時間を正確に把握した遊技者は、第 3 図柄が停止表示された後にフリーズ演出が実行されるか否かを予測することが可能となる。また、この場合、大当たり当選となるフリーズ演出の終了タイミングでは、第 3 図柄を変動表示させること無く、今回の特別図柄抽選の結果を示す第 3 図柄の停止表示態様を表示させるように構成し、外れであるフリーズ演出の終了タイミングでは、そのまま第 3 図柄を停止表示させた状態で、次の変動演出を開始させるように構成すれば良い。

10

20

#### 【5548】

以上、説明をした通り、本第 48 制御例では、特別図柄抽選の結果に関わらず、所定期間（60 秒）の演出データを有する背景チェンジ演出を実行するように構成しており、特別図柄変動の開始されるタイミングにて背景チェンジ演出を開始するように構成している。そして、背景チェンジ演出の演出データには、背景種別を切り替えるタイミングを示す情報が含まれており、背景チェンジ演出中に実行された特別図柄変動が停止したタイミングにおいて、背景チェンジ演出の進行度合いを判別し、次の特別図柄変動が開始された場合には、現在実行している背景チェンジ演出の背景種別の開始タイミングから背景チェンジ演出が再開するように構成している。このように構成することで、60 秒の演出データを有する背景チェンジ演出を、複数回の特別図柄変動に跨がって実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、背景チェンジ演出が演出データの最後まで実行された場合には、大当たり当選を示す演出結果となるように構成し、特別図柄変動の実行中に背景チェンジ演出が演出データの最後まで実行され得る場合において、その特別図柄変動が大当たり変動である場合には、そのまま背景チェンジ演出を実行し、外れ変動である場合には、背景チェンジ演出を終了させるための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に関わらず実行された背景チェンジ演出に対して、特別図柄抽選の大当たり当選を報知する効果を持たせることができるため、演出効果を高めることができる。加えて、60 秒の大当たり変動が実行される場合に、背景チェンジ演出を実行可能に構成している。つまり、1 回の特別図柄変動の変動時間を用いて、背景チェンジ演出を最後まで実行可能に構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出の進行度合いと、変動演出の進行度合いと、を比較しながら、今回の特別図柄変動期間中に背景チェンジ演出が最後まで実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

30

40

#### 【5549】

なお、本第 48 制御例では、特別図柄変動の変動時間として 60 秒（+ 加算時間）が最長の変動時間となるように構成しているが、これに限ること無く、60 秒よりも長い（例

50

例えば、90秒)の変動時間を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、変動演出の演出結果が表示されるまでの期間が十分に残っている状態で、背景チェンジ演出の演出結果によって大当たり当選の有無を遊技者に把握させることができるため、遊技者に対して背景チェンジ演出に興味を持たせ易くすることができる。また、上述した通り、複数の特別図柄変動に跨がって背景チェンジ演出が実行される場合には、背景種別が切り替わった地点から再度背景チェンジ演出が実行されるように構成していることから、特別図柄変動の開始タイミングにて表示される背景種別に応じて、背景チェンジ演出を最後まで実行するために要する期間の長さを異ならせることができる。よって、変動時間が60秒未満の大当たり変動が実行された場合であっても、その大当たり変動期間中に背景チェンジ演出を最後まで実行させることが可能となるため、背景チェンジ演出を最後まで実行させる頻度を高めることができる。なお、本第48制御例における大当たり遊技は、右打ちを行うことで多量の賞球を得られる一方で、発射を停止した場合は賞球を得ることなく終了されるため、第48制御例における大当たり遊技は、後述する第67制御例の第1変形例の、保留の状況によらず球の打ち出しを停止するよりも打ち出した方が有利になる遊技状態の別形態である。また、本第48制御例では、大当たり中であってもオープニング期間が経過するまでは賞球を得られる状態とならないため、後述する第67制御例の第1変形例の、球を打ち出したとしても賞球を獲得可能な制御が実行されない状態と球を打ち出し続けることで賞球を獲得可能な制御が実行される状態とが形成され得る遊技状態の別形態でもある。

10

20

30

40

50

#### 【5550】

##### <第49制御例>

次に、図1818から図1840を参照して、第49制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第49制御例におけるパチンコ機10は、上述した第47制御例に対して、確変状態が継続する期間の長さを変更した点と、確変状態中に実行される演出の態様を決定する処理の内容と、特別図柄の変動演出として大当たり当選の期待度を示唆可能な各種予告演出の態様を決定する処理の内容と、を異ならせている点で相違している。ここで、従来より、特定の遊技状況が設定されている遊技期間中(モード期間中)において、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず、特定の演出(モード演出)を継続して実行させる遊技機が知られており、モード演出を実行することにより、特別図柄抽選を実行していない場合であっても、現在の遊技状況を遊技者に分かり易く把握することができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機10では、モード演出が実行されている最中に特別図柄抽選が実行され、特別図柄抽選の結果を示す変動演出が実行された場合に、モード演出と変動演出とが独立して実行されてしまうだけであり、遊技者の演出効果を図ることが出来ないという問題があった。そこで、本第49制御例では、モード演出が実行されている最中に特別図柄抽選が実行された場合において、その特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、モード演出が実行されている遊技状況において特別図柄抽選を実行した場合に、モード演出と変動演出とを複合させた複合演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。しかしながら、上述した通り、モード演出は、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されるものであることから、モード演出の演出態様の一部を用いて変動演出を実行する場合には、モード演出の実行状況を判別した上で変動演出の演出態様を決定する必要があるため、実行されている各種演出を管理するための処理負荷が増大してしまうという問題があった。

#### 【5551】

これに対して、本第49制御例では、音声ランプ制御装置113にて特定の遊技期間(確変状態)が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置114が表示用コマンドを受信したに基づいてモード演出(鳥を飛行させる演出)を実行可能に構成している。そして、変動演出の演出態様としてモード演出の演出態様の一部を用いた演出態様(鳥を止まり木に停止させる演出態様)を設定する場合には、その演出態様が実行される特定タイミングを示す表示用コマンド(鳥停止タイミングの情報を含む表示用コマ

ンド)を表示制御装置114へと出力し、特定タイミングを示す表示用コマンドを受信した表示制御装置114にて、モード演出の実行状況(鳥の飛行位置)に基づいて、変動演出の演出態様として用いられる態様(止まり木に停止させる態様)へと可変表示させる表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、1の制御装置にて変動演出の演出態様、及び、モード演出の演出態様を管理する必要が無くなるため、各種演出を管理するための処理負荷を軽減することができる。さらに、本第49制御例におけるパチンコ機10では、モード演出の実行状況(鳥の飛行位置)に応じて、変動演出の演出態様として用いられる態様(止まり木に停止させる態様)へと可変表示させる可変表示パターンとして複数の可変表示パターンを設定可能に構成しており、変動演出にて止まり木に停止している鳥を用いた演出態様が実行される特定タイミングまでの残期間と、現在の鳥の飛行位置とに基づいて異なる可変表示パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されているモード演出の演出態様をスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。

10

#### 【5552】

加えて、本第49制御例におけるパチンコ機10では、表示制御装置114側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が大当たり当選を示す変動演出である場合に、特定タイミングよりも遅らせた(早めた)特殊タイミングで鳥を止まり木に停止させる可変表示を実行可能に構成している。つまり、音声ランプ制御装置113では、特定タイミングで鳥が止まり木に停止することを前提に変動演出における他の演出態様が設定されるにも関わらず、特定タイミングとは異なるタイミングで鳥が止まり木に停止する可変表示が実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される複数の演出態様の実行タイミングに若干のズレを意図的に生じさせることができるため、遊技者に対して違和感のある演出を提供することができる。さらに、上述した違和感のある演出が、遊技者に有利となる大当たり当選を示す変動演出にて実行されるように構成しているため、実行されている変動演出に対して違和感を持った遊技者に対して、いち早く大当たり当選したことを把握させることができる。なお、本第49制御例におけるパチンコ機10では、表示制御装置114側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が外れを示す変動演出である場合には、鳥を止まり木に停止させる表示制御を実行しないように構成している。つまり、音声ランプ制御装置113にて決定された演出態様の一部に対して、表示制御装置114にて演出の実行を行わない制御を実行可能に構成している。このように構成することで、外れに対応する変動演出において、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様で変動演出が実行される頻度を不規則に低下させることが可能となる。さらに、鳥の飛行位置に対応させて予め記憶させておく鳥を止まり木に停止させるための可変表示パターンの量を削減することができる。また、本第49制御例におけるパチンコ機10では、確変状態が設定されている遊技期間を大きく3つの期間(第1確変期間、第2確変期間、第3確変期間)に区分けし、各期間にて異なる演出が実行されるように構成している。

20

30

#### 【5553】

具体的には、大当たり遊技終了直後から特別図柄抽選が10回実行されるまでの期間を第1確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が11回から50回までの期間を第2確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が51回から70回までの期間を第3確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が71回から74回までの期間を第3確変期間、と設定するように構成している。そして、第1確変期間中は、比較的長めの変動時間の特別図柄変動が実行されるように構成しており、確変期間が経過する程、短めの変動時間の特別図柄変動が実行されるように構成している。このように構成することで、短時間で過剰に大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、確変状態中の遊技期間が無用に長くなってしまい、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第49制御例におけるパチンコ機10では、確変大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間(

40

50



ST 期間)として、特別図柄抽選が 74 回実行されるまでの期間 (ST 74 回)を設定し、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が継続する期間 (時短期間)として、特別図柄抽選が 70 回実行されるまでの期間 (時短 70 回)を設定可能に構成している。つまり、確変大当たりで当選した場合には、確変状態にて特別図柄抽選を 70 回実行可能に構成し、その後、第 2 確変状態にて特別図柄抽選を 4 回実行可能に構成している。このように構成することで、確変状態中に獲得した第 2 特別図柄抽選の実行権利 (特図 2 保留)を用いた第 2 特別図柄抽選を、特別図柄の高確率状態である第 2 確変状態中に実行させることができるため、特図 2 保留を上限数 (4 個)獲得した状態で確変状態が終了することを目指し、確変状態が終了するまで意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、第 2 確変状態が設定されている期間 (第 4 確変期間)中は、確変状態中とは異なる専用の演出が実行される。

10

#### 【5554】

そして、本第 49 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 3 確変期間中において、様々な楽曲が再生されるメロディーゾーン演出を実行可能に構成しており、4 種類の楽曲が抽選によって決定された順序で再生されるように構成している。ここで、従来より、複数の楽曲のうち特定の楽曲が選択され、選択された楽曲を再生することにより、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制している遊技機が知られている。このような遊技機では、再生される楽曲の内容についても遊技者に興味を持たせるために、新たな楽曲が再生される場合には、楽曲情報 (楽曲タイトル、歌手名等)を表示画面に表示し、遊技者が興味を持ちやすくする工夫が施されている。しかしながら、遊技を継続して行う中で同一の楽曲が再生されてしまうことがあった。この場合、再生された楽曲に関する楽曲情報を既に遊技者が把握している状態であるため、遊技に関する各種情報が表示され、且つ、限られたスペースである第 3 図柄表示装置 81 の表示領域を用いて楽曲情報を表示することは、演出効果を高め難く、且つ、他の演出の邪魔になるという問題があった。そこで、本第 49 制御例では、過去に再生された楽曲を数曲 (2 曲)記憶可能に構成しており、新たに再生される楽曲が記憶されている楽曲と同一であるかを判別可能に構成し、同一であると判別した場合には、楽曲情報を第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示しないように構成している。このように構成することで、無用に楽曲情報が表示されることなく、限られたスペースである第 3 図柄表示装置 81 の表示面を他の演出に有効に用いることができる。さらに、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは異なる種類の楽曲となり易くなるように構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の法が、外れである場合よりも、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは同一種類の楽曲となり易くなるように構成している。このように構成することで、再生される楽曲の種類に応じて特別図柄抽選の結果を予測させることが可能になる。よって、遊技者に対して、過去に再生されていた楽曲情報を記憶しながら、特別図柄抽選の結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

20

30

#### 【5555】

加えて、本第 49 制御例におけるパチンコ 10 では、1 回の変動演出中の複数タイミングにて対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための予告演出を実行可能にしており、各予告演出として設定される予告演出態様によって遊技者に対して大当たり当選しているか否かを予測可能に構成している。ここで、従来より、1 回の変動演出中に実行される複数の予告演出のそれぞれに対して、複数の表示態様を段階的に設定可能に構成し、各表示態様の選択割合を特別図柄抽選の結果に応じて異ならせるように構成することで、各予告演出として表示される各表示態様を示す段階数に基づいて大当たり当選の有無を遊技者に予測させることが可能なパチンコ機 10 が知られている。このようなパチンコ機 10 では、1 回の変動演出中に実行される複数の予告演出として表示される表示態様の組合せを多様なものとするために、予告演出毎に表示態様を決定する処理を実行する構成が知られている。このように構成することで、各予告演出に対して表示される表示態様の種別を規定した演出パターンを複数の演出パターンの中から決定する処理を実行する構成と比して、1 回の変動演出中に実行される複数の予告演出のバリエーションを容易に増加させることが

40

50



できるものであった。しかしながら、特別図柄抽選の結果に基づいて各予告演出の表示態様を個々に決定可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選した特別図柄抽選に対応する変動演出では、各予告演出の表示態様として、大当たり当選時に選択され易い表示態様が設定され易く、外れである特別図柄抽選に対応する変動演出では、各予告演出の表示態様として、外れ時に選択され易い表示態様が設定され易くなってしまい、演出パターンが乏しくなってしまうという問題があった。また、特別図柄抽選の結果に応じて、各予告演出の表示態様が決定されるため、例えば、外れの場合に選択され易い表示態様の予告演出が多数実行された状態で大当たり当選が報知されるといった意外性のある演出を実行させ難くなるという問題があった。

#### 【５５５６】

これに対して、本第４９制御例では、各予告演出の表示態様を選択した後に、その選択結果を判別し、所定の予告演出として特定の表示態様が選択されている場合には、複数の予告演出のうち、所定の予告演出以外の予告演出の表示態様を、選択されている表示態様とは異ならせて決定可能に構成している。具体的には、所定の予告演出の表示態様として、大当たり当選の期待度が高い表示態様（大当たり変動の方が、外れ変動よりも選択され易い表示態様）が選択されている場合は、他の予告演出の表示態様を、大当たり当選の期待度が低い表示態様（大当たり変動よりも外れ変動の方が選択され易い表示態様）を決定可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選の期待度が低い予告演出ばかり実行される変動演出であっても大当たり当選する可能製を残すことができる。一方、各予告演出の表示態様として、大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様が選択された場合には、他の予告演出の表示態様として大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を決定可能に構成している。このように構成することで、１回の変動演出中に実行される複数の予告演出のうち、１の予告演出にて大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様が表示された場合に、他の予告演出に対しても大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を表示させ易くすることができる。よって、大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様（特殊態様）で１の予告演出が実行された場合には、他の予告演出も特殊態様で実行し易くなるため、遊技者が特殊態様の予告演出を見逃してしまうことを抑制することができる。

#### 【５５５７】

< 第４９制御例における演出内容について >

次に、図１８１８から図１８２３を参照して、本第４９制御例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第４９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、確変状態中に実行される演出と、特別図柄変動に対応して実行される変動演出の一部である予告演出の内容と、で上述した第４７制御例と相違している。以下、上述した第４７制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出と相違する演出内容について説明をする。まず、図１８１８から図１８２０を参照して、確変状態が設定される遊技期間のうち、第１確変期間（大当たり遊技が終了してから特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間）にて実行される鳥飛行演出の演出内容について説明をする。図１８１８（ａ）は、鳥飛行演出中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１８１８（ｂ）は、鳥飛行演出中における鳥ストック表示にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図１８１９（ａ）は、鳥ストック表示から変動演出の演出態様へと切り替わる際に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１８１９（ｂ）は、鳥飛行演出終了後に実行される変動演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図１８２０は、特定タイミングで鳥ストック表示を実行できなかった場合における表示内容を示した図である。本第４９制御例におけるパチンコ機１０は、確変状態が設定されると、図１８１８（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の実行有無に関わらず、鳥を模したキャラクタ１８００が、第３図柄表示装置８１の表示画面の主表示領域Ｄｍを飛行するモード演出が実行される。図１８１８（ａ）に示した表示画面は、第２特別図柄変動が実行されている最中であるため、小表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄が変動中であることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示

されているが、実際は、大当たり遊技の終了後に第3図柄表示装置81の表示面に表示される。

#### 【5558】

なお、キャラクタ1800の表示タイミングはこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技中の特定タイミング（例えば、大当たり遊技の最終ラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間）からキャラクタ1800を主表示領域Dmに表示するように構成しても良く、この場合、エンディング期間中にキャラクタ1800が表示されることにより、遊技者に対して実行中の大当たり遊技が確変大当たりであることを初めて報知するように構成しても良い。また、確変状態が設定されてから所定時間（例えば、30秒）が経過した場合にキャラクタ1800を表示するように構成しても良い。つまり、確変状態中における特別図柄変動が少なくとも1回は終了し得る期間を空けてキャラクタ1800を表示するように構成しても良い。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そして、主表示領域Dmには、キャラクタ1800が停止表示される止まり木1801が表示されており、副表示領域Dsには、鳥飛行演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「鳥の動きに注目」の文字が表示されている。このように構成することで、鳥飛行演出が実行された場合において、飛行中のキャラクタ1800が特殊な動きをするのではと、遊技者にキャラクタ1800を注視させることができる。そして、第1確変期間中（キャラクタ1800飛行中）に実行される特別図柄変動に対応する変動演出として、キャラクタ1800を用いた演出態様が決定された場合には、キャラクタ1800を止まり木1801に止まらせる演出が実行される。図1818（b）では、キャラクタ1800が地点A付近を飛行している状態から止まり木1801に向かって飛行（図では実線の矢印で飛行経路を表示）し、その後止まり木1801に停止している状態が表示されている。

10

20

#### 【5559】

なお、本第49制御例では、音声ランブ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理によって変動演出としてキャラクタ1800を用いた演出態様が決定された場合に、変動演出における演出タイミングを示す情報が表示用コマンドとして表示制御装置114へと出力され、表示制御装置114は、演出態様を示す情報を含む表示用コマンドを受信した場合に、その演出タイミングと、キャラクタ1800の表示位置と、に基づいて、キャラクタ1800が止まり木1801へと到達するための飛行経路を決定可能に構成されており、少なくとも、図1818（b）に示した通り、地点A付近をキャラクタ1800が飛行している状態で上述した表示用コマンドを受信した場合には、地点Aから止まり木1801に向かって飛行する飛行パターンが決定され、図1818（b）に実線で示した軌跡でキャラクタ1800が飛行する演出が実行される。また、キャラクタ1800が地点B付近を飛行している状態で上述した表示用コマンドを受信した場合には、地点Bから止まり木1801に向かって飛行する飛行パターンが決定され、図1818（b）に点線で示した軌跡でキャラクタ1800が飛行する演出が実行される。このように、キャラクタ1800がモード演出として飛行し得る複数の地点（地点A、地点B）から止まり木1801へと飛行させるための表示パターンを予め用意しておくことで、特別図柄抽選の有無に関わらず、第1確変期間が設定されたことに基づいて実行されるモード演出の演出態様を、変動演出の演出態様として用いやすくすることができる。なお、図1818（b）に示した図では、キャラクタ1800が止まり木1801に向かって飛行する経路として2種類の飛行経路を示したが、これに限ること無く、3種類以上の飛行経路を設けても良く、より多くの種類の飛行経路を設けるように構成することで、モード演出の演出態様を、よりスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。

30

40

#### 【5560】

そして、止まり木1801に停止しているキャラクタ1800は、変動演出の経過期間が特定期間となるまで、止まり木1801に停止し続け、特定期間に到達すると、図1819（a）に示した通り、キャラクタ1800が止まり木1801から飛び立つ演出が実行され、その後、図1819（b）に示した通り、主表示領域Dmの中央部に枠ボタン2

50

2を模したボタンBa1が表示され、遊技者に対して枠ボタン22を操作（押下）させる案内表示態様として、主表示領域Dmの上方に「ボタンpush」の文字が表示され、ボタンBaに対して、押下を促す下矢印が付される。そして、主表示領域Dmの左右端には、花を模した左花アイコンha1と、右花アイコンha2が表示され、副表示領域Dsには、実行中の演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「花が光れば大当たり！！」の文字が表示される。このように構成することで、枠ボタン22を押下したことに基づいて花アイコンha1, ha2が光ることを期待させながら遊技者に枠ボタン22を押下させることができる。また、上述した通り、本第49制御例では、キャラクタ1800が地点A、又は地点Bから止まり木1801へと到達させるための飛行経路に対応する演出データを予め有しており、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理によって変動演出としてキャラクタ1800を用いた演出態様が決定されたことを示す表示用コマンドを表示制御装置114が受信したことに基づいてキャラクタ1800を止まり木1801へと移動させる表示制御が実行されるが、例えば、表示用コマンドを受信してから所定期間（0.5秒）の範囲内にてキャラクタ1800が地点A、又は地点Bに到達し得ない場合がある。つまり、主表示領域Dmに表示されるキャラクタ1800の飛行演出は、特別図柄変動の有無に関わらず実行されるものであり、音声ランプ制御装置113から表示用コマンドを受信するタイミングと、キャラクタ1800の飛行位置とは全く関連性がないため、表示用コマンドを受信してから所定期間（0.5秒）の範囲内にてキャラクタ1800が地点A、又は地点Bに到達し得ない場合がある。

10

#### 【5561】

20

ここで、キャラクタ1800がどこを飛行している状況であっても、スムーズに止まり木1801へと移動させるためには、例えば、キャラクタ1800を止まり木1801へと到達させる飛行経路に関する演出データを予め複数（地点A～地点Zまでのそれぞれに対応する演出データ）有しておく必要があるが、この場合、演出データの容量が大きくなってしまい、他の演出データの容量を圧迫してしまう虞があった。また、飛行経路に関する演出データは、必ず演出に用いられる訳では無く、表示用コマンドを受信したタイミングに応じた演出データが用いられるだけであるため、無用に飛行経路に関する演出データを有することになるという問題もあった。これに対して、本第49制御例では、図1820に示した通り、表示用コマンドを受信してから所定期間（0.5秒）の範囲内にてキャラクタ1800が地点A、又は地点Bに到達し得ない地点Cをキャラクタ1800が飛行しているタイミングで音声ランプ制御装置113から表示用コマンドを受信した場合であって、当該変動の抽選結果が大当たりである場合には、地点Cから地点Bまで1秒間の飛行演出を継続（図では実線で表示）させた後、地点Bから止まり木1801に到達させる飛行経路（図では点線で表示）で飛行させる表示制御を実行される。つまり、大当たり当選変動である場合には、表示用コマンドに対して、止まり木1801へとキャラクタ1800を到達させるタイミングが1秒間遅延する演出表示が第3図柄表示装置81の表示面にて表示されるように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置113にて決定された演出態様（キャラクタ1800を用いた演出態様）に対応させて音声出力装置226から出力される音声（例えば、止まり木1801にキャラクタ1800が止まる効果音など）と、第3図柄表示装置81の表示面にて表示される表示態様とに1秒のズレ（違和感）が生じる違和感演出を実行することができる。

30

40

#### 【5562】

よって、違和感演出が実行されたことに気付いた遊技者に対してのみ、今回の変動演出が大当たり変動に対応する変動演出であることをいち早く察知することができる。なお、表示用コマンドを受信してから所定期間（0.5秒）の範囲内にてキャラクタ1800が地点A、又は地点Bに到達し得ない地点Cをキャラクタ1800が飛行しているタイミングで音声ランプ制御装置113から表示用コマンドを受信した場合であって、当該変動の抽選結果が外れである場合には、キャラクタ1800が止まり木1801に止まる演出がキャンセルされるように構成している。これにより、外れ当選時には違和感演出を実行しないように構成することができる。次に、図1821及び図1822を参照して、確変大

50

当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が51回から70回までの期間である第3確変期間中に実行されるメロディーゾーン中における演出内容について説明をする。図1821(a)は、メロディーゾーンが実行された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図1821(b)は、メロディーゾーン中に楽曲が切り替わる際に表示される表示画面の一例を示した図であり、図1822は、メロディーゾーン中において、短期間にて同一楽曲が再生された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図1821(a)に示した通り、メロディーゾーンが実行されると、表示領域Dm1Jにはメロディーゾーンの残期間が表示され、主表示領域Dmの上方には現在がメロディーゾーン中であることを示す「メロディーゾーン」の文字が表示され、副表示領域Dsには「メロディーゾーン突入」の文字が表示される。そして、表示領域Dm2Jには、曲履歴として、現在再生されている楽曲を示す「曲A」が表示される。その後、特別図柄抽選が進行し、楽曲が「曲A」から「曲B」に切り替わると、図1821(b)に示した通り、表示領域Dm2Jに曲履歴として「曲Aから曲B」が表示され、主表示領域Dmの左下側に、今回再生される「曲B」を紹介する表示態様が表示される。このように構成することで、新たに再生される楽曲の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。また、副表示領域Dsには「心機一転がんばろう」の文字が表示される。

10

#### 【5563】

その後、「曲B」から再度「曲A」へと切り替わると、図1822に示した通り、表示領域Dm2Jに曲履歴として「曲A、曲B、曲A」が表示されるが、主表示領域Dmの左下側に、曲紹介の表示態様が表示されない。つまり、表示領域Dm2Jの曲履歴内に重複して表示される楽曲が再生される場合には、今回再生される楽曲を紹介する表示態様が表示されないように構成している。なお、本第49制御例では、今回再生される楽曲を紹介する表示態様が表示される表示領域に何ら別の表示がされない例を示しているが、これに限ること無く、今回再生される楽曲を紹介する表示態様を表示しない条件が成立した場合にのみ遊技者に視認可能となる表示態様を表示するように構成しても良い。また、特定期間内に同一の楽曲が再生される場合には、楽曲のリズムやジャンルを異ならせるように音声制御処理を施して出力するように構成しても良いし、最初に紹介される楽曲情報よりも詳細な楽曲情報を表示するように構成しても良い。次に、図1823、及び図1824を参照して、本第49制御例にて実行される変動演出にて設定される各種予告演出の演出内容について説明をする。図1823(a)は、変動演出開始時に実行される予告演出（予告A）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図1823(b)は、リーチ演出の前半期間にて実行される予告演出（特殊予告A）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図1824は、変動演出中に実行される各予告演出の実行タイミングと種別を示した図である。次に、図1825を参照して、本第49制御例において確変状態が設定された場合に実行される各種変動演出（演出モード）の移行内容について説明をする。図1825は、確変状態中に実行される変動演出（演出モード）の流れを模式的に示した図である。図1825に示した通り、本第49制御例では、確変残回数、時短残回数に基づいて異なる演出モードの変動演出を実行可能に構成している。

20

30

#### 【5564】

具体的には、確変状態が設定されてから10回の特別図柄変動が実行されるまでの期間は、鳥ストックゾーンが設定され、その後、40回の特別図柄変動が実行されるまで、確変演出ゾーンが設定され、その後、20回の特別図柄変動が実行されるまでメロディーゾーンが設定され、時短残回数が0となり第2確変状態となる最後の4回転に対して引き戻しゾーンが設定されるように構成している。このように、確変状態が設定されてからの経過期間（特別図柄変動回数）に応じて、異なる演出モードを設定することで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

40

#### 【5565】

< 第49制御例における電氣的構成について >

次に、図1826から図1833を参照して、本第49制御例における電氣的構成について説明をする。本第49制御例におけるパチンコ機10は、上述した第47制御例にお

50

けるパチンコ機 10 に対して、主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成の一部と、RAM 203 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成の一部と、RAM 223 の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。まず、図 1826 (a) を参照して、本第 49 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成について説明をする。図 1826 (a) は、本第 49 制御例における ROM 202 の構成を模式的に示した図である。図 1826 (a) に示した通り、本第 49 制御例では、上述した第 47 制御例に対して、第 1 当たり乱数テーブル 202 j a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 202 L a を、変動パターン選択テーブル 202 j b に代えて変動パターン選択テーブル 202 L b を、大当たり種別選択テーブル 202 j d に代えて大当たり種別選択テーブル 202 L d を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。第 1 当たり乱数テーブル 202 L a は、上述した第 1 当たり乱数テーブル 202 j a に対して、大当たり当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の範囲を異ならせている点で相違している。図 1827 (a) は、第 1 当たり乱数テーブル 202 L a の内容を模式的に示した図である。図に示したとおり、特別図柄の低確率状態では 1 / 300 の確率で、特別図柄の高確率状態では 1 / 50 の確率で大当たり当選するように規定されている。大当たり種別選択テーブル 202 L d は、上述した大当たり種別選択テーブル 202 j d (図 1765 参照) と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

10

#### 【5566】

20

次に、図 1827 (b) を参照して、大当たり種別選択テーブル 202 L d に規定されている内容について説明をする。図 1827 (b) は、大当たり種別選択テーブル 202 L d に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1827 (b) に示した通り、大当たり種別選択テーブル 202 L d には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けて 3 種類の大当たり種別 (大当たり A 5 2、大当たり B 5 2、大当たり C 5 2) が規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 34」の範囲に対して「大当たり A 5 2」が、「35 ~ 69」の範囲に対して「大当たり B 5 2」が、「70 ~ 99」の範囲に対して「大当たり C 5 2」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たり A 5 2」は、大当たりのラウンド数が 10 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「70」が、確変カウンタ 203 i の値に「74」が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たり B 5 2」は、大当たりのラウンド数が 7 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「70」が、確変カウンタ 203 i の値に「74」が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たり C 5 2」は、大当たりのラウンド数が 4 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「70」が、確変カウンタ 203 i の値に「74」が設定される大当たり種別である。つまり、本第 49 制御例では、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態であり、その確変状態の終了条件も同一の終了条件が設定される。よって、大当たり遊技のラウンド数が最も大きい大当たり A 5 2 が遊技者に最も有利な大当たり種別となり、大当たり遊技のラウンド数が最も小さい大当たり C 5 2 が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。

30

40

#### 【5567】

変動パターン選択テーブル 202 l b は、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態や、実行される特別図柄変動回数に応じて異なる変動パターンが規定されている。ここで、図 1828 (a) を参照して、変動パターン選択テーブル 202 L b に規定されている内容について説明をする。図 1828 (a) は、変動パターン選択テーブル 202 L b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1828 (a) に示した通り、通常用テーブル 202 L b 1、確変用テーブル 202 L b 2、第 2 確変用テーブル 202 L b 3 を有している。なお、通常

50

用テーブル 202 L b 1、確変用テーブル 202 L b 2、第 2 確変用テーブル 202 L b 3 のそれぞれに規定されている内容は、図 1828 (a)、図 1828 (b)、図 1829 に示した通りである。図 1826 (b) に戻り、主制御の MPU 201 が有する RAM 203 の構成について説明をする。図 1826 (b) は、本第 49 制御例における RAM 203 の構成を示した図である。図 1826 (b) に示した通り、変動実行フラグ 203 L a と、変動順格納エリア 203 L b を追加した点で相違し、それ以外は上述した第 47 制御例の RAM 203 と同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。本第 49 制御例では、上述した第 5 制御例と同一の特別図柄抽選処理方法、即ち、入賞情報を獲得した順に特別図柄抽選を実行可能（変動順消化）に構成している。この変動順消化に関する制御処理の内容は、上述した第 5 制御例と同一であるため、詳細な説明を省略する。変動実行フラグ 203 L a は第 1 特別図柄が優先に変動されるか、第 2 特別図柄が優先に変動されるかを示すフラグである。なお、このフラグは、電断時にもバックアップされる領域であり、RAM クリア等された初期状態では、第 1 特別図柄が優先に設定されているものであり、上述した第 5 制御例における変動実行フラグ 203 g a と同一である。

10

#### 【5568】

変動順格納エリア 203 L b は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a と、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b と、に記憶されている各保留データ（保留図柄）について入賞順序を記憶するエリアである。この変動順序格納エリア 203 L b には、8 個の記憶エリアが設定されており入賞した順に先の記憶エリアに順序が記憶される。なお、特別図柄の変動開始に基づいて、記憶エリアもシフトされるものであり、上述した第 5 制御例における変動順序格納エリア 203 g b と同一である。次に、図 1830 (a) を参照して、本第 49 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成について説明をする。図 1830 (a) は、ROM 222 の構成を模式的に示した図である。図 1830 (a) に示した通り、上述した第 47 制御例の ROM 222 に対して、予告態様選択テーブル 222 L a、予告態様シナリオ選択テーブル 222 L b、楽曲選択テーブル 222 L c を追加している点で相違している。予告態様選択テーブル 222 L a は、変動演出中に実行される各予告演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、図 1831 に示した通り、特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ群 223 f 1 ~ f 4 の値と、に基づいて異なる表示態様が規定されている。なお、詳細な説明は省略するが、本第 49 制御例では、演出カウンタ群 223 f 1 ~ f 4 を有しており、同一タイミングで複数の演出態様を決定する際には、異なる演出カウンタ 223 f 1 ~ f 4 の何れか値を参照するように構成している。このように構成することで、同一タイミングで複数の演出態様を決定する際に同一の組合せばかり決定してしまうことを抑制することができる。なお、演出カウンタ 223 f 1 ~ f 4 のそれぞれは、演出カウンタ群 223 f と同様に随時値が更新されるカウンタで構成している。

20

30

#### 【5569】

図 1831 に示した通り、各予告種別に対して、大当たり当選時に選択され易い表示態様（演出態様）と、大当たり当選時に選択され難い表示態様（演出態様）と、がそれぞれ規定されている。よって、1 の変動演出にて実行される各予告種別の選択傾向としては、大当たり当選に対応する変動演出では、大当たり当選時に選択され易い表示態様（演出態様）が選択され易く、外れに対応する変動演出では、外れ時に選択され易い表示態様（演出態様）が選択され易くなる。このように構成することで、変動演出期間の多岐に渡って実行される各予告種別（図 1824 参照）にて実行される予告演出の演出態様を把握することで、今回の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ易くすることができる。しかしながら、予告態様選択テーブル 222 L a を参照して各予告演出の予告種別を決定した場合には、遊技者に意外性のある変動演出、例えば、変動演出の前半期間に実行される予告演出では外れ時に選択され易い予告種別の予告演出が実行され、後半期間に実行される予告演出のみ大当たり当選時に選択され易い予告種別の予告演出が実行される大当たり変動演出の実行頻度が低くなるという問題があった。これに対して、本第 49 制御例では、所定の設定条件が成立した場合に、予告態様シナリオ選択テーブル 222 L b を参照して、変

40

50

動演出全体で実行される各予告演出の予告種別を決定するように構成している。ここで、図1832を参照して予告態様シナリオ選択テーブル222Lbの内容について説明をする。図1832は予告態様シナリオ選択テーブル222Lbに規定されている内容を示した図である。図1832に示した通り、予告態様シナリオ選択テーブル222Lbは、特殊予告種別に応じて、特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ群223f1～f4の値と、に応じて異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、予告態様選択テーブル222Laでは選択され難い組合せの予告種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。

#### 【5570】

楽曲選択テーブル222Lcは、メロディーゾーン中において新たな楽曲選択条件が成立した場合に新たに再生させる楽曲を選択する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図1833を参照して、楽曲選択テーブル222Lcの内容について説明をする。図1833は楽曲選択テーブル222Lcに規定されている内容を示した図である。図1833に示した通り、楽曲選択テーブル222Lcには、現在設定中の楽曲の種別と、特別図柄抽選の結果と、演出カウンタ群223f1～f4の値とに対応させて新たに選択される楽曲が規定されている。図1833に示した通り、基本的には、曲A、曲B、曲C、曲Dの順に楽曲が選択され易くなるように構成している。つまり、表示画面に表示される表示領域Dm2Jの曲履歴(図1821(a)参照)に、同一種別の楽曲が表示され難くなるように選択楽曲が規定されている。一方、楽曲選択条件が成立した時点における特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、外れである場合よりも、表示画面に表示される表示領域Dm2Jの曲履歴(図1821(a)参照)に、同一種別の楽曲が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、メロディーゾーン中に再生される楽曲に応じて特別図柄抽選の結果を予測するという楽しみを提供することができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選時のみ選択可能な楽曲を設けても良い。このように構成することで、楽曲が切り替わる度に大当たり当選専用の楽曲が再生されることを遊技者に期待させることができる。図1830(b)に戻り、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図1830(b)は、本第49制御例におけるRAM223の構成を示した図である。図1830(b)に示した通り、予告情報格納エリア223La、楽曲情報格納エリア223Lb、メロディーゾーン中フラグ223Lc、確変中カウンタ223Ldを追加した点で相違し、それ以外は上述した第47制御例のRAM223と同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。予告情報格納エリア223Laは、変動演出の演出態様として決定された各種予告演出の予告種別を格納するための記憶領域である。

#### 【5571】

楽曲情報格納エリア223Lbは、メロディーゾーン中に選択された楽曲に関する情報を格納するための記憶領域であって、現在設定中の楽曲に関する情報に加え、過去に設定された楽曲に関する情報も記憶可能に構成されている。メロディーゾーン中フラグ223Lcは、演出モードとしてメロディーゾーンが設定されていることを示すためのフラグであって、メロディーゾーンが設定されている場合にオンに設定される。このメロディーゾーン中フラグ223Lcがオンに設定されている場合に、楽曲を選択するための処理が実行される。確変中カウンタ223Ldは、確変状態中に実行された特別図柄抽選(変動演出)の回数を計測するためのカウンタであって、確変状態中に新たな変動演出を実行する毎に値が更新される。

#### 【5572】

< 第49制御例における主制御装置110の制御処理について >

次に、図1834、及び、図1835を参照して、本第49制御例にて実行される主制御装置110の制御処理のうち、上述した第47制御例にて実行される主制御装置110の制御処理と異なる処理内容について説明をする。本第49制御例では、上述した通り、特別図柄抽選の実行順序を上述した第47制御例と異ならせしており、上述した第5制御例

10

20

30

40

50

と同一の実行順序で特別図柄抽選を実行可能に構成している。つまり、上述した第４７制御例では、特図１保留と特図２保留とを共に有している状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合には、特図２保留を用いた第２特別図柄抽選を優先して実行する特図２優先変動方式を採用しているのに対して、本第４９制御例では、特別図柄種別に関わらず、入賞情報（特図保留）を獲得した順に特別図柄抽選を実行可能に構成している点で相違している。なお、図１８３４、及び図１８３５に示した処理内容は、上述した第５制御例における特別図柄変動処理（図１９１のＳ１０１５４参照）及び、変動実行判定処理（図１９２のＳ１０２５１参照）と同一であり、説明の便宜上、符号を変更しているだけであるため、その説明を省略する。

#### 【５５７３】

10

< 第４９制御例における音声ランブ制御装置１１３の制御処理について >

次に、図１８３６から図１８４０を参照して、本第４９制御例における音声ランブ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第４９制御例における音声ランブ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第４７制御例に対して、変動表示設定処理（図１８１２のＳ４１０４Ｊ）に代えて変動表示設定処理（図１８３６のＳ４１０４Ｋ）を、変動演出設定処理（図１８１３のＳ５０１４Ｊ）に代えて変動演出設定処理（図１８３８のＳ５０１４Ｋ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１８３６を参照して変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）の処理内容について説明をする。図１８３６は、変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０４Ｋ）では、上述した変動表示設定処理（図１８１２のＳ４１０４Ｊ参照）に対して、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）を実行する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。ここで、図１８３７を参照して、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）の処理内容について説明をする。図１８３７は、楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）では、メロディーゾーン中における楽曲の選択処理が実行される。楽曲切替処理（Ｓ４９０１Ｋ）が実行されると、まず、メロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９５１Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５１Ｋ：Ｙｅｓ）、楽曲切替条件が成立しているかを判別し（Ｓ４９５２Ｋ）、成立していると判別した場合は（Ｓ４９５２Ｋ：Ｙｅｓ）、楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂから現在の楽曲を示す情報を読み出し（Ｓ４９５３Ｋ）、楽曲選択テーブル２２２Ｌｃを参照して次の楽曲を決定し（Ｓ４９５４Ｋ）、決定した楽曲を楽曲情報格納エリア２２３Ｌｂの現在の楽曲を記憶させる楽曲エリアに格納し、格納済の楽曲情報を履歴エリアへとシフトする（Ｓ４９５５Ｋ）。

20

30

#### 【５５７４】

その後、今回決定した楽曲と、同一の楽曲が履歴エリアに格納されているかを判別し（Ｓ４９５６Ｋ）、格納されていないと判別した場合は（Ｓ４９５６Ｋ：Ｎｏ）、決定した楽曲の情報（タイトル）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９５７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４９５６Ｋの処理において、格納されていると判別した場合は（Ｓ４９５６Ｋ：Ｙｅｓ）、再度楽曲の情報が表示されてしまうことを防ぐために、Ｓ４９５７Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。一方、Ｓ４９５１Ｋの処理においてメロディーゾーン中フラグ２２３Ｌｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ４９５１Ｋ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４９５２Ｋの処理において楽曲切替条件が成立していない（Ｓ４９５２Ｋ：Ｎｏ）と判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図１８３８を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）の処理内容について説明をする。図１８３８は、変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ５０１４Ｋ）は、上述した変動演出設定処理（図１８１２のＳ４１０４Ｊ）に対して、通常状態では無いと判別した場合に（Ｓ５１０７Ｈ：Ｎｏ）、確変中演出設定処理（Ｓ５１０１Ｋ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。ここで、図１８３９を参照し

40

50



て、確変中演出設定処理 (S 5 1 0 1 K) の処理内容について説明をする。図 1 8 3 9 は、確変中演出設定処理 (S 5 1 0 1 K) の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理 (S 5 1 0 1 K) では、確変状態中に実行される各種演出モードに対応する演出態様を設定するための処理が実行される。

#### 【 5 5 7 5 】

確変中演出設定処理 (S 5 1 0 1 K) が実行されると、まず、確変中カウンタ 2 2 3 L d の値に基づいて現在の演出モードを特定し (S 5 1 5 1 K)、鳥ストックゾーンであるかを判別し (S 5 1 5 2 K)、鳥ストックゾーンであると判別した場合は (S 5 1 5 2 K)、鳥ストック演出の演出態様を抽選で決定し (S 5 1 5 3 K)、鳥ストック演出を実行するかを判別し (S 5 1 5 4 K)、実行すると判別した場合は (S 5 1 5 4 K : Y e s)、決定された鳥ストック演出の態様に応じて、鳥停止タイミングを決定し (S 5 1 5 5 K)、鳥停止タイミングを示すための表示用コマンドを設定し (S 5 1 5 6 K)、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し (S 5 1 5 7 K)、本処理を終了する。また、S 5 1 5 4 K の処理において鳥ストック演出を実行しないと判別した場合は (S 5 1 5 4 K : N o)、S 5 1 5 5 K、及び S 5 1 5 6 K の処理をスキップして、S 5 1 5 7 K の処理へ移行する。一方、S 5 1 5 2 K の処理において、鳥ストックゾーンでは無いと判別した場合は (S 5 1 5 2 K : N o)、次に、メロディーゾーンであるかを判別し (S 5 1 5 8 K)、メロディーゾーンであると判別した場合は (S 5 1 5 8 : Y e s)、次に、メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c がオンに設定されているかを判別し (S 5 1 5 9 K)、オンに設定されていると判別した場合は (S 5 1 5 9 K : Y e s)、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し (S 5 1 6 1 K)、本処理を終了する。また、S 5 1 5 9 K の処理において、メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c がオンに設定されていないと判別した場合は (S 5 1 5 9 K : N o)、メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c をオンに設定し (S 5 1 6 0 K)、S 5 1 6 1 K の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 5 5 7 6 】

S 5 1 5 8 K の処理において、メロディーゾーンでは無いと判別した場合は (S 5 1 5 8 K : N o)、次に、確変演出ゾーンであるかを判別し (S 5 1 6 2 K)、確変演出ゾーンであると判別した場合は (S 5 1 6 2 K : Y e s)、予告態様設定処理を実行し (S 5 1 6 3 K)、本処理を実行する。一方、S 5 1 6 2 K の処理において、確変演出ゾーンでは無いと判別した場合は (S 5 1 6 2 K : N o)、次に、引き戻しゾーンであるかを判別し (S 5 1 6 4 K)、引き戻しゾーンであると判別した場合は (S 5 1 6 4 K : Y e s)、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し (S 5 1 6 5 K)、本処理を終了する。また、S 5 1 6 4 K の処理において引き戻しゾーンでは無いと判別した場合は (S 5 1 6 4 K : N o)、そのまま本処理を終了する。次に、図 1 8 4 0 を参照して、予告態様設定処理 (S 5 1 6 3 K) の処理内容について説明をする。図 1 8 4 0 は、予告態様設定処理 (S 5 1 6 3 K) の処理内容を示したフローチャートである。この予告態様設定処理 (S 5 1 6 3 K) では、変動演出において実行される各予告演出の予告種別を設定するための処理が実行される。予告態様設定処理 (S 5 1 6 3 K) が実行されると、まず、予告態様選択テーブル 2 2 2 L a を参照して、各予告の態様を決定し (S 5 1 8 1 K)、決定した各予告態様を予告情報格納エリア 2 2 3 L a に格納し (S 5 1 8 2 K)、予告レベル 3 の決定があるかを判別する (S 5 1 8 3 K)。

#### 【 5 5 7 7 】

S 5 1 8 3 K の処理において、予告レベル 3 があると判別した場合は (S 5 1 8 3 K : Y e s)、予告態様をシナリオ設定する条件を満たしていない (そのままの演出を実行する) ため、本処理を終了する。一方、S 5 1 8 3 K の処理において、予告レベル 3 の決定が無いと判別した場合は (S 5 1 8 3 K : N o)、予告シナリオ決定抽選を実行し (S 5 1 8 4 K)、予告シナリオの決定があるかを判別し (S 5 1 8 5 K)、予告シナリオの決定があると判別した場合は (S 5 1 8 5 K : Y e s)、予告情報格納エリア 2 2 3 L a に格納されている特殊予告種別に基づいて予告態様シナリオ選択テーブル 2 2 2 L b を参照

10

20

30

40

50

して予告態様を再決定し（S 5 1 8 6 K）、決定した各予告態様を予告情報格納エリア 2 2 3 L a に格納し（S 5 1 8 7 K）、本処理を終了する。また、S 5 1 8 5 K の処理において、予告シナリオの決定が無いと判別した場合は（S 5 1 8 5 K : N o ）、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 5 7 8 】

< 第 4 9 制御例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について >

次に、図 1 8 4 1、及び図 1 8 4 2 を参照して、本第 4 9 制御例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理の処理内容について説明をする。図 1 8 4 1 は、コマンド判定処理（S 6 3 0 2 K）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 6 3 0 2 K）では、表示用鳥停止コマンドを受信したかを判別する処理（S 6 4 0 1 K）と、表示用鳥停止コマンドを受信したと判別した場合（S 6 4 0 1 K : Y e s）に、鳥停止コマンド処理（S 6 4 1 7）を実行する点で上述した各制御例における表示制御装置 1 1 4 のコマンド判定処理と異ならせている。次に、図 1 8 4 2 を参照して、鳥停止コマンド処理（S 6 4 1 7）の処理内容について説明をする。図 1 8 4 2 は、鳥停止コマンド処理（S 6 4 1 7）を示したフローチャートである。この鳥停止コマンド処理（S 6 4 1 7）では、音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された表示用鳥停止コマンドに対して、鳥停止表示の表示態様を決定するための表示制御処理が実行される。以上、説明をした通り、本第 4 9 制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて特定の遊技期間（確変状態）が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置 1 1 4 が表示用コマンドを受信したに基づいてモード演出（鳥を飛行させる演出）を実行可能に構成している。そして、変動演出の演出態様としてモード演出の演出態様の一部を用いた演出態様（鳥を止まり木に停止させる演出態様）を設定する場合には、その演出態様が実行される特定タイミングを示す表示用コマンド（鳥停止タイミングの情報を含む表示用コマンド）を表示制御装置 1 1 4 へと出力し、特定タイミングを示す表示用コマンドを受信した表示制御装置 1 1 4 にて、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に基づいて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、1 の制御装置にて変動演出の演出態様、及び、モード演出の演出態様を管理する必要が無くなるため、各種演出を管理するための処理負荷を軽減することができる。

#### 【 5 5 7 9 】

さらに、本第 4 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に応じて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる可変表示パターンとして複数の可変表示パターンを設定可能に構成しており、変動演出にて止まり木に停止している鳥を用いた演出態様が実行される特定タイミングまでの残期間と、現在の鳥の飛行位置とに基づいて異なる可変表示パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されているモード演出の演出態様をスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。加えて、本第 4 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が大当たり当選を示す変動演出である場合に、特定タイミングよりも遅らせた（早めた）特殊タイミングで鳥を止まり木に停止させる可変表示を実行可能に構成している。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、特定タイミングで鳥が止まり木に停止することを前提に変動演出における他の演出態様が設定されるにも関わらず、特定タイミングとは異なるタイミングで鳥が止まり木に停止する可変表示が実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される複数の演出態様の実行タイミングに若干のズレを意図的に生じさせることができるため、遊技者に対して違和感のある演出を提供することができる。さらに、上述した違和感のある演出が、遊技者に有利となる大当たり当選を示す変動演出にて実行されるように構成しているため、実行されている変動演出に対して違和感を持った遊技者に対して、いち早く大当たり当選したことを把握させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 5 5 8 0 】

なお、本第 4 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が外れを示す変動演出である場合には、鳥を止まり木に停止させる表示制御を実行しないように構成している。つまり、音声ランブ制御装置 1 1 3 にて決定された演出態様の一部に対して、表示制御装置 1 1 4 にて演出の実行を行わない制御を実行可能に構成している。このように構成することで、外れに対応する変動演出において、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様で変動演出が実行される頻度を不規則に低下させることが可能となる。さらに、鳥の飛行位置に対応させて予め記憶させておく鳥を止まり木に停止させるための可変表示パターンの量を削減することができる。また、本第 4 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特定の遊技期間（第 3 確変期間）において、様々な楽曲が再生されるメロディーゾーン演出を実行可能に構成しており、4 種類の楽曲が抽選によって決定された順序で再生されるように構成している。ここで、従来より、複数の楽曲のうち特定の楽曲が選択され、選択された楽曲を再生することにより、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制している遊技機が知られている。このような遊技機では、再生される楽曲の内容についても遊技者に興味を持たせるために、新たな楽曲が再生される場合には、楽曲情報（楽曲タイトル、歌手名等）を表示画面に表示し、遊技者が興味を持ちやすくする工夫が施されている。しかしながら、遊技を継続して行う中で同一の楽曲が再生されてしまうことがあった。この場合、再生された楽曲に関する楽曲情報を既に遊技者が把握している状態であるため、遊技に関する各種情報が表示され、且つ、限られたスペースである第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域を用いて楽曲情報を表示することは、演出効果を高め難く、且つ、他の演出の邪魔になるという問題があった。

10

20

## 【 5 5 8 1 】

そこで、本第 4 9 制御例では、過去に再生された楽曲を数曲（2 曲）記憶可能に構成しており、新たに再生される楽曲が記憶されている楽曲と同一であるかを判別可能に構成し、同一であると判別した場合には、楽曲情報を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示しないように構成している。このように構成することで、無用に楽曲情報が表示されることなく、限られたスペースである第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を他の演出に有効に用いることができる。さらに、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは異なる種類の楽曲となり易くなるように構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の法が、外れである場合よりも、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは同一種類の楽曲となり易くなるように構成している。このように構成することで、再生される楽曲の種類に応じて特別図柄抽選の結果を予測させることが可能になる。よって、遊技者に対して、過去に再生されていた楽曲情報を記憶しながら、特別図柄抽選の結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。なお、大当たり当選している場合には、同一種類の楽曲が選択され易くなるように構成し、所定期間内に同一種類の楽曲が再生される場合には、楽曲情報が表示されないように構成していることから、楽曲情報が表示される表示領域にて大当たり当選の期待度が高いことを示す表示態様（例えば「チャンス」の文字）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、楽曲が再生される際に楽曲情報が表示されない状況を創出した場合のみ表示可能な予告演出を実行することができるため、無用な楽曲情報が遊技者に提供されてしまうことを抑制することができると共に、楽曲情報に変えて遊技者に有利な情報（特別図柄抽選の結果を示唆する情報）を提供することができる。

30

40

## 【 5 5 8 2 】

また、本第 4 9 制御例では、再生されている楽曲の切替条件として、特別図柄変動回数が 5 回に到達した場合、或いは、変動演出としてリーチ演出が実行された場合、或いは、次変動が大当たり変動である場合に成立する切替条件を設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動の停止タイミングにおいて、再生中の楽曲のメロディーが、所定期間（例えば、間奏期間）である場合に切替条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に違和感を与えることなく楽曲を切り替えることができ

50

る。さらに、本第49制御例では、特別図柄変動の開始時に新たな楽曲が再生されるように構成しているが、楽曲の切り替わりタイミング（再生タイミング）を、特別図柄変動タイミングに合わせる必要は無く、特別図柄変動期間における特定タイミング（例えば、リーチ状態が表示されたタイミング等）としても良い。加えて、楽曲が切り替わる際には、再生される楽曲の音量を徐々に小さくする制御を実行しても良い。このように構成することで、遊技者に違和感を与えることなく楽曲を切り替えることができる。さらに、次変動が大当たり変動であることに基づいて切替条件が成立した場合において、当該変動が停止表示されるタイミングにて再生されている楽曲の進行状況が特定状況である場合にのみ専用の楽曲を再生可能に構成しても良く、この場合は、楽曲情報とチャンス表示とを両方表示可能に構成すると良い。以上、説明をした通り、本第49制御例におけるパチンコ10

では、1回の変動演出中の複数タイミングにて対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための予告演出を実行可能にしており、各予告演出として設定される予告演出態様によって遊技者に対して大当たり当選しているか否かを予測可能に構成している。そして、各予告演出として設定される予告演出態様が所定条件を満たした場合に、各予告演出の演出態様を再設定可能に構成している。そして、予告演出の演出態様を再設定する場合には、各予告演出の演出態様を紐付けた複数の演出パターンの中から1の演出パターンを設定可能に構成している。

10

#### 【5583】

このように構成することで、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定することで変動演出中に実行される予告演出にバリエーションを持たせることができると共に、各予告演出の演出態様を紐付けた演出パターンが設定されることにより、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定する場合には設定され難い態様の予告演出を実行させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。加えて、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定した結果、決定頻度の低い演出態様（例えば、プレミアム演出に対応する演出態様）が決定された場合には、決定頻度の低い演出態様を残したまま予告演出の演出態様が再設定されるように構成しているため、予告演出の演出態様を再設定することにより、プレミアム演出の実行頻度が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第49制御例では、予告演出とは異なる演出によって、当該抽選の結果が既に報知されている場合（大当たり当選であることが事前に報知されている場合）には、演出パターンとして、大当たり当選の期待度が高い演出態様が設定される演出パターンが決定されるように構成している。

このように構成することで、大当たり当選であることが事前に報知された特別図柄変動に対応する変動演出にて実行される予告演出の演出態様に基づいて、大当たり当選の事前報知が見間違いだったのではと思わせてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、当該抽選の結果が既に報知されている場合（大当たり当選であることが事前に報知されている場合）において、予告演出の演出態様として大当たり当選の期待度が低い演出態様が設定される演出パターンが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選であることが事前に報知されたことを把握している遊技者は安心して変動演出を見ることができ、大当たり当選であることが事前に報知されたことを把握していない遊技者に対しては、外れ変動であると思わせながら大当たり変動であることを把握させることができるため、意外性のある遊技を提供することができる。

20

30

40

#### 【5584】

また、本第49制御例では、1の変動演出中に実行される複数の予告演出のそれぞれに対して演出態様を決定し、決定された演出態様に基づいて予告演出の演出態様を再設定するか否かを決定するように構成しているが、予告演出の再設定条件として他の条件を設けても良く、例えば、過去に設定された予告演出の演出態様に関する情報と、その予告演出に対応する特別図柄抽選の結果に関する情報とを対応付けて記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている情報に基づいて、再設定条件の成立度合いを決定可能に構成しても良い。例えば、特別図柄抽選結果が大当たりに対応する変動演出の演出態様として、大当たり当選時に選択され易い演出態様が設定されている割合が80%を超えている場合は必ず再設定条件が成立し、60%~80%の場合は50%の確率で再設定条件が成立す

50

るように構成しても良い。このように構成することで、予告演出として大当たり当選時に選択され難い演出態様を用いた予告演出を実行させ易くすることができる。

#### 【 5 5 8 5 】

< 第 5 0 制御例 >

次に、図 1 8 4 3 から図 1 8 5 2 を参照して、本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、大当たり遊技終了後に実行される演出の内容と、変動演出としてリーチ演出中に実行される演出の内容と、を異ならせている点で相違している。

#### 【 5 5 8 6 】

< 本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤構成について >

まず、本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の構成について、図 1 8 4 3 を参照して、説明をする。図 1 8 4 3 は、本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 を示した正面図である。図 1 8 4 3 に示した通り、本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 は、上述した第 4 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 に対して、可変表示ユニット 8 0 に発光役物 C r 1 を設けた点で相違している。それ以外の構造は同一であり、同一の構造については同一の符号を付して、その説明を省略する。発光役物 C r 1 は、遊技者による枠ボタン 2 2 への操作に基づいて発光態様を可変可能に構成されており、枠ボタン 2 2 への操作に応じて、通常態様、第 1 発光態様、第 2 発光態様と可変するように構成している。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される変動演出と、発光役物 C r 1 を用いた発光演出と、枠ボタン 2 2 への操作内容と、の関係については、図 1 8 4 4 を参照して後述する。

#### 【 5 5 8 7 】

< 本第 5 0 制御例における演出の内容について >

次に、図 1 8 4 4、及び図 1 8 4 5 を参照して、本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される演出の内容について説明をする。まずは、図 1 8 4 4 を参照して、大当たり遊技終了後に実行される保留図柄リトライチャンスについて説明をする。従来より、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を複数獲得可能に構成し、獲得済みの特図保留数を示すための保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示し、その保留図柄の表示態様を、獲得した特図保留に含まれる入賞情報を事前判別した事前判別結果に応じて変更する保留変化演出を実行可能に構成したパチンコ機 1 0 がある。具体的には、保留図柄の表示態様として、第 1 表示態様（例えば、白色）、第 2 表示態様（例えば、青色）、第 3 表示態様（例えば、赤色）を少なくとも設定可能に構成し、対象となる特図保留に含まれる入賞情報に対する事前判別結果（先読み結果）が大当たりに対応する事前判別結果である場合に、外れに対応する事前判別結果である場合よりも第 3 表示態様が設定され易くなるように保留変化演出を実行可能に構成したパチンコ機 1 0 がある。このような構成を有する従来型のパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選が実行されるよりも前に、獲得している特図保留に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆することが可能となるため、1 の特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行される演出期間の長さを、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動期間よりも長くすることができ、演出効果を高めることができる。しかしながら、獲得済みの特図保留の中に大当たり当選に対応する特図保留（大当たり保留）が存在している場合には、その大当たり保留に対応する特別図柄抽選で大当たりした後に遊技状態が切り替わる可能性があることから、大当たり保留よりも後に獲得した特図保留に対して保留変化演出を実行しないように構成しているパチンコ機 1 0 や、大当たり当選への期待度が高い変動演出が実行されている場合には、新たな特図保留を獲得した場合であっても、実行中の変動演出に遊技者を注視させるために、保留変化演出を実行しないように構成しているパチンコ機 1 0 がある。

#### 【 5 5 8 8 】

この場合、保留変化演出が実行されることによって、遊技者に分かり難い演出が提供されてしまうことを抑制することができるが、保留変化演出の実行頻度が低くなる分、演出

10

20

30

40

50

効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 50 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技終了時点で獲得済みの特図保留に対して、大当たり遊技終了後に新たな保留変化演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に対応した事前判別の結果に基づいた保留変化演出を実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、大当たり遊技終了時点で獲得済みの特図保留に応じて、異なる演出を大当たり遊技終了後に実行させる処理は、後述する第 66 制御例における特定期間経過後に、特定期間中に獲得した賞球数に応じた態様で特定演出を実行する処理の別形態である。さらに、大当たり保留の存在によって保留変化演出が実行されなかった保留図柄、即ち、大当たり保留に対して保留変化演出が実行された後に獲得した特図保留や、大当たり保留に対応する特別図柄変動の実行期間中に獲得した特図保留に対応する保留図柄に対しても、保留変化演出を実行することができるため、遊技者に対して保留変化演出による注視させることができる。また、本第 50 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技終了後に再度保留変化演出を実行可能に構成するにあたり、大当たり遊技終了後に特図保留を獲得した際の保留図柄表示演出を疑似的に実行可能に構成している。具体的には、既に獲得済みの特図保留に対応する保留図柄を保留図柄表示領域から一旦削除し、その後、保留図柄表示領域に保留図柄を表示させる演出を実行可能に構成している。つまり、既に獲得済みの特図保留を、大当たり遊技終了後に新たに特図保留を獲得したように見せる疑似保留図柄表示演出を実行可能に構成している。このように構成することで、保留図柄表示領域に保留図柄が表示されるタイミングにて実行される保留変化演出も実行させることが可能となるため、保留変化演出のバリエーションを増加し易くすることができる。

10

20

#### 【5589】

さらに、本第 50 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技が実行される前（大当たり図柄が停止表示されるまで）に実行された保留変化演出の演出態様（各保留図柄の表示態様）を一時的に記憶可能に構成しており、大当たり遊技終了後に決定された保留変化演出の演出態様と、記憶されている保留変化演出の演出態様と、を比較することで、大当たり遊技前に実行されていた保留変化演出の演出態様よりも遊技者に不利な演出結果となる保留変化演出を実行しないように構成している。つまり、大当たり遊技が実行されるよりも前に、第 3 表示態様（赤色）で表示されていた保留図柄に対して、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出態様を決定するための処理にて第 2 表示態様（青色）が決定された場合には、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出態様を決定するための処理の処理結果では無く、大当たり遊技前に実行されていた保留変化演出の演出態様を用いて保留変化演出を実行するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技前に表示されていた保留図柄の表示態様を記憶している遊技者に対して、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出によって、大当たり期待度が低い表示態様へと格下げされたことにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 50 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技終了後に実行される保留変化演出によって、大当たり遊技前とは異なる表示態様となった保留図柄を遊技者に識別可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出結果を遊技者に分かり易く報知することができる。本第 50 制御例におけるパチンコ機 10 では、リーチ演出が実行される演出期間の一部期間において、遊技者による枠ボタン 22 への操作を有効に判別可能な操作有効期間を設定し、遊技者による枠ボタン 22 への操作に基づいて実行される操作演出を実行可能に構成している。

30

40

#### 【5590】

そして、操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第 1 操作演出と、発光役物 Cr1 の発光態様を可変させる第 2 操作演出と、を実行可能に構成している。ここで、従来より、変動演出中に遊技者が枠ボタン 22 を操作することで、装飾用の役物（LED を有する発光役物や、可動役物）の態様を可変可能に構成されているパチンコ機 10 がある。また、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示されている表示態様（第 3 図柄やキャラクタ等）を可変可能に構成されているパチンコ

50

機 10 もある。そして、何れの要素を可変させる場合であっても、その可変態様に応じて、実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）を遊技者に示唆可能に構成されているものが一般的であり、例えば、装飾用の役物の可変態様として、第 1 可変態様と、第 2 可変態様と、を設定可能に構成し、対応する変動演出が当たり変動演出である場合には、第 1 可変態様よりも第 2 可変態様の方が設定されやすく、対応する変動演出が外れ変動演出である場合には、第 1 可変態様の方が第 2 可変態様よりも設定され易くなるように構成していた。これにより、変動演出中に枠ボタン 22 を操作し、装飾用の役物や表示画面に表示されている表示態様を可変させることで、変動演出の演出結果を遊技者に予測させるための情報を提供することができ、遊技者に対して意欲的に枠ボタン 22 を操作させることができるものであった。しかしながら、当たり変動演出よりも外れ変動演出にて実行され易い可変態様が設定された場合には、その時点で大当たり当選への期待度が低くなり遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 50 制御例におけるパチンコ機 10 では、操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第 1 操作演出と、発光役物 Cr 1 の発光態様を可変させる第 2 操作演出と、を実行可能に構成し、第 1 操作演出の演出態様と、第 2 操作演出の演出態様と、を組み合わせる特別図柄抽選の結果を示唆可能に構成している。

10

#### 【5591】

つまり、第 1 操作演出と、第 2 操作演出との組合せとして基本パターンを 3 種類設け、3 種類の基本パターンが大当たり当選の期待度を異ならせて規定した上で、その基本パターンとは異なる組合せで各操作演出が実行された場合にも大当たり当選の期待度が高いことを示唆可能に構成している。このように構成することで、基本パターンのうち大当たり当選の期待度が比較的低い基本パターンにて実行される第 1 操作演出の演出態様、又は、第 2 操作演出の演出態様が設定された場合であっても、他方の操作演出の演出態様が基本パターンの組合せとならない演出態様となった場合には、大当たり当選の期待度を高めることができる。よって、一方の操作演出にて実行される演出態様だけで大当たり当選の期待度が低いことが確定することが無く、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 1846 を参照して、本第 50 制御例にて実行される操作演出の演出態様と、大当たり当選期待度との関係について説明をする。図 1796 は、図柄停止アクション（第 1 操作演出の演出態様）と、発光パターン（第 2 操作演出の演出態様）と、当たり期待度との関係性を示した図である。図 1846 に示した通り、本第 50 制御例では、リーチ状態中に実行される操作演出のうち第 1 操作演出の演出態様として「通常」、「C - 1」、「C - 2」、「C - 3」の 4 種類の演出態様を決定可能に構成しており、第 2 操作演出の演出態様として「通常」、「低速」、「高速」、「最速」の 4 種類の演出態様を決定可能に構成している。

20

30

#### 【5592】

第 1 操作演出の演出態様として「通常」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン 22 を操作しても、変動中の第 3 図柄に対しても何らアクション動作（停止アクション）が実行されない。また、演出態様として「C - 1」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン 22 を操作した場合に、変動中の第 3 図柄が急ブレーキをかけるアクション動作（停止アクション）が実行される。さらに、演出態様として「C - 2」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン 22 を操作した場合に、変動中の第 3 図柄に付されたキャラクタの目が炎を纏うアクション動作（停止アクション）が実行される（図 1845（a）参照）。最後に、演出態様として「C - 3」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン 22 を操作した場合に、変動中の第 3 図柄に付されたキャラクタがウインクをするアクション動作（停止アクション）が実行される。上述した第 1 操作演出の各演出態様は、対応する特別図柄抽選の結果に応じて選択割合が異なるように構成しており、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、「通常」が最も選択され易く、次いで、「C - 1」、「C - 2」、「C - 3」の順に徐々に選択され難く構成している。なお、本第 50 制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ、第 1 操作演出の演出態様として演出態様「C - 3」を設定可

40

50



能に構成している。つまり、リーチ状態中に枠ボタン２２を操作し、変動中の第３図柄に付されたキャラクタがウイंकをした場合には、大当たり当選に対応する変動演出であることを遊技者が把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対してリーチ状態中に積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。

#### 【５５９３】

また、第２操作演出の演出態様として「通常」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、通常速度「ダッ・・・ダッ」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変し、演出態様として「低速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、低速度「ダッ・・・」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変し、演出態様として「高速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、高速度「ダッダッダ」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変する。最後に、演出態様として「最速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、最高速度「バーン」で発光役物Ｃｒ１の発光態様が可変する第２操作演出が実行される。この第２操作演出の演出態様は、基本的には第１操作演出の演出態様と紐付くように構成されており、操作演出の基本パターンとしては、「第１操作演出「通常」、第２操作演出「通常」」、「第１操作演出「Ｃ－１」、第２操作演出「低速」」、「第１操作演出「Ｃ－２」、第２操作演出「高速」」の組合せが基本パターンとして設定され易くなるように構成している。そして、上述した基本パターンの組合せ以外の組合せで操作演出が実行された場合には、基本パターンの組合せで操作演出が実行された場合よりも、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。なお、本制御例では、１の枠ボタン２２への操作に基づいて実行される操作演出を、表示態様を可変させる第１操作演出と、発光態様を可変させる第２操作演出としているが、３種類以上の操作演出を１の枠ボタン２２への操作に基づいて実行させても良い。また、操作演出として、出力される音声の態様を可変させるように構成しても良い。

#### 【５５９４】

＜第５０制御例における電氣的構成について＞

次に、図１８４７、及び図１８４８を参照して、本第５０制御例におけるパチンコ機１０の電氣的構成について説明をする。本第５０制御例におけるパチンコ機１０の電氣的構成は、上述した第４７制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については、その説明を省略する。まず、図１８４７を参照して、本第５０制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１８４７は、本第５０制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１８４７に示した通り、本第５０制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第４７制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図１７６８（ａ）参照）に対して、演出パターン選択テーブル２２２１ａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。演出パターン選択テーブル２２２１ａは、リーチ状態中に実行される操作演出の演出パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、変動演出としてリーチ演出が決定されている場合に実行される演出パターン選択処理（図１８５２のＳ５３０１ｋ参照）において、操作演出の演出パターンを決定する際に参照される（図１８５２のＳ５３５１ｋ参照）。ここで、図１８４８を参照して、演出パターン選択テーブル２２２１ａの内容について詳細に説明をする。図１８４８は、演出パターン選択テーブル２２２１ａに規定されている内容を示した図である。図１８４８に示した通り、演出パターン選択テーブル２２２１ａには、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて複数種類の演出パターン種別が規定されている。

#### 【５５９５】

具体的には、特別図柄抽選の結果が当たり（大当たり）の場合は、取得した演出カウン



タ 2 2 3 f の値が「 0 ～ 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 1」が、「 1 0 ～ 1 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 3」が、「 2 0 ～ 2 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 5」が、「 3 0 ～ 4 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 2」が、「 5 0 ～ 6 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 4」が、「 7 0 ～ 8 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 6」が、「 9 0 ～ 9 5 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 7」が、「 9 6 , 9 7 」の値には、演出パターン種別として「パターン 8」が、「 9 8 , 9 9 」の値には、演出パターン種別として「パターン 9」が、それぞれ規定されている。また、特別図柄抽選の結果が外れの場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ～ 6 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 1」が、「 7 0 ～ 8 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 3」が、「 9 0 , 9 1 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 5」が、「 9 2 ～ 9 6 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 2」が、「 9 7 , 9 8 」の値には、演出パターン種別として「パターン 4」が、「 9 9 」の値には、演出パターン種別として「パターン 6」が、それぞれ規定されている。

10

#### 【 5 5 9 6 】

< 第 5 0 制御例における制御処理について >

次に、図 1 8 4 9 から図 1 8 5 2 を参照して、本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の制御処理の内容は同一であるため、その説明を省略する。上述した第 4 7 制御例との相違点を具体的に説明すると、変動演出設定処理（図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照）において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合に（S 5 1 0 7 H : N o ）、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別する処理を実行し、確変状態であると判別した場合に、確変中演出設定処理（図 1 8 4 9 の S 5 1 0 1 K a 参照）を実行する処理を追加した点と、詳細態様決定処理（図 1 7 9 4 の S 5 1 1 5 H 参照）に代えて、詳細態様決定処理（図 1 8 5 1 の S 5 1 1 5 K a 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。なお、上述した第 4 7 制御例との相違点である。確変状態が設定されているか否かを判別する処理については、変動演出設定処理（図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照）にて従状態設定エリア 2 2 3 g に格納されている現在の遊技状態に対応する情報を読み出す処理（S 5 1 0 6 H）において読み出した情報に基づいて判別を実行するものであり、上述した各制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理のうち、現在の遊技状態を判別するための処理と同一内容となるため、その説明を省略する。

20

30

#### 【 5 5 9 7 】

まず、図 1 8 4 9 を参照して、確変中演出設定処理（図 1 8 4 9 の S 5 1 0 1 K a ）の処理内容について説明をする。図 1 8 4 9 は、確変中演出設定処理（図 1 8 4 9 の S 5 1 0 1 K a ）の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理（図 1 8 4 9 の S 5 1 0 1 K a ）は、上述した第 4 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 の確変中演出設定処理（図 1 8 3 9 の S 5 1 0 1 K 参照）と同様に、確変状態中に実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。なお、確変中演出設定処理（図 1 8 4 9 の S 5 1 0 1 K a ）において実行される各種処理のうち、上述した確変中演出設定処理（図 1 8 3 9 の S 5 1 0 1 K 参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付したり、図示を省略したりし、その説明を省略する。確変中演出設定処理（S 5 1 0 1 K a ）が実行されると、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に基づいて現在の演出モードを特定し（S 5 1 5 1 K ）、初回変動態様設定処理を実行し（S 5 1 5 1 K a ）、その後、上述した第 4 9 制御例における確変中演出設定処理（図 1 8 3 9 の S 5 1 0 1 K 参照）と同一の S 5 1 5 2 K ～ S 5 1 6 5 K の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 1 8 5 0 を参照して、確変中演出設定処理（図 1 8 4 9 の S 5 1 0 1 K a 参照）

40

50

にて実行される初回変動態様設定処理（S 5 1 5 1 K a）の処理内容について説明をする。図 1 8 5 0 は、初回変動態様設定処理（S 5 1 5 1 K a）の処理内容を示したフローチャートである。この初回変動態様設定処理（S 5 1 5 1 K a）では、大当たり遊技終了後に実行される保留変化演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、初回変動態様設定処理（S 5 1 5 1 K a）が実行されると、まず、今回の特別図柄変動が大当たり終了後の初回変動であるかを判別し（S 5 1 7 1 K a）、初回変動では無いと判別した場合は（S 5 1 7 1 K a : N o）、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 5 9 8 】

一方、初回変動であると判別した場合は（S 5 1 7 1 K a : Y e s）、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている入賞情報に基づいて保留変化演出の演出態様を決定する（S 5 1 7 2 K a）。なお、保留変化演出の演出態様を決定するための処理の詳細な内容については、上述した第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される保留演出設定処理（図 5 7 4 参照）に対して、保留変化演出の演出態様を設定するタイミングを、入賞コマンドを受信したタイミングから大当たり遊技終了後の初回変動タイミングに変更した点と、保留変化演出の対象となる特図保留を、入賞コマンドに対応する特図保留から入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている全ての特図保留に変更した点で相違し、それ以外は同一であるため、その説明を省略する。そして、S 5 1 7 2 K s の処理において、保留変化が決定されたかを判別し（S 5 1 7 3 k a）、保留変化すると判別した場合は（S 5 1 7 3 K a : Y e s）、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている大当たり前の保留表示（各保留図柄の表示態様）に対応する情報を読み出し（S 5 1 7 4 a）、大当たり前保留表示に特定表示があったかを判別し（S 5 1 7 5 a）、特定表示が無いと判別した場合は（S 5 1 7 5 a : N o）、今回決定した保留変化演出の演出態様（保留変化態様）と、大当たり前の保留表示態様とを比較し（S 5 1 7 6 K a）、表示態様が昇格する保留表示に対して、今回決定した保留変化態様を決定し（S 5 1 7 7 k a）、決定した保留表示態様を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し（S 5 1 7 8 k a）、本処理を終了する。また、S 5 1 7 3 k a の処理において、保留変化無しと判別した場合（S 5 1 7 3 k a）、或いは、S 5 1 7 5 k a の処理において、大当たり前保留表示に特定表示があると判別した場合は（S 5 1 7 5 K a : Y e s）、大当たり前の保留変化態様をそのまま残した保留変化演出を実行するために、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている大当たり前の保留表示に対応する表示態様を再表示するための演出態様を決定し（S 5 1 7 9 K a）、S 5 1 7 8 K a の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 5 5 9 9 】

以上、説明をした通り、本第 5 0 制御例では、確変状態中における特別図柄変動の変動演出を設定するための処理において、初回変動時（確変状態が設定された後、1 回目の特別図柄変動時）に、既に獲得済みの特図保留に対応する保留図柄を、新たに特図保留を獲得したかのように見せる演出で再表示するように構成し、保留図柄が再表示される際に、保留変化演出（保留図柄リトライチャンス）も合わせて実行するように構成している。このように構成することで、新たに設定された遊技状態に対応する保留変化演出を遊技者に分かり易く提供することができる。なお、本第 5 0 制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合のみ保留図柄リトライチャンスを実行するように構成しているが、これに限ること無く、全ての大当たり遊技終了後に実行するように構成しても良いし、確変状態以外の特定の遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に実行するように構成しても良い。また、大当たり遊技が実行された時点で獲得済みの特図保留内に、保留変化演出の対象外となっている特図保留、例えば、大当たり変動が実行されている最中に獲得した特図保留に対しては保留変化演出を実行しないように構成されているパチンコ機 1 0 においては、保留変化演出の対象とならなかった特図保留を保留変化演出の対象として再度保留変化演出を実行することができるため、保留変化演出によって表示態様が可変される保留図柄を表示させ易くすることができ演出効果を高めることが出来る。次に、図 1 8 5 1 を参照して、詳細態様決定処理（S 5 1 1 5 k a）の処理内容について説明をする。図 1 8 5 1 は、詳細態様決定処理（S 5 1 1 5 k a）の処理内容を示したフローチャ

ートである。この詳細態様決定処理（S5115ka）では、上述した第47制御例における詳細態様決定処理（図1794のS5115H参照）に対して、リーチ演出を設定する際に、演出パターン選択処理（S5301ka）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容について同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【5600】

ここで、詳細態様決定処理（図1851のS5115Ka参照）にて実行される演出パターン選択処理（S5301ka）について、図1852を参照して説明をする。図1852は、演出パターン選択処理（S5301ka）の処理内容を示したフローチャートである。この演出パターン選択処理（S5301ka）では、リーチ演出中に遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて実行される操作演出（第1操作演出、第2操作演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、演出パターン選択処理（S5301ka）が実行されると、まず、演出パターン選択テーブル2221aを参照して、リーチ演出中の演出パターン（操作演出の演出パターン）を決定し（S5351Ka）、対象となる特別図柄変動が当たり変動であることを報知する演出態様が他の変動演出の演出態様として決定されているかを（確定報知あるか）を判別し（S5352Ka）、確定報知が無いと判別した場合は（S5352Ka：No）、決定した演出パターンに対応する停止アクション（第1操作演出の演出態様）を設定し（S5353Ka）、決定した演出パターンに対応する発光パターン（第2操作演出の演出態様）を設定し（S5354Ka）、本処理を終了する。一方、S5352Kaの処理において、確定報知ありと判別した場合は（S5352Ka：Yes）、演出態様「C-3」（ウインク）を、停止アクション（第1操作演出の演出態様）として設定し（S5355Ka）、発光パターン（高速）を操作時発光態様として設定し（S5356Ka）、本処理を終了する。

#### 【5601】

##### <第51制御例>

次に、図1853から図1867を参照して、第51制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第51制御例におけるパチンコ機10は、上述した第10制御例と同様に特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成している。また、特別図柄の低確率状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選しない期間が特定期間継続した場合に、天井特典として第2時短状態を設定可能に構成している。ここで、上述した第10制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている場合に時短図柄抽選を実行可能に構成し、時短図柄抽選によって時短図柄当選した場合には、時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示したタイミングで第2時短状態を設定可能に構成していた。これに対して、本第51制御例におけるパチンコ機10では、第1時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）や、第2時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り）が設定されている場合も時短図柄抽選を実行可能に構成している。そして、第1時短状態や第2時短状態が設定されている状態で時短図柄当選した場合には、時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示されたタイミングでは無く、時短図柄当選したことを示す情報（時短当選情報）を記憶（時短ストック）しておき、設定されている第1時短状態、或いは第2時短状態が終了した後（時短終了条件が成立した後）に、時短ストックされている時短当選情報に基づいて時短状態（第2時短状態）を設定可能に構成している。このように構成することで、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができる。

#### 【5602】

さらに、本第51制御例では、時短図柄当選したことを示す時短当選情報を複数個記憶可能に構成している。つまり、第1時短状態中に時短20回が付与される時短図柄に3回当選した場合には、第1時短状態が終了した後に、時短60回の第2時短状態を設定可能に構成している。つまり、時短図柄に当選した回数に応じた特典（時短回数）を遊技者に付与可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に第1時短状

10

20

30

40

50

態が設定された場合において、遊技者に対して、第1時短状態中に大当たり当選を目指す遊技と、複数回の時短図柄当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第51制御例では、第1時短状態中に実行される演出として、時短図柄当選の有無を遊技者に示唆可能なストック示唆演出を実行可能に構成し、ストック示唆演出の演出結果として、時短ストックしたことを示す演出結果が表示されることで、第1時短状態が終了するよりも前に、時短図柄当選したことを遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選の有無を把握できないまま第1時短状態が終了してしまい、第2時短状態が設定されることを期待している遊技者に対して、第1時短状態終了後に通常状態が設定されてしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。ここで、本第51制御例では、時短ストックしている状態で大当たり当選した場合には、記憶されている時短当選情報を消去することで、遊技者に対して過剰に時短状態（第2時短状態）が設定されてしまうことを抑制するように構成している。つまり、本第51制御例では、次の大当たり当選するまでの期間において、ストックされた時短状態を設定可能に構成している。この場合、第1時短状態中にストック示唆演出が実行され、その演出結果として時短ストックしたことを示した演出結果が表示された状態で大当たり当選してしまうと、時短ストックを残したまま大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に時短ストックに基づく時短状態が設定されないことから遊技者が遊技に対して不信感を抱いてしまうという問題があった。

10

#### 【5603】

20

そこで、本第51制御例におけるパチンコ機10では、時短ストックしていることを示す演出態様（ストックアイコンを獲得する演出態様）でストック示唆演出が実行された後に大当たり当選した場合には、ストックアイコンを用いた大当たり変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選によってストックされている時短当選情報が消去される場合であっても、大当たり変動演出にストックアイコンを用いるため、ストックアイコンが残った状態で大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第51制御例におけるパチンコ機10では、実行されるストック示唆演出の演出態様によって、時短図柄当選回数を遊技者に予測させることが可能に構成している。このように構成することで、ストック示唆演出の演出態様を把握することで、時短図柄当選の有無だけでなく、時短図柄当選回数（時短ストック数）も把握することができる。よって、第1時短状態が終了した後に設定される第2時短状態の時短回数（20回×時短ストック数）を遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。なお、本第51制御例におけるパチンコ機10では、第1時短状態終了時にストック済の時短当選情報に含まれる時短回数（第2時短状態の時短回数）を合算し、その合算結果を、第1時短状態の後に設定される第2時短状態の時短回数として設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短図柄に当選した回数を時短当選情報として記憶可能に構成し、第1時短状態が終了した後に、時短回数20回の第2時短状態（1セット）を、時短当選回数分繰り返し設定可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動の実行回数が特定回数となった場合に成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選の結果に基づいて成立する時短終了条件や、普通図柄抽選の結果に基づいて成立する時短終了条件を有したパチンコ機10、即ち、特別図柄抽選の実行回数が特定回数の特別図柄抽選が実行されるよりも前に成立し得る時短終了条件を有したパチンコ機10において、1セット分の第2時短状態が終了した場合であっても、次セットの第2時短状態を設定することが可能となる。

30

40

#### 【5604】

つまり、時短ストックされている時短当選情報を合算して1の第2時短状態を設定可能に構成した場合は、複数回の時短図柄当選によって獲得した時短当選情報に対応する時短回数を第2時短状態の残時短回数として設定することができるため、第1時短状態終了後に設定される第2時短状態の時短回数を遊技者に対して意外性のある時短回数とし易くすることができるが、複数回の時短図柄当選によって獲得した時短当選情報を合算して1の

50

第２時短状態の時短回数としているため、その第２時短状態中に時短終了条件が成立した場合には、時短ストックしていた時短当選情報が全てクリアされてしまうという問題があった。一方で、時短図柄当選した回数を記憶可能に構成し、第１時短状態が終了した後に、時短ストックされている時短図柄当選回数分繰り返して第２時短状態を設定可能に構成した場合には、第１時短状態中における時短図柄当選回数を遊技者に分かり易く把握させることが困難だが、第２時短状態中に時短終了条件が成立したとしても、設定されている第２時短状態が終了するだけであり、時短当選情報が時短ストックされている場合には、再度、第２時短状態を設定することが可能となる。よって、第１時短状態中に時短図柄に複数回当選した状態で第１時短状態が終了し第２時短状態が設定された場合において、１の時短終了条件の成立のみで時短ストックした第２時短状態が全て消滅してしまうことを抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【５６０５】

また、本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技間において時短当選情報を記憶可能（時短ストック可能）に構成しているがこれに限ること無く、時短ストックされた時短当選情報を、大当たり遊技を跨いで保持可能に構成しても良い。さらに、時短当選情報として記憶している時短回数のうち、一部のみを用いて第２時短状態を設定可能に構成しても良く、例えば、複数回の時短図柄当選によって合算で時短回数２００回の第２時短状態を設定可能な時短当選情報をストックしている状態で第２時短状態の設定条件が成立した場合に、第２時短状態の時短回数を、２００回を上限に抽選で決定するように構成しても良い。このように構成することで、設定される第２時短状態の時短回数を遊技者に把握させ難くすることができる。また、本第５１制御例では、第１時短状態が終了した場合に第２時短状態の設定条件が成立するように構成しているが、第２時短状態の設定条件が成立するタイミングを異ならせても良く、例えば、第１時短状態における残時短回数が所定回数（例えば、残り３回）となった場合に第２時短状態の設定条件が成立しても良いし、第１時短状態中に実行される抽選（特別図柄抽選、普通図柄抽選）の結果が特定の抽選結果（例えば、外れの一部）となった場合や、第１時短状態の経過時間が所定期間（例えば、１０分）となった場合に依じて、第２時短状態の設定条件が成立するように構成しても良い。さらに、第１時短状態が終了し、第１時短状態とは異なる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されてから所定遊技（例えば、特別図柄変動５回）を実行した後に第２時短状態の設定条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで第２時短状態の設定条件が成立するのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

20

30

#### 【５６０６】

< 第５１制御例における演出内容について >

次に、図１８５３から図１８５５を参照して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第５１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１０制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１時短状態や第２時短状態、即ち、特別図柄の確率状態が低確率であり、且つ、第２入球口６４０へと遊技球を比較的入球させ易い遊技状態が設定されている間も時短図柄抽選を実行可能に構成している点で相違しており、第１時短状態中に実行される演出、及び第２時短状態中に実行される演出の内容、より具体的には、第１時短状態中に実行された時短図柄抽選の結果を示すための演出（時短ストック示唆演出）や、第１時短状態から第２時短状態へと移行する際の演出の内容を異ならせている。図１８５３（ａ）は、第１時短状態中における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。本第５１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、大当たり遊技終了後に第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。この第１時短状態中は、普通図柄の高確率状態が設定されることから、電動役物６４０ａが開放状態となり易く第２入球口６４０へと遊技球を比較的入球させ易くすることができるため、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。よって、第１時短状態中は、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに形成される案内表示領域Ｄｍ４には、遊技者に対して

40

50

右打ち遊技を案内するための表示態様として「右打ち」が表示されている。

#### 【5607】

そして、案内表示領域 D m 4 の下方には、第 1 時短状態が終了するまでに実行させることが可能な特別図柄抽選回数（残時短回数）を示すための残回数表示領域 D m 7 が形成される。本第 5 1 制御例では、第 1 時短状態の時短回数が 1 0 0 回に設定されているため、第 1 時短状態が設定された直後は、残回数表示領域 D m 7 に「残り 1 0 0 回」が表示され、特別図柄抽選が実行される毎に残回数が 1 ずつ減算表示される。図 1 8 5 3 ( a ) に示した図は、第 1 時短状態が設定されてから 4 0 回目の特別図柄変動が実行されている状態を示しているため、残回数表示領域 D m 7 には「残り 6 0 回」が表示されている。また、主表示領域 D m の隅部（遊技者が視認し難い位置）には、第 2 特別図柄の変動状況を示すための表示領域 D m 2 が形成される。図 1 8 5 3 ( a ) に示した図は、右打ち遊技を継続することで第 2 特別図柄変動が実行されている状態を示しているため表示領域 D m 2 には、第 2 特別図柄が変動表示されていることを示すための表示態様（図では 3 つの下方向矢印で表示）を表示している。本第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、通常状態にて左打ち遊技を実行する場合よりも、第 1 時短状態にて右打ち遊技を実行する場合の方が、特別図柄抽選の実行権利を効率良く獲得可能に構成しており、具体的には、通常状態で左打ち遊技を実行した場合には、発射された遊技球 1 0 0 個に対して第 1 入球口 6 4 へと入球する遊技球が 5 個程度となり、第 1 時短状態中で右打ち遊技を実行した場合には、発射された遊技球 1 0 0 個に対して第 2 入球口 6 4 へと入球する遊技球が 5 0 個程度となるように遊技盤 1 3 の盤面が構成されている。そして、第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動の変動時間の方が、通常状態中に実行される第 1 特別図柄変動の変動時間よりも短い変動時間が設定され易くなるように構成している。

10

20

#### 【5608】

つまり、新たな特別図柄抽選の実行権利を比較的獲得し難い通常状態においては、1 回の特別図柄変動の変動時間を比較的長めに設定することにより、特別図柄変動が実行されていない期間を発生させ難くし、新たな特別図柄抽選の実行権利を比較的獲得し易い第 1 時短状態においては、1 回の特別図柄変動の変動時間を比較的短めに設定することにより、単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄変動回数を増加させ、遊技効率を高めるように構成している。このように構成されたパチンコ機 1 0 において、短い変動時間で特別図柄変動が次々と実行される第 1 時短状態中は、大当たり当選したことを短い演出期間で遊技者に分かり易く報知可能な演出態様で変動演出が実行されるように構成している。具体的には、図 1 8 5 3 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の中央付近でウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が左方向から右方向に向かって走っているアクションが実行され、キャラクタ 8 0 1 のアクションに伴って、大当たり当選に対応する V アイコン 8 0 1 V と、時短図柄当選に対応する P アイコン 8 0 2 V とが、表示画面の右枠外から主表示領域 D m へと出現する演出が実行されるように構成している。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その特別図柄変動の停止タイミングに対応させて主表示領域 D m に表示されている V アイコン 8 0 1 V をキャラクタ 8 0 1 がゲットするアクションが実行され、時短図柄当選した場合には、その特別図柄変動の停止タイミングに対応させて主表示領域 D m に表示されている P アイコン 8 0 2 V をキャラクタ 8 0 1 がゲットするアクションが実行されるように構成している。

30

40

#### 【5609】

このように、特別図柄抽選の結果に関わらず、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様の一部（V アイコン 8 0 1 V、P アイコン 8 0 2 V）を継続して表示させておき、特別図柄抽選の結果が大当たり当選、或いは、時短図柄当選となった場合には、既に表示されている特別図柄抽選の結果を示すための表示態様の一部（V アイコン 8 0 1 V、P アイコン 8 0 2 V）を獲得する演出を実行させるように構成することで、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり当選）であると判別してから V アイコン 8 0 1 V を表示させ、表示された V アイコン 8 0 1 V をキャラクタ 8 0 1 がゲットする演出を実行する場合に比べて、特定の抽選結果となる特別図柄抽選が実行されてから抽選結果を示すため

50

の変動演出が終了するまでの演出期間を短縮することができると共に、短い演出期間であっても遊技者に分かり易い変動演出を実行することができる。また、第3図柄表示装置81の表示面に常に特別図柄抽選の結果を示すための表示態様の一部（Vアイコン801V、Pアイコン802V）が表示されているため、抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が長時間連続している場合であっても、大当たり当選や時短図柄当選に対して期待感を持ちながら遊技者に遊技を行わせることができる。さらに、変動演出として、Vアイコン801Vと、Pアイコン802Vと、を表示させるように構成することで、第1時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選に加えて時短図柄当選し得ることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、図1853(a)に示した通り、副表示領域Dsには、第1時短状態中に実行される変動演出の演出内容を遊技者に分かり易く案内するための案内表示態様として「V」ゲットで大当たり、「P」ゲットでパワーを貯める」の文字が表示される。このように案内表示態様を表示することにより、図1853(a)に示した変動演出が実行されている間は、大当たり当選した場合にはVアイコン801Vをゲットする演出が実行されることを容易に理解させることができる。また、Pアイコン802Vをゲットすることで何かしら遊技者に有利となることを容易に理解させることができる。

10

#### 【5610】

なお、上述した通り、キャラクタ801がPアイコン802Vをゲットする演出は、時短図柄当選した場合に実行されるように構成しているが、図1853(a)に示した案内表示態様では、Pアイコン802Vをゲットした場合に時短図柄当選したことを遊技者に報知しないように構成している。つまり、第1時短状態中に時短図柄当選した場合であっても、第1時短状態が終了するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、時短図柄当選によって付与される時短特典（第2時短状態の設定）が付与されることなく、その時短特典が消去されることから、Pアイコン802Vをゲットした演出が実行されたことで時短図柄当選が報知されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。そこで、本第51制御例では、Pアイコン802Vをゲットした状態で大当たり当選した場合には、Pアイコン802Vを用いてキャラクタ801をパワーアップさせることでVアイコン801Vを獲得し易いアクションを実行させたり、Vアイコン801VとPアイコン802Vとを合体させることで、特定の当たり種別（例えば、確変大当たり）の大当たりに当選したことを報知可能に構成している。このように構成することで、時短図柄当選に基づいてPアイコン802Vをゲットする演出を実行したとしても、時短図柄当選に基づく時短特典が付与されない場合にはPアイコン802Vを別の用途で用いることができ、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、第1時短状態が終了し、第2時短状態（時短特典）が付与される場合には、勿論、Pアイコン802Vを用いた演出が実行される。

20

30

#### 【5611】

次に、図1853(b)を参照して、第1時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で時短図柄当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。図1853(b)は、第1時短状態中に時短図柄当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図1853(b)では、第1時短状態における50回目の特別図柄抽選の結果が時短図柄当選であることを示すための表示態様で特別図柄変動が停止表示された時点の表示画面を示しており、残回数表示領域Dm7には第1時短状態の残時短回数として「残り50回」が表示されており、表示領域Dm2には、第2特別図柄抽選の抽選結果が時短図柄当選であることに対応する表示態様として「340」の表示態様で第3図柄が停止表示されている。また、主表示領域Dmでは、キャラクタ801がPアイコン802Vをゲットするアクションが実行され、「P」ゲットの文字が表示されている。そして、残回数表示領域Dm7の下方には、獲得したPアイコン802Vの数を示すためのP獲得数表示領域として表示領域Dm70が形成され、今回獲得したPアイコン802Vに対応する獲得アイコンP1が表示されている。上述した通り、本第51制御例では、第1時短状態中に複数回、時短図柄当選可能に構成しており、第1時短状態が終了するまで（第1時短状態中に大

40

50



当たり当選するまで、或いは、残時短回数が 0 になるまで)、時短図柄に当選した数に対応させて表示領域 D m 7 0 に獲得アイコンが増加表示されるように構成している。なお、本第 5 1 制御例では、第 1 時短状態中における時短図柄当選回数に対応させて表示領域 D m 7 0 に表示される獲得アイコンの数を増加させるように構成しているが、時短図柄当選回数に応じて表示態様を異ならせるように構成していれば良く、例えば、1 つの獲得アイコン P 1 の色や大きさを時短図柄当選回数に対応させて可変させたり、獲得アイコン P 1 の態様を時短図柄当選回数に対応させて可変させたりするように構成しても良い。

#### 【 5 6 1 2 】

さらに、本第 5 1 制御例では、時短図柄当選する毎に(時短図柄当選回数が 1 増加する毎に)獲得アイコンの数を増加させるように構成しているが、これに限ること無く、時短図柄当選回数が 1 よりも大きい所定回数(例えば、2 回又は 5 回)に到達する毎に獲得アイコンの数を増加させるように構成したり、獲得アイコン P 1 の態様を可変させるように構成しても良い。つまり、時短図柄当選した場合の一部において、時短図柄当選に基づいて可変表示可能な表示態様(獲得アイコン)を可変させないように構成しても良い。このように構成することで、時短図柄当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合に、表示領域 D m 7 0 に表示される表示態様が可変されない事象を創出することができるため、特別図柄変動の停止表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を判別可能な遊技者に対しても、表示領域 D m 7 0 に表示される表示態様が時短図柄当選を直接的に示しているものではないと思わせ易くすることができる。加えて、既に表示領域 D m 7 0 に獲得アイコン P 1 が少なくとも表示されている状態、即ち、第 1 時短状態中に時短図柄当選した後の状態では、特別図柄抽選の結果が外れである場合の一部において、表示領域 D m 7 0 に表示されている獲得アイコン P 1 の表示態様を可変させる擬似可変演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が時短図柄当選以外の特別図柄変動に対する変動演出として P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出を実行することができるため、特別図柄変動の停止表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を判別可能な遊技者に対しても、表示領域 D m 7 0 に表示される表示態様が時短図柄当選を直接的に示しているものではないと思わせ易くすることができる。なお、この場合、第 1 時短状態中に一度も時短図柄当選していない状態では、特別図柄抽選の結果が時短図柄当選以外の特別図柄変動に対する変動演出として表示領域 D m 7 0 に獲得アイコン P 1 を表示する(可変表示する)演出を実行しないように構成すると良い。このように構成することで、表示領域 D m 7 0 に獲得アイコン P 1 が表示されている状態で第 1 時短状態が終了したにも関わらず、第 2 時短状態が設定されず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【 5 6 1 3 】

図 1 8 5 3 ( b ) に戻り、説明を続ける。副表示領域 D s には、「「 P 」をゲット!! いいことあるかも」の案内表示態様が表示される。この案内表示態様を表示することにより、P アイコン 8 0 2 V をゲットしたことで、何らかの特典が付与されるのではと遊技者に思わせ易くすることができる。なお、図 1 8 5 3 ( b ) に示した通り、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選にて実際に時短図柄当選し、P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出が実行された時点においても、時短図柄に当選したことを遊技者に直接的に報知しないように構成している。このように構成することで、P アイコン 8 0 2 V をゲットしたことにより付与される特典の内容を遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。次に、図 1 8 5 4 ( a ) を参照して、獲得アイコン P 1 をゲットしている状態の第 1 時短状態における特別図柄最終変動中の演出について説明をする。図 1 8 5 4 ( a ) は、第 1 時短状態終了変動(第 1 時短状態における特別図柄最終変動)中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 8 5 4 ( a ) に示した通り、第 1 時短状態の最終変動では、残回数表示領域 D m 7 に「ラスト」の文字が表示され、今回の特別図柄変動が第 1 時短状態の最終変動であることが遊技者に報知される。また、表示領域 D m 7 0 には、獲得アイコン P 1、獲得アイコン P 2 が表示されており、獲得アイコン P 1、獲得アイコン P 2 を用いて、時短状態が延長されるか否かを報知するための時短延長示唆演出が主表示領域 D m



にて実行されている。より具体的には、図 1 8 5 4 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の中央付近には、複数の壁アイコン ( 第 1 壁 k b 1 ~ 第 4 壁 k b 4 ) が表示されており、獲得アイコン P 1 , P 2 を壁アイコンにぶつけることで第 1 壁 k b 1、第 2 壁 k b 2、第 3 壁 k b 3、第 4 壁 k b 4 の順に壁が破壊されている演出が実行される。そして、主表示領域 D m の上側には、時短延長示唆演出の演出内容を示すための案内表示態様として「貯めた P を使って壁を破壊しろ」の文字が、副表示領域 D s には「壁を沢山壊すほどチャンス」の文字が表示されている。

#### 【 5 6 1 4 】

図に示したとおり、第 1 壁 k b 1 には「終了」の文字が付されており、時短延長示唆演出の演出結果として、第 1 壁 k b 1 が破壊されずに残る演出結果が表示された場合は、第 1 時短状態終了後に第 2 時短状態が設定されない ( 時短状態が延長されない ) ことが報知されることになる。また、第 2 壁 k b 2 には「 + 2 0 」の文字が付されており、時短延長示唆演出の演出結果として、第 2 壁 k b 2 が破壊されずに残る演出結果が表示された場合は、第 1 時短状態終了後に時短回数 2 0 回の第 2 時短状態が設定される ( 時短状態が 2 0 回分延長される ) ことが報知されることになる。同様に、第 3 壁 k b 3 には「 + 4 0 」の文字が付されており、時短延長示唆演出の演出結果として、第 3 壁 k b 3 が破壊されずに残る演出結果が表示された場合は、第 1 時短状態終了後に時短回数 4 0 回の第 2 時短状態が設定される ( 時短状態が 4 0 回分延長される ) ことが報知されることになる。最後に、第 4 壁 k b 4 には「 V 」の文字が付されており、時短延長示唆演出の演出結果として、第 4 壁 k b が破壊されずに残る演出結果が表示された場合は、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であることが報知されることになる。本第 5 1 制御例では、第 1 時短状態中に時短図柄当選していない状態では獲得アイコン P 1 をゲットする演出が実行されないように構成しているため、時短延長示唆演出にて第 1 壁 k b 1 が破壊されない演出結果が表示された場合には、時短状態が終了する遊技者に思わせた後に、大当たり当選、或いは、時短状態の延長を遊技者に報知する復活演出が実行されるように構成している。このように復活演出を実行可能に構成することで、時短延長示唆演出の演出結果とは異なる長さに時短状態が延長されるのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【 5 6 1 5 】

また、図 1 8 5 4 ( a ) に示した演出画面は、演出結果として「 + 4 0 」が表示される場合における演出画面であって、各壁アイコンに付される文字の種別は、第 1 時短状態中における時短図柄当選回数や、特別図柄最終変動の抽選結果に応じて決定されるように構成しており、例えば、特別図柄最終変動が大当たり変動である場合の一部にて、全ての壁アイコン ( 第 1 壁 k b 1 ~ 第 4 壁 k b 4 ) に対して「 V 」を付した演出態様を設定可能にしたり、第 1 時短状態中における時短図柄当選回数が 5 回 ( 合算時短回数 1 0 0 回 ) であって、特別図柄最終変動が外れ変動である場合は、第 1 壁 k b 1 に「 + 4 0 」、第 2 壁 k b 2 に「 + 6 0 」、第 3 壁 k b 3 に「 + 8 0 」、第 4 壁 k b 4 に「 + 1 0 0 」の文字を付すことで、時短延長示唆演出が実行された時点で時短状態が延長することを遊技者に報知し、時短延長示唆演出が進行することによって延長される時短回数の予想範囲を徐々に狭めていく演出態様を設定可能にしたりしても良い。加えて、図 1 8 5 4 ( a ) に示した演出画面では、時短延長示唆演出中に破壊可能な壁アイコンを 4 つ設けた例を示しているが、壁アイコンの数はこれに限ること無く、3 個以下でも良いし、5 個以上でも良い。ここで、図 1 8 5 4 ( a ) では、第 1 時短状態中に時短図柄に 2 回当選しており、獲得アイコンを 2 つ ( 獲得アイコン P 1、獲得アイコン P 2 ) 獲得している状態で実行された特別図柄最終変動が外れである場合の時短延長示唆演出であって、第 2 時短状態として時短 4 0 回 ( 時短図柄当選 2 回分 ) が設定されることを示す演出結果が表示される場合の表示内容を示しており、時短延長示唆演出の演出態様として、先に発射された獲得アイコン P 2 が第 1 壁 k b 1 を破壊し、最後に発射される獲得アイコン P 1 が第 2 壁 k b 2 を破壊する演出が実行される。

#### 【 5 6 1 6 】

なお、本第 5 1 制御例では、時短図柄当選回数に応じて獲得アイコンの表示数を増加さ

せるように構成しているため、1つの獲得アイコンが1つの壁を破壊する演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短図柄当選回数に応じて獲得アイコンP1の表示態様を可変させる演出や、時短図柄当選回数とは異なる個数の獲得アイコンを表示させる演出を実行可能に構成した場合は、1つの獲得アイコンが複数の壁を破壊する演出や、複数の獲得アイコンによって1つの壁を破壊する演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、表示領域Dm70に表示されている獲得アイコンの個数と、時短延長示唆演出にて表示された壁の個数とに基づいて、時短延長示唆演出の演出結果を遊技者に予測させ難くすることができる。図1854(a)に示した時短延長示唆演出が終了し、第2時短状態が設定されると、図1854(b)に示した表示画面が表示される。図1854(b)は、第1時短状態終了後に第2時短状態が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図1854(b)に示した通り、主表示領域Dmの中央部には、時短延長示唆演出の演出結果として表示された第3壁kb3が表示され、残回数表示領域Dm7には、時短状態(第2時短状態)が終了するまでの残期間(残時短回数)を示す表示態様として「残り40回」が表示される。また、副表示領域Dsには、時短状態が40回延長されたことを示すための「時短延長!!+40回」の文字が表示される。つまり、第1時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が終了し、時短階数40回の第2時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ状態)が設定された場合に、時短状態が延長(時短40回)したかのように見せる演出が実行される。なお、第2時短状態中は、第1時短状態中に実行される変動演出の演出態様(図1853(a)参照)と同一の変動演出を実行するように構成している。

#### 【5617】

このように構成することで、遊技者に対して、遊技状態が移行したのでは無く、時短状態が延長したと思わせ易くすることができる。また、第1時短状態の終了後に設定される第2時短状態の時短回数が、第1時短状態中における時短図柄当選回数に応じて決定されるため、第1時短状態が設定された時点では、第2時短状態の設定有無、及び、第2時短状態の時短回数(時短状態の継続期間)が決定されていないことになる。よって、例えば、第1時短状態として所定回数(例えば、100回)が設定された場合に、設定された時短回数の一部(例えば、60回)を第1時短期間として遊技者に報知し、第1時短期間が終了した後に、残りの時短回数(例えば、40回)を延長時短期間として遊技者に報知する演出を実行する場合、即ち、時短状態の継続期間が決定されている状態で延長演出の演出態様を決定する場合に比べて、延長演出によって報知される延長時短期間の長さ(延長される時短回数)にバリエーションを持たせ易くすることができる。また、第1時短状態が設定された時点では延長される時短回数が決定されていないため、延長される時短回数を増加させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第51制御例では、第1時短状態中の時短図柄当選回数に応じて決定された第2時短状態の時短回数(時短20回×時短当選回数)を、時短延長示唆演出の演出結果を用いて全て報知するように構成しているため、図1854(b)に示した通り、第2時短状態が設定された時点で第2時短状態の時短回数の全てを示す「40」を表示するように構成しているが、これに限ること無く、時短延長示唆演出の演出結果として第2時短状態の時短回数の一部のみを報知するように構成しても良い。この場合、例えば、時短延長示唆演出の演出結果として報知可能な時短回数に上限(例えば、100回)を設け、第1時短状態中の時短図柄当選(時短20回)回数が6回となり、第2時短状態として時短回数120回が設定される場合には、時短延長示唆演出の演出結果として「100回」を報知するための演出結果を決定し、その後、第2時短状態中に実行される時短延長示唆演出によって、再度、時短状態が延長することを報知するように構成すれば良い。

#### 【5618】

このように構成することで、第1時短状態中に過剰に時短図柄当選した場合に対応させた時短延長示唆演出の演出態様、例えば、時短100回の第1時短状態中に100回の時短図柄(時短20回)に当選し、第2時短状態として時短2000回が設定されることを

示すための演出態様用の演出データ（「+2000」を付した壁画像データ）を容易する  
必要が無くなるため、時短延長示唆演出を実行するために用いる演出データ量を削減する  
ことができる。また、第1時短状態中に実行された時短延長示唆演出の演出結果が表示さ  
れた後も、時短状態が延長される演出（再延長演出）を実行することで、時短状態が終了  
するまでの間、表示されている時短状態の残期間（残時短回数）が延長される（加算され  
る）ことを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。また、図示は省略するが  
、本第51制御例におけるパチンコ機10では、第2時短状態中も第1時短状態中と同様  
に右打ち遊技によって第2特別図柄抽選の実行を目指す遊技が行われ、第2特別図柄抽選  
によって時短図柄当選の判定も行われるように構成している。そして、第2時短状態中に  
時短図柄当選した場合も時短当選情報を記憶（時短ストック）し、第2時短状態が終了し  
た場合に、時短ストックされている時短当選情報に基づいて新たな第2時短状態を再設  
定するように構成している。つまり、第2時短状態が設定されている場合も、第1時短状  
態中と同様に変動演出が実行され、時短最終変動にて時短延長示唆演出が実行されるよ  
うに構成している。このように構成することで、第1時短状態が設定されている場合と、第  
2時短状態が設定されている場合とで同一の演出態様で変動演出を実行することができ  
るため、第1時短状態の終了後に第2時短状態が設定される場合において、1の時短状態が  
継続していると思わせ易くすることができる。次に、第1時短状態中に大当たり変動が実  
行された場合に実行される変動演出について説明をする。図1855（a）は、第1時短  
状態における大当たり変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。図1855  
（a）では、表示領域Dm70に獲得アイコンP1、及び獲得アイコンP2が表示されて  
いる状態で実行される大当たり変動演出の一例を示している。

10

20

#### 【5619】

上述した通り、本第51制御例では第1時短状態中に時短図柄当選した（時短当選情報  
を時短ストックした）場合に、Pアイコン802Vをゲットする演出（図1853（b）  
参照）が実行され、ゲットしたPアイコン802Vの数が表示領域Dm70に獲得アイコ  
ンを用いて表示されるように構成している。つまり、表示領域Dm70に表示されている  
獲得アイコン（獲得アイコンP1等）の数は、時短ストックされている時短当選情報数を  
示している。時短ストックされている時短当選情報は、設定中の時短状態（第1時短状態  
）が終了した場合に読み出され、読み出された時短当選情報に基づいて態様で新たな時短  
状態（第2時短状態）が設定されるように構成しており、第1時短状態終了時に実行され  
る時短延長示唆演出にて獲得アイコンP1を用いた演出（図1854（a）参照）を実行  
するように構成している。つまり、Pアイコン802Vをゲットする演出が実行された場  
合には、遊技者に対して何らかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に把握させ  
ることができるように構成している。一方、第1時短状態が終了するよりも前に特別図柄  
抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技の開始を設定する際に時短ストックされ  
ている時短当選情報を消去（クリア）するように構成しているため、第1時短状態中にお  
ける時短図柄当選に対応させてPアイコン802Vをゲットする演出を実行し、表示領域  
Dm70に獲得アイコンP1を表示したにも関わらず、その獲得アイコンP1を用いた時  
短延長示唆演出を実行することができず、獲得アイコンP1の存在が遊技者に意味の無い  
ものになってしまう演出効果が低下してしまうという問題があった。また、Pアイコン8  
02Vをゲットする演出自体に遊技者が興味を持たなくなってしまう、演出効果がより低  
下してしまうという問題があった。これに対して、本第51制御例では、獲得アイコンP  
1が表示されている状態で大当たり変動が実行された場合、即ち、時短ストックしている  
時短当選情報がクリアされる大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり当選を示  
すための変動演出として、獲得アイコンP1を用いた変動演出を実行するように構成して  
いる。

30

40

#### 【5620】

具体的には、図1855（a）に示した通り、第1時短状態中に実行される特別図柄抽  
選にて大当たり当選を示す変動パターンが決定された場合には、大当たり変動に対応する  
変動演出の演出態様を決定する際に獲得アイコンP1の有無を判別し、獲得アイコンP1

50

が表示されていると判別した場合には、獲得アイコン P 1 をキャラクタ 8 0 1 が吸収し、キャラクタ 8 0 1 をパワーアップさせた状態で V アイコン 8 0 1 V をゲットしに行くアクションが実行される演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選に対応して表示された獲得アイコン P 1 を、大当たり当選を示唆するための演出に用いることができるため、獲得アイコン P 1 が表示されている状態で大当たり当選し、時短ストックされている時短当選情報が消去されてしまう場合であっても、獲得アイコン P 1 が表示されたことによって第 2 時短状態とは異なる特典（大当たり当選）が付与されたと遊技者に思わせることが可能となる。よって、P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出の演出効果を高めることができる。次に、図 1 8 5 5 ( b ) を参照して、大当たり変動中に実行される変動演出として、獲得アイコン P 1 を用いた別の演出内容について説明をする。図 1 8 5 5 ( b ) は、第 1 時短状態中の特別図柄変動中に実行される変動演出の一例を示した図である。上述した図 1 8 5 5 ( a ) では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり（例えば、大当たり C 5 4 ）に当選した場合における変動演出の演出態様を示したものであり、大当たり当選を報知するための演出に獲得アイコン P 1 を用いた変動演出について説明をした。これに対して、図 1 8 5 5 ( b ) では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり（例えば、大当たり A 5 4 ）に当選した場合の大当たり変動中に実行される変動演出を示しており、V アイコン 8 0 1 V をゲットする演出が実行された後に、獲得アイコン P 1 が V アイコン 8 0 1 V に合体するアクションが実行され、今回の大当たりが確変大当たりであることを大当たり変動中に報知可能に構成している。

10

20

#### 【 5 6 2 1 】

具体的には、キャラクタ 8 0 1 が V アイコン 8 0 1 V をゲットするアクションが主表示領域 D m の中央付近にて実行され、遊技者に対して大当たり当選したことが報知される。その時点では、表示領域 D m 7 0 に獲得アイコン P 1 が表示された状態であり、その後、キャラクタ 8 0 1 がゲットした V アイコン 8 0 1 V に向かって獲得アイコン P 1 が飛び出すアクションが実行され、V アイコン 8 0 1 V と獲得アイコン P 1 とが合体した合体表示態様が表示され、今回の大当たりが確変大当たりであることが遊技者に報知される。また、副表示領域 D s には、「V」に「P」が合体して確変大当たりおめでとうの文字が表示され、今回実行された変動演出（V アイコン 8 0 1 V と獲得アイコン P 1 とが合体する演出態様）にて遊技者に付与される特典（確変報知）を分かり易く把握させることができる。以上、説明をした通り、本第 5 1 制御例では、時短図柄当選したことにより時短当選情報がストックされたことに対応して表示される表示態様（獲得アイコン P 1 ）を、時短当選情報に基づく時短状態が設定される際に実行する演出（時短延長示唆演出）にて用いると共に、ストックされている時短当選情報が消去される場合には、その時短当選情報の消去契機となる事象（大当たり当選）が発生したことを示すための演出（変動演出）に獲得アイコン P 1 を用いるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選した後に、その時短図柄当選に基づく時短状態が設定される場合も、時短状態が設定されない場合も、時短図柄当選に対応させて表示された獲得アイコン P 1 を好適に用いた演出を実行することができる。さらに、本第 5 1 制御例では、大当たり当選した場合に成立する契機を、ストックされている時短当選情報を消去するための契機として規定している。つまり、時短図柄当選に基づいて付与される第 1 特典（時短状態の設定）とは異なる第 2 特典（大当たり）が付与される条件が成立した場合に、ストックされている時短当選情報が消去されるように構成している。よって、第 1 時短状態中に獲得アイコン P 1 が表示された場合には、第 1 特典、又は第 2 特典の何れかが遊技者に付与されることになるように構成している。

30

40

#### 【 5 6 2 2 】

このように構成することで、第 1 時短状態中に P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出が実行された時点で、何らかの特典（時短状態の設定、大当たり）が付与されることが確定するため、遊技者に対して P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出の演出効果を高めることができる。なお、本第 5 1 制御例では、ストックされている時短当選情報（時短ストック

50

）を消去するための条件として、遊技者に有利となる特典（大当たり）が付与される場合に成立する条件を規定しているが、これに限ること無く、遊技者に有利となる特典が付与されること無く成立する条件（例えば、特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部で成立する条件）をストックされている時短当選情報（時短ストック）を消去するための条件として規定しても良い。

#### 【５６２３】

< 第５１制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図１８５６を参照して、本第５１制御例におけるパチンコ機１０の遊技状態の移行について説明をする。図１８５６は、本第５１制御例におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移方法を模式的に示した図である。図１８５６に示した通り、本第５１制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ状態）と、を設定可能に構成している。まず、通常状態が設定されている場合には、上述した第１０制御例と同様に、左打ち遊技によって第１特別図柄抽選の実行を目指す遊技が行われる。第１特別図柄抽選では１／３００の確率で大当たり当選する抽選が実行され、大当たり当選した場合には、５０％の割合で大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が設定され、５０％の割合で大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される時短大当たり（大当たりＣ５４）が設定される。より具体的には、大当たり当選時の約１５％の割合で１０ラウンドの確変大当たりである大当たりＡ５４が、約３５％の割合で４ラウンドの確変大当たりである大当たりＢ５４が、約５０％の割合で１０ラウンドの時短大当たり（通常大当たり）である大当たりＣ５４が、設定されるように構成している。なお、各種大当たり種別に対応する大当たりの遊技内容については図１８５９を参照して後述する。そして、本第５１制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄の低確率状態が設定されている状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態）で実行される特別図柄抽選にて９００回連続して大当たり当選しなかった場合（ハマリ回数が９００回に到達した場合）に、天井特典として、第３時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）を設定可能に構成している。よって、通常状態が設定されている状態でハマリ回数が規定回数（９００回）に到達すると遊技状態が第３時短状態へと移行する。

#### 【５６２４】

次に、確変状態について説明をする。この確変状態は、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態となっており、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率（１／５０）に設定されている。つまり、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄抽選によって大当たり当選する確率が高確率となる分、遊技者に有利となる。さらに、普通図柄の高確率状態では、普通図柄の低確率状態よりも、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率となるように設定されている。よって、遊技状態として確変状態が設定されている状態は、通常状態が設定されている場合よりも遊技者に有利となる。この確変状態が設定されている状態では、通常状態に比べて第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなるため、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。よって、図１８５６では、確変状態中に主として実行される第２特別図柄抽選が実行された場合を例に遊技状態の遷移について説明をする。確変状態中に第２特別図柄抽選が実行されると、１／５０の確率で大当たり当選し、大当たり当選した場合には、５０％の割合で大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり（大当たりＡ５４、大当たりＢ５４）が設定され、５０％の割合で大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される時短大当たり（大当たりＣ５４）が設定される。より具体的には、大当たり当選時の約４５％の割合で１０ラウンドの確変大当たりである大当たりＡ５４が、約５％の割合で４ラウンドの確変大当たりである大当たりＢ５４が、約５０％の割合で１０ラウンドの時短大当たりである大当たりＣ５４が、設定されるように構成している。なお、各種大当たり種別に対応する大当たりの遊技内容については図１８

５９を参照して後述する。

【５６２５】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とは、確変大当たりとなる割合が５０％で同一であるが、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、１０ラウンド遊技の確変大当たり（大当たりＡ５４）が設定される割合が高くなるように構成している。つまり、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の点では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。なお、本第５１制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で有利度合いを異ならせるために、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、ラウンド数が多い大当たり遊技が実行され易くするように構成しているが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせることが出来るものであれば良く、例えば、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりの選択割合が高くなるように構成したり、大当たり遊技が実行される確率を、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が、大当たり当選する確率を高確率としたりしても良い。ここで、確変状態中に大当たり当選し、大当たりＡ５４、及び大当たりＢ５４が設定された場合は、その大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定される。この確変状態は、特別図柄抽選が１００００回実行されるまで継続するように構成しているため、遊技者は、確変状態中に実行される第２特別図柄抽選で確変大当たりに当選し続けることを目指して遊技を行うことになる。一方で、確変状態中に大当たり当選し、大当たりＣ５４が設定された場合は、上述した通常状態中に大当たり当選し、大当たりＣ５４が設定された場合と同様に、１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される。

10

20

【５６２６】

なお、図１８５６では、確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づく遊技状態の遷移内容について説明をしたが、確変状態においても第１特別図柄抽選を実行可能に構成しているため、例えば、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で確変状態が設定された場合や、確変状態中に左打ち遊技を行い第１入球口６４へと遊技球を入球させることで特図１保留を獲得した状態では、第１特別図柄抽選が実行される可能性がある。ここで、本第５１制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）とを獲得している状態では、第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。つまり、複数の特別図柄種別で特別図柄抽選を実行可能に構成し、且つ、遊技者に有利となる特別図柄種別の特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得している状態では、特図１保留を獲得したとしても優先して第２特別図柄抽選を実行させることができ、遊技者に不利な特別図柄抽選を実行させ難くすることができる。なお、確変状態中に第１特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選の判定が高確率（１／５０）で実行され、大当たり当選した場合には、通常状態で大当たり当選した場合と同一の割合で大当たり種別が設定される。よって、確変状態中に左打ち遊技を行った場合は、右打ち遊技を行った場合よりも特別図柄抽選を実行させ難く、且つ、特別図柄抽選を実行させたとしても遊技者に不利な特別図柄抽選が実行されることになるため、遊技者に不利な遊技方法となる。

30

40

【５６２７】

次に、第１時短状態について説明をする。この第１時短状態は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態であって、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態となる。つまり、第１時短状態は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に対して、特別図柄抽選で大当たり当選する確率は同一であるが、第２特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態となる。よって、通常状態とは異なり、右打ち遊技によって第２入球口６

50

40へと遊技球を入球させる遊技が行われる。図1856では、第1時短状態中に主として実行される第2特別図柄抽選が実行された場合の遊技状態の遷移内容について説明をする。本第51制御例では、第1時短状態中に第2特別図柄抽選を実行することで、大当たり当選の判定に加えて時短図柄当選の判定を実行するように構成している。具体的には、第2特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合の一部において時短図柄当選の判定を実行するように構成している。つまり、第1時短状態中に実行される第2特別図柄抽選は、通常状態中や確変状態中に実行される特別図柄抽選よりも抽選結果に基づいて付与される特典の種類が多くなる分、遊技者に有利な特別図柄抽選となる。また、第1時短状態は特別図柄の低確率状態であるため、特別図柄抽選が実行されることで天井特典を付与するためのハマリ回数が更新される。なお、本第51制御例では、大当たり遊技が終了した後にのみ第1時短状態が設定され、その継続期間（時短回数）が最大で100回（時短100回）となるように構成しているため、第1時短状態中に実行される特別図柄抽選によってハマリ回数が規定回数（900回）に到達することは無い。

10

#### 【5628】

ここで、時短図柄当選した場合の遊技内容について説明をする。本第51制御例におけるパチンコ機10では、上述した第10制御例におけるパチンコ機10と同様に時短図柄抽選を実行可能に構成しており、時短図柄当選した場合には、第2時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）を設定可能に構成している。この第2時短状態では、普通図柄の確率状態が低確率状態であり、普通図柄の高確率状態に比べて普図当たり当選する確率が低確率となるが、普通図柄変動の変動時間、及び、普図当たり遊技の開放パターンが普通図柄の高確率状態と同一のなる電サポ状態が設定され、左打ち遊技よりも右打ち遊技が遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。つまり、第2時短状態が設定された場合には、第1時短状態とほぼ同様の遊技制御が実行され、第1時短状態が設定されているか第2時短状態が設定されているかを遊技の状況のみで遊技者が把握し難く構成している。そして、時短図柄当選した場合は、大当たり当選した場合とは異なり、設定されている時短状態（第1時短状態、第2時短状態）を終了させることが出来ず、設定されている時短状態が終了するまで時短図柄当選したことを示すための時短当選情報を記憶可能に構成している。よって、第1時短状態中に実行される時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）によって時短図柄当選した場合には、その時短当選情報が記憶され、第1時短状態が終了した際に記憶されている時短当選情報に基づく第2時短状態が設定される。このように構成することで、第1時短状態中に時短図柄当選した場合に、第1時短状態の残時短回数に関わらず新たに第2時短状態を設定する場合比べて、第1時短状態を予め定められた期間継続させ易くすることができる。また、第1時短状態の残期間（残時短回数）が特定数（例えば、80回）残存している状態で、特定数よりも少ない時短回数（例えば、50回）の第2時短状態が設定されてしまい、時短図柄当選が遊技者に不利な遊技結果となってしまうことを確実に防ぐことができる。

20

30

#### 【5629】

さらに、本第51制御例では、第1時短状態中に複数回時短図柄当選した場合には、複数の時短当選情報を記憶可能に構成している。具体的には、時短図柄当選した場合には、時短回数20回の第2時短状態を設定するための設定権利（時短当選情報）が記憶されるように構成しており、例えば、第1時短状態中に2回時短図柄当選した場合には、2つの時短当選情報が記憶され、第1時短状態終了後に時短回数40回（時短回数20回×当選回数2回）の第2時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、第1時短状態中における時短図柄当選回数が増えれば増えるほど、第1時短状態が終了した後に設定される第2時短状態の継続期間（時短回数）を長くすることができる。以上、説明をした通り、本第51制御例では、第1時短状態中に時短図柄当選した場合であっても、第1時短状態が終了した後に、時短図柄当選回数に応じた時短回数の第2時短状態が設定されるため、時短図柄当選によって第1時短状態の継続期間が短くなったり、時短図柄当選回数に関わらず同一の時短回数の第2時短状態が設定されたりすることが無い。よって、第1時短状態中における時短図柄当選回数を増加させようと、第1時短状態が設

40

50



定された直後から、大当たり当選に加え、時短図柄当選を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。そして、第1時短状態中は、特別図柄の低確率状態であるため、第2特別図柄抽選で大当たり当選と判定される確率は1/300となる。また、第1時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、上述した確変状態と同一の割合で大当たり種別が決定される。また、第2特別図柄抽選で大当たり当選と判定されなかった場合は、当選確率が1/20の時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）が実行され、時短図柄当選した場合には、時短回数20回の第2時短状態を示す時短当選情報が記憶される。

#### 【5630】

第1時短状態中に100回の特別図柄抽選が実行されると、時短終了条件が成立し、第1時短状態を終了させるための処理が実行され、時短当選情報が記憶されているか（時短ストックされているか）が判別され、時短ストックされている場合は、ストックされている時短当選情報に基づいた第2時短状態が設定される。一方、時短ストックされていない場合は、通常状態が設定される。次に、時短図柄当選に基づいて設定される第2時短状態について説明をする。この第2時短状態は、特別図柄、及び普通図柄の確率状態は、通常状態と同一（何れも低確率状態）であり、通常状態よりも第2入球口640へと遊技球を入球させ易くするために電サポ状態が設定される遊技状態である。第2時短状態が設定されると、第1時短状態と同様に第2特別図柄抽選によって時短図柄当選の判定が実行される。第2時短状態中に時短図柄当選した場合も、設定されている第2時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立しないため、第2時短状態が終了するまで時短当選情報が記憶され、第2時短状態が終了した後に記憶されている時短当選情報に基づく第2時短状態が新たに設定される。本第51制御例では、第1時短状態として時短回数100回が設定され、時短図柄当選1回に対して第2時短状態として時短回数20回が設定されるように構成している。つまり、1回の第1時短状態が設定されてから終了するまでの間に実行される特別図柄抽選の回数が、時短図柄当選1回に対応して設定される第2時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、第1時短状態中における時短図柄当選回数、第1時短状態中に記憶された時短当選情報に基づいて設定される第2時短状態中における時短図柄当選回数、第2時短状態中に記憶された時短当選情報に基づいて設定される第2時短状態中における時短図柄当選回数と、徐々に回数を減少させ易くすることができる。よって、第1時短状態が設定された以降、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が過剰に長期間継続してしまうことを抑制することができる。

#### 【5631】

なお、本第51制御例では、1の時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が設定されている間に記憶される時短図柄当選回数に上限を設けていないが、これに限ること無く、記憶可能な時短図柄当選回数に上限を設けるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が過剰に長期間継続してしまうことを抑制することができる。加えて、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が終了した後に、記憶されている時短当選情報に基づいて新たに第2時短状態を設定可能な回数に上限を設けても良く、例えば、第2時短状態が連続して5回設定された場合に上限回数に到達するように構成しても良い。このように構成することで、第2時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選し続けることにより、第2時短状態が際限無く再設定されてしまい、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が過剰に長期間継続してしまうことを抑制することができる。また、本第51制御例では、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）中に第2特別図柄抽選が実行される場合における時短図柄の当選確率が常に1/20となるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数に応じて、第2特別図柄抽選にて時短図柄当選する確率を可変可能に構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が多くなるほど、時短図柄の当選確率が低くなるように構成すると良い。このように構成することで、第2時短状態が繰り返し設定されることにより時短状態が長時間継続した場合に



は、時短状態が長時間継続していない場合、例えば、大当たり遊技終了後に設定された第1時短状態中よりも時短図柄当選し難くすることができる。よって、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が過剰に長期間継続してしまうことを抑制することができる。

#### 【5632】

一方、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が多くなるほど、時短図柄の当選確率が高くなるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に設定される第1時短状態の継続期間（時短回数）を異ならせることができるように構成し、第1時短状態として最も短い第1時短回数（例えば、10回）が設定される場合には、第1確率（例えば、 $1/20$ ）で時短図柄に当選する第2特別図柄抽選のみが実行され、第1時短回数よりも長い第2時短回数（例えば、100回）が設定される場合には、第1確率（例えば、 $1/20$ ）で時短図柄に当選する第2特別図柄抽選を所定回数（例えば、90回）実行した後に、第1確率よりも高い第2確率（例えば、 $1/5$ ）で時短図柄に当選する第2特別図柄抽選を特定回数（例えば、10回）実行可能となるように構成すると良い。このように構成することで、第1時短状態が設定される時短大当たりとして設定される大当たり種別に応じて時短状態中に実行させることが可能な特別図柄抽選回数を異ならせる（時短回数を異ならせる）だけで無く、時短図柄への当選のし易さを異ならせることが可能となる。よって、設定される大当たり種別に対する遊技者への有利度合いに大きな差を設け易くすることができるため、設定される大当たり種別に対して遊技者により興味を持たせることができる。さらに、第2時短回数の第1時短状態が設定された場合は、第1時短回数の第1時短状態が設定された場合よりも、第1時短状態中に大当たり当選しなかった場合であっても、第1時短状態終了後に第2時短状態が比較的に設定され易くなるため、第1時短回数の第1時短状態が設定された遊技者に対して安心して遊技を行わせ易くすることができる。

#### 【5633】

そして、第2特別図柄抽選が主として実行される電サポ状態（第1時短状態、第2時短状態、第3時短状態、確変状態）が終了し、通常状態（非電サポ状態）が設定されると、その時点で獲得済みの第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）に基づく第2特別図柄抽選が実行される。本第51制御例では、通常状態にて実行される第2特別図柄抽選においても時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成しているため、通常状態における第2特別図柄抽選が実行される期間は、第1特別図柄抽選が主として実行される期間よりも遊技者に有利な特別図柄抽選が実行される期間（引き戻し期間）となり、他の通常状態とは異なる演出モード（引き戻しモード）が設定される。この引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選（当選確率 $1/20$ ）した場合には、その時短図柄当選を示す第2特別図柄変動が停止表示された後に、第2時短状態（時短回数20回）が設定される。このように構成することで、通常状態よりも第2特別図柄抽選を実行させ易い電サポ状態を終了させてしまった遊技者に対して、所定期間の有利遊技を実行させることができるため、より多くの特図2保留を獲得している状態で電サポ状態を終了させることを目指して、電サポ状態が終了するまで遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、特別図柄の低確率状態にてハマリ回数が900回に到達すると、時短回数100回の第3時短状態が設定される。この第3時短状態では、上述した第2時短状態と同様に特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態が設定され、第2特別図柄抽選が主として実行される遊技が行われる。

#### 【5634】

この第3時短状態中に実行される第2特別図柄抽選では、時短図柄抽選が実行されないように構成している。つまり、上述した第1時短状態中は、時短図柄当選した場合に時短図柄当選を示す時短当選情報に基づく特典（第2時短状態の設定）を第1時短状態が終了するまで保持（ストック）可能であり、上述した第2時短状態中は、時短図柄当選した場合に第2時短状態の終了を待つこと無く（時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示された後に）時短当選情報に基づく特典（第2時短状態の設定）を付与（時短回数の加算）可能であり、第3時短状態中は、時短図柄当選し得ないように構成している。このように構

成することで、遊技者に対して第2特別図柄抽選を比較的実行させ易い電サポ状態（第1時短状態、第2時短状態、第3時短状態、確変状態）において、その電サポ状態を継続させ易い遊技と、電サポ状態を継続させ難い遊技と、を創出することができ、遊技者に対して、特別図柄抽選を実行することにより大当たり当選を目指す遊技を行わせることは勿論のこと、時短図柄当選の有無により興味を持たせることができる。

#### 【5635】

<第51制御例における電氣的構成について>

次に、図1857から図1860を参照して、本第51制御例における電氣的構成の内容について説明をする。本第51制御例は、上述した第47制御例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部、RAM203の構成の一部、及び音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成の一部を変更している点で相違している。なお、上述した第47制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図1857(a)を参照して、本第51制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図1857(a)は、本第51制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。本第51制御例におけるパチンコ機10は、上述した第47制御例におけるパチンコ機10のROM202（図1763(a)参照）に対して、第1当たり乱数テーブル202jaに代えて第1当たり乱数テーブル202maを、大当たり種別選択テーブル202jdに代えて大当たり種別選択テーブル202mdを設けた点と、新たに、時短当たり乱数テーブル202mfを設けた点で相違している。第1当たり乱数テーブル202maは、上述した第1当たり乱数テーブル202jaと同様に、特別図柄抽選の結果が大当たりであるかを判定する際に参照されるデータテーブルである。この第1当たり乱数テーブル202maは、上述した第1当たり乱数テーブル202ja（図1764(a)参照）に対して、特別図柄の高確率状態における大当たり判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）を異ならせている点で相違している。

#### 【5636】

ここで、図1858(a)を参照して、第1当たり乱数テーブル202maに規定されている内容について具体的に説明をする。図1858(a)は、第1当たり乱数テーブル202maに規定されている内容を示した図である。図1858(a)に示した通り、第1当たり乱数テーブル202maには、特別図柄の確率状態（特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態）に対応させて、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりと判定される範囲が異なるように規定されており、特別図柄の低確率状態に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～2」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、特別図柄の高確率状態に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～17」の範囲に対して大当たり判定値が規定されている。つまり、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲は「0～899」の900個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は「0～2」の3個であるため、特別図柄の低確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が $1/300$ （ $3/900$ ）となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「0～17」の18個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が $1/50$ （ $18/900$ ）となる。

#### 【5637】

このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態（特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態）への移行を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第51制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選が実行された場合も、第2特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル（第1当たり乱数テーブル202ma）を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参

照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い第1特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第2特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第1当たり乱数テーブル202maの内容を規定しても良い。このように構成することで、第2特別図柄抽選を実行させ易い時短状態中に獲得した第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)を用いた第2特別図柄抽選が通常状態中に実行された場合、例えば、特図2保留を獲得している状態で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合において、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第2特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定されたにも関わらず、その時短状態が終了してしまつた遊技者に対しても特典(第1特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第2特別図柄抽選の実行)を提供することができる。また、より多くの特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために時短状態が終了する間際まで遊技者に対して特図2保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。大当たり種別選択テーブル202mdは、上述した大当たり種別選択テーブル202jd(図1765(a)参照)と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

10

#### 【5638】

ここで、図1859(a)を参照して、大当たり種別選択テーブル202mdの内容について説明をする。図1859(a)は、大当たり種別選択テーブル202mdの内容を模式的に示した図である。図1859(a)に示した通り、大当たり種別選択テーブル202mdは、大当たり当選した特別図柄の種別(第1特別図柄、第2特別図柄)に応じて異なるデータテーブルを参照して大当たり種別が決定されるように、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図1大当たり用テーブル202md1と、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図2大当たり用テーブル202md2と、を有している。次に、図1859(b)を参照して、特図1大当たり用テーブル202md1に規定されている内容について説明をする。図1859(b)は、特図1大当たり用テーブル202md1に規定されている内容を模式的に示した図である。図1859(b)に示した通り、特図1大当たり用テーブル202md1には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値に対応付けて3種類の大当たり種別(大当たりA54、大当たりB54、大当たりC54)が規定されている。具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0~14」の範囲に対して「大当たりA54」が、「15~49」の範囲に対して「大当たりB54」が、「50~99」の範囲に対して「大当たりC54」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりA54」は、大当たりのラウンド数が10ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10000」が、確変カウンタ203iの値に「10000」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA54」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は15個(0~14)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりA54」が決定される割合は15%(15/100)である。

20

30

40

#### 【5639】

大当たり種別「大当たりB54」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10000」が、確変カウンタ203iの値に「10000」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB54」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は35個(15~49)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりB54」が決定される割合は35%(35/100)である。大当たり種別「大当たりC54」は、大当たりのラウンド数が10ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が

50

、確変カウンタ203iの値に「0」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC54」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は50個(50~99)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりC54」が決定される割合は50%(50/100)である。つまり、本第51制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、50%の割合で確変大当たり(大当たりA54、大当たりB54)が実行(決定)され、50%の割合で時短大当たり(大当たりC54)が実行(決定)されるように構成している。さらに、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、65%の割合で10ラウンド遊技(大当たりA54、大当たりC54)が実行(決定)され、35%の割合で4ラウンド遊技(大当たりB54)が実行(決定)されるように構成している。なお、本第51制御例では、確変大当たりが決定された場合に、時短カウンタ203hの値、及び確変カウンタ203iの値に「10000」が設定されるように構成しているが、上述した通り、特別図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が1/50であるため、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続することになる。

10

#### 【5640】

よって、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に決定される3種類の大当たり種別(大当たりA54、大当たりB54、大当たりC54)のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別が大当たりA54(10ラウンド確変大当たり)となり、次いで、大当たりB54(4ラウンド確変大当たり)、大当たりC54(10ラウンド時短大当たり)が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。なお、遊技者への遊技度合いを、1回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数の観点で見た場合には、1回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技数(ラウンド数)が大きくなるほど遊技者に有利な大当たりとなるため、大当たりA54と大当たりC54とが遊技者に有利な大当たり種別となり、大当たりB54が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。次に、図1859(c)を参照して、特図2大当たり用テーブル202md2に規定されている内容について説明をする。図1859(c)は、特図2大当たり用テーブル202md2に規定されている内容を模式的に示した図である。図1859(c)に示した通り、特図2大当たり用テーブル202md2には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値に対応付けて3種類の大当たり種別(大当たりA54、大当たりB54、大当たりC54)が、上述した特図1大当たり用テーブル202md1とは選択割合を異ならせて規定されている。具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0~44」の範囲に対して「大当たりA54」が、「45~49」の範囲に対して「大当たりB54」が、「50~99」の範囲に対して「大当たりC54」が、それぞれ規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA54」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は45個(0~44)であるので、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりA54」が決定される割合は45%(45/100)である。

20

30

#### 【5641】

また、第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB54」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は5個(45~49)であるので、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりB54」が決定される割合は5%(5/100)である。最後に、第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC54」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は50個(50~99)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりC54」が決定される割合は50%(50/100)である。つまり、本第51制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に最も有利な大当たり種別である大当たりAが決定(実行)される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第1特別図柄抽選が主として実行される遊技状態(通常状態)よりも

40

50

、第2特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（時短状態、確変状態）の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行され易い点で遊技者に有利な遊技状態となる。なお、時短状態は特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態は特別図柄の高確率状態が設定されていることから、1回の特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は時短状態よりも確変状態の方が高くなる。よって、第2特別図柄抽選が主として実行される時短状態と確変状態とでは、大当たり当選し易い第2特別図柄抽選が実行される確変状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。

#### 【5642】

なお、本第51制御例では、図1859（b）、（c）に示した通り、第1特別図柄抽選が実行された場合も、第2特別図柄抽選を実行した場合も、大当たり当選時に確変大当たりが決定される割合（時短大当たりが決定される割合）が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第2制御例におけるパチンコ機10のように、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良いし、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選した特別図柄種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合を異ならせることができるため、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、より遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行させようと、主として実行される特別図柄抽選の種別が異なる遊技状態へと移行することを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第51制御例では、図1859（b）、（c）に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たりA54、大当たりB54）が決定された場合には、決定された大当たり種別に関わらず、同一の値（10000）が時短回数カウンタ203h、及び確変カウンタ203iに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、確変大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ203h、及び確変カウンタ203iに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合であっても、設定された確変状態を終了させる終了条件（確変終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、確変状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

#### 【5643】

また、本第51制御例では、図1859（b）、（c）に示した通り、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりC54）が決定された場合には、同一の値（100）が時短回数カウンタ203hに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短大当たりに対応する大当たり種別を複数設け、時短大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ203hに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。加えて、本第51制御例では、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成していることから、時短状態が継続する期間の長さに対して、単に大当たり当選時に第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な大当たり種別（大当たりA54）が決定され易い第2特別図柄抽選をより多く実行させる点で興味を持たせるだけでなく、時短図柄当選回数を増加させる点でも興味を持たせることができる。つまり、大当たり遊技終了後に設定された時短状態（第1時短状態）中に実行される第2特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった遊技者に対しても、時短図柄抽選結果が時短図柄当選となった回数がより多いことを期待させることができるため、時短状態（第1時短状態）が継続する期間の長さに対してより興味を持たせることができる。時短当たり乱数テーブル202mf

10

20

30

40

50

について説明をする。この時短当たり乱数テーブル 202mf は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合において実行される時短図柄抽選にて、時短図柄当選したかを判定する際に参照されるデータテーブルである。

#### 【5644】

本第51制御例におけるパチンコ機10は、上述した第5制御例におけるパチンコ機10と同様に特別図柄抽選にて時短図柄当選の判定を実行可能に構成しており、上述した第5制御例におけるパチンコ機10に対して、時短図柄当選の判定が実行される特別図柄種別と、時短図柄当選の判定が実行される遊技状態と、時短図柄当選と判定される確率（時短図柄当選確率）と、を異ならせている。ここで、図1858（b）を参照して、時短当たり乱数テーブル202mfに規定されている内容について説明をする。図1858（b）は、時短当たり乱数テーブル202mfに規定されている内容を模式的に示した図である。図1858（b）に示した通り、時短当たり乱数テーブル202mfには、特別図柄種別が特図2（第2特別図柄）であって、設定されている遊技状態が「通常（通常状態）」、「第1時短（第1時短状態）」、「第2時短（第2時短状態）」である場合のみ、時短図柄当選の判定が実行されるように規定されている。具体的には、特別図柄種別が特図2（第2特別図柄）であって、設定されている遊技状態が「通常（通常状態）」、「第1時短（第1時短状態）」、「第2時短（第2時短状態）」である場合に取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「100～144」の範囲に対して時短図柄当選と判定される値が規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の値の取り得る900個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄当選」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は45個（100～144）であるので、通常状態、第1時短状態、第2時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で時短図柄当選する確率は1/20（45/900）となる。なお、図1858（a），（b）に示した通り、本第51制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選における大当たり当選の判定、及び時短図柄当選の判定に同一の第1当たり乱数カウンタC1の値、即ち、実行された特別図柄抽選の実行契機を獲得したタイミングで取得した第1当たり乱数カウンタC1の値を用いるように構成しており、大当たり当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値と、時短図柄当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値と、が異なるように構成している。

#### 【5645】

このように構成することで、1回の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選と時短図柄当選とが重複してしまうことを確実に防ぐことができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選の判定に用いられる乱数カウンタの種別と、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）に用いられる乱数カウンタの種別と、を異ならせ、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の判定（大当たり抽選）を先に実行し、大当たり抽選にて大当たり当選しなかった場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行するように構成しても良い。この場合であっても、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）の場合のみ、時短図柄抽選を実行させることが可能となる。また、大当たり抽選と、時短図柄抽選とで異なる乱数カウンタの値を用いるため、1の乱数カウンタの値を用いて複数の抽選を実行する場合に比べて、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短図柄抽選の結果）に基づいて今回取得した時短カウンタの値を遊技者に把握され難くすることができる。加えて、大当たり抽選と、時短図柄抽選とで異なる乱数カウンタの値を用いるため、大当たり抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、時短図柄抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、を異ならせることができる。よって、大当たり当選確率と、時短図柄当選確率と、をより細かく規定し易くすることができる。次に、図1857（b）を参照して、本第51制御例における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図1857（b）は、第51制御例における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成を示した図である。図1857（b）に示した通り、本第51制御例におけるRAM203は、上述した第47制御例におけるRAM203（図1763（b）参照）に対して、待機用時短カウンタ203maを追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を

付してその詳細な説明を省略する。

【5646】

待機用時短カウンタ203maは、時短状態中（時短カウンタ203hの値が1以上の状態）に当選した時短図柄に対応させた時短回数を計測するためのカウンタである。本第51制御例におけるパチンコ機10は、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選し得るように構成しており、時短状態中に時短図柄当選した場合には、設定されている時短状態が終了するまで、時短図柄当選に基づく第2時短状態の設定を待機させるために、時短状態中に時短図柄当選した場合には、時短図柄当選に基づいて付与される時短回数を時短カウンタ203hの値に加算するのではなく、待機用時短カウンタ203maの値に加算するように構成している。この待機用時短カウンタ203maの値は、時短カウンタ203hの値とは異なり、特別図柄抽選の実行（特別図柄変動の停止）に基づいて減算処理されることなく、時短カウンタ203hの値が0となった場合、即ち、設定されている時短状態の終了条件が成立した場合に参照されるように構成しており、時短カウンタ203hの値が0となった時点で待機用時短カウンタ203maの値が1以上である場合には、待機用時短カウンタ203maの値を時短カウンタ203hの値に加算する（設定する）処理が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に時短図柄当選した場合であっても、その時短状態が終了するまで時短図柄当選に基づく第2時短状態の設定を待機させることができる。加えて、本第51制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に複数回時短図柄当選することが可能に構成しており、時短図柄当選する毎に、待機用時短カウンタ203maの値が当選した時短図柄に対応する時短回数分加算されるように構成している。つまり、1の時短状態中における時短図柄当選回数が増加すればするほど、1の時短状態が終了した場合に設定される第2時短状態の時短回数が増加することになる。このように構成することで、第2時短状態の時短回数が予め定められている場合に比べて、予想外の時短回数を設定し易くすることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【5647】

なお、本第51制御例におけるパチンコ機10では、時短状態が終了した時点における待機用時短カウンタ203maの値に対応する時短回数を、新たに設定される第2時短状態の時短回数として設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が終了した時点における待機用時短カウンタ203maの値の少なくとも一部の値に対応する時短回数を、新たに設定される第2時短状態の時短回数として設定するように構成しても良い。このように構成することで、待機中の時短回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態（第2時短状態）が継続する期間の長さを予測する楽しさを提供することができる。次に、図1860を参照して、本第51制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有する電氣的構成の内容について、上述した第47制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第47制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。図1860は、本第51制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている構成を模式的に示した図である。図1860に示した通り、本第51制御例におけるROM222は、上述した第47制御例におけるROM222（図1768（b）参照）に対して、待機時短回数カウンタ223maと、時短ストック済フラグ223mbとを追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【5648】

待機時短回数カウンタ223maは、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンコマンドとして、時短図柄当選を示す変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、時短状態（第2時短状態）が待機していると判別した場合に、待機中の第2時短状態に対応する時短回数をカウントするためのカウンタである。本制御例では、この待機時短回数カウンタ223maの値を参照することで、音声ランプ制御装置113側にて、待機中の時短回数（ストックされている時短情報）を把握することが可能に



構成している。このように構成することで、主制御装置 110 側からストックされている時短情報を示すコマンド（待機用時短カウンタ 203ma の値を示すコマンド）を出力する必要がなくなるため、主制御装置 110 にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ストック済フラグ 223mb は、第 2 時短状態の設定が待機されている、即ち、待機時短回数カウンタ 223ma の値が 1 よりも大きい状態であることを示すためのフラグであって、時短状態中に時短図柄当選し、第 2 時短状態の設定を待機させた場合（時短状態をストックした場合）にオンに設定される。そして、ストック中の時短状態が設定された場合、或いは、大当たり当選に基づいてストックされている時短情報がクリアされた場合にオフに設定される。

#### 【5649】

< 第 54 制御における主制御装置 110 の制御処理について >

次に、図 1861 から図 1863 を参照して、本第 51 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 により実行される各種制御処理について説明する。具体的には、本第 51 制御例では、上述した第 47 制御例のパチンコ機 10 における主制御装置 110 の MPU 201 により実行される各種制御処理に対して、特別図柄判定処理（図 1774 の S201H 参照）に代えて特別図柄判定処理（図 1861 の S201L 参照）を、時短設定処理（図 1778 の S205H 参照）に代えて時短設定処理（図 1863 の S205L 参照）を、設けている点で相違する。その他の制御処理内容については、上述した第 47 制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。まず、図 1861 を参照して、本第 51 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 により実行される特別図柄判定処理（S201L）について説明をする。図 1861 は、特別図柄判定処理（S201L）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（S201L）では、上述した第 47 制御例における特別図柄判定処理（図 1774 の S201H 参照）に対して、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルの種別を変更している点と、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の場合に時短図柄抽選を実行するための処理（時短抽選処理）を実行するように構成している点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明については省略する。図 1861 に示した通り、特別図柄判定処理（S201L）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（S8001）、第 1 当たり乱数テーブル 202ma に基づいて抽選結果を取得し（S8001L）、取得した抽選結果が大当たりであるかを判別する（S8003）。ここで、抽選結果が大当たりであると判別した場合は（S8003: Yes）、特別図柄の抽選結果を大当たり設定し（S8004）、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 37 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S8005）、本処理を終了する。

#### 【5650】

一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S8003: No）、上述した第 47 制御例と同一の天井判定処理を実行し（S8002H）、その後、時短抽選処理を実行し（S8002L）、本処理を終了する。S8002L の処理によって実行される時短抽選処理は、上述した第 2 制御例にて実行される時短抽選処理（図 106 の S8006 参照）や、上述した第 10 制御例にて実行される時短抽選処理（図 303 の S38006 参照）と同様に時短図柄当選の判定を実行するための処理である。以上、説明をした通り、本第 51 制御例におけるパチンコ機 10 では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選では無いと判別した場合のみ時短抽選処理を実行可能に構成しているため、1 回の特別図柄抽選にて大当たり当選と、時短図柄当選とに重複して当選することが無い。よって、遊技者に対して過剰に有利な遊技（大当たり遊技と第 2 時短状態の設定）が実行されてしまうことを抑制することができる。次に、図 1862 を参照して、時短抽選処理（S8002L）の処理内容について説明をする。図 1862 は、時短抽選処理（S8002L）の内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S8002L）では、設定されている遊技状態や、今回実行されている特別図柄抽選の種別（特別図柄種別）に対応させた時

10

20

30

40

50



短図柄抽選（時短当たり乱数テーブル 202mf を参照した時短図柄抽選）が実行され、時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合には設定されている遊技状態に応じて異なる処理が実行されるように構成している。

#### 【5651】

具体的には、時短抽選処理（S8002L）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア 203g に格納されている情報を読み出して、現在設定されている遊技状態を特定し（S8101L）、次に、時短当たり乱数テーブル 202mf に基づいて抽選結果を取得する（S8102L）。ここで、時短当たり乱数テーブル 202mf（図 1858（b）参照）には、特別図柄種別が第 2 特別図柄（特図 2）であって、現在の遊技状態が「通常（通常状態）、第 1 時短（第 1 時短状態）、第 2 時短（第 2 時短状態）」である場合（遊技状況）のみ時短図柄当選に対応させた第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値（範囲）が規定されており、それ以外の遊技状況では、時短図柄当選することが無いように規定されている。よって、S8102L の処理にて実行された時短図柄抽選では、特別図柄種別が第 2 特別図柄（特図 2）であって、現在の遊技状態が「通常（通常状態）、第 1 時短（第 1 時短状態）、第 2 時短（第 2 時短状態）」である場合（遊技状況）以外は、必ず、時短図柄非当選の抽選結果が取得される。なお、本第 51 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短当たり乱数テーブル 202mf が、時短図柄当選し得ない遊技状況で参照されるデータテーブル、例えば、第 1 特別図柄抽選に対する時短図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルを有しているが、これに限ること無く、時短当たり乱数テーブル 202mf には時短図柄当選し得る遊技状況で参照されるデータテーブルのみを規定しておき、時短図柄当選し得ない遊技状況であると判別した場合には、時短図柄抽選を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選が実行され、その抽選結果が大当たり当選以外である場合に、特別図柄種別や現在の遊技状態に関わらず時短図柄抽選を実行するように構成された本第 51 制御例の構成よりも、1 回の特別図柄抽選に対して実行される処理を軽減させ易くすることができる。

#### 【5652】

次いで、S8102L の処理にて取得した抽選結果が時短図柄当選であるかを判別し（S8103L）、時短図柄当選であると判別した場合は（S8103L：Yes）、待機用時短カウンタ 203ma の値に 20 を加算し（S8104L）、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（S8105L）、本処理を終了する。一方、S8103L の処理において時短図柄当選では無いと判別した場合は（S8103L：No）、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（S8106L）、本処理を終了する。なお、本第 51 制御例では、時短図柄当選した場合に付与される第 2 時短状態の時短回数が 20 回に規定されているため、S8104L の処理において待機用時短カウンタ 203ma の値に 20 を加算する処理が実行されるように構成しているが、例えば、上述した第 2 制御例のように、時短図柄当選した場合に、取得した時短図柄種別カウンタの値に応じて異なる時短種別を決定可能に構成し、決定された時短種別に応じて異なる時短回数を決定可能に構成した場合には、S8104L の処理にて、今回設定された時短種別に対応する時短回数に応じた値を加算するように構成すれば良い。以上、説明をした通り、本第 51 制御例におけるパチンコ機 10 では、特別図柄抽選において実行された時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合に、待機用時短カウンタ 203ma の値を加算する処理を実行している。つまり、特別図柄変動の開始タイミングにて待機用時短カウンタ 203ma の値を加算している。そして、詳細は後述するが、特別図柄変動の停止タイミングで実行される時短設定処理（図 1863 の S205L 参照）にて、時短カウンタ 203h の値、及び、待機用時短カウンタ 203ma の値を参照して第 2 時短状態を設定する処理を実行するように構成している。このように構成することで、停止表示される特別図柄変動が時短図柄当選を示す特別図柄変動である場合において、特別図柄変動の停止表示タイミングにて実行される制御処理を簡素化することができる。

#### 【5653】

次に、図 1863 を参照して、時短設定処理（S205L）の処理内容について説明を

する。図 1863 は、時短設定処理 (S205L) の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理 (S205L) では、上述した第 47 制御例における時短設定処理 (S205H) に対して、時短図柄当選に基づいて第 2 時短状態 (第 2 時短状態 B) を設定するための処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容 (天井特典として第 2 時短状態 A を設定するための処理) は同一である。同一の処理内容に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。時短設定処理 (S205L) が実行されると、まず、上述した第 47 制御例における時短設定処理 (S205H) と同一の S8401H ~ S8405H の処理を実行する。その後、時短カウンタ 203h の値が 0 であるか、即ち、現在が時短状態以外であるかを判別する (S8401L)。ここで、本第 51 制御例では、上述した第 47 制御例における特別図柄変動処理 (図 1773 の S104H 参照) と同様に、特別図柄変動の停止表示タイミングにて、時短カウンタ 203h の値を更新 (減算) する更新処理 (S204H) を実行した後に、時短設定処理 (S205L) を実行するように構成している。つまり、時短状態における特別図柄最終変動 (停止表示したことに基づいて時短状態が終了する特別図柄変動) に対応する特別図柄変動処理 (図 1773 の S104H 参照) が実行された場合には、時短設定処理 (S205L) が実行される前に、更新処理 (S204H) によって時短カウンタ 203h の値が 0 に更新されるため、時短状態における特別図柄最終変動に対応する時短設定処理 (S205L) は、時短カウンタ 203h の値が 0 の状態で実行されることになる。よって、S8401L の処理では、通常状態が設定されている状態、及び、時短状態における特別図柄最終変動が停止表示される状態において時短カウンタ 203h の値が 0 と判別され、時短状態における特別図柄最終変動以外、或いは、確変状態中において時短カウンタ 203h の値が 0 では無いと判別される。

#### 【5654】

S8401L の処理において、時短カウンタ 203h の値が 0 では無いと判別した場合は (S8401L: No)、新たな時短状態 (第 2 時短状態 B) を設定可能な状態では無いため、待機用時短カウンタ 203ma の値を参照すること無く、本処理を終了する。一方、S8401L の処理において、時短カウンタ 203h の値が 0 であると判別した場合は (S8401L: Yes)、新たな時短状態 (第 2 時短状態 B) を設定可能な状態であるため、次に、待機用時短カウンタ 203ma の値が 0 よりも大きいのか、即ち、時短図柄当選を示す時短情報がストックされているかを判別し (S8402L)、待機用時短カウンタ 203ma の値が 0 よりも大きいと判別した場合は (S8402L: Yes)、待機用時短カウンタ 203ma の値を時短カウンタ 203h の値にセットし (S8403L)、待機用時短カウンタ 203ma の値を 0 にクリアし (S8404L)、遊技状態格納エリア 203g に第 2 時短状態 B を示す情報を格納し (S8405L)、時短カウンタ 203h の値、時短種別情報 (第 2 時短状態 B) を示す状態コマンドを設定し (S8406L)、本処理を終了する。また、S8402L の処理において、待機用時短カウンタ 203ma の値が 0 では無いと判別した場合は (S8402L: No)、ストックしている時短情報が存在していない状態であるため、新たな時短状態を設定するための S8403L から S8406L の処理をスキップして、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 51 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短状態が設定されている間に実行される第 2 特別図柄抽選において時短図柄当選の判定 (時短図柄抽選) を実行可能に構成しており、時短図柄当選した場合には、設定されている時短状態が終了するまで時短図柄当選に基づく第 2 時短状態 (第 2 時短状態 B) の設定を待機させることができるように構成している。

#### 【5655】

このように構成することで、設定されている遊技状態に関わらず、時短図柄当選したタイミング (時短図柄当選した特別図柄変動が停止するタイミングや、時短図柄当選した特別図柄変動が開始するタイミング等) にて時短図柄当選に基づく時短状態 (第 2 時短状態) を新たに設定する構成に対して、時短状態の継続期間を最大限に延ばすことができるため、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、現在設定されている時短状態の残

期間（残時短回数）を気にすること無く、時短図柄当選を目指した遊技を行わせることができる。また、本第51制御例におけるパチンコ機10では、時短図柄当選した場合に設定される第2時短状態が、時短状態が終了した後に設定される通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（第1時短状態）よりも遊技者に若干不利（普通図柄の当たり確率が若干低い）な遊技状態となるように構成している。よって、時短図柄当選した時点で設定されている遊技状態が、時短図柄当選に基づいて設定される第2時短状態よりも遊技者に不利な遊技状態（例えば、通常状態）である場合には、時短図柄当選した特別図柄変動の停止タイミングにて第2時短状態を設定し、時短図柄当選した時点で設定されている遊技状態が、時短図柄当選に基づいて設定される第2時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態（例えば、第1時短状態）である場合には、時短図柄当選した特別図柄変動の停止タイミングでは無く、第1時短状態が終了したタイミングにて第2時短状態を設定するように構成している。このように構成することで、時短図柄当選したことに基づいて現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定される場合には、現在設定されている遊技状態が無用に継続してしまうことを抑制すると共に、時短図柄当選したことに基づいて遊技者に有利な遊技状態が継続する期間が短縮されてしまうことを抑制することができる。よって、設定されている遊技状態に関わらず、時短図柄当選を期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

10

#### 【5656】

さらに、本第51制御例では上述した通り、時短図柄当選した時点で設定されている遊技状態に応じて、時短図柄当選してから実際に時短図柄当選に基づく時短状態（第2時短状態）が設定されるまでの期間を異ならせることが可能に構成している。このように構成することで、どのタイミングで時短図柄当選したのか、ひいては、どのタイミングで時短図柄当選に基づく時短状態が設定されるのかを遊技者に把握させ難くすることができるという斬新な遊技性を提供することができる。なお、本第51制御例におけるパチンコ機10では、時短図柄当選してから第2時短状態が設定されるまでの最短期間として、特別図柄変動の開始タイミングで時短図柄抽選を実行し、その時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合に、時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示されるタイミングで第2時短状態を設定可能に構成している。つまり、1回の特別図柄変動が実行される変動期間の長さ分のタイムラグを最短期間として設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動の開始タイミングにて実行される時短図柄抽選で時短図柄当選した場合に、時短図柄当選した特別図柄変動が開始されるまでに第2時短状態を設定するように構成しても良い。このように構成することで、時短図柄当選してから第2時短状態が設定されるまでの最短期間をより短縮することができる。

20

30

#### 【5657】

さらに、時短図柄当選してから第2時短状態が設定されるまでの最長期間として、時短100回の第1時短状態における最初の特別図柄変動が開始されるタイミングで時短図柄当選し、その後、第1時短状態中に実行された100回の特別図柄抽選で大当たり当選すること無く、第1時短状態における特別図柄最終変動が停止表示されるタイミングで第2時短状態を設定可能に構成している。つまり、第1時短状態が終了するまでに実行される変動期間の長さ分のタイムラグを最長期間として設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技状態の移行有無に関わらず、時短図柄当選してから特定回数（例えば、50回）の特別図柄抽選が実行された場合に、第2時短状態を設定可能に構成しても良いし、時短図柄当選回数が特定回数（例えば、5回）に到達するまで第2時短状態の設定を待機させておき、時短図柄当選回数が特定回数（5回）に到達した場合に、時短図柄当選5回分に対応する時短当選情報に対応した時短回数で第2時短状態を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで時短図柄当選に基づく第2時短状態が設定されるのかを遊技者により把握させ難くすることができる。また、時短図柄当選に基づく第2時短状態が設定されるタイミングを、特別図柄変動の特定タイミング（例えば、開始タイミングや停止タイミング）とは異なる特殊タイミング（例えば、特別

40

50

図柄変動が開始されてからの経過時間が抽選で決定された特殊経過時間（例えば、１０秒）となった場合や、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング等）において第２時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで第２時短状態が設定されるかを遊技者に分かり難くすることができると共に、何を契機に第２時短状態の設定契機が成立したのかを遊技者に予測させ難くすることができる。

#### 【５６５８】

< 第５１制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図１８６４から図１８６７を参照して、本第５１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容について説明をする。本第５１制御例では、上述した第４７制御例に対して、時短状態演出設定処理（図１７８５のＳ４３０５Ｈ参照）に代えて時短状態演出設定処理（図１８６４のＳ４３０５Ｌ）を、変動演出設定処理（図１７９２のＳ５０１４Ｈ参照）に代えて変動演出設定処理（図１８６５のＳ５０１４Ｌ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１８６４を参照して、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌ）の処理内容について説明をする。図１８６４は、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌ）は、コマンド判定処理（図１７８３のＳ４１０３Ｈ参照）にて状態コマンドを受信したと判別された場合に実行される状態コマンド受信処理（図１７８４のＳ４２０１Ｈ参照）において、時短状態への移行を示す状態コマンドを受信したと判別された場合（図１７８４のＳ４３０３Ｈ：Ｙｅｓ）に実行される処理である。本第５１制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態の種別として、特別図柄抽選で時短大当たりに当選したことに基づいて大当たり遊技終了後に設定される第１時短状態（第１時短）と、天井特典が付与される場合に設定される第２時短状態Ａ（第２時短Ａ）と、時短図柄抽選で時短図柄当選した場合に設定される第２時短状態Ｂ（第２時短Ｂ）と、を有しており、設定された時短状態の種別に応じて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背面画像を異ならせて設定可能に構成している。具体的には、時短状態演出設定処理（Ｓ４３０５Ｌ）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態を読み出し（Ｓ４４０１Ｈ）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４４０２Ｈ）。そして、変更前の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

#### 【５６５９】

一方、Ｓ４４０２Ｈの処理において、変更前の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０２Ｈ：Ｙｅｓ）、次に、今回設定された時短状態の時短種別が第１時短であるかを判別し（Ｓ４４０３Ｈ）、第１時短であると判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｙｅｓ）、受信したコマンド（状態コマンド）に含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ４４０４Ｈ）、時短状態（第１時短状態）に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０５Ｈ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０３Ｈの処理において、時短種別が第１時短では無いと判別した場合は（Ｓ４４０３Ｈ：Ｎｏ）、次に、時短種別が第２時短Ｂ（第２時短状態Ｂ）であるかを判別し（Ｓ４４０１Ｌ）、第２時短Ｂであると判別した場合は（Ｓ４４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、時短状態（第２時短状態Ｂ）に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０５Ｈ）、本処理を終了する。なお、状態コマンドとして第２時短Ｂの時短状態が設定されたことを示す状態コマンドを受信した場合は、状態コマンドに含まれる情報では無く、加算されている待機時短回数カウンタ２２３ｍａの値を時短中カウンタ２２３ｄａの値へと加算（設定）する処理が第１時短状態終了時演出設定処理（図１８６７のＳ５１６５Ｌ参照）にて実行されるため、Ｓ４４０４Ｈの処理がスキップされる。Ｓ４４０１Ｌの処理において、第２時短Ｂでは無いと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｌ：Ｎｏ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を天井時短中カウンタ２２３ｊｂの値に設定し（Ｓ４４０７Ｈ）、高確率モード（天井時短）に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ４４０８Ｈ）、本処理を終了する。

## 【 5 6 6 0 】

次に、図 1 8 6 5 を参照して、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 L ) の処理内容について説明をする。図 1 8 6 5 は、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 L ) では、上述した第 4 7 制御例における変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) に対して、時短状態 ( 第 1 時短状態、第 2 時短状態 ) 中に実行される変動演出の演出態様を設定するための時短状態中演出設定処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 L ) が実行されると、まず、上述した第 4 7 制御例における変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) と同一の S 5 1 0 1 H から S 5 1 1 7 H の処理を実行する。そして、S 5 1 0 7 H の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合 ( S 5 1 0 7 H : N o ) に次いで、現在の遊技状態が第 1 時短状態、或いは、第 2 時短状態であるかを判別し ( S 5 1 0 1 L ) 、第 1 時短状態、或いは、第 2 時短状態であると判別した場合は ( S 5 1 0 1 L : Y e s ) 、時短状態中演出設定処理を実行し ( S 5 1 0 2 L ) 、その後、S 5 1 0 5 H の処理へと移行する。また、S 5 1 0 1 L の処理において、第 1 時短状態、或いは、第 2 時短状態では無いと判別した場合は ( S 5 1 0 1 L : N o ) 、S 5 1 0 2 L の処理を実行すること無く、S 5 1 0 5 H の処理へ移行する。そして、S 5 1 0 5 H の処理を実行した後は、上述した第 4 7 制御例における変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) と同様に S 5 1 1 6 H の処理を実行し、S 5 1 1 7 の処理を実行し、本処理を終了する。

10

20

## 【 5 6 6 1 】

ここで、図 1 8 6 6 を参照して、第 1 時短状態、或いは、第 2 時短状態中に実行される変動演出の演出態様を設定するための時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L ) の処理内容について説明をする。図 1 8 6 6 は、時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L ) では、時短状態中に実行される変動演出として、時短図柄当選した特別図柄変動に対応する変動演出を設定するための処理、又は、時短図柄当選を示す時短当選情報のストック有無に応じて大当たり当選に対応する変動演出の演出態様を異ならせるための処理が実行される。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選によって時短図柄当選した場合には、設定されている時短状態が終了するまで時短図柄当選に基づく第 2 時短状態の設定を待機させるように構成した場合には、設定されている時短状態が終了したタイミングで時短状態中に実行された特別図柄抽選による時短図柄当選に基づく第 2 時短状態が設定されるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるが、設定されている時短状態が終了するまで、時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短図柄当選したか否かを遊技者が把握することが出来ない ( 把握し難い ) という問題があった。そこで、本第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態中に実行される変動演出を用いて、時短図柄抽選の結果を遊技者に示唆可能な変動演出を実行可能に構成している。よって、時短状態が終了するまでの間に、時短状態終了後に新たな時短状態 ( 第 2 時短状態 ) が設定されるか否かを遊技者に予測させることが可能となるため、時短状態中に実行される変動演出に対して、大当たり当選の有無だけでなく時短図柄当選の有無を把握しようと遊技者に興味を持たせることができるものであった。

30

40

## 【 5 6 6 2 】

しかしながら、時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であっても、その時短図柄当選に基づく第 2 時短状態の設定が、現在設定されている時短状態が終了するまで待機 ( ストック ) されるため、例えば、時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選してから時短状態が終了するまでの間に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選し、ストックされている時短当選情報をクリアするための条件が成立した場合には、ストックされていた時短当選情報がクリアされてしまい時短図柄当選を示唆する演出が実行されたにも関わらず、時短図柄当選に基づく第 2 時短状態が設定されず遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 5 1 制御例におけるパ

50

チンコ機 10 では、時短図柄当選を示唆する演出（P アイコン 802V をゲットする演出）が実行された後に大当たり当選した場合には、ゲットした P アイコン 802V に対応する獲得アイコン P1 を用いて大当たり当選を報知する演出（図 1855 参照）を実行可能に構成している。このように構成することで、時短図柄当選を示唆する演出（P アイコン 802V をゲットする演出）が実行された後に特別図柄抽選で大当たり当選した場合、即ち、ストックされていた時短当選情報がクリアされてしまう場合であっても、遊技者に違和感を与えることなく演出を実行することができる。図 1866 に示した通り、時短状態中演出設定処理（S5102L）では、まず、受信した変動パターンコマンドより、今回の特別図柄抽選の抽選結果を読み出し（S5151L）、抽選結果が時短図柄当選であるかを判別する（S5152L）。S5152L の処理において、時短図柄当選であると判別した場合は（S5152L：Yes）、次に、時短ストック済フラグ 223mb がオフであるかを判別し（S5153L）、オフであると判別した場合は（S5153L：Yes）、時短ストック済フラグ 223mb をオンに設定し（S5154L）、時短図柄当選を示すための P アイコン獲得の演出態様を決定し（S5155L）、待機時短回数カウンタ 223ma の値に 20 を加算し（S5156L）、本処理を終了する。

10

#### 【5663】

また、S5153L の処理において、時短ストック済フラグ 223mb がオフでは無い（オンである）と判別した場合は（S5153L：No）、S5154L の処理をスキップし、S5155L、S5156L の処理を実行し、本処理を終了する。なお、本第 51 制御例では、時短図柄当選した場合に P アイコン獲得の演出態様を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合の一部において P アイコン獲得の演出態様を決定可能に構成しても良い。このように構成することで、P アイコン 802V をゲットした場合であっても、時短図柄当選していない事象を創出することができる。なお、この場合は、P アイコン 802V をゲットした場合における時短図柄当選期待度が、P アイコン 802V をゲットしなかった場合よりも高くなるように構成すると良く、より具体的には、P アイコン 802V をゲットした場合には、90% の確率で時短図柄当選しているように外れ当選時における P アイコン獲得の演出態様の選択割合を決定するように構成すると良い。また、図 1853（b）を用いて上述した通り、1 の時短状態が設定されてから終了するまでの時短期間（第 1 時短状態であれば時短 100 回が終了するまでの期間）において、時短図柄当選回数に応じて P アイコン 802V をゲットする演出を複数回実行可能に構成しており、P アイコン 802V をゲットする演出の回数に応じて獲得アイコン P1 の数を増加するように構成している。ここで、例えば、獲得アイコン P1 が 1 個も表示されていない状態では、時短図柄当選した場合のみ P アイコン 802V をゲットする演出が実行されるように構成し、獲得アイコン P1 が少なくとも 1 個表示されている状態、即ち、時短期間中に既に時短図柄当選している状態では、外れ当選の一部において P アイコン 802V をゲットする演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、時短図柄当選していない状態で P アイコン 802V をゲットする演出が実行されてしまうことを抑制することができると共に、P アイコン 802V をゲットする演出の実行回数を増加させることが可能となるため演出効果を高めることができる。

20

30

40

#### 【5664】

S5152L の処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は（S5152L）、次に、今回の抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（S5157L）、大当たり当選であると判別した場合は（S5157L：Yes）、時短ストック済フラグ 223mb がオンに設定されているか、即ち、獲得アイコン P1 が表示されている状態であるかを判別する（S5158L）。S5158L の処理において、時短ストック済フラグ 223mb がオンに設定されていないと判別した場合、即ち、時短図柄当選しておらず獲得アイコン P1 が表示されていないと判別した場合は（S5158L：No）、V アイコン 801V をゲットする演出態様を決定し（S5159L）、待機時短回数カウンタ 223ma の値を 0 にクリアし（S8002H5160L）、本処理を終了する。

50

一方、S 5 1 5 8 L の処理において、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオンであると判別した場合は ( S 5 1 5 8 L : Y e s )、次に、今回の大当たり当選が「大当たり C 5 4」であるか (時短大当たりであるか) を判別し ( S 5 1 6 1 L )、「大当たり C 5 4」であると判別した場合は ( S 5 1 6 1 L : Y e s )、P アイコン (獲得アイコン P 1) を用いて大当たり当選を示すための演出態様 (図 1 8 5 5 ( a ) 参照) を決定し ( S 5 1 6 2 L )、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b をオフに設定し ( S 5 1 6 3 L )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 6 0 L )、本処理を終了する。また、S 5 1 6 1 L の処理において、「大当たり C 5 4」では無いと判別した場合は ( S 5 1 6 1 L : N o )、即ち、今回当選した大当たりが確変大当たりであると判別した場合は、V アイコンと P アイコンとを合体させる演出態様 (図 1 8 5 5 ( b ) 参照) を決定し ( S 5 1 6 4 L )、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b をオフに設定し ( S 5 1 6 5 L )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 6 0 L )、本処理を終了する。

#### 【 5 6 6 5 】

以上、説明をした通り、時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L ) では、時短状態中に実行された時短図柄抽選にて時短図柄当選したことに対応する演出態様 (図 1 8 5 3 ( b ) 参照) を決定し、遊技者に対して時短図柄当選したことを予測可能にすると共に、時短状態中に大当たり当選した場合であって、時短図柄当選したことに対応する演出態様が表示されている場合 (獲得アイコン P 1 が表示されている場合) には、その獲得アイコン P 1 を用いた大当たり当選を示す演出態様 (図 1 8 5 5 ( a )、( b ) 参照) を決定することができるため、時短図柄当選に対応する演出態様が表示されたにも関わらず、時短図柄当選に基づく第 2 時短状態が設定されないことに対して違和感を与え難くすることができる。さらに、獲得アイコン P 1 を用いた大当たり当選を示す演出態様として、単に大当たり当選のみを示す演出態様 (図 1 8 5 5 ( a ) 参照) と、確変大当たり当選を示す演出態様 (図 1 8 5 5 ( b ) 参照) と、を決定可能に構成し、決定された演出態様によって獲得アイコン P 1 が用いられるタイミングを異ならせているため、大当たり当選に対応する変動演出が実行された場合においてどのタイミングで獲得アイコン P 1 が用いられるか遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

#### 【 5 6 6 6 】

なお、本第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に獲得アイコン P 1 が表示されている状態で大当たり変動が実行された場合に、その大当たり変動期間中に獲得アイコン P 1 を用いた演出態様で変動演出が実行されるように構成しているがこれに限ること無く、大当たり遊技が開始された時点においても獲得アイコン P 1 を継続して表示させるように構成し、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて獲得アイコン P 1 を用いるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技演出として獲得アイコン P 1 を用いた演出が実行されることで、実行中の大当たり遊技のラウンド数が遊技者に有利なラウンド数 (例えば、1 0 ラウンド) であることを報知したり、獲得済みの特図保留内に大当たり当選に対応する入賞情報 (大当たり保留) が存在することを報知したりするように構成すると良い。このように構成することで、獲得アイコン P 1 を用いた演出によって遊技者に報知される特典の種別を多様化することができると共に、獲得アイコン P 1 を用いた演出の実行タイミングも多様化することができるため、演出効果を高めることができる。S 5 1 5 7 L の処理において今回の抽選結果が大当たり当選では無いと判別した場合は ( S 5 1 5 7 L : N o )、第 1 時短終了時演出設定処理を実行し ( S 5 1 6 5 L )、本処理を終了する。S 5 1 6 5 L の処理において実行される第 1 時短終了時演出設定処理 ( S 5 1 6 5 L ) では、時短状態が終了する特別図柄変動 (特別図柄最終変動) における演出態様を設定するための処理が実行される。ここで、図 1 8 6 7 を参照して、第 1 時短終了時演出設定処理 ( S 5 1 6 5 L ) の処理内容について説明をする。図 1 8 6 7 は、第 1 時短終了時演出設定処理 ( S 5 1 6 5 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 1 時短終了時演出設定処理 ( S 5 1 6 5 L ) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 であるか、即ち、今回の特別図柄変動が時短状態の特別図柄最終変動であるかを判別し ( S 5 1 8 1 L )、時短中カウンタ 2 2 3 d



a の値が 1 では無いと判別した場合は ( S 5 1 8 1 L : N o ) 、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 6 6 7 】

一方、S 5 1 8 1 L の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 であると判別した場合は ( S 5 1 8 1 L : Y e s ) 、次に、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオンであるかを判別し ( S 5 1 8 2 L ) 、オンであると判別した場合は ( S 5 1 8 2 L : Y e s ) 、現在の時短状態が終了した後に、時短図柄当選に基づく第 2 時短状態が設定される状態であるため、P アイコンを用いて時短状態が延長することを示す演出態様 ( 図 1 8 5 4 ( a ) 参照 ) を決定する ( S 5 1 8 3 ) 。より具体的には、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に応じて、時短延長示唆演出として表示される複数の壁 k b 1 ~ 壁 k b 4 に付される表示態様を決定し、さらに、破壊する壁アイコンの数と、獲得アイコンの使用数とに基づいて破壊アクションの態様を決定する。その後、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b をオフに設定し ( S 5 1 8 4 L ) 、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値をセットし ( S 5 1 8 5 L ) 、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 8 6 L ) 、本処理を終了する。一方、S 5 1 8 2 L の処理において時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオンでは無いと判別した場合 ( S 5 1 8 6 L : N o ) 、即ち、時短図柄当選すること無く時短状態が終了する場合には、今回の特別図柄変動 ( 時短状態の特別図柄最終変動 ) にて時短状態が終了することになるため、時短状態の終了を示す演出態様を決定し ( S 5 1 8 7 L ) 、本処理を終了する。本第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短図柄当選しない限り P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出が実行されず、表示領域 D m 7 0 に獲得アイコンが表示されることが無いため、S 5 1 8 7 L の処理によって決定される演出態様は、時短延長示唆演出では無く、時短状態が継続した期間内における遊技結果 ( 大当たり回数、賞球数 ) に関する情報に対応する表示態様と、時短状態が継続する有利遊技状態が終了したことを示す終了表示態様と、が表示される。

#### 【 5 6 6 8 】

なお、これに限ること無く、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合の一部において P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出を実行可能に構成した場合には、時短状態が延長される条件が成立していない場合 ( 時短当選情報がストックされていない場合 ) であっても、表示領域 D m 7 0 に獲得アイコンが表示されている場合がある。この場合は、S 5 1 8 2 L の処理において時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオフであると判別した ( S 5 1 8 2 L : N o ) 後に、獲得アイコンが表示されているかを判別する処理を実行し、獲得アイコンが表示されていない場合は、本第 5 1 制御例と同様の S 5 1 8 7 L の処理を実行する一方、獲得アイコンが表示されていると判別した場合には、時短延長示唆演出を実行し、演出結果として時短状態が終了することを示すための演出結果、例えば、図 1 8 5 4 ( a ) に示した表示画面にて壁 k b 1 を破壊させることができず「終了」が表示される演出結果に対応する演出態様を決定するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選情報をストックしていない場合であっても、時短状態における特別図柄最終変動にて時短延長示唆演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。また、本第 5 1 制御例では、時短状態中に時短図柄当選した場合には、必ず P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短図柄当選した場合の一部において P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、時短状態における特別図柄最終変動が実行されている時点で表示領域 D m 7 0 に獲得アイコンが表示されていない場合であっても、時短状態が延長する ( 新たに第 2 時短状態が設定される ) 可能性を残すことができるため、時短状態が終了して通常状態が設定されるまで遊技者に時短状態が継続する ( 延長する ) ことを期待させることができる。

#### 【 5 6 6 9 】

上述した第 5 1 制御例では、図 1 8 5 3 から図 1 8 5 5 を参照して説明をした通り、第 1 時短状態中に実行される特別図柄抽選 ( 第 2 特別図柄抽選 ) の抽選結果を示すための変動演出として、特別図柄抽選における大当たり当選に対応する V アイコン 8 0 1 V と、時

10

20

30

40

50



短図柄当選に対応する P アイコン 8 0 2 V と、をキャラクタ 8 0 1 に獲得させる変動演出を実行可能に構成した。そして、第 1 時短状態中に複数回時短図柄当選したことを示唆可能とするために、P アイコン 8 0 2 V を複数個ストック可能に構成し、ストックした P アイコン 8 0 2 V に対応させて複数の獲得アイコン P 1 を表示し、表示されている獲得アイコン P 1 を用いた演出を、ストックされている時短当選情報（時短図柄当選時に獲得した情報（時短回数））に基づいて新たな時短状態（第 2 時短状態）に対して設定される時短回数を遊技者に報知可能な時短延長示唆演出と、ストックされている時短当選情報が消去される大当たり当選を示す大当たり変動演出と、を実行可能に構成した。つまり、本第 5 1 制御例では、時短図柄当選した場合に P アイコン 8 0 2 V を獲得し、その獲得した P アイコン 8 0 2 V に関する演出を、時短図柄当選によってストック（保持）された時短当選情報が消去（第 2 時短状態を設定することで消去、消去条件（大当たり当選）が成立することで第 2 時短状態を設定すること無く消去）される際に必ず実行可能に構成することで、時短図柄当選によってストックされた時短当選情報の存在を遊技者に分かり易くすることができるように構成した。これに対して、特別図柄抽選の結果が大当たり当選となったことに対応して実行される大当たり変動演出として、P アイコン 8 0 2 V を獲得する演出が含まれる変動演出を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり当選時に設定される大当たり種別として、第 1 時短状態（電サポ状態）が設定される大当たり種別（時短大当たり）と、第 1 時短状態（電サポ状態）が設定されない大当たり種別（通常大当たり）と、を設定可能に構成し、時短大当たり当選した場合において、大当たり当選に対応する V アイコン 8 0 1 V と、時短図柄当選に対応する P アイコン 8 0 2 V と、を両方獲得する演出を実行するように構成すると良い。

#### 【 5 6 7 0 】

このように構成することで、第 1 時短状態中に時短図柄当選しない場合であっても P アイコン 8 0 2 V を獲得する演出を遊技者に提供することが可能となるため、演出効果を高めることができる。また、大当たり当選によって時短当選情報がクリアされることから、大当たり変動中に時短図柄当選に対応する P アイコン 8 0 2 V を獲得する演出を実行したとしても、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、本第 5 1 制御例では、大当たり当選に基づいて設定される第 1 時短状態の時短回数が 1 0 0 回に統一されており、時短図柄当選に基づいて設定される時短回数が 1 0 0 回に到達されているため、第 1 時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、遊技者に有利な遊技状態が設定されるが、これに限ること無く、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 時短状態の時短回数として異なる時短回数を設定可能に構成しても良い。さらに、大当たり当選後の時短状態（第 1 時短状態）の時短回数も異ならせて設定可能に構成し、大当たり遊技と大当たり遊技終了後に設定される時短状態（第 2 時短状態）の時短回数と、保持されている時短当選情報に含まれる内容（第 1 時短状態終了後に設定される第 2 時短状態の時短回数）と、を比較し、大当たり当選する場合より、第 2 時短状態が設定された場合の方が遊技者に有利となる遊技状況、或いは、第 2 時短状態が設定される場合よりも大当たり当選した場合の方が遊技者に有利となる場合遊技状況と、を特定し、その特定結果に基づいて、V アイコン 8 0 1 V、或いは P アイコン 8 0 2 V の表示態様を可変可能に構成しても良い。このように構成することで、V アイコン 8 0 1 V の表示態様を確認することで、大当たり当選を期待した方がよいのか、大当たり当選しないことを期待した方がよいのかを遊技者に分かり易く把握させることができる。

#### 【 5 6 7 1 】

また、この場合、特別図柄抽選の結果に関わらず、第 1 時短状態中において第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される V アイコン 8 0 1 V、及び P アイコン 8 0 2 V の表示態様をランダムに可変表示させるように構成し、時短図柄当選した特別図柄変動、或いは、大当たり当選した特別図柄変動が実行された場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている V アイコン 8 0 1 V、P アイコン 8 0 2 V の表示態様を、今回の特別図柄抽選の結果に対応させた表示態様へと可変表示させるように構成すれば良い。

#### 【 5 6 7 2 】

< 第 5 1 制御例の第 1 変形例について >

次に、図 1 8 6 8 から図 1 8 7 2 を参照して、上述した第 5 1 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、図 1 8 5 3 ( b ) に示した通り、時短状態中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、時短図柄当選に対応する演出態様 ( 獲得アイコン P 1 ) を表示し、遊技者に対して、時短図柄当選したことを予測可能に構成していた。さらに、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態中における時短図柄当選回数に応じて表示領域 D m 7 0 に表示される獲得アイコン P 1 の数を増加表示されるように構成しており、表示領域 D m 7 0 に表示される獲得アイコン P 1 の数によって、時短図柄当選回数まで遊技者に予測可能にすることで、時短状態が終了した後に設定される第 2 時短状態の時短回数も予測可能に構成していた。しかしながら、時短状態中における特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基

10

いて記憶される ( ストックされる ) 時短当選情報 ( 第 2 時短状態の時短回数 ) は、時短状態が終了するまでに大当たり当選した場合にクリアされてしまうことから、表示領域 D m 7 0 に獲得アイコン P 1 が表示されたにも関わらず、第 2 時短状態が設定されない事態が発生し得るものであった。そこで、上述した第 5 1 制御例では、表示領域 D m 7 0 に獲得アイコン P 1 が表示されている状態で大当たり当選した場合には、即ち、ストックしている時短当選情報がクリアされるクリア条件が成立した場合には、クリア条件が成立したことを示すための演出の演出態様として、獲得アイコン P 1 を用いた演出態様を決定可能に構成することで表示領域 D m 7 0 に表示されていた獲得アイコン P 1 を消去することで遊技者に違和感の無い演出を提供するように構成していた。これに対して、本第 5 1 制御例

20

の第 1 変形例では、時短状態中における特別図柄抽選で時短図柄当選したことを、時短図柄当選したことに基づく時短状態 ( 第 2 時短状態 ) が設定されることが確定した場合 ( 時短延長条件が成立した場合 ) に、時短図柄当選していたことを報知可能に構成した点で相違している。

【 5 6 7 3 】

具体的には、現在の時短状態が終了するまでの残時短回数よりも多くの特図保留を獲得した状態であって、且つ、獲得済みの特図保留内に大当たり保留が存在していない場合に、ストックされている時短当選情報を示すための時短延長示唆モードを設定可能に構成している。このように構成することで、時短図柄当選したことを遊技者に報知した後に、時短図柄当選に基づく第 2 時短状態が設定されない事態が発生することを抑制することができる。また、本第 5 1 制御例の第 1 変形例では、時短延長条件が成立しない限り、時短図柄当選したことを遊技者に示唆 ( 報知 ) しないように構成しているため、時短状態中における時短図柄当選回数を予測させ難くすることができる。よって、時短延長示唆モードが設定され、時短延長回数 ( 新たに設定される第 2 時短状態の時短回数 ) が報知された場合に意外性のある報知結果を遊技者に提供し易くすることができる。加えて、時短状態中における時短図柄当選回数が多く ( 例えば、2 0 回 ) し、新たに設定される第 2 時短状態として大きな値の時短回数 ( 例えば、4 0 0 回 ) が設定され得る状況となったとしても、時短延長条件が成立するまでは、その状況を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短延長条件が成立するまでに、クリア条件が成立したとしても遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

30

40

【 5 6 7 4 】

< 第 5 1 制御例の第 1 変形例における演出内容について >

次に、図 1 8 6 8、及び図 1 8 6 9 を参照して、本第 5 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容として、時短状態が終了する間際に行われる演出の内容について説明をする。なお、図 1 8 6 8、及び図 1 8 6 9 を参照して説明する表示画面に表示される各表示要素のうち、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示要素と同一の表示要素に対しては、同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 8 6 8 ( a ) は、第 1 時短状態における残時短回数が獲得済みの特図 2 保留数よりも少なくなった場合に実行される時短演出示唆モード演出の開始画面の一例を示した図で、図 1 8 6 8 ( b ) は

50

、時短延長示唆モード演出として、延長される時短回数（第1時短状態が終了した後に設定される第2時短状態の時短回数）を示す表示態様が表示された表示画面の一例を示した図である。図1868（a）では、第1時短状態の残時短回数が3回であることを示す表示態様として、表示領域Dm7に「残り3回」が表示され、獲得済みの第2特別図柄の実行権利数（特図2保留数）を示すための表示領域Dm9には、特図2保留数が4個であることを示す表示態様として、第1特図2保留h1、第2特図2保留h2、第3特図2保留h3、第4特図2保留h4が全て黒色で表示されている。なお、表示領域Dm9に表示される各特図2保留は、黒色で表示されている場合には対応する数の特図2保留を獲得していることを示しており、白色で表示されている場合には対応する数の特図2保留を獲得していないことを示している。つまり、特図2保留を2個獲得している状態では、1個目の特図2保留に対応する第1特図2保留h1と、2個目の特図2保留に対応する第2特図2保留h2とが、黒色で表示され、3個目の特図2保留に対応する第3特図2保留h3と、4個目の特図2保留に対応する第4特図2保留h4とが、白色で表示されるように構成している。

10

#### 【5675】

つまり、図1868（a）に示した状態は、第1時短状態の残時短回数（3回）よりも、獲得している特図2保留数（4個）の方が多い状態を示している。このように、第1時短状態の残時短回数（3回）よりも、獲得している特図2保留数（4個）の方が多い状態となると、主表示領域Dmには、時短延長示唆モード突入の文字が表示され、袋863の中からコイン863aの一部が飛び出している表示態様が表示される。そして、時短延長示唆モード中に実行される演出の内容を事前に遊技者に案内するための案内表示態様として、副表示領域Dsには「袋から出たコインの数字分時短が延長するよ！！」の文字が表示される。その後、時短延長示唆モード演出が実行された変動演出中に、コイン863aが袋863から飛び出すアクションが表示され、図1868（b）に示したように、コイン863aに付された数字を遊技者が容易に視認できる表示態様が表示される。図1868（b）に示した図では、コイン863aに「+40」の数字が付されており、副表示領域Dsには、今回の時短延長示唆モード演出の演出結果を案内するための案内表示態様として「時短40回プラス！！」が表示され、時短状態の残時短回数が表示される表示領域Dm7には、時短延長示唆モード演出の演出結果が表示されるまでの「残り3回」との表示に、今回の時短延長示唆モード演出の演出結果である「+40」を加算した「残り43回」が表示される。そして、時短延長示唆モード演出の演出結果は、現在の時短状態が終了するまで継続して表示される。なお、図1868（b）に示した時短延長示唆モード演出の演出結果を示す表示画面は、第1時短状態の残時短回数が3回となる特別図柄変動期間中に表示されている。つまり、上述した第51制御例では、時短状態が延長する場合において、先に設定されていた時短状態が終了し、ストックされていた時短状態が新たに設定されるタイミングにて、延長される時短回数（新たに設定される第2時短状態の時短回数）を報知していたのに対して、本第1変形例では、先に設定されている時短状態が終了するよりも前に、ストックしている時短状態にて設定される時短回数を報知可能に構成している。

20

30

#### 【5676】

40

このように構成することで、連続して時短状態（第1時短状態、第2時短状態）が設定される場合において、各時短状態に対して設定される時短回数を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、本第51制御例の第1変形例では、現在の時短状態の残時短回数が所定回数に到達した場合に時短延長示唆モード演出が実行されるのではなく、現在の時短状態の残時短回数と、獲得済みの特図2保留数と、に基づいて時短延長示唆モード演出を実行するタイミングが決定されるように構成しているため、時短延長示唆モード演出の演出結果が加算された残時短回数にもパリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる。次に、図1869（a）、及び図1869（b）を参照して、時短延長示唆モード演出中に大当たり当選を報知する際の演出内容について説明をする。上述

50

した通り、本第 1 変形例では、現在の時短状態の残時短回数が、獲得済みの特図 2 保留数よりも少なくなった場合に、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立するように構成している。そして、時短延長示唆モード演出中に表示されるコイン 8 6 3 a に付された表示態様によって、延長される時短回数を遊技者に報知可能に構成している。よって、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立した状態で、時短図柄当選していない場合（時短ストックが無い場合）は、コイン 8 6 3 a に付された表示態様として「+ 0」が表示され、時短延長示唆モード演出が実行されたタイミングでは時短状態を延長させる条件が成立していないことを遊技者に報知することになる。

#### 【 5 6 7 7 】

つまり、獲得済みの特図 2 保留数（上限 4 個）によっては、現在の時短状態が終了するまでの残時短回数が 3 回である状態で、時短図柄当選していないことを遊技者に報知することができる。よって、残りの時短回数に対応する第 2 特別図柄抽選で時短図柄当選することを期待しながら時短状態が終了するまで意欲的に遊技を行わせることができる。なお、この場合、残りの時短回数中に時短図柄当選した場合には、その時短図柄変動期間中にコイン 8 6 3 a に付されている「+ 0」表示態様を可変させ、時短図柄当選に対応した表示態様（例えば、「+ 2 0」）を表示するように構成すれば良い。また、時短延長示唆モード演出の演出結果を決定する際に、既にストックしている時短図柄当選回数だけで無く、獲得済みの特図 2 保留の入賞情報を先読みし、時短図柄当選する入賞情報（時短図柄保留）がある場合には、先読み結果も含めて時短延長示唆モード演出の演出結果を決定するように構成しても良い。このように構成することで、新たに設定される第 2 時短状態の時短回数をより早く遊技者に報知することができる。ここで、時短延長示唆モード演出の演出結果として、時短図柄当選していないことを示す演出結果（コイン 8 6 3 a に付された「+ 0」の表示態様）が表示された場合には、残りの時短回数内で時短図柄当選させなければ時短状態が終了することを事前に遊技者に報知することになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本第 1 変形例では、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立した時点で獲得済みの特図 2 保留内に大当たり保留が存在している場合には、ストックしている時短図柄当選回数に関わらず、一旦、時短図柄当選していないことを示す演出結果（コイン 8 6 3 a に付された「+ 0」の表示態様）を表示し、その後、大当たり当選する特別図柄変動中に時短延長示唆モード演出の演出結果を可変させて大当たり当選を報知する逆転 V 演出を実行可能に構成している。このように構成することで、時短延長示唆モード演出の演出結果として、時短図柄当選していないことを示す演出結果が表示された場合であっても、時短状態が終了する最後まで遊技者に期待を持たせながら遊技を行わせることができる。

#### 【 5 6 7 8 】

図 1 8 6 9 ( a )、及び、図 1 8 6 9 ( b ) は、時短延長示唆モード演出として逆転 V 演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 1 8 6 9 ( a ) は、時短延長示唆モード演出が実行された変動演出中における時短図柄当選していないことを示す演出結果（コイン 8 6 3 a に付された「+ 0」の表示態様）が表示された表示画面（逆転 V 演出の前半を示す表示画面）の一例を示した図であり、図 1 8 6 9 ( b ) は、時短延長示唆モード演出期間中に実行される大当たり変動中に表示された表示画面（逆転 V 演出の演出結果を示す表示画面）の一例を示した図である。図 1 8 6 9 ( a ) に示した通り、時短延長示唆モード演出中に逆転 V 演出が実行される場合には、コイン 8 6 3 a に「+ 0」が付された表示態様が表示され、副表示領域 D s には、時短延長示唆モード演出の演出結果として、時短状態が延長しないことを案内する案内表示態様として「時短が延長しないよ残念」の文字が表示される。なお、時短状態が終了するまでに時短図柄当選をストックできていない場合は、時短延長示唆モード演出の演出結果として時短状態が延長しないことを示す演出結果が表示されることは勿論であるが、現在の時短状態が終了するまでに大当たり当選する場合も、時短ストックに基づいて時短状態が延長されることが無いため、図 1 8 6 9 ( a ) に示した表示画面を表示したとしても遊技者を誤認させることは無い。その後、時短延長示唆モード演出の演出結果が表示されている状態において、

大当たり変動が開始されると、図 1 8 6 9 ( b ) に示した表示画面が表示される。具体的には、主表示領域 D m に表示されていたコイン 8 6 3 a が反転し、裏面に付された「V」の表示態様が表示され、副表示領域 D s には、大当たり当選を示すための案内表示態様として「逆転 V ゲットおめでとう」の文字が表示される。なお、図 1 8 6 9 ( a )、及び、図 1 8 6 9 ( b ) を用いて示した逆転 V 演出は、残時短回数が 3 回の時点で時短延長示唆モード演出が実行され、その時点で獲得済みの第 2 特図 2 保留 h 2 に対応する入賞情報が大当たり当選を示す入賞情報（大当たり保留）である場合を示しており、図 1 8 6 9 ( b ) では、残時短回数が 1 回であることを示す表示態様が表示領域 D m 7 に表示されている。

#### 【 5 6 7 9 】

10

< 第 5 1 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 8 7 0 を参照して、本第 5 1 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について説明をする。本第 5 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を一部変更している点で相違しており、それ以外の構成は同一であるので、同一の構成についてはその説明を省略する。図 1 8 7 0 は、本第 5 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 1 8 7 0 に示した通り、本第 5 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 が有する R A M 2 2 3 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する R A M 2 2 3 ( 図 1 8 6 0 参照 ) に対して、第 1 時短中フラグ 2 2 3 n a と、第 2 時短中フラグ 2 2 3 n b と、示唆モード中フラグ 2 2 3 n c と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。第 1 時短中フラグ 2 2 3 n a は、第 1 時短状態が設定されていることを示すためのフラグであって、第 1 時短状態が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合にオンに設定され ( 図 1 8 7 1 の S 4 4 0 4 L a 参照 )、通常状態が設定された場合にオフに設定される ( 図 1 8 7 1 の S 4 4 0 3 L a 参照 )。この第 1 時短中フラグ 2 2 3 n a の設定状況は、時短状態中における変動演出の演出態様を設定するための時短状態中演出設定処理 ( 図 1 8 7 2 の S 5 1 0 2 L a 参照 ) にて、時短延長示唆モード演出の実行を決定する際に参照される ( 図 1 8 7 2 の S 5 1 5 1 L a 参照 )。第 2 時短中フラグ 2 2 3 n b は、第 2 時短状態が設定されていることを示すためのフラグであって、第 2 時短状態が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合にオンに設定され ( 図 1 8 7 1 の S 4 4 0 5 L a 参照 )、通常状態が設定される場合にオフに設定される ( 図 1 8 7 1 の S 4 4 0 3 L a )。

20

30

#### 【 5 6 8 0 】

詳細な説明は省略するが、第 2 時短中フラグ 2 2 3 n b を設けることにより、第 1 時短状態と第 2 時短状態とで同一態様の演出を実行する場合であっても、現在設定されている時短状態の時短種別を容易に判別することができる。示唆モード中フラグ 2 2 3 n c は、時短延長示唆モード演出の実行中であることを示すためのフラグであって、時短状態中演出設定処理 ( 図 1 8 7 2 の S 5 1 0 2 L a 参照 ) にて、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立し、時短延長示唆モード演出の実行が決定された場合にオンに設定される ( S 5 1 5 7 L a 参照 )。そして、時短状態中演出設定処理 ( 図 1 8 7 2 の S 5 1 0 2 L a 参照 ) にて、時短状態中の変動演出の演出態様として時短延長示唆モード演出の対応する演出態様を決定する必要があるかを判別する際に参照される ( 図 1 8 7 2 の S 5 1 5 2 L a )。そして、時短延長示唆モード演出の終了条件が成立した場合にオフに設定される ( 図 1 8 7 1 の S 4 4 0 3 L a , S 4 4 0 6 L a 参照 )。

40

#### 【 5 6 8 1 】

< 第 5 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 8 7 1、及び図 1 8 7 2 を参照して、本第 5 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理内容について説明をする。尚、本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 にて実行される各種制御処理の内容は、上述した第

50

47 制御例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 にて実行される各種制御処理の内容と同一であるため、その説明を省略する。本第 51 制御例の第 1 変形例の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にて実行される制御処理は、本第 51 制御例の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にて実行される制御処理に対して、時短状態演出設定処理（図 1864 の S4305L 参照）に代えて時短状態演出設定処理（図 1871 の S4305La 参照）を、時短状態中演出設定処理（図 1866 の S5102L 参照）に代えて時短状態中演出設定処理（図 1872 の S5102La 参照）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。まず、図 1871 を参照して、時短状態演出設定処理（S4305La）の処理内容について説明をする。図 1871 は、時短状態演出設定処理（S4305La）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S4305La）では、上述した時短状態演出設定処理（図 1864 の S4305L 参照）に対して、受信した状態コマンドに含まれる時短種別に対応させて各種フラグを設定するための処理を追加した点で相違している。

10

#### 【5682】

具体的には、時短状態演出設定処理（S4305La）が実行されると、まず、従状態設定エリア 223g に格納されている情報を読み出して、現在の遊技状態を特定する（S4401La）。そして、特定した遊技状態が通常状態であるかを判別し（S4402La）、通常状態であると判別した場合、即ち、時短状態が終了したと判別した場合は（S4402La：Yes）、第 1 時短中フラグ 223na、第 2 時短中フラグ 223nb、示唆モード中フラグ 223nc をオフに設定し（S4403La）、本処理を終了する。なお、図 1871 では、S4403La の処理において、第 1 時短中フラグ 223na、第 2 時短中フラグ 223nb、示唆モード中フラグ 223nc をオフに設定する処理を実行すると説明しているが、実際には、第 1 時短中フラグ 223na、第 2 時短中フラグ 223nb、示唆モード中フラグ 223nc の設定状況を判別し、オンに設定されているフラグを特定し、特定されたフラグに対してオフに設定する処理が実行される。一方、S4402La の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は（S8002H4402La：No）、受信した状態コマンドに含まれている時短状態の時短種別が第 1 時短（第 1 時短状態）であるかを判別し（S4403H）、第 1 時短であると判別した場合は（S4403H：Yes）、第 1 時短中フラグ 223na をオンに設定し（S4404La）、その後、上述した第 51 制御例の時短状態演出設定処理（図 1864 の S4305L 参照）と同一の S4404H、S4405H の処理を実行し、本処理を終了する。また、S4403H の処理において、時短種別が第 1 時短では無いと判別した場合は（S4403H：No）、次に、第 2 時短中フラグ 223nb をオンに設定し（S4405La）、示唆モード中フラグ 223nc をオフに設定し（S4406La）、その後、上述した第 51 制御例の時短状態演出設定処理（図 1864 の S4305L 参照）と同一の S4401L、S4407H、S4408H の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【5683】

次に、図 1872 を参照して、時短状態中演出設定処理（S5102a）の処理内容について説明をする。図 1872 は、時短状態中演出設定処理（S5102a）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（S5102a）では、第 1 時短状態中に実行される時短延長示唆モード演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。具体的には、第 1 時短中フラグ 223na がオンであるかを判別し（S5151La）、オンであると判別した場合は（S5151La：Yes）、示唆モード中フラグ 223nc がオンであるかを判別する（S5152La）。S5152La の処理において示唆モード中フラグ 223nc がオンであると判別した場合、即ち、時短延長示唆モード演出中であると判別した場合は（S5152La：Yes）、次に、今回の特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（S5101H）、大当たり変動であると判別した場合は（S5101H：Yes）、大当たり当選を示す演出態様を決定し（S5102H）、示唆モード中フラグ 223nc をオフに設定し（S5166La）、本処理を終了する。一方、S5101H の処理において大当たり変動では無いと判別した場合は（

40

50

S 5 1 0 1 H : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、S 5 1 5 2 L a の処理において示唆モード中フラグ 2 2 3 n c がオンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 5 2 L a : N o )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c 2 の値を読み出し ( S 5 1 5 3 L a )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を読み出し ( S 5 1 5 4 L a )、特図 2 保留数が残時短回数よりも大きいか、即ち、獲得済みの第 2 特別図柄の実行権利数が、第 1 時短状態の残時短回数よりも多いかを判別し ( S 5 1 5 5 L a )、大きいと判別した場合は ( S 5 1 5 5 L a : Y e s )、時短延長示唆モードに対応する演出態様 ( 時短延長示唆モード演出 ) を決定し ( S 5 1 5 6 L a )、示唆モード中フラグ 2 2 3 n c をオンに設定し ( S 5 1 5 7 L a )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている特図 2 入賞情報 ( 第 2 特別図柄に対応する入賞情報 ) を読み出す ( S 5 1 5 8 L a )。

10

#### 【 5 6 8 4 】

そして、読み出した特図 2 入賞情報の中に、当たり保留が存在するかを判別し ( S 5 1 5 9 L a )、当たり保留が存在していると判別した場合は ( S 5 1 5 9 L a : Y e s )、残時短回数が増加しないことを示す演出態様を決定し ( S 5 1 6 0 L a )、S 5 1 6 1 L a の処理へ移行する。一方、S 5 1 5 9 L a の処理において、当たり保留が存在していないと判別した場合は ( S 5 1 5 9 L a : N o )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 5 1 6 4 L a )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に対応する時短階数を残時短回数として増加させる演出態様を決定し ( S 5 1 6 5 L a )、S 5 1 6 1 L a の処理へ移行する。つまり、時短延長示唆モード演出の実行条件が成立し、時短延長示唆モード演出の演出態様を決定する処理が実行される場合において、当たり保留を有している場合には、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に関わらず、時短状態が延長しないことを示す時短延長示唆モード演出が実行されるように構成している。このように構成することで、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が大きい状態で当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値、即ち、第 1 時短状態が終了した後に設定される第 2 時短状態の時短回数を報知 ( 示唆 ) すること無く、大当たり当選を報知することができる。よって、無駄に時短図柄当選したと思わせにくくすることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、特図 2 保留数が第 1 時短状態の残時短回数よりも大きい状態で、且つ、特図 2 保留内に当たり保留が無い場合に、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に基づく演出態様で時短延長示唆モード演出を実行するように構成しているため、時短延長示唆モード演出にて時短回数 ( 延長回数 ) が報知された後に、第 2 時短状態を確実に設定することができる。

20

30

#### 【 5 6 8 5 】

S 5 1 6 1 L a の処理では、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 であるかを判別し ( S 5 1 6 1 L a )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が第 1 時短状態の最終変動であると判別した場合は ( S 5 1 6 1 L a : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値をセットし ( S 5 1 6 2 L a )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 6 3 L a )、本処理を終了する。一方、S 5 1 6 1 L a の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 ではない、即ち、今回の特別図柄変動が第 1 時短状態の最終変動ではないと判別した場合は ( S 5 1 6 1 L a : N o )、S 5 1 6 2 L a、及び S 5 1 6 3 L a の処理をスキップして本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) が設定されている状態にて実行される第 2 特別図柄抽選にて時短図柄当選の判定 ( 時短図柄抽選 ) を実行可能に構成しており、時短図柄抽選の結果が時短図柄当選と判定された場合には、時短図柄当選を示す時短当選情報を保持 ( ストック ) 可能に構成している。そして、第 1 時短状態が終了した場合 ( 普通図柄の高確率状態が終了した場合 ) に、保持 ( ストック ) している時短当選情報に基づいて第 2 時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サボあり状態 ) を設定可能に構成している。このように構成することで、第 1 時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果に基づいて、時短状態が継続する

40

50



長さを異ならせることができるため、遊技者に対して第 2 特別図柄抽選の抽選結果に興味を持たせることができる。

【 5 6 8 6 】

また、本第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短当選情報として、第 2 時短状態の時短回数をストック（保持）可能に構成しており、第 1 時短状態中に時短図柄に複数回当選した場合には、時短当選情報として第 2 時短状態の時短回数を加算していくように構成している。このように構成することで、第 1 時短状態中に当選した時短図柄の回数に応じて、第 1 時短状態が終了した後に設定される第 2 時短状態の時短回数を異ならせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、ストック（保持）される時短当選情報の形態を、本第 5 1 制御例における形態とは異ならせても良く、例えば、時短当選情報として、第 1 時短状態中における時短図柄当選回数と、当選した各時短図柄の種別と、をストック（保持）可能に構成し、第 1 時短状態が終了した後に、各時短図柄当選に対応した第 2 時短状態を順に設定するように構成しても良く、例えば、第 1 時短状態中に時短回数 2 0 回の第 2 時短状態が付与される時短図柄に 2 回当選した場合には、第 1 時短状態が終了した後に、時短回数 2 0 回の第 2 時短状態（第 2 時短状態 A）を設定し、第 2 時短状態 A が終了した後に、時短回数 2 0 回の第 2 時短状態（第 2 時短状態 B）を設定するように構成すると良い。このように構成することで、第 1 時短状態が終了した後は、ストック（保持）している時短当選情報の一部情報のみを用いて第 2 時短状態が設定されるため、第 1 時短状態中に時短図柄に何回当選したかを遊技者に予測させ難くすることができる。以上、説明をした通り、本第 5 1 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選し、所定条件が成立した場合（通常大当たりの大当たり種別が設定された場合）には、大当たり遊技の終了後に、第 1 特定設定（第 1 時短状態による電サポ状態の設定）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合に実行される時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合に第 2 特定設定（第 2 時短状態による電サポ状態の設定）を設定可能に構成している。また、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数が特定回数（9 0 0 回）に到達した場合にも第 2 特定設定（第 3 時短状態による電サポ状態の設定）を設定可能に構成している。

【 5 6 8 7 】

つまり、本第 5 1 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、大当たり当選しなかった場合（時短図柄当選した場合、又は、天井特典が付与される場合）とで、遊技者に付与される有利度合いが略同等の電サポ状態を設定するための制御を実行可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選による大当たり当選を目指す従来型の遊技とは別の遊技を遊技者に行わせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。さらに、本第 5 1 制御例では、第 1 特定設定が設定されている状態（第 1 時短状態中）に、第 2 特定設定の設定条件（時短図柄当選等）が成立した場合には、その設定条件が成立したことを示す情報（時短当選情報）を記憶可能な記憶手段（待機用時短カウンタ 2 0 3 m a）を有しており、第 1 特定設定が終了した場合に、記憶手段に記憶されている情報に基づいて第 2 特定設定を設定可能に構成している。つまり、第 2 特定設定の設定条件が成立してから第 2 特定設定が設定されるまでの期間を、第 1 特定設定が設定されている場合には延ばすことができるように構成している。このように構成することで、第 1 特定設定が設定されている状態においてどのタイミングで第 2 特定設定の設定条件が成立したとしても、第 1 特定設定が設定されている期間が短くなってしまうことを抑制することができる。また、本第 5 1 制御例では、第 1 特定設定が設定されている期間（第 1 時短状態中）において、第 2 特定設定の設定条件が成立したことを遊技者に予測させることが可能な演出（P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、第 1 特定設定（第 1 時短状態）が終了した後に、第 2 特定設定（第 2 時短状態）が設定されるか否かを、第 1 特定設定が設定されている期間中に遊技者に予測させることができるため、第 1 特定設定中に実行される演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【 5 6 8 8 】



さらに、本第 5 1 制御例では、第 1 特定設定中に第 2 特定設定の設定条件が複数回成立した場合には、第 2 特定設定の設定条件が複数成立したことを予測可能な演出（獲得アイコン P 1 を複数表示する演出）を実行可能に構成している。そして、第 2 特定設定の設定条件が複数成立した場合には、第 1 特定設定が終了した後に、複数回成立した第 2 特定設定の設定条件を纏めて報知可能に構成している。このように構成することで、意外性のある演出を実行することができる。また、本第 5 1 制御例の第 1 変形例では、第 1 特定設定中（第 1 時短状態中）に第 2 特定設定（第 2 時短状態）の設定条件が成立した場合であって、第 2 特定設定の設定が確定した場合、即ち、第 1 時短状態中に実行される残りの特別図柄抽選によって、第 2 特定設定の設定条件がクリアされることが無いと判別した場合に、第 1 特定設定が終了するよりも前に第 2 特定設定が設定されることを報知可能に構成している。このように構成することで、第 1 特定設定が終了することを示す演出を実行すること無く、第 2 特定設定が設定されることを報知することができるため、第 2 特定設定が設定されることにより、第 1 特定設定が設定される期間（第 1 時短状態が設定されている期間）の長さが延長するように見せる演出を実行することができる。なお、本第 5 1 制御例の第 1 変形例では、第 2 特定設定が設定されることを報知する場合のみ延長示唆演出（時短延長示唆モード演出）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、第 1 特定設定の設定期間中において、時短延長示唆モード演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、第 1 特定設定が終了するまでの残期間情報（残時短回数）として、内部的に設定されている値（時短カウンタ 2 0 3 h の値）よりも少ない値に対応する残期間情報を表示画面に表示し、その表示画面に表示されている残期間情報が示す値が所定値以下（例えば、残り 1 回）となった場合に、時短延長示唆モード演出を実行し、表示画面に表示されていない残期間情報を新たに表示するように構成すると良い。

10

20

#### 【 5 6 8 9 】

このように構成することで、第 1 特定設定が設定されている期間において、第 2 特定設定の設定条件が成立していない場合にも時短延長示唆モードを実行することが可能となるため、第 1 特定設定から第 2 特定設定へと移行したタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。よって、第 1 特定設定が設定される期間（第 1 時短状態が設定されている期間）の長さが延長するように見せやすくすることができる。また、上述した第 5 1 制御例の第 1 変形例では、第 2 時短状態が設定されるよりも前に第 2 時短状態に対応する時短回数を表示するように構成している。つまり、遊技状態が切り替わるタイミングと、切り替わった後の遊技状態に関する遊技情報を表示するタイミングと、を異ならせている。換言すれば、遊技状態が切り替わる際において、遊技状態を切り替えるタイミングと、遊技状態に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを異ならせている。このように構成することで、どのタイミングで遊技状態が切り替わったのかを分かり難くすることができる。

30

#### 【 5 6 9 0 】

##### < 第 5 2 制御例 >

次に、図 1 8 7 5 から図 1 8 9 2 を参照して、第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とを並行して実行可能（所謂、同時変動仕様）に構成している。そして、上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一構造の遊技盤 1 3（図 2 5 8 参照）を有している。そして、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、第 2 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サボ有り状態）と、の何れかの遊技状態が設定されている状態で実行される第 1 特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外である場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行可能に構成し、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、時短図柄当選に基づく時短当選情報を、確変状態、時短状態（第 1 時短状態、第 2 時短状態）が終了するまで保持（ストック）可能に構成している。加えて、第 1 特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選、或いは時短図柄当選以外である場合に、小当たり当選の判定（

40

50

小当たり抽選)を実行可能に構成しており、確変状態、時短状態(第1時短状態、第2時短状態)中に小当たり当選した場合には、電サポ状態(確変状態、時短状態)を終了させるための終了条件(時短終了条件)が成立し、非電サポ状態が設定されるように構成している。また、詳細な説明は、図1878を参照して後述するが、本第52制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選を実行可能に構成しており、遊技状態として第2確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定された場合のみ、第2特別図柄抽選を実行させ易くなるように構成しており、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定されないように構成している。

#### 【5691】

つまり、本第52制御例では、遊技者に有利となる第2特別図柄抽選を実行させるためには、まず、第1特別図柄抽選で確変大当たり当選することで確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)を設定し、その確変状態中に実行される第1特別図柄抽選で小当たり当選することで普通図柄の高確率状態を普通図柄の低確率状態へと移行させることにより第2確変状態を設定する必要がある。このように構成することで、有利な遊技を実行しようとする遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外の抽選結果にも興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。さらに、本第52制御例では、確変状態中に小当たり当選した時点で時短当選情報がストックされている場合には、時短終了条件が成立し普通図柄の高確率状態が終了した直後に、第3確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り)が設定されることになる。つまり、確変状態中に実行される特別図柄抽選において、時短図柄当選するよりも前に小当たり当選した場合には、小当たり当選した直後から第2確変状態が設定されることになるが、確変状態中に実行される特別図柄抽選において、時短図柄当選した後に小当たり当選した場合には、小当たり当選した後に第3確変状態が設定されるため、第2確変状態が設定され難くなる。このように構成することで、大当たり当選以外の抽選結果となる特別図柄抽選が実行された場合において、時短図柄当選と小当たり当選との順序に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、本第52制御例では、第3確変状態中に実行される第1特別図柄抽選では、時短図柄当選した場合に、その時短図柄当選に基づく時短当選情報をストックすること無く、残時短回数の加算可能に構成している。つまり、第3確変状態中に実行される第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、時短終了条件が成立し、電サポ状態を終了させた後に再度時短状態(第2時短状態)が設定されることが無いように構成している。

#### 【5692】

つまり、遊技状態として確変状態が設定された場合において、特別図柄の高確率状態が終了するまでの間に、抽選結果が小当たり当選となる特別図柄抽選が2回実行された場合には、必ず、第2確変状態へと移行するように構成している。

#### 【5693】

<第52制御例における演出内容について>

まず、図1873から図1875を参照して、本第52制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。上述した通り、本第52制御例におけるパチンコ機10は、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)中に実行される第1特別図柄抽選の結果に基づいて有利度合いの異なる遊技状態へと移行可能に構成しており、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出においても、確変状態中に実行される変動演出の演出内容に特徴を持たせている。まず、図1873(a)を参照して、確変状態が設定されている場合の演出内容について説明をする。図1873(a)は、確変状態が設定されている場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第52制御例におけるパチンコ機10では、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が継続する期間が最長で特別図柄抽選が200回実行されるまでの期間となるように構成している。より具体的には、特別図柄の高確率状態が200回(ST200回)、普通図柄の高確率状態が200回(時短200回)

となるように構成している。図 1 8 7 3 ( a ) に示した図では、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とが実行されている状態を示しており、確変状態の残期間を示すための表示態様として「残り 1 5 0 回」が表示領域 D m 7 に表示されている。そして、主表示領域 D m には、現在の遊技状態が確変状態であることを示すための表示態様として「ラッキーモード」の文字が表示されている。また、副表示領域 D s には、確変状態中（ラッキーモード中）における遊技内容を案内するための案内表示態様として「残り期間内で大当たりを目指せ」の文字と、「もっと良いモードがあるとか！！」の文字が表示されている。このように構成することで、確変状態の継続期間が有限であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。また、確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態では無いことを分かり易く把握させることができる。

10

#### 【 5 6 9 4 】

なお、本第 5 2 制御例では、パチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の構成として、上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の構成（図 2 5 8 参照）と同一の構成を用いているため、普通図柄の高確率状態（電サポ有り状態）が設定されている場合には、左打ち遊技を行って第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させるよりも、右打ち遊技を行って電動役物 1 6 4 0 a が付随する右第 1 入球口 1 6 4 0 へと遊技球を入球させた方が効率良く第 1 特別図柄抽選の実行権利を獲得し易くなるように構成しているため、普通図柄の高確率状態（電サポ有り状態）が設定されている場合には、案内表示領域 D m 4 には右打ち遊技を案内するための表示態様として「右打ち」が表示される。図 2 5 8 に示した遊技盤 1 3 の構成から明らかなように、右打ち遊技を行った場合には、右側領域を流下した遊技球の一部が第 2 入球口 6 4 0 へと入球するように遊技盤 1 3 の右側領域が構成されているため、普通図柄の高確率状態（電サポ有り状態）が設定されている状態で右打ち遊技を行った場合には、第 2 特別図柄抽選も実行されることになる（図 1 8 7 3 ( a ) 参照）。しかしながら、上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、普通図柄の高確率状態（電サポ有り状態）が設定されている状態で実行される第 2 特別図柄抽選は、長時間（例えば、3 分間）の特別図柄変動が実行されるため、主として第 1 特別図柄抽選が実行されることになる。また、第 1 特別図柄抽選にて小当たり当選した場合には、その小当たり当選を示す特別図柄が停止表示されたタイミングで実行中の第 2 特別図柄変動を、外れを示す態様で強制的に停止表示させる処理を実行するように構成している。よって、長時間の特別図柄変動が実行されている第 2 特別図柄抽選の結果が停止表示され難くすることができる。

20

30

#### 【 5 6 9 5 】

本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄抽選が実行された場合における小当たり当選確率が  $1 / 5 0$  となるように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって小当たり用可変入賞装置 1 0 6 5 が開放制御され、開閉扉 1 0 6 5 b が閉状態から開状態へと可変されることで、小当たり用入賞口 1 0 6 5 a へと遊技球が入球し易くなり（入球可能となる）、小当たり用入賞口 1 0 6 5 a に遊技球が入球したことに基づいて 1 5 個の賞球が払い出されるように構成している。よって、継続して右打ち遊技を実行している場合には、大当たり当選しない場合であっても  $1 / 5 0$  の確率で小当たり当選することで、賞球を得ることができるため、右打ち遊技をしている最中に獲得済みの賞球数が大きく減少してしまうことを抑制することができる。なお、本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の構成に代えて、第 1 特別図柄抽選によって小当たり当選する確率を高確率（例えば、 $1 / 2$ ）に設定し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって小当たり用入賞口 1 0 6 5 a へと遊技球が入球し難くなるように構成することで、右打ち遊技中における獲得済みの賞球数の減少度合いを本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一としながらも、小当たり遊技が実行される確率を向上させるように構成しても良い。このように構成することで、右打ち遊技中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果が停止表示されてしまう事態、即ち、1 回の第 2 特別図柄変動が実行されてから停止表示されるまでの変動期間中に実行される複数回の第 1 特別図柄抽選にて一度も小当たり当選しない事態を発生させ難くすることができる。そして、確変状態中に実行される第

40

50

1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、図 1 8 7 3 ( b ) に示した通り、小当たり当選を示唆する小当たり示唆演出として、空から宝箱 8 1 0 が降ってくる演出態様で小当たり示唆演出が実行され、副表示領域 D s には、小当たり示唆演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「宝箱が落ちてきた！！中身は何か？」の文字が表示される。これにより、小当たり示唆演出の演出結果が宝箱 8 1 0 の中身によって表示されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

#### 【 5 6 9 6 】

本第 5 2 制御例では、確変状態中に実行される小当たり示唆演出の演出態様（演出結果）を、時短ストックの有無（時短図柄当選に基づく時短当選情報を保持しているか否か）、及び、時短ストックされている時短当選情報の内容に応じて異ならせて決定可能に構成している。具体的には、小当たり示唆演出が実行される状態において時短ストックされていない場合は、図 1 8 7 4 ( a ) に示した演出態様で小当たり示唆演出が実行される。図 1 8 7 4 ( a ) は、小当たり当選に基づいて第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されることを示す演出態様の小当たり示唆演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 8 7 4 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄が小当たり当選を示した表示態様で停止表示された時点で、時短ストックが無い場合には、今回の小当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が終了し、第 2 確変状態が設定されることを示す演出態様として、宝箱 8 1 0 の中身 8 1 0 a として「超ラッキーモード突入！！」の表示態様が表示される。なお、図 1 8 7 4 ( a ) では、特別図柄が停止表示されている状態を示しているため、第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄が表示される小表示領域 D m 1 には、小当たり当選したことを示す表示態様「3 4 1」で第 3 図柄が停止表示され、第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄が表示される小表示領域 D m 2 には、強制的に外れで停止表示されたことを示す表示態様「4 4 7」で第 3 図柄が停止表示されている。そして、副表示領域 D s には、確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態である第 2 確変状態が設定されたことを遊技者に案内するための案内表示態様として「モード昇格おめでとう！！」の文字が表示される。また、第 1 特別図柄が小当たり当選を示した表示態様で停止表示される時点で、既に時短当選情報を保持している場合（時短ストックが有る場合）は、今回の小当たり当選に基づいて、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）から第 3 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、電サボ有り）へと移行することを示す演出態様で小当たり示唆演出が実行される。

#### 【 5 6 9 7 】

図 1 8 7 4 ( b ) は、小当たり当選に基づいて第 3 確変状態が設定される場合における小当たり示唆演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図である。図 1 8 7 4 ( b ) に示した通り、第 3 確変状態が設定される場合には、表示領域 D m 7 に示した残 S T 回数（特別図柄の高確率状態が継続する残変動回数）に加え、表示領域 D m 7 a に残時短回数（電サボ有り状態が継続する残変動回数）が表示される。つまり、確変状態中は、残 S T 回数と残時短回数とが同一の値であり、何れか一方の残回数のみを表示することで、遊技者に対して遊技状態が移行するまでの残期間を容易に把握させることができるため、図 1 8 7 4 ( a ) に示した通り、残 S T 回数のみを表示領域 D m 7 に表示するように構成していた。これに対して、第 3 確変状態が設定された場合には、残 S T 回数に関わらず、電サボ状態の残回数（残時短回数）として、時短図柄当選回数 × 2 0 回の値が設定されることから、残 S T 回数と、残時短回数とが相違することになる。そして、第 3 確変状態が設定されることにより、残 S T 回数よりも残時短回数が少なくなる場合には、図 1 8 7 4 ( b ) に示した通り、残 S T 回数よりも残時短回数が少なくなることを示す小当たり示唆演出が実行される。具体的には、図 1 8 7 4 ( b ) に示した通り、宝箱 8 1 0 の中身 8 1 0 a として「ワープ」の表示態様が表示され、残 S T 回数が表示される表示領域 D m 7 の下方に、残時短回数を示すための表示領域 D m 7 a が形成され「超ラッキーまで残り 4 0 回」が表示され、副表示領域 D s には、第 3 確変状態から第 2 確変状態へと移行させるための遊技方法を案内するための案内表示態様として「4 0 回消化でモード昇格するかも」の文字が表示される。このように、確変状態中に小当たり当選した時点で既に時短当選情報を

ストックしており、確変状態から第3確変状態へと移行する場合であっても、ストックされている時短当選情報に基づいて設定される普通図柄の低確率状態における電サポ有り状態の継続期間（残時短回数）が、残ST回数よりも少なくなる場合には、残時短回数分の特別図柄変動が実行されることにより、残りの残ST期間を第2確変状態で遊技することができる。

#### 【5698】

また、本第52制御例では、第3確変中に実行される第1特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、時短当選情報を保持すること無く、時短図柄当選を示す特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて残時短回数が増加することになる。具体的には、図1875（a）に示した通り、小当たり示唆演出の演出態様として、宝箱810の中身810aには、超ラッキーモード（第2確変状態）が設定されるまでに要する特別図柄抽選回数（残時短回数）が増加したことを示すための表示態様として「+18」が表示され、表示領域Dm7aに表示されている残時短回数（残り2回）を増加させた時短回数（残り20回）が表示される（図1875（a）参照）。そして、副表示領域Dsには、遊技者に最も有利な遊技状態となる第2確変状態（超ラッキーモードが設定され難くなったことを示すための案内表示態様として「残念、超ラッキーモードが遠ざかる」の文字が表示され、主表示領域Dmにはキャラクタ801が今回の抽選結果にて落ち込んでいるアクションで表示される。そして、第2確変状態が設定された場合には、図1875（b）に示した通り、現在が第2確変状態であることを示すための「超ラッキーモード」の表示態様が主表示領域Dmの情報に表示され、第2確変状態が終了するまでの残期間（残ST回数）が表示領域Dm7（図では残り100回）に表示されている。そして、副表示領域Dsには、超ラッキーモードの有利度合いを遊技者に案内するための案内表示態様として「今大当たりすると、超ラッキーモードがループするよ」の文字が表示されている。

#### 【5699】

なお、この第2確変状態中は、第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が決定され易くなり、且つ、電サポ無し状態となるように構成しているため、右打ち遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させ、第2特別図柄抽選を実行させることが遊技者に最も有利な遊技方法となる。よって、表示領域Dm4には、遊技者に右打ち遊技を案内するための案内表示態様として「右打ち」が表示される。また、第2確変状態中は上述した通り、電サポ無し状態であるため、小表示領域Dm1には、第1特別図柄抽選が実行されていないことを示す表示態様「-」が表示され、小表示領域Dm2には、第2特別図柄が変動中であることを示す表示態様「矢印」が表示される。

#### 【5700】

<第52制御例における遊技状態の遷移について>

次に、図1876を参照して、本第52制御例のパチンコ機10における遊技状態の遷移について説明をする。本第52制御例におけるパチンコ機10では、確変状態、第3確変状態、第1時短状態、第2時短状態にて実行される第1特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成している。また、第2確変状態のみ主として第2特別図柄抽選が実行されるように構成しており、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選が実行されることから、第2確変状態が最も遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。まず、通常状態が設定されている場合には、左打ち遊技によって第1特別図柄抽選が実行され、1/300の確率で大当たり当選した場合には、70%の割合で確変状態が設定され、30%の割合で第1時短状態が設定される。そして、確変状態中に実行される第1特別図柄抽選では、大当たり抽選に加えて、時短図柄抽選（1/20）と、小当たり抽選（1/50）が実行され、確変状態中に時短図柄当選した場合には、確変状態における普通図柄の高確率状態が終了するまで時短当選情報がストックされる。また、小当たり当選した場合には、確変状態における普通図柄の高確率状態が終了する。小当たり当選に基づいて確変状態における普通図柄の高確率状態が終了した場合には、時短当選情報のストック有無が判別され、時短当選情報がストックされていない場合には

、第2確変状態へと移行し、第2特別図柄抽選が主として実行される有利遊技へと移行する。一方、時短当選情報がストックされている場合には、第3確変状態へと移行する。この第3確変状態は、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態が設定される遊技状態であって、確変状態と同様の右打ち遊技が実行される。この第3確変状態中に時短図柄当選した場合には、時短当選情報がストックされることなく、即座に残時短回数が加算される。よって、第3確変状態中に実行された第1特別図柄抽選にて小当たり当選し、電サポ状態を終了させた場合には、時短当選情報がストックされていることが無く、第2確変状態へと移行させ易くすることができる。

#### 【5701】

＜第52制御例における電氣的構成について＞

次に、図1877から図1881を参照して、本第52制御例における電氣的構成の内容について説明をする。本第52制御例は、上述した第51制御例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部、RAM203の構成の一部、及び音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成の一部を変更している点で相違している。なお、上述した第51制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図1877を参照して、本第52制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図1877は、本第52制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。本第52制御例におけるパチンコ機10のROM202は、上述した第51制御例におけるパチンコ機10のROM202（図1857（a）参照）に対して、第1当たり乱数テーブル202maに代えて第1当たり乱数テーブル202naを、変動パターン選択テーブル202jbに代えて変動パターン選択テーブル202nbを、大当たり種別選択テーブル202mdに代えて大当たり種別選択テーブル202ndを、時短当たり乱数テーブル202mfに代えて時短当たり乱数テーブル202nfを設け、さらに新たに小当たり乱数テーブル202ngを設けた点で相違している。第1当たり乱数テーブル202naは、上述した第1当たり乱数テーブル202maと同様に、特別図柄抽選の結果が大当たりであるかを判定する際に参照されるデータテーブルである。この第1当たり乱数テーブル202naは、上述した第1当たり乱数テーブル202ma（図1858（a）参照）に対して、特別図柄の高確率状態における大当たり判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）を異ならせている点で相違している。

#### 【5702】

ここで、図1879を参照して、第1当たり乱数テーブル202naに規定されている内容について具体的に説明をする。図1879（a）は、第1当たり乱数テーブル202naに規定されている内容を示した図である。図1879（a）に示した通り、第1当たり乱数テーブル202naには、特別図柄の確率状態（特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態）に対応させて、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりと判定される範囲が異なるように規定されており、特別図柄の低確率状態に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～2」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、特別図柄の高確率状態に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～5」の範囲に対して大当たり判定値が規定されている。つまり、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲は「0～899」の900個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は「0～2」の3個であるため、特別図柄の低確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が $1/300$ （ $3/900$ ）となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「0～5」の6個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が $1/150$ （ $6/900$ ）となる。

#### 【5703】

このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態（特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態）への移行を目指して意欲的に遊技を行わせ

10

20

30

40

50

ることができる。なお、本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄抽選が実行された場合も、第 2 特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル（第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 n a）を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い第 1 特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第 2 特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 n a の内容を規定しても良い。このように構成することで、第 2 特別図柄抽選を実行させ易い時短状態中に獲得した第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を用いた第 2 特別図柄抽選が通常状態中に実行された場合、例えば、特図 2 保留を獲得している状態で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合において、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第 2 特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定されたにも関わらず、その時短状態が終了してしまつた遊技者に対しても特典（第 1 特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第 2 特別図柄抽選の実行）を提供することができる。また、より多くの特図 2 保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために時短状態が終了する間際まで遊技者に対して特図 2 保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。

10

#### 【 5 7 0 4 】

変動パターン選択テーブル 2 0 2 n b は、上述した第 9 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 k d（図 2 6 5 参照）と同様に、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態や、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別や、特別図柄抽選結果や、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて、異なる変動時間の変動パターンが規定されている。詳細な図示は省略するが、この変動パターン選択テーブル 2 0 2 n d は、通常状態中に参照される通常用テーブル 2 0 2 n d 1、確変状態、第 3 確変状態、第 1 時短状態、第 2 時短状態中に参照されるサボ中テーブル 2 0 2 n d 2、第 2 確変状態中に参照される第 2 確変用テーブル 2 0 2 n d 2 を有しており、設定されている遊技状態に対応するデータテーブルが読み出され、変動パターンを選択する際に参照される。ここで、各データテーブルに規定されている変動パターンの内容としては、上述した第 9 制御例と同様に、特別図柄抽選の結果が外れである場合の方が、当たり（大当たり、小当たり、時短図柄）である場合よりも短い変動時間が選択され易くなるように構成している。また、各遊技状態において主として特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対しては、比較的短い変動時間（1 秒～90 秒）が規定されており、主として特別図柄抽選が実行されない特別図柄種別に対しては、比較的長い変動時間（300 秒～600 秒）が規定されている。このように構成することで、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とを並行して実行可能に構成されたパチンコ機 1 0 において、両方の特別図柄抽選が実行された場合であっても、1 回の特別図柄抽選を終了させるために要する期間を異ならせることができるため、各遊技状態において主として実行される特別図柄抽選の特別図柄種別を異ならせることができる。大当たり種別選択テーブル 2 0 2 n d は、上述した大当たり種別選択テーブル 2 0 2 m d（図 1 8 5 9（a）参照）と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

20

30

40

#### 【 5 7 0 5 】

ここで、図 1 8 8 0（a）を参照して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 n d の内容について説明をする。図 1 8 8 0（a）は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 n d の内容を模式的に示した図である。図 1 8 8 0（a）に示した通り、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 n d は、大当たり当選した特別図柄の種別（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に応じて異なるデータテーブルを参照して大当たり種別が決定されるように、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 n d 1 と、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2

50



nd 2 と、を有している。次に、図 1 8 8 0 ( b ) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 nd 1 に規定されている内容について説明をする。図 1 8 8 0 ( b ) は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 nd 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 8 8 0 ( b ) に示した通り、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 nd 1 には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けて 4 種類の大当たり種別 ( 大当たり A 5 5 、大当たり B 5 5 、大当たり C 5 5 、大当たり D 5 5 ) が規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲に対して「大当たり A 5 5 」が、「 2 0 ~ 6 9 」の範囲に対して「大当たり B 5 5 」が、「 7 0 ~ 7 9 」の範囲に対して「大当たり C 5 5 」が、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり D 5 5 」がそれぞれ規定されている。大当たり種別「大当たり A 5 5 」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 2 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 2 0 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり A 5 5 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 2 0 個 ( 0 ~ 1 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり A 5 5 」が決定される割合は 2 0 % ( 2 0 / 1 0 0 ) である。

10

#### 【 5 7 0 6 】

大当たり種別「大当たり B 5 5 」は、大当たりのラウンド数が 4 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 2 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 2 0 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり B 5 5 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 5 0 個 ( 2 0 ~ 6 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり B 5 5 」が決定される割合は 5 0 % ( 5 0 / 1 0 0 ) である。大当たり種別「大当たり C 5 5 」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 2 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり C 5 5 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 1 0 個 ( 7 0 ~ 7 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり C 5 5 」が決定される割合は 1 0 % ( 1 0 / 1 0 0 ) である。大当たり種別「大当たり D 5 5 」は、大当たりのラウンド数が 4 ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 2 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり D 5 5 」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 2 0 個 ( 8 0 ~ 9 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり D 5 5 」が決定される割合は 2 0 % ( 2 0 / 1 0 0 ) である。

20

30

#### 【 5 7 0 7 】

上述した通り、本第 5 2 制御例では、確変大当たりに対応する大当たり種別が設定された場合に、時短カウンタ 2 0 3 h 、及び確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 2 0 0 」を設定するように構成している。つまり、確変状態が設定されてから特別図柄抽選が 2 0 0 回実行された場合に、確変状態の終了条件が成立するように構成している。ここで、本第 5 2 制御例では、特別図柄の高確率状態における特別図柄抽選での大当たり当選確率が 1 / 1 5 0 となるように規定しているため、確変状態中に実行された 2 0 0 回の特別図柄抽選で大当たり当選しない確率が約 2 6 % となる。つまり、本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、確変状態が設定された場合であっても、特別図柄の高確率状態が終了するまでの間に大当たり当選しない確率が約 2 6 % あることから、確変状態中の遊技を行う遊技者に対して、大当たり当選を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。次に、図 1 8 8 0 ( c ) を参照して、特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 nd 2 に規定されている内容について説明をする。図 1 8 8 0 ( c ) は、特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 nd 2 に規定さ

40

50



れている内容を模式的に示した図である。図 1880(c) に示した通り、特図 2 大当たり用テーブル 202nd2 には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C2 の値に対応付けて 2 種類の大当たり種別（大当たり A55、大当たり B55）が、規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「0～49」の範囲に対して「大当たり A55」が、「50～99」の範囲に対して「大当たり B55」がそれぞれ規定されている。第 1 当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A55」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は 50 個（0～49）であるので、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり A55」が決定される割合は 50%（50 / 100）である。

#### 【5708】

また、第 1 当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり B55」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は 50 個（50～99）であるので、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり B55」が決定される割合は 50%（50 / 100）である。さらに、特図 2 大当たり用テーブル 202nd2 に示した通り、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり A55、及び大当たり B55 が選択された場合には、時短カウンタ 203h の値に「0」が、確変カウンタ 203i の値に「200」が設定されるように規定されている。つまり、第 2 特別図柄抽選で確変大当たり当選した場合には、大当たり遊技の終了後に第 2 確変状態が設定されるように構成している。上述した通り、本第 52 制御例では、第 2 確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態となるため、大当たり遊技終了後から第 2 確変状態を設定可能な第 2 特別図柄抽選の方が、第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特別図柄抽選となる。また、本第 52 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、確変大当たりが選択される割合を異ならせており、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、70% の割合で確変大当たりが選択され、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、100% の割合で確変大当たりが選択されるように構成している。よって、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される点においても第 2 特別図柄抽選の方が、第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特別図柄抽選となる。なお、実行される特別図柄抽選の種別に応じて、確変大当たりの選択割合を異ならせる技術思想（V 入賞技術）については、上述した第 1 制御例と同様であるためその説明を省略する。

#### 【5709】

つまり、本第 51 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に最も有利な大当たり種別である大当たり A が決定（実行）される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第 1 特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（通常状態）よりも、第 2 特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（時短状態、確変状態）の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行され易い点で遊技者に有利な遊技状態となる。なお、時短状態は特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態は特別図柄の高確率状態が設定されていることから、1 回の特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は時短状態よりも確変状態の方が高くなる。よって、第 2 特別図柄抽選が主として実行される時短状態と確変状態とでは、大当たり当選し易い第 2 特別図柄抽選が実行される確変状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。なお、本第 51 制御例では、図 1859(b), (c) に示した通り、第 1 特別図柄抽選が実行された場合も、第 2 特別図柄抽選を実行した場合も、大当たり当選時に確変大当たりが決定される割合（時短大当たりが決定される割合）が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第 2 制御例におけるパチンコ機 10 のように、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良いし、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良い。この

10

20

30

40

50

ように構成することで、大当たり当選した特別図柄種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合を異ならせることができるため、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、より遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行させようと、主として実行される特別図柄抽選の種別が異なる遊技状態へと移行することを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 5 7 1 0 】

また、本第 5 1 制御例では、図 1 8 5 9 ( b ) , ( c ) に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別 ( 大当たり A 5 4 、大当たり B 5 4 ) が決定された場合には、決定された大当たり種別に関わらず、同一の値 ( 1 0 0 0 0 ) が時短回数カウンタ 2 0 3 h 、及び確変カウンタ 2 0 3 i に設定されるように構成しているが、これに限ること無く、確変大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h 、及び確変カウンタ 2 0 3 i に異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合であっても、設定された確変状態を終了させる終了条件 ( 確変終了条件 ) を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、確変状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。また、本第 5 1 制御例では、図 1 8 5 9 ( b ) , ( c ) に示した通り、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別 ( 大当たり C 5 4 ) が決定された場合には、同一の値 ( 1 0 0 ) が時短回数カウンタ 2 0 3 h に設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短大当たりに対応する大当たり種別を複数設け、時短大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h に異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、設定された時短状態を終了させる終了条件 ( 時短終了条件 ) を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

#### 【 5 7 1 1 】

加えて、本第 5 1 制御例では、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成していることから、時短状態が継続する期間の長さに対して、単に大当たり当選時に第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な大当たり種別 ( 大当たり A 5 4 ) が決定され易い第 2 特別図柄抽選をより多く実行させる点で興味を持たせるだけでなく、時短図柄当選回数を増加させる点でも興味を持たせることができる。つまり、大当たり遊技終了後に設定された時短状態 ( 第 1 時短状態 ) 中に実行される第 2 特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった遊技者に対しても、時短図柄抽選結果が時短図柄当選となった回数がより多いことを期待させることができるため、時短状態 ( 第 1 時短状態 ) が継続する期間の長さに対してより興味を持たせることができる。時短当たり乱数テーブル 2 0 2 n f は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外 ( 外れ ) である場合において実行される時短図柄抽選にて、時短図柄当選したかを判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図 1 8 7 9 ( b ) を参照して、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 n f の内容について説明をする。図 1 8 7 9 ( b ) は、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 n f の内容を模式的に示した図である。図 1 8 7 9 ( b ) に示した通り、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 n f は、上述した第 5 1 制御例における時短当たり乱数テーブル 2 0 2 m f ( 図 1 8 5 8 ( b ) 参照 ) に対して、時短図柄当選の判定が実行される特別図柄種別と、時短図柄当選の判定が実行される遊技状態と、を異ならせている。つまり、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 n f には、特別図柄種別が第 1 特別図柄 ( 特図 1 ) であって、設定されている遊技状態が「確変状態」、「第 1 時短状態」、「第 2 時短状態」、「第 3 確変状態」である場合に、時短図柄当選の判定が実行されるように規定されている。具体的には、特別図柄種別が特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) であって、設定されている遊技状態が「確変状態」、「第 1 時短状態」、「第 2 時短状態」、「第 3 確変状態」である場合に取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 1 0 0 ~ 1 4 4 」の範囲に対して時短図柄当選と判定される値が規定されている。

10

20

30

40

50

## 【 5 7 1 2 】

第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値の取り得る 9 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄当選」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は 4 5 個（1 0 0 ~ 1 4 4）であるので、「確変状態」、「第 1 時短状態」、「第 2 時短状態」、「第 3 確変状態」中に実行された第 1 特別図柄抽選で時短図柄当選する確率は  $1 / 2 0$ （ $4 5 / 9 0 0$ ）となる。小当たり乱数テーブル 2 0 2 n g は、特別図柄抽選において小当たり当選の判定を行う際に参照されるデータテーブルである。本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外であって（図 1 8 8 2 の Y 8 0 0 3 : N o）、且つ、時短当選（時短図柄当選）以外である場合（図 1 8 8 4 の Y 8 3 0 1 M : N o）に小当たり当選の判定が実行され、小当たり乱数テーブル 2 0 2 n g が参照される（図 1 8 8 4 の Y 8 3 0 2 M 参照）。ここで、図 1 8 7 9（c）を参照して、小当たり乱数テーブル 2 0 2 n g の内容について説明をする。図 1 8 7 9（c）は、小当たり乱数テーブル 2 0 2 n g に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 8 7 9（c）に示した通り、小当たり乱数テーブル 2 0 2 n g には、特別図柄種別に応じて、小当たり当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が規定されている。具体的には、特別図柄種別が第 1 特別図柄（特図 1）で、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「2 0 0 ~ 2 1 7」の範囲が小当たり当選に対応する値として規定されている。一方、特別図柄種別が第 2 特別図柄（特図 2）に対しては、小当たり当選に対応する値が規定されていない。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る値（範囲）は、「0 ~ 8 9 9」の 9 0 0 個であるため、第 1 特別図柄抽選によって小当たり当選する確率は  $1 / 5 0$ （ $1 8 / 9 0 0$ ）となり、第 2 特別図柄抽選では小当たり当選することが無い。

## 【 5 7 1 3 】

詳細は後述するが、本第 5 2 制御例では、小当たり当選したことが、普通図柄の高確率状態、及び普通図柄の低確率状態の電サポ状態を終了させるための終了条件（サポ終了条件）となるように構成している。よって、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第 3 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り状態）中に実行された第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合はサポ終了条件が成立し、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、第 1 時短状態、及び第 2 時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合はサポ終了条件が成立し、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第 3 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポ有り状態）が設定されている状態で小当たり当選する場合は、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定され、第 1 時短状態、及び第 2 時短状態中に実行された第 1 特別図柄抽選で小当たり当選する場合は、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態が設定されることになる。このように構成することで、設定されている遊技状態を予測することで、所望する抽選結果を変更しながら第 1 特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第 5 2 制御例のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の小当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第 2 特別図柄でも小当たり抽選を実行する構成としても良い。

## 【 5 7 1 4 】

なお、図 1 8 7 9（a）,（b）,（c）に示した通り、本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選における大当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、及び小当たり当選の判定に同一の第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値、即ち、実行された特別図柄抽選の実行契機を獲得したタイミングで取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いるように構成しており、大当たり当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、時短図柄当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、小当たり当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、が異なるように構成している。このように構成することで、1 回の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選と時短図柄当選と小当たり当選とが重複してしまうことを確実に防ぐことができる。なお、これに限ること無く

、大当たり当選の判定に用いられる乱数カウンタの種別と、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）に用いられる乱数カウンタの種別と、小当たり当選の判定に用いられる乱数カウンタの種別と、の少なくとも一部を異ならせ、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の判定（大当たり抽選）を先に実行し、大当たり抽選にて大当たり当選しなかった場合に、時短図柄当選の判定（時短図柄抽選）を実行し、時短図柄抽選にて時短図柄当選しなかった場合に、小当たり抽選を実行するように構成しても良い。この場合であっても、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）の場合のみ、時短図柄抽選や小当たり抽選を実行させることが可能となる。また、大当たり抽選と、時短図柄抽選と、小当たり抽選とで異なる乱数カウンタの値を用いるため、1の乱数カウンタの値を用いて複数の抽選を実行する場合に比べて、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短図柄抽選の結果、小当たり抽選の結果）に基づいて今回取得した時短カウンタの値を遊技者に把握され難くすることができる。

10

#### 【5715】

加えて、大当たり抽選と、時短図柄抽選と、小当たり抽選とで異なる乱数カウンタの値を用いるため、大当たり抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、時短図柄抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、小当たり抽選にて用いられる乱数カウンタの値が取り得る範囲と、を異ならせることができる。よって、大当たり当選確率と、時短図柄当選確率と、小当たり当選確率と、をより細かく規定し易くすることができる。さらに、本第52制御例では、1回の特別図柄抽選にて、大当たり当選判定、時短図柄当選判定、小当たり当選判定の順で判定を行うように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選判定の後に、小当たり当選判定を実行するように構成しても良い。また、実行された特別図柄抽選の種別（特別図柄種別）に応じて、各種当選判定の順序を異ならせても良い。図1878に戻り、説明を続ける。図1878は、本第52制御例における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の内容を模式的に示した図である。図1878に示した通り、本第52制御例における主制御装置110のMPU201が有するRAM203は、上述した第51制御例における主制御装置110のMPU201が有するRAM203（図1857（b）参照）に対して、同時変動仕様の制御を実行する際に用いられる特図1変動時間タイマ203naと、特図2変動時間タイマ203nbと、特図1仮停止フラグ203ncと、特図2仮停止フラグ203ndと、特図1変動停止フラグ203neと、特図2変動停止フラグ203nfと、時短当選フラグ203ngとを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。

20

30

#### 【5716】

なお、本第52制御例において追加された特図1変動時間タイマ203naと、特図2変動時間タイマ203nbと、特図1仮停止フラグ203ncと、特図2仮停止フラグ203ndと、特図1変動停止フラグ203neと、特図2変動停止フラグ203nfは、本第51制御例と同様に同時変動仕様の制御を実行している上述した第9制御例のパチンコ機10のMPU201が有するRAM223の特図1変動時間タイマ203kaと、特図2変動時間タイマ203kbと、特図1仮停止フラグ203kcと、特図2仮停止フラグ203kdと、特図1変動停止フラグ203keと、特図2変動停止フラグ203kfと、同一であり、どの詳細な説明を省略する。特図1変動時間タイマ203na、および特図2変動時間タイマ203nbは、それぞれ第1特別図柄、および第2特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第1特別図柄、および第2特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図1変動時間タイマ203na、および特図2変動時間タイマ203nbの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。特図1仮停止フラグ203ncは、特図1の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。特図2仮停止フラグ203ndは、特図2の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示

40

50

すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

#### 【 5 7 1 7 】

特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 n e は、変動中の第 1 特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 n e は、第 2 特別図柄の大当たり変動が停止される場合にオンに設定される。そして、第 1 特別図柄の変動中に、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 n e がオンであると判別された場合にオフに設定される。これにより、第 2 特別図柄の大当たり変動が停止するタイミングに合わせて、第 1 特別図柄を強制的に停止させることができる。特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 n f は、変動中の第 2 特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 n f は、第 1 特別図柄の大当たり変動、又は、小当たり変動が停止される場合にオンに設定される。そして、第 2 特別図柄の変動中に、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 n f がオンであると判別された場合にオフに設定される。これにより、第 1 特別図柄の大当たり変動や小当たり変動が停止するタイミングに合わせて、第 2 特別図柄を強制的に停止させることができる。時短当選フラグ 2 0 3 n g は、特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて時短状態（第 2 時短状態）を設定可能な状態を示すフラグであって、特別図柄抽選で時短図柄当選した遊技状態が第 2 時短状態（第 3 確変状態）である場合、即ち、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで時短回数を増加させることが可能な遊技状態である場合にオンに設定される。そして、時短図柄当選変動が停止表示された場合に参照され、時短図柄当選に基づく時短状態（第 2 時短状態）が設定された場合（時短図柄当選に基づく時短当選情報に対応した時短回数が残時短回数に加算された場合）にオフに設定される。

10

20

#### 【 5 7 1 8 】

本第 5 2 制御例では、電サボ状態（確変状態、第 3 確変状態、第 1 時短状態、第 2 時短状態）にて実行される第 1 特別図柄抽選で時短図柄当選した場合において、設定されている電サボ状態が終了するまで時短当選情報を保持（時短ストック）する第 1 処理と、設定されている電サボ状態の終了を待つこと無く、時短図柄当選変動が停止表示されたタイミングで時短当選情報に基づく時短状態（第 2 時短状態）を設定する第 2 処理（残時短回数を加算する処理）と、を実行可能に構成しており、時短図柄当選時において上述した第 2 処理の実行が決定された場合に時短当選フラグ 2 0 3 n g をオンに設定するように構成している。このように構成することで、時短図柄当選変動が停止表示されたタイミングでは、時短当選フラグ 2 0 3 n g の設定状況に基づいて、第 2 時短状態の設定処理、或いは、残時短回数の加算処理を実行することができる。次に、図 1 8 8 1 を参照して、本第 5 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 1 8 8 1 は、本第 5 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 に規定されている構成を模式的に示した図である。図 1 8 8 1 に示した通り、本第 5 2 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 5 1 制御例における R A M 2 2 2（図 1 8 6 0（b）参照）に対して、確変中カウンタ 2 2 3 n a を追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。確変中カウンタ 2 2 3 n a は、確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定される期間（S T 期間）の残期間（残 S T 回数）を計測するためのカウンタである。

30

40

#### 【 5 7 1 9 】

< 第 5 2 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理内容について説明をする。本第 5 2 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とを並行して実行可能（同時変動仕様）に構成している点で大きく相違し、小当たり当選に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状

50

態で電サボあり状態)を終了させる処理を実行可能に構成している点で相違している。なお、同時変動仕様の基本的な制御内容については、上述した第9制御例におけるパチンコ機10と同一であるため、その説明を省略し、ここでは、上述した第9制御例におけるパチンコ機10、又は、第51制御例におけるパチンコ機10とは異なる制御処理の内容について説明をする。まず、図1882を参照して、第1特別図柄判定処理(Y307)の処理内容について説明をする。図1882は、第1特別図柄判定処理(Y307)の処理内容を示したフローチャートである。この第1特別図柄判定処理(Y307)は、上述した第2制御例の特別図柄判定処理(図105のS251)に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定(特図1時短抽選処理)、及び、小当たり当選の判定(小当たり抽選処理)が実行される。

10

#### 【5720】

第1特別図柄判定処理(Y307)が実行されると、まず、第1特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し(Y8001)、第1当たり乱数テーブル202kaに基づいて抽選結果を取得し(Y8001M)、抽選結果が大当たりであると判定した場合は(Y8003:Yes)、第1特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し(Y8004)、取得した当たり種別カウンタ(第1当たり種別カウンタC2)の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし(Y8005)、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し(Y8006)、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は(Y8003:No)、特図1時短抽選処理を実行し(Y8002M)、その後、小当たり抽選処理を実行し(Y8003M)、本処理を終了する。ここで、特図1時短抽選処理(Y8002M)は、今回の特別図柄抽選における時短図柄当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第52制御例では、第1特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し(Y8003)、大当たり当選した場合には、時短図柄当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短図柄当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、1回の特別図柄抽選において、複数の特典(特別図柄の大当たり当選、時短当選)を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図1883を参照して、特図1時短抽選処理(Y8002M)の処理内容について説明をする。図1883は、特図1時短抽選処理(Y8002M)の内容を示したフローチャートである。

20

30

#### 【5721】

特図1時短抽選処理(Y8002M)が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル202nfに基づいて抽選結果(時短当選判定結果)を取得し(Y401M)、時短図柄当選しているかを判別し(Y402M)、時短図柄当選していると判別した場合は(Y402M:Yes)、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の時短図柄をセットし(Y403M)、遊技状態格納エリア203gから現在の遊技状態を読み出し(Y404M)、現在の遊技状態が確変状態、又は第1時短状態であるかを判別し(Y405M)、確変状態又は第1時短状態であると判別した場合は(Y405M:Yes)、待機用時短カウンタ203maの値に20を加算し(Y406M)、本処理を終了する。また、Y405Mの処理において、確変状態又第1時短状態では無いと判別した場合、即ち、新たな時短状態を設定可能な遊技状態であると判別した場合は(Y405M:No)、時短当選フラグ203ngをオンに設定し(Y407M)、本処理を終了する。一方、Y402Mの処理において時短当選していない(Y402M:No)と判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図1884を参照して、小当たり抽選処理(Y8003M)の処理内容について説明をする。図1884は、小当たり抽選処理(Y8003M)の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり抽選処理(Y8003M)では、上述した第9制御例における小当たり抽選処理(図282のY8108参照)と同様に、今回の特別図柄抽選の結果が小当たりであるか否かの判定が実行される。小当たり抽選処理(Y8003M)では、まず、第1特別図柄抽選の結果が時短図柄当選と判定されたか、即ち、第1特別図柄の時短図柄当選が設定されているかを判別し(Y8301M)、第1特別図柄

40

50

の時短図柄当選が設定されていると判別した場合には、( Y 8 3 0 1 M : Y e s )、小当たり抽選の実行条件が成立しないため、小当たり当選の判定を実行すること無く、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 7 2 2 】

一方、Y 8 3 0 1 M の処理において、第 1 特別図柄の時短図柄当選が設定されていないと判別された場合には、( Y 8 3 0 1 M : N o )、小当たり乱数テーブル 2 0 2 n g に基づいて抽選結果を取得し( Y 8 3 0 2 M )、取得した抽選結果が小当たり当選であるかを判別する( Y 8 3 0 3 M )。Y 8 3 0 3 M の処理において、小当たり当選であると判別した場合は( Y 8 3 0 3 M : Y e s )、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし( Y 8 3 0 4 M )、本処理を終了する。一方、Y 8 3 0 3 M の処理において、小当たり当選ではないと判別した場合(外れであると判別した場合は( Y 8 3 0 3 M : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし( Y 8 3 0 5 M )、本処理を終了する。なお、本第 5 2 制御例では、大当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、小当たり当選の判定を実行する際に、同一の乱数カウンタ(第 1 当たり乱数カウンタ C 1 )の値を用いて判定を実行するように構成しており、各当選値に対応する第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の範囲を異ならせるように規定することで 1 回の特別図柄抽選にて実行される複数の判定(大当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、小当たり当選の判定)にて、重複して当選し得ないように構成しているが、これに限ること無く、各当選の判定に、異なる乱数カウンタの値を用いるように構成し、1 の判定にて当選した場合に、残りの判定を実行しないように構成しても良い。この場合、各判定の実行順序を、大当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、小当たり当選の判定の順に実行した場合には、時短図柄当選した場合には、小当たり当選の判定が実行されないため、時短状態の終了条件を成立させ難くすることができる。一方、各判定の実行順序を、大当たり当選の判定、小当たり当選の判定、時短図柄当選の判定、の順に実行した場合には、小当たり当選した場合には時短図柄当選の判定が実行されないため、時短状態をストックさせ難くすることができる。

#### 【 5 7 2 3 】

また、各判定の実行順序を、大当たり当選の判定、小当たり当選の判定、時短図柄当選の判定の順に各判定の実行順序を規定した場合には、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として、時短状態を終了させる時短終了条件が成立する小当たり種別と、時短終了条件が成立しない小当たり種別と、の何れかを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合には、単に時短図柄抽選が実行されない特別図柄抽選を実行させることが可能となる。なお、各当選の判定に、異なる乱数カウンタの値を用いるように構成し、1 の判定にて当選した場合に、残りの判定を実行しないように構成した場合には、設定されている遊技状態に応じて、各判定の実行順序を切り替えても良いし、実行される特別図柄抽選の種別によって切り替えても良い。次に、図 1 8 8 5 を参照して、遊技状態更新処理( Y 3 0 9 M )の内容について説明をする。図 1 8 8 5 は、遊技状態更新処理( Y 3 0 9 M )の内容を示すフローチャートである。この遊技状態更新処理( Y 3 0 9 M )では、上述した第 9 制御例における遊技状態更新処理(図 2 7 4 の Y 3 0 9 参照)に対して、確変カウンタ 2 0 3 i の値を更新(減算)する処理と、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 となった場合に待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を加算する処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。

#### 【 5 7 2 4 】

遊技状態更新処理( Y 3 0 9 M )が実行されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であるかが判別され( Y 6 0 1 )、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であると判別された場合には( Y 6 0 1 : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し( Y 6 0 2 )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を示す残時短回数コマンドを設定する( Y 6 0 3 )。次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別し( Y 6 0 4 )、0 であると判別した場合には( Y 6 0 4 : Y e s )、次に、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 よりも大きいかを判別し( Y 6 0 1 M )、0 よりも大きいと判別した場合は( Y



6 0 1 M : Y e s )、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を時短カウンタ 2 0 3 h の値にセットし ( Y 6 0 2 M )、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を 0 にクリアし、Y 6 0 4 M の処理へ移行する。また、Y 6 0 1 M の処理において、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合 ( Y 6 0 1 M : N o )、或いは、Y 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 では無いと判別した場合 ( Y 6 0 4 : N o ) は、その後、Y 6 0 4 M の処理へ移行する。Y 6 0 4 M の処理では、確変カウンタ 2 0 3 i が 0 よりも大きいかを判別し ( Y 6 0 4 M )、0 よりも大きいと判別した場合は ( Y 6 0 4 M : Y e s )、確変カウンタ 2 0 3 i の値を 1 減算し ( Y 6 0 5 M )、確変カウンタ 2 0 3 i の値を湿す残確変回数コマンドを設定し ( Y 6 0 6 M )、各種カウンタ更新後の値に対応する状態コマンドを設定し ( Y 6 0 7 M )、本処理を終了する。一方、Y 6 0 4 M の処理において、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( Y 6 0 4 M : N o )、Y 6 0 5 M、及び Y 6 0 6 M の処理をスキップして、Y 6 0 7 M の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。

10

#### 【 5 7 2 5 】

次に、図 1 8 8 6 を参照して、第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 3 6 M ) の処理内容について説明をする。図 1 8 8 6 は、第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 3 6 M ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 3 6 M ) では、上述した第 9 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 7 6 の Y 2 3 6 ) に対して、今回停止表示させる特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の場合に実行される処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 3 6 M ) が実行されると、上述した第 9 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 7 6 の Y 2 3 6 ) と同一の Y 7 0 1 から Y 7 0 9 の処理を実行する。そして、Y 7 0 2 の処理において、今回の第 1 特別図柄抽選の結果が大当たりでは無いと判別した場合は ( Y 7 0 2 : N o )、次に、今回の第 1 特別図柄抽選の結果が小当たりであるかを判別し ( Y 7 0 1 M )、小当たりであると判別した場合は ( Y 7 0 1 M : Y e s )、特図 1 小当たり停止処理を実行し ( Y 7 0 2 M )、Y 7 0 6 の処理へ移行し、その後 Y 7 0 7 の処理を実行し、本処理を終了する。Y 7 0 2 M の処理で実行される特図 1 小当たり停止処理 ( Y 7 0 2 M ) は、小当たり当選している特別図柄変動を停止表示するための処理であって、詳細は、図 1 8 8 7 を参照して後述する。

20

30

#### 【 5 7 2 6 】

一方、Y 7 0 1 M の処理において、小当たり当選していないと判別した場合は ( Y 7 0 1 M : N o )、今回の第 1 特別図柄抽選の結果が時短図柄当選であるかを判別し ( Y 7 0 3 M )、時短図柄当選していると判別した場合は ( Y 7 0 3 M : Y e s )、時短設定処理を実行し ( Y 7 0 4 M )、Y 7 0 6 の処理へ移行し、その後 Y 7 0 7 の処理を実行し、本処理を終了する。なお、Y 7 0 4 M の処理として実行される時短設定処理 ( Y 7 0 4 M ) は、今回の特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態を設定するための処理であって、詳細は、図 1 8 8 8 を参照して後述する。また、Y 7 0 3 M の処理において、時短図柄当選していないと判別した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れであると判別した場合は ( Y 7 0 3 M : N o )、特別図柄を停止表示させるために Y 7 0 6 の処理へ移行し、その後 Y 7 0 7 の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 1 8 8 7 を参照して、第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 8 8 6 の Y 2 3 6 M 参照 ) にて実行される特図 1 小当たり停止処理 ( Y 7 0 2 M ) の処理内容について説明をする。図 1 8 8 7 は、特図 1 小当たり停止処理 ( Y 7 0 2 M ) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 1 小当たり停止処理 ( Y 7 0 2 M ) では、特別図柄の抽選結果として小当たり当選を示す特別図柄が停止表示されるタイミングで、実行中の第 2 特別図柄変動を停止表示させるための処理 ( 強制停止処理 ) と、設定されている時短状態を終了させるための処理 ( 時短終了処理 ) と、ストックしている時短当選情報 ( 待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値 ) に基づいて、新たな時短状態を設定するための処理 ( ストック時短設定処理 ) と、が実行される。

40

#### 【 5 7 2 7 】

50



特図 1 小当たり停止処理 (Y 7 0 2 M) が実行されると、まず、特図 2 変動停止フラグ k d をオンに設定し (Y 9 3 1 M)、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k d のオンを示す特図 2 変動停止コマンドを設定する (Y 9 3 2 M)。そして、小当たり遊技を実行するための小当たりシナリオを設定し (Y 9 3 3 M)、次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいかを判別し (Y 9 3 4 M)、0 よりも大きくないと判別した場合は (Y 9 3 4 M : N o)、現在が時短状態では無く、且つ、時短当選情報をストックしていない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Y 9 3 4 M の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいと判別した場合は (Y 9 3 4 M : Y e s)、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 0 にクリアし (Y 9 3 5 M)、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 よりも大きいかを判別し (Y 9 3 6 M)、0 よりも大きいと判別した場合は (Y 9 3 6 M : Y e s)、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を新たに時短カウンタ 2 0 3 h の値にセットし (Y 9 3 7 M)、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を 0 にクリアし (Y 9 3 8 M)、更新後の時短カウンタ 2 0 3 h の値を湿すための状態コマンドを設定し (Y 9 3 9 M)、本処理を終了する。また、Y 9 3 6 M の処理において、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 よりも大きくないと判別した場合は (Y 9 3 6 M : N o)、ストックされている時短当選情報が無い状態であるため、時短状態を終了させた状態のまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 5 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、普通図柄の高確率状態が設定される第 1 時短状態、或いは、確変状態において実行される第 1 特別図柄抽選にて時短図柄当選の判定 (時短図柄抽選) を実行可能に構成し、且つ、第 1 特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に、電サポ状態を終了 (時短カウンタ 2 0 3 h の値をクリア) するように構成している。

#### 【 5 7 2 8 】

つまり、普通図柄の高確率状態中に実行される第 1 特別図柄抽選では、大当たり当選の判定に加えて、電サポ状態を継続するための抽選 (時短延長抽選) と、電サポ状態を終了するための抽選 (時短終了抽選) と、を実行可能に構成している。このように構成することで、時短延長抽選と、時短終了抽選の何れに先に当選するかによって、後の遊技性を大きく異ならせることができるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第 5 2 制御例では、小当たり当選したことに基づいて、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 0 にクリアする。即ち、電サポ状態 (普通図柄の高確率状態、及び普通図柄の低確率状態の電サポ状態) を全て終了させるように構成しているが、これに限ること無く、小当たり当選したことに基づいて、普通図柄の高確率状態のみを終了させる (電サポ状態の一部を終了させる) ように構成しても良い。このように構成することで、確変状態中において小当たり当選を目指す遊技性 (確変状態中に普通図柄の高確率状態を終了させることで第 2 確変状態への移行を目指す遊技性) を変えること無く、第 3 確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態の電サポ状態) が設定された場合には、小当たり当選によって第 2 確変状態へと移行しなくなるように構成することができる。よって、遊技者に最も有利な第 2 確変状態への移行契機を少なくすることができるため、第 2 確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて付与される特典の有利度合いを高めたとしても、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

#### 【 5 7 2 9 】

< 第 5 2 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 の制御処理について >

次に、図 1 8 8 9、及び図 1 8 9 0 を参照して、本第 5 2 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第 5 2 制御例では、上述した第 5 1 制御例に対して、演出態様設定処理 (S 4 9 0 3 L) に代えて演出態様設定処理 (図 1 8 8 9 の S 4 9 0 3 M) を設けた点と、確変中演出設定処理 (図 1 8 9 0 の S 5 1 0 1 M) を設けた点とで相違している。それ以外の処理内容は同一でありその説明を省略する。まず、図 1 8 8 9 を参照して、演出態様設定処理 (S 4 9 0 3 L) の処理内容について説明をする。図 1 8 8 9 は、演出態様設定処理 (S 4 9 0 3 L) の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 (S 4 9 0 3 M) では、確変中カウンタ 2 2 3 n a の値を更新する処理が追加されている。具体的には、

演出態様設定処理（S 4 9 0 3 M）が実行されると、上述した演出態様設定処理（S 4 9 0 3 L）と同一のS 5 0 0 8 HからS 5 0 1 0 Hの処理が実行され、その後、確変中カウンタ2 2 3 n aの値が0よりも大きいかを判別し（S 5 0 0 1 M）、0よりも大きいと判別した場合は（S 5 0 0 1 M：Y e s）、確変中カウンタ2 2 3 n aの値を1減算し（S 5 0 0 2 M）、減算後の確変中カウンタ2 2 3 n aの値を示すための表示態様を設定し（S 5 0 0 3 M）、その他更新処理を実行し（S 5 0 0 4 M）、変動演出設定処理を実行し（S 5 0 5 M）、本処理を終了する。また、S 5 0 0 1 Mの処理において、確変中カウンタ2 2 3 n aの値が0よりも大きくないと判別した場合は（S 5 0 0 1 M；N o）、S 5 0 0 4 M、及びS 5 0 0 5 Mの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図1 8 9 0を参照して、変動演出設定処理（S 5 0 0 5 M）にて実行される確変中演出設定処理（S 5 1 0 1 M）の処理内容について説明をする。図1 8 9 0は、確変中演出設定処理（S 5 1 0 1 M）の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理（S 5 1 0 1 M）は、変動演出設定処理（S 5 0 0 5 M）において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合に実行される制御処理である。

#### 【5 7 3 0】

確変中演出設定処理（S 5 1 0 1 M）が実行されると、まず、従状態設定エリア2 2 3 gに格納されている情報に基づいて確変種別を特定し（S 5 1 5 1 M）、現在が確変状態であるかを判別し（S 5 1 5 2 M）、確変状態であると判別した場合は（S 5 1 5 2 M：Y e s）、今回受信した変動パターンが小当たり当選であるかを判別し（S 5 1 5 3 M）、小当たり当選であると判別した場合は（S 5 1 5 3 M：Y e s）、次に、時短ストック済フラグ2 2 3 m bがオンに設定されているかを判別し（S 5 1 5 4 M）、オンに設定されていない、即ち、時短当選情報をストックしていないと判別した場合は（S 5 1 5 4 M：N o）、第2確変状態への移行を示すための演出態様を決定し（S 5 1 5 5 M）、本処理を終了する。一方、S 5 1 5 4 Mの処理において、時短ストック済フラグ2 2 3 m bがオンに設定されていると判別した場合は（S 5 1 5 4 M：Y e s）、待機時短回数カウンタ2 2 3 m aの値を示すための表示態様を設定し（S 5 1 5 6 M）、待機時短回数カウンタ2 2 3 m aの値に対応する第3確変状態への移行を示すための演出態様を決定し（S 5 1 5 7 M）、待機時短回数カウンタ2 2 3 m aの値を0にクリアし（S 5 1 5 8 M）、時短ストック済フラグ2 2 3 m bをオフに設定し（S 5 1 5 9 M）、本処理を終了する。また、S 5 1 5 2 Mの処理において、確変状態では無いと判別した場合は（S 5 1 5 2 M：N o）、次に、現在が第3確変状態であるかを判別し（S 5 1 6 0 M）、第3確変状態であると判別した場合は（S 5 1 6 0 M：Y e s）、今回の変動パターンが小当たり当選であるかを判別し（S 5 1 6 1 M）、小当たり当選であると判別した場合は（S 5 1 6 1 M：Y e s）、待機時短回数カウンタ2 2 3 m aの値を読み出し（S 5 1 6 2 M）、待機時短回数カウンタ2 2 3 m aの値が2 0よりも大きいかを判別し（S 5 1 6 3 M）、2 0よりも大きいと判別した場合は（S 5 1 6 3 M：Y e s）、残念演出の演出態様を決定し（S 5 1 6 5 M）、2 0以下であると判別した場合は（S 5 1 6 3 M：N o）、短縮演出の演出態様を決定し（S 5 1 6 4）、本処理を終了する。

#### 【5 7 3 1】

S 5 1 6 0 Mの処理において、第3確変状態では無いと判別した場合は（S 5 1 6 0 M：N o）、或いは、S 5 1 5 3 M、及びS 5 1 6 1 Mの処理において小当たり当選では無いと判別した場合は、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（S 5 1 6 6 M）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第5 2制御例におけるパチンコ機1 0では、設定されている遊技状態に応じて、特定設定（時短図柄当選に基づく電サポ状態の設定）が設定されることを規制可能に構成している。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態において、確変状態、及び第3確変状態では特定設定の設定条件が成立可能とし、第2確変状態では特定設定の設定条件が成立しないように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて特定設定の成立度合いを異ならせることができる。さらに、本第5 2制御例では、第2遊技状態（第2確変状態）が遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成し、第1遊技状態（確変状態、第3確

変状態)において特定設定の設定条件が成立していない状況で、移行条件が成立した場合に(小当たり当選した場合に)、第2遊技状態へと移行可能に構成している。つまり、本第52制御例では、特定設定の設定条件が成立することで遊技者に不利な遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、特定設定の設定条件が成立しないことを目指す遊技を遊技者に行わせるという斬新な遊技を提供することができる。なお、本第52制御例では、確変状態が設定された場合に、特別図柄の高確率状態が継続する期間(ST回数)と、普通図柄の高確率状態が継続する期間(時短回数)とが同一となるように構成し、移行条件が成立しない限り(小当たり当選しない限り)第2遊技状態(第2確変状態)へと移行し得ないように構成しているが、これに限ること無く、ST回数よりも時短回数を少なく設定可能に構成することで、小当たり当選しなくても移行条件が成立するように構成しても良い。また、確変状態が設定される確変大当たりの大当たり種別に応じて、ST回数と時短回数とを異ならせて設定可能に構成しても良い。

10

#### 【5732】

さらに、ST回数よりも時短回数が大きくなる大当たり種別を設けても良い。この場合であっても、上述した第52制御例と同様に、ST回数の残回数が残っている状態で小当たり当選し、第2遊技状態(第2確変状態)が設定される遊技が遊技者に最も有利な遊技となり、次に、ST回数の残回数が少なくなった場合には、移行条件を成立させること無く、普通図柄の高確率状態が継続する期間が長くなる遊技を行わせた方が、移行条件が成立する場合よりも有利となる遊技を行わせることができる。なお、本第52制御例では、特定設定として時短状態(電サボ状態)をストック可能に構成しているが、これに限ること無く、確変状態(特別図柄の高確率状態)をストック可能に構成しても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合の一部において確変図柄抽選を実行し、確変図柄当選した場合には、大当たり当選を経由せずに確変状態(特別図柄の高確率状態)を設定可能に構成し、確変状態(特別図柄の高確率状態)が設定されている状態で実行された特別図柄抽選によって確変図柄当選した場合に、設定されている確変状態が終了するまで確変図柄当選に基づいて取得した確変当選情報をストック可能に構成すれば良い。

20

#### 【5733】

<第52制御例の演出変形例について>

次に、図1891、及び、図1892を参照して、上述した第52制御例におけるパチンコ機10にて実行された確変状態中における演出内容の変形例(演出変形例)について説明をする。上述した第52制御例では、図1873(a)に示した通り、確変状態が設定された場合に、特別図柄の高確率状態が終了するまでの残期間(残ST回数)を表示領域Dm7に表示するように構成し、小当たり当選した場合に、第2確変状態が設定されるか、第3確変状態が設定されるかを遊技者に示唆するための小当たり示唆演出を実行するように構成していた。つまり、確変状態中に実行される特別図柄抽選による時短図柄当選の有無を遊技者に報知しないように構成することで、小当たり示唆演出の演出結果に対して遊技者に興味を持たせるように構成していた。これに対して、本演出変形例では、確変状態が設定された場合に、残ST回数と残時短回数とを遊技者に報知可能な演出を実行可能に構成している。さらに、確変状態中に時短図柄当選したことを遊技者に視覚的に把握可能な演出を実行可能に構成している。このように構成することで、確変状態中に実行された特別図柄抽選の結果を遊技者に把握させ易くすることができるため、後に設定される遊技状態を遊技者に予測させ易くすることができる。

30

40

#### 【5734】

<第52制御例の演出変形例における演出内容について>

次に、本演出変形例にて実行される演出内容について、図1891、及び図1892を参照して説明をする。図1891(a)は、確変状態中表示される表示画面の一例を示した図であり、図1891(b)は、確変状態中に時短図柄当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図1892(a)は、確変状態中に大当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図1892(b)は、確変状態中に小当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、上述した第5

50

2 制御例におけるパチンコ機 10 にて第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される表示要素と同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。確変状態が設定されると、図 1891 (a) に示した通り、主表示領域 Dm の左側に表示領域 Dm70a、表示領域 Dm70b、表示領域 Dm70c が形成される。表示領域 Dm70a には、特別図柄の高確率状態が継続する残期間（残 ST 回数）に対応する風船 A の個数として「A : 199 個」が表示され、表示領域 Dm70b には、普通図柄の高確率状態が継続する残期間（残時短回数）に対応する風船 B の個数として「B : 199 個」が表示され、表示領域 Dm70c には、特別図柄抽選における大当たり当選に対応する風船 C の個数として「C : 299 個」が表示されている。そして、主表示領域 Dm には、確変状態が設定されていることを示すための「風船モード」が表示され、ミッションとして「風船 B, C を割れ！！」が表示されている。また、副表示領域 Ds には、風船モード中の演出内容を案内するための案内表示態様として「風船 A よりも先に風船 B を 0 にすると良いことが！！風船 A を全て割ると終了・・・」の文字が表示されている。

#### 【5735】

また、ウサギを模したキャラクタ 801 が領域 801L 内で浮遊する複数の風船（風船 A ~ 風船 C）を割るためにやりを投げるアクション演出が実行される。この風船モード中のアクション演出の内容は、確変状態中に主として実行される第 1 特別図柄抽選の結果に基づいて決定されるように構成しており、実行中の第 1 特別図柄抽選の結果が外れである場合には、残 ST 回数、及び残時短回数が減算されることに対応するアクション演出として、風船 A と風船 B をそれぞれ 1 個割る演出が実行される。このような演出を実行することで、風船モードにおける風船 A の残数と、風船 B の残数に基づいて、残 ST 回数と、残時短回数とを個別に把握させることができる。そして、確変状態中に実行される第 1 特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、図 1891 (b) に示した通り、風船 B の個数が増加する演出が実行される。つまり、現在設定されている確変状態における残時短回数に、時短図柄当選に基づいてストックされた時短当選情報に対応する時短回数（20 回）を加算した最大時短回数に対応させて風船 B の個数を増加させる演出が実行される。これにより、遊技者に対して時短図柄当選したことを分かり易く報知することができる。つまり、確変状態中に大当たり当選、及び小当たり当選すること無く、時短図柄当選回数のみが増加した場合には、風船 A の残数と、風船 B の残数との差が徐々に大きくなっていく。ここで、風船 A の残数が 0 となった場合、即ち、確変状態が設定されてから 200 回目の特別図柄抽選が実行された場合には、確変状態が終了し、ストックされていた時短当選情報に基づいて第 2 時短状態が設定されるように構成している。よって、風船 A の残数が少ない状態で、且つ、風船 B の残数が多い場合、例えば、風船 A の残数が 10 個で、風船 B の残数が 110 個である場合には、大当たり当選、小当たり当選すること無く 10 回の第 1 特別図柄抽選を実行することで、時短回数 100 回の第 2 時短状態が設定されることを遊技者に容易に把握させることができる。

#### 【5736】

このように、残 ST 回数に対応する値と、最大時短回数に対応する値と、を表示することで、確変状態中に小当たり当選を所望する期間と、所望しない期間と、を遊技者に明確に把握させることができ、分かり易い遊技を提供することができる。なお、風船 A の残数と風船 B の残数とが同一の間は、時短図柄当選していない場合となるため、遊技者が小当たり当選を所望する期間となる。この時点で小当たり当選すると、図 1892 (b) に示した通り、小当たり当選に対応する報酬 810L が「超ラッキーモード」の表示態様で表示される。次に、確変状態中に大当たり変動が実行されると、風船 A の残数や風船 B の残数に関わらず、風船 C を全て破壊する演出が実行され、キャラクタ 801 が風船 C を全て破壊すると、図 1892 (a) に示した通り、大当たり当選に対応する報酬 810L が「V」の表示態様で表示される。

#### 【5737】

< 第 53 制御例 >

次に、図 1893 から図 1903 を参照して、第 53 制御例におけるパチンコ機 10 に

ついて説明をする。上述した第5-1制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、設定されている時短状態が終了するまで時短図柄当選に基づく時短当選情報を保持可能（時短ストック可能）に構成し、設定されている時短状態が終了した後に、ストックされている時短当選情報に基づいて新たな時短状態（第2時短状態）を設定可能に構成していた。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選で時短図柄当選した場合であっても、その時短図柄当選によって設定中の時短状態が終了してしまうことが無いため、例えば、遊技者に比較的有利な第1時短状態中に時短図柄当選し、第1時短状態よりも遊技者に不利となる第2時短状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。しかしながら、上述した第5-2制御例におけるパチンコ機10では、設定されている時短状態における時短図柄当選タイミング（時短図柄当選時における残時短回数）に関わらず、設定されている時短状態が終了した後に同一の時短回数で第2時短状態が設定されることから、時短状態中における時短図柄当選タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができず、時短状態中の遊技に遊技者が飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第5-3制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に時短図柄当選した場合に、上述した第5-1制御例におけるパチンコ機10と同様に、時短当選情報をストックし、時短当選情報をストックしている状態で特別図柄変動が実行された場合に、ストックされている時短当選情報が示す時短回数を減算するように構成している。

10

#### 【5738】

このように構成することで、設定されている時短状態の残時短回数が多い状態で特定時短回数（時短20回）が付与される時短図柄に当選した場合よりも、設定されている時短状態の残時短回数が少ない状態で特定時短回数（時短20回）が付与される時短図柄に当選した場合の方が、設定されている時短状態が終了した後に設定される時短状態（時短ストックされていた時短状態）の時短回数を多くすることができるため、時短状態中における時短図柄当選タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができる。ここで、通常状態とは異なる遊技状態（時短状態、確変状態等）が設定された場合において、その遊技状態が継続する期間を通じて特定の演出モードを設定するパチンコ機10が従来より知られている。そして、例えば、演出モードとして時短状態を示すための時短モードが設定された場合には、時短状態中に実行される特別図柄変動に対応して時短モード専用の変動演出を実行し、時短状態の残期間（残時短回数）が所定期間（例えば、残時短回数3回）に到達すると、時短状態が終了してしまうことを遊技者に煽るための時短終了演出として、特別図柄変動の変動時間として固定時間（例えば、10秒変動）が設定された複数変動（例えば、時短状態の残り3変動）の変動期間を用いた演出を実行可能に構成されたパチンコ機10がある。このようなパチンコ機10では、特定の遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に基づいて、選択される特別図柄の変動パターン（変動時間）を切り替え可能に構成しており、例えば、時短100回の時短状態が設定された場合には、時短状態が設定されてから1回目～97回目の特別図柄変動に対しては、比較的短時間（例えば、3秒）の変動時間（変動パターン）が選択され易く、98回目～100回目の特別図柄変動に対しては、固定時間（例えば、10秒）の変動時間（変動パターン）が選択されるように、時短状態中に参照される変動パターン選択テーブルの内容を規定していた。

20

30

40

#### 【5739】

しかしながら、本第5-3制御例におけるパチンコ機10では、ストックされた時短当選情報に含まれる時短回数（20回）が、時短当選情報に基づく時短状態（第2時短状態）を設定するよりも前に減算され得るように構成しているため、時短図柄当選にて同一の時短図柄種別が設定され、その時短図柄当選に基づく第2時短状態が設定される場合であっても、異なる時短回数の第2時短状態が設定されることになる。この場合、従来のように、第2時短状態が設定されてからの特別図柄抽選回数に基づいて、選択される変動パターンを切り替え可能に構成してしまうと、第2時短状態の最終期間（残り3変動の期間）にて固定期間（例えば、10秒）の変動時間（変動パターン）を決定できず、演出モードを用いた演出の演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第5-3制

50

御例におけるパチンコ機 10 では、第 2 時短状態が設定されてから実行された特別図柄抽選回数では無く、第 2 時短状態における残時短回数に対応した変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、時短ストックしている最中に時短回数が減算されてしまう構成であっても、第 2 時短状態が設定された時点における残時短回数に基づいて特別図柄変動の変動パターンを決定することができるため、第 2 時短状態の最終期間（残り 3 変動の期間）にて固定期間（例えば、10 秒）の変動時間（変動パターン）を確実に決定することができる。また、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 のように、時短図柄当選に基づく時短当選情報（第 2 時短状態の時短回数）を、複数個保持（ストック）可能に構成し、第 2 時短状態が設定される際の時短回数を異ならせることが可能に構成されている場合であっても、第 2 時短状態が設定された時点における残時短回数に基づいて特別図柄変動の変動パターンを決定することができるため、第 2 時短状態の最終期間（残り 3 変動の期間）にて固定期間（例えば、10 秒）の変動時間（変動パターン）を確実に決定することができる。

10

#### 【5740】

< 第 5 3 制御例における電氣的構成について >

図 1893 から図 1896 を参照して、本第 5 3 制御例におけるパチンコ機 10 の電氣的構成について説明をする。本第 5 3 制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成の一部と、RAM 203 の構成の一部とを変更しており、それ以外は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。図 1893 (a) は、本第 5 3 制御例のパチンコ機 10 における主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成を模式的に示した図である。図 1893 (a) に示した通り、本第 5 3 制御例におけるパチンコ機 10 の ROM 202 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 の ROM 202 (図 1857 (a) 参照) に対して、変動パターン選択テーブル 202 j b に代えて変動パターン選択テーブル 202 p b を設けた点で相違している。ここで、図 1894 (a) を参照して、変動パターン選択テーブル 202 p b の内容について説明する。図 1894 (a) は、変動パターン選択テーブル 202 p b の内容を示した図である。図 1894 (a) に示した通り、変動パターン選択テーブル 202 p b は、通常状態中に実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照される通常用テーブル 202 p b 1 と、確変状態、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照される確変・第 1 時短用テーブル 202 p b 2 と、第 2 時短状態中に実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照される第 2 時短用テーブル 202 p b 3 と、を有している。次に、図 1894 (b) を参照して、通常用テーブル 202 p b 1 の内容について説明をする。図 1894 (b) は、通常用テーブル 202 p b 1 に規定されている内容を示した図である。図 1894 (b) に示した通り、通常用テーブル 202 p b 1 には、通常変動カウンタ 203 p a の値、抽選結果、取得した変動種別カウンタ CS 1 の値に対応付けて様々な変動パターンが規定されている。

20

30

#### 【5741】

具体的には、特別図柄種別は共通であって、通常変動カウンタ 203 p a の値が「900」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタ CS 1 の値が「0 ~ 29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 20 秒の「ノーマル」が規定されており、「30 ~ 99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 30 秒の「スーパー」が規定されており、「100 ~ 198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 60 秒の「SP」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」であって、取得した変動種別カウンタ CS 1 の値が「0 ~ 99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 5 秒の「短外れ」が規定されており、「100 ~ 189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 10 秒の「特殊外れ」が規定されており、「190 ~ 196」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 20 秒の「ノーマル」が規定され、「197, 198」の値に対して、変動パターンとして変動時間が 30 秒の「スーパー」が規定されている。また、通常変動カウンタ 203 p a の値が「899 ~ 4」で、抽選結果が「当たり」であ

40

50

って、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間20秒の「ノーマル」が規定されており、「30～179」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間30秒の「スーパー」が規定されており、「180～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間60秒の「SP」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」であって、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間5秒の「短外れ」が規定されており、「100～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「特殊外れ」が規定されており、「190～196」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間20秒の「ノーマル」が規定され、「197, 198」の値に対して、変動パターンとして変動時間が30秒の「スーパー」が規定されている。

10

#### 【5742】

また、通常変動カウンタ203paの値が「3～1」で、抽選結果が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「特定」が規定されており、抽選結果が「外れ」の場合も、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「特定」が規定されている。そして、通常変動カウンタ203paの値が「0」の場合は、抽選結果に関わらず、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間5秒の「短変動」が規定されている。ここで、詳細は後述するが、通常変動カウンタ203aは、パチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するRAM223に記憶されている各種情報を初期化(RAMクリア)した際や、大当たり遊技が終了した際に900の値がセットされるカウンタであって、特別図柄の低確率状態で特別図柄抽選が実行される場合に値が1減算されるように構成している。そして、天井特典(第2時短状態A)を付与するか否かを決定する際に参照され、通常変動カウンタの値が0となった場合に天井特典が付与されるように構成している。つまり、通常変動カウンタ203paの値が900の場合に参照されるデータテーブルは、パチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するRAM223に記憶されている各種情報を初期化(RAMクリア)した後、或いは、大当たり遊技が終了した後の通常状態で実行される最初の特別図柄変動の変動パターンを決定する場合のみ参照されるデータテーブルとなる。そして、通常変動カウンタ203paの値が900の場合は、通常変動カウンタ203paの値が899～4の場合に対して、「特殊外れ」の変動パターンを選択可能に規定されている点と、大当たり当選時において「SP」の変動パターンの選択割合を高く規定している点で相違している。

20

30

#### 【5743】

よって、通常状態が設定されているパチンコ機10で遊技を開始した最初の特別図柄抽選(例えば、遊技場が開店した後、どの遊技者も遊技を行っていない状態における最初の特別図柄抽選)にて、「特殊外れ」の変動パターンが設定された場合には、RAMクリアが実行されたことを把握することができる。このように構成することで、天井特典を付与するための付与条件を成立させるために必要な特別図柄抽選の残回数を算出する際に、前日の遊技情報(前日の遊技によって減算された通常変動カウンタ203paの値)を合算して良いか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。また、遊技を初めて1回転目の特別図柄変動(通常変動カウンタ203paの値が900の場合)の方が、それ以外の回転数の特別図柄変動(通常変動カウンタ203paの値が899～4の場合)よりも、大当たり当選した場合に長い変動時間(60秒)の「SP」の変動パターンが決定され易くすることができるため、遊技開始直後に大当たり当選した場合には、大当たり当選を示すための変動演出を長時間実行し易くすることができる。よって、遊技開始直後に大当たり当選したことを喜ぶ期間を遊技者に長く提供することができる。さらに、本第53制御例では、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、変動時間60秒の変動パターンが決定されないように構成しているため、変動時間60秒の変動パターンが決定された時点で、変動時間の長さだけで大当たり当選を報知可能に構成している。よって、遊技開始直後に大当たり当選したことを、特別図柄が停止表示されるよりも前に変動時間の経過によっ

40

50



ても遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【 5 7 4 4 】

加えて、通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値が「 3 ~ 1 」の場合、即ち、天井特典を付与するための付与条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が 3 回に到達した場合は、残りの 3 回分の特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が 1 0 秒の「特定」変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間によって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを防ぐことができる。よって、残り数変動で天井特典が付与されるにも関わらず、大当たり当選してしまい、天井特典が付与されない遊技結果となることを、特別図柄が停止表示されるよりも前に気付かれ難くすることができる。さらに、天井特典を付与するための付与条件が間もなく成立することを示唆するための天井到達示唆演出の演出態様として、特定の演出期間（ 3 0 秒間）の演出態様に対応する演出データを予め用意しておくだけで、天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数が 3 回に到達した時点から天井到達示唆演出を違和感無く実行することができる。また、通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値が 0 の場合、即ち、天井特典によって付与された第 2 時短状態が終了した後に設定される通常状態では、変動時間が 5 秒の「短変動」の変動パターンが決定されるように構成しているため、長時間の間、大当たり当選していない遊技者に対して、無用に長い変動時間の変動パターンが設定されてしまうことを抑制することができる。なお、本第 5 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、R A M クリアされたことを把握可能な「特定」変動パターンが、通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値が 9 0 0 の場合のみ、即ち、特別図柄変動 1 回のみ選択され得るように構成しているが、これに限ること無く、通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値が 9 0 0 ~ 8 8 0 の範囲にて選択され得るように構成しても良い。このように構成することで、「特定」変動パターンが選択され得る期間を延ばすことができるため、R A M クリアされたか否かを把握しようとしている遊技者に長時間遊技を行わせ易くすることができる。

#### 【 5 7 4 5 】

また、通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値が特定値（例えば、1 0 0 の倍数の値）となるタイミングにて「特定」変動パターンが選択され得るように構成しても良い。このように構成することで「特定」変動パターンが選択された特別図柄変動が、当日の遊技における何回目の特別図柄変動であるかを特定することで、R A M クリアされたか否かを定期的に判断することができるため、遊技場の開店直後に遊技を行えない遊技者に対しても R A M クリアされたか否かを把握する機会を提供することができる。さらに、本第 5 3 制御例では、天井到達示唆演出を、天井特典を付与するための付与条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が 3 回に到達した場合に実行するように構成しているが、これに限ること無く、天井特典を付与するための付与条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が 2 回以下となった場合、或いは、4 回以上の特定回数となった場合に天井到達示唆演出を実行するように構成しても良い。次に、図 1 8 9 5 を参照して、確変・第 1 時短用テーブル 2 0 2 p b 2 の内容について説明をする。図 1 8 9 5 は、確変・第 1 時短用テーブル 2 0 2 p b 2 に規定されている内容を示した図である。図 1 8 9 5 に示した通り、確変・第 1 時短用テーブル 2 0 2 p b 2 には、対象となる遊技状態が設定されてからの特別図柄抽選回数（特図変動回数）と、抽選結果と、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、異なる長さの変動時間（変動パターン）が規定されている。

#### 【 5 7 4 6 】

具体的には、特別図柄種別は共通であって、特図変動回数が「 1 ~ 9 7 」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 0 9 」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 1 0 秒の「短当たり」が規定されており、「 1 1 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 1 5 秒の「中当たり」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」であって、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 8 9 」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 3 秒の「超短外れ」が規定されており、「 1 9 0 ~ 1 9 6 」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間 5 秒の「短外れ」が規定されており、「 1 9 7 , 1 9 8 」の範囲に対して、変動パターンとして変



動時間 10 秒の「中外れ」が規定されている。また、特別図柄種別は共通であって、特図変動回数が「98～100」で、抽選結果が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「特定」が規定されており、抽選結果が「外れ」の場合も、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「特定」が規定されている。上述した通り、確変・第1時短用テーブル202pb2では、選択され得る変動パターンが、通常変動カウンタ203paの値では無く、遊技状態が設定されてからの特図変動回数に対応付けて規定されている。ここで、本第53制御例では、確変状態、或いは、第1時短状態が設定されて場合には、特別図柄抽選で何らかの当たり当選（大当たり、小当たり、時短図柄）しない限り予め定められた回数分の特別図柄変動が必ず実行されるように構成している。よって、上述した通常状態とは異なり、遊技状態が設定されてからの特別図柄抽選回数に基づいて変動パターンが決定されるように構成しても何ら遊技者を困惑させることが無い。

10

#### 【5747】

加えて、特図変動回数が「98～」の場合、即ち、時短状態の終了条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が3回に到達した場合は、残りの3回分の特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が10秒の「特定」変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間によって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを防ぐことができる。よって、時短状態が終了してしまうのか、確変状態が継続するのかを示唆するための時短終了示唆演出の演出態様として、特時短終了示唆演出を違和感無く実行することができる。次に、図1896を参照して、第2時短用テーブル202pb3の内容について説明をする。図1896は、第2時短用テーブル202pb3に規定されている内容を示した図である。図1896に示した通り、第2時短用テーブル202pb3には、待機用時短カウンタ203maと、抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、異なる長さの変動時間（変動パターン）が規定されている。具体的には、特別図柄種別は共通であって、待機時短回数カウンタ203maの値が「～11」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間3秒の「超短当たり」が規定されており、「190～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「短当たり」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間3秒の「超短外れ」が規定されている。

20

30

#### 【5748】

また、特別図柄種別は共通であって、待機時短回数カウンタ203maの値が「10～4」で、抽選結果が「当たり」であって、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～169」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「短当たり」が規定されており、「170～196」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間15秒の「中当たり」が規定されており、「197, 198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間30秒の「スーパー」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～194」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間5秒の「短外れ」が規定されており、「195～197」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「中外れ」が規定されており、「198」の値に対して、変動パターンとして変動時間15秒の「特殊外れ」が規定されている。そして、特別図柄種別は共通であって、待機時短回数カウンタ203maの値が「3～1」で、抽選結果が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「特定」が規定されており、抽選結果が「外れ」の場合も、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間10秒の「特定」が規定されている。上述した通り、第2時短用テーブル202pb3では、選択され得る変動パターンが、待機用時短カウンタ203maの値、即ち、第2時短状態の残時短回数に基づいて決定されるように構成

40

50

している。このように構成することで、待機時短回数カウンタ 203ma の値が「3 ~ 1」の場合、即ち、第 2 時短状態の終了条件が成立するまでの残特別図柄抽選回数が 3 回に到達した場合は、残りの 3 回分の特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が 10 秒の「特定」変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間によって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを防ぐことができる。よって、第 2 時短状態が終了することを示唆するための時短終了示唆演出を違和感無く実行することができる。

#### 【5749】

< 第 5 3 制御例における遊技状態の移行と選択される変動パターンについて >

次に、図 1897 及び図 1898 を参照して、第 1 時短状態が設定されてから通常状態へと移行するまでの流れと、選択される変動パターンとの関係について説明をする。図 1897 に示した通り、時短 100 回の第 1 時短状態が設定されると、特別図柄変動回数が 100 回に到達するまで、第 1 時短モードの演出態様が設定される。また、第 1 時短状態中における 1 回目から 97 回目の特別図柄変動に対しては第 1 時短用変動パターンテーブル（確変・第 1 時短用テーブル 202pb2）を参照して所定の変動パターンが選択され、98 回目から 100 回目、即ち、第 1 時短状態における残り 3 変動に対しては、特別図柄抽選の結果に関わらず 10 秒固定の変動パターンが選択される。このように構成することで、第 1 時短状態の終了、或いは延長を示唆するための延長示唆演出が実行される演出期間（残り 3 変動の特別図柄変動期間）を常に一定とすることができる。また、図 1898 に示した通り、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選し、第 1 時短状態が終了した後に、時短図柄当選に基づく第 2 時短状態が設定される場合であっても、第 1 時短状態が終了するまでは、第 1 時短用変動パターンテーブル（確変・第 1 時短用テーブル 202pb2）を参照して変動パターンが決定されるため、適正な演出期間で延長示唆演出を実行することが可能となる。そして、第 1 時短状態の終了後に、待機時短回数カウンタ 223ma の値（残時短回数）が時短カウンタ 203h に設定するように構成し、第 2 時短用変動パターンテーブル（第 2 時短用テーブル 202pb3）を参照して、第 2 時短状態の残期間（残時短回数）に対応した変動パターンを決定することができる。よって、第 2 時短状態が設定された状況における残時短回数がどの値であったとしても、第 2 時短状態の終了を示唆する終了示唆演出の演出期間（第 2 時短状態における残り 3 変動の特別図柄変動期間）の長さを一定にすることができる。

#### 【5750】

< 第 5 3 制御例における制御処理について >

次に、図 1899 から図 1903 を参照して、本第 5 3 制御例におけるパチンコ機 10 にて実行される各種制御処理の内容について説明をする。本第 5 3 制御例におけるパチンコ機 10 では、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、主制御装置 110 の MPU 201 にて実行される制御処理の内容の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、主制御装置 110 の MPU 201 にて実行される制御処理として、特別図柄変動の変動パターンを選択するための処理を特別図柄変動パターン選択処理（図 1899 の S252N 参照）に変更した点と、時短抽選処理（図 1862 の S8002L 参照）に代えて時短抽選処理（図 1900 の S8002L 参照）を、時短設定処理（図 1863 の S205L 参照）に代えて時短設定処理（図 1901 の S205N 参照）を、各種カウンタの値を更新するための更新処理から更新処理（図 1902 の S204N 参照）に変更した点と、立ち上げ処理の一部内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 1899 を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（S252N）の処理内容について説明をする。図 1899 は、特別図柄変動パターン選択処理（S252N）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（S252N）は、上述した第 2 制御例、及び第 4 7 制御例にて実行される特別図柄変動パターン選択処理（図 107 の S252 参照）に対して、通常変動カウンタ 203pa の値を更新する処理と、変動パターンを選択する際に参照する各種カウンタの値を特定する処理とを実行する点で相違

している。

#### 【 5 7 5 1 】

具体的には、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 5 2 N）が実行されると、まず、通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値が 1 よりも大きいかを判別し（S 8 2 0 1 N）、大きいと判別した場合は（S 8 2 0 1 N : Y e s）、通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値を 1 減算し（S 8 2 0 2 N）、次に、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S 8 2 0 1）。S 8 2 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（S 8 2 0 1 : Y e s）、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 m d と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（S 8 2 0 2）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し（S 8 2 0 3）、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 p b を特定する（S 8 2 0 4 N）。そして、S 8 2 0 4 N の処理で特定した変動パターン選択テーブル 2 0 2 p b を読み出し（S 8 2 0 5 N）、読み出した変動パターン選択テーブルが、第 2 時短用テーブル 2 0 2 p b 3 であるかを判別し（S 8 2 0 6 N）、第 2 時短用テーブル 2 0 2 p b 3 では無いと判別した場合は（S 8 2 0 6 N : N o）、読み出したテーブルから変動種別カウンタ C S 1 の値に対応する変動パターンを選択し（S 8 2 0 5）、選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（S 8 2 0 6）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

#### 【 5 7 5 2 】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S 8 2 0 7）、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し（S 8 2 0 8）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（S 8 2 0 9）、本処理を終了する。S 8 2 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。また、S 8 2 0 6 N の処理において、読み出した変動パターン選択テーブルが第 2 時短用テーブル 2 0 2 p b 3 であると判別した場合は（S 8 2 0 6 N : Y e s）、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値に基づいて変動種別カウンタ C S 1 の値に対応する変動パターンを選択し（S 8 2 0 7 N）、S 8 2 0 6 の処理へ移行する。一方、S 8 2 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（S 8 2 0 1 : N o）、次に、時短抽選結果（時短当選判定結果）が時短当選であるかを判別し（S 8 2 0 9）、時短当選であると判別した場合は（S 8 2 0 9 : Y e s）、時短種別選択テーブル 2 0 2 d f を参照して時短種別を決定し（S 8 2 0 3 N）、S 8 2 0 3 の処理へ移行する。また、S 8 2 0 9 の処理において時短当選していないと判別した場合は（S 8 2 0 9 : N o）、S 8 2 0 3 N の処理をスキップして S 8 2 0 3 の処理へ移行する。次に、図 1 9 0 0 を参照して、時短抽選処理（S 8 0 0 2 N）の処理内容について説明をする。図 1 9 0 0 は、時短抽選処理（S 8 0 0 2 N）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S 8 0 0 2 N）では、上述した第 5 1 制御例における時短抽選処理（図 1 8 6 2 の S 8 0 0 2 L 参照）に対して、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きい状態（普通図柄の高確率状態、或いは、普通図柄の低確率状態で電サボあり状態）にて時短図柄当選した場合に、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a に加算される値を「20」から「50」に変更した点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。よって、詳細な説明を省略する。

#### 【 5 7 5 3 】

次に、図 1 9 0 1 を参照して、時短設定処理（S 2 0 5 N）の処理内容について説明をする。図 1 9 0 1 は、時短設定処理（S 2 0 5 N）の処理内容を示したフローチャートである。図 1 9 0 1 に示した通り、時短設定処理（S 2 0 5 N）では、上述した第 5 1 制御

例の時短設定処理（図 1 8 6 3 の S 2 0 5 L 参照）に対して、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 よりも大きい状態で、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 となった場合、即ち、時短ストックしている状態で時短状態が終了した場合に、新たに設定される時短状態（第 2 時短状態）の時短回数を設定する処理を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。時短設定処理（S 2 0 5 N）が実行されると、まず、上述した第 5 1 制御例の時短設定処理（図 1 8 6 3 の S 2 0 5 L 参照）と同一の S 8 4 0 1 H ~ S 8 4 0 2 L の処理を実行する。そして、S 8 4 0 2 L の処理において、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（S 8 4 0 2 L : Y e s）、次に、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値に基づいて加算値を抽選で決定し（S 8 4 0 1 N）、決定した加算値を時短カウンタ 2 0 3 h の値にセットし（S 8 4 0 2 N）、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を加算値分減算する（S 8 4 0 3 N）。その後、上述した第 5 1 制御例の時短設定処理（図 1 8 6 3 の S 2 0 5 L 参照）と同一の S 8 4 0 5 L、及び S 5 4 0 6 L の処理を実行し、本処理を終了する。つまり、本第 5 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、時短状態終了時において時短ストックされている時短当選情報が示す時短回数（待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値）を全て時短カウンタ 2 0 3 h の値にセットするのではなく、その一部をセットするように構成している。

10

#### 【 5 7 5 4 】

このように構成することで、時短ストックされていた時短当選情報に基づいて新たな時短状態を設定した直後であっても、時短当選情報をストック（保持）している状況を創出することができる。また、時短ストックされている時短当選情報を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態がいつまで継続するのかを予測する楽しさを提供することができる。次に、図 1 9 0 2 を参照して、更新処理（S 2 0 4 N）の処理内容について説明をする。図 1 9 0 2 は、更新処理（S 2 0 4 N）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（S 2 0 4 N）では、上述した第 5 1 制御例にて実行される更新処理（図 1 7 7 3 の S 2 0 5 H 参照）に対して、特別図柄変動が実行される毎に待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値も 1 減算されるように構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。更新処理（S 2 0 4 N）が実行されると、まず、上述した第 5 1 制御例にて実行される更新処理（図 1 7 7 3 の S 2 0 5 H 参照）と同一の S 8 3 0 1 から S 8 3 0 4 の処理を実行する。その後、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a が 0 よりも大きいかを判別し（S 8 3 0 1 N）、0 よりも大きいと判別した場合は（S 8 3 0 1 N : Y e s）、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を 1 減算し（S 8 3 0 2 N）、減算後の確変カウンタ 2 0 3 i 及び時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別する（S 8 3 0 3 N）。一方、S 8 3 0 1 N の処理において待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 よりも大きく無い（0 である）と判別した場合は（S 8 3 0 1 N : N o）、S 8 3 0 2 N の処理をスキップして、S 8 3 0 3 N の処理へ移行する。

20

30

#### 【 5 7 5 5 】

S 8 3 0 3 N の処理において、0 ではないと判別した場合は（S 8 3 0 3 N : N o）、上述した第 5 1 制御例にて実行される更新処理（図 1 7 7 3 の S 2 0 5 H 参照）と同一の S 8 3 0 6 から S 8 3 0 2 H の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 8 3 0 3 N の処理において、0 であると判別した場合は（S 8 3 0 3 N : Y e s）、特図抽選カウンタの値を読み出し（S 8 3 0 4 N）、読み出した特図抽選カウンタの値を 9 0 0 から差し引いた値を通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値にセットし（S 8 3 0 5 N）、S 8 3 0 7 の処理へ移行する。次に、図 1 9 0 3 を参照して、本第 5 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される立ち上げ処理の処理内容について説明をする。図 1 9 0 3 は、立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。本第 5 3 制御例における立ち上げ処理では、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される立ち上げ処理の処理内容に対して、R A M の初期設定（S 1 7 1 6 H）を実行した後に、通常変動カウンタ 2 0 3 p a の値の値に 9 0

40

50

0を設定(S1701N)する処理を追加した点と、RAM判定値が正常であると判別した場合に(S1707H:Yes)において、払出制御装置へ払出復帰コマンドを送信(S1709H)した後に通常変動カウンタ203paの値を示す情報を含む状態コマンドを送信(S1702N)を実行するように構成した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の処理内容については、同一の符号を付して説明を省略する。

#### 【5756】

このように構成することで、パチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するRAM202に対して初期設定処理(RAMクリア処理)が実行された場合に、天井特典を付与するための付与条件(通常変動カウンタ203paの値)として初期値(900)を確実にセットすることができる。また、RAMクリア処理が実行されていない状態では、RAM202に記憶されている通常変動カウンタ203paの値を立ち上げ処理にて音声ランプ制御装置113へと送信することができるため、主制御装置110側で管理する天井特典が付与されるまでの残期間と、音声ランプ制御装置113側で管理する天井特典が付与されるまでの残期間との誤差を抑えることが出来る。

10

#### 【5757】

<第54制御例について>

次に、図1904から図1918を参照して、第54制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第54制御例におけるパチンコ機10は、上述した第51制御例におけるパチンコ機10に対して、時短状態中に実行される時短図柄抽選で時短図柄当選した場合に、複数個の時短当選情報を保持できないように構成している点で相違している。つまり、上述した第51制御例では、時短状態中に実行される時短図柄抽選による時短図柄当選回数が複数回となった場合には、時短当選情報(第2時短状態の時短回数)を累積するように構成していたのに対して、本第54制御例では、時短状態中に実行される時短図柄抽選による時短図柄当選回数が複数回となった場合に、何れか1の時短図柄当選に対応する時短当選情報(第2時短状態の時短回数)を設定可能に構成している。このように構成することで、時短状態中において、過剰な回数、時短図柄当選してしまい、第2時短状態として過剰に多い時短回数が設定されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第54制御例におけるパチンコ機10では、上述した第53制御例におけるパチンコ機10と同様に、保持している時短当選情報に含まれる時短回数(待機時短回数)を、特別図柄変動が実行される毎に減算するように構成している。そして、時短当選情報を保持している状態で時短図柄当選した場合に、保持している時短当選情報に含まれる待機時短回数と、今回の時短図柄当選に設定される時短図柄種別に対応する時短回数と、を比較して、回数が多い方の時短当選情報を残すように構成している。つまり、時短状態中に複数回の時短図柄に当選した場合には、現在の時短状態が終了した後に設定される第2時短状態として設定される時短回数が多くなる時短当選情報のみを保持(ストック)するように構成している。このように構成することで、1の時短当選情報しか保持できない場合であっても、時短状態中に当選した時短図柄のうち、遊技者に最も有利な時短当選情報を保持し続けることができるため、過剰に不利な時短状態を遊技者に提供してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【5758】

加えて、本第54制御例では、時短図柄当選した場合に4種類の時短図柄種別(時短図柄A~時短図柄D)のうち、何れか1の時短図柄種別を決定可能に構成しており、決定された時短図柄種別に応じて、時短当選情報に含まれる時短回数(付与可能時短回数)が異なるように構成している。つまり、上述した第51制御例のように、時短図柄当選した場合に付与される時短回数が固定(20回)されている場合には、時短状態が終了する間際に時短図柄当選した場合の方が、時短状態が開始された直後に時短図柄当選した場合よりも、時短状態が終了した時点における待機時短回数が必ず多くなるため、時短状態が開始された直後における時短図柄抽選に対して遊技者に興味を持たせることができないという問題が発生する。これに対して、本第54制御例では、設定される時短図柄種別に応じて時短図柄当選した場合に付与される時短回数を異ならせているため、時短状態が開始され

40

50

た直後に付与可能時短回数が多い時短図柄種別（例えば、付与可能時短回数が300回の時短図柄D）が設定される時短図柄に当選した場合の方が、時短状態の終了間際に付与可能時短回数が少ない時短図柄種別（例えば、付与可能時短回数が30回の時短図柄A）が設定される時短図柄に当選した場合よりも、時短状態が終了した時点における待機時短回数を多くすることができる。よって、時短状態が設定された直後から時短図柄抽選の結果に対して、遊技者に興味を持たせることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第54制御例におけるパチンコ機10は、上述した第52制御例におけるパチンコ機10のように、特別図柄抽選の結果に基づいても時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するように構成している。具体的には、特別図柄抽選で小当たり当選した場合の一部において時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、時短状態に対して設定された時短回数分の特別図柄変動が実行されるまでに時短状態が終了してしまう事象を発生させることができるため、時短状態が設定された直後に、時短図柄当選し、時短ストック状態を創出することを目指す遊技を行わせることができる。

10

#### 【5759】

さらに、本第54制御例では、時短状態中に実行される変動演出を用いて、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選であることを報知可能な大当たり変動演出に加え、時短図柄当選したことを報知可能な時短図柄変動演出と、小当たり当選したことを報知可能な小当たり変動演出と、を実行可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される変動演出の内容を把握することで、現在の時短状態が終了した後の遊技状況（新たな時短状態（第2時短状態）が設定されるか否か）を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

20

#### 【5760】

<第54制御例における演出内容について>

図1904から図1907を参照して、本第54制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出である時短状態中の演出内容について説明をする。なお、上述した第51制御例におけるパチンコ機10にて実行される演出と同一の演出内容や、第3図柄表示装置81の表示面に表示される同一の表示要素についてはその説明を省略する。まず、図1904(a)を参照して、第1時短状態（時短状態）が設定された際の表示画面について説明をする。図1904(a)は、第1時短状態が設定された直後に表示される演出画面の一例を示した図である。図1904(a)に示した通り、第1時短状態が設定されると、ウサギを模したキャラクタ801が、カメを模した味方キャラ8010と一緒に走っており、主表示領域Dmに出現するVアイコン8010v及びUPアイコン8020vを獲得する時短演出が実行される。そして、副表示領域Dsには、第1時短状態中に実行される時短演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「V」ゲットで大当たり、「UP」ゲットで味方のレベルを上げる」との文字が記載されている。図1904(a)に示した図では、味方キャラ8010に対して「LV1」が表示されている。ここで、味方キャラ8010に付与される「LV」について説明をする。本第54制御例では、設定されている時短状態（第1時短状態）の残時短回数と、時短図柄当選によって保持される時短当選情報に含まれる付与可能時短回数と、に基づいて味方キャラ8010の「LV」を上げる演出（時短当選示唆演出）を実行可能に構成し、味方キャラ8010の「LV」をLV1からLV4の4段階で表示可能に構成している。この「LV」は、現時点で時短状態が終了した場合（小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立した場合、或いは、規定回数の特別図柄変動を実行したことに基づいて時短終了条件が成立した場合）において新たに設定される時短状態の内容を示唆するための表示態様であって、「LV」が上がるほど、時短状態終了時に多くの時短回数で新たな時短状態（第2時短状態）が設定され易い状況であることを遊技者に報知している。

30

40

#### 【5761】

次に、図1904(b)を参照して、時短演出中に実行された第2特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合に表示される演出内容について説明をする。図1904(a)は、時

50

短演出中における味方キャラLVアップ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図1904(b)に示した通り、時短図柄当選に基づいて味方キャラのLVを上げる演出態様が決定された場合には、キャラクタ801がUPアイコン8020vを獲得する演出が実行され、味方キャラ8010に付された「LV」の表示が可変される。図1904(b)に示した図では、味方キャラ8010に付されていたLV1の表示態様がLV2に変化し、味方キャラ8010の表示態様として付与されているLV(LV2)に応じた態様として小オーラが表示されている。このように、味方キャラ8010に付されたLV表示の内容を可変すると共に、味方キャラ8010の表示態様自体も可変させることで遊技者に対してLVが上がったことを分かり易く報知している。なお、図1904(b)に示した図では、味方キャラ8010に付されている現在のLVを遊技者に把握させることが可能な表示態様のみを表示しているが、これに限ること無く、味方キャラ8010に付されるLVの上限値(本例では、「4」)を示す表示態様も表示するように構成しても良い。このように構成することで、時短演出が開始された時点で味方キャラ8010に付されていたLVと、現在のLVと、上限値LVとを比較しながら現時点における遊技状況(現時点で時短状態が終了した場合において新たに設定される時短状態の内容)を予測し易くすることができる。

10

#### 【5762】

また、詳細な内容は、図1912を参照して後述するが、味方キャラ8010に付されている「LV」を一度に複数段階上げる演出を実行可能に構成しており、味方キャラ8010に付されている「LV」を一度に複数段階上げる演出が実行される場合には、主表示領域Dmに表示されているUPアイコン8020vの表示態様を、通常の表示態様とは異ならせて表示するように構成しても良いし、キャラクタ801がUPアイコン8020vを獲得するアクションとして、通常のアクションとは異なる特殊アクションを実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実際に味方キャラ8010に付されている「LV」の表示態様が変化するよりも前に、味方キャラ8010に付与される「LV」の上がり具合や、上がった後の「LV」を遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。次に、図1905から図1907(a)を参照して、時短演出中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。本第54制御例におけるパチンコ機10では、第2特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外である場合に、小当たり当選の判定(小当たり抽選)を実行可能に構成しており、小当たり当選した場合には、小当たり種別として「小当たりA」(選択率70%)と、「小当たりB」(選択率30%)と、を設定可能に構成している。そして、小当たり種別「小当たりA」が設定された場合には、時短終了条件が成立するように構成している。つまり、本第54制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に「小当たりA」の小当たり当選することで、残時短回数に関わらず時短状態を終了させる処理が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、どのタイミングで時短状態が終了するのかを予測させ難くすることができ、緊張感を持たせたまま時短状態中の遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【5763】

ここで、本第54制御例では、小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立した場合であっても、その時点で時短当選情報をストックしている場合には、ストックされている時短当選情報に基づいて新たな時短状態(第2時短状態)を設定可能に構成している。そこで、時短演出中に実行される特別図柄抽選の結果が小当たり当選である場合に実行される小当たり変動演出の演出内容として、今回の小当たり当選が「小当たりA」であるか否かを示唆(報知)する演出態様と、「小当たりA」当選である場合において時短当選情報をストックしているか否かを示唆(報知)する演出態様と、時短当選情報をストックしている場合において、現在設定されている時短状態の残時短回数と、新たに設定される時短状態(第2時短状態)の時短回数とを比較した結果を示唆(報知)する演出態様と、を設定可能に構成している。まず、小当たり変動演出が実行されると、図1905(a)に示し

40

50



た表示画面が表示される。図 1905 (a) は、第 1 時短状態中 (時短演出中) の特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される変動演出 (小当たり示唆演出) にて表示される表示画面の一例を示した図である。図 1905 (a) に示した通り、小当たり示唆演出では、怪獣を模した敵キャラ 8030 が主表示領域 Dm に表示され、キャラクタ 801 に攻撃を仕掛ける演出と、キャラクタ 801、味方キャラ 8010 が敵キャラ 8030 から逃げる演出が実行される。そして、主表示領域 Dm には「敵の攻撃を回避しろ」の文字が表示され、副表示領域 Ds には、小当たり示唆演出の演出内容を示すための案内表示態様として「敵に倒されたら時短終了」の文字が表示されている。つまり、主表示領域 Dm に表示される敵キャラ 8030 が小当たり当選を示す演出態様となる。

#### 【5764】

10

その後、敵の攻撃を回避できなかった場合は、図 1905 (b) に示した表示画面が表示される。図 1905 (b) は、小当たり示唆演出の演出態様として、敵の攻撃がヒットした場合に表示される表示画面を示した図である。図 1905 (b) に示した通り、敵の攻撃がヒットする演出態様 (敗北演出態様) が設定された場合には、敵キャラ 8030 が尻尾を使った攻撃アクションを実行し、キャラクタ 801、味方キャラ 8010 が攻撃を受けて倒れるアクションを実行する演出が実行される。この敗北演出態様は、時短終了条件が成立する小当たり種別 (小当たり A) に当選した場合に設定可能な演出態様である。この敗北演出態様が設定された場合には、今回の小当たり当選に基づいて時短状態が終了し、通常状態が設定される可能性 (時短ストックしていない状態で時短終了条件が成立した可能性) があるため、現在設定されている第 1 時短状態の残時短回数を示すための表示態様 (表示領域 Dm7 の表示態様) として、遊技者に残時短回数を把握させることが出来ない「?」の表示態様が表示される。このように構成することで、残時短回数を表示態様を表示したままの状態 (例えば、残時短回数として「残り 40 回」が表示領域 Dm7 に表示されたままの状態) で時短状態が終了してしまい、遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。なお、この敗北演出態様は、「小当たり A」当選時に選択され得る演出態様であるが、例えば、「小当たり A」当選して時短終了条件が成立した場合であっても、時短当選情報をストックしている状態であれば、再度、新たな時短状態 (第 2 時短状態) が設定されることになる。

20

#### 【5765】

ここで、図 1906 (a) を参照して、敗北演出態様が実行された後に、時短ストック状態であることを示す復活演出が実行された場合の演出内容について説明をする。図 1906 (a) は、図 1905 (b) に示した敗北演出態様の後に実行される復活演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。図 1906 (a) に示した通り、復活演出が実行されると、倒された味方キャラ 8010 が立ち上がり敵キャラ 8030 を追い払うアクションの演出が実行されると共に、新たに設定される第 2 時短状態の時短回数を示すための表示態様として「+85」が表示される。そして、残時短回数を案内するための表示態様として、新たに設定される第 2 時短状態の時短回数を示す「残り 85 回」が表示される。図 1906 (a) に示した例では、ストックされていた時短当選情報が示す時短回数 (85 回) が、小当たり当選時における残時短回数 (40 回) よりも大きい状況、即ち、最初に設定されていた時短状態 (第 1 時短状態) の残時短回数よりも、新たにセットされる時短状態 (第 2 時短状態) の時短回数の方が、大きく、小当たり当選したことが遊技者に有利となる場合には、図 1906 (a) に示した通り、時短状態を終了させた方が、遊技者に有利な状態となることを報知可能に構成している。次に、図 1906 (b) を参照して、時短演出において味方キャラ 8010 の LV が上限 (4)、即ち、時短図柄当選に基づいて設定され得る第 2 時短状態の時短回数 (付与可能時短回数) として、所定回数 (100 回) 以上の時短回数を保持している状態にて実行される時短演出の内容について説明をする。図 1906 (b) は、味方キャラ 8010 の LV が「LV4」である場合に実行される小当たり示唆演出の演出内容を示した図である。図 1906 (b) に示した通り、味方キャラ 8010 の「LV」が「LV4」である場合には、相当量の時短当選情報を保持している状況であり、敵キャラ 8030 の攻撃を受けることなく、味方キャラ 801

30

40

50



0 が敵キャラ 8 0 3 0 の攻撃を全て受け流す演出が実行される。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、味方キャラ 8 0 1 0 の「LV」を上げることで、「LV 4」が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

#### 【5 7 6 6】

次に、図 1 9 0 7 ( a ) を参照して、「小当たり B」に当選した場合に実行される小当たり示唆演出の内容について説明をする。図 1 9 0 7 ( a ) は、「小当たり B」当選時に実行される小当たり示唆演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 9 0 7 ( a ) に示した通り、「小当たり B」当選時に実行される小当たり示唆演出では、必ず、キャラクタ 8 0 1 が敵キャラ 8 0 3 0 の攻撃を回避する演出が実行され、現在保持している時短当選情報の内容（付与可能時短回数）に対応した特典表示態様として「1 0 0 以上」の文字が表示されている。このように、時短終了条件が成立しない小当たり種別（小当たり B）が設定される小当たり当選した場合であっても、小当たり示唆演出を実行するように構成することで、小当たり示唆演出が実行された後に時短状態が終了し通常状態へと移行してしまう頻度を下げることができる。さらに、特典表示態様として付与可能時短回数（待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値に基づく情報）を遊技者に報知可能とすることで、遊技者に意外性のある特典を付与することができる。また、時短状態（第 1 時短状態）が終了した後に、第 2 時短状態が設定された場合には、図 1 9 0 7 ( b ) の演出が実行される。この図 1 9 0 7 ( b ) は、第 2 時短状態中に実行される演出を示した図である。この第 2 時短状態は、上述した第 5 1 制御例と同様に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サボあり状態）が設定される遊技状態であって、第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と同様に右打ち遊技を実行することで、第 2 特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。

#### 【5 7 6 7】

ここで、本第 5 4 制御例では、小当たり当選に基づいて第 1 時短状態の時短終了条件を成立させることは可能であるが、第 2 時短状態の時短終了条件を成立させることが出来ないように構成している。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で「小当たり A」に当選した場合に、普通図柄の低確率状態を設定するように構成しているが、第 2 時短状態は、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態であるため、「小当たり A」に当選したとしても、遊技状態が変更されることが無い。よって、第 2 時短状態では、小当たり当選に基づく時短終了条件が成立することが無い。また、本第 5 4 制御例では、第 1 時短状態中のみ時短図柄当選し得るように構成していることから、第 2 時短状態中に時短図柄当選することが無いように構成している。つまり、第 2 時短状態が設定された場合には、残時短期間が加算（時短図柄当選）も減算（小当たり当選に基づく時短終了条件の成立）もされることが無い時短状態（電サボあり状態）が設定されることになる。よって、図 1 9 0 7 ( b ) に示した通り、キャラクタ 8 0 1 と味方キャラ 8 0 1 0 が走り、V アイコン 8 0 1 0 v のみが出現する演出が主表示領域 D m にて実行される。そして、残時短期間が変化することの無い時短状態であることを示すための表示態様として背景画像として花を模した背景画像が表示される。よって、時短状態を継続して実行している遊技者に対して、第 1 時短状態から第 2 時短状態へと切り替わったことに基づく遊技の変化内容を分かり易く報知することができる。

#### 【5 7 6 8】

< 第 5 4 制御例における電氣的構成について >

次に、図 1 9 0 8 から図 1 9 1 2 を参照して、本第 5 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する電氣的構成について説明をする。本第 5 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 は上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 m f に代えて時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q f を設けた点と、小当たり乱数テーブル 2 0 2 q g、時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q h、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i を設けた点と、で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q f は、特別図柄抽

選で時短当選の判定を実行する際に参照されるデータテーブルであって、上述した第51制御例におけるパチンコ機10の時短当たり乱数テーブル202mf(図1858(b)参照)に対して、時短図柄当選の判定が実行される遊技状態を異ならせている点で相違している。ここで、図1909(a)を参照して、時短当たり乱数テーブル202qfに規定されている内容について具体的に説明をする。図1909(a)は、時短当たり乱数テーブル202qfに規定されている内容を模式的に示した図である。図1909(a)に示した通り、時短当たり乱数テーブル202qfには、特別図柄種別が特図2(第2特別図柄)であって、設定されている遊技状態が「第1時短(第1時短状態)」である場合のみ、時短図柄当選の判定が実行されるように規定されている。具体的には、特別図柄種別が特図2(第2特別図柄)であって、設定されている遊技状態が「第1時短(第1時短状態)」である場合に取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「100~144」の範囲に対して時短図柄当選と判定される値が規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の値の取り得る900個の乱数値(カウンタ値)のうち、「時短図柄当選」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は45個(100~144)であるので、第1時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で時短図柄当選する確率は1/20(45/900)となる。

10

#### 【5769】

小当たり乱数テーブル202qgは、特別図柄抽選にて小当たり当選の判定を実行する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別に応じて、小当たり当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値が規定されている。詳細な図示は省略するが、小当たり乱数テーブル202qgには、特別図柄種別が第2特別図柄(特図2)で、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「200~217」の範囲が小当たり当選に対応する値として規定されている。一方、特別図柄種別が第1特別図柄(特図1)に対しては、小当たり当選に対応する値が規定されていない。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る値(範囲)は、「0~899」の900個であるため、第2特別図柄抽選によって小当たり当選する確率は1/50(18/900)となり、第1特別図柄抽選では小当たり当選することが無い。詳細は後述するが、本第54制御例では、小当たり当選した場合に小当たり種別が設定されるように構成しており、小当たり種別として「小当たりA」が設定された場合に、第1時短状態を終了させるための終了条件(時短終了条件)が成立するように構成している。よって、特別図柄抽選で小当たり当選することは、時短終了条件を成立させるための要件の一部を満たした状態となる。時短当たり種別選択テーブル202qhは、時短図柄当選した場合において設定される時短図柄種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に対応させて、4種類の時短図柄種別が規定されている。本第54制御例では、決定された時短図柄種別に応じて、時短当選情報の内容(付与可能時短回数)を異ならせて規定している。つまり、時短図柄当選した場合に、有利度合いの異なる時短状態を設定可能に構成している。

20

30

#### 【5770】

ここで、図1909(b)を参照して、時短当たり種別選択テーブル202qhの内容について説明をする。図1909(b)は、時短当たり種別選択テーブル202qhに規定されている内容を示した図である。図1909(b)に示した通り、時短当たり種別選択テーブル202qhには、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に対応させて4種類の時短図柄種別(時短図柄A~時短図柄D)が規定されている。なお、何れの時短図柄種別が決定された場合も、設定される時短状態は第2状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サボあり状態)となるように構成している。具体的には、取得した時短種別選択カウンタCC1の値が「0~19」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄A」が、「20~69」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄B」が、「70~94」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄C」が、「95~99」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄D」がそれぞれ規定されている。「時短図柄A」が決定された場合には、付与可能時短回数として「30(回)」が、「時短図柄B」が決定された場合には、付与可能時短回数として「50(回)」が、「時

40

50

短図柄 C」が決定された場合には、付与可能時短回数として「100(回)」が、「時短図柄 D」が決定された場合には、付与可能時短回数として「300(回)」が、時短当選情報に含まれるように規定している。小当たり種別選択テーブル 202qi は、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタ C5 の値に対応させて、2 種類の小当たり種別(小当たり A、小当たり B)が規定されている。ここで、図 1909(c)を参照して、小当たり種別選択テーブル 202qi の内容について説明をする。図 1909(c)は、小当たり種別選択テーブル 202qi に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1909(c)に示した通り、小当たり種別選択テーブル 202qi には、小当たり種別として「小当たり A」、「小当たり B」が規定されている。

10

#### 【5771】

具体的には、取得した小当たり種別カウンタ C5 の値が「0~69」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たり A」が、「70~99」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たり B」がそれぞれ規定されている。本第 54 制御例では、設定された小当たり種別に応じて異なる特典を付与するように構成しており、「小当たり A」が設定された場合には、第 1 時短状態の終了条件(時短終了条件)を成立させる特典が、「小当たり B」が設定された場合には、待機用時短カウンタ 203ma の値に関する情報を遊技者に報知する特典が付与されるように構成している。このように、設定された小当たり種別に応じて異なる特典を付与可能に構成することで、小当たり当選した場合において実行される小当たり遊技によって賞球を獲得する特典以外の特典を遊技者に重複して提供することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図 1910 から図 1912 を参照して、本第 54 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 及び RAM 223 の構成について説明をする。本第 54 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 は、上述した第 51 制御例におけるパチンコ機 10 の ROM 222 に対して、小当たり当選時態様選択テーブル 222qa と、時短図柄当選時態様選択テーブル 222qb と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。小当たり当選時態様選択テーブル 222qa は、時短状態(第 1 時短状態)中に実行される第 2 特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す変動パターンコマンドを受信したことに基づいて実行される小当たり示唆演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。

20

30

#### 【5772】

ここで、図 1911 を参照して、小当たり当選時態様選択テーブル 222qa の内容について説明をする。図 1911 は、小当たり当選時態様選択テーブル 222qa に規定されている内容を示した図である。図 1911 に示した通り、小当たり当選時態様選択テーブル 222qa には、設定されている時短状態の種別と、小当たり種別と、時短中カウンタ 223da の値と、待機時短回数カウンタ 223ma の値と、に基づいて異なる演出態様が規定されている。具体的には、遊技状態が第 1 時短状態であって、小当たり種別が「小当たり A」の場合は、時短中カウンタ 223da の値に関わらず、待機時短回数カウンタ 223ma の値が 0 である場合には、演出態様として、味方キャラ 8010 が敵キャラ 8030 に攻撃され、時短状態の終了が報知される演出態様(図 1905(b)参照)が規定され、時短中カウンタ 223da の値が 1 以上であり、待機時短回数カウンタ 223ma の値が 1 以上であり、差分(待機時短回数カウンタ 223ma の値 - 時短中カウンタ 223da の値)がマイナス領域の場合には、演出態様として、味方キャラ 8010 が敵キャラ 8030 に攻撃され、その後、味方キャラ 8010 が復活し(図 1906(a)参照)、時短回数が短縮することを示す演出態様が規定され、時短中カウンタ 223da の値が 1 以上であり、待機時短回数カウンタ 223ma の値が 1 以上であり、差分(待機時短回数カウンタ 223ma の値 - 時短中カウンタ 223da の値)がプラス領域の場合には、演出態様として、味方キャラのレベルに応じた演出で時短回数の延長報知が行われる演出態様(図 1906(a), (b)参照)が規定されている。また、遊技状態が第 1 時短状態であって、小当たり種別が「小当たり B」の場合、即ち、時短終了条件が成立しな

40

50

い場合は、敵キャラ 8030 の攻撃を回避し、且つ、待機時短回数カウンタ 223ma の値に関する情報を報知する演出態様（図 1907（a）参照）が規定されている。一方、遊技状態が第 2 時短状態である場合、即ち、時短ストックされることが無い状態では、小当たり種別に関わらず、小当たり当選を報知するための演出態様が規定されている。

#### 【5773】

このように小当たり示唆演出の演出態様を規定することにより、今回の小当たり当選によって、現在の時短状態が終了するか否かを示す情報、新たな時短状態が設定されるか否かを示す情報、新たな時短状態が設定されることによりトータルの時短回数が延長されるか否かを示す情報を、遊技者に分かり易く報知することができる。また、上述した情報を、小当たり示唆演出中に一連の流れ（キャラクタ 801 が敵キャラ 8030 の攻撃を避ける一連の演出）で順に遊技者に報知することができるため、小当たり示唆演出の演出効果を高めることができる。なお、本第 54 制御例では、時短状態中における小当たり当選時に小当たり示唆演出として敵キャラ 8030 を登場させる演出態様を設定可能に構成しているが、これに加え、時短状態中における大当たり当選時に実行される大当たり変動演出の一部として、敵キャラ 8030 を登場させる演出態様を設定可能に構成しても良く、この場合、キャラクタ 801 が敵キャラ 8030 を討伐することで大当たり当選を報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される当たり演出として、キャラクタ 801 が敵キャラ 8030 と対峙する演出を実行することができるため、敵キャラ 8030 が登場した時点で大当たり当選の期待も持ちながら実行される演出を楽しむことができ、演出効果をより高めることができる。時短図柄当選時態様選択テーブル 222qb は、時短状態（第 1 時短状態）中に実行された特別図柄抽選にて時短図柄当選した場合に実行され得る「LV」UP 演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図 1912 を参照して、時短図柄当選時態様選択テーブル 222qb の内容について説明をする。図 1912 は、時短図柄当選時態様選択テーブル 222qb に規定されている内容を示した図である。この時短図柄当選時態様選択テーブル 222qb には、設定された時短図柄種別と、時短中カウンタ 223da の値と、取得した演出カウンタ 223f の値とに対応させて異なる演出態様が規定されている。

#### 【5774】

ここで、本第 54 制御例では、時短状態中に実行される時短演出の一部として、味方キャラ 8010（図 1904（a）参照）に付与されるレベル（LV）を上げていく演出（レベルアップ演出）を実行可能に構成しており、ストックされている（される）時短当選情報（待機時短回数）が多くなるほど、より具体的には、現在の時短状態が終了した後に設定される時短状態（第 2 時短状態）として多くの時短回数を設定可能な状態となる程、味方キャラ 8010 に高レベルが付与されるように構成している。このように構成することで、時短演出中に実行されるレベルアップ演出に対して遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。具体的には、時短図柄種別が「時短図柄 A（付与可能時短回数 30 回）」で、時短中カウンタ 223da の値が「99～50」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ 223f の値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「変化なし」が規定され、時短中カウンタ 223da の値が「49～30」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ 223f の値が「0～49」の範囲に対して、演出態様「変化なし」が、取得した演出カウンタ 223f の値が「50～99」の範囲に対して、演出態様「LV2」が規定され、時短中カウンタ 223da の値が「29～0」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ 223f の値が「0～49」の範囲に対して、演出態様「LV2」が、取得した演出カウンタ 223f の値が「50～99」の範囲に対して、演出態様「LV3」が規定されている。

#### 【5775】

また、時短図柄種別が「時短図柄 B（付与可能時短回数 50 回）」で、時短中カウンタ 223da の値が「99～50」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ 223f の値が「0～69」の範囲に対して、演出態様「変化なし」が、「70～99」の範囲に対して、演出態様「LV2」が規定され、時短中カウンタ 223da の値が「49～30」の範

10

20

30

40

50

囲の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、演出態様「L V 2」が、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「L V 3」が規定され、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が「2 9 ~ 0」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「L V 3」が規定されている。また、時短図柄種別が「時短図柄 C（付与可能時短回数 1 0 0 回）」で、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が「9 9 ~ 5 0」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 3 9」の範囲に対して、演出態様「変化なし」が、「4 0 ~ 7 9」の範囲に対して、演出態様「L V 2」が、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「L V 3」が規定され、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が「4 9 ~ 3 0」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「L V 3」が規定され、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が「2 9 ~ 0」の範囲の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、演出態様「L V 3」が、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「L V 4」が規定されている。そして、時短図柄種別が「時短図柄 D（付与可能時短回数 3 0 0 回）」の場合は、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が「9 9 ~ 0」の全範囲、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「L V 4」が規定されている。

10

#### 【5 7 7 6】

以上、説明をした通り、時短図柄種別として「時短図柄 A」が設定された場合は、付与可能時短回数が 3 0 回となり、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が「9 9 ~ 5 0」の場合、即ち、小当たり当選に基づく時短終了条件が成立しない場合は、現在の時短状態が終了するまで（残時短回数が 0 になるまで）に、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値（付与可能時短回数）が 0 となることから、時短図柄当選したことを報知しない「変化なし」が演出態様として設定される。このように構成することで、時短状態中において時短図柄当選した場合であっても、遊技者に有利な状況（時短状態終了後に第 2 時短状態を設定し難い状況）が生じる場合には、時短図柄当選したことが遊技者に報知されないため、時短図柄当選したことが報知されたにも関わらず、時短状態終了後に第 2 時短状態が設定されない事態が発生することを抑制することができる。また、付与可能時短回数が多い時短図柄種別に当選した場合の方が、付与可能時短回数が少ない時短図柄種別に当選した場合のよりも高レベルの演出態様が選択され易く、且つ、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が少ないほど（残時短回数が少なくなるほど）、高レベルの演出態様が選択され易くなるように構成しているため、高レベルの演出態様が設定されることで、時短状態終了後に設定される第 2 時短状態の時短回数が多くなることを遊技者に報知することができる。また、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が「9 9 ~ 3 0」の範囲の状態では、時短図柄種別として時短図柄 D が設定された場合のみ「L V 4」の演出態様を選択可能に構成しているため、時短状態の前半期間（残時短回数が 3 1 回以上残っている期間）にて、味方キャラのレベルとして「L V 4」の表示態様が表示された場合には、時短図柄 D が設定されたことを報知することになる。よって、時短状態のどのタイミングで味方キャラのレベルがどのように上がるのかによって、ストック済の時短当選情報を把握することができるため、遊技者により興味を持たせた演出（レベルアップ演出）を実行することができる。

20

30

40

#### 【5 7 7 7】

なお、詳細な説明は図 1 9 1 6 を参照して後述するが、時短図柄当選した場合において時短図柄当選時態様選択テーブル 2 2 2 q b を参照して選択された演出態様（味方レベル）が、既に設定されている味方レベルよりも低い場合には、レベルアップ演出が実行されないように構成している。このように構成することで、既に報知されている味方キャラのレベルが途中で下がってしまうことを確実に防止することができる。図 1 9 1 0（b）に戻り、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 1 9 1 0（b）は、本第 5 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 1 9 1 0（b）に示した通り、本第 5 4 制御例では、上述した第 5 1 制御例に対して、味方レベ

50

ルカウンタ 2 2 3 q a を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。味方レベルカウンタ 2 2 3 q a は、味方キャラ 8 0 1 0 に付されたレベルを記憶するためのカウンタであって、初期値として「1」が設定されるように構成している。そして、時短図柄当選時態様選択テーブル 2 2 2 q b を参照して選択されたレベルが現在のレベル（カウンタ値）よりも高いかを判別する際に参照され（図 1 9 1 6 の S 5 1 5 4 P 参照）、選択されたレベルの方が高いと判別した場合に（図 1 9 1 6 の S 5 1 5 4 P : Y e s ）、今回選択されたレベルに対応する値がセットされる（図 1 9 1 6 の S 5 1 5 6 P 参照）。そして、時短状態が終了する際に初期値がセット（クリア）される（図 1 9 1 6 の S 5 1 6 1 P 参照）。

#### 【 5 7 7 8 】

< 第 5 4 制御例における制御処理について >

次に、図 1 9 1 3 から図 1 9 1 8 を参照して、本第 5 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される制御処理内容について説明をする。本第 5 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される時短抽選処理（図 1 8 6 2 の S 8 0 0 2 L 参照）に代えて時短抽選処理（図 1 9 1 3 の S 8 0 0 2 P 参照）を、更新処理（図 1 7 7 3 の S 2 0 5 H 参照）に代えて更新処理（図 1 9 1 4 の S 2 0 4 P 参照）を、時短設定処理（図 1 8 6 3 の S 2 0 5 L 参照）に代えて時短設定処理（図 1 9 1 5 の S 2 0 5 P 参照）を設けた点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される時短状態中演出設定処理（図 1 8 6 6 の S 5 1 0 2 L 参照）に代えて時短状態中演出設定処理（図 1 9 1 6 の S 5 1 0 2 P 参照）を、第 1 時短状態終了時演出設定処理（図 1 8 6 7 の S 5 1 6 5 L ）に代えて第 1 時短状態終了時演出設定処理（図 1 9 1 8 の S 5 1 6 5 P ）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図 1 9 1 3 を参照して、時短抽選処理（S 8 0 0 2 P ）の処理内容について説明をする。図 1 9 1 3 は、時短抽選処理（S 8 0 0 2 P ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S 8 0 0 2 P ）では、上述した第 5 1 制御例の時短抽選処理（図 1 8 6 2 の S 8 0 0 2 L 参照）に対して、時短図柄当選時に時短図柄種別を決定する処理と、決定された時短図柄種別に対応する時短当選情報を待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に設定するかを決定する処理と、を実行可能に構成した点で相違し、それ以外は同一である。

#### 【 5 7 7 9 】

図 1 9 1 3 に示した通り、時短抽選処理（S 8 0 0 2 P ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納されている情報を読み出して、現在設定されている遊技状態を特定し（S 8 1 0 1 L ）、次に、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q f に基づいて抽選結果を取得する（S 8 1 0 1 P ）。ここで、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q f には、特別図柄種別が第 2 特別図柄（特図 2 ）であって、現在の遊技状態が「第 1 時短（第 1 時短状態）」である場合（遊技状況）のみ時短図柄当選に対応させた第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値（範囲）が規定されており、それ以外の遊技状況では、時短図柄当選することが無いように規定されている。よって、S 8 1 0 1 P の処理にて実行された時短図柄抽選では、特別図柄種別が第 2 特別図柄（特図 2 ）であって、現在の遊技状態が「第 1 時短（第 1 時短状態）」である場合（遊技状況）以外は、必ず、時短図柄非当選の抽選結果が取得される。次いで、S 8 1 0 1 M の処理にて取得した抽選結果が時短図柄当選であるかを判別し（S 8 1 0 3 L ）、時短図柄当選であると判別した場合は（S 8 1 0 3 L : Y e s ）、時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q h を参照して時短図柄種別を決定し（S 8 1 0 2 P ）、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を読み出し（S 8 1 0 3 P ）、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a が今回設定された時短図柄種別に対応する付与时短回数よりも大きいかを判別する（S 8 1 0 4 P ）。つまり、S 8 1 0 4 P の処理では、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を、今回当選した時短図柄当選に基づく時短当選情報（付与时短回数）へと置き換えた方が、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が大きくなるかを判別することで、遊技者に有利な保持すべき時短当選情報を特定するための処理が実行される。

## 【 5 7 8 0 】

S 8 1 0 4 P の処理において、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値の方が今回当選した時短図柄当選に基づく時短当選情報（付与時短回数）よりも大きく無い、即ち、今回の時短図柄当選に基づく時短当選情報を保持した方が、現在の時短状態が終了した後に遊技者に有利な時短状態（第 2 時短状態）が設定されると判別した場合は、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値に今回当選した時短図柄に対応する付与時短回数をセット（S 8 1 0 5 P）し、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（S 8 1 0 5 L）、本処理を終了する。また、S 8 1 0 4 P の処理において、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値の方が今回当選した時短図柄当選に基づく時短当選情報（付与時短回数）よりも大きい、即ち、現在の待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を保持した方が、現在の時短状態が終了した後に遊技者に有利な時短状態（第 2 時短状態）が設定されると判別した場合は、S 8 1 0 5 P の処理を実行すること無く、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（S 8 1 0 5 L）、本処理を終了する。また、S 8 1 0 3 L の処理において時短図柄当選では無いと判別した場合は（S 8 1 0 3 L : N o）、本処理を終了し、小当たり抽選処理へと移行する。ここで、小当たり抽選処理について簡単に説明をする。本第 5 4 制御例では、上述した第 5 2 制御例と同様に、時短図柄当選の判定を実行した後に、小当たり当選の判定を実行可能に構成しており、時短図柄抽選処理（S 8 0 0 2 P）を実行した後に、小当たり抽選処理（図示せず）が実行される。この小当たり抽選処理が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選と判定されたか、即ち、上述した時短抽選処理（図 1 9 1 3 の S 8 0 0 2 P 参照）において、時短図柄当選と判定されたかを判別し、時短図柄当選したと判別した場合には、そのまま本処理を終了する。

## 【 5 7 8 1 】

一方、時短図柄当選していないと判別した場合には、小当たり乱数テーブル 2 0 2 q g を参照して小当たり抽選を実行し、その抽選結果を取得する。そして、小当たり当選であると判別した場合は、小当たり種別カウンタ C 5 の値を取得し、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i から小当たり種別を選択し、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし、本処理を終了する。一方、小当たり当選ではないと判別した場合には、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし、本処理を終了する。次に、図 1 9 1 4 を参照して、更新処理（S 2 0 4 P）の処理内容について説明をする。図 1 9 1 4 は、更新処理（S 2 0 4 P）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（S 2 0 4 P）は、上述した第 5 1 制御例にて実行される更新処理（図 1 7 7 3 の S 2 0 5 H 参照）に対して、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を、特別図柄変動が実行される毎（更新処理が実行される毎）に更新（減算）するように構成している点で相違し、それ以外は同一の処理が実行されるように構成している。なお、同一の処理内容については、その説明を省略する。つまり、本第 5 4 制御例では、上述した第 5 1 制御例とは異なり、時短状態中（時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 以上の状態）において、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を減算するように構成している。即ち、時短状態中における特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて保持（ストック）された時短当選情報に含まれる時短回数（付与時短回数）を、現在設定されている時短状態の時短回数と合わせて減算するように構成している。このように構成することで、現在の時短状態が終了した後に設定される新たな時短状態（ストックされていた時短当選情報に基づいて設定される第 2 時短状態）の時短回数を、時短図柄当選したタイミングに応じて異ならせることができる。よって、第 2 時短状態として設定される時短回数にバリエーションを持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

## 【 5 7 8 2 】

図 1 9 1 4 に示した通り、更新処理（S 2 0 4 P）が実行されると、上述した第 5 1 制御例にて実行される更新処理（図 1 7 7 3 の S 2 0 5 H 参照）にて実行される各種処理に加え、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 よりも大きいか判別し（S 8 3 0 1 P）、0 よりも大きいと判別した場合は（S 8 3 0 1 P : Y e s）、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を 1 減算し（S 8 3 0 2 P）、0 よりも大きく無いと判別した場合は（S 8 3 0

1 P : No )、S 8 3 0 2 P の処理をスキップする処理が実行される点が相違する。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。次に、図 1 9 1 5 を参照して、時短設定処理 ( S 2 0 5 P ) の処理内容について説明をする。図 1 9 1 5 は、時短設定処理 ( S 2 0 5 P ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理 ( S 2 0 5 P ) では、上述した第 5 1 制御例における時短設定処理 ( 図 1 8 6 3 の S 2 0 5 L ) と同一の処理を実行するため、その説明を省略する。次に、本第 5 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御処理の内容について、図 1 9 1 6 から図 1 9 1 8 を参照して説明する。本第 5 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御処理は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、時短状態中演出設定処理 ( 図 1 8 6 6 の S 5 1 0 2 L 参照 ) に代えて時短状態中演出設定処理 ( 図 1 9 1 6 の S 5 1 0 2 P 参照 ) を、第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( 図 1 8 6 7 の S 5 1 6 5 L 参照 ) に代えて第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( 図 1 9 1 8 の S 5 1 6 5 P ) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、その説明を省略する。

#### 【 5 7 8 3 】

まず、図 1 9 1 6 を参照して、時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 P ) の処理内容について説明をする。図 1 9 1 6 は、時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 P ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 P ) は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、時短状態中演出設定処理 ( 図 1 8 6 6 の S 5 1 0 2 L 参照 ) と同様に、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示す変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに対応する変動演出の演出態様を決定するための処理を実行するものであって、時短図柄当選に対応する演出態様を決定する処理と、大当たり当選に対応する演出態様を決定する処理の内容を異ならせている点と、小当たり当選を示す変動パターンコマンドを受信した場合において、小当たり当選に対応する演出態様を設定する処理を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 P ) が実行されると、まず、今回のまず、受信した変動パターンコマンドより、今回の特別図柄抽選の抽選結果を読み出し ( S 5 1 5 1 L )、抽選結果が時短図柄当選であるかを判別する ( S 5 1 5 2 L )。S 5 1 5 2 L の処理において、時短図柄当選であると判別した場合は ( S 5 1 5 2 L : Yes )、次に、今回の時短図柄当選が待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を更新した時短図柄当選であるかを判別する ( S 5 1 5 1 P )。この S 5 1 5 1 P の処理では、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される時短抽選処理 ( 図 1 9 1 3 の S 8 0 0 2 P 参照 ) において、時短図柄当選したと判別され、S 8 1 0 5 P の処理を実行したことを示すコマンドを受信したかが判別される。S 5 1 5 1 P の処理において、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を更新していると判別した場合は ( S 5 1 5 1 P : Yes )、時短図柄当選の報知対象となるため、時短図柄当選時態様選択テーブル 2 2 2 q b を参照して、味方レベル ( 演出態様 ) を決定し ( S 5 1 5 2 P )、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a の値を読み出し ( S 5 1 5 3 P )、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a の値が、今回決定された味方レベルよりも大きいかを判別する ( S 5 1 5 4 P )。

#### 【 5 7 8 4 】

S 5 1 5 4 P の処理において、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a の値よりも、今回決定された味方レベルの方が大きいと判別した場合は ( S 5 1 5 4 P : No )、今回決定された味方レベルに対応する演出態様 ( レベルアップ演出の演出態様 ) を決定し ( S 5 1 5 5 P )、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a の値を、今回決定された味方レベルに対応する値に更新し ( S 5 1 5 6 P )、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を、今回受信した変動パターンコマンドに含まれる時短図柄種別に対応する値 ( 付与时短回数 ) に更新し ( S 5 1 5 7 P )、S 5 1 6 5 P の処理へ移行する。また、S 5 1 5 4 P の処理において、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a の値の方が、今回決定された味方レベルよりも大きいと判別した場合、即ち、既にレベルアップ演出によって第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている味方キャラ 8 0 1 0 の「 L V 」が上っており、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示さ



れている味方キャラ 8 0 1 0 の「L V」よりも低い味方レベルが S 5 1 5 2 P の処理によって決定された場合は、S 5 1 5 5 P ~ S 5 1 5 7 P の処理をスキップして S 5 1 6 5 P の処理へ移行する。このように構成することで、ストックされている時短当選情報の有利度合いを遊技者に示唆するためのレベルアップ演出であって、高レベルの味方レベルが表示された場合の方が、低レベルの味方レベルが表示されている場合よりも、ストックされている時短当選情報の有利度合いが高くなり易くなるように演出態が決定されているレベルアップ演出において、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている味方レベルが下がってしまう演出が実行されてしまうことを抑制することができる。このように構成することで、味方レベルが下がる演出が実行されることにより、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制できると共に、レベルアップ演出が実行された時点で、味方レベルが上がることを遊技者に報知し、レベルアップ演出の演出結果が表示された時点で、具体的な味方レベルを報知することが可能となるため、ストックされている時短当選情報の有利度合いを示唆するための演出の内容を、段階的に報知することができ演出効果を高めることができる。

10

#### 【 5 7 8 5 】

なお、本第 5 4 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される味方レベルが上がる条件を満たした場合に、レベルアップ演出を実行するように構成しているが、味方レベルが下がる演出が実行されなければ良く、例えば、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a の値と、今回決定された味方レベルとが同一の場合において、味方レベルが変化しないレベルアップ演出を実行しても良い。加えて、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す変動パターンコマンドを受信した場合の一部において、味方レベルが変化しないレベルアップ演出を実行しても良い。このように構成することで、レベルアップ演出の実行頻度を高めることができるため、演出効果を高めることができる。なお、この場合であっても、味方レベルが下がる演出は実行されないため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。一方、S 5 1 5 1 P の処理において、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が更新されなかった時短図柄当選であると判別した場合、即ち、今回の時短図柄当選が無効となった場合も、S 5 1 5 5 P ~ S 5 1 5 7 P の処理をスキップして S 5 1 6 5 P の処理へ移行する。つまり、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される時短抽選処理（図 1 9 1 3 の S 8 0 0 2 P 参照）にて、時短図柄当選したにも関わらず、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値を更新しないと判別された時短図柄当選に対応する変動パターンコマンドを受信した場合には、時短図柄当選を示す演出（レベルアップ演出）を実行しないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して無用なレベルアップ演出が実行されてしまうことを確実に抑制することができる。S 5 1 6 5 P の処理では、第 1 時短終了時演出設定処理（S 5 1 6 5 P）が実行され、その後、本処理を終了する。なお、第 1 時短終了時演出設定処理（S 5 1 6 5 P）は、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に基づいて時短状態の最終変動であると判別した変動パターンコマンドに対応する変動演出の演出態様を決定するための処理を実行するものであり、その詳細な内容については、図 1 9 1 8 を参照して後述する。

20

30

#### 【 5 7 8 6 】

図 1 9 1 6 に戻り、説明を続ける。S 5 1 5 2 L の処理において、時短図柄当選では無いと判別した場合は（S 5 1 5 2 L : N o）、次に、今回の抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（S 5 1 5 7 L）、大当たり当選であると判別した場合は（S 5 1 5 7 L : Y e s）、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a の値が 1 以上であるかを判別し（S 5 1 5 8 P）、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a が 1 以上であると判別した場合は（S 5 1 5 8 P : Y e s）、味方キャラ 8 0 1 0 を用いて V アイコン 8 0 1 0 v をゲットする演出態様を決定し（S 5 1 5 9 P）、時短ストック済フラグをオフに設定し（S 5 1 6 0 P）、味方レベルカウンタ 2 2 3 q a の値をクリアし（S 5 1 6 1 P）、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし（S 5 1 6 0 L）、本処理を終了する。このように構成することで、時短状態中であって、時短当選情報をストックしている状態を示すレベルアップ演出が実行された後に、大当たり当選した場合には、味方レベルが上がっている味方キャラ 8 0

40

50

10を用いた演出態様で大当たり変動演出を実行することができるため、大当たり当選に基づいてストックされている時短当選情報が消去される場合であっても、時短当選情報をストックしている状態を示すレベルアップ演出の演出結果（レベルが上がった味方キャラ）を有効に演出に用いることができる。一方、S5158Pの処理において、味方レベルカウンタ223qaの値が1以上では無いと判別した場合、即ち、レベルが付与された味方キャラ8010が表示されていない状態で大当たり当選を示す変動パターンコマンドを受信した場合には、キャラクタ801がVアイコン8010vをゲットする演出態様を決定し（S5169L）、S5160の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【5787】

また、S5157Lの処理において、大当たり当選では無いと判別した場合は、次に、今回の抽選結果が、小当たり当選であるかを判別し（S5157L）、小当たり当選であると判別した場合は（S5157:Yes）、小当たり時演出設定処理を実行し（S5162P）、本処理を終了する。一方、小当たり当選では無いと判別した場合は（S5157L:No）、S5165Pと同一の第1時短終了時演出設定処理を実行し（S5163P）、その後、本処理を終了する。次に、図1917を参照して、時短状態中演出設定処理（図1916のS5102P参照）にて実行される小当たり時演出設定処理（S5162P）の処理内容について説明をする。図1917は、小当たり時演出設定処理（S5162P）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり時演出設定処理（S5162P）では、設定された小当たり種別、及び、待機時短回数カウンタ223maの値と、に基づいて小当たり当選を示す小当たり示唆演出の演出態様を決定するための処理が実行される。小当たり時演出設定処理（S5162P）が実行されると、まず、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報に基づいて、小当たり種別を読み出し（S5171P）、時短中カウンタ223daの値を読み出し（S5172P）、待機時短回数カウンタ223maの値を読み出す（S5173P）。そして、S5171P～S5173Pの処理によって読み出した各種情報を用いて小当たり当選時態様選択テーブル222qaを参照して小当たり示唆演出の演出態様を決定する（S5174P）。次に、今回の小当たり種別が小当たりAであるかを判別し（S5175P）、小当たりAであると判別した場合は（S5175P:Yes）、時短ストック済フラグ223mbをオフに設定し（S5176P）、時短中カウンタ223daの値に待機時短回数カウンタ223maの値をセットし（S5177P）、待機時短回数カウンタ223maの値を0にクリアし（S5178P）、本処理を終了する。一方、S5175Pの処理において、小当たりAでは無い（小当たりBである）と判別した場合は（S5175P:No）、待機時短回数カウンタ223maの値を示す演出態様を決定し（S5179P）、本処理を終了する。

#### 【5788】

次に、図1918を参照して、第1時短状態終了時演出設定処理（S5165P）の処理内容について説明をする。図1918は、第1時短状態終了時演出設定処理（S5165P）の処理内容を示したフローチャートである。この第1時短状態終了時演出設定処理（S5165P）では、時短中カウンタ223daの値が1となり、時短状態の最終変動であると判別された特別図柄変動の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行され、上述した第51制御例の第1時短状態終了時演出設定処理（図1867のS5165L参照）に対して、時短状態が延長することを報知するための演出態様を決定する処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、その説明を省略する。第1時短状態終了時演出設定処理（S5165P）が実行されると、まず、上述した第51制御例の第1時短状態終了時演出設定処理（図1867のS5165L参照）と同一のS5181L、及びS5182Lの処理を実行し、S5182Lの処理において、時短ストック済フラグ223mbがオンであると判別した場合は（S5182L:Yes）、時短状態が延長することを示す演出態様を決定し（S5181P）、その後、上述した第51制御例の第1時短状態終了時演出設定処理（図1867のS5165L参照）と同一のS5185L、及びS5186Lの処理を実行し、本処理を終了する。また、S5182Lの処理において時短ストック済フラグ223mbがオンで

10

20

30

40

50

は無い（オフである）と判別した場合は（S 5 1 8 2 L : N o）、上述した第 5 1 制御例の第 1 時短状態終了時演出設定処理（図 1 8 6 7 の S 5 1 6 5 L 参照）と同一の S 5 1 8 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。S 5 1 8 1 P の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている味方キャラ 8 0 1 0 が時短状態の残回数を示すための表示領域 D m 7 に表示されている表示態様を「ラスト」から、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に対応する数字へと可変表示させる演出態様が決定される。

#### 【 5 7 8 9 】

ここで、本第 5 4 制御例では、時短状態中に時短図柄当選した場合に、ストックされる（されている）時短当選情報（待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値）に応じた演出態様でレベルアップ演出を実行するように構成しており、味方レベルとして高レベル（例えば、L V 4）の表示態様が表示されていると、時短状態（第 1 時短状態）終了後に新たに設定される時短状態（第 2 時短状態）の時短回数として大きな回数が設定され易い状態であることを遊技者に報知可能に構成している。よって、時短状態の最終変動では、味方レベルが付与されている味方キャラ 8 0 1 0 を用いて時短状態の延長を示す演出を実行することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、本第 5 4 制御例では、時短図柄当選時態様選択テーブル 2 2 2 q b を参照して、レベルアップ演出の演出態様を決定しているため、ストックされている時短当選情報が遊技者に有利な状況、即ち、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が大きい場合であっても、味方レベルが上昇しない（少しだけ上昇する）事象を創出可能に構成している。よって、味方レベルが低いまま時短状態の最終変動が実行されたとしても、時短状態が延長する可能性を残すことができるため、時短状態の最終変動が終了するまで遊技者に興味を持たせ続けることができる。また、本第 5 4 制御例では、時短図柄当選によって最も遊技者に有利な特典が付与される時短図柄種別「時短図柄 D」が設定された場合には、必ず、味方レベルが最大（L V 4）になるレベルアップ演出を実行するように構成している。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。なお、これに限ること無く、時短図柄当選によって最も遊技者に有利な特典が付与される時短図柄種別「時短図柄 D」が設定された場合には、レベルアップ演出が必ず実行されないように構成しても良い。このように構成することで、味方レベルが上がっていない、又は少ししか上がっていない状態で時短状態の最終変動が実行されたとしても、延長される時短状態の時短回数として大きな時短回数が報知され易くすることができ、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができる。

#### 【 5 7 9 0 】

以上、説明をした通り、上述した第 5 1 制御例から第 5 4 制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている場合や普通図柄の低確率状態で且つ電サポ状態が設定されている場合、即ち、電動役物 6 4 0 a が付随している始動入賞口であって、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技によって電動役物 6 4 0 a が開放動作されることによって、普図当たり遊技が実行されない状態よりも遊技球が入球し易くなる始動入賞口に対して遊技球を入球させ易くするための制御（電サポ制御）が実行されている状態（電サポ状態）においても、特別図柄抽選によって時短図柄当選を実行可能な各種制御例について説明をした。なお、各制御例にて用いられた時短図柄当選に基づく各技術思想を他の制御例に適用することは勿論可能である。例えば、上述した第 5 1 制御例や第 5 2 制御例では、第 1 電サポ状態中に時短図柄当選した場合には、設定されている第 1 電サポ状態が終了するまで、時短図柄当選に基づく第 2 電サポ状態の設定を待機させるように構成しているが、上述した第 5 1 制御例に対して、第 5 4 制御例に記載の技術思想。即ち、第 1 電サポ状態中に時短図柄当選した場合に、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 電サポ状態の残期間（電サポ回数）のみをセットし、第 1 電サポ状態中に特別図柄抽選が実行される毎に第 1 電サポ状態の残期間と同様に第 2 電サポ状態の残期間も減算されるように構成しても良い。また、第 5 4 制御例に記載されている技術思想である第 1 電サポ状態中に実行される時短図柄抽選にて時短図柄当選した場合に、1 の時短図柄当選に関する時短当選情報のみを保持可能とする構成を、上述した第 5 1 制御例や第 5 2 制御例に

適用しても良い。一方、上述した第 5 1 制御例や第 5 2 制御例に記載されている第 1 電サポ状態中に時短図柄当選した場合には、設定されている第 1 電サポ状態が終了するまで、時短図柄当選に基づく第 2 電サポ状態の設定を待機させる技術思想を、上述した第 5 4 制御例に用いても良い。

#### 【 5 7 9 1 】

さらに、上述した各制御例に対して、以下の技術思想を転用しても良い。例えば、第 1 電サポ状態中に時短図柄当選した場合に、第 1 電サポ状態の残期間（残時短回数）を増加させる特典を付与可能に構成しても良い。また、第 1 電サポ状態中に時短図柄当選した場合に、第 1 電サポ状態の残期間（残時短回数）を、加算した残期間となる第 2 電サポ状態を、その時短図柄当選した特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて設定可能に構成しても良い。加えて、上述した各制御例では、第 1 電サポ状態中に時短図柄当選した後、第 1 電サポ状態が終了するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、時短図柄当選に基づいて獲得した第 2 電サポ状態に関する時短当選情報をクリアするように構成しているが、大当たり当選した後も時短図柄当選に基づいて獲得した第 2 電サポ状態に関する時短当選情報を保持可能に構成しても良い。また、特別図柄抽選で大当たり当選以外の特定の抽選結果となった場合に、保持している時短当選情報をクリアするように構成しても良い。

10

#### 【 5 7 9 2 】

##### < 第 5 5 制御例 >

次に、図 1 9 1 9 から図 1 9 3 6 を参照して、第 5 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄の低確率状態に設定されている遊技状態（通常状態、第 1 時短状態、第 2 時短状態、第 3 時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に時短図柄当選が発生し得る構成とし、第 1 時短状態や第 2 時短状態が設定されている状態で時短図柄当選した場合には、既に設定されている時短状態の時短終了条件が成立するまで、時短図柄当選が発生したことを示す情報（時短当選情報）を記憶（時短ストック）しておくと共に、設定されている時短状態（第 1 時短状態、或いは第 2 時短状態）の終了を契機として、記憶しておいた時短当選情報に応じた時短状態（第 2 時短状態）を設定可能に構成していた。これに加えて本第 5 5 制御例では、特別図柄の抽選で大当たりとも時短図柄当選とも異なる特定の抽選結果（小当たり）となった場合に、設定されている時短状態の設定（普通図柄の高確率状態の設定、および電サポ有り状態の設定）の一部または全部をクリアする（設定されている時短状態の一部または全部を終了させる）ことが可能に構成している。より具体的には、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態を終了させる（普通図柄の高確率状態と電サポ有り状態との両方が設定されている場合に、両方の設定をクリアする）契機となる小当たり（小当たり A 5 8）と、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポあり状態を終了させる（普通図柄の低確率状態と電サポあり状態との両方が設定されている場合に、電サポあり状態の設定をクリアする）契機となる小当たり（小当たり B 5 8）と、設定されている時短状態の種別によらず、普通図柄の高確率状態を終了させる（普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、電サポあり状態であるか否かによらず普通図柄の高確率状態の設定のみをクリアする）契機となる小当たり（小当たり C 5 8）と、設定されている時短状態の種別によらず、電サポあり状態を終了させる（電サポ有り状態が設定されている場合に、普通図柄の高確率状態であるか否かによらず電サポ有り状態の設定のみをクリアする）契機となる小当たり（小当たり C 5 8）と、を設ける構成とした。

20

30

40

#### 【 5 7 9 3 】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けているものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態において有利度合いが高い遊技状態へと移行することを期待させる遊技性とする一方で、有利度合いが高い遊技状態においては、当該有利度合いが高い遊技状態をより長く継続させたいと期待させる遊技性となり、遊技状態毎の遊技性を可変させることにより、遊技にメリハリをつける構成としていた。しかしながら、かかる従来型の遊技機においては

50

、設けることが可能な遊技状態に限りがある（例えば、通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態の４通り）ため、遊技にメリハリをつけ難く、遊技者の遊技に対する興味も向上させ難くなってしまうという問題点があった。これに対して本第５５制御例では、時短状態の設定の一部のみをクリア可能な特定条件（特定の小当たり当選）を設ける構成としているため、時短状態に関する設定だけで、普通図柄の高確率状態であるか否か、および電サポ有り状態であるか否かの組み合わせである４通りの異なる状態を形成することができる。つまり、特別図柄の高確率状態であるか否かの２通りを加味すると、８通り（２通り×４通り）の異なる状態を形成可能に構成しているので、有利度合いをより多様化させることができる。よって、遊技に対してメリハリをつけ易くすることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【５７９４】

また、本第５５制御例では、上述した第５１制御例と同様に時短ストック機能を有していることにより、例えば、大当たり終了後に設定される第１時短状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）において、小当たりＡ５８に当選した（時短状態の設定を全てクリアする抽選結果になった）場合の有利度合いを状況に応じて異ならせる遊技性を実現することができる。即ち、小当たりＡ５８の当選以前に時短ストックが発生していない場合は、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態へと移行する一方で、時短ストックが発生していれば、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定された直後に時短ストックが消費されて電サポ有り状態が設定される結果、普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態へと移行する。これにより、同一の遊技状態であっても状況（時短ストックの有無）に応じて時短終了条件が成立した場合の有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設ける構成とし、１の遊技状態において所定の移行条件が成立することで、有利度合いが異なる他の遊技状態へと移行するものが広く一般的に知られている。また、係る遊技機の中には、成立する移行条件の種別に応じて異なる遊技状態へと移行可能に構成されたものも存在し、成立する移行条件に応じて有利度合いを可変させることにより、より有利度合いが高い遊技状態に対応する移行条件が成立することを期待させる遊技性を実現しているものも存在する。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い移行条件が成立してしまうと、遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまう可能性があり、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があるという問題点があった。これに対して本第５５制御例では、同一の遊技状態において同一の時短終了条件が成立したとしても、当該時短終了条件が成立した時点における状況（時短ストックの有無）に応じて移行先の状態を異ならせる構成としているため、同一の遊技状態において同一の終了条件が成立したとしても、有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

#### 【５７９５】

また、本第５５制御例では、普通図柄の高確率状態に設定される電サポ有り状態よりも、普通図柄の低確率状態に設定される電サポ有り状態の方が、有利度合いが高くなる構成としている。より具体的には、主として大当たり終了後に設定される普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態（第１時短状態）においては、電サポ有り状態の終了条件として、小当たりＡ５８、および小当たりＤ５８のどちらかに当選することが規定されている一方で、主として時短図柄当選が発生したことを契機として設定される普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態（第２時短状態）においては、小当たりＢ５８または小当たりＤ５８に当選することで、電サポ有り状態の終了条件が成立する構成としている。そして、本第５５制御例では、小当たり種別として、小当たりＡ５８が決定される割合（９４％）を、他の小当たり種別が決定される割合（合算６％）よりも大幅に高くなるように構成している。つまり、第１時短状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）では、小当たり当選時に高確率で小当たりＡ５８が決定されることにより第１時短状態の設定が全てクリアされてしまう一方で、第２時短状態（普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態）では、逆に、小当たり当選時に高確率で小当たりＡ５８が決定されることに

40

50

より第2時短状態のまま維持される構成としている。言い換えれば、時短状態の終了条件が成立し易い時短状態（第1時短状態）と、終了条件が成立し難い時短状態（第2時短状態）と、を設ける構成としている。これにより、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態よりも、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態の方が、時短終了条件が成立し難い有利な状態を形成するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【5796】

なお、本第55制御例では、普通図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合にのみ、時短図柄当選が発生し得る構成としている。つまり、大当たりに当選して第1時短状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態）へと移行した後でなければ、時短図柄当選が発生し得ず、第2時短状態へと移行する可能性もない構成となっている。このように構成することで、第2時短状態へと移行させるためには、基本的に、第1時短状態において先に時短図柄に当選して時短当選情報が記憶されてから（時短ストックしてから）時短終了条件を成立させた場合に第2時短状態へと移行させる必要があるため、時短ストックの有無によって、時短終了条件が成立しないことを期待させる遊技性と、時短終了条件が成立することを期待させる遊技性と、を切り替えることができる。即ち、同一の第1時短状態であっても、時短ストックを未所持の状況下では、時短終了条件が成立することで時短状態の設定が全てクリアされてしまうため有利度合いが低くなる一方で、時短ストックを既に所持している状況下では、時短終了条件が成立することで時短ストックが消費されてより有利度合いが高い第2時短状態へと移行するため、同一の遊技状態でも、状況によって遊技性を大幅に異ならせることができる。よって、遊技性の幅を広げることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【5797】

さらに、本第55制御例では、大当たり終了に基づいて第1時短状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態）が設定されてから、少なくとも電サボ有り状態の設定がクリアされるまでの間は、普通図柄の高確率状態であるか否かや時短ストックを所持しているか否かを遊技者が比較的把握し難くなるように、同系統の演出態様を継続して実行する構成としている。つまり、時短ストックが発生した場合や、第1時短状態から第2時短状態へと移行した場合に、即座にそれらの事象を遊技者に対して報知することはせず、見かけ上、同一の状態が継続しているかのように遊技者に思わせることが可能な演出態様を設定する構成としている。そして、変動表示演出において設定され得る一部の演出態様の選択割合（実行割合）を状況（時短ストックの有無や、普通図柄の高確率状態であるか否か等）によって異ならせることにより、時短ストックを既に所持しているか否か、および有利度合いが高い普通図柄の低確率状態へと移行しているか否かについて、変動表示演出の演出態様から予測させる遊技性を実現することができる。よって、大当たりが終了してから電サボ有り状態が終了されるまでの間における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第55制御例におけるパチンコ機10が、上述した第51制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第51制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第51制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【5798】

< 第55制御例における演出内容について >

10

20

30

40

50

まず、図 1919 から図 1921 を参照して、本第 55 制御例における特徴的な演出態様について説明する。図 1919 (a) は、電サボ有り状態が少なくとも設定されている状態における基本的な演出態様の一例を示した図である。ここで、電サボ有り状態とは、通常状態（普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ無し状態）よりも、普通図柄変動の変動時間が短くなると共に、普通図柄の当たりに当選した場合に、電動役物 640a の開放時間が比較的長い開放パターンに設定される状態であり、右打ちを行うことで第 2 入球口 640 へと頻繁に遊技球が入球するため、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が遊技者に有利となる状態である。これに対して電サボ無し状態は、普通図柄変動の変動時間が相対的に長くなると共に、普通図柄の当たりに当選した場合に、電動役物 640a の開放時間も極めて短い時間に設定されるため、右打ちを行っても普通図柄の抽選頻度が低くなる上に普通図柄の当たり遊技中に第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させることも困難となるため、右打ちを行ってもほとんど第 2 特別図柄の抽選を実行させることができない状態（左打ちを行った方が有利度合いが高くなる状態）である。図 1919 (a) に示した通り、本第 55 制御例における電サボ有り状態では、上述した第 51 制御例における第 1 時短状態と同様に、主表示領域 Dm の中央付近でウサギを模したキャラクタ 801 が左方向から右方向に向かって走っているアクションが基本的に実行される。また、V アイコン 801 V をキャラクタ 801 がゲットするアクションが実行されることで大当たり当選を報知する演出動作についても共通となっている。

10

#### 【5799】

一方で、図 1919 (a) に示した通り、本第 55 制御例では、小表示領域 Dm7 に対して、時短状態の残回数表示に代えて、「勝率低」という文字が表示される。また、副表示領域 Ds に対して、「敵に出会うと右打ち終了のピンチ!？」という文字が表示される。これらの表示内容から、ウサギを模したキャラクタ 801 が敵に出会ってしまい、且つ、敵に敗北してしまうと、有利な電サボ状態が終了されてしまうことにより右打ちを行っても第 2 特別図柄の抽選が実行され難い（左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を行わせて遊技を進行する必要がある）電サボ無し状態へと移行するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、本第 55 制御例では、大当たりが終了してから電サボ無し状態となる（若しくは大当たりに当選する）までの間、状態が変化したとしても、基本的に、図 1919 に示したウサギを模したキャラクタ 801 が左方向から右方向へと走るアクションが実行され続ける。これにより、現在の状態を遊技者が正確に把握することを困難とすることができるので、有利度合いが異なる複数の状態のうち、現在の状態がいずれの状態であるのかを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【5800】

図 1919 (b) は、サボ有り状態が少なくとも設定されている状態（第 1 時短状態、または第 2 時短状態）において、サボ有り状態を少なくとも終了させる種別の小当たり（小当たり D58、第 1 時短状態における小当たり A58、第 2 時短状態における小当たり B58）に当選した場合の演出態様の一例を示した図である。図 1919 (b) に示した通り、サボ有り状態においてサボ有り状態を終了させる種別の小当たりに当選してしまうと、当該小当たりを報知するための変動表示演出として、主表示領域 Dm においてウサギを模したキャラクタ 801 が敵である怪獣のキャラクタ 821 に出会ってしまう演出が実行され、その後、ウサギを模したキャラクタ 801 が怪獣のキャラクタ 821 の攻撃を受けて吹き飛ばされてしまう演出が実行される（図 1919 (b) 参照）。また、副表示領域 Ds に対して、「右打ち終了・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して有利な電サボ有り状態が終了されて左打ちにより遊技を行う必要がある電サボ無し状態へと移行したということを容易に理解させることができる。なお、怪獣のキャラクタ 821 に会う演出は、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に実行される。サボ有り状態を終了させる種別の小当たりに当選した場合には、上述した通り、出会った怪獣のキャラクタ 821 に敗北する演出が実行され、サボ有り状態を少なくとも維持する種別の小当たり（小当たり C58、第 1 時短状態における小当たり B58、第 2 時

40

50



短状態における小当たり A 5 8 ) に当選した場合に怪獣のキャラクタ 8 2 1 に勝利する演出が実行される。これにより、怪獣のキャラクタ 8 2 1 が出現した場合に、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が勝利するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 5 8 0 1 】

次に、図 1 9 2 0、および図 1 9 2 1 を参照して、電サボ有り状態中に実行される各種示唆演出について説明する。上述した通り、本第 5 5 制御例では、電サボ有り状態に設定されている間は、普通図柄の高確率状態である否かや、時短ストックを所持しているか否か（および特別図柄の高確率状態であるか否か）によらずに、共通の演出態様（ウサギのキャラクタ 8 0 1 が右方向へと走る演出態様）を設定することにより、現在の状況を遊技者が正確に把握することを困難とする構成としている。しかしながら、サボ有り状態が設定されている間、状態を察知することが全く不可能にしてしまうと、サボ有り状態が終了するか、大当たり当選するまで右打ちを行い続けるだけの単調な遊技性となってしまう、遊技の興趣を向上させ難くなってしまう。そこで、本第 5 5 制御例では、各種の状態示唆演出によって時短ストックの有無や普通図柄の高確率状態であるか否か等を示唆可能に構成している。これにより、状態示唆演出の実行状況から現在の状況を遊技者に予測させることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。図 1 9 2 0 ( a ) は、状態示唆演出が設定された変動表示演出の実行中における表示態様の一例を示した図である。図 1 9 2 0 ( a ) に示した通り、状態示唆演出が設定された変動表示演出が実行されると、まず、主表示領域 D m において天使を模したキャラクタ 8 0 9 が出現する演出が実行されると共に、副表示領域 D s に対して、「天使発見！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、何らかの状態示唆演出が実行されるということを遊技者に対して理解させることができる。

#### 【 5 8 0 2 】

図 1 9 2 0 ( b ) は、状態示唆演出として、時短ストックを所持している期待度が高くなる種別の演出（時短ストック示唆演出）が実行された場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。この時短ストック示唆演出は、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態（第 1 時短状態）で時短ストックを所持していないという状況（第 1 の時短ストック示唆演出抽選状況）と、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態で時短ストックを所持しているという状況（第 2 の時短ストック示唆演出抽選状況）と、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態（第 2 時短状態）が設定されている状況（第 3 の時短ストック示唆演出抽選状況）とで、選択率がそれぞれ異なって構成されている。より具体的には、例えば、第 1 の時短ストック示唆演出抽選状況において、時短ストック示唆演出の抽選確率が 1 / 1 0 0 に設定され、第 2 の時短ストック示唆演出抽選状況において、時短ストック示唆演出の抽選確率が 1 / 2 0 に設定され、第 3 の時短ストック示唆演出抽選状況において、時短ストック示唆演出の抽選確率が 1 / 5 0 に設定される。つまり、第 1 時短状態において時短ストックを所持している場合に最も実行される可能性が高くなる一方で、第 1 時短状態において時短ストックを所持していない場合に最も実行される可能性が低くなる演出である。このため、時短ストック示唆演出が実行されるほど、既に時短ストックを所持しているか、或いは、有利な第 2 時短状態へと移行している可能性が高くなるため、時短ストック示唆演出の実行頻度に注目することで状況を遊技者に予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 5 8 0 3 】

図 1 9 2 0 ( b ) に示した通り、状態示唆演出として時短ストック示唆演出が実行された場合は、主表示領域 D m において、天使のキャラクタ 8 0 9 が、ウサギのキャラクタ 8 0 1 に対して光を照射し、当該光の効果によってウサギのキャラクタ 8 0 1 の周囲に略球形のバリアが形成される演出が実行される。また、小表示領域 D m 7 の表示内容が、「無敵状態残り 4 回」という表示に切り替わる。更に、副表示領域 D s に対して、「バリア G



ET!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、特別図柄の抽選が4回実行されるまでの間、敵である怪獣のキャラクタ821に出会ったとしても、付与されているバリアによって怪獣のキャラクタ821の攻撃を無効化することができる無敵状態（怪獣のキャラクタ821に敗北する可能性が無い状態）を形成することができるということを遊技者に対して示唆することができる。なお、この時短ストック示唆演出は、時短ストックを所持しているか否かにかかわらず、保留内にサボあり状態を終了させる種別の小当たりが含まれていない場合にのみ実行される可能性がある演出である。つまり、少なくとも保留球数分の特別図柄の抽選が終了するまではサボあり状態が継続するということを遊技者に対して示唆する演出としての側面も有している。このため、小表示領域Dm7に対しては、無敵状態の算回数として、現在の保留球数分の回数が設定される。また、図示については省略したが、時短ストック示唆演出の開始時に所持していた保留球のうち最後の保留球に基づく変動表示演出においてバリアが消滅して無敵状態が解消される演出が実行される。

10

#### 【5804】

次に、図1921(a)を参照して、状態示唆演出として、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態に設定されている期待度が高くなる種別の演出（高継続示唆演出）が実行された場合の第3図柄表示装置81の表示態様について説明する。ここで上述した通り、本第55制御例では、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態よりも、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態の方が、サボ有り状態を終了させる種別の小当たり（普通図柄の高確率状態では小当たりA58, D58、普通図柄の低確率状態では小当たりB58, D58）に当選する確率が低くなるため、電サボ有り状態（右打ちにより持ち球をあまり減らさずに第2特別図柄の抽選を実行させることが可能な状態）が長く継続し易くなる。つまり、普通図柄の高確率状態よりも普通図柄の低確率状態の方が、有利度合いが高い状態を形成する。よって、普通図柄の低確率状態に移行することを1つの目標として遊技者に対して遊技を行わせることができる。高継続示唆演出は、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態（第1時短状態）が設定されている状況（第1の高継続示唆演出抽選状況）と、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態（第2時短状態）が設定されている状況（第2の高継続示唆演出抽選状況）とで、選択率がそれぞれ異なって構成されている。より具体的には、例えば、第1の高継続示唆演出抽選状況において、高継続示唆演出の抽選確率が1/50に設定され、第2の高継続示唆演出抽選状況において、高継続示唆演出の抽選確率が1/10に設定される。これにより、高継続示唆演出が実行されるほど、有利な普通図柄の低確率状態へとしている可能性が高くなるため、高継続示唆演出の実行頻度に注目することで状況を遊技者に予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【5805】

図1921(a)は、高継続示唆演出が実行された場合における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図1921(a)に示した通り、高継続示唆演出が実行されると、主表示領域Dmにおいて、天使のキャラクタ809が、ウサギのキャラクタ801に対して三角フラスコに封入された薬品を提供する演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「超人薬GET!! 体力全快!」という文字が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ801の体力が回復したということを遊技者に対して理解させることができ、遊技者にとって有利な示唆が行われたと認識させることができる。即ち、有利度合いが高い普通図柄の低確率状態、且つ、サボ有り状態に設定されている可能性があるということを遊技者に対して示唆することができる。次に、図1921(b)を参照して、状態示唆演出として、遊技者にとって有利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態が確定する種別の演出（高継続確定演出）が実行された場合の演出態様について説明する。この高継続確定演出は、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態が設定されている状況においてのみ、1/100の確率で実行される演出である。図1921(b)に示した通り、高継続確定演出が実行されると、主表示領域Dmにおいて、天使のキャラクタ809が、小表示領域Dm7に対して光を照射することにより、

40

50

小表示領域 D m 7 に表示されている文字を、「勝率高」に変化させる演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して、「状態 UP !!」という文字が表示される。これらの表示内容により、敵である怪獣のキャラクタ 8 2 1 に出会ったとしても高確率で勝利できる有利な状態に設定されているということを遊技者に対してように理解させることができる。このように、本第 5 5 制御例では、電サボ有り状態における演出態様として、基本的に共通の演出態様を設定することで状況を正確に識別することを困難にしておきつつ、状態示唆演出により時短ストックの有無や、普通図柄の低確率状態への移行有無を示唆可能に構成しているため、遊技者に対して、現在の状況を状態示唆演出の発生状況から予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【 5 8 0 6 】

次に、図 1 9 1 9 から図 1 9 2 1 を参照して、本第 5 5 制御例における各状態の移行方法について説明する。ここで、本第 5 5 制御例では、上述した通り、時短状態を終了させる契機となる小当たりに加え、電サボ有りを維持したまま、普通図柄の高確率状態を普通図柄の低確率状態へと変更する契機となる小当たりや、普通図柄の高確率状態を維持したまま、電サボ有り状態を終了させる契機となる小当たりを設けている。つまり、時短状態に関連する状態として、普通図柄の高確率状態であるか低確率状態であるかの 2 通りと、電サボ有り状態であるか否かの 2 通りとの組み合わせである 4 通りの状態を形成可能に構成している。加えて、本第 5 5 制御例では、確変大当たり（大当たり A 5 8 , B 5 8 ）に当選した場合に、実質的に次の大当たりまで継続する特別図柄の高確率状態に設定され、通常大当たり（大当たり B 5 8 ）に当選した場合に特別図柄の低確率状態に設定されるため、特別図柄の状態（2 通り）と、時短状態に関連する状態（4 通り）との組み合わせで、計 8 通りの異なる状態を形成する。よって、説明を簡略化するために、普通図柄の高確率状態であるか、低確率状態であるかによらず、特別図柄の低確率状態、且つ、電サボ無し状態に設定されている状態をまとめて「通常モード」と称し、特別図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態に設定されている状態をまとめて「時短モード」と称し、特別図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態に設定されている状態をまとめて「確変モード」と称し、特別図柄の高確率状態、且つ、電サボ無し状態に設定されている状態をまとめて「潜確モード」と称することとする。また、「通常モード」のうち、普通図柄の低確率状態に設定されている状態を「通常モード A」、普通図柄の高確率状態に設定されている状態を「通常モード B」と称し、「時短モード」のうち、普通図柄の高確率状態に設定されている状態を「時短モード A」、普通図柄の低確率状態に設定されている状態を「時短モード B」と称し、「確変モード」のうち、普通図柄の高確率状態に設定されている状態を「確変モード A」、普通図柄の低確率状態に設定されている状態を「確変モード B」と称し、「潜確モード」のうち、普通図柄の低確率状態に設定されている状態を「潜確モード A」、普通図柄の高確率状態に設定されている状態を「潜確モード B」と称することとする。以下、モード毎に、他の状態への移行方法について説明する。なお、大当たり当選時の状態の移行方法については、上述した第 5 1 制御例と同一であり、当選時の状態とは無関係に、確変大当たり（大当たり A 5 8 , B 5 8 ）の終了後は特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態（確変モード A）へと移行する一方で、通常大当たり（大当たり C 5 8 ）の終了後は特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態（確変モード A）へと移行する比較的単純な状態移行を行うのみであるため、図 1 9 1 9 から図 1 9 2 1 の説明においては、大当たり当選に基づく状態移行の説明は省略し、大当たり当選以外を契機とする状態移行方法についてのみ説明する。

20

30

40

#### 【 5 8 0 7 】

図 1 9 1 9 は、通常モード（通常モード A、通常モード B）における状態の移行方法を示した図である。図 1 9 1 9 に示した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、電サボ無し状態に設定され、左打ちによって第 1 特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある通常モードは、普通図柄の低確率状態に設定される通常モード A と、普通図柄の高確率状態に

50

設定される通常モード B と、の 2 種類の状態で構成されている。図 1919 に示した通り、通常モード A は、大当たり当選しない限り、他の状態へと移行し得ない状態で構成されている。即ち、通常モード A では、普通図柄の低確率状態であるため特別図柄の抽選が実行されても時短図柄の抽選が行われない上に、小当たり当選したとしても、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ無し状態であり、クリアすべき設定が存在しないため、大当たり当選以外に他の状態へと移行する方法が存在しない。このため、通常モード A では、左打ちにより第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選することのみを期待する遊技性となる。一方で、図 1919 に示した通り、通常モード B は、大当たり当選以外の契機として、時短図柄当選が発生した場合にのみ他の状態へと移行する可能性がある。より具体的には、通常モード B においては、特別図柄の抽選で時短図柄当選が発生した場合に、時短モード A（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態）へと移行する。このため、時短図柄当選が発生して有利な時短モード A へと移行し得る分だけ、通常モード A よりも有利度合いが高くなる。なお、通常モード B は、大当たり C に当選して時短回数が 100 回の時短モード A へと移行した後で、小当たり D 58 に当選したことにより電サボ有り状態のみが終了された場合に移行する可能性がある状態である。

10

20

30

40

50

#### 【5808】

次に、図 1920 の上側を参照して、確変モードにおける状態の移行方法について説明する。図 1920 の上側に示した通り、特別図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態に設定され、右打ちによって第 2 特別図柄の抽選により遊技を進行することができる確変モードは、普通図柄の高確率状態に設定される確変モード A と、普通図柄の低確率状態に設定される確変モード B と、の 2 種類の状態で構成されている。確変モード A から他の状態へは、大当たり当選する以外に、小当たり当選が発生することで移行する可能性がある。より具体的には、図 1920 の上部に示した通り、確変モード A において小当たり当選し、小当たり種別が小当たり A 58 に決定されると、普通図柄の高確率状態、および電サボ有り状態の設定がいずれもクリアされる。このため、時短ストックを所持している場合は、時短状態の終了を契機として時短ストックが消費され、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態が設定されることにより、状態が確変モード B に変更される。これに対して、小当たり A 58 の当選時点で時短ストックを所持していなかった場合は、特別図柄の高確率状態のみが維持されたまま、時短状態の設定が全てクリアされた状態となるため、潜確モード A へと移行する。即ち、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な遊技状態を形成する。

#### 【5809】

また、確変モード A において小当たり当選し、小当たり種別が小当たり C 58 に決定されると、普通図柄の高確率状態の設定のみがクリアされて普通図柄の低確率状態に設定される結果、時短ストックの有無にかかわらず、有利度合いが高い（時短状態の設定が小当たりでクリアされ難いため確変モード A よりも長く継続し易い）確変モード B へと移行する。更に、確変モード A において小当たり当選し、小当たり種別が小当たり D 58 に決定されると、電サボ有り状態の設定のみがクリアされるため、時短ストックを所持していなければ、潜確モード B へと移行する。即ち、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な状態に移行する。これらに対し、確変モード A において小当たり B に当選した場合は、時短状態の設定が何らクリアされることがないため、確変モード A が維持される。また、小当たり D に当選し、且つ、時短ストックを所持していた場合は、電サボ有り状態の設定がクリアされて電サボ無し状態に設定されることにより、時短ストックが消化（消費）されて電サボ有り状態が付与される。ただし、時短ストック（即ち、時短図柄当選）に基づく時短状態は、普通図柄の状態を変更することなく電サボ有り状態に設定するものであるため、普通図柄の高確率状態が維持されたまま電サボ有り状態が付与される結果、確変モード A が維持される。更に、確変モード A において時短図柄当選が発生した場合は、時短ストックが発生し、状態は変更されない。即ち、確変モード A が維持される。なお、本第 55 制御例では、時短図柄当選に基づく時短ストックを 1 個のみ所持可能に構成している。

## 【 5 8 1 0 】

次に、確変モード B における大当たり当選以外の契機に基づく状態の移行方法について説明する。図 1 9 2 0 に示した通り、確変モード B から他の状態には、小当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図 1 9 2 0 に示した通り、確変モード B において小当たり B 5 8 , D 5 8 のいずれかに当選すると、電サポ有り状態の設定がクリアされて電サポ無し状態に設定されることにより、潜確モード A へと移行する。一方で、小当たり A 5 8 , C 5 8 に当選した場合は、何らの時短状態の設定もクリアされずに確変モード B が継続する。なお、確変モード B は普通図柄の低確率状態に設定されるため、特別図柄の抽選が実行されても時短図柄当選が発生することはない。

## 【 5 8 1 1 】

このように、確変モード A においては、時短ストックが無い状態で小当たり A 5 8 , D 5 8 に当選することで、有利度合いが低い潜確モードへと移行する一方で、確変モード B においては、小当たり B 5 8 , D 5 8 に当選することで有利度合いが低い潜確モードへと移行する構成としている。ここで、小当たりに当選した場合に小当たり A 5 8 , D 5 8 のいずれかが決定される割合は合算で 9 5 % であるのに対し、小当たり B 5 8 , D 5 8 が決定される割合は合算で 5 % である。即ち、確変モード A では、時短ストックを所持していない状態で小当たりに当選した場合に 9 5 % の割合で左打ち遊技を行わなければならない不利な潜確モードへと移行する一方で、確変モード B では、小当たりに当選したとしても、5 % の割合でしか不利な潜確モードへと移行しないため、確変モード A に比較して、確変モード B は大幅に有利度合いが高くなる。よって、確変モード B へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。即ち、先に時短図柄当選を発生させて時短ストックを獲得し、その後に小当たり A 5 8 に当選することを強く期待させることができる。なお、小当たり C 5 8 に当選した場合は、時短ストックの有無にかかわらず有利な確変モード B へと移行するが、小当たりに当選した場合の 1 % でしか決定されない極めて稀な小当たり種別であるため、確変モード B へと移行する場合のほとんどは、時短ストックを所持した状態で小当たり A 5 8 に当選するケースである。よって、確変モード A において、小当たりに当選するよりも先に時短ストックを獲得することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

## 【 5 8 1 2 】

次に、図 1 9 2 0 の下側を参照して、潜確モードにおける状態の移行方法について説明する。図 1 9 2 0 の下側に示した通り、特別図柄の高確率状態、且つ、電サポ無し状態に設定され、左打ちによって第 1 特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある潜確モードは、普通図柄の低確率状態に設定される潜確モード A と、普通図柄の高確率状態に設定される潜確モード B と、の 2 種類の状態で構成されている。図 1 9 2 0 の下側に示した通り、潜確モード A から他の状態へは、大当たりに当選する以外に他の状態へと移行する可能性が無い。よって、大当たりに当選するまで不利な左打ちにより遊技を行う必要がある比較的不利な状態を形成する。これに対し、潜確モード B では、大当たりに当選した場合の他に、時短図柄当選が発生した場合に他の状態へと移行する可能性がある。より具体的には、図 1 9 2 0 に示した通り、潜確モード B において時短図柄当選が発生すると、特別図柄の高確率状態および普通図柄の高確率状態が維持されたままサポ有り状態 ( 1 0 0 0 0 回 ) が付与されることにより、確変モード A へと移行する。このため、時短図柄当選により有利度合いが高い確変モード A へと移行する分、潜確モード B は潜確モード A よりも有利度合いが高い状態となる。

## 【 5 8 1 3 】

次に、図 1 9 2 1 を参照して、時短モードにおける状態の移行方法について説明する。図 1 9 2 1 に示した通り、特別図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定され、右打ちによって第 2 特別図柄の抽選により遊技を進行することができる時短モードは、普通図柄の高確率状態に設定される時短モード A と、普通図柄の低確率状態に設定される時短モード B と、の 2 種類の状態で構成されている。図 1 9 2 1 に示した通り、時短モード A から他の状態へは、大当たりに当選した場合の他に、小当たりに当選した場合、および時

10

20

30

40

50

短回数（１００回）を消化した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図１９２１に示した通り、時短モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＡ５８に決定されると、普通図柄の高確率状態、および電サボ有り状態の設定がいずれもクリアされる。このため、時短ストックを所持している場合は、時短状態の終了を契機として時短ストックが消費され、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態が設定されることにより、状態が時短モードＢに変更される。これに対して、小当たりＡ５８の当選時点で時短ストックを所持していなかった場合は、特別図柄の高確率状態のみが維持されたまま、時短状態の設定が全てクリアされた状態となるため、通常モードＡへと移行する。即ち、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な遊技状態を形成する。

#### 【５８１４】

10

また、時短モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＣ５８に決定されると、普通図柄の高確率状態の設定のみがクリアされて普通図柄の低確率状態に設定される結果、時短ストックの有無にかかわらず、有利度合いが高い（時短状態の設定が小当たりでクリアされ難いため時短モードＡよりも長く継続し易い）時短モードＢへと移行する。更に、時短モードＡにおいて小当たりに当選し、小当たり種別が小当たりＤ５８に決定されると、電サボ有り状態の設定のみがクリアされるため、時短ストックを所持していなければ、通常モードＢへと移行する。即ち、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な状態に移行する。これらに対し、時短モードＡにおいて小当たりＢに当選した場合は、時短状態の設定が何らクリアされることがないため、時短モードＡが維持される。また、小当たりＤに当選し、且つ、時短ストックを所持していた場合は、電サボ有り状態の設定がクリアされて電サボ無し状態に設定されることにより、時短ストックが消化（消費）されて電サボ有り状態が付与される。ただし、時短ストック（即ち、時短図柄当選）に基づく時短状態は、普通図柄の状態を変更することなく電サボ有り状態に設定するものであるため、普通図柄の高確率状態が維持されたまま電サボ有り状態が付与される結果、確変モードＡが維持される。また、大当たり終了時に設定された時短回数（１００回）を消化した場合は、時短状態の設定が全てクリアされる結果、通常モードＡへと移行する。更に、時短モードＡにおいて時短図柄当選が発生した場合は、時短ストックが発生し、状態は変更されない。即ち、時短モードＡが維持される。

20

#### 【５８１５】

次に、時短モードＢにおける大当たり当選以外の契機に基づく状態の移行方法について説明する。図１９２１に示した通り、時短モードＢから他の状態には、大当たり当選を除くと、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図１９２１に示した通り、時短モードＢにおいて小当たりＢ５８，Ｄ５８のいずれかに当選すると、電サボ有り状態の設定がクリアされて電サボ無し状態に設定されることにより、通常モードＡへと移行する。また、大当たり終了時に設定された時短回数（１００回）を消化した場合は、時短状態の設定が全てクリアされる結果、通常モードＡへと移行する。一方で、小当たりＡ５８，Ｃ５８に当選した場合は、何らの時短状態の設定もクリアされずに確変モードＢが継続する。なお、時短モードＢは普通図柄の低確率状態に設定されるため、特別図柄の抽選が実行されても時短図柄当選が発生することはない。

30

40

#### 【５８１６】

このように、時短モードＡにおいては、時短ストックが無い状態で小当たりＡ５８，Ｄ５８に当選することで、有利度合いが低い通常モードへと移行する一方で、時短モードＢにおいては、小当たりＢ５８，Ｄ５８に当選することで有利度合いが低い通常モードへと移行する構成としている。ここで、小当たりに当選した場合に小当たりＡ５８，Ｄ５８のいずれかが決定される割合は合算で９５％であるのに対し、小当たりＢ５８，Ｄ５８が決定される割合は合算で５％である。即ち、時短モードＡでは、時短ストックを所持していない状態で小当たりに当選した場合に９５％の割合で左打ち遊技を行わなければならない不利な通常モードへと移行する一方で、時短モードＢでは、小当たりに当選したとしても、５％の割合でしか不利な通常モードへと移行しないため、時短モードＡに比較して、時

50

短モード B は大幅に有利度合いが高くなる。よって、時短モード B へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。即ち、先に時短図柄当選を発生させて時短ストックを獲得し、その後に小当たり A 5 8 に当選することを強く期待させることができる。なお、小当たり C 5 8 に当選した場合は、時短ストックの有無にかかわらず有利な時短モード B へと移行するが、小当たりに当選した場合の 1 % でしか決定されない極めて稀な小当たり種別であるため、時短モード B へと移行する場合のほとんどは、時短ストックを所持した状態で小当たり A 5 8 に当選するケースである。よって、時短モード A において、小当たりに当選するよりも先に時短ストックを獲得することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 5 8 1 7 】

10

< 第 5 5 制御例における電氣的構成 >

次に、図 1 9 1 9 ( a ) を参照して、本第 5 5 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 1 9 1 9 ( a ) は、本第 5 5 制御例における ROM 2 0 2 の構成を示すブロック図である。図 1 9 1 9 ( a ) に示した通り、本第 5 5 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 5 1 制御例における ROM 2 0 2 の構成 ( 図 1 8 5 7 ( a ) 参照 ) に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 m a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 r a が設けられている点、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 m d に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 r d が設けられている点、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 m f に代えて時短当たり乱数テーブル 2 0 2 r f が設けられている点、小当たり乱数テーブル 2 0 2 r g が追加されている点、および小当たり種別選択テーブル 2 0 2 r h が追加されている点である。その他の構成については上述した第 5 1 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。また、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 m d に関しては、第 5 1 制御例における大当たり A 5 4 ~ C 5 4 を、大当たり A 5 8 ~ C 5 8 と名称の変更のみを行っており、各大当たり種別の振り分けや動作については第 5 1 制御例と同一であるため、その図示および詳細な説明については省略する。

20

#### 【 5 8 1 8 】

まず、図 1 9 2 0 ( a ) を参照して、本第 5 5 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 r a の詳細について説明する。図 1 9 2 0 ( a ) は、本第 5 5 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 r a の規定内容を示した図である。図 1 9 2 0 ( a ) に示した通り、本第 5 5 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a r には、大当たりと判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) の範囲として、特別図柄の低確率状態に対して「 0 ~ 2 」の 3 個の乱数値 ( カウンタ値 ) 対応付けて規定され、特別図柄の高確率状態に対して「 0 ~ 3 」の 4 個の乱数値が対応付けられている。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「 0 ~ 8 9 9 」の 9 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、大当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が低確率状態で 3 個、高確率状態で 4 個であるので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は  $1 / 300$  (  $3 / 900$  ) であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は  $1 / 225$  (  $4 / 900$  ) である。即ち、上述した第 5 1 制御例に比較して、特別図柄の高確率状態と特別図柄の低確率状態とで、大当たり確率の差が少なくなるように構成されている。このため、特別図柄の高確率状態であっても大当たりに当選するまでに比較的多くの抽選回数を要し易くなっており、確変大当たりに当選して確変モード A に移行したとしても、時短状態が終了され難い確変モード B へと移行させなければ、大当たりに当選するよりも前に潜確モードへと転落してしまう可能性が高くなる。よって、確変モード A や時短モード A が設定された場合に、小当たりに当選するよりも前に時短ストックが発生することを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

#### 【 5 8 1 9 】

次に、図 1 9 2 0 ( b ) を参照して、本第 5 5 制御例における時短当たり乱数テーブル 2 0 2 r f の詳細について説明する。図 1 9 2 0 ( b ) は、本第 5 5 制御例における時短

50

当たり乱数テーブル 202rf の規定内容を示した図である。図 1920 (b) に示した通り、本第 55 制御例における時短当たり乱数テーブル 202af には、普通図柄の高確率状態において時短図柄当選と判定される乱数値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) の範囲として、「4 ~ 21」の 18 個の乱数値 (カウンタ値) 対応付けて規定されている。第 1 当たり乱数カウンタ C1 の取り得る「0 ~ 899」の 900 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、時短図柄当選と判定される乱数値 (カウンタ値) の個数が 18 個であるので、普通図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に時短図柄当選と判定される確率は  $1/50$  ( $18/900$ ) である。一方、図 1920 (b) に示した通り、普通図柄の低確率状態には、時短図柄当選と判定される乱数値が対応付けられていない。よって、普通図柄の低確率状態において時短図柄当選は発生し得ない。次に、図 1920 (c) を参照して、本第 55 制御例における小当たり乱数テーブル 202rg の詳細について説明する。図 1920 (c) は、本第 55 制御例における小当たり乱数テーブル 202rg の規定内容を示した図である。図 1920 (c) に示した通り、本第 55 制御例における小当たり乱数テーブル 202ag には、第 1 特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値が対応付けられていない一方で、第 2 特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値として、「22 ~ 39」の 18 個の乱数値が対応付けて規定されている。よって、第 1 特別図柄の抽選が実行されても小当たりに当選し得ないが、第 2 特別図柄の抽選では、 $1/50$  ( $18/900$ ) の確率で小当たりに当選する。次に、図 1921 を参照して、本第 55 制御例における小当たり種別選択テーブル 202rh の詳細について説明する。図 1921 は、本第 55 制御例における小当たり種別選択テーブル 202rh の規定内容を示した図である。特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、この小当たり種別選択テーブル 202rh を参照して小当たり種別が決定される。

10

20

30

40

#### 【5820】

図 1921 に示した通り、本第 55 制御例における小当たり種別選択テーブル 202rh には、小当たり種別として小当たり A58 ~ D58 の 4 種類の小当たり種別が規定されている。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C2 の値が「0 ~ 93」の範囲に対して、「小当たり A58」が対応付けて規定され、第 1 当たり乱数カウンタ C2 の値が「94 ~ 97」の範囲に対して、「小当たり B58」が対応付けて規定され、第 1 当たり乱数カウンタ C2 の値「98」に対して、「小当たり C58」が対応付けて規定され、第 1 当たり乱数カウンタ C2 の値「99」に対して、「小当たり D58」が対応付けて規定されている。第 1 当たり種別カウンタ C2 の取り得る「0 ~ 99」の 100 個の乱数値のうち、小当たり A58, B58, C58, D58 に対応付けられている乱数値の個数がそれぞれ 94 個、4 個、1 個、1 個であるため、小当たり当選時に小当たり A58 が決定される割合は 94% ( $94/100$ ) であり、小当たり B58 が決定される割合は 4% ( $4/100$ ) であり、小当たり C58, D58 が決定される割合はそれぞれ 1% ( $1/100$ ) である。小当たり A58 は、普通図柄の高確率状態、且つ、サポ有り状態においてのみ、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりであり、確変モード A において当選すると、時短ストックを保持していないことを条件として、不利な左打ち遊技となる潜確モード A へと移行される。また、時短モード A において当選すると、時短ストックを保持していないことを条件として、不利な左打ち遊技となる通常モード A へと移行される。これに対し、時短ストックを所持した状態で小当たり A58 に当選した場合は、確変モード A においては有利な確変モード B へと移行し、時短モード A においては有利な時短モード B へと移行する。つまり、小当たり A58 は、確変モード A および時短モード A において時短ストックを所持している状況下では望ましい小当たり種別である一方で、時短ストックを所持していない状況下では望ましくない小当たり種別である。なお、確変モード A でも時短モード A でもない状態で当選した場合は、当選時の状態が維持される。

#### 【5821】

小当たり B58 は、普通図柄の低確率状態、且つ、サポ有り状態においてのみ、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりであり、確変モード B において当選すると、不利な左打ち遊技となる潜確モード A へと移行される。また、時短モード B において当選す

50



ると、不利な左打ち遊技となる通常モード A へと移行される。一方、確変モード B でも時短モード B でもない状態で当選した場合は、当選時の状態が維持される。小当たり C 5 8 は、当選時の状態によらず、普通図柄の高確率状態の設定のみをクリアする小当たり種別である。即ち、確変モード A において小当たり C 5 8 に当選すると、サポ有り状態を維持したまま普通図柄の低確率状態に設定されることにより、有利度合いが高い確変モード B へと移行する。また、時短モード A において小当たり C 5 8 に当選すると、サポ有り状態を維持したまま普通図柄の低確率状態に設定されることにより、有利度合いが高い時短モード B へと移行する。なお、普通図柄の高確率状態に設定される通常モード B や潜確モード B では、左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態となり、小当たりに当選することがほぼないため、小当たり C に当選して普通図柄の高確率状態がクリアされることもほぼない。小当たり D 5 8 は、当選時の状態によらず、電サポ有り状態の設定のみをクリアする小当たり種別である。即ち、確変モード A において小当たり D 5 8 に当選すると、普通図柄の高確率状態を維持したままサポ無し状態に設定されることにより、時短ストックを所持していないことを条件として、有利度合いが低い潜確モード B へと移行する。同様に、確変モード B において小当たり D 5 8 に当選すると、有利度合いが低い潜確モード A へと移行し、時短モード A において小当たり D 5 8 に当選すると、有利度合いが低い通常モード B へと移行し、時短モード B において小当たり D 5 8 に当選すると、有利度合いが低い通常モード A へと移行する。

10

#### 【 5 8 2 2 】

このように、本第 5 5 制御例では、時短状態の設定の一部のみをクリアする小当たり種別と、全ての設定をクリアする小当たり種別とを設ける構成としているので、状態を従来よりも増加させることができ、より複雑なゲームフローを実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 1 9 2 5 ( b ) を参照して、本第 5 5 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 1 9 2 5 ( b ) は、本第 5 5 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 1 9 2 5 ( b ) に示した通り、本第 5 5 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 5 1 制御例における R A M 2 0 3 の構成 ( 図 1 8 5 7 ( b ) 参照 ) に対して、普図高確フラグ 2 0 3 r a 、および電サポフラグ 2 0 3 r b が追加されている点で相違している。普図高確フラグ 2 0 3 r a は、普通図柄の高確率状態であるか否かを示すフラグであり、オンであれば普通図柄の高確率状態であることを示し、オフであれば普通図柄の低確率状態であることを示す。普通図柄の抽選が実行される場合は、この普図高確フラグ 2 0 3 r a が参照されて普通図柄の高確率状態であるか否かが判別され、普通図柄の高確率状態であれば高確率状態用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 j c が参照されて普通図柄の抽選が実行される一方で、普通図柄の低確率状態であれば低確率状態用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 j c が参照されて普通図柄の抽選が実行される。

20

30

#### 【 5 8 2 3 】

電サポフラグ 2 0 3 r b は、電サポ有り状態であるか否かを示すフラグであり、オンであれば電サポ有り状態であることを示し、オフであれば電サポ無し状態であることを示す。普通図柄の抽選が実行される場合は、この電サポフラグ 2 0 3 r b が参照されて電サポ有り状態であるか否かが判別され、電サポ有り状態であれば普通図柄の変動時間が 2 秒間に設定される一方で、電サポ無し状態であれば普通図柄の変動時間が 2 0 秒に設定される。また、普通図柄の当たりが開始される場合もこの電サポフラグ 2 0 3 r b が参照され、電サポ有り状態であれば、電動役物 6 4 0 a の開放期間および開放回数が 1 秒間 × 3 回に設定される一方で、電サポ無し状態であれば、電動役物 6 4 0 a の開放期間および開放回数が 0 . 1 秒間 × 1 回に設定される。これにより、電サポ有り状態では、右打ちを行うことで第 2 入球口 6 4 0 へと容易に遊技球を入球させることができる有利な状態を形成する一方で、電サポ無し状態では右打ちを行っても第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが極めて困難となり、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な状態を形成する。次に、図 1 9 2 8 ( a ) を参照して、本第 5 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 1 9 2 8 ( b ) は、本第 5 5

40

50



制御例におけるROM 222の構成を示したブロック図である。図1928(b)に示した通り、本第55制御例におけるROM 222は、上述した第51制御例（および第47制御例）におけるROM 222の構成（図1768(a)参照）に対して、状態示唆演出選択テーブル222raが追加されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第51制御例におけるROM 222と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。状態示唆演出選択テーブル222raは、サボ有り状態において変動パターンコマンドを受診した場合に、変動表示態様として状態示唆演出を伴う変動表示態様を設定するか否かの判定を行うために参照されるデータテーブルである。この状態示唆演出選択テーブル222raの詳細について、図1929を参照して説明する。

【5824】

10

図1929は、この状態示唆演出選択テーブル222raの規定内容を示した図である。図1929に示した通り、この状態示唆演出選択テーブル222raには、状態に応じて、状態示唆演出の種別と、当該種別を実行すると判定される演出カウンタ223fの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図1929に示した通り、普通図柄の高確率状態、且つ、時短ストックを所持していない電サボ有り状態（即ち、確変モードA、時短モードAのいずれか）では、特別図柄の高確率状態であるか否かによらず、演出カウンタ223fの値「0」に対して、時短ストック示唆演出（図1920(b)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「1, 2」の範囲に対して、高継続示唆演出（図1921(a)参照）が対応付けて規定されている。演出カウンタ223fは、「0～99」の100個の値を取り得るので、確変モードAや時短モードAにおいて、時短ストックを所持していない状況下では、1/100の確率で時短ストック示唆演出が実行され、1/50（2/100）の確率で高継続示唆演出が実行される。また、図1929に示した通り、普通図柄の高確率状態、且つ、時短ストックを所持していない電サボ有り状態のうち、特別図柄の高確率状態（確変モードA）では、演出カウンタ223fの値が「3～8」の範囲に対して、特別図柄の高確率状態である期待度が高くなる確変示唆演出（図示せず）が対応付けて規定されている一方で、特別図柄の低確率状態（時短モードA）では、演出カウンタ223fの値が「3～6」の範囲に対して、確変示唆演出が対応付けて規定されている。即ち、確変モードAにおいては、6/100の確率で確変示唆演出が実行され、時短モードAにおいては、1/25（4/100）の確率で確変示唆演出が実行される。つまり、特別図柄の高確率状態の方が、特別図柄の低確率状態よりも、確変示唆演出が1.5倍実行され易くなるように構成されている。

20

30

【5825】

また、図1929に示した通り、普通図柄の高確率状態、且つ、時短ストックを所持している電サボ有り状態（即ち、確変モードA、時短モードAのいずれか）では、特別図柄の高確率状態であるか否かによらず、演出カウンタ223fの値が「0～4」の範囲に対して、時短ストック示唆演出（図1920(b)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「5, 6」の範囲に対して、高継続示唆演出（図1921(a)参照）が対応付けて規定されている。よって、確変モードAや時短モードAにおいて、時短ストックを所持している状況下では、1/20（5/100）の確率で時短ストック示唆演出が実行され、1/50（2/100）の確率で高継続示唆演出が実行される。即ち、時短ストックを所持している状況下では、時短ストックを所持していない状況下に対して時短ストック示唆演出の実行確率が5倍になるため、時短ストック示唆演出が実行されることにより、時短ストックを所持していることに対する期待間を向上させることができる。また、図1929に示した通り、普通図柄の高確率状態、且つ、時短ストックを所持している電サボ有り状態のうち、特別図柄の高確率状態（確変モードA）では、演出カウンタ223fの値が「7～12」の範囲に対して、確変示唆演出（図示せず）が対応付けて規定されている一方で、特別図柄の低確率状態（時短モードA）では、演出カウンタ223fの値が「7～10」の範囲に対して、確変示唆演出が対応付けて規定されている。即ち、確変モードAにおいては、6/100の確率で確変示唆演出が実行され、時短モードAにおいては、1/25（4/100）の確率で確変示唆演出が実行される。つまり、特

40

50

別図柄の高確率状態の方が、特別図柄の低確率状態よりも、確変示唆演出が1.5倍実行され易くなるように構成されている。

#### 【5826】

また、図1929に示した通り、普通図柄の低確率状態に設定される電サボ有り状態（即ち、確変モードB、時短モードBのいずれか）では、特別図柄の高確率状態であるか否かによらず、演出カウンタ223fの値が「0, 1」の範囲に対して、時短ストック示唆演出（図1920（b）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「2～11」の範囲に対して、高継続示唆演出（図1921（a）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値「12」に対して、高継続確定演出（図1921（b）参照）が対応付けて規定されている。よって、確変モードBや時短モードBにおいては、1/50（2/100）の確率で時短ストック示唆演出が実行され、1/10（10/100）の確率で高継続示唆演出が実行され、1/100の確率で高継続確定演出が実行される。即ち、確変モードBや時短モードBでは、時短ストックを所持していない確変モードAや時短モードBよりは時短ストック示唆演出の実行確率が高くなるが、時短ストックを所持している確変モードAや時短モードBよりも時短ストック示唆演出の実行確率が低くなるように構成している。また、確変モードBや時短モードBでは、確変モードAや時短モードAに対して、高継続示唆演出の実行確率が5倍に跳ね上がるように構成している。これにより、高継続示唆演出が実行された場合に、有利な確変モードBまたは時短モードBへと移行済みである期待間を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。更に、普通図柄の低確率状態においてのみ、高継続確定演出が実行され得る構成としているので、高継続確定演出が実行された場合に、有利度合いが高い確変モードB、若しくは時短モードBであると遊技者に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【5827】

また、図1929に示した通り、普通図柄の低確率状態に設定された電サボ有り状態のうち、特別図柄の高確率状態（確変モードB）では、演出カウンタ223fの値が「13～18」の範囲に対して、確変示唆演出（図示せず）が対応付けて規定されている一方で、特別図柄の低確率状態（時短モードB）では、演出カウンタ223fの値が「13～16」の範囲に対して、確変示唆演出が対応付けて規定されている。即ち、確変モードBにおいては、6/100の確率で確変示唆演出が実行され、時短モードBにおいては、1/25（4/100）の確率で確変示唆演出が実行される。つまり、特別図柄の高確率状態の方が、特別図柄の低確率状態よりも、確変示唆演出が1.5倍実行され易くなるように構成されている。このように、本第55制御例では、大当たりが終了してから電サボ有り状態が終了するまでの間において、演出態様を共通化しつつ、状況に応じて各種状態示唆演出の実行確率を異ならせる構成としている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態に設定されているのか否かや、特別図柄の高確率状態に設定されているのか否か、時短ストックの有無等を、各種状態示唆演出の発生状況から遊技者に予測させる遊技性を実現することができる。よって、電サボ有り状態が継続している間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図1925（b）を参照して、本第55制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図1925（b）は、本第55制御例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図1925（b）に示した通り、本第55制御例におけるRAM223は、上述した第51制御例におけるRAM223の構成（図1860参照）に対して、従普図高確フラグ223ra、および従電サボフラグ223rbが追加されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第51制御例におけるRAM223と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【5828】

従普図高確フラグ223raは、普通図柄の高確率状態であるか否かを示すフラグであり、上述した主制御装置110の普図高確フラグ203raと同様に、普通図柄の高確率

状態であればオンに設定され、普通図柄の低確率状態であればオフに設定される。また、従電サポフラグ 2 2 3 r b は、電サポ有り状態であるか否かを示すフラグであり、上述した主制御装置 1 1 0 の電サポフラグ 2 0 3 r b と同様に、電サポ有り状態であればオンに設定され、電サポ無し状態であればオフに設定される。

#### 【 5 8 2 9 】

< 第 5 5 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 9 3 0 から図 1 9 3 4 を参照して、本第 5 5 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 9 3 0 を参照して、本第 5 5 制御例における時短抽選処理の詳細について説明する。この時短抽選処理 ( S 8 0 1 2 L ) は、上述した第 5 1 制御例における時短抽選処理 ( 図 1 8 6 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、時短抽選処理 ( 図 1 8 6 2 参照 ) と同様に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の場合に時短図柄抽選等を実行するための処理である。図 1 9 3 0 は、この時短抽選処理を示すフローチャートである。この第 5 5 制御例における時短抽選処理 ( 図 1 9 3 0 参照 ) のうち、 S 8 1 0 1 L , S 8 1 0 5 L 、および S 8 1 0 6 L の各処理では、それぞれ第 5 1 制御例における時短抽選処理 ( 図 1 8 6 2 参照 ) の S 8 1 0 1 L , S 8 1 0 5 L 、および S 8 1 0 6 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 5 5 制御例における時短抽選処理 ( 図 1 9 3 0 参照 ) では、 S 8 1 0 1 L の処理が終了すると、次いで、普通図柄の高確率状態であるか ( 即ち、普図高確フラグ 2 0 3 r a がオンであるか ) 否かを判別し ( S 8 1 1 1 L ) 、普通図柄の高確率状態である ( 即ち、普図高確フラグ 2 0 3 r a がオンである ) と判別した場合は ( S 8 1 1 1 L : Y e s ) 、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 r f ( 図 1 9 2 6 ( b ) 参照 ) を参照して時短図柄の抽選結果を取得し ( S 8 1 1 2 L ) 、抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別する ( S 8 1 1 3 L ) 。 S 8 1 1 3 L の処理において、今回の時短図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は ( S 8 1 1 3 L : Y e s ) 、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値に 1 0 0 0 0 を上書きして ( S 8 1 1 4 L ) 、処理を S 8 1 0 5 L へと移行する。一方、 S 8 1 1 3 L の処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は ( S 8 1 1 3 L : N o ) 、処理を S 8 1 1 5 L へと移行する。

#### 【 5 8 3 0 】

これらに対し、 S 8 1 1 1 L の処理において、普通図柄の高確率状態ではない ( 普通図柄の低確率状態である ) と判別した場合は、時短図柄抽選を実行せずに、小当たり抽選を行うための S 8 1 1 5 L ~ S 8 1 1 8 L の各処理を実行する。具体的には、小当たり乱数テーブル 2 0 2 r g ( 図 1 9 2 6 ( c ) 参照 ) を参照して小当たり抽選を実行し ( S 8 1 1 5 L ) 、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別する ( S 8 1 1 6 L ) 。 S 8 1 1 6 L の処理において、小当たり当選であると判別した場合は ( S 8 1 1 6 L : Y e s ) 、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 r h ( 図 1 9 2 7 参照 ) を参照して小当たり種別を決定し ( S 8 1 1 7 L ) 、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットして ( S 8 1 1 8 L ) 、本処理を終了する。一方、 S 8 1 1 6 L の処理において、 S 8 1 1 5 L の処理による小当たり抽選の結果が小当たり当選ではない ( 即ち、完全外れである ) と判別した場合は ( S 8 1 1 6 L : N o ) 、処理を S 8 1 0 6 L へと移行する。この時短抽選処理 ( 図 1 9 3 0 参照 ) を実行することにより、普通図柄の高確率状態においてのみ、時短図柄抽選を実行することができる。次に、図 1 9 3 1 を参照して、本第 5 5 制御例における更新処理 ( S 2 1 1 L ) の詳細について説明する。この更新処理 ( S 2 1 1 L ) は、上述した第 5 1 制御例 ( および第 4 7 制御例 ) における更新処理 ( 図 1 7 7 6 参照 ) に代えて実行される処理であり、更新処理 ( 図 1 7 7 6 参照 ) と同様に、遊技状態を更新するための処理である。図 1 9 3 1 は、この更新処理 ( S 2 1 1 L ) を示すフローチャートである。

#### 【 5 8 3 1 】

この第 5 5 制御例における更新処理 ( 図 1 9 3 1 参照 ) のうち、 S 8 3 0 1 ~ S 8 3 0 4 の各処理では、それぞれ第 5 1 制御例 ( および第 4 7 制御例 ) における更新処理の S 8 3 0 1 ~ S 8 3 0 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 5 5 制御例における

更新処理（図 1 9 3 1 参照）では、S 8 3 0 1 の処理において確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 ではないと判別されるか、または S 8 3 0 2 の処理が終了した場合に、小当たり当選に基づいて時短状態の設定の一部又は全部をクリアするか否かを判別するための小当たり時短更新処理を実行して（S 8 3 7 1 H）、処理を S 8 3 0 3 へと移行する。この小当たり時短更新処理（S 8 3 7 1 H）の詳細については、図 1 9 3 2 を参照して後述する。また、本第 5 5 制御例における更新処理（図 1 9 3 1 参照）では、S 8 3 0 4 の処理が終了すると、次いで、S 8 3 0 4 の処理により減算後の時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 になったか否かを判別し（S 8 3 7 2 H）、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 になっていれば（S 8 3 7 2 H：Y e s）、普図高確フラグ 2 0 3 r a、および電サポフラグ 2 0 3 r b を共にオフに設定することで時短状態の設定を全てクリアして（S 8 3 7 3 H）、処理を S 8 3 7 4 H へと移行する。一方、S 8 3 7 2 H の処理において、減算後の時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 になっていないと判別した場合は（S 8 3 7 2 H：N o）、S 8 3 7 3 H の処理をスキップして、処理を S 8 3 7 4 H へと移行する。

10

#### 【 5 8 3 2 】

S 8 3 7 4 H の処理では、遊技状態が変更されたか否かを判別し（S 8 3 7 4 H）、遊技状態が変更されたと判別した場合は（S 8 3 7 4 H：Y e s）、確変カウンタ 2 0 3 i の値と、普図高確フラグ 2 0 3 r a の状態と、電サポフラグ 2 0 3 r b の状態と、に対応する遊技状態を示すデータを遊技状態格納エリア 2 0 3 g に設定して（S 8 3 7 5 H）、処理を S 8 3 7 6 H へと移行する。これに対し、S 8 3 7 4 H の処理において、遊技状態が変更されていないと判別された場合は（S 8 3 7 4 H：N o）、S 8 3 7 5 H の処理をスキップして、処理を S 8 3 7 6 H へと移行する。S 8 3 7 6 H の処理では、確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値、普図高確フラグ 2 0 3 r a の状態、および電サポフラグ 2 0 3 r b の状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知するための状態コマンドを設定して（S 8 3 7 6 H）、本処理を終了する。次いで、図 1 9 3 2 を参照して、上述した小当たり時短更新処理（S 8 3 7 1 H）の詳細について説明する。図 1 9 3 2 は、この小当たり時短更新処理（S 8 3 7 1 H）を示すフローチャートである。この小当たり時短更新処理（S 8 3 7 1 H）が実行されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値（1 以上の値）であるか否かを判別し（S 8 3 8 1 H）、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であれば（S 8 3 8 1 H：N o）、時短状態の設定が小当たりによってクリアされる可能性がないため、そのまま本処理を終了する。

20

30

#### 【 5 8 3 3 】

一方、S 8 3 8 1 H の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値（1 以上の値）であると判別した場合は（S 8 3 8 1 H：Y e s）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たり A 5 8 であるか否かを判別し（S 8 3 8 2 H）、小当たり A 5 8 であれば（S 8 3 8 2 H：Y e s）、普図高確フラグ 2 0 3 r a、および電サポフラグ 2 0 3 r b が共にオンであるか否かを判別する（S 8 3 8 3 H）。S 8 3 8 3 H の処理において、普図高確フラグ 2 0 3 r a、および電サポフラグ 2 0 3 r b が共にオンであると判別した場合は、確変モード A、または時短モード A において、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たり当選したことを意味するため、普図高確フラグ 2 0 3 r a、および電サポフラグ 2 0 3 r b を共にオフに設定して（S 8 3 8 4 H）、処理を S 8 3 9 1 H へと移行する。これに対し、S 8 3 8 3 H の処理において、普図高確フラグ 2 0 3 r a と電サポフラグ 2 0 3 r b とのうち少なくとも一方がオフであると判別した場合は（S 8 3 8 3 H：Y e s）、小当たり A 5 8 によって時短状態の設定をクリアする対象の状態ではないことを意味するため、S 8 3 8 4 H の処理をスキップして、処理を S 8 3 9 1 H へと移行する。

40

#### 【 5 8 3 4 】

一方、S 8 3 8 2 H の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たり A 5 8 ではないと判別した場合は（S 8 3 8 2 H：N o）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たり B 5 8 であるか否かを判別し（S 8 3 8 5 H）、小当たり B 5 8 であれば（S 8 3 8 5 H：Y e s）、普図高確フラグ 2 0 3 r a がオフで、且つ、電サポフラグ 2 0 3 r b

50

がオンであるか否かを判別する (S 8 3 8 6 H)。S 8 3 8 6 H の処理において、普図高確フラグ 2 0 3 r a がオフで、且つ、電サポフラグ 2 0 3 r b がオンであると判別した場合は、確変モード B、または時短モード B において、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりに当選したことを意味するため、電サポフラグ 2 0 3 r b をオフに設定して (S 8 3 8 7 H)、処理を S 8 3 9 1 H へと移行する。一方で、S 8 3 8 6 H の処理において、普図高確フラグ 2 0 3 r a がオフで、且つ、電サポフラグ 2 0 3 r b がオンの組み合わせではないと判別した場合は (S 8 3 8 6 H : N o)、小当たり B 5 8 によって時短状態の設定をクリアする対象の状態ではないことを意味するため、S 8 3 8 7 H の処理をスキップして、処理を S 8 3 9 1 H へと移行する。一方、S 8 3 8 5 H の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たり B 5 8 ではないと判別した場合は (S 8 3 8 5 H : N o)、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たり D 5 8 であるか否かを判別し (S 8 3 8 8 H)、小当たり D 5 8 であれば (S 8 3 8 8 H : Y e s)、状態によらず電サポ状態の設定をクリアする種別の小当たりに当選したことを意味するため、処理を S 8 3 8 7 H へと移行して電サポフラグ 2 0 3 r b をオフに設定し (S 8 3 8 7 H)、処理を S 8 3 9 1 H へと移行する。一方で、S 8 3 8 8 H の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たり D 5 8 ではないと判別した場合は (S 8 3 8 8 H : N o)、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たり C 5 8 であるか否かを判別し (S 8 3 8 9 H)、小当たり C 5 8 であれば (S 8 3 8 9 H : Y e s)、状態によらず普通図柄の高確率状態の設定をクリアする種別の小当たりに当選したことを意味するため、普図高確フラグ 2 0 3 r a をオフに設定して (S 8 3 9 0 H)、処理を S 8 3 9 1 H へと移行する。

#### 【 5 8 3 5 】

S 8 3 9 1 H の処理では、普図高確フラグ 2 0 3 r a、および電サポフラグ 2 0 3 r b が共にオフに設定されているか否かを判別し (S 8 3 9 1 H)、普図高確フラグ 2 0 3 r a と電サポフラグ 2 0 3 r b とが共にオフであると判別した場合は (S 8 3 9 1 H : Y e s)、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 0 にリセットして (S 8 3 9 2 H)、本処理を終了する。これに対し、S 8 3 9 1 H の処理において、普図高確フラグ 2 0 3 r a、および電サポフラグ 2 0 3 r b のうち少なくとも一方がオンであると判別した場合は (S 8 3 9 1 H : N o)、S 8 3 9 2 H の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この小当たり時短更新処理 (図 1 9 3 2 参照) を実行することにより、時短状態において小当たり当選した場合に、当選時の時短状態の種別、および当選した小当たり種別に応じて設定されている時短状態の設定の一部又は全部をクリアすることができる。これにより、有利度合いが互いに異なる 8 種類の状態 (通常モード A、通常モード B、確変モード A、確変モード B、潜確モード A、潜確モード B、時短モード A、時短モード B) を形成することができるので、遊技性を多様化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 1 9 3 3 を参照して、本第 5 5 制御例における時短設定処理 (S 2 1 2 L) の詳細について説明する。この時短設定処理 (S 2 1 2 L) は、上述した第 5 1 制御例における時短設定処理 (図 1 8 6 3 参照) に代えて実行される処理であり、時短設定処理 (図 1 8 6 3 参照) と同様に、大当たり以外の設定契機に基づいて時短状態を設定するための処理である。図 1 9 3 3 は、この時短設定処理 (S 2 1 2 L) を示すフローチャートである。

#### 【 5 8 3 6 】

この第 5 5 制御例における時短設定処理 (図 1 9 3 3 参照) のうち、S 8 4 0 1 H ~ S 8 4 0 3 H、S 8 4 0 5 H、および 8 4 0 2 L の各処理では、それぞれ第 5 1 制御例における時短設定処理 (図 1 8 6 3 参照) の S 8 4 0 1 H ~ S 8 4 0 3 H、S 8 4 0 5 H、および 8 4 0 2 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 5 5 制御例における時短設定処理 (図 1 9 3 3 参照) では、S 8 4 0 3 H の処理が終了すると、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に対して時短モード B を示すデータを設定して (S 8 4 1 1 L)、処理を S 8 4 0 5 H へと移行する。また、本第 5 5 制御例における時短設定処理 (図 1 9 3 3 参照) では、S 8 4 0 1 H の処理において、天井待機フラグ 2 0 3 j b がオフであると判別されるか (S 8 4 0 1 H : N o)、または S 8 4 0 5 H の処理が終了した場合に、次いで、電

サポフラグ 2 0 3 r b がオフであるか否かを判別する ( S 8 4 1 2 L )。 S 8 4 1 2 L の処理において、電サポフラグ 2 0 3 r b がオフでない ( オンである ) と判別した場合は ( S 8 4 1 2 L : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、 S 8 4 1 2 L の処理において、電サポフラグ 2 0 3 r b がオフであると判別した場合は ( S 8 4 1 2 : Y e s )、処理を S 8 4 0 2 L へと移行する。また、本第 5 5 制御例における時短設定処理 ( 図 1 9 3 3 参照 ) では、 S 8 4 0 2 L の処理において待機用時短カウンタ 2 0 3 m a の値が 0 であると判別した場合に ( S 8 4 0 2 L : Y e s )、次いで、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a のカウンタ値を時短カウンタ 2 0 3 h の値にセットすると共に電サポフラグ 2 0 3 r b をオンに設定し ( S 8 4 1 3 L )、待機用時短カウンタ 2 0 3 m a のカウンタ値を 0 にクリアする ( S 8 4 1 4 L )。次いで、確変カウンタ 2 0 3 i の値と、普図高確フラグ 2 0 3 r a の状態と、電サポフラグ 2 0 3 r b の状態と、に対応する遊技状態を示すデータを遊技状態格納エリア 2 0 3 g に設定し ( S 8 4 1 5 L )、確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値、普図高確フラグ 2 0 3 r a の状態、および電サポフラグ 2 0 3 r b の状態を示す状態コマンドを設定して ( S 8 4 1 6 L )、本処理を終了する。

#### 【 5 8 3 7 】

この時短設定処理 ( 図 1 9 3 3 参照 ) を実行することで、上述した更新処理 ( 図 1 9 3 2 参照 ) において電サポ有り状態の設定がクリアされて電サポ無し状態に切り替わっていた場合に、時短ストックを所持していれば、当該時短ストックを消費して 1 0 0 0 0 回のサポ有り状態を設定することができる。よって、特に、確変モード A や時短モード A においてストックを所持した状態で小当たり A 5 8 に当選して時短状態の設定が全てクリアされた場合に、時短ストックを消費して有利度合いが高い確変モード B、または時短モード B を設定することができる。よって、大当たりが終了して確変モード A または時短モード A に設定された場合に、時短ストックを獲得した後で時短状態の設定がクリアされることを遊技者に期待させるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 1 9 3 4 を参照して、本第 5 5 制御例における普通図柄変動処理 ( S 3 1 1 L ) の詳細について説明する。この普通図柄変動処理 ( S 3 3 1 L ) は、上述した第 5 1 制御例 ( および第 4 7 制御例 ) における普通図柄変動処理 ( 図 1 7 7 9 参照 ) に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理 ( 図 1 7 7 9 参照 ) と同様に、第 2 図柄 ( 普通図柄 ) の変動表示や、電動役物 6 4 0 a の開放時間などを制御するための処理である。図 1 9 3 4 は、この普通図柄変動処理 ( S 3 3 1 L ) を示すフローチャートである。この第 5 5 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 1 9 3 4 参照 ) のうち、 S 8 0 1 ~ S 8 0 7 , S 8 1 7 ~ S 8 1 9 , S 8 0 2 H ~ S 8 0 4 H , S 8 0 7 H , S 8 1 0 H , S 8 1 2 H , S 8 1 4 H、および S 8 1 6 H ~ S 8 1 8 H の各処理では、それぞれ第 5 1 制御例 ( および第 4 7 制御例 ) における普通図柄変動処理 ( 図 1 7 7 9 参照 ) の S 8 0 1 ~ S 8 0 7 , S 8 1 7 ~ S 8 1 9 , S 8 0 2 H ~ S 8 0 4 H , S 8 0 7 H , S 8 1 0 H , S 8 1 2 H , S 8 1 4 H、および S 8 1 6 H ~ S 8 1 8 H の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 5 8 3 8 】

また、本第 5 5 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 1 9 3 4 参照 ) では、 S 8 0 7 の処理が終了すると、普図高確フラグ 2 0 3 r a がオンであるか否かを判別し ( S 8 2 1 H )、普図高確フラグ 2 0 3 r a がオンであると判別した場合は ( S 8 2 1 H : Y e s )、処理を S 8 0 2 H へと移行する。これに対し、 S 8 2 1 H の処理において、普図高確フラグ 2 0 3 r a がオフであると判別した場合は ( S 8 2 1 H : N o )、処理を S 8 0 3 H へと移行する。また、本第 5 5 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 1 9 3 4 参照 ) では、 S 8 0 4 H の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に ( S 8 0 4 H : Y e s )、当たり用の第 2 図柄表示装置 8 4 の表示態様を設定して ( S 8 2 2 H )、処理を S 8 2 3 H へと移行する。 S 8 2 3 H の処理では、電サポフラグ 2 0 3 r b がオンであるか否かを判別し ( S 8 2 3 H )、電サポフラグ 2 0 3 r b がオンであると判別した場合は ( S 8 2 3 H : Y e s )、処理を S 8 1 2 H へと移行する。・これに対し、 S 8 2 3 H の処理において、電サポフラグ 2 0 3 r b がオフであると判別

した場合は ( S 8 2 3 H : N o )、処理を S 8 1 4 H へと移行する。また、本第 5 5 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 1 9 3 4 参照 ) では、S 8 1 9 の処理において今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に ( S 8 1 9 : Y e s )、電サポフラグ 2 0 3 r b がオンであるか否かを判別し ( S 8 2 4 H )、電サポフラグ 2 0 3 r b がオンであると判別した場合は ( S 8 2 4 H : Y e s )、処理を S 8 1 6 H へと移行する。これに対し、S 8 2 4 H の処理において、電サポフラグ 2 0 3 r b がオフであると判別した場合は ( S 8 2 4 H : N o )、処理を S 8 1 7 H へと移行する。この普通図柄変動処理 ( 図 1 9 3 4 参照 ) を実行することにより、普図高確フラグ 2 0 3 r a の状態に応じて普通図柄の抽選を実行する際に参照するデータテーブルを切り替えることができる。また、電サポフラグ 2 0 3 r b の状態に応じて、普通図柄の変動時間、および普通図柄の当たり時の電動役物 6 4 0 a の開放パターンを切り替えることができる。

#### 【 5 8 3 9 】

< 第 5 5 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 9 3 5、および図 1 9 3 6 を参照して、本第 5 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 9 3 5 を参照して、本第 5 5 制御例における変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 L ) の詳細について説明する。この変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 L ) は、上述した第 5 1 制御例における変動演出設定処理 ( 図 1 8 6 5 参照 ) に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理 ( 図 1 8 6 5 参照 ) と同様に、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 1 9 3 5 は、この変動表示設定処理 ( S 5 0 1 4 L ) を示すフローチャートである。この第 5 5 制御例における変動表示設定処理 ( 図 1 9 3 5 参照 ) のうち、S 5 1 0 1 H ~ S 5 1 0 6 H、および S 5 1 0 8 H ~ S 5 1 1 7 H の各処理では、それぞれ第 5 1 制御例における変動表示設定処理 ( 図 1 8 6 5 参照 ) の S 5 1 0 1 H ~ S 5 1 0 6 H、および S 5 1 0 8 H ~ S 5 1 1 7 H の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 5 5 制御例における変動表示設定処理 ( 図 1 9 3 5 参照 ) では、S 5 1 0 6 H の処理が終了すると、電サポ無し状態であるか否かを判別し ( S 5 1 2 1 L )、電サポ無し状態であると判別した場合は ( S 5 1 2 1 L : Y e s )、処理を S 5 1 0 8 H へと移行する。これに対し、S 5 1 2 1 L の処理において、電サポ有り状態であると判別した場合は ( S 5 1 2 1 L : N o )、電サポ状態中の演出態様を設定するための電サポ中演出設定処理を実行して ( S 5 1 2 2 L )、本処理を終了する。この電サポ中演出設定処理 ( S 5 1 2 2 L ) の詳細について、図 1 9 3 6 を参照して説明する。

#### 【 5 8 4 0 】

図 1 9 3 6 は、上述した電サポ中演出設定処理 ( S 5 1 2 2 L ) を示すフローチャートである。この電サポ中演出設定処理 ( S 5 1 2 2 L ) では、まず、今回の抽選結果を読み出して ( S 5 1 7 1 L )、読み出した抽選結果が時短図柄当選の抽選結果であるか否かを判別する ( S 5 1 7 2 L )。S 5 1 7 2 L の処理において、時短図柄当選の抽選結果であると判別した場合は ( S 5 1 7 2 : Y e s )、次いで、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオフであるか否かを判別し ( S 5 1 7 3 L )、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオフであると判別した場合は ( S 5 1 7 3 L : Y e s )、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b をオンに設定して ( S 5 1 7 4 L )、処理を S 5 1 7 5 L へと移行する。これに対し、S 5 1 7 2 L の処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合 ( S 5 1 7 2 L : N o )、および S 5 1 7 3 L の処理において、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオンであると判別した場合は ( S 5 1 7 3 L : N o )、S 5 1 7 4 L の処理をスキップして、処理を S 5 1 7 5 L へと移行する。S 5 1 7 5 L の処理では、今回の抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し ( S 5 1 7 5 L )、小当たり当選の抽選結果であると判別した場合は ( S 5 1 7 5 L : Y e s )、次いで、電サポ有り状態を終了させる種別の小当たりであるか否かを判別する ( S 5 1 7 6 L )。S 5 1 7 6 L の処理において、電サポ有り状態を終了させる種別の小当たりであると判別した場合は ( S 5 1 7 6 L : Y e s )、次いで、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオンであるか否かを判別し ( S 5 1 7 7

L)、時短ストック済フラグ223mbがオフであると判別した場合は(S5177L:No)、電サボ有り状態が終了され、時短ストックも所持していないことから不利な電サボ無し状態へと移行することを意味するため、変動表示演出として敵である怪獣のキャラクタ821にウサギのキャラクタ801が敗北してしまう演出態様(図1919(b)参照)を決定し(S5178L)、処理をS5183Lへと移行する。

#### 【5841】

これに対し、S5176Lの処理において、今回当選した小当たりが電サボ有り状態を終了させる種別の小当たりではないと判別した場合(S5176L:No)、およびS5177Lの処理において、時短ストック済フラグ223mbがオンであると判別した場合は(S5177L:Yes)、小当たり終了後も有利な電サボ有り状態が継続することを意味するため、変動表示演出として敵である怪獣のキャラクタ821にウサギのキャラクタ801が勝利する演出態様を決定し(S5179L)、処理をS5183Lへと移行する。一方、S5175Lの処理において、今回の抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合は(S5175L:No)、次いで、今回の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し(S5180L)、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合h(S5180L:Yes)、変動表示演出としてVアイコンを獲得する演出を伴う演出態様を決定し(S5181L)、処理をS5183Lへと移行する。一方、S5180Lの処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合は(S5180L:No)、状態示唆演出選択テーブル202ra(図1929参照)を参照して、現在の状態(従普図高確フラグ223ra、従電サボフラグ223rbの状態)と、時短ストック済フラグ223mbの状態とに応じた状態予告演出の実行有無および状態予告演出種別を特定し、特定した状態予告演出種別を伴う変動表示態様、もしくは状態予告演出を伴わない変動表示態様を決定し(S5182L)、処理をS5183Lへと移行する。S5183Lの処理では、S5178L, S5179L, S5181L、およびS5182Lのうち何れかの処理によって決定された演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S5183L)、決定した演出態様に対応する値を変動時間カウンタ223jeにセットして(S5184L)、本処理を終了する。この電サボ中演出設定処理(図1936参照)を実行することで、電サボ状態中に実行される状態予告演出の種別によって現在の状態を予測する遊技性を実現することができる。

#### 【5842】

以上説明した通り、第55制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄の抽選が実行され易くなる制御として、第1制御(普通図柄の低確率状態)とその第1制御よりも特別図柄の抽選が実行され易くなる第2制御(普通図柄の高確率状態)とを切り替えることが可能に構成すると共に、これらの第1制御および第2制御と並列して、第3制御(電サボ無し状態)とその第3制御よりも特別図柄の抽選が実行され易くなる第4制御(電サボ有り状態)とを切り替えることが可能に構成した。そして、第2制御と第4制御とが設定される特定の遊技状態(普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態に設定される確変モードA、および時短モードA)において第1条件が成立した場合に、第4制御を維持したまま第1制御に切り替えることが可能に構成した。また、特定の遊技状態において第2条件が成立した場合に、第2制御を維持したまま第3制御に切り替えることも可能に構成した。更に、特定の遊技状態において第3条件が成立した場合に、第1制御および第3制御に切り替えることも可能に構成した。言い換えれば、特別図柄の抽選が比較的実行され易くなる制御が複数複合して設定されている状態において、一部又は全部の制御を、特別図柄の抽選が比較的実行され難くなる制御に切替可能に構成した。つまり、特定の遊技状態において特別図柄の抽選で大当たりとも時短図柄当選とも異なる特定の抽選結果(小当たり)となった場合に、設定されている時短状態の設定(普通図柄の高確率状態の設定、および電サボ有り状態の設定)の一部または全部をクリアする(設定されている時短状態の一部または全部を終了させる)ことが可能に構成した。より具体的には、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態を終了させる(普通図柄の高確率状態と電サボ有り状態との両方が設定されている場合に、両方の設定をクリアする)契機となる小当たり(小当た



り A 5 8 ) と、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボあり状態を終了させる（普通図柄の低確率状態と電サボあり状態との両方が設定されている場合に、電サボあり状態の設定をクリアする）契機となる小当たり（小当たり B 5 8 ）と、設定されている時短状態の種別によらず、普通図柄の高確率状態を終了させる（普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、電サボあり状態であるか否かによらず普通図柄の高確率状態の設定のみをクリアする）契機となる小当たり（小当たり C 5 8 ）と、設定されている時短状態の種別によらず、電サボあり状態を終了させる（電サボ有り状態が設定されている場合に、普通図柄の高確率状態であるか否かによらず電サボ有り状態の設定のみをクリアする）契機となる小当たり（小当たり C 5 8 ）と、を設ける構成とした。これにより、時短状態の設定の一部のみが残った状態を形成し得るので、従来の遊技機よりも、状態を多く形成することができるので、より複雑な状態移行を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 5 8 4 3 】

また、本第 5 5 制御例では、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態）において、第 1 の状況と、その第 1 の状況とは異なる第 2 の状況と、が成立し得るように構成し、第 1 の状況において電サボ有り状態を終了させ得る特定条件が成立した場合よりも、第 2 の状況において特定条件が成立した方が有利度合いが高くなるように構成した。言い換えれば、電サボあり状態を終了させ得る条件が成立した方が望ましい状態と、電サボあり状態を終了させ得る条件が成立しない方が望ましい状態と、を同一の遊技状態において形成可能に構成した。より具体的には、本第 5 5 制御例では、右打ち遊技を行うことで第 2 特別図柄の抽選が頻繁に実行される有利な電サボ有り状態として、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態よりも、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態の方が、有利度合いが高くなるように構成し、更に、電サボ有り状態において時短図柄当選が発生した場合に、時短図柄当選に基づく電サボ有り状態の付与を、電サボ有り状態が終了されるまで待機させる（時短ストックする）ことが可能に構成している。そして、時短図柄当選が発生した場合は、普通図柄の状態を変えずに電サボ有り状態のみを付与するように構成した。つまり、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態において、時短ストックを所持していない状態（第 1 の状況）で普通図柄の高確率状態と電サボ有り状態との両方の設定をクリアする小当たりに当選した（特定条件が成立した）場合には、遊技者に不利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ無し状態に設定される一方で、時短ストックを所持した状態（第 2 の状況）で普通図柄の高確率状態と電サボ有り状態との両方の設定をクリアする小当たりに当選した（特定条件が成立した）場合に、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ無し状態となることで時短ストックを消化可能な状態となり、電サボ有り状態のみが付与される結果、有利度合いが高い普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態に移行する構成としている。このように構成することで、時短ストックを所持している（第 2 の状況である）か、所持していない（第 1 の状況である）かによって、時短状態の終了条件（特定条件）が成立した場合の有利度合いを大きく異ならせることができるので、同一の特定の遊技状態であっても、第 1 の状況であるか、第 2 の状況であるかによって特定条件の成立を回避したいと思わせたり、特定条件が成立して欲しいと思わせたりする極めて斬新、且つ、特殊な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 5 8 4 4 】

さらに、本第 5 5 制御例では、大当たり終了に基づいて普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態が設定されてから、少なくとも電サボ有り状態の設定がクリアされるまでの間は、普通図柄の高確率状態であるか否かや時短ストックを所持しているか否かを遊技者が比較的把握し難くなるように、同系統の演出態様を継続して実行する構成としている。つまり、時短ストックが発生した場合や、普通図柄の低確率状態へと移行した場合に、即座にそれらの事象を遊技者に対して報知することはせず、見かけ上、同一の状態が継続しているかのように遊技者に思わせることが可能な演出態様を設定する構成としている。そして、変動表示演出において設定され得る一部の演出態様の選択割合（実行割合）を状

況（時短ストックの有無や、普通図柄の高確率状態であるか否か等）によって異ならせることにより、時短ストックを既に所持しているか否か、および有利度合いが高い普通図柄の低確率状態へと移行しているか否かについて、変動表示演出の演出態様から予測させる遊技性を実現することができる。よって、大当たりが終了してから電サボ有り状態が終了されるまでの間における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【５８４５】

なお、本第５５制御例では、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態（特定の遊技状態）に対して、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態（第１遊技状態）の方が有利度合いが高くなるように構成すると共に、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ無し状態（第２遊技状態）の方が有利度合いが低くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態（特定の遊技状態）に対して、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態（第１遊技状態）の方が有利度合いが低くなるように構成すると共に、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ無し状態（第２遊技状態）の方が有利度合いが高くなるように構成してもよい。より具体的には、例えば、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率を極めて低確率にする  
10 と共に、電サボ有り状態と電サボ無し状態とで、電サボ無し状態の方が普通図柄の変動時間が認識困難な程度に僅かに（例えば、０．０１秒）長くなり、普通図柄の当たり時における開放期間が認識困難な程度に僅かに（例えば、０．０１秒）長くなるように構成してもよい。つまり、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態（特定の遊技状態）や普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ無し状態（第２遊技状態）では右打ち遊技となる一方  
20 で、普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態（第１遊技状態）では、遊技者にとって最も不利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ無し状態（第３遊技状態）と同様に左打ち遊技となるように構成してもよい。そして、電サボ有り状態よりも、電サボ無し状態の方が、例えば、大当たり当選時に設定される遊技状態として有利度合いが高い遊技状態が設定され易くなる（例えば、確変大当たりの振り分けが高くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態に設定される遊技状態（特定の遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を維持したまま電サボ  
30 無し状態へと移行することを期待させる（即ち、小当たりＤ５８に当選する）ことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合においては、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態）において第１の状況（時短ストックを所持した状態）で特定条件が成立（小当たりＤ５８に当選）して電サボ無し状態に設定されると、時短ストックが消費されて電サボ有り状態に復帰してしまうため、有利度合いが低くなる（有利度合いが高い普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ無し状態へと移行することができなくなる）  
40 一方で、第２の状況（時短ストックを所持していない状態）で特定条件が成立して（小当たりＤ５８に当選して）電サボ無し状態に設定されることで、有利度合いが高くなる（有利度合いが高い普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ無し状態へと移行する）遊技性となる。即ち、上述した第５５制御例とは逆に、普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態において時短ストックを獲得した後で電サボ無し状態へと移行させる条件が成立するよりも、時短ストックを獲得する前に電サボ無し状態へと移行させる条件が成立した方が有利度合いが高くなる遊技性となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【５８４６】

本第５５制御例では、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サボ有り状態）において第１の状況（時短ストックを所持した状態）で特定条件が成立した（時短状態の設定を全てクリアする小当たりＡ５８に当選した）場合に有利度合いが比較的高くなり（普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ有り状態が設定され）、特定の遊技状態において第２の状況（時短ストックを所持していない状態）で特定条件が成立した場合に有利度合いが比較的低くなる（普通図柄の低確率状態、且つ、電サボ無し状態が設定される）ように構成していたが、特定条件は、時短状態の設定を全てクリアする種別の小当たりに当選す  
50

ることに限定されるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、特定の遊技状態が設定された後において第1特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、5回）に到達したことを特定条件の成立として、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定されるように構成してもよい。このように構成した場合、右打ち遊技を行うべき特定の遊技状態において敢えて左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させることにより、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定される構成とすることができるので、第1の状況であるか第2の状況であるかを遊技者に予測させて、第2の状況になったと予測したタイミングで左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、遊技球が入球することで時短状態の設定を全てクリアする所定の入球口を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、第1の状況であるか第2の状況であるかを遊技者に予測させて、第2の状況になったと予測したタイミングで所定の入球口を狙って遊技球を発射させて時短状態の設定を全てクリアさせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、特定条件として、第2特別図柄の抽選回数若しくは特別図柄の抽選回数の合計が特定回数（例えば、50回）となったことに基づいて、普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定されるように構成してもよい。このように構成した場合、右打ち遊技を行うことで特定回数までの残り回数が減算されていくため、抽選回数が特定回数に到達するよりも前に第2の状況を成立させることを目指す斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

#### 【5847】

本第55制御例では、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態、且つ、電サポ有り状態）において第1の状況（時短ストックを所持していない状態）から第2の状況（時短ストックを所持している状態）に切り替わると、第1の状況に戻ることがない構成としていたが、これに限られるものではなく、第2の状況になったとしても、第1の状況に戻り得る構成としてもよい。具体的には、例えば、特別図柄の抽選で特定の抽選結果となったことに基づいて、第2の状況から第1の状況へと戻す構成としてもよい。即ち、獲得した時短ストックを消滅させる抽選結果を設ける構成としてもよい。このように構成することで、第1の状況であるか第2の状況であるかをより分かり難くすることができるので、遊技者に対してより真剣に状況を予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

#### 【5848】

本第55制御例では、特定の遊技状態において時短図柄当選に基づく時短状態の付与のみをストック可能に構成していたが、ストック可能な対象はこれに限られるものではない。例えば、小当たり当選に基づく時短状態の設定の一部若しくは全部のクリア制御（時短クリアストック）をストック可能に構成してもよい。より具体的には、特定条件（時短状態の終了条件）として、特別図柄の抽選回数が特定回数（50回）になるという条件を設定し、特定条件が成立して普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態が設定されると、時短ストックに基づく電サポ有り状態の設定と、時短クリアストックに基づく電サポ有り状態のクリアと、をそれぞれのストック個数分に渡って繰り返すように構成してもよい。言い換えれば、時短ストックの個数が時短クリアストックの個数以下である場合は、特定条件成立後（且つ、各ストックの消化後）の状態が不利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ無し状態に設定される一方で、時短ストックの個数の方が時短クリアストックの個数よりも多い場合は、特定条件成立後（且つ、各ストックの消化後）の状態が有利な普通図柄の低確率状態、且つ、電サポ有り状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、時短ストックの有無だけでなく、時短ストックの個数や時短クリアストックの個数まで予測させる更に奥深い遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、第1の状況は、時短ストックの個数が時短クリアストックの個数以下である状況に相当し、第2の状況は、時短ストックの個数が時短クリアストックの個数よりも多い状況に相当する。

40

50

## 【 5 8 4 9 】

本第 5 5 制御例では、第 1 の状況（特定条件が成立した場合の有利度合いが低い状況）、および第 2 の状況（特定条件が成立した場合の有利度合いが高い状況）を、それぞれ時短ストックを所持していない状態、および時短ストックを所持している状態としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短ストックの有無とは無関係に、特別図柄の抽選回数に応じて、第 1 の状況と第 2 の状況とを切り替える構成としてもよい。具体的には、例えば、特別図柄の抽選が 10 回実行される毎に、第 1 の状況と第 2 の状況とが切り替わる構成としてもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

## 【 5 8 5 0 】

## &lt; 第 5 1 制御例の第 2 変形例 &gt;

次に、図 1 9 3 7 から図 1 9 4 2 を参照して、上述した第 5 1 制御例の第 2 変形例について説明をする。上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に実行される第 2 特別図柄抽選において時短図柄当選した場合に、時短図柄当選に基づく時短当選情報を保持（ストック）可能に構成し、第 1 時短状態が終了した後に、ストックされている時短当選情報に基づいて第 2 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態）を設定可能に構成している。そして、図 1 8 5 3 に示した通り、第 1 時短状態中に実行される変動演出によって、第 1 時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選結果（大当たり当選の有無、時短図柄当選の有無）を示唆可能に構成していた。また、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 は、遊技者に過剰に有利な特別図柄抽選で大当たり当選したことに基

づいてストックされている時短当選情報を消去するように構成していた。このように構成された上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 1 時短状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選した場合において、大当たり当選に基づいて付与される特典（大当たり遊技と大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）と、大当たり当選に基づいて消去される時短当選情報に基づいて付与される特典（第 2 時短状態の時短回数）と、の何れが遊技者に有利な特典であるかを把握できず、大当たり当選したことを素直に喜べないという問題があった。これに対して、本第 5 1 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 10 では、第 1 時短状態中に実行される変動演出にて、大当たり当選に基づいて付与される特典が、大当たり当選に基づいて消去される特典よりも遊技者に有利であるか否かを報知可能な演出を実行可能に構成している。

20

30

## 【 5 8 5 1 】

## &lt; 第 5 1 制御例の第 2 変形例にて実行される演出内容について &gt;

次に、図 1 9 3 7 から図 1 9 3 9 を参照して、本第 2 変形例におけるパチンコ機 10 にて実行される演出内容について説明をする。本第 5 1 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、第 1 時短状態中に実行される変動演出の演出内容を異ならせている点で相違している。以下、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 とは異なる演出内容について説明をする。図 1 9 3 7 ( a ) は、第 1 時短状態中に遊技者に不利となる大当たり当選した大当たり変動中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 1 9 3 7 ( b ) は、第 1 時短状態中に遊技者に有利となる大当たり当選した大当たり変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 9 3 7 ( a ) に示した図は、第 1 時短状態（時短 100 回）が設定されてから 4039 回目の特別図柄変動中であって、既に時短図柄に 3 回当選している状態であるため、表示領域 D m 7 には、第 1 時短状態の残期間（残時短回数）を示す表示態様として「残り 60 回」が表示されており、表示領域 D m 7 0 には、時短図柄当選回数が 3 回であることに

対応させて獲得アイコン P 1 ~ P 3 が表示されている。さらに、大当たり F 5 4 b ( 2 ラウンド時短大当たり ( 時短回数 10 回 ) ) が設定される大当たり変動が実行されている状態であり、大当たり当選に基づいて設定される時短回数（10 回）が、大当たり当選に基づいて消去される時短回数、即ち、第 1 時短状態の残時短回数（60 回）と、

40

50

保持している時短当選情報（時短回数 60 回）とを合算した実行可能時短回数よりも少ないことを示すための表示態様「毒 V」で V アイコン 801 V が表示されている。

#### 【5852】

そして、副表示領域 D s には、「毒 V」に触れると大ピンチ！！上手くよける！！」の文字が表示されている。なお、この「毒 V」の V アイコン 801 V は、実行可能時短回数よりも少ない時短回数が付与される大当たり当選時、或いは、外れ変動時の一部において表示される表示態様であって、外れ変動時に「毒 V」の V アイコン 801 V が表示された場合は、キャラクタ 801 が「毒 V」の V アイコン 801 V に触れることなく走り抜ける演出が実行され、大当たり変動時に「毒 V」の V アイコン 801 V が表示された場合は、キャラクタ 801 が「毒 V」の V アイコン 801 V に触れてしまうアクションが実行され、遊技者に不利な大当たり当選したことが報知される。なお、時短図柄当選変動においても、「毒 V」の V アイコン 801 V を表示可能に構成しても良い。この場合、キャラクタ 801 が、「毒 V」の V アイコン 801 V をよけて、P アイコン 802 V をゲットするアクションが実行される。次に、図 1937 (b) に示した図は、実行可能時短回数よりも多い時短回数が付与される大当たり当選した場合に実行される変動演出について説明をする。図 1937 (b) は、実行可能時短回数が 80 回の状態であって、時短回数 100 回が付与される 2 ラウンド時短大当たり当選した場合に実行される変動演出にて表示される表示画面の一例を示しており、大当たり当選を示す V アイコン 801 V の表示態様として、時短 100 回が付与されることを示すための「V 100」の表示態様が表示されている。このように、実行可能時短回数よりも大きい時短回数が設定されることを遊技者に把握させることが可能な表示態様で V アイコン 801 V を表示させることにより、遊技者に有利となる大当たり当選したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

10

20

#### 【5853】

次に、図 1938 を参照して、第 1 時短状態における変動演出として、絶対ゲットモードが実行された場合の演出内容について説明をする。上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 1 時短状態が設定されている期間は常に V アイコン 801 V 及び P アイコン 802 V を第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示させておくことで、短時間の変動時間で時短図柄当選、或いは、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行された場合であっても、その短時間の変動時間に対応した演出期間内で特別図柄抽選の結果を遊技者に分かり易く報知できるように構成していた。しかしながら、どの変動演出にてキャラクタ 801 が V アイコン 801 V 又は P アイコン 802 V をゲットするのかを事前に把握することができず、各アイコンをゲットする瞬間を遊技者が見逃してしまう虞があった。これに対して、本第 2 変形例では、V アイコン 801 V 或いは P アイコン 802 V の何れかをキャラクタ 801 がゲットすることを、実際に V アイコン 801 V 或いは P アイコン 802 V の何れかをゲットするアクションが実行されるよりも前に、遊技者に報知可能に構成している。具体的には、2086 (a) に示した通り、主表示領域 D m の中央上部に「絶対ゲットモード」の文字を表示し、オーラ 801 a を纏ったキャラクタ 801 が走り抜ける演出が実行され、副表示領域 D s には、今回の変動演出の演出結果を事前に遊技者に案内するための案内表示態様として「最低 1 個はアイコンゲットできるよ！！」の文字が表示される。このように構成することで、V アイコン 801 V 或いは P アイコン 802 V をキャラクタ 801 がゲットするよりも前に、今回の変動演出にて何れかのアイコンをゲットする演出が実行されることを遊技者に容易に把握させることができる。

30

40

#### 【5854】

また、絶対ゲットモードが設定された場合には、キャラクタ 801 が V アイコン 801 V をゲットしようとする演出と、P アイコン 802 V をゲットしようとする演出とが順に実行される変動演出が実行されるように構成しており、絶対ゲットモードにて V アイコン 801 V をゲットするアクションが実行される場合には、P アイコン 802 V をゲットしようとする演出を実行した後に V アイコン 801 V をゲットしようとする演出が実行され易く、絶対ゲットモードにて P アイコン 802 V をゲットするアクションが実行される場合には、V アイコン 801 V をゲットしようとする演出を実行した後に P アイコン 802

50

Vをゲットしようとする演出が実行され易くなるように構成している。つまり、複数のアイコンを順にゲットしようとする変動演出が実行される場合において、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、ゲットしようとするアイコンの順序を切り替えるように構成している。そして、後に実行される演出の方が、実際にアイコンをゲットし易くなるように構成している。このように構成することで、絶対ゲットモードが設定された変動演出を最後まで興味を持たせながら遊技者に楽しませることができる。また、アイコンをゲットしようとする演出がどの順序で実行されるかによって、今回の変動演出の演出結果を遊技者に予測させ易くすることができる。図1938(b)に示した図は、大当たり変動中に絶対ゲットモードが設定された場合に表示される表示画面の一例を示しており、先に実行されたPアイコン802Vをゲットしようとする演出にてPアイコン802Vをゲットすることができず、Pアイコン802Vが主表示領域Dmの左側に移行し、Vアイコン801Vをゲットしようとする演出が実行される状況を示している。つまり、変動演出が進行し、今回の変動演出が大当たり変動に対応して実行されている変動演出であることを遊技者が把握可能となる状況を示しており、副表示領域Dsには、今回の変動演出がVアイコン801Vをゲットする変動演出であることを案内するための案内表示態様として「「V」ゲット確定！！おめでとう！！」の文字が表示されている。

10

#### 【5855】

また、本第2変形例では、図1938にて示した通り、複数のアイコンを順にゲットしようとする演出態様以外の演出態様を変動演出として設定可能に構成している。具体的には、図1939に示した通り、複数のアイコン(Vアイコン801V、Pアイコン802V)を両方ともゲットする変動演出も実行可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選で大当たり当選した場合であって、実行可能時短回数よりも多い時短回数の時短大当たりに当選した場合の一部において、複数のアイコンをゲットすることを事前に報知するための「欲張りモード」が設定されるように構成している。この「欲張りモード」が設定されると、図1939に示した通り、主表示領域Dmの中央上部に「欲張りモード」と表示され、副表示領域Dsには、欲張りモード中に実行される演出の内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「アイコンゲットするときは必ず2つゲット！！」の文字が表示される。つまり、欲張りモード中は、演出結果として何れのアイコンもゲットできない演出結果、或いは、何れのアイコンもゲットする演出結果の何れかが設定された演出が実行される。具体的には、「欲張りモード」は、特別図柄抽選の結果が外れの場合の一部、或いは、大当たり当選のうち、大当たり遊技が終了した後に第1時短状態が設定される大当たりであって、設定される第1時短状態の時短回数が実行可能時短回数よりも大きい場合に実行可能に構成しており、外れ変動に対応して実行される「欲張りモード」は、何れのアイコンもゲットできない演出結果で「欲張りモード」の演出が実行され、大当たり当選に対応して実行される「欲張りモード」は、両方のアイコンをゲットする演出結果で「欲張りモード」の演出が実行される。図1939に示した図は、大当たり変動中に実行された「欲張りモード」演出中の表示画面であり、キャラクタ801が通常よりも速い速度で走るアクションで表示され、アイコンの獲得期待度が高い状態であることを示している。そして、図1930に示した表示画面が表示された後は、Vアイコン801Vと、Pアイコン802Vとを同時(略同時)にゲットする演出が実行される。

20

30

40

#### 【5856】

以上、説明をした通り、「欲張りモード」演出が実行された場合には、特別図柄抽選が外れである。即ち、ストックしている時短当選情報が消去されない場合。或いは、特別図柄抽選が遊技者に有利な大当たり当選である場合の何れかとなるため、何れの演出結果で「欲張りモード」演出が実行された場合であっても、対応する特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に不利な遊技が実行されることが無いため、遊技者に安心して演出を楽しむことができる。以上、説明をした通り、本第51制御例における第2変形例では、第1時短状態中に実行される演出によって、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典が遊技者に有利となる特典であるか不利となる特典であるかを、大当たり当選を示す演出結果が表示されるよりも前に遊技者に報知可能に構成し、外れ当選時にも同一の演

50

出を実行可能に構成している。よって、大当たり当選した場合に付与される特典が遊技者に不利となる特典であることを示す表示態様が表示された場合に、大当たり当選を示す演出結果（Vアイコン801Vをゲットするアクション）とならないことを遊技者に期待させるという斬新な演出を実行することができる。なお、本第2変形例では、1回の特別図柄抽選に結果を示すための特別図柄変動期間を用いて、キャラクタ801がVアイコン801V或いはPアイコン802Vをゲットするか否かの演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、獲得済みの特別図柄抽選の実行権利（特図保留）に対する先読み結果（事前判別結果）に基づいて、複数の特別図柄変動の変動期間を跨いで、キャラクタ801がVアイコン801V或いはPアイコン802Vをゲットするか否かの演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、キャラクタ801がVアイコン801V或いはPアイコン802Vをゲットするか否かの演出の演出期間を長くすることができる。

#### 【5857】

< 第51制御例の第2変形例における電氣的構成について >

次に、図1940を参照して、本第51制御例の第2変形例における電氣的構成について説明をする。本第51制御例の第2変形例におけるパチンコ機10は、上述した第51制御例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の一部を変更している点で相違している。具体的には、特図2大当たり用テーブル202md2（図1859（c）参照）に代えて特図2大当たり用テーブル202mbd2を設けている点で相違している。それ以外の電氣的構成は同一である。同一の構成については、その説明を省略する。特図2大当たり用テーブル202mbd2は、上述した第51制御例における特図2大当たり用テーブル202md2（図1859（c）参照）と同様に、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第51制御例の第2変形例におけるパチンコ機10は、上述した第51制御例におけるパチンコ機10に対して、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の種類を増加しており、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない通常大当たり（時短大当たり）の種別として、大当たり遊技のラウンド数や第1時短状態の時短回数を異ならせた大当たり種別を有している。ここで、図1940を参照して、特図2大当たり用テーブル202mbd2の詳細な内容について説明をする。図1940は、特図2大当たり用テーブル202mbd2に規定されている内容を模式的に示した図である。図1940に示した通り、特図2大当たり用テーブル202mbd2には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値に対応させて、6種類の大当たり種別が規定されている。

#### 【5858】

具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0～44」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりA54」が、「45～49」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりB54」が規定されている。なお、大当たり種別「大当たりA54」、及び「大当たりB54」は、大当たり遊技が終了した後に確変状態が設定される確変大当たりに対応する大当たり種別であって、設定された場合に付与される特典（ラウンド遊技数や確変状態の終了条件等）や、選択割合は上述した第51制御例と同一であるため、その説明を省略する。また、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「50～69」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりC54b」が、「70～79」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりD54b」が、「80～89」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりF54b」が、「90～99」の範囲に対して、大当たり種別「大当たりF54b」がそれぞれ規定されている。「大当たりC54b」は、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が10ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない通常大当たり（時短大当たり）に対応する大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短回数が50回の第1時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように、大当たり遊技終了時に設定される値として、時短カウンタ203hの値に「50」、確変カウンタ203iの値に「0」が規定されている。「



大当たり D 5 4 b」は、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が 2 ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない通常大当たり（時短大当たり）に対応する大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短回数が 1 5 0 回の第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように、大当たり遊技終了時に設定される値として、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「1 5 0」、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「0」が規定されている。

#### 【5 8 5 9】

「大当たり E 5 4 b」は、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が 2 ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない通常大当たり（時短大当たり）に対応する大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短回数が 1 0 0 回の第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように、大当たり遊技終了時に設定される値として、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「1 0 0」、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「0」が規定されている。「大当たり F 5 4 b」は、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が 2 ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない通常大当たり（時短大当たり）に対応する大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短回数が 1 0 回の第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように、大当たり遊技終了時に設定される値として、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「1 0」、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「0」が規定されている。以上、説明をした通り、本第 5 1 制御例の第 2 変形例では、上述した第 5 1 制御例と同様に、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、確変大当たり（大当たり A 5 4、大当たり B 5 4）が選択される割合が 5 0 %、通常大当たり（大当たり C 5 4 b、大当たり D 5 4 b、大当たり E 5 4 b、大当たり F 5 4 b）が選択される割合が 5 0 % となるように規定している。そして、通常大当たりのうち 1 0 ラウンドの大当たり遊技が設定される割合（大当たり C 5 4 b が設定される割合）が 4 0 %、2 ラウンドの大当たり遊技が設定される割合（大当たり D 5 4 b、大当たり E 5 4 b、大当たり F 5 4 b が設定される割合）が 6 0 % となるように規定している。

#### 【5 8 6 0】

つまり、本第 5 1 制御例の第 2 変形例では、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない大当たり遊技（2 ラウンド遊技）であって、大当たり遊技の終了後に第 1 時短状態が設定される大当たり種別として、設定される時短回数を異ならせた大当たり種別を設定可能に構成している。このように構成することで、第 1 時短状態中に大当たり当選した場合において、設定される大当たり種別に基づいて遊技者に有利となる大当たりと、不利となる大当たりと、を創出させ易くすることができる。

#### 【5 8 6 1】

< 第 5 1 制御例の第 2 変形例における制御処理について >

次に、図 1 9 4 1、及び、図 1 9 4 2 を参照して、本第 5 1 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違しており、それ以外の制御処理は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 1 9 4 1 を参照して、時短状態中演出設定処理（S 5 1 0 2 L b）の処理内容について説明をする。図 1 9 4 1 は、時短状態中演出設定処理（S 5 1 0 2 L b）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理（S 5 1 0 2 L b）は、上述した第 5 1 制御例の時短状態中演出設定処理（図 1 8 6 6 の S 5 1 0 2 L 参照）に代えて実行される処理であって、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて設定されるアイコン獲得演出（図 1 8 5 3 参照）の演出態様を決定するための処理が実行される。

#### 【5 8 6 2】

具体的には、時短状態中演出設定処理（S 5 1 0 2 L b）が実行されると、まず、上述した時短状態中演出設定処理（図 1 8 6 6 の S 5 1 0 2 L 参照）と同一の S 5 1 5 1 L か



ら S 5 1 5 4 L の処理が実行される。そして、S 5 1 5 3 L の処理において時短ストック  
 済フラグ 2 2 3 m b がオフに設定されていないと判別した場合、即ち、時短ストック済フ  
 ラグ 2 2 3 m b がオンに設定されていると判別した場合は ( S 5 1 5 3 L : N o )、絶対  
 ゲットモードの実行を抽選で決定し ( S 5 1 5 1 L b )、次いで、絶対ゲットモードの実  
 行が決定されたかを判別し ( S 5 1 5 2 L b )、絶対ゲットモードの実行が決定されたと  
 判別した場合は ( S 5 1 5 2 L b : Y e s )、V アイコン 8 0 1 V を獲得しない第 1 演出  
 の後に P アイコン 8 0 2 V を獲得する第 2 演出を実行する演出態様を決定し ( S 5 1 5 3  
 L b )、絶対ゲットモードに対応する演出態様 ( 背面画像や、副表示領域 D s の表示態様  
 等 ) を決定し ( S 5 1 5 4 L b )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に、時短図柄当  
 選情報に含まれる時短回数に対応する値である 2 0 を加算し ( S 5 1 5 6 L )、本処理を  
 終了する。一方、S 5 1 5 2 L b の処理において、絶対ゲットモードの実行が決定されて  
 いないと判別した場合は ( S 5 1 5 2 L b : N o )、時短図柄当選を示すための P アイコ  
 ン 8 0 2 V を獲得する演出態様を決定し ( S 5 1 5 5 L )、S 5 1 5 6 L の処理を実行し  
 、本処理を終了する。また、S 5 1 5 2 L の処理において時短図柄当選では無いと判別し  
 た場合は ( S 5 1 5 2 L : N o )、次に、大当たり当選であるかを判別し ( S 5 1 5 7 L )  
 )、大当たり当選では無いと判別した場合は ( S 5 1 5 7 L : N o )、上述した第 5 1 制  
 御例と同一の S 5 1 6 5 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、大当たり当選である  
 と判別した場合は ( S 5 1 5 7 L : Y e s )、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオンで  
 あるかを判別し ( S 5 1 5 8 L )、オンであると判別した場合は ( S 5 1 5 7 L : Y e s )  
 )、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b をオフに設定し ( S 5 1 6 3 L )、S 5 1 5 5 L b  
 の処理へ移行する。

#### 【 5 8 6 3 】

S 5 1 5 8 L の処理において時短ストック済フラグ 2 2 3 m b がオンでは無いと判別し  
 た場合は ( S 5 1 5 8 L : N o )、大当たり当選時態様設定処理を実行し ( S 5 1 5 5 L  
 b )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 6 0 L )、本処理を  
 終了する。次に、図 1 9 4 2 を参照して、時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L b ) に  
 て実行される大当たり当選時態様設定処理 ( S 5 1 5 5 L b ) の処理内容について説明を  
 する。図 1 9 4 2 は、大当たり当選時態様設定処理 ( S 5 1 5 5 L b ) の処理内容を示し  
 たフローチャートである。この大当たり当選時態様設定処理 ( S 5 1 5 5 L b ) では、時  
 短状態中において大当たり当選した場合の演出態様 ( V アイコン 8 0 1 V をゲットする演  
 出態様 ) を決定するための処理が実行される。具体的には、大当たり当選時態様設定処理  
 ( S 5 1 5 5 L b ) が実行されると、まず、今回当選した大当たりの大当たり種別を読み  
 出し ( S 5 1 7 1 L b )、大当たり種別が確変大当たり ( 大当たり A 5 4、大当たり B 5  
 4 ) であるかを判別し ( S 5 1 7 2 L b )、確変大当たりであると判別した場合は ( S 5  
 1 7 2 L b : Y e s )、絶対ゲットモードの実行を抽選で決定し ( S 5 1 7 3 L b )、絶  
 対ゲットモードの実行が決定されたかを判別する ( S 5 1 7 4 L b )。S 5 1 7 4 L b の  
 処理において、絶対ゲットモードを実行すると判別した場合は ( S 5 1 7 4 L b : Y e s )  
 )、P アイコン 8 0 2 V を獲得しない第 1 演出の後に、V アイコン 8 0 1 V を獲得する第  
 2 演出を実行する演出態様を決定し ( S 5 1 7 5 L b )、絶対ゲットモードに対応する演  
 出態様を決定し ( S 5 1 7 6 L b )、本処理を終了する。

#### 【 5 8 6 4 】

また、S 5 1 7 4 L b の処理において、絶対ゲットモードを実行しないと判別した場合  
 は ( S 5 1 7 4 L b : N o )、大当たり当選を示すための V アイコン獲得の演出態様を決  
 定し ( S 5 1 7 7 L b )、本処理を終了する。一方、S 5 1 7 2 L b の処理において、今  
 回の大当たり種別が確変大当たりでは無いと判別した場合は ( S 5 1 7 2 L b : N o )、  
 次に、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を読み込み ( S 5 1 7 8 L b )、時短中カウ  
 ンタ 2 2 3 d a の値を読み込み ( S 5 1 7 9 L b )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の  
 値と、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値と、に基づいて実行可能時短回数を算出し ( S 5 1  
 8 0 L b )、実行可能時短回数が今回の大当たり種別に対応する時短回数よりも大きい  
 かを判別する ( S 5 1 8 1 L b )。S 5 1 8 1 L b の処理において、実行可能時短回数の方

が大きいと判別した場合は ( S 5 1 8 1 L b : Y e s )、欲張りモードの実行を抽選で決定し ( S 5 1 8 2 L b )、欲張りモードの実行が決定されたかを判別し ( S 5 1 8 3 L b )、欲張りモードの実行が決定されたと判別した場合は ( S 5 1 8 3 L b : Y e s )、Vアイコン 8 0 1 V と Pアイコン 8 0 2 V とを獲得する演出態様を決定し ( S 5 1 8 4 L b )、欲張りモードに対応する演出態様を決定し ( S 5 1 8 5 L b )、本処理を終了する。また、S 5 1 8 3 L b の処理において、欲張りモードの実行が決定されていないと判別した場合は ( S 5 1 8 3 L b : N o )、有利大当たり当選を示す Vアイコン 8 0 1 V の表示態様を決定し ( S 5 1 8 6 L b )、大当たり当選を示すための Vアイコン獲得の演出態様を決定し ( S 5 1 8 8 L b )、本処理を終了する。一方、S 5 1 8 1 L b の処理において、実行可能時短回数の方が小さいと判別した場合は ( S 5 1 8 1 L b : N o )、不利大当

10

#### 【 5 8 6 5 】

< 第 5 1 制御例の第 3 変形例について >

次に、図 1 9 4 3 から図 1 9 4 8 を参照して、上述した第 5 1 制御例の第 3 変形例について説明をする。上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技終了後に設定される第 1 時短状態と、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 時短状態と、で同様の演出を実行するように構成することで、第 1 時短状態が延長することを遊技者に期待させる遊技を実行可能に構成していた。そして、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 時短状態として時短回数 1 0 0 回が設定されるように構成し、第 1 時

短状態中に実行される時短図柄抽選で時短図柄当選する確率を  $1 / 20$  に構成することで、例えば、第 1 時短状態中に時短図柄当選しなかった場合であっても、遊技者に時短状態（電サポ状態）をある程度楽しませることができるよう構成していた。このように構成された第 5 1 制御例では、第 1 時短状態の時短回数が 1 0 0 回と、比較的長く設定されることから、第 1 時短状態中に実行される特別図柄抽選によって大当たり当選することで、時短図柄当選の恩恵を遊技者が受け難くなるという問題があった。つまり、上述した第 5 1 制御例は、第 1 時短状態に対して付属的に付与される特典として第 2 時短状態が設定されるようにパチンコ機 1 0 の仕様が決まっていた。これに対して、本第 5 1 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、大当たり遊技終了後に設定される第 1 時短状態として設定される時短回数を少なく構成（時短回数 4 回）し、且つ、時短図柄抽選で時短図柄

当選する確率を高確率（当選確率約  $1 / 2$ ）に構成している。つまり、第 1 時短状態を、時短図柄当選し得るチャンスゾーンの役割として設け、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 時短状態を主とした右打ち遊技を実行可能に構成している。

20

30

#### 【 5 8 6 6 】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（電サポ状態）のうち、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 時短状態が占める割合を多くすることができるため、遊技者に対して時短図柄抽選の抽選結果により興味を持たせることができる。また、限られた期間の第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選における時短図柄当選回数によって設定される時短回数（第 2 時短状態の時短回数）を異ならせることができる。

#### 【 5 8 6 7 】

< 第 5 1 制御例の第 3 変形例における演出内容について >

まず、本第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、上述した第 5 1 制御例とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。本第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、第 1 時短状態中に実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。ここで、図 1 9 4 3 を参照して、本第 5 1 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 にて第 1 時短状態中に実行される演出内容について説明をする。図 1 9 4 3 ( a ) は、大当たり遊技終了後に設定された第 1 時短状態における 1 回目の特別図柄変動中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 1 9 4 3 ( b ) は、第 1 時短状態の最終変動（時短最終変動）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 9 4 3 ( a ) に示した通り、第 1 時短状態

40

50

が設定されると主表示領域 D m の中央上部に「 L V アップゾーン 」の文字が表示され、表示領域 D m 7 には、 L V アップゾーン 中に実行される特別図柄変動回数（第 1 時短状態の残時短回数）を示す値として「チャンスは 4 回」の文字が表示されている。また、主表示領域 D m には、枠ボタン 2 2 を模したボタン B a 1 と、カメを模した味方キャラクタ 8 0 1 0 が表示され、副表示領域 D s には、 L V アップゾーン 中の遊技内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「ボタン P U S H で味方のレベルを上げる」の文字が表示される。この L V アップゾーン は、第 1 時短状態が設定されている期間にて実行される期間演出であって、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果と、遊技者による枠ボタン 2 2 への操作結果と、に基づいて味方キャラクタ 8 0 1 0 の表示態様（レベル）を可変させる演出が実行される。具体的には、味方キャラクタ 8 0 1 0 の表示態様として、第 1 表示態様（ L V 1 が付された表示態様）、第 2 表示態様（ L V 2 が付された表示態様）、第 3 表示態様（ L V 3 が付された表示態様）、第 4 表示態様（ L V 4 が付された表示態様）を設定可能に構成しており、 L V アップゾーン が設定された直後は第 1 表示態様で味方キャラクタ 8 0 1 0 が表示される（図 1 9 4 3（ a ）参照）。

10

#### 【 5 8 6 8 】

そして、 L V アップゾーン 中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選した場合には、味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが段階的に上昇するように表示態様が可変設定される。このように構成することで、 L V アップゾーン 中に表示される味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが上昇するほど、多くの時短図柄に当選していることを遊技者に予測させることが可能となる。さらに、本第 5 1 制御例の第 3 変形例では、 L V アップゾーン 中に遊技者が枠ボタン 2 2 を操作しない限り、味方キャラクタ 8 0 1 0 の表示態様が可変しないように構成している。このように構成することで、 L V アップゾーン 中に特別図柄抽選が実行される毎に時短図柄当選の有無を把握したい遊技者は、枠ボタン 2 2 への操作を促す表示態様（ボタン B a 1）が表示される毎に、枠ボタン 2 2 を操作する遊技を実行し、 L V アップゾーン 中に実行される個々の特別図柄抽選における時短図柄当選の有無を把握せず、 L V アップゾーン 終了時に纏めて時短図柄当選結果を把握したい遊技者は、枠ボタン 2 2 への操作を促す表示態様（ボタン B a 1）が表示されたとしても枠ボタン 2 2 を操作しない遊技を実行することで、遊技者の所望する遊技を容易に実行することができる。加えて、 L V アップゾーン 中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その時点で表示されている味方キャラクタ 8 0 1 0 の表示態様に応じて異なる演出態様が設定されるように構成しており、大当たり当選時に表示されている味方キャラクタ 8 0 1 0 の表示態様が第 3 表示態様（レベル 3）、第 4 表示態様（レベル 4）である場合には、味方キャラクタ 8 0 1 0 がチャンス表示態様（通常よりも拡大表示された表示態様）へと可変表示され大当たり当選を報知可能に構成している。

20

30

#### 【 5 8 6 9 】

また、大当たり当選時に表示されている味方キャラクタ 8 0 1 0 の表示態様が第 1 表示態様（レベル 1）、第 2 表示態様（レベル 2）である場合には、味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが上昇する演出が実行された後に大当たり当選が報知されるように構成している。このように構成することで、 L V アップゾーン 中に意欲的に枠ボタン 2 2 を操作することで、味方キャラクタ 8 0 1 0 の表示態様を可変表示させている遊技者に対して、特殊な演出態様（チャンス表示態様）の演出を実行させ易くすることができる。一方、 L V アップゾーン 中に意欲的に枠ボタン 2 2 を操作していない遊技者や、 L V アップゾーン 中に意欲的に枠ボタン 2 2 を操作する遊技者であって、味方キャラクタ 8 0 1 0 の表示態様が可変していない状態で大当たり当選した場合には、時短図柄当選に対応する演出（味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルを上昇させる演出）を実行させた後に、大当たり当選が報知されるため、特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行された直後において特別図柄抽選で時短図柄当選したのか大当たり当選したのかを把握させ難くすることができる。 L V アップゾーン 中における最後の特別図柄変動が実行されると、図 1 9 4 3（ b ）に示した通り、表示領域 D m 7 には、 L V アップゾーンの最終変動であることを示す表示態様として「ラスト」の文字が表示され、 L V アップゾーン 中の可変表示された表示態様の味方キャラ

40

50

クタ 8 0 1 0 (図では、第 3 表示態様) が炎を吹き出すアクションを実行し、L V アップゾーン中に実行された特別図柄抽選の抽選結果 (時短図柄当選結果) に対応した時短回数 (第 2 時短状態の時短回数) を示すアイコン 8 0 1 1 が表示される。図 1 9 4 3 (b) に示した図は、L V アップゾーン中に実行された 4 回の特別図柄抽選の全てにおいて時短図柄当選した場合 (時短回数 2 0 回  $\times$  4) に表示される表示画面の一例を示しており、アイコン 8 0 1 1 には、「+ 8 0 回」が表示される。そして、副表示領域 D s には、L V アップゾーンの演出結果を遊技者に案内するための案内表示態様として「時短 8 0 回ゲット」の文字が表示される。

#### 【 5 8 7 0 】

図 1 9 4 3 (b) に示した表示画面が表示された後、当該特別図柄変動が停止表示されると、「+ 8 0 回」のアイコン 8 0 1 1 が、表示領域 D m 7 に接近し、第 2 時短状態の時短回数を示すための表示態様として「残り 8 0 回」が表示領域 D m 7 に表示され、第 2 時短状態中の演出画面 (図 1 8 5 3 (a) 参照) が表示される。本第 5 1 制御例における第 3 変形例では、第 1 時短状態中以外は時短図柄抽選が実行されないように構成している (第 1 時短状態中のみ、第 2 時短状態の時短回数をストック可能に構成している) ため、第 2 時短状態中の演出画面では、V アイコン 8 0 1 V のみが表示される点で上述した図 1 8 5 3 (a) とは異なるが、その説明を省略する。なお、本第 3 変形例においても、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に第 2 時短状態中において時短図柄当選し得るように構成しても良く、この場合、上述した図 1 8 5 3 (a) と同様に、第 2 時短状態中に V アイコン 8 0 1 V、P アイコン 8 0 2 V をゲットする演出を実行するように構成すれば良い。

#### 【 5 8 7 1 】

< 第 5 1 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 9 4 4 を参照して、本第 5 1 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について説明をする。本第 5 1 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成の一部を変更しており、それ以外の構成は同一である。具体的には、R O M 2 0 2 の構成のうち、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 m d 1 (図 1 8 5 9 (b) 参照) に代えて特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 m c d 1 を、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 m f (図 1 8 5 8 (b) 参照) に代えて時短当たり乱数テーブル 2 0 2 m c f を設けた点で相違している。ここで、図 1 9 4 4 (a) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 m c d 1 の内容について説明をする。図 1 9 4 4 (a) は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 m c d 1 に規定されている内容を示した図である。図 1 9 4 4 (a) に示した通り、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 m c d 1 には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けて 3 種類の大当たり種別 (大当たり A 5 4、大当たり B 5 4、大当たり C 5 4 c) が規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 1 4」の範囲に対して「大当たり A 5 4」が、「1 5 ~ 4 9」の範囲に対して「大当たり B 5 4」が、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して「大当たり C 5 4 c」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たり A 5 4」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「1 0 0 0 0」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「1 0 0 0 0」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり A 5 4」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) は 1 5 個 (0 ~ 1 4) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり A 5 4」が決定される割合は 1 5 % (1 5 / 1 0 0) である。

#### 【 5 8 7 2 】

大当たり種別「大当たり B 5 4」は、大当たりのラウンド数が 4 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「1 0 0 0 0」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「1 0 0 0 0」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウ

ンタ値)のうち、「大当たりB54」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は35個(15~49)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりB54」が決定される割合は35%(35/100)である。大当たり種別「大当たりC54c」は、大当たりのラウンド数が10ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「4」が、確変カウンタ203iの値に「0」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC54c」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は50個(50~99)であるので、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりC54c」が決定される割合は50%(50/100)である。つまり、本第51制御例の第3変形例では、上述した第51制御例に対して、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、確変大当たり(大当たりA54、大当たりB54)が選択される割合、通常大当たり(大当たりC54c)が選択される割合と、確変大当たりが選択された場合における遊技内容(大当たり遊技のラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態)は同一であって、通常大当たりが選択された場合における遊技内容のみを異ならせている。より具体的には、通常大当たりである大当たりC54cが選択された場合において時短カウンタ203hに設定される値が「4」となるように規定している点でのみ相違している。このように構成することで、大当たり当選に基づいて時短状態(第1時短状態)が設定される場合には、必ず時短回数4回の第1時短状態が設定されることになる。

10

#### 【5873】

20

なお、本第3変形例では、大当たり当選に基づいて時短状態(第1時短状態)が設定される場合には、必ず時短回数4回の第1時短状態が設定されるように大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、通常大当たりに対応する大当たり種別として、時短カウンタ203hに設定される値を異ならせた複数の大当たり種別を規定するように構成しても良い。この場合、例えば、時短カウンタ203hに設定される値が「4」よりも小さい(例えば、2回)不利大当たり種別と、「4」よりも大きい(例えば、10回)有利大当たり種別を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、第1時短状態中に実行可能な特別図柄抽選回数を、設定される大当たり種別に応じて異ならせることができるため、第1時短状態中における時短図柄当選回数に差を設け易くすることができる。また、本第3変形例では、上述した第51制御例と同様に、第1時短状態の終了条件として特別図柄変動回数が予め定められた時短回数に到達した場合に成立する終了条件のみを規定しているが、これに限ること無く、上述した第54制御例のように、第1時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定結果(例えば、小当たり当選)であることに基づいて成立する終了条件を追加するように構成しても良い。このように構成することで、第1時短状態が継続する期間を不定にすることができるため、第1時短状態中における時短図柄当選回数に差をより設け易くすることができる。次に、図1944(b)を参照して、時短当たり乱数テーブル202mcfの内容について説明をする。図1944(b)は、時短当たり乱数テーブル202mcfに規定されている内容を示した図である。図1944(b)に示した通り、時短当たり乱数テーブル202mcfは、上述した第51制御例の時短当たり乱数テーブル202mf(図1858(b)参照)に対して、第2特別図柄抽選に対して、時短図柄抽選が実行される遊技状態を異ならせている点と、時短図柄当選する当選確率を異ならせている点と、で相違している。それ以外の構成は同一であるため、その説明を省略する。

30

40

#### 【5874】

具体的には、図1944(b)に示した通り、時短当たり乱数テーブル202mcfでは、特別図柄種別が特図2(第2特別図柄)であって、遊技状態が第1時短(第1時短状態)である場合に、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「100~549」の範囲に対して、時短図柄当選の判定値が規定されている。そして、それ以外の遊技状態に対しては、時短図柄当選の判定値が規定されていない。第1当たり乱数カウンタC1の取り合える個数は900個(0~899)であって、そのうち、時短図柄当選と判定される範

50

囲が450個(100~549)であるため、第1時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で時短図柄当選する確率は、 $1/2$ (450/900)となる。

【5875】

<第51制御例の第3変形例における制御処理について>

次に、図1945から図1948を参照して、本第3変形例におけるパチンコ機10にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第51制御例の第3変形例では、上述した第51制御例に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の処理内容を一部変更している点で相違している。具体的には、時短状態中演出設定処理(図1869のS5102L参照)に代えて時短状態中演出設定処理(図1945のS5102Lc参照)を、枠ボタン入力監視・演出処理(図1795のS4101H参照)に代えて枠ボタン入力監視・演出処理(図1948のS4101Lc参照)を設けている点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図1945を参照して、時短状態中演出設定処理(S5102Lc)の処理内容について説明をする。図1945は、時短状態中演出設定処理(S5102Lc)の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理(S5102Lc)は、上述した第51制御例における時短状態中演出設定処理(図1866のS5102L参照)に対して、設定されている時短状態の種別に応じて、異なる演出態様を設定するように構成している点で相違している。具体的には、時短状態中演出設定処理(S5102Lc)が実行されると、まず、従状態設定エリア223gに設定されている遊技状態を読み出し、現在の時短状態の種別が第1時短状態であるかを判別し(S5151Lc)、第1時短状態であると判別した場合は(S5151Lc:Yes)、第1時短状態中設定処理を実行し(S5152Lc)、本処理を終了する。なお、第1時短状態中設定処理の詳細な内容については、図1946を参照して後述する。

10

20

【5876】

一方、S5151Lcの処理において、第1時短状態では無い(第2時短状態である)と判別した場合は(S5151Lc:No)、上述した第51制御例における時短状態中演出設定処理(図1866のS5102L参照)と同一のS5151LからS5163Lの処理を実行し、本処理を終了する。なお、図1945に示した通り、S5157Lの処理において、大当たり当選では無いと判別した場合に(S5157L:No)、時短状態終了時演出設定処理を実行し(S5153Lc)、その後、本処理を終了するが、このS5153Lcの処理は、上述した第51制御例の時短状態中演出設定処理(図1866のS5102L参照)における第1時短状態終了時演出設定処理(S5165L)と同一の制御処理が実行されるものである。しかしながら、上述した通り、本第3変形例では、第1時短状態が設定されている場合には、第1時短状態中設定処理(S5152Lc)が実行されるように構成しているため、説明の便宜上、処理の名称のみを変更している。次に、図1946を参照して、時短状態中演出設定処理(図1945のS5102Lc参照)にて実行される第1時短状態中設定処理(S5152Lc)の処理内容について説明をする。図1946は、第1時短状態中設定処理(S5152Lc)の処理内容を示したフローチャートである。この第1時短状態中設定処理(S5152Lc)では、本第3変形例において第1時短状態中に実行されるLVアップゾーンに対応した演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、第1時短状態中設定処理(S5152Lc)が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応した操作有効期間を示す情報を演出態様格納エリア223jcに格納し(S5161Lc)、次に、今回の特別図柄変動が第1時短状態における最終変動(特図最終変動)であるかを判別し(S5173Lc)、特図最終変動であると判別した場合は(S5173Lc:Yes)、第1時短状態終了時演出設定処理を実行し(S5162Lc)、本処理を終了する。この第1時短状態終了時演出設定処理(S5162Lc)は、第1時短状態における特別図柄の最終変動(特図最終変動)に対応した演出態様を決定するための処理であって、詳細な内容は図1947を参照して後述する。

30

40

50

## 【 5 8 7 7 】

S 5 1 7 3 L c の処理において、今回の特別図柄変動が、第 1 時短状態の特図最終変動では無いと判別した場合 ( S 5 1 7 3 L c : N o ) は、次に、今回の特別図柄変動が時短図柄当選しているかを判別し ( S 5 1 6 3 L c )、時短図柄当選していると判別した場合は ( S 5 1 6 3 L c : Y e s )、味方キャラクタ 8 0 1 0 の L V アップ態様を操作演出の演出結果として決定し ( S 5 1 6 4 L c )、決定した L V アップ態様を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 1 6 5 L c )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に 2 0 を加算し ( S 5 1 6 6 L c )、本処理を終了する。つまり、第 1 時短状態中に実行された特別図柄変動が時短図柄当選変動である場合には、その時短図柄当選変動期間中に設定される操作有効期間内に枠ボタン 2 2 を操作することで、味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが上がる操作演出が実行されるように演出態様格納エリア 2 2 3 j c に演出態様が格納される。一方、S 5 1 6 3 L c の処理において、時短図柄当選では無いと判別した場合は ( S 5 1 6 3 L c : N o )、次に、今回の特別図柄変動が大当たり当選であるかを判別し ( S 5 1 6 7 L c )、大当たり当選であると判別した場合は ( S 5 1 6 7 L c : Y e s )、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている情報を読み出し、現在表示されている味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが L V 3 以上であるかを判別し ( S 5 1 6 8 L c )、L V 3 以上であると判別した場合は ( S 5 1 6 8 L c : Y e s )、味方キャラクタ 8 0 1 0 のチャンス表示態様 ( 拡大表示態様 ) を操作演出の演出結果として決定し ( S 5 1 6 9 L c )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 7 2 L c )、本処理を終了する。

10

20

## 【 5 8 7 8 】

また、S 5 1 6 8 L c の処理において、味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが L V 3 未満と判別した場合は ( S 5 1 6 8 L c : N o )、味方キャラクタ 8 0 1 0 の L V アップ態様を操作演出の演出結果として決定し ( S 5 1 7 0 L c )、決定した L V アップ態様を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 1 7 1 L c )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 7 2 L c )、本処理を終了する。一方、S 5 1 6 7 L c の処理において、大当たり当選では無いと判別した場合、即ち、外れ変動であると判別した場合は ( S 5 1 6 7 L c : N o )、操作演出の演出結果を示すための演出態様を決定すること無く、本処理を終了する。なお、本第 3 変形例では、第 1 時短状態中において、操作演出が実行された場合に、味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが上がる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作しなかった場合 ( 操作演出が実行されなかった場合 ) であっても、操作有効期間の経過に基づいて味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが上がる演出を実行するように構成しても良い。また、本第 3 変形例では、外れ変動では味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが上がる演出が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、外れ変動である場合の一部において味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが上がる演出を実行するように構成しても良い。次に、図 1 9 4 7 を参照して、第 1 時短状態中設定処理 ( 図 1 9 4 6 の S 5 1 5 2 L c 参照 ) にて実行される第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( S 5 1 6 2 L c ) の処理内容について説明をする。図 1 9 4 7 は、第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( S 5 1 6 2 L c ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( S 5 1 6 2 L c ) は、第 1 時短状態における特図最終変動の演出態様を決定するための処理を実行するものである。本処理によって決定された演出態様を用いて、時短状態 ( 電サボ状態 ) が延長するか否かが遊技者に報知される ( 図 1 9 4 3 ( b ) 参照 )。

30

40

## 【 5 8 7 9 】

第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( S 5 1 6 2 L c ) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 であるか、即ち、今回の特別図柄変動が第 1 時短状態における最終変動であるかを判別し ( S 5 1 8 1 L c )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 ではないと判別した場合は ( S 5 1 8 1 L c : N o )、第 1 時短状態における最終変動ではないため、そのまま本処理を終了する。一方、S 5 1 8 1 L c の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 である、即ち、第 1 時短状態における特図最終変動であると判別

50

した場合は ( S 5 1 8 1 L c : Y e s )、次に、今回の特別図柄変動が大当たり当選であるかを判別し ( S 5 1 8 2 L c )、大当たり当選であると判別した場合は ( S 5 1 8 2 L c : Y e s )、味方キャラクタ 8 0 1 0 を用いて大当たり当選を示す演出態様を決定し ( S 5 1 8 3 L c )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 9 0 L c )、本処理を終了する。ここで、S 5 1 8 3 L c の処理において決定される演出態様を用いた演出が実行されると、図 1 9 4 3 ( b ) に示した表示画面と同様に、現在のレベルに対応した表示態様の味方キャラクタ 8 0 1 0 がアクションを実行し、アイコン 8 0 1 1 に「V」の文字が表示される演出が実行される。このように構成することで、時短状態 ( 電サポ状態 ) が延長すると遊技者に思わせた後に、大当たり当選を報知することができる。また、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選で時短図柄当選したことに基づいて味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルを上げる演出を実行していた場合であっても、そのレベルに対応した味方キャラクタ 8 0 1 0 を用いた演出態様で大当たり当選を報知することができるため、遊技者に対して、大当たり当選を報知するために味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルが上がったと思わせることができる。

#### 【 5 8 8 0 】

図 1 9 4 7 に戻り説明を続ける。S 5 1 8 2 L c の処理において、大当たり当選では無いと判別した場合は ( S 5 1 8 2 L c : N o )、次に、時短図柄当選であるかを判別し ( S 5 1 8 4 L c )、時短図柄当選であると判別した場合は ( S 5 1 8 4 L c : Y e s )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に 1 回の時短図柄当選に基づく時短当選情報に対応する 2 0 を加算し ( S 5 1 8 5 L c )、次に、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が 0 以上であるかを判別する。また、S 5 1 8 4 L c の処理において、時短図柄当選では無い、即ち、特図最終変動が外れ変動であると判別した場合は ( S 5 1 8 4 L c : N o )、S 5 1 8 5 L c の処理をスキップして、S 5 1 8 6 L c の処理を実行する。S 5 1 8 6 L c の処理では、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が 1 以上であるか、即ち、現在設定されている第 1 時短状態が終了した後に、第 2 時短状態を設定するための設定条件が成立しているかが判別される。S 5 1 8 6 L c の処理において、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が 1 以上であると判別した場合、即ち、第 2 時短状態を設定するための設定条件が成立していると判別した場合は ( S 5 1 8 6 L c : Y e s )、次に、味方キャラクタ 8 0 1 0 を用いて時短状態 ( 電サポ状態 ) が延長することを示す演出態様を決定し ( S 5 1 8 7 L c )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に対応する時短回数を示す表示態様を決定し ( S 5 1 8 8 L c )、時短中カウンタ 2 2 3 d a に待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値をセットし ( S 5 1 8 9 L c )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を 0 にクリアし ( S 5 1 9 0 L c )、本処理を終了する。一方、S 5 1 8 6 L c の処理において、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が 1 以上では無い ( 0 である )、即ち、第 2 時短状態の設定条件が成立していないと判別した場合は ( S 5 1 8 6 L c : N o )、今回の特図最終変動によって時短状態 ( 電サポ状態 ) が終了するため、時短状態の終了を示す演出態様を決定し ( S 5 1 9 1 L c )、本処理を終了する。

#### 【 5 8 8 1 】

次に、図 1 9 4 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 L c ) の処理内容について説明をする。図 1 9 4 8 は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 L c ) の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 L c ) は、上述した第 4 7 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 1 7 9 5 の S 4 1 0 1 H 参照 ) に対して、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 1 よりも大きい状態、即ち、操作有効期間が設定されている状態で、枠ボタン 2 2 を押下した場合に決定される表示態様を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 L c ) が実行されると、まず、上述した第 4 7 制御例の枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 1 7 9 5 の S 4 1 0 1 H 参照 ) と同一の S 5 4 0 1 H から S 5 4 0 5 H の処理を実行する。そして、S 5 4 0 5 H の処理において、枠ボタン 2 2 への操作ありと判別した場合は ( S 5 4 0 5 H : Y



e s)、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている演出結果を示すための表示態様を決定し (S 5 4 0 1 L c)、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値を 0 にクリアし (S 5 4 0 2 L c)、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し (S 5 4 0 4 H)、本処理を終了する。

#### 【5 8 8 2】

S 5 4 0 1 L c の処理では、第 1 時短状態中設定処理 (図 1 9 4 6 の S 5 1 5 2 L c 参照) にて、特別図柄抽選の結果に対応して決定された操作演出の演出結果を示す態様 (味方キャラクタ 8 0 1 0 の L V アップ態様) が演出態様格納エリア 2 2 3 j c から読み出され決定される。このように構成することで、操作有効期間中に遊技者が枠ボタン 2 2 を操作した場合のみ味方キャラクタ 8 0 1 0 のレベルを上げる演出を実行することができるため、第 1 時短状態中 (L V アップゾーン中) において、特別図柄抽選が実行される毎に時短図柄当選の有無を予測可能とする遊技 (操作有効期間中に枠ボタン 2 2 を操作する遊技) と、第 1 時短状態の終了時 (L V アップゾーンにおける最終変動時) にまとめて時短図柄当選の有無や当選回数を報知させる遊技 (操作有効期間中に枠ボタン 2 2 を操作しない遊技) と、を選択させることが可能となる。

10

#### 【5 8 8 3】

< 第 5 1 制御例の第 4 変形例について >

次に、図 1 9 4 9 から図 1 9 5 2 を参照して、本第 5 1 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。上述した第 5 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 時短状態中に実行可能な特別図柄抽選回数 (残時短回数) よりも獲得済みの第 2 特別図柄抽選の実行権利数 (特図 2 保留数) が多かった場合に、時短延長示唆モード関連の演出を実行するように構成することで、時短図柄当選したことが報知されている第 1 時短状態中に大当たり当選してしまうことを抑制するように構成していた。これに対して、本第 4 変形例では、特図 2 保留数に対応して表示される保留図柄の表示態様を、先読み結果に応じて可変させる保留変化演出と、時短延長示唆モード演出と、を重複して実行可能に構成している点で相違している。それ以外の内容については、上述した第 5 1 制御例の第 1 変形例と同一であり、その説明を省略する。

20

#### 【5 8 8 4】

< 第 5 1 制御例の第 4 変形例にて実行される演出内容について >

まず、本第 5 1 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 4 変形例では、上述した第 5 1 制御例の第 1 変形例に対して、時短延長示唆モード中に保留変化演出が実行される点で相違している。以下、時短延長示唆モード中における保留変化演出の演出内容について説明をする。図 1 9 4 9 (a) は、保留変化演出が実行されている最中に時短延長示唆モードが実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 1 9 4 9 (b) は、保留変化演出の対象が大当たり当選である場合に表示される時短延長示唆モードの演出結果の一例を示した図である。なお、図 1 9 4 9 (a)、及び図 1 9 4 9 (b) に示した表示画面のうち、上述した第 5 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 にて表示される表示画面 (図 1 8 6 8 参照) と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図 1 9 4 9 (a) では、第 1 時短状態の残時短回数が 3 回であることを示す表示態様として、表示領域 D m 7 に「残り 3 回」が表示され、獲得済みの第 2 特別図柄の実行権利数 (特図 2 保留数) を示すための表示領域 D m 9 には、特図 2 保留数が 4 個であることを示す表示態様として、第 1 特図 2 保留 h 1、第 2 特図 2 保留 h 2、第 3 特図 2 保留 h 3、第 4 特図 2 保留 h 4 が表示されている。具体的には、先読み演出 (保留変化演出) として第 2 特図 2 保留 h 2 の表示態様 (第 2 保留図柄) のみが、大当たり当選の期待度が高いことを示すチャンス態様 (図では、白色点滅) で表示され、他の保留図柄は、保留変化演出が実行されていない通常表示態様 (図では黒色) が表示されている。なお、図 1 9 4 9 (a) では、第 2 特図 2 保留 h 2 に対応する先読み結果 (事前判別結果) が大当たり当選である場合を示している。また、保留変化演出中に時短延長示唆モードに突入したことで、袋 8 6 3 の表示態様が、通常とは異なるチャンスアップ態様 (図では星柄) で表

30

40

50

示されている。

#### 【 5 8 8 5 】

つまり、図 1 9 4 9 ( a ) に示した状態は、第 1 時短状態の残時短回数 ( 3 回 ) よりも、獲得している特図 2 保留数 ( 4 個 ) の方が多い状態であって、獲得済みの特図 2 保留内に大当たり当選する特図 2 保留が存在している状態を示している。そして、実行中の特別図柄変動が停止表示し、次の特別図柄変動が開始されると ( 図 1 9 4 9 ( a ) に示した第 1 特図 2 保留 h 1 に対応する特別図柄変動が実行されると )、図 1 9 4 9 ( b ) に示した通り、表示領域 D m 9 に表示されている保留図柄がシフトし、第 1 保留図柄 h 1 にチャンス態様が表示される。また、新たに獲得した特図 2 保留に対応する保留図柄が第 4 特図 2 保留 h 4 として表示される。そして、時短延長示唆モードの演出結果として、袋 8 6 3 の中から、「 + 1 0 0 0 0 」の文字が付されたコイン 8 6 3 a が表示され、表示領域 D m 7 に表示される残時短回数が「 1 0 0 0 2 回」に加算表示され、副表示領域 D s には、今回の時短延長示唆モード演出の演出結果を案内するための案内表示態様として「時短 1 0 0 0 0 回プラス」の文字が表示される。その後、図 1 9 4 9 ( b ) に示した表示画面が表示される特別図柄変動が停止表示された後に実行される特別図柄変動 ( 大当たり変動 ) にて、遊技者に対して大当たり当選を示す演出が実行される。つまり、本第 5 1 制御例の本第 4 変形例では、上述した第 5 1 制御例と同様に、時短当選情報をストックしている状態で大当たり当選した場合には、ストックされている時短当選情報を消去するように構成していることから、大当たり保留が存在している状態において、表示領域 D m 7 にどのような情報 ( 残時短回数 ) を示したとしても、その残時短回数に応じた時短状態 ( 第 2 時短状態 ) が設定されることが無い。よって、本第 4 変形例では、表示領域 D m 7 に表示される情報 ( 残時短回数 ) を可変表示することによって、大当たり当選の有無を遊技者に予測可能に構成している。このように構成することで、表示領域 D m 7 に表示される情報が、残時短回数を示す役割と、大当たり当選に関する事前判別結果を示す役割と、を担うこととなるため、遊技者により興味を持たせることができる。

#### 【 5 8 8 6 】

なお、本第 4 変形例では、事前判別結果が大当たり当選である特図 2 保留 ( 大当たり保留 ) が存在している場合に、第 2 時短状態の時短回数として設定されることの無い時短回数 ( 1 0 0 0 0 回 ) が加算されるように構成しているが、これに限ること無く、第 2 時短状態の時短回数として設定され得る範囲内で残時短回数が加算されるように構成しても良く、例えば、加算後の残時短回数 ( 表示領域 D m 7 に表示される残時短回数 ) が 2 桁のぞろ目 ( 例えば、2 2 回等 ) となる演出を実行可能に構成し、大当たり保留が存在している場合の方が、大当たり保留が存在していない場合よりも、残時短回数が 2 桁のぞろ目として表示され易くなるように構成すると良い。具体的には、残時短回数が「 2 回」の時点で時短延長示唆モードの演出結果として「 + 2 0 回」が表示される演出を実行することで、残時短回数が「 2 2 回」となるように構成すれば良く、大当たり保留が存在している場合には、残時短回数が「 2 回」の時点で時短延長示唆モードの演出結果として「 + 2 0 回」を表示し、大当たり保留が存在していない場合には、残時短回数が「 2 回」, 「 1 回」, 「ラスト」と表示されている何れかの時点で時短延長示唆モードの演出結果として「 + 2 0 回」を表示するように構成すれば良い。また、時短延長示唆モードの演出結果として、第 2 時短状態として設定される時短回数の全てでは無く、一部のみを報知可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、第 2 時短状態の時短回数として 8 0 回を設定可能な状態、即ち、第 1 時短状態中に時短図柄抽選に 4 回当選している状態では、「 + 2 2 」, 「 + 3 3 」, 「 + 7 7 」といった 2 桁のぞろ目を時短延長示唆モードの演出結果として表示可能に構成し、大当たり保留が存在している場合の方が、大当たり保留が存在していない場合よりも 2 桁のぞろ目が演出結果として選択され易くなるように構成しても良い。

#### 【 5 8 8 7 】

< 第 5 1 制御例の第 4 変形例における制御処理について >

次に、図 1 9 5 0 から図 1 9 5 2 を参照して、本第 5 1 制御例の第 4 変形例におけるパ

チンコ機 10 にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第 5 1 制御例の第 4 変形例では、上述した第 5 1 制御例の第 1 変形例に対して、先読み演出設定処理 (S 4 5 0 4 L d) を実行する点と、時短状態中演出設定処理 (図 1 8 7 2 の S 5 1 0 2 a 参照) に代えて時短状態中演出設定処理 (図 1 9 5 0 の S 5 1 0 2 L d) を実行する点と、で相違している。それ以外の制御処理の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 1 9 5 0 を参照して、先読み演出設定処理 (S 4 5 0 4 L d) の処理内容について説明をする。図 1 9 5 0 は先読み演出設定処理 (S 4 5 0 4 L d) の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理 (S 4 5 0 4 L d) は、主制御装置 110 から入賞コマンドを受信した場合に実行される処理であって、入賞コマンドに含まれる変動パターンに基づいて、先読み演出の実行有無の決定、及び、実行される先読み演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、図 1 9 5 0 に示した通り、先読み演出設定処理 (S 4 5 0 4 L d) が実行されると、上述した第 4 7 制御例における先読み演出設定処理 (図 1 7 8 7 の S 4 5 0 4 H 参照) と同一の S 4 5 5 1 H から S 4 5 5 7 の処理を実行する。そして、S 4 5 5 3 H の処理において、今回実行される先読み演出の種別が連続予告演出では無いと判別した場合 (S 4 5 5 3 H : N o)、或いは、S 4 5 5 8 H の処理において、実行中の変動演出がリーチ以上では無いと判別した場合 (S 4 5 5 8 H : N o) に、今回実行される先読み演出の演出種別が保留変化演出であるかを判別し (S 4 5 6 1 H)、保留変化演出であると判別した場合は (S 4 5 6 1 H : Y e s)、保留変化演出設定処理を実行し (S 4 5 5 1 L d)、本処理を終了する。一方、S 4 5 6 1 H の処理において、保留変化演出では無いと判別した場合は (S 4 5 6 1 H : N o)、その他の処理を実行し (S 4 5 6 3 H)、本処理を終了する。

#### 【5888】

ここで、図 1 9 5 1 を参照して、先読み演出設定処理 (図 1 9 5 0 の S 4 5 0 4 L d 参照) にて実行される保留変化演出設定処理 (S 4 5 5 1 L d) の処理内容について説明をする。図 1 9 5 1 は、保留変化演出設定処理 (S 4 5 5 1 L d) の処理内容を示したフローチャートである。この保留変化演出設定処理 (S 4 5 5 1 L d) では、対象となる入賞コマンドに含まれる入賞情報に基づく先読み結果、或いは、残時短回数と、ストックしている時短回数と、に基づいて保留変化演出の表示態様を決定するための処理が実行される。具体的には、保留変化演出設定処理 (S 4 5 5 1 L d) が実行されると、まず、対応する入賞情報記憶エリア 223b に設定されている入賞情報に基づいて保留図柄の表示態様を抽選で決定する (S 4 5 7 1 L d)。この S 4 5 7 1 L d の処理では、入賞情報に基づく先読み結果 (大当たり、外れ、時短図柄) に基づいて、初期表示態様 (図 1 9 4 9 (a) では黒色表示) とは異なる 4 種類の表示態様 (保留変化演出として表示可能な表示態様) のうち、何れかの表示態様が決定される。なお、主制御装置 110 から出力される入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいて保留図柄の表示態様を可変表示させる具体的な制御処理の内容については、上述した各制御例の何れかに記載されている制御処理を適宜適用して用いられれば良く、その詳細な説明を省略している。本第 4 変形例では、保留変化演出の表示態様として、大当たり期待度が順に高くなる段階表示態様を 3 種類と、特定の大当たり期待度を示す専用表示態様を 1 種類表示可能に構成している。具体的には、段階表示態様として、保留図柄を黒色で点滅させる第 1 段階表示態様と、白色で点灯させる第 2 段階表示態様と、白色で点滅させる第 3 段階表示態様と、を有しており、第 1 段階表示態様、第 2 段階表示態様、第 3 段階表示態様の順に大当たり期待度が高くなるように、選択割合が規定されている。なお、詳細な説明は省略するが、保留変化演出として段階表示態様を表示する演出態様が設定された場合には、1 回の保留変化演出中に、大当たり期待度を段階的に上昇させるために段階表示態様を複数回 (2 回以上) 可変表示可能に構成している。

#### 【5889】

また、本第 4 変形例では、専用表示態様として、ウサギを模したキャラクタアイコンの表示態様を設定可能に構成している。この専用表示態様は、上述した段階表示態様とは異なり、保留変化演出中に表示態様が可変されることが無い表示態様であって、先読み結果

が大当たり当選の場合のみ表示される表示態様である。図 1 9 5 1 に戻り、説明を続ける。S 4 5 7 1 L d の処理を終えると、次に、今回の保留変化演出の対象となる特図保留が大当たり保留であるかを判別し ( S 4 5 7 2 L d )、大当たり保留であると判別した場合は ( S 4 5 7 2 L d ; Y e s )、S 4 5 7 1 L d の処理において決定された表示態様をそのまま設定し、その他の処理を実行し ( S 4 5 7 7 L d )、本処理を終了する。一方、S 4 5 7 2 L d の処理において、大当たり保留では無いと判別した場合は ( S 4 5 7 2 L d : N o )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値を読み出し ( S 4 5 7 3 L d )、読み出し待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が 8 0 以上であるかを判別し ( S 4 5 7 4 L d )、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が 8 0 以上であると判別した場合は ( S 4 5 7 4 L d : Y e s )、次いで、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 4 以上であるかを判別し ( S 4 5 7 5 L d )、4 以上では無いと判別した場合は ( S 4 5 7 5 L d : N o )、保留図柄の表示態様として当たり当選期待度の高い表示態様を決定し ( S 4 5 7 6 L d )、S 4 5 7 7 L d の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 5 7 4 L d の処理において待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値が 8 0 以上では無いと判別した場合 ( S 4 5 7 4 L d : N o )、或いは、S 4 5 7 5 L d の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 4 以上であると判別した場合は ( S 4 5 7 5 L d : N o ) は、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値、即ち、ストックされている第 2 時短状態の時短回数に基づいて保留図柄の表示態様を可変させる可変条件が成立していない場合は、S 4 5 7 6 L d の処理をスキップして、S 4 5 7 7 L d の処理を実行し、本処理を終了する。

10

20

#### 【 5 8 9 0 】

以上、説明をした通り、本第 5 1 制御例の第 4 変形例では、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報 ( 先読み結果 ) に基づいて先読み演出である保留変化演出の演出態様を決定するだけで無く、ストックしている時短回数 ( 第 2 時短状態の時短回数 ) と、設定中の時短状態の残時短回数 ( 第 1 時短状態の残時短回数 ) と、に基づいても保留図柄の表示態様を可変可能に構成している。具体的には、時短延長示唆モードの実行条件が成立し得る状況においては、ストックしている時短回数が所定回数 ( 8 0 回 ) よりも大きい場合に、大当たり当選の期待度を示す表示態様と同一の表示態様へと保留図柄の表示態様が可変され易くなるように構成している。このように構成することで、保留変化演出が実行されている最中に時短延長示唆モード演出を実行させ易くすることができる。次に、図 1 9 5 2 を参照して、時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L d ) の処理内容について説明をする。図 1 9 5 2 は、時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L d ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L d ) は、上述した時短状態中演出設定処理 ( 図 1 8 7 2 の S 5 1 0 2 a 参照 ) に対して、時短延長示唆モードの実行条件が成立した場合において当たり保留が存在している場合に実行される処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

30

40

50

#### 【 5 8 9 1 】

上述した第 5 1 制御例の第 1 変形例にて実行される時短状態中演出設定処理 ( 図 1 8 7 2 の S 5 1 0 2 a 参照 ) では、時短延長示唆モードの実行条件が成立した時点で当たり保留 ( 大当たり保留 ) を有している場合には、待機時短回数カウンタ 2 2 3 m a の値に関わらず、残時短回数が加算される演出 ( 時短状態が延長することを報知する演出 ) を実行しないように構成することで、時短延長示唆モード中に残時短回数が加算されない状態が続いた場合に、時短状態がストックされていない状況、或いは、大当たり保留が存在している状況の何れかであると遊技者に予測させることができ、時短延長示唆モード中に残時短回数が加算されない状態が続いた場合であっても、遊技者に有利となる遊技結果となる可能性を残すことで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制していた。これに対して、本第 4 変形例では、時短延長示唆モード中に実行される残時短回数を加算する演出を用いて大当たり当選の有無を遊技者に予測させることが可能に構成している。つまり、本第 4 変形例では、遊技者に有利となる遊技結果の何れか ( 時短状態がストックされている状況、或いは、大当たり保留が存在している状況の何れか ) であることを遊技者に予測さ

せることができるように構成している。このように構成することで、時短延長示唆モード演出が実行された場合において、遊技者を安心させながら遊技を行わせることができる。時短状態中演出設定処理（S5102Ld）が実行されると、まず、上述した第51制御例の第1変形例における時短状態中演出設定処理（図1872のS5102a参照）と同一のS5151LaからS5159Laの処理を実行し、S5159Laの処理において当たり保留（大当たり保留）があると判別した場合は（S5159La：Yes）、残時短回数として10000回を疑似的に加算する演出態様を決定し（S5151Ld）、その後、上述した第51制御例の第1変形例における時短状態中演出設定処理（図1872のS5102a参照）と同一のS5161LaからS5163Laの処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【5892】

また、S5159Laの処理において、当たり保留（大当たり保留）が無いと判別した場合は（S5159La：No）、待機時短回数カウンタ223maの値が0よりも大きいかを判別し（S5164La）、0よりも大きいと判別した場合、即ち、第2時短状態の設定条件を満たしている場合は（S5164La：Yes）、待機時短回数カウンタ223maの値に対応する時短回数を残時短回数として増加（加算）させる演出態様を決定し（S5165La）、上述した第51制御例の第1変形例における時短状態中演出設定処理（図1872のS5102a参照）と同一のS5161LaからS5163Laの処理を実行し、本処理を終了する。一方、S5164Laの処理において、待機時短回数カウンタ223maの値が0よりも大きくない（0である）と判別した場合は（S5164La：No）、第2時短状態の設定条件を満たしていない場合であるため、残時短回数を増加（加算）させる演出態様を決定すること無く、上述した第51制御例の第1変形例における時短状態中演出設定処理（図1872のS5102a参照）と同一のS5161LaからS5163Laの処理を実行し、本処理を終了する。

20

#### 【5893】

<第51制御例の第5変形例について>

次に、図1953から図1964を参照して、上述した第51制御例の第5変形例について説明をする。上述した第51制御例におけるパチンコ機10は、時短状態（第1時短状態）中に時短図柄抽選を実行可能に構成し、第1時短状態中に時短図柄当選した場合には、時短図柄当選に基づく時短当選情報（第2時短状態の時短回数）を第1時短状態が終了するまで保持（ストック）可能に構成していた。さらに、第1時短状態中に時短図柄に複数回当選した場合には、複数回の時短当選情報（第2時短状態の時短回数）を加算して保持（ストック）する処理を実行し、ストックされている時短当選情報に基づいて第2時短状態を設定する場合には、ストックされている時短回数の第2時短状態を設定するように構成していた。このように構成された上述した第51制御例におけるパチンコ機10では、ストックされている時短当選情報の数（時短図柄当選回数）に応じて、異なる時短回数の第2時短状態を設定することができるため、例えば、第1時短状態中に実行された特別図柄抽選によって時短図柄に多数当選した場合には、意外性のある時短回数の第2時短状態を設定することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上できるものであった。しかしながら、時短図柄に複数回当選した場合であっても、その複数の時短当選情報が1の第2時短状態として設定されてしまうため、例えば、上述した第54制御例におけるパチンコ機10のように、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる特定結果（小当たり当選）となった場合に時短状態の終了条件（小当たり終了条件）が成立する構成を用いた場合において、ストックしていた時短当選情報に基づく第2時短状態が小当たり終了条件の成立によって即座に終了してしまうという問題があった。これに対して、本第5変形例におけるパチンコ機10では、時短図柄当選に基づいて獲得した複数の時短当選情報を個々に保持（ストック）可能に構成し、ストックされている時短当選情報を用いて時短状態を設定する場合には、ストックされている複数の時短当選情報のうち、最古の時短当選情報のみを用いて時短状態を設定可能に構成している。

30

40

#### 【5894】

50

このように構成することで、小当たり終了条件に基づいて時短状態を終了させることが可能に構成されたパチンコ機 10 において、複数の時短当選情報をストックした場合に、小当たり終了条件が 1 回成立しただけで複数の時短当選情報が全て消去されてしまうことを抑制することができる。また、ストックされている時短当選情報（時短回数）を合算すること無く、時短当選情報毎に時短状態（第 2 時短状態）を設定することができるため、ストック残数（ストックされている残りの時短当選情報）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。さらに、本第 5 変形例では、大当たり遊技終了後に設定される第 1 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）の終了条件として、特別図柄変動回数に基づいて成立する終了条件（変動回数終了条件）と、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる特定結果（小当たり当選）となった回数が所定回数となった場合に成立する終了条件（小当たり終了条件）とを規定しており、時短図柄当選した場合に設定される第 2 時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サボ状態）の時短種別として、特別図柄変動回数に基づいて成立する終了条件（変動回数終了条件）のみを有する時短種別（時短図柄 A）と、変動回数終了条件に加え、小当たり終了条件を有する時短種別（時短図柄 B）と、を設定可能に構成している。そして、時短状態中に実行された特別図柄抽選にて小当たり当選した回数を計測可能な計測手段（小当たり当選回数カウンタ 203meb）を設け、小当たり終了条件が成立する回数（例えば、第 1 時短状態であれば 5 回）に到達した場合には、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値を 0 にクリアすると共に、設定されている時短状態を終了させるように構成し、小当たり終了条件が成立するよりも前に、変動回数終了条件が成立した場合には、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値を 0 にクリアすること無く、時短状態を終了させるように構成している。

#### 【5895】

このように構成することで、同一の時短状態（第 1 時短状態）が設定されている場合において、変動回数終了条件の成立に基づいて時短状態が終了した方が、小当たり終了条件の成立に基づいて時短状態が終了する場合よりも遊技者に有利となる遊技状況と、小当たり終了条件の成立に基づいて時短状態が終了した方が、変動回数終了条件の成立に基づいて時短状態が終了する場合よりも遊技者に有利となる遊技状況と、を創出することができるため、遊技者に対して時短状態が終了する条件についても興味を持たせることができる。

#### 【5896】

< 第 5 1 制御例の第 5 変形例における演出内容について >

次に、図 1953 から図 1956 を参照して、本第 5 1 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 にて実行される各種演出のうち特徴的な演出内容について説明をする。図 1953 (a) は、第 1 時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図であって、上述した第 5 1 制御例における表示画面（図 1953 (a) 参照）に対して、小当たり当選に対応する毒アイコン 803V を表示している点と、時短図柄当選を示す P アイコン 802V を、時短図柄 A に対応する SP アイコン 804V と、時短図柄 B に対応する P アイコン 802V とに分けて表示している点と、で相違している。そして、副表示領域 Ds には、演出内容を案内するための案内表示態様として「「V」ゲットで大当たり、「毒」が 5 つ貯まると終了、「P」ゲットでパワーを貯める」の文字が表示される。その後、第 1 時短状態中に小当たり当選した場合には、図 1953 (b) に示した通り、キャラクタ 801 が毒アイコン 803V に触れてしまう演出が実行され、表示領域 Dm71 に小当たり当選回数に対応させた毒アイコン 803V の保有数を示す態様 D1 が蓄積表示される。また、表示領域 Dm71 には、毒アイコン 803V を 5 個貯めると時短状態が終了することを案内するために、分母が「5」で分子が「現在の保有数」となる情報が表示されている。また、表示領域 Dm70 には、時短図柄当選に対応する獲得アイコン P が獲得した順に表示されている。図 1953 (b) では、最初に時短図柄 A の時短図柄に当選したため、1 個目の獲得アイコン P1 として「SP」が表示されている。そして、第 1 時短状態中の遊技が進行し、5 回目の小当たりで当選した場合には、図 1954 (a) に示した通り、表示

領域 D m 7 1 に態様 D 1 ~ D 5 が表示され、「5 / 5」が表示され、キャラクタ 8 0 1 が倒れる演出が実行される。そして、「時短終了！！」「パワー」を使って復活だ」の文字が表示され、その後、図 1 9 5 4 ( b ) の表示画面が表示される。

#### 【 5 8 9 7 】

図 1 9 5 4 ( b ) に示した図では、最初に獲得した時短図柄 A に対応する獲得アイコン P 1 を用いた復活演出が実行されている。詳細な説明は後述するが時短図柄 A に対応する時短状態（第 2 時短状態）は、時短終了条件として特別図柄変動が 2 0 回実行された場合に成立する時短終了条件（変動回数終了条件）のみが規定されているため、副表示領域 D s には「S P モード 2 0 回突入！！毒は効かないよ」の文字が表示される。そして、一旦消費された毒アイコン 8 0 3 V（5 個の態様 D 1 ~ D 5）は消去され、表示領域 D m 7 1 が主表示領域 D m の右側に移行する。S P モード中は、図 1 9 5 5 ( a ) に示した表示画面が表示される。図 1 9 5 5 ( a ) は、時短図柄 A の第 2 時短状態（S P モード）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 9 5 5 ( a ) に示した通り、キャラクタ 8 0 1 がオーラ 8 0 1 a を纏って疾走する演出が実行され、各アイコンをゲットする演出が実行される。S P モードの最終変動では、図 1 9 5 5 ( b ) に示した表示画面が表示される。ここで、本第 5 変形例では、時短図柄 B の時短状態（第 2 時短状態）は、変動回数終了条件に加え、小当たり当選 1 回で成立する小当たり終了条件が時短終了条件として規定されている。そして、時短図柄 B の時短状態（第 2 時短状態）が設定された後、小当たり当選回数を示すカウンタ（小当たり当選回数カウンタ 2 2 3 m e b）の値が 1 以上である場合（表示画面に毒アイコン 8 0 3 V に対応する態様 D 1 が表示されている場合）には、一度も特別図柄変動が実行されることなく、時短図柄 B の時短状態（第 2 時短状態）が終了するように構成している。よって、図 1 8 6 5 ( a ) に示した状況、時短当選情報として、時短図柄 B に対応する時短当選情報を 3 つ獲得している状態（表示領域 D m 7 0 に P 2 ~ P 4 の獲得アイコン P が表示されている状態）であって、小当たり当選回数カウンタ 2 2 3 m e b の値が 1 である（表示領域 D m 7 1 に態様 D 1 が表示されている）状態で時短図柄 B の時短状態（第 2 時短状態）が終了した場合には、時短当選情報と、小当たり当選回数と、を相殺する相殺演出（図 1 8 6 5 ( b ) 参照）が実行される。

#### 【 5 8 9 8 】

図 1 8 7 5 ( b ) に示した図では、時短図柄 B が 3 個（獲得アイコン P 2 ~ P 4）と、小当たり当選回数が 1 個（態様 D 1）と、で相殺演出が実行されており、態様 D 1 を相殺するために獲得アイコン P 2 は消去される演出が実行されている。そして、副表示領域 D s には、相殺演出の演出内容を示すための案内表示態様として「P」を使って毒を消せ」の文字が表示される。そして、相殺演出の結果、獲得アイコン P が残った場合には、図 1 9 5 6 に示した通り、時短図柄 B の時短状態（第 2 時短状態）に対応する表示画面が表示される。なお、上述した通り、時短図柄 B の時短状態（第 2 時短状態）は小当たり当選 1 回で時短終了条件が成立するため、副表示領域 D s には「毒に触れると即終了」の文字が表示されている。以上、説明をした通り、本第 5 変形例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として小当たり当選に基づいて成立する小当たり終了条件を設けている。そして、設定される時短状態種別に応じて、小当たり終了条件が成立する小当たり当選回数を異ならせたり、小当たり終了条件の設定有無を異ならせたりしている。そして、時短状態中に実行される変動演出を、設定されている時短状態種別に応じて異ならせて実行することにより、複雑に制御される各時短状態の終了判定を遊技者に分かり易く報知することができる。特に、相殺演出を時短状態の最終変動にて実行することで、内部的に時短状態の設定と終了とが繰り返し実行される場合であっても、その結果のみを遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【 5 8 9 9 】

< 第 5 1 制御例の第 5 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 9 5 7 から図 1 9 5 9 を参照して、本第 5 1 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 5 1 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 5 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成に対して、



主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成の一部と、RAM 203 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成の一部と、を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成についてはその詳細な説明を省略する。まず、図 1957 (a) を参照して、本第 5 1 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202 の構成について説明をする。図 1957 (a) は、本第 5 変形例の ROM 202 の構成を模式的に示した図である。図 1957 (a) に示した通り、本第 5 変形例の ROM 202 は、上述した第 5 1 制御例の ROM 202 (図 1857 (a) 参照) に対して、小当たり乱数テーブル 202 me a と、時短当たり種別選択テーブル me b を追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり乱数テーブル 202 me a は、上述した第 5 2 制御例におけるパチンコ機 10 の小当たり乱数テーブル 202 ng (図 1879 (c) 参照) と同様に、特別図柄抽選において小当たり当選の判定を行う際に参照されるデータテーブルである。本第 5 1 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外であって、且つ、時短当選 (時短図柄当選) 以外である場合に小当たり当選の判定が実行され、小当たり乱数テーブル 202 me a が参照される。なお、小当たり乱数テーブル 202 me a が参照されて小当たり当選の有無が判定される処理については、上述した第 5 2 制御例における制御処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

10

#### 【5900】

20

ここで、図 1957 (a) を参照して、小当たり乱数テーブル 202 me a の内容について説明をする。図 1957 (a) は、小当たり乱数テーブル 202 me a に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1957 (a) に示した通り、小当たり乱数テーブル 202 me a には、特別図柄種別に応じて、小当たり当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値 (範囲) が規定されている。具体的には、特別図柄種別が第 2 特別図柄 (特図 2) で、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「200 ~ 244」の範囲が小当たり当選に対応する値として規定されている。一方、特別図柄種別が第 1 特別図柄 (特図 1) に対しては、小当たり当選に対応する値が規定されていない。第 1 当たり乱数カウンタ C1 の取り得る値 (範囲) は、「0 ~ 899」の 900 個であるため、第 2 特別図柄抽選によって小当たり当選する確率は  $1/20$  ( $45/900$ ) となり、第 1 特別図柄抽選では小当たり当選することが無い。詳細な内容は後述するが、本第 5 変形例では、小当たり当選した回数が所定回数に到達した場合に、第 1 時短状態 (普通図柄の高確率状態) や第 2 時短状態を終了させるための終了条件 (小当たり終了条件) となり得るように構成している。具体的には、第 1 時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した回数が 5 回に到達した場合、或いは、時短種別として時短図柄 B が設定された第 2 時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した回数が 1 回に到達した場合に小当たり終了条件が成立し、電サポ状態が終了するように構成している。このように構成することで、電サポ状態が設定された場合に予め定められた規定回数 (時短回数) 分の特別図柄抽選を実行すること無く電サポ状態が終了し得るため、電サポ状態がより長く継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、本第 5 2 制御

30

40

#### 【5901】

時短当たり種別選択テーブル 202 me b は、時短図柄当選した場合において設定される時短図柄種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した時短種別選択カウンタ C1 の値に対応させて、2 種類の時短図柄種別が規定されている。本第 5 1 制御例の第 5 変形例では、決定された時短図柄種別に応じて、時短状態 (第 2 時短状態) の終了条件を異ならせて規定している。つまり、時短図柄当選した場合に、有利度合いの異なる時短状態を設定可能に構成している。ここで、図 1958 (b) を参照して、時短当たり種別選択テーブル 202 me b の内容について説明をする。図 1958 (b) は、

50



時短当たり種別選択テーブル 202meb に規定されている内容を示した図である。図 1958 (b) に示した通り、時短当たり種別選択テーブル 202meb には、取得した時短種別選択カウンタ CC1 の値に対応させて 2 種類の時短図柄種別 (時短図柄 A、時短図柄 B) が規定されている。なお、何れの時短図柄種別が決定された場合も、設定される時短状態は第 2 時短状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サバあり状態) となるように構成している。具体的には、取得した時短種別選択カウンタ CC1 の値が「0 ~ 49」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄 A」が、「50 ~ 99」の範囲に対しては、時短図柄種別として「時短図柄 B」がそれぞれ規定されている。「時短図柄 A」が決定された場合には、付与可能時短回数として「20 (回)」が、時短終了条件として「時短回数経過 (変動回数終了条件)」が規定され、「時短図柄 B」が決定された場合には、付与可能時短回数として「20 (回)」が、時短終了条件として「時短回数経過 (変動回数終了条件)」、「小当たり当選 1 回 (小当たり終了条件)」が規定されている。

#### 【5902】

つまり、本第 5 変形例では、時短図柄当選に基づいて時短種別として時短図柄 A が選択された場合には、20 回の特別図柄抽選が実行されるまで時短終了条件が成立しない時短状態 (第 2 時短状態) が時短当選情報として決定され、時短図柄当選に基づいて時短種別として時短図柄 B が選択された場合には、20 回の特別図柄抽選、或いは、1 回の小当たり当選の何れかが成立した場合に時短終了条件が成立する時短状態 (第 2 時短状態) が時短当選情報として決定されるように構成している。このように構成することで、時短図柄当選に基づいて獲得する時短当選情報に、遊技者に有利となる時短当選情報 (時短図柄 A に対応する時短当選情報) と、遊技者に不利となる時短当選情報 (時短図柄 B に対応する時短当選情報) と、を創出することができる。なお、本第 5 変形例では、何れの時短図柄種別が決定された場合であっても、変動回数終了条件として 20 回の特別図柄変動 (時短回数 20 回) が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、変動回数終了条件が成立する特別図柄変動回数 (時短回数) を、上述した第 5 4 制御例におけるパチンコ機 10 のように異ならせても良い。次に、図 1957 (b) を参照して、本第 5 変形例における主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成について説明をする。図 1957 (b) は、本第 5 変形例における主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成を模式的に示した図である。図 1957 (b) に示した通り、本第 5 変形例における主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 は、上述した第 5 1 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 (図 1857 (b) 参照) に対して、時短当選情報格納エリア 203mea と、小当たり当選回数カウンタ 203meb と、を追加している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【5903】

時短当選情報格納エリア 203mea は、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選 (第 2 特別図柄抽選) にて時短図柄当選したことに基づいて取得する時短当選情報を一時的に記憶 (格納) するためのデータ領域である。この時短当選情報格納エリア 203mea は、複数の時短当選情報を取得した順に記憶可能に構成されており、最大で 100 個の時短当選情報を個々に記憶可能に構成されている。この時短当選情報格納エリア 203mea には、時短抽選処理 (図 1960 の S8002Le 参照) にて、時短図柄当選と判別され (図 1960 の S8103L: Yes)、時短図柄種別が決定された (図 1960 の S8101Le) 後に、時短当選情報として、時短図柄種別を示す情報が格納される (図 1960 の S8102Le)。そして、時短設定処理 (図 1961 の S205Le 参照) において、新たな時短状態を設定可能な条件が成立した場合 (図 1961 の S8401L: Yes) に、格納されている情報が読み出され (S8402Le)、読み出された情報のうち、最古の時短当選情報に対応する情報に基づいて時短状態を設定するための処理が実行され (S8403Le)、時短状態の設定に用いられた情報 (最古の時短当選情報に対応する情報) が消去 (更新) される。つまり、本第 5 1 制御例では、上述した第 5 1 制御

例における待機用時短カウンタ 203ma に代えて時短当選情報格納エリア 203mea を設け、時短当選情報を合算するのではなく、個々に記憶するように構成し、新たな時短状態を設定する場合において、時短当選情報格納エリア 203mea に記憶されている個々の時短当選情報に対応する時短状態を設定するように構成している。このように構成することで、ストック（保持）している時短当選情報の全容を遊技者に把握させ難くすることができる。また、複数の時短当選情報を保持（ストック）している場合には、新たな時短状態（第 2 時短状態）が繰り返し設定されることになるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

#### 【5904】

小当たり当選回数カウンタ 203meb は、第 1 時短状態中に実行された特別図柄抽選（第 2 特別図柄抽選）で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選と判定された場合に値が 1 加算される。そして、時短終了条件として小当たり終了条件が成立したかを判定する際に参照される（図 1961 の S8407Le）。また、本第 5 変形例では、時短終了条件として小当たり終了条件が成立したと判定された場合には、時短状態を終了させると共に、小当たり終了条件を成立させるための小当たり当選回数に対応する値を、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値から減算（更新）するように構成されている一方で、時短終了条件として変動回数終了条件が成立したと判定された場合には、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値を減算（更新）すること無く、時短状態を終了させるように構成している。詳細に説明をすると、時短終了条件として、小当たり終了条件（小当たり当選回数 5 回）と、変動回数終了条件（時短 100 回）と、が設定された第 1 時短状態中において、小当たり当選回数が 5 回に到達した場合には、残時短回数に関わらず時短状態が終了すると共に、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値が 0 にセット（5 減算）されるが、変動回数終了条件が成立した場合には、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値を保持したまま時短状態が終了するように構成している。そして、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値が 1 から 4 の何れかの状態で変動回数終了条件が成立し第 1 時短状態が終了した後に、時短図柄種別「時短図柄 B」の第 2 時短状態が設定された場合には、第 2 時短状態における特別図柄変動が実行されるよりも前に、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値に基づいて小当たり終了条件が成立し、第 2 時短状態が終了するように構成している。

#### 【5905】

つまり、時短情報格納エリア 203mea に格納されている最古の時短当選情報が時短図柄 B であって、小当たり当選カウンタ 203meb の値が 1 以上である第 1 時短状態であって、残時短回数が 20 回未満となった場合には、変動回数終了条件が成立するよりも前に、小当たり終了条件を成立させた方が、電サポ状態を長時間継続させ易くなるように構成している。一方で、小当たり当選カウンタ 203meb の値が 0 である場合には、変動回数終了条件を成立させた方が小当たり終了条件を成立させる場合よりも、電サポ状態を長時間継続させ易くなるように構成している。また、時短情報格納エリア 203mea に格納されている時短当選情報が、全て時短図柄 A である場合には、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値に関わらず、変動回数終了条件を成立させた方が小当たり終了条件を成立させる場合よりも、電サポ状態を長時間継続させ易くなるように構成している。このように構成することで、小当たり当選回数と、時短情報格納エリア 203mea に格納されている時短当選情報の種別と、によって、遊技者にとって有利となる時短終了条件の種別が切り替わるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図 1959 を参照して、本第 5 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 の構成について説明をする。図 1959 は、本第 5 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 の構成を模式的に示した図である。図 1959 に示した通り、本第 5 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 は、上述した本第 5 制御例におけるパチンコ機 10 の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223

10

20

30

40

50

(図1860参照)に対して、時短当選情報記憶エリア223meaと、小当たり当選カウンタ223mebと、を設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【5906】

時短当選情報記憶エリア223meaは、主制御装置110から時短図柄当選を示すコマンドを受信した場合に受信したコマンドに含まれる時短当選情報(時短図柄種別)を一時的に記憶するための記憶エリアであって、時短図柄当選を示す変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに含まれる時短当選情報が記憶される(図1962のS5155Le参照)。そして、記憶されている情報が、時短終了条件が成立する場合において、時短状態が終了した後の遊技状態を判別する際に参照される(図1962のS5151Le、或いは、図1963のS5184Le参照)。なお、詳細な説明を省略するが、時短当選情報記憶エリア223meaに記憶されている情報は、大当たり当選した場合、或いは、遊技状態として電サポ状態が終了し通常状態が設定される場合にクリアされる。小当たり当選カウンタ223mebは、時短状態(電サポ状態)中に実行された特別図柄抽選にて小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選を示す変動パターンコマンドを受信した場合に(図1962のS5156Le:Yes)、値が1加算される(図1962のS5158Le参照)。そして、時短終了条件が成立したかを判別する際に参照される(図1962のS5159Le参照)。また、新たな時短状態を設定した後に、小当たり当選カウンタ223mebの値が参照され、参照された値に対応させて小当たり当選カウンタ223mebの値が更新される(図1963のS5185Le参照)。以上、説明をした通り、本第5変形例では、主制御装置110のMPU201のRAM203が有する時短当選情報格納エリア203meaに格納されている時短当選情報と、小当たり当選回数カウンタ203mebの値と、を音声ランプ制御装置113側で管理可能に構成するための構成を有しており、実際に主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理によって新たな時短状態が設定されるよりも前(設定中の時短状態における特別図柄最終変動が実行されるタイミング)に、後に設定される遊技状態を特定可能に構成している。

#### 【5907】

このように構成することで、実際に新たな遊技状態が設定されるよりも前に、新たに設定される遊技状態を遊技者に報知するための演出を実行することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【5908】

<第51制御例の第5変形例における制御処理について>

次に、図1960から図1963を参照して、本第51制御例の第5変形例におけるパチンコ機10にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第51制御例の第5変形例では、上述した第51制御例に対して、主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理では、時短抽選処理(図1862のS8002L参照)に代えて時短抽選処理(図1960のS8002Le)を、時短設定処理(図1863のS205L参照)に代えて時短設定処理(図1961のS205Le)を、実行する点で相違している。また、時短状態中に実行される変動演出の演出態様を設定するための時短状態中演出設定処理(図1962のS5102Le)を実行する点で相違している。まず、図1960を参照して、時短抽選処理(S8002Le)の処理内容について説明をする。図1960は、時短抽選処理(S8002Le)の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理(S8002Le)では、上述した時短抽選処理(図1862のS8002L参照)に対して、時短図柄当選した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。同一の処理内容についてはその説明を省略する。時短抽選処理(S8002Le)が実行されると、まず、時短抽選処理(図1862のS8002L参照)と同一のS8101LからS8103Lの処理を実行し、S8103Lの処理において、時短図柄当選であると判別した場合は(S8103L:Yes)、時短当たり種別選択テーブル202mebを参照して時短図柄種別を決定し(S8101

L e )、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a に時短当選情報を格納し ( S 8 1 0 2 L e )、時短当選情報を示す状態コマンドを設定し ( S 8 1 0 3 L e )、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の時短図柄をセットし ( S 8 1 0 4 L e )、本処理を終了する。

【 5 9 0 9 】

一方、S 8 1 0 3 L の処理において、時短図柄当選では無いと判別した場合は ( S 8 1 0 3 L : N o ) 、そのまま本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本第 5 変形例では、時短抽選処理 ( S 8 0 0 2 L e ) が終了すると、次いで、上述した第 5 2 制御例と同一の小当たり抽選処理を実行するように構成している。つまり、時短図柄抽選の結果が時短図柄当選していない場合には、引き続き小当たり当選の判定 ( 小当たり抽選 ) が実行され、その抽選結果に応じた処理が実行される。この小当たり抽選に関する処理内容については、上述した第 5 2 制御例における小当たり抽選処理 ( 図 1 8 8 4 の Y 8 0 0 3 M 参照 ) と同一であるため説明を省略する。次に、図 1 9 6 1 を参照して、時短設定処理 ( S 2 0 5 L e ) の処理内容について説明をする。図 1 9 6 1 は、時短設定処理 ( S 2 0 5 L e ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理 ( S 2 0 5 L e ) では、上述した第 5 1 制御例の時短設定処理 ( 図 1 8 6 3 の S 2 0 5 L 参照 ) に対して、天井特典の付与に関する処理を削除した点と、新たな時短状態を設定するための処理内容を異ならせている点で相違している。具体的には、時短設定処理 ( S 2 0 5 L e ) が実行されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別し ( S 8 4 0 1 L ) 、 0 では無いと判別した場合、即ち、時短状態中であると判別した場合は ( S 8 4 0 1 L : N o ) 、そのまま本処理を終了する。また、 0 であると判別した場合は ( S 8 4 0 1 L : Y e s ) 、次に、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a の情報を読み出し ( S 8 4 0 1 L e ) 、待機中の時短当選情報を有しているかを判別し ( S 8 4 0 2 L e ) 、待機中の時短当選情報が無いと判別した場合は ( S 8 4 0 2 L e : N o ) 、そのまま本処理を終了する。

【 5 9 1 0 】

一方、S 8 4 0 2 L e の処理において、待機中の時短当選情報がある（待機中時短あり）と判別した場合は（S 8 4 0 2 L e : Y e s）、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a に格納されている最古の時短当選情報に対応する時短状態を設定し（S 8 4 0 3 L e）、時短カウンタ 2 0 3 h の値に、今回設定した時短状態に対応する値を設定し（S 8 4 0 4 L e）、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a の情報を更新（最古の時短当選情報をクリア）し（S 8 4 0 5 L e）、次に、小当たり当選回数カウンタ 2 0 3 m e b の値が 1 よりも大きいか（1 以上であるか）を判別する（S 8 4 0 6 L e）。S 8 4 0 6 L e の処理において、小当たり当選回数カウンタ 2 0 3 m e b の値が 1 よりも大きくない（0 である）と判別した場合は（S 8 4 0 6 L e : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 8 4 0 6 L e の処理において、小当たり当選回数カウンタ 2 0 3 m e b の値が 1 よりも大きい（1 以上である）と判別した場合は（S 8 4 0 6 L e : Y e s）、小当たり当選情報に基づいて時短終了条件が成立するかを判別し（S 8 4 0 7 L e）、時短終了条件が成立したと判別した場合は（S 8 4 0 7 L e）、小当たり当選回数カウンタ 2 0 3 m e b の値を 1 減算し（S 8 4 0 8 L e）、S 8 4 0 1 L e の処理へ移行する。つまり、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a の情報に基づいて新たな時短状態を設定した後は、小当たり当選回数カウンタ 2 0 3 m e b の値に基づいて、新たに設定された時短状態の時短終了条件を成立させ、時短状態を即座に終了させることができるように構成している。そして、時短終了条件が成立した場合には、S 8 4 0 8 L e の処理において、時短終了条件を満たすための小当たり当選回数（本第 5 変形例では、小当たり当選 1 回が時短終了条件であるため、小当たり当選回数カウンタ 2 0 3 m e b の値を 1 減算）に対応する値を小当たり当選回数カウンタ 2 0 3 m e b から減算し、再度、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a の情報に基づいて時短状態を設定する処理がループするように構成している。

【 5 9 1 1 】

このループ処理は、時短当選情報格納エリア 203mea に格納されている時短当選情報が無くなった場合、或いは、小当たり当選回数カウンタ 203meb の値が 0 となった場合、或いは、時短終了条件が成立しない場合（時短図柄 A が設定された場合）に終了す

る。S 8 4 0 7 L e の処理において、時短終了条件が成立しないと判別した場合は ( S 8 4 0 7 L e : N o )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に時短状態を設定し ( S 8 4 0 9 L e )、時短カウンタ 2 0 3 h の値、時短状態種別を示す状態コマンドを設定し ( S 8 4 1 0 L e )、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 5 変形例では、時短終了条件を成立させることが可能な小当たり当選情報を記憶可能に構成しており、新たな時短状態が設定されてから特別図柄抽選が実行されるまでの間に、記憶されている小当たり当選情報に基づいて時短状態を終了させることができるように構成している。このように構成することで、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a に時短当選情報がストックされている状態で時短状態が終了した場合であっても、新たな時短状態を設定することができない遊技状況を創出することが可能となる。よって、時短当選情報がストックされたことを示す演出が実行されたとしても、実際にストックされている時短当選情報 ( 時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a に格納された時短当選情報 ) に基づいて時短状態 ( 第 2 時短状態 ) が設定されるまでは時短状態が確定しないため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図 1 9 6 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L e ) の処理内容について説明をする。図 1 9 6 2 は、時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L e ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L e ) では、時短状態中に実行される変動演出 ( 各種アイコンをゲットする演出 ) の演出態様を設定するための処理が実行される。

#### 【 5 9 1 2 】

時短状態中演出設定処理 ( S 5 1 0 2 L e ) が実行されると、まず、今回の抽選結果を読み出し ( S 5 1 5 1 L e )、今回の変動演出が特図最終変動 ( 時短状態における特別図柄最終変動 ) であるかを判別し ( S 5 1 6 3 L e )、特図最終変動であると判別した場合は ( S 5 1 6 3 L e : Y e s )、第 1 時短状態終了時演出設定処理を実行し ( S 5 1 5 2 L e ) を実行し、本処理を終了する。一方、S 5 1 6 3 L e の処理において、特図最終変動では無いと判別した場合は ( S 5 1 6 3 L e : N o )、次に、今回の変動パターンが時短図柄当選であるかを判別し ( S 5 1 5 3 L e )、時短図柄当選であると判別した場合は ( S 5 1 5 3 L e : Y e s )、時短図柄当選を示すための P アイコン獲得の演出態様を決定し ( S 5 1 5 4 L e )、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a に今回の時短当選情報 ( 時短図柄種別 ) を記憶 ( 格納 ) し ( S 5 1 5 5 L e )、本処理を終了する。また、S 5 1 6 3 L e の処理において、時短図柄当選では無いと判別した場合は ( S 5 1 6 3 L e : N o )、次に、小当たり当選であるかを判別し ( S 5 1 5 6 L e )、小当たり当選であると判別した場合は ( S 5 1 5 6 L e : Y e s )、毒アイコン 8 0 3 V の演出態様 ( 図 1 9 5 3 ( b ) 参照 ) を決定し ( S 5 1 5 7 L e )、小当たり当選回数カウンタ 2 2 3 m e b の値を 1 加算し ( S 5 1 5 8 L e )、加算後の小当たり当選回数カウンタ 2 2 3 m e b の値が 5 であるかを判別し ( S 5 1 5 9 L e )、5 であると判別した場合は ( S 5 1 5 9 L e : Y e s )、第 1 時短終了を示すための演出態様 ( 図 1 9 5 4 ( a ) 参照 ) を決定し ( S 5 1 6 0 L e )、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a に格納されている当たり ( 時短図柄種別 ) に基づく復活演出の演出態様を決定し ( S 5 1 6 1 L e )、時短ストック済フラグ 2 2 3 m b をオフに設定し ( S 5 1 6 2 L e )、本処理を終了する。また、S 5 1 5 9 L e の処理において小当たり当選回数カウンタ 2 2 3 m e b が 5 では無いと判別した場合 ( S 5 1 5 9 L e : N o )、或いは、S 5 1 5 6 L e の処理において小当たり当選では無いと判別した場合は ( S 5 1 5 6 L e : N o ) は、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 9 1 3 】

次に、図 1 9 6 3 を参照して、第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( S 5 1 5 2 L e ) の処理内容について説明をする。図 1 9 6 3 は、第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( S 5 1 5 2 L e ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 1 時短状態終了時演出設定処理 ( S 5 1 5 2 L e ) では、時短当選情報格納エリア 2 0 3 m e a に格納されている時短当選情報と、小当たり当選カウンタ 2 2 3 m e b の値とに基づいて、新たな時短状態 ( 第 2 時短状態 ) が設定されるか否かを示唆するための演出の演出態様を決定するための処

理が実行される。第1時短状態終了時演出設定処理(S5152Le)が実行されると、まず、時短中カウンタ223jbの値が1であるか、即ち、今回の変動演出が時短状態の最終変動演出であるかを判別し(S5181Le)、最終変動では無いと判別した場合(S5181Le:No)は、そのまま本処理を終了する。一方、最終変動であると判別した場合は(S5181Le:Yes)、時短当選情報格納エリア203meaに格納されている情報(時短当選情報)に基づいて、待機中の時短があるかを判別し(S5182Le)、無いと判別した場合は(S5182Le:No)、そのまま本処理を終了する。また、S5182Leの処理において、待機中の時短があると判別した場合は(S5182Le:Yes)、次に、小当たり当選カウンタ223mebの値が0よりも大きい(1以上である)かを判別し(S5183Le)、0よりも大きくない(0である)、即ち、毒アイコン803Vを獲得していないと判別した場合は(S5183Le:No)、時短状態の延長を示す演出態様を決定し(S5188Le)、時短中カウンタの値に20をセットし(S5190Le)、本処理を終了する。

10

**【5914】**

一方、S5183Leの処理において、小当たり当選回数カウンタ223mebが0よりも大きい(1以上である)と判別した場合は(S5183Le:Yes)、時短当選情報格納エリア203meaの情報と、小当たり当選回数カウンタ223mebの値と、に基づいて時短状態延長有無を決定し(S5184Le)、小当たり当選回数カウンタ223mebの値を更新し(S5185Le)、時短延長ありかを判別し(S5186Le)、時短延長ありと判別した場合は(S5186Le:Yes)、S5188Leの処理を実行し、S5190Leの処理を実行し、本処理を終了する。また、S5186Leの処理において、時短延長無しと判別した場合は(S5186Le:No)、時短状態の終了を示す演出態様を決定し(S5187Le)、本処理を終了する。

20

**【5915】**

<第51制御例における第6変形例について>

次に、上述した第51制御例の第6変形例について説明をする。本第6変形例では、上述した第5変形例と同様に、時短当選情報格納エリア203meaを有し、時短状態中に時短図柄当選した場合に獲得した時短当選情報を、個々に記憶可能に構成されている。そして、時短当選情報として、時短回数10回の第1時短当選情報を取得可能な時短図柄種別(時短図柄A)と、時短回数100回の第2時短当選情報を取得可能な時短図柄種別(時短図柄B)と、時短回数300回の第3時短当選情報を取得可能な時短図柄種別(時短図柄C)と、を少なくとも選択できるように、時短図柄種別選択テーブルが規定されている。詳細な図示は省略するが、この時短図柄種別選択テーブルには、時短回数100回に対応する時短図柄Bが最も選択され易く、次いで、時短回数300回の時短図柄C、時短回数10回の時短図柄Aの順に選択割合が低くなるように各時短図柄種別が規定されている。さらに、実行中の時短状態の終了条件が成立した場合に、時短当選情報格納エリア203meaに格納されている複数の時短当選情報のうち、何れか1の時短当選情報を抽選で決定する抽選決定手段を有しており、抽選決定手段で決定された時短当選情報のみを残して、他の時短当選情報を消去する消去手段を有している。そして、抽選決定手段により決定された時短当選情報に基づいて新たな時短状態(第2時短状態)を設定可能に構成している。このように構成された第6変形例では、上述した第51制御例におけるパチンコ機10に対して、時短図柄当選回数が複数回となった場合であっても、長い期間の第2時短状態が設定されることが確定しないため、第2時短状態が実際に設定されるまで第2時短状態の時短回数を予測し難くすることができる。

30

40

**【5916】**

なお、本第6変形例の構成を用いた場合には、各時短図柄種別の記憶可能な上限数を異ならせて設けると良く、例えば、時短図柄Bの記憶上限数を最も多く(例えば、10個)規定し、時短図柄Aの記憶上限数を最も少なく(例えば、1個)規定するように構成すると良い。このように構成することで、時短図柄当選回数が多くなるほど、全体における時短図柄Bの占有割合を増加させ易くすることができるため、時短図柄当選回数が多くなる

50

ことを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【5917】

<第51制御例における第6変形例の演出内容について>

次に、図1964を参照して、本第6変形例にて実行される演出内容のうち、時短状態（第1時短状態）の最終変動中に実行される時短延長演出の演出内容について説明をする。図1964（a）は、時短延長演出が開始された場合に示される表示画面の一例を示した図であって、図1964（b）は、時短延長演出の演出結果として表示される表示画面の一例を示した図である。図1964（a）に示した通り、時短延長演出が実行されると、時短当選情報格納エリア203meaに格納されている時短当選情報（時短図柄種別）に対応させた複数のPアイコン（P1～P4）が変動表示され、副表示領域Dsには「貯めた「P」から1つを残せ」の文字が表示される。つまり第1時短状態中にPアイコン802Vをゲットする演出によって獲得した複数の獲得アイコンPの中から1のPアイコンが決定される演出が実行される。図1964（a）に示した通り、時短図柄Aに対応するPアイコンP1には時短回数に対応する表示態様として「P10」が、時短図柄Cに対応するPアイコンP2には時短回数に対応する表示態様として「P100」が、時短図柄Bに対応するPアイコンP3には時短回数に対応する表示態様として「P300」が、付されている。また、PアイコンP4には、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であることに付する「PV」が付されている。そして、キャラクタ801が狙いを定めて特定のPアイコンを残す演出が実行され、図1964（b）に示した演出結果が表示される。図1964（b）では、主制御装置110の抽選決定手段により、時短図柄Cが決定された場合に対応する演出結果を示しており、PアイコンP2をゲットする演出結果が表示され、副表示領域Dsには「時短100回ゲット」の文字が表示され、表示領域Dm7には、時短状態（第2時短状態）の残期間（残時短回数）を示すための表示態様として「残り100回」が表示される。

10

20

30

40

50

【5918】

なお、図1964（a）に示した表示画面では、Pアイコン（P1～P4）の数が一定（1個）の演出パターンを示しているが、これに限ること無く、時短当選情報格納エリア203meaに格納されている時短当選情報（時短図柄種別）の数に応じて、表示画面に表示されるPアイコン（P1～P4）の数や種類を決定可能に構成しても良いし、各Pアイコンの表示態様を、時短当選情報格納エリア203meaに格納されている時短当選情報（時短図柄種別）の数に応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、Pアイコン（P1～P4）が変動表示されている状態において、どのPアイコンが残るのかを遊技者に予測させ易くすることができるため、演出効果を高めることができる。

【5919】

<第53制御例の変形例について>

次に、図1865を参照して、上述した第53制御例の変形例について説明をする。上述した第53制御例では、待機時短カウンタ（待機用時短カウンタ203ma）を1つ設け、時短状態中に時短図柄当選した場合には、設定されている待機用時短カウンタ203maの値と、今回当選した時短図柄に対応する時短当選情報（時短回数）と、に基づいて、待機用時短カウンタ203maの値を更新するか否かを決定する処理を実行するように構成していた。これに対して、本変形例では、待機用時短カウンタ203maを複数（100個）設けている。つまり、時短状態（第1時短状態）中に実行される特別図柄抽選の実行回数（100回）に対応した数の待機用時短カウンタ203ma（第1待機時短カウンタ～第100待機時短カウンタ）を設け、時短図柄当選する毎に0の値がセットされている待機時短カウンタに対して、時短当選情報に対応する時短回数を示す値をセットするように構成している。そして、特別図柄変動が実行される毎に、各待機時短カウンタの値を減算し、第1時短状態が終了したタイミングにおいて、各待機時短カウンタの値のうち、最も大きな値を時短カウンタ203hの値に設定するように構成している点で相違している。それ以外の構成は同一であるため、その説明を省略する。このように構成すること

で、新たな時短状態を設定するタイミングでのみ、待機時短カウンタの値に基づく判別処理を実行することとなるため、主制御装置 110 の処理負荷を軽減させることができる。ここで、図 1865 を参照して、本変形例における遊技の流れについて、上述した第 53 制御例との相違点を中心に説明する。図 1865 に示した通り、第 1 時短状態中に複数回時短図柄当選した場合には、1 回目の時短図柄当選（2 変動目）に基づいて時短図柄 A に対応する値「50」が第 2 待機時短カウンタにセットされ、2 回目の時短図柄当選（70 変動目）に基づいて時短図柄 A に対応する値「50」が第 1 待機時短カウンタにセットされ、3 回目の時短図柄当選（98 変動目）に基づいて時短図柄 B に対応する値「10」が第 3 待機用時短カウンタにセットされる。

#### 【5920】

10

そして、第 1 時短状態の終了タイミング（100 変動目）にて各待機時短カウンタの値を判別し、最も大きな値である第 2 待機時短カウンタの値「20」が時短カウンタ 203 h の値にセットされ、時短 20 回の第 2 時短状態が設定される。なお、本変形例では、第 1 時短状態の終了タイミング（100 変動目）にて各待機時短カウンタの値を判別し、最も大きな値を時短カウンタ 203 h にセットするように構成しているが、これに限ること無く、上述した第 6 変形例のように、抽選で決定するように構成しても良い。また、本変形例では、第 1 時短状態が終了した直後に第 2 時短状態（20 回）が設定されるように構成しているが、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面にて表示される表示態様は、第 1 時短状態中に獲得した特図保留が全て消化されるまでは、第 1 時短状態に対応する表示態様を表示し、その後、第 2 時短状態に対応する表示態様を表示するように構成している。つまり、遊技状態が移行するタイミングと、遊技状態を示す演出モードの表示態様が移行するタイミングと、を異ならせている。このように構成することで、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。

20

#### 【5921】

##### < 第 56 制御例 >

上述した第 47 制御例におけるパチンコ機 10 では、主制御装置 110 から出力される入賞コマンドを音声ランプ制御装置 113 側で受信したことに基づいて、その入賞コマンドに対応する特別図柄抽選が実行されるよりも前に入賞コマンドに含まれる事前判別結果（先読み結果）に対応した演出（先読み演出）を実行可能に構成していた。具体的には、先読み演出として、獲得済みの特図保留に対応する保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出や、複数回の特別図柄変動期間に跨がって実行される連続予告演出を実行可能に構成し、先読み演出の対象となる特別図柄抽選が実行されるよりも前に事前判別結果を遊技者に予測させることで、当たり当選への期待度を高めた状態での遊技を遊技者に長時間行わせ易くすることができるものであった。しかしながら、上述した第 47 制御例におけるパチンコ機 10 にて実行される先読み演出では、先読み演出の対象となる特別図柄抽選が実行されるよりも前の期間（先読み期間）にて実行される先読み演出の演出態様によって、事前判別結果を遊技者に容易に予測させてしまうものであったため、例えば、当たり当選への期待度が比較的高くない演出態様で先読み演出が実行されてしまった場合には、先読み演出が実行される長期間（複数回の特別図柄変動期間）に渡って当たり当選への期待度が低くなってしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、本第 56 制御例におけるパチンコ機 10 では、先読み演出として、入賞コマンドを受信したことに基づいて特定のキャラクタを表示し、先読み演出の対象となる特別図柄変動に対応する変動演出が実行されている最中に表示されているキャラクタが特定のアクションを実行する演出態様を設定可能に構成している。そして、当該変動演出においてキャラクタが特定のアクションを実行するタイミングによって、当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。

30

40

#### 【5922】

つまり、特定の特図保留に対して先読み演出が実行されたことのみを遊技者に報知し、その先読み演出の演出結果が先読み演出の対象となる特別図柄変動中に報知されるように構成している。このように構成することで、先読み演出が実行されている先読み期間中に

50



遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第56制御例では、キャラクタが特定のアクションを実行するタイミングが遅くなるほど当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、キャラクタが特定のアクションを実行しない期間を遊技者に報知する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）を特定することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第56制御例におけるパチンコ機10では、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）の種別として、第1条件が成立した場合にセーフ期間が終了する第1セーフ期間と、第1条件とは異なる第2条件が成立した場合にセーフ期間が終了する第2セーフ期間と、が設定される演出を実行可能に構成している。加えて、本第56制御例におけるパチンコ機10では、変動演出の演出態様として第1条件が成立し難い第1演出態様と、その第1演出態様よりも第1条件が成立し易い第2演出態様と、を設定可能に構成している。このように構成することで、セーフ期間が設定された状態で実行される変動演出の演出態様が第1演出態様であるか第2演出態様であるかを遊技者に注視させることができる。

10

#### 【5923】

また、上述した第2条件が時間経過に基づいて成立するように構成しており、第2セーフ期間が設定された場合には、所定期間（例えば、4秒）が経過した場合に第2条件が成立するように構成している。よって、第2セーフ期間が設定された場合には、その時点における変動演出の実行状況を把握することで特定のアクションが実行されるタイミングを予測させることが可能となる。また、時間経過に基づいて第2条件が成立するように構成しているため、第2セーフ期間が設定された場合において特定のアクションが実行されない期間を遊技者に容易に把握させることができる。そして、第2セーフ期間が設定された場合には、第2条件が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出態様（残期間示唆態様）を表示可能に構成している。このように構成することで、第2セーフ期間が設定された場合において特定のアクションが実行されない期間を遊技者により容易に把握させることができる。以上、説明をした通り、本第56制御例におけるパチンコ機10では、キャラクタが特定のアクションを実行するタイミングによって遊技者に付与される有利度合いを異ならせるように構成しており、キャラクタが表示されている状態、即ち、何れかのタイミングにて特定のアクションが実行されることが報知されている状態において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）を設定可能に構成している。そして、セーフ期間として、変動演出の演出態様に基づいて成立する第1条件が成立した場合に終了する第1セーフ期間と、時間経過に基づいて成立する第2条件が成立した場合に終了する第2セーフ期間と、を設定可能に構成している。このように構成することで、セーフ期間が設定された場合において、セーフ期間が終了するまでの残期間（第1条件、又は第2条件が成立するまでの期間）を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。さらに、本第56制御例におけるパチンコ機10では、複数の特別図柄変動を跨いで実行される先読み演出として、第1演出（クマルーレット演出）と、第2演出（キャラ登場演出）と、を実行可能に構成し、第1演出の演出態様と、第2演出の演出態様とを用いて先読み演出の演出結果を表示可能に構成している。

20

30

40

#### 【5924】

また、第1演出の実行タイミングに対して、第2演出を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、先読み演出において最初に第1演出が実行される場合には、第1演出が開始された後に、第2演出を開始するように構成し、2回目の第1演出が実行される場合には、第1演出と第2演出とを同時に開始させるように構成している。そして、1回目の第1演出が開始される場合には、第2演出が開始されるまでの残期間を用いて今回実行される先読み演出の演出内容を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

#### 【5925】

50

< 第 5 6 制御例における演出内容について >

次に、図 1 9 6 6 から図 1 9 7 6 を参照して本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、獲得した特別図柄抽選の実行権利（特図保留）に含まれる入賞情報を事前判別した結果（先読み結果）に基づいて実行される先読み演出の演出内容を異ならせている点で相違している。まず、図 1 9 6 6 から図 1 9 7 1 を参照して、新たな特図保留を獲得したことに基

づいて実行される先読み演出であるキャラ先読み演出の演出内容について説明をする。このキャラ先読み演出は、新たに獲得した特図保留に対する先読み結果が実行条件を満たした場合に実行される先読み演出であって、実行条件が成立した場合に開始され、少なくとも実行条件を満たした特図保留に含まれる入賞情報に基づいた特別図柄変動に対応する変動演出（先読み対象変動演出）が実行されるまで継続する先読み演出である。図 1 9 6 6（a）は、新たに獲得した 4 個目の特図保留（第 4 特図 1 保留）によって実行条件が成立し、キャラ先読み演出が実行された場合に

表示される表示画面の一例を示した図である。なお、表示画面に表示される各種表示要素のうち、上述した第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて表示される各種表示要素と同一の内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

10

【 5 9 2 6 】

図 1 9 6 6（a）に示した通り、キャラ先読み演出の実行条件が成立すると、主表示領域 D m の左下側にウサギを模したキャラ 8 5 9 1 が表示され、表示領域 D m 9 に表示される 4 個目の特図 1 保留（第 4 特図 1 保留）h r 4 の表示態様として、通常の表示態様（図では丸印で表示）とは異なるウサギの輪郭を模した先読み表示態様が表示される。そして、副表示領域 D s には、キャラ先読み演出が実行されたことと、キャラ先読み演出の演出内容を案内するための案内報知態様として「先読みキャラ登場！！キャラが叫ぶとチャンス！！」の文字が表示される。本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されるとキャラ 8 5 9 1 が表示され、表示されたキャラ 8 5 9 1 が対象変動演出中の何れかのタイミングにて特定のアクション（咆哮）を実行するように構成している。そして、キャラ 8 5 9 1 が特定のアクション（咆哮）を実行するタイミングによって、対象変動演出の演出結果（先読み演出の対象となる特別図柄抽選結果）が遊技者に有利な結果であることを示唆可能に構成しており、特定のアクション（咆哮）が実行されるタイミングが遅くなるほど、対象変動演出の演出結果が遊技者に有利な結果である可能性が高くなるように構成している。よって、遊技者は、先読み演出としてキャラ先読み演出が実行された場合に、キャラ 8 5 9 1 になるべく遅いタイミングで特定のアクションを実行することを期待しながらキャラ先読み演出を注視することになる。そこで、本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態であって、対象変動演出が実行されるまでの期間（先読み期間）を用いて、キャラ 8 5 9 1 の表示態様を特定のアクションが実行されることの無い表示態様（セーフ表示態様）へと変化可能に構成している。ここで、図 1 9 6 6（b）を参照して、セーフ表示態様の一形態について説明をする。図 1 9 6 6（b）は、キャラ 8 5 9 1 がセーフ表示態様の一形態である居眠り態様中の表示画面を示した図である。

20

30

【 5 9 2 7 】

図 1 9 6 6（b）に示した表示画面は、図 1 9 6 6（a）に示した表示画面が表示された特別図柄変動の 2 回後の特別図柄変動中の表示画面であって、表示領域 D m 9 に表示される先読み表示態様（ウサギの輪郭を模した保留図柄）が 2 個目の特図保留（第 2 特図 1 保留）h r 2 に表示されている。そして、キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをしている表示態様で表示され、副表示領域 D s には、現在のキャラ先読み演出の演出状況を案内するための案内報知態様として「キャラが眠ったよ！眠っている間は叫ばないよ」の文字が表示されている。詳細な説明は省略するが、本第 5 6 制御例では、先読み期間中に実行される変動演出の演出期間が所定期間以上（1 0 秒以上）であって、且つ、リーチ演出が実行されない場合、即ち、比較的静かな変動演出が実行される場合に、キャラ 8 5 9 1 が居眠りをする演出を実行可能に構成している。そして、キャラ 8 5 9 1 が居眠りをしている間は、

40

50

対象変動において特定のアクション（咆哮）が実行されないように構成している。このように構成することで、先読み期間が所定期間以上となる場合においてのみキャラクタ 8591 の表示態様を先読み期間中に変化させることができるため、キャラ先読み演出の演出期間中に遊技者が飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【5928】

そして、キャラ 8591 が居眠りをしている状態で対象変動演出が実行されると、図 1967 (a) に示した表示画面が表示される。図 1967 (a) は、キャラ先読み演出の対象変動演出が実行された場合に示される表示画面の一例を示した図である。図 1967 (a) に示した通り、キャラ 8591 が居眠りをしている状態で対象変動演出が実行されると、主表示領域 Dm の左下側には継続して居眠りをしている表示態様でキャラクタ 8591 が表示され、副表示領域 Ds には、現在の演出状況を案内するための案内表示態様として、「まだ眠っているよ。居眠りが長い程チャンス！！」の文字が表示される。なお、図 1967 (a) に示した表示画面は、対象変動演出が実行されている状況において表示される表示画面、即ち、先読み表示態様で表示されていた保留図柄に対応する特別図柄変動期間中に示される表示画面であるため、表示領域 Dm 9 には、先読み表示態様の保留図柄が表示されておらず、先読み表示態様で表示されていた保留図柄よりも後に表示された保留図柄が 2 つ（第 1 特図 1 保留図柄 hr 1、第 2 特図 1 保留図柄 hr 2）が表示されている。また、図 1967 (a) は、第 3 図柄が全て高速変動中（図では左方向の 3 本の矢印で表示）、つまり、変動演出の初期段階を示している。次に、図 1967 (a) に示した状態から、変動演出が進行し、高速変動中の第 3 図柄のうち上図柄列 Z 1 の第 3 図柄と下図柄列 Z 3 の第 3 図柄がリーチ状態で停止表示された場合に示される表示画面について、図 1967 (b) を参照して説明をする。

#### 【5929】

図 1967 (b) は、キャラ先読み演出の対象変動演出にてリーチ状態が発生した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1967 (b) に示した通り、リーチ状態が発生すると、主表示領域 Dm の上側に「リーチ！！」の文字が表示されると共に、音声出力装置 226（スピーカ等）から、「リーチ」の音声出力される。そして、音声出力装置 226 から出力された「リーチ」の音声に反応するかのようにして、キャラ 8591 が目覚める演出が実行される。その後、キャラ 8591 が起きている表示態様で表示されると共に、副表示領域 Ds には、現在の演出状況を案内するための案内表示態様として「リーチの音でキャラが起きたよ。いつ叫ぶかドキドキ」の文字が表示される。本第 56 制御例におけるキャラ先読み演出では、キャラクタ 8591 が居眠りをしている状態において特定の音声（例えば、リーチ音声）が出力された場合にキャラクタ 8591 が起きる（目覚める）演出を実行するように構成している。つまり、居眠りをしているキャラクタ 8591 が目覚めるタイミングを、実行中の変動演出の演出態様によって遊技者に予測させることが可能に構成している。このように構成することで、特定のアクションが実行されることの無い表示態様（居眠りをしている表示態様）でキャラクタ 8591 が表示された場合に、キャラクタ 8591 が目覚めるタイミングを常に気にする必要がなくなるため、安心してキャラ先読み演出を楽しませる期間を遊技者に提供し易くすることができる。なお、本第 56 制御例においては、特別図柄変動（変動演出）が開始される場合に出力される変動開始音、リーチ時に出力されるリーチ音、擬似変動演出における第 3 図柄の仮停止、又は再始動時に出力される擬似演出音、遊技者が枠ボタン 22 を押下したことに基いて出力されるボタン押下音を、居眠りをしているキャラクタ 8591 を目覚めさせる音声として規定している。つまり、居眠りをしているキャラクタ 8591 を目覚めさせる音声が、変動演出の演出期間に含まれる様々なタイミングで且つ、変動演出の演出態様が切り替わるタイミングにて出力されるように構成している。

#### 【5930】

このように構成することで、変動演出のどのタイミングで居眠りをしているキャラクタ 8591 が目覚める可能性があるのかを遊技者に把握させ易くすることができると共に、変動演出の演出期間全体に渡ってキャラクタ 8591 が目覚め得るため、変動演出に対し

て継続して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。また、居眠りをしているキャラクタ 8 5 9 1 を目覚めさせ得る 1 の音声出力されてから、次の音声出力されるまでに所定間隔が設けられているため、1 の音声出力されたにも関わらずキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りを続けている場合には、次の音声出力されるまでの期間を特定のアクションが実行されることが無い期間であると把握することができる。次に、図 1 9 6 8 を参照して、キャラ先読み演出における対象変動演出中に実行されるキャラクタ 8 5 9 1 のアクションについて説明をする。図 1 9 6 8 ( a ) は、キャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクション ( 咆哮 ) を実行するか否かを煽るキャラ煽り演出中の表示画面の一例を示した図であり、図 1 9 6 8 ( b ) は、キャラ煽り演出の演出結果として、キャラクタ 8 5 9 1 が気絶をした場合の表示画面の一例を示した図である。本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出中において、キャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクション ( 咆哮 ) を実行することが無い期間 ( セーフ期間 ) を示すための表示態様として、居眠り態様 ( 図 1 9 6 7 ( a ) 参照 ) に加え、気絶態様 ( 図 1 9 6 8 ( b ) 参照 ) を表示可能に構成している。

10

#### 【 5 9 3 1 】

ここで、上述した居眠り態様でキャラクタ 8 5 9 1 が表示されている状態では、変動演出の演出態様 ( 出力される音声 ) によってキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りから目覚めるように構成している。つまり、特定の演出 ( 例えば、リーチ音の出力 ) が実行されたことに基づいて成立する終了条件 ( 第 1 条件 ) が成立した場合に終了する第 1 セーフ期間 ( 居眠り期間 ) を設定可能に構成していた。このように構成された第 1 セーフ期間は、変動演出の演出内容に基づいて第 1 セーフ期間が終了することになるため、どのタイミングで第 1 セーフ期間が終了するかを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができるものであった。しかしながら、第 1 セーフ期間が終了するタイミングが複数タイミング ( 複数の特定の演出のうち、何れかの特定の演出が実行されるタイミング ) に限定されてしまうことから演出内容が単調となってしまう虞があった。そこで、本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクションを実行し得ない期間 ( セーフ期間 ) として、上述した第 1 セーフ期間とは異なる第 2 セーフ期間を設定可能に構成し、第 2 セーフ期間は時間経過に基づいて終了条件が成立するように構成している。このように終了条件を異ならせた複数のセーフ期間を設定可能に構成することで、設定されたセーフ期間の種別に応じて様々なタイミングでセーフ期間を終了させることができるため、どのタイミングで特定のアクションが実行されるかを、或いは、どのタイミングでセーフ期間が終了するかを予測する楽しみを遊技者に提供し易くすることができる。さらに、本第 5 6 制御例では、特定のアクションが実行されるか否かを煽るための演出 ( キャラ煽り演出 ) を実行可能に構成しているため、キャラクタ 8 5 9 1 が目覚めている状態 ( 特定のアクションを実行することが可能な状態 ) において、急に特定のアクションが実行されてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、特定のアクションが実行されない期間においてもキャラ煽り演出を実行することによって変動演出が間延びしてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 5 9 3 2 】

図 1 9 6 8 ( a ) に示した通り、キャラ先読み演出の対象変動演出中であって、キャラクタ 8 5 9 1 が目覚めている表示態様で表示されている状態では、特定のアクションが実行されるか否かを煽るキャラ煽り演出としてキャラクタ 8 5 9 1 が息を吸い込んでいる表示態様が表示されており、副表示領域 D s には、現在がキャラ煽り演出中であることを案内するための案内表示態様として「叫ぶかも・・・!!」の文字が表示される。このキャラ煽り演出の後、キャラクタ 8 5 9 1 が実際に特定のアクション ( 咆哮 ) を実行する場合には、吸い込んだ息を吐き出すように咆哮アクション ( 図 1 9 6 9 ( a ) 参照 ) が実行される。一方、キャラ煽り演出の演出結果が特定のアクション ( 咆哮 ) を実行しない場合には、息を吸い込んだままキャラ煽り演出が終了する。また、キャラ煽り演出の演出結果として、息を吸い込んだままキャラクタ 8 5 9 1 が気絶する演出が実行されるようにも構成している。キャラクタ 8 5 9 1 が気絶した場合には、図 1 9 6 8 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m の左下側に気絶をした表示態様でキャラクタ 8 5 9 1 が表示され、そのキャラ

40

50

ラクタ 8 5 9 1 の上方には、気絶中の残期間を示すための残気絶期間表示態様として星を模した気絶アイコン 8 5 9 1 a が表示される。図 1 9 6 8 ( b ) に示した図では、残気絶期間が 4 秒であることを示すための表示態様として 4 個の星が周回している気絶アイコン 8 5 9 1 a が表示されている。この気絶アイコン 8 5 9 1 a の表示態様は、経過時間に基づいて可変するように構成しており、1 秒経過する毎に星の数が 1 つ減少した表示態様へと変化するように構成している。このように構成することで、気絶アイコン 8 5 9 1 a の表示態様を把握することでキャラクタ 8 5 9 1 が気絶している残期間を遊技者に予測させることが可能となる。

#### 【 5 9 3 3 】

このキャラクタ 8 5 9 1 が気絶している期間が、特定のアクションが実行されることが無い期間（第 2 セーフ期間）となる。この第 2 セーフ期間は、上述した第 1 セーフ期間（キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをしている期間）とは異なり、経過時間に基づいて終了条件が成立するように構成している。よって、第 2 セーフ期間が設定された場合（キャラクタ 8 5 9 1 が気絶した場合）には、実行中の変動演出の進行状況と、第 2 セーフ期間の残期間とに基づいて、変動演出のどのタイミングでキャラクタ 8 5 9 1 が気絶状態から目覚め、特定のアクションを実行するかを遊技者に予測させることができる。なお、図 1 9 6 8 ( b ) に示した表示画面では、気絶アイコン 8 5 9 1 a の表示態様によって遊技者に対して第 2 セーフ期間の残期間を示唆しているが、これに限ること無く、第 2 セーフ期間が終了するまでの残期間を、所定の値を減少させることで示唆するためのカウントダウン表示を表示するように構成しても良い。また、本第 5 6 制御例では、気絶アイコン 8 5 9 1 a を表示することで、第 2 セーフ期間が終了するまでの残期間を遊技者に予測させるように構成しているが、これに加えて、気絶アイコン 8 5 9 1 a の表示態様によって、第 2 セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間を遊技者に予測させることが可能となるように構成しても良い。この場合、気絶アイコン 8 5 9 1 a の動的表示速度や、気絶アイコン 8 5 9 1 a の表示色を異ならせることで、第 2 セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間を遊技者に予測させることが可能となるように構成すると良く、例えば、気絶アイコン 8 5 9 1 a が通常よりも高速で動的表示している場合には、第 2 セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間が、通常速度で気絶アイコン 8 5 9 1 a が動的表示されている場合よりも長くなるように構成したり、気絶アイコン 8 5 9 1 a の表示色が通常色（例えば、白色）とは異なる特殊色（例えば、赤色）で表示された場合には、気絶アイコン 8 5 9 1 a の表示色が通常色である場合よりも第 2 セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間が長くなるように構成したりすると良い。

#### 【 5 9 3 4 】

このように構成することで、第 2 セーフ期間が設定された場合に特定のアクションが実行されることが無い期間を確保した状態で特定のアクションが実行されるタイミングを遊技者に予測させることができるため、演出効果を高めることができる。次に、図 1 9 6 9 ( a ) を参照して、第 2 セーフ期間（キャラクタ 8 5 9 1 が気絶している期間）が終了した後に表示される表示画面について説明をする。図 1 9 6 9 ( a ) は、キャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクション（咆哮）を実行した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 9 6 9 ( a ) に示した表示画面は、図 1 9 6 8 ( b ) に示した表示画面が表示された後、4 秒が経過したことで第 2 セーフ期間が終了し、キャラクタ 8 5 9 1 が目覚めた後、新たなキャラ煽り演出が実行され、そのキャラ煽り演出の演出結果として特定のアクション（咆哮）が実行された際の表示画面を示しており、キャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクション（咆哮）を実行するタイミングにおいて、既に、第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様（3 つの「4」図柄が縦ラインに揃っている表示態様）で表示されており、主表示領域 D m の上方に大当たり当選を報知するための「大当たり」の文字が表示されている。この状態でキャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクション（咆哮）を実行することで、主表示領域 D m に表示されている第 3 図柄（大当たり当選を示す表示態様で表示されている第 3 図柄）を、他の表示態様へと切り替える演出が実行される。なお、図 1 9 6 9 ( a ) に

示した表示画面は、第3図柄が大当たり当選を示す表示態様で特別図柄変動が停止表示されていない状態（仮停止状態）を示している。その後、図1969（b）に示した通り、仮停止されていた大当たり図柄（偶数図柄）が、確変大当たり当選を示す大当たり図柄（奇数図柄）へと昇格表示される。次に、図1970（a）を参照して、キャラクタ8591が居眠りをしている状態で実行される変動演出の音声について説明をする。図1970（a）は、キャラクタ8591が居眠りをしている状態であって、変動演出としてリーチ状態が表示された場合にリーチ音出力されなかった場合に示される表示画面を示した図である。

#### 【5935】

図1970（a）に示した通り、リーチ音出力されなかった場合（サイレントリーチが実行された場合）は、副表示領域Dsにてサイレントリーチが発生したことを案内するための案内表示態様として「リーチ音が鳴らないキャラが眠ったままだチャンス」の文字が表示される。次に、図1970（b）、及び図1971を参照して、キャラ先読み演出中に実行される特殊演出（爆睡）の演出内容について説明をする。本第56制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態で新たに獲得した特図保留が確変大当たりに対応する特図保留である場合に、入賞音（保留図柄が表示される際に出力される音）として子守歌が出力され、図1970（b）に示した通り、キャラクタ8591が布団を被って爆睡する特殊態様が表示されるように構成している。この特殊態様は、確変大当たり当選する特別図柄変動が実行されるまで継続表示され、確変大当たり当選する特別図柄変動が開始されると、図1971に示した通り、変動開始時（変動演出開始時）にキャラクタ8591が眠りから覚めて「おはよう大当たりだよ」と大当たり当選を報知する演出が実行される。次に、図1972～図1977を参照して、ルーレット演出の演出内容について説明をする。本第56制御例におけるパチンコ機10では、複数の特別図柄変動を跨いで実行される先読み演出として、第1演出（クマルーレット演出）と、第2演出（キャラ登場演出）と、を実行可能に構成し、第1演出の演出態様と、第2演出の演出態様とを用いて先読み演出の演出結果を表示可能に構成している。また、第1演出の実行タイミングに対して、第2演出を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、先読み演出において最初に第1演出が実行される場合には、第1演出が開始された後に、第2演出を開始するように構成し、2回目の第1演出が実行される場合には、第1演出と第2演出とを同時に開始させるように構成している。そして、1回目の第1演出が開始される場合には、第2演出が開始されるまでの残期間を用いて今回実行される先読み演出の演出内容を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

#### 【5936】

図1972（a）は、ルーレット演出が開始された場合に示される表示画面の一例を示した図であって、図1972（b）は、1回目のルーレット演出にてキャラが表示された場合の表示画面の一例を示した図である。また、図1973（a）は、1回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図であって、図1973（b）は、1回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の別例を示した図である。図1974（a）は、1回目のルーレット演出を示す表示画面の一例を示した図であって、図1974（b）は、2回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図である。図1975（a）は、ルーレット演出中に登場したキャラ（勇者）を用いた演出中に示される表示画面の一例を示した図であって、図1975（b）は、ルーレット演出中に登場した特殊キャラ（クマ）を用いた演出中に示される表示画面の一例を示した図である。図1976は、特殊キャラを用いた演出中に示される表示画面の一例を示した図である。クマルーレット演出（ルーレット演出）は、先読み演出の一種であり、先読み演出の対象変動に向けてクマを模した複数の絵柄（クマアイコン）が上下方向に変動表示し、特定の絵柄（クマアイコン）が停止表示した場合に、停止表示された絵柄（クマアイコン）に付されている情報（文字情報）に対応する演出態様が実行されるものである。さらに、クマアイコンとは別に複数のキャラアイコンが表示され、キャラアイコンにより実行され

る演出の種別に応じて、次のクマルーレット演出の演出態様を変化させるように構成されている。図 1 9 7 2 ( a ) に示した通り、1 回目のクマルーレット演出が開始されると、第 1 クマアイコン 8 9 6 1 a、第 2 クマアイコン 8 9 6 1 b、第 3 クマアイコン 8 9 6 1 c、第 4 クマアイコン 8 9 6 1 d が表示され、変動表示される。なおこのクマアイコンは、変動表示される第 3 図柄の表示領域と重複した領域に表示されるが、リーチ状態となる第 3 図柄を覆うことが無いように、表示位置が決定される。

#### 【 5 9 3 7 】

そして、クマルーレット演出が開始されてから 2 秒が経過すると、実行中の特別図柄変動が停止表示し、次の変動表示が開始される。次の変動表示が開始されると、図 1 9 7 2 ( b ) に示した通り、第 3 図柄の変動表示 ( 高速変動表示 ) と、クマルーレット演出の変動表示 ( 高速変動表示 ) とが実行されている状態で、1 回目のルーレット演出に対応するキャラアイコン ( 8 9 6 5 a ~ 8 9 6 5 c ) が表示される。図 1 9 7 2 ( b ) に示した通り、第 3 図柄の変動表示 ( 高速変動表示 ) と、クマルーレット演出の変動表示 ( 高速変動表示 ) とは、変動表示方向が直交しているため、遊技者が何れの変動表示が実行されているかを識別し易くしている。その後、実行中の第 3 図柄が停止表示されるタイミングで 1 回目のクマルーレット演出が停止表示されると、図 1 9 7 3 ( a ) に示した通り、変動表示されていた複数のクマアイコンのうち、特定のクマアイコン ( 図では第 2 クマアイコン 8 9 6 1 b ) が停止表示され、複数のキャラアイコン ( 8 9 6 5 a ~ 8 9 6 5 c ) のうち、特定のキャラアイコン ( 図では、第 3 キャラアイコン 8 9 6 5 c ) が表示される。なお、各ルーレット演出にて停止表示されるクマアイコン、キャラアイコンの種別は、ルーレットシナリオ選択テーブル 2 2 2 j f、及び、ルーレット態様決定テーブル 2 2 2 j g を参照して、予め決定されている。図 1 9 7 3 ( a ) に示した通り、第 2 クマアイコン 8 9 6 1 b には、文字情報として「続」が付されていることから、2 回目のクマルーレット演出が実行されることが報知される。本制御例では、クマルーレット演出にて停止表示されたクマアイコンは、次のクマルーレット演出が開始されるタイミングで、表示領域外へと飛ばされるように構成している。つまり、クマルーレット演出の実行回数が増加するほど、変動表示されるクマアイコンの数が減少するように構成している。このように構成することで、変動表示されているクマアイコンの中に、大当たり当選を示す文字情報が付されているクマアイコン ( 第 4 クマアイコン 8 9 6 1 d ) が存在する場合には、より多くのクマルーレット演出が実行されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【 5 9 3 8 】

図 1 9 7 3 ( a ) に示した表示画面が表示された後は、図 1 9 7 3 ( b ) に示した、キャラアイコンを用いた演出 ( 継続演出 ) が実行される。キャラアイコンとして金太郎を模したキャラアイコン 8 9 6 5 c に基づく演出が実行された場合には、クマルーレット演出に用いられた複数のクマアイコンのうち、1 回目のクマルーレット演出にて停止表示された第 2 クマアイコン 8 9 6 1 b と、それ以外の第 1 クマアイコン 8 9 6 1 a と、がキャラアイコンによって投げ飛ばされる演出が実行されている。そして、副表示領域 D s には「2 回目のルーレットはクマ 2 種類 !! チャンス」の文字が表示される。その後、2 回目のルーレット演出が実行されると、図 1 9 7 4 ( a ) に示した通り、2 種類のクマアイコンによる変動表示が開始されると同時に、2 回目のクマルーレット演出に対応するキャラアイコンが表示される。図 1 9 7 4 ( a ) に示した例では、「激」の文字を付したチャンスキャラアイコン 8 9 6 5 d が表示され、副表示領域 D s には「チャンスキャラ登場」の文字が付されている。次に、図 1 9 7 4 ( b ) を参照して、チャンスキャラアイコン 8 9 6 5 d を用いた演出の内容について説明をする。図 1 9 7 4 ( a ) に示した 2 回目のクマルーレット演出の演出結果として、「熱」の文字情報が付された第 3 クマアイコン 8 9 6 1 c が表示された場合に、チャンスキャラアイコン 8 9 6 5 d が表示された場合には、チャンスキャラアイコン 8 9 6 5 d が第 3 クマアイコン 8 9 6 1 c の左側に移動し、2 つのアイコンを用いて「激熱」の文字を形成するように構成している。

#### 【 5 9 3 9 】

10

20

30

40

50

このように構成することで、クマルーレット演出にて用いられる複数の演出種別を組み合わせた複合的な演出態様によって、先読み演出の対象変動となる特別図柄抽選の結果を予測させることができる。なお、このチャンスキャラアイコン 8 9 6 5 d が表示された状況が第 3 クマアイコン 8 9 6 1 c が表示されていない場合には、複合的な演出態様が形成されることが無い。よって、図 1 9 7 4 ( a ) に示した 2 回目のクマルーレット演出が実行された時点において、チャンスキャラアイコン 8 9 6 5 d が残って表示されることと、第 3 クマアイコン 8 9 6 1 c が表示されることを遊技者に期待させることができる。また、図 1 9 7 4 ( a ) に示した表示画面では、第 3 クマアイコン 8 9 6 1 c が表示されない場合には、特別図柄抽選で当たり当選することを示す「当」の文字情報が付された第 4 クマアイコン 8 9 6 1 d が表示されることになるため、何れのクマアイコンが表示された場合であっても、チャンスキャラアイコン 8 9 6 5 d が表示された場合に遊技者に有利となる演出を実行することができる。次に、図 1 9 7 5 ( a ) を参照して、キャラアイコンとして勇者を模したキャラアイコン 8 9 6 5 a を用いた演出内容について説明をする。図 1 9 7 5 ( a ) に示した通り、勇者を模したキャラアイコン 8 9 6 5 a は、停止表示されたクマアイコン ( 第 2 クマアイコン 8 9 6 1 b ) に飛び乗る演出を実行し、停止表示されたクマアイコンが領域外へと飛び出してしまふのを抑止する演出が実行される。つまり、次のクマルーレット演出の実行が確定する「続」の文字情報が付された第 2 クマアイコン 8 9 6 1 b にキャラアイコン 8 9 6 5 a が飛び乗った場合には、次のルーレット演出も継続する可能性を残すことができる。

10

#### 【 5 9 4 0 】

20

最後に、特殊キャラ 8 9 6 5 x が表示された場合におけるクマルーレット演出の演出内容について、図 1 9 7 5 ( b )、及び図 1 9 7 6 を参照して説明をする。この特殊キャラ 8 9 6 5 x は、ボスグマを模した表示態様であって、文字情報として確変大当たりに対応する「確」の文字が付されている。この特殊キャラ 8 9 6 5 x は、図 1 9 7 6 に示した通り、変動表示されているクマルーレット演出のクマアイコンをはじき飛ばして、特殊キャラ 8 9 6 5 x 自体がクマルーレット演出にて変動表示される絵柄 ( クマアイコン ) へと可変するように構成している。このように構成することで、クマルーレット演出にて用いられる複数の演出種別を組み合わせた複合的な演出態様として、クマルーレット用の絵柄 ( クマアイコン ) とは異なる態様で表示された図柄 ( キャラアイコン ) を、クマルーレット用の絵柄に切り替えることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。次に、図 1 9 7 7 を参照して、ルーレット演出の実行タイミングについて説明をする。図 1 9 7 7 は、ルーレット演出と特図変動の流れを示す図である。図 1 9 7 7 に示した通り、ルーレット演出は 1 回目と 2 回目とで、ルーレットが開始されるタイミングと、キャラを登場させるキャラ演出が実行されるタイミングとを異ならせている。具体的には、1 回目のルーレット演出は、キャラ演出が実行されるよりも 2 秒前にルーレットが開始されるように構成し、2 回目のルーレット演出では、ルーレットの開始と、キャラ演出の開始タイミングが一致するように構成している。このように構成することで、ルーレット演出が開始された場合において 2 秒間の待機期間を用いてルーレット演出の演出内容を遊技者に案内するための案内報知を実行することができる。また、2 回目以降のルーレット演出では、ルーレットの開始と、キャラ演出の開始タイミングとを一致させることで、インパクトのある演出を実行することができる。

30

40

#### 【 5 9 4 1 】

##### < 第 5 6 制御例における電氣的構成について >

次に、図 1 9 7 8 から図 1 9 8 3 を参照して、本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部と、R A M 2 2 3 の構成の一部と、を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図 1 9 7 8 を参照して、本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする

50



。図 1 9 7 8 は、本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成を模式的に示した図である。図 1 9 7 8 に示した通り、本第 5 6 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 4 7 制御例における R O M 2 2 2 ( 図 1 7 6 8 ( a ) 参照 ) に対して、キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d と、音声種別選択テーブル 2 2 2 j e と、ルーレットシナリオ選択テーブル 2 2 2 j f と、ルーレット態様決定テーブル 2 2 2 j g と、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d は、キャラ先読み演出にて表示されるキャラクタ 8 5 9 1 ( 図 1 9 6 6 ( a ) 参照 ) の対象変動演出中の態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対象変動演出が開始された時点におけるキャラクタ 8 5 9 1 の態様 ( 目覚めている態様、又は居眠りしている態様 ) と、対象変動演出の演出態様 ( 変動演出パターン ) と、当否判定結果と、に基づいて、対象変動演出の各種タイミングにて設定されるキャラクタ 8 5 9 1 の態様 ( 居眠り、気絶、目覚め、咆哮 ) が規定されている。

10

#### 【 5 9 4 2 】

ここで、キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d の詳細な内容について図 1 9 8 0 を参照して説明をする。図 1 9 8 0 は、キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 9 8 0 に示した通り、キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d には、キャラ先読み演出の対象変動演出中に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 の態様種別として、8 種類の態様種別 ( 態様 A ~ 態様 G、及び特殊態様 ) が、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f ( 第 1 演出カウンタ 2 2 3 f a ) の値とに対応して規定されている。具体的には、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ 8 5 9 1 の態様が「通常」、即ち、キャラクタ 8 5 9 1 が起きている状態で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲に対して態様種別「態様 A」が、「 2 0 ~ 3 9 」の範囲に対して態様種別「態様 B」が、「 4 0 ~ 5 9 」の範囲に対して態様種別「態様 C」が、「 6 0 ~ 7 9 」の範囲に対して態様種別「態様 D」が、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に対して態様種別「態様 E」が規定されている。また、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 2 4 」の範囲に対して態様種別「態様 A」が、「 2 5 ~ 4 9 」の範囲に対して態様種別「態様 B」が、「 5 0 ~ 7 4 」の範囲に対して態様種別「態様 C」が、「 7 5 ~ 9 9 」の範囲に対して態様種別「態様 D」が規定されている。

20

30

#### 【 5 9 4 3 】

一方、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ 8 5 9 1 の態様が「居眠り」、即ち、キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りしている状態で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 2 4 」の範囲に対して態様種別「態様 A」が、「 2 5 ~ 4 9 」の範囲に対して態様種別「態様 D」が、「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して態様種別「態様 F」が規定されている。また、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲に対して態様種別「態様 A」が、「 8 0 ~ 8 9 」の範囲に対して態様種別「態様 B」が、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して態様種別「態様 G」が規定されている。さらに、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ 8 5 9 1 の態様が「爆睡」、即ち、キャラクタ 8 5 9 1 が布団に入って寝ている状態 ( 図 1 9 7 0 ( b ) 参照 ) で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して態様種別「特殊態様」が規定されている。なお、詳細は後述するが、キャラクタ 8 5 9 1 が布団に入って寝ている状態 ( 図 1 9 7 0 ( b ) 参照 ) の態様は、演出結果が外れであるキャラ先読み演出の実行中に確変大当たり当選する入賞情報 ( 特図保留 ) を獲得した場合に設定される態様であるため、キャラクタ 8 5 9 1 の態様が「爆睡」の状態を対象変動演出が実行される場合には、大当たり当選 ( 確変大当たり当選 ) に対応する態様しか規定されていない。ここで、各態様種別の詳細な内容

40

50

について説明をする。図 1980 に示した通り、各態様種別には、対象変動演出の演出期間における特定タイミングにて表示されているキャラクタ 8591 の態様を定めた情報が規定されている。具体的には、対象変動演出が開始された直後の「変動開始時」、リーチ状態が表示されるよりも前の「擬似演出中」、リーチ状態が表示されている期間を示す「リーチ中」、変動表示されている第 3 図柄が停止表示された後の「停止後」の 4 つのタイミングにおけるキャラクタ 8591 の態様が規定されている。

#### 【5944】

態様種別「態様 A」は、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても、また、対象変動演出が開始される時点におけるキャラクタ 8591 の態様が「通常」、「居眠り」の何れの場合であっても選択され得る態様種別であって、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が実行される時点で表示されているキャラクタ 8591 の態様が「通常」である場合には、対象変動演出が実行されてからも「通常」の態様でキャラクタ 8591 が継続して表示され、擬似演出中にキャラクタ 8591 が「咆哮」する演出が実行される。また、対象変動演出が実行される時点で表示されているキャラクタ 8591 の態様が「居眠り」である場合には、対象変動演出が開始された際に出力される変動開始音によってキャラクタ 8591 が目を覚ます演出が実行されることにより「通常」の態様でキャラクタ 8591 が表示される。その後、擬似演出中にキャラクタ 8591 が「咆哮」する演出が実行される。このように本第 56 制御例にて実行されるキャラ先読み演出では、キャラ先読み演出が実行されてから、対象変動演出が実行されるまでの期間（先読み期間）は、実行される各変動演出の演出態様（変動演出パターン）に応じてキャラクタ 8591 の態様が決定されるように構成することで、同一の演出結果となるキャラ先読み演出であっても対象変動演出の演出態様を異ならせるように構成している。このように構成することで、同一の演出結果を示すための変動演出の演出態様を多様化し易くすることができるため、遊技者が飽き難い遊技を提供することができる。次に、態様種別「態様 B」は、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても選択され得る態様種別であって、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。

#### 【5945】

この「態様 B」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ 8591 の態様が上述した「態様 A」と同一であることから、対象変動演出が実行された直後に「態様 A」が設定されているのか「態様 B」が設定されているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した「態様 A」に対して、キャラクタ 8591 が「咆哮」するタイミングが遅くなる（「リーチ中」）ように構成している。なお、詳細な説明は省略するが、「態様 B」が設定された場合における「擬似演出中」には、キャラクタ 8591 が咆哮を示唆する示唆態様（図 1968（a）参照）が繰り返し実行されるように構成している。このように示唆態様を表示することにより、「態様 B」が設定されている状態において、遊技者に対して、設定されえている態様種別が「態様 A」かもしれないと思わせることができる。また、対象変動演出中にキャラクタ 8591 を「気絶」させる態様種別が設定されているのではと思わせることもできる。よって、変動演出として実行される各種演出が単一的となってしまうことを抑制することができる。また、共通の演出態様が設定された後に、複数の演出（専用演出）へと分岐するように構成することで、既に実行された演出内容に基づいて、後に実行される演出内容を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。次に、態様種別「態様 C」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ 8591 の態様が「通常」である場合において、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても選択され得る態様種別である。この「態様 C」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」。リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。詳細な説明は後述するが「態様 C」が設定された場合には、対象変動演出の開始時に出力される変動開始音として「子守歌」が出力され、「通常」の態様で表示されているキャラクタ 8591 が居眠りをしてしまう演出が実行される。このように構成することで、キャラクタ 8591 が咆哮するタイミングが擬似演出中では無いことを遊技者に容易に把握させる

ことができる。

【 5 9 4 6 】

次に、態様種別「態様 D」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ 8 5 9 1 の態様が「通常」である場合には、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れであっても選択し得る態様であって、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ 8 5 9 1 の態様が「居眠り」である場合には、対象変動演出が大当たり演出である場合にのみ選択し得る態様である。この「態様 D」に対しては、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「気絶」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が実行されてから擬似演出が終了するまでの期間において、キャラクタ 8 5 9 1 が咆哮することを示唆する示唆演出が実行され、その示唆演出の演出結果としてキャラクタ 8 5 9 1 が気絶する演出が実行される。キャラクタ 8 5 9 1 が気絶すると、気絶状態が 4 秒間継続するように構成しており、その 4 秒間の間にリーチ状態が成立するように構成している。よって、「態様 D」が設定されたことに基づいてキャラクタ 8 5 9 1 が気絶した場合には、擬似演出中にキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮しないことを遊技者に予測させることが可能となる。次に、態様種別「態様 E」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ 8 5 9 1 の態様が「通常」であって、且つ、対象変動演出が大当たり演出である場合のみ選択し得る態様である。この「態様 E」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「気絶」、停止後に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後は、上述した「態様 C」と同様に、変動開始音として「子守歌」が出力されキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをする演出が実行され、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第 3 図柄の擬似停止音）によってキャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ます演出が実行される。そして、示唆演出を繰り返している最中に第 3 図柄が停止表示され、その後にキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮する演出が実行される。

【 5 9 4 7 】

次に、態様種別「態様 F」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「気絶」、停止後に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後（キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りしている状態）では、変動開始音として「消音」が出力されキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをする演出が継続し、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第 3 図柄の擬似停止音）によってキャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ます演出が実行される。そして、リーチ音として「衝撃音」が出力されることでキャラクタ 8 5 9 1 が気絶をし、その後、所定時間（4 秒間）経過でキャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ました後に咆哮する演出が実行される。次に、態様種別「態様 G」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後（キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りしている状態）では、変動開始音として「消音」が出力されキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをする演出が継続し、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第 3 図柄の擬似停止音）によってキャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ます演出が実行される。そして、示唆演出が実行された後、リーチ中に咆哮する演出が実行される。最後に、態様種別「特殊態様」に対しては、変動開始時にキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮する演出が実行される。音声種別選択テーブル 2 2 2 j e は、キャラ先読み演出の対象変動演出中に実行される変動演出に対応させて出力される音声の種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d を参照して決定されたキャラクタ 8 5 9 1 の態様に基づいて、各種音声出力タイミングにて設定される音声種別が規定されている。本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出中であって、キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りしている状態で変動演出として特定の演出（例えば、リーチ、擬似変動の開始、又は停止等）が実行され、その特定の演出に対応する音声（例えば、リーチ音や変動開始音、変動停止音等）が出力されることで、居眠りをしているキャラクタ 8 5 9 1 が目覚める演出が実行されるように構成している。

【 5 9 4 8 】

そして、特定の演出の実行タイミングを跨いで、継続してキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをするキャラ態様が決定された場合の一部において、特定の演出が実行された際に、その

特定の演出に対応する音声を出力しないように構成している。つまり、第1セーフ期間（キャラクタ8591が居眠りをしている期間）の終了条件が成立し得る特定の演出の実行タイミングにおいて、終了条件の成立契機である音声が出力されない演出（サイレント演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、サイレント演出が実行された場合には、その演出の実行タイミングにて第1セーフ期間の終了条件が成立し得ないため、遊技者に安心して演出を楽しませることができる。さらに、本第56制御例では、キャラ先読み演出中であって、キャラクタ8591が目覚めている状態で、特定の演出が実行される場合に、通常の演出音では無く、特殊演出音を出力可能に構成しており、この特殊演出音が出力された場合に、キャラクタ8591が居眠りするように構成している。つまり、キャラクタ8591が居眠りをしている状態では、キャラクタ8591が目覚めるか否かについて遊技者に注視させる特定の演出の実行タイミングに対して、キャラクタ8591が目覚めている状態であっても、遊技者に興味を持たせた演出を実行可能に構成している。よって、変動演出の演出効果を高めることができる。ここで、図1981を参照して、音声種別選択テーブル222j eの内容について説明をする。図1981は、音声種別選択テーブル222j eに規定されている内容を模式的に示した図である。図1981に示した通り、音声種別選択テーブル222j eには、キャラ態様選択テーブル222j dを参照して選択された態様種別に対応させた音声情報が規定されている。ルーレットシナリオ選択テーブル222j fは、先読み演出であるクマルーレット演出の演出シナリオ（演出に用いる特別図柄変動回数、演出結果）を決定する際に用いられるデータテーブルであって、先読み演出としてクマルーレット演出が決定された場合に参照される。

10

20

#### 【5949】

ここで、図1982を参照して、ルーレットシナリオ選択テーブル222j fに規定されている演出シナリオの内容について説明をする。図1982は、ルーレットシナリオ選択テーブル222j fに規定されている内容を模式的に示した図である。図1982に示した通り、先読み演出の対象変動である特別図柄抽選の結果と、対象保留位置と、取得した演出カウンタ223fの値と、に基づいて演出態様を異ならせた演出シナリオ（シナリオ1～シナリオ8）が規定されている。具体的には、先読み演出の対象保留位置が保2（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たりA50（確変大当たり）である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対してシナリオ1が、「50～99」の範囲に対してシナリオ2が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保2（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たりA50（確変大当たり）以外である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対してシナリオ2が規定されている。さらに、先読み演出の対象保留位置が保3（次の次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が大当たり（共通）である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～69」の範囲に対してシナリオ3が、「70～99」の範囲に対してシナリオ4が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保1（次に実行される特別図柄変動）である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対してシナリオ5が、「80～99」の範囲に対してシナリオ6が規定されている。そして、先読み演出の対象保留位置が保2（次の次に実行される特別図柄変動）であって、抽選結果が外れである場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～9」の範囲に対してシナリオ7が、「10～99」の範囲に対してシナリオ8が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保1（次に実行される特別図柄変動）である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～4」の範囲に対してシナリオ5が、「5～99」の範囲に対してシナリオ6が規定されている。

30

40

#### 【5950】

ルーレットシナリオ「シナリオ1」は、クマルーレット演出が2回実行されるシナリオであって、1回目の演出結果が2回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、2回目の演出結果が確変大当たり当選を示す「確」となる演出シナリオが規定されている。つまり、図1976にて示した演出は、「シナリオ1」に基づいて実行されたクマ

50

ルーレット演出となる。ルーレットシナリオ「シナリオ 2」は、クマルーレット演出が 2 回実行されるシナリオであって、1 回目の演出結果が 2 回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、2 回目の演出結果が大当たり当選を示す「当」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ 3」は、クマルーレット演出が 3 回実行されるシナリオであって、1 回目、2 回目の演出結果が次のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、3 回目の演出結果が大当たり当選の期待度が高い「熱」となる演出シナリオが規定されている。つまり、図 1 9 7 5 (a) にて示した演出は、「シナリオ 3」に基づいて 1 回目の「続」が表示される場合のクマルーレット演出となる。ルーレットシナリオ「シナリオ 4」は、クマルーレット演出が 3 回実行されるシナリオであって、1 回目、2 回目の演出結果が次のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、3 回目の演出結果が大当たり当選を示す「当」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ 5」は、クマルーレット演出が 1 回実行されるシナリオであって、1 回目の演出結果が大当たり当選の期待度が高い「熱」となる演出シナリオが規定されている。また、「シナリオ 6」は、1 回目の演出結果が大当たり当選の期待度が低い「無」となる演出シナリオが規定されている。ここで、シナリオ 6 が設定された場合には、文字情報が付されていない第 1 クマアイコン 8 9 6 1 a が演出結果として停止表示される。

10

#### 【5 9 5 1】

ルーレットシナリオ「シナリオ 7」は、クマルーレット演出が 2 回実行されるシナリオであって、1 回目の演出結果が 2 回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、2 回目の演出結果が「熱」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ 8」は、クマルーレット演出が 2 回実行されるシナリオであって、1 回目の演出結果が 2 回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、2 回目の演出結果が「無」となる演出シナリオが規定されている。ルーレット態様決定テーブル 2 2 2 j g は、ルーレットシナリオ選択テーブル 2 2 2 j f を参照して決定された演出シナリオに対応する演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、クマルーレットの種別や、登場キャラの種別が取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応して規定されている。そして、ルーレット態様決定テーブル 2 2 2 j g を参照して決定された各種演出の種別（演出態様）は、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納され、各種演出の実行タイミングにて演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納された情報が読み出され、読み出された情報に対応する演出態様が設定される。ここで、図 1 9 8 3 を参照して、ルーレット態様決定テーブル 2 2 2 j g に規定されている内容について説明をする。図 1 9 8 3 は、ルーレット態様決定テーブル 2 2 2 j g に規定されている内容を模式的に示した図である。次に、図 1 9 7 9 を参照して、本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 A 2 1 (b) は、本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 A 1 (b) に示した通り、本第 5 6 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 4 7 制御例における E A M 2 2 3 (図 1 7 6 8 (b) 参照) に対して、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h と、特殊演出中フラグ 2 2 3 j j と、キャラ態様格納エリア 2 2 3 j k と、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l と、を追加している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

20

30

40

#### 【5 9 5 2】

キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h は、キャラ先読み演出が実行されていることを示すためのカウンタであって、キャラ先読み演出が実行される場合に、対象変動演出が実行されるまでの変動演出回数（特図変動回数）に対応した値がセットされる。そして、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 1 よりも大きい状態で新たな変動演出（特図変動）が開始される場合に値を 1 減算することで、キャラ先読み演出の対象変動演出が実行される場合にはキャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が必ず 1 となるように構成されている。このように構成することで、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値を

50

参照することによって、キャラ先読み演出の実行中であるか否かの判別や、キャラ先読み演出における対象変動演出が実行されているか否かを判別することが可能となる。特殊変動演出中フラグ 2 2 3 j j は、キャラ先読み演出中に特殊条件が成立したことを示すためのフラグであって、特殊条件が成立した場合にオンに設定される。本第 5 6 制御例では、演出結果が外れであるキャラ先読み演出（ガセ演出）の実行中に新たな特図保留を獲得し、その特図保留が大当たり当選に対応する特図保留（当たり保留）である場合（特殊条件が成立した場合）に、当たり保留に対応する変動演出が対象変動演出となるように、キャラ先読み演出の演出期間を延長可能に構成している。そして、キャラ先読み演出の演出期間が延長された場合には、キャラ先読み演出にて表示されたキャラクタ 8 5 9 1 が、対象変動演出が実行されるまで特殊表示態様（爆睡態様）で表示される特殊演出が実行されるように構成している。この特殊演出が実行される場合に特殊変動演出中フラグ 2 2 3 j j がオンに設定される。この特殊変動演出中フラグ 2 2 3 j j の設定状況は、先読み演出の実行を決定する際に参照され、オンに設定されていると判別した場合には、他の先読み演出が実行されないように構成している。このように構成することで、当たり保留が存在していることを示す特殊変動演出が実行されている期間中に他の先読み演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 5 9 5 3 】

キャラ態様格納エリア 2 2 3 j k は、キャラ先読み演出の演出態様として決定されたキャラ態様を示すための情報や、キャラ先読み演出の先読み期間中に決定されたキャラ態様を示すための情報を一時的に記憶するための記憶領域である。このキャラ態様格納エリア 2 2 3 j c には、先読み期間中に実行されたキャラ先読み演出としてキャラクタ 8 5 9 1 の態様に変化した場合に変化後のキャラ態様を示すための情報（キャラ態様情報）が格納される。そして、対象変動演出の演出態様を決定する際に格納されているキャラ態様情報が読み出され、読み出したキャラ態様情報に応じた対象変動演出の演出態様が決定される。ここで、本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行されるキャラ先読み演出は、演出開始時にはキャラクタ 8 5 9 1 が目覚めている状態で表示され、対象変動演出が開始されるまでの先読み期間中は、その先読み期間に対応する変動演出の演出態様に応じてキャラクタ 8 5 9 1 の態様を変化させるように構成している。そして、対象変動演出の演出態様を、対象変動演出が開始されるタイミングにて表示されているキャラクタ 8 5 9 1 の態様に基づいて決定するように構成している。具体的には、対象変動演出が開始されるタイミングにおいて、キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをしている場合には、居眠りをしているキャラクタ 8 5 9 1 を目覚めさせる演出を少なくとも実行した後に特定のアクションを実行させる演出態様が決定され、対象変動演出が開始されるタイミングにおいて、キャラクタ 8 5 9 1 が目覚めている場合には、キャラクタ 8 5 9 1 を目覚めさせる演出を実行すること無く特定のアクションを実行させる演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、対象変動演出の演出結果が同一（特定のアクションを実行するタイミングが同一）の場合であっても、対象変動演出の開始タイミングにおけるキャラクタ 8 5 9 1 の態様に応じて異なる演出態様を決定することができるため、キャラ先読み演出の演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【 5 9 5 4 】

また、対象変動演出の演出結果に関わらず、先読み期間中に実行される変動演出の演出態様に基づいて、対象変動演出の開始タイミングにおけるキャラクタ 8 5 9 1 の態様を異ならせることができるため、遊技者に演出結果を予測させ難い演出を実行し易くすることができる。なお、本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行された際に、目覚めているキャラクタ 8 5 9 1 が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出の開始時点にて既に居眠りをしているキャラクタ 8 5 9 1 を表示可能に構成しても良い。また、本第 5 6 制御例におけるキャラ先読み演出では、対象変動演出の演出結果（先読みされた特別図柄抽選の結果）に関わらず、対象変動演出が開始される時点のキャラクタの態様をランダムに決定可能に構成しているが、これに限ること無く、対象変動演出の演出結果に基づいて、対象変動演出が開始される時点のキャラクタの態様として決

40

50

定され易い態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、対象変動演出が開始される時点におけるキャラクタ 8591 の態様に基づいて今回のキャラ先読み演出の演出結果を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。ルーレット演出実行中フラグ 223j1 は、先読み演出としてクマルーレット演出が実行されていることを示すためのフラグであって、クマルーレット演出が実行された場合にオンに設定される。そして、クマルーレット演出が終了した場合にオフに設定される。このルーレット演出実行中フラグ 223j1 の設定状況は、新たな先読み演出の実行を決定する際に参照され、ルーレット演出実行中フラグ 223j1 がオンに設定されている間は、他の先読み演出が実行されないように構成している。このように構成することで、所定の先読み演出を実行している期間中に、他の先読み演出が実行されてしまうことで、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【5955】

＜第56制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図1984から図1989を参照して、本第56制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第56制御例におけるパチンコ機10は、上述した第47制御例におけるパチンコ機10に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の一部内容を変更している点で相違している。具体的には、主制御装置110から出力された入賞コマンド（入賞情報コマンド）に含まれる情報を判別した判別結果（事前判別結果）に基づいて実行される先読み演出を設定する制御処理と、設定された先読み演出を実行するための制御処理と、を異ならせている点で相違している。それ以外の制御処理内容については同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。まず、図1984を参照して、先読み演出設定処理（S4504Ha）の処理内容について説明をする。図1984は、先読み演出設定処理（S4504Ha）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理（S4504Ha）は、上述した第47制御例の先読み演出設定処理（図1787のS4504H参照）と同様に、主制御装置110から入賞コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理（図1786のS4202H参照）にて実行される制御処理であって、先読み演出の実行を決定するための処理が実行される。図1984に示した通り、先読み演出設定処理（S4504Ha）は、上述した第47制御例の先読み演出設定処理（図1786のS4504H参照）に対して、先読み演出を実行している場合における処理と、異なる演出態様の先読み演出を実行するための処理と、を追加している点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。同一の処理については、同一の符号を付してその説明を省略する。

20

30

#### 【5956】

先読み演出設定処理（S4504Ha）が実行されると、まず、先読み管理処理を実行し（S4551Ha）、次に、現在が先読み演出を実行可能な状態であるかを判別する（S4552Ha）。S4552Haの処理では、先読み管理処理（S4551Ha）の処理結果に基づいて、新たな先読み演出の実行を決定することが出来ない状態を判別したり、今回獲得した入賞コマンドに対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行される状態であるため新たな先読み演出の実行を決定することが出来ない状態であることを判別したりする処理が行われる。S4552Haの処理において、先読み演出を実行可能では無いと判別した場合は（S4552Ha：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S4552Haの処理において、先読み演出を実行可能であると判別した場合は（S4552Ha：Yes）、今回受信した入賞コマンドに基づいて、先読み演出の実行有無、及び、実行する先読み演出の種別を決定するための処理を実行する。なお、本第56制御例では、上述した第47制御例と同様に、受信した入賞コマンドに含まれる情報から変動パターン（入賞情報）を抽出し、先読み演出の実行有無、及び、先読み演出の種別を決定するように構成しているが、これに限ること無く、既に獲得済みの特図保留に対応する特別図柄変動の変動パターンと、今回受信した入賞コマンド（特図保留）に対応する特別図柄変動の変動パターンと、に基づいて先読み演出の実行

40

50



有無や種別を決定するように構成しても良い。

【 5 9 5 7 】

この場合、例えば、今回受信した入賞コマンドが3個目の特図保留（第3特図保留）に対応しており、且つ、今回受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報（変動パターン）が先読み演出の実行を許容する入賞情報である場合において、既に獲得済の2つの特図保留（第1特図保留、第2特図保留）のそれぞれに含まれる入賞情報に基づいて、各特図保留に対応する変動パターン（変動時間）を特定し、第1特図保留に対応する特別図柄変動と、第2特図保留に対応する特別図柄変動との変動時間を合算した合算変動時間を算出する処理を実行し、その後、合算変動時間の長さが先読み演出上限時間よりも長いかを判別し、先読み演出上限時間よりも長いと判別した場合は、第1特図保留、第2特図保留を用いた先読み演出を実行した場合に先読み演出が間延びしてしまうことから先読み演出の非実行を決定する処理を実行し、合算変動時間の長さが先読み演出上限時間よりも短いと判別した場合に、先読み演出の実行を決定する処理を行うように構成すれば良い。さらに、合算変動時間の長さが先読み上限時間よりも長いと判別した場合には、次に、第2特図保留に対応する特別図柄変動の変動時間、即ち、先読み演出の対象変動となる特別図柄変動の前に実行される特別図柄変動の変動時間のみを対象として上述した内容と同一の処理を実行するように構成すれば良い。

10

【 5 9 5 8 】

加えて、合算変動時間の変動時間の長さに応じて、実行される先読み演出の種別を決定するように構成しても良く、例えば、先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に、複数の特別図柄変動（先読み変動）を用いて先読み演出を実行する場合には、先読み変動となる各特別図柄変動の変動時間が第1条件を満たした場合には、第1種別の先読み演出を実行し、第1条件とは異なる第2条件を満たした場合には、第2種別の先読み演出を実行するように構成すると良い。具体的には、各特別図柄変動の変動時間が所定時間（例えば、10秒）である場合に第1条件が成立し、各特別図柄変動が停止表示されるタイミングで段階情報が更新される先読み演出（ステップアップ演出）が実行され、各特別図柄変動の変動時間に大きな差が生じた場合（例えば、1変動目が5秒で2変動目が30秒）は、第2条件が成立し、2つの特別図柄変動が実行される変動時間（35秒間）に跨がって同一の表示態様（背景画像）が表示される先読み演出（先読みゾーン演出）が実行されるように構成すれば良い。このように構成することで、先読み演出が実行される先読み変動期間における特別図柄変動の変動時間に応じて先読み演出の演出態様を決定することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供し易くすることができる。また、先読み演出の合算変動時間が所定期間（例えば、5秒）よりも短い場合には、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにて実行される変動演出として先読み演出を実行するのでは無く、副表示領域Dsに表示される保留図柄の表示態様を変更する保留変化演出のみを実行するように構成すると良い。このように構成することで、先読み演出の実行期間（合算変動時間）が短い場合であっても遊技者に分かり易い先読み演出を実行することができる。

20

30

【 5 9 5 9 】

図1984に戻り説明を続ける。S4552Haの処理において、先読み演出を実行可能であると判別した場合は（S4552Ha：Yes）、次に、上述した第47制御例の先読み演出設定処理（図1787のS4504H参照）と同一のS4551H～S4563Hの処理を実行し、本処理を終了する。また、S4561Hの処理において、今回実行される先読み演出の種別が保留変化演出では無いと判別した場合は（S4561H：No）、次に、第2先読み演出設定処理（S4553Ha）の処理を実行し、その後、その他の処理を実行し（S4563H）、本処理を終了する。次に、図1985を参照して、先読み演出設定処理（図1984のS4504Ha参照）にて実行される先読み管理処理（S4551Ha）の処理内容について説明をする。図1985は、先読み管理処理（S4551Ha）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み管理処理（S4551Ha）では、実行中の先読み演出の種別を判別し、実行されている先読み演出の種別に対応した処理が実行される。具体的には、先読み管理処理（S4551Ha）が実行さ

40

50



れると、まず、先読み演出中実行フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されているかを判別し ( S 4 5 6 1 H a )、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、先読み演出が実行されていない状態である場合は ( S 4 5 6 1 H a : N o )、そのまま本処理を終了する。S 4 5 6 1 H a の処理において、先読み演出中実行フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されていると判別した場合は ( S 4 5 6 1 H a : Y e s )、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 4 5 6 2 H a )、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 0 よりも大きく無い ( 0 である ) と判別した場合は ( S 4 5 6 2 H a : N o )、次に、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l がオンに設定されているかを判別し ( S 4 5 6 3 H a )、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 4 5 6 3 H a )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 9 6 0 】

一方、S 4 5 6 2 H a の処理において、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 5 6 2 H a : Y e s )、次に、今回受信した入賞情報が確変大当たり当選を示す入賞情報であることを判別し ( S 4 5 6 4 )、確変大当たり当選を示す入賞情報であると判別した場合は ( S 4 5 6 4 : Y e s )、実行中のキャラ先読み演出の対象変動を、今回受信した入賞コマンドに対応する特別図柄変動へと切り替えるための処理と、キャラ先読み演出の演出態様を切り替えるための処理として、まず、受信した入賞情報に対応する値 ( 入賞情報が記憶された位置 ) をキャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値に設定し ( S 4 5 6 5 H a )、特殊演出中フラグ 2 2 3 j j をオンに設定し ( S 4 5 6 6 H a )、特殊演出に対応する演出態様を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 4 5 6 7 H a )、表示中のキャラクタ ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 ) の表示態様を特殊態様 ( 布団で爆睡している表示態様 ) へと変化させるための表示用コマンドを設定し ( S 4 5 6 8 H a )、新たな先読み演出の実行禁止を決定し ( S 4 5 6 9 H a )、本処理を終了する。一方、S 4 5 6 4 H a の処理において、今回受信した入賞情報が確変大当たり当選を示す入賞情報では無いと判別した場合は ( S 4 5 6 4 H a : N o )、S 4 5 6 5 H a ~ S 4 5 6 8 H a の処理をスキップして S 4 5 6 9 H a の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 5 6 3 H a の処理において、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l がオフに設定されていると判別した場合は ( S 4 5 6 3 H a : Y e s )、先読み演出としてルーレット演出が実行されることが決定している状態 ( 実行されている状態 ) であるため、S 4 5 6 9 H a の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 5 9 6 1 】

以上、説明をした通り、本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されている期間中 ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m にキャラクタ 8 5 9 1 が表示されている期間中 ) に確変大当たり当選に対応する特図保留 ( 入賞情報 ) を獲得した場合は、実行中のキャラ先読み演出の演出結果に関わらず、確変大当たり当選に対応する特別図柄変動が実行中のキャラ先読み演出の対象変動となるように構成し、確変大当たり当選に対応する特別図柄変動が対象変動となったことを示す特殊演出を実行するように構成している。このように構成することで、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り替わった場合に、確変大当たり当選することを遊技者に分かり易く報知することができる。また、この特殊演出は、確変大当たり当選する特別図柄変動が実行されるまで継続するように構成しているため、例えば、大当たり当選を示す演出結果となるキャラ先読み演出が実行されている最中に特殊演出が実行された場合には、当初キャラ先読み演出の対象変動であった特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様が停止表示された時点においても、特殊態様のキャラクタ 8 5 9 1 が継続して表示され、大当たり遊技が終了し、特殊演出のキャラ先読み演出の対象変動となる確変大当たり変動が開始されるまで特殊態様のキャラクタ 8 5 9 1 が表示される演出が実行されることになる。よって、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り変わった場合には、特殊演出が継続している状態のまま大当たり当選することで、2 回以上の大当たり当選を獲得できる状態となるため、特殊演出が実行された場合には、特殊

演出が終了するよりも前に大当たり当選を示す表示態様で特別図柄が停止表示されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

#### 【 5 9 6 2 】

なお、これに限ること無く、例えば、演出結果が外れとなるキャラ先読み演出中のみ、特殊演出を実行可能に構成しても良い。この場合、先読み管理処理（図 1 9 8 5 の S 4 5 5 1 H a ）にて S 4 5 6 4 H a の処理を実行する前に、実行中のキャラ先読み演出の演出結果が外れを示す演出結果であるかを判別する処理を実行し、その処理において外れを示す演出結果であると判別した場合に、S 4 5 6 4 H a の処理を実行するように構成すれば良い。このように構成することで、1 回のキャラ先読み演出の演出期間中に実行される大当たり遊技の回数を 1 回に固定することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り変わった時点で、確変大当たり当選することに加え、先に実行されたキャラ先読み演出が外れを示す先読み演出であったことを遊技者に把握させることができるため、特殊演出が実行された場合の演出効果をより高めることができる。さらに、本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されている期間においては同一条件で特殊演出への切り替え判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値や、キャラ先読み演出中に既に実行された特別図柄抽選回数に応じて、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合における特殊演出の実行割合を異ならせるように構成しても良く、例えば、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が大きい（例えば、3）場合よりも、小さい（例えば、1）場合の方が、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合に特殊演出を実行させ易くなるように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出が実行されてからの経過期間が長い方が、短い場合よりも特殊演出を実行させ易くすることができるため、キャラ先読み演出が終了するまで特殊演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。

#### 【 5 9 6 3 】

また、本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態で、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合（確変大当たり当選を示す入賞情報を有する入賞コマンドを受信した場合）にのみキャラ先読み演出の演出期間を延長させる（キャラ先読み演出の対象変動となる特別図柄変動を切り替える）ように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出中に獲得した特図保留数が所定個数（例えば、3 個）を超えた場合にキャラ先読み演出の演出期間を延長させるように構成しても良いし、キャラ先読み演出中に獲得した入賞情報に特定の外れ情報が含まれている場合にキャラ先読み演出の演出期間を延長させるように構成しても良い。次に、図 1 9 8 6 を参照して、第 2 先読み演出設定処理（S 4 5 5 3 H a ）の処理内容について説明をする。図 1 9 8 6 は、第 2 先読み演出設定処理（S 4 5 5 3 H a ）の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 先読み演出設定処理（S 4 5 5 3 H a ）は、上述した先読み演出設定処理（図 1 9 8 4 の S 4 5 5 1 H a 参照）にて実行される処理であって、実行される先読み演出の種別がキャラ先読み演出、又は、ルーレット演出である場合に演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、第 2 先読み演出設定処理（S 4 5 5 3 H a ）が実行されると、まず、今回の先読み演出の種別がキャラ先読み演出であるかを判別し（S 4 5 7 1 H a ）、キャラ先読み演出であると判別した場合は（S 4 5 7 1 H a : Y e s ）、対象となる入賞情報に対応する値をキャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値に設定し（S 4 5 7 2 H a ）、対象となる入賞情報に対応する保留図柄の表示態様をキャラ態様にするための表示用コマンドを設定し（S 4 5 7 3 H a ）、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d をオンに設定し（S 4 5 7 4 H a ）、本処理を終了する。

#### 【 5 9 6 4 】

ここで、S 4 5 7 3 H a の処理によって設定された表示用コマンドは、他の処理にて設定される各種表示用コマンドと同様に表示制御装置 1 1 4 へと出力され、表示制御装置 1 1 4 が受信したことに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s に表示される保留図柄の表示態様としてキャラクタ 8 5 9 1 に対応した表示態様（図 1 9 6 6 （a）の第

10

20

30

40

50

4 特図保留 h r 4 の表示態様 ) が表示される。このように構成することで、キャラ先読み演出が実行された場合において、対象変動となる特図保留を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第 5 6 制御例では、キャラ先読み演出として表示画面に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 の種別が 1 種類であり、保留図柄の表示態様もキャラクタ 8 5 9 1 を模した 1 種類の構成を用いることで、遊技者に分かり易い演出を提供するように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出中に表示画面に表示されるキャラクタの種別を複数の種別の中から決定可能に構成し、さらに、キャラ先読み演出の対象変動に対応する保留図柄の表示態様も複数のキャラクタ種別に対応させるように複数の種別の中から決定可能に構成しても良く、この場合、キャラクタ 8 5 9 1 の表示態様と、保留図柄の表示態様とに応じてキャラ先読み演出の演出結果を遊技者に予測させることができるように構成しても良い。

10

#### 【 5 9 6 5 】

具体的には、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 の種別として、第 1 キャラ ( ウサギ )、第 2 キャラ ( カメ )、第 3 キャラ ( 勇者 ) を表示可能に構成し、第 1 キャラよりも第 2 キャラの方が、更に、第 2 キャラよりも第 3 キャラの方が、大当たり当選に対応するキャラ先読み演出の演出態様として決定され易くなるように構成し、且つ、基本的には、決定されたキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様に対応する表示態様で保留図柄の表示態様が決定されるが、キャラクタ 8 5 9 1 の種別として第 1 キャラ ( ウサギ ) が決定された場合には、第 1 キャラ ( ウサギ ) 以外のキャラクタに対応する表示態様で保留図柄が表示された場合には大当たり当選の期待度が大幅に上昇し、第 2 キャラ ( カメ ) が決定された場合には、第 3 キャラ ( 勇者 ) に対応する表示態様で保留図柄が表示された場合のみ大当たり当選の期待度が大幅に上昇し、第 3 キャラ ( 勇者 ) が決定された場合には、何れの表示態様で保留図柄が表示された場合も同様の期待度となるように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出の対象変動となる保留図柄を遊技者に分かり易く把握させると共に、キャラ先読み演出の演出結果が表示されるよりも前に、遊技者に演出結果を予測させる楽しさを提供することができる。図 1 9 8 6 に戻り説明を続ける。S 4 5 7 1 H a の処理において、今回実行される先読み演出がキャラ先読み演出では無いと判別した場合は ( S 4 5 7 1 H a : N o )、次に、今回実行される先読み演出がルーレット演出であるかを判別し ( S 4 5 7 5 H a )、ルーレット演出であると判別した場合は ( S 4 5 7 5 H a : Y e s )、ルーレットシナリオ選択テーブル 2 2 2 j f を参照してルーレット演出の演出シナリオを決定し ( S 4 5 7 6 H a )、その後、S 4 5 7 6 H a の処理によって決定された演出シナリオを用いて、ルーレット態様決定テーブル 2 2 2 j g を参照してルーレット演出の演出態様 ( ルーレット態様 ) を決定し ( S 4 5 7 7 H a )、決定した演出態様 ( ルーレット態様 ) を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 4 5 7 8 H a )、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l をオンに設定し ( S 4 5 7 9 H a )、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d をオンに設定し ( S 4 5 8 0 H a )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 5 9 6 6 】

次に、図 1 9 8 7 を参照して、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H a ) の処理内容について説明をする。図 1 9 8 7 は、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H a ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H a ) は、上述した第 4 7 制御例における変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) と同様に、特別図柄変動の実行に対応させて実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、上述した変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) に対して、先読み演出中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を詳細に記載した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。具体的には、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H a ) が実行されると、まず、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されているかを判別し ( S 5 1 0 1 H a )、オンに設定されている場合、即ち、現在が何れかの先読み演出が実行されている場合と判別した場合は ( S 5 1 0 1 H a : Y e s )、先読み演出用変動演出設定処理を実行し

40

50

( S 5 1 0 2 H a )、その後、上述した第 4 7 制御例の変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) と同一の S 5 1 1 6 H、S 5 1 1 7 H の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 5 1 0 1 H a の処理において、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンでは無い ( オフである ) と判別した場合は ( S 5 1 0 1 H a : N o )、変動演出設定処理 ( 図 1 7 9 2 の S 5 0 1 4 H 参照 ) と同一の S 5 1 0 6 H ~ S 5 1 1 7 H の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、先読み演出用変動演出設定処理 ( S 5 1 0 2 H a ) の処理内容について、図 1 9 8 8 を参照して説明する。図 1 9 8 8 は、先読み演出用変動演出設定処理 ( S 5 1 0 2 H a ) の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出用変動演出設定処理 ( S 5 1 0 2 H a ) では、キャラ先読み演出が実行されている最中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理と、ルーレット演出が実行されている最中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理と、が実行される。

10

#### 【 5 9 6 7 】

本第 5 6 制御例では、先読み演出の対象変動となる特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行されないことが先読み演出の実行条件として規定されているため、先読み演出中に実行される特別図柄変動は、全て外れ変動となる。よって、先読み演出中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様は、当該特別図柄変動の結果 ( 特別図柄抽選の結果 ) を示す表示態様よりも、先読み演出の演出内容を示す表示態様の方が遊技者に視認し易い演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様よりも先読み演出の実行中であることを示す表示態様に遊技者を注視させることができるため、外れを示す表示態様が頻繁に表示されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、先読み演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様を、先読み演出が実行されていない状態では表示され得ない表示態様としても良く、例えば、先読み演出中に実行された特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための表示態様として、大当たり当選を示す表示態様の一部を異ならせた先読み中表示態様 ( 例えば、第 3 図柄を「 3 3 4 」で表示させる表示態様 ) を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである ( 大当たり当選では無い ) ことを示す表示態様を、先読み演出中であることを報知するための報知態様とすることができる。また、この場合、先読み演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様として先読み中表示態様が表示された後に、「先読みチャンス」の文字を表示画面に表示させると良い。このように構成することで、現在が先読み演出中であることを遊技者により分かり易く把握させることができる。

20

30

#### 【 5 9 6 8 】

図 1 9 8 8 に示した通り、先読み演出用変動演出設定処理 ( S 5 1 0 2 H a ) が実行されると、まず、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 5 1 5 1 H a )、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 5 1 5 1 H a : Y e s )、次に、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 1 であるか、即ち、今回の特別図柄変動が先読み演出の対象変動であるかを判別し ( S 5 1 5 2 H a )、1 では無い ( 2 以上である ) と判別した場合は ( S 5 1 5 2 H a : N o )、先読み演出の対象変動では無い特別図柄変動 ( 先読み変動 ) に対応する演出態様を設定するための先読み演出中態様設定処理を実行し ( S 5 1 5 3 H a )、本処理を終了する。この先読み演出中態様設定処理 ( S 5 1 5 3 H a ) は、キャラ先読み演出の先読み変動に対応する演出態様を設定するための処理であって、対応する特別図柄変動の変動パターンに基づいて、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 の態様を変化させる演出の有無が決定される。この先読み演出用変動演出設定処理 ( S 5 1 0 2 H a ) の詳細な内容については、図 1 9 8 9 を参照して後述する。S 5 1 5 2 H a の処理において、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 1 であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動がキャラ先読み演出の対象変動であると判別した場合は ( S 5 1 5 2 H a : Y e s )、次に、特殊変動演出中フラグ 2 2 3 j j がオンに設定されているかを判別し

40

50

( S 5 1 5 4 H a )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 1 5 4 H a : N o )、キャラ態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されているキャラ態様、即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されているキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様を示すための情報を読み出し ( S 5 1 5 5 H a )、読み出したキャラ態様と、キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d を参照して今回の変動演出 ( 対象変動 ) の演出態様を決定する ( S 5 1 5 6 H a )。

#### 【 5 9 6 9 】

この S 5 1 5 6 H a の処理では、キャラ先読み演出の演出結果 ( どのタイミングでキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮するか ) を決定すると共に、対象変動の変動開始時に表示されているキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) に応じてキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮するまでのキャラ態様の变化内容が決定される。本第 5 6 制御例では、図 1 9 8 0 を参照して上述した通り、キャラ先読み演出の演出結果が同一の場合であっても、キャラ先読み演出の対象変動が実行される際におけるキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) が異なっている場合には、対象変動の変動演出として異なる演出態様が決定されるように構成している。そして、キャラ先読み演出が実行されてからキャラ先読み演出の対象変動が実行されるまでの間 ( 先読み期間 ) 中に実行される特別図柄変動 ( 先読み変動 ) の変動パターンに応じて、キャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) を変化可能に構成している。つまり、キャラ先読み演出が実行された場合には、その演出結果は対象変動の変動パターン ( 特別図柄抽選の結果 ) に基づいて決定されるが、先読み期間中における演出内容 ( キャラ態様の变化内容 ) は、対象変動の変動パターン ( 特別図柄抽選の結果 ) に関わらず、先読み期間中に実行される変動演出 ( 先読み変動演出 ) の演出内容に応じて決定されるように構成し、先読み演出の対象変動に対応する演出態様を決定する際に、現時点におけるキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) と、先読み演出の演出結果と、に応じた演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、先読み演出として実行される演出態様のバリエーションを容易に増加させることができるため、演出効果を高めることができる。また、先読み期間において実行される演出態様 ( キャラ態様の变化内容 ) によって、先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に、今回の先読み演出の演出結果が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができるため、実行される先読み演出の演出結果が表示されるまで遊技者に興味を持たせた演出を実行することができる。

#### 【 5 9 7 0 】

S 5 1 5 6 H a の処理を終えると、次に、音声種別選択テーブル 2 2 2 j e を参照して対象変動の音声種別を決定し ( S 5 1 5 7 H a )、決定した音声種別に対応する音声を出力するための音声用コマンドを設定し ( S 5 1 5 8 H a )、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値を 0 にセットし ( S 5 1 5 9 H a )、本処理を終了する。S 5 1 5 7 H a の処理では、対象変動における第 3 図柄の変動表示に関する音声の種別が決定され、決定された種別の音声が出力される。本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、音声の種別として、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) の変化有無に対応させた種別を有しており、例えば、居眠りしているキャラクタ 8 5 9 1 を起こし得る音声種別 ( 通常 ) や、居眠りをしているキャラクタ 8 5 9 1 を起こすことが無い音声種別 ( 消音 ) や、起きているキャラクタ 8 5 9 1 を気絶させる音声種別 ( 衝撃音 ) や、起きているキャラクタ 8 5 9 1 を居眠りさせる音声種別 ( 子守歌 ) を決定可能に構成しており、実行されるキャラ先読み演出の演出態様に応じた音声種別が第 3 図柄の変動表示に関する音声として出力されるように構成している。このように構成することで、第 3 図柄の変動表示内容と、キャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) とに関連性を持たせることができるため、キャラ先読み演出の対象変動として実行される変動演出の演出内容を分かり易くすることができる。なお、本第 5 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、図 1 9 8 1 に示した通り、第 3 図柄の変動表示に対応して出力される変動開始音 ( 第 3 図柄変動が開始されたタイミングで出力される音声 ) と、リーチ音 ( リーチ状態となったタイミングで出力される音声 ) とに対して、キャラ態様の变化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しているが、これ以外の音声種別についてもキャラ態様の变化有無に対

応させた音声種別を決定可能に構成しても良く、例えば、第3図柄を疑似的に停止（仮停止）させる際に出力される疑似停止音や、仮停止している第3図柄を再始動させる際に出力される疑似変動開始音に対して、キャラ態様の变化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良い。

#### 【5971】

また、先読み期間中に実行される特別図柄変動（先読み変動）の変動期間内において遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて出力される操作音に対してキャラ態様の变化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良い。この場合、先読み変動の変動演出として遊技者に枠ボタン22を操作させる操作演出が実行され、その操作演出に応じて遊技者が枠ボタン22を操作することによってキャラ態様が変化されることになる。よって、先読み変動の変動演出として操作演出が実行された場合に、枠ボタン22を操作するか否かを表示されているキャラクタ8591の態様（キャラ態様）に応じて遊技者に選択させることができる。また、本第56制御例では、先読み期間中におけるキャラクタ8591の態様変化を、対象変動に対応する特別図柄抽選の結果に関わらず決定可能に構成しているが、これに限ること無く、先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合において、先読み期間中に所定条件（例えば、枠ボタン22に対して特定の操作を実行した場合に成立する条件）を満たした場合に、先読み期間中におけるキャラクタ8591の態様変化を用いて大当たり当選を事前報知可能に構成しても良い。このように構成することで、所定条件を成立させようと遊技者に意欲的に枠ボタン22を操作させる行為を行わせることができる。また、この場合、所定条件を成立させることが可能な操作方法が存在することを遊技者に報知可能に構成すると良く、例えば、第3図柄表示装置81の表示画面に「キャラ先読み演出中の特定タイミングに枠ボタン22を押下すると演出結果が先に分かっちゃうかも」の表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出の演出結果をいち早く把握する方法が存在することを遊技者に分かり易く把握させることができる。

#### 【5972】

また、S5151Haの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ223jhの値が0よりも大きく無い（0である）と判別した場合は（S5151Ha：No）、次に、ルーレット演出実行中フラグ223jlがオンに設定されているかを判別し（S5161Ha）、オンに設定されていると判別した場合は（S5161Ha：Yes）、演出態様格納エリア223jcに格納されている演出情報、即ち、第2先読み演出設定処理（図1986のS4553Ha参照）のS4578Haの処理において格納された演出情報に基づいて今回実行される変動演出に対応する演出態様を決定し（S6162Ha）、本処理を終了する。一方、S5161Haの処理において、ルーレット演出実行中フラグ223jlがオンに設定されていないと判別した場合は（S5161Ha：No）、そのまま本処理を終了する。次に、図1989を参照して、先読み演出中態様設定処理（S5153Ha）の処理内容について説明をする。図1989は、先読み演出中態様設定処理（S5153Ha）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出中態様設定処理（S5153Ha）では、キャラ先読み演出の先読み期間中に実行される変動演出に対応させてキャラクタ8591の態様を変化させる演出態様を決定するための処理が実行される。先読み演出中態様設定処理（S5153Ha）が実行されると、まず、特殊変動演出中フラグ223jjがオンに設定されているかを判別し（S5171Ha）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、キャラ先読み演出として特殊演出が実行されていると判別した場合は（S5171Ha：Yes）、キャラクタ8591の表示態様として特殊態様「爆睡」を継続表示するための演出態様を決定し（S5172Ha）、本処理を終了する。また、S5171Haの処理において、特殊変動演出中フラグ223jjがオンに設定されていないと判別した場合は（S5171Ha：No）、通常のキャラ先読み演出が実行されている状態であるため、今回の変動演出に対応してキャラクタ8591の態様（キャラ態様）を決定するための処理が実行される。

#### 【5973】

10

20

30

40

50

具体的には、キャラ態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されているキャラ態様を読み出し ( S 5 1 7 3 H a )、読み出したキャラ態様が居眠り中であることを判別し ( S 5 1 7 4 H a )、居眠り中では無い ( 目覚めている ) と判別した場合は ( S 5 1 7 4 H a : N o )、今回の特別図柄変動の変動パターンがリーチ変動であることを判別し ( S 5 1 7 5 H a )、リーチ変動では無いと判別した場合は ( S 5 1 7 5 H a : N o )、今回実行される特別図柄変動の変動期間中において、リーチ演出が実行されること無く、且つ、キャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ましている状態であることから、キャラ先読み演出が間延びしてしまうことを抑制するために、キャラクタ 8 5 9 1 を居眠りさせるための演出の実行を抽選で決定し ( S 5 1 7 6 H a )、居眠り演出の実行が決定されたかを判別する ( S 5 1 7 7 H a )。S 5 1 7 7 H a の処理において、居眠り演出の実行が決定されたと判別した場合は ( S 5 1 7 7 H a : Y e s )、キャラクタ 8 5 9 1 を居眠りさせる演出態様を決定し ( S 5 1 7 8 H a )、変動演出実行後のキャラ態様に対応する情報をキャラ態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 1 7 9 H a )、本処理を終了する。一方、S 5 1 7 5 H a の処理において、今回の変動パターンがリーチ変動であると判別した場合は ( S 5 1 7 5 H a : Y e s )、変動演出としてリーチ演出が実行されることから、遊技者が変動演出に飽き難い状況であるため、キャラクタ 8 5 9 1 の態様 ( キャラ態様 ) を変化させる演出を実行すること無く、本処理を終了する。なお、本第 5 6 制御例では、上述した通り、先読み変動の変動演出としてリーチ演出が実行される場合には、キャラクタ 8 5 9 1 の態様を変化させないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ演出を煽る態様へと変化させるように構成しても良い。このように構成することで、キャラ先読み演出として表示されたキャラクタ 8 5 9 1 を用いて、キャラ先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に実行される特別図柄変動の変動演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

#### 【 5 9 7 4 】

また、S 5 1 7 4 H a の処理において、現在のキャラ態様が居眠り中であると判別した場合は ( S 5 1 7 4 H a : Y e s )、今回の変動パターンがリーチ変動であることを判別し ( S 5 1 8 0 H a )、リーチ変動であると判別した場合は ( S 5 1 8 0 H a : Y e s )、リーチ状態となる際に出力されるリーチ音を抽選で決定し ( S 5 1 8 1 H a )、決定したリーチ音に対応する音声用コマンドを設定し ( S 5 1 8 2 H a )、上述した S 5 1 7 9 H a の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 5 1 8 0 H a の処理において、今回の変動パターンがリーチ変動では無いと判別した場合は ( S 5 1 8 0 H a : N o )、居眠り中のキャラクタ 8 5 9 1 を目覚めさせるタイミングが無い場合、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 9 7 5 】

< 第 5 0 制御例の演出変形例について >

次に、図 1 9 9 0 から図 1 9 9 2 を参照して、上述した第 5 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 における第 5 0 制御例の演出変形例について説明をする。図 1 9 9 0 は、上述した第 5 0 制御例において実行された操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第 1 操作演出と、発光役物 C r 1 の発光態様を可変させる第 2 操作演出と、を実行可能に構成し、第 1 操作演出の演出態様と、第 2 操作演出の演出態様と、を組み合わせた組合せ演出の変形例を示している。上述した第 5 0 制御例では、実行中の特別図柄抽選の結果を示すための操作演出として、上述した第 1 操作演出と、第 2 操作演出と、を 1 の枠ボタン 2 2 への操作に基づいて実行させるように構成し、各操作演出の演出態様によって、実行中の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させるように構成していた。しかしながら、各操作演出がどのような演出態様で実行された場合であっても、実行中の特別図柄変動が停止した場合には演出態様がクリアされてしまうため、遊技者に対して継続して演出を楽しませることができないという問題があった。これに対して、本演出変形例では、発光役物 C r 1 の演出態様 ( 発光態様 ) を次の特別図柄変動の抽選結果を示すための先読み演出として用いることができるように構成している。図 1 9 9 0 ( a ) は、リーチ変動中における操作演出の表示画面を示した図である。図 1 9 9



0 (a) に示した通り、操作演出が実行された場合には、上述した第 50 制御例と同様に、枠ボタン 22 への操作に応じて、第 3 図柄の表示態様と、装飾役物 S Y の発光役物 C r 1 の発光態様が可変される。この装飾役物 S Y には、地点 a , b , c が記されており、発光役物 C r 1 の発光態様が地点 c まで変化した場合には、「リーチ演出」、地点 b まで変化した場合には「S P リーチ演出」、地点 a まで変化した場合には「大当たり高確率リーチ (全回転リーチ)」が実行されることを報知可能に構成している。そして、表示領域 D m には「外れても、役物ゲージが残ればチャンス」の文字が表示されている。

#### 【5976】

そして、図 1990 (a) に示した変動演出が外れとなった次の変動演出が開始された場合に、発光役物 C r 1 の演出態様が維持している場合には、図 1990 (b) に示した表示画面が表示される。図 1990 (b) は、操作演出が実行されたリーチ演出が外れとなった次変動において表示される変動演出の表示画面の一例を示した図である。図 1990 (b) に示した通り、発光役物 C r 1 の演出態様が前回の変動演出から継続している場合には、表示画面に維持している発光役物 C r 1 の演出態様に対応した案内表示が表示される。図 1990 (b) に示した例では、発光役物 C r 1 が地点 b まで可変している状態であるため、表示画面には「S P リーチ確定」の文字と、「ボタン p u s h で全回転になるかも」の表示がされる。このように構成することで、枠ボタン 22 に対する 1 の操作に対して複数の演出態様を可変可能に構成したパチンコ機 10 において、複数の演出態様のうち、少なくとも一部の演出態様を次の変動演出に用いることができるため、演出効果を高めることができる。また、操作演出によって示唆された演出内容 (発光役物 C r 1 の演出態様によって報知された演出内容) と、実際に実行される変動演出の演出内容と、が相違している場合には、次変動にて操作演出によって示唆された演出内容 (発光役物 C r 1 の演出態様によって報知された演出内容) で変動演出が実行されることを遊技者に事前に把握させることができる。さらに、複数回の変動演出に跨がって発光役物 C r 1 の演出態様を可変させるための操作演出を実行することができるため、遊技者に対して操作手段を操作させる期間を長くすることができる。

#### 【5977】

次に、図 1991 及び図 1992 を参照して、上述した第 50 制御例にて実行された保留図柄リトライチャンスの演出内容について詳細に説明をする。図 1844 (a) に示した表示画面が表示された後に、大当たり遊技が実行されると、図 1991 (a) に示した通り、保留図柄が非表示となり、獲得済みの保留図柄数を示す表示態様 (図では 3) が表示領域 D m 6 1 に表示される。なお、この表示領域 D m 6 1 に表示される表示態様は、大当たり遊技中に獲得した特図保留 (保留図柄) に対応して可変 (増加) 表示される。そして、大当たり遊技が終了すると、獲得済みの特図保留を用いた特別図柄抽選が実行され、図 1991 (b) に示した表示画面が表示される。図 1991 (b) に示した通り、変動演出が実行された直後は、今回の特別図柄抽選に用いた特図保留分、表示領域 D m 6 1 に表示されている値が減算表示される。その後、図 1992 に示した通り、表示領域 D m 6 1 に表示される表示態様が減算表示されるのに合わせて、保留図柄が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に保留図柄を非表示とした場合であっても、大当たり遊技中に特図保留数を把握し易くすることができる。また、大当たり遊技中に新たな特図保留を獲得したことも容易に把握することができる。なお、本演出例では、保留図柄リトライチャンスを、大当たり遊技を跨いで実行するように構成しているが、これに限ること無く、たとえば、演出モードを切り替えた場合に実行しても良いし、リーチ演出によって保留図柄が一時的に非表示となった後、再度保留図柄を表示させる場合に実行するように構成しても良い。

#### 【5978】

< 各制御例における演出別例について >

次に、図 1993、図 1994 を参照して演出別例について説明をする。本演出別例におけるパチンコ機 10 では、獲得済みの特図保留に対する先読み結果に基づいた演出モードを設定可能に構成しており、設定された演出モードに基づいて後の遊技内容を遊技者に



予測させることができるように構成している。具体的には、獲得済みの特図保留に対する先読み結果として、大当たり当選に対応する特図保留を獲得していない遊技状況、又は、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得している遊技状況、即ち、確変状態が終了してしまう遊技状況（通常大当たり当選によって、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されてしまう遊技状況）では無いと判別した場合の一部において、演出モードとして「接近モード」（図１９９３（ａ）参照）を設定可能に構成している。つまり、演出モードとして「接近モード」が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たりに対応する特図保留を獲得していない遊技状況であることを遊技者に容易に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選し易い遊技状態（確変状態）が次の大当たり当選まで継続する遊技性を有するパチンコ機１０（所謂、確変ループ機）において、確変状態が終了してしまうことを気にすること無く特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を遊技者に楽しませることができる。

10

#### 【５９７９】

さらに、獲得済みの特図保留に対する先読み結果として、大当たり当選に対応する特図保留を獲得している遊技状況の一部において、演出モードとして「超接近モード」（図１９９３（ｂ）参照）を設定可能に構成している。つまり、「超接近モード」が設定された場合には、通常大当たり当選、確変大当たり当選の何れかに対応する特図保留を獲得している遊技状況であることを遊技者に容易に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、「超接近モード」が設定された場合には、遊技者は、大当たり当選を示す変動演出が実行されるか否かでは無く、変動演出として変動表示されている第３図柄のうち、最初に停止表示される第３図柄の種別が確変大当たり当選に対応する種別（確変図柄）であるか否かに注目することになるため、「超接近モード」が設定されている場合と、設定されていない場合とで、実行される変動演出の注視ポイントを異ならせることができる。よって、遊技者が、特定箇所（特定タイミング）のみ変動演出の演出内容に注視してしまい演出効果が低くなることを抑制することができる。

20

#### 【５９８０】

さらに、本演出別例におけるパチンコ機１０では、「超接近モード」が設定されるタイミングによって、獲得済みの大当たり保留の種別を遊技者に予測させることが可能に構成している。具体的には、大当たり保留の獲得タイミングに関わらず、特別図柄変動が開始されるタイミングで「超接近モード」が設定された場合には、単に大当たり保留を獲得していることのみを報知し、「接近モード」中に「超接近モード」へと移行した場合には、確変大当たり保留を獲得していることを報知可能に構成している（図１９９４参照）。なお、新たな演出モードが設定されるタイミングは、これに限ること無く、様々なタイミングで新たな演出モードが設定されるように構成しても良い。例えば、「接近モード」が設定されてからの経過時間が第１期間（例えば、１秒）経過した場合に「超接近モード」が設定されるように構成しても良いし、第２期間（例えば、６０秒）経過した場合に「超接近モード」が設定されるように構成しても良い。この場合、第１期間が設定された場合には、「接近モード」の期間が比較的短いため、継続して第３図柄表示装置８１の表示画面に注視していないと、遊技者が「接近モード」が設定されていたことを見逃すことになる。よって、遊技者に対して、実行される変動演出の演出内容に継続して注視させ易くすることができる。また、第２期間が設定された場合には、「接近モード」が設定された変動演出の演出期間が長い場合にのみ「超接近モード」へと移行するための条件が成立することになるため、遊技者に対して、長い変動時間の特別図柄変動が実行されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

30

40

#### 【５９８１】

加えて、本演出変形例におけるパチンコ機１０では、「接近モード」が設定されている状態、又は「接近モード」が設定されていない通常演出状態の何れからでも「超接近モード」へと移行可能に構成しており、移行過程に関わらず、同一の演出態様で「超接近モード」が設定されるように構成している。つまり、「超接近モード」が設定された場合には、「超接近モード」が設定される前の演出モードが何であったのかを遊技者に把握させない

50

ように構成している。つまり、変動演出が開始されてから「超接近モード」が設定されるまでのタイミングに応じて、「超接近モード」が設定されたことにより遊技者に付与される特典が遊技者に有利な特典であるか、それ以外の特典であるかを遊技者に予測させることが可能に構成している。

#### 【5982】

このように構成することで、「接近モード」から「超接近モード」へと移行したのか、通常演出状態から「超接近モード」へと移行したのかを遊技を行っている遊技者以外に把握させ難くすることができる。つまり、本演出変形例によれば、変動演出中に実行可能な演出モードとして、第1モード（接近モード）と、第2モード（超接近モード）と、を設定可能に構成しており、設定される演出モードの種別に応じて、異なる特典を遊技者に付与可能に構成している。よって、遊技者に対して、設定される演出モードの種別に対して興味を持たせ易くすることができる。さらに、本演出変形例では、第1モード（接近モード）が設定された場合には、遊技者に付与される第1特典として、大当たり当選した場合には遊技者に有利な大当たり特典（確変大当たり）が付与されるように構成し、第2モード（超接近モード）が設定された場合には、遊技者に付与される第2特典として、大当たり当選することを報知するように構成している。そして、第1モードが設定されている状態から第2モードを設定可能に構成し、確変大当たり当選することを遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、どの種別の演出モードが設定されたのかだけで無く、演出モードが設定される過程に対しても遊技者に興味を持たせることができる。なお、本演出変形例では、第2モード（超接近モード）が設定された場合において、設定過程に関わらず同一の演出画面が表示されるように構成しているため、第2モード中の演出画面のみを見た遊技者は、大当たり当選する大当たり種別を判別することができないが、第1モード（接近モード）が設定されている状態から第2モードが設定されたか否かを把握している遊技者は、次に当選する大当たりが確変大当たりであるか否かを予測し易くなる。よって、遊技者に対して、変動演出を長時間注視させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、第2モード（超接近モード）が設定された場合に表示される表示画面の表示態様によって、設定過程を遊技者に把握させることができるように構成しても良い。このように構成することで、超接近モード中の演出内容（表示態様）を把握するだけで次に当選する大当たりが確変大当たりであるか否かを予測し易くすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、演出モードの種別は2種類に限ること無く、3種類以上設けても良い。さらに、本演出変形例では、演出モードの種別によって遊技者に付与される特典の内容を異ならせているが、これに限ること無く、複数の演出モードの設定過程の種別によって遊技者に付与される特典の内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、演出モードとして、第1モードから第5モードの5種類の演出モードを設定可能に構成し、第1モードから第2モード、第3モードと順に設定された場合と、第1モードから第2モード、第4モードの順に設定された場合とで、異なる特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、設定された演出モードの種別だけで無く、設定過程に対してもより遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本演出変形例のように複数の演出モードが設定される演出を、1回の特別図柄変動を用いて実行するように構成しても良いし、複数回の特別図柄変動を用いて実行するように構成しても良い。また、演出モードが切り替わる（新たな演出モードが設定される）ことを煽る演出（移行準備演出）を実行可能に構成し、その移行準備演出が実行されるタイミングによって、移行後の演出モードを示唆可能に構成しても良い。さらに、特別図柄変動の変動期間と、演出モードが設定される演出期間と、を別々に設定可能に構成し、特定条件が成立した場合、例えば、大当たり当選する特図保留を獲得した場合に、特別図柄変動の変動期間の開始タイミングや終了タイミングに合わせて新たな演出モードが設定されるように構成しても良い。このように構成することで、常時、非同期で実行される複数の演出が同期して実行されることにより、遊技者に有利な演出結果が創出され易くすることができる。よって、パチンコ機10にて実行される各種演出の演出内容だけでなく、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができる。加えて、演

10

20

30

40

50

出の実行タイミングを切り替えるだけで遊技者に有利となる演出結果が創出される期待度を異ならせることができるため、演出データの容量を削減しながらも、演出効果を高めることができる。なお、この場合、特別図柄変動の変動期間の開始タイミングや終了タイミング以外のタイミングに演出モードを切り替えるタイミングを同期させても良く、例えば、変動演出にてリーチ状態となるタイミングや、新たな保留図柄が表示されるタイミングに同期させて演出モードを切り替えるように構成しても良い。

#### 【5983】

##### <第57制御例>

次に、図1995から図2005を参照して、第57制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第57制御例におけるパチンコ機10は、上述した第47制御例、及び第48制御例におけるパチンコ機10に対して、実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。上述した第47制御例におけるパチンコ機10では、遊技者に枠ボタン22を操作させることで実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に報知可能な一発告知演出（図1760から図1762参照）を実行可能に構成していた。上述した第47制御例における一発告知演出では、図1760（a）に示した通り、枠ボタン22を模したボタンアイコンBa1に2匹の蝶アイコンBb1、Bb2を止まらせて、遊技者が枠ボタン22を押下した後の蝶アイコンの飛行態様によって、時間差で一発告知演出が実行されるように構成することで、一発告知演出が実行された場合であっても、遊技者に継続して遊技を楽しませることができるものであった。しかしながら、遊技者が枠ボタン22を押下したことに基

20

づき2匹の蝶アイコンBb1、Bb2が飛び立つ演出が実行されるため、演出内容が単調となり遊技者が飽きてしまう虞があった。これに対して、本第57制御例におけるパチンコ機10では、変動演出が実行される演出期間中に遊技者に対して枠ボタン22を押下したことに基づいて実行される操作演出（ボタン予告演出）を複数回実行させる変動演出を実行可能に構成しており、遊技者が枠ボタン22を押下した場合であっても、ボタンアイコンBa1に止まっている蝶アイコンが飛び立たない演出パターンを設定可能に構成している。そして、ボタンアイコンBa1に蝶アイコンが止まっている状態では、実行中の変動演出の残期間において、遊技者に枠ボタン22を押下させる演出（ボタン予告演出）が実行されることを報知するように構成している。

#### 【5984】

このように構成することで、変動演出中に蝶アイコンが止まった状態でボタンアイコンBa1が表示された場合において、枠ボタン22を押下することでボタン予告演出が実行されると共に、枠ボタン22を押下した後のボタンアイコンBa1の表示態様によって、変動演出の残期間中に新たなボタン予告演出が実行されることを遊技者に把握させることができるため、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出内容をいち早く察知しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン22を押下させることができる。まず、図1995を参照して、本第57制御例におけるパチンコ機10において変動演出中に実行される予告演出の内容について説明をする。図1995は、変動演出中に実行される各予告演出の実行タイミングと、予告種別と、を模式的に示した図である。図1995に示した通り、本第57制御例では、上述した第49制御例におけるパチンコ機10にて実行される変動演出（図1824参照）に対して、枠ボタン22を押下させるボタン予告演出の種別を増加させている点で相違している。なお、ボタン予告演出以外の予告演出の種別（予告A～予告C、及び特殊予告A）の内容については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。図1995に示した通り、変動パターンが60秒のリーチ変動に対しては、変動演出が開始されてから15秒が経過するまでの第1期間が「リーチ前期間」となり、その後の15秒間（変動演出が開始されてから15秒～30秒の期間）である第2期間が「リーチ（前半）期間」となり、その後の15秒間（変動演出が開始されてから30秒～45秒の期間）である第3期間が「リーチ（中盤）期間」となり、最後の15秒間（変動演出が開始されてから45秒～60秒の期間）である第4期間が「リーチ（後半）期間」となる。そして、「リーチ前期間」の特定タイミング（変動開始から12秒経過

40

50

時点)にて最初のボタン予告演出(ボタン予告A)が、「リーチ(前半)期間」の特定タイミング(変動開始から25秒経過時点)にて2回目のボタン予告演出(ボタン予告B)が、「リーチ(後半)期間」の特定タイミング(変動開始から58秒経過時点)にて3回目のボタン予告演出(ボタン予告C)が、実行可能に構成されている。

#### 【5985】

なお、上述した各予告演出は、変動演出において必ず実行されるものではなく、変動演出の演出態様を設定する際に、今回実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ223fの値と、に基づいて各予告演出の実行有無、及び、実行した場合における予告態様が決定されるように構成している。「ボタン予告A」は、実行中の変動演出がリーチ状態となるよりも前に実行される予告演出であって、実行中の変動演出の演出内容を示唆するための予告態様(予告種別)として、表示画面に表示される文字が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告A」に対応してボタンアイコンBa1が第3図柄表示装置81の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン22を押下した場合には、実行中の変動演出がリーチ状態となることを示唆するための「リーチ」を示す予告態様(「ボA-1」)、実行中の変動演出がSPリーチ状態となることを示唆するための「SPリーチ」を示す予告態様(「ボA-2」)、実行中の変動演出が大当たり当選を示す演出結果となる期待度が高いことを示唆するための「大チャンス」を示す予告態様(「ボA-3」)のうち、何れかの予告態様が表示される。「ボタン予告B」は、実行中の変動演出がリーチ状態である場合に実行される予告演出であって、大当たり当選の期待度を示唆するための予告態様(予告種別)としてカットイン態様(図1998(a)参照)が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告B」に対応してボタンアイコンBa1が第3図柄表示装置81の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン22を押下した場合には、大当たり当選の期待度が低い「青色」のカットイン態様(「ボB-1」)、大当たり当選の期待度が低い「青色」よりは高い「赤色」を示すカットイン態様(「ボB-2」)、大当たり当選の期待度が最も高い「虹色」を示すカットイン態様(「ボB-3」)のうち、何れかの予告態様が表示される。

#### 【5986】

「ボタン予告C」は、実行中の変動演出が演出結果を示す表示態様で表示された後に実行されるボタン予告演出であって、大当たり当選を示す表示態様が表示された場合に実行されるボタン予告演出である。この「ボタン予告C」では、大当たり当選した場合において、当選した大当たりの種別を遊技者に示唆するための予告態様(予告種別)として昇格種別が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告C」に対応してボタンアイコンBa1が第3図柄表示装置81の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン22を押下した場合には、変動演出の演出結果として表示されている表示態様(大当たり図柄)に対して、遊技者に有利な大当たり種別(例えば、確変大当たり)に当選している期待度が高いことを示唆する「チャンス」の文字態様(「ボC-1」)、遊技者に有利な大当たり種別(例えば、確変大当たり)に当選していることを示す「昇格」の文字態様(「ボC-2」)のうち、何れかの予告態様が表示される。なお、ボタン予告Cにおいて「昇格」の文字態様が表示された場合には、その後、変動演出の演出結果として表示されている表示態様(例えば、偶数大当たり図柄)を、確変大当たり当選に対応する表示態様(例えば、奇数大当たり図柄)へと可変させる演出(昇格演出)が実行される。以上、説明をした通り、本第57制御例におけるパチンコ機10では、変動演出として最大で3回のボタン予告演出を実行可能に構成しており、実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たり当選である場合の方が、1回の変動演出にて実行されるボタン予告演出の回数が多くなるように構成している。そして、変動演出の演出期間が経過する程、ボタン予告演出が実行された場合に遊技者に有利な演出結果が表示され易くなるように構成している。よって、変動演出が実行された場合において、遊技者はボタン予告演出がより多く実行されることを期待しながら変動演出を注視することになる。

#### 【5987】

次に、図1996から図1999を参照して、本第57制御例におけるパチンコ機10

10

20

30

40

50

の変動演出にて実行されるボタン予告演出の演出内容について説明をする。本第57制御例におけるパチンコ機10では、上述した第47制御例と同様に、蝶アイコンB b 1, B b 2が止まっているボタンアイコンB a 1を表示可能に構成しており、各ボタン予告演出において枠ボタン22が押下された場合におけるボタンアイコンB a 1の表示態様に応じて、変動演出の残期間中に他のボタン予告演出が実行されるか否かを遊技者が把握可能に構成している。図1996(a)は、変動演出中において蝶アイコンB b 1, B b 2が止まっているボタンアイコンB a 1が表示される蝶ボタン演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図1996(b)は、蝶ボタン演出が実行されている状態で「ボタン予告A」が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。蝶ボタン演出は、変動演出が開始された直後(ボタン予告Aが実行されるよりも前)に実行される演出であって、今回の変動演出にてボタン予告演出が実行されることを遊技者に事前に把握させるための演出であって、ボタンアイコンB a 1に止まっている蝶アイコンの数によって、実行中の変動演出にて実行されるボタン予告演出の回数を示唆可能に構成されている。図1996(a)に示した通り、蝶ボタン演出が実行されると、第3図柄表示装置81の主表示領域D mの上方に「蝶ボタンGET」の文字が表示され、主表示領域D mの右下側に枠ボタン22を模したボタンアイコンB a 1と、そのボタンアイコンB a 1に2匹の蝶アイコンB b 1, B b 2が止まっている表示態様が表示される。なお、図1996(a)に示した例は、蝶ボタン演出が実行された直後であって、ボタン予告演出が実行されていない状態であるため、ボタンアイコンB a 1には、現在がボタン予告演出中では無いことを示すための「lock」の文字が表示されている。また、ボタンアイコンB a 1の上方には、表示領域D m 5 1が形成され、その表示領域D m 5 1に、現在表示されている(ボタンアイコンB a 1に止まっている)蝶アイコンの数を示すための表示態様として「蝶×2」が表示されている。

#### 【5988】

つまり、図1996(a)に示した状態は、今回の変動演出にて2回のボタン予告演出が実行される可能性が高いことを蝶ボタン演出によって示唆している状態となる。図1996(a)に示した表示画面が表示されてから変動演出が進行し、「ボタン予告A」が実行されるまでは、「lock」の表示態様のボタンアイコンB a 1が継続して表示される。そして、ボタン予告演出として「ボタン予告A」が実行されると、図1996(b)に示した表示画面が表示される。具体的には、ボタンアイコンB a 1の表示態様が「lock」から「PUSH」に切り替わり、実行中のボタン予告演出に対する枠ボタン22への操作の残期間を示すためのタイムゲージt g 1が表示される。このタイムゲージt g 1は、そのボタン予告演出に対して枠ボタン22への操作が有効に判別される期間の残期間を示すための表示態様であって、時間経過に基づいて残有効期間を示すための表示領域が徐々に減少していくように可変表示される。そして、副表示領域D sには、現在がボタン予告演出中であることを案内するための案内表示態様として「ボタンを押して予告を出現させる」の文字が表示される。このように構成することで、蝶ボタン演出が実行されたことによりボタンアイコンB a 1が表示されている状態からボタン予告演出が実行される状態へと移行した場合であっても、遊技者が枠ボタン22への操作機会を見逃してしまうことを抑制することができる。図1996(b)に示した表示画面が表示された後に、遊技者が枠ボタン22を押下すると、図1997(a)に示した表示画面が表示される。図1997(a)は、「ボタン予告A」の実行期間中に遊技者が枠ボタン22を押下した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

#### 【5989】

図1997(a)に示した図は、「ボタン予告A」に対して遊技者が枠ボタン22を押下し、演出結果として「大チャンス!!」の文字が表示領域D m 5 3に表示されたにも関わらず、ボタンアイコンB a 1に止まっている蝶アイコンB b 1, B b 2が何れも飛び立っていない状態を示した表示画面であり、表示領域D m 5 1には、継続して「蝶×2」が表示され、副表示領域D sには、「ボタン予告A」に対して枠ボタン22が操作され、予告態様「大チャンス!!」が表示されたにも関わらず、蝶アイコンの数が減っていないこ

とを案内するための案内表示態様として「蝶が飛び立っていない！！チャンスは続くよ！！」の文字が表示されている。なお、図1997(a)では、「ボタン予告A」の実行中に枠ボタン22を押下したにも関わらず蝶アイコンBb1, Bb2が飛び立たない演出パターンを示す表示画面について説明をしたが、通常であれば、「ボタン予告A」の実行中に枠ボタン22を押下したに基づいて、ボタン予告Aの演出結果が表示されると共に、1匹の蝶アイコンがボタンアイコンBa1から飛び立ち、表示領域51の表示態様が「蝶×1」へと可変表示される表示画面が表示される。つまり、通常の演出パターンでは、ボタンアイコンBa1に止まっている蝶アイコンの数が変動演出期間中に実行されるボタン予告演出の残実行回数と対応するように可変表示されるように構成している。そして、図1997(a)に示した通り、ボタン予告演出にて枠ボタン22を押下した場合であっても蝶アイコンの数が減少しない演出パターンも実行可能に構成している。このように構成することで、蝶ボタン演出が実行されたことによって所定匹数（例えば、2匹）の蝶アイコンが表示されることで、変動演出中に2回のボタン予告演出が実行されると予測している遊技者に対して、ボタン予告演出にて枠ボタン22への操作を実行することで、変動演出中に実行されるボタン予告演出の回数をより正確に予測させることができるため、遊技者に対して枠ボタン22への操作を意欲的に行わせることができる。

10

#### 【5990】

詳細な図示は省略しているが、「ボタン予告A」が実行されている状態（図1996(b)参照）において、枠ボタン22を押下すること無くタイムゲージtg1が示す残期間が0になった場合は、「ボタン予告A」に対応する予告態様が表示されることなく、蝶アイコンの数が変わること無く「ボタン予告A」が終了するように構成している。このように構成することで、「ボタン予告A」が終了した後に、後2回ボタン予告演出が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、これに限ること無く、ボタン予告演出中に枠ボタン22を押下した場合のみ蝶アイコンが飛び立たず、ボタン予告演出中に枠ボタン22を押下しなかった場合は、押下しなかったボタン予告演出の実行回数に対応させて蝶アイコンを飛び立たせる演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、変動演出中に実行されるボタン予告演出の残回数を正確に予測するために、ボタン予告演出が実行される毎に意欲的に枠ボタン22を遊技者に操作させることができる。その後、主表示領域Dmにて実行されている第3図柄の変動演出がリーチ状態となり、「ボタン予告B」の実行タイミングに到達するまでの間は、蝶アイコンBb1, Bb2が止まっており、且つ、「lock」の表示態様が付されたボタンアイコンBa1が継続表示される。そして、「ボタン予告B」の実行タイミングに到達すると、図1997(b)の表示画面が表示される。図1997(b)は、「ボタン予告B」の実行中に表示される表示画面の一例を示した図である。図1997(b)に示した通り、「ボタン予告B」は、第3図柄がリーチ状態である場合に実行されるボタン予告演出であるため、主表示領域Dmには数字の「3」が付された主図柄szがリーチ状態を形成するように表示されている。そして、副表示領域Dsには、現在が「ボタン予告B」中であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「ボタンを押してカットインを出せ！！」の文字が表示されている。

20

30

#### 【5991】

そして、「ボタン予告B」中に遊技者が枠ボタン22を押下すると、図1998(a)に示した通り、「ボタン予告B」の演出結果を示すカットイン態様が表示される。図1998(a)は、「ボタン予告B」の演出結果が表示されている表示画面の一例を示した図である。図1998(a)に示した通り、「ボタン予告B」に対して枠ボタン22を押下すると、主表示領域Dmの中央部に、リーチ状態で表示されている第3図柄の視認性を低下させるようにカットイン態様Cu1が表示される。このカットイン態様Cu1は、遊技者に「ボタン予告B」の演出結果が表示されたことを分かり易く報知するために、遊技者が注視している第3図柄の変動表示が実行されている表示領域の少なくとも一部を覆うように表示される。なお、カットイン態様Cu1は、表示期間が約0.5秒と短期間の表示態様であって、カットイン態様Cu1が表示されている状態で全ての第3図柄が停止表示

40

50

されてしまうことが無いように構成している。また、カットイン態様 C u 1 が表示されている状態であっても、リーチ状態で表示されている主図柄 s z の一部の視認性が変わらないようにカットイン態様 C u 1 の表示領域が形成されている。このように構成することで、カットイン態様 C u 1 が表示された場合であっても、リーチ状態の変動演出が継続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第 5 7 制御例では、図 1 9 9 8 ( a ) に示した通り、カットイン態様 C u 1 が表示されている表示領域と重複している第 3 図柄 ( 主図柄 ) の表示態様 ( リーチ状態における中図柄列の変動表示態様 ) を遊技者が視認できないように構成しているが、カットイン態様 C u 1 が表示されたことを遊技者に把握させることができれば良く、例えば、カットイン態様 C u 1 の表示態様の透過率を高めることで、カットイン態様 C u 1 が表示されている状態において、リーチ状態における中図柄列の変動表示態様を遊技者が視認できるように構成しても良い。また、カットイン態様 C u 1 が表示される表示領域と、第 3 図柄 ( 主図柄 s z ) が変動表示される表示領域と、が重複しないように構成しても良いし、第 3 図柄 ( 主図柄 s z ) の変動表示よりも表示背面側にてカットイン態様 C u 1 を表示するように構成しても良い。

【 5 9 9 2 】

10

また、図 1 9 9 8 ( a ) に示した例では、「ボタン予告 B」に対して枠ボタン 2 2 を押下したことに基づいて、蝶アイコン B b 1 がボタンアイコン B a 1 から飛び出し、残りの蝶アイコンの数が 1 匹 ( 蝶アイコン B b 2 ) となった状態を示しており、表示領域 D m 5 1 には、残りの蝶アイコンの匹数を示すための表示態様として「蝶 x 1」が表示されている。つまり、「ボタン予告 B」が実行されたことにより、残りのボタン予告演出が 1 個となったことが報知された状態を示している。一方、「ボタン予告 B」の実行中に遊技者が枠ボタン 2 2 を押下すること無く、タイムゲージ t g 1 が示す残期間が 0 になった場合は、図 1 9 9 8 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 1 9 9 8 ( b ) は、「ボタン予告 B」の実行中に枠ボタン 2 2 への操作が実行されなかった場合に示される表示画面の一例を示した図である。図 1 9 9 8 ( b ) に示した通り、「ボタン予告 B」の実行中に枠ボタン 2 2 への操作を実行しなかった場合は、カットイン態様 C u 1 が表示画面に表示されること無く、蝶アイコン B b 1 がボタンアイコン B a 1 から飛び立つ演出のみが実行され、表示領域 D m 5 1 には蝶アイコンの数が減少したことを示す「蝶 x 1」が表示される。そして、ボタン予告演出が終了したことを示すための「l o c k」の表示態様がボタンアイコン B a 1 に表示される。以上、説明をした通り、本第 5 7 制御例では、変動演出中に実行されるボタン予告演出の実行回数を、表示画面に表示されるボタンアイコン B a 1 に止まっている蝶アイコンの数で事前に報知することができるため、遊技者に対して後に実行される演出の内容を予測させ易くすることができる。また、ボタン予告演出中に枠ボタン 2 2 を押下した場合であっても、蝶アイコンの数が減少しない演出パターンを設けることで、当初予測していたボタン予告演出の実行回数よりもボタン予告演出の実行回数が多いことを遊技者に把握させることができるため、意外性のある演出を提供することができる。

20

30

【 5 9 9 3 】

なお、上述した演出例では、蝶アイコンが 1 匹ずつ飛び立つ演出のみを示しているが、これに限ること無く、1 回のボタン予告演出にて 2 匹以上の蝶アイコンを飛び立たせる演出パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して予測させ難い演出を提供することができる。また、この場合、1 回のボタン予告演出に対して飛び立つ蝶アイコンの数が多し程、当該ボタン予告演出の演出結果が遊技者に有利となり易くするように構成した上で、蝶アイコンが飛び立つ演出を実行した後に、当該ボタン予告演出の演出結果が表示されるように構成すると良い。次に、図 1 9 9 9 を参照して、他の一発告知演出の演出例について説明をする。図 1 9 9 9 ( a ) は、上述した第 4 7 制御例における一発告知演出の別例を示した図である。上述した第 4 7 制御例における一発告知演出では、図 1 7 6 0 に示した通り、予め蝶アイコンが止まっているボタンアイコン B a 1 が表示され、枠ボタン 2 2 を押下することで一発告知演出の演出結果が表示されるように構成していた。これに対して、図 1 9 9 9 ( a ) に示した別例では、ボタンアイコ

40

50



ン B a 1 が表示されるよりも前に、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m 内を飛行する 2 匹の蝶アイコン B b 1 , B b 2 が表示されるように構成し、その後、ボタンアイコン B a 1 を表示するように構成している。そして、飛行中の各蝶アイコン B b 1 , B b 2 が、ボタンアイコン B a 1 に止まるのか、直接花アイコン h a 1 , h a 2 に止まるのかを煽る演出を実行するように構成し、表示面には「蝶が出現！どこに止まるかな？」の文字が表示される。また、ボタンアイコン B a 1 の表示態様として、「l o c k」や「p u s h」の文字が付されていない無地の表示態様が表示される。

【 5 9 9 4 】

その後、蝶アイコンがボタンアイコン B a 1 に止まった場合には、ボタンアイコン B a 1 の表示態様が「p u s h」に可変し、遊技者に枠ボタン 2 2 を押下させる一発告知演出が実行される。一方、蝶アイコンが直接花アイコン h a 1 , h a 2 に止まった場合には、遊技者に枠ボタン 2 2 を押下させること無く、一発告知演出の演出結果が表示される。また、蝶アイコンがそのまま表示画面の表示領域外へと飛び立っていった場合には、一発告知演出が実行されること無く、直接花アイコン h a 1 , h a 2 やボタンアイコン B a 1 が非表示となる。このように構成することで、蝶アイコンがボタンアイコン B a 1 に止まるか否かについて遊技者に注視させることができるため、上述した第 4 7 制御例における一発告知演出よりも演出パターンを増加させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図 1 9 9 9 ( b ) は、花アイコンの種別と、蝶アイコンの種別として複数種別を表示可能に構成した一発告知演出の演出例にて表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 9 9 9 ( b ) に示した通り、本演出例では、通常の花アイコン h a 1 とは異なる表示態様の花 B アイコン h a 2 と、通常の蝶アイコン B b 1 とは異なる表示態様の蝶 B アイコン B b 2 とが表示される。そして、蝶 B アイコン B b 2 は、通常の蝶アイコン B b 1 よりも、花 B アイコン h a 2 に止まりやすい、即ち、一発告知演出として直接花アイコンに蝶アイコンが停止する演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、一発告知演出が実行された場合に、どの種別の花アイコン、又は蝶アイコンが表示されるかについても遊技者に楽しませることができる。なお、上述した各制御例にて説明をした一発告知演出では、表示画面に表示される花アイコンの数と蝶アイコンの数を同一としているが、これに限ること無く、異なる数のアイコンを表示するように構成しても良い。また、一発告知演出によって遊技者に告知される告知対象を大当たり当選としているが、これに限ること無く、遊技者に有利な特典が付与されることが告知されるものであれば良い。

【 5 9 9 5 】

次に、図 2 0 0 0、及び図 2 0 0 1 を参照して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出（楽曲、映像）の種別を選択する演出の内容について説明をする。上述した第 4 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間（楽曲選択期間）において、遊技者の操作手段（枠ボタン 2 2）への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能に構成していた。さらに、昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成していた。これに対して、本第 5 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、楽曲を選択する際に、楽曲に対応するラウンド映像も選択画面に表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力される楽曲に興味が無い遊技者に対しても、表示されるラウンド映像を選択する目的で操作手段（枠ボタン 2 2）を操作させることが可能となるため、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。さらに、各楽曲とラウンド映像とが対応付けて予め規定されているのに対して、楽曲（ラウンド映像）を選択操作した際に、所定の発生条件が成立した場合において、選択楽曲とラウンド映像との組合せがズレる場合が生じるように構成している。このように構成することで、楽曲（ラウンド映像）を選択する操作を実行した場合に意外性のある組合せの大当たり遊技演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第 5 7 制御例では、今回実行される大当たり遊技が遊技者に有利な大当たり遊技（確変大当たり、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技等）である場合の方が、それ以



外の大当たり遊技である場合よりも、選択楽曲とラウンド映像との組合せがズれる場合が生じ易くなるように構成している。このように構成することで、意外性のある大当たり遊技演出が実行された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技が実行されることを報知することができるため、演出効果をより高めることができる。さらに、本第57制御例では、大当たり遊技中に出力される楽曲の種類を更新条件の成立に基づいて増加させることができるように構成している。

#### 【5996】

具体的には、更新条件が成立していない場合、例えば、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、3種類の楽曲（楽曲A～楽曲C）が選択可能であり、大当たり遊技終了後に設定される有利遊技状態（例えば、時短状態、確変状態等）にて再度大当たり当選した場合（所謂、連チャンした場合）に更新条件が成立し、選択可能な楽曲が1種類（例えば、楽曲D）増加するように構成している。以降、更新条件が成立する毎に、選択可能な楽曲の種類が最大で7種類となるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行される毎に、楽曲の選択幅を広げることができるため、遊技者に対して楽曲を選択する操作を意欲的に行わせ易くすることができる。この場合、更新条件が成立し、選択可能な楽曲が増加した場合において、新たな楽曲が追加されたことを把握できなければ新たな楽曲を選択する機会を失ってしまい演出効果が低下してしまう虞があった。これに対して、本第57制御例では、新たな楽曲が追加された場合には、楽曲選択期間が設定された時点で表示される表示画面（選択画面）に新たな楽曲が表示されるように構成している。このように構成することで、新たな楽曲が追加されたことを遊技者に容易に把握させることができる。また、楽曲選択期間が設定された時点で表示される表示画面（選択画面）の表示態様を、過去の楽曲選択期間における遊技者の操作手段への操作内容に応じて決定可能に構成している。具体的には、連チャン期間中における過去の楽曲選択期間中に遊技者が操作手段を操作して特定の楽曲を選択したこと（楽曲選択操作を実行したこと）を記憶可能な記憶手段を設け、新たな楽曲選択期間における初期表示画面の表示態様を決定する際に、その記憶手段に記憶されている楽曲選択操作の操作履歴を判別する。

#### 【5997】

楽曲選択操作が行われていると判別した場合、即ち、遊技者が任意に所定の楽曲を選択していると判別した場合は、その選択された楽曲が楽曲選択画面の主領域（初期状態で選択表示されている領域）に表示され、次に選択され得る副領域に新たに追加された楽曲に対応する情報が表示されるように構成している。一方で、楽曲選択操作が行われていないと判別した場合、即ち、遊技者が任意に所定の楽曲を選択していないと判別した場合は、予め定められている順序で新たな楽曲が追加され、その新たな楽曲が楽曲選択画面の主領域に表示されるように構成している。このように構成することで、任意の楽曲を選択している遊技者に対しては、選択中の楽曲を継続して出力させ易い状況を提供したまま新たに追加された楽曲を報知し易くすることができるため、大当たり遊技が開始される毎に、任意の楽曲を毎回選択する煩わしさを解消することができる。また、楽曲選択操作を実行しない遊技者に対しては、新たに追加された楽曲が主領域に表示されるため、楽曲選択操作を実行しなくとも大当たり遊技毎に異なる楽曲を出力させることができるため演出効果を高めることができる。また、本第57制御例では、上述した第48制御例における楽曲Xを選択可能な条件（昇格条件）が成立した場合に、7種類の楽曲の全てを選択可能にする開放処理を実行するように構成している。つまり、通常であれば大当たりの連チャン回数を増加させることで更新条件を複数回成立した場合にのみ選択可能となる7種類目の楽曲まで、昇格条件が成立した場合に選択可能となるように構成している。ここで、上述した第48制御例では、昇格条件を成立させるための要素の一部として、確変大当たり当選した場合であって、且つ、大当たり当選を示すための第3図柄の表示態様（大当たり図柄の種類）が、通常大当たり（時短大当たり）に当選した場合にも表示され得る表示態様（偶数図柄揃いの大当たり図柄）であることを規定していた。つまり、実際の大当たり当選内容（確変大当たり）よりも遊技者に不利な遊技情報（通常大当たりもあり得る大当たり当

10

20

30

40

50

選)が報知された場合のみ昇格条件が成立し得るように構成していた。

【5998】

つまり、本第57制御例では、実際の大当たり当選内容(確変大当たり)よりも遊技者に不利な遊技情報(通常大当たりもあり得る大当たり当選)が報知された場合のみ、1回の大当たり遊技において開放処理(全種類の楽曲を選択可能にする処理)を実行可能に構成している。このように構成することで、偶数図柄揃いで大当たり当選が報知された場合の付加価値を遊技者に提供することができるため、偶数図柄揃いの大当たり図柄が停止表示された場合であっても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。図2001(a)は、大当たり遊技のオープニング期間中に表示される表示画面を示した図である。なお、この表示画面が、上述した第48制御例におけるオープニング期間中に表示される表示画面(図1799(a)参照)に対して、各選択楽曲に対応する映像情報を示す表示態様を追加した点で相違しており、それ以外の表示要素は同一である。同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。図2000(a)は、確変大当たり当選した場合であって、第3図柄が偶数図柄揃い「666」で停止表示された場合におけるオープニング期間中の表示画面を示した図であるため、小表示領域Dm1には、大当たり当選を示す表示態様(「666」)で第3図柄が停止表示している。小表示領域Dm1の下方には、大当たり演出中に再生される楽曲を選択させるための表示領域として、選択ボタン600を模したアイコンが表示領域0Dm1に表示され、主領域には、選択中楽曲gk1aとして「曲A」が表示され、選択中ラウンド映像情報gk2として「海」が表示されている。つまり、「曲A」を選択した場合には、大当たり遊技中に表示されるラウンド映像として海をテーマとした映像が表示されることを報知している。また、楽曲選択期間中は選択中楽曲gk1aに表示された楽曲の一部分(サビ部分)が出力されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力される楽曲を決定するまでに選択中の楽曲の一部を視聴することができるため、遊技者の好みに合わせた楽曲を選択し易くすることができる。

10

20

【5999】

なお、楽曲選択期間中に選択中ラウンド映像情報gk1bに表示されているラウンド映像をデモ再生するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド映像を主として選択する遊技者にもラウンド映像を選択し易くすることができる。また、この場合、楽曲選択期間中にデモ再生された場合に表示される表示画像の一部を用いて、今回実行される大当たり遊技の遊技内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種類を示唆可能な示唆態様を含ませて表示するように構成しても良い。つまり、ラウンド映像としては表示されない表示態様を、デモ再生中のみ表示させるように構成しても良い。このように構成することで、楽曲選択期間中の演出効果を高めることができる。選択中楽曲と同様に、第1選択候補楽曲gk2aとして「曲B」が、第1選択候補ラウンド映像情報gk2bとして「山」が、第2選択候補楽曲gk3aとして「曲C」が、第2選択候補ラウンド映像情報gk3bとして「空」が表示されている。つまり、「曲A」と「海」が、「曲B」と「山」が、「曲C」と「空」がそれぞれ対応付けて規定されていることを示している。図2000(a)に示した表示画面が表示されている状態で選択ボタン600の上ボタンを操作した場合には、第1選択候補楽曲gk2a、第1選択候補ラウンド映像情報gk2bに表示されている表示態様が、そのまま選択中楽曲gk1a、選択中ラウンド映像情報gk1bへとシフト表示される。ここで、所定の発生条件(確変大当たり当選)が成立した場合の一部においては、図2000(b)に示した通り、選択ボタン600を操作した場合に、楽曲のみがシフトするように構成している。図2000(b)は、選択中の楽曲と、ラウンド映像との組合せが、予め規定されている組合せとはズレた場合の表示画面を示している。図2000(b)では、図2000(a)に示した表示画面が表示されている状態で選択ボタン600の上ボタンを操作した場合に、楽曲のみがシフトして表示されている。そして、副表示領域Dsには「曲とラウンド映像がズレたよ昇格のチャンスかも」の文字が表示されている。

30

40

【6000】

50

なお、本第 5 7 制御例では、発生条件が成立している状態で楽曲（ラウンド映像）を選択するための選択操作（選択ボタン 6 0 0 への操作）をしたことに基づいて、予め規定されている組合せ以外の組合せが表示されるように構成している。つまり、遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作しない限り発生条件が成立しているか否かを把握できないように構成することで、遊技者に対して意欲的に選択ボタン 6 0 0 を操作させることができるものであるが、これに限ること無く、発生条件が成立している場合において、選択画面に表示されている楽曲とラウンド映像との組合せを予め規定されている組合せ以外の組合せで表示するように構成しても良く、例えば、確変大当たりに当選したにも関わらず、偶数図柄で大当たり図柄が停止表示された場合であって、発生条件が成立している場合には、楽曲選択画面にて全ての楽曲に対して同一のラウンド映像を示す表示態様を表示させるように構成しても良い。次に、更新条件が成立し、新たな楽曲が選択可能となった場合に表示される楽曲選択画面について、図 2 0 0 1（a）を参照して説明する。図 2 0 0 1（a）は、新たな楽曲を選択可能な楽曲選択画面の一例を示した図である。図 2 0 0 1（a）に示した表示画面は、前回の当選遊技にて「楽曲 B」、「山」を選択した遊技者が次の当選遊技を開始させた場合における楽曲選択画面を示している。図 2 0 0 1（a）に示した通り、選択中楽曲 g k 1 a には、前回選択した楽曲「曲 B」が、選択中ラウンド映像情報 g k 1 b には、前回選択したラウンド映像情報「山」が表示された状態で楽曲選択画面が表示される。そして、連チャンしたことにより更新条件が成立したため、第 1 選択候補楽曲 g k 2 a には新たに追加された「曲 D」が、第 1 選択候補ラウンド映像情報 g k 2 b には「曲 D」に対応するラウンド映像を示すラウンド映像情報「天」が表示されている。また、今回の楽曲選択期間中は全部で 4 種類の楽曲が選択可能であることを示すために、第 3 選択候補楽曲 g k 4 a、第 3 選択ラウンド映像情報 g k 4 b を示す表示領域が形成され、「曲 C」、「空」が表示されている。

#### 【6 0 0 1】

図 2 0 0 1（a）に示した通り、楽曲選択画面に表示される各種領域は、選択可能な楽曲数が増加した場合であっても、その数を把握できるように増加表示されるように構成している。そして、現在選択されている楽曲（ラウンド映像）に対応する表示領域（選択中楽曲 g k 1 a、選択中ラウンド映像情報 g k 1 b）が最も大きく、次に、1 回の選択操作にてシフト可能な楽曲（ラウンド映像）に対応する表示領域（第 1、第 2 選択候補楽曲、第 1、第 2 選択候補ラウンド映像情報）が大きくなるように各表示領域を形成している。このように構成することで、限られた表示領域内において、選択可能な楽曲数を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図 2 0 0 1（a）に示した表示画面では、4 種類の楽曲を選択可能な状態を示しており、各表示領域を離間させて形成しているが、選択可能な楽曲数が増加した場合には、各表示領域を重複させて表示するように構成しても良い。この場合、選択ボタン 6 0 0 を操作することで先に選択可能な表示領域を前面側（優先して）表示するように構成し、背面側（非優先側）の表示領域は、対応する楽曲やラウンド映像の種別を識別し難い（困難）な表示態様（前面側に表示される表示領域に隠れて見え難い表示態様）で表示しても良い。この場合であっても、表示領域の存在を遊技者に把握可能に表示することで、選択可能な楽曲数を遊技者に把握させることができる。次に、図 2 0 0 1（b）を参照して、開放処理が実行された場合における楽曲選択画面について説明をする。図 2 0 0 1（b）は、選択可能な楽曲の全てが開放された場合（昇格条件が成立した場合）に表示される表示画面を示した図である。本第 5 7 制御例では、上述した第 4 8 制御例における楽曲選択画面にて昇格条件が成立した場合に表示される表示画面の表示態様を異ならせている点で上述した第 4 8 制御例と相違している。

#### 【6 0 0 2】

具体的には、楽曲選択画面が表示されている状態で枠ボタン 2 2 を押下し、昇格条件が成立した場合に、7 曲の楽曲を選択可能となる楽曲選択画面が表示される。そして、最も領域が小さい表示領域（第 6 選択候補楽曲 g k 7 a、第 6 選択候補ラウンド映像情報 g k 7 b）が虹色に発光表示され、副表示領域 D s には「全曲開放おめでとう！！虹色に光っている曲がある！？」の文字が表示される。このように構成することで、表示領域が小さ

く、識別困難な表示領域に対応する楽曲やラウンド映像を選択しようとする意欲を高めさせることができる。なお、この場合、選択ボタン600の操作に基づいて、虹色に発光する表示領域がシフトするように構成すると良い。これにより、楽曲選択画面が表示された時点で第6選択候補楽曲gk7a、第6選択候補ラウンド映像情報gk7bに表示されていた楽曲とラウンド映像が何であったかを分かり易く把握させることができる。

#### 【6003】

<第57制御例における制御処理内容について>

次に、図2002から図2005を参照して、本第57制御例における音声ランブ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第57制御例では、上述した第48制御例における音声ランブ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容に対して、オープニング演出処理(図1811のS5602J参照)に代えてオープニング演出処理(図2002のS5602Ja)を、楽曲選択処理(図1817のS5401J)に代えて楽曲選択処理(図2003のS5401Ja)を、上述した第47制御例(51制御例)における音声ランブ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容に対して、詳細態様決定処理(図1794のS5115H参照)に代えて、詳細態様決定処理(図2004のS5115Ja)を、演出更新処理(図1796のS4102H参照)に代えて演出更新処理(図2005のS4102Ja)を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、その説明を省略する。まず、図2002を参照して、オープニング演出処理(S5602Ja)の処理内容について説明する。図2002は、オープニング演出処理(S5602Ja)の処理内容を示したフローチャートである。このオープニング演出処理(S5602Ja)は、上述した第48制御例におけるオープニング演出処理(図1811のS5602J参照)に対して、楽曲選択画面に表示される各種表示態様を決定するための処理内容の一部を異ならせている点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。オープニング演出処理(S5602Ja)が実行されると、まず、オープニング演出処理(図1811のS5602J参照)と同一のS5651J、S5652Jの処理を実行する。その後、楽曲用データ種別格納エリア222kaに格納されている楽曲(全7曲)から今回の楽曲選択に用いる楽曲種別を決定する(S5651Ja)。このS5651Jaの処理では、更新条件の成立回数や、発生条件の成立有無に基づいて、楽曲選択画面に表示させる楽曲種別(楽曲数)を決定するための処理が実行される。

#### 【6004】

なお、本制御例の処理に限定されることなく、例えば、オープニング演出の態様を決定する処理が実行される毎に、楽曲用データ種別格納エリア222kaに格納されている楽曲の中から楽曲選択画面に表示させる楽曲の種別や数を抽選で決定するように構成しても良い。S5651Jaの処理を終えると、次に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであって、且つ、偶数図柄揃いの大当たりであったかを判別し(S5652Ja)、確変大当たりであって、且つ、偶数図柄揃いの大当たりであると判別した場合は(S5652Ja:Yes)、選択操作後に表示される(選択中楽曲gk1に表示される)楽曲種別に対して特殊表示枠を決定し(S5653Ja)、楽曲情報格納エリア223kbに格納されている楽曲(前回の楽曲選択画面にて選択された楽曲に関する履歴情報)に対応する楽曲選択画面を示すための表示態様を決定し(S5653J)、決定した楽曲の表示態様に対応した映像アイコンを決定し(S5654Ja)、上述した第48制御例におけるオープニング演出処理(図1811のS5602J参照)と同一のS5654J~S5656Jの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図2003を参照して、楽曲処理(S5401Ja)の処理内容について説明をする。図2003は、楽曲処理(S5401Ja)の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲処理(S5401Ja)では、上述した第48制御例の楽曲選択処理(図1817のS5401J参照)に対して、各種操作手段(選択ボタン600、枠ボタン22)に対する操作に基づいて実行される処理内容の一部と、楽曲決定後に実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違している。同一

の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【 6 0 0 5 】

楽曲処理 ( S 5 4 0 1 J a ) が実行されると、上述した楽曲選択処理 ( 図 1 8 1 7 の S 5 4 0 1 J ) と同一の S 5 4 5 1 J ~ S 5 4 7 0 J の処理が実行される。そして、S 5 4 5 3 J の処理を実行した後、即ち、楽曲選択期間中であって、選択ボタン 6 0 0 が操作されたと判別した場合は、楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b に格納されている楽曲情報に基づいてボタン押下後の楽曲を選択し ( S 5 4 5 1 J a )、次に、今回の大当たり図柄が偶数図柄の確変当たりであるかを判別し ( S 5 4 5 2 J a )、偶数図柄の確変当たりであると判別した場合は ( S 5 4 5 2 J a : Y e s )、選択操作に基づいて楽曲情報のみがシフトする表示態様を実行するかを抽選で決定し ( S 5 4 5 3 J a )、S 5 4 5 4 J a の処理へ移行する。一方、S 5 4 5 2 J a の処理において偶数図柄の確変当たりでは無いと判別した場合は ( S 5 4 5 2 J a : N o )、S 5 4 5 3 J a の処理をスキップして S 5 4 5 4 J a の処理へ移行する。S 5 4 5 3 J a の処理によって、楽曲種別のみがシフトする表示態様が決定された場合には、図 2 0 0 0 ( b ) に示したズレ表示画面が表示される。なお、本第 5 7 制御例では、ズレ表示画面の表示が抽選で決定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特定の偶数図柄 ( 8 8 8 ) で大当たり当選した場合には、S 5 4 5 2 J a の判別に偶数図柄の確変当たりであると判別した場合に必ずズレ表示画面が表示されるように構成しても良い。S 5 4 5 4 J a の処理では、選択中楽曲を示す選択画面を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 4 5 4 J a )、その後、選択中楽曲のサビ音声を出力するための音声用コマンドを設定し ( S 5 4 5 5 J a )、本処理を終了する。また、S 5 4 5 8 J の処理を終えた後には、昇格楽曲の決定があるかを判別し ( S 5 4 5 6 J a )、決定ありと判別した場合は ( S 5 4 5 6 J a : Y e s )、全曲開放を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 5 7 J a )、本処理を終了する。さらに、S 5 4 6 8 J の処理を終えた後には、決定した楽曲を再生するための音声用コマンドを設定し ( S 5 4 5 8 J a )、選択画面を消去する表示用コマンドを設定し ( S 5 4 6 9 J )、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

#### 【 6 0 0 6 】

次に、図 2 0 0 4 を参照して、詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 J a ) の処理内容について説明をする。図 2 0 0 4 は、詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 J a ) の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 J a ) は、上述した詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 H ) に対して、一発告知演出に対して実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 J a ) が実行されると、上述した第 4 7 制御例の詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 H ) と同一の S 5 3 0 1 H ~ S 5 3 1 6 H の処理を実行し、その後、蝶アイコンの数を決定し ( S 5 3 0 1 J a )、蝶アイコンの種別と花アイコンの種別を決定し ( S 5 3 0 2 J a )、本処理を終了する。次に、図 2 0 0 5 を参照して、演出更新処理 ( S 4 1 0 2 J a ) の処理内容について説明をする。図 2 0 0 5 は、演出更新処理 ( S 4 1 0 2 J a ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( S 4 1 0 2 J a ) では、上述した第 4 7 制御例に対して、一発告知演出中における S W 有効期間が経過した場合において、蝶アイコンの数を減少させるか否かについて決定し、決定した蝶アイコン数を示す表示用コマンドを設定する処理 ( S 5 5 0 1 J a ) を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。

#### 【 6 0 0 7 】

##### < 第 5 8 制御例 >

次いで、図 2 0 0 6 から図 2 0 2 8 を参照して、第 5 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 4 5 制御例では、遊技状態として、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態と、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態に設定される時短状態と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態に設定される確変状態 ( 確変状態 A ~ C ) と、の 3 種類の異なる遊技状態を設

ける構成としていた。これに加えて本第58制御例では、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態を設ける構成とし、更に、この潜確状態を、最も有利度合いが高い遊技状態に設定した。より具体的には、本第58制御例では、第2特別図柄の抽選において高確率（約1/2の確率）で小当たりに当選する構成とした上で、潜確状態以外の遊技状態（通常状態、時短状態、および確変状態）では、第2特別図柄の抽選頻度が低くなる一方で、潜確状態では、第2特別図柄の抽選頻度が高くなるように構成する（潜確状態のみ第2特別図柄の変動時間を短くする）ことで、潜確状態においてのみ、頻繁に第2特別図柄の抽選が実行され、小当たりにも頻繁に当選する結果、小当たりに基づく賞球を断続的に獲得できる極めて有利な遊技状態を形成可能に構成している。これにより、大当たりに当選しなくても小当たりによる賞球の払い出しで持ち球が増加していく斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【6008】

また、本第58制御例では、特別図柄の抽選が実行され易くなる制御が実行される（普通図柄の高確率状態に設定される）時短状態や確変状態において、第1の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行ったとしても第2の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行ったとしても、不利な通常状態において左打ちを行った場合よりも持ち球が減り難い有利な遊技を実行可能に構成している。即ち、第1の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には、ほぼ持ち球を維持可能な（発射される遊技球と払い出される賞球の個数とが設計上ほぼ同等となる）有利な遊技が実行可能となるように構成する一方で、第2の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合についても、左打ちを行った場合よりも若干払い出される賞球数が少なくなる程度に有利な遊技が実行可能となるように構成した。そして、普通図柄の時短状態は、基本的に、第2の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が早期に成立し易くなる一方で、第1の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が成立し難くなるように構成した。このように構成することで、時短終了条件が成立すると不利な通常状態へと移行してしまう時短状態においては、左打ちを行った方が有利度合いが高くなる一方で、時短終了条件が成立すると特別図柄の高確率状態が維持されたまま普通図柄の通常状態に設定される結果、最も有利な潜確状態へと移行する確変状態においては、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

20

30

#### 【6009】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられており、有利度合いが高い遊技状態に設定された場合は、当該有利度合いが高い遊技状態において所定の終了条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高い遊技状態が終了されて、他の遊技状態に設定されるものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、終了条件の成立し易さが異なる（例えば、終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数が異なる）複数の種別が設けられているものも存在し、終了条件が成立し難い遊技状態に設定されることを期待させることで興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、異なる遊技状態であっても、同一の終了条件が設定された場合、終了条件が成立するまで遊技状態によらない共通の遊技方法で遊技を行うことで有利度合いが最も高くなるため、遊技が単調になってしまうという問題点がある。これに対して本第58制御例では、特別図柄の抽選が実行され易い制御（普通図柄の時短状態の制御）を終了させるための終了条件として共通の終了条件（時短終了条件）が設定された場合に、第1の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第1の状況と、第2の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第2の状況と、が成立し得る構成とした。即ち、時短終了条件が成立し難い左打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる時短状態と、時短終了条件が成立し易い右打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる確変状態と、を設ける構成とし、時短状態と確変状態とで、共通の時短終了条件を設定する構成とした。このように構成することで、同一の時短制御が設定されているにもかかわらず、状況に応じて遊技方法を

40

50

異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 6 0 1 0 】

また、本第 5 8 制御例では、大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第 1 の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い時短状態が設定された場合と、第 2 の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い確変状態が設定された場合とで、どちらも特定の演出態様を少なくとも含んで構成される特定演出を実行する構成としている。即ち、第 1 の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのか、第 2 の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのかを演出態様から識別困難とする演出を実行可能に構成している。これにより、特定演出が実行された場合に、遊技者に対して、第 1 の遊技方法で遊技を行った方が良いのか、第 2 の遊技方法で遊技を行った方が良いのかを予測させて、当該予測に応じた遊技方法を実行させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第 5 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 4 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、パチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 における R O M 2 0 2 、および R A M 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R O M 2 2 2 、および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 4 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 4 5 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

20

#### 【 6 0 1 1 】

まず、図 2 0 0 6 を参照して、本第 5 8 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成について説明する。図 2 0 0 6 は、本第 5 8 制御例における遊技盤 1 3 の正面図である。図 2 0 0 6 に示した通り、本第 5 8 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 4 5 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成（図 1 2 2 1 参照）に対する 1 つ目の相違点として、第 4 5 制御例において可変表示装置ユニット 8 0 に対して正面視右側の流路に設けられていたスルーゲート 6 7 が、可変表示装置ユニット 8 0 に対して正面視左側の流路に移動されている点、および第 4 5 制御例において可変表示装置ユニット 8 0 に対して正面視右側の流路に設けられていた右第 1 入球口 2 6 4 0 が削除されていると共に、第 1 入球口 6 4 に対して電動役物 6 4 a を付随させた点で相違している。

30

#### 【 6 0 1 2 】

この 1 つ目の相違点により、本第 5 8 制御例では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態において左打ちを行うことにより、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート 6 7 に対して遊技球を通過させることができる。また、普通図柄の抽選で当たりとなって電動役物 6 4 a が開放されると、左打ちにより発射された遊技球が第 1 入球口 6 4 へと入球し易い状態（第 1 入球口 6 4 が拡大された状態）を形成する。一方で、右打ちを行った場合は、スルーゲート 6 7 に対して遊技球を通過させることが不可能となる上に、釘の配置上、第 1 入球口 6 4 へと到達させることも不可能となるため、第 1 特別図柄の抽選を実行させることが不可能となる。即ち、本第 5 8 制御例における普通図柄の時短状態では、左打ち遊技を行うことで電動役物 6 4 a が頻繁に開放される有利な状態を形成する。ここで、上述した通り、本第 5 8 制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、または確変状態）において右打ちを行った場合に、第 2 特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行った場合、左打ちを行うよりも若干損となる（発射球数に対する払い出される賞球数の比が小さい値になる）が、通常状態において左打ちを行うよりも有利となるため、

40

50



右打ち遊技を選択することも可能となる斬新な遊技状態を形成する。なお、払い出される賞球の量に着目した場合、左打ちを行うよりも、右打ちを行った方が、賞球数が多い小当たり用入賞装置 2 6 5 0 へと入球する可能性が高くなるため、小当たり遊技中に払い出される賞球による賞球の増加速度は、左打ち時に普通図柄の当たり遊技が実行された場合の賞球の増加速度よりも大幅に早くなる。よって、賞球の増加速度の観点では、左打ちよりも右打ちの方が有利度合いが高くなるとも言える。

#### 【 6 0 1 3 】

また、図 2 0 0 6 に示した通り、本第 5 8 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 4 5 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成（図 1 2 2 1 参照）に対する 2 つ目の相違点として、第 4 5 制御例において盤面右下に設けられていた第 1 可変入賞装置 6 5 に代えて、小当たり用入賞装置 2 6 5 0 が設けられている。この小当たり用入賞装置 2 6 5 0 は、通常時は遊技球が入球不可能となるように閉鎖されており、第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 2 の確率で当選する小当たりに当選し、小当たり遊技が実行された場合に入球可能に開放される入賞装置である。この小当たり用入賞装置 2 6 5 0 の特定入賞口 2 6 5 0 a は、小当たり遊技中に、0 . 5 秒間のみ開放され、この開放期間の間に特定入賞口 2 6 5 0 a への遊技球の入球を検出した場合、1 5 個の賞球が払い出される。このため、第 2 特別図柄の変動時間が短くなる潜確状態においては、右打ちを行い続けることにより、頻繁に小当たり遊技が実行されて特定入賞口 2 6 5 0 a への入球も頻繁に発生する結果、次に大当たりとなるまで持ち球が増加し続け易くなる（発射した遊技球の個数よりも払い出される賞球の個数の方が多くなり易くなる）極めて有利な状態を形成する。

#### 【 6 0 1 4 】

更に、図 2 0 0 6 に示した通り、本第 5 8 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 4 5 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成（図 1 2 2 1 参照）に対する 3 つ目の相違点として、第 4 5 制御例において第 1 入球口 6 4 の正面視右下側に設けられていた第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 が、第 1 入球口 6 4 の直下に移動されている。この第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 は、大当たり遊技の各ラウンドで開放される入賞装置（大入賞口）である。第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 の配置が変更されたことにより、大当たり遊技の実行中に右打ちを行ったとしても、開放状態の第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 へと遊技球を入球させることが不可能となる（大当たり中に閉鎖された状態となる小当たり用入賞装置 2 6 5 0 の上面を通過した遊技球が、小当たり用入賞装置 2 0 6 5 が設けられているベース部材と第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 との隙間を流下してアウト口 6 6 へと誘導される）ため、大当たり遊技の実行中に左打ち遊技によって第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 へと遊技球を入球させる遊技方法を遊技者に対して選択させることができる。これにより、大当たり遊技の実行中に第 2 入球口 1 6 4 1 へと遊技球が入球してしまい、第 2 特別図柄の保留球が貯まってしまうことを抑制することができる。ここで、本第 5 8 制御例では、時短終了条件として、多くの場合、第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回、または第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されることで成立する終了条件が設定されるため、大当たり中に第 2 特別図柄の保留球が上限数（4 個）まで貯まってしまうと、時短終了条件の直前まで第 2 特別図柄の抽選が実行されることとなる。よって、普通図柄の時短状態に移行した後において、時短終了条件を成立させたくないと考えていたにもかかわらず、操作方法を誤る等により右打ちを行ってしまい、1 個分の第 2 特別図柄の保留球を追加で獲得してしまうだけで、意図せずに普通図柄の時短状態が終了されてしまう可能性がある。このため、本第 5 8 制御例では、大当たり遊技の実行中における遊技方法を左打ち遊技とし、第 2 特別図柄の保留球が極力貯まり難くなるように構成した。このように構成することで、成立し易い時短終了条件（第 2 特別図柄の抽選 5 回）が遊技者の意に反して成立してしまうことを極力なくすることができる。

#### 【 6 0 1 5 】

次に、図 2 0 0 7 から図 2 0 1 0 を参照して、本第 5 8 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 2 0 0 7（a）を参照して、本第 5 8 制御例において時短状態、および確変状態に移行する場合に実行される演出態様の一例について説明する。図 2 0 0 7（a）に示した通り、本第 5 8 制御例では、大当たり終了後に時短状態、または

10

20

30

40

50



確変状態へと移行する場合は、主表示領域 D m における中央下部に、ウサギを模したミニキャラ 8 0 1 と、カメを模したミニキャラ 8 6 5 とが表示される。また、ウサギを模したミニキャラ 8 0 1 の右側に、ウサギのミニキャラ 8 0 1 が通行可能な道 R R が表示され、道 R R の他端側に、宝箱を模した宝箱画像 T B R が表示される。また、道 R R の上方に対して、右向きの矢印を模した矢印画像 Y G R が表示される。この矢印画像 Y G R には、「右打ちするとウサギが進むよ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うとウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱画像 T B R に向けて進む演出が実行されるということを容易に理解させることができる。また、図 2 0 0 7 ( a ) に示した通り、カメのミニキャラ 8 6 5 の左側には、カメのミニキャラ 8 6 5 が通行可能な道 R L が表示され、道 R L の他端側に、宝箱を模した宝箱画像 T B L が表示される。また、道 R L の上方に対して、左向きの矢印を模した矢印画像 Y G L が表示される。この矢印画像 Y G L には、「左打ちするとカメが進むよ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うとカメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱画像 T B L に向けて進む演出が実行されるということを容易に理解させることができる。

10

#### 【 6 0 1 6 】

また、主表示領域 D m における左上に形成された横長略長方形形状の小表示領域 D m 4 に対して、「ウサギ到達まで残り 5 回」という文字が表示され、小表示領域 D m 4 の直下に形成された横長略長方形形状の小表示領域 D m 7 に対して、「カメ到達まで残り 9 5 回」という文字が表示される。また、主表示領域 D m の中央上部に形成された横長略長方形形状の表示領域 H R 1 0 に対して、「セレクトモード突入！！」という文字が表示され、更に、副表示領域 D s に対して、「宝箱まで到達すれば R U S H o r 終了！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行ってウサギのミニキャラを進行させた場合、5 回の特別図柄の抽選が実行されることで宝箱に到達する一方で、左打ちを行ったカメのミニキャラを進行させた場合は、宝箱の到達までに 9 5 回の特別図柄の抽選を要すること、および宝箱に到達した場合に、有利な R U S H ( 潜確状態 ) へと移行する可能性も、有利な状態が終了されて不利な通常状態へと移行する可能性もあるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、比較的宝箱へと容易に到達できる右打ちを行って有利な潜確状態への移行が報知されることを期待する遊技性で遊技を行うのか、比較的宝箱へと到達し難い ( 到達する前に大当たりに当選する可能性が高くなる ) 左打ちを行って、宝箱に到達する前に大当たりに当選することを期待する遊技性で遊技を行うのかを、遊技者に対して選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この図 2 0 0 7 ( a ) に示したセレクトモードの遊技方法の説明を行う演出は、大当たりのエンディング期間中に実行される。これにより、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモード ( 時短状態、または確変状態 ) に移行した時点において、セレクトモードの遊技性を理解した状態とさせることができるので、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【 6 0 1 7 】

図 2 0 0 7 ( b ) は、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモードにおいて、第 2 特別図柄の抽選が 1 回実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図 2 0 0 7 ( b ) に示した通り、セレクトモードにおいて第 2 特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域 D m の下方において、ウサギのミニキャラ 8 0 1 が道 R R を右方向に 1 歩 ( 道 R R の全長の約 1 / 5 の距離分 ) 進む演出が実行されると共に、小表示領域 D m 4 における宝箱到達までの残りの抽選回数の表示が 1 減算して更新される。図 2 0 0 7 ( b ) の例では、「ウサギ到達まで残り 4 回」に減算表示された場合を例示している。また、第 2 特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域 D m の中央において、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の変動表示が実行されると共に、小表示領域 D m 8 においても、第 2 特別図柄の変動表示が実行される。これらの表示内容により、右打ちを行って第 2 特別図柄の抽選が実行されたことに連動してウサギのミニキャラ 8 0 1 が右方向 ( 宝箱 T B R の方向 ) へと進んだということを遊技者に対して把握させることができる。よって、大当たりとならずに第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されれば宝箱 T B R に到達するということを遊技

40

50

者に対して容易に想像させることができる。なお、図示については省略したが、左打ちにより第1特別図柄の抽選が実行された場合は、主表示領域Dmの中央において第1特別図柄の抽選結果を示すための第3図柄の変動表示が行われると共に、小表示領域Dm1においても第1特別図柄の変動表示が実行される。また、第1特別図柄の抽選が実行されたことに連動して、カメのミニキャラ865が左方向に1歩（道RLの全長の約1/95の距離分）進む演出が実行されると共に、小表示領域Dm7における宝箱到達までの残りの抽選回数の表示が1減算して更新される。これらの表示内容により、カメのミニキャラ865の位置が第1特別図柄の抽選回数に対応していること、および左打ちをやり続けた場合、右打ちをやり続けるよりも長い期間、遊技状態が変更され難くなる（普通図柄の時短状態が終了されるまでに要する抽選回数が多くなる）ことを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【6018】

次に、図2008、図2009、および図2010(a)を参照して、普通図柄の時短状態（電サボ有り状態）における最後の変動表示が実行された場合における演出態様について説明する。以降、第2特別図柄の抽選回数が規定回数である5回に到達したことによって時短終了条件が成立した場合を例示して、各種演出態様を説明する。図2008(a)は、普通図柄の時短状態における最後の第2特別図柄の変動表示の開始時における演出態様の一例を示した図である。図2008(a)に示した通り、第2特別図柄の抽選回数が規定回数である5回に到達した場合、5回目の第2特別図柄の変動開始と共に、ウサギのミニキャラ801が宝箱TBRに到達する演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「宝箱へ到達！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第2特別図柄の抽選回数が規定回数に到達し、普通図柄の時短状態が終了されることで、潜確状態（ラッシュモード）、若しくは通常状態のどちらかに移行するということを遊技者に対して認識させることができる。図2008(b)は、潜確状態（ラッシュモード）への移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。図2008(b)に示した通り、有利な潜確状態（ラッシュモード）への移行が報知される場合（即ち、確変状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合）は、宝箱TBRに到達したウサギのミニキャラ801が宝箱TBRを開くと、宝箱TBRの中からラッシュモードへの移行を示すVアイコン801vが出現する演出が実行される。また、第3図柄の変動表示において、停止図柄として、中図柄が「V」の文字を模した第3図柄に設定される停止図柄が停止表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「RUSH突入！！右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利な潜確状態（ラッシュモード）に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、第1特別図柄の抽選回数が規定回数（95回）に到達し、潜確状態へと移行する場合は、カメのミニキャラ865が宝箱TBLに到達し、宝箱TBLを開けると中からVアイコン801vが出現する演出が実行される。

20

30

#### 【6019】

図2009(a)は、通常状態への移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。図2009(a)に示した通り、不利な通常状態への移行が報知される場合（即ち、時短状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合）は、宝箱TBRに到達したウサギのミニキャラ801が宝箱TBRを開くと、宝箱TBRの中から通常モードへの移行を示す終アイコン801eが出現する演出が実行される。また、第3図柄の変動表示において、外れの組み合わせの第3図柄が停止表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「セレクトモード終了・・・左打ち・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の時短状態が終了されて不利な通常状態に移行してしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、第1特別図柄の抽選回数が規定回数（95回）に到達し、通常状態へと移行する場合は、カメのミニキャラ865が宝箱TBLに到達し、宝箱TBLを開けると中から終アイコン801eが出現する演出が実行される。

40

#### 【6020】

50

図 2 0 0 9 ( b ) は、最終変動の開始時点において実行中の変動表示も含む保留内に大当たりが含まれている特殊な状況下における演出態様の一例を示した図である。図 2 0 0 9 ( b ) に示した通り、実行中の変動表示が大当たり変動であるか、または保留内に大当たり保留が存在し、大当たり当選が確定している場合は、宝箱 T B R に到達したウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱 T B R を開くと、宝箱 T B R の中から大当たり当選を示す祝アイコン 8 0 1 c が出現する演出が実行される。また、第 3 図柄の変動表示において、大当たりの組み合わせの第 3 図柄が停止表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、実行中の変動表示が大当たりに対応する変動表示である場合だけでなく、保留内に大当たりが含まれている場合にも、時短最終変動において予め大当たり当選を報知する構成としているのは、遊技者に損をしたと感じさせてしまうことを防止する趣旨である。即ち、仮に時短終了条件が成立した後の遊技状態が潜確状態だった場合、大当たりに当選せずに小当たりに当選し続けるほど賞球をより多く獲得可能な状態を形成するため、保留内で即座に大当たりに当選してしまうと、小当たりによる賞球をほとんど得ることなく有利な潜確状態が終了されてしまうこととなる。この場合に、潜確状態（ラッシュモード）への移行を報知してしまうと、即座に大当たりに当選して潜確状態が終了されてしまい、潜確状態への移行が報知された時点での大きな期待感が極めて短時間で失われることとなり、遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまう可能性がある。また、逆に、時短終了条件が成立した後の遊技状態が通常状態であった場合、通常状態への移行（終アイコン 8 0 1 e）が報知された時点で遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまうこととなる。特に、右打ちにより 5 回の特別図柄の抽選で早期に時短終了条件を成立させる遊技方法を行っていた場合、遊技者に対して極めて大きながっかり感を抱かせてしまう可能性がある。このため、本第 5 8 制御例では、時短終了条件の成立時点で保留内に大当たりが含まれている場合は、普通図柄の時短状態が終了された後の遊技状態にかかわらず、遊技状態を報知するのに代えて大当たり当選を報知する構成としている。このように構成することで、遊技者に対して失望感を抱かせる機会を減らすことができるので、より好適な演出態様を実現することができる。なお、図示については省略したが、第 1 特別図柄の抽選回数が規定回数（95 回）に到達し、保留内に大当たりが含まれている場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、宝箱 T B L を開けると中から祝アイコン 8 0 1 c が出現する演出が実行される。

10

20

30

#### 【 6 0 2 1 】

なお、本第 5 8 制御例では、終了条件の成立時点で保留内に大当たりが含まれている場合は、普通図柄の時短状態が終了された後の遊技状態にかかわらず、遊技状態を報知するのに代えて大当たり当選を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態へと移行する場合は大当たり当選を報知する一方で、通常状態へと移行する場合は通常状態への移行を報知する構成としてもよい。このように構成した場合、不利な通常状態へと移行した直後に大当たりに当選する挙動となるため、遊技者に対して極めて運が良いと思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

40

#### 【 6 0 2 2 】

図 2 0 1 0 ( a ) は、次回大当たりまで継続する確変状態が設定されている状況下で、他の遊技状態における規定回数（時短終了条件が成立する変動回数）に到達した場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、本第 5 8 制御例では、大当たりのほとんど（第 1 特別図柄の大当たりの 1 0 0 %、および第 2 特別図柄の大当たりの 9 0 %）が、第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回、または第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されることで時短終了条件が成立する遊技状態（確変状態、または時短状態）に設定される種別の大当たりであり、一部の大当たり（大当たり C 5 9）となった場合にのみ、大当たり終了後の遊技状態が、次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される。この大当たり C 5 9 に当選した場合も、他の大当たりと同様に、確変状態へ移行する際に、セレクトモードへの移行を報知する演出（図 2 0 0 7 ( a ) 参照）が実行される。そして、図 2 0 1 0 ( a ) に示した通り

50

、他の大当たり終了後の遊技状態であれば時短終了条件が成立する第2特別図柄の5回目の抽選が実行された場合は、宝箱TB Rに到達したウサギのミニキャラ801が宝箱TB Rを開くと、宝箱TB Rの中から次回まで継続する確変状態に設定されていることを示すアイコン801iが出現する演出が実行される。また、第3図柄の変動表示において、外れの組み合わせの第3図柄が停止表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「次回まで継続確定!!左打ち!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の時短状態が次回の大当たりまで継続するため、左打ちにより持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、遊技者が左打ちにより第1特別図柄の抽選を行わせる遊技方法を選択していた場合は、他の大当たり終了後の遊技状態であれば時短終了条件が成立する第1特別図柄の95回目の抽選が実行されたことに基づいて、カメのミニキャラ865が宝箱TB Lに到達し、宝箱TB Lを開けると中からアイコン801iが出現する演出が実行される。

10

#### 【6023】

図2010(b)は、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモード(時短状態、または確変状態)において所定確率で実行される確変状態示唆演出の一例を示した図である。ここで、本第58制御例では、大当たり終了後の遊技状態として時短状態(右打ちよりも左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態)が設定された場合と、確変状態(左打ちよりも右打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態)が設定された場合とで、基本的に演出態様を共通化し、有利度合いが高くなる発射方向を遊技者が認識困難となるように秘匿する構成とすることにより、有利度合いが高くなり易い発射方向を遊技者に予測させる遊技性を実現している。しかしながら、有利度合いが高くなり易い発射方向(確変状態であるか時短状態であるか)を完全に秘匿してしまうと、遊技者が毎回自身の勘のみを頼りに発射方向を決定せざるを得ず、興趣を向上させ難くなる可能性がある。そこで、本第58制御例では、変動表示演出中に、所定確率で、確変状態である(即ち、右打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い)期待度が高いことを示唆する確変示唆演出や、時短状態である(即ち、左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易いこと)期待度が高いことを示唆する時短示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、自己の勘だけでなく、確変示唆演出や時短示唆演出の実行状況も加味して発射方向を選択させることができるので、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【6024】

図2010(b)は、確変示唆演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図2010(b)に示した通り、確変示唆演出が実行されると、主表示領域Dmにおける右下に表示されている宝箱TB Rが巨大化する演出が実行される。この演出内容によって、巨大化した宝箱TB Rへとウサギのミニキャラ801を到達させた方が有利になるのではないかと遊技者に思わせることができる。この確変示唆演出は、時短状態よりも確変状態の方が実行される割合が高くなるように構成されているので、確変示唆演出の実行頻度によって、確変状態である(右打ちを行った方が有利度合いが高くなる)か否かを推測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図示については省略したが、時短示唆演出では、宝箱TB Lが巨大化する演出が実行される。また、確変示唆演出には、図2010(b)にて図示した演出態様(宝箱TB Rが巨大化する演出態様)とは別に、宝箱TB Rが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出も設けられている。詳細については後述するが、宝箱TB Rが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出は、確変状態でのみ実行される可能性がある演出として構成されている。つまり、宝箱TB Rが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出(確変示唆「強」)は、1度でも実行されることで確変状態が確定するのに対し、宝箱TB Rが巨大化する演出態様の確変示唆演出(確変示唆「弱」)および宝箱TB Lが巨大化する演出態様の時短示唆演出は、それぞれ確変状態および時短状態の期待度がアップするだけで、他方の遊技状態でも出現する可能性がある演出として構成されている。これらの構成により、各示唆演出の発生状況お

40

50

よび発生した示唆演出の種別を総合的に考慮して、遊技者に対して普通図柄の時短状態が継続している間における発射方向を選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【6025】

なお、本第58制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において有利な発射方向を遊技者に認識され難くする（秘匿する）ための演出として、第1特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ865が左方向へと移動する一方で、第2特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ801が右方向へと移動する演出を実行する構成としていたが、演出態様はこれに限られるものではない。例えば、単純に左側（左打ち用流路）を指し示す矢印を模した画像と、右側（右打ち用流路）を指し示す矢印を模した画像と、を主表示領域Dmの左右にそれぞれ表示させるだけでもよい。また、例えば、単に右打ちと左打ちとのどちらかを選択して遊技を行うように文字等によって遊技者に対して認識させる構成としてもよい。

10

【6026】

本第58制御例では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態において、共通の演出態様として、右打ちと左打ちとのいずれの遊技方法を行うかを遊技者に対して選択させる（委ねる）演出態様の演出（セレクトモード演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、一方の遊技方法（発射方向）を報知しつつ、あわせて、他方の遊技方法を行った場合のメリットを遊技者が認識し得る演出態様の演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、普通図柄の時短状態が継続している間において有利度合いが高くなる（発射される遊技球の個数に対して払い出される賞球の個数が多くなり易くなる）左打ちを報知する構成としつつ、確変状態であれば右打ちを行うことで左打ちよりも少ない変動回数（特別図柄の抽選回数）で有利度合いが高い潜確状態へと移行するということを遊技者が把握可能な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。また、逆に、普通図柄の時短状態が早期に終了され易い右打ちを報知する構成としつつ、時短状態であれば左打ちを行うことで右打ちよりも通常状態へと移行するまでの期間が長くなり易いということを遊技者が把握可能な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後において、設定されている遊技状態に対応する発射方向（遊技方法）を明確に報知する一般的な仕様の遊技機での遊技に慣れている遊技者に対して、演出内容を理解できなくても報知された発射方向に遊技球を発射すれば良いと思わせることができ、大当たり終了後の普通図柄の時短状態においていずれの遊技方法を行えば良いか分からずに戸惑わせてしまうことを抑制することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図2011を参照して、本第58制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、本第58制御例では、普通図柄の通常状態、且つ、特別図柄の低確率状態に設定される通常状態と、普通図柄の時短状態、且つ、特別図柄の低確率状態に設定される時短状態と、普通図柄の時短状態、且つ、特別図柄の高確率状態に設定される確変状態と、普通図柄の通常状態、且つ、特別図柄の高確率状態に設定される潜確状態と、の4種類の遊技状態が設けられている。

20

30

【6027】

通常状態は、大当たり確率が低確率（約1/196の確率）に設定され、電動役物64aが開放され難くなり（普通図柄の変動時間が長く、普通図柄の当たり確率が低く、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物64aの開放期間が短くなり）、且つ、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなる（第2特別図柄の抽選結果によらず600秒となる）ため、左打ち遊技により比較的入球し難い第1入球口64への入球を狙って遊技を行う必要がある（右打ちすることで第2入球口1641には容易に入球するが遊技効率が極めて悪化する）不利な遊技状態を形成する。また、時短状態は、大当たり確率は通常状態と共通（約1/196）であるが、電動役物64aが開放され易くなる（普通図柄の通常状態よりも、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり確率が高くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物64aの開放期間が長くなる）ので、左打ちを行うことで第1入球口64へと頻繁に遊技球を入球させることができ、通常状態に比較して効率

40

50

よく第1特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態を形成する。更に、本第58制御例における時短状態では、第2特別図柄の変動時間が通常状態に比較して短くなる（第2特別図柄の抽選結果によらず30秒間となる）ため、右打ちを行った場合の遊技効率が通常状態よりも高くなる。更に、第2特別図柄の抽選では高確率（約1/2の確率）で小当たりに当選して小当たり用入賞装置2650の特定入賞口2650aが開放されるため、右打ちを行い続けることにより、平均して1分間に1回前後、特定入賞口2650aへの入球に基づく賞球（1個入球する毎に15個）を獲得する機会を得ることができる。即ち、左打ちと右打ちとで、左打ちの方が遊技効率の面で若干有利度合いが高くなるが、通常状態で右打ちを行う場合と比較すると、右打ちの有利度合い（遊技効率）が劇的に向上するため、時短状態において敢えて右打ちを行う遊技方法を遊技者に対して選択肢の一つとして選択させ得る斬新な遊技性を実現することができる。この時短状態は、第1特別図柄の抽選回数が95回に到達するか、第2特別図柄の抽選回数が5回に到達したことに基づいて終了され、不利な通常状態が設定される。

10

#### 【6028】

また、確変状態は、時短状態と同様に電動役物64aが開放され易くなり、且つ、第2特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるのに加え、大当たり確率が高確率（約1/104）となるため、時短状態よりも有利度合いが高い遊技状態を形成する。この確変状態では、時短状態と同様に、左打ちを行った場合に第1入球口64へと遊技球が入球し易くなる上に、右打ちを行ったとしても通常状態よりも効率良く遊技を行うことが可能となる。また、確変状態には、実質的に次に大当たりとなるまで継続する確変状態と、確変状態が設定された後の第1特別図柄の抽選回数が95回に到達するか、または第2特別図柄の抽選回数が5回に到達したことに基づいて終了される確変状態と、の2種類が設けられており、確変状態が終了された後は潜確状態に設定される。

20

#### 【6029】

更に、潜確状態は、通常状態と同様に電動役物64aが開放され難くなるが、大当たり確率が高確率（約1/104）となる上に、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、または確変状態）よりも第2特別図柄の変動時間が短くなる（95%以上の割合で変動時間として3秒間が決定される）ため、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が有利度合いが大幅に高くなる遊技状態を形成する。即ち、潜確状態において右打ちを行った場合、第2特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第2特別図柄の抽選で約1/2の確率で当選する小当たりにも頻繁に当選するため、小当たり遊技が短い期間に連続して実行され易くなる結果、小当たり用入賞装置2650の特定入賞口2650aへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される有利な遊技状態を形成する。つまり、大当たりにも当選しなくても、発射した遊技球の個数以上の賞球の払い出しを受け続けることができる極めて有利な遊技状態を形成するため、潜確状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対して大きな満足感や喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この潜確状態は、次に大当たりにも当選するまで継続するため、遊技者に対して、大当たりにも当選するよりも、大当たりとは異なる抽選結果となり続けて特定入賞口2650aへの入球に基づく賞球を獲得し続けることをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。以下、通常状態、時短状態、確変状態、および潜確状態の4つの状態のそれぞれにおける状態の移行方法について説明する。

30

40

#### 【6030】

まず、図2011の上段を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図2011の上段に示した通り、通常状態から他の状態には、大当たりにも当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図2011の上段に示した通り、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりにも当選した場合、大当たり種別が大当たりA61（確変大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方で、大当たり種別が大当たりB61（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たり（大当た

50

り A 6 1 ) に当選した方が、通常大当たり ( 大当たり B 6 1 ) に当選するよりも有利度合いが高くなる。なお、図示については省略したが、通常状態において第 2 特別図柄の抽選で確変大当たり ( 大当たり C 6 1 , D 6 1 ) に当選した場合は、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第 2 特別図柄の抽選で通常大当たり ( 大当たり E 6 1 ) に当選した場合は、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、通常状態で第 2 特別図柄の抽選が実行される場合とは、通常状態で右打ちを行って第 2 入球口 1 6 4 1 へと遊技球が入球した場合や、時短状態において第 2 特別図柄の保留球を保留した状態で時短回数が終了されて通常状態へと移行した場合である。

#### 【 6 0 3 1 】

10

次に、図 2 0 1 1 の中段左側を参照して、確変状態から他の状態への移行方法について説明する。図 2 0 1 1 の中段左側に示した通り、確変状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図 2 0 1 1 の中段左側に示した通り、確変状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たり ( 大当たり B 6 1 ) に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第 2 特別図柄の抽選で通常大当たり ( 大当たり E 6 1 ) に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した ( 大当たり A 6 1 , D 6 1 の終了後に第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回終了したか、または第 2 特別図柄の抽選が 5 回終了した ) 場合は、遊技状態が最も有利な潜確状態に直接 ( 大当たり遊技を介さずに ) 設定される。一方で、確変状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たり ( 大当たり A 6 1 ) に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第 2 特別図柄の抽選で通常大当たり ( 大当たり C 6 1 , D 6 1 のいずれか ) に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される ( 確変状態をループする )。よって、確変状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態 ( 確変状態、時短状態のいずれか ) よりも、時短回数が経過したことを契機として設定される遊技状態 ( 潜確状態 ) の方が有利度合いが高くなるため、大当たりに当選しないことに期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

#### 【 6 0 3 2 】

30

次に、図 2 0 1 1 の中段右側を参照して、時短状態から他の状態への移行方法について説明する。図 2 0 1 1 の中段右側に示した通り、時短状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図 2 0 1 1 の中段右側に示した通り、時短状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たり ( 大当たり A 6 1 ) に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第 2 特別図柄の抽選で確変大当たり ( 大当たり C 6 1 , D 6 1 のいずれか ) に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選せずに時短回数が経過した ( 大当たり B 6 1 , E 6 1 の終了後に第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回終了したか、または第 2 特別図柄の抽選が 5 回終了した ) 場合は、遊技状態が最も不利な通常状態に直接 ( 大当たり遊技を介さずに ) 設定される。一方で、時短状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たり ( 大当たり B 6 1 ) に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第 2 特別図柄の抽選で通常大当たり ( 大当たり E 6 1 ) に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される ( 時短状態をループする )。よって、時短状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態 ( 確変状態、時短状態のいずれか ) の方が、時短回数が経過したことを契機として設定される遊技状態 ( 通常状態 ) よりも有利度合いが高くなるため、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

40

#### 【 6 0 3 3 】

なお、上述した通り、本第 5 8 制御例では、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を

50



実行する構成としており、遊技者が時短状態に設定されているのか確変状態に設定されているのかを区別し難く構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているのかを遊技者に対して予測させると共に、確変状態に設定されていると予測した場合は時短回数経過し易い遊技方法（時短回数が終了するまでの抽選回数が少ない第2特別図柄の抽選が実行される右打ち遊技）を選択させる一方で、時短状態に設定されていると予測した場合は時短回数経過し難い遊技方法（時短回数が終了するまでの抽選回数が多い第1特別図柄の抽選が実行される左打ち遊技）を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図2011の下段を参照して、潜確状態から他の状態への移行方法について説明する。図2011の下段に示した通り、潜確状態から他の状態には、大当たり

10

に当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図2011の下段に示した通り、潜確状態において遊技者が右打ち遊技を行い、第2特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりC61，D61のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、潜確状態において遊技者が右打ち遊技を行い、第2特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりE61）に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。なお、図示については省略したが、潜確状態において第1特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりA61）に当選した場合は、第2特別図柄の抽選で確変大当たり

20

に当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第1特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりB61）に当選した場合は、第2特別図柄の抽選で通常大当たり

に当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、潜確状態で第1特別図柄の抽選が実行される場合とは、潜確状態で左打ちを行って第1入球口64へと遊技球が入球した場合や、確変状態において左打ち遊技を行って第1特別図柄の保留を貯めた状態で第1特別図柄の時短回数が終了して潜確状態に移行した場合である。

#### 【6034】

このように、本第58制御例では、有利度合いが異なる4つの遊技状態を互いに行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【6035】

<第58制御例における電氣的構成>

次に、図2012を参照して、本第58制御例の主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図2012は、本第58制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図2012に示した通り、本第58制御例におけるROM202は、上述した第45制御例におけるROM202の構成（図1231参照）に対して、第1当たり乱数テーブル202Gaに代えて第1当たり乱数テーブル202saが設けられている点、大当たり種別選択テーブル202Gbに代えて大当たり種別選択テーブル202sbが設けられている点、変動パターンテーブル202Gdに代えて変動パターンテーブル202sdが設けられている点、小当たり乱数テーブル202Geに代えて小当たり乱数テーブル202seが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル202Gjに代えて変動パターンシナリオテーブル202sjが設けられている点である。その他の構成については上述した第45制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図2014(a)を参照して、本第58制御例における第1当たり乱数テーブル202saの詳細について説明する。図2014(a)は、本第58制御例における第1当たり乱数テーブル202saの規定内容を示した図である。この第1当たり乱数テーブル202saは、第45制御例における第1当たり乱数テーブル202Ga（図1233(a)参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の大当たりか否かを判定するために参照されるデータテーブルである。図2014(a)に示した通り、本第58制御例における第1当たり乱数テーブル202saは、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）の範囲、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数

30

40

50



値（カウンタ値）の範囲がそれぞれ規定されている。

#### 【6036】

より具体的には、図2014(a)に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0～334」の335個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。また、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0～629」の630個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。本第58制御例では、第1当たり乱数カウンタC1が「0～65535」の65536個の値を取り得るので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約 $1/196$ （ $335/65536$ ）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約 $1/104$ （ $630/65536$ ）である。なお、第1特別図柄の抽選でも、第2特別図柄の抽選でも、この第1当たり乱数テーブル202saが参照されて大当たりか否かの判定が行われる。次に、図2014(b)を参照して、本第58制御例における大当たり種別選択テーブル202sbの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル202sbは、上述した第45制御例における大当たり種別選択テーブル202Gb（図1233(b)参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図2014(b)は、本第58制御例における大当たり種別選択テーブル202sbの規定内容を示した図である。図2014(b)に示した通り、本第58制御例における大当たり種別選択テーブル202sbには、特別図柄の種別毎に、第1当たり種別カウンタC2の値と、選択される大当たり種別とが、対応付けて規定されている。より具体的には、図2014(b)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲に対して、「大当たりA61」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たりB61」が対応付けて規定されている。

#### 【6037】

「大当たりA61」、および「大当たりB61」は、共にラウンド数が5ラウンドの大当たりである。一方、「大当たりA61」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが高い確変状態に設定され、「大当たりB61」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態に設定される。このため、「大当たりA61」は、「大当たりB61」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面で有利度合いが高くなる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA61」、および「大当たりB61」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が共に50個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりA61」が決定される割合、および「大当たりB61」が決定される割合は共に50%（ $50/100$ ）である。即ち、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、確変状態へと移行する割合と時短状態に移行する割合とが等しいので、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかの予測をより困難とすることができる。よって、確変状態と予測して右打ちを行うのか、時短状態と予測して左打ちを行うのかをより真剣に遊技者に対して考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図2014(b)に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～9」の範囲に対して、「大当たりC61」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「10～49」の範囲に対して、「大当たりD61」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たりE61」が対応付けて規定されている。

#### 【6038】

「大当たりC61」～「大当たりE61」は、全てラウンド数が5ラウンドの大当たりである。一方、「大当たりC61」、および「大当たりD61」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが高い確変状態に設定され、「大当たりE61」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態に設定される。このため、「大当たりC61」や「大

当たり D 6 1」は、「大当たり E 6 1」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面で有利度合いが高くなる。なお、「大当たり C 6 1」の終了後は、実質的に次に大当たりに当選するまで確変状態が維持されるのに対して、「大当たり D 6 1」の終了後は、第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回実行されるか、第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されることで時短回数が経過して有利度合いが最も高い潜確状態へと移行する。このため、有利な潜確状態へと移行する可能性が無い「大当たり C 6 1」よりも、潜確状態へと移行し得る「大当たり D 6 1」の方が有利度合いが高くなる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり C 6 1」、「大当たり D 6 1」、および「大当たり E 6 1」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 1 0 個、4 0 個、および 5 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり C 6 1」が決定される割合は 1 0 %（1 0 / 1 0 0）であり、「大当たり D 6 1」が決定される割合は 4 0 %（4 0 / 1 0 0）であり、「大当たり E 6 1」が決定される割合は 5 0 %（5 0 / 1 0 0）である。即ち、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合と同様に、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、確変状態へと移行する割合と時短状態に移行する割合とが等しいので、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかの予測をより困難とすることができる。よって、確変状態と予測して右打ちを行うのか、時短状態と予測して左打ちを行うのかをより真剣に遊技者に対して考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

#### 【 6 0 3 9 】

次に、図 2 0 1 5（a）を参照して、本第 5 8 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 s d の詳細について説明する。この変動パターンテーブル 2 0 2 s d は、上述した第 4 5 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 G d（図 1 2 3 4（b）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 2 0 1 5（a）は、この変動パターンテーブル 2 0 2 s d の構成を示したブロック図である。図 2 0 1 5（a）に示した通り、本第 5 8 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 s d は、通常モード（通常状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための通常用テーブル 2 0 2 s d 1 と、時短状態や確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短・確変用テーブル 2 0 2 s d 2 と、時短状態または確変状態において普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行する前の最後の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短最終変動用テーブル 2 0 2 s d 3 と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための潜確用テーブル 2 0 2 s d 4 と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル 2 0 2 s d 1 は、上述した第 4 5 制御例における通常用テーブル 2 0 2 G d 1（図 1 2 3 4（c）参照）と同一の規定内容（第 1 特別図柄の抽選が実行されると、比較的短い変動時間（7 秒 ~ 1 4 0 秒）が選択され、第 2 特別図柄の抽選が実行されると、極端に長い変動時間（6 0 0 秒）が選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。通常状態において特別図柄の抽選が実行されると、この通常用テーブル 2 0 2 s d 1 が参照されるため、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を実行させた場合の遊技効率を極めて悪化させることができる。よって、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができ、左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を実行させる遊技方法を遊技者に対して確実に行わせることができる。

30

40

#### 【 6 0 4 0 】

図 2 0 1 5（b）は、上述した時短・確変用テーブル 2 0 2 s d 2 の規定内容を示した図である。図 2 0 1 5（b）に示した通り、この時短・確変用テーブル 2 0 2 s d 2 のうち、第 1 特別図柄に対応する規定内容は、上述した第 4 5 制御例における時短・確変 A 用テーブル 2 0 2 G d 2（図 1 2 3 5 参照）と同一の規定内容（第 1 特別図柄の抽選が実行されると、比較的短い変動時間（3 秒 ~ 2 5 秒）が選択される規定内容）となっているた

50

め、ここではその詳細な説明については省略する。また、第2特別図柄に対しては、抽選結果によらず、変動時間が15秒間の変動パターンが必ず選択される規定内容となっている。時短状態および確変状態においては、この時短・確変用テーブル202sd2が参照されることにより、左打ちにより効率良く第1特別図柄の抽選を実行させることができるだけでなく、左打ちよりも若干効率は落ちるが、右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させて遊技を進行させることもできる。具体的には、右打ちを行い続けた場合に、普通図柄の時短状態が終了される5回の第2特別図柄の抽選が終了するまでに平均で小当たりに2.45回当選し、5回の第2特別図柄の抽選が終了して普通図柄の時短状態が終了されるまでに要する期間は、小当たり遊技期間を加味すると平均で約80秒となる。また、本第58制御例におけるパチンコ機10では、1分間の間に最大100個の遊技球を発射可能であるため、80秒の間に右打ちにより発射可能な遊技球の個数は最大で約133.3個ある。また、小当たり遊技において払い出される賞球の個数は、小当たり遊技中に右打ちを行い続けることで平均45個（平均3個の遊技球が特定入賞口2650aへと入球する計算）となるため、平均2.45回の小当たりにおいて払い出される賞球数の合計は110.25個となる。つまり、時短状態や確変状態において右打ちにより普通図柄の時短状態を早期に終了させる遊技方法を行った場合、大当たり終了時に対して約23個（133.3個 - 110.25個）の持ち球が減る結果となるため、持ち球をほぼ維持可能な左打ちに比較して、持ち球の面では若干損となる。しかしながら、確変状態が設定された場合に最も有利な潜確状態へと移行する可能性が高くなる上に、潜確状態へと移行するまでの期間も左打ちに比較して極めて短くなるため、より早期に、小当たり遊技が頻繁に実行されて大当たりにならなくても持ち球を増加させ続けることができる有利な遊技状態へと移行させることができる。よって、時短状態および確変状態において右打ちを行うか左打ちを行うかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6041】

次に、図2016(a)を参照して、上述した時短最終変動用テーブル202sd3の詳細について説明する。図2016(a)は、この時短最終変動用テーブル202sd3の規定内容を示した図である。図2016(a)に示した通り、この時短最終変動用テーブル202sd3には、特別図柄の種別および抽選結果によらず、変動時間が15秒間の変動パターンが必ず選択される規定内容となっている。このため、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に切り替わる前の最後の特別図柄の抽選が実行された場合は、15秒の変動表示演出を実行できるので、普通図柄の通常状態に設定されることで有利度合いが低い通常状態に移行するのか、最も有利な潜確状態に移行するのか、当該変動で大当たりに当選するのかを報知するための、十分な長さ（15秒間）の演出期間を確保することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図2016(b)を参照して、上述した潜確用テーブル202sd4の詳細について説明する。図2016(b)は、この潜確用テーブル202sd4の規定内容を示した図である。図2016(b)に示した通り、「第1特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が600秒の「ロング外れ」が対応付けて規定され、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が600秒の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。

#### 【6042】

一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～189」の範囲に対して、変動時間が3秒の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「190～196」の範囲に対して、変動時間が20秒の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「197, 198」の範囲に対して、変動時間が40秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定され

ている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が20秒の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「150～198」の範囲に対して、変動時間が40秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、潜確状態においては、第1特別図柄の抽選が実行された場合に、極めて長い変動時間が設定される一方で、第2特別図柄の抽選が実行された場合は、比較的短い変動時間が設定されるため、右打ちにより第2特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができ、小当たり遊技も頻繁に実行される結果、次に大当たりとなるまで小当たり遊技による賞球の払い出しを断続的に受け続けることができる極めて有利な遊技状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【6043】

次に、図2017(a)を参照して、本第58制御例における小当たり乱数テーブル202seの詳細について説明する。図2017(a)は、この小当たり乱数テーブル202seの規定内容を示した図である。図2017(a)に示した通り、本第58制御例における小当たり乱数テーブル202seには、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウント値)として、第1特別図柄には値が対応付けられていない一方で、第2特別図柄に対しては、「630～32767」の範囲が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る「0～65535」の65536個の乱数値(カウント値)のうち、第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(カウント値)の個数が32138個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される割合は約49%(32138/65536)である。大当たり確率を加味すると、潜確状態では、50%の割合で小当たり若しくは大当たり当選する。これにより、潜確状態において右打ちを行った場合に、頻繁に小当たり遊技が実行される有利な遊技状態を形成することができる。一方で、上述した通り、第1特別図柄に対しては小当たりと判定される乱数値が規定されていないため、第1特別図柄の抽選では小当たり当選しない構成となっている。

20

#### 【6044】

次に、図2017(b)を参照して、本第58制御例における変動パターンシナリオテーブル202sjの詳細について説明する。図2017(b)は、本第58制御例における変動パターンシナリオテーブル202sjの規定内容を示した図である。図2017(b)に示した通り、本第58制御例における変動パターンシナリオテーブル202sjは、前回の当たり種別、および大当たり終了後に実行された特別図柄の抽選回数毎に、特別図柄の抽選が実行された場合に参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。より具体的には、図2017(b)に示した通り、初期化後(即ち、大当たり当選する前)の通常状態における変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル202sd1が参照される変動パターンシナリオ(シナリオ1)が規定されている。また、図2017(b)に示した通り、前回の当たり種別が大当たりA61、D61のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が95回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満の範囲において時短・確変用61用テーブル202sd2(図2015(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が95回(且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満)であるか、または第2特別図柄の抽選回数が5回(且つ、第1特別図柄の抽選回数が95回未満)において時短最終変動用テーブル202sd3(図2016(a)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が96回以上であるか、または第2特別図柄の抽選回数が6回以上の範囲において潜確用テーブル202sd4(図2016(b)参照)が参照される変動パターンシナリオ(シナリオ2)が規定されている。

30

40

#### 【6045】

また、図2017(b)に示した通り、前回の当たり種別が大当たりB61、E61のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が95回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満の範囲において時短・確変用61用テ

50

ブル 2 0 2 s d 2 ( 図 2 0 1 5 ( b ) 参照 ) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回 ( 且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回未満 ) であるか、または第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回 ( 且つ、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回未満 ) において時短最終変動用テーブル 2 0 2 s d 3 ( 図 2 0 1 6 ( a ) 参照 ) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 6 回以上であるか、または第 2 特別図柄の抽選回数が 6 回以上の範囲において通常用テーブル 2 0 2 s d 1 が参照される変動パターンシナリオ ( シナリオ 3 ) が規定されている。更に、図 2 0 1 7 ( b ) に示した通り、前回の当たり種別が当たり C 6 1 である場合の変動パターンシナリオとして、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回未満、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回未満の範囲において時短・確変用 6 1 用テーブル 2 0 2 s d 2 ( 図 2 0 1 5 ( b ) 参照 ) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回 ( 且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回未満 ) であるか、または第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回 ( 且つ、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回未満 ) において時短最終変動用テーブル 2 0 2 s d 3 ( 図 2 0 1 6 ( a ) 参照 ) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 6 回以上であるか、または第 2 特別図柄の抽選回数が 6 回以上の範囲において時短・確変用 6 1 用テーブル 2 0 2 s d 2 ( 図 2 0 1 5 ( b ) 参照 ) が参照される変動パターンシナリオ ( シナリオ 4 ) が規定されている。

10

#### 【 6 0 4 6 】

この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j の規定内容により、当たり終了後の第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回となるか、または第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回となるまでは、当たり種別によらず、同一の変動パターンテーブルが参照されて変動パターンが選択されるため、当たり終了後の遊技状態をより推測し難くすることができる。よって、遊技者に対して、より真剣に、当たり終了後の遊技状態として設定されたのが確変状態であるか時短状態であるかを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図 2 0 1 3 を参照して、本第 5 8 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 2 0 1 3 は、本第 5 8 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 2 0 1 3 に示した通り、本第 5 8 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 4 5 制御例における R A M 2 0 3 の構成 ( 図 1 2 3 2 参照 ) に対して、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c と、特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a と、確変設定フラグ 2 0 3 G d と、確変通過カウンタ 2 0 3 G e と、入賞個数カウンタ 2 0 3 G f と、動作カウンタ 2 0 3 G g と、残球タイマフラグ 2 0 3 G i と、残球タイマ 2 0 3 G j と、確変有効フラグ 2 0 3 G k と、確変有効タイマ 2 0 3 G m と、排出個数カウンタ 2 0 3 G n と、が削除されている点でのみ相違している。これらの構成の削除は、主として、本第 5 8 制御例において、第 4 5 制御例において搭載されていた、当たり遊技において V 入賞を検出した場合に確変状態を付与する仕様、および第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選し得る仕様が廃止されたことによる変更である。なお、その他の構成については、上述した第 4 5 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

20

30

#### 【 6 0 4 7 】

次に、図 2 0 1 8 ( a ) を参照して、本第 5 8 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 2 0 1 8 ( a ) は、本第 5 8 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 2 0 1 8 ( a ) に示した通り、本第 5 8 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 4 5 制御例 ( および第 4 制御例 ) における R O M 2 2 2 の構成 ( 図 1 6 3 ( a ) 参照 ) に対して、ミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a が追加されている点、および抽選結果報知態様選択テーブル 2 2 2 f a が削除されている点で相違している。ミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a は、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態 ( 時短状態、および確変状態 ) において、ミニキャラ演出時 ( カメのキャラクタ 8 6 5、またはウサギのキャラクタ 8 0 1 が道を進む演出 ) の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。このミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a の詳細について、図 2 0 1 8 ( b ) を参照して説明する。

40

#### 【 6 0 4 8 】

50

図 2 0 1 8 ( b ) は、ミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a の規定内容を示した図である。図 2 0 1 8 ( b ) に示した通り、このミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a には、遊技状態毎に、ミニキャラ示唆演出の演出種別と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図 2 0 1 8 ( b ) に示した通り、確変状態である場合は、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値「0」に対して、「確変示唆(強)」の演出種別(右側の宝箱 T B R が虹色に変化する演出態様の示唆演出)が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「1 ~ 8」の範囲に対して、「確変示唆(弱)」の演出種別(右側の宝箱 T B R が巨大化する演出態様の示唆演出)が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値「9」に対して、「時短示唆」の演出種別(左側の宝箱 T B L が巨大化する演出態様の示唆演出)が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「10 ~ 99」の範囲に対して、「示唆無し」の演出種別が対応付けて規定されている。即ち、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の取り得る「0 ~ 99」の 100 個の乱数値(カウンタ値)のうち、「確変示唆(強)」、「確変示唆(弱)」、「時短示唆」、および「示唆無し」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数がそれぞれ 1 個、8 個、1 個、および 90 個であるため、確変状態において特別図柄の抽選が実行されると 1 % ( 1 / 100 ) の割合で「確変示唆(強)」の示唆演出が実行され、8 % ( 8 / 100 ) の割合で「確変示唆(弱)」の示唆演出が実行され、1 % ( 1 / 100 ) の割合で「時短示唆」の示唆演出が実行され、90 % ( 90 / 100 ) の割合で示唆演出が実行されないように構成されている。

10

#### 【 6 0 4 9 】

20

また、図 2 0 1 8 ( b ) に示した通り、時短状態である場合は、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 4」の範囲に対して、「確変示唆(弱)」の演出種別(右側の宝箱 T B R が巨大化する演出態様の示唆演出)が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「5 ~ 9」の範囲に対して、「時短示唆」の演出種別(左側の宝箱 T B L が巨大化する演出態様の示唆演出)が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「10 ~ 99」の範囲に対して、「示唆無し」の演出種別が対応付けて規定されている。一方、「確変示唆(強)」の演出種別(右側の宝箱 T B R が虹色に変化する演出態様の示唆演出)に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が対応付けられていない。即ち、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の取り得る「0 ~ 99」の 100 個の乱数値(カウンタ値)のうち、「確変示唆(強)」、「確変示唆(弱)」、「時短示唆」、および「示唆無し」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数がそれぞれ 0 個、5 個、5 個、および 90 個であるため、確変状態において特別図柄の抽選が実行されると 5 % ( 5 / 100 ) の割合で「確変示唆(弱)」の示唆演出が実行され、5 % ( 5 / 100 ) の割合で「時短示唆」の示唆演出が実行され、90 % ( 90 / 100 ) の割合で示唆演出が実行されないように構成されている。

30

#### 【 6 0 5 0 】

これらの規定内容により、時短状態と確変状態との共通の演出態様(図 2 0 0 7 参照)が設定されている間に、時短状態では実行され得ない「確変示唆(強)」の示唆演出が実行された時点で、確変状態であることを遊技者に対して認識させることができる。また、時短状態よりも確変状態の方が実行される割合が高い「確変示唆(弱)」の示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して確変状態が設定されていることに対する期待感を抱かせることができ、右打ちをより積極的に行わせることができる。また、確変状態よりも時短状態の方が実行される割合が高い「時短示唆」の示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して時短状態が設定されている可能性が高いと認識させることができ、左打ちをより積極的に行わせることができる。このように、本第 5 8 制御例では、基本的に、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を設定しておき、ミニキャラ示唆演出が実行された場合に、当該ミニキャラ示唆演出の種別によって時短状態であるか確変状態であるかを遊技者に対して推測させることが可能に構成しているので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

40

#### 【 6 0 5 1 】

50

次に、図 2019 を参照して、本第 58 制御例における音声ランプ制御装置 113 内に設けられている RAM 223 の詳細について説明する。図 2019 は、本第 58 制御例における RAM 223 の構成を示すブロック図である。図 2019 に示した通り、本第 58 制御例における RAM 223 は、上述した第 45 制御例（および第 14 制御例）における RAM 223 の構成（図 410 参照）に対して、特図 1 用報知カウンタ 223sa、および特図 2 用報知カウンタ 223sb が追加されている点で相違している。また、特図抽選カウンタ 223lc、上乘せ RUSH 中カウンタ 223qa、ベース回数カウンタ 223qb、および上乘せ回数カウンタ 223qc が削除されている点でも相違している。なお、本制御例では、演出カウンタ 223f を複数個有しており、それぞれの演出カウンタ 223f の値が同期すること無く更新されるように構成し、同一処理内で複数種類の演出態  
 10  
 様を決定する際に、異なる演出カウンタ 223f の値を用いることで、複数種類の演出態様の決定内容が同期し難くすることができるよう構成している。図 2019 ではまとめて演出カウンタ 223f と示しているが、個々の演出カウンタ 223f を説明する際には、第 1 演出カウンタ 223f1、第 2 演出カウンタ 223f2 等の表現を用いて説明する。その他の構成については上述した第 45 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。特図 1 報知カウンタ 223sa および特図 2 報知カウンタ 223sb は、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（確変状態、および時短状態）において、普通図柄の時短状態が終了され得る抽選回数（第 1 特別図柄の抽選回数が 95 回、または第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回）となったか否かを判別するために参照されるカウンタである。これらの特図 1 報知カウンタ 223sa、特図 2 報知カウンタ 223sb の  
 20  
 値が 1 以上である場合は、普通図柄の時短状態が終了され得ない抽選回数であることを意味し、いずれかのカウンタの値が 0 となった場合は、普通図柄の時短状態が終了され得る抽選回数となったことを意味し、時短状態終了後の遊技状態を報知するためのミニキャラ演出（図 2008（b）、図 2009、図 2010（a）参照）の実行が設定される。

#### 【6052】

< 第 58 制御例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 2020 から図 2023 を参照して、第 58 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 により実行される各種処理について説明する。まず、図 2020 を参照して、本第 58 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 1240 参照）の一処理である特図 1 遊技状態更新処理（Y301K）について説明する。この特図 1 遊技状態更新  
 30  
 処理（Y301K）は、上述した第 45 制御例における特図 1 遊技状態更新処理（図 1243 参照）に代えて実行される処理であり、特図 1 遊技状態更新処理（図 1243 参照）と同様に、パチンコ機 10 の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機 10 の状態を更新するための処理である。図 2020 は、この特図 1 遊技状態更新処理（Y301K）の内容を示したフローチャートである。この特図 1 遊技状態更新処理（Y301K）のうち、Y602G～Y605G の各処理では、それぞれ上述した第 45 制御例における特図 1 遊技状態更新処理（図 1243 参照）の Y602G～Y605G の各  
 40  
 処理と同一の処理が実行される。また、本第 58 制御例における特図 1 遊技状態更新処理（Y301K）では、Y605G の処理において、減算後の特図 1 時短カウンタ 203h1 の値が 0 であると判別した場合に（Y605G：Yes）、確変フラグ 203Gc がオンであるかを判別する（Y601K）。Y601K の処理において、確変フラグ 203Gc がオンであると判別した場合には（Y601K：Yes）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Y602K）、本処理を終了する。一方、Y601K の処理において、確変フラグ 203Gc がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y601K：No）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Y603K）、本処理を終了する。

#### 【6053】

この特図 1 遊技状態更新処理（図 2020 参照）を実行することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に、特図 1 時短カウンタ 203h1 の値を更新することができると共に、特図 1 時短カウンタ 203h1 が 0 になった場合に、時短状態を終了させて有利度合いが最も高い潜確状態、若しくは有利度  
 50

合いが最も低い通常状態のいずれかを設定することができる。次いで、図 2021 を参照して、本第 58 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 1246 参照）の一処理である特図 2 遊技状態更新処理（Y801K）について説明する。この特図 2 遊技状態更新処理（Y801K）は、上述した第 45 制御例における特図 2 遊技状態更新処理（図 1249 参照）に代えて実行される処理であり、特図 2 遊技状態更新処理（図 1249 参照）と同様に、パチンコ機 10 の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機 10 の状態を更新するための処理である。図 2021 は、この特図 2 遊技状態更新処理（Y801K）の内容を示したフローチャートである。この特図 2 遊技状態更新処理（Y801K）のうち、Y851G～Y854G の各処理では、それぞれ第 45 制御例における特図 2 遊技状態更新処理（図 1249 参照）の Y851G～Y854G の各処理と同一の処理が実行される。また、Y854G の処理において、減算後の特図 2 時短カウンタ 203h2 の値が 0 であると判別した場合には（Y854G：Yes）、確変フラグ 203Gc がオンであるか否かを判別し（Y851K）、確変フラグ 203Gc がオンであると判別した場合には（Y851K：Yes）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Y852K）、本処理を終了する。一方、Y851K の処理において、確変フラグ 203Gc がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y851K：No）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Y853K）、本処理を終了する。

10

#### 【6054】

この特図 2 遊技状態更新処理（図 2021 参照）を実行することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に、特図 2 時短カウンタ 203h2 の値を更新することができると共に、特図 1 時短カウンタ 203h2 が 0 になった場合に、時短状態を終了させて有利度合いが最も高い潜確状態、若しくは有利度合いが最も低い通常状態のいずれかを設定することができる。次に、図 2022 を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Y1001K）の内容について説明をする。図 2022 は大当たり制御処理（Y1001K）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Y1001K）のうち、Y11601、Y11602、Y11604、Y11605、Y11610～Y11612 および Y1901G の各処理では、それぞれ第 45 制御例における大当たり制御処理（図 1252 参照）の Y11601、Y11602、Y11604、Y11605、Y11610～Y11612 および Y1901G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 58 制御例における大当たり制御処理（Y1001K）では、Y11605 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Y11605：Yes）、特定入賞口の開放を設定し（Y1901K）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Y1902K）、本処理を終了する。また、Y11605 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Y11605：No）、処理を Y11610 へと移行する。Y11612 の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Y11612：Yes）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Y1903K）、本処理を終了する。大当たり終了処理（Y1903K）の詳細については、図 2023 を参照して後述する。一方、Y11612 の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Y11612：No）、そのまま本処理を終了する。

20

30

40

#### 【6055】

次いで、図 2023 を参照して、上述した本第 58 制御例における大当たり制御処理（図 2022）の一処理である大当たり終了処理（Y1903K）について説明する。この大当たり終了処理（Y1903K）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図 2023 は、この大当たり終了処理（Y1903K）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Y1903K）のうち、Y2702G の処理では、第 45 制御例における大当たり終了処理（図 1254 参照）の Y2702G の処理と同一の処理が実行される。また、本第 58 制御例における大当たり終了処理（Y1903K）では、まず、通常大当たりであるかを判別し（Y2701K）、通常大

50



当たりではないと判別した場合には (Y 2 7 0 1 K : N o )、Y 2 7 0 2 G の処理を実行し、次いで、大当たり C 6 1 であるかを判別する (Y 2 7 0 2 K )。Y 2 7 0 2 K の処理において、大当たり C 6 1 であると判別した場合には (Y 2 7 0 2 K : Y e s )、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1 の値と特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値とにそれぞれ 6 5 5 3 5 を設定することで、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定して (Y 2 7 0 3 K )、処理を Y 2 7 0 5 K へと移行する。一方、Y 2 7 0 2 K の処理において、大当たり C 6 1 ではないと判別した場合には (Y 2 7 0 2 K : N o )、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1 の値に 9 5、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値に 5 をそれぞれ設定し (Y 2 7 0 4 K )、処理を Y 2 7 0 5 K へと移行する。これに対し、Y 2 7 0 1 K の処理において、通常大当たりであると判別した場合には (Y 2 7 0 1 K : Y e s )、処理を Y 2 7 0 4 K へと移行する。また、Y 2 7 0 5 の処理において、確変フラグ 2 0 3 G c、各種時短カウンタの値に基づいて状態コマンドを設定し (Y 2 7 0 5 K)、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定する (Y 2 7 0 6 K)。次いで、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j から今回の大当たりに応じた変動パターンシナリオを特定し (Y 2 7 0 7 K)、特定したシナリオを示すデータをシナリオ格納エリア 2 0 3 G b に格納し (Y 2 7 0 8 K)、本処理を終了する。

10

#### 【 6 0 5 6 】

この大当たり終了処理 (図 2 0 2 3) を実行することにより、大当たり C 6 1 以外の大当たりの終了時において、確変大当たりであるか通常大当たりであるかによらず、第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回実行されるか、第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態を設定することができる。よって、大当たり終了後において、普通図柄の時短状態が終了され易い (普通図柄の時短状態の継続期間が短い期間となり易い) 右打ち遊技を行うか、普通図柄の時短状態が終了され難い (普通図柄の時短状態の継続期間が長い期間となり易い) 左打ち遊技を行うかを選択させる遊技性を実現することができる。つまり、設定された遊技状態が確変状態であると予測した場合は、右打ち遊技によって普通図柄の時短状態を早期に終了させて有利度合いが高い潜確状態へと移行することを期待させる一方で、時短状態であると予測した場合は、左打ち遊技によって普通図柄の時短状態をより長く継続させて通常状態に移行する前に大当たりに当選することを期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【 6 0 5 7 】

< 第 5 8 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 2 0 2 4 から図 2 0 2 8 を参照して、本第 5 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 5 8 制御例では、上述した第 4 5 制御例 (および第 1 制御例) に対して、コマンド判定処理 (図 5 9 参照) の 1 処理である大当たり関連処理 (S 4 2 0 1 G) の内容が変更された点、変動表示設定処理 (図 6 6 参照) の 1 処理である特図 1 演出態様設定処理 (S 4 9 0 1 G) の内容が変更された点、および変動表示設定処理 (図 6 6 参照) の 1 処理である特図 2 演出態様設定処理 (S 4 9 0 2 G) の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第 5 8 制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第 5 8 制御例に当然適用されるものである。まず、図 2 0 2 4 を参照して、本第 5 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理 (S 4 2 0 1 K) について説明をする。この大当たり関連処理 (S 4 2 0 1 K) は、上述した第 4 5 制御例における大当たり関連処理 (図 1 2 5 7 参照) に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理 (図 1 2 5 7 参照) と同様に、主制御装置 1 1 0 から受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図 2 0 2 4 は、この大当たり関連処理 (S 4 2 0 1 K) の内容を示したフローチャートである。

40

#### 【 6 0 5 8 】

50

この大当たり関連処理（S 4 2 0 1 K）のうち、S 4 7 0 1，S 4 7 0 9，S 4 7 1 0，S 4 7 1 4，S 4 7 0 5 G，S 4 7 0 6 GおよびS 4 7 4 0 Gの各処理では、それぞれ第 4 5 制御例における大当たり関連処理（図 1 2 5 7 参照）のS 4 7 0 1，S 4 7 0 9，S 4 7 1 0，S 4 7 1 4，S 4 7 0 5 G，S 4 7 0 6 GおよびS 4 7 4 0 Gの各処理と同一の処理が実行される。また、本第 5 8 制御例における大当たり関連処理（S 4 2 0 1 K）では、S 4 7 0 1の処理において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合に（S 4 7 0 1：Y e s）、S 4 8 0 5 Gの処理を実行し、次いで、S 4 7 0 6 Gの処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 7 0 9の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 7 0 9：Y e s）、S 4 7 1 0の処理を実行し、本処理を終了する。S 4 7 1 4の処理においては、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（S 4 7 1 4：Y e s）、セレクトモードへの突入を示す演出態様を決定し（S 4 7 0 1 K）、次いで、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s aに 9 5 を、特図 2 用報知カウンタ 2 2 3 s bに 5 をそれぞれ設定し（S 4 7 0 2 K）、S 4 7 1 0 Gの処理へと移行する。この大当たり関連処理（図 2 0 2 4 参照）を実行することにより、大当たり終了後、9 5 回の第 1 特別図柄の抽選が実行されるか、5 回の第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の時短状態が終了されるか否か、および普通図柄の時短状態が終了される場合には終了後の遊技状態についても報知することができる。よって、報知タイミングとなった場合に、遊技者に対して演出態様に注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【 6 0 5 9 】

20

次に、図 2 0 2 5 を参照して、本第 5 8 制御例における特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 1 K）の詳細について説明をする。この特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 1 K）は、上述した第 4 5 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 1 2 5 8 参照）に代えて実行される処理であり、特図 1 演出態様設定処理（図 1 2 5 8 参照）と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図 2 0 2 5 は、この特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 1 K）の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 1 K）のうち、S 5 0 0 1 G，S 5 0 0 2 G、およびS 5 0 0 9の各処理では、それぞれ第 4 5 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 1 2 5 8 参照）のS 5 0 0 1 G，S 5 0 0 2 G、およびS 5 0 0 9の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 5 8 制御例における特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 1 K）では、S 5 0 0 1 Gの処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合には（S 5 0 0 1 G：N o）、次いで、現在が潜確状態であるかを判別し（S 5 0 0 1 K）、潜確状態であると判別した場合には（S 5 0 0 1 K：Y e s）、処理をS 5 0 0 2 Gへと移行する。一方、S 5 0 0 1 Kの処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合には（S 5 0 0 1 K：N o）、第 1 特別図柄の抽選結果を加味したミニキャラ演出を設定するための特図 1 ミニキャラ演出設定処理の処理を実行し（S 5 0 0 2 K）、処理をS 5 0 0 3 Kへと移行する。この特図 1 ミニキャラ演出設定処理（S 5 0 0 2 K）の詳細については、図 2 0 2 6 を参照して後述する。

30

#### 【 6 0 6 0 】

S 5 0 0 2 Kの処理が終了すると、次いで、第 2 特別図柄（特図 2）の変動表示中であるかを判別し（S 5 0 0 3 K）、第 2 特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（S 5 0 0 3 K：N o）、処理をS 5 0 0 2 Gへと移行する。一方、S 5 0 0 3 Kの処理において、第 2 特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（S 5 0 0 3 K：Y e s）、第 1 特別図柄の抽選結果が外れであるか否かを判別し（S 5 0 0 4 K）、第 1 特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（S 5 0 0 4 K：Y e s）、小表示領域における外れの演出態様を設定し（S 5 0 0 5 K）、処理をS 5 0 0 9へと移行する。一方、S 5 0 0 4 Kの処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が外れではないと判別した場合には（S 5 0 0 4 K：N o）、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であるか否かを判別し（S 5 0 0 6 K）、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示ではない（即ち、外れに対応する変動表示である）と判別した場

40

50

合には ( S 5 0 0 6 K : N o )、第 2 特別図柄の変動表示演出が打ち切られて第 1 特別図柄の大当たり変動が開始される特殊な演出態様を決定し ( S 5 0 0 7 K )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。一方、S 5 0 0 6 K の処理において、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であると判別した場合には ( S 5 0 0 6 K : Y e s )、先に第 2 特別図柄の変動表示が終了するかを判別する ( S 5 0 0 8 K )。S 5 0 0 8 K の処理において、先に第 2 特別図柄の変動表示が終了しないと判別した場合には ( S 5 0 0 8 K : N o )、処理を S 5 0 0 7 K へと移行する。一方、先に第 2 特別図柄の変動表示が終了すると判別した場合には ( S 5 0 0 8 K : Y e s )、小表示領域における外れの演出態様を設定し ( S 5 0 0 9 K )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。この特図 1 演出態様設定処理 ( 図 2 0 2 5 参照 ) を実行することにより、遊技状態および第 2 特別図柄の変動表示の状況に応じて、第 1 特別図柄の変動表示演出を好適に設定することができる。

10

#### 【 6 0 6 1 】

次に、図 2 0 2 6 を参照して、上述した特図 1 演出態様設定処理 ( 図 2 0 2 5 参照 ) の一処理である特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 0 0 2 K ) について説明をする。図 2 0 2 6 は、この特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 0 0 2 K ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 0 0 2 K ) では、まず、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 より大きい値であるかを判別し ( S 5 0 3 1 K )、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 5 0 3 1 K : N o )、ミニキャラ演出による遊技状態の報知が既に終了していることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S 5 0 3 1 K の処理において、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 5 0 3 1 K : Y e s )、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a の値を 1 減算し ( S 5 0 3 2 K )、次いで、減算後のカウンタ値が 0 であるかを判別する ( S 5 0 3 3 K )。S 5 0 3 3 K の処理において、減算後のカウンタ値が 0 であると判別した場合は ( S 5 0 3 3 K : Y e s )、現在の遊技状態と今回の特別図柄の抽選結果とに応じた報知態様のミニキャラ報知演出を伴う演出態様を設定し ( S 5 0 3 4 K )、本処理を終了する。より具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、遊技状態によらず、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から祝アイコン 8 0 1 c が出現する演出が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が時短状態である場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から終アイコン 8 0 1 e が出現する演出が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が次回の当たりまで継続する確変状態である場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から アイコン 8 0 1 i が出現する演出が実行される。更に、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が当該変動にて終了される確変状態である場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から V アイコン 8 0 1 v が出現する演出が実行される。

20

30

#### 【 6 0 6 2 】

一方、S 5 0 3 3 K の処理において、減算後のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合は ( S 5 0 3 3 K : N o )、ミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a を参照して示唆態様を決定し ( S 5 0 3 5 K )、決定した示唆態様を伴って、カメのミニキャラ 8 6 5 が左方向に 1 歩進むミニキャラ演出を設定し ( S 5 0 3 6 K )、本処理を終了する。この特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( 図 2 0 2 6 参照 ) を実行することにより、特別図柄の抽選回数、遊技状態、および第 1 特別図柄の抽選結果に応じて適切なミニキャラ演出を設定することができる。次に、図 2 0 2 7 を参照して、本第 5 8 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) について説明をする。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) は、上述した第 4 5 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 6 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 6 0 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 2 0 2 7 は、この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) のうち、S 5 1 0 3 G、および S 5 1 0 7 の各処理で

40

50

は、それぞれ第45制御例における特図2演出態様設定処理(図1260参照)のS5103G、およびS5107の各処理と同一の処理が実行される。また、本第58制御例における特図2演出態様設定処理(S4902K)では、まず、現在の状態が通常状態であるか否かを判別し(S5101K)、通常状態であると判別した場合には(S5101K:Yes)、処理をS5103Gへと移行する。一方、S5101Kの処理において、通常状態ではないと判別した場合には(S5101K:No)、次いで、現在の状態が潜確状態であるか否かを判別し(S5102K)、潜確状態であると判別した場合には(S5102K:Yes)、処理をS5103Gへと移行する。

#### 【6063】

これに対し、S5102Kの処理において、潜確状態ではないと判別した場合には(S5102K:No)、第2特別図柄の抽選結果を加味したミニキャラ演出を設定するための特図2ミニキャラ演出設定処理を実行し(S5103K)、処理をS5104Kへと移行する。この特図2ミニキャラ演出設定処理(S5103K)の詳細については、図2028を参照して後述する。S5104Kの処理では、第1特別図柄の変動表示中であるかを判別し(S5104K)、第1特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には(S5104K:No)、処理をS5103Gへと移行する。一方、S5104Kの処理において、第1特別図柄の変動表示中であると判別した場合には(S5104K:Yes)、第2特別図柄の抽選結果が外れか否かを判別し(S5105K)、第2特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には(S5105K:Yes)、小表示領域における外れの演出態様を設定し(S5106K)、処理をS5107へと移行する。これに対し、S5105Kの処理において、第2特別図柄の抽選結果が外れではないと判別した場合には(S5105K:No)、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であるかを判別し(S5107K)、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たり変動ではないと判別した場合には(S5107K:No)、第1特別図柄の変動表示演出が打ち切られて第2特別図柄の大当たり変動が開始される特殊な演出態様を決定し(S5108K)、処理をS5107へと移行する。一方、S5107Kの処理において、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であると判別した場合には(S5107K:Yes)、先に第1特別図柄の変動表示が終了するかを判別し(S5109K)、先に第1特別図柄の変動表示が終了しないと判別した場合には(S5109K:No)、処理をS5108Kへと移行する。

#### 【6064】

一方、S5109Kの処理において、先に第1特別図柄の変動表示が終了すると判別した場合には(S5109K:Yes)、小表示領域における外れの演出態様を設定し(S5110K)、処理をS5107へと移行する。この特図2演出態様設定処理(図2027参照)を実行することにより、遊技状態および第1特別図柄の変動表示の状況に応じて、第2特別図柄の変動表示演出を好適に設定することができる。次に、図2028を参照して、上述した特図2演出態様設定処理(図2027参照)の一処理である特図2ミニキャラ演出設定処理(S5103K)について説明をする。図2028は、この特図2ミニキャラ演出設定処理(S5103K)の内容を示したフローチャートである。この特図2ミニキャラ演出設定処理(S5103K)では、まず、特図2用報知カウンタ223sbの値が0より大きい値であるかを判別し(S5131K)、特図2用報知カウンタ223sbの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(S5131K:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S5131Kの処理において、特図2用報知カウンタ223sbの値が0より大きい値であると判別した場合には(S5131K:Yes)、特図2用報知カウンタ223sbの値を1減算し(S5132K)、次いで、減算後のカウンタ値が0であるかを判別する(S5133K)。

#### 【6065】

S5133Kの処理において、減算後のカウンタ値が0であると判別した場合は(S5133K:Yes)、現在の遊技状態と今回の特図抽選結果とに応じた報知態様のミニキャラ報知演出を伴う演出態様を設定し(S5134K)、本処理を終了する。より具体的

には、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、遊技状態によらず、ウサギのミニキャラ 801 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から祝アイコン 801 c が出現する演出（図 2009（b）参照）が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が時短状態である場合は、ウサギのミニキャラ 801 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から終アイコン 801 e が出現する演出（図 2009（a）参照）が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が次回の大当たりまで継続する確変状態である場合は、ウサギのミニキャラ 801 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L からアイコン 801 i が出現する演出（図 2010（a）参照）が実行される。更に、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が当該変動にて終了される確変状態である場合は、ウサギのミニキャラ 801 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から V アイコン 801 v が出現する演出（図 2008（b）参照）が実行される。これに対し、S 5133 K の処理において、減算後のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合は（S 5133 K : N o）、ミニキャラ示唆選択テーブル 222 s a を参照して示唆態様を決定し（S 5135 K）、決定した示唆態様を伴って、ウサギのミニキャラ 801 が 1 歩進むミニキャラ演出を設定し（S 5136 K）、本処理を終了する。この特図 2 ミニキャラ演出設定処理（図 2028 参照）を実行することにより、特別図柄の抽選回数、遊技状態、および第 2 特別図柄の抽選結果に応じて適切なミニキャラ演出を設定することができる。

10

#### 【6066】

以上説明した通り、本第 58 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 1 制御（普通図柄の通常状態における電動役物 64 a の可変制御）と、その第 1 制御よりも第 1 入球口 64 へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御（普通図柄の時短状態における電動役物 64 a の可変制御）と、を少なくとも含む制御のうち 1 の制御を設定可能に構成した上で、第 2 制御が設定される所定の状態（時短状態、および確変状態）では、第 1 の遊技方法（左打ち）で遊技を行うよりも、第 2 の遊技方法で遊技を行った方が、第 1 制御へと切り替える契機となる特定条件（時短終了条件）が成立するまでの期間が長くなり易くなるように構成している。このように構成することで、第 2 制御をより長く継続させたいと考える遊技者に対して、第 1 の遊技方法で遊技を行わせることができる一方で、第 2 制御を早期に終了させたいと考える遊技者に対して、第 2 の遊技方法で遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、特定条件が成立するまでの期間の長さを遊技方法に応じて異ならせる方法としては、例えば、第 2 制御から第 1 制御へと切り替えられる契機となる特定条件（時短終了条件）として、第 2 の遊技方法（右打ち）で遊技を行うよりも第 1 の遊技方法（左打ち）で遊技を行った方が成立し易い第 1 特定条件（第 1 特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する時短終了条件）と、第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも第 2 の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第 2 特定条件（第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する時短終了条件）と、をそれぞれ設定する構成とし、第 2 制御が設定されている間、第 1 の遊技方法で遊技を行い続けた場合に第 1 特定条件が成立するまでに実行される判別（特別図柄の抽選）の回数（95 回）の方が、第 2 の遊技方法で遊技を行い続けた場合に第 2 特定条件が成立するまでに実行される判別の回数（5 回）よりも多くなる構成とすればよい。このように構成することで、第 2 制御が設定されている間に第 1 の遊技方法で遊技を行った場合は、大当たりに当選しない限り、第 1 制御に切り替えられる（第 1 特定条件が成立する）までにより多くの判別を実行させることができ、多くの判別を終了させるまでの期間を長期化することができる一方で、第 2 制御が設定されている間に第 2 の遊技方法で遊技を行った場合は、第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも少ない判別回数で第 1 制御に切り替えられる（第 2 特定条件が成立する）ので、遊技方法に応じて特定条件が成立するまでの期間をより確実に異ならせることができる。

20

30

40

#### 【6067】

また、本第 58 制御例におけるパチンコ機 10 では、判別（特別図柄の抽選）が実行され易くなる第 2 制御が実行される（普通図柄の高確率状態に設定される）時短状態や確変状態において、第 1 の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行ったとしても第 2 の遊技方法の

50

遊技（右打ち遊技）を行ったとしても、不利な通常状態において左打ちを行った場合よりも持ち球が減り難い有利な遊技を実行可能に構成している。即ち、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には、ほぼ持ち球を維持可能な（発射される遊技球と払い出される賞球の個数とが設計上ほぼ同等となる）有利な遊技が実行可能となるように構成する一方で、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合についても、左打ちを行った場合よりも若干払い出される賞球数が少なくなる程度に有利な遊技が実行可能となるように構成した。そして、普通図柄の時短状態は、基本的に、第２の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が早期に成立し易くなる一方で、第１の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が成立し難くなるように構成した。このように構成することで、時短終了条件が成立すると不利な通常状態へと移行してしまう時短状態においては、左打ちを行った方が有利度合いが高くなる一方で、時短終了条件が成立すると特別図柄の高確率状態が維持されたまま普通図柄の通常状態に設定される結果、最も有利な潜確状態へと移行する確変状態においては、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

10

#### 【 6 0 6 8 】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられており、有利度合いが高い遊技状態に設定された場合は、当該有利度合いが高い遊技状態において所定の終了条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高い遊技状態が終了されて、他の遊技状態に設定されるものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、終了条件の成立し易さが異なる（例えば、終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数が異なる）複数の種別が設けられているものも存在し、終了条件が成立し難い遊技状態に設定されることを期待させることで興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、異なる遊技状態であっても、同一の終了条件が設定された場合、終了条件が成立するまで遊技状態によらない共通の遊技方法で遊技を行うことで有利度合いが最も高くなるため、遊技が単調になってしまうという問題点がある。これに対して本第５８制御例では、特別図柄の抽選が実行され易い制御（普通図柄の時短状態の制御）を終了させるための終了条件として共通の終了条件（時短終了条件）が設定された場合に、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第１の状況と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第２の状況と、が成立し得る構成とした。即ち、時短終了条件が成立し難い左打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる時短状態と、時短終了条件が成立し易い右打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる確変状態と、を設ける構成とし、時短状態と確変状態とで、共通の時短終了条件を設定する構成とした。このように構成することで、同一の時短制御が設定されているにもかかわらず、状況に応じて遊技方法を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【 6 0 6 9 】

また、本第５８制御例では、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能な可変入球手段（第２可変入賞装置 2 0 6 5）が第２状態から第１状態へと所定期間可変される可変遊技（大当たり遊技）が実行された場合に、当該可変遊技（大当たり遊技）の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様（第１特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ 8 6 5 が左方向へ進み、第２特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ 8 0 1 が右方向へ進む演出態様）を少なくとも含む第１演出（セレクトモード演出）を実行する構成としている。より具体的には、可変遊技（大当たり遊技）の実行が終了した後の遊技状態として、第１の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い時短状態が設定された場合と、第２の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い確変状態が設定された場合とで、どちらも第１演出を実行する構成としている。即ち、第１の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのか、第２の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのかを演出態様から識別困難とする演出を実行可能に構

40

50

成している。これにより、第1演出が実行された場合に、遊技者に対して、第1の遊技方法で遊技を行った方が良いのか、第2の遊技方法で遊技を行った方が良いのかを予測させて、当該予測に応じた遊技方法を実行させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、第1演出（セレクトモード演出）は、特定条件（普通図柄の時短状態の終了条件）が成立するまで継続され、特定条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態に対応する発射方向を遊技者に対して示唆する演出に切り替えられる。即ち、時短状態に設定されていた場合は、普通図柄の時短状態が終了されることで左打ちを行った方が有利度合いが高くなる通常状態へと移行するため、左打ちを行うことを遊技者に対して示唆する演出が実行される。また、確変状態に設定されていた場合は、普通図柄の時短状態が終了されることで右打ちを行った方が有利度合いが高くなる確変状態へと移行するため、右打ちを行うことを遊技者に対して示唆する演出が実行される。これにより、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【6070】

また、本第58制御例では、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）が特定の判別結果（小当たり）となった場合に、遊技球が入球可能な第3状態と、その第3状態よりも遊技球が入球困難となる第4状態と、に可変可能な第2可変入球手段（小当たり用入賞装置2650）が第4状態から第3状態へと所定期間可変する第2可変遊技（小当たり遊技）を実行可能に構成した上で、判別が実行され易くなる第2制御（普通図柄の時短状態における電動役物64aの可変制御）が設定される第2遊技状態（確変状態）において特定の判別結果（小当たり）となって第2可変遊技（小当たり遊技）が実行された場合に、当該第2可変遊技の実行中に第2可変入球手段（小当たり用入賞装置2650）が設けられている特定方向（盤面右側）へと発射された遊技球が第2可変入球手段へと到達可能に構成している。このように構成することで、第2遊技状態の有利度合いをより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定の遊技状態が設定された場合に、所定の可変入球手段へと遊技球を発射し続けることにより、他の遊技状態へと移行するまで第2可変遊技が頻繁に実行される上に、当該第2可変遊技において第2可変入球手段へと遊技球が頻繁に入球する極めて有利度合いが高い遊技状態を形成するものが知られている。かかる従来型の遊技機においては、所定の遊技状態以外の遊技状態では、第2可変遊技が実行され難くなる制御（例えば、判別の実行間隔が極端に長くなる）制御や、第2可変入球手段へと遊技球が到達し難くなる制御（例えば、第2可変入球手段よりも上流側に設けられている所定の入球手段へとほぼ全ての遊技球が入球する制御）を設定することにより、所定の遊技状態以外の遊技状態において第2可変入球手段への入球が発生し難くなるように構成するのが通常であったため、第2可変入球手段への入球に基づく特典を得る機会が限定されていた。

20

30

#### 【6071】

これに対して本第58制御例では、第1制御（普通図柄の通常状態）が設定される第1遊技状態（潜確状態）だけでなく、第1入球口64へと入球し易くなる第2制御が設定される第2遊技状態においても第2可変入球手段へと遊技球を到達させて入球に基づく特典を獲得可能となる斬新な遊技性を実現することができる。つまり、第2遊技状態においても、遊技者に不利となる第3遊技状態（通常状態）に比較して、第2可変遊技が実行され易くなる上に、第2可変遊技の実行中に第2可変入球手段へと入球させて所定の特典を獲得することが可能となるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第58制御例では、大当たりのラウンド数を一律で5ラウンドに設定することにより、大当たりのラウンド数から大当たり終了後の遊技状態の推測が困難となるように構成していたが、ラウンド数が異なる複数の大当たり種別を設ける構成としてもよい。この場合において、確変大当たりと通常大当たりとで、各ラウンド数の大当たりが選択される割合を全て共通化することで、大当たり終了後の遊技状態を推測困難としてもよい。また、通常大当たりよりも確変大当たりの場合に設定される割合が高いラウンド数や、確変

40

50



大当たりよりも通常大当たりの場合に設定される割合が高いラウンド数、確変状態でのみ設定され得るラウンド数や、時短状態でのみ設定されるラウンド数等を設けることで、設定されるラウンド数から大当たり終了後の遊技状態を予測させる遊技性を実現してもよい。

#### 【6072】

本第58制御例では、第1の遊技方法（有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法）を左打ち遊技に設定すると共に、第2の遊技方法（有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法）を右打ち遊技に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左打ちを第2の遊技方法に設定すると共に、右打ちを第1の遊技方法に設定する構成としてもよい。つまり、時短状態が終了するまでの第1特別図柄の抽選回数を、第2特別図柄の抽選回数よりも少なくする構成としてもよい。より具体的には、例えば、時短終了条件として第1特別図柄の抽選が5回実行されるか、第2特別図柄の抽選が95回実行された場合に成立する条件を設定してもよい。このように構成することで、確変状態においては左打ちにより持ち球がより減り難い第1特別図柄の抽選を実行させることで潜確状態へと移行し易くなるので、持ち球が若干減り易くなる右打ち遊技を行う必要がなくなる分、潜確状態へと移行する場合の有利度合いをより高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、盤面右側に第1特別図柄の抽選契機となる始動口および当該始動口を開閉する電動役物が設けられた第1流路と、第2入球口1641が設けられた第2流路と、を設ける構成とした上で、第1流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第1の遊技方法とし、第2流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第2の遊技方法とする構成としてもよいし、第1流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第2の遊技方法とし、第2流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第1の遊技方法とする構成としてもよい。このように構成することで、通常状態以外の比較的有利度合いが高い遊技状態では全て右打ち遊技によって遊技を進行させることができるので、より分かり易い遊技性を実現することができる。

#### 【6073】

本第58制御例では、可変遊技（大当たり遊技）が終了してから特定条件（時短終了条件）が成立するまでの間、即ち、特定の遊技回数となる（第1特別図柄の抽選回数が95回となるか第2特別図柄の抽選が5回となる）までの間、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様（第1特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ865が左方向へ進み、第2特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ801が右方向へ進む演出態様）を少なくとも含む第1演出（セレクトモード演出）を実行し、特定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる発射方向を報知する構成としていたが、特定条件（設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機）は、時短終了条件に限られるものではない。例えば、特定条件（設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機）として、特別図柄の抽選が実行される毎に有利度合いが高くなる発射方向を報知するか否かの判定を実行し、当該判定にて発射方向を報知すると判定されたことを契機として、設定されている遊技状態に対応する発射方向の報知を含む演出を実行してもよい。このように構成することで、運が良ければ少ない抽選回数で設定されている遊技状態を知ることができる可能性があり、無駄なく遊技を行うことができるため、より早期に発射方向を報知すると判定されることを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、大当たり終了後の経過期間が予め定められた特定期間（例えば、5分経過時や10分経過時）となったことを契機として、設定されている遊技状態に対応する発射方向の報知を含む演出を実行する構成としてもよい。この場合、特定期間を経過するまで待つて発射方向が報知されてから対応する方向へと遊技球を発射する遊技方法を行うか、特定期間を待たずに遊技者が予想した遊技状態に対応する方向へと遊技球を発射する遊技を開始するかを選択させることができるので、遊技性の幅を広げることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【6074】

10

20

30

40

50



本第58制御例では、可変遊技（大当たり遊技）が終了してから特定条件（時短終了条件）が成立するまでの間、遊技状態によらない特定の演出態様を少なくとも含む第1演出（大当たり種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出）として、セレクトモード演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。左打ちを行った方が有利であるのか、右打ちを行った方が有利であるのかを遊技者に対して通常（遊技状態が明示されている状況下）よりも分かり難くできる演出態様であればよく、例えば、特定条件が成立するまでの間、右打ちと左打ちとの両方の表示態様が設定される演出を実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、遊技者に対して好みの発射方向を選択すれば良いことを理解させることができる。また、設定されている遊技状態にかかわらず、左打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技状態によらず、普通図柄の時短状態をより長く継続させることができるので、有利な遊技状態をより長く継続させることができる。また、逆に、設定されている遊技状態にかかわらず、右打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が遊技状態によらず早期に終了されるので、時短状態と確変状態とでの有利度合いの格差をより大きくすることができる。よって、確変状態が設定されていて潜確状態へと移行した場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

10

#### 【6075】

本第58制御例では、第2遊技状態（確変状態）において第2可変遊技（有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技）が実行された場合に、第1遊技状態（潜確状態）と同等の個数の遊技球が第2可変入球手段へと到達可能となるように構成し、第2可変遊技の実行間隔を第2遊技状態よりも第1遊技状態の方が短くなり易く構成することにより、第2遊技状態の有利度合いを第1遊技状態よりも低く構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第1遊技状態と第2遊技状態とでいずれも第2可変入球手段へと遊技球を到達可能としつつ、第2遊技状態の方が第2可変入球手段へと到達する遊技球の個数が少なくなり易く構成することにより、第2遊技状態の有利度合いを第1遊技状態よりも低く構成してもよい。具体的には、例えば、第2可変入球手段の上流側に、第1遊技状態よりも第2遊技状態で開放され易い所定の入球手段を設ける構成とし、第2遊技状態においては所定割合の遊技球が所定の入球手段へと入球することで第2可変入球手段へと到達困難としてもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。

20

#### 【6076】

本第58制御例では、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合は、普通図柄の時短状態を終了させることで有利度合いが高くなる（最も有利な潜確状態へと移行する）一方で、時短状態である場合は、普通図柄の時短状態を終了させることで有利度合いが低くなる（最も不利な通常状態へと移行する）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態において普通図柄の時短状態が終了することで、確変状態で普通図柄の時短状態が終了するよりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には、例えば、時短状態において普通図柄の時短状態が終了された場合に設定される通常状態では、第2特別図柄の変動時間が短い変動パターンテーブル（例えば、潜確用テーブル202sd4と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成する一方で、確変状態において普通図柄の時短状態が終了された場合に設定される潜確状態では、第2特別図柄の変動時間が極端に長い変動パターンテーブル（例えば、通常用テーブル202sd1と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態において時短回数が終了して通常状態に移行すると、第2特別図柄の変動時間が短くなって右打ちを行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される極めて有利な遊技状態を形成する一方で、確変状態において時短回数が終了して潜確状態に移行すると、右打ちを行っても第2特別図柄の抽選が極めて長い周期（10分間）でしか実行されないため左打ちにより遊技を進行せざるを得ない不利な遊技状態を形成するため、確変状態では時短回数内に大当たりに当選することを期待する一方で、時短状態では時短回数が経過することを期待するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。また、通常状態が最も有利な遊技

30

40

50

状態となり、潜確状態が一般的な遊技機における通常状態に相当するという極めて特殊、且つ、斬新な状態移行方法を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、パチンコ１０の初期化時に設定される通常状態については、第２特別図柄の変動時間が極端に長い変動パターンテーブル（例えば、通常用テーブル２０２ｓｄ１と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成してもよい。このように構成することで、パチンコ機１０の初期化直後から最も有利な遊技状態に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。

#### 【６０７７】

本第５８制御例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合、および確変状態である場合に、所定期間の間、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）を推測することが困難となる演出（セレクトモード演出）を実行する構成としていたが、セレクトモードを実行する対象となる遊技状態はこれに限られるものではなく、あらゆる遊技状態において実行可能である。より具体的には、例えば、時短回数経過した際に遊技状態を報知せず、時短回数経過後（つまり、潜確状態、若しくは通常状態の何れかへと移行した場合）にも、所定期間の間、遊技状態を推測することが困難となる演出を実行して遊技者に対して右打ちを行うか左打ちを行うかを選択させる構成としてもよい。この場合、例えば、遊技者が左打ちを行った場合に第１特別図柄の抽選が第１回数実行されるか、または遊技者が右打ちを行った場合に第２特別図柄の抽選が第２回数実行されることで遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を報知する構成としても良いし、特定期間が経過することで遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が継続している間だけでなく、普通図柄の時短状態が終了した後においても、遊技状態を推測して発射方向を選択する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たり終了後の遊技状態として確変状態、時短状態だけでなく、通常状態や潜確状態が設定され得るように構成し、全ての遊技状態において遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を推測することが困難となる演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の推測をより困難にすることができると共に、不利な遊技状態と有利な遊技状態との差をより大きくすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【６０７８】

本第５８制御例では、大当たり終了後において、第３図柄表示装置８１において実行される演出態様を確変状態と時短状態とで共通化することにより大当たり終了後の遊技状態を推測困難となるように構成していたが、これに加えて、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄（大当たり図柄）の表示態様から大当たり終了後の遊技状態を推測されにくく構成してもよい。具体的には、例えば、大当たり図柄の確定表示期間が開始されてから大当たり終了後、少なくとも１回の特別図柄の抽選が開始されるまでの間、第１図柄表示装置３７を可動部材（役物）等によって遮蔽する構成としてもよい。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄の組み合わせを視認して遊技状態を推測することを困難とすることができるので、大当たり終了後の遊技状態の推測をより困難にすることができる。また、第１図柄表示装置３７に表示される大当たり図柄を、確変大当たりの少なくとも一部と通常大当たりの少なくとも一部とで共通化してもよい。このように構成した場合も、第１図柄表示装置３７に表示される大当たり図柄から大当たり終了後の遊技状態を推測することが困難とすることができる。本第５８制御例では、普通図柄の時短状態が、第１特別図柄の抽選回数が規定回数（９５回、若しくは６５５３５回）となるか、又は第２特別図柄の抽選回数が規定回数（５回、若しくは６５５３５回）となるまで必ず継続する構成としていたが、これに限られるものではなく、他の時短終了条件を設ける構成としてもよい。例えば、特別図柄の抽選で特定の種別の小当たりに当選した場合に、残りの時短回数によらず、普通図柄の時短状態を終了させる構成としてもよい。このように構成することで、確変状態である場合は、特定の種別の小当たりに当選するこ

10

20

30

40

50

とで有利な潜確状態となる一方で、時短状態である場合は、特定の小当たりに当選することで不利な通常状態となるため、当選する遊技状態に応じて有利度合いが逆転する極めて特殊な抽選結果を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6079】

本第58制御例では、大当たり終了後の時短状態が設定される場合に、第1特別図柄の抽選が95回実行されるまで、または第2特別図柄の抽選が5回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態が必ず設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態として、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選が合計で95回終了するまで継続する時短状態を設ける構成としてもよい。この場合において、遊技者が右打ちを行って第2特別図柄の抽選を5回実行させ、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）の報知タイミングとなった場合に、左打ちを報知するのに加え、時短状態が継続することをも報知する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が継続することを遊技者に対して容易に理解させることができる。本第58制御例では、大当たり終了後のみ普通図柄の時短状態が設定され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選が所定の抽選結果（時短図柄当選）となった場合に、第2時短状態が直接設定されるように構成してもよい。そして、大当たり終了後に設定された時短状態（第1時短状態）の間に時短図柄当選が発生した場合は、第1時短状態の終了タイミングで、当選済みの第2時短状態を新たに設定する構成としてもよい。このように構成することで、報知タイミングで普通図柄の時短状態の継続が報知されたとしても、大当たり終了後の遊技状態として次回まで継続する確変状態が設定されていた場合に加え、時短状態または確変状態において時短図柄当選が発生して第2時短状態が設定されている場合も設けることができるので、報知タイミング後の遊技状態をより複雑化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6080】

本第58制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において左打ちを行い続けるよりも、右打ちを行い続けた方が、払い出される賞球の個数が少なくなる（発射される遊技球の個数に対する払い出される賞球の個数の比が小さい値となる）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が払い出される賞球の個数が多くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行うと、持ち球（払い出される賞球数）の面では有利度合いが高くなるが、普通図柄の時短状態が早期に（5回の特別図柄の抽選が終了することで）終了されてしまうため、特に、時短状態において、持ち球を重視するか、長く時短状態を継続させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行い続けた場合の有利度合い（小当たり遊技の実行頻度）を、潜確状態において右打ちを行い続けた場合の有利度合いよりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態において右打ちを行うメリットをより高めることができるので、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態が大当たり終了後の遊技状態として設定された場合に、右打ちを行うという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができる。

#### 【6081】

本第58制御例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合、および確変状態である場合に、所定期間の間、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）を推測することが困難となる演出（セレクトモード演出）を実行する構成とした上で、設定されている遊技状態に応じた確率で実行されるミニキャラ示唆演出によって、設定されている遊技状態を遊技者に対して示唆可能に構成していたが、ミニキャラ示唆演出は、普通図柄の時短状態が設定されている間において、必ずしも一定確率で抽選する必要はない。例えば、特定期間の間は、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）ように構成

10

20

30

40

50

してもよい。具体的には、例えば、第 1 特別図柄の抽選が 50 回実行されるか、第 2 特別図柄の抽選が 2 回実行されるまでは、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）構成とする一方で、上記いずれかの条件を満たした後において、ミニキャラ示唆選択テーブル 222sa（図 2018（b）参照）を参照してミニキャラ示唆演出を抽選する構成としてもよい。このように構成することで、第 1 特別図柄の抽選が 50 回実行されるか、第 2 特別図柄の抽選が 2 回実行されるまでは、遊技者の勘のみに基づいて遊技状態を予測して発射方向を選択する遊技性となる一方で、以降はミニキャラ示唆演出の発生状況も加味して遊技状態を予測する遊技性となるため、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、逆に、普通図柄の時短状態における後半（例えば、第 1 特別図柄の抽選が 80 回以上実行されている状態、または第 2 特別図柄の抽選が 3 回以上実行されている状態）において、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態の前半においては、ミニキャラ示唆演出を発生させたいという目的意識を遊技者に対して抱かせながら遊技を行わせることができる一方で、後半においては、自己の予測が正しいことを期待させながら遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【6082】

なお、これらの第 58 制御例に対する各種の変形は、後述する第 58 制御例の各種変形例にも当然に適用可能である。

20

#### 【6083】

< 第 58 制御例の第 1 の変形例 >

次に、図 2029 から図 2032 を参照して、上述した第 58 制御例の第 1 の変形例について説明する。上述した第 58 制御例のパチンコ機 10 では、通常状態、時短状態、確変状態、および潜確状態の 4 つの遊技状態を設ける構成とし、潜確状態を最も有利な遊技状態として構成していた。これに加えて本第 1 の変形例では、潜確状態として、比較的利益度合いが高い潜確状態 A と、比較的利益度合いが低い潜確状態 B と、を設ける構成とした。具体的には、潜確状態 B では、潜確状態 A よりも第 2 特別図柄の変動時間が長くなり易い制御が行われる（長い変動時間が選択され易い変動パターンテーブルが参照される）ことにより、小当たり遊技の実行頻度が潜確状態 A よりも低下し、結果的に潜確状態 A よりも利益度合いが低い遊技状態を形成する。なお、本第 1 の変形例では、大当たり終了後の遊技状態として時短状態、および確変状態に加えて、潜確状態 B も設定され得る構成としている。まず、図 2019 を参照して、本第 1 の変形例における特徴的な演出態様について説明する。図 2029（a）は、本第 1 の変形例において、大当たり終了後の遊技状態として潜確状態 B が設定された場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、潜確状態 B は、潜確状態 A よりも第 2 特別図柄の抽選に基づく変動時間が長くなり易く、且つ、確変状態や時短状態よりも第 2 特別図柄の抽選に基づく変動時間が短くなり易い状態である。また、潜確状態 A と同様に普通図柄の通常状態に設定されるため、右打ちを行った方が利益度合いが高くなる。この潜確状態 B は、潜確状態 A（ラッシュモード）よりも小当たり遊技の頻度が低くなることから、弱ラッシュモードとも称される。この潜確状態 B（弱ラッシュモード）が大当たり終了後の遊技状態として設定される場合は、まず、時短状態や確変状態が設定された場合と同様に、セレクトモードへの突入が報知される（図 2007 参照）。

30

40

#### 【6084】

図 2029（a）に示した通り、潜確状態 B（弱ラッシュモード）において、セレクトモードを示す演出の実行中に遊技者が左打ちを行ったと判別されたことを契機として、弱ラッシュモード（潜確状態 B）に突入する（突入済みである）ことを報知する演出が実行される。具体的には、図 2029（a）に示した通り、潜確状態 B が設定されてから、最初に、左打ちを行わなければ通過し得ないスルーゲート 67 を遊技球が通過したことを検出したことを契機として、ウサギのミニキャラ 801 およびカメのミニキャラ 865 の情

50

報に対して、「弱 R U S H 突入！！」という台詞が表示された吹き出しを模した画像が表示される。また、副表示領域 D s に対して、「弱 R U S H 突入！！ 右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、弱ラッシュモード（潜確状態 B）に設定されていたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、スルーゲート 6 7 を通過したタイミングで弱ラッシュモードへの移行を報知しているのは、大当たり終了後にスルーゲート 6 7 を通過したということは、遊技者が今回の遊技状態を時短状態と予測して左打ちを行い続ける遊技方法を選択した可能性が高いためである。つまり、普通図柄の通常状態に設定され、電動役物 6 4 a が開放され難い潜確状態 B が設定されているにもかかわらず、左打ちを行い続けてしまい、遊技者が損をしてしまうことを防ぐ趣旨である。

10

#### 【 6 0 8 5 】

次に、図 2 0 2 9 ( b ) を参照して、大当たり終了後の遊技状態として弱ラッシュモード（潜確状態）が設定され、遊技者が左打ちを行わずに右打ちを行い続けた場合の演出態様について説明する。図 2 0 2 9 ( b ) に示した通り、潜確状態 B（弱ラッシュモード）において右打ちを行い続け、セレクトモード演出の終了条件が成立する（第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回に到達する）と、宝箱 T B R に到達したウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱 T B R を開き、当該宝箱 T B R の中から弱ラッシュモードを示す弱アイコン 8 0 1 w が出現する演出が実行される。また、第 3 図柄の変動表示において、停止図柄として、中図柄が「 V 」の文字を模した第 3 図柄に設定される停止図柄が停止表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「弱 R U S H 突入！！ 右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、潜確状態 B（弱ラッシュモード）が設定されていたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。このように、潜確状態 B が設定されてからセレクトモード演出の終了条件が成立するまで右打ちを行い続けた場合に、時短状態や確変状態と同様に、5 回の特別図柄の抽選が実行されて宝箱 T B R を開く演出が実行されるまで、遊技状態を報知しない（秘匿する）構成とすることにより、弱ラッシュモードが報知された場合に遊技者に対して大きな驚きを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

#### 【 6 0 8 6 】

< 第 5 8 制御例の第 1 の変形例における電氣的構成 >

次に、図 2 0 3 0 から図 2 0 3 2 を参照して、本第 1 の変形例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第 1 の変形例における R O M 2 0 2 は、上述した第 5 8 制御例における R O M 2 0 2 の構成（図 2 0 1 2 参照）に対して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 s b に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 s b が設けられている点、変動パターンテーブル 2 0 2 s d に代えて変動パターンテーブル 2 0 2 s d が設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j に代えて変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j が設けられている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第 5 8 制御例と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 2 0 3 0 ( a ) を参照して、本第 1 の変形例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 s b の詳細について説明する。図 2 0 3 0 ( a ) は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 s b の規定内容を示した図である。図 2 0 3 0 ( a ) に示した通り、本第 1 の変形例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 s b には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり A 6 1 A」、および「大当たり B 6 1 A」の 2 種類が規定されていると共に、第 2 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり C 6 1 A」～「大当たり F 6 1 A」の 4 種類が規定されている。図 2 0 3 0 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ～ 4 9 」の範囲に対して、「大当たり A 6 1 A」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ～ 9 9 」の範囲に対して、「大当たり B 6 1 A」が対応付けて規定されている。「大当たり A 6 1 A」、および「大当たり B 6 1 A」は、それぞれ上述した第 5 8 制御例における「大当たり A 6 1」（5 ラウンド確変大当たり）、および「大当たり B 6 1」（5 ラウンド通常大当たり）と同一の動作の大当た

30

40

50

りであるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 6 0 8 7 】

また、図 2 0 3 0 ( a ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対して、「大当たり C 6 1 A」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 1 0 ~ 1 4 」の範囲に対して、「大当たり D 6 1 A」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 1 5 ~ 4 9 」の範囲に対して、「大当たり E 6 1 A」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「大当たり F 6 1 A」が対応付けて規定されている。「大当たり C 6 1 A」、「大当たり E 6 1 A」、および「大当たり F 6 1 A」は、それぞれ上述した第 5 8 制御例における「大当たり C 6 1」（5 ラウンド確変大当たり）、「大当たり D 6 1」（5 ラウンド確変大当たり）、および「大当たり E 6 1」（5 ラウンド通常大当たり）と同一の動作の大当たりであるため、ここではその詳細な説明については省略する。「大当たり D 6 1 A」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態 B（弱ラッシュモード）に設定される大当たりである。このため、「大当たり D 6 1 A」は、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態 B よりも有利度合いが低い時短状態に設定される「大当たり F 6 1 A」や、潜確状態 B よりも有利度合いが低い確変状態が次の大当たりまで継続する「大当たり C 6 1 A」よりも有利度合いが高くなる。一方で、大当たり終了後が確変状態に設定され、当該確変状態において第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回実行されるか、第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されることで最も有利な潜確状態 B（ラッシュモード）へと移行する「大当たり E 6 1 A」と比較した場合は、条件に応じて有利度合いが可変する。即ち、大当たり終了後に右打ちを行い続ける場合は、特別図柄の抽選が 5 回実行されることで有利な潜確状態 A へと移行する「大当たり E 6 1 A」の方が有利度合いが高くなるが、大当たり終了後に左打ちを行う場合は、即座に潜確状態 A に対応する右打ちが報知される「大当たり D 6 1 A」の方が、9 5 回の第 1 特別図柄の抽選が実行されるまで潜確状態 A へと移行しない「大当たり E 6 1 A」よりも有利度合いが高くなり易くなる。

#### 【 6 0 8 8 】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり C 6 1 A」、「大当たり D 6 1 A」、「大当たり E 6 1 A」、および「大当たり F 6 1 A」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 1 0 個、5 個、3 5 個、および 5 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり C 6 1 A」が決定される割合は 1 0 %（1 0 / 1 0 0）であり、「大当たり D 6 1 A」が決定される割合は 5 %（5 / 1 0 0）であり、「大当たり E 6 1 A」が決定される割合は 3 5 %（3 5 / 1 0 0）であり、「大当たり F 6 1 A」が決定される割合は 5 0 %（5 0 / 1 0 0）である。次に、図 2 0 3 0 ( b ) を参照して、本第 1 の変形例における変動パターンテーブル 2 0 2 s d の詳細について説明する。この変動パターンテーブル 2 0 2 s d は、上述した第 5 8 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 s d（図 2 0 1 5 ( a ) 参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 2 0 3 0 ( b ) は、この変動パターンテーブル 2 0 2 s d の構成を示したブロック図である。図 2 0 3 0 ( b ) に示した通り、本第 1 の変形例における変動パターンテーブル 2 0 2 s d は、上述した第 5 8 制御例の変動パターンテーブル 2 0 2 s d を構成する通常用テーブル 2 0 2 s d 1、時短・確変用テーブル 2 0 2 s d 2、時短最終変動用テーブル 2 0 2 s d 3、潜確用テーブル 2 0 2 s d 4 に加えて、潜確状態 B（弱ラッシュモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するための弱ラッシュ用テーブル 2 0 2 s d 5 が設けられている。この弱ラッシュ用テーブル 2 0 2 s d 5 の詳細について、図 2 0 3 1 を参照して説明する。

#### 【 6 0 8 9 】

図 2 0 3 1 は、上述した弱ラッシュ用テーブル 2 0 2 s d 5 の規定内容を示した図である。図 2 0 3 1 に示した通り、「第 1 特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンと

しては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が600秒の「ロング外れ」が対応付けて規定され、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が600秒の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～195」の範囲に対して、変動時間が10秒の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「196～198」の範囲に対して、変動時間が40秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が40秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、潜確状態B（弱ラッシュモード）においては、第1特別図柄の抽選が実行された場合に、極めて長い変動時間が設定される一方で、第2特別図柄の抽選が実行された場合は、確変状態や時短状態よりも短く、且つ、潜確状態A（ラッシュモード）よりも長い変動時間が設定されるため、右打ちを行い続けた場合、発射される遊技球の個数よりは払い出される賞球の個数の方が多くなり易いものの、潜確状態A（ラッシュモード）よりも持ち球の増加が緩やかとなる遊技状態を形成する。よって、状態をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6090】

次に、図2032を参照して、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjの詳細について説明する。図2032は、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjの規定内容を示した図である。図2032に示した通り、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjは、「大当たりA61A」、「大当たりB61A」、「大当たりC61A」、「大当たりE61A」、および「大当たりF61A」に対応するシナリオとして、上述した第58制御例の変動パターンシナリオテーブル202sj（図2017（b）参照）において「大当たりA61」、「大当たりB61」、「大当たりC61」、「大当たりE61」、および「大当たりF61」に対応するシナリオと同一のシナリオが対応付けられている。また、図2032に示した通り、前回の当たり種別が「大当たりD61A」である場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が95回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満の範囲において時短・確変用61用テーブル202sd2（図2015（b）参照）が参照され、第1特別図柄の抽選回数が95回（且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満）であるか、または第2特別図柄の抽選回数が5回（且つ、第1特別図柄の抽選回数が95回未満）において時短最終変動用テーブル202sd3（図2016（a）参照）が参照され、第1特別図柄の抽選回数が96回以上（且つ、第2特別図柄の抽選回数が50回以下）であるか、または第2特別図柄の抽選回数が6回以上50回以下の範囲において弱ラッシュ用テーブル202sd5（図2031（b）参照）が参照され、第2特別図柄の抽選回数が51回以上の範囲において潜確用テーブル202sd4が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ5）が規定されている。

#### 【6091】

この変動パターンシナリオテーブル202sjの規定内容により、大当たりD61Aに当選して弱ラッシュモード（潜確状態B）に設定された場合、第2特別図柄の抽選が50回実行されるまでは弱ラッシュモードとなって持ち球が比較的緩やかに増加していく状態を形成する一方で、大当たりとならずに第2特別図柄の抽選が50回終了することにより、以降は潜確用テーブル202sd4が参照されることで最も有利な（持ち球が比較的急激に増加する）ラッシュモード（潜確状態A）を形成する。よって、弱ラッシュモードに設定された場合は、第2特別図柄の抽選回数が50回を超えることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。このように、第58制御例の第1の変形例におけるパチンコ機10では、潜確状態として、第



２特別図柄の変動時間が比較的短く、小当たり遊技の実行間隔も短くなり易いことにより、持ち球が比較的急激に増加する潜確状態Ｂ（ラッシュモード）と、第２特別図柄の変動時間が比較的長く、小当たり遊技の実行間隔も長くなり易いことにより、持ち球が比較的緩やかに増加する潜確状態Ｂ（弱ラッシュモード）と、を設ける構成としている。これにより、潜確状態における持ち球の増加速度に緩急を付けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第１の変形例では、弱ラッシュモードにおいて所定回数（５０回）の第２特別図柄の判別が終了することで有利度合いが高いラッシュモードへと移行する構成としている。このように構成することで、弱ラッシュモードにおいて、より強く、大当たりに当選しないことを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【６０９２】

なお、本第１の変形例では、大当たり終了後に弱ラッシュモードが設定された場合に、第２特別図柄の抽選が５０回終了することでのみラッシュモードへと移行する構成としていたが、これに限られるものではない。ラッシュモードへと移行するまでの抽選回数が異なる複数の弱ラッシュモードを設ける構成としてもよい。また、本第１の変形例では、確変状態において時短終了条件（第１特別図柄の抽選が９５回終了するか、第２特別図柄の抽選が５回終了することで成立する条件）が成立した場合に、常にラッシュモードへと移行する構成としていたが、弱ラッシュモードへと移行させる確変状態を設けてもよい。また、ラッシュモードにおいて所定回数の第２特別図柄の抽選が実行された場合に弱ラッシュモードへと移行する種別の潜確状態や、ラッシュモードと弱ラッシュモードとを複数回行き来する種別の潜確状態を設ける構成としてもよい。更に、弱ラッシュモードからラッシュモードへと移行し得る構成とした場合、第２特別図柄の抽選回数でなく、第１特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に弱ラッシュモードからラッシュモードへと切り替わるように構成してもよい。この場合、左打ちを行わずに弱ラッシュモードを継続させて緩やかな持ち球の増加を楽しむか、持ち球が減ることを覚悟して左打ちによりラッシュモードへと移行させて急激な持ち球の増加を目指すのかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、第１特別図柄の抽選回数が規定回数となることでラッシュモードへと移行する潜確状態１、および第２特別図柄の抽選回数が規定回数となることでラッシュモードへと移行する潜確状態２を設けると共に、共通の演出態様を設定する（潜確状態１であるか潜確状態２であるかを遊技者が把握困難に構成する）ことで、より斬新な遊技性を実現することができる。即ち、弱ラッシュモードに設定される潜確状態が設定された場合に、潜確状態１，２のいずれであるかを予測して、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させるか、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【６０９３】

本第１の変形例では、ラッシュモードと弱ラッシュモードとの２種類の潜確状態のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。これらに加えて、ラッシュモードとも弱ラッシュモードとも第２特別図柄の平均の変動時間が異なる１又は複数の潜確状態を設ける構成としてもよい。この場合において、潜確状態では、必ずしも確変状態よりも有利度合いを高くする必要はなく、潜確状態の一部を、確変状態よりも有利度合いが低くしてもよい。即ち、第２特別図柄の平均の変動時間が確変状態よりも長くなる潜確状態を設ける構成としてもよい。

40

#### 【６０９４】

< 第５８制御例の第２の変形例 >

次に、図２０３３から図２０３８を参照して、上述した第５８制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５８制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態において右打ちを行うよりも、左打ちを行った方が、時短状態が継続している間においては有利度合いが高くなる（持ち球が減り難くなる）構成として

50



いた。これに対して本第2の変形例では、第58制御例の盤面構成を維持したままで、時短状態や確変状態において左打ちを行うよりも右打ちを行った方が有利度合いが高くなるように構成した。即ち、普通図柄の時短状態において左打ちを行っても、第1入球口64への遊技球の入球率が普通図柄の通常状態とほぼ同等となるように構成することで、普通図柄の時短状態において、電動役物64aが設けられていない盤面右側へと遊技球を発射する遊技以外の選択肢を無くす構成としている。このように構成することで、通常よりも電動役物64aが開放され易い普通図柄の時短状態において、電動役物64aへと遊技球が到達し難くなる遊技方法を遊技者に行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【6095】

10

まず、図2033を参照して、本第2の変形例における状態間の移行方法について説明する。ここで、本第2の変形例では、上述した第58制御例と同様に、通常状態と、時短状態と、確変状態と、潜確状態と、の4種類の遊技状態が設けられている。通常状態および潜確状態については、上述した第58制御例と同一の挙動となるため、ここではその詳細な説明については省略する。一方で、普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態は、上述した第58制御例と異なる挙動となる。具体的には、普通図柄の当たりとなる確率が第58制御例に比較して大幅に低くなり（約1/649）、普通図柄の変動時間が第58制御例に比較して長くなり（10秒間）、更に、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物64aの開放時間が第58制御例に比較して短くなる（0.1秒間×1回）ため、左打ちを行ったとしても第1入球口64に対する入球率が通常状態とほとんど変わらない挙動となる。一方で、右打ちを行った場合は、第58制御例よりも第2特別図柄の変動時間が短くなる（平均12.25秒となる）ため、右打ちを行い続けた場合、発射された遊技球の個数と小当たり遊技において払い出される賞球の個数とが略同一となり、持ち球を減らさずに遊技を行うことが可能となる。よって、上述した第58制御例とは異なり、時短状態や確変状態は右打ち遊技となる（左打ち遊技の選択肢が無くなる）。

20

#### 【6096】

まず、図2033の上段を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図2033の上段に示した通り、通常状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図2033の上段に示した通り、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりA61B（確変大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方で、大当たり種別が大当たりB61B（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たり（大当たりA61B）に当選した方が、通常大当たり（大当たりB61B）に当選するよりも有利度合いが高くなる。なお、図示については省略したが、通常状態において第2特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりC61B～E61B）に当選した場合は、第1特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第2特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりF61B）に当選した場合は、第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、通常状態で第2特別図柄の抽選が実行される場合とは、通常状態で右打ちを行って第2入球口1641へと遊技球が入球した場合や、時短状態において第2特別図柄の保留球を保留した状態で時短回数が終了されて通常状態へと移行した場合である。

30

40

#### 【6097】

次に、図2033の中段左側を参照して、確変状態から他の状態への移行方法について説明する。図2033の中段左側に示した通り、確変状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数が経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図2033の中段左側に示した通り、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりF61Bが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別と

50

して大当たりC 6 1 Bが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。更に、確変状態において大当たりに当選せずに時短回数経過した（大当たりA 6 1 B，E 6 1 Bの終了後に第1特別図柄の抽選が10回終了したか、または第2特別図柄の抽選が50回終了した）場合は、遊技状態が最も有利な潜確状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、確変状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりD 6 1 B，E 6 1 Bのいずれかが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（確変状態をループする）。よって、確変状態では、大当たりC 6 1 Bに当選するか、または時短回数経過したことを契機として最も有利な遊技状態（潜確状態）が設定されるため、これらの事象が発生することを期待させることができる。

10

#### 【6098】

次に、図2033の中段右側を参照して、時短状態から他の状態への移行方法について説明する。図2033の中段右側に示した通り、時短状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図2033の中段右側に示した通り、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりD 6 1 B，E 6 1 Bのいずれかが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりC 6 1 Bが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。更に、時短状態において大当たりに当選せずに時短回数経過した（大当たりB 6 1 B，F 6 1 Bの終了後に第1特別図柄の抽選が10回終了したか、または第2特別図柄の抽選が50回終了した）場合は、遊技状態が最も不利な通常状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりF 6 1 Bが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、よって、時短状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態のいずれか）の方が、時短回数経過したことを契機として設定される遊技状態（通常状態）よりも有利度合いが高くなるため、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。なお、本第2の変形例では、上述した第58制御例と同様に、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を実行する構成としており、遊技者が時短状態に設定されているのか確変状態に設定されているのかを区別し難く構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているのかを遊技者に対して予測させ、確変状態に設定されていると予測した場合は時短回数経過することを期待させる一方で、時短状態に設定されていると予測した場合は時短回数経過するよりも前に大当たりに当選することを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【6099】

次に、図2033の下段を参照して、潜確状態から他の状態への移行方法について説明する。図2033の下段に示した通り、潜確状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図2033の下段に示した通り、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりD 6 1 B，E 6 1 Bが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりF 6 1 Bが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。一方、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりC 6 1 Bが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定される（潜確状態をループする）。このように、本第2の変形例では、有利度合いが異なる4つの遊技状態を互いに行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【6100】

< 第58制御例の第2の変形例における電氣的構成 >

50

次に、図 2034 から図 2036 を参照して、本第 2 の変形例における主制御装置 110 内に設けられている ROM 202 の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第 2 の変形例における ROM 202 は、上述した第 58 制御例における ROM 202 の構成（図 2012 参照）に対して、大当たり種別選択テーブル 202sb に代えて大当たり種別選択テーブル 202sb が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 202Gc に代えて第 2 当たり乱数テーブル 202sc が設けられている点、変動パターンテーブル 202sd に代えて変動パターンテーブル 202sd が設けられている点、変動パターンシナリオテーブル 202sj に代えて変動パターンシナリオテーブル 202sj が設けられている点、および時短付与テーブル 202sk を設けた点でのみ相違している。その他の構成については上述した第 58 制御例と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 2034 (a) を参照して、本第 2 の変形例における大当たり種別選択テーブル 202sb の詳細について説明する。図 2034 (a) は、本第 2 の変形例における大当たり種別選択テーブル 202sb の規定内容を示した図である。図 2034 (a) に示した通り、本第 2 の変形例における大当たり種別選択テーブル 202sb には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり A 6 1 B」、および「大当たり B 6 1 B」の 2 種類が規定されていると共に、第 2 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり C 6 1 B」～「大当たり F 6 1 B」の 4 種類が規定されている。

#### 【6101】

図 2034 (a) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「0～49」の範囲に対して、「大当たり A 6 1 B」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たり B 6 1 B」が対応付けて規定されている。つまり、「大当たり A 6 1 B」および「大当たり B 6 1 B」に当選する割合は共に 50% である。「大当たり A 6 1 B」は大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される種別の大当たりである。ここで、「大当たり A 6 1 B」の終了後の確変状態は、基本的に（即ち、不利な左打ちを行わない限り）、第 2 特別図柄の抽選が 50 回終了するまで継続する。確変状態の終了後（50 回の第 2 特別図柄の抽選の終了後）は、有利な潜確状態へと移行する。また、「大当たり B 6 1 B」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される種別の大当たりである。ここで、「大当たり B 6 1 B」の終了後の時短状態は、「大当たり A 6 1 B」の終了後の確変状態と同様に、第 2 特別図柄の抽選が 50 回終了するまで継続する。確変状態の終了後（50 回の第 2 特別図柄の抽選の終了後）は、不利な通常状態へと移行する。そして、本第 2 の変形例では、上述した第 58 制御例と同様に、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において、確変状態と時短状態とを区別困難となる演出態様の演出を実行する構成としている。このように構成することで、50 回の第 2 特別図柄の抽選が全て外れ（小当たり）となって普通図柄の時短状態が終了された方が良いのか、50 回以内に大当たりとなった方が良いのかを曖昧とすることができるので、設定されている遊技状態を予測して、当該予測結果に応じて普通図柄の時短状態の終了を期待させるか、大当たり当選を期待させるかを可変させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6102】

また、図 2034 (a) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「0～9」の範囲に対して、「大当たり C 6 1 B」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「10～14」の範囲に対して、「大当たり D 6 1 B」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「15～49」の範囲に対して、「大当たり E 6 1 B」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たり F 6 1 B」が対応付けて規定されている。「大当たり C 6 1 B」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たり D 6 1 B」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技

状態が、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される大当たり種別である。一方、「大当たりE 6 1 B」および「大当たりF 6 1 B」は、それぞれ上述した「大当たりA 6 1 B」（5ラウンド確変大当たり）、および「大当たりB 6 1 B」（5ラウンド時短大当たり）と同一の挙動となる大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC 2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりC 6 1 B」、「大当たりD 6 1 B」、「大当たりE 6 1 B」、および「大当たりF 6 1 B」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ10個、5個、35個、および50個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりC 6 1 B」が決定される割合は10%（10 / 100）であり、「大当たりD 6 1 B」が決定される割合は5%（5 / 100）であり、「大当たりE 6 1 B」が決定される割合は35%（35 / 100）であり、「大当たりF 6 1 B」が決定される割合は50%（50 / 100）である。

10

#### 【6 1 0 3】

次に、図2034（b）を参照して、本第2の変形例における第2当たり乱数テーブル202 s cの詳細について説明する。図2034（b）は、本第2の変形例における第2当たり乱数テーブル202 s cの規定内容を示した図である。図2034（b）に示した通り、本第2の変形例では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第2当たり乱数カウンタC 4のカウンタ値）として、「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「0～100」の101個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。本第2の変形例における第2当たり乱数カウンタC 4は、「0～65535」の65536個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、普通図柄の低確率状態において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は、 $1 / 65536$ （100 / 65536）であり、普通図柄の高確率状態において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は、 $1 / 6489$ （101 / 65536）である。即ち、普通図柄の高確率状態であっても極めて低確率でしか普通図柄の当たりとならないため、普通図柄の時短状態であっても、左打ちを行うことで不利となり、遊技者に対して右打ちを行わせることができる。次に、図2035（a）を参照して、本第2の変形例における変動パターンテーブル202 s dの詳細について説明する。図2035（a）は、本第2の変形例における変動パターンテーブル202 s dの構成を示したブロック図である。図2035（a）に示した通り、本第2の変形例における変動パターンテーブル202 s dは、上述した第58制御例における変動パターンテーブル202 s dの構成（図2015（a）参照）に対して、時短・確変用テーブル202 s d 2（図2015（b）参照）に代えて時短・確変用テーブル202 s d 2（図2035（b）参照）が設けられている点、残保留消化用テーブル202 s d 4を追加した点でのみ相違している。この時短・確変用テーブル202 s d 2の詳細について、図2035（b）を参照して説明する。

20

30

#### 【6 1 0 4】

図2035（b）は、時短・確変用テーブル202 s d 2の規定内容を示した図である。図2035（b）に示した通り、この時短・確変用テーブル202 s d 2のうち、第1特別図柄に対応する規定内容として、抽選結果によらず、変動種別カウンタC S 1が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が60秒間の変動パターン（長外れ、または長当たり）が対応付けて規定されている。

40

#### 【6 1 0 5】

また、第2特別図柄に対しては、当否判定結果（抽選結果）が「外れ」の場合に、変動種別カウンタC S 1の値が「0～183」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒間の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタC S 1の値が「184～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒間のスーパーリーチ各種が対応付けて規定されている。これに対し、当否判定結果（抽選結果）が「大当たり」の場合は、変動種別カウンタC S 1が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対

50

して、変動パターンとして変動時間が40秒間のスーパーリーチ各種が対応付けて規定されている。このため、本第2の変形例では、第2特別図柄の抽選結果が外れ（完全外れ又は小当たり）となる場合の平均の変動時間が12.25秒となり、1の外れ変動が開始されてから新たな変動表示が開始されるまでの期間の平均は、小当たり確率が49%であり、小当たり遊技に要する期間が2秒間であることを加味すると、約13.23秒間となる。このため、1分間あたりの小当たり当選回数が平均で約2.22回となり、小当たり1回あたりの獲得賞球数の平均が45個となるため、1分間に平均で約100個の賞球が払い出されることとなる。これに対して、本第2の変形例におけるパチンコ機10は、上述した第58制御例等のパチンコ機10と同様に、1分間で最大100個の遊技球を発射可能であるため、時短・確変用テーブル202sd2が参照される時短状態や確変状態では、右打ちを行い続けることにより、発射される遊技球の個数と払い出される賞球の個数とが略同一となる。よって、電動役物64aが設けられていない右側へと遊技球を発射しているにもかかわらず持ち球を減らさずに遊技を行うことができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【6106】

次に、図2035(c)を参照して、本第2の変形例における時短付与テーブル202skの詳細について説明する。この時短付与テーブル202skは、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機（当選した大当たりの種別）に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図2035(c)は、この時短付与テーブル202skの規定内容を示した図である。図2035(c)に示した通り、本第2の変形例における時短付与テーブル202skには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図2035(c)に示した通り、本第2の変形例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、特図1時短カウンタ203h1と、特図2時短カウンタ203h2と、の2つが設けられている。図2035(c)に示した通り、大当たり種別として「大当たりA61B」、「大当たりB61B」、「大当たりE61B」、および「大当たりF61B」に対しては、特図1時短カウンタ203h1の値「10」、および特図2時短カウンタ203h2の値「50」が対応付けて規定されている。このため、「大当たりA61B」、「大当たりB61B」、「大当たりE61B」、および「大当たりF61B」のいずれかに当選した場合は、第1特別図柄の抽選が10回行われるか、第2特別図柄の抽選が50回行われるまで継続する普通図柄の時短状態が設定される。なお、上述した通り、「大当たりA61B」、および「大当たりE61B」は確変大当たりであるため、普通図柄の時短状態が終了された後は有利な潜確状態へと移行する。これに対し、「大当たりB61B」、および「大当たりF61B」は通常大当たりであるため、普通図柄の時短状態が終了された後は不利な通常状態へと移行する。

20

30

#### 【6107】

また、図2035(c)に示した通り、大当たり種別として「大当たりC61B」に対しては、特図1時短カウンタ203h1の値、および特図2時短カウンタ203h2の値として、いずれも「0」が対応付けて規定されている。また、「大当たりC61B」は、確変大当たりであるため、大当たり終了後は最も有利な潜確状態に設定される。更に、図2035(c)に示した通り、大当たり種別として「大当たりD61B」に対しては、特図1時短カウンタ203h1の値、および特図2時短カウンタ203h2の値として、いずれも「65535」が対応付けて規定されている。また、「大当たりD61B」は、確変大当たりであるため、大当たり終了後は実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される。このように、本第2の変形例では、時短付与テーブル202skに対して、大当たり種別毎に設定すべき時短回数（特図1時短カウンタ203h1、および特図2時短カウンタ203h2のカウント値）を予め規定しておく構成としているので、大当たり種別に応じた時短回数を好適に設定することができる。次に、図2036を参照して、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjの詳細について説明する。図2036は、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjの規

40

50

定内容を示した図である。図 2 0 3 6 に示した通り、本第 2 の変形例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j は、前回の大当たり種別が「大当たり A 6 1 B」、「大当たり E 6 1 B」のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回未満、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回未満の範囲において時短・確変用テーブル 2 0 2 s d 2 (図 2 0 3 5 (b) 参照) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回未満、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回である場合 (または図示については省略したが、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回未満、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回である場合) において時短最終変動用テーブル 2 0 2 s d 3 (図 2 0 1 6 (a) 参照) が参照され、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 1 回以上の範囲において潜確用テーブル 2 0 2 s d 4 (図 2 0 1 6 (b) 参照) が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

#### 【 6 1 0 8 】

また、図 2 0 3 6 に示した通り、本第 2 の変形例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j には、前回の大当たり種別が「大当たり B 6 1 B」、「大当たり F 6 1 B」のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回未満、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回未満の範囲において時短・確変用テーブル 2 0 2 s d 2 (図 2 0 3 5 (b) 参照) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回未満、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回である場合 (または図示については省略したが、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回未満、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回である場合) において時短最終変動用テーブル 2 0 2 s d 3 (図 2 0 1 6 (a) 参照) が参照され、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 1 回以上の範囲において通常用テーブル 2 0 2 s d 1 が参照される変動パターンシナリオが規定されている。また、図 2 0 3 6 に示した通り、本第 2 の変形例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j には、前回の大当たり種別が「大当たり C 6 1 B」である場合の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、潜確用テーブル 2 0 2 s d 4 (図 2 0 1 6 (b) 参照) が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

#### 【 6 1 0 9 】

また、図 2 0 3 6 に示した通り、本第 2 の変形例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j には、前回の大当たり種別が「大当たり D 6 1 B」である場合の変動パターンシナリオとして、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回未満、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回未満の範囲において時短・確変用テーブル 2 0 2 s d 2 (図 2 0 3 5 (b) 参照) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回未満、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回である場合 (または図示については省略したが、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 0 回未満、第 1 特別図柄の抽選回数が 1 0 回である場合) において時短最終変動用テーブル 2 0 2 s d 3 (図 2 0 1 6 (a) 参照) が参照され、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 1 回以上の範囲において時短・確変用テーブル 2 0 2 s d 2 (図 2 0 3 5 (b) 参照) が参照され変動パターンシナリオが規定されている。更に、図 2 0 3 6 に示した通り、本第 2 の変形例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j には、パチンコ機 1 0 の初期化後の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル 2 0 2 s d 1 が参照される変動パターンシナリオが規定されている。この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j の規定内容により、大当たり A 6 1 B, B 6 1 B, D 6 1 B, E 6 1 B, F 6 1 B に対する変動パターンシナリオが、普通図柄の時短状態が終了するまで共通とすることができるので、普通図柄の時短状態が終了した後の遊技状態の推測をより困難とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 6 1 1 0 】

< 第 5 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2 0 3 7 および図 2 0 3 8 を参照して、本第 2 の変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 2 0 3 7 を参照して、本第 2 の変形例における普通図柄変動処理 (S 1 0 1 K) について説明する。この普通図柄変動処理 (S 1 0 1 K) は、上述した第 5 8 制御例 (および第 1 制御例)

における普通図柄変動処理（図４７参照）に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）と同様に、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普通図柄当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。この第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８１４、Ｓ８１７～Ｓ８１９、およびＳ８２２の各処理では、上述した第５８制御例（および第１制御例）における普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８０１～Ｓ８１４、Ｓ８１７～Ｓ８１９、およびＳ８２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２の変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｋ）では、Ｓ８１４の処理において、現在が普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ８０１Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理において、現在が普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態）ではないと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０．１秒に設定し（Ｓ８０２Ｋ）、本処理を終了する。即ち、本第２の変形例では、普通図柄の時短状態と、普通図柄の通常状態とで、普通図柄の変動時間がほぼ同等となるように構成している。

10

#### 【６１１１】

また、Ｓ８１９の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、普通図柄の時短状態であるか否かにかかわらず、電動役物の開放時間および回数を０．１秒間×１回に設定し（Ｓ８０３Ｋ）、処理をＳ８２２へと移行する。このように、本第２の変形例における普通図柄の時短状態では、普通図柄の通常状態に対して、普通図柄の変動時間が０．１秒間しか変わらない上に、普通図柄の当たりとなった場合の開放パターンが同一となるように構成されている。また、普通図柄の当たり確率についても、普通図柄の通常状態とほぼ同等となるように構成されているので、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態においてスルーゲート６７が設けられている盤面左側に対して遊技球を発射したとしても、電動役物６４ａが開放され難くなる。よって、時短状態や確変状態において、電動役物６４ａが設けられていない盤面右側へと遊技球を発射することにより遊技を進行させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図２０３８を参照して、第５８制御例の第２の変形例における大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）について説明をする。この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）は、上述した第５８制御例における大当たり終了処理（図２０２３参照）に代えて実行される処理であり、大当たり終了処理（図２０２３参照）と同様に、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。図２０３８は、この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）の内容を示したフローチャートである。

20

30

#### 【６１１２】

この大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）のうち、Ｙ２７０２Ｇ、Ｙ２７０１Ｋ、Ｙ２７０５Ｋ、Ｙ２７０６ＫおよびＹ２７０８Ｋの各処理では、それぞれ第５８制御例における大当たり終了処理（図２０２３参照）のＹ２７０２Ｇ、Ｙ２７０１Ｋ、Ｙ２７０５Ｋ、Ｙ２７０６ＫおよびＹ２７０８Ｋの各処理と同一の処理が実行される。また、第２の変形例における大当たり終了処理（Ｙ１９０３Ｋ）では、Ｙ２７０１Ｋの処理において、通常大当たりであると判別した場合（Ｙ２７０１Ｋ：Ｙｅｓ）、又は、Ｙ２７０２Ｇの処理を実行した後、時短付与テーブル２０２ｓｋから今回の大当たり種別に対応するカウンタ値を読み出し（Ｙ２７１１Ｋ）、読み出したカウンタ値を特図１時短カウンタ２０３ｈ１、特図２時短カウンタ２０３ｈ２にそれぞれ設定し（Ｙ２７１２Ｋ）、処理をＹ２７０５Ｋへと移行する。また、Ｙ２７０６Ｋの処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｓｊから今回の大当たりに応じた変動パターンシナリオを特定し（Ｙ２７１３Ｋ）、処理をＹ２７０８Ｋへと移行する。この大当たり終了処理（図２０３８参照）を

40

50



実行することにより、大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。このように、第 58 制御例における第 2 の変形例のパチンコ機 10 では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態においても、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が持ち球が減り難い（遊技球を発射し続けた場合に払い出される賞球の個数が多くなる）構成とされているので、普通図柄の時短状態において、普通図柄の通常状態よりも入球し易くなる第 1 入球口 64 への入球を狙う遊技方法（左打ち遊技）ではなく、第 1 入球口 64 へと入球し難い（つまり、普通図柄の時短状態による恩恵を受け難い）遊技方法で遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6113】

##### < 第 59 制御例 >

次に、図 2039 から図 2059 を参照して、第 59 制御例におけるパチンコ機 10 について説明する。上述した第 46 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第 2 特別図柄の抽選回数が異なる複数の遊技状態を設ける構成とした。つまり、比較的有利度合いが低い（第 2 特別図柄の抽選回数が 2 回の）第 1 遊技状態（時短状態 A）と、比較的有利度合いが高い（実質的に次の大当たりまで継続する）第 2 遊技状態（時短状態 C）と、これらの間の有利度合い（第 2 特別図柄の抽選回数が 4 回）の第 3 遊技状態（時短状態 B）と、を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される第 2 遊技状態（時短状態 C）に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の

大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（MAX ボーナスモード）を形成する構成とした。また、上述した第 46 制御例では、時短状態 C において、特定の種別の小当たりに当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たりに当選した場合は、V 入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ 203 kb のカウンタ値）を初期値である 3 にリセットする構成としている。これにより、時短状態 C と、第 2 特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たりに当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たりに当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現する構成としていた。

#### 【6114】

これに加えて本第 59 制御例のパチンコ機 10 では、時短状態において時短回数（特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第 2 特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第 1 タイミングと、その第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値）を減算する構成とし、第 1 タイミングで時短回数（特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値）が減算された場合は、第 2 タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第 59 制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れ A と、外れ B と、の 2 種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れ A が決定された場合には、変動停止タイミング（第 1 タイミング）で時短回数（特図 2 カウンタ 203 t のカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れ B が決定された場合には、外れ B を示す変動表示の開始タイミング（第 2 タイミング）で時短回数（

10

20

30

40

50



特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値) が減算されるように構成している。これにより、残時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値) が 1 の状態 ( 即ち、時短最終変動) で外れ A が決定された場合は、変動表示の終了まで特図 2 カウンタ 2 0 3 t が減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第 4 終了条件 ( 第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件) が成立するまで第 2 特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値) が 1 の状態 ( 即ち、時短最終変動) で外れ B が決定された場合は、変動開始時に特図 2 カウンタ 2 0 3 t が減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第 2 特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第 2 特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第 5 9 制御例では、時短最終変動において特図 2 カウンタ 2 0 3 t の減算タイミングが第 1 タイミング ( 変動停止タイミング) に設定される場合よりも、第 2 タイミング ( 変動開始タイミング) に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第 2 特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い ( 有利な第 2 特別図柄の抽選の実質的な実行回数) を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

10

#### 【 6 1 1 5 】

この第 5 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 4 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、主制御装置 1 1 0 における R O M 2 0 2 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 4 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 4 6 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図 2 0 3 9 から図 2 0 4 3 を参照して、本第 5 9 制御例における特徴的な演出について説明する。ここで、上述した通り、本第 5 9 制御例では、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、残時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値) を更新するタイミングとして、第 1 タイミング ( 変動停止時) と第 2 タイミング ( 変動開始時) との 2 種類のタイミングを少なくとも設ける構成としており、時短状態における最終変動で第 1 タイミングが設定された場合は、最終変動に係る変動表示中も時短状態が継続することにより追加で第 2 特別図柄の保留球を貯めることができる一方で、第 2 タイミングが設定された場合は、最終変動の開始と同時に時短状態が終了されることで第 2 特別図柄の保留球を貯めることが不可能となるため、残時短回数の更新タイミングによって有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選回数が可変する構成としている。図 2 0 3 9 から図 2 0 4 3 は、この時短最終変動において設定されるタイミング ( 換言すれば、最終変動の開始後に実行され得る第 2 特別図柄の抽選回数) を示唆する演出を示している。

20

30

#### 【 6 1 1 6 】

まず、図 2 0 3 9 ( a ) を参照して、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった ( 初当たり) に当選した) 後において高い割合 ( 9 5 % の割合) で設定される時短状態 A ( チャンスモード) における演出態様について説明する。本第 5 9 制御例におけるチャンスモードは、上述した第 4 6 制御例におけるチャンスモードと同様に、時短終了条件として、第 1 終了条件 ( 第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件) が 1 0 回に設定され、第 2 終了条件 ( 小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件) が 1 回に設定され、第 3 終了条件 ( 第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件) が 1 回に設定され、第 4 終了条件 ( 時短最終変動の実行中に第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件) が 1 個に設定される時短状態

40

50

として構成される。一方、上述した通り、本第 5 9 制御例では、時短回数の更新タイミングとして第 2 タイミング（変動開始タイミング）が設定されてしまうと、変動開始と同時に特図 2 カウンタ 2 0 3 t が 0 になって時短終了条件が成立してしまい、追加で第 2 特別図柄の保留球を貯める機会を与えられることなく、時短状態 A（チャンスモード）が終了されてしまう。言い換えれば、時短状態 A において時短回数の更新タイミングが第 1 タイミング（変動停止時）に設定されると、時短最終変動の間に追加で 1 個の第 2 特別図柄の保留球を獲得するまで時短状態が継続し得るため、第 2 特別図柄の抽選を 2 回実行可能となる一方で、時短回数の更新タイミングが第 2 タイミング（変動開始時）に設定されてしまうと、当該変動開始と同時に時短状態が終了されることで第 2 特別図柄の抽選が 1 回しか実行できなくなってしまう。このため、第 1 タイミングが設定されるか、第 2 タイミングが設定されるかによって大当たり期待度が略 2 倍変わってしまうこととなる。

10

#### 【6 1 1 7】

図 2 0 3 9（a）に示した通り、初当たり後に時短状態 A に移行すると、主表示領域 D m において、冒険者のキャラクタ 8 1 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域 D m における上方に形成される横長略長方形形状の表示領域 H R 1 0 に対して、「右打ちで攻撃方法を決める！！」という文字が表示される。また、主表示領域 D m における左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域 D m 4 が形成され、主表示領域 D m の中央付近（冒険者のキャラクタ 8 1 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 との中間位置付近）には、「連撃」の文字が付された横長略長方形形状の連撃アイコン C I と、「一撃」の文字が付された横長略長方形形状の一撃アイコン S I と、が上下に形成される。また、連撃アイコン C I および一撃アイコン S I の正面視左側には、連撃アイコン C I の左側と一撃アイコン S I の左側とに高速で上下移動する右向きの矢印を模した矢印画像 Y G が表示される。更に、副表示領域 D s には、「連撃 スピード重視の連続攻撃！」という文字、および「一撃 威力重視の単発攻撃！」という文字が上下に表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対する攻撃方法を決定することができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、連撃の攻撃方法が選択された場合は、怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対する攻撃回数が多くなる一方で、一撃の攻撃方法が選択された場合は、怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対する攻撃回数は少ないものの、威力が高い攻撃を加えることができるということを遊技者に対して認識させることができる。つまり、連撃の攻撃が行われた場合は、1 回の大当たり期待度は低いですが攻撃回数が増加することによりカバーするタイプの攻撃方法であり、一撃の攻撃が行われた場合は、1 回の大当たり期待度が高いが攻撃のチャンスが 1 回のみであるということを経験者に対して直感的に理解させることができる。以降、説明の簡略化のため、このチャンスモード（時短状態 A）に移行した後で実行される、攻撃方法を選択する演出のことを、攻撃方法選択演出と称する。

20

30

#### 【6 1 1 8】

攻撃方法選択演出において実際に攻撃方法が選択されるのは、図 2 0 3 9（b）に示した通り、時短状態 A（チャンスモード）において第 2 入球口 6 4 0 に対する最初の始動入賞を検出したタイミングで、当該始動入賞に基づく抽選結果を加味して決定される。図 2 0 3 9（b）は、第 2 特別図柄の最初の始動入賞を検出したタイミングで「一撃」の攻撃方法が選択された場合を例示した図である。図 2 0 3 9（b）に示した通り、「一撃」の攻撃方法が選択される場合は、矢印画像 Y G が一撃アイコン S I の左側において停止すると共に、連撃アイコン C I がグレーがかった見た目（消灯した）に設定され、一撃アイコン S I が発光した見た目に設定される。これらの表示内容により、攻撃方法として「一撃」が選択されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図示については省略したが、一撃アイコン S I が選択された後は、比較的大当たり（または実質的に大当たりが確定する小当たり）となる期待度が高くなる「残撃」によって怪獣のキャラクタ 8 2 1 を一撃で倒そうと試みる演出が実行される。怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒すことができれば大当たりで当選することが報知され、倒すことができなければ時短状態 A（チャンスモード）が終了されて不利な通常状態へと移行することが報知される。

40

50

## 【 6 1 1 9 】

なお、連撃の攻撃方法は、時短回数の更新タイミングとして第 1 タイミング（変動停止タイミング）が設定された場合に選択される演出であり、一撃の攻撃方法は、時短回数の更新タイミングとして第 2 タイミング（変動開始タイミング）が設定された場合に選択される演出である。ここで、本第 5 9 制御例では、第 2 特別図柄の抽選結果が外れとなった場合、および小当たりとなった場合に、残時短回数の更新タイミングとして第 1 タイミングと第 2 タイミングとのどちらも設定され得るように構成している。更に、第 2 特別図柄の保留が貯め難い第 2 タイミング（変動開始タイミング）は、外れよりも小当たり当選時に設定され易く構成されている。逆に言えば、第 2 特別図柄の保留球が貯め易い第 1 タイミング（変動停止タイミング）は、小当たり当選時よりも外れの場合に設定され易く構成されている。このため、第 1 タイミングに対応する「連撃」の攻撃方法が選択された場合には、時短最終変動の抽選結果が外れである可能性が高くなる一方で、第 2 タイミングに対応する「一撃」の攻撃方法が選択された場合には、時短最終変動の抽選結果が実質的に大当たりが確定する小当たりである可能性が高くなる。つまり、「連撃」が選択された場合は、実行中の変動表示の期待度が低くなるため、変動表示中に追加で獲得できる第 2 特別図柄の保留球に対してより強く期待させる遊技性となる一方で、「一撃」が選択された場合は、実行中の変動表示の期待度が高くなるため、保留球を追加で獲得できなくとも、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することが可能な遊技性となる。よって、選択される攻撃方法に応じて異なる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

## 【 6 1 2 0 】

図 2 0 4 0（a）は、攻撃方法選択演出において「連撃」の攻撃方法が選択された場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。図 2 0 4 0（a）に示した通り、「連撃」の攻撃方法が選択される場合は、矢印画像 Y G が連撃アイコン S C の左側において停止すると共に、一撃アイコン S I がグレーがかった見た目（消灯した）に設定され、連撃アイコン C I が発光した見た目に設定される。これらの表示内容により、攻撃方法として「連撃」が選択されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。更に、連撃アイコン C I が選択されたことに伴って、主表示領域 D m の左下に対して、攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域 A I 1，A I 2 の 2 つの表示領域が形成されると共に、1 回目の攻撃内容を示す攻撃アイコン表示領域 A I 1 に対して、初回の第 2 特別図柄の始動入賞の先読み結果に応じたアイコン（攻撃内容）が表示される。図 2 0 4 0（a）の例では、比較的期待度が低い「蹴り」の攻撃内容が表示された場合を例示している。これらの表示内容により、攻撃アイコン表示領域の個数（2 個）分の攻撃を連続して怪獣のキャラクタ 8 2 1 に加えることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

30

## 【 6 1 2 1 】

連撃アイコン C I が選択された後は、図 2 0 4 0（b）に示した通り、冒険者のキャラクタ 8 1 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 との間にタイムゲージ g a 3 が表示される。このタイムゲージ g a 3 は、第 2 特別図柄の変動開始時に残時間表示 g a 3 a がタイムゲージ g a 3 の全体を占める状態にて表示され、時間の経過に応じて残時間表示 g a 3 a の右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示 g a 3 b の面積が大きくなるように構成されており、第 2 特別図柄の変動表示が開始されてから 1 0 秒が経過した時点で残時間表示 g a 3 a の右端がタイムゲージ g a 3 の左端に到達して残時間表示 g a 3 a の面積が 0 になると共に、タイムゲージ g a 3 の全体を経過時間表示 g a 3 b が占める表示態様となるように構成されている。この間に第 2 特別図柄の始動入賞を検出した場合は、攻撃アイコン表示領域 A I 2 に対して、検出した始動入賞に基づく先読み結果に応じた攻撃内容（アイコン）が表示される。タイムゲージ g a 3 が 0 になった時点で、怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃アイコン表示領域 A I 1，A I 2 の 2 つの表示領域のそれぞれに表示された攻撃方法で攻撃を行う演出が開始される。このように、本第 5 9 制御例における時短状態 A（チャンスモード）では、時短状態における最初（且つ、最後の）変

40

50

動表示が開始されるタイミングで、時短回数の減算が第1タイミングで実行されるか第2タイミングで実行されるかに少なくとも基づいて、攻撃方法を選択する演出を実行する構成としている。これにより、選択された攻撃方法によって、時短回数の更新（減算）タイミングを遊技者に対して示唆することができる。言い換えれば、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯め易さを遊技者に対して示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6122】

次に、図2041、および図2042を参照して、時短状態B（時短モード）における演出態様について説明する。ここで、本第59制御例における時短状態B（時短モード）は、上述した第38制御例や第46制御例における時短モードと異なり、時短状態が設定された後で実行された第2特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第3終了条件）が2回に設定されるように構成されていると共に、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第2特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第4終了条件）が65535個に設定されるように構成されている。つまり、時短モードの時短最終変動において、第4終了条件によって時短状態が終了される可能性が実質的に0となるように時短終了条件を設定している。これにより、時短モードにおける時短最終変動で時短回数の更新タイミングが第1タイミングに設定された場合は、当該時短最終変動中に第2特別図柄の保留球を上限（4個）まで容易に貯めることができるため、時短回数内で実行可能な2回の第2特別図柄の抽選と、時短最終変動において貯めることが可能な4個の第2特別図柄の保留球とで、有利度合いが高い（実質的に約1/3の確率で大当たりとなる）第2特別図柄の抽選を合計で6回行わせることができる。一方で、時短最終変動で時短回数の更新タイミングが第2タイミングに設定された場合は、時短最終変動の開始と同時に時短状態が終了されてしまい、時短最終変動の間に第2特別図柄の保留球を貯めることが困難となることにより、時短回数内で実行可能な2回の第2特別図柄の抽選と、時短回数内における初回の変動表示中に貯まった保留球のうち時短最終変動に対応する保留球以外の保留球（最大3個）とで、有利度合いが高い第2特別図柄の抽選を合計で最大5回行わせることができる。このため、時短モードにおいても、時短最終変動における時短回数の更新タイミングが第1タイミングであるか第2タイミングであるかに応じて、有利度合いが変化する遊技性を実現することができる。

#### 【6123】

まず、図2041（a）を参照して、時短モードにおける時短最終変動の1回前の変動表示の実行中における演出態様について説明する。図2041（a）は、時短最終変動の1回前の変動表示の実行中における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図2041（a）に示した通り、本第59制御例では、時短最終変動の1回前の変動から、第2特別図柄の保留球を貯めるために右打ちを行うことを遊技者に対して促す演出が実行される。具体的には、図2041（a）に示した通り、時短最終変動の1回前の変動表示が実行されると、主表示領域Dmにおける中央上部に対して、「NEXT 連撃チャンス！！」という文字が付された横長略長方形形状の表示領域HR10が形成される。また、冒険者のキャラクタ811と怪獣のキャラクタ821との間に、残時間表示ga3aの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ga3bの面積が大きくなるタイムゲージga3が出現する。また、主表示領域Dmの左側に対して、攻撃アイコン表示領域AI1～AI4が表示される。なお、獲得済みの第2特別図柄の保留球に対応する表示領域には、「？」の文字が付された？アイコンが表示される一方で、未獲得の第2特別図柄の保留球に対応する表示領域は、半透明の点滅表示に設定される。図2041（a）では、時短最終変動の1回前の変動表示中に2個目の第2特別図柄の保留球を獲得した状況を例示しており、1個目および2個目の第2特別図柄の保留球に対応する攻撃アイコン表示領域AI1、AI2の2つに対して、保留球を獲得済みであることを示すための？アイコンが表示されている一方で、3個目および4個目の第2特別図柄の保留球に対応する攻撃アイコン表示領域AI3、AI4の2つについては、保留球を未獲得であることを示すための半透明の点滅表示に設定されている。更に、副表示領域Dsに

対して、「右打ちで攻撃アイコンを獲得するんだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、タイムゲージ g a 3 が示す残時間が残っているうちに右打ちにより第 2 特別図柄の保留球を貯めて攻撃アイコン表示領域 A I 1 ~ A I 4 の全てに対して ? アイコンを表示させることを目指させることができる。

#### 【 6 1 2 4 】

図 2 0 4 1 ( b ) は、時短モードにおける最終変動の 1 回前の変動表示において、攻撃アイコン表示領域 A I 1 ~ A I 4 に対して ? アイコンが表示された（即ち、第 2 特別図柄の保留球が上限個数まで貯まった）後で実行される攻撃回数上乗せ演出について説明する。本第 5 9 制御例では、時短モードの最終変動の 1 回前の変動表示中に保留球が上限まで貯まった場合に、時短最終変動に対応する保留球の先読み結果から、時短最終変動において設定される時短回数の更新タイミングが第 1 タイミング（変動停止タイミング）であるか第 2 タイミング（変動開始タイミング）であるかを判別し、時短最終変動において追加で保留球を貯めることが可能な第 1 タイミングが設定されると判別した場合は、現在獲得済みの保留球に加えて、時短最終変動において追加で第 2 特別図柄の保留球を獲得することができることを遊技者に対して報知する演出（攻撃回数上乗せ演出）を実行する構成としている。図 2 0 4 1 ( b ) は、この攻撃回数上乗せ演出の実行中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。図 2 0 4 1 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の保留球が上限個数まで貯まってタイムゲージ g a 3 に対して「準備完了」という文字が表示され、攻撃回数上乗せ演出が実行されると、攻撃アイコン表示領域 A I 4 の直上に対して、新たな攻撃アイコン表示領域 A I 5 が半透明の点滅表示（即ち、遊技者に対して攻撃回数が確定していないことを示唆可能な表示態様）にて表示される。また、副表示領域 D s に対して、「右打ちで攻撃回数を上乗せするんだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより、最終変動において怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃を行う回数が更に上乗せされる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【 6 1 2 5 】

図 2 0 4 2 ( a ) は、攻撃回数上乗せ演出において攻撃回数の上乗せに成功した場合の表示態様の一例を示した図である。図 2 0 4 2 ( a ) に示した通り、攻撃回数上乗せ演出の実行中に第 2 入球口 6 4 0 への入球（オーバー入賞）を検出し、当該オーバー入賞を契機とする判別で上乗せを実行すると判別された場合は、半透明の点滅表示に設定されていた攻撃アイコン表示領域 A I 5 が空欄の実線の表示に切り替えられる。また、副表示領域 D s に対して、「上乗せ成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短最終変動が開始された後で怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃を行う機会が増加して大当たりとなる可能性が高くなったということを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、攻撃回数上乗せ演出では、時短最終変動の時短回数の更新タイミングが第 1 タイミング（変動停止タイミング）であり、時短最終変動で追加で保留球を獲得する機会が与えられる場合（即ち、時間的に最も古い第 2 特別図柄の保留球の先読み結果が外れ B、小当たり C 6 2、および小当たり D 6 2 のいずれかである場合）は、第 2 入球口 6 4 0 への入賞を検出する毎に、1 / 3 の抽選確率で、上乗せに成功する演出態様を設定するか否かの抽選が実行される。なお、遊技者が右打ちを行わないか、1 / 3 の抽選を外し続けることで変動停止の 1 秒前まで上乗せに成功する演出態様が設定されなかった場合は、変動停止の 1 秒前の時点で強制的に上乗せに成功する演出態様が実行される。一方、時短最終変動の時短回数の更新タイミングが第 2 タイミング（変動開始タイミング）であり、時短最終変動で追加で保留球を獲得する機会が与えられない場合（即ち、時間的に最も古い第 2 特別図柄の保留球の先読み結果が大当たり、外れ A、小当たり A 6 2、および小当たり B 6 2 のいずれかである場合）は、第 2 入球口 6 4 0 への入賞を検出したとしても、上乗せに成功する演出態様が設定されることはない。この場合、変動停止の 1 秒前に攻撃アイコン表示領域 A I 5 が消滅する演出が実行され、攻撃回数（残りの第 2 特別図柄の抽選回数）が 4 回で確定したということが遊技者に対して報知される。

10

20

30

40

50

## 【 6 1 2 6 】

図 2 0 4 2 ( b ) は、時短モードの時短最終変動の開始時における演出態様の一例を示した図である。図 2 0 4 2 ( b ) は、時短最終変動の 1 回前の変動表示中に攻撃回数の上乗せに成功していた状況下で時短最終変動が開始された場合の演出態様を例示している。図 2 0 4 2 ( b ) に示した通り、時短モードにおける時短最終変動が開始されると、攻撃アイコン表示領域 A I 1 ~ A I 4 に表示されていた ? アイコンが、攻撃種別を示すアイコン ( 実行中の変動表示および第 2 特別図柄の保留球の抽選結果に対応する種別のアイコン ) に変化する演出が実行される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ!!」という文字が表示されると共に、冒険者のキャラクタ 8 1 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 との間に、残時間表示 g a 3 a の右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示 g a 3 b の面積が大きくなるタイムゲージ g a 3 が出現する。更に、副表示領域 D s に対して、「攻撃がヒットすればボーナス! ? 的を倒せばループボーナス! ? ?」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、攻撃種別を確認させて大当たりおよびループボーナスに当選する期待度を推測させることができると共に、右打ちによって攻撃アイコンを追加で獲得させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、時短最終変動の 1 回前の変動表示において攻撃回数の上乗せが行われなかった ( 即ち、時短最終変動が外れ B、小当たり C 6 2、および小当たり D 6 2 のいずれかである ) 場合は、表示領域 H R 1 0 やタイムゲージ g a 3 が表示されず、そのまま怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃を行う演出に移行する。

10

20

## 【 6 1 2 7 】

次に、図 2 0 4 3 を参照して、本第 5 9 制御例における時短状態 C について説明する。ここで、本第 5 9 制御例における時短状態 C は、上述した第 4 6 制御例や第 3 8 制御例における M A X ボーナスモードに相当する遊技状態であるが、本第 5 9 制御例では、必ずしも 4 回の大当たりが確定するわけではない。即ち、時短状態 C において特定の小当たりに当選すると、時短リミット回数に未到達であっても大当たり終了後の状態が強制的に時短モード ( 時短状態 B ) に設定される構成としている。言い換えれば、本第 5 9 制御例における時短状態 C は、時短リミット回数に到達するか、又は特定の小当たり ( 小当たり D 6 2 ) に当選するまで大当たりと時短状態 C とが繰り返される ( ループする ) 遊技状態として構成される。以降の説明では、本第 5 9 制御例における時短状態 C のことを、ループモードと称することとする。図 2 0 4 3 は、本第 5 9 制御例において、ループモード ( 時短状態 C ) への突入が確定した場合の演出態様の一例を示した図である。図 2 0 4 3 ( a ) に示した通り、ループモード ( 時短状態 C ) に対応する小当たり ( 小当たり A 6 2、C 6 2 のいずれか ) に当選するか、大当たり ( 1 種当たり ) に当選した場合は、主表示領域 D m において、怪獣のキャラクタ 8 2 1 を冒険者のキャラクタ 8 1 1 が撃破する演出が実行されると共に、「7」の数字を模した第 3 図柄が揃う演出が実行される。また、副表示領域 D s において、「ループボーナス確定!! 最低保障 1 2 0 0 p t !!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してループボーナスに当選したということ、およびループボーナスが終了するまでに最低でも 1 2 0 0 個の賞球の払い出しを受けることができるということを容易に理解させることができる。なお、1 2 0 0 個とは、2 回の大当たりにおいて払い出される賞球数の下限値である。上述した通り、時短状態 C ( ループボーナスモード ) に移行すると、実質的に次の大当たりまで時短状態が継続するため、少なくとも 2 回の大当たり当選が確定する上に、2 回の大当たりが終了した後も、時短状態 C と大当たりとが繰り返される可能性がある極めて有利な遊技状態を形成する。よって、ループボーナスが報知された場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

30

40

## 【 6 1 2 8 】

次に、図 2 0 4 3 ( b ) を参照して、時短状態 C ( ループボーナスモード ) における演出態様について説明する。ここで、時短状態 C では、上述した第 4 6 制御例や第 3 8 制御例と同様に、疑似的に前回の当たりが継続しているかのように見せる演出 ( 疑似インタ

50

ーバル演出)を実行する構成とすることにより、複数の大当たりをラウンド数の多い1の大当たり遊技に見せる特殊な演出動作を実現している。以降、第46制御例や第38制御例における疑似インターバル演出と異なる点について説明する。

#### 【6129】

図2043(b)は、本第59制御例における時短状態C(ループボーナスモード)で実行される疑似インターバル演出の演出態様の一例を示した図である。図2043(b)に示した通り、本第59制御例では、疑似インターバル演出の実行中に、主表示領域Dmにおける右下部分に、縦長略長方形形状の表示領域HR31が形成され、当該表示領域HR31に対して、25%、50%、75%、および100%の4つの目盛りが付された継続メーターKMが表示される。また、副表示領域Dsに対して、「右打ちで継続メーターを100%に維持しろ!」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで継続メーターのメーター量が上昇するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この継続メーターのメーター量は、第2特別図柄の保留球数に連動して増減する。即ち、第2特別図柄の保留球数が0であれば、メーター量が0%となり、1個であれば、メーター量が25%となり、2個であれば、メーター量が50%となり、3個であれば、メーター量が75%となり、4個であれば、メーター量が100%となる。時短状態Cにおいて、継続メーターによって第2特別図柄の保留球を上限(4個)に維持するように遊技者に対して促す構成とすることにより、時短状態Cにおいて保留球数が少ない状態で大当たりに当選してしまうことを抑制することができる。即ち、大当たりの開始時に第2特別図柄の保留球が上限個数まで貯まっていないと、大当たりが終了するまでの間に第2特別図柄の保留球を獲得する機会がないため、当該大当たりで時短リミット回数に到達していた場合、大当たり終了後の通常状態Bにおいて実行させることができる第2特別図柄の抽選回数が少なくなってしまう不利な状況となってしまう。そこで、本第59制御例では、時短状態Cにおいて、継続メーターを表示させることで第2特別図柄の保留球を上限個数に維持させ易く構成した。これにより、大当たりの開始時に第2特別図柄の保留球数を上限個数にさせ易くすることができるので、通常状態Bにおける第2特別図柄の抽選回数が減ってしまい、遊技者に対して不利益が生じてしまうことを抑制することができる。

#### 【6130】

次に、図2044を参照して、本第59制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図2044に示した通り、本第59制御例では、主として5種類の状態(モード)が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態(普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し)に設定され、左打ちにより第1特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態(第2特別図柄の抽選を実行不可能(困難)な状態)である通常状態A(通常モード)と、普通図柄の時短状態(普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り)に設定され、右打ちにより第2特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である時短状態A(チャンスモード)、時短状態B(時短モード)、および時短状態C(ループボーナスモード)と、普通図柄の通常状態(普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し)に設定され、第2特別図柄の保留球が1以上存在することにより第2特別図柄の抽選が優先的に実行される状態である通常状態B(引き戻しモード)と、が少なくとも設けられている。

#### 【6131】

ここで、時短状態A~Cは、互いに異なる時短終了条件が設定される点で相違しており、第2入球口640への入球し易さについては共通となっている。より具体的には、時短状態Aでは、特別図柄の変動表示が合計10回実行されることで第1終了条件が成立し、小当たり遊技が1回実行されることで第2終了条件が成立し、第2特別図柄の変動表示が1回実行されることで第3終了条件が成立し、時短最終変動において第2特別図柄の保留球が1個以上貯まることで第4終了条件が成立する。このため、時短状態Aにおいて演出による示唆に従って右打ちを行い続けた場合、1回目の第2入球口640への入球に基づいて第2特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動にお

10

20

30

40

50



る時短回数の更新タイミングとして第1タイミング(変動停止タイミング)が設定された場合は、時短最終変動の間に再度第2入球口640へと遊技球が入球することで第2特別図柄の保留球が1個となって時短状態が終了されるように構成されている。一方で、時短最終変動における時短回数の更新タイミングとして第2タイミング(変動開始タイミング)が設定された場合は、時短最終変動の開始と同時に時短状態が終了されるため、時短最終変動の1回のみ、第2特別図柄の抽選が実行されることとなる。換言すれば、チャンスモード(時短状態A)に移行した場合、1回または2回の第2特別図柄の抽選を実行させる機会が与えられる。

#### 【6132】

また、時短状態Bは、第1および第2終了条件については時短状態Aと共通である一方で、第3終了条件が2回、第4終了条件が65535個に設定されている点で時短状態Aと相違している。このため、時短状態Bにおいて右打ちを行い続けた場合、1回目の第2入球口640への入球に基づいて第2特別図柄の抽選が実行されて1回目の変動表示が開始され、当該1回目の変動表示の間に第2特別図柄の保留球を上限個数(4個)まで貯めた状態で2回目の変動表示を開始させることができる。この2回目の変動表示(即ち時短最終変動)において時短回数の更新タイミングが第1タイミング(変動停止タイミング)に設定された場合は、追加で1個の保留球を獲得する機会を得られる一方で、第2タイミング(変動開始タイミング)に設定された場合は、時短最終変動中に第2特別図柄の保留球を獲得することが不可能となる。これにより、時短状態Bへと移行した場合は、有利な第2特別図柄の抽選の機会を合計5回、または6回得ることができる。更に、時短状態Cでは、特別図柄の変動表示が合計100回実行されることで第1終了条件が成立し、小当たり遊技が1回実行されることで第2終了条件が成立し、第2特別図柄の変動表示が100回実行されることで第3終了条件が成立し、時短最終変動において第2特別図柄の保留球が65535個以上貯まることで第4終了条件が成立する。即ち、大当たりにも小当たりにも当選しない場合、特別図柄の抽選が100回実行されるまで時短状態が継続するように構成されている。ここで、本第59制御例では、第2特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりにも当選する確率が約1/3に設定されているため、100回の特別図柄の抽選に渡って大当たりにも小当たりにも当選しないという事象は、ほぼ起きることがない極めて低い確率(約2/3の100乗)となる。よって、時短状態Cは、実質的に次回の大当たりが確定するまで継続する時短状態という位置づけである。

#### 【6133】

まず、図2044の上段を参照して、通常状態A(通常モード)から他の状態への移行方法について説明する。図2044の上段に示した通り、通常状態A(通常モード)から他の状態には、大当たりにも当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図2044に示した通り、通常状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で約1/320の確率で当選する大当たりとなり、95%の割合で決定される大当たりB62が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Aに設定される。一方、通常状態Aにおいて大当たりにも当選した場合に5%の割合で決定される大当たりA62が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。上述した通り、時短状態Aよりも時短状態Bの方が、有利な(実質的な大当たり確率が第1特別図柄の抽選よりも高い)第2特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態Aにおいて大当たりにも当選した場合は、大当たり種別が大当たりA62であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6134】

次に、図2044の中段左側を参照して、時短状態A(チャンスモード)から他の状態への移行方法について説明する。図2044の中段左側に示した通り、時短状態A(チャンスモード)から他の状態へは、大当たりにも当選した場合、小当たりにも当選した場合、および第2特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図2044の中段左側に示した通り、時短状態Aにおいて特別図柄の抽選で大当たりにも当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定



される。また、図 2 0 4 4 の中段左側に示した通り、時短状態 A において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 6 2 , C 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり A 6 2 , C 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 ( 図 7 8 1 参照 ) を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。一方、小当たり当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 6 2 , D 6 2 のいずれかとなった場合は、当該小当たり B 6 2 , D 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。上述した通り、時短状態 C は、実質的に次回の大当たりまで継続する有利な遊技状態である一方で、時短状態 B は、有利な第 2 特別図柄の抽選機会が最大で 6 回のみ与えられる遊技状態である。つまり、時短状態 B よりも時短状態 C の方が有利であるため、時短状態 A において小当たり当選した場合に、小当たり A 6 2 , C 6 2 のいずれかに当選して時短状態 C が設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態 A において獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。よって、1 回若しくは 2 回の第 2 特別図柄の抽選機会の間に約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たり当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、厳密には、時短状態 A において 1 個目の第 2 特別図柄の保留球を獲得した時点で通常状態に移行しているが、図 2 0 4 4 では、時短状態 A に移行してから第 2 特別図柄の保留球を全て消化しきるまでの間を時短状態 A と呼称している。

10

20

#### 【 6 1 3 5 】

次に、図 2 0 4 4 の中段右側を参照して、時短状態 B ( 時短モード ) から他の状態への移行方法について説明する。図 2 0 4 4 の中段右側に示した通り、時短状態 B ( 時短モード ) から他の状態へは、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合、および第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 2 0 4 4 の中段右側に示した通り、時短状態 B において特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 2 0 4 4 の中段右側に示した通り、時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 6 2 , C 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり A 6 2 , C 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、時短状態 B において獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。これらに対し、小当たり当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 6 2 , D 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり B 6 2 , D 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 B に設定される ( 時短状態 B をループする ) 。これらにより、時短状態 B においては、時短状態 A と同様に、時短状態の間に獲得した第 2 特別図柄の保留球で約 1 / 3 の確率の小当たり又は大当たり当選することを強く願うと共に、小当たり当選した場合は、より有利な時短状態 C に設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

#### 【 6 1 3 6 】

次に、図 2 0 4 4 の下から 2 段目を参照して、時短状態 C ( ループボーナスモード ) から他の状態への移行方法について説明する。図 2 0 4 4 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C ( ループボーナスモード ) から他の状態へは、小当たり当選した場合、および時短リミット回数に到達した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 2 0 4 4 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C において約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たり当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態 B に設定される。また、時短状態 C において小当たり当選し、当選した小当たり種別が小当たり D 6 2 であった場合は、当該小当たり D 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たり

50

に当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。これに対して、図 2044 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C において約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達であり、且つ、小当たり D 6 2 でもない場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 C に設定される（時短状態をループする）。このため、一旦時短状態 C へと移行すると、時短リミット回数に到達するか、小当たり D 6 2 に当選するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。

#### 【 6 1 3 7 】

次に、図 2044 の下段を参照して、通常状態 B（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図 2044 の下段に示した通り、通常状態 B（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態 C の間に保留されていた第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 2044 の下段に示した通り、通常状態 B において特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 2044 の下段に示した通り、通常状態 B において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 6 2 , C 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり A 6 2 , C 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 6 2 , D 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり B 6 2 , D 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。上述した通り、時短状態 B よりも時短状態 C の方が有利であるため、通常状態 B において小当たりに当選した場合に、小当たり A 6 2 , C 6 2 に当選して時短状態 C が設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態 B において第 2 特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。

#### 【 6 1 3 8 】

このように、本第 5 9 制御例では、時短状態 A、時短状態 B、および通常状態 B において、約 1 / 3 という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たり A 6 2 , C 6 2 に決定されるか、小当たり B 6 2 , D 6 2 に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たり A 6 2 , C 6 2 に当選して時短状態 C へと移行し、複数回の大当たりに当選する有利な状態を形成するのか、小当たり B 6 2 , D 6 2 に当選して時短状態 B へと移行するのかにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 6 1 3 9 】

< 第 5 9 制御例における電氣的構成 >

次に、図 2045 ( a ) を参照して、本第 5 9 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 2045 ( a ) は、本第 5 9 制御例における ROM 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 2045 ( a ) に示した通り、本第 5 9 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 4 6 制御例における ROM 2 0 2 の構成（図 1 2 6 7 ( a ) 参照）に対して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b H に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 t b が設けられている点、時短付与テーブル 2 0 2 e H に代えて時短付与テーブル 2 0 2 t e が設けられている点、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f H に代えて小当たり種別選択テーブル 2 0 2 t f が設けられている点、および外れ種別選択テーブル 2 0 2 H a に代えて外れ種別選択テーブル 2 0 2 t H a が設けられている点で相違している。その他の構成については上述した第 4 6 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 6 1 4 0 】

まず、図 2045 (b) を参照して、本第 59 制御例における大当たり種別選択テーブル 202tb の詳細について説明する。図 2045 (b) は、この大当たり種別選択テーブル 202tb の規定内容を示した図である。図 2045 (b) に示した通り、本第 59 制御例における大当たり種別選択テーブル 202tb には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、大当たり A 6 2、および大当たり B 6 2 の 2 種類が規定されており、第 2 特別図柄の大当たり種別として大当たり C 6 2 の 1 種類が規定されている。図 2045 (b) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 4」の範囲に対して、「大当たり A 6 2」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 ~ 99」の範囲に対して、「大当たり B 6 2」が対応付けて規定されている。「大当たり A 6 2」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B (第 2 特別図柄の抽選機会が最大で 5 回与えられる時短状態) に設定される大当たり種別である。また、「大当たり B 6 2」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 A (第 2 特別図柄の抽選機会が最大で 2 回与えられる時短状態) に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たり A 6 2」と「大当たり B 6 2」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たり A 6 2」の方が有利な第 2 特別図柄の抽選機会を「大当たり B 6 2」よりも 2 回分多く付与され得るため、「大当たり A 6 2」は、「大当たり B 6 2」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。

10

#### 【6141】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る「0 ~ 99」の 100 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり A 6 2」および「大当たり B 6 2」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) の個数がそれぞれ 5 個および 95 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 6 2」、「大当たり B 6 2」に当選する割合は、それぞれ 5 % および 95 % である。よって、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率 (5 % の割合) で有利度合いが高い時短状態 B が設定され、比較的高確率 (95 % の割合) で有利度合いが低い時短状態 A が設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たり A 6 2」または「大当たり B 6 2」に当選した (大当たりが開始された) 場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 2045 (b) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲 («0 ~ 99」の範囲) に対して、「大当たり C 6 2」が対応付けて規定されている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲に「大当たり C 6 2」が対応付けられているため、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たり C 6 2」が決定される。この「大当たり C 6 2」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態 C に設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。

20

30

#### 【6142】

なお、これらの「大当たり A 6 2」~「大当たり C 6 2」に加えて、本第 59 制御例では「大当たり D 6 2」も設けられている。「大当たり D 6 2」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たり B 6 2、または小当たり D 6 2 が決定されて、当該小当たり B 6 2、D 6 2 の小当たり遊技中に特定領域 650e3 を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態 B に設定される 4 ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たり D 6 2」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態 B が設定される。次に、図 2046 (a) を参照して、本第 59 制御例における時短付与テーブル 202te の詳細について説明する。この時短付与テーブル 202te は、上述した第 46 制御例における時短付与テーブル 202eH (図 1268 (a) 参照) と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定す

40

50

るために参照されるデータテーブルである。図 2 0 4 6 ( a ) は、この時短付与テーブル 2 0 2 t e の規定内容を示した図である。

#### 【 6 1 4 3 】

図 2 0 4 6 ( a ) に示した通り、本第 5 9 制御例における時短付与テーブル 2 0 2 t e には、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図 2 0 4 6 ( a ) に示した通り、本第 5 9 制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、上述した第 4 6 制御例と同様に、時短カウンタ 2 0 3 h と、小当たりカウンタ 2 0 3 s と、特図 2 カウンタ 2 0 3 t と、規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a と、の 4 つが設けられている。時短カウンタ 2 0 3 h は、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第 1 終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ 2 0 3 s は、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第 2 終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図 2 カウンタ 2 0 3 t は、時短状態が設定された後で実行された第 2 特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第 3 終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a は、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第 2 特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第 4 終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図 2 0 4 6 ( a ) に示した通り、本第 5 9 制御例では、大当たり種別として「大当たり A 6 2」～「大当たり D 6 2」の 4 種類が設けられており、時短付与テーブル 2 0 2 t e には、各大当たり種別に対して、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値（即ち、第 1 から第 4 終了条件）が対応付けて規定されている。

#### 【 6 1 4 4 】

図 2 0 4 6 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり A 6 2」および「大当たり D 6 2」のいずれかに対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「10」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「2」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「65535」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり A 6 2」および「大当たり D 6 2」のいずれかに当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 10 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 2 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 65535 個が設定されている。つまり、時短状態 B に設定される。この時短状態 B において継続的に右打ちを行い続け、1 回目の第 2 特別図柄の抽選が外れとなり、2 回目（即ち、時短最終変動）の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B になった場合は、時短最終変動において変動開始タイミングで時短回数が減算されることで時短状態が終了されるため、時短状態 B が開始されてから時短内に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化するまでに最大で 6 回の第 2 特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。一方で、1 回目の第 2 特別図柄の抽選が外れとなり、2 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ A になった場合は、時短最終変動が終了するまで時短回数が更新されないため、時短状態 B が開始されてから時短内に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化するまでに最大で 6 回の第 2 特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。よって、時短状態 B に移行した後、2 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B であるか否かに応じて、第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れ B とならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

#### 【 6 1 4 5 】

一方、図 2 0 4 6 ( a ) に示した通り、「大当たり A 6 2」および「大当たり D 6 2」のいずれかに当選した時点の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「100」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「100」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「65535」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たり A 6 2」および「大当たり D 6 2」のい

ずれかに当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 100 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 100 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 65536 個が設定されている。つまり、時短状態 C に設定される。時短状態 C では、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たりに約 1/3 の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第 2 終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

#### 【6146】

また、図 2046 (a) に示した通り、大当たり種別として「大当たり B 6 2」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 203h の値「10」、小当たりカウンタ 203s の値「1」、特図 2 カウンタ 203t の値「1」、および規定保留球数カウンタ 203ka の値「1」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり B 6 2」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 10 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 1 個が設定されている。つまり、時短状態 A に設定される。この時短状態 A において継続的に右打ちを行い続け、1 回目（即ち、時短最終変動）の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B になった場合は、時短最終変動において変動開始タイミングで時短回数が減算されることで時短状態が終了されるため、外れ A 変動中に 1 個の第 2 特別図柄の保留球も獲得できずに時短状態が終了される。つまり、時短状態 B が開始されてから時短内に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化するまでに 1 回しか第 2 特別図柄の抽選を実行させることができない。これに対し、1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ A になった場合は、時短最終変動が終了するか、規定の第 2 特別図柄の保留球数（1 個）に到達するまで時短回数が更新されないため、最終変動において追加で 1 個の第 2 特別図柄の保留球を獲得することができ、時短状態 A が開始されてから時短内に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化するまでに最大で 2 回の第 2 特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。よって、時短状態 A に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B であるか否かに応じて、第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れ B とならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

#### 【6147】

一方、図 2046 (a) に示した通り、「大当たり B 6 2」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 203h の値「100」、小当たりカウンタ 203s の値「1」、特図 2 カウンタ 203t の値「100」、および規定保留球数カウンタ 203ka の値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たり A 6 2」や「大当たり D 6 2」と同様に、時短状態 C が設定される。また、図 2046 (a) に示した通り、大当たり種別として「大当たり C 6 2」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 203h の値「100」、小当たりカウンタ 203s の値「1」、特図 2 カウンタ 203t の値「100」、および規定保留球数カウンタ 203ka の値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たり A 6 2」や「大当たり B 6 2」や「大当たり D 6 2」に当選した場合と同様に、時短状態 C が設定される。このように、本第 59 制御例では、第 46 制御例と同様に、通常状態において大当たりに当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態 A～C のいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりに当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態 C に設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりに当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たりに当選した場合は、ほぼ（95%の割合で）、最も有利な時短状態 C が設定されるため、遊技者に対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態 C において大当たりに当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の

遊技状態が通常状態に設定される。また、時短状態Cにおいて小当たりD 6 2に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりが終了されて通常状態において大当たりD 6 2の実行が設定されるため、大当たりD 6 2の終了後の遊技状態が時短状態B 6 2に設定される。即ち、時短リミット回数に未到達であるか否かにかかわらず、有利度合いが比較的低い時短状態に転落（格下げ）されてしまう。

#### 【6 1 4 8】

次に、図2 0 4 6（a）を参照して、本第6 2御例における小当たり種別選択テーブル2 0 2 t fの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル2 0 2 t fは、上述した第4 6制御例における小当たり種別選択テーブル2 0 2 f H（図1 2 6 8（b）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図2 0 4 6（b）は、この小当たり種別選択テーブル2 0 2 t fの規定内容を示した図である。図2 0 4 6（b）に示した通り、小当たり種別カウンタC 5の値が「0～4 3」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりA 6 2」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC 5の値が「4 4～8 4」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりB 6 2」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC 5の値が「8 5～9 4」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりC 6 2」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC 5の値が「9 5～9 9」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりD 6 2」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりA 6 2」～「小当たりD 6 2」は、全て、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域6 5 0 e 3へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりA 6 2」、および「小当たりC 6 2」において特定領域6 5 0 e 3へと遊技球が入球した場合は大当たりC 6 2に当選する一方で、「小当たりB 6 2」、および「小当たりD 6 2」において特定領域6 5 0 e 3へと遊技球が入球した場合は大当たりD 4 9に当選するように構成されている。

#### 【6 1 4 9】

大当たりC 6 2は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別であり、大当たりD 6 2は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が4ラウンドである。よって、大当たりC 6 2の方が大当たりD 6 2よりも有利度合いが高くなるので、通常状態において当選する小当たりとしては、小当たりA 6 2および小当たりC 6 2の方が、小当たりB 6 2および小当たりD 6 2よりも有利度合いが高くなる。また、時短状態C（ループボーナスモード）では、小当たりA 6 2，B 6 2に当選した場合に、時短リミット回数に到達していないことを条件として大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定され、小当たりC 6 2に当選した場合には、時短リミット回数がクリアされた上で大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定され、小当たりD 6 2に当選した場合には、時短リミット回数がクリアされた上で大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。つまり、小当たりC 6 2および小当たりD 6 2に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ2 0 3 sの値が減算されて時短状態が終了される（他の小当たり種別では、V入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した後で時短状態が終了される）。言い換えれば、時短状態Cにおいて小当たりC 6 2，D 6 2に当選し、V入賞が発生して実行が設定された大当たりは、通常状態において当選した（実行が設定された）大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数（時短リミットカウンタ2 0 3 k bのカウント値）がリセットされる。これにより、ループボーナスモードにおいて小当たりC 6 2に当選した場合は、他の小当たりよりも有利度合いが高くなる。一方で、ループボーナスモードにおいて小当たりD 6 2に当選した場合は、時短状態Cへと移行し得ないため、有利度合いが低くなる。

#### 【6 1 5 0】

また、「小当たりA 6 2」および「小当たりB 6 2」は、第1タイミング（変動停止タ

イミング)で時短回数(時短カウンタ203h、特図2カウンタ203t)が更新(減算)される種別の小当たりであり、「小当たりC62」、および「小当たりD62」は、第2タイミング(変動開始タイミング)で時短回数(時短カウンタ203h、特図2カウンタ203t)が更新(減算)される種別の小当たりである。つまり、時短状態Aや時短状態Bの最終変動で小当たりA62や小当たりB62になると、後述する外れAになった場合と同様に、第2特別図柄の保留球を最大限貯めることができる。一方、小当たりC62や小当たりD62になると、後述する外れBになった場合と同様に、貯めることができる第2特別図柄の保留球数が少なくなる。よって、小当たり種別に応じて、時短状態Aや時短状態Bにおける有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、時短最終変動において変動開始タイミングで時短状態が終了された場合に、外れの可能性も小当たりの可能性もあるように構成することで、変動開始タイミングで時短状態が終了されたとしても、当該変動において小当たりC62や小当たりD62に当選していることを遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【6151】

小当たり種別カウンタC5の取り得る「0～99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「小当たりA62」、「小当たりB62」、「小当たりC62」、および「小当たりD62」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)がそれぞれ44個、41個、10個、および5個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりA62」、「小当たりB62」、「小当たりC62」、および「小当たりD62」が決定される割合は、それぞれ44%(44/100)、41%(41/100)、10%(10/100)、および5%(5/100)である。つまり、大当たりC62に対応する小当たり(小当たりA62、C62)の合算の割合は54%となり、大当たりD62に対応する小当たり(小当たりB62、D62)の合算の割合は46%となる。また、時短回数の更新タイミングが第1タイミングに設定される小当たり(小当たりA62、B62)の合算の割合は85%となり、時短回数の更新タイミングが第2タイミングに設定される小当たり(小当たりC62、D62)の合算の割合は15%となる。次に、図2047を参照して、本第59制御例における外れ種別選択テーブル202tHaの詳細について説明する。この外れ種別選択テーブル202tHaは、特別図柄の抽選で外れとなった場合に外れ種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図2047は、この外れ種別選択テーブル202tHaの規定内容を示した図である。図2047に示した通り、第1特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタC7の取り得る全範囲(「0～99」の範囲)に対して、外れ種別として「外れA」が対応付けて規定されている。この「外れA」は、変動停止時に時短回数(特図2カウンタ203tや時短カウンタ203h)が減算される外れ種別である。

20

30

#### 【6152】

また、図2047に示した通り、第2特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタC7の値が「0～97」の範囲に、外れ種別として「外れA」が対応付けて規定され、「98、99」の範囲に、外れ種別として「外れB」が対応付けて規定されている。この「外れB」は、変動開始時に時短回数(特図2カウンタ203tや時短カウンタ203h)が減算される外れ種別であるため、時短回数が1回に設定される(特図2カウンタ203tが1に設定される)時短状態Aや時短回数が2回に設定される(特図2カウンタ203tが2に設定される)時短状態Bにおいて、時短最終変動で特別図柄の抽選結果が外れBになった場合は、第2タイミング(変動開始タイミング)で時短状態が終了され、時短最終変動の間に第2特別図柄の保留球を貯める機会が得られなくなる。よって、特に、時短状態Aや時短状態Bにおいて時短最終変動における第2特別図柄の抽選が外れBであるか、それ以外の抽選結果であるかによって、遊技者の有利度合いが大幅に変わるので、外れの種別にも注目して遊技を行わせることができる。外れ種別カウンタC7の取り得る「0～99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、第2特別図柄の「外れA」、およ

40

50

び「外れ B」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ 98 個、および 2 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合に「外れ A」、および「外れ B」が決定される割合は、それぞれ 98 %（98 / 100）、および 2 %（2 / 100）である。上述した通り、小当たり当選時に第 2 タイミングで時短回数が更新される（小当たり C 6 2, D 6 2 のいずれかが決定される）割合は 15 % である一方で、外れとなった場合に第 2 タイミングで時短回数が更新される（外れ B が決定される）割合は 2 % であるため、時短最終変動において第 2 タイミングで時短回数が更新された場合に、小当たりである期待感を遊技者に対してより強く抱かせることができる。よって、第 2 特別図柄の保留球を貯める機会が第 1 タイミングで時短回数が更新される抽選結果に比較して少なくなったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【6153】

次に、図 2048 を参照して、本第 59 制御例における音声ランプ制御装置 113 内に設けられている RAM 223 の詳細について説明する。図 2048 は、本第 59 制御例における RAM 223 の構成を示したブロック図である。図 2048 に示した通り、本第 59 制御例における RAM 223 は、上述した第 46 制御例における RAM 223 の構成（図 1269 参照）に対して、ループ回数カウンタ 223 t H a が追加されている点、および残当たり回数カウンタ 223 k b、残突破回数カウンタ 223 H a が削除されている点で相違している。ループ回数カウンタ 223 t H a は、ループボーナスモードへと移行した後における大当たりの当選回数を示すカウンタである。このループ回数カウンタ 223 t H a のカウンタ値に応じて、見た目上の大当たりのラウンド数を設定する。即ち、本第 59 制御例では、ループボーナスモードに移行してからループボーナスモードが終了されるまでを 1 の大当たりかのように見せる演出を実行する構成としている。このため、大当たりのラウンド数を設定する際は、ループボーナスモード中に既に終了された大当たりの回数と、実際の大当たりのラウンド数とを加味したラウンド数を設定する（実際のラウンド数 + 既に終了された大当たりの回数 × 4 を見かけ上のラウンド数として設定する）構成としている。これにより、1 の大当たりであるかのように遊技者に対して思わせ易くすることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

20

#### 【6154】

< 第 59 制御例における主制御装置の制御処理について >

30

次に、図 2049 から図 2051 を参照して、本第 59 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 により実行される制御処理について説明する。まず、図 2049 を参照して、本第 59 制御例における特別図柄判定処理（S 211 K）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（S 211 K）は、上述した第 46 制御例における特別図柄判定処理（図 1270 参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図 1270 参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。図 2049 は、この特別図柄判定処理（S 211 K）の内容を示したフローチャートである。この第 59 制御例における特別図柄判定処理（図 2049 参照）のうち、S 301 ~ S 305 の各処理では、それぞれ上述した第 46 制御例における特別図柄判定処理（図 1270 参照）の S 301 ~ S 305 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 59 制御例における特別図柄判定処理（図 2049 参照）では、S 303 の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（S 303 : No）、外れ時の各種設定を行うための外れ時処理を実行し（S 311 K）、本処理を終了する。この外れ時処理（S 311 K）の詳細について、図 2050 を参照して説明する。図 2050 は、外れ時処理（S 311 K）を示すフローチャートである。この外れ時処理（S 311 K）は、上述した第 46 制御例における外れ時処理（図 1271 参照）に代えて実行される処理であり、外れ時処理（図 1271 参照）と同様に、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための処理である。

40

#### 【6155】

この第 59 制御例における外れ時処理（図 2050 参照）のうち、S 331 G ~ S 34

50



1 Gの各処理では、それぞれ上述した第46制御例における外れ時処理（図1271参照）のS331G～S341Gの各処理と同一の処理が実行される。また、本第59制御例における外れ時処理（図2050参照）では、まず、抽選結果が小当たりであるかを判別し（S321K）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S321K：Yes）、特別図柄の抽選結果を小当たりを設定し（S322K）、小当たり種別カウンタC5の値に基づいて小当たり種別選択テーブル202tf（図2046（b）参照）から対応する小当たり種別を特定し、当該小当たり種別に対応する図柄を第1図柄表示装置に表示する小当たり図柄としてセットする（S323K）。S323Kの処理が終了すると、次いで、小当たり種別が小当たりB62又はD62であるかを判別する（S324K）。S324Kの処理において、小当たり種別が小当たりB62、D62のいずれでもないとは判別した場合には（S324K：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S324Kの処理において、小当たり種別が小当たりB62又はD62のいずれかであると判別した場合には（S324K：Yes）、次いで、時短カウンタ203hの値が0より大きい値であるかを判別する（S325K）。S325Kの処理において、時短カウンタ203hの値が0より大きい値ではない（即ち、0である）と判別した場合には（S325K：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S325Kの処理において、時短カウンタ203hの値が0より大きい値であると判別した場合には（S325K：Yes）、処理をS335Gへと移行させることにより、時短カウンタ203hや特図2カウンタ203tの更新を設定する。つまり、第1タイミング（変動開始タイミング）での時短回数の更新を設定する。これに対し、S321Kの処理において、抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（S321K：No）、処理をS331Gへと移行する。

10

20

#### 【6156】

この外れ時処理（図2050参照）を実行することにより、外れB、小当たりB62、および小当たりD62のいずれかとなった場合に、第1タイミング（変動開始タイミング）で時短回数の更新をすることができるので、時短状態Aや時短状態Bの時短最終変動において、第1タイミング（変動開始タイミング）で時短状態が終了されることにより、時短最終変動中に第2特別図柄の保留球が貯め難くなる第1の状況と、第1タイミングよりも遅い第2タイミング（変動停止タイミング）で時短状態が終了されることにより、時短最終変動中に第2特別図柄の保留球を貯め易くなる第2の状況と、を成立させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、本第59制御例における小当たり時短更新処理（S611K）の詳細について説明する。この小当たり時短更新処理（S611K）は、上述した第46制御例における小当たり時短更新処理（図1273参照）に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理（図1273参照）と同様に、小当たり当選に基づいて時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。図2051は、この小当たり時短更新処理（S611K）の内容を示したフローチャートである。この第59制御例における小当たり時短更新処理（図2051参照）のうち、S701～S704、S706、S712AおよびS713Aの各処理では、それぞれ上述した第46制御例における小当たり時短更新処理（図1273参照）のS701～S704、S706、S712AおよびS713Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第59制御例における小当たり時短更新処理（図2051参照）では、S701の処理において、小当たり当選であると判別した場合には（S701：Yes）、次いで、ループボーナスモードであるかを判別し（S711K）、ループボーナスモードであると判別した場合には（S711K：Yes）、小当たりC62又はD62であるかを判別する（S712K）。

30

40

#### 【6157】

S712Kの処理において、小当たりC62又はD62ではないと判別した場合には（S712K：No）、処理をS712Aへと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングでは時短状態を終了させず、V入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定するまで時短状態を継続させるための制御を行う。一方、S712Kの処理において、小当たりC6

50

2又はD62であると判別した場合には(S712K:Yes)、処理をS702へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングで時短状態を終了させるための制御(大当たり遊技の実行を設定するよりも前に時短状態が終了した状態とさせるための制御)を実行する。これに対し、S711Kの処理において、ループボーナスモードではないと判別した場合には(S711K:No)、処理をS702へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングで時短状態を終了させるための制御(大当たり遊技の実行を設定するよりも前に時短状態が終了した状態とさせるための制御)を実行する。

#### 【6158】

この小当たり時短更新処理(図2051参照)を実行することにより、ループボーナスモード(時短状態C)以外の状態で小当たり当選した場合、およびループボーナスモードで小当たりC62、D62のいずれかに当選した場合は、小当たり開始時に時短状態を終了させることで大当たりの実行を設定する時点が通常状態となるように制御できる一方で、ループボーナスモードにおいて小当たりA62、B62に当選した場合は、大当たり遊技の実行を設定するまで時短状態を継続させることができる。即ち、ループボーナスモード以外の遊技状態(通常状態、時短状態A、および時短状態B)で小当たり当選するよりも、ループボーナスモードにおいて小当たり当選した方が、大当たり終了後にループボーナスモードに設定される割合を大幅に高くすることができる。具体的には、ループボーナスモードでは小当たりA62、C62のどちらかとなった場合にのみループボーナスモードへと移行するため、ループボーナスモードへの移行割合が54%に過ぎない一方で、ループボーナスモードでは、小当たりD62以外の小当たりとなった場合にループボーナスモードをループするため、ループボーナスモードのループ割合が95%まで上昇する構成とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6159】

<第59制御例における音声ランブ制御装置の制御処理について>

次に、図2052から図2059を参照して、本第59制御例における音声ランブ制御装置113のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。まず、図2052を参照して、本第59制御例(第38制御例)におけるコマンド判定処理(図1059)の一処理である入賞情報コマンド処理(S3211K)の詳細について説明する。図2052は、この入賞情報コマンド処理(S3211K)を示すフローチャートである。この第59制御例における入賞情報コマンド処理(図2052参照)のうち、S5801A、およびS5807A~S5810Aの各処理では、それぞれ上述した第46制御例における入賞情報コマンド処理(図1274参照)のS5801A、およびS5807A~S5810Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第59制御例における入賞情報コマンド処理(図2052参照)では、S5801Aの処理を実行した後、現在の遊技状態がチャンスモード(時短状態A)であるか否かを判別し(S5811K)、チャンスモードであると判別した場合には(S5811K:Yes)、チャンスモードにおいて始動入賞を検出した場合に対応する演出を設定するためのチャンスモード時処理を実行し(S5812K)、処理をS5810Aへと移行する。なお、このチャンスモード時処理(S5812K)の詳細については、図2053を参照して後述する。一方、S5811Kの処理において、現在の遊技状態がチャンスモード(時短状態A)ではないと判別した場合には(S5811K:No)、次いで、現在の遊技状態が時短モード(時短状態B)であるか否かを判別し(S5813K)、時短モードであると判別した場合には(S5813K:Yes)、時短モードにおいて始動入賞を検出した場合に対応する演出を設定するための時短モード時処理を実行し(S5814K)、処理をS5810Aへと移行する。なお、この時短モード時処理(S5814K)の詳細については、図2054を参照して後述する。

#### 【6160】

これに対し、S5813Kの処理において、現在の遊技状態が時短モードではないと判別した場合には(S5813K:No)、現在の遊技状態がループボーナスモード(時短

状態 C ) であるか否かを判別し ( S 5 8 1 5 K ) 、 ループボーナスモードであると判別した場合には ( S 5 8 1 5 K : Y e s ) 、 保留球数に応じて継続メーター K M のメーター量を更新し ( S 5 8 1 6 K ) 、 処理を S 5 8 1 0 A へと移行する。具体的には、今回の始動入賞によって第 2 特別図柄の保留球数が 1 個になった場合は継続メーター K M のメーター量を 2 5 % に設定し、第 2 特別図柄の保留球数が 2 個になった場合は継続メーター K M のメーター量を 5 0 % に設定し、第 2 特別図柄の保留球数が 3 個になった場合は継続メーター K M のメーター量を 7 5 % に設定し、第 2 特別図柄の保留球数が 4 個になった場合は継続メーター K M のメーター量を 1 0 0 % に設定する。これらに対し、第 1 特別図柄の始動入賞を検出した場合は、継続メーター K M のメーター量が変更されずに維持される。一方、 S 5 8 1 5 K の処理において、ループボーナスモードではないと判別した場合には ( S 5 8 1 5 K : N o ) 、 処理を S 5 8 0 7 A へと移行する。この入賞情報コマンド処理 ( 図 2 0 5 2 参照 ) によって継続メーター K M を更新することにより、ループボーナスモードにおいて継続メーター K M のメーター量を 1 0 0 % に維持しようと遊技者に対して積極的に右打ちを行わせ続けることができる。よって、ループボーナスモードにおいて大当たり当選時に第 2 特別図柄の保留球が上限個数まで貯まった状態となる可能性をより高めることができるので、大当たり当選時に時短リミット回数に到達して通常状態 B ( 引き戻しモード ) へと移行する際に、保留球数が上限個数となっている可能性をより高めることができる。よって、通常状態 B に移行した時点の保留球数が少なくなってしまう、遊技者に対して損をさせてしまうことを抑制することができる。

10

20

#### 【 6 1 6 1 】

次に、図 2 0 5 3 を参照して、上述した入賞情報コマンド処理 ( 図 2 0 5 2 参照 ) の一処理であるチャンスモード時処理 ( S 5 8 1 2 K ) について説明をする。図 2 0 5 3 は、このチャンスモード時処理 ( S 5 8 1 2 K ) の内容を示したフローチャートである。このチャンスモード時処理 ( S 5 8 1 2 K ) では、まず、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a ( 図 1 0 4 7 ( b ) 参照 ) を読み出して ( S 5 8 3 1 K ) 、 その読み出した攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果と第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値とに応じたアイコン種別を決定し ( S 5 8 3 2 K ) 、 次いで、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンであるかを判別する ( S 5 8 3 3 K ) 。 S 5 8 3 3 K の処理において、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 5 8 3 3 K : N o ) 、 チャンスモードに移行した後、最初の始動入賞を検出したことを意味するため、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c をオンに設定し ( S 5 8 3 4 K ) 、 処理を S 5 8 3 5 K へと移行する。 S 5 8 3 5 K の処理では、今回検出した始動入賞が外れ B 、 小当たり C , D のいずれかに対応する入賞情報であるか ( 即ち、変動開始タイミングで時短回数が更新される抽選結果であるか ) を判別し ( S 5 8 3 5 K ) 、 外れ B 、 小当たり C , D のいずれかに対応する入賞情報ではない ( 即ち、変動停止タイミングで時短回数が更新される抽選結果である ) と判別した場合には ( S 5 8 3 5 K : N o ) 、 連撃演出の報知を設定し ( S 5 8 3 6 K ) 、 決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定する ( S 5 8 3 8 K ) 。 次いで、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し ( S 5 8 3 9 K ) 、 本処理を終了する。一方、 S 5 8 3 5 K の処理において、外れ B 、 小当たり C , D のいずれかに対応する入賞情報である ( 即ち、変動開始タイミングで時短回数が更新される抽選結果である ) と判別した場合には ( S 5 8 3 5 K : Y e s ) 、 一撃演出の報知を設定し ( S 5 8 3 7 K ) 、 本処理を終了する。なお、図示については省略したが、これらの処理は第 2 特別図柄の始動入賞に対して行われ、第 1 特別図柄の始動入賞に対しては特段の演出の設定は行われない。

30

40

#### 【 6 1 6 2 】

これに対し、 S 5 8 3 3 K の処理において、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンであると判別した場合には ( S 5 8 3 3 K : Y e s ) 、 時短最終変動において追加で第 2 特別図柄の保留球を獲得したことを意味するため、処理を S 5 8 3 8 K へと移行して、連撃演出における 2 回目の攻撃に対応する攻撃アイコンを報知する演出を実行する。このチャンスモード時処理 ( 図 2 0 5 3 参照 ) を実行することにより、時短回数が 1 回のチャンスモー

50

ド（時短状態 A）における初回の始動入賞を検出した場合に、当該始動入賞が、第 1 タイミング（変動停止タイミング）で時短回数が更新される抽選結果に対応する始動入賞であるか、第 2 タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される抽選結果に対応する始動入賞であるかに応じて演出態様を異ならせることができるので、演出態様をより好適に設定することができる。次に、図 2054 を参照して、上述した入賞情報コマンド処理（図 2052 参照）の一処理である時短モード時処理（S5814K）について説明をする。図 2054 は、この時短モード時処理（S5814K）の内容を示したフローチャートである。この時短モード時処理（S5814K）では、まず、今回の始動入賞が時短モードにおける 1 回目の変動表示の間に検出された（若しくは時短モードにおける初回の）始動入賞であるか否かを判別し（S5851K）、1 回目の変動表示の間に検出された（若しくは初回の）始動入賞であると判別した場合には（S5851K：Yes）、新たな？アイコンの獲得を報知する報知演出を設定し（S5852K）、処理を S5856K へと移行する。一方、S5851K の処理において、現在が 1 回目の変動表示の実行中ではない（即ち、時短最終変動の実行中である）と判別した場合には（S5851K：No）、攻撃アイコン選択テーブル 222ka を読み出し（S5853K）、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果と第 1 演出カウンタ 223f1 の値とに応じたアイコン種別を決定する（S5854K）。次いで、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定し（S5855K）、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し（S5856K）、本処理を終了する。

10

#### 【6163】

20

この時短モード時処理（図 2054 参照）を実行することにより、時短モードにおける初回の変動表示が終了するまでは、第 2 特別図柄の保留球数のみを？アイコンの個数によって遊技者に示唆する構成とし、時短最終変動が開始されてから実際の攻撃方法を遊技者に対して報知することができる。よって、1 回目の変動表示中に攻撃方法に遊技者が気をとられてしまい、第 2 特別図柄の保留球を上限個数まで貯め忘れてしまうことをより確実に防止することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図 2055 を参照して、本第 59 制御例における大当たり関連処理（S3411K）について説明をする。この大当たり関連処理（S3411K）は、上述した第 46 制御例における大当たり関連処理（図 1276 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図 1276 参照）と同様に、主制御装置 110 から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図 2055 は、この大当たり関連処理（S3411K）を示すフローチャートである。

30

#### 【6164】

この第 59 制御例における大当たり関連処理（図 2055 参照）のうち、S3603、S3605、S3606、S3610、S3614 および 3625A の各処理では、それぞれ上述した第 46 制御例における大当たり関連処理（図 1276 参照）の S3603、S3605、S3606、S3610、S3614 および 3625A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 59 制御例における大当たり関連処理（図 2055 参照）では、S3603 の処理において、主制御装置 110 からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（S3603：Yes）、大当たり種別とループ回数カウンタ 223tHa の値とに応じたオープニング演出を決定し（S3611K）、決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定する（S3612K）。S3612K の処理では、ループボーナスモードへと移行する大当たりであれば、初回の大当たりの場合にのみループボーナス用のオープニング演出を設定し、ループボーナスモードにおける 2 回目移行の大当たりについては、ループ回数カウンタ 223tHa の値に応じたラウンド数の疑似インターバル演出を設定する。また、チャンスモードや時短モードへと移行する種別の大当たりであれば、通常の大当たり演出を設定する。S3612K の処理が終了すると、次いで、ループボーナスモードの初回大当たりであるかを判別する（S3613K）。S3613K の処理において、ループボーナスモードの初回大当たりであると判別した場合には（S3613K：Yes）、ループ回数カウンタ 223tHa に 1 を設定し（S36

40

50

1 4 K)、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。一方、S 3 6 1 3 K の処理において、ループボーナスモードの初回大当たりではないと判別した場合には (S 3 6 1 3 K : N o)、S 3 6 1 4 K の処理をスキップし、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。また、S 3 6 1 0 の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には (S 3 6 1 0 : Y e s)、エンディングコマンド処理を実行し (S 3 6 1 5 K)、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。このエンディングコマンド処理 (S 3 6 1 5 K) の詳細について、図 2 0 5 6 を参照して説明する。

#### 【 6 1 6 5 】

図 2 0 5 6 は、このエンディングコマンド処理 (S 3 6 1 5 K) の内容を示したフローチャートである。このエンディングコマンド処理 (S 3 6 1 5 K) では、まず、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 0 より大きい値であるかを判別し (S 5 9 1 1 K)、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 0 より大きい値ではない (即ち、0 である) と判別した場合には (S 5 9 1 1 K : N o)、ループボーナスモード中の (若しくはループボーナスモードの初回の) 大当たりではないことを意味するため、当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し (S 5 9 1 2 K)、本処理を終了する。一方、S 5 9 1 1 K の処理において、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 0 より大きい値である (即ち、ループボーナスモード中である) と判別した場合には (S 5 9 1 1 K : Y e s)、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 1 であるかを判別し (S 5 9 1 3 K)、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 1 であると判別した場合には (S 5 9 1 3 K : Y e s)、継続確定のエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し (S 5 9 1 4 K)、本処理を終了する。一方、S 5 9 1 3 K の処理において、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 1 ではないと判別した場合には (S 5 9 1 3 K : N o)、小当たり D 6 2 経由の大当たりであるかを判別し (S 5 9 1 5 K)、小当たり D 6 2 経由の大当たり (時短モードへと転落する種別の大当たり) ではないと判別した場合には (S 5 9 1 5 K : N o)、時短リミットに到達したかを判別する (S 5 9 1 6 K)。S 5 9 1 6 K の処理において、時短リミットに到達したと判別した場合 (S 5 9 1 6 K : Y e s)、および、S 5 9 1 5 K の処理において、小当たり D 6 2 経由の大当たりであると判別した場合には (S 5 9 1 5 K : Y e s)、ループボーナスの収量を設定するためのループボーナス終了処理を実行し (S 5 9 1 7 K)、本処理を終了する。なお、ループボーナス終了処理 (S 5 9 1 7 K) の詳細については、図 2 0 5 7 を参照して後述する。

#### 【 6 1 6 6 】

一方、S 5 9 1 6 K の処理において、時短リミットに到達していないと判別した場合には (S 5 9 1 6 K : N o)、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値に 1 を加算し (S 5 9 1 8 K)、次いで、継続メーターのメーター量が 0 % であるかを判別し (S 5 9 1 9 K)、継続メーターのメーター量が 0 % であると判別した場合には (S 5 9 1 9 K : Y e s)、終了アイコンのみの継続ジャッジ演出で逆転演出により継続が報知される演出態様を示す表示用エンディングコマンドを設定し (S 5 9 2 0 K)、本処理を終了する。これに対し、S 5 9 1 9 K の処理において、継続メーターのメーター量が 0 % ではないと判別した場合には (S 5 9 1 9 K : N o)、継続が報知される継続ジャッジ演出を伴うエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し (S 5 9 2 1 K)、本処理を終了する。次に、図 2 0 5 7 を参照して、上述したエンディングコマンド処理 (図 2 0 5 6 参照) の一処理であるループボーナス終了処理 (S 5 9 1 7 K) について説明をする。図 2 0 5 7 は、このループボーナス終了処理 (S 5 9 1 7 K) の内容を示したフローチャートである。この第 5 9 制御例におけるループボーナス終了処理 (図 2 0 5 7 参照) のうち、S 5 9 3 1 G ~ S 5 9 3 6 G、S 5 9 4 0 G および 5 9 4 1 G の各処理では、それぞれ上述した第 4 6 制御例における M A X ボーナス終了処理 (図 1 2 7 9 参照) の S 5 9 3 1 G ~ S 5 9 3 6 G、S 5 9 4 0 G および 5 9 4 1 G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 5 9 制御例におけるループボーナス終了処理 (図 2 0 5 7 参照) が実行されると、まず、小当たり D 6 2 を経由した大当たりであるか否かを判別し (S 5 9 3 1 K)、小当たり D 6 2 経由の大当たりであると判別した場合は (S 5 9 3 1 K : Y e s)、継続ジャッ

ジ演出において終了が報知された後で、終了後の状態が時短モードに設定されることを報知する演出態様のエンディング演出に決定して（S 5 9 3 2 K）、処理を S 5 9 4 1 G へと移行する。

#### 【 6 1 6 7 】

一方で、S 5 9 3 1 K の処理において、今回の大当たりが小当たり D 6 2 経由の大当たりではないと判別した場合は（S 5 9 3 1 K : N o）、処理を S 5 9 3 1 G へと移行して、大当たり終了後の通常状態 B において消化される第 2 特別図柄の各保留球の先読み結果に応じた攻撃アイコンを報知する演出を設定する。また、本第 5 9 制御例におけるループボーナス終了処理（図 2 0 5 7 参照）では、S 5 9 3 6 G の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には（S 5 9 3 6 G : Y e s）、処理を S 5 9 4 0 G へと移行する。このループボーナス終了処理（図 2 0 5 7 参照）を実行することにより、ループボーナス終了後の遊技状態が通常状態 B（引き戻しモード）であるか時短状態 B（時短モード）であるかに応じたエンディング演出の演出態様を設定することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。次に、図 2 0 5 8 を参照して、本第 5 9 制御例における変動演出設定処理（S 4 3 1 1 K）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（S 4 3 1 1 K）は、上述した第 4 6 制御例（第 3 8 制御例）における変動演出設定処理（図 1 0 6 3 参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図 1 0 6 3 参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 2 0 5 8 は、この変動演出設定処理（S 4 3 1 1 K）を示すフローチャートである。

#### 【 6 1 6 8 】

この第 5 9 制御例における変動演出設定処理（図 2 0 5 8 参照）のうち、S 4 4 0 1、4 4 0 3、S 4 4 2 1 A および S 4 4 2 3 A ~ S 4 4 2 6 A の各処理では、それぞれ上述した第 4 6 制御例（第 3 8 制御例）における変動演出設定処理（図 1 0 6 3 参照）の S 4 4 0 1、4 4 0 3、S 4 4 2 1 A および S 4 4 2 3 A ~ S 4 4 2 6 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 5 9 制御例における変動演出設定処理（図 2 0 5 8 参照）では、S 4 4 0 3 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第 2 特別図柄に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合には（S 4 4 0 3 : Y e s）、現在の遊技状態がループボーナスモード（時短状態 C）であるかを判別し（S 4 4 1 1 K）、ループボーナスモードであると判別した場合には（S 4 4 1 1 K : Y e s）、処理を S 4 4 2 6 A へと移行する。一方、S 4 4 1 1 K の処理において、現在の遊技状態がループボーナスモードではないと判別した場合には（S 4 4 1 1 K : N o）、現在の遊技状態がチャンスモードであるかを判別し（S 4 4 1 2 K）、チャンスモードであると判別した場合には（S 4 4 1 2 K : Y e s）、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに応じて、一撃演出又は連撃演出のうち対応する演出態様を設定し（S 4 4 1 3 K）、本処理を終了する。これに対し、S 4 4 1 2 K の処理において、現在の遊技状態がチャンスモードではないと判別した場合には（S 4 4 1 2 K : N o）、時短モードであるかを判別し（S 4 4 1 4 K）、時短モードであると判別した場合には（S 4 4 1 4 K : Y e s）、時短モード中演出設定処理を実行し（S 4 4 1 5 K）、本処理を終了する。なお、時短モード中演出設定処理（S 4 4 1 5 K）の詳細については、図 2 0 5 9 を参照して後述する。一方、S 4 4 1 4 K の処理において、時短モードではないと判別した場合には（S 4 4 1 4 K : N o）、S 4 4 2 3 A ~ S 4 4 2 5 A の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 2 0 5 9 を参照して、上述した変動演出設定処理（図 2 0 5 8 参照）の一処理である時短モード中演出設定処理（S 4 4 1 5 K）について説明をする。図 2 0 5 9 は、この時短モード中演出設定処理（S 4 4 1 5 K）の内容を示したフローチャートである。

#### 【 6 1 6 9 】

この第 5 9 制御例における時短モード中演出設定処理（図 2 0 5 9 参照）では、まず、今回の変動が時短最終変動であるかを判別し（S 4 4 3 1 K）、時短最終変動ではないと判別した場合には（S 4 4 3 1 K : N o）、攻撃アイコンストック演出（図 2 0 4 1（a）参照）を伴う演出態様を設定し（S 4 4 3 2 K）、本処理を終了する。一方、S 4 4 3

1 K の処理において、時短最終変動であると判別した場合には ( S 4 4 3 1 K : Y e s ) 、入賞情報格納エリア 2 2 3 a のデータを読み出し ( S 4 4 3 3 K ) 、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a ( 図 1 0 4 7 ( b ) 参照 ) を参照して最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し ( S 4 4 3 4 K ) 、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新する ( S 4 4 3 5 K ) 。 S 4 4 3 5 K の処理が終了すると、前回判別した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し ( S 4 4 3 6 K ) 、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新し ( S 4 4 3 7 K ) 、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したかを判別する ( S 4 4 3 8 K ) 。 S 4 4 3 8 K の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定していないと判別した場合には ( S 4 4 3 8 K : N o ) 、処理を S 4 4 3 6 K に戻して、以降は、 S 4 4 3 8 K の処理において全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別されるまで、 S 4 4 3 6 K ~ S 4 4 3 8 K の処理が繰り返される。 S 4 4 3 8 K の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には ( S 4 4 3 8 K : Y e s ) 、決定した攻撃アイコンの種別に応じてアイコン表示領域の表示内容を更新し ( S 4 4 3 9 K ) 、最も古いアイコンに対応する攻撃方法で攻撃を行う演出態様を設定し ( S 4 4 4 0 K ) 、本処理を終了する。この時短モード中演出設定 6 2 ( 図 2 0 5 9 参照 ) を実行することにより、時短モードにおける 1 変動目においては第 2 特別図柄の保留球を上限個数まで貯めさせることができ、 2 変動目 ( 即ち、最終変動 ) においてはストックした攻撃アイコンの攻撃種別を遊技者に対して報知することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 6 1 7 0 】

以上説明した通り、第 5 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 遊技状態 ( 通常状態 ) と、その第 1 遊技状態よりも判別手段の判別 ( 特別図柄の抽選 ) に用いるための判別情報 ( 各種カウンタ値 ) が取得され易くなる第 2 遊技状態 ( 時短状態 ) とのうち、第 2 遊技状態において所定条件が成立した ( 時短最終変動が開始された ) 場合に、第 1 制御 ( 変動開始タイミングで時短回数を更新する制御 ) と、その第 1 制御よりも所定条件が成立した後の所定期間 ( 時短最終変動の変動表示中 ) において、判別情報が取得され易くなる ( 始動入賞を検出し易くなる ) 第 2 制御 ( 変動停止タイミングで時短回数を更新する制御 ) と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を実行可能に構成している。即ち、時短状態において時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第 2 特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第 1 タイミングと、その第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングと、のうちのいずれか一方のタイミングで時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) を減算する構成とし、第 1 タイミングで時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が減算された場合は、第 2 タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第 5 9 制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れ A と、外れ B と、の 2 種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れ A が決定された場合には、変動停止タイミング ( 第 1 タイミング ) で時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が減算される一方で、外れ種別として外れ B が決定された場合には、外れ B を示す変動表示の開始タイミング ( 第 2 タイミング ) で時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が減算されるように構成している。これにより、残時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が 1 の状態 ( 即ち、時短最終変動 ) で外れ A が決定された場合は、変動表示の終了まで特図 2 カウンタ 2 0 3 t が減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第 4 終了条件 ( 第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件 ) が成立するまで第 2 特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対し

て、残時短回数（特図2カウンタ203tのカウンタ値）が1の状態（即ち、時短最終変動）で外れBが決定された場合は、変動開始時に特図2カウンタ203tが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第2特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第2特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第59制御例では、時短最終変動において特図2カウンタ203tの減算タイミングが第1タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第2タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第2特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第2特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

10

#### 【6171】

また、本第59制御例では、判別手段の判別（特別図柄の抽選）に用いる判別情報（各種カウンタ値）を特定の数（4個）を上限として、判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段（第2特別図柄保留球格納エリア203b）を設ける構成とし、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示すための所定の第1演出（時短最終変動に対応する変動表示演出）の実行中に、判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な判別情報の数を少なくとも遊技者が把握可能な特定演出態様（連撃演出又は一撃演出）を含んで構成される第2演出（冒険者のキャラクタ811と怪獣のキャラクタ821とが戦う演出）を実行する構成としている。即ち、時短状態において最後に実行される特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出において、当該変動表示演出の実行中に追加で貯めることが可能な第2特別図柄の保留球の個数を示唆する演出を実行することにより、時短状態が終了した後において実行可能な第2特別図柄の抽選回数を遊技者に対して示唆可能に構成している。つまり、時短状態が終了した後における有利度合い（有利な第2特別図柄の抽選回数）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、演出態様から貯められる保留球の個数（時短状態が終了した後における有利度合い）を把握可能な斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

#### 【6172】

なお、本第59制御例では、所定期間（時短最終変動）において判別情報（第2特別図柄の保留球）が比較的取得され易い第1制御（保留球を増加させ易い制御）として、時短最終変動の変動停止タイミングで時短回数を更新する制御を実行すると共に、判別情報が比較的取得され難い第2制御（保留球を増加させ難い制御）として、時短最終変動の変動開始タイミングで時短回数を更新する制御を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。第1制御として、時短最終変動中に、変動開始から第1期間（例えば、10秒間）が経過したことを契機として時短回数を更新する制御を採用してもよいし、第2制御として、時短最終変動中に、変動開始から第1期間よりも短い第2期間（例えば、1秒間）が経過したことを契機として時短回数を更新する制御を採用してもよい。また、例えば、時短最終変動における第2特別図柄の保留球数が規定個数以上となったことに基づいて成立する第4終了条件を、第1制御と第2制御とで可変させる構成としてもよい。具体的には、例えば、時短最終変動において第1制御に対応する抽選結果となった場合は、第2特別図柄の保留球数が3個以上となったことに基づいて第4終了条件を成立させるように制御する一方で、第2制御に対応する抽選結果となった場合は、第2特別図柄の保留球数が1個以上となったことに基づいて第4終了条件を成立させるように制御する構成としてもよい。また、例えば、普通図柄の当たり回数が規定回数以上となったことに基づいて成立する第5終了条件を設定する構成とし、時短最終変動において第1制御に対応する抽選結果となった場合は、普通図柄の当たり回数が3回となったことに基づいて第5終了条件を成立させるように制御する一方で、第2制御に対応する抽選結果となった場合は、普通図柄の当たり回数が1回となったことに基づいて第5終了条件を成立させるように制御する構成としてもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。

30

40

#### 【6173】

50



本第59制御例では、所定の第1演出（時短最終変動における変動表示演出）の実行中に、判別情報記憶手段（第2特別図柄保留球格納エリア203b）に対して記憶させることが可能な判別情報（各種カウンタ値）の数を遊技者が把握可能な特定演出態様（保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様）として、時短最終変動において冒険者のキャラクタ811が「一撃」の攻撃方法で怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を行う演出が実行された場合に、判別情報を追加で記憶させることができないことを示唆する一方で、「連撃」の攻撃方法で怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を行う演出が実行された場合に、判別情報を追加で記憶させることが可能であることを示唆する構成としていたが、特定演出態様はこれに限られるものではない。例えば、判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な判別情報の個数を数字やメーター量等で視覚的に遊技者に対して報知する演出態様としてもよい。このように構成することで、遊技者に対してより分かり易い演出態様を実現することができる。本第59制御例では、時短回数の更新タイミングとして、第1タイミング（変動終了タイミング）と、第2タイミング（変動開始タイミング）と、の2種類のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。これに加えて例えば、変動終了後の図柄停止期間の終了タイミングで時短回数を更新する制御が実行される外れ種別若しくは小当たり種別を設けてもよいし、小当たり遊技の終了タイミングで時短回数を更新する制御が実行される小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、保留球を貯めることが可能となる期間をより長くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【6174】

20

本第59制御例では、時短最終変動の開始時に変動種別を判別し、時短回数を即座に更新するか変動終了時に更新するかを決定する構成としていたが、判別のタイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短最終変動の開始後、3秒が経過したタイミングで変動種別を判別し、判別情報（第2特別図柄の保留球）が比較的取得され易い第1制御（保留球を増加させ易い制御）として、時短最終変動の変動停止タイミングで時短回数を更新する制御を実行するか、判別情報が比較的取得され難い第2制御（保留球を増加させ難い制御）として、変動種別の判別のタイミングで即座に時短回数を更新する制御を実行するかを決定する構成としてもよい。言い換えれば、時短最終変動の途中で第1制御を実行するか、第2制御を実行するかを判別する構成としてもよい。このように構成することで、判別のタイミングまでは判別情報（第2特別図柄の保留球）を獲得する機会を遊技者に対して与えることができるので、第2制御が実行された場合に遊技者に対して過剰に不利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。なお、本第59制御例では、時短最終変動が終了したとしても、第2特別図柄の保留球が全て消化されるまでの間は怪獣のキャラクタ821と戦うバトル演出を継続させ、保留球が全て外れで消化された場合に通常状態への移行を報知する構成としているため、本第59制御例における時短状態終了後の演出は、後述する第67制御例の第1変形例における遊技状態に対応する発射方向が演出内容から比較的分かり難い演出、および遊技状態に対応する発射方向への発射が比較的強く促される演出の別形態である。

30

#### 【6175】

本第59制御例では、小当たりとして、実質的に大当たりが確定する（小当たり遊技中に右打ちを行うことで容易にV入賞を発生させることができる）小当たり種別のみを設ける構成としていたが、V入賞を発生させることが困難な小当たり種別（V不可小当たり）を設けてもよい。このように構成することで、小当たりに当選したとしても、大当たりが確定するわけではないので、小当たり種別に注目して遊技を行わせることができる。更に、この場合において、V不可小当たりは、第1タイミング（変動停止タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。このように構成することで、時短最終変動以外の変動であれば望ましくないV不可小当たりが、時短最終変動では第2特別図柄の保留球をより多く貯めることが可能な有利な抽選結果となるため、時短最終変動であるか否かによって有利度合いが逆転する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

40

50

また、逆に、V不可小当たり（非V小当たり）は第2タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。つまり、V不可小当たりであるか実質的に大当たりが確定する小当たりであるかによらず、小当たり時に第2タイミング（変動開始タイミング）で時短回数が更新される可能性が高くなる（若しくは確定する）ように構成してもよい。このように構成することで、第2タイミングで時短回数が更新された（一撃の攻撃方法が選択された）場合に、小当たりである可能性が高まるため、実質的に大当たりが確定する小当たりであることをより強く遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6176】

10

本第59制御例では、時短状態において特別図柄の抽選結果が外れB、小当たりC62、D62の何れかとなった場合に第2タイミング（変動開始タイミング）で時短回数を更新する一方で、上記以外の抽選結果となった場合は第1タイミング（変動停止タイミング）で時短回数を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、抽選結果によらず、時短状態への突入契機となった大当たり種別に応じて、時短状態における時短回数の更新タイミングを第1タイミング（変動停止タイミング）とするか第2タイミング（変動開始タイミング）とするかを異ならせてもよい。このように構成することで、時短状態において時短最終変動が開始されるよりも前に、時短最終変動において貯めることが可能な第2特別図柄の保留球の個数を把握することができるので、時短最終変動における有利度合い（貯めることができる第2特別図柄の保留球数）を示す演出態様をより余裕を持って（最終変動が開始されるよりも前に）設定することができる。よって、時短最終変動の開始時に処理負荷が増大してしまうことを抑制することができるので、時短最終変動における演出態様をより好適に設定することができる。

20

#### 【6177】

##### <第60制御例>

次に図2060から図2081を参照して、第60制御例におけるパチンコ機10について説明する。本第60制御例では、特別図柄の変動中に可動手段（可動役物900）を移動させる役物可動演出を実行可能に構成している。詳細な説明は後述するが、役物可動演出が実行されることで、遊技者が視認困難な原点位置に収納されていた可動役物900が、遊技者が視認可能な作動位置へと移動し、実行中の特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される可能性が高い状態であることを報知可能に構成している。また、本第60制御例では、役物可動演出中に実行される可動役物900への可動制御を、一連の動作シナリオを設定することによって実行可能に構成している。つまり、予め定められた動作シナリオに従って可動役物900を移動させることができるように構成している。このように構成することで、可動役物900を可動制御している最中における処理負荷を軽減させることができる。ここで、設定された動作シナリオに基づいて可動役物900に対して一連の動作を実行させるように可動制御する場合においては、設定された動作シナリオに基づく可動制御が終了するまで、可動役物900に対して新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。これに対して、本第60制御例では、一連の動作シナリオが設定されたことに基づいて可動役物900が可動制御されている期間中に設定されている動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させることが可能な特定タイミングを複数有するように構成している。つまり、一定期間（例えば、40秒）の動作期間で可動役物900を動作させるための動作シナリオを設定した場合であっても、40秒の動作期間を全うすること無く可動役物900への可動制御を終了させることを前提に可変制御を実行可能に構成している。このように構成することで、長時間の動作シナリオを設定した場合であっても、設定された動作シナリオが完了するまで新たな動作シナリオを設定することが出来なくなるといった不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

30

40

#### 【6178】

また、実行中の可動制御を強制的に終了させた後に、新たな可動制御を実行しようとし

50

た場合には、可動役物 9 0 0 が様々な位置に位置している状態から新たな可動制御が開始されてしまうため、新たな可動制御を実行する前に強制停止された可動役物 9 0 0 を特定位置（新たな可動制御の開始位置）へと移動させるための可動処理を行わなければならない。可動役物 9 0 0 を可動させるための可動制御の処理負荷が高くなるという問題があった。これに対して、本第 6 0 制御例では、可動役物 9 0 0 を特定位置（作動位置）に複数回位置させることが可能な所定の動作シナリオに基づいて可動役物 9 0 0 を移動させるように構成し、可動役物 9 0 0 が特定位置（作動位置）に位置している状態において所定の終了条件が成立していると判別された場合に設定済の動作シナリオに基づく可動制御を終了し、新たな可動制御を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、設定済の動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させた場合であっても、終了時における可動役物 9 0 0 の位置を固定することができるため、新たな可動制御を実行させ易くすることができる。まず、図 2 0 6 0 から図 2 0 6 2 を参照して、可動役物 9 0 0 の構成について説明する。この可動役物 9 0 0 は、変動演出中に駆動手段（駆動モータ 9 0 5）によって動作されることが可能に構成されている。また、この可動役物 9 0 0 は、駆動手段（駆動モータ 9 0 5）によって正面視下側に移動されることにより、遊技者から視認困難な位置（原点位置）から視認可能となる位置（作動位置）へと移動させることが可能に構成されている。これにより、変動演出中に可動役物 9 0 0 を遊技者から視認可能となる位置（作動位置）に移動させることにより、可動役物 9 0 0 を用いた演出の演出効果を高めることができる。

10

#### 【 6 1 7 9 】

20

図 2 0 6 0 ( a ) は、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態を示した図である。原点位置とは、役物可動演出の開始と終了とのタイミングにおいて可動役物 9 0 0 が位置する特定の場所を指す。図 2 0 6 0 ( a ) に示すように、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置する場合、可動役物 9 0 0 の下端は第 3 図柄表示装置 8 1 の上端よりも正面視上側に位置する。また、可動役物 9 0 0 は可変表示ユニット 8 0 よりも背面側に配置されているため、可動役物 9 0 0 は、原点位置に位置している場合には遊技者から視認困難な状態となる。図 2 0 6 0 ( b ) は、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態を示した図である。詳細については後述するが、作動位置とは、役物可動演出中に実行される第 1 可動制御（進出シナリオ動作）と第 2 可動制御（振動シナリオ動作）と第 3 可動制御（退避シナリオ動作）とのそれぞれの制御の実行期間において、可動役物 9 0 0 を位置させることが可能な特定の場所を指す。図 2 0 6 0 ( b ) に示すように、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している場合、可動役物 9 0 0 の上端は第 3 図柄表示装置 8 1 の上端よりも正面視下側に位置する。また、可動役物 9 0 0 は、第 3 図柄表示装置 8 1 よりも前面側に配置されている。即ち、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置する場合は、可動役物 9 0 0 が遊技者から視認可能な状態となる。図 2 0 6 1 に示すように、可動役物 9 0 0 は、A 面 9 0 0 a、B 面 9 0 0 b、C 面 9 0 0 c、D 面 9 0 0 d を有する直方体で構成された箱形状の表示面を有している。可動役物 9 0 0 は、右側方面 9 0 0 e から右方に突出して形成された直方体形状の右突出片 9 0 0 R b と、左側方面 9 0 0 f から左方に突出して形成された直方体形状の左突出片 9 0 0 L b とを有しており、右突出片 9 0 0 R b には、可動役物 9 0 0 を上下に動作させるためのステッピングモータである駆動モータ 9 0 5 が設けられている。左突出片 9 0 0 L b は、後述する原点位置センサ 9 2 0 と作動位置センサ 9 3 0 から投光される光を正面視（図 2 0 6 1 参照）左側の側面で反射することによって、原点位置センサ 9 2 0 と作動位置センサ 9 3 0 とに検出されることが可能に構成されている。

30

40

#### 【 6 1 8 0 】

駆動モータ 9 0 5 には、ラック 9 9 0 と嵌合するピニオンギアである駆動ギア 9 0 6 が設けられている。可動役物 9 0 0 の右側端部後方には、可動役物 9 0 0 が上下動するのに、駆動ギア 9 0 6 が嵌合するギア部を有するラックが上下方向に、可動役物 9 0 0 の上下可動のストロークよりも長く配置されている。可動役物 9 0 0 の左側端部後方には、滑り止め用の溝が設けられた支柱 9 9 1 が、上下可動のストロークよりも長く設けられている。左突出片 9 0 0 L b は、支柱 9 9 1 を挿通可能に構成されている。このように、左突出

50

片 9 0 0 L b に支柱 9 9 1 を挿通させることで、なめらかに可動役物 9 0 0 を上下に動作させることができる。

【 6 1 8 1 】

図 2 0 6 2 ( a ) ~ ( d ) は、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面 ( 図 2 0 6 0 参照 ) に対して直交、且つ左突出片 9 0 0 L b を通る平面で、遊技盤 1 3 を切断して、その断面を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視 ( 図 2 0 6 0 参照 ) 右側より見た断面図である。遊技盤 1 3 の背面側には、可動役物 9 0 0 を遊技盤 1 3 の背面側に固定するための駆動ベース体 8 0 0 が設けられている。駆動ベース体 8 0 0 は、ポリカーボネート等の樹脂で構成されており、遊技盤 1 3 の開口部と連通する開口を有した額縁形状で構成され、遊技盤 1 3 の開口部を覆うように背面側に固定されている。駆動ベース体 8 0 0 には、支柱 9 9 1 やラック 9 9 0 が固定されており、可動役物 9 0 0 が正面視上下方向に駆動されることが可能に保持されている。駆動ベース体 8 0 0 の背面側には、第 3 図柄表示装置 8 1 が取り付けられる。駆動ベース体 8 0 0 の正面視上部には、投受光器を有する反射型のセンサである原点位置センサ 9 2 0 が設けられ、駆動ベース体 8 0 0 の正面視下部には、原点位置センサ 9 2 0 と同種のセンサで構成される作動位置センサ 9 3 0 が設けられている。原点位置センサ 9 2 0 は、投光部から第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視 ( 図 2 0 6 0 参照 ) 右方向へ水平に投光された光が左突出片 9 0 0 L b に反射されて、受光部が左突出片 9 0 0 L b に反射された光を受光することにより、オフからオンの状態となる。即ち、左突出片 9 0 0 L b が原点位置センサ 9 2 0 に対して水平方向に重なる位置に位置している期間は、原点位置センサ 9 2 0 がオンの状態を維持しており、左突出片 9 0 0 L b が原点位置センサ 9 2 0 に対して水平方向に重ならない位置に位置している期間は、原点位置センサ 9 2 0 がオフの状態を維持している。作動位置センサ 9 3 0 については、設置された場所が異なる点を除いて、原点位置センサ 9 2 0 と同様であるため、説明を省略する。

【 6 1 8 2 】

つまり、本第 6 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて用いられる原点位置センサ 9 2 0 、及び作動位置センサ 9 3 0 は、可動役物 9 0 0 の位置を検知するための検知手段として用いられる。なお、本第 6 0 制御例では、上述した通り、可動役物 9 0 0 の位置のみを検知手段により検知可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物 9 0 0 の進行方向も検知可能に構成しても良く、例えば、作動位置センサ 9 3 0 の検出範囲と一部が重複し、且つ、検出範囲内に進入してきた左突出片 9 0 0 L b を検知可能な第 1 センサを作動位置センサ 9 3 0 の上方に設け、第 1 センサが突出片 9 0 0 L b を検知している状態で、作動位置センサ 9 3 0 が突出片 9 0 0 L b を検知した場合には、可動役物 9 0 0 が原点位置から作動位置に向かう方向 ( 図 2 0 6 0 ( a ) の正面視で下方向 ) へと移動していることを特定可能に構成し、第 1 センサが突出片 9 0 0 L b を検知していない状態で、作動位置センサ 9 3 0 が突出片 9 0 0 L b を検知した場合には、可動役物 9 0 0 が上方向 ( 図 2 0 6 0 ( a ) の正面視で上方向 ) へと移動していることを特定可能に構成しても良い。このように構成することで、可動役物 9 0 0 が存在している位置だけで無く、可動役物 9 0 0 の移動方向まで特定することができるため、例えば、特定の移動方向で移動している可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している場合にのみ特定の可動制御を実行可能に構成することができる。より具体的には、図 2 0 6 2 ( a ) に示すように、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置する場合は、左突出片 9 0 0 L b が原点位置センサ 9 2 0 に対して水平方向に重なっている。このように、左突出片 9 0 0 L b が原点位置センサ 9 2 0 に対して水平方向に重なっている期間は、原点位置センサ 9 2 0 から投光された光が左突出片 9 0 0 L b によって反射され、原点位置センサ 9 2 0 はオンの状態を維持している。一方、作動位置センサ 9 3 0 は、水平方向に左突出片 9 0 0 L b が重なっていないため、オフの状態を維持している。

【 6 1 8 3 】

図 2 0 6 2 ( b ) は、可動役物 9 0 0 が原点位置 ( 図 2 0 6 2 ( a ) 参照 ) から作動位置に向けて下降している期間において、作動位置センサ 9 3 0 がオフの状態からオンの状態へと切り替わるタイミングで左突出片 9 0 0 L b が位置する場所を示している。図 2 0

10

20

30

40

50

6 2 ( b ) に示すように、可動役物 9 0 0 が下降している場合は、左突出片 9 0 0 L b の下端が作動位置センサを超えるタイミングで、作動位置センサ 9 3 0 がオフからオンの状態へと切り替わる。図 2 0 6 2 ( c ) は可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している場合において、左突出片 9 0 0 L b の位置している場所を示している。図 2 0 6 2 ( c ) に示すように、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している場合には、左突出片 9 0 0 L b が作動位置センサ 9 3 0 に対して水平方向に重なるため、作動位置センサはオンの状態となる。即ち、左突出片 9 0 0 L b が作動位置センサ 9 3 0 に対して水平方向に重なっている期間は、作動位置センサ 9 3 0 はオンの状態を維持している。詳細については後述するが、本第 6 0 制御例では、可動役物 9 0 0 が下降している期間において、作動位置センサ 9 3 0 がオフからオンの状態へと切り替わったタイミングから、駆動モータ 9 0 5 を所定ステップ数 ( 1 7 ステップ ) 回転させることにより、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置するように構成している。このように構成することで、センサに検出される検出物体の大きさが変化しても、設定するステップ数を変更することで、特定の位置に可動させることができる。図 2 0 6 2 ( d ) は、可動役物 9 0 0 が後述する振動下限位置に位置している場合における、左突出片 9 0 0 L b が位置する場所を示している。図 2 0 6 2 ( d ) に示すように、左突出片 9 0 0 L b が振動下限位置に位置している場合には、左突出片 9 0 0 L b の上端が作動位置センサ 9 3 0 よりも正面視下側に位置する状態 ( 図 2 0 6 2 ( d ) 参照 ) となり、作動位置センサ 9 3 0 はオフの状態となる。次に、図 2 0 6 3 及び図 2 0 6 4 を参照して、本第 6 0 制御例における特徴的な演出態様である役物可動演出について説明する。この役物可動演出は、演出期間が 6 0 秒である変動演出が実行される期間において実行され得る演出であり、変動演出の開始から 2 秒後に開始される演出である。

#### 【 6 1 8 4 】

図 2 0 6 3 は、役物可動演出中の可動役物 9 0 0 の動作の流れを示す図である。本第 6 0 制御例では、役物可動演出が実行された場合に実行される可動役物 9 0 0 に対する可動制御として、進出シナリオに基づく第 1 可動制御 ( 進出シナリオ動作 ) と、振動シナリオに基づく第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) と、退避シナリオに基づく第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) とを順に実行するように構成しており、各可動制御に対応した動作シナリオを設定するように構成している。詳細については後述するが、第 1 可動制御 ( 進出シナリオ動作 ) が実行されると、原点位置 ( 図 2 0 6 0 ( a ) 参照 ) に位置している可動役物 9 0 0 を作動位置 ( 図 2 0 6 0 ( b ) 参照 ) へと移動 ( 進出 ) させるための可動制御が実行される。つまり、第 1 可動制御 ( 進出シナリオ動作 ) を実行する際に設定される進出シナリオには、可動役物 9 0 0 を原点位置から作動位置へと移動させるためのシナリオデータが規定されている。次に、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が実行されると、作動位置に位置している可動役物 9 0 0 を、上下方向に振動させる演出態様で動作させた後に作動位置に位置させるための可動制御が実行される。つまり、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を実行する際に設定される振動シナリオには、可動役物 9 0 0 を上下方向に振動させる演出態様で移動させるためのシナリオデータが規定されている。また、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) が実行されると、第 2 可動制御が終了し、作動位置に位置している可動役物 9 0 0 を原点位置へと移動 ( 退避 ) させるための可動制御が実行される。つまり、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) を実行する際に設定される進出シナリオには、可動役物 9 0 0 を作動位置から原点位置へと移動させるためのシナリオデータが規定されている。上述した通り、本第 6 0 制御例では、原点位置に位置している可動役物 9 0 0 を作動位置まで移動させた後に所定の演出態様 ( 振動 ) で動作させ、その後、原点位置へと移動させる一連の流れを、進出動作、振動動作、退避動作と 3 段階に区分し、各動作区分に対応した動作シナリオを設定するように構成している。

#### 【 6 1 8 5 】

このように構成することで、異なる形状のパチンコ機 1 0、例えば、原点位置と作動位置との距離が異なるパチンコ機 1 0 に対して、同一の演出態様 ( 振動 ) で役物可動演出を実行させようとした場合に、振動動作に対応した動作シナリオを共有することができる。図 2 0 6 3 に示すように、第 1 可動制御 ( 進出シナリオ動作 ) が実行されると、可動役物

900が原点位置に位置する状態(図2063(A)参照)で停止している状態から、可動役物900が作動位置に位置する場所(図2063(B)参照)まで移動し、可動役物900が作動位置まで移動すると、可動役物900が作動位置に位置する状態で停止する。即ち、第1可動制御(進出シナリオ動作)が実行されることにより、可動役物900は、遊技者から視認困難な位置(図2064(a)参照)から、視認可能な位置(図2064(b)参照)まで移動する。詳細については後述するが、第1可動制御(進出シナリオ動作)は約2秒間となるように構成されている。即ち、遊技者は、第1可動制御(進出シナリオ動作)の途中で、可動役物900のA面900aに表示されている「チャンス」の文字を視認可能となる。

#### 【6186】

10

第2可動制御(振動シナリオ動作)では、可動役物900が振動上限位置(図2063(c)参照)と振動下限位置(図2063(g)参照)との間で、正面視上下方向に動作される。より具体的には、第2可動制御(振動シナリオ動作)では、可動役物900が、作動位置(図2063(e)参照)に位置する状態で停止、作動位置(図2063(e)参照)から振動上限位置まで上昇、振動上限位置に位置する状態で停止、振動上限位置から振動下限位置(図2063(g)参照)まで下降、振動下限位置(図2063(g)参照)で停止、振動下限位置(図2063(g)参照)から作動位置(図2063(e)参照)まで上昇、作動位置(図2063(e)参照)で停止、作動位置(図2063(e)参照)から振動下限位置(図2063(g)参照)にまで下降、振動下限位置(図2063(g)参照)で停止、振動下限位置(図2063(g)参照)から振動上限位置(図2063(c)参照)まで上昇、振動上限位置で停止、振動上限位置から作動位置(図2063(e)参照)まで下降、作動位置に位置する状態で停止、の順で動作する。第2可動制御(振動シナリオ動作)は、1周期が約4秒間となるように構成している。また、振動上限位置から作動位置(図2064(b)参照)までの距離と、振動下限位置(図2064(c)参照)から作動位置(図2064(b)参照)までの距離とは、原点位置(図2064(a)参照)から作動位置(図2064(b)参照)までの距離の1/4以下となるように構成した。即ち、第2可動制御(振動シナリオ動作)が実行されると、可動役物900は4秒間で上下に小さく振動するように動作する。また、振動上限位置は、作動位置センサ930が左突出片900Lbを検出することが可能な範囲の上限より正面視上側の場所であり、振動下限位置は、作動位置センサ930が左突出片900Lbを検知することが可能な範囲の下限より正面視下側の場所である。即ち、可動役物900が振動上限位置に位置する場合と、可動役物900が振動下限位置に位置する場合(図2064(c)参照)とは、作動位置センサ930はオフの状態となる。

20

30

#### 【6187】

また、本第60制御例では、第2可動制御(振動シナリオ動作)が繰り返して10回実行されるように構成している。即ち、第2可動制御(振動シナリオ動作)は、第2可動制御(振動シナリオ動作)が開始されたタイミングから約40秒間実行されるように構成している。また、第2可動制御(振動シナリオ動作)の実行期間では、可動役物900が作動位置に位置するタイミングT1~T8において、第2可動制御(振動シナリオ動作)の終了条件が成立しているか否かを判別するように構成している。より具体的には、第2可動制御(振動シナリオ動作)の実行期間において、遊技者によって枠ボタン22が押下された場合に、後述する振動シナリオ終了フラグ223utをオンに設定するように構成している。つまり、第2可動制御の終了条件が成立しているかを判別するための処理を可動役物900が作動位置に位置している状態において常に行うのではなく、特定タイミングにて実行するように構成している。ここで、本第60制御例では、遊技者が枠ボタン22を押下した場合に第2可動制御の終了条件が成立するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理において計測可能な最短時間(1ミリ秒)が経過する毎に第2可動制御の終了条件が成立しているかを判別する必要が無く、可動役物900が作動位置に位置する特定タイミング(図2063のタイミングT1~T8参照)にて第2可動制御の終了条件が成立しているかを判別するように構

40

50

成している。このように構成することで、第2可動制御の終了条件が成立しているかを判別するための処理が過剰に実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第60制御例では、可動役物900が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ223 u kの値が更新されるタイミングを、第2可動制御の終了条件が成立しているかを判別するタイミングとしている。このように構成することで、第2可動制御の終了条件が成立しているかを判別するタイミングのみを計測する必要が無くなるため、可動制御を実行する際の処理負荷を軽減することができる。

#### 【6188】

第3可動制御（退避シナリオ動作）では、可動役物900が作動位置に位置する状態で停止し、その後、作動位置から原点位置まで上昇し、原点位置に位置する状態で停止する。退避シナリオ動作に要する時間は、上述した第1可動制御（進出シナリオ動作）と同様に、およそ2秒となるように構成されている。即ち、役物可動演出は、第1可動制御（進出シナリオ動作）と、第2可動制御（振動シナリオ動作）と、第3可動制御（退避シナリオ動作）とを合わせた約4.4秒間で実行される。

#### 【6189】

<第60制御例における電氣的構成について>

次に、図2065～図2069を参照して、本第60制御例における音声ランプ制御装置113の電氣的構成について説明する。図2065は、音声ランプ制御装置113の電氣的構成を模式的に示したブロック図である。音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34など）227における点灯および消灯の出力、可動役物900の可動制御データの出力、変動演出（変動表示）といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22、駆動モータ905、原点位置センサ920、作動位置センサ930などがそれぞれ接続されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110からのコマンドや、音声ランプ制御装置113に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第3図柄表示装置81に遅滞無く表示させる制御が行われる。

#### 【6190】

次に、図2066（a）を参照して、本第60制御例の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222について説明する。図2066（a）は、本第60制御例におけるROM222の構成を示したブロック図である。図2066（a）に示した通り、第60制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222には、進出シナリオテーブル222 u aと、振動シナリオテーブル222 u bと、退避シナリオテーブル222 u cと、第1復帰対応シナリオテーブル222 u dと、第2復帰対応シナリオテーブル222 u eと、励磁テーブル222 u fとが設けられている。図2067（a）を参照して、進出シナリオテーブル222 u aに規定されている内容について詳細に説明をする。図2067（a）は、進出シナリオテーブル222 u aに規定されている内容を示した図である。進出シナリオテーブル222 u aは、第1可動制御（進出シナリオ動作）を実行する場合に参照される駆動モータ905の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。進出シナリオテーブル222 u aのセンサデータは、規定されたデータに対応するセンサがオンの状態になるまで可動役物900を移動させることを示す。原点位置センサ920に対応する値として1が規定され、作動位置セン

サ 9 3 0 に対応する値として 2 が規定されている。原点位置センサ 9 2 0 及び作動位置センサ 9 3 0 がオンであるかを判別する必要がないシナリオデータには、0 が規定されている。即ち、センサデータの値が 0 である場合には、原点位置センサ 9 2 0 または作動位置センサ 9 3 0 がオンであるかの判別が実行されることはない。

#### 【 6 1 9 1 】

進出シナリオテーブル 2 2 2 u a のステップ数データは、駆動モータ 9 0 5 を回転させるステップ数を示す値が規定されている。具体的には、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値がステップ数データに規定された値と同値であると判断された場合に、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 加算され、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するシナリオデータがシナリオ格納エリア 2 2 3 u e 内に格納される。時間データ及びセンサデータに基づいて更新されるデータにおいては、ステップ数データに、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値として更新され得る最大値 ( 7 2 ) を超える値が規定されている。進出シナリオテーブル 2 2 2 u a のスピードデータは、駆動モータ 9 0 5 を励磁するスピードが規定されている。スピードが 1 である場合には、1 m s 毎に駆動モータ 9 0 5 が励磁されるスピードとなり、スピードが 2 である場合には、2 m s 毎に駆動モータ 9 0 5 が励磁されるスピードとなり、スピードが 3 である場合には、3 m s 毎に駆動モータ 9 0 5 が励磁されるスピードとなり、スピードが 4 である場合には、4 m s 毎に駆動モータ 9 0 5 が励磁されるスピードとなっている。つまり、スピード 1 が最も早い速度で設定されることとなり、スピード 2 は、スピード 1 の  $1/2$  のスピード、スピード 3 は、スピード 1 の  $1/3$  のスピード、スピード 4 は、スピード 1 の  $1/4$  のスピードとなっている。駆動モータ 9 0 5 を正回転または逆回転をさせる場合に参照されるデータには、スピードデータとして 0 が規定されている。本制御例では、駆動モータ 9 0 5 を励磁することにより保持する期間または励磁せずに待機させる期間において、スピードデータが参照されることが無いように構成した。即ち、駆動モータ 9 0 5 を励磁することにより保持する場合には、後述するモータ出力処理 ( Y 1 1 5 L ) が実行される最短の周期 ( 1 m s ) 毎に、駆動モータ 9 0 5 が励磁される。

#### 【 6 1 9 2 】

図 2 0 6 7 ( a ) に示すように、進出シナリオテーブル 2 2 2 u a には、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 1 0 m s の間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 4 m s 毎に 1 ステップ駆動 ( 励磁 ) される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ 9 3 0 がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 3 」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 4 m s 毎に 1 ステップ駆動 ( 励磁 ) される駆動スピードの正回転動作が 1 7 ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 4 」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 4 0 m s の間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、この進出シナリオテーブル 2 2 2 u a を参照して可動役物 9 0 0 の動作を設定した場合、可動役物 9 0 0 が作動位置センサ 9 3 0 に検出されるまで下降し、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置する状態で停止する。図 2 0 6 7 ( b ) を参照して、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c に規定されている内容について詳細に説明をする。図 2 0 6 7 ( b ) は、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c に規定されている内容を示した図である。退避シナリオテーブル 2 2 2 u c は、可動役物 9 0 0 の振動シナリオ動作が終了した場合に、作動位置に位置する可動役物 9 0 0 を原点位置に移動 ( 退避 ) させるための動作シナリオが規定されたデータテーブルである。

#### 【 6 1 9 3 】

図 2 0 6 7 ( b ) に示すように、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c には、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 1 0 m s の間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 4 m s 毎に 1 ステップ駆動 ( 励磁 ) される駆動スピードの逆回転動作が、原点位置センサ 9 3 0 がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウン



タ 2 2 3 u k の値「3」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 4 m s 毎に 1 ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が 1 7 ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「4」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 4 0 m s の間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。図 2 0 6 7（c）を参照して、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d に規定されている内容について詳細に説明をする。詳細については後述するが、本第 6 0 制御例では、役物可動演出中において、シナリオデータに基づく可動役物 9 0 0 の可動制御が予め定められた特定の時間を経過しても完了していない場合に、役物復帰可動制御を実行するように構成されている。本第 6 0 制御例では、役物復帰可動制御として、可動役物 9 0 0 を原点位置センサ 9 2 0 に検知されるまで移動（復帰）させる第 1 復帰可動制御、または可動役物 9 0 0 を作動位置センサ 9 3 0 まで移動（復帰）させる第 2 復帰可動制御のいずれかが実行される。図 2 0 6 7（c）は、第 1 復帰可動制御において参照される第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d に規定されている内容を示した図である。この第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d は、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 5 4 0 未満ではないと判別した場合と、第 1 可動制御（進出シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 0 0 0 未満ではないと判別した場合とに、可動役物 9 0 0 を原点位置センサ 9 2 0 がオンの状態となるまで移動（復帰）させるためのデータテーブルである。

#### 【6 1 9 4】

この第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d は、可動役物 9 0 0 を原点位置センサ 9 2 0 がオンの状態となるまで移動させるためのデータが規定されている。具体的には、図 2 0 6 7（c）に示すように、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値「1」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 1 0 m s の間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値「2」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 4 m s 毎に 1 ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、原点位置センサ 9 3 0 がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値「3」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 4 0 m s の間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。これにより、作動位置センサ 9 3 0 の故障や駆動モータ 9 0 5 の脱調等で、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたデータに対応する制御が正常に実行された場合に要する時間を超えると、可動役物 9 0 0 を原点位置センサ 9 2 0 まで駆動させることができる。図 2 0 6 7（d）は、第 2 復帰可動制御において参照される第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e に規定されている内容を示した図である。この第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e は、第 3 可動制御（退避シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 0 0 0 未満ではないと判別した場合に、可動役物 9 0 0 を作動位置センサ 9 3 0 がオンの状態となるまで移動（復帰）させるためのデータテーブルである。図 2 0 6 7（d）に示すように、第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e には、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値「1」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 1 0 m s の間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値「2」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 4 m s 毎に 1 ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ 9 3 0 がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値「3」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 4 0 m s の間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。

#### 【6 1 9 5】

図 2 0 6 8 を参照して、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている内容について詳細に説明をする。図 2 0 6 8 は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている内容を示した図である。図 2 0 6 8 に示すように、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「1」に対して、駆動モータ 9 0 5 を 2 0 0 m s 励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「2」に対して、1 0 m s の間、駆動モータ 9 0 5 を励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「3」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 4 m s 毎に 1 ス

テップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が72ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「4」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「5」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が8ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「6」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「7」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が17ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「8」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が72ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「9」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「10」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が8ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「11」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「12」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が17ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「13」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「14」に対して、駆動モータ905を500ms励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「15」に対して、10msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「16」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が72ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「17」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「18」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が8ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「19」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「20」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が17ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「21」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が72ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「22」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「23」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が8ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「24」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「25」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が17ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「26」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「27」に対して、駆動モータ905を500ms励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定されている。これらの規定内容により、振動シナリオテーブル222ubを参照して可動役物900の可動制御が実行された場合、処理カウンタ223ukの値「7」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理力

ウンタ 2 2 3 u k の値「 1 2 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 3 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 4 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 0 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 5 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 6 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 7 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングとは、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置するタイミングとなる。

#### 【 6 1 9 6 】

10

本第 6 0 制御例では、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の実行されている期間において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 7 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 2 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 3 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 4 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 0 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 5 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 6 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 7 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングとで、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるか否かを判別するように構成している。なお、本第 6 0 制御例では、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が更新されるタイミングにて必ず振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別するように構成しているが、これに限ること無く、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が更新されるタイミングの一部においてのみ振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別するように構成しても良い。この場合、少なくとも、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置した直後のタイミングにて振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別するように構成すると良い。このように構成することで、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置していない状態で第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件を成立させた場合には、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置した直後に第 2 可動制御（振動シナリオ動作）を終了させることができる。

20

30

#### 【 6 1 9 7 】

加えて、作動位置に位置している可動役物 9 0 0 が作動位置から他の位置へと移動する直前のタイミングにて振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別するように構成しても良い。このように構成することで、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態で第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件を成立させた場合において、可動役物 9 0 0 を移動させること無く第 2 可動制御（振動シナリオ動作）を終了させ易くすることができる。次に、図 2 0 6 9 を参照して、励磁テーブル 2 2 2 u f の詳細について説明する。励磁テーブル 2 2 2 u f は、駆動モータ 9 0 5 の励磁する部位を指定するための励磁制御データが規定されたデータテーブルである。励磁テーブル 2 2 2 u f におけるデータは、駆動モータ 9 0 5 に対して励磁制御データを設定する場合に、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値に基づいて励磁データ格納エリア 2 2 3 u g に格納される。図 2 0 6 9 ( a ) は、励磁テーブル 2 2 2 u f を参照して励磁される、駆動モータ 9 0 5 （ステッピングモータ）の概要を示す図である。なお、説明を分かり易くするために、1 ステップで 9 0 度回転する（即ち、4 ステップで 1 周する）ステッピングモータを例に取って説明するが、実際の駆動モータ 9 0 5 は、1 ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。具体的には、1 ステップで 1 度回転するように構成されている。この駆動モータ 9 0 5 は、対応するモータ制御用 IC に対して音声ランプ制御装置 1 1 3 から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成さ

40

50

れている。具体的には、図 2069 (a) に示す「A, B, C, D」に対応した 4 桁の 2 進数で構成された励磁制御データによって、モータ制御用 IC により励磁される。具体的には、駆動モータ 905 の各部位（即ち、A, B, C, D のいずれか）に対応する励磁制御データが「1」であれば励磁され、励磁制御データが「0」であれば励磁されない。例えば、励磁制御のデータが「1100」であれば、A 及び B が励磁され、C および D は励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 に設けられている励磁テーブル 222uf（図 2069 (b) 参照）に規定されている。

#### 【6198】

また、音声ランプ制御装置 113 には、励磁テーブル 222uf（図 2069 (b) 参照）に規定された複数の励磁制御データの中から 1 の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ 223uo が設けられている。この励磁カウンタ 223uo は、「1」を起点として正方向に 1 ずつ更新することができ、励磁カウンタ 223uo の値が「4」となってから値が更新されると値が「1」に戻るよう制御される。この励磁カウンタ 223uo が更新される度に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ 905 が動作する）。更に、励磁カウンタ 223uo は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「1」を起点として、「1」「4」「3」「2」「1」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と上下用駆動モータ 431 の回転方向が逆向きになる。なお、この励磁カウンタ 223uo の最大値は、駆動モータのステップ数に応じて変化する。具体的には、例えば、1 ステップで 1 度回転する（即ち、モータが 1 回転するのに 360 ステップを要する）駆動モータの場合、励磁カウンタ 223uo は「1」～「360」の範囲で更新されるカウンタとなる。次に、駆動モータ 905 の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図 2069 (b) を参照して説明する。図 2069 (b) は、励磁制御データを規定した励磁テーブル 222uf と、その励磁テーブル 222uf に規定された励磁制御データに基づいて励磁された駆動モータ 905 の状態との対応関係を示す図である。なお、図 2069 (b) に示した通り、励磁テーブル 222uf には、励磁カウンタ 223uo の値毎に励磁制御データが規定されている。

#### 【6199】

具体的には、図 2069 (b) に示した通り、駆動モータ 905 に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ 223uo の値「1」～「4」の順に「1100, 0110, 0011, 1001」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ 223uo 値の「1」に対応するシーケンスデータである「1100」が設定されると、駆動モータ 905 の A、および B の各位置が励磁される。また、励磁カウンタ 223uo の値「2」に対応するシーケンスデータである「0110」が設定されると、駆動モータ 905 の B、および C の各位置が励磁されるので、励磁カウンタ 223uo の値が「0」の状態から時計回りに 90 度回転する。また、励磁カウンタ 223uo の値「3」に対応するシーケンスデータである「0011」が設定されると、駆動モータ 905 の C、および D の各位置が励磁され、励磁カウンタ 223uo の値が「2」の状態から時計回りに 90 度回転する。また、励磁カウンタ 223uo の値「4」に対応するシーケンスデータである「1001」が設定されると、駆動モータ 905 の A、および D の各位置が励磁されるので、励磁カウンタ 223uo の値が「3」の状態から時計回りに 90 度回転する。このように、図 2069 に示した例では、励磁カウンタ 223uo の値が正方向に 1 更新される毎に、駆動モータ 905 が時計回りに 90 度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ 223uo の値が負方向に更新される場合は、駆動モータ 905 が反時計回りに 90 度ずつ回転する。以上のように、駆動モータ 905 の制御を、簡略化した動作モデルで説明したが、本実施形態で実際に用いられる駆動モータ 905 では、1 ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ 223uo の値を 1 更新する毎に）1 度ずつ回転させることができる。即ち、可動役物 900 を可変させる場合は、可変させるステップ数に応じた回数だ

け励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を 1 ずつ更新し、励磁カウンタ 2 2 3 u o の更新毎に励磁カウンタ 2 2 3 u o に対応する励磁制御データを設定することで、正確に可動役物 9 0 0 を可変させることができる。

#### 【 6 2 0 0 】

また、本第 6 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を更新すること無く、継続して駆動モータ 9 0 5 に対して同一位置を励磁可能に構成している。この場合、駆動モータ 9 0 5 を回転させることなく同一位置を維持させるための保持状態となる。なお、上述した各種シナリオテーブルにて規定されている動作「保持」に対応する動作シナリオでは、1 つ前の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が終了した時点における励磁カウンタ 2 2 3 u o の値と同一の値に対応する励磁制御が対応する時間分実行されていることを示している。なお、詳細な説明は省略するが、この動作「保持」に対応する動作シナリオが実行されている状態では、駆動モータ 9 0 5 に対して励磁処理が実行されていない状態（可動役物 9 0 0 の可動制御を実行していない状態）よりも、励磁によって発生した磁力によって駆動モータ 9 0 5 が回転し難くなるように構成している。このように構成することで、駆動モータ 9 0 5 を可動制御（励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を更新させながら駆動モータ 9 0 5 を回転させる制御）したことによって移動された可動役物 9 0 0 の慣性力によって駆動モータ 9 0 5 が回転してしまうことを抑制し易くすることができる。このように、本実施形態では、モータドライバに対してコマンドを設定することにより、コマンドで指定した回転速度、回転方向、および回転ステップ数で可動役物 9 0 0 を駆動することができる。よって、可動役物 9 0 0 を用いた多彩な演出動作を実現することができる。

10

20

#### 【 6 2 0 1 】

次に、図 2 0 6 6 ( b ) に戻り、本制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 に設けられている R A M 2 2 3 内について説明する。図 2 0 6 6 ( b ) は、本第 6 0 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 2 0 6 6 ( b ) に示した通り、第 6 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a と、変動開始フラグ 2 2 3 u b と、停止種別選択フラグ 2 2 3 u c と、変動パターン格納エリア 2 2 3 u d と、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e と、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f と、励磁データ格納エリア 2 2 3 u g と、変動時間タイマ 2 2 3 u h と、励磁タイマ 2 2 3 u i と、駆動タイマ 2 2 3 u j と、処理カウンタ 2 2 3 u k と、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l と、ステップカウンタ 2 2 3 u m と、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n と、励磁カウンタ 2 2 3 u o と、駆動待機フラグ 2 2 3 u p と、役物駆動フラグ 2 2 3 u q と、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r と、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s と、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t と、復帰対応フラグ 2 2 3 u u とが設けられている。シナリオ格納エリア 2 2 3 u e は、役物可動演出中に、実行する可動制御に対応するシナリオデータが格納される記憶領域である。この、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e は、役物可動演出中に、実行する可動制御に対応するシナリオテーブルから、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータが適宜格納される。即ち、役物可動演出中は、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納された情報を参照して、可動役物 9 0 0 の可動制御が実行される。役物可動演出が終了した場合には、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e 内のデータをクリアする処理を実行する（図 2 0 7 7 の Y 8 1 3 参照）。これにより、可動制御に必要なデータだけがシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に適宜格納されるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 の記憶量を削減することができる。

30

40

#### 【 6 2 0 2 】

復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f は、役物復帰可動制御を実行する場合に参照されるシナリオデータが格納される記憶領域である。具体的には、この復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f は、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d または第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e から、後述する復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値に対応するデータが格納される。この復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f は、第 1 復帰可動制御または第 2 復帰可動制御が終了した場合に、記憶領域がクリアされる（図 2 0 7 8 の Y 9 1

50

1 L 参照)。励磁データ格納エリア 2 2 3 u g は、励磁テーブル 2 2 2 u f から励磁カウンタ 2 2 3 u o の値に対応する励磁制御データが格納される(図 2 0 7 9 の Y 1 0 2 0 L 参照)記憶領域である。変動時間タイマ 2 2 3 u h は、特別図柄変動に対応して実行される変動演出が開始されてからの経過時間の経過を計数するためのタイマである。この変動時間タイマ 2 2 3 u h の値は、後述するコマンド判定処理(図 2 0 8 1 の Y 1 1 6 L 参照)において、音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間に対応する値が設定され、後述する演出更新処理(図 2 0 7 3 の Y 1 1 2 L 参照)において 1 減算される。励磁タイマ 2 2 3 u i は、駆動モータ 9 0 5 を励磁するスピードを制御するためのタイマであり、何周期毎にモータを励磁させるかをカウントするためのタイマである。励磁タイマ 2 2 3 u i は、スピードデータが 0 ではないシナリオデータに基づいて可動役物 9 0 0 を可動制御している場合において、後述するモータコマンド処理(図 2 0 7 9 の Y 1 1 4 L 参照)が実行される毎(1 m s 毎)に値が 1 加算される(図 2 0 7 9 の Y 1 0 0 7 L 参照)。励磁タイマ 2 2 3 u i の値は、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータにおけるスピードデータの値と一致すると判別された場合(図 2 0 7 9 の Y 1 0 0 8 L 参照)に、0 に設定される(図 2 0 7 9 の Y 1 0 0 9 L 参照)。

10

#### 【6 2 0 3】

駆動タイマ 2 2 3 u j は、シナリオデータに基づく可動役物 9 0 0 の可動制御が実行されている時間を計数するためのタイマである。この駆動タイマ 2 2 3 u j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において定期的(1 m s 毎)に実行されるメイン処理(図 2 0 7 0 )において、駆動タイマ監視処理(図 2 0 7 2 の Y 1 1 1 L 参照)が実行された場合に、値が 1 加算される。そして、シナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、値に 0 が設定される。本第 6 0 制御例では、第 1 可動制御(進出シナリオ動作)中に読み出される各シナリオデータ、可動制御が正常に行われた場合であれば 2 0 0 0 ミリ秒未満で完了する制御内容が規定されている。つまり、1 のシナリオデータ(動作シナリオ)が完了すること無く、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 0 0 0 に到達した(2 0 0 0 ミリ秒を計測した)と判別した場合には、可動役物 9 0 0 に対する可動制御に不具合(例えば、脱調や作動位置センサ 9 3 0 の検知不良)が生じた可能性があるため、可動役物 9 0 0 に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物 9 0 0 を原点位置センサ 9 2 0 に検知されるまで移動(復帰)させる第 1 復帰可動制御を実行するように構成している。同様に、第 2 可動制御(振動シナリオ動作)を実行している期間において、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 5 4 0 に到達した(5 4 0 ミリ秒を計測した)と判別した場合には、可動役物 9 0 0 に対する可動制御に不具合(例えば、脱調や作動位置センサ 9 3 0 の検知不良)が生じた可能性があるため、可動役物 9 0 0 に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物 9 0 0 を原点位置センサ 9 2 0 に検知されるまで移動(復帰)させる第 1 復帰可動制御を実行するように構成している。さらに、第 3 可動制御(退避シナリオ動作)を実行している期間において、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 0 0 0 未満では無い(2 0 0 0 以上である)と判別した場合には、同様に可動役物 9 0 0 に対する可動制御に不具合(例えば、脱調や作動位置センサ 9 3 0 の検知不良)が生じた可能性があるため、可動役物 9 0 0 に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物 9 0 0 を作動位置センサ 9 3 0 に検知されるまで移動(復帰)させる第 2 復帰可動制御を実行するように構成している。

20

30

40

#### 【6 2 0 4】

つまり、本第 6 0 制御例では、実行中の可動制御の種別(第 1 可動制御～第 3 可動制御)に応じて、可動制御に不具合が生じたと判別するタイミング(駆動タイマ 2 2 3 u j の値)を異ならせている。このように構成することで、可動制御に不具合が生じたと判別するタイミングを全ての可動制御に対して同一に規定した場合に比べて、いち早く復帰可動制御を実行させ易くすることができることから、可動制御に不具合が生じた際にいち早く可動制御を正常な状態へと復帰させ易くすることができる。そして、第 1 復帰可動制御、或いは第 2 復帰可動制御が実行されている期間において、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 8 0 0 より小さい値ではない(2 8 0 0 以上である)と判別した場合には(図 2 0 7 2 の

50

Y 3 1 2 L 参照)、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるためのエラー報知コマンドを設定する(図 2 0 7 2 の Y 3 1 3 L)。処理カウンタ 2 2 3 u k は、役物可動演出の実行されている期間において、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e にシナリオデータを格納する場合に参照されるカウンタである。この処理カウンタ 2 2 3 u k は、第 1 可動制御(進出シナリオ動作)の開始時と、第 2 可動制御(振動シナリオ動作)開始時と、第 3 可動制御(退避シナリオ動作)の開始時とに、値に 1 が設定される。そして、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたシナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 が加算される。復帰対応カウンタ 2 2 3 u l は、第 1 復帰可動制御または第 2 復帰可動制御の実行されている期間において、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納するデータを選択する場合に参照されるカウンタである。この復帰対応カウンタ 2 2 3 u l は、第 1 復帰可動制御または第 2 復帰可動制御の実行が開始される場合に、値に 1 が設定される(図 2 0 7 2 の Y 3 0 8 L 参照)。そして、この復帰対応カウンタ 2 2 3 u l は、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納されたシナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、値に 1 が加算される。

10

#### 【 6 2 0 5 】

ステップカウンタ 2 2 3 u m は、駆動モータ 9 0 5 のステップ数を計数するためのカウンタである。このステップカウンタ 2 2 3 u m の値は、駆動モータ 9 0 5 を正回転または逆回転で駆動する場合に、後述するモータコマンド監視処理(図 2 0 7 9 の Y 1 1 4 L 参照)において、1 加算される(図 2 0 7 9 の Y 1 0 1 2 L 参照)。また、このステップカウンタ 2 2 3 u m は、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたシナリオデータに規定されたステップ数データの値と一致していると判別した場合に、値に 0 が設定される。繰り返しカウンタ 2 2 3 u n は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に基づいて実行される可動制御の実行回数を計測するためのカウンタである。本第 6 0 制御例では、第 2 可動制御(振動シナリオ動作)中に実行される可動役物 9 0 0 への振動動作として、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている可動制御を繰り返して複数回(10 回)実行可能に構成している。そして、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている可動制御として何回目の可動制御が実行されているかを判別する際に、この繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が参照されるように構成している。この繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値には、初期値として「1」が設定されるように構成されており、後述するモータシナリオ処理(図 2 0 7 4 の Y 1 1 3 L 参照)の中で実行される振動シナリオ処理(図 2 0 7 6 の Y 5 0 6 L 参照)において、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b の最後のシナリオデータ(処理カウンタ 2 2 3 u k の値「27」に対応するデータ)に対応する処理が完了する毎に 1 加算されるように構成している。つまり、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている可動制御を繰り返して実行する毎に繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が「1」加算されるように構成している。そして、加算後の繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が上限値「10」であるかを判別し、上限値「10」であると判別した場合には、第 2 可動制御(振動シナリオ動作)の終了タイミング(振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている可動制御が最大回数(10 回)実行されたタイミング)であると判別し、第 2 可動制御を終了するための各処理(第 3 可動制御を実行するための各処理)が実行される。

20

30

#### 【 6 2 0 6 】

なお、本第 6 0 制御例では、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n を用いて繰り返して実行される可動制御の回数(実行回数)を計測することで、振動シナリオ動作中に実行された可動制御の回数を判別可能に構成しているが、これに限ること無く、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている動作シナリオが繰り返された回数を計測可能に構成しても良い。また、本第 6 0 制御例では、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている動作シナリオに基づく可動制御を繰り返して実行する場合に繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値を更新(加算)するように構成しているが、これに限ること無く、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている動作シナリオに基づく可動制御が完了した場合に繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値を更新(加算)するように構成しても良い。励磁カウンタ 2 2 3 u o は、励磁テーブル 2 2 2 u f から励磁データ格納エリア 2 2 3 u g に格納するデータを選

40

50

択する際に参照されるカウンタである。この励磁カウンタ 2 2 3 u o の値は、駆動モータ 9 0 5 を正回転させる場合には 1 加算され、駆動モータ 9 0 5 を逆回転させる場合には励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が減算される。これにより、励磁制御データを増やすことなく、駆動モータ 9 0 5 に対して正回転と逆回転との制御を実行することができる。また、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値は、パチンコ機 1 0 の電源が断されるまで保持されるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ 9 0 5 に対する励磁制御が実行されていない状態であっても、前回の励磁制御によって最後に励磁を行った位置を読み出すことが可能となる。よって、新たな励磁制御が開始された際に最初に動作「保持」が実行される場合であっても、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を読み出すことによって駆動モータ 9 0 5 を確実に保持することができる。

10

#### 【 6 2 0 7 】

なお、この励磁カウンタ 2 2 3 u o の値はパチンコ機 1 0 の電源が断された場合にはクリアされ、パチンコ機 1 0 に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理（音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される立ち上げ処理）にて可動役物 9 0 0 に対して所定の立ち上げ動作に対応する可動制御を実行した後に、R A M 2 2 3 の初期値設定処理にて「1」がセットされる。つまり、パチンコ機 1 0 に電源が投入された場合には、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が「1」となった状態で可動役物 9 0 0 を収納位置に位置させる立ち上げ動作が実行されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機 1 0 への電源投入後、最初に実行される可動役物 9 0 0 への可動制御にて、最初に動作「保持」に対応する励磁制御が実行されたとしても、確実に駆動モータ 9 0 5 を保持することができる。駆動モータ 9 0 5 を保持するための励磁制御の内容については、これに限ること無く、別の構成を用いても良く、例えば、駆動モータ 9 0 5 が回転位置（回転角度）を検出可能な検出手段を設けることで、現在の駆動モータ 9 0 5 の回転角度を検出し、検出した回転角度と、実行される励磁制御の内容とを比較することで励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機 1 0 への電源投入後に実行される可動役物 9 0 0 の立ち上げ動作が終了した時点における駆動モータ 9 0 5 の回転角度を特定角度に固定する制御を実行しなくても、パチンコ機 1 0 への電源投入後、最初に実行される可動役物 9 0 0 への可動制御にて、最初に動作「保持」に対応する励磁制御が実行されたとしても、確実に駆動モータ 9 0 5 を保持することができる。

20

30

#### 【 6 2 0 8 】

駆動待機フラグ 2 2 3 u p は、役物可動演出の実行タイミングまで、可動役物 9 0 0 の可動制御を待機させるためのフラグである。この駆動待機フラグ 2 2 3 u p は、コマンド判定処理（図 2 0 8 1 の Y 1 1 6 L 参照）において、役物可動演出を伴う変動演出が実行される場合にオンに設定される。また、この駆動待機フラグ 2 2 3 u p は、役物可動演出の実行タイミング（変動演出が開始されてから 2 秒が経過したタイミング）となった場合に駆動待機フラグ 2 2 3 u p の設定状況が判別され（図 2 0 7 3 の Y 4 0 4 L）、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンに設定されていると判別した場合に（図 2 0 7 3 の Y 4 0 4 L : Y e s）、役物可動演出を実行するための各種処理が実行され、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオフに設定される。役物駆動フラグ 2 2 3 u q は、可動役物 9 0 0 の可動制御を実行している期間であることを示すためのフラグである。この役物駆動フラグ 2 2 3 u q は、役物可動演出を開始する場合にオンに設定され（図 2 0 7 3 の Y 4 0 8 L 参照）、第 3 可動制御（退避シナリオ動作）が終了した場合、または後述する異常状態と判別された場合にオフに設定される。

40

#### 【 6 2 0 9 】

つまり役物駆動フラグ 2 2 3 u q は、役物可動演出が開始された場合にオンに設定され、役物可動演出が終了した場合にオフに設定されるフラグである。よって、本第 6 0 制御例では、現在が役物可動演出中であるか否かを役物駆動フラグ 2 2 3 u q の設定状況を判別することによって特定可能に構成している。なお、本第 6 0 制御例では、役物可動演出が実行されている期間は、少なくとも上述した各シナリオテーブル（進出シナリオテーブ

50



ル 2 2 2 u a と振動シナリオテーブル 2 2 2 u b と退避シナリオテーブル 2 2 2 u c と第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d と第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e ) に基づく制御が実行されているため、各シナリオテーブル ( 進出シナリオテーブル 2 2 2 u a と振動シナリオテーブル 2 2 2 u b と退避シナリオテーブル 2 2 2 u c と第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d と第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e ) の何れかに基づく制御が実行されている場合に役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、役物可動演出が開始される場合に設定されるシナリオテーブル ( 進出シナリオテーブル 2 2 2 u a ) に基づく可動制御が実行された場合に役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオンに設定し、役物可動演出を終了させる場合に設定されるシナリオテーブル ( 退避シナリオテーブル 2 2 2 u c ) に基づく可動制御が終了した場合に、オンに設定されている役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオフに設定するように構成しても良い。振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r は、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が実行されていることを示すためのフラグであって、振動シナリオ動作に対応する振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に基づく可動制御が実行される場合にオンに設定される。そして、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が終了した場合にオフに設定される。退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s は、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) が実行されていることを示すためのフラグであって、退避シナリオ動作に対応する退避シナリオテーブル 2 2 2 u c に基づく可動制御が実行される場合にオンに設定される。そして、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) が終了した場合にオフに設定される。

#### 【 6 2 1 0 】

振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t は、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が実行されている期間において、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を途中で終了させる終了条件が成立したことを示すためのフラグであって、終了条件が成立した場合にオンに設定される。復帰対応フラグ 2 2 3 u u は、役物復帰可動制御が実行されていることを示すためのフラグであって、役物可動演出の実行期間中 ( 役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンに設定されている状態 ) において、実行中のシナリオ動作に対応する可動制御期間が正常であれば終了し得る期間 ( 正常動作期間 ) を経過し、役物復帰可動制御の実行条件が成立した場合にオンに設定される ( 図 2 0 7 2 の Y 3 0 7 L 参照 )。そして、役物復帰可動制御によって可動役物 9 0 0 が正常な位置に位置した場合 ( 正常な可動制御を実行可能な状態となった場合 ) にオフに設定される ( 図 2 0 7 8 の Y 9 1 0 L 参照 )。この場合は、役物復帰可動制御を終了した後に、役物可動制御が継続して実行される。また、役物復帰可動制御を正常に終了させることが出来なかった場合にもオフに設定される ( 図 2 0 7 2 の Y 3 1 4 L 参照 )。この場合は、役物復帰可動制御の処理を実行したにも関わらず可動役物 9 0 0 を正常な位置に位置させることができなかった場合であるため、役物可動演出を中断し、可動役物 9 0 0 に対する可動制御に異常が生じたことを外部に報知するための処理が実行される。つまり、本第 6 0 制御例では、可動役物 9 0 0 を用いた役物可動演出を実行する場合において、正常に可動制御が実行されている ( 各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに沿った可動制御が実行されている ) 第 1 制御状態と、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに沿った可動制御が許容期間内で終了しなかった場合に、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオとは異なる可動制御 ( 復帰可動制御 ) を実行することで可動役物 9 0 0 を特定位置へと位置させる可動制御が実行されている第 2 制御状態と、可動役物 9 0 0 に対する可動制御を実行することが出来ず強制的に可動制御を終了させる第 3 制御状態と、を設定可能に構成している。

#### 【 6 2 1 1 】

< 第 6 0 制御例の制御処理について >

次に、図 2 0 7 0 から図 2 0 8 1 を参照して、本第 6 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 の制御処理内容のうち、可動役物 9 0 0 を用いた役物可動演出に関連する制御処理内容として、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される処理内容について説明をする。それ以外の処理内容、即ち、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される各種処理や、表示制御装置 1 1 4 にて実行される各種処理については、上述した各制御例にて

用いられた処理内容の少なくとも何れかと同一とし、その説明を省略する。まず、図 2 0 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 0 7 0 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回の Y 1 0 1 L の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され ( Y 1 0 1 L )、1 m 秒以上経過していなければ ( Y 1 0 1 L : N o )、Y 1 0 2 L ~ Y 1 1 5 L の処理を行わずに Y 1 1 6 L の処理へ移行する。Y 1 0 1 L の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、Y 1 0 2 L ~ Y 1 1 5 L が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、Y 1 1 6 L のコマンド判定処理や、Y 1 1 7 L の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Y 1 1 6 L の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Y 1 1 7 L の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

10

#### 【 6 2 1 2 】

Y 1 0 1 L の処理で 1 m 秒以上経過していれば ( Y 1 0 1 L : Y e s )、まず、Y 1 0 3 L ~ Y 1 1 5 L の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( Y 1 0 2 L )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する Y 1 0 8 L の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( Y 1 0 3 L )、その後電源投入報知処理を実行する ( Y 1 0 4 L )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに Y 1 0 5 L の処理へ移行する。Y 1 0 5 L の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( Y 1 0 6 L )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値に応じて保留ランプ ( 図示せず ) を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( Y 1 0 7 L )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

20

30

#### 【 6 2 1 3 】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン 2 2 が配設されていない場合には、Y 1 0 7 L の処理は省略される。なお、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( Y 1 0 7 L ) については、図 2 0 7 1 を参照して、詳細を後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し ( Y 1 0 8 L )、その後音編集・出力処理を実行する ( Y 1 0 9 L )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応する

40

50

よう電飾部 29～33 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 81 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 226 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 226 から音が出力される。Y109L の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される (Y110L)。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 110 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて Y108L のランプ編集処理が実行される。なお、Y109L の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

#### 【6214】

Y111L の処理では、シナリオ格納エリア 223 u e または復帰対応シナリオ格納エリア 223 u f に格納されたデータに対応する可動制御が開始されてからの時間を計数し、所定時間 (所謂タイムオーバーと判定される時間) に達しているか否かを判別する駆動タイマ監視処理を行う (Y111L)。なお、この駆動タイマ監視処理 (Y111L) については、図 2072 を参照して、詳細を後述する。Y111L の処理では、特別図柄の変動が開始されてからの時間を計数し、所定のタイミングにおいて役物可動演出を実行させるための処理を実行する演出更新処理を行う (Y112L)。なお、この演出更新処理 (Y112L) については、図 2073 を参照して、詳細を後述する。Y113L の処理では、可動役物 900 を可動制御させるためのシナリオテーブルから、所定のタイミングでシナリオ格納エリア 223 u e または復帰対応シナリオ格納エリア 223 u f に格納されているデータを更新する処理を実行するモータシナリオ処理を行う (Y113L)。なお、このモータシナリオ処理 (Y113L) については、図 2074 を参照して、詳細を後述する。Y114L の処理では、可動役物 900 をモータシナリオ処理 (Y113L) で設定された駆動データに基づいて、それぞれ可動させる処理を実行するモータコマンド監視処理を行う (Y114L)。なお、このモータコマンド監視処理 (Y114L) については、図 2079 を参照して、詳細を後述する。モータコマンド監視処理 (Y114L) が実行された後には、モータ出力処理 (Y115L) を実行する。Y115L の処理では、モータコマンド監視処理 (Y114L) で設定されたモータ制御を実行するコマンドを駆動モータ 905 に対して出力するモータ出力処理を行う (Y115L)。このモータ出力処理 (Y115L) については、図 2080 を参照して、詳細を後述する。モータ出力処理 (Y115L) が実行された後には、Y116L の処理へ移行する。Y116L の処理では、主制御装置 110 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う (Y116L)。このコマンド判定処理の詳細については、図 2081 を参照して後述する。

#### 【6215】

コマンド判定処理 (Y116L) の次には、変動表示設定処理が実行される (Y117L)。変動表示設定処理 (Y117L) では、第 3 図柄表示装置 81 において変動演出を実行させるために、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置 114 に送信される。Y117L の処理が終わると、ワーク RAM 233 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (Y118L)。電源断の発生情報は、主制御装置 110 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Y118L の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (Y118L : Yes)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (Y120L)、電源断処理を実行する (Y121L)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (Y122L)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 226 およびランプ表示装置 227 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Y118L の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (Y118L : No)、RAM 223 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 223 が破壊されているか否かが判別され (Y119L)、RAM 223 が破壊されてい

10

20

30

40

50

なければ ( Y 1 1 9 L : N o )、Y 1 0 1 L の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( Y 1 1 9 L : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないの、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

#### 【 6 2 1 6 】

次に、図 2 0 7 1 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理 ( Y 1 0 7 L ) の処理内容について説明をする。図 2 0 7 1 は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( Y 1 0 7 L ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( Y 1 0 7 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 0 参照 ) の中で実行され、枠ボタン 2 2 が押下された場合に各種設定を実行するための処理である。枠ボタン入力監視・演出処理 ( Y 1 0 7 L ) が実行されると、まず、枠ボタンはオンの状態であるか否かを判別し ( Y 2 0 1 L )、枠ボタンがオンの状態ではないと判別した場合には ( Y 2 0 1 L : N o )、本処理を終了する。一方、Y 2 0 1 L の処理において、枠ボタンがオンの状態であると判別した場合には ( Y 2 0 1 L : Y e s )、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンの状態であるか否かを判別し ( Y 2 0 2 L )、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別した場合には ( Y 2 0 2 L : Y e s )、役物復帰可動制御が実行されていることを意味するため、本処理を終了する。一方、Y 2 0 2 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンではないと判別した場合には ( Y 2 0 2 L : N o )、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるか否かを判別する ( Y 2 0 3 L ) し、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンではないと判別した場合には ( Y 2 0 3 L : N o )、その他の処理を実行する ( Y 2 0 5 L )。一方、Y 2 0 3 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には ( Y 2 0 3 L : Y e s )、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が実行されている期間に、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下されたことを意味するため、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t をオンに設定し ( Y 2 0 4 L )、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下したことを契機として、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を途中で終了させるための処理を実行することができる。

#### 【 6 2 1 7 】

次に、図 2 0 7 2 を参照して、駆動タイマ監視処理 ( Y 1 1 1 L ) の処理内容について説明をする。図 2 0 7 2 は、駆動タイマ監視処理 ( Y 1 1 1 L ) を示したフローチャートである。この駆動タイマ監視処理 ( Y 1 1 1 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 0 参照 ) の中で実行され、可動役物 9 0 0 の可動制御が実行されている場合に、駆動タイマ 2 2 3 u j の値を 1 ずつ加算し、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に基づいて各種設定を実行するための処理である。駆動タイマ監視処理 ( Y 1 1 1 L ) では、まず、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであるか否かを判別し ( Y 3 0 1 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンではないと判別した場合には ( Y 3 0 1 L : N o )、可動役物 9 0 0 が可動制御されていない期間であることを意味するため、本処理を終了する。一方、Y 3 0 1 L の処理において、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであると判別した場合には ( Y 3 0 1 L : Y e s )、可動役物 9 0 0 が可動制御されている期間であることを意味するため、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 1 を加算し ( Y 3 0 2 L )、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであるか否かを判別し ( Y 3 0 3 L )、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別した場合には ( Y 3 0 3 L : Y e s )、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 8 0 0 未満であるか否かを判別する ( Y 3 1 2 L )。Y 3 1 2 L の処理において、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 8 0 0 未満であると判別した場合には ( Y 3 1 2 L : Y e s )、本処理を終了する。一方、Y 3 1 2 L の処理において、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 8 0 0 未満ではないと判別した場合には ( Y 3 1 2 L : N o )、役物復帰

可動制御が正常に実行された場合に要する最大時間（振動下限位置から原点位置まで復帰させる場合の2800ms）を超えているため、第3図柄表示装置81においてエラー報知用の画像を表示するための、エラー報知コマンドを設定する（Y313L）。

#### 【6218】

このように構成することで、原点位置センサ920と作動位置センサ930との両方が故障してしまう不具合や、可動役物900を駆動させるための部材等（駆動モータ905等）が故障してしまう不具合が発生した場合であって、復帰動作を実行したにも関わらず、可動役物900が可動制御され得る最大期間が経過しても何れのセンサ（原点位置センサ920と作動位置センサ930）も可動役物900を検知できなかった状態を異常状態（エラー状態）と特定し、エラー状態であることを報知することができる。Y313Lの10  
処理が終了すると、復帰対応フラグ223uuをオフに設定し（Y314L）、役物駆動フラグ223uqをオフに設定する（Y315L）。これにより、エラー報知を実行する場合に、可動役物900に対する駆動制御を強制的に終了させることができる。Y315Lの処理が終了すると、振動シナリオ実行フラグ223urをオフに設定し（Y316L）、退避シナリオ実行フラグ223usをオフに設定し（Y317L）、駆動タイマ223ujの値に0を設定して（図示せず）本処理を終了する。また、Y303Lの処理において、復帰対応フラグ223uuがオンではないと判別した場合には（Y303L：No）、振動シナリオ実行フラグ223urがオンであるか否かを判別し（Y304L）、振動シナリオ実行フラグ223urがオンであると判別した場合には（Y304L：Yes）、次に、駆動タイマ223ujの値が540未満であるか否かを判別する（Y306L）20  
）。駆動タイマ223ujの値が540未満であると判別した場合には（Y306L：Yes）、本処理を終了する。

#### 【6219】

一方、Y304Lの処理において、振動シナリオ実行フラグ223urがオンではないと判別した場合には（Y304L：No）、駆動タイマ223ujの値が2000未満であるか否かを判別する（Y305L）。Y305Lの処理において、駆動タイマ223ujの値が2000未満ではないと判別した場合（Y305L：No）、或いは、Y306Lの処理において、駆動タイマ223ujの値が540未満ではないと判別した場合には（Y306L：No）、復帰対応フラグ223uuをオンに設定する（Y307L）。本第60制御例では、第1可動制御（進出シナリオ動作）または第3可動制御（退避シナリオ動作）において可動役物900が正常に動作した場合、駆動タイマ223ujの値が最大で1932（1932ms）となるように構成されており、第2可動制御において、可動役物900が正常に動作した場合、駆動タイマ223ujの値が最大で500（500ms）となるように構成されている。このように構成することで、センサや駆動モータ905の故障等により、動作シナリオに基づく可動制御が正常に実行されなかった場合に、所定の処理を実行することができる。

#### 【6220】

Y307Lの処理が終了すると、復帰対応カウンタ223u1の値に1を設定して（Y308L）、退避シナリオ実行フラグ223usがオンであるか否かを判別する（Y309L）。退避シナリオ実行フラグ223usがオンであると判別した場合には（Y309L：Yes）、第2復帰対応シナリオテーブル222ueにおける、処理カウンタ223ukの値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア223ufに格納し（Y310L）、駆動タイマ223ujの値に0を設定して（図示せず）本処理を終了する。一方、Y309Lの処理において、退避シナリオ実行フラグ223usがオンではないと判別した場合には（Y309L：No）、第1復帰対応シナリオテーブル222udにおける、復帰対応カウンタ223u1の値に対応するシナリオデータを、復帰対応シナリオ格納エリア223ufに格納し（Y311L）、駆動タイマ223ujの値に0を設定して（図示せず）本処理を終了する。これらに対し、Y305Lの処理において、駆動タイマ223ujの値が2000未満であると判別した場合には（Y305L：Yes）、本処理を終了する。次に、図2073を参照して、演出更新処理（Y112L）の処理内容について50

て説明をする。図 2 0 7 3 は、演出更新処理 ( Y 1 1 2 L ) を示したフローチャートである。この演出更新処理は ( Y 1 1 2 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 0 参照 ) の中で実行され、特別図柄の変動が開始されてからの時間を、変動時間タイマ 2 2 3 u h の値を更新することで計測し、更新された変動時間タイマ 2 2 3 u h の値に基づいて各種設定を行うための処理を実行する。演出更新処理 ( Y 1 1 2 L ) では、まず、変動時間タイマ 2 2 3 u h の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( Y 4 0 1 L ) 、変動時間タイマ 2 2 3 u h の値が 0 より大きい値ではないと判別した場合には ( Y 4 0 1 L : N o ) 、本処理を終了する。一方、 Y 4 0 1 L の処理において、変動時間タイマ 2 2 3 u h の値が 0 より大きいと判別した場合には ( Y 4 0 1 L : Y e s ) 、変動時間タイマ 2 2 3 u h の値を 1 減算し ( Y 4 0 2 L ) 、駆動待機フラグ 2 2 3 u p はオンであるか否かを判別する ( Y 4 0 3 L ) 。

#### 【 6 2 2 1 】

Y 4 0 3 L の処理において、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンではないと判別した場合には ( Y 4 0 3 L : N o ) 、本処理を終了する。一方、 Y 4 0 3 L の処理において、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンであると判別した場合には ( Y 4 0 3 L : Y e s ) 、役物可動演出を伴う変動演出が実行されていることを意味するため、役物駆動を開始するタイミングであるか否かを判別し ( Y 4 0 4 L ) 、役物駆動を開始するタイミングではないと判別した場合には ( Y 4 0 4 L : N o ) 、本処理を終了する。一方、 Y 4 0 4 L の処理において、役物駆動を開始するタイミングであると判別した場合には ( Y 4 0 4 L : Y e s ) 、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( Y 4 0 5 L ) 、進出シナリオテーブル 2 2 2 u a から処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 」に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納する ( Y 4 0 6 L ) 。 Y 4 0 6 L の処理が終了すると、駆動待機フラグ 2 2 3 u p をオフに設定し ( Y 4 0 7 L ) 、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオンに設定し ( Y 4 0 8 L ) 、本処理を終了する。次に、図 2 0 7 4 を参照して、モータシナリオ処理 ( Y 1 1 3 L ) の処理内容について説明をする。図 2 0 7 4 は、モータシナリオ処理 ( Y 1 1 3 L ) を示したフローチャートである。このモータシナリオ処理 ( Y 1 1 3 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 0 参照 ) の中で実行され、可動役物 9 0 0 の可動制御を実行する際に参照されるシナリオデータを、格納エリアに適宜格納するための処理を実行する。このモータシナリオ処理 ( Y 1 1 3 L ) が実行されると、まず、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンの状態であるか否かを判別し ( Y 5 0 1 L ) 、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンではないと判別した場合には ( Y 5 0 1 L : N o ) 、可動役物 9 0 0 を可動制御している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 6 2 2 2 】

一方、 Y 5 0 1 L の処理において、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであると判別した場合には ( Y 5 0 1 L : Y e s ) 、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであるか否かを判別し ( Y 5 0 2 L ) 、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別した場合には ( Y 5 0 2 L : Y e s ) 、第 1 復帰可動制御または第 2 復帰可動制御を実行している期間であることを意味するため、復帰対応シナリオ処理を実行し ( Y 5 0 8 L ) 、本処理を終了する。なお、復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) については、図 2 0 7 8 を参照して詳細について説明する。一方、 Y 5 0 2 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンではないと判別した場合には ( Y 5 0 2 L : N o ) 、次に、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであるか否かを判別する ( Y 5 0 3 L ) 。 Y 5 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであると判別した場合には ( Y 5 0 3 L : Y e s ) 、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) を実行している期間であることを意味するため、退避シナリオ処理を実行して ( Y 5 0 7 L ) 、本処理を終了する。なお、退避シナリオ処理 ( Y 5 0 7 L ) については、図 2 0 7 7 を参照して詳細について説明する。一方、 Y 5 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオフであると判別した場合には ( Y 5 0 3 L : N o ) 、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるか否かを判別する ( Y 5 0 4 L ) 。振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には (

Y 5 0 4 L : Y e s )、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を実行している期間であることを意味するため、振動シナリオ処理を実行し ( Y 5 0 6 L )、本処理を終了する。振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) については、図 2 0 7 6 を参照して詳細について説明する。一方、Y 5 0 4 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオフであると判別されると ( Y 5 0 4 L : N o )、第 1 可動制御 ( 進出シナリオ動作 ) が実行されている期間であることを意味するため、進出シナリオ処理を実行し ( Y 5 0 5 L )、本処理を終了する。進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) については、図 2 0 7 5 を参照して詳細について説明する。

#### 【 6 2 2 3 】

次に、図 2 0 7 5 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 2 0 7 4 の Y 1 1 3 L 参照 ) にて実行される進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) の処理内容について説明をする。図 2 0 7 5 は、進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) を示したフローチャートである。この進出シナリオ処理では、第 1 可動制御 ( 進出シナリオ動作 ) を実行している場合に、進出シナリオテーブル 2 2 2 u a におけるシナリオデータを、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に適宜格納するための処理を実行する。進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) では、第 1 可動制御 ( 進出シナリオ動作 ) している場合に、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを更新するための処理が実行される。進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを抽出して ( Y 6 0 1 L )、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致しているか否かを判別する ( Y 6 0 2 L )。Y 6 0 2 L の処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m と一致していると判別した場合には ( Y 6 0 2 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたデータに対応する動作が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値をリセットするために 0 を設定し ( Y 6 0 6 L )、Y 6 0 7 L の処理に移行する。一方、Y 6 0 2 L の処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致していないと判別した場合には ( Y 6 0 2 L : N o )、Y 6 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるセンサデータに規定された値が 0 であるか否かを判別し ( Y 6 0 3 L )、センサデータに規定された値が 0 であると判別した場合には ( Y 6 0 3 L : Y e s )、Y 6 0 5 L の処理に移行する。Y 6 0 3 L の処理において、センサデータに規定された値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 6 0 3 L : N o )、次に、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別し ( Y 6 0 4 L )、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には ( Y 6 0 4 L : N o )、Y 6 0 5 L の処理に移行する。

#### 【 6 2 2 4 】

Y 6 0 5 L の処理では、Y 6 0 1 L の処理においてシナリオ格納エリア 2 2 3 u e から抽出されたデータにおける時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致しているか否かを判別し ( Y 6 0 5 L )、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していないと判別した場合には ( Y 6 0 5 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータに対応する動作が完了していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Y 6 0 4 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合 ( Y 6 0 4 L : Y e s )、或いは、Y 6 0 5 L の処理において、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していると判別した場合 ( Y 6 0 5 L : Y e s ) は、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に設定されているデータに対応する動作が完了したことを意味するため、Y 6 0 7 L の処理に移行する。Y 6 0 7 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であるか否かを判別する ( Y 6 0 7 L )。処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 ではないと判別した場合には ( Y 6 0 7 L : N o )、進出シナリオ動作での可動制御を進行させるために、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を加算し ( Y 6 0 8 L )、進出シナリオテーブル 2 2 2 u a における加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納する ( Y 6 0 9 L )。一方、Y 6 0 7 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であると判別した場合には ( Y 6 0

7 L : Y e s )、進出シナリオ動作での可動制御が完了していることを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( Y 6 1 0 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b から更新後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値 ( 1 ) に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( Y 6 1 1 L )、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオンに設定する ( Y 6 1 2 L )。Y 6 0 9 L または Y 6 1 2 L の処理を終えると、Y 6 0 9 L または Y 6 1 1 L の処理においてシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたデータに対応する動作での可動制御の経過時間を計数するために、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定し ( Y 6 1 3 L )、本処理を終了する。

#### 【 6 2 2 5 】

次に、図 2 0 7 6 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 2 0 7 4 の Y 1 1 3 L 参照 ) にて実行される振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) の処理内容について説明をする。図 2 0 7 6 は、振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) は、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が実行されている場合に、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e 内のデータを更新するための処理である。この振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) では、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを抽出して ( Y 7 0 1 L )、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致しているか否かを判別し ( Y 7 0 2 L )、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m と一致していると判別した場合には ( Y 7 0 2 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたシナリオデータに対応する動作での可動制御が完了していることを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値に 0 を設定し ( Y 7 0 6 L )、Y 7 0 7 L の処理に移行する。

#### 【 6 2 2 6 】

一方、Y 7 0 2 L の処理において、Y 7 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致していないと判別した場合には ( Y 7 0 2 L : N o )、センサデータに規定された値が 0 であるか否かを判別する ( Y 7 0 3 L )。Y 7 0 3 L の処理において、センサデータに規定された値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 7 0 3 L : N o )、センサデータに対応するセンサはオンの状態であるか否かを判別する ( Y 7 0 4 L )。Y 7 0 3 L の処理において、センサデータの値が 0 であると判別した場合 ( Y 7 0 3 : Y e s )、或いは、Y 7 0 4 L の処理において、センサデータに対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には ( Y 7 0 4 L : N o )、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致するか否かを判別する ( Y 7 0 5 )。Y 7 0 4 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合 ( Y 7 0 4 L : Y e s )、或いは、Y 7 0 5 の処理において、時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致すると判別した場合には、Y 7 0 7 L の処理に移行する。一方、Y 7 0 5 L の処理において、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していないと判別した場合には、本処理を終了する。Y 7 0 7 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が、7 , 1 2 , 1 3 , 1 4 , 2 0 , 2 5 , 2 6 , 2 7 のうち、いずれかの値と一致しているか否かを判別する ( Y 7 0 7 L )。処理カウンタ 2 2 3 u k の値が、7 , 1 2 , 1 3 , 1 4 , 2 0 , 2 5 , 2 6 , 2 7 のうち、いずれかと一致すると判別した場合には ( Y 7 0 7 L : Y e s )、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を終了させることが可能な条件を満たしているため、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別する ( Y 7 0 8 L )。

#### 【 6 2 2 7 】

これにより、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が実行されている期間であっても、予め定められたタイミングで、所定の処理を実行することができる。Y 7 0 8 L の処理において、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであると判別した場合には ( Y 7 0 8 L : Y e s )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 2 7 を設定し ( Y 7 0 9 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値に 1 0 を設定し ( Y 7 1 0 L )、Y 7 1 1 L の処理に移行する。これにより、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) の実行期間において、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を途中で終了させる場合に、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が完了した

10

20

30

40

50



場合と同様の処理に、強制的に移行させることができる。一方、Y708Lの処理において、振動シナリオ終了フラグ223utがオンではないと判別した場合（Y708L：No）、或いは、Y707Lの処理において、処理カウンタ223ukの値が、7, 12, 13, 14, 20, 25, 26, 27のうち、いずれとも一致していないと判別した場合には、Y711Lの処理に移行する。Y711Lの処理では、処理カウンタ223ukの値が27と一致している否かを判別し（Y711L）、処理カウンタ223ukの値が27と一致していると判別した場合には（Y711L：Yes）、振動シナリオテーブル222ubに規定されているデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、繰り返しカウンタ223unの値が10であるか否かを判別する（Y714L）。Y714Lの処理において、繰り返しカウンタ223unの値が10であると判別した場合には（Y714L：Yes）、予め定められた回数（10回）の振動シナリオ動作での可動制御が完了しているため、振動シナリオ実行フラグ223urをオフに設定し（Y718L）、処理カウンタ223ukの値に1を設定する（Y719L）。Y719Lの処理が終了すると、退避シナリオテーブル222ucにおける、処理カウンタ223ukの値「1」に対応するデータをシナリオ格納エリア223ueに格納し（Y720L）、退避シナリオ実行フラグ223usをオンに設定し（Y721L）、Y722Lの処理に移行する。

10

#### 【6228】

一方、Y714Lの処理において、繰り返しカウンタ223unの値が10ではないと判別した場合には（Y714L：No）、繰り返しカウンタ223unの値に1を加算し（Y715L）、処理カウンタ223ukの値に1を設定し（Y716L）、第2可動制御（振動シナリオ動作）を再度実行させるために、振動シナリオテーブル222ubにおける、処理カウンタ223ukの値「1」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア223ueに格納する（Y717L）。これにより、第2可動制御（振動シナリオ動作）を、所定回数繰り返して実行できる。Y717Lの処理が終了すると、Y722Lの処理に移行する。これらに対し、Y711Lの処理において、処理カウンタ223ukの値が27では無いと判別した場合には（Y711L：No）、処理カウンタ223ukの値に1を加算し（Y712L）、振動シナリオテーブル222ubから、加算後の処理カウンタ223ukの値に対応するデータをシナリオ格納エリア223ueに格納し（Y713L）、Y722Lの処理に移行する。Y722Lの処理では、駆動タイマ223ujの値に0を設定する（Y722L）。Y705の処理において、時間データの値と駆動タイマ223ujの値が一致していないと判別した場合（Y705L：No）、及びY722Lの処理が終了した場合には、本処理を終了する。次に、図2077を参照して、モータシナリオ処理（図2074のY113L参照）にて実行される退避シナリオ処理（Y507L）の処理内容について説明をする。図2077は、退避シナリオ処理（Y507L）を示したフローチャートである。退避シナリオ処理（Y507L）は、第3可動制御（退避シナリオ動作）を実行している場合に、シナリオ格納エリア223ueに格納されているデータを更新するための処理である。

20

30

#### 【6229】

この退避シナリオ処理（Y507L）では、まず、シナリオ格納エリア223ueに格納されているデータを抽出して（Y801L）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ223umの値と一致しているか否かを判別し（Y802L）、ステップ数データの値がステップカウンタ223umと一致していると判別した場合には（Y802L：Yes）、シナリオ格納エリア223ueに格納されたデータに対応する動作が完了したことを意味するため、ステップカウンタ223umの値をリセットするために0を設定し（Y806L）、Y807Lの処理に移行する。一方、Y802の処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ223umの値と一致していないと判別した場合には（Y802L：No）、Y801Lの処理で抽出したデータにおけるセンサデータに規定された値が0であるか否かを判別する（Y803L）。センサデータに規定された値が0であると判別した場合には（Y803L：Yes）、Y805Lの処理に移行する。一方、Y803Lの処理において、センサデータに規定された値が0ではな

40

50

いと判別した場合には ( Y 8 0 3 L : N o )、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別し ( Y 8 0 4 L )、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には ( Y 8 0 4 L : N o )、Y 8 0 5 L の処理に移行する。Y 8 0 5 L の処理では、Y 8 0 1 L の処理においてシナリオ格納エリア 2 2 3 u e から抽出されたデータにおける時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致しているか否かを判別する。時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していないと判別した場合には ( Y 8 0 5 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータに対応する動作が完了していないことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 6 2 3 0 】

一方、Y 8 0 4 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合 ( Y 8 0 4 L : Y e s )、或いは、Y 8 0 5 L の処理において、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していると判別した場合 ( Y 8 0 5 L : Y e s ) は、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に設定されているデータに対応する動作が完了しているため、Y 8 0 7 L の処理に移行する。Y 8 0 7 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であるか否かを判別する ( Y 8 0 7 L )。処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 ではないと判別した場合には ( Y 8 0 7 L : N o )、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) を進行するために、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を加算し ( Y 8 0 8 L )、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c における、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するシナリオデータを、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納する ( Y 8 0 9 L )。Y 8 0 9 L の処理が終了すると、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定し ( Y 8 1 0 L )、本処理を終了する。一方、Y 8 0 7 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であると判別した場合には ( Y 8 0 7 L : Y e s )、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) が完了したことを意味するため、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s をオフに設定し ( S 8 1 1 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオフに設定し ( Y 8 1 2 L )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e をクリアし ( Y 8 1 3 L )、本処理を終了する。次に、図 2 0 7 8 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 2 0 7 4 の Y 1 1 3 L 参照 ) にて実行される復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) の処理内容について説明をする。図 2 0 7 8 は、復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) を示したフローチャートである。この復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) では、役物可動演出が実行されている場合に、予め設定された特定の時間を経過した場合に、可動役物 9 0 0 の復帰可動制御、或いは異常状態の報知を実行するための処理が実行される。

#### 【 6 2 3 1 】

復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) が実行されると、まず、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納されているデータを抽出し ( Y 9 0 1 L )、そのデータに規定されているセンサデータの値が 0 であるか否かを判別する ( Y 9 0 2 L )。Y 9 0 2 L の処理において、センサデータの値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 9 0 2 L : N o )、Y 9 0 4 L の処理に移行する。一方、Y 9 0 2 L の処理において、Y 9 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるセンサデータの値が 0 であると判別した場合には ( Y 9 0 2 L : Y e s )、そのセンサデータの値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別する ( Y 9 0 3 L )。Y 9 0 3 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には ( Y 9 0 3 L : N o )、Y 9 0 4 L の処理に移行する。Y 9 0 4 L の処理では、Y 9 0 1 L の処理で抽出されたデータにおける時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致しているか否かを判別し ( Y 9 0 4 L )、時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致していないと判別した場合には ( Y 9 0 4 L : N o )、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d または第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e に規定されたデータに対応する動作での可動制御が完了していないため、本処理を終了する。一方、Y 9 0 3 L の処理において、Y 9 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるセンサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合 ( Y 9 0 3 L : Y e s )、或いは、Y 9 0 4 L の処理において、Y 9 0 1 L の処理で抽出したデータにお

10

20

30

40

50

る時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していると判別した場合 ( Y 9 0 4 L : Y e s ) は、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納されているデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、次に、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値が 3 であるか否かを判別する ( Y 9 0 5 L )。

#### 【 6 2 3 2 】

Y 9 0 5 L の処理において、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値が 3 ではないと判別した場合には ( Y 9 0 5 L : N o )、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値に 1 を加算し ( Y 9 0 6 L )、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであるか否かを判別する ( Y 9 0 7 L )。退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンではないと判別した場合には ( Y 9 0 7 L : N o )、第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e における、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納し ( Y 9 0 8 L )、Y 9 1 5 L の処理に移行する。一方、Y 9 0 7 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであると判別した場合には ( Y 9 0 7 L : Y e s )、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d における、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納し ( Y 9 0 9 L )、Y 9 1 5 L の処理に移行する。また、Y 9 0 5 L の処理において、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値が 3 であると判別した場合には ( Y 9 0 5 L : Y e s )、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d または第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e におけるデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、復帰対応フラグ 2 2 3 u u をオフに設定し ( Y 9 1 0 L )、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f をクリアする ( Y 9 1 1 L )。Y 9 1 1 L の処理が終了すると、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r はオンであるか否かを判別する ( Y 9 1 2 L )。振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンではないと判別した場合には ( Y 9 1 2 L : N o )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( Y 9 1 3 L )、Y 9 1 5 L の処理に移行する。これにより、進出シナリオ動作または退避シナリオ動作での可動制御を、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d または第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e に規定されたデータに対応する動作で可動制御させるために中断した場合に、中断していた可動制御をシナリオ動作の最初から再開することができる。

#### 【 6 2 3 3 】

一方、Y 9 1 2 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には ( Y 9 1 2 L : Y e s )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 2 4 を設定し ( Y 9 1 4 L )、Y 9 1 5 L の処理に移行する。これにより、振動シナリオ動作を中断していた場合は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b における、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 2 4 に対応するデータに対応する動作での可動制御から、可動制御を再開することができる。Y 9 1 5 L の処理では、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定し ( Y 9 1 5 L )、本処理を終了する。次に、図 2 0 7 9 を参照して、モータコマンド監視処理 ( Y 1 1 4 L ) の処理内容について説明をする。図 2 0 7 9 は、モータコマンド監視処理 ( Y 1 1 4 L ) を示したフローチャートである。モータコマンド監視処理 ( Y 1 1 4 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 0 参照 ) の中で実行され、可動役物 9 0 0 を可動制御する場合に、励磁データ格納エリア 2 2 3 u g における励磁制御データを更新するための処理が実行される。モータコマンド監視処理 ( Y 1 1 4 L ) が実行されると、まず、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであるか否かを判別し ( Y 1 0 0 1 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンではないと判別した場合には ( Y 1 0 0 1 L : N o )、可動役物 9 0 0 の可動制御を実行している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 6 2 3 4 】

一方、Y 1 0 0 1 L の処理において、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであると判別した場合には ( Y 1 0 0 1 L : Y e s )、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであるか否かを判別する ( Y 1 0 0 2 L )。Y 1 0 0 2 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンではないと判別した場合には ( Y 1 0 0 2 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを抽出し ( Y 1 0 0 3 L )、Y 1 0 0 5 L の処理に移行する。

一方、Y 1 0 0 2 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別した場合には ( Y 1 0 0 2 L : Y e s )、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納されているデータを抽出し ( Y 1 0 0 4 L )、Y 1 0 0 5 L の処理に移行する。Y 1 0 0 5 L の処理では、Y 1 0 0 3 L 或いは Y 1 0 0 4 L で抽出されたデータにおける動作データの値が 0 であるか否かを判別し ( Y 1 0 0 5 L )、動作データの値が 0 であると判別した場合には ( Y 1 0 0 5 L : Y e s )、本処理を終了する。

#### 【 6 2 3 5 】

一方、Y 1 0 0 5 L の処理において、動作データの値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 1 0 0 5 L : N o )、動作データの値が保持に対応する値であるか否かを判別する ( Y 1 0 0 6 L )。動作データの値が保持に対応する値であると判別した場合には ( Y 1 0 0 6 L : Y e s )、Y 1 0 2 0 L の処理に移行する。一方、Y 1 0 0 6 L の処理において、動作データの値が保持に対応する値ではないと判別した場合には ( Y 1 0 0 6 L : N o )、励磁タイマ 2 2 3 u i の値に 1 を加算し ( Y 1 0 0 7 L )、加算後の励磁タイマ 2 2 3 u i の値と、Y 1 0 0 3 L の処理、或いは Y 1 0 0 4 L の処理で抽出したデータにおけるスピードデータの値とが一致するか判別する ( Y 1 0 0 8 L )。Y 1 0 0 8 L の処理において、励磁タイマ 2 2 3 u i の値とスピードデータとの値が一致しないと判別した場合には ( Y 1 0 0 8 L : N o )、Y 1 0 1 0 L の処理に移行する。一方、Y 1 0 0 8 L の処理において、スピードデータの値と励磁タイマ 2 2 3 u i の値とが一致すると判別した場合には ( Y 1 0 0 8 L : Y e s )、励磁タイマ 2 2 3 u i の値に 0 を設定し ( Y 1 0 0 9 L )、Y 1 0 1 0 L の処理に移行する。Y 1 0 1 0 L の処理では、励磁タイマ 2 2 3 u i の値が 0 であるか否かを判別する ( Y 1 0 1 0 L )。励磁タイマ 2 2 3 u i の値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 1 0 1 0 L : N o )、本処理を終了する。一方、Y 1 0 1 0 L の処理において、励磁タイマ 2 2 3 u i の値が 0 であると判別した場合には ( Y 1 0 1 0 L : Y e s )、Y 1 0 0 3 L の処理または Y 1 0 0 4 L の処理において抽出されたデータにおけるセンサデータの値が 0 であるか否かを判別する ( Y 1 0 1 1 L )。Y 1 0 1 1 L の処理において、センサデータの値が 0 であると判別した場合には ( Y 1 0 1 1 L : Y e s )、Y 1 0 1 3 L の処理に移行する。一方、Y 1 0 1 1 L の処理において、センサデータの値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 1 0 1 1 L : N o )、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値に 1 を加算し ( Y 1 0 1 2 L )、Y 1 0 1 3 L の処理に移行する。Y 1 0 1 3 L の処理では、Y 1 0 0 3 L の処理または Y 1 0 0 4 L の処理において抽出されたデータにおける動作データの値が正方向に対応する値であるか否かを判別する ( Y 1 0 1 3 L )。Y 1 0 1 3 L の処理において、動作データの値が正方向を示す値であると判別した場合には ( Y 1 0 1 3 L : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が 4 であるか否かを判別する ( Y 1 0 1 4 L )。Y 1 0 1 4 L の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が 4 ではないと判別した場合には ( Y 1 0 1 4 L : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値に 1 を加算し ( Y 1 0 1 5 L )、Y 1 0 2 0 L の処理に移行する。一方、Y 1 0 1 4 L の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が 4 であると判別した場合には ( Y 1 0 1 4 L : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値に 1 を設定し ( Y 1 0 1 6 L )、Y 1 0 2 0 L の処理に移行する。また、Y 1 0 1 3 L の処理において、動作データの値が正方向を示す値ではないと判別した場合には ( Y 1 0 1 3 L : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が 1 であるか否かを判別する ( Y 1 0 1 7 L )。励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が 1 であると判別した場合は ( Y 1 0 1 7 L : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値に 4 を設定し ( Y 1 0 1 8 L )、Y 1 0 2 0 L の処理に移行する。

#### 【 6 2 3 6 】

一方、Y 1 0 1 7 L の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が 1 ではないと判別した場合には ( Y 1 0 1 7 L : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値から 1 を減算し ( Y 1 0 1 9 L )、Y 1 0 2 0 L の処理に移行する。このように構成することで、励磁テーブル 2 2 2 u f を複数記憶することなく、駆動モータ 9 0 5 を正回転させる制御と逆回転させる制御とを実行できる。Y 1 0 2 0 L の処理では、励磁テーブル 2 2 2 u f における、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値に対応するデータを励磁データ格納エリア 2 2 3 u g に格納

し（Y1020L）、本処理を終了する。次に、図2080を参照して、モータ出力処理（Y115L）の処理内容について説明をする。図2080は、モータ出力処理（Y115L）を示したフローチャートである。モータ出力処理（Y115L）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理（図2070参照）の中で実行され、モータコマンド監視処理（Y114L）において励磁データ格納エリア223ugに格納された励磁制御データを、駆動モータ905に設定するための処理が実行される。モータ出力処理（Y115L）が実行されると、駆動モータ905に励磁データ格納エリア223ugに格納されている励磁制御データを設定し（Y1101L）、本処理を終了する。次に、図2081を参照して、コマンド判定処理（Y116L）の処理内容について説明をする。図2081は、コマンド判定処理（Y116L）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Y116L）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理（図2070参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置110から受信したコマンドを判定する。

10

#### 【6237】

コマンド判定処理（Y116L）では、まず、RAM223に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置110より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Y1201L）。変動パターンコマンドを受信した場合には（S1201：Yes）、RAM223に設けられた変動開始フラグ223ubをオンに設定し（Y1208L）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Y1209L）。Y1209Lの処理が終了すると、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動時間タイマ223uhに設定し（Y1210L）、受信した変動パターン種別は、モータ駆動が設定されているか判別する（Y1211L）。受信した変動パターンにモータ駆動が設定されていると判別された場合には（Y1211L：Yes）、役物可動演出を伴う変動種別が実行されることを意味するため、駆動待機フラグ223upをオンに設定し（Y1212L）、本処理を終了する。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Y1201L：No）、次いで、主制御装置110より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Y1202L）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Y1202L：Yes）、RAM223の停止種別選択フラグ223ucをオンに設定し（Y1206L）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Y1207L）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、RAM223に記憶され、前述の変動表示設定処理が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置114に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

20

30

#### 【6238】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Y1202L：No）、次いで、主制御装置110より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Y1203L）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Y1203L：Yes）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cの値（特別図柄における変動表示の保留回数N）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113の特別図柄保留球数カウンタ223uaに格納する（Y1205L）。また、Y1205Lの処理では、更新された特別図柄保留球数カウンタ223uaの値を表示制御装置114へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Y1205Lの処理の終了後は、メイン処理に戻る。ここで、保留球数コマンドは、球が第1入球口64に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置110から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Y1205Lの処理によって音声ランプ制御装置113の特別図柄保留球数カウンタ223uaの値を主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113の特別図柄保留球数カウンタ223uaの値が主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203cの値

40

50

とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値に合わせることができる。尚、Y 1 2 0 5 L の処理が実行されると、更新された特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置 1 1 4 では、保留球数に応じた保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。Y 1 2 0 3 L の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 1 2 0 3 L : N o ) 、その他のコマンドに応じた処理が実行される ( S 1 2 0 4 L ) 。

#### 【 6 2 3 9 】

以上、説明をした通り、本第 6 0 制御例では、一連の動作シナリオが設定されたことに基  
づいて可動役物 9 0 0 が可動制御されている期間中に設定されている動作シナリオに基  
づく可動制御を途中で終了させることが可能な特定タイミングを複数有するように構成し  
ている。つまり、一定期間 ( 例えば、4 0 秒 ) の動作期間で可動役物 9 0 0 を動作させる  
ための動作シナリオを設定した場合であっても、4 0 秒の動作期間を全うすること無く可  
動役物 9 0 0 への可動制御を終了させることを前提に可変制御を実行可能に構成している  
。このように構成することで、長時間の動作シナリオを設定した場合であっても、設定さ  
れた動作シナリオが完了するまで新たな動作シナリオを設定することが出来なくなるとい  
う不具合が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 6 0 制御例では、  
可動役物 9 0 0 を特定位置 ( 作動位置 ) に複数回位置させることが可能な所定の動作シナ  
リオに基づいて可動役物 9 0 0 を移動させるように構成し、可動役物 9 0 0 が特定位置 ( 作  
動位置 ) に位置している状態において所定の終了条件が成立していると判別された場合  
に設定済の動作シナリオに基づく可動制御を終了し、新たな可動制御を実行させることが  
可能に構成している。このように構成することで、設定済の動作シナリオに基づく可動制  
御を途中で終了させた場合であっても、終了時における可動役物 9 0 0 の位置を固定する  
ことができるため、新たな可動制御を実行させ易くすることができる。加えて、役物可動  
演出の実行中に可動役物 9 0 0 を特定位置 ( 作動位置 ) にて一定期間 ( 例えば、2 秒 ) 保  
持する場合には、可動役物 9 0 0 を特定位置に位置させた第 1 タイミング、特定位置に位  
置してから所定期間 ( 例えば、1 秒 ) が経過した第 2 タイミング、特定位置から可動役物  
9 0 0 を移動させる処理が実行される直前の第 3 タイミングと、複数のタイミングにて終  
了条件の成立有無を判別可能に構成している。

#### 【 6 2 4 0 】

このように構成することで、可動役物 9 0 0 が特定位置に位置している状態で常時 ( 例  
えば、1 ミリ秒毎 ) 終了条件の成立有無を判別する場合に比べて処理負荷を軽減するこ  
とができると共に、可動役物 9 0 0 が特定位置に位置した後に終了条件が成立した場合に、  
可動役物 9 0 0 を特定位置から移動させることなく設定中の動作シナリオに基づく可動制  
御を終了させることができる。さらに、本第 6 0 制御例では、原点位置に位置している可  
動役物 9 0 0 を作動位置まで移動させた後に所定の演出態様 ( 振動 ) で動作させ、その後  
、原点位置へと移動させる一連の流れを、進出動作、振動動作、退避動作と 3 段階に区分  
し、各動作区分に対応した動作シナリオを設定するように構成している。このように構成  
することで、異なる形状のパチンコ機 1 0 、例えば、原点位置と作動位置との距離が異な  
るパチンコ機 1 0 に対して、同一の演出態様 ( 振動 ) で役物可動演出を実行させようとし  
た場合に、振動動作に対応した動作シナリオを共有することができる。また、本第 6 0 制  
御例では、役物可動演出が実行されている最中に遊技者が枠ボタン 2 2 を押下することで  
、実行中の役物可動演出を終了させるための終了条件が成立するように構成しているため  
、遊技者の趣向に沿った役物可動演出が実行された場合には、役物可動演出を最後まで実  
行させ、遊技者の趣向に沿っていない役物可動演出が実行された場合には、途中で役物可  
動演出を終了させることが可能となる。よって、遊技者が自身で演出内容を選択すること  
ができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて、図 2 0 6  
0 に示した通り、本第 6 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、役物可動演出が実行され  
た場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を覆うように可動役物 9 0 0 が進出するように

構成している。つまり、役物可動演出が実行されている状態は、役物可動演出が実行されていない状態よりも、第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種表示態様（例えば、変動中の特別図柄に対応する特別図柄抽選の結果を示唆可能な変動演出の表示態様）が視認され難くなるように構成している。

#### 【6241】

よって、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている表示態様を、役物可動演出よりも注視したい遊技者は、枠ボタン22を押下して終了条件を成立させる遊技を行うことで、役物可動演出を早期に終了させることができる。

#### 【6242】

##### <第61制御例>

次に、図2082から図2155を参照し、第61制御例におけるパチンコ機10について説明する。本第61制御例におけるパチンコ機10は、上述した第60制御例にて説明をした可動役物900を用いた変動演出を実行可能に構成している。ここで、従来より、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示演出態様だけでなく、第3図柄表示装置81の近傍に設けられた装飾役物（可動役物900）を可動させる役物演出態様も含む変動演出を実行可能に構成したものがある。このように構成されたパチンコ機10では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンに応じた変動演出として様々な演出を遊技者に提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。さらに、変動演出の演出効果を高めるために、装飾役物（可動役物900）を様々な動作パターンで動作させる役物演出態様を設定可能に構成されたパチンコ機10においては、1回の変動演出中に実行される装飾役物（可動役物900）の動作内容を一連の動作パターンとした動作シナリオを予め規定しておき、変動演出の演出態様を決定する際に、当該変動演出中に実行される装飾役物（可動役物900）の動作内容に対応する動作シナリオを設定するように構成しているパチンコ機10が知られている。このように構成されたパチンコ機10では、変動演出の演出態様を決定する際に、表示演出態様と、役物演出態様と、を変動時間の経過に対応させて予め決定することができるため、表示演出態様と役物演出態様とを関連付けた変動演出を実行させ易くすることができるため、演出効果を高めることができるものであった。また、1回の変動演出期間中において様々な動作内容で装飾役物（可動役物900）を動作させる場合であっても、実行される動作内容に対応した動作シナリオを用いて予め設定することができるため、変動演出期間中に実行される装飾役物（可動役物900）に対する可動制御を実行するための処理が煩雑となってしまうことを抑制することができるものであった。

#### 【6243】

しかしながら、上述したパチンコ機10は、様々な変動態様を用いて変動演出を実行することで演出効果を高めることができるものではあったが、設定された動作シナリオが終了するまでは装飾役物（可動役物900）が一連の動作パターンで動作してしまうため、長時間遊技を行っている遊技者に対して単調な変動演出を提供してしまうという問題があった。さらに、近年のパチンコ機10においては、変動演出の一部として第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示演出態様を、遊技者が操作手段（枠ボタン22等）に対して所定の操作を実行することで変化させることが可能に構成されているものがある。具体的には、変動演出が実行されている変動演出期間のうち一部期間（操作有効期間）にて遊技者が操作手段（枠ボタン22等）を操作（押下等）したことに基づいて、操作有効期間が経過した後、又は、操作手段（枠ボタン22等）への操作（押下操作）を行った直後に、表示画面に表示されている第1表示態様（例えば、閉まっている宝箱を示す表示態様）が、第1表示態様とは異なる第2表示態様（例えば、開いた宝箱と、宝箱の中身を示す表示態様）へと変化する構成が知られている。つまり、変動演出の演出効果を高めるために、表示演出（第3図柄表示装置81の表示面に表示される演出）と、役物演出（第3図柄表示装置81付近に配設された装飾役物を可動させる演出）と、を組み合わせた変動演出を実行可能に構成し、さらに、役物演出における装飾役物の一連の動作パターンに対応する動作シナリオを、変動演出の演出態様を決定する際に設定可能に構成することより装

10

20

30

40

50

飾役物の可動制御の簡素化を図った従来型のパチンコ機 10 においては、変動演出が開始された後（変動演出期間中）に変化条件（操作手段への操作）が成立したことにより表示演出の演出態様を変化可能に構成した場合であっても、設定された動作シナリオに基づく可動制御が実行されている装飾役物の動作内容を途中で変化させることが出来ないため、変動演出の演出効果を高めることが困難になるという問題があった。

#### 【6244】

より具体的には、設定された動作シナリオに基づいて一連の動作パターンで装飾役物が動作している間に、遊技者が操作手段を操作することで表示態様を変化させる場合において、継続して動作している装飾役物に対して違和感を与えることの無い範囲でしか変化後の表示態様を表示させることが出来ず、変動演出の演出パターンの増加を制限してしまうという問題があった。そこで、本第 6 1 制御例では、可動制御されている装飾役物の動作内容に基づいて、表示演出の演出態様を変化可能に構成している。このように構成することで、可動制御されている装飾役物の動作内容に対応した表示演出を実行することができるため、変動演出の演出効果を高めることができる。

10

#### 【6245】

< 第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 の構成について >

まず、図 2082 から図 2087 を参照して、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 の構成について説明をする。図 2082 は、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 の正面図であり、図 2083 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図であり、図 2084 はパチンコ機 10 の背面図である。また、図 2085 は、パチンコ機 10 が有する操作手段（  
20 枠ボタン 22、選択ボタン 600）の構成を模式的に示した図であり、図 2086、及び図 2087 は、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 が有する可変入賞装置 65 の構成を具体的に示した図である。図 2082 に示すように、パチンコ機 10 は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 11 と、その外枠 11 と略同一の外形形状に形成され外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 とを備えている。外枠 11 には、内枠 12 を支持するために正面視（図 2114 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 18 が取り付けられ、そのヒンジ 18 が設けられた側を開閉の軸として内枠 12 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠 12 には、多数の釘や入賞口（入球口）63、64 等を有する遊技盤 13（図 2083 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠  
30 12 には、球を遊技盤 13 の正面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 2096 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠 12 の正面側には、その正面上側を覆う正面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。正面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 2082 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と正面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

20

30

#### 【6246】

正面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。正面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の正面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。正面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 2082 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a へと案内される。また、上皿 17 の上面には、演出ボタン（枠ボタン）22（  
図 2085（a）参照）と選択スイッチ 600（図 2085（b）参照）が設けられている。この演出ボタン（枠ボタン）22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 2  
40

40

50



083参照)で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ600は、図2085(b)に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ600a、上方向の選択を指示するための上スイッチ600b、右方向の選択を指示するための右スイッチ600c、下方向の選択を指示するための下スイッチ600d、左方向の選択を指示するための左スイッチ600eで構成されている。

#### 【6247】

正面枠14には、その周囲(例えばコーナー部分)に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、LED等の発光手段を内蔵した電飾部29~33が設けられている。パチンコ機10においては、これら電飾部29~33が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部29~33が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠14の正面視(図2082参照)左上部には、LED等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ34が設けられている。また、右側の電飾部32下側には、正面枠14の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓35が形成され、遊技盤13正面の貼着スペースK1(図2083参照)に貼付される証紙等がパチンコ機10の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機10においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部29~33の周りの領域にクロムメッキを施したABS樹脂製のメッキ部材36が取り付けられている。

10

20

#### 【6248】

窓部14cの下方には、貸球操作部40が配設されている。貸球操作部40には、度数表示部41と、球貸しボタン42と、返却ボタン43とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置されるカードユニット(球貸しユニット)(図示せず)に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部40が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部41はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたLEDが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン42は、カード等(記録媒体)に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿17に供給される。返却ボタン43は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿17に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部40が不要となるが、この場合には、貸球操作部40の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿17の下側に位置する下皿ユニット15には、その左側部に上皿17に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿50が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿50の右側には、球を遊技盤13の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル51が配設される。

30

#### 【6249】

操作ハンドル51の内部には、球発射ユニット112aの駆動を許可するためのタッチセンサ51aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ51bと、操作ハンドル51の回動操作量(回動位置)を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器(図示せず)などが内蔵されている。操作ハンドル51が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ51aがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ(発射強度)で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤13の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル51が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ51aおよび発射停止スイッチ51bがオフとなっている。下皿50の正面下方部には、下皿50に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー52が設けられている。この球抜きレバー52は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗し

40

50

て左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンドル 51 が配設され、下皿 50 の左方には灰皿（図示せず）が取り付けられている。

#### 【6250】

図 2083 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正形状に切削加工したベース板 60 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車その他、レール 61、62、一般入賞口 63、第 1 入球口 64、第 2 入球口 640、第 1 可変入賞装置 65、普通図柄始動口（スルーゲート）67、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12（図 2082 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 60 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 60 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 63、第 1 入賞口 64、第 2 入賞口 640、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置（図示せず）、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 13 の正面中央部分は、正面枠 14 の窓部 14c（図 2082 参照）を通じて内枠 12 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 2083 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。遊技盤 13 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の正面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16（図 2082 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の正面であって 2 本のレール 61、62 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 73 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

#### 【6251】

2 本のレール 61、62 は、球発射ユニット 112a（図 2096 参照）から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 2083 の左上部）には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部（図 2083 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図 2083 の左側下部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 37A、37B が配設されている。第 1 図柄表示装置 37A、37B は、主制御装置 110（図 2096 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 10 の遊技状態の表示が行われる。本第 61 制御例では、第 1 図柄表示装置 37A、37B は、遊技球が、第 1 入球口 64 へ入賞（入球）したか、第 2 入球口 640 へ入賞（入球）したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第 1 入球口 64 へ入球した場合には、第 1 図柄表示装置 37A が作動し、一方で、遊技球が、第 2 入球口 640 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 37B が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 37A、37B は、LED により、パチンコ機 10 が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か通常大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 10 の各種遊技状態を示唆することができる。

10

20

30

40

50

## 【 6 2 5 2 】

尚、本パチンコ機 1 0 では、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球の入球（入賞）があったことを契機として特別図柄の抽選が行われる。パチンコ機 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、図 2 1 0 0（a）を参照して後述するが、遊技者に有利な大当たり種別と、その大当たり種別よりも遊技者に不利な大当たり種別とを少なくとも含む複数の大当たり種別が用意されている。第 1 図柄表示装置 3 7 A，3 7 B には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、本パチンコ機 1 0 において設定される大当たり種別の一部である「1 0 R 確変大当たり」について説明をする。「1 0 R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「3 R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「3 R 時短大当たり」は、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりの後に、特別図柄の低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、1 0 0 変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

## 【 6 2 5 3 】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり遊技状態）へ移行し易い遊技の状態のことである。本第 6 1 制御例における高確率状態（確変中）は、後述する第 2 図柄の当たり確率がアップして第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第 2 図柄の当たり確率のみがアップして第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機 1 0 が通常状態中とは、確変状態中でも時短状態中でもない遊技の状態（大当たり確率も第 2 図柄（普通図柄）の当たり確率もアップしていない状態）である。本第 6 1 制御例では、パチンコ機 1 0 に設定可能な遊技状態を、設定されている特別図柄の確率状態と、普通図柄の確率状態とを用いて説明する場合もある。例えば、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態が通常状態、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態が時短状態、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態が確変状態、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態が潜確状態（第 2 確変状態）に該当する。

## 【 6 2 5 4 】

確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態では、第 2 図柄（普通図柄）の当たり確率がアップするだけではなく、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物 6 4 0 a が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物 6 4 0 a が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態は、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態において、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1 回の普通図柄当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数を普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第 2 図柄（普通図柄）の当たり確率は変更せず、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間および 1 回の普通図柄当たり遊技（普

図当たり遊技)で電動役物640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間や、1回の普図当たり遊技で電動役物640aを開放する回数は変更せず、第2図柄(普通図柄)の当たり確率だけを、通常状態中と比してアップするように変更するものであってもよい。

#### 【6255】

遊技領域には、遊技球が入賞することにより5個から15個の遊技球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1入球口64及び第2入球口640への入賞(始動入賞)をトリガとして、第1図柄表示装置37A、37Bにおける変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ(以下単に「表示装置」と略す)で構成された第3図柄表示装置81と、普通図柄始動口(スルーゲート)67の球の通過をトリガとして第2図柄(普通)を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置(図示せず)とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。第3図柄表示装置81は9インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置114(図2096参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄(第3図柄)によって構成され、これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第3図柄表示装置81は、主制御装置110(図2096参照)の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37A、37Bで行われるのに対して、その第1図柄表示装置37A、37Bの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

10

20

#### 【6256】

第2図柄表示装置は、遊技球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過する毎に表示図柄(第2図柄(図示せず))としての「」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10では、遊技球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たり(普図当たり)であれば、第2図柄表示装置において、第2図柄(普通図柄)の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置において、第3図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機10は、第2図柄表示装置における変動表示が所定図柄(本第61制御例においては「」の図柄)で停止した場合に、第2入球口640に付随された電動役物640aが所定時間だけ作動状態となる(開放される)よう構成されている。第2図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態中(普通図柄の低確率状態中)の場合よりも、確変状態中または時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態中の方が短くなるように設定される。これにより、普通図柄の高確率状態中は、第2図柄の変動表示が短い時間で行われるので、特別図柄抽選(大当たり抽選)を普通図柄の低確率状態中(通常状態中)よりも多く行うことができる。よって、特別図柄抽選において当たりとなる機会が増えるので、第2入球口640の電動役物640aが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態および時短状態は、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態よりも第2入球口640へと遊技球が入球し易い遊技状態となる。

30

40

#### 【6257】

なお、普通図柄の高確率状態(確変状態または時短状態)において、普通図柄抽選で普図当たり当選する当たり確率を高める、1回に当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、普通図柄の高確率状態(確変状態または時短状態)中に第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態としている場合は、

50

第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）中において普通図柄の低確率状態（通常状態）中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口（スルーゲート）67は、可変表示装置ユニット80の下側の領域における右方において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の右方を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）67の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37A、37Bにより表示されると共に第2図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第2図柄保留ランプは、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。

10

#### 【6258】

なお、第2図柄の変動表示は、本第61制御例のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37A、37B及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、複数（例えば、2つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の左方でも良い。また、第1図柄表示装置37A、37Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット80の下方には、遊技球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ遊技球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図2096参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Aで示される。一方、第1入球口64の正面視右方には、遊技球が入球し得る第2入球口640が配設されている。この第2入球口640へ遊技球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図2096参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Bで示される。

20

30

#### 【6259】

また、第1入球口64および第2入球口640は、それぞれ、遊技球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本第61制御例においては、第1入球口64へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入球口64へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入球口640へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を1個として構成してもよい。第2入球口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物640aが閉鎖状態（縮小状態）となっており、球が第2入球口640へ遊技球が入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物

40

50

6 4 0 a が開放状態（拡大状態）となり、球が第 2 入球口 6 4 0 へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄の低確率状態（通常状態）と比して第 2 図柄の当たり確率が高く、また、第 2 図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第 2 図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物 6 4 0 a が開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、電動役物 6 4 0 a が開放される時間も、普通図柄の低確率状態（通常状態）より長くなる。よって、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄の低確率状態（通常状態）と比して、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球しやすい状態を作ることができる。

#### 【6 2 6 0】

ここで、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入球した場合に実行される大当たり抽選（第 1 特別図柄抽選）と第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球した場合に実行される大当たり抽選（第 2 特別図柄抽選）とでは、大当たりとなる確率が低確率状態であっても高確率状態でも同一となるように構成している。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として遊技者に有利な大当たり種別が選択される割合が第 2 特別図柄抽選の方が高くなるように構成している。通常状態中においては、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入球させ難いので、電動役物 6 4 0 a が付随していない第 1 入球口 6 4 へ向けて、可変表示装置ユニット 8 0 の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第 1 入球口 6 4 への入球によって大当たり抽選（第 1 特別図柄抽選）の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変状態中や時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 に球を通過させることで、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放状態となりやすく、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入球させ易い遊技状態であるので、第 2 入球口 6 4 0 へ向けて、可変表示装置 8 0 の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることで大当たり抽選（第 2 特別図柄抽選）の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本第 6 1 制御例のパチンコ機 1 0 は、パチンコ機 1 0 の遊技状態（確変状態であるか、時短状態であるか、通常状態であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方（遊技方法）を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、遊技方法（遊技球の発射方向に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

#### 【6 2 6 1】

図 2 0 8 3 に戻り説明を続ける。第 1 入球口 6 4 の下方右側には可変入賞装置 6 5 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）6 5 a が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、第 1 入球口 6 4 又は第 2 入球口 6 4 0 への入球に起因して行われた大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果が大当たり当選となると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たり当選を示す停止表示態様で特別図柄を第 1 図柄表示装置 3 7 A 又は第 1 図柄表示装置 3 7 B を点灯させると共に、その大当たり当選を示す停止表示態様（大当たり図柄）を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させて、大当たり当選したことが示される。その後、遊技球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技状態）に遊技状態が遷移する。この大当たり遊技が開始されると、大当たり遊技中以外では閉鎖されている特定入賞口 6 5 a が、所定時間（例えば、3 0 秒経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。この特定入賞口 6 5 a は、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口 6 5 a が所定時間開放される。この特定入賞口 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 5 回（1 5 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。可変入賞装置 6 5 は、具体的には、特定入賞口 6 5 a を覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せ

10

20

30

40

50

ず)とを備えている。特定入賞口65aは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を正面下側に傾倒し、球が特定入賞口65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

#### 【6262】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて大当たりに対応したLEDが点灯した場合に、特定入賞口65aが所定時間開放され、その特定入賞口65aの開放中に、球が特定入賞口65a内へ入賞することを契機として特定入賞口65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口65aは1つに限るものではなく、1つ若しくは2以上の複数(例えば3つ)を配置しても良く、また配置位置も第1入球口64の下方右側や、第1入球口64の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット80の左方でも良い。遊技盤13の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、正面枠14の小窓35(図2082参照)を通じて視認することができる。遊技盤13には、第1アウト口71が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口63, 64, 65a, 640にも入賞しなかった球は、第1アウト口71を通過して図示しない球排出路へと案内される。第1アウト口71は、第1入球口64の下方に配設される。なお、本第61制御例では、図2083に示した通り、遊技盤13の遊技領域を流下する遊技球を有利領域外へと排出するための入球口として第1アウト口71のみを設けているが、これに限ること無く、2個以上のアウト口を設けても良い。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材(役物)とが配設されている。本制御例においては、風車の内の一つが遊技盤13の正面視左側上方に配設される。

#### 【6263】

さらに、図2083に示した通り、本第61制御例におけるパチンコ機10には、可変表示装置ユニット80に複数の装飾役物が付設されている。具体的には、遊技盤13を正面視(図2083の視点)した場合に、第3図柄表示装置81の右側領域に設けられた右役物400y、第3図柄表示装置81の左側領域に設けられた左役物500y、第3図柄表示装置81の上側領域に設けられた上役物600yと、上役物600yの奥側(図2083の視点で奥側)に設けられた可動役物900とが設けられている。右役物400y、左役物500y、上役物600yは、それぞれ複数の発光部材(LED等)が埋設されており、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出に対応させて発光制御されるように構成されている。また、可動役物900は、上述した第60制御例と同様に、第3図柄表示装置81の表示面を覆わない収納位置(原点位置)と、第3図柄表示装置81の表示面の少なくとも一部を覆う演出位置(作動位置)と、の間を可動可能に構成されており、図2083では、収納位置に位置している状態の可動役物900を破線で示している。図2083に示した通り、収納位置に位置している可動役物900は、遊技者が視認困難な状態となっている。本第61制御例では、可動役物900を動作させる動作演出と、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示演出と、を組み合わせた複合演出として、役物可動演出(役物演出)を実行可能に構成している。このように、複数の態様の演出を組み合わせた複合演出を実行可能に構成することで、変動演出の演出効果を高めることができる。なお、可動役物900の詳細な機構については、上述した第60制御例と同一であるため、その説明を省略する。

#### 【6264】

図2084に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90, 91と、裏バックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板(主制御装置110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)と表示制御基板(表示制御装置114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は



、払出制御基板（払出制御装置 1 1 1）と発射制御基板（発射制御装置 1 1 2）と電源基板（電源装置 1 1 5）とカードユニット接続基板 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック 9 2 と払出ユニット 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての M P U、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

10

#### 【 6 2 6 5 】

また、基板ボックス 1 0 0（主制御装置 1 1 0）及び基板ボックス 1 0 2（払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0、1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0、1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0、1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6（図 2 0 9 6 参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6（図 2 0 9 6 参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

20

30

#### 【 6 2 6 6 】

次に、図 2 0 8 6、及び図 2 0 8 7 を参照して可変入賞装置 6 5 の構成について説明をする。図 2 0 8 6 は、可変入賞装置 6 5 の断面図である。図 2 0 8 6（c）は可変入賞装置 6 5 の上面図であり、図 2 0 8 6（b）は、可変入賞装置 6 5 の L b - L b 断面図である。図 2 0 8 6（b）に示すように、可変入賞装置 6 5 には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口 6 5 a が形成されている。特定入賞口 6 5 a は、パチンコ機 1 0 の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図 2 0 8 6（b）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサで構成された検出口 6 5 a 1 が配置されている。この検出口 6 5 a 1 を通過した遊技球は、図 2 0 8 7（b）で示す裏カバー体 6 5 e の背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図 2 0 8 6（b）に示すように特定入賞口 6 5 a の開口は、遊技盤 1 3 側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉 6 5 f 1 により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉 6 5 f 1 によって覆われ、開閉扉の上

40

50



部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉 6 5 f 1 は、ベース部材 6 5 c の内側（遊技盤 1 3 の内部）に退避されることにより特定入賞口 6 5 a 内から退避されるように構成されている。このように構成することで、可変入賞装置 6 5 の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が可変入賞装置 6 5 の上面を転動して、第 2 入球口 6 4 0 側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中（確変遊技中含む）にも、右打ちした状態のまま、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を可変入賞装置 6 5 の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口 6 5 a 内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

10

#### 【6 2 6 7】

図 2 0 8 6 ( a ) は、図 2 0 8 6 ( b ) に示す L a - L a 断面図である。図 2 0 8 6 ( a ) に示すように検出口 6 5 a 1 を有する検出スイッチ 6 5 c 1 は、裏カバー体 6 5 e の振り分け流路側へと検出口 6 5 a 1 が傾くようにベース部材 6 5 c に固定されている。次に、図 2 0 8 7 を参照して、裏カバー体 6 5 e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出口 6 5 e 1 と特別排出口 6 5 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。図 2 0 8 7 ( a ) は、遊技球が特別排出口 6 5 e 2 に振り分けられるように切替部材 6 5 h が作動された状態を示す裏カバー体 6 5 e の背面図である。図 2 0 8 7 ( a ) に示すように、切替部材 6 5 h は、リンク部材 6 5 i の突部が挿入される係止穴 6 5 h 1 と遊技球を誘導する誘導片 6 5 h 2 とを有しており、流路カバー体 6 5 g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 6 5 g には、この誘導片 6 5 h 2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 6 5 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 6 5 h 2 を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 2 0 8 7 ( a ) に示すように、検出口 6 5 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 6 5 h 2 の上面に誘導されて特別排出口 6 5 e 2 に誘導される。特別排出口 6 5 e 2 を通過した遊技球は特別排出口 6 5 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ 6 5 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 1 0 外へ排出される。ここで、詳細については後述するが、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が特別図柄の高確率状態（確変状態）に設定される。即ち、確変スイッチ 6 5 e 3 は、確変状態を付与するための付与手段として構成されている。また、切替部材 6 5 h は、大当たり後の遊技状態を、特別図柄の低確率状態（通常状態）か、特別図柄の高確率状態（確変状態）かに振り分けるための振分手段となる。

20

30

#### 【6 2 6 8】

このように、大当たり遊技中に特定入賞口 6 5 a に入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、可変入賞装置 6 5 の開口から特別排出口 6 5 e 2 の入り口（切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。切替部材 6 5 h の作動は、大当たり種別により作動タイミングと作動時間が設定されている。本第 6 1 制御例では、設定されている大当たり種別に応じて切替部材 6 5 h の作動内容を異ならせており、大当たり種別として確変大当たり種別が設定されている場合には、大当たり遊技中に確変スイッチ 6 5 e 3 が遊技球を検知することができるように切替部材 6 5 h を作動させ、大当たり種別として通常大当たり種別が設定された場合には、大当たり遊技中に確変スイッチ 6 5 e 3 が遊技球を検知し難くなるように切替部材 6 5 h を作動させるように構成している。具体的には、例えば、確変大当たりの 1 種である「1 0 R 確変大当たり」が設定された大当たり遊技中には、2 ラウンド目の開始における可変入賞装置 6 5 の開放タイミングに合わせて切替部材 6 5 h が 5 秒間作動されるように構成されている。また、通常大当たりの 1 種である「3 R

40

50

時短大当たり」が設定された大当たり遊技中には、2ラウンド目の開始における可変入賞装置65の開放タイミングに合わせて切替部材65hが0.5秒間作動されるように構成されている。よって、「10R確変大当たり」が設定された大当たり遊技では、可変入賞装置65に入賞した遊技球が確変スイッチ65e3を通過することが可能に構成されているが、「3R時短大当たり」が設定された大当たり遊技では、確変スイッチ65e3を通過し得ないように構成されている。よって、大当たり種別により確変付与割合を制御することができ、過剰に有利不利が発生してしまわないように構成できる。次に、図2087(b)を参照して、通常排出口65e1に遊技球が誘導される場合について説明する。図2087(b)は、流路ソレノイド65kが非作動であり、特別排出口65e2の入り口の開口面を切替部材65hの誘導片65h2が塞いでいる状態を示す図である。

10

#### 【6269】

検出口65a1より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材65hの誘導片65h2の上面に誘導されて通常排出口65e1に誘導される。この通常排出口65e1の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された球排出口スイッチ65e4が設けられている。これにより、可変入賞装置65内に入球した遊技球が全て排出されたかを球排出口スイッチ65e4と確変スイッチ65e3との合計により判別できる。よって、2ラウンド前に入賞した遊技球が排出されていない(残存している)状態で2ラウンド目の大当たり遊技(ラウンド遊技)が開始された場合であっても、残存球が確変スイッチ65e3を通過する不具合を抑制することができる。このように、可変入賞装置65内に特定入賞口65aに入賞した遊技球が検出スイッチ65c1により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球(本制御例では1球入賞に対して15個の賞球)を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ65e3に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変状態を付与するための専用の入賞口を可変入賞装置65とは別に設ける必要がなく、遊技盤13のスペースを有効に利用することができる。

20

#### 【6270】

<第61制御例における演出内容について>

ここで、図2088から図2093を参照して、本第61制御例におけるパチンコ機10で実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容として可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出の内容について説明する。本第61制御例では、図2083を参照して上述した通り、第3図柄表示装置81の上方に可動役物900を配設している。そして、役物演出が実行された場合には、第3図柄表示装置81の表示面を覆う位置(作動位置)まで可動役物900を進出させる可動制御(進出制御)を3秒間実行した後に、所定期間(約6秒)の動作パターンで可動役物900を振動させる可動制御(可動役物第1演出)を実行し、その後、第1演出における動作パターンとは異なる態様で可動役物900を動作させる可動制御(可動役物第2演出)が完了した後に、可動役物900を第3図柄表示装置81の上方位置(収納位置)へと退避させる可動制御(退避制御)を実行可能に構成している。さらに、役物演出が実行されている演出期間のうち、可動役物第1演出が実行されている期間においては、遊技者が枠ボタン22を押下した回数(枠ボタン押下回数)を計測するように構成し、枠ボタン押下回数が所定条件(例えば、5回)を満たした場合には、可動役物第1演出の終了条件が成立し、可動役物第1演出に対応する6秒間の動作パターンを完了すること無く、可動役物第2演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出中に実行される役物演出の進行度合いを、遊技者による枠ボタン22に対する操作内容に応じて異ならせることができるため、操作演出をいち早く終了させたい遊技者は可動役物第1演出期間中に意欲的に枠ボタン22を押下することになる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

30

40

#### 【6271】

また、本第61制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出期間中に可動役物900が作動位置を複数回通過する(作動位置に位置している状態が複数回発生する)

50

ように可動役物 900 を振動させる可動制御が実行されるように構成しており、可動役物 900 が作動位置に位置している状態において終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、終了条件が成立したことに基づいて可動役物第 1 演出が途中で終了する場合は、必ず作動位置に可動役物 900 が位置している状態で可動役物第 1 演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出から可動役物第 2 演出へと移行する際の可動制御として、作動位置に位置している可動役物 900 に対して可動役物第 2 演出に対応する可動制御を実行すれば良いため、可動役物第 2 演出に対応する動作パターンを一連の動作シナリオで予め規定し易くすることができる。よって、可動役物 900 を可動させる役物演出に対する制御処理を簡素化することができる。さらに、本第 61 制御例におけるパチンコ機 10 では、可動役物第 1 演出中に終了条件が成立すること無く 6 秒間の動作パターンが完了した場合、即ち、可動役物第 1 演出に対応する動作パターンの動作シナリオを最後まで実行した場合も、可動役物 900 が作動位置に位置している状態で可動役物第 1 演出が終了するように動作シナリオの内容が予め規定されている。

10

#### 【6272】

つまり、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させて途中で可動役物第 1 演出を終了させた場合も、可動役物第 1 演出を最後まで実行させた場合も、可動役物 900 が同一の位置（作動位置）に位置している状態で可動役物第 1 演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出が終了した時点における可動役物 900 の位置によって今回の可動役物第 1 演出が途中で終了したのか最後まで実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、可動役物第 1 演出を途中で終了させた場合も、可動役物第 1 演出が最後まで実行された場合と同一の位置に可動役物 900 が位置している状態で次に実行される可動役物 900 に対する可動制御（可動役物第 2 演出に対応する可動制御）を実行することができるため、可動役物第 1 演出を途中で終了させた場合であっても、遊技者に違和感を与えることなく操作演出を継続させることができる。加えて、本第 61 制御例では、可動役物第 1 演出期間中における枠ボタン 22 に対する押下回数の計測値を所定タイミングにてリセットし、リセットされた後に再度枠ボタン押下回数の計測を再開するように構成している。つまり、可動役物第 1 演出が実行されている演出期間のうち、特定期間内における枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、5 回）を満たした場合に終了条件が成立するように構成している。より具体的には、可動役物第 1 演出中に実行される可動役物 900 の振動動作が 1 周する毎に枠ボタン押下回数がリセットされるように構成している。つまり、可動役物 900 に対して 1 周分の振動動作が行われる期間（約 2 秒）中に枠ボタン 22 を 5 回押下した場合に終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出期間中に継続して遊技者に枠ボタン 22 を押下させる必要が無く、可動役物第 1 演出期間のうち、特定期間（可動役物 900 の振動動作が 1 周する期間）において枠ボタン 22 を意欲的に押下させることで終了条件を成立させることができる。また、本第 61 制御例では、可動役物第 1 演出期間中に可動役物が振動動作を最大で 3 周実行するように予め動作シナリオが規定されている。

20

30

#### 【6273】

よって、遊技者が枠ボタン 22 を意欲的に押下することで終了条件を成立させることで可動役物第 1 演出を途中で終了させる場合であっても、終了条件を成立させた周期によって可動役物第 1 演出が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、より多彩なパターンの操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第 61 制御例におけるパチンコ機 10 は、役物演出が実行されている最中においても第 3 図柄表示装置 81 の表示面を用いて、様々な表示態様が表示されるように構成しており、実行中の役物演出と複合した表示態様を表示することで、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であるかを示唆可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機 10 では、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される変動演出や、可動役物 900 を用いた役物演出を含む変動演出の演出パターンを、変動演出が開始されるタイミング（特別図柄変動が開始されるタイミング）で決定し、決定された演出パターンに対応した各種

40

50

演出を、時間経過に基づいて実行するように構成していた。つまり、所定の特別図柄変動時間（変動演出期間）に対応した演出パターンを事前に決定しておき、決定された演出パターンに基づいた変動演出を実行するものが一般的であった。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機 10 では、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 のように、遊技者が操作手段（枠ボタン 2 2）を操作（押下）したことに基づいて終了条件が成立した場合に予め設定されている役物演出の一部を短縮（省略）可能に構成した場合において、役物演出と重複して実行されている第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示演出は既に設定されている演出パターンで実行されてしまうため、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれてしまうという問題があった。また、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれた場合であっても遊技者に違和感を与えないようにするためには、役物演出と実行期間が重複する表示演出の演出態様として、時間経過に影響の無い演出態様（例えば、静止画像を所定期間継続して表示する演出態様）を設定する必要がある、演出効果が低下してしまうという問題があった。

10

#### 【6274】

そこで、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、役物演出における可動役物 9 0 0 に対して実行される可動制御の内容（実行タイミング）に応じて、役物演出が実行されている期間と重複して実行される表示演出に対する制御の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、役物演出における可動役物 9 0 0 の動作に対応させた表示演出を確実に実行することができるため、役物演出と表示演出とを複合させた変動演出の演出効果をより高めることができる。また、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、上述した通り、可動役物第 1 演出が実行されている状態で終了条件が成立した場合には、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態で可動役物第 1 演出を終了可能に構成しているため、可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオが全て完了するのを待つことなく、可動役物に対して次の可動制御（可動役物第 2 演出に対応する可動制御）を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制可能に構成しているが、例えば、可動役物第 1 演出において、可動役物 9 0 0 が作動位置とは離間している状態で終了条件が成立した場合において、可動役物 9 0 0 が作動位置へと移動するまでの期間、遊技者を待たせてしまうという問題があった。これに対して、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、終了条件が成立してから可動役物 9 0 0 が作動位置に位置するまでの期間において所定の実行条件（枠ボタン 2 2 への押下）が成立した場合に、追加演出を実行可能に構成している。そして、この追加演出が実行されることにより、遊技者に有利な特典（例えば、実行中の変動演出の演出結果の示唆情報や、後に実行される可動役物の動作内容（可動役物第 2 演出の演出内容））を付与可能に構成している。

20

30

#### 【6275】

つまり、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させた場合のみ遊技者に付与可能な特典、換言すれば、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させることなく可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオを全て完了させてしまった場合には付与されることの無い特典を可動役物第 1 演出期間中に付与可能に構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出において、可動役物 9 0 0 が作動位置とは離間している状態で終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第 1 演出が終了するまでの残期間において追加演出の実行条件を成立させようと意欲的に遊技（枠ボタン操作）を行わせることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第 6 1 制御例では、役物演出の演出期間と重複して実行される表示演出を用いて、役物演出の演出内容を遊技者に案内可能に構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出の終了条件を成立させる方法や、追加演出の実行有無や、可動役物第 2 演出の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。まず、図 2 0 8 8（a）を参照して、役物演出が開始された直後における可動役物 9 0 0 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面について説明をする。図 2 0 8 8（a）は、役物演出として可動役物 9 0 0 が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が実行されている可動役物準備期間中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面付近の一例を示した図である。ここで、本第 6 1 制御例では、変動

40

50

演出が開始されてから 5 秒が経過したタイミングで役物演出が開始されるように構成しており、図 2 0 8 8 ( a ) は、変動演出が開始されてから 5 . 5 秒が経過した状態における図で示したものである。

【 6 2 7 6 】

図 2 0 8 8 ( a ) に示した通り、役物演出は、特別図柄変動に対応して実行される変動演出の一部として実行されるものであるため、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される主表示領域 D m の右上部に形成された小表示領域 D m 1 には、特別図柄変動に対応して変動表示される第 3 図柄 ( 図では 3 本の矢印で表示 ) が表示される。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 の上方位置である収納位置 ( 図 2 0 8 3 参照 ) から下方向へと進出してきた可動役物 9 0 0 が作動位置に向かって移動している状態が示されている。この可動役物 9 0 0 の視認面には「チャンス」の文字が付されており、役物演出を含む変動演出が実行された時点で、役物演出を伴わない変動演出が実行された場合よりも、変動演出の演出結果が遊技者に有利な結果 ( 大当たり ) である期待度が高いことを遊技者に報知している。詳細な説明は後述するが、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選の結果に基づいて特別図柄変動の変動パターン ( 変動時間 ) を決定可能に構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成している。特に、変動時間が 6 0 秒以上の変動パターンは、変動時間が 6 0 秒未満の変動パターンに対して、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。そして、役物演出を含む変動演出は、変動時間が 6 0 秒以上の変動パターンに対応して実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出が開始されてから 5 秒が経過した時点で役物演出が実行された場合に、今回の変動演出の演出期間 ( 特別図柄変動の変動時間 ) が 6 0 秒以上であることを遊技者に把握させることができ、大当たり当選の期待度が高いことを早期に遊技者に理解させることで、大当たり当選を期待しながら長時間演出を楽しむことができる。

【 6 2 7 7 】

そして、役物演出が実行された状態が大当たり当選の期待度が比較的高いチャンス状態であることを示すための表示態様として、主表示領域 D m の上部位置に「チャンス発生中」の文字が表示される。この「チャンス発生中」の文字は、「チャンス発生中」の文字が表示される表示領域を遊技者が視認可能な位置まで可動役物 9 0 0 が下降した場合に表示されるように構成している。さらに、主表示領域 D m の左下部にはウサギを模したキャラクター 8 0 1 が、可動役物 9 0 0 が下方向に移動している状況を眺めている表示態様で表示されている。このキャラクター 8 0 1 は、役物演出を含まない変動演出が実行されている際にも主表示領域 D m に表示されている表示態様であって、今回の変動演出が開始してから 5 秒が経過するまでの間、即ち、可動役物 9 0 0 が可動していない状態において、上方向を眺めるアクションを行うことで、今回実行された変動演出が役物演出を伴う変動演出であるか否かを煽る演出を実行可能に構成している。ここで、役物演出が実行されることを煽る演出を実行した後に、役物演出が実行されない場合には、上方向を眺めた後に「何もこないや」とコメントし、役物演出が実行されない変動演出に対応したアクションが実行される。このように構成することで、役物演出を含まない変動演出が実行された場合であっても、役物演出が実行されるかもしれないと遊技者を煽ることができるため、演出効果を高めることができる。また、実際に可動役物 9 0 0 が進出する ( 下方向に移動する ) 前に、キャラクター 8 0 1 が上方向、即ち、可動役物 9 0 0 が進出してくる方向を眺めるアクションを実行することにより、可動役物 9 0 0 が進出してくる位置を遊技者に注視させ易くすることができるため、役物演出が実行されたことを気付かないまま変動演出が進行してしまうことを抑制することができる。

【 6 2 7 8 】

また、図 2 0 8 8 ( a ) に示した通り、役物演出が実行されると、主表示領域 D m の上下方向に対して中央よりも若干上方位置に左停止位置表示 9 1 1 a と、右停止位置表示 9 1 1 b が表示される。この左停止位置表示 9 1 1 a と、右停止位置表示 9 1 1 b は、共に、主表示領域 D m の側端から中心側に向けて三角形の形状で表示されており、中心側に

10

20

30

40

50

向かっている頂点部が水平方向に向き合うように表示されている（図では、各停止位置表示 9 1 1 a, b の頂点を結ぶ水平線を破線で表示）。この左停止位置表示 9 1 1 a と、右停止位置表示 9 1 1 b は、可動役物 9 0 0 の作動位置を示すための表示態様である。このように構成することで、可動役物 9 0 0 が作動位置へと位置したことを遊技者に分かり易く理解させることができる。図 2 0 8 8 ( a ) に示した状態から時間が経過し、変動開始から 6 秒が経過すると、可動役物 9 0 0 が作動位置にて約 3 秒間待機し、図 2 0 8 8 ( b ) に示した状態となる。図 2 0 8 8 ( b ) は、役物演出として可動役物 9 0 0 が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が終了した後の待機期間中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面付近の一例を示した図である。図 2 0 8 8 ( a ) に示した通り、可動役物 9 0 0 が作動位置まで進出すると、次に実行される可動役物第 1 演出の演出内容を案内するための案内表示態様が主表示領域 D m に表示される。本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、役物演出が開始された場合に、まず、可動役物 9 0 0 を収納位置から作動位置へと移動させる進出制御が約 1 秒間実行された後に、可動役物 9 0 0 を作動位置で待機（保持）させる待機期間が 3 秒設定されるように可動役物 9 0 0 の動作シナリオが設定されている。そして、この待機期間を用いて、次に実行される可動役物 9 0 0 の可動制御内容（可動役物第 1 演出内容）を遊技者に案内するように構成している。このように構成することで、遊技者が操作演出の内容を理解すること無く操作演出が進行してしまい、例えば、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させることが出来ないまま可動役物第 1 演出が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

10

20

#### 【 6 2 7 9 】

具体的には、図 2 0 8 8 ( b ) に示した通り、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している待機期間中は、主表示領域 D m の上方に「ゲージが 0 になるまでにミッションをクリアしろ」の文字が表示され、主表示領域 D m の下方に形成された小表示領域 D m 6 1 には、ミッション内容を示すための表示態様として「ボタンを 5 回押せ」の文字が表示され、小表示領域 D m 6 2 には、枠ボタン 2 2 を押下した回数が表示される押下回数表示領域 D m 6 2 a と、ミッションを達成するために必要な枠ボタン押下回数が表示される押下回数表示領域 D m 6 2 b が表示されている。さらに、小表示領域 D m 6 3 には、ミッション期間の残期間を示すためのタイムゲージ t g 1 が表示されている。図 2 0 8 8 ( b ) に示した状態は、可動役物第 1 演出が実行されていない状態（可動役物第 1 演出の演出内容を事前に遊技者に案内している状態）であるため、押下回数表示領域 D m 6 2 a には 1 回も枠ボタン 2 2 が押下されていないことを示すための「0」が、必要押下回数表示領域 D m 6 2 b には今回設定されたミッションに対応した必要押下回数を示すための「5」が表示されている。タイムゲージ t g 1 は全領域が残期間を示す残期間ゲージ t g 1 a（図では、斜線領域で表示）で表示されており、小領域 D m 6 3 a には、ミッション期間に突入していないことを示すための「READY」の文字が表示されている。なお、図 2 0 8 8 ( b ) に示した状態で枠ボタン 2 2 を押下したとしても、可動役物第 1 演出が実行されていない状態であるため、押下回数表示領域 D m 6 2 a に表示されている値（「0」）が変化（加算表示）されることは無い。詳細な説明は後述するが、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第 1 演出中に可動役物 9 0 0 が作動位置を中心に下方向、上方向の順で振動する動作（1 周動作）を 3 回実行するように構成しており、1 週の動作期間が 2 秒となるように可動役物 9 0 0 の動作シナリオが設定されるように構成している。そして、上述したミッションは、可動役物 9 0 0 が 1 周動作をする毎に（2 秒経過する毎に）、残期間が経過するように構成されている。つまり、タイムゲージ t g 1 は 2 秒が計測される表示態様で表示される。

30

40

#### 【 6 2 8 0 】

次に、図 2 0 8 9 ( a ) を参照して、可動役物第 1 演出が実行されている状態の変動演出内容について説明をする。図 2 0 8 9 ( a ) は、可動役物第 1 演出が実行されている状態で遊技者が枠ボタン 2 2 を押下し、ミッションを達成した状態を示す図である。図 2 0 8 9 ( a ) に示した通り、タイムゲージ t g 1 が示す残時間ゲージ t g 1 a が残っている

50

状態で遊技者が枠ボタン 22 を 5 回押下すると、表示領域 D m 6 1 にミッション達成の文字が表示される。また、押下回数表示領域 D m 6 2 a にはミッション期間中に枠ボタン 22 が 5 回押下されたことを示す「5」が表示される。これにより、ミッション達成するための押下回数に到達したことを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、図 2089 (a) に示した状態、即ち、ミッション達成し可動役物第 1 演出の終了条件が成立した状態で可動役物 900 の 1 周動作が終了すると、図 2089 (b) に示した通り、可動役物第 2 演出が実行される。ここで、図 2089 (b) を参照して、可動役物第 2 演出の演出内容について説明をする。図 2089 (b) は、可動役物第 1 演出の終了条件が成立し、可動役物第 2 演出が実行された状態を示す図である。図 2089 (b) に示した通り、可動役物第 2 演出が実行されると、可動役物第 1 演出とは異なる態様である落下制御が実行される。具体的には、可動役物第 1 演出中に実行される振動動作では到達し得ない下方位置まで、可動役物第 1 演出中における動作速度よりも早く可動役物 900 を移動させる落下制御が実行される。そして、可動役物 900 が落下することに合わせて主表示領域 D m の中央付近に形成された第 2 期間表示領域 D m 6 4 に、可動役物第 2 演出に対応させた表示演出の表示態様として「大」の文字が表示される。このように構成することで、可動役物第 2 演出が実行された場合には、可動役物 900 に付された「チャンス」の文字と、第 2 期間表示領域 D m 6 4 に表示された「大」の文字とを組み合わせた「大チャンス」が表示されたことを遊技者に理解させることができる。また、主表示領域 D m の上方には現在の状況が「チャンス」よりも大当たり当選の期待度が高いことを示す「大チャンス発生中」のコメントが表示されている。

10

20

#### 【6281】

詳細な説明は、後述するが、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、可動役物第 2 演出が実行される際の各種条件（可動役物第 1 演出の終了経緯、対応する特別図柄抽選の当否判定結果等）に応じて、第 2 期間表示領域 D m 6 4 に表示される表示態様を異ならせて決定可能に構成しており、第 2 期間表示領域 D m 6 4 に表示される表示態様によって大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。よって、可動役物第 1 演出が終了し、可動役物第 2 演出が実行される際には、可動役物 900 を可動役物第 1 演出とは異なる態様で可動制御することによって役物演出の演出効果を高めると共に、大当たり当選の期待度を示唆する情報を獲得することができるため、遊技者が注視する演出を実行することができる。なお、本第 6 1 制御例では、可動役物第 2 演出の演出態様（可動役物 900 の可変制御内容）として、図 2089 (b) に示した落下演出（落下制御）の他に、可動役物 900 を作動位置から上昇させる上昇演出（上昇制御）を実行可能に構成している。この上昇演出における演出内容については、図 2092 (b)、及び図 2093 を参照して後述する。次に、可動役物第 2 演出が終了し、可動役物 900 が収納位置へと移動する際の演出内容について図 2090 (a) を参照して説明する。図 2090 (a) は、図 2089 (b) に示した状態から可動役物 900 が収納位置へと移動する（退避する）状態を示した図である。図 2090 (a) に示した通り、可動役物 900 に対して退避制御が実行されると、上方向に移動する可動役物 900 を追従するような演出態様で退避演出が実行される。図 2090 (a) に示した例では、退避演出として、可動役物 900 を追いかけるように複数の魚が泳ぐ演出（魚群）が実行されている。また、図 2090 (a) に示した通り、可動役物 900 が主表示領域 D m の上方に位置する場合、即ち、図 2089 (b) に示した図において主表示領域 D m の上方に表示されていた各種表示態様が視認困難となる位置に可動役物 900 が位置する場合には、図 2089 (b) に示した図において主表示領域 D m の上方に表示されていた各種表示態様が主表示領域 D m n 下方に表示されるように構成している。

30

40

#### 【6282】

具体的には、主表示領域 D m の下方に「大チャンス発生中」のコメントが表示され、第 3 図柄が変動表示される小表示領域 D m 1 が形成される。このように第 3 図柄表示装置 81 の表示面を覆うように可動範囲が設計されている可動手段（可動役物 900）を可動させる場合において、可動手段（可動役物 900）によって視認し難くなる表示領域に表示

50



されている各種表示態様を、異なる表示領域に表示させる表示制御を実行可能に構成することによって、第3図柄表示装置81の表示領域、即ち、遊技者が常時注視している領域を用いて多彩な可動内容で可動手段（可動役物900）を可動させることができる。また、本第61制御例では、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出の表示態様の一部を、変動演出が開始されてからの経過時間に基づいて表示するのではなく、可動役物900の可動制御内容に基づいて表示するように構成しているため、複数の可動パターンで可動手段（可動役物900）を可動させる場合であっても、実際に実行される可動制御内容に応じて3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出の表示態様を適切な表示領域に表示することができる。一方、可動役物第1演出が終了した後に、可動役物第2演出が実行されること無く操作演出が終了する場合には、図2090（b）に示した状態となる。図2090（b）は、可動役物第1演出の終了後に可動役物900が収納位置へと移動している（退避している）状態を示す図である。つまり、図2090（b）に示した状態は、可動役物第1演出が終了し、作動位置に位置している可動手段が第3図柄表示装置81の上方に設けられた収納位置へと移動している（退避している）最中の状態を示している。そして、キャラクタ801が可動役物900に対して手を振っているアクションで表示され、「リーチ演出に期待」の文字が表示される。

10

#### 【6283】

このように構成することで、操作演出が可動役物第1演出のみで終了してしまったことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第61制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出の終了契機に応じて、可動役物第2演出の実行のされ易さを異ならせている。具体的には、終了条件を成立させて可動役物第1演出を途中で終了させた場合には、必ず可動役物第2演出が実行されるように構成しており、可動役物第1演出を最後まで実行した場合には、可動役物第2演出を実行するか否かを抽選で決定するように構成している。さらに、可動役物第2演出を実行するか否かの抽選では、当該変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも可動役物第2演出の実行頻度を高くするように構成している。つまり、可動役物第1演出の途中で終了条件を成立させた場合には必ず可動役物第1演出が終了した後に可動役物第2演出を実行するように構成しているため、可動役物第2演出が実行されたことによって大当たり当選の期待度を把握することが出来ないが、可動役物第2演出の実行有無を抽選で決定する場合、即ち、可動役物第1演出の途中で終了条件を成立させなかった場合には、可動役物第2演出が実行されること自体が大当たり当選の期待度を高めることになる。よって、遊技者に対して、終了条件を成立させた後に追加演出を実行することで大当たり当選しているか否かを予測させる遊技と、終了条件を成立させず可動役物第2演出が実行されるか否かによって大当たり当選しているか否かを予測させる遊技と、の何れを実行するか選択させることができる。なお、可動役物第2演出の実行有無を抽選で決定する場合には、可動役物第2演出が実行されなかった場合において、今回の変動演出に対応する特別図柄変動が大当たり当選していない可能性が高いことを事前に把握できると共に、大当たり当選していない可能性が高い変動演出に対して過剰に可動役物900を動作してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【6284】

以上、説明をした通り、本第61制御例では、役物演出として実行される可動役物第1演出を、対応する動作シナリオ（振動シナリオ64）が終了した（第1終了契機が成立した場合）場合、或いは、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた状態で1周期分の動作を完了させた場合（第2終了契機が成立した場合）に終了させることができるように構成している。そして、可動役物第1演出の終了契機に応じて、可動役物第1演出が終了した後における役物演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、成立した終了契機によって役物演出の演出態様を異ならせることができるため、様々な演出態様で役物演出を実行させることができる。さらに、本第61制御例では、上述した第1終了契機が成立することで可動役物第1演出を終了させた場合よりも、上述した第2終了契機が成立することで可動役物第1演出を終了させた場合の方が

40

50



、可動役物第 1 演出の終了後に可動役物第 2 演出が実行され易くなるように構成している。また可動役物第 2 演出が実行された場合には、可動役物第 2 演出が実行されなかった場合よりも実行中の変動演出（役物演出を含む変動演出）に対応する特別図柄抽選の結果（変動演出の演出結果）を、遊技者に事前に把握させ易くできるように構成している。このように構成することで、実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）をいち早く把握しようとしている遊技者に対して、可動役物第 1 演出の第 2 終了契機が成立した場合には、事前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）を把握することが可能となる情報（特典）を提供することができる。つまり、複数の終了契機（第 1 終了契機、第 2 終了契機）のうち、特定の終了契機（第 2 終了契機）を成立させた場合の方が、その特定の終了契機（第 2 終了契機）とは異なる終了契機（第 1 終了契機）を成立させた場合よりも遊技者に有利となる特典を付与することができる。よって、可動役物第 1 演出を終了させるために成立させた終了契機の種別に応じて、可動役物第 1 演出が終了した後に遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせることができるため、成立する終了契機に対して遊技者により興味を持たせることができる。

10

#### 【 6 2 8 5 】

さらに、本第 6 1 制御例では、上述した第 2 終了契機は、可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ 6 4）が終了するよりも前の状況、即ち、第 1 終了契機が成立するよりも前に成立し得るものである。つまり、遊技者に有利な特典が付与され易い第 2 終了契機を、第 1 終了契機よりも先に成立させることが可能に構成している。このように構成することで、第 2 終了契機が成立し得なかった場合に第 1 終了契機を成立させることができるため、第 2 終了契機を成立させることが可能な状態で急に第 1 終了契機が成立してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第 6 1 制御例では、可動役物第 1 演出中に遊技者が操作手段（枠ボタン 2 2）を押下することで、第 1 終了契機が成立するよりも前に、第 2 終了契機を成立させることができるように構成している。つまり、遊技者による操作手段への操作内容に基づいて第 1 条件（終了条件）を成立させた状態で、可動役物 9 0 0 が特定位置に位置（1 周期動作を終えた可動役物 9 0 0 が作動位置に位置）することで第 2 条件が成立した場合に第 2 終了契機を成立させることができるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な終了契機である第 2 終了契機は、遊技者の操作手段への操作に基づいて成立し得るものとするため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができる。なお、上述した通り、本第 6 1 制御例では、可動役物第 1 演出を終了させるために成立させた終了契機の種別に応じて遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、可動役物第 1 演出が終了した後に実行される役物演出の演出態様を異ならせるように構成しており、第 2 終了契機が成立した場合には第 1 終了契機が成立した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成していたが、これに限ること無く、第 2 終了契機が成立した場合よりも第 1 終了契機が成立した場合の方が遊技者に有利な特典が付与されるように構成しても良い。

20

30

#### 【 6 2 8 6 】

また、1 の終了契機（例えば、第 1 終了契機）が成立したことに基づいて可動役物第 1 演出が終了した場合よりも、他の終了契機（例えば、第 2 終了契機）が成立したことに基づいて可動役物第 1 演出が終了した場合の方が、遊技者に不利な遊技が実行されるように構成しても良く、この場合、例えば、6 0 秒の変動時間が設定された特別図柄変動に対応して実行される変動演出中に含まれる役物演出の可動役物第 1 演出を終了させた終了契機が第 1 終了契機（時間経過）である場合に、特別図柄変動の変動時間（6 0 秒で設定されていた変動時間）を所定期間（2 0 秒）延長させるように構成すると良い。このように構成することで、第 1 終了契機が成立した場合には、第 2 終了契機が成立した場合よりも、特別図柄抽選の結果が停止表示されるタイミングを遅らせることができるため、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の回数を減少させるという不利な遊技を遊技者に提供することができる。よって、可動役物第 1 演出が実行された場合において、不利な遊技が実行されてしまうことを抑制するために、特定の終了契機（第 2 終了契機）を成立させよう

40

50

と意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、遊技者に不利な遊技を行わせるための遊技内容としては、これに限ること無く、例えば、遊技者に不利な遊技が行われる終了契機が成立した場合には、終了契機が成立してから所定期間（例えば、１０秒）の間、遊技者に有利な特典（賞球の払出や、実行中の遊技内容の報知（特別図柄抽選の結果や設定されている遊技状態の報知））が付与されない遊技内容をペナルティとして課すように構成しても良い。次に、図２０９１（ａ）を参照して、可動役物第１演出期間中に実行される追加演出の演出内容について説明をする。図２０９１（ａ）は、可動役物第１演出の終了条件が成立した状態で可動役物９００が作動位置へと移動するまでの期間中に追加演出が実行された状態を示す図である。

#### 【６２８７】

本第６１制御例におけるパチンコ機１０では、可動役物第１演出中に終了条件を成立させるために遊技者に対して枠ボタン２２を押下させる遊技行為を行わせるように構成しており、その終了条件を成立させるために遊技者に対して枠ボタン２２を押下させる遊技行為によって追加演出の実行条件も成立し得るように構成している。具体的には、図２０９１（ａ）に示した例では、１回のミッション期間（可動役物９００の１周動作期間）である２秒間に枠ボタン２２を５回押下することで終了条件が成立するミッション演出が実行されている最中であって、ミッション期間中に遊技者が枠ボタン２２を連打操作し、枠ボタン２２を７回押下した状態を示している。図２０９１（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ６３ａには、現在がミッション期間中であることを示す「ＧＯ」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６３には、ミッション期間の残期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示されている。具体的には、残時間ゲージｔｇ１がタイムゲージｔｇ１全体の約１／４を占めている状態が表示されており、ミッション期間の残期間が０．５秒であることを示している。さらに、小表示領域Ｄｍ６２には、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに「７」が、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに「５」が表示されている。ここで、ミッション期間中における枠ボタン２２に対する押下回数の増加に伴う表示態様の变化過程について説明をする。ミッション期間中に実行された枠ボタン押下回数（押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値）が、ミッション達成に必要となる枠ボタン押下回数（必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに表示される値）に到達するまでは、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値が枠ボタン押下回数に対応して加算表示されると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面に枠ボタン２２への更なる押下操作を促すための「頑張れ」や、「あと少し」といった表示態様が表示される。

#### 【６２８８】

そして、ミッション期間中に実行された枠ボタン押下回数がミッション達成に必要となる枠ボタン押下回数に到達した場合には、図２０８９（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ６１にミッション達成したことを報知するための案内態様として「ミッション達成」の文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ６２には、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値と、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに表示される値とが等しくなる表示態様が表示される。その後、さらに枠ボタン２２を押下することで追加演出の実行条件が成立すると、押下回数表示領域Ｄｍ６２ａに表示される値の方が、必要押下回数表示領域Ｄｍ６２ｂに表示される値よりも大きい表示態様が表示され、小表示領域Ｄｍ６１に追加演出に対応する各種表示態様が表示され、主表示領域Ｄｍの表示面には追加演出が実行されたことを示すための表示態様が表示される。本第６１制御例におけるパチンコ機１０では、ミッション期間中に終了条件が成立している状態で枠ボタン２２を押下する毎に追加演出の実行条件が成立するように構成しているため、図２０９１（ａ）に示した状態では、追加演出の実行条件が２回成立している状態となる。そして、追加演出の実行条件が成立する毎に、追加演出の演出態様が選択され、小表示領域Ｄｍ６１に表示される。なお、追加演出の演出態様は後述する追加演出選択テーブル２２２ｕｕｃを参照して決定されるように構成しており、その詳細な説明は後述する。図２０９１（ａ）に示した状態では、１回目の追加演出に対応する第１追加演出態様として、１０ｋｇのおもりを模したアイコン９１３が受け皿９１２の上に表示され、２回目の追加演出に対応する第２追加演出態様として

10

20

30

40

50

、 1 k g のおもりを模したアイコン 9 1 4 が受け皿 9 1 2 の上に表示されている。

#### 【 6 2 8 9 】

この追加演出は、選択される演出態様に応じて、後に実行される可動役物第 2 演出の演出態様を遊技者に示唆可能であり、且つ、大当たり当選の期待度を示唆可能な演出である。詳細は後述するが、実行中の変動演出に対応する特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも、重いおもりを選択し易く構成している。また、大当たりである場合のみ選択され得る特殊態様（「V」を模したアイコン）を選択可能に構成している。このように構成することで、追加演出が実行されることにより、実行中の変動演出の演出結果を遊技者にいち早く察知させることが可能となるため、特別図柄抽選の抽選結果をいち早く察知しようとする遊技者に対して、意欲的に追加演出の実行条件を成立させようと遊技を行わせることができる。また、上述した通り、追加演出の実行条件は、1 のミッション期間中において可動役物第 1 演出の終了条件が成立してからミッション期間が終了するまでの期間のみ成立し得るように構成しているため、追加演出の実行条件を多く成立させるためには、可動役物第 1 演出の終了条件をいち早く成立させる必要がある。つまり、可動役物第 1 演出の終了条件が成立した状況に応じて、追加演出の実行条件の成立のし易さを異ならせることができる。そして、追加演出が実行されている状態で可動役物 9 0 0 が作動位置へと位置し 1 周動作が終了した場合には、終了条件が成立しているため、可動役物第 1 演出が終了し、可動役物第 2 演出が実行される。ここで、図 2 0 9 1 ( b ) を参照して、追加演出が実行された状態で可動役物 9 0 0 が作動位置へと移動した状態における演出内容について説明をする。図 2 0 9 1 ( b ) は、追加演出が実行された状態で可動役物 9 0 0 が作動位置へと移動した状態の一例を示す図である。

10

20

#### 【 6 2 9 0 】

図 2 0 9 1 ( b ) に示した通り、追加演出の演出態様（各種おもり）が作動位置に位置している可動役物 9 0 0 に載置されているように見える表示位置へと移動する表示演出が実行され、小表示領域 D m 6 1 には、可動役物第 2 演出として落下演出が実行されることを示すための案内態様として「落下の大チャンス」が表示されている。また、図 2 0 9 1 ( b ) に示した図は、可動役物第 1 演出のミッション期間が終了している状態（可動役物第 1 演出の各ミッション期間の最後に設定されている保持期間中）であるため、小表示領域 D m 6 3 には、ミッション期間の残期間が無いことを示すタイムゲージ t g 1 が表示されている。具体的には、タイムゲージ t g 1 の全範囲に対して、残時間ゲージ t g 1 a が表示されること無く経過時間ゲージ t g 1 b が表示されることでミッション期間の残期間が無いことを遊技者に報知している。また、小表示領域 D m 6 3 a には、現在がミッション期間外であることを示すための表示態様として「F I N I S H」の文字が表示されている。以上、説明をした通り、本第 6 1 制御例では、役物演出として実行される可動役物第 1 演出を、対応する動作シナリオ（振動シナリオ 6 4 ）が終了した（第 1 終了契機が成立した場合）場合、或いは、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させた状態で 1 周期分の動作を完了させた場合（第 2 終了契機が成立した場合）に終了させることができるように構成している。そして、可動役物第 1 演出の終了契機に応じて、可動役物第 1 演出が終了した後における役物演出の演出態様を異ならせることができるように構成し、さらに、第 2 終了契機を成立させるための第 1 条件（枠ボタン 2 2 への操作に基づいて成立する終了条件）が成立した場合には、追加演出を実行可能に構成している。つまり、第 2 終了契機を成立させるための第 1 条件（枠ボタン 2 2 への操作に基づいて成立する終了条件）を成立させた場合には、第 1 条件を成立させること無く第 1 終了契機を成立させた場合には付与されることが無い特典（追加演出の実行）を、可動役物第 1 演出の実行期間中に遊技者に付与することができるように構成している。

30

40

#### 【 6 2 9 1 】

このように構成することで、可動役物第 1 演出を終了させるための終了契機として成立した終了契機の種別に応じて、可動役物第 1 演出が終了した後に付与される特典（可動役物第 2 演出の実行有無や、実行された可動役物第 2 演出中に提供される各種情報内容）を異ならせるだけで無く、可動役物第 1 演出期間中に付与される特典（追加演出の実行有無

50

や、追加演出中に提供される各種情報内容)も異ならせることができるため、可動役物第1演出の終了契機に対して、遊技者により興味を持たせることができる。次に、図2092(a)から図2093を参照して、可動役物第2演出の別例について説明をする。本第61制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第2演出として、上述した落下演出に加えて、可動役物を作動位置から上昇させる上昇演出を実行可能に構成している。ここで、可動役物900の上昇演出を、可動役物第2演出の別例として説明をする。図2092(a)は、可動役物第2演出の別例である上昇演出が実行される場合における追加演出の演出内容を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第61制御例では、可動役物第1演出の終了条件が成立した場合に可動役物第2演出の実行が決定され、そのタイミングで実行される可動役物第2演出の演出態様が決定されるように構成している。つまり、追加演出が実行されるタイミングにおいては、既に、後に実行される可動役物第2演出の演出態様が決定されている。より具体的には、可動役物第1演出が実行される場合に設定されるミッション演出の種別に応じて、ミッション達成後に実行される可動役物第2演出の演出態様が決定されるように構成している。

10

#### 【6292】

このように構成することで、可動役物第2演出よりも前に実行される追加演出の演出態様を用いて、後に実行される可動役物第2演出の演出内容を遊技者に事前に報知することができる。なお、本第61制御例では、ミッション演出の種別に対応付けて可動役物第2演出の演出態様を決定することで、追加演出の演出態様を後に実行される可動役物第2演出の演出態様に対応付け可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、追加演出の演出態様として決定された演出態様に応じた可動役物第2演出の演出態様を、追加演出が実行された後に決定可能に構成しても良い。図2092(a)では、追加演出の演出態様として、風船を模したアイコン915(第3追加演出態様)が小表示領域Dm61に表示されている。このアイコン915は、追加演出の実行条件が成立する毎に、大きく膨らんで表示されるように構成している。つまり、図2091(a)を参照して上述した追加演出(おもりを表示する追加演出)では、追加演出の実行条件が成立した回数に対応した個数のおもりを小表示領域Dm61に表示させるように構成しており、小表示領域Dm61に表示されているおもりの個数と追加演出の実行回数とが一致するように構成することで、追加演出の実行回数を遊技者に分かり易く把握させるように構成していたが、図2092(a)に示した追加演出では、最初に追加演出の実行条件が成立することで、小表示領域Dm61に追加演出として1つのアイコン915が表示され、その後、追加演出の実行条件が成立する毎にアイコン915を拡大表示(風船が膨らんでいく表示)させるように構成している。

20

30

#### 【6293】

このように構成することで、追加演出の演出態様のみを把握した場合に、追加演出が実行された回数を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、図2092(a)に示した態様で追加演出が実行される場合には、例えば、追加演出が実行された回数とは異なる個数のアイコンを表示するように構成しても良いし、追加演出の演出態様として、アイコン915が萎んでしまう演出態様や、大きくなりすぎて破裂してしまう演出態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、追加演出の実行回数が多くなるほど、遊技者に有利な演出態様(風船を示すアイコン915が大きくなり、可動役物第2演出として上昇演出が実行され易くなることを示す演出態様)が設定されるのでは無くなるため、追加演出の演出内容についても遊技者により興味を持たせることができる。そして、図2092(a)に示した状態から所定期間が経過し、ミッション期間が終了すると、図2092(b)に示した状態となる。図2092(b)は、追加演出として風船を模したアイコン915が表示されている状態でミッション期間が終了した状態を示した図である。図2092(b)に示した通り、追加演出の演出態様として表示されたアイコン915が可動役物900に結ばれているように表示され、小表示領域Dm61には、後に実行される可動役物第2演出が上昇演出であることを示唆するための表示態様として「チャンスUP」の文字が表示されている。それ以外の各種表示要素については、上述した図2091

40

50

(b)と同一であるため、詳細な説明を省略する。そして、可動役物第2演出として上昇演出が実行されると、図2093に示した通り、風船を模したアイコン915が付いた状態で可動役物900が上昇し、第2期間表示領域Dm64には、「よりも激アツ」の文字が表示される。これにより、第2期間表示領域Dm64の上方に位置している可動役物900に付された「チャンス」の文字と、第2期間表示領域Dm64に表示された文字とを組み合わせることで「チャンスよりも激アツ」な状況であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【6294】

そして、主表示領域Dmの下方には、「激アツ発生中」と表示され、現在が大当たり期待度の高い状態であることを遊技者に報知している。なお、本第61制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも可動役物第2演出として「上昇演出」が実行され易くなるように構成している。また、上昇演出中において第2期間表示領域Dm64に表示される表示態様は、上述した落下演出と同様に後述する第2期間表示選択テーブル222uudを参照して決定されるように構成している。つまり、実行される可動役物第2演出の演出態様によって対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることが可能となる。このように構成することで、可動役物第1演出が終了した後に実行される役物演出の演出内容について興味を持たせることができる。

#### 【6295】

<第61制御例における役物可動演出(役物演出)の流れについて>

次に、図2094、および図2095を参照して、本第61制御例におけるパチンコ機10にて実行される役物可動演出(役物演出)の流れについて説明をする。上述した通り、本第61制御例におけるパチンコ機10では、役物可動演出が実行されると、収納位置(原点位置)に位置している可動役物900を作動位置へと移動させる進出動作(進出演出)を実行し、その後、所定の振動動作(可動役物第1演出)を複数回(3回)実行した後に、落下動作、又は上昇動作(可動役物第2演出)を実行し、その後、収納位置へと移動する退避動作(退避演出)を実行するように構成している。まず、図2094を参照して、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた場合に実行される役物可動演出(役物演出)の一例について説明をする。図2094は、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた後、可動役物第2演出として落下演出が実行された場合の役物可動演出(役物演出)の流れを示した図である。図2094に示した通り、役物可動演出(役物演出)が実行されると、まず、進出演出が実行される。この進出演出中は、後述する進出シナリオテーブル222ugaに規定されている動作シナリオに基づいて可動役物900が可動制御される。具体的には、収納位置(原点位置)(図2094(a)参照)に位置している可動役物900を下方方向へと1秒間移動することで作動位置(図2094(e)参照)に位置させる進出動作を実行した後に、その状態を1秒間維持するように可動制御される。そして、進出動作中は、第3図柄表示装置81の表示面には、役物可動演出(役物演出)が開始されたことを示す表示態様(図2088(a)参照)が表示され、その後、進出シナリオテーブル222ugaに規定されている動作シナリオに基づいて可動役物900が作動位置に1秒間保持されている状態では、第3図柄表示装置81の表示面に、後に実行される振動演出中における遊技内容を遊技者に案内するための表示態様(図2088(b)参照)が表示される。

#### 【6296】

ここで、本第61制御例では、役物可動演出が開始されてからの経過時間に基づいて第3図柄表示装置81の表示面に表示させる表示態様を切り替えるのではなく、可動役物900の動作状況に応じて第3図柄表示装置81の表示面に表示させる表示態様を切り替えるように構成している。つまり、進出演出中においては、進出シナリオテーブル222ugaに規定されている動作シナリオのうち、可動役物900を作動位置に1秒間保持するための動作シナリオが実行されるタイミング、即ち、可動役物900が作動位置に到達したと判別したタイミングとなった場合に、後に実行される振動演出中における遊技内容を遊技者に案内するための表示態様(図2088(b)参照)が表示されるように構成し

10

20

30

40

50

ている。このように構成することで、正常であれば役物可動演出（役物演出）が開始されてから１秒経過後に可動役物９００が作動位置に位置するように動作シナリオが規定されている場合であっても、駆動モータ９０５を励磁するための出力信号（出力パルス信号）と、駆動モータ９０５の回転数とが同期しない状態（脱調）が発生したり、駆動モータ９０５の駆動エネルギーが可動役物９００へと上手く伝達されない状況が発生したりすることで、実際に可動役物９００が作動位置に到達するまでの期間が１秒を超えてしまった場合であっても、可動役物９００の動作状況に合わせて第３図柄表示装置８１の表示面に各種表示態様を表示することができるため、遊技者に違和感の無い役物可動演出（役物演出）を提供することができる。なお、本第６１制御例では、正常に可動役物９００が動作した場合よりも長い動作期間が発生した場合には、既に表示されている表示態様を継続して表示するように構成しているが、これに限ること無く、タイムラグが所定期間（例えば、０．５秒）以上発生した場合のみ表示される表示態様として、例えば、「暫くお待ちください」といった、遊技者に演出の遅延が発生していることを示すための表示態様を表示するように構成しても良いし、「今回の大当たり確率は５０％」といった、通常では表示され得ない遊技に関する情報を示す表示態様を表示するように構成しても良い。

10

#### 【６２９７】

このように構成することで、可動役物９００に対する可動制御にて物理的な遅延が発生した場合にのみ特殊な表示態様を表示することができるため、通常であれば、不具合となる遊技期間を有効に用いた演出を実行することができる。図２０９４に戻り説明を続ける。役物可動演出（役物演出）の進出演出が終了すると、次に、振動シナリオテーブル２２２ 2 u u g bに規定されている動作シナリオに基づいた振動演出が開始される。本第６１制御例では、振動演出として、作動位置に位置している可動役物９００を一旦下方向へと移動させて振動下限位置（図２０９４（g）参照）まで降下させた後に、移動方向を切り替えて振動上限位置（図２０９４（c）参照）に到達するまで上方向へと移動させ、その後、作動位置（図２０９４（e）参照）に向けて下方向へと移動させる１周期の振動動作を３回実行させるように振動シナリオテーブル２２２ 2 u u g bの内容が規定されている。そして、１周期の振動動作が終了する毎に、振動演出（可動役物第１演出）の終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、本第６１制御例では、上述した第６０制御例とは異なり、振動演出（可動役物第１演出）中において下方向へと移動した可動役物９００が作動位置へと位置した場合にのみ終了条件の成立を判別可能に構成し、上方向へと移動した可動役物９００が作動位置へと位置した場合には終了条件の成立を判別しないように構成している。

20

30

#### 【６２９８】

このように構成することで、振動演出中において、特定の移動内容で可動役物９００が作動位置へと位置した場合のみ、次の演出（可動役物第２演出）へと移行し得ることを遊技者に把握させ易くすることができるため、役物可動演出（役物演出）の一連の流れを遊技者に分かり易くすることができる。なお、本第６１制御例では、振動シナリオテーブル２２２ 2 u u g bに規定されている動作シナリオの進行状況を特定することにより、特定の移動方向（下方向）への移動によって可動役物９００が作動位置に位置したことを判別可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物９００の位置を検知可能な検知手段を複数設け、物理的に可動役物９００の移動方向を特定可能に構成し、特定の移動方向への移動によって可動役物９００が作動位置に位置したと判別された場合に終了条件の成立を判別可能に構成しても良い。また、上述した第６０制御例と同様の構成を用いて、１周期内において、終了条件が成立したことを判別可能なタイミングを複数設けても良いし、実行される役物可動演出（役物演出）の種別に応じて、終了条件が成立していることを判別可能なタイミングを異ならせても良い。このように構成することで、どのタイミングで振動演出（可動役物第１演出）が終了するのかを遊技者に把握させ難くすることが出来るため、遊技者に意外性のある演出を提供し易くすることができる。さらに、この場合、対応する特別図柄抽選の結果に応じて、終了条件が成立していることを判別可能なタイミングを異ならせても良く、例えば、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合

40

50

には、奇数周期の振動動作が終了したタイミングにて終了条件が成立していることを判別し易く、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、偶数周期の振動動作が終了したタイミングにて終了条件が成立していることを判別し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、振動演出が終了するタイミングによっても、特別図柄抽選の結果を予測し易くすることができる。

#### 【6299】

この振動演出が実行されている期間のうち、終了条件が成立するまでの期間は、図2089(a)に示した表示態様が第3図柄表示装置81の表示面に表示され、終了条件が成立した後は、1周期の可動制御が終了するまでの間、図2091に示した表示態様が表示され得る期間となる。また、図2094に示した通り、本第61制御例では、振動演出における可動役物900の振動態様として、作動位置を中心として、略均一幅で下方向と上方向に可動役物900が移動する振動態様が設定されるように構成しており、1周期に用いられる期間が2秒であって、半周期分の振動動作に用いられる期間が1秒となるように構成している。このように、1周期の振動動作として前半の半周期と後半の半周期とが可動役物900の移動方向のみが異なり移動距離と移動速度とが同一の振動動作を実行することで、遊技者に対して、1周期分の振動動作に用いられる期間(2秒)を、1周期分の振動動作が終了するよりも前に予測させ易くすることができる。よって、振動演出中に枠ボタン22を押下することで終了条件を成立させた時点から1周期分の振動動作が終了するまでの残期間を、可動役物900の位置を把握することで遊技者に予測させ易くすることができる。なお、振動演出中に実行される可動役物900の振動態様は、これに限ること無く、作動位置を起点として、特定の位置方向(例えば、下方向)のみに向かって可動役物900を往復移動させる振動態様を設定可能に構成しても良いし、3方向以上の移動方向を有する振動態様を設定可能に構成しても良い。また、振動演出中に可動役物900の移動速度を変化可能に構成しても良く、例えば、下方向へと可動役物900を移動させる場合の移動速度の方が、上方向へと可動役物900を移動させる場合の移動速度よりも速くなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、1周期分の振動動作に用いられる期間を、1周期分の振動動作が終了するよりも前に予測させ難くすることができる。

#### 【6300】

振動演出(可動役物第1演出)における1周期目の振動動作中に終了条件が成立し、その後も遊技者が枠ボタン22を継続して押下した場合には、振動演出の残期間を用いて追加演出が実行され、第3図柄表示装置81の表示面に図2091に示した表示態様が表示される。そして、1周期分の振動動作が終了すると、終了条件が成立していることが判別され、残りの2周期分の振動動作を実行すること無く、振動演出(可動役物第1演出)が終了し、次に、可動役物第2演出として落下演出が実行される。この落下演出では、振動演出中の可動役物900の移動速度の倍の速度で下方向へと可動役物900が移動する(落下する)落下演出が実行される。この落下演出に対応する可動役物900の落下動作は、落下シナリオテーブル222ucに規定されている動作シナリオに基づいて実行される。この落下シナリオテーブル222ucの詳細な内容については、図2109(b)を参照して後述する。落下演出が実行されると、約0.5秒の落下動作の後、約3秒間、落下位置にて可動役物900が維持され、その維持期間中に第3図柄表示装置81の表示面に、落下演出に対応する表示態様が表示される(図2089(b)参照)。この落下演出中に第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様は、特別図柄抽選の結果に応じて異なる表示態様が比較的設定され易いため、遊技者が表示態様を視認し易くするために、維持期間が3秒間となるように構成している。その後、落下演出が終了すると、落下位置に位置している可動役物900を原点位置(図2094(a)参照)に向けて退避させる退避動作が実行される(約2秒)。この退避動作は、退避シナリオテーブル222ucに規定されている動作シナリオに基づいて実行される。そして、本第61制御例では、可動役物900を原点位置(収納位置)へと戻すための動作期間も演出期間として用いており、可動役物900が退避動作を実行している期間を用いて、図2090(a)



に示した表示態様が表示される退避演出を実行する。

#### 【6301】

このように構成することで、通常であれば、演出に用いた可動役物900を、演出が終了した後に初期位置へと戻すだけの動作期間、即ち、演出効果が低い動作期間を、演出の一部として活用することができるため、可動役物900を用いた演出の演出効果を高めることができる。次に、図2095を参照して、役物可動演出（役物演出）中に実行される振動演出（可動役物第1演出）中に終了条件を成立させなかった場合における流れについて説明をする。図2095は、振動演出（可動役物第1演出）中に終了条件を成立させなかった場合における役物可動演出（役物演出）の流れを示した図である。なお、図2094を参照して上述した内容と同一の箇所については説明を省略する。図2095に示した通り、振動演出（可動役物第1演出）中に終了条件が成立しなかった場合には、振動シナリオテーブル222uugbに規定されている3周期分の振動動作を実行した後に可動役物第2演出が実行される。図2095に示した図では、可動役物第2演出の演出態様として、可動役物900を作動位置よりも上昇させる上昇演出（UP演出）が実行される場合の流れを示している。上昇演出中は、可動役物900は上昇シナリオテーブル222uugdに規定されている動作シナリオに基づいて上方向に向かって移動する上昇動作が実行される。この上昇動作では、振動演出中における可動役物900の移動速度の半分の速度で可動役物900が移動する可動制御が実行される。つまり、上述した落下動作の約1/4の速度で可動役物900が移動する。ここで、本第61制御例では、可動役物第2演出として実行可能な落下動作にて可動役物900が移動する移動距離が約12センチで、上昇動作にて可動役物900が移動する移動距離が約3センチとなるように構成している。つまり、落下動作が実行されて可動役物900が作動位置から落下位置へと移動するのに要する期間と、上昇動作が実行されて可動役物900が作動位置から上昇位置へと移動するのに要する期間と、が同一となるように構成している。

10

20

#### 【6302】

このように構成することで、可動役物第2演出の演出態様として何れの演出態様（落下演出、上昇演出）が設定された場合であっても、可動役物第2演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、役物演出の演出期間を統一し易くすることができるため、役物演出を実行するための処理負荷を軽減し易くすることができる。そして、上昇演出が実行された場合も、上述した落下演出と同様に、上昇位置へと位置した状態で、可動役物900を3秒間維持する維持期間が設定され、その間に、第3図柄表示装置81の表示面にて上昇演出に対応する表示態様が表示される（図2093参照）。その後、退避演出が実行され、役物演出（役物可動演出）が終了する。なお、本第61制御例では、上述した第60制御例と同様に、退避シナリオテーブル222ucを用いて退避動作が実行されるように構成している。そして、退避シナリオテーブル222ucには、原点位置まで可動役物900を移動させるための動作シナリオが規定されている。つまり、退避動作が開始される際の可動役物900の位置に関わらず、同一のシナリオテーブルを用いて、可動役物900を退避させることができる。

30

#### 【6303】

< 第61制御例における電氣的構成について >

40

次に、図2096を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図2096は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置110では、MPU201によって、大当たり抽選や第1図柄表示装置37a、37b及び第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装

50



置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方にのみ送信される。主制御装置 1 1 0 では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。そして、R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図 2 0 9 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。図 2 0 9 7 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。

#### 【 6 3 0 4 】

特別図柄の抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第 1 当たり種別カウンタ C 2 と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ ( C 3 ) と、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が用いられ、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。なお、図 2 0 9 7 には図示していないが、普通図柄の抽選が実行されてからその抽選結果が停止表示されるまでの期間に実行される普通図柄変動の変動パターンを選択する際に使用する普図柄変動種別カウンタ ( C S 2 ) も有している。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理 ( 図 2 1 1 3 参照 ) の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理 ( 図 2 1 2 4 参照 ) の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。R A M 2 0 3 には、4 つの保留エリア ( 保留第 1 ~ 第 4 エリア ) からなる第 1 球口 6 4 への入球に対応する第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a と、4 つの保留エリア ( 保留第 1 ~ 第 4 エリア ) からなる第 2 入球口 6 4 0 への入球に対応する第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b と、が設けられており、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a には、第 1 入球口 6 4 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納され、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b には、第 2 入球口 6 4 0 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値が格納される。

#### 【 6 3 0 5 】

そして、特別図柄の始動条件 ( 変動条件 ) が成立した場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a の保留第 1 エリアに格納されている各種値、或いは、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b の保留第 1 エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄保留球実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本第 6 1 制御例では、特別図柄の種別が 2 種類 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を 1 種類としても良い。そして、第 1 特別図柄の始動条件 ( 変動条件 )、或いは、第 2 特別図柄の始動条件 ( 変動条件 ) が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第 1 エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を

用いたパチンコ機 10 であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第 6 1 制御例のように、複数の特別図柄種別（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）を有するパチンコ機 10 であれば、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 u u a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 u u b）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

#### 【 6 3 0 6 】

また、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 10 は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 u u a、及び、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 u u b が各種値を記憶（格納）している状態、即ち、第 1 特別図柄の保留記憶（特図 1 保留）と、第 2 特別図柄の保留記憶（特図 2 保留）と、を有している状態において、特図 1 保留よりも特図 2 保留を優先して特別図柄保留球実行エリアへと移行させるように構成している。つまり、第 1 特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図 1 抽選）よりも、第 2 特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図 2 抽選）の方が、優先して実行されるように構成しているが、これに限ることなく、第 1 特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図 1 抽選）を、第 2 特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図 2 抽選）よりも優先して実行するように構成（所謂、特図 1 優先変動）しても良いし、各種値が格納された順に特別図柄抽選を実行するように構成（所謂、入賞順変動）しても良い。また、本第 6 1 制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置 110 の RAM 203 内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。

#### 【 6 3 0 7 】

加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。また、小当たり当選したことに基づいて遊技状態を通常状態へと移行させるように構成した場合であっても、小当たり遊技が終了したことに基づいて異なる遊技状態へと移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第 6 1 制御例の RAM 203 には、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア）からなるスルーゲート 67 への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア 203 u u c が設けられており、普通図柄保留球格納エリア 203 u u c には、スルーゲート 67 への入球タイミングに合わせて、第 2 当たり乱数カウンタ C 4、及び普通図柄変動種別カウンタ C S 2 の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア 203 u u c の保留第 1 エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図 2097 を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ~ 999）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 999 の値を取り得るカウンタの場合は 999）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した

場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。

【 6 3 0 8 】

また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 9 9 9 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 9 9 9 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 2 1 1 3 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 2 1 2 4 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本第 6 1 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a に、第 2 入球口 6 4 0 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【 6 3 0 9 】

詳細な説明は後述するが、特別図柄の大当たりと判定された場合には、特別図柄が停止表示された後に、大当たり遊技が実行されていない状態よりも多くの賞球を獲得し易い大当たり遊技が開始される。なお、大当たり遊技の開始条件としては、上述した通り、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に成立する第 1 条件を開始条件としても良いし、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後に、所定の開始領域（スルーゲート 6 7）へと遊技球を通過させた場合に開始条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示す特別図柄（大当たり図柄）が停止表示された場合であっても、時間経過によって大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。よって、大当たり遊技が実行されることが確定している状態で、遊技者が遊技を中断することができるため、特別図柄抽選によって大当たり当選し易い状態（例えば、大当たり遊技を介して確変状態が連続して設定される状態）が長時間継続した場合であっても、大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間内に遊技者が休憩を取ることが可能な期間を確実に提供することができる。なお、この場合、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 のように、確変状態中において遊技者に有利となる遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った場合に発射された遊技球が流下可能な遊技領域（可変表示装置ユニット 8 0 の右側領域）に所定の開始領域（スルーゲート 6 7）を設けている場合においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に大当たり当選を示す特別図柄に対応する第 3 図柄（例えば、「7 7 7」）が停止表示されてから、所定時間（例えば、5 秒）が経過した後にスルーゲート 6 7 を遊技球が通過した場合に開始条件が成立するように構成すると良い。

【 6 3 1 0 】

このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に大当たり当選に対応する第 3 図柄が停止表示されるよりも前に右打ち遊技によって発射されていた遊技球が、大当たり当選に対応する第 3 図柄が停止表示された後にスルーゲート 6 7 を通過してしまい開始条件が成立してしまうことで、大当たり図柄が停止表示された後に大当たり遊技を実行させることなく休憩を取ろうとしているにも関わらず、大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。また、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後、時間経過によって大当たり遊技が開始されない構成、即ち、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後に、所定の開始領域（例えば、スルーゲート 6 7）に遊技球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成されたパチンコ機 1 0 においては、大当たり当選に対応する第 3 図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示されている状態で、遊技者に対して所定の開始領域（スルーゲート 6 7）へと遊技球を通過させる遊技を案内する

案内表示演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選したことを示す特別図柄、第3図柄が停止表示されたにも関わらず、大当たり遊技が実行されない状態が異常では無いことを遊技者に容易に把握させることができる。ここで、図2099を参照して、第1当たり乱数テーブル202uuaについて説明する。図2099は、第1当たり乱数テーブル202uuaに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第1当たり乱数テーブル202uuaは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

#### 【6311】

具体的には、第1当たり乱数テーブル202uuaには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図2099に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値のうち「0～4」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「5～999」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値のうち「0～19」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「20～999」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第1当たり乱数テーブル202uuaの更新範囲は「0～999」の1000個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は $1/200$ （1000個のうち5個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は $1/50$ （1000個のうち20個）となる。なお、本第61制御例では、2種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、3種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で4種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように3種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

#### 【6312】

また、本第61制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の2種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第3の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置65を「大当たり」よりも短い期間（1ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第1当たり乱数テーブル202uuaに「小当たり」に対応する第1当たり乱数カウンタC1の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、1つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

#### 【6313】

第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した

後 0 に戻る構成となっている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（本第 6 1 制御例では主制御装置 1 1 0 にて実行されるタイマ割込処理（図 2 1 1 3 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が第 1 入球口 6 4 へと入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a に、第 2 入球口 6 4 0 へと入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b に格納される。本第 6 1 制御例のパチンコ機 1 0 における第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、0 ~ 9 9 の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 u u b を参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図 2 1 0 0 ( a ) を参照して第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 u u b の内容について説明をする。図 2 1 0 0 ( a ) は第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 u u b に規定されている内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、この第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 u u b は、第 1 特別図柄の抽選または第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

10

#### 【 6 3 1 4 】

具体的には、第 1 特別図柄（特図 1）の大当たり種別としては、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値（更新範囲「0 ~ 9 9」）が「0」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A」が対応付けて規定されている。この「大当たり A」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 u u r の値に「1 2 0」が、確変カウンタ 2 0 3 u u s の値に「1 2 0」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 内に設けられた特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 u u r の値に「1 0 0」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 2 0 3 u u s の値に「0」が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり A」が決定される割合は 1 %（1 / 1 0 0）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値（更新範囲「0 ~ 9 9」）が「1」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B」が対応付けて規定されている。この「大当たり B」は、大当たりのラウンド数が 3 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 u u r の値に「1 2 0」が、確変カウンタ 2 0 3 u u s の値に「1 2 0」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 内に設けられた特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 u u r の値に「1 0 0」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 2 0 3 u u s の値に「0」が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり B」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり B」が決定される割合は 1 %（1 / 1 0 0）である。

20

30

40

#### 【 6 3 1 5 】

また、図 2 1 0 0 ( a ) に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「2 ~ 9 9」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり C」が対応付けて規定されている。この「大当たり C」は、大当たりのラウンド数が 3 ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 u u r の値に「1 0 0」が、確変カウンタ 2 0 3 u u s の値に「0」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり C」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 9 8 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり C」が決定される割合は 9 8 %（9 8 / 1 0 0）である。即ち、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る 3 種類

50

の大当たり種別のうち、２つの大当たり種別（大当たりＢ、大当たりＣ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（確変スイッチ６５e３）への遊技球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＢ」のほうが「大当たりＣ」よりも大当たり遊技中に球を特定領域へと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＢ」は、「大当たりＣ」よりも有利な大当たり種別となる。なお、詳細な説明は省略するが、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合と、「大当たりＢ」が設定された場合は、大当たり遊技の１ラウンド目における可変入賞装置６５が開状態となっている期間中に可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５e３）を通過可能となるように切替部材６５h（図２０８７（a）参照）の切替制御が実行され、大当たり種別「大当たりＣ」が設定された場合は、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５e３）を通過困難（通過しない）ように切替部材６５h（図２０８７（a）参照）の切替制御が実行されるように構成している。

#### 【６３１６】

つまり、「大当たりＡ」と「大当たりＢ」とでは、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞させた遊技球の特定領域（確変スイッチ６５e３）への通過のし易さが同一となるように構成されており、「大当たりＣ」のみが、他の大当たり種別に比べて大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞させた遊技球の特定領域（確変スイッチ６５e３）への通過のし易さが低くなるように構成している。なお、本第６１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に実行される切替部材６５h（図２０８７（a）参照）の切替制御内容を異ならせることによって、大当たり遊技中における特定領域（確変スイッチ６５e３）への遊技球の通過のし易さを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてから実行される切替部材６５h（図２０８７（a）参照）の切替制御内容を変えること無く、可変入賞装置６５が開状態となるタイミングを大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、切替部材６５h（図２０８７（a）参照）が特定領域（確変スイッチ６５e３）へと遊技球を誘導し易い位置（図２０８７（a）参照）に位置している状態における可変入賞装置６５への遊技球の入球のし易さを異ならせることで、大当たり遊技中における特定領域（確変スイッチ６５e３）への遊技球の通過のし易さを異ならせることができる。上述した通り、本第６１制御例では、「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技中に正常な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、可変入賞装置６５へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ６５e３）を通過しないように構成されており、「大当たりＣ」の大当たり遊技中に遊技球が特定領域（確変スイッチ６５e３）を通過した場合には、異常状態（切替部材６５hの切替制御に異常が生じている、切替部材６５hが破損している、正常な状態では存在し得ないタイミングで可変入賞装置６５内に遊技球が存在している等）が発生していると判定し、エラー報知が実行される。

#### 【６３１７】

詳細な説明は省略するが、このエラー報知が実行された場合には、実行中の大当たり遊技が最後まで実行された後、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３uurの値に「０」が、確変カウンタ２０３uusの値に「０」が設定される。つまり、「大当たりＣ」が設定された場合には、特定領域へと遊技球を通過させない場合の方が、特定領域へと遊技球を通過させた場合よりも、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態を設定可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に不正行為を行うことで特定領域へと遊技球を通過させようとする遊技者にペナルティを課すことができる。なお、「大当たりＣ」の大当たり遊技が実行されている状態で遊技球が特定領域を通過した場合における処理は、上述した処理に限られること無く、例えば、特定領域を遊技球が通過したと判別された時点で大当たり遊技を中断し、継続して遊技が行えなくなるように構成しても良いし、エラー報知を実行するのみで、他の大当たり種別において特定領域へと遊技球を通過させた場合と同一の値を、時短カウンタ２０３uurの値、及び確変カウンタ２０３uusの値に設定するように構成しても良い。また、本第６１制御例では、大当たり種

別に応じて、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過可能な大当たり遊技と、特定領域を通過困難な大当たり遊技と、を実行可能に構成しており、特定領域を通過可能な大当たり遊技（大当たり A、大当たり B）が実行された場合には、特定領域への遊技球の通過のし易さが同一となる（正常に遊技を行っている場合にはほぼ 100% 通過する）ように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に可変入賞装置 65 へと遊技球を入球させるための右打ち遊技（正常な遊技）を実行した場合における特定領域への遊技球の通過のし易さを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しても良く、例えば、特定領域への遊技球の通過のし易さが第 1 確率（100%）となる大当たり遊技と、第 1 確率よりも低い第 2 確率（50%）となる大当たり遊技と、を少なくとも含む複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成すると良い。

10

#### 【6318】

このように構成することで、大当たり遊技中における遊技の結果に応じて、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定される割合を異ならせることができるため、大当たり遊技中の遊技を行っている遊技者に対して、多くの賞球獲得を目指す遊技とタイミングを重複させて特定領域を遊技球が通過することを目指す遊技を行わせることができるため、大当たり遊技中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、第 2 特別図柄（特図 2）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタ C2 の値が「0 ~ 24」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A」が対応付けて規定されている。この「大当たり A」は、大当たりのラウンド数が 10 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「120」が、確変カウンタ 203uus の値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（確変スイッチ 65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「100」が、確変カウンタ 203uus の値に「0」が設定される。特別当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 25 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり A」が決定される割合は 25%（25 / 100）である。

20

#### 【6319】

また、図 2100（a）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「25 ~ 41」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B」が対応付けて規定されている。この「大当たり B」は、大当たりのラウンド数が 3 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「120」が、確変カウンタ 203uus の値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（確変スイッチ 65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 203uus の値に「0」が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり B」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 17 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり B」が決定される割合は 17%（17 / 100）である。また、図 2100（a）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「42 ~ 51」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり D」が対応付けて規定されている。この「大当たり D」は、大当たりのラウンド数が 2 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「120」が、確変カウンタ 203uus の値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（確変スイッチ 65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 203uus の値に「0」が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち

30

40

50

、「大当たりD」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が10個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりD」が決定される割合は10%（ $10 / 100$ ）である。

#### 【6320】

また、図2100(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「52～68」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE」が対応付けて規定されている。この「大当たりE」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりE」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が17個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE」が決定される割合は17%（ $17 / 100$ ）である。また、図2100(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「69～82」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF」が対応付けて規定されている。この「大当たりF」は、大当たりのラウンド数が5ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりF」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が14個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりF」が決定される割合は14%（ $14 / 100$ ）である。

#### 【6321】

また、図2100(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「83～90」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりG」が対応付けて規定されている。この「大当たりG」は、大当たりのラウンド数が6ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりG」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が8個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりG」が決定される割合は8%（ $8 / 100$ ）である。また、図2100(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「91～97」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりH」が対応付けて規定されている。この「大当たりH」は、大当たりのラウンド数が7ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大

10

20

30

40

50



当たり H」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 7 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり H」が決定される割合は 7 %（7 / 100）である。

#### 【6322】

また、図 2100（a）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「98」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり I」が対応付けて規定されている。この「大当たり I」は、大当たりのラウンド数が 8 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「120」が、確変中カウンタ 203uus の値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（確変スイッチ 65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ 203uus の値に「0」が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり I」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり I」が決定される割合は 1 %（1 / 100）である。また、図 2100（a）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり J」が対応付けて規定されている。この「大当たり J」は、大当たりのラウンド数が 9 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「120」が、確変カウンタ 203uus の値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置 65 内に設けられた特定領域（確変スイッチ 65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非 V 時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203uur の値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 203uus の値に「0」が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C2 の取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり J」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり J」が決定される割合は 1 %（1 / 100）である。

#### 【6323】

即ち、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る 9 個の大当たり種別（大当たり A、大当たり B、大当たり D、大当たり E、大当たり F、大当たり G、大当たり H、大当たり I、大当たり J）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たり A」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たり D」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、2 % の割合で確変大当たり遊技が実行される第 1 特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。図 2097 に戻り説明を続ける。変動種別カウンタ CS1 は、例えば 0 ~ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 198）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ CS1 によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタ CS1 により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 113 や表示制御装置 114 により第 3 図柄表示装置 81 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様（変動演出態様）が決定される。変動種別カウンタ CS1 の値は、後述するメイン処理（図 2124 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、取得した変動種別カウンタ CS1 の値（乱数値）に基づいて特別図柄変動の変動パターン（変動時間）決定する際に参照される変動パターン選択テーブル 202uuc（図 2101 参照）は、主制御装置 110 の ROM 202 内に設けられている。

10

20

30

40

50

## 【 6 3 2 4 】

ここで、図 2 1 0 1 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 u u c について説明する。この変動パターン選択テーブル 2 0 2 u u c は、図 2 1 0 1 ( a ) に示すように、大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 1 ( 図 2 1 0 1 ( b ) 参照 ) と、外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 2 ( 図 2 1 0 1 ( c ) 参照 ) と、外れ用 ( 確変・時短 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 3 ( 図 2 1 0 1 ( d ) 参照 ) とが少なくとも規定されている。まず、図 2 1 0 1 ( b ) を参照して、大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 1 について説明する。図 2 1 0 1 ( b ) は、この大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 1 の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 1 は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別 ( 変動時間 ) が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種 ( 3 0 秒 )、スーパーリーチ各種 ( 6 0 秒 )、スペシャルリーチ ( 9 0 秒 ) がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 1 には、変動種別カウンタ C S 1 の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 の値の判定値として「 0 ~ 5 0 」の範囲にはノーマルリーチ各種 ( 3 0 秒 ) の変動パターンが対応付けられ、「 5 1 ~ 1 7 9 」の範囲にはスーパーリーチ各種 ( 6 0 秒 ) の変動パターンが対応付けられ、「 1 8 0 ~ 1 9 8 」の範囲にはスペシャルリーチ各種 ( 9 0 秒 ) の変動パターンが対応付けられている。主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタ C S 1 の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 1 より選択する。

## 【 6 3 2 5 】

図 2 1 0 1 ( c ) は、外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 2 の内容を模式的に示した模式図である。外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 2 は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別 ( 変動時間 ) が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ ( 非リーチ ) であるか、リーチ外れ ( リーチ共通 ) であるかが停止種別選択カウンタ C 3 の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタ C 3 の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲にあれば完全外れを設定し、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲にあれば外れリーチ ( 前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ ) を設定する。ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ ( 7 秒 ) と、変動時間が比較的長い長外れ ( 1 0 秒 ) のいずれかが設定される。短外れ ( 7 秒 ) に対しては、「 0 ~ 9 8 」が、長外れ ( 1 0 秒 ) に対しては、「 9 9 ~ 1 9 8 」が変動種別カウンタ C S 1 の判定値として規定されている。また、外れリーチに対しては、変動種別カウンタ C S 1 の判定値が「 0 ~ 1 4 9 」の範囲には外れのノーマルリーチ各種 ( 3 0 秒 ) が、「 1 5 0 ~ 1 9 7 」の範囲には外れのスーパーリーチ各種 ( 6 0 秒 ) が、「 1 9 8 」には外れのスペシャルリーチ各種 ( 9 0 秒 ) がそれぞれ設定されている。このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、遊技状態として通常状態が設定されている状態であって特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、取得した停止種別選択カウンタ C 3 の値に基づいて停止種別 ( 完全外れ、リーチ外れ ) が決定され、決定された停止種別に応じた変動パターンが、取得している変動種別カウンタ C S 1 の値を用いて外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 2 を参照して選択される。

## 【 6 3 2 6 】

図 2 1 0 1 ( d ) は、外れ用 ( 確変・時短 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 3 の内容を模式的に示した模式図である。この外れ用 ( 確変・時短 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 3 は、特別図柄の確変状態、時短状態において、特別図柄抽選の抽選結果が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別 ( 変動時間 ) が規定されたデータテーブルである。この外れ用 ( 確変・時短 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 u u c 3 では、規定されている変動種別カウンタ C S 1 の値が、上述した外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2

0 2 u u c 2とは異なっている。上述したように、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタC 3の値が「0 ~ 8 9」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「9 0 ~ 9 9」の範囲にあればリーチ外れ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）が決定される。このように、通常状態よりも確変状態、または、時短状態が設定されている状態では、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合において、停止種別として外れリーチが選択される割合が低く設定されている。また、停止種別として「完全外れ」が選択された場合の方が、「リーチ外れ」が選択された場合よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。よって、確変状態、または、時短状態中に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまふことを抑制できる。よって、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態（時短状態、確変状態）、具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されることにより、第2入球口6 4 0へと遊技球を入球させ易い遊技状態において、特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）の単位時間当たりの実行回数を増加させ易くすることができるため、遊技効率を高めることができる。

10

#### 【6 3 2 7】

図2 0 9 7に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC 4は、例えば0 ~ 2 9 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり2 9 9）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC 4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタC I N I 2の値が当該第2当たり乱数カウンタC 4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC 4の値は、本第6 1制御例では主制御装置1 1 0のM P U 2 0 1によってタイマ割込処理（図2 1 1 3参照）が実行される毎に、定期的に更新され、遊技球が普通始動口（スルーゲート）6 7を通過したことが検知されたことに基づいて取得され、R A M 2 0 3の普通図柄保留球格納エリア2 0 3 u u cに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のR O M 2 0 2に格納される第2当たり乱数テーブル2 0 2 u u dによって規定されており、第2当たり乱数カウンタC 4の値が、第2当たり乱数テーブル2 0 2 u u dに規定されている当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第2図柄）の当たりと判定する。また、この第2当たり乱数テーブル2 0 2 u u dは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第2当たり乱数テーブル2 0 2 u u dに規定されている内容について、図2 1 0 0（b）を参照して説明をする。図2 1 0 0（b）は、第2当たり乱数テーブル2 0 2 u u dに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図2 1 0 0（b）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC 4が「0 ~ 2」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC 4が「0 ~ 1 4 9」の範囲に普図当たりが規定されている。

20

30

#### 【6 3 2 8】

つまり、本第6 1制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（1 / 1 0 0）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本制御例において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第2入球口6 4 0内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（1 / 2）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。また、本第6 1制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている

40

50

場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、10秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第2入球口640へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第61制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第2入球口640へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物640aが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第2入球口640へと球を入球させやすくすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第2特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【6329】

第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～299）、タイマ割込処理（図2113参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図2124参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。図2096に再び説明を続ける。ROM202は、図2097に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図2098（a）を参照して、本第61制御例のパチンコ機10における主制御装置110のROM202の内容について説明をする。図2098（a）は、本第61制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202の内容を模式的に示した模式図である。図2098（a）に示した通り、本第61制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202は、第1当たり乱数テーブル202uua、第1当たり種別選択テーブル202uub、変動パターン選択テーブル202uuc、第2当たり乱数テーブル202uudを少なくとも有している。なお、第1当たり乱数テーブル202uua、第1当たり種別選択テーブル202uub、変動パターン選択テーブル202uuc、第2当たり乱数テーブル202uudについては、図2097に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図2096に再び、説明を続ける。RAM203は、図2097に図示した各種カウンタのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

#### 【6330】

なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポイントや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図2124参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図2123参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図2122参照）が即座に実行される。また、RAM203は、図2098（b）に示すように、特別図柄1保留球格納エリア203uua、特別図柄2保留球格納エリア203uu

b、普通図柄保留球格納エリア 203 u u c、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203 u u d、特別図柄 2 保留球数カウンタ 203 u u e、普通図柄保留球数カウンタ 203 u u f、確変設定フラグ 203 u u h、確変通過カウンタ 203 u u i、入賞個数カウンタ 203 u u j、動作カウンタ 203 u u k、報知カウンタ 203 u u l、残球タイマフラグ 203 u u m、残球タイマ 203 u u n、確変有効フラグ 203 u u o、確変有効タイマ 203 u u p、排出個数カウンタ 203 u u q、時短カウンタ 203 u u r、確変カウンタ 203 u u s、大当たり中フラグ 203 u u t、大当たり開始フラグ 203 u u u、遊技状態格納エリア 203 u u v、その他メモリエリア 203 z を少なくとも有している。

#### 【6331】

特別図柄 1 保留球格納エリア 203 u u a は、図 2097 に示すように 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第 1 入球口 64 に入賞したことに基づいて取得された第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止種別選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の値の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第 1 入球口 64 へ入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタ C1～C3、CS1 の各値が取得され、その取得されたデータが、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1～第 4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第 1 エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、4 つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置 110 において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 u u a の保留第 1 エリアに記憶されている各カウンタ C1～C3、CS1 の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタ C1～C3、CS1 の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第 1 エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第 1 エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第 2 エリア～保留第 4 エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の 1 小さい保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 3 エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 u u a において、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第 2 保留エリア～第 4 保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。特別図柄 2 保留球格納エリア 203 u u b は、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 u u a に対して、第 2 入球口 640 への入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。

#### 【6332】

普通図柄保留球格納エリア 203 u u c は、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 203 u u b と同様に、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有している。これらの各エリアには、第 2 当たり乱数カウンタ C4 が格納される。より具体的には、球が左右何れかの普通始動口（スルーゲート）67 を通過したタイミングで、カウンタ C4 の値が取得され、その取得されたデータが、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1～第 4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 u u a と同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、4 つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置 110 において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア 203 u u c の保留第 1 エリアに記憶されているカウンタ C4 の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタ C4 の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。尚、保留第 1 エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第 1 エリアが空き状態となるので、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 u u a の場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の 1 小さい保留エ

10

20

30

40

50

アに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

#### 【 6 3 3 3 】

特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d は、第 1 入球口 6 4 への入球（始動入賞）に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 で行われる第 1 特別図柄（第 1 図柄）の変動表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d は、初期値がゼロに設定されており、第 1 入球口 6 4 へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 2 1 1 8 の S 6 0 4 L 参照）。一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 2 1 1 4 の S 2 1 1 L 参照）。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N）は、特別図柄 1 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 2 1 1 4 の S 2 1 2 L、図 2 1 1 8 の S 6 0 5 L 参照）。つまり、特別図柄 1 保留球数コマンドは、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 より送信される特別図柄 1 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置 1 1 0 に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置 1 1 4 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。

#### 【 6 3 3 4 】

特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d に対して、第 2 入球口 6 4 0 に入賞して、保留された保留球の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値が変更されると、特別図柄 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f は、普通始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄（第 2 図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f は、初期値がゼロに設定されており、球が普通始動口 6 7 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 2 1 2 1 の S 9 0 4 L 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f は、新たに普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 2 1 2 0 の S 8 0 5 L 参照）。遊技球が普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）が 4 未満であれば、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c に記憶される（図 2 1 2 1 の S 9 0 5 L）。一方、遊技球が左右いずれかの普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値が 4 であれば、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c には新たに何も記憶されない（図 2 1 2 1 の S 9 0 3 L : N o）。

#### 【 6 3 3 5 】

確変設定フラグ 2 0 3 u u h は、大当たり遊技中に確変状態の設定条件が成立したことを示すフラグである。ここで、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かを、大当たり遊技中に設定条件が成立したか否かに応じて決定するように構成している。つまり、当選した大当たりに対して何れの大当た

り種別が設定された場合であっても、大当たり遊技中に設定条件を設定させることが可能に構成しており、大当たり種別に応じて、大当たり遊技中における設定条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。よって、本第61制御例では、大当たり遊技中に設定条件が成立したことを、確変設定フラグ203uuhを用いて一時的に記憶するように構成し、大当たり遊技終了時に実行される大当たり終了処理（図2127のS1313L参照）において確変設定フラグ203uuhの設定状況を判別し（図2127のS1501L参照）、確変設定フラグ203uuhがオンに設定されていると判別した場合は（図2127のS1501L：Yes）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定するために確変カウンタ203uusの値に「120」を設定し（S1502L）、時短カウンタ203uurの値に「120」を設定する（S1503L）。一方、S1501Lの処理において、確変設定フラグ203uuhがオンに設定されていないと判別した場合は（S1501L：No）、大当たり遊技中に設定条件が成立していない遊技状況であるため、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定するために時短カウンタ203uurの値に「100」を設定する（S1506L）。

10

### 【6336】

ここで、大当たり遊技中に成立し得る設定条件の詳細について説明をする。具体的には、大当たり遊技中に特定領域（確変スイッチ65e3（図2087（a）参照）へと遊技球が通過した場合に設定条件が成立する。この確変スイッチ65e3へと遊技球が通過すると確変設定フラグ203uuhがオンに設定される（図2129のS1622L）。一方、この確変設定フラグ203uuhは、確変状態が設定された後にオフに設定される。なお、この確変設定フラグ203uuhは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ203uuhがオンに設定されている場合には、確変スイッチ65e3に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ203uuhを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ65e3を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ203uuiが0より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ203uuhのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。確変通過カウンタ203uuiは、大当たり遊技中の1つのラウンド（本第61制御例では、大当たりA、B、D～Jでの1ラウンド目）で確変スイッチ65e3を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ203uuiと後述する排出個数カウンタ203uuqとの合計により可変入賞装置65に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ203uuiは、確変スイッチ65e3を通過した場合に1ずつ加算されて更新される（図2129のS1621L）。また、可変入賞装置65に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる（図2130のS1661L）。なお、この確変通過カウンタ203uuiは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。

20

30

40

### 【6337】

入賞個数カウンタ203uu jは、大当たり遊技における1つのラウンドで可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した遊技球の数（即ち、可変入賞装置65に入球した遊技球の数）をカウントするためのカウンタである。具体的には、可変入賞装置65に設けられた検出口65a1（図2087参照）を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、1ずつ加算されて更新される（図2129のS1613L）。一方、1つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置65に入賞した個数（入賞個数カウンタ203uu jの値）と排出された個数（排出個数カウンタ203uu qと確変通過カウンタ203uuiとの合計値）とが一致しているか判別（図2130のS1657L）された後に、初期値である「0」にリセットされる（図2130のS1661L）。なお、この入賞個数カウ

50

ンタ 2 0 3 u u j の値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0 に設定される。動作カウンタ 2 0 3 u u k は、流路ソレノイド（確変ソレノイド）6 5 k がオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易い確変大当たり種別（大当たり A、B、D～J）では、2 ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド 6 5 k が 5 秒間オンに設定され、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され難い通常大当たり種別（大当たり C）では 2 ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド 6 5 k が 0 . 5 秒間オンに設定される。

#### 【 6 3 3 8 】

そして、動作カウンタ 2 0 3 u u k には、確変大当たり種別に対応させて 2 ラウンドの開始データとして 5 秒に対応するカウンタ値が設定され、通常大当たり種別に対応させて 2 ラウンドの開始データとして 0 . 5 秒に対応するカウンタ値が設定される（図 2 1 2 6 の S 1 4 0 1 L）。一方、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 1 の実行する入賞処理（図 2 1 2 9 の S 1 3 1 5 L 参照）の S 1 6 1 9 L の処理において 1 ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ 2 0 3 u u k の値が 0 と判別されること（図 2 1 2 9 の S 1 6 2 4 L : Y e s）に基づいて、流路ソレノイド 6 5 k がオフに設定され（S 1 6 2 5 L）、確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンに設定される（S 1 6 2 6 L）。なお、この動作カウンタ 2 0 3 u u k は、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である 0 が設定される。このように、動作カウンタ 2 0 3 u u k を設定して流路ソレノイド 6 5 k を制御することで、確変スイッチ 6 5 e 3 への入賞を大当たり種別により制御できる。報知カウンタ 2 0 3 u u l は、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出（本第 6 1 制御例では、「液晶を見て」という音声）を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本第 6 1 制御例では 2 ラウンド目の終了タイミング（1 回のラウンド遊技中に可変入賞装置 6 5 へと 1 0 個の遊技球が入賞したことで終了条件が成立した場合、或いは、ラウンド遊技が開始されてから 3 0 秒が経過したことで終了条件が成立した場合）に 1 秒間に対応する報知カウンタ 2 0 3 u u l が設定される。この報知カウンタ 2 0 3 u u l は、主制御装置 1 1 0 の報知処理（図 2 1 2 8、S 1 3 1 4 L 参照）の S 1 6 0 4 L の処理により 1 ずつ減算されて更新される。報知カウンタ 2 0 3 u u l が 0 となることに基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、このコマンドを受信すると上記した音声出力する為の処理が実行される。

#### 【 6 3 3 9 】

このように構成することで、流路ソレノイド 6 5 k が動作される 2 ラウンド目の開始前に「液晶を見て」という音声出力されるので、遊技者は、液晶に相当する第 3 図柄表示装置 8 1 を注視する。2 ラウンド目には、流路ソレノイド 6 5 k が作動するので、その作動を遊技者に注視されると、実行されている大当たり種別を流路ソレノイド 6 5 k の動作期間により判別されてしまう。遊技者には大当たり遊技の終了まで確変遊技状態が付与されることへの期待を持ち続けさせるために、切替部材 6 5 h（図 2 0 8 7（a）参照）の動きを遊技者が見え難くするような報知演出が実行されている。しかしながら、2 ラウンド目が終了した場合に、インターバル表示中に切替部材 6 5 h を遊技者が見てしまう虞があるので、そのインターバル期間中に、音声により第 3 図柄表示装置 8 1 を注視するように報知する報知演出が実行される。これにより、インターバル演出が実行された後に、表示される表示内容に遊技者の注意を惹きつけることができ、切替部材 6 5 h の動作から遊技者の注意をそらすことができる。なお、本第 6 1 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 を見せるように報知することで、切替部材 6 5 h から遊技者の注意をそらすように構成したが、それに限らず、2 ラウンド開始前に、可変入賞装置 6 5 に遊技者の手をかざすように報知することで、切替部材 6 5 h の動きを遊技者の手によって隠れるように報知してもよい。また、第 3 図柄表示装置 8 1 に限らず、装飾ランプ 3 4 等を遊技者に見るように報知することで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。さらに、2 ラウンド中に、2 次元コード等を表示させて、携帯電話で読み取るように促す報知をすることで、遊技者の

10

20

30

40

50



注意をそらすように構成してもよい。本第 6 1 制御例では、注意をそらす演出は、切替部材 6 5 h の動作が終了するまでの最長時間（2 ラウンド開始から 5 秒間）が設定される。これにより、報知時間により確変大当たり種別が設定された大当たり遊技が実行されているのか、通常大当たり種別が設定された大当たり遊技が実行されているのかを遊技者に判別されてしまう不具合を抑制できる。

#### 【 6 3 4 0 】

残球タイマフラグ 2 0 3 u u m は、閉状態となった可変入賞装置 6 5 内に残留している遊技球（残球）の排出状況を判別する条件が成立したことを示すためのフラグであって、1 のラウンド遊技が終了し可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f 1 が閉鎖した（閉鎖制御を実行した）後にオンに設定される（図 2 1 2 9 の S 1 6 1 7 L 参照）。この残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオンに設定されることで、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f 1 が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオンに設定されることで、後述する残球タイマ 2 0 3 u u n が 1 ずつ加算されて更新される（図 2 1 3 0 の S 1 6 5 5 L 参照）。残球タイマ 2 0 3 u u n は、開閉扉 6 5 f 1 が閉鎖されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、可変入賞装置 6 5 内の遊技球が排出されるのに必要な時間（球捌け時間）が経過したかを判別する際に参照されるカウンタである。本第 6 1 制御例では、可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間が 2 秒となるように構成しており、本第 6 1 制御例では、予め 3 秒に対応するカウンタ値が残球タイマ 2 0 3 u u n の上限値として設定されている。この残球タイマ 2 0 3 u u n の値が上限値（本第 6 1 制御例では、3 秒）に対応する値となったことに基づいて、可変入賞装置 6 5 への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図 2 1 3 0 の S 1 6 5 7 L）。一致しないと判別した場合には（図 2 1 3 0 の S 1 6 5 7 L : N o）、エラーコマンドを設定し（S 1 6 5 8 L）、その旨が外部へと報知される。よって、可変入賞装置 6 5 内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に可変入賞装置 6 5 内に遊技球を残存させておき、2 ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材 6 5 h まで遊技球を到達させて、大当たり B であっても確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

10

20

#### 【 6 3 4 1 】

なお、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、ラウンド遊技が終了してから、球捌け期間（2 秒）よりも長い所定期間（3 秒）が経過した時点で可変入賞装置 6 5 へと入賞した遊技球の個数と、可変入賞装置 6 5 から排出された遊技球の個数とが一致するかを判別することにより、可変入賞装置 6 5 内に遊技球が残存しているか否かの判別を実行可能に構成しているが、同一の目的を達成するために別の方式を用いても良く、例えば、可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞個数と排出個数とが一致するか否かを常時監視可能に構成し、一致していないと判別した場合に専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンに設定される継続期間が一定期間を超えた場合に可変入賞装置 6 5 内に遊技球が残存していると判別しても良いし、入賞個数と排出個数との差分が所定値以上となった場合に可変入賞装置 6 5 内に遊技球が残存していると判別しても良い。このように構成した場合であっても、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ 2 0 3 u u o は、流路ソレノイド 6 5 k がオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンに設定されている場合には、流路ソレノイド 6 5 k がオンであることに基づいて、特別排出口 6 5 e 2（図 2 0 8 7（a）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンである期間は、確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

30

40

#### 【 6 3 4 2 】

確変有効タイマ 2 0 3 u u p は、上述した確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンに設定されてからの時間をカウントする為のタイマである。この確変有効タイマ 2 0 3 u u p によ

50

り流路ソレノイド 65k がオフとなった後に、確変スイッチ 65e3 を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第 61 制御例では、特別排出口 65e2 に入球した遊技球が確変スイッチ 65e3 を通過するのに要する時間は 1 秒である。確変有効タイマ 203uup の上限値は 1.2 秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ 65e3 を通過しても不正と判別して通過と判別しないように構成している。これにより、切替部材 65h が特別排出口 65e2 に誘導しない状態で、不正に特別排出口 65e2 に入球させて確変スイッチ 65e3 に遊技球を通過させたり、確変スイッチ 65e3 の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ 203uuq は、1 のラウンドで排出確認スイッチ 65e4（図 2087（a）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ 203uuq は、可変入賞装置 65 に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である 0 にリセットされる（図 2130 の S1661L）。時短カウンタ 203uur は、普通図柄の高確率状態（時短状態）が終了するまでに実行可能な特別図柄変動回数（残変動回数）を計測するためのカウンタである。この時短カウンタ 203uur は、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ 203uuu がオフである場合に、100 が設定される。また、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ 203uuu がオンである場合には、120 が設定される。即ち、本第 61 制御例では、大当たり遊技後に確変状態が設定されない場合には、100 回の時短状態が設定される。また、確変状態が設定される場合には、特別図柄の高確率状態が継続する期間と同一の期間（特別図柄変動 120 回）の普通図柄の高確率状態が設定される。

#### 【6343】

確変カウンタ 203uus は、特別図柄の高確率状態（確変状態）が終了するまでに実行可能な特別図柄変動回数（残変動回数）を計測するためのカウンタである。この確変カウンタ 203uus は、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオンである場合に、120 が設定される。即ち、本第 61 制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合には、120 回の確変状態が設定される。大当たり中フラグ 203uut は、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ 203uut がオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ 203uut は、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始される場合にオンに設定される（図 2125 の S1303L 参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図 2127 の S1505L 参照）。そして、特別図柄変動処理（図 2114 参照）では、この大当たり中フラグ 203uut が参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図 2114 の S201L 参照）。大当たり開始フラグ 203uuu は、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ 203uuu がオンであれば、大当たりを開始させる条件が成立していることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させる条件が成立していないことを意味する。この大当たり開始フラグ 203uuu は、大当たり当選を示す変動表示の終了タイミングとなった場合、即ち、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合にオンに設定される（図 2114 の S218L）。また、大当たり開始フラグ 203uuu は、大当たり遊技の開始を設定した場合にオフに設定される（図 2125 の S1303L 参照）。

#### 【6344】

遊技状態格納エリア 203uuv は、設定されている遊技状態を示すための情報が記憶される記憶領域であって、時短カウンタ 203uur の値、及び、確変カウンタ 203uus の値に基づいて、現在の遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態の何れかであることを特定した情報が記憶されている。具体的には、時短カウンタ 203uur の値が「0」で、確変カウンタ 203uus の値が「0」である場合には、現在の遊技状態が通常状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶され、時短カウンタ 203uur の値が「1 以上」で、確変カウンタ 203uus の値が「0」である場合には、現在の遊

技状態が時短状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶され、時短カウンタ203uurの値が「1以上」で、確変カウンタ203uusの値が「1以上」である場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示すための情報（遊技状態情報）が記憶される。加えて、この遊技状態格納エリア203uuvには、大当たり遊技の実行中であることを示すための情報や、特別図柄変動が実行されていることを示す情報や、特別図柄変動が実行されていないことを示す情報も記憶可能に構成されている。そして、遊技状態格納エリア203uuvに記憶されている情報が更新される場合、例えば、遊技状態が切り替わる場合において、新たに記憶された情報（遊技状態情報）を示すためのコマンド（状態コマンド）が設定され、音声ランプ制御装置113へと出力するように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わったことを音声ランプ制御装置113側でも即座に把握することが可能となる。また、詳細な説明は省略するが、本第61制御例では、遊技状態格納エリア203uuvに、現在設定されている遊技状態や、現在の遊技状況を示すための情報以外にも、過去に設定された遊技状態を示す情報も記憶可能に構成している。つまり、遊技状態格納エリア203uuvに格納されている情報を読み出すことで、遊技状態の移行経緯を特定可能に構成している。そして、遊技状態の移行経緯を示すための情報も音声ランプ制御装置113へと出力可能に構成している。

#### 【6345】

このように構成することで、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドを音声ランプ制御装置113側で受信した場合において、確変状態が終了して通常状態が設定されたのか、時短状態が終了して通常状態が設定されたのかを特定し、異なる態様の演出を実行することが可能となる。その他メモリエリア203zは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図2096に戻って説明を続ける。払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図示せず）が即座に実行される。

#### 【6346】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁さ

れ、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（スピーカ 3 0 8 など）2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など）2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 1 1 4 で行われる第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の設定などを制御するものである。また、上述した第 6 0 制御例と同様に、演出用の可動役物 9 0 0 を動作させるための駆動モータ 9 0 5 の制御や、可動役物 9 0 0 の位置を検出可能な検出手段（原点位置センサ 9 2 0、作動位置センサ 9 3 0）の検出結果を受信可能に構成している。演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。

10

#### 【 6 3 4 7 】

図 2 0 9 6 に示す通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、その他装置 2 2 8、枠ボタン 2 2 A（演出ボタン（枠ボタン）2 2、選択ボタン 6 0 0）、駆動モータ 9 0 5、原点位置センサ 9 2 0、作動位置センサ 9 3 0 が接続されている。上述した駆動モータ 9 0 5 はステッピングモータとモータドライバとにより構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 から各モータドライバに対して動作内容を設定する動作コマンド（動作（回転）速度（p p s）、動作ステップ数と、および動作（回転）方向を指定可能なコマンド）が出力される。この音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力されるモータ動作コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に格納される動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g に規定される内容を参照して設定される。なお、ステッピングモータを用いて可動役物 9 0 0 を動作させる仕組みについては、上述した第 6 0 制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

20

#### 【 6 3 4 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 1 1 4 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 からの入力信号を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。ここで、後面画像とは、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置 2 2 8 へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 への操作内容に対応した音声を音声出力装置 2 2 6 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 2 2 7 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示制御装置 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、表示制御装置 1 1 4 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 2 2 6 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 2 2 7 の点灯および消灯を制御する。

30

40

#### 【 6 3 4 9 】

50

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 113 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 81 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第 61 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、図 2102 に示すように、変動演出パターン選択テーブル 222 u u a と、ミッション選択テーブル 222 u u b と、追加演出選択テーブル 222 u u c と、第 2 期間表示選択テーブル 222 u u d と、退避時態様選択テーブル 222 u u e と、第 2 制御実行選択テーブル 222 u u f と、動作シナリオテーブル群 222 u u g と、が少なくとも格納（記憶）されている。変動演出パターン選択テーブル 222 u u a は、主制御装置 110 から受信した変動パターンと、取得した第 1 演出カウンタ 223 u u f の値に対応させて異なる変動演出パターンがそれぞれ規定されている。音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ 223 u u f の値に基づいて、詳細な変動パターンを選択可能に構成している。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

10

20

#### 【6350】

ここで、図 2104 (a) を参照して、変動演出パターン選択テーブル 222 u u a に規定されている内容について説明をする。図 2104 (a) は、変動演出パターン選択テーブル 222 u u a に規定されている内容を示した図である。図 2104 (a) に示したとおり、変動演出パターン選択テーブル 222 u u a には、現在の遊技状態と、受信した変動パターンコマンドに含まれる当否判定結果（特別図柄抽選結果）と、変動パターンと、取得した第 1 演出カウンタ 223 u u f の値とに対応させて異なる種別の変動演出パターンが規定されている。具体的には、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ（30 秒）」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 223 u u f の値が「0 ~ 198」の全範囲に「各種ノーマル演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種ノーマル演出」には、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態（変動している 3 つの第 3 図柄のうち、2 つの第 3 図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示され、他の 1 つの第 3 図柄が変動している状態）となった後に、短時間で他の 1 つの第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第 1 演出カウンタ 223 u u f の値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ（60 秒）」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 223 u u f の値が「0 ~ 119」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「120 ~ 198」の範囲に「各種役物スーパー演出」が規定されている。

30

40

#### 【6351】

ここで、「各種スーパーリーチ演出」には、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態となった後に、大当たり当選の期待度がノーマル演出よりも高いことを遊技者に報知するための高期待度演出（例えば、単に第 3 図柄を変動表示させるのではなく、特定のキャラクタがアクションを行う演出）が実行された後に、大当たり当選を示す表示態様で第 3 図柄が停止表示される変動演出が規定されており、取得した第 1 演出カウンタ 223 u u f の値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、「各種役物スーパー演出」には、可動役物 900 を用いた役物演出を含む変動演出が規定されており、取得した第 1 演出カウンタ 223 u u f の値に応じて異なる演出態様が規定されている。この「各種役物スーパー演出」が選択された場合には、特別図柄変動が開

50

始されてから５秒が経過した時点から最大で２０秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１８９」の範囲に「各種スペシャルリーチ演出」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に「各種役物スペシャル演出」が規定されている。ここで、「各種スペシャルリーチ演出」には、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態となった後に、大当たり当選の期待度がスーパーリーチ演出よりも高いことを遊技者に報知するための最高期待度演出が実行された後に、大当たり当選を示す表示態様で第３図柄が停止表示される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、「各種役物スペシャル演出」が選択された場合には、上述した「各種役物スーパー演出」と同一の演出期間（最大２０秒）を用いて、同一の演出態様の役物演出が実行された後に、リーチ状態となり、最高期待度演出が実行される変動演出が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値に応じて異なる演出態様が規定されている。

10

#### 【６３５２】

上述した通り、本第６１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動の変動パターンとして、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選（大当たり当選）である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成していることから、長い変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（例えば、スペシャルリーチ演出）の方が、短い変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（例えば、ノーマル演出）よりも、大当たり期待度を高くすることができる。よって、長い変動時間が選択された特別図柄変動が実行された場合であっても、大当たり期待度の高い変動演出を実行することができるため、長い変動時間に対応する変動演出が実行されたことにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第６１制御例におけるパチンコ機１０では、「役物スーパー演出」が選択された場合と、「役物スペシャル演出」が選択された場合とで、変動演出が開始されてから役物演出が終了するまでの間に、今回実行されている変動演出が「役物スーパー演出」であるか、「役物スペシャル演出」であるかを遊技者に把握させ難く構成している。具体的には、「役物スーパー演出」が選択された場合と、「役物スペシャル演出」が選択された場合との何れにおいても、役物演出が開始されるタイミングを同一にし、同一の動作シナリオを用いて可動役物９００を動作させるように構成している。よって、可動役物９００を用いた役物演出が実行されている最中に、今回実行されている変動演出が変動時間６０秒に対応する「役物スーパー演出」であるか、変動時間９０秒に対応する「役物スペシャル演出」であるかを遊技者に把握されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【６３５３】

加えて、役物演出が実行されている期間中に遊技者が枠ボタン２２を押下した結果に基づいて、役物演出の演出期間の長さや、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を可変可能に構成しており、且つ、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様によって、変動演出パターンの種別では無く、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるかを示唆可能な表示態様を表示可能に構成している。なお、本第６１制御例では、役物演出の実行タイミングや、設定される動作シナリオを統一することで、役物演出における可動役物９００の動作内容によって変動演出パターン種別を遊技者に把握させ難くしているが、これに限ること無く、「役物スーパー演出」と、「役物スペシャル演出」との少なくとも一部にて役物演出が実行されるタイミングを異ならせても良い。この場合、通常とは異なるタイミングで役物演出が実行された場合に、実行中の変動演出が「役物スペシャル演出」、即ち、大当たり期待度が高い変動演出であることを遊技者に把握させるように構成すると良い。このように構成することで、通常とは異なる変動演出（役物スペシャル演出）が実行されたことに気が付いた遊技者に対して、実行中の変動演出が大当たり

40

50

期待度の高い変動演出であることをいち早く察知させることができるため、役物演出が開始されるタイミングに対しても遊技者に興味を持たせることができる。図 2 1 0 4 ( a ) に戻り説明を続ける。遊技状態が「通常」(通常状態)で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「短外れ各種」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に「各種短外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種短外れ演出」には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて変動表示される第 3 図柄がリーチ状態とならずに外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値に応じて異なる演出態様が規定されている。

#### 【 6 3 5 4 】

次に、遊技状態が「通常」(通常状態)で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「リーチ外れ(30秒)」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に「各種リーチ外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種リーチ外れ演出」には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種ノーマル演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、変動中の第 3 図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種ノーマル演出」が選択された場合と、「各種リーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第 3 図柄がリーチ状態となるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間(全ての第 3 図柄が停止表示されるまでの間)、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。遊技状態が「通常」(通常状態)で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ(60秒)」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲に「各種スーパーリーチ外れ演出」が規定されており、「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲に「各種役物スーパー外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種スーパーリーチ外れ演出」には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種スーパーリーチ演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、高期待度演出が実行され、その後、変動中の第 3 図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種スーパーリーチ演出」が選択された場合と、「各種スーパーリーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第 3 図柄がリーチ状態となり高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間(全ての第 3 図柄が停止表示されるまでの間)、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。

#### 【 6 3 5 5 】

一方、「各種役物スーパー外れ演出」には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種役物スーパー演出」と同一の演出態様で役物演出が実行された後に、リーチ状態が表示され、高期待度演出が実行され、その後、変動中の第 3 図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種役物スーパー演出」が選択された場合と、「各種役物スーパー外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第 3 図柄がリーチ状態となり高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間(全ての第 3 図柄が停止表示されるまでの間)、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。次に、遊技状態が「通常」(通常状態)で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スペシャルリーチ(90秒)」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 9 7」の範囲に「各種スペシャルリーチ外れ演出」が規定されており、「1 9 8」の値に「各種役物スペシャル外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種スペシャルリーチ外れ演出」には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種スペシャルリーチ演出」と同一の演出態

10

20

30

40

50



様でリーチ状態となった後に、最高期待度演出が実行され、その後、変動中の第3図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種スペシャルリーチ演出」が選択された場合と、「各種スペシャルリーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第3図柄がリーチ状態となり最高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。

#### 【6356】

一方、「各種役物スペシャル外れ演出」には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種役物スペシャル演出」と同一の演出態様で役物演出が実行された後に、リーチ状態が表示され、最高期待度演出が実行され、その後、変動中の第3図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種役物スペシャル演出」が選択された場合と、「各種役物スペシャル外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第3図柄がリーチ状態となり最高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。また、上述した通り、「各種役物スーパー演出」と「各種役物スペシャル演出」とでは、同一の演出態様で役物演出を実行可能に構成していることから、「各種役物スーパー演出」と同一の役物演出が実行される「各種役物スーパー外れ演出」と、「各種役物スペシャル演出」と同一の役物演出が実行される「各種役物スペシャル外れ演出」と、も同一の演出態様で役物演出を実行可能となる。このように構成することで、役物演出を含む変動演出が実行された場合において、実行されている変動演出の演出パターンに加え、特別図柄抽選の結果についても、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。次に、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合、即ち、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い状態においては、当否判定結果と受信した変動パターンと、取得した第1演出カウンタ223uufの値とに対応させて各種変動演出が規定されているが、その詳細な説明については省略する。

#### 【6357】

以上、説明をした通り、本第61制御例では、特別図柄抽選に当選した場合の方が、外れの場合よりも、長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しており（図2101参照）、且つ、受信した変動パターンに対応する変動時間が60秒以上である場合のみ、役物演出を含む変動演出が選択されないように構成している。よって、役物演出が実行された時点で大当たり当選の期待度を高めることができるため、遊技者に対して、役物演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。さらに、同一の変動時間の変動パターンを受信した場合であっても、大当たり当選に対応する変動パターンを受信した場合の方が、外れに対応する変動パターンを受信した場合よりも、役物演出を含む変動演出パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、役物演出が実行されたことによる大当たり当選の期待度をより高めることができる。また、最も大当たり期待度の高い変動時間が90秒の変動パターンを受信した場合よりも、60秒の変動パターンを受信した場合の方が、役物演出を含む変動演出が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり期待度が最も高い90秒の変動パターンに対してのみ実行される変動演出（例えば、90秒の変動時間を用いて物語のストーリーが進展していき、ストーリーの結末によって特別図柄抽選の結果を遊技者に報知する変動演出）の実行頻度が低くなってしまいうことを抑制することができ、変動演出の演出効果を高めることができる。ミッション選択テーブル222ubbは、可動役物第1演出の終了条件を成立させるためのミッション内容を選択する際に参照されるデータテーブルであって、役物演出を含む変動演出が決定されたと判別した場合に（図2



142のS3104L:Yes)、ミッション内容を選択するために参照される(図2142のS3107L)。このミッション選択テーブル222uubには、対応する特別図柄抽選の当否判定結果、取得した第2演出カウンタ223uugの値に対応させて異なるミッションパターン種別が規定されている。

#### 【6358】

ここで、図2104(b)を参照して、ミッション選択テーブル222uubに規定されている内容の詳細について説明をする。図2104(b)は、ミッション選択テーブル222uubに規定されている内容を示した図である。具体的には、当否判定結果が「当たり」で、取得した第2演出カウンタ223uugの値が「0~99」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「1A」が、「100~119」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「1B」が、「120~149」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「2A」が、「150~159」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「2B」が、「160~179」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「3A」が、「180~189」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「3B」が、「190~198」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「4」が、それぞれ規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、取得した第2演出カウンタ223uugの値が「0~174」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「1A」が、「175~179」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「1B」が、「180~188」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「2A」が、「189」の値に対しては「2B」が、「190~198」の範囲に対しては「3A」がそれぞれ規定されている。ここで、ミッションパターン種別と設定されるミッション内容との関係について説明をする。ミッションパターン種別として「1A」、「1B」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が5回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定され、図2088(b)に示した通り、ミッション内容を示す小表示領域Dm61には「ボタンを5回押せ」の文字が表示され、必要押下回数表示領域Dm62bに「5」が表示される。

#### 【6359】

また、ミッションパターン種別として「2A」、「2B」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が3回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定され、ミッションパターン種別として「3A」、「3B」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が1回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定される。さらに、当否判定結果が当たり当選の場合のみ選択され得る「4」が設定された場合には、ミッション内容として、時間経過に伴って自動的に終了条件が成立する「3秒待て」が設定される。つまり、複数のミッションパターン種別のうち「4」が最も可動役物第1演出の終了条件を成立させ易い種別となり、次いで、「3A」、「3B」が終了条件を成立させ易い種別となり、徐々に終了条件が成立させ難くなり、「1A」、「1B」が最も終了条件を成立させ難い種別となる。以上説明をした通り、本第61制御例では、可動役物第1演出を途中で終了させるための終了条件として、難易度の異なるミッションを決定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第1演出の実行期間中において枠ボタン22に対して同一の操作を実行した場合であっても、設定されるミッション内容に応じて、終了条件が成立する場合と、成立しない場合と、を創出することができるため、遊技者に対して多様な演出を提供することができる。次に、各ミッションパターン種別に規定されている「A」と「B」の内容について説明をする。図2104(b)に示した通り、同一のミッション内容が設定されるミッションパターン種別として末尾Aの種別と末尾Bの種別がそれぞれ規定されており、末尾Aの種別の方が、末尾Bの種別よりも選択され易くなるように規定されている。さらに、当否判定結果が「当たり」に対して規定されている内容と、当否判定結果が「外れ」に対して規定されている内容と、を比較すると、末尾Bの種別が選択される割合が当否判定結果「外れ」において極端に低くなるように規定されている。

#### 【6360】

ここで、末尾 A のミッションパターン種別が設定された場合には、ミッションに到達する（可動役物第 1 演出の終了条件が成立する）ことで、可動役物第 2 演出として落下演出が実行される種別であって、末尾 B のミッションパターン種別が設定された場合には、ミッションに到達する（可動役物第 1 演出の終了条件が成立する）ことで、可動役物第 2 演出として上昇演出が実行される種別である。つまり、可動役物第 2 演出として上昇演出が実行された場合には、限りなく大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、上昇演出が実行されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。さらに、本第 6 1 制御例では、末尾 A のミッションパターン種別と、末尾 B のミッションパターン種別とで、同一のミッション内容が設定されるように構成しているため、可動役物第 1 演出が実行されており、且つ、ミッション到達していない状態で、後に実行され得る可動役物第 2 演出の演出態様を遊技者に事前に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、例えば、末尾 B のミッションパターン種別にのみ対応させたミッション内容を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、ミッション内容が報知された時点で大当たり当選の期待度が極めて高い状況であることを遊技者に把握させることができるため、上昇演出を実行させるために意欲的に枠ボタン 2 2 を押下する遊技と、敢えてミッションを達成させること無く別の変動演出が実行されることを楽しむ遊技と、を遊技者に選択させることができる。追加演出選択テーブル 2 2 2 u u c は、可動役物第 1 演出中に終了条件が成立してから可動役物 9 0 0 が作動位置へと移動するまでの間に実行条件が成立した場合に実行される追加演出の演出態様を決定するために用いられるデータテーブルであって、追加演出の実行条件が成立した場合に（図 2 1 4 3 の S 3 2 1 4 L : Y e s ）、参照される。

#### 【 6 3 6 1 】

ここで、図 2 1 0 5 を参照して、追加演出選択テーブル 2 2 2 u u c の内容について説明をする。図 2 1 0 5 は、追加演出選択テーブル 2 2 2 u u c に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 1 0 5 に示した通り、追加演出選択テーブル 2 2 2 u u c には、特別図柄抽選の当否判定結果と、ミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶されているミッションパターン種別と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値と、に対応させて 5 種類の追加演出態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶されているミッションパターン種別が「1 A」で、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 1 9」に対しては、追加演出態様「1」が規定されている。この追加演出態様「1」が設定された場合には、追加演出の演出態様として「1 k g」のおもりを模したアイコン（図 2 0 9 1（a）のアイコン 9 1 4 参照）が表示される。また、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「1 2 0 ~ 1 6 9」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。この追加演出態様「2」が設定された場合には、追加演出の演出態様として「1 0 k g」のおもりを模したアイコン（図 2 0 9 1（a）のアイコン 9 1 3 参照）が表示される。そして、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「1 7 0 ~ 1 9 8」に対しては、追加演出態様「3」が規定されている。この追加演出態様「3」が設定された場合には、追加演出の演出態様として大当たり当選を示す「V」のおもりを模したアイコンが表示される。つまり、ミッションパターン種別が「1 A」の場合、即ち、ミッション到達した場合において可動役物第 2 演出として落下演出が実行される場合においては、追加演出の演出態様として可動役物 9 0 0 が落下することを示唆可能な演出態様（おもりを模したアイコン）が表示されるように構成している。このように構成することで、追加演出の演出態様と、後に実行される可動役物第 2 演出の演出態様とを関連付けることができる。

#### 【 6 3 6 2 】

次に、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶されているミッションパターン種別が「2 A」で、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 4 9」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「1 5 0 ~ 1 8 9」に対しては、追加演出態様「2」が規定され、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「1 9 0 ~ 1 9 8」に対

しては、追加演出態様「3」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「3A」で、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～99」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「100～198」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。つまり、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた後に実行される可動役物第2演出の演出態様が落下演出であるミッションパターン種別、即ち、末尾Aのミッションパターン種別に対しては、全てに対して追加演出としておもりを模したアイコンが表示される演出態様が設定されるように構成している。そして、ミッション達成の難易度に応じて、おもりアイコンの選択割合を異ならせている。具体的には、最もミッション達成の難易度が低い「3A（ボタン押下1回）」に対しては、「V」のおもりアイコンが設定されることが無く、「1kg」、または「10kg」のおもりアイコンのみが選択され得るように規定しており、最もミッション達成の難易度が高い「1A（ボタン押下5回）」に対しては、最も「V」のおもりアイコンが設定され易くなるように規定している。このように構成することで、可動役物第1演出中に設定されたミッション内容によって、追加演出を実行させ易いが追加演出が実行された場合の恩恵が少ない演出パターンと、追加演出を実行させ難いが追加演出が実行された場合の恩恵が大きい演出パターンと、を創出することができる。

10

#### 【6363】

なお、本第61制御例では、1回の可動役物第1演出中に3回のミッション演出を実行可能に構成しており、何れのミッション演出においても同一内容のミッション演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、新たなミッション演出が実行される毎に、ミッション選択テーブル222uibを参照して新たなミッション内容を決定するように構成しても良い。このように構成した場合には、1回の可動役物第1演出中に、異なるミッション内容のミッションを実行させることができるため、例えば、意図しないミッションが実行された場合において敢えてミッションを達成せず、意図するミッションが実行されることを待つ遊技を行わせることも可能となる。図2105に戻り説明を続ける。次に、当否判定結果が「当たり（共通）」で、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「1B」、「2B」、「3B」である場合は、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～198」の全範囲に対して、追加演出態様「5」が規定されている。この追加演出態様「5」が設定された場合には、追加演出の演出態様として風船を模したアイコンが表示される（図2092（a）のアイコン915参照）。つまり、可動役物第2演出の演出態様として上昇演出（アップ演出）が実行される場合には、ミッションパターン種別に関わらず、追加演出の演出態様として風船を模したアイコン915が表示されるように構成されている。そして、2回目以降の追加演出が実行された場合には、アイコン915が徐々に大きくなるように可変表示されるように構成している。

20

30

#### 【6364】

次に、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「4」の場合、即ち、大当たり当選した場合のみ設定されるミッションパターン種別が設定された場合には、ミッション演出が実行された時点で遊技者に対して大当たり当選することが報知されているため、追加演出の演出態様として、大当たり種別を示唆する演出態様が設定されるように構成している。具体的には、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「4」で、当否判定結果が「当たり（時短）」である場合には、取得した第1演出カウンタ223uufの値の全範囲（「0～198」）に対して、追加演出態様「3」（「V」のおもりを模したアイコン）が規定されており、当否判定結果が「当たり（確変）」である場合には、取得した第1演出カウンタ223uufの値の範囲が「0～99」の範囲に対して、追加演出態様「3」（「V」のおもりを模したアイコン）が規定され、「100～198」の範囲に対して、追加演出態様「4」が規定されている。この追加演出態様「4」が設定されると、確変大当たり当選していることを示唆可能な「超V」のおもりが追加演出として表示される。

40

50

## 【 6 3 6 5 】

次に、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶されているミッションパターン種別が「1 A」で、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 6 9」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「1 7 0 ~ 1 9 8」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶されているミッションパターン種別が「2 A」で、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 6 9」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「1 7 0 ~ 1 9 8」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。さらに、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エ  
 リア 2 2 3 u u r に記憶されているミッションパターン種別が「3 A」で、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 6 9」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「1 7 0 ~ 1 9 8」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。最後に、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパ  
 ターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶されているミッションパターン種別が「1 B」, 「2 B」, 「3 B」である場合は、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、追加演出態様「5」が規定されている。この追加演出態様「5」が設定された場合には、追加演出の演出態様として風船を模したアイコンが表示される  
 (図 2 0 9 2 (a) のアイコン 9 1 5 参照)。つまり、可動役物第 2 演出の演出態様として上昇演出(アップ演出)が実行される場合には、ミッションパターン種別に関わらず、  
 追加演出の演出態様として風船を模したアイコン 9 1 5 が表示されるように構成されている。そして、2 回目以降の追加演出が実行された場合には、アイコン 9 1 5 が徐々に大きくなるように可変表示されるように構成している。

## 【 6 3 6 6 】

以上、説明をした通り、追加演出選択テーブル 2 2 2 u u c には、可動役物第 2 演出として落下演出が実行される場合における追加演出の演出態様としては、当否判定結果が「当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも、「1 0 k g」のおもりアイコンを選択させ易くなるように各種データが規定されている。よって、追加演出として「1 0 k g」のおもりアイコンが表示される程、大当たり当選の期待度を高めることができる。  
 つまり、可動役物第 2 演出として落下演出が実行される際に、表示画面に表示されている  
 おもりアイコンの総重量が大きくなるほど、大当たり当選の期待度を高めることができる。このように構成することで、追加演出の演出態様、及び、可動役物第 2 演出の演出態様と、大当たり当選の期待度と、を視覚的に遊技者に分かり易く把握させることができる。  
 第 2 制御実行選択テーブル 2 2 2 u u f は、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第 1 演出が終了した場合、即ち、可動役物第 1 演出に対応して設定された振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されている動作シナリオを最後まで実行した場合において、可動役物第 1 演出の終了後に可動役物第 2 演出を実行するかを決定する際に用いられるデータテーブルである。本第 6 1 制御例では、可動役物第 1 演出の途中で終了条件を成立させた場合には、必ず可動役物第 2 演出を実行させるように構成しており、可動役物第 1 演出を最後まで実行させた場合には、可動役物第 2 演出の実行有無を抽選  
 で決定するように構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出を途中で終了させる、即ち、終了条件を成立させた場合の方が、可動役物第 2 演出を実行させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、終了条件を成立させようと遊技者に対して意欲的に操作手段(枠ボタン 2 2)を操作させることができる。

## 【 6 3 6 7 】

ここで、図 2 1 0 6 を参照して、第 2 制御実行選択テーブル 2 2 2 u u f に規定されている内容について説明をする。図 2 1 0 6 は、第 2 制御実行選択テーブル 2 2 2 u u f に規定されている内容を示した図である。図 2 1 0 6 に示した通り、第 2 制御実行選択テーブル 2 2 2 u u f には、特別図柄抽選の当否判定結果と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値とに対応させて第 2 制御(可動役物第 2 演出)の実行有無が規定されており

、具体的には、当否判定結果が「当たり」で、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～89」の範囲に対しては、第2制御（可動役物第2演出）を「実行する」が、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「90～198」の範囲に対しては、第2制御（可動役物第2演出）を「実行しない」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～29」の範囲に対しては、第2制御（可動役物第2演出）を「実行する」が、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「30～198」の範囲に対しては、第2制御（可動役物第2演出）を「実行しない」が規定されている。つまり、当否判定結果が「当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも第2制御（可動役物第2演出）が実行され易くなるように第2制御実行選択テーブル222uufに各種データが規定されている。このように構成することで、可動役物第1演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第1演出が終了した場合には、その後、可動役物第2演出が実行されるだけで大当たり期待度を高めることができる。よって、遊技者に対して、可動役物第1演出中に終了条件を成立させるか否かを選択させる遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【6368】

なお、本第61制御例では、上述した通り、可動役物第1演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第1演出を終了させた場合、即ち、可動役物第1演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ64）に対応する可動制御を全て終了させた場合には、第2制御実行選択テーブル222uufを参照して可動役物第2演出の実行有無を決定可能に構成し、可動役物第2演出が実行されない事象を創出可能に構成することで、可動役物第1演出中に終了条件（枠ボタン22への操作に基づいて成立する終了条件）を成立させたことに基いて可動役物第1演出を終了させた場合に対して、可動役物第1演出終了後における可動役物第2演出の実行頻度を異ならせる（低下させる）ことが可能となるように構成しているが、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた場合と、成立させなかった場合とで、可動役物第1演出の終了後における可動役物第2演出の実行頻度を異ならせることが可能であれば本第61制御例におけるパチンコ機10にて用いた構成以外を用いても良く、例えば、可動役物第1演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ64）に対応する可動制御を全て終了させた回数をカウント可能なカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウンタされた回数が所定回数（例えば、5回）に到達した場合には、必ず、可動役物第1演出の終了後に可動役物第2演出を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、可動役物第1演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ64）に対応する可動制御を全て終了させた場合、即ち、可動役物第1演出中に枠ボタン22への操作に基づいて成立する終了条件を成立させない遊技（枠ボタン22を操作しない遊技）を長時間継続している遊技者に対して、可動役物第2演出が1回も実行されない事態が発生してしまうことを確実に抑制することができる。

20

30

#### 【6369】

また、本第61制御例では、可動役物第1演出中に枠ボタン22への操作に基づいて終了条件を成立させた場合には、可動役物第1演出の終了後に必ず可動役物第2演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、可動役物第1演出中に枠ボタン22への操作に基づいて終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第1演出の終了後に可動役物第2演出が実行されない事象（違和感事象）が一部発生し得るように構成しても良く、この場合、対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）である場合の方が、遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）ではない（例えば、外れ）場合よりも、上述した違和感事象が発生し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者、即ち、可動役物第1演出中に枠ボタン22への操作に基づいて終了条件を成立させた場合には高確率で可動役物第2演出が実行されることを把握している遊技者に対して、可動役物第2演出が実行されないという違和感を提供することにより、対応する特別図柄抽選の結果を予測可能に構成している。第2期間表示選択テーブル222uudは、可動役物第2演出が実行される

40

50

期間（第２期間）中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様）を選択する際に用いられるデータテーブルであって、可動役物第２演出が実行される場合に参照される（図２１４７のＳ３６１５Ｌ参照）。ここで、図２１０７を参照して、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄに規定されている内容について説明をする。図２１０７は、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄに規定されている内容を示した図である。図２１０７に示した通り、第２期間表示選択テーブル２２２ｕｕｄには、当否判定結果と、当たり種別（大当たり種別）と、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されている駆動状況を示すデータ種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて、第２期間表示領域Ｄｍ６４に表示される表示態様が規定されている。

10

#### 【６３７０】

具体的には、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＡ，Ｂ（確変）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＡ，Ｂ（確変）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１８９」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１９０～１９８」の範囲に対して、表示態様「確変おめでとう」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＣ（時短）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりＣ（時短）」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～９９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１００～１９８」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されている。

20

30

#### 【６３７１】

一方、当否判定結果が「外れ」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「０８Ｈ（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１９８」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」で、駆動状況格納エリア２２３ｕｙに格納されているデータ種別が「１０Ｈ（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「１５０～１８９」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されている。退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅは、可動役物９００が収納位置へと移動（退避）する際に実行される退避時態様（退避中演出態様）を選択する際に参照されるデータテーブルであって、可動役物９００を用いた役物演出として退避演出が開始される場合に（図２１４７のＳ３６１７Ｌ：Ｙｅｓ）、参照される（図２１４７のＳ３６１８Ｌ）。ここで、図２１０８を参照して、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅに規定されている内容について説明をする。図２１０８は、退避時態様選択テーブル２２２ｕｕｅに規定されている内容を示した図である。図２１０８に示した通り、退避時態様選択テ

40

50

ブル 2 2 2 u u e には、今回の役物演出中に実行された各種演出の内容に対応させて退避中演出態様の表示態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「当たり」で、第 2 期間表示態様が「落下演出」に対応する「少し」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲に対して表示態様「泡」が、「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第 2 期間表示態様が「落下演出」に対応する「大」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対して表示態様「泡」が、「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。

#### 【 6 3 7 2 】

さらに、第 2 期間表示態様が「上昇演出」に対応する「大チャンス」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 9 9」の範囲に対して表示態様「泡」が、「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第 2 期間表示態様が「上昇演出」に対応する「激アツ」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲に対して表示態様「魚群」が、「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して表示態様「金の魚群」が規定されている。また、第 2 期間表示態様が「上昇演出」に対応する「確変おめでとう」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して表示態様「金の魚群」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、第 2 期間表示態様が「落下演出」に対応する「少し」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 8 9」の範囲に対して表示態様「泡」が、「1 9 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第 2 期間表示態様が「落下演出」に対応する「大」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲に対して表示態様「泡」が、「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。さらに、第 2 期間表示態様が「上昇演出」に対応する「大チャンス」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲に対して表示態様「泡」が、「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第 2 期間表示態様が「上昇演出」に対応する「激アツ」である場合には、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の全範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。以上、説明した通り、本第 6 1 制御例では、役物演出中に様々な態様で移動した可動役物 9 0 0 を、収納位置（原点位置）へと退避させるための退避動作をしている間も、図 2 0 9 0 ( a ) , ( b ) に示した通り、退避動作中の可動役物 9 0 0 を用いた演出を実行可能に構成している。

#### 【 6 3 7 3 】

このように構成することで、従来であれば、可動役物 9 0 0 を用いた役物が終了した場合に実行される役物演出後処理中の可動役物 9 0 0、即ち、収納位置（原点位置）に向かって移動中の可動役物 9 0 0 も利用した役物演出を実行することができるため、収納位置（原点位置）から演出位置（作動位置）へと移動させた可動役物 9 0 0 の可動制御を十分に利用した役物演出を実行することができる。なお、本第 6 1 制御例では、実行された役物演出の演出態様に関わらず、可動役物 9 0 0 の退避動作に対応する退避シナリオ 6 4 として同一の動作シナリオを決定可能に構成している。つまり、可動役物 9 0 0 がどの位置（作動位置、落下位置、上昇位置）に位置している場合であっても、同一の動作シナリオで可動役物 9 0 0 を収納位置へと移動させることができるように構成している。図 2 1 0 2 に戻り説明を続ける。動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g は、可動役物 9 0 0 を用いた役物演出を実行する際に参照される各種動作シナリオテーブルを有している。ここで、図 2 1 0 3 を参照して、動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g が有する各種動作シナリオテーブルの内容について説明をする。図 2 1 0 3 は、動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g が有する各種シナリオテーブルを示した図である。本第 6 1 制御例では、上述した第 6 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R O M 2 2 2 ( 図 2 0 6 6 ( a ) 参照 ) が有する各種動作シナリオテーブルに対して、進出シナリオテーブル 2 2 2 u a に代えて進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a を、振動シナリオテ

ーブル 2 2 2 u b に代えて振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b を設けた点と、新たに、落下シナリオテーブル 2 2 2 u u g c と、上昇シナリオテーブル 2 2 2 u u g d と、を設けている点で相違している。それ以外のデータテーブルである退避シナリオテーブル 2 2 2 u c、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d、第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e、励磁テーブル 2 2 2 u f は上述した第 6 0 制御例と同一であるため、その説明を省略する。

#### 【 6 3 7 4 】

進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a は、役物演出が開始されることで収納位置（原点位置）に位置している可動役物 9 0 0 を作動位置へと移動させるための可動制御（進出制御）を実行する際に参照されるデータテーブルであって、収納位置に位置している可動役物 9 0 0 を作動位置へと位置させるための駆動モータ 9 0 5 に対する動作データ（動作シナリオ）が規定されている。ここで、図 2 1 0 9（a）を参照して、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a に規定されている動作シナリオの内容について詳細に説明をする。図 2 1 0 9（a）は、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a に規定されている内容を示した図である。この進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a には、処理の進行に合わせて 4 段階の動作シナリオが規定されている。なお、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a に規定されている各種要素の内容については、上述した第 6 0 制御例の進出シナリオテーブル 2 2 2 u a と同一であるため、その詳細な説明は省略する。図 2 1 0 9（a）に示した通り、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「1」に対しては、動作「保持」を 1 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「2」に対しては、動作「正回転」をスピード「4」で作動位置センサ 9 3 0 が可動役物 9 0 0 を検知するまで継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「3」に対しては、動作「正回転」をスピード「4」で 1 7 ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「4」に対しては、動作「保持」を 4 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「5」に対しては、駆動モータ 9 0 5 の非励磁状態を 1 0 0 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。

#### 【 6 3 7 5 】

ここで、処理カウンタ 2 2 3 u k の値は、駆動モータ 9 0 5 を駆動させるための新たなシナリオテーブルが決定された場合に「1」に設定されることで、シナリオテーブルに規定されている処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「1」の動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ 9 0 5 に対する可動制御が最初に行われる。そして、実行中の動作シナリオを完了した場合に、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 加算され、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応した動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ 9 0 5 に対する可動制御が次に実行される。このように、各シナリオテーブルに規定されている処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応させた各動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ 9 0 5 に対する可動制御を、対応する処理カウンタ 2 2 3 u k の値の順番（昇順）に従って実行するように構成し、決定されたシナリオテーブルに規定されている処理カウンタ 2 2 3 u k の値の最大値（進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a では「5」）に対応する動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ 9 0 5 に対する可動制御が完了した場合に決定されたシナリオテーブルに規定されている駆動モータ 9 0 5 への可動制御が終了するように構成している。また、図 2 1 0 9（a）に示した通り、本第 6 1 制御例では、上述した第 6 0 制御例と同様に、駆動モータ 9 0 5 を駆動させるため（可動役物 9 0 0 を移動させるため）のシナリオテーブルに、動作「保持」の動作シナリオも規定している。この動作「保持」に対応する動作シナリオには、駆動モータ 9 0 5 を励磁している状態であって、且つ、駆動モータ 9 0 5 を現状の位置から回転させない可動制御に対応するデータが規定されている。このように構成することで、駆動モータ 9 0 5 の非励磁状態に比べて駆動モータ 9 0 5 が外力（例えば、移動させた可動役物 9 0 0 の慣性力）によって回転してしまうことを抑制することができる。

#### 【 6 3 7 6 】



さらに、本第 6 1 制御例では、駆動モータ 9 0 5 を駆動させるため（可動役物 9 0 0 を移動させるため）のシナリオテーブル（進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a 等）に、駆動モータ 9 0 5 の非励磁状態を継続させる期間（動作「 - 」に対応する期間）も規定するように構成している。このように構成することで、可動役物演出の実行期間中に可動役物 9 0 0 を特定位置（例えば、作動位置）で所定期間（例えば、3 秒間）待機させた後に、可動役物 9 0 0 を特定位置（例えば、作動位置）から移動させる演出態様を設定する場合、即ち、可動役物演出の演出期間中に駆動モータ 9 0 5 を非励磁状態とする待機期間が含まれる場合であっても、可動役物演出の全期間をシナリオ管理することができるため、可動役物 9 0 0 の可動制御を簡素化することができる。なお、本第 6 1 制御例では、可動役物演出が実行される全期間に対して各種シナリオテーブルを用いた可動制御を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物演出の演出期間の少なくとも一部期間において、各種シナリオテーブルが設定されない期間として、駆動モータ 9 0 5 を非励磁状態とする待機期間を設けるように構成しても良く、この場合、1 のシナリオテーブル（例えば、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a ）に規定されている可動制御が完了してからの経過期間を計測可能な計測手段を設け、その計測手段によって計測された経過期間が所定期間（例えば、3 秒）の経過を計測したと判別された場合に、次のシナリオテーブル（例えば、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b ）に基づく可動制御を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、駆動モータ 9 0 5 を非励磁状態とする待機期間を、シナリオテーブルに規定すること無く管理することができるため、待機期間の長さのみを異ならせた態様で可動役物演出を実行させる場合には、計測手段によって計測される所定期間の長さのみを異ならせれば良く、待機期間の長さを異ならせた複数のシナリオテーブルを予め用意する必要がなくなり、可動役物演出を実行させるために用いられる各種データの容量を削減することができる。

10

20

30

40

50

#### 【 6 3 7 7 】

なお、本第 6 1 制御例では、図 2 0 8 8 ( a ) を参照して上述した通り、上述した第 6 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、作動位置センサ 9 3 0 の取り付け位置を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視上方向（図 2 0 8 8 ( a ) の視点で上方向）に移動させている。よって、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a の処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 」に規定されている動作シナリオを完了させるために、正常であれば約 1 秒の可動制御が実行される。つまり、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a に基づく可動制御が実行された場合には、収納位置に位置している可動役物 9 0 0 を作動位置へと移動させるための約 1 秒の可動制御（進出制御）が実行される。そして、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a の処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 5 」に対応する動作シナリオには、可動役物 9 0 0 を作動位置に位置させている状態で 1 0 0 0 ミリ秒（ 1 秒）間、駆動モータ 9 0 5 を非励磁状態とする内容が規定されている。そして、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a の処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 5 」に対応する動作シナリオが実行されることで、図 2 0 8 8 ( b ) に示した役物可動演出（役物演出）が実行される。詳細な説明は後述するが、本第 6 1 制御例では、役物可動演出（役物演出）中における可動役物 9 0 0 に対する可動制御の進行状況を随時把握可能に構成し、可動制御の進行状況が特定状況まで進展したと判別した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各種表示態様を表示するように構成している。つまり、特別図柄変動の開始に対応させて実行される変動演出の演出態様として決定された各種態様を、特別図柄変動が開始されてから（変動演出が開始されてから）の経過時間に基づいて切り替え表示するのではなく、可動役物 9 0 0 の動作状況に応じて切り替え表示するように構成している。このように構成することで、可動役物 9 0 0 の動作（動作演出）と、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様（表示演出）と、が用いられる役物可動演出（役物演出）を実行する場合において、動作演出の実行タイミングと、表示演出の実行タイミングとを同期させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【 6 3 7 8 】

ここで、従来より、特別図柄が変動表示している期間（特図変動期間）を用いて、実行

中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を実行可能なパチンコ機 10 が知られている。このような従来型のパチンコ機 10 では、変動演出の演出態様として複数の演出態様を設定可能に構成し、且つ、対応する特別図柄抽選の結果（例えば、大当たり、外れ等）に応じて、設定可能な演出態様の種別を異ならせたり、各演出態様の選択割合を異ならせたりするように構成することで、実行される変動演出の演出態様に基づいて特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり）であるかを予測可能に構成していた。このように構成された従来型のパチンコ機 10 では、決定された演出態様に基づく変動演出の態様を、変動演出が開始されてからの時間経過に応じて切り替えていくものが一般的であった。しかしながら、このように構成された従来型のパチンコ機 10 では、変動演出の演出態様として、複数の態様が独立して進展していく演出態様が決定された場合において、1 の態様の進行状況が予め定められた進行内容よりも遅延した場合（例えば、演出を実行するために設定される各種コマンドの入出力エラーによって正常なタイミングよりも遅れたタイミングで 1 の態様に関する演出が実行された場合）であっても、個々の態様が、変動演出が開始されてからの経過時間に応じて実行されてしまうため、複数の態様が独立していく演出態様の変動演出にて各態様の進行状況を同期させ難く、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 61 制御例におけるパチンコ機 10 では、変動演出の演出態様として、動作演出と表示演出とが複合して実行される役物可動演出（役物演出）が設定された場合には、一方の演出（動作演出）の進行状況に応じて、他方の演出（表示演出）を実行するように構成している。このように構成することで、複数の態様の演出を複合して実行させる変動演出において、各態様の演出を同期させながら実行させ易くすることができるため、変動演出の演出効果を高めることができる。

#### 【6379】

また、上述した通り、本第 61 制御例におけるパチンコ機 10 では、複合して実行される複数の態様の演出のうち、演出の進行状況に誤差が生じ易い態様の演出の進行状況に同期させるように他の演出を実行可能に構成している。具体的には、駆動モータ 905 を駆動させることで可動役物 900 を移動させる動作演出の進行状況に合わせて、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される表示演出の実行タイミングを決定するように構成している。ここで、本第 61 制御例では、上述した第 60 制御例と同様に、可動役物 900 を移動させるための可動制御を実行する場合に、可動制御の内容（動作シナリオ）が予め規定されている各種シナリオテーブル（図 2102 の動作シナリオテーブル群 222 u u g）を参照して駆動モータ 905 を駆動させるように構成している。そして、駆動モータ 905 の駆動内容（励磁位置、励磁間隔、励磁期間等）に基づいて、可動役物 900 を異なる移動方向や異なる移動速度で移動させるための可動制御を実行するように構成している。この場合、駆動モータ 905 に対して、各種シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに応じた駆動制御を実行した場合であっても、駆動モータ 905 の駆動エネルギーを可動役物 900 へと伝達させるための伝達部材（ギア、シャフト等）がスリップすることで、正常に回転している駆動モータ 905 の駆動エネルギーを可動役物 900 へと伝達することが出来なかったり、駆動モータ 905 に負荷が掛かることによって駆動モータ 905 を励磁させるために出力される信号（入力パルス信号）と、駆動モータ 905 の回転動作とが同期しない状態（脱調）が発生したりする場合がある。つまり、可動役物 900 を移動させる動作を含む動作演出の方が、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示態様を表示させる表示演出よりも、実行に費やされる時間に誤差が生じ易い演出となる。そこで、本第 61 制御例では、実行時間に誤差が生じやすい演出種別（動作演出）に対応させて、他の演出種別（表示演出）の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、複数の演出種別を複合して実行する役物演出（役物可動演出）における一連の流れを遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

#### 【6380】

次に、図 2109（b）を参照して、落下シナリオテーブル 222 u u g c の内容について説明をする。図 2109（b）は、落下シナリオテーブル 222 u u g c に規定され

ている内容を模式的に示した図である。図 2 1 0 9 ( b ) に示した通り、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」に対しては、動作「保持」を 1 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 2 」に対しては、動作「正回転」をスピード「 2 」で 4 0 0 ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 3 」に対しては、動作「保持」を 4 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 4 」に対しては、駆動モータ 9 0 5 の非励磁状態を 3 0 0 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。次に、図 2 1 0 9 ( c ) を参照して、上昇シナリオテーブル 2 2 2 u u g d の内容について説明をする。図 2 1 0 9 ( c ) は、上昇シナリオテーブル 2 2 2 u u g d に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 1 0 9 ( c ) に示した通り、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」に対しては、動作「保持」を 1 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 2 」に対しては、動作「逆回転」をスピード「 4 」で 2 0 0 ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 3 」に対しては、動作「保持」を 4 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 4 」に対しては、駆動モータ 9 0 5 の非励磁状態を 3 0 0 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。次に、図 2 1 1 0 を参照して、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b の内容について説明をする。図 2 1 1 0 は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されている内容を模式的に示した図である。

#### 【 6 3 8 1 】

図 2 1 1 0 に示した通り、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b は、上述した振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に対して、振動動作 1 周期分の動作に対応する動作シナリオ、具体的には、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」～「 1 4 」までの規定内容のみを残して、他を排除した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。つまり、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に基づく動作が実行された場合には、図 2 0 9 4 に示した 1 周期分の振動動作が実行される。そして、繰り返し処理によって 3 周期分の振動動作が実行される。次に、図 2 1 1 1 を参照して、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 2 1 1 1 は、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 2 1 1 1 に示すように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、入賞情報格納エリア 2 2 3 u u a、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c、変動開始フラグ 2 2 3 u u d、停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f、第 2 演出カウンタ 2 2 3 u u g、従状態格納エリア 2 2 3 u u h、時短中カウンタ 2 2 3 u u i、確変中カウンタ 2 2 3 u u j、V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k、V 入賞フラグ 2 2 3 u u l、V 報知フラグ 2 2 3 u u m、演出情報記憶エリア 2 2 3 u u n、S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 u u o、経過タイマ 2 2 3 u u p、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q、ミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r、押下カウンタ 2 2 3 u u s、押下情報記憶エリア 2 2 3 u u t、切替フラグ 2 2 3 u u u、役物可動関連エリア 2 2 3 u u y、その他メモリエリア 2 2 3 z が少なくとも設けられている。以下に、本第 6 1 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の詳細について説明する。

#### 【 6 3 8 2 】

入賞情報格納エリア 2 2 3 u u a は、1 つの実行エリアと、4 つのエリア（第 1 エリア～第 4 エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 u u a に格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、第 1 特別図柄に対応する保留球の数が、

主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b にて、その第 1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入賞口 6 4 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置 1 1 0 において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。

10

#### 【 6 3 8 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値を取得して、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b に格納する（図 2 1 3 3 の S 2 2 1 0 L 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d と同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b に格納すると共に、格納後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b に対して、第 2 特別図柄に対応する保留球の数が主制御装置 1 1 0 から出力される保留球数コマンドに基づいて記憶される点で異なるのみであるので、その詳細な説明については省略する。

20

30

#### 【 6 3 8 4 】

変動開始フラグ 2 2 3 u u d は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図 2 1 3 3 の S 2 2 0 4 L 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図 2 1 4 0 の S 2 9 0 3 L 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 u u d がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 2 1 3 2 参照）のコマンド出力処理（S 2 1 0 2 L）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図 2 1 3 3 の S 2 2 0 7 L 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図 2 1 4 0 の S 2 9 0 8 L 参照）。停

40

50

止種別選択フラグ 2 2 3 u u e がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f は、予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタである。0 ~ 1 9 8 の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行するメイン処理（図 2 1 3 2 参照）が実行される毎に 1 ずつ更新される。

#### 【 6 3 8 5 】

第 2 演出カウンタ 2 2 3 u u g は、本第 6 1 制御例における予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタであって、上述した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f とは異なる法則でカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、同一の制御処理内にて複数の演出に関する演出態様を抽選で決定する場合において、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値を参照して決定される演出態様と、第 2 演出カウンタ 2 2 3 u u g の値を参照して決定される演出態様と、を設定可能に構成したとしても、それぞれの演出態様に関連性を持たせることなくランダムに設定し易くすることができる。従状態格納エリア 2 2 3 u u h は、主制御装置 1 1 0 から送信される状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態が格納される現状態エリアと、1 つ前に現状態エリアに格納されていた遊技状態を格納する前状態エリアとを有する。この現状態エリアに格納されている遊技状態により、現在設定されている遊技状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。時短中カウンタ 2 2 3 u u i は、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第 6 1 制御例では「1 0 0」、又は、「1 2 0」）が設定される。そして、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 1 以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が 1 減算され、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

#### 【 6 3 8 6 】

確変中カウンタ 2 2 3 u u j は、確変状態が継続する期間を計測するためのカウンタであって、状態コマンド受信処理（図 2 1 3 4 の S 2 2 0 2 L 参照）において、遊技状態が確変状態へと移行したと判別された場合に（図 2 1 3 4 の S 2 3 0 8 L : Y e s ）、カウンタ値として「1 2 0」が設定される（図 2 1 3 4 の S 2 3 0 9 L 参照）。そして、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値が 1 以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が 1 減算され、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値が「0」となった場合に、特別図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値に基づいて、特別図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k は、主制御装置 1 1 0 から大当たり開始コマンドを受信した場合に、その大当たり開始コマンドに含まれる大当たり種別情報が大当たり A である場合にオンされる（図 2 1 3 8 の S 2 7 0 6 L 参照）、V 入賞コマンドを受信した場合にオフにされる（図 2 1 3 5 の S 2 4 0 6 L 参照）。この V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオンの場合には、大当たり遊技中の特定ラウンド（本第 6 1 制御例では、2 ラウンド目）において特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）へと遊技球を入球させることを促す V 演出が実行される。なお、V 入賞コマンドとは、特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）を球が流下したことを通知するためのコマンドである。V 入賞フラグ 2 2 3 u u l は、主制御装置 1 1 0 から V 入賞コマンドを受信した場合にオンされる（図 2 1 3 5 の S 2 4 0 4 L 参照）、エンディング処理においてオフされる（図 2 1 3 9 の S 2 8 0 2 L 参照）。この V 入賞フラグ 2 2 3 u u l は、可変入賞装置 6 5 内に配設された特定領域（V ゲート）6 5 V を遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別するためのフラグであり、V 演出の実行中に（V ゲート）6 5 V を遊技球が通過した場合と、通過しなかった場合とでエンディング演出の後半期間の表示態様を切り替えることができる。

#### 【 6 3 8 7 】

10

20

30

40

50

V 報知フラグ 2 2 3 u u m は、主制御装置 1 1 0 から V 入賞コマンドを受信した場合に、V 入賞を報知するための表示用コマンドを設定した場合にオンされ（図 2 1 3 5 の S 2 4 0 8 L 参照）、主制御装置 1 1 0 から遊技状態を確変状態に変更する状態コマンドを受信した場合にオフされる（図 2 1 3 4 の S 2 3 1 1 L 参照）。S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 u u o は、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 が有効として判別される期間が記憶される記憶される記憶エリアである。本第 6 1 制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定された場合に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報が S W 有効時間記憶エリア 2 2 3 u u o に格納される。経過タイマ 2 2 3 u u p は、調整情報調整画面が表示を開始してから一定時間（本第 6 1 制御例では 1 0 秒）経過した場合に環境調整終了を示す表示態様を表示するために設定されるタイマである。この経過タイマ 2 2 3 u u p のタイマ値は、演出ボタン 2 2、又は、選択ボタン 6 0 0 が操作された場合に対応するタイマ値が設定され、演出更新処理が実行される毎に「1」ずつ更新される。残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q は、可動役物第 1 演出期間中に実行されるミッション演出の残実行回数を計測するためのカウンタであって、役物演出の実行が決定された場合に「3」の値が設定される（図 2 1 4 2 の S 3 1 0 9 L）。その後、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b を参照して振動動作が繰り返し実行される場合に、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値が 1 減算される（図 2 1 5 2 の S 4 0 0 6 L 参照）。このように、1 回の可動役物第 1 演出中に複数回のミッション演出を実行可能に構成した場合であっても、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値を確認することで、1 回の可動役物第 1 演出中に実行され得るミッション演出の回数を遊技者に把握させることができる。ミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r は、ミッション選択テーブル 2 2 2 u u b を参照して選択されたミッション内容を示す情報（ミッションパターン種別）を一時的に記憶するための記憶領域である。

#### 【6 3 8 8】

押下カウンタ 2 2 3 u u s は、可動役物第 1 演出中に設定されるミッション期間中に枠ボタン 2 2 を押下した回数を計測するためのカウンタであって、枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 4 3 の S 2 1 0 7 L 参照）において、枠ボタン 2 2 への操作に基づいて、図示しない検知スイッチが枠ボタン 2 2 の押下を検知した場合にカウンタの値が 1 加算される。そして、ミッション期間が経過したタイミングで 0 にクリアされる。押下情報記憶エリア 2 2 3 u u t は、可動役物第 1 演出中に枠ボタン 2 2 を押下した回数の累積値を一時的に記憶するための記憶領域であって、各ミッション期間中に計測された押下カウンタ 2 2 3 u u s の値がクリアされる際に、計測された押下回数に対応する情報が累積記憶される。切替フラグ 2 2 3 u u u は、可動役物 9 0 0 の駆動態様が切り替わったことを示すためのフラグであって、可動役物 9 0 0 の駆動態様が切り替わった場合にオンに設定される。本第 6 1 制御例では、後述する駆動状況格納エリア 2 2 3 u y を用いて、可動役物 9 0 0 の動作状況（駆動状況）を一時的に記憶可能に構成し、可動役物 9 0 0 の動作状況（駆動状況）が切り替わったことに基いて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様を切り替えるための処理を実行するように構成している。

#### 【6 3 8 9】

よって、可動役物 9 0 0 の動作状況（駆動状況）が切り替わり、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に新たな駆動状況を示すための情報が記憶された場合に切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定するように構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様の内容を更新するための処理（役物演出更新処理（図 2 1 4 7 の S 3 5 1 0 L 参照））にて、切替フラグ 2 2 3 u u u がオンに設定されていると判別した場合に（図 2 1 4 7 の S 3 6 0 1 L : Y e s）、新たに記憶された駆動状況を示すための情報に対応した表示態様を決定するように構成している。このように構成することで、可動役物 9 0 0 の駆動状況（動作状況）に対応した表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示することができるため、遊技者に違和感を与えることなく、可動役物 9 0 0 と第 3 図柄表示装置 8 1 とを用いた複合演出（役物演出）を実行することができる。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様の内容を更新するための処理（役物演出更新処理（図 2 1 4 7

の S 3 5 1 0 L 参照) ) にて、切替フラグ 2 2 3 u u u がオンに設定されていると判別した後にオフに設定される ( 図 2 1 4 7 の S 3 6 0 2 L 参照 ) 。役物可動関連エリア 2 2 3 u u y は、可動役物 9 0 0 を可動制御する際に必要な情報を一時的に記憶するための各種タイマやフラグを有するエリアである。ここで、図 2 1 1 2 ( a ) を参照して、役物可動関連エリア 2 2 3 u u y の内容について説明をする。図 2 1 1 2 ( a ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 内の役物可動関連エリア 2 2 3 u u y の内容を示した図である。図 2 1 1 2 ( a ) に示した通り、役物可動関連エリア 2 2 3 u u y には、上述した第 6 0 制御例における R A M 2 2 3 に対して、第 2 動作シナリオ実行フラグ 2 2 3 u v と、役物異常フラグ 2 2 3 u w と、次回禁止フラグ 2 2 3 u x と、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y と、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

10

#### 【 6 3 9 0 】

第 2 動作シナリオ実行フラグ 2 2 3 u v は、第 2 動作シナリオに基づく可動役物 9 0 0 に対する可動制御が実行されていることを示すためのフラグであって、第 2 動作シナリオに基づく可動役物 9 0 0 に対する可動制御が実行される場合にオンに設定され、第 2 動作シナリオに基づく可動役物 9 0 0 に対する可動制御が終了した場合にオフに設定される。役物異常フラグ 2 2 3 u w は、可動役物 9 0 0 の可動制御中に異常が生じたことを示すためのフラグであって、可動役物 9 0 0 の可動制御中に異常が発生した場合にオンに設定される。そして、パチンコ機 1 0 の電源を再投入することでオフに設定される。そして、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されている場合には、可動役物 9 0 0 を動作させる役物演出が決定されないように構成している。このように構成することで、可動役物 9 0 0 の可動制御に異常が生じてエラー報知コマンドを設定した状況では役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されるため、変動演出設定処理 ( 図 2 1 4 1 の S 2 9 0 5 L 参照 ) にて実行される通常状態演出態様決定処理 ( 図 2 1 4 2 の S 3 0 1 6 L 参照 ) において、新たな役物演出が実行される変動演出が決定されないようにすることができる。次回禁止フラグ 2 2 3 u x は、可動役物 9 0 0 を用いた役物演出の実行を一時的に禁止するためのフラグであって、変動演出の停止時 ( 特別図柄変動の停止時 ) において、可動役物 9 0 0 に対する可動制御が終了していないと判別された場合にオンに設定される。そして、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、次回禁止フラグ 2 2 3 u x がオンに設定されている場合には、可動役物 9 0 0 を動作させる役物演出が決定されないように処理が実行され、その後、オフに設定される。このように構成することで、可動役物 9 0 0 に対する可動制御が終了していないと判別された特別図柄変動の次変動において役物演出が実行されることが無いため、可動制御の途中 ( 例えば、回避動作中 ) の可動役物 9 0 0 に対して新たな可動制御が実行されてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 6 3 9 1 】

駆動状況格納エリア 2 2 3 u y は、可動役物 9 0 0 に対する可動制御の進行状況に応じて可動役物 9 0 0 の動作状況 ( 駆動状況 ) を特定するための情報を一時的に記憶するための記憶領域である。次に、図 2 1 1 2 ( b ) を参照して、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y の構成について説明をする。図 2 1 1 2 ( b ) は、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に規定されている内容を示した図である。図 2 1 1 2 ( b ) に示した通り、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y には、可動役物 9 0 0 の動作状況に応じて、「 0 0 H 」 ~ 「 1 8 H 」 のデータ種別を格納可能に構成している。ここで、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されるデータ種別の内容について説明をする。データ種別「 0 0 H 」は、可動役物 9 0 0 を可動制御する役物演出の実行が決定されている状態であって、可動制御が実行されていない状況、即ち、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンに設定されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 0 1 H 」は、進出動作が実行されている状態であって、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」 ~ 「 4 」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 0 2 H 」は、進出動作が実行されている状態であって、進出シナ

40

50

リオテーブル 2 2 2 u u g a 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 5 」に対応する動作シナリオ（維持期間）に基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「 0 3 H 」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」～「 1 3 」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況のうち、終了条件が成立していない状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 0 4 H 」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」～「 1 3 」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている状態であって、終了条件が成立している動作状況を示すためのデータ種別である。

【 6 3 9 2 】

10

また、データ種別「 0 5 H 」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 4 」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「 0 6 H 」は、振動動作が終了した状態であって、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されている全ての動作シナリオに基づく可動制御が完了した動作状況、即ち、終了条件を成立させること無く振動動作が終了した動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 0 7 H 」は、振動動作が終了した状態であって、終了条件が成立したことによって、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されている全ての動作シナリオに基づく可動制御を実行すること無く振動動作が終了した動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「 0 8 H 」は、第 2 動作（可動役物第 2 演出）として、落下動作が実行されている状態であって、落下シナリオテーブル 2 2 2 u u g c 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」～「 3 」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 0 9 H 」は、第 2 動作（可動役物第 2 演出）として、落下動作が実行されている状態であって、落下シナリオテーブル 2 2 2 u u g c 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 4 」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「 1 0 H 」は、第 2 動作（可動役物第 2 演出）として、上昇動作が実行されている状態であって、上昇シナリオテーブル 2 2 2 u u g d 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」～「 3 」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 1 1 H 」は、第 2 動作（可動役物第 2 演出）として、上昇動作が実行されている状態であって、上昇シナリオテーブル 2 2 2 u u g d 内の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 4 」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。

20

30

【 6 3 9 3 】

データ種別「 1 2 H 」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第 1 演出（振動演出）の終了後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 1 3 H 」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第 2 演出として落下演出が実行された後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 1 4 H 」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第 2 演出として上昇演出が実行された後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「 1 5 H 」は、復帰動作が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「 1 6 H 」は、可動役物 9 0 0 への可動制御が正常に終了した状態を示すためのデータ種別であって、データ種別「 1 7 H 」は、異常状態である（異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されている）動作状況であることを示すためのデータ種別であって、データ種別「 1 8 H 」は、その他動作状況を示すためのデータ種別であって、空き領域として形成されている。以上、説明をした通り、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y には、可動役物 9 0 0 の動作状況に応じて様々なデータ種別を格納されるように構成している。そして、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に新たなデータ種別が格納された場合には、切替フラグ 2 2 3 u u u がオンに設定されることで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様として、可動役物 9 0 0 の動作状況に応じた表示態

40

50



様を決定可能に構成している。このように構成することで、可動役物 900 の動作状況に応じた表示態様を容易に決定することができる。なお、本第 61 制御例では、駆動状況格納エリア 223 u y に現在の可動役物 900 の動作状況を示すデータ種別のみを記憶可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物 900 の動作過程を格納可能に構成しても良く、例えば、過去に実行された役物演出にて実行された演出態様に関する情報を記憶しておき、その記憶された情報に基づいて、今回の役物演出の演出態様を決定するように用いても良い。

#### 【6394】

その他メモリエリア 223 z は、その他、主制御装置 110 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式によってデータの読み書きが行われる。

図 2096 に戻り説明を続ける。表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 及び第 3 図柄表示装置 81 が接続され、音声ランプ制御装置 113 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置 114 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 113 へ送信する。音声ランプ制御装置 113 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 226 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 81 の表示と音声出力装置 226 からの音声出力とをあわせることができる。電源装置 115 は、パチンコ機 10 の各部に電源を供給するための電源部 251 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 252 と、R A M 消去スイッチ 122（図 2084 参照）が設けられた R A M 消去スイッチ回路 253 とを有している。電源部 251 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 110 ~ 114 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 251 は、外部より供給される交流 24 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 208 などの各種スイッチや、ソレノイド 209 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 12 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 12 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 110 ~ 114 等に対して必要な電圧を供給する。

#### 【6395】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の M P U 201 及び払出制御装置 111 の M P U 211 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 110 及び払出制御装置 111 へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、N M I 割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。R A M 消去スイッチ回路 253 は、R A M 消去スイッチ 122（図 2084 参照）が押下された場合に、主制御装置 110 へ、バックアップデータをクリアさせるための R A M 消去信号 S G 2 を出力するための回路である。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、R A M 消去信号 S G 2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。

#### 【6396】

< 第 61 制御例における主制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 2113 から図 2130 を参照して、主制御装置 110 内の M P U 201 によ

10

20

30

40

50

り実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では2m秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第61制御例では、上述した通り、第1特別図柄の抽選権利（特図1保留）と、第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）と、を共に記憶している状態において、第2特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置65内に配設された特定領域（Vゲート）65Vに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、100回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図2113は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S101L）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

10

#### 【6397】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S102L）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、第2当たり乱数カウンタC4の更新を実行する（S103L）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、第2当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、999, 99, 999）に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1, C2, C4の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。次に、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（S104L）。その後、第1入球口64への球の入球（始動入賞）や第2入球口640への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（S105L）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図2114～図2119を参照して後述する。

20

30

#### 【6398】

始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を終了した場合には、普通図柄抽選を実行し（S106L）、普通図柄始動口（スルーゲート）67における遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（S107L）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図2120、及び図2121を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（S108L）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S109L）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。次に、図2114を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動

40

50

処理（S 1 0 4 L）を説明する。図 2 1 1 4 は、この特別図柄変動処理（S 1 0 4 L）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（S 1 0 4 L）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 3 7 に変動表示を可能に制御したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄、第 4 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（S 1 0 4 L）について説明する。この特別図柄変動処理（S 1 0 4 L）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（S 2 0 1 L）。具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 u u t がオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（S 2 0 1 L : Y e s）、そのまま本処理を終了する。 10

#### 【 6 3 9 9 】

S 2 0 1 L の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（S 2 0 1 L : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であるかを判定し（S 2 0 2 L）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中でなければ（S 2 0 2 L : N o）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 1）と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値（第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 2）を取得する（S 2 0 3 L）。次に、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値（N 2）が 0 よりも大きいかを判別する（S 2 0 4 L）。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値（N 2）が 0 でなければ（S 2 0 4 L : Y e s）、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値（N 2）を 1 減算し（S 2 0 5 L）、演算により変更された特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値を示す保留球数コマンドを設定する（S 2 0 6 L）。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u u c に格納する。S 2 0 6 L の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に格納されたデータをシフトする（S 2 0 7 L）。S 2 0 7 L の処理では、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b の保留第 1 エリア～保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、S 2 0 8 L の処理へ移行する。 20 30

#### 【 6 4 0 0 】

一方、S 2 0 4 L の処理において、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値（N 2）が 0 である場合は（S 2 0 4 L : N o）、S 2 0 3 L の処理で取得した特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）が 0 よりも大きいかを判別する（S 2 1 0 L）。S 2 1 0 L の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）が 0 であると判別した場合は（S 2 1 0 L : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 1 0 L の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）が 0 でない（即ち、1 以上である）と判別した場合は（S 2 1 0 L : Y e s）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）を 1 減算し（S 2 1 1 L）、演算により変更された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値を示す保留球数コマンドを設定する（S 2 1 2 L）。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数 40 50

カウンタ 2 2 3 u u c に格納する。S 2 1 2 L の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a に格納されたデータを、S 2 0 7 L の処理と同一の手法によりシフトして ( S 2 1 3 L )、処理を S 2 0 8 L の処理へと移行する。S 2 0 7 L、または S 2 1 3 L の処理後に実行される S 2 0 8 L の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し ( S 2 0 8 L )、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し ( S 2 0 9 L )、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 0 8 L ) および特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 0 9 L ) の詳細については図 2 1 1 5 および図 2 1 1 6 を参照して後述する。

#### 【 6 4 0 1 】

図 2 1 1 4 に戻り説明を続ける。S 2 0 2 L の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であれば ( S 2 0 2 L : Y e s )、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する ( S 2 1 4 L )。変動時間が経過していなければ ( S 2 1 4 L : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し ( S 2 1 5 L )、その後、本処理を終了する。S 2 1 5 L の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第 1 図柄表示装置 8 1 の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 0 9 L ) にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、S 2 1 5 L の処理を実行する毎に更新 ( 減算 ) される。一方、S 2 1 4 L の処理で変動時間が経過したと判別された場合は ( S 2 1 4 L : Y e s )、即ち、S 2 1 5 L の処理で更新された変動時間カウンタの値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する ( S 2 1 6 L )。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 0 9 L ) によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 0 9 L ) が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり A ~ J のいずれかが決定される。

#### 【 6 4 0 2 】

尚、本第 6 1 制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の L E D を点灯させ、大当たり C となる場合には、緑色の L E D を点灯させ、大当たり D となる場合には、青色の L E D と緑色の L E D を点灯させるように構成している。そして、大当たり E ~ J の各大当たり種別に対しても、識別可能な点灯態様 ( 表示態様 ) で各 L E D を点灯表示するように構成している。また、外れである場合には赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。S 2 1 6 L の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 1 1 5 の S 2 0 8 L 参照 ) によって行われた特別図柄の抽選結果 ( 今回の抽選結果 ) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する ( S 2 1 7 L )。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば ( S 2 1 7 L : Y e s )、大当たり開始フラグ 2 3 u u u をオンに設定し ( S 2 1 8 L )、時短カウンタ 2 0 3 u u r、確変カウンタ 2 0 3 u u s の値をクリア ( 0 に設定 ) し ( S 2 1 9 L )、S 2 2 0 L の処理へと移行する。S 2 1 8 L の処理によって、大当たり開始フラグ 2 0 3 u u u がオンに設定されると、主制御装置 1 1 0 にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理 ( 図 2 1 2 5 の S 1 2 0 4 L 参照 ) が実行された場合に、S 1 3 0 1 L : Y e s へ分岐して、オープニングコマンドが設定される ( S 1 3 0 2 L )。その結果、第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり演出が開始される。図 2 1 1 4 に戻り、説明を続ける。S 2 1 7 L の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば ( S 2 1 7 L : N o )、S 2 1 8 L、S 2 1 9 L の処理をスキップして、更新処理を実行し ( S 2 2 1 L )、その後、S 2 2 0 L へと移行する。

#### 【 6 4 0 3 】

10

20

30

40

50

更新処理（S 2 2 1 L）では、現在設定されている遊技状態に対応する各種カウンタ値（時短カウンタ 2 0 3 u u r、確変カウンタ 2 0 3 u u s）を更新する処理が実行され、更新後の各種カウンタ値に対応する遊技状態に対応する状態コマンドが設定される。ここで設定された状態コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理（図 2 1 2 4）の外部出力処理（S 1 2 0 1 L）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の把握する状態を、実際のパチンコ機 1 0 の状態に一致させることができる。S 2 2 0 L の処理では、特図確定コマンドを設定し（S 2 2 0 L）、本処理を終了する。次に、図 2 1 1 5 を参照して、特別図柄変動処理（図 2 1 1 4 の S 1 0 4 L）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（S 2 0 8 L）について説明する。図 2 1 1 5 は、この特別図柄大当たり判定処理（S 2 0 8 L）を示すフローチャートである。特別図柄大当たり判定処理（S 2 0 8 L）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（S 3 0 1 L）。そして、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u a（図 2 0 9 8（a）参照）に基づいて、S 3 0 1 L の処理で取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（S 3 0 2 L）。S 3 0 2 L の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（S 3 0 3 L）、大当たりであると判別した場合は（S 3 0 3 L : Y e s）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（S 3 0 4 L）、取得した当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S 3 0 5 L）、本処理を終了する。一方、S 3 0 3 L の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 3 0 3 L : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 に特別図柄の外れ図柄をセットし（S 3 0 6 L）、本処理を終了する。

#### 【 6 4 0 4 】

次に、図 2 1 1 6 を参照して、特別図柄変動処理（図 2 1 1 4 の S 1 0 4 L 参照）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 L）について説明する。図 2 1 1 6 はこの特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 L）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 L）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図 2 1 1 5 の S 2 0 8 L 参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S 4 0 1 L）。S 4 0 1 L の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（S 4 0 1 L : Y e s）、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 u u b（図 2 0 9 8（a）参照）と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（S 4 0 2 L）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し（S 4 0 3 L）、遊技状態格納エリア 2 0 3 u u v に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、確変状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 u u c を読み出す（S 4 0 4 L）。そして、S 4 0 3 L の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 4 0 4 L の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 u u c とに基づいて変動パターンを選択し（S 4 0 5 L）、S 4 0 5 L の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（S 4 0 6 L）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 2 1 2 4）の外部出力処理（S 1 2 0 1 L）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

#### 【 6 4 0 5 】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S 4 0 7 L）、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し（S 4 0 8 L）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（S 4 0 9 L）、本処理を終了する。S 4 0 7 L の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れ

といった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 110 のメイン処理 (図 2124) の外部出力処理 (S1201L) にて音声ランプ制御装置 113 へと出力される。一方、S401L の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には (S401L: No)、S402L の処理をスキップして S403L の処理へ移行する。次に、図 2117 を参照して、特別図柄変動処理 (図 2114 の S104L) にて実行される更新処理 (S221L) の内容について説明をする。図 2117 は、更新処理 (S221L) の内容を示したフローチャートである。この更新処理 (S221L) では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合 (変動停止時) に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

10

#### 【6406】

更新処理 (S221L) が実行されると、まず確変カウンタ 203uus の値が 0 よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し (S501L)、確変カウンタ 203uus の値が 0 よりも大きいと判別した場合は (S501L: Yes)、確変カウンタ 203uus の値を 1 減算 (更新) し (S502L)、次いで、更新後の確変カウンタ 203uus の値が 0 であるかを判別し (S503L)、0 であると判別した場合は (S503L: Yes)、遊技状態格納エリア 203uuv に時短状態を設定し (S504L)、S505L の処理へ移行する。また、S501L の処理において確変カウンタ 203uus の値が 0 よりも大きくない (0 である) と判別した場合 (S501L: No) は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ 203uus の値を更新するための上述した S502L ~ S504L の処理をスキップして S505L の処理へ移行する。また、S503L の処理において、確変カウンタ 203uus の値が 0 ではない、即ち、確変カウンタ 203uus の値が 0 よりも大きく、確変状態 (特別図柄の高確率状態) が継続する場合も (S503L: No)、S504L の処理をスキップして S505L の処理へ移行する。S505L の処理では、時短カウンタ 203uur の値が 0 よりも大きいかを判別し、0 よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は (S505L: Yes)、時短カウンタ 203uur の値を 1 減算し (S506L)、減算後の時短カウンタ 203uur の値が 0 であるかを判別する (S507L)。S507L の処理において時短カウンタ 203uur の値が 0 であると判別した場合は、遊技状態格納エリア 203uuv に通常状態を設定し (S508L)、確変カウンタ 203uus の値、時短カウンタ 203uur の値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し (S509L)、本処理を終了する。また、S505L の処理において時短カウンタ 203uur の値が 0 よりも大きく無い (0 である) と判別した場合 (S505L: No)、或いは、S507L の処理において時短カウンタ 203uur の値が 0 ではないと判別した場合 (S507L: No) は、そのまま S509L の処理へ移行する。

20

30

#### 【6407】

次に、図 2118 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理 (図 2113 参照) の一処理である始動入賞処理 (S105L) を説明する。図 2118 は、この始動入賞処理 (S105L) を示すフローチャートである。始動入賞処理 (S105L) は、第 1 入球口 64、第 2 入球口 640 のいずれかに球が入球 (始動入賞) したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数 (第 1 入球口 64、第 2 入球口 640 に最大 4 個) まで、取得した各カウンタ値を特別図柄 1 保留球格納エリア 203uua または特別図柄 2 保留球格納エリア 203uub にそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄 1 保留球格納エリア 203uua または特別図柄 2 保留球格納エリア 203uub にそれぞれ記憶されると、特別図柄 1 保留球格納エリア 203uua または特別図柄 2 保留球格納エリア 203uub のそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理 (所謂、先読み処理) が実行される。以下、始動入賞処理 (S105L) について説明する。始動入賞処理 (S105L) では、まず、球が第 1 始動口である第 1 入球口 64 に入球 (始動入賞) したか否かを判別する (S601L)。

40

50

ここでは、第 1 入球口 6 4 内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第 1 入球口 6 4 に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（S 6 0 1 L : Y e s）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）を取得し（S 6 0 2 L）、その取得した値（N 1）が 4 未満であるかを判別する（S 6 0 3 L）。つまり、現時点で第 1 入球口 6 4 に対する保留個数が上限値である 4 個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N 1）が 4 未満であると判別した場合には（S 6 0 3 L : Y e s）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）を 1 加算し（S 6 0 4 L）、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 入球口 6 4 の保留個数（第 1 特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（S 6 0 5 L）。

10

#### 【 6 4 0 8 】

そして、各種カウンタ値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、R A M 2 0 3 の特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（S 6 0 6 L）、S 6 0 7 L の処理へ移行する。また、S 6 0 1 L の処理で球が第 1 入球口 6 4 に入球していないと判別した場合（S 6 0 1 L : N o）、或いは、S 6 0 3 L の処理で、現時点で第 1 入球口 6 4 に対する保留個数が上限値であると判別した場合（S 6 0 3 L : N o）は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）を加算する処理をスキップして、S 6 0 7 L の処理へ移行する。次に、S 6 0 7 L ~ S 6 1 2 L までの各処理については、S 6 0 1 L ~ S 6 0 6 L までの各処理で実行された第 1 始動口（第 1 入球口 6 4）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第 2 入球口 6 4 0 に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。S 6 0 1 L ~ S 6 1 2 L までの各処理を実行後、先読み処理を実行し（S 6 1 3 L）、本処理を終了する。この先読み処理（S 6 1 3 L）については、図 2 1 1 9 を参照して後述するが、新たに特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

20

30

#### 【 6 4 0 9 】

また、本第 6 1 制御例では、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。上述した通り、本第 6 1 制御例では、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値（N 2）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（S 6 1 3 L）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S 6 0 3 L の処理で特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（N 1）が上限数（4）であると判別した場合（S 6 0 3 L : N o）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に先読み処理（S 6 1 3 L）を実行することができるよう構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球が入球した際に遊技意欲が低下してし

40

50

まうことを抑制することができる。次に、図 2 1 1 9 を参照して、始動入賞処理（図 2 1 1 8 の S 1 0 5 L）の一処理である先読み処理（S 6 1 3 L）について説明する。図 2 1 1 9 は、この先読み処理（S 6 1 3 L）を示すフローチャートである。先読み処理（S 6 1 3 L）では、まず、新たに特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 の各値を読み出す（S 7 0 1 L）。

#### 【 6 4 1 0 】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（S 7 0 2 L）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（S 7 0 2 L : Y e s）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（S 7 0 3 L）、その後、本処理を終了する。一方、S 7 0 2 L の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 7 0 2 L : N o）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（S 7 0 4 L）、その後、本処理を終了する。ここで、S 7 0 3 L、或いは S 7 0 4 L の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、S 7 0 1 L の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 2 1 2 4）の外部出力処理（S 1 2 0 1 L）によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。

#### 【 6 4 1 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第 6 1 制御例では、特別図柄の確率状態が 1 つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように



構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

#### 【6412】


また、本第61制御例では、特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203uubに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203uubに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機10にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無駄に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図2120を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（S106L）について説明する。図2120は、この普通図柄変動処理（S106L）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（S106L）は、第2図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物640aの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

#### 【6413】

この普通図柄変動処理（S106L）では、まず、今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であるかを判別する（S801L）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物640aの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第2図柄）の当たり中であると判別した場合には（S801L：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中でないと判別した場合には（S801L：No）、第2図柄表示装置83の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（S802L）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（S802L：No）、次に、普通図柄保留球数カウンタ203uufの値（M）を取得し（S803L）、その値が0よりも大きいかを判別する（S804L）。S804Lの処理で普通図柄保留球数カウンタ203uufの値（M）が0であると判別された場合には（S804L：No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203uufの値が0よりも大きいと判別した場合は（S804L：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203uufの値（M）を1減算する（S805L）。つまり、S804Lの処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ203uufの値を1減算する。

#### 【6414】

次に、普通図柄保留球格納エリア203uucに格納されたデータをシフトする（S8

06L)。S806Lの処理では、普通図柄保留球格納エリア203uucの普通図柄保留1～普通図柄保留4に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第2当たり乱数カウンタC4の値を取得する（S807L）。次に、時短カウンタ203uurがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（S808L）、時短カウンタ203uurがオンに設定されていると判別した場合は（S808L：Yes）、次に、現在が特別図柄の大当たり遊技中であるかを判別し（S809L）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（S809L：No）、高確率時用の第2当たり乱数テーブル202uud（図2100（b）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（S810L）、S812Lの処理へ移行する。一方、時短カウンタ203uurがオフであると判別した場合（S808L：No）、或いは、S809Lの処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（S809L：Yes）、低確率時用の第2当たり乱数テーブル202uud（図2100（b）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（S811L）、S812Lの処理へ移行する。S812Lの処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（S812L）、当たりであると判別した場合は（S812L：Yes）、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し（S813L）、S814Lの処理へ移行する。一方、S812Lの処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S812L：No）、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し（S818L）、S819Lの処理へ移行する。

#### 【6415】

S814Lの処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ203uurの値を参照して判別し（S814L）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S814L：Yes）、次に、大当たり遊技中であるかを判別し（S815L）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（S815：No）、普通図柄の高確率状態中に普通図柄抽選で当たり当選した場合であるため、電動役物640aを開放させる普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間および回数を「1秒間×2回」に設定し（S816L）、S819Lの処理へ移行する。また、S814Lの処理において、現在が時短中では無いと判別した場合は（S814L：No）、或いは、S815Lの処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（S815L：Yes）は、普通図柄の低確率状態中に普通図柄抽選で当たり当選した場合であるため、電動役物640aを開放させる普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間および回数を「0.2秒間×1回」に設定し（S817L）、S819Lの処理へ移行する。S819Lの処理では、現在が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ203uurの値を参照して判別し（S819L）、時短中であると判別した場合は（S819L：Yes）、普通図柄の変動時間を3秒に設定し（S820L）、本処理を終了する。一方、S819Lの処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（S819L：No）、普通図柄の変動時間を30秒に設定し（S821L）、本処理を終了する。

#### 【6416】

以上、説明をした通り、本第61制御例では、普通図柄抽選が実行された時点（普通図柄変動が停止表示されるよりも前の時点）における普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に対応させて、普通図柄の変動時間と、普図当たり遊技の内容を決定するように構成している。このように構成することで、時短状態中（普通図柄の高確率状態中）に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合であれば、普通図柄変動の停止タイミングが普通図柄の低確率状態中であつたとしても、遊技者に有利な普図当たり遊技を実行することができる。よって、普通図柄の高確率状態が終了する直前まで新たな普通図柄抽選を実行しようと意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、本第61制御

例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として3秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ203uufの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第2入球口640への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。

10

#### 【6417】

このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第2入球口640への球の入球具合を可変させるように構成することで、第2入球口640への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、S802Lの処理において、普通図柄（第2図柄）が変動表示中である判別した場合には（S802L：Yes）、第2図柄表示装置83において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（S822L）、変動時間が経過していないと判別した場合は（S822L：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S822Lの処理において変動時間が経過していると判別した場合は（S822L：Yes）、次に、第2図柄表示装置83の停止表示を設定する（S823L）。S823Lの処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第2図柄表示装置83には「」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第2図柄表示装置83には「x」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したS813L、或いはS818Lの処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。S823Lの処理により、停止表示を設定すると、第2図柄表示装置83における変動表示が終了し、S813Lの処理、或いはS818Lの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）が第2図柄表示装置83に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（S824L）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S824L：No）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（S824L：Yes）、普図当たり遊技の遊技内容として、S816L、或いは、S817Lの処理にて決定された電動役物640aの開閉制御内容（開放時間および回数）による開閉制御の開始を設定し（S825L）、本処理を終了する。

20

30

#### 【6418】

次に、本第61制御例における電動役物640aの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本第61制御例のパチンコ機10では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（S812Lの処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を決定するように構成しているがこれに限ること無く、普通図柄抽選が実行されるタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄抽選を実行し、当たり当選している場合には、普通図柄変動が停止表示された時点（普図当たり遊技が開始される時点）にて設定されている普通図柄の確率状態に基づいて普図当たり遊技の遊技内容を決定するように構成しても良い。つまり、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成し、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確

40

50

率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成した場合において、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物 6 4 0 a がロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。

10

#### 【6 4 1 9】

そこで、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成してもよい。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物 6 4 0 a を開放させることができる。なお、本第 6 1 制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定、及び普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物 6 4 0 a がロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図 2 1 2 0 の S 1 0 6 L 参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 2 1 2 4）の外部出力処理（S 1 2 0 1 L）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

20

#### 【6 4 2 0】

次に、図 2 1 2 1 を参照してスルーゲート通過処理（S 1 0 7 L）の内容について説明をする。図 2 1 2 1 は、スルーゲート通過処理（S 1 0 7 L）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S 1 0 7 L）は、タイマ割込処理（図 2 1 1 3 参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタ C 5 の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図 2 1 2 0 の S 1 0 6 L 参照）にて当否判定（図 2 1 2 0 の S 8 1 2 L 参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。スルーゲート通過処理（S 1 0 7 L）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したか否かを判定する（S 9 0 1 L）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したと判定されると（S 9 0 1 L : Y e s）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）を取得し（S 9 0 2 L）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）が 4 よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（S 9 0 3 L）。S 9 0 3 L の処理で、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）が 4 よりも大きい（上限値の 4 である）と判別した場合は（S 9 0 3 L : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）が 4 よりも大きくないと判別した場合は（S 9 0 3 L : Y e s）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）に 1 を加算し（S 9 0 4 L）、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c に格

30

40

50

納し ( S 9 0 5 L ) 、本処理を終了する。

【 6 4 2 1 】

次に、図 2 1 2 2 を参照して、N M I 割込処理について説明をする。図 2 1 2 2 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し ( S 1 0 0 1 L ) 、N M I 割込処理を終了する。なお、上記の N M I 割込処理は、払出発射制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。次に、図 2 1 2 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 2 1 2 3 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理 ( 図 2 1 2 3 ) では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 1 1 0 1 L ) 。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3 、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置 ) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 ( 本制御例では 1 秒 ) を実行する ( S 1 1 0 2 L ) 。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する ( S 1 1 0 3 L ) 。

10

20

30

40

【 6 4 2 2 】

その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 ( 図 2 0 8 4 参照 ) がオンされているか否かを判別し ( S 1 1 0 4 L ) 、オンされていれば ( S 1 1 0 4 L : Y e s ) 、処理を S 1 1 1 2 L へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていなければ ( S 1 1 0 4 L : N o ) 、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し ( S 1 1 0 5 L ) 、記憶されていなければ ( S 1 1 0 5 L : N o ) 、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を S 1 1 1 2 L へ移行する。R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 1 0 5 L : Y e s ) 、R A M 判定値を算出し ( S 1 1 0 6 L ) 、算出した R A M 判定値が正常でなければ ( S 1 1 0 7 L : N o ) 、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 1 2 L へ移行する。なお、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。S 1 1 1 2 L の処理では、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する ( S 1 1 1 2 L ) 。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア ( 作業領域 ) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 1 1 3 L 、S 1 1 1 4 L ) を実行する。上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 1 1 3 L 、S 1 1 1 4 L ) を実行する。

【 6 4 2 3 】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 ( チェックサム値等

50

によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM 203の初期化处理(S 1113 L、S 1114 L)を実行する。RAMの初期化处理(S 1113、S 1114)では、RAM 203の使用領域を0クリアし(S 1113)、その後、RAM 203の初期値を設定する(S 1114)。RAM 203の初期化处理の実行後は、S 1110の処理へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされておらず(S 1104: No)、電源断の発生情報が記憶されており(S 1105: Yes)、更にRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S 1107: Yes)、RAM 203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする(S 1108)。次に、サブ側の制御装置(周辺制御装置)を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し(S 1109)、S 1110の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM 213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置113に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する(S 1110)。その後、割込みを許可し(S 1111)、後述するメイン処理に移行する。次に、図2124を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU 201により実行されるメイン処理について説明する。図2124は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

10

#### 【6424】

メイン処理(図2124参照)においては、まず、タイマ割込処理(図2113参照)の中でRAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置(周辺制御装置)に送信する外部出力処理を実行する(S 1201 L)。具体的には、タイマ割込処理(図2113参照)におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理(図2114参照)や始動入賞処理(図2118参照)で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理(図2124のS 1201 L)により、主制御装置110の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置113に送信し、第3図柄表示装置81にて表示される各種演出(変動演出、装飾演出等)を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理(図2125参照)で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置112へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタCS1の値を更新する(S 1202 L)。具体的には、変動種別カウンタCS1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本第61制御例では198)に達した際、0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1の更新値を、RAM 203の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタCS1の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S 1203 L)、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置113にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置65の特定入賞口65aを開放動作するための大当たり制御処理を実行する(S 1204 L)。

20

30

40

#### 【6425】

大当たり制御処理(S 1204 L)の詳細な内容については、図2125～図2130を参照して後述するが、この大当たり制御処理(S 1204 L)では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口65a(以下、入賞口等と称す)を開放し、入賞口等(特定入賞口65a)の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等(特定入賞口65a)に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等(特定入賞口65a)を閉鎖する。この入賞口等(特定入賞口65a)の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理(S 1204 L)をメイン処

50

理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第2入球口640に付随する電動役物640aの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する(S1206L)。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理(図2120のS106L参照)のS825Lの処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理(図2120のS106L参照)におけるS820Lの処理、S821Lの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第1図柄表示装置37A, 37Bの表示を更新する第1図柄表示更新処理を実行する(S1207L)。第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理(図2116のS209L参照)によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて開始する。本第61制御例では、第1図柄表示装置37A, 37BのLEDの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。

10

#### 【6426】

なお、メイン処理は4ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるよう、メイン処理が実行される毎にカウンタ(図示せず)を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色の変更されたら、0にリセットされる。また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理(図2116のS209L参照)によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理(図2116のS209L参照)のS407Lで設定された表示態様で、停止図柄を第1図柄表示装置37A, 37Bに停止表示(点灯表示)する。さらに、本第61制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様(大当たり図柄)で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様(外れ図柄)で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第2図柄表示装置の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する(S12808)。第2図柄表示更新処理では普通図柄変動処理(図2120のS106L参照)のS820の処理、S821Lの処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置では、第2図柄としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理(S1208L)では、普通図柄変動処理(図2120のS106L参照)のS823Lの処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理(図2120のS106L参照)のS813Lの処理またはS818Lの処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第2図柄)を第2図柄表示装置に停止表示(点灯表示)する。

20

30

40

#### 【6427】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1209L)、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S1209L:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間(本制御例では4m秒)が経過したか否かを判別し(S1210L)、既に所定時間が経過していれば(S1210L:Yes)、処理をS1201Lへ移行し、上述したS1201L以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S1210L:No)、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内

50

において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S1211L, S1212L)。まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S1211L)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では999、999)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1211Lの処理と同一の方法によって実行する(S1212L)。なお、このS1212Lの処理では、変動種別カウンタCS1の値と同様に普図変動種別カウンタCS2の値も更新される。

10

#### 【6428】

ここで、S1201L~S1208Lの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値)をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、普図変動種別カウンタCS2の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、S1209Lの処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S1209L:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図2122のNMI割込処理が実行されたということなので、S1213L以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し(S1213L)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信する(S1214L)。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し(S1215L)、RAM203のアクセスを禁止して(S1216L)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

20

30

#### 【6429】

なお、S1209Lの処理は、S1201~S1208で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS1211とS1212の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置110のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS1201の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS1201Lの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理(図2123のS1101L)において、スタックポインタが所定値(初期値)に設定されることで、S1201Lの処理から開始することができる。従って、主制御装置110の制御負担を軽減することができる。次に、図2125のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり制御処理(S1204L)を説明する。図2125は、この大当たり制御処理(S1204L)を示すフローチャートである。この大当たり制御処理(S1204L)は、メイン処理(図2124参照)の中で実行され、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口(大開放口)65aを開放又は閉鎖するための処理である。

40

50



## 【 6 4 3 0 】

大当たり制御処理 ( S 1 2 0 4 L ) では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する ( S 1 3 0 1 L )。具体的には、特別図柄変動処理 ( 図 2 1 1 4 参照 ) の S 2 1 8 L または S 2 1 9 L の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。S 1 3 0 1 L の処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には ( S 1 3 0 1 L : Y e s )、オープニングコマンドを設定し ( S 1 3 0 2 L )、大当たり開始フラグ 2 0 3 u u u をオフに設定し、大当たり中フラグ 2 0 3 u u t をオンに設定して ( S 1 3 0 3 L )、本処理を終了する。一方、S 1 3 0 1 L の処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には ( S 1 3 0 1 L : N o )、特別図柄の大当たり中であるかを判定する ( S 1 3 0 4 L )。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の大当たり ( 特別図柄の大当たり遊技中も含む ) を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。S 1 3 0 4 L の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ ( S 1 3 0 4 L : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 3 0 4 L の処理において、特別図柄の大当たり中であると判別した場合には ( S 1 3 0 4 L : Y e s )、S 1 3 0 5 L の処理を実行する。S 1 3 0 5 L の処理では、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する ( S 1 3 0 5 L )。S 1 3 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別した場合には ( S 1 3 0 5 : Y e s )、大当たり動作設定処理を実行する ( S 1 3 0 6 L )。

10

## 【 6 4 3 1 】

ここで、図 2 1 2 6 を参照して、大当たり動作設定処理 ( S 1 3 0 6 L ) について説明する。図 2 1 2 6 は、この大当たり動作設定処理 ( S 1 3 0 6 L ) の内容を示したフローチャートである。大当たり動作設定処理 ( S 1 3 0 6 L ) では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作を設定されている開放シナリオから読み込み ( S 1 4 0 1 L )、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 6 5 k の開放動作を S 1 4 0 1 L で読み込んだデータに基づいて設定する ( S 1 4 0 2 L )。そして、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f 1 の開放動作を S 1 4 0 1 L の処理で読み込んだデータにより設定する ( S 1 4 0 3 L )。その後、この処理を終了する。なお、S 1 4 0 2 L の処理では、1 ラウンド毎の流路ソレノイド 6 5 k の動作、開閉扉 6 5 f 1 の動作が設定される。このように、各ラウンドの開始毎に、第 1 可変入賞装置 6 5 の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。図 2 1 2 5 に戻って説明を続ける。S 1 3 0 5 L の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別した場合には ( S 1 3 0 5 L : N o )、開閉扉 6 5 f 1、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 6 5 k の動作タイミングであるか判別する ( S 1 3 0 7 L )。動作タイミングであるか判別した場合には ( S 1 3 0 7 L : Y e s )、開放ソレノイド 6 5 f 2 をオンに設定する ( S 1 3 0 8 L )。その後、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 6 5 k をオンに設定する ( S 1 3 0 9 L )。その後、この処理を終了する。

20

30

## 【 6 4 3 2 】

一方、S 1 3 0 6 L の処理において、開放動作のタイミングでないと判別した場合には ( S 1 3 0 7 L : N o )、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する ( S 1 3 1 0 L )。エンディング演出の開始タイミングは、特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 1 1 6 の S 2 0 9 L 参照 ) の S 4 0 2 L の処理にて決定された大当たり種別に対応する最終ラウンドが終了して開閉扉 6 5 f 1 が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間 ( 本実施形態では、3 秒 ) が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであるか判別した場合には ( S 1 3 1 0 L : Y e s ) エンディングコマンドを設定して ( S 1 3 1 1 L )、この処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する

40

50

。表示制御装置 114 によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 81 において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、S1310L の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は (S1310L: No)、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する (S1312L)。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S1312L の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は (S1312L: Yes)、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し (S1313L)、本処理を終了する。この大当たり終了処理 (S1313L) の詳細については図 2127 を参照して後述する。一方、S1312L の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には (S1312L: No)、報知処理を実行する (S1314L)。報知処理 (S1314L) の詳細については図 2128 を参照して後述する。

#### 【6433】

報知処理 (S1314L) が終了すると、次に、特定入賞口 65a への入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し (S1315L)、特定入賞口 65a に対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し (S1316L)、その後、本処理を終了する。入賞処理 (S1315L) および異常処理 (S1316L) の詳細については図 2129 および図 2130 を参照して後述する。次に、図 2126 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU201 により実行される大当たり動作設定処理 (S1306L) の詳細について説明する。図 2126 は、この大当たり動作設定処理 (S1306L) を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理 (S1306L) は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口 65a の開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理 (S1306L) が開始されると、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込み (S1401L)、確変ソレノイドの開放動作を設定して (S1402L)、可変入賞装置 65 の大開放口 65c の開放動作を設定し (S1403L)、本処理を終了する。なお、図示しないが、S1401L の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201 により実行されるメイン処理 (図 2124) の外部出力処理 (S1201L) の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113 は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第 3 図柄表示装置 81 において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を更新することができる。

#### 【6434】

ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、1 回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数 (2 ラウンド目) に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定のラウンド数 (確変大当たり) の場合のみ、2 ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域 (V ゲート 65e3) へと流下させ易くなるように切替弁 65y を動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域 (V ゲート 65e3) へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすことなく大当たり遊技中の遊技を実行することができる。なお、本第 61 制御例では、大当たり A に当選した場合の大当たり遊技における 2 ラウンド目が実行される場合に、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて遊技者に対して特定領域 (V ゲート 65e3) へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「V を狙え」の文字が表示される V 報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域 (V ゲート 65e3) へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域 (V ゲート 65e3) を流下したことを検知手段が検知したこと

に基づいて、第3図柄表示装置81の表示面に球が特定領域(Vゲート65e3)を流下したことを案内するための案内報知態様として「VGET」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Vを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字(例えば「早くVを狙うんだ」)に可変させたりすると良い。これにより、特定領域(Vゲート65e3)へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

#### 【6435】

10

また、本第61制御例では、可変入賞装置65へと入賞した球の流路を切り替えるためのV役物として切替弁65yを設け、その切替弁65yの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁65yを動作させるように構成し、特定入賞口65aが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域(Vゲート65e3)へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁65yの動作パターンを共通化することができるため、切替弁65yの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域(Vゲート65e3)へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁65yの動作内容を統一化

20

この大当たり動作設定処理(図2126のS1306L参照参照)を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口65aを開放することができると共に、2ラウンド目に特定領域(Vゲート65e3)を球が通過可能に設定することができる。これにより、確変大当たりの大当たり種別に対応する大当たり遊技は、2ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域(Vゲート65e3)を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)を設定することができる。次に、図2127のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり終了処理(S1313L)の詳細について説明する。図2127は、この大当たり

30

大当たり終了処理(S1313L)は、大当たり制御処理(S1204L)の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

#### 【6436】

この大当たり終了処理(S1313L)では、まず、確変設定フラグ203uuhがオンであるかを判別する(S1501L)。S1501Lの処理において、確変設定フラグ203uuhがオンであると判別した場合は(S1501L:Yes)、大当たり中にVゲート(確変スイッチ65e3)を球が通過したことを意味するので、確変カウンタ203uusの値に120を設定し(S1502L)、時短カウンタ203uurの値に120を設定し(S1503L)、S1504Lの処理へ移行する。一方、S1501Lの処理において、確変設定フラグ203uuhがオフであれば(S1501L:No)、時短カウンタ203uurの値に100を設定し、S1504Lの処理へ移行する。S1504Lの処理では、時短カウンタ203uurの値、確変カウンタ203uusの値に基づいて、状態コマンドを設定する(S1504L)。ここで設定された状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図2124)の外部出力処理(S1201L)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて遊技状態格納エリア203uuvを更新する。これにより、音声ランプ制御装置113において、パチンコ機10の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ203uutおよ

40

50

び確変設定フラグ 2 0 3 u u h を共にオフに設定して ( S 1 5 0 5 L )、本処理を終了する。この大当たり終了処理 ( S 1 3 1 3 L ) を実行することにより、大当たり遊技中に V ゲート ( 確変スイッチ 6 5 e 3 ) を遊技球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

#### 【 6 4 3 7 】

報知処理 ( S 1 3 1 4 L ) では、まず、報知カウンタ 2 0 3 u u l の値が 0 より大きい値であるか判別する ( S 1 6 0 1 L )。報知カウンタ 2 0 3 u u l の値が 0 であると判別した場合には ( S 1 6 0 1 L : N o )、2 ラウンド目の終了タイミングであるか判別する ( S 1 6 0 2 L )。2 ラウンド目の終了タイミングの判別は、2 ラウンド目において、1 0 球入賞したことを検知した場合または 3 0 秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。2 ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には ( S 1 6 0 2 L : Y e s )、報知カウンタ 2 0 3 u u l に 2 秒に対応するカウンタ値を設定する ( S 1 6 0 3 L )。その後、この処理を終了する。一方、S 1 6 0 2 L の処理において、2 ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には ( S 1 6 0 2 L : N o )、この処理を終了する。ここで、S 1 6 0 3 L の処理で 2 秒のカウンタが設定されることで、2 ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の 3 秒間中に報知カウンタ 2 0 3 u u l が 0 となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、2 ラウンド目に流路ソレノイド 6 5 k が動作するが、遊技者は 2 ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、可変入賞装置 6 5 の切替部材 6 5 h の動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、確変遊技状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。なお、本第 6 1 制御例では、報知カウンタ 2 0 3 u u l を設けることにより、インターバル時間の終了 1 秒前より 2 ラウンド目に跨って液晶に注意を惹きつける演出を行うようにしたがそれに限らず、2 ラウンド目より継続的に実行してもよい。

#### 【 6 4 3 8 】

一方、S 1 6 0 1 L の処理において、報知カウンタ 2 0 3 u u l の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 1 6 0 1 L : Y e s )、報知カウンタ 2 0 3 u u l の値を - 1 して更新する ( S 1 6 0 4 L )。更新後の報知カウンタ 2 0 3 u u l の値が 0 であるか判別する ( S 1 6 0 5 L )。報知カウンタ 2 0 3 u u l の値が 0 であると判別した場合には ( S 1 6 0 5 L : Y e s )、報知コマンドを設定する ( S 1 6 0 6 L )。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置 1 1 3 により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。次に、図 2 1 2 9 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) の詳細について説明する。図 2 1 2 9 は、この入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) を示すフローチャートである。この入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) は、大当たり制御処理 ( S 1 2 0 4 L ) の中で実行され、上述した通り、特定入賞口 6 5 a への入賞に応じた制御を行うための処理である。入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する ( S 1 6 1 1 L )。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉 6 5 f 1 の開放状態からインターバル期間 ( 3 秒 ) が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には ( S 1 6 1 1 L : N o )、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には ( S 1 6 1 1 L : Y e s )、特定入賞口 6 5 a の検出スイッチ 6 5 c 1 を通過したか判別される ( S 1 6 1 2 L )。特定入賞口 6 5 a の検出スイッチ 6 5 c 1 を通過したと判別した場合には ( S 1 6 1 2 L : Y e s )、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j を 1 加算して更新する ( S 1 6 1 3 L )。その後、S 1 6 1 4 L の処理を実行する。一方、検出スイッチ 6 5 c 1 を通過していないと判別した場合には ( S 1 6 1 2 L : N o )、S 1 6 1 4 L の処理を実行する。

#### 【 6 4 3 9 】

S 1 6 1 4 L の処理では、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値が 1 0 以上であるか判別する ( S 1 6 1 4 L )。入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値が 1 0 以上であると判別した場合には ( S 1 6 1 4 L : Y e s )、特定入賞口 6 5 a の開閉扉 6 5 f 1 の閉鎖を設定す

10

20

30

40

50

る ( S 1 6 1 6 L )。その後、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m をオンに設定する ( S 1 6 1 7 L )。その後、 S 1 6 1 8 L の処理を実行する。この残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオンに設定されることで、開閉扉 2 0 3 n が閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。一方、 S 1 6 1 4 L の処理において、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値が 1 0 未満であると判別した場合には ( S 1 6 1 4 L : N o )、ラウンド時間 ( 本実施形態では、 3 0 秒 ) が経過したか判別する ( S 1 6 1 5 L )。ラウンド時間が経過したと判別した場合には ( S 1 6 1 5 L : Y e s )、次に、 S 1 6 1 6 L の処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には ( S 1 6 1 5 L : N o )、 S 1 6 1 8 L の処理を実行する。

#### 【 6 4 4 0 】

S 1 6 1 8 L の処理では、動作カウンタ 2 0 3 u u k の値が 0 より大きい値であるか判別する ( S 1 6 1 8 L )。動作カウンタ 2 0 3 u u k の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 1 6 1 8 L : Y e s )、動作カウンタ 2 0 3 u u k の値を - 1 して更新する ( S 1 6 1 9 L )。確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過したか判別する ( S 1 6 2 0 L )。確変通過スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過したと判別した場合には ( S 1 6 2 0 L : Y e s )、確変通過カウンタ 2 0 3 u u i の値に 1 加算して更新する ( S 1 6 2 1 L )。確変設定フラグ 2 0 3 u u h をオンに設定し ( S 1 6 2 2 L )、 V 入賞コマンドを設定し ( S 1 6 2 3 L )、その後、 S 1 6 2 4 L の処理を実行する。一方、 S 1 6 2 0 L の処理において、確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過していないと判別した場合には ( S 1 6 2 0 L : N o )、 S 1 6 2 4 L の処理を実行する。 S 1 6 2 4 L の処理では、動作カウンタ 2 0 3 u u k が 0 であるか判別する ( S 1 6 2 4 L )。動作カウンタ 2 0 3 u u k が 0 であると判別した場合には、流路ソレノイド 6 5 k をオフに設定する ( S 1 6 2 5 L )。確変有効フラグ 2 0 3 u u o をオンに設定する ( S 1 6 2 6 L )。その後、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンに設定されることで、切替部材 6 5 h が切り替えられた後も、特別流路 6 5 e 2 に残存している遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。

#### 【 6 4 4 1 】

一方、 S 1 6 1 8 L の処理において、動作カウンタ 2 0 3 u u k が 0 であると判別した場合には ( S 1 6 1 8 L : N o )、確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンであるか判別する ( S 1 6 2 7 L )。確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオフである場合には ( S 1 6 2 7 L : N o )、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンであると判別した場合には ( S 1 6 2 7 L : Y e s )、確変有効タイマ 2 0 3 u u p に 1 加算して更新する ( S 1 6 2 8 L )。確変有効タイマの値が上限値 ( 本実施形態では、 1 . 2 s ) であるか判別する ( S 1 6 2 9 L )。確変有効タイマ 2 0 3 u u p が上限値であると判別した場合には ( S 1 6 2 9 L : Y e s )、確変有効フラグ 2 0 3 u u o をオフに設定する ( S 1 6 3 0 L )。確変有効タイマ 2 0 3 u u p を初期値である 0 にリセットする ( S 1 6 3 0 L )。その後、この処理を終了する。一方、 S 1 6 2 9 L の処理において、確変有効タイマ 2 0 3 u u p が上限値でないと判別した場合には ( S 1 6 2 9 L : N o )、 S 1 6 2 0 L の処理を実行する。これにより、確変有効タイマ 2 0 3 u u p が上限値でないと、確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。次に、図 2 1 3 0 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) を説明する。図 2 1 3 0 は、この異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) の内容を示したフローチャートである。異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) では、不正に確変スイッチ 6 5 e 3 を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

#### 【 6 4 4 2 】

異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する ( S 1 6 5 1 L )。ラウンド有効期間外である場合には ( S 1 6 5 1 L : N o )、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には ( S 1 6 5 1 L : Y e s )、球

10

20

30

40

50

排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過したか判別する ( S 1 6 5 2 L )。球排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過したと判別した場合には ( S 1 6 5 2 L : Y e s )、球排個数カウンタ 2 0 3 u u q の値を 1 加算して更新する ( S 1 6 5 3 L )。その後、 S 1 6 5 4 L の処理を実行する。一方、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過していないと判別した場合には ( S 1 6 5 2 L : N o )、 S 1 6 5 4 L の処理を実行する。 S 1 6 5 4 L の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオンであるか判別する ( S 1 6 5 4 L )。残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオフであると判別した場合には ( S 1 6 5 4 L : N o )、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオンであると判別した場合には ( S 1 6 5 4 L : Y e s )、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ 2 0 3 u u n を 1 加算して更新する ( S 1 6 5 5 L )。残球タイマ 2 0 3 u u n は上限値 ( 本第 6 1 制御例では、3 秒 ) が経過したか判別する ( S 1 6 5 6 )。上限値でないと判別した場合には ( S 1 6 5 6 L : N o )、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には ( S 1 6 5 6 L : Y e s )、排出個数 ( 確変通過カウンタ 2 0 3 u u i と排出個数カウンタ 2 0 3 u u q との合計値 ) と入賞個数 ( 入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値 ) とが一致するか判別する ( S 1 6 5 7 L )。一致すると判別した場合には ( S 1 6 5 7 L : Y e s )、 S 1 6 5 9 L の処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には ( S 1 6 5 7 L : N o )、エラーコマンドを設定する ( S 1 6 5 8 L )。その後、 S 1 6 5 9 L の処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することにより、エラー表示 ( 例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示 ) がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第 1 可変入賞装置 6 5 内に不正に遊技球を残存させて、大当たり C であっても確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

#### 【 6 4 4 3 】

S 1 6 5 9 L の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m をオフに設定し ( S 1 6 5 9 L )、残球タイマ 2 0 3 u u n を初期値である 0 にリセットする ( S 1 6 6 0 L )。その後、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j、排出個数カウンタ 2 0 3 u u q、確変通過カウンタ 2 0 3 u u i が初期値にそれぞれリセットされ ( S 1 6 6 1 L )、その後、この処理を終了する。

#### 【 6 4 4 4 】

< 第 6 1 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 2 1 3 1 から図 2 1 5 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 2 1 3 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 2 1 3 1 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 2 0 0 1 L )。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 ( 瞬間的な停電、所謂「瞬停」 ) によって、 S 2 1 2 1 L の電源断処理 ( 図 2 1 3 2 参照 ) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される ( S 2 0 0 2 L )。図 2 1 3 2 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると ( 図 2 1 3 2 の S 2 1 1 8 L 参照 )、 S 2 1 2 1 L の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、 S 2 1 2 1 L の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば ( S 2 0 0 2 L : N o )、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 2 1 2 1 L の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく

）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 2 0 0 3 L）。

【 6 4 4 5 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 2 0 0 6 L の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であればR A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければR A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 2 0 0 3 L：Y e s）、S 2 0 0 4 Lへ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 2 0 0 3 L：N o）  
10、S 2 0 0 8 Lへ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってR A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 2 0 0 3 L：Y e s）、S 2 0 0 4 Lへ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS 2 1 2 1 Lの電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 のM P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 2 0 0 3 L：N o）、S 2 0 0 8 Lへ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（S 2 0 0 2 L：Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 2 1 2 1 Lの電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のM P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS 2 0 0 4 Lへ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。  
20

【 6 4 4 6 】

S 2 0 0 4 L の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする（S 2 0 0 4 L）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、  
30「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。このR A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が0 クリアされる。R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S 2 0 0 5 L：Y e s）、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する（S 2 0 0 6 L）。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S 2 0 0 5 L：N o）、R A M 2 2 3 の異常を報知して（S 2 0 0 7 L）、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力してR A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、  
40表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【 6 4 4 7 】

S 2 0 0 8 L の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S 2 0 0 8 L）。電源断フラグはS 2 1 2 1 Lの電源断処理の実行時にオンされる（図 2 1 3 2 のS 2 1 2 0 L 参照）。つまり、電源断フラグは、S 2 1 2 1 Lの電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS 2 0 0 8 Lの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS 2 1 2 1 Lの電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S 2 0 0 8 L Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するためにR A M の作業エリアをクリ  
50

アし (S 2 0 0 9 L)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 2 0 1 0 L)、割込み許可を設定して (S 2 0 1 1 L)、メイン処理へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態で S 2 0 0 8 L の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 2 0 0 4 L から S 2 0 0 6 L の処理を経由して S 2 0 0 8 L の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 2 0 0 8 L : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 2 0 0 9 L をスキップして、処理を S 2 0 1 0 L へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 2 0 1 0 L)、割込み許可を設定して (S 2 0 1 1 L)、メイン処理へ移行する。なお、S 2 0 0 9 L のクリア処理をスキップするのは、S 2 0 0 4 L から S 2 0 0 6 L の処理を経由して S 2 0 0 8 L の処理へ至った場合には、S 2 0 0 4 L の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

#### 【 6 4 4 8 】

次に、図 2 1 3 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 1 3 2 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回の S 2 1 0 1 L の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され (S 2 1 0 1 L)、1 m 秒以上経過していなければ (S 2 1 0 1 L : N o)、S 2 1 0 2 L ~ S 2 1 1 1 L の処理を行わずに S 2 1 1 2 L の処理へ移行する。S 2 1 0 1 L の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 L ~ S 2 1 1 1 L が主に表示 (演出) に関する処理であり、短い周期 (1 m 秒以内) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 1 2 L のコマンド判定処理や、S 2 1 1 3 L の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 1 2 L の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2 1 1 3 L の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S 2 1 0 1 L の処理で 1 m 秒以上経過していれば (S 2 1 0 1 L : Y e s)、まず、S 2 1 0 3 L ~ S 2 1 1 5 L の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 2 1 0 2 L)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 2 1 0 8 L の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し (S 2 1 0 3 L)、その後電源投入報知処理を実行する (S 2 1 0 4 L)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば 3 0 秒) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2 1 0 5 L の処理へ移行する。

#### 【 6 4 4 9 】

S 2 1 0 5 L の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される (S 2 1 0 6 L)。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b の値に応じて保留ランプ (図示せず) を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 2 1 0 7 L)。この枠ボタン入力監視・演出処理 (S 2 1 0 7 L)



は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 22A が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 22A の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 22A の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 114 に対して枠ボタン 22A の操作に対応する表示用コマンドを設定する。尚、この枠ボタン入力監視・演出処理 (S 2107L) の詳細については、図 2143 を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理 (S 2107L) が終わると、ランプ編集処理を実行し (S 2108L)、その後音編集・出力処理を実行する (S 2109L)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 81 で行われる表示に対応するよう電飾部 29 ~ 33 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 81 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 226 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 226 から音が出力される。S 2109L の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される (S 2110L)。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 110 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 2008L のランプ編集処理が実行される。なお、S 2009L の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

10

#### 【6450】

液晶演出実行管理処理の後に、駆動タイマ監視処理を実行し (S 2111L)、その後、演出更新処理が実行される (S 2112L)。この演出更新処理 (S 2112L) では、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 の各種カウンタ、及び、各種タイマの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタ、及び、各種タイマの値に応じた演出 (役物演出、表示演出) を実行するための処理が実行される。なお、演出更新処理 (S 2112L) の詳細については、図 2146 を参照して後述する。演出更新処理 (S 2112L) の後に、モータシナリオ処理を実行し (S 2113L)、モータコマンド監視処理を実行し (S 2114L)、モータ出力処理を実行し (S 2115L)、S 2116L の処理へ移行する。なお、モータシナリオ処理 (S 2113L) は、上述した第 60 制御例におけるモータシナリオ処理 (図 2074 の Y 113L 参照) に代えて実行されるものであって詳細については図 2149 を参照して後述する。また、モータコマンド監視処理 (S 2114L) は、上述した第 60 制御例におけるモータコマンド監視処理 (図 2079 の Y 114L 参照) と同一の処理が実行されるものであり、その説明を省略する。さらに、モータ出力処理 (S 2115L) では、上述した第 60 制御例におけるモータ出力処理 (図 2080 の Y 115L 参照) と同一の処理が実行されるため、その説明を省略する。S 2116L の処理では、主制御装置 110 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う (S 2116L)。このコマンド判定処理 (S 2116L) の詳細については、図 2133 を参照して後述する。次に、S 2117L の処理へ移行する。S 2117L の処理では、変動表示設定処理が実行される (S 2117L)。この変動表示設定処理 (S 2117L) では、第 3 図柄表示装置 81 において変動演出を実行させるために、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置 114 に送信される。尚、この変動表示設定処理 (S 2117L) の詳細については、図 2140 を参照して後述する。

20

30

40

#### 【6451】

そして、変動表示設定処理 (S 2117L) が終わると、ワーク RAM 233 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 2118L)。電源断の発生情報は、主制御装置 110 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2118L の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 2118L: Yes)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 2120L)、電源断処理を実行する (S 2121L)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 2122L)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポ

50

ートをオフして、音声出力装置 226 およびランプ表示装置 227 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2118 L の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 2118 L : No)、RAM 223 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 223 が破壊されているか否かが判別され (S 2119 L)、RAM 223 が破壊されていなければ (S 2119 L : No)、S 2101 L の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 223 が破壊されていれば (S 2119 L : Yes)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、RAM 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 81 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばしパチンコ機 10 の修復などを頼むことができる。また、RAM 223 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 226 やランプ表示装置 227 により RAM 破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図 2133 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるコマンド判定処理 (S 2116 L) について説明する。図 2133 は、このコマンド判定処理 (S 2116 L) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 (S 2116 L) は、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理 (図 2132 参照) の中で実行され、上述したように、主制御装置 110 から受信したコマンドを判定する。

10

#### 【6452】

コマンド判定処理 (S 2116 L) では、まず、RAM 223 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 110 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 110 より状態コマンドを受信したか否かを判別する (S 2201 L)。状態コマンドを受信したと判別した場合には (S 2201 L : Yes)、状態コマンド受信処理を実行し (S 2202 L)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 2217 L)、メイン処理に戻る。この状態コマンド受信処理 (S 2202 L) は、主制御装置 110 において遊技状態が変更された場合に、第 3 表示制御装置 81 に変更された遊技状態に対応する表示モードを設定するための処理である。なお、状態コマンド受信処理 (S 2202 L) の詳細は、図 2134 を参照して後述する。また、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 113 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を RAM 223 に記憶し、表示制御装置 114 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 114 に送信するように、コマンドの設定を行うものである。一方、状態コマンドを受信していないと判別した場合は (S 2201 L : No)、次いで、主制御装置 110 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する (S 2203 L)。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には (S 2203 L : Yes)、変動開始フラグ 223 u u d をオンに設定し (S 2204 L)、受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して (S 2205 L)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 2217 L)、メイン処理に戻る。

20

30

#### 【6453】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には (S 2203 L : No)、次いで、主制御装置 110 より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する (S 2206 L)。そして、停止種別コマンドを受信したと判別した場合には (S 2206 L : Yes)、RAM 223 の停止種別選択フラグ 223 u u e をオンに設定し (S 2207 L)、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して (S 2208 L)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 2217 L)、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、RAM 223 に記憶され、後述の変動表示設定処理 (図 2140 の S 2117 L 参照) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 114 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には (S 2206 L : No)、次いで、主制御装置 110 より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する (S 2209 L)。そして、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には (S 2209 L : Yes)、受

40

50

信した保留球数コマンドが特図 1 保留球数コマンドであるか、特図 2 保留球数コマンドであるかを判別して、そのコマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N 1）、または、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N 2）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、または、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c に格納する（S 2 2 1 0 L）。また、S 2 2 1 0 L の処理では、更新された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値をそれぞれ表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。S 2 2 1 0 L の処理の終了後は、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 2 2 1 7 L）、メイン処理に戻る。

#### 【 6 4 5 4 】

ここで、特図 1 保留球数コマンド又は特図 2 保留球数コマンドは、球が第 1 入賞口 6 4 又は第 2 入賞口 6 4 0 に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 2 2 1 0 L の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値に合わせることができる。尚、S 2 2 1 0 L の処理が実行されると、更新された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置 1 1 4 では、保留球数に応じた保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。

#### 【 6 4 5 5 】

S 2 2 0 9 L の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 9 L : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したか判別する（S 2 2 1 1 L）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（S 2 2 1 1 L : Y e s）、入賞コマンド処理を実行し（S 2 2 1 2 L）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（S 2 2 1 7 L）、メイン処理に戻る。この入賞コマンド処理は、主制御装置 1 1 0 から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普通図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定される V 入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。なお、入賞コマンド処理の詳細は、図 2 1 3 5 を参照して後述する。次に、S 2 2 1 1 L の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（S 2 2 1 1 L : N o）、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したか判別する（S 2 2 1 3 L）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（S 2 2 1 3 L : Y e s）、停止コマンド処理を実行し（S 2 2 1 4 L）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（S 2 2 1 7 L）、メイン処理に戻る。この停止コマンド処理は、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。なお、停止コマンド処理の詳細は、図 2 1 3 7 を参照して後述する。

#### 【 6 4 5 6 】

一方、S 2 2 1 3 L の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合に

は ( S 2 2 1 3 L : N o )、大当たり関連コマンドを受信したか判別する ( S 2 2 1 5 L )。大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 2 1 5 L : Y e s )、大当たり関連処理を実行し ( S 2 2 1 6 L )、その他のコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 7 L )、メイン処理に戻る。この大当たり関連処理は、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置 1 1 0 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。なお、大当たり関連処理の詳細は、図 2 1 3 8 を参照して後述する。次に、図 2 1 3 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) について説明する。図 2 1 3 4 は、この状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 2 1 3 3 の S 2 1 1 6 L 参照 ) の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) の詳細を説明する。状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する ( S 2 3 0 1 L )。ここでは、従状態格納エリア 2 2 3 u u h に設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。S 2 3 0 1 L の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は ( S 2 3 0 1 L : N o )、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は ( S 2 3 0 1 L : Y e s )、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する ( S 2 3 0 2 L )。

#### 【 6 4 5 7 】

S 2 3 0 2 L の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合 ( 今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合 ) は ( S 2 3 0 2 L : Y e s )、通常モードを示す表示用コマンドを設定し ( S 2 3 0 3 L )、S 2 3 0 4 L の処理へ移行する。S 2 3 0 2 L の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合 ( 今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合 ) は ( S 2 3 0 2 L : N o )、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し ( S 2 3 0 5 L )、遊技状態が時短状態である ( 今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである ) と判別した場合は ( S 2 3 0 5 L : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値に 1 0 0 を設定し ( S 2 3 0 6 L )、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 2 3 0 7 L )、S 2 3 0 4 L の処理へ移行する。S 2 3 0 5 L の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は ( S 2 3 0 5 L : N o )、次いで、変更後の遊技状態が確変状態であるかを判別し ( S 2 3 0 8 L )、遊技状態が確変状態である ( 今回受信した状態コマンドが確変状態を示すコマンドである ) と判別した場合は ( S 2 3 0 8 L : Y e s )、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値に 1 2 0 を設定し ( S 2 3 0 9 L )、V 報知フラグ 2 2 3 u u m がオンであるか否かを判別する ( S 2 3 1 0 L )。V 報知フラグ 2 2 3 u u m がオフの場合は ( S 2 3 1 0 L : N o )、上述した S 2 3 0 6 L の処理へ移行する。V 報知フラグ 2 2 3 u u m がオンである場合は ( S 2 3 1 0 L : Y e s )、V 報知フラグ 2 2 3 u u m をオフに設定し ( S 2 3 1 1 L )、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 2 3 1 2 L )、S 2 3 0 4 L の処理へ移行する。S 2 3 0 4 L の処理では、従状態設定エリア 2 2 3 s h の現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し ( S 2 3 0 4 L )、従状態設定エリア 2 2 3 s h の現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し ( S 2 3 0 4 L )、本処理を終了する。

#### 【 6 4 5 8 】

ここで、S 2 3 0 3 L、S 2 3 0 7 L および S 2 3 1 2 L の処理で設定されたコマンドが表示制御装置 1 1 4 に通知されることにより遊技状態に対応した変動演出表示が実行されることになる。このように、本第 6 1 制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて、主制御装置 1 1 0 から出力された状態コマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域

にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置 114 へと出力するように構成している。このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置 113 側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすることが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置 114 に出力するだけで、表示制御装置 114 側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第 3 図柄表示装置 81 に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置 113 の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置 113 から受信した複数のコマンドを表示制御装置 114 側で組み合わせることにより第 3 図柄表示装置 81 に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置 114 側から音声ランプ制御装置 113 側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置 113 側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。

10

#### 【6459】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 が主制御装置 110 から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第 4 図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。なお、本第 61 制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置 113 側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図 2135 を参照して、コマンド判定処理（図 2133 の S2116 L 参照）にて実行される入賞コマンド処理（S2212 L 参照）の内容を説明する。図 2135 は、入賞コマンド処理（S2212 L）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S2212 L）は、主制御装置 110 から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定される V 入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（S2212 L）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）223 u u a の対応する領域に格納（設定）し（S2401 L）、特図用入賞情報コマンド処理を実行する（S2402 L）。なお、特図用入賞情報コマンド処理の詳細は、図 2136 を参照して後述する。

20

30

40

#### 【6460】

特図用入賞情報コマンド処理（S2402 L）が終わると、次いで、今回受信したコマンドは V 入賞コマンド（入賞処理（S1315 L）にて確変スイッチ（特定ゲート）65 e 3 へと球が流下した場合に設定されるコマンド（S1623 L 参照））であるかを判別する（S2403 L）。受信したコマンドが V 入賞コマンドである場合には（S2403 L : Yes）、V 入賞フラグ 223 u u l をオンに設定し（S2404 L）、V 演出実行フラグ 223 u u k がオンであるかを判別する（S2405）。V 演出実行フラグ 223 u u k がオンであると判別した場合には（S2405 : Yes）、V 演出実行フラグ 223 u u k をオフに設定し（S2406 L）、V 入賞を報知するための表示用コマンドを設

50

定する ( S 2 4 0 7 )。そして、 V 報知フラグ 2 2 3 u u m をオンに設定し ( S 2 4 0 8 L )、その他の処理を実行して ( S 2 4 0 9 L )、本処理を終了する。一方、 S 2 4 0 3 L の処理において、受信したコマンドは V 入賞コマンドではない場合には ( S 2 4 0 3 L : N o )、 S 2 4 0 4 L ~ S 2 4 0 8 L の処理をスキップし、 S 2 4 0 9 L の処理へ移行する。また、 S 2 4 0 5 L の処理において、 V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオンでない場合には ( S 2 4 0 5 L : N o )、 S 2 4 0 6 L ~ S 2 4 0 8 L の処理をスキップし、 S 2 4 0 9 L の処理へ移行する。 S 2 4 0 9 L の処理では、その他の処理を実行し ( S 2 4 0 9 L )、本処理を終了する。次に、図 2 1 3 6 を参照して、入賞コマンド処理 ( 図 2 1 3 5 の S 2 2 1 2 L 参照 ) にて実行される特図用入賞情報コマンド処理 ( S 2 4 0 2 L ) の内容を説明する。図 2 1 3 6 は、特図用入賞情報コマンド処理 ( S 2 4 0 2 L ) の内容を示したフローチャートである。 10

#### 【 6 4 6 1 】

特図用入賞情報コマンド処理 ( S 2 4 0 2 L ) が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンドは特図用の入賞コマンドであるか判別する ( S 2 5 0 1 L )。受信したコマンドが特図用入賞コマンドである場合には ( S 2 5 0 1 L : Y e s )、従状態設定エリア 2 2 3 u u h に設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し ( S 2 5 0 2 L )、設定されている遊技状態と、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて保留図柄の表示態様を決定し ( S 2 5 0 3 L )、決定した表示態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 2 5 0 4 L )、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 6 1 制御例では、主制御装置 1 1 0 から出力された特図用の入賞コマンドを受信した場合において、設定されている遊技状態に応じて受信した入賞コマンドに含まれる情報を保留図柄の表示態様を用いて遊技者に示唆するか否かを決定可能に構成している。具体的には、主として第 1 特別図柄抽選が実行され、且つ、1 回の特別図柄変動の変動時間として比較的長い変動時間が選択され易い通常状態が設定されている場合には、第 1 特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、その受信した入賞コマンドに含まれる情報 ( 大当たり当選に関する情報 ) を、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される保留図柄の表示態様を変化させることで遊技者に示唆可能な表示演出 ( 保留変化演出 ) を実行し、同一の遊技状態である通常状態が設定されている状態であっても、第 2 特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、保留変化演出を実行しないように構成している。また、主として第 2 特別図柄抽選が実行され、且つ、1 回の特別図柄変動の変動時間として比較的短い変動時間が選択され易い時短状態が設定されている場合には、第 2 特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、その受信した入賞コマンドに含まれる情報 ( 大当たり当選に関する情報 ) を、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される保留図柄の表示態様を変化させることで遊技者に示唆可能な表示演出 ( 保留変化演出 ) を実行し、同一の遊技状態である時短状態が設定されている状態であっても、第 1 特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、保留変化演出を実行しないように構成している。 20 30

#### 【 6 4 6 2 】

このように構成することで、主として実行される特別図柄抽選の種別に対応した保留図柄のみ保留変化演出の実行対象とすることができ、保留変化演出の実行頻度を高めることができる。次に、図 2 1 3 7 を参照して、コマンド判定処理 ( 図 2 1 3 3 の S 2 1 1 6 L 参照 ) にて実行される停止コマンド処理 ( S 2 2 1 4 L ) の内容について説明する。図 2 1 3 7 は、停止コマンド処理 ( S 2 2 1 4 L ) の内容を示したフローチャートである。主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。停止コマンド処理 ( S 2 2 1 4 L ) が実行されると、役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されているかを判別し ( S 2 6 0 1 L )、オンに設定されていると判別した場合 ( S 2 6 0 1 L : Y e s )、即ち、今回の変動演出にて実行された役物演出 ( 役物可動演出 ) 中に、可動役物 9 0 0 の可動制御に対して異常が生じた状態であると判別した場合は、駆動状態格納エリアに「 0 0 H 」を設定すること無く、第 3 図柄の停止表示を決定し ( S 2 6 0 4 L )、本処理を終了する。また、 S 2 6 0 1 L の処理において、役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されていないと判別し 40 50

た場合は ( S 2 6 0 1 L : N o )、次に、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンに設定されているかを判別し ( S 2 6 0 2 L )、オンに設定されていると判別した場合 ( S 2 6 0 2 L : Y e s )、即ち、今回の変動演出が役物演出を含む変動演出であって、停止コマンドを受信した時点、つまり、対応する特別図柄変動が停止表示した時点において、役物演出が終了していないと判別された場合には、次回禁止フラグ 2 2 3 u x をオンに設定し ( S 2 6 0 3 L )、S 2 6 0 4 L の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、S 2 6 0 2 L の処理において、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンに設定されていないと判別した場合、即ち、対応する特別図柄変動が停止表示した時点において、役物演出が正常に終了していると判別された場合には、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「0 0 H」を設定し ( S 2 6 0 5 L )、S 2 6 0 4 の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【 6 4 6 3 】

本第 6 1 制御例では、特別図柄の変動時間が 6 0 秒以上である変動パターンを受信した場合に、役物演出を含む変動演出パターンを選択可能に構成しており、変動演出が開始されてから 5 秒が経過した時点から最大で 2 0 秒の役物演出を実行するように構成している。つまり、役物演出が正常に実行された場合には、対応する特別図柄変動が終了するタイミングでは、既に役物演出が終了しており、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオフに設定されていることになる。しかしながら、役物演出中における各種可動制御において、ステッピングモーターの駆動に基づいて作用する各種ギア等がスリップし脱調した場合や、可動役物 9 0 0 の位置を検知する各種センサ ( 原点センサ 9 2 0、作動位置センサ 9 3 0 ) の検知不良によって可動役物 9 0 0 の位置を正確に特定できなかった場合に復帰動作処理が実行されることによって、役物演出の演出期間 ( 可動役物 9 0 0 の可動制御期間 ) が長くなる場合がある。つまり、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 6 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、復帰動作処理を実行することによって、可動役物 9 0 0 を正常位置へと復帰させた場合には役物演出を継続して実行可能とすることで、程度の低い不具合が可動役物 9 0 0 に対して発生したとしても役物演出を最後まで実行可能に構成している。このように、復帰動作処理を実行可能に構成した場合には、役物演出を最後まで実行させ易くする代わりに、役物演出の終了タイミングが遅れてしまうという問題が発生する虞があった。そこで、本第 6 1 制御例では、特別図柄変動が停止表示されたことを示すための停止コマンドを受信した時点 ( 変動演出期間の終了時点 ) で役物演出が終了しているかを判別可能に構成し、役物演出が終了していないと判別した場合には、次に

20

30

#### 【 6 4 6 4 】

次に、図 2 1 3 8 を参照して、大当たり関連処理 ( S 2 2 1 6 L ) の内容について説明をする。図 2 1 3 8 は、大当たり関連処理 ( S 2 2 1 6 L ) の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理 ( S 2 2 1 6 L ) では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置 1 1 0 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理 ( S 2 2 1 6 L ) では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する ( S 2 7 0 1 L )。大当たり開始コマンドであると判別した場合には ( S 2 7 0 1 L : Y e s )、表示用大当たり開始コマンドを設定する ( S 2 7 0 2 L )。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 1 3 2 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 L ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する。次いで、今回の大当たり種別が大当たり C ( 3 R 時短大当たり ) であるかを判別し ( S 2 7 0 3 L )、大当たり C であると判別した場合は ( S 2 7 0 3 L : Y e s )

40

50

、チャンスモード突入ことを示すエンディング表示態様を設定し（S 2 7 0 4 L）、本処理を終了する。一方、大当たりCでは無いと判別した場合（S 2 7 0 3 L：No）、今回の大当たり種別が大当たりA（1 0 R確変大当たり）であるかを判別し（S 2 5 0 5 L）、大当たりAではないと判別した場合（S 2 7 0 5 L：No）、即ち、大当たりB（3 R確変大当たり）である場合には、S 2 7 0 4 Lの処理へ移行する。

#### 【6 4 6 5】

ここで、本第6 1制御例におけるチャンスモードは、設定されている遊技状態が確変状態か、時短状態かを遊技者が識別できないモードとして構成しており、このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される表示モードがスーパーチャンスモード（確変状態が設定されている場合のみ設定される表示モード）ではなくても、確変状態が設定されていることを期待させることが出来る。よって、遊技者の遊技意欲低下を抑制することができるものである。しかしながら、確変大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技中にV演出（遊技者に特定領域（確変スイッチ6 5 e 3）に向けて遊技球の発射を促すための演出）が実行されることで、遊技者は確変大当たりに当選したことを認識できるため、V演出が実行されなかった大当たり遊技終了後に設定されるチャンスモードは確変状態ではないと分かってしまう虞があった。このため、本第6 1制御例では、確変大当たりである大当たりBに当選した場合には、その大当たり遊技実行中にV演出を実行しない構成としている。このように構成することで、遊技者に今回のチャンスモードは確変状態か、時短状態かを分かり難くし、確変状態が設定されていることを期待させることで遊技者の遊技意欲低下を抑制することができる。一方で、S 2 7 0 5 Lの処理において、大当たりAであると判別した場合には（S 2 7 0 5 L：Yes）、V演出実行フラグ2 2 3 u k オンに設定し（S 2 7 0 6 L）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（S 2 7 0 7 L）、本処理を終了する。

#### 【6 4 6 6】

このように、本第6 1制御例では、設定される大当たり種別（大当たりA、大当たりB、大当たりC）に応じて異なるエンディング表示態様が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置6 5へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置1 1 3、表示制御装置1 1 4の処理負荷を軽減させることができる。なお、本第6 1制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置1 1 3のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

#### 【6 4 6 7】

一方、S 2 7 0 1 Lの処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S 2 7 0 1 L：No）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（S 2 7 0 8 L）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（S 2 7 0 8 L：Yes）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（S 2 7 0 9 L）、今回のラウンド数が2ラウンド（Vラウンド）であるかを判別する（S 2 7 1 0 L）。2ラウンド（Vラウンド）であると判別した場合は（S 2 7 1 0 L：Yes）、V演出実行フラグ2 2 3 u u k がオンであるか否かを判別する（S 2 7 1 1 L）。V演出実行フラグ2 2 3 u u k がオンであると判別した場合は（S 2 7 1 1 L：Yes）、V入賞を案内する表示用コマンドを設定し（S 2 7 1 2 L）、本処理を終了する。また、S 2 7 1 0 Lの処理で今回のラウンド数が2ラウンド（Vラウンド）では無い、即ち、2ラウンド目以外のラウンド

10

20

30

40

50



遊技が開始されると判別した場合と (S 2 7 1 0 L : N o )、S 2 7 1 1 L の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオフであると判別した場合も (S 2 7 1 1 L : N o )、そのまま本処理を終了する。S 2 7 0 8 L の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は (S 2 7 0 8 L : N o )、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し (S 2 7 1 3 L)、受信したと判別した場合は (S 2 7 1 3 L : Y e s)、エンディング処理を実行し (S 2 7 1 4 L)、本処理を終了する。また、S 2 7 1 3 L の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は (S 2 7 1 3 L : N o)、そのまま本処理を終了する。次に、図 2 1 3 9 を参照して、エンディング処理 (S 2 7 1 4 L) の処理について説明をする。図 2 1 3 9 は、エンディング処理 (S 2 7 1 4 L) の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理 (S 2 7 1 4 L) は、上述した大当たり関連処理 (図 2 1 3 8 の S 2 2 1 6 L 参照) にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

10

#### 【 6 4 6 8 】

エンディング処理 (S 2 7 1 4 L) が実行されると、まず、V 入賞フラグ 2 2 3 u u l がオンに設定されているかを判別し (S 2 8 0 1 L)、オンに設定されていると判別した場合は (S 2 8 0 1 L : Y e s)、V 入賞フラグ 2 2 3 u u l をオフに設定し (S 2 8 0 2 L)、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し (S 2 8 0 5 L)、本処理を終了する。また、S 2 8 0 1 L の処理において V 入賞フラグ 2 2 3 u u l がオンに設定されていないと判別した場合は (S 2 8 0 1 L : N o)、V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオンであるかを判別し (S 2 8 0 3 L)、V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオフであると判別した場合は (S 2 8 0 3 L : N o)、そのまま S 2 8 0 4 L の処理へ移行する。一方、S 2 8 0 3 L の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオンであると判別した場合は (S 2 8 0 3 L : Y e s)、エンディング期間のうち、後半期間 (7 秒) の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し (S 2 8 0 4 L)、S 2 8 0 5 L の処理へ移行する。S 2 8 0 4 L の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置 1 1 4 へと通知され、予めスーパーチャンスモードが設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様を、チャンスモードが設定されることに対応する表示態様へと切り替える処理が実行される。本第 6 1 制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定 (7 秒) にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図 2 1 4 0 を参照して、変動表示設定処理 (S 2 1 1 7 L) の内容について説明をする。図 2 1 4 0 は、変動表示設定処理 (S 2 1 1 7 L) の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 (S 2 1 1 7 L) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 2 1 3 2 参照) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

20

30

#### 【 6 4 6 9 】

変動表示設定処理 (S 2 1 1 7 L) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 u u d がオンかを判別する (F 2 9 0 1)。そして、変動開始フラグ 2 2 3 u u d がオンではない (即ち、オフである) と判別した場合 (S 2 9 0 1 L : N o)、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 2 9 0 7 L の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 u u d がオンであると判別した場合 (S 2 9 0 1 L : Y e s)、次に、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動時間タイマに設定し (S 2 9 0 2 L)、変動開始フラグ 2 2 3 u u d をオフに設定し (S 2 9 0 3 L)、次いで、コマンド判定処理 (図 2 1 3 3 参照) の S 2 2 0 5 L の処理で抽出した変動パターンを取得する (S 2 9 0 4 L)。そして、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための変動演出設定処理を実行し (S 2 9 0 5 L)、表示用変動パターンコマンドを設定して (S 2 9 0 6 L)、S 2 9 0 7 L の処理へ移行する。変動演出設定処理 (S 2 9 0 5 L

40

50

）の詳細については図 2 1 4 1 を参照して後述する。S 2 9 0 7 L の処理では、R A M 2 2 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e がオンかを判別する（S 2 9 0 7 L）。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（S 2 9 0 7 L : N o）、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e がオンであると判別した場合は（S 2 9 0 7 L : Y e s）、オンに設定されている停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e をオフに設定し（S 2 9 0 8 L）、次いで、コマンド判定処理（図 2 1 3 3 参照）の S 2 2 0 8 L の処理において抽出した停止種別を取得し（S 2 9 0 9 L）、抽出した停止種別をそのまま設定する（S 2 9 1 0 L）。その後、表示用停止種別コマンドを設定して（S 2 9 1 1 L）、本処理を終了する。

10

#### 【 6 4 7 0 】

次に、図 2 1 4 1 を参照して、変動表示設定処理（S 2 9 0 5 L）の内容について説明する。図 2 1 4 1 は、変動表示設定処理（S 2 9 0 5 L）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 2 9 0 5 L）は、変動表示設定処理（図 2 1 4 0 の S 2 1 1 7 L 参照）にて、特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。変動表示設定処理（S 2 9 0 5 L）が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 0 よりも大きいかを判別する（S 3 0 0 1 L）。時短中カウンタ u u i の値が 0 よりも大きくないと判別した場合は（S 3 0 0 1 L : N o）、即ち、現在が普通図柄の高確率状態では無い場合には S 3 0 0 2 L、S 3 0 0 3 L の処理をスキップし、S 3 0 0 4 L の処理に移行する。一方、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（S 3 0 0 1 L : Y e s）、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値を 1 減算し（S 3 0 0 2 L）、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値を示すための表示用コマンドを設定して（S 3 0 0 3 L）、S 3 0 0 4 L の処理に移行する。S 3 0 0 4 L の処理では、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値が 0 よりも大きいかを判別する（S 3 0 0 4 L）。確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値が 0 よりも大きくないと判別した場合は（S 3 0 0 4 L : N o）、即ち、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されてないと判別した場合には、S 3 0 0 5 L ~ S 3 0 0 7 L の処理をスキップし、S 3 0 0 8 L の処理に移行する。

20

#### 【 6 4 7 1 】

一方、S 3 0 0 4 L の処理において、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値が 0 よりも大きいと判別した場合には（S 3 0 0 4 L : Y e s）、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値を 1 減算し（S 3 0 0 5 L）、次いで、表示モードとしてスーパーチャンスモードが設定されているか判別する（S 3 0 0 6 L）。スーパーチャンスモードが設定されている場合には（S 3 0 0 6 L : Y e s）、減算後の確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値を示すための表示用コマンドを設定する。一方、S 3 0 0 6 L の処理において、スーパーチャンスモードが設定されていない場合には（S 3 0 0 6 L : N o）、S 3 0 0 7 L の処理をスキップし、S 3 0 0 8 L の処理へ移行する。S 3 0 0 8 の処理では、従状態格納エリア 2 2 3 u u h に格納されている遊技状態を読み出し（S 3 0 0 8 L）、遊技状態が時短状態であるかを判別する（S 3 0 0 9 L）。時短状態であると判別した場合には（S 3 0 0 9 L : Y e s）、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 1 であるか判別し（S 3 0 1 0 L）、1 であると判別した場合には（S 3 0 1 0 L : Y e s）、演出結果がチャンスモード終了となる時短終了示唆演出の演出態様を決定して（S 3 0 1 1 L）、S 3 0 1 2 L の処理に移行する。一方、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 1 ではないと判別した場合には（S 3 0 1 0 L : N o）、S 3 0 1 1 L の処理をスキップし、S 3 0 1 2 の処理へ移行する。S 3 0 1 2 L の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し、S 3 0 1 7 L の処理へ移行する。S 3 0 0 9 L の処理において、時短状態ではないと判別した場合には（S 3 0 0 9 L : N o）、次に、確変状態であるかを判別する（S 3 0 1 3 L）。確変状態であると判別した場合には（S 3 0 1 3 L : Y e s）、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 1 であるか判別して（S 3 0 1 4 L）、1 であると判別した場合には（S 3 0 1 4 L : Y e s）、演出結果がスーパーチャンスモード昇格となる時短終了示唆演

30

40

50

出の演出態様を決定し ( S 3 0 1 5 L )、S 3 0 1 2 L の処理へ移行する。

【 6 4 7 2 】

このように、本第 6 1 制御例では、大当たり B ( 3 R 確変大当たり ) に当選したことに基づいて確変状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されても、所定回数 ( 1 0 0 回 ) の特別図柄の変動表示が実行されると、スーパーチャンスモードに昇格する構成としている。このように構成することで、チャンスモードの最終変動においてスーパーチャンスモードに昇格するかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり、チャンスモードの残回数が 0 回となった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。S 3 0 1 3 L の処理において、確変状態ではないと判別された場合には ( S 3 0 1 3 L : N o )、通常状態が設定されているため、通常状態演出態様決定処理が実行され ( S 3 0 1 6 L )、その後、上述した S 3 0 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 2 1 4 2 を参照して、通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 1 6 L ) の内容について説明する。図 2 1 4 2 は、通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 1 6 L ) の内容を示したフローチャートである。通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 1 6 L ) が実行されると、まず、役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されているかを判別し ( S 3 1 0 1 L )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 1 0 1 L : N o )、次回禁止フラグ 2 2 3 u x がオンに設定されているかを判別し ( S 3 1 0 2 L )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 1 0 2 L : N o )、役物演出を正常に実行させることが可能な状況であるため、次に、取得した変動パターンに基づいて変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u u a を参照して変動演出種別を決定する ( S 3 1 0 3 L )。そして、S 3 1 0 3 L の処理において決定された変動演出種別が役物演出を含む変動演出種別であるかを判別し ( S 3 1 0 4 L )、役物演出を含む変動演出種別であると判別した場合は ( S 3 1 0 4 L : Y e s )、駆動待機フラグ 2 2 3 u p をオンに設定し ( S 3 1 0 5 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「 0 0 H 」のデータ種別を設定し ( S 3 1 0 6 L )、ミッション選択テーブル 2 2 2 u u b を参照してミッション内容 ( ミッションパターン種別 ) を決定する ( S 3 1 0 7 L )。

【 6 4 7 3 】

次いで、S 3 1 0 7 L の処理において決定されたミッション内容 ( ミッションパターン種別 ) に対応する情報をミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶し ( S 3 1 0 8 L )、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値に「 3 」をセットし ( S 3 1 0 9 L )、その他、決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し ( S 3 1 1 0 L )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 3 1 1 1 L )、本処理を終了する。一方で、S 3 1 0 1 L の処理において、役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されていると判別した場合 ( S 3 1 0 1 L : Y e s )、即ち、可動役物 9 0 0 の動作に異常が生じている状態では、取得した変動パターンに基づいて役物演出を実行しない変動演出種別を決定し ( S 3 1 1 3 L )、上述した S 3 1 1 0 L、及び S 3 1 1 1 L の処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、可動役物 9 0 0 の動作に異常が生じている状態で新たに役物演出を実行してしまい、可動役物 9 0 0 に対して物理的な負荷が生じてしまうことを抑制することができる。また、S 3 1 0 2 L の処理において、次回禁止フラグ 2 2 3 u x がオンに設定されていると判別した場合 ( S 3 1 0 2 L : Y e s )、即ち、前回の特別図柄変動 ( 変動演出 ) が終了したタイミングにおいて、可動役物 9 0 0 が正常に動作制御されているが収納位置に位置していないと判別された場合には、次回禁止フラグ 2 2 3 u x をオフに設定し ( S 3 1 1 2 L )、上述した S 3 1 1 3 L の処理を実行し、上述した S 3 1 1 0 L、及び S 3 1 1 1 L の処理を実行し、本処理を終了する。

【 6 4 7 4 】

次に、図 2 1 4 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) について説明する。図 2 1 4 3 は、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 1 3 2 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装

置 8 1 において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、  
 枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。枠  
 ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) では、まず選択ボタン 6 0 0 ( 音量調整ボタ  
 ン ( 上ボタン 6 0 0 b、又は、下ボタン 6 0 0 d ) 又は、光量調整ボタン ( 右ボタン 6 0  
 0 c、又は、左ボタン 6 0 0 e ) ) への操作があったか判別し ( S 3 2 0 1 L )。操作が  
 あったと判別した場合には ( S 3 2 0 1 L : Y e s )、操作された選択ボタンの種別に応  
 じた態様を決定し ( S 3 2 0 2 L )、決定された態様に対応する表示態様を示すための表  
 示用コマンドを設定し ( S 3 2 0 3 L )、本処理を終了する。一方、 S 3 2 0 1 L の処理  
 において選択ボタン 6 0 0 への操作が無いと判別した場合は ( S 3 2 0 1 L : N o )、次  
 に枠ボタン 2 2 への操作 ( 押下 ) があるかを判別し ( S 3 2 0 4 L )、枠ボタン 2 2 への  
 操作 ( 押下 ) を示す情報が無いと判別した場合は ( S 3 2 0 4 L : N o )、そのまま本処  
 理を終了する。

10

#### 【 6 4 7 5 】

また、 S 3 2 0 4 L の処理において、枠ボタン 2 2 への操作 ( 押下 ) があると判別した  
 場合は ( S 3 2 0 4 L : Y e s )、次に、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されてい  
 るデータ種別を読み出し ( S 3 2 0 5 L )、格納されているデータ種別が「 0 3 H 」であ  
 るかを判別し ( S 3 2 0 6 L )、「 0 3 H 」であると判別した場合は ( S 3 2 0 6 L : Y  
 e s )、現在が役物演出における可動役物第 1 演出中 ( 振動動作中 ) であるため、押下カ  
 ウンタ 2 2 3 u u s の値を 1 加算し ( S 3 2 0 7 L )、加算後の値がミッション到達値で  
 あるかを判別し ( S 3 2 0 8 L )、ミッション到達値であると判別した場合は ( S 3 2 0  
 8 L : Y e s )、ミッション到達を示す表示態様を決定し ( S 3 2 0 9 L )、振動シナリ  
 オ終了フラグ 2 2 3 u t をオンに設定し ( S 3 2 1 0 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u  
 y にデータ種別「 0 4 H 」を格納し ( S 3 2 1 1 L )、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに  
 設定し ( S 3 2 1 2 L )、上述した S 3 2 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。ま  
 た、 S 3 2 0 8 L の処理において、加算後の値がミッション到達値では無いと判別した場  
 合は ( S 3 2 0 8 L : N o )、 S 3 2 0 9 L から S 3 2 1 2 L の処理をスキップして押下  
 カウンタ 2 2 3 u u s の値に対応する情報を示す表示態様 ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の表示  
 面のうち小表示領域 D m 6 2 の押下回数表示領域 D m 6 2 a に表示される表示態様 ) を決  
 定し ( S 3 2 1 3 L )、上述した S 3 2 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。

20

#### 【 6 4 7 6 】

そして、 S 3 2 0 6 L の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されてい  
 るデータ種別が「 0 3 H 」では無いと判別した場合は ( S 3 2 0 6 L : N o )、次に、格  
 納されているデータ種別が「 0 4 H 」であるかを判別し ( S 3 2 1 4 L )、「 0 4 H 」で  
 あると判別した場合 ( S 3 2 1 4 L : Y e s )、即ち、現在がミッション期間中であって  
 、既に終了条件が成立している状態 ( ミッション到達している状態 ) であると判別した場  
 合は、今回の枠ボタン 2 2 への押下操作に基づいて追加演出を実行するために、追加演出  
 態様設定処理を実行し ( S 3 2 1 5 L )、その後、上述した S 3 2 1 7 L の処理を実行し  
 、本処理を終了する。なお、追加演出態様設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) の詳細な内容につい  
 ては、図 2 1 4 4 を参照して後述する。 S 3 2 1 4 L の処理において、駆動状況格納エリ  
 ア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別が「 0 4 H 」では無いと判別した場合は ( S 3  
 2 1 4 L : N o )、その他、押下操作に対応する態様を決定し ( S 3 2 1 6 L )、 S 3 2  
 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 2 1 4 4 を参照して、追加演出態様  
 設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 4 4 は、追加演出態様  
 設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この追加演出態様  
 設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 2 1 4 3 の S 2  
 1 0 7 L 参照 ) にて実行される処理であって、枠ボタン 2 2 を押下したことで追加演出の  
 実行条件が成立した場合に追加演出の演出態様を設定するために実行される。追加演出態  
 様設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) が実行されると、まず、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値を 1  
 加算し ( S 3 3 0 1 L )、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値に対応する情報を示す表示態様  
 を決定し ( S 3 3 0 2 L )、追加演出選択テーブル 2 2 2 u u c を参照して追加演出の演

30

40

50

出態様を決定し ( S 3 3 0 3 L )、本処理を終了する。本処理によって決定された追加演出の演出態様は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 2 1 4 3 の S 2 1 0 7 L ) にて実行される S 3 2 1 7 L の処理によって表示用コマンドが設定される。

#### 【 6 4 7 7 】

次に、図 2 1 4 5 を参照して、駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 1 1 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 4 5 は、駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 1 1 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 1 1 L ) は、上述した第 6 0 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 2 0 7 2 の Y 1 1 1 L 参照 ) に対して、復帰動作を実行させるための条件を変更している点と、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンに設定されてからの経過時間 ( 駆動タイマ 2 2 3 u j の値 ) が「 2 8 0 0 」以上であると判別した場合、即ち、復帰動作中に可動役物 9 0 0 の可動制御が正常状態へと復帰しなかった場合 ( 可動制御の異常であると判別した場合 ) に実行される処理内容の一部を変更している点と、説明の便宜上、各処理に対して付された符号を変更している点と、が相違している。本第 6 1 制御例では、上述した第 6 0 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 2 0 7 2 の Y 1 1 1 L 参照 ) と同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 1 1 L ) が実行されると、まず、上述した第 6 0 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 2 0 7 2 の Y 1 1 1 L 参照 ) と同一の S 3 4 0 1 L から S 3 4 0 4 L の処理を実行し、S 3 4 0 4 L の処理において振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 4 0 4 L : N o )、次に、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 4 0 0 0 より小さいかを判別し ( S 3 4 0 5 L )、4 0 0 0 よりも小さいと判別した場合は ( S 3 4 0 5 L : Y e s )、そのまま本処理を終了する。一方、S 3 4 0 5 L の処理において、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 4 0 0 0 よりも小さくない ( 4 0 0 0 以上である ) と判別した場合は ( S 3 4 0 5 L : N o )、上述した第 6 0 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 2 0 7 2 の Y 1 1 1 L 参照 ) と同一の S 3 4 0 7 L から S 3 4 1 1 L の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 6 4 7 8 】

即ち、本第 6 1 制御例では、上述した第 6 0 制御例に対して、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンに設定されている状態で設定される各種動作シナリオテーブルに規定されている内容を変更しており、1 回の処理に要する時間の最大値が大きくなっていることから、駆動タイマ 2 2 3 u j を用いて正常動作がされていないと判別する閾値を 4 0 0 0 へと変更している。また、S 3 4 0 3 L の処理において復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンに設定されていると判別した場合は ( S 3 4 0 3 L : Y e s )、次に、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 8 0 0 よりも小さいかを判別し ( S 3 4 1 2 L )、2 8 0 0 以上であると判別した場合には ( S 3 4 1 2 L : N o )、役物異常フラグ 2 2 3 u w をオンに設定し ( S 3 4 1 6 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に異常状態を示すデータ種別である「 1 7 H 」を設定し ( S 3 4 1 7 L )、各種シナリオ実行フラグをオフに設定し ( S 3 4 1 8 L )、駆動タイマ 2 2 3 u j の値を 0 にセットし、本処理を終了する。このように構成することで、可動役物 9 0 0 の可動制御に異常が生じてエラー報知コマンドを設定した状況では役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されるため、変動演出設定処理 ( 図 2 1 4 1 の S 2 9 0 5 L 参照 ) にて実行される通常状態演出態様決定処理 ( 図 2 1 4 2 の S 3 0 1 6 L 参照 ) において、新たな役物演出が実行される変動演出が決定されないようにすることができる。

#### 【 6 4 7 9 】

次に、図 2 1 4 6 を参照して、演出更新処理 ( S 2 1 1 2 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 4 6 は、演出更新処理 ( S 2 1 1 2 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( S 2 1 1 2 L ) では、上述した第 6 0 制御例の演出更新処理 ( 図 2 0 7 3 の Y 1 1 2 L 参照 ) に対して、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 5 0 3 L : N o ) に、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンに設定されているかを判別し ( S 3 5 0 9 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンに設定されていると判別した場合には ( S 3 5 0 9 L : Y e s )、役物演出更新処理 ( S 3 5 1 0

10

20

30

40

50

L)を実行し、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し(S3511L)、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し(S3512L)、本処理を終了する点と、説明の便宜上、各処理に対して付された符号を変更している点と、で相違している。上述した内容以外の処理については同一であるため、その説明を省略する。次に、図2147を参照して、役物演出更新処理(S3510L)の処理内容について説明をする。図2147は、役物演出更新処理(S3510L)の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理(S3510L)は、上述した音声ランプ制御装置113のメイン処理(図2132参照)で実行される演出更新処理(図2146のS2112L参照)にて実行される処理であって、1ミリ秒毎に定期的に実行される処理である。この役物演出更新処理(S3510L)では、役物演出が実行されている期間中における各種表示演出の表示態様を、駆動状況格納エリア223uyに新たなデータ種別が格納されたタイミングに合わせて表示させるための処理が実行される。

10

#### 【6480】

具体的には、役物演出更新処理(S3510L)が実行されると、まず、切替フラグ223uuuがオンに設定されているかを判別する(S3601L)。この切替フラグ223uuuは、駆動状況格納エリア223uyに新たなデータ種別が格納された場合にオンに設定されるフラグであることから、S3601Lの処理では、切替フラグ223uuuの設定状況を判別することで、駆動状況格納エリア223uyに新たなデータ種別が格納されたことを判別している。このように構成することで、駆動状況格納エリア223uyに新たなデータ種別が格納されたタイミングに合わせて役物演出に対応する各種表示演出の表示態様を第3図柄表示装置81の表示面に表示することができる。S3601Lの処理において切替フラグ223uuuがオンに設定されていると判別した場合は(S3601L:Yes)、次に、切替フラグ223uuuをオフに設定し(S3602L)、駆動状況格納エリア223uyに格納されているデータ種別を読み出す(S3603L)。次に、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「01H」であるかを判別し(S3604L)、「01H」とであると判別した場合は(S3604L:Yes)、役物演出が開始されたことを示すための表示態様を含む演出態様を決定し(S3605L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。また、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「01H」ではないと判別した場合は(S3604L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「02H」であるかを判別し(S3606L)、「02H」とであると判別した場合は(S3606L:Yes)、ミッション内容を示すための表示態様を含む演出態様を決定し(S3607L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【6481】

また、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「02H」ではないと判別した場合は(S3606L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「03H」であるかを判別し(S3608L)、「03H」とであると判別した場合は(S3608L:Yes)、ミッション開始を示すための表示態様を含む演出態様を決定し(S3609L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「03H」ではないと判別した場合は(S3608L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「04H」であるかを判別し(S3610L)、「04H」とであると判別した場合は(S3610L:Yes)、ミッション達成を示すための表示態様を含む演出態様を決定し(S3611L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。S3610Lの処理において、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「04H」ではないと判別した場合は(S3610L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「05H」～「07H」の何れかであるかを判別し(S3612L)、「05H」～「07H」の何れかであると判別した場合は(S3612L:Yes)、追加演出の演出結果に対応する表示態様を含む演出態様を決定し(S3613L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。一方、S3612L

40

50

の処理において、S 3 6 0 3 L の処理において読み出されたデータ種別が「0 5 H」～「0 7 H」の何れもないと判別した場合は（S 3 6 1 2 L：No）、次に、読み出されたデータ種別が「0 8 H」，「1 0 H」の何れかであるかを判別し（S 3 6 1 4 L）、「0 8 H」，「1 0 H」の何れかであると判別した場合は（S 3 6 1 4 L：Yes）、第 2 期間表示選択テーブル 2 2 2 u u d を参照して、第 2 期間の表示態様を決定し（S 3 6 1 5 L）、決定した表示態様を含む演出態様を決定し（S 3 6 1 6 L）、後述する S 3 6 2 3 L の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【6 4 8 2】

S 3 6 1 4 L の処理において、S 3 6 0 3 L の処理において読み出されたデータ種別が「0 8 H」，「1 0 H」ではないと判別した場合は（S 3 6 1 4 L：No）、次に、読み出されたデータ種別が「1 2 H」～「1 4 H」の何れかであるかを判別し（S 3 6 1 7 L）、「1 2 H」～「1 4 H」の何れかであると判別した場合は（S 3 6 1 7 L：Yes）、退避時態様選択テーブル 2 2 2 u u e を参照して退避期間中の表示態様を決定し（S 3 6 1 8 L）、決定した表示態様を含む演出態様を決定し（S 3 6 1 9 L）、後述する S 3 6 2 3 L の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 3 6 1 7 L の処理において、読み出されたデータ種別が「1 2 H」～「1 4 H」では無いと判別した場合は（S 3 6 1 7 L：No）、次に、読み出されたデータ種別が「1 7 H」であるかを判別し（S 3 6 2 0 L）、「1 7 H」であると判別した場合は（S 3 6 2 0 L：Yes）、第 3 図柄の高速変動に対応する演出態様を決定し（S 3 6 2 1 L）、後述する S 3 6 2 3 L の処理を実行し、本処理を終了する。そして、S 3 6 2 0 L の処理において、読み出されたデータ種別が「1 7 H」では無いと判別した場合は（S 3 6 2 0 L：No）、その他駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されたデータ種別に応じた表示態様を含む演出態様を決定し（S 3 6 2 2 L）、時間経過更新処理を実行し（S 3 6 2 3 L）、本処理を終了する。また、S 3 6 0 1 L の処理において切替フラグ 2 2 3 u u u がオンに設定されていないと判別した場合は（S 3 6 0 1 L：No）も、時間経過更新処理を実行し（S 3 6 2 3 L）、本処理を終了する。次に、図 2 1 4 8 を参照して、役物演出更新処理（図 2 1 4 7 の S 3 5 1 0 L 参照）にて実行される時間経過更新処理（S 3 6 2 3 L）の処理内容について説明をする。図 2 1 4 8 は時間経過更新処理（S 3 6 2 3 L）の処理内容を示したフローチャートである。この時間経過更新処理（S 3 6 2 3 L）では、変動演出が開始されてからの経過時間に応じて変動演出の表示態様を設定するための処理が実行される。

#### 【6 4 8 3】

具体的には、時間経過更新処理（S 3 6 2 3 L）が実行されると、まず、変動時間タイマの値を読み出し（S 3 6 5 1 L）、変動時間が 2 5 秒経過したかを判別し（S 3 6 5 2 L）、2 5 秒が経過したと判別した場合は（S 3 6 5 2 L：Yes）、今回の変動演出のうち、リーチ表示態様が表示される演出態様を開始させるための表示用コマンドを設定し（S 3 6 5 3 L）、本処理を終了する。また、S 3 6 5 2 L の処理において、変動時間が 2 5 秒経過していないと判別した場合は（S 3 6 5 2 L：No）、S 3 6 5 3 L の処理をスキップして本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 6 1 制御例では、役物演出を含む変動演出が実行される場合には、可動役物 9 0 0 の駆動状況に対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様を表示するタイミングを決定するように構成している。このように構成することで、可動役物 9 0 0 を可動制御する際に、若干のタイムロスが発生した場合（例えば、脱調が発生したことにより、正規時間よりも遅れたタイミングで可動役物 9 0 0 が特定位置（例えば、作動位置）へと位置した場合）であっても、可動役物 9 0 0 の駆動状況に合わせて表示態様を表示することができるため、遊技者に違和感を与えることの無い変動演出を実行することができる。さらに、役物演出を含む変動演出が実行される場合において、可動役物 9 0 0 の駆動状況に合わせて各種表示演出の表示態様を表示させる期間に許容期間（変動開始から 2 5 秒）を設け、その許容期間を超えた場合には、可動役物 9 0 0 の駆動状況に関わらず、表示演出を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動時間という限られた期間内で実行される変動演出の演出結果が表示されないまま特別図柄変動時間が経過してしまい、遊技者に

分かり難い演出が実行されてしまうことを確実に防止することができる。

【 6 4 8 4 】

次に、図 2 1 4 9 を参照して、モーターシナリオ処理 ( S 2 1 1 3 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 4 9 は、モーターシナリオ処理 ( S 2 1 1 3 L ) の処理内容を示したフローチャートである。このモーターシナリオ処理 ( S 2 1 1 3 L ) は、可動役物 9 0 0 を駆動させるための駆動源である駆動モータ 9 0 5 に対して可動制御処理を実行するための処理であって、上述した第 6 0 制御例におけるモーターシナリオ処理 ( 図 2 0 7 4 の Y 1 1 3 L 参照 ) に対して、第 2 動作シナリオ ( 可動役物第 2 演出に対応する動作シナリオ ) に関する処理を追加した点と、進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) に代えて進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) を実行する点と、振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) に代えて振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) を実行する点と、退避シナリオ処理 ( Y 5 0 7 L ) に代えて退避シナリオ処理 ( S 3 7 0 9 L ) を実行する点と、説明の便宜上、各処理に付した符号を変更している点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一であるため、その説明を省略する。モーターシナリオ処理 ( S 2 1 1 3 L ) が実行されると、まず、上述した第 6 0 制御例におけるモーターシナリオ処理 ( 図 2 0 7 4 の Y 1 1 3 L 参照 ) と同一の S 3 7 0 1 L から S 3 7 0 3 L の処理を実行し、S 3 7 0 3 L の処理において退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンに設定されていないと判別した場合に ( S 3 7 0 3 L : N o ) 、第 2 動作シナリオ実行フラグ 2 2 3 u v がオンに設定されているかを判別し ( S 3 7 0 4 L ) 、第 2 動作シナリオ実行フラグ 2 2 3 u v がオンに設定されていると判別した場合は ( S 3 7 0 4 L : Y e s ) 、第 2 動作シナリオ処理を実行し ( S 3 7 0 8 L ) 、その後、本処理を終了する。次に、図 2 1 5 0 を参照して、モーターシナリオ処理 ( 図 2 1 4 9 の S 2 1 1 3 L 参照 ) にて実行される進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 5 0 は、進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) を示したフローチャートである。この進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) では、上述した第 6 0 制御例の進出シナリオ処理 ( 図 2 0 7 5 の Y 5 0 5 L 参照 ) と同様に収納位置に位置している可動役物 9 0 0 を作動位置まで移動させるための可動制御が実行される。

【 6 4 8 5 】

この進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) は、上述した第 6 0 制御例の進出シナリオ処理 ( 図 2 0 7 5 の Y 5 0 5 L 参照 ) に対して、可動役物 9 0 0 の駆動状況を示す各種データ種別 ( 「 0 1 H 」 , 「 0 2 H 」 , 「 0 3 H 」 ) を駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納する処理を実行する点と、設定されている動作シナリオに規定されている処理内容を異ならせたことにより各種判別処理に用いられる数値を異ならせている点と、説明の便宜上、各処理に付されている符号を変更している点と、で相違しているが、それ以外の内容は同一であるため、その説明を省略する。次に、図 2 1 5 1 を参照して、振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 5 1 は、振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) では、上述した第 6 0 制御例の振動シナリオ処理 ( 図 2 0 7 6 の Y 5 0 6 L 参照 ) と同様に、振動演出 ( 可動役物第 1 演出 ) 中に実行される可動役物 9 0 0 に対する振動制御が実行される。この振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) は、上述した第 6 0 制御例の振動シナリオ処理 ( 図 2 0 7 6 の Y 5 0 6 L 参照 ) に対して、可動役物 9 0 0 の駆動状況を示す各種データ種別 ( 「 0 5 H 」 , 「 0 6 H 」 ) を駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納する処理を実行する点と、設定されている動作シナリオに規定されている処理内容を異ならせたことにより各種判別処理に用いられる数値を異ならせている点と、振動制御中に設定される動作シナリオ ( 振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b ) を繰り返す際に振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 6 L ) を実行する点と、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b を規定回数 ( 3 回 ) 繰り返し実行した後に、第 2 制御 ( 可動役物第 2 演出 ) を実行するための動作シナリオを設定するために第 2 動作シナリオ決定処理 ( S 3 9 2 1 L ) を実行する点と、規定回数説明の便宜上、各処理に付されている符号を変更している点と、で相違しているが、それ以外の内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【 6 4 8 6 】



振動シナリオ処理（S 3 7 0 7 L）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを抽出して（S 3 9 0 1 L）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致しているか否かを判別し（S 3 9 0 2 L）、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m と一致していると判別した場合には（S 3 9 0 2 L : Y e s）、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたシナリオデータに対応する動作での可動制御が完了していることを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値に 0 を設定し（S 3 9 0 6 L）、S 3 9 0 7 L の処理に移行する。一方、S 3 9 0 2 L の処理において、S 3 9 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致していないと判別した場合には（S 3 9 0 2 L : N o）、センサデータに規定された値が 0 であるか否かを判別する（S 3 9 0 3 L）。S 3 9 0 3 L の処理において、センサデータに規定された値が 0 ではないと判別した場合には（S 3 9 0 3 L : N o）、センサデータに対応するセンサはオンの状態であるか否かを判別する（S 3 9 0 4 L）。一方、S 3 9 0 3 L の処理において、センサデータの値が 0 であると判別した場合（S 3 9 0 3 : Y e s）、或いは、S 3 9 0 4 L の処理において、センサデータに対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（S 3 9 0 4 L : N o）、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致するか否かを判別する（S 3 9 0 5 L）。また、S 3 9 0 4 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（S 3 9 0 4 L : Y e s）、或いは、S 3 9 0 5 L の処理において、時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致すると判別した場合には、S 3 9 0 7 L の処理に移行する。一方、S 3 9 0 5 L の処理において、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していないと判別した場合には（S 3 9 0 5 L : N o）、本処理を終了する。

#### 【 6 4 8 7 】

S 3 9 0 7 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 と一致しているか否かを判別する（S 3 9 0 7 L）。処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 と一致すると判別した場合には（S 3 9 0 7 L : Y e s）、可動役物第 1 演出を終了させることが可能な位置（作動位置）に可動役物 9 0 0 が位置している状態であるため、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別する（S 3 9 2 3 L）。S 3 9 2 3 L の処理において、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンに設定されていると判別した場合（S 3 9 2 3 L : Y e s）、即ち、可動役物第 1 演出中の 1 周期期間中に遊技者が枠ボタン 2 2 を連打することでミッション達成している場合（終了条件が成立している場合）は、可動役物第 1 演出を途中で終了させるために、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値に 3 を設定し（S 3 9 2 4 L）、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「0 7 H」を設定し（S 3 9 2 5 L）、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し（S 3 9 2 6 L）、S 3 9 0 8 L の処理に移行する。これにより、可動役物第 1 演出（振動シナリオ 6 4 に基づく可動制御）を途中で終了させる場合に、可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ 6 4）を最後まで実行した場合と同一の処理へと可変制御内容を強制的に移行させることができる。よって、可動役物第 1 演出を途中で終了させる場合と、最後まで実行させた場合と、で可動役物第 1 演出を終了させるための処理を共通化することができるため、役物演出中の可動制御内容を簡素化することができる。一方、S 3 9 2 3 L の処理において、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンではないと判別した場合（S 3 9 2 3 L : N o）、或いは、S 3 9 0 7 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が、1 4 と一致していないと判別した場合には、S 3 9 0 8 L の処理に移行する。

#### 【 6 4 8 8 】

S 3 9 0 8 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 と一致しているか、即ち、可動役物第 1 演出の演出動作として、1 周期分のシナリオ動作が終了したかを判別し（S 3 9 0 8 L）、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 と一致していると判別した場合には（S 3 9 0 8 L : Y e s）、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されているデータに対応する動作での可動制御（1 周期分の可動制御）が完了しているため、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 3 であるか否かを判別する（S 3 9 1 5 L）。S 3 9 1 5 L の処

理において、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 3 であると判別した場合には ( S 3 9 1 5 L : Y e s )、予め定められた回数 ( 3 回 ) に対応する周期分の可動制御が完了しているため、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオフに設定する ( S 3 9 1 7 L )。次いで、可動役物第 1 演出に対応するシナリオ動作 ( 振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されているデータに基づく可動制御 ) の終了契機を判別するために、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別が「 0 7 H 」であるかを判別し ( S 3 9 1 8 L )、「 0 7 H 」であると判別した場合、即ち、遊技者による操作手段への操作に基づいて成立した終了条件 ( ミッション達成 ) が成立したことによって可動役物第 1 演出が終了したと判別した場合は ( S 3 9 1 8 : Y e s )、次に、可動役物第 1 演出の後に実行させる可動役物第 2 演出の演出態様を決定するための第 2 動作シナリオ決定処理を実行し ( S 3 9 2 1 L )、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値を 0 にクリアし ( S 3 9 2 2 L )、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定し ( S 3 9 1 2 L )、本処理を終了する。一方、S 3 9 1 8 L の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別が「 0 7 H 」では無いと判別した場合は ( S 3 9 1 8 L : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「 0 6 H 」を設定し ( S 3 9 1 9 L )、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し ( S 3 9 2 0 L )、上述した S 3 9 2 1 L の処理へ移行する。

#### 【 6 4 8 9 】

つまり、S 3 9 1 9 L の処理では、可動役物第 1 演出に対応するシナリオ動作 ( 振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されているデータに基づく可動制御 ) の終了契機として、シナリオ動作 ( 振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されているデータに基づく可動制御 ) が最後まで実行されたことで終了契機が成立したと判別し、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y には、時間経過に基づいて可動役物第 1 演出が終了したことを示すデータ種別「 0 6 H 」が設定される。また、S 3 9 1 5 L の処理において、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 3 ではないと判別した場合には ( S 3 9 1 5 L : N o )、振動シナリオ動作を繰り返し実行するための振動シナリオ繰り返し処理を実行し ( S 3 9 1 6 L )、S 3 9 1 2 L の処理へ移行し、本処理を終了する。一方、S 3 9 0 8 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 では無いと判別した場合は ( S 3 9 0 8 L : N o )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を加算し ( S 3 9 0 9 L )、次に、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 であるかを判別する ( S 3 9 1 0 L )。そして、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 であると判別した場合は ( S 3 9 1 0 L : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「 0 5 H 」を設定し ( S 3 9 1 3 L )、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し ( S 3 9 1 4 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b から、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 3 9 1 1 L )、S 3 9 1 2 L の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 3 9 1 0 L の処理において、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 では無いと判別した場合は ( S 3 9 1 0 L : N o )、S 3 9 1 3 L、及び S 3 9 1 4 L の処理をスキップして S 3 9 1 1 L の処理を実行し、S 3 9 1 2 L の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 6 4 9 0 】

次に、図 2 1 5 2 を参照して、振動シナリオ処理 ( 図 2 1 5 1 の S 3 7 0 7 L 参照 ) にて実行される振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 5 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 5 2 は、振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 5 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 5 L ) は、可動役物 9 0 0 に対して可動役物第 1 演出 ( 振動演出 ) を実行している期間中に実行されるものであって、1 周期分の動作シナリオが規定されている振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されている動作シナリオに基づく可動制御を繰り返し実行するための処理が実行される。具体的には、振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 5 L ) が実行されると、まず、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値に 1 を加算し ( S 4 0 0 1 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( S 4 0 0 2 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b から現在の処理カウンタ 2 2 3 u k の値 ( 1 ) に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 0 0 3 L )、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値を押下情報記憶エリア 2 2 3 u u t に記

憶されている値に加算し (S 4 0 0 4 L)、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値を 0 にクリアし (S 4 0 0 5 L)、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値を 1 減算し (S 4 0 0 6 L)、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「0 3 H」を設定し (S 4 0 0 7 L)、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し (S 4 0 0 8 L)、本処理を終了する。次に、図 2 1 5 3 を参照して、振動シナリオ処理 (図 2 1 5 1 の S 3 7 0 7 L 参照) にて実行される第 2 動作シナリオ決定処理 (S 3 9 2 1 L) の処理内容について説明をする。図 2 1 5 3 は、第 2 動作シナリオ決定処理 (S 3 9 2 1 L) の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 動作シナリオ決定処理 (S 3 9 2 1 L) は、可動役物第 1 演出 (第 1 制御に基づいて実行される演出) が終了した後に実行される可動役物第 2 演出 (第 2 制御に基づいて実行される演出) の可動役物 9 0 0 に対する可動制御内容 (演出態様) を決定するための処理である。

10

#### 【6 4 9 1】

本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第 2 演出の演出態様として、可動役物 9 0 0 を、可動役物第 1 演出が終了した時点で位置している作動位置から下方向へと移動させる (落下させる) 落下演出と、上方向へと移動させる (上昇させる) 上昇演出と、を実行可能に構成しており、可動役物第 1 演出中における遊技結果 (枠ボタン 2 2 に対する操作結果) や、対応する特別図柄抽選の抽選結果に基づいて可動役物第 2 演出として落下演出を実行するか上昇演出を実行するかを決定可能に構成している。具体的には、第 2 動作シナリオ決定処理 (S 3 9 2 1 L) が実行されると、まず、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別を読み出し (S 4 1 0 1 L)、読み出されたデータ種別が「0 6」であるかを判別し (S 4 1 0 2 L)、「0 6 H」では無いと判別した場合は (S 4 1 0 2 L : N o)、次に、読み出されたデータ種別が「0 7 H」であるかを判別する (S 4 1 0 3 L)。S 4 1 0 3 L の処理において、読み出されたデータ種別が「0 7 H」であると判別した場合は (S 4 1 0 3 L : Y e s)、可動役物第 2 演出を実行可能な状態であるため、S 4 1 0 6 L の処理へ移行し、可動役物第 2 演出の演出態様を決定するための各種処理が実行される。一方、S 4 1 0 2 L の処理において、読み出されたデータ種別が「0 6 H」であると判別した場合は (S 4 1 0 2 L : Y e s)、第 2 制御実行選択テーブル 2 2 2 u u f を参照して、第 2 制御 (可動役物第 2 演出) の実行有無を決定し (S 4 1 0 4 L)、S 4 1 0 4 L の処理において第 2 制御 (可動役物第 2 演出) の実行が決定されたかを判別し (S 4 1 0 5 L)、第 2 制御の実行ありと判別した場合は (S 4 1 0 5 L : Y e s)、S 4 1 0 6 L の処理へ移行し、可動役物第 2 演出の演出態様を決定するための各種処理が実行される。

20

30

#### 【6 4 9 2】

S 4 1 0 6 L の処理では、ミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶されている情報 (ミッションパターン種別) を読み出し (S 4 1 0 6 L)、読み出した情報 (ミッションパターン種別) が末尾「B」のミッションパターン種別であるかを判別し (S 4 1 0 7 L)、末尾「B」のミッションパターン種別であると判別した場合は (S 4 1 0 7 L : Y e s)、第 2 制御 (可動役物第 2 演出) の動作内容として上昇動作 (上昇演出) を決定し (S 4 1 0 8 L)、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し (S 4 1 0 9 L)、上昇シナリオテーブル 2 2 2 u u g d から処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し (S 4 1 1 0 L)、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y にデータ種別「1 0 H」を設定し (S 4 1 1 1 L)、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し (S 4 1 1 2 L)、第 2 動作シナリオ実行フラグ 2 2 3 u v をオンに設定し (S 4 1 1 3 L)、本処理を終了する。また、S 4 1 0 7 L の処理において、読み出されたデータ種別が末尾「B」では無いと判別した場合は (S 4 1 0 7 : N o)、次に、第 2 制御 (可動役物第 2 演出) の動作内容として落下動作 (落下演出) を決定し (S 4 1 1 4 L)、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し (S 4 1 1 5 L)、落下シナリオテーブル 2 2 2 u u g c から処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し (S 4 1 1 6 L)、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y にデータ種別「0 8 H」を設定し (S 4 1 1 7 L)、上述した S 4 1 1 2 L の処理、S 4 1 1 3 L の処理を実行

40

50

し、本処理を終了する。また、S 4 1 0 5 L の処理において、第 2 制御（可動役物第 2 演出）を実行しないと判別した場合は（S 4 1 0 5 L : No）、次に、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し（S 4 1 1 8 L）、退避シナリオテーブルから処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し（S 4 1 1 9 L）、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s をオンに設定し（S 4 1 2 0 L）、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y にデータ種別「1 2 H」を設定し（S 4 1 2 1 L）、切替フラグ 2 2 3 u u をオンに設定し（S 4 1 2 2 L）、本処理を終了する。

#### 【6 4 9 3】

次に、図 2 1 5 4 を参照して、モータシナリオ処理（図 2 1 4 9 の S 2 1 1 3 L 参照）にて実行される第 2 動作シナリオ処理（S 3 7 0 8 L）の処理内容について説明をする。図 2 1 5 4 は第 2 動作シナリオ処理（S 3 7 0 8 L）の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 動作シナリオ処理（S 3 7 0 8 L）では、可動役物第 2 演出に対応する可動役物 9 0 0 の可動制御、及び、可動役物第 2 演出が終了した後に実行される退避制御に対応する演出態様を決定するための処理が実行される。この第 2 動作シナリオ処理（S 3 7 0 8 L）では、上述した第 2 動作シナリオ決定処理（図 2 1 5 3 の S 3 9 2 1 L 参照）において決定された第 2 動作シナリオに基づくシナリオ制御を実行し、実行中のシナリオ内容に応じた可動役物 9 0 0 の駆動状況を駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納する処理が実行される。また、図 2 1 5 5 は、退避シナリオ処理（S 3 7 0 9 L）の処理内容を示したフローチャートである。この退避シナリオ処理では、上述した第 6 0 制御例の退避シナリオ処理（図 2 0 7 7 の Y 5 0 7 L 参照）に対して、実行中のシナリオ内容に応じた可動役物 9 0 0 の駆動状況を駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納する処理を追加して点で相違し、それ以外の処理内容であるため、その説明を省略する。以上、説明をした通り、本第 6 1 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の上方に可動役物 9 0 0 を配設している。そして、役物演出が実行された場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を覆う位置（作動位置）まで可動役物 9 0 0 を進出させる可動制御（進出制御）を 3 秒間実行した後に、所定期間（約 6 秒）の動作パターンで可動役物 9 0 0 を振動させる可動制御（可動役物第 1 演出）を実行し、その後、第 1 演出における動作パターンとは異なる態様で可動役物 9 0 0 を動作させる可動制御（可動役物第 2 演出）が完了した後に、可動役物 9 0 0 を第 3 図柄表示装置 8 1 の上方位置（収納位置）へと退避させる可動制御（退避制御）を実行可能に構成している。

#### 【6 4 9 4】

さらに、役物演出が実行されている演出期間のうち、可動役物第 1 演出が実行されている期間においては、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下した回数（枠ボタン押下回数）を計測するように構成し、枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、5 回）を満たした場合には、可動役物第 1 演出の終了条件が成立し、可動役物第 1 演出に対応する 6 秒間の動作パターンを完了すること無く、可動役物第 2 演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出中に実行される役物演出の進行度合いを、遊技者による枠ボタン 2 2 に対する操作内容に応じて異ならせることができるため、操作演出をいち早く終了させたい遊技者は可動役物第 1 演出期間中に意欲的に枠ボタン 2 2 を押下することになる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第 1 演出期間中に可動役物 9 0 0 が作動位置を複数回通過する（作動位置に位置している状態が複数回発生する）ように可動役物 9 0 0 を振動させる可動制御が実行されるように構成しており、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態において終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、終了条件が成立したことに基づいて可動役物第 1 演出が途中で終了する場合は、必ず作動位置に可動役物 9 0 0 が位置している状態で可動役物第 1 演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出から可動役物第 2 演出へと移行する際の可動制御として、作動位置に位置している可動役物 9 0 0 に対して可動役物第 2 演出に対応する可動制御を実行すれば良いため、可動役物第 2 演出に対応する動作パターンを一連の動作シナリオで予め規定し易くす

ることができる。よって、可動役物 900 を可動させる役物演出に対する制御処理を簡素化することができる。

【6495】

さらに、本第61制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出中に終了条件が成立すること無く6秒間の動作パターンが完了した場合、即ち、可動役物第1演出に対応する動作パターンの動作シナリオを最後まで実行した場合も、可動役物900が作動位置に位置している状態で可動役物第1演出が終了するように動作シナリオの内容が予め規定されている。つまり、可動役物第1演出中に終了条件を成立させて途中で可動役物第1演出を終了させた場合も、可動役物第1演出を最後まで実行させた場合も、可動役物900が同一の位置（作動位置）に位置している状態で可動役物第1演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出が終了した時点における可動役物900の位置によって今回の可動役物第1演出が途中で終了したのか最後まで実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、可動役物第1演出を途中で終了させた場合も、可動役物第1演出が最後まで実行された場合と同一の位置に可動役物900が位置している状態で次に実行される可動役物900に対する可動制御（可動役物第2演出に対応する可動制御）を実行することができるため、可動役物第1演出を途中で終了させた場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く操作演出を継続させることができる。加えて、本第61制御例では、可動役物第1演出期間中における枠ボタン22に対する押下回数の計測値を所定タイミングにてリセットし、リセットされた後に再度枠ボタン押下回数の計測を再開するように構成している。つまり、可動役物第1演出が実行されている演出期間のうち、特定期間内における枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、5回）を満たした場合に終了条件が成立するように構成している。より具体的には、可動役物第1演出中に実行される可動役物900の振動動作が1周する毎に枠ボタン押下回数がリセットされるように構成している。つまり、可動役物900に対して1周分の振動動作が行われる期間（約2秒）中に枠ボタン22を5回押下した場合に終了条件が成立するように構成している。

10

20

【6496】

このように構成することで、可動役物第1演出期間中に継続して遊技者に枠ボタン22を押下させる必要が無く、可動役物第1演出期間のうち、特定期間（可動役物900の振動動作が1周する期間）において枠ボタン22を意欲的に押下させることで終了条件を成立させることができる。また、本第61制御例では、可動役物第1演出期間中に可動役物が振動動作を最大で3周実行するように予め動作シナリオが規定されている。よって、遊技者が枠ボタン22を意欲的に押下することで終了条件を成立させることで可動役物第1演出を途中で終了させる場合であっても、終了条件を成立させた周期によって可動役物第1演出が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、より多彩なパターンの操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第61制御例におけるパチンコ機10は、役物演出が実行されている最中においても第3図柄表示装置81の表示面を用いて、様々な表示態様が表示されるように構成しており、実行中の役物演出と複合した表示態様を表示することで、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であるかを示唆可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出や、可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出の演出パターンを、変動演出が開始されるタイミング（特別図柄変動が開始されるタイミング）で決定し、決定された演出パターンに対応した各種演出を、時間経過に基づいて実行するように構成していた。つまり、所定の特別図柄変動時間（変動演出期間）に対応した演出パターンを事前に決定しておき、決定された演出パターンに基づいた変動演出を実行するものが一般的であった。

30

40

【6497】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機10では、本第61制御例におけるパチンコ機10のように、遊技者が操作手段（枠ボタン22）を操作（押下）したことに基づいて終了条件が成立した場合に予め設定されている役物演出の一部を短縮（省略）可能に構

50

成した場合において、役物演出と重複して実行されている第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示演出は既に設定されている演出パターンで実行されてしまうため、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれてしまうという問題があった。また、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれた場合であっても遊技者に違和感を与えないようにするためには、役物演出と実行期間が重複する表示演出の演出態様として、時間経過に影響の無い演出態様（例えば、静止画像を所定期間継続して表示する演出態様）を設定する必要があるとあり、演出効果が低下してしまうという問題があった。そこで、本第61制御例におけるパチンコ機10では、役物演出における可動役物900に対して実行される可動制御の内容（実行タイミング）に応じて、役物演出が実行されている期間と重複して実行される表示演出に対する制御の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、役物演出における可動役物900の動作に対応させた表示演出を確実に実行することができるため、役物演出と表示演出とを複合させた変動演出の演出効果をより高めることができる。また、本第61制御例におけるパチンコ機10では、上述した通り、可動役物第1演出が実行されている状態で終了条件が成立した場合には、可動役物900が作動位置に位置している状態で可動役物第1演出を終了可能に構成しているため、可動役物第1演出に対応する動作シナリオが全て完了するのを待つことなく、可動役物に対して次の可動制御（可動役物第2演出に対応する可動制御）を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制可能に構成しているが、例えば、可動役物第1演出において、可動役物900が作動位置とは離間している状態で終了条件が成立した場合において、可動役物900が作動位置へと移動するまでの期間、遊技者を待たせてしまうという問題があった。

10

20

#### 【6498】

これに対して、本第61制御例におけるパチンコ機10では、終了条件が成立してから可動役物900が作動位置に位置するまでの期間において所定の実行条件（枠ボタン22への押下）が成立した場合に、追加演出を実行可能に構成している。そして、この追加演出が実行されることにより、遊技者に有利な特典（例えば、実行中の変動演出の演出結果の示唆情報や、後に実行される可動役物の動作内容（可動役物第2演出の演出内容））を付与可能に構成している。つまり、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた場合のみ遊技者に付与可能な特典、換言すれば、可動役物第1演出中に終了条件を成立させることなく可動役物第1演出に対応する動作シナリオを全て完了させてしまった場合には付与されることの無い特典を可動役物第1演出期間中に付与可能に構成している。このように構成することで、可動役物第1演出において、可動役物900が作動位置とは離間している状態で終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第1演出が終了するまでの残期間において追加演出の実行条件を成立させようと意欲的に遊技（枠ボタン操作）を行わせることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第61制御例では、役物演出の演出期間と重複して実行される表示演出を用いて、役物演出の演出内容を遊技者に案内可能に構成している。このように構成することで、可動役物第1演出の終了条件を成立させる方法や、追加演出の実行有無や、可動役物第2演出の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。

30

#### 【6499】

以上、説明をした通り、本第61制御例におけるパチンコ機10では、可動役物900を動作させる可動役物第1演出（振動シナリオテーブル222uugbを参照して実行される役物演出）が実行された場合に、可動役物900を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を複数回実行可能に構成している。そして、可動役物900を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を最後まで実行した後に、可動役物第2演出を実行可能に構成し、且つ、可動役物第1演出の実行期間中に終了条件（所定回数（5回）の枠ボタン22押下）が成立した場合には、可動役物900を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を終了させることなく、可動役物第2演出を実行するように構成している。このように構成することで、役物可動演出（役物演出）が実行された場合において、遊技者による操作手段への操作結果に応じて可動役物第2演出の実行タイミングを異ならせることができるた

40

50

め、遊技者に意欲的に操作手段を操作させ易くすることができる。さらに、本第61制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出を実行する際に参照される振動シナリオテーブル222uugbに規定されている動作シナリオを最後まで実行した時点と、可動役物第1演出の実行期間中に終了条件が成立していると判別した時点と、で可動役物900が同一位置（作動位置）に位置するように構成している。つまり、可動役物第2演出が開始される際の可動役物900が常に作動位置となるように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出をどのような態様で終了させた場合であっても、可動役物900が同一の位置に位置している状態から可動役物第2演出を実行させることができるため、可動役物第2演出の演出態様を統一し易くすることができる。

#### 【6500】

10

加えて、本第61制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出中に終了条件を成立させてから、終了条件が成立しているかを判別可能な位置（作動位置）に可動役物900が位置するまでの期間を用いて追加演出を実行可能に構成している。つまり、終了条件が成立している状態で、特定条件（可動役物900が作動位置に位置していること）が成立するよりも前に、実行条件が成立した場合に追加演出を実行可能に構成している。よって、終了条件が成立してから可動役物第2演出が実行されるまでの期間中に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの期間が第1期間である場合よりも、第1期間よりも長い第2期間である場合の方が、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの期間を長くすることができるため、特定演出を実行させ易く（追加演出を実行し易く）することができる。つまり、終了条件が成立してから可動役物第2演出が実行されるまでの期間が長い方が特定演出を実行させ易く（追加演出を実行し易く）することができる。よって、終了条件が成立してから可動役物第2演出が実行されるまでの期間が長くなってしまった場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第61制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出中において、追加演出を実行させるための実行条件として、操作手段に対して所定の操作を実行したことに基づいて成立し得る第1条件が成立した場合に追加演出を実行可能に構成している。つまり、可動役物第1演出中に遊技者が操作手段を操作することで、終了条件と実行条件とが何れも成立し得るように構成している。よって、可動役物第1演出が実行されている状態において遊技者に操作手段をより意欲的に操作させることができる。

20

30

#### 【6501】

##### <第62制御例>

次に、図2156から図2175を参照して、第62制御例について説明する。上述した第61制御例では、可動役物900を動作させる役物演出中に実行される可動役物第1演出中において複数のミッション期間を設定し、そのミッション期間内にてミッション達成した場合に終了条件を成立させ、可動役物第1演出を途中で終了させることができるように構成していた。さらに、設定されるミッションの内容を異ならせることでミッション達成の難易度を変化可能に構成していた。より具体的には、可動役物第1演出として、可動役物900を特定態様（1周期2秒の振動態様）で3周期分動作させる演出（第1動作）を実行し、その1周期分の動作期間（2秒）をミッション期間として設定し、各ミッション期間中に決定されたミッション内容（枠ボタン22を所定回数（1回～5回）押下するミッション等）を達成することで、1周期分の動作が完了し作動位置に位置した状態で残りの周期動作を中止して可動役物第1演出（第1動作）を終了させるように構成していた。これに対して、本第62制御例では、ミッション内容だけで無く、可動役物第1演出中に実行される第1動作内容も異ならせて設定可能に構成している点で相違している。より具体的には、ミッション期間の長さ（可動役物900の1周期分の動作期間の長さ）を異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、設定されたミッション内容が同一の場合であっても、ミッション期間の長さを変化させることでミッション達成の難易度を異ならせることができる。よって、ミッション期間の長さと、ミッション内容を組み合わせた様々な難易度で遊技者にミッション達成を目指す遊技を行わせることがで

40

50

きるため、演出効果を高めることができる。

#### 【 6 5 0 2 】

加えて、本第 6 2 制御例では、上述した第 6 1 制御例と同様に 1 のミッション期間に対してミッション内容を設定しながら、さらに、可動役物第 1 演出期間全体における枠ボタン 2 2 の押下回数によって達成し得る全体ミッションも設定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出中に設定される個々のミッション期間が短くなってしまった場合であっても、可動役物第 1 演出中に継続して枠ボタン 2 2 を押下することで、全体ミッションを達成させることが可能となる。よって、遊技者に意欲的に継続して枠ボタン 2 2 を押下させ易くすることができる。

#### 【 6 5 0 3 】

< 第 6 2 制御例における演出内容について >

まず、図 2 1 5 6、及び図 2 1 5 7 を参照して、本第 6 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出内容のうち、上述した第 6 1 制御例とは異なる特徴的な演出内容について説明をする。図 2 1 5 6 ( a ) は、ミッション演出中の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面付近を示した図である。本第 6 2 制御例では、上述した第 6 1 制御例に対して、全体ミッションが設定されているため、可動役物第 1 演出期間中に枠ボタン 2 2 が押下された回数であるトータル回数が表示されるように構成している。具体的には、図 2 1 5 6 ( a ) に示した通り、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面である主表示領域 D m の右下方に小表示領域 D m 6 4 が形成され、可動役物第 1 演出期間中に枠ボタン 2 2 が押下された累積回数が累積回数表示領域 D m 6 4 a に表示される。なお、図 2 1 5 6 ( a ) に示した状態は、可動役物 9 0 0 の 1 周期動作が 1 秒であり、且つ、6 周期分可動役物 9 0 0 が動作される動作シナリオが設定された可動役物第 1 演出中であって、1 周期目に対応するミッション演出が開始されてから 0 . 3 秒が経過した状態を示しており、小表示領域 D m 6 1 の上部には、今回の可動役物第 1 演出中にミッションが 6 回実行されることを示すための表示態様として「チャンスは 6 回」の文字が表示されている。そして、実行中のミッション内容を示す表示態様として小表示領域 D m 6 1 に「ボタンを 5 回押せ」の文字が表示され、必要押下回数表示領域 D m 6 2 b には「 5 」が表示されている。また、図 2 1 5 6 ( a ) に示した状態は、可動役物第 1 演出が実行されてから 1 度も枠ボタン 2 2 を押下していない状態を示しているため、押下回数表示領域 D m 6 2 a には「 0 」が表示され、累積回数表示領域 D m 6 4 a にも「 0 」が表示されている。そして、今回のミッション期間が 1 秒であることから、小表示領域 D m 6 3 に表示されているタイムゲージ t g 1 は全範囲が 1 秒となる表示態様で表示され、既に 0 . 3 秒が経過していることに対応させて、残時間ゲージ t g 1 a と経過時間ゲージ t g 1 b が表示されている。

#### 【 6 5 0 4 】

また、小表示領域 D m 6 3 の上部に形成された小表示領域 D m 6 3 a には、現在がミッション期間中であることを示すための表示態様として「 G O 」の文字が表示されている。さらに、主表示領域 D m の情報には、役物演出が実行されたことで大当たり当選の期待度が比較的高い状態であることを示すための「チャンス発生中」の文字と、ミッション演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ゲージが 0 になるまでにミッションをクリアしろ」の文字と、全体ミッションが設定されていることを示唆するための示唆態様として「トータル回数が増えてもいいことがあるかも」の文字が表示されている。なお、本第 6 2 制御例では、図 2 1 5 6 ( a ) に示した通り、全体ミッションの内容を遊技者に報知すること無く、押下累積回数のみを表示するように構成している。このように構成することで、全体ミッションを達成するために必要となる枠ボタン押下回数を遊技者が把握することができないため、個々のミッション演出を達成しようと枠ボタン 2 2 を押下する遊技を主として実行させることができる。よって、並行して実行される複数のミッション（個々のミッションと全体ミッション）に対して、それぞれ達成するために必要となる必要押下回数が同時に表示されてしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、並行して実行される複数のミッションのうち、少なくとも一部のミッションに対して、ミッション達成条件（必要押下回数）を報知しないよ

10

20

30

40

50



うに構成することで、各ミッションが終了する最後までミッションを達成しようと意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本第62制御例では、可動役物第1演出（第1制御）を途中で終了させる（可動役物第1演出中に実行される可動役物900の動作（第1動作）を途中で終了させる）ための終了条件として、可動役物900に対して1周期分の可動制御が実行される期間（ミッション期間）における枠ボタン22の押下回数が特定回数に到達した場合に成立する終了条件だけで無く、複数のミッション期間を跨いだ全体期間における枠ボタン22の押下回数（累積回数）が特定累積回数に到達した場合に成立する終了条件も設定するように構成している。

#### 【6505】

このように構成することで、短い時間のミッション期間（例えば、1秒）が設定され、且つ、終了条件を成立させ難いミッション（例えば、枠ボタン押下回数5回）が設定された場合、即ち、1回のミッション期間中にミッションを達成し難い状況となったとしても、全体ミッションを達成するために意欲的に遊技者に枠ボタン22を押下させることができる。なお、本第62制御例では、全体ミッションとして設定されるミッション内容（可動役物第1演出の全期間に渡って枠ボタン22が押下された累積押下回数に基づいて成立する終了条件）として設定される枠ボタン押下回数が、個々のミッション内容として設定される枠ボタン押下回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、1回のミッション期間内で枠ボタン22を押下した回数のみで全体ミッションが先に成立してしまうことを防止することができるため、個々のミッションに対して表示されている必要押下回数を目指して枠ボタン22を押下している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図2156（b）を参照して、全体ミッション（トータルミッション）を達成した場合に実行される演出内容について説明をする。図2156（b）は、全体ミッション（トータルミッション）を達成した場合の表示される表示画面の一例を示した図である。図2156（b）に示した通り、個々のミッションを達成していない状態で、複数のミッション期間を跨いだ全体期間における枠ボタン22の押下回数（累積回数）が10回に到達したことを示す表示態様として、累積回数表示領域Dm64aに「10」が表示され、表示領域Dm61に、「トータルミッション達成」の文字が表示される。また、主表示領域Dmの上方には、トータルミッションを達成した場合に付与される特典として「V準備中」の文字が表示されている。

#### 【6506】

なお、本第62制御例では、トータルミッションを達成した場合には、可動役物第1演出の残期間中に追加演出が実行されない代わりに、個々のミッションを達成した場合よりも遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、どのミッションを達成するかを選択させる遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第62制御例では、個々のミッション内容を遊技者に把握可能に表示し、トータルミッションの内容は遊技者に把握し難い態様で表示するように構成しているが、これに限ること無く、個々のミッション内容も遊技者の直接報知することなく、ミッション達成した際にのみミッション達成したことを報知するように構成しても良い。また、各ミッションを達成するために必要な要素（枠ボタン22の押下回数）が更新されたことに基づいて表示態様が変化する演出のみを実行し、その演出の表示態様に基づいて各ミッションが達成するか否かを遊技者に予測させるように構成しても良い。次に、図2157を参照して、役物スーパー4演出の演出内容について説明をする。本第62制御例では、上述した第61制御例とは異なり、可動役物第1演出中において、終了条件を成立させない場合の方が、遊技者に有利な特典を付与可能な役物スーパー4演出を実行可能に構成している。具体的には、役物スーパー4演出が実行されると、他の役物演出よりも可動役物第1演出の演出期間が長く設定され、可動役物第1演出の演出期間の延長分の期間において、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。つまり、可動役物第1演出の演出期間の経過を待たず、終了条件を成立させた場合には、特典が付与されないように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた場合と、成立させない場合と、の何れにおいても他方よりも遊技者に有利な状況を創出するこ

10

20

30

40

50

とができるため、遊技者に終了条件を成立させるか否かを選択する楽しさを提供することができる。

#### 【 6 5 0 7 】

図 2 1 5 7 ( a ) は、役物スーパー 4 演出開始時に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 2 1 5 7 ( b ) は、役物スーパー 4 演出における延長期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 2 1 5 7 ( a ) に示した通り、役物スーパー 4 演出が開始された直後は、他の役物スーパー演出と同一の表示画面が表示される。また、表示領域 D m 6 1 の上方には、他の役物スーパー演出でも実行され得る範囲で残チャンス回数  
を示すための表示態様として「残りチャンスは 3 回 + ? 」が表示される。なお、この残チャンス  
回数を示すための表示態様として、「残りチャンスが 5 回」や「残りチャンスが 3  
回」といった実際の残チャンス回数を示す表示態様を表示されるように構成しても良い。  
このように構成することで、実行中の役物スーパー演出の種別を、第 3 図柄表示装置 8 1  
の表示面に表示される表示態様に基づいて遊技者に判別させることができる。そして、役  
物スーパー 4 演出中に終了条件を成立させることなく、5 周期目の振動動作が実行される  
期間（延長期間）に突入すると、図 2 1 5 7 ( b ) に示した通り、カメを模したキャラク  
タ 8 0 2 が登場し、付与特典に対応する表示態様 8 0 2 a として「確変大当たりするよ」  
のコメントが表示される。なお、本第 6 2 制御例では、遊技者に付与される特典の内容と  
して、実行中の遊技の内容を事前に報知する特典のみを示しているが、これ以外の特典を  
決定可能に構成しても良く、例えば、役物スーパー 4 演出中に終了条件を成立させなかつ  
た場合には、外れ当選していた場合であっても、特別図柄抽選の結果を大当たり当選へと  
切り替えるように構成しても良い。つまり、可動役物第 1 演出期間中における操作手段へ  
の操作によって成立する条件によって、可動役物第 1 演出後の遊技状態を遊技者に有利な  
遊技状態へと切替可能な特典を付与可能に構成しても良い。また、遊技内容に関わらない  
が、出現頻度が低い映像を再生する特典を付与するように構成しても良い。つまり、特典  
とは遊技者が付与されて喜ぶものであれば良い。

10

20

#### 【 6 5 0 8 】

< 第 6 2 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置の電氣的構成について >  
次に、図 2 1 5 8 から図 2 1 6 8 を参照して、本第 6 2 制御例のパチンコ機 1 0 の音声  
ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について説明をする。本第 6 2 制御例におけるパチン  
コ機 1 0 は、上述した第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装  
置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部と、R A M 2 2 3 の構成の一部  
と、を異ならせている。具体的には、変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u u a に代  
えて変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u v a を、動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u  
g に代えて動作シナリオテーブル群 2 2 2 u v e を設けた点と、新たに、全体ミッション  
選択テーブル 2 2 2 u v b と、経過演出態様選択テーブル 2 2 2 u v c と、第 1 期間示唆  
演出テーブル 2 2 2 u v d と、を追加した点で相違している。それ以外の要素については  
同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。まず、図 2 1 6 0 を参照して、  
変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u v a の内容について説明をする。図 2 1 6 0 は、  
変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u v a に規定されている内容を示した図である。図  
2 1 6 0 に示した通り、変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u v a には、上述した変動  
演出パターン選択テーブル 2 2 2 u u a ( 図 2 1 0 4 ( a ) 参照 ) と同様に、主制御装置  
1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（当否判定結果、変動パターン  
種別）と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値と、に対応させて様々な変動演出パターン  
が規定されている。

30

40

#### 【 6 5 0 9 】

具体的には、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動  
パターンが「ノーマルリーチ（30 秒）」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3  
u u f の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に「各種当たりノーマル演出」が規定されている。  
詳細な内容については省略するが、「各種当たりノーマル演出」には、第 3 図柄表示装置  
8 1 の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態（変動している 3 つの第 3 図柄

50

のうち、2つの第3図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示され、他の1つの第3図柄が変動している状態)となった後に、短時間で他の1つの第3図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、遊技状態が「通常」(通常状態)で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ(60秒)」に対しては、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0~119」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「120~149」の範囲に「役物スーパー1」が規定されており、「150~179」の範囲に「役物スーパー2」が規定されており、「180~198」の範囲に「役物スーパー3」が規定されている。ここで、変動演出パターン「役物スーパー1」は、可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出 10  
 に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから5秒が経過した時点から最大で20秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第1演出(振動演出)の振動シナリオ種別として、1周期が2秒で3周期分の動作シナリオ(振動シナリオ64)が設定される変動演出パターンである。

#### 【6510】

変動演出パターン「役物スーパー2」は、可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから5秒が経過した時点から最大で20秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第1演出(振動演出)の振動シナリオ種別として、1周期が1秒で6周期分の動作シナリオ(第1振動シナリオ65)が設定される変動演出パターンである。変動演出パターン「役物スーパー3」は、可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから5秒が経過した時点から最大で20秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第1演出(振動演出)の振動シナリオ種別として、1周期が3秒で2周期分の動作シナリオ(振動シナリオ64)が設定される変動演出パターンである。つまり、本第62制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たりで変動時間が60秒の変動パターンコマンドを主制御装置110から受信した場合において、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値に応じて、役物演出を含む変動演出と、役物演出を含まない変動演出と、を選択可能であり、さらに、可動役物第 30  
 1演出中に実行される可動役物900の振動動作に対して1周期の長さや周期数を異ならせた役物演出を選択可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果、及び変動演出期間が同一の場合であっても、役物演出中に実行されるミッション演出の回数や、ミッション期間を異ならせることができる。よって、実行される変動演出の種別に応じてミッション達成の期待度を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、1周期の動作期間が短い可動役物第1演出(第1振動シナリオ65に対応する振動演出)が実行された場合には、1周期の動作期間が長い可動役物第1演出(第2振動シナリオ65に対応する振動演出)が実行された場合よりも、可動役物第1演出を途中で終了させるタイミングが増加することになる。

#### 【6511】

つまり、本第62制御例では、可動役物第1演出の実行期間中において、可動役物900に対して1周期の振動動作が実行された時点、即ち、作動位置から動作を開始した可動役物900が下方方向、上方方向と移動し再度作動位置に位置した場合に終了条件の成立有無(ミッション達成状況)を判別し、終了条件が成立していると判別された場合(ミッション達成していた場合)に、可動役物第1演出が終了するように構成している。そして、振動シナリオ種別(可動役物第1演出に対応するシナリオ種別)として、第1振動シナリオ65が設定された場合には、可動役物第1演出中に可動役物900の振動動作(1周期1秒)が6周期分実行されるため、可動役物第1演出中に可動役物第1演出を終了させるタイミングが6回設けられることになる。一方で、振動シナリオ種別(可動役物第1演出に対応するシナリオ種別)として、第2振動シナリオ65が設定された場合には、可動役物 50

第 1 演出中に可動役物 900 の振動動作（1 周期 3 秒）が 2 周期分実行されるため、可動役物第 1 演出中に可動役物第 1 演出を終了させるタイミングが 2 回設けられることになる。よって、選択された変動演出パターンによって、可動役物第 1 演出を終了させることが可能なタイミング（可動役物第 1 演出が開始されてからの経過期間）も異ならせることができる。また、本第 62 制御例では、個々のミッション演出に加えて、可動役物第 1 演出期間全体を対象とした全体ミッションも設定するように構成していることから、1 周期の動作期間が短い動作シナリオ（例えば、第 1 振動シナリオ 65）が設定された場合であっても、全体ミッションを達成することにより可動役物第 1 演出を途中で終了させることが可能となる。この場合は、1 周期の動作期間が短い動作シナリオ（例えば、第 1 振動シナリオ 65）が設定されている場合の方が、1 周期の動作期間が長い動作シナリオ（例えば、第 2 振動シナリオ 65）が設定されている場合よりも、可動役物第 1 演出を途中で終了させるタイミングが多くなるため、早いタイミングで可動役物第 1 演出を終了させ易くなる。

10

#### 【6512】

次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（90 秒）」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 223 uuf の値が「0～149」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「150～169」の範囲に「役物スーパー 1」が規定されており、「170～189」の範囲に「役物スーパー 2」が規定されており、「190～198」の範囲に「役物スーパー 4」が規定されている。変動演出パターン「役物スーパー 4」は、可動役物 900 を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから 5 秒が経過した時点から最大で 26 秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第 1 演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、1 周期が 2 秒で 6 周期分の動作シナリオ（第 3 振動シナリオ 65）が設定される変動演出パターンである。つまり、「役物スーパー 4」は、上述した「役物スーパー 1」と同一の周期動作（1 周期 2 秒）を実行するものであって、周期動作回数のみを異ならせている。このように構成することで、可動役物第 1 演出によって可動制御される可動役物 900 の動作パターンを把握したとしても、3 周期分の動作が実行されるまでは今回の可動役物第 1 演出（振動演出）が何れの変動演出パターンであるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、詳細な説明は後述するが、「役物スーパー 1」の変動演出パターンで可動役物第 1 演出が実行されている場合には、終了条件を成立させて可動役物第 1 演出を途中で終了させた場合の方が、終了条件を成立させること無く可動役物第 1 演出を終了させた場合よりも遊技者に有利な特典を付与し易く構成し、「役物スーパー 4」の変動演出パターンで可動役物第 1 演出が実行されている場合には、終了条件を成立させて可動役物第 1 演出を途中で終了させた場合よりも、終了条件を成立させること無く可動役物第 1 演出を終了させた場合の方が、遊技者に有利な特典を付与し易く構成している。

20

30

#### 【6513】

よって、可動役物第 1 演出として 1 周期 2 秒の動作パターンで可動役物 900 が動作した場合には、終了条件を成立させるか否か（各種ミッション演出を達成するか否か）を遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。また、本第 62 制御例では、実行中の可動役物第 1 演出の変動演出パターンを遊技者に示唆可能な示唆演出（第 1 期間示唆演出）を実行可能に構成している。よって、可動役物第 1 演出中に実行される第 1 期間示唆演出の内容を把握した状態で終了条件を成立させるか否かを遊技者に決定させることが可能となるため、遊技者に有利な特典が付与され易い方法で可動役物第 1 演出を終了させ易くすることができる。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「短外れ各種」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 223 uuf の値が「0～198」の全範囲に「各種短外れ演出」が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「リーチ外れ（30 秒）」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 223 uuf の値が「0～198」の

40

50

全範囲に「各種リーチ外れ演出」が規定されている。さらに、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（６０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１４９」の範囲に「各種スーパーリーチ外れ演出」が規定されており、「１５０～１６９」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１７０～１８９」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に「役物スーパー３」が規定されている。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（９０秒）」に対しては、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値が「０～１８９」の範囲に「各種スペシャルリーチ外れ演出」が規定されており、「１９０～１９４」の範囲に「役物スーパー１」が規定されており、「１９５～１９７」の範囲に「役物スーパー２」が規定されており、「１９８」の値に「役物スーパー４」が規定されている。

#### 【６５１４】

次に、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合、即ち、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い状態においては、当否判定結果と受信した変動パターンと、取得した第１演出カウンタ２２３ｕｕｆの値とに対応させて各種変動演出が規定されているが、その詳細な説明については省略する。全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂは、可動役物第１演出の演出期間全体が対象期間となる全体ミッションのミッション内容を選択する際に用いられるデータテーブルである。ここで、図２１６１（ａ）を参照して、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂの内容について説明をする。図２１６１（ａ）は、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図２１６１（ａ）に示した通り、全体ミッション選択テーブル２２２ｕｖｂには、特別図柄抽選の結果と、選択された振動シナリオ種別と、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値と、に対応させて異なる全体ミッションパターン（種別）が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「振動シナリオ６４」、「第２振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの全ての値「０～１９８」に対して、全体ミッション「無し」に対応する情報が規定されている。つまり、振動シナリオ種別として「振動シナリオ６４」「第２振動シナリオ６５」が設定された可動役物第１演出中は、全体ミッションが設定されることが無い。

#### 【６５１５】

なお、この場合における第３図柄表示装置８１の表示面には、上述した第６１制御例のように、押下情報記憶エリア２２３ｕｕｔに記憶されている値、即ち、可動役物第１演出中に押下された枠ボタン２２の累積押下回数を表示しないように構成しても良いし、図２１５６（ａ）に示した通り、累積押下回数を表示するように構成しても良い。累積押下回数を表示するように構成した場合には、全体ミッションが設定されて無い状態であることを遊技者に把握させ難くするために、全体ミッションが設定されていると遊技者に思わせる表示態様（例えば、全体ミッションが設定されている場合において、全体ミッションが設定されていることを示唆するための示唆態様と同一の表示態様）を表示するように構成すると良い。図２１６１（ａ）に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「第１振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値が「０～１９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体１」が規定されており、「２０～９９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体２」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体３」が規定されている。また、選択されている振動シナリオ種別が「第３振動シナリオ６５」の場合は、取得した第３演出カウンタ２２３ｕｖａの値が「０～４９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体１」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体３」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体４」が規定されている。

#### 【６５１６】

ここで、全体ミッションパターン「全体 1」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下 10 回」が設定される。つまり、可動役物第 1 演出期間中に合計で枠ボタン 22 を 10 回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第 1 演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体 2」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下 15 回」が設定される。つまり、可動役物第 1 演出期間中に合計で枠ボタン 22 を 15 回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第 1 演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体 3」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下 20 回」が設定される。つまり、可動役物第 1 演出期間中に合計で枠ボタン 22 を 20 回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第 1 演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体 4」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下 25 回」が設定される。つまり、可動役物第 1 演出期間中に合計で枠ボタン 22 を 25 回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第 1 演出の終了条件が成立する）。第 1 期間示唆演出テーブル 222 u v d は、可動役物第 1 演出が実行されている第 1 期間中において、実行中の可動役物第 1 演出が「振動シナリオ 64（2 秒×3 周期）」、「第 3 振動シナリオ 65（2 秒×6 周期）」の何れに基づいて実行されているのかを遊技者に示唆するための第 1 期間示唆演出の演出態様（示唆態様）を選択する際に用いられるデータテーブルである。ここで、図 2161（b）を参照して、第 1 期間示唆演出テーブル 222 u v d の内容について説明をする。図 2161（b）は、第 1 期間示唆演出テーブル 222 u v d に規定されている内容を示した図である。図 2161（b）に示した通り、第 1 期間示唆演出テーブル 222 u v d には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、設定されている選択振動シナリオ種別と、取得した第 5 演出カウンタ 223 u v c の値と、に対応させて 3 種類の示唆パターン（示唆パターン「1」～示唆パターン「3」）が規定されている。

#### 【6517】

具体的には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「第 1 振動シナリオ 65」、「第 2 振動シナリオ 65」の場合は、取得した第 5 演出カウンタ 223 u v c の全ての値「0～198」に対して、示唆演出パターン「1」が規定されている。この示唆演出パターン「1」が設定された場合には、第 1 期間示唆演出が実行されることが無い。つまり、振動シナリオ種別として「第 1 振動シナリオ 65」「第 2 振動シナリオ 65」が設定された可動役物第 1 演出中（第 1 期間中）は、第 1 期間示唆演出が実行されることが無い。つまり、「第 1 振動シナリオ 65」に基づいて可動役物第 1 演出が実行されている場合は、1 周期が 1 秒の動作パターンで可動役物 900 が動作し、「第 2 振動シナリオ 65」に基づいて可動役物第 1 演出が実行されている場合は、1 周期が 3 秒の動作パターンで可動役物 900 が動作するため、可動役物 900 の動作内容を把握するだけで現在設定されている振動シナリオ種別が、「振動シナリオ 64」、及び「第 3 振動シナリオ 65」では無いことを容易に理解することができる。よって、第 1 期間示唆演出が実行されることが無い。なお、可動役物 900 の動作パターンを把握することが無い遊技者、即ち、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される表示態様のみを注視する遊技者を対象に、「第 1 振動シナリオ 65」、「第 2 振動シナリオ 65」が設定された可動役物第 1 演出を実行している最中にも第 1 期間示唆演出を実行するように構成しても良く、この場合、第 1 期間示唆演出テーブル 222 u v d の選択されている振動シナリオ種別が「第 1 振動シナリオ 65」、「第 2 振動シナリオ 65」に対応する箇所に後述する示唆パターン「2」又は「3」を規定すれば良い。

#### 【6518】

また、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「振動シナリオ 64」の場合は、取得した第 5 演出カウンタ 223 u v c の値が「0～149」の範囲に対して、示唆演出パターン「1」が規定されており、「150～189」の範囲に対して、示唆演出パターン「2」が規定されており、「190～198」の範囲に対して、示唆演出パターン「3」が規定されている。また、選択されている振動

シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」の場合は、取得した第5演出カウンタ223 u v cの値が「0～99」の範囲に対して、示唆演出パターン「1」が規定されており、「100～169」の範囲に対して、示唆演出パターン「2」が規定されており、「170～198」の範囲に対して、示唆演出パターン「3」が規定されている。経過演出態様選択テーブル222 u v cは、可動役物第1演出を途中で終了させることなく所定期間継続させた場合に実行される経過演出の演出態様を選択する際に用いられるデータテーブルである。本第62制御例では、設定される振動シナリオ種別に応じて、可動役物第1演出の演出期間を異ならせており、「振動シナリオ64」,「第1振動シナリオ65」,「第2振動シナリオ65」,「第3振動シナリオ65」が設定された場合には、可動役物第1演出の演出期間が最大で20秒となるように構成し、「第4振動シナリオ65」が設定された場合には、可動役物第1演出の演出期間が最大で26秒となるように構成している。そして、上述した通り、可動役物第1演出の演出期間中は遊技者が枠ボタン22を所定回数押下することで終了条件が成立し、可動役物900が作動位置に位置している状態で可動役物第1演出を終了させることができるように構成している。つまり、所定期間の動作シナリオ(振動シナリオ)に基づいて可動役物900を動作(第1動作)させている最中であっても、終了条件を成立させた状態で可動役物900が特定位置(作動位置)に位置することで、残り期間の動作シナリオを実行すること無く第1動作を終了させ、次の動作(第2動作)を実行可能に構成している。

10

#### 【6519】

また、可動役物第1演出中に終了条件を成立させてから可動役物が作動位置へと移動するまでの期間中に実行条件が成立した場合(枠ボタン22を押下した場合)には、現在の遊技状況や、実行中の特別図柄抽選(変動演出)の結果を示唆可能な情報、即ち、遊技者に有利な特典を付与可能な追加演出が実行されるように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出の終了条件を成立させた場合の方が、成立させない場合よりも遊技者に有利な遊技(演出)が実行されるため、可動役物第1演出が実行された場合には、終了条件を成立させるために遊技者に意欲的に枠ボタン22を押下させることができるものであった。しかしながら、可動役物第1演出が実行された場合には枠ボタン22を意欲的に押下するという単調な遊技となってしまう、長時間遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第62制御例では、特定の振動シナリオ(第4振動シナリオ65)に基づいて可動役物第1演出が実行されている場合には、終了条件を成立させるよりも、終了条件を成立させない場合の方が、遊技者に有利な特典(経過演出)を付与(実行)可能に構成している。このように構成することで、可動役物第1演出が実行されている最中に終了条件を成立させるか成立させないかの選択を遊技者に行わせることができるため、可動役物第1演出に対する遊技者の対応にバリエーションを持たせることができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、図2162を参照して、経過演出態様選択テーブル222 u v cの内容について説明をする。図2162は、経過演出態様選択テーブル222 u v cに規定されている内容を示した図である。図2162に示した通り、経過演出態様選択テーブル222 u v cには、特別図柄抽選の結果(当否判定結果)と、選択振動シナリオ種別と、取得した第4演出カウンタ223 u v cの値と、に対応させて4種類の演出パターン(演出パターン「1」～演出パターン「4」)が規定されている。

20

30

40

#### 【6520】

具体的には、当否判定結果が「当たり(時短)」であって、選択振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」である場合には、取得した第4演出カウンタ223 u v bの値が「0～19」の範囲に対して演出パターン「1」が規定され、「20～109」の範囲に対して演出パターン「2」が規定され、「110～198」の範囲に対して演出パターン「3」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり(時短)」であって、選択振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」以外である場合には、取得した第4演出カウンタ223 u v bの値の全範囲「0～198」に対して演出パターン「1」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり(確変)」であって、選択振動シナリオ種別が「第

50

「第 3 振動シナリオ 6 5」である場合には、取得した第 4 演出カウンタ 2 2 3 u v b の値が「0 ~ 2」の範囲に対して演出パターン「1」が規定され、「3 ~ 1 0 1」の範囲に対して演出パターン「3」が規定され、「1 0 2 ~ 1 9 8」の範囲に対して演出パターン「4」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第 3 振動シナリオ 6 5」以外である場合には、取得した第 4 演出カウンタ 2 2 3 u v b の値の全範囲「0 ~ 1 9 8」に対して演出パターン「1」が規定されている。さらに、当否判定結果が「外れ」であって、選択振動シナリオ種別が「第 3 振動シナリオ 6 5」である場合には、取得した第 4 演出カウンタ 2 2 3 u v b の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲に対して演出パターン「1」が規定され、「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して演出パターン「2」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第 3 振動シナリオ 6 5」以外である場合には、取得した第 4 演出カウンタ 2 2 3 u v b の値の全範囲「0 ~ 1 9 8」に対して演出パターン「1」が規定されている。

10

#### 【 6 5 2 1 】

演出パターン「1」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立したとしても、経過演出が実行されることが無い（現在の遊技状況や特別図柄抽選に関する情報が提供されることが無い演出が実行される）。また、演出パターン「2」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として、大当たり当選の期待度が高いことを示す「激アツ」の文字が表示される。演出パターン「3」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として大当たり当選したことを報知するための「V 準備中」の文字が表示される。そして、演出パターン「4」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として大当たり当選に加え、その大当たり種別が遊技者に有利な確変大当たりであることを報知するための「確変おめでとう」の文字が表示される。以上、説明をした通り、経過演出が実行された場合には、大当たり当選の期待度を示す情報に加え、大当たり種別に関する情報も遊技者に提供される場合があることから、可動役物第 1 演出を途中で終了させた場合に実行され得る追加演出が実行された場合よりも遊技者に有利な特典（情報）を付与可能となる。次に、図 2 1 6 3 から図 2 1 6 5 を参照して、第 1 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e a、第 2 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e b、第 3 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e c の内容について説明をする。図 2 1 6 3 は、第 1 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e a に規定されている内容を模式的に示した図であって、図 2 1 6 4 は、第 2 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e b に規定されている内容を模式的に示した図であって、図 2 1 6 5 は、第 3 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e c に規定されている内容を模式的に示した図である。いずれのシナリオテーブルも、可動役物第 1 演出中に実行される振動動作時に参照されるデータテーブルであって、実行される変動演出パターン（変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u v a を用いて決定された変動演出パターン）に対応したシナリオテーブルが参照される。

20

30

#### 【 6 5 2 2 】

なお、上述した第 6 0 制御例における振動シナリオテーブル 2 2 2 u b と同一内容の箇所についてはその説明を省略する。図 2 1 6 3 に示した通り、第 1 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e a は、1 周期が 1 秒の振動動作が 6 回（6 周期分）実行される動作シナリオが規定されている。具体的には、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に対して、励磁間隔を半分「2 ミリ秒」とすることで、可動役物の移動速度を 2 倍にすることで、1 周期が 1 秒の振動動作を実行可能に構成している。そして、図 2 1 6 4 に示した通り、第 2 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e b は、1 周期が 3 秒の振動動作が 2 回（2 周期分）実行される動作シナリオが規定されている。具体的には、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に対して、励磁間隔を 1 . 5 倍「6 ミリ秒」とすることで、可動役物の移動速度を 1 . 5 倍にすることで、1 周期が 3 秒の振動動作を実行可能に構成している。つまり、第 1 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e a に基づいて実行される振動動作と、第 2 振動シナリオテーブル 2 2 2 u v e b に基づいて実行される振動動作とでは、1 回の振動動作に要する期間と、実

40

50



行される振動動作回数とが異なるが、振動動作に用いられる期間が同一となる動作シナリオが規定されており、1周期の時間が短い第1振動シナリオテーブル222uv eaに基づいて実行される振動動作の方が、1周期内に終了条件（枠ボタン22への5回押下）を成立させ難くなる。一方、可動役物900の動作期間は同一であることから、トータルミッションは、第1振動シナリオテーブル222uv eaに基づいて実行される振動動作の方が、個々のミッションが達成し難い分、達成し易くなる。なお、本第62制御例では、1回の振動動作に要する期間として、2種類の期間（1秒、3秒）を設け、全体の振動動作期間（6秒）を統一させたシナリオテーブルを設けているが、これ以外の振動シナリオテーブルを設けても良く、例えば、全体の振動動作期間（6秒）も、1回の振動動作に要する期間も異ならせたシナリオテーブルを設けても良い。

10

#### 【6523】

第3振動シナリオテーブル222uv ecは、図2165に示した通り、振動シナリオテーブル222ubと同一の1周期が2秒の振動動作が実行されるシナリオテーブルであって、上述した振動シナリオテーブル222ubに対して、振動動作回数が3回から6回へと増加させている点で相違している。つまり、第3振動シナリオテーブル222uv ecには、他の振動シナリオテーブルよりも全体の振動動作期間として長い期間（12秒）が規定されている。以上、説明をした通り、本第62制御例では、実行される変動演出パターン（変動演出パターン選択テーブル222uvaを用いて決定された変動演出パターン）によって、異なる態様の振動動作を実行可能に構成している。このように構成することで、振動動作中における可動役物900の動作態様にバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる。なお、本第62制御例では、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオを所定回数繰り返す処理を実行することで処理の簡素化を図っているため、1のシナリオテーブルに対して、同一態様の振動動作しか実行されないように構成しているが、これに限ること無く、異なる振動態様が実行されるシナリオテーブルを設けても良いし、繰り返し処理において、異なるシナリオテーブルを参照することが可能となるように構成しても良い。次に、図2166を参照して、本第62制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図2166は、本第62制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。図2166に示した通り、本第62制御例のRAM223は、上述した第61制御例のRAM223に対して、第3演出カウンタ223uva、第4演出カウンタ223uvb、第5演出カウンタ223uvc、振動演出パターン履歴記憶エリア223uvd、追加演出禁止フラグ223uveを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

20

30

#### 【6524】

第3演出カウンタ223uva、第4演出カウンタ223uvb、第5演出カウンタ223uvcは、本第62制御例における予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタであって、上述した第1演出カウンタ223uufや第2演出カウンタ223uugとは異なる法則でカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、同一の制御処理内にて複数の良く演出に関する演出態様を抽選で決定する場合において、第1演出カウンタ223uufの値を参照して決定される演出態様と、第2演出カウンタ223uugの値を参照して決定される演出態様と、第3演出カウンタ223uvaの値を参照して決定される演出態様と、第4演出カウンタ223uvbの値を参照して決定される演出態様と、第5演出カウンタ223uvcの値を参照して決定される演出態様と、を設定可能に構成したとしても、それぞれの演出態様に関連性を持たせることなくランダムに設定し易くすることができる。振動演出パターン履歴記憶エリア223uvdは、決定された振動演出パターン（振動動作シナリオ）の履歴を一時的に記憶するための記憶領域であって、役物演出パターン決定処理（図2169のS3151L参照）において、変動演出種別を決定した場合に、決定された変動演出種別に対応する振動演出パターン（振動動作シナリオ種別）に関する情報が記憶される（図2169のS3175参照）。そして、

40

50

振動演出パターン履歴記憶エリア 2 2 3 u v d に記憶されている情報は、変動演出種別を決定する際に参照される（図 2 1 6 9 の S 3 1 7 3 L）。

#### 【 6 5 2 5 】

つまり、本第 6 2 制御例では、振動演出パターン履歴記憶エリア 2 2 3 u v d に記憶されている情報を用いて前回実行された振動演出の演出パターン（振動演出履歴）を特定し、次に実行される振動演出の演出パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出パターンで振動演出が実行されることを抑制することができるため、例えば、前回実行された振動演出が第 3 振動シナリオ 6 5 に基づく振動演出（1 周期 2 秒 × 6 回の振動動作）であった場合において、次に実行される振動演出では第 3 振動シナリオ 6 5 以外の振動シナリオが設定されると予測し、可動役物第 1 演出（振動演出）中に終了条件を成立させようと意欲的に枠ボタン 2 2 を押下する遊技を行うといった遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e は、可動役物第 1 演出中に終了条件が成立した場合であっても、終了条件が成立してから可動役物 9 0 0 が作動位置へと位置するまでの間、即ち、実行中の可動役物第 1 演出を終了させるための第 1 条件が成立している状態で可動役物 9 0 0 が可動役物第 1 演出を終了可能な位置に位置していない期間において、追加演出の実行を禁止することを示すフラグであって、追加演出の実行が禁止されている状態である場合にオンに設定されるフラグである。本第 6 2 制御例では、可動役物第 1 演出を途中で終了させるための終了条件として、可動役物 9 0 0 が 1 周動作する期間中に第 1 条件（枠ボタン 2 2 に対する所定回数の押下操作）が成立した場合に成立する第 1 終了条件と、可動役物第 1 演出の全体期間中に第 2 条件（枠ボタン 2 2 に対する所定回数の押下操作）が成立した場合に成立する第 2 終了条件と、を有しており、第 1 終了条件が成立してから実際に可動役物第 1 演出が終了するまでの期間を用いて追加演出を実行可能に構成し、第 2 終了条件が成立してから実際に可動役物第 1 演出が終了するまでの期間では追加演出が実行されないように構成している。

#### 【 6 5 2 6 】

つまり、可動役物第 1 演出中に成立した終了条件の種別によって、追加演出の実行のされ易さを異ならせている。このように構成することで、遊技者に対して、可動役物第 1 演出を途中で終了させる条件を成立させた場合において、成立した終了条件の種別に対しても興味を持たせることができる。なお、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e は、上述した第 2 終了条件（全体ミッションの達成）が成立した場合にオンに設定され（図 2 1 7 1 の S 3 2 8 3 L 参照）、追加演出の実行条件（終了条件が成立している状態における枠ボタン 2 2 への押下操作）が成立した場合（図 2 1 7 2 の S 3 3 0 1 L 参照）に参照され（図 2 1 7 2 の S 3 2 9 1 L）、可動役物第 1 演出が終了した場合にオフに設定される（図 2 1 7 3 の S 3 6 5 1 L 参照）。次に、図 2 1 6 7 を参照して、役物可動関連エリア 2 2 3 u u y が有する駆動状況格納エリア 2 2 3 u z について説明をする。図 2 1 6 7（b）は、駆動状況格納エリア 2 2 3 u z に格納されるデータ種別を模式的に示した図である。図 2 1 6 7（b）に示した通り、駆動状況格納エリア 2 2 3 u z には、上述した駆動状況格納エリア 2 2 3 u y（図 2 1 1 2（b）参照）に対して、格納データ（データ種別）「1 9 H」を追加している点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の内容についてはその説明を省略する。このデータ種別「1 9 H」は、第 3 振動シナリオ 6 5 が設定された振動制御（振動演出）が実行されている状態で繰り返し制御が 5 回実行された場合、即ち、6 回目の振動動作が実行される状態を示すためのデータ種別である。そして、役物演出更新処理（図 2 1 7 3 の S 3 5 6 0 L 参照）において、駆動状況格納エリア 2 2 3 u z にデータ種別「1 9 H」が格納されていることを判別した場合に（図 2 1 7 3 の S 3 6 5 3 L : Y e s）、経過演出が実行されるように構成している。

#### 【 6 5 2 7 】

< 第 6 2 制御例における音声ランブ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 1 6 8 から図 2 1 7 5 を参照して、本第 6 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランブ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される各種制御処理の内容について説明をする。本第 6 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 6 1 制御例にお

るパチンコ機 10 に対して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にて実行される制御処理に対して、通常状態態様決定処理（図 2142 の S3016L）に代えて通常状態態様決定処理（図 2168 の S3066L）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図 2143 の S2107L）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図 2170 の S2157L）を、役物演出更新処理（図 2147 の S3510L）に代えて役物演出更新処理（図 2173 の S3560L）を、振動シナリオ処理（図 2151 の S3707L）に代えて振動シナリオ処理（図 2174 の S3757L）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 2168 は、通常状態態様決定処理（S3066L）の処理内容について説明をする。図 2168 は、通常状態態様決定処理（S3066L）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態態様決定処理（S3066L）は、上述した第 60 制御例における通常状態態様決定処理（図 2142 の S3016L）に対して、役物演出が実行される変動演出種別が決定されたと判別した場合（図 3104L: Yes）に、役物演出パターン決定処理（S3151L）を実行する点で上述した第 60 制御例における通常状態態様決定処理（図 2142 の S3016L）と異ならせている。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図 2169 を参照して、通常状態態様決定処理（S3066L）にて実行される役物演出パターン決定処理（S3151L）の処理内容について説明をする。図 2169 は、役物演出パターン決定処理（S3151L）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出パターン決定処理（S3151L）では、役物演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。

#### 【6528】

具体的には、役物演出パターン決定処理（S3151L）が実行されると、まず、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動時間）が 90 秒以上であるかを判別し（S3155L）、90 秒以上であると判別した場合は（S3155L: Yes）、振動演出パターン履歴記憶エリア 223 u v d に記憶されている情報を読み出し（S3156L）、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー 4（第 3 振動シナリオ 65）」であるかを判別する（S3157L）。つまり、S3157L の処理では、前回の役物演出が経過演出を実行させることが可能な役物演出であったかを判別している。S3157L の処理において、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー 4（第 3 振動シナリオ 65）」であると判別した場合は（S3157L: Yes）、今回設定される変動演出種別として「役物スーパー 1」、又は「役物スーパー 2」を抽選で決定し（S3158L）、決定した変動演出種別を示す情報を振動演出パターン履歴記憶エリア 223 u v d に上書きし（S3159L）、次に、今回の役物演出中に実行されるミッション内容を決定するための S3160L の処理へ移行する。一方、S3157L の処理において、読み出された情報が示す振動演出パターン（振動シナリオ種別）が「役物スーパー 4（第 3 振動シナリオ 65）」では無いと判別した場合は（S3157: No）、S3158L の処理をスキップして、S3159L の処理へ移行する。

#### 【6529】

S3160L の処理では、ミッション選択テーブル 222 u u b を参照してミッション内容を決定し（S3160L）、決定したミッション内容に対応する情報をミッションパターン記憶エリア 223 u u r に記憶し（S3161L）、次に、全体ミッション選択テーブル 222 u v b を参照して全体ミッション内容を決定し（S3162L）、次いで、第 1 期間示唆演出テーブル 222 u v d を参照して第 1 期間示唆演出態様を決定し（S3163L）、経過演出態様選択テーブル 222 u v c を参照して経過演出態様を決定し（S3164L）、決定した各種態様を演出情報記憶エリア 223 u u n に記憶し（S3165L）、駆動フラグ 223 u q をオンに設定し（S3166L）、駆動状況格納エリア 223 u y にデータ種別「00H」を設定し（S3167L）、残チャンス回数カウンタ 223 u u q の値に今回の変動演出種別に対応する値をセットし（S3168L）、本処

理を終了する。S 3 1 6 8 L の処理では、決定された変動演出種別に基づいて実行される可動役物 9 0 0 の振動動作回数（周期数）に対応する値（例えば、「役物スーパー 1」であれば「3」、「役物スーパー 2」であれば「6」、「役物スーパー 3」であれば「2」、「役物スーパー 4」であれば「6」）が残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値に設定される。また、S 3 1 5 5 L の処理において、今回の変動パターンが 9 0 秒の変動時間に対応するものではないと判別した場合は（S 3 1 5 5 L : N o）、振動演出パターン履歴記憶エリア 2 2 3 u v d に記憶されている情報をクリアし（S 3 1 6 9 L）、S 3 1 6 0 L の処理へ移行する。つまり、本第 6 2 制御例では、連続して実行される特別図柄変動に対応する変動演出が、何れも役物演出を含む変動演出となった場合に、過去の演出パターン（振動演出パターン）を参考にして、今回の演出パターン（変動演出パターン）を決定可能に構成している。

#### 【6 5 3 0】

このように構成することで、連続して実行される変動演出として同一の演出パターンが実行されてしまうことを抑制することができると共に、1 の役物演出が特定の演出パターンで実行された後、役物演出が実行されない変動演出が複数回実行された後に、再度、役物演出を含む変動演出の実行が決定された場合には、過去に実行された役物演出の演出パターンと同一の特定の演出パターンを実行することが可能となる。よって、特定の演出パターンの役物演出の実行頻度を過度に低下させてしまうことを抑制することができる。次に、図 2 1 7 0 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 5 7 L）の処理内容について説明をする。図 2 1 7 0 は、枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 5 7 L）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 5 7 L）は、上述した第 6 0 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 4 3 の S 2 1 0 7 L）に対して、枠ボタン 2 2 の押下を検知した時点、即ち、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下し、枠ボタン 2 2 の基体が押し下げられ図示しない検知スイッチが基体の移動を検知した場合に出力される検知信号を受信した時点において駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されている情報（データ種別）が、「0 3 H」、或いは「0 4 H」である場合に実行される処理内容を異ならせており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、図 2 1 7 0 に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 5 7 L）が実行され、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されている情報（データ種別が「0 3 H」）であると判別した場合は（S 3 2 0 6 L : Y e s）、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値を 1 加算し（S 3 2 0 7 L）、押下情報更新処理を実行し（S 3 2 5 1 L）、S 3 2 1 7 L の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。また、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されている情報（データ種別が「0 4 H」）であると判別した場合は（S 3 2 1 4 L : Y e s）、追加演出態様設定処理を実行し（S 3 2 5 2 L）、S 3 2 1 7 L の処理へ移行する。

#### 【6 5 3 1】

ここで、図 2 1 7 1 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 7 0 の S 2 1 5 7 L 参照）にて実行される押下情報更新処理（S 3 2 5 1 L）の処理内容について説明をする。図 2 1 7 1 は、押下情報更新処理の処理内容を示したフローチャートである。この押下情報更新処理では、可動役物第 1 演出期間中（振動制御中）における枠ボタン 2 2 への押下操作に基づく各種処理が実行される。具体的には、押下情報更新処理（S 3 2 5 1 L）が実行されると、まず、加算後の押下カウンタ 2 2 3 u u s の値がミッション到達値であるかを判別し（S 3 2 7 1 L）、ミッション到達値であると判別した場合は（S 3 2 7 1 L : Y e s）、ミッション到達を示す表示態様を決定し（S 3 2 7 2 L）、振動シナリオ終了フラグをオンに設定し（S 3 2 7 3 L）、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「0 4 H」を設定し（S 3 2 7 4 L）、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し（S 3 2 7 5 L）、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値に対応する情報を示す態様を決定し（S 3 2 7 6 L）、合算値に対応する情報を示す表示態様を決定し（S 3 2 7 7 L）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（S 3 2 7 8 L）、本処理を終了する。

#### 【6 5 3 2】

また、S 3 2 7 1 L の処理において、加算後の押下カウンタ 2 2 3 u u s の値がミッション到達値では無いと判別した場合は ( S 3 2 7 1 L : N o )、次に、全体ミッションの設定があるかを判別し ( S 3 2 7 9 L )、全体ミッションの設定があると判別した場合は ( S 3 2 7 9 L : Y e s )、加算後の押下カウンタ 2 2 3 u u s の値と、押下情報記憶エリア 2 2 3 u u t に格納されている値とを合算し、合算値 ( 累積押下回数 ) を算出する ( S 3 2 8 0 L )。そして、S 3 2 8 0 L の処理にて算出された合算値が全体ミッション到達値であるかを判別し ( S 3 2 8 1 )、合算値が全体ミッション到達値であると判別した場合は ( S 3 2 8 1 L : Y e s )、全体ミッション到達を示す表示態様を決定し ( S 3 2 8 2 L )、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e をオンに設定し ( S 3 2 8 3 L )、S 3 2 7 6 L の処理へ移行する。また、S 3 2 8 1 L の処理において、合算値が全体ミッション到達値では無いと判別した場合は ( S 3 2 8 1 L : N o )、S 3 2 8 2 L、及び S 3 2 8 3 L の処理を実行すること無く、S 3 2 7 6 L の処理へ移行する。次に、図 2 1 7 2 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 2 1 7 0 の S 2 1 5 7 L 参照 ) にて実行される追加演出態様設定処理 ( S 3 2 5 2 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 7 2 は、追加演出態様設定処理 ( S 3 2 5 2 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この追加演出態様設定処理 ( S 3 2 5 2 L ) は、上述した第 6 0 制御例における追加演出態様設定処理 ( 図 2 1 4 4 の S 3 2 1 5 L 参照 ) に対して、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e の設定状況に応じて、追加演出の実行有無を決定するための処理が実行される。

10

#### 【 6 5 3 3 】

具体的には、図 2 1 7 2 に示した通り、追加演出態様設定処理 ( S 3 2 5 2 L ) が実行されると、上述した追加演出態様設定処理 ( 図 2 1 4 4 の S 3 2 1 5 L 参照 ) と同一の S 3 3 0 1 L , S 3 3 0 2 L の処理を実行し、その後、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e がオンに設定されているかを判別し ( S 3 2 9 1 L )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 3 2 9 1 L : Y e s )、S 3 3 0 3 L の処理をスキップして本処理を終了する。一方、S 3 2 9 1 L の処理において、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 2 9 1 L : N o )、S 3 3 0 3 L の処理をスキップして本処理を終了する。

20

#### 【 6 5 3 4 】

次に、図 2 1 7 3 を参照して、役物演出更新処理 ( S 3 5 6 0 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 7 3 は、役物演出更新処理 ( S 3 5 6 0 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 3 5 6 0 L ) は、上述した第 6 0 制御例における役物演出更新処理 ( 図 2 1 4 7 の S 3 5 1 0 L ) に対して、可動役物第 1 演出 ( 可動役物 9 0 0 の振動動作 ) が終了したことを示すデータ種別「 0 5 H 」, 「 0 6 H 」, 「 0 7 H 」が駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されていると判別した場合に ( S 3 6 1 2 L : Y e s )、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e がオンに設定されているかを判別し ( S 3 6 5 1 L )、オンに設定されていると判別した場合に ( S 3 6 5 1 L : Y e s ) に、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e をオフに設定する ( S 3 6 5 2 L ) 処理を追加した点と、5 回目の繰り返し処理が実行された状況であることを示すデータ種別「 1 9 H 」が駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されていると判別した場合に ( S 3 6 5 3 L : Y e s )、経過演出態様選択テーブル 2 2 2 u v c を参照して経過演出の表示態様を決定する処理 ( S 3 6 5 4 L ) を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図 2 1 7 4 を参照して、振動シナリオ処理 ( S 3 7 5 7 L ) の処理内容について説明をする。図 2 1 7 4 は、振動シナリオ処理 ( S 3 7 5 7 L ) の処理内容を示したフローチャートである。図 2 1 7 4 に示した通り、振動シナリオ処理 ( S 3 7 5 7 L ) では、上述した振動シナリオ処理 ( 図 2 1 5 2 の S 3 7 0 7 L 参照 ) に対して、S 3 9 1 5 L の処理において判別される繰り返しカウンタの値を「 3 」に代えて「上限値」としている点と、S 3 9 1 5 L の処理において繰り返しカウンタの値が「上限値」とであると判別した場合 ( S 3 9 1 5 L : Y e s ) に実行される振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 5 2 L ) の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。次に、図 2 1 7

30

40

50

5を参照して、振動シナリオ繰り返し処理（S3952L）の処理内容について説明をする。図2175は、振動シナリオ繰り返し処理（S3952L）の処理内容を示したフローチャートである。この振動シナリオ繰り返し処理（S3952L）は、上述した振動シナリオ繰り返し処理（図2152のS3916L参照）に対して、残チャンス回数カウンタの値が「5」以上であるかを判別し（S4051L）、5以上であると判別した場合に（S4501L：Yes）、駆動状況カウ能エリア223u yに「19H」を設定し（S4052L）、S4008Lの処理に移行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。

#### 【6535】

以上、説明をした通り、本第62制御例では、変動時間が同一の変動パターンに対して設定される変動演出として、役物演出の演出期間を異ならせた変動演出を設定可能に構成している。より具体的には、役物演出のうち、可動役物第1演出が実行される演出期間の長さを異ならせた変動演出を設定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出期間で実行される変動演出に対して操作演出期間の長さを異ならせた多彩な演出態様を設定し易くすることができるため演出効果を高めることができる。また、本第62制御例では、ミッション内容だけで無く、可動役物第1演出中に実行される第1動作内容も異ならせて設定可能に構成している点で相違している。より具体的には、ミッション期間の長さ（可動役物900の1周期分の動作期間の長さ）を異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、設定されたミッション内容が同一の場合であっても、ミッション期間の長さを変化させることでミッション達成の難易度を異ならせることができる。よって、ミッション期間の長さ、ミッション内容を組み合わせた様々な難易度で遊技者にミッション達成を目指す遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。加えて、本第62制御例では、上述した第61制御例と同様に1のミッション期間に対してミッション内容を設定しながら、さらに、可動役物第1演出期間全体における枠ボタン22の押下回数によって達成し得る全体ミッションも設定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第1演出中に設定される個々のミッション期間が短くなってしまった場合であっても、可動役物第1演出中に継続して枠ボタン22を押下することで、全体ミッションを達成させることが可能となる。よって、遊技者に意欲的に継続して枠ボタン22を押下させ易くすることができる。

#### 【6536】

##### < 第63制御例 >

次いで、図2176から図2208を参照して、第63制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第61制御例では、可動役物900に対して所定の第1動作（振動動作）を行わせるための第1制御を実行している間に第1動作とは異なる第2動作（落下動作）の動作条件が成立した場合に、第1動作の実行中において複数回配置され得る所定位置（作動位置）へと可動役物900が到達したことに基づいて、第1動作を打ち切って第2動作を実行させる構成としていた。即ち、第1動作の実行中に第2動作の動作条件が成立した場合に、第1動作の終了まで第2動作を待機させることなく第2動作を実行させる構成とすることで、第2動作の開始が過剰に遅れてしまうことを抑制する構成としていた。

#### 【6537】

これに対して本第63制御例では、可動役物900が可動（変位）される変位動作とは少なくとも異なる第1演出の実行中に可動役物900の可動条件（変位条件）が成立した場合に、第1演出が所定条件を満たすまで、可動役物900の可動を抑制し（待機させ）、第1演出が所定条件を満たしたことを契機として、可動役物900の可動動作（変位動作）を実行する構成としている。より具体的には、変動表示演出として、所定の音声（楽曲）の再生を少なくとも伴う演出態様が設定され得る構成とし、当該所定の音声の出力中に遊技者が枠ボタン22に対する操作を行ったことを契機として、可動役物900に対して所定の可動動作を行わせるための特定の可動条件が成立し得る構成とした。そして、所定の音声の出力中に特定の可動条件が成立した場合には、所定の音声（楽曲）の出力（再

10

20

30

40

50

生)中に複数回出力され得る所定の出力(再生)位置に到達したことを契機として、所定の可動動作を行わせる構成としている。即ち、所定の出力位置として、再生中の所定の音声(楽曲)のリズムに応じたタイミングを規定しておき、リズムに応じたタイミングに到達したと判別された場合に可動役物900に対して所定の可動動作を行わせる構成としている。このように構成することで、あたかも出力(再生)中の音声(楽曲)のリズムに合わせて可動役物900が可動しているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第63制御例におけるパチンコ機10が、上述した第61制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第61制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第61制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【6538】

まず、図2176~図2179を参照して、本第63制御例における特徴的な演出態様である演奏演出について説明する。この演奏演出は、リーチ演出に発展するよりも前に実行される演出であり、遊技者参加型の演出(枠ボタン22に対する操作を促す演出)と、その後実行されるリーチ演出の種別(期待度)を報知する演出と、で少なくとも構成されている。より具体的には、演奏演出が実行されると、所定の音声(楽曲)が再生(出力)されると共に、当該所定の音声(楽曲)のリズムに対応するタイミングで枠ボタン22に対する操作を行うことが複数回促される演出が実行される。そして、演出終了時には、遊技者の操作結果(リズムに応じたタイミングで枠ボタン22を操作したと判定された回数)を加味して、演出結果(演奏成功の演出結果とするか演奏失敗の演出結果とするか)を決定すると共に、演出結果および特別図柄の抽選結果を加味して、演奏演出終了後に実行するリーチ演出の種別(期待度)を決定し、これらを報知する演出が実行される。決定されるリーチ演出の種別には、星1リーチ~星5リーチの5種類が設けられており、星の数が多いほど高い期待度に対応する演出に設定されている。また、演奏演出において演奏成功の演出結果が報知された場合には、星3以上の期待度に対応するリーチ演出の中から1の演出が選択されるように制御される一方で、演奏失敗の演出結果が報知された場合には、星3以下の期待度に対応するリーチ演出の中から1の演出が選択されるように制御されるため、より期待度が高い演出を実行させたいと期待する遊技者に対して、演奏演出の実行中に積極的に枠ボタン22を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6539】

図2176(a)は、演奏演出の開始時における演出態様の一例を示した図である。この演奏演出は、第3図柄表示装置81において第3図柄が高速変動されている間に開始される可能性がある演出である。図2176(a)に示した通り、演奏演出の開始時には、主表示領域Dmにおいて、ウサギのキャラクタ801が楽器(図2176(a)の例ではリコーダー)を発見する演出が実行される。また、主表示領域Dmにおける上部に形成される表示領域HR10に対して、発見した楽器の種別を報知する文字(例えば、「リコーダー発見!!」という文字)が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ801が発見した楽器を演奏する演出が展開されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、ウサギのキャラクタ801が楽器を発見することができずにそのまま演出が終了されると共に外れ図柄が停止表示されるガセ演出も設けられている。演奏演出においてウサギのキャラクタ801が楽器を発見した後は、ウサギのキャラクタ801が発見した楽器を演奏する演出が実行される。より具体的には、図2176(b)に示した通り、可動役物900が演出開始位置(

作動位置)へと降下(変位)されると共に、主表示領域Dmの上方に形成される表示領域HR10に対して、「リズムに合わせてボタンを押して演奏をアシストするんだ!」という文字が表示される。また、主表示領域Dmの下方において、ウサギのキャラクタ801が楽器を構える表示態様が設定される。また、ウサギのキャラクタ801の正面視右方には、横長略長方形形状の表示領域Dm64が形成され、当該表示領域Dm64の内部に5つの縦長略長方形形状の画像(ゲージ)が左右方向に並んだ表示態様のチャンスメーターCMが表示される。更に、当該表示領域Dm64の内部におけるチャンスメーターCMの上方に、「チャンスメーター」という文字が表示される。詳細については後述するが、このチャンスメーターCMのゲージ数を加味して、演奏演出の演出結果を成功に対応する演出結果とするか、失敗に対応する演出結果とするかが抽選によって決定される。

10

#### 【6540】

更に、図2176(b)に示した通り、表示領域Dm64の正面視右方には、横長略長方形形状の表示領域HR63が形成される。この表示領域HR63は、枠ボタン22に対する押下タイミングを遊技者に対して示唆するための画像が表示される。ここで、演奏演出においては、再生(出力)中の音声(楽曲)のリズムに応じたタイミング(出力中の音声(楽曲)が所定条件を満たすタイミング)で枠ボタン22が押下された(押下に成功した)と判定される期間(成功期間)、およびリズムとはずれたタイミングで枠ボタン22が押下された(押下に失敗した)と判定される期間(抽選期間A又は抽選期間B)が設定されている。表示領域HR63は、枠ボタン22に対する押下を検出した場合に、成功期間と判定されるタイミングを示唆する表示内容で構成されている。より具体的には、図2176(b)に示した通り、表示領域HR63の内部における左側には、「PUSH」という文字が表示された横長略楕円形状のプッシュ画像PGが形成されると共に、当該プッシュ画像PGの下端から鉛直下方に向けて、破線で表示されたプッシュ判定ラインPLが表示される。更に、表示領域HR63の右側から左側に向けて、8分音符を模した音符画像OGがスクロールする表示態様が設定される。この音符画像OGのうち、8分音符の符頭(たま)を模した部分の中央がプッシュ判定ラインPLと重なる前後0.25m秒が成功期間となり、それ以外の期間が抽選期間A又は抽選期間Bとなるように、音符画像OGの出現タイミングやスクロール速度等が予め設定されている。これらの表示内容により、音符画像OGがプッシュ判定ラインPLに重なったタイミングを狙って枠ボタン22を押下すれば良いということを、遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対してより理解し易い遊技性を実現することができる。

20

30

#### 【6541】

なお、この演奏演出では、例えば、発見した楽器を用いてドレミファソラシドの各音階を順に発音することを試みる演出が実行される。「ド」から「シ」までの各音階を発音する際に、遊技者の遊技結果(枠ボタン22に対する押下タイミング)を加味してチャンスメーターCMのゲージ数を減少させるか否かが報知される。そして、最終的に演奏成功に対応する演出結果を報知する場合は、例えば、ドレミファソラシドの全ての音階を正常に発音させることに成功する演出が実行される一方で、失敗に対応する演出結果を報知する場合は、最後の「ド」の音階を正常に発音させることができず、「ピュー」という異常な音を発音させてしまう演出が実行される。これらの演出内容により、演奏演出の演出結果が成功となったのか失敗となったのかを聴覚的に分かり易く報知することができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。

40

#### 【6542】

次いで、図2177(a)を参照して、演奏演出においてリズムに合ったタイミング(出力中の音声(楽曲)が所定条件を満たすタイミング)で遊技者が枠ボタン22を操作(押下)した場合の演出態様について説明する。図2177(a)に示した通り、演奏演出の実行中は、枠ボタン22に対する操作(押下)を検出すると、当該検出から0.1秒間の間、プッシュ画像PGが発光した見た目に切り替わると共に、プッシュ判定ラインPLが破線から実線に切り替わる。また、枠ボタン22に対する押下が、出力中の音声のリズムに合ったタイミング(新たな音階を出力するタイミング)であった場合、には、表示領域Dm6

50



3の内部における上部右側に対して、「G R E A T」という文字が表示される。更に、ウサギのキャラクタ801が楽器（リコーダー）を演奏（吹奏）して、対応する音階（図2177（a）の例では「ミ」の音階）を発音させる音声演出および表示演出が実行されると共に、可動役物900が演出位置（作動位置）から所定ステップ数（17ステップ）分降下した後で、演出位置（作動位置）に戻る演出動作（縦揺れ動作）が実行される。つまり、出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物900が可動動作を行っているかのような演出を実現することができる。これらの演出内容により、枠ボタン22をリズムに合ったタイミング（出力中の音声が入所定条件を満たすタイミング）で操作（押下）できたことにより、リズムに合わせて可動役物900の演出動作が行われたということ、およびチャンスメーターCMのゲージ数が減らずに維持されたということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、分かり易い演出動作を実現することができる。

10

#### 【6543】

また、図2177（b）は、リズムとずれたタイミング（出力中の音声が入所定条件を満たしていないタイミング）で遊技者が枠ボタン22を操作（押下）した場合の演出態様を示した図である。この場合、図2177（b）に示した通り、押下検出時にプッシュ画像PGが発光した見た目に切り替わると共に、プッシュ判定ラインPLが破線から実線に切り替わる以外、演出態様に変化が無いように構成され、次にリズムに合ったタイミングとなった際に、操作（押下）結果が報知される。ここで、本第63制御例では、リズムとずれたタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出したとしても、即座に押下に失敗したとしてチャンスメーターCMのゲージ数を減らすのではなく、押下時点で更に可動役物900を可動（変位）させるか否か（チャンスメーターCMのゲージ数を維持するか否か）の抽選を行い、当該抽選の結果に応じて異なる演出動作を実行する構成としている。この抽選結果毎の演出動作について、図2178を参照して、具体的に説明する。

20

#### 【6544】

まず、図2178（a）を参照して、リズムとずれたタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出し、当該押下時の抽選結果が可動役物900の可動に対応する抽選結果となった（変位抽選に当選した）場合の演出動作について説明する。図2178（a）に示した通り、変位抽選に当選した場合、ウサギのキャラクタ801が次の音階（図2178（a）の例では、「ミ」の音階）を出力するタイミングで可動役物900が演出位置（作動位置）から所定ステップ数（17ステップ）分降下した後で、演出位置（作動位置）に戻る演出動作（変位演出）が実行される。つまり、リズムに合ったタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出した場合と同一の役物動作（変位動作）が実行される。言い換えれば、出力（再生）中の音声（楽曲）リズムとずれたタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出し、当該検出に基づいて実行される変位抽選に当選した（変位条件が成立した）場合は、リズムに合ったタイミングとなるまで可動役物900の変位が待機（遅延）され、出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合ったタイミングとなってから可動役物900の変位動作を実行する構成としている。また、表示領域Dm63に対して、変位抽選に当選したことを示すための「G O O D！」という文字が表示される。このように構成することで、リズムからずれたタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出したとしても、可動役物900をあたかもリズムに合わせて可動（変位）させているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

#### 【6545】

次に、図2178（b）を参照して、リズムとずれたタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出し、当該押下時の抽選結果が可動役物900の可動に対応する抽選結果とならなかった（変位抽選で非当選となった）場合の演出動作について説明する。図2178（b）に示した通り、変位抽選で非当選となった場合は、リズムに合ったタイミングにおいて可動役物900の役物動作が行われずに演出位置（作動位置）に維持される。また、表示領域Dm64において、チャンスメーターCMのゲージ数（メーター数）が1減少す

50

る表示演出が実行される。更に、表示領域 D m 6 3 に対して、変位抽選で非当選になったことを示すための「N G」という文字が表示される。これらの演出態様により、遊技者に対して変位抽選が非当選であったということを容易に理解させることができる。次に、図 2 1 7 9 を参照して、演奏演出の演出結果が報知された場合の演出態様について説明する。まず、図 2 1 7 9 ( a ) を参照して、演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合の演出態様について説明する。図 2 1 7 9 ( a ) に示した通り、演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が演奏中の楽曲（音声）における最後の音階（図 2 1 7 9 ( a ) の例では「ド」の音階）を発音させる（吹奏する）ことに成功する演出が実行されると共に、可動役物 9 0 0 が第 3 図柄表示装置 8 1 の下方の手前側まで落下（変位）する役物動作（変位動作）が実行される。また、第 3 図柄表示装置 8 1 における上部に形成される表示領域 H R 1 0 に対して、「成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して演奏演出で演奏に成功したということ

10

#### 【 6 5 4 6 】

図 2 1 7 9 ( b ) は、演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合の演出態様の一例を示した図である。図 2 1 7 9 ( b ) に示した通り、演奏演出で失敗に対応する演出結果になった場合は、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が演奏中の楽曲（音声）における最後の音階の発音に失敗し、異なる音（図 2 1 7 9 ( b ) の例では、「ピュー」という音）が発音されてしまう演出が実行される。また、可動役物 9 0 0 が演出位置（作動位置）に維持されたままとなり、表示領域 H R 1 0 には、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、演奏演出で演奏に失敗したということを遊技者に対して容易に理解させることができ、星 1 ～ 星 3 の範囲のリーチ演出が実行されるということをも理解させることができるので、その後のリーチ演出に対して過剰な期待を抱かせてしまうことを抑制することができる。

20

#### 【 6 5 4 7 】

##### < 第 6 3 制御例における電氣的構成 >

次に、図 2 1 8 0 から図 2 1 8 7 を参照して、本第 6 3 制御例における電氣的構成について説明する。まず、図 2 1 8 0 を参照して、本第 6 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 2 1 8 0 は、本第 6 3 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 2 1 8 0 に示した通り、本第 6 3 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 6 1 制御例における R O M 2 2 2 の構成（図 2 1 0 2 参照）に対して、動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g に代えて動作シナリオテーブル群 2 2 2 u w a が設けられている点で相違している。また、押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b、成功抽選テーブル 2 2 2 u w c、演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d、および発展先選択テーブル 2 2 2 u w e が追加されている点でも相違している。まず、図 2 1 8 1 を参照して、本第 6 3 制御例における動作シナリオテーブル群 2 2 2 u w a の詳細について説明する。図 2 1 8 1 ( a ) は、本第 6 3 制御例における動作シナリオテーブル群 2 2 2 u w a の構成を示すブロック図である。図 2 1 8 1 ( a ) に示した通り、本第 6 3 制御例における動作シナリオテーブル群 2 2 2 u w a は、上述した第 6 1 制御例における動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g の構成（図 2 1 0 3 参照）に対して、第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1、当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 が追加されている点、および振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b が削除されている点で相違している。

30

40

#### 【 6 5 4 8 】

まず、第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 について説明する。この第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 は、演奏演出において失敗に対応する演出結果が報知された（図 2 1 7 9 ( b ) 参照）後において、演出位置（作動位置）の可動役物 9 0 0 を退避位

50

置まで戻す場合に参照されるテーブルである。ここで、図示については省略したが、第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 は、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c (図 2 0 6 7 (b) 参照) に対して、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「1」に対応するシナリオが異なっている点でのみ相違している。より具体的には、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「1」に対応する保持動作の時間が 1 0 m s から 3 8 6 0 m s に変更されている点でのみ相違している。つまり、退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 を参照して可動役物を退避位置へと戻す場合に比較して、退避動作の開始タイミングが 3 8 5 0 m s 遅くなるようにシナリオが規定されている。演奏演出において失敗に対応する演出結果が報知される場合は、成功に対応する演出結果が報知される(図 2 1 7 9 (a) 参照)場合に比較して、可動役物 9 0 0 の落下動作が行われない分、可動役物 9 0 0 の演出動作が少ないという相違点がある。つまり、成功に対応する演出結果が報知される場合は、可動役物 9 0 0 の落下動作が終了した後で、退避位置へと戻すための退避動作が実行される一方で、失敗に対応する演出結果が報知される場合は、失敗を示す表示演出のみを行った後で可動役物 9 0 0 を退避位置へと戻すための退避動作が実行される。このため、落下動作の分の演出期間がずれる(失敗が報知された場合と成功が報知された場合とでその後に実行されるリーチ演出の開始タイミングがずれる)ことを抑制すべく、失敗が報知される演奏演出では、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c よりも保持動作の時間が長くなる第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 を参照して退避動作を行わせる構成としている。このように構成することで、リーチ演出の開始タイミングを演奏演出の演出結果によらず共通化することができるので、演奏演出が終了した後の演出態様をより好適に設定することができる。

10

20

#### 【6 5 4 9】

次に、図 2 1 8 1 (b) を参照して、上述した当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 の詳細について説明する。図 2 1 8 1 (b) は、この当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 の規定内容を示した図である。この当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 は、演奏演出においてリズムに合ったタイミング(成功期間)で枠ボタン 2 2 に対する押下を検出したか、またはリズムからずれたタイミング(抽選期間 A 又は抽選期間 B)において押下を検出し、押下検出時に実行される可動役物 9 0 0 の変位抽選に当選した場合に可動役物 9 0 0 に対して設定される縦揺れ動作を実現するための動作シナリオが規定されたデータテーブルである。図 2 1 8 1 (b) に示した通り、この当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「1」に対して、1 0 m s の保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「2」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 2 m s 毎に 1 ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの正回転動作が 1 7 ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「3」に対して、1 0 m s の保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「4」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 2 m s 毎に 1 ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が 1 7 ステップ実行される逆回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「5」に対して、1 0 m s の無動作(非駆動動作)が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、この当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 を参照して可動役物 9 0 0 の動作を設定した場合、可動役物 9 0 0 が短時間(3 4 m s)の下降動作を行った後で、短時間(3 4 m s)の上昇動作を行うことで演出位置(作動位置)に戻る役物動作が実現される。これにより、遊技者からは、可動役物 9 0 0 が微細な縦揺れを行ったように把握される。

30

40

#### 【6 5 5 0】

次に、図 2 1 8 2 を参照して、上述した押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b の詳細について説明する。この押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b は、演奏演出において、枠ボタン 2 2 の押下を検出した場合に、当該押下のタイミングがリズムに合ったタイミング(成功期間)であるか否(抽選期間 A 又は抽選期間 B)かを判定するために参照されるデータテーブルである。ここで、成功期間は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、無条件で押下成功と判定される(チャンスメーター C M のゲージ数が維持されると共に可動役物 9 0 0 の縦揺れ動作が実行される)期間であり、リズムに合ったタイミング(新たな音階を発音(演奏)するタイミングの前後 0 . 2 5 秒)に設定される。また、抽選期間 A は

50

、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に比較的低確率で押下成功と判定される期間であり、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が発音（演奏）する音声（楽曲）のリズムから大きくずれた期間に設定される。更に、抽選期間 B は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に比較的高確率で押下成功と判定される期間であり、リズムに合ったタイミングではないものの、抽選期間 A よりはずれが少ない期間に設定される。この押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b には、演奏演出が開始されてからの経過時間（演奏演出における経過時間を計時するための演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値）の範囲と、押下期間の種別と、が対応付けて規定されている。

#### 【 6 5 5 1 】

図 2 1 8 2 に示した通り、押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b において、経過時間が 0 m s ~ 9 9 9 m s の範囲（演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が「 0 0 0 0 H 」 ~ 「 0 3 E 7 H 」の範囲）に対して、押下期間の種別として「抽選期間 A」が対応付けて規定され、経過時間が 1 0 0 0 m s ~ 1 9 9 9 m s の範囲（演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が「 0 3 E 8 H 」 ~ 「 0 7 C F H 」の範囲）に対して、押下期間の種別として「抽選期間 B」が対応付けて規定され、経過時間が 2 0 0 0 m s ~ 2 4 9 9 m s の範囲（演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が「 0 7 D 0 H 」 ~ 「 0 9 C 3 H 」の範囲）に対して、押下期間の種別として「成功期間」が対応付けて規定されている。以降も、演奏演出の開始後における経過期間に応じて抽選期間 A と、抽選期間 B と、成功期間と、が順に対応付けられている。演奏演出においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎にこの押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b が参照されて期間の種別が特定され、当該特定した期間の種別に応じて押下成功と判定するか否かが決定される。枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、この押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b を参照して押下期間の種別を判別する構成とすることにより、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合における処理を、比較的単純な処理とすることができるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

#### 【 6 5 5 2 】

なお、本第 6 3 制御例では、成功期間、抽選期間 A、および抽選期間 B を押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b に対して予め規定しておく構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、再生している音声（楽曲）の再生位置を通知するように音声出力装置 2 2 6 に対して指令コマンドを出力し、当該指令コマンドを受けた音声出力装置 2 2 6 が、音声（楽曲）の再生位置（リズムに合ったタイミングであるか否かを最低限把握可能な情報）を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対してコマンドにより通知する構成としてもよい。このように構成することで、実際に音声を再生している音声出力装置 2 2 6 から直接的に再生位置を取得することができるので、より正確に、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出したタイミングがリズムに合ったタイミングであるか否かを判別することができる。よって、演奏演出をより好適に実行することができる。次に、図 2 1 8 3 を参照して、成功抽選テーブル 2 2 2 u w c の詳細について説明する。この成功抽選テーブル 2 2 2 u w c は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、押下成功（チャンスメーター C M の可ゲージ数を維持して動役物 9 0 0 を可動（変位）させる）と判定するか失敗（可動役物 9 0 0 を可動（変位）させずにチャンスメーター C M のゲージ数を減らす）と判定するかを抽選するために参照されるデータテーブルである。図 2 1 8 3 ( a ) は、この成功抽選テーブル 2 2 2 u w c の構成を示すブロック図である。

#### 【 6 5 5 3 】

図 2 1 8 3 ( a ) に示した通り、この成功抽選テーブル 2 2 2 u w c は、抽選期間 A（リズムから比較的大きくずれた期間）において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 と、抽選期間 B（リズムからのずれが比較的少ない期間）において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される期間 B 用テーブル 2 2 2 u w c 2 と、押下成功と判定されてから遊技者の操作（押下）結果が報知される（

可動役物 9 0 0 が縦揺れ動作を行うか否かやチャンスメーター C M のゲージ数が減らされるか否かが報知される)までの間の期間において更に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 と、が少なくとも設けられている。なお、成功期間において枠ボタン 2 2 に対する初回の押下を検出した場合には、無条件で押下成功と判定されるため、成功期間用のテーブルは規定されていない。

#### 【 6 5 5 4 】

まず、図 2 1 8 3 ( b ) を参照して、上述した期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 の詳細について説明する。図 2 1 8 3 ( b ) は、この期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 の規定内容を示した図である。図 2 1 8 3 ( b ) に示した通り、期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 には、特別図柄の抽選結果毎に、抽選期間 A において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図 2 1 8 3 ( b ) に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「 0 ~ 2 4 」の範囲が押下成功と判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲が押下成功と判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f は、「 0 ~ 9 9 」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、実行中の特別図柄の変動表示(演奏演出を伴う変動表示)が大当たりに対応するものであった場合、抽選期間 A において押下を検出すると 2 5 % ( 2 5 / 1 0 0 ) の割合で押下成功と判定される( 7 5 % の割合で押下失敗と判定される)。一方、実行中の特別図柄の変動表示(演奏演出を伴う変動表示)が外れに対応するものであった場合、抽選期間 A において押下を検出すると 2 0 % ( 2 0 / 1 0 0 ) の割合で押下成功と判定される( 8 0 % の割合で押下失敗と判定される)。よって、抽選期間 A において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合、大当たりに対応する変動表示の方が、外れに対応する変動表示よりも、押下成功と判定される割合が 5 % 高くなる。このため、抽選期間 A において枠ボタン 2 2 に対する押下を行って押下成功と判定された場合に、大当たりに対する期待感を高めることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 6 5 5 5 】

次に、図 2 1 8 3 ( c ) を参照して、上述した期間 B 用テーブル 2 2 2 u w c 2 の詳細について説明する。図 2 1 8 3 ( c ) は、この期間 B 用テーブル 2 2 2 u w c 2 の規定内容を示した図である。図 2 1 8 3 ( c ) に示した通り、期間 B 用テーブル 2 2 2 u w c 2 には、特別図柄の抽選結果毎に、抽選期間 B において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図 2 1 8 3 ( c ) に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「 0 ~ 5 4 」の範囲が押下成功と判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「 0 ~ 3 9 」の範囲が押下成功と判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、実行中の特別図柄の変動表示(演奏演出を伴う変動表示)が大当たりに対応するものであった場合、抽選期間 B において押下を検出すると 5 5 % ( 5 5 / 1 0 0 ) の割合で押下成功と判定される( 4 5 % の割合で押下失敗と判定される)。一方、実行中の特別図柄の変動表示(演奏演出を伴う変動表示)が外れに対応するものであった場合、抽選期間 B において押下を検出すると 4 0 % ( 4 0 / 1 0 0 ) の割合で押下成功と判定される( 6 0 % の割合で押下失敗と判定される)。よって、抽選期間 B において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合、抽選期間 A よりも押下成功と判定される割合が高くなる。また、大当たりの場合と、外れの場合とで、押下成功と判定される割合の差が大きくなる。よって、抽選期間 B において枠ボタン 2 2 に対する押下を行って押下成功と判定された場合に、大当たりに対する期待感をより高めることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 6 5 5 6 】

次に、図 2 1 8 3 ( d ) を参照して、上述した押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 の詳細について説明する。図 2 1 8 3 ( d ) は、この押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 の規定内容を示した図である。この押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 には、一旦押下成功と判定された後において再度枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。この押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 を参照した判定で成功と判定されなかった場合は、押下結果が押下失敗に更新（上書き）される。図 2 1 8 3 ( d ) に示した通り、押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 においては、特別図柄の抽選結果によらず、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 4」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。このため、一旦押下成功と判定された後で更に枠ボタン 2 2 に対する押下を行った場合は、5 %（5 / 1 0 0）という極めて低い割合でしか成功と判定されなくなってしまう（95 % の割合で押下成功の押下結果が押下失敗の押下結果に上書きされてしまう）。よって、演奏演出で演奏成功に対応する演出結果を導出させて期待度が高いリーチ演出に発展させたい（押下成功と判定され続けてチャンスメーター C M のゲージ数を多く保たせたい）と希望する遊技者に対して、より慎重に枠ボタン 2 2 に対する押下を行わせることができる。つまり、リズムを無視して継続的に枠ボタン 2 2 に対する押下を繰り返す押下方法を行うことで、偶然リズムに合ったタイミングでの操作が実現されたとしても、それよりも前に既に押下成功と判定されていれば、95 % の割合で押下失敗の押下結果に上書きされてしまう結果となる。よって、演奏演出の趣旨に則ってウサギのキャラクタ 8 0 1 が発音（演奏）する音声（楽曲）のリズムに合わせて枠ボタン 2 2 に対する操作（押下）を行うことが、演奏演出で演奏成功に対応する演出結果を導出させるための最適な遊技方法とすることができ、演奏演出の演出内容を無視した遊技方法（音声（楽曲）を無視して枠ボタン 2 2 に対する押下を短い間隔で繰り返す遊技方法）で遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

#### 【 6 5 5 7 】

なお、本第 6 3 制御例では、押下成功と判定された後で当該押下結果が報知されるよりも前に再度枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合にのみ、押下成功と判定される可能性が低い押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 を参照して押下成功と判定するか否かを再度抽選する構成としているが、これに限られるものではない。押下失敗と判定された後で当該押下結果が報知されるよりも前に再度枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合においても、押下成功と判定される可能性が低い（若しくは可能性が 0 の）テーブルを参照して押下成功と判定するか否かを再度抽選する構成としてもよい。このように構成することで、演奏演出で再生（出力）される音声（楽曲）のリズムを無視して枠ボタン 2 2 に対する押下を短い間隔で繰り返す遊技方法に対する抑制をより効果的に図ることができる。次に、図 2 1 8 4 を参照して、演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d の詳細について説明する。この演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d は、演奏演出の終了時におけるチャンスメーター C M のゲージ数（メーター数）を加味して演奏演出の演出結果（演奏に成功する演出結果、または演奏に失敗する演出結果のいずれか）を決定するために参照されるデータテーブルである。図 2 1 8 4 は、この演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d の規定内容を示した図である。図 2 1 8 4 に示した通り、この演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d は、演奏演出終了時におけるチャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）毎に、各演出結果（成功、または失敗）と判定される判定値（第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f のカウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。

#### 【 6 5 5 8 】

より具体的には、図 2 1 8 4 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「5」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f が取り得る全ての値の範囲（「0 ~ 99」の範囲）に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「5」のまま（即ち、全ての押下で押下成功と判定されて）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達することができれば、必ず成功に対応する演出結果が報知される（図 2 1 7 9 ( a ) 参照）。つまり、演奏演出の終了後に星 3 以上の期待度のリーチ演出に発展することが確定

するため、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図 2 1 8 4 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「4」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 7 4」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「7 5 ~ 9 9」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のゲージ数が「4」の状態（即ち、1 回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、7 5 %（7 5 / 1 0 0）の割合で成功に対応する演出結果（図 2 1 7 9（a）参照）が報知され、2 5 %（2 5 / 1 0 0）の割合で失敗に対応する演出結果（図 2 1 7 9（b）参照）が報知される。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「4」の状態（即ち、2 回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、比較的高い割合で成功に対応する演出結果が選択（決定）されるため、成功に対応する演出結果が報知されることに対する強い期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

#### 【6 5 5 9】

また、図 2 1 8 4 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「3」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のゲージ数が「3」の状態（即ち、2 回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、5 0 %（5 0 / 1 0 0）の割合で成功に対応する演出結果（図 2 1 7 9（a）参照）が報知され、5 0 %（5 0 / 1 0 0）の割合で失敗に対応する演出結果（図 2 1 7 9（b）参照）が報知される。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「3」の状態（即ち、3 回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、成功と失敗とが半々となり、演出結果がどちらになるかわからないドキドキ感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図 2 1 8 4 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「2」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 2 4」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「2 5 ~ 9 9」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のゲージ数が「2」の状態（即ち、3 回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、2 5 %（2 5 / 1 0 0）の割合で成功に対応する演出結果（図 2 1 7 9（a）参照）が報知され、7 5 %（7 5 / 1 0 0）の割合で失敗に対応する演出結果（図 2 1 7 9（b）参照）が報知される。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「2」の状態（即ち、4 回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、失敗に対応する演出結果となる可能性の方が高いので、遊技者に対して成功に対する演出が実行されることに対する過度な期待感を抱かせることが抑制できる。

20

30

#### 【6 5 6 0】

また、図 2 1 8 4 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「1」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 4」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「1 5 ~ 9 9」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のゲージ数が「1」の状態（即ち、4 回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、1 5 %（1 5 / 1 0 0）の割合で成功に対応する演出結果（図 2 1 7 9（a）参照）が報知され、8 5 %（7 5 / 1 0 0）の割合で失敗に対応する演出結果（図 2 1 7 9（b）参照）が報知される。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「1」の状態（即ち、4 回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、メーター数が「2」の

40

50

場合よりも更に失敗に対応する演出結果となる可能性が高くなるので、遊技者に対して成功に対する演出が実行されることに対する過度な期待感を抱かせることが抑制できる。

#### 【 6 5 6 1 】

更に、図 2 1 8 4 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「 1 」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「 0 ～ 4 」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「 5 ～ 9 9 」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のゲージ数が「 0 」の状態（即ち、5 回以上押下失敗と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、5 %（5 / 1 0 0）の割合で成功に対応する演出結果（図 2 1 7 9（a）参照）が報知され、9 5 %（7 5 / 1 0 0）の割合で失敗に対応する演出結果（図 2 1 7 9（b）参照）が報知される。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「 0 」の状態で演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、成功に対応する演出結果となる可能性が極めて低くなるため、次の演奏演出では、リズムに合わせて枠ボタン 2 2 に対する押下を実施しようとする遊技者に対して思わせることができる。よって、遊技に対する継続意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、本第 6 3 制御例では、演奏演出の演出結果を、チャンスメーター C M のメーター数のみに基づいて決定する（実行中の変動表示演出の抽選結果によらずに決定する）構成としていたが、これに限られるものではなく、特別図柄の抽選結果も加味して演出結果を決定してもよい。このように構成することで、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）と決定された演出結果とから特別図柄の抽選結果を予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

#### 【 6 5 6 2 】

次に、図 2 1 8 5 を参照して、発展先選択テーブル 2 2 2 u w e の詳細について説明する。この発展先選択テーブル 2 2 2 u w e は、演奏演出の演出結果に応じて、演奏演出の終了後に実行される（発展する）リーチ演出の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図 2 1 8 5 は、この発展先選択テーブル 2 2 2 u w e の規定内容を示した図である。図 2 1 8 5 に示した通り、この発展先選択テーブル 2 2 2 u w e は、演奏演出の演出結果、および特別図柄の抽選結果毎に、実行されるリーチ演出の種別（発展先）と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値とが対応付けて規定されている。より具体的には、図 2 1 8 5 に示した通り、演奏演出の演出結果が成功であり、且つ、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「 0 」に対して、「星 5 リーチ」が対応付けて規定され、「 1 ～ 2 4 」の範囲に対して、「星 4 リーチ」が対応付けて規定され、「 2 5 ～ 9 9 」の範囲に対して、「星 3 リーチ」が対応付けて規定されている。また、演奏演出の演出結果が成功であり、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「 0 ～ 9 」の範囲に対して、「星 4 リーチ」が対応付けて規定され、「 1 0 ～ 9 9 」の範囲に対して、「星 3 リーチ」が対応付けて規定されている一方で、「星 5 リーチ」には第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が対応付けられていない。

30

#### 【 6 5 6 3 】

このため、大当たり変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、1 %（1 / 1 0 0）の割合で「星 5 リーチ」に発展し、2 4 %（2 4 / 1 0 0）の割合で「星 4 リーチ」に発展し、7 5 %（7 5 / 1 0 0）の割合で「星 3 リーチ」に発展する一方で、外れ変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、1 0 %（1 0 / 1 0 0）の割合で「星 4 リーチ」に発展し、9 0 %（9 0 / 1 0 0）の割合で「星 3 リーチ」に発展する。よって、成功に対応する演出結果となって大当たりの場合にしか決定され得ない「星 5 リーチ」に発展した場合は、大当たりとなることを遊技者に対して確信させることができるため、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。また、大当たりとなる場合の方が選択割合が高い「星 4 リーチ」に発展した場合は、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができるので、リーチ演出の実行中における遊技者の遊技に

40

50



対する興趣をより向上させることができる。更に、大当たりでも外れでも過半数の割合で決定される「星３リーチ」に発展した場合についても、大当たりの可能性があると言技者に思わせることができるので、リーチ演出の実行中における興趣を向上させることができる。また、図 2 1 8 5 に示した通り、演奏演出の演出結果が失敗であり、且つ、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定され、「1 0 ~ 9 4」の範囲に対して、「星２リーチ」が対応付けて規定され、「9 5 ~ 9 9」の範囲に対して、「星１リーチ」が対応付けて規定されている。また、演奏演出の演出結果が失敗であり、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0」に対して、「星３リーチ」が対応付けて規定され、「1 ~ 7 9」の範囲に対して、「星２リーチ」が対応付けて規定され、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、「星１リーチ」が対応付けて規定されている。

10

#### 【 6 5 6 4 】

このため、大当たり変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、1 0 % ( 1 0 / 1 0 0 ) の割合で「星３リーチ」に発展し、8 5 % ( 8 5 / 1 0 0 ) の割合で「星２リーチ」に発展し、5 % ( 5 / 1 0 0 ) の割合で「星１リーチ」に発展する一方で、外れ変動にて演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合は、1 % ( 1 / 1 0 0 ) の割合で「星３リーチ」に発展し、7 9 % ( 7 9 / 1 0 0 ) の割合で「星２リーチ」に発展し、2 0 % ( 2 0 / 1 0 0 ) の割合で「星１リーチ」に発展する。よって、演奏演出で失敗に対応する演出結果となって大当たりの場合に決定され易い「星３リーチ」に発展した場合は、大当たりに対する言技者の期待感を高めることができる。また、大当たりでも外れでも過半数の割合で決定される「星２リーチ」に発展した場合についても、大当たりの可能性があると言技者に思わせることができるので、リーチ演出の実行中における興趣を向上させることができる。一方、大当たりよりも外れの方が蹴ってされ易い「星１リーチ」に発展した場合は、言技者に過度な期待感を抱かせてしまうことを抑制することができる。次に、図 2 1 8 6 を参照して、本第 6 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 2 1 8 6 は、本第 6 3 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 2 1 8 6 に示した通り、本第 6 3 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 6 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 2 1 1 1 参照）に対して、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a、押下済フラグ 2 2 3 u w b、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c、演奏演出タイマ 2 2 3 u w d、メーター数カウンタ 2 2 3 u w e が追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第 6 1 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

20

30

#### 【 6 5 6 5 】

演奏演出フラグ 2 2 3 u w a は、演奏演出が設定されている変動表示演出であるか否かを示すためのフラグである。この演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオンであれば、演奏演出が設定されている変動表示演出であることを示し、オフであれば、演奏演出が設定されていないことを示す。この演奏演出フラグ 2 2 3 u w a は、変動表示演出として演奏演出を伴う変動表示態様が決定された場合にオンに設定され（図 2 1 8 8 の S 3 1 0 5 L 参照）、演奏演出の終了時（演奏演出の結果報知時）にオフに設定される（図 2 1 9 2 の S 4 4 1 1 L 参照）。押下済フラグ 2 2 3 u w b は、演奏演出で既に押下成功と判定されたか否かを示すためのフラグであり、オンであれば演奏演出で既に押下成功と判定されていることを示し、オフであれば押下成功と判定されていないことを示す。この押下済フラグ 2 2 3 u w b は、初期状態がオフに設定されており、演奏演出において押下成功と判定された場合にオンに設定され（図 2 1 8 9 の S 3 2 7 5 L , S 3 2 8 0 L 参照）、押下結果を報知するタイミングとなる毎にオフに設定される（図 2 1 9 2 の S 4 4 1 2 L 参照）。演奏演出の実行中に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合は、この押下済フラグ 2 2 3 u w b が参照されて、期間の種別に応じた押下成功抽選を行うのか、成功後専用の抽選（押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 を参照した抽選）を行うのかを切り替える構成としている。

40

50

## 【 6 5 6 6 】

抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c は、演奏演出において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、当該押下に基づく抽選結果（押下成功と判定されたか失敗と判定されたか）を示す情報が格納される記憶領域である。この抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c は、演奏演出において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、当該押下に基づく抽選結果を示す情報が格納される（図 2 1 8 9 の S 3 2 7 4 L、S 3 2 8 1 L 参照）。枠ボタン 2 2 に対する押下結果を報知するタイミング（成功期間の終了タイミング）においては、この抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に格納された情報を参照して、押下成功に対応する情報が記憶されている場合には押下成功に対応する演出（図 2 1 7 8（a）参照）を実行する一方で、押下失敗に対応する情報が記憶されている場合には押下失敗に対応する演出（図 2 1 7 8（b）参照）を実行する。演奏演出タイマ 2 2 3 u w d は、演奏演出の開始後における経過時間を計時するためのタイマである。演奏演出の実行中は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、押下期間種別テーブル 2 2 2 u w d に規定されている経過時間と押下期間種別との対応関係を参照して、現在の押下期間の種別が成功期間、抽選期間 A、および抽選期間 B のいずれであるかを特定し、特定した押下期間の種別に応じた抽選確率で押下成功とするか押下失敗とするかを判定する。メーター数カウンタ 2 2 3 u w e は、演奏演出において表示されるチャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）をカウントするためのカウンタである。このメーター数カウンタ 2 2 3 u w e は、演奏演出の開始時にカウンタ値が 5 に設定され、演奏演出においてチャンスメーター C M のゲージ数が減少する演出（図 2 1 7 8（b）参照）が実行される毎に、値が 1 ずつ減算される（図 2 1 9 2 の S 4 4 1 8 L 参照）。演奏演出の終了時には、このメーター数カウンタ 2 2 3 u w e のカウンタ値を参照して、演奏演出の演出結果を成功とするか失敗とするかが抽選される。

10

20

## 【 6 5 6 7 】

次に、図 2 1 8 7 を参照して、本第 6 3 制御例における音声出力装置 2 2 6 の電氣的構成について説明する。図 2 1 8 7 は、本第 6 3 制御例における音声出力装置 2 2 6 の電氣的構成を示したブロック図である。図 2 1 8 7 に示した通り、音声出力装置 2 2 6 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 とデータの送受信が可能に接続されている。図 2 1 8 7 に示した通り、音声出力装置 2 2 6 は、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 3 0 1 が搭載されている。M P U 3 0 1 には、当該 M P U 3 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 3 0 2 と、その R O M 3 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 とが内蔵されている。音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 は、入出力ポート 3 0 5、および音声合成部 3 0 6 と電氣的に接続されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 から音声出力装置 2 2 6 に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート 3 0 5 を介して M P U 3 0 1 へ入力される。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって指定された音声データは、R O M 3 0 2 から読み出されて、音声合成部 3 0 6 の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。音声合成部 3 0 6 は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部 3 0 7 へと出力する公知の音声合成 L S I で構成されている。合成音声データは、アンプ部 3 0 7 によって増幅され、スピーカ部 3 0 8 に入力される。これにより、スピーカ部 3 0 8 から、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって指定された各種音声を出力することができる。

30

40

## 【 6 5 6 8 】

また、図 2 1 8 7 に示した通り、R O M 3 0 2 には、音声ファイル記憶エリア 3 0 2 a が少なくとも設けられている。音声ファイル記憶エリア 3 0 2 a には、パチンコ機 1 0 で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）が記憶されている記憶領域である。各種演出の実行が音声ランプ制御装置 1 1 3 により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア 3 0 2 a から演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部 3 0 6 の対応するチャンネルに出力される。より具

50

体的には、例えば、演奏演出（図 2 1 7 6 参照）が開始された場合に、ウサギのキャラクター 8 0 1 が楽器を用いて演奏する楽曲（音声）に対応する音声ファイル（音声データ）が、音声ファイル記憶エリア 3 0 2 a から読み出されて対応するチャンネル（例えば、C N 3）に入力（再生）される。また、演奏演出において演出結果を報知する場合（図 2 1 7 9 参照）は、演出結果に対応する効果音が音声ファイル記憶エリア 3 0 2 a から読み出されて対応するチャンネル（例えば、C N 4）に入力（再生）される。

#### 【 6 5 6 9 】

＜第 6 3 制御例における音声ランブ制御装置の制御処理について＞

次に、図 2 1 8 8 から図 2 1 9 6 を参照して、本第 6 3 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 2 1 8 8 を参照して、本第 6 3 制御例における通常状態演出態様決定処理（S 3 0 2 1 L）の詳細について説明する。この通常状態演出態様決定処理（S 3 0 2 1 L）は、上述した第 6 1 制御例における通常状態演出態様決定処理（図 2 1 4 2 参照）に代えて実行される処理であり、通常状態演出態様決定処理（図 2 1 4 2 参照）と同様に、通常状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じて変動表示態様を決定するために実行される処理である。図 2 1 8 8 は、この通常状態演出態様決定処理（S 3 0 2 1 L）を示すフローチャートである。この第 6 3 制御例における通常状態演出態様決定処理（図 2 1 8 8 参照）のうち、S 3 1 0 1 L、S 3 1 0 3 L、S 3 1 1 0 L、S 3 1 1 1 L、および S 3 1 1 3 L の各処理では、それぞれ上述した第 6 1 制御例の通常状態演出態様決定処理（図 2 1 4 2 参照）における S 3 1 0 1 L、S 3 1 0 3 L、S 3 1 1 0 L、S 3 1 1 1 L、および S 3 1 1 3 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 3 制御例における通常状態演出態様決定処理（図 2 1 8 8 参照）では、S 3 1 0 3 L の処理が終了すると、次いで、S 3 1 0 3 L の処理で決定された変動演出種別が演奏演出を伴う変動表示態様であるか否かを判別し（S 3 1 7 1 L）、演奏演出を伴う変動表示態様であると判別した場合は（S 3 1 7 1 L : Y e s）、駆動待機フラグ 2 2 3 2 2 3 u p、および演奏演出フラグ 2 2 3 u w a を共にオンに設定して（S 3 1 7 2 L）、処理を S 3 1 1 0 L へと移行する。これに対して、S 3 1 7 1 L の処理において、演奏演出を伴わない変動表示態様が決定されたと判別した場合は（S 3 1 7 1 L : N o）、演奏演出が実行される可能性がないため、処理を S 3 1 1 1 L へと移行する。

#### 【 6 5 7 0 】

この通常状態演出態様決定処理（図 2 1 8 8 参照）を実行することにより、演奏演出を伴う変動表示態様が決定された場合に、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a をオンにしておくことができるので、演奏演出を確実に開始させることができる。次に、図 2 1 8 9 を参照して、本第 6 3 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 3 1 L）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 8 9 参照）は、上述した第 6 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 4 3 参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 4 3 参照）と同様に、枠ボタン 2 2 等の操作部材に対する操作有無を監視すると共に、操作を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。この第 6 3 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 8 9 参照）では、まず、枠ボタン 2 2 に対する操作（押下）を検出したか否かを判別し（S 3 2 0 4 L）、枠ボタン 2 2 に対する操作を検出していないと判別した場合は（S 3 2 0 4 L : N o）、そのまま本処理を終了する。一方で、S 3 2 0 4 L の処理において、枠ボタン 2 2 に対する操作（押下）を検出したと判別した場合は（S 3 2 0 4 L : Y e s）、次いで、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオンであるか否かを判別する（S 3 2 7 1 L）。S 3 2 7 1 L の処理において、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオフであると判別した場合は（S 3 2 7 1 L : N o）、枠ボタン 2 2 に対する操作が行われたとしても、何らの制御も行われない期間であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

#### 【 6 5 7 1 】

これに対して、S 3 2 7 1 L の処理において、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオンであ

ると判別した場合は ( S 3 2 7 1 L : Y e s )、演奏演出の実行中であることを意味するため、次いで、押下済フラグ 2 2 3 u w b がオンであるか否かを判別する ( S 3 2 7 2 L )。S 3 2 7 2 L の処理において、押下済フラグ 2 2 3 u w b がオフであると判別した場合は ( S 3 2 7 2 L : N o )、押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b ( 図 2 1 8 2 参照 ) の規定内容と、演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値とから、現在の押下期間の種別が成功期間であるか否かを判別し ( S 3 2 7 3 L )、成功期間であると判別した場合は ( S 3 2 7 3 L : Y e s )、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に押下成功 ( 当選 ) に対応するデータを格納し ( S 3 2 7 4 L )、押下済フラグ 2 2 3 u w b をオンに設定して ( S 3 2 7 5 L )、本処理を終了する。一方で、S 3 2 7 3 L の処理において、現在の押下期間が成功期間ではないと判別した場合は ( S 3 2 7 3 L : N o )、成功抽選テーブル 2 2 2 u w c ( 図 2 1 8 3 ( a ) 参照 ) から現在の押下期間の種別に対応するテーブルを読み出して ( S 3 2 7 6 L )、処理を S 3 2 7 8 L へと移行する。S 3 2 7 6 L の処理では、現在の押下期間が抽選期間 A である場合に期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 ( 図 2 1 8 3 ( b ) 参照 ) を読み出す一方で、抽選期間 B である場合には期間 B 用テーブル 2 2 2 u w c 2 ( 図 2 1 8 3 ( c ) 参照 ) を読み出す。これらに対し、S 3 2 7 2 L の処理において、押下済フラグ 2 2 3 u w b がオンであると判別した場合は ( S 3 2 7 2 L : Y e s )、成功抽選テーブル 2 2 2 u w c ( 図 2 1 8 3 ( a ) 参照 ) から押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 ( 図 2 1 8 3 ( d ) 参照 ) を読み出して ( S 3 2 7 7 L )、処理を S 3 2 7 8 L へと移行する。S 3 2 7 6 L、または S 3 2 7 7 L の処理後に実行される S 3 2 7 8 L の処理では、読み出したテーブルを参照して抽選結果 ( 押下結果 ) を特定し ( S 3 2 7 8 L )、特定した抽選結果が成功に対応する抽選結果であるか否かを判別する ( S 3 2 7 9 L )。

#### 【 6 5 7 2 】

S 3 2 7 9 L の処理において、成功に対応する抽選結果であると判別した場合は ( S 3 2 7 9 L : Y e s )、押下済フラグ 2 2 3 u w b をオンに設定して ( S 3 2 8 0 L )、処理を S 3 2 8 1 L へと移行する。一方、S 3 2 7 9 L の処理において、失敗に対応する抽選結果になったと判別した場合は ( S 3 2 7 9 L : N o )、S 3 2 8 0 L の処理をスキップして、処理を S 3 2 8 1 L へと移行する。S 3 2 8 1 L の処理では、S 3 2 7 8 L の処理で特定した抽選結果に対応するデータを抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に上書きして ( S 3 2 8 1 L )、本処理を終了する。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 2 1 8 9 参照 ) を実行することにより、演奏演出において枠ボタン 2 2 に対する押下 ( 操作 ) を検出する毎に、押下期間の種別を加味して押下成功とするか押下失敗とするかを正確に判定することができる。次に、図 2 1 9 0 を参照して、本第 6 3 制御例における駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 2 2 L ) の詳細について説明する。この駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 2 2 L ) は、上述した第 6 1 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 2 1 4 5 参照 ) に代えて実行される処理であり、駆動タイマ監視処理 ( 図 2 1 4 5 参照 ) と同様に、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値を監視して、可動役物 9 0 0 に対する異常発生の有無等を判別するための処理である。

#### 【 6 5 7 3 】

この第 6 3 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 2 1 9 0 参照 ) のうち、S 3 4 0 1 L ~ S 3 4 0 3 L、S 3 4 0 5 L ~ S 3 4 1 6 L、および S 3 4 1 8 L の各処理では、それぞれ上述した第 6 1 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 2 1 4 5 参照 ) の S 3 4 0 1 L ~ S 3 4 0 3 L、S 3 4 0 5 L ~ S 3 4 1 6 L、および S 3 4 1 8 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 3 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 2 1 9 0 参照 ) では、S 3 4 0 3 L の処理において、異常対応フラグ 2 2 2 3 u u がオフであると判別した場合に ( S 3 4 0 3 L : N o )、次いで、落下シナリオに基づく落下動作の実行中であることを示すための落下シナリオ実行フラグ、および枠ボタン 2 2 に対する押下検出時に押下成功 ( 当選 ) と判定された場合に設定される当選時動作 ( 可動役物 9 0 0 の縦揺れ動作 ) の実行中であることを示すための当選時動作実行フラグのうちどちらかがオンであるか否かを判別する ( S 3 4 3 1 L )。S 3 4 3 1 L の処理において、何れかのフラグがオンであると判別された場合は ( S 3 4 3 1 L : Y e s )、処理を S 3 4 0 6 L へと移

行する一方で、いずれのフラグもオフであると判別した場合は（S 3 4 3 1 L : N o）、処理をS 3 4 0 5 Lへと移行する。また、本第6 3制御例における駆動タイマ監視処理（図2 1 9 0参照）では、S 3 4 1 6の処理が終了すると、処理をS 3 4 1 8 Lへと移行する。次に、図2 1 9 1を参照して、本第6 3制御例における演出更新処理（S 2 1 2 3 L）の詳細について説明する。この演出更新処理（S 2 1 2 3 L）は、上述した第6 1制御例における演出更新処理（図2 1 4 6参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図2 1 4 6参照）と同様に、各種演出態様を更新するための処理である。

#### 【6 5 7 4】

この第6 3制御例における演出更新処理（図2 1 9 1参照）のうち、S 3 5 0 1 L ~ S 3 5 0 8 L、およびS 3 5 1 2 Lの各処理では、それぞれ上述した第6 1制御例の演出更新処理（図2 1 4 6参照）におけるS 3 5 0 1 L ~ S 3 5 0 8 L、およびS 3 5 1 2 Lの各処理と同一の処理が実行される。また、本第6 3制御例における演出更新処理（図2 1 9 1参照）では、S 3 5 0 2 Lが終了すると、次いで、演奏演出フラグ2 2 3 u w aがオンであるか否かを判別し（S 3 5 3 1 L）、演奏演出フラグ2 2 3 u w aがオンであれば（S 3 5 3 1 L : Y e s）、演奏演出における各種演出態様を更新するための演奏演出更新処理を実行して（S 3 5 3 2 L）、本処理を終了する。この演奏演出更新処理（S 3 5 3 2 L）の詳細については、図2 1 9 2を参照して後述する。一方、S 3 5 3 1 Lの処理で、演奏演出フラグ2 2 3 u w aがオフであると判別した場合は（S 3 5 3 1 L : N o）、演奏演出の実行中ではないことを意味するため、S 3 5 3 2 Lの処理をスキップして、処理をS 3 5 0 3 Lへと移行する。次に、図2 1 9 2を参照して、上述した演奏演出更新処理（S 3 5 3 2 L）の詳細について説明する。図2 1 9 2は、この演奏演出更新処理（S 3 5 3 2 L）を示すフローチャートである。演奏演出更新処理（S 3 5 3 2 L）が実行されると、まず、演奏演出タイマ2 2 3 u w dのタイマ値が0であるか否かを判別し（S 4 4 0 1 L）、演奏演出タイマ2 2 3 u w dのタイマ値が0であると判別した場合は（S 4 4 0 1 L : Y e s）、次いで、操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判別する（S 4 4 0 2 L）。S 4 4 0 2 Lの処理において、操作有効期間の開始タイミングでないと判別した場合は（S 4 4 0 2 L : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 4 0 1 Lの処理において、演奏演出タイマ2 2 3 u w dのタイマ値が0ではないと判別した場合は（S 4 4 0 1 L : N o）、およびS 4 4 0 2 Lの処理において、操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合は（S 4 4 0 2 L : Y e s）、次いで、演奏演出タイマ2 2 3 u w dのタイマ値に1を加算して更新し（S 4 4 0 3 L）、更新後のタイマ値が成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値となったか否かを判別する（S 4 4 0 4 L）。

#### 【6 5 7 5】

S 4 4 0 4 Lの処理において、成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値ではないと判別した場合は（S 4 4 0 4 L : N o）、次いで、演奏演出の演出結果を報知するタイミング（演奏演出の終了タイミング）であるか否かを判別し（S 4 4 0 5 L）、演奏演出の結果報知タイミング（終了タイミング）ではないと判別した場合は（S 4 4 0 5 L : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 4 0 5 Lの処理において、演奏演出の結果報知タイミングであると判別した場合は（S 4 4 0 5 L : Y e s）、演出結果選択テーブル2 2 2 u w d（図2 1 8 4参照）を読み出して（S 4 4 0 6 L）、その読み出したテーブルを参照して、メーター数カウンタ2 2 3 u w eのカウンタ値が示す現在のチャンスメーターC Mのメーター数に対応する演出結果を特定する（S 4 4 0 7 L）。次いで、発展先テーブル2 2 2 u w e（図2 1 8 5参照）を読み出して、その読み出したテーブルの規定内容から、S 4 4 0 7 Lの処理で特定した演出結果と、今回の特別図柄の抽選結果と、に応じた発展先の演出態様（リーチ種別）を特定し（S 4 4 0 8 L）、S 4 4 0 7 Lの処理で特定した演出結果が報知された後で、S 4 4 0 8 Lの処理で特定した発展先のリーチ種別に発展する演出態様の後半演出の実行を設定する（S 4 4 1 0 L）。次いで、演奏演出フラグ2 2 3 u w aをオフに設定して、処理をS 4 4 1 7 Lへと移行する。これに対し、S 4 4 0 4 Lの処理において、更新後のタイマ値が成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別した場合は（S 4 4 0 4 L : Y e s）、まず、押下済フラグ2 2

3 u w b をオフに設定し ( S 4 4 1 2 L )、次いで、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に当選に対応するデータが格納されているか否かを判別する ( S 4 4 1 3 L )。S 4 4 1 3 L の処理において、当選 ( 押下成功 ) に対応するデータが格納されていると判別した場合は ( S 4 4 1 3 L : Y e s )、当選 ( 押下成功 ) 用の演出の実行を設定して ( S 4 4 1 4 L )、処理を S 4 4 1 7 L へと移行する。

#### 【 6 5 7 6 】

一方、S 4 4 1 3 L の処理において、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に対して被当選 ( 押下失敗 ) に対応するデータが格納されていると判別した場合は ( S 4 4 1 3 L : N o )、非当選 ( 押下失敗 ) 用の演出の実行を設定し ( S 4 4 1 5 L )、メーター数カウンタ 2 2 3 u w e の値を更新して ( S 4 4 1 6 L )、処理を S 4 4 1 7 L へと移行する。S 4 4 1 1 L , S 4 4 1 4 L、および S 4 4 1 6 L のいずれかが終了した後で実行される S 4 4 1 7 L の処理では、可動役物 9 0 0 の動作を設定するための役物動作設定処理を実行して ( S 4 4 1 7 L )、本処理を終了する。この役物動作設定処理 ( S 4 4 1 7 L ) 野詳細について、図 2 1 9 3 を参照して説明する。図 2 1 9 3 は、この役物動作設定処理 ( S 4 4 1 7 L ) を示すフローチャートである。この役物動作設定処理 ( S 4 4 1 7 L ) が実行されると、まず、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( S 4 4 5 1 L )、次いで、今回の演奏演出の結果報知タイミングであるか否かを判別する ( S 4 4 5 2 L )。S 4 4 5 2 L の処理において、結果報知タイミングであると判別した場合は ( S 4 4 5 2 L : Y e s )、次いで、成功に対応する演出結果の報知が決定されているか否かを判別する ( S 4 4 5 3 L )。S 4 4 5 3 L の処理において、成功に対応する演出結果の報知が決定されていると判別した場合は ( S 4 4 5 3 L : Y e s )、落下シナリオテーブル 2 2 2 u u g c ( 図 2 1 0 9 ( b ) 参照 ) のうち処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 4 5 4 L )、落下シナリオ実行フラグをオンに設定して ( S 4 4 5 5 L )、処理を S 4 4 6 1 L へと移行する。一方、S 4 4 5 3 L の処理において、失敗に対応する演出結果の報知が決定されていると判別した場合は ( S 4 4 5 3 L : N o )、第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 のうち処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 4 5 6 L )、第 2 退避シナリオ実行フラグをオンに設定して ( S 4 4 5 7 L )、処理を S 4 4 6 1 L へと移行する。

#### 【 6 5 7 7 】

これらに対し、S 4 4 5 2 L の処理において、現在が演奏演出の演出結果の報知タイミング ( 演奏演出の終了タイミング ) ではないと判別した場合は ( S 4 4 5 2 L : N o )、押下結果の報知タイミングであることを意味するので、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に当選 ( 押下成功 ) に対応するデータが格納されているか否かを判別し ( S 4 4 5 8 L )、非当選 ( 押下失敗 ) に対応するデータが格納されていると判別した場合は ( S 4 4 5 8 L : N o )、可動役物 9 0 0 を動作させることがないため、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 4 5 8 L の処理において、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に対して当選 ( 押下成功 ) に対応するデータが格納されていると判別した場合は ( S 4 4 5 8 L : Y e s )、当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 ( 図 2 1 8 1 ( b ) 参照 ) のうち処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 4 5 9 L )、当選時動作実行フラグをオンに設定して ( S 4 4 6 0 L )、処理を S 4 4 6 1 L へと移行する。S 4 4 6 1 L の処理では、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値を 0 に設定し ( S 4 4 6 1 L )、切換フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定して ( S 4 4 6 1 L )、本処理を終了する。この役物動作設定処理 ( 図 2 1 9 3 参照 ) を実行することにより、押下成功を報知する場合、および演奏演出の演出結果を報知する場合に、可動役物 9 0 0 に対して好適に可動動作 ( 変位動作 ) を設定することができる。次に、図 2 1 9 4 を参照して、本第 6 3 制御例におけるモータシナリオ処理 ( S 2 1 2 4 L ) の詳細について説明する。このモータシナリオ処理 ( S 2 1 2 4 L ) は、上述した第 6 1 制御例におけるモータシナリオ処理 ( 図 2 1 4 9 参照 ) に代えて実行される処理であり、モータシナリオ処理 ( 図 2 1 4 9 参照 ) と同様に、可動役物 9 0 0 に対して設定されている動作シナリオに応じて動作を進行

10

20

30

40

50

させるための処理である。図 2 1 9 4 は、このモータシナリオ処理 ( S 2 1 2 4 L ) を示すフローチャートである。

#### 【 6 5 7 8 】

この第 6 3 制御例におけるモータシナリオ処理 ( 図 2 1 9 4 参照 ) のうち、 S 3 7 0 1 L , S 3 7 0 3 L , S 3 7 0 5 L 、および S 3 7 1 0 L の各処理では、それぞれ上述した第 6 1 制御例のモータシナリオ処理 ( 図 2 1 4 9 参照 ) における S 3 7 0 1 L , S 3 7 0 3 L , S 3 7 0 5 L 、および S 3 7 1 0 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 3 制御例におけるモータシナリオ処理 ( 図 2 1 9 4 参照 ) では、 S 3 7 0 3 の処理において、退避シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合に ( S 3 7 0 3 L : Y e s ) 、退避シナリオ処理 ( 図 2 1 5 5 参照 ) に代えて退避シナリオ処理を実行して ( S 3 7 3 1 L ) 、本処理を終了する。一方、 S 3 7 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は ( S 3 7 0 3 L : N o ) 、次いで、当選時動作シナリオ実行フラグがオンであるか否かを判別し ( S 3 7 3 2 L ) 、当選時動作シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は ( S 3 7 3 2 L : Y e s ) 、当選時動作に対応する動作シナリオに従って可動役物 9 0 0 を動作させるための当選動作シナリオ処理を実行し ( S 3 7 3 3 L ) 、本処理を終了する。この当選動作シナリオ処理 ( S 3 7 3 3 L ) の詳細については、図 2 1 9 6 を参照して後述する。一方、 S 3 7 3 2 L の処理において、当選動作シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は ( S 3 7 3 2 L : N o ) 、処理を S 3 7 3 4 L へと移行する。 S 3 7 3 4 L の処理では、落下シナリオ実行フラグがオンであるか否かを判別し ( S 3 7 3 4 ) 、落下シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は ( S 3 7 3 4 L : Y e s ) 、可動役物 9 0 0 の落下動作を行うための落下シナリオ処理を実行して ( S 3 7 3 6 L ) 、本処理を終了する。一方、 S 3 7 3 4 L の処理において、落下シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は ( S 3 7 3 4 L : N o ) 、第 6 1 制御例における進出シナリオ処理 ( 図 2 1 5 0 参照 ) に代えて進出シナリオ処理を実行して ( S 3 7 3 6 L ) 、本処理を終了する。この進出シナリオ処理 ( S 3 7 3 6 L ) の詳細については、図 2 1 9 5 を参照して説明する。

#### 【 6 5 7 9 】

図 2 1 9 5 は、進出シナリオ処理 ( S 3 7 3 6 L ) を示すフローチャートである。この進出シナリオ処理 ( S 3 7 3 6 L ) は、上述した第 6 1 制御例における進出シナリオ処理 ( 図 2 1 5 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、進出シナリオ処理 ( 図 2 1 5 0 参照 ) と同様に、可動役物 9 0 0 の進出動作を進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a を参照して実現するための処理である。この第 6 3 制御例における進出シナリオ処理 ( 図 2 1 9 5 参照 ) のうち、 S 3 8 0 6 L ~ S 3 8 0 9 L , S 3 8 1 1 L , S 3 8 1 2 L 、および S 3 8 1 6 L の各処理では、それぞれ上述した第 6 1 制御例の進出シナリオ処理 ( 図 2 1 5 0 参照 ) における S 3 8 0 6 L ~ S 3 8 0 9 L , S 3 8 1 1 L , S 3 8 1 2 L 、および S 3 8 1 6 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 3 制御例における進出シナリオ処理 ( 図 2 1 9 5 参照 ) が実行されるる、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e からデータを抽出し ( S 3 8 3 1 L ) 、処理を S 3 8 0 6 へと移行する。また、本第 6 3 制御例における進出シナリオ処理 ( 図 2 1 9 5 参照 ) では、 S 3 8 0 9 L の処理が終了するか、 S 3 8 0 7 L の処理でセンサデータに対応する検知センサがオンであると判別されるか ( S 3 8 0 7 L : Y e s ) 、または S 3 8 0 8 L の処理で駆動タイマ 2 2 3 u j の値が動作シナリオに規定されている時間データの値に一致したと判別した場合に ( S 3 8 0 8 L : Y e s ) 、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であるか否かを判別する ( S 3 8 3 2 L ) 。即ち、進出シナリオにおける最後のシナリオが終了した否かを判別する。

#### 【 6 5 8 0 】

S 3 8 3 2 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であると判別した場合は ( S 3 8 3 2 L : Y e s ) 役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオフに設定して ( S 3 8 3 3 L ) 、処理を S 3 8 1 6 L へと移行する。一方、 S 3 8 3 2 L の処理で、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 ではないと判別した場合は、処理を S 3 8 1 1 L へと移行する。この第 6 3 制御例における進出シナリオ処理 ( 図 2 1 9 5 参照 ) では、進出シナリオテーブル 2 2

2 u u g aに基づく進出動作が終了した段階で可動役物 9 0 0 の動作を一旦終了させる点が第 6 1 制御例との主な相違点となる。即ち、第 6 1 制御例では、複数の動作シナリオを連続的に参照して動作を設定する構成としていたが、本第 6 3 制御例では、各動作シナリオに基づく動作が終了する毎に、一旦役物動作 9 0 0 を終了させ、次の役物動作の実行条件が成立するまで待機する構成としている。

#### 【 6 5 8 1 】

< 第 6 3 制御例における音声出力装置の制御処理について >

次に、図 2 1 9 7 ~ 図 2 1 9 9 を参照して、第 6 3 制御例における音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 2 1 9 7 ( a ) を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 1 9 7 ( a ) は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。音声出力装置 2 2 6 においてメイン処理が実行されると、まず、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して各種コマンドの出力を設定するためのコマンド出力処理を実行する ( S 6 0 0 1 L )。次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信したコマンドに応じた処理を行うためのコマンド判定処理を実行する ( S 6 0 0 2 L )。このコマンド判定処理 ( S 6 0 0 2 L ) の詳細については、図 2 1 9 8 を参照して後述する。S 6 0 0 2 L の処理後、演出に応じた音声データ ( 音声ファイル ) を再生するための音声設定処理を実行する ( S 6 0 0 3 L )。この音声設定処理 ( S 6 0 0 3 L ) の詳細については、図 2 1 9 9 を参照して後述する。S 6 0 0 3 L の処理が終了すると、ワーク R A M 3 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 6 0 0 4 L )。S 6 0 0 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 6 0 0 4 L : Y e s )、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして ( S 6 0 0 6 L )、電源断処理を実行する ( S 6 0 0 7 L )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 6 0 0 8 L )、その後、処理を無限ループする。一方、S 6 0 0 4 L の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 6 0 0 4 L : N o )、R A M 3 0 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 3 0 3 が破壊されているか否かが判別され ( S 6 0 0 5 L )、R A M 3 0 3 が破壊されていなければ ( S 6 0 0 5 L : N o )、S 6 0 0 1 L の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 3 0 3 が破壊されていれば ( S 6 0 0 5 L : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

#### 【 6 5 8 2 】

次に、図 2 1 9 7 ( b ) を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるコマンド割込処理について説明する。図 2 1 9 7 ( b ) は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理 ( 図 2 1 9 7 ( b ) 参照 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からコマンドを受信する毎に実行する処理である。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、R A M 3 0 3 に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して ( S 6 5 0 1 L )、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次に、図 2 1 9 8 を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 1 9 7 ( a ) 参照 ) 内の一処理であるコマンド判定処理 ( S 6 0 0 2 L ) について説明する。図 2 1 9 8 は、このコマンド判定処理 ( S 6 0 0 2 L ) の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理 ( S 6 0 0 2 L ) では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 1 0 1 L )、未処理の新規コマンドがなければ ( S 6 1 0 1 L : N o )、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 1 0 1 L : Y e s )、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し ( S 6 1 0 2 L )、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する ( S 6 1 0 3 L )。そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する ( S 6 1 0 4 L )。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 側において、変動パターンの詳細な表示態



様を選択したタイミングで、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを音声出力装置 226 に通知するために設定される。

#### 【6583】

S6104L の処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると (S6104L : Yes)、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し (S6105L)、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して (S6106L)、S6101L の処理へ戻る。S6104L の処理において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると (S6104L : No)、次いで、未処理のコマンドの中に、音声用効果音コマンドがあるか否かを判別する (S6107L)。この音声用効果音コマンドは、音声ランプ制御装置 113 側で、変動表示演出の開始時には設定されなかった効果音 (若しくは変動表示演出とは独立して設定される効果音) の出力が決定された場合に、再生すべき音声の種別および出力タイミングを音声出力装置 226 に通知するために設定される。S6104 の処理において、未処理のコマンドの中に音声用効果音コマンドがあると判別した場合は (S6107 : Yes)、通知された効果音の種別に対応する効果音を特定し (S6108)、特定した効果音の出力チャンネルおよび出力タイミングを設定して (S6109)、S6101 の処理へ戻る。一方、S6107 の処理において、未処理のコマンドの中に音声用効果音コマンドがないと判別した場合は (S6107 : No)、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し (S6110)、S6101 の処理へ戻る。次に、図 2199 を参照して、音声出力装置 226 の MPU301 により実行されるメイン処理 (図 2197 (a) 参照) 内の一処理である音声設定処理 (S6003) の詳細について説明する。図 2199 は、この音声設定処理 (S6003) の内容を示したフローチャートである。

#### 【6584】

音声設定処理 (S6003L) では、まず、楽曲の出力 (再生) タイミングであるか判別する (S6201L)。S6201L の処理において、楽曲の出力タイミングであると判別した場合は (S6201L : Yes)、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し (S6202L)、読み出した音声ファイルを、対応するチャンネルに出力し (S6203)、楽曲出力中フラグ 303b をオンに設定して (S6204L)、S6205L の処理へ移行する。なお、音声ファイルを出力するチャンネルは、ファイル毎に予め定められており、例えば、変動演出に用いる楽曲の音声ファイルは、チャンネル 1 に対して出力することが予め設定されている。一方、S6201L の処理において、楽曲の出力タイミングでないと判別した場合は (S6201L : No)、S6202L から S6204L の処理をスキップして、S6205L の処理へ移行する。S6205L の処理では、効果音の出力タイミングであるか否かを判別する (S6205L)。S6205L の処理において、効果音の出力タイミングでないと判別した場合は (S6205L : No)、本処理を終了する。一方、効果音の出力タイミングであると判別した場合は (S6205L : Yes)、今回の効果音に対応する音声ファイルを読み出し (S6206L)、読み出した音声ファイルに対応するチャンネルに出力して (S6207L)、本処理を終了する。これにより、効果音を好適に出力することができる。

#### 【6585】

以上説明した通り、第 63 制御例におけるパチンコ機 10 では、所定の実行条件が成立したことに基づいて第 1 制御 (特定の報知態様を設定するための制御) を実行し、当該第 1 制御の実行中に予め定められた第 1 条件が成立したことに基づいて第 2 制御 (特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御) を実行可能に構成していることを前提として、第 1 制御の実行中に第 1 条件が成立した場合には、第 2 条件 (特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の実行契機) が成立するまで第 1 制御を継続して実行 (第 2 制御の実行を遅延) し、第 2 条件が成立したことを契機として第 2 制御を実行する構成としている。より具体的には、可動役物 900 が可動 (変位) される変位動作とは少なくとも異なる所定の音声の再生制御 (第 1 制御) の実行中に可動役物 900 に対して所定の可動動作を行わせるための可動制御 (第 2 制御) を実行するための

10

20

30

40

50

実行条件（第１条件）が成立した場合に、所定の音声（楽曲）が第２条件を満たすまで、可動役物 900 の可動を抑制し（待機させ）、所定の音声（楽曲）が第２条件を満たしたことを契機として、可動役物 900 に対して所定の可動動作（変位動作）を行わせるための所定制御を実行する構成としている。より詳述すると、本第 63 制御例では、変動表示演出として、所定の音声（楽曲）の再生を少なくとも伴い、当該所定の音声のリズムに合わせて枠ボタン 22 を操作する遊技方法で遊技を行うことを促す特定演出態様を少なくとも父君で構成される演奏演出を実行可能に構成し、当該演奏演出の実行中に遊技者が枠ボタン 22 に対する操作を行ったことを契機として、可動役物 900 に対して所定の可動動作を行わせるための特定の可動条件が成立し得る構成とした。そして、所定の音声の出力中に特定の可動条件が成立した場合には、所定の音声（楽曲）の出力（再生）中に複数回出力され得る所定の出力（再生）位置（新たな音階が出力される再生位置）に到達したことを契機として、所定の可動動作を行わせる構成としている。即ち、所定の出力位置として、再生中の所定の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミングを規定しておき、リズムに応じたタイミングに到達したと判別された場合に可動役物 900 に対して所定の可動動作を行わせる構成としている。このように構成することで、あたかも出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物 900 が可動しているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【 6 5 8 6 】

なお、本第 63 制御例では、変動表示態様として演奏演出を含む演出態様が決定された場合に、楽曲のリズムに応じたタイミングで枠ボタン 22 を押下することによりされる期待度が高いリーチ演出に発展し易くなる演奏演出を必ず実行する構成としていたが、演奏演出の実行有無を遊技者が選択することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、演奏演出を含む演出態様が決定され、変動表示演出が開始された場合に、演奏演出の開始タイミングよりも前に、演奏演出とは異なる他の演出に変更するかを選択させる演出を実行してもよい。選択させる方法としては、例えば、所定期間内に枠ボタン 22 に対する操作を検出した場合に演奏演出を実行する一方で、操作を検出なかった場合に演奏演出とは異なる演出を実行するものとしてもよいし、枠ボタン 22 とは異なる他の操作部材に対する操作内容に応じて演奏演出を実行するか否かを決定するものとしてもよい。このように構成することで、演奏演出を楽しみに遊技を行っている遊技者に対しては、演奏演出を実行させるための操作を行わせることができる一方で、演奏演出においてリズムに合わせて枠ボタン 22 を操作することに対して苦手意識を抱いている遊技者に対しては、演奏演出とは異なる他の演出（枠ボタン 22 に対する操作を要しない演出）に変更させるための操作を行わせることができるので、遊技者毎の趣向に合った演出態様を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【 6 5 8 7 】

本第 63 制御例では、演奏演出として、所定の楽曲を再生（出力）し、当該所定の楽曲のリズムに合わせて枠ボタン 22 に対する操作を行う遊技方法で遊技を行うことを促す演出を実行し、リズムに合わせて枠ボタン 22 に対する操作を行う遊技方法で遊技を行うことで可動役物 900 がリズムに合ったタイミングで縦揺れ動作を行う可動制御が行われ易くなる一方で、リズムとずれたタイミングで枠ボタン 22 に対する操作を行った場合はリズムに合ったタイミングでの可動役物 900 の縦揺れ動作が行われ難くなる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リズムに合ったタイミングで枠ボタン 22 に対する操作を行ったか否かによらず、枠ボタン 22 に対する押下を検出したタイミングで可動役物 900 の縦揺れ動作を行う構成とし、押下時の成功抽選で非当選となり、チャンスメーター CM のゲージ数（メーター数）を 1 減少させる場合は、リズムに合ったタイミングでゲージ数（メーター数）減少させる演出を発生させる構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下したか否かを可動役物 900 の可動タイミングと再生中の所定の楽曲の音声態様とを比較することで容易に把握することができ、リズムからずれたタイミングで押下したと把握した遊技者に対して、リズムに合っ

40

50

たタイミングとなるまで、成功抽選に当選していることに対する期待感を抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【 6 5 8 8 】

本第 6 3 制御例では、チャンスメーター C M のゲージ数によらず（即ち、遊技者がリズムに合ったタイミングで枠ボタン 2 2 を押下する遊技方法で遊技を行っているか否かによらず）、演奏演出において最後の音階をウサギのキャラクタ 8 0 1 が出力（吹奏）するタイミングとなるまでは演奏が継続される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、演奏演出においてチャンスメーター C M のゲージ数が 0 になった時点で失敗に対応する演出結果を報知する構成としてもよい。このように構成することで、チャンスメーターの数が多い状態を保ちたいと遊技者に対してより強く思わせることができるので、リズムに合ったタイミングで枠ボタン 2 2 に対する操作を行う遊技方法で遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

【 6 5 8 9 】

本第 6 3 制御例では、演奏演出の実行中において楽曲のリズムからずれたタイミングでの枠ボタン 2 2 に対する操作を検出する毎に、可動役物 9 0 0 を可動させる（チャンスメーター C M のメーター数を維持する）か否かを抽選により決定する一方で、リズムに合ったタイミングで操作を検出した場合は、必ず可動役物 9 0 0 を可動させると共にチャンスメーター C M のメーター数を維持する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リズムに合ったタイミングでの枠ボタン 2 2 に対する操作を検出した場合であっても、抽選により可動役物 9 0 0 を可動させる（チャンスメーター C M のメーター数を維持する）か否かを決定する構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下を行う遊技を完璧に行ったとしてもチャンスメーター C M のメーター数が減少する場合を設けることができるので、リズムに合ったタイミングで押下を行うことができた遊技者に対しても、メーター数が減少しないことを期待して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、大当たりに対応する変動表示中の方が、外れに対応する変動表示中よりもリズムに合ったタイミングでの枠ボタン 2 2 に対する押下に成功した場合に可動役物 9 0 0 を可動させると決定される割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングでの押下に成功して可動役物 9 0 0 の可動が行われると共にチャンスメーター C M のメーター数が維持された場合に、遊技者の大当たりに対する期待感をより高めることができる。また、逆に、大当たりの場合には、リズムに合ったタイミングでの押下に成功した場合に極めて低確率（例えば、1 / 1 0 0）で可動役物 9 0 0 の可動を行うと決定されない場合を設ける一方で、外れの場合は必ず可動役物 9 0 0 の可動を行うと決定される構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下を行ったにもかかわらず可動役物 9 0 0 が縦揺れ動作を行わなかった場合に、遊技者に対して強烈な違和感を抱かせることができ、大当たりとなることを遊技者に対して直感的に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

【 6 5 9 0 】

本第 6 3 制御例では、演奏演出において、リズムに合ったタイミングで枠ボタン 2 2 を押下することを促す演出態様を含む演出を実行すると共に、リズムに合ったタイミングで枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した方が、リズムからずれたタイミングで枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に比較して、チャンスメーター C M のゲージ数が多い状態で発展先のリーチ演出の種別を決定され易くなり、結果的に期待度が高いリーチ演出が実行され易い遊技性となるように構成していたが、これに限られるものではない。枠ボタン 2 2 に対する押下に代えて、又は加えて、他の所定条件をリズムに合ったタイミングで成立させることにより、所定条件をリズムからずれたタイミングで成立させた場合よりも期待度が高いリーチ演出が実行され易くなるように構成してもよい。この場合において、所定条件としては、例えば、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球することや、スルーゲート 6 7 を遊技球が通過すること、枠ボタン 2 2 とは異なる他の操作部材に対する操作を行うこと

40

50

等、遊技者が成立タイミングを調節可能な条件に設定することが望ましい。

【 6 5 9 1 】

本第 6 3 制御例では、演奏演出の開始後における経過時間と期間の種別（成功期間であるか抽選期間 A であるか抽選期間 B であるか）とを対応付けて規定した押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b を参照することにより、期間の種別を特定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 から音声出力装置 2 2 6 対して、再生中の音声データの再生位置を判別して通知するように命令（指示）する内容のコマンドを出力し、当該コマンドに基づいて音声出力装置 2 2 6 から通知された再生位置に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 側においてリズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別するように構成してもよい。また、例えば、音声出力装置 2 2 6 において、再生中の音声データの再生位置だけでなく、リズムに合ったタイミングであるか否かの判別まで実行する構成とし、音声出力装置 2 2 6 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、リズムに合ったタイミングであるか否かの判別結果のみを通知する構成としてもよい。このように構成することで、実際に再生している音声データから直接的にリズムに合ったタイミングであるか否かを判別することができるので、より正確に、リズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別することができる。また、例えば、スピーカ部 3 0 8 の近傍に当該スピーカ部 3 0 8 から出力される音声を少なくとも検出可能なマイク等の集音機器を配設する構成とし、当該集音機器を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して電氣的に接続しておくことによって、スピーカ部 3 0 8 から出力された音声の音声波形を音声ランプ制御装置 1 1 3 が直接的に解析可能に構成してもよい。そして、当該集音された音声に基づく音声波形から、リズムに合ったタイミングであるか否かを判別する構成としてもよい。このように構成することで、スピーカ部 3 0 8 から実際に出力される音声を直接的に解析してリズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別することができるので、判別の正確性をより高めることができる。

【 6 5 9 2 】

本第 6 3 制御例では、リズムに合ったタイミングで枠ボタン 2 2 が押下されたか、またはリズムからずれたタイミングで枠ボタン 2 2 に対する押下を検出し、当該検出時の抽選で押下成功に対応する抽選結果となった場合に、リズムに合ったタイミングで可動役物 9 0 0 を縦揺れ動作させる構成としていたが、可動役物 9 0 0 を縦揺れ動作させるための条件はこれに限られるものではない。例えば、演奏演出の実行中にランダムでまたは周期的に音声が途切れる期間（無音期間）、または音量が小さくなる期間（低音量期間）が設定されるように構成し、これらの無音期間、若しくは低音量期間が開始されてから所定期間内に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合は押下成功と判定される一方で、所定期間以上経過した場合（または無音期間でも低音量期間でもないタイミングで押下を検出した場合）は押下成功と判定されない可能性がある（押下成功と判定するか否かの抽選が実行される）構成としてもよい。そして、無音期間または低音量期間において押下を検出したことに基づいて、通常の音量での再生を再開するように構成してもよい。このように構成することで、演奏演出中に再生されている音声を遊技者に対してより注意深く聴かせて無音期間又は低音量期間の到来に備えさせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【 6 5 9 3 】

< 第 6 4 制御例 >

次に、図 2 2 0 0 から図 2 2 0 4 を参照して、第 6 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 6 1 制御例では、可動役物 9 0 0 の振動動作を打ち切って第 2 動作（落下動作、または上昇動作）を行わせるための枠ボタン 2 2 に対する押下操作の操作回数（規定回数）が異なる複数種類の演出を設ける構成としていた。これに加えて第 6 4 制御例では、一旦規定回数に到達して第 2 動作の実行が決定されたとしても、演出位置（作動位置）へと到達するまでに更に枠ボタン 2 2 に対する押下操作を検出した場合は、決定された第 2 動作の実行を回避（キャンセル）するか否かの抽選を実行する構成とし

た。これにより、新たな遊技性を創出することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この第 6 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置 1 1 3 における ROM 2 2 2、および RAM 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 6 1 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

#### 【 6 5 9 4 】

まず、図 2 2 0 0 を参照して、本第 6 4 制御例における役物演出の実行中における表示態様について説明する。図 2 2 0 0 ( a ) に示した通り、本第 6 4 制御例では、ミッションとして枠ボタン 2 2 に対する押下回数を明示しない構成としている。即ち、図 2 2 0 0 ( a ) に示した通り、枠ボタン 2 2 に対する押下回数のみが小表示領域 D m 6 2 に対して表示されると共に、小表示領域 D m 6 1 には、「ボタンを好みの回数押せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第 2 動作を行わせるための枠ボタン 2 2 に対する押下操作の回数（規定回数）を秘匿することができるので、遊技者に対して、規定回数を予測して枠ボタン 2 2 に対する押下回数を遊技者自身に選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。図 2 2 0 0 ( b ) に示した通り、役物演出において枠ボタン 2 2 に対する押下回数が規定回数に到達していない状態であるか、または規定回数に到達して第 2 動作の実行が決定された後で更に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出して第 2 動作の実行がキャンセルされた状態で可動役物 9 0 0 が作動位置に到達した場合は、ミッションに失敗したことを報知する演出態様に設定される。具体的には、小表示領域 D m 6 1 に対して、「ミッション失敗」という文字が表示される。このように、枠ボタン 2 2 に対する押下回数が規定回数に到達していない状態で可動役物 9 0 0 が作動位置に到達した場合も、第 2 動作の実行が決定された後で更に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出して第 2 動作の実行がキャンセルされた状態で稼働役物 9 0 0 が作動位置に到達した場合も、同一の演出態様によって第 2 動作が実行されないことのみを報知する構成とすることにより、いずれによって第 2 動作が実行されなかったのかを曖昧とすることができる。よって、規定回数を予測して遊技を行わせる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【 6 5 9 5 】

##### < 第 6 4 制御例の電氣的構成 >

次に、図 2 2 0 1 ( a ) を参照して、本第 6 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている ROM 2 2 2 の詳細について説明する。図 2 2 0 1 ( a ) は、本第 6 4 制御例における ROM 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 2 2 0 1 ( a ) に示した通り、本第 6 4 制御例における ROM 2 2 2 は、上述した第 6 1 制御例における ROM 2 2 2 の構成（図 2 1 0 2 参照）に対して、キャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a が追加されている点でのみ相違している。このキャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a について、図 2 2 0 1 ( b ) を参照して説明する。図 2 2 0 1 ( b ) は、キャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a の規定内容を示した図である。このキャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a は、可動役物 9 0 0 を用いた役物演出の実行中に第 2 動作の実行条件が成立した（枠ボタン 2 2 に対する規定回数の押下を検出した）後において、第 2 動作を実行可能な作動位置（演出位置）に到達するよりも前に更に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、一旦実行を決定した第 2 動作をキャンセルするか否かを抽選するために参照されるデータテーブルである。図 2 2 0 1 ( b ) に示した通り、このキャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a には、特別図柄の抽選結果、および設定されているミッションパターン毎に、キャンセルと判定される判定値（第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f のカウンタ値）が対応付けて規定さ

40

50

れている。具体的には、図 2 2 0 1 ( b ) に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「1 A」または「1 B」(即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 5 回のミッションパターン)に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「0 ~ 2」が、キャンセルと判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後(枠ボタン 2 2 に対する 5 回の押下を検出した後)においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、3 % ( 3 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。なお、一旦キャンセル抽選に当選すると、キャンセルが確定され、その後に枠ボタン 2 2 に対する更なる押下が行われたとしても、再度第 2 動作が決定されることはない。

#### 【 6 5 9 6 】

10

また、図 2 2 0 1 ( b ) に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「2 A」または「2 B」(即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 3 回のミッションパターン)に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「0 ~ 3 9」が、キャンセルと判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後(枠ボタン 2 2 に対する 3 回の押下を検出した後)においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、4 0 % ( 4 0 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。また、図 2 2 0 1 ( b ) に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「3 A」または「3 B」(即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 1 回のミッションパターン)に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「0 ~ 2 4」が、キャンセルと判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後(枠ボタン 2 2 に対する 1 回の押下を検出した後)においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、2 5 % ( 2 5 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。

20

#### 【 6 5 9 7 】

これらに対して、図 2 2 0 1 ( b ) に示した通り、抽選結果が「外れ」、ミッションパターン「1 A」または「1 B」(即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 5 回のミッションパターン)に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「0 ~ 1 4」が、キャンセルと判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後(枠ボタン 2 2 に対する 5 回の押下を検出した後)においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、1 5 % ( 1 5 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。また、図 2 2 0 1 ( b ) に示した通り、抽選結果が「外れ」、ミッションパターン「2 A」または「2 B」(即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 3 回のミッションパターン)に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「0 ~ 4」が、キャンセルと判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後(枠ボタン 2 2 に対する 3 回の押下を検出した後)においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、5 % ( 5 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。また、図 2 2 0 1 ( b ) に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「3」(即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 1 回のミッションパターン)に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「0 ~ 4」が、キャンセルと判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後(枠ボタン 2 2 に対する 1 回の押下を検出した後)においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、5 % ( 5 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。

30

40

#### 【 6 5 9 8 】

このため、第 2 動作が決定されるまでの規定回数が 5 回に設定された場合は、大当たりよりも外れの方が、キャンセル抽選に当選して第 2 動作の実行がキャンセルされる可能性が高くなる。一方、第 2 動作が決定されるまでの規定回数が 3 回や 1 回に設定された場合は、外れよりも大当たりの方が、キャンセル抽選に当選して第 2 動作の実行がキャンセルされる可能性が高くなる。よって、規定回数が 5 回に設定された場合は、第 2 動作の実行が決定された後で更に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出しても、第 2 動作の実行がキャン

50

セルされない方が大当たりの期待度が高くなる。また、規定回数が1回や3回に設定された場合は、逆に、第2動作の実行がキャンセルされた方が大当たりの期待度が高くなる。よって、キャンセルされるか否かによって大当たりの期待度を推測する遊技性を実現することができる。なお、上述した通り、本第64制御例では、設定された規定回数を秘匿する構成としているため、遊技者が規定回数を知ることができない構成となっている。よって、規定回数も遊技者に対して予測させ、当該予測結果とキャンセルの有無とに応じて大当たり期待度を推測する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図2202を参照して、本第64制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図2202は、本第64制御例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図2202に示した通り、本第64制御例におけるRAM223は、上述した第61制御例におけるRAM223の構成(図2111参照)に対して、キャンセルフラグ223uxaが追加されている点でのみ相違している。キャンセルフラグ223uxaは、役物演出(可動役物900の振動動作)の実行中に第2動作の実行条件が成立した後で、第2動作が実行可能となる作動位置(演出位置)まで可動役物900が到達するよりも前に第2動作の実行がキャンセルされた場合にオンに設定されるフラグである。このキャンセルフラグ223uxaがオンに設定されている間は、第2動作の実行が決定され得ないように制御される。

10

#### 【6599】

<第64制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

20

次に、図2203、および図2204を参照して、本第64制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。まず、図2203を参照して、本第64制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(S2141L)の詳細について説明する。図2203は、この枠ボタン入力監視・演出処理(S2141L)を示すフローチャートである。この第64制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図2203参照)のうち、S3201L~S3208L, S3210L~S3214L, S3216L、およびS3217Lの各処理では、それぞれ上述した第61制御例の枠ボタン入力監視・演出処理(図2143参照)のS3201L~S3208L, S3210L~S3214L, S3216L、およびS3217Lの各処理と同一の処理が実行される。また、本第64制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図2203参照)では、S3206Lの処理において、駆動状況格納エリア223uyに格納されているデータが「03H」とであると判別した場合に(S3206L:Yes)、次いで、キャンセルフラグ223uxaがオンであるか否かを判別する(S3291L)。S3291Lの処理において、キャンセルフラグ223uxaがオンであると判別した場合は(S3291L:Yes)、追加演出態様設定処理を実行して(S3292L)、処理をS3217Lへと移行する。詳細については後述するが、この追加演出態様設定処理(S3292L)は、上述した第61制御例における追加演出態様設定処理(図2144参照)に対応する処理である。一方、S3291Lの処理において、キャンセルフラグ223uxaがオフであると判別した場合は(S3291L:No)、処理をS3207Lへと移行して第2動作を実行するか否かの判別を行う。

30

40

#### 【6600】

また、本第64制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図2203参照)では、S3214Lの処理において、駆動状況格納エリア223uyに格納されているデータが「04H」とであると判別した場合に、上述した第61制御例における追加演出態様設定処理(図2146参照)に代えて追加演出態様設定処理を実行し(S3293L)、本処理を終了する。この追加演出態様設定処理(S3293L)の詳細について、図2204を参照して説明する。図2204は、追加演出態様設定処理(S3292L)を示すフローチャートである。この追加演出態様設定処理(S3292L)のうち、S3301L~S3303Lの各処理では、それぞれ上述した第61制御例の追加演出態様設定処理(図2144参照)におけるS3301L~S3303Lの各処理と同一の処理が実行される。

50

また、本第 6 4 制御例における追加演出態様 6 7 ( S 3 2 9 2 L ) では、 S 3 3 0 2 L の処理が終了すると、次いで、キャンセルフラグ 2 2 3 u w a がオンであるか否かを判別し ( S 3 3 3 1 L )、キャンセルフラグ 2 2 3 u w a がオンであると判別した場合は ( S 3 3 3 1 L : Y e s )、押下カウンタ 2 2 3 u u s のカウンタ値が 5 より大きい値であるか否かを判別する ( S 3 3 3 2 L )。 S 3 3 3 2 L の処理において、押下カウンタ 2 2 3 u u s のカウンタ値が 5 より大きい値であると判別した場合は ( S 3 3 3 2 L : Y e s )、 「 1 k g 」のおもりが出現する演出態様の追加演出の実行を決定して ( S 3 3 3 3 L )、本処理を終了する。これに対し、 S 3 3 3 2 L の処理において、押下カウンタ 2 2 3 u u s のカウンタ値が 5 より大きい値でない ( 即ち、 5 以下である ) と判別した場合は ( S 3 3 3 2 L : N o )、 S 3 3 3 3 L の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。キャンセルフラグ 2 2 3 u w a がオンである場合に S 3 3 3 2 L、および S 3 3 3 3 L の処理を実行することにより、第 2 動作がキャンセルされていたとしても、枠ボタン 2 2 に対する押下回数が 5 回よりも多い回数となった場合に、追加演出を実行することができる。即ち、追加演出の有無でキャンセルが行われたのか否かを判別することを困難とすることができる。

10

#### 【 6 6 0 1 】

一方、 S 3 3 3 1 L の処理において、キャンセルフラグ 2 2 3 u x a がオフであると判別した場合は ( S 3 3 3 1 L : N o )、キャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a ( 図 2 2 0 1 ( b ) 参照 ) を読み出して ( S 3 3 3 4 L )、特別図柄の抽選結果およびミッションパターン ( 押下規定回数 ) に応じて第 2 動作のキャンセル可否を抽選する ( S 3 3 3 5 L )。次いで、 S 3 3 3 5 L の処理による抽選結果がキャンセルに対応する抽選結果であるか否かを判別し ( S 3 3 3 6 L )、キャンセルに対応する抽選結果であると判別した場合は ( S 3 3 3 6 L : Y e s )、振動シナリオ終了フラグをオフに設定し ( S 3 3 3 7 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に 「 0 3 H 」 を設定する ( S 3 3 3 8 L )。次に、切替フラグ 2 2 3 u u u をオフに設定し ( S 3 3 3 9 L )、キャンセルフラグ 2 2 3 u x a をオンに設定して ( S 3 3 4 0 L )、処理を S 3 3 3 2 L へと移行する。これらの処理により、第 2 動作の実行をキャンセルすることができる。これに対し、 S 3 3 3 6 L の処理において、キャンセルに対応する抽選結果とならなかったと判別した場合は ( S 3 3 3 6 L : N o )、押下カウンタ 2 2 3 u u s のカウンタ値が 5 より大きい値であるか否かを判別し ( S 3 3 4 1 L )、 5 より大きい値であると判別した場合は ( S 3 3 4 1 L : Y e s )、処理を S 3 3 0 3 L へと移行する。一方、 S 3 3 4 1 L の処理において、 5 より大きい値ではない ( 5 以下の値である ) と判別した場合は ( S 3 3 4 1 L : N o )、 S 3 3 0 3 L の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これにより、ミッション種別 ( 枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数 ) によらず追加演出の実行タイミングを、枠ボタン 2 2 に対する押下回数が 5 回を越えた場合に限ることができるので、追加演出の発生タイミングから規定回数を予測することを困難にすることができる。

20

30

#### 【 6 6 0 2 】

以上説明した通り、本第 6 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 条件の成立に基づいて、所定範囲を変位可能な変位手段が特定の変位パターンで変位する特定変位動作 ( 所定の動作部材の動作 ) の実行が決定され、当該決定の後で第 2 条件が成立したことに基づいて、特定変位動作が実際に実行される構成を前提として、第 1 条件が成立してから第 2 条件が成立するまでの間に特定条件が成立したことに基づいて、特定変位動作の実行を抑制するための制御 ( 所定の動作部材の動作を回避させるための制御 ) を実行可能に構成している。より具体的には、特定の執行条件 ( 役物演出の執行条件 ) が成立したことに基づいて、所定の変位部材 ( 可動役物 9 0 0 ) が特定の許容位置 ( 作動位置 ) に複数回配置され得る特定の変位パターンで変位される第 1 の変位動作 ( 特定演出 ) が設定され、その第 1 の変位動作の実行中に第 1 の変位動作とは異なる第 2 の変位動作 ( 落下動作 ) の実行が許容される第 2 変位動作実行条件が成立した場合に、その後許容位置へと所定の変位部材が到達したことを契機として、所定の変位部材に対して第 2 の変位動作を行わせるための第 2 変位動作変位制御を実行する構成としている。そして、第 2 変位動作実行条件

40

50



が成立してから許容位置に到達するまでの間の第2の変位動作が待機される期間（第2変位動作待機期間）において第2の変位動作の実行を回避させるための回避条件（第2変位動作回避条件）が成立した場合には、許容位置へと到達したとしても第2変位動作用変位制御を実行せずに第1の変位動作を継続させる構成としている。このように構成することで、第2変位動作実行条件が成立したとしても、許容位置において第2の変位動作が実行される場合も、実行されない場合も実現することができるので、所定の変位部材の変位動作を頼多様化させることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、可動役物900に対して落下動作を行わせるための条件、および落下動作の実行を回避させるための条件として、本第64制御例では、いずれも遊技者が所定の操作部材（枠ボタン22）に対する所定の操作を行ったことを契機として成立し得る条件を設定する構成としている。このように構成することで、同一の所定の操作を行うことにより落下動作の実行条件も落下動作の回避条件も成立させることが可能となるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

10

#### 【6603】

更に、本第64制御例では、落下動作の実行条件が成立したか否か、および落下動作の回避条件が成立したか否かが分かり難くなる演出態様の演出を実行する構成としている。つまり、落下動作の実行条件が成立したことも、回避条件が成立したことも演出において報知せず、単に枠ボタン22に対する操作回数のみを報知する構成としている。このように構成することで、落下動作の実行条件が成立するか否か、および落下動作の回避条件が成立するか否かを予測しながら枠ボタン22を操作させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第64制御例では、第2動作の実行を回避（キャンセル）すると決定された場合には、その後の枠ボタン22に対する操作内容によらず、第2動作の実行を再決定しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第2動作の実行の回避が決定された後で、更に、設定されているミッションパターンに対応する規定回数の枠ボタン22に対する押下を検出した場合に、再度、第2動作の実行を決定可能としてもよい。また、例えば、一旦回避が決定された後は、枠ボタン22に対する押下を検出する毎に、所定の抽選確率で第2動作の実行を再決定可能に構成してもよい。このように構成することで、第2動作の実行機会を増加させることができる。

20

#### 【6604】

本第64制御例では、枠ボタン22に対する規定回数の押下が行われて第2動作の実行が決定されてから、可動役物900が演出位置（作動位置）に到達するまでの間に、更に枠ボタン22に対して押下が行われた場合に第2動作の実行が回避され得る構成としていたが、一旦決定された第2動作の実行を回避するための条件はこれに限られるものではない。例えば、第2動作の実行が決定されてから可動役物900が演出位置（作動位置）に到達するまでの間、所定期間毎（例えば、0.5秒毎）に第2動作の実行を回避するか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成した場合、枠ボタン22に対する押下が規定回数に満たなかったのか所定時間毎の抽選で回避が決定されたのかを曖昧とすることができるので、規定回数を予測し難くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、第2動作の実行が決定された後における枠ボタン22に対する押下回数が規定回数に到達したことによって第2動作の実行が回避（キャンセル）されるように構成してもよい。更に、本第64制御例では、第2動作の実行が決定されてから第2動作の実行がキャンセルが決定されるか、またはキャンセルが決定されるよりも前に可動役物900が演出位置に到達して第2動作が実行されるまでの間、枠ボタン22に対する押下を検出する毎に同一の確率で第2動作の実行をキャンセルさせるか否かの抽選を実行する構成としていたが、第2動作の実行をキャンセルさせると決定する確率を、枠ボタン22に対する押下回数や第2動作の実行が決定された後の経過時間、可動役物900の配置等の各種条件に応じて異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、第2動作が実行されなかった場合に、枠ボタン22に対する押下回数が規定回数に足りなかったのか、規定回数に到達して第2動作の実行が決定さ

30

40

50

れた後でキャンセルが決定されたのかをより分かり難くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【 6 6 0 5 】

本第 6 4 制御例では、可動役物 9 0 0 の振動動作（第 1 動作）の実行中に枠ボタン 2 2 に対する規定回数の押下が行われた場合に、その後に可動役物 9 0 0 が演出位置に到達するまでの間に第 2 動作の回避が決定されないことを条件として、第 2 動作として可動役物 9 0 0 が落下動作を行う構成としていたが、これに限られるものではなく、第 2 動作として可動役物 9 0 0 が行い得る他の動作を実行する構成としてもよい。また、第 2 動作として、複数の動作（例えば、落下動作、上昇動作、縦揺れ動作等）のうち 1 の動作を抽選により決定する構成としてもよい。この場合において、大当たり変動中に選択され易い（外  
10  
れの場合に選択され難い）種別の第 2 動作、選択され難い種別の第 2 動作を設けておけば、第 2 動作の種別に対してより注目させることができ、更なる興趣向上を図ることができる。本第 6 4 制御例では、可動役物 9 0 0 の振動動作（第 1 動作）の実行中に枠ボタン 2 2 に対する規定回数の押下が行われた場合に、その後に可動役物 9 0 0 が演出位置に到達するまでの間に第 2 動作の回避が決定されないことを条件として、第 2 動作として可動役物 9 0 0 が落下動作を行う構成としていたが、必ずしも第 1 動作と第 2 動作とを同一の役物（可動役物 9 0 0 ）で行う必要はない。例えば、第 2 動作として、可動役物 9 0 0 とは異なる役物を可動させる可動動作を設定してもよいし、役物ではなく第 3 図柄表示装置 8 1 による所定の表示演出や音声出力装置 2 2 6 による所定の音声演出等の可動演出以外の演出動作に代替してもよい。これにより、演出の自由度をより向上させることができる。  
20

【 6 6 0 6 】

< 第 6 5 制御例 >

次いで、図 2 2 0 5 から図 2 2 2 8 を参照して、第 6 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 6 1 制御例では、可動役物 9 0 0 に対して第 1 位置（収納位置）から第 1 位置（収納位置）とは異なる第 2 位置（作動位置）に可動役物 9 0 0 を移動（進出）させる制御を実行した後、可動役物 9 0 0 に対して可動役物 9 0 0 が第 2 位置（作動位置）に位置している状態から開始される所定の第 1 動作（振動動作）を行わせる第 1 制御を実行している期間において、第 1 動作とは異なる第 2 動作（落下動作）を行わせる第 2 制御の実行条件が成立した場合に、第 1 制御の実行中において複数回配置され得る第 2 位置（作動位置）へと可動役物 9 0 0 が到達したことに基づいて、第 1 制御を打ち  
30  
切って第 2 制御を実行させる構成としていた。即ち、第 1 動作の実行中に第 2 動作の動作条件が成立した場合に、第 1 動作の終了まで第 2 動作を待機させることなく第 2 動作を実行させる構成とすることで、第 2 動作の開始が過剰に遅れてしまうことを抑制する構成としていた。

【 6 6 0 7 】

これに対して本第 6 5 制御例では、可動役物 9 0 0 が第 1 位置からその第 1 位置とは異なる第 2 位置へと向かう第 1 方向へと移動される動作と、可動役物 9 0 0 が第 2 位置から第 1 位置へと向かう第 2 方向へと移動される動作とを含む所定の動作シナリオで可動役物 9 0 0 が動作される第 1 動作制御を実行している期間において、第 1 動作制御を途中で終了させる終了条件が成立した場合に、可動役物 9 0 0 が第 2 方向へ移動することが規制されて  
40  
いる第 1 位置に位置している状態で第 1 動作制御を終了させる構成としている。より具体的には、第 1 位置（原点位置）とその第 1 位置（原点位置）とは異なる第 2 位置との間を上下方向に移動可能な可動役物 9 0 0 を、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置とを往復するように動作させる第 1 動作制御が実行されている期間に、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下しなかった場合、または遊技者が枠ボタン 2 2 を押下したことに基づいて実行される所定の終了抽選で第 1 動作制御を終了させることに対応する抽選結果となった場合に、可動役物 9 0 0 が上方向へと移動困難となる第 1 位置（原点位置）に位置している状態で、第 1 動作制御を終了させて第 1 動作制御とは異なる第 2 制御を実行する構成としている。即ち、第 1 動作制御を途中で終了させる場合に、可動役物 9 0 0 が上方向へ移動困難となる原点位置に必ず位置しているように構成している。このように構成することで、第 1 動作  
50

制御が終了した後に、可動役物 9 0 0 を収納位置に移動（収納）させる制御を実行する必要がないため、第 1 動作制御が終了したタイミングで可動役物 9 0 0 の動作制御を全て終了させることができる。

#### 【 6 6 0 8 】

この第 6 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技盤 1 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R O M 2 2 2、および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 6 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 6 1 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図 2 2 0 5 を参照して、本第 6 5 制御例における可動役物 9 0 0 の構成を説明する。図 2 2 0 5 ( a ) は、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態における、可動役物 9 0 0 付近の遊技盤 1 3 を示した図である。本第 6 5 制御例では、上述した第 6 1 制御例における遊技盤 1 3 に設けられた可動役物 9 0 0 ( 図 2 0 8 3 参照 )、及び上部装飾役物 6 0 0 y ( 図 2 0 8 3 参照 ) の構成を一部変更し、装飾枠 8 0 1 を新たに設けている。本第 6 5 制御例では、可動役物 9 0 0 の前面側に表示された模様 ( 隕石を模した模様 ) と同様の模様が表示された装飾枠 8 0 1 ( 図 2 2 0 5 ( b ) 参照 ) を設けており、装飾枠 8 0 1 は可動役物 9 0 0 の背面側に配置されている。即ち、図 2 2 0 5 ( a ) に示すように、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している場合には、装飾枠 8 0 1 が遊技者から視認困難な状態となるように構成されている。この装飾枠 8 0 1 は、可動役物 9 0 0 が原点位置から正面視下方に移動した場合 ( 図 2 2 0 5 ( b ) 参照 ) における遊技盤 1 3 の装いを保つために設けられており、装飾枠 8 0 1 の前面は、可動役物の前面より縦幅が若干長い ( 約 1 c m ) 横長略長方形形状で形成されている。

10

20

#### 【 6 6 0 9 】

また、本第 6 5 制御例における遊技盤 1 3 に設けられた上部装飾役物 6 0 0 y は、可動役物 9 0 0 より前面側に配置されており、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置する場合 ( 図 2 2 0 5 ( a ) 参照 )、及び原点位置より正面視下方に移動した場合に ( 図 2 2 0 5 ( b ) 参照 )、可動役物 9 0 0 の前面に対して水平方向に重なることのない形状で形成されている。即ち、可動役物 9 0 0 が移動可能な範囲内においてどこに位置している場合にも、可動役物 9 0 0 が上部装飾役物 6 0 0 y の背面側に位置する ( 水平方向に重なる ) ことは無く、可動役物 9 0 0 が常に遊技者から視認可能となるように構成した。このように構成することで、可動役物 9 0 0 を遊技者から視認可能となる位置まで移動 ( 進出 ) させることなく、可動役物 9 0 0 を用いた演出を実行することができる。また、上部装飾役物 6 0 0 y の前面、及び可動役物 9 0 0 の前面は、隕石を模した模様が表示されており、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している場合に、互いの模様が繋がる ( 1 の模様に見える ) ように表示されている。この上部装飾役物 6 0 0 y は、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している場合に、可動役物 9 0 0 の B 面 9 0 0 b ( 図 2 0 6 1 参照 ) と、装飾役物 6 0 0 y の一部とが当接するように構成されている。より具体的には、この装飾役物 6 0 0 y は、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態における可動役物 9 0 0 の上端より正面視上方の範囲が、正面視奥側へと約 5 c m の厚みを持った形状としている。即ち、本第 6 5 制御例では、可動役物 9 0 0 が原点位置より正面視上方へ移動することが装飾役物 6 0 0 y によって規制されており、可動役物 9 0 0 が正面視上方へと移動できる限界の位置が原点位置となるように構成した。このように構成することで、可動役物 9 0 0 を上昇させている場合に、駆動モータ 9 0 5 を停止させる制御に不具合が生じてても、可動役物 9 0 0 を原点位置で確実に停止させることができる。

30

40

#### 【 6 6 1 0 】

また、本第 6 5 制御例では、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している場合に、可動役

50

物 9 0 0 と上部装飾役物 6 0 0 y とが当接していることを、互いの全面に表示された模様によって遊技者に理解し易くする構成としているが、これに限るものではない。例えば、可動役物 9 0 0 を正面視上方に向けて凸となる形状（例えば、剣を模した役物）で形成し、上部装飾役物 6 0 0 y を正面視下方に向けて凹となる形状（例えば、鞘を模した役物）で形成し、互いが当接することによって凸部と凹部とが嵌合するように構成してもよい。このように構成することで、表示面が同一平面上となるように配置されていない場合にも、遊技者に対して可動役物 9 0 0 が正面視上方への移動が規制されている位置（原点位置）まで移動したことを容易に把握させることができる。図 2 2 0 5（b）は、後述する役物攻撃演出において、可動役物 9 0 0 が最も下降した状態を示す図である。可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態（図 2 2 0 5（a）参照）において可動役物 9 0 0 の背面側にある装飾枠 8 0 1 は、図 2 2 0 5（b）に示すように、可動役物 9 0 0 が遊技盤 1 3 に対して正面視下方向に移動した場合に、遊技者から視認可能となるように構成されている。また、装飾枠 8 0 1 には、可動役物 9 0 0 と同様に、隕石が降っている様子を模した模様が表示されており、上部装飾役物 6 0 0 y と模様が繋がる（合わせて 1 つの模様に見える）ように構成されている。このように構成することで、原点位置に位置している可動役物 9 0 0 が移動されることによって装飾用ではない部材が遊技者に視認され、遊技盤 1 3 の見栄えが悪くなる不具合を抑制することができる。

10

#### 【 6 6 1 1 】

次に、図 2 2 0 6 から図 2 2 0 8 を参照して、本第 6 5 制御例における特徴的な演出態様であるバトル演出における演出態様について説明する。このバトル演出は、可動役物 9 0 0 が所定の動作シナリオに基づいて動作制御される演出態様を含む演出であり、遊技者に対して枠ボタン 2 2 を操作させることを示唆するバトル準備演出と、可動役物 9 0 0 を所定の動作シナリオ（振動シナリオ 6 8 動作）に基づいて動作させる第 1 動作制御を、枠ボタン 2 2 の操作状況に応じて所定回数（5 回）まで繰り返し実行する役物攻撃演出と、その第 1 動作制御が実行された回数に応じて設定される演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）との 3 つの演出で構成されている。より具体的には、バトル演出は、特別図柄の変動演出が実行されている期間において、変動開始から 8 秒後に開始される。バトル演出が開始されると、遊技者に枠ボタン 2 2 を操作させることを示唆する表示態様を含むバトル準備演出が 2 秒間実行される。そして、バトル準備演出が終了した後は、原点位置に位置している可動役物 9 0 0 を所定位置（後述する振動シナリオ 6 8 動作下限位置）まで下降させ、再び原点位置まで上昇させる第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を実行すると共に、可動役物 9 0 0 の動作に対応した表示態様（勇者が恐竜を攻撃する表示態様）が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される（役物攻撃演出）。このように構成することで、役物攻撃演出の終了時は、可動役物 9 0 0 が必ず原点位置に位置するため、可動役物 9 0 0 を原点位置とは異なる位置から原点位置まで移動（退避）させる制御を実行する必要がなく、可動役物 9 0 0 に対する動作制御を簡素化することができる。また、上述した通り、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）は遊技者が枠ボタン 2 2 を押下することによって所定回数（5 回）まで繰り返し実行可能に構成され、第 3 図柄表示装置 8 1 では第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行される毎に勇者が恐竜を攻撃する表示態様が表示される。

20

30

40

#### 【 6 6 1 2 】

より具体的には、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間に遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下された場合に、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が 1 周期終了したタイミングにおいて第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させるかを決定する終了抽選を実行する構成としている。ここで、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下されなかった場合は、終了抽選を実行することなく第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる構成としている。本第 6 5 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合のほうが外れの場合よりも繰り返し実行され易く構成されている。このように構成することで、特別図柄抽選の当否判定結果を

50

予想したい遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができ、遊技の興趣を向上することができる。役物攻撃演出が終了すると、第３図柄表示装置８１に表示される表示態様、及び可動役物９００の動作パターンが異なる複数の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）から、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）を実行した回数に応じて１の演出が選択されて実行される。まず、図２２０６（ａ）を参照して、バトル演出が開始されると実行されるバトル準備演出について説明する。図２２０６（ａ）は、バトル準備演出における演出態様の一例を示した図である。このバトル準備演出は、第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動演出が開始されてから８秒後に開始される可能性がある演出であり、２秒間実行される演出である。図２２０６（ａ）に示すように、バトル準備演出では、主表示領域Ｄｍにおいて勇者のキャラクタ８６０と恐竜のキャラクタ８６１とが睨み合う表示態様が表示され、主表示領域Ｄｍの右上部に形成された小表示領域Ｄｍ１には、特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄（図では３本の矢印で表示）が表示される。

10

#### 【６６１３】

なお、バトル準備演出が実行されている期間には、可動役物９００が原点位置に位置している状態で停止している。即ち、バトル準備演出が実行されている期間に可動役物９００が動作制御されることはない。主表示領域Ｄｍの左上部に形成される小表示領域ＨＲ１０には、枠ボタン２２を操作させることを示唆する表示態様（例えば「ボタンを押して攻撃を継続させる！」という文字）が表示される。これらの表示内容により、勇者のキャラクタ８６０と恐竜のキャラクタ８６１とが戦う演出が展開されるということを遊技者に容易に理解させることができる。２秒間のバトル準備演出が終了すると、次いで、勇者のキャラクタ８６０が恐竜のキャラクタ８６１に対して攻撃する演出である役物攻撃演出が実行される。この役物攻撃演出では、可動役物９００を原点位置から所定の位置（後述する、振動シナリオ６８動作下限位置）まで下降させた後に、再び原点位置に位置するまで上昇させる第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される。図２２０６（ｂ）は、役物攻撃演出において、可動役物９００が最も下降した状態の演出態様を示した図である。役物攻撃演出が開始されると、主表示領域Ｄｍにおける勇者のキャラクタ８６０の手元に魔法の杖８６０ａが表示され、原点位置に位置している可動役物９００が、正面視下方に下降（移動）する。ここで、装飾用に設けられた装飾枠８０１に表示されている隕石の模様が遊技者から視認可能な状態となる。その後、可動役物９００が第１動作制御（振動シナリオ６８動作）されることによって下降する動作に対応して、主表示領域Ｄｍにおける恐竜のキャラクタ８６１が頭に攻撃を受けた表示態様で表示され、主表示領域Ｄｍにおける恐竜のキャラクタ８６１の頭部近辺まで下降した可動役物９００は、再び原点位置に位置するまで上昇する。これにより、主制御領域Ｄｍにおける表示態様と、可動役物９００の動作とが連動（相関）した演出を実現することができ、バトル演出の演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【６６１４】

また、主表示領域Ｄｍにおける勇者のキャラクタ８６０の正面視下方に形成された横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６１の内部には、遊技者へ枠ボタン２２を押下することを促す「ボタンを押せ」という文字が表示される。この小表示領域Ｄｍ６１の正面視右方には、横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６２が形成され、当該小表示領域Ｄｍ６２の内部には、実行されている第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が何回目であることを示す表示態様（例えば「攻撃１回目」という文字）が表示される。より具体的には、小表示領域Ｄｍ６２の中央に形成された小表示領域Ｄｍ６２ａに表示される数字が更新されることにより、何回目の攻撃（第１動作制御）が実行されているかを示すように構成している。即ち、本第６５制御例では、第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行される毎に、主表示領域Ｄｍにおいて勇者のキャラクタ８６０が恐竜のキャラクタ８６１を攻撃する表示態様が表示され、何回目の第１動作制御（振動シナリオ６８動作）が実行されているかを示す値が、主表示領域Ｄｍにおいて攻撃回数として表示されるように構成した。小表示領域Ｄｍ６２の正面視右方には横長略長方形形状の小表示領域Ｄｍ６３が形成され、当該小

40

50

表示領域 D m 6 3 には、枠ボタン 2 2 の操作有効期間を示すタイムゲージ t g 1 が表示されている。タイムゲージ t g 1 は、経過した期間を示す t g 1 b と、残りの操作有効期間を示す t g 1 a とで構成されている。このタイムゲージ t g 1 及び小表示領域 D m 6 1 の枠ボタン 2 2 への操作を促す表示態様は、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて表示されなくなり、次の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の開始時に新たに表示される。

#### 【 6 6 1 5 】

詳細については後述するが、本第 6 5 制御例では、役物攻撃演出の実行されている期間において遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下された場合に、所定回数（5 回）まで第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を繰り返し実行可能に構成した。より具体的には、枠ボタン 2 2 が押下されたことに基づいて終了抽選を実行し、当該終了抽選において終了に対応する抽選結果とならなかった（継続に対応する抽選結果となった）場合に、第 1 動作制御を繰り返し実行（役物攻撃演出を継続）するように構成した。ここで、役物攻撃演出が実行されている期間において遊技者が枠ボタン 2 2 を押下しなかった場合には、終了抽選を実行することなく、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）、及び役物攻撃演出を終了させるように構成している。このように構成することで、役物攻撃演出が実行されている期間を遊技者の枠ボタン 2 2 の操作状況に応じて可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第 6 5 制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合の方が、外れである場合よりも、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が繰り返し実行され易く構成した。より具体的には、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行される毎に実行され得る終了抽選は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりに当選している場合に、当該終了抽選で継続に対応する抽選結果となり易く構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下することによって、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の繰り返し実行された回数から特別図柄抽選の当否判定結果を予想する遊技性を実現することができる。よって遊技の興趣を向上することができる。

#### 【 6 6 1 6 】

次に、図 2 2 0 6（b）を参照して、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を繰り返し実行した（役物攻撃演出が継続された）場合における演出態様について説明する。第 1 動作制御（シナリオ 6 8 動作）が繰り返し実行される場合は、小表示領域 D m 6 2 a における数字が 1 ずつ加算され、小表示領域 D m 6 3 における枠ボタン 2 2 の操作有効期間を示す表示態様、及び小表示領域 D m 6 1 おける枠ボタン 2 2 を押下することを促す表示態様が新たに表示される。図 2 2 0 7（a）は、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において、可動役物 9 0 0 が最も下降した状態の演出態様を示す図である。図 2 0 6 3（a）に示すように、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が 5 回目まで継続した場合の役物攻撃演出では、小表示領域 D m 6 2 a に何回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されているかを示す値「5」が表示され、小表示領域 H R 1 0 には、「最後だ！」という文字が表示される。これにより、遊技者は第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行される最大回数に到達していることを容易に把握することができる。また、主表示領域 D m における恐竜のキャラクタ 8 6 1 は、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行された回数に応じて、より疲れた様子の表示態様に可変する。

#### 【 6 6 1 7 】

具体的には、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行された回数を重ねる毎に、恐竜のキャラクタ 8 6 1 が疲れた様子（例えば、汗の量が増える）に可変して表示されるように構成した。ここで、図示は省略したが、2 回目、3 回目、及び 4 回目のうち何れか（1 回目及び 5 回目以外）の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている場合の演出態様は、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている場合の演出態様に対して、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行された回数に応じた恐竜のキャラクタ 8 6 1 が表示されている点と、小表示領域 D m 6 2 a に表示された表示態様が、何回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されているかを示す数値

10

20

30

40

50

である点と、小表示領域 H R には何も表示されない点とが相違しており、その他の演出態様については 5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている場合の演出態様と同一であるため、詳細な説明を省略する。図 2 2 0 7（b）は、役物攻撃演出において、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が 5 回分繰り返し実行され、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立しなかった（継続に対応する抽選結果となった）場合に、役物攻撃演出の終了後に実行される撃破演出の演出態様を示す図である。より具体的には、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている役物攻撃演出（図 2 2 0 7（a）参照）において、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を継続させる（終了させない）抽選結果となった場合には、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が終了した後に撃破演出が実行される。

10

#### 【6 6 1 8】

この撃破演出では、主表示領域 D m において勇者のキャラクタ 8 6 0 が勇者の剣 8 6 0 b で恐竜のキャラクタ 8 6 1 を直接攻撃する表示態様が表示され、小表示領域 H R 1 0 において「撃破した」という文字が表示される。この撃破演出の実行されている期間は、可動役物 9 0 0 に対して動作制御は実行されず、可動役物 9 0 0 は原点位置に位置している状態を維持している。即ち、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の最大実行回数（5 回）に到達した場合にも、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立しているかを判別し、終了に対応する判別結果とならなかった（繰り返し実行する判別結果）となった場合には、特定の演出（撃破演出）を実行するように構成した。また、詳細については後述するが、本第 6 5 制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合にのみ、撃破演出が実行され得る構成とした。このように構成することで、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであることが確定する演出を見たいと願う遊技者に対して、バトル演出への関心を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図 2 2 0 8（a）を参照して、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか（1 回目以外）の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている役物攻撃演出において、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立した場合に実行される攻撃失敗演出の演出態様について説明する。詳細については後述するが、本第 6 5 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が終了したことに基づいて、次の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）が決定され、決定された演出に対応する表示態様が表示されるように構成している。即ち、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行された回数によらず、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が終了したタイミングで次の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）に対応する表示態様に切り替わるように構成されている。

20

30

#### 【6 6 1 9】

図 2 2 0 8（a）に示すように、攻撃失敗演出が実行されると、小表示領域 H R 1 0 には、勇者のキャラクタ 8 6 0 の攻撃が失敗したことを示す表示態様（例えば、「避けられた」の文字）が表示される。詳細については後述するが、攻撃失敗演出中は、可動役物 9 0 0 が役物攻撃演出の実行中に最も下降した場合に位置している地点（振動シナリオ 6 8 動作下限位置）よりも正面視下方である第 1 落下地点まで下降し、再び原点位置に移動する動作で動作される。主表示領域 D m では、恐竜のキャラクタ 8 6 1 が可動役物 9 0 0 の下降動作に合わせて攻撃を避ける表示態様に可変して表示され、正面視上部には隕石 8 6 2 の表示態様が表示される。これより、装飾枠 8 0 1、可動役物 9 0 0 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において連動（相関）した演出が実行されるので、バトル演出の演出効果を高めることができる。詳細については後述するが、本第 6 5 制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合は、外れである場合よりも、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が繰り返し実行され易く構成されている。即ち、攻撃失敗演出は、撃破演出よりも当たりの期待度が低く、後述する自滅演出よりも特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである期待度が高い演出となるように構成されている。次に、図 2 2 0 8（b）を参照して、初回（1 回目）の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている役物攻撃演出において、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立した

40

50



場合に実行される自滅演出の演出態様について説明する。ここで、本第 6 5 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下されなかった場合には、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了抽選を実行することなく第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させるように構成している。

#### 【 6 6 2 0 】

即ち、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間において、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下しなかった場合には、必ず自滅演出が実行されるように構成した。このように構成することで、バトル演出の演出内容から特別図柄抽選の当否判定結果が予想できることを望まない遊技者は、敢えて枠ボタン 2 2 をしないことで、意図的に特別図柄抽選の当否判定結果が予想困難となる遊技性を実現することができる。図 2 2 0 8（b）に示すように、自滅演出が実行されると、可動役物 9 0 0 が攻撃失敗演出において最も下降した場合に位置している地点（第 1 落下位置）よりも更に正面視下方である地点（第 2 落下位置）まで下降し、再び原点位置まで上昇する動作で動作制御される。ここで、本第 6 5 制御例では、第 2 落下位置は可動役物 9 0 0 が正面視下方に移動できる限界の位置となるように構成されている。即ち、自滅演出では可動役物 9 0 0 が移動可能な範囲において最も正面視下方に位置する地点（第 2 落下位置）まで下降した後、原点位置まで上昇する動作で動作される。これにより、可動役物 9 0 0 を移動可能な範囲を最大限に用いた動作で動作制御することができるため、可動役物 9 0 0 を用いた演出の迫力を向上することができる。主表示領域 D m においては、隕石 8 6 2 が降っている表示態様が表示され、小表示領域 H R 1 0 に「自滅した」という文字が表示される。また、主表示領域 D m において、勇者のキャラクタ 8 6 0 と恐竜のキャラクタ 8 6 1 とは表示されなくなる。これにより、遊技者は勇者のキャラクタ 8 6 0 が自身の攻撃によって自滅してしまったことを容易に理解できるので、自滅演出が攻撃失敗演出よりも特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである期待度が低い演出であることを容易に把握できる。

#### 【 6 6 2 1 】

次に、図 2 2 0 9 から図 2 2 1 0 を参照して、バトル演出における可動役物 9 0 0 の動作の流れを説明する。ここで、バトル演出において実行されるバトル準備演出では可動役物 9 0 0 が動作制御されることはないため、説明を省略する。図 2 2 0 9（a）は、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が 5 回目まで繰り返し実行され、且つ 5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立しなかった場合、即ち、役物攻撃演出終了後の演出として撃破演出が実行された場合の可動役物 9 0 0 の動作の流れを示す図である。図 2 2 0 9（a）に示すように、役物攻撃演出において、可動役物 9 0 0 は、原点位置に位置している状態から、原点位置センサ 9 2 0 の検出範囲よりも正面視下方である位置（振動シナリオ 6 8 動作下限位置）まで下降した後、原点位置まで上昇する第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）で動作される。この第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が 1 周期分（約 1 秒）実行される毎に、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態において、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立しているかを判別する。上述した通り、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）は最大で 5 回まで実行されるため、終了条件が成立しなかった場合は、役物攻撃演出の実行されている期間において、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が計 5 回実行される。そして、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において終了条件が成立しなかった場合には、撃破演出が実行され、撃破演出では可動役物 9 0 0 は動作されないため、原点位置に位置する状態を維持（停止）している。このように構成することで、第 1 動作制御を終了した場合に、可動役物 9 0 0 を原点位置に移動（退避）させる動作制御を実行する必要がないため、可動役物 9 0 0 に対する動作制御を簡素化することができる。

#### 【 6 6 2 2 】

なお、本第 6 5 制御例では、撃破演出の実行期間において駆動モータ 9 0 5 を励磁せず（可動役物 9 0 0 に対する動作制御を実行せず）に可動役物 9 0 0 が原点位置に位置する



状態を維持する（停止させる）ように構成しているが、これに限るものではない。より具体的には、撃破演出に対応する動作シナリオテーブルを設け、駆動モータ 905 を励磁することによって可動役物 900 を原点位置にいる状態で維持する（励磁保持する）ように構成してもよい。このように構成することで、撃破演出の実行後に可動役物 900 に対して動作制御を行う場合に、慣性負荷による駆動モータ 905 の脱調や起動時の遅れを軽減することができると共に、可動役物 900 の自重やパチンコ機 10 が振動することによって可動役物 900 が動いてしまう等の不具合を抑制することができる。また、可動役物 900 が原点位置に位置している状態から、下降する動作を規制することが可能なストッパ等を設け、当該ストッパをロック状態へ可変することにより可動役物 900 を原点位置に位置している状態で維持するように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ 905 に対する制御を実行することなく（駆動モータ 905 を励磁することによる発熱を抑制し）、可動役物 900 が原点位置に位置している状態を確実に維持させることができる。次に、図 2209（b）を参照して、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか（1 回目以外）の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合、即ち、攻撃失敗演出が実行された場合における可動役物 900 の動作の流れを説明する。図 2209（b）は、例として 3 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合の可動役物 900 の動きの流れを示した図である。

10

#### 【6623】

役物攻撃演出が実行されている期間（第 1 動作制御が実行されている期間）における可動役物 900 の動作内容については、実行された回数のみが相違しており、その他の点では終了条件が成立しなかった場合（図 2209（a）参照）と同一であるため、説明を省略する。図 2209（b）に示すように、3 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合には、3 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が終了した後に、後述する第 1 落下シナリオテーブル 222 u y a 2 の規定内容に基づいて、可動役物 900 が動作制御される。より具体的には、攻撃失敗演出が実行されると、まず、可動役物 900 が第 1 落下位置まで下降する動作で動作制御される。ここで、第 1 落下位置は、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）で可動役物 900 が最も下降した場合に位置している振動シナリオ 68 動作下限位置よりも正面視下方の場所を指す。その後、可動役物 900 は、退避シナリオテーブル 222 u c の規定内容に基づいて、第 1 落下位置から原点位置まで上昇し、原点位置に位置している状態で停止するように動作制御される。ここで、2 回目、4 回目及び 5 回目のうち何れかの第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において、終了条件が成立した場合の攻撃失敗演出における可動役物 900 の動きの流れは、3 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合の攻撃失敗演出における可動役物 900 の動きの流れと同様であるため、説明を省略する。即ち、2 回目、4 回目及び 5 回目のうち何れかの第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合には、終了条件が成立したタイミングに応じて、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行される回数（期間）のみが可変するように構成されている。次に、図 2210 を参照して、初回（1 回目）の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において、終了条件が成立した場合、即ち、自滅演出が実行された場合における可動役物 900 の動きの流れを説明する。

20

30

40

#### 【6624】

図 2210 に示すように、初回（1 回目）の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合は、1 回目の役物攻撃演出が終了した後に、後述する第 2 落下シナリオテーブル 222 u y a 3 の規定内容に基づく動作制御が実行される。ここで、本第 65 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン 22 が押下されなかった場合には、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了抽選を実行せずに第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる構成とした。即ち、役物攻撃演出の実行されて

50

いる期間において、遊技者が枠ボタン 22 を 1 度も押下しなかった場合には、必ず第 2 落下シナリオテーブル 222 u y a 3 の規定内容に基づく動作制御が実行される。このように構成することで、可動役物 900 の移動距離が長い動作制御を好む遊技者が、意図して第 2 落下シナリオテーブル 222 u y a 3 に基づく動作制御を実行させることができる。なお、本第 65 制御例では、1 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行されている期間において終了条件が成立した場合に、必ず第 2 落下シナリオテーブル 222 u y a 3 に基づく動作制御を実行させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行された回数によらず、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了条件が成立した場合には、第 1 落下シナリオテーブル 222 u y a 2 に基づく動作制御を実行するか、第 2 落下シナリオテーブル 222 u y a 3 に基づく動作制御を実行するかを、所定の抽選によって決定するように構成してもよい。このように構成することで、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の終了条件が成立した場合に、次に実行される動作制御を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

10

#### 【6625】

第 2 落下シナリオテーブル 222 u y a 3 の規定内容に基づく動作制御が実行されると、可動役物 900 が、上述した第 1 落下位置より正面視下方にある第 2 落下位置まで下降した後、第 2 落下位置に位置している状態で停止する。第 2 落下シナリオテーブル 222 u y a 3 の規定内容に基づく動作制御が終了すると、次いで、退避シナリオテーブル 222 u c の規定内容に基づいて、可動役物 900 を原点位置まで移動させる動作制御が実行される。ここで、上述した通り、本第 65 制御例では、可動役物 900 が移動可能な範囲で最も上昇した場合に位置する場所が原点位置であり、可動役物 900 が移動可能な範囲で最も下降した場合に位置する場所が第 2 落下位置である。これにより、可動役物 900 の移動可能な範囲を最大限に用いた動作制御を実行することができ、可動役物 900 を動作させる演出態様を含む演出の迫力を高めることができる。なお、本第 65 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行されている期間において、枠ボタン 22 が押下された場合に、枠ボタン 22 が押下されたタイミングによらず、当該第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の完了時（1 周期分を完了させたタイミング）に第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了条件が成立しているかの判別を実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）によって、可動役物 900 が原点位置から下降している最中に枠ボタン 22 が押下された場合は、枠ボタン 22 が押下されたタイミングで終了条件が成立しているかを判別し、終了条件が成立している場合には、可動役物 900 を原点位置まで移動させる動作制御を実行し、可動役物 900 が原点位置に到達した時点で第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了するように構成してもよい。このように構成することで、可動役物 900 が第 3 図柄表示装置 81 の表示領域まで進出（移動）することを嫌う遊技者に対して、積極的に枠ボタン 22 を押下させることができる。

20

30

#### 【6626】

また、本第 65 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了条件が成立しているかの判別を、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の 1 周期毎に実行するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を実行した回数が偶数の場合（2 回目、及び 4 回目）の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の終了時にのみ、終了判定を実行するように構成してもよい。

40

#### 【6627】

< 第 65 制御例における電氣的構成 >

次に、図 2211 から図 2216 を参照して、本第 65 制御例における電氣的構成について説明する。まず、図 2211 を参照して、本第 65 制御例における音声ランプ制御装置 113 内に設けられている ROM 222 の詳細について説明する。図 2211 は、本第 65 制御例における ROM 222 の構成を示すブロック図である。図 2211 に示した通り、本第 65 制御例における ROM 222 は、上述した第 61 制御例における ROM 22

50

2の構成(図2102参照)に対して、動作シナリオテーブル群222uugに代えて動作シナリオテーブル群222uyaが設けられている点と、振動シナリオ終了抽選テーブル222uybが追加されている点とで相違している。その他の構成については上述した第61制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図2212を参照して、本第65制御例における動作シナリオテーブル群222uyaの詳細について説明する。図2212は、本第65制御例における動作シナリオテーブル群222uyaの構成を示すブロック図である。図2212に示した通り、本第65制御例における動作シナリオテーブル群222uyaは、上述した第61制御例における動作シナリオテーブル群222uugの構成(図2103参照)に対して、振動シナリオテーブル222uya1、第1落下シナリオテーブル222uya2、及び第2落下シナリオテーブル222uya3が追加されている点と、進出シナリオテーブル222uuga、及び振動シナリオテーブル222uugbが削除されている点で相違している。まず、図2213(a)を参照して、振動シナリオテーブル222uya1について説明する。図2213(a)は、この振動シナリオテーブル222uya1の規定内容を示した図である。この振動シナリオテーブル222uya1は、バトル準備演出が実行された後、役物攻撃演出が実行されている期間において、可動役物900を原点位置から振動シナリオ68動作下限位置まで下降させ、原点位置まで上昇させる動作で動作制御する場合に参照されるテーブルである。

10

#### 【6628】

より具体的には、図2213(a)に示すように、処理カウンタ223ukの値「1」に対して、駆動モータ905を10ms励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「2」に対して、駆動モータ905を4ms毎に励磁する(1ステップ回転させる)スピードで72ステップ正回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「3」に対して、駆動モータ905を40ms励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「4」に対して、500msの間、駆動モータ905を励磁せず待機させるためのデータが対応付けて規定され、処理カウンタ223uk「5」に対して、駆動モータ905を4ms毎に励磁する(1ステップ回転させる)スピードで8ステップ逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223uk「6」に対して、駆動モータ905を4ms毎に励磁する(1ステップ回転させる)スピードで原点位置センサ920がオンの状態になるまで駆動モータ905を逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「7」に対して、駆動モータ905を4ms毎に励磁する(1ステップ回転させる)スピードで17ステップの逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223uk「8」に対して、駆動モータ905を40ms励磁することによって保持する動作が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、振動シナリオテーブル222uya1の規定内容に基づいて可動役物900の動作制御を実行した場合、可動役物900は、原点位置で10ms停止し(保持され)、原点位置から振動シナリオ68動作下限位置まで288msで下降し、振動シナリオ68動作下限位置で540ms停止し(保持及び待機)、再び原点位置まで288msで上昇し、原点位置で40ms停止する(保持される)。本第65制御例では、振動シナリオテーブル222uya1に基づく第1動作制御(振動シナリオ68動作)は、最大で5回まで繰り返し実行可能に構成されている。即ち、可動役物900が原点位置と振動シナリオ68動作下限位置との間を1秒間で1往復する動作を複数回実行することにより、可動役物900が上下に振動する動作で動作制御される。

20

30

40

#### 【6629】

なお、本第65制御例では、可動役物900を移動させない(停止させている)場合に、駆動モータ905を励磁することによって保持する制御、または駆動モータ905を励磁せずに待機させる制御を実行するように構成しているがこれに限るものではない。例えば、可動役物900を移動させない場合は、必ず駆動モータ905に対する励磁を中断し、駆動モータ905に対する励磁を所定期間待機させる制御を実行するように構成してもよい。このように構成することで、可動役物900の自重等によって可動役物900が移

50

動してしまう可能性が無い状況において、不必要に駆動モータ 905 に対して励磁を行い、駆動モータ 905 が不要に発熱してしまう不具合を解消することができる。また、振動シナリオテーブル 222 u y a 1 に対して、可動役物 900 が原点位置に位置している状態で停止させるためのデータ（処理カウンタ 223 u k のカウンタ値「1」、及び「8」に対応付けて規定されたデータ）を規定しないように構成し、第1動作制御（振動シナリオ 68 動作）が終了したタイミングから所定時間（例えば、40ms）が経過したタイミングで、第1動作制御を繰り返し実行するように構成してもよい。このように構成することで、振動シナリオテーブル 222 u y a 1 のデータ量を削減できるので、音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 の記憶容量を削減することができる。また、本第65制御例では、第1動作制御の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン 22 が押下されたタイミングによらず、特定のタイミング（振動シナリオ 68 動作の1周期分が終了した時点）で終了判別を実行するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第1動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行されている期間において、枠ボタン 22 が押下された場合は、可動役物 900 が原点位置に位置した時点で終了判別を実行するように構成してもよい。

10

#### 【6630】

より具体的には、可動役物 900 が振動シナリオ 68 動作下限位置に位置している状態で、枠ボタン 22 が押下された場合は、可動役物 900 が原点位置まで上昇（到達）した時点で（その後の 40ms の保持動作を実行せず）第1動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 22 を操作したタイミングに応じて動作制御の終了タイミングを可変させることができるので、可動役物 900 の動作パターンを多様化させることができる。次に、図 2213（b）を参照して、上述した第1落下シナリオテーブル 222 u y a 2 の詳細について説明する。図 2213（b）は、この第1落下シナリオテーブル 222 u y a 2 の規定内容を示した図である。この第1落下シナリオテーブル 222 u y a 2 は、2回目、3回目、4回目、及び5回目のうち何れか（1回目以外）の第1動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、その後、可動役物 900 を原点位置から第1落下位置まで下降させる動作制御を実行する場合に参照されるデータテーブルである。より具体的には、図 2213（b）に示すように、処理カウンタ 223 u k の値「1」に対して、駆動モータ 905 を 10ms 励磁することによって保持する動作が規定され、処理カウンタ 223 u k の値「2」に対して、駆動モータ 905 を 4ms 毎に励磁する（1ステップ回転させる）スピードで 200 ステップ正回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 223 u k の値「3」に対して、駆動モータ 905 を 40ms 励磁することによって保持する動作が対応付けて規定されている。

20

30

#### 【6631】

これらの規定内容により、第1落下シナリオテーブル 222 u y a 2 の規定内容に基づいて可動役物 900 の動作制御を実行した場合、可動役物 900 は、原点位置に位置している状態で 10ms 停止し（保持され）、振動シナリオ 68 動作下限位置よりも正面視下方（原点位置から 200 ステップ分）である第1落下位置（図 2209（b）参照）まで 800ms で下降し、第1落下位置（図 2209（b）参照）で 40ms 停止する（保持される）。即ち、この第1落下シナリオテーブル 222 u y a 2 に基づいて動作制御が実行されると、可動役物 900 は、第1動作制御で移動する距離よりも長い距離を落下する動作で動作制御される。次に、図 2213（c）を参照して、上述した第2落下シナリオテーブル 222 u y a 3 について説明する、図 2213（c）は、この第2落下シナリオテーブル 222 u y a 3 の規定内容を示した図である。この第2落下シナリオテーブル 222 u y a 3 は、初回（1回目）の第1動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている期間において、第1動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了条件が成立したことで、役物攻撃演出が終了した後、自滅演出において可動役物 900 を原点位置から第2落下位置（図 2210 参照）まで下降させる場合に参照されるデータテーブルである。この第2落下シナリオテーブル 222 u y a 3 は、上述した第1落下シナリオテーブ

40

50

ル 2 2 2 u y a 2 に対して、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「2」に対応付けて規定されたデータ内容のステップ数が 6 0 0 となっている点でのみ相違している。即ち、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に規定された内容に基づいて可動役物 9 0 0 の動作制御を実行した場合、原点位置から、第 1 落下位置よりも正面視下方にある第 2 落下位置（原点位置から 6 0 0 ステップ分）まで可動役物 9 0 0 が 2 4 0 0 m s で下降する動作で動作制御される。

#### 【 6 6 3 2 】

次に、図 2 2 1 4 を参照して、振動シナリオ終了抽選テーブル 2 2 2 u y b について説明する。図 2 2 1 4 は振動シナリオ終了抽選テーブル 2 2 2 u y b の規定内容を示した図である。この振動シナリオ終了抽選テーブル 2 2 2 u y b は、役物攻撃演出が実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下されたことに基づいて、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させるかを決定する場合に参照されるデータテーブルである。この振動シナリオ終了抽選テーブル 2 2 2 u y b には、特別図柄抽選の当否判定結果、役物攻撃演出における攻撃回数（即ち、既に行われた第 1 動作制御の回数）、及び第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f のカウンタ値に対応付けて、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させるかを示すデータが規定されている。より具体的には、図 2 2 1 4 に示すように、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、1 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「1 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。

#### 【 6 6 3 3 】

また、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、2 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 1 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「2 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、3 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 4 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、4 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 9 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、5 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 1 4 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。ここで、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）は、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を実行させる最大回数に達しているため、継続に対応する抽選結果となった場合には、上述した撃破演出が実行される。

#### 【 6 6 3 4 】

即ち、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、1 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、1 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、2 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、2 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、3 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、5 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、4 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、1 0 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、5 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、1 5 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了、且つ第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 の規定内

容に基づく動作制御を実行する。

#### 【 6 6 3 5 】

また、図 2 2 1 4 に示すように、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、1 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 1 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「2 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。また、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、2 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 4 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「5 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、3 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 9 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、4 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 1 7 9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「1 8 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、5 回目の攻撃（第 1 動作制御）の場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0 ~ 1 9 8」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定されている。

10

#### 【 6 6 3 6 】

即ち、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、1 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、2 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、2 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、5 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、3 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、1 0 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、4 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、1 8 0 / 1 9 9 の割合で攻撃（第 1 動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、5 回目の攻撃（第 1 動作制御）において枠ボタン 2 2 が押下された場合、必ず（1 9 9 / 1 9 9 の割合）攻撃（第 1 動作制御）が終了、且つ第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 の規定内容に基づく動作制御を実行する。即ち、役物攻撃演出における攻撃（第 1 動作制御）は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合のほうで繰り返し実行される可能性が高く、5 回目の攻撃（第 1 動作制御）で終了の抽選結果とならない（即ち、撃破演出が実行される）ことは、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであることを意味する。これにより、役物攻撃演出における攻撃（第 1 動作制御）の回数から特別図柄抽選の当否判定結果を予想する遊技性を実現することができる。

20

30

#### 【 6 6 3 7 】

次に、図 2 2 1 5 を参照して、本第 6 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 2 2 1 5 は、本題 6 8 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 2 2 1 5 に示した通り、本第 6 5 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 6 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 2 1 1 1 参照）に対して、役物可動関連エリア 2 2 3 u u y に代えて役物可動関連エリア 2 2 3 u y a が設けられている点と、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d、及び押下完了フラグ 2 2 3 u y e が追加されている点とにおいて相違している。その他の構成については上述した第 6 1 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 2 2 1 6 を参照して、役物可動関連エリア 2 2 3 u y a について説明する。この役物可動関連エリア 2 2 3 u y a は、上述した第 6 1 制御例における役物可動関連エリア 2 2 3 u y a（図 2 1 1 2（a）参照）に対して、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1、第 1 落下シ

40

50

ナリオ 2 2 3 u y a 2 及び第 2 落下シナリオ 2 2 3 u y a 3 を追加した点において相違している。その他の構成については上述した第 6 1 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 は、オンである場合は第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が終了したタイミングであることを示し、オフである場合は第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が終了したタイミングではないことを示すフラグである。この振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 は、初期状態がオフに設定されており、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させた場合にオンに設定され（図 2 2 2 4 の S 4 9 0 8 L、及び図 2 2 2 5 の S 4 8 3 2 L 参照）、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の終了後に実行される演出（撃破演出、攻撃失敗演出及び自滅演出のうちいずれかの演出）が開始される場合にオフに設定される（図 2 2 2 1 の S 4 7 1 0 L 参照）。このように構成することで、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が終了したタイミングと、演出に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを合致させることができる。

#### 【 6 6 3 8 】

第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 は、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 の規定内容に基づく可動役物 9 0 0 の動作制御を実行していることを示すためのフラグであり、オンである場合は第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御が実行されていることを示し、オフである場合は第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御が実行されていないことを示すフラグである。この第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 は、初期状態がオフに設定されており、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか（1 回目以外）の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御を実行する場合にオンに設定され（図 2 2 2 5 の S 4 8 3 7 L 参照）、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御が終了した場合にオフに設定される（図 2 2 2 6 の S 5 0 1 1 L 参照）。第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 は、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御を実行していることを示すためのフラグであり、オンである場合は第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御が実行されていることを示し、オフである場合は第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御が実行されていないことを示すフラグである。この第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 は、初期状態がオフに設定されており、初回（1 回目）の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御を実行する場合にオンに設定され（図 2 2 2 5 の S 4 8 3 5 L 参照）、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御が終了した場合にオフに設定される（図 2 2 2 7 の S 5 1 1 1 L 参照）。

#### 【 6 6 3 9 】

図 2 2 1 5 に戻り、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b について説明する。このバトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b は、オンである場合はバトル演出の実行が決定されたことを示し、オフである場合はバトル演出の実行が決定されていないことを示す。このバトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b は、初期状態がオフに設定されており、バトル演出を実行する変動演出が決定された場合にオンに設定され（図 2 2 1 7 の S 3 1 9 2 L 参照）、バトル演出の開始時にオフに設定される（図 2 2 2 0 の S 3 5 8 4 L 参照）。なお、本第 6 5 制御例では、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンに設定された場合は、バトル演出を必ず実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、バトル演出の実行が決定された（バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンに設定された）後に、所定の条件が成立した場合に、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b をオフに設定するように構成してもよい。このように構成することで、バトル演出の実行が決定された後に、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージが表示される等の不具合が発生した場合に、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b をオフに設定することで、エラーメッセージの表示と並行してバトル演出が実行されてしまうことを抑制することができる。バトル演出タイマ 2 2 3 u y c は

、バトル演出が開始されてからの経過時間を計数するためのタイマである。このバトル演出タイマ 2 2 3 u y c は、初期値が 0 に設定されており、バトル演出が開始されるとタイマ値が 1 ずつ ( 1 m s 毎 ) 加算され ( 図 2 2 2 1 の S 4 7 0 1 L 参照 )、バトル演出の終了時にタイマ値に 0 が設定される ( 図 2 2 2 1 の S 4 7 1 3 L 参照 )。このバトル演出タイマ 2 2 3 u y c の値は、バトル準備演出を終了させるタイミング、またはバトル演出における最後の演出 ( 撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうちいずれかの演出 ) を終了させるタイミングであるかを判別する場合に参照される。これにより、バトル演出を複数の変動演出に亘って実行され得るように設計変更を行った場合にも、バトル演出の終了タイミングにおいて確実に終了処理を実行することができる。

#### 【 6 6 4 0 】

10

なお、本第 6 5 制御例では、バトル演出の開始タイミングからバトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値を 1 ずつ加算することにより経過時間を計数するように構成しているが、バトル演出の開始タイミングに所定の値 ( 例えば、バトル演出の演出時間である 1 0 0 0 0 m s ) を設定し、1 m s 毎にバトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値を減算するように構成してもよい。バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d は、バトル演出が実行されていることを示すためのフラグであり、オンである場合にはバトル演出が実行されていることを示し、オフである場合にはバトル演出が実行されていないことを示すフラグである。このバトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d は、初期状態がオフに設定されており、バトル演出の実行を開始する場合にオンに設定され ( 図 2 2 2 0 の S 3 5 8 5 L 参照 )、バトル演出の終了時にオフに設定される ( 図 2 2 2 1 の S 4 7 1 2 L 参照 )。

20

#### 【 6 6 4 1 】

< 第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 2 1 7 から図 2 2 2 8 を参照して、本第 6 5 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 2 2 1 7 を参照して、本第 6 5 制御例における通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 3 1 L ) の詳細について説明する。この通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 3 1 L ) は、上述した第 6 1 制御例における通常状態演出態様決定処理 ( 図 2 1 4 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、通常状態演出態様決定処理 ( 図 2 1 4 2 参照 ) と同様に、通常状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じて変動表示態様を決定するために実行される処理である。図 2 2 1 7 は、この通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 3 1 L ) を示したフローチャートである。この本第 6 5 制御例における通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 3 1 L ) のうち、S 3 1 0 1 L ~ S 3 1 0 3 L、及び S 3 1 1 0 L ~ S 3 1 1 3 L の各処理では、それぞれ上述した第 6 1 制御例の通常状態演出態様決定処理 ( 図 2 1 4 2 参照 ) における S 3 1 0 1 L ~ S 3 1 0 3 L、及び S 3 1 1 0 L ~ S 3 1 1 3 L の各処理と同一の処理が実行される。

30

#### 【 6 6 4 2 】

また、本第 6 5 制御例における通常状態演出態様決定処理 ( 図 2 2 1 7 参照 ) では、S 3 1 0 3 L の処理が終了すると、次いで、S 3 1 0 3 L の処理で決定された変動演出種別がバトル演出を伴う変動表示態様であるかを判別する ( S 3 1 9 1 L )。ここで、本第 6 5 制御例では、変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u a ( 図 2 1 0 4 参照 ) に規定された各種役物スーパー演出、または各種役物スーパー外れ演出が決定された場合にバトル演出が実行され得る構成としている。S 3 1 9 1 L の処理において、バトル演出を伴う変動表示態様であると判別した場合は ( S 3 1 9 1 L : Y e s )、駆動待機フラグ 2 2 3 u p、及びバトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b を共にオンに設定して ( S 3 1 9 2 L )、処理を S 3 1 1 0 L に移行する。これに対して、S 3 1 9 1 L の処理において、バトル演出を伴う変動表示態様であると判別しなかった場合は ( S 3 1 9 1 L : N o )、バトル演出が実行される可能性がないため、処理を S 3 1 1 0 L に移行する。この通常状態演出態様決定処理 ( 図 2 2 1 7 参照 ) を実行することにより、バトル演出を伴う変動表示態様が決定された場合に、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b をオンにしておくことができるので、バトル演出を確実に開始させることができる。次に、図 2 2 1 8 を参照して、本第 6 5 制

40

50



御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 8 1 L）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 8 1 L）は、上述した第 6 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 4 3 参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 4 3 参照）と同様に、枠ボタン 2 2 等の操作部材に対する操作有無を監視すると共に、操作を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。図 2 2 1 8 は、枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 8 1 L）を示したフローチャートである。

#### 【 6 6 4 3 】

この第 6 5 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 8 1 L）のうち、S 3 2 0 1 L ~ S 3 2 0 4 L , S 3 2 1 6 L、及び S 3 2 1 7 L の各処理では、それぞれ上述した第 6 1 制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 1 4 3 参照）における S 3 2 0 1 L ~ S 3 2 0 4 L , S 3 2 1 6 L、及び S 3 2 1 7 L の各処理と同一の処理が実行される。また、第 6 5 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 2 1 8 参照）では、S 3 2 0 4 L の処理において、枠ボタン 2 2 が操作されたと判別した場合は（S 3 2 0 4 L : Y e s）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるかを判別し（S 4 6 0 1 L）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には（S 4 6 0 1 L : Y e s）、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されていることを意味するため、処理を S 4 6 0 2 L に移行する。一方で、S 4 6 0 1 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別しなかった場合には、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）は実行されていないため、処理を S 3 2 1 6 L へ移行する。S 4 6 0 2 L の処理では、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであるかを判別し（S 4 6 0 2 L）、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであると判別しなかった場合は（S 4 6 0 2 L : N o）、押下完了フラグ 2 2 3 u y e をオンに設定し（S 4 6 0 3 L）、処理を S 3 2 1 6 L に移行する。これにより、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間に枠ボタン 2 2 が操作された場合に、所定のタイミングで対応する処理を確実に実行することができる。一方で、S 4 6 0 2 L の処理において、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであると判別した場合には（S 4 6 0 2 L : Y e s）、既に枠ボタン 2 2 が押下されている、即ち、1 回の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において、2 回以上枠ボタン 2 2 が操作されたことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 6 6 4 4 】

この枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 2 1 8 参照）を実行することにより、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間に枠ボタン 2 2 が押下された場合に、押下完了フラグ 2 2 3 u y e をオンに設定することができるので、枠ボタン 2 2 が押下されたことに対応する処理を確実に実行することができる。なお、本第 6 5 制御例では、1 回分の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間において、枠ボタン 2 2 が複数回操作された場合に、2 回目以降の枠ボタン 2 2 の押下を終了抽選に反映させないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間において、枠ボタン 2 2 が押下された回数に応じて確率が可変する第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の終了抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を継続させたい遊技者に対して、より積極的に枠ボタン 2 2 を操作させることができるので、遊技の興趣を向上することができる。次に、図 2 2 1 9 を参照して、本第 6 5 制御例における駆動タイマ監視処理（S 2 1 4 2 L）の詳細について説明する。この駆動タイマ監視処理（S 2 1 4 2 L）は、上述した第 6 1 制御例における駆動タイマ監視処理（図 2 1 4 5 参照）に代えて実行される処理であり、駆動タイマ監視処理（図 2 1 4 5 参照）と同様に、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値を監視して、可動役物 9 0 0 に対する異常発生の有無等を判別するための処理である。図 2 2 1 9 は、この駆動タイマ監視処理（S 2 1 4 2 L）を示したフローチャートである。この第 6 5 制御例における駆動タイマ監視処理（図 2 2 1 9 参照）のうち、S 3 4 0 1 L ~ S 3 4 0 3 L , S 3 4 0 7 L , S 3 4 0 8 L , S 3 4 1 0 L , S 3 4 1 2 L ~ S 3 4 1 6 L、及び S 3 4 1 8 L の各処理では、それぞれ上

述した第 6 1 制御例における駆動タイマ監視処理（図 2 1 4 5 参照）の S 3 4 0 1 L ~ S 3 4 0 3 L , S 3 4 0 7 L , S 3 4 0 8 L , S 3 4 1 0 L , S 3 4 1 2 L ~ S 3 4 1 6 L 、及び S 3 4 1 8 L の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 6 6 4 5 】

また、本第 6 5 制御例における駆動タイマ監視処理（図 2 2 1 9 参照）では、S 3 4 0 3 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別しなかった場合は（S 3 4 0 3 L : N o）、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が 2 4 4 0 未満であるかを判別し（S 3 4 1 5 L）、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 4 4 0 未満であると判別した場合は（S 3 4 1 5 L : Y e s）、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであるかを判別し（S 3 4 5 2 L）、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別した場合は（S 3 4 5 2 L : Y e s）、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が 8 4 0 未満であるかを判別し（S 3 4 5 3 L）、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が 8 4 0 未満であると判別した場合は（S 3 4 5 3 L : Y e s）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるかを判別し（S 3 4 5 4 L）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には（S 3 4 5 4 L : Y e s）、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が 5 4 0 未満であるかを判別し（S 3 4 5 5 L）、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が 5 4 0 未満と判別しなかった場合には（S 3 4 5 5 L : N o）、処理を S 3 4 0 7 L へと移行する。このように、本第 6 5 制御例では、各動作シナリオテーブルに基づく動作制御に対して、それぞれの許容時間（駆動モータ 9 0 5 の脱調やセンサの検知不良等を考慮した動作時間）を設けている。より具体的には、各動作シナリオテーブルにおけるシナリオデータに基づく動作制御に要する最大時間（例えば、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 では 5 0 0 m s）に応じて、許容時間（例えば、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 では 5 4 0 m s）を設けている。これにより、設定された動作シナリオの種別によって、復帰処理を実行させるまでの時間が長くなってしまった不具合を抑制することができる。また、S 3 4 5 3 L の処理において駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が 8 4 0 未満であると判別しなかった場合（S 3 4 5 3 L : N o）、及び S 3 4 5 1 L の処理において駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が 2 4 4 0 未満であると判別しなかった場合にも（S 3 4 5 1 L : N o）、処理を S 3 4 0 7 L へと移行する。

#### 【 6 6 4 6 】

一方で、S 3 4 5 2 L の処理において、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別しなかった場合は（S 3 4 5 2 L : N o）、処理を S 3 4 5 4 L へと移行する。また、S 3 4 5 4 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別しなかった場合は（S 3 4 5 4 L : N o）、本処理を終了する。この駆動タイマ監視処理（図 2 2 1 9 参照）を実行することにより、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が所定の数値を超えた場合に、所定の処理を実行することができるので、センサの検知不良や駆動モータ 9 0 5 の脱調等の不具合によって、可動役物 9 0 0 に対する動作制御が必要以上の期間、継続してしまうことを抑制することができる。次に、図 2 2 2 0 を参照して、本第 6 5 制御例における演出更新処理（S 2 1 4 3 L）の詳細について説明する。この演出更新処理（S 2 1 4 3 L）は、上述した第 6 1 制御例における演出更新処理（図 2 1 4 6 参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図 2 1 4 6 参照）と同様に、各種演出態様を更新するための処理である。図 2 2 2 0 は、演出更新処理（S 2 1 4 3 L）を示したフローチャートである。この第 6 5 制御例における演出更新処理（図 2 2 2 0 参照）では、まず、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値が 0 より大きい値であるかを判別し（S 3 5 0 1 L）、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値が 0 より大きい値であると判別しなかった場合は（S 3 5 0 1 L : N o）、変動演出が実行されていないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 3 5 0 1 L の処理において、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値が 0 より大きい値であると判別した場合は（S 3 5 0 1 L : Y e s）、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値に 1 を減算し（S 3 5 0 2 L）、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b はオンであるかを判別し（S 3 5 8 1 L）、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンであると判別した場合は（S 3 5 8 1 L : Y e s）、バトル演出を伴

う変動表示態様が決定されているため、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値を参照して、バトル演出の開始タイミングであるか判別する ( S 3 5 8 2 L )。

【 6 6 4 7 】

S 3 5 8 2 L の処理において、バトル演出の実行タイミングであると判別した場合は ( S 3 5 8 2 L : Y e s )、バトル演出に対応する演出態様を決定し ( S 3 5 8 3 L )、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b をオフに設定し ( S 3 5 8 4 L )、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d をオンに設定し ( S 3 5 8 5 L )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定する ( S 3 5 8 8 L )。一方、S 3 5 8 2 L の処理において、バトル演出の実行タイミングであると判別しなかった場合は ( S 3 5 8 2 L )、処理を S 3 5 8 8 L へと移行する。なお、S 3 5 8 3 L の処理では、時間経過に基づいて実行されるバトル演出の準備期間に対応する演出態様と、1 回目のバトル演出中の演出態様が纏めて決定される。このように、可動役物 9 0 0 の動作状況に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示される演出態様を切り替えて設定可能な構成において、可動役物 9 0 0 の動作状況に関わらず時間経過に基づいて実行される一連の演出態様を纏めて設定可能に構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示される演出態様を決定するための処理を簡素化することができる。これらに対し、S 3 5 8 1 L の処理において、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンであると判別しなかった場合は ( S 3 5 8 1 L : N o )、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d がオンであるかを判別し ( S 3 5 8 6 L )、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d がオンであると判別した場合は ( S 3 5 8 6 L : Y e s )、バトル演出における各種演出態様を更新するための、バトル演出更新処理を実行し ( S 3 5 8 7 L )、処理を S 3 5 8 8 L へと移行する。このバトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) の詳細については、図 2 2 2 1 を参照して後述する。一方、S 3 5 8 6 L の処理においてバトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d がオンであると判別しなかった場合は ( S 3 5 8 6 L )、バトル演出が実行されていないことを意味するため、S 3 5 8 7 L の処理をスキップし、処理を S 3 5 8 8 L へと移行する。

【 6 6 4 8 】

S 3 5 8 8 L の処理が終了すると、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンであるかを判別し ( S 3 5 0 3 L )、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンであると判別した場合は ( S 3 5 0 3 L : Y e s )、役物駆動の開始タイミングであるか判別し ( S 3 5 0 4 L )、役物駆動の開始タイミングであると判別した場合は ( S 3 5 0 4 L : Y e s )、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 3 5 0 5 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「1」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 3 5 8 9 L )、駆動待機フラグ 2 2 3 u p をオフに設定し ( S 3 5 0 7 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオンに設定し ( S 3 5 0 8 L )、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し ( S 3 5 1 2 L )、本処理を終了する。これに対し、S 3 5 0 4 L の処理において、役物駆動の開始タイミングであると判別しなかった場合 ( S 3 5 0 4 L : N o )、または S 3 5 0 3 L の処理において、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンであると判別しなかった場合には ( S 3 5 0 3 L : N o )、処理を S 3 5 1 2 L へと移行する。この演出更新処理 ( S 2 1 4 3 L ) を実行することにより、バトル演出中の表示態様 ( バトル準備演出、及び役物攻撃演出に対応する表示態様 ) と、可動役物 9 0 0 の動作とを連動 ( 相関 ) させることができる。

【 6 6 4 9 】

次に、図 2 2 2 1 を参照して、上述したバトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) の詳細について説明する。このバトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) は、バトル演出の実行されている期間に、表示態様を更新するための処理である。図 2 2 2 1 は、このバトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) を示すフローチャートである。バトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) が実行されると、まず、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値に 1 を加算し ( S 4 7 0 1 L )、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値がバトル準備演出の終了タイミングに対応する値であるかを判別し ( S 4 7 0 2 L )、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値がバトル準備演出の終了タイミングに対応する値であると判別した場合は ( S 4 7

0 2 L : Y e s )、役物攻撃演出を開始させるタイミングであることを意味するため、役物攻撃演出に対応する演出態様を決定し ( S 4 7 0 3 L )、処理を S 4 7 0 4 L へと移行する。一方、S 4 7 0 2 L の処理において、バトル準備演出の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別しなかった場合には ( S 4 7 0 2 L : N o )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 がオンであるかを判別し ( S 4 7 0 4 L )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 がオンであると判別した場合は ( S 4 7 0 4 L : Y e s )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を終了させるタイミングであることを意味するため、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 がオンであるかを判別し ( S 4 7 0 5 L )、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 がオンであると判別した場合は ( S 4 7 0 5 L : Y e s )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が 1 回で終了したことを意味するため、自滅演出に対応する演出態様を決定し ( S 4 7 0 9 L )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 をオフに設定する ( S 4 7 1 0 L )。

10

#### 【 6 6 5 0 】

一方、S 4 7 0 5 L の処理において、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 がオンであると判別しなかった場合は ( S 4 7 0 5 L : N o )、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであるかを判別し ( S 4 7 0 6 L )、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別した場合は ( S 4 7 0 6 L : Y e s )、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか ( 1 回目以外 ) の第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、攻撃失敗演出に対応する演出態様を決定し ( S 4 7 0 8 L )、処理を S 4 7 1 0 L へと移行する。これに対し、S 4 7 0 6 L の処理において、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別しなかった場合は ( S 4 7 0 6 L : N o )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が 5 回実行され、且つ 5 回目の第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が実行されている期間において終了条件が成立しなかったことを意味するため、撃破演出に対応する演出態様を決定し ( S 4 7 0 7 L )、処理を S 4 7 1 0 L へと移行する。S 4 7 1 0 L の処理が終了した場合、または S 4 7 0 4 L の処理において、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 がオンであると判別しなかった場合は ( S 4 7 0 4 L : N o )、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値がバトル演出の終了タイミングに対応する値であるかを判別し ( S 4 7 1 1 L )、バトル演出の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別しなかった場合は ( S 4 7 1 1 L : N o )、本処理を終了する。一方、S 4 7 1 1 L の処理において、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値がバトル演出の終了タイミングに対応する値であると判別した場合は ( S 4 7 1 1 L : Y e s )、バトル演出を終了させるタイミングであるため、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d をオフに設定し ( S 4 7 1 2 L )、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値に 0 を設定し ( S 4 7 1 3 L ) し、本処理を終了する。

20

30

#### 【 6 6 5 1 】

ここで、バトル演出の終了タイミングとは、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値が 1 0 0 0 0 m s に対応する値となったタイミングを指す。即ち、本第 6 5 制御例では、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) の実行された回数によらず、バトル演出の演出期間 ( バトル演出が実行されている期間 ) として所定の演出期間 ( 1 0 0 0 0 m s ) を設け、最後の表示態様 ( 撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れかに対応する表示態様 ) を表示させる期間を可変させることで、バトル演出の実行されている期間の長さを統一するように構成した。このように構成することで、バトル演出に対応する表示態様が表示される期間の長さを予め把握できるため、バトル演出以外の表示態様をバトル演出に対して容易に適応させることができる。このバトル演出更新処理 ( 図 2 2 2 1 参照 ) を実行することにより、バトル演出に対応する表示態様の表示を予め設定された所定時間で確実に終了させることができ、実行回数が可変する第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) の終了タイミングに適応させて、表示態様を切り替えることができる。次に、図 2 2 2 2 を参照して、本第 6 5 制御例におけるモータシナリオ処理 ( S 2 1 4 4 L ) の詳細について説明する。このモータシナリオ処理 ( S 2 1 4 4 L ) は、上述した第 6 1 制御例におけ

40

50

るモータシナリオ処理（図 2 1 4 9 参照）に代えて実行される処理であり、モータシナリオ処理（図 2 1 4 9 参照）と同様に、可動役物 9 0 0 に対して設定されている動作シナリオに応じて動作を進行させるための処理である。図 2 2 2 2 は、このモータシナリオ処理（S 2 1 4 4 L）を示すフローチャートである。

#### 【 6 6 5 2 】

この第 6 5 制御例におけるモータシナリオ処理（図 2 2 2 2 参照）のうち、S 3 7 0 1 L ~ S 3 7 0 3 L、S 3 7 0 5 L、及び S 3 7 1 0 L の各処理では、それぞれ上述した第 6 1 制御例におけるモータシナリオ処理（図 2 1 4 9 参照）における S 3 7 0 1 L ~ S 3 7 0 3 L、S 3 7 0 5 L、及び S 3 7 1 0 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 5 制御例におけるモータシナリオ処理（図 2 2 2 2 参照）では、S 3 7 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであると判別した場合は（S 3 7 0 3 L : Y e s）、退避シナリオ処理（図 2 1 4 9 参照）に代えて退避シナリオ処理を実行し（S 3 7 7 5 L）、本処理を終了する。この退避シナリオ処理（S 3 7 7 5 L）の詳細については、図 2 2 2 8 を参照して後述する。一方、S 3 7 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであると判別しなかった場合は（S 3 7 0 3 L : N o）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるかを判別し（S 3 7 0 5 L）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には（S 3 7 0 5 L : Y e s）、振動シナリオ処理を実行し（S 3 7 7 1 L）、本処理を終了する。この振動シナリオ処理（S 3 7 7 1 L）の詳細については、図 2 2 2 3 を参照して後述する。これに対し、S 3 7 0 5 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別しなかった場合には（S 3 7 0 5 L : N o）、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであるかを判別し（S 3 7 7 2 L）、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別した場合には（S 3 7 7 2 L : Y e s）、第 1 落下シナリオ処理を実行し（S 3 7 7 3 L）、本処理を終了する。この第 1 落下シナリオ処理（S 3 7 7 3 L）の詳細については、図 2 2 2 6 を参照して後述する。一方、S 3 7 7 2 L の処理において、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別しなかった場合（S 3 7 7 4 L : N o）は、第 2 落下シナリオ処理を実行し（S 3 7 7 4 L）、本処理を終了する。この第 2 落下シナリオ処理（S 3 7 7 4 L）の詳細については、図 2 2 2 7 を参照して後述する。

#### 【 6 6 5 3 】

次に、図 2 2 2 3 を参照して、上述した振動シナリオ処理（S 3 7 7 1 L）の詳細について説明する。図 2 2 2 3 は、この振動シナリオ処理（S 3 7 7 1 L）を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理は、役物攻撃演出の実行されている期間において、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 に基づく可動役物 9 0 0 の動作制御を実現するための処理である。振動シナリオ処理（S 3 7 7 1 L）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータを抽出し（S 3 9 0 1 L）、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値とが一致するかを判別し（S 3 9 0 2 L）、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値とが一致すると判別しなかった場合は（S 3 9 0 2 L : N o）、当該シナリオデータに規定されているセンサデータの値が 0 であるかを判別し（S 3 9 0 3 L）、センサデータの値が 0 であると判別した場合は（S 3 9 0 3 L : Y e s）、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致しているかを判別し（S 3 9 0 5 L）、時間データの示す値と駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は（S 3 9 0 5 L）、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない（途中である）ため、本処理を終了する。

#### 【 6 6 5 4 】

一方、S 3 9 0 5 L の処理において、時間データの示す値と駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致していると判別した場合は（S 3 9 0 5 L : Y e s）、規定された時間データに対応する動作制御の実行が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k

のカウンタ値が8であるかを判別する (S 4 8 0 1 L)。また、S 3 9 0 3 Lの処理において、センサデータの値が0であると判別しなかった場合は (S 3 9 0 3 L : N o)、原点位置センサ 9 2 0 がオンになるまで可動役物 9 0 0 に対して動作制御を実行するためのシナリオデータが設定されていることを意味するため、センサデータに対応するセンサ (原点位置センサ 9 2 0) がオンであるかを判別し (S 3 9 0 4 L)、センサデータに対応するセンサ (原点位置センサ 9 2 0) がオンであると判別しなかった場合には (S 3 9 0 4 L : N o)、処理をS 3 9 0 5 Lにする。これに対し、S 3 9 0 4 Lの処理において、センサデータに対応するセンサ (原点位置センサ 9 2 0) がオンであると判別した場合には (S 3 9 0 4 L : Y e s)、可動役物 9 0 0 が原点位置センサ 9 2 0 の検出範囲まで到達したことを意味するため、処理をS 4 8 0 1 Lへと移行する。また、S 3 9 0 2 Lにおいて、ステップ数データの値とステップカウンタ 2 2 3 u mのカウンタ値とが一致していると判別した場合は (S 3 9 0 2 L : Y e s)、所定のステップ数となるまで駆動モータ 9 0 5 を回転させるためのシナリオデータが設定されており、当該シナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u mのカウンタ値に0を設定し (S 3 9 0 6 L)、処理をS 4 8 0 1 Lへと移行する。S 4 8 0 1 Lの処理において、処理カウンタ 2 2 3 u kのカウンタ値が8であると判別しなかった場合は (S 4 8 0 1 L : N o)、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1の規定内容に基づく制御を継続するために、処理カウンタ 2 2 3 u kのカウンタ値に1を加算し (S 4 8 0 2 L)、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 から処理カウンタ 2 2 3 u kのカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に上書きして格納し (S 4 8 0 3 L)、駆動タイマ 2 2 3 u y cのタイマ値に0を設定し (S 3 1 9 2 L)、本処理を終了する。

#### 【6 6 5 5】

一方、S 4 8 0 1 Lの処理において、処理カウンタ 2 2 3 u kのカウンタ値が8であると判別した場合は (S 4 8 0 1 L : Y e s)、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1における最後のシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであるかを判別し (S 4 8 0 4 L)、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであると判別した場合は (S 4 8 0 4 L : Y e s)、第1動作制御 (振動シナリオ 6 8 動作) を実行している期間に、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下されたことを意味するため、振動シナリオ終了抽選テーブル 2 2 2 u y bを読み出し (S 4 8 0 5 L)、読み出した振動シナリオ終了抽選テーブル 2 2 2 u y bを参照して抽選結果を特定し (S 4 8 0 6 L)、押下完了フラグ 2 2 3 u y e をオフに設定し (S 4 8 0 7 L)、S 4 8 0 6 Lで特定した抽選結果が終了に対応する抽選結果であるかを判別し (S 4 8 0 8 L)、終了に対応する抽選結果であると判別しなかった場合は (S 4 8 0 8 L : N o)、第1動作制御 (振動シナリオ 6 8 動作) を繰り返し実行するために、振動シナリオ繰り返し処理を実行し (S 4 8 0 9 L)、処理をS 3 1 9 2 Lへと移行する。この振動シナリオ繰り返し処理 (S 4 8 0 9 L)の詳細については図 2 2 2 4を参照して後述する。これに対し、S 4 8 0 8 Lの処理において、終了抽選の抽選結果が終了に対応する抽選結果であると判別した場合は (S 4 8 0 8 L : Y e s)、またはS 4 8 0 4 Lの処理において、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであると判別しなかった場合は (S 4 8 0 4 L)、第1動作制御 (振動シナリオ 6 8 動作) を終了させる終了条件が成立しているため、振動シナリオ終了処理を実行し (S 4 8 1 0 L)、処理をS 3 9 1 2 Lへと移行する。この振動シナリオ終了処理 (S 4 8 1 0 L)の詳細については、図 2 2 2 5を参照して後述する。

#### 【6 6 5 6】

次に、図 2 2 2 4を参照して、振動シナリオ処理 (図 2 2 2 3のS 3 7 7 1 L参照)にて実行される振動シナリオ繰り返し処理 (S 4 8 0 9 L)の処理内容について説明をする。この振動シナリオ繰り返し処理 (S 4 8 0 9 L)は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1に基づく動作制御を所定回数 (5回)まで繰り返し実行させるための処理である。図 2 2 2 4は振動シナリオ繰り返し処理 (S 4 8 0 9 L)を示したフローチャートである。振動シナリオ繰り返し処理 (S 4 8 0 9 L)が実行されると、まず、繰り返しカウンタ 2 2 3 u nのカウンタ値が5未満であるかを判別し (S 4 9 0 1 L)、繰り返しカウンタ 2

2 3 u n のカウンタ値が 5 未満であると判別した場合は ( S 4 9 0 1 L : Y e s )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を再び実行させるために、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値に 1 を加算し ( S 4 9 0 2 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 9 0 3 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 9 0 4 L )、役物攻撃演出において攻撃回数を表示するために、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値に対応する表示態様を決定し ( S 4 9 0 5 L )、決定した表示態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 4 9 0 6 L )、本処理を終了する。一方、 S 4 9 0 1 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 5 未満であると判別しなかった場合は ( S 4 9 0 1 L ; N o )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が最大回数 ( 5 回 ) 繰り返されたことを意味するため、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオフに設定し ( S 4 9 0 7 L )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 をオンに設定し ( S 4 9 0 8 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 9 0 9 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 9 1 0 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオフに設定し ( S 4 9 1 1 L )、本処理を終了する。

#### 【 6 6 5 7 】

次に、図 2 2 2 5 を参照して、振動シナリオ処理 ( 図 2 2 2 3 の S 3 7 7 1 L 参照 ) にて実行される振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) の処理内容について説明をする。この振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 に基づく動作制御を終了させる終了条件が成立した場合に、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 に基づく動作制御を終了させるための処理である。図 2 2 2 5 は振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) を示したフローチャートである。振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) が実行されると、まず、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオフに設定し ( S 4 8 3 1 L )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 をオンに設定し ( S 4 8 3 2 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 8 3 3 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値が 1 であるかを判別し ( S 4 8 3 4 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値が 1 であると判別した場合は ( S 4 8 3 4 L : Y e s )、1 回目の第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 8 3 5 L )、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 をオンに設定し ( S 4 8 3 6 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 8 3 9 L )、本処理を終了する。一方、 S 4 8 3 4 L の処理において、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合は ( S 4 8 3 4 L : N o )、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか ( 1 回目以外 ) の第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 8 3 7 L )、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 をオンに設定し ( S 4 8 3 8 L )、処理を S 4 8 3 9 L に移行する。

#### 【 6 6 5 8 】

次に、図 2 2 2 6 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 2 2 2 2 の S 2 1 4 4 L 参照 ) にて実行される第 1 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 3 L ) の処理内容について説明する。図 2 2 2 6 は、第 1 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 3 L ) を示したフローチャートである。第 1 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 3 L ) が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータを抽出し ( S 5 0 0 1 L )、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値とが一致しているかを判別し ( S 5 0 0 2 L )、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値が一致していると判別しなかった場合は ( S 5 0 0 2 L : N o )、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ 2 2

3 u j のタイマ値とが一致しているかを判別し ( S 5 0 0 3 L )、時間データの示す値と駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は ( S 5 0 0 3 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない ( 途中である ) ことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 0 0 3 L の処理において、時間データの示す値を駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が一致していると判別した場合は ( S 5 0 0 3 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であるかを判別する ( S 5 0 0 5 L )。また、S 5 0 0 2 L の処理において、ステップ数データの示す値がステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値と一致すると判別した場合は ( S 5 0 0 2 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値に 0 を設定し ( S 5 0 0 4 L )、処理を S 5 0 0 5 L に移行する。

10

#### 【 6 6 5 9 】

S 5 0 0 5 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であると判別しなかった場合は ( S 5 0 0 5 L : N o )、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御が完了していない ( シナリオの途中である ) ことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 0 0 6 L )、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 から加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 5 0 0 7 L )、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値に 0 を設定し ( S 5 0 1 2 L )、本処理を終了する。一方、S 5 0 0 5 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であると判別した場合は ( S 5 0 0 5 L : Y e s )、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 5 0 0 8 L )、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「1」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 5 0 0 9 L )、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s をオンに設定し ( S 5 0 1 0 L )、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 をオフに設定し ( S 5 0 1 1 L )、処理を S 5 0 1 2 L へと移行する。この第 1 落下シナリオ処理 ( 図 2 2 2 6 参照 ) を実行することにより、可動役物 9 0 0 に対して、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御を、確実に実行することができる。次に、図 2 2 2 7 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 2 2 2 2 の S 2 1 4 4 L 参照 ) にて実行される第 2 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 4 L ) の処理内容について説明をする。図 2 2 2 7 は、第 2 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 4 L ) を示したフローチャートである。

20

30

#### 【 6 6 6 0 】

第 2 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 4 L ) が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータを抽出し ( S 5 1 0 1 L )、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値とが一致しているかを判別し ( S 5 1 0 2 L )、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値が一致していると判別しなかった場合は ( S 5 1 0 2 L : N o )、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致しているかを判別し ( S 5 1 0 3 L )、時間データの示す値と、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は ( S 5 1 0 3 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない ( 途中である ) ことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 1 0 3 L の処理において、時間データの示す値を駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が一致していると判別した場合は ( S 5 1 0 3 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であるかを判別する ( S 5 1 0 5 L )。また、S 5 1 0 2 L の処理において、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2

40

50



3 u mのカウンタ値とが一致すると判別した場合は ( S 5 1 0 2 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u mのカウンタ値に 0 を設定し ( S 5 1 0 4 L )、処理を S 5 1 0 5 L に移行する。

#### 【 6 6 6 1 】

S 5 1 0 5 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であると判別しなかった場合は ( S 5 1 0 5 L : N o )、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御が完了していない (シナリオの途中である) ことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 1 0 6 L )、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 から加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 5 1 0 7 L )、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値に 0 を設定し ( S 5 1 1 2 L )、本処理を終了する。一方、S 5 1 0 5 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であると判別した場合は ( S 5 1 0 5 L : Y e s )、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 5 1 0 8 L )、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「1」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 5 1 0 9 L )、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s をオンに設定し ( S 5 1 1 0 L )、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 をオフに設定し ( S 5 1 1 1 L )、処理を S 5 1 1 2 L へと移行する。この第 2 落下シナリオ処理 ( 図 2 2 2 7 参照 ) を実行することにより、可動役物 9 0 0 に対して、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御を、確実に実行することができる。

#### 【 6 6 6 2 】

次に、図 2 2 2 8 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 2 2 2 2 の S 2 1 4 4 L 参照 ) にて実行される退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) の処理内容について説明をする。図 2 2 2 8 は、退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) を示したフローチャートである。この退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) は、上述した第 6 1 制御例における退避シナリオ処理 ( 図 2 1 5 5 参照 ) に代えて実行される処理であり、退避シナリオ処理 ( 図 2 1 5 5 参照 ) と同様に、可動役物 9 0 0 の退避動作を退避シナリオテーブル 2 2 2 u c を参照して実現するための処理である。この第 6 5 制御例における退避シナリオ処理 ( 図 2 2 2 8 参照 ) のうち、S 4 3 0 1 L ~ S 4 3 1 3 L の各処理では、それぞれ上述した第 6 1 制御例の退避シナリオ処理 ( 図 2 1 5 5 参照 ) における S 4 3 0 1 L ~ S 4 3 1 3 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 5 制御例における退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) は、上述した第 6 1 制御例における退避シナリオ処理 ( 図 2 1 5 5 参照 ) に対して、S 4 3 1 4 L、及び S 4 3 1 5 L の処理が削除されている点のみ相違している。この退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) を実行することにより、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c を参照して、可動役物 9 0 0 を原点位置まで移動させる動作制御を実行することができる。以上説明した通り、本第 6 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物 9 0 0 を原点位置から所定の動作シナリオに基づいて動作させる第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を実行し、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を実行している期間において第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を終了させる終了条件が成立しなかった場合には所定回数 ( 5 回 ) まで第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を繰り返し実行し、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を実行している期間において第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を終了させる終了条件が成立した場合には所定回数 ( 5 回 ) まで繰り返し実行することなく ( 例えば、1 回 ) 第 1 動作制御を終了させることが可能に構成されている。

#### 【 6 6 6 3 】

さらに、本第 6 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を終了させる終了条件が成立しているかを、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態で判別するように構成している。このように構成することで、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) の実行が終了した場合に、可動役物 9 0 0 を原点位置とは異なる

10

20

30

40

50

位置から移動（退避）させる制御を実行する必要がないため、可動役物 900 に対する動作制御を簡素化することができる。上述した第 65 制御例では、原点位置に位置している可動役物 900 が上部装飾役物 600 y と当接するように構成し、原点位置に位置している可動役物 900 がこれ以上、上方向へと移動し得ないように構成することで、下方向への移動距離を遊技盤 13 が形成する限られたスペース内において最大限確保するように構成している。このように構成することで、可動役物 900 を移動させる演出が実行された場合における可動役物 900 の移動距離を長くすることができるため、演出効果を高めることができる。また、上述した構成を用いることで、可動役物 900 に対する可動制御として退避制御が実行された場合に、原点位置よりも上方向へと可動役物 900 が移動してしまうことを確実に抑制することができる。なお、本第 65 制御例では、上述した第 60 制御例と同様に、駆動モータ 905 の駆動エネルギー（回転）を伝達させて可動役物 900 を移動させるように構成しているが、駆動モータ 905 の駆動エネルギーを可動役物 900 へと伝達させるための伝達手段の一部において、可動役物 900 の移動方向に対して伸縮可能な保護部材（パネなど）を設けると良い。このように構成することで、可動役物 900 の可動制御に不具合が生じ、原点位置に位置している可動役物 900、即ち、上部装飾役物 600 y（規制部材）と当接している状態の可動役物 900 に対して、上方向（移動が規制されている方向）に向かって移動させる可動制御が実行されたとしても、保護部材が縮むことによって可動役物 900 に対して生じる負荷や、駆動モータ 905、伝達部材に係る負荷を軽減させることができる。

10

20

#### 【6664】

さらに、原点位置に位置している状態の可動役物 900 が、保護部材が伸縮している状態で上部装飾役物 600 y と当接させるように構成することができるため、可動役物 900 が上部装飾役物 600 y と当接する位置の精度を高めること無く原点位置に位置させる可動制御を実行することができる。また、上部装飾役物 600 y の寸法や、表面の凹凸といった製品誤差を保護部材を伸縮させることで吸収することができるため、上部装飾役物 600 y と可動役物 900 とが当接する状況を容易に創出することができる。また、上述した伝達部材の構造を上述した第 61 制御例に用いても良く、例えば、可動役物 900 が作動位置に位置している状態で可動役物 900 に対して所定範囲内の外力が加わった場合であっても、可動役物 900 が所定範囲内で移動するにも関わらず、駆動モータ 905 に対して負荷が掛からないように伝達部材を構成しても良い。具体的には、図 2091 に示した追加演出として、上述した第 61 制御例では、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に重りを模したアイコン 913 等を表示するように構成しているが、第 2 可動役物として重りを可動可能に構成し、作動位置に位置している可動役物 900 に直接第 2 可動役物を載置する役物演出を実行可能に構成し、可動役物 900 と駆動モータ 905 とを連結する伝達部材（伝達手段）として、パネ等の伸縮部材または、複数の連結部材の作動させるための接続部にクリアランス（長孔等）を設け、可動役物 900 が所定範囲内で移動（第 2 可動役物が載置されたことによって可動役物 900 に付与される重力（外力）による下方向への移動）した場合であっても、その外力が伝達手段内で吸収され、駆動モータ 905 へと負荷が掛からないように構成すると良い。このように構成することで、駆動モータ 905 の可動制御に影響を与えること無く、所定範囲内で可動役物 900 を移動させることができると共に、可動役物 900 が落下する落下演出が実行されることを視覚的に遊技者に把握させ易くすることができる。

30

40

#### 【6665】

##### < 第 66 制御例 >

次に、図 2229 から図 2364 を参照して、第 66 制御例におけるパチンコ機 10 について説明をする。本第 66 制御例におけるパチンコ機 10 は、遊技盤 13 の構成を一部変更した点と、主制御装置 110 の MPU 201 が有する ROM 202、及び RAM 203 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222、及び RAM 223 の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置 110 の MPU が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が実行

50

する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第1制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利となる遊技状態である確変状態中に特別図柄抽選が50回実行された後、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行するように構成していた。このように構成された第1制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果によっては、1度も大当たり遊技が実行されることなく確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

10

#### 【6666】

これに対して、本第66制御例では、確変状態が一度設定されると、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成している。そして、確変状態中に大当たり当選したことに基づいて実行された大当たり遊技の終了後には、再度確変状態が設定され易く構成し、且つ、大当たり当選を跨いで確変状態が連続して設定される回数に上限を設けるように構成している。つまり、一度確変状態が設定された場合には、複数回の大当たり遊技を遊技者に体験させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、確変状態が設定されたことによる恩恵を遊技者に与え易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、本第66制御例では、連続して確変状態が設定される回数（連続確変回数）に上限（リミット）を設けており、連続確変回数が上限（リミット）に到達した場合には大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成している。よって、遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

20

#### 【6667】

30

<第66制御例における遊技盤の構成について>

まず、図2229から図2231を参照して、本第66制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について説明をする。まず、図2229を参照して、本第66制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について詳細な説明を行う。図2229は、本第66制御例における遊技盤13の構成を示す正面図である。図2229に示した通り、本第66制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13は、上述した第1制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13（図4参照）に対して、遊技盤13の左側領域（可変表示装置ユニット80の左側に形成される遊技領域）に、第2可変入賞装置650を設けた点と、遊技盤13の右側領域（可変表示装置ユニット80の右側に形成される遊技領域）に形成される遊技球の流下経路構成を変更した点と、その右側領域に、第1一般入球口630aと、第2入球口640と、可変入賞装置65と、第2一般入球口630bを設けた点で相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。本第66制御例では、上述した第1制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第1特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第1入球口64と、第2特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第2入球口640とが遊技盤13に配設されている。そして、第2入球口640には電動役物640aが付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて電動役物640aが開放制御された場合に遊技球が第2入球口640へと入球可能となるように構成している。さらに、普通図柄の確率状態が低確率状態である場合よりも普通図柄の高確率状態の方が第2入球口640へと遊技球が入球し易くなるように構成している。

40

50

## 【 6 6 6 8 】

このように構成された本第 6 6 制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第 2 確変状態）中は右打ち遊技（遊技盤 1 3 の右側領域に向けて遊技球を流下させる遊技）を実行することで第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させるよりも、左打ち遊技（遊技盤 1 3 の左側領域に向けて遊技球を流下させる遊技）を実行することで第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させる方が特別図柄抽選を比較的多く実行させ易くなるため、左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。次に、図 2 2 3 0、及び図 2 2 3 1 を参照して、可変入賞装置 6 5 の構成について詳細に説明をする。図 2 2 3 0 ( a ) は、閉鎖状態の可変入賞装置 6 5 を模式的に示した平面図であって、図 2 2 3 0 ( b ) は、開放状態の可変入賞装置 6 5 を模式的に示した平面図である。まず、図 2 2 3 0 ( a ) を参照して、可変入賞装置 6 5 が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。可変入賞装置 6 5 の閉鎖状態では、開閉扉 6 5 f が特定入賞口 6 5 a の開口部を覆う位置（閉鎖位置）まで突出するように構成されており、右側領域を流下した遊技球が特定入賞口 6 5 a に入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉 6 5 f の上面には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。ここで、図 2 2 2 9 に示した通り、本第 6 6 制御例では、開閉扉 6 5 f の右端（図 2 2 2 9 の視点で正面視右端）から左端（図 2 2 2 9 の視点で正面視左端）に向けて下り傾斜が形成されるように可変入賞装置 6 5 が遊技盤 1 3 に配設されているため、開閉扉 6 5 f の上面に到達した遊技球は、図 2 2 3 0 ( a ) に示した通り、右端側から左端側へと流下する。さらに、開閉扉 6 5 f の上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材が複数設けられている。

## 【 6 6 6 9 】

具体的には、開閉扉 6 5 f の上流側から下流側に向けて順に第 1 規制部材 6 5 f a、第 2 規制部材 6 5 f b、第 3 規制部材 6 5 f c、第 4 規制部材 6 5 f d、第 5 規制部材 6 5 f e が設けられており、第 1 規制部材 6 5 f a、第 3 規制部材 6 5 f c、第 5 規制部材 6 5 f e が遊技球の流下方向に対して左側に設けられ、第 2 規制部材 6 5 f b、第 4 規制部材 6 5 f d が遊技球の流下方向に対して右側に設けられている。このように構成された開閉扉 6 5 f の上面を遊技球が流下する場合には、地点 A に到達した遊技球が第 1 規制部材 6 5 f a の曲面部、第 2 規制部材 6 5 f b の曲面部、第 3 規制部材 6 5 f c の曲面部と順に衝突しながら流下し、地点 B に到達する。その後、第 4 規制部材 6 5 f d の曲面部、第 5 規制部材 6 5 f e の曲面部に衝突しながら地点 C に到達し、開閉扉 6 5 f の上面に形成される流下経路の下流端から第 2 一般入球口 6 3 0 b の開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。このように、開閉扉 6 5 f の上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉 6 5 f の上面を蛇行状経路（図では矢印で表示）で遊技球を流下させると共に、流下している遊技球が各規制部材へと衝突することにより遊技球の流下速度を低下させることが可能となる。よって、開閉扉 6 5 f の上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉 6 5 f の上面に滞在する期間を長くすることができる。次に、図 2 2 3 0 ( b ) を参照して、可変入賞装置 6 5 が開放状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。可変入賞装置 6 5 の開放状態では、開閉扉 6 5 f が遊技盤 1 3 の内部に埋設する位置まで退避し、特定入賞口 6 5 a の開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、特定入賞口 6 5 a へと入賞した遊技球が可変入賞装置 6 5 の底面 6 5 z を上流側から下流側へと流下するように構成している。ここで、図 2 2 2 9 に示した通り、本第 6 6 制御例では、可変入賞装置 6 5 の底面 6 5 z が右端（図 2 2 2 9 の視点で正面視右端）から左端（図 2 2 2 9 の視点で正面視左端）に向けて下り傾斜するように遊技盤 1 3 に配設されており、底面 6 5 z を流下した遊技球が入球検知センサ 6 5 s を通過した後に外部へと排出されるように構成している。

## 【 6 6 7 0 】

図 2 2 3 0 ( b ) に戻り説明を続ける。図 2 2 3 0 ( b ) に示した通り、可変入賞装置 6 5 の底面 6 5 z には、上述した開閉扉 6 5 f の上面とは異なり遊技球の流下経路が直線状となる底面 6 5 z が形成されている。つまり、図 2 2 3 0 ( a ) に示した地点 A から地点 C に到達するまでに要する期間  $t_{A2}$  よりも、図 2 2 3 0 ( b ) に示した地点 ( A ) か

ら地点（Ｃ）に到達するまでに要する期間  $t(A)$  2の方が短くなるように構成している。このように構成することで、１の遊技球が入球検知センサ 65s を通過した時点で、他の遊技球を特定入賞口 65a へと入賞させ易くすることができる。次に、図 2231 を参照して、可変入賞装置 65 に入賞した遊技球の球流れについて説明をする。図 2231 は、可変入賞装置 65 に入賞した遊技球の球流れを示した図である。図 2231 に示した通り、開閉扉 65f から特定入賞口 65a へと流入する位置に応じて異なる流路で入球検知センサ 65s に向けて遊技球が流下するように構成している。

#### 【6671】

< 第 66 制御例における演出内容について >

次に、図 2232 から図 2238 を参照して、本第 66 制御例におけるパチンコ機 10 10  
にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第 66 制御例  
におけるパチンコ機 10 では、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、第  
1 特別図柄抽選の結果が大当たり当選した場合の一部において、左側領域に設けられた第  
2 可変入賞装置 650 を開放制御する大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、  
第 1 特別図柄抽選を実行させるための遊技（左打ち遊技）が主として行われる通常状態に  
おいて、遊技球を発射させる遊技方法を切り替えること無く、左打ち遊技を継続したまま  
大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実  
行される毎に遊技者に遊技方法を切り替えさせる煩わしさを軽減することができる。また  
、詳細な説明は後述するが、本第 66 制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 1 制  
御例におけるパチンコ機 10 に対して、特別図柄の低確率状態中であっても特別図柄抽選 20  
で大当たり当選する確率が高く規定されている（大当たり確率  $1/22$ ）。そして、第 1  
特別図柄に対応する特別図柄抽選で大当たり当選した場合の 93% の割合で第 2 可変入賞  
装置 650 が開放制御される大当たり遊技が実行され、残りの 7% の割合で可変入賞装置  
65 が開放制御される大当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、第 2 可変  
入賞装置 650 が開放制御される大当たり遊技が実行された場合には、可変入賞装置 65  
が開放制御される大当たり遊技が実行された場合よりも、大当たり遊技中に付与される賞  
球数が少ない不利大当たり遊技が実行されるように構成している。そして、第 1 特別図柄  
抽選で大当たり当選し、可変入賞装置 65 が開放制御される大当たり遊技が実行された場  
合には、大当たり遊技の終了後に第 2 特別図柄抽選が実行され易い普通図柄の高確率状態 30  
（時短状態、確変状態）が設定され、第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特典が付与  
され易い第 2 特別図柄抽選を主として実行する右打ち遊技へと移行する。

#### 【6672】

つまり、本第 66 制御例におけるパチンコ機 10 では、特別図柄の低確率状態が設定さ  
れている通常状態中に左打ち遊技を実行することで、大当たり確率が  $1/22$  の特別図柄  
抽選（第 1 特別図柄抽選）を行いながら、振り分け確率が 7% の大当たり（有利大当たり）  
当選を目指す遊技が行われる。そして、振り分け確率が 93% の大当たり（不利大当たり）  
当選した場合には、左打ち遊技を継続して行うことで少量の賞球を獲得する大当たり  
遊技が行われる。図 2232（a）は、通常状態中における第 1 特別図柄抽選の結果を示  
すための第 1 特別図柄変動が実行されている最中に第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて実  
行される演出態様の一例を示した図である。図 2232（a）に示した通り、主表示領域 40  
Dm の右上側には、実行中の特別図柄変動に対応して変動表示（動的表示）される第 3 図  
柄が表示される表示領域 Dm1 が形成されている。また、主表示領域 Dm の中央領域には  
、実行中の特別図柄変動の結果を示すための変動演出として、ウサギを模したキャラクタ  
801 が変動演出として動的表示している装飾図柄（図では、大きな下方向の矢印で表示  
）を見上げている演出態様の変動演出が実行されている。図 2232（a）に示した図で  
は、第 1 特別図柄変動に対応する第 3 図柄が変動表示（図では、3 本の矢印で表示）され  
ている。この第 3 図柄は、対応する特別図柄変動が開始されたタイミングで変動表示が開始  
され、対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで変動表示が停止されるよう  
に構成している。このように構成することで、主表示領域 Dm の中央領域で実行される変  
動演出として、1 回の特別図柄変動期間中に装飾図柄の動的表示が停止表示したり、複数 50

回の特別図柄変動期間に跨がって変動演出（装飾図柄の動的表示）が継続して実行したりする演出態様の変動演出が実行されたとしても、第3図柄の変動表示状況を確認することで特別図柄変動の実行回数を遊技者に把握させることができる。

【6673】

また、第3図柄表示装置81の表示面に表示される第3図柄の表示領域が、変動演出が実行される表示領域よりも小さくなるように構成している。このように構成することで、第3図柄の変動表示よりも自由度の高い変動演出、即ち、演出効果の高い演出の方が、演出効果の低い演出よりも遊技者に視認し易くすることができる。なお、本第66制御例では、第3図柄の表示領域も、変動演出の表示領域も第3図柄表示装置81の表示面に形成されるように構成しているが、これに限ること無く、第3図柄表示装置81とは異なる表示装置を設けることで、変動演出が実行される表示装置と、第3図柄の変動表示が実行される表示装置と、を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、変動演出の演出内容を注視している遊技者に視界に第3図柄の変動表示状況が入ってしまい、変動演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第66制御例では、第3図柄表示装置81の表示面に形成される第3図柄の表示領域（表示領域Dm1）の位置が第3図柄表示装置81の表示面の右上側に固定され、その表示領域の大きさも固定している例を示しているが、これに限ること無く、表示領域Dm1の大きさを変化させたり、表示位置を異ならせたりするように構成しても良い。この場合、例えば、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度が比較的高い第1演出態様（スーパーリーチ演出）の変動演出が実行された場合に、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度が第1演出態様よりも低い第2演出態様（ノーマルリーチ演出）の変動演出が実行された場合よりも、第3図柄の変動表示状況を遊技者が視認し難くなるように表示領域Dm1の大きさを小さくしたり、一時的に表示面から表示領域Dmを形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、変動演出の演出結果を、第3図柄の変動表示状況によって事前に察知してしまい演出効果を低下させてしまう事態を抑制できると共に、表示領域Dm1を小さくすることで主表示領域Dmにおける変動演出が実行される表示領域を広く確保することができるため、迫力のある変動演出を実行し易くすることができる。

【6674】

図2232(a)に示した通り、主表示領域Dmの下方には、副表示領域Dsが形成される。この副表示領域Dsには、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本第66制御例のパチンコ機10は、第1図柄表示装置37において変動表示（特別図柄の変動表示）が行われている場合や、大当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第1入球口64、或いは第2入球口640へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大4回まで保留される。副表示領域Dsに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第66制御例では、第1入球口64への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個、第2入球口640への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個に設定されているので、副表示領域Dsには、保留図柄が最大8個表示される。なお、第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が行われている場合に、球が第1入球口64、或いは第2入球口640へ入球し、入球回数が保留されたことに対応して副表示領域Dsに表示される保留図柄は、その変動表示が終了した後も、その保留球に対応する特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間副表示領域Dsに継続して表示されることから、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄と言える。また、副表示領域Dsには、上述した保留図柄以外にも、実行中の変動演出の演出内容を補足するためのコメント（案内表示態様）や、実行中の遊技の内容や後に実行される遊技の内容を案内するためのコメント（遊技案内表示態様）が表示されるように構成している。このように、第3図柄表示装置81の表示面を、変動演出が実行される表示領域（主表示領域Dm）と、遊技に関する情報を提供する表示領域（副

10

20

30

40

50

表示領域 D s ) と、に分けて形成することで、実行中の変動演出と、遊技に関する情報と、が混在して表示されてしまい遊技者が提供されている情報を把握し難くなることを抑制することができる。次に、図 2 2 3 2 ( b )、及び図 2 2 3 3 ( a ) を参照して、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行された第 1 特別図柄抽選で不利大当たり遊技 ( 2 ラウンド大当たり遊技 ) が実行される不利大当たりに当選した場合に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図 2 2 3 2 ( b ) は、第 1 特別図柄抽選の結果が不利大当たりであることを示す特別図柄が停止表示された場合の演出態様の一例を示した図であり、図 2 2 3 3 ( a ) は、不利大当たり遊技 ( 2 ラウンド大当たり遊技 ) 中の演出態様の一例を示した図である。

#### 【 6 6 7 5 】

図 2 2 3 2 ( b ) に示した通り、本第 6 6 制御例は、変動演出に用いられる装飾図柄として、複数種類の数字 ( 0 ~ 9 等 ) に対応する図柄と、数字とは異なる表示態様 ( キャラ、袋等 ) に対応する図柄と、を有しており、変動演出が開始されるタイミングにて 3 つの装飾図柄の変動表示が開始され、その後、左装飾図柄、右装飾図柄の順に停止表示する。この時点で左装飾図柄と右装飾図柄が特定の組合せ ( 例えば、同一種類の数字の組合せ ) で停止表示した場合には、特定の組合せとは異なる組合せ ( 例えば、異なる種類の数字の組合せ ) で停止表示した場合には実行されない ( され難い ) 演出態様の変動演出 ( リーチ演出 ) が実行される。その後、リーチ演出中に変動表示されている中装飾図柄が特定の図柄 ( 例えば、リーチ表示されている数字図柄と同一種類の数字図柄 ) が停止表示される、即ち、同一種類の数字図柄が 3 つ並んで停止表示することで今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す演出結果となるように構成している。さらに、本第 6 6 制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、且つ、不利大当たり遊技が実行される場合 ( 不利大当たり当選した場合 ) と、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、且つ、有利大当たり遊技が実行される場合 ( 有利大当たり当選した場合 ) と、で異なる組合せで 3 つの装飾図柄を停止表示させるように構成している。具体的には、図 2 2 3 2 ( b ) に示した通り、不利大当たり当選した場合には、リーチ演出が実行されることの無い組合せで左装飾図柄と右装飾図柄とが停止表示 ( 図では、左装飾図柄が「 2」、右装飾図柄が「 3」で停止表示 ) した後に、リーチ演出が実行されることなく、袋を模した特定図柄 8 0 2 が中装飾図柄として停止表示している。ここで、本第 6 6 制御例では、特別図柄抽選で不利大当たり当選した場合と、有利大当たり当選した場合とで、大当たり当選後に付与される特典 ( 大当たり遊技中に付与可能な賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態 ) の有利度合いが大きく異なるように構成しており、遊技者に有利な特別図柄抽選結果である有利大当たり当選したか否かを煽るための変動演出を実行可能に構成している。

#### 【 6 6 7 6 】

このように構成することで、変動演出の演出態様として大当たり当選の期待度が高い演出態様 ( リーチ演出 ) が実行された場合に、大当たり当選を期待しながら実行される変動演出を注視させ易くすることができる。そして、図 2 2 3 2 ( b ) に示した通り、不利大当たり当選を示すための装飾図柄が停止表示された時点では、表示領域 D m 1 には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための「 2 2 2」の表示態様で第 3 図柄が停止表示され、第 2 可変入賞装置 6 5 0 が開放制御される大当たり遊技 ( 不利大当たり遊技 ) が実行されることを遊技者に案内するための案内表示態様として、第 2 可変入賞装置 6 5 0 付近を示す画像が表示領域 D m 5 に表示され、「狙ってね」のコメントが表示される。また、不利大当たり遊技中に遊技者が左打ち遊技を中断してしまうことを抑制するために、表示領域 D m 4 には、遊技者に左打ち遊技を促すための案内表示態様として「左打ち」が表示される。また、副表示領域 D s には、停止表示された特定図柄 8 0 2 ( 不利大当たり当選に対応する装飾図柄 ) を用いた演出が実行されることを遊技者に案内するための案内表示態様として「袋の中身は何だろう」のコメントが表示される。そして、不利大当たり遊技が実行されると、図 2 2 3 3 ( a ) に示した通り、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球が入球する毎に、払い出される賞球数 ( 1 5 個 ) に対応するポイント態様とし

10

20

30

40

50



て「+15」を模したアイコンP1が特定図柄802から飛び出す演出（不利大当たり遊技中演出）が実行され、キャラクタ801が喜ぶアクションが実行される。また、副表示領域Dsにて、不利大当たり遊技中に15個の賞球が獲得したことを案内するための案内表示態様として「15ゲット」のコメントが表示される。

#### 【6677】

次に、図2233(b)から図2235(b)を参照して、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図2233(b)は、有利大当たり当選した第1特別図柄が停止表示された時点における変動演出の演出態様の一例を示した図である。図2233(b)に示した通り、有利大当たり当選した場合には、有利大当たり当選したことを示す装飾図柄の組合せとして同一種類の数字（図では「777」）が停止表示され、有利大当たり当選したことを遊技者に案内するための案内表示態様として「大当たり」の文字が表示され、キャラクタ801が喜ぶアクションが表示される。そして、表示領域Dm1には、大当たり当選を示す第3図柄（図では「777」）が停止表示される。有利大当たり当選した場合には有利大当たり遊技として可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）が実行されるため、表示領域Dm5には、遊技盤13の右側領域に設けられた可変入賞装置65を模した画像が表示され、遊技者に対して右打ち遊技を促すための「右打ち」の表示が表示領域Dm4に表示される。また、副表示領域Dsには、実行中の遊技内容、及び、後の遊技方法を案内するための案内表示態様として「大当たりおめでとう右打ちしてアタッカーを狙ってね」のコメントが表示される。つまり、本第66制御例におけるパチンコ機10は、第1特別図柄抽選で当選し得る大当たりとして、不利大当たりと有利大当たりとを有しており、有利大当たり当選した場合のみ、変動演出にて大当たり当選したことを報知するように構成している。このように構成することで、変動演出にて大当たり当選を示唆する演出が実行された場合において、特別図柄抽選の結果が不利大当たり当選であり遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【6678】

なお、本第66制御例では、不利大当たり当選した場合には変動演出として大当たり当選を示唆する変動演出（リーチ演出等）が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、不利大当たり当選した場合もリーチ演出が実行されるように構成しても良い。この場合、有利大当たり当選した場合よりも不利大当たり当選した場合の方が、リーチ演出が実行され難くなるように構成し、リーチ演出が実行された場合における有利大当たり当選が占める割合の方が、不利大当たり当選が占める割合よりも高くなるように構成すると良い。また、リーチ演出の演出結果が当たりを示す演出結果である場合に有利大当たり当選を報知し、リーチ演出の演出結果が外れを示す演出結果である場合に不利大当たり当選を報知するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、変動演出の演出内容に注視している遊技者の遊技意欲が、特別図柄抽選の結果が不利大当たり当選であったことに基づいて低下してしまうことを抑制することができる。次に、第1特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合に実行される有利大当たり遊技中の演出態様について図2234(a)を参照して説明をする。図2234(a)は、第1特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合（初当たり時）における大当たり遊技中（初当たり中）の演出態様を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第66制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される確変大当たりが設定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けている。そして、特別図柄の高確率状態が連続して設定される上限回数に到達した場合（リミット到達した場合）には、確変大当たりが設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。

#### 【6679】

また、上述した不利大当たり当選した場合には、不利大当たり遊技の終了後に普通図柄の低確率状態が設定され、有利大当たり当選した場合には、有利大当たり遊技の終了後に

10

20

30

40

50



普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。つまり、リミット到達していない状態において不利大当たり当選した場合には、不利大当たり遊技の終了後に第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、リミット到達していない状態において有利大当たり当選した場合には、有利大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。一方、リミット到達した場合には、不利大当たり遊技の終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、有利大当たり遊技の終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の高確率状態が過剰に連続してしまうことを抑制することができる。一方で、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、ラウンド遊技が10ラウンドで、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される有利大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、リミット到達するまでの残回数（特別図柄の高確率状態が連続して設定される上限回数に到達するまでの残回数）が多く残っている状態で第2特別図柄抽選が主として実行される普通図柄の高確率状態へと移行することで、有利大当たり遊技が実行される回数を多くすることができる。よって、本第66制御例では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に示唆するための変動演出では無く、特別図柄抽選の抽選結果が、有利大当たり遊技が実行される大当たり当選であるか否かを遊技者に示唆するための変動演出が実行されることになる。

#### 【6680】

次に、第1特別図柄抽選で大当たり当選し、有利大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、図2234(a)に示した表示画面が表示される。図2234(a)は、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される有利大当たり遊技（初当たり遊技）中に実行される大当たり遊技演出の演出態様を示した図である。上述した通り、本第66制御例では、初当たり遊技が実行された時点におけるリミット到達までの残回数に応じて、初当たり遊技後に連続して特別図柄の高確率状態が設定可能な上限回数が異なるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている状態で実行された第1特別図柄抽選で有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行される大当たりに当選した場合には、リミット到達するまでの残回数が7回となるため、初当たり遊技を含め、最大で7回の大当たり遊技が実行されるまで確変状態を継続することができるのに対して、通常状態が設定されている状態で実行された第1特別図柄抽選で不利大当たり遊技が実行され、第2確変状態が設定された後に、再度、第1特別図柄抽選で不利大当たり遊技が実行された後に有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行される大当たりに当選した場合には、第2確変状態が設定される毎にリミット到達するまでの残回数が更新（減算）されることから、初当たり遊技を含め、最大で4回の大当たり遊技が実行されるまでしか確変状態を継続することができないように構成している。また、本第66制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている場合と、第2確変状態が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、特別図柄の確率状態に関わらず、第1特別図柄抽選が主として実行される左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成し、且つ、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出の演出態様を同一とし、さらに、実行される特別図柄抽選（第1特別図柄抽選）の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動パターンが選択されるように構成している。つまり、左打ち遊技によって実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、リミット到達までの残回数を遊技者が把握できない（し難くなる）ように構成している。

#### 【6681】

このように構成された第66制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選し、有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行された遊技者は、次に、リミット到達するまでに実行される有利大当たり遊技の残回数に興味を持つことになる。よって、図2234(a)に示した通り、初当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて、リミット到達までの残回数を遊技者に示唆可能な演出が実行される。図2234(a)に示した図は、初当たり

遊技の１ラウンド目であって、可変入賞装置６５に２個の遊技球を入賞させた状態にて実行されている大当たり遊技演出の演出内容を示した図であって、表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選であったことを示すための表示態様（７７７）で第３図柄が停止表示している。そして、表示領域Ｄｍ４には、可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）中に右打ち遊技を促すための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、実行中の大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する値（ポイント）を示すための表示領域Ｄｍ１０が形成され、既に払い出された３０個の賞球に対応する「３０Ｐ」の表示態様が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右下側には、実行中の大当たり遊技に対応する表示態様として、宝箱を模したアイコン８０５が表示され、可変入賞装置６５へと入遊技球を入賞させたことに基づいて払い出された賞球を示すための表示態様として、ポイントアイコンＰ１と、ポイントアイコンＰ２が表示されている。本第６６制御例では、可変入賞装置６５へと遊技球が１個入賞する毎に１５個の賞球が払い出されるように構成しているため、ポイントアイコンＰ１、及びポイントアイコンＰ２の何れも、１５個の賞球に対応する「＋１５」の表示態様で表示されている。つまり、初当たり遊技中は、アイコン８０５から飛び出るように表示されたポイントアイコンＰ１、Ｐ２の示す値を合算した値が表示領域Ｄｍ１０に表示される。このように構成することで、１回の大当たり遊技において可変入賞装置６５へと遊技球を入賞させた数と、入賞に基づいて払い出された賞球数と、を遊技者に分かり易く報知することができる。

10

20

30

40

50

#### 【６６８２】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部では、「チャンスモード」の文字が付されたアイコン８０６と、「ビクトリーモード」の文字が付されたアイコン８０６ａが左方向へと変動している演出と、変動表示されている各アイコンの何れかを停止させようとするアクションを行っているキャラクタ８０１が表示されている。また、図２２３４（ａ）に示した状態では、リミット到達までの残回数が報知されていない状態であるため、表示領域Ｄｍ９には、「？モード」が表示されている。ここで、「チャンスモード」とは、リミット到達までの残回数が上限では無い状態、即ち、実行中の初当たり遊技が、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されたものでは無い状態であることを報知するモードであって、「ビクトリーモード」とは、リミット到達までの残回数が上限である状態、即ち、実行中の初当たり遊技が、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されたものである状態であることを報知するモードである。副表示領域Ｄｓには、初当たり遊技中に実行されている大当たり遊技演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「チャンスモードだと？Ｐ、ビクトリーモードだと２０００Ｐどっちかな」の文字が表示されている。そして、図２２３４（ａ）に示した大当たり遊技演出の演出結果として、キャラクタ８０１が「チャンスモード」の文字が付されたアイコン８０６を停止表示した場合には、図２２３４（ｂ）に示した表示画面が表示される。この「チャンスモード」は、リミット到達するまでの期間、即ち、初当たり遊技が終了し確変状態が設定されてからリミット到達した大当たり遊技が終了するまでの間、継続して設定されるモードである。図２２３４（ｂ）は、初当たり遊技が終了し、１回目の確変状態が設定されている状態で実行された第２特別図柄変動の大当たり変動中に表示される表示画面を示した図である。このチャンスモード中は、リミット到達までに実行され得る大当たり遊技の回数が上限回数（７回）では無いことのみが遊技者に報知されているモードであって、「チャンスモード」が報知された遊技者は、リミット到達までに実行可能な大当たり遊技の回数に興味を持つことになる。

#### 【６６８３】

ここで、遊技者に有利な遊技を実行させることが可能な有利遊技期間の長さに上限を設け、且つ、設定される有利遊技期間の長さを異ならせることが可能な遊技性を有するパチンコ機１０において、有利遊技期間が設定された際に有利遊技期間の残期間の長さを正確に報知してしまうと、短い期間の有利遊技期間が設定された場合において遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。一方で、設定された有利遊技期間の長さを、有

利遊技期間が終了するまで報知しないように構成してしまうと、急に有利遊技期間が終了してしまうため遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本第66制御例では、有利遊技期間に関する第1情報として、有利遊技期間中に設定されるモードの種別を用いて有利遊技期間の長さを遊技者に大まかに報知するように構成している。そして、第1情報として「チャンスモード」が報知された場合には、次に実行される大当たり遊技が、有利遊技期間中に実行される最後の大当たり遊技（最終当たり遊技）であるかを、最終当たり遊技が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、有利遊技期間中の遊技を行っている遊技者に対して、有利遊技期間がより長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第66制御例では、第1情報として、有利遊技期間の長さが最長（上限）では無い場合に、共通して「チャンスモード」を報知するように構成しているため、「チャンスモード」中に実行される大当たり遊技の回数に幅を設けることができる。よって、「チャンスモード」が報知された時点で遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第66制御例では、有利遊技期間の長さが最長（上限）では無い場合のみ、「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間の長さが最長（上限）である場合の一部において「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」が設定された場合であっても、有利遊技期間の長さが最長（上限）である可能性を残すことができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことをより抑制することができる。

10

20

30

40

50

#### 【6684】

「チャンスモード」中に実行される演出の内容を、図2234(b)を参照して詳細に説明する。「チャンスモード」は、確変状態中に設定されるモードであり、本第66制御例では、次に大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成していることから、「チャンスモード」中は、実質、次回の大当たり遊技が実行されるまで、少なくとも有利遊技期間が継続する状態となる。つまり、「チャンスモード」中は、次に実行される大当たり遊技が、有利遊技期間中に実行される最後の大当たり遊技（最終当たり遊技）となるか否かを遊技者に報知するための演出が実行される。具体的には、図2234(b)に示した通り、主表示領域Dmの中央部では、次に実行される大当たり遊技に対応するアイコン806が左右方向に変動表示される演出が実行され、副表示領域Dsには、アイコン806の変動表示に関する演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「箱に\$が付いていればチャンスモード継続、箱にENDが付いていればチャンスモード終了」の文字が表示される。また、図2234(b)に示した図は、初当たり遊技終了後に設定された確変状態における第2特別図柄の大当たり変動中を示しているため、第2特別図柄変動に対応する第3図柄（図では矢印で表示）が表示領域Dm2に表示され、表示領域Dm4には右打ち遊技を促すための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、初当たり遊技中に獲得した賞球（可変入賞装置65への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球）に対応する値（ポイント）として「300P」が表示領域Dm10に表示され、今回の有利遊技期間中に実行された大当たり遊技の回数を示すための履歴情報として、初当たり遊技に対応するアイコン805が主表示領域Dmの下側に表示されている。また、アイコン805には、初当たり遊技中に獲得した賞球数を示すための「300P」が付されて表示されている。

#### 【6685】

図2234(b)に示した図は、初当たり遊技終了後における表示画面を示しているため、履歴情報として初当たり遊技に対応するアイコン805のみが表示されているが、例えば、既に大当たり遊技が3回実行された後のチャンスモード中であれば、履歴情報として3回分の大当たり遊技に対応するアイコンが表示され、各アイコンに対して、各大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する表示態様（ポイント）が付されて表示される。このように構成することで、チャンスモードが終了するまでに実行された大当たり遊技の回数を主表示領域Dmに表示される履歴情報を把握することで容易に遊技者に理解させることができる。図2234(b)に示したアイコン806が左右方向に変動表示される演出は

、次の大当たり遊技が実行されるまでに演出結果が表示される。具体的には、大当たり変動が停止表示されるまでの特図変動期間中において、アイコン 806 の裏面を遊技者が視認可能な状態から表面を遊技者が視認可能な状態となるようにアイコン 806 が左右方向に変動表示され、表面に付されている文字を主表示領域 Dm に表示することで演出結果を表示するように構成している。このアイコン 806 の表面に「\$」が表示された場合は、次の大当たり遊技が終了した後も確変状態が設定される状態、即ち、次の大当たり遊技が最終当たり遊技では無いことが報知される。そして、アイコン 806 の表面に「END」が表示された場合は、次の大当たり遊技が終了した後に確変状態が設定されない状態、即ち、次の大当たり遊技が最終当たり遊技であることが報知される。また、詳細な説明は省略するが、アイコン 806 が左右方向に変動表示される演出の演出態様は、リミット到達までの残回数に基づいて複数の演出態様の中から 1 の演出態様が設定されるように構成している。具体的には、リミット到達までの残回数が多い場合の方が、少ない場合よりも左回りの変動表示が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、アイコン 806 が左右方向に変動表示される演出の演出結果が表示されるよりも前に、リミット到達の有無を遊技者に予測させる楽しさを提供することができるため演出効果を高めることができるという効果がある。

10

#### 【6686】

なお、これに限ること無く、他の要素に基づいてアイコン 806 が左右方向に変動表示される演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、リミット到達までの残回数が奇数回数の場合と、偶数回数の場合とで、設定され易くなる演出態様を異ならせたりしても良い。また、リミット到達までの残回数が特定数以上（例えば、4 回以上）である場合と、リミット到達までの残回数が 1 回である場合とで、一方の演出態様（例えば、左回り）が設定され易く、その他の場合において他方の演出態様（例えば、右回り）が設定され易くなるように構成しても良い。この場合、アイコン 806 が左右方向に変動表示される演出の演出態様として左回りの演出が実行されると、その時点で、リミット到達までの残回数が特定数以上（例えば、4 回以上）、または、リミット到達までの残回数が 1 回である可能性が高いことを遊技者に把握させ、その後、演出結果として「\$」が付されたアイコン 806 が表示されることで、比較的長い有利遊技期間が設定されたことを遊技者に把握させることができる。つまり、アイコン 806 が左右方向に変動表示される演出の演出態様と、アイコン 806 が左右方向に変動表示される演出の演出結果と、を組み合わせることで、リミット到達までの残回数を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図 2235 (a) を参照して、「チャンスモード」における最終当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図 2235 (a) は、チャンスモードにおける最終大当たり中（最終当たり遊技中）に実行される大当たり遊技演出の演出態様を示した図である。図 2235 (a) は、初当たり遊技を含む 4 回目の大当たり遊技が最終当たり遊技となる「チャンスモード」にて、最終当たり遊技が終了した時点で実行されている演出態様を表示した表示画面である。

20

30

#### 【6687】

図 2235 (a) に示した通り、主表示領域 Dm の下側には、今回の「チャンスモード」中に実行された大当たり遊技の回数を示すための履歴情報として、初当たり遊技に対応するアイコン 805 と、2 回目の大当たり遊技に対応するアイコン 806 と、3 回目の大当たり遊技に対応するアイコン 807 と、が表示されており、各アイコンに対して、対応する大当たり遊技中に獲得した可変入賞装置 65 への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数に対応する値が付されて表示されている。具体的には、アイコン 805、アイコン 806 には、300 個の賞球に対応する「300P」が付され、アイコン 807 には、270 個の賞球に対応する「270P」が付されている。つまり、3 回目の大当たり遊技は可変入賞装置 65 へと 18 個の遊技球を入賞させた時点で終了し、賞球数が「270 個」であったことを履歴情報として報知している。ここで、図 2230、及び図 2231 を参照して上述した通り、本第 66 制御例におけるパチンコ機 10 では、可変入賞装置 65 を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）にて、1 回のラウンド遊技が 1 個の遊

40

50

技球の入賞を検知した場合に終了するように構成している。そして、1個の遊技球の入賞を検知した時点で、入賞が検知された遊技球よりも後に発射された遊技球が、特定入賞口65aの開口部を通過可能に構成している。即ち、1個目の遊技球の入賞を検知したことに基づいてラウンド遊技の終了条件が成立した時点において、2個以上の遊技球を可変入賞装置65へと入賞（オーバー入賞）させることが可能に構成している。そして、10ラウンドの大当たり遊技にて、各ラウンドで2個目の遊技球を可変入賞装置65へと入賞（オーバー入賞）させた場合に、1回の大当たり遊技にて獲得した賞球数（可変入賞装置65への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）が300個となるように構成している。さらに、遊技盤13の右側領域に埋設された各種釘Qの状況に応じて、オーバー入賞のし易さが異なるように構成している。

10

#### 【6688】

よって、図2235(a)に示した通り、履歴情報として、チャンスモード中に実行された大当たり遊技の回数だけで無く、各大当たり遊技中に獲得した賞球数（可変入賞装置65への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）に対応する値（ポイント）を表示するように構成することでオーバー入賞を狙いやすいパチンコ機10であるか否かを遊技者に把握させることができる。また、図2235(a)では、チャンスモードにおける4回目の大当たり遊技（最終当たり遊技）が終了した時点を示しているため、主表示領域Dmの中央部には、実行中の4回目の大当たり遊技（最終当たり遊技）に対応するアイコン808が「END」を付した状態で表示されており、4回目の大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する「300P」が付されて表示されている。また、表示領域Dm10には、今回のチャンスモード中に獲得した賞球数（可変入賞装置65への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数）の累積値に対応する値（ポイント）として「1170P」が表示されている。そして、副表示領域Dsには、今回の大当たり遊技で「チャンスモード」が終了することを示すための案内表示態様として「チャンスモード終了」の文字が表示されている。図2235(a)の表示画面が表示された後は「チャンスモード」中に獲得した全ての賞球数を遊技者に報知するための表示態様、及び、「チャンスモード」が終了した後の遊技内容を遊技者に案内するための表示態様を含む表示画面として、図2235(b)に示した表示画面が表示される。図2235(b)は、「チャンスモード」の最終当たり遊技のエンディング期間中に表示されるチャンスモード終了画面の演出態様を示した図である。

20

30

#### 【6689】

図2229に示した通り、本第66制御例におけるパチンコ機10では、可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）中に右打ち遊技を実行することで、可変入賞装置65以外の入球口にも遊技球が入球し得るように構成している。具体的には、右打ち遊技を行うことで、第1一般入球口630a、及び、第2一般入球口630bに遊技球が入球し得るように構成し、第1一般入球口630aに遊技球が1個入球した場合には10個の遊技球が賞球として払い出され、第2一般入球口630bに遊技球が1個入球した場合には1個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。そして、チャンスモード中に獲得した賞球数を報知する場合において、可変入賞装置65へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出された賞球数（アタッカ賞球数）のみを報知するよりも、可変入賞装置65へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に、各種一般入球口へと遊技球が入球したことに基づいて払い出された賞球数も加算した賞球数（全賞球数）を報知した場合の方が、1回のチャンスモード中に獲得した賞球数として大きな値を報知することができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。しかしながら、チャンスモード中において常に全賞球数を報知するように構成した場合には、大当たり遊技中において、可変入賞装置65への入賞に基づく賞球数と、各一般入球口への入球に基づく賞球数とが加算表示されてしまうことになり、1回の大当たり遊技において獲得した可変入賞装置65への入賞に基づく賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

40

#### 【6690】

50

これに対して、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、チャンスモードの最終当たり遊技が終了するまでは、各大当たり遊技において可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握可能に表示し、チャンスモードの終了画面にて、全賞球数を遊技者に把握させるように構成している。具体的には、チャンスモードにおける大当たり遊技期間中に獲得した一般賞球数を内部的に計測しておき、チャンスモード終了画面にて、計測済の一般賞球数と、表示済のアタッカー賞球数とを合算表示するように構成している。このように構成することで、チャンスモードが終了する際には、チャンスモード中に獲得した全賞球数（アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した賞球数）を遊技者に報知することができると共に、チャンスモード中における各大当たり遊技に対応するアタッカー賞球数を遊技者に分かり易く把握させることができる。図 2 2 3 5 ( b ) に示した通り、チャンスモードにおける最終当たり遊技のエンディング期間では、今回のチャンスモード中に獲得したアタッカー賞球数に対応する値（ポイント）として「1 1 7 0 P」が表示領域 D m 1 0 に表示される。この表示領域 D m 1 0 は、チャンスモードが設定されている状態において、継続して表示画面に形成されている表示領域であって、チャンスモードの終了画面のみ、他の表示画面とは異なる位置に形成されている。そして、チャンスモード中に獲得した一般賞球数に対応する値（ポイント）を示すための表示領域 D m 1 1 が新たに形成され、アタッカー賞球数に対応する値と、一般賞球数に対応する値とを合算した全賞球数に対応する値が表示される表示領域 D m 1 2 が形成される。図 2 2 3 5 ( b ) では、アタッカー賞球数に対応する値として「1 1 7 0 P」が表示領域 D m 1 0 に、一般賞球数に対応する値として「4 0 P」が表示領域 D m 1 1 に、全賞球数に対応する値として「1 2 1 0 P」が表示領域 D m 1 2 に表示されている。また、全賞球数が、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した値であることを遊技者に分かり易く報知するために、「アタッカー賞球数 + 一般賞球数 = 全賞球数」を示す表示態様が表示され、表示領域 D m 1 0、表示領域 D m 1 1 よりも強調した枠線で表示領域 D m 1 2 が表示されている。

#### 【 6 6 9 1 】

また、チャンスモードの終了画面では、チャンスモード終了後に実行される遊技の内容を案内するための表示態様として、主表示領域 D m には「引き戻しモード突入」の文字が表示され、副表示領域 D s には「引き戻しモード中に大当たりでビクトリーモード突入」の文字が表示されている。なお、本制御例では、図 2 2 3 5 ( b ) に示した通り、表示領域 D m 1 1 にチャンスモード中（有利遊技期間中）に獲得した全一般賞球数に対応する値「4 0 P」を表示するように構成しているが、表示領域 D m 1 1 に表示される値を徐々に増加させる演出を実行し、「4 0 P」に到達した時点で値の増加を停止するように構成しても良い。以上、説明をした通り、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、一連の有利遊技期間（チャンスモード）中に遊技者が獲得した全賞球数（アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した賞球数）のうちアタッカー賞球数のみを大当たり遊技中に報知可能に構成しているため各大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を遊技者に分かり易く把握させることができる。加えて、チャンスモード終了時には、全賞球数を報知するように構成しているため、チャンスモード中に獲得した賞球数としてより多くの値を報知することができるため演出効果を高めることができる。なお、本第 6 6 制御例では、チャンスモード中であって、且つ大当たり遊技中に獲得した一般賞球数のみを全賞球数として報知可能に構成しているが、これに限ること無く、チャンスモード中であって大当たり遊技が実行されていない期間、即ち、確変状態中における特別図柄変動期間中に獲得した一般賞球数も全賞球数として報知可能に構成しても良い。このように構成することで、チャンスモード中に獲得した全賞球数をより多くすることができる。

#### 【 6 6 9 2 】

次に、チャンスモードが終了し、引き戻しモードが設定された場合における演出態様について図 2 2 3 6 ( a ) を参照して説明する。図 2 2 3 6 ( a ) は、引き戻しモード中に実行される変動演出の演出態様を示した図である。本第 6 6 制御例では、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合であって、リミット到達したことによって大当たり遊技の終了

後に特別図柄の低確率状態が設定された場合に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、第2特別図柄抽選が23回実行されるまで時短状態が継続するように構成している。本第66制御例では、第2特別図柄の保留記憶（入賞情報）を、最大で4個記憶可能に構成していることから、時短状態が設定された場合には、最大で27回の第2特別図柄抽選を実行可能となる。この時短状態が設定されてから27回の第2特別図柄抽選において大当たり当選（1/22）した場合には、特別図柄の低確率状態にて有利大当たり遊技が実行されることから、リミット到達までの残回数が上限である状態となり、「ビクトリーモード」へと移行する。よって、引き戻しモードが設定されている間は、第2特別図柄抽選で大当たり当選するか否か（ビクトリーモードへと移行するか否か）を遊技者に示唆するための変動演出が実行される。具体的には、図2236（a）に示した通り、表示領域Dm9には現在の遊技モードが引き戻しモードであることを示すための「引き戻しモード」が表示され、現在が時短状態中であることから右打ち遊技を促すための「右打ち」の表示が表示領域Dm4に表示される。また、時短状態中は、主として第2特別図柄抽選が実行されることから、表示領域Dm2には、第2特別図柄変動に対応する第3図柄が変動表示（図では矢印で表示）される。

10

#### 【6693】

また、引き戻しモードが設定される前の有利遊技期間中に獲得した全賞球数に対応する値（ポイント）として「1210P」が表示領域12に表示される。加えて、現在設定されている時短状態が終了するまでに実行可能な第2特別図柄変動の回数（残時短回数）が表示領域Dm20に表示される。図2236（a）に示した図では、引き戻しモードへと移行してから13回目の第2特別図柄変動が実行されている最中の演出態様を示しているため、表示領域Dm20には「残り10回」の文字が表示されている。そして、主表示領域Dmの中央部では、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の結果を示唆するための変動演出として、「V」が付されたアイコン830と、「x」が付されたアイコン831と、「？」が付されたアイコン832と、が左右方向に変動表示し、キャラクタ801が何れかのアイコンを停止表示させようとするアクション態様で表示される。そして、副表示領域Dsには、実行中の変動演出の演出内容を説明するための案内表示態様として「「V」をゲットでビクトリーモード突入」のコメントが表示されている。この引き戻しモード中に実行される変動演出の演出結果として「V」が付されたアイコン830が停止表示した場合には、実行中の第2特別図柄変動が大当たり変動であることを遊技者に報知するための演出結果となり、「x」が付されたアイコン831が停止表示した場合には、実行中の第2特別図柄変動が外れ変動であることを報知するための演出結果となる。また、「？」が付されたアイコン832が停止表示した場合は、アイコン832が停止表示された時点では対応する第2特別図柄変動が大当たり変動であるか外れ変動であるかを遊技者に把握させ難くする演出結果となる。

20

30

#### 【6694】

ここで、引き戻しモード中に実行される変動演出の演出結果が「？」であって、実行中の第2特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される引き戻しモード中の変動演出の演出内容について説明をする。変動演出として「？」を模したアイコン832が停止表示されると、キャラクタ801が停止表示されているアイコン832を叩くアクションを行い、アイコン832を裏返す演出が実行される。そして、アイコン832が裏返ることによって、「V」または「x」が付された表示態様が表示される演出が実行されることで、第2特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。つまり、各アイコンが変動表示される変動演出（図2236（a）参照）として、最初にアイコン830やアイコン831が停止表示される場合よりも、アイコン832が停止表示される場合の方が、1回の変動演出の演出期間を長くすることができる。つまり、時短状態中に実行された第2特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとして設定された変動パターン（変動時間）に応じて、変動演出として「？」が付されたアイコン832を一旦停止表示させる変動演出の実行有無が決定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される変動演出の演出期間として短時間の演出期間が連続して設定されてしまうことを抑制

40

50



することができる。

#### 【 6 6 9 5 】

次に、引き戻しモード中に大当たり当選した場合の演出態様を、図 2 2 3 6 ( b ) を参照して説明する。図 2 2 3 6 ( b ) は、引き戻しモード中に実行された変動演出にて「V」が付されたアイコン 8 3 0 が停止表示した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 2 2 3 6 ( a ) に示した変動演出が実行された後、キャラクタ 8 0 1 がアイコン 8 3 0 を停止表示させると、図 2 2 3 6 ( b ) に示した通り、アイコン 8 3 0 が主表示領域 D m の中央部に停止表示され、「ゲット」の文字が表示される。そして、キャラクタ 8 0 1 が大当たり当選に対応したアクション態様で表示され、副表示領域 D s には、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選したことを遊技者に案内するための案内表示態様として「大 10  
当たりおめでとうピクトリーモード突入」の文字が表示される。また、図 2 2 3 6 ( b ) に示した図は、大当たり当選した第 2 特別図柄が停止表示された状態であるため、表示領域 D m 2 には、第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄が大当たり当選に対応する組合せ「7 7 7」で停止表示されている。次に、図 2 2 3 7 を参照して、ピクトリーモード中の演出態様について説明をする。このピクトリーモードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）中に実行された特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合、即ち、有利遊技期間として最も長い期間（大当たり 7 回が実行される期間）が設定されることを示すための遊技モードである。このピクトリーモードが設定されると、図 2 2 3 7 ( a ) に示した通り、表示領域 D m 9 に「ピクトリーモード」と表示され、大喜びしているアクション態様でキャラクタ 8 0 1 が表示される。図 2 2 3 7 ( a ) は、ピクトリーモード 20  
突入した場合における初当たり遊技が開始された直後を示した図であり、今回の有利遊技期間中のアタッカー賞球数が 0 個であることに対応した「0 P」が表示されている。

#### 【 6 6 9 6 】

また、引き戻しモードが設定されるよりも前に設定されていた前回の有利遊技期間中に獲得した全賞球数に対応する値として「1 2 1 0 P」が表示領域 D m 1 2 に表示されている。加えて、ピクトリーモードが設定された場合は、有利遊技期間中に、今回実行される大当たり遊技（初当たり遊技）を含め 7 回の大当たり遊技が実行される状態であるため、予め、7 回の大当たり遊技に対応する宝箱を模したアイコン 8 0 5 ~ アイコン 8 1 1 が主表示領域 D m の下側に表示され、副表示領域 D s には、「MAX 7 箱ゲット目指せ 2 0 0 0 P」の文字が表示される。このように、ピクトリーモードは、特別図柄の低確率状態（ 30  
通常状態、時短状態）中に実行された特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合、即ち、有利遊技期間として最も長い期間（大当たり 7 回が実行される期間）が設定される場合のみ設定される遊技モードであるため、上述したチャンスモードとは異なり、予め有利遊技期間中に実行可能な大当たり遊技の回数を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、今回設定された有利遊技期間が、最も遊技者に有利な有利遊技期間であることを分かり易く把握させることができる。なお、このピクトリーモードにおける大当たり遊技中には、実行中の大当たり遊技に対応するアイコン、例えば、図 2 2 3 7 ( a ) に示した図は初当たり遊技中であるためアイコン 8 0 5 から、可変入賞装置 6 5 へと遊技球を入賞させる毎に払い出された賞球数に対応するポイントアイコン P 1 が飛び出る表示が行われ、ポイントアイコン P 1 が表示される毎に表示領域 D m 1 0 にアタッカー 40  
賞球数として加算表示される。そして、ピクトリーモードにおける特別図柄変動期間中は、図 2 2 3 7 ( a ) に示した表示態様が継続して表示され、次の大当たり遊技が実行された場合に、次の大当たり遊技に対応するアイコンを用いて大当たり遊技中のアタッカー賞球数を報知する表示が行われる。

#### 【 6 6 9 7 】

なお、このピクトリーモード中においても、1 回の有利遊技期間中に実行された大当たり遊技の回数を履歴情報として表示するように構成しており、図 2 2 3 7 ( a ) に示した 7 個のアイコン 8 0 5 ~ 8 1 1 は、ピクトリーモードが終了するまで継続して表示される。そして、既に実行済の大当たり遊技に対応するアイコンと、現在実行中の大当たり遊技に対応するアイコンと、未実行の大当たり遊技に対応するアイコンと、がそれぞれ異なる 50



表示態様で表示される。そして、既に実行済の大当たり遊技に対応するアイコンには、該当する大当たり遊技にて獲得したアタッカー賞球数に対応する値（ポイント）が履歴情報として表示され、現在実行中の大当たり遊技に対応するアイコンには、ポイントアイコン P 1 が付される。また、表示領域 D m 1 2 に表示される値（ポイント）は、1 回の有利遊技期間（ビクトリーモードが終了するまでの期間）が終了するまで加算表示されることなく、1 回の有利遊技期間が終了するまでは、アタッカー賞球数に対応する値（ポイント）が表示領域 D m 1 0 に加算表示されるように構成している。その後、ビクトリーモードにおける最終当たり遊技が終了すると、図 2 2 3 7（b）に示した表示画面が表示される。具体的には、ビクトリーモード中に実行された 7 回の大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数に対応する値（表示領域 D m 1 0 に表示される値）と、ビクトリーモード中に獲得した一般賞球数に対応する値、即ち、ビクトリーモード中に実行された 7 回の大当たり遊技期間中に獲得した一般賞球数に対応する値とを合算した全賞球数として表示領域 D m 1 3 に「2 1 9 8 P」が表示される。その後、表示領域 D m 1 3 に表示された全賞球数に対応する値（ポイント）が、表示領域 D m 1 2 に表示されている値（ポイント）に加算表示される。

10

#### 【6 6 9 8】

次に、ビクトリーモードが終了した後に移行する引き戻しモードの演出内容について、図 2 2 3 8 を参照して説明をする。図 2 2 3 8 は、引き戻しモードの演出態様として、天国ゾーンが設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 6 6 制御例では、引き戻しモードへと移行する時点で獲得済みの第 2 特別図柄の保留情報（特図 2 保留情報）の先読み結果、連チャン中に獲得した賞球数（全賞球数）、及び、連チャン中に獲得した一般賞球数に応じて、引き戻しモードの演出態様を異ならせて決定可能に構成しており、通常モードよりも天国モードが設定された場合の方が、引き戻しモードへと移行する時点で獲得済みの第 2 特別図柄の保留情報（特図 2 保留）に大当たり当選に対応する保留情報が含まれている可能性が高くなるように構成している。よって、引き戻しモードへと移行した場合に、どの演出モードが設定されるかについて遊技者に興味を持たせることができる。図 2 2 3 8 に示した通り、天国ゾーンが設定された場合には、変動表示されている各種アイコンや、背景画像が天国を模した表示態様で表示され、天使を模したキャラクター 8 0 3 が表示される。以上、説明をした通り、本第 6 6 制御例では、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数が事前に遊技者に報知される遊技モード（ビクトリーモード）が設定された場合において、特別図柄変動が実行されている有利遊技期間中に特別図柄変動に対応する変動演出を実行すること無く、大当たり遊技中の遊技画面を継続して表示するように構成している。このように構成することで、各大当たり遊技の遊技期間が 1 回のラウンド遊技期間に対応し、大当たり遊技間における特別図柄変動期間がラウンド遊技間のインターバル期間に対応する一連の演出として実行し易くすることができる。

20

30

#### 【6 6 9 9】

なお、本第 6 6 制御例では、リミット到達までの残回数が上限である場合にのみ遊技モードとしてビクトリーモードが設定され、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、リミット到達までの残回数が上限である場合以外でも有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知するように構成しても良い。また、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知する場合には、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の全回数を事前に遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の全回数のうち一部回数のみを事前に遊技者に報知するように構成しても良い。この場合、事前に報知されている大当たり遊技の回数に対応する数のアイコン 8 0 5 を主表示領域 D m に表示しておき、表示されているアイコンの数に対応する大当たり遊技が終了するよりも前に、表示画面に表示されているアイコンの数を増加させる演出を実行するように構成すると良い。

40

50

## 【 6 7 0 0 】

< 第 6 6 制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図 2 2 3 9 から図 2 2 4 1 を参照して、本第 6 6 制御例における遊技状態の遷移について説明をする。

## 【 6 7 0 1 】

< 第 6 6 制御例における電氣的構成について >

次に、図 2 2 4 2 から図 2 2 4 9 を参照して、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2、及び R A M 2 0 3 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成の一部と、を異ならせている点、及び、各種カウンタの取り得る値の範囲を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図 2 2 4 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成について説明をする。図 2 2 4 2 は、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成を模式的に示した図である。図 2 2 4 2 に示した通り、本第 6 6 制御例のパチンコ機 1 0 における R O M 2 0 2 は、上述した第 1 制御例のパチンコ機 1 0 における R O M 2 0 2 (図 2 3 ( a ) 参照) に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a を、変動パターン選択テーブル 2 0 2 b に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 a b を、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d に代えて第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。まず、図 2 2 4 4 ( a ) を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a の内容について説明をする。図 2 2 4 4 ( a ) は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a に規定されている内容を模式的に示した図であって、上述した第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a (図 2 4 ( a ) 参照) に対して、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応する特別図柄抽選の結果を異ならせている点で相違している。

## 【 6 7 0 2 】

具体的には、特別図柄の低確率状態では、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 4 7 」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「 4 8 ~ 9 9 9 」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、特別図柄の高確率状態では、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 5 1 」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「 5 2 ~ 9 9 9 」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が取り得る範囲は「 0 ~ 9 9 9 」の 1 0 0 0 通りであって、特別図柄の低確率状態中に大当たりと判定される値が「 0 ~ 4 7 」の 4 8 通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は  $48 / 1000$  (約  $1 / 22$ ) となる。また、特別図柄の高確率状態中に大当たりと判定される値が「 0 ~ 5 1 」の 5 2 通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は  $52 / 1000$  (約  $1 / 19$ ) となる。次に、図 2 2 4 4 ( b ) を参照して、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d の内容について説明をする。図 2 2 4 4 ( b ) は、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 4 4 ( b ) に示した通り、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d には、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 1 と、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 2 と、が規定されている。このように構成することで、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別に応じて、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせたり、特定の大当たり種別が設定される割合を異ならせたりすることができる。

## 【 6 7 0 3 】

ここで、図 2 2 4 5 ( a ) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 1 に規定

10

20

30

40

50

されている内容について説明をする。図 2 2 4 5 ( a ) は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 4 5 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり当選した時点における遊技状態に関わらず、4 種類の大当たり種別のうち何れかの大当たり種別が選択されるように特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 1 の内容が規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 3 」の範囲に対して、大当たり種別「大当たり A」が、「 4 ~ 6 」の範囲に対して、大当たり種別「大当たり B」が、「 7 」に対して、大当たり種別「大当たり C」が、「 8 ~ 9 9 」の範囲に対して、大当たり種別「大当たり D」が規定されている。つまり、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る範囲が「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 通りであることから、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たり A」が選択される割合は 4 %、大当たり種別「大当たり B」が選択される割合は 3 %、大当たり種別「大当たり C」が選択される割合は 1 %、大当たり種別「大当たり D」が選択される割合は 9 2 % となる。大当たり種別「大当たり A」が設定された場合には、可変入賞装置 6 5 を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「 1 0 」の 1 0 ラウンド（ R ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たり A」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h、及び確変カウンタ 2 0 3 i の値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 1 0 0 0 0 」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。

#### 【 6 7 0 4 】

一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 2 3 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 0 」が設定される。つまり、時短回数 2 3 回の時短状態が設定されるように構成している。大当たり種別「大当たり B」が設定された場合には、可変入賞装置 6 5 を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「 1 0 」の 1 0 ラウンド（ R ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たり B」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h、及び確変カウンタ 2 0 3 i の値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 1 4 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 1 0 0 0 0 」が設定される。つまり、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が、特別図柄抽選が 1 4 回実行されるまで継続し、その後、第 2 確変状態が設定されるように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 1 4 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 0 」が設定される。つまり、時短回数 1 4 回の時短状態が設定されるように構成している。

#### 【 6 7 0 5 】

大当たり種別「大当たり C」が設定された場合には、第 2 可変入賞装置 6 5 0 を開放制御する大当たり遊技として、ラウンド数が「 2 」の 2 ラウンド（ R ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たり C」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h、及び確変カウンタ 2 0 3 i の値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 1 0 0 0 0 」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 である場合

）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 0 」が設定される。つまり、通常状態が設定されるように構成している。大当たり種別「大当たり D」が設定された場合には、第 2 可変入賞装置 6 5 0 を開放制御する大当たり遊技として、ラウンド数が「 2 」の 2 ラウンド（ R ）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たり D」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h、及び確変カウンタ 2 0 3 i の値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 1 0 0 0 0 」が設定される。つまり、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。

10

#### 【 6 7 0 6 】

一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 0 」が設定される。つまり、通常状態が設定されるように構成している。以上、説明をした通り、本第 6 6 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、可変入賞装置 6 5 を開放制御する 1 0 ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たり A、大当たり B）が選択される割合が 7 %、第 2 可変入賞装置 6 5 0 を開放制御する 2 ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たり C、大当たり D）が選択される割合が 9 3 % となるように構成しており、1 0 ラウンド確変大当たり遊技の方が、2 ラウンド確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中の多くのアタッカー賞球数を獲得可能に構成しているため、大当たり遊技中に獲得可能なアタッカー賞球数の点では、1 0 ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たり A、大当たり B）が遊技者に有利な大当たり種別となり、2 ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たり C、大当たり D）が遊技者に不利な大当たり種別となる。また、本第 6 6 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態として、リミット到達していない場合において、実質、次の大当たり遊技が実行されるまで確変状態が継続する確変状態（次回確変状態）と、特定回数（ 1 4 回）の特別図柄抽選が実行されるまで確変状態が継続し、その後第 2 確変状態が設定される確変状態（回数切り確変状態）と、確変状態が設定されることの無い第 2 確変状態と、を設定可能に構成している。そして、確変状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態（電サポ状態）となり、第 2 確変状態が設定されている場合は、普通図柄の低確率状態（非電サポ状態）となる。普通図柄の高確率状態（電サポ状態）では、第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な第 2 特別図柄抽選を実行し易い状態となるため、確変状態は、第 2 確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

20

30

#### 【 6 7 0 7 】

よって、リミット到達していない場合においては、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態として、次回確変状態が最も遊技者に有利な遊技状態となり、次いで、回数切り確変状態が遊技者に有利な状態となり、第 2 確変状態が最も遊技者に不利な遊技状態となる。図 2 2 4 5（ a ）に示した通り、大当たり遊技終了後に次回確変状態が設定される大当たり種別（大当たり A、大当たり C）が選択される割合が 5 %、回数切り確変状態が設定される大当たり種別（大当たり B）が選択される割合が 3 %、第 2 確変状態が設定される大当たり種別（大当たり D）が選択される割合が 9 2 % となるように構成している。一方で、リミット到達した場合には、大当たり遊技の終了後に必ず特別図柄の低確率状態が設定されることから、大当たり遊技終了後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）または、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）の何れかが設定される。そして、時短状態が設定された場合には、電サポ状態となり第 1 特別図柄抽選よりも

40

50

遊技者に有利な第2特別図柄抽選を実行し易くすることができるため、通常状態が設定される大当たり種別（大当たりC、大当たりD）よりも、時短状態が設定される大当たり種別（大当たりA、大当たりB）の方が遊技者に有利な大当たり種別となる。さらに、時短状態が設定される大当たり種別のうち、「大当たりA」が設定された場合には、特別図柄抽選が23回実行されるまで時短状態が継続（時短回数23回）、「大当たりB」が設定された場合には、特別図柄抽選が14回実行されるまで時短状態が継続（時短回数14回）するように構成している。ここで、時短状態が継続する期間が長い場合の方が、短い場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄抽選の回数を多くすることができるため、「大当たりA」の方が「大当たりB」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。

10

#### 【6708】

つまり、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点においては、リミット到達していない場合では、「大当たりA」、「大当たりC」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりB」が次に有利な大当たり種別となり、「大当たりD」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。また、リミット到達した場合には、「大当たりA」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりB」が次に有利な大当たり種別となり、「大当たりC」、「大当たりD」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。このように、リミット到達の有無に応じて、設定される大当たり種別に対する大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点における有利度合いの順序を異ならせるように構成することで、設定された大当たり種別と、リミット到達の有無とを組み合わせた遊技性を提供することができるため、バリエーションに富んだ遊技性の遊技を遊技者に提供することで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第66制御例では、通常状態が設定されている場合と、第2確変状態が設定されている場合とで、第1特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として同一態様の変動演出が実行されるように構成しているため、現在の遊技状態を遊技者に把握されにくい変動演出が実行される。よって、遊技者に対して、大当たり当選した場合において、リミット到達の有無をより予測させ難くすることができる。なお、本第66制御例では、リミット到達の有無に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合であっても大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リミット到達の有無に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合であっても、実行されるラウンド遊技数を異ならせたり、可変入賞装置65や第2可変入賞装置650へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数を異ならせたり、第1一般入球口630aや第2一般入球口630bへと遊技球が入球したことに基づいて払い出される賞球数を異ならせたりするように構成しても良い。

20

30

#### 【6709】

次に、図2245(b)を参照して、特図2大当たり用テーブル202ad2に規定されている内容について説明をする。図2245(b)は、特図2大当たり用テーブル202ad2に規定されている内容を模式的に示した図である。図2245(b)に示した通り、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、大当たり種別（大当たりE）が設定されるように構成している。具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0～99」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりE」が規定されている。つまり、第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る範囲が「0～99」の100通りであることから、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりE」が選択される割合は100%となる。大当たり種別「大当たりE」が設定された場合には、可変入賞装置65を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「10」の10ラウンド（R）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりE」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ203h、及び確変カウンタ203iの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ203aaの値が4では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「1000

40

50

0」が、確変カウンタ203iの値として「10000」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ203aaの値が4である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「23」が、確変カウンタ203iの値として「0」が設定される。つまり、時短回数23回の時短状態が設定されるように構成している。

#### 【6710】

つまり、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（4%の割合）で設定される大当たり種別であって、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される4種類の大当たり種別のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別（大当たりA）と同一内容の大当たり種別である「大当たりE」が必ず設定されるように構成しているため、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な特典（大当たり種別）が付与され易くなる。よって、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。次に、図2246を参照して、変動パターン選択テーブル202abの内容について説明をする。図2246(a)は、変動パターン選択テーブル202abに規定されている内容を模式的に示した図である。図2246(a)に示した通り、変動パターン選択テーブル202abには、設定されている遊技状態に応じたテーブルとして、通常・第2確変用テーブル202ab1と、確変・時短用テーブル202ab2とが規定されている。まず、図2246(b)を参照して、通常・第2確変用テーブル202ab1の内容について説明をする。図2246(b)は、通常・第2確変用テーブル202ab1に規定されている内容を模式的に示した図である。この通常・第2確変用テーブル202ab1は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、又は、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。図2246(b)に示した通り、本第66制御例では、通常状態が設定されている場合と、第2確変状態が設定されている場合とで、同一のデータテーブルを参照して変動パターンが決定されるため、設定された変動パターン（変動時間）に基づいて現在の遊技状態が通常状態であるか第2確変状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。

#### 【6711】

また、第1特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、大当たり種別として「大当たりC」、「大当たりD」が設定された場合、即ち、第2可変入賞装置650が開放制御される大当たり遊技が実行される場合と、第1特別図柄抽選の結果が外れである場合とで、同一の変動パターン群（外れ変動用の変動パターン群）の中から変動パターンが決定されるように規定し、第1特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、大当たり種別として「大当たりA」、「大当たりB」が設定された場合、即ち、可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技が実行される場合には、大当たり変動用の変動パターン群の中から変動パターンが決定されるように規定している。このように構成することで、「大当たりA」、「大当たりB」が設定される大当たり変動のみ変動時間が比較的長い変動パターンが決定され易くすることができると共に、可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技（10ラウンド確変大当たり遊技）が実行される場合のみ、変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果を表示することが可能となる。よって、大当たり当選を示す演出結果の変動演出が実行されたにも関わらず、少ない賞球しか獲得することが出来ない大当たり遊技（2ラウンド確変大当たり遊技）が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、普通図柄の高確率状態よりも第2特別図柄抽選を実行させ難い普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、又は第2確変状態において、第2特別図柄の保留記憶可能な上限数（4個）よりも多い回数の第2特別図柄抽選が実行された場合には、変動時間が長い変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合において、不

10

20

30

40

50

正に第 2 特別図柄抽選が実行されることを抑制し易くすることができる。

#### 【 6 7 1 2 】

通常・第 2 確変用テーブル 2 0 2 a b 1 に規定されている内容について具体的に説明を  
 すると、図 2 2 4 6 ( b ) に示した通り、特別図柄種別 ( 図柄種別 ) が第 1 特別図柄 ( 特  
 図 1 ) であって、特別図柄抽選の結果 ( 抽選結果 ) が「大当たり A」、「大当たり B」で  
 ある場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲に対して、変  
 動パターンとして変動時間が 3 0 秒の「ノーマル」が規定されており、「 2 0 ~ 1 6 9 」  
 の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 6 0 秒の「スーパー」が規定されてお  
 り、「 1 7 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 9 0 秒の「 S P 」  
 が規定されている。また、特別図柄抽選の結果 ( 抽選結果 ) が「大当たり C」、「大当  
 10  
 たり D」、外れである場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 7 9 」の  
 範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「外れ」が規定されており、「 1 8  
 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒 ~ 6 0 秒の「リー  
 チ外れ各種」が規定されている。一方、特別図柄種別 ( 図柄種別 ) が第 2 特別図柄 ( 特図 2  
 ) であって、特別図柄抽選の結果 ( 抽選結果 ) が「当たり」 ( 大当たり ) であり、遊技状  
 態が移行してからの変動回数が「 1 ~ 4 」の範囲である場合には、取得した変動種別カ  
 ウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 秒  
 の「特殊」が規定されており、遊技状態が移行してからの変動回数が「 5 ~ 」の範囲で  
 ある場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、  
 20  
 変動パターンとして変動時間が 2 0 0 秒の「ロング」が規定されている。また、特別図柄  
 種別 ( 図柄種別 ) が第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) であって、特別図柄抽選の結果 ( 抽選結果 )  
 が「外れ」であり、遊技状態が移行してからの変動回数が「 1 ~ 4 」の範囲である場合に  
 は、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パ  
 ターンとして変動時間が 1 秒の「特殊」が規定されており、遊技状態が移行してからの変動  
 回数が「 5 ~ 」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1  
 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 2 0 0 秒の「ロング」が規定さ  
 れている。

#### 【 6 7 1 3 】

以上、説明をした通り、本第 6 6 制御例では、通常状態、及び第 2 確変状態が設定され  
 ている場合、即ち、遊技者に対して左打ち遊技を促している遊技状態において、遊技盤 1  
 3 の左側領域に設けられた第 2 可変入賞装置 6 5 0 を開放制御する大当たり遊技が実行さ  
 れる場合には、変動パターンとして、第 1 特別図柄抽選の結果が外れである場合と同一の  
 変動パターン群の中から変動パターンを決定するように構成している。このように構成す  
 ることで、特別図柄抽選の結果が外れである場合と同一態様の変動演出を実行させ易くす  
 ることができるため、変動演出の実行期間中に遊技者が左打ち遊技を中断し難くすること  
 ができる。次に、図 2 2 4 6 ( c ) を参照して、確変・時短用テーブル 2 0 2 a b 2 の内  
 容について説明をする。図 2 2 4 6 ( c ) は、確変・時短用テーブル 2 0 2 a b 2 に規定  
 されている内容を模式的に示した図である。この確変・時短用テーブル 2 0 2 a b 2 は、  
 遊技状態として確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 )、又は、時短  
 状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) が設定されている状態で実行され  
 40  
 た特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。本第 6  
 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、普通図柄の高確率状態が設定された場合には、右  
 打ち遊技によって第 2 特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技方法となるた  
 め、主として第 2 特別図柄抽選が実行されることになる。しかしながら、第 1 特別図柄の  
 保留記憶を獲得している状態 ( 特図 1 保留を有している状態 ) で普通図柄の高確率状態が  
 設定された場合や、右打ち遊技を行っているにも関わらず、発射された遊技球が左側領域  
 を流下してしまい第 1 入球口 6 4 へと入球した場合等が発生し、遊技者の意図しないタイ  
 ミングで第 1 特別図柄抽選が実行される可能性がある。

#### 【 6 7 1 4 】

よって、普通図柄の高確率状態である確変状態や時短状態中に第 1 特別図柄抽選が実行 50

された場合には、右打ち遊技に支障を来しにくい短時間の変動時間が決定されるように規定している。また、第1特別図柄抽選が第2特別図柄抽選よりも遊技者に不利な抽選となるように構成していることから、不正遊技目的で普通図柄の高確率状態中に第1特別図柄抽選を実行させることが無いことから、普通図柄の高確率状態中に第1特別図柄抽選が実行された場合において長時間の変動時間が決定されることが無いように構成している。また、確変状態が設定されている場合、即ち、チャンスモード中、又はビクトリーモード中は、次回の大当たり当選までは少なくとも遊技者に有利な遊技状態が継続する状態であり、他の遊技状態に比べて個々の特別図柄抽選の結果に対する興味が低下する遊技状態であるため、個々の特別図柄抽選の結果を示唆するための変動演出を実行すること無く、短い変動時間（0.5秒）の変動パターンを決定することで、次回の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くするように構成している。このように構成することで、リミット到達するまでに実行される複数回の大当たり遊技を短時間で完了させ易くすることができる。一方で、時短状態が設定された場合には、図2236(a)に示した通り、特別図柄抽選の結果に対して遊技者が興味を持つ引き戻しモードが設定され、個々の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（アイコン830～アイコン832を変動表示させる演出）が実行されるため、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、確変状態よりも長い変動時間の変動パターンが決定されるように構成している。

10

#### 【6715】

具体的には、図2246(c)に示した通り、特別図柄種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）であって、現在の遊技状態が「確変」（確変状態）では、特別図柄抽選の結果（抽選結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短変動」が規定されている。また、現在の遊技状態が「時短」（時短状態）で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短変動」が規定され、「100～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「中変動」が規定され、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短変動」が規定されている。一方で、特別図柄種別（図柄種別）が第2特別図柄（特図2）であって、現在の遊技状態が「確変」（確変状態）では、特別図柄抽選の結果（抽選結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短変動」が規定されている。また、現在の遊技状態が「時短」（時短状態）で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短変動」が規定され、「100～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「中変動」が規定され、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短変動」が規定され、「190～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「中変動」が規定されている。

20

30

#### 【6716】

ここで、時短状態が設定されている状態で変動時間が2秒の変動パターンが決定された場合には、引き戻しモード中の変動演出として、「V」が付されたアイコン830、或いは、「x」が付されたアイコン831が停止表示する演出態様が、音声ランプ制御装置113にて設定され、変動時間が10秒の変動パターンが決定された場合には、引き戻しモード中の変動演出として、「？」が付されたアイコン832が停止表示された後に、「V」または「x」が表示される変動演出の演出態様が、音声ランプ制御装置113にて設定される。次に、図2243を参照して、本第66制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図2243は、本第66制御例におけるパチンコ機10が有するRAM203の構成を模式的に示した図である。図2243に示した通り、本第66制御例におけるパチンコ機10が有する

40

50



R A M 2 0 3 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する R A M 2 0 3 ( 図 2 3 ( b ) 参照 ) に対して、確変設定フラグ 2 0 3 m、確変通過カウンタ 2 0 3 n、入賞個数カウンタ 2 0 3 o、残球タイマフラグ 2 0 3 p、残球タイマ 2 0 3 q、確変有効フラグ 2 0 3 r、確変有効タイマ 2 0 3 s、排出個数カウンタ 2 0 3 t を削除し、新たに、確変リミットカウンタ 2 0 3 a a と、入賞個数カウンタ 2 0 3 a b を追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。確変リミットカウンタ 2 0 3 a a は、確変状態が連続して設定される上限に到達したかを判別する際に参照されるカウンタであって、通常状態が設定されている場合には、カウンタ値として「 7 」が設定されている。そして、大当たり遊技が実行される毎にカウンタの値が 1 減算され、減算後のカウンタ値が「 0 」であるかが判別される。減算後のカウンタ値が「 0 」であると判別した場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態として特別図柄の低確率状態を設定するための処理が実行され、再度、カウンタの値に「 7 」が設定される。

10

#### 【 6 7 1 7 】

このように構成することで、確変状態が際限無く連続して設定されてしまい、遊技者に過剰に確変状態を提供してしまうことを抑制することができる。また、連続して確変状態が設定される回数に上限を設けることができるため、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 のように、大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように大当たり種別を規定した場合であっても、過剰に遊技者に有利な遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。入賞個数カウンタ 2 0 3 a b は、大当たり遊技中に特定入賞口へと入賞した遊技球の個数を計測するためのカウンタである。次に、図 2 2 4 7 ( a ) を参照して、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 2 2 4 7 ( a ) は、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 4 7 ( a ) に示した通り、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する R O M 2 2 2 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する R O M 2 2 2 ( 図 2 8 ( a ) 参照 ) に対して、第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 特有の各種演出を実行するために参照される各種テーブルを削除し、新たに、引き戻しモード態様選択テーブル 2 2 2 a a と、従賞球テーブル 2 2 2 a b と、を追加した点で相違している。なお、従変動パターン選択テーブル 2 2 2 a については、第 1 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 にて決定される各種変動パターンの種別を異ならせているため、主制御装置 1 1 0 から出力された変動パターンコマンドの種別に対応する変動演出の演出態様として従変動パターン選択テーブル 2 2 2 a に規定されている演出態様を異ならせているが、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

20

30

#### 【 6 7 1 8 】

引き戻しモード態様選択テーブル 2 2 2 a a は、引き戻しモードが設定された場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、引き戻しモードが設定される前にチャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されている場合、即ち、確変状態中にリミット到達したことに基づいて時短状態が設定された場合において、既に獲得済みの全賞球数 ( 総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値 )、既に獲得済みの一般賞球数 ( 一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値 )、及び、引き戻しモードが設定される時点で獲得済みの第 2 特別図柄の保留記憶 ( 特図 2 保留 ) に含まれる入賞情報に対する先読み結果に応じて異なる演出態様が規定されている。この引き戻しモード態様選択テーブル 2 2 2 a a は、状態コマンド受信処理 ( 図 2 2 5 7 の S 4 2 0 1 A 参照 ) にて、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合 ( 図 2 2 5 7 の S 4 3 0 6 : Y e s ) に実行される引き戻し態様決定処理 ( 図 2 2 5 8 の S 4 3 0 7 A ) において参照される ( 図 2 2 5 8 の S 4 3 5 6 A )。ここで、引き戻し態様選択テーブル 2 2 2 a a に規定されている内容について、図 2 2 4 8 を参照して説明をする。図 2 2 4 8 は、引き戻し態様選択テーブル 2 2 2 a a に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 4 8 に示した通り、引き戻し態様選択テーブル 2 2 2 a a には、引き戻し態様として「通常ゾーン」と、「

40

50

天国ゾーン」の２種類の態様が規定されている。

【６７１９】

具体的には、先読み結果（特図２保留に含まれる入賞情報に対する先読み結果）として「当たり有り」で、総賞球数カウンタ２２３ a aの値が「１～６０００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。また、総賞球数カウンタ２２３ a aの値が「６００１～１００００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「１～６００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値が「０～７９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「８０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「６０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値が「０～６９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「７０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。さらに、総賞球数カウンタ２２３ a aの値が「１０００１～」の範囲である場合には、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ fの値が「０～４９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「５０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。一方で、先読み結果（特図２保留に含まれる入賞情報に対する先読み結果）として「当たり無し」で、総賞球数カウンタ２２３ a aの値が「１～８０００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「１～４５０」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値が「０～９４」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９５～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「４５１～７００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「７０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。

【６７２０】

また、総賞球数カウンタ２２３ a aの値が「８００１～１００００」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「１～９００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値が「０～８９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「９０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「９０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。さらに、総賞球数カウンタ２２３ a aの値が「１０００１～」の範囲で、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「０～７００」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値が「０～１９」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「２０～９９」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ２２３ a cの値が「７０１～」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ２２３ fの値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。つまり、本第６６制御例におけるパチンコ機１０では、引き戻しモードの態様として、先読み結果に当たりが有る場合、即ち、引き戻しモードが設定された直後に大当たり当選する場合には、先読み結果に当たりが無い場合よりも、引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、引き戻しモードへと移行した場合に設定される態様種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、先読み結果に関わらず、既に獲得済みの全賞球数（連チャンモード中に獲得した賞球数）が多くなるほど引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。加えて、連チャンモード中に獲得した一般賞球数が多くなるほど引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。

【６７２１】

従賞球テーブル２２２ a bは、パチンコ機１０に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入賞（入球）した場合に払い出される賞球数が規定されているデータテーブルである。本第６６制御例におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入賞（入球）したことを各種検知手段（各種スイッチ２０８）が

検知した場合に、主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 へと検知信号が出力される。そして、各種スイッチ 2 0 8 から出力された検知信号に関する情報が専用のバッファ（入賞情報用バッファ）に格納され、入賞情報用バッファに格納されている情報に基づいて、払出制御装置 1 1 4 に対して払い出す賞球数を示すための賞球数コマンドを出力すると共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、遊技球が入賞（入球）した入賞口（入球口）の種別を示すための入賞種別コマンドを出力するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対しては、遊技球がどの入賞口（入球口）に入賞（入球）したのかを示すコマンドを、入賞（入球）が発生する毎に出力するだけであり、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、実際に払い出した賞球数を示すコマンドを出力しないように構成している。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 にて実行される処理負荷を軽減することができる。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞種別コマンドを受信すると、賞球数の計数が必要な期間であるかを判別し、計数が必要な期間であると判別した場合には、従賞球テーブル 2 2 2 a b を参照して、受信した入賞種別コマンドに基づいて払い出された賞球数を特定し、賞球数を計数するように構成している。このように構成することで、賞球数の計数が必要な期間のみ、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で賞球数を計数することが可能となる。

#### 【 6 7 2 2 】

ここで、図 2 2 4 9 を参照して、従賞球テーブル 2 2 2 a b に規定されている内容について説明をする。図 2 2 4 9 は、従賞球テーブル 2 2 2 a b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 4 9 に示した通り、従賞球テーブル 2 2 2 a b には、入賞種別コマンドに含まれている入賞種別に対応させて賞球情報が予め規定されている。具体的には、入賞種別「第 1 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a）」に対しては、賞球情報「1 5」が規定され、入賞種別「第 2 特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a）」に対しては、賞球情報「1 5」が規定され、入賞種別「第 1 入球口（第 1 入球口 6 4）」に対しては、賞球情報「2」が規定され、入賞種別「第 2 入球口（第 2 入球口 6 4 0）」に対しては、賞球情報「1」が規定され、入賞種別「左一般入球口（左一般入球口 6 3）」に対しては、賞球情報「5」が規定され、入賞種別「第 1 一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a）」に対しては、賞球情報「1 0」が規定され、入賞種別「第 2 一般入球口（第 2 一般入球口 6 3 0 b）」に対しては、賞球情報「1」が規定されている。

#### 【 6 7 2 3 】

< 第 6 6 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2 2 5 0 から図 2 2 5 5 を参照して、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 6 6 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に代えてタイマ割込処理（図 2 2 5 0 参照）を、更新処理（図 4 4 の S 2 2 1 参照）に代えて更新処理（図 2 2 5 2 の S 2 2 1 A 参照）を、大当たり制御処理（図 5 2 の S 1 8 0 4 参照）に代えて大当たり制御処理（図 2 2 5 3 の S 1 8 0 4 A 参照）を、実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 2 2 5 0 を参照して、タイマ割込処理について説明をする。図 2 2 5 0 は、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行されるタイマ割込処理の処理内容を示すためのフローチャートである。図 2 2 5 0 に示した通り、本第 6 6 制御例におけるタイマ割込処理では、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理（図 4 0 参照）に対して、スイッチ読み込み処理（図 4 0 の S 1 0 1 参照）に代えて、スイッチ読み込み処理（図 2 2 5 0 の S 1 0 1 A）を実行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。ここで、図 2 2 5 1 を参照して、スイッチ読み込み処理（S 1 0 1 A）の処理内容について説明をする。図 2 2 5 1 は、スイッチ読み込み処理（S 1 0 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（S 1 0 1 A）では、入出力ポート 2 0 5 へと出力された各種スイッチ 2 0 8 からの検知信号に基づいて入賞情報用バッファに格納された情報（入賞情報）を読み出して、払出制御装置 1 1 4 に対して出力する賞球コマンドを設定

するための情報を賞球払い出し用バッファに格納する処理と、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力する入賞種別コマンドを設定するための処理が実行される。

#### 【 6 7 2 4 】

具体的には、スイッチ読み込み処理 ( S 1 0 1 A ) が実行されると、まず、入賞情報用バッファに格納されている情報を読み出し ( S 1 1 1 A )、格納情報があるかを判別し ( S 1 1 2 A )、格納情報が無いと判別した場合は ( S 1 1 2 A : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、 S 1 1 2 A の処理において、格納情報があると判別した場合は ( S 1 1 2 A : Y e s )、次に、格納されている情報が特定入賞口 ( 特定入賞口 6 5 a、第 2 特定入賞口 6 5 0 a ) に対応する情報であるかを判別し ( S 1 1 3 A )、特定入賞口に対応する情報であると判別した場合は ( S 1 1 3 A : Y e s )、入賞した特定入賞口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し ( S 1 1 4 A )、 S 1 1 5 A の処理へ移行する。つまり、入賞情報用バッファに、特定入賞口 6 5 a への入賞を示す格納情報、即ち、可変入賞装置 6 5 内に設けられた入球検知センサ 6 5 s ( 図 2 2 2 9 参照 ) から出力された検知信号に対応する情報が入賞情報用バッファに格納されている場合には、特定入賞口 6 5 a ( 第 1 特定入賞口 ) に対応する入賞種別コマンドが設定され、第 2 可変入賞装置 6 5 0 内に設けられた入球検知センサ ( 図示せず ) から出力された検知信号に対応する情報が入賞情報用バッファに格納されている場合には、第 2 特定入賞口 6 5 0 a ( 第 2 特定入賞口 ) に対応する入賞種別コマンドが設定される。また、 S 1 1 3 A の処理において、特定入賞口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は ( S 1 1 3 A : N o )、次に、格納情報が一般入球口 ( 左一般入球口 6 3、第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) に対応する情報であるかを判別し ( S 1 1 5 A )、一般入球口に対応する情報であると判別した場合は ( S 1 1 5 A : Y e s )、入賞した一般入球口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し ( S 1 1 6 A )、 S 1 1 7 A の処理に移行する。一方、 S 1 1 5 A の処理において、一般入球口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は ( S 1 1 5 A : N o )、 S 1 1 6 A の処理をスキップして、 S 1 1 7 A の処理へ移行する。

#### 【 6 7 2 5 】

S 1 1 7 A の処理では、格納されている情報がその他入球口 ( 第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0 ) に対応する情報であるかを判別し ( S 1 1 7 A )、その他入球口に対応する情報が格納されていると判別した場合は ( S 1 1 7 A : Y e s )、入賞したその他入球口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し ( S 1 1 8 A )、 S 1 1 9 A の処理へ移行する。また、 S 1 1 7 A の処理において、その他入球口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は ( S 1 1 7 A : N o )、 S 1 1 8 A の処理をスキップして、 S 1 1 9 A の処理へ移行する。次に、 S 1 1 9 A の処理では、今回特定した入賞種別に対応した賞球数を決定し、賞球払い出し用バッファに格納する ( S 1 1 9 A )。その後、今回読み出した格納情報を入賞情報用バッファから削除して本処理を終了する。なお、 S 1 1 4 A、 S 1 1 6 A、 S 1 1 8 A の処理において設定された各種入賞種別コマンドは、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行されるメイン処理 ( 図 5 1 参照 ) の外部出力処理 ( 図 5 1 の S 1 8 0 1 参照 ) にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。また、 S 1 1 9 A の処理において賞球払い出し用バッファに格納された情報は、 S 1 8 0 1 の処理が実行される毎に、格納されている賞球情報に対応する賞球払い出しコマンドが設定され、払出制御装置 1 1 4 へと出力される。そして、賞球払い出しコマンドが設定された賞球数に対応する賞球情報が賞球払い出し用バッファから削除される。次に、図 2 2 5 2 を参照して、更新処理 ( S 2 2 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 5 2 は、更新処理 ( S 2 2 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 2 2 1 A ) は、上述した第 1 制御例の更新処理 ( 図 4 4 の S 2 2 1 参照 ) に対して、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 に更新された場合に特別図柄の低確率状態を設定する処理と、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 に更新された場合に普通図柄の低確率状態を設定する処理と、を実行する点と、遊技状態が変更された場合において、変更された遊技状態と、その時点における確変カウンタ 2 0 3 i の値、及び、時短カウンタ 2 0 3 h の値を示すコマンド ( 状態コマンド ) を設定するための処理を実行する点で相違している。

## 【 6 7 2 6 】

具体的には、図 2 2 5 2 に示した通り、更新処理 ( S 2 2 1 A ) が実行されると、まず、第 1 制御例の更新処理 ( 図 4 4 の S 2 2 1 参照 ) と同一の S 5 0 1 ~ S 5 0 3 の処理を実行し、S 5 0 3 の処理において確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 であると判別した場合に ( S 5 0 3 : Y e s )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に特別図柄の低確率状態を設定し ( S 5 0 1 A )、その後、上述した第 1 制御例の更新処理 ( 図 4 4 の S 2 2 1 参照 ) と同一の S 5 0 5 ~ S 5 0 7 の処理を実行する。そして、S 5 0 7 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であると判別した場合には ( S 5 0 7 : Y e s )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に普通図柄の低確率状態を設定し ( S 5 0 2 A )、S 5 0 3 A の処理へ移行する。一方、S 5 0 5 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きくないと判別した場合は ( S 5 0 5 : N o )、S 5 0 6、S 5 0 7、及び S 5 0 2 A の処理をスキップして S 5 0 3 A の処理へ移行する。S 5 0 3 A の処理では、今回の更新処理によって状態 ( 特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態 ) の変更があったかを判別し ( S 5 0 3 A )、変更があったと判別した場合は ( S 5 0 3 A : Y e s )、確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値に加え、現在の遊技状態を示すコマンド ( 状態コマンド ) を設定し ( S 5 0 4 A )、本処理を終了する。また、S 5 0 3 A の処理において、状態の変更が無いと判別した場合は ( S 5 0 3 A : N o )、確変カウンタ 2 0 3 i の値、及び時短カウンタ 2 0 3 h の値を示すコマンド ( 状態コマンド ) を設定し ( S 5 0 5 A )、本処理を終了する。なお、S 5 0 4 A の処理では、S 5 0 1 A の処理、及び S 5 0 2 A の処理と、既に遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納されている遊技状態を示す情報とに基づいて、現在の遊技状態を特定し、特定した遊技状態に対応する状態コマンドを設定するように構成している。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 ) が設定されている状態において、S 5 0 2 A の処理によって普通図柄の低確率状態が設定された場合には、遊技状態として第 2 確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態 ) が設定される。

10

20

## 【 6 7 2 7 】

次に、図 2 2 5 3 を参照して、大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 5 3 は、大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 A ) の処理内容を示したフローチャートである。大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 A ) では、上述した第 1 制御例における大当たり制御処理 ( 図 5 2 の S 1 8 0 4 参照 ) に対して、大当たり遊技のラウンド開始時に実行される処理内容と、大当たり遊技の終了タイミングにて実行される処理内容と、入賞処理 ( S 1 9 1 1 ) に代えて入賞処理 ( S 1 9 1 1 A ) を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 A ) が実行されると、まず、上述した第 1 制御例における大当たり制御処理 ( 図 5 2 の S 1 8 0 4 参照 ) と同一の S 1 9 0 1 ~ S 1 9 0 5 の処理を実行し、S 1 9 0 5 の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は ( S 1 9 0 5 : Y e s )、今回の大当たり遊技に対応する特定入賞口 ( 特定入賞口 6 5 a、又は第 2 特定入賞口 6 5 0 a ) を開放させるために、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f または第 2 可変入賞装置 6 5 0 の開閉扉を開放させる動作を実行し ( S 1 9 0 1 A )、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し ( S 1 9 0 2 A )、本処理を終了する。また、S 1 9 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は ( S 1 9 0 5 : N o )、上述した第 1 制御例における大当たり制御処理 ( 図 5 2 の S 1 8 0 4 参照 ) と同一の S 1 9 0 7 ~ S 1 9 0 9 の処理を実行し、S 1 9 0 9 の処理において大当たりの終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 9 0 9 : Y e s )、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) を実行し、本処理を終了する。なお、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) の処理内容については、図 2 2 5 4 を参照して後述する。一方、S 1 9 0 9 の処理にて大当たりの終了タイミングでは無いと判別した場合は ( S 1 9 0 9 : N o )、次に、入賞処理を実行し ( S 1 9 1 1 A )、その後、上述した第 1 制御例と同一の異常処理を実行し ( S 1 9 1 2 )、本処理を終了する。なお、入賞処理 ( S 1 9 1 1 A ) の詳細な内容については、図 2 2 5 5 を参照して後述する。

30

40

50

## 【 6 7 2 8 】

次に、図 2 2 5 4 を参照して、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 5 4 は、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) は、大当たり制御処理 ( 図 2 2 5 3 の S 1 8 0 4 A 参照 ) において大当たりの終了タイミングであると判別した場合に実行される制御処理であって、リミット到達に関する情報を更新したり、更新後の情報に基づいてリミット到達の有無を判別したり、リミット到達有無に応じた遊技状態を設定したりする処理が実行される。具体的には、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) が実行されると、まず、今回の大当たり遊技が通常大当たりであるかを判別し ( S 1 9 3 1 A )、通常大当たりでは無いと判別した場合は ( S 1 9 3 1 A : N o )、確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値を 1 減算し ( S 1 9 3 2 A )、減算後の確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 0 であるかを判別する ( S 1 9 3 3 A )。S 1 9 3 3 A の処理において確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 0 では無いと判別した場合は ( S 1 9 3 3 A : N o )、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 1 0 0 0 0 」を設定し ( S 1 9 3 4 A )、今回の大当たり種別、現在の確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値を用いて第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d を参照して時短カウンタ 2 0 3 h の値を決定し、決定した値を時短カウンタ 2 0 3 h の値に設定する ( S 1 9 3 6 A )。そして、確変カウンタ 2 0 3 i の値、及び、時短カウンタ 2 0 3 h の値と、に基づいた状態コマンドを設定し ( S 1 9 3 7 A )、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定し ( S 1 9 3 8 A )、本処理を終了する。一方、S 1 9 3 1 A の処理において、今回の大当たりが通常大当たりであると判別した場合 ( S 1 9 3 1 A : Y e s )、或いは、S 1 9 3 3 A の処理において、減算後の確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 0 であると判別した場合 ( S 1 9 3 3 A : Y e s ) は、確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値に 7 を設定し、上述した S 1 9 3 6 A の処理へ移行する。

## 【 6 7 2 9 】

以上、説明をした通り、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技が終了したタイミングでリミット到達に関する情報を更新し ( S 1 9 3 2 A )、リミット到達の条件が成立していると判別した場合には ( S 1 9 3 3 A : Y e s )、今回の大当たり種別に関わらず確変カウンタ 2 0 3 i の値を設定する処理 ( S 1 9 3 4 A )、即ち、特別図柄の高確率状態を設定する処理を実行しないように構成している。このように構成することで、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けることができる。なお、本第 6 6 制御例では、リミット到達に関する情報 ( 確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値 ) を更新する処理 ( 第 1 処理 ) と、リミット到達に基づいて特別図柄の高確率状態が設定されることを抑制する処理 ( 第 2 処理 ) と、を大当たり遊技の終了タイミングにて実行するように構成しているが、これに限ること無く、第 1 処理が実行されるタイミングと、第 2 処理が実行されるタイミングとを異ならせても良い。また、本第 6 6 制御例では大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) において、設定された遊技状態や確変カウンタ 2 0 3 i の値や時短カウンタ 2 0 3 h の値を示すための状態コマンドを設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力するように構成しているが、これに限ること無く、確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値を示すためのコマンド ( 残りリミットコマンド ) を設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力可能に構成しても良い。このように構成することで、リミット到達するまでに実行可能な大当たり遊技回数を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で把握させることが可能となる。

## 【 6 7 3 0 】

次に、図 2 2 5 5 を参照して、入賞処理 ( S 1 9 1 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 5 5 は、入賞処理 ( S 1 9 1 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この入賞処理 ( S 1 9 1 1 A ) は、上述した大当たり制御処理 ( 図 2 2 5 3 の S 1 8 0 4 A 参照 ) において実行される制御処理であって、ラウンド遊技期間中において終了条件が成立した場合にラウンド遊技を終了させるための処理が実行される。本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、ラウンド遊技を終了させるための終了条件の一部内容を異ならせている点と、ラウンド遊技の終

了条件が成立した場合に実行される処理内容の一部を異ならせている点で相違している。図 2 2 5 5 に示した通り、入賞処理 (S 1 9 1 1 A) が実行されると、まず、上述した第 1 制御例の入賞処理 (図 5 5 の S 1 9 1 1 参照) と同一の S 2 2 0 1 ~ S 2 2 0 4 の処理を実行し、次に、入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 1 以上であるかを判別し (S 2 2 0 1 A)、1 以上では無い (0 である) と判別した場合は (S 2 2 0 1 A : No)、次に、ラウンド時間 (30 秒) が経過したかを判別し (S 2 2 0 6)、ラウンド時間が経過していないと判別した場合は (S 2 2 0 6 : No)、ラウンド遊技の終了条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 2 0 1 A の処理において、入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 1 以上であると判別した場合 (S 2 2 0 1 A : Yes)、即ち、特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞したことに基づいて終了条件が成立したと判別した場合は、実行中のラウンド遊技を終了させるために、特定入賞口 6 5 a の閉鎖を設定し (S 2 2 0 7)、閉鎖コマンドを設定し (S 2 2 0 8)、1 回のラウンド遊技終了を設定し (S 2 2 0 2 A)、本処理を終了する。また、S 2 2 0 6 の処理において、ラウンド時間が経過したと判別した場合も (S 2 2 0 6 : Yes)、ラウンド遊技の終了条件が成立したため、上述した S 2 2 0 7、S 2 2 0 8、S 2 2 0 2 A の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【6 7 3 1】

＜第 6 6 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図 2 2 5 6 から図 2 2 6 2 を参照して、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 6 6 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、コマンド判定処理 (図 5 9 の S 4 1 1 2 参照) に代えてコマンド判定処理 (図 2 2 5 6 の S 4 1 1 2 A 参照) を、状態コマンド受信処理 (図 6 0 の S 4 2 0 2 参照) に代えて状態コマンド受信処理 (図 2 2 5 7 の S 4 2 0 1 A 参照) を、大当たり関連処理 (図 6 4 の S 4 2 1 8 参照) に代えて大当たり関連処理 (図 2 2 6 0 の S 4 2 0 4 参照) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 2 2 5 6 を参照して、コマンド判定処理 (S 4 1 1 2 A) について説明をする。図 2 2 5 6 は、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行されるコマンド判定処理 (S 4 1 1 2 A) の処理内容を示すためのフローチャートである。図 2 2 5 6 に示した通り、本第 6 6 制御例におけるコマンド判定処理 (S 4 1 1 2 A) では、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理 (図 5 9 の S 4 1 1 2 参照) に対して、状態コマンド受信処理 (S 4 2 0 2) に代えて状態コマンド受信処理 (S 4 2 0 1 A) を、大当たり関連処理 (S 4 2 1 8) に代えて大当たり関連処理 (S 4 2 0 4 A) を実行する点と、入賞種別コマンドを受信した場合に実行する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

20

30

#### 【6 7 3 2】

コマンド判定処理 (S 4 1 1 2 A) が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し (S 4 2 0 1)、受信したと判別した場合は (S 4 2 0 1 : Yes)、状態コマンド受信処理を実行し (S 4 2 0 1 A)、本処理を終了する。なお、状態コマンド受信処理 (S 4 2 0 1 A) の詳細な内容については、図 2 2 5 7 を参照して後述する。一方、S 4 2 0 1 の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は (S 4 2 0 1 : No)、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理 (図 5 9 の S 4 1 1 2 参照) と同一の S 4 2 0 3 ~ S 4 2 1 4 の処理を実行する。そして、S 4 2 1 4 の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は (S 4 2 1 4 : No)、次に、入賞種別コマンドを受信したかを判別する (S 4 2 0 2 A)。ここで、入賞種別コマンドは、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行されるタイマ割込処理 (図 2 2 5 0 参照) のスイッチ読み込み処理 (図 2 2 5 1 の S 1 0 1 A 参照) において遊技盤 1 3 に設けられた各種入賞口 (入球口) へと遊技球が入球したと判別した場合に設定されるコマンドであって、遊技球が入賞 (入球) した

40

50

入賞口（入球口）を識別可能な入賞種別情報が設定されているコマンドである。

#### 【 6 7 3 3 】

S 4 2 0 2 A の処理にて入賞種別コマンドを受信したと判別した場合は（ S 4 2 0 2 A : Y e s ）、入賞種別処理を実行し（ S 4 2 0 3 A ）、本処理を終了する。この入賞種別処理（ S 4 2 0 3 A ）では、受信した入賞種別コマンドに基づいて、特定期間（大当たり遊技期間等）にて払い出された賞球数を計測するための処理が実行される。なお、入賞種別処理（ S 4 2 0 3 A ）の詳細な内容については、図 2 2 5 9 を参照して後述する。S 4 2 0 2 A の処理において入賞種別コマンドを受信していないと判別した場合は（ S 4 2 0 2 A : N o ）、次に、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（ S 4 2 1 7 ）、受信したと判別した場合は（ S 4 2 1 7 : Y e s ）、大当たり関連処理を実行し（ S 4 2 0 4 A ）、本処理を終了する。また、S 4 2 1 7 の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（ S 4 2 1 7 : N o ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（ S 4 2 1 9 ）、本処理を終了する。次に、図 2 2 5 7 を参照して、本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される状態コマンド受信処理（ S 4 2 0 1 A ）の処理内容について説明をする。図 2 2 5 7 は、状態コマンド受信処理（ S 4 2 0 1 A ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（ S 4 2 0 1 A ）では、上述した第 1 制御例における状態コマンド受信処理（図 6 0 の S 4 2 0 2 参照）に対して、遊技状態が変更した場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

10

#### 【 6 7 3 4 】

20

図 2 2 5 7 に示した通り、状態コマンド受信処理（ S 4 2 0 1 A ）が実行されると、上述した第 1 制御例における状態コマンド受信処理（図 6 0 の S 4 2 0 2 参照）と同一の S 4 3 0 1 ~ S 4 3 0 3 の処理を実行し、その後、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されているかを判別する（ S 4 3 0 1 A ）。即ち、一旦確変状態（有利遊技期間）が設定された後に通常状態が設定されたかを判別する。S 4 3 0 1 A の処理において、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていると判別した場合は（ S 4 3 0 1 A : Y e s ）、連チャンフラグ 2 2 3 a g をオフに設定し（ S 4 3 0 2 A ）、総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値を 0 にクリアし（ S 4 3 0 3 A ）、特定賞球数カウンタ 2 2 3 a b の値を 0 にクリアし（ S 4 3 0 4 A ）、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値を 0 にクリアし（ S 4 3 0 5 A ）、従状態設定エリア 2 2 3 g の現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（ S 4 3 0 5 ）、本処理を終了する。つまり、S 4 3 0 1 A ~ S 4 3 0 5 A の処理では、連チャンモード（チャンスモード、ビクトリーモード、引き戻しモード）が繰り返し設定される有利遊技期間が終了した状況であることを判別し、連チャンモードが終了した状況である場合に、連チャンモード中の遊技状況を把握するために用いられた各種カウンタの値をクリアするための処理が実行される。このように構成することで、連チャンモードへと複数回移行した場合であっても、過去の連チャンモード中の遊技状況に影響されることなく、個々の連チャンモード中における遊技状況を把握し易くすることができる。なお、本第 6 6 制御例では、1 回の連チャンモード単位で各賞球数の累積表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、複数回の連チャンモードを跨いで各賞球数の累積表示を実行するように構成しても良く、この場合、1 の連チャンモードが終了してから所定期間内（例えば、特別図柄抽選が 5 0 回実行されるまでの間）に新たな連チャンモードが設定された場合に前回の連チャンモード中に獲得した賞球数に対応する各賞球数の累積表示に対して新たな連チャンモード中に獲得した賞球数を加算するように構成すると良い。

30

40

#### 【 6 7 3 5 】

このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される賞球数に対応する表示態様（ポイント表示）の値として大きな値を表示し易くことができ、演出効果を高めることができる。また、連チャンモードが終了した場合であっても、新たに連チャンモードが設定されることを期待しながら意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、この場合、本第 6 6 制御例における状態コマンド受信処理（ S 4 2 0 1 A ）に

50



において実行される S 4 3 0 2 A ~ S 4 3 0 5 A の処理を、通常状態が設定されたタイミング、即ち、連チャンモードが終了したタイミングで実行するのでは無く、通常状態が設定されてから実行した特別図柄抽選の回数が特定回数（50回）に到達したと判別した場合に実行するように構成すれば良い。次に、S 4 3 0 2 の処理において、通常状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 3 0 2 : N o）、次に、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したかを判別し（S 4 3 0 6）、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 3 0 6 : Y e s）、従時短カウンタ 2 2 3 n の値に対応する値を設定し（S 4 3 0 6 A）、次いで、引き戻し態様決定処理を実行する（S 4 3 0 7 A）。その後、引き戻し態様決定処理（S 4 3 0 7 A）によって決定された態様（引き戻しモード中のゾーン態様）に対応するモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 0 8 A）、S 4 3 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。なお、引き戻し態様決定処理（S 4 3 0 7 A）の詳細な内容については、図 2 2 5 8 を参照して後述する。

#### 【6736】

S 4 3 0 6 の処理において、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 3 0 6 : N o）、次に、確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したかを判別し（S 4 3 0 9 A）、確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 3 0 9 A : Y e s）、次に、第 2 確変状態から確変状態へと変更（移行）されたかを判別し（S 4 3 1 0 A）、第 2 確変状態から確変状態へと変更されたと判別した場合は（S 4 3 1 0 A : Y e s）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 1 1 A）、その後、S 4 3 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 4 3 1 0 A の処理において、第 2 確変状態から確変状態へと変更されていない、即ち、通常状態、又は、時短状態から確変状態へと変更されたと判別した場合は（S 4 3 1 0 A : N o）、ビクトリーモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 1 2 A）、次いで、S 4 3 0 5 の処理を実行し本処理を終了する。また、S 4 3 0 9 A の処理において確変状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は、即ち、第 2 確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 3 0 9 A）、そのまま S 4 3 0 5 の処理を実行して本処理を終了する。次に、図 2 2 5 8 を参照して、引き戻し態様決定処理（S 4 3 0 7 A）の処理内容について説明をする。図 2 2 5 8 は、引き戻し態様決定処理（S 4 3 0 7 A）の処理内容を示したフローチャートである。この引き戻し態様決定処理（S 4 3 0 7 A）では、遊技状態として時短状態が設定された場合における演出態様を決定するための処理が実行される。本第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、図 2 2 3 9 に示した通り、確変状態が設定された場合には、リミット到達するまで確変状態と大当たり遊技とが繰り返し実行される有利遊技期間が設定されるように構成しており、この有利遊技期間中にリミット到達した場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるように構成している。

#### 【6737】

そして、時短状態が設定されている状態で実行される第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、再度、有利遊技期間が設定されるように構成している。さらに、時短状態は特別図柄の低確率状態であるため、時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で大当たり当選（大当たり確率 1 / 2 2）した場合には、有利遊技期間として最長の遊技期間（大当たり遊技が 7 回実行されるまで継続する有利遊技期間）が設定されるため、次回の大当たり当選がほぼ確定している確変状態（有利遊技期間中）よりも、特別図柄抽選の結果を遊技者が注視する遊技期間となる。そこで、本第 6 6 制御例では、時短状態に対応して設定される演出態様である引き戻しモードの態様を、時短状態が設定された時点で獲得済みの特図 2 保留に対する先読み結果（入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納済の第 2 特別図柄に対応する入賞情報に大当たり当選に対応する情報が含まれているかを事前に判別した結果）に基づいて決定可能に構成している。具体的には、特図 2 保留に対する先読み結果として大当たり当選に対応する情報が含まれていると判別された場合の方が、特図 2 保留に対する先読み結果として大当たり当選に対応する情報が含まれていないと判別された場合

よりも、特定の態様（天国ゾーン）が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、設定された引き戻しモードの態様によって時短状態中に大当たり当選するか否かを予測することが可能となるため、時短状態中の大当たり当選を目指す遊技者に対して引き戻しモード中の演出効果を高めることができる。さらに、本第66制御例では、時短状態が設定された時点における特図2保留に対する先読み結果に加え、連チャンモード中に獲得した全賞球数（総賞球数カウンタ223aaの値）と、一般賞球数（一般賞球数カウンタ223acの値）と、に基づいて引き戻しモード中の態様を決定可能に構成している。このように構成することで、連チャンモード中に獲得した賞球数に応じて、特定の態様（天国ゾーン）が設定される割合を異ならせることができるため、引き戻しモードを繰り返し実行している遊技者に対して、意外性のある演出を提供し易くすることができる。

10

#### 【6738】

引き戻し態様決定処理（A4307A）が実行されると、まず、総賞球数カウンタ223aaの値を読み出し（S4351A）、次に、一般賞球数カウンタ223acの値を読み出す（S4352A）。そして、入賞情報格納エリア223bに格納されている第2特別図柄に対応する入賞情報（特図2保留）を読み出し（S4353A）、入賞情報格納エリア223bに第2特別図柄に対応する入賞情報（特図2保留）があるかを判別し（S4354A）、第2特別図柄に対応する入賞情報があると判別した場合は（S4354A：Yes）、次に、読み出した入賞情報内における当たり当選に対応する情報の有無を特定、即ち、特図2保留内に大当たり当選する入賞情報（大当たり保留）があるかを特定する（S4355A）。つまり、S4355Aの処理では、時短状態が設定された時点で獲得済みの特図2保留に対して先読み処理（事前判別処理）が実行される。そして、S4351A、及びS4352Aにて読み出した各カウンタの値、及び、当否情報（先読み結果）に基づいて、引き戻し態様選択テーブル222aaを参照して引き戻し態様を決定し（S4356A）、本処理を終了する。一方、S4354Aの処理において、入賞情報が無いと判別した場合、即ち、時短状態が設定された時点で第2特別図柄に対応する入賞情報（特図2保留）を有していないと判別した場合は（S4354Aの処理：No）、S4355Aの処理をスキップして、S4356Aの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図2259を参照して、入賞種別処理（S4203A）の処理内容について説明をする。図2259は、入賞種別処理（S4203A）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞種別処理（S4203A）では、大当たり遊技中に受信した入賞種別コマンドに応じて、第1情報（アタッカー賞球数に対応する情報）と、第2情報（一般賞球数に対応する情報）と、を更新する処理が実行される。

20

30

#### 【6739】

具体的には、入賞種別処理（S4203A）が実行されると、まず、連チャンフラグ223agがオンに設定されているかを判別し（S4251A）、オンに設定されていないと判別した場合は（S4251A：No）、そのまま本処理を終了する。また、S4251Aの処理において、連チャンフラグ223agがオンに設定されていると判別した場合は（S4251A：Yes）、従状態設定エリア223gに設定されている遊技状況を読み出し（S4252A）、現在の遊技状況が大当たり遊技中であるかを判別し（S4253A）、大当たり遊技中であると判別した場合は（S4253A：Yes）、次に、現在がラウンド遊技期間であるかを判別する（S4254A）。現在がラウンド遊技期間であると判別した場合は（S4254A：Yes）、受信した入賞種別コマンドに対応するポイント（値）を、従賞球テーブル222abを参照して決定し（S4255A）、決定したポイントが示す値に対応する各種カウンタの値に加算し（S4256A）、本処理を終了する。一方、S4254Aの処理において、現在がラウンド遊技期間では無いと判別した場合は、次に、現在がエンディング期間であるかを判別し（S4257A）、エンディング期間であると判別した場合は（S4257A：Yes）、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口（第1一般入球口630a、第2一般入球口630b）に対応する入賞種別コマンドであるかを判別し（S4258A）、今回受信した入賞種別コマンドが一般

40

50

入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する入賞種別コマンドであると判別した場合は（Ｓ４２５８Ａ：Ｙｅｓ）、決定したポイントが示す値を、一般賞球数カウンタ２２３ａｃの値、単位一般賞球数カウンタ２２３ａｄの値に加算し（Ｓ４２５９Ａ）、本処理を終了する。

#### 【６７４０】

また、Ｓ４２５３Ａの処理において、現在が大当たり遊技中では無いと判別した場合（Ｓ４２５３Ａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４２５７Ａの処理において、現在がエンディング期間では無いと判別した場合（Ｓ４２５７Ａ：Ｎｏ）、又は、Ｓ４２５８Ａの処理において、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口（第１一般入球口６３０ａ、第２一般入球口６３０ｂ）に対応する入賞種別コマンドでは無いと判別した場合（Ｓ４２５８Ａ：Ｎｏ）は、各種カウンタの値を加算すること無く、本処理を終了する。次に、図２２６０を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）の処理内容について説明をする。図２２６０は、大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）では、上述した第１制御例における大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）に対して、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部と、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部を変更した点と、エンディングコマンドを受信した場合にエンディング処理（図６５のＳ４７１５）に代えてエンディング処理（Ｓ４７０８Ａ）を実行するように構成した点で相違している。なお、同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり関連処理（Ｓ４２０４Ａ）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０１Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７０１Ａ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」であるかを判別する（Ｓ４７０２Ａ）。

#### 【６７４１】

そして、Ｓ４７０２Ａの処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」であると判別した場合は（Ｓ４７０２Ａ：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０の開放制御が実行される大当たり遊技が開始されるため、左打ちを継続させる大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７０３Ａ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０３Ａの処理で決定された大当たり表示態様を含む表示用大当たり開始コマンドが設定されることで、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域Ｄｍ４に「左打ち」の文字が表示される。また、Ｓ４７０２の処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」、又は「大当たりＤ」では無いと判別した場合（Ｓ４７０２Ａ：Ｎｏ）、即ち、可変入賞装置６５の開放制御が実行される大当たり遊技が開始される場合は、右打ちを実行させる大当たり表示態様を決定し（Ｓ４７０４Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇをオンに設定し（Ｓ４７０５Ａ）、単位一般賞球数カウンタの値を０にクリアし（Ｓ４７０６Ａ）、Ｓ４７０２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１Ａの処理において、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４７０１Ａ：Ｙｅｓ）、連チャン中大当たり開始処理を実行し（Ｓ４７０７Ａ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０７Ａの処理にて実行される連チャン中大当たり開始処理（Ｓ４７０７Ａ）の詳細な内容については、図２２６１を参照して後述する。

#### 【６７４２】

Ｓ４７０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０８Ａ）、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４７０８Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技のラウンド数を表示させること無く本処理を終了する。一方、連チャンフラグ２２３ａｇがオンに設定され

10

20

30

40

50

ていないと判別した場合は ( S 4 7 0 8 A : N o )、連チャンモード中の大当たり遊技では無いため、受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 4 7 1 0 )、本処理を終了する。S 4 7 0 9 の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 7 0 9 : N o )、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 4 7 1 4 )、受信したと判別した場合は ( S 4 7 1 4 : Y e s )、エンディング処理を実行し ( S 4 7 0 9 A )、本処理を終了する。また、S 4 7 1 4 の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 7 1 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 2 2 6 1 を参照して、連チャン中大当たり開始処理 ( S 4 7 0 7 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 6 1 は、連チャン中大当たり開始処理 ( S 4 7 0 7 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この連チャン中大当たり開始処理 ( S 4 7 0 7 A ) は、連チャンモード中に実行される大当たり遊技に対応する大当たり遊技演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

10

#### 【 6 7 4 3 】

具体的には、連チャン中大当たり開始処理 ( S 4 7 0 7 A ) が実行されると、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている情報に基づいて、大当たり当選時の遊技状態を読み出し ( S 4 7 3 1 A )、右打ちを継続させる大当たり表示態様を決定し ( S 4 7 3 2 A )、S 4 7 3 1 A の処理にて読み出した遊技状態が時短状態であるかを判別する ( S 4 7 3 3 A )。そして、時短状態では無いと判別した場合は ( S 4 7 3 3 A : N o )、今回の大当たり遊技が実行されるモード ( チャンスモード、ビクトリーモード ) が既に告知済であるかを判別し ( S 4 7 3 4 A )、告知済であると判別した場合は ( S 4 7 3 4 A : Y e s )、表示用大当たり開始コマンドを設定し ( S 4 7 3 7 A )、本処理を終了する。つまり、連チャンモードが設定されてから 2 回目以降の大当たり遊技が開始される場合には、過去に実行された大当たり遊技の開始タイミングにて、チャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されているため、新たにモード告知をしない処理が実行される。このように構成することで、1 の有利遊技期間中に複数回の大当たり遊技を実行させる場合において、遊技者に対して、1 回の大当たり遊技が継続して実行されていると思わせ易くすることができる。S 4 7 3 4 A の処理において、モード告知がされていないと判別した場合は ( S 4 7 3 4 A : N o )、次に、従確変リミットカウンタ 2 2 3 a e の値が 7 であるかを判別し ( S 4 7 3 5 A )、7 では無いと判別した場合は ( S 4 7 3 5 A : N o )、有利遊技期間の長さが上限である状況では無いため、チャンスモード突入を示すための大当たり表示態様を決定し ( S 4 7 3 6 A )、S 4 7 3 7 A の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 7 3 5 A の処理において、7 であると判別した場合は ( S 4 7 3 5 A : Y e s )、有利遊技期間の長さが上限である状況のため、ビクトリーモード突入を示すための大当たり表示態様を決定し ( S 4 7 3 9 A )、S 4 7 3 7 A の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【 6 7 4 4 】

次に、図 2 2 6 2 を参照して、エンディング処理 ( S 4 7 0 9 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 6 2 は、エンディング処理 ( S 4 7 0 9 A ) の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理 ( S 4 7 0 9 A ) では、今回終了する大当たり遊技が連チャンモード以外にて実行された大当たり遊技であるか否かの判別と、連チャンモード中であって、有利遊技期間が終了する大当たり遊技であるか否かの判別が行われ、各判別の結果に応じたエンディング表示態様を設定するための処理が実行される。

40

#### 【 6 7 4 5 】

< 第 6 6 制御例の別例について >

次に、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の別例について説明をする。まず、図 2 2 6 3 を参照して、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の別構成について説明をする。図 2 2 6 3 は、第 6 6 制御例の別例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の別構成を示した図である。上述した第 6 6 制御例のパチンコ機 1 0 は、図 2 2 2 9 に示した通り、右側領域に第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b、

50

特定入賞口 6 5 a を設け、いずれかの入賞口（入球口）へと入球した遊技球が他の入賞口（入球口）へと入賞（入球）し得ないように構成していた。つまり、遊技球 1 個に対して、特定期間（大当たり遊技期間）中において、入賞（入球）に基づいて獲得した賞球が表示され得る入賞口（入球口）への入賞（入球）数が最大で 1 回となるように構成していた。このように構成された遊技盤 1 3 を有するパチンコ機 1 0 は、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制できるが、遊技者に対して意外性のある遊技を提供し難いという問題があった。これに対して、本別例では、遊技盤 1 3 の遊技領域を流下する 1 個の遊技球に対して、複数回の特典を付与可能に構成している点で相違している。このように構成することで、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。さらに、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 のように、特定期間中に獲得した全ての賞球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に常時表示するのでは無く、ラウンド遊技中（第 1 期間）は、特定入賞口（特定入賞口 6 5 a）への入賞に基づいて付与されたアタッカー賞球数を表示し、ラウンド遊技終了後のエンディング期間（第 2 期間）にて、一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b）への入球に基づいて付与された一般賞球数、及び、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した全賞球数を表示するように構成したパチンコ機 1 0 において、一般賞球数が表示されない期間中にどの程度の一般賞球数を獲得したのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第 2 期間において表示される一般賞球数の値や、全賞球数の値に対してより興味を持たせることができる。

10

#### 【 6 7 4 6 】

ここで、図 2 2 6 3 を参照して、本別例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の構成について具体的に説明をする。本別例では、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3（図 2 2 2 9 参照）に対して、第 1 一般入球口 6 3 0 a（賞球 1 0 個）を右側領域の最流下端側に設け、第 2 一般入球口 6 3 0 b（賞球 1 個）を右側領域の上流側に設けた点と、第 2 一般入球口 6 3 0 b を遊技球が通過可能に構成した点と、第 2 一般入球口 6 3 0 b を通過した遊技球が入賞（入球）可能な位置に、可変入賞装置 6 5、及び第 2 入球口 6 4 0 を設けた点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については、同一の符号を付して、その説明を省略する。図 2 2 6 3 に示した通り、本別例におけるパチンコ機 1 0 の右側領域は、右側領域へと発射された遊技球がスルーゲート 6 7 と、第 2 一般入球口 6 3 0 b とに、約 1 : 1 の割合で振り分けられるように構成され、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球の全部と、第 2 入球口 6 3 0 b を通過した遊技球の約 2 割が可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f 上を流下可能に構成されている。可変入賞装置 6 5 の構成は、上述した第 6 6 制御例と同一であるため、詳細な説明を省略するが、大当たり遊技が実行されると開閉扉 6 5 f が閉鎖状態から開放状態へと開放制御され、特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入球可能な状態となる。ここで、本別例におけるパチンコ機 1 0 の第 2 一般入球口 6 3 0 b は、スルーゲート 6 7 と同一の構造、即ち、遊技球 1 個が通過可能な大きさ（約 1 5 ミリ）で開口幅が形成された入球手段（通過領域）となるように構成されており、図示しない検出手段（近接センサ等）が第 2 一般入球口 6 3 0 b 内を通過している遊技球を検出した場合に、主制御装置 1 1 0 へと検出信号を出力するように構成している。

20

30

#### 【 6 7 4 7 】

そして、開閉扉 6 5 f から排出された遊技球、及び、第 2 一般入球口 6 3 0 b を通過した遊技球のうち、開閉扉 6 5 f 上に到達しなかった遊技球の殆どが、電動役物 6 4 0 a を臨む領域を流下し、電動役物 6 4 0 a が誘導状態（突出状態）である場合には、電動役物 6 4 0 a に到達した遊技球が、電動役物 6 4 0 a 上を第 2 入球口 6 4 0 方向（図では右下方向）に向けて流下し、第 2 入球口 6 4 0 へと入球するように構成している。ここで、普通図柄の低確率状態では、普通図柄抽選で当たり当選した場合であっても、実行される普通図柄当たり遊技によって電動役物 6 4 0 a が短時間しか誘導状態（突出状態）へと変位しないため、電動役物 6 4 0 a 上を流下している遊技球が第 2 入球口 6 4 0 に到達するよりも前に電動役物 6 4 0 a が規制状態（埋没状態）へと変位し、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球し得ないように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態

40

50

が設定されている遊技状態（例えば、通常状態）にて右打ち遊技を実行したとしても、第2特別図柄抽選が実行され難くすることができる。そして、短時間の普図当たり遊技が実行されたことにより、電動役物640a上を短時間流下した遊技球は、第1アウト口66aへと入球し、遊技盤13の外部へと排出される。また、電動役物640aが規制状態（埋没状態）に位置している場合に電動役物640aへと到達した遊技球は、電動役物640aを通過し、3球に2球が第1アウト口66aに向かって流下し、残りの1球が第1一般入球口630aに向けて流下するように構成されており、第1一般入球口630aに向けて流下した遊技球のうち、10球に1球の割合で第1一般入球口630aに入球するように構成されている。

#### 【6748】

10

つまり、本別例におけるパチンコ機10では、普通図柄の低確率状態（通常状態、第2確変状態）にて右打ち遊技を行い、150個の遊技球を右側領域へと発射した場合に、75個の遊技球が第2一般入球口630bを通過し、まず、75個の賞球（賞球1個×75個）が付与される。そして、150個の遊技球のうち、50球が第1一般入球口630aに向かって流下し、そのうち5球が第1一般入球口630aへと入球し50個の賞球（賞球10個×5個）が付与されるように構成している。即ち、普通図柄の低確率状態（通常状態、第2確変状態）にて右打ち遊技を行った場合には、特別図柄抽選の実行権利を獲得すること無く、徐々に持ち球が減っていく（150個の発射に対して125個の賞球払い出し）遊技を行うことになるため、遊技者に不利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）では、電動役物640aに到達した遊技球の一部が第2入球口640へと入球し、賞球1個が付与されるため、持ち球を大きく減らすことなく、第2特別図柄抽選の実行権利を獲得することが可能な遊技を行うことができるため、遊技者に有利な遊技方法となる。以上、説明をした通り、本第66制御例の別例によれば、操作手段を操作したことによって発射された1個の遊技球を複数個の入球手段へと入球させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

20

#### 【6749】

また、特定期間中（大当たり遊技中）に獲得した全ての賞球数を第3図柄表示装置81の表示面に常時表示するのでは無く、ラウンド遊技中（第1期間）は、特定入賞口（特定入賞口65a）への入賞に基づいて付与されたアタッカー賞球数を表示し、ラウンド遊技終了後のエンディング期間（第2期間）にて、一般入球口（第1一般入球口630a、第2一般入球口630b）への入球に基づいて付与された一般賞球数、及び、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した全賞球数を表示するように構成したパチンコ機10において、特定期間中に発射された1個の遊技球によって、アタッカー賞球と、一般賞球との両方を獲得することが可能となるため、一般賞球数が表示されない期間中にどの程度の一般賞球数を獲得したのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第2期間において表示される一般賞球数の値や、全賞球数の値に対してより興味を持たせることができる。なお、本別例では、一般賞球が払い出される入球手段（一般入球口）を遊技球が通過可能な構成とすることで、1個の遊技球が複数の入球手段へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、アタッカー賞球が払い出される入球手段（特定入賞口）を遊技球が通過可能となるように構成しても良い。さらに、本別例では、1個の遊技球が最大で2つの入球手段へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、3つ以上の入球手段へと入球し得るように構成しても良い。また、本別例では、遊技球1個で賞球を複数回獲得可能にするために、賞球が払い出される入球手段の一部を遊技球が通過可能な構成としているが、これに限ること無く、例えば、特殊入賞口を設け、その特殊入賞口へと遊技球を入賞させた場合には、アタッカー賞球と一般賞球の両方が付与されるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

30

40

#### 【6750】

< 第66制御例の演出別例 >

次に、図2264を参照して、上述した第66制御例におけるパチンコ機10にて実行

50

される演出の別例について説明をする。上述した第 6 6 制御例では、図 2 2 3 5 ( b ) に示した通り、少なくとも大当たりのラウンド遊技期間を含む有利遊技期間中は一般賞球数を報知しないように構成し、有利遊技期間が終了する大当たり遊技のエンディング期間（リミット到達する大当たり遊技（最終大当たり遊技）のエンディング期間）にて獲得済みの一般賞球数の合計値を一度に報知するように構成していた。このように構成することで、一般賞球の払い出しが行われる毎に獲得した一般賞球数を報知する場合よりも、大きな値を報知することができるため、遊技者にインパクトのある表示態様を表示することができるものであった。これに対して、本演出別例では、有利遊技期間が終了する大当たり遊技のエンディング期間にて、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の合計値に加え、有利遊技期間中に一般入球口へと入球した遊技球数も報知する演出を実行可能に構成している点で相違している。具体的には、図 2 2 3 4 に示した通り、表示領域 D m 1 1 に表示される表示態様を、上述した第 6 6 制御例とは異ならせている。それ以外の表示要素は同一であり、同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、チャンスモード中（有利遊技期間中）に第 1 一般入球口 6 3 0 a へと 4 個の遊技球が入球し、合計で 4 0 個の賞球が払い出されたことを示すためのポイントアイコン P a ~ P d が表示領域 D m 1 1 に表示される。このように構成することで、上述した第 6 6 制御例における演出態様（図 2 2 3 5 ( b ) 参照）に対して、チャンスモード中（有利遊技期間中）に一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a ）へと入球した遊技球数も遊技者に把握させ易くすることができる。

10

#### 【 6 7 5 1 】

20

なお、本演出別例では、有利遊技期間の終了タイミングにて、チャンスモード中（有利遊技期間中）に一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a ）へと入球した遊技球数を報知可能な表示態様がまとめて表示されるように構成しているが、これに限ること無く、ポイントアイコン P a , P b , P c , P d の順に徐々に表示するように構成しても良い。このように構成することで、表示領域 D m 1 1 に表示されるポイントアイコンの個数が徐々に増加していく演出を実行することができるため、チャンスモード中（有利遊技期間中）に獲得した一般賞球数を把握したい遊技者が興味を持つ演出をより長い期間実行し易くすることができる。

#### 【 6 7 5 2 】

##### < 第 6 6 制御例の第 1 変形例 >

30

次に、図 2 2 6 5 から図 2 2 7 5 を参照して、第 6 6 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 6 6 制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した賞球（全賞球）を、可変入賞装置 6 5 への入賞に基づいて獲得した賞球（アタッカー賞球）と、第 1 一般入球口 6 3 0 a 、第 2 一般入球口 6 3 0 b への入球に基づいて獲得した賞球（一般賞球）とに分けて計数管理し、有利遊技期間における大当たり遊技中はアタッカー賞球数のみを表示することで、大当たり遊技によって獲得した賞球数を遊技者に分かり易く把握させながらも、有利遊技期間終了時には全賞球数を報知することで多くの賞球を獲得したことを報知可能に構成していた。さらに、有利遊技期間中に表示されなかった賞球（一般賞球数）の獲得状況に応じて、有利遊技期間終了後に設定される時短状態（引き戻しモード）の演出態様を変化させることで遊技者に意外性のある演出を提供可能に構成していた。これに対して、本第 1 変形例では、有利遊技期間が繰り返し設定される連チャンモード期間中に獲得可能な全賞球数に上限を設け、上限到達後にアタッカー入賞したことに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。このように構成することで、1 の連チャンモード中に遊技者に付与可能な賞球数に上限を設けることができるため、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。また、連チャンモード中にいて全賞球数の一部（一般賞球数）を遊技者に報知しない期間を設けているため、どのタイミングで上限に到達するのかを遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、全賞球数が上限に到達した後であっても、アタッカー入賞に基づいて特典を付与することができるため、特典を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。加えて、全賞球数が上限に到達するタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミ

40

50

ングとに応じて特典が付与される数を異ならせることができるため、どのタイミングで上限に到達するかについても遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【 6 7 5 3 】

< 第 6 6 制御例の第 1 変形例における演出内容について >

まず、図 2 2 6 5、及び図 2 2 6 6 を参照して、本第 1 変形例にて実行される各種演出のうち、上述した第 6 6 制御例とは異なる演出内容について説明をする。図 2 2 6 5 は、ビクトリーモード中に全賞球数が上限に到達した場合（制限状態）の演出態様を示した図であって、図 2 2 6 5（b）は、全賞球数が上限に到達した後の有利遊技期間中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 2 2 6 6 は、上限到達後の引き戻しモード中の演出態様を示した図である。図 2 2 6 5（a）に示した通り、制限状態に到達すると、主表示領域 D m にて、全賞球数が上限に到達したことを示すための表示態様として「1 0 0 0 P 突破」が表示され、副表示領域 D s には、制限状態に到達したことを案内するための案内表示態様として「上限到達」の文字が表示される。そして、上限到達後における遊技内容を案内するための案内表示態様として「特典映像ゲットチャンス」の文字が表示される。ビクトリーモード中に制限状態に到達した場合には、ビクトリーモードが終了するまでの残大当たり遊技にて新たな賞球を獲得することができない状態であるため、実行中の大当たり遊技に対応する宝箱アイコン 8 0 8 には、制限状態に到達した時点における賞球数に対応する「4 5 P」が付され、残りの大当たり遊技に対応する宝箱アイコン 8 0 9 ~ 8 1 1 に対しては、賞球が付与されないことを示す「？」が付与される（図 2 2 6 5（b）参照）。また、表示領域 D m 1 2 の上方には、表示領域 D m 1 2 a が形成され、賞球の加算表示がされないことを示すための「STOP」が表示される。そして、図 2 2 6 5（b）に示したビクトリーモードの最後の大当たり遊技（最終大当たり遊技）が終了し、引き戻しモードへと移行すると、図 2 2 6 6 に示した通り、現在が上限到達中（制限状態中）であることを示すための「上限到達中」の文字が表示される。また、制限状態中に引き戻しモードへと移行した場合には、制限状態に到達していない場合に示される引き戻しモードの演出態様（図 2 2 3 6（a）参照）とは異なる演出態様として変動表示される各種アイコン 8 3 3、8 3 4 の表示態様が表示される。

10

20

#### 【 6 7 5 4 】

このように構成することで、賞球を獲得出来ない制限状態が設定されたことで、制限状態が設定されていない場合には実行されない（され難い）態様で変動表示が実行される演出を遊技者に提供することができる。

30

#### 【 6 7 5 5 】

< 第 6 6 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 2 6 7 から図 2 2 6 9 を参照して、本第 1 変形例における電氣的構成について説明をする。本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図 2 2 6 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成について説明をする。図 2 2 6 7 は、本第 6 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成を模式的に示した図である。図 2 2 6 7 に示した通り、本第 1 変形例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 0 3 は、上述した第 6 6 制御例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 0 3 に対して、セットフラグ 2 3 a a A と、連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A と、上限フラグ 2 0 3 a c A を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。セットフラグ 2 3 a a A は、遊技者が右打ち遊技を継続して実行している期間（連チャンモード中）を示すためのフラグであって、右打ち遊技へと移行した場合にオンに設定される。そして、右打ち遊技が終了したと判別した場合にオフに設定される。このセットフラグ 2 3 a a A の設定状況は、払い出された賞球数を計測する期間を判別する際に参照される。これにより、連チャンモ

40

50



ード中に払い出された賞球数を適切に管理することができる。

#### 【 6 7 5 6 】

連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A は、連チャンモード中に払い出された賞球数を計測するためのカウンタである。この連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A は、各種入賞口への遊技球の入賞を検知したタイミングが、セットフラグ 2 3 a a A がオンに設定されている状況であると判別した場合であって、入賞種別が特定入賞口 6 5 a、第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b であると判別した場合に、対応する賞球数の値が加算される。そして、連チャンモード中に払い出し可能な賞球数の上限に到達したか否かの判定を実行する際に参照される。上限フラグ 2 0 3 a c A は、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達したことを示すためのフラグであって、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した場合にオンに設定される。この上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されている場合は、各種入賞口への遊技球の入賞を検知した場合であっても、その入賞に基づく賞球の払い出しが禁止される。このように構成することで、連チャンモード中に払い出される賞球数に上限を設けることができる。次に、図 2 2 6 8 ( a ) を参照して、本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 2 2 6 8 ( a ) は、本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 6 8 ( a ) に示した通り、本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 が有する R O M 2 2 2 は、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する R O M 2 2 2 に対して、特典付与テーブル 2 2 2 a a A を追加した点で相違している。

#### 【 6 7 5 7 】

特典付与テーブル 2 2 2 a a A は、連チャンモード中に全賞球数が上限到達した後で実行される第 2 特別図柄変動 ( 特図 2 変動 ) の演出態様 ( 引き戻しモード中の演出態様 ) を選択する際に参照されるデータテーブルであって、引き戻しモードが設定される前にチャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されている場合、即ち、確変状態中にリミット到達したことに基づいて時短状態が設定された場合において、既に獲得済みの全賞球数 ( 総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値 )、既に獲得済みの一般賞球数 ( 一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値 )、及び、引き戻しモードが設定される時点で獲得済みの第 2 特別図柄の保留記憶 ( 特図 2 保留 ) に含まれる入賞情報に対する先読み結果に応じて異なる演出態様が規定されている。ここで、図 2 2 6 9 を参照して、特典付与テーブル 2 2 2 a a A に規定されている内容について説明をする。図 2 2 6 9 は、特典付与テーブル 2 2 2 a a A に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 6 9 に示した通り、特典付与テーブル 2 2 2 a a A には、引き戻しモードが設定された時点で獲得済みの特図 2 保留の先読み結果と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに対応させて異なる態様の演出態様が規定されている。具体的には、当否判定が「大当たり」で取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対しては付与態様「 V 」が、「 5 0 ~ 7 9 」の範囲に対しては付与態様「 V + 魚 」が、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に対しては付与態様「 V + カメ 」が、規定されており、当否判定が「外れ」で取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 8 9 」の範囲に対しては付与態様「 x 」が、「 9 0 ~ 9 4 」の範囲に対しては付与態様「 x + 魚 」が、「 9 5 ~ 9 9 」の範囲に対しては付与態様「 x + カメ 」が、規定されている。

#### 【 6 7 5 8 】

図 2 2 6 8 ( b ) に戻り、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 2 2 6 8 ( b ) は、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 2 2 6 8 ( b ) に示した通り、本第 1 変形例の R A M 2 2 3 は、上述した第 6 6 制御例の R A M 2 2 3 に対して、従上限フラグ 2 2 3 a a A を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその説明を省略する。従上限フラグ 2 2 3 a a A は、主制御装置 1 1 0 にて賞球の払い出しが禁止されたこと ( 上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されたこと ) を示すためのフラグ

であって、主制御装置 1 1 0 から上限フラグ 2 0 3 a c A をオンに設定したことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。この従上限フラグ 2 2 3 a a A の設定状況は、第 2 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に参照される。

#### 【 6 7 5 9 】

< 第 6 6 制御例の第 1 変形例における制御処理について >

次に、図 2 2 7 0 から図 2 2 7 5 を参照して、本第 1 変形例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。まず、図 2 2 7 0 から図 2 2 7 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理について説明をする。本第 1 変形例では、上述した第 6 6 制御例に対して、賞球の払い出しに上限を設けるための制御処理を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 2 2 7 0 を参照して、スイッチ読み込み処理 ( S 1 5 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 7 0 は、スイッチ読み込み処理 ( S 1 5 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理 ( S 1 5 1 A ) は、上述した第 6 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理 ( 図 2 2 5 1 の S 1 0 1 A ) に対して、セットフラグ 2 0 3 a a A がオンに設定されているかの判別を行う処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。スイッチ読み込み処理 ( S 1 5 1 A ) が実行されると、まず、上述した第 6 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理 ( 図 2 2 5 1 の S 1 0 1 A ) と同一の S 1 1 1 A ~ S 1 1 8 A の処理を実行し、その後、セットフラグ 2 0 3 a a A がオンに設定されているかを判別し ( S 1 3 1 A ) 、オンに設定されていると判別した場合は ( S 1 3 1 A : Y e s ) 、セッ  
10  
20  
中賞球決定処理を実行し ( S 1 3 2 A ) 、 S 1 2 0 A の処理を実行し、本処理を終了する。また、 S 1 3 1 A の処理においてセットフラグ 2 0 3 a a A がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 1 3 1 A : N o ) 、上述した第 6 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理 ( 図 2 2 5 1 の S 1 0 1 A ) と同一の S 1 1 9 A 、及び S 1 2 0 A の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 6 7 6 0 】

次に、図 2 2 7 1 を参照して、セッ  
30  
中賞球決定処理 ( S 1 5 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 7 1 は、セッ  
中賞球決定処理 ( S 1 5 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。このセッ  
中賞球決定処理 ( S 1 5 1 A ) は、上述したスイッチ読み込み処理 ( 図 2 2 7 0 の S 1 5 1 A 参照 ) においてセットフラグ 2 0 3 a a A がオン  
に設定されていると判別した場合、即ち、現在が連チャンモード中であると判別した場合  
において賞球の払い出しを実行するか否かを決定するための処理が実行される。セッ  
中賞球決定処理 ( S 1 5 1 A ) が実行されると、まず、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設  
定されているかを判別し ( S 2 0 1 A ) 、オンに設定されていないと判別した場合は ( S  
2 0 1 A : N o ) 、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a 、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球  
口 6 3 0 a 、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であるかを判別し ( S 2 0 2 A ) 、今回の格納情  
報が特定入賞口 6 5 a 、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a 、第 2 一般入球口 6 3  
0 b ) であると判別した場合は ( S 2 0 2 A : Y e s ) 、今回の対象となる入賞種別に対  
40  
応する賞球数を連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値に加算し ( S 2 0 3 A ) 、加  
算後の連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値が 1 0 0 0 0 以上となったかを判別す  
る ( S 2 0 4 A ) 。そして、連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値が 1 0 0 0 0 以  
上であると判別した場合は ( S 2 0 4 A : Y e s ) 、上限フラグ 2 0 3 a c A をオンに設  
定し ( S 2 0 6 A ) 、上限到達コマンドを設定し ( S 2 0 7 A ) 、入賞種別に対応した賞  
球数を決定し、賞球払い出し用バッファに格納し ( S 2 0 5 A ) 、本処理を終了する。

#### 【 6 7 6 1 】

一方、 S 2 0 1 A の処理において、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されていると  
判別した場合は ( S 2 0 1 A : Y e s ) 、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a 、右側一般  
入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a 、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であるかを判別し ( S 2 0  
8 A ) 、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a 、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a  
、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であると判別した場合は ( S 2 0 8 A : Y e s ) 、賞球払い  
50

出し用バッファに賞球数を格納すること無く本処理を終了する。また、S 2 0 8 A の処理において、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b）では無いと判別した場合は（S 2 0 8 A : N o）、S 2 0 5 A の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 2 2 7 2 を参照して、更新処理（S 2 5 1 A）の処理内容について説明をする。図 2 2 7 2 は、更新処理（S 2 5 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（S 2 5 1 A）は、上述した第 6 6 制御例における更新処理（図 2 2 5 2 の S 2 2 1 A 参照）に対して、時短状態が終了した場合に実行される処理内容を異ならせた点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。更新処理（S 2 5 1 A）が実行されると、まず、上述した第 6 6 制御例における更新処理（図 2 2 5 2 の S 2 2 1 A 参照）と同一の S 5 0 1 ~ S 5 0 2 A の処理を実行する。そして、S 5 0 2 A の処理を終えた後、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されているかを判別し（S 5 5 1 A）、オンに設定されていると判別した場合は（S 5 5 1 A : Y e s）、上限フラグ 2 0 3 a c A をオフに設定し（S 5 5 2 A）、上限解除コマンドを設定し（S 5 5 3 A）、セットフラグ 2 0 3 a a A をオフに設定し（S 5 5 4 A）、連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値を 0 にクリアし（S 5 5 5 A）、その後、上述した第 6 6 制御例における更新処理（図 2 2 5 2 の S 2 2 1 A 参照）と同一の S 5 0 3 A ~ S 5 0 5 A の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【 6 7 6 2 】

つまり、本第 1 変形例では、連チャンモード中における賞球の払い出しに上限を設けているため、連チャンモードが終了するタイミング、即ち、時短状態が終了するタイミングにおいて、上限の設定に関わる各種要素の情報を初期化する処理（S 5 5 1 A ~ S 5 5 5 A）が実行されるように構成している。このように構成することで、連チャンモードが終了したにも関わらず、賞球の払い出しに制限を受けてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第 1 変形例では、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した場合において、連チャンモードが終了するまで、特定の入賞（特定入賞口 6 5 a、第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b への入賞）に対する賞球の払い出しを禁止するように構成しているが、全ての入賞に対して賞球の払い出しを禁止しても良いし、賞球の払い出しを禁止する入賞の種別を途中で変更するように構成しても良い。また、賞球の払い出しを禁止する期間を、連チャンモードが終了するまでの期間では無く、引き戻しモードにて大当たり当選し、再度有利遊技期間が設定されるまでの期間としても良い。このように構成することで、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した後も、連チャンモードを継続させることで更なる賞球を獲得する可能性を残すことができるため、賞球を多く獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 2 2 7 3 から図 2 2 7 5 を参照して、本第 6 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理は、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（S 4 1 1 2 A）に代えてコマンド判定処理（S 4 1 3 2 A）を実行する点と、第 2 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点とで相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

20

30

40

#### 【 6 7 6 3 】

まず、図 2 2 7 3 を参照して、コマンド判定処理（S 4 1 3 2 A）の処理内容について説明をする。図 2 2 7 3 は、コマンド判定処理（S 4 1 3 2 A）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 4 1 3 2 A）は、上述した第 6 6 制御例のコマンド判定処理（S 4 1 1 2 A）に対して、上限関連コマンド（上限到達コマンド、上限解除コマンド）を受信した場合に実行される処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略す

50

る。コマンド判定処理（S 4 1 3 2 A）が実行されると、まず、上述した第 6 6 制御例のコマンド判定処理（S 4 1 1 2 A）と同一の S 4 2 0 1 ~ S 4 2 0 4 A の処理を実行する。そして、S 4 2 1 7 の処理において大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 7 : N o）、次に、上限関連コマンド（上限到達コマンド、上限解除コマンド）を受信したかを判別し（S 4 2 6 1 A）、受信したと判別した場合は（S 4 2 6 1 A : Y e s）、上限関連処理を実行し（S 4 2 6 2 A）、本処理を終了する。ここで、図 2 2 7 4 を参照して、上限関連処理（S 4 2 6 2 A）の処理内容について説明をする。図 2 2 7 4 は、上限関連処理（S 4 2 6 2 A）の処理内容を示したフローチャートである。この上限関連処理（S 4 2 6 2 A）では、主制御装置 1 1 0 にて実行される賞球の払い出しを禁止する期間に関する情報を管理するための処理が実行される。上限関連処理（S 4 2 6 2 A）が実行されるとまず、今回受信したコマンドが上限到達コマンドであるかを判別し（S 4 2 7 1 A）、上限到達コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 2 7 1 A : Y e s）、従上限フラグ 2 2 3 a a A をオンに設定し（S 4 2 7 2 A）、次に、上限解除コマンドを受信したかを判別する（S 4 2 7 3 A）。また、S 4 2 7 1 A の処理において、上限到達コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 7 1 A : N o）、S 4 2 7 2 A の処理をスキップして、S 4 2 7 3 A の処理へ移行する。

10

#### 【 6 7 6 4 】

そして、S 4 2 7 3 A において、上限解除コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 2 7 3 A : Y e s）、従上限フラグ 2 2 3 a a A をオフに設定し（S 4 2 7 4 A）、本処理を終了する。また、上限解除コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 7 3 A : N o）、そのまま本処理を終了する。このように、主制御装置 1 1 0 にて上限フラグ 2 0 3 a c A の設定状況を変更した場合に設定される上限関連コマンドを受信したことに基づいて音声ランプ制御装置 1 1 3 側で従上限フラグ 2 2 3 a a A の設定状況を変更可能に構成することで、賞球が払い出されない入賞に対応する入賞種別コマンドを受信したとしても、賞球の払い出しに対応する表示態様（ポイントアイコン）が表示されてしまうことを抑制することができる。次に、図 2 2 7 5 を参照して、特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 0 7 A）の処理内容について説明をする。図 2 2 7 5 は、特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 0 7 A）の処理内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 0 7 A）では、従上限フラグ 2 2 3 a a A が設定されている状態で第 2 特別図柄変動が実行された場合に、遊技者に特典を付与可能な演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 0 7 A）が実行されると、まず、従上限フラグ 2 2 3 a a A がオンに設定されているかを判別し（S 5 1 0 1 A）、オンに設定されていると判別した場合は（S 5 1 0 1 A : Y e s）、特典付与テーブル 2 2 2 a a A を参照して付与態様（特典態様）を決定し（S 5 1 0 2 A）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドと、決定した付与態様（特典態様）とに対応する演出態様を決定し（S 5 1 0 3 A）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（S 5 1 0 4 A）、本処理を終了する。一方、S 5 1 0 1 A の処理において、従上限フラグ 2 2 3 a a A がオンに設定されていないと判別した場合は（S 5 1 0 1 A : N o）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（S 5 1 0 5 A）、S 5 1 0 4 A の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 6 7 6 5 】

< 第 6 6 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 2 2 7 6 から図 2 2 9 1 を参照して、上述した第 6 6 制御例の第 2 変形例について説明をする。上述した第 6 6 制御例の第 1 変形例では、有利遊技期間が繰り返し設定される連チャンモード期間中に獲得可能な全賞球数に上限を設け、上限到達後にアタッカー入賞したことに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能に構成することで、1 の連チャンモード中に遊技者に付与可能な賞球数に上限を設け、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制するように構成していた。そして、連チャンモード中において全賞球数の一部（一般賞球数）を遊技者に報知しない期間を設けることで、どのタイミングで上限に到達するのかを遊技者に把握させ難くすることができるよう構成していた。さら

50

に、全賞球数が上限に到達した後であっても、アタッカー入賞に基づいて特典を付与することで、特典を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができるように構成していた。これに対して、本第 6 6 制御例の第 2 変形例では、連チャンモード期間中に獲得した賞球数が上限に到達した場合において、実行中の有利遊技期間の残期間（リミット到達するまでの残期間）にて生じたアタッカー入賞数と、一般入球数に応じて、有利遊技期間終了後の時短状態における大当たり当選確率を変更可能に構成している。このように、特定期間（連チャンモード）中に払い出された賞球数が上限に到達した後には付与され得る特典として、大当たり確率を変更する特典を付与可能に構成している。このように構成することで、上述した第 6 6 制御例の第 1 変形例において付与される特典（演出関連の特典）とは異なり、実際の遊技結果に影響を与える特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

10

#### 【 6 7 6 6 】

つまり、本第 6 6 制御例の第 2 変形例では、特定期間（連チャンモード）中の第 1 期間（有利遊技期間）において、情報を更新可能な第 1 状況（賞球数を加算可能な状況）である場合よりも、情報を更新することが出来ない第 2 状況（賞球数が上限に到達した状況）である場合の方が、第 1 期間（有利遊技期間）が終了した後に設定される第 2 期間（引き戻しモード（時短状態））において、遊技者に有利となる特典（次の大当たり遊技）が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、1 回の有利遊技期間における賞球の払い出しが上限に到達した場合であっても、その有利遊技期間中に継続してアタッカー入賞、一般入球させることで次の有利遊技期間を設定し易くする（連チャンモードを継続させ易くする）ことができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

20

#### 【 6 7 6 7 】

< 第 6 6 制御例の第 2 変形例における演出内容について >

次に、図 2 2 7 6、及び図 2 2 7 7 を参照して、本第 2 変形例にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。図 2 2 7 6 ( a ) は、連チャンモード中に獲得した賞球数が上限に到達していない状態で実行される引き戻しモード中の演出態様を示した図であって、図 2 2 7 6 ( b ) は、連チャンモードにおける有利遊技期間中に獲得した賞球数が上限に到達した場合に表示される表示画面を示した図である。また、図 2 2 7 7 ( a ) は、上限到達後の有利遊技期間中（大当たり遊技中）に実行される演出態様を示した図であり、図 2 2 7 7 ( b ) は、上限到達後の有利遊技期間終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。まず、図 2 2 7 6 ( a ) に示した通り、通常の引き戻しモードでは、主表示領域 D m の中央部にてキャラクタ 8 0 1 が、箱 8 3 0 h を破壊して V アイコン 8 3 0 の獲得を目指す変動演出が実行される。ここで、対応する特別図柄抽選が大当たりである場合には、キャラクタ 8 0 1 が箱 8 3 0 h を破壊する演出態様が設定され、その後、V アイコン 8 3 0 をゲットする演出結果を表示することで、大当たり当選を報知するよう変動演出が実行される。一方、対応する特別図柄抽選が外れである場合には、キャラクタ 8 0 1 が箱 8 3 0 h を破壊できない演出態様が設定され、そのまま次に実行される特別図柄抽選に対応する変動演出が実行される。そして、引き戻しモードの最終変動（時短状態の最終変動）に対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、箱 8 3 0 h の破壊を断念する演出が実行され、その後、引き戻しモードの終了を示す表示画面が表示される変動演出が実行される。そして、残時短回数を示す表示領域 D m 2 0 の下方には、今回の引き戻しモード中に大当たり当選する期待度を示すための表示領域 D m 2 1 が形成され、図 2 2 7 6 ( a ) に示した例では「 6 6 % 」の文字が表示されている。そして、主表示領域 D m の右側には、キャラクタ 8 0 1 の強さ（ L V ）を示すための表示領域 D m 1 5 と、キャラクタ 8 0 1 が装備するアイテムを示すための表示領域 D m 1 6 が形成され、図 2 2 7 6 ( a ) では、ウサギ L V 「 1 」、アイテム「木の棒」が表示されている。

30

40

#### 【 6 7 6 8 】

主表示領域 D m に表示されるキャラクタ 8 0 1 の態様は、上述した「 L V 」と「アイテム」の内容に応じて設定されるように構成しているため、図 2 2 7 6 ( a ) では、通常表

50

示態様（LV1に対応した表示態様）のキャラクタ801が、木の棒を模したアイテム801bを装備した態様で箱830hを破壊する演出が実行されている。ここで、本第2変形例では、有利遊技期間中に実行された遊技結果に応じて、引き戻しモード中（時短状態中）にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率を変更可能に構成しており、図2276（a）に示した図では、大当たり確率として「1/22」が設定されており、時短回数23回＋残特図2保留4個で合計27回の特別図柄抽選で大当たり当選する期待度が「66%」の状態を示している。つまり、引き戻しモード中に表示される表示態様によって、遊技者に対して、現在設定されている大当たり確率を示唆可能に構成している。このように構成することで、引き戻しモードにて大当たり当選を目指す遊技者に対して、引き戻しモード中に実行される各種演出の内容に興味を持たせることができる。次に、図2276（b）に示した通り、有利遊技期間中に賞球数が上限に到達した場合には、上限到達を示す表示態様として「10000P突破！！」の文字が表示され、副表示領域Dsに「残りのビクトリーモード中はウサギLVを上げる」の案内表示態様が表示され、ウサギLVを示すための表示領域Dm15が形成される。このウサギLVは、初期値が「LV1」で、上限到達後のアタッカー入賞数に応じてレベルアップ抽選が実行され、レベルアップ抽選の結果に基づいて最大で「LV4」まで上昇する。

10

#### 【6769】

上限到達後の有利遊技期間中は、図2277（a）に示した通り、ウサギLVの上昇を示す演出が主表示領域Dmにて実行され、アタッカー入賞に基づいて実行されるLVアップ抽選に当選した場合には、レベルアップ後のウサギLVが表示領域Dm15に表示され、現在のウサギLVに対応した態様でキャラクタ801が表示される。そして、副表示領域Dsには、ウサギLVに関する遊技内容を案内するための案内表示態様として「LVが上がるほど引き戻し成功率がアップ」の文字が表示される。なお、上述した第1変形例と同様に、本第2変形例においても上限到達後にアタッカー入賞したとしても賞球の払い出しは行われないため、上限到達によって賞球の払い出しが行われていないことを示す「STOP」のアイコンがDm12aに表示されている。その後、有利遊技期間が終了し、引き戻しモードへと移行した場合には、図2277（b）に示した通り、上限到達後のアタッカー入賞数、及び、一般賞球数に応じて決定された大当たり確率を示唆するための演出が実行される。

20

#### 【6770】

<第66制御例の第2変形例における電氣的構成について>

次に、図2278から図2283を参照して、本第2変形例における電氣的構成について説明をする。本第2変形例におけるパチンコ機10は、上述した第66制御例の第1変形例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図2278を参照して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図2278は、本第66制御例の第2変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図2278に示した通り、本第2変形例のパチンコ機10におけるROM202は、上述した第66制御例の第1変形例のパチンコ機10におけるROM202に対して、第1当たり乱数テーブル202aaAに代えて第1当たり乱数テーブル202aaBを設けた点と、確率情報選択テーブル222abBを設けた点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。第1当たり乱数テーブル202aaBは、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。本第2変形例では、特別図柄の低確率状態における大当たり当選確率として、4段階の大当たり確率（大当たり判定される第1当たり乱数カウンタの値の範囲）が規定されており、決定された確率情報に応じたデータテーブルを参照して大当たり当選の判定が行われるように構成している。

30

40

50

## 【 6 7 7 1 】

ここで、図 2 2 8 0 を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a B に規定されている内容について説明をする。図 2 2 8 0 は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a B に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 8 0 に示した通り、特別図柄の低確率状態であって、確率情報が「 L V 1 」に対して、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 4 7 」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「 L V 2 」に対して、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「 L V 3 」に対して、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 6 5 」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「 L V 4 」に対して、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、それぞれ規定されている。つまり、確率情報が示す「 L V 」が高くなるほど、大当たり当選と判定され易いデータテーブルを参照して特別図柄抽選を実行するように構成している。確率情報選択テーブル 2 0 2 a b B は、確率情報を決定する際に参照されるデータテーブルであって、上限到達後に特定入賞口 6 5 a へと入賞した遊技球の個数と、上限到達後に第 1 一般入球口 6 3 0 a、または第 2 一般入球口 6 3 0 b へと入球した遊技球の個数と、に基づいて異なる確率情報が規定されている。ここで、図 2 2 8 1 を参照して、確率情報選択テーブル 2 0 2 a b B に規定されている内容について説明をする。図 2 2 8 1 は、確率情報選択テーブル 2 0 2 a b B に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 2 8 1 に示した通り、上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B の値が「 ~ 1 0 」の場合は、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B の値に関わらず、確率情報「 L V 1 」が規定されており、上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B の値が「 1 1 ~ 2 0 」の場合は、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B の値が「 ~ 2 0 」の範囲に対して、確率情報「 L V 1 」が、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B の値が「 2 1 ~ 」の範囲に対して、確率情報「 L V 2 」が、規定されている。

## 【 6 7 7 2 】

また、上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B の値が「 2 1 ~ 4 0 」の場合は、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B の値が「 ~ 2 0 」の範囲に対して、確率情報「 L V 3 」が、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B の値が「 2 1 ~ 」の範囲に対して、確率情報「 L V 4 」が規定され、上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B の値が「 4 1 ~ 」の場合は、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B の値に関わらず、確率情報「 L V 4 」が規定されている。ここで決定された確率情報は、確率情報格納エリア 2 0 3 a a B に格納され、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選にて参照される。このように構成することで、上限到達後における遊技内容（遊技球の入賞状況）に応じて、特別図柄抽選の大当たり確率を変更することができるため、上限到達後も遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、図 2 2 8 1 に示した通り、上限到達後に各入賞口へと遊技球を入賞させた場合の方が、大当たり当選確率を高めることができるため、より意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。まず、図 2 2 7 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成について説明をする。図 2 2 7 9 は、本第 6 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成を模式的に示した図である。図 2 2 7 9 に示した通り、本第 2 変形例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 0 3 は、上述した第 6 6 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 0 3 に対して、確率情報格納エリア 2 0 3 a a B と、上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B と、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B とを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

## 【 6 7 7 3 】

確率情報格納エリア 2 0 3 a a B は、確率情報選択テーブル 2 0 2 a b B を参照して決定された確率情報（ L V ）を一時的に格納するためのデータ領域であって、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されている状態で時短状態が設定された場合に決定された確率情報が格納される。そして、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照され、通常状態へと移行する場合に格納されている情報が初期値（ L V 1 ）へと変更される。上限後特定入賞カ

ウンタ 2 0 3 a b B は、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されている状態で特定入賞口 6 5 a へと入賞した遊技球数を計測するためのカウンタである。この上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B の値は、確率情報選択テーブル 2 0 2 a b B を参照して確率情報を決定する際に参照される。そして、新たな確率情報を決定した後にクリアされる。上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B は、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されている状態で一般入球口へと入球した遊技球数を計測するためのカウンタである。この上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B の値は、確率情報選択テーブル 2 0 2 a b B を参照して確率情報を決定する際に参照される。そして、新たな確率情報を決定した後にクリアされる。次に、図 2 2 8 2 ( a ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 2 2 8 2 ( a ) は、本第 6 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成を模式的に示した図である。図 2 2 7 8 に示した通り、本第 2 変形例のパチンコ機 1 0 における R O M 2 2 2 は、上述した第 6 6 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 1 0 における R O M 2 2 2 に対して、キャラレベル選択テーブル 2 2 2 a a B と、アイテム選択テーブル 2 2 2 a b B を設けた点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

10

#### 【 6 7 7 4 】

キャラレベル選択テーブル 2 2 2 a a B は、引き戻しモードにおけるキャラクタ 8 0 1 の態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、主制御装置 1 1 0 から出力された上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B の値を示すコマンドに含まれる情報と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに基づいて異なる態様（ウサギ L V ）が規定されている。アイテム選択テーブル 2 2 2 a b B は、引き戻しモードにおけるキャラクタ 8 0 1 が装備するアイテムの種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、上限到達後に獲得した一般賞球数に対応させて異なるアイテムが規定されている。図 2 2 8 2 ( b ) に戻り、本第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 2 2 8 2 ( b ) は、本第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 2 2 8 2 ( b ) に示した通り、本第 2 変形例の R A M 2 2 3 は、上述した第 6 6 制御例の第 1 変形例の R A M 2 2 3 に対して、従上限後特定入賞口カウンタ 2 2 3 a a B と、継続率格納テーブル 2 2 3 a b B を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその説明を省略する。従上限後特定入賞口カウンタ 2 2 3 a a B は、主制御装置 1 1 0 から出力された上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B の値を示すコマンドに含まれる情報に基づいて加算されるカウンタである。この従上限後特定入賞口カウンタ 2 2 3 a a B の値を把握することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B の値に対応した演出を実行することができる。継続率格納テーブル 2 2 3 a b B は、キャラ選択テーブル 2 2 2 a a B を参照して決定された可変態様と、決定された可変態様に基づいて特定された継続率表示態様とが一時的に格納されるデータ領域である。

20

30

#### 【 6 7 7 5 】

< 第 6 6 制御例の第 2 変形例における制御処理について >

40

次に、図 2 2 8 4 から図 2 2 9 2 を参照して、本第 2 変形例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。まず、図 2 2 8 4 から図 2 2 8 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理について説明をする。本第 2 変形例では、上述した第 6 6 制御例の第 1 変形例に対して、セット中賞球決定処理（図 2 2 7 1 の S 1 3 2 A 参照）に代えてセット中賞球決定処理（図 2 2 8 4 の S 1 7 1 A ）を、更新処理（図 2 2 7 2 の S 2 5 1 A 参照）に代えて更新処理（図 2 2 8 6 の S 2 7 1 A ）を実行する点、及び、設定されている確率情報に基づいて特別図柄抽選を実行するための特別図柄大当たり判定処理（図 2 2 8 5 の S 2 0 8 A 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 2 2 8 4 を参照して、セット中賞球決定処理（ S 1 7 1 A ）の処理内容について説明を

50



する。図 2 2 8 4 は、セット中賞球決定処理 ( S 1 7 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理 ( S 1 7 1 A ) では、上述した第 1 変形例のセット中賞球決定処理 ( 図 2 2 7 1 の S 1 5 1 A 参照 ) に対して、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されている状態で、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であると判別した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

#### 【 6 7 7 6 】

セット中賞球決定処理 ( S 1 7 1 A ) が実行されると、まず、上述した第 1 変形例のセット中賞球決定処理 ( 図 2 2 7 1 の S 1 5 1 A 参照 ) と同一の S 2 0 1 A ~ S 2 0 8 A の処理を実行する。そして、S 2 0 8 A の処理において、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であると判別した場合は ( S 2 0 8 A : Y e s )、上限後カウンタ ( 上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B ) に対応する値を加算し ( S 2 6 1 A )、加算後の上限後カウンタ ( 上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B ) を示す上限後コマンドを設定し ( S 2 6 2 A )、本処理を終了する。次に、図 2 2 8 5 を参照して、特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 0 9 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 8 5 は、特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 0 9 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 0 9 A ) では、上述した第 1 変形例における特別図柄大当たり判定処理 ( 図 4 2 の S 2 0 8 参照 ) に対して、確率情報格納エリア 2 0 3 a a B に格納されている確率情報 ( L V ) を読み出す処理を実行し ( S 3 0 1 A )、読み出した確率情報を用いて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a B に基づいて抽選結果を取得する ( S 3 0 2 A ) 点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。これにより、特別図柄の低確率状態が設定されている状況であっても、大当たり確率を異ならせた特別図柄抽選を実行することができる。次に、図 2 2 8 6 を参照して、更新処理 ( S 2 7 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 8 6 は、更新処理 ( S 2 7 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 2 7 1 A ) は、上述した第 6 6 制御例の第 1 変形例における更新処理 ( 図 2 2 7 2 の S 2 5 1 A 参照 ) に対して、状態が変更したと判別した場合は ( S 5 0 3 A : Y e s )、状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【 6 7 7 7 】

ここで、図 2 2 8 7 を参照して、状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 8 7 は、状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) では、遊技状態が変更される時点で大当たり当選確率を変更するための処理が実行される。具体的には、状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) が実行されると、まず、変更後の遊技状態を特定し ( S 5 8 1 A )、時短状態へと変更したかを判別し ( S 5 8 2 A )、時短状態へと変更したと判別した場合は ( S 5 8 2 A : Y e s )、次に、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されているかを判別する ( S 5 8 3 A )。S 5 8 3 A の処理において、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されていると判別した場合は ( S 5 8 3 A : Y e s )、上限後カウンタ ( 上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B ) の値を取得し ( S 5 8 4 A )、取得した上限後カウンタ ( 上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B ) の値を用いて確率情報選択テーブル 2 0 2 a b B を参照して確率情報を決定し ( S 5 8 5 A )、決定した確率情報を確率情報格納エリア 2 0 3 a a B に格納し ( S 5 8 6 A )、本処理を終了する。また、S 5 8 3 A の処理において、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 8 3 A : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 5 8 2 A の処理において、時短状態への変更では無いと判別した場合は ( S 5 8 2 A : N o )、次に、通常状態へと変更したかを判別し ( S 5 8 7 A )

、通常状態へと変更したと判別した場合は ( S 5 8 7 A : Y e s ) 、上限後カウンタ ( 上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B 、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B ) の値を 0 にクリアし ( S 5 8 8 A ) 、確率情報格納エリア 2 0 3 a a B に L V 1 に対応する確率情報を格納し ( S 5 8 9 A ) 、本処理を終了する。また、S 5 8 7 A の処理において、通常状態への変更では無いと判別した場合は ( S 5 8 7 A : N o ) 、そのまま本処理を終了する。

#### 【 6 7 7 8 】

次に、図 2 2 8 8 から図 2 2 9 2 を参照して、本第 6 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理は、上述した第 6 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理に対して、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 1 A ) に代えて状態コマンド受信処理 ( 図 2 2 8 8 の S 4 2 4 1 A ) を、引き戻し態様決定処理 ( 図 2 2 5 8 の S 4 3 0 7 A 参照 ) に代えて引き戻し態様決定処理 ( 図 2 2 9 0 の S 4 3 6 2 A 参照 ) を、上限関連処理 ( 図 2 2 7 4 の S 4 2 5 2 A 参照 ) に代えて上限関連処理 ( 図 2 2 9 1 の S 4 2 9 1 A ) を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 2 2 8 8 を参照して、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 4 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 8 8 は、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 4 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 4 1 A ) では、上述した第 1 変形例の状態コマンド受信処理 ( 図 2 2 5 7 の S 4 2 0 1 A 参照 ) に対して、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていると判別した場合に ( S 4 3 0 1 A : Y e s ) 、連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。ここで、図 2 2 8 9 を参照して、連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 8 9 は、連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) では、連チャンモードが終了したことに基づいて、連チャンモード中における演出状況を決定する際に用いられたフラグやカウンタの値をクリアするための処理が実行される。

#### 【 6 7 7 9 】

具体的には、連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) が実行されると、まず、上述した状態コマンド受信処理 ( 図 2 2 5 7 の S 4 2 0 1 A ) の S 4 3 0 2 A ~ S 4 3 0 5 A の処理を実行し、その後、従上限後入賞カウンタ 2 2 3 a c B の値を 0 にクリアし ( S 4 3 7 1 A ) 、継続率格納テーブル 2 3 3 a b B の情報をクリアし ( S 4 3 7 2 A ) 、本処理を終了する。次に、図 2 2 9 0 を参照して、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 6 2 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 9 0 は、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 6 2 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 6 2 A ) は、上述した第 1 変形例における引き戻し態様決定処理 ( 図 2 2 5 8 の S 4 3 0 7 A ) に対して、引き戻しモード中の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点で相違している。具体的には、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 6 2 A ) が実行されると、まず、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値を読み出し ( S 4 3 8 1 A ) 、読み出した一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値を用いてアイテム選択テーブル 2 2 2 a b B を参照してアイテム態様を決定し ( S 4 3 8 2 A ) 、継続率格納テーブル 2 2 3 a b B に格納されているキャラレベル情報を読み出し ( S 4 3 8 3 A ) 、読み出したキャラレベルと、決定したアイテム態様とに対応する演出態様を決定し ( S 4 3 8 4 A ) 、決定した演出態様に対応する継続率を決定し ( S 4 3 8 5 A ) 、決定した継続率を示す情報を継続率格納テーブル 2 2 3 a b B に格納し ( S 4 3 8 6 A ) 、決定した態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 3 8 7 A ) 、本処理を終了する。つまり、本第 2 変形例では、上限到達後における一般入球口への入球数を遊技者に報知すること無く、引き戻しモードが設定される場合において、上限到達後における一般入球口への入球数に応じたアイテム態様を決定するように構成し

ている。このように構成することで、どのアイテムが表示されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。

#### 【 6 7 8 0 】

次に、図 2 2 9 1 を参照して、上限関連処理 ( S 4 2 9 1 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 9 1 は、上限関連処理 ( S 4 2 9 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この上限関連処理 ( S 4 2 9 1 A ) では、上述した上限関連処理 ( 図 2 2 7 4 の S 4 2 5 2 A 参照 ) に対して、上限後コマンドを受信した場合に実行される処理を追加した点で相違している。具体的には、上限関連処理 ( S 4 2 9 1 A ) が実行されると、まず、今回受信したコマンドが上限到達コマンドであるかを判別し ( S 4 2 7 1 A )、上限到達コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 7 1 A : Y e s )、従上限フラグ 2 2 3 a a A をオンに設定し ( S 4 2 7 2 A )、次に、上限コマンドを受信したかを判別し ( S 4 2 8 1 A )、上限コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 8 1 A : Y e s )、上限後コマンド処理を実行し ( S 4 2 8 2 A )、S 4 2 7 3 A の処理へ移行する。S 4 2 7 3 A の処理では、上限解除コマンドを受信したかを判別する ( S 4 2 7 3 A )。また、S 4 2 7 1 A の処理において、上限到達コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 7 1 A : N o )、S 4 2 7 2 A の処理をスキップして、S 4 2 8 1 A の処理へ移行する。そして、S 4 2 7 3 A において、上限解除コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 7 3 A : Y e s )、従上限フラグ 2 2 3 a a A をオフに設定し ( S 4 2 7 4 A )、本処理を終了する。また、上限解除コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 7 3 A : N o )、そのまま本処理を終了する。このように、主制御装置 1 1 0 にて上限フラグ 2 0 3 a c A の設定状況を変更した場合に設定される上限関連コマンドを受信したことに基づいて音声ランプ制御装置 1 1 3 側で従上限フラグ 2 2 3 a a A の設定状況を変更可能に構成することで、賞球が払い出されない入賞に対応する入賞種別コマンドを受信したとしても、賞球の払い出しに対応する表示態様 ( ポイントアイコン ) が表示されてしまうことを抑制することができる。

#### 【 6 7 8 1 】

次に、図 2 2 9 2 を参照して、上限後コマンド処理 ( S 4 2 8 2 A ) の処理内容について説明をする。図 2 2 9 2 は、上限後コマンド処理 ( S 4 2 8 2 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この上限後コマンド処理 ( S 4 2 8 2 A ) では、上限到達後に特定入賞口や一般入球口へと遊技球が入賞 ( 入球 ) したことに基いて設定される上限後コマンドを受信した場合に実行される処理であって、ウサギ L V を上げるための処理が実行される。具体的には、上限後コマンド処理 ( S 4 2 8 2 A ) が実行されると、まず、受信した上限後コマンドに対応する入賞種別を特定し ( S 5 0 0 1 A )、入賞種別が特定入賞口であるかを判別し ( S 5 0 0 2 A )、特定入賞口であると判別した場合は ( S 5 0 0 2 A : Y e s )、従上限後入賞カウンタ 2 2 3 a a B の値に 1 を加算し ( S 5 0 0 3 A )、演出抽選を実行する ( S 5 0 0 4 A )。この S 5 0 0 4 A の処理では、キャラレベル選択を実行するか否かの抽選が実行される。次に、S 5 0 0 4 A の処理にて実行された抽選の結果が、演出実行ありであるかを判別し ( S 5 0 0 5 A )、演出の実行ありと判別した場合は ( S 5 0 0 5 A : Y e s )、キャラレベル選択テーブル 2 2 2 a a B を参照して、キャラレベルを決定し ( S 5 0 0 6 A )、決定したキャラレベルに対応する情報を継続率格納テーブル 2 2 3 a b B に格納し ( S 5 0 0 7 A )、S 5 0 0 8 A の処理へ移行する。また、S 5 0 0 2 A の処理において、入賞種別が特定入賞口では無いと判別した場合 ( S 5 0 0 2 A : N o )、或いは、S 5 0 0 5 A の処理において、演出の実行なしと判別した場合 ( S 5 0 0 5 A : N o ) は、そのまま、S 5 0 0 8 A の処理へ移行する。S 5 0 0 8 A の処理では、入賞種別が一般入球口であるかを判別し ( S 5 0 0 8 A )、一般入球口であると判別した場合は ( S 5 0 0 8 A : Y e s )、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値に 1 を加算し ( S 5 0 0 9 A )、本処理を終了する。

#### 【 6 7 8 2 】

< 第 6 6 制御例の第 3 変形例について >

次に、図 2 2 9 3 から図 2 2 4 1 を参照して、第 6 6 制御例の第 3 変形例について説明

10

20

30

40

50

をする。上述した第 6 6 制御例、第 6 6 制御例の第 1 変形例、第 6 6 制御例の第 2 変形例では、特別図柄抽選の抽選結果として大当たり、又は外れが判定されるように構成していた。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態、第 2 確変状態）が設定される確変大当たりに必ず当選するように構成し、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限（リミット）を設けるように構成し、リミット到達した場合には、大当たり種別に関わらず、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第 6 6 制御例では、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合には、リミット到達するまでの間、遊技者に有利な遊技期間（有利遊技期間）を継続するように構成していた。そして、有利遊技期間において獲得した賞球数のうち、アタッカー賞球数を継続して表示しながら、有利遊技期間が終了する時点では、アタッカー賞球数に、一般賞球数を加算した全賞球数を遊技者に報知するように構成していた。これに対して、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、確変状態が成立している状態で実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、遊技状態を確変状態から第 2 確変状態へと移行させるように構成し、第 1 特別図柄の大当たり変動（特図 1 大当たり変動）が実行されている間、第 2 確変状態での遊技を実行可能に構成している。

10

#### 【 6 7 8 3 】

さらに、一方の特別図柄変動が実行されている状態であっても、他方の特別図柄抽選を実行可能に構成しており、第 2 特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり当選）である場合に、小当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、特図 1 大当たり変動が実行されている期間（第 2 確変状態が設定されている期間）が経過した後に、特図 1 大当たり当選に基づく大当たり遊技が連続して実行されるように構成しており、この第 2 確変状態が設定されている期間と、大当たり遊技が実行される期間とを遊技者に有利な遊技期間（有利遊技期間）として各種演出を実行するように構成している。また、有利遊技期間中に獲得可能な賞球のうち、特定期間（第 2 確変状態期間）に実行される小当たり遊技によって獲得した賞球を特定期間が経過するまで遊技者に報知しないように構成し、特定期間が経過した後、即ち、大当たり遊技が実行された後に、大当たり遊技中に獲得した賞球と合算した賞球数として報知可能に構成している。次いで、本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の遊技性について簡単に説明をする。本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）および第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の 4 つの遊技状態を設けている。そして、第 2 確変状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態となるように構成している。具体的には、第 2 確変状態が設定されている場合には、第 1 特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果となり易い第 2 特別図柄の抽選を示すための変動時間（特図 2 変動時間）が他の遊技状態が設定されている場合よりも短くなるように規定することで、遊技者に有利な抽選を最も効率的に実行することができるように構成している。

20

30

#### 【 6 7 8 4 】

本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 1 特別図柄の抽選よりも、第 2 特別図柄の抽選の方が遊技者に有利とするために、第 2 特別図柄の抽選では、外れの一部で第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 特定入賞口 6 5 a が所定期間（1 . 5 秒 × 1 回、0 . 2 秒 × 6 回、または 0 . 0 6 秒 × 8 回）開放される。このため、第 2 特別図柄の抽選では、大当たりに当選しなくても、遊技球を第 1 特定入賞口 6 5 a へと入球させて賞球を獲得する機会が多く与えられるので、第 1 特別図柄の抽選よりも有利となる。以降、説明の簡略化のため、第 1 特定入賞口 6 5 a が開放される外れ抽選結果のことを「小当たり」と称する。第 2 特別図柄の抽選では大当たりに加え、小当たりとなった場合にも第 1 特定入賞口 6 5 a を開放する構成とすることで、第 2 特別図柄の変動時間が短い第 2 確変状態において、賞球を増加させることができる。よって、第 2 確変状態となることを期待して遊技を行わせることができる。一般的な遊技機では、確変状態が最も有利な遊技状態となるが、本制御例では、

40

50

確変状態よりも第2確変状態の方が有利となるので、斬新な遊技性を提供することができる。さらに、本第66制御例の第3変形例では、第1特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第2特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成している（所謂、同時変動方式を採用している）。これにより、一方の特別図柄の変動表示が実行中でも、その変動表示の終了を待たずに他方の特別図柄の変動表示を実行することができるので、より効率良く特別図柄の抽選を実行させることができる。また、第1特別図柄と第2特別図柄とが同時変動を行っている場合において、一方が大当たり又は小当たりの停止図柄で変動停止した場合には、他方の変動表示が残りの変動時間や抽選結果に関係なく外れの停止図柄で停止表示される。これにより、大当たりや小当たりの実行中に、他方の変動表示が当たり又は小当たりで確定表示され、大当たりや小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

10

#### 【6785】

ここで、図2293を参照して、本第66制御例の第3変形例において遊技領域に設けられた各種構成、及び、遊技領域に向けて発射された遊技球の流れについて説明をする。図2293に示した通り、本第66制御例の第3変形例の遊技盤13は、遊技領域の中央部に配設された可変表示装置ユニット80によって遊技領域を左側領域と右側領域とに区分けするように構成している。本第66制御例の第3変形例では、操作ハンドル51を初期位置（遊技者が回動させていない状態）から20度回動（時計回りに回転）するまでは、発射された球がファール球防止弁68を通過しない程度の発射強度で球が発射される。従って、発射された球は最終的に外レール62と内レール61との間に形成された発射流路を逆流しファール球となる。この逆流して流下したファール球は、発射流路の開始位置（図2293で示す外レール62の左下端部）を通過し、上皿17（図参照）へと連通するファール球口（図示せず）を流下し、上皿17へと環流される。このように構成することで、遊技者が所望の発射強度で球を発射させるために操作ハンドル51を操作する際にファール球が発生したとしても、そのファール球が発射経路に残留してしまい遊技に支障を来すことを抑制することができる。次いで、操作ハンドル51の操作量（回動量）が初期位置（遊技者が回動させていない状態）から20～80度の範囲では、上述した左側領域を流下する程度の発射強度で球が発射され、81度～120度の範囲（81度～操作ハンドル51の最大回転量となる120度）では、上述した右側領域を流下する程度の発射強度で球が発射される。

20

30

#### 【6786】

つまり、本第66制御例の第3変形例は、操作ハンドル51の操作量に基づいて、即ち、遊技者の操作に基づいて球が流下する領域を異ならせることが可能となるように構成されている。さらに、詳細は後述するが、本第66制御例の第3変形例では、遊技状態として遊技者に有利となる遊技状態が設定された場合には、左側領域を球が流下するように操作ハンドル51の操作量を調整して行う遊技（以下、左打ち遊技と称す）ではなく、右側領域を球が流下するように操作ハンドル51の操作量を調整して行う遊技（以下、右打ち遊技と称す）を行わせるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる遊技状態が設定されている間は、遊技者は操作ハンドル51を上限まで回転させた状態（120度回転させた状態）を維持すれば良いことから、遊技者に適切な遊技を容易に行わせることができる。次に、遊技盤13の左側領域について図2293を参照して説明をする。詳細は後述するが、本第66制御例の第3変形例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の何れかが設定されるように構成されている。また、特別図柄の抽選結果が大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技状態と、特別図柄の抽選結果が小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技状態と、が実行されるように構成されている。その中で、遊技状態として通常状態、時短状態、確変状態が設定されている場合には、遊技盤13の左側領域に球を流下させる左打ち遊技を行わせるように、可変表示装置ユニット80に設けられた第3図柄表示

40

50

装置 8 1 の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内し、第 2 確変状態が設定されている場合には、遊技盤 1 3 の左側領域に球を流下させる右打ち遊技を行わせるように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内するように構成している。また、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態中は、当たりに当選する前の遊技状態に応じて遊技者の遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するように構成している。

【 6 7 8 7 】

なお、各遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）の案内方法として、例えば、現在の遊技状態に適した遊技方法を常時表示するように構成したり、遊技方法が切り替わる場合にのみ切り替え後の遊技方法を表示するように構成したりしても良い。また、左打ち遊技と右打ち遊技とのうち、長い期間設定され易い遊技方法（本変形例では左打ち遊技）を通常遊技とし、通常遊技以外の遊技方法（右打ち遊技）を行わせる場合に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に遊技方法を常時案内表示し、左打ち遊技を行わせる場合には案内表示を行わないように構成しても良い。加えて、遊技者に有利となる遊技方法とは異なる遊技方法で遊技が行われていると判別した場合、例えば、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる第 2 確変状態が設定されている場合において、左打ち遊技によって発射された遊技球のみが流下可能な領域を遊技球が通過したことを検知した場合に、遊技者に有利となる遊技方法を行わせるために案内表示を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が適正な遊技を行っている場合には遊技方法を案内する案内表示が実行されないため、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面という限られた表示領域を特別図柄抽選の結果に基づいて実行される変動演出の表示領域として広く使用し易くすることができる。また、遊技者に有利となる遊技方法以外の遊技方法を行っているとは判別された場合に実行される案内表示の表示領域を、変動演出の表示領域と重複させ、変動演出の表示態様が見え難くなるように案内表示を表示するように構成すると良い。このように構成することで、変動演出の表示態様に注目し続けることで遊技者に有利な遊技方法を行っていない遊技者に対して、適切な遊技方法を把握させ易くすることができる。

【 6 7 8 8 】

本第 6 6 制御例の第 3 変形例のように、遊技者に選択させる遊技方法が 2 種類の場合においては、一方の遊技方法を案内する表示態様を表示しないことにより、他方の遊技方法を案内することができる。つまり、一の表示態様を表示するか否かによって、複数の遊技方法を案内することが可能となる。なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、遊技者に遊技方法を案内するために第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される表示態様を用いているが、これに限ることは無い。上述したように特定の表示態様を表示しないことにより、遊技者に遊技方法を報知する構成を用いても良いし、音声やランプを用いて遊技者に報知するように構成しても良い。遊技盤 1 3 の左側領域には、スルーゲート 6 7、一般入賞口 6 3 が配設されている。また、可変表示装置ユニット 8 0 の下方位置には、左側領域を流下した球が入球可能となるように上第 1 入球口 6 4 b 1 が設けられている。そして、上第 1 入球口 6 4 b 1 の下方位置には、電動役物 6 4 a が付設された下第 1 入球口 6 4 b 2 が設けられている。この電動役物 6 4 a は、スルーゲート 6 7 を球が通過したことを契機に実行される普通図柄（第 2 図柄）抽選にて当たりに当選した場合に、球が下第 1 入球口 6 4 b 2 に入球困難（不可能）な閉鎖状態（第 1 状態）から、球が下第 1 入球口 6 4 b 2 に入球容易（可能）となる開放状態（第 2 状態）へと可変動作するように構成されている。上述した通り、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選を実行可能な状態（特図 1 の変動が実行されておらず、且つ、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されていない状態）において上第 1 入球口 6 4 b 1、或いは下第 1 入球口 6 4 b 2 に遊技球が入球した場合に、特図 1 の抽選が実行されるように構成されている。即ち、上第 1 入球口 6 4 b 1、或いは下第 1 入球口 6 4 b 2 へ球が入球することは、第 1 特別図柄の抽選を実行させるための契機となるものである。

【 6 7 8 9 】

また、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選を新たに実行不可能な状態（特図 1 の変動が既に実行されている、又は、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されている状態）において上

10

20

30

40

50

第 1 入球口 6 4 b 1、或いは下第 1 入球口 6 4 b 2 に球が入球した場合には、所定数（4 つ）を上限に、遊技球が入球した権利（特図 1 保留）を記憶する記憶手段を有している。よって、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選が実行されている間も遊技者に対して継続して遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、遊技球が入球した権利を記憶する記憶手段を第 1 特別図柄にのみ設けている。左打ち遊技によって左側領域を流下する球は、その 80 % がスルーゲート 6 7 を通過し、発射された球の約 8 %（100 球に 8 球）の球が上第 1 入球口 6 4 b 1 に入球するように複数の釘や風車といった構造物により球流路が形成されている。また、電動役物 6 4 a が閉鎖状態である場合には下第 1 入球口 6 4 b 2 に入球する球が約 0 % で、電動役物 6 4 a が開放状態である場合には下第 1 入球口 6 4 b 2 に入球する球が約 25 % となるように球流路が形成されている。即ち、下第 1 入球口 6 4 b 2（電動役物 6 4 a 開放状態）、上第 1 入球口 6 4 b 1、下第 1 入球口 6 4 b 2（電動役物 6 4 a 閉鎖状態）の順で球が入球し難くなるように構成している。上第 1 入球口 6 4 b 1、下第 1 入球口 6 4 b 2 は、上述した通り、第 1 特別図柄の抽選を実行させるという特典に加え、遊技者に賞球を払い出す特典も付与するように構成されており、遊技球が 1 個入球する毎に、4 個の賞球を遊技者に払い出すように構成している。なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、上第 1 入球口 6 4 b 1 に球が入球した場合も、下第 1 入球口 6 4 b 2 に球が入球した場合も、同一数（4 個）の賞球を付与するように構成しているが、これに限ること無く、それぞれに対して異なる数の賞球を設定しても良い。

10

20

#### 【6 7 9 0】

一方、遊技盤 1 3 の右側領域には、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5 が設けられている。第 2 入球口 6 4 0 は、球が入球することにより第 2 特別図柄の抽選が実行されるように構成されており、右側領域を流下する球の約 50 % が入球するように複数の釘により球流路が形成されている。ここで、第 2 入球口 6 4 0 に入球しなかった球は右側領域の下方に設けられた第 1 可変入賞装置 6 5 に向けて流下する。詳細な説明は後述するが、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では遊技状態として通常状態が設定されている状態では第 2 特別図柄の抽選が実行されてから抽選結果が表示されるまでの時間（変動時間）として長時間（10 分間）の変動時間が設定され、第 2 確変状態が設定されている状態では、短い変動時間（1 秒）が設定されるように構成している。つまり、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、左打ち遊技を行い第 1 特別図柄の抽選を実行するべく第 1 入球口 6 4 へ球を入球させるよりも、右打ち遊技を行い第 2 特別図柄の抽選を実行するべく第 2 入球口 6 4 0 へ球を入球させるほうが球を入球させ易いが、長時間（10 分間）の変動時間が設定されるため、遊技効率が非常に悪くなってしまう。よって、遊技者は通常状態では左打ち遊技を行い第 1 特別図柄の抽選を実行することになる。また、第 2 入球口 6 4 0 は賞球が 1 個で設定されているため、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行い、約 50 % の割合で右打ち遊技にて発射した球を第 2 入球口 6 4 0 に入球させたとしても、球が増加することが無い。さらに、遊技状態として時短状態や確変状態が設定されている場合には、普通図柄の高確率状態となり、電動役物 6 4 a が開放し易い状態となる。しかし、電動役物 6 4 a を開放させるための普通図柄の抽選契機となるスルーゲート 6 7 は左側領域にしか設けられていないため、通常状態よりも遊技球が入球し易くなる下第 1 入球口 6 4 b 2 へ球を入球させるために遊技者に左打ち遊技を行わせるように構成している。

30

40

#### 【6 7 9 1】

一方、遊技状態として第 2 確変状態が設定されている状態では、普通図柄が低確率状態となり電動役物 6 4 a が開放し難い状態となると共に、上述した通り、第 2 特別図柄の変動時間として短時間（1 秒間）の変動時間が設定されるため、右打ち遊技を行い第 2 特別図柄の抽選を実行させることが適切な遊技（遊技者に有利な遊技）となる。ここで、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 特別図柄の抽選のみ小当たりに当選（当選確率約 1 / 2）するように構成している。小当たりに当選した場合には、小当たり遊技として第 1 可変入賞装置 6 5 が所定期間（例えば、1 . 5 秒間）開放し、第 1 可変入賞装置 6 5 に入球

50



した球 1 個に対して 10 個の賞球が付与されるように構成している。即ち、遊技状態として第 2 確変状態が設定されている場合には、遊技者に継続して右打ち遊技を実行することで、小当たり当選を目指す第 2 特別図柄の抽選と、小当たり遊技と、を連続して実行することができる。図 2 2 9 3 に示した通り、遊技領域の最下方には第 2 可変入賞装置 6 5 0 が配設されている。この第 2 可変入賞装置 6 5 0 は、特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に回動扉 6 5 0 f が手前側に作動し第 2 特定入賞口 6 5 0 a に球が入賞可能な開放状態となるように開放動作されるものである。この第 2 可変入賞装置 6 5 0 は、左打ち遊技によって左側領域を流下した球も、右打ち遊技によって右側領域を流下した球も、均等に入球し得るように構成されている。よって、第 2 可変入賞装置 6 5 0 が開放動作される大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技が実行される前の遊技方法を継続して実行すれば良く、遊技者に対して遊技方法を煩雑に変更させることを抑制することができる。上述した第 1 入球口 6 4 (上第 1 入球口 6 4 b 1、下第 1 入球口 6 4 b 2) へ遊技球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 入球口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 A で示される。

10

#### 【6 7 9 2】

一方、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 入球口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 2 入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 1 2 参照) で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 B で示される。また、第 1 入球口 6 4 は、球が入球すると 4 個の球が賞球として払い出される入賞口となっており、第 2 入球口 6 4 0 は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つになっている。なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例においては、上第 1 入球口 6 4 b 1 へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、第 1 入球口 6 4 へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一 (共に 4 個) にし、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球した場合に払い出される賞球数 (1 個) と異ならせたが、上第 1 入球口 6 4 b 1 へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、下第 1 入球口 6 4 b 2 へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせても良い。この場合、例えば、上第 1 入球口 6 4 b 1 の賞球数を 4 個、下第 1 入球口 6 4 b 2 の賞球数を 2 個に設定し、球が入球し難い通常状態が設定されている場合において上第 1 入球口 6 4 b 1 に球が入球したことに對する特典を大きくし、特定の遊技状態 (確変状態、時短状態) が設定されている場合に球が入球し易くなる下第 1 入球口 6 4 b 2 に頻繁に球が入球したとしても遊技者に過剰に賞球を獲得させないようにしても良いし、上第 1 入球口 6 4 b 1 の賞球数を 4 個、下第 1 入球口 6 4 b 2 の賞球数を 5 個に設定し、特定の遊技状態 (確変状態、時短状態) が設定された場合に、遊技者に大きな特典を付与出来るように構成しても良い。また、第 1 入球口 6 4 へ球が入球した場合に払い出される賞球数と第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球した場合に払い出される賞球数と同一の数 (例えば、共に 5 個) として構成してもよい。

20

30


#### 【6 7 9 3】

下第 1 入球口 6 4 b 2 には電動役物 6 4 a が付随されている。この電動役物 6 4 a は開閉可能に構成されており、通常は電動役物 6 4 a が閉鎖状態 (規制状態) となって、球が下第 1 入球口 6 4 b 2 へと入球しにくい状態となっている。一方、スルーゲート 6 7 への球の通過を契機として行われる第 2 図柄の変動表示 (普通図柄の抽選) の結果、「」の図柄が第 2 図柄表示装置に表示された場合、電動役物 6 4 a が開放状態 (許容状態) となり、球が下第 1 入球口 6 4 b 2 へ入球し易い状態となる。さらに、右側領域の第 1 可変入賞装置 6 5 の右上側には、遊技球が常時入球可能な一般入球口 6 3 0 a が設けられており、右打ち遊技によって発射された遊技球の約 20 球の 1 個の割合で遊技球が入球するように配設されている。そして、一般入球口 6 3 0 a へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が 5 個となるように構成している。つまり、第 2 確変状態中に右打ち遊技を実行している遊技者は、右打ち遊技を実行することによって、第 2 入球口 6 4 0 への入球に基づく賞球と、一般入球口 6 3 0 a への入球に基づく賞球と、第 1 特定入賞口 6 5 a への入賞に基づく賞球と、を獲得しながら遊技を行うことができる。上述した通り、確変状態中

40

50



および時短状態中は、通常状態中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物64aが開放状態（許容状態）となる回数が増える。更に、確変状態中または時短状態中は、電動役物64aが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、確変状態中または時短状態中は、通常状態時と比して、下第1入球口64b2へ球が入球しやすい状態を作ることができる。尚、上述した通り、下第1入球口64b2、即ち、電動役物64aが付随する入球口は、設定される遊技状態に応じて球が入球し易い状態（第1状態）と、球が入球し難い状態（第2状態）とを設定することができる。つまり、球の入球のし易さの観点では、第1状態が遊技者に有利となる有利遊技状態となり、第2状態が遊技者に不利（第1状態よりも不利）となる不利遊技状態となる。

10

#### 【6794】

ここで、第1入球口64に球が入球した場合（第1特別図柄の抽選が実行された場合）と第2入球口640へ球が入球した場合（第2特別図柄の抽選が実行された場合）とで、大当たりとなる確率は同一であり、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は所定の低確率（例えば、 $1/280$ ）で大当たりとなる抽選が実行され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、低確率状態よりも当たり易い所定の高確率（例えば、 $1/30$ ）で大当たりとなる抽選が実行される。しかしながら、大当たりとなった場合に選定（設定）される大当たりの種別は、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とで異ならせるように設定している。このように、本第66制御例の第3変形例のパチンコ機10は、パチンコ機10の遊技状態に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方（遊技方法）を「左打ち（左打ち遊技）」と「右打ち（右打ち遊技）」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。次に、図2294～図2297を参照して、本第66制御例の第3変形例のパチンコ機10における各遊技状態において第3図柄表示装置81の表示画面に表示される表示内容について説明をする。本変形例におけるパチンコ機10では、確変状態中に実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり当選した第1特別図柄抽選に対応する特別図柄変動（特図1大当たり変動）が開始されるタイミングにて普通図柄の低確率状態を設定することで、特図1大当たり変動が実行されている変動期間中の遊技状態を第2確変状態とすることができるように構成している。

20

#### 【6795】

ここで、図2294（a）を参照して、大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容について説明をする。図2294（a）は、確変大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容を模式的に示した模式図である。図2294（a）に示した通り、大当たり遊技のエンディング画面では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す「チャンスゾーン突入！！」のコメントが副表示領域Dsに表示される。そして、主表示領域Dmには、確変状態や第2確変状態が設定される期間中に表示されるキャラクタ811が表示される。このキャラクタ811は、通常状態が設定されている期間中には登場しない（表示されない）ように構成されており、第3図柄表示装置81の表示画面にキャラクタ811が表示されている期間を遊技者に有利な遊技状態（通常状態よりも有利な遊技状態）とするようにしている。このように構成することにより、遊技者は表示画面にキャラクタ811が表示されているか否かを把握することにより、現在設定されている遊技状態の概要を把握することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。また、主表示領域Dmに第2確変状態が設定されることを狙うための「RUSHを目指せ！！」のコメントが表示される。さらに、主表示領域Dmの案内表示領域Dm3には、遊技者に左打つ遊技を行わせるための案内表示態様として「左打ち」の文字が表示される。これにより、遊技者に対して確変状態が設定された場合に左側領域を狙う左側遊技を行うことを容易に把握させることができる。なお、本第66制御例の第3変形例では、大当たり遊技中に開放動作される第2可変入賞装置650が、左打ち遊技により発射された球（左側領域を流下した球）も、右打ち遊技により発射された球も、入賞し得る位置（遊技領域の下流位置（図2参照））に配設しており、大当たり遊技中に案内表示領域Dm

30

40

50

3 に表示される文字（「左打ち」、「右打ち」）、即ち、大当たり遊技中に案内する遊技方法を、大当たり遊技が実行される前の遊技状態に応じて可変させるように構成している。

#### 【 6 7 9 6 】

具体的には、大当たりに当選した際の遊技状態を判別し、左打ち遊技が案内される遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「左打ち」を表示し、右打ち遊技が案内される遊技状態（第2確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「右打ち」を表示するように構成している。これにより、大当たり遊技が実行された際に、遊技者に対して遊技方法を可変させる手間を省くことができる。また、主表示領域 D m には第1特別図柄に対応した第3図柄を表示するための特図1表示領域 D m 1、第2特別図柄に対応した第3図柄を表示するための特図2表示領域 D m 2 が形成されており、図 2 2 9 4 ( a ) に示す例によれば、特図1表示領域 D m 1 には、現在実行中（エンディング画面表示中）の大当たり遊技に対応する表示態様として「777」が表示されている。なお、特図2表示領域 D m 2 には、第2特別図柄が変動表示していないことを示す非変動表示態様として「-」が表示されている。本第66制御例の第3変形例では、電源を投入してから一度も特別図柄が変動表示されていない場合には上述した非変動表示態様が表示されるように構成している。この非変動表示態様が表示されることにより、遊技者に対して、過去の遊技履歴（特別図柄の変動履歴）を予測させることが可能となる。なお、本第66制御例の第3変形例では上述した非変動表示態様を表示するように構成しているが、これに限ること無く、外れを示す予め定めた表示態様（初期表示態様）を表示するように構成しても良いし、前回変動表示が実行されてからの経過期間が所定期間（例えば、30分）を超えたと判別した場合に、特図1表示領域 D m 1、特図2表示領域 D m 2 に表示される表示態様を初期表示態様や非変動表示態様に可変して表示するように構成しても良い。

#### 【 6 7 9 7 】

次に、確変状態中における第3図柄表示装置 8 1 の表示画面の内容について、図 2 2 9 4 ( b ) を参照して説明をする。図 2 2 9 4 ( b ) は確変状態中における表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図 2 2 9 4 ( b ) に示した通り、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「チャンスゾーン中」のコメントが副表示領域 D s に横方向（右から左方向）にスクロールするように表示される。そして、主表示領域 D m ではキャラクタ 8 1 1 が横方向（左から右方向）に移動する（走る）演出が表示される。そして、案内表示領域 D m 3 には「左打ち」が表示され、特図1表示領域 D m 1 には第1特別図柄が変動中であることを示す変動中表示が表示される。なお、この時点においても、図 2 2 9 4 ( a ) に示した状態から新たに第2特別図柄を変動させていないため（右打ち遊技により第2入球口 6 4 0 に球を入球させていないため）、特図2表示領域 D m 2 には非変動表示態様「-」が継続して表示される。詳細な説明は省略するが、本第66制御例の第3変形例のパチンコ機 1 0 では、確変状態においてキャラクタ 8 1 1 の動作表示パターンが複数記憶されており、確変状態中における第1特別図柄の抽選結果（当否判定結果）に応じてキャラクタ 8 1 1 の動作表示パターンを異ならせて設定するように構成している。これにより、確変状態中において第1特別図柄の抽選結果が大当たりに当選するか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。図 2 2 9 4 ( b ) に示した表示画面が表示された後、第1特別図柄の抽選結果が大当たりに当選したことを示すための変動表示が実行されると、図 2 2 9 5 ( a ) に示した表示画面が表示される。図 2 2 9 5 ( a ) は、確変状態中において大当たりに当選した変動表示が開始された場合に表示される表示内容を示した模式図である。上述した通り、本第66制御例の第3変形例のパチンコ機 1 0 では、確変状態中に第1特別図柄が大当たりに当選したことを示す変動表示が開始されるタイミングで遊技状態が確変状態から第2確変状態へと移行するように構成している。

#### 【 6 7 9 8 】

よって、第1特別図柄の変動が開始するタイミングで遊技状態が遊技者にとって有利な状態（第2確変状態）へと移行するため、表示画面の特図1表示領域 D m 1 にて第1特別

図柄の変動表示が実行されていることを示す変動表示態様が表示されている状態で、遊技者に遊技状態が移行したことを示すための演出図柄 8 1 3 の表示態様（「3 3 3」の表示態様）が停止表示される。これにより、遊技者には演出図柄 8 1 3 が停止表示されたことにより、遊技状態が確変状態から第 2 確変状態へと移行したと思わせることができる。また、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、演出図柄表示態様として、第 3 図柄の表示態様と同様の表示態様を用いているため、停止表示された演出図柄表示態様が、特別図柄の抽選結果を示すための表示態様と思わせることができる。本第 6 6 制御例の第 3 変形例は、第 2 確変状態が設定されている期間において、第 2 特別図柄の変動表示を頻繁に実行することにより数多くの小当たり遊技を実行させることが可能となるように構成している。よって、少なくとも、第 2 確変状態が設定されている期間中は遊技者に右打ち遊技を示すための「右打ち」が案内表示領域 D m 3 に表示される。そして、副表示領域 D s には遊技状態として第 2 確変状態が設定されたことを示すための「R U S H 突入！！右打ちしてね」のコメントが表示される。上述した通り、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、大当たりに当選した第 1 特別図柄の変動開始時に特図 1 表示領域 D m 1 の演出態様を可変することなく、主表示領域 D m に表示された演出図柄を停止表示させるように構成しているため、遊技者に対して、あたかも演出図柄の抽選結果に応じて遊技状態が移行したと思わせることができる。

10

#### 【 6 7 9 9 】

ここで、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 特別図柄の実行権利（特図 2 保留）を記憶するための記憶手段を有していないことから、第 2 確変状態が設定されている場合であっても、右打ち遊技によって発射された遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球するタイミングによって、頻繁に第 2 特別図柄抽選が実行される期間と、第 2 特別図柄抽選が間を空けて実行される期間とが発生してしまう虞がある。さらに、第 2 特別図柄抽選によって小当たり当選する確率が 1 / 2 程度に規定されていることから、繰り返し実行される第 2 特別図柄抽選の結果が連続して小当たり当選する場合と、連続して外れとなる場合とが発生し得る。つまり、特図 1 大当たり変動が実行されている期間中に第 2 確変状態が設定され、その期間中に継続して右打ち遊技を実行したとしても、定期的に小当たり遊技を実行させ難いという問題があった。一方、パチンコ機 1 0 の遊技仕様として、特図 2 保留を所定数（例えば、4 個）を上限に記憶可能な記憶手段を設け、且つ、第 2 特別図柄抽選によって小当たり当選する確率が約 1 / 1 となる（略毎回小当たり当選する）ように設計した場合には、遊技者に過剰に賞球を払い出してしまうという問題があった。また、第 2 確変状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定量の賞球しか払い出されない遊技性となってしまうため、より多くの賞球を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 確変状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果に関わらず、擬似的に小当たり当選したことを示すための小当たり変動演出（擬似小当たり変動演出）と、擬似的に小当たり遊技が実行されていることを示すための小当たり遊技演出（擬似小当たり遊技演出）と、を含む擬似小当たり演出を実行可能に構成している。このように構成することで、定期的に小当たり遊技を実行させ難い遊技仕様であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面では擬似小当たり演出を定期的に行うことができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生することを抑制することができる。

20

30

40

#### 【 6 8 0 0 】

ここで、図 2 2 9 5 ( b ) を参照して、第 2 確変状態が設定されている場合に実行される擬似小当たり演出における表示内容について説明をする。図 2 2 9 5 ( b ) は、擬似小当たり演出中の表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図 2 2 9 5 ( b ) によれば、第 2 確変状態が設定されている状態中（R U S H 中）において、表示領域 D m 1 には第 1 特別図柄が変動中（大当たり変動中）であることを示唆するための変動表示態様が表示され、表示領域 D m 2 には、第 2 特別図柄が変動中であることを示唆するための変動表示態様が表示されている。そして、主表示領域 D m の中央部には、擬似的に小当たり当選を示すための擬似演出態様として宝箱 8 1 2 が開放され、中から擬似的な遊技結果を

50

示すための擬似演出図柄 8 1 3 として小当たりを示すための「V」が表示される擬似小当たり演出が実行される。これにより、遊技者に対して第 2 確変状態中（RUSH 中）に第 2 特別図柄にて小当たりに当選し、小当たり遊技が実行されると思わせることができる。その後、擬似小当たり遊技演出が実行されると、図 2 2 9 6（a）に示した表示画面が表示される。図 2 2 9 6（a）は、擬似小当たり遊技演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 2 2 9 6（a）に示した通り、擬似小当たり遊技演出が実行されると、1 回の小当たり遊技にて獲得可能な賞球数に対応するポイントアイコン P 1 ~ P 3 が表示される。本変形例では、実際の小当たり遊技が実行された場合に開放制御される第 1 可変入賞装置 6 5 が有する第 1 特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞した場合に、1 5 個の賞球が払い出されるように構成しているため、ポイントアイコン P 1 ~ P 3 には、1 5 個の賞球に対応する表示態様として「1 5」を付した表示態様が表示されている。

10

#### 【6 8 0 1】

そして、表示領域 D m 1 7 には、第 2 確変状態中に実行された擬似小当たり演出の回数（V 回数）を示すための表示態様として「5 回」が表示され、表示領域 D m 1 8 には、擬似小当たり演出中に表示されたポイントアイコン P 1 に付されている値の合算値を示す表示態様、即ち、擬似小当たり演出にて獲得した擬似賞球数を示す表示態様として「2 2 5 P」が表示されている。そして、副表示領域 D s には、今回の擬似小当たり演出が 5 回目の擬似小当たり演出であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「小当たり 5 回目」の文字が表示されている。なお、この擬似小当たり遊技演出が実行されている状況は、実際には、第 2 特別図柄変動が実行されている状況であるため、図 2 2 9 6（a）に示した通り、表示領域 D m 2 には第 2 特別図柄が変動表示されている状況であることを示すための変動表示態様が表示されている。詳細な説明は後述するが、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に擬似小当たり演出を繰り返し実行するように構成し、特図 1 大当たり変動期間が終了した後に、大当たり遊技（特図 1 大当たり遊技）を実行するように構成している。ここで、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に実行された擬似小当たり演出にて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示された疑似賞球数が、実際に獲得した賞球数と異なってしまうという問題があった。この問題を解決するために、例えば、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数と、実際に獲得した賞球数との差分を常時監視し、所定の差が生じた場合に、擬似小当たり演出の実行を禁止したり、擬似小当たり演出の実行間隔を短くしたりする補正処理を行うことが考えられる。しかしながらこのような解決策では、第 2 確変状態が設定されている期間において、定期的に小当たり遊技が実行されるように見せることで、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制するという本来の目的を達成し難くなるという問題があった。

20

30

#### 【6 8 0 2】

これに対して、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技中の演出（大当たり遊技演出）を用いて、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数と、実際に獲得した賞球数との差分を解消する演出を実行するように構成している。具体的には、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数の方が、実際に獲得した賞球数よりも多い状態で大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部として実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される表示態様の数を減少させることで、第 2 確変状態中に獲得した賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数とを合算した全賞球数が、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される全賞球数（疑似賞球数と、大当たり遊技中に表示された賞球数との合算数）と同一となるように構成している。一方、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数よりも、実際に獲得した賞球数の方が多い状態で大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部として実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される表示態様が表示する賞球数を多くすることで、第 2 確変状態中に獲得した賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数とを合算した全賞球数が、第 3

40

50

図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される全賞球数（擬似賞球数と、大当たり遊技中に表示された賞球数との合算数）と同一となるように構成している。このように構成することで、第 2 確変状態中において、実際に実行された小当たり遊技の回数や、小当たり遊技中に獲得した賞球数に関わらず定期的に擬似小当たり演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に有利となる有利遊技期間（第 2 確変状態が設定されてから大当たり遊技が終了するまでの期間）中に獲得した賞球数を、遊技者に違和感を与えること無く第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示することができる。

#### 【 6 8 0 3 】

ここで、図 2 2 9 6 ( b ) を参照して、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数の方が、実際に獲得した賞球数（実賞球数）よりも多い状態で大当たり遊技が実行された場合に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図 2 2 9 6 ( b ) は、特図 1 大当たり遊技中の大当たり遊技演出のうち、大当たり遊技中に表示されるポイントアイコン P にて表示される賞球数を減算した減算態様が表示されている表示画面を模式的に示した図である。図 2 2 9 6 ( b ) に示した通り、第 2 確変状態が終了した後の特図 1 大当たり遊技中は、第 2 確変状態中から継続して表示態様 D m 1 7、及び表示領域 D m 1 8 が形成されている。図 2 2 9 6 ( b ) では、前回の第 2 確変状態中に擬似小当たりが 1 2 回実行され、擬似賞球数として「 5 4 0 P 」が表示されている。そして、実際には第 2 確変状態中に小当たり遊技によって獲得した賞球数が 4 9 5 個であり、擬似賞球数よりも少ない場合を示しているため、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様として「 + ? 」が付されたポイントアイコン P 1、ポイントアイコン P 2 が表示され、さらに、今回の大当たり遊技のラウンド数を示すための特典態様として「 1 0 R 」が付されたポイントアイコン P r が表示されている。そして、副表示領域 D s には、「 1 0 ラウンド大当たりおめでとう」の文字が表示される。ポイントアイコン P として、賞球を示さない表示態様（減算態様）が表示された場合には、そのポイントアイコン P に対応する大当たり遊技中に獲得した賞球数（アタッカー賞球数）が表示領域 D m 1 0 に表示されないように構成しているため、大当たり遊技終了時に表示領域 D m 1 0 に表示された値と、表示領域 D m 1 8 に表示された値と、を合算した値が、第 2 確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。

#### 【 6 8 0 4 】

このように、擬似賞球数よりも実賞球数が少ない場合であって、大当たり遊技演出を用いて、差分を解消させるために、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様を変更するように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く大当たり遊技演出を実行することができる。なお、図示は省略しているが、擬似賞球数と実賞球数との差分としてポイントアイコン P の 1 単位（賞球 1 5 個）よりも少ない端数が生じた場合には、ポイントアイコン P が示す賞球数の値を減算表示するように構成している。具体的には、端数が「 8 」である場合には、「 1 4 」が付されたポイントアイコン P を 8 個表示するように構成し、「 1 4 」が付されたポイントアイコン P が表示された場合には、表示領域 D m 1 0 に表示されているアタッカー賞球数表示に 1 4 個の賞球数を加算表示するように構成している。このように構成することで、端数を含めて大当たり遊技終了時に表示領域 D m 1 0 に表示された値と、表示領域 D m 1 8 に表示された値と、を合算した値が、第 2 確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。次に、図 2 2 9 7 ( a ) を参照して、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数よりも、実賞球数の方が多い状態で大当たり遊技が実行された場合に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図 2 2 9 7 ( a ) は、特図 1 大当たり遊技中の大当たり遊技演出のうち、大当たり遊技中に表示されるポイントアイコン P にて表示される賞球数を加算した加算態様が表示されている表示画面を模式的に示した図である。

#### 【 6 8 0 5 】

図 2 2 9 7 ( a ) に示した通り、第 2 確変状態が終了した後の特図 1 大当たり遊技中は

、第2確変状態中から継続して表示態様D m 1 7、及び表示領域D m 1 8が形成されている。図2 2 9 7 ( a )では、前回の第2確変状態中に擬似小当たりが7回実行され、擬似賞球数として「3 1 5 P」が表示されている。そして、実際には第2確変状態中に小当たり遊技によって獲得した賞球数が4 9 5個であり、擬似賞球数よりも多い場合を示しているため、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様として「+ 3 0」が付されたポイントアイコンP 1、ポイントアイコンP 2、ポイントアイコンP 3が表示されている。そして、副表示領域D sには、「賞球UP」の文字が表示される。そして、ポイントアイコンPにて表示された値(3 0個)に対応する賞球数が表示領域D m 1 0に加算表示される。このように、実際にアタッカー賞球として払い出された賞球数よりも、多い賞球数に対応するポイントアイコンPを表示することで、大当たり遊技終了時に表示領域D m 1 0に表示された値と、表示領域D m 1 8に表示された値と、を合算した値が、第2確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。なお、擬似賞球数と実賞球数との差分としてポイントアイコンPの1単位(賞球1 5個)よりも少ない端数が生じた場合には、ポイントアイコンPが示す賞球数の値を加算表示するように構成している。具体的には、端数が「8」である場合には、「1 6」が付されたポイントアイコンPを8個表示するように構成し、「1 6」が付されたポイントアイコンPが表示された場合には、表示領域D m 1 0に表示されているアタッカー賞球数表示に1 6個の賞球数を加算表示するように構成している。このように構成することで、端数を含めて大当たり遊技終了時に表示領域D m 1 0に表示された値と、表示領域D m 1 8に表示された値と、を合算した値が、第2確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。

#### 【6 8 0 6】

次に、図2 2 9 7 ( b )、及び図2 2 9 8を参照して、第2確変状態中(擬似演出中)において、実際の小当たり遊技演出を実行する場合の演出内容について説明をする。本第3変形例では、基本的には、第2確変状態中において定期的に小当たり遊技が実行されているように遊技者に思わせるために擬似演出(擬似小当たり演出が定期的に行われる演出)を実行するように構成している。ここで、擬似小当たり演出の実行タイミングと、実際に小当たり遊技が実行される実行タイミングとが所定範囲内であると判別した場合に、擬似小当たり演出の代わりに実小当たり演出を実行するように構成している。具体的には、擬似演出の演出シナリオとして次の擬似小当たり演出の実行タイミングとなった場合に、実行中の第2特別図柄変動の抽選結果と残変動時間とを特定し、小当たり当選している第2特別図柄変動の残変動時間が1秒未満で有る場合には、擬似小当たり演出の実行を中断し、小当たり遊技の開始タイミングに合わせて実小当たり演出を実行するように構成している。このように構成することで、第2確変状態中において、定期的に小当たり演出が実行される状況を維持しながら、擬似的に実行される小当たり演出(擬似小当たり演出)の実行回数を減らすことができるため、表示される擬似賞球数と、実賞球数が大きく乖離してしまうことを抑制することができる。図2 2 9 7 ( b )は、擬似小当たり演出の実行タイミングにて、実小当たり演出の実行が決定された場合に示される表示画面の一例を示した図であって、図2 2 9 8 ( a )は、実小当たり演出の演出態様を示した図である。図2 2 9 7 ( b )は、擬似小当たり演出の実行タイミングにて、第2特別図柄変動が小当たり当選を示す表示態様で停止表示した時点を示しており、表示領域D m 2には、第2特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す表示態様「3 4 1」が停止表示されており、主表示領域D mの中央部では、宝箱8 1 2を開こうとしている演出が実行され、「宝箱よ開け」の文字が表示されている。そして、副表示領域D sには、次の小当たり遊技が実行されることを示唆する「小当たり6回目! ?」の文字が表示されている。

#### 【6 8 0 7】

その後、小当たり遊技が開始されると、図2 2 9 8 ( a )に示した通り、実際に可変入賞装置6 5の特定入賞口6 5 aへと遊技球が入賞したことに基づいて宝箱8 1 2から1 5個の賞球が付与されたことに対応する「+ 1 5」が付与されたポイントアイコンP 1が表

示される実小当たり演出が実行される。また、第2確変状態中に既に実行された擬似小当たり演出の実行回数を1加算するように表示領域Dm17には「V回数6回目」が表示され、副表示領域Dsには「小当たり6回目」が表示される。さらに、今回実行された小当たり演出が実小当たり演出であるため、新たに表示領域Dm18aが表示され、擬似賞球数とは異なる実賞球数が表示される。図2298(a)に示した図では、実小当たり演出における1個目のポイントアイコンP1が表示された状態を示しているため、表示領域Dm18aには、15個の賞球に対応する値である「15P」が表示されている。なお、図2298(a)に示した実小当たり演出が実行された場合には、表示領域Dm18に示されている表示態様、即ち、擬似賞球数に対応する表示態様が加算表示されないように構成している。そして、第2確変状態中に獲得した実賞球数のうち、既に報知済の実賞球数として識別可能に記憶管理されるように構成している。つまり、第2確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技演出において、既に報知済の実賞球数は、擬似賞球数と実賞球数との差分を算出する際に参照されないように構成している。これにより、実小当たり演出が実行されたことにより差分値が大きくなってしまふことを抑制することができる。

10

#### 【6808】

このように、本第3変形例では、第2確変状態中に実行された小当たり遊技における賞球数を、擬似小当たり演出が実行されている期間中は報知しないように構成し、実小当たり演出が実行されている期間中は報知可能に構成している。このように構成することで、第2確変状態中に定期的に小当たり演出（擬似小当たり演出、実小当たり演出）を実行可能に構成したパチンコ機10において、擬似賞球数（擬似小当たり演出にて獲得表示された賞球数）と実賞球数（実際に小当たり遊技にて獲得した賞球数）とが大きく乖離してしまうことを抑制することができる。また、第2確変状態中の一部期間において、実際に獲得した賞球数を遊技者に把握させることで、第2確変状態の全期間にて獲得した実賞球数を予測させ易くすることができる。次に、図2298(b)を参照して、第2確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技（特図1大当たり遊技）のオープニング期間中に実行される演出態様について説明をする。図2298(b)は、特図1大当たり遊技のオープニング期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図2298(b)では、第1特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選したことを示すために第1特別図柄に対応する第3図柄が大当たり当選を示す組合せ「777」で停止表示されており、主表示領域Dmの中央部には、第2確変状態が終了したことを示すための表示態様として「RUSH終了」の文字が表示され、第2確変状態中に実行された小当たり演出回数に対応する表示態様として「小当たり回数6回」が表示され、第2確変状態中に獲得表示された賞球数に対応する表示態様として「225P+45Pゲット」が表示されている。この表示画面では、実際に実行された小当たり遊技の回数では無く、実行された擬似小当たり演出と実小当たり演出とを合算した回数が小当たり回数として表示され、擬似小当たり演出にて獲得表示された擬似賞球数に対応する値（Dm18に表示された値）と、実小当たり演出にて獲得表示された実賞球数に対応する値（Dm18aに表示された値）と、が表示される。

20

30

#### 【6809】

そして、副表示領域Dsには、後の遊技内容を案内するための案内表示態様として「続いて大当たりが始まるよ！！右打ち継続！！」の文字が表示される。このように、本第3変形例では、第2確変状態が終了することを、特図1大当たり遊技のオープニング期間を用いて遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、特図1大当たり変動が終了するまでの期間を用いて第2確変状態が終了する旨の演出（終了演出）を実行する必要がなくなるため、特図1大当たり変動が終了するまでの全期間を用いて擬似演出を実行することができる。よって、擬似演出の演出シナリオとして、第1特別図柄変動の変動期間に対応した演出シナリオを用意するだけで遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。そして、図2298(b)の表示画面が表示された後、残りのオープニング期間を用いて、大当たり遊技が開始されることを示す表示態様（大当たり遊技演出の開始態様）を表示し、大当たり遊技が実行される。

40

#### 【6810】

50



< 第 6 6 制御例の第 3 変形例における遊技状態の移行について >

次に、図 2 2 9 8 を参照して、本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の遊技状態の移行について説明する。図 2 2 9 8 は、本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 に設定されている 4 種類の遊技状態について、1 の遊技状態から他の遊技状態への移行方法を模式的に示した模式図である。まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、通常状態では、右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。左打ちを行った場合、上第 1 入球口 6 4 b 1 へと入球し易くなるためである。なお、上述した通り、第 1 入球口 6 4 へと球が入球することに基づいて実行される第 1 特別図柄の抽選では、小当たりが抽選されないため、大当たりにならない限り持ち球が延々と減り続ける不利な状態となる。この通常状態では、大当たりとなった場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。なお、第 1 特別図柄の抽選で当選し得る大当たり種別としては、大当たり A ~ D の 4 種類が設けられている。これらの大当たり種別の詳細については、図 2 3 0 2 ( a ) を参照して後述する。図 2 2 9 8 の左側に示した通り、通常状態 S T 1 において第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に合計 6 5 % の割合で決定される大当たり A , C になると、大当たり終了後に、図 2 2 9 8 の中央に示した確変状態 S T 2 へと移行する。また、通常状態 S T 1 において第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 1 0 % の割合で決定される大当たり D になると、大当たり終了後に、図 2 2 9 8 の右側に示した時短状態 S T 3 へと移行する。これに対して、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 2 5 % の割合で決定される大当たり B になると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。

【 6 8 1 1 】

なお、通常状態では左打ちにより上第 1 入球口 6 4 b 1 を狙って遊技を行うのが通常であるが、遊技者が故意に右打ちを行って球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球したり、左打ちを行った球の一部が第 2 入球口 6 4 0 へと入球した結果、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになる可能性もある。本第 6 6 制御例の第 3 変形例では第 2 特別図柄で大当たりになった場合に設定される大当たり種別として 3 種類の大当たり種別（大当たり E ~ G ）を有しており、通常状態で第 2 特別図柄の大当たりになった場合の合計 6 5 % の割合で決定される大当たり E , F になると、大当たり終了後に確変状態 S T 2 へと移行し、3 5 % の割合で決定される大当たり G になると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。このように、通常状態で第 1 特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、1 0 % の割合（大当たり D ）で通常状態よりも有利な時短状態へと移行する可能性がある一方で、通常状態で第 2 特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、時短状態へと移行する可能性が 0 となる。よって、通常状態において右打ちを行うことにより第 2 特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができ、変則遊技に対する抑制を図ることができる。また、通常状態において実行される第 2 特別図柄の抽選では、長時間（1 0 分間）の変動時間を有する変動パターンが設定されるように構成しているため、遊技効率が左打ち遊技を行う場合に比べて著しく低下することから、通常状態において右打ちを行うことにより第 2 特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットをより大きくすることができる。

【 6 8 1 2 】

次に、確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、確変状態では、通常状態と同様に右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。なお、確変状態では、通常状態に比較して特別図柄の大当たり確率がアップするため、通常状態に比較すると有利となるが、第 2 確変状態に比べると不利になる。確変状態 S T 2 が設定された場合には、第 1 特別図柄の大当たりになった（特図 1 大当たり変動が開始）したことを契機に第 2 確変状態 S P 1 へと移行する。なお、確変状態では、通常状態



と同様に左打ちにより上第 1 入球口 6 4 b 1 を狙いながら、上第 1 入球口 6 4 b 1 の下方に設けられた下第 1 入球口 6 4 b 2 を狙って遊技を行うことになる。つまり、確変状態中は普通図柄の高確率状態が設定されている状態であるため、下第 1 入球口 6 4 b 2 に付随する電動役物 6 4 a が開放動作し易くなる。よって、第 1 特別図柄の抽選を通常状態よりも実行し易くなる遊技状態となる。このように構成された確変状態では、通常、左打ち遊技を行い第 1 特別図柄の抽選を実行させるものであるが、第 2 入球口 6 4 0 へと球が入球して第 2 特別図柄の抽選により大当たりとなる可能性もある。この場合には、第 2 特別図柄の大当たりに当選した場合の合計 6 5 % の割合で決定される大当たり E , F になると、大当たり終了後に確変状態 S T 2 が再度設定され、3 5 % の割合で決定される大当たり G になると、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される。つまり、確変状態において第 1 特別図柄の抽選を実行した場合には、遊技者に最も有利となる第 2 確変状態へと移行することが可能であるのに対して、第 2 特別図柄の抽選を実行した場合には、第 2 確変状態へと移行する可能性が 0 となる。よって、確変状態において右打ちを行うことにより第 2 特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。

10

#### 【 6 8 1 3 】

次に、第 2 確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り第 2 確変状態では、通常状態や確変状態と異なり、第 2 特別図柄の変動時間が短くなるので、右打ちで遊技を行うことにより第 2 特別図柄の抽選を効率よく行わせることができる。よって、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利となる。本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、確変状態が設定されている状態で第 1 特別図柄の大当たりに当選した場合（第 1 移行条件）と、確変状態、時短状態が設定されている状態で大当たり C に当選した場合（第 2 移行条件）の 2 つの移行条件を有しており、第 1 移行条件が成立した場合には、大当たり遊技が開始される前段階、即ち、特別図柄の大当たり変動中に第 2 確変状態が設定され、第 2 移行条件が成立した場合には、大当たり遊技終了後に第 2 確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技者に最も有利となる遊技状態（第 2 確変状態）が設定されるタイミングを大当たり遊技の前にしたり、後にしたりすることができるため、遊技者に多彩な遊技性を提供することができる。さらに、第 1 移行条件が成立した場合には、第 2 確変状態が設定される期間が第 1 特別図柄の大当たり変動期間となることから、第 2 確変状態が設定される期間を予め確定することができるため、第 2 確変状態中に実行する演出を第 2 確変状態が設定される期間に合わせて予め（第 2 確変状態設定時）に容易に作成することができる。加えて、確変状態が設定されている状態において第 1 特別図柄の抽選によって大当たり C に当選した場合は、大当たり遊技の前後何れにも第 2 確変状態を設定することができるため、遊技者に対して意外性のある遊技性を提供することができる。

20

30

#### 【 6 8 1 4 】

< 第 6 6 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 3 0 0 から図 2 3 0 8 を参照して、本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2、及び R A M 2 0 3 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成の一部と、を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。まず、図 2 3 0 0 から図 2 3 0 5 を参照して、本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 と R A M 2 0 3 の構成について説明をする。図 2 3 0 0 は、第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成を模式的に示した図である。図 2 3 0 0 に示した通り、本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成は、上述した第 1 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有

40

50

するROM 202 (図23(a)参照)の構成に対して、第1当たり乱数テーブル202aに代えて第1当たり乱数テーブル202aacを、変動パターン選択テーブル202bに代えて変動パターン選択テーブル202abcを、第2当たり乱数テーブル202cに代えて第2当たり乱数テーブル202accを、第1当たり種別選択テーブル202dに代えて第1当たり種別選択テーブル202adcを設けた点で相違している。また、詳細な説明は省略するが、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る値の範囲を「0～999」の1000通りから、「0～479」の480通りへと変更し、その他各種カウンタの取り得る値の範囲も変更している。なお、各種カウンタの構成については、取り得る値の範囲を変更しているのみであり、カウンタ値の更新方法や用途については同一であるためその説明を省略する。

10

#### 【6815】

第1当たり乱数テーブル202aacは、上述した第1当たり乱数テーブル202aと同様に、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図2301を参照して、第1当たり乱数テーブル202aacに規定されている内容について説明をする。図2301は、第1当たり乱数テーブル202aacに規定されている内容を模式的に示した図である。図2301に示した通り、第1当たり乱数テーブル202aacには、遊技状態(特別図柄の確率状態)と、図柄種別(特別図柄種別)と、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値とに対応させて抽選結果(特別図柄抽選の結果)が予め規定されている。具体的には、特別図柄の低確率状態では、図柄種別が第1特別図柄であって、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0, 1」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「2～479」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の低確率状態では、図柄種別が第2特別図柄であって、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0, 1」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「212～432」の範囲に対して、抽選結果「小当たり」が、「2～211, 433～479」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の高確率状態では、図柄種別が第1特別図柄であって、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～5」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「6～479」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の高確率状態では、図柄種別が第2特別図柄であって、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～5」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「212～432」の範囲に対して、抽選結果「小当たり」が、「6～211, 433～479」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。

20

30

#### 【6816】

本第66制御例の第3変形例のパチンコ機10における第1当たり乱数カウンタC1は、0～479の範囲の2バイトのループカウンタとして構成されている。上述した通り、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値は2個あり、その乱数値である「0, 1」は、前述したように第1当たり乱数テーブル202aに格納されている。このように乱数値の総数が480である中で、大当たりとなる乱数値の総数が2なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/240」となる。一方、特別図柄の高確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値は6個あり、その乱数値である「0～5」は、前述したように第1当たり乱数テーブル202aに格納されている。このように乱数値の総数が480ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が6なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/80」となる。更に、上述した通り、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値は221個あり、その乱数値である「212～432」が第1当たり乱数テーブル202aacに格納されている。このように乱数値の総数が480ある中で、小当たりとなる乱数値の総数が221なので、特別図柄の小当たりとなる確率は「221/480」(約46%)である。次に、図2301(b)を参照して、第2当たり乱数テーブル202accの内容について説明をする。この第2当たり乱数テーブル202accは、上述した第1制御例の第2当たり乱数テーブル202c(図24(b)参照)と同様に普

40

50

通図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。図 2 3 0 1 ( b ) は、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 a c C の内容を模式的に示した模式図である。この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c において、遊技状態として普通図柄の低確率状態（通常状態中、第 2 確変状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は 1 1 個あり、その範囲は「 0 ~ 1 0 」となっている。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の取り得る乱数値の総数が 2 3 3 個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が 1 1 個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「 1 1 / 2 3 3 」となる。

#### 【 6 8 1 7 】

一方、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は 2 3 2 個あり、その範囲は「 0 ~ 2 3 1 」となっている。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の取り得る乱数値の総数が 2 3 3 個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が 2 3 2 個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「 2 3 2 / 2 3 3 」となる。このように、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、普通図柄の当たりとなる乱数値が、普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態とで約 2 0 倍の差が設けられるように構成している。また、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における下第 1 入球口 6 4 b 2 に付随する電動役物 6 4 a の開放時間も普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態のほうが有利（下第 1 入球口 6 4 b 2 に球を入球させ易い）となるように構成している。球が普通始動口 6 7 を通過すると、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得されると共に、第 2 図柄表示装置において普通図柄の変動表示が 3 秒間実行される。そして、普通図柄の低確率状態において、取得された第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が「 0 ~ 1 0 」の範囲内であれば当たりと判定されて、第 2 図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第 2 図柄）として「 」の図柄が点灯表示されると共に、下第 1 入球口 6 4 b 2 が「 1 秒間 × 2 回 」だけ開放される。一方、普通図柄の高確率状態において、取得された第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が「 0 ~ 2 3 1 」の範囲内であれば当たりと判定されて、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄（第 2 図柄）として「 」の図柄が点灯表示されると共に、下第 1 入球口 6 4 b 2 が「 1 秒間 × 2 回 」だけ開放される。尚、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、普通図柄の変動時間や、普通電動役物開放時間や開放回数については、遊技性を損なわない範囲で適宜変更してもよい。

#### 【 6 8 1 8 】

次に、図 2 3 0 2 を参照して、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d C の詳細について説明する。第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d C は、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本第 6 6 制御例の第 3 変形例のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d とが比較され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別が選択される。図 2 3 0 2 に示した通り、第 1 特別図柄（特図 1）に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 2 4 」の範囲には、「大当たり A」が対応付けられて規定されている。この「大当たり A」は、ラウンド数が 1 5 ラウンドであり、第 2 アタッカ（第 2 可変入賞装置 6 5 0）を開放させる大当たり遊技が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり A」となるカウント値は 2 5 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり A」が決定される割合は 2 5 %（ 2 5 / 1 0 0 ）である。そして、「大当たり A」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグ a a C がオンに設定され）、1 0 0 0 0 回の時短回数が設定される（時短カウンタ 2 0 3 f に 1 0 0 0 0 の値がセットされる）。つまり、「大当たり A」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。「大当たり A」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定

されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第66制御例の第3変形例では、確変状態よりも第2確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第2確変状態の次に有利な遊技状態となる。

#### 【6819】

第1当たり種別カウンタC2の値が「25～49」の範囲には、「大当たりB」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB」は、上述した「大当たりA」と同一の大当たり遊技が実行されるものであって、ラウンド数が15ラウンドであり、第2アタッカ（第2可変入賞装置650）を開放させる大当たり遊技が設定される。「大当たりB」の終了後は、確変フラグa a Cがオフに設定されると共に、時短カウンタ203fには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ203fに「0」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ203fに「100」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりB」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定されるのに対して、時短状態中に「大当たりB」に当選した場合には、大当たり終了後に時短状態（100回）が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりB」となるカウンタ値は25個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB」が決定される割合は25%（25/100）である。「大当たりB」は、「大当たりA」同様にラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になるが、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態が設定されない分、「大当たりA」よりも不利な大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の値が「50～89」の範囲には、「大当たりC」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC」は、ラウンド数が2ラウンドであり、第1アタッカ（第1可変入賞装置65）を開放させる大当たり遊技が設定される。なお、詳細は後述するが、本第66制御例の第3変形例では第2特別図柄の抽選にて小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技においても、第1アタッカ（第1可変入賞装置65）を開放させるように構成しており、「大当たりC」に当選した場合と「小当たり」に当選した場合とを遊技者が判別し難いように構成している。

#### 【6820】

このように構成することで、第1アタッカーが開放される当たり遊技が実行された場合に、遊技者に大当たり遊技が実行されたのか小当たり遊技が実行されたのかを分かり難くすることができる。上述した通り、本第66制御例の第3変形例では第1特別図柄の大当たり変動期間中が小当たり遊技を頻繁に実行可能な第2確変状態（RUSH状態）となるように構成していることから、遊技者は、第1アタッカーが開放される当たり遊技が小当たり遊技であることを期待しながら遊技を行うことになる。つまり、通常であれば遊技者が最も所望する大当たり遊技が実行される状況を遊技者が所望しない遊技期間を設けることで、斬新な遊技性を提供することができる。「大当たりC」の終了後は、確変フラグa a Cがオンに設定されると共に、時短カウンタ203fには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ203fに「10000」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ203fに「0」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりC」に当選した場合には、大当たり終了後に確変状態が設定されるのに対して、確変状態、或いは時短状態中に「大当たりC」に当選した場合には、大当たり終了後に第2確変状態が設定される。このように、大当たりに当選した際の遊技状態において、同じ種別の大当たりであったとしても大当たり終了後に設定される遊技状態が異なるように構成することで、遊技者に対して単に大当たり当選を目指すだけでは無く、設定されている遊技状態にも注視させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【6821】

また、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、遊技状態として第 2 確変状態が設定された場合に、遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成しており、この第 2 確変状態が設定される条件として、確変状態が設定されている状態にて特別図柄の大当たり変動が開始される第 1 設定条件と、確変状態、時短状態が設定されている状態にて大当たり C に当選する第 2 設定条件の 2 つを有している。つまり、大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、第 2 確変状態が設定される期待度（確率）を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、遊技の進行に応じて（設定される遊技状態に応じて）遊技者に有利となる遊技状態が設定される期待度を徐々に高めさせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個のカウント値のうち、「大当たり C」となるカウント値は 40 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり C」が決定される割合は 40 %（ $40 / 100$ ）である。「大当たり C」は、上述した「大当たり A」、「大当たり B」と比べてラウンド数が少なく且つ、1 回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利になるが、大当たり当選時の遊技状態によっては、大当たり終了後に設定される遊技状態として遊技者に最も有利となる第 2 確変状態を設定し得る唯一の大当たり種別であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面では、「大当たり A」、「大当たり B」よりも有利な大当たり種別となる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「90 ~ 99」の範囲には、「大当たり D」が対応付けられて規定されている。この「大当たり D」は、ラウンド数が 2 ラウンドであり、第 1 アタッカ（第 1 可変入賞装置 65）を開放させる大当たり遊技（「大当たり C」と同一）が設定される。

#### 【6822】

「大当たり D」の終了後は、確変フラグ a a C がオフに設定されると共に、時短カウンタ 203 f には「0」の値が設定される。つまり、「大当たり C」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定される。この「大当たり D」は上述した「大当たり C」と同一の大当たり遊技内容であることから、第 1 アタッカ（第 1 可変入賞装置 65）を小当たり遊技と同一の開放動作で動作させるように構成している。「大当たり D」の終了後は、上述した通り通常状態が設定されるように構成していることから、確変状態が設定されている状態において「大当たり D」に当選した変動表示（大当たり変動）が実行された場合には、大当たり変動中に小当たり遊技を頻繁に行った後に、大当たり遊技が実行され、その後、通常状態が設定される。つまり、第 1 特別図柄の抽選にて「大当たり D」に当選した場合における第 2 確変状態（RUSH 状態）では、小当たり遊技と同一の開放動作が設定される「大当たり D」が終了した後に通常状態が設定されることから、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることとなる第 2 確変状態が終了したように思わせることができる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個のカウント値のうち、「大当たり D」となるカウント値は 10 個なので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり D」が決定される割合は 10 %（ $10 / 100$ ）である。「大当たり D」は、上述した「大当たり A」、「大当たり B」と比べてラウンド数が少なく且つ、1 回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利となる。そして、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり終了後には通常状態が設定されることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。

#### 【6823】

以上、説明をした通り、本第 6 6 制御例の第 3 変形例のパチンコ機 10 は、第 1 特別図柄（特図 1）の大当たり種別として 4 つの大当たり種別（「大当たり A」～「大当たり D」）を有している。そのうち、2 つの大当たり種別（「大当たり A」、「大当たり B」）では、大当たり遊技中にのみ開放動作される第 2 アタッカ（第 2 可変入賞装置 650）を開放対象とした大当たり遊技を実行し、他の 2 つの大当たり種別（「大当たり C」、「大当たり D」）では、小当たり遊技と同一の第 1 アタッカ（第 1 可変入賞装置 65）を開放対象とした大当たり遊技を実行する。即ち、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、特別図柄の大当たりとして、遊技者に賞球を獲得させることを目的とした主大当たり遊技（「大当

たり A」、「大当たり B」と、遊技状態を可変させることを目的とし、且つ、遊技者に対して大当たりに当選したか否かを分かり難くする（小当たり遊技が大当たり遊技かを判別させ難くする）ことを目的とした副大当たり遊技（「大当たり C」、「大当たり D」と、を実行可能に構成している。また、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、大当たり遊技では無く、小当たり遊技によって遊技者に対して賞球を獲得させることができる遊技性であることから、大当たり遊技中に大量の賞球を獲得し難く設定したとしても（大当たり種別によって、少量の賞球しか獲得できない大当たり遊技が実行されたとしても）、遊技者に不快感を与えることを抑制しながら、遊技状態を可変させることを目的とした大当たり遊技を設定することができる。一方、第 2 特別図柄の抽選による大当たりの種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 4」の範囲には、「大当たり E」が対応付けられて規定されている。この「大当たり E」は、ラウンド数が 15 ラウンドであり、第 2 アタッカ（第 2 可変入賞装置 6 5 0）を開放させる大当たり遊技が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり E」となるカウント値は 5 個なので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり E」が決定される割合は 5 %（5 / 1 0 0）である。

10

#### 【6 8 2 4】

そして、「大当たり E」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグ a a C がオンに設定され）、1 0 0 0 0 回の時短回数が設定される（時短カウンタ 2 0 3 f に 1 0 0 0 0 の値がセットされる）。つまり、「大当たり E」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。「大当たり E」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、確変状態よりも第 2 確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第 2 確変状態の次に有利な遊技状態となる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 ~ 6 4」の範囲には、「大当たり F」が対応付けられて規定されている。この「大当たり F」は、ラウンド数が 2 ラウンドであり、第 1 アタッカ（第 1 可変入賞装置 6 5）を開放させる大当たり遊技が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり F」となるカウント値は 6 0 個なので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり F」が決定される割合は 6 0 %（6 0 / 1 0 0）である。そして、「大当たり F」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグ a a C がオンに設定され）、1 0 0 0 0 回の時短回数が設定される（時短カウンタ 2 0 3 f に 1 0 0 0 0 の値がセットされる）。つまり、「大当たり F」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。

20

30

#### 【6 8 2 5】

「大当たり F」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、確変状態よりも第 2 確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第 2 確変状態の次に有利な遊技状態となる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「6 5 ~ 9 9」の範囲には、「大当たり G」が対応付けられている。この「大当たり G」は、ラウンド数が 2 ラウンドであり、第 1 アタッカ（第 1 可変入賞装置 6 5）を開放させる大当たり遊技が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり G」となるカウント値は 3 5 個なので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり G」が決定される割合は 3 5 %（3 5 / 1 0 0）である。そして、「大当たり G」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に通常状態が設定され（確変フラグ a a C がオ

40

50

フに設定され)、0回の時短回数が設定される(時短カウンタ203fに0の値がセットされる)。「大当たりG」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、大当たり終了後に設定される遊技状態が通常状態であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。

#### 【6826】

以上、説明をした通り、本第66制御例の第3変形例では、第1特別図柄(特図1)の抽選で大当たりに当選した場合と、第2特別図柄(特図2)の抽選で大当たりに当選した場合とで、大当たり終了後に確変フラグa a Cをオンに設定する割合が65%(65/100)である点は一致しているが、大当たり遊技として15ラウンドが設定される割合(特図1は50%、特図2は5%)、開放対象として第2アタッカ(第2可変入賞装置650)が選択される割合(特図1は50%、特図2は5%)、大当たり当選時の遊技状態が時短状態、確変状態(即ち、普通図柄の高確率状態)である場合における大当たり終了後に時短カウンタ203fに10000の値が設定される割合(特図1は25%、特図2は65%)が異なるように構成している。このように、大当たりに当選した特別図柄の種別に応じて大当たり遊技内容、及び、大当たり終了後の遊技状態を異ならせることにより、様々な遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、本第66制御例の第3変形例では特別図柄の種別に応じて上述した内容を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、上述した内容のうち一部のみを異ならせるように構成しても良いし、上述した内容以外、例えば、大当たり遊技のラウンド数を特図1に対応する大当たり種別のみ設定され得るラウンド数(例えば7ラウンド)を設定することにより、設定されるラウンド数を異ならせたり、確変フラグa a Cをオンに設定する割合を異ならせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技中に球が特定領域(例えば、第2可変入賞装置650に入賞した球が通過し得る領域)を通過したことを条件に、その大当たり終了後に確変フラグa a Cをオンに設定するように構成された遊技機においては、特図1に対応する大当たり種別と、特図2に対応する大当たり種別とで、特定領域を球が通過する確率を異ならせるように構成しても良い。また、大当たり終了後に設定される各遊技状態において抽選結果を示すための変動パターンを選択するためのデータテーブルを、大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。

#### 【6827】

確変フラグa a Cは、特別図柄の高確率状態が設定されているか否かを示すフラグであって、オンに設定されている場合に、特別図柄が高確率状態であることを示すものである。つまり、確変フラグa a Cがオンに設定されている場合は、遊技状態として、確変状態(特別図柄：高確率状態、普通図柄：高確率状態)、或いは、第2確変状態(特別図柄：高確率状態、普通図柄：低確率状態)の何れかが設定されていることになる。この確変フラグa a Cは、当選した大当たり種別が大当たり終了後に確変状態、或いは第2確変状態を設定する大当たりである場合に、その大当たりの終了時にオンに設定される。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す図柄が停止表示されると、オフに設定される。なお、本第66制御例の第3変形例では、上述した通り、特別図柄の大当たり当選に基づいて特別図柄の高確率状態を設定し、次回大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態を継続するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための特図高確終了条件として、特別図柄の高確率状態(特図高確状態)が設定されてからの特別図柄変動回数(特図変動回数)が予め定められた所定回数(例えば、50回)に到達した場合に、確変フラグa a Cをオフに設定するように構成しても良い。この場合、確変フラグa a Cをオフに設定するタイミングを図るために、特図高確終了条件としての特図変動回数を予め記憶しておく記憶手段と、特図高確状態が設定されてからの特図変動回数を計測する計測手段と、計測手段により計測された特図変動回数が記憶手段に記憶されている特図変動回数(特図高確終了条件)を満たしているかを判別する終了判別手段と、を設ければ良い。

#### 【6828】



さらに、特図高確終了条件を複数用意し、例えば、特図高確状態における第1特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図1高確終了条件や、第2特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図2高確終了条件や、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、小当たりに当選する抽選結果）である場合に成立し得る抽選終了条件といった様々な特図高確終了条件を容易し、いずれかの特図高確終了条件が成立した場合に確変フラグ a a C をオフに設定するように構成しても良い。特図1大当たりフラグ 2 0 3 a b C は、第1入球口 6 4 に入球したことに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタ C 1 の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図1大当たりフラグ 2 0 3 a b C は、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図1大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオンの状態で、第1特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第2特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第1特別図柄と第2特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。特図2大当たりフラグ 2 0 3 a c C は、第2入球口 6 4 0 に入球したことに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタ C 1 の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図2大当たりフラグ 2 0 3 a c C は、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図2大当たりフラグ 2 0 3 a c C がオンの状態で、第2特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第1特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第1特別図柄と第2特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

#### 【 6 8 2 9 】

当選時状態格納エリア 2 0 3 a d C は、大当たり に 当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たり に 当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短カウンタ 2 0 3 f の値が 0 で、確変フラグ a a C がオフであれば）、この当選時状態格納エリア 2 0 3 a d C に、通常状態を示す情報として「 0 0 H 」が格納される。一方、大当たり に 当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短カウンタ 2 0 3 f の値が 1 以上で、確変フラグ a a C がオンであれば）、この当選時状態格納エリア 2 0 3 a d C に、確変状態を示す情報として「 0 1 H 」が格納される。また、大当たり に 当選した時点の遊技状態が第2確変状態であれば（時短カウンタ 2 0 3 f の値が 0 で、確変フラグ a a C がオンであれば）、この当選時状態格納エリア 2 0 3 a d C に、第2確変状態を示す情報として「 0 2 H 」が格納される。この当選時状態格納エリア 2 0 3 a d C に格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される。小当たりフラグ 2 0 3 a e C は、第2入球口 6 4 0 に入球したことに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタ C 1 の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この小当たりフラグ 2 0 3 a e C は、小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この小当たりフラグ 2 0 3 a e C がオンの状態で、第2特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、他方の特別図柄の変動を一時的に仮停止（特別図柄の変動時間を計測するカウンタの減算を停止）させる処理が実行される。これにより、第2特別図柄の小当たりを実行中に、第1特別図柄の抽選で大当たりとなり、小当たり中に大当たりが開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。

#### 【 6 8 3 0 】

特図1変動時間カウンタ 2 0 3 a f C、および特図2変動時間カウンタ 2 0 3 a g C は、それぞれ第1特別図柄、および第2特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであり、第1特別図柄、および第2特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図1変動時間カウンタ 2 0 3 a f C、および特図2変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。小当たり中フラグ 2 0 3 a h C は、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ 2 0 3 a h C がオンであれば、パチン



コ機 10 が小当たり中であることを示し、オフであれば、小当たり中ではないことを示す。この小当たり中フラグ 203 a h C は、小当たりの開始を設定した場合にオンに設定される。一方、小当たりの終了時にオフに設定される。本第 66 制御例の第 3 変形例のパチンコ機 10 は、第 2 特別図柄のみ小当たりに当選するように構成されており、小当たりに当選した場合に（小当たり中フラグ 203 a h C がオンに設定された場合に）、第 1 特別図柄の変動表示を中断させるように構成している。つまり、複数種別の特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）のうち、一方の特別図柄（第 2 特別図柄）の抽選で小当たりに当選し、小当たり中フラグ 203 a h C がオンに設定されている状態では、他方の特別図柄（第 1 特別図柄）の変動表示が終了することが無いため、遊技者に対して、小当たり遊技に注目させて遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中において、他方の特別図柄の変動表示が終了し、大当たり遊技が開始されてしまうことを防止することができる。

10

#### 【6831】

特図 2 変動停止フラグ 203 a i C は、第 1 特別図柄の変動が大当たりの停止図柄で停止表示（確定表示）されてから、大当たりを開始させるまでの間の期間であることを示すフラグである。この特図 2 変動停止フラグ 203 a i C がオンに設定されている場合には、第 2 入球口 640 に対して新たな入球があった場合にも、第 2 特別図柄の変動表示の実行が回避される。この特図 2 変動停止フラグ 203 a i C は、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる場合にオンに設定され、第 2 特別図柄の変動表示を実行するための処理を回避した場合にオフに設定される。入賞カウンタ 203 a j C は、小当たり遊技中に第 2 特定入賞口（可変入賞装置 65）へと入賞した遊技球数を計測するためのカウンタであって、小当たり遊技中に第 2 特定入賞口へと遊技球が入球する毎に 1 加算される。そして、入賞カウンタ 203 a j C の値に基づいて小当たり遊技の終了条件が成立したかの判別が実行される。この入賞カウンタ 203 a j C の値は、小当たり遊技が終了する毎に 0 にクリアされる。この特図 1 仮停止フラグ 203 a m C は、抽選結果が小当たりである第 2 特別図柄（特図 2）の変動を停止する際にオンに設定され、特別図柄変動処理において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図 1 に対応する第 1 図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図 1 仮停止フラグ 203 a m C がオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第 1 図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図 1 仮停止フラグ 203 a m C がオンに設定されたことにより、特図 1 の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第 1 特別図柄変動実行中処理においてオンに設定されていると判別された場合に、オフに設定される。なお、本第 66 制御例の第 3 変形例では、第 2 特別図柄の抽選のみ小当たりに当選し得るように構成しているため、小当たりに当選したことに基づいて変動表示が仮停止される特別図柄が第 1 特別図柄のみとなるが、第 1 特別図柄の抽選についても小当たりに当選し得るように構成した場合は、第 2 特別図柄の変動表示を仮停止させるために特図 2 仮停止フラグを設けても良い。

20

30

#### 【6832】

上述した通り、本第 66 制御例の第 3 変形例では、一方の特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、大当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて（大当たり遊技が実行されることに基づいて）、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止させる処理と、一方の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、小当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて、他方の特別図柄の変動表示を一旦停止（小当たり遊技が終了するまで停止）するように構成している。即ち、一方の特別図柄の抽選結果に応じて、他方の特別図柄の変動表示を様々な態様に加工することができるように構成している。このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果が遊技者に最も有利な遊技結果（例えば、大当たり）となり、その遊技結果を示すための変動表示が実行されている最中に、他方の特別図柄（抽選結果は小当たり）が停止表示されてしまい、小当たりによって大当たりが消去されてしまうことを抑制することができる。次に、図 2307（a）を参照して、本第 66 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機

40

50

10の音声ランブ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図2307(a)は、本第3変形例におけるROM222の構成を模式的に示した図である。図2307(a)に示した通り、本第3変形例におけるROM222は、上述した第66制御例のROM222に対して、擬似演出テーブル222aaCを追加した点で相違している。擬似演出テーブル222aaCは、第2確変状態が設定されている状態にて特図1変動(特図1大当たり変動)に対応して実行される変動演出である擬似演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対応する特図1変動(特図1大当たり変動)の変動時間と、取得した演出カウンタ223fの値とに対応させて、異なる態様の擬似演出が規定されている。

#### 【6833】

ここで、図2308を参照して、擬似演出テーブル222aaCに規定されている内容について説明をする。図2308は、擬似演出テーブル222aaCに規定されている内容を模式的に示した図である。図2308に示した通り、擬似演出テーブル222aaCには、擬似演出の演出種別として「擬似演出A」～「擬似演出I」までの9種類の態様が規定されている。具体的には、対応する特図1変動(特図1大当たり変動)の変動時間が60秒(60000ms)であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が10秒(実行頻度低)の「擬似演出A」が、「20～79」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が7秒(実行頻度中)の「擬似演出B」が、「80～99」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が5秒(実行頻度高)の「擬似演出C」が、それぞれ規定されている。そして、対応する特図1変動(特図1大当たり変動)の変動時間が180秒(180000ms)であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が10秒(実行頻度低)の「擬似演出D」が、「20～79」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が7秒(実行頻度中)の「擬似演出E」が、「80～99」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が5秒(実行頻度高)の「擬似演出F」が、それぞれ規定されている。さらに、対応する特図1変動(特図1大当たり変動)の変動時間が300秒(300000ms)であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が10秒(実行頻度低)の「擬似演出G」が、「20～79」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が7秒(実行頻度中)の「擬似演出H」が、「80～99」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が5秒(実行頻度高)の「擬似演出I」が、それぞれ規定されている。

#### 【6834】

つまり、本第3変形例では、設定される擬似演出の演出態様(演出種別)に応じて、特図1大当たり変動中に実行される擬似小当たり演出の回数(実行間隔)を異ならせることができる。よって、擬似演出中に表示される擬似賞球数と、実際に小当たり遊技中に獲得した実賞球数との差分が開きやすい状況と、開きにくい状況と、を創出することができるため、第2確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技中の大当たり遊技演出の演出態様として様々な演出態様を設定し易くすることができ、演出効果を高めることができる。次に、図2307(b)を参照して、本第3変形例のパチンコ機10の音声ランブ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図2307(b)は、本第3変形例のパチンコ機10の音声ランブ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。図2307(b)に示した通り、本第3変形例では、上述した第66制御例におけるRAM223に対して、特図1変動時間カウンタ223aaC、特図2変動時間カウンタ223abC、残変動時間情報格納エリア223acC、残時間格納エリア223adC、小当たり賞球数カウンタ223aeC、擬似賞球数カウンタ223afC、電源断フラグ223yを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して説明を省略する。特図1変動時間カウンタ223aaC、特図2変動時間カウンタ223abCは、変動表示設定処理において、それぞれの変動表示が設定(実行)された場合に、対応する変動時間を示す値が設定され、各種カウンタ更新処理が実行される毎に、それぞ

10

20

30

40

50

れの値が1減算される。なお、主制御装置110から特図1仮停止コマンドを受信してから、特図1再開コマンドを受信するまでの期間は各種カウンタ更新処理が実行された場合であっても、特図1変動時間カウンタ223aacの値を1減算することが無いように構成している。そして、コマンド判定処理にて仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される仮停止関連処理において、残変動時間を算出する際に参照される。

#### 【6835】

残変動時間情報格納エリア223accは、ラッシュ期間の残期間、即ち、第1特別図柄の大当たり変動の残時間を示す情報を格納するための記憶領域である。この残変動時間情報格納エリア223accには、仮停止された第1特別図柄変動表示の残変動時間を示すための残期間情報(期間A~期間C)が設定され、仮停止された第1特別図柄の変動表示を再開させる場合の追加演出を設定する際に格納されている残期間情報が参照される。小当たり賞球数カウンタ223aecは、小当たり遊技が開始されてからの賞球数(第2特定入賞口への入賞に基づいて払い出される賞球数)を第2確変状態が終了するまでの間、継続して計測するためのカウンタであって、小当たり遊技中に獲得した賞球数遊技者にとって有利な遊技状態が継続して設定される期間中の賞球数が累積されるように構成している。擬似賞球数カウンタ223afcは、擬似演出中に実行される擬似小当たり演出にて擬似的に表示された賞球数を第2確変状態が終了するまでの間、継続して計測するためのカウンタである。電源断フラグ223yは、瞬間的な停電があったか否かを判別するために用いられるフラグである。

#### 【6836】

<第66制御例の第3変形例における主制御装置の制御処理について>

次に、図2309から図2327を参照して、本第66制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第66制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110にて実行される制御処理は、上述した第66制御例に対して、スイッチ読み込み処理(図2251のS101A参照)に代えてスイッチ読み込み処理(図2309のS191A)を、特別図柄変動処理(図41のS104参照)に代えて特別図柄変動処理(図2310のS104A参照)を、メイン処理(図51参照)に代えてメイン処理(図2325参照)を、実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。なお、特別図柄抽選の実行権利を取得するための始動入賞処理において、本第66制御例の第3変形例は第2特別図柄の実行権利を記憶可能な記憶手段を有していないため、第2特別図柄抽選の実行権利を取得するための処理内容を削除している点で相違しているが、基本的な処理内容は同一であるため、その説明を省略する。また、普通図柄抽選を実行するための普通図柄変動処理において、本第66制御例の第3変形例は、上述した第66制御例に対して、普通図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブル(第2当たり乱数テーブル202acc)に規定している内容や、普通図柄変動の変動時間や、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を異ならせているが、基本的な処理内容は同一であるため、図示、及び詳細な説明を省略する。同様に、大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理において、本第66制御例の第3変形例は、上述した第66制御例に対して、実行される大当たり遊技の内容(大当たり種別)を異ならせている点で相違しているが、基本的な処理内容は同一であるため、図示、及び詳細な説明を省略する。

#### 【6837】

まず、図2309を参照して、スイッチ読み込み処理(S191A)の処理内容について説明する。図2309は、スイッチ読み込み処理(S191A)の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理(S191A)は、上述した第66制御例において実行されるスイッチ読み込み処理(図2251のS101A参照)に対して、小当たり遊技中に開放制御される第2特定入賞口(特定入賞口65a)への遊技球の入賞と、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口(第2特定入賞口650a)への遊技球の入賞と、で入賞種別が識別可能となるように入賞種別コマンドを設定する処理が実行さ

10

20

30

40

50

れるように構成した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。図 2 3 0 9 に示した通り、スイッチ読み込み処理 (S 1 9 1 A) が実行されると、まず、上述した第 6 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理 (図 2 2 5 1 の S 1 0 1 A 参照) と同一の S 1 1 1 A ~ A 1 1 4 A の処理を実行する。その後、今回格納された格納情報が第 2 特定入賞口 (特定入賞口 6 5 a) への入賞を示す情報であるかを判別し (S 1 9 2 A)、第 2 特定入賞口 (特定入賞口 6 5 a) への入賞を示す情報であると判別した場合は (S 1 9 2 A : Y e s)、第 2 特定入賞口への入賞を示すための入賞種別コマンドを設定し (S 1 9 3 A)、次いで、上述した第 6 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理 (図 2 2 5 1 の S 1 0 1 A 参照) と同一の S 1 1 5 A ~ A 1 1 9 A の処理を実行して本処理を終了する。一方で、S 1 9 2 A の処理において、第 2 特定入賞口 (特定入賞口 6 5 a) への入賞を示す情報では無いと判別した場合は (S 1 9 2 A : N o)、S 1 9 3 A の処理を実行すること無く、上述した第 6 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理 (図 2 2 5 1 の S 1 0 1 A 参照) と同一の S 1 1 5 A ~ A 1 1 9 A の処理を実行して本処理を終了する。

10

#### 【 6 8 3 8 】

以上、説明をした通り、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、小当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a へと入賞した遊技球 (小当たり入賞球) と、大当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 の第 2 特定入賞口 6 5 0 a へと入賞した遊技球 (大当たり入賞球) と、を識別して入賞種別コマンドを設定することができるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて各入賞種別に応じた演出態様を設定し易くすることができる。次に、図 2 3 1 0 を参照して、特別図柄変動処理 (S 1 0 4 A) の処理内容について説明をする。図 2 3 1 0 は、特別図柄変動処理 (S 1 0 4 A) の処理内容を示したフローチャートである。ここで、本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、第 1 特別図柄変動と第 2 特別図柄変動とを並行して実行可能となるように構成している点、一方の特別図柄抽選の結果に基づいて他方の特別図柄抽選の内容や、他方の特別図柄変動の内容を変更可能に構成している点、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、遊技状態の設定要素となる各種カウンタ (時短カウンタ 2 0 3 h、確変カウンタ 2 0 3 i) の値を更新する処理内容を変更している点で大きく相違しており、前述した相違点の内容に応じて特別図柄変動処理の内容も異ならせている。

20

#### 【 6 8 3 9 】

具体的には、特別図柄変動処理 (S 1 0 4 A) が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し (S 2 5 0 1 A)、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は (S 2 5 0 1 A : Y e s)、次に、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C がオンに設定されているかを判別する (S 2 5 0 2 A)。この S 2 5 0 2 A の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。S 2 5 0 2 A の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C がオンに設定されていると判別した場合は (S 2 5 0 2 A : Y e s)、仮停止されている特図に対応する第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し (S 2 5 0 3 A)、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第 1 図柄表示装置 3 7 の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。一方、S 2 5 0 1 A の処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は (S 2 5 0 1 A : N o)、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 よりも大きいか (即ち、特図 1 が変動中であるか) を判別し (S 2 5 0 4 A)、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 よりも大きくない (0 である) と判別した場合は (S 2 5 0 4 A : N o)、第 1 特別図柄変動開始処理 (S 2 5 0 8 A) を実行し、その後、特図 2 に関する変動処理を実行するための S 2 5 0 9 A に移行する。第 1 特別図柄変動開始処理 (S 2 5 0 8 A) の詳細については、図 2 3 1 1 を参照して後述する。S 2 5 0 4 A の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 よりも大きいと判別した場合は (S 2 5 0 4 A : Y e s)、第 1 特別図柄変動実行中処理 (S 2 5 0 5 A) を実行する。この第 1 特別図柄変動実行中処理 (S 2

30

40

50

5 0 5 A) は、特図 1 変動中の処理を実行するものであり、図 2 3 1 5 を参照してその詳細な説明を後述する。

#### 【 6 8 4 0 】

第 1 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 0 5 A ) を終わると、次に、変動時間の終了タイミングであるか ( 特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C が 0 であるか ) を判別し ( S 2 5 0 6 A ) 、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は ( S 2 5 0 6 A : Y e s ) 、第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 7 A ) を実行し、その後、S 2 5 0 9 A へ移行する。一方、S 2 5 0 6 A の処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は ( S 2 5 0 6 A : N o ) 、S 2 5 0 7 A の処理をスキップして S 2 5 0 9 A へ移行する。S 2 5 0 9 A ~ S 2 5 1 3 A の処理では、特図 1 に対して実行した S 2 5 0 4 A ~ S 2 5 0 7 A と同様の処理が実行される。S 2 5 0 9 A の処理が実行されると、まず、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 よりも大きいか ( 即ち、特図 2 が変動中であるか ) を判別し ( S 2 5 0 9 A ) 、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 2 5 0 9 A : N o ) 、第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 0 A ) を実行し、その後、本処理を終了する。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 0 A ) の詳細については、図 2 3 1 7 を参照して後述する。一方、S 2 5 0 9 A の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 2 5 0 9 A : Y e s ) 、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 1 A ) を実行する。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 1 A ) は、特図 2 変動中の処理を実行するものであり、図 2 3 2 2 を参照して後述する。第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 1 A ) を終わると、次に、変動時間の終了タイミングであるか ( 特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C が 0 であるか ) を判別し ( S 2 5 1 2 A ) 、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は ( S 2 5 1 2 A : Y e s ) 、第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 3 A ) を実行し、本処理を終了する。一方、S 2 5 1 2 A の処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は ( S 2 5 1 2 A : N o ) 、S 2 5 1 3 A の処理をスキップして本処理を終了する。

#### 【 6 8 4 1 】

次に、図 2 3 1 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 ( 図 2 3 1 0 の S 1 0 4 A 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 8 A ) について説明する。図 2 3 1 1 は、この第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 8 A ) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 8 A ) では、まず、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) を取得し ( S 2 6 0 1 A ) 、取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 より大きい値であるか判別する ( S 2 6 0 2 A ) 。S 2 6 0 2 A の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 より大きいと判別した場合には ( S 2 6 0 2 A : Y e s ) 、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) を 1 減算して ( S 2 6 0 3 A ) 、減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための保留球数コマンドを設定する ( S 2 6 0 4 A ) 。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理 ( 図 2 3 2 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 ) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値と同期させながら、その値を更新することができる。S 2 6 0 4 A の処理が終了すると、次に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a のデータを一つ前のデータにシフトする ( S 2 6 0 5 A ) 。より具体的には、保留エリア 1 実行エリア、保留エリア 2 保留エリア 1、保留エリア 3 保留エリア 2、保留エリア 4 保留

エリア 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

#### 【 6 8 4 2 】

S 2 6 0 5 A の処理が終了すると、次いで、第 1 特別図柄大当たり判定処理を実行する ( S 2 6 0 6 A )。この第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 0 6 A ) については、図 2 3 1 2 を参照して、詳しく後述するが、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアにシフトされた第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの判定を実行するための処理である。S 2 6 0 6 A の処理が終了すると、次に、第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行する ( 図 2 3 1 3 参照 )。詳細については後述するが、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 0 7 A ) は、第 1 特別図柄の当否判定結果、および第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 0 7 A ) が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する ( S 2 6 0 8 A )。この遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) は、詳細については後述するが、パチンコ機 1 0 の状態を示す、確変フラグ 2 0 3 a a C の状態、時短カウンタ 2 0 3 h の値を更新することにより、パチンコ機 1 0 の状態を更新するための処理である。S 2 6 0 8 A の処理が終了すると、本処理を終了する。一方、S 2 6 0 2 A の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 であると判別した場合は ( S 2 6 0 2 A : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 2 3 1 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 1 1 の S 2 5 0 8 A ) の一処理である第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 0 6 A ) について説明する。図 2 3 1 2 は、この第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 0 6 A ) を示すフローチャートである。本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、何れか一方の特別図柄において大当たりに当選した変動表示 ( 大当たり変動 ) が実行されている期間中は、他方の特別図柄抽選にて大当たりに当選したか否かの判別を行わないように構成している。

#### 【 6 8 4 3 】

つまり、一方の特別図柄抽選によって所定期間後 ( 変動時間経過後 ) に大当たり遊技が実行されることが確定している状態において、他方の特別図柄抽選によって大当たりに当選し、短期間で複数回の当当たりに当選してしまい過剰に特典を付与してしまうことを抑制するように構成している。このように、通常の特別図柄抽選と同様に各種カウンタ値を取得する処理を行い、その処理において取得した各種カウンタ値に基づく判定をスキップし、外れ図柄をセットするように構成することで、他方の特別図柄抽選の抽選結果にいち早く対応することができる。第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 0 6 A ) では、まず、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアに記憶されている各カウンタ値を取得する ( S 2 7 0 1 A )。次いで、確変フラグ 2 0 3 a a C がオンに設定されているか判別する ( S 2 7 0 2 A )。即ち、特別図柄の高確率状態 ( 確変状態、第 2 確変状態 ) であるか否かを判別する。確変フラグ 2 0 3 a a C がオンである ( 即ち、特別図柄の高確率状態である ) と判別した場合には ( S 2 7 0 2 A : Y e s )、高確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a C に規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値とが一致するか否かを判別し、その判別結果 ( 抽選結果 ) を取得する ( S 2 7 0 3 A )。一方、S 2 7 0 2 A の処理において、確変フラグ 2 0 3 a a C がオフである ( 即ち、特別図柄の低確率状態である ) と判別した場合には ( S 2 7 0 2 A : N o )、低確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a C に規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値とが一致するか否かを判別し、その抽選結果を取得する ( S 2 7 0 4 A )。

#### 【 6 8 4 4 】

そして、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C はオンであるかどうか判別する ( S 2 7 0 5 A )。オンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 2 7 0 5 A : N o )、S 2 7 0 3 A または S 2 7 0 4 A で取得した抽選結果が大当たりであるかを判定し ( S 2 7 0 6 A )、抽選結果が大当たりであれば ( S 2 7 0 6 A : Y e s )、第 1 特別図柄に

対して特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C をオンに設定し ( S 2 7 0 7 A )、第 1 特別図柄の抽選結果を大当たりに設定する ( S 2 7 0 8 A )。そして、取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する第 1 特別図柄の大当たり図柄をセットし ( S 2 7 0 9 A )、現在の遊技状態に応じた値を当選時状態格納エリア 2 0 3 a d C に格納して ( S 2 7 1 0 A )、時短カウンタ 2 0 3 h に 1 をセットし ( S 2 7 1 1 A )、本処理を終了する。ここで、S 2 7 1 1 A の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 にセットすることにより、第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 1 1 の S 2 5 0 8 A 参照 ) にて第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 3 1 2 の S 2 6 0 6 A 参照 ) よりも後段で実行される遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) にて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させることができる。これにより、第 1 特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合には、その大当たり変動が開始されるタイミングで普通図柄の低確率状態を設定することが可能となる。よって、確変状態が設定されている状態で第 1 特別図柄の大当たりに当選することで確変状態を第 2 確変状態へと移行させることができる。また、S 2 7 1 1 A の処理にて時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 にセットする処理を行うことで、大当たりに当選したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、の何れも遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) を用いて実行することができる。これにより、普通図柄の高確率状態を終了させる条件を複数設けた場合であっても、主制御装置 1 1 0 の処理が煩雑になることを防ぐことができる。

10

#### 【 6 8 4 5 】

20

一方、S 2 7 0 5 A の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C がオンであると判別した場合 ( S 2 7 0 5 A : Y e s )、或いは、S 2 7 0 6 A の処理において、抽選結果が外れであると判別された場合には ( S 2 7 0 6 A : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する第 1 特別図柄の外れ図柄をセットし ( S 2 7 1 2 A )、その後、本処理を終了する。次に、図 2 3 1 3 を参照して、第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 1 1 の S 2 5 0 8 A ) の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 0 7 A ) について説明する。図 2 3 1 3 はこの第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 0 7 A ) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 0 7 A ) では、まず、第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 3 1 2 の S 2 6 0 6 A ) において、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第 1 特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する ( S 2 8 0 1 A )。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオンであるか否かで判別される。この特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C は、上述した第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 3 1 2 参照 ) における S 2 7 0 7 A の処理でオンに設定されるものである。S 2 8 0 1 A の処理において、第 1 特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には ( S 2 8 0 1 A : Y e s )、上述した第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 3 1 2 参照 ) における S 2 7 0 1 A の処理で取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d C ( 図 2 3 0 2 参照 ) より大当たり種別を決定し ( S 2 8 0 2 A )、S 2 8 0 3 A の処理へ移行する。一方、S 2 8 0 1 A の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が外れである ( 即ち、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオフである ) と判別した場合には ( S 2 8 0 1 A : N o )、S 2 8 0 2 A の処理をスキップして、S 2 8 0 3 A の処理へ移行する。

30

40

#### 【 6 8 4 6 】

S 2 8 0 3 A の処理では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアから変動種別カウンタ C S 1 の値を取得する ( S 2 8 0 3 A )。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル ( 図 2 3 0 3 ~ 2 3 0 5 参照 ) を読み出して ( S 2 8 0 4 A )、S 2 8 0 5 A の処理へ移行する。なお、遊技状態は、確変フラグ 2 0 3 a a C の状態と、時短カウンタ 2 0 3 h の値とに基づいて判別される。S 2 8 0 5 A の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタ C S 1 の値に対応する変動パターンを選択し ( S 2 8 0 5 A )、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図 1 変動パターンコマンドを設定する ( S 2 8 0 6 A )。S 2 8 0 6 A の処理を終えると、停止図柄を示す

50



特図 1 停止種別コマンドを設定し ( S 2 8 0 7 A )、次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 で第 1 特別図柄の変動開始を設定し ( S 2 8 0 8 A )、S 2 8 0 5 A の処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C にセットし、本処理を終了する。次に、図 2 3 1 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 1 1 の S 2 5 0 8 A 参照 ) の一処理である遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) について説明する。図 2 3 1 4 は、この遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) を示すフローチャートである。本第 6 6 制御例の第 3 変形例のパチンコ機 1 0 では遊技状態を設定するための条件である確変フラグ 2 0 3 a a C の状態と、時短カウンタ 2 0 3 h の値とのうち、時短カウンタ 2 0 3 h の値のみを特別図柄の変動開始時に更新するために、第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 1 1 の S 2 5 0 8 A 参照 ) の一処理である遊技状態更新処理 ( 図 2 3 1 4 参照 ) において、時短カウンタ 2 0 3 h の値を更新する処理を実行するように構成している。そして、詳細は後述するがオンに設定されている確変フラグ 2 0 3 a a C は、大当たり変動が終了し、大当たりを示す特別図柄が停止表示された場合 ( 大当たり遊技が実行される場合 ) にオフに設定されるように構成している。

#### 【 6 8 4 7 】

つまり、遊技状態を設定する際に参照される 2 つの条件要素 ( 確変フラグ 2 0 3 a a C の状態、時短カウンタ 2 0 3 h の値 ) のうち、1 の条件要素を特別図柄の変動開始時に更新し、他の条件要素を特別図柄の変動停止時に更新可能とすることにより、2 つの条件要素を組み合わせて設定される遊技状態を多様化し易くすることができる。また、特別図柄の変動が開始されてから終了するまでの期間のみ特定の遊技状態 ( 例えば、第 2 確変状態 ) を設定することもできるため、予め定められた期間中のみ遊技者に対して有利な遊技状態を設定することが可能となる。遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) が開始されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きいかなかを判別する ( S 2 9 0 1 A )。時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 9 0 1 A : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 2 9 0 1 A : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算して ( S 2 9 0 2 A )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を示す残時短回数コマンドを設定する ( S 2 9 0 3 A )。次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別し ( S 2 9 0 4 A )、0 であると判別した場合には ( S 2 9 0 4 A : Y e s )、次いで確変フラグ 2 0 3 a a C がオンに設定されているか判別する ( S 2 9 0 5 A )。ここで、確変フラグ 2 0 3 a a C がオンに設定されていると判別した場合には ( S 2 9 0 5 A : Y e s )、時短遊技が付与されていない確変状態 ( 即ち、第 2 確変状態 ) であるため、第 2 確変状態を示す状態コマンドを設定し ( S 2 9 0 6 A )、本処理を終了する。一方、S 2 9 0 5 A の処理において、確変フラグ 2 0 3 a a C がオンに設定されていないと判別した場合には ( S 2 9 0 5 A : N o )、通常状態であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し ( S 2 9 0 7 A )、本処理を終了する。一方、S 2 9 0 4 A の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 9 0 4 A : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 6 8 4 8 】

なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、特別図柄の高確率状態が次に特別図柄の大当たり当選するまでの間 ( 大当たりを示す組み合わせで特別図柄が停止表示されるまでの間 ) 継続して設定されるように構成しているが、これ以外に例えば、確変フラグ 2 0 3 a a C に代えて確変カウンタを設け、特別図柄の変動が実行される毎に確変カウンタの値を減算し、確変カウンタの値が 0 となった場合に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しても良い。このような構成を用いる場合は、図 2 3 1 4 を参照して示した遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) を特図変動開始時遊技状態更新処理とし、これとは別に特別図柄の変動表示が終了したタイミングで確変カウンタの値を更新する特図変動停止時遊技状態更新処理を設けることで、特別図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理と、普通図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理とを異なるタイミングで実行させることができる。次に、図 2 3 1 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内



の MPU 201 により実行される特別図柄変動処理（図 2310 の S104A 参照）において実行される第 1 特別図柄変動実行中処理（S2505A）の内容について説明をする。図 2315 は、第 1 特別図柄変動実行中処理（S2505A）の内容を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄変動実行中処理（S2505A）では、特図 1 の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

#### 【6849】

第 1 特別図柄変動実行中処理（S2505A）が実行されると、まず、特図 1 仮停止フラグ 203 amC がオンに設定されているかを判別する（S3001A）。ここで、特図 1 仮停止フラグ 203 amC がオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図 1 仮停止フラグ 203 amC は、特図 1 が変動中において、特図 2 が当たり（小当たり）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図 1 仮停止フラグ 203 amC がオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ 203 k がオンに設定されるため、主制御装置 110 にて 2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図 1 仮停止フラグ 203 amC がオンに設定された 2 ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図 2310 の S104A 参照）が実行される際には、S2501A の処理において大当たり中であると判別されるため、第 1 特別図柄変動実行中処理（S2505A）が実行されることがない。そして、大当たり遊技（又は小当たり遊技）が終了し、S2501A の処理において大当たり中（又は小当たり中）では無いと判別されることで、第 1 特別図柄変動実行中処理（S2505A）が実行されることになる。このように構成することで、特図 1 仮停止フラグ 203 amC がオンに設定されている状態で第 1 特別図柄変動実行中処理（S2505A）が実行される状態が、大当たり（又は小当たり）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図 2315 に戻り説明を続ける。S3001A の処理において、特図 1 仮停止フラグ 203 amC がオンに設定されていると判別した場合は（S3001A：Yes）、次に、特図 1 変動再開コマンドを設定し（S3002A）、特図 1 仮停止フラグ 203 amC をオフに設定し（S3003A）、S3004A へ移行する。一方、S3001A の処理において、特図 1 仮停止フラグ 203 amC がオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（S3001A：No）、S3002A、S3003A の処理をスキップして S3004A の処理へ移行する。

#### 【6850】

S3004A の処理では特図 1 変動時間カウンタ 203 afC を 1 減算して更新し（S3004A）、第 1 図柄表示装置 37 の表示を更新し（S3005A）、本処理を終了する。次に、図 2316 を参照して、特別図柄変動処理（図 2310 の S104A）の一処理である第 1 特別図柄変動停止処理（S2707A）について説明する。図 2316 はこの第 1 特別図柄変動停止処理（S2707A）を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動停止処理（S2707A）では、まず、第 1 特別図柄（特図 1）に対して、特図 1 大当たりフラグ 203 abC がオンに設定されているかを判別する（S3101A）。第 1 特別図柄に対して特図 1 大当たりフラグ 203 abC がオンに設定されていると判別した場合には（S3101A：Yes）、特図 2 変動停止フラグ 203 aiC をオンに設定し（S3102A）、特図 2 変動停止フラグ 203 aiC がオンになったことを示す特図 2 変動停止コマンドを設定する（S3103A）。次いで、第 1 図柄表示装置 37 の第 2 特別図柄を外れ図柄で停止表示する（S3104A）。S3104A の処理を終え、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（S3105A）、特図 1 大当たりフラグ 203 abC と確変フラグ 203 aaC をリセットする（S3106A）。次いで、大当たり中フラグ 203 k をオンに設定し（S3107A）、S3108A の処理へ移行する。一方、S3101A の処理において、第 1 特別図柄に対して特図 1 大当たりフラグ 203 abC がオフに設定されていれば（S3101A：No）、S3102A～S3107A の処理をスキップし、S3108A の処理へ移行する。S3108A

の処理では、第1特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置113に対して通知するための特図1確定コマンドを設定する(S3108A)。その後、第1図柄表示装置37で変動表示している第1特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し(S3109A)、本処理を終了する。

#### 【6851】

このように、第1特別図柄停止処理(S2707A)では、第1抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理(S3102A~S3109A)が実行される。また、第1特別図柄の抽選結果が大当たりと判別された場合に(S3101A:Yes)、変動表示中の第2特別図柄を強制的に停止する処理(S3103A, S3104A)が実行される。なお、本第66制御例の第3変形例では、第1特別図柄の停止図柄を大当たり図柄で停止表示させる場合に、変動表示中の第2特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、第1特別図柄の大当たり図柄を停止表示させる時点で、第2特別図柄の変動表示を中断(仮停止)するように構成してもよい。そして、第1特別図柄の大当たりが終了した後で、第2特別図柄の変動表示を再開する構成としてもよい。これにより、外れで強制停止させる場合に比較して、自然な態様の演出にすることができる。また、本第66制御例の第3変形例では、第1特別図柄大当たり判定処理(図2312参照)にて当選時状態格納エリア203adCに格納された遊技状態に基づいて、S3105Aの処理にて大当たりシナリオを設定しているが、例えば、大当たり遊技のオープニング期間を用いて第1特別図柄大当たり判定処理(図2311参照)にて当選時状態格納エリア203adCに格納された遊技状態に基づいて大当たりシナリオを設定するようにしてもよい。次に、図2317を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理(図2310)において実行される第2特別図柄変動開始処理(S2510A)の内容について説明をする。図2317は、第2特別図柄変動開始処理(S2510A)の内容を示すフローチャートである。この第2特別図柄変動開始処理(S2510A)では、特図2の変動を開始するための処理が実行される。尚、図2311~図2316を参照して上述した第1特別図柄の変動に関する処理に対して、変動の対象を第1特別図柄から第2特別図柄へと図柄の対象を異ならせただけである要素については、その詳細な説明を省略する。

10

20

#### 【6852】

第2特別図柄変動開始処理(S2510A)では、まず、特図2変動停止フラグ203aiCがオンに設定されているかを判別する(S3201A)。特図2変動停止フラグ203aiCがオンに設定されていると判別した場合には(S3201A:Yes)、特図2変動停止フラグ203aiCをオフに設定し(S3202A)、本処理を終了する。特図2変動停止フラグ203aiCは、上述した通り、第1特別図柄の大当たり変動が終了する際に、第2特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させると共にオンに設定されるフラグである。即ち、特図2変動停止フラグ203aiCがオンであれば、大当たりが開始されることを意味するので、第2特別図柄の変動開始を設定すべきではない。このため、S3201Aの処理で特図2変動停止フラグ203aiCがオンの場合は、変動開始を設定するS3202A~S3207Aの各処理を実行せずに、そのまま本処理を終了する構成としている。一方、S3201Aの処理において、特図2変動停止フラグ203aiCがオフに設定されている(即ち、オンに設定されていない)と判別した場合には(S3201A:No)、第2特別図柄実行エリア203b1のデータ(各種カウンタ値)を取得する(S3203A)。次に、S3203Aの処理において取得したデータに基づいて、取得したデータがあるかどうか判別する(S3204A)。即ち、第2特別図柄実行エリアにデータがないと判別した場合には(S3204A:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S3203Aの処理において、データがあると判別した場合には(S3204A:Yes)、格納した各カウンタ値に基づいて第2特別図柄の大当たり判定を実行するための第2特別図柄大当たり判定処理を実行する(S3205A)。この第2特別図柄大当たり判定処理の詳細については、図2318を参照して後述する。

30

40

#### 【6853】

50

S 3 2 0 5 A の処理が終了すると、次いで、第 2 特別図柄の抽選結果、および S 3 2 0 3 A の処理で取得したデータに基づいて、変動パターンを選択するための第 2 特別図柄変動パターン選択処理を実行する (S 3 2 0 6 A)。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (S 3 2 0 6 A) の詳細については、図 2 3 2 0 を参照して後述する。S 3 2 0 6 A の処理が終了した後は、上述した遊技状態更新処理 (図 2 3 1 4 の S 2 6 0 8 A 参照) を実行し (S 3 2 0 7 A)、本処理を終了する。次に、図 2 3 1 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される第 2 特別図柄変動開始処理 (図 2 3 1 7 の S 2 5 1 0 A) の一処理である第 2 特別図柄大当たり判定処理 (S 3 2 0 5 A) について説明する。図 2 3 1 8 はこの第 2 特別図柄大当たり判定処理 (S 3 2 0 5 A) を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄大当たり判定処理 (S 3 2 0 5 A) では、上述した第 1 特別図柄大当たり判定処理 (図 2 3 1 2 の S 2 6 0 6 A 参照) と同様の処理が実行されるので、第 1 特別図柄大当たり判定処理 (図 2 3 1 2 の S 2 6 0 6 A 参照) との相違点について中心に説明する。第 2 特別図柄大当たり判定処理 (S 3 2 0 5 A) が実行されると、第 2 特別図柄実行エリア 2 0 3 b 1 に格納された各カウンタ値を取得する (S 3 3 0 1 A)。そして、取得した各カウンタ値と、確変フラグ 2 0 3 a a C の状態とに基づいて大当たりか否かの抽選結果を取得するための S 3 3 0 2 A ~ S 3 3 0 4 A の処理を実行する。これらの各処理では、抽選 (判定) に用いるカウンタ値を第 2 特別図柄実行エリア 2 0 3 b 1 から取得する点が相違するのみで、その他については第 1 特別図柄大当たり判定処理 (図 2 3 1 2 の S 2 6 0 6 A 参照) と同一の制御が実行される。

10

#### 【 6 8 5 4 】

20

S 3 3 0 3 A、または S 3 3 0 4 A の処理が終了すると、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオンに設定されているか判別する (S 3 3 0 5 A)。特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオンに設定されていないと判別した場合には (S 3 3 0 5 A : N o)、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別し (S 3 3 0 6 A)、大当たりであると判別した場合は (S 3 3 0 6 A : Y e s)、第 2 特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するための S 3 3 0 7 A ~ S 3 3 1 0 A の処理を実行し、本処理を終了する。これらの S 3 3 0 7 A ~ S 3 3 1 0 A の各処理では、それぞれ第 1 特別図柄大当たり判定処理 (図 2 3 1 2 の S 2 6 0 6 参照) において第 1 特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するための S 2 7 0 7 A ~ S 2 7 1 0 A の各処理に対して、対象を第 1 特別図柄から第 2 特別図柄へと異ならせただけで他は同様の処理が実行される。一方、S 3 3 0 5 A の処理において、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオンに設定されていると判別した場合 (S 3 3 0 5 A : Y e s)、或いは、S 3 3 0 6 A の処理において、取得した第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりでないと判別した場合は (S 3 3 0 6 A : N o)、第 2 特別図柄の小当たり、または外れに対応する停止図柄を設定するための特図 2 外れ変動処理を実行し (S 3 3 1 1 A)、本処理を終了する。この特図 2 外れ変動処理 (S 3 3 1 1 A) の詳細について、図 2 3 1 9 を参照して説明する。図 2 3 1 9 は、この特図 2 外れ変動処理 (S 3 3 1 1 A) を示すフローチャートである。特図 2 外れ変動処理 (S 3 3 1 1 A) では、まず、図 2 3 1 8 の S 3 3 0 3 A、または S 3 3 0 4 A の処理で取得した抽選結果が第 2 特別図柄の小当たりであるかを判定し (S 3 4 0 1 A)、抽選結果が小当たりであると判別した場合 (S 3 4 0 1 A : Y e s)、小当たりフラグ 2 0 3 a e C をオンに設定して (S 3 4 0 2 A)、第 2 特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する (S 3 4 0 3 A)。そして、取得した小当たり種別カウンタ C 5 の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する停止図柄としてセットし (S 3 4 0 4 A)、本処理を終了する。

30

40

#### 【 6 8 5 5 】

一方、S 3 4 0 1 A の処理において抽選結果が外れであると判別された場合には (S 3 4 0 1 A : N o)、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する第 2 特別図柄の外れ図柄をセットし (S 3 4 0 5 A)、その後、本処理を終了する。次に、図 2 3 2 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される第 2 特別図柄変動開始処理 (図 2 3 1 7 の S 2 5 1 0 A) の一処理である第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (S 3 2 0 6 A) について説明する。図 2 3 2 0 はこの第 2 特別図柄変動パターン選択処理 (S 3 2 0 6 A) を示

50

すフローチャートである。第2特別図柄変動パターン選択処理(S3206A)では、まず、第2特別図柄実行エリア203b1から、変動種別カウンタCS1の値を取得する(S3501A)。次いで、第2特別図柄大当たり判定処理(図2318のS3205A)によって実行された判定結果が、第2特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第2特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する(S3502A)。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第2特別図柄に対して特図2大当たりフラグ203accCがオンであるか否かで判別される。この特図2大当たりフラグ203accCは、上述した第2特別図柄大当たり判定処理(図2318のS3205A参照)におけるS3307の処理でオンに設定されるものである。S3502Aの処理において、第2特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には(S3502A:Yes)、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル(図2304および図2305参照)を読み出す(S3503A)。そして、上述した第2特別図柄大当たり判定処理(図2318のS26063205A参照)におけるS3301Aの処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、第1当たり種別選択テーブル202adC(図2302参照)より大当たり種別を決定する(S3504A)。

10

#### 【6856】

S3504Aの処理が終了すると、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンを選択し(S3505A)、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図2変動パターンコマンドを設定する(S3506A)。そして、S3508Aの処理へ移行する。一方、S3502Aの処理において、第2特別図柄の大当たりが設定されていないと判別された場合には(S3502A:No)、特図2外れ変動パターン選択処理(S3507A)を実行し、S3508Aの処理へ移行する。S3508Aの処理では、停止図柄を示す特図2停止種別コマンドを設定する(S3508A)。次いで、第1図柄表示装置37で第2特別図柄の変動開始を設定し(S3509A)、S3505Aの処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図2変動時間カウンタ203agCにセットし(S3510A)、本処理を終了する。次に、図2321を参照して、この特図2外れ変動パターン選択処理(S3507A)について説明する。図2321は、特図2外れ変動パターン選択処理(S3507A)の内容を示したフローチャートである。特図2外れ変動パターン選択処理(S3507A)では、まず、第2特別図柄の抽選結果は、小当たりであるか判別する(S3601A)。ここでは、小当たりフラグ203aeCがオンに設定されているか判別する(S3601A)。小当たりフラグ203aeCがオンであると判別した場合には(S3601A:Yes)、第2特別図柄実行エリアから小当たり種別カウンタC5の値を取得する(S3602A)。そして、取得した小当たり種別カウンタC5の値とに基づいて、小当たり種別を選択する(S3603A)。

20

30

#### 【6857】

なお、詳細な説明は省略するが、本第66制御例の第3変形例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、3種類の小当たり種別のうち何れかの小当たり種別を決定可能に構成しており、S3603Aの処理によって小当たり種別が決定される。そして、決定された小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に実行される可変入賞装置65の開放パターンを異ならせるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が頻繁に発生する第2確変状態を遊技している遊技者に、可変入賞装置65が開放するタイミングを予測させ難くすることができる。次に、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルを読み出し(S3604A)、読み出した変動パターン選択テーブルから、変動種別カウンタCS1の値に対応する小当たりの変動パターンを選択する(S3605A)。その後、選択した小当たり変動パターンを示す特図2変動パターンコマンドを設定し(S3606A)、本処理を終了する。一方、S3601Aの処理において、第2特別図柄の抽選結果が小当たりでない(即ち、外れである)と判別した場合には(S3601A:No)、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルを読み出し(S3607A)、読み出した変動パターン選択テーブルより、変動種別カウンタCS1の値に対応する外

40

50

れの変動パターンを選択する（S 3 6 0 8 A）。その後、選択した外れの変動パターンに基づいて、特図 2 変動パターンコマンドを設定し（S 3 6 0 9 A）、本処理を終了する。次に、図 2 3 2 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理（図 2 3 1 0 の S 1 0 4 A 参照）内の一処理である第 2 特別図柄変動実行中処理（S 2 5 1 1 A）の内容について説明をする。図 2 3 2 2 は、第 2 特別図柄変動実行中処理（S 2 5 1 1 A）の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動実行中処理（S 2 5 1 1 A）では、特図 2 の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

#### 【 6 8 5 8 】

第 2 特別図柄変動実行中処理（S 2 5 1 1 A）が実行されると、まず、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C を 1 減算して更新し（S 3 7 0 1 A）、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 2 特別図柄の表示を更新し（S 3 7 0 2 A）、本処理を終了する。次に、図 2 3 2 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 3 A）の内容について説明をする。図 2 3 2 3 は、第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 3 A）の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 3 A）は、特図 2 の変動を停止する際の処理を実行するものである。第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 3 A）が実行されると、まず、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C はオンに設定されているか判別し（S 3 8 0 1 A）、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C はオンに設定されていると判別した場合には（S 3 8 0 1 A : Y e s）、特図 1 変動の停止を示す特図 1 変動停止コマンドを設定する（S 3 8 0 3 A）。次に S 3 8 0 3 A の処理を終え、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示させる（S 3 8 0 4 A）。次に、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（S 3 8 0 5 A）、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C と確変フラグ 2 0 3 a a C と時短カウンタ 2 0 3 h をリセットする（S 3 8 0 6 A）。次いで、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオンに設定し（S 3 8 0 7 A）、S 3 8 0 9 A の処理へ移行する。S 3 8 0 9 A の処理では、第 2 特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知するための特図 2 確定コマンドを設定する（S 3 8 0 9 A）。その後、第 1 図柄表示装置 3 7 で変動表示している第 2 特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（S 3 8 1 0 A）、本処理を終了する。一方、S 3 8 0 1 A の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C がオンに設定されていないと判別した場合には（S 3 8 0 1 A : N o）、特図 2 外れ停止処理を実行し（S 3 8 0 8 A）、上述した S 3 8 0 9 A、S 3 8 1 0 A の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 6 8 5 9 】

次に、図 2 3 2 4 を参照して、第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 3 2 3 の S 2 5 1 3 A）の一処理である特図 2 外れ停止処理（S 3 8 0 8 A）について説明する。図 2 3 2 4 は、特図 2 外れ停止処理（S 3 8 0 8 A）を示すフローチャートである。この特図 2 外れ停止処理（S 3 8 0 8 A）では、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選結果が大当たり以外（小当たり、外れ）である場合において、その抽選結果を示す特図 2 が停止表示される場合に実行する処理であって、特図 2 の抽選結果が小当たりである場合には、実行中の特図 1 変動を仮停止させるための処理が実行される。特図 2 外れ停止処理（S 3 8 0 8 A）では、まず、小当たりフラグ 2 0 3 a e C がオンに設定されているか判別する（S 3 9 0 1 A）。小当たりフラグ 2 0 3 a e C がオンに設定されていると判別した場合には（S 3 9 0 1 A : Y e s）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C をオンに設定する（S 3 9 0 2 A）。次いで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C のオンを示す特図 1 仮停止コマンドを設定する（S 3 9 0 3 A）。S 3 9 0 3 A の処理を終え、選択されている小当たり種別に基づいた小当たりシナリオを設定する（S 3 9 0 4 A）。その後、小当たりフラグ 2 0 3 a e C をオフに設定し（S 3 9 0 5 A）、小当たり中フラグ 2 0 3 a h C をオンに設定する（S 3 9 0 6 A）。S 3 9 0 6 A の処理が終了すると、第 2 特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して指示するための特図 2 確定コマンドを設定する（S 3 9 0 7 A）。その後、第 1 図柄表示装置 3 7 で変動表示している第 2 特別図柄を小当たり図柄

10

20

30

40

50

で変動停止し（S 3 9 0 8 A）、本処理を終了する。一方、S 3 9 0 1 Aの処理において、小当たりフラグ2 0 3 a e Cがオフである（即ち、第2特別図柄の抽選結果が外れである）と判別された場合は（S 3 9 0 1 A：No）、第2特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置1 1 3に対して指示するための特図2確定コマンドを設定する（S 3 9 0 9 A）。その後、第1図柄表示装置3 7で変動表示している第2特別図柄を外れ図柄で変動停止し（S 3 9 1 0 A）、本処理を終了する。

#### 【6 8 6 0】

以上のように、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第1特別図柄と第2特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。なお、本第6 6制御例の第3変形例では、第1特別図柄と第2特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す特別図柄が停止表示される場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。次に、図2 3 2 5を参照して、本第6 6制御例の第3変形例における主制御装置1 1 0のMPU 2 0 1にて実行されるメイン処理について説明をする。図2 3 2 5は、本第6 6制御例の第3変形例におけるパチンコ機1 0の主制御装置1 1 0にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第6 6制御例の第3変形例では、上述した第6 6制御例に対して、特別図柄抽選の結果として小当たり当選可能に構成し、小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行されるように構成しているため、メイン処理（図2 3 2 5参照）に小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）を追加している点で相違している。それ以外の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図2 3 2 6を参照して、小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）の処理内容について説明をする。図2 3 2 6は、小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）では、小当たり遊技中に実行される各種処理が実行される。

#### 【6 8 6 1】

小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）が実行されると、小当たりシナリオが設定されているかを判別する（S 2 5 0 1）。具体的には、特図2外れ停止処理（図2 3 2 4参照）のS 3 9 0 4 Aの処理によって小当たりシナリオが設定されているかを判別する。S 2 5 0 1の処理において、小当たりシナリオが設定されていなければ（S 2 5 0 1：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 5 0 1の処理において、小当たりシナリオが設定されていれば（S 2 5 0 1：Yes）、小当たりシナリオを更新し（S 2 5 0 2）、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであるかを判別する（S 2 5 0 3）。より具体的には、S 2 5 0 2の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値に1を加算し、S 2 5 0 3の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値が小当たりシナリオのオープニング開始に該当する値であるかを判別する。S 2 5 0 3の処理において、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであると判別した場合は（S 2 5 0 3：Yes）、小当たり用オープニングコマンドを設定し（S 2 5 0 4）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングでないと判別した場合は（S 2 5 0 3：No）、次いで、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであるかを判別する（S 2 5 0 5）。S 2 5 0 5の処理において、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであると判別した場合は（S 2 5 0 5：Yes）、第2特定入賞口（特定入賞口6 5 a）の開放シナリオを設定し（S 2 5 0 6）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングでないと判別した場合は（S 2 5 0 5：No）、次いで、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が

成立したかを判別する (S 2 5 0 7)。ここで、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、特定入賞口 6 5 a が開放されている間に、合計で球が所定数 (例えば、3 個) 入賞した場合、または、特定入賞口 6 5 a の開放期間が所定時間 (例えば、5 秒) 経過している場合に、ラウンド終了条件が成立したと判別する。

#### 【 6 8 6 2 】

S 2 5 0 7 の処理において、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立していると判定した場合は (S 2 5 0 7 : Y e s)、S 2 5 0 8 の処理にて特定入賞口 6 5 a が閉鎖されるよう設定し、本処理を終了する。一方、特定入賞口 6 5 a のラウンド終了条件が成立していないと判別した場合は (S 2 5 0 7 : N o)、エンディング演出の開始のタイミングであるかを判別する (S 2 5 0 9)。S 2 5 0 9 の処理において、エンディング演出の開始のタイミングであると判別した場合は (S 2 5 0 9 : Y e s)、小当たり用エンディングコマンドを設定し (S 2 5 1 0)、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 (図 2 3 2 5 参照) の外部出力処理 (S 1 8 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、S 2 5 0 9 の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は (S 2 5 0 9 : N o)、小当たりの終了タイミングであるかを判別する (S 2 5 1 1)。ここで、小当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S 2 5 1 1 の処理において、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は (S 2 5 1 1 : Y e s)、小当たり中フラグ 2 0 3 a h C をオフに設定し (S 2 5 1 2)、本処理を終了する。一方、小当たりの終了タイミングでなければ (S 2 5 1 1 : N o)、第 2 入賞処理を実行し (S 2 5 1 3)、本処理を終了する。この第 2 入賞処理 (S 2 5 1 3) の詳細については、図 2 3 2 7 を参照して後述する。

#### 【 6 8 6 3 】

次に、図 2 3 2 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり制御処理 (図 2 3 2 6 の S 1 8 0 5 A) 内の一処理である第 2 入賞処理 (S 2 5 1 3) の詳細について説明する。図 2 3 2 7 は、この第 2 入賞処理 (S 2 5 1 3) を示すフローチャートである。この第 2 入賞処理 (S 2 5 1 3) は、小当たり制御処理 (図 2 3 2 6 参照) の中で実行され、上述した通り、特定入賞口 6 5 a への入賞に応じた制御を行うための処理である。この第 2 入賞処理 (S 2 5 1 3) では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する (S 2 7 0 1)。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口 6 5 a が開放状態に設定されてから、インターバル期間 (5 秒) が終了するまでの期間である。S 2 7 0 1 の処理において、ラウンド有効期間でなければ (S 2 7 0 1 : N o)、入賞カウンタ 2 0 3 a j C をリセットし (S 2 7 0 2)、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 7 0 1 の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は (S 2 7 0 1 : Y e s)、次いで、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出したかを判別し (S 2 7 0 3)、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出していなければ (S 2 7 0 3 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 7 0 3 の処理において、特定入賞口 6 5 a に対する入賞を検出していれば (S 2 7 0 3 : Y e s)、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値に 1 を加算して更新する (S 2 7 0 4)。そして、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値が上限値 (本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、3) 以上であるかを判別し (S 2 7 0 5)、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値が上限値 (本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、5) 以下であれば (S 2 7 0 5 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値が上限値 (本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、5) 以上であれば (S 2 7 0 5 : Y e s)、特定入賞口 6 5 a (に付随する開閉板 6 5 f 1) の閉鎖を設定する (S 2 7 0 6)。次いで、小当たりシナリオをラウンドの終了に更新し (S 2 7 0 7)、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 6 8 6 4 】

< 第 6 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 3 2 8 から図 2 3 4 1 を参照して、本第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行させる制御処理のうち、上述した第 6 6 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される制御処理とは異なる点について説明をする。本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、上述した第 6 6 制御例に対して、第 1 特別図柄変動と第 2 特別図柄変動とを並行して実行可能に構成している点と、特別図柄抽選で小当たり当選するように構成している点と、各遊技状態における遊技性を異ならせている点と、で大きく相違している。そして、その相違点に基づいて実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理も相違している。具体的には、コマンド判定処理（図 2 2 5 6 の S 4 1 1 2 A 参照）に代えてコマンド判定処理（図 2 3 2 8 の S 4 1 5 2 A 参照）を、変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）に代えて変動表示設定処理（図 2 3 3 7 の S 4 1 1 3 A ）を、メイン処理（図 5 8 参照）にて実行される演出更新処理（S 4 1 1 1 ）に代えて演出更新処理（図 2 3 4 0 の S 4 1 1 1 A ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

10

## 【 6 8 6 5 】

まず、図 2 3 2 8 を参照して、コマンド判定処理（S 4 1 5 2 A ）の処理内容について説明をする。図 2 3 2 8 は、コマンド判定処理（S 4 1 5 2 A ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 4 1 5 2 A ）では、上述した第 6 6 制御例のコマンド判定処理（図 2 2 5 6 の S 4 1 1 2 A 参照）に対して、状態コマンドを受信したかの判別を実行する前に、各停止種別コマンドを受信したかの判別を実行するように構成した点と、特図変動パターンコマンドの受信判別を特別図柄種別毎に実行するように構成した点と、当たり関連コマンド（大当たり関連コマンド、小当たり関連コマンド）の受信判別を実行するように構成した点と、仮停止関連コマンドの受信判別を実行するように構成した点と、で相違している。また、各種コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。なお、図 2 3 2 8 では、図 2 2 5 6 にて示したコマンド判定処理のうち同一の処理内容（図柄確定コマンドに関する処理等）について、その他のコマンドに応じた処理（S 4 2 1 9 ）に含めることでその説明を省略している。コマンド判定処理（S 4 1 5 2 A ）が実行されると、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域 2 2 3 a から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より特図 1 停止種別コマンド、または特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 4 2 7 1 A ）。特図 1 停止種別コマンド、または特図 2 停止種別コマンドのいずれかを受信したと判別した場合は（S 4 2 7 1 A : Y e s ）、停止種別コマンド受信処理を実行し（S 4 2 7 2 A ）、本処理を終了する。この停止種別コマンド受信処理（S 4 2 7 2 A ）の詳細については図 2 3 2 9 を参照して後述する。

20

30

## 【 6 8 6 6 】

一方、S 4 2 7 1 A の処理において、特図 1 停止種別コマンドも、特図 2 停止種別コマンドも受信していないと判別した場合は（S 4 2 7 1 A : N o ）、主制御装置 1 1 0 より状態コマンドを受信したか否かを判別する（S 4 2 0 1 ）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 0 1 : Y e s ）、状態コマンド受信処理を実行し（S 4 2 7 3 A ）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（S 4 2 7 3 ）の詳細については、図 2 3 3 0 を参照して後述するが、主制御装置 1 1 0 から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機 1 0 の遊技状態（通常状態、確変状態、第 2 確変状態）を状態設定エリア 2 2 3 g に設定する処理が実行される。一方、S 4 2 0 1 の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 0 1 : N o ）、特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 4 2 7 4 A ）。ここで、特図 1 変動パターンコマンドは、第 1 特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。S 4 2 7 4 A の処理において、特図 1 変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（S 4 2 7 4 A : Y e s ）、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C を

40

50



オンに設定し（S 4 2 7 5 A）、受信した特図 1 変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（S 4 2 7 6 A）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、R A M 2 2 3 のその他メモリエリア 2 2 3 z に、第 1 特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図 2 3 3 7 の S 4 1 1 3 A 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動表示演出の開始と、その第 1 特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 7 4 A : N o）、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 4 2 7 7 A）。なお、特図 2 変動パターンコマンドは、第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。 10

#### 【 6 8 6 7 】

S 4 2 7 7 A の処理において、特図 2 変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 7 7 A : Y e s）、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 C をオンに設定し（S 4 2 7 8 A）、受信した特図 2 変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（S 4 2 7 9 A）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、R A M 2 2 3 のその他メモリエリア 2 2 3 z に、第 2 特別図柄の変動パターン種別であることが識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図 2 3 3 7 の S 4 1 1 3 A 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動表示演出の開始と、その第 2 特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。S 4 2 7 7 A の処理において、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 7 7 A : N o）、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したか判別する（S 4 2 0 9）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（S 4 2 0 9 : Y e s）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（即ち、第 1 特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新して（S 4 2 1 0）、本処理を終了する。なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では第 2 特別図柄（特図 2）の抽選を保留記憶する構成を有していないため、S 4 2 1 0 の処理では第 1 特別図柄（特図 1）保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新する処理のみが実行される。 20 30

#### 【 6 8 6 8 】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞（始動入賞）したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 4 2 1 0 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値とずれしなくても、始動入賞をしたことに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値に合わせることができる。また、S 4 2 0 9 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 0 9 : N o）、主制御装置 1 1 0 より入賞情報コマンドを受信したか判別する（S 4 2 1 1）。S 4 2 1 1 の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 2 1 1 : Y e s）、受信した入賞情報コマンドの情報（特別図柄の抽選の当否、当たり種別、および、変動パターン）を対応する入賞情報格納エリア 2 2 3 b に設定し（S 4 2 8 0 A）、本処理を終了する。一方、S 4 2 1 1 の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 1 : N o）、主制御装置より当たり関連コマンドを受信したか判別する（S 4 2 8 1 A）。S 4 2 8 1 A の処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 8 1 A : Y e s）、当たり関連処理を実 40 50

行し（S 4 2 8 2 A）、本処理を終了する。当たり関連処理（S 4 2 8 1 A）の詳細については、図 2 3 3 1 を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものである。

#### 【 6 8 6 9 】

一方、S 4 2 8 1 A の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 8 1 A : N o）、主制御装置 1 1 0 より仮停止関連コマンドを受信したか判別する（S 4 2 8 3 A）。S 4 2 8 3 A の処理において、仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 8 3 A : Y e s）、仮停止関連処理を実行し（S 4 2 8 4 A）、本処理を終了する。仮停止関連処理（S 4 2 7 4 A）の詳細については、詳細な説明を省略するが、特図 1 仮停止コマンドまたは特図 2 仮停止コマンドを受信した場合における特図変動時間の残時間を判別する処理と、特図 1 変動再開コマンドまたは特図 2 変動再開コマンドを受信した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する演出（追加演出）を設定する処理が実行される。一方、S 4 2 8 3 A の処理において、仮停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 8 3 A : N o）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（S 4 2 1 9）、本処理を終了する。S 4 2 1 9 の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行うものである。以上、説明をした通り、本第 6 6 制御例の第 3 変形例の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行されるコマンド判定処理（S 4 1 5 2 A）では、状態コマンドを受信したかを判別する処理（S 4 2 7 1 A 参照）を、各特別図柄の変動パターンコマンドを受信したかを判別する処理（S 4 2 7 4 A , S 4 2 7 7 A 参照）よりも前段に構成している。

#### 【 6 8 7 0 】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置 1 1 0 から出力される場合、即ち、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 3 1 1 の S 2 5 0 8 A 参照）の中で、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 2 3 1 3 の S 2 6 0 7 A 参照）を実行し、特図 1 変動パターンコマンドを設定し、その後に行われる遊技状態更新処理（図 2 3 1 4 の S 2 6 0 8 A 参照）において、遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で現在設定されている遊技状態を特図 1 変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。よって、確変状態が設定されている状態で特図 1 の大当たりに当選し、その大当たり変動中に第 2 確変状態が設定される場合において、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、第 2 確変状態が設定されたと判別した状態で大当たり変動となる変動パターンコマンドに対応する変動演出（図 2 2 9 5（b）、及び図 2 2 9 6（a）参照）を、容易に設定することができる。なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例の構成とは異なり、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドに応じた処理を実行するように構成した場合、上述した大当たり変動に対応する変動パターンコマンドからは、確変状態中の第 1 特別図柄抽選によって大当たりに当選したことを示す情報のみを先に受信し、その受信内容に応じた変動表示が設定されることになる。よって、第 1 特別図柄の大当たり変動が開始されると同時に第 2 確変状態が設定されたことを示す変動表示を実行することが困難となる。このように第 2 確変状態が設定されたことを示す変動表示が遅れてしまうことにより、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる旨を報知するタイミングが遅れてしまうことから、遊技者に不快感を与えてしまうという問題が発生する。

#### 【 6 8 7 1 】

これに対して、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、上述した通り、主制御装置 1 1 0 側では、大当たりの当否判定（図 2 3 1 1 の S 2 6 0 6 A 参照）、変動パターン設定（図 2 3 1 1 の S 2 6 0 7 A）の後に遊技状態を可変させる処理（遊技状態更新処理（図 2 3 1 1 の S 2 6 0 8 A））を実行するのに対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、先に現在の遊技状態を判別する処理（図 2 3 2 8 の S 4 2 7 2 A）を実行し、その後に変動パタ

10

20

30

40

50

ーンに対応する変動表示を設定するように構成している。よって、第2確変状態が設定されているにも関わらず、それより以前の遊技状態に対応した変動表示が設定、実行されてしまうことを確実に防止することができる。また、音声ランプ制御装置113側にて主制御装置110から出力された各種コマンドの受信順序を規定するように構成することで、主制御装置110側にて各種コマンドの出力順序を規定する必要性を低減することが可能となる。よって、主制御装置110の制御負荷を軽減させることができる。なお、これに限ること無く、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドの判別処理を実行するように構成しても良く、この場合、特別図柄変動の開始タイミングにて遊技状態を変更可能に構成した場合、変更前の遊技状態に応じた変動パターンコマンドに基づく変動演出を実行することができる。よって、実際に遊技状態が変更されたタイミングと、変更後の遊技状態に基づいて変動演出が実行されるタイミングと、を異ならせる（特別図柄変動1回分異ならせる）ことができ、遊技者に遊技状態が変更したタイミングを把握させ難くすることができる。次に、図2329を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される停止種別コマンド受信処理（S4272A）について説明する。図2329は、この停止種別コマンド受信処理（S4272A）を示したフローチャートである。この停止種別コマンド受信処理（S4272A）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理（図2328参照）の中で実行される。以下、停止種別コマンド受信処理（S4272A）の詳細を説明する。

10

#### 【6872】

停止種別コマンド受信処理（S4272A）では、まず、受信したコマンドに対応して、特図1停止種別コマンドを受信した場合には、特図1停止種別選択フラグをオンに設定し、特図2停止種別コマンドを受信した場合には、特図2停止種別選択フラグをオンに設定する（S5101A）。次に、受信した特図1停止種別コマンドまたは特図2停止種別コマンドから停止種別（大当たりA～大当たりG、小当たりA～小当たりC、外れ、リーチ外れ等）を抽出し（S5102A）、本処理を終了する。S5102Aにおいて抽出した停止種別は、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223のその他メモリエリア223zに記憶される。なお、特図1停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第1特別図柄の停止種別であることを識別可能に、特図2停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第2特別図柄の停止種別であることを識別可能にそれぞれ記憶される。これにより、第1特別図柄（特図1）と第2特別図柄（特図2）とが同時に変動を開始したとしても停止種別をそれぞれ管理することが可能となり、適切な変動表示を実行することができる。次に、図2330を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される状態コマンド受信処理（S4273A）について説明する。図2330は、この状態コマンド受信処理（S4273A）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（S4273A）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理（図2338参照）の中で実行される。以下、状態コマンド受信処理（S4273A）の詳細を説明する。この状態コマンド受信処理（S4273A）では、主制御装置110から出力された状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を状態設定エリア223gに設定する処理を実行すると共に、遊技状態が第2確変状態に移行した場合に、第2確変状態が設定されていることを遊技者に報知するための演出（図2295（a）参照）を設定するための処理が実行される。

20

30

40

#### 【6873】

状態コマンド受信処理（S4204）では、まず、RAM223に設けられた状態設定エリア223gの値から、状態コマンドを受信する前の遊技状態を判別する（S5201A）。即ち、どの遊技状態で状態コマンドを受信したのかを判別する。次いで、状態コマンドを受信する前の遊技状態が第2確変状態であるかを判別する（S5202A）。状態コマンドを受信する前の遊技状態が第2確変状態でないと判別した場合は（S5202：No）、受信したコマンドが第2確変状態への移行を示す状態コマンドであるかを判別する（S5203A）。S5203Aの処理において、受信したコマンドが第2確変状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合は（S5203A：Yes）、第2確変状

50

態の突入を報知する報知演出を設定する（S 5 2 0 4 A）。そして、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア 2 2 3 g に格納し（S 5 2 0 5 A）、S 5 2 0 6 A の処理へ移行する。一方、S 5 2 0 2 A の処理において、状態コマンドを受信する前の遊技状態が第 2 確変状態であると判別した場合（S 5 2 0 2 A : Y e s）は、S 5 2 0 5 A の処理へ移行し、S 5 2 0 6 の処理へ移行する。次いで、S 5 2 0 6 A の処理では、その他状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア 2 2 3 g に設定し（S 5 2 0 6 A）、本処理を終了する。次に、図 2 3 3 1 を参照して、当たり関連処理（S 4 2 8 2 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 3 1 は、当たり関連処理（S 4 2 8 2 A）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（S 4 2 8 2 A）では、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に大当たり関連処理（S 5 3 0 2 A）が、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に小当たり関連処理（S 5 3 0 4 A）が実行されるように構成している。

10

#### 【 6 8 7 4 】

具体的には、当たり関連処理（S 4 2 8 2 A）が実行されると、まず、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（S 5 3 0 1 A）、受信したと判別した場合は（S 5 3 0 1 A : Y e s）、大当たり関連処理を実行し（S 5 3 0 2 A）、本処理を終了する。また、S 5 3 0 1 A の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 5 3 0 1 A : N o）、次に、小当たり関連コマンドを受信したかを判別し（S 5 3 0 3 A）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（S 5 3 0 3 A : Y e s）、小当たり関連処理を実行し（S 5 3 0 4 A）、本処理を終了する。一方、大当たり関連コマンド、及び、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。なお、図 2 3 3 1 に示した通り、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、当たり関連処理（図 2 3 3 1 の S 4 2 8 2 A）において、遊技者に有利な特典が付与され易い当たり種別（本変形例では大当たり）に関するコマンドを優先して受信（判別）するように構成している。このように構成することで、遊技者に最も有利な当たりに関連して実行される演出よりも、遊技者へ付与される特典が少なく、有利度合いが低い当たり種別に基づく演出が実行されてしまうことによって、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。次に、図 2 3 3 2 を参照して、当たり関連処理（図 2 3 3 1 の S 4 2 8 2 A）にて実行される大当たり関連処理（S 5 3 0 2 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 3 2 は、大当たり関連処理（S 5 3 0 2 A）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（図 2 3 3 1 の S 4 2 8 2 A）では、大当たり遊技の開始から終了までの期間において実行される大当たり遊技演出の演出態様を決定するための処理と、大当たり遊技中に獲得した賞球に基づく演出を実行するための処理と、が実行される。具体的には、大当たり関連処理（S 5 3 0 2 A）が実行されると、まず、今回の当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別し（S 5 4 0 1 A）、大当たり開始コマンドであると判別した場合には（S 5 4 0 1 A : Y e s）、大当たり演出態様設定処理を実行し（S 5 4 0 2 A）、本処理を終了する。

20

30

#### 【 6 8 7 5 】

一方、S 5 4 0 1 A の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（S 5 4 0 1 : N o）、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（S 5 4 0 3 A）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（S 5 4 0 3 A : Y e s）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（S 5 4 0 4 A）、本処理を終了する。なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では主制御装置 1 1 0 からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置 1 1 0 から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置 1 1 0 から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置 1 1 3 側で現在のラウンド数を算出し

40

50

、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。一方、S 5 4 0 3 A の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 5 4 0 3 A : N o ) 、エンディングコマンドを受信したか判別し ( S 5 4 0 5 A ) 、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は ( S 5 4 0 5 A ) 、表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 4 0 6 A ) 、本処理を終了する。また、S 5 4 0 5 A の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 4 0 5 A : N o ) 、大当たり入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 5 4 0 7 A ) 。

#### 【 6 8 7 6 】

ここで、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、主制御装置 1 1 0 にて大当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞した遊技球の数を計測可能に構成しており ( 入賞カウンタ ) 、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球が入賞する毎に入賞カウンタの値を更新し、更新後の値が所定数 ( 1 0 個 ) に到達した場合に実行中のラウンド遊技を終了させる処理を実行可能に構成している。さらに、入賞カウンタの値が更新される毎に大当たり入賞コマンドを設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で大当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球が入賞したことを把握することができ、第 2 可変入賞装置 6 5 0 への遊技球の入賞に応じた表示態様を表示することができる。S 5 4 0 7 A の処理において、大当たり入賞コマンドを受信したと判別した場合は ( S 5 4 0 7 A : Y e s ) 、決定されている賞球態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 5 4 0 8 A ) 、本処理を終了する。また、S 5 4 0 7 A の処理において、大当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 4 0 7 A : N o ) 、そのまま本処理を終了する。S 5 4 0 8 A の処理では、後述する大当たり演出態様設定処理 ( 図 2 3 3 3 の S 5 4 0 2 A 参照 ) にて決定された賞球態様に基づく表示態様を示すための表示用コマンドが設定される。つまり、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 確変状態が終了した後に大当たり遊技が実行される場合、即ち、疑似小当たり演出を繰り返し実行した後に大当たり遊技演出を実行する場合において、疑似小当たり演出の演出結果として第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示された疑似賞球数に対応する値 ( 図 2 2 9 6 ( a ) の表示領域 D m 1 8 に表示される値 ) と、実際に第 2 確変状態中に実行された複数回の小当たり遊技にて獲得した賞球数との差分を解消するために、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される賞球態様を変更するように構成している。

#### 【 6 8 7 7 】

このように構成することで、実際に実行された小当たり遊技にて獲得した賞球数に関わらず、疑似小当たり演出を定期的に行うとしても、大当たり遊技終了後において第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される賞球数に対応する値 ( 疑似小当たり演出にて表示された疑似賞球数、及び、大当たり遊技演出として表示される賞球態様が示す賞球数とを合算した値 ) を実際に獲得した賞球数 ( 小当たり遊技中に獲得した賞球数と大当たり遊技中に獲得した賞球数 ) と合致させ易くすることができ、遊技者に違和感を与えることの無い表示態様を表示することができる。次に、図 2 3 3 3 を参照して、大当たり演出態様設定処理 ( S 5 4 0 2 A ) の処理内容について説明をする。図 2 3 3 3 は、大当たり演出態様設定処理 ( S 5 4 0 2 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり演出態様設定処理 ( S 5 4 0 2 A ) は、上述した大当たり関連処理 ( 図 2 3 3 2 の S 5 3 0 2 A 参照 ) において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、大当たり遊技演出として表示される賞球態様 ( 図 2 2 9 6 ( b ) に示す各ポイントアイコンや図 2 2 9 7 ( a ) に示す各ポイントアイコン ) の表示態様を決定するための処理が実行される。大当たり演出態様設定処理 ( S 5 4 0 2 A ) が実行されると、まず、疑似賞球数カウンタ 2 2 3 a d C の値を読み出し ( S 5 5 0 1 A ) 、小当たり賞球数カウンタ 2 2 3 a e C の値を読み出し ( S 5 5 0 2 A ) 、次に、S 5 5 0 1 A の処理で読み出した疑似賞球数カウンタ 2 2 3 a d C の値から S 5 5 0 2 A の処理で読み出した小当たり賞球数カウンタ 2 2 3 a e C の値を減算する ( S 5 5 0 3 A ) 。つまり、S 5 5 0 3 A の処理では、疑似小当たり演出の演出結果として表示された疑似賞球数と、実際に小

10

20

30

40

50

当たり遊技中に獲得した賞球数（実賞球数）との差分を算出するための処理が実行される。

#### 【 6 8 7 8 】

その後、S 5 5 0 3 A の処理において算出された値が 1 よりも大きい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも多いかを判別し（S 5 5 0 4 A）、1 よりも大きい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも多いと判別した場合は（S 5 5 0 4 : Y e s）、大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を少なくするための賞球態様減算処理を実行し（S 5 5 0 5 A）、S 5 5 0 6 A の処理へ移行する。一方、S 5 5 0 4 A の処理において、減算後の値が 1 よりも大きく無いと判別した場合は（S 5 5 0 4 A : N o）、次に、減算後の値が 0 よりも小さいかを判別し（S 5 5 0 8 A）、0 よりも小さい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも少ないと判別した場合は（S 5 5 0 8 A : Y e s）、大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を多くするための賞球態様加算処理を実行し（S 5 5 0 9 A）、その後、S 5 5 0 6 A の処理へ移行する。また、S 5 5 0 8 A の処理において、減算後の値が 0 よりも小さく無い、即ち、減算後の値が 0、又は 1 であると判別した場合は（S 5 5 0 8 A : N o）、擬似賞球数と実賞球数との差分が所定範囲内（1 以内）であることから、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応した賞球態様をそのまま表示する大当たり遊技演出（通常大当たり遊技演出）を実行するために、S 5 5 0 5 A の処理、及び S 5 5 0 9 A の処理をスキップして、S 5 5 0 6 A の処理へ移行する。なお、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、擬似賞球数と実賞球数との差分が所定範囲内（1 以内）である場合に、通常大当たり遊技演出の実行条件が成立するように構成しているが、通常大当たり遊技演出の実行条件が成立する範囲は適宜設定すれば良く、例えば、擬似賞球数と実賞球数との差分値が、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a）へと遊技球が 1 球入賞した場合に払い出される賞球数（15 個）の値よりも小さい場合に通常大当たり遊技演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

#### 【 6 8 7 9 】

次に、S 5 6 0 6 A の処理では、大当たり遊技のオープニング期間（O P 期間）中に実行される演出態様として、擬似演出（擬似小当たり演出）を終了させるための演出を実行した後に大当たり遊技の開始を示す演出を実行するオープニング態様（O P 態様）を決定し（S 5 6 0 6 A）、決定した O P 態様に対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し（S 5 5 0 7 A）、本処理を終了する。次に、図 2 3 3 4 を参照して、賞球態様減算処理（S 5 5 0 5 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 3 4 は、賞球態様減算処理（S 5 5 0 5 A）の処理内容を示すためのフローチャートである。この賞球態様減算処理（S 5 5 0 5 A）は、上述した大当たり演出態様設定処理（図 2 3 3 3 の S 5 4 0 2 A 参照）において、大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数が、実際に大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも少なくなる演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、賞球態様減算処理（S 5 5 0 5 A）が実行されると、まず、大当たり演出態様設定処理（図 2 3 3 3 の S 5 4 0 2 A 参照）の S 5 5 0 3 A の処理にて算出した値を 15 で除算し（S 5 5 3 1 A）、除算後の値の整数値に対応する数の賞球表示の対応として「？」に対応する減算態様を決定する（S 5 5 3 2 A）。つまり、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a）へと遊技球が 1 球入賞した場合に払い出される賞球数（15 個）を 1 単位として、何個の賞球表示を非表示とするかの判別を実行し、判別結果に基づいて差分を解消するために非表示とする賞球表示の数を決定するための処理が実行される。

#### 【 6 8 8 0 】

より具体的には、例えば、差分値が「80」である場合、即ち、擬似賞球数を実賞球数よりも 80 個多い場合には、差分値「80」を「15」で除算した整数値「5」に対応する数だけ、通常大当たり遊技演出にて賞球数を表示するための通常ポイントアイコン（+ 15 を示す表示態様が付されたポイントアイコン）を「？」を付したポイントアイコンへと変更する賞球態様を決定する。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲

10

20

30

40

50

得した場合であっても、第3図柄表示装置81の表示面に賞球が付与されたことを示す表示態様(+15を示すポイントアイコン)が表示されないため、差分値を解消することができる。次に、S5533Aの処理では、S5532Aの処理によって決定された減算態様(「?」を付したポイントアイコン)の数が5個以上であるかを判別し(S5533A)、5個以上であると判別した場合は(S5533A: Yes)、減算態様の一部を今回実行される大当たり遊技のラウンド数を示唆するための特典態様(図2296(b)のポイントアイコンPrに対応)を決定し(S5534A)、S5535Aの処理へ移行する。一方、S5533Aの処理において、5個以上では無いと判別した場合は(S5533A: No)、S5534Aの処理をスキップしてS5535Aの処理へ移行する。つまり、S5534Aの処理では、擬似賞球数が実賞球数よりも75個以上多い場合において、遊技者に特典を付与するための処理が実行される。ここで、本第66制御例の第3変形例では、上述した通り、第2確変状態における特図1大当たり変動期間を用いて、実際の小当たり遊技の実行回数に関わらず、理論上実行され得る小当たり遊技の平均実行回数に合わせて定期的に擬似小当たり演出を実行するように構成しており、第2確変状態中に実行される第2特別図柄抽選にて約1/2の確率で小当たり当選するように構成している。つまり、第2特別図柄抽選の結果が外れ(小当たり当選以外)となる回数が理論値よりも上回った場合において、擬似賞球数が実賞球数を大きく上回る事象が発生し得るように構成している。

10

#### 【6881】

よって、擬似賞球数が実賞球数を大きく上回る事象が発生した場合、即ち、第2確変状態中に実行された複数回の第2特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果(外れが多い結果)となればなるほど、賞球態様として特典態様が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技演出中に表示される減算態様(「?」を付したポイントアイコン)の数が多くなる場合において、異なる表示態様のポイントアイコンを表示することができるため、同一表示態様のポイントアイコンが連続して表示されてしまい大当たり遊技演出が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、本第66制御例の第3変形例では、特典態様として実行中の大当たり遊技のラウンド数を示唆する特典を付与するように構成しているが、遊技者に付与される特典としてはこれに限ること無く、例えば、通常大当たり遊技演出中には表示されることの無い価値の高い映像を表示しても良い。また、実際に大当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと入賞した場合に払い出される賞球数を増加させる特典を付与することで差分値を解消するように構成しても良い。次に、S5535Aの処理では、S5531Aの処理によって除算された値に余り値があるかを判別し(S5535A)、余り値があると判別した場合には(S5535A: Yes)、余り値の値に対応する数の賞球表示の態様として「14」に対応する減算態様を決定し(S5536A)、決定した各種態様を含む大当たり遊技中の演出態様を決定し(S5537A)、本処理を終了する。また、S5535Aの処理において、除算後の余り値が無いと判別した場合は(S5535A: No)、S5536Aの処理をスキップして、S5537Aの処理を実行し、その後、本処理を終了する。

20

30

#### 【6882】

ここで、S5535A、及びS5536Aの処理内容について、具体例を挙げて説明をする。例えば、差分値が「80」である場合、即ち、擬似賞球数が実賞球数よりも80個多い場合には、差分値「80」を「15」で除算した場合に整数値が「5」、余り値が「5」となる。そして、余り値「5」に対応する数の表示態様として、「14」の減算態様が5個決定される。これにより、通常大当たり遊技演出では「+15」が付されるポイントアイコンの表示態様を「+14」が付されるポイントアイコンの表示態様(減算態様)へと5個変更して表示される。次に、図2335を参照して、賞球加算処理(S5509A)の処理内容について説明をする。図2335は、賞球加算処理(S5509A)の処理内容を示したフローチャートである。この賞球加算処理(S5509A)は、上述した大当たり演出態様設定処理(図2333のS5402A参照)のS5503Aの処理によ

40

50

って算出された値が0よりも小さい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも少ないと判別された場合に実行される制御処理であって、大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を、実際に大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも多くすることで擬似賞球数と実賞球数との差分を解消するための処理が実行される。この賞球加算処理（S5509A）が実行されると、まず、大当たり演出態様設定処理（図2333のS5402A参照）のS5503Aの処理にて算出した値を15で除算し（S5551A）、除算後の値の整数値に対応する数の賞球表示の対応として「30」に対応する加算態様を決定する（S5552A）。つまり、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第2特定入賞口650a）へと遊技球が1球入賞した場合に払い出される賞球数（15個）を1単位として、何個の賞球表示を加算表示とするかの判別を実行し、判別結果に基づいて差分を解消するために加算表示する賞球表示の数を決定するための処理が実行される。

#### 【6883】

より具体的には、例えば、差分値が「-80」である場合、即ち、擬似賞球数よりも実賞球数の方が80個多い場合には、差分値「80」を「15」で除算した整数値「5」に対応する数だけ、通常大当たり遊技演出にて賞球数を表示するための通常ポイントアイコン（+15を示す表示態様が付されたポイントアイコン）を「30」を付したポイントアイコンへと変更する賞球態様を決定する。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得したことを示すための表示態様（ポイントアイコン）を用いて、差分値を解消することができる。S5552Aの処理を終えると、次に、S5551Aの処理によって除算された値に余り値があるかを判別し（S5553A）、余り値があると判別した場合には（S5553A：Yes）、余り値の値に対応する数の賞球表示の態様として「16」に対応する減算態様を決定し（S5554A）、決定した各種態様を含む大当たり遊技中の演出態様を決定し（S5555A）、本処理を終了する。また、S5553Aの処理において、除算後の余り値が無いと判別した場合は（S5553A：No）、S5554Aの処理をスキップして、S5555Aの処理を実行し、その後、本処理を終了する。ここで、S5553A、及びS5554Aの処理内容について、具体例を挙げて説明をする。例えば、差分値が「-80」である場合、即ち、擬似賞球数よりも実賞球数の方が80個多い場合には、差分値「-80」を「15」で除算した場合に整数値が「5」、余り値が「5」となる。そして、余り値「5」に対応する数の表示態様として、「16」の減算態様が5個決定される。これにより、通常大当たり遊技演出では「+15」が付されるポイントアイコンの表示態様を「+16」が付されるポイントアイコンの表示態様（減算態様）へと5個変更して表示される。

#### 【6884】

次に、図2336を参照して、小当たり関連処理（S5304A）の処理内容について説明をする。図2336は、小当たり関連処理（S5304A）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（S5304A）は、上述した当たり関連処理（図2331のS4282A）において小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、小当たり遊技が実行されたことに基づく小当たり遊技演出の実行有無を決定するための処理と、小当たり遊技中に獲得した賞球数（実賞球数）を計測するための処理と、が実行される。具体的には、小当たり関連処理（S5304A）が実行されると、まず、小当たり待機フラグ223agCがオンに設定されているかを判別し（S5601A）、オンに設定されていると判別した場合は（S5601A：Yes）、即ち、擬似小当たり演出の実行を中断し、実際の小当たり遊技に対応した小当たり遊技演出を実行するための実行条件が成立している場合は、次に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（S5602A）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（S5602A：Yes）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（S5603A）、連チャン態様（図2296（a）の表示領域Dm17の回数表示態様）を更新する表示用コマンドを設定し（S5604A）、本処理を終了する。また、S5602Aの処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S5602A：No）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（S5605A）、エンディングコマ



ンドを受信したと判別した場合は ( S 5 6 0 5 A : Y e s )、表示用小当たり終了コマンドを設定し ( S 5 6 0 6 A )、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C をオフに設定し ( S 5 6 0 7 A )、本処理を終了する。

#### 【 6 8 8 5 】

一方、 S 5 6 0 5 A の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 6 0 5 A : N o )、 S 5 6 0 8 A の処理へ移行する。また、 S 5 6 0 1 A の処理において、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C がオンに設定されていないと判別した場合 ( S 5 6 0 1 A : N o )、即ち、実際の小当たり遊技に対応した小当たり遊技演出を実行するための実行条件が成立していない場合は、小当たり関連コマンドを受信したことに基づく各種演出を実行しないため、 S 5 6 0 2 A ~ S 5 6 0 7 A の処理をスキップして、 S 5 6 0 8 A の処理へ移行する。次に、 S 5 6 0 8 A の処理では、小当たり入賞コマンド ( 小当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞したことを示すためのコマンド ) を受信したかを判別し ( S 5 6 0 8 A )、受信したと判別した場合は ( S 5 6 0 8 A : Y e s )、次に、小当たり賞球数カウンタ 2 2 3 a e C の値に、特定入賞口 6 5 a の賞球数に対応する値を加算し ( S 5 6 0 9 A )、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C がオンに設定されているかを判別し ( S 5 6 1 0 A )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 6 1 0 A : Y e s )、小当たり遊技中に獲得した賞球を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 6 1 1 A )、本処理を終了する。一方、 S 5 6 1 0 A の処理において、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 6 1 0 A : N o )、小当たり遊技中に獲得した賞球を示すための演出を実行する条件が成立していないため、 S 5 6 1 1 A の処理をスキップして本処理を終了する。また、 S 5 6 0 8 A の処理において、小当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 6 0 8 A : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 6 8 8 6 】

次に、図 2 3 3 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) について説明する。図 2 3 3 7 は、この変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理の一処理である。上述したように、変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した第 1 または特図 2 変動パターンコマンドに基づいて、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別に基づいて、その停止種別を表示制御装置 1 1 4 に通知するための表示用特図 1 または特図 2 停止種別コマンドを設定する処理を実行する。変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) では、まず、 R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C がオンに設定されているか判別する ( S 5 7 0 1 A )。そして、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C がオフであると判別した場合には ( S 5 7 0 1 A : N o )、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、 S 5 7 0 7 A の処理へ移行する。一方、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C がオンであると判別した場合には ( S 5 7 0 1 A : Y e s )、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C をオフに設定する ( S 5 7 0 2 A )。次に、現在の遊技状態が第 2 確変状態であるか判別する ( S 5 7 0 3 A )。現在の遊技状態が、第 2 確変状態であると判別した場合には ( S 5 7 0 3 A : Y e s )、特図 1 用変動表示設定処理 ( S 5 7 0 4 A ) を実行し、その後、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち、第 1 特別図柄に対応するデータをシフトし ( S 5 7 0 6 A )、 S 5 7 0 7 A の処理へ移行する。

#### 【 6 8 8 7 】

一方、 S 5 7 0 3 A の処理において、現在の遊技状態が第 2 確変状態ではないと判別した場合には ( S 5 7 0 3 A : N o )、コマンド判定処理 ( 図 2 3 2 8 参照 ) の S 4 1 5 2 A の処理において特図 1 変動パターンコマンドより抽出された第 1 特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、 R A M 2 2 3 のその他メモリエリア 2 2 3 z より取得して、

第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成する ( S 5 7 0 5 A )。なお、第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、第 1 特別図柄に対応する表示用変動パターンコマンドであるか第 2 特別図柄の変動パターンコマンドであるかを識別可能に構成されている。具体的には、2 バイト構成の表示用変動パターンコマンドの上位バイトの上位 2 ビットが「 1 0 」であれば、第 1 特別図柄に対応することを示し、「 0 1 」であれば第 2 特別図柄に対応することを示すように構成されている。S 5 7 0 4 A、或いは、S 5 7 0 5 A の処理で設定された第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納し、メイン処理のコマンド出力処理により表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンド 10  
によって示される第 1 特別図柄の変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される ( 即ち、第 1 特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた ) のに合わせて、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち、第 1 特別図柄に対応するデータをシフトする ( S 5 7 0 6 )。

#### 【 6 8 8 8 】

次に、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 C がオンに設定されているか判別する ( S 5 7 0 7 A )。そして、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 C がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 5 7 0 7 A : N o )、主制御装置 20  
1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 5 7 1 1 A の処理を実行する。一方、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 C がオンであると判別した場合には ( S 5 7 0 7 A : Y e s )、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C をオフに設定する ( S 5 7 0 8 A )。次に、特図 2 用変動表示設定処理 ( S 5 7 0 9 A ) の処理を実行し、その後、第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち、第 2 特別図柄に対応するデータをシフトする ( S 5 7 0 9 A )。S 5 7 0 9 A の処理で設定された第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理により表示制御装置 1 1 4 30  
に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第 2 特別図柄の変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。次に、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C がオンに設定されているか判別する ( S 5 7 1 1 A )。特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C がオンに設定されていない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 5 7 1 1 A : N o )、この処理を終了する。

#### 【 6 8 8 9 】

一方、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C がオンであると判別した場合には ( S 5 7 1 1 A : Y e s )、特図 1 停止種別選択 40  
フラグ 2 2 3 e 1 C がオンであった場合には、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C をオフに設定し、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C がオンであった場合には、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C をオフに設定する ( S 5 7 1 2 A )。そして、コマンド判定処理 ( 図 2 3 2 8 参照 ) の S 4 2 7 1 A の処理にて受信した特図 1 停止種別コマンドまたは特図 2 停止種別コマンドより抽出された停止種別を設定し ( S 5 7 1 3 A )、本処理を終了する。抽出した停止種別が第 1 特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置 1 1 4 に停止種別を通知するための表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、抽出した停止種別が第 2 特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置 1 1 4 に停止種別を通知するための表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する。なお、主制御装置 1 1 0 から通知される特図 1 または特図 50

2 停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。次に、図 2 3 3 8 を参照して、特図 1 変動表示設定処理 (S 5 7 0 4 A) の処理内容について説明をする。図 2 3 3 8 は、特図 1 変動表示設定処理 (S 5 7 0 4 A) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 1 変動表示設定処理 (S 5 7 0 4 A) は、上述した変動表示設定処理 (図 2 3 3 7 の S 4 1 1 3 A 参照) にて、第 2 確変状態中の第 1 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を実行する。

#### 【 6 8 9 0 】

特図 1 変動表示設定処理 (S 5 7 0 4 A) が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し (S 5 8 0 1 A)、S 5 8 0 1 A の処理で読み出した変動時間に対応する値を特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C にセットする (S 5 8 0 2 A)。次に、今回の変動時間に基づいて、擬似演出テーブル 2 2 2 a a C を参照して擬似演出態様を決定し (S 5 8 0 3 A)、決定した擬似演出態様に対応する変動パターンコマンドを設定し (S 5 8 0 4 A)、本処理を終了する。次に、図 2 3 3 9 を参照して、特図 2 変動表示設定処理 (S 5 7 0 9 A) の処理内容について説明をする。図 2 3 3 9 は、特図 2 変動表示設定処理 (S 5 7 0 9 A) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 2 変動表示設定処理 (S 5 7 0 9 A) は、上述した変動表示設定処理 (図 2 3 3 7 の S 4 1 1 3 A 参照) にて、第 2 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を実行する。特図 2 変動表示設定処理 (S 5 7 0 9 A) が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し (S 5 8 5 1 A)、S 5 8 5 1 A の処理で読み出した変動時間に対応する値を特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 a b C にセットする (S 5 8 5 2 A)。次に、抽出した変動パターンに基づいて、第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し (S 5 8 5 3 A)、本処理を終了する。次に、図 2 3 4 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出更新処理 (S 4 1 1 1 A) について説明する。図 2 3 4 0 は、この演出更新処理 (S 4 1 1 1 A) を示したフローチャートである。この演出更新処理 (S 4 1 1 1 A) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理の一処理であり、R A M 2 2 3 内に設けられている各種カウンタの値の更新を実行する処理と、第 2 確変状態における第 1 特別図柄の大当たり変動期間中に実行される擬似演出 (擬似小当たり演出) の演出内容の更新を実行する処理である。

#### 【 6 8 9 1 】

演出更新処理 (S 4 1 1 1 A) では、まず、特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 a b C の値が 0 よりも大きいか判別する (S 5 9 0 1 A)。特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 a b C の値が 0 よりも大きいと判別した場合には (S 5 9 0 1 A : Y e s)、特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 a b C の値を 1 減算する (S 5 9 0 2 A)。一方、S 5 9 0 1 A の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 a b C の値が 0 よりも大きくない (即ち、0 である) と判別した場合には (S 5 9 0 1 A : N o)、S 5 9 0 2 A の処理をスキップし、S 5 9 0 3 A の処理に移行する。次に、特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C の値は 0 よりも大きいか判別する (S 5 9 0 3 A)。特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C の値は 0 よりも大きいと判別した場合には (S 5 9 0 3 A : Y e s)、特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C の値を 1 減算する (S 5 9 0 4 A)。次に、特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C の値と特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 a b C の読み出しを実行し (S 5 9 0 5 A)、特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C の値から特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 a b C の値を減算し、残時間を算出する (S 5 9 0 6 A)。S 5 9 0 6 A の処理で算出した残時間を残時間格納エリア 2 2 3 a d C の値に格納し (S 5 9 0 7 A)、その他各種カウンタの値を 1 減算し (S 5 9 0 8 A)、その後、擬似演出更新処理を実行し (S 5 9 0 9 A)、本処理を終了する。一方、S 5 9 0 3 A の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C の値が 0 よりも大きくない (即ち、0 である) と判別した場合には (S 5 9 0 3 A : N o)、上述した S 5 9 0 4 A ~ S 5 9 0 7 A をスキップし、S 5 9 0 8 A の処理を実行し、S

10

20

30

40

50

5 9 0 9 A の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 2 3 4 1 を参照して、擬似演出更新処理 ( S 5 9 0 9 A ) の処理内容について説明をする。図 2 3 4 1 は、擬似演出更新処理 ( S 5 9 0 9 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この擬似演出更新処理 ( S 5 9 0 9 A ) は、上述した演出更新処理 ( S 4 1 1 1 A ) にて実行される処理であって、第 2 確変状態の特図 1 大当たり変動中に実行される擬似小当たり演出の演出態様を更新するための処理が実行される。

#### 【 6 8 9 2 】

具体的には、擬似演出更新処理 ( S 5 9 0 9 A ) が実行されると、まず、現在が擬似演出中であるか、即ち、第 2 確変状態であって、且つ、特図 1 大当たり変動が実行されている状態であるかを判別し ( S 6 0 0 1 A )、擬似演出中であると判別した場合は ( S 6 0 0 1 A : Y e s )、次に、擬似小当たり演出の実行タイミングであるかを判別する ( S 6 0 0 2 A )。ここで、本第 6 6 制御例の第 3 変形例では、特図 1 大当たり変動中に実行される擬似演出の演出態様として、擬似演出テーブル 2 2 2 a a C を参照して決定するように構成しており、決定した演出態様に応じて異なる実行間隔で擬似小当たり演出が実行される擬似演出を実行するように構成している。そして、擬似演出テーブル 2 2 2 a a C を参照して決定された擬似演出態様に対応する演出シナリオが設定され、特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C の値を更新することで演出シナリオを更新し、新たな擬似小当たり演出が実行されるタイミングを判定可能に構成している。S 6 0 0 2 A の処理において、擬似小当たり演出の実行タイミングであるかと判別した場合には ( S 6 0 0 2 A : Y e s )、次に、特図 2 小当たり変動中であるかを判別し ( S 6 0 0 3 A )、特図 2 小当たり変動中であると判別した場合は ( S 6 0 0 3 A : Y e s )、特図 2 小当たり変動が停止表示されるまでの残時間が 1 秒未満であるかを判別し ( S 6 0 0 4 A )、1 秒未満であると判別した場合には ( S 6 0 0 4 A : Y e s )、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C をオンに設定し ( S 6 0 0 5 A )、小当たり演出開始を待機する演出態様を決定し ( S 6 0 0 6 A )、決定した各種態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 6 0 0 7 A )、本処理を終了する。

#### 【 6 8 9 3 】

一方で、S 6 0 0 3 A の処理において、特図 2 小当たり変動中では無いと判別した場合は ( S 6 0 0 3 A : N o )、或いは、特図 2 変動停止までの残時間が 1 秒未満では無いと判別した場合は ( S 6 0 0 4 A : N o ) は、擬似小当たり演出の実行を決定し ( S 6 0 0 8 A )、擬似賞球数カウンタ 2 2 3 a d C の値に 1 回の小当たり遊技に対応する賞球数に応じた値を加算し ( S 6 0 0 9 A )、今回実行される擬似小当たりに対応する実行回数を示す連チャン態様を決定し ( S 6 0 1 0 A )、決定した各種態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 6 0 0 7 A )、本処理を終了する。また、S 6 0 0 1 A の処理において、現在が擬似演出中では無いと判別した場合は ( S 6 0 0 1 A : N o )、或いは、S 6 0 0 2 A の処理において、擬似小当たり演出の実行タイミングでは無いと判別した場合は ( S 6 0 0 2 A : N o ) は、そのまま本処理を終了する。

#### 【 6 8 9 4 】

< 第 6 6 制御例の第 4 変形例について >

次に、図 2 3 4 2 から図 2 3 5 9 を参照して、上述した第 6 6 制御例における第 4 変形例について説明をする。上述した第 6 6 制御例における第 3 変形例では、遊技者に有利な遊技期間として第 2 確変状態と大当たり遊技状態とが連続するように構成し、第 2 確変状態中に実行される小当たり遊技にて獲得した賞球数 ( 実賞球数 ) が第 2 確変状態中に報知され難くなるように構成し、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出中に、実賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数 ( アタッカー賞球数 ) とを合算した全賞球数を遊技者に報知可能に構成していた。これに対して、本第 4 変形例では、第 2 確変状態中に獲得した実賞球数、及び、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を、賞球を獲得した時点で報知するように構成している点で相違している。そして、第 2 確変状態中に獲得した実賞球数に応じて、大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成している点で相違して

いる。さらに、第2確変状態中における第1一般入球口630aへの遊技球の入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に応じても大当たり遊技中に可変入賞装置65の特定入賞口65aへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成し、且つ、第2確変状態中に獲得した一般賞球数を遊技者に報知しないように構成している点で相違している。このように構成することで、第2確変状態中における遊技結果に応じて、大当たり遊技中に付与される特典（賞球）の内容を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【6895】

<第66制御例の第4変形例における演出内容について>

まず、図2342から図2344を参照して、本第4変形例のパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、第2確変状態中に実行される演出内容と、第2確変状態が終了した後の大当たり遊技中に実行される演出内容、即ち、有利遊技期間中に実行される演出内容について、上述した第3変形例と相違する点を中心に説明をする。図2342(a)は、第2確変状態中における第1特別図柄が大当たり変動（特図1大当たり変動）中に第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり演出の演出態様を示した図である。本第66制御例の第4変形例では、第2確変状態中に小当たり遊技が実行されると、小当たり演出が実行されるように構成しており、小当たり演出の演出態様が、小当たり遊技の実行回数に応じて変化していくように構成している。図2342(a)に示した図は、第2確変状態における1回目の小当たり演出にて表示される表示画面の一例を示している。なお、上述した第3変形例にて示した演出内容と同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図2342(a)では、第1特別図柄が変動していることを示すための第3図柄が表示領域Dm1に表示され、第2特別図柄が小当たり当選で停止表示していることを示すための第3図柄「341」で表示領域Dm2に表示されている。そして、今回の小当たり遊技が1回目であることを示す表示態様として表示領域Dm17に「V回数1回」が表示されている。なお、図では、1回目の小当たり遊技中に可変入賞装置65の特定入賞口65aへと1個も遊技球を入賞させていない状態であるため、小当たり遊技にて獲得した賞球数を示すための表示領域Dm18には何も表示されていない。

#### 【6896】

そして、主表示領域Dmの中央部では、ウサギを模したキャラクタ801がジョー口801jを使って鉢801hに水をあげている演出が実行され、副表示領域Dsには「小当たり回数を増やして花を育てる」の文字が表示されている。本第66制御例の第4変形例では、第2確変状態中に実行された小当たり遊技の回数によって、大当たり遊技中に可変入賞装置65の特定入賞口65aへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成しており、小当たり演出の演出態様も、小当たり遊技の実行回数（実賞球数）に応じて進展するように構成している。具体的には、実賞球数の増加に応じて、鉢801hから芽が出て、つぼみが形成された後に、花（図2342(b)参照）が咲き、その後、種を収穫する（図2343(a)参照）までの小当たり演出が進展し、種の中から出てくるアイコンによって大当たり遊技中の賞球数を報知するように構成している。図2343(b)に示した図では、大当たり遊技中の賞球数が「20」に増加したことを示すアイコン801maが種801mから出現し、副表示領域Dsにて「今回の大当たりは賞球が増えるよ」の文字が表示されている。そして、図2344に示した通り、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて、第2可変入賞装置650の第2特定入賞口650aへと遊技球が入賞する毎に、「+20」を付したポイントアイコンP1, P2が表示され、通常よりも賞球数が多いことを示すための表示態様として、副表示領域Dsに「大当たりでポイントがザクザク貯まる」の文字が表示される。

#### 【6897】

<第66制御例の第4変形例における電氣的構成について>

次に、図2345から図2350を参照して、本第4変形例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明をする。本第4変形例のパチンコ機10は、上述した第66制御

10

20

30

40

50

例の第3変形例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部と、RAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部と、RAM223の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については説明を省略する。まず、図2345を参照して、本第4変形例のパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図2345は、本第4変形例のパチンコ機10におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図2345に示した通り、本第4変形例のパチンコ機10は、上述した第3変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202（図2300参照）に対して、賞球数選択テーブル202a a Dを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素は同一の符号を付してその説明を省略する。賞球数選択テーブル202a a Dは、大当たり遊技中に開放制御される第2可変入賞装置650の第2特定入賞口650aへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、単位賞球数として最小値が「15」、最大値「20」が規定されている。

10

#### 【6898】

ここで、賞球数選択テーブル202a a Dに規定されている内容について、図2346を参照して説明をする。図2346は、賞球数選択テーブル202a a Dに規定されている内容を模式的に示した図である。図2346に示した通り、賞球数選択テーブル202a a Dには、小当たり賞球数カウンタ203a a Dの値と、一般賞球数カウンタ203a b Dの値と、に対応させて「15」、「16」、「20」の単位賞球数が規定されている。具体的には、小当たり賞球数カウンタ203a a Dの値が「0～900」の範囲であって、一般賞球数カウンタ203a b Dの値が「0～75」の範囲に対しては単位賞球数「15」が、一般賞球数カウンタ203a b Dの値が「76～」の範囲に対しては単位賞球数「16」が、規定されている。また、小当たり賞球数カウンタ203a a Dの値が「901～1350」の範囲であって、一般賞球数カウンタ203a b Dの値が「0～75」の範囲に対しては単位賞球数「15」が、一般賞球数カウンタ203a b Dの値が「76～100」の範囲に対しては単位賞球数「16」が、一般賞球数カウンタ203a b Dの値が「101～」の範囲に対しては単位賞球数「20」が、規定されている。さらに、小当たり賞球数カウンタ203a a Dの値が「1351～」の範囲であって、一般賞球数カウンタ203a b Dの値が「0～75」の範囲に対しては単位賞球数「20」が、一般賞球数カウンタ203a b Dの値が「76～」の範囲に対しては単位賞球数「15」が、規定されている。詳細な説明は後述するが、小当たり賞球数カウンタ203a a Dは、第2確変状態中に実行された小当たり遊技中に可変入賞装置65の特定入賞口65aへと遊技球を入賞させたことに基づいて獲得した賞球数（実賞球数）を計測するためのカウンタであり、一般賞球数カウンタ203a b Dは、第2確変状態中に第1一般入球口630a（右一般入球口）へと遊技球を入球させたことに基づいて獲得した賞球数（一般賞球数）を計測するためのカウンタである。また、1回の小当たり遊技にて獲得可能な実賞球数は平均で45個（15個×3球）となるように構成しており、第1一般入球口630aへと遊技球が入球した場合に払い出された賞球数が10個となるように構成している。

20

30

40

#### 【6899】

つまり、第2確変状態中に獲得した実賞球数と一般賞球数とにバラツキが有る場合に単位賞球数として大きい値が決定され易くなるように賞球数選択テーブル202a a Dの内容が予め規定されている。より具体的には、第2確変状態の期間（特図1大当たり変動の変動期間）として比較的長い期間が設定された場合であって、継続して右打ち遊技を実行したにも関わらず、第2特別図柄抽選の実行回数が少ない、又は、第2特別図柄抽選で小当たり当選した回数が設計値（1/2）よりも低く、第2確変状態中の小当たり遊技回数が少ない場合には、実賞球数に対して、一般賞球数が比較的多くなる。一方、第2確変状態の期間（特図1大当たり変動の変動期間）として比較的短い期間が設定された場合であって、第2特別図柄抽選で小当たり当選した回数が設計値（1/2）よりも高く、第2確

50

変状態中の小当たり遊技回数が多い場合であり、更に、小当たり遊技が実行されていない期間中の右打ち遊技を抑制した場合には、実賞球数に対して、一般賞球数が比較的少なくなる。このように、第2確変状態中における遊技内容として、継続して右打ち遊技を行い、平均的に各賞球を獲得する場合とは異なる遊技内容となった場合の方が、平均的に各賞球を獲得する遊技内容となった場合よりも、大当たり遊技中の単位賞球数を多くするように構成することで、第2確変状態中における遊技方法を遊技者に試行錯誤させることができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。さらに、本第4変形例では、第2確変状態中における小当たり遊技の実行回数では無く、実賞球数に応じて単位賞球数を決定可能に構成しているため、例えば、小当たり遊技が実行された場合であっても、小当たり遊技中に右打ち遊技を中断することで実賞球数を少なくすることが可能となる。つまり、遊技者が遊技方法を選択することで単位賞球数を決定可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技にて獲得可能な実賞球数を意図的に減らすことで、大当たり遊技にて獲得可能なアタッカー賞球数を増加させ、トータルで獲得可能な全賞球数を多くするといった斬新な遊技性を提供することができる。

10

#### 【6900】

次に、図2347を参照して、本第4変形例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図2347は、本第4変形例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成を模式的に示した図である。図2347に示した通り、本第4変形例では、上述した第66制御例の第3変形例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成に対して、小当たり賞球数カウンタ203a a Dと、一般賞球数カウンタ203a b Dと、賞球数格納エリア203a c Dを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり賞球数カウンタ203a a Dは、第2確変状態中に獲得した実賞球数を計測するためのカウンタであって、第2確変状態中に第2特定入賞口（特定入賞口65a）へと遊技球が入賞したことを示すための検出信号を受信した場合に、対応する賞球数の値が加算される（図2353のS4053A参照）。そして、小当たり賞球数カウンタ203a a Dの値は、大当たり遊技における単位賞球数を決定する際に参照され（図2355のS3172A）、単位賞球数を決定した後に値がクリアされる（図2355のS3177A）。一般賞球数カウンタ203a b Dは、第2確変状態中に獲得した一般賞球数を計測するためのカウンタであって、第2確変状態中に第1一般入球口630a（右一般入球口）へと遊技球が入球したことを示すための検出信号を受信した場合に、対応する賞球数の値が加算される（図2353のS4055A参照）。小当たり賞球数カウンタ203a a Dの値は、大当たり遊技における単位賞球数を決定する際に参照され（図2355のS3172A）、単位賞球数を決定した後に値がクリアされる（図2355のS3178A）。

20

30

#### 【6901】

賞球数格納エリア203a c Dは、大当たり遊技の単位賞球数を一時的に格納するためのデータ領域であって、大当たり中賞球決定処理（図2355のS3151A参照）において決定された単位賞球数「15」～「20」の何れかが格納される。そして、大当たり遊技終了後に通常の単位賞球数である「15」が格納される。そして、大当たり遊技中に特定入賞口（第2特定入賞口650a）へと遊技球が入賞した場合に、賞球数格納エリア203a c Dに格納されている単位賞球数を示す情報を読み出し、対応する賞球数の払い出しを決定する。次に、図2348を参照して、本第4変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図2348は、本第4変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を模式的に示した図である。図2348に示した通り、本第4変形例では、上述した第66制御例の第3変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成に対して、小当たり態様選択テーブル222a a Dを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり態様選択テーブル2

40

50

2 2 a a D は、小当たり遊技中に実行される小当たり演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第 2 確変状態中に実行された小当たり遊技回数と、第 2 確変状態中に獲得した一般賞球数に対応する値とに応じて、異なる態様が規定されている。ここで、図 2 3 4 9 を参照して、小当たり態様選択テーブル 2 2 2 a a D に規定されている内容について説明をする。図 2 3 4 9 は、小当たり態様選択テーブル 2 2 2 a a D に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 3 4 9 に示した通り、小当たり態様選択テーブル 2 2 2 a a D には、具体的には、第 2 確変状態中に実行された小当たり遊技回数と、第 2 確変状態中に獲得した一般賞球数に対応する値、及び、現状の可変態様に依りて異なる態様が規定されている。

#### 【 6 9 0 2 】

具体的には、小当たり回数が 5 回で、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値が「 0 ~ 1 0 」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。なお、小当たり回数が 5 回の時点では、可変態様が「芽」, 「つぼみ」, 「花」に変化していることが無いため、該当する箇所には、変化後の態様が規定されていない。一方、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値が「 1 1 ~ 」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が規定されている。つまり、5 回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。ここで、上述した通り、本第 4 変形例では、大当たり遊技中の単位賞球数が、第 2 確変状態中に獲得した実賞球数（小当たり遊技にて獲得した賞球数）と、第 2 確変状態中に獲得した一般賞球数（右一般入球口 6 3 0 a への入球にて獲得した賞球数）と、に応じて決定されるように構成しており、第 2 確変状態中は、実賞球数は報知されるが、一般賞球数を報知しないように構成している。よって、第 2 確変状態中は、小当たり演出における可変態様の進展度合いのみが一般賞球数を遊技者に把握させるための情報とすることができる。よって、演出効果を高めることができる。次に、小当たり回数が 1 0 回で、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値が「 0 ~ 2 0 」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「芽」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値が「 2 1 ~ 」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が規定されている。つまり、1 0 回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。

#### 【 6 9 0 3 】

小当たり回数が 1 5 回で、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値が「 0 ~ 4 0 」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「芽」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「つぼみ」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値が「 4 1 ~ 」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「花」が規定されている。つまり、1 5 回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。最後に、小当たり回数が 2 0 回で、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値が「 0 ~ 5 0 」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「花」であれば「花」が規定されている。つまり、可変態様が変化し難い小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値が「 5 1 ~ 」の範囲に対しては、現状の可変態様に関わらず、「花」が規定されている。つまり、2 0 回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い場合には、必ず「花」まで可変態様が進展し易くなるように構成している。

#### 【 6 9 0 4 】



次に、図 2 3 5 0 を参照して、本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 2 3 5 0 は、本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 2 3 5 0 に示した通り、本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成（図 2 3 0 7 ( b ) 参照）に対して、期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D と、決定賞球数格納エリア 2 2 3 a b D と、を追加した点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D は、第 2 確変状態中に獲得した一般賞球数を計測するためのカウンタであって、第 2 確変状態中に主制御装置 1 1 0 から右一般入球口 6 3 0 a （第 1 一般入球口 6 3 0 a ）へと遊技球が入球したことを示す入賞種別コマンドを受信したと判別した場合に、対応する賞球数の値が加算される。そして、小当たり遊技中に実行される小当たり演出の演出態様を決定する際に参照される（図 2 3 5 9 の S 5 6 5 2 A 参照）。決定賞球数格納エリア 2 2 3 a b D は、主制御装置 1 1 0 から出力された大当たりコマンドに含まれている単位賞球数に関する情報を一時的に格納するためのデータ領域であって、大当たりコマンド（大当たり開始コマンド）を受信した場合に、受信した大当たりコマンドに含まれている単位賞球数に関する情報を読み出して、読み出した情報が格納される。そして、大当たり遊技演出の演出態様を決定する際に、格納されている情報を読み出され、読み出した情報に応じた演出態様が決定される。また、大当たり遊技中に特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a ）へと遊技球が入賞したことを示すための入賞コマンドを受信した場合にも格納されている情報を読み出され、読み出した情報に対応する単位賞球数を獲得したことを示すためのポイントアイコン P の表示態様が決定される。

10

20

#### 【 6 9 0 5 】

< 第 6 6 制御例の第 4 変形例における制御処理について >

次に、図 2 3 5 1 から図 2 3 5 9 を参照して、本第 4 変形例における制御処理について説明をする。本第 4 変形例では、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。まず、図 2 3 5 1 から図 2 3 5 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 では、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 に対して、第 2 確変状態中に払い出された賞球数に応じて、後に実行される大当たり遊技中における単位賞球数を異ならせて決定可能に構成している点で大きく相違しており、その相違点に関する処理内容を異ならせている。具体的には、スイッチ読み込み処理（図 2 3 0 9 の S 1 9 1 A ）に代えてスイッチ読み込み処理（図 2 3 5 1 の S 1 1 9 1 A ）を、第 1 特別図柄変動停止処理（図 2 3 1 6 の S 2 5 0 7 A 参照）に代えて第 1 特別図柄変動停止処理（図 2 3 5 4 の S 1 2 5 0 4 A ）を実行する点、及び、大当たり終了処理（図 2 3 5 6 の S 1 9 8 3 A ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。図 2 3 5 1 は、スイッチ読み込み処理（ S 1 1 9 1 A ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（ S 1 1 9 1 A ）は、上述した第 3 変形例のスイッチ読み込み処理（図 2 3 0 9 の S 1 9 1 A 参照）に対して、特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a ）への入賞を示す情報があると判別した場合（ S 1 1 3 A : Y e s ）に、払い出す賞球数を決定するための賞球決定処理を実行し（ S 1 9 5 A ）、本処理を終了する点と、セット中賞球決定処理（ S 1 9 6 A ）を実行する点と、で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

30

40

#### 【 6 9 0 6 】

次に、図 2 3 5 2 を参照して、スイッチ読み込み処理（図 2 3 5 1 の S 1 1 9 1 A 参照

50

）にて実行される賞球決定処理（S 1 9 6 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 5 2 は、賞球決定処理（S 1 9 6 A）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球決定処理（S 1 9 6 A）では、現在設定されている単位賞球数に応じて、払い出す賞球数を決定するための処理が実行される。具体的には、賞球決定処理（S 1 9 6 A）が実行されると、まず、賞球数格納エリア 2 0 3 a c D に格納されている情報（賞球情報）を読み出し（S 4 0 0 1 A）、賞球情報が示す単位賞球数が「15」以外であるかを判別し（S 4 0 0 2 A）、「15」以外であると判別した場合は（S 4 0 0 2 A : Y e s）、賞球情報に格納されている情報（単位賞球数）に対応した賞球数を決定し（S 4 0 0 3 A）、特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a）への入賞と、特殊賞球数に対応する入賞種別コマンドを設定し（S 4 0 0 4 A）、決定した賞球数を賞球払い出し用バッファに格納し（S 4 0 0 6 A）、本処理を終了する。一方、S 4 0 0 2 A の処理において、賞球情報が示す単位賞球数が「15」以外では無いと判別した場合は（S 4 0 0 2 A : N o）、特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a）への入賞に対応する入賞種別コマンドを設定し（S 4 0 0 5 A）、S 4 0 0 6 A の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 2 3 5 3 を参照して、セッ  
 ット中賞球決定処理（S 1 9 6 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 5 3 は、セッ  
 ット中賞球決定処理（S 1 9 6 A）の処理内容を示したフローチャートである。このセッ  
 ット中賞球決定処理（S 1 9 6 A）では、セッ  
 ット中（第 2 確変状態中）における各種賞球数を計測するための処理が実行される。

#### 【6 9 0 7】

具体的には、セッ  
 ット中賞球決定処理（S 1 9 6 A）が実行されると、まず、現在が第 2 確変状態であるかを判別し（S 4 0 5 1 A）、第 2 確変状態では無いと判別した場合は（S 4 0 5 1 A : N o）、そのまま本処理を終了し、第 2 確変状態であると判別した場合は（S 4 0 5 1 A : Y e s）、次に、今回格納された格納状態が第 2 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a）であるか、即ち、小当たり遊技の入賞であるかを判別し（S 4 0 5 2 A）、第 2 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a）であると判別した場合は（S 4 0 5 2 A : Y e s）、対応する賞球数を小当たり賞球数カウンタ 2 0 3 a a D の値に加算する（S 4 0 5 3 A）。次に、今回格納された情報が右一般入球口 6 3 0 a（第 1 一般入球口 6 3 0 a）であるかを判別し、右一般入球口 6 3 0 a（第 1 一般入球口 6 3 0 a）であると判別した場合は（S 4 0 5 4 A : Y e s）、対応する賞球数を一般賞球数カウンタ 2 0 3 a b D の値に加算し（S 4 0 5 5 A）、本処理を終了する。このように構成することで、第 2 確変状態中に払い出し各種賞球数を確実に計測することができる。なお、本第 4 変形例では、大当たり遊技中における単位賞球数を決定する際に第 2 確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数を参照するように構成しているが、これに限ること無く、第 2 確変状態が設定されるよりも前の期間も含む遊技期間中に獲得した（払い出した）賞球数を参照するように構成しても良く、この場合、例えば、一般賞球数カウンタ 2 0 3 a b D の値を加算する範囲を、第 2 確変状態中のみでは無く、大当たり遊技中や、確変状態中や、通常状態中も含むように判別処理を実行すれば良い。次に、図 2 3 5 4 を参照して、第 1 特別図柄変動停止処理（S 1 2 5 0 7 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 5 4 は、第 1 特別図柄変動停止処理（S 1 2 5 0 7 A）の処理内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動停止処理（S 1 2 5 0 7 A）では、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動停止処理（図 2 3 1 6 の S 2 5 0 7 A 参照）に対して、大当たりシナリオを設定した後に（S 3 1 0 5 A）、大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。

#### 【6 9 0 8】

ここで、S 2 3 5 5 を参照して、大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 5 5 は、大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）では、次に実行される大当たり遊技中における単位賞球数を決定するための処理が実行される。具体的には、大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）が実行されると、まず、現在が第 2 確変状態であるかを判別し（S 3 1 7 1 A）、第 2 確変状態であると判別した

場合は ( S 3 1 7 1 A : Y e s )、小当たり賞球数カウンタ 2 0 3 a a D の値を読み出し ( S 3 1 7 2 A )、一般賞球数カウンタ 2 0 3 a b D の値を読み出し ( S 3 1 7 3 A )、読み出した値を用いて、賞球数選択テーブル 2 0 2 a a D を参照して今回の大当たり遊技中の賞球数 ( 単位賞球数 ) を決定し ( S 3 1 7 4 A )、決定した賞球数を賞球数格納エリア 2 0 3 a c D に格納し ( S 3 1 7 5 A )、決定した賞球数を示す情報を含む大当たりコマンドを設定し ( S 3 1 7 6 A )、小当たり賞球数カウンタ 2 0 3 a a D の値をクリアし ( S 3 1 7 7 A )、一般賞球数カウンタ 2 0 3 a b D の値をクリアし ( S 3 1 7 8 A )、本処理を終了する。一方、S 3 1 7 1 A の処理において第 2 確変状態では無いと判別した場合は ( S 3 1 7 1 A : N o )、単位賞球数を変更可能な条件を満たしていない状態での大当たり遊技であるため、S 3 1 7 2 A ~ S 3 1 7 8 A の処理をスキップして、本処理を終了する。なお、この場合は、賞球数格納エリア 2 0 3 a c D に初期値として格納されている「15」がそのまま単位賞球数として決定される。次に、図 2 3 5 6 を参照して、大当たり終了処理 ( S 1 9 8 3 A ) の処理内容について説明をする。図 2 3 5 6 は、大当たり終了処理 ( S 1 9 8 3 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理 ( S 1 9 8 3 A ) では、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための処理や、大当たり遊技を実行するために設定した情報をクリアするための処理が実行される。

10

#### 【 6 9 0 9 】

具体的には、大当たり終了処理 ( S 1 9 8 3 A ) が実行されると、まず、今回実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対応する値を時短カウンタ 2 0 3 h の値に設定し ( S 1 9 9 1 A )、大当たり種別に基づいて確変フラグ 2 0 3 a a C を設定し ( S 1 9 9 2 A )、次に、賞球数格納エリア 2 0 3 a c D に格納情報があるかを判別し ( S 1 9 9 3 A )、格納情報があると判別した場合は ( S 1 9 9 3 A : Y e s )、賞球数格納エリア 2 0 3 a c D の格納情報を「15」に設定し ( S 1 9 9 4 A )、確変フラグ 2 0 3 a a C の設定状況、及び、時短カウンタ 2 0 3 h の値に基づいて状態コマンドを設定し ( S 1 9 9 5 A )、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定し ( S 1 9 9 6 A )、本処理を終了する。一方、S 1 9 9 3 A の処理において、格納情報が無い ( 「 1 5 」 である ) と判別した場合は ( S 1 9 9 3 A : N o )、S 1 9 9 4 A の処理をスキップして、S 1 9 9 5 A の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第 4 変形例では、第 2 確変状態中に獲得した ( 払い出した ) 賞球数に応じて、その後の大当たり遊技の単位賞球数を変化させることができるように構成している。このように構成することで、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数 ( アタッカー賞球数 ) の上限を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。なお、本第 4 変形例では、1 回の大当たり遊技が終了した際に、決定された単位賞球数を初期値 ( 「 1 5 」 ) へと戻す処理を実行するように構成しているが、複数回の大当たり遊技に跨ぐように決定された単位賞球数に応じた賞球が払い出されるように構成しても良い。

20

30

#### 【 6 9 1 0 】

次に、図 2 3 5 7 から図 2 3 5 9 を参照して、本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理について説明をする。本第 4 変形例では、上述した第 3 変形例に対して、入賞種別処理 ( 図 2 3 2 8 の S 4 2 8 6 A ) に代えて入賞種別処理 ( 図 2 3 5 7 の S 4 2 6 3 A ) を、大当たり演出態様設定処理 ( 図 2 3 3 3 の S 5 4 0 2 A ) に代えて大当たり演出態様設定処理 ( 図 2 3 5 8 の S 5 4 5 2 A ) を、小当たり関連処理 ( 図 2 3 3 6 の S 5 3 5 4 A 参照 ) を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。まず、図 2 3 5 7 を参照して、入賞種別処理 ( S 4 2 6 3 A ) の処理内容について説明をする。図 2 3 5 7 は、入賞種別処理 ( S 4 2 6 3 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この入賞種別処理 ( S 4 2 6 3 A ) では、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞種別コマンドに応じて、払い出された賞球数を従賞球テーブル 2 2 2 a b を参照して特定し、各種状況に応じた賞球数を計測するための処理が実行される。具体的には、入賞種別処理 ( S 4 2 6 3 A ) が実行されると、まず連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されているかを判別し (

40

50

S 4 2 5 1 A)、オンに設定されていないと判別した場合は(S 4 2 5 1 A)、本処理を終了する。一方、S 4 2 5 1 Aの処理において連チャンフラグ2 2 3 a gがオンに設定されていると判別した場合は(S 4 2 5 1 A : Y e s)、次いで、従状態設定エリア2 2 3 gに設定されている遊技状況を読み出し(S 4 2 5 2 A)、現在が第2確変状態であることを判別し(S 4 2 5 3 A)、第2確変状態であると判別した場合は(S 4 2 7 1 A : Y e s)、小当たり遊技中であることを判別し(S 4 2 7 2 A)、小当たり遊技中であると判別した場合は(S 4 2 7 2 A : Y e s)、受信した入賞種別コマンドに対応するポイントに従賞球テーブル2 2 2 a bを参照して決定し(S 4 2 7 3 A)、決定したポイントが示す値に対応する各種カウンタの値に加算し(S 4 2 7 4 A)、本処理を終了する。

#### 【6 9 1 1】

また、S 4 2 7 2 Aの処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は(S 4 2 7 2 A : N o)、次に、今回の入賞種別が右一般入球口(第1一般入球口6 3 0 a)であることを判別し(S 4 2 7 5 A)、右一般入球口(第1一般入球口6 3 0 a)であると判別した場合は(S 4 2 7 5 A : Y e s)、上述したS 4 2 7 3 Aと同一の処理を実行した後に、決定したポイントが示す値を期間一般賞球数カウンタ2 2 3 a a Dの値に加算し(S 4 2 7 6 A)、本処理を終了する。次に、図2 3 5 8を参照して、大当たり演出態様設定処理(S 5 4 5 2 A)の処理内容について説明をする。図2 3 5 8は、大当たり演出態様設定処理(S 5 4 5 2 A)の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり演出態様設定処理(S 5 4 5 2 A)では、上述した第3変形例における大当たり演出態様設定処理(図2 3 3 3のS 5 4 0 2 A参照)に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている。具体的には、大当たり演出態様設定処理(S 5 4 5 2 A)が実行されると、まず、決定賞球数格納エリア2 2 3 a b Dに格納されている情報を読み出し(S 5 2 5 1 A)、決定された賞球数(単位賞球数)が1 5であることを判別し(S 5 2 5 2 A)、1 5であると判別した場合は(S 5 2 5 2 A : Y e s)、通常の大当たり演出態様に対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し(S 5 2 5 3 A)、本処理を終了する。一方、S 5 2 5 2 Aの処理において、1 5では無いと判別した場合は(S 5 2 5 2 A : N o)、賞球増加を示す態様を含む表示用大当たり開始コマンドを設定し(S 5 2 5 4 A)、本処理を終了する。次に、図2 3 5 9を参照して小当たり関連処理(S 5 3 5 4)の処理内容について説明をする。図2 3 5 9は、小当たり関連処理(S 5 3 5 4)の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理(S 5 3 5 4)では、第2確変状態中に実行された小当たり遊技の回数が特定回数(5の倍数)となった場合に、小当たり演出の可変態様を変化させるか否かの決定処理が行われる。

#### 【6 9 1 2】

具体的には、上述した第6 6制御例の第3変形例の小当たり関連処理(図2 3 3 6のS 5 3 0 4 A)と同一のS 5 6 0 2 A~S 5 6 0 6 Aの処理を実行し、S 5 6 0 4の処理を終えた後に、今回の小当たり回数が5の倍数であることを判別し(S 5 6 5 1 A)、5の倍数であると判別した場合は(S 5 6 5 1 A : Y e s)、小当たり態様選択テーブル2 2 2 a a Dを参照して、小当たり演出態様を決定し(S 5 6 5 2 A)、決定した演出態様を含む表示用小当たり開始コマンドを設定し(S 5 6 5 3 A)、本処理を終了する。一方、S 5 6 5 1 Aの処理において5の倍数では無いと判別した場合は(S 5 6 5 3 A : N o)、そのまま本処理を終了する。以上説明をした通り、本第4変形例では、第2確変状態中に獲得した実賞球数、及び、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を、賞球を獲得した時点で報知するように構成している点で相違している。そして、第2確変状態中に獲得した実賞球数に応じて、大当たり遊技中に可変入賞装置6 5の特定入賞口6 5 aへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成している点で相違している。さらに、第2確変状態中における第1一般入球口6 3 0 aへの遊技球の入球に基づいて払い出された賞球数(一般賞球数)に応じて大当たり遊技中に可変入賞装置6 5の特定入賞口6 5 aへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成し、且つ、第2確変状態中に獲得した一般賞球数を遊技者に報知しないように構

10

20

30

40

50

成している点で相違している。このように構成することで、第2確変状態中における遊技結果に応じて、大当たり遊技中に付与される特典（賞球）の内容を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本第4変形例では、第2確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数に応じて、その後の大当たり遊技の単位賞球数を変化させることができるように構成している。このように構成することで、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数（アタッカー賞球数）の上限を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。

#### 【6913】

なお、本第4変形例では、1回の大当たり遊技が終了した際に、決定された単位賞球数を初期値（「15」）へと戻す処理を実行するように構成しているが、複数回の大当たり遊技に跨ぐように決定された単位賞球数に応じた賞球が払い出されるように構成しても良い。上述した第66制御例では、遊技者に有利となる確変大当たり遊技が開始されてから（右打ち遊技が開始されてから）、確変状態が終了するまでの期間を有利遊技期間（特定期間）とし、その特定期間中におけるラウンド遊技期間（第1期間）にて獲得したアタッカー賞球数に関する情報（第1情報）を、ポイントアイコンPを用いて表示し、特定期間中におけるエンディング期間（第2期間）では、アタッカー賞球数に関する情報（第1情報）と一般賞球数に関する情報（第2情報）と、を合算した情報を表示するように構成している。つまり、第1期間中に表示される第1情報に関する表示態様と、第2期間中に表示される第1情報に関する表示態様と、を異ならせている。このように構成することで、第1期間中に表示される第1情報に関する表示態様をそのまま用いた第2期間中の表示態様を表示する場合に比べて、アタッカー賞球数に関する情報（第1情報）と一般賞球数に関する情報（第2情報）と、を合算した情報を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、上述した第66制御例では、遊技者に有利となる確変大当たり遊技が開始されてから（右打ち遊技が開始されてから）、確変状態が終了するまでの期間を有利遊技期間（特定期間）として設定し、アタッカー賞球数および一般賞球数を計測するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間を含む範囲で特定期間を設定するように構成しても良く、例えば、確変大当たり遊技が実行されるよりも前の特別図柄変動期間（大当たり変動期間）も含む期間を特定期間として設定可能に構成しても良い。この場合、遊技盤13の左側領域に設けられた一般入球口63へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数も一般賞球数として計測するように構成すると良い。このように構成することで、特定期間中に獲得可能な一般賞球数を増加させ易くすることができる。

#### 【6914】

また、一般賞球数の計測対象となる入球口として、第1入球口64や第2入球口640を追加しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が実行されている期間中も、常に一般賞球数を増加させようと意欲的に遊技球を発射する遊技を行わせ易くすることができる。さらに、上述した第66制御例では、遊技者が有利となる右打ち遊技期間（確変状態、時短状態、大当たり遊技期間）が終了した場合に、各種賞球の計測を終了させるように構成しているが（特定期間が終了するように構成しているが）、これに限ること無く、遊技者が有利となる右打ち遊技期間（確変状態、時短状態、大当たり遊技期間）が終了してから所定期間（例えば、特別図柄抽選が50回実行されるまでの期間）が経過するまで、各種賞球の計測を継続するように構成しても良い。このように構成することで、一旦、右打ち遊技期間が終了した場合であっても、所定期間内に再度右打ち遊技期間が設定された場合に、各種賞球の計測値を継続して累積させることができるため、より多くの賞球数を表示させ易くすることができる。また、上述した第66制御例では、特定期間中に獲得した賞球数を累積し、累積した賞球数に応じて様々な演出を実行するように構成し、累積した賞球数が多くなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くするように構成しているが、これに限ること無く、累積した賞球数が特定値（例えば、下2桁がぞろ目）となった場合に、遊技者に有利な特典を付与し易くなるように構成しても良い。この場合、例えば、特定期間中に計測されている各種賞球数の値の少なくとも一部を消去可能な消去手段

10

20

30

40

50

を設けると良い。このように構成することで、賞球数の計測値が特定値を超えてしまった場合に、消去手段によって計測値の一部を消去することで、再度、賞球数の計測値を特定値とするための遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。さらに、上述した消去手段とは異なり、計測されている各種賞球数の値の全てを消去可能な第2消去手段を設けても良い。このように構成することで、特定期間中に計測されている賞球数を全て消去することで、新たに賞球数を計測し直す遊技を行わせ易くすることができる。

#### 【6915】

また、この場合、上述した消去手段、又は第2消去手段のうち、少なくとも一方を、任意に操作可能な操作手段を操作した場合に賞球数の計測値が消去されるように構成すると良い。加えて、他方の消去手段による消去は、操作手段への操作に関わらず、特定条件（例えば、特定時間の経過）に基づいて成立するように構成しても良い。このように構成することで、特定期間中のどのタイミングで賞球数の計測値の少なくとも一部が消去されてしまうかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した消去手段の構成を、上述した第66制御例の第1変形例、及び第2変形例に適用した場合には、一旦、賞球数が上限に到達した場合であっても、特定期間内に賞球数の計測値を減少させることができるため、再度、賞球を獲得可能な状態へと移行することができる。また、上述したように、消去手段を設けた場合には、消去された計測値に関する情報を、遊技者が把握可能となるように第3図柄表示装置81の表示面に表示するように構成すると良い。

#### 【6916】

<第66制御例における第1演出別例>

次に、図2360、及び図2361を参照して、上述した第66制御例における第1演出別例について説明をする。上述した第66制御例では、確変大当たりに当選すると大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも第2特別図柄抽選を実行させ易く、且つ、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率となる遊技、即ち、遊技者に有利となる有利遊技を実行可能に構成していた。そして、設定された確変状態は、次に大当たり遊技が実行されるまで継続し、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりに当選するように構成していた。また、確変大当たりに当選したことに基づいて大当たり遊技の終了後に確変状態が連続して設定される回数に上限（7回）を設けることで、通常状態にて実行された第1特別図柄抽選にて確変大当たり（初当たり）に当選した場合には、初当たりを含む7回目の大当たり遊技の終了後に確変状態を連続で設定可能なリミット（確変リミット）に到達し特別図柄の低確率状態が強制的に設定されるように構成していた。

#### 【6917】

また、上述した第66制御例では、初当たりに当選してから確変リミットに到達するまでの期間である有利遊技期間中に、一連の演出（チャンスモード、ピクトリーモード）を実行することで、有利遊技期間中に実行された複数回の大当たり遊技を1回の大当たり遊技と思わせ易くするように構成していた。加えて、有利遊技期間中に獲得した賞球数のうち、大当たり遊技にて開放制御される可変入賞装置65の特定入賞口65aへの入賞に基づいて払い出された賞球数（アタッカー賞球数）は随時遊技者に報知するように構成し、有利遊技期間中に獲得した賞球数のうち、第1一般入球口630a（右上一般入球口630a）、又は第2一般入球口630b（右下一般入球口630b）への入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）は、有利遊技期間における最後の大当たり遊技（最終大当たり遊技）のエンディング画面にて遊技者に報知するように構成することで、有利遊技期間中に実行された複数回の大当たり遊技を1回の大当たり遊技と思わせ易くするように構成していた。これに対して、本第1演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング画面にて表示される一般賞球数に対応する表示態様を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は上述した第66制御例と同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。

#### 【6918】

< 第 6 6 制御例における第 1 演出別例の演出内容について >

まず、図 2 3 6 0 を参照して本第 1 演出別例にて実行される各種演出のうち、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。図 2 3 6 0 は、チャンスモード終了画面にて表示される表示画面の一例を示した図である。図 2 3 6 0 に示した通り、本第 1 演出別では、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行されるチャンスモード終了画面にて表示される表示画面（図 2 2 3 5（b）参照）に対して、表示領域 D m 1 1 に表示される表示態様を変更した点と、表示領域 D m 1 1 c を新たに形成した点と、で相違している。それ以外の表示要素については同一であり、同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。上述した第 6 6 制御例では、図 2 2 3 5（b）に示した通り、表示領域 D m 1 1 には、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の累積数に対応する表示態様（図では「4 0 P」）を表示することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数を遊技者に把握させ易くするように構成していた。これに対して、本第 1 演出別例では、図 2 3 6 0 に示した通り、有利遊技期間中に第 1 一般入球口 6 3 0 a（右上一般入球口 6 3 0 a）、又は第 2 一般入球口 6 3 0 b（右下一般入球口 6 3 0 b）へと入球した遊技球に個別に対応した表示態様を表示するように構成している。具体的には、図 2 3 6 0 に示した図では、有利遊技期間中に第 1 一般入球口 6 3 0 a へと 4 個の遊技球が入球し、第 2 入球口 6 3 0 b へと 2 個の遊技球が入球した場合における最終大当たり遊技のエンディング画面にて表示される表示画面を示しており、第 1 一般入球口 6 3 0 a への遊技球の入球に個別に対応した 4 個のポイントアイコン P a ~ p d と、第 2 一般入球口 6 3 0 b への遊技球の入球に個別に対応した 2 個のポイントアイコン P 1 0 , P 1 1 が表示領域 D m 1 1 に表示されている。

#### 【 6 9 1 9 】

このように構成することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数だけで無く、有利遊技期間中に一般賞球が払い出される入球口へと入球した遊技球の個数を入球口の種別毎に遊技者に把握させ易くすることができる。よって、遊技中のパチンコ機 1 0 が有する遊技盤 1 3 の構成、特に、有利遊技期間中に主として遊技球が流下する右側領域における遊技球の流下状況を遊技者に分かり易く把握させることができる。より具体的には、上述した第 6 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下可能な右側領域に、賞球数が異なる複数の一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a（右上一般入球口 6 3 0 a）、又は第 2 一般入球口 6 3 0 b（右下一般入球口 6 3 0 b））が設けられており、第 1 一般入球口 6 3 0 a（右上一般入球口 6 3 0 a）へと遊技球が入球した場合には、1 0 個の賞球が払い出され、第 2 一般入球口 6 3 0 b（右下一般入球口 6 3 0 b）へと遊技球が入球した場合には、1 個の賞球が払い出されるように構成している。つまり、第 1 一般入球口 6 3 0 a（右上一般入球口 6 3 0 a）へと 1 個の遊技球が入球した場合と、第 2 一般入球口 6 3 0 b（右下一般入球口 6 3 0 b）へと 1 0 個の遊技球が入球した場合とで、払い出された一般賞球数の総数が同一となるように構成している。この場合、上述した第 6 6 制御例に示した表示態様、即ち、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様を表示領域 D m 1 1 に表示したとしても、有利遊技期間中にどの一般入球口へと遊技球が何個入球したのかを遊技者に把握させ難くなるという問題があった。これに対して、本第 1 演出別例では、有利遊技期間中に第 1 一般入球口 6 3 0 a（右上一般入球口 6 3 0 a）、又は第 2 一般入球口 6 3 0 b（右下一般入球口 6 3 0 b）へと入球した遊技球に個別に対応した表示態様を表示するように構成しているため、有利遊技期間中に一般賞球が払い出される入球口へと入球した遊技球の個数を入球口の種別毎に遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【 6 9 2 0 】

さらに、図 2 3 6 0 に示した通り、個別の入球に対応して表示される各ポイントアイコンには、対応する入球口へと入球した場合に払い出される賞球数に関する情報（「+ 1 0」, 「+ 1」）が付されているため、表示領域 D m 1 1 に表示された個別の表示態様を確認するだけで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数と、一般賞球数の総数と



、を遊技者に把握させることができる。加えて、本第1演出別例では、表示領域 D m 1 1 が第1入球用領域 D m 1 1 a と、第2入球用領域 D m 1 1 b とに区画形成され、第1一般入球口 6 3 0 a への入球に基づいて表示されるポイントアイコン P a ~ P d が第1入球用領域 D m 1 1 a に表示され、第2一般入球口 6 3 0 b への入球に基づいて表示されるポイントアイコン P 1 0 , P 1 1 が第2入球用領域 D m 1 1 b に表示されるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域 D m 1 1 に表示される複数のポイントアイコンが煩雑に表示されてしまうことを抑制することができる。さらに、図 2 3 6 0 に示した通り、第1一般入球口 6 3 0 a への遊技球の入球に個別に対応したポイントアイコン（第1ポイントアイコン）は円形で表示され、第2一般入球口 6 3 0 b への遊技球の入球に個別に対応したポイントアイコン（第2ポイントアイコン）は四角形で表示されるように構成している。よって、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域 D m 1 1 に表示される複数のポイントアイコンを遊技者に識別させ易くすることができる。

10

#### 【6921】

さらに、本第1演出別例では、第1入球用領域 D m 1 1 a、及び、第2入球用領域 D m 1 1 b に、各ポイントアイコンが表示される順番が予め規定されており、規定された順番に対応する領域に順に各ポイントアイコンが表示されるように構成している。具体的には、図 2 3 6 0 に示した通り、複数の第1ポイントアイコンを表示する場合には、第1入球用領域 D m 1 1 a の左側から順に第1ポイントアイコンが表示され、複数の第2ポイントアイコンを表示する場合には、第2入球用領域 D m 1 1 b の左側から順に第2ポイントアイコンが表示されるように構成している。そして、各ポイントアイコンが表示される領域（単位領域）には、各ポイントアイコンが表示される順序に対応する表示態様（図では昇順に並ぶ数字（1~4））が付されている。このように構成することで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域 D m 1 1 に表示される複数のポイントアイコンを遊技者により識別させ易くすることができる。なお、本第1演出別例では、図 2 3 6 0 に示した通り、第1入球用領域 D m 1 1 a と、第2入球用領域 D m 1 1 b とを形成することで、第1ポイントアイコンと第2ポイントアイコンとが表示される領域を完全に区分けするように構成しているが、これに限ること無く、1の表示領域に、第1ポイントアイコンと第2ポイントアイコンとを対応する入球口へと遊技球が入球した順に表示するように構成しても良い。この場合であっても、各ポイントアイコンが、入球した一般入球口の種別に応じた表示態様で表示することで、表示領域 D m 1 1 に表示される複数のポイントアイコンを遊技者に識別させることができる。さらに、本第1演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様が表示される表示領域 D m 1 1 c が第3図柄表示装置 8 1 の表示面の主表示領域 D m の右下側に形成されている。この表示領域 D m 1 1 c は、他の賞球数に関する表示領域（D m 1 0、D m 1 1、D m 1 2）よりも小さく形成され、遊技者が視認し難い表示態様で有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様が表示される。

20

30

#### 【6922】

詳細な図示は省略するが、この表示領域 D m 1 1 c に表示される表示態様は、有利遊技期間中において継続して表示されるように構成している。つまり、ラウンド遊技が実行されている最中に表示される表示画面（例えば、図 2 2 3 4（a）参照）においても、主表示領域 D m にて実行されている大当たり遊技演出よりも視認し難い態様で表示されるように構成している。つまり、上述した第66制御例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、有利遊技期間が終了するまで表示しないように構成し、有利遊技期間が終了する場合に遊技者に報知させるように構成していたのに対して、本第1演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、有利遊技期間が終了するまで遊技者に識別し難い態様（表示領域 D m 1 1 c に表示される表示態様）で表示するように構成し、有利遊技期間が終了する場合には、有利遊技期間中よりも遊技者に識別し易い態様（表示領域 D m 1 1 に表示される表示態様）で遊技者に報知するように構成している。換言すれば、本第1演出

40

50



別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数に関する情報として、有利遊技期間中は有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に関する情報を報知し、有利遊技期間が終了する場合には、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に関する情報に加え、有利遊技期間中における各一般入球口への入球個数に関する情報を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数に興味を持つ遊技者に対して、表示画面に表示される表示態様に継続して興味を持たせることができる。なお、本第1演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング画面にて、表示領域 D m 1 1 に表示される表示態様と、表示領域 D m 1 1 c に表示される表示態様とを両方とも表示しているパターンを示しているが、これに限ること無く、表示領域 D m 1 1 に表示される表示態様が表示された時点で、表示領域 D m 1 1 c に表示されていた表示態様を非表示にしても良い。

10

#### 【6923】

<第66制御例の第1演出別例における制御処理について>

次に、図2361を参照して、本第1演出別例における制御処理の内容について説明をする。本第1演出別例では、上述した第66制御例に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理のうち、最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様を決定するための処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。図2361は、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行されるコマンド判定処理(図2256のS4112A参照)にて大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される大当たり関連処理(図2260のS4204A参照)にて、エンディングコマンドを受信した場合に実行されるエンディング処理(S4799A)の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理(S4799A)は、上述した第66制御例におけるエンディング処理(図2262のS4709A参照)に対して、従確変リミットカウンタ223aeの値が1であると判別した場合、即ち、有利遊技期間が終了する最終大当たり遊技であると判別した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。エンディング処理(S4799A)が実行されると、まず、上述した第66制御例におけるエンディング処理(図2262のS4709A参照)と同一のS4801A、S4802Aの処理を実行する。そして、S4802Aの処理において、従確変リミットカウンタ223aeの値が1である、即ち、実行中の大当たり遊技が有利遊技期間が終了する最終大当たり遊技であると判別した場合は(S4802A:Yes)、特定賞球数カウンタ223abの値に基づいて、今回のセットで獲得したポイントを報知するための演出態様を決定し(S4803A)、単位一般賞球数カウンタ223adの値に基づいて、今回のセット中における一般入球口への入球数を特定する(S4891A)。

20

30

#### 【6924】

ここで、本第1演出別例では、受信した入賞種別コマンドに基づいて単位一般賞球数カウンタ223adの値を更新する処理を実行する際に、今回受信した入賞種別コマンドの種別と、受信回数(入球数)とを対応付けて情報を更新するように構成している。なお、単位一般賞球数カウンタ223adの値は、払い出された一般賞球数に応じて更新するように構成し、上述した今回受信した入賞種別コマンドの種別と、受信回数(入球数)を別の記憶領域に記憶可能な手段、及び処理を設けても良い。その後、一般入球口種別毎の入球数を特定し(S4892A)、特定した種別毎に、入球数に対応した表示態様を表示するための表示態様を決定し(S4893A)、上述した第66制御例におけるエンディング処理(図2262のS4709A参照)と同一のS4806A~S4808Aの処理を実行して本処理を終了する。また、S4801Aの処理において連チャンフラグ223agがオンに設定されていないと判別した場合(S4801A:No)、或いは、S4802Aの処理において従確変リミットカウンタ223aeの値が1では無いと判別した場合は(S4802A:No)、上述した第66制御例におけるエンディング処理(図2262のS4709A参照)と同一のS4809A~S4812Aの処理を実行した後に、S

40

50

4808Aの処理を実行して本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第1演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様として、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、各一般入球口への入球数を遊技者が把握可能な表示態様を設定可能に構成しているため、有利遊技期間中における一般賞球数の獲得経緯を詳細に遊技者に把握させることができる。なお、本第1演出別例では、図2360に表示した表示画面を最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間が終了した後の引き戻しモード中（時短状態中）に表示するように構成しても良いし、連チャン期間（右打ち遊技期間）が終了する際に表示するように構成しても良いし、連チャン期間（右打ち遊技期間）が終了した後の通常状態（左打ち遊技期間）にて表示するように構成しても良い。

10

#### 【6925】

以上、説明をした通り、本第1演出別例では、一般賞球数を示すための表示態様を、有利遊技期間中は、表示領域Dm11cに表示し、有利遊技期間が終了する場合に、表示領域Dm11に表示するように構成している。このように構成することで、連チャン中（右打ち遊技期間）において、同一の情報である一般賞球数を示すための表示態様として、第1期間中（有利遊技期間中）は第1表示態様（表示領域Dm11cの表示態様）を、第2期間中（有利遊技期間の終了期間中）は第1表示態様とは異なる第2表示態様（表示領域Dm11の表示態様）を表示することができる。よって、第1表示態様の存在に気付かなかった遊技者に対しても、第2表示態様によって遊技者に一般賞球数を把握させることができる。また、第1表示態様よりも第2表示態様の方が、遊技者に視認し易い表示態様として、第1表示態様の存在に気付かなかった遊技者に対しても、第2表示態様によって遊技者に一般賞球数をより把握させ易くすることができる。なお、本第1演出別例にて示した表示領域Dm11cの表示態様を、上述した第66制御例、第66制御例における第1変形例、第66制御例における第2変形例に転用しても良い。

20

#### 【6926】

<第66制御例における第2演出別例について>

次に、図2362から図2364を参照して、第66制御例における第2演出別例について説明をする。上述した第66制御例の第1変形例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（10000個）を超えた場合に、連チャンモードが終了するまで、賞球の払い出しを禁止する処理を実行するように構成していた。このように構成することで、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制していた。しかしながら、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第2演出別例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（10000個）を超えた後、所定期間が経過した場合に賞球の払い出しが禁止されている制限状態を解除可能に構成している。このように構成することで、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、第3図柄表示装置81の表示面に、制限状態が解除されるまでの残期間を表示するように構成している。このように構成することで、制限状態へと移行した遊技者に対して、賞球が払い出されない状態で継続して遊技を行うか、制限状態が解除されるまで遊技を中断するかの判断をさせるという斬新な遊技性、より具体的には、遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）中に遊技球の発射を停止させた場合の方が、停止させない場合よりも遊技者に有利となる斬新な遊技性を提供することができる。

30

40

#### 【6927】

<第66制御例における第2演出別例の演出内容について>

まず、図2362を参照して、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（10000個）を超えた状態（制限状態）において表示される表示画面について説明をする。図2362に示した通り、本第2演出別例では、上述した第66制御例の第1変形例における制限状態中の表示画面（図2265参照）に対して、制限状態が解除されるまでの残時間を示すための表示態様が表示領域Dm21に表示される点で相

50

違し、それ以外の表示要素は同一である。同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。本第2演出別例では、制限状態が設定されてから30秒が経過することで解除条件が成立し、制限状態が解除されるように構成している。具体的には、制限状態が設定されてから30秒が経過したと判別した場合に、制限状態の設定契機となる全賞球数（連チャン中賞球数カウンタ203abAの値）の一部（1010個分）を消去する処理を実行することで、制限状態を設定するための条件が成立していない状況を創出するように構成している。図2362（a）では、制限状態が設定されてから10秒が経過した時点における表示画面を示しているため、表示領域Dm21には、制限状態が解除されるまでの残時間を示すための表示態様として「一部解除まで20秒」が表示される。その後、制限状態の解除条件が成立すると、図2362（a）に示した通り、表示領域Dm21には「0秒」が表示され、主表示領域Dmに「一部解除」の文字が表示される。そして、表示領域Dm12に表示されている全賞球数に対応する値（ポイント）が1010個減算したことを示すための値「8995P」に可変表示され、表示領域Dm22に、今回減算された値「1010P」を示すための「-1010P」が表示される。そして、新たな賞球が払い出されていることを示すための表示態様として、実行中の大当たり遊技に対応する宝箱810から払い出された賞球に対応するポイントアイコンが表示される。

10

#### 【6928】

以上、説明をした通り、本第2演出別例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（10000個）を超えた後、所定期間が経過した場合に賞球の払い出しが禁止されている制限状態を解除可能に構成している。このように構成することで、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、表示画面にて、制限状態が解除されるまでの残期間と、残大当たり遊技回数と、を表示可能に構成しているため、制限状態が解除されるまで遊技を進行させるか否かを遊技者に決定させ易くすることができる。具体的には、制限状態となった時点で残大当たり遊技回数が多い場合には、大当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置65の特定入賞口65aへと入賞させる遊技を中断することで1回の大当たり遊技期間を長くさせ、残大当たり遊技が全て終了するまでに制限状態を解除させる遊技方法を決定したり、制限状態となった時点で残大当たり遊技回数が少ない場合には、大当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置65の特定入賞口65aへと入賞させていち早く今回の有利遊技期間を終了させることで、制限状態中に引き戻しモードへと移行させ、効率良く連チャンモード中の遊技を実行させる遊技方法を決定したりさせることができる。

20

30

#### 【6929】

<第66制御例の第2演出別例における制御処理について>

次に、図2363、及び図2364を参照して、本第2演出別例における制御処理の処理内容について説明をする。本第2演出別例では、上述した第66制御例における第1変形例に対して、主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理として、セット中賞球決定処理（図2271のS132A）に代えてセット中賞球決定処理（S11132A）を実行する点と、主制御装置110のMPU201にて定期的に行われるメイン処理において解除タイマの値を更新するためのタイマ更新処理（図2364（a）のS10251A参照）を実行する点とで相違し、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理として、コマンド判定処理（図2273のS4132A参照）にて実行されるS4219Aの処理内容に、その他コマンド判定処理（図2364（b）のS14132A）を追加して実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図2363を参照して、セット中賞球決定処理（S11132A）の処理内容について説明をする。図2363は、セット中賞球決定処理（S11132A）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（S11132A）では、上述した第66制御例における第1変形例のセット中賞球決定処理（図2271のS132A）に対して、上限フラグ203acAをオンに設定した後に、解除タイマの値をセットする処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その

40

50

説明を省略する。セット中賞球決定処理（S 1 1 1 3 2 A）が実行されると、まず、上述した第 6 6 制御例における第 1 変形例のセット中賞球決定処理（図 2 2 7 1 の S 1 3 2 A）と同一の S 2 0 1 A ~ S 2 0 7 A の処理を実行し、その後、解除タイマの値に 3 0 秒の値をセットし（S 1 0 2 0 1 A）、解除タイマの値をセットしたことを示すためのコマンドとして、解除タイマコマンドを設定し（S 1 0 2 0 2 A）、S 2 0 5 A の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 6 9 3 0 】

なお、本第 2 演出別例では、解除タイマの値として、3 0 秒に対応する値をセットするように構成しているが、S 1 0 2 0 1 A の処理においてセットされる値を、異なる値が含まれる範囲の中から抽選で決定するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が設定されてから解除条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることができる。また、本第 2 演出別例では、制限状態が設定された時点で解除条件（解除タイマの値）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、制限状態が設定された後に、解除条件の設定条件が成立することで、解除条件を設定するように構成しても良く、例えば、制限状態が設定されている状態で新たな特別図柄抽選が開始される場合に、解除タイマの値を設定する処理を実行するように構成しても良い。加えて、制限状態が設定されるよりも前に、解除条件が成立するタイミングを予め決定しておき、制限状態が設定されてから、予め決定されている解除条件が成立するタイミングに到達するまでの期間を、制限状態が継続する期間とするように構成しても良く、例えば、ピクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから 3 0 秒が経過したタイミングを解除条件が成立するタイミングとして予め決定しておき、ピクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから 3 0 秒が経過するまで、例えば、最終大当たり遊技が開始されてから 2 0 秒が経過した時点で制限状態が設定された場合には、制限状態が継続する期間が 1 0 秒となり、ピクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから 3 0 秒が経過した後、例えば、最終大当たり遊技が開始されてから 4 0 秒が経過した時点で制限状態が設定された場合には、次のピクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから 3 0 秒が経過するまで制限状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が設定されるタイミングによって、ピクトリーモード中に獲得可能な賞球数を大きく異ならせることができる。

#### 【 6 9 3 1 】

次に、図 2 3 6 4（a）を参照して、タイマ更新処理（S 1 0 2 5 1 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 6 4（a）は、タイマ更新処理（S 1 0 2 5 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。このタイマ更新処理（S 1 0 2 5 1 A）では、セット中賞球決定処理（図 2 3 6 3 の S 1 1 1 3 2 A 参照）にて設定された解除タイマの値を定期的に更新し、解除タイマの値が 0 となった場合に上限フラグ 2 0 3 a c A をオフに設定する（制限状態を解除する）処理が実行される。具体的には、タイマ更新処理（S 1 0 2 5 1 A）が実行されると、まず、解除タイマの値が 0 よりも大きいのか、即ち、現在が制限状態中であるかを判別し（S 1 0 5 0 1 A）、0 よりも大きいと判別した場合は（S 1 0 5 0 1 A : Yes）、解除タイマの値を 1 減算し（S 1 0 5 0 2 A）、減算後の解除タイマの値が 0 であるかを判別する（S 1 0 5 0 3 A）。S 1 0 5 0 3 A の処理において、減算後の解除タイマの値が 0 であると判別した場合（S 1 0 5 0 3 A : Yes）は、解除条件が成立している場合であるため、上限フラグ 2 0 3 a c A をオフに設定し（S 1 0 5 0 4 A）、連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値を 1 0 1 0 減算し（S 1 0 5 0 5 A）、制限状態が経過期間によって解除されたことを示すためのタイマ解除済コマンドを設定し（S 1 0 5 0 6 A）、本処理を終了する。一方、S 1 0 5 0 1 A の処理において解除タイマの値が 0 よりも大きいと判別した場合（S 1 0 5 0 1 A : No）、或いは、S 1 0 5 0 3 A の処理において、解除タイマの値が 0 ではないと判別した場合（S 1 0 5 0 3 A : No）は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 2 演出別例では、解除タイマの値が 0 に到達した場合に、制限状態の解除条件を成立させることができる。また、制限状態の解除条件が成立した場合に、連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値

10

20

30

40

50

を一部消去するように構成しているため、一部消去された値に対応する賞球数を獲得した場合には、再度、制限状態を設定することが可能となる。よって、制限状態が解除されたことにより、遊技者に過剰に特典（賞球）を付与してしまうことを抑制することができる。

#### 【 6 9 3 2 】

なお、本第 2 演出別例では、一部消去される値を「 1 0 1 0 」に固定しているが、これに限ること無く、所定範囲内の任意の値（例えば、5 0 0 ~ 3 0 0 0）を抽選で決定し、決定された値を連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値から減算（消去）するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が解除されてから、再度制限状態が設定されるまでに獲得可能な賞球数を異ならせることができる。次に、図 2 3 6 4（b）を参照して、その他コマンド判定処理（S 1 4 1 3 2 A）の処理内容について説明をする。図 2 3 6 4（b）は、その他コマンド判定処理（S 1 4 1 3 2 A）の処理内容を示したフローチャートである。このその他コマンド判定処理（S 1 4 1 3 2 A）では、主制御装置 1 1 0 から出力された解除タイマの値に関するコマンド（解除タイマコマンド）や、制限状態が解除されたことを示すコマンド（タイマ解除済コマンド）を受信した場合に、表示画面に表示させる表示態様を決定する処理が行われる。具体的には、その他コマンド判定処理（S 1 4 1 3 2 A）が実行されると、まず、解除タイマコマンドを受信したかを判別し（S 1 4 2 0 1 A）、受信したと判別した場合は（S 1 4 2 0 1 A : Yes）、解除タイマに対応する表示態様（表示領域 D m 2 1 に表示される表示態様）を決定し（S 1 4 2 0 2 A）、S 1 4 2 0 3 A に移行する。つまり、S 1 4 2 0 2 A の処理では、受信した解除タイマコマンドに含まれる情報に基づいて、制限状態が解除されるまでの残期間を特定し、その残期間を示すための表示態様を決定する。なお、詳細な説明は省略するが、S 1 4 2 0 2 A の処理にて決定され、表示領域 D m 2 1 に表示された表示態様（残時間表示態様）は、定期的（1 秒毎）に減算表示されるように構成している。

#### 【 6 9 3 3 】

S 1 4 2 0 3 A の処理では、タイマ解除済コマンドを受信したかを判別し（S 1 4 2 0 3 A）、受信したと判別した場合は（S 1 4 2 0 3 A : Yes）、上限解除に対応する表示態様を決定し（S 1 4 2 0 4 A）、総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値、即ち、表示領域 D m 1 2 に表示される値を 1 0 1 0 減算し（S 1 4 2 0 5 A）、減算後の総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値を示す表示態様を決定し（S 1 4 2 0 6 A）、決定した表示態様に対応する表示用コマンドを設定し（S 1 4 2 0 7 A）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 1 4 2 0 8 A）、本処理を終了する。ここで、S 1 4 2 0 6 A の処理では、減算後の総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値に対応する表示態様として表示領域 D m 1 2 に表示させる表示態様を決定し、減算値「 1 0 1 0 」に対応する表示態様として表示領域 D m 2 1 に表示させる表示態様が決定される。このように構成することで、次に、制限状態が設定されるまでに獲得可能な賞球数を表示領域 D m 1 2 に表示されている表示態様を視認することで遊技者に把握させることが可能となる。また、今回の解除によって減算された値「 1 0 1 0 」を、表示領域 D m 2 1 の表示態様を視認することで遊技者に把握させることが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。尚、本第 2 演出別例では、連チャン中に獲得した賞球数の一部を消去させる条件として経過時間に基づいて成立する条件を設けているが、連チャン中に獲得した賞球数の一部を消去させる条件として別の条件を設けても良く、例えば、制限状態中に特定入賞口 6 5 a に入賞した個数が所定数に到達した場合に成立する条件や、操作可能な操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立する条件を設けても良い。

#### 【 6 9 3 4 】

以上、説明をした通り、上述した第 6 6 制御例、及び、各変形例では、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数のうち、アタッカー賞球数は随時表示可能に構成し、一般賞球数は、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間とを設けたりする構成について説明をしたが、これに限ること無く、一部の賞球数（一般賞球数）を随時表示可能に構成し、他の賞球数（アタッカー賞

10

20

30

40

50

球数)、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間と、を設けたりする構成にしても良い。

#### 【6935】

以上、説明をした通り、上述した第66制御例、及び、各変形例では、連チャン中(右打ち遊技期間)に、獲得した賞球数のうち少なくとも一部の賞球数を常時表示するように構成しているが、これに限ること無く、右打ち遊技期間中において、賞球大当たり遊技中に獲得可能な賞球数のうち、アタッカー賞球数は随時表示可能に構成し、一般賞球数は、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間とを設けたりする構成について説明をしたが、これに限ること無く、一部の賞球数(一般賞球数)を随時表示可能に構成し、他の賞球数(アタッカー賞球数)、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間と、を設けたりする構成にしても良い。また、上述した第66制御例、及び、各変形例では、連チャン中(右打ち遊技期間)では、有利遊技中に獲得した一般賞球数のうち、第1一般入球口630a、第2一般入球口630bへの入球に基づいて払い出された一般賞球数のみを賞球数報知の対象としているが、遊技盤13に設けられた全ての一般入球口(一般入球口63も含む)を賞球数報知の対象としても良い。また、有利遊技期間が終了する場合に全ての一般賞球数が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、一部の一般賞球数(第1一般入球口630aへの入球に基づいて獲得した賞球数)のみを表示するように構成しても良い。この場合、実行される大当たり遊技の種別や、有利遊技期間が経過した後に設定される遊技状態に応じて賞球数が表示される一般入球口の種別を異ならせるように構成しても良い。

10

20

#### 【6936】

##### <第67制御例>

次いで、図2365から図2392を参照して、第67制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第66制御例の第3変形例では、右打ち遊技を行い続けることで頻繁に第2特別図柄の抽選が実行されて高確率で小当たりに当選して第2可变入賞装置650も頻繁に開放される結果、第2可变入賞装置650への入球に基づく賞球が払い出され易くなり、大当たりに当選しなくても持ち球を断続的に増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態(第2確変状態)を設ける構成としていた。

#### 【6937】

これに加えて本第67制御例では、第1の判別条件(第1特別図柄の始動条件)よりも第2の判別条件(第2特別図柄の始動条件)が成立し易い遊技状態であって遊技者が所定の特典(賞球)を獲得し易い遊技状態である第1遊技状態(小当たりRUSH状態を形成する第2確変状態)における所定の遊技回(第2特別図柄の大当たりに対応する遊技回)で第1の判別条件が成立し得る所定の遊技方法(左打ち遊技)で遊技を行った場合に、第1遊技状態に設定された後における判別(特別図柄の抽選)の回数が特定回数(例えば、100回)以下の状況下で特定の判別結果(大当たり)になったとしても、第1遊技状態に設定されてから少なくとも特定回数の判別が実行されるまでは、第1遊技状態よりも所定の特典を獲得し難くなる第2遊技状態(確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか)の設定条件が成立しない構成としている。より具体的には、第2確変状態(第1遊技状態)に設定された後における特別図柄の抽選回数(判別の回数)が特定回数(例えば、100回)以下の範囲において第2特別図柄の抽選で大当たりになった(特定の判別結果になった)としても、当該大当たり抽選結果に基づく大当たり遊技の実行を回避することが可能に構成することで、第2確変状態を少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることが可能に構成している。即ち、特定回数以下の抽選回数の範囲内で第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、その大当たり当選に基づく大当たり変動の変動時間を第1特別図柄の小当たり変動の変動時間よりも十分長くすることで、大当たり変動中に第1特別図柄の抽選を実行させて小当たりとなることにより、先に第1特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第2特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることが可能に構成した。このように構成することで、遊技者に有利な第

30

40

50

2 確変状態（第 1 遊技状態）を、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか否かにかかわらず、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることができるので、第 2 確変状態における特典（小当たり当選に基づく賞球）を安定的に遊技者に対して付与することができる。よって、第 2 確変状態においてほとんど賞球を得ることなく大当たり当選して第 2 確変状態が即座に終了されてしまうという、遊技者にとって望ましくない事象が発生することを確実に防止（抑制）することができるので、第 2 確変状態に移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりに当選しなくても賞球が頻繁に払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を設けているものがある。具体的には例えば、抽選結果として、大当たりでないにもかかわらず大入賞口が開放される小当たり抽選結果を設ける構成とし、有利な遊技状態においては小当たりに頻繁に当選することで大入賞口が頻繁に入球可能状態に設定される結果、大入賞口へと遊技球が頻繁に入球して入球に応じた賞球も頻繁に払い出され続ける極めて有利な遊技状態を形成するように制御可能なものが知られている。係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選しないほど（即ち、小当たり若しくは完全外れのどちらかとなり続けるほど）小当たりに基づく賞球をより多く獲得し易くなるため、大当たりに当選しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現でき、遊技者の遊技に対する興味向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、有利な遊技状態に移行してから大当たりに当選するまでの抽選回数が少ないほど、遊技者に対してより大きな失望感を抱かせてしまうという問題点があった。これに対して第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、有利な第 2 確変状態（第 1 遊技状態）が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選（判別）が実行されるまでは、たとえ大当たり（特定の判別結果）になったとしても、大当たり遊技（特典遊技）が実行されることを回避することができ、第 2 確変状態を継続させることが可能に構成しているので、第 2 確変状態が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、他の遊技状態に移行してしまう不安感を遊技者に抱かせることなく、安心して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

20

30

40

50

#### 【 6 9 3 8 】

また、本第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技者に有利な第 1 遊技状態（第 2 確変状態）において、遊技方法に応じて第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）に設定されるまでの期間の長さを異ならせることが可能に構成している。即ち、有利な第 2 確変状態が開始された後において、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を実行させつつ、第 2 特別図柄の大当たり変動が開始された後のみ左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を実行させる第 1 の遊技方法で遊技を行い続ける方が、第 2 確変状態の間継続して右打ちを行い続ける第 2 の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第 2 確変状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなるように構成している。これにより、遊技方法に応じて有利な第 2 確変状態の継続期間を異ならせることができる。言い換えれば、大当たりに当選するまでの期間を遊技方法に応じて異ならせることができるので、有利な第 2 確変状態の継続期間は短くなるが、有利な大当たり遊技が早期に実行され易くなる遊技性と、有利な第 2 確変状態の継続期間が長くなるが、大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性と、を遊技者の遊技方法に応じて異ならせることができる。つまり、遊技方法を選択することで遊技者自身に遊技性を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（発射方向）を異ならせ、遊技にメリハリをつけることで興味向上を図っているものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変われば遊技方法を変えることができるものの、同一の遊技状態が継続している間は、遊技方法が固定化されてしまうため、同一の遊技状態が長く継



続している場合に、遊技が単調となってしまう虞がある。これに対して本第 6 7 制御例では、第 2 確変状態（第 1 遊技状態）において、第 1 特別図柄の抽選が実行され得る第 1 の遊技方法で遊技を行うか、第 1 の遊技方法よりも第 1 特別図柄の抽選が実行され難くなる第 2 の遊技方法で遊技を行うかに応じて、第 2 確変状態が早期に終了し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間も短くなり易い遊技性と、第 2 確変状態が長く継続し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易い遊技性と、を切り替えることができるので、第 2 確変状態の継続中において、遊技者に対して遊技方法を選択することで遊技性をも選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 6 9 3 9 】

この第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技盤 1 3 の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 における ROM 2 0 2 および RAM 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における ROM 2 2 2 および RAM 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 6 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 6 6 制御例の第 3 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 6 9 4 0 】

まず、図 2 3 6 5 を参照して、本第 6 7 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成について説明する。図 2 3 6 5 は、本第 6 7 制御例における遊技盤 1 3 の正面図である。図 2 3 6 5 に示した通り、本第 6 7 制御例における遊技盤 1 3 では、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における遊技盤 1 3（図 2 2 9 3 参照）に対して、可変表示装置ユニット 8 0 の左側の流路に設けられていたスルーゲート 6 7 が可変表示装置ユニット 8 0 の右側の流路に移動されている点、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視下側の領域において、第 6 6 制御例の第 3 変形例では第 1 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として上第 1 入球口 6 4 b 1、および下第 1 入球口 6 4 b 2 の 2 つの入賞口を設けていたのに対し、本第 6 7 制御例では、単一の第 1 入球口 6 4 のみを設けている点で相違している。また、可変入賞装置 6 5 0 が削除され、小当たり用入賞装置 2 6 5 が設けられている点でも相違している。なお、この小当たり用入賞装置 2 6 5 は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における可変入賞装置 6 5 0 等と同様に、遊技球が入球可能な開放状態と、遊技球が入球困難（不可能）な閉鎖状態と、に変位可能に構成されているものの、図 2 3 6 5 に示した通り、その上面を第 1 入球口 6 4、および遊技釘によって塞がれているため、たとえ開放状態に設定されたとしても、遊技球を入球させることがほとんどできない構成となっている。この小当たり用入賞装置 2 6 5 は、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間（例えば、0.1 秒間）、閉鎖状態から開放状態へと切り替わる入賞装置として構成されている。ここで、本第 6 7 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で高確率（24/25）で小当たりとなるように構成している。高確率で当選する小当たりにおいて、小当たり用入賞装置 2 6 5 へと容易に遊技球を入球可能に構成してしまうと、左打ち出遊技を行う通常状態においても有利度合いが高くなり過ぎてしまう虞がある。そこで、本第 6 7 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、小当たり用入賞装置 2 6 5 への遊技球の入球を抑えるために、小当たり用入賞装置 2 6 5 への入球を阻害する位置に第 1 入球口 6 4 および遊技釘を設ける構成としている。これにより、通常状態の有利度合いが高くなってしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

#### 【 6 9 4 1 】

更に、本第 6 7 制御例における遊技盤 1 3 では、可変表示ユニット 8 0 の右側（図 2 3

10

20

30

40

50



65における正面視右側)に形成される右側領域の構成が変更されている点でも相違している。ここで、本第67制御例における遊技盤13の右側領域の構成について詳細に説明をする。遊技盤13の右側領域には、球が1個通過可能な約15ミリ幅の流路として、上流側から第1流路ry1、第2流路ry2、第3流路ry3が形成されている。そして、第1流路ry1には、スルーゲート67が配設されている。このスルーゲート67は、上述した各制御例に設けられているスルーゲート67と同一のものであり、遊技球がこのスルーゲート67を通過したことに基づいて普通図柄の抽選契機が成立するように構成されている。なお、本第67制御例では、普通図柄の低確率(通常)状態であっても、普通図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回(299/300の確率で)、普通図柄の当たりとなるように構成されている。つまり、普通図柄の低確率(通常)状態においても、右打ち遊技を行って第1流路ry1に向けて遊技球を発射することにより、頻繁に普通図柄の当たりとなって電動役物640aが開放されるように構成されている。

10

#### 【6942】

また、スルーゲート67を通過した遊技球は、第1流路ry1と連通する第2流路ry2を流下し、第2入球口640へと到達する。この第2入球口640は、第2球流路ry2の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が1個入球する毎に、賞球として1個の球が払い出されるように構成している。また、この第2入球口640は、第2特別図柄の抽選契機となる始動入賞口である。この第2入球口640の開口部は、通常時においては、電動役物640aにより覆われており、入球することが困難(不可能)な閉鎖状態となっている。この電動役物640aは、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、所定期間、正面視奥側へと退避されることにより遊技球が開口部へと入球可能な開放状態を形成する。第2入球口640の開口部を電動役物640aが覆っている状態(閉鎖状態)においては、第2球流路ry2を流下した遊技球は閉鎖状態の電動役物640aに妨げられて第2入球口640へと流入することができず、閉鎖状態の電動役物640aの上面を通過して第2流路ry2の下流側へと流下する。つまり、第2流路ry2のうち、第2入球口640よりも下流側へと流下する遊技球は、閉鎖状態の電動役物640aに妨げられて第2入球口640に入球しなかった(出来なかった)遊技球ということになる。なお、本第67制御例では、普通図柄の低確率状態(非時短状態)であっても、高確率(24/25の確率)で普通図柄の当たりに当選する構成としている。一方で、普通図柄の当たり当選時の変動時間および電動役物640aの開放パターンについては、普通図柄の高確率状態(時短状態)であるか普通図柄の低確率状態(非時短状態)であるかに応じて異ならせる構成としている。即ち、普通図柄の高確率状態(時短状態)においては、普通図柄の変動時間が0.1秒間に設定され、電動役物640aの開放パターンとして2秒間×1回の開放パターンが設定されるため、普通図柄の高確率状態(時短状態)に設定される遊技状態(確変状態、時短状態)においては、右打ちを行い続けた場合、0.1秒間の普通図柄変動と2秒間の電動役物640aの開放とが繰り返され易くなる。ここで、閉鎖状態の電動役物640aの上面に到達した遊技球が電動役物640aの上面を通過するには約1秒を要するため、普通図柄の高確率状態においては、0.1秒間の普通図柄の変動時間(電動役物640aの閉鎖状態の期間)の間に電動役物640aの上面を通過することは不可能である。よって、普通図柄の高確率状態(時短状態)では、右打ちされた全ての遊技球が第2入球口640へと入球する。即ち、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、第3流路ry3へと遊技球を到達させることができないため、特定入賞口165aへの入球に基づく賞球を得ることができず、単に大当たりに当選することのみを期待する遊技性となる。一方で、普通図柄の低確率状態(非時短状態)においては、普通図柄の変動時間が3秒間に設定され、電動役物640aの開放パターンとして0.1秒間×1回の開放パターンが設定されるため、普通図柄の高確率状態(時短状態)に設定される遊技状態(確変状態、時短状態)においては、右打ちを行い続けた場合、3秒間の普通図柄変動と0.1秒間の電動役物640aの開放とが繰り返され易くなる。開放時間は0.1秒間と短いものの、開放時に電動役物640aの上面を通過中の遊技球は電動役物640aの開放とほぼ同時に第2入球口640へ向けて落下するため、頻繁に第

20

30

40

50

2 入球口 6 4 0 への入球が発生する。また、3 秒間の閉鎖期間の間に複数の遊技球が電動役物 6 4 0 a の上面を通過するため、特に、第 2 特別図柄の変動時間が短い第 2 確変状態（確変非時短状態）においては、頻繁に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選が実行され、高頻度で小当たり遊技が実行される上に、小当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置 1 6 5 へと到達させることも容易となるため、大当たりとならなくても小当たり遊技によって頻繁に賞球が払い出される有利な遊技状態を形成する。よって、第 2 確変状態が設定された場合に遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【6 9 4 3】

図 2 3 6 5 に戻って説明を続ける。第 2 流路 r y 2 のうち、第 2 入球口 6 4 0 よりも下流側を流下する球は、第 2 流路 r y 2 と連通する第 3 流路 r y 3 に流入し、可変入賞装置 1 6 5 に到達する。この可変入賞装置 1 6 5 は、特定入賞口 1 6 5 a と、その特定入賞口 1 6 5 a の開口部を覆うための開閉扉 1 6 5 f と、を少なくとも有して構成されている。特定入賞口 1 6 5 a は、第 3 流路 r y 3 の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が 1 個入球する毎に、賞球として 1 5 個の球が払い出されるように構成している。この可変入賞装置 1 6 5 は、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技の各ラウンド、および第 2 特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放動作するものであり、開閉扉 1 6 5 f を予め定められた開放シナリオで開放させることにより、球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難（不可能）な閉鎖状態とに可変制御される。開閉扉 1 6 5 f が特定入賞口 1 6 5 a を閉鎖している閉鎖状態では、第 3 流路 r y 3 を流下した遊技球は開閉扉 1 6 5 f の上面を通過し、アウト口 6 6 に向けて流下する。この開閉扉 1 6 5 f の上面（球通路面）は、球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、球が開閉扉 1 6 5 f 上を通過するために 1 秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。よって、第 2 特別図柄の変動時間が短くなると共に右打ちにより発射された遊技球が第 2 入球口 6 4 0 を通過して第 3 流路 r y 3 へと到達し易くなる第 2 確変状態において、第 3 流路 r y 3 へと到達した遊技球を特定入賞口 1 6 5 a へとより多く入球させることができ、第 2 確変状態における有利度合いを向上させることができる。また、図 2 3 6 5 に示した通り、可変入賞装置 1 6 5 の上方には、左打ち遊技（可変表示装置ユニット 8 0 の左側の領域（左側領域）を狙う遊技）によって発射された球が上述した各流路（r y 1 ~ r y 3）に設けられた各入賞口（入球口）に入球してしまうことを規制するための規制部材（規制手段）として、遊技盤 1 3 の下方（第 1 入球口 6 4 の下方、および右方）に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない（飽き難い）遊技を提供することができる。

#### 【6 9 4 4】

なお、本第 6 7 制御例では、右打ちにより発射されて流路 r y 1 に流入した遊技球が必ずスルーゲート 6 7 を通過して第 2 入球口 6 4 0 へと到達すると共に、第 2 入球口 6 4 0 へと入球せずに通過した遊技球が必ず可変入賞装置 1 6 5 へと到達する盤面構成としていたが、これに限られるものではなく、流路 r y 1 に流入した遊技球の一部はスルーゲート 6 7 を通過し、他の一部はスルーゲート 6 7 を通過し得ない方向へと流下する盤面構成としてもよい。また、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球の一部は第 2 入球口 6 4 0 へと到達し、他の一部は第 2 入球口 6 4 0 へと到達し得ない方向へと流下する盤面構成としてもよい。また、スルーゲート 6 7 を通過せずに第 2 入球口 6 4 0 へと到達し得る流路を設ける構成としてもよいし、第 2 入球口 6 4 0 を通過せずに可変入賞装置 1 6 5 へと到達し得る流路を設ける構成としてもよい。このように構成することで、右打ちで発射された遊技球の流下経路を複雑化することができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、本第 6 7 制御例では、第 1 入球口 6 4 を、左打ちされた遊技球が入球可能となる一方で、右打ちされた遊技球が入球不可能となるように構成し、第 2 入球口 6 4 0 を、右打ちされた遊技球が入球可能となる一方で、左打ちされた遊技球が入球不可

10

20

30

40

50

能となるように構成していたが、これに限られるものではなく、右打ちされた遊技球が第1入球口64へと入球し得るルートを設定する構成とした上で、右打ちよりも左打ちの方が第1入球口64へと入球し易くなるように構成してもよいし、左打ちされた遊技球が第2入球口640へと入球し得るルートを設定する構成とした上で、左打ちよりも右打ちの方が第2入球口640へと入球し易くなるように構成してもよい。

#### 【6945】

次に、図2366から図2368を参照して、本第67制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図2366(a)を参照して、本第67制御例において最も有利な遊技状態である第2確変状態(確変非時短状態)に移行してから特別図柄の抽選が特定回数(100回)実行されるまでの間の演出態様について説明する。ここで、本第67制御例における第2確変状態は、実質的に次に大当たり遊技が実行されるまでは少なくとも継続する遊技状態として構成されている。また、上述した通り、第2確変状態が継続している間は、右打ちを行い続けるだけで頻繁に第2特別図柄の抽選が実行されて高確率(約1/3の確率)で小当たり遊技が実行され、特定入賞口165aへと頻繁に遊技球が入球する結果、右打ちにより発射された遊技球の個数を上回る個数の賞球が払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を形成する。言い換えれば、大当たり遊技が実行されない方が、より多くの賞球を獲得し易くなるため、大当たりとならないことを期待して遊技を行う遊技性となる。このため、第2確変状態において少ない抽選回数で大当たり遊技が実行されてしまうと、遊技者に対して大きな失望感を与えてしまう虞がある。そこで、本第67制御例では、第2確変状態に移行してから特定回数(100回)の特別図柄の抽選が実行されるまでは、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり遊技の実行を回避可能に構成している。より具体的には、特定回数以内の抽選回数で第2特別図柄の大当たりに当選した場合は、大当たり変動時間として、300秒間という極めて長い変動時間が設定されるように構成したため、係る長い変動時間の間に左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させ、高確率(24/25)で当選する小当たりに当選することにより、第1特別図柄の小当たり図柄の停止と同時に第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止させる(第2特別図柄の大当たりを破棄する)ことを可能としている。言い換えれば、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前においては、たとえ大当たりに当選したとしても、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで有利な第2確変状態を継続させることができる斬新な遊技性を実現することができる。以降、この特定回数以下の抽選回数の範囲で実行される演出態様について説明する。

#### 【6946】

図2366(a)は、第2確変状態に移行してから特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間における第3図柄表示装置81の演出態様(表示態様)の一例を示した図である。図2366(a)に示した通り、本第67制御例における第2確変状態では、主表示領域Dmにおいて、ウサギを模したキャラクタ801が雲の上を模したステージにおいて、マント801aを纏って滑空する演出が実行される。また、主表示領域Dmの中央部分において、第3図柄の変動表示が実行される。更に、主表示領域Dmの中央上部に対して、「～無敵RUSH中～」という文字が表示される。加えて、副表示領域Dsにおける右側には、「無敵解除まで継続確定!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、「～無敵RUSH中～」という表示が継続している間は第2確変状態が終了されることがないということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図2366(a)に示した通り、主表示領域Dmのうち左上部分に形成された横長略長方形形状の表示領域Dm1には、無敵RUSHが終了(解除)されるまでの特別図柄の抽選回数を表示する文字が表示される。図2366(a)では、第2確変状態において15回目の特別図柄の抽選に基づく変動表示中である場合(即ち、特別図柄の抽選回数が100回に到達するまでの残りの抽選回数が85回残っている場合)を例示しており、表示領域Dm1に対して、「無敵解除まで85回」という文字が表示されている。この表示領域Dm1に表示される残り回数の表示は、特別図柄の変動表示の開始タイミングとなる毎に値が1ずつ減算して更新される。この表示領域Dm1の表示内容によって、遊技者に対して、有利な第2確

変状態において最低であと何回特別図柄の抽選を実行させることができるかを容易に理解させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。また、遊技者に対して遊技性をより容易に理解させることができる演出態様となるため、より好適な演出態様を実現することができる。また、主表示領域 D m の右上部分には、遊技状態に応じた遊技方法を遊技者に対して示唆する（促す）ための画像が表示される横長略長方形形状の表示領域 D m 2 と、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための小図柄（第 4 図柄）を変動表示させるための横長略長方形形状の表示領域 D m 3 と、が形成される。これらの表示領域に表示される表示内容により、遊技方法、および特別図柄の変動有無を遊技者に対して理解させることができる。更に、副表示領域 D s の左側部分には、実行中の特別図柄の変動表示に対応する保留図柄（実行図柄）を表示するための実行中領域 D s 1 a と、特別図柄の抽選の実行が保留（待機）されている保留球に対応する保留図柄を表示するための待機中領域 D s 1 b と、が形成される。これらの表示内容により、実行中の変動表示に対応する保留図柄、および保留されている保留球に対応する保留図柄を容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、以降の説明では簡略化のため、無敵 R U S H ではない通常の第 2 確変状態（第 2 確変状態に移行し、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回を超えた後の第 2 確変状態）のことを「第 2 確変状態 A」と称し、無敵 R U S H に設定されている第 2 確変状態（第 2 確変状態に移行してから特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるまでの間）のことを「第 2 確変状態 B」と称する。

#### 【 6 9 4 7 】

次に、図 2 3 6 6 ( b ) を参照して、第 2 確変状態、且つ、特別図柄の抽選回数が特定回数（ 1 0 0 回）以下の範囲（第 2 確変状態 B）において第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の演出態様について説明する。ここで、本第 6 7 制御例では、両方の特別図柄の変動表示が実行されている状況下において、先に一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、当該停止表示のタイミングで、変動中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としている。そして、特別図柄の高確率状態において第 1 特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果が大当たり（ 1 / 2 5 の確率）又は小当たり（ 2 4 / 2 5 の確率）のどちらかとなるように構成している。加えて、本第 6 7 制御例では、第 2 確変状態に移行してから特定回数（ 1 0 0 回）以下の特別図柄の抽選回数の範囲で第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりを示すための変動表示の変動時間を 3 0 0 秒という長い時間に設定する一方で、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、当該小当たりを示すための変動表示の変動時間を 1 秒間という短い時間に設定する構成としている。これらの制御内容によって、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、3 0 0 秒間の間（より正確には、第 2 特別図柄の大当たり変動が開始した後の経過時間が 2 9 9 秒以下の範囲）で第 1 特別図柄の抽選を実行させることができれば、ほぼ（ 2 4 / 2 5 の確率で）小当たりに当選するため、1 秒後に第 1 特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることにより、第 2 特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことができ、有利な第 2 確変状態を継続させることができる。図 2 3 6 6 ( b ) は、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における大当たり変動中の演出態様の一例を示した図である。

#### 【 6 9 4 8 】

図 2 3 6 6 ( b ) に示した通り、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該大当たりを示すための 3 0 0 秒間の変動表示が開始されると、変動開始直後（約 1 秒程度）に主表示領域 D m においてリーチ演出（右図柄列と左図柄列とが同一の数字を模した第 3 図柄で停止表示され、中図柄列のみが変動表示されている状態となる演出）が発生すると共に、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が、宙に浮いたままリーチ演出を構成する第 3 図柄を睨む演出が実行される。また、表示領域 D m 1 の直下に大当たり遊技が開始されるまで（第 2 確変状態が終了されるまで）の残り時間を示す表示態様を表示させるための横長略長方形形状の表示領域 D m 4 が形成される。図 2 3 6 6 ( b ) は、変動開始後 1 2 秒が経過したタイミングを例示しており、表示領域 D m 4 に対して、「強制終了

まで 288 秒」という文字が表示されている状況が図示されている。また、表示領域 D m 2 において、「右打ち」という文字が消え、右向きの矢印を模した画像のみが残留した表示態様に設定される。更に、副表示領域 D s の右側に対して、左打ちを行うように促す内容の表示が行われる。図 2366 (b) では、4 の数字を模した第 3 図柄でリーチが発生しているため、副表示領域 D s に対して「左打ちで 4 図柄を外せ!」という文字が表示されている場合を例示している。これらの表示内容により、遊技者に対して、左打ちを行うことで第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行されることを回避することができ、有利な第 2 確変状態 B を継続させることができるということを容易に理解させることができる。よって、少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、有利な第 2 確変状態を継続させることができるので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【6949】

図 2367 (a) は、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の大当たり変動中に左打ちされた遊技球が第 1 入球口 64 に入球し、当該入球に基づく第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における演出態様の一例を示した図である。図 2367 (a) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり変動中に第 1 入球口 64 へと遊技球が入球して小当たりに当選し、第 2 特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることが確定した(第 2 確変状態が継続することが確定した)場合、主表示領域 D m において、ウサギのキャラクタ 801 が変動中の中図柄列のうちリーチが発生している図柄と同一の数字を模した図柄を殴打して弾き飛ばす演出が実行される。これにより、中図柄列に大当たりを構成するための図柄が存在しなくなり、大当たりの組み合わせで停止表示され得なくなったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域 D m 4 において、強制終了までの残り時間のカウントダウンがストップする。更に、副表示領域 D s に対して、「無敵 RUSH 継続!!」という文字が表示される。これらの表示内容によって、大当たり遊技が実行されることを回避できたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、リーチが発生している図柄と同一の数字を模した図柄が弾き飛ばされる演出を実行した後は、小当たり図柄の停止タイミングにあわせて主表示領域 D m において第 3 図柄が外れの組み合わせで停止表示される演出が実行される。これにより、大当たりを回避することができたということを遊技者に対して確信させることができるので、遊技者に対して安心感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、図示については省略したが、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出の実行中に遊技者が左打ちを行わずに所定期間(例えば、100 秒)が経過した場合に、より強く左打ちを行うことを促す演出態様に变化する構成としている。このように構成することで、より確実に、遊技者に対して左打ちを行わせることができる。

20

30

#### 【6950】

なお、本第 67 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別(大当たり図柄)によらず、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な第 2 確変状態に設定される種別の大当たりに当選していた場合は、回避演出を実行せずに大当たり遊技を実行させても良い。このように構成することで、第 2 確変状態が確実に終了する(大当たり終了後の遊技状態が第 2 確変状態以外の遊技状態に設定される)場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第 2 確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第 2 確変状態 B が再セットされる(特定回数がリセットされる)ので、第 2 確変状態 B に滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第 2 確変状態 B において大当たりに当選した場合に、左打ちを行って大当たり遊技の実行を回避するか、大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を実行させるかの選択を遊技者に対して促す内容の

40

50

演出を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者に対して第2確変状態が設定される大当たりであるか否かを推測して、第2確変状態が設定されない(時短状態や確変状態に設定される)大当たりであると推測した場合には、左打ちを行って大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる遊技方法で遊技を行う一方で、第2確変状態が設定される大当たりであると推測した場合は、大当たり図柄の停止まで左打ちを行わずに大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行う遊技性としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択した遊技方法に応じて有利度合いが大きく異なる可能性がある斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、この場合において、第2特別図柄の大当たり変動中に、大当たり遊技が実行された場合に第2確変状態が設定される可能性を演出によって示唆する構成としてもよい。このように構成することで、演出内容も加味して左打ちによって大当たり変動を外れ図柄で破棄するか否かを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【6951】

次いで、図2367(b)、および図2368を参照して、第2確変状態Bにおいて100回の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する第2確変状態Aにおける演出態様について説明する。第2確変状態Bが終了して第2確変状態Aに移行すると、ウサギのキャラクタ801が纏っていたマント801aが消滅して飛行能力を喪失する演出が実行され、図2367(b)に示すように、ウサギのキャラクタ801が雲の上を疾走する演出態様に設定される。また、主表示領域Dmにおける上部に、「～通常RUSH中～」という文字が表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「大当たりすると終了のピンチ!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、左打ちを行っても大当たり遊技の実行を回避することができなくなったということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対して、大当たりに当選しないことをより強く期待させながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

#### 【6952】

図2368(a)は、第2確変状態Aにおいてリーチ演出が発生した場合の表示態様(ピンチ演出)の一例を示した図である。第2確変状態Aにおいてリーチ演出が発生すると、ウサギのキャラクタ801の足下の雲に穴が空き、ウサギのキャラクタ801が穴に落ちそうになる演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「終了のピンチ!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選して第2確変状態が終了されてしまう可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図2368(b)は、第2確変状態Aで大当たりとなった場合の演出態様を示した図である。図2368(b)に示した通り、第2確変状態Aにおいて大当たりに当選すると、ピンチ演出を伴うリーチ演出(図2368(a)参照)を経て、同一の数字を模した第3図柄が揃う演出が実行される。また、ピンチ演出においてウサギのキャラクタ801の足下に出現した穴に、ウサギのキャラクタ801がそのまま落下してしまう演出が実行される。更に、副表示領域Dsに対して、「終了!!」という文字が表示される。これらの演出態様によって、大当たり当選により第2確変状態が終了されてしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、ピンチ演出を伴う変動表示演出が外れに対応する変動表示演出であった場合は、第3図柄が外れの組み合わせで停止表示されると共に、ウサギのキャラクタ801が穴に落ちずに飛び越える演出が実行される。よって、遊技者に対して演出結果を直感的に理解させ易く構成することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

30

40

#### 【6953】

次に、図2369を参照して、本第67制御例におけるパチンコ機10の状態の移行方法について説明する。図2369に示した通り、本第67制御例には、4つの異なる遊技状態が設けられている。即ち、遊技者に不利な遊技状態として、通常状態ST1が設けられている。また、遊技者に有利な遊技状態として、確変状態ST2、時短状態ST3、お

50

よび第2確変状態SP1が設けられている。通常状態ST1は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される遊技状態であり、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなる（600秒になる）ため、右打ちを行って第2特別図柄の抽選を行わせる遊技方法よりも、左打ちを行って第1特別図柄の抽選を行わせる遊技方法を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態として構成される。この通常状態ST1は、パチンコ機10の初期状態として設定される遊技状態であり、電源投入時に初期化操作を行った場合はこの通常状態ST1に設定される。また、確変状態ST2は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態であり、更に、第2特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第2特別図柄の抽選が実行される上に、大当たり確率も高くなる。よって、確変状態ST2は、比較的短時間で大当たり当選し易い有利な遊技状態として構成される。なお、確変状態ST2では、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定されるため、右打ちにより発射された遊技球がほぼ全て第2入球口640へと入球し、可変入賞装置165まで遊技球が到達することはない。言い換えれば、第2特別図柄の抽選が頻繁に実行されることで第2特別図柄の小当たり遊技は高頻度で実行されるものの、小当たり遊技中に開放状態に設定される可変入賞装置165へと遊技球を入賞させることは極めて困難となるため、賞球を得ることはほぼできない。つまり、次の大当たりまで持ち球（獲得した賞球の数から発射した遊技球の数を減じた数）をあまり減らさずに遊技を継続することができる遊技状態として構成される。また、時短状態ST3は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態であり、更に、第2特別図柄の変動時間が確変状態ST2と同等になるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第2特別図柄の抽選が実行される。よって、時短状態ST3は、大当たり確率は低いものの、所定期間の間、持ち球をあまり減らさずに遊技を行うことができる有利な遊技状態として構成される。更に、第2確変状態SP1は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される遊技状態であり、第2特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第2特別図柄の抽選が実行される上に、大当たり確率も高くなる。更に、普通図柄の低確率状態が設定されることにより、右打ちにより発射された遊技球のうち約半数が閉鎖状態の電動役物640aを通過して可変入賞装置165へと到達可能となるため、頻繁に発生する小当たり遊技において可変入賞装置165へと遊技球を入球させることが容易となり、当該入球に基づく賞球の払い出しも頻繁に発生するため、大当たり遊技が実行されるまで持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態を形成する。

#### 【6954】

図2369を参照して、上記4つの遊技状態が設けられていることによるパチンコ機10の遊技の流れについて説明する。なお、本第67制御例では、大当たりA67～H67の8種類の大当たり種別を設ける構成としているが、図2369においては、「67」を省略して、大当たりA～Hと表記している。まず、パチンコ機10が初期化された場合に設定される通常状態ST1における状態の移行方法について説明する。図2369に示した通り、初期状態である通常状態ST1においては、大当たり当選した場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。より具体的には、図2369に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に5%の割合で決定される大当たりAに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第2確変状態SP1に設定される。また、大当たり当選した場合に65%の割合で決定される大当たりB、Cのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ST2に設定される。更に、大当たり当選した場合に30%の割合で決定される大当たりDに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態ST3に設定される。このため、遊技者にとって最も不利な（有利度合いが低い）通常状態ST1においては、大当たり当選することを期待して遊技を行わせることができる。

#### 【6955】

次に、確変状態ST2における状態の移行方法について説明する。図2369に示した



通り、確変状態 S T 2 から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合に加え、普通図柄の高確率状態の回数（時短回数）が経過した（サポ抜けが発生した）場合にも移行する可能性がある。より具体的には、図 2 3 6 9 に示した通り、確変状態 S T 2 において、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に 2 5 % の割合で決定される大当たり E に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第 2 確変状態 S P 1 に設定される。また、大当たりに当選した場合に 3 0 % の割合で決定される大当たり H に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 S T 3 に設定される。更に、規定の時短回数が経過した（サポ抜けが発生した）場合には、大当たり E に当選した場合と同様に、最も有利な第 2 確変状態 S P 1 に設定される。なお、本第 6 7 制御例では、確変状態 S T 2 における時短回数として、6 5 5 3 5 回、若しくは 1 0 0 回のどちらかの回数が設定される構成としている。確変状態 S T 2 においては、大当たり確率が 1 / 2 5 となるため、6 5 5 3 5 回の時短回数が設定された確変状態 S T 2 において時短回数を経過させることは確率的にほぼ不可能である。このため、サポ抜けが発生するのは、ほぼ、時短回数が 1 0 0 回の確変状態 S T 2 に設定された場合のみである。これらに対し、大当たりに当選した場合に 4 5 % の割合で決定される大当たり F , G のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態 S T 2 に設定される（確変状態 S T 2 をループする）。このため、確変状態 S T 2 では、大当たり E に当選すること、またはサポ抜けが発生することを期待させる遊技性となる。

10

#### 【 6 9 5 6 】

次に、第 2 確変状態 S P 1 における状態の移行方法について説明する。図 2 3 6 9 に示した通り、第 2 確変状態 S P 1 から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図 2 3 6 9 に示した通り、第 2 確変状態 S P 1 において第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に 3 0 % の割合で決定される大当たり H に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 S T 3 に設定される。また、大当たりに当選した場合に 4 5 % の割合で決定される大当たり F , G のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態 S T 2 に設定される。これらに対して、大当たりに当選した場合に 2 5 % の割合で決定される大当たり E に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な第 2 確変状態 S P 1 に設定される（第 2 確変状態 S P 1 をループする）。このため、第 2 確変状態 S P 1 では、大当たりに当選しないか、大当たりに当選したとしても大当たり種別が大当たり E に設定されることに期待させる遊技性となる。

20

30

#### 【 6 9 5 7 】

次に、時短状態 S T 3 における状態の移行方法について説明する。図 2 3 6 9 に示した通り、時短状態 S T 3 から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合に加え、普通図柄の高確率状態の回数（時短回数）が経過した（サポ抜けが発生した）場合にも移行する可能性がある。より具体的には、図 2 3 6 9 に示した通り、時短状態 S T 3 において、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に 2 5 % の割合で決定される大当たり E に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第 2 確変状態 S P 1 に設定される。また、大当たりに当選した場合に 4 5 % の割合で決定される大当たり F , G のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態 S T 2 に設定される。更に、規定の時短回数が経過した（サポ抜けが発生した）場合には、通常状態 S T 1 へと移行する。これらに対し、大当たりに当選した場合に 3 0 % の割合で決定される大当たり H に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 S T 3 に設定される（時短状態 S T 3 をループする）。これらにより、時短状態 S T 3 においては、サポ抜けが発生する前に大当たりに当選することを強く期待させる遊技性となる。

40

#### 【 6 9 5 8 】

< 第 6 7 制御例の電氣的構成 >

次に、図 2 3 7 0 ( a ) を参照して、本第 6 7 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。図 2 3 7 0 ( a ) は、本第 6 7 制御例における R O M 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 2 3 7 0 ( a ) に示した通

50



り、本第 6 7 制御例における ROM 2 0 2 は上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における ROM 2 0 2 の構成（図 2 3 0 0 参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a C に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a が設けられている点、変動パターン選択テーブル 2 0 2 a b C に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 b が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 a c C に代えて第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c が設けられている点、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d C に代えて第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d が設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a が設けられている点でのみ相違している。まず、図 2 3 7 0 ( b ) を参照して、本第 6 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。ここで、本第 6 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a C（図 2 3 0 1 ( a ) 参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を決定するために参照されるデータテーブルである。図 2 3 7 0 ( b ) は、この第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a の規定内容を示した図である。図 2 3 7 0 ( b ) に示した通り、本第 6 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a には、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値）として、特別図柄の種別によらず、「0 ~ 3」の 4 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方で、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）は、図 2 3 7 0 ( b ) に示した通り、特別図柄の種別によらず、「0 ~ 3 9」の 4 0 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「0 ~ 9 9 9」の 1 0 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の数がそれぞれ 4 個および 4 0 個であるので、特別図柄の低確率状態および高確率状態で大当たりとなる確率は、特別図柄の種別によらず、それぞれ  $1 / 250$ （ $4 / 1000$ ）、および  $1 / 25$ （ $40 / 1000$ ）である。

#### 【 6 9 5 9 】

また、図 2 3 7 0 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、特別図柄の状態によらず「4 0 ~ 9 9 9」の 9 6 0 個の乱数値（判定値）が対応付けて規定されている一方で、第 2 特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、特別図柄の状態によらず「7 0 6 ~ 9 9 9」の 2 9 4 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。このため、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は  $24 / 25$ （ $960 / 1000$ ）であり、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は  $294 / 1000$  である。また、図 2 3 7 0 ( b ) に示した通り、各特別図柄および各状態において大当たりにも小当たりにも対応付けられていない乱数値（カウンタ値）が、外れの抽選結果に対して対応付けられている。これらにより、特別図柄の高確率状態において第 1 特別図柄の抽選が実行された場合、必ず大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する構成となっている。また、特別図柄の高確率状態において第 2 特別図柄の抽選が実行された場合、約  $1 / 3$  の割合（ $334 / 1000$  の確率）で大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する構成となっている。よって、第 2 確変状態においては、右打ちを行うことで約  $1 / 3$  の確率で大当たり又は小当たりとなって特定入賞口 1 6 5 a が開放されるため、頻繁に賞球を獲得することが可能な極めて有利な遊技状態を形成する。また、第 2 確変状態において第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、第 2 確変状態に設定された後における特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回以下の範囲においては、第 2 特別図柄の大当たりとなった場合に極めて長い変動時間（3 0 0 秒間）が設定されるため、大当たり変動中に左打ちを行って第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（ $24 / 25$  の確率）で小当たりとなって第 2 特別図柄の変動表示を外れで破棄することができる。よって、有利な第 2 確変状態において、大当たりに当選したか否かによらず、1 0 0 回の特別図柄の抽選が実行されるまで第 2 確変状態を継続させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 6 9 6 0 】

次に、図 2 3 7 1 ( a ) を参照して、本第 6 7 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b の詳細について説明する。ここで、本第 6 7 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 a b C ( 図 2 3 0 3 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターンを決定するために参照されるデータテーブルである。図 2 3 7 1 ( a ) は、この変動パターン選択テーブル 2 0 2 b の構成を示すブロック図である。図 2 3 7 1 ( a ) に示した通り、本第 6 7 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル 2 0 2 b 1 と、時短状態、確変状態、および第 2 確変状態 A において変動パターンを選択するために参照される確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 と、第 2 確変状態 B ( 第 2 確変状態に移行した後、特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるまでの間 ) において変動パターンを選択するために参照される第 2 確変 B 用テーブル 2 0 2 b 3 と、で少なくとも構成されている。なお、通常用テーブル 2 0 2 b 1 に関しては、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における通常用テーブル 2 0 2 a b 1 C と同一の規定内容であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

10

#### 【 6 9 6 1 】

まず、図 2 3 7 2 ( a ) を参照して、確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 の詳細について説明する。この確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 は、上述した通り、確変状態、時短状態、および第 2 確変状態 A ( 第 2 確変状態に移行後、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回を超えた後の第 2 確変状態 ) において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図 2 3 7 2 ( a ) は、この確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 の規定内容を示した図である。図 2 3 7 2 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄の変動パターンとして、大当たりの抽選結果に対して、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全ての乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲 ( 「 0 ~ 1 9 8 」 の範囲 ) に変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s ( 6 0 0 秒 ) の当たり超ロング変動が対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果に対して、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全ての乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲 ( 「 0 ~ 1 9 8 」 の範囲 ) に変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s ( 6 0 0 秒 ) の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。

20

#### 【 6 9 6 2 】

一方で、第 2 特別図柄の変動パターンとしては、図 2 3 7 2 ( a ) に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 0 ~ 1 4 」 の範囲に対して、変動時間が 2 0 0 0 0 m s ( 2 0 秒 ) の当たりノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 1 5 ~ 1 2 4 」 の範囲に対して、変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) の当たりスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 1 2 5 ~ 1 9 8 」 の範囲に対して、変動時間が 6 0 0 0 0 m s ( 6 0 秒 ) の当たりスペシャルリーチが対応付けて規定されている。また、図 2 3 7 2 ( a ) に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 0 ~ 1 4 9 」 の範囲に対して、変動時間が 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 1 5 0 ~ 1 8 9 」 の範囲に対して、変動時間が 6 0 0 0 m s ( 6 秒 ) の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 1 9 0 ~ 1 9 6 」 の範囲に対して、変動時間が 2 0 0 0 0 m s ( 2 0 秒 ) の外れノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が 「 1 9 7 , 1 9 8 」 の範囲に対して、変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) の外れスーパーリーチが対応付けて規定されている。つまり、第 2 特別図柄の変動パターンとして、必ず第 1 特別図柄の変動時間よりも大幅に短い変動時間が設定されるため、確変状態、時短状態、および第 2 確変状態 A において第 2 特別図柄の大当たりとなった場合に、第 2 特別図柄の大当たり変動中に第 1 特別図柄の抽選を実行させたとしても、第 1 特別図柄の小当たりによって第 2 特別図柄の大当たり変動を破棄する ( 外れ図柄で強制停止させる ) ことが不可能となっている。

30

40

#### 【 6 9 6 3 】

次に、図 2 3 7 2 ( b ) を参照して、第 2 確変 B 用テーブル 2 0 2 b 3 の詳細について

50

説明する。この第2確変B用テーブル202b3は、上述した通り、第2確変状態B（第2確変状態に移行後、特別図柄の抽選回数が100回以内の第2確変状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図2372（b）は、この第2確変B用テーブル202b3の規定内容を示した図である。図2372（b）に示した通り、第1特別図柄の変動パターンとして、大当たりの抽選結果に対して、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「0～198」の範囲）に変動時間が60000ms（60秒）の当たりスーパーリーチが対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果に対して、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「0～198」の範囲）に変動時間が1000ms（1秒）の外れショート変動が対応付けて規定されている。

10

#### 【6964】

一方で、第2特別図柄の変動パターンとしては、図2372（b）に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が300000ms（300秒）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。また、図2372（b）に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が2000ms（2秒）の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「150～198」の範囲に対して、変動時間が6000ms（6秒）の長外れが対応付けて規定されている。これらの規定内容により、第2確変状態Bにおいて右打ちを行うことで頻繁に実行される第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、300秒間の大当たり変動が必ず実行されるため、当該大当たり変動中に左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させることにより、先に第1特別図柄の変動表示を終了させることができる。即ち、第1特別図柄の抽選で高確率（24/25の確率）で当選する小当たりとなった場合に第2特別図柄の大当たり変動を破棄する（外れ図柄で強制停止させる）ことができるので、有利な第2確変状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第1特別図柄の大当たりとなった場合に変動時間を60秒に設定しているのは、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の抽選を実行させ、大当たり当選した場合に、短い変動時間を設定すると、大当たりを回避するために左打ちを行ったにもかかわらず唐突に大当たり遊技が開始されてしまったかのような挙動となってしまう、遊技者を混乱させてしまう可能性があるため、演出によって大当たりを回避することができなかったことを報知する期間を確保する趣旨である。

20

30

#### 【6965】

なお、本第67制御例では、状態によらず、第1特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりに当選する可能性がある（特別図柄の高確率状態で1/25、低確率状態で1/250）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第2特別図柄の大当たり変動中は第1特別図柄の抽選で大当たりとならないように構成してもよい。より具体的には、第2特別図柄の大当たり変動中は、大当たりか否かの抽選を実行せずに、外れか小当たりかの抽選のみを実行する構成としてもよい。または、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず小当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第1特別図柄の抽選を実行させても大当たりとなる可能性が無いため、より確実に、第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。従って、第2確変状態における有利度合いをより向上させることができるので、第2確変状態へと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

40

#### 【6966】

本第67制御例では、有利な遊技状態のうち、第2確変状態Bにおいてのみ、第2特別図柄の大当たり変動よりも第1特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンテーブル（第2確変B用テーブル202b3）を参照して変動パターンを選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態においても、第2特別図柄の大

50

当たり変動よりも第 1 特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンを選択する構成としてもよい。このように構成した場合、特に、時短回数が 100 回の確変状態において、時短回数を経過させて第 2 確変状態へと移行させることが容易となるため、遊技者に対して、大当たりに当選したとしても特別図柄の抽選が 100 回実行されて第 2 確変状態へと移行するまでは第 2 特別図柄の大当たりを回避し続けて第 2 確変状態へと移行させるか、確変状態において大当たりに当選した場合に、そのまま大当たり遊技を実行させることで無駄球を減らすかを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、時短回数が 65535 回の確変状態においても同一の変動パターンテーブルを参照すると共に、演出態様から時短回数が 100 回の確変状態であるか 65535 回の確変状態であるかを区別困難に構成することにより、100 回に到達するまで第 2 特別図柄の大当たりを回避するか、大当たりとなり次第大当たり遊技を実行させるかをより悩ませることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【6967】

次いで、図 2371 (b) を参照して、本第 67 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 202c の詳細について説明する。ここで、本第 67 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 202c は、上述した第 66 制御例の第 3 変形例における第 2 当たり乱数テーブル 202acC (図 2301 (b) 参照) と同様に、普通図柄の当たりとなる乱数値 (第 2 当たり乱数カウンタ C4 のカウンタ値) が規定されているデータテーブルである。図 2371 (b) は、この第 2 当たり乱数テーブル 202c の規定内容を示した図である。図 2371 (b) に示した通り、本第 67 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 202c は、普通図柄の低確率状態 (非時短状態) において普通図柄の当たりと判定される乱数値 (カウンタ値) として、「0 ~ 298」の 299 個の乱数値 (カウンタ値) が規定されている一方で、普通図柄の高確率状態 (時短状態) において普通図柄の当たりと判定される乱数値 (カウンタ値) として、「0 ~ 299」の 300 個の乱数値 (カウンタ値) が規定されている。つまり、普通図柄の高確率状態と低確率状態とで普通図柄の当たり確率がほぼ同等に設定されている。このため、普通図柄の低確率状態 (非時短状態) に設定される通常状態や第 2 確変状態 (および大当たり遊技の実行中) においても、普通図柄の抽選が実行された場合に高確率 (299 / 300) で普通図柄の当たりとなるように構成されている。これにより、第 2 時短状態において右打ちを行った場合に、高頻度で第 2 入球口 640 が開放されるため、第 2 時短状態において右打ちを行うことで第 2 特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる。つまり、約 1 / 3 の確率で小当たりまたは大当たりに当選して小当たり遊技が頻繁に実行され、特定入賞口 165a への入球に基づく賞球が頻繁に払い出される極めて有利な遊技状態を形成することができる。

#### 【6968】

次に、図 2373 (a) を参照して、本第 67 制御例における第 1 当たり種別選択テーブル 202d の詳細について説明する。この第 1 当たり種別選択テーブル 202d は、上述した第 66 制御例の第 3 変形例における第 1 当たり種別選択テーブル 202adC (図 2302 参照) と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図 2373 (a) は、この第 1 当たり種別選択テーブル 202d の規定内容を示した図である。図 2373 (a) に示した通り、本第 67 制御例では、第 1 特別図柄の大当たり種別として大当たり A67 ~ D67 の 4 種類の大当たり種別が設けられており、第 2 特別図柄の大当たり種別として大当たり E67 ~ H67 の 4 種類の大当たり種別が設けられている。

#### 【6969】

図 2373 (a) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「0 ~ 4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A67」が対応付けて規定されている。この「大当たり A67」は、ラウンド数が 10 ラウンドであり、時短カウンタ 203h に対して「0」が設定され、且つ、確変フラグ 203aac に対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が第

2 確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態）に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA67」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が5個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA67」が選択される割合は5%である。この「大当たりA67」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利な大当たり種別である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「5～49」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB67」が対応付けて規定されている。この「大当たりB67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「100」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりB67」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が45個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB67」が選択される割合は45%である。

10

#### 【6970】

また、図2373(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～69」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりC67」が対応付けて規定されている。この「大当たりC67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「65535」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりC67」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が20個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC67」が選択される割合は20%である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「70～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD67」が対応付けて規定されている。この「大当たりD67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「100」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオフが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりD67」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が30個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD67」が選択される割合は30%である。この「大当たりD67」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利度合いが低い大当たり種別である。

20

30

#### 【6971】

一方で、図2373(a)に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～24」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE67」が対応付けて規定されている。この「大当たりE67」は、ラウンド数が10ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「0」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、「大当たりA67」とラウンド数、大当たり終了後の遊技状態が共に同一となる大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりE67」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が25個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりE67」が選択される割合は25%である。この「大当たりE67」は、「大当たりA67」と同様に、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利な大当たり種別である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「25～29」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF67」が対応付けて規定されている。この「大当たりF67」は、ラウンド数が4ラウンドで

40

50

あり、時短カウンタ 2 0 3 h に対して「1 0 0」が設定され、且つ、確変フラグ 2 0 3 a a c に対してオンが設定される種別の当たりである。即ち、上述した「当たり B 6 7」と同一の有利度合いの当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「当たり F 6 7」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で当たりとなった場合に「当たり F 6 7」が選択される割合は 5 % である。

#### 【6 9 7 2】

また、図 2 3 7 3 ( a ) に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「3 0 ~ 6 9」の範囲に対して、当たり種別として「当たり G 6 7」が対応付けて規定されている。この「当たり G 6 7」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、時短カウンタ 2 0 3 h に対して「6 5 5 3 5」が設定され、且つ、確変フラグ 2 0 3 a a c に対してオンが設定される種別の当たりである。即ち、上述した「当たり C 6 7」と同一の有利度合いの当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「当たり G 6 7」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が 4 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で当たりとなった場合に「当たり G 6 7」が選択される割合は 4 0 % である。また、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「7 0 ~ 9 9」の範囲に対して、当たり種別として「当たり H 6 7」が対応付けて規定されている。この「当たり H 6 7」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、時短カウンタ 2 0 3 h に対して「1 0 0」が設定され、且つ、確変フラグ 2 0 3 a a c に対してオフが設定される種別の当たりである。即ち、上述した「当たり D 6 7」と同一の有利度合いの当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「当たり H 6 7」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が 3 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で当たりとなった場合に「当たり H 6 7」が選択される割合は 3 0 % である。

#### 【6 9 7 3】

次に、図 2 3 7 3 ( b ) を参照して、本第 6 7 制御例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a の詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a は、特別図柄の抽選が実行された場合に、参照する変動パターンテーブルを特定するための変動パターンシナリオが規定されているデータテーブルである。この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a は、当たり終了時に参照され、当たり種別に対応する変動パターンシナリオがこの変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a から読み出され、シナリオ格納エリア 2 0 3 b j に格納される。図 2 3 7 3 ( b ) は、この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a の規定内容を示した図である。図 2 3 7 3 ( b ) に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a は、前回の当たり種別毎に、特別図柄の抽選回数と、選択する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）が規定されている。

#### 【6 9 7 4】

より具体的には、図 2 3 7 3 ( b ) に示した通り、前回の当たり種別が当たり A 6 7 , E 6 7 である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回以下の範囲で第 2 確変 B 用テーブル 2 0 2 b 3 ( 図 2 3 7 2 ( b ) 参照 ) が参照され、特別図柄の抽選回数が 1 0 1 回以上の範囲で確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) が参照されるシナリオが規定されている。よって、当たり A 6 7 , E 6 7 の終了後は、特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるまで、第 2 特別図柄の当たりに当選したとしても、当たり変動中に第 1 特別図柄の抽選を実行させることで先に第 1 特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第 2 特別図柄の当たりを破棄することができるため、有利な第 2 確変状態を最低でも特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるまで継続させることができる極めて有利な状態を形成する。なお、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回を超えた後においては、第 2 特別図柄の当たりに当選した場合に当該当たりを破棄することができないため、当たりに当選するまで有利な第 2 確変状態が継続する比較的一般的な遊技性となる。

10

20

30

40

50

## 【 6 9 7 5 】

また、図 2 3 7 3 ( b ) に示した通り、前回の当たり種別が当たり B 6 7 , C 6 7 , F 6 7 , G 6 7 である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) が参照されるシナリオが規定されている。よって、当たり B 6 7 , C 6 7 , F 6 7 , G 6 7 の終了後は、次に当たりに当選するまで有利な遊技状態 ( 確変状態、または第 2 確変状態 A ) が継続する遊技性となる。また、図 2 3 7 3 ( b ) に示した通り、前回の当たり種別が当たり D 6 7 , H 6 7 である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回以下の範囲で確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) が参照され、特別図柄の抽選回数が 1 0 1 回以上の範囲で通常用  
10  
テーブル 2 0 2 b 1 が参照されるシナリオが規定されている。よって、当たり D 6 7 , H 6 7 の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまでの範囲では右打ちにより第 2 特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、1 0 1 回目以降は第 2 特別図柄の抽選を実行させることが困難となる ( 第 2 特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第 2 特別図柄の抽選結果が示され難くなる ) 遊技性となる。更に、図 2 3 7 3 ( b ) に示した通り、パチンコ機 1 0 を初期化した後 ( R A M クリアスイッチ 1 2 2 を押下した状態で電源を投入した後 ) 、初回の当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル 2 0 2 b 1 が参照されるシナリオが規定されている。このため、最初に当たりに当選するまでは、第 2 特別図柄の抽選を実行させることが困難な状態に維持される。  
20

## 【 6 9 7 6 】

なお、本第 6 7 制御例では、当たり終了後の遊技状態が第 2 確変状態に設定される場合、必ず 1 0 0 回の特別図柄の抽選が実行されるまで第 2 確変 B 用テーブル 2 0 2 b 3 ( 図 2 3 7 2 ( b ) 参照 ) を参照して変動パターンが選択されるシナリオが設定される構成としていたが、これに限られるものではなく、任意のシナリオを設定することができる。例えば、特別図柄の抽選が 1 0 0 回未満の第 1 回数 ( 例えば、3 0 回 ) の特別図柄の抽選が実行されるまで第 2 確変 B 用テーブル 2 0 2 b 3 ( 図 2 3 7 2 ( b ) 参照 ) を参照して変動パターンが選択され、第 1 回数の特別図柄の抽選が実行された後は確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) が参照される変動パターンシナリオに設定される当たり種別や、特別図柄の抽選が 1 0 0 回よりも多い第 2 回数 ( 例えば、2 0 0 回 ) の特別図柄の抽選が実行されるまで第 2 確変 B 用テーブル 2 0 2 b 3 ( 図 2 3 7 2 ( b ) 参照 ) を参照して変動パターンが選択され、第 2 回数の特別図柄の抽選が実行された後は確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) が参照される変動パターンシナリオに設定される当たり種別や、当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) が参照される変動パターンシナリオに設定される当たり種別や、当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第 3 回数 ( 例えば、5 0 回 ) となるまでは確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) が参照され、第 3 回数を超えてから第 4 回数 ( 例えば、1 5 0 回 ) となるまでは第 2 確変 B 用テーブル 2 0 2 b 3 ( 図 2 3 7 2 ( b ) 参照 ) を参照して変動パターンが選択され、第 4 回数を超えた後は再び確変・時短  
30  
・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) が参照される変動パターンシナリオに設定される当たり種別等を設ける構成としてもよい。これらの種別を設けることで、より複雑なゲームフローを実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。  
40

## 【 6 9 7 7 】

次に、図 2 3 7 4 を参照して、本第 6 7 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 2 3 7 4 は、本第 6 7 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 2 3 7 4 に示した通り、本第 6 7 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における R A M 2 0 3 の構成 ( 図 2 3 0 6 参照 ) に対して、第 2 特別図柄実行エリア 2 0 3 b 1 に代えて第 2 特別図柄  
50

保留球格納エリア 203 b 設けられている点、小当たりフラグ 203 a e C に代えて特図 1 小当たりフラグ 203 b e および特図 2 小当たりフラグ 203 b f が設けられている点、小当たり中フラグ 203 a h C に代えて特図 1 小当たり中フラグ 203 b h および特図 2 小当たり中フラグ 203 b i が設けられている点、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203 e、大当たり開始フラグ 203 j、変動回数カウンタ 203 b b、シナリオ格納エリア 203 b j が追加されている点、および大当たり中フラグ 203 k、当選時状態格納エリア 203 a d C、特図 1 仮停止フラグ 203 a m C が削除されている点で相違している。

#### 【6978】

第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b、および第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203 e は、上述した第 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 10 には搭載されていなかった第 2 特別図柄の保留記憶機能を本第 6 制御例において搭載したことに伴って追加したものであり、第 1 制御例における第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b、および第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203 e と全く同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。また、小当たりフラグ 203 a e C に代えて特図 1 小当たりフラグ 203 b e および特図 2 小当たりフラグ 203 b f を設けている点、および小当たり中フラグ 203 a h C に代えて特図 1 小当たり中フラグ 203 b h および特図 2 小当たり中フラグ 203 b i を設けている点については、小当たり変動および小当たり遊技が第 1 特別図柄の小当たりによるものであるか第 2 特別図柄の小当たりによるものであるかを識別可能にするためにフラグを分けて構成したに過ぎません。

#### 【6979】

また、変動回数カウンタ 203 b b は、大当たり終了後（若しくは初期化後）における特別図柄の変動回数（抽選回数）をカウントするためのカウンタである。この変動回数カウンタ 203 b b は、初期値が 0 に設定されており、特別図柄の抽選が実行される毎に値が 1 ずつ加算して更新される（図 2380 の S2901 B 参照）。特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた変動パターンを選択する際は、この変動回数カウンタ 203 b b とシナリオ格納エリア 203 b j に格納されている変動パターンシナリオとが参照されて、変動パターンを選択するために参照するテーブルを特定する（図 2379 の S2801 B、図 2385 の S3504 B 参照）。また、シナリオ格納エリア 203 b j は、大当たり終了時に変動パターンシナリオテーブル 202 b a から選択された 1 の変動パターンシナリオに対応するデータを格納しておくための記憶領域である。特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた変動パターンを選択する際は、このシナリオ格納エリア 203 b j に格納されている変動パターンシナリオと変動回数カウンタ 203 b b とが参照されて、変動パターンを選択するために参照するテーブルを特定する（図 2379 の S2801 B、図 2385 の S3504 B 参照）。

#### 【6980】

次に、図 2375 (a) を参照して、本第 6 制御例における音声ランブ制御装置 113 内に設けられている ROM 222 の詳細について説明する。図 2375 (a) は、本第 6 制御例における ROM 222 の構成を示すブロック図である。図 2375 (a) に示した通り、本第 6 制御例における ROM 222 は、上述した第 6 制御例の第 3 変形例における ROM 222 の構成（図 2307 (a) 参照）に対して、擬似演出テーブル 202 a a C が削除されている点でのみ相違している。次に、図 2375 (b) を参照して、本第 6 制御例における音声ランブ制御装置 113 内に設けられている RAM 223 の詳細について説明する。図 2375 (b) は、本第 6 制御例における RAM 223 の構成を示すブロック図である。図 2375 (b) に示した通り、本第 6 制御例における RAM 223 は、上述した第 6 制御例の第 3 変形例における RAM 223 の構成（図 2307 (b) 参照）に対して、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 223 c に代えて特別図柄保留球数カウンタ 223 c が設けられている点、回避演出中フラグ 223 b a が追加されている点、特図 1 変動開始フラグ 223 d 1 C、特図 2 変動開始フラグ 223 d 2 C、特図 1 停止種別選択フラグ 223 e 1 C、特図 2 停止種別選択フラグ 223 e 2 C、SW 有効時間カウンタ 223 r、総称球数カウンタ 223 a a、特定賞球数カウンタ 223 a b、連

10

20

30

40

50



チャンフラグ 2 2 3 a g、特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C、特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 a b C、残変動時間情報格納エリア 2 2 3 a c C、残時間格納エリア 2 2 3 a d C、小当たり賞球数カウンタ 2 2 3 a e C、擬似賞球数カウンタ 2 2 3 a d C、電源断フラグ 2 2 3 y が削除されている点で相違している。

#### 【 6 9 8 1 】

回避演出中フラグ 2 2 3 b a は、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当該大当たりを示すための大当たり変動中に実行される回避演出（図 2 3 6 6（b）参照）の実行中であるか否かを示すためのフラグである。この回避演出中フラグ 2 2 3 b a は、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定される（図 2 3 9 2 の S 5 8 5 6 B 参照）。

10

#### 【 6 9 8 2 】

< 第 6 7 制御例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 2 3 7 6 から図 2 3 8 8 を参照して、第 6 7 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種処理について説明する。本第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例に対して、特別図柄変動処理（図 2 3 1 0 の S 1 0 4 A 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 2 3 7 6 の S 1 0 1 B 参照）を実行する点、および普通図柄変動処理（図 4 7 の S 1 0 6 参照）に代えて普通図柄変動処理（図 2 3 8 8 の S 1 0 2 B）を実行する点でのみ相違する。その他の処理内容については上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

20

#### 【 6 9 8 3 】

まず、図 2 3 7 6 を参照して、本第 6 7 制御例における特別図柄変動処理（S 1 0 1 B）について説明する。この特別図柄変動処理（S 1 0 1 B）は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における特別図柄変動処理（図 2 3 1 0 参照）に代えて実行される処理である。図 2 3 7 6 は、この特別図柄変動処理（S 1 0 1 B）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（S 1 0 1 B）のうち、S 2 5 0 1 A、S 2 5 0 4 A、S 2 5 0 6 A、S 2 5 0 9 A および S 2 5 1 2 A の各処理では、それぞれ第 6 6 制御例の第 3 変形例における特別図柄変動処理（図 2 3 1 0 参照）の S 2 5 0 1 A、S 2 5 0 4 A、S 2 5 0 6 A、S 2 5 0 9 A および S 2 5 1 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例における特別図柄変動処理（S 1 0 1 B）では、S 2 5 0 4 A の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 2 5 0 4 A：No）、第 1 特別図柄変動開始処理（S 2 5 0 4 B）を実行し、処理を S 2 5 0 9 A へと移行する。この第 1 特別図柄変動開始処理（S 2 5 0 4 B）は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動開始処理（S 2 5 0 8 A）とは処理内容が一部変更されている。より具体的には、本第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（S 2 5 0 4 B）は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 3 1 1 参照）に対して、第 1 特別図柄大当たり判定処理（2 6 0 6 A）に代えて第 1 特別図柄大当たり判定処理（S 2 6 1 1 B）が実行される点、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（S 2 6 0 7 A）に代えて第 1 特別図柄変動パターン選択処理（S 2 6 1 2 B）が実行される点、遊技状態更新処理（S 2 6 0 8 A）に代えて遊技状態更新処理（S 2 6 1 3 B）が実行される点で相違している。

30

40

#### 【 6 9 8 4 】

図 2 3 7 6 に戻って説明を続ける。S 2 5 0 4 A の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 2 5 0 4 A：Yes）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C を減算して更新し（S 2 5 0 1 B）、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄の表示を更新して（S 2 5 0 2 B）、更新後の特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 になったか否かを判別する（S 2 5 0 6 A）。S 2 5 0 6 A の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 になったと判別した場合には（S 2 5 0 6 A：Yes）、第 1 特別図柄変動停止処理を実行し（S 2 5 0 3 B）、処理を S 2 5 0 9 A へと移行する。詳細については図 2 3 8 1 を参照して後述するが、

50

この第1特別図柄変動停止処理(S2503B)は、上述した第66制御例の第3変形例における第1特別図柄変動停止処理(S2507A)とは処理内容が一部変更されている。一方、S2506Aの処理において、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0ではないと判別した場合には(S2506A:No)、S2503Bの処理をスキップして、処理をS2509Aへと移行する。また、S2509Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値ではないと判別した場合には(S2509A:No)、第2特別図柄変動開始処理を実行し(S2508B)、本処理を終了する。詳細については図2383を参照して後述するが、この第2特別図柄変動開始処理(S2508B)は、上述した第66制御例の第3変形例における第2特別図柄変動開始処理(S2513A)とは処理内容が一部変更されている。

10

#### 【6985】

一方、S2509Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値(1以上の値)であると判別した場合には(S2509A:Yes)、特図2変動時間カウンタ203agCを減算して更新し(S2505B)、第1図柄表示装置の第2特別図柄の表示を更新して(S2506B)、更新後の特図2変動時間カウンタ203agCの値が0になったか否かを判別する(S2512A)。S2512Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0になったと判別した場合には(S2512A:Yes)、第2特別図柄変動停止処理を実行し(S2507B)、本処理を終了する。詳細については図2386を参照して後述するが、この第2特別図柄変動停止処理(S2507B)は、上述した第66制御例の第3変形例における第2特別図柄変動停止処理(S2510A)とは処理内容が一部変更されている。一方、S2512Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0ではないと判別した場合には(S2512A:No)、S2507Bの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

20

#### 【6986】

次いで、図2377を参照して、本第67制御例における第1特別図柄変動開始処理(S2504B)の一処理である第1特別図柄大当たり判定処理(S2611B)について説明する。この第1特別図柄大当たり判定処理(S2611B)は、上述した第66制御例の第3変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(図2312参照)に代えて実行される処理であり、第1特別図柄大当たり判定処理(図2312参照)と同様に、第1特別図柄の抽選(当否判定)を実行するための処理である。図2377は、この第1特別図柄大当たり判定処理(S2611B)の内容を示したフローチャートである。この第1特別図柄大当たり判定処理(S2611B)のうち、S2701A~S2704A、S2706A~S2710Aの各処理では、それぞれ第66制御例の第3変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(図2312参照)のS2701A~S2704A、S2706A~S2710Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第67制御例における第1特別図柄大当たり判定処理(図2377参照)では、第66制御例の第3変形例におけるS2705Aの処理が削除されているため、S2703AおよびS2704Aの処理を実行した後は、S2706Aの処理へと移行する。また、本第67制御例における第1特別図柄大当たり判定処理(図2377参照)では、S2706Aの処理において、今回の第1特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合は(S2706A:No)、特図1外れ変動処理を実行し(S2721B)、本処理を終了する。この特図1外れ変動処理(S2721B)の詳細について、図2378を参照して説明する。

30

40

#### 【6987】

図2378は本第67制御例における特図1外れ変動処理(S2721B)の内容を示すフローチャートである。この特図1外れ変動処理(S2721B)では、まず、第1特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し(S2751B)、抽選結果が小当たりであると判別した場合には(S2751B:Yes)、特図1小当たりフラグ203beをオンに設定する(S2752B)。次いで、第1特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し(S2753B)、第1図柄表示装置に表示する第1特別図柄の小当たり図柄をセッ

50

トして ( S 2 7 5 4 B )、本処理を終了する。一方、 S 2 7 5 1 B の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には ( S 2 7 5 1 B : N o )、第 1 図柄表示装置に表示する第 1 特別図柄の外れ図柄をセットし ( S 2 7 5 5 B )、本処理を終了する。

#### 【 6 9 8 8 】

次に、図 2 3 7 9 を参照して、本第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 4 B ) の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) の詳細について説明する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 3 1 3 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 3 1 3 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための処理である。図 2 3 7 9 はこの第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) の内容を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) のうち、 S 2 8 0 1 A ~ S 2 8 0 3 A および S 2 8 0 6 A ~ S 2 8 0 9 A の各処理では、それぞれ第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 3 1 3 参照 ) の S 2 8 0 1 A ~ S 2 8 0 3 A および S 2 8 0 6 A ~ S 2 8 0 9 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) では、 S 2 8 0 3 A の処理が終了すると、次いで、シナリオ格納エリア 2 0 3 b j に格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから、変動回数カウンタ 2 0 3 b b の値に応じた変動パターンテーブルを特定し ( S 2 8 0 1 B )、特定したテーブルから抽選結果と変動種別カウンタ C S 1 の値とに対応する変動パターンを選択し ( S 2 8 0 2 B )、処理を S 2 8 0 6 A へと移行する。

10

20

#### 【 6 9 8 9 】

次いで、図 2 3 8 0 を参照して、本第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 4 B ) の一処理である遊技状態更新処理 ( S 2 6 1 3 B ) について説明する。図 2 3 8 0 は、この遊技状態更新処理 ( S 2 6 1 3 B ) の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理 ( S 2 6 1 3 B ) のうち、 S 2 9 0 1 A ~ S 2 9 0 7 A の処理では、第 6 6 制御例の第 3 変形例における遊技状態更新処理 ( 図 2 3 1 4 参照 ) の S 2 9 0 1 A ~ S 2 9 0 7 A の処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例における遊技状態更新処理 ( S 2 6 1 3 B ) では、まず、変動回数カウンタ 2 0 3 b b の値に 1 を加算し ( S 2 9 0 1 B )、処理を S 2 9 0 1 A へと移行する。本第 6 7 制御例では、遊技状態更新処理 ( S 2 6 1 3 B ) を実行する毎に変動回数カウンタ 2 0 3 b b を更新する構成としているので、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数を変動回数カウンタ 2 0 3 b b の値に一致させることができる。よって、変動パターンシナリオから特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを好適に特定することができる。

30

#### 【 6 9 9 0 】

次いで、図 2 3 8 1 を参照して、本第 6 7 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 2 3 7 6 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 3 B ) について説明する。図 2 3 8 1 は、この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 3 B ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 3 B ) のうち、 S 3 1 0 1 A ~ S 3 1 0 9 A の処理では、第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 1 6 参照 ) の S 3 1 0 1 A ~ S 3 1 0 9 A の処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 3 B ) では、 S 3 1 0 1 A の処理において、第 1 特別図柄に対して特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオンに設定されていないと判別した場合には ( S 3 1 0 1 A : N o )、特図 1 外れ停止処理を実行し ( S 3 1 0 1 B )、処理を S 3 1 0 8 A へと移行する。一方、 S 3 1 0 1 A の処理において、第 1 特別図柄に対して特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオンに設定されていると判別した場合には ( S 3 1 0 1 A : Y e s )、次いで、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 より大きい値であるかを判別し ( S 3 1 0 2 B )、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 3 1 0 2 B : Y e

40

50

s)、S3102A~S3104Aの処理を実行し、特図2変動時間カウンタ203agCの値を0に設定し(S3103B)、処理をS3105Aへと移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり図柄を停止させると同時に第2特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる(破棄する)ことができる。一方、S3102Bの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(S3102B:No)、S3102A~S3104A、S3103Bの処理をスキップし、処理をS3105Aへと移行する。

#### 【6991】

次いで、図2382を参照して、上述した本第67制御例における第1特別図柄変動停止処理(図2381参照)の一処理である特図1外れ停止処理(S3101B)について説明する。図2382は、この特図1外れ停止処理(S3101B)の内容を示したフローチャートである。この特図1外れ停止処理(S3101B)では、まず、特図1小当たりフラグ203beがオンであるかを判別し(S3151B)、特図1小当たりフラグ203beがオンであると判別した場合には(S3151B:Yes)、次いで、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値であるかを判別し(S3152B)、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値であると判別した場合には(S3152B:Yes)、特図2変動停止フラグ203aiCをオンに設定する(S3153B)。そして、特図2変動停止フラグ203aiCのオンを示す特図2変動停止コマンドを設定し(S3154B)、第1図柄表示装置の第2特別図柄を外れ図柄で停止表示し(S3155B)、特図2変動時間カウンタ203agCの値を0に設定して(S3156B)、処理をS3157Bへと移行する。これらのS3153B~S3156Bの各処理によって、第1特別図柄の小当たり図柄の停止タイミングで実行中の第2特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止(破棄)することができる。一方、S3152Bの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値ではないと判別した場合には(S3152B:No)、S3153B~S3156Bの処理をスキップし、処理をS3157Bへと移行する。

#### 【6992】

S3157Bの処理では、小当たりシナリオを設定し(S3157B)、次いで、特図1小当たりフラグ203beをオフに設定し(S3158B)、特図1小当たり中フラグ203bhをオンに設定し(S3159B)、本処理を終了する。これらのS3157B~S3159Bの各処理によって、小当たり遊技の実行を設定することができる。一方、S3151Bの処理において、特図1小当たりフラグ203beがオンではない(即ち、オフある)と判別した場合には(S3151B:No)、今回の第1特別図柄の抽選結果が外れであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

#### 【6993】

次いで、図2383を参照して、本第67制御例における特別図柄変動処理(図2376参照)の一処理である第2特別図柄変動開始処理(S2508B)について説明する。図2383は、この第2特別図柄変動開始処理(S2508B)の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄変動開始処理(S2508B)のうち、S3201AおよびS3202Aの処理では、第66制御例の第3変形例における第2特別図柄変動開始処理(図2317参照)のS3201AおよびS3202Aの処理と同一の処理が実行される。また、本第67制御例における第2特別図柄変動開始処理(S2508B)では、S3201Aの処理において、特図2変動停止フラグ203aiCがオンに設定されていない(即ち、オフである)と判別した場合には(S3201A:No)、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を取得し(S3201B)、取得した第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)が0より大きい値であるかを判別し(S3202B)、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(S3202B:No)、第2特別図柄の保留球が存在しないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S3202Bの処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が0より大きい値である

10

20

30

40

50

と判別した場合には ( S 3 2 0 2 B : Y e s )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) を 1 減算して ( S 3 2 0 3 B )、減算後の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための保留球数コマンドを設定する ( S 3 2 0 4 B )。S 3 2 0 4 B の処理が終了すると、次に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b のデータを一つ前のデータにシフトする ( S 3 2 0 5 B )。より具体的には、保留エリア 1 実行エリア、保留エリア 2 保留エリア 1、保留エリア 3 保留エリア 2、保留エリア 4 保留エリア 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

#### 【 6 9 9 4 】

S 3 2 0 5 B の処理が終了すると、次いで、第 2 特別図柄大当たり判定処理を実行する ( S 3 2 0 6 B )。この第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 2 0 6 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 2 0 5 A ) に代えて実行される処理である。この第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 2 0 6 B ) の詳細については、図 2 3 8 4 を参照して後述する。S 3 2 0 6 B の処理が終了すると、次に、第 2 特別図柄変動パターン選択処理を実行する ( S 3 2 0 7 B )。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 2 0 7 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 3 2 0 参照 ) に代えて実行される処理である。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 2 0 7 B ) の詳細については、図 2 3 8 5 を参照して後述する。S 3 2 0 7 B の処理が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行し ( S 3 2 0 8 B )、本処理を終了する。この遊技状態更新処理 ( S 3 2 0 8 B ) は、第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 4 B ) の中で実行される遊技状態更新処理 ( S 2 6 1 3 B ) と全く同一の処理である。遊技状態更新処理 ( S 2 6 1 3 B ) の詳細については、図 2 3 8 0 を参照して既に説明したため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 6 9 9 5 】

次に、図 2 3 8 4 を参照して、上述した第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 2 0 6 B ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 2 0 6 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 3 1 8 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の抽選 ( 当否判定 ) を実行するための処理である。図 2 3 8 4 はこの第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 2 0 6 B ) を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 2 0 6 B ) のうち、S 3 3 0 2 A ~ S 3 3 0 4 A , S 3 3 0 6 A ~ S 3 3 1 1 A の各処理では、それぞれ第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 3 1 8 参照 ) の S 3 3 0 2 A ~ S 3 3 0 4 A , S 3 3 0 6 A ~ S 3 3 1 1 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例における第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 3 8 4 参照 ) では、まず、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアのデータを取得して ( S 3 3 0 1 B )、処理を S 3 3 0 2 A へと移行する。更に、本第 6 7 制御例における第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 2 3 8 4 参照 ) では、第 6 6 制御例の第 3 変形例における S 3 3 0 5 A の処理が削除されているため、S 3 3 0 3 A および S 3 3 0 4 A の処理を実行した後は、S 3 3 0 6 A の処理へと移行する。

#### 【 6 9 9 6 】

次に、図 2 3 8 5 を参照して、上述した第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 2 0 7 B ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 2 0 7 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 3 2 0 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための処理である。図 2 3 8 5 はこの第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 2 0 7 B ) を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 2 0 7 B ) のうち、S 3 5 0 6 A および S 3 2 0 8 A ~ S 3 5 1 0 A の処理では、第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 3 2 0 参照 ) の S 3 5 0 6 A および S 3 2 0 8 A ~ S 3 5 1 0 A の処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 2 0 7 B ) では、特図 2 抽選結果

10

20

30

40

50

が大当たりであるかを判別し ( S 3 5 0 1 B )、特図 2 抽選結果が大当たりであると判別した場合には ( S 3 5 0 1 B : Y e s )、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d ( 図 2 3 7 3 ( a ) 参照 ) を参照して大当たり種別を決定し ( S 3 5 0 2 B )、処理を S 3 5 0 3 B へと移行する。一方、S 3 5 0 1 B の処理において、特図 2 抽選結果が大当たりではないと判別した場合には ( S 3 5 0 1 B : N o )、S 3 5 0 2 B の処理をスキップし、S 3 5 0 3 B の処理へと移行する。

#### 【 6 9 9 7 】

S 3 5 0 3 B の処理では、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアから変動種別カウンタ C S 1 の値を取得し ( S 3 5 0 3 B )、シナリオ格納エリア 2 0 3 b j に格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから変動回数カウンタ 2 0 3 b b の値に応じた変動パターンテーブルを特定し ( S 3 5 0 4 B )、特定したテーブルから抽選結果と変動種別カウンタ C S 1 の値とに対応する変動パターンを選択する ( S 3 5 0 5 B )。S 3 5 0 5 B の処理が終了すると、処理を S 3 5 0 6 A へと移行する。

10

#### 【 6 9 9 8 】

次に、図 2 3 8 6 を参照して、本第 6 7 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 2 3 7 6 の S 1 0 1 B ) の一処理である第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 7 B ) の詳細について説明をする。この第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 7 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 2 3 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の変動時間が経過した場合に図柄停止を設定するための処理である。図 2 3 8 6 は、第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 7 B ) の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 0 7 B ) のうち、S 3 8 0 1 A、S 3 8 0 4 A ~ S 3 8 0 7 A、S 3 8 0 9 A および S 3 8 1 0 A の処理では、第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 2 3 参照 ) の S 3 8 0 1 A、S 3 8 0 4 A ~ S 3 8 0 7 A、S 3 8 0 9 A および S 3 8 1 0 A の処理と同一の処理が実行される。

20

#### 【 6 9 9 9 】

また、本第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 8 6 参照 ) では、S 3 8 0 1 A の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C がオンに設定されていない ( 即ち、オフに設定されている ) と判別した場合には ( S 3 8 0 1 A : N o )、特図 2 外れ停止処理を実行し ( S 3 8 0 1 B )、処理を S 3 8 0 9 A へと移行する。これに対して、S 3 8 0 1 A の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C がオンに設定されていると判別した場合には ( S 3 8 0 1 A : Y e s )、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値であるかを判別し ( S 3 8 0 2 B )、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 3 8 0 2 B : Y e s )、第 1 特別図柄の変動表示中であることを意味するため、S 3 8 0 4 A の処理を実行し、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値を 0 に設定し ( S 3 8 0 3 B )、処理を S 3 8 0 5 A へと移行する。これらの S 3 8 0 4 A、S 3 8 0 3 B の処理を実行することにより、第 2 特別図柄の大当たり図柄の停止タイミングで実行中の第 1 特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止 ( 破棄 ) することができる。一方、S 3 8 0 2 B の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値ではないと判別した場合には ( S 3 8 0 2 B : N o )、S 3 8 0 4 A および S 3 8 0 3 B の処理をスキップし、処理を S 3 8 0 5 A へと移行する。

30

40

#### 【 7 0 0 0 】

次に、図 2 3 8 7 を参照して、本第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 8 6 参照 ) の一処理である特図 2 外れ停止処理 ( S 3 8 0 1 B ) について説明する。この特図 2 外れ停止処理 ( S 3 8 0 1 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における特図 2 外れ停止処理 ( 図 2 3 2 4 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選結果が大当たり以外 ( 小当たり、完全外れ ) である場合において、その抽選結果を示す第 2 特別図柄を停止表示させるための処理である。図 2 3 8 7 は、この特図 2 外れ停止処理 ( S 3 8 0 1 B ) を示すフローチャートである。

#### 【 7 0 0 1 】

50

特図 2 外れ停止処理 ( S 3 8 0 1 B ) では、まず、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 b f がオンに設定されているか判別する ( S 3 9 0 1 B )。特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 b f がオンに設定されていると判別した場合には ( S 3 9 0 1 B : Y e s )、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値であることを判別し ( S 3 9 0 2 B )、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 3 9 0 2 B : Y e s )、第 1 特別図柄の変動表示中であることを意味するので、まず、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示する ( S 3 9 0 3 B )。次いで、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値を 0 に設定し ( S 3 9 0 4 B )、処理を S 3 9 0 5 B へと移行する。これらの S 3 9 0 3 B , S 3 9 0 4 B の処理により、第 2 特別図柄の小当たり図柄の停止タイミングで、実行中の第 1 特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止 ( 破棄 ) することができる。一方、S 3 9 0 2 B の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値ではないと判別した場合には ( S 3 9 0 2 B : N o )、S 3 9 0 3 B および S 3 9 0 4 B の処理をスキップし、処理を S 3 9 0 5 B へと移行する。S 3 9 0 5 B の処理では、小当たりシナリオを設定し ( S 3 9 0 5 B )、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 b f をオフに設定し ( S 3 9 0 6 B )、特図 2 小当たり中フラグ 2 0 3 b i をオンに設定し ( S 3 9 0 7 B )、本処理を終了する。一方、S 3 9 0 1 B の処理において、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 b f がオンに設定されていない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 3 9 0 1 B : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 7 0 0 2 】

次に、図 2 3 8 8 を参照して、本第 6 7 制御例における普通図柄変動処理 ( S 1 0 2 B ) について説明する。この普通図柄変動処理 ( S 1 0 2 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例 ( および第 1 制御例 ) における普通図柄変動処理 ( 図 4 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 6 6 制御例の第 3 変形例 ( および第 1 制御例 ) における普通図柄変動処理 ( 図 4 7 参照 ) と同様に、普通図柄の抽選処理、および普通図柄の当たり時における電動役物 6 4 0 a の開閉動作の制御処理を実行するための処理である。図 2 3 8 8 は、この普通図柄変動処理 ( S 1 0 2 B ) の内容を示したフローチャートである。

#### 【 7 0 0 3 】

この普通図柄変動処理 ( S 1 0 2 B ) のうち、S 8 0 1 ~ S 8 1 4 , S 8 1 7 ~ S 8 2 0 および S 8 2 2 の各処理では、それぞれ第 6 6 制御例の第 3 変形例 ( および第 1 制御例 ) における普通図柄変動処理 ( 図 4 7 参照 ) の S 8 0 1 ~ S 8 1 4 , S 8 1 7 ~ S 8 2 0 および S 8 2 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例における普通図柄変動処理 ( S 1 0 2 B ) では、S 8 1 4 の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態 ( 高確率状態 ) であると判別した場合は ( S 8 1 4 : Y e s )、普通図柄の変動時間を 0 . 1 秒に設定し ( S 8 0 1 B )、本処理を終了する。一方、S 8 1 4 の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態 ( 高確率状態 ) ではない ( 即ち、普通図柄の通常状態である ) と判別した場合は ( S 8 1 4 : N o )、普通図柄の変動時間を 3 秒に設定し ( S 8 0 2 B )、本処理を終了する。また、本第 6 7 制御例における普通図柄変動処理 ( 図 2 3 8 8 参照 ) では、S 8 2 0 の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態 ( 高確率状態 ) であると判別した場合に ( S 8 2 0 : Y e s )、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物 6 4 0 a の開放時間および回数が 2 秒間 × 1 回の遊技内容 ( 開放動作 ) を設定し ( S 8 0 4 B )、処理を S 8 2 2 の処理へ移行する。一方、S 8 2 0 の処理で普通図柄の時短状態 ( 高確率状態 ) ではない ( 即ち、普通図柄の通常状態である ) と判別した場合は ( S 8 2 0 : N o )、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物 6 4 0 a の開放時間および開放回数が 0 . 1 秒間 × 1 回の遊技内容 ( 開放動作 ) を設定し ( S 8 0 3 B )、S 8 2 2 の処理へ移行する。これらの処理により、普通図柄の時短状態において右打ちを行い続けた場合、電動役物 6 4 0 a が 0 . 1 秒間の閉鎖状態と 2 秒間の開放状態とを繰り返す挙動となり、右打ちにより発射された遊技球がほぼ第 2 入球口 6 4 0 へと入球する動作となる ( 第 2 入球口 6 4 0 よりも下流の可変入賞装置 1 6 5 へと遊技球が到達することがない動作となる ) 一方で、普通図柄の通常状態において右打ちを行い続けた場合、電動役物 6 4 0 a が 3 秒間の閉鎖状態と 0 . 1 秒間の開放状態とを繰り返す挙動

となるため、右打ちにより発射された遊技球の約半数が第2入球口640へと入球し、約半数が可変入賞装置165へと到達するようになる。よって、普通図柄の通常状態に設定される第2確変状態において、頻繁に可変入賞装置165の特定入賞口165aへと遊技球が入球する極めて有利な遊技状態を形成することができる。

#### 【7004】

<第67制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図2389から図2392を参照して、本第67制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。本第67制御例では、上述した第66制御例の第3変形例に対して、コマンド判定処理(図2328のS4152A参照)に代えてコマンド判定処理(図2389のS4101B参照)を実行する点、コマンド判定処理(図2328参照)の1処理である状態コマンド受信処理(S4273A)に代えて状態コマンド受信処理(図2390(a)のS4201B参照)を実行する点、コマンド判定処理(図2328参照)内の当たり関連処理(S4282A)の1処理である大当たり関連処理(S5302A)に代えて大当たり関連処理(図2390(b)参照)を実行する点、変動表示設定処理(図2337参照)の1処理である特図1用変動表示設定処理(S5704A)に代えて特図1用変動表示設定処理(図2391参照)を実行する点、変動表示設定処理(図2337参照)の1処理である特図2用変動表示設定処理(S5709A)に代えて特図2用変動表示設定処理(図2392参照)を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

#### 【7005】

まず、図2389を参照して、本第67制御例におけるコマンド判定処理(S4101B)の詳細について説明をする。このコマンド判定処理(S4101B)は、上述した第66制御例の第3変形例におけるコマンド判定処理(図2328参照)と同様に、主制御装置110から受信した各種コマンドに応じた制御を実行するための処理である。図2389は、本第67制御例におけるコマンド判定処理(S4101B)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S4101B)のうち、S4201, S4209~S4211, S4219, S4271A, S4272A, S4274A~S4279A, S4280A~S4282A, S4285AおよびS4286Aの各処理では、それぞれ第66制御例の第3変形例におけるコマンド判定処理(図2328参照)のS4201, S4209~S4211, S4219, S4271A, S4272A, S4274A~S4279A, S4280A~S4282A, S4285AおよびS4286Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第67制御例におけるコマンド判定処理(S4101B)では、S4201の処理において、主制御装置110より状態コマンドを受信したと判別した場合に(S4201: Yes)、状態コマンド受信処理を実行し(S4201B)、本処理を終了する。詳細については図2390を参照して後述するが、この状態コマンド受信処理(S4201B)は、上述した第66制御例の第3変形例における状態コマンド受信処理(S4273A)に代えて実行される処理であり、第66制御例の第3変形例における状態コマンド受信処理(S4273A)と同様に、主制御装置110から状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

#### 【7006】

次に、図2390(a)を参照して、上述した状態コマンド受信処理(S4201B)の詳細について説明する。図2390(a)は、この状態コマンド受信処理(S4201B)を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理(S4201B)は、上述した通り、第66制御例の第3変形例における状態コマンド受信処理(S4273A)に代えて実行される処理である。この状態コマンド受信処理(S4201B)のうち、S5205AおよびS5206Aの処理では、それぞれ上述した第66制御例の第3変形例における状態コマンド受信処理(図2330参照)のS5205AおよびS5206Aの処理と同一の処理が実行される。また、本第67制御例における状態コマンド受信処理(S4201B)では、まず、遊技状態に変更があるか否かを判別し(S4301B)、遊

10

20

30

40

50



技状態に変更があると判別した場合には ( S 4 3 0 1 B : Y e s )、状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する演出モードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 3 0 2 B )、処理を S 5 2 0 5 A へと移行する。一方で、S 4 3 0 1 B の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合には ( S 4 3 0 1 B : N o )、処理を S 5 2 0 6 A へと移行する。

#### 【 7 0 0 7 】

次に、図 2 3 9 0 ( b ) を参照して、本第 6 7 制御例における当たり関連処理 ( 図 2 3 8 9 の S 4 2 8 2 A ) にて実行される大当たり関連処理 ( S 5 3 0 1 B ) の処理内容について説明をする。この大当たり関連処理 ( S 5 3 0 1 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における大当たり関連処理 ( 図 2 3 3 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 6 6 制御例の第 3 変形例における大当たり関連処理 ( 図 2 3 3 2 参照 ) と同様に、主制御装置 1 1 0 から大当たりに関連する各種コマンドを受信した場合に、コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図 2 3 9 0 ( b ) は、この大当たり関連処理 ( S 5 3 0 1 B ) の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理 ( S 5 3 0 1 B ) のうち、S 5 4 0 1 A および S 5 4 0 3 A ~ S 5 4 0 5 A の各処理では、それぞれ上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における大当たり関連処理 ( 図 2 3 3 2 参照 ) の S 5 4 0 1 A および S 5 4 0 3 A ~ S 5 4 0 5 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例における大当たり関連処理 ( S 5 3 0 1 B ) では、S 5 4 0 1 A の処理において、今回の当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであると判別した場合に ( S 5 4 0 1 A : Y e s )、今回の大当たり種別に対応するオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し ( S 5 4 0 1 B )、本処理を終了する。また、本第 6 7 制御例における大当たり関連処理 ( S 5 3 0 1 B ) では、S 5 4 0 5 A の処理において、主制御装置 1 1 0 からエンディングコマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 4 0 5 A : Y e s )、今回の大当たり種別に対応するエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 4 0 2 B )、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 5 A の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には ( S 5 4 0 5 A : N o )、本処理を終了する。

#### 【 7 0 0 8 】

次に、図 2 3 9 1 を参照して、本第 6 7 制御例における変動表示設定処理 ( 図 2 3 3 7 の S 4 1 1 3 A ) の一処理である特図 1 用変動表示設定処理 ( S 5 7 0 1 B ) について説明する。この特図 1 用変動表示設定処理 ( S 5 7 0 1 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 用変動表示設定処理 ( 図 2 3 3 8 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 6 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 用変動表示設定処理 ( 図 2 3 3 8 参照 ) と同様に、第 2 確変状態における第 1 特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図 2 3 9 1 は、この特図 1 用変動表示設定処理 ( S 5 7 0 1 B ) の内容を示したフローチャートである。

#### 【 7 0 0 9 】

この特図 1 用変動表示設定処理 ( S 5 7 0 1 B ) では、まず、回避演出中フラグ 2 2 3 b a がオンであるかを判別し ( S 5 8 0 1 B )、回避演出中フラグ 2 2 3 b a がオンであると判別した場合には ( S 5 8 0 1 B : Y e s )、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の大当たり変動中に第 1 特別図柄の変動表示が開始されることを意味するため、まず、抽選結果が大当たりであるかを判別する ( S 5 8 0 2 B )。S 5 8 0 2 B の処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には ( S 5 8 0 2 B : Y e s )、第 2 特別図柄の大当たり変動中に第 1 特別図柄の抽選でも大当たりとなってしまう、大当たりを回避することが不可能になってしまったことを意味するため、変動表示態様として回避失敗演出を伴う演出態様を決定し ( S 5 8 0 3 B )、処理を S 5 8 1 0 B へと移行する。一方、S 5 8 0 2 B の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には ( S 5 8 0 2 B : N o )、抽選結果が小当たりであることを意味し、実行中の第 2 特別図柄の大当たり変動を第 1 特別図柄の小当たり図柄の停止表示によって外れ図柄で強制停止 ( 破棄 ) することが確定すること ( 大当たり遊技の実行を回避して有利度合いが高い第 2 確変状態を

継続させることができること)を意味するため、変動表示態様として回避成功演出を伴う演出態様を決定し(S 5 8 0 4 B)、処理をS 5 8 1 0 Bへと移行する。

【7 0 1 0】

一方、S 5 8 0 1 Bの処理において、回避演出中フラグ2 2 3 b aがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(S 5 8 0 1 B : No)、通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し(S 5 8 0 5 B)、現在が第2特別図柄の変動表示中であるかを判別する(S 5 8 0 6 B)。S 5 8 0 6 Bの処理において、現在が第2特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には(S 5 8 0 6 B : No)、第2特別図柄の変動表示における残変動時間が今回開始させる第1特別図柄の変動時間よりも長い時間であるかを判別し(S 5 8 0 7 B)、第2特別図柄の変動表示における残変動時間が第1特別図柄の変動時間よりも長い時間であると判別した場合には(S 5 8 0 7 B : Yes)、今回の抽選結果が外れであるかを判別する(S 5 8 0 8 B)。S 5 8 0 8 Bの処理において、今回の抽選結果が外れではないと判別した場合には(S 5 8 0 8 B : No)、実行中の第2特別図柄の変動表示態様を、今回の第1特別図柄の抽選結果を示すための変動表示態様に書き替えて(S 5 8 0 9 B)、処理をS 5 8 1 0 Bへと移行する。一方、S 5 8 0 8 Bの処理において、今回の第1特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は(S 5 8 0 8 B : Yes)、S 5 8 0 9 Bの処理をスキップして、処理をS 5 8 1 0 Bへと移行する。また、S 5 8 0 6 Bの処理において、現在が特図2変動中であると判別した場合は(S 5 8 0 6 B : Yes)、およびS 5 8 0 7 Bの特図2変動の残変動時間が特図1変動の変動時間よりも長い時間ではないと判別した場合は(S 5 8 0 7 B : No)、処理をS 5 8 1 0 Bへと移行する。S 5 8 1 0 Bの処理では、決定した変動表示態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S 5 8 1 0 B)、本処理を終了する。

【7 0 1 1】

次に、図2 3 9 2を参照して、本第6 7制御例における変動表示設定処理(図2 3 3 7のS 4 1 1 3 A)の一処理である特図2用変動表示設定処理(S 5 7 0 2 B)について説明する。この特図2用変動表示設定処理(S 5 7 0 2 B)は、上述した第6 6制御例の第3変形例における特図2用変動表示設定処理(図2 3 3 9参照)に代えて実行される処理であり、第6 6制御例の第3変形例における特図2用変動表示設定処理(図2 3 3 9参照)と同様に、第2特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図2 3 9 2は、この特図2用変動表示設定処理(S 5 7 0 2 B)の内容を示したフローチャートである。この特図2用変動表示設定処理(S 5 7 0 2 B)では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し(S 5 8 5 1 B)、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には(S 5 8 5 1 B : Yes)、通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し(S 5 8 5 2 B)、処理をS 5 8 5 8 Bへと移行する。つまり、通常状態において主として実行される第1特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示演出を妨げないように、比較的小さい表示領域にて第2特別図柄の変動表示演出の実行を設定する。一方、S 5 8 5 1 Bの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には(S 5 8 5 1 B : No)、次いで、現在の遊技状態が第2確変状態Bであるかを判別し(S 5 8 5 3 B)、現在の遊技状態が第2確変状態Bであると判別した場合には(S 5 8 5 3 B : Yes)、抽選結果が大当たりであるかを判別し(S 5 8 5 4 B)、抽選結果が大当たりであると判別した場合には(S 5 8 5 4 B : Yes)、回避演出を伴う変動表示態様を設定し(S 5 8 5 5 B)、回避演出中フラグ2 2 3 b aをオンに設定して(S 5 8 5 6 B)、処理をS 5 8 5 8 Bへと移行する。一方、S 5 8 5 3 Bの処理において、現在の遊技状態が第2確変状態Bではないと判別した場合は(S 5 8 5 3 B : No)、または、S 5 8 5 4 Bの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には(S 5 8 5 4 B : No)、通知された変動パターンに対応する変動表示態様を従変動パターン選択テーブル2 2 2 aを参照して決定し(S 5 8 5 7 B)、処理をS 5 8 5 8 Bへと移行する。S 5 8 5 8 Bの処理では、決定した変動表示態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S 5 8 5 8 B)、本処理を終了する。

【7 0 1 2】

10

20

30

40

50

以上説明した通り、本第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 の判別条件（第 1 特別図柄の始動条件）よりも第 2 の判別条件（第 2 特別図柄の始動条件）が成立し易い遊技状態であって遊技者が所定の特典（賞球）を獲得し易い遊技状態である第 1 遊技状態（小当たり R U S H 状態を形成する第 2 確変状態）における所定の遊技回（第 2 特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第 1 の判別条件が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った場合に、第 1 遊技状態に設定された後における判別（特別図柄の抽選）の回数が特定回数（例えば、1 0 0 回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たり）になったとしても、第 1 遊技状態に設定されてから少なくとも特定回数の判別が実行されるまでは、第 1 遊技状態よりも所定の特典を獲得し難くなる第 2 遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）の設定条件が成立しない構成としている。より具体的には、第 2 確変状態（第 1 遊技状態）に設定された後における特別図柄の抽選回数（判別の回数）が特定回数（例えば、1 0 0 回）以下の範囲において第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった（特定の判別結果になった）としても、当該大当たり抽選結果に基づく大当たり遊技の実行を回避することが可能に構成することで、特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、第 2 確変状態が開始されてから少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることが可能な遊技状態（設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまで不利遊技状態に移行しない遊技状態）として構成している。即ち、特定回数以下の抽選回数の範囲内で第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、その大当たり当選に基づく大当たり変動の変動時間を第 1 特別図柄の小当たり変動の変動時間よりも十分長くすることで、大当たり変動中に第 1 特別図柄の抽選を実行させて小当たりとなることにより、先に第 1 特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第 2 特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることが可能に構成した。このように構成することで、遊技者に有利な第 2 確変状態（第 1 遊技状態）を、特別図柄の抽選で大当たりになったか否かにかかわらず、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることができるので、第 2 確変状態における特典（小当たり当選に基づく賞球）を安定的に遊技者に対して付与することができる。よって、第 2 確変状態においてほとんど賞球を得ることなく大当たり当選して第 2 確変状態が即座に終了されてしまうという、遊技者にとって望ましくない事象が発生することを確実に防止（抑制）することができるので、第 2 確変状態に移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりになったとしても賞球が頻繁に払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を設けているものがある。具体的には例えば、抽選結果として、大当たりでないにもかかわらず大入賞口が開放される小当たり抽選結果を設ける構成とし、有利な遊技状態においては小当たり頻繁に当選することで大入賞口が頻繁に入球可能状態に設定される結果、大入賞口へと遊技球が頻繁に入球して入球に応じた賞球も頻繁に払い出され続ける極めて有利な遊技状態を形成するように制御可能なものが知られている。係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりになったとしても（即ち、小当たり若しくは完全外れのどちらかとなり続けるほど）小当たりに基づく賞球をより多く獲得し易くなるため、大当たりになったことを強く期待させる斬新な遊技性を実現でき、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりになったと、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、有利な遊技状態に移行してから大当たりになったまでの抽選回数が少ないほど、遊技者に対してより大きな失望感を抱かせてしまうという問題点があった。これに対して第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、有利な第 2 確変状態（第 1 遊技状態）が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選（判別）が実行されるまでは、たとえ大当たり（特定の判別結果）になったとしても、大当たり遊技（特典遊技）が実行されることを回避することができ、第 2 確変状態を継続させることが可能に構成しているので、第 2 確変状態が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、他の遊技状態に移行してしまう不安感を遊技者が抱くことなく、安心して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技

に対する興趣を向上させることができる。

【 7 0 1 3 】

また、本第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技者に有利な第 1 遊技状態（第 2 確変状態）において、遊技方法に応じて第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）に設定されるまでの期間の長さを異ならせることが可能に構成している。即ち、有利な第 2 確変状態が開始された後において、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を実行させつつ、第 2 特別図柄の大当たり変動が開始された後のみ左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を実行させる第 1 の遊技方法で遊技を行い続ける方が、第 2 確変状態の間継続して右打ちを行い続ける第 2 の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第 2 確変状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなるように構成している。これにより、遊技方法に応じて有利な第 2 確変状態の継続期間を異ならせることができる。言い換えれば、大当たりに当選するまでの期間を遊技方法に応じて異ならせることができるので、有利な第 2 確変状態の継続期間は短くなるが、有利な大当たり遊技が早期に実行され易くなる遊技性と、有利な第 2 確変状態の継続期間が長くなるが、大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性と、を遊技者の遊技方法に応じて異ならせることができる。つまり、遊技方法を選択することで遊技者自身に遊技性を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（発射方向）を異ならせ、遊技にメリハリをつけることで興趣向上を図っているものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変われば遊技方法を変えることができるものの、同一の遊技状態が継続している間は、遊技方法が固定化されてしまうため、同一の遊技状態が長く継続している場合に、遊技が単調となってしまう虞がある。これに対して本第 6 7 制御例では、第 2 確変状態（第 1 遊技状態）において、第 1 特別図柄の抽選が実行され得る第 1 の遊技方法で遊技を行うか、第 1 の遊技方法よりも第 1 特別図柄の抽選が実行され難くなる第 2 の遊技方法で遊技を行うかに応じて、第 2 確変状態が早期に終了し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間も短くなり易い遊技性と、第 2 確変状態が長く継続し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易い遊技性と、を切り替えることができるので、第 2 確変状態の継続中において、遊技者に対して遊技方法を選択することで遊技性をも選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 7 0 1 4 】

更に、本第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 判別手段の判別（第 1 特別図柄の抽選）よりも第 2 判別手段の判別（第 2 特別図柄の抽選）を実行させ易くするための特定制御（第 2 特別図柄の変動時間を短くする制御）が少なくとも実行される第 1 遊技状態（右打ちすることで第 2 特別図柄の抽選が頻繁に実行される第 2 確変状態）において予め定められた特定条件が成立したこと（第 2 特別図柄の大当たり変動が開始されたこと）に基づいて、第 1 判別手段の判別が実行され易くなる第 1 方向へと遊技球を発射すること（左打ちを行うこと）を遊技者に対して促す演出態様を少なくとも含む特定演出（第 1 特別図柄の抽選を実行させることで第 2 特別図柄の大当たり遊技の実行を回避できることを示す回避演出）を、特定制御が実行されている状況下（右打ちを行った方が特別図柄の抽選が実行され易い第 2 確変状態が継続している状況下）で実行する構成としている。より具体的には、右打ちにより発射された遊技球が第 2 入球口 6 4 0 にも可変入賞装置 1 6 5 にも到達し得る制御である普通図柄の通常状態（低確率状態）の制御と、第 2 特別図柄の変動時間を通常状態よりも短くする制御との両方（特定制御）が実行されることにより、頻繁に第 2 特別図柄の抽選および小当たり遊技が実行されて特定入賞口 1 6 5 a への入賞に基づく賞球も頻繁に払い出される第 2 確変状態（第 1 遊技状態）において、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりに基づく第 2 特別図柄の大当たり変動の実行中の変動表示演出として、左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を実行させることを促す回避演出（特定演出）を、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選が実行され易い制御が実行

されている状況下にもかかわらず実行する構成としている。即ち、所定方向（左方向）へと発射した場合に始動入賞が発生し難くなる制御が実行されているにもかかわらず所定方向への発射を促す演出（回避演出）を実行する構成としている。この回避演出の演出内容に従って左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させた場合、高確率（24/25）で小当たりとなる上に、小当たりとなった場合には第2特別図柄の大当たり変動よりも先に第1特別図柄の小当たり変動が終了されて小当たり図柄が停止表示されるため、当該小当たり図柄の停止表示時に実行中だった第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができ、第2特別図柄の大当たり遊技の実行を回避することができるため、右打ちを行い続けることで発射された遊技球の数を上回る数の賞球が払い出され続ける極めて有利な第2確変状態を、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった後も継続させることができる。よって、回避演出の演出内容に逆らって右打ちを行い続けた場合よりも、回避演出の演出内容に従って左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易いので、設定されている遊技状態に対応する遊技方法（遊技球の発射方向）とは異なる発射方向への発射を促す斬新な演出態様を実現することができる上に、当該回避演出の演出内容に従った方が、設定されている遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行うよりも有利度合いが高くなり易くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【7015】

なお、本第67制御例では、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別（大当たり図柄）によらず、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な第2確変状態に設定される種別の大当たりに当選していた場合は、回避演出を実行せずに大当たり遊技を実行させても良い。このように構成することで、第2確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第2確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第2確変状態Bが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第2確変状態Bに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第2確変状態Bにおいて大当たり

に当選した場合に、左打ちを行って大当たり遊技の実行を回避するか、大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を実行させるかの選択を遊技者に対して促す内容の演出を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者に対して第2確変状態が設定される大当たりであるか否かを推測して、第2確変状態が設定されない（時短状態や確変状態に設定される）大当たりであると推測した場合には、左打ちを行って大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる遊技方法で遊技を行う一方で、第2確変状態が設定される大当たりであると推測した場合は、大当たり図柄の停止まで左打ちを行わずに大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行う遊技性としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択した遊技方法に応じて有利度合いが大きく異なる可能性がある斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場

合において、大当たり遊技を実行させた場合に第2遊技状態が設定されるか否かによって、演出態様を異ならせてもよい。具体的には、第1演出態様と、第1演出態様よりも左打ちを行う遊技方法を選択することを相対的に強く促す演出態様で構成される第2演出態様と、を設ける構成とし、第2確変状態が設定されない場合よりも、第2確変状態が設定される場合の方が第2演出態様が選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、演出内容も加味して左打ちによって大当たり変動を外れ図柄で破棄するか否かを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

#### 【7016】

本第67制御例では、状態によらず、第1特別図柄の抽選が実行された場合に大当たり

50

に当選する可能性がある（特別図柄の高確率状態で1/25、低確率状態で1/250）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第2特別図柄の大当たり変動中は第1特別図柄の抽選で大当たりとならないように構成してもよい。より具体的には、第2特別図柄の大当たり変動中は、大当たりか否かの抽選を実行せずに、外れか小当たりかの抽選のみを実行する構成としてもよい。または、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず小当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第1特別図柄の抽選を実行させても大当たりとなる可能性が無いため、より確実に、第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。従って、第2確変状態における有利度合いをより向上させることができるので、第2確変状態へと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

10

#### 【7017】

本第67制御例では、有利な遊技状態のうち、第2確変状態Bにおいてのみ、第2特別図柄の大当たり変動よりも第1特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンテーブル（第2確変B用テーブル202b3）を参照して変動パターンを選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態においても、第2特別図柄の大当たり変動よりも第1特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンを選択する構成としてもよい。このように構成した場合、特に、時短回数が100回の確変状態において、時短回数を経過させて第2確変状態へと移行させることが容易となるため、遊技者に対して、大当たりに当選したとしても特別図柄の抽選が100回実行されて第2確変状態へと移行するまでは第2特別図柄の大当たりを回避し続けて第2確変状態へと移行させるか、確変状態において大当たりに当選した場合に、そのまま大当たり遊技を実行させることで無駄球を減らすかを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。更に、時短回数が65535回の確変状態においても同一の変動パターンテーブルを参照すると共に、演出態様から時短回数が100回の確変状態であるか65535回の確変状態であるかを区別困難に構成することにより、100回に到達するまで第2特別図柄の大当たりを回避するか、大当たりとなり次第大当たり遊技を実行させるかをより悩ませることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、これらに代えて、時短状態や通常状態で大当たりを回避可能に構成してもよい。時短状態において大当たりを回避できる構成とした場合、例えば、時短回数を経過して通常状態へと移行することで有利度合いが高くなるように構成すればよい。具体的には例えば、時短回数を経過した後の通常状態を、第2特別図柄の変動時間が短い状態として形成することにより、第2確変状態と同様の恩恵（小当たりによる賞球が頻繁に払い出されること）を得られる状態として形成してもよい。また、通常状態において大当たりを回避できる構成とした場合、例えば、通常状態において大当たり遊技が実行されずに特定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、有利度合いが高い遊技状態に移行する構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態以外の遊技状態においても、大当たり遊技の実行を回避した方が有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を頼向上させることができる。

20

30

40

#### 【7018】

本第67制御例では、大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態に設定される場合、必ず100回の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変状態Bが継続し、100回の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて第2確変状態Aへと移行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第2確変状態Aへと移行するまでの抽選回数が異なる複数の第2確変状態を設ける構成としてもよい。例えば、特別図柄の抽選が100回未満の第1回数（例えば、30回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変状態Bが継続し、第1回数の特別図柄の抽選が実行された後は第2確変状態Aに設定される大当たり種別や、特別図柄の抽選が100回よりも多い第2回数（例えば、200回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変状態Bが継続し、第2回数の特別図柄の抽選が実行された後は

50

第2確変状態Aに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず第2確変状態Aに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第3回数（例えば、50回）となるまでは第2確変状態Aに設定され、第3回数を超えてから第4回数（例えば、150回）となるまでは第2確変状態Bに設定され、第4回数を超えた後は再び第2確変状態Aに設定される大当たり種別等を設ける構成としてもよい。これらの種別を設けることで、より複雑なゲームフローを実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、第2確変状態Bに設定される抽選回数の初期値は100回に固定化しておきつつ、所定の上乗せ条件が成立したことに基づいて、第2確変状態Bに設定される抽選回数を上乗せ可能に構成することで、第2確変状態に設定された後の特別図柄の抽選回数が100回を超えた後においても、大当たり遊技の実行を回避できる有利な第2確変状態Bが継続し得る構成としてもよい。この場合における上乗せ条件としては、例えば、第2特別図柄の抽選で特定の小当たりとなったことや、特定の外れ図柄が停止表示されたこと等が挙げられる。また、この場合の上乗せの方法としては、例えば、変動回数カウンタ203bbのカウンタ値から対応する上乗せ回数の分だけ値を減算する方法が挙げられる。これにより、変動パターンシナリオの参照位置を減算された回数の分だけ前の抽選回数に戻すことができるので、減算した回数と同回数の第2確変状態Bを上乗せしたのと同じの効果を得ることができる。また、第2確変状態Aに移行した後であっても、上乗せ条件が成立したことに基づいて第2確変状態Bに戻す構成としてもよい。この場合、例えば、100回から今回の上乗せ回数に対応する抽選回数を減じた回数を変動回数カウンタ203bbのカウンタ値として上書きすればよい。具体的には例えば、10回の上乗せに対応する上乗せ条件が成立した場合は、変動回数カウンタ203bbのカウンタ値を90とすればよいし、50回の上乗せに対応する上乗せ条件が成立した場合は、変動回数カウンタ203bbのカウンタ値を50とすればよい。このように構成することで、第2確変状態Bの継続回数にパリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【7019】

本第67制御例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の小当たり図柄又は大当たり図柄が停止表示された場合に、第2特別図柄の変動表示が必ず外れ図柄で停止表示される（破棄される）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態に設定される種別の第2特別図柄の大当たり変動の実行中に第1特別図柄の小当たり図柄又は大当たり図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄の大当たり変動が破棄されず、第1特別図柄の小当たり遊技または大当たり遊技が実行されている間、第2特別図柄の大当たり変動が中断される（変動時間の減算が停止される）ように構成し、第1特別図柄の小当たり遊技又は大当たり遊技が終了したことに基づいて、第2特別図柄の大当たり変動が開始されるように構成してもよい。つまり、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で第2確変状態が設定されない大当たりとなった場合は当該第2特別図柄の大当たり変動を破棄できる一方で、第2確変状態が設定される大当たりとなった場合は左打ちを行ったとしても大当たり変動を破棄できずに大当たり遊技が実行される構成としてもよい。言い換えれば、所定の特典（小当たり遊技による賞球）を獲得し得る第1状態（第2確変状態B）の所定の遊技回（第2特別図柄の大当たりに対応する遊技回）において第1の判別条件（第1特別図柄の始動条件）が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）を行って第1状態における判別の回数が特定回数（100回）以下の状況下で第1遊技（大当たり遊技）が実行された場合に、当該第1遊技の実行が終了した後の状態を第1状態に設定し、第1状態において第1遊技が実行されずに特定回数の判別が実行されたことに基づいて、第1状態よりも有利度合いが低い第2状態（第2確変状態A）を設定する構成としてもよい。この場合に、第2状態は、第1遊技が実行された場合に当該第1遊技の実行が終了した後の状態として第1状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）が設定され得る状態としてもよい。即ち、第2確変状態B（第1状態）を、設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態として形成してもよい

10

20

30

40

50



。このように構成することで、第2確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第2確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第2確変状態Bが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第2確変状態Bに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第2特別図柄の抽選で第2確変状態に設定される種別の大当たりに当選した場合に、左打ちを行っても第1特別図柄の小当たり（又は大当たり）図柄が停止表示されるよりも前に変動時間が経過する長さの変動時間（例えば、1秒間）を設定する構成としてもよい。このように構成した場合も、第2確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第2確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第2確変状態Bが再セットされる（特定回数がリセットされる）ので、第2確変状態Bに滞在している期間をより長くすることができる。

10

#### 【7020】

本第67制御例では、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を状態によらず共通確率としていたが、これに限られるものではなく、状態に応じて小当たり確率を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を、第2確変状態Aと第2確変状態Bとで異ならせる構成としてもよい。第2確変状態Aよりも第2確変状態Bの小当たり確率を高くした場合は、第2確変状態Aの有利度合いを相対的に低くすることができるので、大当たり遊技の実行を回避することができない第2確変状態Aにおいて、大当たりに当選して第2確変状態が終了されてしまったとしても、遊技者に対して失望感を抱かせ難くすることができる。また、逆に、第2確変状態Bよりも第2確変状態Aの小当たり確率を高くした場合は、第2確変状態Bにおいて大当たり遊技の実行を回避して第2確変状態へと移行させた場合のメリットをより大きくすることができるので、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の大当たりをより積極的に破棄させることができる。また、第2確変状態Aと第2確変状態Bとで有利度合いに差を設ける別の方法として、第2特別図柄の小当たり若しくは外れとなった場合に長い変動時間が選択される割合を異ならせる構成としてもよい。つまり、1の小当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでの期間の平均を状態に応じて異ならせることにより、単位時間あたりの出球効率を異ならせて有利度合いを異ならせる構成としてもよい。更に、有利度合いは必ずしも状態単位で変更しなければならないわけでもなく、例えば、第2確変状態に設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に応じて有利度合いを異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが高くなる（小当たり確率が高くなる、小当たり遊技の実行間隔が短くなる等）ように構成してもよいし、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが低くなる（小当たり確率が低くなる、小当たり遊技の実行間隔が長くなる等）ように構成してもよい。特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが高くなるように構成した場合は、第2確変状態Aにおいてより多くの回数に渡って大当たりとならないことをより強く期待させることができる一方で、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが低くなるように構成した場合は、第2確変状態Aにおいて大当たりとなった場合の失望感を低減することができる。また、これらの場合において、有利度合いが低い所定の状況においては、発射した遊技球の数よりも、小当たり遊技によって払い出される賞球数の方が少なくなり易い不利な状況（低ベースの状況）を成立させてもよい。このように構成した場合、例えば、特別図柄の抽選回数が少ない間（例えば、特別図柄の抽選回数が30回以下）は上記低ベースの状況に設定する構成とし、ベース（発射した遊技球の数に対する払い出される賞球数の比）が高くなっていくように構成した場合、低ベースの状況において大当たりに当選した際に、大当たり遊技を実行させた方が良いのではないかと遊技者に思わせることもでき、より奥深

20

30

40

50



い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、抽選回数が多くなるにつれてベースを低くしていき、第2確変状態Aに移行した後で更に所定回数（例えば、100回）の特別図柄の抽選が実行されることで低ベースの状態が設定されるように構成した場合は、第2確変状態Bでは大当たり遊技が実行されないように遊技を行う一方で、第2確変状態Aでは早期に大当たり当選することを期待させる遊技性となり、第2確変状態Bの遊技性と第2確変状態Aの遊技性とをより大きく異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【7021】

本第67制御例では、第2確変状態B（第2確変状態が設定されてから特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間の状態）において第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させることで第2特別図柄の大当たり遊技が実行されることを回避可能に構成することにより、第2特別図柄の抽選で大当たりとなったか否かによらず、特別図柄の抽選が少なくとも100回実行されるまでは第2確変状態を継続させる（第2確変状態における遊技を特定回数（100回）保証する）ことが可能に構成としていたが、第2確変状態における遊技を少なくとも特定回数（100回）保証する方法これに限られるものではない。例えば、第2確変状態に移行した後、特定回数以下の第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別にかかわらず、大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態が設定されるように構成し、第2確変状態Aに移行した後（第2確変状態において特別図柄の抽選回数が得意低回数（100回）を超えた後）は、上述した第67制御例の振り分け（25%で第2確変状態が設定され、45%で確変状態が設定され、30%で時短状態が設定される振り分け）としてもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいて遊技者に対して特別な遊技方法（第2特別図柄の大当たり変動中のみ左打ち遊技、その他の場合は右打ち遊技）を行わせる必要がないため、遊技者の利便性を向上させることができる。

#### 【7022】

本第67制御例では、第2確変状態Bにおける第1特別図柄の小当たり時の変動時間を1秒間、第2特別図柄の大当たり時の変動時間を300秒に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、第2特別図柄の大当たり変動中に左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させた場合に第2特別図柄の大当たり変動を破棄できる範囲内で任意に定めてもよい。第1特別図柄の小当たり時の変動時間を短くするほど、または第2特別図柄の大当たり時の変動時間を長くするほど、第2特別図柄の大当たり変動を破棄可能な期間をより長くすることができるので、大当たり遊技の実行を回避することをより容易にすることができる。また、第1特別図柄の小当たり時の変動時間を長くするほど、または第2特別図柄の大当たり時の変動時間を短くするほど、第2特別図柄の大当たり変動を破棄可能な期間を短くすることができるので、回避演出が発生するか否かに注目させ、回避演出が発生した場合になるべく早く左打ちを行って第1入球口64へと遊技球を入球させようと遊技を行わせることができる。

#### 【7023】

本第67制御例では、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たり変動中に左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させて小当たり図柄を先に停止表示させることにより第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で破棄して大当たり遊技の実行を回避可能に構成していたが、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の大当たり遊技の実行を回避する方法はこれに限られるものではない。例えば、第1入球口64よりも遊技球を入球させ易い所定位置（例えば、第1入球口64へと入球しなかった遊技球を入球させることが可能な位置や、最大の発射強度で右打ちを行った場合に到達する位置等）に対して所定の入球口を設け、第2特別図柄の大当たり変動中に所定の入球口へと遊技球が入球した場合に、即座に第2特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成してもよい。このように構成することで、左打ちしたにもかかわらず第1入球口64へとなかなか入球しなかったり、第1入球口64へと遊技球が入球

したにもかかわらず大当たりとなってしまう等して、第 2 特別図柄の大当たり変動を破棄することが困難になってしまうことを抑制することができるので、第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行されることをより容易に回避することができ、遊技者の利便性を向上させることができる。また、第 1 特別図柄の抽選を実行させなくても第 2 特別図柄の大当たり変動を破棄できる構成とすることにより、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを重複して変動表示可能な仕様を必ずしも採用しなくてもよくなる（一方の特別図柄の変動中は他方の特別図柄の抽選が実行されない仕様を採用することができる）ため、設計の自由度を高めることができる。

#### 【 7 0 2 4 】

本第 6 7 制御例では、第 2 確変状態 B において所定の遊技回（第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなったことに基づく遊技回）で左打ちを行った場合に、大当たり遊技の実行を回避することにより、本来（所定の遊技回で左打ちを行わず、大当たり遊技がそのまま実行された場合）よりも第 2 確変状態の継続期間を長くすることが可能に構成していたが、第 2 確変状態の継続期間を遊技方法に応じて異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、実行中の変動表示が中断される（大当たり遊技又は小当たり遊技の間は変動が仮停止され、大当たり遊技又は小当たり遊技の終了後に仮停止されていた変動表示が再開される）ように構成した上で、第 1 特別図柄の小当たり変動の実行中は第 2 特別図柄の抽選で大当たりが抽選されない（外れ又は小当たりのどちらかになる）ように構成してもよい。そして、第 2 確変状態 B では、第 1 特別図柄の小当たり又は大当たりとなった場合の変動時間を、右打ちを行い続けた場合に第 2 特別図柄の抽選を特定回数実行させることができる程度に十分長い時間（例えば、300 秒）に設定する構成としてもよい。このように構成した場合、第 2 確変状態 B においては、まず左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を実行させて小当たり変動（または大当たり変動）を開始させ、当該小当たり変動（又は大当たり変動）が開始された後は、右打ちを行い続けて第 2 特別図柄の抽選を連続的に実行させるという遊技方法で遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選すること自体を回避することができる。つまり、第 2 特別図柄の大当たり自体が抽選されない遊技方法を成立させることにより、第 2 特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成し、第 2 確変状態において特定回数の抽選を保証することができる。なお、この場合において、第 2 確変状態 A へと移行した後においては、第 1 特別図柄の変動時間として、第 1 特別図柄の変動中に右打ちに切り替えたとしても第 2 特別図柄の抽選が実行されるよりも前に変動が終了する程度に短い時間（例えば、0.1 秒間）が選択されるように構成すればよい。このように構成することで、第 2 確変状態 A においては、左打ちを行って第 1 特別図柄の抽選を実行させたとしても、第 2 特別図柄の抽選を実行させる前に変動が終了してしまい、第 2 特別図柄の大当たりが抽選されない状態で第 2 特別図柄の抽選を実行させることを不可能とすることができる。よって、上述した第 6 7 制御例における第 2 確変状態と同様に、特定回数以下の抽選回数では大当たり遊技の実行を回避して確実に有利な第 2 確変状態を継続させることができる遊技性となる一方で、特定回数を超えた後においては、大当たり当選次第有利な第 2 確変状態が終了してしまう遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 7 0 2 5 】

本第 6 7 制御例では、第 2 確変状態が設定された後の抽選回数が特定回数以下であるか否かに応じて、第 2 特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能となる有利な第 2 確変状態 B を形成するか、第 2 特別図柄の大当たり当選した場合に、大当たり遊技の実行を回避できないため第 2 確変状態 B よりも有利度合いが低くなる第 2 確変状態 A とを形成可能に構成していたが、期間に応じて第 2 確変状態の有利度合い（第 2 確変状態 A を形成するか第 2 確変状態 B を形成するか）を切り替える方法は、必ずしも特別図柄の抽選回数に限られるものではない。例えば、第 2 確変状態に移行した後の経過時間に応じて第 2 確変状態 A と第 2 確変状態 B とを切り替える構成としてもよい。より具体的には、公知の R T C を（ R e a l T i m e C l o c k ）を設ける構成とし、第 2 確変状態が開始された場合

10

20

30

40

50

に、R T C が計時する計時情報（時刻情報）に基づいて、第 2 確変状態に開始された後の経過時間を監視する。そして、第 2 確変状態が開始された後における経過時間が特定期間以下である間は第 2 確変状態 B を形成し、第 2 確変状態が開始された後における経過時間が特定期間を超えた場合に第 2 確変状態 A を形成する構成としてもよい。このように構成することで、第 2 確変状態 B における抽選回数を不定とすることができ、第 2 特別図柄の変動時間として短い変動時間が選択されるほど、第 2 確変状態 B における抽選回数を多くすることができる（小当たりによる賞球が払い出される回数が多くなり易くなる）遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、特別図柄の抽選回数や経過時間に代えて、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった回数が特定回数（例えば、50 回）となった場合に第 2 確変状態 B から第 2 確変状態 A へと移行する構成としてもよい。このように構成することで、第 2 確変状態において運悪く小当たりになかなか当選しなかったとしても、小当たり遊技の実行回数が保証されているため、より安心して遊技を行わせることができる。また、例えば、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった回数が特定回数（例えば、5 回）となった場合に第 2 確変状態 B から第 2 確変状態 A へと移行する構成としてもよい。このように構成することで、第 2 確変状態 B においても、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとならないことを期待させる遊技性としてすることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

#### 【7026】

本第 67 制御例では、第 2 確変状態において大当たりに当選して大当たり遊技が実行されない限り、他の遊技状態に設定されない構成としていたが、これに限られるものではなく、他の遊技状態を設定するための別の条件を設けてもよい。例えば、第 2 確変状態において第 2 特別図柄の抽選で大当たりとは異なる所定の抽選結果となった場合にも、他の遊技状態に設定され得る構成としてもよい。具体的には例えば、第 2 特別図柄の抽選結果として、大当たりを介さずに普通図柄の時短状態を付与する時短付与図柄を設けることで、大当たりに当選しなくても第 2 確変状態から確変状態へと移行する可能性がある構成としてもよい。また、特別図柄の高確率状態において第 2 特別図柄の抽選結果が実行された場合に、所定確率で特別図柄の低確率状態へと移行させる（所謂、確変転落抽選を実行する）構成とし、大当たりに当選しなくても第 2 確変状態から通常状態へと移行する可能性がある構成としてもよい。また、例えば、当選した場合に普通図柄の時短状態が付与される種別の小当たり（時短付与小当たり）や、当選した場合に特別図柄の低確率状態へと転落させる種別の小当たり（確変転落小当たり）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の実行を回避できたとしても、第 2 確変状態とは異なる遊技状態へと移行する可能性を残すことができるので、第 2 確変状態 B における遊技に緊張感を持たせることができる。なお、この場合において、他の遊技状態に移行させるための大当たり以外の条件が成立した場合の一部または全部において、第 2 特別図柄の変動表示を第 1 特別図柄の小当たり図柄によって外れて強制停止させることが可能に構成することで、第 2 確変状態を継続させることが可能に構成してもよい。この場合において、第 1 特別図柄の小当たりによって大当たりのみ回避できる状態、大当たりおよび大当たり以外の他の遊技状態移行条件をいずれも回避できる状態、大当たり以外の他の遊技状態移行条件のみ回避できる状態、大当たりおよび大当たり以外の他の遊技状態移行条件のいずれも回避できない状態を設ける構成としてもよい。このように構成することで、第 2 確変状態として、有利度合いが異なるより多くの状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。更に、例えば、第 2 特別図柄の抽選では大当たりとなった場合にのみ他の遊技状態に移行する可能性がある構成とする一方で、第 1 特別図柄の抽選では、大当たり以外の他の遊技状態移行条件（確変転落、時短付与図柄、確変転落小当たり、時短付与小当たり）が成立し得るように構成してもよい。このように構成することで、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の抽選が実行されて大当たりとなり、大当たり変動中に左打ちを行って第 1 特別図柄の抽選を実行させたとしても、当該第 1 特別図柄の抽選で遊技状態が変化してしまう可能性がある遊技性としてすることができるので、第 1 特別図柄の抽選結果にも注目して遊技を行わせることができる。

20

30

40

50

## 【 7 0 2 7 】

本第 6 7 制御例では、第 1 特別図柄の小当たりとして、遊技球を入球させることが極めて困難な小当たり用入賞装置 2 6 5 が開閉される小当たり遊技を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、小当たり用入賞装置 2 6 5 を、左打ちで発射された遊技球が容易に入球可能な位置に設ける構成としてもよい。このように構成することで、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりを破棄するために左打ちを行って消費した分の賞球を、第 1 特別図柄の小当たりによって補填することができるので、第 2 確変状態 B において大当たりになったとしても、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。この場合において、例えば、第 2 確変状態でのみ、第 1 特別図柄の抽選で小当たりまたは大当たりのどちらかとなる抽選が実行され、他の遊技状態では第 1 特別図柄の抽選で小当たりには当選しない構成としてもよい。このように構成することで、通常状態においても小当たりによる賞球が頻繁に払い出されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となることを抑制することができる。更に、この場合において、第 2 確変状態を、左打ちを行った方が払い出される賞球数の面で有利度合いが高くなるように構成してもよい。つまり、右打ちを行うと、頻繁に第 2 特別図柄の抽選が実行されて約 1 / 3 の確率で小当たり又は大当たりには当選する遊技となる一方で、左打ちを行うと、第 1 特別図柄の抽選頻度は低下するが第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に小当たりまたは大当たりには当選する遊技となるため、払い出される賞球数や小当たり遊技中の入賞数等を調節することにより、第 2 確変状態において払い出される賞球数の面ではトータルとして左打ちの方が有利度合いが高くなるように構成してもよい。そして、第 1 特別図柄の大当たりの変動時間を短くすることにより、第 1 特別図柄の大当たりを第 2 特別図柄の小当たりまたは大当たりで破棄することができなくなるように構成してもよい。このように構成することで、特に、第 2 確変状態 B において、左打ちを行ってより多くの賞球を獲得できる代わりに大当たり遊技の実行を回避することができない（特定回数の抽選が保証されない）遊技性とするか、右打ちを行って賞球面では比較的マイルドになるが大当たり遊技の実行を回避することができる（特定回数の抽選が保証される）遊技性とするかを遊技者に対して選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

## 【 7 0 2 8 】

本第 6 7 制御例では、大当たりには当選するよりも同一の遊技状態が長く継続した方が有利度合いが高くなり易い遊技状態として、小当たり遊技による賞球を頻繁に獲得し易い第 2 確変状態を設ける構成としていたが、大当たり遊技が実行されない方が有利度合いが高くなる遊技状態は、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技が実行されずに継続するほど有利度合いが高くなる遊技状態として、同一の遊技状態が長く継続するほど、確変大当たりの割合が高くなっていく遊技状態や、同一の遊技状態が長く継続するほどラウンド数が高い大当たりの割合が高くなっていく遊技状態を設ける構成としてもよい。また、同一の遊技状態が長く継続するほど、珍しい演出（所謂、プレミアム演出）の発生率を高くする構成としてもよいし、大当たり確率を複数段階のいずれかに設定可能な仕様と組み合わせ、同一の遊技状態が長く継続するほど設定を示唆する演出の発生率が高くなっていくように構成してもよい。このように構成することで、第 2 確変状態と同様に、大当たりにならないことを期待させる遊技性を実現することができるので、回避演出が実行された場合に、回避演出の演出内容に従って第 2 特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止（破棄）させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

## 【 7 0 2 9 】

本第 6 7 制御例では、大当たりと第 2 特別図柄の小当たりとで、共に、可変入賞装置 1 6 5 の特定入賞口 1 6 5 a を開閉させる構成としていたが、これに限られるものではない。大当たり用の入賞装置とは別で、第 2 特別図柄の小当たり用の入賞装置を設ける構成としてもよい。この場合において、小当たり用の入賞装置は、小当たり遊技が終了されるまでの入賞個数を大当たり用の入賞装置よりも少なく（例えば、2 個に）してもよい。この

ように構成することで、1の小当たり遊技で獲得可能な賞球数が多くなり過ぎてしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。また、この場合において、第2確変状態において第2特別図柄の小当たり遊技が実行され、小当たり用の入賞装置へと遊技球が入球する毎に、入球を検出したことを示す第1演出を実行する構成としてもよい。第1演出としては、例えば、第3図柄表示装置81の表示画面において、ウサギのキャラクタ801がコインを取得する演出や、1の入賞に対して払い出される賞球数の数を示す文字（例えば、+15の文字等）を表示させる演出等が挙げられる。更に、この場合において、1の小当たりにおいて規定個数（2個）の遊技球の入球を検出してから小当たり遊技を終了させる（小当たり用の入賞装置が閉鎖される）までの間に追加で遊技球の入球を検出した場合に、第1演出とは異なる演出態様の第2演出を実行する構成としてもよい。第2演出としては、例えば、ウサギのキャラクタ801が札束を取得する演出や、「EXTRA」等の文字を表示させる演出等が挙げられる。このように構成することで、第2確変状態において規定個数を超えて小当たり用の入賞装置に入球させることができたか否かを知りたいと考える遊技者に対して、演出態様により注目して遊技を行わせることができるので、第2確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、この場合において、必ずしも大当たり用の入賞装置と小当たり用の入賞装置とを異ならせる必要はなく、例えば、大当たり時と小当たり時とで同一の入賞装置を開放させる一方で、大当たりの1のラウンドを終了させるための規定個数と小当たり遊技を終了させるための規定個数とを異ならせる制御を採用してもよい。このように構成することで、異なる入賞装置を設ける必要がなくなるため、部品点数を削減することができ、パチンコ機10の原価率を低減させることができる。

#### 【7030】

##### <第67制御例の第1変形例>

次に、図2393から図2416を参照して、第67制御例の第1変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第67制御例におけるパチンコ機10では、第2確変状態として、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に終了される第2確変状態Aと、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり遊技の実行を回避することができる第2確変状態Bと、の有利度合いが異なる2種類の状態を形成可能に構成し、興趣向上を図っていた。

#### 【7031】

これに対して第67制御例の第1変形例では、第2確変状態として、右打ちを行っても第2特別図柄の抽選が実行され難い不利第2確変状態と、右打ちを行うことで第2特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第2特別図柄の小当たり遊技も頻繁に実行されるため、特定入賞口165aへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出されることにより持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な有利第2確変状態と、を形成可能に構成している。より具体的には、本第1変形例では、第1特別図柄の保留球（判別情報）を、所定数を上限として記憶可能な第1特別図柄保留球格納エリア203a（判別情報記憶手段）に記憶されている保留球（入賞情報）の数が特定数（4）以上である場合に有利第2確変状態（特定制御）を設定し、特定数未満である場合は不利第2確変状態を形成する構成としている。このように構成することで、第2確変状態において、第1特別図柄の保留球数に応じて有利度合いが変化する極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【7032】

この第67制御例の第1変形例におけるパチンコ機10が、上述した第67制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランブ制御装置113におけるROM222およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランブ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置

110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第67制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第67制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【7033】

まず、図2393を参照して、本第1変形例における遊技盤13の盤面構成について説明する。図2393は、本第1変形例における遊技盤13の正面図である。図2393に示した通り、本第1変形例における遊技盤13は、上述した第67制御例における遊技盤13に対して、小当たり用入賞装置265が削除されている点、および可変表示装置ユニット80の右側の流路に第2可変入賞装置1650が設けられている点でのみ相違している。小当たり用入賞装置265を削除しているのは、本第1変形例では、第1特別図柄の抽選に小当たりを設けていないことによるものである。また、第2可変入賞装置1650は、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、大当たりの各ラウンドで開放される入賞装置である。つまり、本第1変形例では、第2特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に可変入賞装置165の特定入賞口165aが開放され、大当たりとなった場合には第2可変入賞装置1650の第2特定入賞口1650aが開放されるように構成している。なお、その他の構成については上述した第67制御例における遊技盤13と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

10

#### 【7034】

次に、図2394から図2398を参照して、本第1変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第1変形例では、第2確変状態において、第1特別図柄の保留球数に応じて有利度合いを可変可能に構成している。より具体的には、第1特別図柄の保留球数が3以下となっている間、第2特別図柄の変動時間が極めて長くなり、右打ちを行っても特別図柄の抽選が実行されない（左打ちにより遊技を行う必要がある）不利な状態（不利第2確変状態）を形成する一方で、第1特別図柄の保留球数が上限値である4となっている間は、第2特別図柄の変動時間が短くなることにより、右打ちによって頻繁に第2特別図柄の抽選が実行されて小当たり遊技も頻繁に実行される結果、特定入賞口165aへと遊技球が頻繁に入球して持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な状態（有利第2確変状態）を形成する。なお、一時的に第1特別図柄の保留球数が4個になったとしても、残りの変動時間が短い場合は、変動終了と共に第1特別図柄の保留球が減少してしまうため、短時間しか第2特別図柄の変動時間が短くならず、有利第2確変状態における遊技を十分に行うことができない。このため、本第1変形例では、第1特別図柄の抽選で長い変動時間（150秒以上の変動時間）が設定された場合にのみ、有利第2確変状態へと移行するチャンスであることを演出により報知する構成としている。以下、第1変形例における各種演出態様について説明する。

20

30

#### 【7035】

図2394(a)は、第2確変状態における基本的な演出態様を示した図である。ここで、大当たり終了後の遊技状態として第2確変状態が設定された場合、まず、不利第2確変状態（左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な遊技状態）が形成される。即ち、有利第2確変状態は、第1特別図柄の保留球が上限数（4個）貯まった状態でなければ形成されることがない状態であるが、大当たりの終了時に第1特別図柄の保留球が存在する場合は、大当たり終了直後に第1特別図柄の保留球が1個消化されるため、大当たり終了直後に第1特別図柄の保留球数が上限数となることはない。図2394(a)に示した通り、不利確変状態では、主表示領域Dmの上部に「～チャンスゾーン中～」という文字が表示されると共に、主表示領域Dmの左下にウサギのキャラクタ801が出現する。また、副表示領域Dsの右側に、「チャージモード当選率上昇中」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャージモードに当選するチャンスであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、「チャンスゾーン」とは、不利第2確変状態のことを意味しており、チャージモードとは、変動時間が特定期間以上の長さの第1特別図柄の変動表示（第1特別図柄のロング変動）が開始されてから第1特別図柄の保留

40

50

球が4個貯まるまでの間の期間のことを意味する。本第1変形例では、チャンスゾーン（不利第2確変状態）において第1特別図柄のロング変動が開始された場合に、第1特別図柄の保留球を上限個数（4個）まで貯めるように促す演出（チャージモード演出）が実行され、チャージモード演出中に保留球が4個貯まることで、有利第2確変状態に移行したことを報知する演出を実行する構成としている。

#### 【7036】

図2394（b）は、不利第2確変状態（チャンスゾーン）において第1特別図柄のロング変動が設定される抽選結果となった場合の変動表示態様を示した図である。図2394（b）に示した通り、第1特別図柄のロング変動が開始されると、開始直後（変動開始後1秒経過時）に「チャージ」という文字が付された同一の第3図柄（チャージ図柄）が揃う変動表示演出が実行される。このチャージ図柄は、第1特別図柄のロング変動を放置するための専用の図柄であり、不利第2確変状態（チャンスゾーン）以外の第2確変状態（チャージモードやボーナス状態）では停止表示され得ない図柄となっている。このため、特別な抽選結果となったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、ウサギを模したキャラクタ801が喜ぶ演出が実行されると共に、副表示領域Dsに対して、「チャージモードGET!!」という文字が表示される。これらの演出態様から、第1特別図柄のロング変動が開始されたということを容易に理解させることができる。チャージモードへの移行が報知された後は、図2395（a）に示した通り、主表示領域Dmにおける中央において、ウサギのキャラクタ801が力を溜めているかのような表示態様で表示されると共に、ウサギのキャラクタ801の周囲が発光した見た目（ウサギのキャラクタ801がオーラ801bを纏った見た目）に設定される。また、主表示領域Dmにおいてウサギのキャラクタ801の右側に、縦長略長方形形状の表示領域の内部に4つの目盛りが表示された棒グラフと、ボーナスメーターという文字とが表示される。このボーナスメーターBMのメーター量は、第1特別図柄の保留球数と同一のメーター数に設定される。更に、主表示領域Dmの上部には「～チャージモード中～」という文字が表示され、副表示領域Dsに対して、「メーターMAXでボーナス!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスメーターBMのメーター数が最大の4目盛りまで貯まることにより、ボーナスが開始されるということを遊技者に対して理解させることができる。なお、本第67制御例では、第1特別図柄の保留球が上限個数まで貯まってから第1特別図柄のロング変動が終了するまでの間の有利第2確変状態のことを、「ボーナス」と称している。また、図2395（a）に示した通り、主表示領域Dmの表示領域Dm1に対して、「左打ちでメーターチャージ!」という文字が表示されると共に、表示領域Dm2に対して、左打ちを促す表示態様（「左打ち」という文字、および左向きの矢印を模した画像）が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うことでボーナスメーターのメーター量を上昇させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【7037】

チャージモード（第2確変状態において第1特別図柄のロング変動中、且つ、第1特別図柄の保留球数が4未満の状態）においては、第1特別図柄の保留球数が増加する毎に、ボーナスメーターBMのメーター量が1ずつ増加していくと共に、ウサギのキャラクタ801の周囲の発光量（纏っているオーラ801bの大きさ）が増大していく。そして、4個目（上限個数目）の第1特別図柄の保留球が貯まり、ボーナスメーターBMのメーター量が最大となることで、図2395（b）に示した通り、主表示領域Dmにおいて、ウサギのキャラクタ801の周囲の光が画面外まで突き上がる演出が実行されると共に、主表示領域Dmの上部に形成された表示領域HR10に対して、「チャージ完了!!」という文字が表示される。また、表示領域Dm2に対して、右打ちを促す表示態様（「右打ち」という文字、および右向きの矢印を模した画像）が表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「ボーナス確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利第2確変状態に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。有利確変状態への移行が報知された後は、図2396（a）に示した通り、周囲が発光した



状態（オーラ 8 0 1 b を纏った状態）のウサギのキャラクタ 8 0 1 が雲の上まで飛び上がる演出が実行される。また、図 2 3 9 6（a）に示した通り、表示領域 H R 1 0 に対して、ボーナス（有利第 2 確変状態）が終了するまでの残り時間を示唆する表示態様が表示される。ここで、ボーナス（有利第 2 確変状態）は、実行中の第 1 特別図柄のロング変動が終了するまで継続する。表示領域 H R 1 0 には、実行中の第 1 特別図柄のロング変動が終了するまでの残変動時間の目安が表示される。図 2 3 9 6（a）の例では、残り時間が少なくとも 1 0 0 秒以上残っている場合を例示しており、表示領域 H R 1 0 に対して、「ボーナス開始！！保証期間 1 0 0 秒 over！！」という文字が表示されている状態が図示されている。更に、表示領域 D m 1 に対して、報知された残り時間がカウントダウン表示される。図 2 3 9 6（a）では、表示領域 H R 1 0 において保証期間 1 0 0 秒が報知された場合を例示しているため、表示領域 H R 1 0 の報知内容にリンクさせて、表示領域 D m 1 に対して、「ボーナス終了まで 1 0 0 秒」という文字が表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利なボーナス（有利第 2 確変状態）に突入したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域 H R 1 0 および表示領域 D m 1 に表示されるボーナス状態の保証期間によって、ボーナス状態が終了するまでに獲得可能なおおよその利益（小当たり回数、賞球数等）を遊技者に対して把握させることができる。なお、有利第 2 確変状態に移行したことに伴って、副表示領域 D s において実行中領域 D s 1 a と待機中領域 D s 1 b とが非表示となり、第 1 特別図柄の保留球数を示す第 1 保留球数領域 D s 1 c と、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行うための第 1 変動表示領域 D s 1 d と、が比較的小さい表示領域で表示される。また、有利第 2 確変状態において抽選が実行され易い第 2 特別図柄の保留図柄を表示するための第 2 実行中領域 D s 1 e および第 2 待機中領域 D s 1 f と、が比較的広い表示領域で形成される。これらの表示内容によって、第 1 特別図柄の状況と第 2 特別図柄の状況との両方を遊技者に対して理解させることができる。

#### 【 7 0 3 8 】

なお、本第 1 変形例では、ボーナス状態において、ボーナス状態が終了するまでの残り期間を示唆する表示態様を伴う演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ボーナス状態において右打ちを行い続けた場合に獲得可能な利益をより直接的に示唆する演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、ボーナス状態が終了するまでの間に実行され得る小当たり遊技のおおよその回数や、ボーナス状態が終了するまでの間に特定入賞口 1 6 5 a へと入球させて獲得することができるおおよその賞球数に応じた情報を演出によって示唆する構成としてもよい。

#### 【 7 0 3 9 】

次に、図 2 3 9 6（b）を参照して、ボーナス（有利第 2 確変状態）の保証期間（表示領域 D m 1 に表示されていたボーナス終了までの見た目上の残り時間）が経過した後における演出態様について説明する。ここで、本第 1 変形例では、表示領域 D m 1 に対して、第 1 特別図柄のロング変動における実際の残変動時間よりも短い期間を表示させる構成としている。より具体的には、残変動時間よりも短い長さの期間であって 1 0 秒の倍数となる時間（きりが良い期間）を初期の保証期間として設定する構成としている。このため、見た目上の保証期間が経過したとしても、残変動時間が残っているケースがほとんどである。見た目上の保証期間が経過した後の有利第 2 確変状態では、図 2 3 9 6（b）に示した通り、表示領域 D m 1 に対して、「ボーナス終了まで ??? 秒」という文字が表示されると共に、表示領域 H R 1 0 に対して、「終了待機中」という文字が表示される。また、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が汗だくとなって疲弊しているかのような表示態様に設定される。更に、副表示領域 D s に対して、「ボーナス終了間近」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスの終了が近づいているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【 7 0 4 0 】

保証期間が経過した後において、終了条件が成立した場合は、図 2 3 9 7（a）に示す



ボーナス（有利第2確変状態）の終了を報知するためのボーナス終了演出が実行される。ここで、本第1変形例では、ロング変動が終了する10秒前となった時点でボーナスの終了条件が成立下と判断してボーナス終了演出を実行する構成としている。これは、ロング変動の終了直前まで右打ちを継続してしまうと、第2特別図柄の保留球が残った状態で第1特別図柄のロング変動が終了して次の変動が開始されてしまい、第1特別図柄の保留球数が4未満の状態第2特別図柄の抽選が実行されてしまう可能性が高くなるためである。上述した通り、第1特別図柄の保留球数が4未満の状態第2特別図柄の抽選が実行されてしまうと、極端に長い変動時間（600秒）が設定されてしまい、その間は、第1特別図柄のロング変動が開始され、第1特別図柄の保留球を上限個数まで貯めたとしても、第2特別図柄の抽選を実行させることができない不利な状況となってしまう。そこで、本第1変形例では、第1特別図柄のロング変動の終了10秒前の時点で終了を報知して左打ちに戻すことを促す構成としている。このように構成することで、第2特別図柄の保留球を全て消化しきってから第1特別図柄のロング変動を終了させることができるので、第2特別図柄の抽選を実行させることができない不利な状況が生じてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【7041】

図2397(a)に示した通り、第1特別図柄のロング変動が終了する10秒前になった場合、ウサギのキャラクタ801が宝箱810を発見し、当該宝箱810の中から「終」の文字が付された報知アイコン810aが出現する演出が実行される。また、表示領域Dm1に対して、「左打ちに戻して下さい」という文字が表示され、表示領域Dm2に対して、遊技者に対して左打ちを促す表示態様が表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「終了！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナス（有利第2確変状態）が終了したということ遊技者に対して認識させ、左打ち遊技に切り替えさせることができる。なお、本第1変形例では、第1特別図柄のロング変動が終了する10秒前にボーナス終了演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第2特別図柄の保留球を加味して全ての第2特別図柄の抽選を第1特別図柄のロング変動中に開始させることができる範囲で任意に定めてよい。また、第2特別図柄の保留記憶機能を廃止してもよい。この場合、第1特別図柄のロング変動が終了した後で第2入球口640へと遊技球が入球するという事象が発生しなければ、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなることはないので、第1特別図柄のロング変動の終了間際まで右打ちを継続させることができる。

20

30

#### 【7042】

次に、図2397(b)を参照して、本第1変形例における上乗せ演出について説明する。この上乗せ演出は、保証期間の経過後において実行される可能性がある演出であり、実際の残変動時間が多く残っている場合に、当該残変動時間を超えない範囲で、保証期間を上乗せして報知する演出である。図2397(b)に示した通り、上乗せ演出が実行されると、ウサギのキャラクタ801が宝箱810を発見し、当該宝箱810の中から上乗せする秒数を示す文字が付された報知アイコン810aが出現する演出が実行される。また、表示領域Dm1の表示内容が、上乗せ演出で報知された秒数に対応する保証期間に更新される演出が実行される。更に、副表示領域Dsに対して、「上乗せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利第2確変状態が上乗せされた秒数分継続するという遊技者に対して容易に理解させることができる。

40

#### 【7043】

次に、図2398(a)を参照して、ボーナス終了後にチャージモードへと移行する場合の演出態様について説明する。ここで、ボーナス終了後にチャージモードに移行する場合とは、第1特別図柄の保留内に第1特別図柄のロング変動に対応する保留球が含まれている場合である。この場合、第1特別図柄のロング変動に対応する保留球の位置によらず、チャンスゾーン（図2394(a)参照）を介さずに、直接チャージモードへと移行する。図2398(a)に示した通り、チャージモードへの移行が報知される場合は、ウサギのキャラクタ801が宝箱810を発見し、当該宝箱810の中から「貯」という文字

50

が付された報知アイコン 8 1 0 a が出現する演出が実行される。また、表示領域 D m 1 に対して、「左打ちに戻して下さい」という文字が表示され、表示領域 D m 2 に対して、左打ちを促す表示態様が表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「チャージモード確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナス終了後に直接チャージモードへと移行し、第 1 特別図柄の保留球を貯めることで再度ボーナスに移行するということを遊技者に対して理解させることができる。また、図 2 3 9 8 ( b ) は、第 1 特別図柄のロング変動が大当たり変動であった場合に実行される大当たり報知演出の演出態様の一例を示した図である。図 2 3 9 8 ( b ) に示した通り、実行中の第 1 特別図柄のロング変動が大当たりに対応する変動表示である場合は、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が宝箱 8 1 0 を発見し、当該宝箱 8 1 0 の中から「祝」という文字が付された報知アイコン 8 1 0 a が出現する演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して、「大当たり確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選していたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【 7 0 4 4 】

< 第 6 7 制御例の第 1 変形例における電氣的構成 >

次に、図 2 3 9 9、および図 2 4 0 0 を参照して、本第 1 変形例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第 1 変形例における R O M 2 0 2 は、上述した第 6 7 制御例における R O M 2 0 2 の構成（図 2 3 7 0 ( a ) 参照）に対して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 b、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a の規定内容が一部変更となっている点で相違している。まず、図 2 3 9 9 ( a ) を参照して、本第 1 変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b の詳細について説明する。図 2 3 9 9 ( a ) は、本第 1 変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b の構成を示すブロック図である。図 2 3 9 9 ( a ) に示した通り、本第 1 変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル 2 0 2 b 1 と、時短状態、および確変状態における特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短・確変用テーブル 2 0 2 b 2 A と、第 2 確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される第 2 確変用テーブル 2 0 2 b 3 A と、で少なくとも構成されている。通常用テーブル 2 0 2 b 1 は、上述した第 6 7 制御例における通常用テーブル 2 0 2 b 1 ( および上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における通常用テーブル 2 0 2 a b 1 C ) と同一の規定内容であるため、その詳細な説明については省略する。また、時短・確変用テーブル 2 0 2 b 2 A は、上述した第 6 7 制御例における確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 2 3 7 2 ( a ) 参照 ) と同一の規定内容であるため、その詳細な説明については省略する。以下、図 2 3 9 9 ( b ) を参照して、第 2 確変用テーブル 2 0 2 b 3 A の詳細について説明する。

#### 【 7 0 4 5 】

図 2 3 9 9 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄の変動パターンとして、第 1 特別図柄の保留球数とは無関係に、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 4 」の範囲に対して、変動時間が 1 0 0 0 0 m s ( 1 0 秒間 ) の当たりノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 5 ~ 1 2 4 」の範囲に対して、変動時間が 1 5 0 0 0 m s ( 1 5 秒間 ) の当たりスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 2 5 ~ 1 9 7 」の範囲に対して、変動時間が 2 0 0 0 0 m s ( 2 0 秒間 ) の当たりスペシャルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値「 1 9 8 」に対して、変動時間が 3 0 0 0 0 0 m s ( 3 0 0 秒間 ) の特殊当たりが対応付けて規定されている。また、図 2 3 9 9 ( b ) に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 4 9 」の範囲に対して、変動時間が 2 0 0 0 m s ( 2 秒間 ) の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 5 0 ~ 1 8 9 」の範囲に対して、変動時間が 6 0 0 0 m s ( 6 秒間 ) の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 9 0 ~ 1 9 3 」の範囲に対

して、変動時間が10000ms(10秒間)の外れノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値「194」に対して、変動時間が15000ms(15秒間)の外れスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「195, 196」の範囲に対して、変動時間が150000ms(150秒間)の特殊外れAが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値「197」に対して、変動時間が200000ms(200秒間)の特殊外れBが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値「198」に対して、変動時間が300000ms(300秒間)の特殊外れCが対応付けて規定されている。これに対して、図2399(b)に示した通り、第2特別図柄の変動パターンは、第1特別図柄の保留球数に応じて変化するように構成されている。具体的には、図2399(b)に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、第1特別図柄の保留球数が0~3の範囲の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が600000ms(600秒間)の当たり超ロング変動が対応付けて規定されている一方で、第1特別図柄の保留球数が4(即ち、上限個数)の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が1000ms(1秒間)の短当たりが対応付けて規定されている。これに対して、外れの抽選結果に対しては、第1特別図柄の保留球数が0~3の範囲の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が600000ms(600秒間)の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている一方で、第1特別図柄の保留球数が4(即ち、上限個数)の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が1000ms(1秒間)の短外れが対応付けて規定されている。

10

20

#### 【7046】

これらの規定内容により、第2確変状態においては、第1特別図柄の保留球数が上限個数である場合にのみ、第2特別図柄の変動時間が1秒間となり、その他の保留球数である場合には、第2特別図柄の変動時間が極端に長い時間(600秒間)となるため、本第1変形例における第2確変状態では、第1特別図柄の保留球数が4個になっている間のみ、右打ちにより第2特別図柄の抽選を行わせる遊技方法となり、その他の保留球数である間は、左打ちにより第1特別図柄の抽選を行わせる遊技方法となる。よって、第1特別図柄の保留球数に応じて有利度合いが高くなる遊技方法が変化する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、第1特別図柄の保留球数が4個になり、第2特別図柄の変動時間が短くなったとしても、実行中の第1特別図柄の変動表示が終了すると、第1特別図柄の保留球が消化されて保留球数が減少してしまい、その後第2特別図柄の抽選が実行されると600秒間という極めて長い変動時間に設定されてしまう。つまり、第2確変状態においては、基本的に、第1特別図柄の保留球が4個に到達したとしても、それだけでは第2特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができない。言い換えれば、第1特別図柄の変動時間として、長い(150秒以上の)変動時間が設定され、当該長い変動時間の間に第1特別図柄の保留球を上限個数まで貯めることにより、比較的長い時間に渡って第1特別図柄の保留球数が上限数となっている状態を維持することができ、継続的に右打ちを行うことで第2特別図柄の抽選が頻繁に実行されて小当たり遊技も頻繁に実行される結果、特定入賞口165aへの入球に基づく賞球も頻繁に払い出される有利な状態を形成する。よって、本第1変形例では、第2確変状態において第1特別図柄の抽選で150秒以上の長い変動時間が設定されたことに基づいて、第1特別図柄の保留球を貯めるように遊技者に促すチャージモード演出(図2395参照)を実行し、変動時間が十分に残っている状態で第1特別図柄の保留球が上限個数まで貯まったことに基づいて、残変動時間中に継続的に右打ちを行うことで多量の賞球の払い出しを受けられることを遊技者に示唆するボーナス演出(図2396参照)を実行する構成としている。このように構成することで、第1特別図柄の保留球が4個の状態を比較的長い期間維持可能な場合にのみ、右打ちを報知することができるので、第1特別図柄の保留球が3個以下に減った状態で遊技者が右

30

40

50

打ちを行ってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【 7 0 4 7 】

なお、本第 1 変形例では、第 1 特別図柄の保留球数が 4 であるか否かに応じて第 2 特別図柄の変動時間を異ならせる構成としていたが、第 2 特別図柄の変動時間を異ならせる契機となる保留球数は上限数である 4 に限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、第 1 特別図柄の保留球数が 3 以上である場合に第 2 特別図柄の変動時間を短くし、2 以下である場合に第 2 特別図柄の変動時間を極端に長くしてもよいし、第 1 特別図柄の保留球数が 1 以上である場合に第 2 特別図柄の変動時間を短くし、2 以下である場合に第 2 特別図柄の変動時間を極端に長くしてもよい。第 2 特別図柄の変動時間を短くする契機となる第 1 特別図柄の保留球数として少ない保留球数を設定するほど、チャージモードへと移行してからボーナス状態に移行するまでの期間が短くなり易くなるので、チャージモードにおいて無駄球を発生させてしまうことを抑制することができる。また、第 2 特別図柄の変動時間を短くする契機となる第 1 特別図柄の保留球数として多い保留球数を設定するほど、ボーナス状態が維持される期間を短くし易くすることができるので、遊技者にとって過剰に有利となりすぎてしまうことを抑制することができる。

10

【 7 0 4 8 】

次に、図 2 4 0 0 を参照して、本第 1 変形例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a A の詳細について説明する。図 2 4 0 0 は、本第 1 変形例における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a A の規定内容を示した図である。図 2 4 0 0 に示した通り、前回の当り種別が大当たり A 6 7 , E 6 7 である場合に対して、特別図柄の抽選回数によらず、第 2 確変用テーブル 2 0 2 b 3 A ( 図 2 3 9 9 ( b ) 参照 ) が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たり A 6 7 , E 6 7 の終了後は、次に大当たりとなるまで、第 1 特別図柄の保留球数が 3 以下の範囲において第 2 特別図柄の変動時間が極端に長くなり、第 1 特別図柄の保留球数が上限数である 4 となっている間のみ第 2 特別図柄の変動時間が短くなるように制御される。

20

【 7 0 4 9 】

また、図 2 4 0 0 に示した通り、前回の当り種別が大当たり B 6 7 , F 6 7 である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回以下の範囲で確変・時短用テーブル 2 0 2 b 2 A が参照され、特別図柄の抽選回数が 1 0 1 回以上の範囲で第 2 確変用テーブル 2 0 2 b 3 A ( 図 2 3 9 9 ( b ) 参照 ) が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たり B 6 7 , F 6 7 の終了後は、特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるまでの間、大当たり確率が高く、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選が実行され易いが小当たりによる賞球を得ることが極めて困難となる有利な状態を形成する。また、特別図柄の抽選が 1 0 0 回を超えた後においては、第 1 特別図柄の保留球数が 3 以下の範囲において左打ちにより遊技を行う必要がある比較的不利な状態を形成するが、第 1 特別図柄の保留球数が上限数となっている間は右打ちにより第 2 特別図柄の抽選が頻繁に実行される上に小当たりによる賞球も容易に得ることができる有利な状態を形成する。また、図 2 4 0 0 に示した通り、前回の当り種別が大当たり C 6 7 , G 6 7 である場合は、特別図柄の抽選回数によらず、確変・時短用テーブル 2 0 2 b 2 A が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たり C 6 7 , G 6 7 の終了後は、次に大当たりとなるまで、大当たり確率が高く、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選が実行され易いが小当たりによる賞球を得ることが極めて困難となる有利な状態を形成する。また、前回の当り種別が大当たり D 6 7 , H 6 7 である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回以下の範囲で確変・時短用テーブル 2 0 2 b 2 A が参照され、特別図柄の抽選回数が 1 0 1 回以上の範囲で通常用テーブル 2 0 2 b 1 が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たり D 6 7 , H 6 7 の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまでの範囲では右打ちにより第 2 特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、1 0 1 回目以降は第 2 特別図柄の抽選を実行させることが困難となる ( 第 2 特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第 2 特別図柄の抽選結果が示され難

30

40

50

くなる)遊技性となる。更に、図2400に示した通り、パチンコ機10を初期化した後(RAMクリアスイッチ122を押下した状態で電源を投入した後)、初回の大当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル202b1が参照されるシナリオが規定されている。このため、最初は大当たりに当選するまでは、第2特別図柄の抽選を実行させることが困難な状態に維持される。

#### 【7050】

次に、図2401を参照して、本第1変形例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図2401は、本第1変形例におけるRAM203の構成を示したブロック図である。図2401に示した通り、本第1変形例におけるRAM203は、上述した第67制御例におけるRAM203の構成(図2374参照)に対して、特図1仮停止フラグ203amCと、特図2仮停止フラグ203bbAと、が追加されている点で相違している。また、特図2変動停止フラグ203aiCが削除されている点でも相違している。これらの変更は、上述した第67制御例におけるパチンコ機10が、第1特別図柄および第2特別図柄の両方が変動表示中である状態で一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される(破棄される)タイプの同時変動方式(破棄仕様)を採用していたのに対して、本第1変形例では、一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示が中断される(一方の特別図柄の大当たり遊技または小当たり遊技が終了するまで他方の変動時間の減算処理が回避される)タイプの同時変動方式(中断仕様)を採用していることによる変更である。この変更により、破棄仕様に必要であった特図2変動停止フラグ203aiCを削除し、中断仕様に必要な特図1仮停止フラグ203amC、および特図2仮停止フラグ203bbAを追加している。なお、特図1仮停止フラグ203amCは、上述した第66制御例の第3変形例における特図1仮停止フラグ203amCと同一の構成(第1特別図柄の変動表示が仮停止(中断)されていることを示すためのフラグ)であるため、その詳細な説明については省略する。また、特図2仮停止フラグ203bbAは、特図1仮停止フラグ203amCが第1特別図柄の仮停止中であることを示すためのフラグであるのに対し、第2特別図柄の仮停止中であることを示すためのフラグである。

#### 【7051】

次に、図2402(a)を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているROM222の詳細について説明する。図2402(a)は、本第1変形例におけるROM222の構成を示したブロック図である。図2402(a)に示した通り、本第1変形例におけるROM222は、上述した第67制御例におけるROM222の構成(図2375(a)参照)に対して、初期秒数選択テーブル222baが追加されている点でのみ相違している。この初期秒数選択テーブル222baは、第2確変状態において、チャージモード(第1特別図柄のロング変動中)において第1特別図柄の保留球が上限数(4個)貯まってボーナス状態へと移行する場合に、ボーナス状態の残時間として報知される秒数(初期秒数)を選択するために参照されるデータテーブルである。この初期秒数選択テーブル222baの詳細について、図2403を参照して説明する。

#### 【7052】

図2403は、初期秒数選択テーブル222baの規定内容を示した図である。図2403に示した通り、この初期秒数選択テーブル222baには、実行中の第1特別図柄の変動表示の残変動時間(T)の値の範囲毎に、初期の保証期間(ボーナス状態移行後、最初に表示されるボーナス状態の残り時間)と演出カウンタ223fの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図2403に示した通り、残変動時間(T)の値が110秒未満の範囲においては、演出カウンタ223fの取り得る全ての値の範囲(「0~99」の範囲)に対して、初期の保証期間として、残変動時間(T)からTを10で割った余り( $T \bmod 10$ )を減じ、更に10秒を減じた値が対応付けて規定されている。これにより、例えば、残変動時間が93.5秒である場合は、Tを10で割った余りが3.5秒となるため、初期保証期間が80秒(93.5秒 - 3.5秒 - 10秒)と算

10

20

30

40

50

出される。このため、残変動時間が110秒未満である場合は、必ず、残変動時間(T)の一の位以下を切り捨てた値から10秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定される。また、図2403に示した通り、残変動時間(T)が110秒以上、且つ、160秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ223fが「0～89」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間(T)からTを10で割った余り( $T \bmod 10$ )を減じ、更に10秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「90～99」の範囲に対して、初期の保証期間として100秒が対応付けて規定されている。このため、 $110 \leq T < 160$ の範囲においては、90%の割合で残変動時間(T)の一の位以下を切り捨てた値から10秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、10%の割合で初期の保証期間として100秒が設定される。

10

#### 【7053】

また、図2403に示した通り、残変動時間(T)が160秒以上、且つ、210秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ223fが「0～69」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間(T)からTを10で割った余り( $T \bmod 10$ )を減じ、更に10秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「70～94」の範囲に対して、初期の保証期間として100秒が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「95～99」の範囲に対して、初期の保証期間として150秒が対応付けて規定されている。このため、 $160 \leq T < 210$ の範囲においては、70%の割合で残変動時間(T)の一の位以下を切り捨てた値から10秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、25%の割合で初期の保証期間として100秒が設定され、5%の割合で初期の保証期間として150秒が設定される。また、図2403に示した通り、残変動時間(T)が210秒以上、且つ、300秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ223fが「0～49」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間(T)からTを10で割った余り( $T \bmod 10$ )を減じ、更に10秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「50～69」の範囲に対して、初期の保証期間として100秒が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「70～98」の範囲に対して、初期の保証期間として150秒が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値「99」に対して、初期の保証期間として200秒が対応付けて規定されている。このため、 $210 \leq T < 300$ の範囲においては、50%の割合で残変動時間(T)の一の位以下を切り捨てた値から10秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、20%の割合で初期の保証期間として100秒が設定され、29%の割合で初期の保証期間として150秒が設定され、1%の割合で初期の保証期間として200秒が設定される。

20

30

#### 【7054】

このように、本第1変形例では、ボーナス状態へと移行した場合に、ボーナス状態が終了するまでの見かけ上の残時間として、実際の残変動時間よりも短い時間を報知可能に構成しているので、残時間が0になった場合に上乗せ演出を発生させ易くすることができる。よって、上乗せ演出が発生することに期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【7055】

次に、図2402(b)を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図2402(b)は、本第1変形例におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図2402(b)に示した通り、本第1変形例におけるRAM223は、上述した第67制御例におけるRAM223の構成(図2375(b)参照)に対して、チャージモードフラグ223baAと、ボーナスフラグ223bbAと、保証期間タイマ223bcAと、が追加されている点で相違している。また、回避演出中フラグ223baが削除されている点でも相違している。チャージモードフラグ223baAは、チャージモードであるか否かを示すためのフラグである。このチャージモードフラグ223baAは、初期値がオフに設定されており、第2確変状態において第1特別図柄の抽選が実行され、変動種別として変動時間が150秒以上の長さのいずれかの特殊変動が選択された場合にオンに設定され(図2415のS5

40

50

8 2 4 B 参照)、チャージモードにおいて第 1 特別図柄の保留球が上限数(4 個)まで貯まり、ボーナス状態へと移行した場合にオフに設定される(図 2 4 1 4 の S 4 2 6 0 B 参照)。第 2 確変状態においては、このチャージモードフラグ 2 2 3 b a A がオンであるか否かによって、チャージモードであるか否かが判別される。

#### 【7 0 5 6】

ボーナスフラグ 2 2 3 b b A は、ボーナス状態であるか否かを示すためのフラグである。このボーナスフラグ 2 2 3 b b A は、チャージモードにおいて第 1 特別図柄の保留球が上限数まで貯まってボーナス状態への移行条件が成立した場合にオンに設定され(図 2 4 1 4 の S 4 2 6 0 B 参照)、ボーナス状態が終了される場合にオフに設定される。このボーナスフラグ 2 2 3 b b A によって、ボーナス状態であるか否かが判別される。また、保証期間タイマ 2 2 3 b c A は、ボーナス状態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるボーナス状態の残り時間(ボーナス状態が終了するまでの最短時間)を示すタイマである。この保証期間タイマ 2 2 3 b c A は、初期値が 0 に設定されており、ボーナス状態への移行条件が成立した場合に、初期秒数選択テーブル 2 2 2 b a (図 2 4 0 3 参照)を参照して決定した初期秒数に対応するタイマ値が設定される(図 2 4 1 4 の S 4 2 5 7 B 参照)。また、ボーナス状態において上乗せ演出が発生した場合には、上乗せ演出によって報知された秒数に対応するタイマ値が設定される(図 2 4 1 1 の S 5 9 0 7 B 参照)。この保証期間タイマ 2 2 3 b c A のタイマ値は、1 m 秒毎に実行される演出更新処理が実行される毎に値が 1 ずつ減算して更新される。この保証期間タイマ 2 2 3 b c A のタイマ値が 0 になった後においては、残変動時間に応じて、ボーナス終了演出(図 2 3 9 7 (a) 参照)を実行するか、上乗せ演出(図 2 3 9 7 (b) 参照)を実行するかが決定される。

#### 【7 0 5 7】

< 第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 2 4 0 4 から図 2 4 1 0 を参照して、第 6 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種処理について説明する。本第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理は、上述した第 6 7 制御例に対して、特別図柄変動処理(図 2 3 7 6 の S 1 0 1 B 参照)に代えて特別図柄変動処理(図 2 4 0 4 の S 1 1 1 B 参照)を実行する点でのみ相違している。その他の処理については上述した第 6 7 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 2 4 0 4 を参照して、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理(S 1 1 1 B)について説明する。この特別図柄変動処理(S 1 1 1 B)は、上述した第 6 7 制御例における特別図柄変動処理(図 2 3 7 6 参照)に代えて実行される処理である。図 2 4 0 4 は、この特別図柄変動処理(S 1 1 1 B)の内容を示したフローチャートである。

#### 【7 0 5 8】

この特別図柄変動処理(S 1 1 1 B)のうち、S 2 5 0 1 A, S 2 5 0 4 A, S 2 5 0 6 A, S 2 5 0 9 A および S 2 5 1 2 A の各処理では、それぞれ第 6 7 制御例における特別図柄変動処理(図 2 3 7 6 参照)の S 2 5 0 1 A, S 2 5 0 4 A, S 2 5 0 6 A, S 2 5 0 9 A および S 2 5 1 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、第 1 特別図柄変動実行中処理(S 2 5 0 5 A)、および第 1 特別図柄変動開始処理(S 2 5 0 8 A)については、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における特別図柄変動処理(図 2 3 1 0 参照)の第 1 特別図柄変動実行中処理(S 2 5 0 5 A、図 2 3 1 5 参照)、および第 1 特別図柄変動開始処理(S 2 5 0 8 A、図 2 3 1 1 参照)と同一の処理を行っているため、その詳細な説明については省略する。また、本第 6 7 制御例における特別図柄変動処理(S 1 1 1 B)では、S 2 5 0 1 A の処理において、現在が大当たり中又は小当たり中であると判別した場合に(S 2 5 0 1 A: Y e s)、次いで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C と特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A とのどちらかがオンに設定されているかを判別し(S 2 5 1 1 B)、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C と特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A とのどちらかがオンに設定されていると判別した場合には(S 2 5 1 1 B: Y e s)、仮停止されている特別図柄の種別に対応する第 1 図柄表示装置の表示を更新し(S 2 5 1 2 B)、

本処理を終了する。一方、S 2 5 1 1 B の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C と特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A との両方がオフに設定されていると判別した場合には ( S 2 5 1 1 B : N o )、S 2 5 1 2 B の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

#### 【 7 0 5 9 】

また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 0 4 参照 ) では、S 2 5 0 6 A の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 であると判別した場合に ( S 2 5 0 4 A : Y e s )、第 1 特別図柄変動停止処理を実行し ( S 2 5 1 3 B )、処理を S 2 5 0 9 A へと移行する。詳細については図 2 4 0 5 を参照して後述するが、この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 3 B ) は、上述した第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 8 1 参照 ) に代えて実行される処理である。また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 0 4 参照 ) では、S 2 5 0 9 A の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 より大きい値ではないと判別した場合に ( S 2 5 0 9 A : N o )、第 2 特別図柄変動開始処理を実行し ( S 2 5 1 4 B )、本処理を終了する。詳細については図 2 4 0 7 を参照して後述するが、この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 4 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 1 7 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示の開始を設定するための処理である。一方、S 2 5 0 9 A の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 2 5 0 9 A : Y e s )、第 2 特別図柄変動実行中処理を実行し ( S 2 5 1 5 B )、処理を S 2 5 1 2 A へと移行する。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) の詳細については、図 2 4 0 8 を参照して後述する。また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 0 4 参照 ) では、S 2 5 1 2 A の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 であると判別した場合に ( S 2 5 1 2 A : Y e s )、第 2 特別図柄変動停止処理を実行し ( S 2 5 1 6 B )、本処理を終了する。詳細については図 2 4 0 9 を参照して後述するが、この第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 6 B ) は、上述した第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 8 6 参照 ) に代えて実行される処理である。一方、S 2 5 1 2 A の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 5 1 2 A : N o )、S 2 5 1 6 B の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

#### 【 7 0 6 0 】

次いで、図 2 4 0 5 を参照して、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 0 4 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 3 B ) の詳細について説明する。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 4 0 5 参照 ) は、第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 8 1 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 8 1 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の変動時間が経過した場合に第 1 特別図柄の変動停止を設定するための処理である。図 2 4 0 5 は、この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 3 B ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 3 B ) のうち、S 3 1 0 1 A、S 3 1 0 5 A ~ S 3 1 0 9 A および S 3 1 0 2 B の処理では、第 6 7 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 3 8 1 参照 ) の S 3 1 0 1 A、S 3 1 0 5 A ~ S 3 1 0 9 A および S 3 1 0 2 B の処理と同一の処理が実行される。

#### 【 7 0 6 1 】

また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 3 B ) では、S 3 1 0 1 A の処理において、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C がオンに設定されていないと判別した場合に ( S 3 1 0 1 A : N o )、特図 1 外れ停止処理を実行し ( S 3 1 1 1 B )、処理を S 3 1 0 8 A へと移行する。詳細については図 2 4 0 6 を参照して後述するが、この特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 1 1 B ) は、上述した第 6 7 制御例における特図 1 外れ停止処理 ( 図 2 3 8 2 参照 ) に代えて実行される処理である。S 3 1 0 2 B の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 より大きい値であると



判別した場合には ( S 3 1 0 2 B : Y e s )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A をオンに設定し ( S 3 1 1 2 B )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A のオンを示す特図 2 仮停止コマンドを設定し ( S 3 1 1 3 B )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の仮停止を設定し ( S 3 1 1 4 B )、処理を S 3 1 0 5 A へと移行する。これにより、第 1 特別図柄の大当たり遊技が実行されている間、第 2 特別図柄の変動表示を仮停止させておく ( 変動時間が減算されないようにする ) ことができ、大当たり遊技の終了に基づいて第 2 特別図柄の変動表示を再開させることができる。

#### 【 7 0 6 2 】

次いで、図 2 4 0 6 を参照して、上述した本第 6 7 制御例の第 1 変形例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 4 0 5 参照 ) の一処理である特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 1 1 B ) について説明する。この特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 1 1 B ) は、上述した第 6 7 制御例における特図 1 外れ停止処理 ( 図 2 3 8 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 6 7 制御例における特図 1 外れ停止処理 ( 図 2 3 8 2 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たり以外 ( 小当たり、または完全外れ ) となった場合に、抽選結果を示す図柄の停止表示を設定するための処理である。図 2 4 0 6 は、この特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 1 1 B ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 1 1 B ) のうち、S 3 1 5 1 B、S 3 1 5 2 B および S 3 1 5 7 B ~ S 3 1 5 9 B の処理では、それぞれ上述した第 6 7 制御例における特図 1 外れ停止処理 ( 図 2 3 8 2 参照 ) の S 3 1 5 1 B、S 3 1 5 2 B および S 3 1 5 7 B ~ S 3 1 5 9 B の処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 1 1 B ) では、S 3 1 5 2 B の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 より大きい値であると判別した場合に ( S 3 1 5 2 B : Y e s )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A をオンに設定し ( S 3 1 6 1 B )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A のオンを示す特図 2 仮停止コマンドを設定し ( S 3 1 6 2 B )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の仮停止を設定して ( S 3 1 6 3 B )、処理を S 3 1 5 7 B へと移行する。

#### 【 7 0 6 3 】

次いで、図 2 4 0 7 を参照して、上述した本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 0 4 参照 ) の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 4 B ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 4 B ) は、上述した第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 8 3 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 8 3 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の抽選を実行すると共に抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図 2 4 0 7 は、この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 4 B ) の内容を示したフローチャートである。図 2 4 0 7 に示した通り、本第 1 の変形例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 4 0 7 参照 ) は、上述した第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 8 3 参照 ) に対して、S 3 2 0 1 A、S 3 2 0 2 A の各処理 ( 第 2 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄の小当たり又は大当たりで破棄された場合に実行される処理 ) が削除されている点でのみ相違している。その他の処理 ( S 3 2 0 1 B ~ S 3 2 0 8 B の各処理 ) については、上述した第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 3 8 3 参照 ) と同一の処理が実行されるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 7 0 6 4 】

次いで、図 2 4 0 8 を参照して、上述した本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 0 4 参照 ) の一処理である第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動実行中処理 ( 図 2 3 2 2 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の変動表示中における各種制御を行うための処理である。図 2 4 0 8 は、この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) のうち、S 3 7 0 1 A および S 3 7 0 2 A の各処理では、それぞれ上述した第 6 6 実施例の第 3 変形例における第

2 特別図柄変動実行中処理（図 2 3 2 2 参照）の S 3 7 0 1 A および S 3 7 0 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における第 2 特別図柄変動実行中処理（S 2 5 1 5 B）では、まず、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A がオンであるかを判別し（S 3 7 0 1 B）、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A がオンであると判別した場合には（S 3 7 0 1 B : Y e s）、特図 2 変動再開コマンドを設定し（S 3 7 0 2 B）、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A をオフに設定し（S 3 7 0 3 B）、処理を S 3 7 0 1 A へと移行する。一方、S 3 7 0 1 B の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 3 7 0 1 B : N o）、S 3 7 0 2 B , S 3 7 0 3 B の処理をスキップし、処理を S 3 7 0 1 A へと移行する。これらの第 6 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動実行中処理（図 2 3 2 2 参照）に対する変形は、上述した第 6 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の大当たり図柄が停止表示された場合に、第 2 特別図柄の変動表示が仮停止されずに破棄される仕様であったのに対し、本第 6 7 制御例の第 1 の変形例では、第 1 特別図柄の大当たり又は小当たり図柄が停止表示された場合に第 2 特別図柄の変動表示が仮停止される仕様に変更されていることによるものである。

#### 【 7 0 6 5 】

次いで、図 2 4 0 9 を参照して、上述した本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理（図 2 4 0 4 参照）の一処理である第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 6 B）の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 6 B）は、上述した第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 3 8 6 参照）に代えて実行される処理であり、第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 3 8 6 参照）と同様に、第 2 特別図柄の変動時間が経過した場合に第 2 特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図 2 4 0 9 は、この第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 6 B）の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 6 B）のうち、S 3 8 0 1 A , S 3 8 0 5 A ~ S 3 8 0 7 A , S 3 8 0 9 A , S 3 8 1 0 A および S 3 8 0 2 B の各処理では、それぞれ上述した第 6 7 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 3 8 6 参照）の S 3 8 0 1 A , S 3 8 0 5 A ~ S 3 8 0 7 A , S 3 8 0 9 A , S 3 8 1 0 A および S 3 8 0 2 B の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 6 B）では、S 3 8 0 1 B の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C がオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 3 8 0 1 A : N o）、上述した第 6 7 制御例における特図 2 外れ停止処理（図 2 3 8 7 参照）に代えて特図 2 外れ停止処理を実行し（S 3 8 1 1 B）、処理を S 3 8 0 9 A へと移行する。この特図 2 外れ停止処理（S 3 8 1 1 B）の詳細については、図 2 4 1 0 を参照して後述する。また、本第 6 7 制御例の第 1 の変形例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 4 0 9 参照）では、S 3 8 0 2 B の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 3 8 0 2 B : Y e s）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C をオンに設定し（S 3 8 1 2 B）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C のオンを示す特図 1 仮停止コマンドを設定し（S 3 8 1 3 B）、次いで、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄の仮停止を設定し（S 3 8 1 4 B）、処理を S 3 8 0 5 A へと移行する。即ち、第 2 特別図柄の大当たり遊技の実行中に第 1 特別図柄の変動表示を仮停止させておくための処理を実行する。

#### 【 7 0 6 6 】

次いで、図 2 4 1 0 を参照して、上述した本第 6 7 制御例の第 1 変形例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 4 0 9 参照）の一処理である特図 2 外れ停止処理（S 3 8 1 1 B）の詳細について説明する。この特図 2 外れ停止処理（S 3 8 1 1 B）は、上述した第 6 7 制御例における特図 2 外れ停止処理（図 2 3 8 7 参照）に代えて実行される処理であり、第 6 7 制御例における特図 2 外れ停止処理（図 2 3 8 7 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選で大当たり以外の抽選結果となった場合に変動停止を設定するための処理である。図 2 4 1 0 は、この特図 2 外れ停止処理（S 3 8 1 1 B）の内容を示したフローチャートである。この特図 2 外れ停止処理（S 3 8 1 1 B）のうち、S 3 9 0 1 B , S 3 9 0 2

BおよびS 3 9 0 5 B ~ S 3 9 0 7 Bの各処理では、それぞれ上述した第 6 7 制御例における特図 2 外れ停止処理（図 2 3 8 7 参照）の S 3 9 0 1 B , S 3 9 0 2 B および S 3 9 0 5 B ~ S 3 9 0 7 B の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特図 2 外れ停止処理（S 3 8 1 1 B）では、S 3 9 0 2 B の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 より大きい値であると判別した場合に（S 3 9 0 2 B : Y e s）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C をオンに設定し（S 3 9 1 1 B）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C のオンを示す特図 1 仮停止コマンドを設定し（S 3 9 1 2 B）、次いで、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄の仮停止を設定し（S 3 9 1 3 B）、処理を S 3 9 0 5 B へと移行する。即ち、第 2 特別図柄の小当たり遊技の実行中に第 1 特別図柄の変動表示を仮停止させておくための処理を実行する。

10

#### 【 7 0 6 7 】

< 第 6 7 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 4 1 1 から図 2 4 1 6 を参照して、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。まず、図 2 4 1 1 を参照して、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における演出更新処理（S 4 1 1 1 B）の詳細について説明をする。この演出更新処理（S 4 1 1 1 B）は、実行中の各種演出の進行状況に応じた制御を行うための処理である。図 2 4 1 1 は、演出更新処理（S 4 1 1 1 B）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（S 4 1 1 1 B）では、まず、ボーナスフラグ 2 2 3 b b A がオンであるかを判別し（S 5 9 0 1 B）、ボーナスフラグ 2 2 3 b b A がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 5 9 0 1 B : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 5 9 0 1 B の処理において、ボーナスフラグ 2 2 3 b b A がオンであると判別した場合には（S 5 9 0 1 B : Y e s）、ボーナス状態中であることを意味するため、次いで、保証期間タイマ 2 2 3 b c A の値が 0 であるかを判別する（S 5 9 0 2 B）。ここで、保証期間タイマ 2 2 3 b c A の値が既に 0 となっている状況とは、表示上のボーナス状態終了までの残時間が 0 となって終了待機演出（図 2 3 9 6（b）参照）が実行されている状況である。S 5 9 0 2 B の処理において、保証期間タイマ 2 2 3 b c A の値が 0 であると判別した場合には（S 5 9 0 2 B : Y e s）、終了待機演出（図 2 3 9 6（b）参照）の実行中であることを意味するため、次いで、残変動時間が 1 0 秒であるかを判別する（S 5 9 0 3 B）。即ち、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであるか否かを判別する。S 5 9 0 2 B の処理において、残変動時間が 1 0 秒であると判別した場合には（S 5 9 0 3 B : Y e s）、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであることを意味するため、ボーナス状態の終了を報知するためのボーナス終了処理を実行し（S 5 9 0 4 B）、本処理を終了する。このボーナス終了処理（S 5 9 0 4 B）の詳細については、図 2 4 1 2 を参照して後述する。一方、S 5 9 0 4 B の処理において、残変動時間が 1 0 秒ではないと判別した場合には（S 5 9 0 3 B : N o）、残変動時間が 1 0 秒の倍数であるかを判別し（S 5 9 0 5 B）、残変動時間が 1 0 秒の倍数であると判別した場合には（S 5 9 0 5 B : Y e s）、残変動時間に対応する秒数を上乗せする上乗せ演出（図 2 3 9 7（b）参照）を設定し（S 5 9 0 6 B）、上乗せした秒数を保証期間タイマ 2 2 3 b c A のタイマ値に設定し（S 5 9 0 7 B）、本処理を終了する。なお、残変動時間に対応する秒数とは、残変動時間から 1 0 秒を減じた秒数である。これに対し、S 5 9 0 5 B の処理において、残変動時間が 1 0 秒の倍数ではないと判別した場合は（S 5 9 0 5 B : N o）、終了待機演出（図 2 3 9 6（b）参照）をそのまま継続させるために、S 5 9 0 6 B , S 5 9 0 7 B の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 7 0 6 8 】

一方、S 5 9 0 2 B の処理において、保証期間タイマ 2 2 3 b c A の値が 0 ではないと判別した場合には（S 5 9 0 2 B : N o）、表示上のボーナス状態終了までの残時間が残っている状態であることを意味するため、保証期間タイマ 2 2 3 b c A のタイマ値を 1 減算し（S 5 9 0 8 B）、次いで、更新後のタイマ値に応じてボーナス状態終了までの残時間の表示を更新し（S 5 9 0 9 B）、更新後の保証期間タイマ 2 2 3 b c A の値が 0 にな

50

ったか否かを判別する（S 5 9 1 0 B）。S 5 9 1 0 Bの処理において、保証期間タイム 2 2 3 b c Aの値が0に更新されたと判別した場合には（S 5 9 1 0 B：Y e s）、残変動時間が10秒であるかを判別し（S 5 9 1 1 B）、残変動時間が10秒であると判別した場合には（S 5 9 1 1 B：Y e s）、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであることを意味するため、上述したボーナス終了処理を実行し（S 5 9 0 4 B）、本処理を終了する。一方、S 5 9 1 1 Bの処理において、残変動時間が10秒ではないと判別した場合には（S 5 9 1 1 B：N o）、終了待機演出（図2 3 9 6（b）参照）の開始を設定し（S 5 9 1 3 B）、本処理を終了する。

#### 【7 0 6 9】

次に、図2 4 1 2を参照して、上述した本第6 7制御例の第1変形例における演出更新処理（図2 4 1 1参照）の一処理であるボーナス終了処理（S 5 9 0 4 B）の詳細について説明する。図2 4 1 2は、ボーナス終了処理（S 5 9 0 4 B）の処理内容を示したフローチャートである。このボーナス終了処理（S 5 9 0 4 B）は、ボーナス状態の終了を報知するタイミングとなった場合に、ボーナス終了時の状況（実行中の変動表示の抽選結果、および保留内の抽選結果）に応じて、ボーナス状態の終了を報知する演出の演出態様を設定するための処理である。このボーナス終了処理（S 5 9 0 4 B）では、まず、現在実行中の第1特別図柄の変動が特殊当たり変動であるか否かを判別し（S 5 9 5 1 B）、実行中の第1特別図柄の変動が特殊当たり変動であると判別した場合には（S 5 9 5 1 B：Y e s）、大当たりを報知する態様のボーナス終了演出（図2 3 9 8（b）参照）を設定し（S 5 9 5 2 B）、本処理を終了する。一方、S 5 9 5 1 Bの処理において、実行中の第1特別図柄の変動が特殊当たり変動ではない（特殊外れ変動である）と判別した場合には（S 5 9 5 1 B：N o）、第1特別図柄の保留球の中に特殊変動（特殊当たり変動、または特殊外れ変動）が含まれているか否かを判別し（S 5 9 5 3 B）、第1特別図柄の保留球の中に特殊変動が含まれていると判別した場合には（S 5 9 5 3 B：Y e s）、チャージゾーン突入を報知する態様のボーナス終了演出（図2 3 9 8（a）参照）を設定し（S 5 9 5 4 B）、本処理を終了する。一方、S 5 9 5 3 Bの処理において、第1特別図柄の保留球の中に特殊変動が含まれていないと判別した場合には（S 5 9 5 3 B：N o）、通常のボーナス終了演出（図2 3 9 7（a）参照）を設定し（S 5 9 5 5 B）、本処理を終了する。このボーナス終了処理（図2 4 1 2参照）を実行することにより、ボーナス終了時の状況に応じて適切な演出態様の終了演出を設定することができる。

#### 【7 0 7 0】

次に、図2 4 1 3を参照して、本第6 7制御例の第1変形例におけるコマンド判定処理（S 4 1 1 2 B）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理（S 4 1 1 2 B）は、上述した第6 7制御例におけるコマンド判定処理（図2 3 8 9参照）に代えて実行される処理であり、第6 7制御例におけるコマンド判定処理（図2 3 8 9参照）と同様に、主制御装置1 1 0から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図2 4 1 3は、このコマンド判定処理（S 4 1 1 2 B）の処理内容を示したフローチャートである。この第6 7制御例の第1変形例におけるコマンド判定処理（S 4 1 1 2 B）のうち、S 4 2 0 1，S 4 2 0 9～S 4 2 1 1，S 4 2 1 9，S 4 2 7 1 A，S 4 2 7 2 A，S 4 2 7 4 A～S 4 2 7 9 A，S 4 2 8 1 A，S 4 2 8 2 A，S 4 2 8 5 A，S 4 2 8 6 AおよびS 4 2 0 1 Bの各処理では、それぞれ第6 7制御例におけるコマンド判定処理（図2 3 8 9参照）のS 4 2 0 1，S 4 2 0 9～S 4 2 1 1，S 4 2 1 9，S 4 2 7 1 A，S 4 2 7 2 A，S 4 2 7 4 A～S 4 2 7 9 A，S 4 2 8 1 A，S 4 2 8 2 A，S 4 2 8 5 A，S 4 2 8 6 AおよびS 4 2 0 1 Bの各処理と同一の処理が実行される。また、本第6 7制御例の第1変形例におけるコマンド判定処理（S 4 1 1 2 B）では、S 4 2 1 1の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 1 1：Y e s）、入賞コマンド処理を実行し（S 4 2 1 1 B）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（S 4 2 1 1 B）の詳細については、図2 4 1 4を参照して後述する。また、本第1変形例におけるコマンド判定処理（図2 4 1 3参照）では、S 4 2 8 1 Aの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 8 1 A：N o）、上述

した第66制御例の第3変形例におけるコマンド判定処理（図2328参照）と同様にS4283A、およびS4284Aの各処理を実行する。これらの処理内容については、上述した第66制御例の第3変形例におけるコマンド判定処理（図2328参照）と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

#### 【7071】

次に、図2414を参照して、上述した本第67制御例の第1変形例におけるコマンド判定処理（図2413参照）の一処理である入賞コマンド処理（S4211B）について説明する。この第67制御例の第1変形例における入賞コマンド処理（S4211B）は、入賞情報コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図2414は、この入賞コマンド処理（S4211B）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S4211B）では、まず、主制御装置110から受信した入賞情報コマンドに基づく入賞情報を入賞情報格納エリア223bに格納し（S4251B）、チャージモードフラグ223baAがオンであるかを判別し（S4252B）、チャージモードフラグ223baAがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S4252B：No）、入賞情報に応じた表示態様の保留図柄の表示を設定し（S4253B）、本処理を終了する。一方、S4252Bの処理において、チャージモードフラグ223baAがオンであると判別した場合には（S4252B：Yes）、現在がチャージモード演出（図2395参照）の実行中であることを意味するため、次いで、今回の入賞情報コマンドにより通知された入賞情報が第1特別図柄に対応する入賞情報であるかを判別し（S4254B）、第1特別図柄に対応する入賞情報ではないと判別した場合には（S4254B：No）、処理をS4253Bへと移行する。一方、S4254Bの処理において、第1特別図柄に対応する入賞情報であると判別した場合には（S4254B：Yes）、ボーナスメーターBMのメーター数を現在よりも1増加させ（S4255B）、次いで、ボーナスメーターBMのメーター数が上限（4）であるかを判別する（S4256B）。S4256Bの処理において、ボーナスメーターBMのメーター数が上限であると判別した場合には（S4256B：Yes）、初期秒数選択テーブル222ba（図2403参照）を参照して、実行中の第1特別図柄の変動表示における残変動時間と演出カウンタ223fの値とに対応する初期の保証期間を特定し（S4257B）、特定した保証期間に対応するタイマ値を保証期間タイマ223bcAに設定する（S4258B）。そして、特定した初期保証期間がボーナス状態の終了までの残時間として表示されたボーナス状態への突入を報知し（S4259B）、チャージモードフラグ223baAをオフに設定すると共にボーナスフラグ223bbaをオンに設定し（S4260B）、本処理を終了する。一方、S4256Bの処理において、ボーナスメーターBMのメーター数が上限（4）ではないと判別した場合には（S4256B：No）、そのまま本処理を終了する。この入賞コマンド処理（図2414参照）を実行することにより、第2確変状態において変動時間が150秒以上の特殊変動が開始された場合に、第1特別図柄の保留球数に同期させてボーナスメーターBMのメーター数を変更する（増加させる）ことができ、遊技者に対してボーナスメーターBMのメーター数を上限まで貯めさせれば良いということを容易に理解させることができる。

#### 【7072】

次に、図2415を参照して、本第67制御例の第1変形例における変動表示設定処理（図2337のS4113A）の一処理である特図1用変動表示設定処理（S5711B）の詳細について説明する。この特図1用変動表示設定処理（S5711B）は、上述した第67制御例における特図1用変動表示設定処理（図2391参照）に代えて実行される処理であり、第67制御例における特図1用変動表示設定処理（図2391参照）と同様に、第2確変状態において第1特別図柄の抽選が実行された場合に、当該第1特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図2415は、この特図1用変動表示設定処理（S5711B）の内容を示したフローチャートである。この特図1用変動表示設定処理（S5711B）のうち、S5810Bの処理では、第67制御例における特図1用変動表示設定処理（図2391参照）のS5810Bの

処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特図 1 用変動表示設定処理 (S 5 7 1 1 B) では、先ず、現在がチャンスゾーン (第 2 確変状態で、且つ、特殊変動の実行中ではない状態) 中であるかを判別し (S 5 8 2 1 B)、現在がチャンスゾーン中であると判別した場合には (S 5 8 2 1 B : Yes)、第 1 特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は特殊外れであるかを判別する (S 5 8 2 2 B)。S 5 8 2 2 B の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は特殊外れであると判別した場合には (S 5 8 2 2 B : Yes)、チャージモードへの移行を示す演出態様 (変動開始後 1 秒経過時にチャージ図柄が揃う演出が実行されてチャージモードへと移行する演出態様) を決定し (S 5 8 2 3 B)、チャージモードフラグ 2 2 3 b a A をオンに設定して (S 5 8 2 4 B)、処理を S 5 8 1 0 B へと移行する。一方、S 5 8 2 2 B の処理において、抽選結果が特殊当たりでも特殊外れでもないとは判別した場合には (S 5 8 2 2 B : No)、通知された変動パターンに対応する変動表示態様を従変動パターン選択テーブル 2 2 2 a を参照して決定し (S 5 8 2 5 B)、処理を S 5 8 1 0 B へと移行する。これに対し、S 5 8 2 1 B の処理において、現在がチャンスゾーン中ではないとは判別した場合には (S 5 8 2 1 B : No)、第 2 特別図柄の抽選が主として実行されるボーナス状態であることを意味するため、第 1 特別図柄の変動表示演出を目立ち難くすべく通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し (S 5 8 2 6 B)、処理を S 5 8 1 0 B へと移行する。

#### 【 7 0 7 3 】

次に、図 2 4 1 6 を参照して、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における変動表示設定処理 (図 2 3 3 7 の S 4 1 1 3 A) の一処理である特図 2 用変動表示設定処理 (S 5 7 1 2 B) の詳細について説明する。この特図 2 用変動表示設定処理 (S 5 7 1 2 B) は、上述した第 6 7 制御例における特図 2 用変動表示設定処理 (図 2 3 9 2 参照) に代えて実行される処理であり、第 6 7 制御例における特図 2 用変動表示設定処理 (図 2 3 9 2 参照) と同様に、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に、当該第 2 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 2 4 1 6 は、この特図 2 用変動表示設定処理 (S 5 7 1 2 B) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 用変動表示設定処理 (S 5 7 1 2 B) のうち、S 5 8 5 1 B, S 5 8 5 2 B, S 5 8 5 6 B および S 5 8 5 7 B の各処理では、それぞれ上述した第 6 7 制御例における特図 2 用変動表示設定処理 (図 2 3 9 2 参照) の S 5 8 5 1 B, S 5 8 5 2 B, S 5 8 5 6 B および S 5 8 5 7 B の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 7 制御例の第 1 変形例における特図 2 用変動表示設定処理 (S 5 7 1 2 B) では、S 5 8 5 1 B の処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないとは判別した場合に (S 5 8 5 1 B : No)、現在がチャンスゾーン中であるかを判別し (S 5 8 6 1 B)、現在がチャンスゾーン中ではないとは判別した場合には (S 5 8 6 1 B : No)、チャージモードフラグ 2 2 3 b a A がオンであるかを判別する (S 5 8 6 2 B)。S 5 8 6 2 B の処理において、チャージモードフラグ 2 2 3 b a A がオンではない (即ち、オフである) と判別した場合には (S 5 8 6 2 B : No)、処理を S 5 8 5 6 B へと移行する。一方、S 5 8 6 1 B の処理において、現在がチャンスゾーン中であると判別した場合 (S 5 8 6 1 B : Yes)、もしくは、S 5 8 6 2 B の処理において、チャージモードフラグ 2 2 3 b a A がオンであると判別した場合には (S 5 8 6 2 B : Yes)、処理を S 5 8 5 2 B へと移行する。

#### 【 7 0 7 4 】

以上説明した通り、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、所定の状態 (第 2 確変状態) において判別手段により所定の判別がされた (第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりとなった) 場合に、変位手段 (開閉扉 1 6 5 f) を所定期間、遊技球が入球手段 (特定入賞口 1 6 5 a) に入球困難となる第 2 位置 (閉鎖状態) から遊技球が入球可能となる第 1 位置 (開放状態) に変位させること (小当たり遊技を実行すること) を前提として、所定の状態において、入球手段へと入球し得る特定方向へと遊技球を発射し続けた (右打ちを行い続けた) としても変位手段が少なくとも特定の長さの期間 (6 0 0 秒間) 第 2 位置から第 1 位置に変位されない第 1 の状況 (第 2 特別図柄の変動時間として必ず

600秒が設定される状況)と、特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に特定の長さの期間において変位手段が複数回第2位置から第1位置へと変位され得る第2の状況(第2特別図柄の変動時間が大幅に短い1秒間になる状況)と、が成立し得るように構成した。即ち、特定の遊技状態を、球を打ち出したとしても賞球を獲得可能な制御が実行されない状態と球を打ち出し続けることで賞球を獲得可能な制御が実行される状態とが形成され得る遊技状態として構成している。より具体的には、第2確変状態(特定の遊技状態)において第1特別図柄の保留球数が特定数(4)未満となっている間は第2特別図柄の変動時間として必ず600秒が設定されるため右打ちしても小当たり遊技が少なくとも600秒間の間実行されない第1の状況が成立する一方で、第1特別図柄の保留球数が特定数(4)以上となっている間は第2特別図柄の変動時間として必ず1秒が設定されるため右打ちを行いつつ続けることにより短期間に複数回の小当たり遊技が実行され得る有利な第2の状況が成立するように構成した。このように構成することで、同一の第2確変状態であるにもかかわらず第1の状況であるか第2の状況であるかによって有利度合いを大幅に異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【7075】

また、本第67制御例の第1変形例におけるパチンコ機10では、少なくとも特定の遊技状態(第2確変状態)が設定されてから所定条件が成立するまで(変動時間が150秒以上の特殊変動が開始されるまで)の間の演出として第1演出(チャンスゾーン中演出)を実行し、所定条件として、第1演出の実行中に行われた所定の判別(第1特別図柄の抽選)の判別結果が第1の判別結果(大当たり)とは異なる第2の判別結果(外れ、且つ、変動時間が150秒となる抽選結果)となったことに基づいて、第1演出に含まれない演出態様であって第1演出の実行中よりも第1方向(左方向)へと遊技球を発射するべきであることを遊技者が把握し易くなる演出態様である特定演出態様(左打ちを促す各種表示)を少なくとも含んで構成される第2演出(チャージモード演出)を実行する構成としている。即ち、特定の遊技状態における演出として、遊技状態に対応する発射方向への発射が比較的強く促される演出と、遊技状態に対応する発射方向が演出内容から比較的分かり難い演出と、状況に応じて切り替える構成としている。より具体的には、本第1の変形例における第2確変状態(特定の遊技状態)では、基本的に、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなり、右打ちを行っても第2特別図柄の抽選がほとんど実行されないため左打ち遊技(特定方向へ遊技球を発射する遊技方法)で遊技を進行する遊技状態を形成する。そして、第2確変状態において第1特別図柄の保留球が4個貯まった状況下においてのみ、第2特別図柄の変動時間として短い変動時間(1秒間)が設定されるように制御することで、右打ちにより第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される有利な状態を形成する構成としている。しかしながら、第1特別図柄の保留球が4個貯まったとしても、実行中の第1特別図柄の変動表示が短い変動時間である場合、右打ちを行って第2特別図柄の抽選を実行させようとしても、第1特別図柄の変動表示が終了して保留球が減少し、保留球が3個以下の状況下で第2特別図柄の変動表示が開始されてしまう(極端に長い変動時間に設定される)可能性がある。つまり、第1特別図柄の保留球を4個貯めたとしても無駄になる(右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させることができない)という状況が比較的高頻度で発生する。そこで、本第1変形例では、第2確変状態が設定されている間は基本的に左打ちを促すことはせず、第1特別図柄の抽選で極めて長い(150秒以上の)変動時間に対応する抽選結果となった場合にのみ、第1特別図柄の保留球を上限まで貯めさせるために左打ちを促すチャージモード演出(第2演出)を実行する構成としている。このように構成することで、無駄に第1特別図柄の保留球を上限まで貯めてしまい、保留球を増加させることができない状況かで更に第1入球口64へと遊技球が入球する(所謂オーバー入賞が発生する)事象が発生することを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

20

30

40

#### 【7076】

なお、本第1変形例では、第2確変状態において変動時間が150秒以上の特殊変動に

50

対応する抽選結果となるまでは、左打ちが促されない演出を実行し、特殊変動に対応する抽選結果となったことに基づいて左打ちが促される演出（チャージモード中演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特殊変動に対応する抽選結果となっていなくても、左打ちを促す構成としてもよい。このように構成することで、チャンスゾーンという表示内容から一般的な遊技機における時短状態等の有利な遊技状態を遊技者がイメージしてしまい、誤って右打ちを行って損をしてしまうことを抑制することができる。

#### 【 7 0 7 7 】

本第 1 変形例では、チャージモード中演出として、第 1 特別図柄の保留球数が増加するほどボーナスメーター B M のメーター数が増加していくと共にウサギのキャラクタ 8 0 1 の纏うオーラ 8 0 1 b が大きくなっていく演出態様の演出を実行する構成としていたが、チャージモードにおける演出態様はこれに限られるものではなく、遊技者が第 1 特別図柄の保留球数（ボーナス状態への移行可能性）を把握し得る態様の演出であればなんでもよい。また、必ずしも第 1 特別図柄の保留球数（ボーナス状態への移行可能性）を把握可能な演出を実行する必要はなく、左打ちは報知されるものの、第 1 特別図柄の保留球数によらない演出態様で構成される演出を実行してもよい。このように構成した場合、第 1 特別図柄の保留球数が上限個数まで貯まることで、突如としてボーナス状態が発生したかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 7 0 7 8 】

本第 1 変形例では、第 2 確変状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、変動時間が 1 5 0 秒以上の特殊変動が選択され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、外れの場合にのみ特殊変動が選択され得る構成としてもよい。このように構成することで、ボーナス状態において第 2 特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合に、必ず第 2 確変状態が継続される（特殊変動の終了に基づいて第 1 特別図柄の大当たり遊技が実行されることがない）ため、特殊変動の終了まで大当たりとならないことをより強く期待させることができる。

#### 【 7 0 7 9 】

本第 1 変形例では、変動時間が 1 5 0 秒間の特殊変動が実行された場合に、必ずチャージモード演出を実行する構成としていたが、チャージモード演出は必ずしも実行しなくてもよい。例えば、特殊大当たり変動の一部で、チャージモード演出を実行しない構成としてもよい。このように構成することで、第 2 特別図柄が長い変動を行っているにもかかわらずチャージモード演出が実行されないことに対する違和感を遊技者に対して抱かせることができ、周囲に悟られずに大当たりとなったことを確信させることができる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 7 0 8 0 】

本第 1 変形例では、第 2 確変状態の開始時に、必ず第 2 特別図柄の変動時間が極端に長くなるため左打ちにより遊技を行う必要があるチャンスゾーンとなるように構成していたが、所定条件下で、ボーナス状態から開始させる構成としてもよい。具体的には例えば、特別図柄の抽選回数が 1 回目に限り、第 1 特別図柄の保留球数が所定個数（例えば、3 個）となっていた場合に、必ず第 1 特別図柄の特殊変動（ロング変動）が選択されるように構成してもよい。そして、例えば、特別図柄の抽選が 1 0 回実行されるまでは、第 1 特別図柄の保留球数が 3 個以上で第 2 特別図柄の変動時間が短くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了時に第 1 特別図柄の保留球が上限数まで貯まっている場合に、第 1 特別図柄の保留球が 1 個消費されることで第 1 特別図柄の保留球が 3 個の状態となり、第 1 特別図柄の特殊変動が実行されると共に第 2 特別図柄の変動時間が短くなるため、大当たり終了直後から右打ちにより小当たりが頻繁に実行される有利なボーナス状態を形成することができる。このため、左打ちをある程度行って 1 0 回の特別図柄の抽選が実行されるまでに第 1 特別図柄の保留球を上限数にしておきつつ、第 2 特別図柄の小当たりによる賞球を獲得できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させること



ができる。また、第 1 特別図柄の保留球数なるべく上限まで貯めておきたいと考えさせることができるので、特に、通常状態において積極的に左打ちを行わせることができる。また、上記において、第 2 特別図柄の変動時間が短くなる条件を変更しない構成とした場合、大当たり終了直後からチャージモードとすることもできる。

#### 【 7 0 8 1 】

本第 2 変形例、および上述した第 1 変形例では、第 2 確変状態において第 1 特別図柄の保留球が 4 未満の状況で第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に、極端に長い変動時間（600 秒）が設定される構成としていたが、加えて、保留球が 4 未満の状況で右打ちを検出した場合に、左打ちに戻すように強く促す演出（警告演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、第 2 特別図柄のロング変動（600 秒の変動表示）が開始されることを抑制することができる。特に、第 1 特別図柄の特殊変動が開始されてから第 1 特別図柄の保留球が上限（4）まで貯まるよりも前に第 2 特別図柄の変動表示が開始されてしまうと、特殊変動の実行中に第 2 特別図柄の変動表示を終了させる方法がなく、特殊変動が無駄となってしまう（ボーナス状態を一回分損してしまう）ため、警告演出により第 2 特別図柄のロング変動を開始され難く構成することで、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 7 0 8 2 】

本第 1 変形例では、第 2 確変状態において第 1 特別図柄の保留球数が上限未満の状況下においても、第 2 入球口 640 へと遊技球が入球した場合に第 2 特別図柄の抽選が実行される構成としていたが、これにかぎられるものではない。例えば、第 2 確変状態において第 1 特別図柄の保留球数が上限数（4）未満の状況下においては、物理的に第 2 特別図柄の始動入賞が発生しないように右打ちしても電動役物 640a が開放しなくなる、若しくはスルーゲート 67 を遊技球が通過しなくなるように構成してもよい。つまり、スルーゲート 67 を遊技球が通過した場合に、第 1 特別図柄の保留球数を参照して、保留球数が 4 未満である場合は普通図柄の抽選自体を行わないか、若しくは普通図柄の抽選自体は行われたとしても当たりにならないように構成してもよい。また、例えば、スルーゲート 67 へと遊技球が到達可能となる第 1 位置とスルーゲート 67 へと遊技球が到達困難となる第 2 位置とに変位可能な所定の変位部材を設ける構成とし、当該変位部材を、第 1 特別図柄の保留球数が上限数（4）未満の場合に第 2 位置に維持し、第 1 特別図柄の保留球数が上限数（4）の場合にのみ第 1 位置へと変位させる構成としてもよい。このように構成することで、第 2 確変状態において第 1 特別図柄の保留球数が 4 未満の状況下で第 2 特別図柄の抽選が実行されてしまい、極端に長い変動時間（600 秒）が設定されてしまうことを抑制することができる。また、これらに代えて、第 1 特別図柄の保留球数が上限数（4）未満の状況下で第 2 入球口 640 への入球を検出した場合に、第 2 特別図柄の保留球を獲得する制御は行われる一方で、第 1 特別図柄の保留球数が 4 になるまで第 2 特別図柄の抽選が実行されることを回避する（遅延させる）ように構成してもよい。このように構成した場合も、第 2 確変状態において第 1 特別図柄の保留球数が 4 未満の状況下で第 2 特別図柄の抽選が実行されてしまい、極端に長い変動時間（600 秒）が設定されてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 7 0 8 3 】

40

##### < 第 67 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 2417 を参照して、第 67 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 10 について説明する。上述した第 1 変形例におけるパチンコ機 10 では、第 2 確変状態において第 1 特別図柄の保留球が特定個数（4 個）以上貯まった場合に、第 2 特別図柄の変動時間が短くなることにより右打ちを行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される有利な状態を形成する構成としていた。そして、第 2 確変状態においては、第 1 特別図柄の抽選で変動時間が 150 秒以上の長い変動時間が選択された（第 1 特別図柄の抽選でロング変動に当選した）ことに基づいて、第 1 特別図柄の保留球が貯まり易くなる左打ち遊技を促すことで第 1 特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行して、残りの変動時間において右打ちにより頻繁に小当たり遊技が実行される有利な状態（ボーナス状態）を形成する構成として

50

いた。

#### 【 7 0 8 4 】

これに対して本第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、盤面右側の流路に対して、第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 入球口 6 4 0 に加えて、第 1 特別図柄の抽選契機となる右第 1 入球口 6 4 r を設ける構成とした。つまり、第 2 確変状態において、第 1 特別図柄の保留球が特定数 ( 4 ) 未満の状況下においても、右打ちを行うことで第 1 特別図柄の抽選を実行させ、遊技を進行可能に構成した。即ち、第 1 特別図柄のロング変動に当選する前であっても、ロング変動に当選した後 ( チャージモードやボーナス状態 ) であっても、右打ち遊技を行うことにより遊技を進行可能に構成することで、第 2 確変状態における遊技方法を統一することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

10

#### 【 7 0 8 5 】

この第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技盤 1 3 の盤面構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 6 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 6 7 制御例の第 1 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 7 0 8 6 】

図 2 4 1 7 を参照して、本第 2 変形例における遊技盤 1 3 の盤面構成について説明する。図 2 4 1 7 は、本第 2 変形例における遊技盤 1 3 の正面図である。図 2 4 1 7 に示した通り、本第 2 変形例における遊技盤 1 3 は、上述した第 1 変形例における遊技盤 1 3 の盤面構成 ( 図 2 3 9 3 参照 ) に対して、可変表示装置ユニット 8 0 の右側の流路に対して、第 1 特別図柄の抽選契機となる右第 1 入球口 6 4 r が設けられている点でのみ相違している。この右第 1 入球口 6 4 r は、当該右第 1 入球口 6 4 r へと遊技球が入球可能となる第 1 位置 ( 開放状態 ) と、右第 1 入球口 6 4 r へと遊技球が入球困難となる第 2 位置 ( 閉鎖状態 ) と、に変位可能な変位部材 6 4 r f が付随して設けられている。この変位部材 6 4 r f は、パチンコ機 1 0 に対して電源が投入されている間、第 1 位置と第 2 位置とが周期的に切り替わるように構成されている。この周期は、左打ちで発射された遊技球が第 1 入球口 6 4 へと入球する可能性よりも、右打ちで発射された遊技球が右第 1 入球口 6 4 r へと入球する可能性の方が低くなるように設定されており、例えば、0 . 2 秒間の第 1 位置と、4 . 8 秒間の第 2 位置と、が周期的に切り替わるように構成されている。これにより、右打ちされた遊技球の約 1 / 2 5 が右第 1 入球口 6 4 r へと入球する。よって、第 2 入球口 6 4 0 への入球に基づいて払い出される賞球を加味すると、左打ちを行った場合と遜色ない程度の球持ち ( ベース ) を実現することができる。即ち、右打ちを行い続けた場合に右第 1 入球口 6 4 r へと入球する頻度は、左打ちを行い続けた場合に第 1 入球口 6 4 へと入球する頻度より若干低くなるが、発射された遊技球の個数に対する払い出される賞球数の比としては右打ちの方が大きい値となるため、第 1 特別図柄の抽選が実行され易い状態においては、トータルとして、左打ちと右打ちとで有利度合いに差がほとんどない ( 左打ちが僅かに有利となる ) ように構成されている。このため、特に、第 1 特別図柄の保留球数、および第 1 特別図柄の変動種別に応じて第 2 特別図柄の抽選頻度が変わる第 2 確変状態において、上述した第 1 変形例のように状況 ( 第 1 特別図柄の保留球数、および第 1 特別図柄の変動種別 ) に応じて遊技方法を変更する必要がなくなり、状況によらず単に右打ちを行い続ける遊技方法で遊技を行えば良くなるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

20

30

40

#### 【 7 0 8 7 】

以上説明した通り、第 6 7 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 判別手段の判別 ( 第 1 特別図柄の抽選 ) と第 2 判別手段の判別 ( 第 2 特別図柄の抽選 ) とのうち、少なくとも第 2 判別手段の判別が実行されることを抑制する特定制御 ( 第 2 特別図柄の変動時間を極端に長くする制御 ) が実行される第 1 遊技状態 ( 第 2 確変状態 ) において

50

、特定方向へと遊技球を発射することで取得され得る判別情報（第1特別図柄の保留球）を所定数（4）を上限として記憶可能な判別情報記憶手段（第1特別図柄保留球格納エリア203a）に対して所定数の判別情報が記憶されている状況下であっても、遊技球の発射を停止するよりも特定方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなる構成としている。より具体的には、本第2変形例では、上述した第1変形例と同様に、第2確変状態（第1遊技状態）において第1特別図柄の保留球が上限数である4になっている状況下でのみ、第2特別図柄の変動時間が短い有利な状態（右打ちにより小当たりが頻繁に実行されて特定入賞口165aへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される状態）を形成可能に構成されていることを前提として、右打ちにより発射された（特定方向へと発射された）遊技球が入球可能な位置に対して、第1特別図柄の抽選契機となる右第1入球口64rを設けることにより、第2確変状態において第1特別図柄の保留球が上限数（4）となった後も、第1特別図柄の保留球を増加させるために行っていた遊技方法（右打ち遊技）をそのまま継続した方が有利度合いが高くなる構成としている。即ち、保留の状況によらず球の打ち出しを停止するよりも打ち出した方が有利になる遊技状態を形成可能に構成している。ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動口へと遊技球が入球したことに基づいて大当たりか否かの抽選を実行し、当該抽選が実行されてから抽選結果が示されるまでの間に更に始動口への遊技球の入球を検出した場合に、新たな入球によって取得された入賞情報に基づく抽選の実行を、所定の上限回数まで保留する（保留球として記憶しておく）ことが可能に構成されているものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、入賞情報が所定の上限回数分記憶された後においては、追加で始動口への入球が発生した場合に当該入球が無駄になってしまうため、遊技球を始動口へ向けて発射するよりも発射を停止した方が有利度合いが高くなり、遊技者が発射を抑えてしまうという問題点がある。これに対して本第2変形例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄の抽選契機となる右第1入球口64rへと遊技球を発射して第1特別図柄の保留球が上限数まで貯まった後においても右打ちを継続した方が、遊技球の発射を停止するよりも有利度合いが高くなる構成としているので、第1特別図柄の保留球が上限数まで貯まった後においても、遊技者に対して遊技球を積極的に発射させることができる。

#### 【7088】

なお、本第2変形例では、右第1入球口64rに付随する変位部材64rfを、遊技状態によらない同一の切り替えパターンで第1状態と第2状態とを切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第2確変状態においては、より右第1入球口64rへと入球し易くなるように一周期の間に第1状態に設定される期間を長くするように構成し、第2確変状態以外の遊技状態においては、右第1入球口64rへと遊技球が入球し難くなるように一周期の間に第1状態に設定される期間を短くする（若しくは0にする）構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態において第1特別図柄の抽選を効率良く実行させることができる上に、確変状態や時短状態において比較的有利度合いが低い第1特別図柄の抽選で大当たりになってしまう可能性を低減することができる。また、通常状態において右打ちにより遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

#### 【7089】

本第2変形例、および上述した第1変形例では、第2確変状態において、右打ちを行った場合に第2特別図柄の変動時間が短くなる（第2特別図柄の抽選間隔が短くなる）ボーナス状態の方が、第2特別図柄の変動時間が長くなる（第2特別図柄の抽選間隔が長くなる）チャンスゾーンよりも有利度合いが高くなる構成としていたが、右打ちを行った場合に第2特別図柄の変動時間が長くなる状態（第2特別図柄の抽選間隔が長くなる状態）の方が、第2特別図柄の変動時間が短くなる状態（第2特別図柄の抽選間隔が短くなる状態）よりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、可変入賞装置165よりも下流に可変入賞装置165よりも賞球数が多い一般入賞口を設ける構成とし、第2特別図柄の変動時間が短い間は右打ちを行い続けた場合に電動役物640aも可変入賞装置165も頻繁に開放されることにより一般入賞口へと到達することが困難となる

ように構成してもよい。このように構成した場合、第2特別図柄のロング変動中に右打ちされて第2入球口640へと入球しなかった遊技球を、可変入賞装置165を通過させて一般入賞口へと入球させることができるので、払い出される賞球数の面で有利度合いを高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【7090】

本第2変形例、および上述した第1変形例では、第2確変状態において第1特別図柄の保留球が特定数以上貯まっている状態で右打ちを行った場合に、頻繁に小当たり遊技が実行されることで賞球が多く払い出され易い有利な状態を形成し、有利度合いを高くする構成としていたが、第2特別図柄の小当たりを設けずに、単に第2特別図柄の抽選を第1特別図柄の抽選よりも有利にするのみとしてもよい。このように構成したとしても、有利な第2特別図柄の抽選を実行させたいと遊技者に考えさせることができ、チャージモードに移行する（特殊変動が実行される）ことを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【7091】

##### <第67制御例の第3変形例>

次に、図2418から図2423を参照して、第67制御例の第3変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第66制御例におけるパチンコ機10では、比較的有利度合いが高い第2確変状態において、判別の回数（特別図柄の抽選回数）が特定回数（100回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たりの抽選結果）になったとしても、第2確変状態に設定された後で少なくとも特定回数の判別が実行されるまで、他の遊技状態への移行条件（大当たり遊技の開始条件）が成立しないように構成していた。

20

#### 【7092】

これに対して第67制御例の第3変形例におけるパチンコ機10では、比較的有利度合いが低い通常状態において判別の回数が特定回数以下の状況下で特定の判別結果になったとしても、少なくとも特定回数の判別が実行されるまで、他の遊技状態への移行条件（大当たり遊技の開始条件）が成立しないように構成した。より具体的には、通常状態において大当たり遊技が実行されずに特定回数（例えば、750回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、通常状態よりも有利度合いが高い第2時短状態へと移行させる仕様（通常状態の抽選回数に所謂天井抽選回数を設ける仕様）を前提として、通常状態において特定回数未満の所定回数（例えば、700回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、所定回数から特定回数（天井抽選回数）までの範囲において、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、当該大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されることを回避可能に構成している。より具体的には、通常状態における第1特別図柄の抽選回数が所定回数以上、且つ、特定回数未満の状況下においては、第1特別図柄の保留球数が特定数以上（4個）貯まった状態においてのみ、第2特別図柄の変動時間が短くなる（1秒になる）変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定する構成としている。つまり、第1特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の保留球を特定数（4個）以上貯めてから右打ちを行うことにより、第2特別図柄の変動表示が短時間に連続して実行される状態を形成し、高確率で小当たりに当選することにより実行中の第1特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる状態を形成する。言い換えれば、通常状態における第1特別図柄の抽選回数が所定回数以上、特定回数未満の状況下においては、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、遊技方法に応じて大当たり遊技の実行を回避するか、そのまま大当たり遊技を実行させるかを選択可能に構成することで、有利度合いが低い第1特別図柄の大当たりに当選することを回避したいと考える遊技者に対して、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を特定回数（天井抽選回数）に到達するまで回避して有利度合いが高い第2時短状態へと移行させる遊技方法を選択させることができる。また、大当たり遊技をすぐにでも実行させたいと考える遊技者に対して、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を開始させる遊技方法を選択させることができる。よって、遊技者毎の好みに応じた遊技方法を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

40

50

## 【 7 0 9 3 】

この第 6 7 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、主制御装置 1 1 0 における R O M 2 0 2 の構成が一部変更となっている点、および主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 6 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 6 7 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

## 【 7 0 9 4 】

まず、図 2 4 1 8 から図 2 4 2 0 を参照して、本第 3 変形例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 2 4 1 8 ( a ) を参照して、通常状態において変動表示演出が実行されている場合における演出態様について説明する。図 2 4 1 8 ( a ) に示した通り、通常状態においては、主表示領域 D m における左上部分に形成される表示領域 D m 1 に対して、現在の抽選回数に応じた情報を表示する構成としている。図 2 4 1 8 ( a ) では、通常状態における特別図柄の抽選回数が 2 1 5 回である場合を例示しており、表示領域 D m 1 に対して「ゲーム数 2 1 5 回」という文字が表示されている。また、図 2 4 1 8 ( b ) は、通常状態において天井抽選回数に到達した場合の演出態様を示した図である。図 2 4 1 8 ( b ) に示した通り、天井抽選回数（大当たり終了後 7 5 0 回）に到達した（7 5 0 回の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）となった）場合、主表示領域 D m において外れを示す第 3 図柄が停止表示されたタイミングで、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 がピースサインをした状態で出現する。また、第 2 時短状態における遊技方法である右打ち遊技を遊技者に促す表示態様が表示領域 D m 2 に対して表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「超チャンスゾーン発動！！」という文字が表示される。これらの演出内容により、有利度合いが高い第 2 時短状態へと移行したということ遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第 3 変形例では、天井抽選回数に到達した場合に、時短回数が 1 0 0 0 回の第 2 時短状態が付与される。このため、最大 1 0 0 0 回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、有利な第 2 特別図柄の抽選を連続して実行させることができる有利な状態を形成する。なお、第 2 時短状態は、大当たり終了後に設定される時短状態に対して、普通図柄の当たり時の電動役物 6 4 0 a の開放パターンは同一であるが、普通図柄の当たり確率が普通図柄の低確率状態における当たり確率となる。しかしながら、上述した第 6 7 制御例と同様に、本第 3 変形例における普通図柄の低確率状態の普通図柄の当たり確率は 2 9 9 / 3 0 0 に設定されており、普通図柄の高確率状態とほとんど差が無い構成としている。このため、遊技者が第 2 時短状態と時短状態との差を認識することはほぼ不可能となっている。

## 【 7 0 9 5 】

次に、図 2 4 1 9 ( a ) を参照して、天井抽選回数の直前（天井抽選回数まで 5 0 回以内）で第 1 特別図柄の大当たり当選した場合における演出態様について説明する。ここで、本第 3 変形例では、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達する 5 0 回前（即ち、大当たり終了後 7 0 0 回）から天井抽選回数に到達するまで（即ち、大当たり終了後 7 5 0 回）の範囲において、特定条件下において、第 1 特別図柄の大当たり変動の変動時間よりも第 2 特別図柄の変動時間の方が大幅に短くなるように構成している。より具体的には、上記範囲の変動回数において、第 1 特別図柄の保留球が特定数以上（4 個）となった場合に、第 2 特別図柄の変動時間が 1 秒間になる構成としている。これにより、第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選したとしても、当該大当たり変動中に第 1 特別図柄の保留を特定数（4 個）以上貯めた上で右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を実行させることで、第 1 特別図柄の大当たり変動が終了するよりも前に第 2 特別図柄の小当たり（または大当たり）が停止表示され、当該停止表示と同時に第 1 特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。つまり、天井直前で第 1 特別図柄の大当たりとなってしまう、有利度合いが低い大当たり遊技が実行されてしまうという遊技者に不利な事象が発生して

10

20

30

40

50

しまうことを回避することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。図 2 4 1 9 ( a ) に示した通り、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数の到達前 5 0 回以内の範囲において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり変動が開始された場合、主表示領域 D m において、同一の数字を模した第 3 図柄が揃った状態が半透明な態様で表示されると共に、当該半透明な態様の第 3 図柄をウサギのキャラクタ 8 0 1 が悩んだ様子で見つめる演出が実行される。更に、副表示領域 D s に対して、「大当たり発生！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、天井抽選回数の目前で第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「大当たり発生！？回避したいなら保留を貯めろ！」という文字が表示されると共に、表示領域 D m 2 に対して、左打ちを促す表示態様（「左打ち」という文字、および左向きの矢印を模した画像）が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行って第 1 特別図柄の保留を貯めることにより大当たり遊技の実行を回避できる（天井抽選回数までの抽選回数がリセットされることを回避できる）可能性があるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

10

#### 【 7 0 9 6 】

図 2 4 1 9 ( b ) は、第 1 特別図柄の大当たり変動中に演出による指示に従って第 1 特別図柄の保留球を特定数（ 4 個 ）以上貯めた場合における演出態様の一例を示した図である。図 2 4 1 9 ( b ) に示した通り、天井抽選回数の到達前 5 0 回以内の抽選回数の範囲で実行された大当たり変動において左打ちにより第 1 特別図柄の保留球を特定数（ 4 個 ）以上貯めることができた場合は、左打ちを促す表示態様を表示させていた表示領域 D m 2 が消えると共に、表示領域 H R 1 0 に対して、「回避準備完了！！回避するなら左打ちだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで大当たり遊技の実行が回避されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図 2 4 2 0 は、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選が実行されて小当たりに当選したことにより、実行中の大当たり変動が外れ図柄で強制停止された（破棄された）場合の演出態様の一例を示した図である。図 2 4 2 0 に示した通り、大当たり変動中に右打ちにより第 2 特別図柄の小当たりに当選し、大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが決定された場合は、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が外れ図柄の組み合わせの第 3 図柄を半透明の第 3 図柄に対して投擲することにより、当たりの組み合わせの第 3 図柄を弾き飛ばす演出が実行される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「回避成功！！」という文字が表示されると共に、副表示領域 D s に対して、「大当たり回避！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、天井抽選回数の直前で大当たりに当選したものの、当該大当たり当選に基づく大当たり遊技の実行を回避することができたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

30

#### 【 7 0 9 7 】

このように、本第 3 変形例では、天井抽選回数の到達前 5 0 回以内の抽選回数において特別図柄の抽選で大当たりとなった（大当たりに当選した）場合に、特定の遊技方法（第 1 特別図柄の保留球を特定数以上貯めてから右打ちを行う遊技方法）で遊技を行うことにより、大当たり遊技の実行を回避して通常状態を継続させることができる構成とした。このように構成することで、天井抽選回数を目指して遊技を行っていた遊技者が、天井抽選回数の間近で大当たりに当選してしまい、目標に反して比較的有利度合いが低い第 1 特別図柄の大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを大きく低下させてしまうことを抑制できるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

#### 【 7 0 9 8 】

< 第 6 7 制御例の第 3 変形例における電氣的構成 >

次に、図 2 4 2 1、および図 2 4 2 2 を参照して、本第 3 変形例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第 3 変形例における R O M 2 0 2 は、上述した第 6 7 制御例における R O

50

M 2 0 2 の構成（図 2 3 7 0（a）参照）に対して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 b、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 b a の規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第 6 7 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 2 4 2 1 を参照して、本第 3 変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第 3 変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b は、上述した第 6 7 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b の構成（図 2 3 7 1（a）参照）に対して、天井抽選回数に到達する前 5 0 回以内の抽選回数の範囲において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される天井前用テーブル 2 0 2 b 4 B が追加されている点でのみ相違している。この天井前用テーブル 2 0 2 b 4 B の詳細について、図 2 4 2 1 を参照して説明する。

#### 【 7 0 9 9 】

図 2 4 2 1 は、天井前用テーブル 2 0 2 b 4 B の規定内容を示した図である。図 2 4 2 1 に示した通り、第 1 特別図柄に対する規定内容として、大当たりの抽選結果には、第 1 特別図柄の保留球数によらず、変動種別カウンタ C S 1 が取り得る全ての値の範囲（「0 ~ 1 9 8」の範囲）に対して、変動時間が 1 0 0 0 0 0 m s（1 0 0 秒間）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、外れの抽選結果には、第 1 特別図柄の保留球数によらず、変動種別カウンタ C S 1 が取り得る全ての値の範囲（「0 ~ 1 9 8」の範囲）に対して、変動時間が 1 0 0 0 m s（1 秒間）の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図 2 4 2 1 に示した通り、第 2 特別図柄に対する規定内容として、大当たりの抽選結果には、第 1 特別図柄の保留球数が 3 以下の範囲の場合に、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全ての値の範囲（「0 ~ 1 9 8」の範囲）に対して、変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s（6 0 0 秒間）の当たり超ロング変動が対応付けて規定され、第 1 特別図柄の保留球数が 4（上限数）の場合に、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全ての値の範囲（「0 ~ 1 9 8」の範囲）に対して、変動時間が 1 0 0 0 m s（1 秒間）の当たりショート変動が対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果には、第 1 特別図柄の保留球数が 3 以下の範囲の場合に、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全ての値の範囲（「0 ~ 1 9 8」の範囲）に対して、変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s（6 0 0 秒間）の外れ超ロング変動が対応付けて規定され、第 1 特別図柄の保留球数が 4（上限数）の場合に、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全ての値の範囲（「0 ~ 1 9 8」の範囲）に対して、変動時間が 1 0 0 0 m s（1 秒間）の外れショート変動が対応付けて規定されている。

#### 【 7 1 0 0 】

これらの規定内容により、天井抽選回数に到達する前 5 0 回以内の抽選回数の範囲においては、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、必ず変動時間が 1 0 0 秒間の比較的長い変動時間が設定される。また、第 2 特別図柄の変動時間として、基本的に、6 0 0 秒間という極端に長い変動時間が設定されるが、第 1 特別図柄の保留球を特定数（4 個）以上貯めることにより、特定数以上となっている間、変動時間が 1 秒間に設定される。このため、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、1 0 0 秒間の変動時間の間に左打ちにより第 1 特別図柄の保留球を特定数以上貯め、その後右打ちを行うことで、第 2 特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができる。言い換えれば、第 1 特別図柄の大当たり変動が終了するよりも前に、第 2 特別図柄の抽選で小当たり（または大当たり）となって小当たり（または大当たり）図柄を先に停止表示させることができ、第 1 特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが容易となる状態を形成できる。よって、天井抽選回数の間際で第 1 特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、遊技者に対して遊技方法によって大当たり遊技の実行を回避するか、そのまま大当たり遊技を実行させるかを選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、第 1 特別図柄の外れ時の変動時間を 1 秒間に固定化しているのは、外れ変動中に第 1 特別図柄の保留球が特定数（4 個）以上となることを抑制する趣旨である。より具体的には、第 1 特別図柄の外



れ変動中に第1特別図柄の保留球が特定数以上貯まってしまうと、大当たり変動中でない場合でも、第2特別図柄の変動時間が短くなり、右打ちにより第2特別図柄の抽選が比較的短い間隔で実行され得る有利な状況が成立してしまう。この有利な状況が成立することを抑制すべく、本第3変形例では、外れ時に第1特別図柄の変動時間を短くすることで、第1特別図柄の外れ変動中に第1特別図柄の保留球が特定数以上貯まることを困難としている。また、たとえ特定数以上貯まり、第2特別図柄の変動表示を実行させることができたとしても、第1特別図柄の変動時間が1秒間であることにより、先に第1特別図柄の変動時間が経過することにより、有利な第2特別図柄の変動表示で大当たりとなることを確実に防止することができる。

#### 【7101】

次に、図2422を参照して、本第3変形例における変動パターンシナリオテーブル202baBの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル202baBは、上述した第67制御例における変動パターンシナリオテーブル202baと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、参照する変動パターンテーブルを特定するための変動パターンシナリオが規定されているデータテーブルである。図2422は、本第3変形例における変動パターンシナリオテーブル202baBの規定内容を示した図である。なお、前回の当たり種別が当たりA67、E67（当たり終了後が第2確変状態に設定される確変当たり）である場合の変動パターンシナリオ、および前回の当たり種別が当たりB67、C67、F67、G67（当たり終了後が確変状態に設定される確変当たり）である場合の変動パターンシナリオについては、上述した第67制御例における変動パターンシナリオと同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【7102】

図2422に示した通り、前回の当たり種別が当たりD67、H67（当たり終了後が時短状態に設定される通常当たり）である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が100回以下の範囲で確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図2372（a）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が101回以上、且つ、700回以下の範囲で通常用テーブル202b1が参照され、特別図柄の抽選回数が701回以上、且つ、750回以下の範囲で天井前用テーブル202b4B（図2421参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が751回以上の範囲で確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図2372（a）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、当たりD67、H67の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が100回終了するまでの範囲では右打ちにより第2特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、101回目以降は第2特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第2特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第2特別図柄の抽選結果が示され難くなる）。また、7000回を超えてから天井抽選回数である750回に到達するまでは、第1特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、当たり変動を第2特別図柄の小当たり（または当たり）で破棄することができる（当たり遊技の実行を回避することができる）ようになり、天井抽選回数へと容易に到達することが可能となる遊技性となり、天井抽選回数である750回を超えた後は、右打ちにより第2特別図柄の変動表示が頻繁に実行される有利な第2時短状態を形成する。なお、図示については省略したが、第2時短状態は特別図柄の抽選が1000回実行されるまで継続し、1000回を超えた後は、次に当たりとなるまで通常用テーブル202b1が参照される。更に、図2422に示した通り、パチンコ機10を初期化した後（RAMクリアスイッチ122を押下した状態で電源を投入した後）、初回の当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が700回以下の範囲において通常用テーブル202b1が参照され、特別図柄の抽選回数が701回以上、且つ、750回以下の範囲で天井前用テーブル202b4B（図2421参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が751回以上の範囲で確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図2372（a）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、パチンコ機10が初期化された後においては、抽選回数が700回に到

10

20

30

40

50



達するまでの間、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第２特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第２特別図柄の抽選結果が示され難くなる）。また、７００回を超えてから天井抽選回数である７５０回に到達するまでは、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、大当たり変動を第２特別図柄の小当たり（または大当たり）で破棄することができる（大当たり遊技の実行を回避することができる）ようになり、天井抽選回数へと容易に到達することが可能となる遊技性となり、天井抽選回数である７５０回を超えた後は、右打ちにより第２特別図柄の変動表示が頻繁に実行される有利な第２時短状態を形成する。なお、図示については省略したが、第２時短状態は特別図柄の抽選が１０００回実行されるまで継続し、１０００回を超えた後は、次に大当たりとなるまで通常用テーブル２０２ｂ１が参照される。

10

#### 【７１０３】

< 第６７制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図２４２３を参照して、第６７制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第６７制御例の第３変形例では、上述した第６７制御例に対して、第１特別図柄変動停止処理（図２３８１参照）の１処理である特図１外れ停止処理（Ｓ３１０１Ｂ）に代えて特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）を実行する点でのみ相違する。その他の制御処理については上述した第６７制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。上述した特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）の詳細について、図２４２３を参照して説明する。図２４２３は、この特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）のうち、Ｓ３１５１Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの各処理では、それぞれ第６７制御例における特図１外れ停止処理（図２３８２参照）のＳ３１５１Ｂ～Ｓ３１５９Ｂの各処理と同一の処理が実行される。また、本第６７制御例の第３変形例における特図１外れ停止処理（Ｓ３１２１Ｂ）では、Ｓ３１５９Ｂの処理を実行した後、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０であるか否かを判別し（Ｓ３１７１Ｂ）、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０であると判別した場合には（Ｓ３１７１Ｂ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈに１０００を設定し（Ｓ３１７２Ｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３１７１Ｂの処理において、変動回数カウンタ２０３ｂｂの値が７５０ではないと判別した場合には（Ｓ３１７１Ｂ：Ｎｏ）、Ｓ３１７２Ｂの処理をスキップし、本処理を終了する。また、Ｓ３１５１Ｂの処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｂｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１５１Ｂ：Ｎｏ）、処理をＳ３１７１Ｂへと移行する。これらのＳ３１７１Ｂ、およびＳ３１７２Ｂの各処理によって、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（７５０回）に到達した場合に、時短回数が１０００回の第２時短状態を設定することができる。なお、図示については省略したが、上述した第６７制御例における特図２外れ停止処理（図２３８７参照）に代えて実行される特図２外れ停止処理（Ｓ３８２１Ｂ）についても、特図１外れ停止処理（図２４２３参照）のＳ３１７１Ｂ、Ｓ３１７２Ｂの各処理に相当する処理が追加されている。これにより、第２特別図柄の変動表示によって天井抽選回数に到達した場合であっても、第２時短状態を設定することができる。

20

30

#### 【７１０４】

なお、本第６７制御例の第３変形例では、特別図柄の変動停止タイミングで天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、変動開始タイミングで天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としてもよいし、天井抽選回数で小当たりとなった場合は小当たり遊技の開始時または終了時に天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としてもよい。

40

#### 【７１０５】

以上説明した通り、第６７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、第１の判別条件が成立し得る第１方向（第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと入球し得る盤面左側）へと遊技球を発射した方が、第２の判別条件が成立し得る第２方向（第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４へと入球し得る盤面右側）へと遊技球を発射するよりも判別（特別図柄の抽選）が実行され易くなる第１遊技状態（通常状態）が開始

50

された後において、第1方向へと遊技球を発射し続ける第1の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第1遊技状態が開始された後における所定の遊技回（天井抽選回数到達まで50回以内、且つ、第1特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第1の遊技方法から第1の遊技方法とは異なる第2の遊技方法（第1特別図柄の保留球を上限まで貯めてから右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させる遊技方法）に切り替えた方が、第1遊技状態が開始されてから次に特典遊技（大当たり遊技）が実行されるまでの期間が長くなり易くなることにより、第1遊技状態において特典遊技が実行されずに特定回数（750回）の判別が実行されることで設定され、第1方向へと遊技球を発射するよりも第2方向へと遊技球を発射した方が判別が実行され易くなる第2遊技状態（第2時短状態）へと移行する可能性が高くなる構成としている。より具体的には、通常状態において天井抽選回数（特定回数）に到達するよりも前の50回以内の範囲において、第1特別図柄の保留球が上限数まで貯まっている状態でのみ、第2特別図柄の変動時間が極めて短くなる（1秒になる）ように構成することで、上記抽選回数の範囲内においては、第1特別図柄の変動表示が開始された後で第2特別図柄の変動表示が開始されたとしても、先に第2特別図柄の変動表示が終了され得る構成としている。これにより、上記抽選回数の範囲内において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の実行中に左打ちにより第1特別図柄の保留球を上限数（4）とした上で、右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させることにより、比較的高確率（約1/3の確率）で第2特別図柄の小当たり（または大当たり）となって先に第2特別図柄の小当たり図柄（または大当たり図柄）が停止表示されることにより、先に実行されていた第1特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが可能に構成した。言い換えれば、上記抽選回数の範囲内において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、そのまま第1特別図柄の大当たり遊技を実行させるか、第1特別図柄の大当たりを破棄するかを遊技方法によって遊技者に対して選択可能に構成した。即ち、通常状態を、遊技方法に応じて次回大当たりまでの期間を可変させ得る遊技状態として構成した。このように構成することにより、天井抽選回数までに渡って持ち球を消費し続けなければならないものの、第1特別図柄の大当たりを破棄し続けて天井抽選回数に到達させ、有利な第2特別図柄の抽選が実行される第2時短状態へと移行させるか、有利度合いが低い大当たりとなる可能性が比較的高い第1特別図柄の大当たり遊技をそのまま実行させることで持ち球の消費を抑えるかを遊技者に対して選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【7106】

なお、本第3の変形例では、通常状態において天井抽選回数到達前50回以内の抽選回数の範囲で第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成していたが、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避することができる抽選回数の範囲はこれに限られるものではなく、任意に定めることができる。より具体的には、例えば、通常状態においては、常に、第1特別図柄の大当たりとなった場合に大当たり遊技を回避可能に構成してもよい。つまり、通常状態においては特別図柄の抽選回数によらず、必ず天井前用テーブル202b4B（図2421参照）を参照して変動パターンを選択する構成とすることにより、第1特別図柄の大当たりを第2特別図柄の小当たり（または大当たり）で破棄可能に構成してもよい。このように構成することで、どの抽選回数までは第1特別図柄の大当たりをそのまま実行させ、どの抽選回数からは大当たりを回避する（天井抽選回数を目指す）のかを遊技者毎の好みに応じて選択させることができるので、遊技者あとの遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、通常状態に設定されてから特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、700回）となるまでは、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成し（即ち、天井前用テーブル202b4B（図2421参照）を参照して変動パターンを選択し）、特定回数を超えてから天井抽選回数に到達するまでは、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避不可能に構成する（即ち、通常用テーブル202b1を参照して変動パターンを選択する）ように構成してもよい。このように構成することで、特に、特定回数未満の所定の抽選回

数（例えば、５００回）において、天井抽選回数が近づいてきた（所謂、ハマリが発生した）と感じ、天井抽選回数を目指すことに決めた遊技者に対して、特定回数に到達するまでは大当たりを回避できることにに対する安心感を抱かせながら遊技を行うことができる一方で、特定回数に到達してから天井抽選回数に到達するまでの間は、第１特別図柄の抽選で大当たりにならないことに強く期待させる遊技性とすることができるので、抽選回数に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、通常状態において、特別図柄の抽選回数が１以上、且つ、天井抽選回数未満の所定範囲（例えば、５００回から６５０回の範囲）において、第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成する一方で、その他の抽選範囲においては第１特別図柄の大当たり遊技の実行を回避不可能に構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の大当たりを回避しようとする遊技者がほばいないであろう範囲で無駄に天井前用テーブル２０２ｂ４Ｂを参照して変動パターンを選択することを抑制できる。

10

#### 【７１０７】

本第３変形例では、天井抽選回数に到達した場合に設定される第２時短状態として、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態を採用していたが、第２時短状態はこれに限られるものではない。例えば、第２時短状態として、時短状態（および確変状態）よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し難くなる状態を形成する構成としてもよい。このように構成することで、第２時短状態においても、第２確変状態と同様に、第２入球口６４０へと入球せずに通過した遊技球が可変入賞装置１６５へと到達可能となり、小当たり遊技において特定入賞口１６５ａへと遊技球を頻繁に入球させることができるようになるため、第２時短状態へと移行させるメリットをより高めることができる。よって、天井抽選回数に到達するまで第１特別図柄の大当たりを第２特別図柄の小当たりで強制停止させる遊技方法をより選択させ易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

#### 【７１０８】

##### < 第６８制御例 >

次いで、図２４２４から図２４５６を参照して、第６８制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第６８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。

30

#### 【７１０９】

更に、本第６８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物を搭載し、その装飾用可動役物を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【７１１０】

40

従来より、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として装飾用可動役物を用いた演出を実行するパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０では、装飾用可動役物を用いた演出を実行している期間において、装飾用可動役物を変位させるための駆動手段を用いて、装飾用可動役物を原点位置（退避位置）とは異なる所定位置に停止させることができるものであった。

#### 【７１１１】

しかしながら、このようなパチンコ機１０において、装飾用可動役物を変位させることが可能な駆動手段を用いて装飾用可動役物を所定位置に維持する場合に、駆動手段（例えば、ステッピングモータ）を励磁し続けることにより、駆動手段の発熱や消費電力の増加等の不具合が生じる虞があった。

50

## 【 7 1 1 2 】

これに対して、本第 6 8 制御例では、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を用いて第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させる維持制御を、所定の周期で中断させる中断制御を実行可能に構成している。より具体的には、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置（昇降中間位置）に維持させる場合に、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を励磁することによって第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期（例えば、5 m s 毎）で所定時間（例えば、5 m s）中断させる中断制御を実行可能に構成している。

## 【 7 1 1 3 】

このように構成することで、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を用いて第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させる維持制御を実行する場合に、必要な保持力を維持しつつ、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）の発熱を抑制すると共に、消費電力を軽減させることができる。

## 【 7 1 1 4 】

また、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を用いて第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させる維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合に、中断制御を実行させる期間における状況（例えば、昇降役物 5 0 0 とは異なる傾倒役物 6 0 0 の駆動状況）によっては、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させる保持力に過不足が生じる（必要な保持力が変化する）虞があった。具体的には、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）とは異なる第 2 変位手段（傾倒役物 6 0 0）が駆動されることにより生じる振動が第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）に伝達することや、第 2 変位手段（傾倒役物 6 0 0）と第 1 変位手段とが当接することに起因して、必要な保持力が変化した場合に、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）が意図せず変位してしまう虞があった。

## 【 7 1 1 5 】

これに対して、本第 6 8 制御例では、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を用いて第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させる維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行させる場合において、第 2 変位手段（傾倒役物 6 0 0）が第 2 駆動手段（傾倒モータ 6 1 0）によって駆動されることにより成立し得る所定条件（昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接すること）が成立した場合に、当該所定の周期と所定時間とを変化させて設定可能に構成している。より具体的には、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持する場合において、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）と第 2 変位手段（傾倒役物 6 0 0）とが当接しない場合には、第 1 周期（例えば、5 m s 毎）で第 1 期間（例えば、5 m s）中断させる中断制御を実行させ、第 2 変位手段（傾倒役物 6 0 0）が第 2 駆動手段によって駆動されることにより、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）と第 2 変位手段（傾倒役物 6 0 0）とが当接する場合には、第 1 周期（例えば、5 m s 毎）とは異なる第 2 周期（例えば、8 m s 毎）で第 1 期間（例えば、5 m s）とは異なる第 2 期間（例えば、2 m s）中断させる中断制御を実行させるように構成している。

## 【 7 1 1 6 】

このように構成することで、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）に対して所定の外力（例えば、第 2 変位手段が当接することによる加重）が生じた場合に、第 1 変位手段を所定位置に維持させるための保持力を変化させることができる。よって、第 1 変位手段を所定位置に維持させるための保持力に過不足が生じる不具合を軽減することができる。

## 【 7 1 1 7 】

また、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を用いて第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合において、中断制御を開始するタイミングを一律に設定した場合、中断制御が開始されるまでの維持期間に過不足が生じる虞があった。具体的には、昇降モータ 5 1 0 が完全に停止していない（減衰振動している）状態で維持制御の中断を開始した場合に、慣性によって回転することで昇降モータ 5 1 0 が脱調する虞があった。

## 【 7 1 1 8 】

10

20

30

40

50

これに対して、本第 6 8 制御例では、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を用いて第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させる維持制御を、所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合において、当該維持制御が開始されてから当該中断制御が開始されるまでの期間を変化させて設定可能に構成している。具体的には、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を所定位置に維持させる維持制御の開始前における第 2 変位手段の駆動内容が第 1 条件を満たす（例えば、1 ステップあたり 1 0 m s 以上の速度で駆動されている）場合には、維持制御が開始されてから中断制御を開始させるまでの期間として第 1 初期時間（例えば、1 0 m s）を設定し、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を所定位置に維持させる維持制御の開始前における第 2 変位手段の駆動内容が第 1 条件とは異なる第 2 条件（例えば、1 ステップあたり 1 0 m s 未満の速度で駆動されている）を満たす場合には、維持制御が開始されてから中断制御を開始させるまでの期間として第 2 初期時間（例えば、1 8 m s）を設定するように構成している。

10

#### 【 7 1 1 9 】

このように構成することで、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）を用いて第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期で中断させる中断制御を実行する場合に、第 1 駆動手段（昇降モータ 5 1 0）の減衰振動が停止するまでの期間を変化させて確保することができるので、第 1 変位手段（昇降役物 5 0 0）が意図せず変位する不具合を抑制することができる。よって、より好適な停止制御を実行することができる。

20

#### 【 7 1 2 0 】

< 第 6 8 制御例における各装飾用可動役物について >

まず、図 2 4 2 4、及び図 2 4 2 5 を参照して、本第 6 8 制御例における、装飾用可動役物（昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0）について説明する。本第 6 8 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方に、略矩形状の表示面を有する昇降役物 5 0 0 が設けられており、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に、ハンマーを模した形状の傾倒役物 6 0 0 が設けられている。図 2 4 2 4 は、昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0 が後述する役物演出において停止し得る各停止位置に位置している場合の遊技盤 1 3 の拡大図である。詳細については後述するが、昇降役物 5 0 0 はステッピングモータで構成される昇降モータ 5 1 0 に駆動されることによって正面視上下方向に変位可能に構成されており、傾倒役物 6 0 0 は昇降モータ 5 1 0 と同一の構成である傾倒モータ 6 1 0 に駆動されることによって所定範囲で回転移動が可能に構成されている。

30

#### 【 7 1 2 1 】

図 2 4 2 4（a）は、昇降役物 5 0 0 が下限位置に位置しており、傾倒役物 6 0 0 が起立位置に位置している状態を示した図である。ここで、下限位置とは、昇降役物 5 0 0 が正面視下方向へと変位することを規制するためのストッパ部材（図示なし）によって昇降役物 5 0 0 が正面視下方向への変位を規制される位置であり、起立位置とは、傾倒役物 6 0 0 が時計回りの回転移動することを規制するためのストッパ部材（図示なし）によって傾倒役物が時計回りに回転移動することが規制される位置である。即ち、昇降役物 5 0 0 は下限位置より下方に変位することはない。また、傾倒役物 6 0 0 は起立位置から時計回りに回転移動することはない。また、下限位置は昇降役物 5 0 0 の原点位置であり、起立位置は傾倒役物 6 0 0 の原点位置である。ここで、原点位置とは、役物毎に設定されている特定の配置を指し、電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。

40

#### 【 7 1 2 2 】

なお、パチンコ機 1 0 に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理において、後述する張出センサ（上限位置センサ、及び傾倒位置センサ）がオンを検出するまで装飾用可動役物（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒役物 6 0 0）を可動させた後、原点位置まで可動される。また、下限位置及び起立位置に設けられたストッパ部材（図示なし）をロック状態へと変位させることで、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 を原点位置（下限位置、及び起立位置）に固定することが可能に構成されている。

#### 【 7 1 2 3 】

50

上述した通り、昇降役物 5 0 0 は正面視略縦長矩形の表示面（図 2 4 2 4（b）参照）を有し、当該表示面にはクエスチョンマーク（「？」マーク）が表示されている。一方、傾倒役物 6 0 0 はハンマーを模した形状で形成されている。図 2 4 2 4（a）に示した通り、昇降役物 5 0 0 は、可変表示ユニット 8 0 の背面側に配置されており、下限位置に位置している場合に遊技者から視認困難（上部 2 c m 程度が遊技者から視認可能）となるように構成されている。一方、傾倒役物 6 0 0 は、起立位置に位置している場合に遊技者から略全体が視認可能となる位置に配置されており、一部（全体の 1 割程度）のみ可変表示ユニット 8 0 に覆われるように構成されている。

#### 【 7 1 2 4 】

図 2 4 2 4（b）は、昇降役物 5 0 0 が上限位置まで変位した状態を示した図である。ここで、上限位置とは、昇降役物 5 0 0 が変位し得る範囲において最も上方まで変位した場合に位置する場所を指す。図 2 4 2 4（b）に示した通り、昇降役物 5 0 0 が上昇することによって上限位置に位置している場合、昇降役物 5 0 0 が遊技者から視認可能な状態となる。より具体的には、昇降役物 5 0 0 は第 3 図柄表示装置 8 1 の前面側に配置されているため、昇降役物 5 0 0 が上限位置に位置している場合は、昇降役物 5 0 0 の略全体が遊技者から視認されることが可能となり、昇降役物 5 0 0 の後方側に配置されている第 3 図柄表示装置 8 1 の一部（昇降役物 5 0 0 に重なる部分）が遊技者から視認困難な状態となる。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 を変位させることによって、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された表示態様の一部を隠したり出現させたりする演出を実現することができる。

#### 【 7 1 2 5 】

詳細については後述するが、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 が下限位置から上限位置まで到達した場合に、1 0 m s の励磁を実行した後、励磁の中断を 5 m s 実行し、当該 5 m s の中断を 5 m s 毎に実行することで、昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持可能に構成している。具体的には、昇降モータ 5 1 0 を励磁することにより保持力（所謂、ホールディングトルク）を生じさせ、昇降モータ 5 1 0 が自重によって脱調しない範囲の時間（設計値）で励磁を周期的に中断する（所謂、ディテントトルクにより保持する）ことで、昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持可能に構成している。

#### 【 7 1 2 6 】

また、昇降役物 5 0 0 は、昇降モータ 5 1 0 に対する励磁を完全に停止させる（励磁を再開させない）ことで、自重によって変位可能に構成されている。具体的には、昇降役物 5 0 0 が変位可能範囲における下限位置以外の位置（例えば、上限位置）に位置している場合に、昇降モータ 5 1 0 の励磁を停止させることによって、自重で下限位置まで下降（変位）させることができる。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 を用いた制御を実行させることなく、昇降役物 5 0 0 を下限位置（原点位置）に変位（退避）させることができる。

#### 【 7 1 2 7 】

図 2 4 2 4（c）は、傾倒役物 6 0 0 が傾倒位置まで変位した状態を示した図である。ここで、傾倒位置とは、傾倒役物 6 0 0 が変位可能な範囲において最大限、反時計回りに回転移動した場合に位置する場所を指す。図 2 4 2 4（c）に示した通り、傾倒役物 6 0 0 は、起立位置（図 2 4 2 4（a）参照）から反時計回りに変位することが可能に構成され、起立位置（図 2 4 2 4（a）参照）から反時計回りに変位することにより第 3 図柄表示装置 8 1 の前面側に位置するように構成されている。より具体的には、傾倒役物 6 0 0 は、ハンマーの柄を模した形状部分の重心を回転の中心として回転移動が可能であり、起立位置（図 2 4 2 4（a）参照）から反時計回りに回転移動可能な範囲で最大限まで変位することによって傾倒位置に位置するように構成されている。

#### 【 7 1 2 8 】

昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に並行な同一平面上に配置され、当該同一平面に対して垂直な方向へ 2 c m の厚みを有するように形成されている。即ち、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 は、同一平面上において変位するよう

に構成され、動作内容によっては互いが当接可能に構成されている。また、傾倒役物 6 0 0 は、昇降役物 5 0 0 と同様に、自重により変位し得るように構成されている。例を挙げて説明すると、傾倒役物 6 0 0 が起立位置に位置している状態から一定角度以上（例えば、30度）反時計回りに回転移動させた後、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止した場合、自重によって傾倒役物 6 0 0 は傾倒位置までの範囲で反時計回りに回転移動（変位）することができる。

#### 【7129】

図 2 4 2 4 (c) に示したように、傾倒役物 6 0 0 が傾倒位置まで回転移動した場合は、昇降役物 5 0 0 の正面視上部と傾倒役物 6 0 0 のハンマー形状の上部左側が当接する。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 が傾倒位置まで回転移動された場合は、昇降役物 5 0 0 に当接することにより反時計回りの回転移動が規制されるため、傾倒役物 6 0 0 の位置決め制御を簡素化することができる。また、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接可能に構成することにより、昇降役物 5 0 0 の動作と傾倒役物 6 0 0 との動作が連動した迫力のある演出を実現することができる。

10

#### 【7130】

図 2 4 2 4 (d) は、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に位置している状態を示した図である。詳細については後述するが、昇降中間位置とは、昇降役物 5 0 0 が下限位置（図 2 4 2 4 (a) 参照）から上限位置（図 2 4 2 4 (b) 参照）まで移動する移動距離の中間にある特定の位置（下限位置から 1 2 5 ステップの位置）であり、傾倒中間位置とは、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（図 2 4 2 4 (a) 参照）から傾倒位置（図 2 4 2 4 (c) 参照）まで回転移動する移動距離の中間にある特定の位置（起立位置から 1 2 5 ステップの位置）である。図 2 4 2 4 (d) に示した通り、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置し、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に位置している場合には、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とは当接している。

20

#### 【7131】

詳細については後述するが、本第 6 8 制御例では、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒位置に到達したタイミングで傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している場合には、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持するための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期及び中断時間を変更して設定するように構成されている。具体的には、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置している状態において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない（傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に到達していない）場合には、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断する中断制御を実行し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している（傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に到達した）場合には、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 8 m s 毎に 2 m s 中断する中断制御を実行可能に構成している。即ち、昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 が当接する（傾倒役物 6 0 0 の重圧がかかる）ことで昇降役物 5 0 0 に対する外力（負荷）が通常時よりも増大する当接状態を設定可能に構成し、当該当接状態では通常時よりも昇降モータ 5 1 0 の励磁時間が長くなるように構成している。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 の重力が加わった状態において、昇降モータ 5 1 0 に生じる保持力を変化させることができるので、より好適な維持制御を実行することができる。

30

40

#### 【7132】

次に、図 2 4 2 5 を参照して、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との構成についてさらに詳細に説明する。図 2 4 2 5 (a) は昇降役物 5 0 0 の構成を示した背面斜視図である。図 2 4 2 5 (a) に示した通り、昇降役物 5 0 0 は、昇降役物 5 0 0 を上下方向に変位させるためのラックアンドピニオンにおけるラック 5 1 1 が背面右側に設けられて（固着されて）おり、ラック 5 1 1 が有するギア部は、ピニオンギアである第 1 昇降駆動ギア 5 0 1 と嵌合するように構成されている。また、第 1 昇降駆動ギア 5 0 1 と第 2 昇降駆動ギア 5 0 2 とが嵌合するように構成されており、第 2 昇降駆動ギア 5 0 2 に設けられた昇降モータ 5 1 0 を駆動源として第 2 昇降駆動ギア 5 0 2 が回転し、第 1 昇降駆動ギアボック

50

ス 0 1 が回転することで昇降役物 5 0 0 が上下方向に駆動されることが可能に構成されている。昇降役物 5 0 0 の背面左側には、滑り止め用の溝が設けられた支柱 5 1 2 に挿通されることが可能な突出片 5 1 3 が設けられ（固着され）ている。このように構成することで、なめらかに昇降役物 5 0 0 を上下方向に駆動させることができる。遊技盤 1 3 の背面側にはポリカーボネート等の樹脂で構成された図示しないベース体が設けられており、当該ベース体には支柱 5 1 2 が固定され、第 1 昇降駆動ギア 5 0 1 及び第 2 昇降駆動ギア 5 0 2 が回転可能に軸支されている。

#### 【 7 1 3 3 】

図 2 4 2 5 ( b ) は傾倒役物 6 0 0 の構成を示した背面斜視図である。図 2 4 2 5 ( b ) に示した通り、傾倒役物 6 0 0 の背面下方（ハンマーを模した形状における柄の部分）には傾倒役物 6 0 0 を回転移動させるための駆動ギアである第 1 傾倒駆動ギア 6 0 1 が設けられ（固着され）ており、第 1 傾倒駆動ギア 6 0 1 は、傾倒モータ 6 1 0 が設けられた第 2 傾倒駆動ギア 6 0 2 に嵌合可能に構成されている。即ち、傾倒モータ 6 1 0 を駆動源として第 2 傾倒駆動ギア 6 0 2 が回転し、第 2 傾倒駆動ギア 6 0 2 に嵌合する第 1 傾倒駆動ギア 6 0 1 が回転することにより、傾倒役物 6 0 0 が回転移動されることが可能に構成されている。第 1 傾倒駆動ギア 6 0 1 及び第 2 傾倒駆動ギア 6 0 2 は、遊技盤 1 3 の背面側に設けられた図示しないベース体に回転可能に軸支されている。

10

#### 【 7 1 3 4 】

なお、本第 6 8 制御例では傾倒役物 6 0 0 を傾倒モータ 6 1 0（ステッピングモータ）を作動させることで変位可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、傾倒役物 6 0 0 の回転移動における回転の中心の上部にプッシュソレノイドを搭載し、当該プッシュソレノイドに作用されることによって傾倒役物 6 0 0 を傾倒（回転移動）可能に構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 を変位させる制御処理を簡素化することができる。

20

#### 【 7 1 3 5 】

< 第 6 8 制御例における演出内容について >

次に、図 2 4 2 6 ~ 図 2 4 2 8 を参照して、本第 6 8 制御例における特徴的な演出である役物演出について説明する。この役物演出は、リーチ態様が表示された後に実行される演出であり、遊技者が参加可能な演出（枠ボタン 2 2 に対する操作を促す演出）と、その後実行される期待度を示唆可能な演出と、で少なくとも構成されている。より具体的には、役物演出が実行されると、遊技者に対して枠ボタン 2 2 の操作を促すための表示態様が表示され、遊技者が枠ボタン 2 2 を所定回数（3 回）操作した場合に、演出結果を決定するための抽選を実行し、当該抽選の結果に応じて昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 の動作内容が異なる演出が実行される。

30

#### 【 7 1 3 6 】

この役物演出は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも実行され易く構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることで遊技者に対して特別図柄抽選で大当たりに当選したのではないかと期待させることができる。よって、役物演出への関心を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。また、役物演出の演出結果を決定するための抽選は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）に当選し易く構成されている。このように構成することで、大当たり当選の期待度が高い演出が実行されることを期待している遊技者に対して、枠ボタン 2 2 を積極的に操作させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【 7 1 3 7 】

図 2 4 2 6 ( a ) は、役物演出の開始後における準備期間（役物演出の開始から 1 秒後まで）の演出態様の一例（役物演出の開始から 0 . 5 秒後）を示した図である。この役物演出は、変動時間が 4 2 秒（基本時間 3 0 秒且つ追加時間 1 2 秒）の変動演出において実行される可能性がある 1 3 秒間の演出であり、役物演出の実行が決定された場合、変動開始から 3 0 秒が経過したタイミングで開始される。即ち、この役物演出は、特別図柄の抽

50



選結果が確定表示されたタイミング（当該変動が開始されてから４３秒後（変動期間４２秒＋確定時間１秒））で終了されるように構成されている。役物演出を伴う変動演出では、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして表示され、役物演出の実行開始時（変動の開始から３０秒後）に左図柄列及び右図柄列がリーチ態様で表示され、中図柄列のみが変動表示（図では下向きの矢印で表示）されている。また、役物演出が開始されると、１秒間で昇降役物５００が下限位置から昇降中間位置まで駆動される。

#### 【７１３８】

図２４２６（ａ）に示した通り、役物演出の開始後、昇降役物５００が昇降中間位置に到達するまでの期間（準備期間）は、主表示領域Ｄｍにおいて遊技者に枠ボタン２２の操作を伴う演出が開始されることを示唆する表示態様が表示される。より具体的には、主表示領域Ｄｍにおける正面視上部に表示領域ＨＲ１０が形成され、表示領域ＨＲ１０には枠ボタン２２の操作を伴う演出が開始されることを示唆する表示態様（「ボタンを押して撃退できれば期待度ｕｐ！！」という文字）が表示される。これらの表示内容により、これから枠ボタン２２の操作を伴う演出が展開されることを遊技者に容易に理解させることができる。また、枠ボタン２２を操作する意欲を向上させることができる。

10

#### 【７１３９】

また、主表示領域Ｄｍにおける正面視下方の左側には小表示領域Ｄｍ６１が形成され、小表示領域Ｄｍ６１には枠ボタン２２の操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１が表示される。小表示領域Ｄｍ６１の上部の小表示領域Ｄｍ６１ａには、枠ボタン２２の操作開始までの待機期間であることを示すための表示（「Ｒｅａｄｙ」という文字）が表示されている。

20

#### 【７１４０】

主表示領域Ｄｍにおける正面視下方の右側には小表示領域Ｄｍ６２が形成され、枠ボタン２２の操作有効期間において、遊技者が枠ボタン２２を操作した回数を示すためのパワーゲージｐｇが表示される。このパワーゲージｐｇは、上述した役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行させるために必要な操作回数（３回）までゲージが溜まるように構成されている。ここで、枠ボタン２２の操作有効期間において、枠ボタン２２が４回以上操作された場合は、パワーゲージｐｇはＭＡＸの状態の表示態様（枠ボタン２２が３回操作された場合の表示態様）から変化して表示されることはない。

#### 【７１４１】

30

これにより、遊技者によって枠ボタン２２が過剰に操作されることを抑制することができる。換言すれば、遊技者が枠ボタン２２を過剰に連打することによる振動の発生を抑制できるため、昇降役物５００を円滑に駆動させることができる。

#### 【７１４２】

また、主表示領域Ｄｍにおける正面上方の左側には、小表示領域Ｄｓ１１において特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が表示され、小表示領域Ｄｓ１２において特図２保留数（図では特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。このように構成することで、昇降役物５００または傾倒役物６００が第３図柄表示装置８１の前面側で動作している場合でも、特別図柄の保留数を遊技者が把握することができる。また、本第６８制御例では、役物演出の実行されている期間において、保留図柄が表示されないように構成されている。これにより、役物演出に対する遊技者の注目度を適度に保つことができる。

40

#### 【７１４３】

図２４２６（ｂ）は、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間（役物演出の開始１秒後から３秒後まで）の演出態様の一例を示した図である。より具体的には、役物演出が開始されてから１秒が経過すると、昇降役物５００が昇降中間位置に到達すると共に、表示領域ＨＲ１０には「パワーチャージ中」という文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６１ａには操作有効期間（役物演出の開始１秒後～３秒後までの２秒間）が開始されたことを示すための表示態様（「Ｇｏ」という文字）が表示される。また、小表示領域Ｄｍ６１に表示された操作有効期間を示すためのタイムゲージｔｇ１において、操作有効期間の残り

50

期間を示す残タイムゲージ t g 1 a が減少し始める。主表示領域 D m において表示されている第 3 図柄は、上述した準備期間と同様にリーチ態様（中図柄列のみ変動）で表示されている。

#### 【 7 1 4 4 】

ここで、図 2 4 2 6 ( b ) は、操作有効期間において、遊技者によって枠ボタン 2 2 が 2 回操作された場合の演出態様を示しており、小表示領域 D m 6 2 におけるパワーゲージ p g は、枠ボタン 2 2 が操作された回数分溜まった状態（図ではゲージが 2 つ溜まった状態）で表示されている。なお、詳細については後述するが、枠ボタン 2 2 の操作有効期間において、昇降役物 5 0 0 は昇降中間位置に維持されており、主表示領域 D m に表示されている第 3 図柄の正面視下方に位置している。また、主表示領域 D m の正面視左側に形成された小表示領域 D m 6 4 に表示されている表示態様は、後述する第 6 8 制御例の第 3 変形例において表示されるもあり、詳細な説明は後述する。

10

#### 【 7 1 4 5 】

また、当該操作有効期間では、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断し、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持するように構成されている。具体的には、昇降モータ 5 1 0 を励磁することにより発生する保持力（所謂、ホールディングトルク）と、励磁を中断している期間に発生する保持力（所謂、ディテントトルク）とによって昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持するように構成されている。ここで、中断時間（ 5 m s ）は昇降モータ 5 1 0 が昇降役物 5 0 0 の自重によって脱調し得ない値（設計値）として設定されている。これにより、昇降役物 5 0 0 を所定位置に維持するための昇降モータ 5 1 0 の保持力を維持しつつ、昇降モータ 5 1 0 の発熱と消費電力の増加を抑制することができる。

20

#### 【 7 1 4 6 】

図 2 4 2 7 ( a ) は、枠ボタン 2 2 の操作有効期間（役物演出の開始 1 秒後から 3 秒後までの 2 秒間）が終了し、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置まで反時計回りに回転移動され、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態を示した図である。より具体的には、役物演出では、枠ボタン 2 2 の操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下されたか否かに関わらず、操作有効期間が終了したタイミングから傾倒役物 6 0 0 の駆動が開始され、回転移動した傾倒役物 6 0 0 と、昇降中間位置に位置している昇降役物 5 0 0 とが当接（衝突）する。これにより、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 を用いた演出の迫力を高めることができる。表示領域 H R 1 0 においては、傾倒役物 6 0 0 の駆動が開始されたタイミングから「加重攻撃中」という文字が表示される。

30

#### 【 7 1 4 7 】

また、詳細については後述するが、枠ボタン 2 2 の操作有効期間において枠ボタン 2 2 が 3 回操作され、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合のほうが、当該特定の抽選結果とならなかった場合よりも、傾倒役物 6 0 0 の移動速度が速くなるように構成している。より具体的には、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒位置まで 1 秒間（役物演出の開始 3 秒後～ 4 秒後まで）で到達するように回転移動し、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合は、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒位置まで 2 秒間（役物演出の開始 3 秒後～ 5 秒後まで）で到達するように回転移動する。これにより、派手な演出を好む遊技者に対して、傾倒役物 6 0 0 の動作スピードを速くさせるために枠ボタン 2 2 を積極的に押下させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【 7 1 4 8 】

更に、本第 6 8 制御例では、傾倒モータ 6 1 0 を 1 ステップあたり 1 0 m s 未満のスピードで回転させる場合には昇降モータ 5 1 0 の励磁を 1 8 m s 実行した後に励磁を中断（解除）し、傾倒モータ 6 1 0 を 1 ステップあたり 1 0 m s 以上のスピードで回転させる場合には昇降モータ 5 1 0 の励磁を 1 8 m s より前（ 1 0 m s ）に中断（解除）するように構成している。このように構成することで、傾倒モータ 6 1 0 を励磁することで保持（ホールディングトルクにより保持）する期間を変化させることができるため、より好適な停

50

止制御を実行することができる。

【 7 1 4 9 】

また、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置まで回転移動したタイミングにおいて、傾倒役物 6 0 0 の駆動制御が停止されるように構成されている。具体的には、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒中間位置まで回転移動するのに要する時間（演出結果を決定する抽選において、成功に対応する抽選結果の場合は 1 秒、成功に対応する抽選結果ではない場合は 2 秒）が経過したことに基づいて、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止させ、傾倒役物 6 0 0 は自重により変位し得る状態となるように構成されている。一方、昇降役物 5 0 0 は、昇降モータ 5 1 0 を励磁することにより、昇降中間位置に維持されている。即ち、図 2 4 2 7 ( a ) のように、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に位置している状態では、昇降モータ 5 1 0 により昇降中間位置に維持されている昇降役物 5 0 0 に当接することで、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に維持される。

10

【 7 1 5 0 】

このように構成することで、傾倒モータ 6 1 0 の脱調等に起因して、昇降役物 5 0 0 と当接させるはずの傾倒役物 6 0 0 が当接前に停止してしまった（所定時間内に傾倒中間位置まで到達しなかった）場合でも、傾倒役物 6 0 0 を自重により変位させることで確実に当接させることができる。

【 7 1 5 1 】

また、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接しているか否かによって、昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断する中断制御における周期と中断時間とを変化させて設定するように構成されている。具体的には、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置している期間において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない場合には、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断する中断制御を実行し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している場合には、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 8 m s 毎に 2 m s 中断する中断制御を実行するように構成している。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 の重さが加わった場合に、昇降モータ 5 1 0 の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

20

【 7 1 5 2 】

なお、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間は、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止させることで、所定のタイミング（役物演出の開始 6 秒後）まで常に昇降役物 5 0 0 に対して荷重（負荷）が掛かるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断している期間において傾倒モータ 6 1 0 を励磁することによって、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間には昇降役物 5 0 0 に荷重（負荷）が掛からないように構成してもよい。具体的には、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断している期間は、傾倒モータ 6 1 0 を回転させずに励磁することで、傾倒モータ 6 1 0 に保持力（所謂、ホールディングトルク）を生じさせるように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間には、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していても、昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 による荷重（負荷）が生じないため、昇降役物 5 0 0 が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

30

40

【 7 1 5 3 】

図 2 4 2 7 ( b ) は、枠ボタン 2 2 の操作有効期間において、遊技者によって枠ボタン 2 2 が 3 回操作され、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の演出態様の一例を示した図である。

【 7 1 5 4 】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、役物演出の開始から 6 秒後に、図 2 4 2 7 ( b ) に示すように、表示領域 H R 1 0 において「期待度 U P ! ! 」という文字が表示され、小表示領域 D m 6 1 において「撃退成功」という文字が表示される。これらの表示態様は役物演出が終了

50

するまで（特別図柄抽選の抽選結果が確定表示されるまで（変動の開始４３秒後まで））表示される。

【７１５５】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、昇降役物５００を昇降中間位置に維持させるための維持制御が停止される。即ち、昇降役物５００は、自重によって下限位置まで変位する。また、昇降役物５００と当接することによって傾倒中間位置に維持されていた傾倒役物６００も同様に、自重によって傾倒位置まで変位する。このように構成することで、駆動手段（昇降モータ５１０及び傾倒モータ６１０）を用いることなく、昇降役物５００と傾倒役物６００とが当接した状態から略同一方向へと変位させることができる。よって、駆動制御を簡素化しつつ、役物同士が連動した演出を実現することができる。その後、役物演出の開始９秒後から１２秒後の期間で、傾倒役物は起立位置まで駆動される。

10

【７１５６】

図２４２８は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間に枠ボタン２２が３回操作され、演出結果を決めるための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の演出態様と、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間に枠ボタン２２が３回以上操作されなかった（操作回数が２回以下であった）場合の演出態様とは、同一である。

20

【７１５７】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合は、表示領域ＨＲ１０において「表示妨害中」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ６１において「撃退失敗」の文字が表示される。また、傾倒役物６００が起立位置まで駆動され、その後、昇降役物５００が上限位置まで駆動される。より具体的には、役物演出の開始６秒後～８秒後までの期間で傾倒役物６００が起立位置まで駆動され、役物演出の開始８秒後～９秒後までの期間で昇降役物５００が上限位置まで駆動される。

【７１５８】

図２４２８に示した通り、昇降役物５００が上限位置まで変位した場合は、中図柄列が変動表示されている領域の前面側に昇降役物５００が位置するため、中図柄列の変動表示が遊技者から視認困難な状態となる。また、昇降役物５００が上限位置に到達してから３秒間（役物演出の開始９秒後～１２秒後）は、昇降モータ５１０を用いて昇降役物５００が上限位置に維持される。ここで、役物演出の開始１２秒後とは変動開始４２秒後（特別図柄が停止表示されるタイミング）を意味している。即ち、中図柄列が停止表示されるタイミングにおいて、中図柄列は昇降役物５００により遊技者から視認困難な状態となる。その後、全ての第３図柄が停止表示されると（役物演出の開始１２秒後）、１秒間で昇降役物が下限位置に向けて駆動され、当該駆動による変位（下降）中において停止されている中図柄が視認可能となる。

30

【７１５９】

このように構成することで、中図柄列の変動表示を視認することを妨害されたくない遊技者に対して、枠ボタン２２の操作を促すことができる。よって遊技の興趣を向上させることができる。

40

【７１６０】

また、役物演出における枠ボタン２２の操作有効期間において、枠ボタン２２が操作されなかった場合は、確実に（役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行することなく）昇降役物５００が上限位置まで移動される。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されてから視認可能となる（確定時間の１秒間に視認できる）演出態様を、遊技者が意図的に選択することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

50

## 【 7 1 6 1 】

次に、図 2 4 2 9 を参照して、役物演出における昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作内容について詳細に説明する。図 2 4 2 9 ( a ) は、役物演出において、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) となった場合の昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作の流れを示した図である。より具体的には、図 2 4 2 9 における縦方向は昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物の移動距離を表しており、横方向は経過時間を表している。ここで、図 2 4 2 9 では、各役物における原点位置 ( 昇降役物 5 0 0 における下限位置、及び傾倒役物 6 0 0 における起立位置 ) を実際の正面視 ( 図 2 4 2 4 参照 ) 上下の関係と一致するように示している。即ち、昇降役物 5 0 0 の正方向 ( 昇降モータ 5 1 0 を正方向に回転させた場合に変位する方向 ) の変位は、図 2 4 2 9 における上方向で示しており、傾倒役物 6 0 0 の正方向 ( 傾倒モータ 6 1 0 を正方向に回転させた場合に変位する方向 ) の変位は図 2 4 2 9 における下方向で示している。

## 【 7 1 6 2 】

図 2 4 2 9 ( a ) に示すように、役物演出が開始されると、開始から 1 秒後までの期間  $t_1$  ( 1 秒間 ) で昇降役物 5 0 0 が下限位置から昇降中間位置まで駆動される。当該期間  $t_1$  では、図 2 4 2 6 ( a ) に示した演出態様の演出が実行されている。その後、役物演出の開始 1 秒後から 3 秒後までの期間  $t_2$  ( 2 秒間 ) は、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に維持される。詳細については後述するが、この昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に維持されている期間  $t_2$  においては、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に到達したタイミングにおいて昇降モータ 5 1 0 が励磁されていた部位を切替えることなく励磁することにより、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持させるための維持制御を実行するように構成されている。また、期間  $t_2$  においては、当該維持制御を所定の周期 ( 5 m s 毎 ) に所定時間 ( 5 m s ) 中断させる中断制御を実行するように構成されている。このように構成することで、昇降中間位置に位置している昇降役物 5 0 0 が意図せず変位することを抑制するための昇降モータ 5 1 0 の保持力を維持しつつ、昇降モータ 5 1 0 の発熱や消費電力の増加を抑制できる。

## 【 7 1 6 3 】

一方、傾倒役物 6 0 0 は、役物演出の開始から 1 秒後までの期間  $t_1$  ( 1 秒間 )、及び役物演出の開始 1 秒後から 3 秒後までの期間  $t_2$  ( 2 秒間 ) において起立位置から変位せず、また、傾倒モータ 6 1 0 に対しての励磁も実行しない。また、当該期間  $t_2$  においては、図 2 4 2 6 ( b ) に示した演出態様を含む演出が実行されている。

## 【 7 1 6 4 】

役物演出の開始 3 秒後から 4 秒後までの期間  $t_3$  ( 1 秒間 ) は、昇降役物 5 0 0 は期間  $t_2$  と同様に昇降モータ 5 1 0 によって昇降中間位置に維持されており、傾倒役物 6 0 0 は起立位置から傾倒中間位置まで駆動される。その後、役物演出の開始 4 秒後から 6 秒後までの期間  $t_4$  ( 2 秒間 ) において、昇降役物 5 0 0 は期間  $t_2$  及び  $t_3$  と同様に昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降中間位置に維持されており、傾倒役物 6 0 0 の駆動制御は停止されている。即ち、上述した通り、昇降モータ 5 1 0 を励磁することにより昇降中間位置に維持されている昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接することで傾倒役物 6 0 0 が反時計回りに変位することが規制され、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に維持される状態となる。

## 【 7 1 6 5 】

また、詳細については後述するが、この昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降中間位置に維持されている昇降役物 5 0 0 と当接させることにより傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置に維持している期間  $t_4$  では、昇降モータ 5 1 0 を励磁している時間 ( 励磁時間 ) と励磁を中断している時間 ( 中断時間 ) とを変化して設定するように構成されている。より具体的には、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置している場合において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない期間 ( 図 2 4 2 9 における、期間  $t_2$  及び  $t_3$  ) は 5 m s の励磁と 5 m s の中断とを繰り返す維持制御を実行し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間 ( 図 2 4 2 9 における、期間  $t_4$  ) は 8 m s の励磁と 2 m s の中断と

を繰り返す維持制御を実行するように構成されている。

【 7 1 6 6 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 にかかる重力が加わっている場合に、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持するための昇降モータ 5 1 0 の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【 7 1 6 7 】

なお、本第 6 8 制御例では、傾倒役物 6 0 0 を役物演出の開始からの経過時間に対応して変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出中に特定期間を設け、当該特定期間において枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて傾倒役物 6 0 0 を変位させるように構成してもよい。このように構成することで、役物演出中の特定期間において、遊技者が任意のタイミングで傾倒役物 6 0 0 を変位させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 7 1 6 8 】

また、このように構成した場合、役物演出中の特定期間において枠ボタン 2 2 が操作された回数に対応する表示態様（例えば、枠ボタン 2 2 が操作される毎に上昇するゲージ）を表示するとよい。このように構成することで、より多様な演出態様を提供することができる。

【 7 1 6 9 】

役物演出の開始 6 秒後から 9 秒後までの期間  $t_5$ （3 秒間）は、昇降役物 5 0 0 の維持制御が停止され、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 が自重によって変位する。具体的には、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持するために実行されていた昇降モータ 5 1 0 の励磁と励磁の中断とを繰り返す制御を停止することで、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持する力と、傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置に維持する力が減少し、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 が当接した状態で正面視（図 2 4 2 4 参照）下方にむけて変位し始める。なお、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが自重によって変位した場合における、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置から下限位置にまで変位するのに要する時間と、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置から傾倒位置まで変位するのに要する時間とが、3 秒間以内となるように構成されている。

【 7 1 7 0 】

また、本第 6 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 の励磁を停止させることで昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）まで可動するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、傾倒モータ 6 1 0 の励磁は停止した状態で、昇降モータ 5 1 0 を 1 2 5 ステップ負方向に回転させることにより、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で昇降役物 5 0 0 を下限位置（原点位置）に可動させるように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で、昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）まで可動するのに要する時間を一定にすることができる。

【 7 1 7 1 】

図 2 4 2 9（a）では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが自重によって変位した場合において、昇降役物 5 0 0 が下限位置に位置するまでに要した時間と、傾倒役物 6 0 0 が傾倒位置に位置するまでに要した時間とが、最大値である 3 秒間であった場合を示している。ここで、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが自重によって変位した場合に要した時間に関わらず、役物演出の開始 9 秒後までは、傾倒役物 6 0 0 の駆動が再開されることはないように構成されている。即ち、役物演出の開始 9 秒後から 1 2 秒後までの期間  $t_6$  において実行される、傾倒役物 6 0 0 を起立位置まで駆動させる駆動制御は、昇降役物 5 0 0 が下限位置に到達したタイミング、及び傾倒役物 6 0 0 が傾倒位置に到達したタイミングによらず、役物演出の開始 9 秒後に（役物演出の開始からの経過時間に基づいて）実行されるように構成されている。

【 7 1 7 2 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 の自重による変位に要して時間が変化した場合にも、駆動制御の内容を切替えるタイミングを統一することができるので、対応する表示態様を切替えるタイミングを容易に適応させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

#### 【 7 1 7 3 】

役物演出の開始 9 秒後から 1 2 秒後までの期間  $t_6$  ( 3 秒間 ) においては、昇降役物 5 0 0 は下限位置に位置している状態で停止 ( 昇降モータ 5 1 0 の励磁なし ) しており、傾倒役物 6 0 0 は傾倒位置から起立位置まで駆動される。次いで、役物演出の開始 1 2 秒後から 1 3 秒後までの期間  $t_7$  ( 1 秒間 ) においては、昇降役物 5 0 0 は下限位置に位置しており、傾倒役物 6 0 0 は起立位置に位置している。また、当該期間  $t_7$  においては、昇降モータ 5 1 0 及び傾倒モータ 6 1 0 が作動されることはない。

10

#### 【 7 1 7 4 】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) とならなかった場合の昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 の動作内容について説明する。図 2 4 2 9 ( b ) は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) とならなかった場合の昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作の流れを示した図である。ここで、役物演出が開始されてから 3 秒後までの期間 ( 期間  $t_1$  及び  $t_2$  ) における、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作内容については、役物演出において、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) となった場合の昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作内容と同一であるため説明を省略する。

20

#### 【 7 1 7 5 】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果 ( 成功 ) に対応する抽選結果とならなかった場合は、役物演出の開始 3 秒後から 5 秒後までの期間  $t_8$  ( 2 秒間 ) において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に維持され、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒中間位置まで駆動される。即ち、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) であった場合 ( 図 2 4 2 9 ( a ) 参照 ) に傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒中間位置まで駆動される時間 ( 1 秒間 ) よりも長い時間 ( 2 秒間 ) で駆動される。

#### 【 7 1 7 6 】

これにより、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作することによって、傾倒役物 6 0 0 の動作スピードが速くなり得るため、迫力のある演出を好む遊技者に対して積極的に枠ボタン 2 2 を操作させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【 7 1 7 7 】

次いで、役物演出の開始 5 秒後から 6 秒後までの期間  $t_9$  ( 1 秒間 ) においては、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に維持されており、傾倒役物 6 0 0 の駆動制御は停止されている。即ち、上述した通り、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接することによって傾倒役物 6 0 0 が反時計回りに変位されることが規制され、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に維持されている状態となる。

#### 【 7 1 7 8 】

なお、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間において、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止することによって、当該期間は常に昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 の荷重が生じるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間において、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間は傾倒モータ 6 1 0 を励磁することによって保持 ( ホールディングトルクにより保持 ) し、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間は傾倒モータ 6 1 0 の励磁を中断するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接状態で維持する場合において、駆動手段 ( 駆動モータ ) に掛かる負荷 ( 消費エネルギー ) を昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 とに分散することができるため、より好適にパチンコ機 1 0 の消費電力の増加を抑制することができる

40

50

。

#### 【 7 1 7 9 】

役物演出の開始 6 秒後から 8 秒後までの期間  $t_{10}$  ( 2 秒間 ) においては、昇降役物 5 0 0 は昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降中間位置に維持されており、傾倒役物 6 0 0 は起立位置まで駆動される。役物演出の開始 8 秒後から 9 秒後までの期間  $t_{11}$  ( 1 秒間 ) においては、昇降役物 5 0 0 が上限位置まで駆動され、傾倒役物 6 0 0 の駆動制御が停止されている。

#### 【 7 1 8 0 】

役物演出の開始 9 秒後から 1 2 秒後までの期間  $t_{12}$  ( 3 秒間 ) においては、昇降役物 5 0 0 が昇降モータ 5 1 0 を用いて上限位置に維持されており、傾倒役物 6 0 0 は起立位置に位置している状態で停止している。役物演出の開始 1 2 秒後から 1 3 秒後までの期間  $t_{13}$  ( 1 秒間 ) においては、昇降役物 5 0 0 が下限位置まで駆動され、傾倒役物 6 0 0 は起立位置に位置している状態で停止している。

#### 【 7 1 8 1 】

次に、図 2 4 3 0 を参照して、役物演出において、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させている期間における、昇降モータ 5 1 0 の励磁状況について説明をする。詳細については後述するが、本第 6 8 制御例では昇降モータ 5 1 0 ( ステッピングモータ ) における励磁する部位を切替えることなく励磁することで、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、及び上限位置 ) に維持させるための維持制御が可能に構成されている。より具体的には、昇降モータ 5 1 0 の励磁する部位を指定するための励磁制御データを切替える ( 記憶エリア内で上書きする ) ことなく、昇降モータ 5 1 0 を励磁させることで、昇降モータ 5 1 0 に保持力を生じさせ、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、及び上限位置 ) に維持することが可能に構成されている。

#### 【 7 1 8 2 】

また、当該維持制御を所定の周期 ( 例えば、5 m s 毎 ) に所定時間 ( 例えば、5 m s ) 中断する中断制御を実行可能に構成され、傾倒役物 6 0 0 が駆動されることにより昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した場合に、前記所定の周期を変化 ( 例えば、8 m s 毎 ) させ、前記所定時間を変化 ( 例えば、2 m s ) させることが可能に構成されている。このように構成することで、役物同士を当接 ( 衝突 ) させる演出において、必要な保持力を維持することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

#### 【 7 1 8 3 】

図 2 4 3 0 ( a ) は、昇降役物 5 0 0 が所定位置 ( 昇降中間位置、又は上限位置 ) に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない期間 ( 図 2 4 2 9 の期間  $t_2$ 、 $t_3$ 、 $t_8$ 、 $t_{10}$ 、及び  $t_{12}$  ) における昇降役物 5 0 0 の励磁状況の一例 ( 図 2 4 2 9 の期間  $t_2$ 、及び  $t_3$  ) を示したタイミングチャートである。

#### 【 7 1 8 4 】

図 2 4 3 0 ( a ) に示すように、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない期間において、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持するための維持制御が開始されると、まず、1 0 m s の間、昇降モータ 5 1 0 が励磁される。1 0 m s 経過すると、維持制御 ( 昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えず励磁する制御 ) を 5 m s 毎に中断させる中断制御が開始される。当該中断制御では、昇降モータ 5 1 0 の励磁が 5 m s の間中断され、中断期間の 5 m s が経過すると励磁が再開される ( 所謂、D u t y 比が 5 0 % となるように励磁される ) 。

#### 【 7 1 8 5 】

ここで、昇降役物 5 0 0 を所定位置に維持するための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期 ( 5 m s 毎 ) 及び中断時間 ( 5 m s ) は、昇降モータ 5 1 0 が昇降役物 5 0 0 の自重により脱調しない値 ( 設計値 ) で設定されている。本第 6 8 制御例では、維持制御を中断する中断時間 ( 例えば、5 m s ) を、昇降役物 5 0 0 が変位し得ない ( 遊技者に変位していると認識されない ) 範囲で設定しているが、これに限るものではない。例

10

20

30

40

50



例えば、維持制御を再開する（昇降モータ 510 における、中断前に励磁していた部位を再び励磁する）ことによって、昇降役物 500 を所定位置に復帰可能となる最大の中断時間を設定することにより、より長い中断時間を確保するように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ 510 の発熱や消費電力の増加を更に抑制しつつ、昇降役物 500 を所定位置に位置させることができる。

【7186】

本第 68 制御例では、昇降モータ 510 の励磁を 5ms 毎に 5ms 中断する中断制御を傾倒役物 600 が可動されるまで（役物演出開始から 4 秒経過したタイミングまで）所定回数（例えば、299 回）繰り返し実行可能に構成されている。このように構成することで、昇降モータ 510 の励磁を中断する制御に係る制御処理を簡素化することができる。

10

【7187】

なお、本第 68 制御例では、昇降モータ 510 を 10ms 励磁することによって昇降役物 500 を昇降中間位置に維持し、その後、昇降モータ 510 の励磁を 5ms 毎に 5ms 中断する中断制御を実行し、当該中断制御を昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接するまで継続するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、当該中断制御が開始された後に、所定条件が成立した（消費電力が予め設定された規定値を超えた）場合に、5ms の励磁を途中で打ち切って、昇降役物 500 を自重によって下限位置に復帰（変位）させるように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ 510 を作動させている期間の消費電力に上限を設けることができる。

【7188】

20

また、昇降役物 500 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接していない期間（図 2429 の期間 t2、期間 t3、及び期間 t10）は、昇降モータ 510 が励磁されている状態で終了するように構成されている。

【7189】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物 500 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接している期間（図 2429（a）の期間 t4）の昇降モータ 510 の励磁状態について説明する。図 2430（b）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物 500 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接している期間（図 2429（a）の期間 t4）の昇降モータ 510 の励磁状態を示したタイミングチャートである。

30

【7190】

図 2430（b）に示した通り、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物 500 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接している期間（図 2429（a）の期間 t4）は、まず、昇降モータ 510 が 18ms 励磁される。18ms の励磁期間が経過すると、次いで、昇降モータ 510 の励磁を 8ms 毎に中断する中断制御が開始される。当該中断制御では、昇降モータ 510 の励磁が 2ms 中断される（所謂、Duty 比が 80% となるように励磁される）。

40

【7191】

即ち、本第 68 制御例は、昇降役物 500 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、昇降モータ 510 が励磁されている時間と昇降モータ 510 の励磁が中断されている時間との比率（所謂、Duty 比）を変化して設定可能に構成されている。より具体的には、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接していない期間においては、昇降役物 500 を所定位置に維持するための維持制御（昇降モータ 510 に対する励磁制御）を、5ms 毎に 5ms の間中断する中断制御を実行し、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接している期間においては、昇降役物 500 を所定位置に維持するための維持制御（昇降モータ 510 に対する励磁制御）を、8ms 毎に 2ms の間中断する中断制御を実行するように構成さ

50

れている。

【 7 1 9 2 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 を所定の位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための昇降モータ 5 1 0 の保持力を変化させることができ、より好適な維持制御を実行することができる。

【 7 1 9 3 】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 2 4 2 9（a）の期間 t 4）は、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている状態で終了するように構成されている。

10

【 7 1 9 4 】

即ち、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する期間において、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている状態で当該期間が終了する場合（図 2 4 2 9（a）参照）と、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている状態で当該期間が終了する場合（図 2 4 2 9（b）参照）とがある。より具体的には、当該期間が経過した後に、昇降モータ 5 1 0 を回転させる場合には昇降モータ 5 1 0 を励磁している状態で当該期間が終了するように構成されている。このように構成することで、励磁方法を切替える（維持のための励磁から回転させるための励磁に切替える）タイミングにおいて、昇降モータ 5 1 0 の保持力によって昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持しておくことができる。よって、昇降モータ 5 1 0 に保持力（所謂、ホールディングトルク）が生じていない状態（ディテントトルクのみで保持されている状態）から励磁する部位を切替えることで、昇降モータ 5 1 0 が脱調するリスクを軽減することができる。

20

【 7 1 9 5 】

また、本第 6 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断する中断制御を 5 m s 励磁している期間に終了し、次いで昇降モータ 5 1 0 を 1 8 m s 励磁した後に 8 m s 毎に 2 m s 中断する中断制御を実行することで、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間に傾倒役物 6 0 0 が昇降役物 5 0 0 に当接し易く構成されている。これにより、傾倒役物 6 0 0 が当接（衝突）した際の衝撃で昇降役物 5 0 0 が変位する不具合を抑制することができる。

30

【 7 1 9 6 】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 2 4 2 9（b）の期間 t 9）における昇降モータ 5 1 0 の励磁状態について説明する。図 2 4 3 0（c）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 2 4 2 9（b）の期間 t 9）における昇降モータ 5 1 0 の励磁状態を示したタイミングチャートである。

【 7 1 9 7 】

40

図 2 4 3 0（c）に示すように、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 2 4 2 9（b）の期間 t 9）では、まず、昇降モータ 5 1 0 が 1 0 m s 励磁される。1 0 m s が経過すると、次いで、8 m s 毎に励磁を 2 m s 中断させる中断制御の実行が開始される。

【 7 1 9 8 】

即ち、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合において、中断制御が開始されるまでの励磁時間を変化させて設定可能に構成されている。より具

50

体的には、昇降役物 5 0 0 を停止させる前の傾倒役物 6 0 0 が第 1 条件（スピードデータ「1 0」以上で駆動されている）を満たす場合には、第 1 初期時間（1 0 m s）を設定し、昇降役物 5 0 0 を停止させる前の傾倒役物 6 0 0 が第 2 条件（スピードデータ「1 0」未満で駆動されている）を満たす場合には、第 2 初期時間（1 8 m s）を設定するように構成されている。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 の維持制御開始時に昇降モータ 5 1 0 が振動し得る場合であっても、減衰振動を停止させるための期間を確保することができ、より好適な停止制御を実行することができる。

#### 【7 1 9 9】

なお、本第 6 8 制御例では、傾倒モータ 6 1 0 の回転スピードに応じて、励磁の中断を開始するまでの励磁時間（初期時間）を可変させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0 の変位速度を計測可能な加速度センサを設け、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に到達した後に所定条件（加速度センサの検出結果が速度 0（停止）を示す検出結果である）が成立した場合に、所定時間（例えば、1 0 m s）より前に励磁を中断（解除）するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 が完全に停止しているにも関わらず、昇降モータ 5 1 0 を励磁することで余計な電力を消費する不具合を抑制することができる。

10

#### 【7 2 0 0】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 2 4 2 9（b）の期間 t 9）は、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている状態で終了するように構成されている。

20

#### 【7 2 0 1】

< 第 6 8 制御例における電氣的構成について >

次に、図 2 4 3 1 から図 2 4 3 8 を参照して、本第 6 8 制御例における電氣的構成について説明する。図 2 4 3 1 は、本第 6 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。本第 6 8 制御例では、上述した第 1 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部、R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点、昇降役物 5 0 0 用の昇降モータ 5 1 0 と傾倒役物 6 0 0 用の傾倒モータ 6 1 0 とを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

30

#### 【7 2 0 2】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、枠ボタン 2 2、昇降モータ 5 1 0、傾倒モータ 6 1 0 がそれぞれ接続されている。

#### 【7 2 0 3】

ここで、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）について説明する。これらの各種駆動モータは、例えば、公知のステッピングモータで構成され、パチンコ機に搭載されている各役物（昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0）を動作させるために、各役物（昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0）に対応付けて複数設けられている。この各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）は、対応する制御用 I C（モータドライバ）によって駆動される。

40

#### 【7 2 0 4】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 からモータ制御用 I C（モータドライバ）に対して、回転のステップ数と、回転方向（正方向、または負方向）と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用 I C（モータドライバ）は、出力されたコマンドに基づいて、対応する各種駆動モータを駆動する。なお、モータ制御用 I C（モータドライバ）は、単一の I C で複数の駆動モータに対して動作を設定可能なものを採用してもよいし、複数のモータ制御用 I C（モータドライバ）を設けて別々の役物に対

50

応する駆動モータをそれぞれ動作させるように構成してもよい。複数の駆動モータに対して動作を設定可能なモータ制御用IC（モータドライバ）を採用する場合は、回転ステップ数等を送信するためのコマンドに、駆動モータの種別を特定するための情報を含ませて出力すればよい。

#### 【7205】

昇降モータ510を例に挙げて、駆動モータの動作について説明する。設定されたコマンドに基づいて、制御用IC（モータドライバ）が昇降役物500を動作させる場合は、1ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置113のMPU221に対して動作を実行させたことを通知するための信号（実行信号）が出力される。この実行信号により、MPU221は、設定した動作の進捗を把握することができる。

10

#### 【7206】

なお、音声ランプ制御装置113には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、役物毎に設けられており、各役物が原点位置から何ステップ動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を0ステップの位置として、制御用ICからの実行信号を受信する度にその値が1ずつ更新される。より具体的には、役物が原点位置から張出位置へと向かう方向（正方向）へ1ステップ動作する毎にその値が1ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向（負方向）へ1ステップ動作する毎にその値が1ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて各役物の動作位置を容易に把握することができる。

#### 【7207】

20

ここで、原点位置とは、役物毎に設定されている特定の配置を指し、電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、各役物に原点位置か否かを検出するための原点センサ（図示せず）が設けられており、電源投入時に原点センサがオンでなければ、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させる（即ち、各種駆動モータを駆動する）。本第68制御例では、昇降役物500が下限位置（原点位置）か否かを検出するための下限位置センサ（原点センサ）が設けられており、傾倒役物600が起立位置（原点位置）か否かを検出するための起立位置センサ（原点センサ）が設けられている。この原点位置が、各役物の動作の基準位置となる。なお、上述したステップカウンタは、原点復帰により役物が原点位置となった場合（即ち、原点センサがオンを検出した場合）に、0にリセットされる。そして、上述した通り、モータ制御用ICより出力される実行信号に基づいて、ステップカウンタの値が1ずつ更新される。

30

#### 【7208】

また、各役物には張出位置か否かを検出するための張出センサ（図示せず）が設けられており、ステップカウンタの値が張出位置までの設計値となったタイミングにおいて張出センサ（図示せず）がオンを検出していない場合に、エラー状態と判定し、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させるように構成されている。より具体的には、本第68制御例における昇降役物500が上限位置に位置しているかを検出するための張出センサ（図示なし）を設け、ステップカウンタのカウント値が上限位置までのステップ数の設計値（250）となったタイミングにおいて張出センサがオンであるか判別し、当該張出センサがオンを検出していない場合には、第3図柄表示装置81においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、昇降役物500を原点位置まで変位させるように構成されている。

40

#### 【7209】

傾倒役物600も同様に、傾倒役物600が傾倒位置に位置しているかを検出するための張出センサ（図示なし）を設け、ステップカウンタのカウント値が傾倒位置までのステップ数の設計値（250）となったタイミングにおいて張出センサがオンを検出しているかを判別し、当該張出センサがオンを検出していない場合には、第3図柄表示装置81においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、傾倒役物600を原点位置まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータの脱調等により装飾用可動役物が正常に動作していない場合に当該装飾用

50

可動役物を原点位置まで復帰（変位）させることができる。

【 7 2 1 0 】

なお、本第 6 8 制御例では、ステップカウンタの値が張出位置までの設計値となったタイミングにおいて張出センサ（図示せず）がオンを検出していない場合に、エラー状態と判定し、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させるように構成しているがこれに限るものではない。例えば、張出位置よりも所定ステップ数（例えば、5 ステップ）手前（原点位置側）の特定位置か否かを検出可能な特定位置センサを設け、張出位置に位置させる期間において当該特定位置センサがオンを検出した場合に、エラー表示態様を表示すると共に、原点位置まで変位させるように構成しても良い。より具体的には、上限位置よりも 5 ステップ手前（下限位置側）の特定位置に特定位置センサ（検出センサ）を設け、昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持する期間において当該特定位置センサがオンを検出した場合に、エラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、昇降役物 5 0 0 を原点位置に変位させるように構成しても良い。このように構成することで、経年劣化等により昇降モータ 5 1 0 のトルクが低下することに起因して、昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持する期間において脱調が発生（意図せず下降）した場合に、昇降役物 5 0 0 を原点位置に退避（変位）させることができる。

10

【 7 2 1 1 】

次いで、モータ制御用 IC（モータドライバ）による各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の制御の一例について、図 2 4 3 2 を参照して説明する。なお、説明を分かり易くするために、1 ステップで 9 0 度回転する（即ち、4 ステップで 1 周する）ステッピングモータを例にとって説明するが、実際の各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）は、1 ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

20

【 7 2 1 2 】

まず、図 2 4 3 2（a）は、ステッピングモータで構成される各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の概要を示す図である。各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）は、対応するモータ制御用 IC に対して音声ランプ制御装置 1 1 3 から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。

【 7 2 1 3 】

具体的には、図 2 4 3 2（a）に示す「A, B, C, D」に対応した 4 桁の 2 進数で構成された励磁制御データによって、モータ制御用 IC により励磁される。具体的には、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の各部位（即ち、A, B, C, D の何れか）に対応する励磁制御データが「1」であれば励磁され、励磁制御データが「0」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「1 1 0 0」であれば、A 及び B が励磁され、C 及び D は励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 に設けられている励磁テーブル 2 2 2 c g（図 2 4 3 2（b）参照）に規定されている。

30

【 7 2 1 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、励磁テーブル 2 2 2 c g（図 2 4 3 2（b）参照）に規定された複数の励磁制御データの中から 1 の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）が設けられている。この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）は、「1」を起点として正方向に 1 ずつ更新することができ、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）の値が「4」となってから値が更新されると値が「1」に戻るループカウンタとなっている。

40

【 7 2 1 5 】

この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出され

50

て設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく各種駆動モータが動作する）。更に、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「1」を起点として、「1」「4」「3」「2」「1」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の回転方向が逆向きになる。

#### 【 7 2 1 6 】

励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）を更新する方向（正方向であるか、負方向であるか）と、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）の更新頻度とは、動作を設定する役物の種別毎に予め定められている。なお、この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）の最大値は各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）のステップ数に応じて変化する。例えば、1ステップで1度回転する（即ち、モータが1回転するのに360ステップを要する）駆動モータの場合、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）は「1」～「360」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

#### 【 7 2 1 7 】

次いで、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図 2 4 3 2（b）を参照して説明する。図 2 4 3 2（b）は、励磁制御データを規定した励磁テーブル 2 2 2 c g と、その励磁テーブル 2 2 2 c g に規定された励磁制御データに基づいて励磁された各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の状態との対応関係を示す図である。なお、図 2 4 3 2（b）に示した通り、励磁テーブル 2 2 2 c g には、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウント値毎に励磁制御データが規定されている。また、本第 6 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 とは同一の構成であるため、励磁制御データは共通のものをを用いるように構成されている。

#### 【 7 2 1 8 】

図 2 4 3 2（b）に示した通り、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウント値「1」～「4」の順に「1 1 0 0」,「0 1 1 0」,「0 0 1 1」,「1 0 0 1」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウント値「1」に対応するシーケンスデータである「1 1 0 0」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の A、及び B の各位置が励磁される。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウント値「2」に対応するシーケンスデータである「0 1 1 0」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の B、及び C の各部位が励磁されるので、励磁カウンタ値が「1」の状態から時計回りに 90 度回転する。

#### 【 7 2 1 9 】

また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウント値「3」に対応するシーケンスデータである「0 0 1 1」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の C、及び D の各位置が励磁され、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウント値「2」の状態から時計回りに 90 度回転する。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウント値「4」に対応するシーケンスデータである「1 0

0 1」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の A、及び D の各位置が励磁されるので、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウンタ値が「3」の状態から時計回りに 9 0 度回転する。

#### 【7 2 2 0】

このように図 2 4 3 2 に示した励磁では、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウンタ値が正方向に 1 更新される毎に、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）が時計回りに 9 0 度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウンタ値が負方向に更新される場合は、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）が反時計回りに 9 0 度ずつ回転する。

10

#### 【7 2 2 1】

以上のように、各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の制御を、簡略化した動作モデルで説明したが、本第 6 8 制御例で実際に用いられる各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）では、1 ステップ毎に（即ち、励磁カウンタを 1 更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、各役物（昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0）を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）のカウンタ値を 1 ずつ更新し、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n）の更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に各役物を変位させることができる。

20

#### 【7 2 2 2】

また、本第 6 8 制御例では、上述した通り、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための維持制御を実行可能に構成されている。より具体的には、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する場合に、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えることなく励磁することにより、昇降モータ 5 1 0 に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。

#### 【7 2 2 3】

即ち、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する場合は、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m）のカウンタ値を更新すること無く、後述する励磁データ格納エリア（昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r）に格納済みの励磁制御データに基づいて昇降モータ 5 1 0 を励磁する。これにより、昇降役物 5 0 0 が自重や外力により意図せず変位する不具合を抑制することができる。

30

#### 【7 2 2 4】

更に、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を、周期的に中断する中断制御を実行することが可能に構成されている。即ち、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えることなく励磁することによって保持（所謂、ホールディングトルクによる保持）する期間と、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断（所謂、ディテントトルクによって保持）する期間とを、交互に繰り返すことで、昇降モータ 5 1 0 の保持力を最低限維持しつつ、消費電力の削減、および昇降モータ 5 1 0 の発熱を抑制することができる。

40

#### 【7 2 2 5】

また、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する場合に、励磁している時間と、励磁を中断している時間との比率（所謂、D u t y 比）を変化して設定することが可能に構成されている。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 に加わる外力が変化した場合（必要な保持力が変化した場合）に、昇降モータ 5 1 0 に発生させる保持力を変化させることができる。

50

## 【 7 2 2 6 】

次に、図 2 4 3 3 を参照して、本第 6 8 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 2 4 3 3 は、本第 6 8 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示したブロック図である。上述した第 1 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 ( 図 2 8 ( a ) 参照 ) に対して、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a 、役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b 、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c 、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d 、傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e 、励磁中断テーブル 2 2 2 c f 、及び励磁テーブル 2 2 2 c g が追加されている点で相違している。

## 【 7 2 2 7 】

10

図 2 4 3 4 ( a ) を参照して、上述した役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a の詳細について説明する。図 2 4 3 4 ( a ) は、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a の規定内容を示した図である。

## 【 7 2 2 8 】

図 2 4 3 4 ( a ) に示した通り、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a には、特別図柄抽選の抽選結果毎に、変動時間が 4 2 秒 ( 基本時間 3 0 秒、且つ追加時間 1 2 秒 ) の特別図柄の変動期間において役物演出を実行させるか否かを判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図 2 4 3 4 ( a ) に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 8 0 ~ 9 9 」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 3 9 」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 4 0 ~ 9 9 」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定されている。

20

## 【 7 2 2 9 】

演出カウンタ 2 2 3 f は、「 0 ~ 9 9 」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出が実行され得る変動演出 ( 変動時間 4 2 秒に対応する変動演出 ) において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、8 0 % ( 8 0 / 1 0 0 ) の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、4 0 % ( 4 0 / 1 0 0 ) の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出が実行され得る変動演出 ( 変動時間 4 2 秒の変動演出 ) において、役物演出が実行される割合は、特別図柄の抽選結果が「大当たり」である場合のほうが「外れ」である場合よりも 4 0 % 高くなるように構成されている。このため、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりなのではないかと期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

## 【 7 2 3 0 】

図 2 4 3 4 ( b ) を参照して、上述した役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b の詳細について説明する。図 2 4 3 4 ( b ) は、役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b の規定内容を示した図である。

40

## 【 7 2 3 1 】

図 2 4 3 4 ( b ) に示した通り、役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b には、特別図柄の抽選結果毎に、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間内に枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合に、役物演出の演出結果を成功と判定する判定値 ( カウンタ値 ) の範囲が規定されている。具体的には、図 2 4 3 4 ( b ) に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲が役物演出の演出結果が成功と判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 8 0 ~ 9 9 」の範囲が役物演出の演出結果が失敗と判定される判定値として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 3 9 」の範囲が役物演出の演出結果が成功と判定される判定値として規定されてお

50



り、演出カウンタ 2 2 3 f の値「4 0 ~ 9 9」の範囲が役物演出の演出結果が失敗と判定される判定値として規定されている。

#### 【7 2 3 2】

即ち、変動演出中に実行される役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間内に枠ボタン 2 2 が 3 回押下された場合、当該変動演出が大当たりに対応するものであれば 8 0 % ( 8 0 / 1 0 0 ) の割合で役物演出の演出結果が成功と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであれば 4 0 % ( 4 0 / 1 0 0 ) の割合で役物演出の演出結果が成功と判定される。即ち、変動演出中に実行される役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間内に枠ボタン 2 2 が 3 回押下された場合に役物演出の演出結果が成功と判定される割合は、当該変動演出が大当たりに対応するものである場合のほうが外れに対応するものである場合よりも 4 0 % 高くなるように構成されている。

10

#### 【7 2 3 3】

このように構成することで、大当たり当選の期待度が高い演出が実行されることを期待している遊技者に対して、積極的に枠ボタン 2 2 を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【7 2 3 4】

図 2 4 3 5 ( a ) を参照して、上述した昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c について説明する。図 2 4 3 5 ( a ) は、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c の規定内容を示した図である。この昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c は、役物演出において昇降役物 5 0 0 を変位させるための昇降モータ 5 1 0 の動作内容を示すデータが規定されたデータテーブルである。より具体的には、後述する昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a の値に対応付けて、スピードデータ、ステップ数データ、及び方向データが規定されている。

20

#### 【7 2 3 5】

ここで、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d、及び傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e）におけるスピードデータは、昇降モータ 5 1 0 を作動させる場合における、1 ステップあたりの所要時間（m s）を示したデータである。例えば、スピードデータが「4」である場合には、4 m s あたり 1 ステップ変位（回転）させることを示しており、スピードデータが「8」である場合には 8 m s あたり 1 ステップ変位（回転）させることを示している。即ち、スピードデータに規定された値が小さくなるほど、昇降モータ 5 1 0 の回転速度、及び昇降役物 5 0 0 の移動速度が速くなる。ここで、1 ステップ変位（回転）させるために励磁を切替えるまでの期間は、昇降モータ 5 1 0 を励磁するように構成されている。即ち、昇降モータ 5 1 0 を回転させている期間は、常に昇降モータ 5 1 0 の何れかの部位（図 2 4 3 2 参照）を励磁している。

30

#### 【7 2 3 6】

また、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d、及び傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e）におけるステップ数データは、昇降モータ 5 1 0 を回転させるステップ数を示したデータである。ここで、昇降役物 5 0 0 を下限位置から昇降中間位置までの距離で変位させるためのステップ数（設計値）が 1 2 5 ステップであり、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置から上限位置までの距離で変位させるためのステップ数（設計値）が 1 2 5 ステップである。

40

#### 【7 2 3 7】

また、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d、及び傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e）における方向データは、昇降モータ 5 1 0 を回転させる方向を示したデータであり、正方向とは、昇降役物 5 0 0 を正面視（図 2 4 2 4 参照）上方に向けて変位（上昇）させる回転方向を示しており、負方向とは、昇降役物 5 0 0 を正面視（図 2 4 2 4 参照）下方に向けて変位（下降）させる回転方向を示している。

#### 【7 2 3 8】

図 2 4 3 5 ( a ) に示した通り、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c には、昇降役物駆動

50

ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 1 H」に対応付けて、1 ステップあたり 8 m s を要するスピードで、1 2 5 ステップの正方向の回転動作が規定され、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 2 H」に対応付けて、1 ステップあたり 8 m s を要するスピードで、1 2 5 ステップの正方向の回転動作が規定され、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 3 H」に対応付けて、1 ステップあたり 4 m s を要するスピードで、2 5 0 ステップの負方向の回転動作が規定されている。

#### 【7 2 3 9】

詳細については後述するが、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 が下限位置に位置している場合に、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 1 H」に対応付けて規定されたデータが昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納され（図 2 4 5 1 の S 5 6 1 3 C 参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に対応して、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c 内のデータが更新（加算されたポインタ値に対応するデータが上書き）される（図 2 4 5 1 の S 5 6 2 2 C、S 5 6 2 9 C 参照）。

10

#### 【7 2 4 0】

即ち、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c における昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 1 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ 5 1 0 を作動させた場合、昇降役物 5 0 0 は 1 0 0 0 m s（8 m s × 1 2 5 ステップ）で下限位置（図 2 4 2 4（a）参照）から昇降中間位置（図 2 4 2 4（d）参照）まで変位される。

#### 【7 2 4 1】

20

また、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c における昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 2 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ 5 1 0 を作動させた場合、昇降役物 5 0 0 は 1 0 0 0 m s（8 m s × 1 2 5 ステップ）で昇降中間位置（図 2 4 2 4（d）参照）から上限位置（図 2 4 2 4（b）参照）まで変位され、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c における昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 3 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ 5 1 0 を作動させた場合、昇降役物 5 0 0 は 1 0 0 0 m s（4 m s × 2 5 0 ステップ）で上限位置（図 2 4 2 4（b）参照）から下限位置（図 2 4 2 4（a）参照）まで変位される。

#### 【7 2 4 2】

次に、図 2 4 3 5（b）を参照して、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d について説明する。図 2 4 3 5（b）は傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d の規定内容を示した図である。この傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d は、役物演出において演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の、傾倒役物 6 0 0 の変位動作を実現するための駆動データが規定されているデータテーブルである。

30

#### 【7 2 4 3】

図 2 4 3 5（b）に示した通り、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d には、後述する傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b のポインタ値「0 1 H」に対応付けて、1 ステップあたり 8 m s を要するスピードである 1 2 5 ステップの正方向の回転動作が規定され、傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b のポインタ値「0 2 H」に対応付けて、1 ステップあたり 1 2 m s を要するスピードである 2 5 0 ステップの負方向の回転動作が規定されている。

40

#### 【7 2 4 4】

ここで、傾倒役物 6 0 0 を起立位置から傾倒中間位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が 1 2 5 ステップであり、傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置から傾倒位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が 1 2 5 ステップであり、傾倒役物 6 0 0 を傾倒位置から起立位置まで回転移動させるために必要なステップ数（設計値）が 2 5 0 ステップである。また、本第 6 8 制御例では、傾倒モータ 6 1 0 を正方向に回転させることで傾倒役物 6 0 0 が正面視（図 2 4 2 4 参照）反時計回りに回転移動するように構成され、傾倒モータ 6 1 0 を負方向に回転させることで傾倒役物 6 0 0 が正面視（図 2 4 2 4 参照）時計回りに回転移動するように構成されている。

#### 【7 2 4 5】

50

即ち、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d における傾倒役物駆動ポイント 2 2 3 c f b の値「0 1 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ 6 1 0 を作動させた場合、傾倒役物 6 0 0 を 1 0 0 0 m s ( 8 m s × 1 2 5 ステップ ) で起立位置 ( 図 2 4 2 4 ( a ) 参照 ) から傾倒中間位置 ( 図 2 4 2 4 ( d ) 参照 ) まで変位させることができる。また、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d における傾倒役物駆動ポイント 2 2 3 c f b の値「0 2 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ 6 1 0 を作動させた場合、傾倒役物 6 0 0 を 3 0 0 0 m s ( 1 2 m s × 2 5 0 ステップ ) で傾倒位置 ( 図 2 4 2 4 ( c ) 参照 ) から起立位置 ( 図 2 4 2 4 ( a ) 参照 ) まで変位させることができる。

#### 【 7 2 4 6 】

ここで、本第 6 8 制御例では、上述した通り役物演出における役物演出の演出結果を決定するための抽選の抽選結果が特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) であった場合に、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置から傾倒位置まで自重により変位されるように構成されている。このため、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d には、傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置から傾倒位置まで変位させるためのデータは規定されていない。よって、変位手段 ( 傾倒役物 6 0 0 ) を変位させるために用いるデータ量を軽減することができる。

#### 【 7 2 4 7 】

次に、図 2 4 3 5 ( c ) を参照して、上述した傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e について説明する。図 2 4 3 5 ( c ) は、傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e の規定内容を示した図である。この傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e は、役物演出において演出結果を決めるための抽選で特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) とならなかった場合の傾倒役物 6 0 0 の変位動作を実現するための駆動データが規定されたデータテーブルである。

#### 【 7 2 4 8 】

図 2 4 3 5 ( c ) に示した通り、傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e には傾倒役物駆動ポイント 2 2 3 c f b の値「0 1 H」に対応付けて、1 ステップあたり 1 6 m s を要するスピードである 1 2 5 ステップの正方向の回転動作が規定され、傾倒役物駆動ポイント 2 2 3 c f b のポイント値「0 2 H」に対応付けて、1 ステップあたり 1 6 m s を要するスピードである 1 2 5 ステップの負方向の回転動作が規定されている。

#### 【 7 2 4 9 】

これにより、傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e における傾倒役物駆動ポイント 2 2 3 c f b の値「0 1 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ 6 1 0 を作動させた場合、傾倒役物 6 0 0 を 2 0 0 0 m s ( 1 6 m s × 1 2 5 ステップ ) で起立位置 ( 図 2 4 2 4 ( a ) 参照 ) から傾倒中間位置 ( 図 2 4 2 4 ( d ) 参照 ) まで変位させることができ、傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e における傾倒役物駆動ポイント 2 2 3 c f b の値「0 2 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ 6 1 0 を作動させた場合、傾倒役物 6 0 0 を 2 0 0 0 m s ( 1 6 m s × 1 2 5 ステップ ) で傾倒中間位置 ( 図 2 4 2 4 ( d ) 参照 ) から起立位置 ( 図 2 4 2 4 ( a ) 参照 ) まで変位させることができる。

#### 【 7 2 5 0 】

次に、図 2 4 3 5 ( d ) を参照して、上述した励磁中断テーブル 2 2 2 c f について説明する。図 2 4 3 5 ( d ) は、励磁中断テーブル 2 2 2 c f の規定内容を示した図である。この励磁中断テーブル 2 2 2 c f は、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させるための維持制御を周期的に中断させる場合に参照されるデータテーブルである。具体的には、後述する駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納される状況データの値に対応付けて、維持制御を周期的に中断する中断制御を開始するまでの励磁時間を示す初期励磁データと、維持制御を中断する中断時間を示す中断時間データと、中断される周期 ( 何 m s 毎に中断するか ) を示す励磁時間データが規定されている。

#### 【 7 2 5 1 】

図 2 4 3 5 ( d ) に示した通り、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納される状況デ

10

20

30

40

50

ータ「02H」に対応付けて、昇降モータ510を10ms励磁（初期励磁）した後、5msの中断を5ms毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「04H」に対応付けて、昇降モータ510を18ms励磁（初期励磁）した後、2msの中断を8ms毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「09H」に対応付けて、昇降モータ510を10ms励磁（初期励磁）した後、2msの中断を8ms毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「0AH」に対応付けて、昇降モータ510を10ms励磁（初期励磁）した後、5msの中断を5ms毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「0CH」に対応付けて、昇降モータ510を10ms励磁（初期励磁）した後、5msの中断を5ms毎に実行させるためのデータが規定されている。

10

#### 【7252】

これにより、駆動状況格納エリア223cfeに格納される格納データに応じて、励磁を中断させるまでの時間（初期励磁）を変化させることができる。よって、昇降役物500を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する各期間毎に、より好適な停止制御を実行することができる。

#### 【7253】

また、駆動状況格納エリア223cfeに格納される格納データに応じて、励磁を中断させる周期（換言すれば、中断時間及び励磁時間）を変化させて設定させることができるので、昇降役物500を所定位置に維持するための昇降モータ510における保持力を変化させることができ、より好適な維持制御を実行することができる。

20

#### 【7254】

なお、本第68制御例では、励磁中断テーブル222cfから選択されたデータが励磁中断データ格納エリア223cfqに格納されると、予め設定された期間が経過するまでは当該データに基づいて昇降モータ510を励磁するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物500が昇降中間位置に位置していることを検知可能な検知手段を設け、中断制御が開始された後であっても、当該検知手段の検知状況に応じて励磁時間及び中断時間を変化させて設定（励磁中断データ格納エリア223cfqに新しくデータを上書きして設定）可能に構成してもよい。このように構成することで、中断制御が開始されてからも昇降モータ510の保持力を変化させることができるので、より好適な保持制御を実行することができる。

30

#### 【7255】

次に、図2436を参照して、本第68制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図2436は、本第68制御例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図2436に示した通り、本第68制御例におけるRAM223は、上述した第1制御例におけるRAM223の構成（図28（b）参照）に対して、従変動時間タイマ223ca、役物演出フラグ223cb、役物演出タイマ223cc、役物演出成功フラグ223cd、操作回数カウンタ223ce、及び役物駆動関連エリアcfが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第1制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

40

#### 【7256】

従変動時間タイマ223caは、第1特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この従変動時間タイマ223caは、第1特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の変動期間に対応する値がタイマ値として設定され（図2440のS4902C参照）、音声ランプ制御装置113内で定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理（図2439参照）において、演出更新処理（図2445）が実行された場合に、タイマ値が1ずつ減算される（図2445のS5402C参照）。

#### 【7257】

50

役物演出フラグ 2 2 3 c b は、役物演出を伴う変動演出の実行中（確定時間含む）であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出フラグ 2 2 3 c b は、役物演出の実行が決定された場合において、変動開始時にオンに設定され（図 2 4 4 2 の S 5 0 1 6 C 参照）、役物演出が終了したタイミングでオフに設定される（図 2 4 4 9 の S 5 5 0 4 C 参照）。

#### 【 7 2 5 8 】

役物演出タイマ 2 2 3 c c は、役物演出が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、役物演出が開始されるタイミングで役物演出の演出時間（13 秒）に対応する値がタイマ値として設定され（図 2 4 4 5 の S 5 4 0 6 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）における演出更新処理（図 2 4 4 5 参照）において、役物演出更新処理（図 2 4 4 6 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 減算される（図 2 4 4 6 の S 5 4 2 1 C 参照）。これにより、特別図柄が停止してから確定時間（1 秒間）を含む期間で実行される役物演出において、役物演出が開始されてからの経過時間に応じて適当な処理を実行することができる。

10

#### 【 7 2 5 9 】

役物演出成功フラグ 2 2 3 c d は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となったことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出成功フラグ 2 2 3 c d は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合にオンに設定され（図 2 4 4 4 の S 5 3 2 7 C 参照）、役物演出が終了したタイミングでオフに設定される（図 2 4 4 9 の S 5 5 0 3 C 参照）。

20

#### 【 7 2 6 0 】

操作回数カウンタ 2 2 3 c e は、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が操作された回数を計数するためのカウンタである。この操作回数カウンタ 2 2 3 c e は、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間において枠ボタン 2 2 が操作された場合にカウンタ値が 1 加算され（図 2 4 4 4 の S 5 3 2 2 C 参照）、当該操作有効期間が経過した場合にカウンタ値に 0 が設定される（図 2 4 4 3 の S 5 3 0 2 C 参照）。また、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値は 4 以上に更新されることはないように構成されている。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を余計に操作された場合に、処理が煩雑となることを抑制することができる。

30

#### 【 7 2 6 1 】

なお、本第 6 8 制御例では操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に上限（3 回）を設定し、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間において枠ボタン 2 2 を 4 回以上操作されてもカウンタ値、及びカウンタ値に対応する表示態様を更新しないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間では、枠ボタン 2 2 が操作される毎に操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が上限無く加算され、加算後のカウンタ値に対応する表示態様（例えば、カウンタ値に対応してカウントアップされる数字）を表示するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 を短期間で所定回数（3 回）まで操作してしまい、遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【 7 2 6 2 】

役物駆動関連エリア 2 2 3 c f は、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図 2 4 3 7 を参照して、役物駆動関連エリア 2 2 3 c f の内容について説明する。図 2 4 3 7 は、役物駆動関連エリア 2 2 3 c f の内容を示した図である。

#### 【 7 2 6 3 】

図 2 4 3 7 に示した通り、役物駆動関連エリア 2 2 3 c f には、昇降役物駆動ポイント 2 2 3 c f a、傾倒役物駆動ポイント 2 2 3 c f b、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c、傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f d、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f

50

e、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h、中断時間タイマ 2 2 3 c f i、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q、昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r、及び傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s が設けられている。

#### 【 7 2 6 4 】

昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a は、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「0 0 H」が設定される。この昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a は、役物演出が開始される場合にポインタ値「0 1 H」が設定され（図 2 4 5 1 の S 5 6 1 2 C 参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に基づいてポインタ値に 1 が加算される（図 2 4 5 1 の S 5 6 2 1 C、及び S 5 6 2 8 C 参照）。また、この昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a は、役物演出が終了したタイミングでポインタ値「0 0 H」が設定される。

10

#### 【 7 2 6 5 】

傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b は、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d または傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e から傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f d に格納するデータを選択する際にポインタ値が参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「0 0 H」が設定される。この傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b は、役物演出において傾倒役物 6 0 0 の変位を開始させる場合にポインタ値「0 1 H」が設定され（図 2 4 5 2 の S 5 6 3 2 C 参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に基づいてポインタ値に 1 が加算される（図 2 4 5 2 の S 5 6 3 2 C、及び S 5 6 3 5 C 参照）。

20

#### 【 7 2 6 6 】

昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c は、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から選択されたデータが格納される記憶領域である。この昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c は、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図 2 4 5 1 の S 5 6 1 3 C、S 5 6 2 2 C、及び S 5 6 2 9 C 参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図 2 4 4 9 の S 5 5 0 7 C 参照）。

30

#### 【 7 2 6 7 】

傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f d は、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d または傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e から選択されたデータが格納される記憶領域である。この傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f d は、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d または傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e から傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b のポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図 2 4 5 2 の S 5 6 3 3 C、及び S 5 6 3 6 C 参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図 2 4 4 9 の S 5 5 0 8 C 参照）。

40

#### 【 7 2 6 8 】

駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e は、昇降モータ 5 1 0 及び傾倒モータ 6 1 0 の駆動状況を特定するためのデータを格納する記憶領域である。より具体的には、役物演出における昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 の動作内容を基に区切られた期間（図 2 4 2 9 参照）毎に対応する状況データを格納し、初期状態では状況データとして「0 0 H」が設定される。ここで、図 2 4 3 8 を参照して、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e の詳細について説明する。この駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e には、昇降モータ 5 1 0 を正方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ 6 1 0 を励磁しない期間（図 2 4 2 9 の t 1 参照）は、状況データとして「0 1 H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ 6 1 0 を励磁しない期間（図 2 4 2 9 の t 2 参照）は、状況データとして「0 2 H」が設定される。

50

## 【 7 2 6 9 】

また、昇降モータ 5 1 0 を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ 6 1 0 を正方向に回転するように励磁する期間（図 2 4 2 9 の t 3 参照）は、状況データとして「0 3 H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ 6 1 0 を励磁しない期間（図 2 4 2 9 の t 4 参照）は、状況データとして「0 4 H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 とを共に励磁させない期間（図 2 4 2 9 の t 5 参照）は、状況データとして「0 5 H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を励磁させずに、傾倒モータ 6 1 0 を負方向に回転させるために励磁する期間（図 2 4 2 9 の t 6 参照）は、状況データとして「0 6 H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 とを共に励磁させない期間（図 2 4 2 9 の t 7 参照）は、状況データとして「0 7 H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ 6 1 0 を正方向に回転させるために励磁する期間（図 2 4 2 9 の t 8 参照）は、状況データとして「0 8 H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ 6 1 0 を励磁させない期間（図 2 4 2 9 の t 9 参照）は、状況データとして「0 9 H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ 6 1 0 を負方向に回転させるために励磁する期間（図 2 4 2 9 の t 1 0 参照）は、状況データとして「0 A H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を正方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ 6 1 0 を励磁しない期間（図 2 4 2 9 の t 1 1 参照）は、状況データとして「0 B H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ 6 1 0 を励磁しない期間（図 2 4 2 9 の t 1 2 参照）は、状況データとして「0 C H」が設定され、昇降モータ 5 1 0 を負方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ 6 1 0 を励磁しない期間（図 2 4 2 9 の t 1 3 参照）は、状況データとして「0 D H」が設定される。

## 【 7 2 7 0 】

図示は省略したが、役物演出が実行されていない期間は、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に状況データとして「0 0 H」が設定される（図 2 4 4 9 の S 5 5 0 9 C 参照）。これにより、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データを参照することで、各駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）に実行すべき制御内容を把握することができる。

## 【 7 2 7 1 】

駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f は、上述した駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されたデータが更新（上書き）されたことを示すフラグである。この駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f は、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されたデータが更新された場合にオンに設定され（図 2 4 4 5 の S 5 4 0 9 C、図 2 4 4 6 の S 5 4 2 7 C、図 2 4 4 7 の S 5 4 4 4 C、及び図 2 4 4 8 の S 5 4 7 4 C 参照）、昇降役物 5 0 0 または傾倒役物 6 0 0 を駆動させるためのデータを対応する格納エリアに格納する場合にオフに設定される（図 2 4 5 0 の S 5 6 0 2 C 参照）。これにより、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データと駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f とを参照することで、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 を駆動するための駆動データを適当なタイミングで更新することができる。

## 【 7 2 7 2 】

昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g は、昇降役物 5 0 0 を変位させるための昇降モータ 5 1 0 の励磁を開始（1 ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g は、昇降役物 5 0 0 の変位を開始させる場合にオンに設定され（図 2 4 4 5 の S 5 4 0 8 C、図 2 4 4 8 の S 5 4 8 9 C、及び S 5 4 9 7 C 参照）、昇降役物 5 0 0 を変位させるための昇降モータ 5 1 0 の励磁を設定する場合にオフに設定される（図 2 4 5 4 の S 5 7 2 3 C 参照）。これにより、昇降役物 5 0 0 の変位開始時は、即座に昇降モータ 5 1 0 を 1 ステップ回転させるために昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えて励磁することができる。

## 【 7 2 7 3 】

傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h は、傾倒役物 6 0 0 を変位させるための傾倒モータ 6 1 0 の励磁を開始（1 ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h は、傾倒役物 6 0 0 の変位を開始させる場合にオンに設定され（図 2 4 4 7 の S 5 4 4 3 C、S 5 4 5 7 C、図 2 4 4 8 の S 5 4 7 3 C、及び S 5 4 8 5 C 参照）、傾倒役物 6 0 0 を変位させるための傾倒モータ 6 1 0 の励磁を設定する場合にオフに設定される（図 2 4 5 6 の S 5 7 4 3 C 参照）。これにより、昇降役物 5 0 0 と同様に、傾倒役物 6 0 0 の変位開始タイミングにおいて、即座に 1 ステップ回転させるために昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えて励磁することができる。

10

## 【 7 2 7 4 】

中断時間タイマ 2 2 3 c f i は、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断する中断制御において、1 回あたりの中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この中断時間タイマ 2 2 3 c f i は、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断させる場合に、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図 2 4 5 5 の S 5 7 2 9 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）におけるモータ出力処理（図 2 4 5 3 参照）において、励磁中断処理（図 2 4 5 5 参照）が実行された場合に、タイマ

20

## 【 7 2 7 5 】

また、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、当該期間が励磁を中断した状態で終了する場合は（図 2 4 3 0（b）参照）、当該期間の終了時に中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値に 0 を設定する（図 2 4 4 7 の S 5 4 5 4 C 参照）。これにより、昇降モータ 5 1 0 に対する励磁の再開を設定することなく、励磁を中断した状態で中断制御（周期的に中断する制御）を終了させることができる。

## 【 7 2 7 6 】

励磁時間タイマ 2 2 3 c f j は、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するために昇降モータ 5 1 0 を励磁している時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この励磁時間タイマ 2 2 3 c f j は、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するために昇降モータ 5 1 0 を励磁させる場合に、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図 2 4 5 5 の S 5 7 3 4 C、S 5 7 2 4 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）におけるモータ出力処理（図 2 4 5 3 参照）において、励磁中断処理（図 2 4 5 5 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される（図 2 4 5 5 の S 5 7 2 5 C 参照）。

30

## 【 7 2 7 7 】

また、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、当該期間が昇降モータ 5 1 0 を励磁した状態で終了する場合は（図 2 4 3 0（a）及び（c）参照）、当該期間の終了時に励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値「0」が設定される（図 2 4 4 7 の S 5 4 4 8 C、図 2 4 4 8 の S 5 4 7 8 C、S 5 4 8 3 C、S 5 4 8 8 C、及び S 5 4 9 6 C 参照）。これにより、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている状態で中断制御（周期的に中断させる制御）を終了させることができる。

40

## 【 7 2 7 8 】

昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k は、昇降役物 5 0 0 を変位させるための昇降モ

50



ータ 5 1 0 の励磁を停止させる（昇降モータ 5 1 0 の部位を切り代えて励磁する制御を停止させる）タイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k は、昇降役物 5 0 0 を変位させる変位期間が経過した場合にオンに設定され（図 2 4 4 9 の S 5 5 0 2 C 参照）、昇降モータ 5 1 0 の励磁の停止を設定するタイミングでオフに設定される（図 2 4 5 3 の S 5 7 0 7 C 参照）。

#### 【 7 2 7 9 】

これにより、昇降役物 5 0 0 の変位を停止させる場合に、適当なタイミングで昇降モータ 5 1 0 の励磁を停止させることができる。また、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 の変位を停止させた後、昇降モータ 5 1 0 を励磁することにより昇降役物 5 0 0 を停止位置で維持する場合は、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k がオンに設定されることはない。これにより、昇降役物 5 0 0 が停止位置に到達した時点で励磁されていた昇降モータ 5 1 0 の部位を継続して励磁させることができる。

10

#### 【 7 2 8 0 】

傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l は、傾倒役物 6 0 0 を変位させるための傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止させるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l は、傾倒役物 6 0 0 を変位させる変位期間が経過した場合にオンに設定され（図 2 4 4 7 の S 5 4 5 0 C、S 5 4 6 0 C、図 2 4 4 8 の S 5 4 8 0 C、及び S 5 4 9 0 C 参照）傾倒モータ 6 1 0 の励磁の停止を設定するタイミングでオフに設定される（図 2 4 5 3 の S 5 7 1 5 C 参照）。

20

#### 【 7 2 8 1 】

昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m は、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「1」が設定される。この昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m は、昇降モータ 5 1 0 を 1 ステップ回転させる毎に「1～4」の範囲でカウンタ値が更新（1 加算、または 1 減算）されるカウンタである。具体的には、昇降モータ 5 1 0 を正方向に回転させる場合にカウンタ値に 1 が加算され（図 2 4 5 4 の S 5 7 2 9 C、及び S 5 7 3 0 C 参照）、昇降モータ 5 1 0 を負方向に回転させる場合にカウンタ値が 1 減算される（図 2 4 5 4 の S 5 7 3 2 C、及び S 5 7 3 3 C 参照）。

#### 【 7 2 8 2 】

また、この昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m は、昇降役物 5 0 0 を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁を継続、または中断状態から再開させることによって、昇降モータ 5 1 0 を回転させることなく保持力を発生させることができる。

30

#### 【 7 2 8 3 】

傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n は、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「1」が設定される。この傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n は、傾倒モータを 1 ステップ回転させる毎に「1～4」の範囲でカウンタ値が更新（1 加算、または 1 減算）されるカウンタである。具体的には、傾倒モータ 6 1 0 を正方向に回転させる場合にカウンタ値に 1 が加算され（図 2 4 5 6 の S 5 7 4 9 C、及び S 5 7 5 0 C 参照）、傾倒モータ 6 1 0 を負方向に回転させる場合にカウンタ値が 1 減算される（図 2 4 5 6 の S 5 7 5 2 C、及び S 5 7 5 3 C 参照）。

40

#### 【 7 2 8 4 】

昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o は、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えて励磁（モータを 1 ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）におけるモータ出力処理（図 2 4 5 3 参照）において、昇降モータ励磁切替処理（図 2 4 5 4 参照）が実行された場合に、カウンタ値が 1 ずつ加算される（図

50

2 4 5 4 の S 5 7 2 4 C 参照)。また、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値が、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に 0 が設定され(図 2 4 5 4 の S 5 7 2 6 C 参照)、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えて励磁(1 ステップ回転)が設定される。

#### 【7 2 8 5】

傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p は、傾倒モータ 6 1 0 の部位を切替えて励磁(モータを 1 ステップ回転)させる時間(間隔)を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p は、音声ランブ制御装置 1 1 3 内で定期的(1 m s 毎)に実行されるメイン処理(図 2 4 3 9 参照)におけるモータ出力処理(図 2 4 5 3 参照)において、傾倒モータ励磁切替処理(図 2 4 5 6 参照)が実行された場合に、カウンタ値が 1 ずつ加算される(図 2 4 5 6 の S 5 7 4 4 C 参照)。

10

#### 【7 2 8 6】

また、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値が、傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f d に格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に 0 が設定され(図 2 4 5 6 の S 5 7 4 6 C 参照)、傾倒モータ 6 1 0 の部位を切替えて励磁(1 ステップ回転)が設定される。

#### 【7 2 8 7】

励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q は、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データを参照して選択されたデータを格納するための記憶領域である。昇降役物 5 0 0 を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持させるための維持制御の開始時に励磁中断テーブル 2 2 3 c f から選択されたデータが格納され(図 2 4 5 1 の S 5 6 1 5 C、S 5 6 1 7 C、S 5 6 1 9 C、S 5 6 2 4 C、及び S 5 6 2 6 C 参照)、役物演出の終了時に当該記憶領域がクリアされる(図 2 4 4 9 の S 5 5 1 0 C 参照)。

20

#### 【7 2 8 8】

昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r は、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r は、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル 2 2 2 c g から選択されたデータが格納される(図 2 4 5 4 の S 5 7 3 4 C)。

30

#### 【7 2 8 9】

傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s は、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s は、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル 2 2 2 c g から選択されたデータが格納される(図 2 4 5 6 の S 5 7 5 4 C 参照)。

#### 【7 2 9 0】

< 第 6 8 制御例における音声ランブ制御装置の制御処理について >

40

次に、図 2 4 3 9 から図 2 4 5 6 を参照して、本第 6 8 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。本第 6 8 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、変動表示設定処理(図 6 6 の S 4 1 1 3 参照)に代えて変動表示設定処理(図 2 4 4 0 の S 4 1 1 3 C 参照)を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理(図 7 0 の S 4 1 0 7 参照)に代えて枠ボタン入力監視・演出処理(図 2 4 4 3 の S 4 1 0 7 C)を実行し、演出更新処理(図 5 8 の S 4 1 1 1 参照)に代えて、演出更新処理(図 2 4 4 5 の S 4 1 1 1 C 参照)を実行し、役物駆動処理(図 2 4 5 0 の S 4 1 2 1 C 参照)を追加して実行し、モータ出力処理(図 2 4 5 3 の S 4 1 2 2 C 参照)を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

50

## 【 7 2 9 1 】

まず、図 2 4 3 9 を参照して、本第 6 8 制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。図 2 4 3 9 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

## 【 7 2 9 2 】

この本第 6 8 制御例におけるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）のうち、S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 6 , S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 , S 4 1 1 2、及び S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理ではそれぞれ上述した第 1 制御例のメイン処理（図 5 8 参照）における S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 6 , S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 , S 4 1 1 2、及び S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 8 制御例におけるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）では、S 4 1 0 6 の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（S 4 1 0 7 C）、S 4 1 0 8 の処理へ移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理は、上述した第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）の処理内容に加え、本第 6 8 制御例の役物演出において枠ボタン 2 2 が操作された場合に対応する演出を設定する処理である。

10

## 【 7 2 9 3 】

S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理と同一の処理が実行され、S 4 1 1 0 の処理が終了すると、後述する演出更新処理（S 4 1 1 1 C）を実行する。この演出更新処理は、変動開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。S 4 1 1 1 C の処理が終了すると、役物駆動処理（S 4 1 2 1 C）を実行する。この役物駆動処理は、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを駆動させる場合に、駆動用のデータを設定する処理である。

20

## 【 7 2 9 4 】

S 4 1 2 1 C の処理が終了すると、後述するモータ出力処理（S 4 1 2 2 C）を実行する。このモータ出力処理は、昇降モータ 5 1 0 及び傾倒モータ 6 1 0 に対して励磁内容を示すデータを設定（モータドライバに対するコマンドを設定）する処理である。S 4 1 2 2 C の処理が終了すると、上述した第 1 制御例における S 4 1 1 2 の処理と同一の処理である S 4 1 1 2 の処理を実行し、次いで、後述する変動表示設定処理（S 4 1 1 3 C）を実行する。この変動表示設定処理は、上述した第 1 制御例における変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）の処理内容に加え、本第 6 8 制御例における役物演出の実行有無を決定し、設定する処理である。S 4 1 1 3 C の処理が終了すると S 4 1 1 4 の処理へ移行する。

30

## 【 7 2 9 5 】

次に、図 2 4 4 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（S 4 1 1 3 C）について説明する。図 2 4 4 0 は、この変動表示設定処理（S 4 1 1 3 C）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 4 1 1 3 C）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）の中で実行され、上述したように、第 1 制御例の変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行有無を決定して設定する処理である。

## 【 7 2 9 6 】

この本第 6 8 制御例における変動表示設定処理（図 2 4 4 0 参照）のうち、S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2、及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の変動表示設定処理（図 6 6 参照）における S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2、及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

40

## 【 7 2 9 7 】

また、本第 6 8 制御例における変動表示設定処理（図 2 4 4 0 参照）では、S 4 9 0 2 の処理が終了すると、次いで、変動パターンコマンドが示す変動時間を抽出し（S 4 9 0 1 C）、抽出した変動時間に対応する値を従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値として設定する（S 4 9 0 2 C）。S 4 9 0 2 C の処理が終了すると、特図 1 演出態様設定処理を実行し（S 4 9 0 3 C）、S 4 9 0 4 の処理に移行する。

50

## 【 7 2 9 8 】

次に、図 2 4 4 1 を参照して、特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) の内容について説明する。図 2 4 4 1 は、特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) は、上述した第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) と同一の内容に加え、役物演出の実行有無を決定し、設定する処理である。

## 【 7 2 9 9 】

この本第 6 8 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) のうち、S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) における S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。 10

## 【 7 3 0 0 】

また、本第 6 8 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) では、S 5 0 1 0 の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合 ( S 5 0 1 0 : N o ) は、役物演出設定処理を実行し ( S 5 0 0 1 C )、S 5 0 1 1 の処理に移行する。

## 【 7 3 0 1 】

次に、図 2 4 4 2 を参照して、本第 6 8 制御例における役物演出設定処理 ( S 5 0 0 1 C ) の詳細について説明する。図 2 4 4 2 は、役物演出設定処理 ( S 5 0 0 1 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出設定処理 ( S 5 0 0 1 C ) は、特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) にて実行されるものであって、役物演出の実行有無を決定して設定する処理である。 20

## 【 7 3 0 2 】

この本第 6 8 制御例における役物演出設定処理 ( S 5 0 0 1 C ) では、まず、変動パターンコマンドが示す基本時間コマンドに含まれる変動時間と、加算時間コマンドに含まれる変動時間とを抽出し ( S 5 0 1 1 C )、抽出した変動時間が、基本時間 3 0 秒且つ加算時間 1 2 秒であるかを判別する ( S 5 0 1 2 C )。S 5 0 1 2 C の処理において、S 5 0 1 1 C の処理で抽出した変動時間が基本時間 3 0 秒且つ加算時間 1 2 秒であると判別しなかった場合には ( S 5 0 1 2 C : N o )、役物演出を実行し得る変動に対応する変動時間ではないため、本処理を終了する。

## 【 7 3 0 3 】

一方、S 5 0 1 2 C の処理において、S 5 0 1 1 C の処理で抽出した変動時間が基本時間 3 0 秒且つ加算時間 1 2 秒であると判別した場合には ( S 5 0 1 2 C : Y e s )、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a を読み出し ( S 5 0 1 3 C )、読み出した役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a を参照して役物演出の実行有無を決定し ( S 5 0 1 4 C )、役物演出を実行するかを判別する ( S 5 0 1 5 C )。 30

## 【 7 3 0 4 】

S 5 0 1 5 C の処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には ( S 5 0 1 5 C : N o )、本処理を終了する。一方、S 5 0 1 5 C の処理において、役物演出を実行すると判別した場合には ( S 5 0 1 5 C : Y e s )、役物演出フラグ 2 2 3 c b をオンに設定し ( S 5 0 1 6 C )、本処理を終了する。 40

## 【 7 3 0 5 】

次に、図 2 4 4 3 を参照して、本第 6 8 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) の詳細について説明する。図 2 4 4 3 は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) は、上述した通り、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 参照 ) の内容に加え、本第 6 8 制御例における役物演出に枠ボタン 2 2 が操作されたかを監視し、操作に対応する演出を設定する処理である。

## 【 7 3 0 6 】

本第 6 8 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) のうち、S 5 3 50

01～S5316の各処理では、それぞれ上述した第1制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図70参照）のS5301～5316の各処理と同一の処理が実行される。また、本第68制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S4107C）では、S5302の処理が終了すると、SW有効時間カウンタ223rのカウント値が0であるかを判別し（S5301C）、SW有効時間カウンタ223rのカウント値が0であると判別しなかった場合には（S5301C：No）、S5303の処理へ移行する。

#### 【7307】

一方、S5301Cの処理において、SW有効時間カウンタ223rのカウント値が0であると判別した場合には（S5301C：Yes）、操作回数カウンタ223ceのカウント値に0を設定し（S5302C）、S5303の処理に移行する。これにより、役物演出における枠ボタン22の操作有効期間（3秒間）が経過した場合に、当該操作有効期間に加算された押下回数の情報をクリア（0に設定）することができる。

10

#### 【7308】

また、本第68制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S4107C）では、S5314の処理において、チャンスモード中であると判別しなかった場合には（S5314：No）、駆動状況格納エリア223cfeに格納されているデータを読み出し（S5316C）、駆動状況格納エリア223cfeに格納された状況データが「02H」であるかを判別する（S5303C）。S5303Cの処理において、駆動状況格納エリア223cfeに格納された状況データが「02H」であると判別しなかった場合には（S5303C：No）、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し（S5304C）、S5309の処理に移行する。

20

#### 【7309】

一方、S5303Cの処理において、駆動状況格納エリア223cfeに格納された状況データが「02H」であると判別した場合には（S5303C：Yes）、操作回数カウンタ処理を実行し（S5305C）、S5309の処理に移行する。

#### 【7310】

図244を参照して、本第68制御例における操作回数カウンタ処理（S5305C）の詳細について説明する。図244は、操作回数カウンタ処理（S5305C）の内容を示したフローチャートである。この操作回数カウンタ処理（S5305C）は、枠ボタン入力監視・演出処理（図2443参照）において実行される処理であり、役物演出中の操作有効期間に枠ボタン22が操作された回数を計数し、対応する演出を設定する処理である。

30

#### 【7311】

操作回数カウンタ処理（S5305C）が実行されると、まず、操作回数カウンタ223ceのカウント値が3未満であるかを判別し（S5321C）、操作回数カウンタ223ceのカウント値が3未満であると判別しなかった場合には（S5321C：No）、既に役物演出の実行有無を決定する抽選が実行されたことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【7312】

なお、本第68制御例では、役物演出において演出結果を決定するための抽選を最大で1回まで実行させる構成としているが、これに限るものではない。具体的には、役物演出における演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合に、枠ボタン22の操作有効期間内に新たに枠ボタン22が3回（合計6回）操作されたことに基づいて、再度、演出結果を決定するための抽選を実行するように構成してもよい。

40

#### 【7313】

このように構成することで、枠ボタン22の操作回数が増えるほど、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行させることができ、換言すれば、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となる可能性を高めることができる。よって、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となることを期待する遊技者に対して、枠ボタン22を積極的に操

50

作させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 7 3 1 4 】

一方、S 5 3 2 1 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 3 未満であると判別された場合には ( S 5 3 2 1 C : Y e s )、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 3 2 2 C )、加算後の操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 3 であるかを判別する ( S 5 3 2 3 C )。S 5 3 2 3 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 3 であると判別しなかった場合には ( S 5 3 2 3 C : N o )、役物演出の演出結果を決定するための抽選の実行条件 ( 3 回の操作 ) を満たしていないため、本処理を終了する。

【 7 3 1 5 】

S 5 3 2 3 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 3 であると判別した場合には ( S 5 3 2 3 C : Y e s )、役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b を読み出し ( S 5 3 2 4 C )、読み出した役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b を参照して演出結果を決定し ( S 5 3 2 5 C )、演出結果が成功であるかを判別する ( S 5 3 2 6 C )。S 5 3 2 6 C の処理において、演出結果が成功であると判別しなかった場合には ( S 5 3 2 6 C : N o )、本処理を終了する。

【 7 3 1 6 】

一方、S 5 3 2 6 C の処理において、演出結果が成功であると判別した場合には ( S 5 3 2 6 C : Y e s )、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d をオンに設定し ( S 5 3 2 7 C )、本処理を終了する。図示は省略したが、この操作回数カウンタ処理 ( S 5 3 0 5 C ) において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が加算された場合は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 2 4 4 3 ) のその他のボタン処理を実行する処理 ( 図 2 4 4 3 の S 5 3 0 9 ) において、加算後の操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に対応するパワーゲージ p g ( 図 2 4 2 6 参照 ) を示す表示態様を含む演出態様を設定し、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定する。これにより、所定回数 ( 3 回 ) までは、枠ボタン 2 2 が操作される毎に表示態様を変化させて表示することができる。

【 7 3 1 7 】

なお、本第 6 8 制御例では枠ボタン 2 2 が所定回数 ( 3 回 ) より多く操作された ( 例えば、4 回目の操作が実行された ) 場合に、表示態様を変化させないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、4 回目以降の操作がされたと判別した場合には、操作に対応する音声 ( 例えば、「バシッ」という音声 ) を出力するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を所定回数より多く操作する遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、枠ボタン 2 2 が所定回数 ( 3 回 ) よりも多く操作された場合に、特定演出を実行するように構成してもよい。例えば、枠ボタン 2 2 が所定回数 ( 3 回 ) 操作された後、4 回目以降の操作がされる毎に操作回数に対応する表示態様 ( 例えば、所定回数を超えた分の操作回数を示す「上限突破 × 1」という表示 ) を表示するように構成してもよい。これにより、枠ボタン 2 2 を必要以上に連打する遊技者に対して多様な演出態様を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 7 3 1 8 】

次に、図 2 4 4 5 を参照して、本第 6 8 制御例における演出更新処理 ( S 4 1 1 1 C ) について説明する。図 2 4 4 5 は、演出更新処理 ( S 4 1 1 1 C ) の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( S 4 1 1 1 C ) は、上述した第 1 制御例における演出更新処理 ( 図 5 8 の S 4 1 1 1 参照 ) に代えて実行される処理であり、変動開始からの経過時間に対応して演出を設定 ( 更新 ) する処理である。

【 7 3 1 9 】

この本第 6 8 制御例における演出更新処理 ( S 4 1 1 1 C ) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいかを判別し ( S 5 4 0 1 C )、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 4 0 1 C : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値から 1 を減算し ( S 5 4 0 2 C )、役

10

20

30

40

50

物演出フラグ 2 2 3 c b がオンであることを判別する ( S 5 4 0 3 C )。一方、 S 5 4 0 1 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 0 1 C : N o )、 S 5 4 0 2 C の処理をスキップし、 S 5 4 0 3 C の処理に移行する。

#### 【 7 3 2 0 】

S 5 4 0 3 C の処理において、役物演出フラグ 2 2 3 c b がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 4 0 3 C : N o )、役物演出を伴う変動期間 ( 確定時間を含む ) ではないため、本処理を終了する。一方、 S 5 4 0 3 C の処理において、役物演出フラグ 2 2 3 c b がオンであると判別した場合には ( S 5 4 0 3 C : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 1 2 0 0 0 であることを判別する ( S 5 4 0 4 C )。 S 5 4 0 4 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 1 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 0 4 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいかを判別し ( S 5 4 1 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 1 1 C : N o )、役物演出が開始されていないことを意味するため、本処理を終了する。

10

#### 【 7 3 2 1 】

一方、 S 5 4 1 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 4 1 1 C : Y e s )、役物演出の実行中であることを意味するため、役物演出処理を実行し ( S 5 4 1 2 C )、本処理を終了する。この役物演出処理 ( S 5 4 1 2 C ) の内容については、図 2 4 4 6 を参照して後述する。

20

#### 【 7 3 2 2 】

これらに対し、 S 5 4 0 4 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 1 2 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 0 4 C : Y e s )、役物演出の開始タイミングであることを意味するため、役物演出タイマに 1 3 0 0 0 を設定し ( S 5 4 0 5 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 1 H 」を設定し ( S 5 4 0 6 C )、役物演出の準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 0 7 C )。

#### 【 7 3 2 3 】

S 5 4 0 7 C の処理が終了すると、次いで、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオンに設定し ( S 5 4 0 8 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 0 9 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 1 0 C )、本処理を終了する。

30

#### 【 7 3 2 4 】

次に、本第 6 8 制御例における役物演出更新処理 ( S 5 4 1 2 C ) について説明する。図 2 4 4 6 は、役物演出更新処理 ( S 5 4 1 2 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 5 4 1 2 C ) は、演出更新処理 ( 図 2 4 4 5 参照 ) において実行される処理であり、役物演出が開始されてからの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

#### 【 7 3 2 5 】

役物演出更新処理 ( S 5 4 1 2 C ) が実行されると、まず、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値から 1 減算し ( S 5 4 2 1 C )、減算後の役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 2 0 0 0 であることを判別する ( S 5 4 2 2 C )。 S 5 4 2 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 2 2 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 2 3 C )。 S 5 4 2 3 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 未満であると判別しなかった場合には ( S 5 4 2 3 C : N o )、役物演出における演出更新のタイミングではないため、本処理を終了する。

40

#### 【 7 3 2 6 】

一方、 S 5 4 2 3 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 未満であると判別した場合には ( S 5 4 2 3 C : Y e s )、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであることを判別する ( S 5 4 2 9 C )。 S 5 4 2 9 C の処理において、役物演

50

出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであると判別した場合には ( S 5 4 2 9 C : Y e s )、役物演出成功パターン処理を実行し ( S 5 4 3 0 C )、本処理を終了する。この役物演出成功パターン処理 ( S 5 4 3 0 C ) の内容については、図 2 4 4 7 を参照して後述する。

#### 【 7 3 2 7 】

また、S 5 4 2 9 C の処理において、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 4 2 9 C : N o )、役物演出失敗パターン処理を実行し ( S 5 4 3 1 C )、本処理を終了する。この役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) の内容については、図 2 4 4 8 を参照して後述する。

#### 【 7 3 2 8 】

これらに対し、S 5 4 2 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 2 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 2 2 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「0 2 H」を設定し ( S 5 4 2 4 C )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 2 5 C )。S 5 4 2 5 C の処理が終了すると、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r のカウンタ値に 3 0 0 0 を設定し ( S 5 4 2 6 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 2 7 C )、決定された各種演出態様に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 2 8 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 2 9 】

次に、図 2 4 4 7 を参照して、本第 6 8 制御例における役物演出成功パターン処理 ( S 5 4 3 0 C ) について説明する。図 2 4 4 7 は、役物演出成功パターン処理 ( S 5 4 3 0 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出成功パターン処理 ( S 5 4 3 0 C ) は、役物演出更新処理 ( 図 2 4 4 6 参照 ) において実行される処理であり、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) となった場合に、役物演出の開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

#### 【 7 3 3 0 】

役物演出成功パターン処理 ( S 5 4 3 0 C ) が実行されると、まず、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 4 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 4 1 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「0 3 H」を設定し ( S 5 4 4 2 C )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオンに設定する ( S 5 4 4 3 C )。S 5 4 4 3 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 4 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 4 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 3 1 】

一方、S 5 4 4 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 4 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 9 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 4 6 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 9 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 4 6 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「0 4 H」を設定し ( S 5 4 4 7 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 4 8 C )。S 5 4 4 8 C の処理が終了すると、加重攻撃中を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 4 9 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオンに設定する ( S 5 4 5 0 C )。S 5 4 5 0 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 4 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 4 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 3 2 】

S 5 4 4 6 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 9 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 4 6 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 5 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 5 1 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「0 5 H」を設定し ( S 5 4 5 2 C )、演出成功を示す表示態様を含む演出

10

20

30

40

50



態様を設定し ( S 5 4 5 3 C )、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 5 4 C )。S 5 4 5 4 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 4 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 4 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 3 3 】

S 5 4 5 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 5 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 5 5 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 5 5 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 6 H 」を設定し ( S 5 4 5 6 C )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h をオンに設定する ( S 5 4 5 7 C )。S 5 4 5 7 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 4 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 4 5 C )、本処理を終了する。

10

#### 【 7 3 3 4 】

S 5 4 5 5 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 5 5 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 5 8 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 5 8 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 7 H 」を設定し ( S 5 4 5 9 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオンに設定し ( S 5 4 6 0 C )、S 5 4 6 0 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 4 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 4 5 C )、本処理を終了する。

20

#### 【 7 3 3 5 】

S 5 4 5 8 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 5 8 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c の値が 0 であるかを判別し ( S 5 4 6 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c の値が 0 であると判別した場合には ( S 5 4 6 1 C : Y e s )、役物演出の終了タイミングであるため、後述する役物演出終了処理を実行し ( S 5 4 6 2 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 3 6 】

S 5 4 6 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 6 1 C : N o )、役物演出において演出を更新 ( 設定 ) するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

30

#### 【 7 3 3 7 】

次に、図 2 4 4 8 を参照して、本第 6 8 制御例における役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) について説明する。図 2 4 4 8 は、役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) は、役物演出更新処理 ( 図 2 4 4 6 参照 ) において実行される処理であり、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) とならなかった場合に、役物演出の開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

40

#### 【 7 3 3 8 】

役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) が実行されると、まず、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 7 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 7 1 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 8 H 」を設定し ( S 5 4 7 2 C )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h をオンに設定する ( S 5 4 7 3 C )。S 5 4 7 3 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 3 9 】

50

一方、S 5 4 7 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 7 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別し ( S 5 4 7 6 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 7 6 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 9 H 」を設定し ( S 5 4 7 7 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 7 8 C )。

#### 【 7 3 4 0 】

S 5 4 7 8 C の処理が終了すると、加重攻撃中を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 7 9 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオンに設定する ( S 5 4 8 0 C )。S 5 4 8 0 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f を 10  
オンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 4 1 】

S 5 4 7 6 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 7 6 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別し ( S 5 4 8 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 8 1 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 A H 」を設定し ( S 5 4 8 2 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 8 3 C )。S 5 4 8 3 C の処理が終了すると、失敗を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 8 4 C )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h をオンに設定する ( S 5 4 8 5 C )。S 5 4 8 5 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 4 2 】

S 5 4 8 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 8 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 5 0 0 0 であると判別し ( S 5 4 8 6 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 5 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 8 6 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 B H 」を設定し ( S 5 4 8 7 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 8 8 C )。S 5 4 8 8 C の処理が終了すると、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオンに設定し ( S 5 4 8 9 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオンに設定する ( S 5 4 9 0 C )。S 5 4 9 0 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 4 3 】

S 5 4 8 6 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 8 6 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であると判別し ( S 5 4 9 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 9 1 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 C H 」を設定し ( S 5 4 9 2 C )、失敗を示す表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 9 3 C )。S 5 4 9 3 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 4 4 】

S 5 4 9 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 9 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であると判別し ( S 5 4 9 4 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 9 4 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 D H 」を設定し ( S 5 4 9 5 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 9 6 C )。S 5 4 9 6 C の処理が終了すると、失敗を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 9 7 C )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオンに設定し ( S 5 4 8 9 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオンに設定する ( S 5 4 9 0 C )。S 5 4 9 0 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

2 3 c f e に「0 D H」を設定し ( S 5 4 9 5 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定し ( S 5 4 9 6 C )、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオンに設定する ( S 5 4 9 7 C )。S 5 4 9 7 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 4 5 】

S 5 4 9 4 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 9 4 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であるかを判別し ( S 5 4 9 8 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 5 4 9 8 C : Y e s )、役物演出の終了タイミングであることを意味するため、後述する役物演出終了処理を実行し ( S 5 4 9 9 C ( S 5 4 6 2 C ) ) 本処理を終了する。

10

#### 【 7 3 4 6 】

S 5 4 9 8 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 9 8 C : N o )、役物演出における演出を更新 ( 設定 ) するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 7 3 4 7 】

次に、図 2 4 4 9 を参照して、本第 6 8 制御例における役物演出終了処理 ( S 5 4 6 2 C ( S 5 4 9 9 C ) ) について説明する。図 2 4 4 9 は、役物演出終了処理 ( S 5 4 6 2 C ( S 5 4 9 9 C ) ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理 ( S 5 4 6 2 C ( S 5 4 9 9 C ) ) は、役物演出成功パターン処理 ( 図 2 4 4 7 参照 )、または役物演出失敗パターン処理 ( 図 2 4 4 8 参照 ) において実行される処理であり、役物演出の終了タイミングにおいて、役物演出用の各種フラグや記憶領域をクリアする処理である。

20

#### 【 7 3 4 8 】

役物演出終了処理 ( S 5 4 6 2 C ( S 5 4 9 9 C ) ) が実行されると、まず、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであるかを判別し ( S 5 5 0 1 C )、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであると判別した場合には ( S 5 5 0 1 C : Y e s )、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k をオンに設定し ( S 5 5 0 2 C )、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d をオフに設定し ( S 5 5 0 3 C )、S 5 5 0 4 C の処理に移行する。

30

#### 【 7 3 4 9 】

一方、S 5 5 0 1 C の処理において、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 5 0 1 C : N o )、S 5 5 0 2 C、及び S 5 5 0 3 C の処理をスキップし、役物演出フラグ 2 2 3 c b をオフに設定する ( S 5 5 0 4 C )。

#### 【 7 3 5 0 】

S 5 5 0 4 C の処理が終了すると、次いで、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に「0 0 H」を設定し ( S 5 5 0 5 C )、傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b のポインタ値に「0 0 H」を設定し ( S 5 5 0 6 C )、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c をクリアし ( S 5 5 0 7 C )、傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f d をクリアし ( S 5 5 0 8 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「0 0 H」を設定し ( S 5 5 0 9 C )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q をクリアし ( S 5 5 1 0 C )、本処理を終了する。この役物演出終了処理を実行することにより、役物演出が実行されていない期間における、役物演出用のフラグや記憶領域の状態を統一することができる。

40

#### 【 7 3 5 1 】

次に、図 2 4 5 0 を参照して、本第 6 8 制御例における役物駆動処理 ( S 4 1 2 1 C ) について説明する。図 2 4 5 0 は、役物駆動処理 ( S 4 1 2 1 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理 ( S 4 1 2 1 C ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 2 4 3 9 参照 ) にて実行される処理であって、昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0 を駆動するための駆動データを設定する処理である。

#### 【 7 3 5 2 】

50

役物駆動処理 ( S 4 1 2 1 C ) が実行されると、まず、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであるかを判別し ( S 5 6 0 1 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 6 0 1 C : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e 内のデータを更新したタイミングではないため、本処理を終了する。

【 7 3 5 3 】

一方で、 S 5 6 0 1 C の処理において、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであると判別した場合には ( S 5 6 0 1 C : Y e s )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオフに設定し ( S 5 6 0 2 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納された状況データを読み出し ( S 5 6 0 3 C )、後述する昇降役物処理を実行する ( S 5 6 0 4 C )。 S 5 6 0 4 C の処理が終了すると、次いで、傾倒役物処理を実行し ( S 5 6 0 5 C )、本処理を終了する。この傾倒役物処理 ( S 5 6 0 5 C ) の内容については、図 2 4 5 2 を参照して後述する。

10

【 7 3 5 4 】

次に、図 2 4 5 1 を参照して、本第 6 8 制御例における昇降役物処理 ( S 5 6 0 4 C ) について説明する。図 2 4 5 1 は昇降役物処理 ( S 5 6 0 4 C ) の内容を示したフローチャートである。この昇降役物処理 ( S 5 6 0 4 C ) は、役物駆動処理 ( 図 2 4 5 0 参照 ) において実行され、昇降役物 5 0 0 を駆動させるための駆動データを設定する処理である。

【 7 3 5 5 】

昇降役物処理 ( S 5 6 0 4 C ) が実行されると、まず、 S 5 6 0 3 C の処理で読み出した駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納された状況データが「 0 1 H 」であるかを判別し ( S 5 6 1 1 C )、状況データが「 0 1 H 」であると判別した場合には ( S 5 6 1 1 C : Y e s )、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 6 1 2 C )、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から加算後の昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納し ( S 5 6 1 3 C )、本処理を終了する。

20

【 7 3 5 6 】

一方、 S 5 6 1 1 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 1 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 1 1 C : N o )、状況データが「 0 2 H 」であるかを判別し ( S 5 6 1 4 C )、状況データが「 0 2 H 」であると判別した場合には ( S 5 6 1 4 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「 0 2 H 」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 1 5 C )、本処理を終了する。

30

【 7 3 5 7 】

また、 S 5 6 1 4 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 2 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 1 4 C : N o )、状況データが「 0 4 H 」であるかを判別し ( S 5 6 1 6 C )、状況データが「 0 4 H 」であると判別した場合には ( S 5 6 1 6 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「 0 4 H 」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 1 7 C )、本処理を終了する。

40

【 7 3 5 8 】

S 5 6 1 6 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 4 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 1 6 C : N o )、状況データが「 0 9 H 」であるかを判別し ( S 5 6 1 8 C )、状況データが「 0 9 H 」であると判別した場合には ( S 5 6 1 8 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「 0 9 H 」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 1 9 C )、本処理を終了する。

【 7 3 5 9 】

S 5 6 1 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 9 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 1 8 C )、状況データが「

50

「0 B H」であるかを判別し ( S 5 6 2 0 C )、状況データが「0 B H」であると判別した場合には ( S 5 6 2 0 C : Y e s )、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 6 2 1 C )、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から加算後の昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納し ( S 5 6 2 2 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 6 0 】

S 5 6 2 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「0 B H」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 2 0 C : N o )、状況データが「0 A H」であるかを判別する ( S 5 6 2 3 C )。S 5 6 2 3 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「0 A H」であると判別した場合には ( S 5 6 2 3 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「0 A H」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 2 4 C )、本処理を終了する。

10

#### 【 7 3 6 1 】

一方、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「0 A H」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 2 3 C : N o )、状況データが「0 C H」であるかを判別し ( S 5 6 2 5 C )、状況データが「0 C H」であると判別した場合には ( S 5 6 2 5 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「0 C H」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 2 6 C )、本処理を終了する。

20

#### 【 7 3 6 2 】

S 5 6 2 5 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「0 C H」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 2 5 C : N o )、状況データが「0 D H」であるかを判別し ( S 5 6 2 7 C )、状況データが「0 D H」であると判別した場合には ( S 5 6 2 7 C : Y e s )、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 6 2 8 C )、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から加算後の昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納し ( S 5 6 2 9 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 6 3 】

また、S 5 6 2 7 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「0 D H」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 2 7 C : N o )、昇降役物 5 0 0 を駆動するためのデータを更新するタイミングではないため、本処理を終了する。

30

#### 【 7 3 6 4 】

なお、本第 6 8 制御例では、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データに基づいて励磁中断テーブル 2 2 2 c f からデータを選択するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0、または昇降役物 5 0 0 の付近に加速度センサや振動センサ等の検知手段を設け、当該検知手段の検知状況に応じて励磁中断テーブル 2 2 2 c f からデータを選択するように構成してもよい。このように構成することで、実際の状況 ( 昇降役物 5 0 0、または昇降役物 5 0 0 付近の動作 ( 振動 ) 状況 ) に応じて、昇降モータ 5 1 0 の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

40

#### 【 7 3 6 5 】

次に、図 2 4 5 2 を参照して、本第 6 8 制御例における傾倒役物処理 ( S 5 6 0 5 C ) について説明する。図 2 4 5 2 は、傾倒役物処理 ( S 5 6 0 5 C ) の内容を示したフローチャートである。この傾倒役物処理 ( S 5 6 0 5 C ) は、役物駆動処理 ( 図 2 4 5 0 参照 ) において実行される処理であり、傾倒役物 6 0 0 を駆動させるためのデータを更新 ( 設定 ) する処理である。

#### 【 7 3 6 6 】

傾倒役物処理 ( S 5 6 0 5 C ) が実行されると、まず、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f

50

eに格納されている状況データが「03H」と「06H」との何れかであることを判別し(S5631C)、駆動状況格納エリア223cf eに格納されている状況データが「03H」と「06H」との何れかであると判別した場合には(S5631C: Yes)、傾倒役物駆動ポインタ223cf bのポインタ値に1を加算し(S5632C)、傾倒役物第1駆動テーブル222cdから加算後の傾倒役物駆動ポインタ223cf bのポインタ値に対応するデータを傾倒役物駆動データ格納エリア223cf dに格納し(S5633C)、本処理を終了する。

#### 【7367】

一方、S5631Cの処理において、駆動状況格納エリア223cf eに格納されている状況データが「03H」と「06H」とのうち、どちらでもないとして判別した場合には、状況データが「08H」と「0AH」との何れかであることを判別し(S5634C)、状況データが「08H」と「0AH」との何れかであると判別した場合には(S5634C: Yes)、傾倒役物駆動ポインタ223cf bのポインタ値に1を加算し(S5635C)、傾倒役物第2駆動テーブル222ceから加算後の傾倒役物駆動ポインタ223cf bのポインタ値に対応するデータを傾倒役物駆動データ格納エリア223cf dに格納し(S5636C)、本処理を終了する。

10

#### 【7368】

また、S5634Cの処理において、駆動状況格納エリア223cf eに格納されている状況データが「08H」と「0AH」とのうち、どちらでもないとして判別した場合には(S5634C: No)、傾倒役物600を駆動するためのデータを更新するタイミングではないため、本処理を終了する。

20

#### 【7369】

次に、図2453を参照して、本第68制御例におけるモータ出力処理(S4122C)について説明する。図2453は、モータ出力処理(S4122C)の内容について示したフローチャートである。モータ出力処理(S4122C)は、メイン処理(図2439参照)において実行される処理であり、昇降モータ510及び傾倒モータ610に対して励磁内容を設定する処理である。

#### 【7370】

モータ出力処理(S4122C)が実行されると、まず、駆動状況格納エリア223cf eに格納されている状況データを読み出し(S5701C)、読み出した状況データが「01H」、「0BH」、及び「0DH」のうちの何れかであることを判別する(S5702C)。S5702Cの処理において、駆動状況格納エリア223cf eに格納されている状況データが「01H」、「0BH」、及び「0DH」のうちの何れかであると判別した場合には(S5702C: Yes)、後述する昇降モータ励磁切替処理を実行し(S5703C)、昇降モータ励磁データ格納エリア223cf rに格納されている励磁制御データを参照して昇降モータ510の励磁を設定し(S5704C)、S5710Cの処理に移行する。これにより、昇降役物500を変位させる場合に、昇降モータ510の部位を切替えて励磁するためのコマンドがモータドライバに出力され、昇降モータ510を1ステップ回転させることができる。

30

#### 【7371】

一方、S5702Cの処理において、駆動状況格納エリア223cf eに格納されている状況データが「01H」、「0BH」、及び「0DH」のうちの何れとも一致しないと判別した場合には(S5702C: No)、昇降モータ励磁停止フラグ223cf kがオンであることを判別する(S5705C)。S5705Cの処理において、昇降モータ励磁停止フラグ223cf kがオンであると判別した場合には(S5705C: Yes)、昇降モータ510の励磁の停止を設定し(S5706C)、昇降モータ励磁停止フラグ223cf kをオフに設定し(S5707C)、S5710Cの処理に移行する。これにより、昇降役物500の変位を停止させる場合に、昇降モータ510におけるモータドライバに対して励磁の停止を示すコマンドを出力し、昇降モータ510に対する励磁を停止させることができる。

40

50

## 【 7 3 7 2 】

また、S 5 7 0 5 C の処理において、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 7 0 5 C : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 2 H 」～「 0 4 H 」、 「 0 8 H 」～「 0 A H 」、及び「 0 C H 」のうちの何れかであることを判別する ( S 5 7 0 8 C )。S 5 7 0 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 2 H 」～「 0 4 H 」、 「 0 8 H 」～「 0 A H 」、及び「 0 C H 」のうちの何れかであると判別した場合には ( S 5 7 0 8 C : Y e s )、後述する励磁中断処理を実行し ( S 5 7 0 9 C )、Y 5 7 1 0 C の処理に移行する。これにより、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持する場合に、昇降モータ 5 1 0 に対して、所定周期で励磁を中断させる制御を実行することができる。

## 【 7 3 7 3 】

S 5 7 0 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 2 H 」～「 0 4 H 」、 「 0 8 H 」～「 0 A H 」、及び「 0 C H 」のうちの何れかであると判別しなかった場合には ( S 5 7 0 8 C : N o )、S 5 7 1 0 C の処理に移行する。

## 【 7 3 7 4 】

S 5 7 1 0 C の処理では、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 3 H 」、 「 0 6 H 」、 「 0 8 H 」、及び「 0 A H 」のうちの何れかであることを判別する ( S 5 7 1 0 C )。S 5 7 1 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 3 H 」、 「 0 6 H 」、 「 0 8 H 」、及び「 0 A H 」のうちの何れかであると判別した場合には ( S 5 7 1 0 C : Y e s )、後述する傾倒モータ励磁切替処理を実行し ( S 5 7 1 1 C )、傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s の励磁制御データを参照して傾倒モータ 6 1 0 の励磁を設定し ( S 5 7 1 2 C )、本処理を終了する。

## 【 7 3 7 5 】

一方、S 5 7 1 1 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 3 H 」、 「 0 6 H 」、 「 0 8 H 」、及び「 0 A H 」のうちの何れかであると判別しなかった場合には ( S 5 7 1 0 C : N o )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l がオンであることを判別する ( S 5 7 1 3 C )。S 5 7 1 3 C の処理において、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l がオンであると判別した場合には ( S 5 7 1 3 C : Y e s )、傾倒モータ 6 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 5 7 1 4 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオフに設定し ( S 5 7 1 5 C )、本処理を終了する。

## 【 7 3 7 6 】

次に、図 2 4 5 4 を参照して、昇降モータ励磁切替処理 ( S 5 7 0 3 C ) について説明する。図 2 4 5 4 は、昇降モータ励磁切替処理 ( S 5 7 0 3 C ) の内容を示したフローチャートである。この昇降モータ励磁切替処理 ( S 5 7 0 3 C ) は、モータ出力処理 ( 図 2 4 5 3 参照 ) において実行される処理であり、昇降モータ 5 1 0 を予め設定されたスピードで回転させる処理である。

## 【 7 3 7 7 】

昇降モータ励磁切替処理 ( S 5 7 0 3 C ) が実行されると、まず、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c からデータを読み出し ( S 5 7 2 1 C )、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g がオンであることを判別する ( S 5 7 2 2 C )。S 5 7 2 2 C の処理において、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 2 C : N o )、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 7 2 4 C )、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値と、S 5 7 2 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致しているかを判別する ( S 5 7 2 5 C )。

## 【 7 3 7 8 】

S 5 7 2 5 C の処理において、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウン

タ値と、S 5 7 2 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 5 C : N o )、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えて励磁するタイミング ( スピードデータに対応して励磁する部位を切替えるタイミング ) ではないことを意味するため、本処理を終了する。

【 7 3 7 9 】

即ち、本第 6 8 制御例では、スピードデータに対応して励磁する部位を切替えるタイミングまでは、昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に格納されている励磁制御データに対応する部位への励磁が継続するように構成されている。これにより、昇降モータ 5 1 0 を回転させる場合において、励磁する部位が切り替わるタイミングまでに慣性や自重によりモータが回転する不具合を抑制するとともに、モータのオーバシュートによる減衰運動が停止するまでの期間を確保することができる。

【 7 3 8 0 】

一方、S 5 7 2 5 C の処理において、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値と、S 5 7 2 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には ( S 5 7 2 5 C : Y e s )、S 5 7 2 6 C の処理に移行する。

【 7 3 8 1 】

これらに対し、S 5 7 2 2 C の処理において、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g がオンであると判別した場合には ( S 5 7 2 2 C : Y e s )、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオフに設定し ( S 5 7 2 3 C )、S 5 7 2 6 の処理に移行する。即ち、昇降役物 5 0 0 の変位が開始するタイミングでは、スピードデータを参照することなく 1 ステップ目の動作を行うように構成されている。

【 7 3 8 2 】

S 5 7 2 6 C の処理では、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値に 0 を設定する ( S 5 7 2 6 C )。S 5 7 2 6 C の処理が終了すると、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納されているデータにおける方向データが正方向であるかを判別する ( S 5 7 2 7 C )。

【 7 3 8 3 】

S 5 7 2 7 C の処理において、方向データが正方向であると判別した場合には ( S 5 7 2 7 C : Y e s )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 4 であるかを判別する ( S 5 7 2 8 C )。S 5 7 2 8 C の処理において、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 4 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 8 C : N o )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 7 2 9 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

【 7 3 8 4 】

一方、S 5 7 2 8 C の処理において、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 5 7 2 8 C : Y e s )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に 1 を設定し ( S 5 7 3 0 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

【 7 3 8 5 】

これらに対し、S 5 7 2 7 C の処理において、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納されているデータにおける方向データが正方向であると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 7 C : N o )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 5 7 3 1 C )。S 5 7 3 1 C の処理において、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 3 1 C : N o )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値を 1 減算し ( S 5 7 3 2 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に昇降モータ励



磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

【 7 3 8 6 】

一方、 S 5 7 3 1 C の処理において、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 5 7 3 1 C : Y e s )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に 4 を設定し ( S 5 7 3 3 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

【 7 3 8 7 】

次に、図 2 4 5 5 を参照して、励磁中断処理 ( S 5 7 0 9 C ) について説明する。図 2 4 5 5 は励磁中断処理 ( S 5 7 0 9 C ) の内容を示したフローチャートである。励磁中断処理 ( S 5 7 0 9 C ) は、モータ出力処理 ( 図 2 4 5 3 ) において実行され、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させる場合に、昇降モータ 5 1 0 に対する励磁を周期的に中断させる処理である。

【 7 3 8 8 】

励磁中断処理 ( S 5 7 0 9 C ) が実行されると、まず、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいか判別する ( S 5 7 2 1 C )。 S 5 7 2 1 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 7 2 1 C : N o )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 0 より大きいか判別する ( S 5 7 2 2 C )。 S 5 7 2 2 C の処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 7 2 2 C : N o )、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させる期間の開始タイミングであることを意味するため、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納されているデータを読み出し ( S 5 7 2 3 C )、読み出したデータにおける初期励磁データに規定された値を励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値として設定し ( S 5 7 2 4 C )、本処理を終了する。

【 7 3 8 9 】

これにより、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させる場合に、昇降役物 5 0 0 が所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に到達したタイミングにおいて励磁されている昇降モータ 5 1 0 における部位に対して、初期励磁データに規定された時間の励磁を実行させることができる。

【 7 3 9 0 】

一方、 S 5 7 2 2 C の処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 7 2 2 C : Y e s )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値から 1 を減算し ( S 5 7 2 5 C )、減算後の励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 5 7 2 6 C )。 S 5 7 2 6 C の処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 6 C : N o )、励磁を中断するタイミングではないため、本処理を終了する。

【 7 3 9 1 】

S 5 7 2 6 C の処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 5 7 2 6 C : Y e s )、昇降モータ 5 1 0 の励磁の停止を設定する ( S 5 7 2 7 C )。 S 5 7 2 7 C の処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納されたデータを読み出し ( S 5 7 2 8 C )、読み出したデータにおける中断時間データに規定された値を中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値として設定し ( S 5 7 2 9 C )、本処理を終了する。

【 7 3 9 2 】

これらに対し、 S 5 7 2 1 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 7 2 1 C : Y e s )、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値から 1 を減算し ( S 5 7 3 0 C )、減算後の中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 5 7 3 1 C )。

【 7 3 9 3 】

10

20

30

40

50

S 5 7 3 1 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 3 1 C : N o )、本処理を終了する。一方、S 5 7 3 1 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 5 7 3 1 C : Y e s )、昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に格納されている励磁制御データを参照して昇降モータ 5 1 0 の励磁を設定する ( S 5 7 3 2 C )。

#### 【 7 3 9 4 】

S 5 7 3 2 C の処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納されているデータを読み出し ( S 5 7 3 3 C )、読み出したデータにおける励磁時間データに規定された値を励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値として設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

10

#### 【 7 3 9 5 】

次に、図 2 4 5 6 を参照して、本第 6 8 制御例における傾倒モータ励磁切替処理 ( S 5 7 1 1 C ) について説明する。図 2 4 5 6 は、傾倒モータ励磁切替処理 ( S 5 7 1 1 C ) の内容を示したフローチャートである。この傾倒モータ励磁切替処理 ( S 5 7 1 1 C ) は、モータ出力処理 ( 図 2 4 5 3 参照 ) において実行される処理であり、傾倒役物 6 0 0 を変位させる場合に、傾倒モータ 6 1 0 における部位を切替えて励磁させる処理である。

#### 【 7 3 9 6 】

傾倒モータ励磁切替処理 ( S 5 7 1 1 C ) が実行されると、まず、傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f d に格納されているデータを読み出し ( S 5 7 4 1 C )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h がオンであるか判別する ( S 5 7 4 2 C )。S 5 7 4 2 C の処理において、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 7 4 2 C : N o )、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 7 4 4 C )、加算後の傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値と、S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致しているかを判別する ( S 5 7 4 5 C )。

20

#### 【 7 3 9 7 】

S 5 7 4 5 C の処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値と、S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別しなかった場合には ( S 5 7 4 5 C : N o )、本処理を終了する。

#### 【 7 3 9 8 】

一方、S 5 7 4 5 C の処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値と、S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には ( S 5 7 4 5 C : Y e s )、S 5 7 4 6 C の処理に移行する。

30

#### 【 7 3 9 9 】

これらに対し、S 5 7 4 2 C の処理において、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h がオンであると判別した場合には ( S 5 7 4 2 C : Y e s )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h をオフに設定し ( S 5 7 4 3 C )、S 5 7 4 6 C の処理に移行する。

#### 【 7 4 0 0 】

また、S 5 7 4 5 C の処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値と、S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には ( S 5 7 4 5 C : Y e s )、S 5 7 4 6 C の処理に移行する。

40

#### 【 7 4 0 1 】

S 5 7 4 6 C の処理では、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値に 0 を設定する ( S 5 7 4 6 C )。S 5 7 4 6 C の処理が終了すると、S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおける方向データが正方向を示すデータであるか判別する ( S 5 7 4 7 C )。S 5 7 4 7 C の処理において、方向データが正方向を示すデータであると判別した場合には ( S 5 7 4 7 C : Y e s )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 4 であるかを判別する ( S 5 7 4 8 C )。S 5 7 4 8 C の処理において、

50

傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 4 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 4 8 C : N o )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 7 4 9 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 5 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 4 0 2 】

一方、S 5 7 4 8 C の処理において、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 5 7 4 8 C : Y e s )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に 1 を設定し ( S 5 7 5 0 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 5 4 C )、本処理を終了する。 10

#### 【 7 4 0 3 】

これらに対し、S 5 7 4 7 C の処理において、S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおける方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には ( S 5 7 4 7 C : N o )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 5 7 5 1 C )。S 5 7 5 1 C の処理において、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 5 1 C : N o )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値から 1 減算し ( S 5 7 5 2 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 5 4 C )、本 20

#### 【 7 4 0 4 】

一方、S 5 7 5 1 C の処理において、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 5 7 5 1 C : Y e s )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に 4 を設定し ( S 5 7 5 3 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 5 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 4 0 5 】

以上、説明をした通り、本第 6 8 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に昇降役物 5 0 0 を配設し、役物演出が実行された場合には、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 傾倒中間位置 ) まで変位させた後に昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 傾倒中間位置 ) に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行可能に構成した。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 傾倒中間位置 ) に維持するために最低限必要な昇降モータ 5 1 0 の保持力を維持しつつ、昇降モータ 5 1 0 の発熱、及び消費電力の増加を抑制することができる。 30

#### 【 7 4 0 6 】

また、本第 6 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に傾倒役物 6 0 0 を配設し、役物演出において、傾倒役物 6 0 0 を変位させることにより、所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に位置している昇降役物 5 0 0 と、傾倒役物 6 0 0 とを当接可能に構成している。また、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持している期間において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない場合には、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させるための維持制御を第 1 周期 ( 例えば、5 m s 毎 ) で第 1 期間 ( 例えば、5 m s ) 中断する中断制御を実行し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している場合には、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させるための維持制御を第 1 周期とは異なる第 2 周期で ( 例えば、8 m s 毎 ) で第 2 期間 ( 例えば、2 m s ) 中断する中断制御を実行可能に構成した。 40

#### 【 7 4 0 7 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持するための昇降モータ 5 1 0 の保持力を変化させることができるので、昇降役 50

物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる期間において昇降役物 5 0 0 に外力が加わった場合でも好適な維持制御を実行することができる。

【 7 4 0 8 】

また、本第 6 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、傾倒モータ 6 1 0 が第 1 条件（スピードデータ「 1 0 」以上で駆動されている）を満たしている場合には第 1 初期時間（ 1 0 m s ）の維持制御を実行した後に当該維持制御を中断し、傾倒モータ 6 1 0 が第 1 条件とは異なる第 2 条件（スピードデータ「 1 0 」未満で駆動されている）を満たしている場合には第 1 初期時間とは異なる第 2 初期時間（ 1 8 m s ）の維持制御を実行した後に当該維持制御を中断するように構成した。

10

【 7 4 0 9 】

このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 の維持制御開始時に起こり得る減衰振動が停止する前に維持制御を中断することによって、昇降役物 5 0 0 が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【 7 4 1 0 】

なお、本第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 を駆動する駆動源として、ステッピングモータで構成された昇降モータ 5 1 0 を用いる構成としたが、これに限るものではない。例えば、DC モータやソレノイド等の駆動手段を用いて昇降役物 5 0 0 を駆動するように構成してもよい。より具体的には、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持させる場合に、傾倒モータ 6 1 0 を励磁することで傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置に維持し、昇降役物 5 0 0 が傾倒役物 6 0 0 に当接（衝突）するように、駆動源（DC モータ等）を押し当て制御（昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接しても励磁し続けるように制御）することで昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持するように構成してもよい。

20

【 7 4 1 1 】

本第 6 8 制御例では、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間に枠ボタン 2 2 が 3 回操作されたことに基づいて、演出結果を決定するための抽選を実行するように構成しているがこれに限るものではない。例えば、枠ボタン 2 2 が所定時間（例えば、3 秒）以上押下され続けた（長押しされた）場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行するように構成してもよい。また、枠ボタン 2 2 に替えて、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作手段（センサ等）を用いるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 を連打（複数回操作）することにより発生する振動が昇降役物 5 0 0 に伝達してしまうといった不具合を抑制することができる。

30

【 7 4 1 2 】

本第 6 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、役物演出の演出結果を決める抽選の抽選結果に応じて励磁時間及び中断時間を選択して設定するように構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0、または傾倒役物 6 0 0 に加速度センサを設け、当該センサから出力された信号に基づいて、中断制御の実行期間における励磁時間及び中断時間を設定するように構成してもよい。このように構成することで、より正確に昇降モータ 5 1 0 に必要な保持力を生じさせることができる。

40

【 7 4 1 3 】

本第 6 8 制御例では、役物演出において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが必ず当接するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出を特別図柄抽選の高確率状態、及び低確率状態において実行可能に構成し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接するか否かにより、設定されている遊技状態を示唆可能に構成してもよい。より具体的には、遊技状態として高確率状態が設定されている場合には、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接させ、遊技状態として低確率状態が設定されている場合には

50

、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接させないように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接したかを識別することで遊技者が遊技状態を容易に把握することができる。

【 7 4 1 4 】

本第 6 8 制御例では、役物演出において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間は傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止させることで、当該期間において常に昇降役物 5 0 0 に傾倒役物 6 0 0 による荷重（負荷）が掛かるように構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間において、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間は傾倒モータ 6 1 0 の励磁を中断し、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間は傾倒モータ 6 1 0 を励磁することによって保持するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 に対して、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている（ホールディングトルクにより保持されている）期間は傾倒役物 6 0 0 による荷重（負荷）が生じ、昇降モータ 5 1 0 が励磁されていない（ディテントトルクにより保持されている）期間は傾倒役物 6 0 0 による荷重（負荷）が生じないため、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接状態で維持する制御をより好適なものにすることができる。

10

【 7 4 1 5 】

本第 6 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断する中断制御を 5 m s 励磁している期間に終了し、次いで昇降モータ 5 1 0 を 1 8 m s 励磁した後に 8 m s 毎に 2 m s 中断する中断制御を実行することで、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間に傾倒役物 6 0 0 が昇降役物 5 0 0 に当接し易く構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0 を傾倒役物 6 0 0 と当接した状態で自重により変位させる期間（図 2 4 2 9 の t 5 参照）の開始時までには傾倒役物 6 0 0 を昇降役物 5 0 0 と当接する直前の位置（例えば、5 ステップ分手前の 1 2 0 ステップの位置）で傾倒モータ 6 1 0 を励磁することによって維持しておき、昇降モータ 5 1 0 の励磁が停止された期間において傾倒役物 6 0 0 を当接させる（当接し易い）ように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間において、昇降役物 5 0 0 に傾倒役物 6 0 0 の荷重が掛かることを抑制することができる。

20

【 7 4 1 6 】

本第 6 8 制御例では、役物演出において、昇降中間位置まで可動された昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 を当接させ、昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 との励磁を停止することにより昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で可動可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、下限位置（原点位置）に位置している昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 が当接するまで可動させた後、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止し、その後、昇降モータ 5 1 0 を 1 2 5 ステップ正方向に回転させることにより、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で昇降中間位置まで可動するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態のまま可動する演出を多様化させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【 7 4 1 7 】

< 第 6 8 制御例の第 1 変形例 >

次に、図 2 4 5 7 から図 2 4 7 8 を参照して、第 6 8 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 6 8 制御例では、装飾用可動役物として昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 を配設し、昇降役物 5 0 0 を変位させることが可能な駆動手段（昇降モータ 5 1 0 ）を用いて所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる維持制御を実行する場合に、当該維持制御を所定の周期（例えば、5 m s 毎）に所定時間（例えば、5 m s ）中断させる中断制御を実行することで、駆動手段（昇降モータ 5 1 0 ）の発熱や消費電力の増加を抑制可能に構成していた。

40

【 7 4 1 8 】

さらに、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない場合には、昇降役物 5 0

50

0を所定位置（昇降中間位置）に維持させる維持制御を第1周期（例えば、5ms毎）で第1期間（例えば、5ms）中断させる中断制御を実行し、昇降役物500と傾倒役物600とが当接している場合には、昇降役物500を所定位置（昇降中間位置）に維持させる維持制御を第2周期（例えば、8ms毎）で第2期間（例えば、2ms）中断させる中断制御を実行することで、昇降役物500を所定位置（昇降中間位置）に維持するための保持力を変化させることを可能に構成していた。

#### 【7419】

これに対して、本第1変形例では、遊技領域に向けて発射された遊技球が流入することが可能な装飾用可動役物（箱形役物700）を配設し、当該装飾用可動役物（箱形役物700）に遊技球が流入した場合に、当該装飾用役物（箱形役物700）を所定位置（進出位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御における周期及び中断時間を変化させることを可能に構成している。より具体的には、箱形役物700を所定位置（進出位置）に維持させるための維持制御を所定の周期（例えば、5ms毎）で所定期間（例えば、5ms）中断する中断制御を実行している期間において、箱形役物700に遊技球が流入した場合に、当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、4ms毎に6ms中断させる）ことを可能に構成している。

10

#### 【7420】

このように構成することで、装飾用可動役物（箱形役物700）に遊技球を流入（当接）させることができる斬新な演出を実現しつつ、流入した遊技球の重さによって装飾用可動役物（箱形役物700）が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

20

#### 【7421】

また、箱形役物700が所定位置（進出位置）に位置している特定期間において、箱形役物700に遊技球を流入させた場合に、当該遊技球が所定の検出手段（検出センサ635a）に検出されることを可能に構成し、所定の検出手段（検出センサ635a）が遊技球の通過を検出した場合に所定個数（例えば、5球）の遊技球を賞球として払い出し可能に構成している。

#### 【7422】

このように構成することで、遊技者に対して箱形役物700に遊技球を流入させる意欲を高めさせることができるので、遊技球を意欲的に発射させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【7423】

＜第68制御例の第1変形例における遊技盤、及び装飾用可動役物について＞

まず、図2457から図2460を参照して、本第1変形例における遊技盤及び装飾用可動役物において、上述した第68制御例と異なる構成について説明をする。本第1変形例では、上述した第68制御例における遊技盤13の構成の一部を変更し、上述した第68制御例における各装飾用可動役物（昇降役物500、及び傾倒役物600）に代えて箱形役物700を配設している。

#### 【7424】

図2457は、箱形役物700が退避位置（原点位置）に位置している状態における遊技盤13の拡大図である。箱形役物700は、可変表示ユニット80よりも背面側に配設されており、後述する上下モータ710を駆動源として正面視上下方向に変位することが可能に構成されている。図2457に示した通り、箱形役物700が退避位置に位置している場合には、箱形役物700は可変表示ユニット80によって全体を覆われることによって遊技者からは視認困難な状態となる。箱形役物700の詳細な構成については、図2460を参照して後述する。

40

#### 【7425】

遊技盤13の前面側の正面視上方には、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な一般入賞口630が配設され、遊技盤13の背面側には、一般入賞口630に入球した遊技球が流入する流路が配設されている。一般入賞口630に入球した遊技球は第一流路631へと流下し、第1流路631の下流側は、第2流路633、及び第3流路634の2つの

50

流路に分岐している。第2流路633と第3流路634とが分岐する位置には、一般入賞口630を介して第1流路630に流入した遊技球が流下する経路を切替えることが可能な切替弁632が設けられている。

【7426】

この切替弁632は、第2流路633へと球を流下させる第1状態と、第3流路634へと球を流下させる第2状態（図2458参照）とに切替える（水平方向にスライド変位させる）ことができる。第1状態では、切替弁632が正面視右側にスライド変位することで第3流路634の上流側を塞ぎ、第2流路633のみが開放された状態となるため、遊技球が第2流路633へと進行する。一方、第2状態は、切替弁632が正面視左側にスライド変位することで第2流路633の上流側を塞ぎ、第3流路のみが開放された状態となるため、遊技球が第3流路634へと進行する。図2457に示したように、箱形役物700が退避位置に位置している場合は、切替弁632が第1状態（遊技球が第2流路633に進行する状態）となるように設定されており、一般入賞口630を介して入球した遊技球が第3流路634へと進行することはない。

10

【7427】

また、第2流路633、及び第3流路634にはそれぞれ球の通過を検出するための検出センサ633a、634aが設けられている。遊技球が第2流路633へと流下し、検出センサ633aが遊技球の通過を検出した場合には、所定個数（例えば、5球）の遊技球が賞球として払い出される。検出センサ633aを通過した遊技球は、遊技盤13の背面側に配置された図示しない流路によって、パチンコ機10の外部（島設備側）へと排出される。一方、第3流路に設けられた検出センサ634aは、箱形役物700に入球する遊技球を検出するために設けられており、検出センサ634aが遊技球の通過を検出しても、遊技球が賞球として払い出されることはない。

20

【7428】

詳細については後述するが、本第68制御例では、略直方体形状に形成された箱形役物700の正面視上面に遊技球が入球可能な開口部700aを設け、箱形役物700の正面視右側の側面下方に箱形役物700に入球した遊技球を排出可能な開口部700bを設けている。即ち、箱形役物700の正面視箱形役物700が進出位置（張出位置）まで下降した場合に（図2458参照）、第3流路634へと流下した遊技球が箱形役物700に入球し、箱形役物700に入球した遊技球が第4流路635aへと流下することが可能に構成されている。また、遊技球が第4流路635へと流下し、検出センサ635aが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（例えば、5球）の遊技球が賞球として払い出されるように構成されている。即ち、一般入賞口630に入球した遊技球が通過する流路を変化させることで、賞球が払い出される契機となる検出センサ（検出センサ633a、及び635a）に遊技球が到達するまでに要する時間を変化させることが可能に構成されている。このように構成することで、同一の一般入賞口630に遊技球が入球した場合でも、賞球の払い出しタイミングが変化するという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【7429】

図2458は、箱形役物700が進出位置に位置している状態における遊技盤13の拡大図である。ここで、進出位置とは、箱形役物700を用いた演出において、箱形役物700が最も正面視下側まで下降した場合に位置する場所を指す。即ち、箱形役物700を用いた演出において、箱形役物700が進出位置よりも正面視下側に変位することはないように構成されている。

40

【7430】

図2458に示した通り、箱形役物700が進出位置に位置する場合は、箱形役物700が第3図柄表示装置81の一部を覆っており（前面側に配置されており）、箱形役物700の全体7割程度が遊技者から視認可能な状態となる。また、箱形役物700は光透過性の樹脂材料で構成されており、前面の下方約1/4程度が黒く塗装されることにより透視できないように構成されている。即ち、箱形役物700が進出位置に位置している場合

50

は、箱形役物 7 0 0 の背面側にある第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の一部（図 2 4 5 8 では白色の領域）を透視可能となり、黒く塗装された部分に重なる表示領域は視認困難となる。また、箱形役物 7 0 0 に流入する遊技球は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域と同様に、入球したこと（箱形役物 7 0 0 の中で落下する様子）が遊技者から視認可能であり、黒く塗装された部分まで到達する（箱形役物 7 0 0 の内部の底面に接地する）と遊技者から視認困難となる。これにより、遊技者に対して自らが発射した遊技球が箱形役物 7 0 0 に入球したことを確認させることができ、箱形役物 7 0 0 内に完全に落下（接地）した遊技球がどこに進行するのかは視認困難にさせることができる。

#### 【 7 4 3 1 】

なお、詳細については後述するが、本第 1 変形例では箱形役物 7 0 0 が進出位置に位置している場合に、切替弁 6 3 2 を第 2 状態（遊技球が第 3 流路 6 3 4 へと流下可能な状態）へと変位させることが可能に構成されている。即ち、箱形役物 7 0 0 が進出位置に位置していない状態では、遊技球が第 3 流路 6 3 4 へと流下することはなく、一般入賞口 6 3 0 を介して入球した遊技球は全て第 2 流路へと進行するように構成されている。

#### 【 7 4 3 2 】

また、図 2 4 5 8 に示すように、箱形役物 7 0 0 が進出位置に位置しており、切替弁 6 3 2 が第 2 状態（遊技球が第 3 流路 6 3 4 に進行可能となる状態）に変位した場合は、第 3 流路 6 3 4 へ流下した遊技球が箱形役物 7 0 0 の開口部 7 0 0 a（図 2 4 6 0（a）参照）から箱形役物 7 0 0 の内部へと落下することが可能となる。箱形役物 7 0 0 の内部へと落下した遊技球は、第 4 流路 6 3 5 の方向へと誘導され、箱形役物 7 0 0 に設けられた開口部 7 0 0 b（図 2 4 6 0（b）参照）を介して第 4 流路 6 3 5 へ進行するように構成されている。また、第 4 流路 6 3 5 には遊技球が通過したことを検出するための検出センサ 6 3 5 a が設けられている。上述した通り、第 4 流路 6 3 5 へと遊技球が進入し、検出センサ 6 3 5 a が遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（例えば、5 球）の遊技球が賞球として払い出される。検出センサ 6 3 5 a を通過した遊技球は、遊技盤 1 3 の背面側に設けられた図示しない流路によって、パチンコ機 1 0 の外部（島設備側）へと排出される。

#### 【 7 4 3 3 】

次に、図 2 4 5 9、及び図 2 4 6 0 を参照して、箱形役物 7 0 0 の構成について詳細に説明する。図 2 4 5 9（a）は、第 3 流路 6 3 4 へ流下した遊技球が箱形役物 7 0 0 の内部に落下する様子を示した図である。なお、説明を分かり易くするために、図 2 4 5 9（a）は、第 3 流路 6 3 4 と箱形役物 7 0 0 と第 4 流路 6 3 5 とを第 3 図柄表示装置 8 1（図 2 4 5 7 参照）の表示面に対して並行な平面（図 2 4 6 0（a）参照）で切断した図で示している。

#### 【 7 4 3 4 】

図 2 4 5 9（a）に示すように、第 3 流路 6 3 4 へ流下してきた遊技球は、箱形役物 7 0 0 における上部の開口部 7 0 0 a（図 2 4 6 0（a）参照）から、箱形役物 7 0 0 の内部へと落下する。箱形役物 7 0 0 は正面視（図 2 4 5 7 参照）横方向に 6 c m の幅を有する略直方体形状で形成され、箱形役物 7 0 0 の内部へと落下した遊技球が接する箱形役物 7 0 0 の床面は、遊技球が第 4 流路 6 3 5 の方向へと進行するように傾斜して形成されている。詳細については後述するが、箱形役物 7 0 0 の下方には変位可能な開閉部材 8 0 0 が設けられており、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと変位（図 2 4 6 0（b）参照）することにより、箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球が箱形役物 7 0 0 の開口部 7 0 0 b を介して第 4 流路へ流下することが可能となる。ここで、図 2 4 5 9（a）は、後述する開閉部材 8 0 0（図 2 4 6 0（b）参照）が閉鎖位置に位置している場合を示しており、開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置に位置している場合は箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球が第 4 流路へ流下することが規制されているため、箱形役物 7 0 0 の内部に遊技球が貯まった状態となる。

#### 【 7 4 3 5 】

図 2 4 5 9（b）は、遊技球が箱形役物 7 0 0 の内部に落下する様子を、箱形役物 7 0



0を第3図柄表示装置81(図2457参照)の表示面に対して垂直に交わる平面(図2460(a)参照)で切断し、正面視(図2457参照)右側から見た図で示している。箱形役物700の内部は前後方向に3cmの厚みを有する略直方体形状に形成されており、第3流路634から落下した遊技球が接地する床面が箱形役物700の前面側に傾斜して形成されている。これにより、箱形役物700に落下した遊技球を箱形役物700に設けられた開口部700b、及び第4流路635方向へと誘導することができる。

【7436】

図2459(c)は、箱形役物700の内部へと落下した遊技球が第4流路635へと流下する様子を示した図である。なお、図2459(c)も図2459(a)と同様に、第3流路634と箱形役物700と第4流路635とを第3図柄表示装置81(図2457参照)に対して並行な平面(図2460(b)参照)で切断した図で示している。

【7437】

図2459(c)に示すように、箱形役物700の内部へと落下した遊技球は、箱形役物700に設けられた開閉部材800が開放位置へと変位(図2460(b)参照)することによって、箱形役物700に設けられた開口部700bを介して第4流路635へと流下することができる。

【7438】

図2460(a)は、箱形役物700の背面斜視図である。図2456(a)に示した通り、箱形役物700は、箱形役物700を上下方向に変位させるためのラックアンドピニオンにおけるラック711が背面右側に固定されており、ラック711が有するギア部は、ピニオンギアである第1上下駆動ギア701と嵌合するように構成されている。また、第1上下駆動ギア701と第2上下駆動ギア702とが嵌合するように構成され、第2上下駆動ギア702に設けられた上下モータ710を駆動源として第2上下駆動ギア702が回転し、第1上下駆動ギア701が回転することで箱形役物700が上下方向に駆動されることが可能に構成されている。

【7439】

箱形役物700の背面左側の上部には、滑り止め用の溝が設けられた支柱712に挿通されることが可能な突出片713が配設(固着)されている。遊技盤13の背面側には、ポリカーボネート等の樹脂で構成された図示しないベース体が設けられ、当該ベース体には支柱712が固定され、第1上下駆動ギア701及び第2上下駆動ギア702が回転可能に軸支されている。このように構成することで、なめらかに箱形役物700を上下方向に駆動させることができる。また、当該ベース体には箱形役物700が退避位置より正面視上方へ変位することを規制するストッパ部材(図示なし)が設けられており、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、箱形役物700を退避位置に固定することができる。即ち、箱形役物700を退避位置に維持する期間においては、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、箱形役物700を退避位置に固定するように構成している。上述した通り、箱形役物700の上部に設けられた開口部700aは、箱形役物700が進出位置に変位した場合に遊技球が入球可能となり、箱形役物700の正面視(図2457参照)の右側下部に設けられた開口部700bは、開閉部材800が開放位置に変位した場合に遊技球が通過可能となる。

【7440】

なお、本第1変形例では開口部700aから入球可能な箱形役物700を略箱形状に形成しているがこれに限るものではない。例えば、箱形役物700を略袋形状(丸みを帯びた形状)に形成し、開口部700aから遊技球が入球可能となるように構成してもよい。このように構成することで、開口部700aから入球した遊技球が接地する接地面(底面)を斜面状に形成する等の加工を施すことなく、遊技球を容易に集結させることができる。

【7441】

図2460(b)は、箱形役物700を正面視(図2457参照)右側から見た斜視図である。図2460に示した通り、箱形役物700における開閉部材800の正面視(図

10

20

30

40

50

2 4 5 7 参照) 右側には第 1 開閉駆動ギア 8 0 1 が配設(固着)されている。また、箱形役物 7 0 0 には第 1 開閉駆動ギア 8 0 1 と嵌合する第 2 開閉駆動ギア 8 0 2 が回転可能に軸支されており、第 2 開閉駆動ギア 8 0 2 には開閉モータ 8 1 0 が設けられている。即ち、開閉モータ 8 1 0 を駆動源として、第 2 開閉駆動ギア 8 0 2 が回転し、第 2 開閉駆動ギア 8 0 2 に嵌合する第 1 開閉駆動ギア 8 0 1 とが回転することにより、開閉部材 8 0 0 が開放位置と閉鎖位置(図 2 4 6 0 (a) 参照)とに変位することができる。なお、閉鎖位置とは、箱形役物 7 0 0 の開口部 7 0 0 b を完全に閉鎖させる(遊技球が通過困難となる)位置を差し、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 の原点位置である。また、閉鎖位置とは、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置(原点位置)から 9 0 度回転し、開口部 7 0 0 b を遊技球が通過可能となる位置(図 2 4 6 0 (b) 参照)を指す。なお、箱形役物 7 0 0 には、図示しないストッパ部材が設けられており、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることが、開閉部材 8 0 0 を閉鎖位置で固定することができる。即ち、開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置に位置している状態では、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、開閉部材 8 0 0 を閉鎖位置に固定するように構成している。

10

#### 【7 4 4 2】

なお、本第 6 8 制御例における第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 の上部に設けられた開口部 7 0 0 a は常に開口状態となるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、箱形役物 7 0 0 の上部に設けられた開口部 7 0 0 a を開状態と閉状態とに変位させることが可能な蓋部材を設けるように構成してもよい。また、箱形役物 7 0 0 に当該蓋部材を設ける場合、当該蓋部材が開状態と閉状態とのうち何れであるかを遊技者が視認可能となるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が箱形役物 7 0 0 に対して遊技球を入球可能な状態となったことを容易に理解することができるので、より分かり易い演出を実現することができる。

20

#### 【7 4 4 3】

< 第 6 8 制御例の第 1 変形例における演出内容について >

次に、図 2 4 6 1、及び図 2 4 6 2 を参照して、本第 1 変形例にて実行される特徴的な演出である役物演出の内容について説明をする。この役物演出は、上述した第 6 8 制御例において実行されていた役物演出に代えて実行され、本第 1 変形例における役物演出は、箱形役物 7 0 0 が原点位置から進出位置まで変位すると共に、一般入賞口 6 3 0 に向けて遊技球の発射を促す演出が実行され、一般入賞口 6 3 0 に入球した遊技球を箱形役物 7 0 0 の内部に流入させることが可能に構成されている。更に、箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球が所定のタイミング(箱形役物 7 0 0 に 4 球入球した時点、または役物演出開始 1 2 秒後)で第 4 流路 6 3 5 へ流下していくように構成され、第 4 流路 6 3 5 に設けられた検出センサ 6 3 5 a が遊技球の通過を検出したことに基づいて所定個数(例えば、5 球)の遊技球を賞球として払い出すように構成されている。

30

#### 【7 4 4 4】

本第 1 変形例における役物演出は、変動時間として基本時間が 3 0 秒の変動時間が選択され、且つ特図 1 保留数が 3 個貯まっている場合の変動演出において実行される演出であり、当該変動演出の開始と共に実行が開始される。これにより、保留数が貯まっていることで遊技球の発射を控えている遊技者に対して、遊技球を発射する意欲を高めさせることができる。

40

#### 【7 4 4 5】

図 2 4 6 1 は、本第 1 変形例における役物演出の準備期間(役物演出開始から 2 秒経過するまでの期間)の演出態様の一例(役物演出開始 1 . 5 秒後)を示した図である。本第 1 変形例における役物演出では、役物演出の開始と共に、退避位置に位置している箱形役物 7 0 0 が進出位置に向けて下降し始める。ここで、箱形役物 7 0 0 は退避位置から進出位置まで 2 秒間で到達するように上下モータ 7 1 0 により駆動される。

#### 【7 4 4 6】

図 2 4 6 1 (a) に示したように、役物演出が開始されると主表示領域 D m における表示領域 H R 1 0 に「貯玉チャンス準備中」という文字が表示される。また、主表示領域 D

50

mの正面視右下に形成される表示領域D m 6 3には、一般入賞口6 3 0に向けて遊技球を発射することを促す表示態様（一般入賞口6 3 0付近の遊技盤を示す表示態様における一般入賞口6 3 0へ向かう矢印、及び「ここを狙って打て！」の文字）が表示される。主表示領域D mの正面視左下に形成される小表示領域D m 6 1には、一般入賞口6 3 0に向けて遊技球を発射させる期間を示すためのタイムゲージt g 1が表示され、小表示領域D m 6 1の正面視上部には、一般入賞口6 3 0に向けて遊技球を発射させる期間が開始されるまで待機させるための「R e a d y」という文字が表示される。これにより、一般入賞口6 3 0に向けて遊技球を発射させる演出が開始されることを遊技者に把握させることができる。

#### 【7 4 4 7】

10

また、役物演出の実行期間は、主表示領域D mの正面視上部に小表示領域D m 1が形成され、小表示領域D m 1には、実行中の特別図柄変動に対応して第3図柄（図では3本の矢印）が変動表示（動的表示）される。小表示領域D m 1の正面視左側には、小表示領域D s 1 1において特図1保留数（図では特図1保留数が3個であることを示す「3」）が表示され、小表示領域D s 1 2において特図2保留数（図では特図2保留数が3個であることを示す「3」）が表示される。

#### 【7 4 4 8】

次に、図2 4 6 1（b）を参照して、役物演出において、箱形役物7 0 0に遊技球を入球させることが可能となる期間における演出態様の一例について説明する。詳細については後述するが、箱形役物7 0 0に遊技球を入球させることが可能となる期間は、箱形役物7 0 0に所定個数（4個）入球した場合、または当該期間の開始から10秒が経過した場合に終了する。

20

#### 【7 4 4 9】

役物演出の開始から2秒が経過すると、箱形役物7 0 0が進出位置に到達し、小表示領域D m 6 1 aには、一般入賞口6 3 0に向けて遊技球を発射する期間が開始されたことを示すための表示態様（「G o」という文字）が表示される。ここで、本第1変形例では、箱形役物7 0 0が進出位置に位置している場合に、上下モータ7 1 0を励磁することによって箱形役物7 0 0を進出位置に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する。これにより、箱形役物7 0 0を進出位置に維持するために必要な上下モータ7 1 0の保持力を維持しつつ、上下モータ7 1 0の発熱や消費電力の増加を抑制することができる。

30

#### 【7 4 5 0】

また、役物演出が開始されてから2秒が経過（箱形役物7 0 0が進出位置に到達）すると、一般入賞口6 3 0に入球した遊技球が流下する流路に設けられた切替弁6 3 2が第2状態へとスライド変位（図2 4 5 8参照）することにより、一般入賞口6 3 0に入球した遊技球が箱形役物7 0 0の内部へ落下することが可能になる。ここで、箱形役物7 0 0の内部へ入球できる個数の上限は4個となるように設定されている。具体的には、箱形役物7 0 0の内部へ入球する遊技球が通過する検出センサ6 3 4 aが遊技球の通過を検出した回数をカウントし、遊技球が4球通過した場合に切替弁6 3 2を第1状態（第3流路6 3 4へ流下することを規制する状態）へとスライド変位させることによって、遊技球が箱形役物7 0 0に流下することを規制する。

40

#### 【7 4 5 1】

さらに、本第1変形例では、一般入賞口6 3 0に入球した遊技球が箱形役物7 0 0に落下する遊技球の個数に対応して、上述した中断制御を実行する周期と中断時間とを変化させて設定するように構成している。より具体的には、箱形役物7 0 0が進出位置に位置している状態において、箱形役物7 0 0に遊技球が入球していない場合には、箱形役物7 0 0を進出位置に維持させるための維持制御を5 m s毎に5 m s中断させる中断制御を実行し、箱形役物7 0 0に遊技球が1球入球した場合には、箱形役物7 0 0を進出位置に維持させるための維持制御を6 m s毎に4 m s中断させる中断制御を実行し、箱形役物7 0 0に遊技球が2球入球した場合には、箱形役物7 0 0を進出位置に維持させるための維持制

50

御を 7 m s 毎に 3 m s 中断させる中断制御を実行し、箱形役物 7 0 0 に遊技球が 3 球入球した場合には、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を 8 m s 毎に 2 m s 中断させる中断制御を実行し、箱形役物 7 0 0 に遊技球が 4 球入球した場合には、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を 9 m s 毎に 1 m s 中断させる中断制御を実行する。このように構成することで、箱形役物 7 0 0 に入球する個数が増加することに基づいて、上下モータ 7 1 0 に生じる保持力を変化させることができるので、より好適な維持制御を実行することができる。

#### 【 7 4 5 2 】

図 2 4 6 1 ( b ) は、箱形役物 7 0 0 に 2 球目の遊技球が落下している様子を示している。上述した通り、箱形役物 7 0 0 は光透過性の樹脂材料で構成されており、図 2 4 6 1 ( b ) に示したように、箱形役物 7 0 0 の内部へと遊技球が落下してきた様子が遊技者から視認可能に構成されている。箱形役物 7 0 0 の内部へと落下してきた遊技球が、箱形役物 7 0 0 の床面まで到達 ( 接地 ) すると、箱形役物 7 0 0 の黒く塗装された部分に覆われることによって、遊技球は遊技者から視認困難な状態となる。即ち、遊技者からは、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球する様子は視認できるものの、遊技球が箱形役物 7 0 0 の内部でどこに位置しているか等は把握困難となるように構成されている。このように構成することで、箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球が開口部 7 0 0 b から第 4 流路 6 3 5 へ流下する場面を遊技者から視認され難くすることができる。また、箱形役物 7 0 0 の背面側に位置している表示領域 D m 6 4 には、箱形役物 7 0 0 の内部に入球した遊技球の個数に対応する表示態様 ( 例えば、入球した遊技球 2 球が第 4 流路 6 3 5 へと流下することにより払い出される賞球の合計を示す「 1 0 」 ) が表示される。これにより、箱形役物 7 0 0 の内部に遊技球が貯まっていることを遊技者に把握させることができる。

10

20

#### 【 7 4 5 3 】

次に、図 2 4 6 2 ( a ) を参照して、役物演出における払い出し期間における表示態様の一例について説明する。図 2 4 6 2 ( a ) に示した通り、箱形役物 7 0 0 に遊技球を入球させることが可能となる期間が終了すると、表示領域 H R 1 0 において「払い出し中」という文字が表示されると共に、箱形役物 7 0 0 における開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置から開放位置へと変位される。ここで、箱形役物 7 0 0 における開閉部材 8 0 0 は、閉鎖位置から開放位置まで開閉モータ 8 1 0 を駆動源として 1 秒間で駆動される。また、主表示領域 D m における箱形役物 7 0 0 の下方には、落下する遊技球を模した表示態様が表示される。なお、開閉部材 8 0 0 は光透過性の樹脂材料で構成されているため、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと可変した場合に開閉部材 8 0 0 の背面に位置する表示領域は遊技者から略全体が視認可能となり、当該表示領域にも落下する遊技球を模した表示態様が表示される。即ち、開閉部材 8 0 0 を開放位置へと変位させ、落下する遊技球を模した表示態様を表示することにより、箱形役物 7 0 0 に貯まった遊技球が落下していく様子を擬似的に表現した演出を実行することができる。

30

#### 【 7 4 5 4 】

なお、図 2 4 6 2 ( a ) は、上述した箱形役物 7 0 0 に遊技球を入球させることが可能となる期間において、箱形役物 7 0 0 に遊技球が 4 球入球した場合の演出態様を示しており、箱形役物 7 0 0 の背面側に位置する表示領域 D m 6 4 には、箱形役物 7 0 0 に入球していた遊技球の個数に対応する表示態様 ( 入球した 4 球に対応して払い出される賞球数を示す「 2 0 」 ) が表示されている。上述した通り、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと変位されると、箱形役物 7 0 0 に貯まっていた遊技球が第 4 流路 6 3 5 へと流下可能となり、検出センサ 6 3 5 a と検出されるので、賞球として遊技球が払い出される。なお、箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球が 4 球未満の場合も、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 は開放位置へと変位され、入球していた遊技球の球数に対応する表示態様が表示される。

40

#### 【 7 4 5 5 】

このように構成することで、一般入賞口 6 3 0 に入球した遊技球を、賞球を払い出す契機となる検出センサ 6 3 5 a を通過する前に箱形役物 7 0 0 の中に貯め、同じタイミングで検出センサ 6 3 5 a に向けて進行させることができる。よって、短期間にまとめて賞球

50

を払い出させることができるので、遊技者に対して多くの賞球が払い出されたように錯覚させることができる。

#### 【 7 4 5 6 】

また、本第 1 変形例では、一般入賞口 6 3 0 に遊技球が入球することで 5 球の賞球が払い出されるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、一般入賞口 6 3 0 に遊技球が入球することで払い出される賞球を 1 球とし、一般入賞口 6 3 0 への入球を容易にさせるための釘を設けるように構成してもよい。このように構成することで、一般入賞口 6 3 0 に向けて遊技球を発射することで、遊技者の持ち玉が増えることを抑制することができる。このように構成した場合、箱形役物 7 0 0 に所定回数（例えば、4 球）の遊技球が入球した場合に、遊技者に有利となる特典を付与するように構成するとよい。より具体的には、箱形役物 7 0 0 に所定個数（例えば、4 球）の遊技球が入球した場合に、実行中の特別図柄変動の特別図柄抽選の抽選結果を報知するように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果をより早く知りたい遊技者の箱形役物 7 0 0 に遊技球を入球させることに対する意欲を向上させることができる。

10

#### 【 7 4 5 7 】

また、本第 1 変形例では、第 2 流路 6 3 3 に設けられた検出センサ 6 3 3 a が遊技球の通過を検出した場合と、第 4 流路 6 3 5 に設けられた検出センサ 6 3 5 a が遊技球の通過を検出した場合と、で所定回数（5 球）の遊技球を賞球として払い出すように構成しているが、これに限るものではない。例えば、検出センサ 6 3 3 a、及び検出センサ 6 3 5 a に代えて、第 1 流路 6 3 1 に遊技球の通過を検出可能な検出センサを設け、当該検出センサが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（5 球）の賞球を払い出すように構成してもよい。このように構成することで、一般入賞口 6 3 0 に遊技球が入球してから賞球が払い出されるまでのタイムラグを減らすことができるので、賞球の払い出しが遅くなることにより遊技者に不信感を与える不具合を軽減することができる。

20

#### 【 7 4 5 8 】

図 2 4 6 2 ( a ) に示した表示態様は、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと変位したタイミングから 4 秒が経過するまで表示され、当該 4 秒が経過すると、図示しない役物演出の終了を示す表示態様（例えば、「E N D」という文字）が 3 秒間表示される。また、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと変位したタイミングから 4 秒が経過すると、開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置まで 1 秒間で駆動され、次いで、箱形役物 7 0 0 が退避位置まで 2 秒間で駆動される。

30

#### 【 7 4 5 9 】

次に、図 2 4 6 2 ( b ) を参照して、役物演出における箱形役物 7 0 0 の動作の流れについて説明する。図 2 4 6 2 ( b ) は、役物演出における箱形役物 7 0 0 の動作の流れを示した図である。ここで、図 2 4 6 2 ( b ) における左右の方向は時間経過を表しており、上下方向は、箱形役物 7 0 0 の上下方向の移動距離、及び開閉部材 8 0 0 が変位する距離を表している。

#### 【 7 4 6 0 】

上述した通り、役物演出が開始されると、箱形役物 7 0 0 が 2 秒間で退避位置から進出位置まで上下モータ 7 1 0 によって駆動される。箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達すると、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する。ここで、維持制御及び中断制御を実行している期間は、箱形役物 7 0 0 が進出位置から変位しない（変位していると遊技者に認識されない）ように構成している。具体的には、維持制御が実行されることによって上下モータ 7 1 0 に発生する保持力（所謂、ホールディングトルク）と、維持制御が中断されている期間に発生する保持力（所謂、ディテントトルク）とによって、箱形役物 7 0 0 が進出位置に維持される。即ち、上下モータ 7 1 0 の励磁が中断されている期間も箱形役物 7 0 0 の開口部 7 0 0 a は遊技球が入球可能な状態となる。

40

#### 【 7 4 6 1 】

箱形役物 7 0 0 における開閉部材 8 0 0 は、箱形役物 7 0 0 の内部に遊技球が入球可能

50

となる期間  $t_2$  が終了したタイミングで閉鎖位置から開放位置への変位が開始される。箱形役物 700 の開閉部材 800 が閉鎖位置から開放位置へと変位するのに要する時間  $t_3$  は 1 秒となるように構成されている。開閉部材 800 が開放位置へと変位すると、開閉部材 800 は開閉モータ 810 によって開放位置で所定時間（4 秒間）維持される。これにより、箱形役物 700 の内部に貯まった遊技球を全て第 4 流路 635 へと流下させるために必要な時間を確保することができる。当該所定時間（4 秒）が経過すると、開閉部材 800 が開放位置から閉鎖位置へと 1 秒間で変位する。開閉部材 800 が閉鎖位置へと変位すると、次いで、箱形役物 700 が進出位置から退避位置へと 2 秒間で変位する。

#### 【7462】

ここで、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる  
中断制御は、箱形役物 700 が退避位置に向けて駆動され始めるまで継続する。より具体的には、例えば、箱形役物 700 の内部に遊技球が流入可能となる期間  $t_2$  において箱形役物 700 に遊技球が 4 球入球した場合には、箱形役物 700 を進出位置に維持するための維持制御を 9 ms 毎に 1 ms 中断する中断制御が、箱形役物 700 が退避位置に向けて駆動され始めるまで継続する。

10

#### 【7463】

< 第 68 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2463 から図 2467 を参照して、本第 1 変形例における電氣的構成について説明する。図 2463 は、本第 68 制御例におけるパチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。本第 1 変形例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 68 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、昇降モータ 510 及び傾倒モータ 610 に代えて上下モータ 710 及び開閉モータ 810 を追加した点、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222、及び RAM 223 の構成の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。

20

#### 【7464】

ここで、本第 1 変形例における上下モータ 710 及び開閉モータ 810 は、上述した第 68 制御例における昇降モータ 510 及び傾倒モータ 610 と同一の構成である。より具体的には、本第 1 変形例における各種駆動モータ（上下モータ 710、及び開閉モータ 810）は、上述した第 68 制御例における各種駆動モータ（昇降モータ 510、及び傾倒モータ 610）と同様に、例えば、公知のステッピングモータで構成され、対応する制御用 IC（モータドライバ）によって駆動される。また、本第 1 変形例におけるモータ制御用 IC に対して音声ランプ制御装置 113 から送信される励磁制御データが規定された励磁テーブル 222c g も、上述した第 68 制御例における励磁テーブル 222c g と同一である。即ち、本第 1 変形例における各種駆動モータ（上下モータ 710、及び開閉モータ 810）の制御方法は、上述した第 68 制御例において図 2432 を参照し、簡略化した動作モデルで説明した制御方法と同一であるため、詳細な説明を省略する。

30

#### 【7465】

まず、図 2464 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成について説明する。図 2464 は、本第 68 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 10 の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成も模式的に示した図である。図 2463 に示した通り、本第 1 変形例のパチンコ機 10 における ROM 222 は、上述した第 68 制御例におけるパチンコ機 10 における ROM 222 に対して、役物演出実行抽選テーブル 222c a、役物演出結果抽選テーブル 222c b、昇降役物駆動テーブル 222c c、傾倒役物第 1 駆動テーブル 222c d、傾倒役物第 2 駆動テーブル 222c e、及び励磁中断テーブル 222c f を削除した点と、上下駆動テーブル 222c a A、開閉駆動テーブル 222c b A、及び励磁中断テーブル 222c c A を追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

40

#### 【7466】

図 2465 (a) を参照して、上下駆動テーブル 222c a A の詳細について説明する

50

。図 2 4 6 5 ( a ) は、上下駆動テーブル 2 2 2 c a A の規定内容を示した図である。この上下駆動テーブル 2 2 2 c a A は、箱形役物 7 0 0 を上下方向に変位させるための上下モータ 7 1 0 の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。

【 7 4 6 7 】

図 2 4 6 5 ( a ) に示した通り、上下駆動テーブル 2 2 2 c a A には、上下駆動ポイント 2 2 3 c c a A のポイント値「 0 1 H 」に対応付けて 1 ステップあたり 8 m s を要するスピードで、2 5 0 ステップ正方向に回転させるデータが規定され、上下駆動ポイント 2 2 3 c c a A のポイント値「 0 2 H 」に対応付けて 1 ステップあたり 8 m s を要するスピードで、2 5 0 ステップ負方向に回転させるデータが規定されている。

【 7 4 6 8 】

ここで、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 を退避位置から進出位置まで変位させるために必要なステップ数（設計値）は 2 5 0 ステップであり、上下モータ 7 1 0 を正方向に回転させると箱形役物 7 0 0 は下降し、上下モータ 7 1 0 を負方向に回転させると箱形役物 7 0 0 は上昇するように構成されている。

【 7 4 6 9 】

即ち、上下駆動テーブル 2 2 2 c a A における、上下駆動ポイント 2 2 3 c c a A のポイント値「 0 1 H 」に対応付けて規定されたデータに基づいて上下モータ 7 1 0 を作動させることで、箱形役物 7 0 0 を退避位置から進出位置まで 2 秒間（ 8 m s × 2 5 0 ステップ）で変位させることができ、上下駆動ポイント 2 2 3 c c a A のポイント値「 0 2 H 」に対応付けて規定されたデータに基づいて上下モータ 7 1 0 を作動させることで、箱形役物 7 0 0 を進出位置から退避位置まで 2 秒間（ 8 m s × 2 5 0 ステップ）で変位させることができる。

【 7 4 7 0 】

次に、図 2 4 6 5 ( b ) を参照して、開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A の詳細について説明する。図 2 4 6 5 ( b ) は、開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A の規定内容を示した図である。この開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を変位させるための開閉モータ 8 1 0 の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。

【 7 4 7 1 】

図 2 4 6 5 ( b ) に示した通り、開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A には、開閉駆動ポイント 2 2 3 c c b A のポイント値「 0 1 H 」に対応付けて 1 ステップあたり 8 m s を要するスピードで、1 2 5 ステップ正方向に回転させるデータが規定され、開閉駆動ポイント 2 2 3 c c b A のポイント値「 0 2 H 」に対応付けて 1 ステップあたり 8 m s を要するスピードで、1 2 5 ステップ負方向に回転させるデータが規定されている。

【 7 4 7 2 】

ここで、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を閉鎖位置から開放位置へと変位させるために必要なステップ数（設計値）は 1 2 5 ステップであり、開閉モータ 8 1 0 を正方向に回転させると開閉部材 8 0 0 は閉鎖位置から開放位置へと向かう方向に変位し、開閉モータ 8 1 0 を負方向に回転させると開閉部材 8 0 0 は開放位置から閉鎖位置へ向かう方向へと変位する。

【 7 4 7 3 】

即ち、開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A における、開閉駆動ポイント 2 2 3 c c b A のポイント値「 0 1 H 」に対応付けて規定されたデータに基づいて開閉モータ 8 1 0 を作動させることで、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を閉鎖位置から開放位置まで 1 秒間（ 8 m s × 1 2 5 ステップ）変位させることができ、開閉駆動ポイント 2 2 3 c c b A のポイント値「 0 2 H 」に対応付けて規定されたデータに基づいて開閉モータ 8 1 0 を作動させることで、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置から閉鎖位置まで 1 秒間（ 8 m s × 1 2 5 ステップ）で変位させることができる。

【 7 4 7 4 】

次に、図 2 4 6 5 ( c ) を参照して、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A の詳細について説

10

20

30

40

50

明する。この励磁中断テーブル 2 2 2 c c A は、箱形役物 7 0 0 を進出位置で維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御における、初回の励磁時間（中断制御を開始するまでの期間）を示す初期励磁データと、1 回あたりの中断時間を示す中断時間データと、励磁時間（何 m s 毎に中断するか）を示す励磁時間データと、が規定されている。

【 7 4 7 5 】

図 2 4 6 5 ( c ) に示した通り、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A には、後述する励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値「 0 1 H 」に対応付けて、1 0 m s の励磁を実行した後、5 m s の中断を 5 m s 毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値「 0 2 H 」に対応付けて、1 0 m s の励磁を実行した後、4 m s の中断を 6 m s 毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値「 0 3 H 」に対応付けて、1 0 m s の励磁を実行した後、3 m s の中断を 7 m s 毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値「 0 4 H 」に対応付けて、1 0 m s の励磁を実行した後、2 m s の中断を 8 m s 毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値「 0 5 H 」に対応付けて、1 0 m s の励磁を実行した後、1 m s の中断を 9 m s 毎に実行することを示すデータが規定されている。

【 7 4 7 6 】

詳細については後述するが、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達したタイミングで、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A における励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値に「 0 1 H 」に対応するデータが設定され、その後、箱形役物 7 0 0 に遊技球が 1 球入球する毎に励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値が 1 加算されて、加算後のポイント値に対応するデータが設定されるように構成されている。このように構成することで、箱形役物 7 0 0 に 1 球ずつ遊技球が入球することにより箱形役物 7 0 0 にかかる力の大きさが段階的に変化した場合に、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための上下モータ 7 1 0 の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【 7 4 7 7 】

また、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A の初期励磁データには励磁時間データに規定されている時間よりも長い 1 0 m s を一律で規定することで、退避位置から下降してきた箱形役物 7 0 0 が進出位置に停止するタイミング、及び箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球するタイミングにおいて上下モータ 7 1 0 の保持力（所謂、ホールディングトルク）を長めに維持することができる。

【 7 4 7 8 】

なお、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A に規定されている、初期励磁データ、中断時間データ、及び励磁時間データは上述した数値に限るものではなく、装飾用可動役物の重さや動作内容等に応じて必要な設計値を規定していればよい。例えば、箱形役物 7 0 0 の開口部 7 0 0 a に入球した遊技球の個数によって、励磁を周期的に中断する制御を開始するまでの励磁時間（初期励磁データに対応する時間）を可変させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技球が入球したタイミングにおける励磁時間を遊技球の入球個数によって可変させることができるので、より好適な励磁時間を設定することができる。

【 7 4 7 9 】

また、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 の開口部 7 0 0 a に入球した遊技球の個数によって、上下モータ 7 1 0 の励磁時間と中断時間とを可変可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、箱形役物 7 0 0 の重量（入球した遊技球を含む）を計測可能な検知手段（重量センサ）を設け、所定条件が成立（例えば、重量センサが規定値（2 0 0 g の質量に対応する値）を超える重量を検出）した場合に、上下モータ 7 1 0 の励磁時間と中断時間とを可変させるように構成してもよい。このように構成することで、箱形役物 7 0 0 と上下モータ 7 1 0 とに掛かる重圧（負荷）に応じて上下モータ 7 1 0 の励磁時間と中断時間とを設定できるため、より好適な維持制御を実行することができる。

10

20

30

40

50



## 【 7 4 8 0 】

次に、図 2 4 6 6 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 2 4 6 6 は、本第 1 変形例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 2 4 6 6 に示した通り、本第 1 変形例における R A M 2 2 3 は、上述した第 6 8 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 2 4 3 6 参照）に対して、役物演出フラグ 2 2 3 c b、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d、操作回数カウンタ 2 2 3 c e、及び役物駆動関連エリア 2 2 3 c f を削除した点と、入球フラグ 2 2 3 c a A、入球数カウンタ 2 2 3 c b A、及び役物駆動関連エリア 2 2 3 c c A が追加されている点と、で相違している。その他の構成については、上述した第 6 8 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

10

## 【 7 4 8 1 】

入球フラグ 2 2 3 c a A は、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この入球フラグ 2 2 3 c a A は、上述した第 3 流路 6 3 4 に設けられた検出センサ 6 3 4 a が遊技球の通過を検出した場合にオンに設定され（図 2 4 6 9 の S 5 8 4 5 C 参照）、後述する励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A 内のデータが更新（上書きして設定）されるとオフに設定される（図 2 4 7 3 の S 5 9 7 2 C 参照）。

## 【 7 4 8 2 】

入球数カウンタ 2 2 3 c b A は、箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球の個数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値に 0 が設定される。この入球数カウンタ 2 2 3 c b A は、上述した第 3 流路 6 3 4 に設けられた検出センサ 6 3 4 a が遊技球の通過を検出した場合にカウンタ値に 1 が加算され（図 2 4 6 9 の S 5 8 4 6 C 参照）、役物演出の終了時にカウンタ値に 0 が設定される（図 2 4 7 1 の S 5 9 0 2 C 参照）。また、本第 1 変形例では、この入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値が 4 となった時点で、第 3 流路 6 3 4 へと遊技球が流下すること（箱形役物 7 0 0 に遊技球が流入すること）が規制されるため、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値が 5 以上に更新されることはない。

20

## 【 7 4 8 3 】

役物駆動関連エリア 2 2 3 c c A は、箱形役物 7 0 0 及び箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図 2 4 6 7 ( a ) を参照して、役物駆動関連エリア 2 2 3 c c A の内容について説明する。図 2 4 6 7 ( a ) は、役物駆動関連エリア 2 2 3 c c A の内容を示した図である。

30

## 【 7 4 8 4 】

図 2 4 6 7 ( a ) に示した通り、役物駆動関連エリア 2 2 3 c c A には、上下駆動ポイント 2 2 3 c c a A、開閉駆動ポイント 2 2 3 c c b A、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A、開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c i A、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A、開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A、上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A、開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A、上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A、開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A、励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c u A、及び開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A が設けられている。

40

## 【 7 4 8 5 】

上下駆動ポイント 2 2 3 c c a A は、上下駆動テーブル 2 2 2 c a A から上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納するデータを選択する場合に参照されるポイントである。この上下駆動ポイント 2 2 3 c c a A は、初期状態でポイント値「 0 0 H 」が設定され、箱形役物 7 0 0 を退避位置から進出位置に向けて変位させる（役物演出が開始される

50

）場合にポイント値「01H」が設定され（図2473のS5952C参照）、箱形役物700を進出位置から退避位置に向けて変位させる場合にポイント値に「02H」が設定される（図2473のS5964C参照）。また、上下駆動ポイント223ccaAは、役物演出の終了時にポイント値「00H」が設定される（図2471のS5903C参照）。

#### 【7486】

開閉駆動ポイント223ccbAは、開閉駆動テーブル222cbAから開閉駆動データ格納エリア223ccdAに格納するデータを選択する場合に参照されるポイントである。この開閉駆動ポイント223ccbAは、初期状態でポイント値「00H」が設定され、箱形役物700の開閉部材800を閉鎖位置から開放位置へと変位させる場合にポイント値「01H」が設定され（図2473のS5958C参照）、箱形役物700の開閉部材800を開放位置から閉鎖位置へと変位させる場合にポイント値「02H」が設定される（図2473のS5961C参照）。また、開閉駆動ポイント223ccbAは、役物演出の終了時にポイント値「00H」が設定される（図2471のS5904C）。

10

#### 【7487】

上下駆動データ格納エリア223cccAは、上下駆動テーブル222caAから選択されたデータが格納される記憶領域である。この上下駆動データ格納エリア223cccAは、上下駆動テーブル222caAから上下駆動ポイント223ccaAのポイント値を参照して選択されたデータが格納され（図2473のS5953C、及びS5965C参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図2471のS5906C参照）。

20

#### 【7488】

開閉駆動データ格納エリア223ccdAは、開閉駆動テーブル222cbAから選択されたデータが格納される記憶領域である。この開閉駆動データ格納エリア223ccdAは、開閉駆動テーブル222cbAから開閉駆動ポイント223ccbAのポイント値を参照して選択されたデータが格納され（図2473のS5959C、及びS5962C参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図2471のS5907C参照）。

#### 【7489】

駆動状況格納エリア223cceAは、上下モータ710及び開閉モータ810の駆動状況を特定するためのデータを格納する記憶領域である。より具体的には、役物演出における箱形役物700及び箱形役物700の開閉部材800の動作内容を基に区切られた期間（図2462（b）参照）毎に対応する状況データを格納する。ここで、図2467（b）を参照して、駆動状況格納エリア223cceAの詳細について説明する。

30

#### 【7490】

この駆動状況格納エリア223cceAには、上下モータ710を正方向に回転させるために励磁し、開閉モータ810を励磁しない期間（図2462（b）のt1参照）は状況データとして「01H」が設定され、上下モータ710を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ810を励磁しない期間（図2462（b）のt2参照）は状況データとして「02H」が設定され、上下モータ710を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ810を正方向に回転させるために励磁する期間（図2462（b）のt3参照）は状況データとして「03H」が設定され、上下モータ710を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ810を回転させずに励磁（励磁することにより保持）する期間（図2462（b）のt4参照）は状況データとして「04H」が設定され、上下モータ710を回転させずに励磁（励磁することにより保持）し、開閉モータ810を負方向に回転させるために励磁する期間（図2462（b）のt5参照）は状況データとして「05H」が設定され、上下モータ710を負方向に回転させるために励磁し、開閉モータ810を励磁しない期間（図2462（b）のt6参照）は状況データとして「06H」が設定される。これにより駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データを参照することで、上下モータ710及び開

40

50

閉モータ 8 1 0 に対して実行すべき制御内容を把握することができる。

【 7 4 9 1 】

図 2 4 6 7 ( a ) に戻り、説明を続ける。駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A は、上述した駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納された状況データが更新（上書きして設定）されたことを示すためのフラグである。この駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A は、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されたデータが更新（上書きして設定）された場合にオンに設定され（図 2 4 6 8 の S 5 8 1 6 C、及び図 2 4 7 0 の S 5 8 6 5 C 参照）、上下モータ 7 1 0 及び開閉モータ 8 1 0 を作動させるためのデータを対応する格納エリアに格納する場合にオフに設定される（図 2 4 7 2 の S 5 9 3 3 C 参照）。これにより、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A 及び駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A の状況データを参照することで、上下モータ 7 1 0 及び開閉モータ 8 1 0 を作動させるためのデータを適当なタイミングで更新することができる。

10

【 7 4 9 2 】

上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A は、箱形役物 7 0 0 を変位させるための上下モータ 7 1 0 の励磁を開始（1 ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態でオフに設定される。この上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A は、箱形役物 7 0 0 の変位を開始させる場合にオンに設定され（図 2 4 6 8 の S 5 8 1 5 C、及び図 2 4 7 0 の S 5 8 8 0 C 参照）、箱形役物 7 0 0 を変位させるための上下モータ 7 1 0 の励磁を設定する場合にオフに設定される（図 2 4 7 5 の S 6 0 4 3 C 参照）。これにより、箱形役物 7 0 0 の変位を開始させるタイミングにおいて、即座に上下モータ 7 1 0 を 1 ステップ回転させるために上下モータ 7 1 0 の部位を切替えて励磁させることができる。

20

【 7 4 9 3 】

開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を変位させるための開閉モータ 8 1 0 の励磁を開始（1 ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 の変位を開始させる場合にオンに設定され（図 2 4 7 0 の S 5 8 7 1 C、及び S 5 8 7 6 C 参照）、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を変位させるための開閉モータ 8 1 0 の励磁を設定する場合にオフに設定される（図 2 4 7 7 の S 6 1 0 3 C 参照）。これにより、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 の変位を開始されるタイミングにおいて、即座に開閉モータ 8 1 0 を 1 ステップ回転させるために開閉モータ 8 1 0 の部位を切替えて励磁させることができる。

30

【 7 4 9 4 】

上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A は、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための上下モータ 7 1 0 の励磁を周期的に中断する中断制御において、1 回あたりの中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A は、箱形役物 7 0 0 を所定位置に維持するための上下モータ 7 1 0 の励磁を周期的に中断させる場合に、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図 2 4 7 6 の S 6 0 7 9 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）におけるモータ出力処理（図 2 4 7 4 参照）において、上下モータ励磁中断処理（図 2 4 7 6 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 減算される（図 2 4 7 6 の S 6 0 8 0 C 参照）。

40

【 7 4 9 5 】

また、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、維持制御を中断している状態で箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球した場合には、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値に 0 が設定される（図 2 4 7 3 の S 5 9 6 9 C 参照）。これにより、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球したタイミングにおいて維持制御が中断されている場合に、即座に箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための維持制御を再開させることができる。

50

## 【 7 4 9 6 】

上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A は、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するために上下モータ 7 1 0 を励磁している時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に 0 が設定される。この上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A は、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するために上下モータ 7 1 0 を励磁させる場合に、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図 2 4 7 6 の S 6 0 7 4 C、及び S 6 0 8 4 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処置（図 2 4 3 9 参照）におけるモータ出力処理（図 2 4 7 4 参照）において、上下モータ励磁中断処理（図 2 4 7 6 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 減算される（図 2 4 7 6 の S 6 0 7 5 C 参照）。

10

## 【 7 4 9 7 】

また、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、維持制御を実行している状態で箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球した場合には、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値に 0 が設定され（図 2 4 7 3 の S 5 9 6 8 C 参照）、新たにタイマ値が設定される（図 2 4 7 6 の S 6 0 7 4 C 参照）。これにより、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を実行している期間において箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球した場合に、新たに励磁中断テーブル 2 2 2 c c A に規定された初期励磁データに規定された値を設定することができる。

## 【 7 4 9 8 】

上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A は、箱形役物 7 0 0 を変位させるための上下モータ 7 1 0 の励磁を停止させる（上下モータ 7 1 0 の部位を切替えて励磁する制御を停止させる）タイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A は、箱形役物 7 0 0 が進出位置から原点位置に到達したタイミング（役物演出の終了時）にオンに設定され（図 2 4 7 1 の S 5 9 0 1 C 参照）、上下モータ 7 1 0 の励磁の停止を設定した場合にオフに設定される（図 2 4 7 4 の S 6 0 1 7 C 参照）。

20

## 【 7 4 9 9 】

これにより、箱形役物 7 0 0 の変位を停止させる場合に、適当なタイミングで上下モータ 7 1 0 の励磁の停止を設定することができる。また、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 が進出位置まで到達し、上下モータ 7 1 0 を励磁することにより箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する場合には、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A をオンに設定することはない。これにより、箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達した時点で励磁されている上下モータ 7 1 0 の部位を途切れることなく励磁させることができる。よって、より好適な停止制御を実行することができる。

30

## 【 7 5 0 0 】

開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を変位させるための開閉モータ 8 1 0 の励磁を停止させるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A は、箱形役物 7 0 0 が開放位置から閉鎖位置に到達するタイミングにおいてオンに設定され（図 2 4 7 0 の S 5 8 8 1 C 参照）、開閉モータ 8 1 0 の励磁の停止を設定した場合にオフに設定される（図 2 4 7 4 の S 6 0 2 5 C 参照）。

40

## 【 7 5 0 1 】

上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A は、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ 7 1 0 の励磁する部位を示す励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタである。この上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A は、初期状態でカウンタ値「1」が設定され、上下モータ 7 1 0 を 1 ステップ回転させる毎に「1 ~ 4」の範囲でカウンタ値が更新（1 加算、または 1 減算）されるカウンタである。具体的には、上下モータ 7 1 0 を正方向に回転させる場合にはカウンタ値に 1 が加算され（図 2 4 7 5 の S 6 0 4 9 C、及び S 6 0 5 0 C 参照）、上下モータ 7 1 0 を負方向に回転させる場合にはカウンタ値が 1 減算される（図 2 4 7 5 の S 6 0 5 2 C、及

50

び S 6 0 5 3 C 参照)。

#### 【 7 5 0 2 】

また、この上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A は、箱形役物 7 0 0 を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁することによって、昇降モータ 5 1 0 を回転させず(励磁する部位を切替えず)に保持力(所謂、ホールディングトルク)を発生させることができる。

#### 【 7 5 0 3 】

開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A は、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ 8 1 0 を励磁する部位を示す励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタである。この開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A は、初期状態でカウンタ値「1」が設定され、開閉モータ 8 1 0 を 1 ステップ回転させる毎に「1～4」の範囲でカウンタ値が更新(1加算、または1減算)されるカウンタである。具体的には、開閉モータ 8 1 0 を正方向に回転させる場合にはカウンタ値に 1 が加算され(図 2 4 7 7 の S 6 1 0 9 C、及び S 6 1 1 0 C 参照)、開閉モータ 8 1 0 を負方向に回転させる場合にはカウンタ値が 1 減算される(図 2 4 7 7 の S 6 1 1 2 C、及び S 6 1 1 3 C 参照)。

#### 【 7 5 0 4 】

また、この開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁することによって、開閉モータ 8 1 0 を回転させず(励磁する部位を切替えず)に保持力(所謂、ホールディングトルク)を発生させることができる。

#### 【 7 5 0 5 】

上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A は、上下モータ 7 1 0 の部位を切替えて励磁(モータを 1 ステップ回転)させる時間(間隔)を計時するためのカウンタであり、初期状態でカウンタ値「0」が設定される。この上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的(1 m s 毎)に実行されるメイン処理(図 2 4 3 9 参照)におけるモータ出力処理(図 2 4 7 4 参照)において、上下モータ励磁切替処理(図 2 4 7 5 参照)が実行された場合に、カウンタ値が 1 加算される(図 2 4 7 5 の S 6 0 4 4 C 参照)。また、この上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値が、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に 0 が設定され(図 2 4 7 5 の S 6 0 4 6 C 参照)、上下モータ 7 1 0 の部位を切替えて励磁(1 ステップ回転させるための励磁)が設定される。

#### 【 7 5 0 6 】

開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A は、開閉モータ 8 1 0 の部位を切替えて励磁(モータを 1 ステップ回転)させる時間(間隔)を計時するためのカウンタであり、初期状態でカウンタ値「0」が設定される。この開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的(1 m s 毎)に実行されるメイン処理(図 2 4 3 9 参照)におけるモータ出力処理(図 2 4 7 4 参照)において、開閉モータ励磁切替処理(図 2 4 7 7 参照)が実行された場合に、カウンタ値が 1 加算される(図 2 4 7 7 の S 6 1 0 4 C 参照)。また、この開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A のカウンタ値が、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に 0 が設定され(図 2 4 7 7 の S 6 1 0 6 C 参照)、開閉モータ 8 1 0 の部位を切替えて励磁(1 ステップ回転させるための励磁)が設定される。

#### 【 7 5 0 7 】

励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A は、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値を参照して選択されたデータを格納するための

10

20

30

40

50

記憶領域である。この励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A は、箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達したタイミングで励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から選択されたデータが格納され（図 2 4 7 3 の S 5 9 5 6 C 参照）、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球する毎に格納されたデータが更新（上書き）して設定される（図 2 4 7 3 の S 5 9 7 1 C 参照）。また、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A は、役物演出の終了時に記憶領域がクリアされる（図 2 4 7 1 の S 5 9 0 9 C 参照）。

#### 【 7 5 0 8 】

上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A は、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A は、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル 2 2 2 c g から選択されたデータが格納される（図 2 4 7 5 の S 6 0 5 4 C 参照）。

10

#### 【 7 5 0 9 】

開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A は、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A は、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル 2 2 2 c g から選択されたデータが格納される（図 2 4 7 7 の S 6 1 1 4 C 参照）。

#### 【 7 5 1 0 】

励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A は、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「0 0 H」が設定される。この励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A は、箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達したタイミングでポインタ値「0 1 H」が設定され（図 2 4 7 3 の S 5 9 5 5 C 参照）、その後、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球する毎にポインタ値が 1 加算される（図 2 4 7 3 の S 5 9 7 0 C）。ここで、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 に入球する遊技球は最大で 4 球となるように構成されているので、励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A は最大で「0 5 H」となるまで加算される。

20

#### 【 7 5 1 1 】

開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する期間において、維持制御を中断する中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持させるための維持制御を中断する場合にタイマ値「5」が設定され（図 2 4 7 8 の S 6 1 3 7 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）におけるモータ出力処理（図 2 4 7 4 参照）において、開閉モータ励磁中断処理（図 2 4 7 8 参照）が実行されるとタイマ値が 1 減算される（図 2 4 7 8 の S 6 1 3 8 C 参照）。

30

#### 【 7 5 1 2 】

開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する期間において、開閉モータ 8 1 0 を励磁する励磁時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 が開放位置に到達したタイミングでタイマ値「1 0」が設定され、その後、実行される励磁の中断期間が経過する毎にタイマ値「5」が設定される。また、この開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 2 4 3 9 参照）におけるモータ出力処理（図 2 4 7 4 参照）において、開閉モータ励磁中断処理（図 2 4 7 8 参照）が実行されるとタイマ値が 1 減算される。

40

#### 【 7 5 1 3 】

< 第 6 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

50

次に、図 2 4 6 8 から図 2 4 7 8 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。本第 1 変形例では、上述した第 6 8 制御例における装飾用可動役物（昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0）を変位させるための制御処理に代えて、箱形役物 7 0 0 及び箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を変位させるための制御処理を実行する点と、上述した第 6 8 制御例における役物演出を進行するための制御処理に代えて、本第 1 変形例における役物演出を進行するための制御処理を実行する点と、において相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

#### 【 7 5 1 4 】

まず、図 2 4 6 8 を参照して、本第 1 変形例における役物演出設定処理（S 5 8 0 1 C）の処理内容について説明する。図 2 4 6 8 は、役物演出設定処理（S 5 8 0 1 C）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出設定処理（S 5 8 0 1 C）は、上述した第 6 8 制御例における役物演出設定処理（図 2 4 4 2 の S 5 0 0 1 C）の処理に代えて実行される処理である。

#### 【 7 5 1 5 】

本第 1 変形例における役物演出設定処理（S 5 8 0 1 C）が実行されると、変動パターンコマンドが示す基本時間コマンドに含まれる変動時間と、加算時間コマンドに含まれる変動時間とを抽出し（S 5 0 1 1 C）、抽出した基本時間コマンドに含まれる変動時間が 3 0 秒であり、且つ、特図 1 保留数が 3 個であるかを判別する（S 5 8 1 1 C）。S 5 8 1 1 C の処理において、基本時間コマンドに含まれる変動時間が 3 0 秒であり、且つ、特図 1 保留数が 3 個であると判別しなかった場合には（S 5 8 1 1 C : N o）、開始される変動演出が役物演出を実行する変動演出ではないため、本処理を終了する。

#### 【 7 5 1 6 】

一方、S 5 8 1 1 C の処理において、基本時間コマンドに含まれる変動時間が 3 0 秒であり、且つ、特図 1 保留数が 3 個であると判別した場合には（S 5 8 1 1 C : Y e s）、役物演出タイマ 2 2 3 c c に 2 0 0 0 0 を設定し（S 5 8 1 2 C）、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「0 1 H」を設定する（S 5 8 1 3 C）。

#### 【 7 5 1 7 】

S 5 8 1 3 C の処理が終了すると、貯玉チャンス準備中を示す表示態様を含む演出態様を設定し（S 5 8 1 4 C）、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A をオンに設定する（S 5 8 1 5 C）。S 5 8 1 5 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し（S 5 8 1 6 C）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（S 5 8 1 7 C）、本処理を終了する。

#### 【 7 5 1 8 】

次に、図 2 4 6 9 を参照して、本第 1 変形例における演出更新処理（S 5 8 3 1 C）の処理内容について説明する。図 2 4 6 9 は、演出更新処理（S 5 8 3 1 C）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（S 5 8 3 1 C）は、上述した第 6 8 制御例における演出更新処理（図 2 4 4 5 の S 4 1 1 1 C）に代えて実行される処理である。

#### 【 7 5 1 9 】

本第 1 変形例における演出更新処理（S 5 8 3 1 C）が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいかが判別する（S 5 4 0 1 C）。S 5 4 0 1 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には（S 5 4 0 1 C : Y e s）、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値から 1 を減算し（S 5 4 0 2 C）、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいかが判別する（S 5 8 4 1 C）。一方、S 5 4 0 1 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 5 4 0 1 C : N o）、S 5 4 0 2 の処理をスキップし、S 5 8 4 1 C の処理に移行する。

#### 【 7 5 2 0 】

S 5 8 4 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいと

判別しなかった場合には ( S 5 8 4 1 C : N o )、役物演出の実行期間ではないため、本処理を終了する。一方、S 5 8 4 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 8 4 1 C : Y e s )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値から 1 を減算し ( S 5 8 4 2 C )、第 3 流路 6 3 4 に設けられた検出センサ 6 3 4 a が遊技球を検出したかを判別する ( S 5 8 4 3 C )。S 5 8 4 3 C の処理において、第 3 流路 6 3 4 に設けられた検出センサ 6 3 4 a が遊技球を検出したと判別しなかった場合には ( S 5 8 4 3 C : N o )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 8 4 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 5 2 1 】

一方、S 5 8 4 3 C の処理において、第 3 流路 6 3 4 に設けられた検出センサ 6 3 4 a が遊技球を検出したと判別した場合には ( S 5 8 4 3 C : Y e s )、箱形役物 7 0 0 に遊技球が流入することを意味するため、入球フラグ 2 2 3 c a A をオンに設定し ( S 5 8 4 5 C )、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値に 1 を加算する ( S 5 8 4 6 C )。S 5 8 4 6 C の処理が終了すると、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値に対応する表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 4 7 C )、S 5 8 4 6 C で加算された後の入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値が 4 未満であるか判別する ( S 5 8 4 8 C )。S 5 8 4 8 C の処理において、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値が 4 未満であると判別した場合には ( S 5 8 4 8 C : Y e s )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 8 4 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 5 2 2 】

S 5 8 4 8 C の処理において、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値が 4 未満であると判別しなかった場合には ( S 5 8 4 8 C : N o )、箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球が最大値の 4 球まで到達したことを意味するため、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値に 8 0 0 0 を設定し ( S 5 8 4 9 C )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 8 4 4 C )、本処理を終了する。これにより、箱形役物 7 0 0 に所定個数 ( 4 球 ) の遊技球が入球した場合に、強制的に箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球可能となる期間を終了させることができる。

#### 【 7 5 2 3 】

次に、図 2 4 7 0 を参照して、本第 1 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 8 4 4 C ) の処理内容について説明する。図 2 4 7 0 は、役物演出更新処理 ( S 5 8 4 4 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 5 8 4 4 C ) は、演出更新処理 ( 図 2 4 6 9 参照 ) において実行される処理であり、本第 1 変形例における役物演出の演出態様を更新するための処理である。

#### 【 7 5 2 4 】

役物演出更新処理 ( S 5 8 4 4 C ) が実行されると、まず、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 8 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 8 6 1 C )。S 5 8 6 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 8 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 6 1 C : Y e s )、切替弁 6 3 2 に第 2 状態 ( 第 3 流路 6 3 4 へ遊技球が流入可能となる状態 ) への変位を設定し ( S 5 8 6 2 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 2 H 」を設定する ( S 5 8 6 3 C )。S 5 8 6 3 C の処理が終了すると、貯玉中を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 6 4 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し ( S 5 8 6 5 C )、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 8 6 6 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 5 2 5 】

一方、S 5 8 6 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 8 0 0 0 ではないと判別した場合には ( S 5 8 6 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 8 6 7 C )。S 5 8 6 7 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 6 7 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 3 H 」を設定し ( S 5 8 6 8 C )、切替弁 6 3 2 に第 1 状態 ( 第 3 流路 6 3 4 へ遊技球が流下することを規制する状態 )



への変位を設定する (S 5 8 6 9 C)。S 5 8 6 9 C の処理が終了すると、払い出し中を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S 5 8 7 0 C)、開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A をオンに設定する (S 5 8 7 1 C)。S 5 8 7 1 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し (S 5 8 6 5 C)、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し (S 5 8 6 6 C)、本処理を終了する。

#### 【 7 5 2 6 】

また、S 5 8 6 7 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別しなかった場合には (S 5 8 6 7 C : N o)、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であるかを判別する (S 5 8 7 2 C)。S 5 8 7 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別した場合には (S 5 8 7 2 C : Y e s)、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「0 4 H」を設定し (S 5 8 7 3 C)、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し (S 5 8 6 5 C)、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し (S 5 8 6 6 C)、本処理を終了する。

10

#### 【 7 5 2 7 】

一方、S 5 8 7 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別しなかった場合には (S 5 8 7 2 C : N o)、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 3 0 0 0 であるかを判別する (S 5 8 7 4 C)。S 5 8 7 4 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 3 0 0 0 であると判別した場合には (S 5 8 7 4 C : Y e s)、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「0 5 H」を設定する (S 5 8 7 5 C)。S 5 8 7 5 C の処理が終了すると、開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A をオンに設定し (S 5 8 7 6 C)、貯玉チャンス終了を示す表示態様を含む演出態様を設定する (S 5 8 7 7 C)。S 5 8 7 7 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し (S 5 8 6 5 C)、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し (S 5 8 6 6 C)、本処理を終了する。

20

#### 【 7 5 2 8 】

S 5 8 7 4 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 3 0 0 0 であると判別しなかった場合は (S 5 8 7 4 C : N o)、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 2 0 0 0 であるかを判別する (S 5 8 7 8 C)。S 5 8 7 8 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 2 0 0 0 であると判別した場合には (S 5 8 7 8 C : Y e s)、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「0 6 H」を設定する (S 5 8 7 9 C)。S 5 8 7 9 C の処理が終了すると、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A をオンに設定し (S 5 8 8 0 C)、開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A をオンに設定し (S 5 8 8 1 C)、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し (S 5 8 6 5 C)、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し (S 5 8 6 6 C)、本処理を終了する。

30

#### 【 7 5 2 9 】

これに対し、S 5 8 7 8 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には (S 5 8 7 8 C : N o)、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であるかを判別する (S 5 8 8 2 C)。S 5 8 8 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別された場合には (S 5 8 8 2 C : Y e s)、役物演出を終了させるタイミングであることを意味するため、後述する役物演出終了処理を実行し (S 5 8 8 3 C)、本処理を終了する。一方、S 5 8 8 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には (S 5 8 8 2 C : N o)、役物演出における演出内容を更新するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

40

#### 【 7 5 3 0 】

次に、図 2 4 7 1 を参照して、本第 1 変形例における役物演出終了処理 (S 5 8 8 3 C) の処理内容について説明する。図 2 4 7 1 は、役物演出終了処理 (S 5 8 8 3 C) の処

50

理内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理（S5883C）は、役物演出更新処理（図2470参照）において実行される処理であり、本第1変形例における役物演出を終了させるための処理である。

#### 【7531】

役物演出終了処理（S5883C）が実行されると、まず、上下モータ励磁停止フラグ223cc k Aをオンに設定し（S5901C）、入球数カウンタ223cb Aにカウンタ値「0」を設定し（S5902C）、上下駆動ポインタ223cca Aにポインタ値「00H」を設定する（S5903C）。S5903Cの処理が終了すると、開閉駆動ポインタ223ccb Aにポインタ値「00H」を設定し（S5904C）、励磁中断ポインタ223cc t Aにポインタ値「00H」を設定し（S5905C）、上下駆動データ格納エリア223ccc Aをクリアする（S5906C）。 10

#### 【7532】

S5906Cの処理が終了すると、次いで、開閉駆動データ格納エリア223ccd Aをクリアし（S5907C）、駆動状況格納エリア223cce Aに「00H」を設定し（S5908C）、励磁中断データ格納エリア223ccq Aをクリアする（S5909C）。S5909Cの処理が終了すると、次いで、上下モータ励磁時間タイマ223ccj Aのタイマ値が0より大きいかを判別する（S5910C）。S5910Cの処理において、上下モータ励磁時間タイマ223ccj Aのタイマ値が0より大きいと判別した場合には（S5910C：Yes）、上下モータ励磁時間タイマ223ccj Aにタイマ値「0」を設定し（S5911C）、本処理を終了する。 20

#### 【7533】

一方、S5910Cの処理において、上下モータ励磁時間タイマ223ccj Aのタイマ値が0より大きいと判別しなかった場合には（S5910C：No）、上下モータ中断時間タイマ223cci Aにタイマ値「0」を設定し（S5912C）、本処理を終了する。

#### 【7534】

次に、図2472を参照して、本第1変形例における役物駆動処理（S5921C）の処理内容について説明する。図2472は、役物駆動処理（S5921C）の処理内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（S5921C）は、上述した第68制御例における役物駆動処理（図2450参照）に代えて実行される処理であり、役物演出における演出態様を更新するタイミングにおいて、箱形役物700を駆動するためのデータを設定する処理である。 30

#### 【7535】

本第1変形例における役物駆動処理（S5921C）が実行されると、まず、入球フラグ223ca Aがオンであるかを判別する（S5931C）。S5931Cの処理において、入球フラグ223ca Aがオンであると判別しなかった場合には（S5931C：No）、駆動状況切替フラグ223ccf Aがオンであるかを判別する（S5932C）。S5932Cの処理において、駆動状況切替フラグ223ccf Aがオンであると判別しなかった場合には（S5932C：No）、役物演出における演出態様を更新するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。 40

#### 【7536】

一方、S5932Cの処理において、駆動状況切替フラグ223ccf Aがオンであると判別した場合には（S5932C：Yes）、駆動状況切替フラグ223ccf Aをオフに設定し（S5933C）、駆動状況格納エリア223cce Aに格納されているデータを読み出し（S5934C）、後述する駆動データ更新処理を実行し（S5935C）、本処理を終了する。

#### 【7537】

これらに対し、S5931Cの処理において、入球フラグ223ca Aがオンであると判別した場合には（S5931C：Yes）、S5932CからS5934Cの処理をスキップし、後述する駆動データ更新処理を実行し（S5935C）、本処理を終了する。 50

## 【 7 5 3 8 】

次に、図 2 4 7 3 を参照して、本第 1 変形例における駆動データ更新処理 ( S 5 9 3 5 C ) の処理内容について説明する。図 2 4 7 3 は、駆動データ更新処理 ( S 5 9 3 5 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この駆動データ更新処理 ( S 5 9 3 5 C ) は、役物演出における演出態様を更新するタイミングにおいて、箱形役物 7 0 0 及び箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を駆動させるためのデータを更新する処理である。

## 【 7 5 3 9 】

駆動データ更新処理 ( S 5 9 3 5 C ) が実行されると、まず、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 1 H 」であるか判別する ( S 5 9 5 1 C ) 。 S 5 9 5 1 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 1 H 」であると判別した場合には ( S 5 9 5 1 C : Y e s ) 、上下駆動ポインタ 2 2 3 c c a A のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 9 5 2 C ) 、上下駆動テーブル 2 2 2 c a A から加算後の上下駆動ポインタ 2 2 3 c c a A のポインタ値に対応するデータを上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納し ( S 5 9 5 3 C ) 、本処理を終了する。

10

## 【 7 5 4 0 】

一方、 S 5 9 5 1 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 1 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 9 5 1 C : N o ) 、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H 」であるか判別する ( S 5 9 5 4 C ) 。 S 5 9 5 4 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H 」であると判別した場合には ( S 5 9 5 4 C : Y e s ) 、励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 9 5 5 C ) 、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から加算後の励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A のポインタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納し ( S 5 9 5 6 C ) 、本処理を終了する。

20

## 【 7 5 4 1 】

これに対し、 S 5 9 5 4 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 9 5 4 C : N o ) 、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 3 H 」であるかを判別する ( S 5 9 5 7 C ) 。 S 5 9 5 7 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 3 H 」であると判別した場合には ( S 5 9 5 7 C : Y e s ) 、開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 9 5 8 C ) 、開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A から加算後の開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A のポインタ値に対応するデータを開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納し ( S 5 9 5 9 C ) 、本処理を終了する。

30

## 【 7 5 4 2 】

また、 S 5 9 5 7 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 3 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 9 5 7 C : N o ) 、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 5 H 」であるかを判別する ( S 5 9 6 0 C ) 。 S 5 9 6 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 5 H 」であると判別した場合には ( S 5 9 6 0 C : Y e s ) 、開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 9 6 1 C ) 、開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A から加算後の開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A のポインタ値に対応するデータを開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納し ( S 5 9 6 2 C ) 、本処理を終了する。

40

## 【 7 5 4 3 】

S 5 9 6 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 5 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 9 6 0 C : N o ) 、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 6 H 」であるかを判別する ( S 5 9 6 3 C ) 。 S 5 9 6 3 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A

50

に格納されている状況データが「06H」であると判別した場合には(S5963C:Yes)、上下駆動ポイント223ccaAのポイント値に1を加算し(S5964C)、上下駆動テーブル222ccaAから加算後の上下駆動ポイント223ccaAのポイント値に対応するデータを上下駆動データ格納エリア223cccAに格納し(S5965C)、本処理を終了する。

#### 【7544】

一方、S5963Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「06H」であると判別しなかった場合には(S5963C:No)、入球フラグ223ccaAがオンであるかを判別する(S5966C)。S5966Cの処理において、入球フラグがオンであると判別した場合には(S5966C:Yes)、箱形役物700に遊技球が新たに入球したことを意味するため、上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値が0より大きいかを判別する(S5967C)。

10

#### 【7545】

S5967Cの処理において、上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値が0より大きいと判別した場合には(S5967C:Yes)、上下モータ710を励磁している期間であることを意味するため、上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値に0を設定し(S5968C)、S5970Cの処理に移行する。一方、S5967Cの処理において、上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値が0より大きいと判別しなかった場合には(S5967C:No)、上下モータ710の励磁を中断している期間であることを意味するため、上下モータ中断時間タイマ223cciaAのタイマ値に0を設定し(S5969C)、S5970Cの処理に移行する。これにより、箱形役物700に遊技球が入球したタイミングにおいて計時されている上下モータ励磁時間タイマ223ccjA、または上下モータ中断時間タイマ223cciaAのタイマ値を0にリセットし、あらたに初期励磁用の時間を設定することができる。

20

#### 【7546】

S5970Cの処理では、励磁中断ポイント223ccctAのポイント値に1を加算する(S5970C)。S5970Cの処理が終了すると、励磁中断テーブル222cccAから加算後の励磁中断ポイント223ccctAのポイント値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア223ccqAに格納し(S5971C)、入球フラグ223ccaAをオフに設定し(S5972C)、本処理を終了する。

30

#### 【7547】

次に、図2474を参照して、本第1変形例におけるモータ出力処理(S6001C)の処理内容について説明する。図2474はモータ出力処理(S6001C)の処理内容を示したフローチャートである。このモータ出力処理(S6001C)は、上述した第68制御例におけるモータ出力処理(図2453参照)に代えて実行される処理であり、箱形役物700と箱形役物700の開閉部材800とのそれぞれに設けられた上下モータ710及び開閉モータ810に対して動作内容を示すデータを設定するための処理である。

#### 【7548】

本第1変形例におけるモータ出力処理(S6001C)が実行されると、まず、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データを読み出し(S6011C)、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「01H」、「06H」の何れかであるかを判別する(S6012C)。S6012Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「01H」、「06H」の何れかであると判別した場合には(S6012C:Yes)、後述する上下モータ励磁切替処理を実行し(S6013C)、上下モータ励磁データ格納エリア223ccrAに格納されている励磁制御データを参照して上下モータ710の励磁を設定し(S6014C)、S6020Cの処理に移行する。これにより、後述する上下モータ励磁切替処理(S6013C)の処理において上下モータ励磁データ格納エリア223ccrAに格納された励磁制御データが示す上下モータ710の部位に対して励磁をさせるためのコマンドを上下モータ710のモータドライバに対して設定し、上下モータ710を励磁させることがで

40

50

きる。

【 7 5 4 9 】

一方、S 6 0 1 2 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 1 H 」、「 0 6 H 」のうち何れかであると判別しなかった（「 0 6 H 」、「 0 6 H 」の何れでもない）場合には（ S 6 0 1 2 C : N o ）、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A がオンであるかを判別する（ S 6 0 1 5 C ）。S 6 0 1 5 C の処理において、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A がオンであると判別した場合には（ S 6 0 1 5 C : Y e s ）、上下モータ 7 1 0 の励磁の停止を設定し（ S 6 0 1 6 C ）、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A をオフに設定し（ S 6 0 1 7 C ）、S 6 0 2 0 C の処理に移行する。これにより、上下モータ 7 1 0 の励磁を終了させるタイミングにおいて、上下モータ 7 1 0 のモータドライバに対して励磁を停止させるためのコマンドを設定することで上下モータ 7 1 0 の励磁を停止させることができる。

10

【 7 5 5 0 】

これに対し、S 6 0 1 5 C の処理において、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A がオンであると判別しなかった場合には（ S 6 0 1 5 C : N o ）、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H 」～「 0 5 H 」のうち何れかであることを判別する（ S 6 0 1 8 C ）。S 6 0 1 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H 」～「 0 5 H 」のうち何れかであると判別した場合には（ S 6 0 1 8 C : Y e s ）、後述する上下モータ励磁中断処理を実行し（ S 6 0 1 9 C ）、S 6 0 2 0 C の処理に移行する。一方で、S 6 0 1 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H 」～「 0 5 H 」のうち何れかと一致すると判別しなかった（「 0 2 H 」～「 0 5 H 」の何れでもない）場合には（ S 6 0 1 8 C : N o ）、S 6 0 2 0 C の処理に移行する。

20

【 7 5 5 1 】

S 6 0 2 0 C の処理では、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 3 H 」、「 0 5 H 」の何れかであることを判別する（ S 6 0 2 0 C ）。S 6 0 2 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データは「 0 3 H 」、「 0 5 H 」の何れかであると判別した場合には（ S 6 0 2 0 C : Y e s ）、後述する開閉モータ励磁切替処理を実行し（ S 6 0 2 1 C ）、開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に格納されている励磁制御データを参照して開閉モータ 8 1 0 の励磁を設定し（ S 6 0 2 2 C ）、本処理を終了する。これにより、後述する開閉モータ励磁切替処理（ S 6 0 2 1 C ）において駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納された励磁制御データが示す開閉モータ 8 1 0 の部位に対して励磁を行うためのコマンドを開閉モータ 8 1 0 のモータドライバに対して設定し、開閉モータ 8 1 0 を励磁させることができる。

30

【 7 5 5 2 】

一方、S 6 0 2 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 3 H 」、「 0 5 H 」の何れかであると判別しなかった（「 0 3 H 」、「 0 5 H 」の何れでもない）場合には（ S 6 0 2 0 C : N o ）、開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A がオンであるかを判別する（ S 6 0 2 3 C ）。S 6 0 2 3 C の処理において、開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A がオンであると判別した場合には（ S 6 0 2 3 C : Y e s ）、開閉モータ 8 1 0 の励磁の停止を設定し（ S 6 0 2 4 C ）、開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A をオフに設定し（ S 6 0 2 5 C ）、本処理を終了する。これにより、開閉モータ 8 1 0 の励磁を終了させるタイミングにおいて、開閉モータ 8 1 0 のモータドライバに対して励磁の停止を示すコマンドを設定し、開閉モータ 8 1 0 の励磁を停止させることができる。

40

【 7 5 5 3 】

これに対し、S 6 0 2 3 C の処理において、開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A がオンであると判別しなかった場合には（ S 6 0 2 3 C : N o ）、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 4 H 」であることを判別する（ S 6 0 2 6

50

C)。S 6 0 2 6 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「0 4 H」であると判別した場合には (S 6 0 2 6 C : Y e s)、後述する開閉モータ励磁中断処理を実行し (S 6 0 2 7 C)、本処理を終了する。一方、S 6 0 2 6 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「0 4 H」であると判別しなかった場合には (S 6 0 2 6 C : N o)、本処理を終了する。

#### 【7 5 5 4】

次に、図 2 4 7 5 を参照して、本第 1 変形例における上下モータ励磁切替処理 (S 6 0 1 3 C) の処理内容について説明する。図 2 4 7 5 は上下モータ励磁切替処理 (S 6 0 1 3 C) の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁切替処理 (S 6 0 1 3 C) は、本第 1 変形例におけるモータ出力処理 (図 2 4 7 4 参照) において実行され、上下モータ 7 1 0 の励磁する部位を示す励磁制御データを切替えて設定する処理である。

10

#### 【7 5 5 5】

本第 1 変形例における上下モータ励磁切替処理 (S 6 0 1 3 C) が実行されると、まず、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータを読み出し (S 6 0 4 1 C)、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A がオンであるかを判別する (S 6 0 4 2 C)。S 6 0 4 2 C の処理において、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A がオンであると判別しなかった場合には (S 6 0 4 2 C : N o)、上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値に 1 を加算し (S 6 0 4 4 C)、加算後の上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値と上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致するかを判別する (S 6 0 4 5 C)。S 6 0 4 5 C の処理において、上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値と上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致すると判別しなかった場合には (S 6 0 4 5 C : N o)、スピードデータに対応する時間が経過していない (1 ステップ更新するタイミングではない) ため、本処理を終了する。

20

#### 【7 5 5 6】

一方、S 6 0 4 5 C の処理において、上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値と上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致すると判別した場合には (S 6 0 4 5 C : Y e s)、当該スピードデータに対応する上下モータ 7 1 0 の部位を切替えるタイミングであることを意味するので、S 6 0 4 6 C の処理に移行する。これらに対し、S 6 0 4 2 C の処理において、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A がオンであると判別した場合には (S 6 0 4 2 C : Y e s)、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A をオフに設定し (S 6 0 4 3 C)、S 6 0 4 6 C の処理に移行する。これにより、上下モータ 7 1 0 を回転させ始めるタイミングにおいては、即座に 1 ステップ目に対応する上下モータ 7 1 0 の部位を励磁させることができる。

30

#### 【7 5 5 7】

S 6 0 4 6 C の処理では、上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A にカウンタ値「0」を設定する (S 6 0 4 6 C)。S 6 0 4 6 C の処理が終了すると、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータの方向データが正方向であるか判別する (S 6 0 4 7 C)。S 6 0 4 7 C の処理において、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されている方向データが正方向であると判別した場合には (S 6 0 4 7 C : Y e s)、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 4 であるか判別する (S 6 0 4 8 C)。

40

#### 【7 5 5 8】

S 6 0 4 8 C の処理において、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 4 であると判別しなかった場合には (S 6 0 4 8 C : N o)、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に 1 を加算し (S 6 0 4 9 C)、励磁テーブル 2 2 2 c g から

50

上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し ( S 6 0 5 4 C )、本処理を終了する。一方、S 6 0 4 8 C の処理において、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 6 0 4 8 C : Y e s )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A にカウンタ値「1」を設定し ( S 6 0 5 0 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し ( S 6 0 5 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 5 5 9 】

これらに対し、S 6 0 4 7 C の処理において、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には ( S 6 0 4 7 C : N o )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 6 0 5 1 C )。S 6 0 5 1 C の処理において、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合には ( S 6 0 5 1 C : N o )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値から 1 を減算し ( S 6 0 5 2 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し ( S 6 0 5 4 C )、本処理を終了する。一方、S 6 0 5 1 C の処理において、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A はのカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 6 0 5 1 C : Y e s )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A にカウンタ値「4」を設定し ( S 6 0 5 3 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し ( S 6 0 5 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 5 6 0 】

次に、図 2 4 7 6 を参照して、本第 1 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 0 1 9 C ) の処理内容について説明する。図 2 4 7 6 は、上下モータ励磁中断処理 ( S 6 0 1 9 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁中断処理 ( S 6 0 1 9 C ) は、本第 1 変形例におけるモータ出力処理 ( 図 2 4 7 4 参照 ) において実行される処理であり、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するために実行される上下モータ 7 1 0 の励磁を周期的に中断させる処理を実行する。

#### 【 7 5 6 1 】

本第 1 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 0 1 9 C ) が実行されると、まず、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値が 0 より大きいと判別する ( S 6 0 7 1 C )。S 6 0 7 1 C の処理において、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 0 7 1 C : N o )、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別する ( S 6 0 7 2 C )。S 6 0 7 2 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 0 7 2 C : N o )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に新たにデータが格納 ( 上書き ) されたことを意味するため、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータを読み出し ( S 6 0 7 3 C )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータの初期励磁データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値に設定し ( S 6 0 7 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 5 6 2 】

一方、S 6 0 7 2 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 6 0 7 2 C : Y e s )、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値から 1 を減算し ( S 6 0 7 5 C )、減算後の上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 6 0 7 6 C )。S 6 0 7 6 C において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 6 0 7 6 C : N o )、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する

10

20

30

40

50

ために上下モータ 710 を励磁する励磁期間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。即ち、本第 1 変形例では、箱形役物 700 を進出位置に維持するために上下モータ 710 の励磁が設定されると、次に上下モータ 710 の励磁の停止が設定されるまでは励磁が継続するように構成されている。

#### 【7563】

一方、S6076C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 223ccjA のタイマ値が 0 であると判別した場合には (S6076C : Yes)、上下モータ 710 の励磁の停止を設定し (S6077C)、励磁中断データ格納エリア 223ccqA に格納されているデータを読み出し (S6078C)、励磁中断データ格納エリア 223ccqA に格納されているデータの中断時間データに規定された値を上下モータ中断時間タイマ 223cciaA のタイマ値に設定し (S6079C)、本処理を終了する。

#### 【7564】

これらに対し、S6071C の処理において、上下モータ中断時間タイマ 223cciaA のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には (S6071C : Yes)、上下モータ中断時間タイマ 223cciaA のタイマ値から 1 を減算し (S6080C)、減算後の上下モータ中断時間タイマ 223cciaA のタイマ値が 0 であるか判別する (S6081C)。S6081C の処理において、上下モータ中断時間タイマ 223cciaA のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には (S6081C : No)、上下モータ 710 の励磁を中断する中断期間が経過していない (励磁を再開するタイミングではない) ことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【7565】

一方、S6081C の処理において、上下モータ中断時間タイマ 223cciaA のタイマ値が 0 であると判別した場合には (S6081C : Yes)、上下モータ励磁データ格納エリア 223ccrA に格納されている励磁制御データを参照して上下モータ 710 の励磁を設定する (S6082C)。即ち、箱形役物 700 を進出位置に維持する期間において、上下モータ 710 の励磁を中断し、その後、励磁を再開させる場合には、既に上下モータ中断時間タイマ 223cciaA に格納されている励磁制御データを参照して励磁が設定されるため、上下モータ 710 の中断開始時に励磁されていた部位を再び励磁させることができる。

#### 【7566】

S6082C の処理が終了すると、次いで、励磁中断データ格納エリア 223ccqA に格納されているデータを読み出し (S6083C)、励磁中断データ格納エリア 223ccqA に格納されているデータの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ 223ccjA のタイマ値に設定し (S6084C)、本処理を終了する。

#### 【7567】

次に、図 2477 を参照して、本第 1 変形例における開閉モータ励磁切替処理 (S6021C) の処理内容について説明する。図 2477 は開閉モータ励磁切替処理 (S6021C) の処理内容を示したフローチャートである。この開閉モータ励磁切替処理 (S6021C) は、本第 1 変形例におけるモータ出力処理 (図 2474 参照) において実行され、開閉モータ 810 の励磁する部位を示す励磁制御データを切替えて設定する処理である。

#### 【7568】

本第 1 変形例における開閉モータ励磁切替処理 (S6021C) が実行されると、まず、開閉駆動データ格納エリア 223ccdA に格納されているデータを読み出し (S6101C)、開閉モータ励磁開始フラグ 223cchA がオンであるかを判別する (S6102C)。S6102C の処理において、開閉モータ励磁開始フラグ 223cchA がオンであると判別しなかった場合には (S6102C : No)、開閉モータ励磁スピードカウンタ 223ccpA のカウンタ値に 1 を加算し (S6104C)、加算後の開閉モータ励磁スピードカウンタ 223ccpA のカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア 223ccdA に格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致するか判別する (

10

20

30

40

50



S 6 1 0 5 C )。

【 7 5 6 9 】

S 6 1 0 5 C の処理において、開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A のカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致すると判別しなかった場合には ( S 6 1 0 5 C : N o )、開閉モータ 8 1 0 の部位を切替えて励磁するタイミングではないため、本処理を終了する。一方で、S 6 1 0 5 C の処理において、開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A のカウンタ値と、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致すると判別した場合には ( S 6 1 0 5 C : Y e s )、S 6 1 0 6 C の処理に移行する。

10

【 7 5 7 0 】

これらに対し、S 6 1 0 2 C の処理において、開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A がオンであると判別した場合には ( S 6 1 0 2 C : Y e s )、開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A をオフに設定し ( S 6 1 0 3 C )、S 6 1 0 6 C の処理に移行する。これにより、開閉モータ 8 1 0 を回転させ始めるタイミングでは、即座に 1 ステップ目に対応する部位を励磁させることができる。

【 7 5 7 1 】

S 6 1 0 6 C の処理では、開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A にカウンタ値「0」を設定し ( S 6 1 0 6 C )、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであるかを判別する ( S 6 1 0 7 C )。S 6 1 0 7 C の処理において、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別した場合には ( S 6 1 0 7 C : Y e s )、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 4 であるかを判別する ( S 6 1 0 8 C )。S 6 1 0 8 C の処理において、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 4 であると判別しなかった場合には ( S 6 1 0 8 C : N o )、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に 1 を加算し ( S 6 1 0 9 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 6 1 1 4 C )、本処理を終了する。

20

【 7 5 7 2 】

一方、S 6 1 0 8 C の処理において、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 6 1 0 8 C : Y e s )、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A にカウンタ値「1」を設定し ( S 6 1 1 0 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 6 1 1 4 C )、本処理を終了する。

30

【 7 5 7 3 】

これらに対し、S 6 1 0 7 C の処理において、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には ( S 6 1 0 7 C : N o )、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 6 1 1 1 C )。S 6 1 1 1 C の処理において、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合には ( S 6 1 1 1 C : N o )、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値から 1 を減算し ( S 6 1 1 2 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 6 1 1 4 C )、本処理を終了する。

40

【 7 5 7 4 】

一方、S 6 1 1 1 C の処理において、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 6 1 1 1 C : Y e s )、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A にカウンタ値「4」を設定し ( S 6 1 1 3 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g

50

から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 6 1 1 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 5 7 5 】

次に、図 2 4 7 8 を参照して、本第 1 変形例における開閉モータ励磁中断処理 ( S 6 0 2 7 C ) の処理内容について説明する。図 2 4 7 8 は、開閉モータ励磁中断処理 ( S 6 0 2 7 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この開閉モータ励磁中断処理 ( S 6 0 2 7 C ) は、上述したモータ出力処理 ( 図 2 4 7 4 参照 ) において実行され、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を周期的に中断させる処理である。

10

#### 【 7 5 7 6 】

本第 1 変形例における開閉モータ励磁中断処理 ( S 6 0 2 7 C ) が実行されると、まず、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 より大きいと判別する ( S 6 1 3 1 C )。S 6 1 3 1 C の処理において、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 1 3 1 C : N o )、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 より大きいと判別する ( S 6 1 3 2 C )。S 6 1 3 2 C の処理において、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 1 3 2 C : N o )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を進出位置に維持させる期間の開始タイミングであることを意味するため、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A にタイマ値「 1 0 」を設定し ( S 6 1 3 3 C )、本

20

#### 【 7 5 7 7 】

一方、S 6 1 3 2 C の処理において、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 6 1 3 2 C : Y e s )、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値から 1 を減算し ( S 6 1 3 4 C )、減算後の開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 であるか判別する ( S 6 1 3 5 C )。S 6 1 3 5 C の処理において、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 6 1 3 5 C : N o )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するために開閉モータ 8 1 0 を励磁する励磁期間であることを意味するため、本処理を終了する。即ち、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を

30

#### 【 7 5 7 8 】

一方、S 6 1 3 5 C の処理において、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 6 1 3 5 C : Y e s )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を中断し始めるタイミングであることを意味するため、開閉モータ 8 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 6 1 3 6 C )、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A にタイマ値「 5 」を設定し ( S 6 1 3 7 C )、本処理を終了する。これにより、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を中断し始めるタイミングにおいて、開閉モータ 8 1 0 の

40

#### 【 7 5 7 9 】

これらに対し、S 6 1 3 1 C の処理において、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 6 1 3 1 C : Y e s )、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値から 1 を減算し ( S 6 1 3 8 C )、減算後の開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 6 1 3 9 C )。S 6 1 3 9 C の処理において、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 6 1 3 9 C : N o )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を中断する中断期間であるこ

50

とを意味するため、本処理を終了する。

【 7 5 8 0 】

一方、S 6 1 3 9 C の処理において、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 6 1 3 9 C : Y e s )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を再開させるタイミングであることを意味するため、開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に格納されている励磁制御データを参照して開閉モータ 8 1 0 の励磁を設定し ( S 6 1 4 0 C )、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A にタイマ値「 5 」を設定し ( S 6 1 4 1 C )、本処理を終了する。これにより、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を進出位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を再開させる場合に、既に開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に格納されている励磁制御データを参照して励磁を設定することができるので、励磁の中断開始まで励磁していた開閉モータ 8 1 0 の部位に対して励磁を再開させることができる。

【 7 5 8 1 】

以上、説明をした通り、本第 1 変形例では、遊技領域に発射された遊技球が流入可能な箱形役物 7 0 0 を配設し、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための維持制御を周期的 (例えば、5 m s 毎) に所定時間 (例えば、5 m s) 中断する中断制御を実行している期間において、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球したことに基づいて当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる (例えば、6 m s 毎に 4 m s 中断させる) ことを可能に構成した。このように構成することで、遊技領域に発射された遊技球を装飾用可動役物 (箱形役物 7 0 0) に流入させることができる斬新な演出を実現しつつ、入球した遊技球の重みによって装飾用可動役物 (箱形役物 7 0 0) が所定位置 (進出位置) から意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【 7 5 8 2 】

また、本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技領域に発射された遊技球が箱形役物 7 0 0 に流入した場合に、所定個数 (例えば、5 個) の遊技球を賞球として払い出し可能に構成した。このように構成することで、箱形役物 7 0 0 に遊技球を流入させることに対する遊技者の意欲を向上させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 7 5 8 3 】

< 第 6 8 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 2 4 7 9 から図 2 4 8 3 を参照して、上述した第 6 8 制御例の第 2 変形例について説明する。上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例では、遊技領域に発射された遊技球が流入可能な箱形役物 7 0 0 を配設し、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する場合に、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための維持制御を周期的 (例えば、5 m s 毎) に所定時間 (5 m s) 中断させる中断制御を実行し、箱形役物 7 0 0 に遊技球が流入した場合に当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる (例えば、6 m s 毎に 4 m s 中断させる) ことを可能に構成していた。

【 7 5 8 4 】

これに対して、本第 6 8 制御例の第 2 変形例では、役物演出の演出期間における箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させる期間において、設定された所定の中断シナリオデータに基づいて箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させる維持制御を周期的に所定時間中断させる中断制御を実行可能に構成している。より具体的には、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させる期間において、中断制御の内容 (周期及び中断時間) を切替えるタイミングと、中断周期 (何 m s 毎に中断するか) と、中断時間と、が規定された中断シナリオデータを設定することで、予め設定されたシナリオ通りに中断時間を変化させるように構成している。

【 7 5 8 5 】

このように構成することで、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期 (何 m s 毎に中断するか) 及び中断時間を、予め

設定されたタイミングで変化させることができるため、中断制御に係る制御を簡素化することができる。

【 7 5 8 6 】

＜第 6 8 制御例の第 2 変形例における電氣的構成について＞

次に、図 2 4 7 9、及び図 2 4 8 0 を参照して、本第 2 変形例における電氣的構成について説明する。本第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。

【 7 5 8 7 】

まず、図 2 4 7 9 ( a ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明する。図 2 4 7 9 ( a ) は、本第 6 8 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成を示したブロック図である。図 2 4 7 9 ( a ) に示した通り、本第 2 変形例のパチンコ機 1 0 における R O M 2 2 2 は、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 1 0 における R O M 2 2 2 に対して、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A を削除した点と、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B を設けた点、とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【 7 5 8 8 】

中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B は、役物演出における箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する期間において、上下モータ 7 1 0 の励磁を中断する中断時間及び励磁時間を設定する際に参照されるデータテーブルである。本第 2 変形例では、役物演出が開始されてからの経過時間に応じて、上下モータ 7 1 0 の励磁を中断する中断時間及び励磁時間が変更されるように構成している。なお、本第 2 変形例における役物演出では、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例における役物演出に対して、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する期間を変化させない点で相違している。

【 7 5 8 9 】

具体的には、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 に所定個数 ( 4 球 ) の遊技球が入球した時点で、箱形役物 7 0 0 へ新たに遊技球が入球することを規制すると共に、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 の変位を開始させることで、箱形役物 7 0 0 が進出位置に位置している時間が変化可能に構成されていたのに対し、本第 2 変形例における役物演出では、箱形役物 7 0 0 に遊技球が所定個数 ( 4 球 ) 入球した時点で、箱形役物 7 0 0 に新たに遊技球が入球することは規制するものの、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 の変位開始は所定のタイミング ( 役物演出開始から 1 2 秒後 ) まで待機させることで、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する期間が一定となるように構成している。このように構成することで、役物演出が実行される期間が一定の時間となるので、役物演出中に実行される演出態様の切替に係る制御処理等を簡素化することができる。

【 7 5 9 0 】

図 2 4 7 9 ( b ) を参照して、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B の規定内容について説明する。図 2 4 7 9 ( b ) は、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B の規定内容を模式的に示した図である。図 2 4 7 9 ( b ) に示した通り、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 8 0 0 0 」に対応付けて、 5 m s 毎に 5 m s 中断する中断制御を 2 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 6 0 0 0 」に対応付けて、 6 m s 毎に 4 m s 中断する中断制御を 2 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 4 0 0 0 」に対応付けて、 7 m s 毎に 3 m s 中断する中断制御を 2 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 2 0 0 0 」に対応付けて、 8 m s 毎に 2 m s 中断する中断制御を 2 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 0 0 0 0 」に対応付けて、 9 m s 毎に 1 m s 中断する中断制御を 8 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定されている。

10

20

30

40

50

## 【 7 5 9 1 】

即ち、役物演出において箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達したタイミング（役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 8 0 0 0 となるタイミング）から上下モータ 7 1 0 に対して 5 m s の励磁と 5 m s の中断とを繰り返す中断制御が実行され、その後、経過時間に応じて上下モータ 7 1 0 を励磁する励磁時間と励磁を中断する中断時間とが変化して規定されたデータが設定されるように構成されている。このように構成することで、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための上下モータ 7 1 0 の保持力を変化させることが可能な構成としつつ、係る制御処理を簡素化することができる。

## 【 7 5 9 2 】

また、本第 2 変形例では、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 となった場合に、切替時間データとして 8 0 0 0 が設定されることにより、箱形役物 7 0 0 が進出位置から退避位置まで変位させ始めるまでの期間は、1 m s 毎に 9 m s の中断を実行する中断制御が継続するように構成されている。即ち、上下モータ 7 1 0 の励磁時間と中断時間とを変化させたデータに基づく制御は、箱形役物 7 0 0 を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミング（役物演出開始 1 8 秒後のタイミング）まで継続するように構成されている。なお、本第 2 変形例では、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B における最終のデータに切替時間データとして 8 0 0 0 を規定していたが、これに限るものではなく、昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断する期間の終了時（箱形役物 7 0 0 を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミング）まで切替が実行されないような数値（即ち、8 0 0 0 を超える値）を規定していれば良い。

## 【 7 5 9 3 】

次に、図 2 4 8 0 を参照して、音声ランブ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明する。本第 2 変形例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 2 3 は、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 2 3 に対して、役物駆動関連エリア 2 2 3 c c A（図 2 4 6 7（a）参照）に代えて役物駆動関連エリア 2 2 3 c a B を設けた点で相違し、それ以外は同一である。

## 【 7 5 9 4 】

図 2 4 8 0 を参照して、本第 2 変形例における役物駆動関連エリア 2 2 3 c a B について説明する。この役物駆動関連エリア 2 2 3 c a B は、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例における役物駆動関連エリア 2 2 3 c c A（図 2 4 6 7（a）参照）に対して、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A を削除した点と、周期中断フラグ 2 2 3 c a a B、及び中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B を設けた点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

## 【 7 5 9 5 】

周期中断フラグ 2 2 3 c a a B は、役物演出における箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する期間であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定されている。この周期中断フラグ 2 2 3 c a a B は、役物演出において箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達した時点でオンに設定され（図 2 4 8 1 の S 6 2 1 1 C 参照）、箱形役物 7 0 0 を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミングでオフに設定される（図 2 4 8 1 の S 6 2 1 3 C 参照）。

## 【 7 5 9 6 】

中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B は、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B から役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値を参照して選択されたデータが格納される記憶領域である。この中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B は、役物演出において箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達するタイミングで中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B から役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値に対応するデータが格納され（図 2 4 8 1 の S 6 2 1 2 C 参照）、その後、格納されたデータの切替時間データに対応する時間が経過したに基づいて格納されているデータが更新（上書きして格納）される（図 2 4 8 3 の S 6 2 4 3 C 参照）。

## 【 7 5 9 7 】

10

20

30

40

50

< 第 6 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 4 8 1 から図 2 4 8 3 を参照して、本第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。本第 2 変形例では、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例に対して、駆動データ更新処理（図 2 4 7 3 の S 5 9 3 5 C 参照）に代えて駆動データ更新処理（図 2 4 8 1 の S 6 2 0 1 C 参照）を実行する点と、モータ出力処理（図 2 4 7 4 の S 6 0 0 1 C 参照）に代えてモータ出力処理（図 2 4 8 2 の S 6 2 2 1 C 参照）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

#### 【 7 5 9 8 】

まず、図 2 4 8 1 を参照して、本第 2 変形例における駆動データ更新処理（S 6 2 0 1 C）の処理内容について説明する。図 2 4 8 1 は駆動データ更新処理（S 6 2 0 1 C）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動データ更新処理（S 6 2 0 1 C）は、上述した第 1 変形例の駆動データ更新処理（図 2 4 7 3 の S 5 9 3 5 C 参照）に対して、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球したに基づいて上下モータ 7 1 0 の励磁内容を示すデータを更新する処理を削除した点と、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B に基づいて上下モータ 7 1 0 の励磁制御を実行させるためのデータを設定する処理が追加されている点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

#### 【 7 5 9 9 】

この本第 2 変形例における駆動データ更新処理（図 2 4 8 1 参照）のうち、S 5 9 5 1 C ~ S 5 9 5 4 C、及び S 5 9 5 7 C ~ S 5 9 6 5 C の各処理では、それぞれ上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例の駆動データ更新処理（図 2 4 7 3 参照）における S 5 9 5 1 C ~ S 5 9 5 4 C、及び S 5 9 5 7 C ~ S 5 9 6 5 C の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 7 6 0 0 】

また、本第 2 変形例における駆動データ更新処理（S 6 2 0 1 C）では、S 5 9 5 4 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「0 2 H」であると判別した場合には（S 5 9 5 4 C : Y e s）、役物演出において箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達したタイミングであることを意味するため、周期中断フラグ 2 2 3 c a a B をオンに設定し（S 6 2 1 1 C）、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B から役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値に対応するデータを中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に格納し（S 6 2 1 2 C）、本処理を終了する。

#### 【 7 6 0 1 】

また、本第 2 変形例における駆動データ更新処理（S 6 2 0 1 C）では、S 5 9 6 5 C S C の処理が終了すると、次いで、周期中断フラグ 2 2 3 c a a B をオフに設定し（S 6 2 1 3 C）、本処理を終了する。これにより、役物演出において箱形役物 7 0 0 を進出位置から退避位置へと変位させ始めるタイミングで、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B に規定されたデータに基づく制御を終了させることができる。

#### 【 7 6 0 2 】

次に、図 2 4 8 2 を参照して、本第 2 変形例におけるモータ出力処理（S 6 2 2 1 C）の処理内容について説明する。図 2 4 8 2 はモータ出力処理（S 6 2 2 1 C）の処理内容を示したフローチャートである。このモータ出力処理（S 6 2 2 1 C）は、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例におけるモータ出力処理（図 2 4 7 4 の S 6 0 0 1 C 参照）に対して、周期中断フラグ 2 2 3 c a a B がオンであると判別した場合に、上述した第 6 8 制御例における上下モータ励磁中断処理（図 2 4 7 6 の S 6 0 1 9 C 参照）に代えて上下モータ励磁中断処理（S 6 2 3 2 C）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

#### 【 7 6 0 3 】

この第 2 変形例におけるモータ出力処理（S 6 2 2 1 C）のうち、S 6 0 1 1 C ~ S 6 0 1 7 C、及び S 6 0 2 0 C ~ S 6 0 2 7 C の各処理では、それぞれ上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例のモータ出力処理（図 2 4 7 4 の S 6 0 0 1 C）における S 6 0 1 1 C ~

S 6 0 1 7 C、及び S 6 0 2 0 C ~ S 6 0 2 7 C の各処理と同一の処理が実行される。

【 7 6 0 4 】

また、本第 2 変形例におけるモータ出力処理 ( S 6 2 2 1 C ) では、S 6 0 1 5 C の処理において、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A がオンであると判別しなかった場合には ( S 6 0 1 5 C : N o )、周期中断フラグ 2 2 3 c a a B がオンであるかを判別する ( S 6 2 3 1 C )。S 6 2 3 1 C の処理において、周期中断フラグ 2 2 3 c a a B がオンであると判別した場合には ( S 6 2 3 1 C : Y e s )、後述する上下モータ励磁中断処理を実行し ( S 6 2 3 2 C )、S 6 0 2 0 C の処理に移行する。一方、S 6 2 3 1 C の処理において、周期中断フラグ 2 2 3 c a a B がオンであると判別しなかった場合には ( S 6 2 3 1 C : N o )、S 6 0 2 0 C の処理に移行する。

10

【 7 6 0 5 】

次に、図 2 4 8 3 を参照して、本第 2 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 2 3 2 C ) の処理内容について説明する。図 2 4 8 3 は上下モータ励磁中断処理 ( S 6 2 3 2 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁中断処理 ( S 6 2 3 2 C ) は、上述した第 6 8 制御例の第 1 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( 図 2 4 7 6 の S 6 0 1 9 C 参照 ) に対して、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B の規定内容に基づいて上下モータ 7 1 0 の励磁を設定する点において相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【 7 6 0 6 】

この本第 2 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 2 3 2 C ) のうち、S 6 0 7 1 C、S 6 0 7 2 C、S 6 0 7 5 C ~ S 6 0 7 7 C、S 6 0 7 9 C ~ S 6 0 8 2 C、及び S 6 0 8 4 C の各処理では、それぞれ上述した第 6 8 制御例の上下モータ中断処理 ( 図 2 4 7 6 の S 6 0 1 9 C ) における S 6 0 7 1 C、S 6 0 7 2 C、S 6 0 7 5 C ~ S 6 0 7 7 C、S 6 0 7 9 C ~ S 6 0 8 2 C、及び S 6 0 8 4 C の各処理と同一の処理が実行される。

20

【 7 6 0 7 】

また、本第 2 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 2 3 2 C ) が実行されると、まず、中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に格納されているデータを読み出し ( S 6 2 4 1 C )、読み出したデータの切替時間データが示す時間が経過したかを判別する ( S 6 2 4 2 C )。図示は省略したが、本第 2 変形例では中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に新たにデータを格納するタイミングにおいて、当該タイミングからの経過時間を切替タイマを用いて計時するように構成されている。即ち、その計時タイマのタイマ値を参照して、中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に新たにデータが格納されてから、切替時間データが示す時間が経過したかを判別するように構成されている。

30

【 7 6 0 8 】

S 6 2 4 2 C の処理において、中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に格納されているデータの切替時間データに対応する時間が経過したと判別しなかった場合には ( S 6 2 4 2 C : N o )、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B における次のデータを格納するタイミングではないことを意味するため、S 6 0 7 1 C の処理に移行する。一方、S 6 2 4 2 C の処理において、中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に格納されているデータの切替時間データに対応する時間が経過したと判別した場合には ( S 6 2 4 2 C : Y e s )、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B から役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値に対応するデータを中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に格納し ( S 6 2 4 3 C )、S 6 0 7 1 C の処理に移行する。これにより、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B に基づいて、上下モータ 7 1 0 の励磁を周期的に中断する中断制御が進行される。

40

【 7 6 0 9 】

また、本第 2 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 2 3 2 C ) では、S 6 0 7 2 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 0 7 2 C : N o )、中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に格納されているデータを読み出し ( S 6 2 4 4 C )、当該データの励磁時間デー

50

タに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値に設定し ( S 6 2 4 5 C )、本処理を終了する。

#### 【 7 6 1 0 】

また、本第 2 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 2 3 2 C ) では、S 6 0 7 7 C の処理が終了すると、中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に格納されているデータを読み出し ( S 6 2 4 6 C )、当該データの中断時間データに規定された値を上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値に設定し ( S 6 0 7 9 C )、本処理を終了する。これにより、上下モータ 7 1 0 の励磁を周期的に中断する中断制御における励磁時間を、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B の規定内容に基づいて変更して設定することができる。

10

#### 【 7 6 1 1 】

また、本第 2 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 2 3 2 C ) では、S 6 0 8 2 C の処理が終了すると、中断シナリオ格納エリア 2 2 3 c a b B に格納されているデータを読み出し ( S 6 2 4 7 C )、当該データの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値に設定し ( S 6 0 8 4 C )、本処理を終了する。これにより、上下モータ 7 1 0 の励磁を周期的に中断する中断制御における中断時間を、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B の規定内容に基づいて変更して設定することができる。

#### 【 7 6 1 2 】

以上、説明した通り、本第 2 変形例では、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する場合に、上下モータ 7 1 0 の励磁を周期的に中断させる中断制御を実行可能に構成し、所定の中断シナリオデータに基づいて、当該中断制御における中断周期 ( 何 m s 毎に中断するか ) と中断時間 ( 何 m s 中断するか ) とを所定のタイミングで切替可能に構成した。このように構成することで、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための上下モータ 7 1 0 の保持力を変化させるための制御処理を簡素化することができる。

20

#### 【 7 6 1 3 】

< 第 6 8 制御例の第 3 変形例 >

次に、図 2 4 8 4、及び図 2 4 8 5 を参照して、第 6 8 制御例の第 3 変形例について説明する。上述した第 6 8 制御例では、役物演出において昇降役物 5 0 0 を下限位置から昇降中間位置まで変位させ、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に 2 秒間維持している期間 ( 枠ボタン 2 2 の操作有効期間となる役物演出開始 1 秒後 ~ 3 秒後までの期間 ) において、枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合に、所定の抽選 ( 役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b を参照して実行される役物演出の演出結果を決定するための抽選 ) の抽選結果に対応した動作で傾倒役物 6 0 0 を変位させるように構成していた。

30

#### 【 7 6 1 4 】

更に、上述した第 6 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に到達したタイミングにおいて昇降モータ 5 1 0 を回転させることなく ( 昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えず ) 1 0 m s 励磁し、その後、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断する中断制御を実行することで、昇降モータ 5 1 0 を励磁するための電力を削減しつつ、保持力を維持することを可能に構成していた。

40

#### 【 7 6 1 5 】

これに対して、本第 3 変形例では、役物演出において昇降役物 5 0 0 を下限位置から昇降中間位置まで変位させ、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持している期間において、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて傾倒役物 6 0 0 を変位させることを可能に構成している。より具体的には、上述した第 6 8 制御例では、役物演出において枠ボタン 2 2 の操作有効期間 ( 役物演出開始 1 秒後 ~ 3 秒後 ) を 2 秒間設定していたのに対し、本第 3 変形例では、役物演出において操作有効期間を役物演出の開始 1 秒後 ~ 1 1 秒後までの 1 0 秒間設定するように構成し、当該操作有効期間 ( 1 0 秒間 ) において、枠ボタン 2 2 が操作された場合に、傾倒役物 6 0 0 を昇降中間位置に維持されている昇降役物 5 0 0 に当接するまで変位させた後に傾倒役物 6 0 0 を起立位置まで変位 ( 復帰 ) させる往復動作を

50



1秒間で実行可能に構成した。このように構成することで、枠ボタン22が操作されたことに基いて傾倒役物600を変位させることができるので、遊技者の操作状況と連動して傾倒役物600が変位する演出を実現できる。よって、枠ボタン22の操作有効期間において遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。

#### 【7616】

ここで、本第3変形例で実行される昇降役物500と傾倒役物600とが当接する動作を含む往復動作は、傾倒モータ610を1ステップあたりの回転に3ms要するスピードで125ステップ（即ち、 $3\text{ms} \times 125\text{ステップ} = 375\text{ms}$ ）正方向に回転させることで昇降役物500に対して傾倒役物600を当接させ、その後、傾倒モータ610の励磁を所定時間（250ms）停止した後に傾倒モータ610を1ステップあたりの回転に3ms要するスピードで125ステップ（即ち、 $3\text{ms} \times 125\text{ステップ} = 375\text{ms}$ ）負方向に回転させることで傾倒役物600を起立位置（原点位置）まで可動（退避）させるように構成した。このように構成することで、枠ボタン22が操作されたことに基いて、傾倒役物600が昇降役物500に当接するまで（傾倒中間位置まで）可動し、昇降役物500に対して荷重を掛けた後に傾倒役物600が起立位置（原点位置）まで可動（退避）する動作を1秒間で実行させることができる。

10

#### 【7617】

また本第3変形例では、傾倒役物600が昇降役物500に当接したタイミング（傾倒役物600が傾倒中間位置に到達したタイミング）において、昇降モータ510が励磁されている場合には、傾倒モータ610の励磁を即座に停止し、昇降モータ510の励磁が中断されている場合には、昇降モータ510の励磁が再開されるまで（最大で5ms経過するまで）傾倒モータ610の励磁の停止を待機させるように構成した。このように構成することで、傾倒役物600の可動されるタイミングが不定となる構成において、昇降モータ510の励磁が中断している期間に傾倒役物600による荷重（負荷）が掛かり始めることを抑制することができる。

20

#### 【7618】

なお、枠ボタン22が操作された場合に傾倒役物600を昇降役物500に当接する動作を含む往復動作で可動させることが可能な構成については、上述した第68制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、本第3変形例における役物演出は、第68制御例と比した場合に生じる操作有効期間の差異分（8秒分）長い変動演出（即ち、基本時間30秒、且つ追加時間20秒の変動時間に対応する変動演出）において実行されるように構成し、操作有効期間以外の演出態様については第68制御例と同一である。

30

#### 【7619】

また、本第3変形例では、役物演出中の操作有効期間において、所定回数（6回）までは枠ボタン22が操作される毎に傾倒役物600が昇降役物500に当接する動作を含む1秒間の往復動作を実行可能に構成し、枠ボタン22が操作された回数に対応して昇降モータ510を励磁する励磁時間、及び励磁を中断する中断時間を変化させることを可能に構成した。

#### 【7620】

より具体的には、昇降役物500を昇降中間位置に維持している期間において、枠ボタン22が1度も操作されていない場合には、昇降モータ510の励磁を5ms毎に5ms中断する（即ち、5ms励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン22の操作回数が1回～2回の場合には昇降モータ510の励磁を6ms毎に4ms中断する（即ち、6ms励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン22の操作回数が3回～4回の場合には、昇降モータ510の励磁を7ms毎に3ms中断する（即ち、7ms励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン22の操作回数が5回～6回の場合には、昇降モータ510の励磁を8ms毎に2ms中断する中断制御を実行するように構成されている。

40

#### 【7621】

このように構成することで、傾倒役物600が幾度も当接（衝突）することによって昇降役物500、及び昇降モータ510にかかる外力（負荷）が変化し得る構成において、

50

昇降モータ 5 1 0 の保持力を可変させておくことができるので、昇降役物 5 0 0 が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【 7 6 2 2 】

なお、本第 3 変形例では、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて実行される傾倒役物 6 0 0 の往復動作は、一律で 1 秒間の動作となるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、枠ボタン 2 2 の操作回数に対応して、傾倒役物 6 0 0 の動作速度を可変させるように構成してもよい。より具体的には、1 の操作有効期間における枠ボタン 2 2 の累計操作回数を所定のカウンタを用いてカウントし、当該カウンタのカウント値に応じて、傾倒役物 6 0 0 の動作速度が異なる制御データを設定するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて実行される傾倒役物 6 0 0 の往復動作を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【 7 6 2 3 】

また、本第 3 変形例では、枠ボタン 2 2 が操作された回数に対応して昇降モータ 5 1 0 を制御するためのデータ（励磁時間、及び中断時間が規定されたデータ）が可変されて設定されたことを遊技者が識別可能となるように構成されている。より具体的には、昇降モータ 5 1 0 の励磁時間、及び中断時間が規定された制御データを可変して設定する場合に、当該制御データに対応する表示態様（例えば、制御データに規定された励磁時間の長さに対応して表示されるインジケータ r g ）が第 3 図柄表示装置 8 1 における小表示領域 D m 6 4 に表示（図 2 4 2 6 （ b ）参照）されるように構成されている。このように構成することで、内部的に実行されている昇降モータ 5 1 0 に係る制御の変更を、遊技者にも分かり易くすることができる。

20

【 7 6 2 4 】

< 第 6 8 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 4 8 4 を参照して、第 6 8 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について説明する。本第 6 8 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 6 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部を変更しており、それ以外の構成は同一である。具体的には、R O M 2 2 2 の構成のうち、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C を追加した点で相違している。

【 7 6 2 5 】

30

ここで、図 2 4 8 4 （ b ）を参照して、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C の内容について説明をする。図 2 4 8 4 （ b ）は、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C の内容を示した図である。図 2 4 8 4 （ b ）に示した通り、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C には、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に対応付けて、昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断させる場合の初期励磁時間データ、中断時間データ、及び励磁時間データが規定されている。

【 7 6 2 6 】

より具体的には、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値「 1 」に対して、昇降モータ 5 1 0 を 6 m s 励磁した後、励磁を 6 m s 毎に 4 m s 中断させるデータが規定されており、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値のカウンタ値「 3 」に対して、昇降モータ 5 1 0 を 7 m s 励磁した後、励磁を 7 m s 毎に 3 m s 中断させるデータが規定されており、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値「 5 」に対して、昇降モータ 5 1 0 を 8 m s 励磁した後、励磁を 8 m s 毎に 2 m s 中断させるデータが規定されている。

40

【 7 6 2 7 】

ここで、本第 6 8 制御例の第 3 変形例では、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C から操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納し、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C に規定された値となるまでは、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータに基づく制御を継続するように構成されている。即ち、枠ボタン 2 2 に対して 1 回目の操作がされるまで（操作回数 0 回の場合）は、昇降モータ 5 1 0 の

50

励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断し、枠ボタン 2 2 に対して 3 回目の操作がされるまで（操作回数が 1 ～ 2 回の場合）は、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 6 m s 毎に 4 m s 中断し、枠ボタン 2 2 に対して 5 回目の操作がされるまで（操作回数が 3 ～ 4 回の場合）は、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 7 m s 毎に 3 m s 中断し、枠ボタン 2 2 に対して 5 回目以上操作された場合は、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 8 m s 毎に 2 m s 中断するように構成されている。

#### 【 7 6 2 8 】

このように構成することで、枠ボタン 2 2 が操作されることによって昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接（衝突）する回数が可変し、昇降役物 5 0 0 に対して不定の負荷が掛かる場合において、より好適な維持制御を実行させることができる。

#### 【 7 6 2 9 】

< 第 6 8 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 4 8 5 を参照して、本第 3 変形例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種制御処理の処理内容について説明する。まず、図 2 4 8 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理について説明する。本第 3 変形例では、上述した第 6 8 制御例に対して、操作回数カウント処理（図 2 4 4 4 の S 5 3 0 5 C 参照）に代えて操作回数カウント処置（図 2 4 8 5 の S 6 3 0 1 C 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

#### 【 7 6 3 0 】

図 2 4 8 5 を参照して、本第 3 変形例における操作回数カウント処理（S 6 3 0 1 C）の処理内容について説明する。図 2 4 8 5 は、操作回数カウント処理（S 6 3 0 1 C）の処理内容を示したフローチャートである。この操作回数カウント処理（S 6 3 0 1 C）では、上述した第 6 8 制御例の操作回数カウント処理（図 2 4 4 4 の S 5 3 0 5 C 参照）に対して、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が更新されたことに応じて、励磁時間、及び中断時間を変化させて設定する処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【 7 6 3 1 】

この本第 3 変形例における操作回数カウント処理（S 6 3 0 1 C）のうち、S 5 3 2 2 C、及び S 5 3 2 4 C ～ S 5 3 2 7 C の各処理ではそれぞれ上述した第 6 8 制御例の操作回数カウント処理（図 2 4 4 4 参照）における S 5 3 2 2 C、及び S 5 3 2 4 C ～ S 5 3 2 7 C の各処理の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 7 6 3 2 】

操作回数カウント処理（S 6 3 0 1 C）が実行されると、まず、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 未満であるか判別する（S 6 3 2 1 C）。S 6 3 2 1 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 未満であると判別しなかった場合には（S 6 3 2 1 C：N o）、本第 3 変形例における操作回数の上限（6 回）に既に到達していたことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 6 3 2 1 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 未満であると判別した場合には（S 6 3 2 1 C：Y e s）、起立位置センサがオンであるか判別する（S 6 3 2 2 C）。S 6 3 2 2 C の処理において、起立位置センサがオンであると判別しなかった場合には（S 6 3 2 2 C：N o）、本処理を終了する。

#### 【 7 6 3 3 】

これに対し、S 6 3 2 2 C の処理において、起立位置センサがオンであると判別した場合には（S 6 3 2 2 C：Y e s）、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に 1 を加算し（S 5 3 2 2 C）、傾倒役物 6 0 0 の往復動作を設定し（S 6 3 2 3 C）、本処理を終了する。これにより、傾倒役物 6 0 0 の変位中（原点位置に位置していない期間）は、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が加算されること、及び傾倒役物 6 0 0 の動作が新たに設定されること、を抑制することができる。即ち、本第 3 変形例では、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置しているかを検出可能な起立位置センサ（原点センサ）がオンを検出していない場合（傾倒役物 6 0 0 が起立位置に位置していない場合）に、

10

20

30

40

50

励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C におけるデータを更新（励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に上書きして設定）しないように構成している。このように構成することで、枠ボタン 2 2 の操作間隔が短すぎることに起因して、枠ボタン 2 2 の操作回数と傾倒役物 6 0 0 の往復動作の実行回数が一致しない場合でも、傾倒役物 6 0 0 の往復動作の実行回数に合わせて昇降モータ 5 1 0 の励磁時間、及び中断時間を設定することができる。

#### 【 7 6 3 4 】

S 6 3 2 3 C の処理が終了すると、次いで、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 1、3、及び 5 のうち何れかであるかを判別する（S 6 3 2 4 C）。S 6 3 2 4 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 1、3、及び 5 のうち何れかであると判別しなかった（1、3、及び 5 のうち何れでもないと判別した）場合には（S 6 3 2 4 C : N o）、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 であるかを判別する（S 6 3 2 5 C）。S 6 3 2 5 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 であると判別しなかった場合には（S 6 3 2 5 C : N o）、本処理を終了する。

10

#### 【 7 6 3 5 】

一方、S 6 3 2 5 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 であると判別した場合には（S 6 3 2 5 C : Y e s）、S 5 3 2 4 C の処理に移行する。即ち、上述した第 6 8 制御例では、枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行していたのに対し、本第 3 変形例では、枠ボタン 2 2 が 6 回操作された場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行する。上述した通り、S 5 3 2 4 C ~ S 5 3 2 7 C の各処理では、それぞれ上述した第 6 8 制御例の操作回数カウント処理（図 2 4 4 4 参照）における S 5 3 2 4 C ~ S 5 3 2 7 C の各処理と同一の処理が実行される。

20

#### 【 7 6 3 6 】

これらに対し、S 6 3 2 4 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 1、3、及び 5 のうち何れかであると判別した場合には（S 6 3 2 4 C : Y e s）、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいかを判別する（S 6 3 2 6 C）。S 6 3 2 6 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 6 3 2 6 C : N o）、励磁時間タイマ c f j にタイマ値「0」を設定し（S 6 3 2 7 C）、S 6 3 2 9 C の処理に移行する。一方、S 6 3 2 6 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には（S 6 3 2 6 C : Y e s）、中断時間タイマ 2 2 3 c f i にタイマ値「0」を設定し（S 6 3 2 8 C）、S 6 3 2 9 C の処理に移行する。

30

#### 【 7 6 3 7 】

S 6 3 2 9 C の処理では、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C から操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納する（S 6 3 2 9 C）。S 6 3 2 9 C の処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納したデータの初期時間データに規定された値を励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に設定し（S 6 3 3 0 C）、励磁状況を示すための表示態様を含む演出態様を設定し（S 6 3 3 1 C）、決定された演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（S 6 3 3 2 C）、本処理を終了する。

40

#### 【 7 6 3 8 】

ここで、本第 3 変形例では、励磁状況を示すための表示態様として、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納されているデータの励磁時間データに対応する表示態様が設定される。より具体的には、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に、より長い時間を示す励磁時間データを含むデータを格納するする場合に、ゲージが上昇して表示されるインジケータ r g を第 3 図柄表示装置 8 1 における小表示領域 D m 6 4 に表示する（図 2 4 2 6 (b) 参照）。例えば、昇降モータ 5 1 0 の励磁が 5 m s 毎で中断されている期間にはゲージが貯まっていない（0 である）状態のインジケータ r g が表示され、枠ボタン 2 2 が 1 回操作されたことで昇降モータ 5 1 0 の励磁が 6 m s 毎で中断されている期間（枠ボタン 2 2 の操作回数が 1 回 ~ 2 回の期間）にはゲージが 1 貯まった状態のインジケータ

50

r g が表示され、枠ボタン 2 2 が 3 回操作されたことで昇降モータ 5 1 0 の励磁が 7 m s 毎で中断されている期間（枠ボタン 2 2 の操作回数が 3 回～4 回の期間）にはゲージが 2 貯まった状態のインジケータ r g が表示され、枠ボタン 2 2 が 5 回操作されたことで昇降モータ 5 1 0 の励磁が 8 m s 毎で中断されている期間（枠ボタン 2 2 の操作回数が 5 回以上の期間）にはインジケータ r g が 3 貯まった状態（MAX を示す状態）で表示される。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 を励磁する励磁時間が長くなった（保持力が増大した）ことを、遊技者に対して把握させ易くすることができる。

#### 【7 6 3 9】

以上説明した通り、本第 3 変型例におけるパチンコ機 1 0 では、役物演出において枠ボタン 2 2 が操作された場合に、枠ボタン 2 2 が操作された回数に対応して、昇降モータ 5 1 0 の励磁時間を可変可能に構成した。より、具体的には、役物演出において枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて、傾倒役物 6 0 0 を昇降中間位置まで変位させることで傾倒役物 6 0 0 を昇降役物 5 0 0 に当接させた後に傾倒役物 6 0 0 を起立位置まで変位させる往復動作を設定し、当該往復動作が実行された回数に応じて昇降モータの励磁時間を変化させることが可能に構成した。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 に衝突されることで昇降役物 5 0 0、及び昇降モータ 5 1 0 にかかる負荷が変化した場合に、昇降モータ 5 1 0 の保持力を可変させることができる。

#### 【7 6 4 0】

本第 3 変形例では、役物演出において枠ボタン 2 2 が操作された場合において、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置しているかを判別し、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置している場合に、傾倒役物 6 0 0 の可動を開始させるように構成していたが、これに限るものではない。例えば、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置していない期間において枠ボタン 2 2 が操作された場合に、当該操作に係る情報を記憶し、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に到達（退避）したことに基づいて、当該操作に起因した傾倒役物 6 0 0 の可動を開始させるように構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 が可動している期間における枠ボタン 2 2 の操作も有効となるため、遊技者の枠ボタン 2 2 を押下する意欲を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【7 6 4 1】

< 第 6 8 制御例の第 4 変形例 >

次に、図 2 4 8 6 を参照して、上述した第 6 8 制御例における第 4 変形例について説明する。上述した第 6 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 によって可動されることが可能な昇降役物 5 0 0 を設け、役物演出において昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えることなく励磁することで昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持する制御を周期的に中断する中断制御を実行可能に構成していた。また、上述した第 6 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 と同一の構成である傾倒モータ 6 1 0 によって可動されることが可能な傾倒役物 6 0 0 を設け、役物演出において昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを所定の動作で可動させることで多様な演出を実行可能に構成していた。

#### 【7 6 4 2】

これに対して、本第 4 変形例では、昇降役物 5 0 0 が上限位置に到達した場合に、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えることなく励磁することで昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持する制御を周期的に中断する中断制御を実行し、当該中断制御において励磁が中断されている期間において、図示しないソレノイド（以下、傾倒ソレノイドと称す）によって傾倒役物 6 0 0 を可動させることを可能に構成している。より具体的には、本第 4 変形例では、傾倒モータ 6 1 0 の上部（図 2 4 2 5（b）参照）に傾倒ソレノイド（図示なし）を設け、当該傾倒ソレノイドが傾倒役物 6 0 0 の背面に固着された図示しない突出片に作用することで、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間に傾倒役物 6 0 0 を可動させることを可能に構成している。

#### 【7 6 4 3】

このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断することによって削減した

10

20

30

40

50

電力を有効に活用することができると共に、傾倒役物 6 0 0 を可動させることで演出を盛り上げることができる。また、昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 との作動が短期間に集中することによって消費電力が増加する不具合を抑制することができる。

#### 【 7 6 4 4 】

なお、当該傾倒ソレノイド、及び突出片は、互いに着脱可能（例えば、磁力によって付着する）ように構成されており、プッシュ型ソレノイドである傾倒ソレノイドを作動させる期間は当該傾倒ソレノイド、及び突出片が互いに当接し、傾倒モータ 6 1 0 によって傾倒役物 6 0 0 が回転移動される場合には当該傾倒ソレノイド、及び突出片が互いに離間する。

#### 【 7 6 4 5 】

上述した通り、本第 4 変形例では、上述した第 6 8 制御例に対して、昇降役物 5 0 0 が上限位置に位置している期間における役物演出の演出態様（傾倒役物 6 0 0 の動作態様）を異ならせている点で相違しており、それ以外の内容については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【 7 6 4 6 】

＜第 6 8 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図 2 4 8 6 を参照して、本第 4 変形例における制御処理について説明する。本第 4 変形例では、上述した第 6 8 制御例に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

#### 【 7 6 4 7 】

図 2 4 8 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 では、上述した第 6 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、役物演出において昇降役物 5 0 0 が上限位置に位置している期間（演出結果が失敗である場合における、役物演出開始 9 秒後～ 1 2 秒後の 3 秒間）において、傾倒ソレノイド（図示無し）によって傾倒役物 6 0 0 を可動可能に構成している点で大きく相違しており、その相違点に関する処理内容を異ならせている。具体的には、役物駆動処理（図 2 4 5 0 の S 4 1 2 1 C 参照）に代えて役物駆動処理（図 2 4 8 6 の S 6 4 0 1 C）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

#### 【 7 6 4 8 】

図 2 4 8 6 を参照して、役物駆動処理（S 6 4 0 1 C）の処理内容について説明する。図 2 4 8 6 は、役物駆動処理（S 6 4 0 1 C）の処理内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（S 6 4 0 1 C）では、上述した第 6 8 制御例の役物駆動処理（図 2 4 5 0 参照）と同一の処理内容に加え、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間において傾倒ソレノイドを作動させることで傾倒役物 6 0 0 を変位させるための処理を実行する。

#### 【 7 6 4 9 】

この本第 4 変形例における役物駆動処理（S 6 4 0 1 C）のうち、S 5 6 0 1 C～S 5 6 0 5 C の各処理ではそれぞれ上述した第 6 8 制御例の役物駆動処理（図 2 4 5 0 参照）における S 5 6 0 1 C～S 5 6 0 5 C の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 7 6 5 0 】

本第 4 変形例における役物駆動処理（S 6 4 0 1 C）が実行されると、まず、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであるかを判別する（S 5 6 0 1 C）。S 5 6 0 1 C の処理において、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであると判別しなかった場合には（S 5 6 0 1 C：No）、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納された状況データを読み出し（S 6 4 2 1 C）、状況データが「0 C H」であるかを判別する（S 6 4 2 2 C）。S 6 4 2 2 C の処理において、状況データが「0 C H」であると判別しなかった場合には（S 6 4 2 2 C：No）、本処理を終了する。

#### 【 7 6 5 1 】

10

20

30

40

50

一方、S 6 4 2 2 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納された状況データが「0 C H」であると判別した場合には (S 6 4 2 2 C : Y e s)、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 5 であるかを判別する (S 6 4 2 3 C)。S 6 4 2 3 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 5 であると判別した場合には (S 6 4 2 3 C : Y e s)、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断し始めるタイミングであることを意味するため、傾倒ソレノイドに励磁を設定し (S 6 4 2 6 C)、本処理を終了する。これにより、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断された期間において、傾倒役物 6 0 0 を可動させることができるので、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用することができる。

#### 【7 6 5 2】

10

一方、S 6 4 2 3 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 5 であると判別しなかった場合には (S 6 4 2 3 C : N o)、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 5 であるかを判別する (S 6 4 2 4 C)。S 6 4 2 4 C の処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 5 であると判別した場合には (S 6 4 2 4 C : Y e s)、昇降モータ 5 1 0 の励磁が再開されることを意味するため、傾倒ソレノイドに励磁の停止を設定し (S 6 4 2 5 C)、本処理を終了する。これにより、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間において、傾倒役物 6 0 0 が励磁されることで、傾倒役物 6 0 0 が微細な往復動作で可動される。

#### 【7 6 5 3】

一方、S 6 4 2 4 C の処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 5 であると判別しなかった場合には、本処理を終了する。これらに対し、S 5 6 0 1 C の処理において、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであると判別された場合は、S 5 6 0 2 C の処理に移行する。上述した通り、S 5 6 0 2 C ~ S 5 6 0 5 C の各処理ではそれぞれ上述した第 6 8 制御例の役物駆動処理 (図 2 4 5 0 参照) における S 5 6 0 2 C ~ S 5 6 0 5 C の各処理と同一の処理が実行され、S 5 6 0 5 C の処理が終了すると、本処理を終了する。

20

#### 【7 6 5 4】

なお、本第 4 変形例では、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間にのみ傾倒ソレノイドが励磁されるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間において傾倒ソレノイドの作動を開始させ、昇降モータ 5 1 0 の励磁が再開されても傾倒ソレノイドの作動を継続可能に構成しても良い。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 の動作内容を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【7 6 5 5】

以上説明した通り、本第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断する中断制御が実行されている期間において、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断された場合に傾倒ソレノイドを作動させることで傾倒役物 6 0 0 を可動可能に構成した。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用し、装飾用可動役物 (昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0) を用いた演出の演出効果を高めることができる。

40

#### 【7 6 5 6】

< 第 6 8 制御例の第 5 変形例 >

次に、図 2 4 8 7、及び図 2 4 8 8 を参照して、上述した第 6 8 制御例における第 5 変形例について説明する。上述した第 6 8 制御例では、役物演出中の枠ボタン 2 2 の操作有効期間 (役物演出の開始 1 秒後 ~ 3 秒後までの 2 秒間) に枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合において、所定のタイミング (役物演出の開始 3 秒後) で傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置まで可動させ、その後、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で下降させることを可能に構成していた。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で可動する演出を実現し、装飾用可動役物を用いた演出の演出効果を高めることができるものであった。

50

## 【 7 6 5 7 】

しかしながら、上述した第 6 8 制御例では、操作有効期間において、枠ボタン 2 2 に対する 3 回目の操作がされたタイミングによらず、固定のタイミング（役物演出の 3 秒後）に傾倒役物 6 0 0 の可動が開始されるため、操作有効期間における演出が単調となり、遊技者が飽きてしまう虞があった。

## 【 7 6 5 8 】

これに対して、本第 5 制御例では、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が 3 回操作されたタイミングで即座に傾倒役物 6 0 0 の可動を開始させ、昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて可動している期間に当接し易い昇降役物 5 0 0 の所定部（凹部 5 0 0 a）に傾倒役物 6 0 0 が当接した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成している。

10

## 【 7 6 5 9 】

具体的には、本第 5 変形例では、役物演出の開始時点から 3 秒後までの 3 秒間において昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置まで可動（上昇）され、当該 3 秒間の間に枠ボタン 2 2 に対して 3 回目の操作がされたタイミングで即座に傾倒役物 6 0 0 を可動させ、昇降役物 5 0 0 が原点位置から昇降中間位置まで可動されている期間に当接し易い所定部（凹部 5 0 0 a）に傾倒役物 6 0 0 が当接した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成している。

## 【 7 6 6 0 】

このように構成することで、装飾用可動役物の動作パターンを多様化させることができると共に、操作有効期間において枠ボタン 2 2 を操作するタイミングによって異なる演出態様を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

20

## 【 7 6 6 1 】

ここで、本第 5 変形例では、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 の操作回数が 3 回未満であった場合は、上述した第 6 8 制御例と同様に、所定のタイミング（役物演出の開始 3 秒後）に傾倒役物 6 0 0 の可動が開始され、その後は上述した第 6 8 制御例と同一の演出が実行される。また、枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合には、傾倒モータ 6 1 0 が傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d（図 2 4 3 5（b）参照）に基づいて作動される。即ち、傾倒役物 6 0 0 は、起立位置（原点位置）から昇降中間位置までは傾倒モータ 6 1 0 によって可動された後、傾倒モータ 6 1 0 の励磁が停止されることで外力（昇降役物 5 0 0 による作用、または自重）によって変位可能な状態となり、その後、傾倒位置から起立位置（原点位置）まで可動させる可動制御が実行される。

30

## 【 7 6 6 2 】

< 第 6 8 制御例の第 5 変形例における各装飾用可動役物について >

図 2 4 8 7、及び図 2 4 8 8 を参照して、本第 5 変形例における装飾用可動役物について説明する。なお、本第 5 変形例では、上述した第 6 8 制御例に対して、装飾用可動役物の構成の一部を変更した点と、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が 3 回操作され、昇降役物 5 0 0 の所定部（凹部 5 0 0 a）と傾倒役物 6 0 0 とが当接した場合の演出の一部を変更した点と、で相違しており、それ以外の内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

40

## 【 7 6 6 3 】

図 2 4 8 7 は、本第 5 変形例における昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）に位置しており、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置している状態を示した図である。本第 5 変形例における昇降役物 5 0 0 は、昇降役物 5 0 0 の正面視上部に後述する傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a と嵌合可能な正面視略半円形状の凹部 5 0 0 a を設けた形状で形成されている。また、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a には、後述する傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が当接（接触）したことを検出可能な接触センサ（図示なし）が設けられている。

## 【 7 6 6 4 】

一方、本第 5 変形例における傾倒役物 6 0 0 は、ハンマー形状の正面視左上に略球形の

50



凸部材 6 0 0 a が設けられており、当該凸部材 6 0 0 a は傾倒役物 6 0 0 が正面視反時計回りに回転した場合に昇降役物 5 0 0 に設けられた凹部 5 0 0 a に嵌合することが可能に構成されている。また、この傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a は、傾倒役物 6 0 0 の側面 6 0 0 b ( 図 2 4 8 8 参照 ) 上をスライド変位可能に構成されている。より具体的には、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a には、凸部材 6 0 0 a を特定の位置 ( 側面 6 0 0 b の中央 ) に付勢するための付勢バネ ( 図示なし ) が設けられており、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a に当接した状態で昇降役物 5 0 0 が上下方向に変位した場合に、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が側面 6 0 0 b 上をスライド変位すると共に付勢バネ ( 図示なし ) が伸縮するように構成されている。更に、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a、及び傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a には、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接 ( 嵌合 ) した当接状態 ( 嵌合状態 ) となった場合に、傾倒役物 6 0 0 が傾倒モータ 6 1 0 によって駆動されるまで当該当接状態 ( 嵌合状態 ) を維持するための磁石 ( 図示なし ) が設けられている。

10

#### 【 7 6 6 5 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 が下限位置から昇降中間位置に可動されている期間に当接し易い凹部 5 0 0 a に傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が当接した場合に、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接した状態で昇降役物 5 0 0 を変位させることができる。

#### 【 7 6 6 6 】

また、本第 5 制御例では、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a に嵌合することで、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a に設けられた接触センサ ( 図示なし ) がオンを検出した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成されている。このように構成することで、装飾用可動役物同士を当接させる演出において、当接パターンを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【 7 6 6 7 】

図 2 4 8 7 ( b ) は、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接したタイミングにおける装飾用可動役物の状態を示した図である。本第 5 変形例では、昇降役物 5 0 0 が下限位置 ( 原点位置 ) から昇降中間位置に向けて上昇している期間において、傾倒役物 6 0 0 が正面視反時計回りに回転することで昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接 ( 嵌合 ) し易く構成されている。これに対し、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置している状態で、傾倒役物 6 0 0 を反時計回りに作動させた場合には、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とは嵌合 ( 当接 ) し難く構成されている。より具体的には、傾倒役物 6 0 0 が所定のタイミング ( 役物演出の開始 0 . 5 秒後 ~ 1 秒後 ) に可動が開始された場合に、傾倒役物 6 0 0 の凸部材が昇降役物 5 0 0 の凹部に当接 ( 嵌合 ) することが可能に構成されている。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 が上昇 ( 変位 ) している期間に実行可能な演出を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【 7 6 6 8 】

図 2 4 8 7 ( c ) は、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接したまま昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置まで変位した状態を示した図である。本第 5 変形例では、昇降役物 5 0 0 が上昇している期間において傾倒役物 6 0 0 が正面視反時計回りに回転することで昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接可能に構成し、更に、昇降役物 5 0 0 の凹部と傾倒役物 6 0 0 b の凸部材 6 0 0 a とが当接 ( 嵌合 ) した状態で昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置まで可動させることが可能に構成されている。より具体的には、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接した場合に、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置まで上昇すると、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が側面 6 0 0 b ( 図 2 4 8 8 参照 ) をスライド変位することで昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接し

40

50

た状態で昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置まで可動させることができる。

【 7 6 6 9 】

また、昇降中間位置に向けて可動している期間において、傾倒役物 6 0 0 が正面視反時計回りに回転することにより、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接したタイミングにおいて、昇降モータ 5 1 0 のトルク（正方向への回転）によって昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接状態で可動（上昇）させることが可能に構成されている。ここで、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に到達すると、昇降モータ 5 1 0 を 1 8 m s 励磁した後、8 m s 毎に 2 m s 中断する中断制御が実行される。

【 7 6 7 0 】

図 2 4 8 7 ( d ) は、昇降役物 5 0 0 の凹部と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接した状態で昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置から下限位置（原点位置）まで下降した場合における演出態様を示した図である。本第 5 変型例では、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接（嵌合）した場合において、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a がスライド変位することで、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部 6 0 0 a とが当接（嵌合）した状態で、昇降中間位置から下限位置（原点位置）まで可動可能に構成されている。

10

【 7 6 7 1 】

図 2 4 8 7 ( d ) に示した通り、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接した状態で昇降役物 5 0 0 が下限位置まで可動されると、傾倒役物 6 0 0 の背面側に位置している第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域には、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである期待度を示す表示態様（例えば、「激アツ！！」という文字）が表示される。この表示態様は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、複数の表示態様から 1 が決定されるように構成されている。このように構成することで、役物演出の演出結果を決定するための抽選における抽選結果に加え、特別図柄抽選の期待度を示す表示態様によって特別図柄抽選の抽選結果を予測する遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【 7 6 7 2 】

図 2 4 8 7 ( e ) は、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接（嵌合）しなかった場合における演出態様の一例を示した図である。本第 5 変型例では、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材とが当接可能なタイミング以外（例えば、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置まで可動したタイミング）に傾倒役物 6 0 0 が可動された場合に、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接し難く構成されている。図 2 4 8 7 ( e ) に示すように、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接しなかった場合には、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a とは異なる部分（例えば、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a の正面視右側部分）に傾倒役物 6 0 0 が当接するように構成されている。昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a に傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が当接（嵌合）しなかった場合には、上述した第 6 8 制御例と同一の演出が実行される。また、役物演出の演出結果を決める抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合には、上述した第 6 8 制御例と同一の動作（図 2 4 2 9 ( b ) 参照）で傾倒役物 6 0 0 が起立位置まで可動される。

30

40

【 7 6 7 3 】

次に、図 2 4 8 8 を参照して、本第 5 変型例における装飾用可動役物の構成について詳細に説明する。なお、本第 5 変型例における昇降役物 5 0 0 については、昇降役物 5 0 0 の上部に凹部 5 0 0 a を形成し、当該凹部 5 0 0 a に検出センサ（図示なし）を設けた点と、昇降役物 5 0 0 の前面側の表示内容を変更した点と、で相違しており、その他の構成（昇降役物 5 0 0 を可動させるための機構等）については上述した第 6 8 制御例と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【 7 6 7 4 】

図 2 4 8 8 は、本第 5 変型例における傾倒役物 6 0 0 の背面斜視図である。本第 5 変形

50

例における傾倒役物 6 0 0 は、上述した通り、傾倒役物 6 0 0 の正面視（図 2 4 8 7 参照）右側に昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と嵌合（当接）可能な略球形の凸部材 6 0 0 a が設けられている。凸部材 6 0 0 a は、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と当接（嵌合）した状態で昇降役物 5 0 0 が可動した場合に、傾倒役物 6 0 0 の側面 6 0 0 b をスライド変位可能に構成されている。具体的には、側面 6 0 0 b に形成された溝（図示なし）に凸部 6 0 0 a を支えるための突出部（図示なし）を挿通させている。これにより、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接（嵌合）した状態で、昇降役物 5 0 0 を可動させることができる。また、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a には、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接（嵌合）していない場合に、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a を特定の位置に位置させるための付勢バネ（図示なし）が設けられている。

10

#### 【 7 6 7 5 】

このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 が昇降役物 5 0 0 に向けて回転移動している期間においては、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a を特定の位置に位置させることができるので、昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて可動されている期間に凹部 5 0 0 a と凸部材 6 0 0 a とが当接し易くなる演出を実現することができる。傾倒役物 6 0 0 の背面側には、上述した第 6 8 制御例と同一の構成である第 1 傾倒駆動ギア 6 0 1、第 2 傾倒駆動ギア 6 0 2、及び傾倒モータ 6 1 0 が設けられている。なお、本第 5 変形例では、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a を、スライド変位可能に構成したがこれに限るものではない。例えば、傾倒役物 6 0 0 の凸部 6 0 0 a を傾倒役物 6 0 0 の側面 6 0 0 b における特定の位置（中央）に固着し、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部 6 0 0 a とが当接（嵌合）した状態で昇降役物 5 0 0 が可動可能となる（例えば、傾倒役物 6 0 0 の凸部 6 0 0 a が数 mm 程度、可動できる遊びを有する）ように構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 の凸部 6 0 0 a が意図せず変位すること（例えば、付勢バネの経年劣化等）で、所定のタイミング以外で傾倒役物 6 0 0 が可動されたにも関わらず昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と当接（嵌合）することを抑制することができる。

20

#### 【 7 6 7 6 】

以上説明した通り、本第 5 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）から昇降中間位置まで可動している可動期間において、当該可動期間に当接（嵌合）し易い昇降役物 5 0 0 の所定部（凹部 5 0 0 a）に傾倒役物 6 0 0 が当接した場合に、特定の表示態様（特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである期待度を示す表示態様）を表示させるように構成した。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 が可動している期間にも傾倒役物 6 0 0 を当接させることができるので、装飾用可動役物同士が当接する動作パターンを多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【 7 6 7 7 】

##### < 第 6 9 制御例 >

次に、図 2 4 8 9 ~ 図 2 5 7 0 を参照して、第 6 9 制御例のパチンコ機 1 0 について説明をする。上述した各制御例では、遊技球が始動口に入賞したことに基づいて特別図柄の変動表示が実行され、特別図柄の変動表示中に始動口への新たな入賞があった場合には、その入賞情報を保留球として記憶し、実行中の特別図柄の変動表示が停止した後に、その保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示を開始することで、遊技者にテンポ良く遊技を行わせることが可能であった。しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず始動口への入賞頻度が低い状態が継続した場合には特別図柄抽選の実行回数が少なくなる上に、保留球が途切れ易くなり、特別図柄の変動停止から次の特別図柄変動が開始されるまでの特別図柄の停止表示期間が長くなることで、遊技のテンポが悪くなり遊技者がストレスを感じて遊技を止めてしまう虞があった。

40

#### 【 7 6 7 8 】

これに対して、本第 6 9 制御例では、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の 1 の変動を

50

複数回の特別図柄の変動であるかのように疑似的に見せる変動（疑似変動）を開始し、その疑似変動を特別図柄の変動停止後も3秒間継続して実行可能に構成している。より具体的には、第1図柄表示装置37（主制御装置110（図2500参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる表示装置）における特別図柄の変動表示中に、第3図柄表示装置81（表示制御装置114（図2500参照）によって表示内容が制御される表示装置）において第1図柄表示装置37の特別図柄の変動表示と同期して実行されている第3図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示を仮停止させた後で第3図柄を再変動させて疑似変動を開始する。そして、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在せず、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合であっても、第3図柄表示装置81において特別図柄の変動時間経過後から3秒間は第3図柄の変動表示（疑似変動）を継続する。特別図柄の変動時間経過後から3秒経過すると第3図柄を特別図柄の当否判定結果に対応する態様で停止表示する（例えば、外れ当選である場合には、外れ当選であることを示す第3図柄の組み合わせ（所謂、外れ目）で停止表示させる。）。このように、疑似変動が実行されることにより実際の特別図柄抽選の実行回数よりも多くの特別図柄抽選が実行されていると遊技者に思わせることができる上に、特別図柄の変動時間経過後に保留球が存在しない場合（即ち、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合）であっても疑似変動が継続して実行されることで、見た目上は第3図柄の変動が実行されているため、遊技者が認識する特別図柄の変動表示が実行されていない期間の長さを、実際の特別図柄が変動表示されていない期間の長さよりも短縮することが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。

10

20

#### 【7679】

つまり、本第69制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄変動が停止表示されるタイミングを跨ぐように第3図柄の変動表示を継続させるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が実行されていない期間の一部を、第3図柄が変動表示している期間とすることができ、第3図柄の変動表示を注視している遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。また、従来の遊技機では、保留球の当否判定結果を事前判別した結果（所謂、先読み）、大当たり当選する保留球（ターゲット保留）が存在する場合に、ターゲット保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでに実行される特別図柄の変動表示において、保留球内に大当たり当選する保留球が存在する可能性が高いことを示唆する演出（所謂、先読み予告演出）を実行するものが知られている。この先読み予告演出が実行されることによって遊技者のターゲット保留に対する期待感を向上させ、それ以前に実行される特別図柄抽選の結果が外れであったとしても、ターゲット保留に基づいて実行されている先読み予告演出の一環であると遊技者に思わせることが可能となり、外れであることが報知されたことによる遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるものであった。しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず始動口への入賞頻度が低い状態が継続した場合には、保留球が複数個記憶された状態を維持することが困難となり、ターゲット保留を獲得した時点で他に保留球が存在しない場合には、先読み予告演出が実行される間もなくターゲット保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されてしまうため先読み予告演出が実行される頻度が減り、遊技が単調になることで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。

30

40

#### 【7680】

これに対して、本第69制御例では、特別図柄が変動表示されていない期間中に第3図柄表示装置81において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第1入球口64）への新たな入賞に基づいて第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第3図柄表示装置81における疑似変動を中断させずに継続し、疑似変動の停止表示態様をその新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果に対応する態様（例えば、新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する第3図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目））で停止表示した後に、変動中の特別図柄に対応する第3図柄の変動表示を開始させる

50

構成としている。このように、疑似変動の停止表示態様を用いて新たに変動が開始された特別図柄の当否判定結果を事前に示唆することが可能であるため、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に始動口への入賞があった場合であっても、先読み予告演出（チャンス目停止表示）を疑似変動を用いて実行することが可能となり、遊技が単調になることを抑制することができる。更に、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第3図柄表示装置81において疑似変動が実行されている場合に、始動口への新たな入賞に基づいて第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第3図柄表示装置81における疑似変動を中断させずに継続する構成であるため、疑似変動の途中で別の特別図柄の変動表示が開始されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

10

#### 【7681】

また、本第69制御例では、遊技球の始動口への入賞頻度に応じて疑似変動の実行され易さを可変させる構成としている。具体的には、遊技者が遊技球の発射を1分間継続した場合（或いは、遊技球を所定個数（例えば、100個）発射した場合）に始動口（第1入球口64）へ入賞した遊技球数を計測することで入賞頻度を判定し、入賞頻度が低いと判定した場合（例えば、遊技球の発射を1分間継続して第1入球口64に入球した遊技球の数が4個以下である場合）には入賞頻度が高い場合（例えば、遊技球の発射を1分間継続して第1入球口64に入球した遊技球の数が5個以上である場合）に比べて疑似変動を含む演出態様が選択され易い構成としている。このように構成することで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態（入賞頻度が低い状態）である場合には、疑似変動を含む演出態様が選択され易くすることができる。また、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態（入賞頻度が高い状態）である場合には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動を含まない演出態様が選択され易くなり、疑似変動を含む演出態様が頻繁に実行されることで演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、従来の遊技機において、保留球に対応する特別図柄の変動表示が開始される場合に、その保留球に対応する保留図柄を表示装置の実行保留表示領域（実行エリア）に表示し、対応する特別図柄の変動表示が終了すると実行保留表示領域の保留図柄を消去するものが知られている。このような構成では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていても、実行保留表示領域の保留図柄が特別図柄の変動終了に合わせて消去されることで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを遊技者が容易に認識可能となり、疑似変動の演出効果が低下する虞があった。

20

30

#### 【7682】

これに対して、本第69制御例では、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動時間が経過した場合（即ち、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動が終了した場合）であっても、第3図柄表示装置81における疑似変動が終了するまでは実行保留表示領域（実行エリア）に表示されている保留図柄を消去させずに、疑似変動が終了するまで継続して表示する構成としている。このように構成することで、実行保留表示領域（実行エリア）の保留図柄の表示状態から特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者は認識困難となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

40

#### 【7683】

##### <第69制御例の盤面構成>

まず、図2489を参照して、本第69制御例のパチンコ機10の盤面構成について説明する。遊技盤13は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61、62、一般入賞口63、第1入球口64、可変入賞装置65、可変表示装置ユニット80を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12の裏面側に取り付けられる。一般入賞口63、第1入球口64、可変入賞装置65、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の前面側から木ネジにより固定されている。また、遊技盤13の前面中央部

50

分は、前面枠 14 の窓部 14 c (図 1 参照) を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 2489 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の前面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16 (図 1 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の前面であって 2 本のレール 61, 62 と円弧部材 70 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口が配設され、発射された球が流下する領域) である。

10

#### 【7684】

2 本のレール 61, 62 は、球発射ユニット 112 a (図 2500 参照) から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分 (図 2489 の左上部) には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部 (図 2489 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 61 の右下側の先端部と外レール 62 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 70 がベース板 60 に打ち込んで固定されている。本第 69 制御例のパチンコ機 10 では、球が第 1 入球口 64 へ入球した場合に第 1 特別図柄 (第 1 図柄) の抽選が行われ、球がスルーゲート 67 を通過した場合に普通図柄 (第 2 図柄) の抽選が行われる。第 1 入球口 64 への入球に対して行われる第 1 特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、第 1 特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。第 1 特別図柄の大当たりになると、パチンコ機 10 が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態 (特別図柄の大当たりには当選していない状態) では閉鎖されている特定入賞口 65 a が所定時間 (30 秒経過するまで、或いは、球が 9 個入賞するまで) 開放され、その開放が 10 回 (10 ラウンド) 繰り返される。その結果、その特定入賞口 65 a に多量の球が入賞するので、通常遊技状態より多量の賞球の払い出しが行われる。第 1 特別図柄の大当たり種別としては、「大当たり A」、「大

20

30

#### 【7685】

また、特別図柄 (第 1 図柄) の抽選が行われると、第 1 図柄表示装置 37 において特別図柄の変動表示が開始されて所定時間 (例えば、3 秒 ~ 30 秒) が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第 1 図柄表示装置 37 において変動表示が行われている間に球が第 1 入球口 64 へ入球すると、その入球回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が第 1 図柄表示装置 37 により示されると共に、第 3 図柄表示装置 81 においても示される。第 1 図柄表示装置 37 において変動表示が終了した場合に、第 1 入球口 64 についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、本第 69 制御例のパチンコ機 10 が特別遊技状態へ移行すると開閉される特別入賞口 65 a は、第 1 入球口 64 の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口 65 a に入賞させようとして球を打つので、第 1 入球口 64 にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機 10 が特別遊技状態に移行している間に、第 1 入球口 64 についての保留球数は最大 (4 回) になる。一方、スルーゲート 67 における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技 (普図当たり遊技) が実行されるように構成している。具体的には、第 1 入球口 64 に付設されている電動役物 64 a が開放し、第 1 入球

40

50

口 6 4 に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。

#### 【 7 6 8 6 】

また、普通図柄（第 2 図柄）の抽選が行われると、第 2 図柄表示装置 8 3 において普通図柄の変動表示が開始されてから所定時間（例えば、3 秒や 3 0 秒）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が行われている間に球がスルーゲート 6 7 を通過すると、その通過回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が第 1 図柄表示装置 3 7 により表示されると共に、第 2 図柄保留ランプ 8 4 においても示される。第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が終了した場合に、スルーゲート 6 7 についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たり A」、「大当たり B」の 2 種類が設けられている。各大当たり種別の詳細な説明については、図 2 5 0 4 を参照して後述する。「大当たり A」、「大当たり B」になるといずれも、ラウンド数が 1 0 ラウンドの特別遊技状態（1 0 R 大当たり）となる。しかしながら、「大当たり A」、「大当たり B」では、上述した特別遊技状態に加えて更に付与される大当たり終了後の付加価値がそれぞれ相違する。具体的には、「大当たり A」は、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの間はパチンコ機 1 0 が特別図柄の高確率状態へ移行し、普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、確変状態）。一方、「大当たり B」は、特別図柄の高確率状態には移行せず、大当たり終了後から特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまでの間は普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、時短状態）。

10

20

#### 【 7 6 8 7 】

ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態であり、換言すれば、特別遊技状態（1 0 R 大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（所謂、通常状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第 1 入球口 6 4 へ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態、即ち、時短状態よりも当たり確率が低い状態のことを示す。上述したように、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、1 回の当たりに対する電動役物 6 4 a の開放時間や開放回数を増やすといったその他の方法によっても、確変中または時短中に第 1 入賞口 6 4 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1 回の当たりに対する電動役物 6 4 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

30

40

#### 【 7 6 8 8 】

なお、上述したように、本第 6 9 制御例における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別にかかわらず大当たり時のラウンド数を共通とし、その大当たりの種別に応じて大当たり終了後に設定される遊技状態を変えている。これに対して、大当たりの種別に応じて

50



ラウンド数を変えても良い。また、大当たり種別を3つ以上としても良く、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を異ならせたり、第1入球口64に付随する電動役物64a(図2489参照)を開放する時間や、1回の普通図柄の当たりで電動役物64aを開放する回数を異ならせるものとしても良い。また、本第69制御例では、大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの期間は「確変状態」となるが、大当たり終了後から所定回数(例えば、100回)の特別図柄抽選が終了するまでの期間で「確変状態」設定される構成としても良いし、「確変状態」が終了した後に「時短状態」となるように構成しても良い。このように構成することで、回数限定の確変状態中に大当たり当選できるかどうかを遊技者がドキドキしながら楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第69制御例では、「大当たりB」の大当たり終了後に特別図柄の抽選が100回終了するまで時短状態が継続する構成としたが、これに限るものではなく、時短状態の継続期間は任意に定めればよい。また、特別図柄の抽選回数に代えて、所定時間(例えば、2分から5分)が経過するまで、普通図柄の時短状態が継続されるようにしても良い。

10

#### 【7689】

本パチンコ機10では、電源の投入により初期設定が行われると、必ず通常状態に設定される。その後、特別図柄の大当たりになると、確変状態、或いは時短状態へ移行する。特別図柄の大当たりになって確変状態へ移行すると、その状態は、その特別図柄の大当たり終了後から次回大当たりに当選するまで継続される。一方、特別図柄の大当たりになって時短状態へ移行すると、その状態は、その特別図柄の大当たり終了後から特別図柄の抽選が100回終了するまで継続される。一方、特別図柄の大当たりになった後、その大当たり終了後から特別図柄の抽選が100回終了するまでに、新たに特別図柄の大当たりに当選しないと通常状態に戻る。このように、確変状態は、時短状態に比べて大当たりに当選し易く、普通図柄の当たり確率がアップした状態が長期間継続し易いため、遊技者にとって最も有利な遊技状態である。なお、第1入球口64は、球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口であるので、普通図柄の大当たりとなって電動役物64aが開放され、球が第1入球口64へ入り易くなると賞球が多くなる。これにより、パチンコ機10は、遊技を行っても、持ち玉が減りにくい状態または持ち玉が減らない状態になるので、遊技者は、持ち玉が減りにくい状態または持ち玉が減らない状態で特別図柄の大当たりを得られるという期待感を得ることができる。従って、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるので、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

20

30

#### 【7690】

図2489に戻って説明を続ける。遊技領域の正面視右側上部(図2489の右側上部)には、発光手段である複数の発光ダイオード(以下、「LED」と略す。)37aと7セグメント表示器37bとが設けられた第1図柄表示装置37が配設されている。第1図柄表示装置37は、後述する主制御装置110で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。複数のLED37aは、第1入球口64への入球(始動入賞)に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるかを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄(第1図柄)を点灯状態により示したり、第1入球口64に入球された球のうち変動が未実行である球(保留球)の数である保留球数を点灯状態により示すものである。この第1図柄表示装置37において第1特別図柄(第1図柄)の変動表示が行われている間に球が第1入球口64へ入球した場合、その入球回数は最大4回まで保留され、その保留球数は第1図柄表示装置37により示されると共に、第3図柄表示装置81においても示される。なお、本第69制御例においては、第1入球口64への入球は、最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は4回に限定されるものでなく、3回以下または5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。7セグメント表示器37bは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、LED37aは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種

40

50



遊技状態（特別図柄の低確率状態または高確率状態、普通図柄の低確率状態または高確率状態）を表示することができる。また、LED 37aには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別（大当たりA、大当たりB）に応じた特別図柄（第1図柄）が示される。

#### 【7691】

また、遊技領域には、球が入賞することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第3図柄表示装置81と、LEDで構成された第2図柄表示装置83とが設けられている。この可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。第3図柄表示装置81は、第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。例えば、第1入球口64へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第1図柄表示装置37において特別図柄（第1図柄）の変動表示が実行される。また、第3図柄表示装置81では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示（変動演出）が行われる。第3図柄表示装置81は、8インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中および右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本第69制御例では、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、第3図柄表示装置81はその第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示が行われる。

#### 【7692】

ここで、本第69制御例における第3図柄表示装置81の表示画面の構成について説明する。図2491(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、主表示領域Dmと副表示領域Dsに区分されている。主表示領域Dmは、特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示（変動演出）が行われる表示領域である。主表示領域Dmの中央部には、左、中および右の3つの図柄列が表示され、それぞれの図柄列において第3図柄が変動表示される。第3図柄は「1」から「9」の数字を模した識別情報が付された9種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第3図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本第69制御例の第3図柄表示装置81は、主制御装置110（図2526参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、その第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリールを用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。なお、本第69制御例のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「777」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第3図柄は、主制御装置110による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第3図柄表示装置81に表示されるものである。また、この主表示領域Dmでは、通常は、第3図柄の変動表示に合わせて、所定のキャラクタ（例えば、うさぎを模したキャラクタ）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが出現して大当たり抽選の結果を予告する演出（予告演出）が行われる。このように、第3図柄の変動開始から停止表示されるまでの期間は第3図柄の変動表示に合わせて予告演出が実行されるため、遊技者が退屈することを抑制することができる。

#### 【7693】

なお、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定

されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数は適宜変更可能である。また、第3図柄表示装置81にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタの画像と数字とを組み合わせた図柄を第3図柄として構成してもよい。さらに、第3図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第3図柄表示装置81の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第3図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第3図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。主表示領域Dmの正面視右上隅には、保有している保留球数を表示するための小表示領域Dm1aと、特別図柄の変動表示に対応する第4図柄の変動表示を実行するための小表示領域Dm1bと、遊技機の電源投入後（大当たり当選した場合は前回の当選後）から現在までに実行された特別図柄の変動表示回数を示すための小表示領域Dm2が形成されている。なお、小表示領域Dm2における特別図柄の変動表示回数は、特別図柄の変動表示が終了した時点で更新（1加算）される。副表示領域Dsは、保留球に対応する保留図柄が表示される表示領域であり、変動表示中の特別図柄に対応する実行保留図柄が表示される実行エリアDs1と、第1入球口64に入球された球のうち変動が未実行（待機中）である球（保留球）の数である保留球数を表示する保留球数表示エリアDs2で構成される（図2491（a）参照）。

10

#### 【7694】

上述した通り、本第69制御例のパチンコ機10は、第1図柄表示装置37において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第1入球口64へ入球すると、その入球回数が最大4回まで保留される。保留球数表示エリアDs2に対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第69制御例では、第1入球口64への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個に設定されているので、保留球数表示エリアDs2には、保留図柄が最大4個表示される。具体的には、図2491（a）に示した通り、保留球数表示エリアDs2には、保留記憶可能な上限数（4個）に対応した4つの台座m1～m4が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、4つの台座m1～m4のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図2491（a）に示した例では、第1特別図柄の保留球を1つも保留記憶していない状態であるため、保留球数表示エリアDs2には、第1特別図柄の保留球（特図1保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が表示されない。一方、第1特別図柄の保留球を1個保留記憶している状態では、図2494（b）に示すように、第1特別図柄の保留球（特図1保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄h1が1つ、第1台座m1に表示される。このように構成することで、保留記憶可能な保留球の上限数が4個であり、現在の保留球数が何個であるかを遊技者が容易に識別することができる。

20

30

#### 【7695】

実行エリアDs1は、現在実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄（実行中保留図柄）が表示される表示領域であって、台座m0に実行中保留図柄h0が表示される。そして、特別図柄の変動表示が終了し、新たな特別図柄変動が開始される場合には、実行エリアDs1に表示されていた実行中保留図柄h0を消去し、保留球数表示エリアDs2の台座m1に表示されていた保留図柄h1が、実行エリアDs1の台座m0へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、保留球数表示エリアDs2に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出（保留変化演出）を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されな

40

50

い場合よりも長い間、保留図柄の表示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本第 6 9 制御例においては、第 1 入球口 6 4 への入球は、最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 個に限定されるものでなく、3 個以下または 5 個以上の個数（例えば、8 個）に設定しても良い。また、保留球数表示エリア D s 2 における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の 4 つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

10

#### 【 7 6 9 6 】

図 2 4 8 9 に戻って説明を続ける。第 2 図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過することに伴って行われる普通図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その普通図柄の抽選結果に応じた普通図柄（第 2 図柄）を点灯状態により示したりするものである。より具体的には、第 2 図柄表示装置 8 3 では、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に、第 2 図柄としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機 1 0 は、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が所定図柄（本第 6 9 制御例においては「 」の図柄）で停止すると、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a が所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第 1 入球口 6 4 に球が入り易い状態となるように構成されている。球がスルーゲート 6 7 を通過した通過回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 1 図柄表示装置 3 7 により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ 8 4 においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。なお、普通図柄（第 2 図柄）の変動表示は、本第 6 9 制御例のように、第 2 図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第 2 図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 における球の通過は、第 1 入球口 6 4 と同様に、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下または 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 2 図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

20

30

#### 【 7 6 9 7 】

可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 入球口 6 4 が配設されている。この第 1 入球口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で第 1 特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a で示される。また、第 1 入球口 6 4 は、球が入球すると 5 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。第 1 入球口 6 4 の下方には可変入賞装置 6 5 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）6 5 a が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0 で行われる第 1 特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a を点灯させると共に、その大当たりに対応した第 3 図柄の停止図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させて、大当たりの発生が示される。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では閉鎖されている特定入賞口 6 5 a が所定時間（例えば、3 0 秒経過するまで、或いは、球が 9 個入賞するまで）開放され、その開放が所定回数（例えば、1 0 ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口 6 5 a に多量の球が入賞可能となり、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。なお、図 2 4 8 9 に示す通り、第 1 入球口 6 4 は発射された遊技球が可変表示装置ユニッ

40

50

ト 8 0 の左右どちらの遊技領域を流下しても入賞可能な位置に設けられている。このように構成することで、第 1 入球口 6 4 に入賞し易い流路と、入賞し難い流路とを遊技者が見定めて遊技球を発射する方向を選択することが可能となる。

#### 【 7 6 9 8 】

この特定入賞口 6 5 a は、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口 6 5 a が所定時間開放される。この特定入賞口 6 5 a の開閉動作は、10 回（10 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常遊技状態より多量の賞球の払い出しが行われる。可変入賞装置 6 5 は、具体的には、特定入賞口 6 5 a を覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口 6 5 a は、通常遊技状態（特別図柄の大当たりには当選していない状態）では、球が入賞できないかまたは入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口 6 5 a に入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常遊技状態の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態は、上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口 6 5 a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 3 7 において大当たりに対応した LED 3 7 a が点灯した場合に、特定入賞口 6 5 a が所定時間開放され、その特定入賞口 6 5 a の開放中に、球が特定入賞口 6 5 a 内へ入賞することを契機として特定入賞口 6 5 a とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。遊技盤 1 3 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベルを貼着するための貼着スペース K 1 , K 2 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 1 参照）を通じて視認することができる。更に、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 a にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整するために多数の釘が植設されているとともに、風車の各種部材（役物）が配設されている。

#### 【 7 6 9 9 】

なお、本第 6 9 制御例では、特別図柄抽選を実行するための第 1 入球口 6 4 と普通図柄抽選を実行するためのスルーゲート 6 7 を設ける構成としたが、これに限るものではなく、第 1 入球口 6 4 とは異なる第 2 入球口を別に配設する構成とし、第 1 入球口 6 4 への入賞に基づく第 1 特別図柄抽選と、第 2 入球口への入賞に基づく第 2 特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。この場合、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選すると、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり種別や、大当たり終了後に必ず確変状態が付与されるという特典）が付与される構成とすると良い。このように構成することで、遊技者に変動中の特別図柄の種別に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。図 2 4 9 0 は、本第 6 9 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の背面側を模式的に示した図である。図 2 4 9 0 に示すように、パチンコ機 1 0 の背面側には、制御基板ユニット 9 0 , 9 1 と、裏バックユニット 9 4 とが主に備えられている。制御基板ユニット 9 0 は、主基板（主制御装置 1 1 0）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 1 1 3）と表示制御基板（表示制御装置 1 1 4）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 9 1 は、払出制御基板（払出制御装置 1 1 1）と発射制御基板（発射制御装置 1 1 2）と電源基板（電源装置 1 1 5）とカードユニット接続基板 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。裏バックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏バック 9 2 と払出ユニット 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての MPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合に使用されるクロックパルス発生回路が、必要に応じて搭載されている。

#### 【 7 7 0 0 】

なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4、払出

制御装置 1 1 1 および発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス 1 0 0 (主制御装置 1 1 0) および基板ボックス 1 0 2 (払出制御装置 1 1 1 および発射制御装置 1 1 2) は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット (図示せず) によって開封不能に連結 (かしめ構造による連結) している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール (図示せず) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニットまたは封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 (図 2 5 0 0 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。

10

20

#### 【 7 7 0 1 】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 (図 2 5 0 0 参照) 部の球詰まりや、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

#### 【 7 7 0 2 】

30

< 第 6 9 制御例における演出内容について >

次に、図 2 4 9 1 ~ 図 2 4 9 9 を参照して、本第 6 9 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行される特殊演出と保留演出について説明する。なお、本第 6 9 制御例では、特別図柄の変動期間中に仮停止した第 3 図柄が再変動した後に停止表示されるまでの変動を疑似変動と称する。まず、図 2 4 9 1, 図 2 4 9 2 および図 2 4 9 6 を参照して、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行される特殊演出について説明する。なお、説明の順序として、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行される特殊演出の流れを一通り説明した後、副表示領域 D s で実行される保留演出の流れについて説明する。図 2 4 9 6 は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動 (以下、1 回目の特図変動) 停止時に保留球が記憶されておらず、疑似変動が終了するまでの期間に新たな特別図柄の変動 (以下、2 回目の特図変動) が開始されなかった場合 (即ち、始動口 (第 1 入球口 6 4) に新たな入賞がなかった場合) の特別図柄の変動状態と、疑似変動中に実行される特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動状態の推移を示しており、「演出態様」の項目は、第 3 得柄表示装置 8 1 において実行される演出態様の推移を示している。図 2 4 9 6 に示す例では、1 回目の特別図柄の変動パターンとして変動時間が 1 7 秒で疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されている。第 1 図柄表示装置 3 7 において 1 回目の特別図柄の変動表示が開始されると、第 3 図柄表示装置 8 1 では「通常演出」が実行される。

40

50

この「通常演出」とは、第3図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。

#### 【7703】

また、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されたことに基づき、音声ランプ制御装置113において疑似変動待機フラグ223drがオンに設定される。この疑似変動待機フラグ223drは、疑似変動の実行が待機していることを示すためのフラグである。本第69制御例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合、その変動の変動時間内で2回の特図変動が実行されたように見せるために、通常演出を開始した後の所定のタイミング（本第69制御例では、通常演出の開始から12秒経過後）で第3図柄を仮停止させ、疑似変動を開始させる構成としている。より具体的には、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合、音声ランプ制御装置113において疑似変動開始タイマ223dqに疑似変動が開始されるまでの待機時間である12秒に対応するカウンタ値が設定され、疑似変動待機フラグ223drがオンに設定される（図2546のS2457D参照）。疑似変動開始タイマ223dpは、疑似変動が開始されるまでの残時間を計測するカウンタであり、疑似変動待機フラグ223drがオンに設定されている間は、特別図柄変動の経過に合わせて、疑似変動開始タイマ223dqのカウント値を減算する処理が実行される（図2539のS2233D参照）。そして、疑似変動開始タイマ223dqの値が0になった場合に、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動を仮停止させ、疑似変動を開始する。なお、疑似変動開始タイマ223dpのカウント値が0になった場合（即ち、疑似変動が開始される場合）に、疑似変動実行フラグ223dgがオンに設定され、疑似変動待機フラグ223drはオフに設定される（図2533のS2802D、S2803D参照）。この疑似変動実行フラグ223dgは、疑似変動が実行中であることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され、疑似変動が終了する場合にオフに設定される。また、変動開始待機フラグ223dnは、疑似変動が実行されている場合に、第1図柄表示装置37において新たな特別図柄変動が開始されても、その特別図柄変動に対応する第3図柄表示装置81における第3図柄の変動開始を疑似変動終了まで待機させていることを示すためのフラグである。

#### 【7704】

特別図柄の変動開始から12秒経過すると通常演出を終了させ、図2491(a)に示すように、変動表示している第3図柄を仮停止させる。合わせて、疑似変動待機フラグ223drがオフに設定され、疑似変動実行フラグ223dgがオンに設定される。ここで、図2491(a)を参照して、第3図柄が仮停止した場合に第3図柄表示装置81に表示される演出内容について説明する。図2491(a)は、第3図柄表示装置81に表示される第3図柄の変動表示が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図である。通常演出が開始されると、第3図柄が図柄の種別を識別可能な速度で変動され（以下、低速変動）、その後、図柄の種別を識別困難な速度で変動される（以下、高速変動）。そして、変動開始から12秒経過した時点で、図2491(a)に示すように、「246」の表示態様で仮停止される。この「246」という第3図柄の組み合わせは、特別図柄の大当たり抽選の結果が外れであることを示す場合に表示される表示態様の1つである。この仮停止表示態様は、「246」の組み合わせに限るものではなく、特別図柄の変動表示が開始される場合に表示する数字図柄の組み合わせがランダムに設定される。なお、仮停止表示態様として設定される数字図柄の組み合わせには、大当たり当選であることを報知する表示態様（3つの第3図柄が同一の数字図柄で構成された組み合わせ（例えば、「777」））が含まれない構成としている。このように構成することで、大当たり当選していない変動にもかかわらず、仮停止表示態様として大当たり当選であることを報知する表示態様が表示されてしまうという不具合を生じさせないようにすることができる。

#### 【7705】

なお、本第69制御例では、仮停止表示態様として表示される第3図柄を、通常の停止表示態様として表示される第3図柄と同様の表示態様で表示する構成としたが、これに限

るものではない。通常の停止表示態様として表示される第3図柄と、仮停止表示態様として表示される第3図柄の表示態様を異ならせる構成としても良い。例えば、数字図柄の代わりに「ミッション」と表示された図柄をそれぞれの図柄列に表示させる構成としても良い。このように構成することで、外れであることを報知する表示態様を遊技者に見せる機会を減少させることが可能となる。なお、図2491(a)に示す通り、主表示領域Dmにおいて第3図柄が仮停止しても、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動表示(LED37aの点滅表示)は継続して実行され、主表示領域Dmの正面視右上隅に形成されている小表示領域Dm1bにおいて第4図柄の変動表示は継続して実行される。このように、第1図柄表示装置37では特別図柄の変動表示が継続していても、第3図柄表示装置81では第3図柄が停止した状態となることで、遊技者に特別図柄の変動が終了したと思わせることができる。そして、詳細は後述するが、仮停止した第3図柄が再変動を開始することで、あたかも新たな特別図柄の変動が開始されたと思わせることが可能となり、実際の特別図柄抽選の実行回数よりも多い回数の特別図柄抽選が実行されていると思わせることができる。図2496に戻って説明を続ける。第3図柄表示装置81において第3図柄が仮停止した後、仮停止した第3図柄が再変動を開始する。そして、疑似変動の実行期間中は、通常演出とは異なる特殊演出が実行される。本第69制御例では特殊演出として、導入演出、結果報知演出、書き換え演出の3つの演出で構成されたミッション演出が実行される。導入演出は、1回目の特図の変動中に疑似変動を開始してから1回目の特図が停止するまでの期間で実行される演出であり、主にミッション演出の開始を案内するための演出である。

10

20

#### 【7706】

ここで、図2491(b)を参照して、導入演出の演出内容について説明する。図2491(b)は、特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Dmにおいて第3図柄が仮停止された後(図2491(a)参照)、仮停止された第3図柄に重なってミッションアイコンAk1が表示され、主表示領域Dmの中央部に表示されている第3図柄の上部に「ミッション開始、図柄を変える」という特殊演出に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域HR1が形成される。このミッションアイコンAk1は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコンAk1と、表示領域HR1に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、図2491(b)に示すように、ミッションアイコンAk1は、第3図柄の大きさよりも小さく設定されており、背面側の第3図柄の一部が視認可能に構成されている。このように、第3図柄を完全に隠さずに一部分のみを隠すように表示し、遊技者にミッション演出の開始を報知した後に第3図柄の再変動が開始されるため、今回の第3図柄の外れ目での停止が先読み予告演出の一環であると遊技者に思わせることが可能となる。これにより、先読み予告演出の対象となる特別図柄変動に対する期待感を向上させることが可能となり、外れ当選が報知されたことによる遊技者の遊技意欲の低下を緩和することができる。なお、本第69制御例では、ミッションアイコンAk1が3つの第3図柄の前面側に表示される構成としたが、これに限るものではなく、仮停止している第3図柄を用いた演出が開始されることを遊技者が認識できる態様であれば良い。例えば、一部の第3図柄(例えば、中央列の第3図柄)にのみ重なるように表示しても良い。

30

40

#### 【7707】

ここで、本第69制御例において実行されるミッション演出の概要について説明する。ミッション演出では、再変動を開始した第3図柄の停止表示態様が仮停止時の停止表示態様と異なる態様となればミッション成功となり、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する(図2493(b)参照)。一方、再変動を開始した第3図柄の停止表示態様が仮停止時の停止表示態様と同一の態様となればミッション失敗となり、保留球内で大当たり当選する可能性が低いことを示唆する(図2492(b)参照)。ミッション演出が開始されると主表示領域Dmの正面視左上にミッション演出の残演出時間を遊技者

50



に報知するための報知態様が表示される小表示領域 D m 3 が形成される。図 2 4 9 1 ( b ) に示す例では、小表示領域 D m 3 に「残り 8 秒」と表示されている。従って、この場合、ミッション演出の残演出時間が 8 秒であることを示している。この残演出時間は、疑似変動の経過（後述する疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値の更新）に合わせて減算されていき、小表示領域 D m 3 の表示が「残り 0 秒」となった場合に、主表示領域 D m の中央部に第 3 図柄が停止表示される。なお、第 1 図柄表示装置 3 7 a における特別図柄の変動表示は後述する特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値に同期して実行されるため、小表示領域 D m 3 に表示される疑似変動の残り変動時間は特別図柄の変動時間とは連動していない。

#### 【 7 7 0 8 】

10

なお、導入演出開始時に表示される「8 秒」という数字は、本第 6 9 制御例におけるミッション演出の最短の演出時間である。具体的には、本第 6 9 制御例では、特別図柄の変動パターンとして 1 7 秒変動である変動パターン（完全外れ A、またはロングリーチ）が設定された場合の一部で疑似変動が実行される構成である。図 2 4 9 6 に示すように、疑似変動ありの 1 7 秒の表示用変動パターンが設定された特別図柄変動（1 回目の特図変動）の開始から 1 2 秒が経過すると第 3 図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。そして、疑似変動の開始に合わせてミッション演出の導入演出が開始される。つまり、導入演出が開始された時点で、1 回目の特図変動の残変動時間は 5 秒となる。その後、1 回目の特図変動が停止した後に 2 回目の特図変動が開始されなかった場合には、1 回目の特図変動停止から 3 秒間疑似変動が継続し、1 回目の特図変動が停止した時点で導入演出から 3 秒間の結果報知演出に切り替わる。なお、1 回目の特図変動が停止した後に、2 回目の特図変動が開始される場合には、図 2 5 1 5 ( b ) に示すように、2 回目の特図変動の変動パターン種別に応じて結果報知演出が設定される。詳細な説明は図 2 5 1 5 ( b ) を参照して後述するが、この結果報知演出は演出時間が異なる複数の演出態様の中から 1 の演出態様が設定されるものであり、最短の演出時間は 3 秒である。よって、ミッション演出の導入演出（5 秒）と結果報知演出（最短 3 秒）の合計演出時間は最短で 8 秒となる。ここで、本第 6 9 制御例では、特別図柄の変動時間をその特別図柄の変動開始時点での保留球数に応じて設定する構成としている。詳細な説明は図 2 5 0 5 ~ 図 2 5 0 8 を参照して後述するが、当否判定結果が外れである場合に、保留球数が 0 個の場合には 1 7 秒の変動時間が設定されるが、保留球数が 3 個の場合には 3 秒の変動時間が設定される（図 2 5 0 7 ( b ) 参照）。このように、保留球数が少ない場合には長い変動時間が設定されるため、特別図柄の変動中に新たな保留球を獲得し易くすることができる。また、保留球を多く獲得することで特別図柄の変動時間が短くなるので、遊技者が効率よく遊技を行うことが可能となる。

20

30

#### 【 7 7 0 9 】

このような構成であるため、ミッション演出が開始された時点で保留球が存在していたとしても、ミッション演出の開始からその保留球に基づく特別図柄の変動が開始されるまでの 5 秒間で保留球数が可変することにより変動時間が変わる可能性があることから、ミッション演出の開始時点では正確な演出時間を設定することができない。このため、ミッション演出開始時には導入演出と結果報知演出の最短の合計演出時間を報知し、結果報知演出の演出時間が決定された場合（即ち、2 回目の特図変動の変動時間が決定された場合）に表示されている残演出時間に延長分の数値を加算することで、報知されていた残演出時間よりも早くミッション演出が終了してしまうといった演出上の矛盾が発生しないように構成している。また、本第 6 9 制御例では、ミッション演出の演出時間が延長されると、延長後の演出時間に合わせて疑似変動の変動時間も延長される。従って、ミッション演出の演出時間と疑似変動の変動時間は同一となる。なお、本第 6 9 制御例では、ミッション演出の演出時間と疑似変動の変動時間が同一となるように構成したが、完全に一致している必要は無く、ミッション演出の終了時期と疑似変動の変動停止時期が遊技者から見て同一であるように見えるように設定すれば良い。また、図 2 4 9 1 ( b ) に示すように、導入演出が開始される前（第 3 図柄が仮停止した時）に主表示領域 D m の正面視右上隅に

40

50



形成されている小表示領域 D m 2 における特別図柄の変動表示回数が更新される。本第 6 9 制御例では、通常、特別図柄の変動表示終了時に小表示領域 D m 2 における特別図柄の変動表示回数の更新を実行する構成であるが、疑似変動が実行される場合には、疑似変動開始時に変動表示回数の更新を前倒して実行し、その特別図柄の変動停止時には変動表示回数の更新を実行しない構成としている。このように構成することで、疑似変動の実行中に小表示領域 D m 2 における特別図柄の変動表示回数が更新されることにより、遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

#### 【 7 7 1 0 】

図 2 4 9 6 に戻って説明を続ける。疑似変動の開始から 5 秒経過すると、特別図柄の変動時間が経過したことに基つき第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄が停止表示される。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 では、疑似変動が継続して実行され、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される。結果報知演出は、1 回目の特図変動が停止してから所定の演出時間で実行される演出であり、図 2 4 9 2（b）に示す通り、演出時間の経過に合わせて特図の当否判定結果に基づく第 3 図柄の表示態様が停止表示される演出が実行される。結果報知演出の終了時に停止表示される第 3 図柄の表示態様は、1 回目の特図変動の停止時に保留球が存在しなければ 1 回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様を停止表示し、1 回目の特図変動の停止時に保留球が存在する場合には 2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様を停止表示する。ここで、図 2 4 9 2 を参照して、保留球が 0 個の場合に実行される結果報知演出の演出内容について説明する。図 2 4 9 2（a）は、保留球が 0 個の状態では、特別図柄の変動時間が経過し、結果報知演出の演出態様の 1 つである結果報知演出 G が開始された時点における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。結果報知演出 G とは、演出時間が 3 秒で、特別図柄の変動停止から 3 秒経過すると外れを示す第 3 図柄の表示態様を表示する演出態様である。この結果報知演出 G は、1 回目の特図の変動停止時に保留球が存在せず、2 回目の特図変動の変動が開始されない場合に設定される。なお、結果報知演出の各演出態様の詳細な説明は、図 2 5 1 7（b）を参照して後述する。

#### 【 7 7 1 1 】

図 2 4 9 2（a）に示すように、特別図柄の変動時間が経過したことに基ついで、第 1 図柄表示装置 3 7 では、特別図柄の変動表示が停止した状態（LED 3 7 a が点滅していない状態）となる。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 では、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される時点では、主表示領域 D m における第 3 図柄の高速変動が停止することなく変動したままの状態が継続する。また、表示領域 H R 1 では、「ミッション中」というミッション演出が継続していることを報知するための報知態様が表示される。表示領域 H R 1 に表示される報知態様は、結果報知演出が開始された時点で、図 2 4 9 1（b）に示す「ミッション開始、図柄を変えろ」という報知態様から、「ミッション中」という報知態様に可変する。また、ミッション演出の開始から 5 秒経過した状態であるため、小表示領域 D m 3 に表示される報知態様の表示が更新され、「残り 3 秒」と表示される。このように、第 1 図柄表示装置 3 7 では特別図柄の変動が停止している状態であるにもかかわらず、第 3 図柄表示装置 8 1 ではミッション演出が継続して実行されるため、実際には特別図柄の変動表示が実行されていないかのように見える。これにより、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。図 2 4 9 6 に戻って説明を続ける。第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動停止から（即ち、結果報知演出 G の開始から）3 秒が経過すると、図 2 4 9 2（b）に示すように結果報知演出が終了し第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄が停止表示される。図 2 4 9 6 の例では、疑似変動中に 2 回目の特図変動が開始されなかったことから、結果報知演出終了後は、第 3 図柄表示装置 8 1 においても第 3 図柄が 1 回目の特図変動の当否判定結果を示す表示態様で停止表示されたままとなる。なお、結果報知演出が終了した時点で疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオフに設定される。

#### 【 7 7 1 2 】

10

20

30

40

50

ここで、図 2 4 9 2 ( b ) を参照して、結果報知演出終了時の演出内容について説明する。図 2 4 9 2 ( b ) は、結果報知演出 G 終了時の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。主表示領域 D m において第 3 図柄がミッション演出開始時と同じ表示態様で停止表示され、それに合わせて表示領域 H R 1 に表示される報知態様が、「ミッション失敗」というミッション演出が失敗したことを案内する案内態様に切り替わる。また、小表示領域 D m 3 に表示される報知態様の表示がミッション演出の演出時間が経過したことを示す「残り 0 秒」という表示に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、ミッション演出開始時点で表示されていた第 3 図柄と同一の表示態様の第 3 図柄が停止表示されることで、図柄を変えろというミッションが失敗したことを遊技者に認識させることができる。小表示領域 D m 3 と表示領域 H R 1 は、疑似変動の終了後から 5 秒が経過した場合、または新たな特別図柄の変動表示が開始された場合に非表示となり、疑似変動の終了から 1 5 秒が経過しても新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合には客待ち演出（デモ演出）が実行される。一方、主表示領域 D m に停止表示されている第 3 図柄は、疑似変動の終了から 5 秒が経過しても継続して表示され、新たな特別図柄の変動表示が開始されるまで停止表示された状態が維持される。なお、デモ演出が実行されている期間は一時的に非表示状態となる。なお、小表示領域 D m 3 と表示領域 H R 1 が非表示となるまでの期間は任意に設定すれば良く、疑似変動終了から 4 秒以下で設定しても良いし、6 秒以上で設定しても良い。次に、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s において実行される保留演出について説明する。

#### 【 7 7 1 3 】

図 2 4 9 1 ( a ) に示す副表示領域 D s は、疑似変動が開始される前の状態である。上述したように、主表示領域 D m の下部に形成されている副表示領域 D s は、変動表示中の特別図柄に対応する実行中保留図柄 h 0 を表示するための実行エリア D s 1 と、記憶されている保留球数に対応する保留図柄を表示するための保留球数表示エリア D s 2 で構成されている。図 2 4 9 1 ( a ) に示す例では、保留球数表示エリア D s 2 の保留記憶可能な上限数（4 個）に対応した 4 つの台座 m 1 ~ m 4 に保留図柄が 1 つも表示されていないため、保留球が 0 個であることを示している。なお、特別図柄の変動表示が実行されているため、実行エリア D s 1 の台座 m 0 には実行中保留図柄 h 0 が表示されている。この実行中保留図柄 h 0 は、実行中の特別図柄の変動表示が終了した場合に消去され、新たな特別図柄変動が開始される場合には、保留球数表示エリア D s 2 の第 1 台座 m 1 に表示されていた保留図柄 h 1 が、実行エリア D s 1 の実行中台座 m 0 へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、保留球数表示エリア D s 2 に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様（例えば、色や形状）を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。疑似変動が開始されると、副表示領域 D s の実行エリア D s 1 に表示されている実行中保留図柄 h 0 を疑似的に消去した後、爆弾を模した特殊な保留図柄である疑似保留図柄を新たに表示する。図 2 4 9 1 ( b ) は、実行エリア D s 1 に疑似保留図柄 t h 0 a を新たに表示した状態を示している。このように、疑似変動開始時に実行エリア D s 1 から実行中保留 h 0 を疑似的に消去した後に疑似保留図柄 t h 0 a を新たに表示させることで、主表示領域 D m における第 3 図柄の変動が疑似変動であることを遊技者に気付かれ難くすることができる。

#### 【 7 7 1 4 】

この疑似保留図柄は、実行中の特別図柄の変動種別と、先読みした保留球の変動種別を示唆するものである。より具体的には、実行中の特別図柄の変動種別が外れに対応する変動種別であり、その特別図柄の停止後に変動が実行される保留球を先読みした結果が「完全外れ」（リーチ状態とならない外れ種別）である場合、或いは保留球が存在しない場合には、大当たり当選である可能性が低いことを示唆する態様である「？」と表示されたノ

ーマル疑似保留図柄  $t h 0 a$  が表示される。一方、実行中の特別図柄の変動種別が大当たりに対応する変動種別である場合、または先読みした保留球の変動種別が「完全外れ」ではない（即ち、少なくともリーチが発生する変動種別である）場合には、少なくともリーチ演出が発生することを示唆する態様である「！」と表示されたチャンス疑似保留図柄  $t h 0 c$ （図 2 4 9 4（a）参照）が表示される。このように構成することで、遊技者に疑似保留図柄の表示態様から特別図柄の当否判定結果を推測する楽しさを提供することが可能となり、疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。この疑似保留図柄は、疑似変動開始から疑似変動終了まで継続して表示される。つまり、疑似変動中に 1 回目の特図変動が終了しても実行エリア  $D s 1$  から消去されず、特別図柄の変動表示が実行されていない期間となっても（或いは、2 回目の特図変動が開始されても）引き続き実行エ

リア  $D s 1$  に継続して表示される。このように構成することで、実行エリア  $D s 1$  に保留図柄が表示されているか否かによって、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者に気付かれ難くすることができ、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを気付かせないという疑似変動の演出効果を向上させることができる。なお、図 2 4 9 1（b）に示すように、疑似変動が開始されると、保留球数表示エリア  $D s 2$  が「爆弾保留が爆発すると・・・」という保留演出に関連する演出情報を案内する案内態様が表示されたシャッターによって覆われ、保留図柄の代わりに疑似保留図柄  $t h 0$  の一部である導火線  $d u$  が表示される。

10

#### 【 7 7 1 5 】

ここで、通常は特別図柄が停止表示されると実行エリア  $D s 1$  に表示されている実行中保留図柄  $h 0$ （図 2 4 9 1（a）参照）が消去され、保留球が存在する場合には、保留球数表示エリア  $D s 2$  の第 1 台座  $m 1$  に表示されている保留図柄が実行エリア  $D s 1$  の実行中台座  $m 0$  にシフトして表示される。しかしながら、疑似変動の途中で 1 回目の特図変動が終了し、2 回目の特図変動が開始されたことに基づいて保留球数表示エリア  $D s 2$  の第 1 台座  $m 1$  に表示されていた保留図柄を実行エリア  $D s 1$  の台座  $m 0$  にシフトさせると、第 3 図柄が変動表示されているにもかかわらず保留図柄がシフトされたことになり、遊技者に違和感を与える虞がある。また、保留球数が可変しても疑似変動が終了するまでは保留図柄をシフトさせない構成とすると、実際の保留球数と、保留球表示エリア  $D s 2$  に表示されている保留図柄の数に差が生じ、例えば、実際の保留球数は 3 個であるにもかかわらず、保留球数表示エリア  $D s 2$  には保留図柄が上限の 4 つ表示されている場合に、遊技者は保留球が上限に達したと勘違いし、遊技球の発射を一時停止させてしまう虞がある。更に、疑似変動の終了と、2 回目の特図変動の変動終了が同時であった場合には、実際の保留球数よりも表示されている保留図柄の方が多くなってしまい、保留図柄があるのに特別図柄の変動が開始されないという不具合が生じる虞がある。これに対して、本第 6 9 制御例では、上述したように疑似変動中は保留図柄に代えて導火線  $d u$  を表示することにより遊技者が保留球数を認識し難くなるため、疑似変動中に第 1 台座  $m 1$  から台座  $m 0$  に保留図柄がシフトすることで遊技者に違和感を与えることを抑制し、更に実際の保留球数と、表示されている保留図柄の数に差が生じることによる不具合を防ぐことができる。また、導火線  $d u$  を用いた保留演出が保留球数表示エリア  $D s 2$  において実行されることにより、遊技者の興味を保留演出に向けることが可能となり、保留演出の実行中は保留球数に

対する遊技者の興味を薄れさせ、保留球数表示エリア  $D s 2$  に保留図柄が表示されていないことに対する違和感を緩和させることができる。

20

30

40

#### 【 7 7 1 6 】

保留演出では、図 2 4 9 1（b）に示す導火線  $d u$  の右端に表示されている火  $H i 1$  が、疑似変動終了までに爆弾保留（即ち、疑似保留図柄  $t h 0 a$ ）に到達するか否かを見せる演出が実行される。火  $H i 1$  が爆弾保留に到達すると、爆弾保留が爆発して保留球内での大当たり当選期待度を示唆する特殊保留図柄に可変する。保留球数表示エリア  $D s 2$  では、疑似変動が開始されると、図 2 4 9 1（b）に示すように、上述したシャッターが表示された後、実行エリア  $D s 1$  に疑似保留図柄  $t h 0 a$  が表示されたことに合わせて疑似保留図柄  $t h 0$  に繋がる導火線  $d u$  が燃えている状態に表示される。この導火線  $d u$  の残

50

りの長さは疑似保留図柄  $t h 0 a$  が爆発する（可変する）演出が実行されるまでの保留演出の残り期間を示しており、疑似変動の残変動時間（即ち、小表示領域  $D m 3$  に表示される残り時間）と同期して火  $H i 1$  が導火線  $d u$  を爆弾保留に向かって進行することで導火線  $d u$  が短くなっていく。図 2 4 9 1 ( b ) に示す導火線  $d u$  は疑似変動開始時点での状態であり、爆弾保留が爆発する場合には、疑似変動の残変動時間（小表示領域  $D m 3$  に表示される残り時間）が 0 秒となった時点で火  $H i 1$  が爆弾保留に到達した状態となり、爆弾保留が爆発する演出が実行される。図 2 4 9 2 ( a ) に示す導火線  $d u$  は、疑似変動の開始から 5 秒経過した時点での状態である。なお、疑似変動開始時点での導火線  $d u$  の長さは一定である。なお、上述したように第 1 図柄表示装置 3 7 a における特別図柄の変動表示は後述する特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値に同期して実行されるため、小表示領域  $D m 3$  に表示される疑似変動の残り変動時間は特別図柄の変動時間とは連動していない。この保留演出では、火  $H i 1$  が燃えている間は保留演出が進行中であることを示し、火  $H i 1$  が消えることで保留演出の進行が停止していることを示している。

10

#### 【 7 7 1 7 】

保留演出の開始から爆弾保留が爆発するまでの表示シナリオは、実行中のミッション演出の演出態様に対応して設定される（図 2 5 1 7 参照）。各表示シナリオの詳細な説明は図 2 5 1 7 を参照して後述するが、簡単に説明すると、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることに対応する結果報知演出が設定された場合には、疑似変動終了前に火  $H i 1$  が爆弾保留に到達し、爆弾保留が爆発するシナリオが設定される。一方、特別図柄の当否判定結果が外れであることに対応するミッション演出の結果報知演出が設定されている場合には、図 2 4 9 2 ( b ) に示すように、火  $H i 1$  が分岐地点  $P t 1$  に到達した時点で消火し、爆弾保留に到達しない。なお、疑似変動開始から結果報知演出の演出態様が設定されるまでの期間（即ち、導入演出が実行されている期間）は、保留球の有無、特別図柄の当否判定結果にかかわらず一定の進行速度で火  $H i 1$  が導火線  $d u$  を爆弾保留に向かって進む初期表示シナリオが設定され、結果報知演出の演出態様が設定された時点でその結果報知演出に対応する表示シナリオが決定され、火  $H i 1$  の進行速度が可変する。

20

#### 【 7 7 1 8 】

分岐地点  $P t 1$  は、疑似変動の残変動時間が残り 2 秒になった場合に火  $H i 1$  が表示される位置である。上述したように、本第 6 9 制御例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。また、詳細な説明は後述するが、大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも 1 2 秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短 3 秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火  $H i 1$  が分岐地点  $P t 1$  に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線  $d u$  を火  $H i 1$  が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線  $d u$  を火  $H i 1$  が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火  $H i 1$  の進行速度が遅い程、分岐地点  $P t 1$  到達時に火  $H i 1$  が消火され難く、爆弾保留が爆発し易くなる。このように、火  $H i 1$  の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能である構成であり、火  $H i 1$  の進行速度が保留演出の開始から所定時間（5 秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火  $H i 1$  の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火  $H i 1$  が分岐地点  $P t 1$  を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。

30

40

#### 【 7 7 1 9 】

なお、本第 6 9 制御例では、変動表示中の特別図柄に対応する保留球と、第 1 保留エリアに格納されている保留球の変動種別に基づいて疑似保留図柄  $t h 0$  の表示態様を設定す

50

る構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている全ての保留球の情報（例えば、大当たり当選の保留球の有無（複数ある場合は個数も）、保留球数）に基づいて疑似保留図柄  $t h 0$  の表示態様を設定しても良い。具体的な例としては、保留球数に応じて疑似保留図柄  $t h 0$  の大きさを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど大きい疑似保留図柄  $t h 0$  が表示される、或いは小さい疑似保留図柄  $t h 0$  が表示される）、導火線  $d u$  の長さを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど保留演出開始時に表示される導火線  $d u$  の長さが長くなる、或いは短くなる）、火  $H i 1$  の大きさを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど大きい火  $H i 1$  が表示される、或いは小さい火  $H i 1$  が表示される）、爆弾保留が爆発した場合の表示態様を異ならせても良い。または、保留球内に大当たり当選する保留球が存在するか否かに基づいて疑似保留図柄  $t h 0$  の表示態様を設定しても良い。次に、図 2 4 9 3 および図 2 4 9 8 を参照して、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が継続している場合に、始動口（第 1 入球口 6 4）への新たな入賞により第 1 図柄表示装置 3 7 において新たな特別図柄の変動表示（2 回目の特図変動）が開始された場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域  $D m$  において実行される特殊演出の内容について説明する。図 2 4 9 8 は、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に始動口（第 1 入球口 6 4）への入賞があった場合の特別図柄変動と特殊演出（ミッション演出）との関係を模式的に示した図である。図 2 4 9 6 で説明した例と相違する点は、結果報知演出の途中で始動口（第 1 入球口 6 4）への入賞に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示が開始される点と、第 3 図柄表示装置 8 1 において結果報知演出終了後に書き換え演出が実行される点である。

#### 【 7 7 2 0 】

図 2 4 9 8 に示す例では、図 2 4 9 6 で示した例と同様に、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）停止時に保留球が存在しなかったため、1 回目の特図変動停止から 3 秒間疑似変動が継続し、保留球が存在しない場合に設定される結果報知演出  $G$  の演出態様が設定される。そして、結果報知演出  $G$  の終了 1 秒前に遊技球が始動口（第 1 入球口 6 4）に入賞し、第 1 図柄表示装置 3 7 では 2 回目の特図変動が開始される。この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 では結果報知演出  $G$  が継続して実行され、結果報知演出  $G$  の演出時間が経過すると、図 2 4 9 2（b）に示す結果報知演出  $G$  終了時の表示画面を表示させる。なお、新たな入賞があった時点で、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 3 図柄表示装置 8 1 における 2 回目の特図変動に対応する第 3 図柄の変動表示を待機させる制御が実行され、変動開始待機フラグ 2 2 3  $d n$  がオンに設定される。ここで、図 2 4 9 3（a）を参照して書き換え演出開始時の演出内容について説明する。図 2 4 9 3（a）は、長書き換え演出  $A$  開始時の表示画面の一例を示した図である。結果報知演出  $G$  の演出時間が経過し、結果報知演出  $G$  の終了画面が表示された後、主表示領域  $D m$  では、図 2 4 9 3（a）に示すように、長書き換え演出  $A$  が開始される。書き換え演出は、特別図柄が変動表示されていない期間中に実行されている結果報知演出の途中で 2 回目の特図変動が開始された場合に、実行中の結果報知演出が終了した後で追加して実行される演出であり、図 2 4 9 3（a）および（b）に示す通り、結果報知演出終了時に停止表示された第 3 図柄の表示態様を、2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様に上書きする演出が実行される。なお、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている結果報知演出の途中で 2 回目の特図変動が開始されなかった場合には、書き換え演出は実行されない。

#### 【 7 7 2 1 】

ここで、本第 6 9 制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に結果報知演出が実行されており、その結果報知演出の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始された場合であっても、実行中の結果報知演出を中断してその特別図柄の変動表示に対応する演出を開始するのではなく、結果報知演出の演出時間が経過した後にその特別図柄の変動表示に対応する書き換え演出を実行する構成とし結果報知演出が不自然なタイミングで終了して新たな演出が開始されないように構成している。これにより、遊技者に対して違和感を与えることを抑制することができる。なお、詳細な説明は図 2 5 1 6 を参照して後述

するが、「長書き換え演出 A」とは、特別図柄の変動パターン種別が「当たりショートリーチ」であり、疑似変動の残変動時間が 1 秒以下である場合に設定される演出時間が 3 秒の書き換え演出の演出態様であり、結果報知演出 G 終了時に停止表示された第 3 図柄を、うさぎを模したキャラクタ 8 0 1 が大当たり当選の可能性が高いことを示唆する第 3 図柄の表示態様に上書きする演出である。なお、「書き換え演出 A」には、演出時間が異なる「短書き換え演出 A」、「中書き換え演出 A」、「長書き換え演出 A」があり、それぞれの書き換え演出 A では、キャラクタ 8 0 1 がスプレーを使って第 3 図柄を完全に書き換え終了するまでの時間が異なっているのみで、何れの書き換え演出 A が設定された場合であっても最終的に表示される第 3 図柄の表示態様は同一である。どの書き換え演出 A が設定されるかは結果報知演出の途中で 2 回目の特図変動が開始されたタイミングに応じて決定する。このように構成することで、2 回目の特図変動の変動時間内で実行される残りの結果報知演出の演出時間が 2 回目の特図変動の開始タイミングによってまちまちであっても、書き換え演出によって帳尻を合わせることが可能となり、2 回目の特図変動における特殊演出に割り当てる演出時間を一定にすることができる。

10

#### 【 7 7 2 2 】

図 2 4 9 3 ( a ) に示すように、表示領域 H R 1 には「上書きチャンス発生！ミッション継続！」というミッション演出が継続することを報知するための報知態様が表示され、キャラクタ 8 0 1 がスプレーを使って停止表示されている第 3 図柄を上書きする演出が実行される。また、小表示領域 D m 3 の下部には「+ 3」というミッション演出の演出時間が追加（延長）されたことを示す態様が表示され、その態様に対応して小表示領域 D m 3 に表示されている報知態様が「残り 0 秒」から「残り 3 秒」に更新される。このように構成することで、結果報知演出の終了時に「ミッション失敗」という報知態様が表示されたものの、ミッション演出は継続しており、外れであることを示す表示態様の第 3 図柄がまだ可変する可能性があることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、本第 6 9 制御例では、書き換え演出開始時に小表示領域 D m 3 に表示されている報知態様を、追加された演出時間に対応する態様に更新する構成としたが、これに限るものではなく、追加された演出時間にかかわらず「残り？秒」という追加された演出時間を遊技者が識別できない態様に更新する構成としても良い。このように構成することで、書き換え演出開始時に更新された小表示領域 D m 3 の態様からは設定された書き換え演出の演出態様を遊技者が予測し難くなるため、書き換え演出開始時に更新された小表示領域 D m 3 の態様が大当たり当選期待度の低い演出態様に対応する態様であった場合に遊技者が書き換え演出に対する興味を無くしてしまうことを抑制することができる。図 2 4 9 8 に戻って説明を続ける。長書き換え演出 A の開始から 3 秒経過すると（即ち、長書き換え演出 A の演出時間が経過すると）、図 2 4 9 3 ( b ) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において上書きされた第 3 図柄が停止表示される。

20

30

#### 【 7 7 2 3 】

ここで、図 2 4 9 3 ( b ) を参照して、書き換え演出終了時の演出内容について説明する。図 2 4 9 3 ( b ) は、長書き換え演出 A 終了時の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出 A の演出時間が経過すると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m では、第 3 図柄が「3 4 1」という表示態様に書き換えられ、キャラクタ 8 0 1 はミッション演出が成功したことを示す態様であるピースサインをしている態様で表示される。なお、本第 6 9 制御例において、この「3 4 1」という第 3 図柄の組み合わせは、保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球（ターゲット保留）が存在する場合に実行される先読み予告演出において、ターゲット保留の特別図柄の変動表示よりも前に実行される他の保留球に基づく特別図柄の変動停止時に表示される表示態様（所謂、チャンス目）である。ミッション演出の終了時にこのチャンス目が表示されることで、保留球のいずれかが大当たり当選かもしれないと遊技者に期待させることができる。なお、本第 6 9 制御例では、「3 4 1」という第 3 図柄の組み合わせの他にもチャンス目となる組み合わせを規定しており、組み合わせによって保留球内の大当たり当選期待度が異なる構成としている。具体的には、「3 4 1」のチャンス目が表示された場合には 8 0 % の割合で大当たり当選する

40

50

のに対して、「３２１」のチャンス目が表示された場合には５０％の割合で大当たり当選するといったように、チャンス目の態様によって大当たり当選の期待度が異なる。このように構成することで、ミッション演出終了時に表示される第３図柄の表示態様に更に興味を持たせることが可能となる。なお、チャンス目の表示態様は「３４１」や「３２１」に限るものではなく、例えば、第３図柄の奇数図柄を赤色の図柄、偶数図柄を青色の図柄で構成し、赤色の図柄が３つ揃った組み合わせを最も大当たり当選期待度が高いチャンス目とし、青色の図柄が３つ揃った組み合わせを２番目に大当たり当選期待度が高いチャンス目としても良い。

#### 【７７２４】

長書き換え演出Ａの演出時間が経過すると、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１の報知態様が、「ミッション成功」というミッション演出の結果を報知するための報知態様が表示され、小表示領域Ｄｍ３の表示が「残り０秒」に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了し、ミッション演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。図２４９８に戻って説明を続ける。第３図柄表示装置８１において長書き換え演出Ａが終了すると、待機されていた２回目の特図変動に対応する第３図柄の変動表示を開始させる制御が実行され、変動開始待機フラグ２２３ｄｎがオフに設定される。そして、主表示領域Ｄｍにおいて通常演出が開始される。ここで、図２４９３（ａ）および（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置８１では第３図柄が停止表示（仮停止）された状態であるが、第１図柄表示装置３７では特別図柄の変動表示が継続している。即ち、第３図柄表示装置８１では２回目の特図変動に対応する第３図柄の変動表示が待機されている状態であっても、第１図柄表示装置３７においては２回目の特図変動が進行しており、長書き換え演出Ａ終了時点では、図２４９８に示すように、２回目の特図変動開始から４秒が経過している。この場合は、長書き換え演出Ａ終了後に８秒間の通常演出が実行されることで、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動終了のタイミングと、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動終了のタイミングを合わせる構成としている。なお、書き換え演出終了後の通常演出の設定要領については、図２５１５を参照して後述する。次に、図２４９３（ａ）に戻って、特別図柄の変動表示が実行されていない期間（特別図柄の無変動期間）に疑似変動が継続している場合に、始動口（第１入球口６４）への新たな入賞により第１図柄表示装置３７において新たな特別図柄の変動表示（２回目の特図変動）が開始された場合に、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓにおいて実行される保留演出について説明する。

#### 【７７２５】

図２４９３（ａ）では、長書き換え演出Ａの演出態様が設定されたことに対応して新たな表示シナリオが設定され、図２４９２（ｂ）に示す導火線ｄｕの分岐地点Ｐｔ１において火Ｈｉ１が消えた状態から、導火線ｄｕに火Ｈｉ２が表示された状態となる再着火演出が実行されている。再着火演出が開始されると、保留球数表示エリアＤｓ２では、「再着火、爆発のチャンス」という保留演出が再開されたことを報知する態様が表示されることで、遊技者に保留演出の進行が再開されたことを分かり易く認識させることが可能な構成としている。なお、書き換え演出が実行される場合というのは、疑似保留図柄の表示態様を決定する際（即ち、疑似変動開始時）に保留球が存在していなかった場合であるため、書き換え演出開始時点で実行エリアＤｓ１に表示されている疑似保留図柄ｔｈ０ａの表示態様は、現在変動中の特別図柄（即ち、２回目の特図変動）の当否判定結果を反映した表示態様ではない。しかしながら、既に表示されている疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様を、爆弾保留が爆発する前に２回目の特図変動の当否判定結果を反映した表示態様に可変させると、保留球数表示エリアＤｓ２に表示される「爆弾保留が爆発すると・・・」という演出情報（図２４９２（ａ）参照）と演出上の矛盾が生じ、遊技者に違和感を与える虞がある。このため、書き換え演出が実行される場合には、再着火された導火線ｄｕの火の表示態様によって、２回目の特図変動の当否判定結果を示唆可能な構成としている。より具体的には、図２４９３（ａ）に示すように、大当たり当選期待度が高いことを示す長書き換え演出Ａが設定された場合には、再着火時に導火線ｄｕに火Ｈｉ１（図２４９２（



a) 参照) よりも燃え方が激しい火 H i 2 が表示される。一方、外れ当選であることを示す書き換え演出の演出態様が設定された場合には、再着火時に導火線 d u に火 H i 1 が表示される。このように構成することで、保留演出の途中で爆弾保留の爆発によらずに疑似保留図柄の表示態様を可変することなく、演出の流れに沿って 2 回目の特図変動の当否判定結果を示唆することが可能となり、遊技者に違和感を与えない演出を実行することが可能となる。

#### 【 7 7 2 6 】

図 2 4 9 3 ( b ) の実行エリア D s 1 は、火 H i 2 が爆弾保留 ( 疑似保留図柄 t h 0 a ) に到達し、爆発する演出が実行された後の状態を示したものである。疑似変動の終了に合わせて、火 H i 2 が爆弾保留に到達して爆発した後、「大チャンス」と表示された特殊保留図柄 t h 0 b に可変する演出が実行される。この特殊保留図柄 t h 0 b は、変動中の特図の変動種別が当たり変動である場合か「外れスーパーリーチ」( 図 2 5 0 5 ( b ) , ( c ) に示すように、外れ当選の場合に最も選択され難い変動種別) である場合にのみ設定される表示態様であるため、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である。従って、「大チャンス」と記載された特殊保留図柄 t h 0 b が表示されることで、遊技者は大当たり当選する可能性が高いと予測することができる。疑似保留図柄 t h 0 a が特殊保留図柄 t h 0 b に可変すると、それに合わせて、保留球数表示エリア D s 2 には「大チャンス」という特殊保留図柄 t h 0 b が示唆する演出情報に対応した報知態様が表示される。これにより、可変した保留図柄により示唆される演出情報が、保留図柄よりも大きな表示態様で表示されるため、遊技者に分かり易く演出情報を報知することができる。その後、主表示領域 D m において通常演出が開始される前に、保留球数表示エリア D s 2 のシャッターが開き、保留球数に対応する保留図柄が表示される。なお、実行エリア D s 1 に表示されている特殊保留図柄 t h 0 b は、消去されずにそのまま継続して表示される。このように構成することで、特殊保留図柄 t h 0 b の「大チャンス」という演出情報の対象となる特別図柄の変動がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。次に、図 2 4 9 4 および図 2 4 9 7 を参照して、疑似変動が開始された特別図柄の変動 ( 1 回目の特図変動 ) 停止時に保留球が存在する場合に第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行される特殊演出の内容について説明する。図 2 4 9 7 は、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出 ( ミッション演出 ) の関係を模式的に示した図である。

#### 【 7 7 2 7 】

図 2 4 9 6 に示した例とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動 ( 1 回目の特図変動 ) 停止前に遊技球が始動口 ( 第 1 入球口 6 4 ) に入賞したことに基づいて保留球を獲得している点と、疑似変動終了後に通常演出が実行されている点で相違している。この場合、導入演出終了時 ( 即ち、1 回目の特図変動停止時 ) に保留球を先読みした結果に基づいて結果報知演出の演出態様が設定され、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m では、図 2 4 9 4 ( a ) に示すように、設定された結果報知演出が実行される。ここで図 2 4 9 4 ( a ) を参照して、結果報知演出開始時の演出内容について説明する。図 2 4 9 4 ( a ) は、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく 2 回目の特別図柄の変動 ( 2 回目の特図変動 ) が実行される場合の結果報知演出 A 開始時の表示画面の一例である。なお、この「結果報知演出 A」とは、特別図柄の変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に設定される演出時間が 4 秒の結果報知演出であり、ミッション演出終了時に第 3 図柄を「3 4 1」のチャンス目で停止表示させる演出態様である。特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の結果報知演出 G 開始時 ( 図 2 4 9 2 ( a ) 参照 ) とは異なり、設定された結果報知演出 A の演出時間 ( 4 秒 ) と、仮の演出時間 ( 結果報知演出の最短の演出時間である 3 秒 ) として表示されている小表示領域 D m 3 の残演出時間との差分の値 ( 1 秒 ) を追加することを報知するための追加態様が小表示領域 D m 3 の下部に表示される。この場合図 2 4 9 4 ( a ) に示すように、追加態様として「+ 1」という態様が小表示領域 D m 3 の下部に表示される。そして、表示された追加態様に対応して小表示領域 D m 3 の報知態様が「残り 3 秒」から「残り 4 秒」に更新される。このように構成することで、設



定された演出時間と、表示されている残演出時間の値を一致させることができる。

【 7 7 2 8 】

また、副表示領域 D s の実行エリア D s 1 には、疑似変動が開始された特別図柄の変動種別と、先読みした保留球の変動種別に基づく表示態様の疑似保留図柄が表示されており、図 2 4 9 4 ( a ) に示す例では、特別図柄の変動種別が「当たりショートリーチ」であることから、疑似保留図柄の表示態様として保留球内でリーチ演出が発生することを示唆するチャンス疑似保留図柄 t h 0 c が設定される。なお、疑似保留図柄の表示態様を設定する要領については、図 2 5 4 1 を参照して後述する。図 2 4 9 7 に戻って説明を続ける。結果報知演出 A が開始された後、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動が開始される時点で、音声ランプ制御装置 1 1 3 において第 3 図柄表示装置 8 1 におけるその特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の変動表示の開始を待機させる制御が実行され、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンに設定される。その後、結果報知演出 A 開始から 4 秒経過すると（即ち、結果報知演出 A の演出時間が経過すると）、2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様で第 3 図柄が停止表示（仮停止）され、そして、図 2 4 9 4 ( b ) に示すように、残りの特別図柄の変動時間（8 秒）を用いて、待機されていた第 3 図柄の変動（通常演出）が開始される。ここで、図 2 4 9 4 ( b ) を参照して、ミッション演出（特殊演出）終了後に実行される通常演出について説明する。図 2 4 9 4 ( b ) は、結果報知演出 A 終了後の通常演出開始時における表示画面の一例を示した図である。

10

【 7 7 2 9 】

図 2 4 9 4 ( b ) に示す例では、結果報知演出 A の終了画面において第 3 図柄が「3 4 1」のチャンス目で停止表示された状態から、第 3 図柄が変動を開始した状態となっている。第 3 図柄が変動を開始したことに合わせて、主表示領域 D m の正面視左上に形成されていた小表示領域 D m 3 は非表示となり、主表示領域 D m の中央部に形成されている表示領域 H R 1 に表示される報知態様が「大チャンス変動中」というミッション演出で報知された演出結果に対応する演出情報の対象となる特別図柄の変動表示が実行中であることを示す案内態様に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了した後にもミッション演出で報知された演出情報がまだ有効であることを遊技者が分かり易く認識することができる。また、副表示領域 D s の実行エリア D s 1 では、保留演出において可変表示された特殊保留図柄 t h 0 b が継続して表示されるため、特殊保留図柄 t h 0 b が消去されることで特殊保留図柄 t h 0 b に対応する特別図柄の変動が終了したのではないかと遊技者を不安にさせることを抑制することができる。なお、保留球数表示エリア D s 2 では、疑似変動終了時に保留演出の演出結果を報知する報知態様が表示された後、シャッターが開き、その時点での保留球数に対応する保留図柄が表示される。図 2 4 9 4 ( b ) に示す例では、第 1 台座 m 1 に第 1 保留図柄 h 0 が表示されており、保留球数が 1 個であることを遊技者に報知している。その後、通常演出が終了すると（即ち、2 回目の特図変動が終了すると）特殊保留図柄 t h 0 b が実行エリア D s 1 から消去される。次に、図 2 4 9 5 および図 2 4 9 9 を参照して、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行される特殊演出の内容について説明する。図 2 4 9 9 は、大当たり遊技のオープニング期間と特殊演出（ミッション演出）との関係を模式的に示したタイミングチャートである。

20

30

40

【 7 7 3 0 】

なお、本第 6 9 制御例では、大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a に球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口 6 5 a に球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、5 秒間のオープニング期間（可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a に球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、1 のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、0 . 5 秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、2 秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、

50

からなる大当たり遊技期間が設定される。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定されることにより、大当たり遊技中において特定入賞口 6 5 a が開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことが可能となり、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

10

#### 【 7 7 3 1 】

図 2 4 9 9 に示した例は、図 2 4 9 6 に示した例とは、特別図柄の変動停止後に大当たり遊技が実行される点で相違する。この場合、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了するまでは、図 2 4 9 6 に示した例と同様である。導入演出終了後（即ち、特別図柄の変動停止後）、第 1 図柄表示装置 3 7 では、特別遊技状態（大当たり遊技が実行される遊技状態）となり、5 秒間の大当たり遊技のオープニング期間が設定される。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 では、図 2 4 9 5（a）に示すように、疑似変動が継続し、特別図柄の変動停止から 3 秒間の当たり結果報知演出が実行される。ここで、図 2 4 9 5（a）を参照して、大当たり遊技のオープニング期間で実行される結果報知演出の演出内容について説明する。図 2 4 9 5（a）は、大当たり遊技のオープニング期間に当たり結果報知演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。なお、「当たり結果報知演出」とは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される演出時間が 3 秒の結果報知演出の演出態様であり、ミッション演出終了時に大当たり当選であることを報知する第 3 図柄の表示態様が停止表示される。図 2 4 9 5（a）に示すように、第 1 図柄表示装置 3 7 では大当たり当選を示す表示態様で L E D 3 7 a が停止表示されているが、第 3 図柄表示装置 8 1 では第 3 図柄の変動表示が継続している。そして、小表示領域 D m 3 に表示されるミッション演出の残演出時間を報知するための報知態様として「残り 3 秒」という文字が表示され、表示領域 H R 1 には「ミッション中」というミッション演出が継続中であることを示すための案内態様が表示される。このように、ミッション演出が継続していることを遊技者に分かり易く報知し、ミッション演出に注目させることで、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄変動が停止していることに気付かせ難くすることができる。

20

30

#### 【 7 7 3 2 】

その後、当たり結果報知演出の演出時間が経過すると、第 3 図柄が大当たり当選であることを示す表示態様で停止表示される。図 2 4 9 5（b）は、結果報知演出において大当たり当選であることが報知された場合の表示画面の一例を示した図である。図 2 4 9 5（b）に示すように、大当たりを報知する場合には、主表示領域 D m の中央部において同一の数字が付された第 3 図柄を揃った状態で停止表示し、大当たり当選であることを示す表示態様であることを強調するために第 3 図柄が発光する演出が実行される。また、表示領域 H R 1 に「大当たり」という大当たり当選したことを報知するための報知態様が表示される。これらの表示内容により、大当たり当選したことを遊技者に対して容易に理解させることができる。そして、大当たり当選であることが報知された後、大当たり遊技における遊技方法を案内するための 2 秒間のショートオープニング演出（図示しない）が実行される。なお、通常の大当たり遊技のオープニング期間（疑似変動が実行されない大当たり遊技のオープニング期間）には、5 秒間のロングオープニング演出（図示しない）が実行される。ロングオープニング演出では、大当たり遊技における遊技方法の案内に加えて、賑やかし用のムービーが表示される。このように、大当たり遊技のオープニング期間にも疑似変動が継続して実行されることで、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されるオープニング演出の演出期間（言い換えると、第 3 図柄の停止から特定入賞口 6 5 a に遊技球が

40

50

入球可能となるまでの期間)が実際のオープニング期間(言い換えると、特別図柄の停止から特定入賞口65aに遊技球が入球可能となるまでの期間)よりも短くなるため、遊技者が間延びしていると感じる期間を短縮することができる。

#### 【7733】

また、図2495(a)の副表示領域Dsの実行エリアDs1には、疑似変動開始時に変動中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることに基づいて、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆するチャンス疑似保留図柄th0cが疑似変動開始時から表示されている。そして、疑似変動開始から5秒経過した時点(即ち、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動が終了した時点)で、主表示領域Dmで実行されるミッション演出の結果報知演出の演出態様として「当たり結果報知演出」が設定されると、保留演出の表示シナリオとして「疑似保留表示パターンA」が設定される。この「疑似保留表示パターンA」とは、疑似変動が終了する際に爆弾保留(疑似保留図柄)を爆発させ、図2495(b)に示す、「祝」という大当たり当選が確定したことを示唆する特殊保留図柄th0dに可変させ、保留球数表示エリアDs2の表示を「おめでとう」という特殊保留図柄th0dが示唆する演出情報に対応する報知態様に切り替える表示パターンである。なお、この「疑似保留表示パターンA」は演出時間が3秒の当たり結果報知演出が設定された場合に設定される表示パターンであるため、「疑似保留表示パターンA」が設定された時点で疑似変動の残り変動時間は3秒となる。従って、「疑似保留表示パターンA」では、上述した結果報知演出G(演出時間が3秒で、特別図柄の変動停止から3秒経過すると外れを示す第3図柄の表示態様を表示する演出態様)が設定された場合に設定される「疑似保留表示パターンD(疑似変動の残変動時間2秒になると分岐地点Pt1で導火線duの火が消火される表示パターン)」と同じ進行速度で火Hi1が導火線duを進むが、「疑似保留表示パターンD」と異なり、疑似変動の残変動時間が2秒となり分岐地点Pt1に到達しても火Hi1が消火されない。

#### 【7734】

ここで、上述したように、本第69制御例では、導火線duを進む火Hi1の進行速度によって遊技者が大当たり当選の期待度を推測することが可能であり、導火線duを進む火Hi1の進行速度が遅い程、大当たり当選の期待度が高くなる構成である。このように構成しているため、導火線duを進む火Hi1の進行速度が速い場合には、大当たり当選の期待度が低いと予測し、以後の保留演出に対する興味を無くしてしまう虞がある。しかしながら、「疑似保留表示パターンA」を設定可能に構成することで、火Hi1の進行速度が速い場合に分岐地点Pt1において火Hi1が消火されなかった場合には大当たり当選であることが確定するため、遊技者に火Hi1の動静に注目させることが可能となり、保留演出の演出効果を向上させることができる。以上、説明したように、本第69制御例では、特別図柄の変動中に開始された疑似変動が、その特別図柄の変動終了後に新たな特別図柄の変動が開始されない場合であっても所定期間(3秒間)継続される構成であり、その疑似変動中に特殊演出(ミッション演出)や保留演出を実行することで、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを認識させ難く構成している。これにより、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が長くなることで遊技者が感じるストレスを緩和させることができる。また、本第69制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第3図柄表示装置81において疑似変動が実行されている場合に、始動口(第1入球口64)への新たな入賞に基づいて第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第3図柄表示装置81における疑似変動を中断させずに継続し、疑似変動の停止表示態様をその新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果に対応する態様(例えば、新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する第3図柄の組み合わせ(所謂、チャンス目))で表示した後に、変動中の特別図柄に対応する第3図柄の変動表示を開始させる構成としている。

#### 【7735】

このように、疑似変動の停止表示態様を用いて新たに変動が開始された特別図柄の当否

10

20

30

40

50

判定結果を事前に示唆することが可能であるため、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に始動口（第1入球口64）への入賞があった場合であっても、先読み予告演出に近い演出を実行することができるため、遊技が単調になることを抑制することができる。更に、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第3図柄表示装置81において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第1入球口64）への新たな入賞に基づいて第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第3図柄表示装置81における疑似変動を中断させずに継続する構成であるため、実行中の疑似変動が停止表示される前に、別の特別図柄の変動表示が開始されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。また、本第69制御例では、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動時間が経過した場合（即ち、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動が終了した場合）であっても、第3図柄表示装置81における疑似変動が終了するまでは実行エリアDs1に表示されている実行中保留図柄h0を消去させずに、疑似変動が終了するまで継続して表示する構成としている。このように構成することで、実行エリアDs1の実行中保留図柄h0の表示の有無からは特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者は認識困難となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。なお、本第69制御例では、変動種別にかかわらずミッション演出の導入演出の演出時間を一定の時間（5秒）で構成したが、これに限るものではなく、例えば、保留球の変動種別を先読みして、変動種別毎に演出時間の異なる導入演出の演出態様を設定可能な構成としても良い。このように構成することで、特殊演出の導入演出にも多様性を持たせることができ、ミッション演出が単調になることを抑制することができる。

10

20

#### 【7736】

なお、本第69制御例では、ミッション演出の内容を、仮停止させた第3図柄の表示態様を可変させるミッションのみとしたが、これに限るものではない。例えば、成功率が異なる複数のミッション態様から、特別図柄の当否判定結果に基づいて1つのミッション態様を選択する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出が短期間で複数回実行された場合であっても、異なる態様のミッション演出を実行可能であるため、遊技者がミッション演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第69制御例では、疑似変動が開始された特別図柄の判定結果と、その次に実行される特別図柄変動（第1保留エリアに格納されている保留球に基づく特別図柄変動）の当否判定結果に基づいてミッション演出の演出態様と、疑似保留図柄の表示態様を決定する構成であったが、これに限るものではない。保留記憶されている全ての保留球の当否判定結果を先読みした結果、大当たり当選する保留球（ターゲット保留）が存在すれば、ターゲット保留に基づく特別図柄の変動まで継続するミッション演出の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、大当たり当選に対応するミッション演出の実行機会が増加し、相対的に外れ当選に対応するミッション演出の実行機会が減少するため、更に遊技者に実際の大当たり確率よりも高い確率で大当たり当選していると思わせることが可能となり、遊技意欲を向上させることができる。なお、本第69制御例では、特別図柄の変動時間経過後も第3図柄表示装置81において第3図柄を疑似変動させることで、特別図柄の変動が停止していることを遊技者に気付かれ難くする構成としたが、これに限るものではなく、例えば、特別図柄の変動表示中にストーリー性のある演出（例えば、遊技機の題材となったアニメやドラマのエピソードを用いたリーチ演出）を開始し、その演出が特別図柄の変動時間経過後も継続する構成としても良い。このように構成することで、遊技者にストーリーの結末を見たいと思わせ、更に演出に注目させることが可能となるため、より特別図柄の変動が停止していることを気付かせ難くすることができる。

30

40

#### 【7737】

なお、本第69制御例では、疑似変動中に実行される特殊演出としてミッション演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が開始されるとゾーン演出（一般的な遊技機で実行されている予告演出の1種で、保留球内で大当たり当選の可能性が高い保留球が存在する場合に、その保留球に基づく特別図柄の抽選結果が報知さ

50

れるまでの期間を特殊ゾーンとして表示し、遊技者に大当たり当選であることを期待させる演出)が実行されることを煽る前兆演出を行い、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始されない場合にはゾーン演出が実行されず、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始された場合に、その新たな特別図柄変動の変動種別が特定の変動種別(例えば、ロングリーチ)である場合にゾーン演出を実行する構成としても良い。また、このように構成する場合には、前兆演出において遊技者に第1入球口64への遊技球の入賞を促す態様(例えば、「第1入球口64に入賞させてゾーンを発動させる」といった表示)を表示しても良い。このように構成することで、遊技球の発射を停止している遊技者に遊技球を発射しようと思わせることが可能となるため、疑似変動中に次の特別図柄変動が開始される機会を増やすことができる。なお、本第69制御例では、特別図柄の変動停止後に保留球が存在せず、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合には、特別図柄の変動停止から3秒間疑似変動を継続する構成としたが、これに限るものではない。例えば、遊技者が遊技球の発射を継続している場合には、特別図柄の変動停止から第1入球口64への新たな入賞により新たに特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間で疑似変動を継続させる構成としても良い。この場合、遊技者が遊技球の発射を停止した場合に疑似変動を終了させるようにすると良い。このように構成することで、発射された遊技球が特別図柄の変動期間内に始動口(第1入球口64)に入賞しなかった場合であっても、継続して遊技球が発射されている場合には疑似変動が継続されるため、遊技者を退屈させることなく遊技球が始動口に入賞するまでの時間を稼ぐことができる。

10

20

【7738】

なお、本第69制御例では、疑似変動において第3図柄を仮停止させた後、再変動させる構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動では、数字ではなく文字を用いた疑似図柄を表示し、疑似図柄の組み合わせで遊技者に演出情報を付与し、疑似変動の実行中は第3図柄を主表示領域Dmにおいて縮小表示させる構成としても良い。より具体的には、特殊演出の導入演出が開始される場合に、主表示領域Dmにおいて、例えば、ミッションアイコンAk1の代わりに「ミッ」「ショ」「ン」の3つの疑似図柄を停止表示し、表示領域HR1に「ミッション開始」「激アツ」を完成させる」というコメントを表示して、疑似図柄を変動表示させる。そして、疑似変動が終了する際に、新たに変動表示を開始した特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には「激」「ア」「ツ」という組み合わせで疑似図柄を停止表示させ、新たに変動表示を開始した特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には「激」「ア」「ツ」以外の組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。なお、大当たり当選である場合であっても、「激」「ア」「ツ」以外の組み合わせで疑似図柄を停止表示させても良く、例えば、「チャ」「ン」「ス」や「ア」「ツ」「?」といった組み合わせの疑似図柄によって大当たり当選の期待度を示唆しても良い。なお、このように構成する場合、疑似変動の実行中は第3図柄を主表示領域Dmの左下端で縮小表示させる。このように疑似図柄を用いて疑似変動を実行することにより、第3図柄を用いて疑似変動を実行する場合よりも、疑似図柄の組み合わせにより多様な演出情報を遊技者に付与可能となる。また、疑似変動において疑似図柄を変動表示させる方向によって大当たり当選の期待度を示唆する構成としても良い。具体的には、疑似図柄が第3図柄の変動表示と同様に下方向にスクロール表示されるパターンと、疑似図柄が第3図柄の変動表示とは異なる上方向にスクロール表示されるパターンを設定可能にし、下方向にスクロール表示されるパターンよりも上方向にスクロール表示されるパターンの方が大当たり当選である場合に設定され易い構成とする。

30

40

【7739】

これにより、疑似変動における疑似図柄の変動表示方向によっても遊技者は特別図柄の当否判定結果を予測することが可能となるので、より疑似変動に注目させることが可能となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

【7740】

<第69制御例における電氣的構成について>

次に、図2500～図2524を参照して、本第69制御例のパチンコ機10の電氣的

50

構成について説明する。図 2 5 0 0 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータを一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路の各種回路が内蔵されている。主制御装置 1 1 0 では、M P U 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b および第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ方向にのみ送信される。R A M 2 0 3 は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

10

#### 【 7 7 4 1 】

停電の発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 2 5 3 4 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 2 5 3 3 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 2 5 3 2 参照）が即座に実行される。ここで、図 2 5 0 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタについて説明する。これらのカウンタは、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定および第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。特別図柄の抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する特別当たり乱数カウンタ C 1 と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する特別当たり種別カウンタ C 2 と、特別図柄の停止種別（リーチ当たり種別、リーチ以外外れ（完全外れ）、リーチ外れ種別）を決定するための停止種別選択カウンタ C 3、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、特別当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、普通当たり乱数カウンタ C 4 が用いられ、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定には普通初期値乱数カウンタ C I N I 2 が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。

20

30

40

#### 【 7 7 4 2 】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 2 5 2 5 参照）の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 2 5 3 4 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。R A M 2 0 3 には、特別図柄の保留球を記憶するための 4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）からなる特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a が設けられており、特別図柄の特別図柄保留球実行エリアが設けられている。特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a の各エリアには、第 1 入球口 6 4 への入球タイミングに合わせて、特別

50

当たり乱数カウンタ C 1、特別当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納される。また、R A M 2 0 3 には、1 つの実行エリアと 4 つの保留エリア（保留第 1 ～ 第 4 エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b が設けられており、これらの各エリアには、球が左右何れかの第 2 入球口（スルーゲート）6 7 を通過したタイミングに合わせて、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が格納される。各カウンタについて詳しく説明する。特別当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ～ 6 5 5 3 5）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ～ 6 5 5 3 5 の値を取り得るカウンタの場合は 6 5 5 3 5）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、特別当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該特別当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。また、初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、特別当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、特別当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ～ 6 5 5 3 5 の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 2 5 2 5 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 2 5 3 4 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

10

#### 【 7 7 4 3 】

特別当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本第 6 9 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入賞したタイミングで R A M 2 0 3 の特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a（図 2 5 0 3（a）参照）によって設定されており、特別当たり乱数カウンタ C 1 の値が、特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a は、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との 2 種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変更される。なお、特別図柄の高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a（図 2 5 0 3（a）参照）と、特別図柄の低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a（図 2 5 0 3（a）参照）とは、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 内に設けられている。特別当たり種別カウンタ C 2 は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0 ～ 9 9）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ～ 9 9 の値を取り得るカウンタの場合は 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（本第 6 9 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入賞したタイミングで R A M 2 0 3 の特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納される。ここで、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納された特別当たり乱数カウンタ C 1 の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

20

30

40

#### 【 7 7 4 4 】

一方で、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納された特別当たり乱数カウンタ C 1 の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納されている特別当たり種別カウンタ C 2 の値が示す表示態様となる。本第 6 9 制御例では、大当たり種別は、「大当たり A」、「大当たり B」の 2 種類が設定されており、特別当たり種別カウンタ C 2 によって、「大当たり A」、「大当たり B」の内いずれかが決定され

50



る。そして、その大当たり種別を示す表示態様が大当たり図柄として第1図柄表示装置37に表示される。なお、本第69制御例の特別図柄抽選における大当たり当選確率の詳細については、特別図柄大当たり乱数テーブル202da(図2503(a))を参照して後述する。また、本第69制御例のパチンコ機10における特別当たり種別カウンタC2の値は、0~99の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図2504に示すように、大当たり種別を決定するための大当たり種別選択テーブル202ddには、第1特別図柄の抽選の内容が規定されており、この大当たり種別選択テーブル202ddを参照し、特別当たり種別カウンタC2の値に基づいて大当たり種別が決定される。なお、本第69制御例の各大当たり種別の詳細については、図2504を参照して後述する。

【7745】

10

変動種別カウンタCS1は、0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり198)に達した後0に戻る構成となっている。上述した停止種別選択カウンタC3と変動種別カウンタCS1とによって、いわゆる完全外れ、ショートリーチ、ロングリーチ、スーパーリーチといった表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。停止種別選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理(図2534参照)が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、停止種別選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の値(乱数値)から、図柄変動の変動時間を決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202de(図2507(a)参照)は、主制御装置110のROM202内に設けられている。普通当たり乱数カウンタC4は、例えば0~239の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり239)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、普通当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の普通初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普通当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。普通当たり乱数カウンタC4の値は、本制御例ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの第2入球口(スルーゲート)67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203dbに格納される。

20

【7746】

30

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される普通図柄当たり乱数テーブル202dc(図2503(b)参照)によって設定されており、普通当たり乱数カウンタC4の値が、普通図柄当たり乱数テーブル202dcによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この普通図柄当たり乱数テーブル202dc(図2503(b)参照)は、普通図柄の低確率時(普通図柄の通常状態である期間)用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時(普通図柄の時短状態である期間)用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。さらに、普通図柄の当たりの種別は、通常当たりと長時間当たりとが設定されており、それぞれ普通当たり乱数カウンタC4の値が設定されている。ここで、普通図柄の通常当りは、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)、大当たり遊技状態では、0.2秒の開放時間で電動役物64aが開放状態に作動される動作が、1回実行される当たりである。また、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されている期間においては、2秒間の開放時間で電動役物64aが開放状態に作動される動作が、2回繰り返される当たりである。一方、長時間当りは、遊技状態にかかわらず、2秒間の開放時間で電動役物64aが開放状態に作動される動作が、2回繰り返される当たりである。

40

【7747】

なお、本制御例では、図2503(b)に示すように、普通図柄の低確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタC4の値が5から6のいずれかであれば、普通図柄の当

50



たりであると判別される。一方、普通図柄の高確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタC4の値が5から204のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。なお、本第69制御例では普通図柄抽選で当たり当選した場合に、設定されている遊技状態に応じて異なる普通図柄当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で普通図柄当たり当選した場合に、球を第1入球口64へと入球困難な普通図柄当たり遊技(短当たり)と、その短当たりよりも第1入球口64へと球を入球させ易い普通図柄当たり遊技(長当たり)と、を実行可能に構成しても良い。パチンコ機10が普通図柄の低確率時である場合に、球がスルーゲート67を通過すると、普通当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が30秒間実行される。そして、取得された普通  
10  
当たり乱数カウンタC4の値が「5, 6」の範囲であれば当選と判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄(第2図柄)として「」の図柄が点灯表示される。そして、普通当たり乱数カウンタC4の値が「5, 6」であれば、当たりとして、電動役物64aが「0.2秒間×1回」だけ開放(開放作動)される。なお、本第69制御例では、パチンコ機10が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物64aが「0.2秒間×1回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「0.5秒間×2回」開放しても良い。一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は200個あり、その範囲は「5~204」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル202dc(図2503(b)参照)に格納されている。このように普通図柄の高確率  
20  
時には、乱数値の総数が240ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が200なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/1.2」となる。

#### 【7748】

パチンコ機10が普通図柄の高確率時である場合に、球がスルーゲート67を通過すると、普通当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が3秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタC4の値が「5~204」の範囲であれば当選と判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄(第2図柄)として「」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物64aが「2秒間×2回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「30秒 3秒」と非常に  
30  
短くなり、更に、電動役物64aの開放期間が「0.2秒×1回 2秒間×2回」と非常に長くなるので、第1入球口64へ球が入球し易い状態となる。尚、本第69制御例では、パチンコ機10が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物64aが「2秒間×2回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「3秒間×3回」開放しても良い。普通初期値乱数カウンタCINI2は、普通当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され(値=0~239)、タイマ割込処理(図2525参照)毎に1回更新されると共に、メイン処理(図2534参照)の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM203には種々のカウンタが設けられており、主制御装置110では、このカウンタの値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定  
40  
、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

#### 【7749】

図2500に戻り説明を続ける。主制御装置110のMPU201には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、第1図柄表示装置37a, 37b、第2図柄表示装置、第2図柄保留ランプ、特定入賞口65aの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物64aを駆動するためのソレノイドからなるソレノイド209が接続され、MPU201は、入出力ポート205を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。ま  
50

た、入出力ポート 205 には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサ S や回転位置検出センサ R を含むセンサ群からなる各種スイッチ 208、電源装置 115 に設けられた後述の RAM 消去スイッチ回路 253 が接続され、MPU 201 は各種スイッチ 208 から出力される信号、RAM 消去スイッチ回路 253 より出力される RAM 消去信号 SG2 に基づいて各種処理を実行する。払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 212 と、ワークメモリとして使用される RAM 213 とを有している。

#### 【7750】

払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の MPU 201 と同様、MPU 211 の NMI 端子にも、停電の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 211 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 2532）が即座に実行される。払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 がそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。発射制御装置 112 は、主制御装置 110 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット 112a を制御するものである。球発射ユニット 112a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 51 に触れていることをタッチセンサ 290 により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 51b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 51 の操作量に応じた強さで球が発射される。

#### 【7751】

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカ）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34）227 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 114 で行われる第 3 図柄表示装置 81 の表示態様の設定を制御するものである。演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 222 と、ワークメモリとして使用される RAM 223 とを有している。音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、タッチセンサ 290、発射センサ 293、枠ボタン 22 がそれぞれ接続されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド）に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド）によって表示制御装置 114 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 113 は、枠ボタン 22 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 22 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 81 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更した

10

20

30

40

50

りするように、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置 114 は、この音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 81 に各種の画像を表示する。

#### 【7752】

また、音声ランプ制御装置 113 は、表示制御装置 114 から第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 113 では、表示制御装置 114 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 226 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 227 の点灯および消灯を制御する。表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 および第 3 図柄表示装置 81 が接続され、音声ランプ制御装置 113 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動演出の表示を制御するものである。また、表示制御装置 114 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 113 へ送信する。音声ランプ制御装置 113 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 226 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 81 の表示と音声出力装置 226 からの音声出力とをあわせることができる。電源装置 115 は、パチンコ機 10 の各部に電源を供給するための電源部 251 と、停電による電源遮断を監視する停電監視回路 252 と、RAM 消去スイッチ 122（図 2490 参照）が設けられた RAM 消去スイッチ回路 253 とを有している。電源部 251 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 110 ~ 114 に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 251 は、外部より供給される交流 24 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 208 の各種スイッチや、ソレノイド 209 といったソレノイド、モータを駆動するための 12 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧を生成し、これら 12 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置 110 ~ 114 に対して必要な電圧を供給する。

#### 【7753】

停電監視回路 252 は、停電の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 および払出制御装置 111 の MPU 211 の各 NMI 端子へ停電信号 SG1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG1 を主制御装置 110 および払出制御装置 111 へ出力する。停電信号 SG1 の出力によって、主制御装置 110 および払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 110 および払出制御装置 111 は、NMI 割込処理（図 2532 参照）を正常に実行し完了することができる。RAM 消去スイッチ回路 253 は、RAM 消去スイッチ 122（図 2490 参照）が押下された場合に、主制御装置 110 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 SG2 を出力するための回路である。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。

#### 【7754】

< 第 69 制御例における主制御装置 110 の電氣的構成について >

次に、本第 69 制御例のパチンコ機 10 の主制御装置 110 の ROM 202 の内容について、図 2502 ~ 図 2508 を参照して説明する。図 2502（a）は、主制御装置 1

10 内のROM 202の電氣的構成を示すブロック図である。図2502(a)に示した通り、本第69制御例におけるROM 202は、特別図柄大当たり乱数テーブル202daと、変動種別選択テーブル202dbと、普通図柄当たり乱数テーブル202dcと、大当たり種別選択テーブル202ddと、変動パターン選択テーブル202deとで少なくとも構成されている。まず、図2503(a)を参照して、特別図柄大当たり乱数テーブル202daの内容について説明する。図2503(a)は、特別図柄大当たり乱数テーブル202daの規定内容を模式的に示した図である。この特別図柄大当たり乱数テーブル202daは、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであり、大当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値の範囲が、特別図柄の状態毎に規定されている。図2503(a)に示した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値(カウンタ値)として、「0~249」の250個が設定されている。一方、図2503(a)に示した通り、特別図柄の高確率状態(確変状態)において特別図柄の大当たりと判定される乱数値(カウンタ値)としては、「0~999」の1000個が設定されている。本第69制御例では、第1当たり乱数カウンタの取り得る値が「0~65535」の65536通りであることから、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率(大当たり確率)が約1/262となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約1/65となる。このように、確変状態中は通常状態の約4倍大当たり

10

#### 【7755】

なお、本第69制御例では、2種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態にかかわらず同一の確率となるように構成しても良いし、3種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で4種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように3種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。また、本第69制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の2種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第3の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置65を「大当たり」よりも短い期間(1ラウンド分)開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典(賞球)を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる(当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する)処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。また、遊技状態として通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定されている場合は、大当たり当選の有無に加え、時短当選(普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無)の有無を判定可能に構成しても良い。

20

30

40

#### 【7756】

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄(特別図柄、普通図柄)が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり

50

当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」、「時短当選」に当選し得るように構成する場合は、特別図柄当たり乱数テーブル202daに「小当たり」、「時短当選」に対応する第1当たり乱数カウンタC1の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選および時短抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選および時短抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、1つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりと時短当選に重複して当選してしまうことを禁止することができる。

#### 【7757】

また、同一の遊技状態であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が異なる複数の設定値を有する構成としても良い。より具体的には、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、設定値「1」に対して「0～249」の250個が設定され、設定値「2」に対して「0～274」の275個が設定され、設定値「3」に対して、「0～299」の300個が設定されている。一方、図102（a）に示した通り、確変遊技状態（特別遊技状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、設定値「1」に対して「0～999」の1000個が設定され、設定値「2」に対して「0～1099」の1100個が設定され、設定値「3」に対して「0～1199」の1200個が設定される構成としても良い。この場合、第1当たり乱数カウンタの取り得る値が「0～65535」の65536通りであることから、設定「1」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約 $1/262$ となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約 $1/65$ となる。また、設定「2」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約 $1/238$ となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約 $1/60$ となる。また、設定「3」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約 $1/218$ となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約 $1/55$ となる。よって、設定「1」が最も大当たり当選し難い設定値（不利設定値）となり、設定「3」が最も大当たり当選し易い設定値（有利設定値）となる。このように構成することで、パチンコ機10の過去の遊技データ（大当たり当選履歴）から現在の設定値を推測することが可能となり、有利設定値であることを期待させることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

#### 【7758】

なお、パチンコ機10に設けられる設定値は3段階に限るものではなく、設定値を2段階にしても良いし、4段階以上（例えば、6段階）にしても良い。さらに、大当たり確率や小当たり確率や確変状態の設定確率や確変状態が継続する期間や、大当たり遊技の遊技内容といった遊技の有利度合いを可変可能な各種要素に対して設定差を設けるように構成しても良い。このような場合であっても、設定される設定値に応じて遊技者に異なる有利度合いを提供することができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機10にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図2503（b）を参照して、普通図柄当たり乱数テーブル202dcの内容について説明する。図2503（b）は、この普通図柄当たり乱数テーブル202dcの規定内容を示した図である。図2503（b）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタC4の値が「5, 6」が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。一方、普通図柄の高確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタC4の値が「5～204」の範囲が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。つまり、本第69制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が低確率（ $1/120$ ）に設定されている。一方、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、普通

図柄の抽選で当たりとなる確率が高確率（１／１．２）に設定されている。このように、時短状態が設定されている場合はほとんどの普通図柄抽選で当たり当選となるため、普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。次に、図 2 5 0 4 を参照して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d の内容について説明する。図 2 5 0 4 は、この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d の規定内容を示した図である。上述したように、本第 6 9 制御例では、大当たり種別として「大当たり A」と「大当たり B」の 2 種類の大当たり種別を有する。

#### 【 7 7 5 9 】

「大当たり A」、「大当たり B」になるといずれも、ラウンド数が 1 0 ラウンドの特別遊技状態（1 0 R 大当たり）となる。しかしながら、「大当たり A」、「大当たり B」では、上述した特別遊技状態に加えて更に付与される大当たり終了後の付加価値がそれぞれ相違する。具体的には、「大当たり A」は、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次回大当たり当選するまでの間はパチンコ機 1 0 が特別図柄の高確率状態へ移行し、普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、確変状態）。一方、「大当たり B」は、特別図柄の高確率状態には移行せず、大当たり終了後から特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまでの間は普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、時短状態）。図 2 5 0 4 に示した通り、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ～ 5 9」の範囲に対して、大当たり A（1 0 R 確変大当たり）が対応付けて規定され、「6 0 ～ 9 9」の範囲に対して、大当たり B（1 0 R 通常大当たり）が対応付けて規定されている。よって、6 0 % の割合で確変大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変遊技状態に設定され、4 0 % の割合で通常大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が確変遊技状態よりも有利度合いが低い時短遊技状態に設定される。なお、上述したように、「大当たり A」と「大当たり B」における大当たり遊技中の可変入賞装置 6 5 の動作内容は同一であり、大当たり遊技が開始されると、可変入賞装置 6 5 が開放状態となり、特定入賞口 6 5 a に遊技球が入球可能となる。開放状態移行から 3 0 秒経過した場合、或いは 3 0 秒経過前に 9 個の遊技球が特定入賞口 6 5 に入球した場合に可変入賞装置 6 5 は閉鎖状態となる。そして、1 回の大当たり遊技では、この開閉動作が 1 0 回実行される。特定入賞口 6 5 a に遊技球が入球することにより、遊技者に遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常遊技状態（特別図柄の大当たり当選していない状態）より多量の賞球の払い出しが行われる。

#### 【 7 7 6 0 】

なお、大当たり動作内容は上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口 6 5 a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において大当たりに対応した L E D が点灯した場合に、特定入賞口 6 5 a が所定時間開放され、その特定入賞口 6 5 a の開放中に、球が特定入賞口 6 5 a 内へ入賞することを契機として特定入賞口 6 5 a とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、開放動作における開放時間や球数は任意に設定すれば良い。例えば、開放時間を 2 9 秒以下または 3 1 秒以上で設定しても良いし、球数を 8 個以下または 1 0 個以上で設定しても良い。なお、大当たり種別によって開放動作の内容が異なる構成としても良い。図 2 5 0 4 に示す通り、「大当たり A」が選択されると、時短中カウンタ 2 0 3 d e に「6 5 5 3 6」という値が設定される。この時短中カウンタ 2 0 3 d e は、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短中カウンタ 2 0 3 d e には、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される。そして、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が減算され、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 0 となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。即ち、「大当たり A」が選択された場合には、6 5 5 3 6 回の特別図柄抽選（変動）が実行されるまで普通図柄の高確率状態が継続するため、ほぼ確実に時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 0 になる前に大当たり当選することになる。なお、この時短中カウンタ 2 0 3

d e の値は、大当たり遊技に当選した場合に 0 にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。

#### 【 7 7 6 1 】

一方、「大当たり B」が選択された場合には、時短中カウンタ 2 0 3 d e に「1 0 0」という値が設定される。即ち、「大当たり B」が選択された場合には、特別図柄抽選（変動）が 1 0 0 回実行されるまで普通図柄の高確率状態が継続する。なお、本第 6 9 制御例では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件である時短中カウンタ 2 0 3 d e の値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短中カウンタ 2 0 3 d e の値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置 1 1 0 の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値を減算させるように構成しても良い。加えて、本第 6 9 制御例では、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値を 1 ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値を複数まとめて（例えば、2）減算するように構成しても良いし、現状の時短中カウンタ 2 0 3 d e の値にかかわらず、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が「0」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【 7 7 6 2 】

また、「大当たり A」が選択されると、確変フラグ 2 0 3 d f がオンに設定される。この確変フラグ 2 0 3 d f は、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別するためのフラグである。この確変フラグ 2 0 3 d f は、確変状態が設定されている場合にオンに設定される。この確変フラグ 2 0 3 d f は、「大当たり B」に当選した場合にオフに設定される。即ち、一度「大当たり A」に当選すると、次に「大当たり B」に当選するまでの期間確変状態が継続する。このように、選択された大当たり種別によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるため、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 6 9 制御例では、大当たり種別を 2 種類としたが、これに限るものではなく、3 種類以上の大当たり種別としても良く、この場合、例えば、時短中カウンタ 2 0 3 d e に設定される値が「1 0 0」で、確変フラグ 2 0 3 d f がオンに設定される大当たり種別を設けても良いし、大当たり遊技のラウンド数が異なる（例えば、5 ラウンド）大当たり種別を設けても良い。このように構成することで、多様な大当たり遊技を提供することができ、遊技が単調になることを抑制することができる。次に、図 2 5 0 5 ( a ) を参照して、変動種別選択テーブル 2 0 2 d b の内容について説明する。変動種別選択テーブル 2 0 2 d b は、特別図柄の変動種別を決定するためのテーブルであり、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動種別が決定される。この変動種別選択テーブル 2 0 2 d b には、特別図柄の抽選結果と遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。この変動種別選択テーブル 2 0 2 d b で決定された変動種別に基づいて、後述する変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e を参照して変動パターンが設定される。

#### 【 7 7 6 3 】

図 2 5 0 5 ( a ) は、変動種別選択テーブル 2 0 2 d b に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 2 5 0 5 ( a ) に示した通り、変動種別選択テーブル 2 0 2 d b には、通常状態中に特別図柄の当否判定結果が大当たりであった場合に参照される「通常中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 1」と、通常状態中に特別図柄の当否判定結果が外れであった場合に参照される「通常中外れ用選択テーブル 2 0 2 d b 2」と、確変状態ま



たは時短状態中に特別図柄の当否判定結果が大当たりであった場合に参照される「確変・時短中当たり用選択テーブル202db3」と、確変状態または時短状態中に特別図柄の当否判定結果が外れであった場合に参照される「確変・時短中外れ用選択テーブル202db4」と、が規定されている。次に、図2505(b)を参照して、変動種別選択テーブル202dbに規定されている通常中当たり用選択テーブル202db1の内容について説明をする。図2505(b)は、通常中当たり用選択テーブル202db1の内容を模式的に示した模式図である。この通常中当たり用選択テーブル202db1は、遊技状態として通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が大当たり当選となった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。

10

#### 【7764】

本第69制御例では、リーチの発生しない「完全外れ」や、変動時間が比較的短い「ショートリーチ」、変動時間が比較的長い「ロングリーチ」、変動時間が最長の「スーパーリーチ」の変動種別を有しており、変動種別と保留球数に基づいて特別図柄の変動時間が設定される。図2505(b)に示す通り、通常状態において特別図柄の大当たりの場合に選択され得る変動種別の態様は、「当たりショートリーチ」、「当たりロングリーチ」、「当たりスーパーリーチ」の3種類であり、これらに対して変動種別データ00H, 01H, 02Hがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタCS1の値が0~44の範囲であれば変動種別データとして00H(当たりショートリーチ)が選択され、45~159の範囲であれば変動種別データとして01H(当たりロングリーチ)が選択され、160~199の範囲であれば変動種別データとして02H(当たりスーパーリーチ)が選択される。選択された変動種別データに基づいて、後述する変動パターン選択テーブル202deから変動パターン種別が選択される。次に、図2505(c)を参照して、変動種別選択テーブル202dbに規定されている通常中外れ用選択テーブル202db2の内容について説明をする。図2505(c)は、通常中外れ用選択テーブル202db2の内容を模式的に示した模式図である。この通常中外れ用選択テーブル202db2は、遊技状態として通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が外れとなった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。

20

#### 【7765】

図2505(c)に示す通り、通常状態において特別図柄の外れの場合に選択され得る変動種別の態様は、「完全外れ」、「外れショートリーチ」、「外れロングリーチ」、「外れスーパーリーチ」の4種類であり、これらに対して変動種別データ03H, 04H, 05H, 06Hがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタCS1の値が0~109の範囲であれば変動種別データとして03H(完全外れ)が選択され、110~154の範囲であれば変動種別データとして04H(外れショートリーチ)が選択され、155~194の範囲であれば変動種別データとして05H(外れロングリーチ)が選択され、195~199の範囲であれば変動種別データとして06H(外れスーパーリーチ)が選択される。上述した通常中当たり用選択テーブル202db1と同様に、選択された変動種別データに基づいて、変動パターン選択テーブル202deから変動パターン種別が選択される。ここで、図2507(a)を参照して、変動パターン選択テーブル202deの内容について説明する。変動パターン選択テーブル202deは、設定された変動種別データ値に基づいて変動パターン(変動時間)を決定するためのテーブルであり、変動種別データの値と、保留球数に基づいて変動パターン(変動時間)が決定される。この変動パターン選択テーブル202deには、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用変動パターン選択テーブル202de1と、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル202de2が規定されている。ここで、図2507(b)を参照して、変動パターン選択テーブル202deに規定されている通常用変動パターン選択テーブル202de1の内容について説明をする。図2507(b)は、通常用変動パターン選択テーブル202de1の内容を模式的

30

40

50



に示した模式図である。通常用変動パターン選択テーブル 202 d e 1 は、上述した通常中当たり用選択テーブル 202 d b 1 または通常中外れ用選択テーブル 202 d b 2 において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。

#### 【 7 7 6 6 】

図 2 5 0 7 ( b ) に示す通り、選択された変動種別データ値が 0 0 H ( 即ち、当たりショートリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンである「当たりショートリーチ A」が設定される。なお、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動パターン種別を特定する処理は、保留第 1 エリアから実行エリアヘデータがシフトされた場合に行われる。この場合、他の保留エリアに記憶されている入賞データは、シフト処理によりエリア番号の 1 小さい保留エリア ( 保留第 1 エリア ~ 保留第 3 エリア ) に詰められているので、変動パターンを選択するタイミングにおいて、保留されている入賞データ ( 保留球数 ) の最大値は 3 である。このため、変動パターン選択テーブル 202 d e は、保留球数 0 ~ 3 の場合について規定している。選択された変動種別データ値が 0 1 H ( 即ち、当たりロングリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) の変動パターンである「当たりロングリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 2 H ( 即ち、当たりスーパーリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) の変動パターンである「当たりスーパーリーチ A」が設定される。また、選択された変動種別データ値が 0 4 H ( 即ち、外れショートリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンである「外れショートリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 5 H ( 即ち、外れロングリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) の変動パターンである「外れロングリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 6 H ( 即ち、外れスーパーリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) の変動パターンである「外れスーパーリーチ A」が設定される。

#### 【 7 7 6 7 】

このように、「ショートリーチ」、「ロングリーチ」、「スーパーリーチ」のそれぞれの変動時間は当否判定結果にかかわらず同一の尺となるように構成している。ここで、通常状態では、大当たり当選の場合に「スーパーリーチ」が選択される割合が 4 0 / 2 0 0 であるのに対し、外れの場合に「スーパーリーチ」が選択される割合が 5 / 2 0 0 となっている。つまり、「スーパーリーチ」は、外れである場合に比べて大当たり当選である場合の方が 8 倍選択され易い。また、通常状態では、大当たり当選の場合に「ロングリーチ」が選択される割合が 1 1 5 / 2 0 0 であるのに対し、外れの場合に「ロングリーチ」が選択される割合が 4 0 / 2 0 0 となっている。つまり、「ロングリーチ」は、外れである場合に比べて大当たり当選である場合の方が約 3 倍選択され易い。そして、通常状態では、大当たり当選の場合に「ショートリーチ」が選択される割合が 4 5 / 2 0 0 ( 9 / 4 0 ) であるのに対し、外れの場合に「ショートリーチ」が選択される割合 4 5 / 2 0 0 ( 9 / 4 0 ) となっている。つまり、「ショートリーチ」は、大当たり当選である場合と外れである場合とで選択される確率は同一である。従って、「スーパーリーチ」が実行された場合には大当たり当選である可能性が最も高く、次いで「ロングリーチ」、「ショートリーチ」の順に大当たり当選である可能性が高くなる。このように構成することで、特別図柄の変動種別に基づいて決定された変動パターン ( 変動時間 ) から遊技者が当否判定結果を予測することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、選択された変動種別データ値が 0 3 H ( 即ち、完全外れ ) であり、保留球数が 0 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) の変動パターンである「完全外れ A」が設定され、保留球数が 1 個であれば変動時間が 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) の変動パターンである「完全外れ B」が設定され、保留球数が 2 個であれば変動時間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) の変動パターンである「完全外れ C」が設定され、保留球数が 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) の変動パターンである「完全外れ D」が設定される。

10

20

30

40

50

## 【 7 7 6 8 】

ここで、通常状態において当否判定結果が外れであった場合に頻繁にリーチ変動が実行されると、遊技者がリーチ変動に慣れてしまい、リーチ変動に対する興味が薄れてしまう虞があるため、本第 6 9 制御例では、通常状態において当否判定結果が外れである場合には、変動種別としてリーチ変動ではない「完全外れ」が選択される割合が最も高くなるように構成している（図 2 5 0 5（c）参照）。そして、変動種別が「完全外れ」である場合には、保留球数が少ないほど、変動期間の長い変動パターン種別が選択されるように構成されている。これにより、特別図柄の変動中に新たに保留球を獲得させ易くなり、保留球を途切れ難くすることができる。また、保留球数が多くなれば、短い変動期間が設定され易く、多い保留球数を維持することでテンポ良く遊技を行うことができるため、遊技者に保留球数を多く保有した状態を維持させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

次に、図 2 5 0 6（a）を参照して、変動種別選択テーブル 2 0 2 d b に規定されている確変・時短中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 3 の内容について説明をする。図 2 5 0 6（a）は、確変・時短中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 3 の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 3 は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が大当たり当選となった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図 2 5 0 6（a）に示す通り、確変状態または時短状態において特別図柄の大当たりの場合に選択され得る変動種別の態様は、「当たりショートリーチ」、「当たりロングリーチ」の 2 種類であり、これらに対して変動種別データ 0 7 H，0 8 H がそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタ C S 1 の値が 0 ～ 1 4 9 の範囲であれば変動種別データとして 0 7 H（当たりショートリーチ）が選択され、1 5 0 ～ 1 9 9 の範囲であれば変動種別データとして 0 8 H（当たりロングリーチ）が選択される。

## 【 7 7 6 9 】

次に、図 2 5 0 6（b）を参照して、変動種別選択テーブル 2 0 2 d b に規定されている確変・時短中外れ用選択テーブル 2 0 2 d b 4 の内容について説明をする。図 2 5 0 6（b）は、確変・時短中外れ用選択テーブル 2 0 2 d b 4 の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短中外れ用選択テーブル 2 0 2 d b 4 は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が外れとなった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図 2 5 0 6（b）に示す通り、確変状態または時短状態において特別図柄の外れの場合に選択され得る変動種別の態様は、「完全外れ」、「外れショートリーチ」の 2 種類であり、これらに対して変動種別データ 0 9 H，0 A H がそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタ C S 1 の値が 0 ～ 1 6 4 の範囲であれば変動種別データとして 0 9 H（完全外れ）が選択され、1 6 5 ～ 1 9 9 の範囲であれば変動種別データとして 0 A H（外れショートリーチ）が選択される。上述した通常中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 1 と同様に、選択された変動種別データに基づいて、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e から変動パターン種別が選択される。その後、選択された変動種別データに基づいて、図 2 5 0 8 に示す変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e から変動パターン種別が選択される。ここで、図 2 5 0 8 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e 2 の内容について説明をする。図 2 5 0 8 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e 2 の内容を模式的に示した模式図である。確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e 2 は、上述した確変・時短中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 3 または確変・時短中外れ用選択テーブル 2 0 2 d b 4 において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。

## 【 7 7 7 0 】

図 2 5 0 8 に示す通り、選択された変動種別データ値が 0 7 H（即ち、当たりショート

リーチ)であり、保留球数が0～3個であれば変動時間が5000ms(5秒)の変動パターンである「当たりショートリーチB」が設定される。選択された変動種別データ値が08H(即ち、当たりロングリーチ)であり、保留球数が0～3個であれば変動時間が10000ms(10秒)の変動パターンである「当たりロングリーチB」が設定される。また、選択された変動種別データ値が09H(即ち、完全外れ)であり、保留球数が0～3個であれば変動時間が3000ms(3秒)の変動パターンである「完全外れE」が設定される。選択された変動種別データ値が10H(即ち、外れショートリーチ)であり、保留球数が0～3個であれば変動時間が5000ms(5秒)の変動パターンである「外れショートリーチB」が設定される。このように、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、当否判定結果が外れである場合にリーチ変動が選択される割合が低く設定されている。そして、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、リーチ変動の変動時間が短く設定されている。これにより、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなるので、次の大当たりまでの期間を短くすることができ、遊技者に対して大当たりが短期間に連続しているという印象を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、通常状態では「完全外れ」が選択された場合に、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成であったが、確変状態および時短状態では「完全外れ」が選択された場合であっても保留球数にかかわらず一定の変動時間が設定される構成としている。これは、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選し易くなり、電動役物64aが開放状態となることにより第1入球口64へ入球し易い状態、即ち、通常状態に比べて特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態であるためであり、保留球数にかかわらず短い変動時間が設定される構成とすることで、遊技者がテンポ良く遊技を行うことができる。

#### 【7771】

なお、本第69制御例のパチンコ機10では、同じ変動種別データ値であっても、保留球数に応じて異なる変動時間が選択される外れ変動種別と、保留球数によらずに同一の変動時間が選択される外れ変動種別とを設けているが、これに限られるものではない。例えば、すべての外れ変動種別で、保留球数に応じて変動時間を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態および時短状態においても、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成としても良い。このように構成することで、変動期間の長い外れのリーチ変動パターンばかりが連続してしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを削いでしまうことを抑制することができる。次に、図2502(b)を参照して、主制御装置110のRAM203について説明する。RAM203には、主制御装置110の処理を制御するための各種カウンタやフラグおよび設定値を格納する記憶領域が設けられている。ここで、主制御装置110の処理とは、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定および第3図柄表示装置81における表示の設定といったパチンコ機10の主要な処理である。RAM203は、図2502(b)に示すように、特別図柄1保留球格納エリア203da、普通図柄保留球格納エリア203db、特別図柄1保留球数カウンタ203dc、普通図柄保留球数カウンタ203dd、時短中カウンタ203de、確変フラグ203df、大当たり中フラグ203dg、発射許可フラグ203dh、特別図柄変動時間タイマ203dj、その他メモリエリア203dzを少なくとも有している。特別図柄1保留球格納エリア203daは、1つの実行エリアと、4つの保留エリア(保留第1エリア～保留第4エリア)とを有しており、これらの各エリアには、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2および変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。

#### 【7772】

より具体的には、球が第1入球口64aへ入賞(始動入賞)したタイミングで、各カウンタC1, C2, CS1の各値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア(保留第1エリア～保留第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1～第

4)の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置110において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄保留球格納エリア203dcaの保留第1エリアに記憶されている各カウンタC1, C2, CS1の各値が、実行エリアへシフトされ(移動させられ)、その実行エリアに記憶された各カウンタC1, C2, CS1の各値に基づいて、特別図柄の抽選の判定が行われる。なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア(保留第2エリア~保留第4エリア)に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア(保留第1エリア~保留第3エリア)に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、特別図柄保留球格納エリア203dcaにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア(第2保留エリア~第4保留エリア)についてのみデータのシフトが行われる。本パチンコ機10では、球が第1入球口64aへ入賞(始動入賞)し、その始動入賞に応じて各カウンタC1, C2, CS1の各値が取得されると直ちに、本来の特別図柄の大当たり抽選とは別に、その取得された各カウンタC1, C2, CS1の各値から、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報が予測(推定)される。このように、本来の特別図柄の抽選が行われる前に、始動入賞に対応するデータ(各カウンタC1, C2, CS1の各値)に基づいて、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報を予測することを、以後、特別図柄の抽選結果を先読みすると記載する。なお、各種情報としては、当否、停止種別、変動種別が該当する。

10

20

#### 【7773】

そして、先読みが終了すると、先読みにより得られた各種情報(当否、停止種別、変動種別)を含む入賞コマンドが音声ランプ制御装置113へ送信される。入賞コマンドが音声ランプ制御装置113によって受信されると、音声ランプ制御装置113は、入賞コマンドから、当否、停止種別および変動パターンを抽出し、それらを入賞情報としてRAM223の入賞情報格納エリア223ddに格納する。普通図柄保留球格納エリア203dbは、特別図柄保留球格納エリア203dcaと同様に、1つの実行エリアと、4つの保留エリア(保留第1エリア~保留第4エリア)とを有している。これらの各エリアには、第2当たり乱数カウンタC3が格納される。より具体的には、球が左右何れかの普通入球口67を通過したタイミングで、第2当たり乱数カウンタC3の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア(保留第1エリア~保留第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1~第4)の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄保留球格納エリア203dcaと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。なお、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置110において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア203dbの保留第1エリアに記憶されている第2当たり乱数カウンタC3の値が、実行エリアへシフトされ(移動させられ)、その実行エリアに記憶された第2当たり乱数カウンタC3の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選の判定が行われる。なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となるので、特別図柄保留球格納エリア203dcaの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

30

40

#### 【7774】

特別図柄1保留球数カウンタ203dcは、第1入球口64aへの入球(始動入賞)に基づいて第1図柄表示装置37で行われる特別図柄(第1図柄)の変動表示(第3図柄表示装置81で行われる変動表示)の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。この特別図柄1保留球数カウンタ203dcは、初期値がゼロに設定されており、第1入球口64aへ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで

50

1 加算される（図 2 5 2 8 の S 3 6 3 D 参照）。一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 2 5 2 6 の S 2 0 5 D 参照）。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 2 5 2 6 の S 2 0 6 D、図 2 5 2 8 の S 3 6 5 D 参照）。保留球数コマンドは、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズの影響によって、主制御装置 1 1 0 に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置 1 1 4 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数表示エリア D s 2 に保留球数図柄を表示する。

10

#### 【 7 7 7 5 】

普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d は、普通入球口 6 7 における球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄（第 2 図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d は、初期値がゼロに設定されており、球が普通入球口 6 7 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 2 5 3 0 の S 5 0 3 D 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d は、新たに普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 2 5 2 9 の S 6 0 5 D 参照）。球が左右何れかの普通入球口 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）が 4 未満であれば、第 2 当たり乱数カウンタ C 3 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b に記憶される（図 2 5 3 0 の S 5 0 4 D）。一方、球が左右何れかの普通入球口 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値が 4 であれば、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b には新たに何も記憶されない（図 2 5 2 9 の S 5 0 3 D : No）。時短中カウンタ 2 0 3 d e は、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第 6 9 制御例では「1 0 0」）が設定される。そして、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 1 以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が 1 減算され、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

20

30

#### 【 7 7 7 6 】

確変フラグ 2 0 3 d f は、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本第 6 9 制御例では、特別図柄の高確率状態が設定される場合（即ち、「大当たり A」に当選した場合）にオンに設定される（図 2 5 3 4 の S 1 1 1 3 D）。そして、「大当たり B」に当選した場合にオフに設定される（図 2 5 3 4 の S 1 1 1 2 D）。従って、一度「大当たり A」に当選すると、次に「大当たり B」に当選するまでは確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 6 9 制御例では、大当たり B に当選した場合に確変フラグ 2 0 3 d f をオフに設定する構成としているが、これに限るものではなく、大当たり種別にかかわらず大当たり当選したこ

40

50

とに基づいて確変フラグ 2 0 3 d f をオフに設定し、大当たり遊技終了時に再度確変フラグ 2 0 3 d f をオンに設定する構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第 6 9 制御例では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変フラグ 2 0 3 d f がオンに設定され、大当たり B に当選した場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に確変カウンタを設けて、特別図柄の高確率状態が設定されると確変カウンタの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて確変カウンタの値が減算され、確変カウンタの値が 0 となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利な確変状態での特別図柄抽選（変動）回数が有限となる（即ち、次回大当たり当選まで確変状態が継続するとは限らない）ため、遊技者に対して確変状態が設定されている期間中に大当たり当選できるかをドキドキさせながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 7 7 7 7 】

大当たり中フラグ 2 0 3 d g は、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ 2 0 3 d g がオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ 2 0 3 d g は、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図 2 5 3 5 の S 1 1 1 7 D 参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図 2 5 3 5 の S 1 1 1 5 D 参照）。そして、特別図柄変動処理（図 2 5 2 6 参照）では、この大当たり中フラグ 2 0 3 d g が参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図 2 5 2 4 の S 2 0 1 D 参照）。発射許可フラグ 2 0 3 d h は、発射制御装置 1 1 2 による遊技球の発射を指示している状態であることを示すためのフラグである。上述したように、操作ハンドル 5 1 の内部には、球発射ユニット 1 1 2 a の駆動を許可するためのタッチセンサ 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 5 1 b と、操作ハンドル 5 1 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）が内蔵されている。操作ハンドル 5 1 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 5 1 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 1 3 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 5 1 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 5 1 a および発射停止スイッチ 5 1 b がオフとなっている。そして、タッチセンサ 5 1 a がオンであり、且つ、発射停止スイッチ 5 1 b がオフとなっている場合に、発射許可フラグ 2 0 3 d h がオンとなり（図 2 5 3 2 の S 7 0 4 D）、操作ハンドル 5 1 が遊技者により操作されていない状態、即ち、タッチセンサ 5 1 a および発射停止スイッチ 5 1 b がオフとなっている場合には、発射許可フラグ 2 0 3 d h がオフとなる（図 2 5 3 2 の S 7 0 8 D）。

20

30

#### 【 7 7 7 8 】

特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j は、設定された変動パターン（変動時間）に対応して第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示を実行するためのタイマである。この特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j には、特別図柄変動開始処理（S 2 0 8 D）において、変動表示が開始される特別図柄の変動時間（変動パターン）に対応するタイマ値が設定され、特別図柄変動処理（S 1 0 4 D）が実行される毎に 2 m s 分のタイマ値が減算される。そして、特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 になると変動表示中の特別図柄が停止表示される。その他メモリエリア 2 0 3 d z は、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグが設定（記憶）される。

40

#### 【 7 7 7 9 】

< 第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

50

次に、図 2 5 0 9 ( a ) を参照して、本第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 2 5 0 9 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 2 5 0 9 ( a ) に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a と、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b と、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c と、書き換え用演出態様設定テーブル 2 2 2 d d と、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e とが少なくとも記憶されている。ここで、図 2 5 1 0 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a の内容について説明する。図 2 5 1 0 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 2 5 1 0 に示す通り、本第 6 9 制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 と、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 と、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a 4 とが規定されている。

10

#### 【 7 7 8 0 】

ここで、本第 6 9 制御例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される演出態様設定処理（図 2 5 4 6 参照）において、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判定した場合（S 2 4 5 2 D : N o ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判定した場合に（S 2 4 5 2 D : Y e s ）、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでなければ（S 2 4 5 3 D : N o ）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 が参照される。なお、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される入賞頻度計測処理（図 2 5 4 3 参照）において、6 0 0 0 0 m s （6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 4 未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定される。一方、6 0 0 0 0 m s （6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 5 以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオフに設定される。なお、入賞頻度計測処理の詳細については、図 2 5 4 3 を参照して後述する。

20

30

#### 【 7 7 8 1 】

また、発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される発射関連コマンド処理（図 2 5 5 6 参照）において、主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（S 2 6 7 2 D ）。一方、主制御装置 1 1 0 から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（S 2 6 7 3 D ）。なお、発射関連コマンド処理の詳細については、図 2 5 5 6 を参照して後述する。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の

40

50

停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 の詳細については、図 2 5 1 3 を参照して後述する。

10

#### 【 7 7 8 2 】

図 2 5 1 1 ~ 図 2 5 1 4 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 2 5 1 1 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 の内容について説明する。図 2 5 1 1 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 は、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図 2 5 1 1 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 は、演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

20

#### 【 7 7 8 3 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 7 4」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「7 5 ~ 1 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パタ

30

40

50



ーンとして完全外れ A 1 とは演出内容が異なる「完全外れ A 2」が設定される。

#### 【 7 7 8 4 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

10

20

30

40

#### 【 7 7 8 5 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 4」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「9 5 ~ 1 8 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 9 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンから 1 の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様な変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。次に、図 2 5 1 2 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a に規定されている通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 の内容について説明する。図 2 5 1 2 は、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 の内容を模式的に示した模式図である。

#### 【 7 7 8 6 】

上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 は、第 1 入球口 6 4

50

への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図 2 5 1 2 に示す通り、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 は、演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

10

20

#### 【 7 7 8 7 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。

30

40

#### 【 7 7 8 8 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D

50

」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れD1とは演出内容が異なる「完全外れD2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチA1とは演出内容が異なる「外れショートリーチA2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「50～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチA1とは演出内容が異なる「外れロングリーチA2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から12秒間の通常演出（第3図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第3図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れ当選であることを報知する表示用変動パターンである。

10

#### 【7789】

20

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチAとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチA2」が設定される。このように、通常用変動パターン選択Aテーブル222da1（図2511参照）では、変動パターン種別が「完全外れA」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Bテーブル222da2では変動パターン種別が「完全外れA」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れA」は保留球数が0個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れAは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れAが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までの第3図柄が停止表示している期間を短縮させることができる。また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が0個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。

30

40

#### 【7790】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第69制御例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態である場合に、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Bテーブルを参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が

50

低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブルを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が 0 個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択 B テーブルを参照し、保留球数が 1 個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択 A テーブルを参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基いて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチ A やロングリーチ A の実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択 A テーブルを参照する構成としても良い。

10

#### 【 7 7 9 1 】

次に、図 2 5 1 3 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a に規定されている通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 の内容について説明する。図 2 5 1 3 は、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図 2 5 1 3 に示す通り、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と演出カウンタ値 C S 1 に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。上述したように、本第 6 9 制御例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、後述する特殊演出追加設定処理（図 2 5 4 7 参照）または、結果報知演出設定処理（図 2 5 5 3 参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、図 2 5 1 5（a）に示す疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b に基づいて決定する。ここで、図 2 5 1 5（a）を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b の内容について説明する。図 2 5 1 5（a）は、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b の規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b は、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に特別図柄の残りの変動時間で実行される通常演出の演出時間を設定するために参照されるテーブルである。

20

30

40

#### 【 7 7 9 2 】

図 2 5 1 5 に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b には、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間と通常演出時間がそれぞれ規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 3 0 0 0 m s（3 秒）である場合には（即ち、完全外れ D の変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として 3 0 0 0 m s（3 秒）、通常演出時間として 0 m s（0 秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 5 0 0 0 m s（5 秒）である場合には（即ち、完全外れ C の変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として 5 0 0 0 m s（5 秒）、通常演出時間として 0 m s（0 秒）が設定される。新たに

50

開始される特別図柄変動の変動時間が 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ B の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 3 0 0 0 m s ( 3 秒 )、通常演出時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) である場合には ( 即ち、ショートリーチ A の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 4 0 0 0 m s ( 4 秒 )、通常演出時間として 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ A またはロングリーチ A の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 )、通常演出時間として 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) である場合には ( 即ち、スーパーリーチ A の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 1 3 0 0 0 m s ( 1 3 秒 )、通常演出時間として 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) が設定される。

10

#### 【 7 7 9 3 】

このように、それぞれの変動時間 ( 変動パターン ) に対して、所定の疑似変動更新時間と、通常演出時間が設定される。なお、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示が開始される場合と、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に新たな入賞に基づいて特別図柄変動が開始される場合とで、それぞれの変動時間 ( 変動パターン ) に対して疑似変動に割り当てられる時間は同一となるように構成している。例えば、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に存在する保留球に基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンの場合と、疑似変動が継続している期間に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞したことに基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンの場合とで、疑似変動に割り当てられる時間は同一であり、4 0 0 0 m s ( 4 秒 ) である。そして、本第 6 9 制御例では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d j に設定されているカウンタ値をリセットした後 ( 即ち、現在設定されている疑似変動時間をクリアした後 )、新たに疑似変動更新時間を設定する構成としている ( 図 2 5 4 0 の S 2 5 3 7 D ~ S 2 5 3 9 D、図 1 7 4 の S 2 8 8 7 D ~ S 2 8 9 0 D 参照 )。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始された時点における疑似変動の残変動時間にかかわらず、その特別図柄変動における疑似変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。ここで、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の演出時間と同じ尺になるように構成している。具体的には、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) である場合、3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) 間の疑似変動が実行された後に、5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) 間の通常演出が実行される。この 5 秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れ B 1 または完全外れ B 2 の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れ B 1 または完全外れ B 2 の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

20

30

#### 【 7 7 9 4 】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) である場合、4 0 0 0 m s ( 4 秒 ) 間の疑似変動が実行された後に、8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) 間の通常演出が実行される。この 8 秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れ C 1 または完全外れ C 2 の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れ C 1 または完全外れ C 2 の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。なお、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動種別が「当たりショートリーチ A」( 1 2 秒の当たり変動 ) である場合にも 8 秒間の通常演出が実行されるが、疑似変動なしの表示用変動パターンに演出時間が 8 秒の当たり変動がないため、専用のリーチ演出を設けている。また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) である場合、5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) 間の疑似変動が実行された後に、1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) 間の通常演出が実行される。この 1 2 秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり ( 外れ )

40

50

ショートリーチ A 1 または当たり（外れ）ショートリーチ A 2 の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチ A 1 または当たり（外れ）ショートリーチ A 2 の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 3 0 0 0 0 m s（3 0 秒）である場合、1 3 0 0 0 m s（1 3 秒）間の疑似変動が実行された後に、1 7 0 0 0 m s（1 7 秒）間の通常演出が実行される。この 1 7 秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ロングリーチ A 1 または当たり（外れ）ショートリーチ A 2 の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチ A または当たり（外れ）ショートリーチ A 2 の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

10

#### 【 7 7 9 5 】

このように、一部（当たりショートリーチ）を除いて疑似変動ありの表示用変動パターン専用に通常演出の表示データテーブル（主制御装置 1 1 0 からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき表示内容を記載したデータテーブル）を持たなくても良いのでデータ容量を節約することができる。加えて、疑似変動終了後に実行される通常演出と、疑似変動なしの場合に実行される通常演出で同一の演出が実行されるので、疑似変動が実行されていたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。なお、変動時間が 3 0 0 0 m s（3 秒）の場合（完全外れ D の変動パターンの場合）と、5 0 0 0 m s の場合（完全外れ C の変動パターンの場合）には、通常演出時間が 0 m s（0 秒）となっている。この場合、疑似変動を実行した後に通常演出を実行すると、疑似変動なしの表示用変動パターンにはない不自然に短い変動が実行されることになり、遊技者に違和感を与えてしまう。このため、疑似変動と特別図柄変動が同時に終了する構成とすることで、遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる上に、遊技者に外れであることを報知する回数が減少するので、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。図 2 5 1 3 に戻って説明を続ける。通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 には、上述した疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b（図 2 5 1 5 参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、演出カウンタ値 C S 1 に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として 5 0 0 0 m s（5 秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」とは異なる「完全外れ C 2」が設定される。なお、通常演出時間として 5 0 0 0 m s（5 秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れ B」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

20

30

#### 【 7 7 9 6 】

通常演出時間として 8 0 0 0 m s（8 秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 3」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 3」とは異なる「当たりショートリーチ A 4」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が 8 秒の変動パターンは、「完全外れ B」のみであり、当たりとなる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に 8 秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチ A」（1 2 秒の当たり変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 3」（8 秒の当たり変動）および「当たりショートリーチ A 4」（8 秒の当たり変動）を規定している。通常演出時間として 8 0 0 0 m s（8 秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」とは異なる「完全外れ A 2」が設定される。通常演出時間として 1 2 0 0 0 m s（1 2 秒）が設定され、

40

50

当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」とは異なる「当たりショートリーチA2」が設定される。一方、通常演出時間として12000ms（12秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」とは異なる「外れショートリーチA2」が設定される。

#### 【7797】

通常演出時間として17000ms（17秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」とは異なる「当たりロングリーチA2」が設定される。一方、通常演出時間として17000ms（17秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」とは異なる「外れロングリーチA2」が設定される。このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、1の特別図柄の変動時間内に複数回の第3図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。次に、図2514を参照して、変動パターン選択テーブル222daに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4の内容について説明する。図2514は、確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。

#### 【7798】

確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4は、演出カウンタ値CS1に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値CS1に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチB」であり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチB1」（5秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチB1」とは異なる「当たりショートリーチB2」（5秒の当たり変動）が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチB」であり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチB1」（10秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチB1」とは異なる「当たりロングリーチB2」（10秒の当たり変動）が設定される。変動パターン種別が「完全外れE」であり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れE1」（3秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れE1」とは異なる「完全外れE2」（3秒の外れ変動）が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチB」であり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチB1」（5秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値CS1が「100

10

20

30

40

50



～ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3 秒の当たり変動）が設定される。

#### 【 7 7 9 9 】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第 6 9 制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。次に、図 2 5 1 5（b）を参照して、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c の内容について説明をする。図 2 5 1 5（b）は、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c に規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出（図 2 4 9 7 参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。

10

#### 【 7 8 0 0 】

結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c は、演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 A」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ～ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 B」が設定される。この「結果報知演出 A」と「結果報知演出 B」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第 3 図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出 A」では保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出 B」では保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで停止表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 C」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ～ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 D」が設定される。この「結果報知演出 C」と「結果報知演出 D」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第 3 図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出 C」では保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出 D」では保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで停止表示される。

20

30

#### 【 7 8 0 1 】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 3 秒の「結果報知演出 E」が設定される。この「結果報知演出 E」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似変動終了時に保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される。変動パターン種別が「完全外れ A」または「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 F」が設定される。この「結果報知演出 F」はミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れ A」および「完全外れ C」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b（図 2 5 1 5 参照）において、共に 5 秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するた

40

50



めの表示データを節約することができる。変動パターン種別が「完全外れ B」または「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G」が設定される。この「結果報知演出 G」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れ B」および「完全外れ D」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル 222 d b (図 2515 参照)において、共に 3 秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。なお、「結果報知演出 G」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動(1 回目の特図変動)停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 B」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 I」が設定される。この「結果報知演出 B」は「当たりショートリーチ A」において選択される「結果報知演出 B」と同一の演出態様であり、「結果報知演出 H」はミッション演出が失敗する演出態様である。

10

#### 【7802】

変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 D」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 I」が設定される。この「結果報知演出 D」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出 D」と同一の演出態様であり、「結果報知演出 F」は「完全外れ A」または「完全外れ C」において選択される「結果報知演出 F」と同一の演出態様である。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 13 秒の「結果報知演出 E」が設定される。この「結果報知演出 E」は、「当たりスーパーリーチ A」において選択される「結果報知演出 E」と同一の演出態様である。次に、図 2516 を参照して、書き換え演出態様設定テーブル 222 d d の内容について説明をする。図 2516 は、書き換え演出態様設定テーブル 222 d d に規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル 222 d d は、疑似変動が開始された特別図柄の変動(1 回目の特図変動)終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第 1 入球口 64 への入賞に基づいて特別図柄の変動(2 回目の特図変動)が開始される場合に実行される書き換え演出(図 2498 参照)の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。

20

30

#### 【7803】

図 2516 に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル 222 d d は、演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別(完全外れ、各種リーチ)と、第 1 入球口 64 に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ C S 2 の値が「0 ~ 149」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2 秒)  $T < 3000ms(3 秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が 1000ms(1 秒)の「短書き換え演出 A」が選択され、「1000ms(1 秒)  $T < 2000ms(2 秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が 2000ms(2 秒)の「中書き換え演出 A」が選択され、「 $0 < T < 1000(1 秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が 3000ms(3 秒)の「長書き換え演出 A」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ C S 2 の値が「150 ~ 198」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2 秒)  $T < 3000ms(3 秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が 1000ms(1 秒)の「短書き換え演出 B」が選択され、「1000ms(1 秒)  $T < 2000ms(2 秒)$ 」の範囲内であれば演出時間

40

50

が 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) の「中書き換え演出 B」が選択され、「 $0 < T < 1 0 0 0$  ( 1 秒 )」の範囲内であれば演出時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) の「長書き換え演出 B」が選択される。

#### 【 7 8 0 4 】

上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出 G が終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出 G の残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出 G の開始から 1 秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から 6 秒が経過し残時間 2 秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（1 2 秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に 2 秒の結果報知演出 G の残りの演出が実行されることとなる。上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として 4 秒が割り当てられる。従って、この場合、2 秒の結果報知演出 G の残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は 2 秒となる。一方、結果報知演出 G の開始から 2 秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（1 2 秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に 1 秒の結果報知演出 G の残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、1 秒の結果報知演出 G の残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は 3 秒となる。このように、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第 6 9 制御例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

#### 【 7 8 0 5 】

「短書き換え演出 A」、「中書き換え演出 A」、「長書き換え演出 A」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、それぞれの演出態様で書き換え演出（図 2 4 9 3（a）参照）においてキャラクタ 8 0 1 が第 3 図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。具体的には、「短書き換え演出 A」ではキャラクタ 8 0 1 が第 3 図柄にスプレーを 1 回吹きかけると上書きが完了するのに対し、「中書き換え演出 A」ではキャラクタ 8 0 1 が第 3 図柄にスプレーを 2 回吹きかけると上書きが完了し、「長書き換え演出 A」ではキャラクタ 8 0 1 が第 3 図柄にスプレーを 3 回吹きかけると上書きが完了する。このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出 B」、「中書き換え演出 B」、「長書き換え演出 B」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのはそれぞれの演出態様で書き換え演出（図 2 4 9 3（a）参照）においてキャラクタ 8 0 1 が第 3 図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。

#### 【 7 8 0 6 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ C S 2 の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「2 0 0 0 m s ( 2 秒 )

10

20

30

40

50

「 $T < 3000 \text{ ms}$  (3秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $1000 \text{ ms}$  (1秒)」の「短書き換え演出B」が選択され、「 $1000 \text{ ms}$  (1秒)  $T < 2000 \text{ ms}$  (2秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $2000 \text{ ms}$  (2秒)」の「中書き換え演出B」が選択され、「 $0 < T < 1000$  (1秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $3000 \text{ ms}$  (3秒)」の「長書き換え演出B」が選択される。この「短書き換え演出B」、「中書き換え演出B」、「長書き換え演出B」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「 $150 \sim 198$ 」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「 $2000 \text{ ms}$  (2秒)  $T < 3000 \text{ ms}$  (3秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $1000 \text{ ms}$  (1秒)」の「短書き換え演出F」が選択され、「 $1000 \text{ ms}$  (1秒)  $T < 2000 \text{ ms}$  (2秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $2000 \text{ ms}$  (2秒)」の「中書き換え演出F」が選択され、「 $0 < T < 1000$  (1秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $3000 \text{ ms}$  (3秒)」の「長書き換え演出F」が選択される。この「短書き換え演出F」、「中書き換え演出F」、「長書き換え演出F」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄をキャラクタ801が上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

#### 【7807】

なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第1入球口64への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が0個である。従って、保留球数が1個以上ある場合に設定される「完全外れB」、「完全外れC」、「完全外れD」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル222ddではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「 $0 \sim 149$ 」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「 $2000 \text{ ms}$  (2秒)  $T < 3000 \text{ ms}$  (3秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $2000 \text{ ms}$  (2秒)」の「短書き換え演出C」が選択され、「 $1000 \text{ ms}$  (1秒)  $T < 2000 \text{ ms}$  (2秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $3000 \text{ ms}$  (3秒)」の「中書き換え演出C」が選択され、「 $0 < T < 1000$  (1秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $4000 \text{ ms}$  (4秒)」の「長書き換え演出A」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「 $150 \sim 198$ 」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「 $2000 \text{ ms}$  (2秒)  $T < 3000 \text{ ms}$  (3秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $2000 \text{ ms}$  (2秒)」の「短書き換え演出D」が選択され、「 $1000 \text{ ms}$  (1秒)  $T < 2000 \text{ ms}$  (2秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $3000 \text{ ms}$  (3秒)」の「中書き換え演出D」が選択され、「 $0 < T < 1000$  (1秒)」の範囲内であれば演出時間が「 $4000 \text{ ms}$  (4秒)」の「長書き換え演出D」が選択される。

#### 【7808】

「短書き換え演出C」、「中書き換え演出C」、「長書き換え演出C」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ(図示しない)になる点で相違する。「短書き換え演出D」、「中書き換え演出D」、「長書き換え演出D」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の

大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ(図示しない)になる点で相違する。

#### 【7809】

上述したように、本第69制御例では、通常状態において大当たり当選した場合に、最も選択され易い変動種別が「ロングリーチ」であり、外れである場合に最も選択され易い変動種別が「完全外れ」である(図2505(b),(c)参照)。言い換えると、大当たり当選である場合には「当たりロングリーチA」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易く、外れである場合には「完全外れA」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易い。そして、図2516に示す通り、「当たりロングリーチ」である場合には必ずミッション演出が成功する書き換え演出の演出態様が設定されるのに対し、「完全外れA」である場合には、ミッション演出が成功する演出態様よりもミッション演出が失敗する演出態様が設定される割合が高い。このため、書き換え演出において登場するキャラクタの態様によって、遊技者はミッション演出が成功するの可否かを予測することが可能となるので、書き換え演出において登場するキャラクタに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができる。変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れA」であり、演出カウンタCS2の値が「0~49」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出D」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出D」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出D」が選択される。「短書き換え演出D」、「中書き換え演出D」、「長書き換え演出D」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチA」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。

#### 【7810】

変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「50~198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出G」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出G」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出G」が選択される。この「短書き換え演出G」、「中書き換え演出G」、「長書き換え演出G」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を勇者のキャラクタが上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは、上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「0~198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が1100ms(1.1秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が1200ms(1.2秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が1300ms(1.3秒)の「長書き換え演出E」が選択される。

#### 【7811】

一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、演出カウンタCS2の値

が「0～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が11000ms(11秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が12000ms(12秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。「短書き換え演出E」、「中書き換え演出E」、「長書き換え演出E」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を再変動させ、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第3図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。このように、変動パターン種別に応じて異なる態様の書き換え演出を設定可能に構成しているため、書き換え演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図2517を参照して、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deの内容について説明をする。図2517は、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deに規定されている内容を模式的に示した図である。疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deは、疑似変動の開始から終了までの期間に副表示領域Dsに表示される疑似保留図柄の表示シナリオを規定したテーブルである。

10

#### 【7812】

図2517に示す通り、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deは、特殊演出の演出態様毎にそれぞれ疑似保留表示パターンが規定されている。具体的には、「当たり結果報知演出」が設定された場合には、疑似保留表示パターンAが設定される。上述したように、「当たり結果報知演出」は疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される結果報知演出の演出態様であり、この疑似保留表示パターンAが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図2491(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選であることが確定したことを示す表示態様である「祝」と記載された特殊保留図柄th0d(図2495(b)参照)に可変する表示シナリオが実行される。「結果報知演出A,C,E」が設定された場合には、疑似保留表示パターンBが設定される。「結果報知演出A,C,E」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンBが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図2491(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄th0b(図2495(b)参照)に可変する表示シナリオが実行される。

20

30

#### 【7813】

「結果報知演出B,D」が設定された場合には、疑似保留表示パターンCが設定される。「結果報知演出B,D」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンCが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図2491(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄(図示しない)に可変する表示シナリオが実行される。「結果報知演出F,G,H,I」が設定された場合には、疑似保留表示パターンDが設定される。「結果報知演

40

50

出 F , G , H , I 」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターン D が設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 2 4 9 1（b）参照）が、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 2 0 0 0 m s になると分岐地点 P t 1 にて消火し、爆弾保留が不発となる表示シナリオが実行される（図 2 4 9 2（b）参照）。

#### 【 7 8 1 4 】

「短書き換え演出 A , C , E 」、「中書き換え演出 A , C , E 」および「長書き換え演出 A , C , E 」が設定された場合には、疑似保留表示パターン E が設定される。「短書き換え演出 A , C , E 」、「中書き換え演出 A , C , E 」および「長書き換え演出 A , C , E 」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 % であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターン E が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 2 4 9 1（b）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄 t h 0 b（図 2 4 9 5（b）参照）に可変する表示シナリオが実行される。「短書き換え演出 B , D 」、「中書き換え演出 B , D 」および「長書き換え演出 B , D 」が設定された場合には、疑似保留表示パターン F が設定される。「短書き換え演出 B , D 」、「中書き換え演出 B , D 」および「長書き換え演出 B , D 」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 % であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターン F が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 2 4 9 1（b）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄 t h 0 b（図 2 4 9 5（b）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

#### 【 7 8 1 5 】

「短書き換え演出 F , G 」が設定された場合には、疑似保留表示パターン G が設定される。「短書き換え演出 F , G 」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターン G が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 2 4 9 1（b）参照）が再着火せず、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。「中書き換え演出 F , G 」および「長書き換え演出 F , G 」が設定された場合には、疑似保留表示パターン H が設定される。「中書き換え演出 F , G 」および「長書き換え演出 F , G 」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターン H が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 2 4 9 1（b）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 1 0 0 0 m s になると爆弾保留に到達する前に火 H i 1 が消火され、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

#### 【 7 8 1 6 】

なお、上述したように、本第 6 9 制御例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも 1 2 秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短 3 秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特

別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火 H i 1 が分岐地点 P t 1 に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線 d u を火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線 d u を火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅い場合には、分岐地点 P t 1 において火 H i 1 が消火される（爆弾保留に到達しない）可能性が高いが、分岐地点 P t 1 において消火されなかった場合には、大当たり当選であることが確定する。このように、火 H i 1 の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能な構成であり、火 H i 1 の進行速度が保留演出の開始から所定時間（5 秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火 H i 1 の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火 H i 1 が分岐地点 P t 1 を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。なお、本第 6 9 制御例では、疑似保留図柄として爆弾を模した図柄を使用する構成としたが、これに限るものではない。例えば、副表示領域 D s においてキャラクタを使って保留図柄の表示態様を可変させるチャレンジ演出を実行し、成功すれば保留図柄の表示態様が可変させる構成としても良い。

10

#### 【 7 8 1 7 】

なお、本第 6 9 制御例では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に基づいて火 H i 1 が導火線 d u を進行する構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h とは別に保留演出専用のタイマを設けて、そのタイマ値に基づいて保留演出を進行させる構成としても良い。なお、本第 6 9 制御例では、特殊演出の演出態様に基づいて疑似保留表示パターンが設定され、対応する表示シナリオに沿って導火線 d u を火 H i 1 が進行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、当否判定結果と演出カウンタの値に基づいて、導火線 d u を進行する火 H i 1 の進行速度と、疑似保留図柄の表示態様を可変させるか否かと、疑似保留図柄の表示態様が可変した場合に表示される保留図柄の表示態様とをそれぞれ設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一種別の特殊演出の演出態様に対して、実行される保留演出の表示パターンが多様になるため、演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第 6 9 制御例では、保留演出開始時に表示される導火線 d u の長さを、いずれの疑似保留表示パターンが設定された場合であっても同一の長さとしたが、これに限るものではなく、疑似保留表示パターンや当否判定結果によって長さを可変させる構成としても良い。このように構成することで、保留演出開始時の導火線 d u の長さから遊技者に当否判定結果を予測させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 6 9 制御例では、爆弾保留が爆発することによって遊技者にとってチャンスであることを報知する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動の終了まで爆弾保留が爆発しない方が遊技者にとってチャンスである構成としても良い。具体的には、疑似変動の終了前に爆弾保留が爆発すると、その時点で外れであることを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示され、疑似変動の変動期間経過までに爆弾保留が爆発しなければ大当たり当選であることを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示される演出としても良い。

20

30

40

#### 【 7 8 1 8 】

次に、図 2 5 0 9 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 2 5 0 9 ( b ) に示すように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a、変動開始フラグ 2 2 3 d b、停止種別選択フラグ 2 2 3 d c、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e、第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h、発射停止中フラグ 2 2 3 d j、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r、入賞

50



頻度低フラグ 2 2 3 d s、その他メモリエリア 2 2 3 d z が少なくとも設けられている。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、第 1 特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a にて、その第 1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入賞口 6 4 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合または主制御装置 1 1 0 において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。

10

#### 【 7 8 1 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を取得して、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する（図 2 5 4 4 の S 2 2 0 7 D 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c と同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納すると共に、格納後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数表示エリア D s 2 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

20

30

#### 【 7 8 2 0 】

変動開始フラグ 2 2 3 d b は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図 2 5 4 5 の S 2 4 2 4 D 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図 2 5 5 5 の S 3 0 0 2 D 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 d b がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 2 5 3 7 参照）のコマンド出力処理（S 2 1 0 2 D）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

40

50



停止種別選択フラグ 2 2 3 d c は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図 2 5 4 4 の S 2 2 0 4 D 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図 2 5 5 5 の S 3 0 0 7 D 参照）。停止種別選択フラグ 2 2 3 d c がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。入賞情報格納エリア 2 2 3 d d は、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（第 1 エリア～第 4 エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞コマンドに含まれる入賞情報が第 1 エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納される情報により、保留球の抽選結果が変動開始前に音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。

10

#### 【 7 8 2 1 】

本第 6 9 制御例では、第 1 特別図柄の保留球を最大で 4 個、保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d には、第 1 特別図柄用の 4 つの保留エリアが形成される。そして、新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第 1 特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第 1 エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第 2 エリア～第 4 エリアに格納されている各入賞情報が 1 つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f は、表示用変動パターンの選択や、各種演出の選択に使用されるカウンタであって、「0～198」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に 1 ずつ加算されて更新される。なお、この第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f は、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 2 5 3 7 参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において表示用変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e または第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f が有するカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e または第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e または第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の同一値を用いて各種演出を選択することを抑制することができる。

20

30

#### 【 7 8 2 2 】

疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g は、疑似変動が実行中であることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され（図 2 5 4 0 の S 2 8 0 2 D 参照）、疑似変動が終了する場合にオフに設定される（図 2 5 3 9 の S 2 2 3 8 D 参照）。この疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである場合に主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信した場合には（図 2 5 4 5 の S 2 4 2 3 D : Y e s ）、変動開始フラグ 2 2 3 d b がオンに設定されない。従って、第 1 図柄表示装置 3 7 では特別図柄の変動表示が開始されても、第 3 図柄表示装置 8 1 では、その特別図柄に対応する第 3 図柄変動の開始を待機させ、疑似変動が継続して実行される。そして、疑似変動が終了すると、変動開始フラグ 2 2 3 d b がオンに設定され、対応する第 3 図柄変動が開始される（図 2 5 3 9 の S 2 2 4 2 D 参照）。このように構成することで、疑似変動の途中で新たに特別図柄の変動が開始された場合であっても、疑似変動を中断させずに継続することができる。疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h は、疑似変動の変動時間を計測するためのカウンタであり、疑似変動が開始される場合に、疑似変動時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成されている。そして、カウンタの値が 0 になると疑似変動を終了する。これにより、主制御装置 1 1 0 からの疑似変動に関連するコマンドを要することなく、音声ランプ制御装置 1 1 3 において疑似変動を完結させることができる。なお、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 になる前に新たな特別図柄の変動が開始される場合には、その特別図柄の変動パターンに対応する更新値（疑似変動更新時間）が設定される（図 2 5 4 7 の S 2 5 3 9 D、図 2 5 5 3 の S 2 8 8 8 D 参照）。

40

50

## 【 7 8 2 3 】

発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技者が遊技球を発射していない状態であることを音声ランプ制御装置 1 1 3 において判定するためのフラグであり、後述する演出態様設定処理（図 2 5 4 6 参照）において表示用変動パターンを設定する際に、どの変動パターン選択テーブルを参照するかを決定する際に用いられる（図 2 5 4 6 の S 2 4 5 3 D 参照）。主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンドを受信した場合にオンに設定され（図 2 5 5 1 の S 2 6 7 2 D 参照）、発射開始コマンドを受信した場合にオフに設定される（図 2 5 5 1 の S 2 6 7 3 D 参照）。入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k は、主制御装置 1 1 0 から入賞コマンドを受信した回数を計測するカウンタであり、主制御装置 1 1 0 から入賞コマンドを受信した場合にカウンタ値が 1 加算され（図 2 5 5 0 の S 2 5 7 3 D 参照）、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 になった場合にカウンタ値が 0 に設定される（図 2 5 4 3 の S 2 3 3 8 D）。入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m は、遊技者が遊技球を発射している時間を計測するためのタイマであり、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオフである場合（即ち、遊技者が遊技球を発射している場合）に 1 m s 毎にタイマの値が 1 加算される。そして、タイマ値が 6 0 0 0 0 になった場合（即ち、遊技者が遊技球を発射した時間が 6 0 秒）に入賞頻度の判定が実行され、タイマ値が 0 に設定される（図 2 5 4 3 の S 2 3 3 8 D 参照）。変動開始待機フラグ 2 2 3 d n は、疑似変動が実行されている場合に、第 1 図柄表示装置 3 7 において新たな特別図柄変動が開始されても、その特別図柄変動に対応する第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動開始を疑似変動終了まで待機させていることを示すためのフラグであり、疑似変動終了後にその新たな特別図柄の変動に対応する通常演出（第 3 図柄の変動表示および当否判定結果を示唆する演出）が実行される場合にオンに設定され（図 2 5 4 7 の S 2 5 4 2 D 参照）、疑似変動終了時にオフに設定される（図 2 5 3 9 の S 2 2 4 1 D 参照）。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信したタイミングから間を開けて第 3 図柄の変動表示を開始することができる。

10

20

## 【 7 8 2 4 】

疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動途中で疑似変動を開始させるためのカウンタであり、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に、疑似変動開始までの長さに対応するカウンタ値が設定され（図 2 5 4 6 の S 2 4 5 6 D 参照）、特別図柄の変動開始から 1 m s 毎にカウンタ値が 1 減算され（図 2 5 3 9 の S 2 2 3 3 D 参照）、カウンタ値が 0 になった場合に第 3 図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q は、副表示領域 D s に疑似保留図柄が表示されていることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され（図 2 5 4 1 の S 2 2 7 8 D 参照）、疑似変動の終了時にオフに設定される（図 2 5 4 2 の S 2 1 8 1 D 参照）。疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンに設定されている期間は、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信しても実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄を消去せず、保留球数表示エリア D s 2 に保留球数に対応する保留図柄が表示されない。疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動表示において、疑似変動が待機していることを示すためのフラグであり、この疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンに設定されている場合に、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウント（減算）が実行される（図 2 5 3 9 の S 2 2 3 2 D : Y e s）。疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合にオンに設定され（図 2 5 4 6 の S 2 4 5 7 D 参照）、疑似変動が開始される場合にオフに設定される（図 2 5 4 0 の S 2 8 0 3 D 参照）。これにより、疑似変動なしの表示用変動パターンが設定された場合には、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値を減算する処理が実行されないため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

30

40

## 【 7 8 2 5 】

入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞頻度が低い状態であることを示すためのフラグであり、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m のタイマ値が 6 0 0 0

50

0 になった場合（即ち、遊技者が遊技球を 60 秒間発射した場合）に、入賞コマンド受信カウンタ 223 d k のカウンタ値が 4 未満であれば入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ 223 d s がオンに設定され（図 2543 の S 2336 D 参照）、入賞コマンド受信カウンタ 223 d k の値が 5 以上であれば入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ 223 d s がオフに設定される（図 2543 の S 2340 D 参照）。その他メモリエリア 223 d z は上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 が使用するその他カウンタ値を一時的に記憶しておくための領域である。

#### 【7826】

＜第 69 制御例における表示制御装置 114 の電氣的構成について＞

10

次に、図 2518 を参照して、本第 69 制御例における表示制御装置 114 の電氣的構成について説明する。図 2518 は、表示制御装置 114 の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置 114 は、M P U 231 と、ワーク R A M 233 と、キャラクター R O M 234 と、常駐用ビデオ R A M 235 と、通常用ビデオ R A M 236 と、画像コントローラ 237 と、入力ポート 238 と、出力ポート 239 と、バスライン 240、241 とを有している。入力ポート 238 の入力側には音声ランプ制御装置 113 の出力側が接続され、入力ポート 238 の出力側には、M P U 231、ワーク R A M 233、キャラクター R O M 234、画像コントローラ 237 がバスライン 240 を介して接続されている。画像コントローラ 237 には、常駐用ビデオ R A M 235 および通常用ビデオ R A M 236 が接続されると共に、バスライン 241 を介して出力ポート 239 が接続されている。また、出力ポート 239 の出力側には、第 3 図柄表示装置 81 が接続されている。なお、パチンコ機 10 は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、1 回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第 3 図柄表示装置 81 で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 114 は共通部品化されコスト低減が図られている。以下では、先に M P U 231、キャラクター R O M 234、画像コントローラ 237、常駐用ビデオ R A M 235、通常用ビデオ R A M 236 について説明し、次いで、ワーク R A M 233 について説明する。

20

#### 【7827】

まず、M P U 231 は、主制御装置 110 の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置 113 から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を制御するものである。M P U 231 は、命令ポインタ 231 d a を内蔵しており、命令ポインタ 231 d a で示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。M P U 231 には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置 115 からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ 231 d a は、M P U 231 のハードウェアによって自動的に「0000H」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ 231 d a は、その値が 1 ずつ加算される。また、M P U 231 が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ 231 d a にセットされる。なお、詳細については後述するが、本第 69 制御例において、M P U 231 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラム R O M を設けて記憶させるのではなく、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクター R O M 234 に記憶させている。詳細については後述するが、キャラクター R O M 234 は、小面積で大容量化を図ることが可能な N A N D 型フラッシュメモリ 234 d a によって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラムを十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクター R O M 234 に制御プログラムを記憶させておけば、制御プログラムを記憶する専用のプログラム R O M を設ける必要がない。よって、表示制御装置 114 における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

30

40

50

## 【 7 8 2 8 】

一方で、一般的に N A N D 型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2 ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の 1 ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、N A N D 型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、M P U 2 3 1 が直接キャラクタ R O M 2 3 4 から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、M P U 2 3 1 として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置 1 1 4 の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本第 6 9 制御例では、M P U 2 3 1 のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタ R O M 2 3 4 の N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a に記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワーク R A M 2 3 3 に転送して格納する。そして、M P U 2 3 1 はワーク R A M 2 3 3 に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワーク R A M 2 3 3 は、後述するように D R A M ( D y n a m i c R A M ) によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、M P U 2 3 1 は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置 1 1 4 において高い処理性能を保つことができ、第 3 図柄表示装置 8 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

10

20

## 【 7 8 2 9 】

キャラクタ R O M 2 3 4 は、M P U 2 3 1 において実行される制御プログラムや、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、M P U 2 3 1 とバスライン 2 4 0 を介して接続されている。M P U 2 3 1 は、バスライン 2 4 0 を介してシステムリセット解除後にキャラクタ R O M 2 3 4 に直接アクセスし、そのキャラクタ R O M 2 3 4 の後述する第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 に記憶された制御プログラムを、ワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 d a へ転送する。また、バスライン 2 4 0 には画像コントローラ 2 3 7 も接続されており、画像コントローラ 2 3 7 はキャラクタ R O M 2 3 4 の後述するキャラクタ記憶エリア 2 3 4 d a 2 に格納された画像データを、画像コントローラ 2 3 7 に接続されている常駐用ビデオ R A M 2 3 5 や通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送する。このキャラクタ R O M 2 3 4 は、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a 、R O M コントローラ 2 3 4 b 、バッファ R A M 2 3 4 d c 、N O R 型 R O M 2 3 4 d d をモジュール化して構成されている。N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a は、キャラクタ R O M 2 3 4 におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、M P U 2 3 1 によって実行される制御プログラムの大部分や第 3 図柄表示装置 8 1 を駆動させるための固定値データを記憶する第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 と、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像（キャラクタ）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア 2 3 4 d a 2 とを少なくとも有する。ここで、N A N D 型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタ R O M 2 3 4 を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば 2 ギガバイトの容量を持つ N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a を用いることにより、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア 2 3 4 d a 2 に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

30

40

## 【 7 8 3 0 】

また、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a は、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア 2 3 4 d a 2 に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラム R O M を設けて記憶させることなく、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられ

50

たキャラクタROM 234に記憶させることができるので、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。ROMコントローラ234bは、キャラクタROM 234の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237から伝達されたアドレスに基づいて、NAND型フラッシュメモリ234daから該当するデータを読み出し、バスライン240を介してMPU231または画像コントローラ237へ出力する。ここで、NAND型フラッシュメモリ234daは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ROMコントローラ234bは、NAND型フラッシュメモリ234daから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてNAND型フラッシュメモリ234daへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。このROMコントローラ234bにより、エラービットを含むNAND型フラッシュメモリ234daから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタROM 234としてNAND型フラッシュメモリ234daを用いたとしても、誤ったデータに基づいてMPU231が処理を行ったり、画像コントローラ237が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

10

#### 【7831】

また、ROMコントローラ234bによってNAND型フラッシュメモリ234daの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU231や画像コントローラ237は、個々のNAND型フラッシュメモリ234daで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタROM 234へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタROM 234にNAND型フラッシュメモリ234daを用いても、キャラクタROM 234へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。バッファRAM 234dcは、NAND型フラッシュメモリ234daから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU231や画像コントローラ237からバスライン240を介してキャラクタROM 234に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ234bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータがバッファRAM 234dcにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていないならば、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータをNAND型フラッシュメモリ234da（またはNOR型ROM 234dd）より読み出してバッファRAM 234dcに一旦セットする。そして、ROMコントローラ234bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237に出力する。

20

30

#### 【7832】

このバッファRAM 234dcは、2バンクで構成されており、1バンク当たりNAND型フラッシュメモリ234daの1ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ROMコントローラ234bは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、NAND型フラッシュメモリ234daのデータを外部に出力したり、MPU231や画像コントローラ237より指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234daから一方のバンクに転送してセットする処理と、MPU231や画像コントローラ237によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してMPU231や画像コントローラ237に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタROM 234の読み出しにおける応答性を向上させることができる。NOR型ROM 234ddは、キャラクタROM 234におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ234daを補完す

40

50

ることを目的にそのNAND型フラッシュメモリ234daよりも極めて小容量（例えば、2キロバイト）に構成されている。このNOR型ROM234ddには、キャラクタROM234に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ234daの第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU231においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第1プログラム記憶エリア234dd1が少なくとも設けられている。

#### 【7833】

ブートプログラムは、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にMPU231が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置114において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第1プログラム記憶エリア234dd1は、このブートプログラムのうち、バッファRAM234dcの1バンク分（即ち、NAND型フラッシュメモリ234daの1ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、1ページの容量が2キロバイトであれば、1024ワード（1ワード＝2バイト）分の命令）を格納する。なお、第1プログラム記憶エリア234dd1に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファRAM234dcの1バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置114の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。MPU231は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ231daの値を「0000H」に設定すると共に、バスライン240に対して命令ポインタ231daにて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240にアドレス「0000H」が指定されたことを検知すると、NOR型ROM234ddの第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234dcの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力する。

#### 【7834】

MPU231は、キャラクタROM234から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ231daを1だけ加算し、命令ポインタ231daにて示されるアドレスをバスライン240に対して指定する。そして、キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240によって指定されたアドレスがNOR型ROM234ddに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にNOR型ROM234ddからバッファRAM234dcにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファRAM234dcより読み出して、MPU231に対して出力する。ここで、本第69制御例において、制御プログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234daに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234ddに格納するのは、次の理由による。即ち、NAND型フラッシュメモリ234daは、上述したように、最初の1ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というNAND型フラッシュメモリ特有の問題がある。

#### 【7835】

このようなNAND型フラッシュメモリ234daに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にMPU231が最初に行うべき命令コードをフェッチするためにMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定された場合、キャラクタROM234はアドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234daから読み出してバッファRAM234dcにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234daの性質上、その読み出しからバッファRAM234dcへのセットに

多大な時間を要することになるので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234ddに格納することによって、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234ddの第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234dcにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU231の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234daで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

10

#### 【7836】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ234daの第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM234ddの第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブル）を、所定量（例えば、NAND型フラッシュメモリ234daの1ページ分の容量）ずつワークRAM233のプログラム格納エリア233daやデータテーブル格納エリア233dbへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU231は、まず、システムリセット解除後に第1プログラム記憶エリア234dd1から読み出したブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラムを、第1プログラム記憶エリア234dd1のブートプログラムがセットされているバッファRAM234dcのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア233daに転送し、格納する。ここで、第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM234dcの1バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第1プログラム記憶エリア234dd1のブートプログラムがバッファRAM234dcにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM234dcの一方のバンクにのみセットされる。よって、第1プログラム記憶エリア234dd1のブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア233daに転送する場合は、バッファRAM234dcの一方のバンクにセットされた第1プログラム記憶エリア234dd1のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第1プログラム記憶エリア234dd1のブートプログラムを再度バッファRAM234dcにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

20

30

40

#### 【7837】

第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されているブートプログラムは、第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233daに転送すると、命令ポインタ231daをプログラム格納エリア233da内の第1の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU231によって第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア233daに転送

50

されると、命令ポインタ 2 3 1 d a がプログラム格納エリア 2 3 3 d a の第 1 の所定番地に設定される。よって、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア 2 3 3 d a に格納されると、M P U 2 3 1 は、そのプログラム格納エリア 2 3 3 d a に格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、M P U 2 3 1 は、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 を有する N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a から制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア 2 3 3 d a を有するワーク R A M 2 3 3 に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワーク R A M 2 3 3 は D R A M によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a に記憶させた場合であっても、M P U 2 3 1 は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

10

#### 【 7 8 3 8 】

ここで、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 に記憶されている制御プログラムには、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d d 1 に記憶されているブートプログラムは、ワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 d a に所定量だけ第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア 2 3 3 d a に格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第 1 の所定番地として命令ポインタ 2 3 1 d a を設定するようにプログラミングされている。これにより、M P U 2 3 1 は、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d d 1 に記憶されているブートプログラムによって、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 d a に転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア 2 3 3 d a に転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブル）を全て第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 から所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 d a またはデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b に転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ 2 3 1 d a をプログラム格納エリア 2 3 3 d a 内の第 2 の所定番地に設定する。具体的には、この第 2 の所定番地として、プログラム格納エリア 2 3 3 d a に格納された、ブートプログラムによるブート処理（図 1 8 7 の S 6 0 0 1 D 参照）の終了後に実行される初期設定処理（図 1 8 7 の S 6 0 0 2 D 参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

20

30

#### 【 7 8 3 9 】

M P U 2 3 1 は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア 2 3 3 d a またはデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b に転送される。そして、ブートプログラムが M P U 2 3 1 により最後まで実行されると、命令ポインタ 2 3 1 d a が第 2 の所定番地に設定され、以後、M P U 2 3 1 は、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a を参照することなく、プログラム格納エリア 2 3 3 d a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a によって構成されるキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 d a に転送することで、M P U 2 3 1 は、読み出し速度が高速な D R A M によって構成されるワーク R A M から制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置 1 1 4 において高い処理性能を保つことができ、第 3 図柄表示装置 8 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。また、上述したように、N O R 型 R O M 2 3 4 d d にブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理すべ

40

50



き命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234daの第2プログラム記憶エリア234da1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233daに転送することができる。よって、キャラクタROM234は、極めて小容量のNOR型ROM234ddを追加するだけで、MPU231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM234のコスト増加を抑制することができる。

#### 【7840】

画像コントローラ237は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第3図柄表示装置81に表示させるデジタル信号プロセッサ(DSP)である。画像コントローラ237は、MPU231から送信される後述の描画リスト(図2524参照)に基づき1フレーム分の画像を描画して、後述する第1フレームバッファ236dbおよび第2フレームバッファ236dcのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された1フレーム分の画像情報を第3図柄表示装置81へ出力することによって、第3図柄表示装置81に画像を表示させる。画像コントローラ237は、この1フレーム分の画像の描画処理と1フレーム分の画像の表示処理とを、第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間(本制御例では、20ミリ秒)の中で並列処理する。画像コントローラ237は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU231に対して垂直同期割込信号(以下、「V割込信号」と称す)を送信する。MPU231は、このV割込信号を検出する度に、V割込処理(図189(b)参照)を実行し、画像コントローラ237に対して、次の1フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ237は、次の1フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第3図柄表示装置81に表示させる処理を実行する。このように、MPU231は、画像コントローラ237からのV割込信号に伴ってV割込処理を実行し、画像コントローラ237に対して描画指示を行うので、画像コントローラ237は、画像の描画処理および表示処理間隔(20ミリ秒)毎に、画像の描画指示をMPU231より受け取ることができる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

#### 【7841】

画像コントローラ237は、また、MPU231からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236に転送する処理も実行する。なお、画像の描画は、常駐用ビデオRAM235および通常用ビデオRAM236に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、MPU231からの指示に基づき、キャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236へ転送される。ここで、一般的にNAND型フラッシュメモリは、ROMの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のROM(マスクROMやEEPROM)と比して遅い。これに対し、表示制御装置114では、MPU231が、キャラクタROM234に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送するように、画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオRAM235に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオRAM235に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ237にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234daで構成されたキャラクタROM23

10

20

30

40

50

4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

#### 【7842】

特に、常駐用ビデオRAM235には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置110または表示制御装置114によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM234をNAND型フラッシュメモリ234daで構成しても、第3図柄表示装置81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。また、表示制御装置114は、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して描画に必要な画像データを転送するように、MPU231が画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオRAM236に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234daで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。また、通常用ビデオRAM236にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオRAM235に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオRAM235を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオRAM235を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。画像コントローラ237は、NAND型フラッシュメモリ234daの1ブロック分の容量である132キロバイトのSRAMによって構成されたバッファRAM237aを有している。

10

20

#### 【7843】

MPU231が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ237に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオRAM235および通常用ビデオRAM236のいずれに転送するかを示す情報）および転送先（常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。画像コントローラ237は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタROM234の所定アドレスから1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM237aに格納し、常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236の未使用時に、バッファRAM237aに格納された画像データを常駐RAM235または通常用ビデオRAM236に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。これにより、キャラクタROM234から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM237aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM237aから常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタROM234から画像データが常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236へ転送される間に、常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオRAM235や通常用ビデオRAM236が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオRAM235, 236が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第3図柄表示装置81への表示が間に合わないことを防止することができる。

30

40

#### 【7844】

また、バッファRAM234dcから常駐用ビデオRAM235または通常用ビデオRAM236への画像データへの転送は、画像コントローラ237によって行われるので、

50

常駐用ビデオRAM 235および通常用ビデオRAM 236が画像の描画処理や第3図柄表示装置81への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。常駐用ビデオRAM 235は、キャラクタROM 234より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア235da、背面画像エリア235dc、キャラクタ図柄エリア235de、エラーメッセージ画像エリア235dfが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア235db、第3図柄エリア235ddが少なくとも設けられている。電源投入時主画像エリア235daは、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第3図柄表示装置81に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア235dbは、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第1入球口64への入球が検出された場合に、主制御装置110において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。MPU 231は、電源部251から電源供給が開始されたときに、キャラクタROM 234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235daへ転送するように、画像コントローラ237へ転送指示を送信する(図2556のS6003D, S6004D参照)。ここで、図2519を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図2519は、表示制御装置114が電源投入直後において、常駐用ビデオRAM 235に対して格納すべき画像データをキャラクタROM 234から転送している間に、第3図柄表示装置81にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

#### 【7845】

表示制御装置114は、電源投入直後に、キャラクタROM 234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア235daおよび電源投入時変動画像エリア235dbへ転送すると、続いて、常駐用ビデオRAM 235に格納すべき残りの画像データを、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置114は、先に電源投入時主画像エリア235daに格納された画像データを用いて、図2519(a)に示す電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させる。このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置110からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置114は、図2519(b)に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「」図柄の電源投入時変動画像と、図2519(c)に示すように、「」図柄と同位置に「x」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置110からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置110にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図2519(b)に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図2519(c)に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

#### 【7846】

MPU 231は、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM 235に対して転送されるまで、画像コントローラ237に対し、電源投入時主画像エリア235daに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM 235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送することができる。また、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの

処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき画像データが、キャラクターROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオRAM 235への画像データの転送が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクターROM 234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 234daを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

#### 【7847】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第1入球口64に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア235dbに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図2519(b)および(c)に示す画像が交互に第3図柄表示装置81に表示されるように、MPU 231から画像コントローラ237に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア235dbに常駐されているので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に第1入球口64に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第3図柄表示装置81に即座に表示させることができる。図2518に戻って、説明を続ける。背面画像エリア235dcは、第3図柄表示装置81に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図2520を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア235dcに格納される背面画像の範囲について説明する。図2520は、4種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235dcに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図2520(a)は、「街中ステージ」に対応する背面Aに対して、図2520(b)は、「森ステージ」、「川ステージ」および「空ステージ」に対応する背面B～Dに対してそれぞれ示したものである。各背面A～Dに対応する背面画像は、図2520に示すように、いずれも第3図柄表示装置81において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクターROM 234に用意されている。画像コントローラ237は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像の描画をおこなう。

#### 【7848】

各背面A～Dに用意された画像(以下、「スクロール用画像」と称す。)は、いずれも位置aおよび位置cのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置cから位置dの間の画像および位置aから位置a'の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置cから位置dの間にある画像が表示領域として第3図柄表示装置81に表示された後に、位置aから位置a'の間にある画像を表示領域として第3図柄表示装置81に表示させると、第3図柄表示装置81にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。背面種別選択テーブル(図示せず)に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」または「空ステージ」に変更されると、MPU 231は、対応する背面画像のまず位置aから位置a'の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像コントローラ237を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御し、更に、表示領域が位置cから位置dの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置aから位置a'の画像として第3図柄表示装置81に表示されるように画

10

20

30

40

50

像コントローラ 237 を制御する。よって、第 3 図柄表示装置 81 には、位置 a ~ 位置 c の間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。一方、背面 E における背面画像は、時間の経過とともに、(a) (b) (c) (a) . . . の順で、第 3 図柄表示装置 81 に表示される。具体的には、背面 E は、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第 3 図柄表示装置 81 に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

#### 【7849】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面 E の初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけを示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第 3 図柄表示装置 81 に表示される。次いで、各背面画像において、背面画像エリア 235 d c に格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面 A は、図 2521 (a) に示すように、その背面 A の全範囲、即ち、位置 a から位置 d に対応する画像データが全て常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 d c に格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面 A の画像データを全て背面画像エリア 235 d c に常駐させておくことで、キャラクター ROM 234 へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置 114 にかかる処理負荷を軽減することができる。一方、「森ステージ」に対応する背面 B、「川ステージ」に対応する背面 C および「空ステージ」に対応する背面 D は、図 2521 (b) に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置 a から位置 b の間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 d c に格納される。また、島ステージに対応する背面 E に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 d c に格納され、常駐される。

#### 【7850】

ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオ RAM 235 に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオ RAM 235 として非常に大きな容量の RAM を用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。これに対し、本パチンコ機 10 では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置 a から位置 a' の範囲に固定し、その初期位置を含む位置 a から位置 b の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 d c に格納しておく構成としているので、キャラクター ROM 234 を読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 d a で構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 d c に常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面 B ~ D の初期位置を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面 B ~ D については、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオ RAM 235 の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。また、背面 B ~ D は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 d c に常駐された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置 b' から位置 d の画像に対応する画像データをキャラクター ROM 234 から通常用 RAM 236 へ転送完了できるように、その位置 a から位置 b の範囲が設定されている。これにより、位置 a から位置 b の範

10

20

30

40

50

囲をスクロールさせる間に位置 b' から位置 d の画像データを通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 d c に格納された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置 b' から位置 d の範囲をスクロールさせて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【 7 8 5 1 】

同様に、背面 E は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 d c に常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用 R A M 2 3 6 へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 d c に常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。なお、背面 B ~ E において、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納される画像データは、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 d a ( 図 2 5 1 8 参照 ) に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。また、背面 B ~ D において、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 d c に格納される画像データと、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納される画像データとでは、位置 b' から位置 b の間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、M P U 2 3 1 による画像コントローラ 2 3 7 の制御により、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 d c に格納された画像データを用いて位置 b までの画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させ、次いで、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された画像データを用いて位置 b' からの画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることで、第 3 図柄表示装置 8 1 にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【 7 8 5 2 】

更に、M P U 2 3 1 は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像データを用いて、位置 c から位置 d の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように画像コントローラ 2 3 7 を制御すると、次いで、M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 d c の画像データを用いて、位置 a から位置 a' の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように画像コントローラ 2 3 7 を制御する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、位置 a ~ 位置 c の間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。図 2 5 1 8 に戻って、説明を続ける。第 3 図柄エリア 2 3 5 d d は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出において使用される第 3 図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第 3 図柄エリア 2 3 5 d d には、第 3 図柄である「 0 」から「 9 」の数字を付した上述の 1 0 種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタ R O M 2 3 4 から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ R O M 2 3 4 に N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a を用いても、第 3 図柄表示装置 8 1 において素早く変動演出を開始することができる。よって、第 1 入球口 6 4 への入球が発生してから、第 1 図柄表示装置 3 7 では変動演出が開始されているにもかかわらず、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【 7 8 5 3 】

また、第 3 図柄エリア 2 3 5 d d には、「 0 」から「 9 」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメットといったキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間 ( 例えば、1 5 秒

10

20

30

40

50

）経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第3図柄表示装置81に表示されると、そのデモ演出において、第3図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第3図柄表示装置81の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機10がデモ状態にあることを容易に認識することができる。また、本第69制御例では、設定される背景モード（背面画像）に応じて表示態様が異なる第3図柄が表示されるように構成している。よって、第3図柄エリア235ddには、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第3図柄の表示画像データが格納される。これにより、第3図柄エリア235ddに全ての背景モードに対応する全ての第3図柄に対する画像データを格納する必要が無くなるため、記憶容量の削減を図ることができる。なお、本第69制御例では、遊技者が操作手段（枠ボタン22）を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間（例えば、10秒間）は、切替前の背景モードに対応する画像データを第3図柄エリア235ddから消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第3図柄エリア235ddへと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第3図柄記憶エリア235ddに対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第3図柄の画像データを格納するように構成しても良い。

10

#### 【7854】

20

キャラクタ図柄エリア235deは、第3図柄表示装置81に表示される各種演出で使用するキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア235deに常駐されることにより、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM234から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM235のキャラクタ図柄エリア235deに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234daを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。エラーメッセージ画像エリア235dfは、パチンコ機10内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、例えば、遊技盤13の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置113によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置113は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置114に通知する。また、音声ランプ制御装置113により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置113は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置114へ通知する。表示制御装置114では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第3図柄表示装置81に表示させるように構成されている。

30

40

#### 【7855】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機10では、エラーメッセージ画像エリア235dfに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置114は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオRAM235のエラーメッセージ画像エリア235dfに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM

50

M 2 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a を用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。通常用ビデオ R A M 2 3 6 は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア 2 3 6 d a、第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b、第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c が少なくとも設けられている。画像格納エリア 2 3 6 d a は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア 2 3 6 d a は、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、

10

キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 d a に設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して指示をする。これにより画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 により指示された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、バッファ R A M 2 3 7 a を介して、画像格納エリア 2 3 6 d a の指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

#### 【 7 8 5 6 】

なお、画像データの転送指示は、M P U 2 3 1 が画像コントローラ 2 3 7 に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、M P U 2 3 1 は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画

20

リストを画像コントローラ 2 3 7 に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 からの指示に従って描画した 1 フレーム分の画像を、第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c のいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに 1 フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第 3 図柄表示装置 8 1 に対してその画像情報を送信することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 に、その 1 フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。このように、フレーム

30

バッファとして、第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c の 2 つを設けることによって、画像コントローラ 2 3 7 は、一方のフレームバッファに描画した 1 フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像を読み出して、第 3 図柄表示装置 8 1 にその読み出した 1 フレーム分の画像を表示させることができる。そして、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第 3 図柄表示装置 8 1 に画像を表示させるために 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に、M P U 2 3 1 によって、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c のいずれかが交互に入れ替えて指定される。

#### 【 7 8 5 7 】

即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c に新たな画像が展開される。そして、更に次の 2 0 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレ

40

50



ームバッファ 236db が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236dc が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 236dc に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 236db に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 236db および第 2 フレームバッファ 236dc のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

#### 【7858】

ワーク RAM 233 は、キャラクター ROM 234 に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、MPU 231 による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、DRAM によって構成される。このワーク RAM 233 は、プログラム格納エリア 233da、データテーブル格納エリア 233db、簡易画像表示フラグ 233dc、表示データテーブルバッファ 233dd、転送データテーブルバッファ 233de、ポインタ 233df、描画リストエリア 233dg、計時カウンタ 233dh、格納画像データ判別フラグ 233di、描画対象バッファフラグ 233dj、表示データ待機エリア 233dk、表示データ待機フラグ 233dm を少なくとも有している。プログラム格納エリア 233da は、MPU 231 によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。MPU 231 は、システムリセットが解除されると、キャラクター ROM 234 から制御プログラムを読み出してワーク RAM 233 へ転送し、このプログラム格納エリア 233da に格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア 233da に格納すると、以後、MPU 231 はプログラム格納エリア 233da に格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワーク RAM 233 は DRAM によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234da によって構成されるキャラクター ROM 234 に記憶させた場合であっても、表示制御装置 114 において高い処理性能を保つことができ、第 3 図柄表示装置 81 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。データテーブル格納エリア 233db は、主制御装置 110 からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

#### 【7859】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクター ROM 234 の NAND 型フラッシュメモリ 234da に設けられた第 2 プログラム記憶エリア 234da1 に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後に MPU 231 によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクター ROM 234 からワーク RAM 233 へ転送され、このデータテーブル格納エリア 233db に格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア 233db に格納されると、以後、MPU 231 は、データテーブル格納エリア 233db に格納されたデータテーブルを用いて第 3 図柄表示装置 81 の表示を制御する。上述したように、ワーク RAM 233 は DRAM によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234da によって構成されるキャラクター ROM 234 に記憶させた場合であっても、表示制御装置 114 において高い処理性能を保つことができ、第 3 図柄表示装置 81 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置 110 からのコマンドに基づいて第 3 図柄表

10

20

30

40

50

示装置 8 1 に表示される各演出の演出態様毎に 1 つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。

#### 【 7 8 6 0 】

変動演出は、音声ランブ制御装置 1 1 3 からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 おいて開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たり A、大当たり B のいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。オープニング演出は、これからパチンコ機 1 0 が特別遊技状態へ移行して、通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）では閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出であり、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機 1 0 において遊技が行われていないことを認識することができる。データテーブル格納エリア 2 3 3 d b には、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ 1 つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが 3 2 パターンあれば、1 変動演出パターンに 1 テーブル、合計で 3 2 テーブルが用意される。

#### 【 7 8 6 1 】

ここで、図 2 5 2 2 を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図 2 5 2 2 は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第 3 図柄表示装置 8 1 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、2 0 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、1 フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第 3 図柄表示装置 8 1 に描画させるための描画情報が規定されている。スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第 3 図柄表示装置 8 1 上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が 1 0 0 % より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が 1 0 0 % 未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して

施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【 7 8 6 2 】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される 1 フレーム分の描画内容として、1 つの背面画像、9 個の第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）、その画像において光の差し込みを表現するエフェクト、少年画像や文字の各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1 つまたは複数規定される。ここで、背面画像は、表示位置は第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面 A ～ E のいずれかを表示させるか、背面 A ～ E とは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面 A ～ E とは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。M P U 2 3 1 は、この背面種別によって、背面 A ～ E のいずれかを表示させることが特定される場合は、背面 A ～ E のうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面 A ～ E とは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【 7 8 6 3 】

なお、本第 6 9 制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【 7 8 6 4 】

第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）は、表示すべき第 3 図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第 3 図柄に付された数字の差分を表す情報である。第 3 図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであ

り、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、1つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110より受信した停止種別コマンド(表示用停止種別コマンド)に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置110より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。なお、各第3図柄には固有の数字が付されているので、1つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置110より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第3図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第3図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第3図柄を特定することができる。また、図柄オフセット情報において、1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第3図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第3図柄が高速に変動表示されている間は、その第3図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第3図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

#### 【7865】

表示データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス(図153の例では、「02F0H」)には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。MPU231は、主制御装置110からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド(例えば、表示用変動パターンコマンド)に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233dbから読み出して、表示データテーブルバッファ233ddに格納すると共に、ポインタ233dfを初期化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ233dfを1加算し、表示データテーブルバッファ233ddに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ233dfが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト(図2524参照)を作成する。この描画リストを画像コントローラ237に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ233dfの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第3図柄表示装置81に表示される。このように、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、主制御装置110からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド(例えば、表示用変動パターンコマンド)に応じて、MPU231により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233ddに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができる。

#### 【7866】

ここで、従来のパチンコ機のように、第3図柄表示装置81に表示させる演出画像を変更する度にMPU231で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑、且つ、膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置114における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機10では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233ddに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができ

るので、表示制御装置 114 の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1 フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機 10 では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第 3 図柄表示装置 81 に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機では、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1 フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機 10 が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第 3 図柄表示装置 81 に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

10

#### 【7867】

次いで、図 2523 を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図 2523 は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データをキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236da に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ RAM 235 に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア 233db の容量増大を抑制することができる。転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図 2523 のアドレス「0001H」および「0097H」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236da に格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味する Null データが規定される（図 2523 のアドレス「0002H」が該当）。

20

30

#### 【7868】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）および転送先（通常用ビデオ RAM 236）の先頭アドレスが含まれる。なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図 2523 の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。MPU 231 は、主制御装置 110 からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在

40

50

する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 233 d b から読み出して、後述するワーク R A M 233 の転送データテーブルバッファ 233 d e に格納する。そして、ポインタ 233 d f の更新毎に、表示データテーブルバッファ 233 d d に格納された表示データテーブルから、ポインタ 233 d f が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図 2524 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 233 d e に格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

#### 【7869】

例えば、図 2523 の例では、ポインタ 233 d f が「0001H」や「0097H」となった場合に、M P U 231 は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ 237 へ送信する。一方、ポインタ 233 d f が「0002H」である場合、転送データテーブルのアドレス「0002H」には、N u l l データが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ 237 へ送信する。そして、画像コントローラ 237 は、M P U 231 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ R O M 234 から画像格納エリア 236 d a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236 d a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ R O M 234 から画像格納エリア 236 d a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236 d a に格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア 236 d a に格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

#### 【7870】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 234 d a によってキャラクタ R O M 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 234 から読み出し、通常用ビデオ R A M 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ R A M 235 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ R O M 234 から通常用ビデオ R A M 236 へ転送することができる。また、本パチンコ機 10 では、表示制御装置 114 において、主制御装置 110 からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233 d d に設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 233 d e に設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ R O M 234 から通常用ビデオ R A M 236 へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ R O M 234 から通常用ビデオ R A M 236 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ R O M 234 から通常用ビデオ R A M 236 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制す

ることができる。

#### 【 7 8 7 1 】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c は、第 3 図柄表示装置 8 1 に、図 2 5 1 9 ( a ) ~ ( c ) に示す電源投入時画像 ( 電源投入時主画像および電源投入時変動画像 ) を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c は、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオ R A M の電源投入時主画像エリア 2 3 5 d a または電源投入時変動画像エリア 2 3 5 d b に転送された後に、M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 5 5 6 参照 ) の中でオンに設定される ( 図 2 5 5 6 の S 6 0 0 5 D 参照 ) 。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納された段階で、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される ( 図 2 5 6 8 ( b ) の S 7 6 0 5 D 参照 ) 。

10

20

#### 【 7 8 7 2 】

この簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c は、画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号を検出する毎に M P U 2 3 1 によって実行される V 割込処理の中で参照され ( 図 2 5 6 0 ( b ) の S 6 3 0 1 D 参照 ) 、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンである場合は、電源投入時画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、簡易コマンド判定処理 ( 図 2 5 5 8 ( b ) の S 6 3 0 8 D 参照 ) および簡易表示設定処理 ( 図 2 5 5 8 ( b ) の S 6 3 0 9 D 参照 ) が実行される。一方、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオフである場合は、主制御装置 1 1 0 からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理 ( 図 2 5 5 9 ~ 図 2 5 6 3 参照 ) および表示設定処理 ( 図 2 5 6 4 ~ 図 2 5 6 6 参照 ) が実行される。また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c は、V 割込処理の中で M P U 2 3 1 により実行される転送設定処理の中で参照され ( 図 2 5 6 8 ( a ) の S 7 5 0 1 D 参照 ) 、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンである場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送する常駐画像転送設定処理 ( 図 2 5 6 8 ( b ) 参照 ) を実行し、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送する通常画像転送設定処理 ( 図 2 5 6 9 参照 ) を実行する。

30

#### 【 7 8 7 3 】

表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d は、主制御装置 1 1 0 からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、その音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納する。そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 d f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 d f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト ( 図 2 5 2 4 参照 ) を生成する。これにより、第 3 図柄

40

50

表示装置 8 1 には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 d f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 d f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 2 5 2 4 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

#### 【 7 8 7 4 】

転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e は、主制御装置 1 1 0 からのコマンドに基づき音声ランブ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に格納する。なお、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に転送対象画像データが存在しないことを意味する N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする。そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 d f を 1 ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 d f で示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、N u l l データが記載されていなければ）、1 フレーム毎に生成される画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 2 5 2 4 参照）に、その転送データ情報を追加する。

#### 【 7 8 7 5 】

これにより、画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 d a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 d a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 d a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 d a に格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。

#### 【 7 8 7 6 】

ポインタ 2 3 3 d f は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d および転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブ

10

20

30

40

50



ルバッファ 2 3 3 d d に表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ 2 3 3 d f を一旦 0 に初期化する。そして、画像コントローラ 2 3 7 から 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒ごとに送信される V 割込信号に基づいて M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理の表示設定処理（図 2 5 6 4（b）の S 6 3 0 3 D 参照）の中で、ポインタ更新処理（図 2 5 6 4 の S 7 2 0 5 D 参照）が実行され、ポインタ 2 3 3 d f の値が 1 ずつ加算される。M P U 2 3 1 は、このようなポインタ 2 3 3 d f の更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納された表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 d f が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図 2 5 2 4 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納された表示データテーブルに対応する演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。よって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置 1 1 4 の処理能力にかかわらず、多種多様な演出を表示させることができる。

#### 【 7 8 7 7 】

また、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 d a に格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。描画リストエリア 2 3 3 d g は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に格納された転送データテーブルに基づいて生成される、1 フレーム分の画像の描画を画像コントローラ 2 3 7 に指示する描画リストを格納するためのエリアである。ここで、図 2 5 2 4 を参照して、描画リストの詳細について説明する。図 2 5 2 4 は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ 2 3 7 に対して、1 フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図 2 5 2 4 に示すように、1 フレームの画像で使用する背面画像、第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）、エフェクト（エフェクト 1，エフェクト 2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1，キャラクタ 2，・・・，保留球数図柄 1，保留球数図柄 2，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ 2 3 7 に対して所定の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

#### 【 7 8 7 8 】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されている R A M 種別（常駐用ビデオ R A M 2 3 5 か、通常用ビデオ R A M 2 3 6 か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ 2 3 7 は、その R A M 種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ 2 3 7 は、各種ビデオ R A M より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を

施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ 237 によって、描画対象バッファフラグ 233 d j で指定される第 1 フレームバッファ 236 d b または第 2 フレームバッファ 236 d c のいずれかに展開される。M P U 231 は、表示データテーブルバッファ 233 d d に格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ 233 d f によって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像）とに基づき、1 フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

10

#### 【7879】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納 R A M 種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ R A M 235 のエリア、または、通常用ビデオ R A M 236 の画像格納エリア 236 d a のサブエリアが固定されているので、M P U 231 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。また、M P U 231 は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。また、M P U 231 は、描画リストを生成するにあたり、1 フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）、エフェクト（エフェクト 1，エフェクト 2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1，キャラクタ 2，・・・，保留球数図柄 1，保留球数図柄 2，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。画像コントローラ 237 では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した 1 フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

20

30

#### 【7880】

また、M P U 231 は、転送データテーブルバッファ 233 d e に格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ 233 d f によって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタ R O M 234 における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア 236 d a に設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ 237 は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタ R O M 234 の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオ R A M 236 の画像格納エリア 236 d a に設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。計時カウンタ 233 d h は、表示データテーブルバッファ 233 d d に格納された表示データテーブルにより第 3 図柄表示装置 81 にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。M P U 231 は、表示データテーブルバッファ 233 d d に一

40

50

の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間（本制御例では、20ミリ秒）で割った値である。そして、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理（図2558（b）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ233dhが1ずつ減算される（図2564のS7207D参照）。その結果、計時カウンタ233dhの値が0以下となった場合、MPU231は、表示データテーブルバッファ233ddに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

10

#### 【7881】

格納画像データ判別フラグ233diは、対応する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236daに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。この格納画像データ判別フラグ233diは、電源投入時にメイン処理の中でMPU231により実行される初期設定処理（図2556のS6002D参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ233diは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア236daに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。そして、格納画像データ判別フラグ233diの更新は、MPU231により実行される通常画像転送設定処理（図2569参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア236daに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア236daのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

20

#### 【7882】

また、MPU231は、常駐用ビデオRAM235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ233diを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236daに格納されているか否かを判断する（図2569のS7713D参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア236daに格納されていないければ、その画像データの転送指示を設定し（図2569のS7714D参照）、画像コントローラ237に対して、その画像データをキャラクタROM234から画像格納エリア236daの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア236daに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。描画対象バッファフラグ233djは、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ236dbおよび第2フレームバッファ236dc）の中から、画像コントローラ237によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ233djが0である場合は描画対象バッファとして第1フレームバッファ236dbを指定し、1である場合は第2フレームバッファ236dcを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ237に送信される（図2570のS7802D参照）。

30

40

#### 【7883】

50

これにより、画像コントローラ 237 は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ 237 は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第 3 図柄表示装置 81 に対して、その画像情報を転送することで、第 3 図柄表示装置 81 に画像を表示させる表示処理を実行する。描画対象バッファフラグ 233 d j は、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ 237 に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ 233 d j の値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第 1 フレームバッファ 236 d b と第 2 フレームバッファ 236 d c との間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 20 ミリ秒毎に画像コントローラ 237 から送信される V 割込信号に基づいて、MPU 231 により実行される V 割込処理の描画処理（図 2558 (b) の S 6306 D 参照）が実行される度に行われる。即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236 d b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236 d c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236 d c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236 d b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 236 d b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 236 d c に新たな画像が展開される。

10

20

#### 【7884】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236 d b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236 d c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 236 d c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 236 d b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 236 d b および第 2 フレームバッファ 236 d c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。表示データ待機エリア 233 d k は、後述する特殊演出関連コマンド処理（図 2561 の S 6409 D 参照）において決定された書き換え演出表示データテーブルを一時的に格納するためのエリアである。詳細は後述するが、本第 69 制御例では、表示制御装置 114 の表示データテーブルバッファに結果報知演出表示データテーブルが格納されている状態で、書き換え演出に対応する表示用コマンドを受信した場合に、結果報知演出が終了するまでの間、書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア 233 d k に格納する。このように構成することで、結果報知演出の終了に合わせて音声ランプ制御装置 113 から書き換え演出に対応する表示用コマンドを送信することなく、書き換え演出を実行することができる。

30

40

#### 【7885】

表示データ待機フラグ 233 d m は、表示データ待機エリア 233 d k に表示用データテーブルが格納された場合に、オンに設定されるフラグである。具体的には、特殊演出関連コマンド処理（図 2561 の S 6409 D 参照）の S 6160 D の処理において、書き換え演出表示データテーブルが表示データ待機エリア 233 d k に格納されるとオンに設定される。そして、表示データ待機解除処理（図 2567 の S 7217 D 参照）において、表示データ待機エリア 233 d k に格納されている表示用データテーブルを表示データ

50

テーブルバッファに移動させた後、オフに設定される。

【 7 8 8 6 】

< 第 6 9 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2 5 2 5 から図 2 5 3 5 のフローチャートを参照して、本第 6 9 制御例において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では 2 m 秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。図 2 5 2 5 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば 2 ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（ S 1 0 1 D ）。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（ S 1 0 2 D ）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 2 4 9 ）に達した際、0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 2 3 9 ）に達した際、0 にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

【 7 8 8 7 】

更に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 および第 2 当たり乱数カウンタ C 3 の更新を実行する（ S 1 0 3 D ）。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 および第 2 当たり乱数カウンタ C 3 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、2 4 9 , 1 9 9 , 1 9 9 , 2 3 9 ）に達した際、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 , C 2 , C S 1 , C 3 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 において表示を行うための処理であると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンを設定する特別図柄変動処理を実行し（ S 1 0 4 D ）、次いで、第 1 入球口 6 4 a への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（ S 1 0 5 ）。なお、特別図柄変動処理および始動入賞処理の詳細は、図 2 5 2 6 ~ 図 2 5 2 8 を参照して後述する。始動入賞処理を実行した後は、第 2 図柄表示装置 8 3 において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（ S 1 0 6 D ）、普通入球口 6 7 における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（ S 1 0 7 D ）。なお、普通図柄変動処理およびスルーゲート通過処理の詳細は、図 2 5 2 9 および図 2 5 3 0 を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（ S 1 0 8 D ）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（ S 1 0 9 ）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理の詳細は、図 2 5 3 1 を参照して後述する。

【 7 8 8 8 】

次に、図 2 5 2 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理（ S 1 0 4 D ）を説明する。図 2 5 2 6 は、この特別図柄変動処理（ S 1 0 4 D ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（ S 1 0 4 D ）は、タイマ割込処理（図 2 5 2 5 参照）の中で実行され、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 3 7 に特別図柄の変動表示を可能に制御したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動

処理（図 2 5 2 5 の S 1 0 4 D 参照）について説明する。この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判別する（S 2 0 1 D）。具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（S 2 0 1 D : Y e s）、そのまま本処理を終了する。S 2 0 1 D の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（S 2 0 1 D : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する（S 2 0 2 D）。具体的には、特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 でない場合に特別図柄の変動表示中であると判定し、0 である場合（即ち、タイマ値が設定されていない場合）には特別図柄の変動表示中ではないと判定する。第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示中でなければ（S 2 0 2 D : N o）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N 1）を取得する（S 2 0 3 D）。次に、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N）が 0 よりも大きいかが否かを判別し（S 2 0 4 D）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N）が 0 であれば（S 2 0 4 D : N o）、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 7 8 8 9 】

一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N）が 0 でなければ（S 2 0 4 D : Y e s）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N）を 1 減算し（S 2 0 5 D）、演算により変更された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を示す保留球数コマンドを設定する（S 2 0 6 D）。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理（図 2 5 3 4 参照）の外部出力処理（S 1 0 0 1 D）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する。S 2 0 6 D の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納されたデータをシフトする（S 2 0 7 D）。S 2 0 7 D の処理では、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d c a の保留第 1 エリア～保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する（S 2 0 8 D）。なお、特別図柄変動開始処理については、図 2 5 2 7 を参照して後述する。S 2 0 2 D の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示中であれば（S 2 0 2 D : Y e s）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（S 2 0 9 D）。より具体的には、特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値を 2 m s 分減算し、減算した後の特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 となれば変動時間が経過したと判定し、0 でなければ変動時間が経過していないと判定する。変動時間が経過していなければ（S 2 0 9 D : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し（S 2 1 6 D）、その後、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 7 8 9 0 】

一方、S 2 0 9 D の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（S 2 0 9 D : Y e s）、即ち、減算された特別図柄変動時間カウンタ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する（S 2 1 0 D）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（S 2 0 8 D）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（S 2 0 8 D）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり A、大当たり B のいずれかが決定される。尚、本第 6 9 制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示

50

装置 37 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の L E D を点灯させる。また、外れである場合には赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。S 210D の処理が終了した後は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す停止コマンドを設定する (S 211D)。ここで設定された停止コマンドは、R A M 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 201 により実行されるメイン処理 (図 2534 参照) の外部出力処理 (S 1001D) の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113 は、停止コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動演出を終了させる処理を実行する。

10

#### 【7891】

S 211D の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 37 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理 (S 208D) によって行われた特別図柄の抽選結果 (今回の抽選結果) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する (S 212D)。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば (S 212D: Y e s)、大当たり開始フラグをオンに設定する (S 213D)。S 213D の処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置 110 にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理 (図 2535 参照) が実行された場合に、S 1101D: Y e s へ分岐して、オープニングコマンドが設定される (S 1117D)。その結果、第 3 図柄表示装置 81 において、大当たり演出が開始される。S 212D の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば (S 212D: N o)、時短中カウンタ 203 d e の値が 0 よりも大きいかを判別する (S 214D)。時短中カウンタ 203 d e の値が 0 よりも大きいと判別された場合には (S 214D: Y e s)、時短中カウンタ 203 d e の値を 1 減算し (S 215D)、本処理を終了する。一方、S 214D の処理において、時短中カウンタ 203 d e の値が 0 よりも小さいと判別された場合には (S 214D: N o)、S 215D の処理をスキップし、本処理を終了する。次に、図 2527 を参照して、特別図柄変動処理 (図 2526 の S 104D) の一処理である特別図柄変動開始処理 (S 208D) について説明する。図 2527 は、特別図柄変動開始処理 (S 208D) を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理 (S 208D) は、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 d a の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」または「特別図柄の外れ」の抽選 (当否判定) を行うと共に、第 1 図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動演出の演出パターン (変動時間) を決定するための処理である。特別図柄変動開始処理では、まず、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 d a の実行エリアに格納されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 および停止種別選択カウンタ C 3 の各値を取得する (S 331D)。

20

30

#### 【7892】

次に、現在の遊技状態が高確率状態 (確変中) であるかを判定する (S 332D)。具体的には、確変フラグ 203 d f がオンに設定されているか否かを判別し、オンに設定されている場合には確変中であると判定する。S 332D の処理において、確変中であると判定した場合は (S 332D: Y e s)、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル 202 d a (図 2503 (a) 参照) に基づいて抽選結果が取得される (S 333D)。S 333D の処理では、S 331D の処理で取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル 202 d a とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの判定を実行する。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル 202 d a に格納されている 1000 の乱数値と 1 つ 1 つ比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「0 ~ 999」の 1000 個が設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S 335D の処理へ移行する。一方、S 332D の処理において、遊技状態が低確率遊技状態 (通常状態) である場合は (S 332D: N o)、S

40

50

331Dの処理で取得した第1当たり乱数カウンタC1の値と、低確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル202daとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの判定を実行する(S334D)。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値を、低確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル202daに格納されている250の乱数値と1つ1つ比較する。特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「0~249」の250個が設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S335Dの処理へ移行する。S335Dの処理では、変動種別カウンタCS1の値をRAM203のカウンタバッファから読み出して(S335D)、S336Dの処理へ移行する。

10

#### 【7893】

S336Dの処理では、S333DまたはS334Dの処理によって実行された特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し(S336D)、特別図柄の大当たりであると判定した場合には(S336D:Yes)、S335Dの処理で読み出した変動種別カウンタCS1の値を、変動種別選択テーブル202db内の遊技状態に応じた当たり用選択テーブル(図2505(b)または図2506(a)参照)と比較することにより、変動種別データを選択する(S337D)。例えば、変動種別カウンタCS1の値が「10」であれば、変動種別データとして、当たりロングリーチに対応する値である「01H」が選択される。また、変動種別カウンタCS1の値が「190」であれば、変動種別データとして、当たりスーパーリーチに対応する値である「02H」が選択される。その後、S339Dの処理へ移行する。一方、S336Dの処理において、特別図柄の大当たりではないと判定された場合には(S336D:No)、S335Dの処理で読み出した変動種別カウンタCS1の値を、変動種別選択テーブル202db内の遊技状態に応じた外れ用選択テーブル(図2505(c)または図2506(b)参照)と比較することにより、変動種別データを選択し(S338D)、S339Dの処理へ移行する。S339Dの処理では、S338Dの処理で決定された変動種別データに基づいて、遊技状態に対応する変動パターン選択テーブル(図2507、図2508参照)から対応する変動パターン種別を決定する(S339D)。例えば、通常状態において変動種別として「完全外れ」が選択された場合には、図2509(b)に示す通常用変動パターン選択テーブル202de1を参照し、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値を読み出した結果、保留球数が2個であった場合には、変動パターンとして変動時間が5000msの「完全外れC」が選択される。

20

30

#### 【7894】

S339Dの処理で変動パターンを決定した後、S339Dの処理で決定した変動パターン種別を表示制御装置114へ通知するための変動パターンコマンドを設定し(S340D)、特別図柄の停止図柄を示す停止種別コマンドを設定する(S341D)。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理(図2534)のS1001Dの処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンに対応する変動演出を第3図柄表示装置81に表示するための表示用変動パターンを設定する。また、停止種別コマンドを受信した場合は、受信した停止種別コマンドをそのまま表示制御装置114へ送信する。S341Dの処理が終わると、特別図柄変動時間タイマ203djに決定した変動パターンに対応する変動時間を示すタイマ値を設定し(S342D)、特別図柄変動処理へ戻る。次に、図2528のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される始動入賞処理(S105D)を説明する。図2528は、この始動入賞処理(S105D)を示すフローチャートである。この始動入賞処理(S105D)は、タイマ割込処理(図2525参照)の中で実行され、第1入球口64への入賞(始動入賞)の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、

40

50



特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a にそれぞれ記憶されると、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターンを予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図 2 5 2 8 の S 1 0 5 D）について説明する。

#### 【 7 8 9 5 】

始動入賞処理が実行されると、まず、球が第 1 入球口 6 4 に入賞（始動入賞）したかを判別する（S 3 6 1 D）。ここでは、第 1 入球口 6 4 内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第 1 入球口 6 4 に入賞したと判別すると（S 3 6 1 D : Y e s）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N 1）を取得する（S 3 6 2 D）。そして、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N 1）が 4 未満であるかを判別する（S 3 6 3 D）。つまり、現時点で第 1 特別図柄の保留球数が上限値である 4 個よりも少ない状態であるか（即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N 1）が 4 未満であると判別した場合には（S 3 6 3 D : Y e s）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N 1）を 1 加算し（S 3 6 4 D）、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（S 3 6 5 D）。一方、第 1 入球口 6 4 への入賞がないか（S 3 6 1 D : N o）、或いは、第 1 入球口 6 4 への入賞があっても特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N）が 4 未満でなければ（S 3 6 3 D : N o）、本処理を終了してタイマ割込処理に戻る。S 3 6 5 D の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 D で更新した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 および停止種別選択カウンタ C 3 の各値を、R A M 2 0 3 の特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a の空き保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）のうち最初のエリアに格納する（S 3 6 6 D）。なお、S 3 6 6 D の処理では、特別図柄 1 保留球カウンタ 2 0 3 d c の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

#### 【 7 8 9 6 】

次に、新たに保留球格納エリア 2 0 3 d c a に記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果と、変動種別を予測し、入賞コマンドを設定する（S 3 6 7 D）。なお、ここでの当否判定は、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。そして、当否判定結果と、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動種別選択テーブル 2 0 2 d b（図 2 5 0 5 参照）から対応する変動種別を予測し、予測した当否判定結果と変動種別に対応する情報を含む入賞コマンドを設定する。なお、この入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 2 5 3 4 参照）にて実行される外部出力処理（S 1 0 0 1 D）によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。S 3 6 7 D の処理が終了すると、タイマ割込処理（図 2 5 2 5 参照）に戻る。音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第 6 9 制御例では、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果の両方を判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良

い。

#### 【 7 8 9 7 】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。次に、図 2 5 2 9 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 D ) について説明する。図 2 5 2 9 は、この普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 D ) を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 D ) は、タイマ割込処理 ( 図 2 5 2 5 参照 ) の中で実行され、第 2 図柄表示装置 8 3 において行う第 2 図柄の変動表示や、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開放時間を制御するための処理である。この普通図柄変動処理では、まず、今現在が、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中であるかを判別する ( S 6 0 1 D ) 。普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中としては、第 2 図柄表示装置 8 3 において当たりを示す表示がなされている最中と、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中であれば ( S 6 0 1 D : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中でなければ ( S 6 0 1 D : N o ) 、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様が変動中であるかを判別し ( S 6 0 2 D ) 、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様が変動中でなければ ( S 6 0 2 D : N o ) 、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( 普通図柄における変動表示の保留回数 M ) を取得する ( S 6 0 3 D ) 。次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d c b の値 ( M ) が 0 よりも大きいかな否かを判別し ( S 6 0 4 D ) 、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d c b の値 ( M ) が 0 であれば ( S 6 0 4 D : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d c b の値 ( M ) が 0 でなければ ( S 6 0 4 D : Y e s ) 、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d c b の値 ( M ) を 1 減算する ( S 6 0 5 D ) 。

#### 【 7 8 9 8 】

次に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b に格納されたデータをシフトする ( S 6 0 6 D ) 。 S 6 0 6 D の処理では、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b の実行エリアに格納されている普通当たり乱数カウンタ C 4 の値を取得する ( S 6 0 7 D ) 。次に、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であるかな否かを判別する ( S 6 0 8 D ) 。具体的には、 R A M 2 0 3 の時短中カウンタの値が 1 以上であるか、または確変状態フラグ 2 0 3 d f がオンであれば普通図柄の時短状態であると判断する。 S 6 0 8 D の処理において、普通図柄の時短状態と判別した場合は ( S 6 0 8 D : Y e s ) 、今現在が、特別図柄の大当たり中であるかを判別する ( S 6 0 9 D ) 。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の大当たり ( 特別図柄の大当たり遊技中も含む ) を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中 ( エンディング期間 ) とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば ( S 6 0 9 D : Y e s ) 、 S 6 1 1 D の処理に移行する。本第 6 9 制御例では、特別図柄の大当たり中は、普通図柄の当たりとなりにくくなるように構成されている。これは、特別図柄の大当たり中 ( 即ち、特別遊技状態中 ) は、遊技者が特定入賞口 6 5 a に入賞させようとして球を打つので、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a が開放されて、特定入賞口 6 5 a に入賞させようとした球が、第 1 入球口 6 4 に入ることができるだけ抑制するためである。なお、特定入賞口 6 5 a は、第 1 入球口 6 4 の直ぐ下に設けられているので、特別図柄の大当たり中に第 1 入球口 6 4 に球が入ることを抑制していても、第 1 入球口 6 4 には球が多く入球する。その結果、殆どの場合、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態に移行している間に、第 1 入球口 6 4 についての保留球数は最大 ( 4 回 ) になる。

10

20

30

40

50

## 【 7 8 9 9 】

S 6 0 9 D の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ ( S 6 0 9 D : N o ) 、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であるので、S 6 0 7 D の処理で取得した普通当たり乱数カウンタ C 4 の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する ( S 6 1 0 D ) 。具体的には、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり種別カウンタ C 4 の値が「 5 ~ 2 0 4 」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「 0 ~ 4 , 2 0 5 ~ 2 3 9 」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する ( 図 2 5 0 3 ( b ) 参照 ) 。 S 6 0 8 D の処理において、普通図柄の時短状態でない ( 即ち、普通図柄の低確率状態である ) と判別した場合は ( S 6 0 8 D : N o ) 、 S 6 1 1 D の処理へ移行する。 S 6 1 1 D の処理では、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり中であるか、またはパチンコ機 1 0 が普通図柄の通常状態であるので、S 6 0 7 D の処理で取得した普通当たり乱数カウンタ C 4 の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する ( S 6 1 1 D ) 。具体的には、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり種別カウンタ C 4 の値が「 5 ~ 6 」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「 0 ~ 4 , 7 ~ 2 3 9 」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する ( 図 2 5 0 3 ( b ) 参照 ) 。次に、S 6 1 0 D または S 6 1 1 D の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し ( S 6 1 2 D ) 、普通図柄の当たりであると判定された場合には ( S 6 1 2 D : Y e s ) 、当たり時の表示態様を設定する ( S 6 1 3 D ) 。この S 6 1 3 D の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) として「 」の図柄が点灯表示されるように設定する。

## 【 7 9 0 0 】

そして、普通図柄の時短状態であるか否かを判別し ( S 6 1 4 D ) 、普通図柄の時短状態と判別した場合は ( S 6 1 4 D : Y e s ) 、今現在が、特別図柄の大当たり中であることを判別する ( S 6 1 5 D ) 。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば ( S 6 1 5 D : Y e s ) 、 S 6 1 7 D の処理に移行する。本第 6 9 制御例では、特別図柄の大当たり中は、球が第 1 入球口 6 4 に入ることできるだけ抑制するために、普通図柄の当たりになった場合でも、普通図柄の外れとなった場合と同様に、電動役物 6 4 a の開放回数および開放時間が設定される。 S 6 1 5 D の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ ( S 6 1 5 D : N o ) 、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であるので、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開放期間を 1 秒間に設定すると共に、その開放回数を 2 回に設定し ( S 6 1 6 D ) 、 S 6 1 9 D の処理へ移行する。 S 6 1 4 D の処理において、普通図柄の時短状態でない ( 即ち、普通図柄の通常状態である ) と判別した場合は ( S 6 1 4 D : N o ) 、 S 6 1 7 D の処理へ移行する。 S 6 1 7 D の処理では、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり中であるか、またはパチンコ機 1 0 が普通図柄の通常状態であるので、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開放期間を 0 . 2 秒間に設定すると共に、その開放回数を 1 回に設定し ( S 6 1 7 D ) 、 S 6 1 9 D の処理へ移行する。 S 6 1 2 D の処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には ( S 6 1 2 D : N o ) 、外れ時の表示態様を設定する ( S 6 1 8 D ) 。この S 6 1 8 D の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) として「 x 」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、 S 6 1 9 D の処理へ移行する。

## 【 7 9 0 1 】

S 6 1 9 D の処理では、普通図柄の時短状態であるか否かを判別し ( S 6 1 9 D ) 、普通図柄の時短状態であると判別した場合は ( S 6 1 9 D : Y e s ) 、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 秒間に設定して ( S 6 2 0 D ) 、本処理を終了する。一方、普通図柄の時短状態でない ( 即ち、普通図柄の通常状態である ) と判別した場合は

( S 6 1 9 D : N o )、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 0 秒間に設定して ( S 6 2 1 D )、本処理を終了する。このように、特別図柄の大当たり中を除き、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「 3 0 秒 3 秒」と非常に短くなり、更に、第 1 入球口 6 4 の解放期間が「 0 . 2 秒 × 1 回 1 秒間 × 2 回」と非常に長くなるので、第 1 入球口 6 4 へ球が入球し易い状態となる。なお、本第 6 9 制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態にかかわらず、常に変動時間として 3 秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態 ( 普通図柄の低確率状態 ) から、短い変動時間が設定され易い時短状態 ( 普通図柄の高確率状態 ) へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにもかかわらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。S 6 0 2 D の処理において、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様の変動中であれば ( S 6 0 2 D : Y e s )、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する ( S 6 2 2 D )。なお、ここでの変動時間は、第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が開始される前に、S 6 2 0 D の処理または S 6 2 1 D の処理によって予め設定された時間である。

10

#### 【 7 9 0 2 】

S 6 2 2 D の処理において、変動時間が経過していなければ ( S 6 2 2 D : N o )、本処理を終了する。一方、S 6 2 2 D の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば ( S 6 2 2 D : Y e s )、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する ( S 6 2 3 D )。S 6 2 3 D の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、S 6 1 3 D の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「 」図柄が、第 2 図柄表示装置 8 3 において停止表示 ( 点灯表示 ) されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、S 6 1 8 D の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「 x 」図柄が、第 2 図柄表示装置 8 3 において停止表示 ( 点灯表示 ) されるように設定される。S 6 2 3 D の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理 ( 図 2 5 3 4 参照 ) の第 2 図柄表示更新処理 ( S 1 0 0 7 D 参照 ) が実行された場合に、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 6 1 3 D の処理または S 6 1 8 D の処理で設定された表示態様で、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示 ( 点灯表示 ) される。次に、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果 ( 今回の抽選結果 ) が、普通図柄の当たりであるかを判定する ( S 6 2 4 D )。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば ( S 6 2 4 D : Y e s )、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開閉制御開始を設定し ( S 6 2 5 D )、本処理を終了する。S 6 2 5 D の処理によって、電動役物 6 4 a の開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理 ( 図 2 5 3 4 参照 ) の電動役物開閉処理 ( S 1 0 0 5 D 参照 ) が実行された場合に、電動役物 6 4 a の開閉制御が開始され、S 6 1 6 D の処理または S 6 1 7 D の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物 6 4 a の開閉制御が継続される。一方、S 6 2 4 D の処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば ( S 6 2 4 D : N o )、S 6 2 5 D の処理をスキップして、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 7 9 0 3 】

次に、図 2 5 3 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるスルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 D ) を説明する。図 2 5 3 0 は、このスルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 D ) を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 D ) は、タイマ割込処理 ( 図 2 5 2 5 参照 ) の中で実行され、スルーゲート 6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、普通当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し保留するための処理である。スルーゲート通過処理では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したかを判別する ( S 5 0 1 D )。ここでは、スルーゲート 6 7 における球

50

の通過を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球がスルーゲート67を通過したと判定されると(S501D: Yes)、普通図柄保留球数カウンタ203ddの値(普通図柄における変動表示の保留回数M)を取得する(S502D)。そして、普通図柄保留球数カウンタ203ddの値(M)が4未満であるかを判別する(S503D)。球がスルーゲート67を通過していないか(S501D: No)、或いは、球がスルーゲート67を通過していても普通図柄保留球数カウンタ203ddの値(M)が4未満でなければ(S503D: No)、本処理を終了する。一方、球がスルーゲート67を通過し(S501D: Yes)、且つ、普通図柄保留球数カウンタ203ddの値(M)が4未満であれば(S503D: Yes)、普通図柄保留球数カウンタ203ddの値(M)を1加算する(S504D)。そして、上述したタイマ割込処理のS103Dで更新した普通当たり乱数カウンタC4の値を、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203dbの空き保留エリア(保留第1エリア~保留第4エリア)のうち最初のエリアに格納して(S505D)、本処理を終了する。なお、S505Dの処理では、普通図柄保留球カウンタ203ddの値を参照し、その値が0であれば、保留第1エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が1であれば保留第2エリアを、その値が2であれば保留第3エリアを、その値が3であれば保留第4エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

#### 【7904】

次に、図2531を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される発射制御処理(S108D)を説明する。図2531は、この発射制御処理(S108D)を示すフローチャートである。この発射制御処理(S108D)は、タイマ割込処理(図2525参照)の中で実行され、遊技者が操作ハンドル51を操作したことを検出し、遊技球の発射を発射制御装置112に指示するための処理である。発射制御処理では、まず、操作ハンドル51に内蔵されたタッチセンサ51aがオンであるかを判別する(S701D)。タッチセンサ51aは、操作ハンドル51が遊技者によって右回りに回転操作されるとオンに設定される。タッチセンサ51aがオンであると判別した場合には(S701D: Yes)、次に操作ハンドル51に内蔵された発射停止スイッチ51bがオフであるかを判別する(S702D)。発射停止スイッチ51bは、遊技者が発射停止スイッチ51bを押下している場合にオンとなり、遊技者が発射停止スイッチ51bを押下していない場合はオフに設定される。S702Dの処理において、発射停止スイッチ51bがオフであると判別した場合には(S702D: Yes)、主制御装置110のRAM203の発射許可フラグ203dhがオンであるかを判別する(S703D)。発射許可フラグ203dhがオンではないと判別した場合には(S703D: No)、発射許可フラグ203dhをオンに設定し、音声ランプ制御装置113に遊技球の発射が開始されたことを通知するための発射開始コマンドを設定する(S705D)。一方、S703Dの処理において、発射許可フラグがオンであると判別した場合には(S703D: Yes)、S704D、S705Dの処理をスキップし、S706Dの処理へ移行する。S705Dの処理が終了すると、遊技球の発射を指示するための球発射信号を設定し、本処理を終了する(S706D)。ここで設定された球発射信号は、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理の外部出力処理(S1001D)の中で、発射制御装置112に向けて送信される。

#### 【7905】

S701Dの処理において、操作ハンドル51のタッチセンサ51aがオンではないと判別した場合は(S701D: No)または発射停止スイッチ51bがオンであると判別した場合には(S702D: No)、発射許可フラグ203dhがオンであるかを判別し(S707D)、発射許可フラグ203dhがオンであると判別した場合には(S707D: Yes)、発射許可フラグ203dhをオフに設定し(S708D)、音声ランプ制御装置113に遊技球の発射が停止されたことを通知するための発射停止コマンドを設定し(S709D)、本処理を終了する。S707Dの処理において、発射許可フラグ203dhがオンではないと判別した場合には(S707D: No)、S708D、S709Dの処理をスキップし、本処理を終了する。S705DおよびS709Dの処理において設

定された発射開始コマンドと発射停止コマンドは、RAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201により実行される後述のメイン処理の外部出力処理(S 1001D)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113では、発射停止コマンドを受信した場合に発射停止中フラグ223djがオンに設定され、発射開始コマンドを受信した場合に発射停止中フラグ223djがオフに設定される。これにより、音声ランプ制御装置113において遊技球の発射状況を判定することができる。次に、図2532を参照して、NMI割込処理について説明をする。図2532は、主制御装置110内のMPU 201により実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU 201により実行される処理である。このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM 203に記憶される。即ち、停電の発生によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から主制御装置110内のMPU 201のNMI端子に出力される。すると、MPU 201は、実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をRAM 203に記憶し(S 401D)、NMI割込処理を終了する。

10

#### 【7906】

なお、上記のNMI割込処理は、払出制御装置111でも同様に実行され、かかるNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM 213に記憶される。即ち、停電の発生によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から払出制御装置111内のMPU 211のNMI端子に出力され、MPU 211は実行中の制御を中断して、NMI割込処理を開始するのである。次に、図2533を参照して、本第69制御例における主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU 201により実行される立ち上げ処理について説明する。図2533は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理(図2533)では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S 901D)。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置(音声ランプ制御装置113、払出制御装置111の周辺制御装置)が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(本第69制御例では1秒)を実行する(S 902D)。そして、RAM 203のアクセスを許可する(S 903D)。その後は、電源装置115に設けたRAM消去スイッチ122(図2490参照)がオンされているか否かを判別し(S 904D)、オンされていれば(S 904D: Yes)、処理をS 912Dへ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされていないければ(S 904D: No)、更にRAM 203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S 905D)、記憶されていないければ(S 905D: No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をS 912Dへ移行する。

20

30

#### 【7907】

RAM 203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S 905D: Yes)、RAM判定値を算出し(S 906D)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S 907D: No)、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS 912Dへ移行する。なお、RAM判定値は、例えばRAM 203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM 203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。S 912Dの処理では、サブ側の制御装置(周辺制御装置)となる払出制御装置111を初期化するために払出初期化コマンドを送信する(S 912D)。払出制御装置111は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM 213のスタックエリア以外のエリア(作業領域)をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置110は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM 203の初期化処理(S 913D、S 914D)を実行する。上述したように、本パチン

40

50

コ機 10 では、例えばホールの営業開始時、電源投入時に R A M データを初期化する場合  
には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の  
実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 9  
1 3 D、S 9 1 4 D ) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、  
R A M 判定値 ( チェックサム値 ) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、  
R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 9 1 3 D、S 9 1 4 D ) を実行する。R A M の初期化処理  
( S 9 1 3 D、S 9 1 4 D ) では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし ( S 9 1 3 D )  
、その後、R A M 2 0 3 の初期値を設定する ( S 9 1 4 D )。R A M 2 0 3 の初期化処理  
の実行後は、S 9 1 0 D の処理へ移行する。

#### 【 7 9 0 8 】

一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされておらず ( S 9 0 4 D : N o )、電源断の  
発生情報が記憶されており ( S 9 0 5 D : Y e s )、更に R A M 判定値 ( チェックサム値  
) が正常であれば ( S 9 0 6 D : Y e s )、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを  
保持したまま、電源断の発生情報をクリアする ( S 9 0 8 D )。次に、サブ側の制御装置  
( 周辺制御装置 ) を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマ  
ンドを送信し ( S 9 0 9 D )、S 9 1 0 D の処理へ移行する。払出制御装置 1 1 1 は、こ  
の払出復帰コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 に記憶されたデータを保持したまま、遊  
技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して  
、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する ( S 9 1 0 D )。その  
後、割込みを許可し ( S 9 1 1 D )、後述するメイン処理に移行する。次に、図 2 5 3 4  
を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行さ  
れるメイン処理について説明する。図 2 5 3 4 は、このメイン処理を示すフローチャート  
である。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行  
される。

#### 【 7 9 0 9 】

メイン処理 ( 図 2 5 3 4 参照 ) においては、まず、タイマ割込処理 ( 図 2 5 2 5 参照 )  
の中で R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド  
の出力データをサブ側の各制御装置 ( 周辺制御装置 ) に送信する外部出力処理を実行する  
( S 1 0 0 1 D )。具体的には、タイマ割込処理 ( 図 2 5 2 5 参照 ) におけるスイッチ読  
み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置  
1 1 1 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理 ( 図 2 5 2 6 参照 ) や始動入賞処理 ( 図 2 5 2 8 参照 ) で設定された保留球数コマンドを音  
声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。更に、この外部出力処理 ( 図 2 5 3 4 の S 1 0 0 1  
D ) により、主制御装置 1 1 0 の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制  
御装置 1 1 3 に送信し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される各種演出 ( 変動演出、装飾演  
出 ) を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理 ( 図 2 5 3 5 参照 ) で設定さ  
れたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制  
御装置 1 1 3 へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音  
声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 1  
1 2 へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する ( S 1 0 0  
2 D )。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最  
大値 ( 本制御例では 1 9 8 ) に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C  
S 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ C  
S 1 の更新が終わると、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を  
読み込み ( S 1 0 0 3 D )、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ  
制御装置 1 1 3 にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置 6  
5 の特定入賞口 6 5 a を開放動作するための大当たり制御処理を実行する ( S 1 0 0 4 D  
)。

#### 【 7 9 1 0 】

大当たり制御処理 ( S 1 0 0 4 D ) の詳細な内容については、図 2 5 3 5 を参照して後

10

20

30

40

50

述するが、この大当たり制御処理（S 1 0 0 4 D）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口 6 5 a（以下、入賞口と称す）を開放し、入賞口（特定入賞口 6 5 a）の最大開放時間が経過したか、または入賞口（特定入賞口 6 5 a）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口（特定入賞口 6 5 a）を閉鎖する。この入賞口（特定入賞口 6 5 a）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第 6 9 制御例では、大当たり制御処理（S 1 0 0 4 D）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（S 1 0 0 5 D）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図 2 5 2 9 参照）の S 6 2 5 D の処理によって電動役物 6 4 a の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物 6 4 a の開閉制御を開始する 10。尚、この電動役物 6 4 a の開閉制御は、普通図柄変動処理における S 6 1 6 D の処理、S 6 1 7 D の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する（S 1 0 0 6 D）。第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図 2 5 2 7 の S 2 0 8 D）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において開始する。本第 6 9 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の L E D の内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している L E D が赤であれば、その赤の L E D を消灯すると共に緑の L E D を点灯させ、緑の L E D が点灯していれば、その緑の L E D を消灯すると共に青の L E D を点灯させ、青の L E D が点灯していれば、その青の L E D を消灯すると共に赤の L E D を点 20 灯させる。

#### 【 7 9 1 1 】

なお、メイン処理は 4 ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎に L E D の点灯色を変更すると、L E D の点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者が L E D の点灯色の变化を確認することができるよう、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を 1 カウントし、そのカウンタが 1 0 0 に達した場合に、L E D の点灯色の変更を行う。即ち、0 . 4 s 毎に L E D の点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、L E D の点灯色の変更されたら、0 にリセットされる。また、第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図 2 5 2 7 の S 2 0 8 D）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図 2 5 2 7 の S 2 0 8 D 参 30 照）の S 3 4 1 D で設定された表示態様で、停止図柄を第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B に停止表示（点灯表示）する。次に、第 2 図柄表示装置の表示を更新する第 2 図柄表示更新処理を実行する（S 1 0 0 7 D）。第 2 図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図 2 5 2 9 参照）の S 6 2 0 D の処理、S 6 2 1 D の処理によって第 2 図柄の変動時間が設定された場合に、第 2 図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第 2 図柄表示装置では、第 2 図柄としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第 2 図柄表示更新処理（S 1 0 0 7 D）では、普通図柄変動処理（図 2 5 2 9 参照）の S 6 2 3 D の処理によって第 2 図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第 2 図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処 40 理（図 2 5 2 9 参照）の S 6 1 3 D の処理または S 6 1 8 D の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第 2 図柄）を第 2 図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

#### 【 7 9 1 2 】

その後は、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S 1 0 0 8 D）、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 0 0 8 D : N o）、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では 4 m 秒）が経過したか否かを判別し（S 1 0 0 9 D）、既に所定時間が経過していれば（S 1 0 0 9 D : Y e s）、処理を S 1 0 0 1 D へ移行し、上述した S 1 0 0 1 D 以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今 50



回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S 1 0 0 9 D : N o ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 および第 1 変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する（S 1 0 0 1 D , S 1 0 1 1 D ）。まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する（S 1 0 1 0 D ）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第 6 9 制御例では 9 9 9、9 9 9）に達した際、0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の更新を、S 1 8 1 1 の処理と同一の方法によって実行する（S 1 0 1 1 D ）。なお、この S 1 0 1 1 D の処理では、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の値と同様に普図変動種別カウンタ C S 2 の値も更新される。

10

#### 【 7 9 1 3 】

ここで、S 1 0 0 1 D ~ S 1 0 0 7 D の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を繰り返し実行することにより、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2（即ち、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に第 1 変動種別カウンタ C S 1、普図変動種別カウンタ C S 2 の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、S 1 0 0 8 D の処理において、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 0 0 8 D : Y e s ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 2 5 3 2 の N M I 割込処理が実行されたということなので、S 1 0 1 2 D 以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（S 1 0 1 2 D ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 の周辺制御装置）に対して送信する（S 1 0 1 3 D ）。そして、R A M 判定値を算出して、その値を保存し（S 1 0 1 4 D ）、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して（S 1 0 1 5 D ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリアおよび作業エリアにおけるチェックサム値である。

20

30

#### 【 7 9 1 4 】

なお、S 1 0 0 8 D の処理は、S 1 0 0 1 D ~ S 1 0 0 7 D で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時または残余時間内に行われる S 1 0 1 0 D と S 1 0 1 1 D の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 0 0 1 D の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 0 0 1 D の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図 2 5 3 3 , S 9 0 1 D）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 1 0 0 1 D の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図 2 5 3 5 を参照して、大当たり制御処理（S 1 0 0 4 D）の内容について説明をする。図 2 5 3 5 は、大当たり制御処理（S 1 0 0 4 D）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（S 1 0 0 4 D）は、主制御装置 1 1

40

50

0のメイン処理(図2534参照)において、実行される処理であって、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口65aを開放または閉鎖するための処理である。

#### 【7915】

大当たり制御処理(S1004D)では、まず、大当たり開始フラグがオンであるか否かを判別する(S1101D)。大当たり開始フラグがオンであると判別した場合は(S1101D:Yes)、大当たり用オープニングコマンドを設定し(S1116)、大当たり開始フラグをオフ、大当たり中フラグ203dgをオンにそれぞれ設定し(S1117D)、本処理を終了する。一方、S1101Dの処理において、大当たり開始フラグがオフであると判別した場合は(S1101D:No)、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか(即ち、大当たり中フラグ203dgがオンであるか)否かを判別する(S1102D)。S1102Dの処理において、現在が大当たり中ではない(大当たり中フラグ203dgがオフである)と判別した場合は(S1102D:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S1102Dの処理において、現在が大当たり中である(大当たり中フラグ203dgがオンである)と判別した場合は(S1102D:Yes)、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する(S1103D)。S1103Dの処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は(S1103D:Yes)、特定入賞口(大開放口)65aを開放し(S1104D)、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する(S1105D)。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図2534参照)の外部出力処理(S1001D)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第3図柄表示装置81において新たなラウンド演出が開始される。

10

20

#### 【7916】

一方、S1103Dの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ(S1103D:No)、特定入賞口(大開放口)65aの閉鎖条件が成立したかを判定する(S1106D)。具体的には、特定入賞口(大開放口)65aを開放した後に所定時間(例えば、30秒)が経過した場合または特定入賞口(大開放口)65aを開放した後に球が10個入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。S1106Dの処理において、特定入賞口(大開放口)65aの閉鎖条件が成立した場合には(S1106D:Yes)、特定入賞口(大開放口)65aを閉鎖して(S1107D)、本処理を終了する。一方、特定入賞口(大開放口)65aの閉鎖条件が成立していない場合には(S1106D:No)、エンディングの開始タイミング(即ち、大当たりの終了タイミング)であるかを判定する(S1108D)。ここで、本第69制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は(S1108D:Yes)、エンディングコマンドを設定し(S1109D)、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第3図柄表示装置81において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、S1108Dの処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は(S1108D:No)、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する(S1110D)。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した

30

40

50

場合を示す。大当たりの終了タイミングではないと判別した場合は ( S 1 1 1 0 D : N o )、本処理を終了する。

【 7 9 1 7 】

S 1 1 1 0 D の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 1 1 0 D : Y e s )、今回の大当たり種別が確変大当たり ( 即ち、大当たり A ) であるかを判定する ( S 1 1 1 1 D )。確変大当たりではないと判別した場合 ( 即ち、今回の大当たり種別は「大当たり B」であると判定した場合 ) は ( S 1 1 1 1 D : N o )、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値として「 1 0 0 」を設定し、確変フラグ 2 0 3 d f をオフに設定する ( S 1 1 1 2 D )。一方、S 1 1 1 1 D の処理において、今回の大当たり種別が確変大当たりであると判別した場合は ( S 1 1 1 7 D : Y e s )、確変フラグ 2 0 3 d f をオンに設定し ( S 1 1 1 3 D )、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値として「 6 5 5 3 6 」を設定する ( S 1 1 1 4 D )。S 1 1 1 2 D の処理および S 1 1 1 4 D の処理が終了した後は、大当たり中フラグ 2 0 3 d g をオフに設定し ( S 1 1 1 5 D )、本処理を終了する。

10

【 7 9 1 8 】

< 第 6 9 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 5 3 6 から図 2 5 5 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 2 5 3 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 2 5 3 6 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 2 0 0 2 D )。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 ( 瞬間的な停電、所謂「瞬停」 ) によって、S 2 1 1 7 D の電源断処理 ( 図 2 5 3 7 参照 ) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される ( S 2 0 0 3 D )。図 2 5 3 7 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断の発生情報を受信すると ( 図 2 5 3 7 の S 2 1 1 4 D 参照 )、S 2 1 1 7 D の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 2 1 1 7 D の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば ( S 2 0 0 3 D : N o )、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 2 1 1 7 D の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく ) 開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する ( S 2 0 0 4 D )。

20

30

【 7 9 1 9 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 2 0 0 7 D の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば ( S 2 0 0 4 D : Y e s )、S 2 0 0 5 D へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ ( S 2 0 0 4 D : N o )、S 2 0 0 9 D へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので ( 電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから )、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され ( S 2 0 0 4 D : Y e s )、S 2 0 0 5 D へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 2 1 1 7 D の電源断処理の実行を完

40

50

了した後に開始されたか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて ( S 2 0 0 6 D : Y e s )、S 2 0 0 7 D へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば ( S 2 0 0 3 D : Y e s )、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 4 1 1 7 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 2 0 0 5 D へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【 7 9 2 0 】

10

S 2 0 0 5 D の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする ( S 2 0 0 5 D )。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込みおよび確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が0 クリアされる。R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば ( S 2 0 0 6 D : Y e s )、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する ( S 2 0 0 7 D )。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば ( S 2 0 0 6 D : N o )、R A M 2 2 3 の異常を報知して ( S 2 0 0 8 D )、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

20

【 7 9 2 1 】

S 2 0 0 9 D の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する ( S 2 0 0 9 D )。電源断フラグは S 2 1 1 7 D の電源断処理の実行時にオンされる。つまり、電源断フラグは、S 2 1 1 7 D の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 2 0 0 9 D の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 2 1 1 7 D の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には ( S 2 0 0 9 D : Y e s )、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M の作業エリアをクリアし ( S 2 0 1 0 D )、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 ( S 2 0 1 1 D )、割込み許可を設定して ( S 2 0 1 2 D )、メイン処理へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態で S 2 0 0 9 D の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 2 0 0 5 D から S 2 0 0 7 D の処理を経由して S 2 0 0 9 D の処理へ至ったか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には ( S 2 0 0 9 D : N o )、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 2 0 1 0 D をスキップして、処理を S 2 0 1 1 D へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定する ( S 2 0 1 1 D )。なお、S 2 0 1 0 D のクリア処理をスキップするのは、S 2 0 0 5 D から S 2 0 0 7 D の処理を経由して S 2 0 0 9 D の処理へ至った場合には、S 2 0 0 5 D の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

30

40

50

## 【 7 9 2 2 】

次に、図 2 5 3 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 5 3 7 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D )、1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o )、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 1 0 D および 2 1 2 0 の処理を行わずに S 2 1 1 2 D の処理へ移行する。S 2 1 0 1 D の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 および S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 1 2 D のコマンド判定処理や、S 2 1 1 3 D の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 1 2 D の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2 1 1 3 D の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S 2 1 0 1 D の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 2 1 0 1 D : Y e s )、まず、S 2 1 0 3 D ~ S 2 1 1 3 D の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 2 1 0 2 D )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 2 1 0 8 D の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 2 1 0 3 D )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 2 1 0 4 D )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2 1 0 5 D の処理へ移行する。

## 【 7 9 2 3 】

S 2 1 0 5 D の処理では客待ち演出処理を実行する ( S 2 1 0 6 D )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する ( S 2 1 0 6 D )。保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) では、主制御装置 1 1 0 から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) の内容については、図 2 5 3 8 を参照して後述する。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 2 1 0 7 D )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

## 【 7 9 2 4 】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し ( S 2 1 0 8 D )、

その後音編集・出力処理を実行する（S 2 1 0 9 D）。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29～33の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。S 2 1 0 9 Dの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（S 2 1 1 0 D）、S 2 1 1 1 Dの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてS 1 7 0 8のランプ編集処理が実行される。なお、S 1 7 0 9の音編集・出力処理も第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図2539を参照して後述する。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（S 2 1 1 1 D）。この入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）は、所定期間（本第69制御例では60秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第1入球口64へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第69制御例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）の内容については、図2543を参照して後述する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（S 2 1 1 2 D）。コマンド判定処理（S 2 1 1 2 D）では、主制御装置110より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図2544を参照して後述する。

10

20

#### 【7925】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（S 2 1 1 3 D）。変動表示設定処理は、第3図柄表示装置81において変動表示演出を表示させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置114に送信するために設定する処理である。この変動表示設定処理の詳細については、図2555を参照して後述する。S 2 1 1 3 Dの処理が終わると、ワークRAM233に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 2 1 1 4 D）。電源断の発生情報は、主制御装置110から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 Dの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 2 1 1 4 D：Yes）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（S 2 1 1 6 D）、電源断処理を実行する（S 2 1 1 7 D）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 2 1 1 8 D）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置226およびランプ表示装置227からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 4 Dの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 2 1 1 4 D：No）、RAM223に記憶されるキーワードに基づき、RAM223が破壊されているかを判別し（S 2 1 1 5 D）、RAM223が破壊されていなければ（S 2 1 1 5 D：No）、S 2 1 0 1 Dの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM223が破壊されていれば（S 2 1 1 5 D：Yes）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、RAM破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第3図柄表示装置81による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機10の修復を頼むことができる。また、RAM223が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置226やランプ表示装置227によりRAM破壊の報知を行うものとしても良い。

30

40

#### 【7926】

次に、図2538を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される保留個数表示更新処理（S 2 1 0 6 D）について説明する。図2538は、この保留個数表示更新処理（S 2 1 0 6 D）を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理（S 2 1 0 6 D）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行さ

50

れるメイン処理（図 2 5 3 7 参照）の中で実行され、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄の表示を更新させるための処理である。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に変化があるかを判別する（S 2 1 4 1 D）。保留球数に変化があると判別した場合には（S 2 1 4 1 D：Y e s）、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンであるかを判別し（S 2 1 4 2 D）、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンではないと判別した場合には（S 2 1 4 2 D：N o）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。一方、S 2 1 4 2 D の処理において、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンであると判別した場合には（S 2 1 4 2 D：Y e s）、S 2 1 4 3 D の処理をスキップし、S 2 1 4 4 D の処理へ移行する。

10

#### 【 7 9 2 7 】

ここで、疑似保留とは、本第 6 9 制御例において疑似変動の実行中に表示される特殊な保留図柄であり、疑似変動が開始される場合に表示される。上述したように、第 3 図柄表示装置 8 1 の実行エリア D s 1（図 2 4 9 1（b）参照）に疑似保留が表示されている期間（即ち、疑似変動が実行されている期間）は、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動表示が終了しても実行エリア D s 1 の疑似保留図柄を消去せず、新たに特別図柄の変動表示が開始された場合にも実行エリア D s 1 に疑似保留が継続して表示される。疑似保留が表示される場合には、保留球数表示エリア D s 2 の表示が疑似変動専用の表示態様（図 2 4 9 1（b）に示すシャッター）に切り替わり、保留球数に対応する保留図柄が視認できなくなる。このように、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が変動していない期間（特別図柄の無変動期間）となった場合であっても、実行エリア D s 1 に表示されている疑似保留が継続して表示されるため、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていると思わせることが可能となり、新たに特別図柄の変動表示が開始された場合には疑似保留が継続して表示されるため、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始されたことを遊技者に気付かれ難くすることが可能となる。上述したように、実行エリア D s 1 に疑似保留が表示されている期間（即ち、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンである期間）は、保留球数表示エリア D s 2 が疑似変動専用の表示態様に切り替わっており、遊技者が保留図柄を視認できないため、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンに設定されている場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄の更新表示を実行せず、疑似変動終了時に再度保留球数に対応する保留図柄を表示させる構成としている。

20

30

#### 【 7 9 2 8 】

S 2 1 4 1 D の処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には（S 2 1 4 1 D：N o）、主制御装置 1 1 0 からの入賞コマンドを受信したかを判別する（S 2 1 5 0 D）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（S 2 1 5 0 D：Y e s）、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンであるかを判別し（S 2 1 5 1 D）、オンでないと判別した場合には（S 2 1 5 1 D：N o）、保留球数表示エリア D s 2 に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（S 2 1 5 2 D）。一方、S 2 1 5 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合（S 2 1 5 0 D：N o）または入賞コマンドを受信したが疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンであると判別した場合には（S 2 1 5 1 D：Y e s）、S 2 1 5 2 D の処理をスキップし、S 2 1 4 4 D の処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄の表示を更新させることができる。S 2 1 4 4 D の処理では、主制御装置 1 1 0 からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し（S 2 1 4 4 D）、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（S 2 1 4 4 D：Y e s）、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンであるかを判別し（S 2 1 4 5 D）、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q がオンではないと判別した場合には（S 2 1 4 5 D：N o）、保留球数表示エリア D s 2 の第 1 保留エリア（図 2 4 9 1 の台座 m 1）から実行エリア D s 1 へ保留図柄がシフトす

40

50

る移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する（S 2 1 4 6 D）。一方、S 2 1 4 4 Dの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合（S 2 1 4 4 D：No）または変動パターンコマンドを受信したが、疑似保留表示フラグ2 2 3 d qがオンであると判別した場合には（S 2 1 4 5 D：Yes）、S 2 1 4 6 Dの処理をスキップし、S 2 1 4 7 Dの処理へ移行する。

#### 【7 9 2 9】

このように構成することで、実行エリアDs 1に疑似保留図柄が表示されている場合には、別の保留図柄がシフトして実行エリアDs 1の疑似保留図柄と重なって表示される不具合が生じることを防止することができる。S 2 1 4 7 Dの処理では、主制御装置1 1 0からの停止コマンドを受信したかを判別する（S 2 1 4 7 D）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（S 2 1 4 7 D：Yes）、疑似保留表示フラグ2 2 3 d qがオンであるかを判別し（S 2 1 4 8 D）、疑似保留表示フラグ2 2 3 d qがオンではないと判別した場合には（S 2 1 4 8 D：No）、実行エリアDs 1に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する（S 2 1 4 9 D）。一方、S 2 1 4 7 Dの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合（S 2 1 4 7 D：No）または停止コマンドを受信したが疑似保留表示フラグ2 2 3 d qがオンであると判別した場合には（S 2 1 4 8 D：Yes）、S 2 1 4 9 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、実行エリアDs 1に疑似保留図柄が表示されている場合に、主制御装置1 1 0から停止コマンドを受信しても疑似保留図柄が実行エリアDs 1から消去されないため、疑似変動の途中で第1図柄表示装置3 7における特別図柄の変動表示が停止したことを遊技者に気付かれ難くすることができる。なお、保留個数表示更新処理では、各処理において疑似保留表示フラグ2 2 3 d qがオンであるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留個数表示更新処理が開始された場合に、疑似保留表示フラグ2 2 3 d qがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合には、S 2 1 4 1 D～S 2 1 5 2 Dの各処理をスキップし、本処理を終了する構成としても良い。

#### 【7 9 3 0】

次に、図2 5 3 9を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される液晶演出実行管理処理（S 2 1 1 0 D）について説明する。図2 5 3 9は、この液晶演出実行管理処理（S 2 1 1 0 D）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（S 2 1 1 0 D）は、音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行されるメイン処理（図2 5 3 7参照）の中で実行され、第3図柄表示装置8 1で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理が実行され、疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ2 2 3 d gがオンであるかを判別する（S 2 2 3 1 D）。疑似変動実行フラグ2 2 3 d gがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（S 2 2 3 1 D：No）、疑似変動待機フラグ2 2 3 d rがオンであるかを判別する（S 2 2 3 2 D）。疑似変動待機フラグ2 2 3 d rがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（S 2 2 3 2 D：No）、S 2 2 3 3 D～S 2 2 3 5 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。S 2 2 3 2 Dの処理において、疑似変動待機フラグ2 2 3 d rがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（S 2 2 3 2 D：Yes）、疑似変動開始タイマ2 2 3 d pの値を1減算する（S 2 2 3 3 D）。次に、S 2 2 3 3 Dの処理において、減算された疑似変動開始タイマ2 2 3 d pの値が0であるか否かを判別し（S 2 2 3 4 D）、0でないと判別した場合には（S 2 2 3 4 D：No）、疑似変動の開始タイミングではないため、S 2 2 3 5 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 4 Dの処理において、疑似変動開始タイマ2 2 3 d pの値が0であると判別した場合には（S 2 2 3 4 D：Yes）、疑似変動開始処理を実行する（S 2 2 3 5 D）。この疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D）の詳細な説明については、図2 5 4 0を参照して後述する。

#### 【7 9 3 1】

10

20

30

40

50



S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（S 2 2 3 1 D : Y e s ）、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値を 1 減算し（S 2 2 3 6 D ）、減算した値が 0（m s）であるかを判別する（S 2 2 3 7 D）。S 2 2 3 7 D の処理において、0 ではないと判別した場合には（S 2 2 3 7 D : N o ）、S 2 2 3 8 D ~ S 2 2 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 7 D の処理において、0 であると判別した場合には（S 2 2 3 7 D : Y e s ）、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し（S 2 2 3 8 D ）、疑似変動終了処理を行う（S 2 2 3 9 D）。疑似変動終了処理（S 2 2 3 9 D）については、図 2 5 4 2 を参照して後述する。S 2 2 3 9 D の処理が終了した後、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンであるかを判別する（S 2 2 4 0 D）。上述したように、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n は、疑似変動の実行期間中に、主制御装置 1 1 0 からの新たな特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて設定された表示用変動パターンコマンドの表示制御装置 1 1 4 への送信を、疑似変動終了まで待機させる場合にオンに設定されるフラグである。S 2 2 4 0 D の処理において、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンであると判別した場合には（S 2 2 4 0 D : Y e s ）、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n をオフに設定し（S 2 2 4 1 D）、変動開始フラグをオンに設定し（S 2 2 4 2 D）、本処理を終了する。一方、S 2 2 4 0 D の処理において、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンではないと判別した場合には（S 2 2 4 0 D : N o ）、S 2 2 4 1 D、S 2 2 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づく変動演出を、疑似変動が終了した後に主制御装置 1 1 0 からの新たなコマンドを要することなく実行させることができる。

#### 【 7 9 3 2 】

次に、図 2 5 4 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D）について説明する。図 2 5 4 0 は、この疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理（S 2 1 1 0 D）の中で実行され、疑似変動を開始するための処理を実行する。疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D）が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に「8 0 0 0（m s）」を設定する（S 2 8 0 1 D）。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオンに設定し（S 2 8 0 2 D）、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定する（S 2 8 0 3 D）。そして、表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値に 1 加算し（S 2 8 0 4 D）、変動回数更新済フラグ 2 2 3 d u をオンに設定する（S 2 8 0 5 D）。これにより、疑似変動が開始されるタイミングで第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動回数を更新させることができる。なお、ここで行われる変動回数の更新は、変動中の特別図柄が停止する時に行われる変動回数の更新を前倒して実行するものであり、疑似変動の実行中に特別図柄の変動時間が終了したタイミングでは表示用変動回数の更新は行われない。このように構成することで、より遊技者に疑似変動であることを認識させ難くすることができる。その後、表示制御装置 1 1 4 に対して疑似変動が開始されることを通知するための疑似変動開始コマンドを設定し（S 2 8 0 6 D）、疑似保留表示開始処理を行い（S 2 8 0 7 D）、本処理を終了する。この疑似保留表示開始処理（S 2 8 0 7 D）は、疑似変動の実行期間中に表示される疑似保留の表示態様を設定するための処理である。

#### 【 7 9 3 3 】

ここで、図 2 5 4 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似保留表示開始処理（S 2 8 0 7 D）について説明する。図 2 5 4 1 は、この疑似保留表示開始処理（S 2 8 0 7 D）を示したフローチャートである。この疑似保留表示開始処理（S 2 8 0 7 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動開始処理（図 2 5 4 0 参照）の中で実行され、疑似変動が開始される場合に、副表示領域 D s（図 2 4 9 1（a）参照）の表示態様を特殊演出専用の表示態様に切り替えるための処理が実行される。疑似保留表示開始処理（S 2 8 0 7 D）が開始される

と、まず、実行中の特別図柄の変動種別は大当たりであるかを判別する（S 2 2 7 1 D）。大当たりではないと判別した場合には（S 2 2 7 1 D：No）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値は 1 以上であるかを判別する（S 2 2 7 2 D）。1 以上である（即ち、保留球が存在している）と判別した場合には（S 2 2 7 2 D：Yes）、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の保留エリア 1 に格納されている入賞情報を取得し（S 2 2 7 3 D）、取得した入賞情報の変動種別が「完全外れ」であるかを判別する（S 2 2 7 4 D）。完全外れではないと判別した場合には（S 2 2 7 4 D：No）、実行エリア D s 1（図 2 4 9 1（a）参照）に表示されている保留図柄（図 2 4 9 1（a）の保留図柄 h 0）の表示態様をチャンス疑似保留（図 2 4 9 4（a）の爆弾保留図柄 t h 0）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（S 2 2 7 5 D）、S 2 2 7 6 D の処理へ移行する。一方、S 2 2 7 2 D の処理において、保留球数が 1 以上ではない（即ち、保留球数が存在していない）と判別した場合には（S 2 2 7 2 D：No）または S 2 2 7 3 D の処理において取得した入賞情報の変動種別が完全外れであると判別した場合には（S 2 2 7 4 D：Yes）、実行エリア D s 1（図 2 4 9 1（a）参照）に表示されている保留図柄（図 2 4 9 1（a）の保留図柄 h 0）の表示態様をノーマル疑似保留（図 2 4 9 1（b）の爆弾保留図柄 t h 0）に切り替えるための表示用コマンドを設定し（S 2 2 7 9 D）、S 2 2 7 6 D の処理を移行する。

10

#### 【7 9 3 4】

なお、S 2 2 7 1 D の処理において、変動中の特別図柄の変動種別が大当たりであると判別した場合には（S 2 2 7 1 D：Yes）、S 2 2 7 2 D ~ S 2 2 7 4 D の処理をスキップし、S 2 2 7 5 D の処理を実行する。このように、本第 6 9 制御例では、疑似変動が開始される場合に実行エリア D s 1（図 2 4 9 1（a）参照）に表示される疑似保留図柄の表示態様によって特別図柄の当否判定結果を遊技者に推測させることが可能である。また、疑似変動開始時に保留球が存在せず、ノーマル疑似保留が表示された場合であっても、疑似変動開始後に獲得した保留球が大当たりで当選することもあるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。なお、本第 6 9 制御例では、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の保留エリア 1 に格納されている入賞情報を取得する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が 3 以上の特別図柄の変動に跨がって実行可能な構成とした場合に、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納されている全ての入賞情報を取得して変動種別を判別する構成としても良い。このように構成することで、より多くの入賞情報の変動種別に基づいて疑似保留の表示態様を設定できるため、遊技者にとって嬉しいチャンス疑似保留が表示される確率を高くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。なお、本第 6 9 制御例では、設定される疑似保留図柄の表示態様を 2 種類としたが、これに限るものではなく、3 種類以上としても良い。例えば、保留球内に大当たり当選する保留球がある場合に、大当たり当選することが確定していることを示す疑似保留図柄の表示態様を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に更に疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。

20

30

#### 【7 9 3 5】

S 2 2 7 5 D または S 2 2 7 9 D の処理が終了した後に、疑似保留を初期表示パターンで可変表示するための表示用コマンドを設定する（S 2 2 7 6 D）。ここで、疑似保留の初期表示パターンとは、ミッション演出の導入演出の実行中に可変表示される爆弾疑似保留 t h 0 の導火線 d u の火 H i 1 の表示パターンである（図 2 4 9 1（b）参照）。上述したように、導火線 d u の火 H i 1 は、疑似変動の残時間に対応して火 H i 1 が導火線 d u を爆弾保留図柄 t h 0 に向かって進む速度が可変する。疑似保留の初期表示パターンでは、特殊演出の導入演出の終了時に、表示されている導火線 d u の半分の位置（図 2 4 9 2（a）参照）まで炎が進むシナリオが実行される。この表示パターンは、図 2 5 1 7 に示す通り、特殊演出の結果報知演出または書き換え演出が実行される場合に、実行される特殊演出の演出態様に対応する表示パターンに切り替えられる。これにより、疑似保留の表示態様だけでなく、導火線 d u を進む火 H i 1 の表示パターン（進行速度）からも当否判定結果を推測することができ、遊技の興趣を向上させることができる。S 2 2 7 6 D の

40

50

処理が終了した後、保留球表示エリア D s 2 ( 図 2 4 9 1 ( a ) 参照 ) の表示を疑似保留専用表示 ( 図 2 4 9 1 ( b ) 参照 ) に切り替える表示コマンドを設定し ( S 2 2 7 7 D ) 、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q をオンに設定する ( S 2 2 7 8 D ) 。次に、図 2 5 4 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) について説明する。図 2 5 4 2 は、この疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) の中で実行され、疑似変動が終了する場合の疑似保留図柄の表示を終了する処理と、表示用停止コマンドを設定するための処理を実行する。

#### 【 7 9 3 6 】

疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) が実行されると、まず、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q をオフに設定し ( S 2 1 8 1 D ) 、保留球数表示エリア D s 2 の表示を疑似変動専用表示 ( 図 2 4 9 1 ( b ) 参照 ) から通常表示 ( 図 2 4 9 1 ( a ) 参照 ) に切り替える表示コマンドを設定する ( S 2 1 8 2 D ) 。その後、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値に対応する保留図柄を表示するための表示コマンドを設定し ( S 2 1 8 3 D ) 、 S 2 1 8 4 D の処理へ移行する。このように、本第 6 9 制御例では、疑似変動の終了に合わせて保留球数実行エリア D s 2 の表示が通常表示に切り替えられ、その時点における保留球数に対応する保留図柄が表示される構成であるため、疑似変動の実行中に保留表示を更新する処理を省いても帳尻を合わせることができる。S 2 1 8 4 D の処理では、特別図柄の変動表示が実行されているかを判別する ( S 2 1 8 4 D ) 。特別図柄の変動表示が実行されているか否かは、変動開始待機フラグ 2 2 3 d r がオンであるか否かによって判別し、変動開始待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合には ( S 2 1 8 4 D : Y e s ) 、 S 2 1 8 5 D ~ S 2 1 8 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、変動開始待機フラグ 2 2 3 d r がオンではないと判別した場合には ( S 2 1 8 4 D : N o ) 、主制御装置 1 1 0 から最後に受信した停止種別コマンドに基づいて表示用の停止種別コマンドを設定し ( S 2 1 8 5 D ) 、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動が停止したことを示すための表示用停止コマンドを設定し ( S 2 1 8 6 D ) 、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄を消去するための表示コマンドを設定し ( S 2 1 8 7 D ) 、本処理を終了する。このように、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄は、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されていない場合には疑似変動の終了に合わせて消去され、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合には疑似変動が終了しても消去されず、実行中の特別図柄の変動停止時に消去される構成としている。

#### 【 7 9 3 7 】

本第 6 9 制御例では、主制御装置 1 1 0 からの停止コマンドに基づいて疑似変動を終了させる構成ではないため、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されていない場合には、保留球数表示更新処理 ( 図 2 5 3 8 参照 ) の S 2 1 4 9 D の処理が実行されないため、疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) において S 2 1 8 7 D の処理を実行することで、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が実行されている場合に、疑似変動が終了したにもかかわらず実行エリア D s 1 に保留図柄が表示され続けるという不具合が生じない。また、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合には、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄が消去されないため、ミッション演出において報知された演出情報 ( 例えば、「大チャンス」の情報 ) の対象となる特別図柄の変動が終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。なお、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合は、その特別図柄の変動停止後に保留個数表示更新処理 ( 図 2 5 3 8 参照 ) が実行され、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄が消去される。次に、図 2 5 4 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される入賞頻度計測処理 ( S 2 1 1 1 D ) について説明する。図 2 5 4 3 は、この入賞頻度計測処理 ( S 2 1 1 1 D ) を示したフローチャートである。この入賞頻度計測処理 ( S 2 1 1 1 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 5 3 7 参照 ) の中で実行され、遊技球が発射されている所定の期間 ( 本第 6 9 制御例では、 6

10

20

30

40

50

0 秒間)で、主制御装置 1 1 0 からの入賞コマンドを受信した回数(即ち、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入賞した回数)に基づいて、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度を判定するための処理である。詳細は後述するが、本第 6 9 制御例では、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度に基づいて変動演出の演出態様を設定するために参照する変動パターン選択テーブルを決定する構成としている(図 2 5 4 6 参照)。

#### 【7 9 3 8】

入賞頻度計測処理(S 2 1 1 1 D)が実行されると、まず、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるかを判別する(S 2 3 3 1 D)。発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、後述する発射関連コマンド処理(図 2 5 5 1 参照)において、主制御装置 1 1 0 からの発射停止コマンドを受信した場合にオンに設定され、発射開始コマンドを受信した場合にオフに設定される。即ち、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンである場合には、遊技球が発射されていない状態である。S 2 3 3 1 D の処理において、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであると判別した場合(即ち、遊技球が発射されていない場合)には(S 2 3 3 1 D : Yes)、S 2 3 3 2 D ~ S 2 3 4 0 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンではないと判別した場合(即ち、遊技球が発射されている場合)には(S 2 3 3 1 D : No)、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値に 1 加算する(S 2 3 3 2 D)。なお、入賞頻度計測処理はメイン処理(図 2 5 3 7 参照)において 1 m s 毎に実行されるため、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 となった場合には、6 0 0 0 0 m s、即ち 6 0 秒経過したこととなる。次に、加算した値が 6 0 0 0 0 m s であるかを判別し(S 2 3 3 3 D)、6 0 0 0 0 m s ではないと判別した場合(即ち、6 0 秒経過していない場合)には(S 2 3 3 3 D : No)、S 2 3 3 4 D ~ S 2 3 4 0 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 3 3 3 D の処理において、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 m s であると判別した場合(即ち、6 0 秒経過した場合)には(S 2 3 3 3 D : Yes)、S 2 3 3 4 D の処理へ移行する。

#### 【7 9 3 9】

S 2 3 3 4 D の処理では、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値を取得する。入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値は、後述する入賞コマンド処理(図 2 5 5 0 参照)において加算され、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d j の値が 6 0 0 0 0 m s となった場合にクリアとなる。S 2 3 3 4 D の処理において取得したカウンタ値が 4 未満であるかを判別し(S 2 3 3 5 D)、カウンタ値が 4 未満であると判別した場合には(S 2 3 3 5 D : Yes)、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する(S 2 3 3 6 D)。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判別した場合には(S 2 3 3 6 D : No)、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s をオンに設定し(S 2 3 3 7 D)、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k の値と、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値をクリアにする(S 2 3 3 8 D)。S 2 3 3 6 D の処理において、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合には(S 2 3 3 6 D : Yes)、S 2 3 3 7 D の処理をスキップし、S 2 3 3 8 D の処理へ移行する。S 2 3 3 5 D の処理において、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値が 4 未満ではないと判別した場合には(S 2 3 3 5 D : No)、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別し(S 2 3 3 9 D)、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合には(S 2 3 4 0 D : Yes)、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s をオフに設定し(S 2 3 4 0 D)、S 2 3 3 8 D の処理へ移行する。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判別した場合には(S 2 3 4 0 D : No)、S 2 3 4 0 D の処理をスキップし、本処理を終了する。このように、本第 6 9 制御例では、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 m s となった場合の入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値に基づいて入賞頻度が高いか低いかを判定する構成としている。

#### 【7 9 4 0】

なお、本第 6 9 制御例では、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンに設定されている場合には、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m のタイマ値が加算されない(即ち、タイマの計測が実行されない)構成とし、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m のタイマ値が 6 0 0 0 0 (m s

10

20

30

40

50

）に達するまでは、計測が中断されてもタイマ値を 0 クリアしない構成としている。これは、遊技者が遊技球の発射をしていない期間もタイマの計測を実行すると、例えば、リーチ変動が実行され、遊技者がリーチ変動に集中しようと遊技球の発射を中断した場合にもタイマの計測が実行されることになり、適切に入賞頻度を判定できないためである。本第 6 9 制御例のように、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンに設定されている場合には、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m のタイマ値が加算されない（中断される）構成とし、更にタイマの計測を中断しても累計で 6 0 秒となるまではタイマの値が 0 クリアされない構成とすることで、遊技者が遊技球の発射を頻繁に中断する場合であっても、適切な入賞頻度の判定を実行することができる。なお、本第 6 9 制御例では、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 になった場合の入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値が 4 未満である場合に、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s をオンにする構成とした。これは、本第 6 9 制御例における通常状態において、保留球数が 0 の場合に変動種別として「完全外れ」が選択された場合には、変動時間が 1 7 秒の変動パターンが設定されるため、例えば、1 分間の間に、保留数が 0 の完全外れが 4 回実行された場合（即ち、保留球数 0 の状態で開始された特別図柄の変動中に 1 個の遊技球が入賞する事象が、5 回続いた場合）には、変動時間の合計が 6 8 秒となるため、特別図柄の変動が停止している状態をほとんど感じさせないようにできる。一方、それ以下の場合には、1 分間の間で特別図柄が変動していない期間が生起し、遊技者にストレスを感じさせてしまう虞がある。よって、本第 6 9 制御例では、1 分間の入球数が 4 未満の場合に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s をオンに設定する構成としている。

10

20

#### 【 7 9 4 1 】

なお、本第 6 9 制御例では、遊技球を発射している期間が 6 0 秒に達した場合に入賞頻度を判定する構成としたが、これに限るものではなく、任意の期間で入賞頻度を判定する構成としても良く、例えば、1 0 分間に受信した入賞コマンド受信回数によって入賞頻度を判定しても良い。また、本第 6 9 制御例では、6 0 秒間に受信した入賞コマンド受信回数が 4 未満である場合に入賞頻度が低いと判定する構成としたが、これに限るものではなく、3 以下の数で設定しても良いし、5 以上の数で設定しても良い。また、入賞頻度の計測方法は、所定期間（1 分間）における入賞コマンドの受信回数（遊技球の入賞回数）で計測する方法に限るものではなく、例えば、所定期間（例えば、1 0 分間）における特別図柄の無変動時間を計測し、計測した時間が所定時間（例えば、3 分）以上である場合に、入賞頻度が低いと判別する構成としても良い。或いは、遊技者が遊技球を所定個数（例えば、1 0 0 個）発射した場合における、第 1 入球口 6 4 へと入賞した遊技球数によって入賞頻度を判定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者がリーチ変動中に遊技球の発射を中断させた場合であっても、入賞頻度を適切に判定することができる。次に、図 2 5 4 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 2 1 1 2 D）について説明する。図 2 5 4 4 は、このコマンド判定処理（S 2 1 1 2 D）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 2 1 1 2 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 2 5 3 7 参照）の中で実行され、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。

30

40

#### 【 7 9 4 2 】

コマンド判定処理では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（S 2 2 0 1 D）。変動パターンコマンドを受信した場合には（S 2 2 0 1 D：Y e s）、変動パターン設定処理（S 2 2 0 2 D）が実行される。変動パターン設定処理（S 2 2 0 2 D）の詳細は、図 2 5 4 5 を参照して後述する。S 2 2 0 2 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 1 D：N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したかを判別する（S 2 2 0 3 D）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 3 D：Y e s）、R A M 2 2 3 の

50

停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 2 0 4 D )、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して ( S 2 2 0 5 D )、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動表示設定処理 ( 図 2 5 5 5 参照 ) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 3 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 6 D )。そして、保留球数コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 6 D : Y e s )、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( 特別図柄における変動表示の保留回数 N ) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する ( S 2 2 0 7 D )。S 2 2 0 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

10

#### 【 7 9 4 3 】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞 ( 始動入賞 ) したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 2 2 0 7 D の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d b の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 6 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド ( オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 0 8 D )。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 8 D : Y e s )、大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) を実行する。大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) の詳細は、図 2 5 4 8 を参照して後述する。S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 8 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 0 D )。そして、入賞コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 0 D : Y e s )、入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を実行する。入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) の詳細は、図 2 5 5 0 を参照して後述する。S 2 2 1 1 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

20

30

#### 【 7 9 4 4 】

S 2 2 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 0 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より発射関連コマンド ( 発射開始コマンド、発射停止コマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 1 2 D )。そして、発射関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 2 D : Y e s )、発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を実行する。発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) の詳細は、図 2 5 5 1 を参照して後述する。S 2 2 1 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 2 D の処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 2 1 2 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 4 D )。そして、停止コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 4 D : Y e s )、停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) を実行する。停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) の詳細は、図 2 5 5 2 を参照して後述する。S 2 2 1 5 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、S 2 2 1 4 D の処理において、停止コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 4 D : N o )、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 6 D )、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示

40

50

制御装置 114 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 114 に送信するように、コマンドの設定を行う。次に、図 2545 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される変動パターン設定処理 (S 2202D) について説明する。図 2545 は、この変動パターン設定処理 (S 2202D) を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理 (S 2202D) は、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるコマンド判定処理 (図 2544 参照) の中で実行され、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。

#### 【7945】

変動パターン設定処理では、まず、第 1 演出カウンタ 223 d e および第 2 演出カウンタ 223 d f のカウンタ値を取得し (S 2421D)、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する (S 2422D)。その後、疑似変動実行フラグ 223 d g がオンであるか否かを判別する (S 2423D)。そして、疑似変動実行フラグ 223 d g がオンではないと判別した場合には (S 2423D: No)、変動開始フラグ 223 d b をオンに設定し (S 2424D)、演出態様設定処理 (S 2425D) を実行する。演出態様設定処理 (S 2425D) の詳細は、図 2546 を参照して後述する。S 2425D の処理の終了後は、本処理を終了する。一方、S 2423D の処理において、疑似変動実行フラグ 223 d g がオンであると判別した場合には (S 2423D: Yes)、特殊演出追加設定処理 (S 2426D) を実行する。特殊演出追加設定処理 (S 2426D) の詳細は、図 2546 を参照して後述する。S 2426D の処理の終了後は、本処理を終了する。ここで、疑似変動実行フラグ 223 d g は、上述した疑似変動開始処理 (S 2235D) においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ 223 d h のカウンタ値が 0 になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ 223 d g がオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第 69 制御例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ 223 d g がオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

#### 【7946】

次に、図 2546 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される演出態様設定処理 (S 2425D) について説明する。図 2546 は、この演出態様設定処理 (S 2425D) を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 (S 2425D) は、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される変動パターン設定処理 (図 2545 参照) の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態) であるかを判別する (S 2451D)。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない (即ち、確変状態または時短状態が設定されている) と判別した場合には (S 2451D: No)、図 2545 の S 2421D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 223 d e の値と、図 2545 の S 2422D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 222 d a 4 (図 2516 参照) から表示用変動パターンを設定し (S 2458D)、本処理を終了する。なお、本第 69 制御例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの

10

20

30

40

50

種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置 110 で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置 113 に送信し、音声ランプ制御装置 113 では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

#### 【7947】

一方、S2451Dの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には(S2451D:Yes)、入賞頻度低フラグ223dsがオンであるかを判別する(S2452D)。入賞頻度低フラグ223dsがオンであると判別した場合(即ち、入賞頻度が低い状態である場合)には(S2452D:Yes)、発射停止中フラグ223djがオンであるかを判別する(S2453D)。発射停止中フラグ223djがオンである(即ち、遊技球が発射されていない状態である)と判別した場合(即ち、遊技球が発射されていない状態である場合)には(S2453D:Yes)、図2545のS2421Dの処理において取得した第1演出カウンタ223deの値と、図2545のS2422Dの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Aテーブル222da1(図2511参照)から表示用変動パターンを設定し(S2454D)、S2455Dの処理へ移行する。一方、S2453Dの処理において、発射停止中フラグ223djがオンではないと判別した場合(即ち、遊技球が発射されている状態である場合)には(S2453D:No)、図2545のS2421Dの処理において取得した第1演出カウンタ223deの値と、図2545のS2422Dの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Bテーブル222da2(図2511参照)から表示用変動パターンを設定し(S2459D)、S2455Dの処理へ移行する。なお、上述したように、通常用変動パターン選択Bテーブル222da2では、通常用変動パターン選択Aテーブル222da1に比べて、変動パターン種別が「完全外れA」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れA」は保留球数が0個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第1入球口64に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が0個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。

#### 【7948】

遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が0個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第3図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数0個の状態を開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第3図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が0個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。なお、本第69制御例では、入賞頻度低フラグ223dsがオンであり、且つ、発射停止中フラグ223djがオンでない場合に通常用変動パターン選択Bテーブル222da2から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ223dsがオンである場合には、発射停止中フラグ2

10

20

30

40

50



2 3 d j がオンであるか否かにかかわらず S 2 4 5 9 D の処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合には、S 2 4 5 9 D の処理を実行する構成としても良い。

#### 【 7 9 4 9 】

また、本第 6 9 制御例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が 0 個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。また、本第 6 9 制御例では、遊技者が遊技球を発射していない場合であっても、疑似変動を含む演出態様が設定される構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が遊技球を発射していない場合には、疑似変動を含む演出態様が設定されない構成としても良い。具体的には、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) の S 2 4 5 3 D の処理が Y e s の場合 ( 即ち、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであると判別した場合 ) に、疑似変動を含む演出態様が設定される割合を 0 とした通常用変動パターン選択テーブルを参照する構成とする。これにより、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンの場合、つまり遊技者が遊技球を発射していない場合には、疑似変動を含む演出態様が設定されないようにすることができる。このように構成することで、外れ変動で疑似変動が実行され、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることにより、却って遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制することができる。S 2 4 5 4 D、または S 2 4 5 9 D の処理が終わると、S 2 4 5 5 D の処理を実行する。S 2 4 5 5 D の処理では、S 2 4 5 4 D または S 2 4 5 9 D の処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する ( S 2 4 5 5 D )。疑似変動が含まれていると判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : Y e s )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」を設定し ( S 2 4 5 6 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオンに設定し ( S 2 4 5 7 D )、本処理を終了する。一方、S 2 4 5 5 D の処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : N o )、S 2 4 5 6 D および S 2 4 5 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 7 9 5 0 】

ここで、本第 6 9 制御例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) 」が設定され、メイン処理において 1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理 ( 図 2 5 3 9 参照 ) で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから 1 2 秒後に、第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。なお、本第 6 9 制御例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値を「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が 1 7 秒である「完全外れ A」と「ロングリーチ A」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第 3 図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。次に、図 2 5 4 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) について説明する。図 2 5 4 7 は、この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( 図 2 5 4 5 参照 ) の中で実行され、疑似変動が実行されている場合に、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて

、第3図柄表示装置81において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。

【7951】

特殊演出追加設定処理では、まず、疑似変動残時間タイマ223d hのカウンタ値を取得する(S2531D)。そして、取得したカウンタ値が「2998(ms)」以上であるかを判別する(S2532D)。ここで、本第69制御例において、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ223d hのカウンタ値が「2998(ms)」以上である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動(1回目の特図変動)停止時に保留球が存在し、1回目の特図変動停止から2ミリ秒後に次の特別図柄の変動表示が開始された場合であり(図2497参照)、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ223d hのカウンタ値が「2998(ms)」未満である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に保留球が存在せず、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでに2ミリ秒以上の特別図柄が変動表示されていない期間を介した場合である。なお、図2539を参照して説明したように、疑似変動の開始時に疑似変動残時間タイマ223d hのカウンタ値として「8000(ms)」が設定され(S2801D参照)、疑似変動の開始から5秒(5000ms)が経過すると1回目の特図変動が停止し、保留球が存在する場合には1回目の特図停止から2ミリ秒(2ms)に2回目の特図変動が開始されるため、S2532Dの処理では、疑似変動残時間タイマ223d hのカウンタ値が初期設定値の「8000(ms)」から「5000ms」と「2ms」を減算した値である「2998ms」以上か未満かで、2回目の特図変動が保留球に基づいて開始された変動か、新たな入賞によって開始された変動かを判別している。S2532Dの処理において、疑似変動残時間タイマ223d hのカウンタ値が「2998(ms)」未満であると判別した場合には(S2532D:No)、疑似変動残時間タイマ223d hのカウンタ値と、図2545のS2421Dの処理において取得した第2演出カウンタ223d fの値と、図2545のS2422Dの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、書き換え演出態様設定テーブル223d kから書き換え演出態様を設定し(S2533D)、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する(S2534D)。

【7952】

なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU221により実行されるメイン処理(図2537参照)のコマンド出力処理(S2102D)の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第3図柄表示装置81において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。S2534Dの処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deを参照して、設定した書き換え演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し(S2535)、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する(S2536D)。なお、ここで設定した表示用コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU221により実行されるメイン処理(図2537参照)のコマンド出力処理(S2102D)の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第3図柄表示装置81において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。S2536Dの処理が終わると、図2545のS2422Dの処理で抽出した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル222dbを参照して疑似変動残時間カウンタ223d hに設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し(S2537D)、疑似変動残時間カウンタ223d hに設定されているカウンタ値を0クリアした後(S2538D)、疑似変動残時間タイマ223d hに決定した疑似変動更新時間をセットし(S2539D)、S2540Dの処理へ移行する。

10

20

30

40

50

## 【 7 9 5 3 】

このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。S 2 5 3 2 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」以上であると判別した場合（即ち、2 回目の特図変動が保留球に基づいて開始される場合）は（ S 2 5 3 2 D : Y e s ）、1 回目の特図変動が終了する際に実行される停止処理（図 2 5 5 2 参照）において既に S 2 5 3 4 D ~ S 2 5 3 9 D に相当する処理を実行済みであるため、S 2 5 3 4 D ~ S 2 5 3 9 D の処理をスキップし、S 2 5 4 0 D の処理に移行する。S 2 5 4 0 D の処理では、S 2 5 3 7 D の処理で決定した通常演出時間は 0 ( m s ) 以上であるかを判別する（ S 2 5 4 0 D ）。なお、本第 6 9 制御例における通常演出とは、特別図柄の変動中に実行される特殊演出以外の変動演出（第 3 図柄の変動表示および当否判定結果を示唆するための演出）のことを指す。S 2 5 4 0 D の処理において、通常演出時間が 0 ( m s ) 以上であると判別した場合には（ S 2 5 4 0 D : Y e s ）、図 2 5 4 5 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、設定された通常演出時間に対応する表示用変動パターンを通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 （図 2 5 1 3 参照）から設定し（ S 2 5 4 1 D ）、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n をオンに設定する（ S 2 5 4 2 D ）。本第 6 9 制御例では、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンに設定されている期間は変動開始フラグ 2 2 3 d b がオンに設定されず、疑似変動が終了したタイミングで変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオフに設定され、変動開始フラグ 2 2 3 d k がオンに設定されるため（図 2 5 3 9 の S 2 2 4 1 D , S 2 2 4 2 D 参照）、疑似変動の実行中は通常演出に対応する表示用変動パターンコマンドが表示制御装置 1 1 4 に送信されず、疑似変動の実行中に通常演出が開始されない構成となっている。

## 【 7 9 5 4 】

このように構成することで、実行中の疑似変動が新たな特別図柄の変動表示が開始されても中断されずに継続して実行されるため、遊技者に違和感を与え難くすることができる。一方、S 2 5 4 0 D の処理において、通常演出時間が 0 ( m s ) 以上ではないと判別した場合は（即ち、その特別図柄の変動時間内で疑似変動終了後に通常演出が実行されない場合）には（ S 2 5 4 0 D : N o ）、S 2 5 4 1 D および S 2 5 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。次に、図 2 5 4 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理（ S 2 2 0 9 D ）について説明する。図 2 5 4 8 は、この大当たり関連処理（ S 2 2 0 9 D ）を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（ S 2 2 0 9 D ）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 2 5 4 4 参照）の中で実行され、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信した場合に、そのコマンドに対応する大当たり遊技中の演出態様を設定するための処理を実行する。大当たり関連処理では、まず、主制御装置 1 1 0 よりオープニングコマンドを受信したか判別する（ S 2 6 0 1 D ）。オープニングコマンドを受信したと判別した場合には（ S 2 6 0 1 D : Y e s ）、オープニングコマンド処理を実行する（ S 2 6 0 2 ）。オープニングコマンド処理（ S 2 6 0 2 ）の詳細は、図 2 5 4 9 を参照して後述する。S 2 6 0 2 の処理の終了後は、本処理を終了する。S 2 6 0 1 D の処理において、主制御装置 1 1 0 よりオープニングコマンドを受信していないと判別した場合には（ S 2 6 0 1 D : N o ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（ S 2 6 0 3 D ）。ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（ S 2 6 0 3 D : Y e s ）、ラウンド数カウンタを 1 加算し（ S 2 6 0 4 D ）、ラウンド数カウンタに基づいて、表示用ラウンド数コマンドを設定し（ S 2 6 0 5 D ）、本処理を終了する。

## 【 7 9 5 5 】

S 2 6 0 3 D の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（ S 2 6 0 3 D : N o ）、主制御装置 1 1 0 よりエンディングコマンドを受信したかを

判別する（S 2 6 0 6 D）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（S 2 6 0 6 D：Y e s）、表示用エンディングコマンドを設定し（S 2 6 0 7 D）、ラウンド数カウンタを0に設定し（S 2 6 0 8 D）、本処理を終了する。次に、図 2 5 4 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるオープニングコマンド処理（S 2 6 0 2）について説明する。図 2 5 4 9 は、このオープニングコマンド処理（S 2 2 1 5）を示したフローチャートである。このオープニングコマンド処理（S 2 2 1 5）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理（図 2 5 4 4 参照）の中で実行され、主制御装置 1 1 0 よりオープニングコマンドに対応するオープニング演出の演出態様を設定する処理を実行する。ここで、本第 6 9 制御例では、当否判定結果が大当たりである特別図柄の変動においても疑似変動が実行される構成としており、その場合は大当たり遊技のオープニング期間にも疑似変動が継続して実行されるため、通常のオープニング期間と、疑似変動が継続するオープニング期間とで異なるオープニング演出を実行する。オープニングコマンド処理では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンであるかを判別する（S 2 6 3 1 D）。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には（S 2 6 3 1 D：N o）、オープニング期間に疑似変動が実行されていない状態であるため、通常のオープニング演出である表示用ロングオープニング演出の表示コマンドを設定し（S 2 6 3 2 D）、本処理を終了する。一方、S 2 6 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には（S 2 6 3 1 D：Y e s）、オープニング期間に疑似変動が継続している状態であるため、通常のオープニング演出よりも演出時間が短い表示用ショートオープニング演出の表示コマンドを設定し（S 2 6 3 3 D）、本処理を終了する。

#### 【 7 9 5 6 】

このように、大当たり遊技のオープニング期間においても疑似変動が継続する場合には、遊技者に大当たり当選であることが報知されてから大当たりラウンドが開始されるまでの期間を、実際のオープニング期間（第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の停止から大当たりラウンド開始までの期間）よりも短縮させることが可能となり、遊技者に大当たりラウンドの開始までが間延びしていると感じさせ難くすることができる。次に、図 2 5 5 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される入賞コマンド処理（S 2 2 1 1 D）について説明する。図 2 5 5 0 は、この入賞コマンド処理（S 2 2 1 1 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 2 5 4 4 参照）の中で実行され、受信した入賞コマンドから入賞情報を抽出する処理を実行する。入賞コマンド処理では、まず、受信した入賞コマンドから入賞情報（特別図柄における抽選の当否判定結果、変動種別）を抽出し（S 2 5 7 1 D）、抽出した入賞情報を入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納する（S 2 5 7 2 D）。ここで抽出した入賞情報に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において保留球の当否判定結果を事前に示唆する先読み予告演出（例えば、保留図柄の表示態様（色や形状）を通常の保留図柄とは異なる表示態様に可変させたり、対象の保留球までの複数の特図変動を跨いで実行される連続演出）を設定する。S 2 5 7 2 D の処理が終了すると、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値に 1 加算し（S 2 5 7 3 D）、本処理を終了する。このように本第 6 9 制御例では、主制御装置 1 1 0 から入賞コマンドを受信した回数を、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入賞した回数として計測している。

#### 【 7 9 5 7 】

なお、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞回数を計測するための方法は、入賞コマンドの受信回数によるものに限らない。例えば、主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理（図 2 5 2 5 参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば、それを音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するコマンドを設定し、そのコマンドの受信回数で入賞回数を計測する構成としても良い。このように構成することで、保留球数が上限まで記憶されている場合に遊技球が入賞（所謂、オーバー入賞）しても主制御装置 1 1 0 において入賞コマンドは設定されないが、入賞コマンドとは別に入賞検知

情報に対応するコマンドが送信されるため、オーバー入賞した分の入賞回数も計測することが可能となり、より正確に入賞頻度を判定することができる。次に、図 2 5 5 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) について説明する。図 2 5 5 1 は、この発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を示したフローチャートである。この発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 2 5 4 4 参照 ) の中で実行され、受信した発射関連コマンド ( 発射停止コマンド、発射開始コマンド ) に基づいて発射停止中フラグのオンオフを設定する処理を実行する。発射関連コマンド処理では、まず、受信した発射関連コマンドが発射停止コマンドであるかを判別する ( S 2 6 7 1 D ) 。発射停止コマンドであると判別した場合には ( S 2 6 7 1 D : Y e s ) 、遊技球の発射が停止されている状態であるため、発射停止中フラグ 2 2 3 d j をオンに設定し ( S 2 6 7 2 D ) 、本処理を終了する。一方、 S 2 6 7 1 D の処理において、受信した発射関連コマンドが発射停止コマンドではないと判別した場合 ( 即ち、受信したコマンドが発射開始コマンドである場合 ) には ( S 2 6 7 1 D : N o ) 、遊技球の発射が開始された状態であるため、発射停止中フラグ 2 2 3 d j をオフに設定し ( S 2 6 7 3 D ) 、本処理を終了する。

#### 【 7 9 5 8 】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 において遊技球の発射状況を把握することが可能となるため、遊技者の遊技球の発射状況に応じて実行される演出内容を可変させることができる。例えば、保留球数が上限まで記憶されている状態で遊技球の発射を継続している遊技者にはオーバー入賞となることを報知する報知態様を表示したり、保留球数が少ない状態で遊技球の発射を停止している遊技者に遊技球の発射を促すための演出を実行することができる。次に、図 2 5 5 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) について説明する。図 2 5 5 2 は、この停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 2 5 4 4 参照 ) の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する ( S 2 7 7 1 D ) 。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : N o ) 、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し ( S 2 7 8 0 D ) 、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されている場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : Y e s ) 、停止種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 7 7 2 D ) 。停止種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : Y e s ) 、疑似変動において実行されている特殊演出 ( ミッション演出 ) に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し ( S 2 7 7 9 D ) 、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D ) 、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D ) 。変動回数更新処理 ( S 2 7 7 8 D ) の内容については、図 2 5 5 4 を参照して後述する。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 7 9 5 9 】

S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : N o ) 、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を取得し ( S 2 7 7 3 D ) 、取得した保留球数が 1 未満であるかを判別する ( S 2 7 7 4 D ) 。保留球数が 1 未満であると判別した場合 ( 即ち、保留球数が 0 である場合 ) には ( S 2 7 7 4 D : Y e s ) 、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出 G ( 演出時間 3 秒のミッション失敗演出 ) を設定し ( S 2 7 7 6 D ) 、結果報知演出 G に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D ) 、本処理を終了する。 S 2 7 7 4 D の処理において、保留球数が 1 未満ではない ( 即ち、保留球が存在する ) と判別した場合には ( S 2 7 7 4 D : N o ) 、結果報知演出の演

出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する（S 2 7 7 5 D）。この結果報知演出設定処理の内容については、図 2 5 5 3 を参照して後述する。結果報知演出設定処理が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（S 2 7 7 7 D）、変動回数更新処理を実行し（S 2 7 7 8 D）、変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。このように、本第 6 9 制御例では、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が停止する時点における保留球の有無に応じて結果報知演出の演出態様を設定する構成としているため、疑似変動が開始された後に保留球を獲得した場合であっても、保留球数に対応する演出態様を設定することができる。なお、本第 6 9 制御例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出 G のみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から 1 の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

#### 【 7 9 6 0 】

次に、図 2 5 5 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される結果報知演出設定処理（S 2 7 7 5 D）について説明する。図 2 5 5 3 は、この結果報知演出設定処理（S 2 7 7 5 D）を示したフローチャートである。この結果報知演出設定処理（S 2 7 7 5 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理（図 2 5 5 2 参照）の中で実行され、保留球の入賞情報を先読みした結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定するための処理を実行する。結果報知演出設定処理では、まず、演出カウンタ値 C S 2 を取得し（S 2 8 8 1 D）、保留エリア 1 に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（S 2 8 8 2 D）。具体的には、保留エリア 1 に格納されている入賞情報から変動種別を抽出し、抽出した変動種別と特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値（保留球数）から設定される変動パターンを予測する。上述したように、本第 6 9 制御例では、変動種別が「完全外れ」である特別図柄の変動が開始される時点における保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する（図 2 5 0 7 参照）。このため、疑似変動開始時点では、疑似変動開始から特別図柄の変動停止までに保留球数が増加する可能性があり、保留球の正確な変動パターンを予測することができない。一方、特別図柄の変動停止時点では、次の特別図柄の変動開始までの期間が 2 ミリ秒であり、保留球が増加する可能性が極めて低いため、保留球の正確な変動パターンを予測することが可能であり、予測結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定することができる。これにより、特別図柄の変動停止に合わせて導入演出が終了した後に、次の特別図柄の変動開始を待つことなくスムーズに結果報知演出を開始することができるため、更に遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる。S 2 8 8 2 D の処理が終了すると、S 2 8 8 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値と、S 2 8 8 2 D の処理で予測した変動パターン種別に基づいて、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c から結果報知演出態様を設定する（S 2 8 8 3 D）。

#### 【 7 9 6 1 】

S 2 8 8 3 D の処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e を参照して、S 2 8 8 2 D の処理で設定した結果報知演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（S 2 8 8 4 D）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（S 2 8 8 5 D）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 2 5 3 7 参照）のコマンド出力処理（S 2 1 0 2 D）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第 3 図柄表示装置 8 1 において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。S 2 8 8 5 D の処理が終わると、S 2 8 8 2 D の処理で予測した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b を参照して疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定するための疑似変動更新時間と

、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（S 2 8 8 6 D）、疑似変動算時間カウンタ 2 2 3 d h に設定されているカウンタ値を 0 クリアした後（S 2 8 8 7 D）、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に決定した疑似変動更新時間をセットし（S 2 8 8 8 D）、本処理を終了する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

#### 【 7 9 6 2 】

次に、図 2 5 5 4 を参照して、音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動回数更新処理（S 2 7 7 8 D）について説明する。図 2 5 5 4 は、この変動回数更新処理（S 2 7 7 8 D）を示したフローチャートである。この変動回数更新処理（S 2 7 7 8 D）は、音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理（図 2 5 5 2 参照）の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される特別図柄の変動回数を更新させるための処理である。変動回数更新処理（S 2 7 7 8 D）が実行されると、まず、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u がオンであるかを判別する（S 2 9 7 1 D）。上述したように、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u は、疑似変動が開始されるタイミングで表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値を更新した場合にオンに設定される（図 2 5 4 0 参照）。従って、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u がオンに設定されている場合には（S 2 9 7 1 D : Y e s）、表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値を更新せず、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u をオフに設定し（S 2 9 7 3 D）、本処理を終了する。一方、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u がオフである場合には（S 2 9 7 1 D : N o）、まだ表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t のカウンタ値は更新されていないので、表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値に 1 を加算し（S 2 9 7 2 D）、本処理を終了する。次に、図 2 5 5 5 を参照して、音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（S 2 2 1 5 D）について説明する。図 2 5 5 5 は、この変動表示設定処理（S 2 2 1 5 D）は、音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 2 5 3 7 参照）の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、上述した変動パターン設定処理（図 2 5 4 5 参照）において設定した表示用変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

#### 【 7 9 6 3 】

変動表示設定処理では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンか否かを判別する（S 3 0 0 1 D）。そして、変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンではないと判別した場合には（S 3 0 0 1 D : N o）、第 3 図柄の変動開始タイミングではないため、S 1 9 0 6 の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンであると判別した場合には（S 3 0 0 1 D : Y e s）、第 3 図柄の変動開始タイミングであるため、変動開始フラグ 2 2 3 d c をオフに設定し（S 3 0 0 2 D）、次いで、演出態様設定処理（図 2 5 4 6 参照）の S 2 4 5 4 D、S 2 4 5 9 D、S 2 4 5 8 D または特殊演出追加設定処理（図 2 5 4 7 参照）の S 2 5 4 1 D の処理のいずれかにおいて設定された表示用変動パターンを取得する（S 3 0 0 3 D）。そして、取得した表示用変動パターンに基づいて、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信するために設定する（S 3 0 0 4 D）。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。次いで、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納されたデータをシフトする（S 3 0 0 5 D）。S 3 0 0 5 D の処理では、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリア～第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第 1 エリア 実行エリア、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エ

10

20

30

40

50

リア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、S3006Dの処理へ移行する。

#### 【7964】

S3006Dの処理では、RAM233に設けられた停止種別選択フラグ223dbがオンか否かを判別する(S3006D)。そして、停止種別選択フラグ223dbがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合(S3006D:No)、主制御装置110より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ223dbがオンであると判別した場合(S3006D:Yes)、停止種別選択フラグ223dbをオフし(S3007D)、次いで、コマンド判定処理(図2539参照)のS2205Dの処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、RAM223より取得する(S3008D)。次に、主制御装置110からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第3図柄表示装置81における変動演出の停止種別として設定し(S3009D)、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置114へ送信するために設定して(S3010D)、本処理を終了する。表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第3図柄表示装置81で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。

10

#### 【7965】

20

<第69制御例における表示制御装置の制御処理について>

次に、図2556から図2570を参照して、表示制御装置114のMPU231により実行される各制御について説明する。かかるMPU231の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置113よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ237より1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に送信されるV割込信号をMPU231が検出した場合に実行されるV割込処理とがある。MPU231は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やV割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込処理を実行させることができる。まず、図2556を参照して、表示制御装置114内のMPU231により実行されるメイン処理について説明する。図2556は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源回路115から表示制御装置114に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、MPU231は、そのハードウェア構成によって、MPU231内に設けられた命令ポインタ231daを「0000H」に設定すると共に、命令ポインタ231daにて示されるアドレス「0000H」をバスライン240に対して指定する。キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、NOR型ROM234ddの第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234dcにセットして、対応するデータ(命令コード)をMPU231へ出力する。そして、MPU231は、キャラクタROM234から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

30

40

#### 【7966】

ここで、仮にシステムリセット解除後にMPU231によって最初に処理されるブートプログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234daに記憶させた場合、キャラクタROM234は、バスライン240に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、アドレス「0000H」に対応するデータ(命令コード)を含む1ページ分

50



のデータをNAND型フラッシュメモリ234daから読み出してバッファRAM234dcにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234daの性質上、その読み出しからバッファRAM234dcへのセットに多大な時間を要するので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、本第69制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がNOR型ROM234ddに格納されることにより、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクターROM234は即座にNOR型ROM234ddの第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234dcにセットして、対応するデータ(命令コード)をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU231においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234daで構成されたキャラクターROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

10

20

#### 【7967】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し(S6001D)、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動する。ここで、図2557を参照して、ブート処理(S6001D)について説明する。図2557は、表示制御装置114のMPU231において、メイン処理の中で実行されるブート処理(S6001D)を示すフローチャートである。上述したように、本第69制御例では、MPU231によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクターROM234に記憶させている。そしてキャラクターROM234は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ234daによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラムを十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラムを記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU231がNAND型フラッシュメモリ234daに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理しては、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ234daの第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラムおよび固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM233に設けられたプログラム格納エリア233daやデータテーブル格納エリア233dbへ転送し格納する処理を実行する。

30

40

#### 【7968】

具体的には、まず、上述のMPU231およびキャラクターROM234のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にNOR型ROM234ddの第1プログラム記憶エリア234dd1より読み出されバッファRAM234dcにセットされたブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア233daへ転送する(S6101D)。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234

50

d d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。そして、命令ポインタ 2 3 1 d a をプログラム格納エリア 2 3 3 d a の第 1 の所定番地、即ち、プログラム格納エリア 2 3 3 d a に格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する ( S 6 1 0 2 D ) 。これにより、M P U 2 3 1 は、S 1 9 0 1 の処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 d a に転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。また、S 6 1 0 2 D の処理により命令ポインタ 2 3 1 d a をプログラム格納エリア 2 3 3 d a の所定番地に設定することで、M P U 2 3 1 は、そのワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 d a に格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、M P U 2 3 1 は、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 を有する N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a から制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア 2 3 3 d a を有するワーク R A M 2 3 3 に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワーク R A M 2 3 3 は D R A M によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a によって構成されるキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させた場合であっても、M P U 2 3 1 は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

#### 【 7 9 6 9 】

S 6 1 0 2 D の処理により命令ポインタ 2 3 1 d a が設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ 2 3 1 d a によって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア 2 3 3 d a に未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 d a またはデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b へ転送する ( S 6 1 0 3 D ) 。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 d a に格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル ( 表示データテーブル、転送データテーブル ) をデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b に転送する。そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行 ( S 6 1 0 4 D ) した後、命令ポインタ 2 3 1 d a をプログラム格納エリア 2 3 3 d a の第 2 の所定番地、即ち、このブート処理 ( 図 2 5 5 6 の S 6 0 0 1 D 参照 ) の終了後に実行すべき初期化処理 ( 図 2 5 5 6 の S 6 0 0 2 D 参照 ) に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで ( S 6 1 0 5 D ) 、ブートプログラムの実行を終え、ブート処理の完了を示すための完了コマンドを音声ランブ制御装置 1 1 3 へ送信し ( S 6 1 0 6 D ) 、本ブート処理を終了する。このように、ブート処理 ( S 6 0 0 1 D ) が実行されることによって、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 d a 1 に記憶されている制御プログラムおよび固定値データは、全て D R A M によって構成されたワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 d a およびデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b に転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ 2 3 1 d a が上述の第 2 の所定番地に設定され、以後、M P U 2 3 1 は、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a を参照することなく、プログラム格納エリア 2 3 3 d a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

#### 【 7 9 7 0 】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a によって構成されるキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 d a およびデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b に転送することで、M P U 2 3 1 は、読み出し速度が高速な D R A M によって構成されるワーク R A M から制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置 1 1 4 において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。一方、N O R 型 R O M 2 3 4 d d にブートプログラ

10

20

30

40

50

ムを全て格納せずに、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234daの第2プログラム記憶エリア234da1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234da1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233daに転送することができる。よって、キャラクタROM234は、極めて小容量のNOR型ROM234ddを追加するだけで、MPU231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM234のコスト増加を抑制することができる。

#### 【7971】

なお、図2557に示すブート処理では、S6101Dの処理によってプログラム格納エリア233daに転送される所定量の制御プログラムに、第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、S6101Dの処理によってプログラム格納エリア233daに転送される所定量の制御プログラムは、S6102Dの処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233daに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア233daに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231daに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア233daに格納された残り全てのブートプログラムによって、S6103D～S6105Dの処理を実行するようにしてもよい。また、S6101Dの処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア233daに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア233daに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231daに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア233daに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア233daに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア233daに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231daに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア233daに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア233daに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231daに設定する処理を、S6101DおよびS6102Dの処理を含めて複数回繰り返した後、S6103D～S6105Dの処理を実行するようにしてもよい。

#### 【7972】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア233daへ転送できなくても、MPU231はプログラム格納エリア233daに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア233daに転送することができる。また、本第69制御例では、第1プログラム記憶エリア234dd1に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずMPU231によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第1プログラム記憶エリア234dd1に記憶させてもよい。この場合、MPU231は、ブート処理を開始すると、S6101DおよびS6102Dの処理を行わずに、S6103D～S6105Dの処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア233daへ転送する処理が不要となるので、キャラクタROM234かプログラム格納エリア233daへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるMPU231における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。ここで、図2556の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークRAM233のプログラム格納エリア233daに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を

10

20

30

40

50

実行する（S 6 0 0 2 D）。具体的には、スタックポインタの値をMPU 2 3 1内に設定すると共に、MPU 2 3 1内のレジスタ群や、I/O装置に対する各種の設定を行う。また、ワークRAM 2 3 3、常駐用ビデオRAM 2 3 5、通常用ビデオRAM 2 3 6の記憶をクリアする処理が行われる。更に、ワークRAM 2 3 3に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」または「0」が設定される。

#### 【7 9 7 3】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ 2 3 7の初期設定を行った後、第3図柄表示装置 8 1に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第3図柄表示装置 8 1には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第3図柄表示装置 8 1の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第3図柄表示装置 8 1に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機 1 0が正常に起動開始できるかを簡易に、且つ、即座に判断することができる。次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM 2 3 5の電源投入時主画像エリア 2 3 5 d aへ転送するように、画像コントローラ 2 3 7に対して転送指示を送信する（S 6 0 0 3 D）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオRAM 2 3 5）と、転送先である電源投入時主画像エリア 2 3 5 d aの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ 2 3 7は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5の電源投入時主画像エリア 2 3 5 d aに転送される。

#### 【7 9 7 4】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ 2 3 7は、MPU 2 3 1に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU 2 3 1はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ 2 3 7は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ 2 3 7の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU 2 3 1は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ 2 3 7による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。電源投入時主画像エリア 2 3 5 d aに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。S 2 4 0 3の処理により画像コントローラ 2 3 7に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア 2 3 5 d aへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM 2 3 5の電源投入時変動画像エリア 2 3 5 d bへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（S 6 0 0 4 D）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオRAM 2 3 5）と、転送先である電源投入時変動画像エリア 2 3 5 d bの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5の電源投入時変動画像エリア 2 3 5 d bに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア 2 3 5 d bに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

#### 【7 9 7 5】

S 6 0 0 4 Dの処理により画像コントローラ 2 3 7に対して送信された転送指示に基づ

10

20

30

40

50

き、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア 2 3 5 d b への転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c をオンする ( S 6 0 0 5 D )。これにより、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンの間は、後述する転送設定処理 ( 図 2 5 6 8 ( a ) 参照 ) において、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように画像コントローラ 2 3 7 へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される ( 図 2 5 6 8 ( b ) の S 7 5 0 2 D 参照 )。また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c は、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ 2 3 7 への転送指示に基づき、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データのキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V 割込処理 ( 図 2 5 5 8 ( b ) 参照 ) において、図 2 5 1 9 に示す電源投入時画像 ( 電源投入時主画像や電源投入時変動画像 ) が描画されるように、簡易コマンド判定処理 ( 図 2 5 5 8 ( b ) の S 6 3 0 8 D 参照 ) および簡易表示設定処理 ( 図 2 5 5 8 ( b ) の S 6 3 0 9 D 参照 ) が実行される。

#### 【 7 9 7 6 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、キャラクタ R O M 2 3 4 に N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a を用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納すべき全ての画像データが、キャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送し、電源投入時主画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置 1 1 4 は、電源投入時主画像を第 3 図柄表示装置 1 1 4 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送することができる。一方、遊技者は、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されることによって、第 3 図柄表示装置 8 1 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタ R O M 2 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a を用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

#### 【 7 9 7 7 】

また、パチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するので、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第 1 入球口 6 4 へ入球 ( 始動入賞 ) があり、変動演出の開始指示が主制御装置 1 1 0 より音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図 2 5 1 9 ( b ) , ( c ) に示す電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている間は、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタ R O M 2 3 4 は読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a によって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機 1

0では、電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後において、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。S6005Dの処理の後、割込許可を設定し(S6006D)、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S6006Dの処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびV割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびV割込処理を実行する。

#### 【7978】

次いで、図2558(a)を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるコマンド割込処理について説明する。図2558(a)は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信すると、MPU231によってコマンド割込処理が実行される。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM233に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して(S6201D)、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図2558(b)を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理について説明する。図2558(b)は、そのV割込処理を示すフローチャートである。このV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第3図柄表示装置81に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト(図2526参照)を作成し、その描画リストを画像コントローラ237に送信することで、画像コントローラ237に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

#### 【7979】

上述したように、このV割込処理は、画像コントローラ237からのV割込信号が検出されることによって実行が開始される。このV割込信号は、画像コントローラ237において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成され、MPU231に対して送信される信号である。よって、このV割込信号に同期させてV割込処理を実行することにより、画像コントローラ237に対して描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。ここでは、まず、V割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このV割込処理では、図2558(b)に示すように、まず、簡易画像表示フラグ233dcがオンであるか否かを判別し(S6301D)、簡易画像表示フラグ233dcがオンではない、即ち、オフであれば(S6301D:No)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図2519に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、コマンド判定処理(S6302D)を実行し、次いで、表示設定処理(S6303D)を実行する。コマンド判定処理(S6302D)では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブルまたは表示用変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233ddに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233deに設定する。

#### 【7980】

10

20

30

40

50

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置110において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置110や音声ランプ制御装置113によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図2559～図2563を参照して後述する。表示設定処理(S6303D)では、コマンド判定処理(S6302D)によって表示データテーブルバッファ233ddに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況に応じて、第3図柄表示装置81に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233ddに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図2564～図2567を参照して後述する。表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(S6304D)。このタスク処理では、表示設定処理(S6303D)もしくは簡易表示設定処理(S6309D)によって特定された、第3図柄表示装置81に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

#### 【7981】

次に、転送設定処理を実行する(S6305D)。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ233dcがオンである間は、画像コントローラ237に対して、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ233dcがオフである間は、転送データテーブルバッファ233deに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ237に対して、所定の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236daの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置113から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ237に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236daの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図2568および図2569を参照して後述する。次いで、描画処理を実行する(S6306D)。この描画処理では、タスク処理(S6304D)で決定された、1フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理(S6305D)により設定された転送指示とから、図16に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ237に対して送信する。これにより、画像コントローラ237では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、描画処理の詳細については、図2570を参照して後述する。

#### 【7982】

次いで、表示制御装置114に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する(S6307D)。そして、V割込処理を終了する。S6307Dの処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ(図示せず)がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークRAM233に格納され、V割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別(大当たり

A 9、大当たり B 9、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ) に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、S 6 3 0 1 D の処理において、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンであると判別すると (S 6 3 0 1 D : Y e s)、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、図 2 5 1 9 に示した電源投入時画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、簡易コマンド判定処理 (S 6 3 0 8 D) を実行し、次いで、簡易表示設定処理 (S 6 3 0 9 D) を実行して、S 6 3 0 4 D の処理へ移行する。次いで、図 2 5 5 9 ~ 図 2 5 6 3 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理 (S 6 3 0 2 D) の詳細について説明する。まず、図 2 5 5 9 は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。このコマンド判定処理では、図 2 5 5 9 に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し (S 6 4 0 1 D)、未処理の新規コマンドがなければ (S 6 4 0 1 D : N o)、コマンド判定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば (S 6 4 0 1 D : Y e s)、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理 (S 6 3 0 3 D) に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し (S 6 4 0 2 D)、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する (S 6 4 0 3 D)。

10

#### 【 7 9 8 3 】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し (S 6 4 0 4 D)、表示用変動パターンコマンドがあれば (S 6 4 0 4 D : Y e s)、変動パターンコマンド処理を実行して (S 6 4 0 5 D)、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。ここで、図 2 5 5 8 ( a ) を参照して、変動パターンコマンド処理 (S 6 4 0 5 D) の詳細について説明する。図 2 5 5 8 ( a ) は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定する (S 6 5 0 1 D)。ここで、主制御装置 1 1 0 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズの影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 6 5 0 1 D の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い表示用変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定する。

20

30

#### 【 7 9 8 4 】

仮に、変動時間の長い表示用変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させている最中に主制御装置 1 1 0 から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。これに対し、本第 6 9 制御例のように、変動時間が最も短い表示用変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に従った変動演出が終了したのち、主制御装置 1

40

50



10 から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第3図柄表示装置81の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第3図柄表示装置81における第3図柄の変動を見続けることができる。次いで、S6501Dで設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア233dbから読み出し、それを転送データテーブルバッファ233deに設定する(S6502D)。そして、各変動パターンに対応する変動表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、S6501Dの処理によって設定された変動表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する(S6503D)。表示設定処理では、S6503Dの処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ233ddに設定された変動表示データテーブルが、どの表示用変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。

10

#### 【7985】

次いで、S6501Dの処理によって表示データテーブルバッファ233ddに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ233dhに設定し(S6504D)、ポインタ233dfを0に初期化する(S6505D)。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して(S6506D)、変動パターンコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S6505Dの処理によって初期化されたポインタ233dfを更新しながら、S6501Dの処理によって表示データテーブルバッファ233ddに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ233dfに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S6502Dの処理によって転送データテーブルバッファ233deに設定された転送データテーブルから、ポインタ233dfに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクターROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236daに転送されるように、画像コントローラ237を制御する。また、表示設定処理では、S6504Dの処理によって時間データが設定された計時カウンタ233dhを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置110からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第3図柄表示装置81に表示するように、その停止表示の設定を制御する。ここで、図2559の説明に戻る。S6404Dの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると(S6404D:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し(S6406D)、表示用変動種別コマンドがあれば(S6406D:Yes)、停止種別コマンド処理を実行して(S6407D)、S6401Dの処理へ戻る。

20

30

#### 【7986】

ここで、図2560(b)を参照して、停止種別コマンド処理(S6407D)の詳細について説明する。図2560(b)は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置114より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報(大当たりA、大当たりB、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれか)に対応する停止種別テーブルを決定し(S6601D)、その停止種別テーブルと、V割込処理(図2558(b)参照)が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する(S6602D)。そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S6602Dの処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応

40

50

する停止図柄判別フラグをオフに設定し（S 6 6 0 3 D）、本処理を終了する。ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第3図柄表示装置81に表示すべき第3図柄を特定する種別情報として、S 6 6 0 2 Dの処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（S 6 3 0 4 D）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S 6 6 0 3 Dによって設定された停止図柄判別フラグからS 6 6 0 2 Dの処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。そして、この特定された第3図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第3図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオRAM 235の第3図柄エリア235 d dに格納されている。

#### 【7987】

図2559に戻り、説明を続ける。S 6 4 0 6 Dの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると（S 6 4 0 6 D：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 2 2）、表示用特殊演出関連コマンドがあれば（S 6 4 2 2：Yes）、特殊演出関連コマンド処理を実行して（S 6 4 0 9 D）、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。ここで、図2561を参照して、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 0 9 D）の詳細について説明する。図2561は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置114より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（S 6 1 5 1 D）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（S 6 1 5 1 D：Yes）、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ233 d dに設定し（S 6 1 5 2 D）、転送データテーブルバッファ233 d eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする（S 6 1 5 3 D）。そして、S 6 1 5 2 Dの処理によって表示データテーブルバッファ233 d dに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233 d hに設定し（S 6 1 5 4 D）、ポインタ233 d fを0に初期化する（S 6 1 5 5 D）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（S 6 1 5 6 D）、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 0 9 D）を終了し、コマンド判定処理（図2559参照）に戻る。

#### 【7988】

S 6 1 5 1 Dの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（S 6 1 5 1 D：No）、受信したコマンドは特殊演出追加コマンドであるため、コマンドに含まれる特殊演出の演出態様を抽出し（S 6 1 5 7 D）、結果報知演出態様であるかを判別する（S 6 1 5 8 D）。コマンドに含まれる演出態様が結果報知演出態様であると判別した場合には（S 6 1 5 8 D：Yes）、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ233 d dに格納し（S 6 1 5 9 D）、S 6 1 5 3 Dの処理へ移行する。一方、S 6 1 5 8 Dの処理において、受信したコマンドに含まれる演出態様は結果報知演出態様ではない（即ち、書き換え演出態様である）と判別した場合には（S 6 1 5 8 D：No）、コマンドに対応した書き換え演出表示データテーブルを決定して、決定した書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア233 d kに格納し（S 6 1 6 0 D）、表示制御装置114内のワークRAMの表示データ待機フラグ233 d mをオンに設定し（S 6 1 6 1 D）、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 0 9 D）を終了し、コマンド判定処理（図2559参照）に戻る。なお、S 6 1 6 0 Dの処理において表示データ待機エリア233 d kに格納された書き換え演出表示データテーブルは、後述する表示設定処理（図2564参照）における表示データ待機解除処理（S 7 2 1 7 D）において、表示データテーブルバッファ233 d dに格納される。このように、本第69制御例では、受信した特殊演出追加コマンドが書き

換え演出に関連するコマンドであった場合には、コマンドに対応する表示データテーブルを一時的に表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納する構成とし、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されている結果報知演出の表示データテーブルが書き換え演出の表示データテーブルに切り替わらないことにより、結果報知演出の途中で突然書き換え演出が開始されることを防止している。

【 7 9 8 9 】

また、このように表示制御装置 1 1 4 内で書き換え演出の表示データテーブルを待機させる構成とすることで、特別図柄の変動表示の途中で結果報知演出が終了した場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの新たなコマンドを要することなく書き換え演出を開始させることができるため、スムーズに書き換え演出を開始させることができるとともに、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負担を軽減することができる。ここで、図 2 5 5 9 の説明に戻る。S 6 4 2 2 の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると ( S 6 4 2 2 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 0 D )、表示用オープニングコマンドがあれば ( S 6 4 1 0 D : Y e s )、オープニングコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 1 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。ここで、図 2 5 6 2 を参照して、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) の詳細について説明する。図 2 5 6 2 は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用オープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、受信したオープニングコマンドによって示される大当たり中のオープニング演出の表示態様はロングオープニング演出であるかを判別し ( S 6 3 5 1 D )、ロングオープニング演出であると判別した場合には ( S 6 3 5 1 D : Y e s )、コマンドに対応したロングオープニング演出の表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定する ( S 6 3 5 2 D )。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 6 3 5 3 D )。

【 7 9 9 0 】

そして、S 6 3 5 2 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されたロングオープニング演出表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し ( S 6 3 5 4 D )、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化する ( S 6 3 5 5 D )。そして、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) を終了し、コマンド判定処理 ( 図 2 5 5 9 参照 ) に戻る。一方、S 6 3 5 1 D の処理において、受信したオープニングコマンドによって示される大当たり中のオープニング演出の表示態様はロングオープニング演出ではない ( 即ち、ショートオープニング演出である ) と判別した場合には ( S 6 3 5 1 D : N o )、コマンドに対応したショートオープニング演出の表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から読み出して、表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納し ( S 6 3 5 6 D )、表示データ待機フラグ 2 3 3 d m をオンに設定し ( S 6 3 5 7 D )、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) を終了し、コマンド判定処理 ( 図 2 5 5 9 参照 ) に戻る。このように、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) においても、上述した特殊演出関連コマンド処理 ( 図 2 5 6 1 参照 ) の S 6 1 6 0 D の処理と同様に、ショートオープニング演出に対応するオープニングコマンドを受信した場合には、ショートオープニング演出の表示データテーブルを表示データ待機エリア 2 3 3 d k に一時的に格納することで、大当たり遊技のオープニング期間中に実行されている特殊演出の当たり結果報知演出の途中でショートオープニング演出が実行されない構成としている。このように構成することで、大当たり遊技のオープニング期間の途中で当たり結果報知演出が終了した後に、ショートオープニング演出をスムーズに実行させることができる。ここで、図 2 5 5 9 の説明に戻る。S 6 4 1 0 D の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 0 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 2 D )、背面画像変更コマンドがあれば ( S 6 4 1 2 D : Y e s )、背面画像変更コマンド処理を実行して (

S 6 4 1 3 D)、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。

【7991】

ここで、図2563(a)を参照して、背面画像変更コマンド処理(S 6 4 1 3 D)の詳細について説明する。図2563(a)は、背面画像変更コマンド処理(S 6 4 1 3 D)を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置114より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。背面画像変更コマンド処理(S 6 4 1 3 D)では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理(S 7 5 0 3 D)に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する(S 7 0 0 1 D)。そして、背面画像種別(背面A~C)毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して(S 7 0 0 2 D)、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。通常画像転送設定処理では、S 7 0 0 1 Dの処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、S 7 0 0 2 Dの処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。そして、その特定された背面画像種別が背面Bまたは背面Cである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235dcに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236daの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ237に対する転送指示の設定を行う。また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面A~Cのいずれかを表示させることが規定されていた場合、S 7 0 0 2 Dによって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているRAM種別(常駐用ビデオRAM 235か、通常用ビデオRAM 236か)と、そのRAMのアドレスを特定する。

【7992】

なお、遊技者が枠ボタン22を20ミリ秒以下で連続して操作することはないので、20ミリ秒以内に2以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズの影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 2 8 0 2 Dの処理では、2以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の1の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機10における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機10の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。ここで、図2559の説明に戻る。S 6 4 1 2 Dの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると(S 6 4 1 2 D: No)、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し(S 6 4 1 4 D)、エラーコマンドがあれば(S 6 4 1 4 D: Yes)、エラーコマンド処理を実行して(S 6 4 1 5 D)、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。ここで、図2563(b)を参照して、エラーコマンド処理(S 6 4 1 5 D)の詳細について説明する。図2563(b)は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置114より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【7993】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する(S 7 1 0 1 D)。そして、エラー種別毎に設けられたエラー

10

20

30

40

50

判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（S 7 1 0 2 D）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。表示設定処理では、S 7 1 0 1 Dの処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S 7 1 0 2 Dの処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させるように処理を実行する。なお、2以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S 7 1 0 2 Dに処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。ここで、図2559の説明に戻る。S 6 4 1 4 Dの処理において、エラーコマンドがないと判別すると（S 6 4 1 4 D : N o）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（S 6 4 2 2）、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS 6 4 0 1 Dの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（S 6 4 0 1 D : Y e s）、再びS 6 4 0 2 D ~ S 6 4 2 2の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 6 4 0 1 D ~ S 6 4 2 2の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1 Dの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

#### 【7994】

なお、V割込処理（図2558（b）参照）において簡易画像表示フラグ233dcがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（S 6 3 0 8 D）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図2519に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図2560（a）参照）および停止種別コマンド処理（図2560（b）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図2560（a）参照）では、S 6 5 0 1 Dの処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ233ddに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオRAM235の電源投入時主動画エリア235ddaおよび電源投入時変動動画エリア235ddbに格納されているので、S 6 5 0 2 Dの処理では、転送データテーブルバッファ233ddbにはNullデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図2564～図2569を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述の表示設定処理（S 6 3 0 3 D）の詳細について説明する。図2564は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

#### 【7995】

この表示設定処理では、図2564に示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（S 7 2 0 1 D）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（S 7 2 0 1 D : N o）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、S 7 2 0 2 D ~ S 7 2 0 4 Dの処理をスキップし、S 7 2 0 5 Dの処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（S 7 2 0 1 D : Y e s）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（S 7 2 0 2 D）、S 7 2 0 3 D ~ S 7 2 0 4 Dの処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。S 7 2 0 3 Dの処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（S 7 2 0 3 D）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（S 7 2 0 3 D : Y e s）、警告画像設定処理を実行する（S 7 2 0 4 D

）。ここで、図 2 5 6 5 を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図 2 5 6 5 は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる警告画像データを展開する（S 7 3 0 1 D）。タスク処理では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、S 7 3 0 1 D の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（S 7 3 0 2 D）、表示設定処理に戻る。ここで、図 2 5 6 4 の説明に戻る。警告画像設定処理（S 7 2 0 4 D）の後または S 7 2 0 3 D の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別すると（S 7 2 0 3 D : N o）、次いで、S 7 2 0 5 D の処理へ移行する。

10

#### 【 7 9 9 6 】

S 7 2 0 5 D では、ポインタ更新処理を実行する（S 7 2 0 5 D）。ここで、図 2 5 6 6 を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図 2 5 6 6 は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d および転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ 2 3 3 d f の更新を行う処理である。このポインタ更新処理では、まず、ポインタ 2 3 3 d f に 1 を加算する（S 7 4 0 1 D）。即ち、ポインタ 2 3 3 d f は、原則、V 割込処理が実行される度に 1 だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0 0 0 0 H」には、S t a r t 情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「0 0 0 1 H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納されるのに合わせてポインタ 2 3 3 d f の値が 0 に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が 1 に更新されるので、アドレス「0 0 0 1 H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。S 7 4 0 1 D の処理によって、ポインタ 2 3 3 d f の値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ 2 3 3 d f で示されるアドレスのデータが E n d 情報であるか否かを判別する（S 7 4 0 2 D）。その結果、E n d 情報であれば（S 7 4 0 2 D : Y e s）、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ 2 3 3 d f が更新されたことを意味する。

20

30

#### 【 7 9 9 7 】

そこで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（S 7 4 0 3 D）、デモ用表示データテーブルであれば（S 7 4 0 3 D : Y e s）、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し（S 7 4 0 4 D）、ポインタ 2 3 3 d f を 1 に設定して初期化し（S 7 4 0 5 D）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、S 7 4 0 3 D の処理において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別した場合は（S 7 4 0 3 D : N o）、ポインタ 2 3 3 d f の値を 1 だけ減算して（S 7 4 0 6 D）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d にデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、E n d 情報が記載された 1 つ前のアドレスの描画内容が常に

40

50

展開されるので、第3図柄表示装置81には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、S7402Dの処理において、更新後のポインタ233dfで示されるアドレスのデータがEnd情報でなければ(S7402D:No)、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図2564に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ233ddに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ233dfで示されるアドレスの描画内容を展開する(S7206D)。タスク処理では、先に展開された警告画像と共に、S7206Dの処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

10

#### 【7998】

次いで、計時カウンタ233dhの値を1だけ減算し(S7207D)、減算後の計時カウンタ233dhの値が0以下であるか否かを判別する(S7208D)。そして、計時カウンタ233dhの値が1以上である場合は(S7208D:Yes)、そのまま表示設定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、計時カウンタ233dhの値が0以下である場合は(S7208D:Yes)、表示データテーブルバッファ233ddに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データ待機フラグ233dmがオンであるかを判別し(S7209D)、表示データ待機フラグ233dmがオンである(即ち、表示データ待機エリア233dkに表示データが格納されている)と判別した場合には(S7209D:Yes)、表示データ待機解除処理(S7217D)が実行される。ここで、図2567を参照して、表示データ待機解除処理の詳細について説明する。図2567は、表示データ待機解除処理を示すフローチャートである。表示データ待機解除処理は、特殊演出の結果報知演出の実行中に表示制御装置114が音声ランプ制御装置113より表示用コマンドを受信し、そのコマンドに基づいて読み出された表示データテーブルを、実行中の結果報知演出の終了後に表示データテーブルバッファ233ddに設定するための処理である。表示データ待機解除処理では、まず、表示データ待機エリア233dkに格納されている表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233ddに設定し(S7251D)、表示データ待機フラグ233dmをオフに設定する(S7252D)。次いで、転送データテーブルバッファ233deにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S7253D)。そして、S7251Dの処理によって表示データテーブルバッファ233ddに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233dhに設定し(S7254D)、ポインタ233dfを0に初期化する(S7255D)。S7255Dの処理の終了後は、表示データ待機解除処理(S7217D)を終了し、表示設定処理に戻り、表示設定処理を終了する。

20

30

#### 【7999】

このように、本第69制御例では、表示データテーブルバッファ233ddに設定されている表示データテーブルに対応する計時カウンタの値が0になった場合に、表示データ待機エリア233dkに表示データテーブルが格納されている場合には、その格納されている表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233ddに設定される構成であるため、音声ランプ制御装置113からの新たなコマンドを要せずに、事前に受信したコマンドに対応する演出を表示させることができる。ここで、図2564に戻り、説明を続ける。S7209Dの処理において、表示データ待機フラグ233dmがオンではない(即ち、表示データ待機エリア233dkに表示データテーブルが格納されていない)と判別した場合には(S7209D:No)、表示データテーブルバッファ233ddに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する(S7210D)。その結果、確定表示フラグがオフであれば(S7210D:Yes)、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233ddに設定し(S7211D)、次いで、

40

50

転送データテーブルバッファ 233 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 7 2 1 2 D )。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 233 d h に設定し ( S 7 2 1 3 D )、更に、ポインタ 233 d f の値を 0 に初期化する ( S 7 2 1 4 D )。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後 ( S 7 2 1 5 D )、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 233 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして ( S 7 2 1 6 D )、V 割込処理に戻る。

#### 【 8 0 0 0 】

これにより、表示データテーブルバッファ 233 d d に変動表示データテーブルが設定されている場合において、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ 233 d d b に設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑、且つ、肥大化することなく、よって、M P U 231 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 114 の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第 3 図柄表示 8 1 に表示させることができる。なお、S 7 2 1 6 D の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理 ( S 6 3 0 4 D ) では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S 7 2 1 6 D によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

#### 【 8 0 0 1 】

一方、S 7 2 1 0 D の処理において、確定表示フラグがオンではなくオフであれば ( S 7 2 1 0 D : N o )、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する ( S 7 2 1 8 D )。そして、デモ表示フラグがオフであれば ( S 7 2 1 8 D : Y e s )、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ 233 d h の値が 0 以下になったことを意味するので、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233 d d に設定し ( S 7 2 1 9 D )、次いで、転送データテーブルバッファ 233 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 7 2 2 0 D )。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 233 d h に設定する ( S 7 2 2 1 D )。そして、ポインタ 233 d f を 0 に初期化し ( S 7 2 2 2 D )、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して ( S 7 2 2 3 D )、本処理を終了し、V 割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。S 7 2 1 8 D の処理において、デモ表示フラグがオンであれば ( S 7 2 1 8 D : Y e s )、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V 割込処理に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランブ制御装置 113 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

#### 【 8 0 0 2 】

なお、V 割込処理 ( 図 2 5 5 8 ( b ) 参照 ) において簡易画像表示フラグ 233 d c が



オンの場合に実行される簡易表示設定処理（S 6 3 0 9 D）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像（図 2 5 1 9（b）および（c）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定する処理が行われる。次いで、図 2 5 6 8 および図 2 5 6 9 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の転送設定処理（S 6 3 0 5 D）の詳細について説明する。まず、図 2 5 6 8（a）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンか否かを判別する（S 7 5 0 1 D）。そして、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンであると判別すれば（S 7 5 0 1 D：Y e s）、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（S 7 5 0 2 D）、転送設定処理を終了し、V 割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図 2 5 6 8（b）を参照して後述する。

10

#### 【 8 0 0 3 】

一方、S 7 5 0 1 D の処理の結果、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンではない、即ち、オフであると判別すれば（S 7 5 0 1 D：N o）、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（S 7 5 0 3 D）、転送設定処理を終了して、V 割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図 2 5 6 9 を参照して後述する。次いで、図 2 5 6 8（b）を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理（S 6 3 0 5 D）の一処理である常駐画像転送設定処理（S 7 5 0 2 D）について説明する。図 2 5 6 8（b）は、この常駐画像転送設定処理（S 7 5 0 2 D）を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（S 7 6 0 1 D）、転送指示を送信していれば（S 7 6 0 1 D：Y e s）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（S 7 6 0 2 D）。この S 7 6 0 2 D の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 6 0 2 D の処理により、転送処理が終了していないと判別する場合（S 7 6 0 2 D：N o）、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別する場合（S 7 6 0 2 D：Y e s）、S 7 6 0 3 D の処理へ移行する。また、S 7 6 0 1 D の処理の結果、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（S 7 6 0 1 D：N o）、S 7 6 0 3 D の処理へ移行する。

20

30

40

#### 【 8 0 0 4 】

S 7 6 0 3 D の処理では、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（S 7 6 0 3 D）、未転送の常駐対象画像データがあれば（S 7 6 0 3 D：N o）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示を設定し（S 7 6 0 4 D）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタ

50

R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。尚、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 ）および転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に設けられたエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出して一旦バッファ R A M 2 3 7 a に格納した後、常駐用ビデオ R A M 2 3 6 の未使用期間中に、常駐用ビデオ R A M 2 3 6 の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。

#### 【 8 0 0 5 】

10

S 7 6 0 3 D の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（S 7 6 0 3 D : Y e s ）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c をオフに設定して（S 7 6 0 5 D ）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、V 割込処理（図 2 5 5 8 （b）参照）において、簡易コマンド判定処理（図 2 5 5 8 （b）の S 6 3 0 8 D 参照）および簡易表示設定処理（図 2 5 5 8 （b）の S 6 3 0 9 D 参照）ではなく、コマンド判定処理（図 2 5 5 9 ~ 図 2 5 6 3 参照）および表示設定処理（図 2 5 6 4 ~ 図 2 5 6 9 参照）が実行されるので、通常遊技状態の画像の描画が設定されることになり、第 3 図柄表示装置 8 1 には通常遊技状態の画像が表示される。また、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図 2 5 6 9 参照）により、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われる（図 2 5 6 8 （a）の S 7 5 0 1 D : N o 参照）。M P U 2 3 1 は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に対して転送することができる。そして、M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されることになる。

20

#### 【 8 0 0 6 】

よって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された後、表示制御装置 1 1 4 は、この常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、背面画像や、第 3 図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0 、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタ R O M 2 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 d a で構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第 3 図柄表示装置 8 1 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図 2 5 6 9 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理（S 6 3 0 5 D ）の一処理である通常画像転送設定処理（S 7 5 0 3 D ）について説明する。図 2 5 6 9 は、この通常画像転送設定処理（S 7 5 0 3 D ）を示すフローチャートである。

30

40

#### 【 8 0 0 7 】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（S 6 3 0 3 D ）のポイント更新処理（S 7 2 0 5 D ）によって更新されたポイント 2 3 3 d f で示されるアドレスに記載された情報を取得する（S 7 7 0 1 D ）。そして、取得した情報が転送データ

50

情報であるか否かを判別し (S 7 7 0 2 D)、転送データ情報であれば (S 7 7 0 2 D : Y e s)、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス (格納元先頭アドレス) と最終アドレス (格納元最終アドレス) および転送先 (通常用ビデオ R A M 2 3 6) の先頭アドレスを抽出して、ワーク R A M 2 3 3 に設けられた転送データバッファに格納し (S 7 7 0 3 D)、更に、ワーク R A M 2 3 3 に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して (S 7 7 0 4 D)、S 7 7 0 5 D の処理へ移行する。また、S 7 7 0 2 D の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、N u l l データであれば (S 7 7 0 2 D : N o)、S 7 7 0 3 D および S 7 7 0 4 D の処理をスキップして、S 7 7 0 5 D の処理へ移行する。S 7 7 0 5 D の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し (S 7 7 0 5 D)、転送指示を設定していれば (S 7 7 0 5 D : Y e s)、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する (S 7 7 0 6 D)。

#### 【 8 0 0 8 】

この S 7 7 0 6 D の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 7 0 6 D の処理により、転送処理が終了していないと判別する場合 (S 7 7 0 6 D : N o)、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別する場合 (S 7 7 0 6 D : Y e s)、S 7 7 0 7 D の処理へ移行する。また、S 7 7 0 5 D の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も (S 7 7 0 5 D : N o)、S 7 7 0 7 D の処理へ移行する。S 7 7 0 7 D の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し (S 7 7 0 7 D)、転送開始フラグがオンであれば (S 7 7 0 7 D : Y e s)、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし (S 7 7 0 8 D)、S 7 7 0 3 D の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、S 7 7 1 3 D の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば (S 7 7 0 7 D : N o)、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する (S 7 7 0 9 D)。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば (S 7 7 0 9 D : N o)、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

#### 【 8 0 0 9 】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば (S 7 7 0 9 D : Y e s)、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後 (S 7 7 1 0 D)、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する (S 7 7 1 1 D)。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス (格納元先頭アドレス) と最終アドレス (格納元最終アドレス) および転送先 (通常用ビデオ R A M 2 3 6) の先頭アドレスを取得し (S 7 7 1 2 D)、S 7 7 1 3 D の処理へ移行する。なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面 A のものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 d c に常駐されているので、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送すべき画像データが存在しない。よって、S 7 7 1 1 D の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面 A のものであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。S 7 7 1 3 D の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に既に格納されているか否かを判別する (S 7 7 1 3 D)。この S 7 7 1 3 D の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 d i を参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラ

グ 2 3 3 d i より読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていないと判断する。

【 8 0 1 0 】

そして、S 7 7 1 3 D の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていれば ( S 7 7 1 3 D : Y e s )、キャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 1 1 4 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 2 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。一方、S 7 7 1 3 D の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていなければ ( S 7 7 1 3 D : Y e s )、その転送対象画像データの転送指示を設定する ( S 7 7 1 4 D )。これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクター R O M 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報 ( この場合は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) および転送先 ( ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 d a に設けられたサブエリア ) の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から読み出して、指定されたビデオ R A M ( ここでは、通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。

【 8 0 1 1 】

S 7 7 1 4 D の処理の後、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 d i を更新し ( S 7 7 1 5 D )、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ 2 3 3 d i の更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア 2 3 6 d a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が当該の停止種別であると判別した場合は、使用する画像データを遅滞なくキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 d c に格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送させることができる。また、本第 6 9 制御例では、主制御装置 1 1 0 からのコマンドに基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド ( 例えば、表示用変動パターンコマンド ) に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に設定される。そして、M P U 2 3 1 は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に設定された転送データテーブルのポイント 2 3 3 d f で示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ 2 3 7 に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミング

10

20

30

40

50

で確実にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。

#### 【8012】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア236daに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM 234から画像格納エリア236daに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア236daに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234daによってキャラクタROM 234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM 234から読み出し、通常用ビデオRAM 236へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図2570を参照して、表示制御装置114のMPU 231で実行されるV割込処理の一処理である上述の描画処理(S6306D)の詳細について説明する。図2570は、この描画処理を示すフローチャートである。

#### 【8013】

描画処理では、タスク処理(S6304D)で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ(表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報)および転送設定処理(S6305D)により設定された転送指示から、図2524に示す描画リストを生成する(S7801D)。即ち、S7801Dの処理では、タスク処理(S6304D)で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを特定し、その特定された格納RAM種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報(詳細情報)として、スプライトの画像データが格納されている格納RAM種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理(S6305D)により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)および転送先(通常用ビデオRAM 236)の先頭アドレスを追記する。尚、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM 235のエリアまたは通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236daのサブエリアが固定されているので、MPU 231は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 8 0 1 4 】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ 2 3 3 d j によって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する ( S 7 8 0 2 D )。ここでは、描画対象バッファフラグ 2 3 3 d j が 0 である場合は、描画対象バッファ情報として第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b に描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ 2 3 3 d j が 1 である場合は、描画対象バッファ情報として第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c に描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ 2 3 7 は、 M P U 2 3 1 より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された 1 フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス ( 格納元先頭アドレス ) と最終アドレス ( 格納元最終アドレス ) および転送先 ( 通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出してバッファ R A M 2 3 7 a に一時的に格納した後、通常用ビデオ R A M 2 3 6 が未使用状態にあるときを見計らって、バッファ R A M 2 3 7 a に格納した画像データを通常用ビデオ R A M 2 3 6 の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された画像データは、その後に M P U 2 3 1 より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

10

20

## 【 8 0 1 5 】

なお、画像コントローラ 2 3 7 は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第 3 図柄表示装置 8 1 に送信する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第 3 図柄表示 8 1 に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、 S 7 8 0 2 D の処理の後、描画対象バッファフラグ 2 3 3 d j を更新する ( S 7 8 0 3 D )。そして、描画処理を終了して、 V 割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ 2 3 3 d j の更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「 0 」であった場合は「 1 」に、「 1 」であった場合は「 0 」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b と第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c との間で交互に設定される。

30

## 【 8 0 1 6 】

ここで、描画リストの送信は、 1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、 M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理 ( 図 2 5 5 8 ( b ) 参照 ) の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、 1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b が指定され、 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒後に、 1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c が指定され、 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b が指定される。よって、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 d b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 2 3 6 d c に新たな画像が展開される。そして、更に次の 2 0 ミリ秒後には、 1 フレーム分の画像を展開するフレ

40

50

ムバッファとして第1フレームバッファ236dbが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236dcが指定される。よって、先に第2フレームバッファ236dcに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236dbに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236dbおよび第2フレームバッファ236dcのいずれかを交互に指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【8017】

以上、説明した通り、本第69制御例では、1の特別図柄の変動中に開始された疑似変動を、その特別図柄の変動が終了した後も所定期間（3秒間）継続するように構成している。そして、疑似変動中に実行される特殊演出の演出態様を、疑似変動中に新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させることが可能な構成にしている。このように構成することで、特別図柄が変動表示されていない期間であることを遊技者に気付かせ難くすることができるとともに、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている特殊演出の演出態様を、新たな入賞に基づいて開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に可変させることで、保留が途切れても継続する連続演出を実行することが可能となり、先読み演出に近い演出を提供することができる。また、発射された遊技球が第1入球口64に入賞する頻度が低い場合には、特別図柄の変動表示が実行される頻度も少なくなるため、入賞する頻度が高い場合に比べて特別図柄が変動していない期間が長くなり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞があるが、本第69制御例では、遊技球が第1入球口64に入賞する頻度に応じて疑似変動が選択される割合を異ならせる構成としている。具体的には、遊技球が第1入球口64に入賞する頻度が低い場合には、入賞する頻度が高い場合に比べて疑似変動が選択され易い。このように構成することで、入賞頻度が低い場合には疑似変動が実行され易くなるので、特別図柄が変動表示されていない期間にも疑似変動が継続して実行されることにより、特別図柄が変動表示されていないことを遊技者が気付き難くなるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。一方、入賞頻度が高い場合には疑似変動が選択され難くなるので、疑似変動に対応する特殊演出（ミッション演出）が頻繁に実行され遊技者が特殊演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【8018】

なお、本第69制御例では、特定の変動パターン（完全外れA、ロングリーチ）が選択された場合に疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の変動開始時に保留球数が0個であれば疑似変動を設定する構成としても良い。具体的には、演出態様設定処理（S2425D）において、保留球数が0個である場合専用の通常用変動パターン選択テーブルから表示用変動パターンを選択する。そして、この保留球数が0個である場合専用の通常用変動パターン選択テーブルを、必ず疑似変動ありの変動パターンが選択されるテーブルとすることで、保留個数が0個の場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンを設定することができる。このように構成することで、より確実に遊技者目線での特別図柄の無変動期間を短縮することができるので、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。なお、本第69制御例では、1の特別図柄の変動表示中に第3図柄を仮停止させた後に疑似変動を開始する構成としたが、これに限るものではない。例えば、1の特別図柄の変動表示中に第3図柄を仮停止させることなく、特別図柄の変動時間経過後も見た目上の第3図柄変動を継続させる構成としても良い。具体的には、1の特別図柄の変動（1回目の特図変動）途中でリーチ演出を開始し、リーチ演出における当否判定結果を1回目の特図変動停止から3秒経過後に報知する構成とする。そして、リーチ演出中に新たな特別図柄の変動（2回目の特図変動）が開始されれば、実行中のリーチ演出の結果報知態様をその2回目の特図変動の当否判定結果に対応する態様に切り替える。この場合、リーチ演出の結果報知態様はリーチ演出中に2回目の特図変動が開始

10

20

30

40

50



されたか否かで分岐する構成とし、リーチ演出中に２回目の特図変動が開始されなかった場合には、１回目の特図変動停止から３秒経過後に１回目の特図変動の当否判定結果に対応する結果報知態様を表示し、リーチ演出中に２回目の特図変動が開始された場合には、２回目の特図変動の当否判定結果に対応する結果報知態様を表示する。

#### 【８０１９】

このように構成することで、１回目の特図変動が大当たり当選である場合にはリーチ演出中に２回目の特図変動は開始されないのが大当たり当選であることが報知され、１回目の特図変動が外れであり、且つ、２回目の特図変動が大当たり当選である場合には大当たり当選であることが報知され、１回目の特図変動が外れであり、且つ、２回目の特図変動が外れである場合には外れであることが報知される。従って、遊技者に対して外れ当選であることが報知される機会を減少させることができるので、実際の大当たり当選確率よりも大当たり当選しているように思わせることが可能となり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、本第６９制御例では、入賞頻度に応じて参照する表示用変動パターン選択テーブルを切り替える制御を実行したが、本制御は参照する表示用変動パターン選択テーブルを決定する制御に限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において入賞頻度を判定可能に構成し、入賞頻度に応じて参照する変動パターン選択テーブルを切り替える構成としても良い。具体的には、入賞頻度が低い場合には変動時間が長い変動パターンが設定され易い変動パターン選択テーブルを参照し、入賞頻度が高い場合には短い変動パターンが設定され易い変動パターン選択テーブルを参照する。このように構成することで、入賞頻度が低い場合、即ち、保留球が途切れやすい状態である場合には、長い変動時間の変動パターンが設定されることにより特別図柄の変動中に保留球を獲得し易くなり、特別図柄の変動終了後に保留球が途切れることを抑制することができる。なお、本第６９制御例では、遊技者が累計６０秒間遊技球の発射を行った場合の第１入球口６４への入賞数で入賞頻度を計測する構成であったが、入賞頻度の計測要領はこれに限るものではない。例えば、所定期間（例えば、１時間）における特別図柄が変動表示されていない期間の累計が所定時間（例えば、２０分間）以上であれば入賞頻度が低いと判定しても良い。或いは、遊技者が所定個数（例えば、１００個）の遊技球を発射した場合における、第１入球口６４へと入賞した遊技球数によって入賞頻度を判定する構成としても良い。

#### 【８０２０】

このように構成することで、遊技者がリーチ変動に集中するために遊技球の発射を停止している期間も踏まえた適切な入賞頻度の判定を行うことができる。なお、本第６９制御例では、第１入球口６４への入賞頻度によって疑似変動の設定され易さを異ならせる構成としたが、この発明概念を他の技術に転用しても良い。例えば、所定期間（例えば、特別図柄の変動表示が５０回実行されるまでの期間）における特定演出（例えば、外れスーパーリーチ）の実行頻度によって、同一の特定演出の設定され易さを可変させる構成としても良い。より具体的には、過去５０回の特別図柄の変動表示において外れスーパーリーチが１回実行された場合には、その外れスーパーリーチが実行された変動表示から５０回の特別図柄の変動表示が終了するまでは、外れスーパーリーチが設定され難く（或いは、設定されない）する。このように構成することで、所定期間（外れスーパーリーチが実行された変動表示から５０回の特別図柄の変動表示が終了するまでの期間）内は外れスーパーリーチの発生頻度が低くなるため、同一の外れスーパーリーチが頻発することで遊技者の演出に対する興味が薄れることを抑制することができる。また、本第６９制御例では、新たな特別図柄変動の開始に基づいて変動演出の演出パターンを設定する場合（演出態様設定処理（図２５４６のＳ２４２５参照）が実行される場合）に、受信した変動パターンコマンドに基づいて疑似変動の実行有無を決定し、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（１２秒）が経過し、疑似変動演出が実行されるタイミングが到来した場合に、獲得済みの特図保留の数、及び、先読み結果に基づいて疑似変動の演出態様を決定する処理（図２５４１のＳ２８０７参照）を実行するように構成することで、疑似変動の実行を決定したタイミングから疑似変動演出が実行されるタイミングまでの期間中に新たな特図保留を獲得した場合において、新たに獲得した特図保留の先読み

10

20

30

40

50



結果に基づいた演出態様で疑似変動演出を実行可能にしている。

#### 【 8 0 2 1 】

つまり、特図保留を保持していない状態で実行された特別図柄変動に対応する変動演出にて疑似変動が実行される演出パターンが設定された場合であっても、新たな特図保留を獲得することにより疑似変動演出の演出態様として遊技者に有利な演出態様（当たり当選を示す演出態様）を設定可能に構成している。このように構成することで、疑似変動演出の演出効果を高めることができる。なお、本第 6 9 制御例では、上述した通り、疑似変動の実行が決定されている変動演出が設定された場合には、必ず疑似変動演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（ 1 2 秒）が経過し、疑似変動演出が実行されるタイミングが到来した場合に実行される処理として、その時点における特図保留数が特定数（上限数）となった場合（変更条件が成立した場合）に疑似変動演出の実行を中止する処理（強制中止処理）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（ 1 2 秒）が経過するまでの間に、多くの特図保留を獲得した場合には、特図変動が実行されない状態が発生し難くなるため、疑似変動演出を実行すること無く各特別図柄変動の変動時間に対応させた変動演出を実行することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、上述した変更条件が成立した場合に、疑似変動演出の実行を単に中止するのでは無く、獲得済みの特図保留の先読み結果が、当たり保留を有していることを示す先読み結果となった場合の方が、当たり保留と有していることを示す先読み結果とならなかった場合よりも疑似変動演出が実行され易くなるように構成しても良い。つまり、変更条件が成立した場合において、獲得済みの特図保留の先読み結果に基づいて疑似変動演出の実行割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、いち早く大当たり当選の有無を把握しようとする遊技者に対して、特別図柄変動中に変更条件を成立させようと意欲的に特図保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

#### 【 8 0 2 2 】

また、変更条件が成立する契機として、特図保留数に基づいて成立する契機以外を設けても良く、例えば、特図保留に含まれている入賞情報に基づいて特別図柄変動の変動時間を先読みし、獲得済みの特図保留が消化されるのに要する時間の合算値が所定値（例えば、 1 0 0 秒）を超えた場合に変更条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、後に実行される特別図柄変動の変動時間を所定時間（ 1 0 0 秒）確保してしる状態にて疑似変動演出が実行され難くすることができる。さらに、疑似変動演出の開始タイミングにおける遊技状況（特図保留数、先読み結果）に応じて、異なる当選確率が規定されている実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に疑似変動演出を開始させるように構成しても良く、この場合、特図保留数が少なく、先読み結果が当たり当選である場合が最も当選確率が高くなり、特図保留数が多く、先読み結果が外れ当選である場合が最も当選確率が低くなるように規定すると良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動が停止表示された後に、特別図柄変動が実行されない期間が創出され易い状況である程、疑似変動演出を実行し易くすることができるため、特別図柄変動が実行されていない状況を遊技者に把握させ難くするという疑似変動演出の目的を達成しながらも、複数回の特別図柄変動が実行されることが確定している状況（複数個の特図保留を獲得している状況）において、特別図柄変動と変動演出の実行期間を一致させ易くすることで遊技者に抽選結果を分かり易く報知することができる。また、当たり当選する特図保留を獲得している場合の方が、獲得していない場合よりも、疑似変動演出を実行させ易くすることができるため、疑似変動演出が実行された時点で当たり当選への期待度を高めることができ、疑似変動演出そのものに対する遊技者の興味を高めることができる。

#### 【 8 0 2 3 】

上述した本第 6 9 制御例では、特別図柄の種別が 1 種類（第 1 特別図柄）であって、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球した場合に入球情報を獲得し、獲得した入球情報を最大で 4 個保留記憶可能に構成して、保留記憶された順に応じて入球情報を用いた特別図柄抽選

を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）設け、第１特別図柄の入球情報を最大で４個、第２特別図柄の入球情報を最大で４個保留記憶可能に構成し、保留記憶された順に応じて入球情報を用いた特別図柄抽選が実行されるように構成しても良く、この場合、実行される特別図柄変動の特別図柄種別に応じて、疑似変動演出の実行割合を異ならせるように構成すると良く、例えば、第１特別図柄の抽選の方が、第２特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果（特典が付与される当たり当選確率が高い、又は、当たり当選した場合に有利な特典が付与される）となり易くなるように構成した場合には、疑似変動演出の演出態様を決定する際に参照される特図保留の種別（第１特別図柄の特図保留、或いは、第２特別図柄の特図保留）が第１特別図柄の特図保留となる場合の方が、第２特別図柄の特図保留となる場合よりも、疑似変動演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、疑似変動演出が実行されただけで当たり当選への期待度を高めることができる。或いは、疑似変動演出の演出結果が当たり当選を示す演出結果である場合に、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。よって、遊技者に対して疑似変動演出が実行されることを期待させることができるため、疑似変動演出の演出効果を高めることができる。なお、上記した各制御例について、その全部またはその一部を組み合わせる構成してもよい。なお、本第６９制御例では、遊技盤面上に始動口を１つ配置し、実行される特別図柄抽選の種別を１種類のみとしたが、これに限るものではなく、遊技盤面上に複数（例えば、２つ）の始動口を配置し、遊技球が入賞した始動口に対応する種別の特別図柄抽選を実行する構成としても良い。以下、図２５７１～図２６０６を参照して、遊技盤面上に複数の始動口を配置し、複数種別の特別図柄抽選を実行可能な構成とした第１変形例について説明する。

10

20

#### 【８０２４】

##### < 第６９制御例の第１変形例 >

図２５７１～図２６０６を参照して、第６９制御例の第１変形例のパチンコ機１０について説明する。本第６９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、複数（２つ）の始動口を設け、遊技球が入賞した始動口毎に保留球を記憶可能に構成している。具体的には、図２５７１に示す通り、遊技盤面に第１入球口６４と第２入球口６４０を配置し、第１入球口６４に遊技球が入賞した場合には第１特別図柄抽選を実行し、第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合には第２特別図柄抽選を実行する。なお、いずれかの特別図柄が変動表示されている期間に第１入球口６４または第２入球口６４０へ遊技球が入賞した場合には、入賞した始動口に対応する特別図柄種別の保留球としてそれぞれ最大４個まで保留記憶される。また、それぞれの特別図柄種別で、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別（例えば、大当たり遊技のラウンド数や、大当たり遊技終了後に設定される時短回数）を異ならせる構成としている。具体的には、図２５７９を参照して後述するが、第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、７０パーセントの割合で５Ｒの大当たり遊技が実行され、３０パーセントの割合で１０Ｒの大当たり遊技が実行されるのに対して、第２特別図柄の大当たりに当選した場合には、１００パーセントの割合で１０Ｒの大当たり遊技が実行される。このように構成することで、遊技者に比較的有利な特別図柄種別（第２特別図柄）と、遊技者に比較的不利な特別図柄種別（第１特別図柄）を設けることができるため、大当たり当選した場合に遊技者にどの種別の特別図柄で大当たり当選したのかにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【８０２５】

また、本第６９制御例の第１変形例のパチンコ機では、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球を両方有している場合に、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行される構成としている。このように構成することで、第１特別図柄の保留球を複数有している場合であっても、第２特別図柄の保留球を獲得した場合には第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるため、例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態）において遊技者が第１特別図柄の保留球を複数有しており、後から獲得した第２特別図柄の抽選が実行される前に第１特別図柄で通常大当たり（大当たり遊技終了後に通常状態（特別

50

図柄の低確率状態)が設定される大当たり種別)に当選し、確変状態において第2特別図柄の抽選を受けることができなくなることを恐れて、遊技者が第1特別図柄の保留球を貯めないように遊技してしまうことを抑制することができる。なお、上述した第69制御例では、特殊演出の導入演出開始時点で第1特別図柄の保留球が存在する場合に、その保留球の入賞情報を先読みした結果に応じて疑似保留図柄の表示態様を決定する構成としていた。しかしながら、本第1変形例では、上述したように第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選が優先して実行される構成としているため、例えば、導入演出開始時点では第1特別図柄の保留球しか有しておらず、導入演出の実行期間中に新たに第2特別図柄の保留球を獲得した場合、第1特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて決定された疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果情報と、導入演出終了後に実行される第2特別図柄の抽選結果に基づく結果報知演出が示す抽選結果情報とが乖離してしまい、遊技者に疑似保留図柄によって示される演出情報に不信感を持たせてしまう虞がある。

10

#### 【8026】

これに対して、本第69制御例の第1変形例では、表示されている疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果と、第2特別図柄の抽選結果とが異なる場合には、第2特別図柄の変動表示が終了し、第1特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始されるまで結果報知演出の開始を延期し、第2特別図柄の変動表示中は疑似変動の進行を一時停止させる構成としている。このように構成することで、第1特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて決定された疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果情報と、導入演出終了後に実行される第2特別図柄の抽選結果に基づく結果報知演出が示す抽選結果情報とが乖離することを抑制することができる。この第69制御例の第1変形例におけるパチンコ機10が第69制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110のROM202およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のROM222の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201によって実行される一部処理が変更されている点、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201および音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第69制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第69制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

30

#### 【8027】

<第69制御例の第1変形例の盤面構成について>

まず、図2571を参照して、本第69制御例の第1変形例の盤面構成について説明する。図2571は、本第69制御例の第1変形例の盤面構成を示した図である。上述した第69制御例との相違点は、特別図柄抽選のトリガーとなる入球口を複数設けている点である。具体的には、可変表示装置ユニット80の下部領域に第1特別図柄抽選を実行するための第1入球口64と、第2特別図柄抽選を実行するための第2入球口640を配置している。第2入球口640は、両側に回動可能な羽根(電動役物640a)を有しており、通常時は起立した状態で、遊技球が第2入球口640へ入賞するのを妨げるように配置され、普通図柄(第2図柄)の当選を契機に両側の羽根が約90度左右に広がる方向に回動して、遊技領域を流下する遊技球を羽根の上面で受けて、第2入球口640へと誘導するように可変する。また、第1入球口64は第2入球口640の真上に配置されて、羽根の間から遊技球が第2入球口640へ入賞するのを妨げる位置に配置されている。即ち、第2入球口640は、通常時(羽根が起立している状態)では、遊技球の入賞が困難(入賞できない)状態となるように構成されており、普通図柄の当選時に、羽根が回動されている間のみ、遊技球が入賞するように(入賞し易いように)構成されている。図2571に示した通り、第2入球口640は、第1入球口64の直下に配設されており、遊技盤13の遊技領域を流下した遊技球のうち、第1入球口64へと入球しなかった遊技球が入球し得るように構成している。つまり、本第1変形例におけるパチンコ機10では、第1入球口64へと遊技球を入球させようとする遊技を行った場合に、第2入球口640へと入

40

50

球し得る遊技領域へと遊技球が入球することとなり、第2入球口640へと遊技球を入球させようとする遊技を行った場合に、第1入球口64へと入球し得る遊技領域を遊技球が入球することとなるように構成している。

#### 【8028】

このように構成することで、例えば、第2入球口640よりも第1入球口64の方が遊技球が入球し易い普通図柄の低確率状態（通常状態）が遊技状態として設定されている場合も、第1入球口64よりも第2入球口640へと遊技球が入球し易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が遊技状態として設定されている場合も、遊技球の発射方向（遊技方法）を変更させることなく同一の遊技を行わせることができるため、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に遊技方法を変更させる煩わしさを与えることなく好適に遊技を行わせることができる。さらに、本11制御例の第1変形例では、第2入球口640の下方に特定入賞口65aを配設している。この特定入賞口65aは、上述した第69制御例におけるパチンコ機10に設けられた特定入賞口65aと同様に、特別図柄抽選の結果が大当たりと判定された場合に実行される大当たり遊技中に遊技球が入球し易くなるように開放制御されるように構成している。

10

#### 【8029】

つまり、本第69制御例の第1変形例におけるパチンコ機10は、大当たり遊技が実行されていない通常遊技状態、及び、大当たり遊技が実行されている大当たり遊技状態の何れにおいても同一の遊技方法（遊技球の発射方向）で遊技者に好適な遊技を行わせることができるように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて、適正な遊技方法として遊技球の発射方向を異ならせるように構成されたパチンコ機10、例えば、遊技盤13に形成される遊技領域を可変表示ユニット80によって左側領域と右側領域とに区画形成し、左側領域を流下した遊技球は右側領域を流下できないように構成し、右側領域を流下した遊技球は左側領域を流下できないように構成する。そして、左側領域を流下した遊技球のみが到達可能な左側特定位置（右側領域を流下した遊技球よりも左側領域を流下した遊技球の方が到達し易い左側特定位置）に第1入球口64を配設し、右側領域を流下した遊技球のみが到達可能な右側特定位置（左側領域を流下した遊技球よりも右側領域を流下した遊技球の方が到達し易い右側特定位置）に第2入球口640、及び、特定入賞口65aを配設した遊技盤13を有し、通常状態（普通図柄の低確率状態）では左側領域へと遊技球を流下させる遊技方法（左打ち遊技）の方が、右側領域へと遊技球を流下させる遊技方法（右打ち遊技）よりも遊技者に有利な遊技方法となり、時短状態（普通図柄の高確率状態）や大当たり遊技中は右打ち遊技の方が、左打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法となるパチンコ機10に比べて、遊技者が誤った方向へと遊技球を発射（例えば、通常状態中に右打ち遊技を実行）してしまい不利な遊技を行わせてしまうことで遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【8030】

さらに、図2571に示した通り、本第1変形例のパチンコ機10では、遊技盤13に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット80の左側に形成される遊技領域）へと遊技球を流下させる左打ち遊技を実行した場合も、右側領域（可変表示ユニット80の右側に形成される遊技領域）へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行した場合も、各領域を流下した遊技球が入球可能な位置に第1入球口64、第2入球口640、特定入賞口65aを配設している。よって、同一の遊技方法を長時間実行することにより遊技に飽きてしまった遊技者が遊技方法を変更した場合（左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替えた場合）にも、好適な遊技を実行させることができる。より詳細な説明をすると、左打ち遊技によって発射された遊技球が左側領域を流下して特定入賞口65aへと到達するのに要する時間が約1.5秒となり、右打ち遊技によって発射された遊技球が右側領域を流下して特定入賞口65aへと到達するのに要する時間が約2秒となるように、遊技盤の各遊技領域には遊技球の流下方向を変更させるための障害釘（図では丸印で表示）が埋設されている。そして、上述した第69制御例と同様に、1分間に最大で100個の遊技球を遊技領域へと発射可能（0.6秒間隔で遊技球を発射可能）に構成している。つまり、

40

50

一方の遊技方法で遊技を継続して実行する場合よりも、両方の遊技方法で遊技を交互に実行した場合の方が、同一タイミングで複数の遊技球を特定入賞口 6 5 a へと到達させ易くなるように構成している。このように構成することで、特定数（例えば、10 個）の遊技球が入賞した場合に、遊技球が入賞し易い期間の終了条件が成立するように開放制御される入球手段（特定入賞口 6 5 a）に対して、10 個目と 11 個目の遊技球をほぼ同一タイミングで特定入賞口 6 5 a へと到達させることが可能となり、特定数（例えば、10 個）よりも多くの遊技球を入賞させ易くすることができるように構成している。

#### 【8031】

このように構成することで、何れの遊技方法で遊技を行ったとしても、遊技者に対して適正な遊技を提供することができると共に、様々な遊技方法で遊技を行うことで適正な遊技で付与される価値（各入球口（入賞口）への遊技球の入球（入賞）に基づいて提供される賞球や特別図柄抽選の実行権利）に付加価値を付与することが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、左打ち遊技によって 100 個の遊技球を発射した場合に、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、特定入賞口 6 5 a へと到達する（入球し得る）遊技球の割合が、5 : 3 : 2 となり、右打ち遊技によって 100 個の遊技球を発射した場合に、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、特定入賞口 6 5 a へと到達する（入球し得る）遊技球の割合が、5 : 3 : 2 となるように構成し、左打ち遊技を実行した場合も、右打ち遊技を実行した場合も、有利者の有利度合いが同一となるように構成しているが、パチンコ機 10 が設置されている状況（設置状態における遊技機の左右方向、或いは、前後方向の斜度）により、左打ち遊技と、右打ち遊技とで各入球口への入球割合が異なる事象が生じる。よって、複数種類の遊技方法によって発射された遊技球が各入球口へと入球し得るように構成された本第 1 変形例におけるパチンコ機 10 では、より有利な遊技を実行することができる遊技方法を遊技者に探させるといふ斬新な遊技を提供することができる。なお、左打ち遊技、右打ち遊技の何れを行っても各入球口へと入球し得るものであれば良く、各入球口への入球のし易さを実行する遊技方法によって異ならせても良く、例えば、第 1 入球口 6 4 へは左打ち遊技の方が右打ち遊技よりも入球し易く、第 2 入球口 6 4 0 へと右打ち遊技の方が左打ち遊技よりも入球し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、左打ち遊技、右打ち遊技の何れを行った場合であっても、第 1 入球口 6 4、及び第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能なパチンコ機 10 において、遊技状態が切り替わった場合により有利な遊技（遊技球を入球させ易い遊技）を探し出す遊技性を遊技者に提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【8032】

また、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、特定入賞口 6 5 a を何れの遊技方法で遊技を行った場合であっても、発射された遊技球が入球し得る位置に配設しているが、同一の遊技方法で発射された遊技球が入球し得るように第 1 入球口 6 4 と第 2 入球口 6 4 0 とが配設されていれば良く、特定入賞口 6 5 a は右打ち遊技で発射された遊技球のみが入賞し得るように構成しても良い。第 6 9 制御例の第 1 変形例では、球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 へ入賞した場合に第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（第 1 図柄）の抽選が行われる。第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 への入賞に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機 10 が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりには当選していない状態）には閉鎖されている特定入賞口 6 5 a が所定時間（例えば、30 秒経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放され、その開放が所定回数（例えば、10 ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口 6 5 a に多量の球が入賞可能となり、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。第 1 特別図柄の大当たり種別としては、「大当たり A a（5 ラウンド確変大当たり）」、「大当たり B a（10 ラウンド確変大当たり）」、「大当たり C 1 1 a（5 ラウンド通常大当たり）」を設定可能であり、第 2 特別図柄の大当たり種別としては、「大当たり B

a ( 1 0 ラウンド確変大当たり ) 」 , 「 大当たり D 1 1 a ( 1 0 ラウンド通常大当たり ) 」 を設定可能に構成している。各大当たり種別の詳細な説明は、図 2 5 7 9 を参照して後述するが、第 2 特別図柄で大当たりに当選した場合には、必ず大当たり遊技のラウンドが 1 0 ラウンドとなるため、当たり当選した場合に付与される特典の有利度合いの面では第 2 特別図柄は第 1 特別図柄よりも有利な特別図柄の種別となる。

#### 【 8 0 3 3 】

また、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄 ( 第 1 図柄 ) の抽選が行われると、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間 ( 例えば、3 秒 ~ 3 0 秒 ) が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が行われている間に球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 へ入球すると、その入球回数は最大 4 回までそれぞれ保留され、その保留球数が第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 においても示される。第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が終了した場合に、第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態へ移行すると開閉される特別入賞口 6 5 a は、第 1 入球口 6 4 の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口 6 5 a に入賞させようとして球を打つので、第 1 入球口 6 4 にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機 1 0 が特別遊技状態に移行している間に、第 1 入球口 6 4 についての保留球数は最大 ( 4 回 ) になる。

#### 【 8 0 3 4 】

< 第 6 9 制御例の第 1 変形例における演出内容について >

次に、図 2 5 7 2 ~ 図 2 5 7 4 を参照して、本第 6 9 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 1 0 において実行される特徴的な演出内容について説明する。本第 6 9 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 1 0 では、上述した疑似変動および特殊演出に加えて、疑似変動のホールド演出が実行される。図 2 5 7 2 ( a ) は、疑似変動が開始され、特殊演出の導入演出が開始された時点における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。第 6 9 制御例のパチンコ機 1 0 における導入演出開始時の表示画面とは異なり、表示画面の正面視右上隅に第 2 特別図柄の保留球数を示すための特図 2 保留球数表示領域 D m 1 c と、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための第 4 図柄が表示される特図 2 第 4 図柄表示領域 D m 1 d が表示されている。その他の表示内容は、第 6 9 制御例と同一であり、同一の表示内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図 2 5 7 2 ( a ) に示した図は、実行中の第 1 特別図柄変動が開始された時点では、特図 1 保留を獲得していない状態であって、その後、疑似変動演出の待機期間 ( 1 2 秒間 ) 中に新たな特図 1 保留を獲得し、待機期間経過後に、獲得した特図 1 保留の先読み結果に基づいて設定した演出態様で導入演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示している。よって、図 2 5 7 2 ( a ) に示すように、特図 1 保留球数表示領域 D m 1 a には第 1 特別図柄の保留球を 1 つ有していることを示す「 1 」の表示がされており、特図 2 保留球数表示領域 D m 1 c には第 2 特別図柄の保留球を有していないことを示す「 0 」の表示がされている。

#### 【 8 0 3 5 】

そして、実行中保留図柄表示領域 D s 1 では、第 1 特別図柄の保留球の先読み結果に基づいて表示されている保留図柄をチャンス疑似保留図柄 t h 0 に可変させている様子が表示されている。第 6 9 制御例において説明したように、このチャンス疑似保留図柄 t h 0 は、保留球を先読みした結果、特別図柄の変動種別が「完全外れ」ではない場合に設定される表示態様である。従って、このチャンス疑似保留図柄 t h 0 が表示されることにより、遊技者に対して、この後に、獲得済の特図 1 保留に対応する変動演出として少なくとももリーチ状態となる変動演出が実行されることを期待させることができる。図 2 5 7 2 ( b ) は、図 2 5 7 2 ( a ) の状態から、ホールド演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図 2 5 7 2 ( b ) に示す図は、図 2 5 7 2 ( a ) において変動表示されていた第 1 特別図柄の変動時間が経過する前に第 2 特別図柄の保留球を 1 個獲得し、その第 1 特別図柄の変動停止後に第 2 特別図柄の保留球に基づく第 2 特別図柄の変動表示が実

行されている状態を示している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で、普通図柄抽選で普図当たりにより当選したことに基づいて実行された普図当たり遊技（開放期間が0.2秒）中に第2入球口640へと遊技球が入球し第2特別図柄の保留球（特図2保留）を獲得した場合に表示され得る表示画面の一例を示している。図2572（b）に示した通り、特図2第4図柄表示領域Dm1dには、第2特別図柄の変動表示が実行されていることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されている。また、普図当たり遊技中に第2入球口640へと入球した遊技球が1個であるため、特図1保留球数表示領域Dm1aには第2特別図柄の保留球を獲得していないことを示す「0」の表示がされている。また、特図1保留球数表示領域Dm1aにおいて第1特別図柄の保留球を1つ有していることを示す「1」の表示がされており、特図1第4図柄表示領域Dm1bにおいて第1特別図柄が停止表示中であることを示す表示がされている。

10

#### 【8036】

ここで、本第69制御例の第1変形例では、導入演出（疑似変動演出）の開始時点で存在している保留球の先読み結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様（疑似変動演出の演出態様）を決定する構成としている。このため、導入演出の開始後に第2特別図柄の保留球を獲得した場合、表示されている疑似保留図柄の表示態様によって示唆される演出情報（第1特別図柄の先読み結果）と、実行される第2特別図柄の抽選結果とが一致しない虞がある。例えば、第1特別図柄の保留球を先読みした結果、変動種別が「完全外れ」ではなかったことからチャンス疑似保留図柄th0が設定され、新たに獲得した第2特別図柄の保留球の変動種別が「完全外れ」であった場合、遊技者は少なくともリーチ状態になることを確信していたにもかかわらず、リーチ状態にならずに単なる外れとなり、疑似保留図柄が示唆する演出情報に不信感を持たせることに繋がりがかねない。このような不具合を抑制するために、本第69制御例の第1変形例では、疑似変動の実行中に第2特別図柄の変動表示が開始される場合に、表示されている疑似保留図柄の表示態様と、実行される第2特別図柄の当否判定結果とを判定し、矛盾が生じる場合（具体的には、チャンス疑似保留図柄が表示されている状態で第2特別図柄の完全外れの変動表示が実行される場合）には疑似保留図柄の表示態様を設定する際の先読み対象となった第1特別図柄の保留球に基づく第1特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間に疑似変動の変動時間の進行を一時停止させるホールド演出を実行する構成としている。

20

#### 【8037】

この疑似変動のホールド演出が実行されると、図2572（b）に示すように、小表示領域Dm3に表示されている疑似変動の残時間のカウンタダウンが一時中断していることを示すための表示態様である「HOLD」アイコンAk2が小表示領域Dm3に重なるように表示される。また、副表示領域Dsでは、チャンス疑似保留図柄th0に繋がる導火線duの右端の火Hi1がうさぎを模したキャラクタ801によってキャラクタ801が持つ木801aに移し替えられ、導火線duから火Hi1が消える演出が実行される。キャラクタ801は、第1特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間、火が着いた木801aを持った状態で副表示領域Dsに表示されたままとなり、第1特別図柄の変動表示が開始されると、図2573に示すように、キャラクタ801が再び導火線duに火を着ける演出が実行される。このように構成することで、キャラクタ801が表示されている期間は副表示領域Dsにおいて実行されている保留変化演出が一時中断していることを遊技者に分かり易く示すことができる。なお、図2572（b）に示すように、疑似変動のホールド演出が実行されている期間においても特殊演出（ミッション演出）が継続していることを示す「ミッション中」という案内態様が表示領域HR1に表示され、主表示領域Dmにおいて第3図柄が変動表示されたままの状態が継続し、第2特別図柄の抽選結果は特図2第4図柄表示領域Dm1dにおいて第2特別図柄の変動時間経過後に停止表示される。

30

40

#### 【8038】

図2573は、図2572（b）の状態から疑似変動のホールド演出が終了した時点における表示画面の一例を示した図である。特図2保留球数表示領域Dm1cにおいて第2

50



特別図柄の保留球を有していないことを示す「0」が表示され、特図2第4図柄表示領域Dm1dにおいて第2特別図柄が完全外れで停止表示されたことを示す表示態様が表示されている。また、特図1保留球数表示領域Dm1aにおいて第1特別図柄の保留球を有していないことを示す「0」が表示され、特図1第4図柄表示領域Dm1bにおいて第1特別図柄の変動表示中であることを示す表示態様が表示されている。つまり、図2572(b)の状態から、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示がすべて終了し、導入演出開始時点で存在していた第1特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始された状態を示している。この第1特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始されると、「HOLD」アイコンAk2が非表示となり、小表示領域Dm3において疑似変動の残時間のカウントダウンが再開される。また、副表示領域Dsでは、キャラクタ801が導火線duに火Hi1を着火させる演出が実行され、保留変化演出が再開される。そして、主表示領域Dmでは、変動表示中の第1特別図柄の抽選結果に対応する結果報知演出が実行される。これにより、導入演出開始後に獲得した第2特別図柄の保留球に基づく変動表示が第1特別図柄の保留球に基づく変動表示よりも優先して実行される構成であっても、導入演出開始時点で先読みした結果に基づいて表示された疑似保留図柄の表示態様と、実行される結果報知演出の演出態様とが一致しないことを抑制することができる。

10

#### 【8039】

なお、ノーマル疑似保留図柄（保留球を先読みした結果が完全外れであった場合、または保留球が存在しない場合に決定される疑似保留図柄）が表示されている場合に、導入演出開始後に第2特別図柄の保留球を獲得し、その第2特別図柄の保留球が大当たり当選である場合には、疑似変動のホールド演出を実行せず、第2特別図柄の保留球の抽選結果に対応する結果報知演出を実行する構成としている。これは、ノーマル疑似保留図柄が表示されたことによりリーチ状態にならないと予測し落胆している遊技者に対して、大当たり当選であることに対応する演出を実行しても不快感を与える虞がなく、むしろ意外性のある演出を提供することにより、ノーマル疑似保留図柄が表示されても最後まで大当たり当選の期待を持たせることが可能となるためである。次に、図2574を参照して、導入演出開始後に第2特別図柄の保留球を獲得した場合の特殊演出の流れについて説明する。図2574(a)は、導入演出開始後に獲得した第2特別図柄の保留球の当否判定結果が完全外れであり、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。特図変動の項目は第1図柄表示装置37における特別図柄の変動表示の状態を示しており、演出態様の項目は第3図柄表示装置81において表示される演出態様を示している。図2574(a)に示すように、まず、特図1完全外れAの変動表示が17秒間実行される。なお、特図1完全外れAの変動種別は、保留球が存在しない場合に設定される変動種別である（図2580(b)参照）。この特図1完全外れAの変動期間では、12秒間の通常演出が実行された後、5秒間の特殊演出の導入演出が実行され、疑似変動が開始される。図2574(a)に示す例では、導入演出開始前に第1特別図柄の保留球を獲得しており、第2特別図柄の保留球を有していない状態であるため、導入演出開始時点では第1特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様（図2572(a)参照）が決定される。図2574(a)に示すように、第1特別図柄の保留球の変動種別は当たりロングリーチであることから、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が決定される。

20

30

40

#### 【8040】

その後、導入演出開始から特図1完全外れAの変動時間経過までの期間に第2特別図柄の保留球を獲得したため、特図1当たりロングリーチの変動表示が実行される前に第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。図2574(a)に示す例では、第2特別図柄の変動種別として完全外れFが設定されており、導入演出開始時点で表示されているチャンス疑似保留図柄（特別図柄の保留球の抽選結果が完全外れではない場合に表示される疑似保留図柄）と矛盾が生じてしまうため、特図2完全外れFの変動表示が開始された場合には、疑似変動のホールド演出（図2572(b)参照）が実行され、疑似変動の進行が一時停止される。そして、特図2完全外れFの変動表示が終了し、特図1当たりロングリ

50



ーチの変動表示が開始されると、疑似変動演出が再開される（図2573参照）。また、特図1当たりロングリーチの変動表示が開始される場合には、疑似変動演出の残時間と、実行される変動表示種別と、に基づいて疑似変動演出の残期間を更新する処理が実行される。図2574（a）に示した例では、疑似変動演出が開始された時点で設定された疑似変動期間（8秒）のうち、5秒が経過したタイミング（残時間3秒のタイミング）で、17秒の変動表示が実行される場合であり、疑似変動演出の残期間が3秒から5秒に更新される処理が実行される。これにより、17秒の変動表示期間は、最初の5秒が疑似変動演出が実行される期間となり、残りの12秒が当該変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出が実行される期間となる。このように、予め定められている疑似変動の演出期間を、次に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて更新する処理を実行することにより、疑似変動演出が次に実行される特別図柄変動の変動期間に跨がって実行される場合であっても、次に実行される特別図柄変動の変動期間のうち、疑似変動演出が終了した後の残期間の長さを複数のパターンに特定し易くすることができるため、残期間を用いた変動演出の演出態様を決定し易くすることができる。

10

#### 【8041】

なお、図2574（a）に示した例では、疑似変動演出の演出期間（ホールド期間を除いた期間）が当初の8秒から10秒へと延長させる例を示しているが、これに限ること無く、疑似変動演出の残期間に対して、次に実行される特別図柄変動の変動時間が短い場合には、疑似変動演出の演出期間を短縮させるように更新する処理を実行すれば良い。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が次の特別図柄変動として実行された場合であっても、疑似変動演出が終了した後の残期間を用いて当該変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を実行し易くすることができる。また、疑似変動演出の演出期間の長さを更新（延長、又は短縮）した場合には、既に表示画面の副表示領域Dsに表示されている導火線duの表示態様をそのまま用いて、火Hi1の進行速度のみを可変させるように表示態様を決定すると良い。このように構成することで、疑似変動演出の残時間が途中で更新されたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される変動パターンの一部として、短時間（例えば、3秒）の変動パターンを決定可能に構成し、疑似変動演出が実行されている最中に次に実行される特別図柄抽選の対象となる特図保留を獲得し、その獲得した特図保留に基づいて実行される次に特別図柄変動時間が3秒となる場合に、疑似変動演出の残時間を0.5秒に短縮する処理を実行し、既に表示画面の副表示領域Dsに表示されている導火線duが、0.5秒で全て燃え尽きる高速炎上演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、既に表示画面の副表示領域Dsに表示されている導火線duが燃える速度に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、疑似変動演出の残時間が短縮されたことを気付かれ難くすることができる。なお、図2574（a）に示す例では、第2特別図柄の保留球を1つ獲得した場合を例にして説明したが、特図1当たりショートリーチの変動表示が開始されるまでに複数の第2特別図柄の保留球を獲得している場合には、その第2特別図柄の保留球の中に大当たり当選する保留球がなければ特図1当たりショートリーチの変動表示が開始されるまで疑似変動のホールド演出が継続する。

20

30

40

#### 【8042】

図2574（b）は、導入演出開始後に獲得した第2特別図柄の保留球の変動種別が当たりショートリーチであり、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。図2574（b）に示す例では、導入演出開始後に獲得した第2特別図柄の保留球の変動種別と、チャンス疑似保留図柄が示唆する抽選結果情報とに矛盾が生じていないため、特図2当たりショートリーチの変動表示が開始されても疑似変動のホールド演出は実行されず、特図2当たりショートリーチに対応する結果報知演出が実行される。そして、特図2当たりショートリーチの変動表示が終了したに基づいて実行される大当たり遊技終了後に、特図1当たりショートリーチの変動表示が実行される。この特図1当たりショートリーチの変動表示

50

においては、通常演出が実行される。つまり、図 2 5 7 4 ( b ) では、特図 1 保留に対する先読み結果に基づいて決定した疑似変動演出の演出態様（保留図柄の表示態様）を、第 2 特別図柄変動の結果を示すための演出として流用する場合の流れを示した図である。このように、予め特定した特別図柄変動の実行順序に基づいて複数の特別図柄変動に跨るように実行される期間演出の演出態様を決定しておき、予め特定した特別図柄変動の実行順序とは異なる実行順序で特別図柄変動が実行される場合には、既に決定されている演出態様で期間演出を実行しても、各特別図柄変動の結果を示す演出態様として矛盾が生じるか否かを判別し、矛盾が生じないと判別した場合には、既に決定されている演出態様でそのまま期間演出を実行可能に構成することで、期間演出を実行するための処理を簡素化することができる。また、図 2 5 7 4 ( b ) に示した例では、特図 2 当たりショートリーチの変動表示が開始される時点における疑似変動演出の残時間が 3 秒となる。そして、特図 2 当たりショートリーチの変動表示時間が 5 秒であり、疑似変動演出の残時間を更新する処理によって、疑似変動演出の残時間が 3 秒から 5 秒へと更新されている。つまり、特図 2 当たりショートリーチの変動表示期間の全てが疑似変動演出の実行期間となるように疑似変動演出の残時間が更新されるように構成している。

10

#### 【 8 0 4 3 】

この場合、疑似変動演出の演出結果を示すための表示態様として、「祝」の文字が表示される（図 2 4 9 5 ( b ) 参照）。具体的には、詳細は図示しないが、特図 2 当たりショートリーチの変動表示が開始された時点で表示されている導火線 d u が 5 秒を掛けて燃え尽きる速度（低速度）に可変し、導火線 d u が燃え尽きた後に爆弾アイコン t h o c が「祝」の表示態様で表示される。つまり、疑似変動演出が実行される特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための表示態様を疑似変動演出の演出結果として表示するのではなく、特別図柄抽選の結果を報知するための表示態様を疑似変動演出の演出結果として表示するように構成している。このように構成することで、疑似変動演出が実行される特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動の変動時間が短く、その期間内に残りの疑似変動演出と、抽選結果を示すための変動演出と、を実行することが困難な場合において、疑似変動演出を用いて抽選結果を報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動が開始された時点で保有している特図 1 保留の先読み結果に基づいてチャンス疑似保留図柄が表示され、先読みの対象となった特図 1 保留に対応する特別図柄変動が開始される前に特図 2 保留を獲得し、その特図 2 保留に対応する特別図柄変動が先に開始された場合に、疑似変動ホールド演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が開始された時点で保有している特図 1 保留が大当たり当選であるもののチャンス疑似保留図柄が設定されなかった場合に、その特図 1 保留に対応する特別図柄変動が開始される前に特図 2 保留を獲得することで疑似変動ホールド演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、疑似変動に習熟した遊技者に対して、疑似変動開始時にチャンス疑似保留図柄が表示されなくても落胆させずに、新たに特図 2 保留を獲得することで疑似変動ホールド演出が実行されるかもしれないと期待させることによって、特図 2 保留を獲得しようとする積極的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

40

#### 【 8 0 4 4 】

< 第 6 9 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 5 7 5 を参照して、第 6 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。上述した第 6 9 制御例とは、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A を設けた点で相違する。なお、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に対して、第 2 始動口 6 4 b への入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。次に、本第 6 9 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 の内容について、図 2 5 7 6 ~ 図 2 5 8 1 を参照して説明する。図 2 5 7 6 ( a ) は、主制御装

50

置 1 1 0 内の R O M 2 0 2 の電氣的構成を示すブロック図である。図 2 5 7 6 ( a ) に示した通り、上述した第 6 9 制御例とは、変動種別選択テーブル 2 0 2 d b に代えて変動種別選択テーブル 2 0 2 d a A を、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d b A を、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A を設けた点で相違している。まず、図 2 5 7 7 ( a ) を参照して、変動種別選択テーブル 2 0 2 d a A の内容について説明する。変動種別選択テーブル 2 0 2 d a A は、特別図柄の変動種別を決定するためのテーブルであり、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動種別が決定される。この変動種別選択テーブル 2 0 2 d a A には、特別図柄の抽選結果と遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。上述した第 6 9 制御例における変動種別選択テーブル 2 0 2 d b とは、通常中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 1 に代えて通常中当たり用選択テーブル 2 0 2 d a A 1 が、通常中外れ用選択テーブル 2 0 2 d b 2 に代えて通常中外れ用選択テーブル 2 0 2 d a A 2 が、確変・時短中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 3 に代えて確変・時短中当たり用選択テーブル 2 0 2 d a A 3 が、確変・時短中外れ用選択テーブル 2 0 2 d b 4 に代えて確変・時短中外れ用選択テーブル 2 0 2 d a A 4 が規定されている点で相違する。

10

#### 【 8 0 4 5 】

図 2 5 7 7 ( b ) は、通常中当たり用選択テーブル 2 0 2 d a A 1 の規定内容を模式的に示した図である。第 6 9 制御例における通常中当たり用選択テーブル 2 0 2 d b 1 とは、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) 用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第 6 9 制御例と同一である。図 2 5 7 7 ( b ) に示すように、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりであり、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 9 」の範囲内であれば、変動種別として「 当たりショートリーチ 」が設定され、変動種別データとして「 1 0 H 」が設定される。図 2 5 7 7 ( c ) は、通常中外れ用選択テーブル 2 0 2 d a A 2 の規定内容を模式的に示した図である。第 6 9 制御例における通常中外れ用選択テーブル d b 2 とは、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) 用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第 6 9 制御例と同一である。図 2 5 7 7 ( c ) に示すように、第 2 特別図柄の抽選結果が外れであり、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 9 」の範囲内であれば、変動種別として「 完全外れ 」が設定され、変動種別データとして「 1 1 H 」が設定される。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、通常状態における第 2 特別図柄の変動種別として、抽選結果が大当たりである場合には必ず「 当たりショートリーチ 」が設定され、外れである場合には必ず「 完全外れ 」が設定される構成としているが、これに限るものではなく、複数種類の変動種別から 1 の変動種別を設定する構成としても良い。図 2 5 7 8 ( a ) は、確変・時短中当たり用選択テーブル 2 0 2 d a A 3 の規定内容を模式的に示した図である。第 6 9 制御例における確変・時短中当たり用選択テーブル d b 3 とは、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) 用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第 6 9 制御例と同一である。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、確変状態または時短状態において大当たり当選した特別図柄の特図種別にかかわらず、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 4 9 」の範囲内であれば「 当たりショートリーチ 」が設定され、「 1 5 0 ~ 1 9 9 」の範囲内であれば「 当たりロングリーチ 」が設定される。

20

30

#### 【 8 0 4 6 】

図 2 5 7 8 ( b ) は、確変・時短中外れ用選択テーブル 2 0 2 d a A 4 の規定内容を模式的に示した図である。第 6 9 制御例における確変・時短中外れ用選択テーブル d b 4 とは、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) 用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第 6 9 制御例と同一である。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、確変状態または時短状態において外れであった場合には特別図柄の特図種別にかかわらず、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 6 4 」の範囲内であれば「 完全外れ 」が設定され、「 1 6 5 ~ 1 9 9 」の範囲内であれば「 外れショートリーチ 」が設定される。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、確変状態または時短状態における変動種別を第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で共通のものとしたが、これに限るものではなく、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で異なる変動種別を設定可能に構成しても良い。次に、図 2 5 7 9 を参照して、大当たり種別選択テ

40

50

ブル 2 0 2 d b A の内容について説明する。図 2 5 7 9 は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d b A の規定内容を模式的に示した図である。図 2 5 7 9 に示すように、第 1 特別図柄の大当たりに当選した場合、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 2 9」の範囲内であれば 5 R 確変大当たりである「大当たり A」が選択され、「3 0 ~ 5 9」の範囲内であれば 1 0 R 確変大当たりである「大当たり B」が選択され、「6 0 ~ 9 9」の範囲内であれば 5 R 通常大当たりである「大当たり C 1 1」が選択される。

#### 【 8 0 4 7 】

一方、第 2 特別図柄の大当たりに当選した場合、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 5 9」の範囲内であれば 1 0 R 確変大当たりである「大当たり B」が選択され、「6 0 ~ 9 9」の範囲内であれば 1 0 R 通常大当たりである「大当たり D」が選択される。このように、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の大当たりに当選した場合、確変大当たりが選択される割合は、ともに 6 0 パーセントであるが、第 1 特別図柄の大当たりでは 1 0 R 大当たりの割合が 3 0 パーセントであるのに対して、第 2 特別図柄の大当たりでは 1 0 R 大当たりの割合が 1 0 0 パーセントとなっている。従って、第 2 特別図柄で大当たり当選した方が第 1 特別図柄で大当たりに当選するよりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多くなり易く、第 2 特別図柄は遊技者に比較的有利な特図種別であると言える。次に、図 2 5 8 0 ( a ) を参照して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A の内容について説明する。変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A は、設定された変動種別データに基づいて変動パターン（変動時間）を決定するためのテーブルであり、変動種別データの値と、保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）が決定される。この変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A には、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A 1 と、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A 2 が規定されている。ここで、図 2 5 8 0 ( b ) を参照して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A に規定されている通常用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A 1 の内容について説明をする。図 2 5 8 0 ( b ) は、通常用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A 1 の内容を模式的に示した模式図である。通常用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A 1 は、上述した第 6 9 制御例における通常用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e 1 に対して、第 2 特別図柄に対応する変動パターンを規定している点で相違する。

#### 【 8 0 4 8 】

具体的には、図 2 5 8 0 ( b ) に示す通り、選択された変動種別データ値が 0 0 H（即ち、第 1 特別図柄の当たりショートリーチ）であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 2 0 0 0 m s（1 2 秒）の変動パターンである「当たりショートリーチ A」が設定される。なお、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動パターン種別を特定する処理は、保留第 1 エリアから実行エリアヘデータがシフトされた場合に行われる。この場合、他の保留エリアに記憶されている入賞データは、シフト処理によりエリア番号の 1 小さい保留エリア（保留第 1 エリア ~ 保留第 3 エリア）に詰められているので、変動パターンを選択するタイミングにおいて、保留されている入賞データ（保留球数）の最大値は 3 である。このため、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A は、保留球数 0 ~ 3 の場合について規定している。選択された変動種別データ値が 0 1 H（即ち、第 1 特別図柄の当たりロングリーチ）であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s（1 7 秒）の変動パターンである「当たりロングリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 2 H（即ち、第 1 特別図柄の当たりスーパーリーチ）であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 0 m s（3 0 秒）の変動パターンである「当たりスーパーリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 B H（即ち、第 2 特別図柄の当たりショートリーチ）であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 5 0 0 0 m s（5 秒）の変動パターンである「当たりショートリーチ C」が設定される。

#### 【 8 0 4 9 】

また、選択された変動種別データ値が 0 4 H（即ち、第 1 特別図柄の外れショートリーチ）であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 2 0 0 0 m s（1 2 秒）の変動パ

ターンである「外れショートリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 05 H (即ち、第 1 特別図柄の外れロングリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 17000 ms (17 秒) の変動パターンである「外れロングリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 06 H (即ち、第 1 特別図柄の外れスーパーリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 30000 ms (30 秒) の変動パターンである「外れスーパーリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0C H (即ち、第 2 特別図柄の完全外れ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3000 ms (3 秒) の変動パターンである「完全外れ F」が設定される。次に、図 2581 を参照して、変動パターン選択テーブル 202dcA に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 202dcA2 の内容について説明をする。図 2581 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 202dcA2 の内容を模式的に示した模式図である。確変・時短用変動パターン選択テーブル 202dcA2 は、上述した確変・時短中当たり用選択 11 テーブル 202daA3 または確変・時短中外れ用選択 11 テーブル 202daA4 において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。図 2581 に示す通り、選択された変動種別データ値が 07 H (即ち、当たりショートリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 5000 ms (5 秒) の変動パターンである「当たりショートリーチ B」が設定される。選択された変動種別データ値が 08 H (即ち、当たりロングリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 10000 ms (10 秒) の変動パターンである「当たりロングリーチ B」が設定される。

10

20

#### 【8050】

また、選択された変動種別データ値が 09 H (即ち、完全外れ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3000 ms (3 秒) の変動パターンである「完全外れ E」が設定される。選択された変動種別データ値が 10 H (即ち、外れショートリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 5000 ms (5 秒) の変動パターンである「外れショートリーチ B」が設定される。このように、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、当否判定結果が外れである場合にリーチ変動が選択される割合が低く設定されている。そして、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、リーチ変動の変動時間が短く設定されている。これにより、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなるので、次の大当たりまでの期間を短くすることができ、遊技者に対して大当たりが短期間に連続しているという印象を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、通常状態では「完全外れ」が選択された場合に、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成であったが、確変状態および時短状態では「完全外れ」が選択された場合であっても保留球数にかかわらず一定の変動時間が設定される構成としている。これは、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選し易くなり、電動役物 64a が開放状態となることにより第 1 入球口 64 へ入球し易い状態、即ち、通常状態に比べて特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態であるためであり、保留球数にかかわらず短い変動時間が設定される構成とすることで、遊技者がテンポ良く遊技を行うことができる。

30

40

#### 【8051】

なお、本第 69 制御例のパチンコ機 10 では、同じ変動種別データ値であっても、保留球数に応じて異なる変動時間が選択される外れ変動種別と、保留球数によらずに同一の変動時間が選択される外れ変動種別とを設けているが、これに限られるものではない。例えば、すべての外れ変動種別で、保留球数に応じて変動時間を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態および時短状態においても、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成としても良い。このように構成することで、変動期間の長い外れのリーチ変動パターンばかりが連続してしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションの低下を抑制することができる。次に、図 2582 (a) を参照して、本第 69 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有す

50

る R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 2 5 8 2 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 2 5 8 2 ( a ) に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A と、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A と、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A と、書き換え用演出態様設定テーブル 2 2 2 d d A と、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e A とが少なくとも記憶されている。

#### 【 8 0 5 2 】

ここで、図 2 5 8 3 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A の内容について説明する。図 2 5 8 3 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 2 5 8 3 に示す通り、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、通常状態において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 と、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 と、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a A 3 と、確変状態および時短状態において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4 とが規定されている。本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第 1 入球口 6 4 および第 2 入球口 6 4 0 への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される演出態様設定処理（図 2 6 0 0 参照）において、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判定した場合（S 2 4 5 2 D : N o）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判定した場合に（S 2 4 5 2 D : Y e s）、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでなければ（S 2 4 5 3 D : N o）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 が参照される。

#### 【 8 0 5 3 】

なお、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、第 1 入球口 6 4 および第 2 入球口 6 4 0 への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される入賞頻度計測処理（図 2 5 4 3 参照）において、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 4 未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定される。一方、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 5 以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオフに設定される。また、発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される発射関連コマンド処理（図 2 5 5 6 参照）において、主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（S 2 6 7 2 D）。一方、主制御装置 1 1 0 から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（S 2 6 7 3 D）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 8 0 5 4 】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 3 は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 3 の詳細については、図 2 5 8 6 を参照して後述する。図 2 5 8 4 ~ 図 2 5 8 7 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 2 5 8 4 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 の内容について説明する。図 2 5 8 4 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 は、第 1 入球口 6 4 および第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図 2 5 8 4 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

10

20

## 【 8 0 5 5 】

より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 7 4」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「7 5 ~ 1 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。

30

40

## 【 8 0 5 6 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ C 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりショートリーチ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりショートリーチ C

50



1 とは演出内容が異なる「当たりショートリーチ C 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ A 1 とは演出内容が異なる「完全外れ A 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。

10

#### 【8057】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 94」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「95 ~ 89」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「190 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

20

30

#### 【8058】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れ完全外れ F」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ F 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ F」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ

40

50



F 1 とは演出内容が異なる「完全外れ F 2」が設定される。このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。次に、図 2 5 8 5 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A に規定されている通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 の内容について説明する。図 2 5 8 5 は、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 の内容を模式的に示した模式図である。

#### 【 8 0 5 9 】

上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 は、第 1 入球口 6 4 および第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図 2 5 8 5 に示す通り、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

#### 【 8 0 6 0 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

#### 【 8 0 6 1 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「

疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。

#### 【8062】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「50 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れ当選であることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。

#### 【8063】

主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れ完全外れ F」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ F 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ F」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ F 1 とは演出内容が異なる「完全外れ F 2」が設定される。このように、通常用変動パターン選択 A テーブル 222 da A1（図 2584 参照）で

は、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 では変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れ A は変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れ A が設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までの第 3 図柄が停止表示している期間を短縮させることができる。また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が 0 個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。

10

#### 【 8 0 6 4 】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態である場合に、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブルを参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブルを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が 0 個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択 B テーブルを参照し、保留球数が 1 個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択 A テーブルを参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチ A やロングリーチ A の実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択 A テーブルを参照する構成としても良い。

20

30

#### 【 8 0 6 5 】

次に、図 2 5 8 6 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A に規定されている通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a A 3 の内容について説明する。図 2 5 8 6 は、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a A 3 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a A 3 は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図 2 5 8 6 に示す通り、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a A 3 には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と第 1 演出カウンタ値 C S 1 に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄

40

50

の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第3図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。上述したように、本第69制御例の第1変形例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、後述する書き換え演出設定処理（図2602参照）または、結果報知演出設定処理（図2605参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、図2588(a)に示す疑似変動更新時間設定テーブル222dbAに基づいて決定する。ここで、図2588(a)を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル222dbAの内容について説明する。図2588(a)は、疑似変動更新時間設定テーブル222dbAの10  
規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル222dbAは、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に特別図柄の残りの変動時間で実行される通常演出の演出時間を設定するために参照されるテーブルである。

#### 【8066】

図2588(a)に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル222dbAには、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間と通常演出時間がそれぞれ規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が3000ms（3秒）である場合には（即ち、完全外れDまたは完全外れFの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として3000ms（3秒）、通常演出時間として0ms（0秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が5000ms（5秒）である場合には（即ち、当たりショートリーチCまたは完全外れCの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として5000ms（5秒）、通常演出時間として0ms（0秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が8000ms（8秒）である場合には（即ち、完全外れBの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として3000ms（3秒）、通常演出時間として5000ms（5秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が12000ms（12秒）である場合には（即ち、ショートリーチAの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として4000ms（4秒）、通常演出時間として8000ms（8秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が17000ms（17秒）である場合には（即ち、完全外れAまたはロングリーチAの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として5000ms（5秒）、通常演出時間として12000ms（12秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が30000ms（30秒）である場合には（即ち、スーパーリーチAの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として13000ms（13秒）、通常演出時間として17000ms（17秒）が設定される。20  
30

#### 【8067】

このように、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して、所定の疑似変動更新時間と、通常演出時間が設定される。なお、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示が開始される場合と、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に新たな入賞に基づいて特別図柄変動が開始される場合とで、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して疑似変動に割り当てられる時間は同一となるように構成している。例えば、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に存在する保留球に基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が12000ms（12秒）の変動パターンの場合と、疑似変動が継続している期間に遊技球が第1入球口64に入賞したことに基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が12000ms（12秒）の変動パターンの場合とで、疑似変動に割り当てられる時間は同一であり、4000ms（4秒）である。そして、本第69制御例の第1変形例では、疑似変動残時間タイマ223djに設定されているカウンタ値をリセットした後（即ち、現在設定されている疑似変動時間をクリアした後）、新たに疑40  
50

似変動更新時間を設定する構成としている。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始された時点における疑似変動の残変動時間にかかわらず、その特別図柄変動における疑似変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。ここで、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の演出時間と同じ尺になるように構成している。具体的には、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が8000ms（8秒）である場合、3000ms（3秒）間の疑似変動が実行された後に、5000ms（5秒）間の通常演出が実行される。この5秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れB1または完全外れB2の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れB1または完全外れB2の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

10

#### 【8068】

なお、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動種別が「当たりショートリーチA」（12秒の当たり変動）または「外れショートリーチA」（12秒の外れ変動）である場合にも8秒間の通常演出が実行されるが、疑似変動なしの表示用変動パターンに演出時間が8秒間のリーチ演出がないため、専用のリーチ演出を設けている。また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が17000ms（17秒）である場合、5000ms（5秒）間の疑似変動が実行された後に、12000ms（12秒）間の通常演出が実行される。この12秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ショートリーチA1または当たり（外れ）ショートリーチA2の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチA1または当たり（外れ）ショートリーチA2の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が30000ms（30秒）である場合、13000ms（13秒）間の疑似変動が実行された後に、17000ms（17秒）間の通常演出が実行される。この17秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ロングリーチA1または当たり（外れ）ショートリーチA2の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチAまたは当たり（外れ）ショートリーチA2の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。このように、一部（当たりショートリーチ、外れショートリーチ）を除いて疑似変動ありの表示用変動パターン専用に通常演出の表示データテーブル（主制御装置110からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載したデータテーブル）を持たなくても良いのでデータ容量を節約することができる。加えて、疑似変動終了後に実行される通常演出と、疑似変動なしの場合に実行される通常演出で同一の演出が実行されるので、疑似変動が実行されていたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。

20

30

#### 【8069】

なお、変動時間が3000ms（3秒）の場合（完全外れDおよび完全外れFの変動パターンの場合）と、5000msの場合（当たりショートリーチCおよび完全外れCの変動パターンの場合）には、通常演出時間が0ms（0秒）となっている。この場合、疑似変動を実行した後に通常演出を実行すると、疑似変動なしの表示用変動パターンにはない不自然に短い変動が実行されることになり、遊技者に違和感を与えてしまう。このため、疑似変動と特別図柄変動が同時に終了する構成とすることで、遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる上に、遊技者に外れであることを報知する回数が減少するので、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。図2586に戻って説明を続ける。通常用変動パターン選択テーブル222daA3には、上述した疑似変動更新時間設定テーブル222dbA（図2588（a）参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、第1演出カウンタ値CS1に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として5000ms（5秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第1演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れC1」が設定され、第1演出カウンタ値CS1が「

40

50

「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れC1」とは異なる「完全外れC2」が設定される。なお、通常演出時間として5000ms（5秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れB」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。通常演出時間として8000ms（8秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第1演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチA1」が設定され、第1演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチA1」とは異なる「当たり超ショートリーチA2」が設定される。

#### 【8070】

通常演出時間として8000ms（8秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチA1」が設定され、第1演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチA1」とは異なる「外れ超ショートリーチA2」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が8秒の変動パターンは、「完全外れB」のみであり、リーチ演出となる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に8秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチA」（12秒の当たり変動）および「外れショートリーチA」（12秒の外れ変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチA1」（8秒の当たり変動）、「当たり超ショートリーチA2」（8秒の当たり変動）、「外れ超ショートリーチA1」および「外れ超ショートリーチA2」を規定している。通常演出時間として12000ms（12秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第1演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」が設定され、第1演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」とは異なる「当たりショートリーチA2」が設定される。一方、通常演出時間として12000ms（12秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第1演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定され、第1演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」とは異なる「外れショートリーチA2」が設定される。

#### 【8071】

通常演出時間として17000ms（17秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、第1演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」が設定され、第1演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」とは異なる「当たりロングリーチA2」が設定される。一方、通常演出時間として17000ms（17秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第1演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定され、第1演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」とは異なる「外れロングリーチA2」が設定される。このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、1の特別図柄の変動時間内に複数回の第3図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。次に、図2587を参照して、変動パターン選択テーブル222daAに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル222daA4の内容について説明する。図2587は、確変・時短用変動パターン選択テーブル222daA4の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル222daA4は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブル

10

20

30

40

50

である。

#### 【 8 0 7 2 】

確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」（5 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」とは異なる「当たりショートリーチ B 2」（5 秒の当たり変動）が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」（1 0 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」とは異なる「当たりロングリーチ B 2」（1 0 秒の当たり変動）が設定される。変動パターン種別が「完全外れ E」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」（3 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」とは異なる「完全外れ E 2」（3 秒の外れ変動）が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」（5 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3 秒の当たり変動）が設定される。

#### 【 8 0 7 3 】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。次に、図 2 5 8 8（b）を参照して、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A の内容について説明をする。図 2 5 8 8（b）は、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A に規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出（図 2 4 9 7 参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。

#### 【 8 0 7 4 】

結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A は、第 2 演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 2 演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 A」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 B」が設定される。この「結果報知演出 A」と「結果報知演出 B」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変



動終了時に停止表示される第3図柄の組み合わせが異なり、「結果報知演出A」では保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出B」では保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせで停止表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出C」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出D」が設定される。この「結果報知演出C」と「結果報知演出D」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第3図柄の組み合わせが異なり、「結果報知演出C」では保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出D」では保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせで停止表示される。

#### 【8075】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が13秒の「結果報知演出E」が設定される。この「結果報知演出E」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似変動終了時に保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで第3図柄が停止表示される。変動パターン種別が「完全外れA」または「完全外れC」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出F」が設定される。この「結果報知演出F」はミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れA」および「完全外れC」は、上述した疑似変動時間更新テーブル222db(図2515参照)において、共に5秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。変動パターン種別が「完全外れB」、「完全外れD」または「完全外れF」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が3秒の「結果報知演出G」が設定される。この「結果報知演出G」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れB」、「完全外れD」および「完全外れF」は、上述した疑似変動時間設定テーブル222dbA(図2588(a)参照)において、共に3秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。なお、「結果報知演出G」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動(1回目の特図変動)停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。

#### 【8076】

変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が4秒の「結果報知演出B」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が4秒の「結果報知演出I」が設定される。この「結果報知演出B」は「当たりショートリーチA」において選択される「結果報知演出B」と同一の演出態様であり、「結果報知演出H」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出D」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出I」が設定される。この「結果報知演出D」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出D」と同一の演出態様であり、「結果報知演出F」は「完全外れA」または「完全外れC」において選択される「結果報知演出F」と同一の演出態様である。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が13秒の「結果報知演出E」が設定される。この「結果報知演出E」は、「当たりスーパーリーチA」において選択される「結果報知演出E」と同一の演出態様である。次に、図2589を参照して、書き換え演出態様設定テーブル222hjの内容について説明をする。図2589は、書き



換え演出態様設定テーブル 2 2 2 h j に規定されている内容を模式的に示した図である。  
書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 h j は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1  
回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第 1 入球口 6 4 ま  
たは第 2 入球口 6 4 0 への入賞に基づいて特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始さ  
れる場合に実行される書き換え演出（図 2 4 9 8 参照）の演出態様を設定するために参照  
されるテーブルである。

#### 【 8 0 7 7 】

図 2 5 8 9 に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 h j は、第 2 演出カウン  
タ値 C S 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第 1 入球口 6 4 または  
第 2 入球口 6 4 0 に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞ  
れ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パ  
ターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 2 演出カウンタ値 C S 2 に基づいて  
、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たり  
ショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「0 ~ 1 4 9」の範囲内であ  
る場合、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される  
時点での疑似変動の残時間（T）が、「2 0 0 0 m s（2 秒） T < 3 0 0 0 m s（3 秒）」の範囲内であれば演出時間が 1 0 0 0 m s（1 秒）の「短書き換え演出 A」が選択され、  
「1 0 0 0 m s（1 秒） T < 2 0 0 0 m s（2 秒）」の範囲内であれば演出時間が 2 0 0 0 m s（2 秒）の「中書き換え演出 A」が選択され、「0 < T < 1 0 0 0（1 秒）」の範囲内であれば演出時間が 3 0 0 0 m s（3 秒）の「長書き換え演出 A」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ C S 2 の値が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「2 0 0 0 m s（2 秒） T < 3 0 0 0 m s（3 秒）」の範囲内であれば演出時間が 1 0 0 0 m s（1 秒）の「短書き換え演出 B」が選択され、「1 0 0 0 m s（1 秒） T < 2 0 0 0 m s（2 秒）」の範囲内であれば演出時間が 2 0 0 0 m s（2 秒）の「中書き換え演出 B」が選択され、「0 < T < 1 0 0 0（1 秒）」の範囲内であれば演出時間が 3 0 0 0 m s（3 秒）の「長書き換え演出 B」が選択される。

#### 【 8 0 7 8 】

上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出 G が終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入賞したことに基いて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出 G の残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出 G の開始から 1 秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から 6 秒が経過し残時間 2 秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（1 2 秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に 2 秒の結果報知演出 G の残りの演出が実行されることとなる。上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として 4 秒が割り当てられる。従って、この場合、2 秒の結果報知演出 G の残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は 2 秒となる。一方、結果報知演出 G の開始から 2 秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（1 2 秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に 1 秒の結果報知演出 G の残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、1 秒の結果報知演出 G の残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は 3 秒となる。このように、遊技球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書

き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

#### 【 8 0 7 9 】

「短書き換え演出 A」、「中書き換え演出 A」、「長書き換え演出 A」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が 80%であることを示す態様である「341」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、それぞれの演出態様で書き換え演出（図 2493（a）参照）においてキャラクタ 801 が第 3 図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。具体的には、「短書き換え演出 A」ではキャラクタ 801 が第 3 図柄にスプレーを 1 回吹きかけると上書きが完了するのに対し、「中書き換え演出 A」ではキャラクタ 801 が第 3 図柄にスプレーを 2 回吹きかけると上書きが完了し、「長書き換え演出 A」ではキャラクタ 801 が第 3 図柄にスプレーを 3 回吹きかけると上書きが完了する。このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出 B」、「中書き換え演出 B」、「長書き換え演出 B」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が 50%であることを示す態様である「321」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのはそれぞれの演出態様で書き換え演出（図 2493（a）参照）においてキャラクタ 801 が第 3 図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。

10

20

#### 【 8 0 8 0 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ CS2 の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「2000ms（2秒） $T < 3000ms$ （3秒）」の範囲内であれば演出時間が 1000ms（1秒）の「短書き換え演出 B」が選択され、「1000ms（1秒） $T < 2000ms$ （2秒）」の範囲内であれば演出時間が 2000ms（2秒）の「中書き換え演出 B」が選択され、「 $0 < T < 1000$ （1秒）」の範囲内であれば演出時間が 3000ms（3秒）の「長書き換え演出 B」が選択される。この「短書き換え演出 B」、「中書き換え演出 B」、「長書き換え演出 B」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ CS2 の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「2000ms（2秒） $T < 3000ms$ （3秒）」の範囲内であれば演出時間が 1000ms（1秒）の「短書き換え演出 F」が選択され、「1000ms（1秒） $T < 2000ms$ （2秒）」の範囲内であれば演出時間が 2000ms（2秒）の「中書き換え演出 F」が選択され、「 $0 < T < 1000$ （1秒）」の範囲内であれば演出時間が 3000ms（3秒）の「長書き換え演出 F」が選択される。この「短書き換え演出 F」、「中書き換え演出 F」、「長書き換え演出 F」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄をキャラクタ 801 が上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

30

40

#### 【 8 0 8 1 】

なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第 1 入球口 64 への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が 0 個である。従って、保留球数が 1 個以上ある場合に設定される「完全外れ B」、「完全外れ C」、「完全外れ D」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル 222dd ではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であ

50

り、第2演出カウンタCS2の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出C」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出C」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出A」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出D」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出D」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出D」が選択される。

#### 【8082】

「短書き換え演出C」、「中書き換え演出C」、「長書き換え演出C」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ(図示しない)になる点で相違する。「短書き換え演出D」、「中書き換え演出D」、「長書き換え演出D」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ(図示しない)になる点で相違する。

#### 【8083】

上述したように、本第69制御例の第1変形例では、通常状態において大当たり当選した場合に、最も選択され易い変動種別が「ロングリーチ」であり、外れである場合に最も選択され易い変動種別が「完全外れ」である(図2577(b),(c)参照)。言い換えると、大当たり当選である場合には「当たりロングリーチA」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易く、外れである場合には「完全外れA」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易い。そして、図2589に示す通り、「当たりロングリーチ」である場合には必ずミッション演出が成功する書き換え演出の演出態様が設定されるのに対し、「完全外れA」である場合には、ミッション演出が成功する演出態様よりもミッション演出が失敗する演出態様が設定される割合が高い。このため、書き換え演出において登場するキャラクタの態様によって、遊技者はミッション演出が成功するの否かを予測することが可能となるので、書き換え演出において登場するキャラクタに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができる。変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0～49」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出D」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出D」が選択され、「0<T<1000(1秒)」

の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出D」が選択される。「短書き換え演出D」、「中書き換え演出D」、「長書き換え演出D」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチA」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。

#### 【8084】

変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「50～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出G」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出G」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出G」が選択される。この「短書き換え演出G」、「中書き換え演出G」、「長書き換え演出G」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を勇者のキャラクタが上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは、上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が11000ms(11秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が12000ms(12秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。

#### 【8085】

一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が11000ms(11秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が12000ms(12秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。「短書き換え演出E」、「中書き換え演出E」、「長書き換え演出E」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を再変動させ、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第3図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。このように、変動パターン種別に応じて異なる態様の書き換え演出を設定可能に構成しているため、書き換え演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。変動パターン種別が「当たりショートリーチC」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出H」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出H」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出H」が選択される。

#### 【8086】

「短書き換え演出H」、「中書き換え演出H」、「長書き換え演出H」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を再変動させ、当た

り当選であることを示す表示態様で停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第3図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。次に、図2590を参照して、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222 de Aの内容について説明をする。図2590は、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222 de Aに規定されている内容を模式的に示した図である。疑似保留追加表示パターン設定テーブル222 de Aは、疑似変動の開始から終了までの期間に副表示領域Dsに表示される疑似保留図柄の表示シナリオを規定したテーブルである。図2590に示す通り、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222 de Aは、特殊演出の演出態様毎にそれぞれ疑似保留表示パターンが規定されている。具体的には、「当たり結果報知演出」、「結果報知演出I」、「短書き換え演出H」、「中書き換え演出H」および「長書き換え演出H」が設定された場合には、疑似保留表示パターンAが設定される。上述したように、「当たり結果報知演出」、「結果報知演出H」、「短書き換え演出H」、「中書き換え演出H」は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される特殊演出の演出態様であり、この疑似保留表示パターンAが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線duの火Hi1（図2491（b）参照）が、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選であることが確定したことを示す表示態様である「祝」と記載された特殊保留図柄th0d（図2495（b）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

10

#### 【8087】

20

「結果報知演出A、C、E」が設定された場合には、疑似保留表示パターンBが設定される。「結果報知演出A、C、E」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンBが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線duの火Hi1（図2491（b）参照）が、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄th0b（図2495（b）参照）に可変する表示シナリオが実行される。「結果報知演出B、D」が設定された場合には、疑似保留表示パターンCが設定される。「結果報知演出B、D」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンCが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線duの火Hi1（図2491（b）参照）が、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄（図示しない）に可変する表示シナリオが実行される。

30

#### 【8088】

「結果報知演出F、G、H」が設定された場合には、疑似保留表示パターンDが設定される。「結果報知演出F、G、H」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンDが設定された場合は、疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線duの火Hi1（図2491（b）参照）が、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値が2000msになると分岐地点Pt1にて消火し、爆弾保留が不発となる表示シナリオが実行される（図2492（b）参照）。「短書き換え演出A、C、E」、「中書き換え演出A、C、E」および「長書き換え演出A、C、E」が設定された場合には、疑似保留表示パターンEが設定される。「短書き換え演出A、C、E」、「中書き換え演出A、C、E」および「長書き換え演出A、C、E」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「3

40

50

4 1」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンEが設定された場合は、分岐地点Pt1で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線duの火Hi1（図2491（b）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ223dhのカウント値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウント値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄th0b（図2495（b）参照）に可変する表示シナリオが実行される。

#### 【8089】

「短書き換え演出B、D」、「中書き換え演出B、D」および「長書き換え演出B、D」が設定された場合には、疑似保留表示パターンFが設定される。「短書き換え演出B、D」、「中書き換え演出B、D」および「長書き換え演出B、D」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンFが設定された場合は、分岐地点Pt1で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線duの火Hi1（図2491（b）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ223dhのカウント値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウント値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄th0b（図2495（b）参照）に可変する表示シナリオが実行される。「短書き換え演出F、G」が設定された場合には、疑似保留表示パターンGが設定される。「短書き換え演出F、G」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンGが設定された場合は、分岐地点Pt1で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線duの火Hi1（図2491（b）参照）が再着火せず、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。「中書き換え演出F、G」および「長書き換え演出F、G」が設定された場合には、疑似保留表示パターンHが設定される。「中書き換え演出F、G」および「長書き換え演出F、G」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンHが設定された場合は、分岐地点Pt1で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線duの火Hi1（図2491（b）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ223dhのカウント値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウント値が1000msになると爆弾保留に到達する前に火Hi1が消火され、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

#### 【8090】

なお、上述したように、本第69制御例の第1変形例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも12秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短3秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火Hi1が分岐地点Pt1に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線duを火Hi1が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線duを火Hi1が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火Hi1が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅い場合には、分岐地点Pt1において火Hi1が消火される（爆弾保留に到達しない）可能性が高いが、分岐地点Pt1において消火されなかった場合には、大当たり当選であることが確定する。このように、火Hi1の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能な構成であり、火Hi1の進行速度が保留演出の開始から所定時間（5秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火Hi1の進行速度に興味を持たせ、保留演

10

20

30

40

50

出の終了直前には火 H i 1 が分岐地点 P t 1 を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、疑似保留図柄として爆弾を模した図柄を使用する構成としたが、これに限るものではない。例えば、副表示領域 D s においてキャラクタを使って保留図柄の表示態様を可変させるチャレンジ演出を実行し、成功すれば保留図柄の表示態様が可変させる構成としても良い。

#### 【 8 0 9 1 】

なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に基づいて火 H i 1 が導火線 d u を進行する構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h とは別に保留演出専用のタイマを設けて、そのタイマ値に基づいて保留演出を進行させる構成としても良い。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、特殊演出の演出態様に基づいて疑似保留表示パターンが設定され、対応する表示シナリオに沿って導火線 d u を火 H i 1 が進行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、当否判定結果と演出カウンタの値に基づいて、導火線 d u を進行する火 H i 1 の進行速度と、疑似保留図柄の表示態様を可変させるか否かと、疑似保留図柄の表示態様が可変した場合に表示される保留図柄の表示態様とをそれぞれ設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一種別の特殊演出の演出態様に対して、実行される保留演出の表示パターンが多様になるため、演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、保留演出開始時に表示される導火線 d u の長さを、いずれの疑似保留表示パターンが設定された場合であっても同一の長さとしたが、これに限るものではなく、疑似保留表示パターンや当否判定結果によって長さを可変させる構成としても良い。このように構成することで、保留演出開始時の導火線 d u の長さから遊技者に当否判定結果を予測させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、爆弾保留が爆発することによって遊技者にとってチャンスであることを報知する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動の終了まで爆弾保留が爆発しない方が遊技者にとってチャンスである構成としても良い。具体的には、疑似変動の終了前に爆弾保留が爆発すると、その時点で外れであることを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示され、疑似変動の変動期間経過までに爆弾保留が爆発しなければ大当たり当選であることを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示される演出としても良い。

#### 【 8 0 9 2 】

次に、図 2 5 8 2 ( b ) を参照して、音声ランブ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 2 5 8 2 ( b ) に示すように、第 6 9 制御例の第 1 変形例における音声ランブ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、上述した第 6 9 制御例の音声ランブ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に対して、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A と、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A と、特図 2 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d A と、が新たに追加されている点で相違している。第 6 9 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A は、疑似変動の開始時に設定される疑似保留図柄の表示態様が、第 2 特別図柄の保留球の入賞情報を反映したものであるかを判別するためのフラグである。本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動開始時に保留球の変動種別を先読みした結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様を設定する構成である。しかし、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の保留球が優先して変動表示されるため、例えば、疑似変動開始時に第 1 特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいてチャンス疑似保留図柄（次変動が少なくともリーチとなることを示唆する表示態様）を表示し、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止前に変動種別が完全外れ（リーチにならない変動種別）の第 2 特別図柄の保留球を新たに獲得した場合には、チャンス疑似保留図柄が示唆する演出情報（次変動が少なくともリーチであることを示唆する情報）と第 2 特別図柄の変動表示とに矛盾が生じるおそれがある。そこで、後述する疑似保留表示開始処理（図 2 5 9 7 参照）において、疑似保留図柄の表示態様を設定する場合に、第 2 特別図柄の保留球が存在する場



合には疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A をオンに設定し、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンに設定されている場合には、後述するホールド演出設定処理（図 2 6 0 3 参照）において疑似変動ホールド演出を設定せず、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンに設定されていない場合であって、表示されている疑似保留図柄の表示態様と第 2 特別図柄の変動種別とが矛盾する場合には、疑似変動ホールド演出を実行する。

#### 【 8 0 9 3 】

このように構成することで、疑似保留図柄の表示態様と第 2 特別図柄の変動種別とが矛盾することを防止し、遊技者に対して信頼性のある演出情報を提供することが可能となる。疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A は、疑似変動ホールド演出を実行する場合にオンに設定されるフラグである。この疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A は、ホールド演出設定処理（図 2 6 0 3 参照）において、表示されている疑似保留図柄の表示態様により示唆される演出情報と、第 2 特別図柄の変動種別とが矛盾する場合にオンに設定され、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンに設定されている期間は、液晶演出実行管理処理（図 2 5 9 5 参照）において疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が更新されない。これにより、第 2 特別図柄の変動表示中は疑似変動が一時停止した状態となり、疑似保留図柄の表示態様により示唆される演出情報と合致する第 1 特別図柄の変動表示が開始されるまで疑似変動を継続させることができる。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、第 2 特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A にて、その第 2 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

#### 【 8 0 9 4 】

具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 2 入賞口 6 4 0 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合または主制御装置 1 1 0 において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値を取得して、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A に格納する（図 2 5 9 8 の S 2 2 0 7 D 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A と同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A に格納すると共に、格納後の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

#### 【 8 0 9 5 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数表示エリア D s 2 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A と



同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置110の特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。特図2入賞情報格納エリア223ddAは、1つの実行エリアと、4つの保留エリア(第1エリア~第4エリア)とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置110から出力された入賞コマンドに含まれる第2特別図柄の入賞情報が第1エリアから順に格納される。この特図2入賞情報格納エリア223ddAに格納される情報により、保留球の抽選結果が変動開始前に音声ランプ制御装置113により判別できる。本第69制御例の第1変形例では、第2特別図柄の保留球を最大で4個、保留記憶可能に構成しているため、特図2入賞情報格納エリア223ddAには、第2特別図柄用の4つの保留エリアが形成される。そして、新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第2特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報(第1エリアに記憶された入賞情報)が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第2エリア~第4エリアに格納されている各入賞情報が1つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

10

#### 【8096】

<第69制御例の第1変形例における主制御装置110の制御処理について>

次に、図2591~図2593を参照して、本第69制御例の第1変形例における主制御装置の制御処理について説明する。まず、図2591を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図2591は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。上述した第69制御例とは、特別図柄変動処理(S104D)に代えて特別図柄変動処理(S110D)を、始動入賞処理(S105D)に代えて始動入賞処理(S111D)を実行する点で相違しており、その他の構成は同一であるため、詳細な説明は省略する。次に図2592を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理(S110D)の内容について説明する。図2592は、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理(S110D)を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理は、第2特別図柄の変動処理が実行される点で、上述した第69制御例における特別図柄変動処理(S104D)と相違する。特別図柄変動処理(S110D)が実行されると、まず、大当たり遊技中であるか否かを判別する(S201D)。具体的には、大当たり中フラグ203dgがオンであるかを判別し、オンであると判別した場合には(S201D:Yes)、特別図柄変動処理(S110D)を終了する。

20

30

#### 【8097】

一方、大当たり中フラグ203dgがオンではないと判別した場合には(S201D:No)、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれかが変動表示中であるかを判別する(S202D)。具体的には、特別図柄変動時間タイマ203djのタイマ値が0でない場合に特別図柄の変動表示中であると判定し、0である場合(即ち、タイマ値が設定されていない場合)には特別図柄の変動表示中ではないと判定する。第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示中でなければ(S202D:No)、新たな特別図柄抽選(変動)を実行可能な状態であるため、特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値(N2)を取得する(S217D)。次に、特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値(N2)が0よりも大きいかが否かを判別し(S218D)、特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値(N2)が0よりも大きい場合には(S218D:No)、特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値(N2)を1減算し(S219D)、第2特別図柄の保留球数を示すための表示用保留球数コマンドを設定する(S220D)。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図2534参照)の外部出力処理(S1001D)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、表示用保留球数コマンドを受信すると、その表示用保留球数コマンドが

40

50

ら特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A に格納する。

【 8 0 9 8 】

S 2 2 0 D の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A に格納されたデータをシフトする ( S 2 2 1 D )。S 2 2 1 D の処理では、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し ( S 2 0 8 D )、特別図柄変動処理を終了する。この特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 8 D ) は、上述した第 6 9 制御例で実行される処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。一方、S 2 1 8 D の処理において、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 ( N 2 ) が 0 で以下である場合には ( S 2 1 8 D : N o )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 ) を取得する ( S 2 0 3 D )。そして、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 ) が 0 よりも大きいかを判別し ( S 2 0 4 D )、0 よりも大きいと判別した場合には ( S 2 0 4 D : Y e s )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 ) を 1 減算し ( S 2 0 5 D )、第 1 特別図柄の保留球数を示すための表示用保留球数コマンドを設定する ( S 2 0 6 D )。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 5 3 4 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 0 0 1 D ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示用保留球数コマンドを受信すると、その表示用保留球数コマンドから特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A に格納する。

【 8 0 9 9 】

S 2 0 6 D の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d c b に格納されたデータをシフトする ( S 2 0 7 D )。S 2 0 7 D の処理では、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d c b の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し ( S 2 0 8 D )、特別図柄変動処理を終了する。S 2 0 1 D の処理において、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示中であると判別した場合には ( S 2 0 2 D : Y e s )、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示中であれば ( S 2 0 2 D : Y e s )、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する ( S 2 0 9 D )。より具体的には、特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値を 2 m s 分減算し、減算した後の特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 となれば変動時間が経過したと判定し、0 でなければ変動時間が経過していないと判定する。変動時間が経過していなければ ( S 2 0 9 D : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し ( S 2 1 6 D )、その後、本処理を終了する。一方、S 2 0 9 D の処理で変動時間が経過したと判別された場合は ( S 2 0 9 D : Y e s )、即ち、減算された特別図柄変動時間カウンタ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する ( S 2 1 0 D )。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 8 D ) によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 8 D ) が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり種別が決定される。

10

20

30

40

50

## 【 8 1 0 0 】

尚、本第 6 9 制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の L E D を点灯させる。また、外れである場合には赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。S 2 1 0 D の処理が終了した後は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す停止コマンドを設定する ( S 2 1 1 D )。ここで設定された停止コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 5 3 4 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 0 0 1 D ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、停止コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出を終了させる処理を実行する。S 2 1 1 D の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 8 D ) によって行われた特別図柄の抽選結果 ( 今回の抽選結果 ) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する ( S 2 1 2 D )。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば ( S 2 1 2 D : Y e s )、大当たり開始フラグをオンに設定する ( S 2 1 3 D )。S 2 1 3 D の処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置 1 1 0 にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理 ( 図 2 5 3 5 参照 ) が実行された場合に、S 1 1 0 1 D : Y e s へ分岐して、オープニングコマンドが設定される ( S 1 1 1 7 D )。その結果、第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり演出が開始される。

10

20

## 【 8 1 0 1 】

S 2 1 2 D の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば ( S 2 1 2 D : N o )、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 0 よりも大きいかを判別する ( S 2 1 4 D )。時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 0 よりも大きいと判別された場合には ( S 2 1 4 D : Y e s )、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値を 1 減算し ( S 2 1 5 D )、本処理を終了する。一方、S 2 1 4 D の処理において、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 0 よりも小さいと判別された場合には ( S 2 1 4 D : N o )、S 2 1 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。次に、図 2 5 9 3 を参照して、始動入賞処理 ( S 1 1 1 D ) について説明する。図 2 5 9 3 は、始動入賞処理 ( S 1 1 1 D ) を示したフローチャートである。この始動入賞処理 ( S 1 1 1 D ) は、第 2 始動口 6 4 0 へ遊技球が入賞した場合の処理を追加している点で、上述した第 6 9 制御例における始動入賞処理 ( S 1 0 5 D ) と相違する。始動入賞処理 ( S 1 1 1 D ) が実行されると、まず、球が第 1 入球口 6 4 に入賞 ( 始動入賞 ) したかを判別する ( S 3 6 1 D )。ここでは、第 1 入球口 6 4 内に設けられた球検知スイッチ ( 図示せず ) への球の入球を検出する。そして、球が第 1 入球口 6 4 に入賞したと判別すると ( S 3 6 1 D : Y e s )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 ) を取得する ( S 3 6 2 D )。そして、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 ) が 4 未満であるかを判別する ( S 3 6 3 D )。つまり、現時点で第 1 特別図柄の保留球数が上限値である 4 個よりも少ない状態であるか ( 即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか ) が判別される。取得した値 ( N 1 ) が 4 未満であると判別した場合には ( S 3 6 3 D : Y e s )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 ) を 1 加算し ( S 3 6 4 D )、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する ( S 3 6 5 D )。

30

40

## 【 8 1 0 2 】

一方、第 1 入球口 6 4 への入賞がないか ( S 3 6 1 D : N o )、或いは、第 1 入球口 6 4 への入賞があっても特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 ) が 4 未満でなければ ( S 3 6 3 D : N o )、S 3 6 4 D ~ S 3 6 6 D の処理をスキップし、S 3 6 8 D の処理に移行する。S 3 6 5 D の処理により表示用保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 D で更新した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 および停止種別選択カウンタ C 3 の各値を、R A M 2 0 3 の特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a の空き保留エリア ( 保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリア ) のう

50

ち最初のエリアに格納する (S 3 6 6 D)。なお、S 3 6 6 Dの処理では、特別図柄 1 保留球カウンタ 2 0 3 d c の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。S 3 6 8 Dの処理では、球が第 2 入球口 6 4 0 に入賞 (始動入賞) したかを判別する (S 3 6 8 D)。ここでは、第 2 入球口 6 4 0 内に設けられた球検知スイッチ (図示せず) への球の入球を検出する。そして、球が第 2 入球口 6 4 0 に入賞したと判別すると (S 3 6 8 D : Y e s)、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 (N 2) を取得する (S 3 6 9 D)。そして、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 (N 2) が 4 未満であるかを判別する (S 3 7 0 D)。つまり、現時点で第 2 特別図柄の保留球数が上限値である 4 個よりも少ない状態であるか (即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか) が判別される。取得した値 (N 2) が 4 未満であると判別した場合には (S 3 7 0 D : Y e s)、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 (N 2) を 1 加算し (S 3 7 1 D)、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 2 特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する (S 3 7 2 D)。

10

#### 【 8 1 0 3 】

一方、第 2 入球口 6 4 0 への入賞がないか (S 3 6 8 D : N o)、或いは、第 2 入球口 6 4 0 への入賞があっても特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 (N 2) が 4 未満でなければ (S 3 7 0 D : N o)、S 3 7 1 D ~ S 3 7 3 D の処理をスキップし、S 3 6 7 D の処理に移行する。S 3 7 2 D の処理により表示用保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 D で更新した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 および停止種別選択カウンタ C 3 の各値を、R A M 2 0 3 の特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A の空き保留エリア (保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリア) のうち最初のエリアに格納する (S 3 7 3 D)。なお、S 3 7 3 D の処理では、特別図柄 2 保留球カウンタ 2 0 3 d b A の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。次に、新たに特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A に記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果と、変動種別を予測し、入賞コマンドを設定する (S 3 6 7 D)。なお、ここでの当否判定は、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング (特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A に新たな保留 (入賞情報) が記憶されたタイミング) と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態 (特別図柄の確率状態) を予測することが困難だからである。そして、当否判定結果と、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動種別選択テーブル 2 0 2 d a A (図 2 5 7 7 参照) から対応する変動種別を予測し、予測した当否判定結果と変動種別に対応する情報を含む入賞コマンドを設定する。

20

30

40

#### 【 8 1 0 4 】

なお、この入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理 (図 2 5 3 4 参照) にて実行される外部出力処理 (S 1 0 0 1 D) によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。S 3 6 7 D の処理が終了すると、タイマ割込処理 (図 2 5 9 1 参照) に戻る。音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて (例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して) 表示させたり、変動開始前に予告図柄を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出 (先読み演出) を実行できる。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果の両方を判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構

50

成したが、これに限るものではなく、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

#### 【8105】

＜第69制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113の制御処理について＞  
図2594～図2606を参照して、本第69制御例の第1変形例における音声ランプ  
制御装置113の制御処理について説明する。なお、上述した第69制御例と同一の構成  
については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図2594を参照し  
て、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU  
221により実行されるメイン処理について説明する。図2594は、このメイン処理を  
示したフローチャートである。本第69制御例の第1変形例において実行されるメイン処  
理は、上述した第69制御例において実行されるメイン処理に対して、液晶演出実行管理  
処理（S2110D）に代えて液晶演出実行管理処理（S2119D）が、コマンド判定  
処理（S2112D）に代えてコマンド判定処理（S2120D）が実行される点で相違  
し、その他の構成については同一である。第69制御例におけるメイン処理と同一の処理  
については、その詳細な説明を省略する。ここで、図2595を参照して、音声ランプ制  
御装置113内のMPU221により実行される液晶演出実行管理処理（S2119D）  
について説明する。図2595は、この液晶演出実行管理処理（S2119D）を示した  
フローチャートである。上述した第69制御例における液晶演出実行管理処理（S211  
0D）に対して、疑似変動ホールド演出を実行するための処理が追加されている点で相違  
する。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ223dgがオ  
ンであるかを判別する（S2231D）。疑似変動実行フラグ223dgがオンではない  
と判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（S2231D：No）  
、疑似変動待機フラグ223drがオンであるかを判別する（S2232D）。疑似変動  
待機フラグ223drがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の  
変動が実行されていない場合）には（S2232D：No）、S2233D～S2234  
DおよびS2243Dの処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【8106】

S2232Dの処理において、疑似変動待機フラグ223drがオンであると判別した  
場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（S2232D  
：Yes）、疑似変動開始タイマ223dpの値を1減算する（S2233D）。次に、  
S2233Dの処理において、減算された疑似変動開始タイマ223dpの値が0である  
か否かを判別し（S2234D）、0でないと判別した場合には（S2234D：No）  
、疑似変動の開始タイミングではないため、S2243Dの処理をスキップし、本処理を  
終了する。一方、S2234Dの処理において、疑似変動開始タイマ223drの値が0  
であると判別した場合には（S2234D：Yes）、疑似変動開始処理を実行する（S  
2243D）。この疑似変動開始処理（S2243D）の詳細な説明については、図25  
96を参照して後述する。S2231Dの処理において、疑似変動実行フラグ223dg  
がオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（S2231D  
：Yes）、疑似変動ホールドフラグ223dbAがオンであるかを判別する（S224  
4D）。疑似変動ホールドフラグ223dbAがオンであると判別した場合には（S22  
44D：Yes）、疑似変動ホールド演出（図2572（b）参照）が実行中であり、疑  
似変動残時間タイマ223dhのタイマ値の更新を一時停止している状態であるため、S  
2236D～S2242Dの処理をスキップし、液晶演出実行管理処理を終了する。一方  
、S2244Dの処理において、疑似変動ホールドフラグ223dbAがオンではないと  
判別した場合には（S2244D：No）、疑似変動残時間タイマ223dhの値を1減

算し ( S 2 2 3 6 D )、減算した値が 0 ( m s ) であるかを判別する ( S 2 2 3 7 D )。S 2 2 3 7 D の処理において、0 ではないと判別した場合には ( S 2 2 3 7 D : N o )、S 2 2 3 8 D ~ S 2 2 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 7 D の処理において、0 であると判別した場合には ( S 2 2 3 7 D : Y e s )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し ( S 2 2 3 8 D )、疑似変動終了処理を行う ( S 2 2 3 9 D )。

#### 【 8 1 0 7 】

S 2 2 3 9 D の処理が終了した後、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンであるかを判別する ( S 2 2 4 0 D )。上述したように、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n は、疑似変動の実行期間中に、主制御装置 1 1 0 からの新たな特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて設定された表示用変動パターンコマンドの表示制御装置 1 1 4 への送信を、疑似変動終了まで待機させる場合にオンに設定されるフラグである。S 2 2 4 0 D の処理において、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンであると判別した場合には ( S 2 2 4 0 D : Y e s )、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n をオフに設定し ( S 2 2 4 1 D )、変動開始フラグをオンに設定し ( S 2 2 4 2 D )、本処理を終了する。一方、S 2 2 4 0 D の処理において、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 4 0 D : N o )、S 2 2 4 1 D、S 2 2 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づく変動演出を、疑似変動が終了した後に主制御装置 1 1 0 からの新たなコマンドを要することなく実行させることができる。次に、図 2 5 9 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 3 D ) について説明する。図 2 5 9 6 は、この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 3 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 3 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 9 D ) の中で実行され、疑似変動を開始するための処理を実行する。疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 3 D ) が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に「 8 0 0 0 ( m s ) 」を設定する ( S 2 8 0 1 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオンに設定し ( S 2 8 0 2 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定する ( S 2 8 0 3 D )。

#### 【 8 1 0 8 】

そして、表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値に 1 加算し ( S 2 8 0 4 D )、変動回数更新済フラグ 2 2 3 d u をオンに設定する ( S 2 8 0 5 D )。これにより、疑似変動が開始されるタイミングで第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動回数を更新させることができる。なお、ここで行われる変動回数の更新は、変動中の特別図柄が停止する時に行われる変動回数の更新を前倒しで実行するものであり、疑似変動の実行中に特別図柄の変動時間が終了したタイミングでは表示用変動回数の更新は行われない。このように構成することで、より遊技者に疑似変動であることを認識させ難くすることができる。その後、表示制御装置 1 1 4 に対して疑似変動が開始されることを通知するための疑似変動開始コマンドを設定し ( S 2 8 0 6 D )、疑似保留表示開始処理を行い ( S 2 8 0 8 D )、本処理を終了する。この疑似保留表示開始処理 ( S 2 8 0 8 D ) は、疑似変動の実行期間中に表示される疑似保留の表示態様を設定するための処理である。ここで、図 2 5 9 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似保留表示開始処理 ( S 2 8 0 8 D ) について説明する。図 2 5 9 7 は、この疑似保留表示開始処理 ( S 2 8 0 8 D ) を示したフローチャートである。この疑似保留図柄表示開始処理 ( S 2 8 0 8 D ) は、上述した第 6 9 制御例における疑似保留図柄表示開始処理 ( S 2 8 0 7 D ) に対して、第 2 特別図柄の保留球に関連する処理を追加した点で相違している。疑似保留表示開始処理 ( S 2 8 0 8 D ) が開始されると、まず、実行中の特別図柄の変動種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 2 7 1 D )。大当たりではないと判別した場合には ( S 2 2 7 1 D : N o )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値は 1 以上であるかを判別する ( S 2 2 7 2 D )。1 以上である ( 即ち、保留球が存在している ) と判別した場合には (

S 2 2 7 2 D : Y e s )、特図 1 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d および特図 2 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d A の保留エリア 1 に格納されている各入賞情報を取得し ( S 2 2 7 3 D )、第 2 特別図柄の保留球があるかを判別する ( S 2 2 8 0 D )。

#### 【 8 1 0 9 】

S 2 2 8 0 D の処理において、第 2 特別図柄の保留球があると判別した場合には、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A をオンに設定し ( S 2 2 8 1 D )、取得した入賞情報の変動種別が「完全外れ」であるかを判別する ( S 2 2 7 4 D )。一方、S 2 2 8 0 D の処理において、第 2 特別図柄の保留球がないと判別した場合には ( S 2 2 8 0 D : N o )、S 2 2 8 1 D の処理をスキップし、S 2 2 7 4 D の処理に移行する。このように構成することで、表示される疑似保留図柄が第 2 特別図柄の入賞情報を反映したものであるか否かを容易に判別可能となる。S 2 2 7 4 D の処理において、完全外れではないと判別した場合には ( S 2 2 7 4 D : N o )、実行エリア D s 1 ( 図 2 4 9 1 ( a ) 参照 ) に表示されている保留図柄 ( 図 2 4 9 1 ( a ) の保留図柄 h 0 ) の表示態様をチャンス疑似保留 ( 図 2 4 9 4 ( a ) の爆弾保留図柄 t h 0 ) に切り替えるための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 7 5 D )、S 2 2 7 6 D の処理へ移行する。一方、S 2 2 7 2 D の処理において、保留球数が 1 以上ではない ( 即ち、保留球数が存在していない ) と判別した場合 ( S 2 2 7 2 D : N o )、または S 2 2 7 3 D の処理において取得した入賞情報の変動種別が完全外れであると判別した場合には ( S 2 2 7 4 D : Y e s )、実行エリア D s 1 ( 図 2 4 9 1 ( a ) 参照 ) に表示されている保留図柄 ( 図 2 4 9 1 ( a ) の保留図柄 h 0 ) の表示態様をノーマル疑似保留 ( 図 2 4 9 1 ( b ) の爆弾保留図柄 t h 0 ) に切り替えるための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 7 9 D )、S 2 2 7 6 D の処理に移行する。なお、S 2 2 7 1 D の処理において、変動中の特別図柄の変動種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 2 7 1 D : Y e s )、S 2 2 7 2 D ~ S 2 2 7 4 D の処理をスキップし、S 2 2 7 5 D の処理を実行する。

#### 【 8 1 1 0 】

なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、特図 1 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d および特図 2 入賞情報格納エリア 2 2 3 d a A の保留エリア 1 に格納されている入賞情報を取得する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が 3 以上の特別図柄の変動に跨がって実行可能な構成とした場合に、特図 1 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d および特図 2 入賞情報格納エリア 2 2 3 d a A に格納されている全ての入賞情報を取得して変動種別を判別する構成としても良い。このように構成することで、より多くの入賞情報の変動種別に基づいて疑似保留の表示態様を設定できるため、遊技者にとって嬉しいチャンス疑似保留が表示される確率を高くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、設定される疑似保留図柄の表示態様を 2 種類としたが、これに限るものではなく、3 種類以上としても良い。例えば、保留球内に大当たり当選する保留球がある場合に、大当たり当選することが確定していることを示す疑似保留図柄の表示態様を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に更に疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。S 2 2 7 5 D または S 2 2 7 9 D の処理が終了した後に、疑似保留を初期表示パターンで可変表示するための表示用コマンドを設定する ( S 2 2 7 6 D )。S 2 2 7 6 D の処理が終了した後、保留球表示エリア D s 2 ( 図 2 4 9 1 ( a ) 参照 ) の表示を疑似保留専用表示 ( 図 2 4 9 1 ( b ) 参照 ) に切り替える表示コマンドを設定し ( S 2 2 7 7 D )、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q をオンに設定する ( S 2 2 7 8 D )。次に、図 2 5 9 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 2 1 2 0 D ) について説明する。図 2 5 9 8 は、このコマンド判定処理 ( S 2 1 2 0 D ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 2 1 2 0 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 5 9 4 参照 ) の中で実行され、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。

#### 【 8 1 1 1 】

コマンド判定処理では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処

理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 1 D )。変動パターンコマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 1 D : Y e s )、変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 7 D ) が実行される。変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 7 D ) の詳細は、図 2 5 9 9 を参照して後述する。 S 2 2 1 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 1 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 3 D )。そして、停止種別コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 3 D : Y e s )、 R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 2 0 4 D )、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して ( S 2 2 0 5 D )、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、 R A M 2 2 3 に記憶され、変動表示設定処理 ( 図 2 5 5 5 参照 ) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 3 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 6 D )。そして、保留球数コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 6 D : Y e s )、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 )、または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 ( N 2 ) を示す情報を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a、または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A に格納する ( S 2 2 0 7 D )。 S 2 2 0 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【 8 1 1 2 】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4、または第 2 入球口 6 4 0 に入賞 ( 始動入賞 ) したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、 S 2 2 0 7 D の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d b の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値に合わせることができる。 S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 6 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド ( オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 0 8 D )。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 8 D : Y e s )、大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) を実行する。大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) の詳細は、図 2 5 4 8 を参照して後述する。 S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。 S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 8 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 0 D )。そして、入賞コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 0 D : Y e s )、入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を実行する。 S 2 2 1 1 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【 8 1 1 3 】

S 2 2 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 0 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より発射関連コマンド ( 発射開始コマンド、発射停止コマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 1 2 D )。そして、発射関連コマンドを受



信した場合には ( S 2 2 1 2 D : Y e s )、発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を実行する。 S 2 2 1 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。 S 2 2 1 2 D の処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 2 1 2 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 4 D )。そして、停止コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 4 D : Y e s )、停止処理 ( S 2 2 1 8 D ) を実行する。停止処理 ( S 2 2 1 8 D ) の詳細は、図 2 6 0 4 を参照して後述する。 S 2 2 1 8 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、 S 2 2 1 4 D の処理において、停止コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 4 D : N o )、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 6 D )、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。次に、図 2 5 9 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 7 D ) について説明する。図 2 5 9 9 は、この変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 7 D ) を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 7 D ) は、上述した第 6 9 制御例における変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) に対して、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) に代えて演出態様設定処理 ( S 2 4 2 7 D ) を、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) に代えて特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) を実行する点で相違している。

#### 【 8 1 1 4 】

変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 7 D ) では、まず、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f のカウンタ値を取得し ( S 2 4 2 1 D )、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する ( S 2 4 2 2 D )。その後、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かを判別する ( S 2 4 2 3 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : N o )、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 4 2 4 D )、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 7 D ) を実行する。演出態様設定処理 ( S 2 4 2 7 D ) の詳細は、図 2 6 0 0 を参照して後述する。 S 2 4 2 7 D の処理の終了後は、本処理を終了する。一方、 S 2 4 2 3 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : Y e s )、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) を実行する。特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) の詳細は、図 2 6 0 1 を参照して後述する。 S 2 4 2 8 D の処理の終了後は、本処理を終了する。次に、図 2 6 0 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出態様設定処理 ( S 2 4 2 7 D ) について説明する。図 2 6 0 0 は、この演出態様設定処理 ( S 2 4 2 7 D ) を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 2 4 2 7 D ) は、上述した第 6 9 制御例における演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) に対して、表示用変動パターンを設定する際に、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 に代えて変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 を、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 に代えて変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 を、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4 を、それぞれ参照する点で相違しており、その他の構成については同一である。

#### 【 8 1 1 5 】

演出態様設定処理 ( S 2 4 2 7 D ) では、まず、設定されている遊技状態が通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるかを判別する ( S 2 4 5 1 D )。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない ( 即ち、確変状態または時短状態が設定されている ) と判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : N o )、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4 ( 図 2 5 8 3 参照 ) から表示用変動パターンを設定し

( S 2 4 6 2 D )、本処理を終了する。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置 1 1 0 で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

【 8 1 1 6 】

一方、 S 2 4 5 1 D の処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : Y e s )、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 2 D )。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合 ( 即ち、入賞頻度が低い状態である場合 ) には ( S 2 4 5 2 D : Y e s )、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 3 D )。発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンである ( 即ち、遊技球が発射されていない状態である ) と判別した場合 ( 即ち、遊技球が発射されていない状態である場合 ) には ( S 2 4 5 3 D : Y e s )、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 ( 図 2 5 8 4 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 0 D )、 S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。一方、 S 2 4 5 3 D の処理において、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンではないと判別した場合 ( 即ち、遊技球が発射されている状態である場合 ) には ( S 2 4 5 3 D : N o )、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 ( 図 2 5 8 5 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 1 D )、 S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。

【 8 1 1 7 】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 では、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 に比べて、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が 0 個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が 0 個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第 3 図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数 0 個の状態を開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第 3 図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が 0 個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

【 8 1 1 8 】

なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであり、且つ、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合に通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンである場合には、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるか否かにかかわらず S 2 4 6 1 D の処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合には、S 2 4 6 1 D の処理を実行する構成としても良い。また、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が 0 個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。S 2 4 6 0 D、または S 2 4 6 1 D の処理が終わると、S 2 4 5 5 D の処理を実行する。S 2 4 5 5 D の処理では、S 2 4 6 0 D または S 2 4 6 1 D の処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する (S 2 4 5 5 D)。疑似変動が含まれていると判別した場合には (S 2 4 5 5 D : Y e s)、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「1 2 0 0 0 ( m s )」を設定し (S 2 4 5 6 D)、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオンに設定し (S 2 4 5 7 D)、本処理を終了する。一方、S 2 4 5 5 D の処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には (S 2 4 5 5 D : N o)、S 2 4 5 6 D および S 2 4 5 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 8 1 1 9 】

ここで、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 )」が設定され、メイン処理において 1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理 ( 図 2 5 9 5 参照 ) で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから 1 2 秒後に、第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値を「1 2 0 0 0 ( m s )」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が 1 7 秒である「完全外れ A」と「ロングリーチ A」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第 3 図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。次に、図 2 6 0 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) について説明する。図 2 6 0 1 は、この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) は、上述した第 6 9 制御例における特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) に対して、疑似変動の実行中に第 2 特別図柄の変動が開始される場合に、疑似変動のホールド演出を設定するためのホールド演出設定処理 ( S 2 5 4 5 D ) を実行する点で相違している。

#### 【 8 1 2 0 】

特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) が実行されると、まず、これから変動開始となる特別図柄の特図種別は第 2 特別図柄であるかを判別する ( S 2 5 4 3 D )。第 2 特別図柄であるではないと判別した場合には ( S 2 5 4 3 D : N o)、書き換え演出設定処理を実行する ( S 2 5 4 4 D)。ここで、図 2 6 0 2 を参照して、書き換え演出設定処理 ( S 2 5 4 4 D ) の内容について説明する。書き換え演出設定処理では、まず、疑似変動残時

間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値を取得する ( S 2 5 3 1 D )。そして、取得したカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」以上であるかを判別する ( S 2 5 3 2 D )。ここで、本第 6 9 制御例の d 愛 1 変形例において、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」以上である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動 ( 1 回目の特図変動 ) 停止時に保留球が存在し、1 回目の特図変動停止から 2 ミリ秒後に次の特別図柄の変動表示が開始された場合であり ( 図 2 4 9 7 参照 )、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」未満である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に保留球が存在せず、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでに 2 ミリ秒以上の特別図柄が変動表示されていない期間を介した場合である。なお、図 2 5 9 6 を参照して説明したように、疑似変動の開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値として「 8 0 0 0 ( m s ) 」が設定され ( S 2 8 0 1 D 参照 )、疑似変動の開始から 5 秒 ( 5 0 0 0 m s ) が経過すると 1 回目の特図変動が停止し、保留球が存在する場合には 1 回目の特図停止から 2 ミリ秒 ( 2 m s ) に 2 回目の特図変動が開始されるため、S 2 5 3 2 D の処理では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が初期設定値の「 8 0 0 0 ( m s ) 」から「 5 0 0 0 m s 」と「 2 m s 」を減算した値である「 2 9 9 8 m s 」以上か未満かで、2 回目の特図変動が保留球に基づいて開始された変動か、新たな入賞によって開始された変動かを判別している。

10

#### 【 8 1 2 1 】

S 2 5 3 2 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」未満であると判別した場合には ( S 2 5 3 2 D : N o )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値と、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値と、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 3 d s から書き換え演出態様を設定し ( S 2 5 4 6 )、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する ( S 2 5 3 4 D )。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 5 9 4 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 D ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第 3 図柄表示装置 8 1 において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。S 2 5 3 4 D の処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e A を参照して、設定した書き換え演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し ( S 2 5 4 7 )、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する ( S 2 5 3 6 D )。なお、ここで設定した表示用コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 5 9 4 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 D ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第 3 図柄表示装置 8 1 において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

20

30

40

#### 【 8 1 2 2 】

S 2 5 3 6 D の処理が終わると、図 2 5 9 9 の S 2 4 2 2 D の処理で抽出した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動時間更新 1 1 テーブル 2 2 2 d b A を参照して疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し ( S 2 5 4 8 )、疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定されているカウンタ値を 0 クリアした後 ( S 2 5 3 8 D )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に決定した疑似変動更新時間をセットし ( S 2 5 3 9 D )、特殊演出追加設定処理 ( 図 2 6 0 1 参照 ) に戻る。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似

50

変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。S 2 5 3 2 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が「2 9 9 8 ( m s )」以上であると判別した場合（即ち、2 回目の特図変動が保留球に基づいて開始される場合）は（S 2 5 3 2 D : Y e s ）、以後の処理をスキップし、特殊演出追加設定処理（図 2 6 0 1 参照）に戻る。図 2 6 0 1 に戻り、説明を続ける。S 2 5 4 3 D の処理において、これから変動を開始する特別図柄の特図種別が第 2 特別図柄であると判別した場合には（S 2 5 4 3 D : Y e s ）、ホールド演出設定処理を実行する（S 2 5 4 5 D ）。

#### 【 8 1 2 3 】

ここで、図 2 6 0 3 を参照して、ホールド演出設定処理（S 2 5 4 5 D ）の内容について説明する。ホールド演出設定処理（S 2 5 4 5 D ）が実行されると、まず、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A はオンであるかを判別する（S 2 7 0 1 D ）。疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンである場合とは、疑似変動が開始された時点で第 2 特別図柄の保留球が存在しており、その第 2 特別図柄の保留球の入賞情報に基づいて疑似保留図柄の表示態様が設定されている場合である。この場合、疑似保留図柄の表示態様が示唆する演出情報と、第 2 特別図柄の演出態様とが矛盾しないため、疑似変動のホールド演出を実行する必要がない。したがって、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンであると判別した場合には（S 2 7 0 1 D : Y e s ）、第 2 特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（S 2 5 4 4 D ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図 2 6 0 1 参照）に戻る。一方、S 2 7 0 1 D の処理において、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンではないと判別した場合には（S 2 7 0 2 D ）、変動種別が完全外れであるかを判別する（S 2 7 0 2 D ）。変動種別が完全外れではないと判別した場合には（S 2 7 0 2 D : N o ）、表示されている疑似保留図柄の表示態様と、第 2 特別図柄の演出態様とが矛盾しないため、第 2 特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（S 2 5 4 4 D ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図 2 6 0 1 参照）に戻る。一方、S 2 7 0 2 D の処理において、第 2 特別図柄の変動種別が完全外れであると判別した場合には（S 2 7 0 2 D : Y e s ）、設定されている疑似保留図柄の表示態様はノーマル疑似保留図柄であるかを判別する（S 2 7 0 3 D ）。ノーマル疑似保留図柄であると判別した場合には（S 2 7 0 3 D : Y e s ）、第 2 特別図柄の当否判定結果と矛盾するおそれがないため、第 2 特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（S 2 5 4 4 D ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図 2 6 0 1 参照）に戻る。

#### 【 8 1 2 4 】

一方、S 2 7 0 3 D の処理において、設定されている疑似保留図柄の表示態様がノーマル疑似保留図柄ではない（即ち、チャンス疑似保留図柄である）場合には（S 2 7 0 3 D : N o ）、第 2 特別図柄の演出態様と矛盾するため、疑似変動ホールド演出を実行するための表示用コマンドを設定し（S 2 7 0 4 D ）、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d c A をオンに設定する（S 2 7 0 5 D ）。疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d c A がオンに設定されている期間は、上述した液晶演出実行管理処理（図 2 5 9 5 参照）における疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の更新が行われない。S 2 7 0 5 D の処理が終了すると、特殊演出追加設定処理（図 2 6 0 1 参照）に戻る。なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、保有している特図 1 保留の先読み結果に基づいてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合であって、その特図 1 保留に対応する特別図柄変動よりも前に特図 2 保留に対応する特別図柄変動が実行される場合に、疑似変動ホールド演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、ノーマル疑似保留図柄が表示されている場合であって大当たり当選である特図 1 保留を保有している場合に、その特図 1 保留に対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に特図 2 保留に対応する特別図柄変動が実行されることで疑似変動ホールド演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、疑似変動ホールド演出が実行されると特図 1 保留が大当たり当選であることを遊技者は予測することができるため、疑似変動開始時にノーマル疑似保留図柄が表示されても遊技者を落胆させることなく疑似

10

20

30

40

50

変動ホールド演出が実行されることを期待させることが可能となるので、特図 2 保留を獲得しようと積極的に遊技を行わせることができる。

#### 【 8 1 2 5 】

次に、図 2 6 0 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 1 8 D ) について説明する。図 2 6 0 4 は、この停止処理 ( S 2 2 1 8 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 1 8 D ) は、上述した第 6 9 制御例における停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) に対して、結果報知演出設定処理 ( S 2 7 7 5 D ) に代えて結果報知演出設定処理 ( S 2 7 8 1 D ) を実行する点と、疑似変動ホールド演出終了処理 ( S 2 7 8 2 D ) を追加した点で相違している。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する ( S 2 7 7 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : N o )、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し ( S 2 7 8 0 D )、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されている場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : Y e s )、停止種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 7 7 2 D )。停止種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出 ( ミッション演出 ) に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し ( S 2 7 7 9 D )、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、本処理を終了する。

#### 【 8 1 2 6 】

S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : N o )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値を取得し ( S 2 7 7 3 D )、取得した保留球数が 1 未満であるかを判別する ( S 2 7 7 4 D )。保留球数が 1 未満であると判別した場合 ( 即ち、保留球数が 0 である場合 ) には ( S 2 7 7 4 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出 G ( 演出時間 3 秒のミッション失敗演出 ) を設定し ( S 2 7 7 6 D )、結果報知演出 G に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D )。この変動回数更新処理 ( S 2 7 7 8 D ) は、上述した第 6 9 制御例における変動回数更新処理と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。変動回数更新処理が終了すると、疑似変動ホールド演出終了処理を行う ( S 2 7 8 1 D )。疑似変動ホールド演出終了処理 ( S 2 7 8 1 D ) の内容は、図 2 6 0 7 を参照して、後述する。疑似変動ホールド演出終了処理 ( S 2 7 8 1 D ) が終了すると、本処理を終了する。S 2 7 7 4 D の処理において、保留球数が 1 未満ではない ( 即ち、保留球が存在する ) と判別した場合には ( S 2 7 7 4 D : N o )、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する ( S 2 7 8 1 D )。この結果報知演出設定処理 ( S 2 7 8 1 D ) の内容については、図 2 6 0 5 を参照して後述する。結果報知演出設定処理 ( S 2 7 8 1 D ) が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D )。変動回数更新処理が終了すると、疑似変動ホールド演出終了処理を行う ( S 2 7 8 2 D )。疑似変動ホールド演出終了処理 ( S 2 7 8 2 D ) が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 8 1 2 7 】

なお、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出 G のみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から 1 の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。次に、図 2 6 0 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される結果報知演出設定処理 ( S 2 7 8 1 D ) について説明する。図 2 6 0 5 は、この結果報知演出設定処理 ( S 2 7 8 1 D ) を示したフローチャートである。この結果報知演出設定処理

( S 2 7 8 1 D ) は、上述した第 6 9 制御例における結果報知演出設定処理 ( S 2 7 7 5 D ) に対して、第 2 特別図柄に関連する処理を追加した点で相違している。結果報知演出設定処理 ( S 2 7 8 1 D ) では、まず、第 2 演出カウンタ値 C S 2 を取得し ( S 2 8 8 1 D )、停止処理の S 2 7 7 3 D の処理で取得した情報から第 2 特別図柄の保留球があるかを判別する ( S 2 8 8 9 D )。第 2 特別図柄の保留球がない場合には ( S 2 8 8 9 D : N o )、特図 1 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d 内の保留エリア 1 に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する ( S 2 8 8 2 D )。具体的には、保留エリア 1 に格納されている入賞情報から変動種別を抽出し、抽出した変動種別と特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値 ( 保留球数 ) から設定される変動パターンを予測する。

10

#### 【 8 1 2 8 】

上述したように、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、変動種別が「完全外れ」である特別図柄の変動が開始される時点における保留球数に基づいて変動パターン ( 変動時間 ) を決定する ( 図 2 5 8 0 参照 )。このため、疑似変動開始時点では、疑似変動開始から特別図柄の変動停止までに保留球数が増加する可能性があり、保留球の正確な変動パターンを予測することができない。一方、特別図柄の変動停止時点では、次の特別図柄の変動開始までの期間が 2 ミリ秒であり、保留球が増加する可能性が極めて低いため、保留球の正確な変動パターンを予測することが可能であり、予測結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定することができる。これにより、特別図柄の変動停止に合わせて導入演出が終了した後に、次の特別図柄の変動開始を待つことなくスムーズに結果報知演出を開始することができるため、更に遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる。一方、S 2 8 8 9 D の処理において、第 2 特別図柄の保留球があると判別した場合には ( S 2 8 8 9 D : Y e s )、特図 2 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d A 内の保留エリア 1 に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する ( S 2 8 9 0 D )。S 2 8 8 2 D または S 2 8 9 0 D の処理が終了すると、S 2 8 8 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値と、S 2 8 8 2 D または S 2 8 9 0 D の処理で予測した変動パターン種別に基づいて、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c から結果報知演出態様を設定する ( S 2 8 8 3 D )。S 2 8 8 3 D の処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e を参照して、設定した結果報知演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し ( S 2 8 8 4 D )、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する ( S 2 8 8 5 D )。

20

30

#### 【 8 1 2 9 】

なお、ここで設定した表示用コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 5 3 7 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 D ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第 3 図柄表示装置 8 1 において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。S 2 8 8 5 D の処理が終わると、S 2 8 8 2 D または S 2 8 8 9 D の処理で予測した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A を参照して疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し ( S 2 8 8 6 D )、疑似変動算時間カウンタ 2 2 3 d h に設定されているカウンタ値を 0 クリアした後 ( S 2 8 8 7 D )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に決定した疑似変動更新時間をセットし ( S 2 8 8 8 D )、本処理を終了する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。次に、図 2 6 0 6 を参照して、疑似変動ホールド演出終了処理 ( S 2 7 8 2 D ) の内容について説明する。図 2 6 0 6 は、疑似変動ホールド演出終了処理を示したフローチャートである。疑似変動ホールド

40

50

ド演出終了処理 (S 2 7 8 2 D) が実行されると、まず、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンであるかを判別する (S 2 6 8 1 D)。疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンである場合 (即ち、疑似変動ホールド演出が実行されている場合) には (S 2 6 8 1 D : Y e s)、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A をオフに設定し (S 2 6 8 2 D)、本処理を終了する。

【 8 1 3 0 】

一方、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンではない場合 (即ち、疑似変動ホールド演出が実行されていない場合) には (S 2 6 8 1 D : N o)、S 2 6 8 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 8 1 3 1 】

< 第 6 9 制御例の第 1 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について >

次に、図 2 6 0 7 を参照して、本第 6 9 制御例の第 1 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について説明する。なお、上述した第 6 9 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。図 2 6 0 7 を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行される特殊演出関連コマンド処理 (S 6 4 1 7 D) の詳細について説明する。図 2 6 0 7 は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものであり、表示制御装置 1 1 4 のコマンド判定処理 (図 2 5 5 9 参照) において、特殊演出関連コマンドを受信した場合に、特殊演出関連コマンド処理 (S 6 4 0 9 D) に代えて実行される処理である。この特殊演出関連コマンド処理 (S 6 4 1 7 D) は、上述した第 6 9 制御例における特殊演出関連コマンド処理 (S 6 4 0 9 D) に対して、疑似変動ホールド演出に関連する処理を追加している点で相違する。特殊演出関連コマンド処理 (S 6 4 1 7 D) では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する (S 6 1 5 1 D)。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には (S 6 1 5 1 D : Y e s)、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定し (S 6 1 5 2 D)、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 6 1 5 3 D)。そして、S 6 1 5 2 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し (S 6 1 5 4 D)、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化する (S 6 1 5 5 D)。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して (S 6 1 5 6 D)、特殊演出関連コマンド処理 (S 6 4 1 7 D) を終了し、コマンド判定処理 (図 2 5 5 9 参照) に戻る。

【 8 1 3 2 】

S 6 1 5 1 D の処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には (S 6 1 5 1 D : N o)、次に、受信したコマンドに含まれる特殊演出の演出態様を抽出し (S 6 1 5 7 D)、結果報知演出態様であるかを判別する (S 6 1 5 8 D)。コマンドに含まれる演出態様が結果報知演出態様であると判別した場合には (S 6 1 5 8 D : Y e s)、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納し (S 6 1 5 9 D)、S 6 1 5 3 D の処理へ移行する。一方、S 6 1 5 8 D の処理において、受信したコマンドに含まれる演出態様は結果報知演出態様ではないと判別した場合には (S 6 1 5 8 D : N o)、次に、疑似変動ホールド演出のコマンドであるかを判別する (S 6 1 6 2 D)。疑似変動ホールド演出のコマンドではないと判別した場合には (S 6 1 6 2 D : N o)、特殊演出の書き換え演出であるため、コマンドに対応した書き換え演出表示データテーブルを決定して、決定した書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納し (S 6 1 6 0 D)、表示制御装置 1 1 4 内のワーク R A M の表示データ待機フラグ 2 3 3 d m をオンに設定し (S 6 1 6 1 D)、特殊演出関連コマンド処理 (S 6 4 1 7 D) を終了し、コマンド判定処理 (図 2 5 5 9 参照) に戻る。なお、S 6 1 6 0 D の処理において表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納された書き換え演出表示データテーブルは、後述する表示

10

20

30

40

50



設定処理（図 2 5 6 4 参照）における表示データ待機解除処理（S 7 2 1 7 D）において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納される。このように、本第 6 9 制御例の第 1 変形例では、受信した特殊演出追加コマンドが書き換え演出に関連するコマンドであった場合には、コマンドに対応する表示データテーブルを一時的に表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納する構成とし、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されている結果報知演出の表示データテーブルが書き換え演出の表示データテーブルに切り替わらないことにより、結果報知演出の途中で突然書き換え演出が開始されることを防止している。

#### 【 8 1 3 3 】

また、このように表示制御装置 1 1 4 内で書き換え演出の表示データテーブルを待機させる構成とすることで、特別図柄の変動表示の途中で結果報知演出が終了した場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの新たなコマンドを要することなく書き換え演出を開始させることができるため、スムーズに書き換え演出を開始させることができるとともに、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負担を軽減することができる。S 6 1 6 2 D の処理において、受信したコマンドが疑似変動ホールド演出のコマンドであると判別した場合には（S 6 1 6 2 D : Y e s）、ホールド演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納し（S 6 1 6 3 D）、本処理を終了する。

#### 【 8 1 3 4 】

##### < 第 6 9 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 2 6 0 8 ~ 図 2 6 3 8 を参照して第 6 9 制御例の第 2 変形例について説明する。上述した第 6 9 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶画面のみで特殊演出（ミッション演出）を実行し、その特殊演出（ミッション演出）を特別図柄の変動時間が経過し、特別図柄の変動表示が停止した後も継続して実行することで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。これに対して、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では装飾用可動役物を用いた特殊演出を実行することで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成としている点で第 6 9 制御例と相違する。具体的には、特殊演出が開始された特別図柄の変動表示が終了する 1 秒前になると、図 2 6 0 8（b）に示すように消灯状態の上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に重なる位置に可動する（スタンバイ状態）。そして特別図柄の変動表示が終了してから 3 秒経過するまでスタンバイ状態が継続し、特別図柄の変動表示が終了してから 3 秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されていない場合、或いは、特別図柄の変動表示が終了してから 3 秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されている場合であっても新たに開始された特別図柄の当否判定結果が特定の判定結果（例えば、大当たり当選）でない場合には、上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 はスタンバイ状態から図 2 6 0 8（a）に示す収納状態へとそれぞれ可動する。一方、特別図柄の変動表示が終了してから 3 秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されている場合であって、新たに開始された特別図柄の当否判定結果が特定の判定結果（例えば、大当たり当選）である場合には、上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 はスタンバイ状態から図 2 6 0 8（c）に示す報知状態となる。

#### 【 8 1 3 5 】

このように、特別図柄の変動表示が実行されている期間から特別図柄の変動表示が終了した後に所定時間（3 秒）が経過するまでの期間に跨がって装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた特殊演出が実行されるため、特殊演出の実行中は遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶画面を視認困難な状態となる。従って、特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在せず、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄が停止表示されたままの状態となっても、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態または報知状態である期間は遊技者から見えないため、第 6 9 制御例のように特別図柄の変動時間経過後にも疑似変動を継続させる制御をしなくても遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くすることができる。また、第 6 9 制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に特殊演出の結果報知演出が実行されている場合に、始動口への新たな入賞

10

20

30

40

50

に基づく特別図柄の変動表示が開始された場合には、実行中の結果報知演出の演出時間が経過した後にその特別図柄の当否判定結果に対応する演出（書き換え演出）を開始する構成であった。これに対して、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に特殊演出が実行されている場合（即ち、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態である場合）に、始動口への新たな入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合には、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 をスタンバイ状態としたまま、その特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の変動表示や変動演出を開始する構成としている。これは、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態である期間は、遊技者から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面が見えないことから、表示されている演出を途中で差し替えても遊技者に違和感を与えることがないためである。これにより、第 6 9 制御例のように新たに開始される特別図柄の変動時間内で複数の演出（結果報知演出の残り演出と書き換え演出と通常演出）を実行するための複雑な処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 で行う必要がなくなるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

10

#### 【 8 1 3 6 】

この第 6 9 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 が第 6 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技盤面に装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が配置された点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行されるその他の処理については、第 6 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 6 9 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

#### 【 8 1 3 7 】

< 第 6 9 制御例の第 2 変形例の装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 について >

図 2 6 0 8 ~ 図 2 6 0 9 を参照して、第 6 9 制御例の第 2 変形例において新たに配置された装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 について説明する。図 2 6 0 8 ( a ) は、収納状態である場合の装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を示した図である。図 2 6 0 8 ( a ) に示す通り、収納状態である場合、上装飾用可動役物 Y m 1 は第 3 図柄表示装置 8 1 の上部に位置し、下装飾用可動役物 Y m 2 は第 3 図柄表示装置 8 1 の下部に位置しているため、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認可能である。なお、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が格納状態である場合、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 はセンターフレーム 8 6 ( 図 2 5 6 9 参照 ) の裏側に格納されているため、遊技者からは視認困難な状態となる。図 2 6 0 8 ( b ) は、スタンバイ状態である場合の装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を示した図である。図 2 6 0 8 ( b ) に示す通り、スタンバイ状態である場合、上装飾用可動役物 Y m 1 は第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶画面の上半分を覆い隠すように位置し、下装飾用可動役物 Y m 2 は第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶画面の下半分を覆い隠すように位置しているため、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認困難な状態となる。ここで、上装飾用可動役物 Y m 1 の「激」という文字部分と、下装飾用可動役物 Y m 2 の「アツ」という文字部分には L E D が設置されており、L E D により発光することが可能に構成されている。スタンバイ状態はこの L E D が消灯した状態であり、図 2 6 0 8 ( c ) に示す報知状態はこの L E D が発光した状態である。本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 は、主に特別図柄の変動表示中にその特別図柄の大当たり当選期待度を示唆するための演出（示唆演出）の一つとして用いられるものであり、示唆演出として可動する場合には、収納状態からスタンバイ状態を経由せずに報知状態となる。装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が報知状態となった場合には、実行中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成としている。

30

40

50

## 【 8 1 3 8 】

一方、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 のスタンバイ状態は、主にデモ演出において用いられる状態であり、LEDを消灯状態とすることで報知状態とは明確に異なる状態であることを遊技者に分かり易く認識させることができるように構成している。なお、本第69制御例の第2変形例では、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の状態として、収納状態、スタンバイ状態、報知状態の3つの状態となるように構成したが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の大当たり当選期待度が極めて高い場合には両方の装飾用可動役物を報知状態とし、報知状態よりは特別図柄の大当たり当選期待度が低い場合にはいずれか一方の装飾用可動役物のみを発光させる状態（例えば、「アツ」のみを発光させる状態）を設定可能に構成しても良い。また、示唆演出として装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が用いられる場合には収納状態からスタンバイ状態を経由せずに報知状態になる構成としたが、これに限るものではなく、収納状態からスタンバイ状態を経由して報知状態になる構成としても良い。この場合、段階的に「激」「ア」「ツ」の文字部分のLEDを点灯させる構成とし、大当たり当選期待度が低い場合には全ての文字部分のLEDが発光状態となる前に示唆演出が終了するパターンを設けても良い。或いは、発光色が異なる複数のLED（例えば、赤、緑、青）を設置し、特別図柄の大当たり当選期待度に応じて発光色を設定する構成としても良い（例えば、赤、緑、青の順に大当たり当選期待度が高くなる）。このように構成することで、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた示唆演出にバリエーションを持たせることが可能となり、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた示唆演出に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、装飾用可動役物の態様は図2608(a)～(c)に示した態様に限るものではなく、例えば、遊技機の題材となったアニメやドラマのキャラクタ、ロゴマーク、武器といったシンボルとなるものをモチーフにしても良い。

## 【 8 1 3 9 】

次に、図2609を参照して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の構成について説明する。図2609は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の構成を模式的に示した図である。上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 は、それぞれ互いに向き合うL字型のラックを左右に設けて、その互いのラックとそれぞれ嵌合するギアを駆動させるモータをそれぞれ配置するように構成している。図2609に示すように、右突出片900Rは、L字型に構成されて、上装飾用可動役物 Y m 1 の正面視右端より水平に突出して、下装飾用可動役物 Y m 2 に向けて直角に曲げて内側に向けてラックギアが形成されたラックで構成されている。また、右突出片910Rは、L字型に構成されて、下装飾用可動役物 Y m 2 の正面視右端より水平に突出して、上装飾用可動役物 Y m 1 側に向けて直角に曲げて外側に向けてラックギアが形成されたラックで構成されている。右突出片900Rと右突出片910Rとのラックギアは互いに向かい合って配置されて、その間に、互いのギアと嵌合する右駆動ギア700Rが配置される。右駆動ギア700Rは、右駆動モータであるステッピングモータにより回転される。また、同様に、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の正面視左端にも、同様の構成の左突出片900Lと左突出片910Lとが設けられており、左駆動ギア700Lが嵌合されて、左駆動モータにより駆動される。このように、右駆動モータ、左駆動モータをそれぞれ同時に互いに異なる方向に駆動（回転）させることにより、上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 を互いに接触する方向と互いに離間する方向にそれぞれ駆動させることができる。このように構成することにより、上装飾用可動役物 Y m 1 と、下装飾用可動役物 Y m 2 とをそれぞれ、同期させて駆動させることが容易になり、上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 との上下の駆動を合わせることができる。

## 【 8 1 4 0 】

< 第69制御例の第2変形例の演出内容について >

次に、図2610～図2616を参照して、第69制御例の第2変形例において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図2610～図2611および図2613を参照して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた特殊演出の実行期間中に新たに特

別図柄の変動表示が開始されなかった場合の演出内容について説明する。図 2 6 1 3 は、特別図柄の変動停止後に保留球が存在せず、始動口への新たな入賞がない場合の特別図柄変動と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 との関係を示したタイミングチャートである。特別図柄の項目は第 1 図柄表示装置 3 7 において実行される特別図柄の変動表示の状態を示しており、演出態様の項目は第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄の変動表示や変動演出の態様を示しており、装飾用可動役物の項目は装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の状態を示している。また、シナリオ差し替えフラグの項目は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B の状態を示している。このシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B は、スタンバイ状態の装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを、新たに開始された特別図柄の当否判定結果に基づいて差し替える場合にオンに設定される。図 2 6 1 3 に示す例では、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 1 7 秒の「完全外れ A」(図 2 5 0 7 参照)が設定されており、特別図柄の変動が開始されると第 3 図柄表示装置 8 1 では 1 2 秒間の通常演出が開始される。この「通常演出」とは、第 3 図柄(特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄)の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。なお、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態であるため、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認することができる。

10

#### 【 8 1 4 1 】

特別図柄の変動表示が開始されてから 1 2 秒が経過すると、図 2 6 1 0 ( a ) に示す特殊演出の導入演出が開始される。ここで、図 2 6 1 0 ( a ) を参照して、第 6 9 制御例の第 2 変形例における特殊演出の導入演出について説明する。図 2 6 1 0 ( a ) は、本第 6 9 制御例の第 2 変形例における導入演出開始時に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した第 6 9 制御例における特殊演出では、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す表示態様で仮停止させた第 3 図柄を再変動させ、大当たり当選であることを示す表示態様や大当たり当選期待度が高いことを示す表示態様で停止表示させることを期待させるミッション演出を実行した。これに対して、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、スタンバイ状態である装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態になることを期待させる特殊演出が実行される。図 2 6 1 0 ( a ) に示すように、特殊演出の導入演出が開始されると、主表示領域 D m の中央上側には表示領域 H R 1 が形成され、「時間内に役物が点灯すれば激アツ」という特殊演出の内容を遊技者に報知するための案内態様が表示される。このように構成することで、特別図柄の変動表示期間内で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態となった場合であっても、スタンバイ状態のままでは大当たり当選期待度が高いことを示唆するものではないということを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、第 6 9 制御例の第 2 変形例では、導入演出が開始される前に第 3 図柄を仮停止させずに変動表示したままの状態を維持しているが、これは、第 6 9 制御例と異なり第 3 図柄の表示態様を用いた特殊演出を実行する構成ではないためである。また、第 6 9 制御例では、導入演出の開始に合わせて副表示領域 D s の表示を疑似変動専用の態様に切り替えることにより、疑似変動の途中で特別図柄の変動表示が終了した場合の保留図柄の可変表示(例えば、実行エリアから実行中保留図柄が消え、第 1 台座 m 1 の保留図柄が実行台座 m 0 にシフトする表示)から疑似変動であることを遊技者に気付かれ難くする構成としていた。

20

30

40

#### 【 8 1 4 2 】

これに対して、第 6 9 制御例の第 2 変形例では、変動表示中の特別図柄が停止表示する時点では、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が既にスタンバイ状態となっており、副表示領域 D s において実行される保留図柄の可変表示も遊技者からは見えないため、副表示領域 D s の態様を切り替える必要がない。よって、特殊演出を実行する期間とそれ以外の期間とで副表示領域 D s の表示態様を切り替える処理が不要となるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。図 2 6 1 3 に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動停止 2 秒前(即ち、導入演出開始から 3 秒が経過した場合)になると、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態からスタンバイ状態へと移行を開始し、特別図柄の変動停

50

止 1 秒前（即ち、導入演出開始から 4 秒が経過した場合）には、図 2 6 1 0（b）に示すように、スタンバイ状態への移行を完了し、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認できない状態となる。なお、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認できない状態であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 には第 3 図柄の変動表示や変動演出が継続して表示される。ここで、図 2 6 1 0（b）を参照して、導入演出開始から 4 秒が経過した時点での遊技者から見た第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面について説明する。図 2 6 1 0（b）は、導入演出開始から 4 秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。上述したように、導入演出開始から 4 秒が経過した時点では、既に装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態への移行を完了した状態であるため、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出は見えない状態となっている。この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 で特殊演出の残り演出時間を表示しても遊技者には見えないことから、音声出力装置 2 2 6 から出力される音声により特殊演出の残り演出時間が報知される構成としている。図 2 6 1 0（b）に示すように、導入演出開始から 4 秒が経過した時点では、「READY」という音声 O s 1 が出力される。

10

#### 【 8 1 4 3 】

図 2 6 1 3 に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動表示が開始されてから 1 7 秒が経過すると、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動表示が終了する。そして、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動表示が終了したことに合わせて、第 3 図柄表示装置 8 1 において導入演出が終了し、第 3 図柄が停止表示される。ここで、図 2 6 1 1 を参照して、特別図柄の変動表示が終了した時点における演出内容について説明する。図 2 6 1 1（a）は、導入演出開始から 5 秒が経過した時点（即ち、特別図柄の変動表示が終了した時点）での遊技者から見た第 3 図柄表示装置 8 1 を示した図であり、図 2 6 1 1（b）は、導入演出開始から 5 秒が経過した時点（即ち、特別図柄の変動表示が終了した時点）での第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を示した図である。図 2 6 1 1（a）に示す通り、特別図柄の変動表示が終了した時点においても導入演出から引き続き装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態となっているため、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄が停止表示されたことを視認することができない。一方で、音声出力装置 2 2 6 からは、特別図柄の変動表示が実行されていた期間に出力された「READY」という音声 O s 1（図 2 6 1 0（b）参照）に引き続いて、「GO」という結果報知演出が開始されたことを報知する音声案内が出力された後に、「あと 3 秒」という装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が報知状態に移行するか否かが判明するまでの残り時間を報知する音声案内が出力される。これにより、特殊演出が継続していることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、図 2 6 1 1（b）に示す通り、特別図柄の変動表示が終了した時点で、第 3 図柄表示装置 8 1 では第 3 図柄が予め設定された停止種別に対応する停止表示態様で表示される。なお、特別図柄の変動表示が終了したことに合わせて、実行エリア D s 1 に表示されていた実行中保留図柄 h 0 は消去される。

20

30

#### 【 8 1 4 4 】

図 2 6 1 1（b）に示す例では、特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在していないため、第 3 図柄が停止表示されたままの状態となり、表示領域 H R 1 には特殊演出が失敗したことを報知するための結果報知演出として「残念」という結果報知態様が表示される。この結果報知態様は、特別図柄の変動停止から 5 秒間継続して表示される。図 2 6 1 3 に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動停止から 3 秒が経過すると音声ランプ制御装置 1 1 3 ではシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンであるか否かが判別され、オンである場合には装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態へと移行させる動作シナリオに差し替える。一方、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンでない場合には、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態へと移行させる動作シナリオへの差し替えが実行されないため、スタンバイ状態から収納状態へと移行する。ここで、図 2 6 1 2（a）を参照して、特殊演出が失敗で終了した場合の演出内容について説明する。図 2 6 1 2（a）は、導入演出開始から 9 秒が経過し、特殊演出が失敗で終了した場合の遊技者から見た第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。装飾用可動役物 Y m 1 , Y m

40

50

2 がスタンバイ状態から収納状態へと移行したことにより、特別図柄の変動表示が終了した時点から継続して表示されていた結果報知演出を遊技者が視認可能な状態となっており、これにより遊技者は特殊演出が失敗で終了したことを分かり易く認識することができる。なお、表示領域 H R 1 に表示されている結果報知態様は特別図柄の変動停止から 5 秒が経過するまでの期間に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に非表示となる。次に、図 2 6 1 2 ( b ) および図 2 6 1 4 を参照して、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の特殊演出の演出内容について説明する。図 2 6 1 4 は、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の、特別図柄変動と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の関係を示したタイミングチャートである。

#### 【 8 1 4 5 】

図 2 6 1 2 に示した例と同様に、変動パターンとして完全外れ A が設定された特別図柄の変動表示開始から 1 2 秒が経過すると導入演出が開始され、導入演出開始から 4 秒が経過すると装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 のスタンバイ状態への移行が完了する。そして、特別図柄の変動開始から 1 7 秒が経過すると第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動表示が終了し、合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示が終了する。特別図柄の変動表示停止後、保留球が存在する場合には、2 m s 後に実行される主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理内 ( 図 2 5 2 5 参照 ) の特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 D ) において新たな特別図柄の変動表示が開始される。図 2 6 1 4 に示す例では、新たに当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始される。この場合、当たりショートリーチの変動表示が開始される時点でシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンに設定されることにより、特殊演出開始から 8 秒が経過したタイミング ( 判別タイミング ) になると装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを報知状態に移行する動作シナリオに差し替えられる。また、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されると、第 3 図柄表示装置 8 1 では図 2 6 1 2 ( b ) に示す結果報知演出が表示される。ここで、図 2 6 1 2 ( b ) を参照して、当たりショートリーチ変動が開始された場合の演出内容について説明する。図 2 6 1 2 ( b ) は、特殊演出の実行中に当たりショートリーチ変動が開始された場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。図 2 6 1 2 ( a ) に示した例 ( 特殊演出失敗の場合 ) とは異なり、表示領域 H R 1 には「大チャンス変動中」という大当たり当選期待度が高いことを示唆する案内態様が表示され、種表示領域 D m の中央では第 3 図柄の変動表示が実行される。この演出は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態である場合には、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 の前面側に位置するため遊技者からは視認できないが、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態となった場合に遊技者から視認可能となる。

#### 【 8 1 4 6 】

図 2 6 1 4 に戻り、説明を続ける。装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が報知状態から収納状態へと移行した後も結果報知演出は継続し、当たりショートリーチの場合は大当たり当選であることを報知する演出が実行される。次に、図 2 6 1 5 を参照して、特殊演出が開始された特別図柄の変動停止後に新たな入賞があった場合の演出内容について説明する。図 2 6 1 5 は、特別図柄の変動停止後に始動口への新たな入賞があった場合の特別図柄変動と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 との関係を示したタイミングチャートである。図 2 6 1 5 に示すとおり、図 2 6 1 3 で示した例と同様に「完全外れ A」の特別図柄の変動表示が実行されている期間に保留球を獲得することができなかったため、「完全外れ A」の特別図柄の変動停止時には、図 2 6 1 1 ( b ) に示す結果報知演出態様 ( 便宜上、結果報知演出 1 とする。 ) が設定される。その後、特別図柄の変動停止から 2 秒後に新たな入賞があり、「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動表示が開始されると、実行中の結果報知演出 1 を中断し、図 2 6 1 2 ( b ) に示す結果報知演出態様 ( 便宜上、結果報知演出 2 とする。 ) に差し替えられる。なお、結果報知演出 1 が実行されている期間は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態であるため、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 に結果報知演出 1 が表示されていることを視認できない。このため、結果報知演出 1 を結果報知演出 2 に差し替えても、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態となるまでは遊

10

20

30

40

50

技者から視認できないため、実行中の結果報知演出 1 を中断しても違和感を与えることがない。したがって、第 6 9 制御例の第 2 変形例では、上述した第 6 9 制御例のように、実行中の結果報知演出の残りの演出を、新たに開始される特別図柄の変動時間内で実行するための複雑な処理を実行する必要がなく、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

#### 【 8 1 4 7 】

次に、図 2 6 1 6 を参照して、特別図柄の大当たり当選変動において特殊演出が開始される場合の演出内容について説明する。図 2 6 1 6 は、特別図柄の大当たり当選変動において特殊演出が開始される場合の特別図柄変動と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 との関係を示したタイミングチャートである。図 2 6 1 6 に示すとおり、特別図柄の変動種別として「当たりロングリーチ」が設定され、特別図柄の変動開始から 1 2 秒経過するまでは通常演出が実行される。そして、特別図柄の変動開始から 1 2 秒が経過すると、特殊演出が開始され、特殊演出の開始から 3 秒が経過すると装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態に移行する。この場合、特殊演出の開始時点で、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態に移行させる動作シナリオが設定されており、「当たりロングリーチ」の特別図柄の変動表示が停止したタイミングで装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が報知状態となる。その後、大当たりオープニング期間中も装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の報知状態が継続し、特別図柄の変動停止から 2 秒経過した時点で収納状態へと移行する。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 では、特別図柄の変動表示が停止した地点で大当たり当選を報知する結果報知演出が表示される。この結果報知演出は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が報知状態から収納状態へと移行する移行期間に遊技者が視認可能となり、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態への移行を完了すると、ショートオープニング演出が実行され、その後、大当たり中演出が開始される。

#### 【 8 1 4 8 】

< 第 6 9 制御例の第 2 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 6 1 7 ~ 図 2 6 2 5 を参照して、本第 6 9 制御例の第 2 変形例のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 2 6 1 7 は、本第 6 9 制御例の第 2 変形例のパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。上述した第 6 9 制御例に対して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を駆動させるための駆動モータ 7 0 0 を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。図 2 6 1 7 に示すように、駆動モータ 7 0 0 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の入出力ポート 2 2 5 に接続されている。駆動モータ 7 0 0 は、ステッピングモータである右駆動モータ 7 0 0 R a と左駆動モータ 7 0 0 L a で構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの駆動コマンドを受けてそれぞれ駆動する。

#### 【 8 1 4 9 】

< 第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 2 6 1 8 ( a ) を参照して、本第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 2 6 1 8 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 2 6 1 8 ( a ) に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B と、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d b B と、報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B と、報知あり変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d d B と、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B とが少なくとも記憶されている。ここで、図 2 6 1 9 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B の内容について説明する。図 2 6 1 9 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 2 6 1 9 に示す通り、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、通常状態（特



別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Aテーブル222daB1と、通常用変動パターン選択Bテーブル222daB2と、確変状態(特別図柄の高確率状態)および時短状態(普通図柄の高確率状態)において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル222daB3とが規定されている。

#### 【8150】

ここで、本第69制御例の第2変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第1入球口64への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置113において実行される演出態様設定処理(図2634参照)において、入賞頻度低フラグ223dsがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ223dsがオンではないと判定した場合(S2452D:No)、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Aテーブル222daB1を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ223dsがオンであると判定した場合に(S2452D:Yes)、発射停止中フラグ223djがオンでなければ(S2453D:No)、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Bテーブル222daB2が参照される。なお、入賞頻度低フラグ223dsは、音声ランプ制御装置113において、第1入球口64への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ223dsは、音声ランプ制御装置113において実行される入賞頻度計測処理(図2543参照)において、60000ms(60秒)間に受信した入賞コマンド数が4未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定される。一方、60000ms(60秒)間に受信した入賞コマンド数が5以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ223dsがオフに設定される。また、発射停止中フラグ223djは、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ223djは、音声ランプ制御装置113において実行される発射関連コマンド処理(図2556参照)において、主制御装置110から発射停止コマンド(遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド)を受信した場合にオンに設定される(S2672D)。一方、主制御装置110から発射開始コマンド(遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド)を受信した場合にオフに設定される(S2673D)。

#### 【8151】

このように、入賞頻度が低い場合(即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合)であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第1入球口64に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第1入球口64に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合(即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合)には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。図2620~図2622を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図2620を参照して、変動パターン選択テーブル222daBに規定されている通常用変動パターン選択Aテーブル222daB1の内容について説明する。図2620は、通常用変動パターン選択Aテーブル222daB1の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Aテーブル222daB1は、第1入球口64への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図2620に示す通り、通常用変動パターン選択Aテーブル222daB1は、第1演出カウンタ値CS1に各変動パターンの種別(完全外れ、各種リーチ)の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御



装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。なお、上述した第 6 9 制御例とは異なり、疑似変動の有無を「 x 」で規定している。

#### 【 8 1 5 2 】

より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 7 4」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「7 5 ~ 1 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 および当たりロングリーチ A 2 とは異なる「当たりロングリーチ A 3」が設定される。この「当たりロングリーチ A 3」では、変動開始から 1 2 秒経過した時点で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた疑似変動が実行される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

#### 【 8 1 5 3 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ A 1 とは演出内容が異なる「完全外れ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1

00～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れD1とは演出内容が異なる「完全外れD2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

#### 【8154】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチA1とは演出内容が異なる「外れショートリーチA2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～94」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「95～89」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチA1とは演出内容が異なる「外れロングリーチA2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「190～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA3」が設定される。この「外れロングリーチA3」は、変動開始から12秒経過した時点で装飾用可動役物Ym1、Ym2を用いた疑似変動を実行する。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチA1とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチA2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

#### 【8155】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置113が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。次に、図2621を参照して、変動パターン選択テーブル222daBに規定されている通常用変動パターン選択Bテーブル222daB2の内容について説明する。図2621は、通常用変動パターン選択Bテーブル222daB2の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Bテーブル222daB2は、第1入球口64への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図2621に示す通り、通常用変動パターン選択Bテーブル222daB2は、第1演出カウンタ値CS1に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第1演出カウンタ値CS1に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりA1とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチA2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

#### 【8156】

10

20

30

40

50

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「50 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A3」が設定される。この「当たりロングリーチ A3」は、変動開始から 12 秒経過した時点で装飾用可動役物 Ym1, Ym2 を用いた疑似変動を実行する。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A1」が設定される。この「完全外れ A1」は、変動開始から 12 秒経過した時点で装飾用可動役物 Ym1, Ym2 を用いた疑似変動を実行する。

#### 【8157】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B1 とは演出内容が異なる「完全外れ B2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C1 とは演出内容が異なる「完全外れ C2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D1 とは演出内容が異なる「完全外れ D2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

#### 【8158】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A1」が設定される。変動パター

ン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「50 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 3」が設定される。この「外れロングリーチ A 3」は、変動開始から 12 秒経過した時点で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた疑似変動を実行する。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

10

#### 【8159】

このように、通常用変動パターン選択 A テーブル 222 d a B 1 (図 2620 参照) では、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 では変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れ A は変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合 (即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合) であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れ A が設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までに第 3 図柄が停止表示していることを装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 によって気付かせ難くすることができる。また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が 0 個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合 (即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合) には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【8160】

なお、本第 69 制御例の第 2 変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態であれば、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 を参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B を参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が 0 個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 を参照し、保留球数が 1 個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択 A テーブル 222 d a B 1 を参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動

40

50

パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチ A やロングリーチ A の実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 を参照する構成としても良い。

#### 【 8 1 6 1 】

次に、図 2 6 2 2 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 の内容について説明する。図 2 6 2 2 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」（5 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」とは異なる「当たりショートリーチ B 2」（5 秒の当たり変動）が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」（1 0 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」とは異なる「当たりロングリーチ B 2」（1 0 秒の当たり変動）が設定される。

#### 【 8 1 6 2 】

変動パターン種別が「完全外れ E」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」（3 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」とは異なる「完全外れ E 2」（3 秒の外れ変動）が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」（5 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3 秒の当たり変動）が設定される。このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。次に、図 2 6 2 3 を参照して、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d b B の内容について説明をする。図 2 6 2 3 は、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d b B に規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d b B は、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に入賞口への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合に実行される結果報知演出（図 2 6 1 1（b）参照）の演出態様を

設定するために参照されるテーブルである。

【 8 1 6 3 】

結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d b B は、第 2 演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 2 演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 A b」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 B b」が設定される。「結果報知演出 A b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出 A b」が設定されると、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に格納されている装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の報知なし動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B を、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B に差し替える。一方、「結果報知演出 B b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出 B b」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 7 秒の「結果報知演出 C b」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 7 秒の「結果報知演出 D b」が設定される。「結果報知演出 C b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出 C b」が設定されると、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に格納されている装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の報知なし動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B を、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B に差し替える。一方、「結果報知演出 D b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出 D b」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

10

20

【 8 1 6 4 】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 3 0 秒の「結果報知演出 E b」が設定される。この「結果報知演出 E b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出 E b」が設定されると、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に格納されている装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の報知なし動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B を、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B に差し替える。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 7 秒の「結果報知演出 F b」が設定される。この「結果報知演出 F b」は特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出 F b」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 8 秒の「結果報知演出 G b」が設定される。この「結果報知演出 G b」は特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出 G b」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 H b」が設定される。この「結果報知演出 H b」は特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出 H b」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 I b」が設定される。この「結果報知演出 I b」は特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出 I b」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

30

40

50

## 【 8 1 6 5 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 J b」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 K b」が設定される。「結果報知演出 J b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出 J b」が設定されると、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に格納されている装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の報知なし動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B を、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B に差し替える。一方、「結果報知演出 K b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出 K b」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 7 秒の「結果報知演出 L b」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 7 秒の「結果報知演出 M b」が設定される。「結果報知演出 L b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出 L b」が設定されると、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に格納されている装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の報知なし動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B を、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B に差し替える。一方、「結果報知演出 M b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出 M b」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

## 【 8 1 6 6 】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 3 秒の「結果報知演出 N b」が設定される。「結果報知演出 N b」は、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出 N b」が設定されると、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に格納されている装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の報知なし動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B を、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B に差し替える。このように構成することで、すでにスタンバイ状態となっている装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が、新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する動作を実行可能となり、特殊演出の実行期間中に特別図柄の変動表示が複数回実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。次の、図 2 6 2 4 ~ 図 2 6 2 5 を参照して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の各動作シナリオテーブルの内容について説明する。図 2 6 2 4 ( a ) は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオのうち、報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B の内容を模式的に示した図である。図 2 6 2 4 ( a ) に示す通り、報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B は、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値に対して、右駆動用モータ 7 0 0 R a、左駆動用モータ 7 0 0 L a および L E D の動作データ（動作内容）が規定されていると共に、その段階における装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の状態が示されている。この報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B は、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選ではない場合に設定される動作シナリオである。

## 【 8 1 6 7 】

なお、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたカウンタであり、予め規定されたタイミングで装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の各駆動モータの動作データを設定するために用いられる。このシナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図 2 6 2 8 参照）の疑似変動実行中処理（S 2 2 4 6 D）において 1 加算される。詳細は後述するが、この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理において 1 m s 毎に実行される処理である（図 2 6 2 6 参照）。従って、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値は 1 m s 毎に 1 加算される。本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g

がオンに設定された場合に音声ランプ制御装置 1 1 3 によりシナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウントが開始され、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が動作シナリオに規定された値となった場合に、対応する動作データが設定される。右駆動用モータ動作データおよび左駆動用モータ動作データのステップ数は、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a の回転ステップ数を示し、スピードは、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a のステッピングモータを動作させるスピードが規定されている。なお、ステップ数の「+（正方向）」と「-（逆方向）」はモータを回転させる方向を示しており、正方向は、ステップカウンタを加算して更新する方向にモータを回転させ、逆方向は、ステップカウンタを減算して更新する方向にモータを回転させる。本第 6 9 制御例の第 2 変形例における右駆動用モータ 7 0 0 R a は、正方向が設定されると時計回り、逆方向が設定されると反時計回りに回転する。左駆動用モータ 7 0 0 L a は、正方向が設定されると反時計回り、逆方向が設定されると時計回りに回転する。

【 8 1 6 8 】

また、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、スピードが 1 である場合には、1 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（高速）となり、スピードが 2 である場合には、2 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中速）となり、スピードが 3 である場合には、3 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（中低速）となり、スピードが 4 である場合には、4 m s 毎にステッピングモータが励磁されるスピード（低速）となっている。つまり、スピード 1 が最も早い速度で設定されることとなり、スピード 2 は、スピード 1 の  $1/2$  のスピード、スピード 3 は、スピード 1 の  $1/3$  のスピード、スピード 4 は、スピード 1 の  $1/4$  のスピードとなっている。また、装飾用可動役物位置は、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値に対応する動作データを設定する時点における装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の状態を示している。疑似変動が開始されると、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「3 0 0 0」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数 + 2 0 0 とスピード 4 が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数 - 2 0 0 とスピード 4 が設定される。これにより、右駆動用モータ 7 0 0 R a が、ステップカウンタ値 2 0 0 になるまで時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始し、左駆動用モータ 7 0 0 L a がステップカウンタ値 2 0 0 になるまで反時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始する。本第 1 1 制御例の第 2 変形例では、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a のステッピングモータは、ステップカウンタの値が 0 の位置（原点位置）を収納位置、ステップカウンタの値が 2 0 0 の位置で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態となるように構成している。なお、本第 1 1 制御例の第 2 変形例では、ステップカウンタ 0 から 2 0 0 までスピード 4 で駆動するのに要する時間は 1 0 0 0 m s で設定している。

【 8 1 6 9 】

シナリオカウンタ値「8 0 0 0」には、「判別タイミング」であることを示す情報が規定されている。「判別タイミング」とは、図 2 6 1 3 に示す装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを差し替えるためのシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンに設定されているかを判別するタイミングである。この「判別タイミング」情報が規定されていることにより、シナリオ差し替えの判別タイミングであることを容易に判断することができる。シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「8 0 0 1」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数 - 2 0 0 とスピード 4 が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数 + 2 0 0 とスピード 4 が設定される。これにより、右駆動用モータ 7 0 0 R a が、ステップカウンタ値 0 になるまで反時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始し、左駆動用モータ 7 0 0 L a がステップカウンタ値 0 になるまで時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始する。そして、シナリオカウンタ値 8 0 0 1 の時点から 1 0 0 0 m s が経過し、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「9 0 0 0」になると、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a のステップ数が 0 となり、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「9 0 0 0」は報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B の終了時期であるため、E N D データが規定されてい



る。この E N D データが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。次に、図 2 6 2 4 ( b ) を参照して、報知あり変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d d B の内容について説明する。図 2 6 2 4 ( b ) は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオのうち、報知あり変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d d B の内容を模式的に示した図である。この報知あり変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d d B は、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される動作シナリオである。

#### 【 8 1 7 0 】

疑似変動が開始されると、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 3 0 0 0 」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数 + 2 0 0 とスピード 4 が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数 - 2 0 0 とスピード 4 が設定される。これにより、右駆動用モータ 7 0 0 R a が、ステップカウンタ値 2 0 0 になるまで時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始し、左駆動用モータ 7 0 0 L a がステップカウンタ値 2 0 0 になるまで反時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始する。シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 4 9 9 9 」になると L E D の動作データとして発光が設定される。これにより、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が発行し、報知状態となる。シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 7 0 0 0 」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数 - 2 0 0 とスピード 4 が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数 + 2 0 0 とスピード 4 が設定される。これにより、右駆動用モータ 7 0 0 R a が、ステップカウンタ値 0 になるまで反時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始し、左駆動用モータ 7 0 0 L a がステップカウンタ値 0 になるまで時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始する。また、L E D の動作データとして消灯が設定される。そして、シナリオカウンタ値 7 0 0 0 の時点から 1 0 0 0 m s が経過し、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 8 0 0 0 」になると、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a のステップ数が 0 となり、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「 8 0 0 0 」は報知あり変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d d B の終了時期であるため、E N D データが規定されている。この E N D データが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

#### 【 8 1 7 1 】

次に、図 2 6 2 5 を参照して、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B の内容について説明する。図 2 6 2 5 は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオのうち、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B の内容を模式的に示した図である。この差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B は、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に、新たに特別図柄の変動表示が開始され、特定の結果報知演出態様が設定された場合に設定される動作シナリオである。動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に格納されている動作シナリオテーブルが差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B に差し替えられても、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値はリセットされないため、差し替え用動作シナリオ 2 2 2 d e B の動作シナリオが開始された時点で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 はスタンバイ状態となっている。シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 8 0 0 1 」になると L E D の動作データとして発光が設定される。これにより、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が発行し、報知状態となる。シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 1 0 0 0 0 」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数 - 2 0 0 とスピード 4 が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数 + 2 0 0 とスピード 4 が設定される。これにより、右駆動用モータ 7 0 0 R a が、ステップカウンタ値 0 になるまで反時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始し、左駆動用モータ 7 0 0 L a がステップカウンタ値 0 になるまで時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始する。また、L E D の動作データとして消灯が設定される。そして、シナリオカウンタ値 1 0 0 0 0 の時点から 1 0 0 0 m s が経過し、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 1 1 0 0 0 」になると、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a のステップ数が 0 となり、装飾用可動役

10

20

30

40

50

物 Y m 1 , Y m 2 は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「 1 1 0 0 0 」は差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B の終了時期であるため、E N D データが規定されている。この E N D データが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

#### 【 8 1 7 2 】

次に、図 2 6 1 8 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 2 6 1 8 ( b ) に示すように、本第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、上述した第 6 9 制御例に対して、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B と、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B と、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B は、疑似変動の実行中に新たに開始された特別図柄の演出態様として、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオ差し替えありの演出態様が設定された場合にオンに設定されるフラグである。このシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンに設定されている場合には、疑似変動実行中処理 ( 図 2 6 3 0 参照 ) において、動作シナリオ差し替え処理 ( S 2 7 3 7 D ) が実行され、動作シナリオの差し替えが終了するとオフに設定される。シナリオカウンタ 2 2 3 d b B は、予め規定されたタイミングで装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の各駆動モータの動作データを設定するために用いられるカウンタである。このシナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理 ( 図 2 6 2 8 参照 ) の疑似変動実行中処理 ( S 2 2 4 6 D ) において 1 加算され、動作シナリオの E N D データを取得した場合にリセットされる。動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオテーブルを格納するためのエリアである。

#### 【 8 1 7 3 】

< 第 6 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 2 6 2 6 ~ 図 2 6 3 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第 6 9 制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 2 6 2 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 6 2 6 は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第 6 9 制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) に代えて保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 1 D ) を、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に代えて液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 2 D ) を、コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 2 1 2 3 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D ) 、 1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o ) 、 S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D 、 S 2 1 2 1 D 、 S 2 1 0 7 D ~ S 2 1 0 9 D 、 S 2 1 2 2 D および S 2 1 1 1 D の処理を行わずに S 2 1 2 3 D の処理へ移行する。S 2 1 0 1 D の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D 、 S 2 1 2 1 D 、 S 2 1 0 7 D ~ S 2 1 0 9 D 、 S 2 1 2 2 D および S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 2 3 D のコマンド判定処理や、S 2 1 1 3 D の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 2 3 D の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2 1 1 3 D の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

#### 【 8 1 7 4 】

10

20

30

40

50

S 2 1 0 1 D の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 2 1 0 1 D : Y e s )、まず、S 2 1 0 3 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 1 D、S 2 1 0 7 D ~ S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 2 D、S 2 1 1 1 D、S 2 1 2 3 D および S 2 1 1 3 D の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 2 1 0 2 D )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 2 1 0 8 D の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 2 1 0 3 D )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 2 1 0 4 D )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2 1 0 5 D の処理へ移行する。S 2 1 0 5 D の処理では客待ち演出処理を実行する ( S 2 1 0 6 D )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する ( S 2 1 2 1 D )。保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 1 D ) では、主制御装置 1 1 0 から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 1 D ) の内容については、図 2 6 2 7 を参照して後述する。

10

20

#### 【 8 1 7 5 】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 2 1 0 7 D )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し ( S 2 1 0 8 D )、その後音編集・出力処理を実行する ( S 2 1 0 9 D )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

30

40

#### 【 8 1 7 6 】

S 2 1 0 9 D の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され ( S 2 1 2 2 D )、S 2 1 1 1 D の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 2 1 0 8 D のランプ編集処理が実行される。なお、S 2 1 0 9 D の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図 2 6 2 8 を参照して後述する。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する ( S 2 1 1 1 D )。この入賞頻度計測処理 ( S 2 1 1 1 D ) は、所定期間 ( 本第 6 9 制御例では 6 0 秒間 ) に受信した入賞コマンド数

50

に基づいて、遊技球が第 1 入球口 6 4 へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する (S 2 1 2 3 D)。コマンド判定処理 (S 2 1 2 3 D) では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図 2 6 3 2 を参照して後述する。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される (S 2 1 1 3 D)。変動表示設定処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である。

10

#### 【 8 1 7 7 】

S 2 1 1 3 D の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 2 1 1 4 D)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 2 1 1 4 D : Y e s)、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして (S 2 1 1 6 D)、電源断処理を実行する (S 2 1 1 7 D)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 2 1 1 8 D)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 2 1 1 4 D : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているかを判別し (S 2 1 1 5 D)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 2 1 1 5 D : N o)、S 2 1 0 1 D の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 2 1 1 5 D : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 1 0 の修復を頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図 2 6 2 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される保留個数表示更新処理 (S 2 1 2 1 D) について説明する。図 2 6 2 7 は、この保留個数表示更新処理 (S 2 1 2 1 D) を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理 (S 2 1 2 1 D) は、上述した第 6 9 制御例における保留個数表示更新処理に対して、疑似保留図柄の表示に関連する処理を削除した点で相違している。

20

30

#### 【 8 1 7 8 】

保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に変化があるかを判別する (S 2 1 4 1 D)。保留球数に変化があると判別した場合には (S 2 1 4 1 D : Y e s)、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。S 2 1 4 1 D の処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には (S 2 1 4 1 D : N o)、主制御装置 1 1 0 からの入賞コマンドを受信したかを判別する (S 2 1 5 0 D)。入賞コマンドを受信したと判別した場合には (S 2 1 5 0 D : Y e s)、保留球数表示エリア D s 2 に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する (S 2 1 5 2 D)。一方、S 2 1 5 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には (S 2 1 5 0 D : N o)、S 2 1 5 2 D の処理をスキップし、S 2 1 4 4 D の処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄の表示を更新させることができる。S 2 1 4 4 D の処理では、主制御装

40

50

置 1 1 0 からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 2 1 4 4 D )、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 1 4 4 D : Y e s )、保留球数表示エリア D s 2 の第 1 保留エリア ( 図 2 4 9 1 の台座 m 1 ) から実行エリア D s 1 へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する ( S 2 1 4 6 D )。一方、 S 2 1 4 4 D の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には ( S 2 1 4 4 D : N o )、 S 2 1 4 6 D の処理をスキップし、 S 2 1 4 7 D の処理へ移行する。

#### 【 8 1 7 9 】

S 2 1 4 7 D の処理では、主制御装置 1 1 0 からの停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 1 4 7 D )。停止コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 1 4 7 D : Y e s )、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する ( S 2 1 4 9 D )。一方、 S 2 1 4 7 D の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 2 1 4 7 D : N o )、 S 2 1 4 9 D の処理をスキップし、本処理を終了する。次に、図 2 6 2 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 2 D ) について説明する。図 2 6 2 8 は、この液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 2 D ) を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 2 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 6 2 6 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作データの設定処理が実行され、疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 1 D : N o )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 2 D )。疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : N o )、 S 2 2 3 3 D ~ S 2 2 3 4 D および S 2 2 4 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 8 1 8 0 】

S 2 2 3 2 D の処理において、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : Y e s )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値を 1 減算する ( S 2 2 3 3 D )。次に、 S 2 2 3 3 D の処理において、減算された疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が 0 であるか否かを判別し ( S 2 2 3 4 D )、0 でないと判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : N o )、疑似変動の開始タイミングではないため、 S 2 2 3 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、 S 2 2 3 4 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d r の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : Y e s )、疑似変動開始処理を実行する ( S 2 2 4 5 D )。この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 5 D ) の詳細な説明については、図 2 6 2 9 を参照して後述する。 S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである ( 即ち、疑似変動の実行期間中である ) と判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : Y e s )、疑似変動実行中処理を実行する ( S 2 2 4 6 D )。この疑似変動実行中処理の詳細な説明については、図 2 6 3 0 を参照して後述する。 S 2 2 4 6 D の処理が終了すると、本処理を終了する。次に、図 2 6 2 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 5 D ) について説明する。図 2 6 2 9 は、この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 5 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 5 D ) は、上述した第 6 9 制御例における疑似変動開始処理に対して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを設定する処理を追加している点で相違する。疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 5 D ) が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に「 1 0 0 0 0 ( m s ) 」を設定する ( S 2 8 0 1 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオンに設定し ( S 2 8 0 2 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定する ( S 2 8 0 3 D )。

10

20

30

40

50

## 【 8 1 8 1 】

S 2 8 0 3 D の処理が終了すると、変動表示中の特別図柄の当否判定結果は大当たりであるかを判別する ( S 2 8 0 9 D ) 。大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 8 0 9 D : N o ) 、報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B を動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に設定 ( 格納 ) し ( S 2 8 1 0 D ) 、報知なし動作シナリオに対応する音声データを設定する ( S 2 8 1 1 D ) 。一方、S 2 8 0 9 D の処理において、当否判定結果が大当たりであると判別した場合には ( S 2 8 0 9 D : Y e s ) 、報知あり変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d d B を動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に設定 ( 格納 ) し ( S 2 8 1 2 D D ) 、報知あり動作シナリオに対応する音声データを設定する ( S 2 8 1 3 D ) 。本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 によって第 3 図柄表示装置 8 1 が視認困難となるため、特殊演出の実行期間は、音声による演出情報の案内を行う。S 2 8 1 1 D または S 2 8 1 3 D の処理が終了すると、表示制御装置 1 1 4 に対して導入演出を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 8 1 4 D ) 、本処理を終了する。次に、図 2 6 3 0 を参照して、疑似変動実行中処理 ( S 2 4 4 6 D ) の内容について説明する。図 2 6 3 0 は、疑似変動実行中処理を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理 ( S 2 4 4 6 D ) は、シナリオカウンタ値の更新と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作データを設定するための処理である。疑似変動実行中処理 ( S 2 4 4 6 D ) が事項されると、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 であるかを判別する ( S 2 7 3 1 D ) 。疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 である場合には ( S 2 7 3 1 D : Y e s ) 、疑似変動の終了タイミングであるため、疑似変動終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 2 7 3 2 D ) 、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し ( S 2 7 3 3 D ) 、本処理を終了する。

## 【 8 1 8 2 】

一方、S 2 7 3 1 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 7 3 1 D : N o ) 、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値に対応する動作データを設定する ( S 2 7 3 4 D ) 。次に、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値に基づいて判別タイミングであるかを判別する ( S 2 7 3 5 D ) 。判別タイミングとは、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを差し替えるか否かを判別するタイミングのことを指す。判別タイミングであるか否かの判別は、シナリオカウンタ値が報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B に規定されている判別タイミングに対応する値 ( 本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、8 0 0 0 ) であるかによって行う。S 2 7 3 5 D の処理において、判別タイミングであると判別した場合には ( S 2 7 3 5 D : Y e s ) 、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンであるかを判別する ( S 2 7 3 6 D ) 。シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンであると判別した場合には ( S 2 7 3 6 D : Y e s ) 、動作シナリオ差し替え処理を実行し ( S 2 7 3 7 D ) 、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値に 1 加算して ( S 2 7 3 8 D ) 、本処理を終了する。なお、動作シナリオ差し替え処理 ( S 2 7 3 7 D ) の詳細な説明については、図 2 6 3 1 を参照して後述する。一方、S 2 7 3 6 D の処理において、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンではないと判別した場合には ( S 2 7 3 6 D : N o ) 、S 2 7 3 7 D の処理をスキップし、S 2 7 3 8 D の処理に移行する。S 2 7 3 5 D の処理において、判別タイミングではないと判別した場合には ( S 2 7 3 5 D : N o ) 、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値が動作シナリオの E N D 情報に対応する値であるかを判別する ( S 2 7 3 9 D ) 。E N D 情報に対応する値ではないと判別した場合には ( S 2 7 3 9 D : N o ) 、S 2 7 3 8 D の処理に移行する。一方、S 2 7 3 9 D の処理において、E N D 情報に対応する値であると判別した場合には ( S 2 7 3 9 D : Y e s ) 、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B をクリアし ( S 2 7 4 0 D ) 、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値をクリアして ( S 2 7 4 1 D ) 、本処理を終了する。

## 【 8 1 8 3 】

次に、図 2 6 3 1 を参照して、動作シナリオ差し替え処理 ( S 2 7 3 7 D ) の内容について説明する。図 2 6 3 1 は、動作シナリオ差し替え処理を示したフローチャートである

。動作シナリオ差し替え処理（S 2 7 3 7 D）が実行されると、まず、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に設定されている動作シナリオテーブルを破棄し（S 2 8 4 1 D）、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B を設定（格納）する（S 2 8 4 2 D）。そして、差し替え用動作シナリオに対応する音声データを設定し（S 2 8 4 3 D）、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B をオフに設定し（S 2 8 4 4 D）、本処理を終了する。次に、図 2 6 3 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 2 1 2 3 D）について説明する。図 2 6 3 2 は、このコマンド判定処理（S 2 1 2 3 D）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 2 1 2 3 D）は、上述した第 6 9 制御例におけるコマンド判定処理（S 2 1 1 2 D）に対して、変動パターン設定処理（S 2 2 0 2 D）に代えて変動パターン設定処理（S 2 2 1 9 D）を、停止処理（S 2 2 1 5 D）に代えて停止処理（S 2 2 2 0 D）実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（S 2 1 2 3 D）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（S 2 2 0 1 D）。変動パターンコマンドを受信した場合には（S 2 2 0 1 D：Y e s）、変動パターン設定処理（S 2 2 1 9 D）が実行される。変動パターン設定処理（S 2 2 1 9 D）の詳細は、図 2 6 3 3 を参照して後述する。S 2 2 1 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

10

#### 【 8 1 8 4 】

20

一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 1 D：N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したかを判別する（S 2 2 0 3 D）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 3 D：Y e s）、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し（S 2 2 0 4 D）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（S 2 2 0 5 D）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動表示設定処理（図 2 5 5 5 参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 3 D：N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する（S 2 2 0 6 D）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 6 D：Y e s）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する（S 2 2 0 7 D）。S 2 2 0 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 2 2 0 7 D の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d b の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。

30

40

#### 【 8 1 8 5 】

S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 6 D：N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（S 2 2 0 8 D）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 8 D：Y e s）、大当たり関連処理（S 2 2 0 9 D）を実行する。S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン

50

処理に戻る。S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 8 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 0 D )。そして、入賞コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 0 D : Y e s )、入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を実行する。S 2 2 1 1 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 0 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より発射関連コマンド ( 発射開始コマンド、発射停止コマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 1 2 D )。そして、発射関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 2 D : Y e s )、発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を実行する。S 2 2 1 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 2 D の処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 2 1 2 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 4 D )。そして、停止コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 4 D : Y e s )、停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) を実行する。停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) の詳細は、図 2 6 3 6 を参照して後述する。S 2 2 2 0 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

10

#### 【 8 1 8 6 】

一方、S 2 2 1 4 D の処理において、停止コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 4 D : N o )、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 6 D )、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。次に、図 2 6 3 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) について説明する。図 2 6 3 3 は、この変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) は、上述した第 6 9 制御例における変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) に対して、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) に代えて演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) を、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) に代えて特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) を実行する点で相違している。変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) では、まず、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f のカウンタ値を取得し ( S 2 4 2 1 D )、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する ( S 2 4 2 2 D )。その後、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かを判別する ( S 2 4 2 3 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : N o )、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 4 2 4 D )、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) を実行する。演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) の詳細は、図 2 6 3 4 を参照して後述する。S 2 4 2 9 D の処理が終了すると、本処理を終了する。一方、S 2 4 2 3 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : Y e s )、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) を実行する。特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) の詳細は、図 2 6 3 5 を参照して後述する。S 2 4 3 0 D の処理が終了すると、本処理を終了する。

20

30

#### 【 8 1 8 7 】

ここで、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g は、上述した疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 5 D ) においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第 6 9 制御例の第 2 変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であ

40

50



り、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。次に、図 2 6 3 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) について説明する。図 2 6 3 4 は、この演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( 図 2 6 3 3 参照 ) の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。

#### 【 8 1 8 8 】

演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるかを判別する ( S 2 4 5 1 D )。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない ( 即ち、確変状態または時短状態が設定されている ) と判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : N o )、図 2 6 3 3 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 6 3 3 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 ( 図 2 6 2 2 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 5 D )、本処理を終了する。なお、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置 1 1 0 で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

#### 【 8 1 8 9 】

一方、S 2 4 5 1 D の処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : Y e s )、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 2 D )。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合 ( 即ち、入賞頻度が低い状態である場合 ) には ( S 2 4 5 2 D : Y e s )、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 3 D )。発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンである ( 即ち、遊技球が発射されていない状態である ) と判別した場合 ( 即ち、遊技球が発射されていない状態である場合 ) には ( S 2 4 5 3 D : Y e s )、図 2 6 3 3 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 6 3 3 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 ( 図 2 6 2 0 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 3 D )、S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。一方、S 2 4 5 3 D の処理において、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンではないと判別した場合 ( 即ち、遊技球が発射されている状態である場合 ) には ( S 2 4 5 3 D : N o )、図 2 6 3 3 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 6 3 3 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a B 2 ( 図 2 6 2 1 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 4 D )、S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。

#### 【 8 1 9 0 】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a B 2 では、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 に比べて、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に選択さ

10

20

30

40

50

れる変動パターンである。つまり、遊技球が第1入球口64に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が0個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が0個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第3図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数0個の状態を開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第3図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が0個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

10

#### 【8191】

なお、本第69制御例では、入賞頻度低フラグ223dsがオンであり、且つ、発射停止中フラグ223djがオンでない場合に通常用変動パターン選択Bテーブル22hm2から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ223dsがオンである場合には、発射停止中フラグ223djがオンであるか否かにかかわらずS2464Dの処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ223dsがオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ223djがオンでない場合には、S2464Dの処理を実行する構成としても良い。また、本第69制御例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が0個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。S2463D、またはS2464Dの処理が終わると、S2455Dの処理を実行する。S2455Dの処理では、S2463DまたはS2464Dの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する(S2455D)。疑似変動が含まれていると判別した場合には(S2455D: Yes)、疑似変動開始タイマ223dpのカウンタ値として「12000(ms)」を設定し(S2456D)、疑似変動待機フラグ223drをオンに設定し(S2457D)、本処理を終了する。一方、S2455Dの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には(S2455D: No)、S2456DおよびS2457Dの処理をスキップし、本処理を終了する。

20

30

#### 【8192】

ここで、本第69制御例の第2変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ223dpのカウンタ値として「12000ms(12秒)」が設定され、メイン処理において1ms毎に実行される液晶演出実行管理処理(図2628参照)で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから12秒後に、第3図柄表示装置81において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。なお、本第69制御例の第2変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ223dpのカウンタ値を「12000(ms)」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が17秒である「完全外れA」と「ロングリーチA」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ223dpに設定されるカ

40

50

ウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第 3 図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。次に、図 2 6 3 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) について説明する。図 2 6 3 5 は、この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) は、上述した第 6 9 制御例における特殊演出追加設定処理に対して、書き換え演出設定に関連する処理と、疑似保留図柄の表示パターンを設定する処理を削除した点で大きく相違する。

10

#### 【 8 1 9 3 】

具体的には、特殊演出追加設定処理が実行されると、図 2 6 3 3 の S 2 4 2 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタの値と、図 2 6 3 3 の S 2 4 2 2 D の処理で取得した変動パターン種別に基づいて結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d b B から結果報知演出態様を設定し ( S 2 5 4 9 D )、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する ( S 2 5 3 4 D )。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 6 2 6 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 D ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによっ

て示される演出態様で、第 3 図柄表示装置 8 1 において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。S 2 5 3 4 D の処理が終了すると、設定された結果報知演出態様が結果報知演出 H b ( 演出時間 3 秒の結果報知演出 ) であるかを判別し ( S 2 5 5 0 D )、結果報知演出 I b でないと判別した場合には ( S 2 5 5 0 D : N o )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値をクリアし ( S 2 5 5 1 D )、設定される結果報知演出の演出時間に対応するタイマ値を疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に設定する ( S 2 5 5 2 D )。一方、S 2 5 5 0 D の処理において、結果報知演出 I b であると判別した場合には ( S 2 5 5 0 D : N o )、S 2 5 5 1 D ~ S 2 5 5 2 D の処理をスキップし、S 2 5 5 3 D の処理に移行する。ここで、結果報知演出 I b が設定されるのは、変動種別が「完全外れ D」( 保留球数が 3 個ある場合に設定される変動種別 ) の場合であり、結果報知演出 I b が実行される特別図柄の変動停止後には、次の保留球に基づく特別図柄の変動表示が開始される。

20

30

#### 【 8 1 9 4 】

しかしながら、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態から収納状態への移行を完了するのは、「完全外れ D」の変動が開始される前の特別図柄の変動停止から 4 秒後であるため、完全外れ D の変動停止後に新たな特別図柄の変動表示が開始されると、遊技者が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された結果報知演出を視認する前に結果報知演出が終了し、遊技者に違和感を与えることとなる。このような不具合が発生することを抑制するために、結果報知演出 I b が設定される場合には疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値をクリアしないことで、完全外れ D の特別図柄変動が終了した後に実行される次の特別図柄の変動表示においても、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンの状態となり、結果報知演出を実行することができる。S 2 5 5 3 D の処理では、S 2 5 4 9 D の処理において設定された結果報知演出態様が動作シナリオの差し替えありの演出態様であるかを判別する ( S 2 5 5 3 D )。シナリオ差し替えありの演出態様であると判別した場合には ( S 2 5 5 3 D : Y e s )、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B をオンに設定し ( S 2 5 5 4 D )、本処理を終了する。一方、シナリオ差し替えありの演出態様はないと判別した場合には ( S 2 5 5 3 D : N o )、S 2 5 5 4 D の処理をスキップし、本処理を終了する。次に、図 2 6 3 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) について説明する。図 2 6 3 6 は、この停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) は、音

40

50

声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるコマンド判定処理（図 2632 参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第 3 図柄表示装置 81 において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。

#### 【8195】

停止処理（S2220D）では、まず、疑似変動実行フラグ 223dg はオンかを判別する（S2771D）。疑似変動実行フラグ 223dg がオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（S2771D：No）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（S2780D）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 223dg がオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（S2771D：Yes）、停止種別は大当たりであるかを判別する（S2772D）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（S2772D：Yes）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し（S2779D）、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（S2777D）、変動回数更新処理を実行する（S2778D）。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。S2772D の処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（S2772D：No）、特別図柄 1 保留球数カウンタ 223da の値を取得し（S2773D）、取得した保留球数が 1 未満であるかを判別する（S2774D）。保留球数が 1 未満であると判別した場合（即ち、保留球数が 0 である場合）には（S2774D：Yes）、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出 Hb（演出時間 5 秒の報知なし演出）を設定し（S2783D）、結果報知演出 Hb に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（S2777D）、本処理を終了する。なお、本第 69 制御例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出 Hb のみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から 1 の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

#### 【8196】

< 第 69 制御例の第 2 変形例における表示制御装置 114 の制御処理について >

次に、図 2637 および図 2638 を参照して、表示制御装置 114 の MPU 231 により実行される各制御について説明する。本第 69 制御例の第 2 変形例における表示制御装置 114 の制御は、上述した第 69 制御例における表示制御装置 114 の制御に対して、V 割込処理で実行されるコマンド判定処理（S6302D）に代えてコマンド判定処理（S6311D）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図 2637 および図 2638 を参照して、表示制御装置 114 の MPU 231 で実行される V 割込処理の一処理であるコマンド判定処理（S6311D）の詳細について説明する。まず、図 2637 は、コマンド判定処理（S6311D）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理（S6311D）は、上述した第 69 制御例におけるコマンド判定処理（S6302D）に対して、特殊演出関連コマンド処理（S6409D）に代えて特殊演出関連コマンド処理（S6418D）を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（S6311D）が実行されると、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（S6401D）、未処理の新規コマンドがなければ（S6401D：No）、コマンド判定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（S6401D：Yes）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（S6303D）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（S6402D）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（S6403D）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（S6404D）、表示用変動パ

ターンコマンドがあれば ( S 6 4 0 4 D : Y e s )、変動パターンコマンド処理を実行して ( S 6 4 0 5 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。

【 8 1 9 7 】

S 6 4 0 4 D の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると ( S 6 4 0 4 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるかを判別し ( S 6 4 0 6 D )、表示用変動種別コマンドがあれば ( S 6 4 0 6 D : Y e s )、停止種別コマンド処理を実行して ( S 6 4 0 7 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。S 6 4 0 6 D の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると ( S 6 4 0 6 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるかを判別し ( S 6 4 2 2 )、表示用特殊演出関連コマンドがあれば ( S 6 4 2 2 : Y e s )、特殊演出関連コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 8 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。ここで、図 2 6 3 8 を参照して、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) の詳細について説明する。図 2 6 3 8 は、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する ( S 6 1 5 1 D )。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には ( S 6 1 5 1 D : Y e s )、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定し ( S 6 1 5 2 D )、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 6 1 5 3 D )。そして、S 6 1 5 2 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し ( S 6 1 5 4 D )、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化する ( S 6 1 5 5 D )。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して ( S 6 1 5 6 D )、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) を終了し、コマンド判定処理 ( 図 2 6 3 7 参照 ) に戻る。

【 8 1 9 8 】

S 6 1 5 1 D の処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には ( S 6 1 5 1 D : N o )、受信したコマンドは結果報知演出コマンドであるため、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納し ( S 6 1 6 2 D )、S 6 1 5 3 D の処理へ移行する。ここで、図 2 6 3 7 の説明に戻る。S 6 4 2 2 の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると ( S 6 4 2 2 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるかを判別し ( S 6 4 1 0 D )、表示用オープニングコマンドがあれば ( S 6 4 1 0 D : Y e s )、オープニングコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 1 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。S 6 4 1 0 D の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 0 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるかを判別し ( S 6 4 1 2 D )、背面画像変更コマンドがあれば ( S 6 4 1 2 D : Y e s )、背面画像変更コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 3 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。S 6 4 1 2 D の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 2 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるかを判別し ( S 6 4 1 4 D )、エラーコマンドがあれば ( S 6 4 1 4 D : Y e s )、エラーコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 5 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。S 6 4 1 4 D の処理において、エラーコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 4 D : N o )、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し ( S 6 4 2 2 )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。

【 8 1 9 9 】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行される S 6 4 0 1 D の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるかを判別し、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 D : Y e s )、再び S 6 4 0 2 D ~ S 6 4 2 2 の処理を実行する

。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 6 4 0 1 D ~ S 6 4 2 2 の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1 D の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、1 の特別図柄の変動表示が実行されている期間中に、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 をスタンバイ状態へと可変させる特殊演出を実行し、その特殊演出を 1 の特別図柄変動が終了した後も継続させるように構成している。このように構成することで、1 の特別図柄変動が停止表示された後に新たな特別図柄変動が実行されない待機期間が継続した場合であっても、その待機期間の一部を用いて特殊演出を継続させることができるため、待機期間が長時間継続していることを遊技者に気付かれ難くすることができる。また、特殊演出が待機期間中に実行されている状態で新たな特別図柄変動が開始された場合には、実行中の特殊演出の演出結果（装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた演出結果）を用いて新たに実行された特別図柄変動の結果に基づいて特殊演出の演出結果を示すための演出態様を可変設定し、特殊演出の演出結果によって新たに実行された特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆可能に構成しているため、特殊演出の演出効果を高めることができる。

10

#### 【 8 2 0 0 】

加えて、本第 2 変形例では、上述した第 6 9 制御例、及び、第 6 9 制御例の第 1 変形例とは異なり、特殊演出が実行されている最中に新たな特別図柄変動が実行された場合であっても、新たに実行された特別図柄変動に対応する変動演出として、特殊演出が実行されていない場合と同一の演出態様が決定されるように構成している。つまり、特殊演出が実行されている期間は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面のうち、変動演出が実行される表示領域（主表示領域 D m の中央部付近）が完全に覆われるスタンバイ状態へと装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が位置するため（図 2 6 1 0 ( b ) 参照）、特殊演出が実行されている最中に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて変動演出が実行されたとしても遊技者が変動演出を視認できず、新たな特別図柄変動に対応する変動演出が実行されたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。よって、第 6 9 制御例のように新たに開始される特別図柄の変動時間内で複数の演出（結果報知演出の残り演出と書き換え演出と通常演出）を実行するための複雑な処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 で行う必要がなくなるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。なお、本第 2 変形例では、新たな特別図柄変動が実行されている最中に特殊演出の演出期間が終了し、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態へと位置した場合には、実行中の変動演出が遊技者に視認可能な状態となる。つまり、連続して実行される特別図柄変動のうち、先に実行される特別図柄変動（変動時間 1 7 秒）が実行されてから 1 2 秒が経過したタイミングであって、変動演出として「リーチ状態」が表示されている状態で特殊演出が実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を視認できない状態となる。そして、連続して実行される特別図柄変動のうち、後に実行される特別図柄変動（例えば、当たり変動）が実行されている期間であって、予め定められた特殊演出の演出期間が経過したタイミングで再度第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を視認可能な状態となり、その後、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出によって第 3 図柄が停止表示される。

20

30

#### 【 8 2 0 1 】

このように構成することで、遊技者には先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出とが一連の変動演出であると思わせることができる。よって、連続して実行される特別図柄変動を跨いで特殊演出が実行される場合であって、何れの特別図柄変動も外れ変動である場合には、遊技者に対して特別図柄抽選の結果が外れであることを報知する回数を減らすことができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、先に実行される特別図柄変動が外れ変動であって、後に実行される特別図柄変動が当たり変動である場合には、特殊変動を跨いで実行される複数回の変動演出が、当たり当選を示す長時間変動演出であると思わせることができるため、長時間の変動演出が実行されたことにより遊技者が遊技に飽きってしまうことを抑制することができる。上述した第 2 変形例では、特殊演出が実行される

40

50

期間の長さを、上述した第 6 9 制御例と同様に、新たに実行される特別図柄変動の抽選結果や変動パターンに応じて決定するように構成しているが、これに限ること無く、新たに実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出態様にに応じて決定可能に構成すると良く、例えば、特定演出が実行されるタイミングにて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行されていた変動演出の演出内容を時系列的に複数のパターン（通常変動中、リーチ中、スーパーリーチ中）に分けて記憶手段に記憶可能に構成し、次に実行される特別図柄変動に対応する変動演出として、記憶手段に記憶されているパターンに対応した変動演出が実行されるタイミング、例えば、リーチ中に特殊演出が実行された場合には、リーチ中、或いは、スーパーリーチ発展タイミングにて特殊演出が終了するように、特殊演出の演出期間を更新（短縮、或いは延長）するように構成すると良い。

10

#### 【 8 2 0 2 】

このように構成することで、複数回の変動演出を跨いで特殊演出が実行される場合において、特殊演出が実行される前に表示されていた変動演出と、特殊演出が終了した後に表示される変動演出とに、時系列的な矛盾（例えば、スーパーリーチ中に特殊演出が実行されたにも関わらず、特殊演出終了後に通常変動中の変動演出が実行されている）を生じさせ難くすることができ、遊技者に対して、先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出と、が一連の変動演出であると思わせ易くすることができる。また、連続して実行される特別図柄変動のうち、先に実行される特別図柄変動が外れ変動であって、後に実行される特別図柄変動が当たり変動である場合においては、後に実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出に設定される演出態様のうち、遊技者に対して大当たり当選するか否かを煽る特定演出（例えば、遊技者に枠ボタン 2 2 を操作させる操作演出であって、操作演出の演出結果で大当たり当選の有無を報知（示唆）する演出）が実行されるタイミングを特定するタイミング特定手段を設け、そのタイミング特定手段により特定されたタイミングよりも前に特殊演出が終了するように特殊演出の演出期間を更新（短縮）する処理を実行するように構成すると良い。このように構成することで、特殊演出の演出結果として大当たり当選の期待度が高い演出結果（「激アツ」点灯表示）が実行された後に、変動演出を用いて遊技者を煽る演出を実行することができ演出効果を高めることができる。

20

#### 【 8 2 0 3 】

また、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、連続して実行される特別図柄変動のうち、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、特殊演出の実行有無に関わらず、同一の演出態様を設定するように構成しているが、例えば、リーチ状態中に表示されている第 3 図柄（リーチ図柄）の種別（数字）や、表示画面に表示されるキャラクタの種別が、先に実行される特別図柄変動に対応して実行された変動演出の演出態様と同一となるように構成すると良い。具体的には、変動演出を決定する際に、決定された演出情報（リーチ図柄種別、キャラクタ種別）を記憶可能な記憶手段を設け、特殊演出中に新たに実行される変動演出の演出態様を決定する際には、記憶手段に記憶されている演出情報に基づいて演出態様の一部を決定する処理を実行すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出と、が一連の変動演出であると思わせ易くすることができる。また、演出態様の一部（表示態様）を決定する処理を専用の処理として実行するだけであるため、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様の全てを、特殊演出の実行有無に応じて異なる処理を実行することで決定する場合に比べて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。なお、疑似変動ありの演出態様が連続して設定された場合には、後に実行される特別図柄変動の変動開始を遊技者が視認できないと、1 の特別図柄変動において同一の演出態様が 2 回実行されているように遊技者に認識させてしまう虞があるが、疑似変動が開始された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動においても疑似変動を含む演出態様が設定された場合に専用の動作シナリオに差し替えて装飾用可動役物が格納状態となるタイミングを早めることで次に実行される特別図柄変動の変動開始を遊技者が視認可能に構成しても良い。このように構成する

30

40

50



ことで、疑似変動ありの演出態様が連続して設定された場合であっても、1の特別図柄変動において同一の演出態様が2回実行されているように遊技者に認識させることを防ぐことができ、違和感のある演出を提供してしまうことを抑制することができる。

#### 【8204】

なお、本第69制御例の第2変形例では、装飾用可動役物Ym1、Ym2を用いて第3図柄表示装置81の表示画面を遊技者が視認困難となるように構成したが、これに限るものではない。例えば、第3図柄表示装置81の表示画面を複数のレイヤーで構成し、主のレイヤーで第3図柄を変動表示させ、副のレイヤーで疑似変動を実行する。この場合、副のレイヤーは主のレイヤーよりも遊技者側に配置され、疑似変動が実行されていない期間 10  
は副のレイヤーを透過率100%とすることで主のレイヤーで実行される第3図柄の変動表示を遊技者が視認可能となり、疑似変動が実行される場合には、副のレイヤーの透過率を0%とすることで主のレイヤーで実行されている第3図柄の変動表示を遊技者が視認困難となるように構成する。装飾用可動役物Ym1、Ym2を用いて疑似変動を実行する場合には、経年劣化により装飾用可動役物Ym1、Ym2がシナリオ通りに可動しない虞があるが、複数のレイヤーを使用することで、シナリオ通りに疑似変動が実行されない不具合が生起する可能性を低くすることができる。

#### 【8205】

＜第69制御例の第3変形例＞

次に、図2639～図2675を参照して第69制御例の第3変形例について説明する。上述した第69制御例は、第1入球口64への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい 20  
状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、第69制御例では、疑似変動において実行される特殊演出の演出態様を遊技機が内部的に設定する構成であり、頻繁に疑似変動が実行されると同じ特殊演出の演出態様が連続して設定され、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。これに対して、本第69制御例の第3変形例では特殊演出の演出態様を、遊技者が枠ボタン22Aを操作することによって選択できるように構成している点で、第69制御例と相違する。具体的には、疑似変動の実行期間中に、第3図柄表示装置81において図2641(b)に示す特殊演出の演出態様を選択する演出(ミッション選択演出)が表示される。本第69制御例の第2変形例 30  
では、特殊演出の演出態様として、遊技者のボタン操作方法が異なる複数(本第69制御例の第3変形例では、3つ)の演出態様から1の演出態様を遊技者が選択し、選択された演出態様に対応する結果報知演出(または書き換え演出)を実行可能に構成している。このように構成することで、疑似変動が頻繁に実行される場合であっても、遊技者の好みに応じた特殊演出の演出態様を設定することが可能となり、早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、特殊演出において遊技者のボタン操作を要する演出態様を設定することで、遊技者が積極的に演出に参加することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【8206】

この第69制御例の第3変形例におけるパチンコ機10が第69制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技機に選択ボタン600が配置された点、音声ランプ制御装置113のROM222の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のRAM223の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置114のMPU231により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行されるその他の処理については、第69制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第69制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【8207】

10

20

30

40

50



< 第 6 9 制御例の第 3 変形例の枠ボタン 2 2 A について >

図 2 6 3 9 ~ 図 2 6 4 0 を参照して、第 6 9 制御例の第 3 変形例において新たに配置された枠ボタン 2 2 A について説明する。図 2 6 3 9 は、第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の正面図である。図 2 6 3 9 に示すとおり、正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 6 6 5 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a へと案内される。また、上皿 1 7 の上面には、演出ボタン 2 2（図 2 6 4 0（a）参照）と選択スイッチ 6 0 0（図 2 6 4 0（b）参照）が設けられている。この演出ボタン 2 2 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ 6 0 0 は、図 2 6 4 0（b）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ 6 0 0 a、上方向の選択を指示するための上スイッチ 6 0 0 b、右方向の選択を指示するための右スイッチ 6 0 0 c、下方向の選択を指示するための下スイッチ 6 0 0 d、左方向の選択を指示するための左スイッチ 6 0 0 e で構成されている。なお、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、選択ボタン 6 0 0 を決定スイッチ 6 0 0 a および上下左右のスイッチ 6 0 0 b ~ 6 0 0 e で構成したが、これに限るものではなく、例えば、上下左右に可動可能なレバースイッチで構成してもよい。

10

【 8 2 0 8 】

< 第 6 9 制御例の第 3 変形例の演出内容について >

次に、図 2 6 4 1 ~ 図 2 6 4 8 を参照して、本第 6 9 制御例の第 3 変形例において実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明する。まず、図 2 6 4 4 を参照して、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される特殊演出について説明する。図 2 6 4 4 は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動（以下、1 回目の特図変動）停止時に保留球が記憶されておらず、疑似変動が終了するまでの期間に新たな特別図柄の変動（以下、2 回目の特図変動）が開始されなかった場合（即ち、始動口（第 1 入球口 6 4）に新たな入賞がなかった場合）の特別図柄の変動状態と、疑似変動中に実行される特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動状態の推移を示しており、「演出態様」の項目は、第 3 得柄表示装置 8 1 において実行される演出態様の推移を示している。「時間調整フラグ」の項目は、本第 6 9 制御例の第 3 変形例の音声ランプ制御装置 1 1 3 に規定されている時間調整フラグ 2 2 3 d r c のオンオフを示している。詳細な説明は後述するが、この時間調整フラグ 2 2 3 d r c は、2 回目の特図変動が開始された場合にオンに設定され、第 1 判定タイミングまたは第 2 判定タイミングにおいてオフに設定される。図 2 6 4 4 に示す例では、2 回目の特図変動が実行されないため、オフのままとなる。図 2 6 4 4 に示す例では、1 回目の特別図柄の変動パターンとして変動時間が 1 7 秒で疑似変動ありの表示用変動パターン（完全外れ A）が設定されている。第 1 図柄表示装置 3 7 において 1 回目の特別図柄の変動表示が開始されると、第 3 図柄表示装置 8 1 では「通常演出」が実行される。この「通常演出」とは、第 3 図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。

20

30

40

【 8 2 0 9 】

特別図柄の変動開始から 1 2 秒経過すると通常演出を終了させ、変動表示している第 3 図柄を仮停止させる。第 3 図柄が仮停止した後、仮停止した第 3 図柄が再変動を開始する。そして、疑似変動の実行期間中は、通常演出とは異なる特殊演出が実行される。本第 6 9 制御例の第 3 変形例では特殊演出として、ミッション選択演出、結果報知演出、書き換え演出の 3 つの演出で構成された特殊演出が実行される。ミッション選択演出は、1 回目の特図の変動中に疑似変動を開始してから 1 回目の特図が停止表示され、1 回目の特図停止から 3 秒経過するまでの期間で実行される演出であり、主に結果報知演出の演出態様を遊技者に選択させるための演出である。ここで、図 2 6 4 1（a）を参照して、ミッショ

50

ン選択演出開始時の演出内容について説明する。図2641(a)は、特殊演出のミッション選択演出開始時の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Dmにおいて第3図柄が仮停止された後、仮停止された第3図柄に重なってミッションアイコンAk1が表示され、主表示領域Dmの中央部に表示されている第3図柄の上部に「この後に表示される3つのミッションから好きなミッションを選べ!」という特殊演出に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域HR1が形成される。このミッションアイコンAk1は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコンAk1と、表示領域HR1に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、遊技者に対して、この後にミッションを選ぶ演出が実行されることを予告することで、遊技者にボタン操作を行う準備をさせることができる。副表示領域Dsではミッション選択演出が開始されると、特殊演出の演出情報を案内するための案内コメントが表示される。このため、特殊演出が実行されている期間は、副表示領域Ds2において保留図柄が非表示となる。

10

#### 【8210】

図2644に戻り、説明を続ける。ミッション選択演出の開始から5秒が経過すると、第1図柄表示装置37では、1回目の特図変動が終了する。一方、第3図柄表示装置81では、図2641(b)に示す演出が開始される。ここで、図2641(b)を参照して、ミッション選択演出開始から5秒経過した場合の演出内容について説明する。図2641(b)は、ミッション選択演出開始から5秒経過した場合の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Dmの中央部には、ゾウを模したキャラクタ802と、ウサギを模したキャラクタ801と、カメを模したキャラクタ803が表示され、それぞれのキャラクタの下部には「一撃ミッション」、「連打ミッション」、「長押しミッション」という各ミッション内容を案内する案内態様が表示される表示領域HR33~HR35が形成される。また、表示領域HR33の下部には、上向き矢印のカーソルKs1が表示されており、主表示領域Dm表示される表示領域HR1には「左右ボタンでカーソル移動、決定ボタンでミッション決定」という案内態様が表示される。これにより、遊技者は、選択ボタン600の内、左右ボタン600e, 600cを操作すればカーソルKs1が移動し、決定ボタン600aを操作することによりミッションの種類を決定可能であることを容易に理解することができる。なお、カーソルKs1が指し示すミッションの詳細な内容については、副表示領域Dsに表示される構成としており、図2641(b)に示す例では、「一撃ミッション」を指し示す位置にカーソルKs1があるため、副表示領域Dsには一撃ミッションの内容を説明する案内態様が表示されている。このように構成することで、遊技者に各ミッション種別の内容を分かりやすくするとともに、保留球数が非表示となることで特殊演出の実行期間に複数回の特別図柄の変動表示が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

20

30

#### 【8211】

また、カーソルKs1が移動した場合に、カーソルKs1が指し示すミッション種別に対応するキャラがアクション(例えば、キャラボイスを音声出力装置226から出力したり、キャラのポーズが可変したりといった演出)を行うことにより、どのミッション種別が選択されているのかを遊技者に分かり易くしている。主表示領域Dmの正面視左上側には、ミッション選択演出の残り時間を示すための小表示領域Dm3が形成される。このように構成することで、遊技者にミッションを選択できる残り時間を分かりやすくし、ボタン操作を促すことができる。なお、詳細は後述するが、本第69制御例の第3変形例では、ミッション選択演出でミッション種別が決定されると、カーソル位置記憶エリア223dhCに記憶されている情報を消去する構成であるので、ミッション選択演出が開始される場合には毎回予め定められたカーソル位置(例えば、図2641(a)に示す「連打ミッション」アイコンに対応するカーソル位置)にカーソルKs1が表示される。このように構成することで、ミッション選択演出開始時のカーソル位置が遊技者のお気に入りのミッション種別に対応するカーソル位置ではない場合に、お気に入りのミッション種別を選

40

50

択しようと毎回選択ボタン600を操作させることができるので、ミッション選択演出に注目させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

#### 【8212】

なお、本第69制御例の第3変形例では、ミッション選択演出が開始される場合には毎回予め定められたカーソル位置にカーソルKs1が表示される構成としたが、これに限るものではなく、前回実行されたミッション選択演出における最終カーソル位置情報（前回のミッション選択演出で選択されたミッション種別アイコンに対応するカーソル位置の情報）をカーソル位置記憶エリア223d h Cに記憶したまま消去せず、新たにミッション選択演出が開始される場合には前回のミッション選択演出における最終カーソル位置にカーソルKs1が表示される構成としても良い。このように前回選択したミッション種別に対応するカーソル位置からスタートすることで、遊技者が選択ボタン600を操作しなくても遊技者のお気に入りのミッション種別が選択され易くすることができる。また、本第69制御例の第3変形例では、図2641(b)に示す「一撃ミッション」に対応する位置にカーソルKs1が表示されている場合に、遊技者がカーソルKs1を1つ左に移動させる左スイッチ600eを押下してもカーソルKs1はそれ以上左には移動しない構成としている。このように構成することで、右端に配置されているミッション種別アイコン（図2641(b)に示す例では、「長押しミッション」アイコン）に対応するカーソル位置から左端に配置されているミッション種別アイコン（図2641(b)に示す例では、「一撃ミッション」アイコン）に対応するカーソル位置にカーソルKs1を移動させようと遊技者が左スイッチ600eを焦って連打してもカーソル位置がループしないため、遊技者の任意のカーソル位置にカーソルKs1を移動させ易くなる。なお、本第69制御例の第3変形例では、カーソル位置がループしない構成としたが、これに限るものではなく、カーソル位置がループする構成としても良い。このように構成することで、遊技者が選択ボタン600を適当に連打すると任意のカーソル位置にカーソルKs1を移動させることができないので、任意のカーソル位置にカーソルKs1を移動させようと選択ボタンの操作に集中させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

#### 【8213】

なお、図2641(b)に示す例では、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動表示が停止している状態でミッション選択演出が実行されているが、ミッション選択演出は特別図柄が変動表示しているか否かに関わらず、1回目の特図変動の停止後も3秒間継続して実行される。図2644に戻り、説明を続ける。ミッション選択演出の開始から3秒が経過すると、結果報知演出が開始される。結果報知演出では、ミッション選択演出で遊技者が選択したミッション種別に対応する演出態様の演出が実行される。図2644に示す例では、2回目の特図変動が実行されないため、ミッション選択演出が終了すると、決定されたミッション種別に対応する5秒間の外れ結果報知演出が実行される。この外れ結果報知演出の実行期間中に、第1入球口64への新たな入賞があり、特別図柄の変動表示が開始される場合には、第2判定タイミングにおいて書き換え演出が設定される。次に、図2645を参照して、1回目の特図変動が終了する時点で保留球が存在し、1回目の特図変動終了後に2回目の特図変動が開始される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図2645は、1回目の特図変動が終了する時点で保留球が存在し、1回目の特図変動終了後に2回目の特図変動が開始される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

#### 【8214】

図2645に示すように、1回目の特図変動が終了するまでの流れは、図2644に示した例と同一である。また、第1図柄表示装置37における1回目の特図変動が終了し、2回目の特図変動（当たりショートリーチ変動）が開始された場合にも、図2644に示した例と同じく、第3図柄表示装置81ではミッション選択演出が継続して実行される。この場合、2回目の特図変動が開始されるタイミングで時間調整フラグ223d r Cがオ

ンに設定される。詳細な説明は後述するが、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンに設定されている期間は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値が更新される。この時間調整タイマ 2 2 3 d s C は、2 回目の特図変動が開始される場合にタイマ値として 5 0 0 0 ( m s ) が設定され、後述する液晶演出実行管理処理 ( 図 2 6 6 1 参照 ) において 1 m s 毎にタイマ値が 1 減算される。そして、第 1 判定タイミングにおける時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値に基づいて、ミッション選択演出終了後のスタンバイ画面の表示時間を設定する。ここで、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、2 回目の特図変動が実行されるか否かにかかわらずミッション選択演出が継続して実行される構成である。このため、1 回目の特図変動が停止した時点では保留球が存在せず、ミッション選択演出が実行されている途中で 2 回目の特図変動が開始される場合には、ミッション選択演出の残りの演出時間を 2 回目の特図変動の変動時間内で実行することとなり、ミッション選択演出終了時点での 2 回目の特図変動の残り変動時間は一定にならない。このため、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、各変動パターン種別に対応する結果報知演出の演出時間を、その変動パターンの変動時間から 5 秒減算した時間とし、ミッション選択演出終了後にスタンバイ画面を表示する構成とすることで、ミッション選択演出の途中で、2 回目の特図変動がどのタイミングで開始されても時間調整を可能に構成している。

10

#### 【 8 2 1 5 】

図 2 6 4 5 に示す例では、2 回目の特図変動が変動時間 1 2 秒の変動パターン種別であるため、演出時間が 7 秒の結果報知演出態様が設定される ( 図 2 6 5 6 参照 ) 。この場合、1 回目の特図変動が停止してから 3 秒間継続してミッション選択演出が実行された後、スタンバイ画面を 2 秒間表示することで結果報知演出の演出時間と、残りの変動時間を合わせることができる。ここで、図 2 6 4 2 ( a ) を参照して、ミッション選択演出終了後実行されるスタンバイ画面について説明する。図 2 6 4 2 ( a ) は、ミッション演出終了後に表示されるスタンバイ画面の一例を示した図である。図 2 6 4 2 ( a ) に示す例では、ミッション選択演出において、「一撃ミッション」が決定された場合を示している。主表示領域 D m の中央部にある表示領域 H R 1 では、ミッション選択演出において「一撃ミッション」が決定されたことを案内するための案内態様が表示される。そして、主表示領域 D m の中央部には、ゾウを模したキャラクタ 8 0 2 と岩の表面に数字が付された疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c が表示され、疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c の正面視背面側には大当たり当選であることを報知する態様である「7 7 7」の組み合わせの第 3 図柄が一部分のみ表示されている。併せて、副表示領域 D s には、「ボタン P U S H で岩を破壊できれば大当たり！」という「一撃ミッション」の内容を案内する案内態様が表示される。これにより、一撃ミッションでは、演出ボタン 2 2 を操作することで疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c を破壊する演出が実行されることを遊技者に分かりやすく案内することができる。なお、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、遊技者が演出ボタン 2 2 を押下することで、疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c が破壊され、大当たり当選であることを報知する態様である「7 7 7」という第 3 図柄の組み合わせの全体が表示される。これにより、遊技者は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを認識することができる。

20

30

#### 【 8 2 1 6 】

一方、特別図柄の当否判定結果が外れである場合には、遊技者が演出ボタン 2 2 を押下しても疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c は破壊されず、大当たり当選であることを報知する態様である「7 7 7」という第 3 図柄の組み合わせが一部分のみ表示されたままとなり、表示画面が暗転した後、疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c に表示されていた数字の組み合わせの第 3 図柄が主表示領域 D m に表示される。これにより、遊技者は特別図柄の当否判定結果が外れであることを認識することができる。また、主表示領域の正面視左上側に形成されている小表示領域 D m 3 には、結果報知演出が準備中であることを案内するための「スタンバイ中」という表示がされることで、結果報知演出がまだ開始されていないことを遊技者に認識させることができる。次に、図 2 6 4 6 を参照して、1 回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、ミッション選択演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図 2 6 4 6 は、1 回目の特図変動終

40

50

了時に保留球が存在せず、ミッション選択演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図 2 6 4 5 で示した例とは異なり、1 回目の特図変動が終了してから 2 秒経過した時点で 2 回目の特図変動が開始されている。この場合、2 回目の特図変動が開始され、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンに設定されてから t 1 ( m s ) 経過後に第 1 判定タイミングとなっているため、2 回目の特図変動が開始された時点で時間調整タイマ 2 2 3 d s C に設定された 5 0 0 0 ( m s ) から t 1 ( m s ) を減算した値に基づいて、スタンバイ画面の表示時間が設定される。このように構成することで、結果報知演出の演出時間を特別図柄の変動開始タイミングに左右されずに一定とすることができる。

#### 【 8 2 1 7 】

10

次に、図 2 6 4 7 を参照して、1 回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、結果報知演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図 2 6 4 7 は、1 回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、結果報知演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図 2 6 4 6 に示した例とは異なり、第 1 判定タイミングを経過した後に新たな入賞に基づいて 2 回目の特図変動が実行されている。この場合は、2 回目の特図変動が開始されたタイミングで実行中の結果報知演出を中断すると、遊技者に違和感を与えることとなる。そのため、実行中の結果報知演出は中断させずに完走させ、結果報知演出終了後に 2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する書き換え演出を実行する構成とし、遊技者に対して違和感を与え難くしている。なお、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、各変動パターン種別に対応する書き換え演出の演出時間を、その変動パターンの変動時間から 5 秒減算した時間とし、結果報知演出が終了した後に揺れ表示画面を表示することで、2 回目の特図変動の開始タイミングによって生じる変動時間のズレを調整可能に構成している。図 2 6 4 7 に示す例では、2 回目の特図変動が開始され、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンに設定されてから t 2 ( m s ) 経過後に第 2 判定タイミングとなっているため、2 回目の特図変動が開始された時点で時間調整タイマ 2 2 3 d s C に設定された 5 0 0 0 ( m s ) から t 2 ( m s ) を減算した値に基づいて、揺れ表示画面の表示時間が設定される。このように構成することで、書き換え演出の演出時間を特別図柄の変動開始タイミングに左右されずに一定とすることができる。

20

#### 【 8 2 1 8 】

30

ここで、図 2 6 4 2 ( b ) を参照して、結果報知演出終了後に表示される揺れ表示画面について説明する。図 2 6 4 2 ( b ) は、揺れ表示画面の一例を示した図である。図 2 6 4 2 ( b ) に示すように、揺れ表示画面では、結果報知演出においてミッションが失敗した後に、ゾウを模したキャラ 8 0 2 が立ち上がりとうとする演出が表示され、副表示領域 D s には、「ゾウが立ち上がればリベンジチャンス」という案内態様が表示される。これにより、まだ演出が継続しているのではないかと期待を遊技者に抱かせ、特殊演出に注目させることができる。その後、書き換え演出が開始されるタイミングになると、図 2 6 4 3 ( a ) に示す書き換え演出が実行される。図 2 6 4 3 ( a ) は、書き換え演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 2 6 4 3 ( a ) に示す書き換え演出では、ゾウを模したキャラ 8 0 2 が立ち上がり、再び疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c を破壊しようとする演出が実行される。次に、図 2 6 4 8 を参照して、1 回目の特図変動の当否判定結果が大当たり当選である場合に特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図 2 6 4 8 は、1 回目の特図変動の当否判定結果が大当たり当選である場合に特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図 2 6 4 8 に示すように、1 回目の特図変動が大当たり当選である場合に疑似変動が実行される場合には、図 2 6 4 3 ( b ) に示すように、当たり用ミッション選択演出が実行される。ここで、図 2 6 4 3 ( b ) を参照して、当たり用ミッション選択演出の演出内容について説明する。図 2 6 4 3 ( b ) は、当たり用ミッション選択演出の表示画面の一例を示した図である。図 2 6 4 3 ( b ) に示すように、通常のミッション選択演出とは異なり、当たり用ミッション選択演出ではそれぞれのキャラ

40

50

の回りにレインボーのエフェクトが表示され、表示領域 H R 3 3、表示領域 H R 3 4、表示領域 H R 3 5 の表示内容がそれぞれ「超一撃ミッション」、「超連打ミッション」、「超長押しミッション」となる。

#### 【 8 2 1 9 】

このように構成することで、通常のミッション選択演出ではなく、特別なミッション選択演出が実行されていることを遊技者に分かり易くし、ミッション選択演出の演出態様にも興味を持たせることが可能となる。

#### 【 8 2 2 0 】

< 第 6 9 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 6 4 9 ~ 図 2 6 5 7 を参照して、本第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 2 6 4 9 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。上述した第 6 9 制御例に対して、枠ボタン 2 2 A を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。図 2 6 4 9 に示すように、枠ボタン 2 2 A は音声ランプ制御装置 1 1 3 の入出力ポート 2 2 5 と接続しており、遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することで、その操作情報が入力される。ここで入力された操作情報は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 2 6 5 8 参照）における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 2 5 D）で処理される。枠ボタン入力監視・演出処理の詳細な説明は、図 2 6 6 0 を参照して後述する。

#### 【 8 2 2 1 】

< 第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 2 6 5 0 ( a ) を参照して、本第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 2 6 5 0 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 2 6 5 0 ( a ) に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C と、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b C と、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c C と、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C とが少なくとも記憶されている。ここで、図 2 6 5 1 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C の内容について説明する。図 2 6 5 1 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 2 6 5 1 に示す通り、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 と、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 と、確変状態（特別図柄の高確率状態）および時短状態（普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 とが規定されている。

#### 【 8 2 2 2 】

ここで、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される演出態様設定処理（図 2 6 7 1 参照）において、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判定した場合（S 2 4 5 2 D : N o）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判定した場合に（S 2 4 5 2 D : Y e s）、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでなければ（S 2 4 5 3 D : N o）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選

10

20

30

40

50

択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 が参照される。なお、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される入賞頻度計測処理（図 2 5 4 3 参照）において、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 4 未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定される。一方、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 5 以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオフに設定される。また、発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される発射関連コマンド処理（図 2 5 5 6 参照）において、主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（S 2 6 7 2 D）。一方、主制御装置 1 1 0 から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（S 2 6 7 3 D）。

10

#### 【 8 2 2 3 】

このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。図 2 6 5 2 ~ 図 2 6 5 4 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 2 6 5 2 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 の内容について説明する。図 2 6 5 2 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 は、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図 2 6 5 2 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

20

30

#### 【 8 2 2 4 】

より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 7 4」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「7 5 ~ 1 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲内

40

50



であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から12秒間の通常演出（第3図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12秒経過した時点で疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチA1とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチA2」が設定される。

10

#### 【8225】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れA1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れA1とは演出内容が異なる「完全外れA2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れB」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れB1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れB」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れB1とは演出内容が異なる「完全外れB2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れC」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れC1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れC」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れC1とは演出内容が異なる「完全外れC2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れD」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れD1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れD」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れD1とは演出内容が異なる「完全外れD2」が設定される。

20

30

#### 【8226】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチA1とは演出内容が異なる「外れショートリーチA2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～94」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「95～89」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチA1とは演出内容が異なる「外れロングリーチA2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「190～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から12秒間の通常演出（第3図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パ

40

50



ターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。

【8227】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。次に、図 2653 を参照して、変動パターン選択テーブル 222 d a C に規定されている通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a C 2 の内容について説明する。図 2653 は、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a C 2 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a C 2 は、第 1 入球口 64 への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図 2651 に示す通り、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a C 2 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

【8228】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「50 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パ

10

20

30

40

50

ターンである。

【 8 2 2 9 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

10

20

30

40

【 8 2 3 0 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。

40

【 8 2 3 1 】

このように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1（図 2 6 5 2 参照）では、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 では変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れ A は変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞

50

頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れ A が設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までに第 3 図柄が停止表示していることを装飾用可動役物 Y m 1, Y m 2 によって気付かせ難くすることができる。また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が 0 個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 8 2 3 2 】

なお、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態であれば、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 を参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 を参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が 0 個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 を参照し、保留球数が 1 個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 を参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチ A やロングリーチ A の実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 を参照する構成としても良い。

#### 【 8 2 3 3 】

次に、図 2 6 5 4 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 の内容について説明する。図 2 6 5 4 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランブ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」（5 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」とは異なる「当たりショートリーチ B 2」（5 秒の当たり変動）が設定される。変動パター

ン種別が「当たりロングリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」（10 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」とは異なる「当たりロングリーチ B 2」（10 秒の当たり変動）が設定される。

#### 【 8 2 3 4 】

変動パターン種別が「完全外れ E」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」（3 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」とは異なる「完全外れ E 2」（3 秒の外れ変動）が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」（5 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3 秒の当たり変動）が設定される。このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第 69 制御例の第 3 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。次に、図 2655 を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル 222 d b C の内容について説明する。図 2655 は、疑似変動更新時間設定テーブル 222 d b C の規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル 222 d b C は、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間を設定するために参照されるテーブルである。

#### 【 8 2 3 5 】

図 2655 に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル 222 d b C には、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間が規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 5000ms（5 秒）である場合には（即ち、完全外れ C の変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として 5000ms（5 秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 8000ms（8 秒）である場合には（即ち、完全外れ B の変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として 8000ms（8 秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 12000ms（12 秒）である場合には（即ち、ショートリーチ A の変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として 12000ms（12 秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 17000ms（17 秒）である場合には（即ち、完全外れ A またはロングリーチ A の変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として 17000ms（17 秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 30000ms（30 秒）である場合には（即ち、スーパーリーチ A の変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として 30000ms（30 秒）が設定される。なお、新たに開始される特別図柄の変動時間が 3 秒である場合（即ち、完全外れ D の変動パターンが設定された場合）には、疑似変動更新時間が設定されない構成としている。これは、完全外れ D の変動パターンが設定されるのは、特別図柄の変動開始時に保留球数が 3 個存在する場合であり、この場合に疑似変動の残時間を 3 秒に更新してしまうと、ミッション選択演出（図 2641（b）参照）の実行中に疑似変動が終了してしまうという不具合が生じるためである。このように構成することで、ミッション選択演出を完全外れ D の特別図柄の変動期間で実行し、次の特別図柄の変動期間で結果報知演出を実行することが可能となり、短い変動時間の変動パターンが設定された

場合であっても、ミッション選択演出と結果報知演出を実行することができる。

#### 【 8 2 3 6 】

次に、図 2 6 5 6 を参照して、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c C の内容について説明をする。図 2 6 5 6 は、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c C に規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c C は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c C は、第 2 演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）およびミッション種別に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、遊技者が選択したミッション種別、取得した第 2 演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 A c 1」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 B c 1」が設定される。この「結果報知演出 A c 1」と「結果報知演出 B c 1」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 A c 1」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 B c 1」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【 8 2 3 7 】

変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 A c 2」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 B c 2」が設定される。この「結果報知演出 A c 2」と「結果報知演出 B c 2」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 A c 2」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 B c 2」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 A c 3」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 B c 3」が設定される。この「結果報知演出 A c 3」と「結果報知演出 B c 3」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 A c 3」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 B c 3」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【 8 2 3 8 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 C c 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 D c 1」が設定される。この「結果報知演出 C c 1」と「結果報知演出 D c 1」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 C c 1」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 D c 1」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチ

チャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 C c 2」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 D c 2」が設定される。この「結果報知演出 C c 2」と「結果報知演出 D c 2」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 C c 2」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 D c 2」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【 8 2 3 9 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 C c 3」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 D c 3」が設定される。この「結果報知演出 C c 3」と「結果報知演出 D c 3」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 C c 3」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 D c 3」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 2 5 秒の「結果報知演出 E c 1」が設定される。この「結果報知演出 E c 1」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 2 5 秒の「結果報知演出 E c 2」が設定される。この「結果報知演出 E c 2」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 2 5 秒の「結果報知演出 E c 3」が設定される。この「結果報知演出 E c 3」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【 8 2 4 0 】

変動パターン種別が「完全外れ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 F c 1」が設定される。この「結果報知演出 F c 1」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 F c 2」が設定される。この「結果報知演出 F c 2」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 F c 3」が設定される。この「結果報知演出 F c 3」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ B」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G c 1」が設定される。この「結果報知演出 G c 1」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ B」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G c 2」が設定される。この「結果報知演出 G c 2」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ B」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C

10

20

30

40

50

S 2 が「0 ～ 198」の範囲であれば、演出時間が3秒の「結果報知演出 G c 3」が設定される。この「結果報知演出 G c 3」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ C」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 198」の範囲であれば、演出時間が2秒の「結果報知演出 H c 1」が設定される。この「結果報知演出 H c 1」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。

#### 【8241】

変動パターン種別が「完全外れ C」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 198」の範囲であれば、演出時間が2秒の「結果報知演出 H c 2」が設定される。この「結果報知演出 H c 2」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ C」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 198」の範囲であれば、演出時間が2秒の「結果報知演出 H c 3」が設定される。この「結果報知演出 H c 3」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 49」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出 I c 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ～ 198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出 J c 1」が設定される。「結果報知演出 I c 1」と「結果報知演出 J c 1」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 I c 1」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 J c 1」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 49」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出 I c 2」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ～ 198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出 J c 2」が設定される。「結果報知演出 I c 2」と「結果報知演出 J c 2」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 I c 2」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 J c 2」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【8242】

変動パターン種別が「外れショートリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 49」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出 I c 3」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ～ 198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出 J c 3」が設定される。「結果報知演出 I c 3」と「結果報知演出 J c 3」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 I c 3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 J c 3」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」あり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ～ 49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出 K c 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ～ 198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出 L c 1」が設定される。「結果報知演出 K c 1」と「結果報知演出 L c 1」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 K c 1」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 L c 1」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【8243】

変動パターン種別が「外れロングリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」

であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 K c 2」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 L c 2」が設定される。「結果報知演出 K c 2」と「結果報知演出 L c 2」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 K c 2」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 L c 2」では大当たり当選期待度が 2 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 K c 3」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「結果報知演出 L c 3」が設定される。「結果報知演出 K c 3」と「結果報知演出 L c 3」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 K c 3」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 L c 3」では大当たり当選期待度が 2 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 2 5 秒の「結果報知演出 M c 1」が設定される。この「結果報知演出 M c 1」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【 8 2 4 4 】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 2 5 秒の「結果報知演出 M c 2」が設定される。この「結果報知演出 M c 2」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 2 5 秒の「結果報知演出 M c 3」が設定される。この「結果報知演出 M c 3」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。次に、図 2 6 5 7 を参照して、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C の内容について説明をする。図 2 6 5 7 は、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C に規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第 1 入球口 6 4 への入賞に基づいて特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図 2 6 4 3（a）参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図 2 6 5 7 に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C は、第 2 演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、ミッション種別に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な書き換え演出の演出態様を選択する。

#### 【 8 2 4 5 】

具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 A c 1」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 B c 1」が設定される。この「書き換え演出 A c 1」と「書き換え演出 B c 1」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 A c 1」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様の



チャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 B c 1」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 149」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 A c 2」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「150 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 B c 2」が設定される。この「書き換え演出 A c 2」と「書き換え演出 B c 2」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 A c 2」では大当たり当選期待度が 80 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 B c 2」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

10

【 8 2 4 6 】

変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 149」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 A c 3」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「150 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 B c 3」が設定される。この「書き換え演出 A c 3」と「書き換え演出 B c 3」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 A c 3」では大当たり当選期待度が 80 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 B c 3」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 149」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「書き換え演出 C c 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「150 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「書き換え演出 D c 1」が設定される。この「書き換え演出 C c 1」と「書き換え演出 D c 1」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 C c 1」では大当たり当選期待度が 80 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 D c 1」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

20

30

【 8 2 4 7 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 149」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「書き換え演出 C c 2」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「150 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「書き換え演出 D c 2」が設定される。この「書き換え演出 C c 2」と「書き換え演出 D c 2」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 C c 2」では大当たり当選期待度が 80 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 D c 2」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 149」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「書き換え演出 C c 3」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「150 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「書き換え演出 D c 3」が設定される。この「書き換え演出 C c 3」と「書き換え演出 D c 3」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 C c 3」では大当たり当選期待度が 80 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 D c 3」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 25 秒の「書

40

50

き換え演出 E c 1」が設定される。この「書き換え演出 E c 1」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が 80 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【 8 2 4 8 】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 25 秒の「書き換え演出 E c 2」が設定される。この「書き換え演出 E c 2」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が 80 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 25 秒の「書き換え演出 E c 3」が設定される。この「書き換え演出 E c 3」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が 80 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 F c 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 G c 1」が設定される。「書き換え演出 F c 1」と「書き換え演出 G c 1」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 F c 1」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 G c 1」では大当たり当選期待度が 20 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【 8 2 4 9 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 F c 2」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 G c 2」が設定される。「書き換え演出 F c 2」と「書き換え演出 G c 2」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 F c 2」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 G c 2」では大当たり当選期待度が 20 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 F c 3」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 G c 3」が設定される。「書き換え演出 F c 3」と「書き換え演出 G c 3」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 F c 3」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 G c 3」では大当たり当選期待度が 20 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

【 8 2 5 0 】

変動パターン種別が「外れロングリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「書き換え演出 H c 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「書き換え演出 I c 1」が設定される。「書き換え演出 H c 1」と「書き換え演出 I c 1」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 H c 1」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 I c 1」では大当たり当選期待度が 20 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であ

ば、演出時間が12秒の「書き換え演出H c 2」が設定され、演出カウンタ値C S 2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出I c 2」が設定される。「書き換え演出H c 2」と「書き換え演出I c 2」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出H c 2」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出I c 2」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【8251】

変動パターン種別が「外れロングリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値C S 2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出H c 3」が設定され、演出カウンタ値C S 2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出I c 3」が設定される。「書き換え演出H c 3」と「書き換え演出I c 3」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出H c 3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出I c 3」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第2演出カウンタ値C S 2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出J c 1」が設定される。この「書き換え演出J c 1」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第2演出カウンタ値C S 2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出J c 2」が設定される。この「書き換え演出J c 2」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第2演出カウンタ値C S 2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出J c 3」が設定される。この「書き換え演出J c 3」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【8252】

次に、図2650(b)を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223について説明する。図2650(b)に示すように、本第69制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置113のRAM223は、上述した第69制御例に対して、ボタン操作有効期間タイマ223d a Cと、決定ボタン押下フラグ223d b Cと、選択ボタン押下フラグ223d c Cと、ボタン操作有効期間経過フラグ223d d Cと、ミッション選択期間フラグ223d e Cと、ミッション種別決定フラグ223d f Cと、特殊演出用コメント表示中フラグ223d g Cと、カーソル位置記憶エリアd h Cと、ミッション種別格納エリア223d j Cと、結果報知演出開始タイマ223d k Cと、結果報知演出開始タイマ計測フラグ223d m Cと、書き換え演出開始タイマ223d n Cと、書き換え演出開始タイマ計測フラグ223d p Cと、特殊演出態様格納エリア223d q Cと、時間調整フラグ223d r Cと、時間調整タイマ223d s Cと、シナリオカウンタ223d t Cと、仮結果報知演出設定フラグ223d u Cを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ボタン操作有効期間タイマ223d a Cは、枠ボタン22Aへの操作が有効となる期間を設定する場合に、タイマ値が設定され(図2662および図2673参照)、枠ボタン入力・監視処理(S2125D)においてタイマ値が更新される(図2660参照)。決定ボタン押下フラグ223d b Cは、枠ボタン入力・監視処理(S2125D)において、決定ボタン600aへの操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第69制御例の第3変形例では、決定ボタン押下フラ

10

20

30

40

50

グ 2 2 3 d b C がオンに設定されたことに基づいて、ミッション種別が決定される。

#### 【 8 2 5 3 】

選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C は、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 D ) において、選択ボタン 6 0 0 b ~ 6 0 0 e への操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンに設定されたことに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるカーソル K s 1 ( 図 2 6 4 1 ( b ) 参照 ) の位置を可変させる。ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C は、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 D ) において、決定ボタン 6 0 0 a が操作される前にボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C のタイマ値が 0 となった場合にオンに設定される。このボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンに設定された場合には、ミッション選択演出において遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作しなかった場合であっても、自動的にミッション種別を決定する処理が実行される。ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C は、ミッション選択演出が実行されている期間であることを示すフラグである。このミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C がオンに設定されている期間は、疑似変動実行中処理 ( 図 2 6 6 3 参照 ) においてミッション選択処理 ( S 2 7 4 3 D ) が実行され、ミッション種別が決定されるとオフに設定される。ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C は、ミッション種別が決定されたことを示すフラグであり、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C がオンに設定されると、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C がオフに設定される。特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C は、疑似変動の実行中に副表示領域 D s において特殊演出用コメントを表示中であることを示すフラグであり、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンに設定されている期間は、保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) において、副表示領域 D s で保留図柄を表示するための処理が実行されない ( 図 2 6 5 9 参照 ) 。

10

20

#### 【 8 2 5 4 】

カーソル位置記憶エリア d h C は、ミッション選択演出が実行されている期間に選択ボタン 6 0 0 b ~ 6 0 0 e の操作によってカーソル K s 1 の位置を可変させた場合に、カーソル K s 1 が指し示すミッション種別に対応する情報を設定するための領域である。カーソル位置記憶エリア d h C に設定されているミッション種別に対応する情報は、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作した場合、またはボタン操作有効期間が経過した場合に読み出され、ミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C に設定される。ミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C は、ミッション選択演出において決定されたミッション種別に対応する情報を設定するための領域である。ミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C に設定されている情報は、結果報知演出態様や、書き換え演出態様を設定する場合に読み出される。結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C は、疑似変動中に結果報知演出を実行するタイミングを制御するために用いられるタイマである。結果報知演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d m C は、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C のタイマ値が設定された場合にオンに設定されるフラグであり、このフラグがオンに設定されている期間は、結果報知演出開始処理 ( S 3 2 1 3 D ) において、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C の更新が実行される。書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C は、疑似変動中に書き換え演出を実行するタイミングを制御するために用いられるタイマである。書き換え演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d p C は、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C のタイマ値が設定された場合にオンに設定されるフラグであり、このフラグがオンに設定されている期間は、書き換え演出開始処理 ( S 3 2 1 4 D ) において、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d g h の更新が実行される。特殊演出態様格納エリア 2 2 2 3 d q C は、結果報知演出の演出態様や書き換え演出の演出態様が決定された場合に、結果報知演出または書き換え演出の開始タイミングとなるまでの期間、設定された演出態様に対応する情報を格納しておくための領域である。

30

40

#### 【 8 2 5 5 】

シナリオカウンタ c 2 2 3 d t C は、疑似変動の実行期間において第 1 判定タイミングおよび第 2 判定タイミングを判別するために用いられるカウンタである。疑似変動が開始されると、1 m s 毎に 1 ずつカウンタ値が加算される。仮結果報知演出設定フラグ 2 2 3

50

d u C は、ミッション種別が決定される前に特別図柄の変動表示が開始された場合に、一時的に仮の結果報知態様を設定していることを示すためのフラグである。

【 8 2 5 6 】

< 第 6 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 2 6 5 8 ~ 図 2 6 7 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第 6 9 制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 2 6 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 6 5 8 は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第 6 9 制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) に代えて保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) を、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 D ) に代えて枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 2 5 D ) を、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に代えて液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 6 D ) を、コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 2 1 2 7 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

10

【 8 2 5 7 】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D )、1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o )、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 4 D、S 2 1 2 5 D、S 2 1 0 8 D、S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 6 D および S 2 1 1 1 D の処理を行わずに S 2 1 2 7 D の処理へ移行する。S 2 1 0 1 D の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 4 D、S 2 1 2 5 D、S 2 1 0 8 D、S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 6 D および S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 2 7 D のコマンド判定処理や、S 2 1 1 3 D の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 2 7 D の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2 1 1 3 D の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S 2 1 0 1 D の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 2 1 0 1 D : Y e s )、まず、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 4 D、S 2 1 2 5 D、S 2 1 0 8 D、S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 6 D および S 2 1 1 1 D、S 2 1 2 7 D および S 2 1 1 3 D の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 2 1 0 2 D )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 2 1 0 8 D の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 2 1 0 3 D )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 2 1 0 4 D )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2 1 0 5 D の処理へ移行する。

20

30

40

【 8 2 5 8 】

S 2 1 0 5 D の処理では客待ち演出処理を実行する ( S 2 1 0 6 D )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する ( S 2 1 2 4 D )。保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) では、主制御装置 1 1 0 から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に

50

表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理（S 2 1 2 4 D）の内容については、図 2 6 5 9 を参照して後述する。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S 2 1 2 5 D）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 A が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 A の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 A の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 A が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。なお、枠ボタン入力監視・演出処理の詳細な説明は、図 2 6 6 0 を参照して後述する。また、変動演出が未実行の期間に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 A を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 A を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 A を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

10

#### 【 8 2 5 9 】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（S 2 1 0 8 D）、その後音編集・出力処理を実行する（S 2 1 0 9 D）。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。S 2 1 0 9 D の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（S 2 1 2 6 D）、S 2 1 1 1 D の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 2 1 0 8 D のランプ編集処理が実行される。なお、S 2 1 0 9 D の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図 2 6 6 1 を参照して後述する。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（S 2 1 1 1 D）。この入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）は、所定期間（本第 6 9 制御例の第 3 変形例では 6 0 秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第 1 入球口 6 4 へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するかどうかを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（S 2 1 2 7 D）。コマンド判定処理（S 2 1 2 7 D）では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図 2 6 6 9 を参照して後述する。

20

30

#### 【 8 2 6 0 】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（S 2 1 1 3 D）。変動表示設定処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である。S 2 1 1 3 D の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているかどうかを判別する（S 2 1 1 4 D）。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 2 1 1 4 D : Y e s）、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして（S 2 1 1 6 D）、電源断処理を実行する（S 2 1 1 7 D）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 2 1 1 8 D）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力

40

50

装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 2 1 1 4 D : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているかを判別し (S 2 1 1 5 D)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 2 1 1 5 D : N o)、S 2 1 0 1 D の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 2 1 1 5 D : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 1 0 の修復を頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

10

#### 【 8 2 6 1 】

次に、図 2 6 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される保留個数表示更新処理 (S 2 1 2 4 D) について説明する。図 2 6 5 9 は、この保留個数表示更新処理 (S 2 1 2 4 D) を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理 (S 2 1 2 4 D) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 2 6 5 8 参照) の中で実行され、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄の表示を更新させるための処理である。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に変化があるかを判別する (S 2 1 4 1 D)。保留球数に変化があると判別した場合には (S 2 1 4 1 D : Y e s)、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであるかを判別し (S 2 1 5 3 D)、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンではないと判別した場合には (S 2 1 5 3 D : N o)、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。一方、S 2 1 4 2 D の処理において、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであると判別した場合には (S 2 1 5 3 D : Y e s)、S 2 1 4 3 D の処理をスキップし、S 2 1 4 4 D の処理へ移行する。ここで、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、上述したように疑似変動が開始されると副表示領域 D s に特殊演出用のコメント (案内態様) が表示される (図 2 6 4 1 (a) 参照)。これにより、疑似変動の実行中は、実行エリア D s 1 および保留球数表示エリア D s 2 に表示される保留図柄を遊技者が視認できないため、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンに設定されている場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄の更新表示を実行せず、疑似変動終了時に再度保留球数に対応する保留図柄を表示させる構成としている。

20

30

#### 【 8 2 6 2 】

S 2 1 4 1 D の処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には (S 2 1 4 1 D : N o)、主制御装置 1 1 0 からの入賞コマンドを受信したかを判別する (S 2 1 5 0 D)。入賞コマンドを受信したと判別した場合には (S 2 1 5 0 D : Y e s)、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであるかを判別し (S 2 1 5 4 D)、オンではないと判別した場合には (S 2 1 5 4 D : N o)、保留球数表示エリア D s 2 に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する (S 2 1 5 4 D)。一方、S 2 1 5 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合 (S 2 1 5 0 D : N o) または入賞コマンドを受信したが特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであると判別した場合には (S 2 1 5 4 D : Y e s)、S 2 1 5 2 D の処理をスキップし、S 2 1 4 4 D の処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄の表示を更新させることができる。S 2 1 4 4 D の処理では、主制御装置 1 1 0 からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し

40

50

( S 2 1 4 4 D )、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 1 4 4 D : Y e s )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであるかを判別し ( S 2 1 5 5 D )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンではないと判別した場合には ( S 2 1 5 5 D : N o )、保留球数表示エリア D s 2 の第 1 保留エリア ( 図 2 4 9 1 の台座 m 1 ) から実行エリア D s 1 へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する ( S 2 1 4 6 D )。一方、S 2 1 4 4 D の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合 ( S 2 1 4 4 D : N o ) または変動パターンコマンドを受信したが、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであると判別した場合には ( S 2 1 5 5 D : Y e s )、S 2 1 4 6 D の処理をスキップし、S 2 1 4 7 D の処理へ移行する。

10

#### 【 8 2 6 3 】

S 2 1 4 7 D の処理では、主制御装置 1 1 0 からの停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 1 4 7 D )。停止コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 1 4 7 D : Y e s )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであるかを判別し ( S 2 1 5 6 D )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンではないと判別した場合には ( S 2 1 5 6 D : N o )、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する ( S 2 1 4 9 D )。一方、S 2 1 4 7 D の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合 ( S 2 1 4 7 D : N o ) または停止コマンドを受信したが特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであると判別した場合には ( S 2 1 5 6 D : Y e s )、S 2 1 4 9 D の処理をスキップし、本処理を終了する。なお、保留個数表示更新処理では、各処理において特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留個数表示更新処理が開始された場合に、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合には、以降の各処理をスキップし、本処理を終了する構成としても良い。次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 2 5 D ) について説明する。図 2 6 6 0 は、この疑似変動開始処理 ( S 2 1 2 5 D ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 2 5 D ) では、疑似変動の実行期間における枠ボタン 2 2 A のボタン操作有効期間の更新、および枠ボタン 2 2 A の操作の有無を監視するための処理を実行する。枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 2 5 D ) が実行されると、まず、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 であるかを判別する ( S 2 9 0 1 D )。ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C のタイマ値は、後述する疑似変動開始処理 ( 図 2 6 6 2 参照 ) または停止処理 ( 図 2 6 7 3 参照 ) において設定される。ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 である場合には ( S 2 9 0 1 D : Y e s )、ボタン操作有効期間ではないため、本処理を終了する。

20

30

#### 【 8 2 6 4 】

一方、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 9 0 1 D : N o )、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値を 1 減算する ( S 2 9 0 2 D )。その後、S 2 9 0 2 D の処理において 1 減算した後のボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 であるかを判別する ( S 2 9 0 3 D )。ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 9 0 3 D : Y e s )、ボタン操作有効期間が経過したことを示すためのボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C をオンに設定する ( S 2 9 0 9 D )。このボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンに設定されることで、ボタン操作有効期間中に遊技者が演出ボタン 2 2 を操作しなかった場合であっても、後述するミッション選択処理 ( 図 2 6 6 4 参照 ) において自動的にミッション種別が設定される。一方、S 2 9 0 3 D の処理において、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 9 0 3 D : N o )、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作したかを判別する ( S 2 9 0 4 D )。遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作したと判別した場合には ( S 2 9 0 4 D : Y e s )、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C をオンに設定し ( S 2 9 0 5 D )、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C

40

50



の値をクリアする（S 2 9 0 6 D）。その後、S 2 9 0 7 Dの処理に移行する。S 2 9 0 4 Dの処理において、遊技者が決定ボタン6 0 0 aを操作していないと判別した場合には（S 2 9 0 4 D：N o）、S 2 9 0 5 DおよびS 2 9 0 6 Dの処理をスキップしてS 2 9 0 7 Dの処理に移行する。S 2 9 0 7 Dの処理では、遊技者が選択ボタン6 0 0を操作したかを判別する（S 2 9 0 7 D）。遊技者が選択ボタン6 0 0を操作したと判別した場合には（S 2 9 0 7 D：Y e s）、選択ボタン押下フラグ2 2 3 d c Cをオンに設定し（S 2 9 0 8 D）、本処理を終了する。一方、S 2 9 0 7 Dの処理において、遊技者が選択ボタンを操作していないと判別した場合には（S 2 9 0 7 D：N o）、S 2 9 0 8 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 8 2 6 5 】

次に、図 2 6 6 1を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3内のM P U 2 2 1により実行される液晶演出実行管理処理（S 2 1 2 6 D）について説明する。図 2 6 6 1は、この液晶演出実行管理処理（S 2 1 2 6 D）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（S 2 1 2 6 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3内のM P U 2 2 1により実行されるメイン処理（図 2 6 5 8参照）の中で実行され、第3図柄表示装置 8 1で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ2 2 3 d gがオンであるかを判別する（S 2 2 3 1 D）。疑似変動実行フラグ2 2 3 d gがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（S 2 2 3 1 D：N o）、疑似変動待機フラグ2 2 3 d rがオンであるかを判別する（S 2 2 3 2 D）。疑似変動待機フラグ2 2 3 d rがオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（S 2 2 3 2 D：N o）、S 2 2 3 3 D～S 2 2 3 4 DおよびS 2 2 4 7 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。S 2 2 3 2 Dの処理において、疑似変動待機フラグ2 2 3 d rがオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（S 2 2 3 2 D：Y e s）、疑似変動開始タイマ2 2 3 d pの値を1減算する（S 2 2 3 3 D）。次に、S 2 2 3 3 Dの処理において、減算された疑似変動開始タイマ2 2 3 d pの値が0であるか否かを判別し（S 2 2 3 4 D）、0でないと判別した場合には（S 2 2 3 4 D：N o）、疑似変動の開始タイミングではないため、S 2 2 3 5 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 4 Dの処理において、疑似変動開始タイマ2 2 3 d rの値が0であると判別した場合には（S 2 2 3 4 D：Y e s）、疑似変動開始処理を実行する（S 2 2 4 7 D）。この疑似変動開始処理（S 2 2 4 7 D）の詳細な説明については、図 2 6 6 2を参照して後述する。

#### 【 8 2 6 6 】

S 2 2 3 1 Dの処理において、疑似変動実行フラグ2 2 3 d gがオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（S 2 2 3 1 D：Y e s）、疑似変動残時間タイマ2 2 3 d hの値を1減算し（S 2 2 4 0 D）、減算後の疑似変動残時間タイマ2 2 3 d hの値が0であるかを判別する（S 2 2 4 1 D）。疑似変動残時間タイマ2 2 3 d hの値が0ではないと判別した場合には（S 2 2 4 1 D：N o）、疑似変動実行中処理を実行する（S 2 2 5 0 D）。この疑似変動実行中処理（S 2 2 5 0 D）の詳細な説明については、図 2 6 6 3を参照して後述する。一方、S 2 2 4 1 Dの処理において、疑似変動残時間タイマ2 2 3 d hの値が0であると判別した場合には（S 2 2 4 1 D：Y e s）、疑似変動終了を示すための表示用コマンドを設定し（S 2 2 4 2 D）、疑似変動実行フラグ2 2 3 d gをオフに設定する（S 2 2 4 3 D）。その後、特別図柄1保留球数カウンタ2 2 3 d aのカウンタ値に対応する保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（S 2 2 4 4 D）、特殊演出用コメント表示中フラグ2 2 3 d g Cをオフに設定する（S 2 2 4 8 D）。そして、シナリオカウンタ2 2 3 d t Cの値をクリアし（S 2 2 4 9 D）、本処理を終了する。次に、図 2 6 6 2を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3内のM P U 2 2 1により実行される疑似変動開始処理（S 2 2 4 7 D）について説明する。図 2 6 6 2は、この疑似変動開始処理（S 2 2 4 7 D）を示したフローチャートである。この疑

10

20

30

40

50

似変動開始処理（S 2 2 4 7 D）は、上述した第 6 9 制御例における疑似変動開始処理に対して、疑似変動が開始される特別図柄の当否判定結果に基づいて、ミッション選択演出の実行を設定する処理が行われる点で相違している。疑似変動開始処理（S 2 2 4 7 D）が実行されると、まず、変動中の特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるかを判別する（S 2 8 1 5 D）。大当たり当選ではないと判別した場合には（S 2 8 1 5 D : No）、ミッション選択演出（図 2 6 4 1（a）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（S 2 8 1 6 D）、疑似変動残時間タイマ h b に 1 3 0 0 0（ms）に対応する値を設定する（S 2 8 1 7 D）。

#### 【 8 2 6 7 】

一方、S 2 8 1 5 D の処理において、変動中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であると判別した場合には（S 2 8 1 5 D : Yes）、当たり用ミッション選択演出（図 2 6 4 3（b）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（S 2 8 1 8 D）、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に 8 0 0 0（ms）に対応する値を設定する（S 2 8 1 9 D）。その後、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a c に 5 0 0 0（ms）に対応する値を設定し（S 2 8 2 0 D）、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e c をオンに設定する（S 2 8 2 1 D）。S 2 8 1 7 D または S 2 8 2 1 D の処理が終了すると、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオンに設定し（S 2 8 0 2 D）、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定する（S 2 8 0 3 D）。そして、副表示領域 D s に特殊演出用コメント表示態様を表示するための表示用コマンドを設定し（S 2 8 2 2 D）、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g c をオンに設定し（S 2 8 2 3 D）、本処理を終了する。次に、図 2 6 6 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動実行中処理（S 2 2 5 0 D）について説明する。図 2 6 6 3 は、この疑似変動実行中処理（S 2 2 5 0 D）を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理（S 2 2 5 0 D）では、ミッション種別の設定や、特殊演出のシナリオを設定されたミッション種別に対応するシナリオに更新するための処理が実行される。疑似変動実行中処理（S 2 2 5 0 D）が実行されると、まず、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e c がオンであるかを判別する（S 2 7 4 2 D）。ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e c がオンであると判別した場合には（S 2 7 4 2 D : Yes）、ミッション選択処理を実行する（S 2 7 4 3 D）。このミッション選択処理（S 2 7 4 3 D）の詳細な説明は、図 2 6 6 4 を参照して後述する。

#### 【 8 2 6 8 】

S 2 7 4 3 D の処理が終了すると、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f c がオンであるかを判別する（S 2 7 4 4 D）。ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f c がオンであると判別した場合には（S 2 7 4 4 D : Yes）、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e c をオフに設定し（S 2 7 4 5 D）、S 2 7 4 7 D の処理へ移行する。S 2 7 4 2 D の処理において、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e c がオンではないと判別した場合には（S 2 7 4 2 D : No）、特殊演出シナリオ更新処理を実行する（S 2 7 4 6 D）。特殊演出シナリオ更新処理（S 2 7 4 6 D）では、結果報知演出や書き換え演出の演出時間の更新や、設定されたミッション種別に対応する演出態様の設定に関連する処理を実行する。この特殊演出シナリオ更新処理（S 2 7 4 6 D）の詳細な説明については、図 2 6 6 5 を参照して後述する。S 2 7 4 5 D または S 2 7 4 6 D の処理が終了すると、時間調整フラグ 2 2 3 d r c がオンであるかを判別する（S 2 7 4 7 D）。時間調整フラグ 2 2 3 d r c がオンであると判別した場合には（S 2 7 4 8 D : Yes）、時間調整タイマ 2 2 3 d g k の値を 1 減算し（S 2 7 4 8 D）、シナリオカウンタ 2 2 3 d t c の値を 1 加算し（S 2 7 4 9 D）、本処理を終了する。次に、図 2 6 6 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるミッション選択処理（S 2 7 4 3 D）について説明する。図 2 6 6 4 は、このミッション選択処理（S 2 7 4 3 D）を示したフローチャートである。ミッション選択処理（S 2 7 4 3 D）では、枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 2 5 D）において枠ボタン 2 2 A の操作があった場合に、ミッション種別を決定するための処理が実行される。

10

20

30

40

50

## 【 8 2 6 9 】

ミッション選択処理が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンであるかを判別する ( S 3 1 0 1 D )。決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンであると判別した場合には ( S 3 1 0 1 D : Y e s )、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d g c に設定されているミッション種別の情報をミッション種別格納エリア 2 2 3 d h C に設定し ( S 3 1 0 2 D )、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に設定されているミッション種別の情報をクリアにする ( S 3 1 0 3 D )。そして、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C をオンに設定し ( S 3 1 0 4 D )、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C をオフに設定し ( S 3 1 0 5 D )、本処理を終了する。このように構成することで、新たにミッション選択演出が開始される場合のカーソル K s 1 の表示位置を毎回決まったカーソル位置 ( 本第 6 9 制御例の第 3 変形例では図 2 6 4 1 ( b ) に示す「連打ミッション」アイコンの下部 ) とすることができるので、ミッション選択演出開始時のカーソル位置が遊技者のお気に入り

のミッション種別に対応するカーソル位置ではない場合に、お気に入りのミッション種別を選択しようと毎回選択ボタン 6 0 0 を操作させることができるので、ミッション選択演出に注目させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。なお、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、決定ボタン 6 0 0 a が押下されたことに対応してカーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に記憶されている情報を消去する構成としたが、これに限るものではなく、前回実行されたミッション選択演出における最終カーソル位置情報 ( 前回のミッション選択演出で選択されたミッション種別アイコンに対応するカーソル位置の情報 ) をカーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に記憶したまま消去せず、新たにミッション選択演出が開始される場合には前回のミッション選択演出における最終カーソル位置にカーソル K s 1 が表示される構成としても良い。このように前回選択したミッション種別に対応するカーソル位置からスタートすることで、遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作しなくても遊技者のお気に入りのミッション種別が選択され易くすることができる。

## 【 8 2 7 0 】

一方、 S 3 1 0 1 D の処理において、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンではないと判別した場合には ( S 3 1 0 6 D : N o )、次に、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンであるかを判別する ( S 3 1 0 6 D )。選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンであると判別した場合には ( S 3 1 0 6 D : Y e s )、選択ボタンの種別に対応した位置にカーソル K s 1 を移動させるための表示用コマンドを設定する ( S 3 1 0 7 D )。具体的には、遊技者が右ボタン 6 0 0 c を操作した場合には、図 2 6 4 1 ( b ) に示す、表示中のカーソル K s 1 の位置を、右に 1 つ移動させるための表示用コマンドが設定される。これに合わせて、移動後のカーソル位置に対応するミッション種別アイコンのキャラがアクション ( キャラボイスを音声出力装置 2 2 6 から出力したり、キャラのポーズを可変させる表示など ) を行うための表示用コマンドを設定する。そして、選択ボタン 6 0 0 の操作によって移動させたカーソル K s 1 が示すミッション種別に対応する情報をカーソル位置記憶エリア d h C に設定し ( S 3 1 0 8 D )、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C をオフに設定し ( S 3 1 0 9 D )、本処理を終了する。なお、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、例えば、図 2 6 4 1 ( b ) に示す「一撃ミッション」に対応する位置にカーソル K s 1 が表示されている場合に、遊技者がカーソル K s 1 を 1 つ左に移動させる左スイッチ 6 0 0 e を押下してもカーソル K s 1 はそれ以上左には移動しない構成としている。このように構成することで、右端に配置されているミッション種別アイコン ( 図 2 6 4 1 ( b ) に示す例では、「長押しミッション」アイコン ) に対応するカーソル位置から左端に配置されているミッション種別アイコン ( 図 2 6 4 1 ( b ) に示す例では、「一撃ミッション」アイコン ) に対応するカーソル位置にカーソル K s 1 を移動させようと遊技者が左スイッチ 6 0 0 e を焦って連打してもカーソル位置がループしないため、遊技者の任意のカーソル位置にカーソル K s 1 を移動させ易くなる。

## 【 8 2 7 1 】

なお、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、カーソル位置がループしない構成としたが、

これに限るものではなく、カーソル位置がループする構成としても良い。このように構成することで、遊技者が選択ボタン600を適当に連打すると任意のカーソル位置にカーソルK s 1を移動させることができないので、任意のカーソル位置にカーソルK s 1を移動させようと選択ボタンの操作に集中させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。S 3 1 0 6 Dの処理において、選択ボタン押下フラグ2 2 3 d c Cがオンではないと判別した場合には(S 3 1 1 0 D : N o)、ボタン操作有効期間経過フラグ2 2 3 d d Cがオンであるかを判別する(S 3 1 1 0 D)。ボタン操作有効期間経過フラグ2 2 3 d d Cがオンであると判別した場合には(S 3 1 1 0 D : Y e s)、カーソル位置記憶エリアd h Cに設定されているミッション種別の情報をミッション種別格納エリア2 2 3 d j Cに設定し(S 3 1 1 1 D)、カーソル位置記憶エリアd h Cに設定されているミッション種別の情報をクリアにする(S 3 1 1 2 D)。そして、ミッション種別決定フラグ2 2 3 d f Cをオンに設定し(S 3 1 1 3 D)、ボタン操作有効期間経過フラグ2 2 3 d d Cをオフに設定し(S 3 1 1 4 D)、本処理を終了する。次に、図2 6 6 5を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のM P U 2 2 1により実行される特殊演出シナリオ更新処理(S 2 7 4 6 D)について説明する。図2 6 6 5は、この特殊演出シナリオ更新処理(S 2 7 4 6 D)を示したフローチャートである。この特殊演出シナリオ更新処理(S 2 7 4 6 D)では、結果報知演出および書き換え演出の開始に関連する処理や、疑似変動中に新たに特別図柄の変動表示が開始された場合に生じる変動時間と演出時間のギャップを調整するための処理を実行する。

10

20

#### 【8 2 7 2】

特殊演出シナリオ更新処理(S 2 7 4 6 D)が実行されると、まず、第1判定タイミングであるかを判別する。具体的には、シナリオカウンタ2 2 3 d t Cの値が図2 6 4 4に示す第1判定タイミングに対応する値であるかを判別する。第1判定タイミングであると判別した場合には(S 3 2 0 1 D : Y e s)、次に、時間調整フラグ2 2 3 d r Cがオンであるかを判別する(S 3 2 0 2 D)。時間調整フラグ2 2 3 d r Cがオンであると判別した場合には(S 3 2 0 2 D : Y e s)、時間調整タイマ2 2 3 d s Cの値に基づいて報知演出開始タイマ2 2 3 d g eの値を設定する。具体的には、時間調整タイマ2 2 3 d s Cの現在のタイマ値を報知演出開始タイマ2 2 3 d g eに設定する。そして、スタンバイ画面(図2 6 4 2 (a)参照)を表示するための表示用コマンドを設定し(S 3 2 0 4 D)、時間調整フラグ2 2 3 d r Cをオフに設定する(S 3 2 0 5 D)。ここで、上述したように、本第6 9制御例の第3変形例における各変動パターンに対応する結果報知演出の演出時間は、ミッション選択演出とミッション選択演出終了後のスタンバイ画面の表示時間を考慮した時間で規定されている。例えば、変動パターン種別が「外れショートリーチA」(変動時間1 2秒の外れ変動)である場合、結果報知演出の演出時間は、ミッション選択演出の演出時間3秒と、スタンバイ画面の標準表示時間2秒を変動時間1 2秒から減算した7秒で規定されている。しかしながら、ミッション選択演出は疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に、新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合であっても継続して実行されるため、ミッション選択演出の実行中に新たな特別図柄の変動表示が開始された場合には、結果報知演出の演出時間と、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残り変動時間にズレが生じる。このズレを軽減するために、本第6 9制御例の第3変形例では、スタンバイ画面の表示時間を可変させる構成とし、スタンバイ画面の表示時間は結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cのタイマ値によって決定する。結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cのタイマ値は、第1判定タイミングにおける時間調整タイマ2 2 3 d s Cのタイマ値に相当する。

30

40

#### 【8 2 7 3】

ここで、時間調整タイマ2 2 3 d s Cのタイマ値は、疑似変動の実行中に新たに特別図柄の変動表示が開始される場合に5 0 0 0 (m s)に対応する値が設定され(図2 6 7 0参照)、疑似変動実行中処理において1減算される(図2 6 6 3参照)。疑似変動実行中処理(S 2 2 5 0 D)は、メイン処理において1 m s毎に実行される液晶演出実行管理处

50

理（図 2 6 5 8 参照）で実行される処理であるため、時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値は 1 m s 毎に 1 減算されることとなる。つまり、第 1 判定タイミングにおける時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値は、特別図柄の変動表示開始から第 1 判定タイミングまでの時間を 5 0 0 0 m s から減算した数値となる。この数値は、ミッション選択演出の実行開始時期と、特別図柄の変動表示開始時期がズレた場合に生じる結果報知演出の演出時間と特別図柄の残りの変動時間の差と、スタンバイ画面の標準表示時間を合わせた数値と合致するため、第 1 判定タイミングにおける時間調整タイマ 2 2 3 d s C の値に基づいてスタンバイ画面の表示時間を設定することで、結果報知演出の演出時間と、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残り変動時間にズレが生じることを軽減することができる。S 3 2 0 5 D の処理が終了すると、結果報知演出更新処理を実行し（S 3 2 0 6 D）、本処理を終了する。一方、S 3 2 0 2 D の処理において、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンではないと判別した場合には（S 3 2 0 2 D : N o）、S 3 2 0 3 D ~ S 3 2 0 5 D の処理をスキップし、S 3 2 0 6 D の処理を実行する。

10

#### 【 8 2 7 4 】

S 3 2 0 1 D の処理において、シナリオカウンタ 2 2 3 d t C の値が第 1 判定タイミングに対応する値ではないと判別した場合には（S 3 2 0 1 D : N o）、次に、シナリオカウンタ 2 2 3 d t C の値が第 2 判定タイミングに対応する値であるかを判別する（S 3 2 0 7 D）。第 2 判定タイミングであると判別した場合には（S 3 2 0 7 D : Y e s）、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンであるかを判別し（S 3 2 0 8 D）、オンであると判別した場合には（S 3 2 0 8 : Y e s）、時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値に基づいて書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d g g のタイマ値を設定し（S 3 2 0 9 D）、揺れ画面（図 2 6 4 2（b）参照）を表示するための表示用コマンドを設定する（S 3 2 1 0 D）。そして、時間調整フラグ 2 2 3 d r C をオフに設定し（S 3 2 1 1 D）、書き換え演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d g h をオンに設定し（S 3 2 1 2 D）、本処理を終了する。一方、S 3 2 0 8 D の処理において、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンではないと判別した場合には（S 3 2 0 8 D : N o）、S 3 2 0 9 D ~ S 3 2 1 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。S 3 2 0 7 D の処理において、第 2 判定タイミングではないと判別した場合には（S 3 2 0 7 D : N o）、結果報知演出開始処理を実行する（S 3 2 1 3 D）。この結果報知演出開始処理（S 3 2 1 3 D）の詳細な説明は、図 2 6 6 7 を参照して後述する。その後、書き換え演出開始処理を実行し（S 3 2 1 4 D）、本処理を終了する。この書き換え演出開始処理（S 3 2 1 4 D）の詳細な説明は、図 2 6 6 8 を参照して後述する。次に、図 2 6 6 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出更新処理（S 3 2 0 6 D）について説明する。図 2 6 6 6 は、この特殊演出更新処理（S 3 2 0 6 D）を示したフローチャートである。この特殊演出更新処理（S 3 2 0 6 D）では、決定されたミッション種別に基づいて結果報知演出の演出態様を更新するための処理を実行する。

20

30

#### 【 8 2 7 5 】

特殊演出更新処理（S 3 2 0 6 D）が実行されると、まず、仮結果報知演出設定フラグ 2 2 3 d u C がオンであるかを判別する（S 3 3 0 1 D）。なお、仮結果報知演出設定フラグ 2 2 3 d u C は、ミッション種別が決定されていない時点で特別図柄の変動表示が開始されたことに基づいて、仮の結果報知演出態様を特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d g i に格納していることを示すためのフラグである。S 3 3 0 1 D の処理において、仮結果報知演出設定フラグ 2 2 3 d u C がオンであると判別した場合には（S 3 3 0 1 D : Y e s）、第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値を取得し（S 3 3 0 2 D）、ミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C に設定（格納）されているミッション種別と、特別図柄の変動パターン種別と、第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値に基づいて結果報知演出態様選択テーブル 2 2 3 h u から結果報知演出態様を決定し（S 3 3 0 3 D）、特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d q C に決定した結果報知態様を設定する（S 3 3 0 4 D）。そして、仮結果報知演出設定フラグ 2 2 3 d u C をオフに設定し（S 3 3 0 5 D）、結果報知演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d g f をオンに設定し（S 3 3 0 9 D）、本処理を終了する。一方、仮結果報

40

50

知演出設定フラグ 2 2 3 d u C がオンではないと判別した場合には ( S 3 3 0 1 D : N o )、特別図柄の変動表示中であるかを判別する ( S 3 3 0 6 D )。特別図柄の変動表示中であると判別した場合には ( S 3 3 0 6 D : Y e s )、特別図柄の変動開始時点でミッション種別がすでに決定されており、結果報知演出態様を更新する必要がないため、S 3 3 0 9 D の処理に移行する。S 3 3 0 6 D の処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には ( S 3 3 0 6 D : N o )、設定されているミッション種別に対応する演出時間 5 秒の外れ結果報知演出態様を特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d q C に設定し ( S 3 3 0 7 D )、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C に 1 ( m s ) に対応する値を設定し ( S 3 3 0 8 D )、S 3 3 0 9 D の処理に移行する。

#### 【 8 2 7 6 】

特別図柄の変動表示が実行されていない場合は、結果報知演出の演出時間と特別図柄の変動時間とにズレが生じる可能性がなく、スタンバイ画面でズレを調整する必要がない。このため、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C に 1 ( m s ) に対応する値を設定することにより、次回液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 6 D ) が実行された場合に、結果報知演出を開始させることが可能となる。次に、図 2 6 6 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される結果報知演出開始処理 ( S 3 2 1 3 D ) について説明する。図 2 6 6 7 は、この結果報知演出開始処理 ( S 3 2 1 3 D ) を示したフローチャートである。この結果報知演出開始処理 ( S 3 2 1 3 D ) では、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C の更新と、結果報知演出開始に関連する処理を実行する。結果報知演出開始処理が実行されると、まず、結果報知演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d m C がオンであるかを判別する ( s 3 4 0 1 )。結果報知演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d m C がオンではないと判別した場合には ( s 3 4 0 1 : N o )、S 3 4 0 2 D ~ S 3 4 0 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、結果報知演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d m C がオンであると判別した場合には ( S 3 4 0 1 D : Y e s )、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C の値を 1 減算し ( S 3 4 0 2 D )、減算後の結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C の値が 0 であるかを判別する ( S 3 4 0 3 D )。結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 3 4 0 3 D : N o )、S 3 4 0 4 D および S 3 4 0 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。S 3 4 0 3 D の処理において、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C の値が 0 であると判別した場合には、結果報知演出の開始タイミングであるため、特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d q C に設定されている結果報知演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 0 4 D )、特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d q C をクリアにし ( S 3 4 0 5 D )、本処理を終了する。

#### 【 8 2 7 7 】

このように、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C の値が 0 になるまで結果報知演出の開始を待機させる構成とすることで、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残りの変動時間と、結果報知演出の演出時間にズレが生じた場合であっても、スタンバイ画面によってそのズレを修正することができる。次に、図 2 6 6 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される書き換え演出開始処理 ( S 3 2 1 4 D ) について説明する。図 2 6 6 8 は、この書き換え演出開始処理 ( S 3 2 1 4 D ) を示したフローチャートである。この書き換え演出開始処理 ( S 3 2 1 4 D ) では、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C の更新と、書き換え演出開始に関連する処理を実行する。書き換え演出開始処理が実行されると、まず、書き換え演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d p C がオンであるかを判別する ( s 3 5 0 1 )。書き換え演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d p C がオンではないと判別した場合には ( s 3 5 0 1 : N o )、S 3 5 0 2 D ~ S 3 5 0 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、書き換え演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d p C がオンであると判別した場合には ( S 3 5 0 1 D : Y e s )、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C の値を 1 減算し ( S 3 5 0 2 D )、減算後の書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C の値が 0 であるかを判別する ( S 3 5 0 3 D )。書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 3 5 0 3 D : N o )、S 3 5 0 4 D および S 3 5 0 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。S 3 5 0 3 D の処理において

、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C の値が 0 であると判別した場合には、書き換え演出の開始タイミングであるため、特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d q C に設定されている書き換え演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 5 0 4 D )、特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d q C をクリアにし ( S 3 5 0 5 D )、本処理を終了する。

#### 【 8 2 7 8 】

このように、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C の値が 0 になるまで書き換え演出の開始を待機させる構成とすることで、結果報知演出の実行中に新たな入賞により特別図柄の変動表示が開始された場合であって、結果報知演出終了後の特別図柄の残りの変動時間と、書き換え演出の演出時間にズレが生じた場合であっても、揺れ画面によってそのズレを修正することができる。次に、図 2 6 6 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 2 1 2 6 D ) について説明する。図 2 6 6 9 は、このコマンド判定処理 ( S 2 1 2 6 D ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 2 1 2 6 D ) は、上述した第 6 9 制御例におけるコマンド判定処理に対して、変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) に代えて変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) を、停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) に代えて停止処理 ( S 2 2 2 2 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 1 D )。変動パターンコマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 1 D : Y e s )、変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) が実行される。変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) の詳細は、図 2 6 7 0 を参照して後述する。S 2 2 2 7 の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【 8 2 7 9 】

一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 1 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 3 D )。そして、停止種別コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 3 D : Y e s )、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 2 0 4 D )、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して ( S 2 2 0 5 D )、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、変動表示設定処理 ( 図 2 5 5 5 参照 ) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 3 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 6 D )。そして、保留球数コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 6 D : Y e s )、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( 特別図柄における変動表示の保留回数 N ) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する ( S 2 2 0 7 D )。S 2 2 0 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞 ( 始動入賞 ) したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 2 2 0 7 D の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d b の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。

#### 【 8 2 8 0 】

S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0

6 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド ( オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 0 8 D )。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 8 D : Y e s )、大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) を実行する。S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 8 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 0 D )。そして、入賞コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 0 D : Y e s )、入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を実行する。S 2 2 1 1 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 0 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より発射関連コマンド ( 発射開始コマンド、発射停止コマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 1 2 D )。そして、発射関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 2 D : Y e s )、発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を実行する。S 2 2 1 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 2 D の処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 2 1 2 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 4 D )。そして、停止コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 4 D : Y e s )、停止処理 ( S 2 2 2 2 D ) を実行する。停止処理 ( S 2 2 2 2 D ) の詳細は、図 2 6 7 3 を参照して後述する。S 2 2 2 8 の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【 8 2 8 1 】

一方、S 2 2 1 4 D の処理において、停止コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 4 D : N o )、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 6 D )、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。次に、図 2 6 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) について説明する。図 2 6 7 0 は、この変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) は、上述した第 6 9 制御例における変動パターン設定処理に対して、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) に代えて演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) を、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) に代えて特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 4 D ) を実行する点で相違している。変動パターン設定処理では、まず、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f のカウンタ値を取得し ( S 2 4 2 1 D )、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する ( S 2 4 2 2 D )。その後、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かを判別する ( S 2 4 2 3 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : N o )、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 4 2 4 D )、演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) を実行する。演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) の詳細は、図 2 6 3 4 を参照して後述する。S 2 4 2 9 D の処理が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 8 2 8 2 】

一方、S 2 4 2 3 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : Y e s )、時間調整タイマ 2 2 3 d s c にタイマ値として 5 0 0 0 ( m s ) に対応する値を設定し ( S 2 4 3 2 D )、時間調整フラグ 2 2 3 d r c をオンに設定する ( S 2 4 3 3 D )。そして、特殊演出追加設定処理を実行し ( S 2 4 3 4 D )、本処理を終了する。この特殊演出追加設定処理の詳細な説明は、図 2 6 7 2 を参照して後述する。ここで、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g は、上述した疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 7 D ) においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第 6 9 制御例の第 3 変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である



場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。次に、図 2 6 7 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) について説明する。図 2 6 7 1 は、この演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( 図 2 6 7 0 参照 ) の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。

10

#### 【 8 2 8 3 】

演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるかを判別する ( S 2 4 5 1 D ) 。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない ( 即ち、確変状態または時短状態が設定されている ) と判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : N o ) 、図 2 6 7 0 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 6 7 0 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 ( 図 2 6 5 4 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 8 D ) 、本処理を終了する。なお、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置 1 1 0 で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

20

30

#### 【 8 2 8 4 】

一方、 S 2 4 5 1 D の処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : Y e s ) 、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 2 D ) 。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合 ( 即ち、入賞頻度が低い状態である場合 ) には ( S 2 4 5 2 D : Y e s ) 、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 3 D ) 。発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンである ( 即ち、遊技球が発射されていない状態である ) と判別した場合 ( 即ち、遊技球が発射されていない状態である場合 ) には ( S 2 4 5 3 D : Y e s ) 、図 2 6 7 0 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 6 7 0 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 ( 図 2 6 5 2 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 6 D ) 、 S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。一方、 S 2 4 5 3 D の処理において、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンではないと判別した場合 ( 即ち、遊技球が発射されている状態である場合 ) には ( S 2 4 5 3 D : N o ) 、図 2 6 7 0 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 2 6 7 0 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a B 2 ( 図 2 6 5 3 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 7 D ) 、 S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。

40

#### 【 8 2 8 5 】

50

なお、上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 では、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 に比べて、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が 0 個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が 0 個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第 3 図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数 0 個の状態を開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第 3 図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が 0 個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

#### 【 8 2 8 6 】

なお、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであり、且つ、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合に通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 3 h s 2 から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンである場合には、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるか否かにかかわらず S 2 4 6 4 D の処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合には、S 2 4 6 7 D の処理を実行する構成としても良い。また、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が 0 個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。S 2 4 6 6 D、または S 2 4 6 7 D の処理が終わると、S 2 4 5 5 D の処理を実行する。S 2 4 5 5 D の処理では、S 2 4 6 3 D または S 2 4 6 4 D の処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する ( S 2 4 5 5 D )。疑似変動が含まれていると判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : Y e s )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」を設定し ( S 2 4 5 6 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオンに設定し ( S 2 4 5 7 D )、本処理を終了する。一方、S 2 4 5 5 D の処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : N o )、S 2 4 5 6 D および S 2 4 5 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 8 2 8 7 】

ここで、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) 」が設定され、メイン処理において 1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理 ( 図 2 6 6 1 参照 ) で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パター

ンが開始されてから 12 秒後に、第 3 図柄表示装置 81 において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。なお、本第 69 制御例の第 3 変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ 223 dp のカウンタ値を「12000 (ms)」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が 17 秒である「完全外れ A」と「ロングリーチ A」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ 223 dp に設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ 223 dp に設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第 3 図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。次に、図 2672 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される特殊演出追加設定処理 (S2434) について説明する。図 2672 は、この特殊演出追加設定処理 (S2434) を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理 (S2434) は、上述した第 69 制御例における特殊演出追加設定処理に対して、ミッション種別が決定されているか否かや、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングに応じて、特殊演出の演出態様を設定するための処理が実行される点で相違する。

10

#### 【8288】

具体的には、特殊演出追加設定処理が実行されると、まず、ミッション種別決定フラグ 223 dfC がオンであるかを判別する (S2555D)。ミッション種別決定フラグ 223 dfC がオンであると判別した場合には (S2555D: Yes)、ミッション種別格納エリア 223 djC に設定されているミッション種別を読み出し (S2556D)、シナリオカウンタ 223 dtC の値が第 1 判定タイミング (図 2644 参照) を経過した値であるかを判別する (S2557D)。第 1 タイミングを経過していないと判別した場合には (S2557D: No)、まだ結果報知演出が実行されていない状態であるため、設定されているミッション種別と、図 2670 の S2421D の処理で取得した第 2 演出カウンタ 223 df の値と、図 2670 の S2422D の処理で取得した変動パターン種別に基づいて結果報知演出態様設定テーブル 222 dcC から結果報知演出態様を設定する (S2558D)。一方、S2557D の処理において、第 1 判定タイミングを経過している

と判別した場合には (S2557D: Yes)、設定されているミッション種別と、図 2670 の S2421D の処理で取得した第 2 演出カウンタ 223 df の値と、図 2670 の S2422D の処理で取得した変動パターン種別に基づいて書き換え演出態様設定テーブル 222 ddC から書き換え演出態様を設定する (S2565D)。また、S2555D の処理において、ミッション種別決定フラグ 223 dfC がオンではないと判別した場合には (S2555D: No)、仮結果報知演出態様を決定する (S2563D)。より具体的には、図 2670 の S2421D の処理で取得した第 2 演出カウンタ 223 df の値と、図 2670 の S2422D の処理で取得した変動パターン種別に基づいて、一時的に「一撃ミッション」のミッション種別に対応する結果報知演出態様を決定する。S2563D の処理が終了すると、仮結果報知演出設定フラグ 223 duC をオンに設定する (S2564D)。

20

30

40

#### 【8289】

S2558D、S2565D および S2564D の処理が終了すると、ミッション種別決定フラグ 223 dfC をオフに設定し (S2559D)、決定した特殊演出の演出態様に対応する情報を特殊演出態様格納エリア 223 dqC に格納する (S2560D)。そして、疑似変動残時間タイマ 223 dh の値をクリアにし (S2561D)、図 2670 の S2422D の処理で取得した変動パターン種別の変動時間に基づいて、疑似変動更新時間設定テーブル 222 dbC から疑似変動更新時間を決定し、疑似変動残時間タイマ 223 dh に設定して (S2562D)、本処理を終了する。次に、図 2673 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される停止処理 (S2222D

50

）について説明する。図 2 6 7 3 は、この停止処理（S 2 2 2 2 D）を示したフローチャートである。この停止処理（S 2 2 2 2 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 2 6 6 9 参照）の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する（S 2 7 7 1 D）。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（S 2 7 7 1 D：N o）、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し（S 2 7 8 0 D）、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合（即ち、疑似変動が実行されている場合）には（S 2 7 7 1 D：Y e s）、停止種別は大当たりであるかを判別する（S 2 7 7 2 D）。停止種別が大当たりであると判別した場合には（S 2 7 7 2 D：Y e s）、設定されているミッション種別に基づいて当たり結果報知用演出態様を設定し（S 2 7 8 7 D）、当たり結果報知演出に対応する表示用特殊演出追加コマンドを設定し（S 2 7 7 7 D）、変動回数更新処理を実行する（S 2 7 7 8 D）。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

10

#### 【 8 2 9 0 】

S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（S 2 7 7 2 D：N o）、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a c に 3 0 0 0（m s）に対応する値を設定する（S 2 7 8 5 D）。そして、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e c をオンに設定し（S 2 7 8 6 D）、変動回数更新処理を実行する（S 2 7 7 8 D）。変動回数実行処理が終了すると、本処理を終了する。

20

#### 【 8 2 9 1 】

< 第 6 9 制御例の第 3 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について >

次に、図 2 6 7 4 および図 2 6 7 5 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。本第 6 9 制御例の第 3 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御は、上述した第 6 9 制御例における表示制御装置 1 1 4 の制御に対して、V 割込処理で実行されるコマンド判定処理（S 6 3 0 2 D）に代えてコマンド判定処理（S 6 3 1 2 D）を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図 2 6 7 4 および図 2 6 7 5 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理であるコマンド判定処理（S 6 3 1 2 D）の詳細について説明する。まず、図 2 6 7 4 は、コマンド判定処理（S 6 3 1 2 D）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理（S 6 3 1 2 D）は、上述した第 6 9 制御例におけるコマンド判定処理（S 6 3 0 2 D）に対して、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 0 9 D）に代えて特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 1 9 D）を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（S 6 3 1 2 D）が実行されると、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 0 1 D）、未処理の新規コマンドがなければ（S 6 4 0 1 D：N o）、コマンド判定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（S 6 4 0 1 D：Y e s）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（S 6 3 0 3 D）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（S 6 4 0 2 D）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（S 6 4 0 3 D）。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 0 4 D）、表示用変動パターンコマンドがあれば（S 6 4 0 4 D：Y e s）、変動パターンコマンド処理を実行して（S 6 4 0 5 D）、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。

30

40

#### 【 8 2 9 2 】

S 6 4 0 4 D の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると（S 6 4 0 4 D：N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 0 6 D）、表示用変動種別コマンドがあれば（S 6 4 0 6 D：Y e

50

s)、停止種別コマンド処理を実行して(S 6 4 0 7 D)、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。  
 S 6 4 0 6 Dの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると(S 6 4 0 6 D : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し(S 6 4 2 2)、表示用特殊演出関連コマンドがあれば(S 6 4 2 2 : Y e s)、特殊演出関連コマンド処理を実行して(S 6 4 1 9 D)、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。  
 ここで、図 2 6 7 5を参照して、特殊演出関連コマンド処理(S 6 4 1 9 D)の詳細について説明する。図 2 6 7 5は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。  
 この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する(S 6 1 5 1 D)。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には(S 6 1 5 1 D : Y e s)、ミッション選択演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d dに設定し(S 6 1 6 1 D)、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d eにN u l lデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S 6 1 5 3 D)。そして、S 6 1 5 2 Dの処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d dに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d hに設定し(S 6 1 5 4 D)、ポインタ 2 3 3 d fを0に初期化する(S 6 1 5 5 D)。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して(S 6 1 5 6 D)、特殊演出関連コマンド処理(S 6 4 1 9 D)を終了し、コマンド判定処理(図 2 6 7 4 参照)に戻る。

10

#### 【 8 2 9 3 】

20

S 6 1 5 1 Dの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には(S 6 1 5 1 D : N o)、コマンドに対応する結果報知演出または書き換え演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d dに設定し(S 6 1 6 2 D)、S 6 1 5 3 Dの処理へ移行する。ここで、図 2 6 7 4の説明に戻る。  
 S 6 4 2 2の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると(S 6 4 2 2 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し(S 6 4 1 0 D)、表示用オープニングコマンドがあれば(S 6 4 1 0 D : Y e s)、オープニングコマンド処理を実行して(S 6 4 1 1 D)、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。  
 S 6 4 1 0 Dの処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると(S 6 4 1 0 D : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し(S 6 4 1 2 D)、背面画像変更コマンドがあれば(S 6 4 1 2 D : Y e s)、背面画像変更コマンド処理を実行して(S 6 4 1 3 D)、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。  
 S 6 4 1 2 Dの処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると(S 6 4 1 2 D : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し(S 6 4 1 4 D)、エラーコマンドがあれば(S 6 4 1 4 D : Y e s)、エラーコマンド処理を実行して(S 6 4 1 5 D)、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。  
 S 6 4 1 4 Dの処理において、エラーコマンドがないと判別すると(S 6 4 1 4 D : N o)、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(S 6 4 2 2)、S 6 4 0 1 Dの処理へ戻る。

30

#### 【 8 2 9 4 】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS 6 4 0 1 Dの処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば(S 6 4 0 1 D : Y e s)、再びS 6 4 0 2 D ~ S 6 4 2 2の処理を実行する。  
 そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 6 4 0 1 D ~ S 6 4 2 2の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1 Dの処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。以上、説明した通り、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、1の特別図柄の変動中に開始された疑似変動を、その特別図柄の変動が終了した後も所定期間(3秒間)継続するように構成している。そして、疑似変動中に実行される特殊演出の演出態様を、疑似変動中に新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させることが可能な構成にしている。このように構成することで、特別図柄が変動表示されていない期間であること

40

50

を遊技者に気付かせ難くすることができるとともに、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている特殊演出の演出態様を、新たな入賞に基づいて開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に可変させることで、保留が途切れても継続する連続演出を実行することが可能となり、先読み演出に近い演出を提供することができる。また、本第 6 9 制御例の第 3 変形例では、特殊演出の実行期間中に、第 3 図柄表示装置 8 1 において図 2 6 4 1 ( b ) に示す特殊演出の演出態様を選択する演出 ( ミッション選択演出 ) を実行し、遊技者が任意に選択した演出態様に対応する結果報知演出 ( または書き換え演出 ) を実行可能に構成している。よって、疑似変動が頻繁に実行される場合であっても、遊技者の好みに応じた特殊演出の演出態様を設定することが可能となり、早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 8 2 9 5 】

さらに、ミッション選択演出において、遊技者がミッション内容を選択するタイミングによって実行される結果報知演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。つまり、ミッション選択演出の演出期間として、特殊演出が開始される特別図柄変動が停止表示された後に 3 秒間の期間が設定されるように構成しており、遊技者がミッション内容を選択する前に新たな特別図柄変動が開始された場合と、遊技者がミッション内容を選択し、選択した内容で結果報知演出が開始された後に新たな特別図柄変動が開始された場合とでは、異なる演出態様で結果報知演出が実行されるように構成している。より具体的には、特別図柄変動が停止表示され、ミッション選択演出が実行されてから 2 秒が経過したタイミングで、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球し、大当たり変動が開始された場合において、ミッション選択演出が実行されてから 1 秒が経過したタイミングで遊技者がミッション内容を選択した場合には、選択したミッション内容に基づいて結果報知演出が開始された時点では大当たり変動が開始されていないため、結果報知演出の演出結果として失敗演出が実行され、その後、成功を示す書き換え演出 ( 成功演出 ) が実行される。一方、ミッション選択演出が実行されてから 2 . 5 秒が経過したタイミングで遊技者がミッション内容を選択した場合には、選択したミッション内容に基づいて結果報知演出が開始された時点で、既に大当たり変動が開始されているため、結果報知演出の演出結果として成功演出が実行される。このように構成することで、遊技者がミッション内容を選択するタイミングによって実行される演出の演出態様を異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 8 2 9 6 】

##### < 第 6 9 制御例の第 4 変形例 >

次に、図 2 6 7 6 ~ 図 2 6 8 8 を参照して、第 6 9 制御例の第 4 変形例のパチンコ機 1 0 について説明をする。上述した第 6 9 制御例では、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、第 6 9 制御例では、疑似変動を実行するか否かを内部的に設定するのみであり、入賞頻度が低い状態が継続すれば、疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定され易い状態も継続するので、短い期間に頻繁に疑似変動を含む演出態様が実行されることになり、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。これに対して、第 6 9 制御例の第 4 変形例では、疑似変動の実行タイミングにおいて疑似変動を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成している点で、上述した第 6 9 制御例と相違する。具体的には、疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定されている場合に、疑似変動が開始される 5 秒前に、図 2 6 7 6 ( a ) に示すミッション演出実行選択画面を表示し、ボタン操作により、遊技者がミッション演出 ( 疑似変動を含む演出態様 ) を実行するか否かを選択可能に構成している。このように構成することで、短い期間で頻繁に疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定されている状態が続いても、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能であり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、上述した第 6 9 制御例では、保留球がない状態で開始された特別図柄の変動表示において疑似変動を含む演出態様が設定され易く構成されており、入賞頻度が低い状態が

40

50

継続すると、連続して疑似変動を含む演出態様が設定され、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。

【 8 2 9 7 】

また、第 6 9 制御例では、疑似変動が実行されている場合、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が大当たり当選であることを示す変動パターンであれば、疑似変動の結果報知演出において大当たり当選であることを示す態様が表示される一方で、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が外れ当選であることを示す変動パターンであり、その特別図柄の変動表示が終了し、次に開始される特別図柄の変動表示も外れ当選であることを示す変動パターンであれば、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示態様として、ロングリーチの変動パターンが設定されている場合であっても、疑似変動の結果報知演出において外れを示す態様が表示されるのみで、遊技者はロングリーチの変動パターンであったことを認識できず、大当たり当選への期待感を高める演出（ロングリーチなど）を遊技者に提供する機会が減少してしまうというデメリットがあった。これに対して、本第 6 9 制御例の第 4 変形例では、保留球数 0 個の状態でのロングリーチの変動パターンが設定されている特別図柄の変動表示において疑似変動が実行され、その疑似変動の実行期間中に、新たな保留球を獲得し、その保留球の抽選結果が外れである場合に、実行中の疑似変動を中止してロングリーチ演出に切り替え可能に構成している。このように構成することで、外れを示す態様の疑似変動が連続して実行されることを抑制することができる。また、本第 6 9 制御例の第 4 変形例では、特別図柄の抽選結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方がロングリーチの変動パターンにおいて疑似変動を含む演出態様が設定され易いことから、実行中の疑似変動が中止され、ロングリーチ演出に切り替わることで、遊技者の大当たり当選への期待感を高め、演出結果に注目させることが可能となる。

10

20

【 8 2 9 8 】

この第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 が第 6 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 6 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 6 9 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

30

【 8 2 9 9 】

< 第 6 9 制御例の第 4 変形例の演出内容について >

まず、図 2 6 7 6 ~ 図 2 6 7 8 を参照して、本第 6 9 制御例の第 4 変形例の第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される演出内容について説明する。図 2 6 7 6 ( a ) は、本第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるミッション演出実行選択画面の一例を示した図である。本第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるミッション演出は、疑似変動に合わせて実行される特殊演出であり、特別図柄の変動期間中に仮停止した第 3 図柄が再変動した後に停止表示されるまでの期間（疑似変動の実行期間）で実行される。ミッション演出実行選択画面は、特別図柄の変動期間中に第 3 図柄が仮停止する 5 秒前に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示され、仮停止する 2 秒前に非表示となる。図 2 6 7 6 ( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の中央に表示される第 1 表示領域 H R 1 に疑似変動を行うか否かを遊技者に選択させるための表示態様である「ミッションを行いますか」という文字と、四角い枠で囲まれた「はい」という文字と、四角い枠で囲まれていない「いいえ」という文字が表示される。「はい」という文字を囲っている四角い枠は、現在選択されている選択肢を示すためのものであり、遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作することに対応して「はい」または「いいえ」のどちらかを囲むように移動する。これにより、現在どちらの選択肢を選択しているのかを遊技者は識別可能となる。また、第 1 表示領域 H R 2 の下方には、第 2 表示領域 H R 2 が形成され、第 2 表示領域 H R 2 には、遊技者に対して選択手段を報知するための態様である「左右ボタンで選んでね」という文字が表示される。このように構成することで、遊技

40

50



者に対して、これから実行される予定のミッション演出を実行するか否かを遊技者が選択できるということを分かり易く報知することができる。ミッション演出実行選択画面では、選択ボタン600の操作が有効に設定され、第3図柄が仮停止する2秒前までは何度でも四角い枠を移動させることが可能である。

#### 【8300】

第3図柄が仮停止する2秒前の時点で「はい」が選択されている場合には、ミッション演出実行選択画面が非表示となってから2秒経過するまでに、高速表示されている第3図柄の変動表示が次第に低速表示となり、ミッション演出実行選択画面が非表示となってから2秒経過した時点で仮停止状態となり、ミッション演出が開始される。図2676(b)は、第4変形例におけるミッション演出の実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出が開始されると、第3図柄表示装置81の中央部で仮停止している「246」という組み合わせの第3図柄の表示態様の一部に重なるように「ミッション」と表記されたアイコンAk1が表示され、第3図柄の上方にはミッション演出が開始されたことを示すための表示態様である「ミッション開始図柄を変える」という文字が表示された第1表示領域HR1が形成される。その後、仮停止している第3図柄が高速表示となることで、ミッション演出において再変動を開始した第3図柄の組み合わせが変わればミッション成功であるということを遊技者に分かり易くすることができる。なお、副表示領域Dsには、「決定ボタンを押すと通常変動に戻るよ」という文字が表示され、演出ボタン22を操作することにより、実行中のミッション演出を中止し、通常の第3図柄の変動表示に切り替えることが可能であることを遊技者に報知している。なお、本第69制御例の第4変形例において実行されるミッション演出は、上述した第69制御例において実行されるミッション演出と同様の流れで実行される。本第69制御例の第4変形例では、ミッション演出の実行中に演出ボタン22を押下することで通常の特別図柄の変動表示に切り替えることを可能に構成している。このように構成することで、ミッション演出実行選択画面において遊技者がボタン操作を誤り、不本意にミッション演出の実行を選択してしまった場合であっても、任意のタイミングでミッション演出を中止することが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

#### 【8301】

図2677(a)は、第4変形例におけるミッション演出の非実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出実行選択画面において「いいえ」が選択された場合には、ミッション演出実行選択画面の非表示から2秒経過しても第3図柄の仮停止は実行されず、ミッション演出が開始されない。そして、特別図柄の変動表示期間が経過すると、特別図柄の抽選結果を示す態様の第3図柄が停止表示される。次に、図2677(b)～図2678(b)を参照して、本第69制御例の第4変形例において実行されるブラックアウト演出について説明する。ブラックアウト演出は、保留球数が0個の状態では特別図柄の変動表示態様として当たりロングリーチまたは外れロングリーチの変動パターンが設定され、その特別図柄の変動表示期間中にミッション演出が実行されている場合において、新たな保留球を獲得し、その保留球に対応する特別図柄の抽選結果が外れ当選である場合に、実行中のミッション演出を中止し、ロングリーチの演出態様に切り替えるための演出である。図2677(b)は、保留球数が0個でミッション演出が実行されている場合の表示画面を示した図である。小表示領域Dm1aには保留球数が0個であることを示す「0」が表示され、小表示領域Dm1bには特別図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。また、第1表示領域HR1にはミッション演出の実行中であることを示すための態様である「ミッション中」と表示され、小表示領域Dm3にはミッション演出の残演出時間を示すための態様である「残り6秒」が表示されている。図2677(b)において、変動表示中の特別図柄の変動パターンがロングリーチであり、新たに保留球を獲得し、その保留球に対応する特別図柄の抽選結果が外れである場合、図2678(a)に示すブラックアウト演出が実行される。図2678(a)は、ミッション演出中にブラックアウト演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。

#### 【8302】



図 2 6 7 8 ( a ) に示すとおり、ブラックアウト演出が実行されると、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面が暗転し、何も表示されなくなる。そして、1 秒経過すると暗転から復旧し、ミッション演出ではなくロングリーチ演出が実行される。これにより、遊技者はミッション演出が中止され、ロングリーチ演出に切り替わったことを認識することができる。ここで、本第 6 9 制御例の第 4 変形例では、図 2 5 1 1 および図 2 5 1 2 に示すように変動パターン種別が外れロングリーチである場合よりも、当たりロングリーチである場合の方が、疑似変動を含む表示用変動パターンが設定され易い構成である。つまり、疑似変動が中止されロングリーチが実行された場合には、その特別図柄の抽選結果が大当たり当選である可能性が高いといえる。このように構成することで、ミッション演出に慣れた遊技者に対して、ミッション演出の実行中にブラックアウト演出が発生することを期待させることが可能となり、遊技者にブラックアウト演出が発生させるために保留球を獲得しようと思わせることで、積極的に遊技を行わせることができる。

10

#### 【 8 3 0 3 】

< 第 6 9 制御例の第 4 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 6 7 9 を参照して、本第 6 9 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 2 6 7 9 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。上述した第 6 9 制御例に対して、枠ボタン 2 2 A を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。図 2 6 7 9 に示すように、枠ボタン 2 2 A は音声ランプ制御装置 1 1 3 の入出力ポート 2 2 5 と接続しており、遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することで、その操作情報が入力される。ここで入力された操作情報は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 2 6 8 1 参照 ) における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 2 5 ) で処理される。

20

#### 【 8 3 0 4 】

< 第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 2 6 8 0 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 2 6 8 0 ( b ) に示すように、本第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、上述した第 6 9 制御例に対して、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C と、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C と、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C と、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C と、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C と、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C と、シナリオカウンタ 2 2 3 d t C と、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d u C と、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d v C を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C は、枠ボタン 2 2 A への操作が有効となる期間を設定する場合に、タイマ値が設定され、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 D ) においてタイマ値が更新される。決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C は、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 ) において、決定ボタン 6 0 0 a への操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第 6 9 制御例の第 4 変形例では、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンに設定されたことに基づいて、実行中のミッション演出を中止し、通常の特別図柄の変動表示に切り替えることが可能である。選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C は、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 ) において、選択ボタン 6 0 0 b ~ 6 0 0 e への操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第 6 9 制御例の第 4 変形例では、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンに設定されたことに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるミッション演出実行選択画面において「はい」または「いいえ」を囲む四角い枠を移動させることができる。

30

40

#### 【 8 3 0 5 】

ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C は、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 ) において、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C のタイマ値が 0 となった場合にオン

50

に設定される。このボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d a C がオンに設定された場合は、ボタン操作有効期間が経過したことを示すため、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に格納されている情報に対応する処理が実行される。特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C は、疑似変動の実行中に副表示領域 D s において特殊演出用コメントを表示中であることを示すフラグであり、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンに設定されている期間は、保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) において、副表示領域 D s で保留図柄を表示するための処理が実行されない ( 図 2 6 5 9 参照 )。カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C は、ミッション演出実行選択画面において選択ボタン 6 0 0 c または 6 0 0 e の操作によって四角い枠の位置を可変させた場合に、その四角い枠が指し示す選択肢に対応する情報を設定するための領域である。カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に設定されている情報は、ボタン操作有効期間が経過した場合に読み出される。選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D は、第 3 図柄表示装置 8 1 においてミッション演出実行選択画面が表示中であることを示すためのフラグであり、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 8 D ) において疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が 5 0 0 0 であると判別した場合にオンに設定され、ミッション演出の実行を選択するためのボタン操作有効期間が経過した場合にオフに設定される ( 図 2 6 8 3 参照 )。ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D は、ブラックアウト演出が実行されることを示すためのフラグであり、疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 3 D ) においてブラックアウト演出の実行が決定された場合にオンに設定され、ブラックアウト演出が実行されるとオフに設定される。

10

20

#### 【 8 3 0 6 】

< 第 6 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 2 6 8 1 ~ 図 2 6 8 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第 6 9 制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 2 6 8 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 6 8 1 は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第 6 9 制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) に代えて保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) を、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 D ) に代えて枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 2 5 D ) を、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に代えて液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 8 D ) を、変動表示設定処理 ( S 2 1 1 3 D ) に代えて変動表示設定処理 ( S 2 1 2 9 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

30

40

50

#### 【 8 3 0 7 】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D )、1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o )、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 4 D、S 2 1 2 5 D、S 2 1 0 8 D、S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 8 D および S 2 1 1 1 D の処理を行わずに S 2 1 1 2 D の処理へ移行する。S 2 1 0 1 D の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 4 D、S 2 1 2 5 D、S 2 1 0 8 D、S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 8 D および S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 1 2 D のコマンド判定処理や、S 2 1 2 9 D の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 1 2 D の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2 1 2 9 D の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S 2 1 0 1 D の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 2 1 0 1 D : Y e s )、まず、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 4 D、S 2 1 2 5 D、S 2 1 0 8 D、S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 6 D および S 2 1 1 1 D

、S 2 1 2 7 DおよびS 2 1 1 3 Dの処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する（S 2 1 0 2 D）。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述するS 2 1 0 8 Dの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S 2 1 0 3 D）、その後電源投入報知処理を実行する（S 2 1 0 4 D）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば30秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第3図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにS 2 1 0 5 Dの処理へ移行する。

10

#### 【8308】

S 2 1 0 5 Dの処理では客待ち演出処理を実行する（S 2 1 0 6 D）。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第3図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（S 2 1 2 4 D）。保留個数表示更新処理（S 2 1 2 4 D）では、主制御装置 1 1 0 から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第3図柄表示装置 8 1 に表示するための処理を行う。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S 2 1 2 5 D）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 A が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 A の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 A の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 A が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。また、変動演出が未実行の期間に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第3図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 A を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 A を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 A を複数のリーチ演出のうち1のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

20

30

#### 【8309】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（S 2 1 0 8 D）、その後音編集・出力処理を実行する（S 2 1 0 9 D）。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。S 2 1 0 9 Dの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（S 2 1 2 8 D）、S 2 1 1 1 Dの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいてS 2 1 0 8 Dのランプ編集処理が実行される。なお、S 2 1 0 9 Dの音編集・出力処理も第3図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図 2 6 8 2 を参照して後述する。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（S 2 1 1 1 D）。この入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）は、所定期間（本第69制御例の第4変形例では60秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第1入球口 6 4 へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第69制御例の第4変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するかどうかを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（S 2 1 1

40

50

2 D)。コマンド判定処理 (S 2 1 1 2 D) では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行う。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される (S 2 1 2 9 D)。変動表示設定処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である。

#### 【 8 3 1 0 】

S 2 1 2 9 D の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 2 1 1 4 D)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 2 1 1 4 D : Y e s)、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして (S 2 1 1 6 D)、電源断処理を実行する (S 2 1 1 7 D)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 2 1 1 8 D)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 2 1 1 4 D : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているかを判別し (S 2 1 1 5 D)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 2 1 1 5 D : N o)、S 2 1 0 1 D の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 2 1 1 5 D : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないもので、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 1 0 の修復を頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

#### 【 8 3 1 1 】

次に、図 2 6 8 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 (S 2 1 2 8 D) について説明する。図 2 6 8 2 は、この液晶演出実行管理処理 (S 2 1 2 8 D) を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理 (S 2 1 2 8 D) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 2 6 8 1 参照) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるかを判別する (S 2 2 3 1 D)。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 (即ち、疑似変動が実行されていない場合) には (S 2 2 3 1 D : N o)、ミッション演出実行選択中処理を行う (S 2 2 5 1 D)。ミッション演出実行選択中処理 (S 2 2 5 1 D) は、ミッション演出実行選択画面において選択ボタン 6 0 0 c、または 6 0 0 e が操作されたか否かを判別するための処理である。ここで、図 2 6 8 3 を参照して、ミッション演出実行選択中処理 (S 2 2 5 1 D) について説明する。ミッション演出実行選択中処理 (S 2 2 5 1 D) が実行されると、まず、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D がオンであるかを判別する (S 2 2 7 1 D)。S 2 2 7 1 D の処理において、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D がオンではないと判別した場合 (即ち、ミッション演出実行選択画面が表示されていないと判別した場合) には (S 2 2 7 1 D : N o)、本処理を終了する。一方、S 2 2 7 1 D の処理において、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D がオンであると判別した場合 (即ち、ミッション演出実行選択画面が表示されていると判別した場合) には (S 2 2 7 1 D : Y e s)、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンであるかを判別する (S 2 2 7 2 D)。

#### 【 8 3 1 2 】

S 2 2 7 2 D の処理において、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンであると判別

した場合には ( S 2 2 7 2 D : Y e s )、押下された選択ボタンの種別に対応したカーソル位置を示すための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 7 3 D )、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に押下された選択ボタンの種別に対応する情報を格納する ( S 2 2 7 4 D )。その後、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C をオフに設定し ( S 2 2 7 5 D )、本処理を終了する。S 2 2 7 2 D の処理において、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 7 2 D : N o )、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C はオンであるかを判別する ( S 2 2 7 6 D )。S 2 2 7 6 D の処理において、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 7 6 D : N o )、本処理を終了する。一方、S 2 2 7 6 D の処理において、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンであると判別した場合には、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D をオフに設定し ( S 2 2 7 7 D )、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C をオフに設定する ( S 2 2 7 8 D )。そして、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に格納されている情報がミッション演出を実行することに対応する情報であるかを判別する ( S 2 2 7 9 D )。ミッション演出を実行することに対応する情報であると判別した場合 ( 即ち、ミッション演出実行選択画面において「はい」が選択された場合 ) には ( S 2 2 7 9 : Y e s )、本処理を終了する。S 2 2 7 9 D の処理において、ミッション演出を実行しないことに対応する情報が格納されていると判別した場合 ( 即ち、ミッション演出実行選択画面において「いいえ」が選択された場合 ) には ( S 2 2 7 9 D : N o )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定し ( S 2 2 8 0 D )、疑似変動開始タイマ d p の値を「0」に設定する ( S 2 2 8 1 D )。これにより、実行中の特別図柄の変動表示期間における疑似変動が実行されなくなる。S 2 2 8 1 D の処理が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 8 3 1 3 】

なお、本第 6 9 制御例の第 4 変形例では、ボタン操作有効期間が経過するまでミッション演出実行選択画面が継続する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を押下したことに対応してミッション演出実行選択画面を終了する構成としても良い。図 2 6 8 2 に戻り、説明を続ける。ミッション演出実行選択中処理 ( S 2 2 5 1 D ) が終了すると、次に、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 2 D )。疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : N o )、S 2 2 3 3 D ~ S 2 2 3 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。S 2 2 3 2 D の処理において、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : Y e s )、疑似変動開始タイマの 2 2 3 d p の値を 1 減算する ( S 2 2 3 3 D )。次に、ミッション演出実行選択開始処理を行う ( S 2 2 5 2 D )。このミッション演出実行選択開始処理 ( S 2 2 5 2 D ) は、疑似変動を含む演出態様が設定されている場合に、ミッション演出実行選択画面の表示タイミングであるか否かを判別するための処理である。ここで、図 2 6 8 4 を参照して、ミッション演出実行選択開始処理 ( S 2 2 5 2 D ) について説明する。ミッション演出実行選択開始処理 ( S 2 2 5 2 D ) が実行されると、まず、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が「5 0 0 0」であるかを判別する ( S 2 2 9 1 D )。疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が「5 0 0 0」である場合 ( 即ち、疑似変動の開始まで残り 5 秒である場合 ) には ( S 2 2 9 1 D : Y e s )、ミッション演出実行選択画面における第 1 表示領域 H R 1 および第 2 表示領域 H R 2 に表示する選択コメント ( 図 2 6 7 6 ( a ) 参照 ) を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 9 2 D )、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D をオンに設定する ( S 2 2 9 3 D )。そして、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値として「2 9 9 9」を設定し ( S 2 2 9 4 D )、本処理を終了する。

#### 【 8 3 1 4 】

一方、S 2 2 9 1 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が「5 0 0 0」ではないと判別した場合には ( S 2 2 9 1 D : N o )、本処理を終了する。図 2 6 8 2 に戻り、説明を続ける。S 2 2 5 2 D の処理が終了すると、S 2 2 3 3 D の処理において

減算された疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が 0 であるか否かを判別し ( S 2 2 3 4 D )、0 でないと判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : N o )、疑似変動の開始タイミングではないため、S 2 2 3 5 D の処理をスキップし、疑似変動中止処理を行う ( S 2 2 5 3 D )。疑似変動中止処理 ( S 2 2 5 3 D ) は、疑似変動の実行中にブラックアウト演出を設定するための処理である。ここで、図 2 6 8 5 を参照して、疑似変動中止処理 ( S 2 2 5 3 D ) について説明する。疑似変動中止処理 ( S 2 2 5 3 D ) が実行されると、まず、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D がオンであるかを判別する ( S 2 7 8 1 D )。ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D がオンではないと判別した場合には ( S 2 7 8 1 D : N o )、疑似変動の実行期間ではない、またはブラックアウト演出の実行条件が成立していないことを示しているため、本処理を終了する。一方、S 2 7 8 1 D の処理において、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D がオンであると判別した場合には ( S 2 7 8 1 D : Y e s )、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D をオフに設定し ( S 2 7 8 2 D )、実行中の特別図柄の変動表示は当たり変動 ( 当否判定結果が大当たり当選である特別図柄の変動パターン ) かを判別する ( S 2 7 8 3 D )。S 2 7 8 3 D の処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動であると判別した場合には ( S 2 7 8 3 D : Y e s )、当たりロングリーチ A を表示するための表示コマンドを設定する ( S 2 7 8 4 D )。なお、ブラックアウト演出が実行されるタイミングによって、実行中の特別図柄の残りの変動表示期間は一定ではないため、シナリオカウンタ c 2 2 3 d t C によって各表示用変動パターンの演出時間がどれだけ経過しているかを計測可能にしており、シナリオカウンタ c 2 2 3 d t C の値に対応する演出パートの画像データが表示されるように表示コマンドを設定する。

#### 【 8 3 1 5 】

S 2 7 8 3 D の処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動ではないと判別した場合 ( 即ち、外れ変動である場合 ) には ( S 2 7 8 3 D : N o )、外れロングリーチ A を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 7 8 5 D )、本処理を終了する。疑似変動中止処理 ( S 2 2 5 3 D ) が終了すると、シナリオカウンタ c 2 2 3 d t C の値を 1 減算し ( S 2 2 5 4 D )、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 4 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d r の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : Y e s )、疑似変動開始処理を実行する ( S 2 2 3 5 D )。疑似変動開始処理 ( S 2 2 3 5 D ) が終了すると、S 2 2 5 3 D および S 2 2 5 4 D の処理を実行し、本処理を終了する。S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである ( 即ち、疑似変動の実行期間中である ) と判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : Y e s )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値を 1 減算し ( S 2 2 4 0 D )、減算後の疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 であるかを判別する ( S 2 2 4 1 D )。疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 2 4 1 D : N o )、疑似変動実行中処理を実行する ( S 2 2 5 5 D )。疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 5 D ) は、疑似変動の実行中に疑似変動を中止させる条件が成立したか否かを判別するための処理である。ここで、図 2 6 8 6 を参照して、疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 5 D ) について説明する。図 2 6 8 6 は、この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 5 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 5 D ) が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンであるかを判別する ( S 2 8 5 0 D )。決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンであると判別した場合には ( S 2 8 5 0 D : Y e s )、実行中の疑似変動を通常の第 3 図柄変動演出に切り替えるための疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) を実行する。疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) の詳細な説明は後述する。

#### 【 8 3 1 6 】

一方、S 2 8 5 0 D において決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンではないと判別した場合には ( S 2 8 5 0 D : N o )、変動表示中の特別図柄の変動種別はロングリーチであるかを判別する ( S 2 7 5 2 D )。S 2 7 5 2 D の処理において、変動種別がロングリーチではない場合には ( S 2 7 5 2 : N o )、ブラックアウト演出の実行条件を満たさないため、本処理を終了する。一方、S 2 7 5 2 D の処理において、変動種別がロング

ーチであると判別した場合には ( S 2 7 5 2 : Y e s )、次に、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が「 1 」であるかを判別する ( S 2 7 5 3 D )。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が「 1 」ではないと判別した場合には ( S 2 7 5 3 D : N o )、本処理を終了する。 S 2 7 5 3 D の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が「 1 」であると判別した場合には ( S 2 7 5 3 D : Y e s )、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリアに格納されている入賞情報が外れを示すものであるかを判別する ( S 2 7 5 4 D )。入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリアに格納されている入賞情報が当たりを示すものである場合には ( S 2 7 5 4 D : N o )、本処理を終了する。 S 2 7 5 4 D の処理において、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリアに格納されている入賞情報が外れを示すものである場合には ( S 2 7 5 4 D : Y e s )、ブラックアウト演出を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 7 5 5 D )、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D をオンに設定する ( S 2 7 5 5 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し ( S 2 8 5 6 D )、本処理を終了する。次に、図 2 6 8 7 を参照して、疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) について説明する。図 2 6 8 7 は、この疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行中の疑似変動を中止し、実行中の特別図柄の変動パターン種別に対応する第 3 図柄の変動演出に切り替えるための処理である。

10

#### 【 8 3 1 7 】

疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C をオフに設定し ( S 2 9 5 1 D )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定する ( S 2 9 5 2 D )。 S 2 9 5 2 D の処理の後には、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に設定されている値を「 0 」に設定し ( S 2 9 5 3 D )、実行中の特別図柄の変動パターン種別に対応する表示用変動パターンを表示するための表示用コマンドを設定する ( S 2 9 5 4 D )。そして、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a のカウンタ値に対応する数の保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 9 5 5 D )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C をオフに設定して ( S 2 9 5 6 D )、本処理を終了する。図 2 6 8 2 に戻り、説明を続ける。 S 2 2 4 1 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 2 4 1 D : Y e s )、疑似変動終了を示すための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 4 2 D )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定する ( S 2 2 4 3 D )。その後、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a のカウンタ値に対応する数の保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 4 4 D )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C をオフに設定する ( S 2 2 4 8 D )。そして、 S 2 2 5 4 D の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 2 6 8 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 ( S 2 1 2 9 D ) について説明する。図 2 6 8 8 は、この変動表示設定処理 ( S 2 1 2 9 D ) を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 2 1 2 9 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 6 8 1 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、上述した変動パターン設定処理 ( 図 2 5 4 5 参照 ) において設定した表示用変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

20

30

40

#### 【 8 3 1 8 】

変動表示設定処理では、まず、 R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンか否かを判別する ( S 3 0 0 1 D )。そして、変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンではないと判別した場合には ( S 3 0 0 1 D : N o )、第 3 図柄の変動開始タイミングではないため、 S 3 0 0 6 D の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンであると判別した場合には ( S 3 0 0 1 D : Y e s )、第 3 図柄の変動開始タイミングであるため、変動開始フラグ 2 2 3 d c をオフに設定し ( S 3 0 0 2 D )、次いで、演出態様設定処理 ( 図 2 5 4 6 参照 ) の S 2 4 5 4 D , S 2 4 5 9 D , S 2 4 5 8 D または特殊演出追加設定処理 ( 図 2 5 4 7 参照 ) の S 2 5 4 1 D の処理のいずれかにおいて設定された表示

50

用変動パターンを取得する（S3003D）。そして、取得した表示用変動パターンに基づいて、表示制御装置114へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置114へ送信するために設定する（S3004D）。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。そして、設定した表示用変動パターンに対応する値をシナリオカウンタc223dtCに設定する（S3011D）。ここでシナリオカウンタc223dtCに設定される値は、表示用変動パターンの変動表示時間に対応する値であり、上述した液晶演出実行管理処理（S2128D）が実行される毎に1減算し、特別図柄の変動表示が終了する時点で「0」となる。次いで、入賞情報格納エリア223ddに格納されたデータをシフトする（S3005D）。S3005Dの処理では、入賞情報格納エリア223ddの第1エリア～第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第1エリア 実行エリア、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、S3006Dの処理へ移行する。

10

#### 【8319】

S3006Dの処理では、RAM233に設けられた停止種別選択フラグ223dbがオンか否かを判別する（S3006D）。そして、停止種別選択フラグ223dbがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（S3006D：No）、主制御装置110より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ223dbがオンであると判別した場合（S3006D：Yes）、停止種別選択フラグ223dbをオフし（S3007D）、次いで、コマンド判定処理（図2539参照）のS2205Dの処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、RAM223より取得する（S3008D）。次に、主制御装置110からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第3図柄表示装置81における変動演出の停止種別として設定し（S3009D）、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置114へ送信するために設定して（S3010D）、本処理を終了する。表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第3図柄表示装置81で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。以上、説明をした通り、本第69制御例の第4変形例では、疑似変動の実行タイミングにおいて疑似変動を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成し、疑似変動の実行中も遊技者の任意のタイミングで疑似変動を通常の変動演出に切り替えることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第69制御例の第4変形例の構成を、第69制御例の第2変形例の構成と組み合わせても良い。具体的には、図2610（a）に示す、ミッション演出の導入演出を表示する前に図2676（a）に示すミッション演出実行選択画面を表示し、遊技者がミッション演出を実行するか否かを選択可能とする。

20

30

40

#### 【8320】

ミッション演出実行選択画面において、遊技者がミッション演出の実行を選択した場合には、引き続きミッション演出の導入演出を表示した後、装飾用可動役物Ym1、Ym2をスタンバイ状態とする。一方で、遊技者がミッション演出の非実行を選択した場合には、装飾用可動役物Ym1、Ym2を収納状態としたまま変動演出を継続する。また、遊技者がミッション演出の実行を選択し、ミッション演出において装飾用可動役物Ym1、Ym2がスタンバイ状態となっている場合でも、遊技者が演出ボタン22を操作することにより装飾用可動役物Ym1、Ym2を収納状態へと可動させ、第3図柄表示装置81において実行されている通常の変動演出を遊技者が視認可能な状態とする。上述したように、第69制御例の第2変形例では、ミッション演出において装飾用可動役物Ym1、Ym2

50



がスタンバイ状態である場合にも、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 の背面側にある第 3 図柄表示装置 8 1 では通常の第 3 図柄の変動表示が実行されているので、スタンバイ状態である装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が遊技者の任意のタイミングで収納状態へと可動しても、新たに第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示を表示するための複雑な処理が不要であるため、音声ランブ制御装置 1 1 3 における処理負荷を軽減することが可能となる。なお、本第 6 9 制御例の第 2 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面全体を覆い隠すように構成としたが、これに限るものではなく、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一部を覆い隠す構成としても良い。具体的には、第 3 図柄が停止表示される主表示領域 D m の中央部のみを装飾用可動役物によって覆い隠すことが可能に構成し、主表示領域 D m の中央部以外の表示領域は遊技者が視認可能とする。

10

#### 【 8 3 2 1 】

このように構成することで、第 3 図柄が停止表示されたか否かを遊技者に分かり難くしつつ、装飾用可動役物により覆い隠されていない表示領域で実行されるその他の当否判定結果を示唆するための変動演出は遊技者が視認可能であるため、変動演出の演出態様から遊技者に特別図柄の当否判定結果を予測させ、装飾用可動役物を収納状態にして第 3 図柄変動に切り替えるか否かを判断し易くすることができる。なお、本第 6 9 制御例の第 4 変形例の構成と、上述した第 6 9 制御例の第 3 変形例の構成を組み合わせた構成としても良い。具体的には、図 2 6 4 1 ( a ) に示す、ミッション選択演出を表示する前に図 2 6 7 6 ( a ) に示すミッション演出実行選択画面を表示し、遊技者がミッション演出を実行するか否かを選択可能とする構成としても良い。

20

#### 【 8 3 2 2 】

< 第 6 9 制御例の第 5 変形例 >

次に、図 2 6 8 9 を参照して、第 6 9 制御例の第 5 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 6 9 制御例の第 3 変形例では、疑似変動の実行期間中に新たに変動表示が開始された特別図柄の当否判定結果に基づいて、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定する構成であった。しかしながら、第 6 9 制御例の第 3 変形例では、疑似変動が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で保留球を複数個獲得した場合であっても、その疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定する際に参照されるのは、新たに変動表示が開始された特別図柄の当否判定結果のみであるため、その特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には、他の保留球の中に特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である保留球があったとしても、ミッション演出の結果報知演出において外れに対応する演出結果が報知される。つまり、特別図柄 1 つ分の当否判定結果のみで結果報知演出の内容を設定すると大当たり当選であることに対応する演出結果が設定される確率は低く、外れ当選であることに対応する演出結果が設定される確率が高いので、結果的にミッション演出において外れであることに対応する演出結果が報知され易くなり、ミッション演出は大当たり当選の期待が持てない演出であるという印象を遊技者に与えてしまい、ミッション演出が実行されても遊技者が演出に注目し難くなることで演出効果が低下してしまう虞があった。これに対して、本第 6 9 制御例の第 5 変形例では、疑似変動が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で保留球を複数個獲得した場合に、各保留球に対応する特別図柄の当否判定結果を事前に取得し（先読みし）た結果に基づいて疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定可能に構成している。

30

40

#### 【 8 3 2 3 】

このように構成することで、特別図柄 1 つ分の当否判定結果のみで結果報知演出の内容を設定する場合よりも、大当たり当選であることに対応する演出結果が設定される確率が高くなり、ミッション演出において大当たり当選であることに対応する演出結果が報知される機会が増えることで、ミッション演出で大当たり当選であることに対応する演出結果が報知されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技者をミッション演出に注目させ易くなるのでミッション演出の演出効果を高めることができる。また、獲得した複

50

数個の保留球のうち、どの保留球をミッション演出の結果報知演出の内容を設定する際に先読みの対象とするかを遊技者が選択可能に構成している。具体的には、図 2 6 8 9 ( b ) に示すように、1つの保留球を対象とする「保 1 先読み」、保有している全ての保留球を対象とする「全保留先読み」、保有している保留球から対象とする保留球をランダムで選択する「ランダム先読み」の 3 種類のミッション種別から 1 のミッション種別を遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することにより選択できる構成としている。このように構成することで、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。この第 6 9 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 1 0 が第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 6 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。

10

#### 【 8 3 2 4 】

< 第 6 9 制御例の第 5 変形例の演出内容について >

次に、図 2 6 8 9 を参照して、本第 6 9 制御例の第 5 変形例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出について説明する。まず、図 2 6 8 9 ( a ) を参照して、本第 6 9 制御例の第 5 変形例におけるミッション選択演出 B 開始時の演出内容について説明する。図 2 6 8 9 ( a ) は、本第 6 9 制御例の第 5 変形例におけるミッション選択演出 B 開始時の表示画面の一例を示した図である。疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されている特別図柄の変動表示において、予め規定されている疑似変動の開始タイミングになると、図 2 6 8 9 ( a ) に示すように、主表示領域 D m では、高速変動表示されていた第 3 図柄が低速変動表示された後に仮停止し、その第 3 図柄に重なってミッションアイコン A k 1 が表示され、主表示領域 D m の中央部に表示されている第 3 図柄の上部に「この後に表示される 3 つのミッションから好きなミッションを選べ！」というミッション選択演出 B に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域 H R 1 が形成される。このミッションアイコン A k 1 は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコン A k 1 と、表示領域 H R 1 に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、遊技者に対して、この後にミッション選択演出 B が実行されることを予告することで、遊技者にボタン操作を行う準備をさせることができる。表示領域 H R 1 とミッションアイコン A k 1 が表示された後、仮停止していた第 3 図柄が疑似変動を開始する。これにより、特別図柄の変動表示がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。副表示領域 D s では導入演出が開始されると、特殊演出の演出情報を案内するための案内コメントが表示される。このため、ミッション選択演出およびミッション演出が実行されている期間は、副表示領域 D s 2 において保留図柄が非表示となる。

20

30

#### 【 8 3 2 5 】

なお、主表示領域 D m 1 a には入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納されている入賞情報 ( 保留球 ) の数に対応する値が表示され、図 2 6 8 9 ( a ) に示す例では、保留球が 0 個であることを示している。次に、図 2 6 8 9 ( b ) を参照して、ミッション選択演出 B の演出内容について説明する。図 2 6 8 9 ( b ) は、ミッション選択演出 B が開始されてから 2 秒経過した場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション選択演出 B が開始されてから 2 秒経過するまでは、図 2 6 8 9 ( a ) に示すミッションアイコン A k 1 と、表示領域 H R 1 に「この後に表示される 3 つのミッションから好きなミッションを選べ！」というコメントが表示され、ミッション選択演出 B が開始されてから 2 秒が経過すると、ミッションアイコン A k 1 が非表示となり、表示領域 H R 1 のコメントが「左右ボタンでカーソル移動 決定ボタンでミッション決定」という枠遊技者に対してボタン 2 2 A を

40

50

操作することを案内する案内態様に切り替わる。また、主表示領域 D m 3 が形成され、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C のタイマ値に対応する値が表示される。図 2 6 8 9 ( b ) に示す例では、「残り 3 秒」と表示されており、ボタン操作有効期間が残り 3 秒であることを遊技者に報知している。また、主表示領域 D m 1 a には保留球数が 3 であることを示す態様が表示され、主表示領域 D m 1 b には特別図柄に対応する第 4 図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、主表示領域 D m 2 には前回の当たり遊技終了から特別図柄の変動表示が 1 0 2 回実行されたことを示す態様である「1 0 2 変動」という文字が表示されている。これにより、図 2 6 8 9 ( b ) に示す例では、図 2 6 8 9 ( a ) に示すミッション選択演出 B が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で 4 つの保留球を獲得し、そのうち 1 つの保留球に対応する特別図柄の変動表示が新たに実行されている状態であることを示している。とわかる。

10

#### 【 8 3 2 6 】

主表示領域 D m には、うさぎを模したキャラ 8 0 1 と、ゾウを模したキャラ 8 0 2 と、カメを模したキャラ 8 0 3 が表示され、それぞれのキャラの下部に表示領域 H R 3 3 と、表示領域 H R 3 4 と、表示領域 H R 3 5 が形成される。表示領域 H R 3 3 には、ミッション演出の演出結果を設定する際に 1 つの保留球を対象とするミッション種別であることを示す態様である「保 1 先読み」という文字が表示され、表示領域 H R 3 4 には、ミッション演出の演出結果を設定する際に保有している全ての保留球を対象とするミッション種別であることを示す態様である「全保留先読み」という文字が表示され、表示領域 H R 3 5 には、ミッション演出の演出結果を設定する際に保有している保留球から対象とする保留球をランダムで選択するミッション種別であることを示す態様である「ランダム先読み」という文字が表示される。また、表示領域 H R 3 3 の下部には、上向き矢印のカーソル K s 1 が表示されており、このカーソル K s 1 は遊技者の枠ボタン 2 2 A の操作に対応して左右に移動する。そして、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を押下した場合、またはボタン操作有効期間が経過した場合にカーソル K s 1 が指し示しているミッション種別が選択される。このように、通常の変動演出によって各保留球の当否判定結果を推測したい遊技者に対しては、1 つの保留球を対象として結果報知演出の内容を設定する「保 1 先読み」、いち早く全ての保留球の当否判定結果を知りたい遊技者に対しては「全保留先読み」、結果報知演出で外れに対応する演出結果が報知された場合であっても結果報知演出の演出内容を設定する際にどの保留球を対象としたかがわからないので保有している保留球内で当たり当選への期待感を持たせることができる「ランダム先読み」、のいずれかを遊技者の好みに応じて選択可能に構成することで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

#### 【 8 3 2 7 】

##### < 第 6 9 制御例の第 6 変形例 >

次に、図 2 6 9 0 ~ 図 2 6 9 4 を参照して、第 6 9 制御例の第 6 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 6 9 制御例では、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、疑似変動が開始されるのは、特別図柄の変動表示が実行されている期間のみであり、特別図柄が停止表示されている期間には疑似変動が開始されない構成であった。このため、例えば、客待ち演出が実行されているパチンコ機 1 0 において新たな遊技者が遊技を開始した場合に、遊技を開始してから第 1 入球口 6 4 に遊技球が入賞するまでは特別図柄が停止表示された状態であるため、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入賞するまでの期間が長くなると、遊技者が退屈して遊技を止めてしまう虞があった。これに対して、第 6 9 制御例の第 6 変形例のパチンコ機 1 0 は、特別図柄の停止表示期間中にも疑似変動が開始される構成としている点で、上述した第 6 9 制御例と相違する。より具体的には、特別図柄が停止表示されている期間において客待ち演出が実行されている場合に、遊技者が球発射ユニット 1 1 2 a を操作し、遊技球の発射を開始すると 8 秒間の疑似変動が開始される。この疑似変動の実行期間中に第 1 入球口 6 4 に遊技球が入賞しなかった場

40

50

合には、8秒経過した後、疑似変動開始前に停止表示されていた第3図柄の組み合わせが停止表示される。一方、疑似変動の実行期間中に第1入球口64に遊技球が入賞し、新たな特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の抽選結果が当たり当選である場合には、疑似変動終了時に当たり当選である可能性が高いことを示唆する第3図柄の組み合わせが停止表示される。このように構成することで、遊技を開始してから第3図柄の変動表示が開始されるまでの期間を遊技者に短く感じさせ、遊技者を退屈させることを抑制することが可能となり、実際に第1入球口64に遊技球が入賞し、特別図柄の変動表示が開始されるまでの時間を稼ぐことができる。

#### 【8328】

この第69制御例の第6変形例のパチンコ機10が、第69制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222およびRAM223の一部構成を変更した点である。また、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第69制御例におけるパチンコ機10と同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【8329】

<第69制御例の第6変形例における演出内容について>

図2690および図2691を参照して、第69制御例の第6変形例のパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行される特殊演出について説明する。図2690(a)は、特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が停止表示されてから5経過した時点における第3図柄表示装置81の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Dmでは特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す態様の1つである「246」という組み合わせの第3図柄が停止表示され、小表示領域Dm1aでは特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す態様の1つである「x」という組み合わせの第1図柄が停止表示されている。また、特別図柄が停止表示されてから5分が経過すると、小表示領域Dm3が形成され、客待ち演出(デモ演出)の実行中であることを示す態様である「デモ」という文字が表示される。これにより、遊技者に対してパチンコ機10において遊技が実行されていないことを分かり易くすることができる。図2689(b)は、特別図柄が停止表示されてから6分経過した時点で遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合の表示画面の一例を示した図である。詳細は後述するが、本第69制御例の第6変形例では、客待ち演出の実行中に球発射ユニット112aが操作されたと判別した場合に、8秒間の疑似変動演出が開始される。図2690(b)に示す通り、客待ち演出の実行中に球発射ユニット112aが操作されると、主表示領域Dmでは、外れであることを示す態様で停止表示されていた第3図柄に重なるように疑似変動演出が開始されたことを示す態様であるミッションアイコンAk1が表示され、第1表示領域HR1には疑似変動演出の内容を示す態様である「ミッション開始図柄を変えろ!」という文字が表示される。ミッションアイコンAk1と、小表示領域HR1に「ミッション開始図柄を変えろ!」の文字が表示されると、主表示領域Dmにおいて停止表示されていた第3図柄が疑似変動を開始する。

#### 【8330】

このように構成することで、変動表示を開始した第3図柄が異なる組み合わせで停止表示されるとミッション成功であることを遊技者に対して分かり易く報知することができる。また、小表示領域Dm3では、「デモ」という表示が疑似変動演出の残り演出時間を示す態様である「残り8秒」という表示に切り替わる。これにより、疑似変動演出が客待ち演出とは異なる演出であることを遊技者に分かり易くすることができる。更に、疑似変動が開始されると、副表示領域Dsでは保留演出が開始される。この保留演出では、変動表示中の特別図柄に対応する実行エリアDs1に爆弾を模した疑似保留図柄th0aを表示し、その疑似保留図柄th0aから導火線duと、その導火線duの右端に火Hi1が表

10

20

30

40

50

示され、ミッション演出の時間経過に合わせて火 H i 1 が導火線 d u を燃やしながら左に向かって進む演出が実行される。また、保留球数表示エリア D s 2 に保留演出の内容を示すための「爆弾保留が爆発すると・・・」というコメントが表示されることにより、火 H i 1 が疑似保留図柄 t h 0 a に到達すると何かが起こると遊技者に期待させ、保留演出に注目させることが可能となる。図 2 6 9 1 ( a ) は、第 6 9 制御例の第 6 変形例におけるミッション演出の実行中に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞し、長書き換え演出 A が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出 A は、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合の一部で選択される演出態様であり、客待ち演出中に開始されたミッション演出において大当たり当選である可能性が低いことを示唆する第 3 図柄の組み合わせが停止表示された後にうさぎを模したキャラ 8 0 1 が出現し、停止表示されている第 3 図柄に向かってスプレーを吹きかけることで第 3 図柄の組み合わせを大当たり当選である可能性が高いことを示唆する組み合わせに変える演出である。

10

#### 【 8 3 3 1 】

なお、「書き換え演出 A」には、演出時間が異なる「短書き換え演出 A」、「中書き換え演出 A」、「長書き換え演出 A」があり、それぞれの書き換え演出 A では、キャラクタ 8 0 1 がスプレーを使って第 3 図柄を完全に書き換え終了するまでの時間が異なっているのみで、何れの書き換え演出 A が設定された場合であっても最終的に表示される第 3 図柄の表示態様は同一である。どの書き換え演出 A が設定されるかはミッション演出の途中で特図変動が開始されたタイミングに応じて決定する。このように構成することで、特図変動の変動時間内で実行される残りのミッション演出の演出時間がその特図変動の開始タイミングによってまちまちであっても、書き換え演出によって帳尻を合わせることが可能となり、特図変動におけるミッション演出に割り当てる演出時間を一定にすることができる。特別図柄の停止表示期間に開始されたミッション演出の残り時間が 0 秒になると、主表示領域 D m ではミッション演出開始前に停止表示されていた当否判定結果が外れであることを示す第 3 図柄の組み合わせで第 3 図柄が停止表示され、第 1 表示領域に「ミッション失敗」というミッション演出が失敗したことを報知するための態様が表示される。また、副表示領域 D s では、火 H i 1 が導火線 d u の分岐地点 P t 1 に到達したところで消える演出が表示される。ミッション演出の残り時間が 0 秒になる前に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球していた場合には、図 2 6 9 1 ( a ) に示すように、表示領域 H R 1 には「ミッション継続!」というミッション演出が継続することを報知するための報知態様が表示され、キャラクタ 8 0 1 がスプレーを使って停止表示されている第 3 図柄を上書きする演出が実行される。また、小表示領域 D m 3 の下部には「+ 3」というミッション演出の演出時間が追加(延長)されたことを示す態様が表示され、その態様に対応して小表示領域 D m 3 に表示されている報知態様が「残り 0 秒」から「残り 3 秒」に更新される。

20

30

#### 【 8 3 3 2 】

このように構成することで、結果報知演出の終了時に「ミッション失敗」という報知態様が表示されたものの、ミッション演出は継続しており、外れであることを示す表示態様の第 3 図柄がまだ可変する可能性があることを遊技者に分かり易く認識させることができる。また、副表示領域 D s では、分岐地点 P t 1 に火 H i 2 が表示され、導火線 d u 上を疑似保留図柄 t h 0 a に向かって進みはじめ、保留球数表示エリア D s 2 には保留演出が継続していることを報知する態様である「再着火! 爆発のチャンス! ?」というコメントが表示されることで、遊技者に保留演出が継続していることを分かり易く報知することができる。なお、書き換え演出が実行される場合には、再着火された導火線 d u の火の表示態様によって、特図変動の当否判定結果を示唆可能な構成としている。より具体的には、大当たり当選期待度が高いことを示す長書き換え演出 A が設定された場合には、再着火時に導火線 d u に火 H i 1 ( 図 2 4 9 2 ( a ) 参照 ) よりも燃え方が激しい火 H i 2 が表示される。一方、外れ当選であることを示す書き換え演出の演出態様が設定された場合には、再着火時に導火線 d u に火 H i 1 が表示される。このように構成することで、保留演出の途中で爆弾保留の爆発によらずに疑似保留図柄の表示態様を可変することなく、演出の流れに沿って特図変動の当否判定結果を示唆することが可能となり、遊技者に違和感を与

40

50

えない演出を実行することが可能となる。次に、図 2 6 9 1 ( b ) を参照して、長書き換え演出 A 終了時の演出内容について説明する。図 2 6 9 1 ( b ) は、長書き換え演出 A 終了時の表示画面の一例を示した図である。

#### 【 8 3 3 3 】

長書き換え演出 A の演出時間が経過すると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m では、第 3 図柄が「 3 4 1 」という表示態様に書き換えられ、キャラクタ 8 0 1 はミッション演出が成功したことを示す態様であるピースサインをしている態様で表示される。なお、本第 6 9 制御例の第 6 変形例において、この「 3 4 1 」という第 3 図柄の組み合わせは、保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球（ターゲット保留）が存在する場合に実行される先読み予告演出において、ターゲット保留の特別図柄の変動表示よりも前に実行される他の保留球に基づく特別図柄の変動停止時に表示される表示態様（所謂、チャンス目）である。ミッション演出の終了時にこのチャンス目が表示されることで、この後に大当たり当選する可能性が高い特別図柄の変動表示が実行されることを遊技者に期待させることができる。なお、本第 6 9 制御例の第 6 変形例では、「 3 4 1 」という第 3 図柄の組み合わせの他にもチャンス目となる組み合わせを規定しており、組み合わせによって保留球内の大当たり当選期待度が異なる構成としている。具体的には、「 3 4 1 」のチャンス目が表示された場合には 8 0 % の割合で大当たり当選するのに対して、「 3 2 1 」のチャンス目が表示された場合には 5 0 % の割合で大当たり当選するといったように、チャンス目の態様によって大当たり当選の期待度が異なる。このように構成することで、ミッション演出終了時に表示される第 3 図柄の表示態様に更に興味を持たせることが可能となる。なお、チャンス目の表示態様は「 3 4 1 」や「 3 2 1 」に限るものではなく、例えば、第 3 図柄の奇数図柄を赤色の図柄、偶数図柄を青色の図柄で構成し、赤色の図柄が 3 つ揃った組み合わせを最も大当たり当選期待度が高いチャンス目とし、青色の図柄が 3 つ揃った組み合わせを 2 番目に大当たり当選期待度が高いチャンス目としても良い。

#### 【 8 3 3 4 】

長書き換え演出 A の演出時間が経過すると、主表示領域 D m の表示領域 H R 1 の報知態様が、「ミッション成功」というミッション演出の結果を報知するための報知態様が表示され、小表示領域 D m 3 の表示が「残り 0 秒」に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了し、ミッション演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。長書き換え演出 A が終了すると、待機されていた特図変動に対応する第 3 図柄の変動表示を開始させる制御が実行され、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオフに設定される。そして、主表示領域 D m において通常演出が開始される。図 2 6 9 1 ( b ) の実行エリア D s 1 は、火 H i 2 が疑似保留図柄 t h 0 a に到達し、爆発する演出が実行された後の状態を示したものである。疑似変動の終了に合わせて、火 H i 2 が爆弾保留に到達して爆発した後、「大チャンス」と表示された特殊保留図柄 t h 0 b に可変する演出が実行される。この特殊保留図柄 t h 0 b は、変動中の特図の変動種別が当たり変動である場合か「外れスーパーリーチ」（図 2 5 0 5 ( b ) , ( c ) に示すように、外れ当選の場合に最も選択され難い変動種別）である場合にのみ設定される表示態様であるため、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である。従って、「大チャンス」と記載された特殊保留図柄 t h 0 b が表示されることで、遊技者は大当たり当選する可能性が高いと予測することができる。

#### 【 8 3 3 5 】

疑似保留図柄 t h 0 a が特殊保留図柄 t h 0 b に可変すると、それに合わせて、保留球数表示エリア D s 2 には「大チャンス」という特殊保留図柄 t h 0 b が示唆する演出情報に対応した報知態様が表示される。これにより、可変した保留図柄により示唆される演出情報が、保留図柄よりも大きな表示態様で表示されるため、遊技者に分かり易く演出情報を報知することができる。その後、主表示領域 D m において通常演出が開始される前に、保留球数表示エリア D s 2 のシャッターが開き、保留球数に対応する保留図柄が表示される。なお、実行エリア D s 1 に表示されている特殊保留図柄 t h 0 b は、消去されずにそのまま継続して表示される。このように構成することで、特殊保留図柄 t h 0 b の「大チ

ヤンス」という演出情報の対象となる特別図柄の変動がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。

#### 【 8 3 3 6 】

< 第 6 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電機的構成について >

次に、図 2 6 9 2 ( a ) を参照して、本第 6 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 2 6 9 2 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 2 6 9 2 ( a ) に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a と、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b と、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c と、書き換え用演出態様設定テーブル 2 2 2 d d と、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e とが少なくとも記憶されている。なお、上述した第 6 9 制御例の構成と同一であるため、詳細な説明は省略する。次に、図 2 6 9 2 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 2 6 9 2 ( b ) に示すように、本第 6 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、上述した第 6 9 制御例に対して、特図停止時間カウンタ 2 2 3 d a E と、客待ち演出実行中フラグ 2 2 3 d c E 新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。特図停止時間カウンタ 2 2 3 d a E は、特別図柄が停止表示されている時間を計測するためのカウンタである。音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理にて 1 m s 毎に実行される客待ち演出処理 ( S 2 1 3 0 D ) において、客待ち演出が実行されておらず、特別図柄が停止表示されており、疑似変動も実行されていない場合に、カウンタ値に「1」加算され、カウンタ値が 3 0 0 0 0 ( 5 分に相当する値 ) となった場合に、客待ち演出が実行される。なお、特図停止時間タイマ 2 2 3 d a E のカウンタ値は、特別図柄の変動表示が開始された場合に、「0」にリセットされる。

#### 【 8 3 3 7 】

客待ち演出実行中フラグ 2 2 3 d c E は、客待ち演出が実行されていることを示すためのフラグであり、客待ち演出処理 ( S 2 1 3 0 D ) において、特図停止時間カウンタ 2 2 3 d a E のカウンタ値が 3 0 0 0 0 になった場合にオンに設定され、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオフになった場合 ( 即ち、遊技球の発射が開始された場合 ) に、オフに設定される。

#### 【 8 3 3 8 】

< 第 6 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 2 6 9 3 ~ 図 2 6 9 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第 6 9 制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 2 6 9 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 6 9 3 は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第 6 9 制御例におけるメイン処理に対して、客待ち演出処理 ( S 2 1 0 5 D ) に代えて客待ち演出処理 ( S 2 1 3 0 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D ) 、 1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o ) 、 S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 4 D 、 S 2 1 3 0 D 、 S 2 1 0 6 D ~ S 2 1 1 1 D の処理を行わずに S 2 1 2 3 D の処理へ移行する。S 2 1 0 1 D の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 4 D 、 S 2 1 3 0 D 、 S 2 1 0 6 D ~ S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m s 以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 1 2 D のコマンド判定処理や、S 2 1 1 3 D の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 1 2 D



の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 110 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2113D の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

#### 【8339】

S 2101D の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば (S 2101D : Yes)、まず、S 2103D ~ S 2104D、S 2130D、S 2106D ~ S 2113D の処理によって設定された、表示制御装置 114 に対する各種コマンドを、表示制御装置 114 に対して送信する (S 2102D)。次いで、表示ランプ 34 の点灯態様の設定や後述する S 2108D の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し (S 2103D)、その後電源投入報知処理を実行する (S 2104D)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば 30 秒) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 226 やランプ表示装置 227 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 81 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 114 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2130D の処理へ移行する。S 2130D の処理では客待ち演出処理を実行する (S 2130D)。客待ち演出処理では、パチンコ機 10 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 81 の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 114 に送信される。また、客待ち演出の実行中に発射停止中フラグ 223dj がオフに設定されたことに対応して、疑似変動を開始させるための処理が行われる。ここで、図 2694 を参照して、本第 6 9 制御例の第 6 変形例において実行される客待ち演出処理 (S 2130D) について説明する。図 2694 は、この客待ち演出処理 (S 2130D) を示したフローチャートである。客待ち演出処理 (S 2130D) が実行されると、まず、客待ち演出実行中フラグ 223dcE がオンであるかを判別する (S 2751D)。客待ち演出実行中フラグ 223dcE がオンではないと判別した場合には (S 2751D : No)、特別図柄の変動表示中であるかを判別する (S 2752D)。特別図柄の変動表示中であると判別した場合には (S 2752D : Yes)、客待ち演出を実行しないので本処理を終了する。

#### 【8340】

一方、S 2752D において特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には (S 2752D : No)、疑似変動実行フラグ 223dg がオンであるかを判別する (S 2753D)。疑似変動実行フラグ 223dg がオンであると判別した場合には (S 2753D : Yes)、疑似変動の実行中であるため本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 223dg がオンではないと判別した場合には (S 2753D : No)、特図停止時間カウンタ daE に 1 加算し (S 2754D)、特図停止時間カウンタ 223daE のカウンタ値が「30000」であるかを判別する (S 2755D)。特図停止時間カウンタ 223dg のカウンタ値が 30000 ではないと判別した場合には (S 2755D : No)、客待ち演出の実行タイミングではないため、本処理を終了する。一方、S 2755D の処理において、特図停止時間カウンタ 223daE のカウンタ値が 30000 であると判別した場合には (S 2755D : Yes)、客待ち演出を実行するための表示コマンドを設定し (S 2756D)、客待ち演出実行中フラグ 223dcE をオンに設定 (S 2757D) した後、本処理を終了する。S 2751D の処理において、客待ち演出実行中フラグ 223dcE がオンであると判別した場合には (S 2751D : Yes)、発射停止中フラグ 223dj がオンであるかを判別する (S 2758D)。発射停止中フラグ 223dg がオンであると判別した場合には (S 2758D : Yes)、遊技者が遊技球を発射していない状態であるため、本処理を終了する。一方、S 2758D の処理において、発射停止中フラグ 223dg がオンではないと判別した場合には (S 2758D : No)、疑似変動開始タイマ 223dp のタイマ値を 1 に設定し (S 2759D)、疑似変動待機フラグ 223dr をオンに設定する (S 2760D)。このように構成することで、客待ち



演出処理（２１３０Ｄ）の後に実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０Ｄ）において疑似変動を開始するための処理を実行することが可能となる。

【８３４１】

Ｓ２７６０Ｄの処理が終了した後は、客待ち演出実行中フラグ２２３ｄｃＥをオフに設定し（Ｓ２７６１Ｄ）、特図停止時間カウンタ２２３ｄａＥのカウンタ値を０に設定し（Ｓ２７６２Ｄ）、本処理を終了する。図２６９３に戻り、説明を続ける。客待ち演出処理（Ｓ２１３０Ｄ）が終わると、保留個数表示更新処理を実行する（Ｓ２１０６Ｄ）。保留個数表示更新処理（Ｓ２１０６Ｄ）では、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するための処理を行う。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７Ｄ）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

10

20

【８３４２】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８Ｄ）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９Ｄ）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ２１０９Ｄの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１１０Ｄ）、Ｓ２１１１Ｄの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８Ｄのランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９Ｄの音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（Ｓ２１１１Ｄ）。この入賞頻度計測処理（Ｓ２１１１Ｄ）は、所定期間（本第６９制御例の第６変形例では６０秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第１入球口６４へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第６９制御例の第６変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１１２Ｄ）。コマンド判定処理（Ｓ２１１２Ｄ）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行う。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１３Ｄ）。変動表示設定処理は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。

30

40

【８３４３】

Ｓ２１１３Ｄの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１４Ｄ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電

50

源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 2 1 1 4 D : Y e s )、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして ( S 2 1 1 6 D )、電源断処理を実行する ( S 2 1 1 7 D )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 2 1 1 8 D )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 2 1 1 4 D : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているかを判別し ( S 2 1 1 5 D )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 2 1 1 5 D : N o )、S 2 1 0 1 D の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 2 1 1 5 D : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 1 0 の修復を頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。以上、説明したように、本第 6 9 制御例の第 6 変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出の実行期間中に遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合に、疑似変動を開始することを可能に構成している。これにより、遊技者が発射した遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球するまでの期間が長くなってしまった場合であっても、疑似変動が実行されることで遊技者が退屈を感じる時間を減少させることが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

#### 【 8 3 4 4 】

なお、第 6 9 制御例の第 2 変形例の構成と、第 6 9 制御例の第 6 変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に遊技者が球発射ユニット 1 1 2 a を操作したことに対応して開始されるミッション演出において装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を可動させるミッション演出 ( 図 2 6 1 0 ( b ) ~ 図 2 6 1 2 参照 ) を実行する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出として装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が閉鎖状態 ( スタンバイ状態 ) となっている間に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球し、新たな特別図柄の変動表示が開始されても、ミッション演出と並行して第 3 図柄表示装置で新たな特別図柄の当否判定結果に対応した第 3 図柄の変動表示も実行できるため、どのタイミングで遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球しても、特別図柄の変動表示期間と第 3 図柄の変動表示時間がズレることがなく、特別図柄の変動表示と第 3 図柄の変動表示の終了時期の帳尻を合わせるための複雑な制御が不要となるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。なお、第 6 9 制御例の第 3 変形例の構成と、第 6 9 制御例の第 6 変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に遊技者が球発射ユニット 1 1 2 a を操作したことに対応して開始されるミッション演出におけるミッション内容を遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することにより選択できる構成 ( 図 2 6 4 1 ~ 図 2 6 4 3 参照 ) としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 A の操作に集中し、特別図柄の変動表示が実行されていないことに対する関心を薄れさせることが可能となり、ミッション演出の演出効果を高めることができる。なお、本第 6 9 制御例の第 6 変形例のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に疑似変動を開始可能に構成したが、これに限るものではなく、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技中にも疑似変動を開始可能に構成しても良い。

#### 【 8 3 4 5 】

以下、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技中に疑似変動が開始される構成の第 6 9 制御例の第 7 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。

#### 【 8 3 4 6 】

< 第 6 9 制御例の第 7 変形例 >

図 2 6 9 5 ~ 図 2 6 9 6 を参照して、第 6 9 制御例の第 7 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。本第 6 9 制御例の第 7 変形例のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技の実行中に疑似変動を開始することが可能な構成としている。具体的には、大当たり遊技の実行期間中に保留球数を判別し、保留球数が 0 個の場合には、大当たり遊技のラウンド演出中にミッション演出を開始し、大当たり遊技終了後もミッション演出を継続する。そのミッション演出中に新たな特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、その特別図柄が停止表示された後に実行される大当たり遊技の初回ラウンド数を、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数から引き続きの数で表示し、あたかも 1 つの大当たり遊技が継続して実行されているかのように見せる演出を実行する。このように構成することで、大当たり遊技が終了してから次の特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間が長くなる場合であっても、実際の特別図柄の停止表示期間よりも遊技者が感じる特別図柄の停止表示期間を短くすることが可能となり、テンポの良い遊技を行わせることができる。

10

#### 【 8 3 4 7 】

< 第 6 9 制御例の第 7 変形例における演出内容について >

図 2 6 9 5 ~ 図 2 6 9 6 を参照して、本第 6 9 制御例の第 7 変形例の第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される演出について説明する。図 2 6 9 5 ( a ) は、保留球数 0 個で大当たり遊技が実行される場合の表示画面について説明する。図 2 6 9 5 ( a ) は、保留球数 0 個で大当たり遊技が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。図 2 6 9 5 ( a ) に示すように、主表示領域 D m 3 には実行中の大当たり遊技のラウンド数を示す態様である「 4 R 」が表示され、主表示領域 D m 1 a には第 1 特別図柄の保留球数を示す態様である「 0 」が、主表示領域 D m 1 c には第 2 特別図柄の保留球数を示す態様である「 0 」がそれぞれ表示されており、第 1 特別図柄の保留球数および第 2 特別図柄の保留球数が共に 0 個であることを遊技者に報知している。また、主表示領域 D m 1 b には第 1 特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを報知するための態様で第 4 図柄が停止表示され、主表示領域 D m 1 d には第 2 特別図柄の変動表示が実行されていないことを示す態様が表示されている。このように構成することで、第 1 特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であり、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄が変動表示されていないことを遊技者に分かり易くすることができる。また、主表示領域 D m 2 には前回の大当たり遊技終了から実行された特別図柄の変動表示回数が表示されており、図 2 6 9 5 ( a ) では、 1 0 2 回の特別図柄の変動表示が実行されたことを示している。ここで、本第 6 9 制御例の第 7 変形例のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技のラウンド数が異なる 3 種類の大当たり種別のうち 1 の大当たり種別を設定できる構成であり、それぞれの大当たり種別のラウンド数は、 4 ラウンド、 8 ラウンド、 1 6 ラウンドである。なお、本第 6 9 制御例の第 7 変形例では大当たり種別を 3 種類としたが、これに限るものではなく、 2 種類以下としても良いし、 4 種類以上としても良い。また、 3 ラウンド以下の大当たり種別を設けても良いし、 1 7 ラウンド以上の大当たり種別を設けても良い。

20

30

#### 【 8 3 4 8 】

図 2 6 9 5 ( a ) は、 4 ラウンドの大当たり種別の大当たり遊技が実行され、 4 ラウンド目（最終ラウンド）の大当たり遊技が実行されている状況を示している。 1 ラウンド目から 3 ラウンド目の大当たり遊技では、特別図柄の当否判定結果が大当たりであることを示すための第 3 図柄の組み合わせ（例えば、「 1 1 1 」）が主表示領域 D m 3 の下方に縮小表示され、主表示領域 D m では大当たり遊技専用のムービーや画像が表示される。そして、 4 ラウンド目の大当たり遊技が開始される場合に保留球数を判別し、保留球数が 0 個であると判別した場合には、 8 秒間のミッション演出を開始する。ミッション演出が開始されると、図 2 6 9 5 ( a ) に示すように、縮小表示されていた第 3 図柄を主表示領域 D m の中央部に拡大表示し、その第 3 図柄に重なるようにアイコン A k 1 が表示され、第 1 表示領域が形成されてミッション演出が開始されたことを報知する態様である「ミッション開始図柄を変えろ！」というコメントが表示された後に、停止表示している第 3 図柄が疑似変動を開始する。また、副表示領域 D s では、ミッション演出の内容を説明するため

40

50

の態様である「全て「7」図柄に変われば大当たり遊技継続」というコメントが表示される。これにより、疑似変動を開始した第3図柄が全て「7」図柄に変われば大当たり遊技が継続するということを遊技者に分かり易く報知することができる。次に、図2695(b)を参照して、大当たり遊技中に開始されたミッション演出の実行中に遊技球が第2入球口640に入球し、その入球に対応する特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であった場合の演出内容について説明する。図2695(b)は、大当たり遊技中に開始されたミッション演出の実行中に遊技球が第2入球口640に入球し、その入球に対応する特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であった場合の表示画面の一例を示した図である。

#### 【8349】

主表示領域Dm3には、ミッション演出の残り演出時間を示す態様である「残り2秒」という文字が表示され、主表示領域Dmの中央部では、疑似変動していた第3図柄が「777」の組み合わせで停止表示され、第1表示領域HR1にはミッション演出が成功したことを報知するための態様である「ミッション成功」のコメントが表示される。また、副表示領域Dsには大当たり遊技が継続することを報知するための態様である「大当たり遊技継続」のコメントが表示される。これにより、ミッション演出が成功し、大当たり遊技が継続して実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、主表示領域Dm3の表示は、ミッション演出が開始された大当たり遊技の最終ラウンドが終了するまでは実行中のラウンド数を表示し、大当たり遊技のラウンドが終了したタイミングでミッション演出の残り演出時間に対応する態様に切り替える。ミッション演出が成功したことを示す態様が第3図柄表示装置81に表示され、新たな大当たり遊技が開始された場合には、新たな大当たり遊技の初回ラウンドであっても、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数に続くラウンド数を主表示領域Dm3に表示する。図2696(a)に示す例では、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数が4ラウンドであったため、新たな大当たり遊技の初回ラウンドでは、主表示領域Dm3に「5R」と表示される。また、副表示領域Dsには大当たり遊技の実行期間中であることを示す態様である「大当たり遊技中」というコメントが表示される。このように構成することで、あたかも1回の大当たり遊技が続いているという印象を遊技者に与えることが可能となり、ラウンド数が最も少ない大当たり種別に当選した場合であっても、ラウンド数が多い大当たり種別の大当たり遊技が実行されていると思わせることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、前回の大当たり遊技の最終ラウンドが16ラウンドであった場合には、新たな大当たり遊技の初回ラウンドでは「17R」と表示される。

#### 【8350】

一方、ミッション演出中に開始された特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には、図2696(b)に示すように、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す組み合わせで第3図柄が停止表示され、第1表示領域HR1にはミッション演出が失敗したことを報知するための態様である「ミッション失敗」のコメントが表示される。このように構成することで、ミッション演出が失敗したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、副表示領域Dsには大当たり遊技が終了したことを報知するための態様である「大当たり遊技終了」のコメントが表示される。なお、大当たり遊技においてミッション演出が実行されない場合には、大当たり遊技の最終ラウンドが終了した後に実行される大当たり遊技のエンディング演出で、副表示領域Dsに「大当たり遊技終了」のコメントが表示されるが、大当たり遊技中にミッション演出が実行される場合には、その大当たり遊技の最終ラウンドが終了した後に大当たり遊技のエンディング演出を実行せずにミッション演出が終了したタイミングで「大当たり遊技終了」のコメントが表示される。このように構成することで、ミッション演出が大当たり遊技の実行期間中に行われている演出であるという印象を遊技者に与えることができる。なお、このミッション演出を1回の大当たり遊技の途中のラウンドで実行しても良い。具体的には、保留球がある状態における16ラウンドの大当たり種別の8ラウンド目の大当たり遊技でミッション演出を実行し、ミッション演出の成功を報知した後に9ラウンド目の大当たり遊技を開始する。一方、保留球がある状態における8ラウンドの大当たり種別の8ラウンド目の大当たり遊技でミッ

ション演出を実行し、保留球の中に大当たり当選の保留球がなければミッション演出失敗を報知した後に大当たり遊技の終了を報知する。このように構成することで、ラウンド数の少ない大当たり種別の大当たり遊技が実行されている場合であっても、ラウンド数の多い大当たり種別の大当たり遊技が実行されているのではないかと遊技者に期待させることが可能となり、よりミッション演出に注目させ、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

#### 【 8 3 5 1 】

なお、第 6 9 制御例の第 2 変形例の構成と、第 6 9 制御例の第 7 変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技の実行期間中に開始されるミッション演出において装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を可動させるミッション演出（図 2 6 1 0（b）～図 2 6 1 2 参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出として装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が閉鎖状態（スタンバイ状態）となっている間に新たな特別図柄の変動表示が開始されても、ミッション演出と並行して第 3 図柄表示装置で新たな特別図柄の当否判定結果に対応した第 3 図柄の変動表示も実行できるため、どのタイミングで遊技球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入球しても、特別図柄の変動表示時間と第 3 図柄の変動表示時間がズレることがなく、特別図柄の変動表示と第 3 図柄の変動表示の終了時期の帳尻を合わせるための複雑な制御が不要となるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。なお、第 6 9 制御例の第 3 変形例の構成と、第 6 9 制御例の第 7 変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技の実行期間中に開始されるミッション演出におけるミッション内容を遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することにより選択できる構成（図 2 6 4 1 ～図 2 6 4 3 参照）としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 A の操作に集中し、特別図柄の変動表示が実行されていないことに対する関心を薄れさせることが可能となり、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

#### 【 8 3 5 2 】

##### < 第 6 9 制御例の第 8 変形例 >

次に、図 2 6 9 7 ～図 2 7 1 4 を参照して、第 6 9 制御例の第 8 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 6 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで、特別図柄に対応する第 3 図柄の表示用変動パターンとして疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に疑似変動を実行する構成であり、疑似変動ありの表示用変動パターンは、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されている場合に設定され易い構成であった。このため、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオフに設定されている場合には、保留球数が 0 個の場合であっても疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が低く、特別図柄の変動表示が開始された後に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されても疑似変動が実行されないため、疑似変動を好適に実行できないという不具合があった。これに対して、本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、特別図柄の変動表示中に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合であっても、その特別図柄の変動表示において疑似変動を実行可能に構成している点で第 6 9 制御例と相違する。具体的には、各表示用変動パターンに第 3 図柄を仮停止させるタイミングと、第 3 図柄を仮停止させるために高速変動表示されている第 3 図柄を徐々に低速変動表示させるための期間（仮停止準備期間）を予め規定し、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定され、完全外れ A、当たりショートリーチまたは外れショートリーチのいずれかの表示用変動パターンが設定されている場合に、高速変動表示中の第 3 図柄を低速変動表示させた後に仮停止させ、疑似変動を行う。なお、仮停止準備期間となるまでに仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンに設定されなかった場合には、仮停止準備期間となっても高速変動表示中の第 3 図柄をそのまま高速変動表示させ、仮停止タイミングで仮停止させずに設定されている表示用変動パターンに対応した通常演出を実行する。

#### 【 8 3 5 3 】

このように構成することで、特別図柄の変動表示が開始された後に疑似変動の実行条件が成立した場合であっても、その特別図柄の変動表示中に疑似変動を実行することが可能となり、疑似変動を好適に実行することが可能となる。また、各表示用変動パターンに第3図柄を仮停止させるタイミングと、仮停止準備期間を予め設定しておくことで、表示用変動パターンに対応する通常演出の流れを無視して疑似変動が実行されることを防ぎ、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。この第69制御例の第8変形例におけるパチンコ機10が第69制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置113のRAM223の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第69制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第69制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

#### 【8354】

<第69制御例の第8変形例の演出内容について>

図2697～図2701を参照して、第69制御例の第8変形例の第3図柄表示装置81にて実行される演出内容について説明する。図2697(a)は、第69制御例の第8変形例における完全外れAの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。図2697(a)に示すように、完全外れAの表示用変動パターンの第3図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合(入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された場合)には、仮停止タイミングで特別図柄の当否判定結果が外れであることを報知する組み合わせで第3図柄が仮停止される。なお、第3図柄が仮停止した後は、上述した第69制御例における疑似変動が開始され、ミッション演出(図2491(b)～図2494参照)が実行される。疑似変動およびミッション演出の内容については第69制御例と同一である。保留球数表示エリアDs2の台座m1上に表示されている黒い保留図柄h1は、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される保留図柄である。ここで、本第69制御例の第8変形例では、第3図柄の表示用変動パターンとして完全外れAが設定されるのは特別図柄の変動表示が開始される場合に保留球数が0個の場合であるため、図2697(a)は、特別図柄の変動表示が開始された後に、黒い保留図柄h1に対応する保留球を獲得した状態を示している。したがって、疑似変動が開始された特別図柄が停止表示された後に、黒い保留図柄h1に対応する特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の変動表示期間の一部で疑似変動に合わせて実行されている特殊演出の結果報知演出が実行される(図2494(a)参照)。

20

30

#### 【8355】

なお、黒い保留図柄h1に対応する特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるため、特殊演出の結果報知演出において大当たり当選である可能性が高いことを報知するための組み合わせ(本第69制御例の第8変形例では「341」の組み合わせ)で第3図柄が停止表示され、その後、変動表示中の特別図柄の残りの変動表示期間で、変動表示中の特別図柄の当否判定結果に対応する通常演出が実行される(図2494(b)参照)。次に、図2697(a)を参照して、本第69制御例の第8変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の演出内容について説明する。図2697(b)は、本第69制御例の第8変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。本第69制御例の第8変形例では、図2697(b)に示すように、スーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中は、疑似変動の実行条件が成立した場合であっても、仮停止タイミングで仮停止が実行されず、疑似変動も実行されない構成としている。スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンは特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選であ

40

50

る場合に設定され易い表示用変動パターンであり、スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動が実行されることで、遊技者に大当たり当選への期待感を持たせることが可能となるが、疑似変動が実行されることでスーパーリーチやロングリーチを実行する機会が減ってしまうと、遊技者に対して大当たり当選への期待感を持たせる機会が減少し、遊技意欲を低下させてしまう虞がある。このため、本第69制御例の第8変形例のパチンコ機10では、スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動が実行されている場合には、仮停止準備期間が始まる前に入賞頻度低フラグ223 d a Hがオンに設定された場合であっても疑似変動を実行せず、保留球内に大当たり当選である保留球がある場合には、図2698に示す事後報知演出を実行する。

#### 【8356】

次に、図2698を参照して、本第69制御例の第8変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の次の特別図柄の変動表示が開始された場合の演出内容について説明する。図2698は、本第69制御例の第8変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の次の特別図柄の変動表示が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。図2698に示すように、実行エリアDs1には特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを示唆する黒い保留図柄h1が、保留球数表示エリアDs2の台座m1からシフトして表示され、主表示領域Dmでは第3図柄が変動表示を開始し、第1表示領域HR1が形成され、ミッション演出の結果報知演出の演出結果に対応する事後報知演出である「大チャンス変動中」というコメントが表示される。ここで、黒い保留図柄h1に対応する特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるため、前回の特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の表示用変動パターンが完全外れA、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであった場合には、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出において特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する第3図柄の組み合わせが停止表示されることにより遊技者に保留球内で大当たり当選する期待感を持たせることが可能であるが、図2698に示す例では、前回の特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の表示用変動パターンがスーパーリーチであったため実行条件が成立していても疑似変動が実行されず、遊技者に対して保留球内で大当たり当選することへの期待感の持たせることができなかった。そこで、前回の特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示において実行条件が成立したにも関わらず疑似変動が実行されなかった場合であっても、次に変動表示される特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の演出結果に対応する事後報知演出を実行する構成としている。

#### 【8357】

このように構成することで、前回の特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示において疑似変動が実行されなかった場合であっても、疑似変動が実行された場合に報知される演出情報を遊技者に対して提供することが可能となり、遊技者に保留球内で大当たり当選する期待感を持たせることができる。次に、図2699を参照して、本第69制御例の第8変形例のパチンコ機10における仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図2699は、仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。特別図柄の項目は特別図柄の表示状況を示しており、演出態様は第3図柄表示装置81にて実行される第3図柄変動を含む演出の実行状況を示している。仮停止実行フラグの項目は仮停止実行フラグ223 d a Hの設定状況を示している。なお、仮停止実行フラグ223 d a Hは、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止を実行するか否かを決定する際に参照されるフラグであり、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ223 d sがオンに設定された場合にオンに設定され、仮停止準備期間が開始される場合にオフに設定される。事後報知演出実行フラグの項目は事後報知演出実行フラグ223 d b Hの設定状況を示している。なお、事後報知演出は、仮停止準備期間が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で入賞頻度

10

20

30

40

50



低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合であって保留球内に大当たり当選の保留球が存在する場合と、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたものの変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターンが完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合であって保留球内に大当たり当選の保留球が存在する場合に実行される演出である。

【 8 3 5 8 】

事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H は、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された特別図柄の変動表示の次に実行される特別図柄の変動表示が開始される場合に、事後報知演出を設定するために参照されるフラグであり、仮停止準備期間中に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合と、仮停止準備期間が開始される前に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたものの変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターンが完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合にオンに設定され、次に実行される特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の表示用変動パターンを設定する場合にオフに設定される。仮停止準備フラグの項目は仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H の設定状況を示している。なお、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H は、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されても疑似変動が実行されない期間であることを示すためのフラグであり、仮停止準備期間が開始される場合にオンに設定され、変動表示中の特別図柄が停止表示される場合にオフに設定される。図 2 6 9 9 に示す例では、1 回目の特別図柄の変動表示に対応して完全外れ A の表示用変動パターンの第 3 図柄が変動表示されている。この完全外れ A の表示用変動パターンでは、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 0 秒経過したタイミングで仮停止準備期間となり、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 2 秒経過したタイミングが仮停止タイミングとして予め規定されている。図 2 6 9 9 に示すように、仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合（即ち、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合）には、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたことに基づいて仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンに設定される。そして、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H をオフに設定する。なお、この場合に変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターンを判別し、完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであった場合には、疑似変動を実行するための処理が実行される。

【 8 3 5 9 】

また、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンに設定される。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 では、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンに設定された状態で仮停止準備期間が開始されたため、高速変動表示中の第 3 図柄を徐々に低速変動表示させる。その後、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 2 秒が経過すると第 3 図柄の仮停止が実行され（図 2 6 9 7 ( a ) 参照）、疑似変動が実行される。特別図柄の変動表示が開始されてから 1 7 秒が経過すると、特別図柄は停止表示されるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では疑似変動が継続して実行されており、1 回目の特別図柄の停止表示後、4 秒が経過すると第 3 図柄が停止表示され、2 回目の特別図柄の当否判定結果に対応した第 3 図柄の変動表示が開始される。なお、オンに設定された仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H は、1 回目の特別図柄の変動表示が終了した場合にオフに設定される。次に、図 2 7 0 0 を参照して、本第 6 9 制御例の第 8 変形例のパチンコ機 1 0 における仮停止準備期間開始後に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図 2 7 0 0 は、仮停止準備期間開始後に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。図 2 7 0 0 に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 0 秒が経過すると、仮停止準備期間となる。この仮停止準備期間が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合には、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H はオンに設定されず、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンに設定される。これにより、1 回目の特別図柄の変動表示中は第 3 図柄の仮停止が実行されず、次に実行される 2 回目の特別図柄の変動表示期間において、1 回目の特別図柄の変動表示中に疑似変動が実



行されていれば遊技者に報知されていた演出結果に対応する演出情報を表示するための事後報知演出が実行される。

【 8 3 6 0 】

次に、図 2 7 0 1 を参照して、本第 6 9 制御例の第 8 変形例のパチンコ機 1 0 におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第 3 図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図 2 7 0 1 は、スーパーリーチの表示用変動パターンの第 3 図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。図 2 7 0 1 に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 8 秒が経過したタイミングで入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたことに基づいて、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンに設定される。そして、特別図柄の変動表示が開始されてから 2 0 秒が経過したタイミングで仮停止準備期間となり、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオフに設定され、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンに設定される。上述した完全外れ A の表示用変動パターンの第 3 図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合と異なるのは、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンに設定される点である。上述したように、スーパーリーチの表示用変動パターンの第 3 図柄変動が実行されており、仮停止準備期間となるまでに入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合には疑似変動は実行されず、事後報知演出が実行される。このように構成することで、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である期待感を高めるスーパーリーチの実行機会を疑似変動によって減少させることなく、疑似変動が実行された場合に遊技者に報知されるはずであった演出結果に対応する演出情報を遊技者に提供可能となる。

10

20

【 8 3 6 1 】

< 第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 2 7 0 2 ( a ) を参照して、本第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 2 7 0 2 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。図 2 7 0 2 ( a ) に示すように、上述した第 6 9 制御例とは、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a に代えて変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H が規定されている点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。次に、図 2 7 0 3 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H の内容について説明する。図 2 7 0 3 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 2 7 0 3 に示す通り、本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 と、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H 2 と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H 3 とが規定されている。通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 は、疑似変動が実行されていない状態で新たに開始される特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルであり、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H 2 は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。

30

40

【 8 3 6 2 】

上述した第 6 9 制御例では、特別図柄の変動表示が開始される場合に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かによって、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が低い通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 と、疑似変動ありの表示用

50

変動パターンが設定される割合が高い通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 のどちらのテーブルを参照するかを決定する構成とすることで、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合を異ならせる構成であった。これに対して、本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、特別図柄の変動表示が開始される場合に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かによって疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合を異ならせるのではなく、特別図柄の変動表示中に疑似変動を実行するか否かを決定する構成であるため、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が異なる通常用変動パターン選択テーブルを複数用意する必要がなく、音声ランプ制御装置 1 1 3 のデータ容量を節約することができる。次に、図 2 7 0 4 ~ 図 2 7 0 6 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 2 7 0 4 を参照して、変動パターン選択 10  
 テーブル 2 2 2 d a H に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 の内容について説明する。図 2 7 0 4 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 の内容を模式的に示した模式図である。図 2 7 0 4 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 は、演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

#### 【 8 3 6 3 】

より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内 30  
 であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示 40  
 用変動パターンとして完全外れ A 1 とは演出内容が異なる「完全外れ A 2」が設定される。

#### 【 8 3 6 4 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動 50

パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

10

#### 【 8 3 6 5 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンから 1 の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。次に、図 2 7 0 5 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H に規定されている通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H 2 の内容について説明する。図 2 7 0 5 は、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H 2 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H 2 は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。

20

30

#### 【 8 3 6 6 】

図 2 7 0 5 に示す通り、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H 2 には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と演出カウンタ値 C S 1 に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、上述した特殊演出追加設定処理（図 2 5 4 7 参照）または、結果報知演出設定処理（図 2 5 5 3 参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、上述した図 2 5 1 5 ( a ) に示す疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b に基づいて決定する。通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H

40

50

2 には、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b ( 図 2 5 1 5 ( a ) 参照 ) に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、演出カウンタ値 C S 1 に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」とは異なる「完全外れ C 2」が設定される。なお、通常演出時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) が設定されるのは、変動パターンが「完全外れ B」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

#### 【 8 3 6 7 】

通常演出時間として 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチ A 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチ A 1」とは異なる「当たり超ショートリーチ A 2」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が 8 秒の変動パターンは、「完全外れ B」のみであり、当たりとなる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に 8 秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチ A」( 1 2 秒の当たり変動 ) も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチ A 1」( 8 秒の当たり変動 ) および「当たり超ショートリーチ A 2」( 8 秒の当たり変動 ) を規定している。通常演出時間として 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチ A 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチ A 1」とは異なる「外れ超ショートリーチ A 2」が設定される。通常演出時間として 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」とは異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。一方、通常演出時間として 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」とは異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

#### 【 8 3 6 8 】

通常演出時間として 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」とは異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。一方、通常演出時間として 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」とは異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、1 の特別図柄の変動時間内に複数回の第 3 図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。次に、図 2 7 0 6 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H 3 の内容について説明する。図 2 7 0 6 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H 3 の内容を

10

20

30

40

50

模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H 3 は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。

#### 【 8 3 6 9 】

確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H 3 は、演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」（5 秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」とは異なる「当たりショートリーチ B 2」（5 秒の当たり変動）が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」（1 0 秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」とは異なる「当たりロングリーチ B 2」（1 0 秒の当たり変動）が設定される。変動パターン種別が「完全外れ E」であり、演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」（3 秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」とは異なる「完全外れ E 2」（3 秒の外れ変動）が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」（5 秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3 秒の当たり変動）が設定される。

#### 【 8 3 7 0 】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。次に、図 2 7 0 2 ( b ) を参照して、本第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の内容について説明をする。図 2 7 0 2 ( b ) は、R A M 2 2 3 の規定内容を示したブロック図である。図 2 7 0 2 ( b ) に示すように、上述した第 6 9 制御例とは、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H と、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H と、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H と、シナリオカウンタ 2 2 3 d d H を追加している点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。上述した通り、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H は、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止を実行するか否かを決定する際に参照されるフラグであり、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合にオンに設定され、仮停止準備期間が開始される場合にオフに設定される。事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H は、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された特別図柄の変動表示の次に実行される特別図柄の変動表示が開始される場合に、事後報知演出を設定するために参照されるフラグであり、仮停止準備期間中に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合と、仮停止準備期間が開始される前に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたものの変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターンが完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合にオンに設定され、次に実行される特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の表示用変動パターンを設定する場合にオフに設定される。

10

20

30

40

50

## 【 8 3 7 1 】

仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H は、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されても疑似変動が実行されない期間であることを示すためのフラグであり、仮停止準備期間が開始される場合にオンに設定され、変動表示中の特別図柄が停止表示される場合にオフに設定される。シナリオカウンタ 2 2 3 d d H は、設定された表示用変動パターンに対応する第 3 図柄の変動表示の進行状況を判別するためのカウンタであり、表示用変動パターンが設定される場合に抽出した変動パターン種別の変動表示時間に対応するカウンタ値が設定され、1 m s 毎に実行される液晶演出実行処理 ( S 2 1 3 0 D ) においてカウンタ値が 1 減算されていき、特別図柄が停止表示される場合にカウンタ値が 0 となるように構成している。本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、このシナリオカウンタ 2 2 3 d d H のカウンタ値によって仮停止タイミングや、仮停止準備期間を開始するタイミングであるかを判別可能にしている。 10

## 【 8 3 7 2 】

< 第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
図 2 7 0 7 ~ 図 2 7 1 4 を参照して、本第 6 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について説明する。なお、上述した第 6 9 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 2 7 0 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 7 0 7 は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第 6 9 制御例の第 8 変形例において実行されるメイン処理は、上述した第 6 9 制御例において実行されるメイン処理に対して、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に代えて液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 0 D ) が、コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) が実行される点で相違し、その他の構成については同一である。第 6 9 制御例におけるメイン処理と同一の処理については、その詳細な説明を省略する。ここで、図 2 7 0 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 0 D ) について説明する。図 2 7 0 8 は、この液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 0 D ) を示したフローチャートである。上述した第 6 9 制御例における液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に対して、仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) および仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 0 D ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 d d H のカウンタ値を 1 減算する ( S 2 2 5 6 D ) し、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されているかを判別する ( S 2 2 3 1 D ) 。 S 2 2 3 1 D の処理において疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : N o ) 、仮停止設定処理を行う ( S 2 2 5 7 D ) 。この仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) は、疑似変動の実行条件が成立したかを判別するための処理である。 20 30

## 【 8 3 7 3 】

ここで、図 2 7 0 9 を参照して、仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) について説明する。図 2 7 0 9 は、この仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) を示したフローチャートである。仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) が実行されると、まず、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する ( S 3 6 0 1 D ) 。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 0 1 D : N o ) 、疑似変動の実行条件が成立していないため、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、 S 3 6 0 1 D の処理において入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 1 D : Y e s ) 、次に、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンであるかを判別する ( S 3 6 0 2 D ) 。仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 2 D : Y e s ) 、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。 S 3 6 0 2 D の処理において、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 0 2 D : N o ) 、次に、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンであるかを判別する ( S 3 6 0 3 D ) 。仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 0 3 D : N o ) 、仮停止実行 40 50

フラグ 2 2 3 d a H をオンに設定し ( S 3 6 0 4 D )、本処理を終了する。一方、S 3 6 0 3 D の処理において、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 3 D : Y e s )、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンであるかを判別し ( S 3 6 0 5 D )、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 5 D : Y e s )、本処理を終了する。S 3 6 0 5 D の処理において事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 0 5 D : N o )、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H をオンに設定し ( S 3 6 0 6 D )、本処理を終了する。このように構成することで、1 m s 毎に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたか否かを判別可能となり、特別図柄の変動表示中にその特別図柄の変動表示期間で疑似変動を実行するか否かを決定することができる。

10

#### 【 8 3 7 4 】

図 2 7 0 8 に戻り、説明を続ける。仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) が終了すると、次に、シナリオカウンタ 2 2 3 d d H のカウンタ値から仮停止準備期間が始まるタイミングであるかを判別する ( S 2 2 5 8 D )。仮停止準備期間が始まるタイミングではないと判別した場合には ( S 2 2 5 8 D : N o )、S 2 2 5 9 D の処理をスキップし、S 2 2 3 2 D の処理へ移行する。一方、S 2 2 5 8 D の処理において、仮停止準備期間が始まるタイミングであると判別した場合には ( S 2 2 5 8 D : Y e s )、仮停止準備処理を実行する ( S 2 2 5 9 D )。この仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) は、仮停止を実行するための処理である。ここで、図 2 7 1 0 を参照して、仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) について説明する。図 2 7 1 0 は、この仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) を示したフローチャートである。仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) が実行されると、まず、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンであるかを判別する ( S 3 6 5 1 D )。仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 5 1 D : N o )、疑似変動の実行条件が成立していない場合であるため、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 3 6 5 1 D の処理において、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンであると判別した場合には ( S 3 6 5 1 D : Y e s )、次に、変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターン種別は完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであるかを判別する ( S 3 6 5 2 D )。S 3 6 5 2 D の処理において、変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターン種別は完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであると判別した場合には ( S 3 6 5 2 D : Y e s )、高速変動表示中の第 3 図柄を低速変動表示させた後に仮停止させるための表示用コマンドを設定し ( S 3 6 5 3 D )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のタイマ値として 2 0 0 0 を設定し ( S 3 6 5 4 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオンに設定する ( S 3 6 5 5 D )。そして、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H をオフに設定し ( S 3 6 5 6 D )、仮停止準備フラグ d c H をオンに設定し ( S 3 6 5 7 D )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 8 3 7 5 】

S 3 6 5 2 D の処理において、変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターン種別は完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもないとして判別した場合には ( S 3 6 5 2 D : N o )、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H をオンに設定し ( S 3 6 5 8 D )、S 3 6 5 6 D の処理に移行する。なお、本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、完全外れ B、完全外れ C、完全外れ D の表示用変動パターンが設定されている場合には、疑似変動の実行条件が成立していても疑似変動を実行しない構成としているが、これは、完全外れ B、完全外れ C、完全外れ D の表示用変動パターンが設定されるのは、特別図柄の変動表示が開始される場合に少なくとも 1 以上の保留球を保有している場合であり、特別図柄の変動表示終了後に疑似変動を継続して実行し新たな特別図柄の変動表示が開始されるまでの時間を稼ぐ必要がないためである。また、ロングリーチ、スーパーリーチの表示用変動パターンが設定されている場合にも、疑似変動の実行条件が成立していても疑似変動を実行しない構成としているが、上述したように、ロングリーチとスーパーリーチの表示用変動パターンは、特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方が設定され易い表示用変動パターンであり、ロングリーチまたはスーパ

40

50

ーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動が実行されることで遊技者の大当たり当選への期待感を高めることが可能となるが、疑似変動を実行することにより貴重なロングリーチまたはスーパーリーチの実行機会を減少させてしまうと、遊技者の大当たり当選への期待感を高め難くなり、遊技意欲の低下に繋がる。このため、疑似変動の実行条件が成立していてもロングリーチまたはスーパーリーチの表示用変動パターンが設定されている場合には疑似変動を実行しない構成とすることで、遊技者の大当たり当選への期待感を高める演出の実行機会を減少させてしまうことを防ぎ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。また、事後報知演出を実行することにより、疑似変動が実行されていれば遊技者に報知されるはずであった演出結果に対応する演出情報を遊技者に提供することが可能となる。

10

# 【8376】

なお、本第69制御例の第8変形例では、表示用変動パターンの種別によって疑似変動を実行するか否かを決定する構成としたが、これに限るものではなく、仮停止準備期間が始まるタイミングにおける保留球数により疑似変動を実行するか否かを決定する構成としても良い。より具体的には、S3652Dの処理に代えて、特別図柄1保留球数カウンタ223daのカウント値が0個であるかを判別し、0個である場合にはS3653Dの処理に移行し、1個以上ある場合にはS3658Dの処理に移行する構成としても良い。このように構成することで、完全外れAの表示用変動パターン（変動パターン種別が完全外れである特別図柄の変動表示が開始される場合に、保留球数が0個であれば設定される表示用変動パターン）の第3図柄が変動表示中に保留球を獲得した場合には、実行条件が成立しても疑似変動を実行しないことが可能となり、疑似変動をより好適に実行することができる。また、S3652Dの処理の後に、特別図柄1保留球数カウンタ223daのカウント値が0個であるかを判別し、0個である場合にはS3653Dの処理に移行し、1個以上ある場合にはS3658Dの処理に移行する構成としても良い。このように構成することで、更に好適に疑似変動を実行することが可能となる。図2708に戻り、説明を続ける。S2259Dが終了すると、次に、疑似変動待機フラグ223drがオンであるかを判別する（S2232D）。疑似変動待機フラグ223drがオンではないと判別した場合には（S2232D：No）、本処理を終了する。一方、S2232Dの処理において、疑似変動待機フラグ223drがオンであると判別した場合には（S2232D：Yes）、疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値を1減算し（S2233D）、疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値が0であるかを判別する（S2234D）。疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値が0ではないと判別した場合には（S2234D：No）、疑似変動の開始タイミングではないため本処理を終了する。

20

30

# 【8377】

一方、疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値が0であると判別した場合には（S2234D：Yes）、疑似変動開始処理を行い（S2235D）、本処理を終了する。なお、この疑似変動開始処理（S2235D）は、上述した第69制御例における疑似変動開始処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。S2231Dの処理において、疑似変動実行フラグ223dgがオンであると判別した場合には（S2231D：Yes）、疑似変動残時間タイマ223dhのタイマ値を1減算し（S2236D）、疑似変動残時間タイマ223dhのタイマ値が0であるかを判別する（S2237D）。疑似変動残時間タイマ223dhのタイマ値が0ではないと判別した場合には（S2237D：No）、本処理を終了する。一方、S2237Dの処理において、疑似変動残時間タイマ223dhのタイマ値が0であると判別した場合には（S2237D：Yes）、疑似変動実行フラグ223dgをオフに設定し（S2238D）、疑似変動終了処理を行う（S2239D）。この疑似変動終了処理（S2239D）は、上述した第69制御例における疑似変動終了処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。S2239Dの処理が終了すると、変動開始待機フラグ223dnがオンであるかを判別する（S2240D）。変動開始待機フラグ223dnがオンではないと判別した場合には（S2240D：No）、本処理を終了する。一方、S2240Dの処理において、変動開始待機フラグ223dnが

40

50



オンであると判別した場合には ( S 2 2 4 0 D : Y e s )、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n をオフに設定し ( S 2 2 4 1 D )、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定する ( S 2 2 4 2 D )。

#### 【 8 3 7 8 】

次に、図 2 7 1 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) について説明する。図 2 7 1 1 は、このコマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) は、上述した第 6 9 制御例におけるコマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に対して、変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) に代えて変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) を、停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) に代えて停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 1 D )。変動パターンコマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 1 D : Y e s )、変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) が実行される。変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) の詳細は、図 2 7 1 2 を参照して後述する。S 2 2 2 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 1 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 3 D )。そして、停止種別コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 3 D : Y e s )、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 2 0 4 D )、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して ( S 2 2 0 5 D )、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、変動表示設定処理 ( 図 2 5 5 5 参照 ) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

#### 【 8 3 7 9 】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 3 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 6 D )。そして、保留球数コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 6 D : Y e s )、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( 特別図柄における変動表示の保留回数 N ) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する ( S 2 2 0 7 D )。S 2 2 0 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞 ( 始動入賞 ) したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 2 2 0 7 D の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d b の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 6 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド ( オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 0 8 D )。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 8 D : Y e s )、大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) を実行する。S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【 8 3 8 0 】

10

20

30

40

50

S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 8 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 0 D )。そして、入賞コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 0 D : Y e s )、入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を実行する。S 2 2 1 1 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 0 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より発射関連コマンド ( 発射開始コマンド、発射停止コマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 1 2 D )。そして、発射関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 2 D : Y e s )、発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を実行する。S 2 2 1 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 2 D の処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 2 1 2 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 4 D )。そして、停止コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 4 D : Y e s )、停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) を実行する。停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) の詳細は、図 2 7 1 4 を参照して後述する。S 2 2 2 4 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、S 2 2 1 4 D の処理において、停止コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 4 D : N o )、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 6 D )、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。

#### 【 8 3 8 1 】

次に、図 2 7 1 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) について説明する。図 2 7 1 2 は、この変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 2 7 1 1 参照 ) の中で実行され、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) では、まず、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f のカウンタ値を取得し ( S 2 4 2 1 D )、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する ( S 2 4 2 2 D )。その後、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かを判別する ( S 2 4 2 3 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : N o )、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 4 2 4 D )、演出態様設定処理 ( S 2 4 3 5 D ) を実行する。演出態様設定処理 ( S 2 4 3 5 D ) の詳細は、図 2 7 1 3 を参照して後述する。S 2 4 3 5 D の処理の終了後は、シナリオカウンタ 2 2 3 d d H に抽出した変動パターン種別に対応するカウンタ値を設定し ( S 2 4 3 6 D )、本処理を終了する。一方、S 2 4 2 3 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : Y e s )、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) を実行する。S 2 4 2 6 D の処理の終了後は、S 2 4 3 6 D の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 8 3 8 2 】

ここで、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g は、上述した疑似変動開始処理 ( S 2 2 3 5 D ) においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第 6 9 制御例の第 8 変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示

が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。次に、図 2 7 1 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出態様設定処理 ( S 2 4 3 5 D ) について説明する。図 2 7 1 3 は、この演出態様設定処理 ( S 2 4 3 5 D ) を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 2 4 3 5 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( 図 2 7 1 2 参照 ) の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。

#### 【 8 3 8 3 】

演出態様設定処理 ( S 2 4 3 5 D ) が実行されると、まず、設定されている遊技状態は通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるかを判別する ( S 2 4 5 1 D ) 。通常状態ではないと判別した場合 ( 即ち、確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 ) または時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) が設定されている場合 ) には ( S 2 4 5 1 D : N o ) 、変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別と、 S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e のカウンタ値に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H 3 から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 7 4 D ) 、本処理を終了する。 S 2 4 5 1 D の処理において、通常状態であると判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : Y e s ) 、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンに設定されているかを判別する ( S 2 4 6 9 D ) 。事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンであると判別した場合には ( S 2 4 6 9 D : Y e s ) 、次に、今回の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であるかを判別し ( S 2 4 7 0 D ) 、大当たり当選であると判別した場合には ( S 2 4 7 0 D : Y e s ) 、事後報知演出を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 2 4 7 1 D ) 、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H をオフに設定する ( S 2 4 7 2 D ) 。一方、 S 2 4 7 0 D の処理において、大当たり当選ではないと判別した場合には ( S 2 4 7 0 D : N o ) 、 S 2 4 7 1 D の処理をスキップし、 S 2 4 7 2 D の処理へ移行する。そして、 S 2 4 7 2 D の処理が終了すると、 S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別と、 S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e のカウンタ値に基づいて、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 7 3 D ) 、本処理を終了する。なお、 S 2 4 6 9 D の処理において、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 6 9 D : N o ) 、 S 2 4 7 0 D ~ S 2 4 7 2 D の処理をスキップし、 S 2 4 7 3 D の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 8 3 8 4 】

なお、本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、今回の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合にのみ事後報知演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり当選でない場合であっても事後報知演出を実行する構成としても良い。なお、このように構成する場合、例えば、抽出した変動パターン種別によって事後報知演出を実行するか否か決定する構成としても良い。このように構成することで、事後報知演出が実行されるか否かによって遊技者に特別図柄の当否判定結果を推測する楽しさを提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図 2 7 1 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) について説明する。図 2 7 1 4 は、この停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 2 7 1 2 参照 ) の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンであるかを判別し ( S 2 7 8 8 D ) 、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンであると判別した場合には ( S 2 7 8 8 D : Y e s ) 、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H をオフに設定する ( S 2 7 8 9

10

20

30

40

50

D)。一方、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンではないと判別した場合には ( S 2 7 8 8 D : N o )、S 2 7 8 9 D の処理をスキップし、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する ( S 2 7 7 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : N o )、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し ( S 2 7 8 0 D )、本処理を終了する。

#### 【 8 3 8 5 】

一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されている場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : Y e s )、停止種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 7 7 2 D )。停止種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出 ( ミッション演出 ) に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し ( S 2 7 7 9 D )、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D )。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : N o )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を取得し ( S 2 7 7 3 D )、取得した保留球数が 1 未満であるかを判別する ( S 2 7 7 4 D )。保留球数が 1 未満であると判別した場合 ( 即ち、保留球数が 0 である場合 ) には ( S 2 7 7 4 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出 G ( 演出時間 3 秒のミッション失敗演出 ) を設定し ( S 2 7 7 6 D )、結果報知演出 G に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、本処理を終了する。S 2 7 7 4 D の処理において、保留球数が 1 未満ではない ( 即ち、保留球が存在する ) と判別した場合には ( S 2 7 7 4 D : N o )、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する ( S 2 7 7 5 D )。結果報知演出設定処理が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行し ( S 2 7 7 8 D )、変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。このように、本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が停止する時点における保留球の有無に応じて結果報知演出の演出態様を設定する構成としているため、疑似変動が開始された後に保留球を獲得した場合であっても、保留球数に対応する演出態様を設定することができる。

#### 【 8 3 8 6 】

なお、本第 6 9 制御例の第 8 変形例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出 G のみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から 1 の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。なお、上記した各制御例について、その全部またはその一部を組み合わせる構成としてもよい。

#### 【 8 3 8 7 】

< 第 7 0 制御例 >

次いで、図 2 7 1 5 から図 2 7 4 6 を参照して、第 7 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。本第 7 0 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、遊技盤 1 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部を変更した点と、で相違している。

#### 【 8 3 8 8 】

更に、本第 7 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物 ( 落下役物 9 0 0 ) を搭載し、その装飾用可動役物 ( 落下役物 9 0 0 ) を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の

10

20

30

40

50

M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 1 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 8 3 8 9 】

従来より、装飾用可動役物を可動させる場合において、装飾用可動役物と当接可能な当接部材に対して、可動している装飾用可動役物を当接させることで、装飾用可動役物の移動範囲を規制し、装飾用可動役物を所定の停止位置に停止させるパチンコ機 1 0 が知られている。このようなパチンコ機 1 0 では、可動している装飾用可動役物を当接部材に対して当接させることで装飾用可動役物を停止させることができるため、装飾用可動役物の停止に係る制御を簡素化できるものであった。

10

#### 【 8 3 9 0 】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機 1 0 では、決定された変動演出の内容に対応する装飾用可動役物の動作を決定し、遊技者から視認困難な領域において装飾用可動役物と当接部材とを当接させることが一般的であるため、装飾用可動役物の動作を遊技者が事前に予測することが困難となり、遊技者にとって分り難い演出を提供してしまう虞があった。

#### 【 8 3 9 1 】

これに対して本第 7 0 制御例では、第 1 駆動手段（保持ソレノイド 9 2 0 ）が駆動されることにより第 1 位置（張出位置）から第 2 位置（原点位置）まで可動可能な可動手段（落下役物 9 0 0 ）と、第 2 駆動手段（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 ）により移動可能であって、可動手段（落下役物 9 0 0 ）に当接可能な移動体（第 1 当接部材 9 5 2 ）と、を設け、可動手段（落下役物 9 0 0 ）を可動させる演出を含む役物演出において、移動体（第 1 当接部材 9 5 2 ）が遊技者から視認可能な特定領域（第 1 小窓 9 5 0 を介して視認可能な領域）に位置している状態で可動手段（落下役物 9 0 0 ）が第 1 位置（張出位置）から第 2 位置（原点位置）側に可動される場合に、可動手段（落下役物 9 0 0 ）と移動体（第 1 当接部材 9 5 2 ）とが当接し易く構成されている。

20

#### 【 8 3 9 2 】

このように構成することで、移動体（第 1 当接部材 9 5 2 ）が特定領域（第 1 小窓 9 5 0 を介して視認可能な領域）に位置している場合に、可動手段（落下役物 9 0 0 ）と移動体（第 1 当接部材 9 5 2 ）とが当接すること遊技者に予測させることができるので、予め可動手段（落下役物 9 0 0 ）と移動体（第 1 当接部材 9 5 2 ）とが当接する当接箇所の近傍へ遊技者の視線を集め易くことができる。よって、遊技者により分り易い演出を提供することができる。

30

#### 【 8 3 9 3 】

また、本第 7 0 制御例では、可動手段（落下役物 9 0 0 ）を可動させる演出を含む役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成し、当該実行抽選において実行に対応する抽選結果となったことを示す表示態様（例えば、「役物演出 G E T ! 」という文字）が表示手段に表示された場合に、役物演出を実行するように構成している。このように構成することで、可動手段（落下役物 9 0 0 ）が可動されない期間において、遊技者に対して可動手段（落下役物 9 0 0 ）が可動されるのではないかと過度に期待させてしまうことを抑制することができる。よって、可動手段（落下役物 9 0 0 ）の動作に注目すべき期間と、それ以外の期間と、を遊技者が区別し易くすることができるので、遊技者により分り易い演出を提供することができる。

40

#### 【 8 3 9 4 】

また、本第 7 0 制御例では、可動手段（落下役物 9 0 0 ）に当接することが可能な移動体（第 1 当接部材 9 5 2 ）を移動させることが可能な第 2 駆動手段（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 ）を所定の動作（プッシュバーを往復させる動作）で 1 回駆動する状態と、所定の動作（プッシュバーを往復させる動作）で所定の周期毎（0 . 5 秒毎）に駆動させる状態と、を選択可能に構成され、第 2 駆動手段（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 ）が所定の周期（

50

０．５秒毎）で駆動された場合に、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接し易く構成されている。

【８３９５】

このように構成することで、第２駆動手段（第１駆動ソレノイド９５５）が駆動されることで移動体（第１当接部材９５２）が遊技者から視認可能な特定領域に移動した場合において、可動手段（落下役物９００）と移動体（第１当接部材９５２）とが当接する可能性を移動体の動作態様を利用して遊技者に示唆することができる。よって、遊技者に対してより分かり易い演出を提供することができる。

【８３９６】

< 第７０制御例における装飾用可動役物について >

まず、図２７１５から図２７２０を参照して、本第７０制御例における装飾用可動役物について説明する。なお、以下の説明では、パチンコ機１０を遊技者から見て、手前側を前面側とし、奥側を背面側として前後方向を規定する。また、パチンコ機１０を遊技者から見た場合における左側、及び右側として左右方向を規定する。

【８３９７】

本第７０制御例では、特別図柄の変動表示中に可動することが可能な装飾用可動役物として落下役物９００を搭載し、変動演出の一環として落下役物９００を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。より具体的には、変動演出の一環として実行される役物演出において、保持ソレノイド９２０を駆動させることで落下役物９００を第３図柄表示装置８１の上方から下降（自由落下）する動作で可動させ、下降している落下役物９００の停止位置（落下位置）に応じて所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、落下役物９００における遊技者から視認可能な範囲は、透過性の樹脂材料で構成されており、所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）が実行されると、落下役物９００の停止位置に応じて、落下役物９００の背面側に大当たり期待度を示唆する表示態様を表示可能に構成している。このように構成することで、落下役物９００の動作と、大当たり期待度を示唆する表示態様と、に対して遊技者が注目し易くすることができる。

【８３９８】

図２７１５（ａ）は、落下役物９００が原点位置に位置している状態における第３図柄表示装置８１付近の態様を示した図である。図２７１５（ａ）に示した通り、落下役物９００は、第３図柄表示装置８１よりも前面側、且つ可変表示ユニット８０における装飾枠よりも背面側に位置する平面上を上下方向に可動可能に配設されている。落下役物９００が原点位置に位置している場合、落下役物９００は第３図柄表示装置８１の正面視右側の下方に位置しており、落下役物９００における上側略半分が遊技者から視認可能に構成されている。詳細については後述するが、落下役物９００は、特別図柄の変動表示中に実行される役物演出において可動する装飾用可動役物であり、保持ソレノイド９２０が駆動されることで自由落下により下降することが可能に構成されている。即ち、落下役物９００は、駆動手段が電氣的に作動されることで異なる位置へと移動可能な手段である。

【８３９９】

また、本第７０制御例では、可変表示ユニット８０の正面視右側に、可変表示ユニット８０の背面側の部材等を視認可能にするために背面側より透明樹脂を取り付けて第１小窓９５０、及び第２小窓９６０が形成されている。詳細については後述するが、本第７０制御例では、自由落下している落下役物９００に対して当接させることが可能な当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）を設けており、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０を介して当該当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）が遊技者から視認可能となるように構成されている。即ち、自由落下している落下役物９００と当接部材（第１当接部材９５２、及び第２当接部材９６２）とが当接する様子が遊技者から視認可能となるように構成している。これにより、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第１小窓９５０、及び第２小窓９６０の近傍にＬＥＤ等の発光手段を設け、第

10

20

30

40

50

1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2 の動作に対応して当該発光手段を発光させるように構成してもよい。これにより、第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2 の動作に対して遊技者の視線をより集め易くすることができる。また、第 1 小窓 9 5 0、及び第 2 小窓 9 6 0 は、落下役物 9 0 0 と当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2）とが当接する様子を遊技者が視認できるように配置されていれば良く、図 2 7 1 5 に示した配置、及び大きさに限定されるものではない。

#### 【 8 4 0 0 】

図 2 7 1 5 ( b ) は、落下役物 9 0 0 が張出位置に位置している状態における第 3 図柄表示装置 8 1 付近の態様を示した図である。ここで、張出位置とは、役物演出において落下役物 9 0 0 が可動される範囲における最も上方の特定の位置を指し、落下役物 9 0 0 が自由落下により下降する場合の下降開始位置である。即ち、落下役物 9 0 0 を落下動作（自由落下により下降する動作）で可動させる場合には、落下動作を開始させる前に落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇される。

10

#### 【 8 4 0 1 】

図 2 7 1 5 ( b ) に示したように、落下役物 9 0 0 が張出位置に位置している状態では、落下役物 9 0 0 は第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側の上方に位置しており、落下役物 9 0 0 の下側略半分が遊技者から視認可能となる。一方で、落下役物 9 0 0 の上側略半分は可変表示ユニット 8 0 における装飾枠の背面側に位置しているため、遊技者から視認困難な状態となる。詳細については後述するが、本第 7 0 制御例では、役物演出において落下役物 9 0 0 を駆動モータ 9 1 0 の駆動力によって張出位置まで上昇させた後、落下役物 9 0 0 を自由落下により下降させることが可能に構成されている。このように構成することで、落下役物 9 0 0 を比較的速い速度（張出位置から原点位置まで 0 . 5 秒程度で到達する速度）で下降させることができる。よって、落下役物 9 0 0 をよりインパクトのある動作で可動させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【 8 4 0 2 】

図 2 7 1 6 ( a ) は、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に位置している状態における第 3 図柄表示装置 8 1 付近の態様を示した図である。本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とを当接させることにより、自由落下している落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させることが可能に構成されている。図 2 7 1 6 ( a ) に示した通り、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に位置している場合には、落下役物 9 0 0 の略全体が第 3 図柄表示装置 8 1 の前面側に移動（可変表示ユニット 8 0 の装飾枠と重ならない位置まで進出）しているため、落下役物 9 0 0 の全体が遊技者から視認可能な状態となる。また、第 1 小窓 9 5 0 を介して、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接している様子が遊技者から視認可能な状態となる。これにより、落下役物 9 0 0 が第 1 当接部材 9 5 2 に当接したことによって停止したことを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができる。

30

#### 【 8 4 0 3 】

また、詳細については後述するが、本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出において、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて、第 1 駆動ソレノイドを駆動させることで第 1 当接部材 9 5 2 を可動させることが可能に構成されている。即ち、移動する物体を移動させることが可能なソレノイドを、遊技者による所定の操作に基づいて駆動させる制御を実行可能に構成されている。また、第 1 小窓 9 5 0 が設けられていることで、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作したことに基づいて第 1 当接部材 9 5 2 が可動していることを遊技者が容易に理解することができる。なお、ソレノイドを駆動させるための条件を追加しても良く、遊技者による所定の操作が実行された場合に第 1 条件が成立したに基づいて所定の抽選を実行し、その抽選結果が特定の結果となった場合にソレノイドを駆動させる制御を実行可能に構成しても良い。

40

#### 【 8 4 0 4 】

50

図 2 7 1 6 ( b ) は、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置に位置している状態における第 3 図柄表示装置 8 1 付近の態様を示した図である。本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物 9 0 0 と第 2 当接部材 9 6 2 とを当接させることにより、自由落下している落下役物 9 0 0 を第 2 中間位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、本第 7 0 制御例における役物演出では、張出位置から自由落下している落下役物 9 0 0 を、第 1 当接部材 9 5 2 に当接させることで第 1 中間位置に停止させる場合と、第 2 当接部材 9 6 2 に当接させることで第 2 中間位置に停止させる場合と、がある。これにより、自由落下している落下役物 9 0 0 を当接部材 ( 第 1 当接部材 9 5 2 、及び第 2 当接部材 9 6 2 ) に当接させることで落下役物 9 0 0 を停止させることが可能な停止位置を複数設けることができる。よって、落下役物 9 0 0 を自由落下により可動させる演出における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【 8 4 0 5 】

また、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置に停止している状態では、第 2 小窓 9 6 0 を介して、落下役物 9 0 0 と第 2 当接部材 9 6 2 とが当接している様子を遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が第 2 当接部材 9 6 2 と当接することに起因して停止したことを遊技者に容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより分かり易い演出を提供することができる。

#### 【 8 4 0 6 】

次に、図 2 7 1 7 、及び図 2 7 1 8 を参照して、落下役物 9 0 0 の可動に係る構成について説明する。図 2 7 1 7 は、落下役物 9 0 0 が駆動モータ 9 1 0 の駆動力によって上昇している状態における落下役物 9 0 0 の可動に係る構成を示した図である。上述した通り、落下役物 9 0 0 における遊技者から視認可能となる正面視略矩形状の表示部 9 0 0 a は、有色 ( 黄色 ) 透明の光透過性の樹脂材料からなり、表示部 9 0 0 a が第 3 図柄表示装置 8 1 の前面に重なっている場合でも、表示部 9 0 0 a の背面に位置している第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域を視認することができる。なお、本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 に対して遊技者が注目し易くするために、落下役物 9 0 0 の表示部 9 0 0 a を有色 ( 黄色 ) 透明の樹脂材料から形成されているが、これに限るものではなく、例えば、落下役物 9 0 0 の背面側の表示領域を見やすくするために無色透明の樹脂材料から形成してもよい。

20

30

#### 【 8 4 0 7 】

落下役物 9 0 0 の縦長略直方体形状の支持部 9 0 0 b には、滑り止め用の溝が設けられた支柱 9 9 0 が挿通されている。これにより、落下役物 9 0 0 をなめらかに上下方向に可動させることができる。支柱 9 9 0 は、ポリカーボネート等の樹脂で構成された駆動ベース体 9 3 0 に固定され、当該駆動ベース体 9 3 0 には、支柱 9 9 0 に加え、駆動モータ 9 1 0 、各種位置センサ ( 退避センサ 9 4 0 、原点位置センサ 9 4 1 、張出位置センサ 9 4 2 、第 1 中間センサ 9 4 3 、及び第 2 中間センサ 9 4 4 ) 、保持ソレノイド 9 2 0 、及び当接部材 ( 第 1 当接部材 9 5 2 、及び第 2 当接部材 9 6 2 ) を遊技者から視認可能となる領域 ( 即ち、第 1 小窓 9 5 0 、または第 2 小窓 9 6 0 を介して視認可能な領域 ) に向けて可動させるための各ガイド部 ( 第 1 ガイド部 9 5 2 a 、及び第 2 ガイド部 9 6 2 a ) が設けられ ( 固定され ) ている。なお、各ガイド部 ( 第 1 ガイド部 9 5 2 a 、及び第 2 ガイド部 9 6 2 a ) は、各当接部材 ( 第 1 当接部材 9 5 2 、及び第 2 当接部材 9 6 2 ) をそれぞれ上下方向から挟持することで、各当接部材 ( 第 1 当接部材 9 5 2 、及び第 2 当接部材 9 6 2 ) を遊技者から視認可能な領域に向けて誘導するように形成されている。即ち、第 1 ガイド部 9 5 2 a 、及び第 2 ガイド部 9 6 2 a は、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段と言える。また、支柱 9 9 0 の左側には、落下役物 9 0 0 とラック 9 9 1 とが水平方向に回転しないように挟持するための挟持部 ( 図示なし ) が形成されている。これにより、落下役物 9 0 0 とラック 9 9 1 とは水平方向に変位 ( 回転 ) することなく、上下方向にのみ可動させることができる。なお、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段としては、第 1 ガイド部 9 5 2 a や第 2 ガイド部 9 6 2 a のように各当接部材を

40

50



挟持する構成に限ること無く、空気の流れを作ることによって各当接部材の移動方向を誘導可能に構成したり、磁力を発生させることによって各当接部材の移動方向を誘導可能に構成したりしても良い。

#### 【 8 4 0 8 】

第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2 は、約 1 . 5 c m の厚みを有する形状であって、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 のプッシュバーにそれぞれが固定され、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 の駆動力によりそれぞれが水平方向（左右）に移動することで落下役物 9 0 0 と当接可能に構成されている。ここで、保持ソレノイド 9 2 0、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 は同様のプッシュソレノイドで構成されており、各ソレノイド（保持ソレノイド 9 2 0、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）は、励磁されることによってプッシュバーが突出し、励磁状態から非励磁状態へと切替えた場合にバネの付勢力によってプッシュバーが突出状態から引込状態へと可変するソレノイドである。また、各ソレノイド（保持ソレノイド 9 2 0、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）は、各役割に応じてストロークの長さが異なるソレノイドで構成されている。なお、上述した各ソレノイドはプッシュソレノイドに限定されるものではなく、ロータリーソレノイドやモータ等の駆動手段で構成してもよい。なお、本第 7 0 制御例では、第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2 を装飾されていない部材で構成しているが、特定のイラストや文字等を表示することで遊技者がより視認し易くなるように構成してもよい。

10

20

#### 【 8 4 0 9 】

本第 7 0 制御例では、保持ソレノイド 9 2 0 が駆動される場合、保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーが 4 秒間突出状態となるように駆動される。第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 のプッシュバーが突出状態となる期間の長さは、状況に応じて異なっており、詳細については後述する。第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 が駆動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第 1 当接部材 9 5 2 が正面視左方向へと可動し、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 が駆動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第 2 当接部材 9 6 2 が正面視左方向へと可動する。

#### 【 8 4 1 0 】

なお、本第 7 0 制御例では、保持ソレノイド 9 2 0 が駆動されることで下降する落下役物 9 0 0 の下降速度と、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 が駆動されることによって可動する第 1 当接部材 9 5 2 の可動速度と、を異ならせるように構成している。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが同じ期間に可動し得る構成において、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との動作が類似することで演出効果が低減してしまうといった不具合を抑制することができる。

30

#### 【 8 4 1 1 】

なお、本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 が原点位置から張出位置まで移動する場合における移動距離は、第 1 当接部材 9 5 2 が退避している状態から落下役物 9 0 0 と当接可能な状態まで移動する場合における移動距離よりも長くなるように構成されているが、これに限るものではなく、落下役物 9 0 0 が移動する移動距離よりも、第 1 当接部材 9 5 2 が移動する移動距離の方が長くなるように構成してもよい。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する構成において、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接した際の衝撃が第 1 当接部材 9 5 2 を可動させるための駆動手段に伝わってしまう不具合を軽減することができる。

40

#### 【 8 4 1 2 】

各位置センサ（退避センサ 9 4 0、原点位置センサ 9 4 1、張出位置センサ 9 4 2、第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4）は、落下役物 9 0 0、またはラック 9 9 1 の位置を特定するための透過型センサである。より具体的には、退避センサ 9 4 0 はラック 9 9 1 が下限（即ち、支持部 9 9 1 b と規制部材 9 9 5 とが当接する位置）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、原点位置センサ 9 4 1 は、落下役物 9 0

50

0 が原点位置に位置している（図 2 7 1 5（a）参照）か否かを特定するためのセンサであり、張出位置センサ 9 4 2 は、落下役物 9 0 0 が張出位置（図 2 7 1 5（b）参照）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第 1 中間センサ 9 4 3 は落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に位置している（図 2 7 1 6（a）参照）か否かを特定するためのセンサであり、第 2 中間センサ 9 4 4 は落下役物 9 0 0 が第 2 落下位置に位置している（図 2 7 1 6（b）参照）か否かを特定するためのセンサである。各位置センサ（退避センサ 9 4 0、原点位置センサ 9 4 1、張出位置センサ 9 4 2、第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4）の検出方法については、図 2 7 1 9（a）を参照して後述する。落下役物 9 0 0 の正面視右側の端部には、当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2）と当接させるための突出部 9 0 0 c が設けられている。

10

#### 【8 4 1 3】

落下役物 9 0 0 の下方には、ピニオンギアである駆動ギア 9 1 1 と噛合可能なラック 9 9 1 が設けられ、ラック 9 9 1 には、駆動ギア 9 1 1 と噛合するギア部 9 9 1 a、落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b と当接可能な支持部 9 9 1 b が設けられている。また、ラック 9 9 1 は、落下役物 9 0 0 と同様に、支持部 9 9 1 b に支柱 9 9 0 が挿通されることで、なめらかに上下方向に可動可能に構成されている。ラック 9 9 1 のギア部 9 9 1 a と噛合する駆動ギア 9 1 1 は、ステッピングモータである駆動モータ 9 1 0 の出力軸に固定され、当該駆動モータ 9 1 0 は上述した駆動ベース体 9 3 0 に固着されている。即ち、駆動モータ 9 1 0 が電氣的に作動されることで、駆動ギア 9 1 1 が回転し、駆動ギア 9 1 1 に噛合しているラック 9 9 1 が上昇する。なお、本第 7 0 制御例では、駆動モータ 9 1 0 が正方向（正面視反時計回り）に回転した場合に、ラック 9 9 1 が上昇し、駆動モータ 9 1 0 が負方向（正面視時計回り）に回転した場合に、ラック 9 9 1 が下降するように構成されている。また、ラック 9 9 1 の支持部 9 9 1 b と、落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b と、が当接可能に構成されているため、ラック 9 9 1 を上昇させることでラック 9 9 1 の支持部 9 9 1 b が落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b に作用し、落下役物 9 0 0 を上昇させる（押し上げる）ことが可能に構成されている。

20

#### 【8 4 1 4】

図 2 7 1 8 は、落下役物 9 0 0 が張出位置で停止している（保持されている）状態における、落下役物 9 0 0 の可動に係る構成を示した図である。図 2 7 1 8 に示した通り、駆動ベース体 9 3 0 の上方に固定されたプッシュソレノイドである保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーと、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c と、は当接可能に構成されており、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c が保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーよりも高い位置まで可動された場合に保持ソレノイド 9 2 0 を可動させる（プッシュバーを突出させる）ことで、落下役物 9 0 0 を張出位置に支持することが可能に構成されている。即ち、落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇されると、落下役物 9 0 0 は保持ソレノイド 9 2 0 によって張出位置に所定時間（例えば、4 秒間）保持される。

30

#### 【8 4 1 5】

また、本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b と、ラック 9 9 1 の支持部 9 9 1 b と、が係脱可能（当接状態と離間状態とに可変可能）に構成されており、落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇された場合に、落下役物 9 0 0 が張出位置に保持された状態において、ラック 9 9 1 を駆動モータ 9 1 0 の駆動力によって退避位置（可動範囲における下限位置）まで所定時間（7 5 0 m s）で可動する。なお、支柱 9 9 0 の下方にはラック 9 9 1 の下方への移動範囲を制限するための規制部材 9 9 5 が固定されている。即ち、ラック 9 9 1 は退避位置まで可動された後、ラック 9 9 1 の支持部 9 9 1 b が規制部材 9 9 5 と当接することによって、退避位置に位置している状態で保持される。これにより、ラック 9 9 1 が退避位置まで可動された後に、落下役物 9 0 0 の保持状態を解除することで、落下役物 9 0 0 を自由落下により可動させることができる。

40

#### 【8 4 1 6】

なお、本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 を上昇させる場合に、落下役物 9 0 0 とラック 9 9 1 とを当接（係合）させ、落下役物 9 0 0 を自由落下により可動させる場合に、

50

落下役物 900 とラック 991 とを離間させるように構成されているが、これに限るものではない。例えば、落下役物 900 に対してギア部を有するラック 991 を設け（固着し）、当該ラック 991 に設けられたギア部と駆動ギア 911 とを係脱可能に構成してもよい。より具体的には、落下役物 900 が張出位置に位置している状態で、駆動ギア 911（及び駆動モータ 910）を（例えば、正面視左方向にスライド変位）変位させ、落下役物 900 と共にラック 991 を自由落下により可動可能に構成してもよい。このように構成することで、ラック 991 を退避（下降）させる期間を設けることなく、落下役物 900 を落下させることができる。この場合、駆動モータ 910、及び駆動ギア 911 を電氣的に作動される駆動手段（例えば、プッシュソレノイド）によって水平方向にスライド変位可能に配設し、落下役物 900 を上昇させる場合において駆動ギア 911 とラック 991 を係合させ、落下役物 900 を下降させる場合に駆動ギア 911 とラックを離間させるように構成すればよい。

10

#### 【8417】

次に、図 2719（a）を参照して、各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）の検出方法について、張出位置センサ 942 を例に挙げて説明する。各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、投光部と受光部とを有する遮光型のフォトセンサ（投光部と受光部とが一体化したタイプ）で構成されている。各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、落下役物 900 の検出部 900d（または、ラック 991 の検出部（図示なし））が投光部からの光を遮光していない場合にはオフ（非検出状態）であり、投光部からの光を遮光する（検出部 900d がセンサに設けられたスリット部と略同じ高さに位置することによってオン（検出状態）へと可変する。即ち、各位置センサに対応する位置（例えば、原点位置センサ 941 に対応する原点位置）に落下役物 900 が停止している期間は、当該位置センサは常にオンの状態（検出状態）となる。なお、ラック 991 の背面側の検出部（図示なし）も落下役物 900 の検出部 900d と同様に構成されており、各位置センサはラック 991 の検出部（図示なし）も検出可能に構成されている。なお、上述した各位置センサは、落下役物 900、またはラック 991 の位置を特定することが可能なものであればよく、例えば、反射型のセンサ等の検出手段を用いて構成してもよい。

20

30

#### 【8418】

次に、図 2719（b）、及び図 2720 を参照して、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との動作態様について説明する。図 2719（b）は、落下役物 900 が保持ソレノイド 920 により張出位置で保持されている状態を示した図である。落下役物 900 が張出位置で停止している（保持されている）期間は、落下役物 900 における検出部 900d が張出位置センサ 942 から投光された光を遮光することにより、張出位置センサ 942 がオンの状態を維持している。本第 70 制御例では、落下役物 900 が張出位置に保持されている期間において、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて、第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動（プッシュバーを突出）させることで第 1 当接部材 952 を可動可能に構成されている。詳細については後述するが、本第 70 制御例では、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることで第 1 当接部材 952 を可動させることが可能となる操作有効期間を設定し、当該操作有効期間が終了してから所定時間（1 秒）経過後に落下役物 900 を自由落下により可動（下降）させるように構成されている。

40

#### 【8419】

図 2720（a）は、第 1 当接部材 952 が遊技者から視認可能な領域まで移動した状態において、落下役物 900 が自由落下により下降し、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 が当接した状態を示した図である。図 2720（a）に示した通り、第 1 当接部材 952 が遊技者から視認可能な領域まで移動した状態において、落下役物 900 が自由落下

50

により下降した場合、落下役物 900 の端部に設けられた突出部 900c と第 1 当接部材 952 とが当接することで、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止する。より具体的には、第 1 当接部材 952 は、駆動ベース体 930 に設けられたガイド部 952a により鉛直下向きの可動が規制されているため、自由落下により下降する落下役物 900 を受け止めることができる。詳細については後述するが、本第 70 制御例では、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させる場合は、落下役物 900 が張出位置から下降を開始するタイミングから第 1 駆動ソレノイド 955 を所定時間（例えば、5 秒間）駆動する（即ち、5 秒間突出状態となるように励磁する）ように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 が第 1 中間位置に到達するよりも前に第 1 当接部材 952 を落下役物 900 と当接可能な位置（第 1 小窓 950 を介して視認可能な領域）に位置させておくことができる。よって、より安定した停止制御を行うことができる。

10

#### 【8420】

図 2720 (b) は、第 1 当接部材 952 が遊技者から視認可能な領域に位置していない場合において、落下役物 900 が自由落下により下降している状態を示した図である。図 2720 (b) に示した通り、第 1 当接部材 952 が遊技者から視認可能な領域に位置していない場合には、落下役物 900 は第 1 中間位置で停止することなく下降し続ける。ここで、第 1 当接部材 952 が遊技者から視認可能な領域に位置していない状態で落下役物 900 が下降した場合は、落下役物 900 は原点位置まで下降し、規制部材 995 により保持されているラック 991 の支持部 991b に当接することによって原点位置で停止する。

20

#### 【8421】

なお、図 2719 (b)、及び図 2720 では、第 1 駆動ソレノイド 955 と第 1 当接部材 952 とを例に挙げて説明したが、第 2 駆動ソレノイド 965 と第 2 当接部材 962 とは、それぞれ第 1 駆動ソレノイド 955 と第 1 当接部材 952 とに対して、配設位置が第 2 中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物 900 に対する当接方法）については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【8422】

＜第 70 制御例における演出内容について＞

次に、図 2721 から図 2726 を参照して、本第 70 制御例におけるパチンコ機 10 で実行される各種演出のうち、特徴的な演出である役物演出について説明する。本第 70 制御例では、特別図柄の変動表示が実行されている期間における変動演出の一環として、落下役物 900 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。この役物演出は、加算変動時間（加算時間）が設定されている変動演出（即ち、加算変動時間（加算時間）が 0 秒ではない変動演出）中に実行される役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、特定の抽選結果（実行に対応する抽選結果）となった場合に実行される演出であり、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が残り 25 秒となったタイミングで開始され、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が終了するタイミング（即ち、加算変動時間（加算時間）に対応する変動演出が開始されるタイミング）で終了するように構成されている。役物演出では、落下役物 900 が張出位置から自由落下により下降する落下動作で 3 回可動され、当接部材（第 1 当接部材 952、または第 2 当接部材 962）が小窓（第 1 小窓 950、または第 2 小窓 960）内に停止した場合に、落下動作において落下役物 900 を張出位置と原点位置との間の途中位置で停止させ、大当たり期待度を示唆する演出である落下予告を実行可能に構成されている。即ち、役物演出は、変位する手段が変位する際に成立する条件の成立に対応して実行される演出である。当該落下予告は、第 1 落下予告、第 2 落下予告、及び最終落下予告の 3 種類で構成されており、各操作有効期間の終了後にそれぞれ落下予告を実行可能に構成されている。なお、上述した演出として、落下役物 900 が落下動作を実行している期間に対応する演出や、落下役物 900 の落下動作内容に対応する演出や、落下役物 900 の落下速度に対応する演出等を実行可能に構成しても良い。

30

40

#### 【8423】

50

図 2 7 2 1 ( a ) は、本第 7 0 制御例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図である。本第 7 0 制御例では、変動時間として加算変動時間（加算時間）を含む変動時間が設定された場合に、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能に構成し、枠ボタン 2 2 が押下されたことに基いて当該実行抽選を実行するように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることを期待する遊技者に対して、枠ボタン 2 2 を押下する意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、換言すれば、特別図柄の変動時間として加算変動時間（加算時間）が設定された場合において、枠ボタン 2 2 が操作されなかった場合には、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行しないように構成されているため、役物演出を実行させないことを遊技者が任意に決定することができる。よって、装飾用可動役物（落下役物 9 0 0 ）が可動することを好まない遊技者の利便性を向上させることができる。

#### 【 8 4 2 4 】

図 2 7 2 1 ( a ) に示した通り、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m における左右方向の略中央上方に横長略矩形状の表示領域 H R 1 0 が形成され、当該表示領域 H R 1 0 には枠ボタン 2 2 を押下することで役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行されることを示唆する表示態様（例えば、「ボタンを押して役物演出 G E T ? 」という文字）が表示される。

#### 【 8 4 2 5 】

主表示領域 D m の正面視左側下方には小表示領域 D m 7 2 が形成され、当該小表示領域 D m 7 2 には枠ボタン 2 2 の操作有効期間を示すためのタイムゲージ t g 1 が表示される。当該タイムゲージ t g 1 は、操作有効期間の残り時間を示すための残時間ゲージ t g 1 a と、操作有効期間が開始されてからの経過時間を示すための経過時間ゲージ t g 1 b と、で構成されている。なお、本第 7 0 制御例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間（枠ボタン 2 2 の操作有効期間）として 2 秒間を設定する。即ち、タイムゲージ t g 1 における残時間ゲージ t g 1 a は、2 秒掛けて非表示状態（ 0 となる）まで減少する表示態様であり、経過時間ゲージ t g 1 b は、2 秒間掛けて最大となる（タイムゲージ t g 1 が経過時間ゲージ t g 1 b のみで形成される）まで増加する表示態様である。また、小表示領域 D m 7 2 の上部に形成された小表示領域 D m 7 2 a には、枠ボタン 2 2 の操作を促す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。小表示領域 D m 7 2、及び小表示領域 D m 7 2 a に表示されている表示態様は、枠ボタン 2 2 が押下されたタイミングで非表示へと可変するように構成されており、枠ボタン 2 2 が押下されなかった場合には、操作有効期間（ 2 秒）が経過した場合に非表示へと可変するように構成されている。

#### 【 8 4 2 6 】

役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、主表示領域 D m における正面視左側上方に小表示領域 D m 1 が形成され、主表示領域 D m における正面視右側上方に小表示領域 D m 2 が形成される。小表示領域 D m 1 は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中））であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報（図 2 7 2 1 ( a ) では下向きの矢印で表示）が表示される領域であって、第 1 特別図柄（特図 1 ）の抽選状況を示すための識別情報、或いは、第 2 特別図柄（特図 2 ）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。小表示領域 D m 2 は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中））であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報（図 2 7 2 1 ( a ) では下向きの矢印で表示）が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。また、小表示領域 D m 1 の下方には、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 が形成されている。小表示領域 D s 1 1 には特図 1 保留数（図では、特図 1 保留数が 3 個であることを示す「 3 」）が表示され、小表示領域 D s 1 2 には特図 2 保留数（図では、特図 2 保留数が 2 個であることを示す「 2 」）が表示されている。

#### 【 8 4 2 7 】

10

20

30

40

50

なお、図示は省略したが、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物を実行させる抽選結果となった場合には、役物演出の実行が決定したことを示す表示態様（例えば、「役物演出GET!!」という文字）が表示され、役物演出を実行しない抽選結果となった場合、及び実行抽選が実行されなかった（枠ボタン22が押下されなかった）場合には、役物演出が実行されないことを示す表示態様（例えば、「役物演出GETならず」という文字）が表示される。これにより、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選における抽選結果を遊技者が容易に把握することができる。

#### 【8428】

なお、本第70制御例では、枠ボタン22が押下されることを役物演出の実行可否を決定する実行抽選の実行契機としているが、これに限るものではない。例えば、発射された遊技球が所定位置に到達したことを検出可能な検出センサ（非接触センサ）を設け、当該検出センサがオンとなった場合に実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン22を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断してしまう）ことを抑制することができる。

10

#### 【8429】

また、遊技者が所有するスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機10で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたPush表示をタッチする操作）がされた場合に、役物演出の実行抽選を実行するように構成してもよい。この場合、Wifi（登録商標）やBluetooth（登録商標）等の通信手段を用いて、スマートフォンにおいて所定の操作がされたことをパチンコ機10に対して出力可能に構成すると良い。このように構成することで、感染症対策等により枠ボタン22に触りたくない遊技者やスマートフォンを利用しながら遊技している遊技者に対しても実行抽選を実行させ易くすることができる。

20

#### 【8430】

図2721（b）は、役物演出における準備期間の演出態様の一例を示した図である。本第70制御例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合、実行抽選期間（操作有効期間（2秒））が経過した後に、役物演出が開始され、役物演出における準備期間（1秒間）が設定される。即ち、上述した役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行された（枠ボタン22が押下された）タイミングによらず、実行抽選期間として設定される2秒が経過した後に、役物演出が実行される。役物演出における準備期間では、落下役物900が原点位置から張出位置まで1秒間で可動（上昇）する。また、表示領域HR10には、役物演出における準備期間であることを示すための表示態様（例えば、「役物演出準備中!!」という文字）が表示される。小表示領域Dm72には、タイムゲージtg1が満タンの状態で表示（残時間ゲージtg1aのみで構成）され、小表示領域Dm72aには、操作有効期間が間もなく開始されることを示す表示態様（例えば、「準備中」という文字）が表示されている。これにより、役物演出において枠ボタン22を操作する演出が間もなく実行されることを遊技者に容易に理解させることができる。

30

#### 【8431】

図2722（a）は、役物演出における1回目の操作有効期間（3秒間）の演出態様の一例を示した図である。本第70制御例では、役物演出における準備期間が終了すると、枠ボタン22の操作有効期間（1回目）として所定時間（3秒間）が設定され、当該操作有効期間において、枠ボタン22が操作されることに基づいて第1当接部材952を可動させることが可能に構成されている。より具体的には、当該操作有効期間において枠ボタン22が押下された場合に、第1駆動ソレノイド955の駆動力により第1当接部材952を可動させることが可能に構成され、遊技盤13に設けられた第1小窓950内に第1当接部材952が停止した場合に、張出位置から下降した落下役物900と第1当接部材952とを当接させることで落下役物900を第1中間位置に停止させ、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様（第1落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。なお、詳細については後述するが、落下役物900を第1中間位置に停止させるか否か（

40

50

即ち、第 1 落下予告が発生させるか否か)は、枠ボタン 2 2 が押下されたことに基づいて実行される抽選によって決定する。ここで、特別図柄抽選の抽選結果が当たりである場合は、外れである場合よりも落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止し易く構成されている。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止することを遊技者に期待させ、枠ボタン 2 2 を積極的に操作させることができる。なお、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させるか否かを決定する抽選の実行契機となる操作手段は、枠ボタン 2 2 に限定されるものではなく、例えば、操作レバーや遊技者の手の動きを検出可能な非接触センサ等の操作手段で構成してもよい。落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させる場合には、落下役物 9 0 0 が張出位置から下降を開始するタイミングにおいて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動が開始され、所定期間(例えば、5 秒間)突出状態を維持するように駆動される。 10

#### 【 8 4 3 2 】

図 2 7 2 2 ( a ) に示した通り、役物演出における 1 回目の操作有効期間では、表示領域 H R 1 0 に「落下役物が途中で止まれば第 1 落下予告 G E T ! 」という文字が表示される。これにより、落下役物が原点位置に到達するまでの途中位置に停止することで、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出が実行されることを遊技者に理解させることができる。また、役物演出における 1 回目の操作有効期間では、落下役物 9 0 0 が張出位置に位置している状態で保持されており、落下役物 9 0 0 を介して遊技者から視認可能となる落下役物 9 0 0 の背面側の小表示領域 D m 7 6 には「次回」という文字が表示される。

#### 【 8 4 3 3 】

また、役物演出における 1 回目の操作有効期間では、当該操作有効期間の開始からの経過時間に対応して、小表示領域 D m 7 2 に表示されたタイムゲージ t g 1 の残時間ゲージ t g 1 a が減少し、経過時間ゲージ t g 1 b が増加する。小表示領域 D m 7 2 a には、枠ボタン 2 2 の操作方法を示す表示態様(例えば、「押せ」という文字)が表示される。詳細については後述するが、本第 7 0 制御例では、枠ボタン 2 2 が押下された(押し込み状態へと可変した)ことを契機として第 1 当接部材 9 5 2 を可動させることが可能に構成され、その後、第 1 当接部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止することを期待させる演出(所謂、煽り演出)として第 1 当接部材 9 5 2 を所定の周期毎に可動可能に構成されている。なお、本第 7 0 制御例では、第 1 当接部材 9 5 2 が所定の周期毎に可動された場合に、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接し易く(即ち、第 1 落下予告が発生し易く)構成されている。これにより、枠ボタン 2 2 を操作した場合における第 1 当接部材 9 5 2 の可動状況に応じて、第 1 落下予告が発生する期待度を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。 30

#### 【 8 4 3 4 】

小表示領域 D m 7 2 の正面視右側には、小表示領域 D m 7 3 が形成され、当該小表示領域 D m 7 3 には第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動回数に対応する表示態様(図では、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 が 1 回可動されたことを示す「1 回」という文字)が表示される。小表示領域 D m 7 3 内に形成された回数表示領域 D m 7 3 b に表示された表示態様(図では、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動回数を示す「1」という数字)は、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動が設定される毎に更新(1 ずつ加算して表示)される。また、小表示領域 D m 7 3 の上部に形成された小表示領域 D m 7 3 a には、小表示領域 D m 7 3 に表示された回数が第 1 当接部材 9 5 2 の可動回数に対応する回数であることを示すための表示態様(例えば、「T r y 数」という文字)が表示されている。 40

#### 【 8 4 3 5 】

小表示領域 D m 7 3 の右側に形成される小表示領域 D m 7 4 には、第 1 小窓 9 5 0 付近の遊技盤 1 3 を模した表示態様が表示され、小表示領域 D m 7 4 の上部に形成された小表示領域 D m 7 4 a には、遊技盤 1 3 における第 1 小窓 9 5 0 付近に注目することを促すための表示態様(例えば、「注目! 」という文字)が表示される。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を押下されたことに基づいて可動された第 1 当接部材 9 5 2 を、第 1 小窓 9 5 0 を介して視認させ易くすることができる。よって、実行されている演出内容を遊 50

技者に理解させ易くすることができる。

【 8 4 3 6 】

また、主表示領域 D m における上下方向に対して略中央の左側に形成された小表示領域 D m 7 5 には、落下予告の発生した回数の累計を示すための表示態様（例えば、「0 / 3 発生」という文字）が表示され、小表示領域 D m 7 5 の上部には、落下予告の発生した回数をカウントしていることを示す小態様（例えば、「予告」という文字）が表示される。小表示領域 D m 7 5 における回数表示領域 D m 7 5 b に表示された表示態様（図では「0」という数字）は、落下予告が発生する毎に表示態様が可変（数値が1ずつ加算）して表示される。これにより、落下予告の最大発生回数（3回）に対して、何回の落下予告が発生させることができたのかを遊技者に容易に把握させることができる。なお、役物演出が実行されている期間における、小表示領域 D m 1、小表示領域 D m 2、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 は、上述した役物演出の実行抽選期間（図 2 7 2 1（a）参照）における小表示領域 D m 1、小表示領域 D m 2、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 に対して、小表示領域 D m 2 の表示場所が左側に移動した点においてのみ相違しており、表示内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

10

【 8 4 3 7 】

図 2 7 2 2（b）は、役物演出において、第1落下予告が発生した場合の演出態様の一例を示した図である。本第70制御例における役物演出では、第1当接部材952が第1小窓950内に停止した場合に、自由落下により下降する落下役物900と第1当接部材952とを当接させることで落下役物900を第1中間位置に停止させることを可能に構成され、落下役物900が第1中間位置に停止した場合に特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様を表示させるように構成されている。図 2 7 2 2（b）に示した通り、役物演出において落下役物900が第1中間位置に停止した場合、第1中間位置に位置している落下役物900の背面側の小表示領域 D m 7 7 には、第1落下予告内容を示す表示態様（例えば、「激」という文字）が表示され、表示領域 H R 1 0 には「第1落下予告発生！」という文字が表示される。詳細については後述するが、第1落下予告落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「激」、「とても」、「やや」のいずれかが選択されるように構成されている。なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、予告内容として「激」が選択され易く、「やや」が選択され難く構成されている。即ち、大当たり期待度が高い方から順に、「激」、「とても」、「やや」となるように構成されている。このように構成することで、小表示領域 D m 7 7 に表示された表示態様（第1落下予告の予告内容）から特別図柄抽選の抽選結果を予想する遊技性を実現することができる。

20

30

【 8 4 3 8 】

主表示領域 D m の上下方向に対する略中央の左側に形成された小表示領域 D m 7 5 には、落下予告が発生した回数をカウントする表示態様（図では、「1 / 3 発生」という文字）が更新して表示される。なお、第1当接部材952が第1小窓950内に停止しなかった場合（即ち、落下役物900を第1中間位置に停止させることができなかった場合）には、落下役物900が張出位置から原点位置まで落下するように構成されている。即ち、第1当接部材952が第1小窓950内に停止したか否かによらず、落下役物900を張出位置から自由落下により移動させるように構成されている。ここで、第1当接部材952が第1小窓950内に停止することなく、落下役物900が原点位置まで落下した場合には、表示領域 H R 1 0 には何も表示されず（非表示となり）、小表示領域 D m 7 5 内の表示態様が更新されることもない（「0 / 3 発生」という文字が表示され続ける）。

40

【 8 4 3 9 】

図 2 7 2 3（a）は、役物演出における2回目の操作有効期間における演出態様の一例を示した図である。本第70制御例では、役物演出における1回目の操作有効期間の終了タイミングで落下役物900を張出位置から自由落下により移動させた後、落下役物900を駆動モータ910の駆動力により再び張出位置まで移動させ、落下役物900が張出位置に到達したタイミングにおいて2回目の操作有効期間（3秒間）を設定するように構

50



成されている。図 2 7 2 3 ( a ) に示した通り、2 回目の操作有効期間では、表示領域 H R 1 0 に「第 2 落下予告発生のチャンス!」という文字が表示される。これにより、1 回目の操作有効期間における演出と類似する演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。2 回目の操作有効期間では、小表示領域 D m 7 7 に第 1 落下予告として表示された表示態様 (例えば、「激」という文字) が表示されている。2 回目の操作有効期間では、1 回目の操作有効期間に対して、実行された累計の予告回数を示す表示態様 (例えば、「1 / 3 発生」という文字) が小表示領域 D m 7 5 において表示されている点と、駆動ソレノイド (第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5) が駆動された累計の駆動回数を示す表示態様 (例えば、「4 回」という文字) が小表示領域 D m 7 3 において表示されている点と、第 2 小窓 9 6 0 付近の遊技盤 1 3 を模した表示態様が小表示領域 D m 7 4 において表示されている点と、で相違している。

10

#### 【 8 4 4 0 】

図 2 7 2 3 ( b ) は、第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 当接部材 9 6 2 が停止した状態で落下役物 9 0 0 が張出位置から落下することで、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置に停止した場合における演出態様の一例を示した図である。本第 7 0 制御例における役物演出では、上述した 2 回目の操作有効期間 (3 秒間) の終了から所定時間 (1 秒間) が経過したタイミングにおいて、張出位置に位置している落下役物 9 0 0 を自由落下により下降させるように構成されている。また、張出位置から自由落下により落下役物 9 0 0 を下降させた場合において、第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 当接部材 9 6 2 が停止している場合には、落下役物 9 0 0 と第 2 当接部材 9 6 2 とを当接させることで落下役物 9 0 0 を第 2 中間位置に停止させることが可能に構成され、第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 当接部材 9 6 2 が停止していない場合には、落下役物 9 0 0 を原点位置まで下降させ、原点位置で停止させることが可能に構成されている。これにより、自由落下により下降する落下役物 9 0 0 の移動範囲を可変させることができるため、落下役物 9 0 0 の動作態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【 8 4 4 1 】

図 2 7 2 3 ( b ) に示した通り、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置で停止した場合には、表示領域 H R 1 0 において「第 2 落下予告発生! ラストチャレンジ!」という文字が表示される。これにより、再び、最後の落下予告が発生する可能性のある演出が実行されていることを遊技者に理解させることができる。第 2 中間位置に位置している落下役物 9 0 0 の背面側の小表示領域 D m 7 8 には、第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様 (例えば、「アツ」という文字) が表示され、役物演出において発生した落下予告の累計数を更新した表示態様 (例えば、「2 / 3 発生」という文字) が小表示領域 D m 7 5 に表示される。詳細については後述するが、第 2 落下予告の予告内容は、特別図柄の抽選結果に応じて選択され、大当たり期待度を示唆することができる。このように構成することで、遊技者は、第 1 落下予告の予告内容に加え、第 2 落下予告の予告内容も参照して、特別図柄抽選の抽選結果を予想することができる。なお、第 2 落下予告の予告内容は第 1 落下予告の実行有無に関わらず表示可能に構成されている。即ち、第 1 落下予告が発生しなかった場合における第 2 落下予告発生時の演出態様は、第 1 落下予告が発生した場合における第 2 落下予告発生時の演出態様に対して、小表示領域 D m 7 7 において何も表示されない点と、小表示領域 D m 7 5 の回数表示領域 D m 7 5 b に表示された表示内容が異なる (例えば、第 2 落下予告の発生だけがカウントされた「1」という数値が表示される) 点と、において相違し、その他の演出態様については同一である。

30

40

#### 【 8 4 4 2 】

なお、本第 7 0 制御例では、小表示領域 D m 7 5 において、落下予告が発生した回数 (累計) を表示するように構成しているが、これに加え、落下動作の実行回数 (累計) を表示するように構成してもよい。より具体的には、落下予告の発生有無によらず、落下役物 9 0 0 が張出位置から自由落下により下降する落下動作が実行された回数を識別可能な識別情報を表示するように構成してもよい。このように構成することで、役物演出の進行度合いを遊技者に理解させ易くすることができる。

50

## 【 8 4 4 3 】

なお、図示は省略したが、張出位置に位置している落下役物 9 0 0 を自由落下により下降させた場合において、第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 当接部材 9 6 2 が停止していない場合は、落下役物 9 0 0 は原点位置まで下降して停止するように構成されている。また、落下役物 9 0 0 が第 2 停止位置で停止することなく原点位置まで下降した場合には、小表示領域 D m 7 8 には何も表示されることはない。

## 【 8 4 4 4 】

落下役物 9 0 0 が 2 回目の落下動作（張出位置からの下降）を開始してから所定時間（1 秒）が経過すると、3 回目の操作有効期間（2 秒間）が設定される。3 回目の操作有効期間（2 秒間）では、枠ボタン 2 2 が押下されたことに基づいて、第 1 当接部材 9 5 2 を可動させることが可能に構成されている。小表示領域 D m 7 2 では、3 回目の操作有効期間（2 秒間）を示すためのタイムゲージ t g 1 が表示され、タイムゲージ t g 1 における残時間ゲージ t g 1 a、及び経過時間ゲージ t g 1 b が、3 回目の操作有効期間が開始からの経過時間に対応して可変して表示される。小表示領域 D m 7 3 では、役物演出において各当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2）が可動された累計の可動回数に対応する表示態様（例えば、「7 回」という文字）が表示される。

## 【 8 4 4 5 】

図 2 7 2 4 は、役物演出において最終落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。本第 7 0 制御例では、役物演出における 3 回目の操作有効期間内に枠ボタン 2 2 が押下され、当該押下に基づいて実行される抽選において特定の抽選結果（予告有りを示す抽選結果）となった場合に、落下役物 9 0 0 が張出位置から自由落下により原点位置まで下降したタイミングにおいて、最終落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「星 5」という文字）を小表示領域 D m 7 9 に表示させることが可能に構成されている。詳細については後述するが、最終落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、上述した第 1 落下予告と第 2 落下予告との予告内容が規定されたデータテーブルとは異なるデータテーブルから決定される。即ち、第 1 落下予告と第 2 落下予告との予告内容から最終落下予告の予告内容を特定することが困難となるように構成されている。このように構成することで、大当たり期待度を示唆する表示態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

## 【 8 4 4 6 】

なお、3 回目の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が押下されなかった場合と、最終落下予告の発生有無を決定する抽選において特定の抽選結果とならなかった（予告無しの抽選結果となった）場合には、小表示領域 D m 7 9 には何も表示されることはない。このように構成することで、落下役物 9 0 0 の停止位置を可変させることのない 3 回目の落下動作において、演出態様を可変させることができる。

## 【 8 4 4 7 】

また、役物演出において最終落下予告が発生した場合は、表示領域 H R 1 0 において、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様（例えば、「次回激アツ星 5 リーチ」という文字）が表示される。なお、図示は省略したが、発生しなかった落下予告がある場合（例えば、最終落下予告のみ発生しなかった場合）、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様は、発生した予告内容にのみ対応する表示態様（例えば、「次回激アツリーチ」という文字）で表示される。

## 【 8 4 4 8 】

次に、図 2 7 2 5 を参照して、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）の駆動パターンについて説明する。図 2 7 2 5（a）は、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）の動作内容として 1 回の動作が選択された場合の駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）の駆動状況を示したタイミングチャートである。

## 【 8 4 4 9 】

本第 7 0 制御例では、操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下された場合に、駆動ソ

10

20

30

40

50

レノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）を1回駆動させる状態と、駆動ソレノイドを所定の周期毎（0.5ms毎）に駆動させる状態とを選択可能に構成されている。なお、詳細については後述するが、駆動ソレノイドが所定の周期毎（0.5ms毎）に駆動された場合は、駆動ソレノイドが1回のみ駆動された場合よりも第1当接部材952と落下役物900とが当接し易く（即ち、第1落下予告が発生し易く）構成されている。これにより、第1落下予告の発生する期待度を第1当接部材952の動作態様によって示唆することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【8450】

図2725（b）は、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の周期動作が選択された場合における駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）の駆動状況を示したタイミングチャートである。図2725（b）に示した通り、本第70制御例では、枠ボタン22が押下されたタイミングにおいて、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）を駆動させるように構成されている。更に、落下予告の発生有無を決定する際に、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の動作として周期動作が選択された場合に、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動可能に構成されている。なお、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動する駆動制御は、所定のタイミング（落下役物900を張出位置から下降させ始めるタイミング）まで継続して実行される。

#### 【8451】

より具体的には、枠ボタン22が押下されたタイミングにおいて1回目の駆動ソレノイドの可動が実行され、その後0.5秒毎（即ち、枠ボタン22の押下開始から0.5秒後、1秒後、及び1.5秒後）に駆動ソレノイドが繰り返し駆動される。これにより、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）により可動される当接部材（第1当接部材952、及び第2当接部材962）の動作態様をより好適なものにすることができる。

#### 【8452】

なお、図示は省略したが、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）は、所定時間（例えば、0.25秒）プッシュバーが突出状態で維持（即ち、0.25秒励磁）されるように駆動される。ここで、落下役物900が張出位置から下降し始めるタイミングで駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の駆動中である（即ち、当該駆動の開始から0.25msが経過していない）場合は、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の動作が完了（即ち、0.25秒間の励磁が終了）したタイミングで所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動する駆動制御を終了させるように構成されている。

#### 【8453】

次に、図2726を参照して、本第70制御例の役物演出における落下役物900の動作の流れを説明する。図2726は、役物演出における落下役物900の動作の流れを示した図である。本第70制御例における役物演出では、上述したように、張出位置に位置している落下役物900が自由落下により下降する落下動作で所定回数（3回）可動される。また、張出位置に位置している落下役物900を自由落下により下降させる場合において、第1小窓950内に第1当接部材952が停止している場合には落下役物900を第1中間位置に停止させ、第2小窓960内に第2当接部材962が停止している場合には落下役物900を第2中間位置に停止させ、第1小窓950内に第1当接部材952が停止しておらず、且つ第2小窓960内に第2当接部材962が停止していない場合には、落下役物900を原点位置で停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、当接部材（第1当接部材952、及び第2当接部材962）の状態に応じて落下役物900の下降幅（移動幅）を可変させることができるため、落下役物900の動

作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 8 4 5 4 】

図 2 7 2 6 ( a ) は、役物演出において第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合の落下役物 9 0 0 の動作の流れを示した図である。役物演出の実行が決定されると、まず、役物演出の準備期間 ( 図 2 7 2 1 ( b ) 参照 ) において、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により落下役物 9 0 0 が原点位置から張出位置まで所定時間 ( 1 秒 ) 掛けて上昇する。落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇すると、落下役物 9 0 0 は保持ソレノイド 9 2 0 ( 図 2 7 1 7 参照 ) によって所定時間 ( 4 秒間 ) 、張出位置に保持される。また、詳細については後述するが、落下役物 9 0 0 が保持ソレノイド 9 2 0 により張出位置に保持されている期間において、ラック 9 9 1 ( 図 2 7 1 7 参照 ) が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで ( 規制部材 9 9 5 ( 図 2 7 1 7 参照 ) と当接するまで ) 所定時間 ( 7 5 0 m s ) 掛けて下降する。落下役物 9 0 0 は、張出位置に位置している状態で所定時間 ( 4 秒間 ) 保持された後、保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーが引込状態へと可変することで張出位置から自由落下により下降する。落下役物 9 0 0 が張出位置から自由落下により下降する場合において、第 1 小窓 9 5 0 内に第 1 当接部材 9 5 2 が停止している場合、落下役物 9 0 0 は第 1 中間位置まで下降して停止し、所定のタイミング ( 役物演出の開始から 8 秒後 ) に張出位置に到達するように再び上昇する。

10

【 8 4 5 5 】

落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック 9 9 1 ( 図 2 7 1 7 参照 ) が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで ( 規制部材 9 9 5 ( 図 2 7 1 7 参照 ) と当接するまで ) 下降すると共に、落下役物 9 0 0 が所定時間 ( 4 秒 ) 張出位置に保持された後、自由落下により下降する。張出位置から下降した落下役物 9 0 0 は、第 2 当接部材 9 6 2 と当接することにより第 2 中間位置まで下降した状態で停止する。その後、落下役物 9 0 0 は、所定のタイミング ( 役物演出の開始から 1 7 秒後 ) で張出位置に到達するまで上昇する。落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック 9 9 1 ( 図 2 7 1 7 参照 ) が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで ( 規制部材 9 9 5 ( 図 2 7 1 7 参照 ) と当接するまで ) 下降すると共に、落下役物 9 0 0 が保持ソレノイド 9 2 0 によって張出位置に所定時間 ( 4 秒間 ) 保持される。その後、落下役物 9 0 0 は張出位置から原点位置まで自由落下により下降して停止する。即ち、ラック 9 9 1 は、各落下予告の発生有無 ( 換言すれば、落下役物 9 0 0 の停止位置 ) によらず、下限 ( ラック 9 9 1 と規制部材 9 9 5 とが当接するまで下降した位置 ) まで下降するように構成されている。

20

30

【 8 4 5 6 】

図 2 7 2 6 ( b ) は、役物演出において第 1 落下予告が発生し、第 2 落下予告が発生しなかった場合における落下役物 9 0 0 の動作の流れを示した図である。本第 7 0 制御例では、落下予告の発生状況によらず、落下役物 9 0 0 を可動させるための駆動モータ 9 1 0 を予め規定されたシナリオに基づいて可動させるように構成されている。より具体的には、各所定のタイミング ( 役物演出の開始時、開始から 7 秒後、及び開始から 1 6 秒後 ) において、落下役物 9 0 0 を上昇させるために駆動モータ 9 1 0 を正方向に回転させてラック 9 9 1 ( 図 2 7 1 7 参照 ) を 1 秒間で上昇させ、その後、所定時間 ( 2 5 0 m s ) の待機動作 ( 駆動モータ 9 1 0 のホールディングトルクによる保持 ) を経て駆動モータ 9 1 0 を負方向に回転させてラック 9 9 1 を退避させる ( 規制部材 9 9 5 ( 図 2 7 1 7 参照 ) と当接するまで下降させる ) ように構成されている。このように構成することで、落下役物 9 0 0 を可動させることが可能な駆動モータ 9 1 0 の制御内容を変更することなく、張出位置から自由落下により下降する落下役物 9 0 0 の停止位置を可変させることができる。よって、落下役物 9 0 0 の停止位置を可変させるための制御を簡素化することができる。

40

【 8 4 5 7 】

即ち、第 1 落下予告が発生し、第 2 落下予告が発生しなかった場合における落下役物 9 0 0 の動作内容は、第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合における落下役物 9 0

50

0の動作内容(図2726(a)参照)に対して、落下役物900の2回目の落下時における停止位置が原点位置である点においてのみ相違しており、その他の動作内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。第1落下予告が発生し、第2落下予告が発生しなかった場合には、図2726(b)に示した通り、落下役物900は2回目の落下(下降)時に原点位置に位置するまで落下(下降)し、原点位置で停止する。

#### 【8458】

図2726(c)は、役物演出において、第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合における落下役物900の動作の流れを示した図である。第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合における落下役物900の動作内容は、第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合における落下役物900の動作内容(図2726(a)参照)に対して、1回目の落下動作で落下役物900が原点位置まで落下(下降)して停止する点においてのみ相違している。その他の動作内容は同一であるため、詳細な説明は省略する。第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合には、落下役物900の1回目の落下(下降)時に、落下役物900が原点位置まで落下(下降)し、原点位置で停止する。

10

#### 【8459】

図2726(d)は、役物演出において、第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合における落下役物900の動作の流れを示した図である。第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合における落下役物900の動作内容は、第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合における落下役物900の動作内容(図2726(a)参照)に対して、1回目と2回目との落下役物900の落下(下降)時に、落下役物900が原点位置まで落下(下降)して停止する点において相違し、その他の動作内容については同一であるため詳細な説明を省略する。第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合には、落下役物900は1回目と2回目との落下(下降)時に原点位置まで落下(下降)し、原点位置で停止する。

20

#### 【8460】

なお、本第70制御例では、最終落下予告の発生有無によらず、落下役物900の3回目の落下(下降)時に落下役物900を原点位置まで落下(下降)させて停止させるように構成されている。このように構成することで、落下役物900の3回目の落下動作が終了した時点で落下役物900を原点位置に必ず位置させることができるので、落下役物900を原点位置に退避させるための制御を実行することなく落下役物900を原点位置に退避させることができる。

30

#### 【8461】

<第70制御例における電氣的構成について>

次に、図2727から図2733を参照して、本第70制御例における電氣的構成について説明する。図2727は、本第70制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成を示したブロック図である。本第70制御例では、上述した第1制御例におけるパチンコ機10に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部、RAM223の構成の一部を変更している点、各種センサ230、及びその他装置228を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

40

#### 【8462】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22、各種センサ230、その他装置228がそれぞれ接続されている。

#### 【8463】

各種センサ230とは、具体的には、退避センサ940と、原点位置センサ941と、張出位置センサ942と、第1中間センサ943と、第2中間センサ944と、が少なく

50

とも設けられている。これにより、各部材の動作状況を正確に把握することができるので、落下役物 900 の動作制御をより好適に実行することができる。また、本第 70 制御例では、その他装置 228 を構成する装置として、駆動モータ 910 と、第 1 駆動ソレノイド 955 と、第 2 駆動ソレノイド 965 と、保持ソレノイド 920 とが設けられている。これらの駆動手段により、各部材を所定の動作で可動させることができる。

#### 【8464】

ここで、駆動モータ 910 について詳細に説明する。駆動モータ 910 は、公知のステッピングモータで構成され、パチンコ機 10 に搭載されている落下役物 900 を動作させるために設けられている。この駆動モータ 910 は、対応する制御用 IC (モータドライバ) によって駆動される。具体的には、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 からモータ制御用 IC (モータドライバ) に対して、回転のステップ数と、回転方向 (正方向、または負方向) と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用 IC (モータドライバ) は、出力されたコマンドに基づいて、駆動モータ 910 を駆動する。設定されたコマンドに基づいて、制御用 IC (モータドライバ) が落下役物 900 を動作させる場合には、1 ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 に対して動作を実行させたことを通知するための信号 (実行信号) が出力される。この実行信号により、MPU 221 は、設定した動作の進捗を把握することができる。

10

#### 【8465】

なお、音声ランプ制御装置 113 には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、駆動モータ 910 が何ステップ回転動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を 0 ステップの位置として、制御用 IC からの実行信号を受信する毎にその値が 1 ずつ更新される。より具体的には、落下役物 900 が原点位置から張出位置へと向かう方向 (正方向) へ 1 ステップ動作する毎にその値が 1 ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向 (負方向) へ 1 ステップ動作する毎にその値が 1 ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて落下役物 900 を動作させるためのラック 991 (図 2717 参照) の動作位置を容易に把握することができる。ここで、原点位置とは、落下役物 900 が電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、電源投入時に原点位置センサ 941 がオンでなければ、原点位置センサ 941 がオンを検出するまで落下役物 900 を変位させる (即ち、駆動モータ 910 を駆動する)。

20

30

#### 【8466】

これに加え、本第 70 制御例では、電源投入に基づいて原点復帰を実行した後に、落下役物 900 が正常に可動するかを確認するための初期動作を実行するように構成されている。この初期動作では、原点位置に位置する落下役物 900 を駆動モータ 910 の駆動力により張出位置まで上昇させ、保持ソレノイド 920 を駆動することにより落下役物 900 を張出位置に所定時間 (例えば、4 秒間) 保持した後、自由落下により原点位置まで落下させるように構成されている。なお、当該初期動作が正常に実行されなかった (例えば、初期動作に要する時間が経過しても原点位置センサ 941 がオンとならない) 場合には、第 3 図柄表示装置 81 においてエラー表示態様 (例えば、「役物動作エラー」という文字) が表示される。このように構成することで、落下役物 900 に故障等の不具合が生じていないかを、電源投入時に確認することができる。

40

#### 【8467】

また、上述したステップカウンタの値が落下役物 900 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値となったタイミングにおいて張出位置センサ 942 がオンでない場合に、エラー状態と判定し、原点位置センサ 941 がオンを検出するまで落下役物 900 を変位させるように構成されている。より具体的には、ステップカウンタの値が落下役物 900 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 (250) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 942 がオンであるかを判別し、張出位置センサ 942 がオンでないと判別した場合には、第 3 図柄表示装置 81 においてエラー表示態様 (例えば、「役物動作エラー」という文字) を表示すると共に、落下役物 900 を原点位置 (原点位置センサ 94

50

1 がオンになる)まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ 9 1 0 の脱調等に起因して落下役物 9 0 0 が正常に動作していない場合に落下役物 9 0 0 を原点位置に退避させることができる。

#### 【 8 4 6 8 】

なお、本第 7 0 制御例では、ステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 ( 2 5 0 ) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 9 4 2 がオンでないと判別した場合に、落下役物 9 0 0 を原点位置まで変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、ステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 ( 2 5 0 ) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 9 4 2 がオンでないと判別した場合に、所定時間 ( 例えば、5 0 m s ) までは駆動モータ 9 1 0 を回転させ続け、所定時間が経過しても張出位置センサ 9 4 2 がオンであると判別しなかった場合に、エラー表示態様を表示すると共に、落下役物 9 0 0 を原点位置に退避させるように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ 9 1 0 の経年劣化に起因して発生した軽微な脱調によって、過度に復帰動作が実行されてしまう不具合を抑制することができる。

10

#### 【 8 4 6 9 】

次いで、モータ制御用 IC ( モータドライバ ) による駆動モータ 9 1 0 の制御の一例について図 2 7 2 8 を参照して説明する。なお、説明を分かり易くするために、1 ステップで 9 0 度回転する ( 即ち、4 ステップで 1 周する ) ステッピングモータを例にとって説明するが、実際の駆動モータ 9 1 0 は、1 ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

20

#### 【 8 4 7 0 】

まず、図 2 7 2 8 ( a ) は、ステッピングモータで構成される駆動モータ 9 1 0 の概要を示した図である。駆動モータ 9 1 0 は、対応するモータ制御用 IC に対して音声ランプ制御装置 1 1 3 から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、図 2 7 2 8 ( a ) に示す「 A 、 B 、 C 、 D 」に対応した 4 桁の 2 進数で構成された励磁制御データによってモータ制御用 IC により励磁される。具体的には、駆動モータ 9 1 0 の各部位 ( 即ち、 A 、 B 、 C 、 D のいずれか ) に対応する励磁制御データが「 1 」であれば励磁され、励磁制御データが「 0 」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「 1 1 0 0 」であれば、 A 及び B が励磁され、 C 及び D は励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 に設けられている励磁テーブル 2 2 2 e f ( 図 2 7 2 8 ( b ) 参照 ) に規定されている。

30

#### 【 8 4 7 1 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、励磁テーブル 2 2 2 e f ( 図 2 7 2 8 ( b ) 参照 ) に規定された複数の励磁制御データの中から 1 の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ 2 2 3 e g h が設けられている。この励磁カウンタ 2 2 3 e g h は「 1 」を起点として正方向に 1 ずつ更新することができ、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が「 4 」となってから値が更新されると値が「 1 」に戻るループカウンタとなっている。この励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる ( 即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ 9 1 0 が可動する ) 。更に、励磁カウンタ 2 2 3 e g h は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「 1 」を起点として、「 1 」 「 4 」 「 3 」 「 2 」 「 1 」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と駆動モータ 9 1 0 の回転方向が逆向きになる。

40

#### 【 8 4 7 2 】

励磁カウンタ 2 2 3 e g h を更新する方向と、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の更新頻度とは、予め定められている。なお、この励磁カウンタ 2 2 3 e g h の最大値は駆動モータ 9 1 0 のステップ数に応じて変化する。例えば、1 ステップで 1 度回転する ( 即ち、モータ

50

が 1 回転するのに 360 ステップを要する) 駆動モータ 910 の場合、励磁カウンタ 223 e g h は「1」～「360」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

#### 【8473】

次いで、駆動モータ 910 の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図 2728 (b) を参照して説明する。図 2728 (b) は、励磁制御データを規定した励磁テーブル 222 e f と、その励磁テーブル 222 e f に規定された励磁制御データに基づいて励磁された駆動モータ 910 の状態との対応関係を示す図である。なお、図 2728 (b) に示した通り、励磁テーブル 222 e f には、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。

#### 【8474】

図 2728 (b) に示した通り、駆動モータ 910 に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値「1」～「4」の順に「1100, 0110, 0011, 1001」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値「1」に対応するシーケンスデータである「1100」が設定されると、駆動モータ 910 の A、及び B の各部位が励磁される。また、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値「2」に対応するシーケンスデータである「0110」が設定されると、駆動モータ 910 の B、及び C の各部位が励磁されるので、励磁カウンタ 223 e g h の値が「1」の状態から時計回りに 90 度回転する。

#### 【8475】

また、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値「3」に対応するシーケンスデータである「0011」が設定されると、駆動モータ 910 の C、及び D の各部位が励磁され、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値「2」の状態から時計回りに 90 度回転する。また、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値「4」に対応するシーケンスデータである「1001」が設定されると、駆動モータ 910 の A、及び D の各部位が励磁されるので、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値が「3」の状態から時計回りに 90 度回転する。

#### 【8476】

このように図 2728 に示した例では、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値が正方向に 1 更新される毎に、駆動モータ 910 が時計回りに 90 度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値が負方向に更新される場合は、駆動モータ 910 が反時計回りに 90 度ずつ回転する。

#### 【8477】

以上のように、駆動モータ 910 の制御を簡略化した動作モデルで説明したが、本第 70 制御例で実際に用いられる駆動モータ 910 では、1 ステップ毎に (即ち、励磁カウンタ 223 e g h の値を 1 更新する毎に) より細かい角度で回転させることができる。即ち、落下役物 900 を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ 223 e g h のカウンタ値を 1 ずつ更新し、励磁カウンタ 223 e g h の更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に落下役物 900 を変位させることができる。

#### 【8478】

また、本第 70 制御例では、駆動モータ 910 を用いて、落下役物 900 を張出位置に所定時間 (250 ms) 保持することが可能に構成されている。より具体的には、落下役物 900 が張出位置に到達したタイミングにおいて、励磁されていた駆動モータ 910 の部位を継続して励磁する (即ち、部位を切替えることなく励磁する) ことによって、駆動モータ 910 に保持力 (所謂、ホールディングトルク) を発生させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ 910 を正方向の回転動作から逆回転への回転動作に切替えるタイミングにおいて、慣性により落下役物 900 が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

#### 【8479】

次に、図 2729 を参照して、本第 70 制御例の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成について説明をする。図 2729 (a) は、本第 70 制

10

20

30

40

50



御例におけるROM 222の構成を示したブロック図である。本第70制御例では、上述した第1制御例の音声ランブ制御装置113のROM 222（図28（a）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル222ea、予告有無抽選テーブル222eb、前半予告選択テーブル222ec、後半予告選択テーブル222ed、駆動テーブル222ee、及び励磁テーブル222efが追加されている点で相違している。

#### 【8480】

図2729（b）を参照して、上述した役物演出実行抽選テーブル222eaの詳細について説明する。図2729（b）は、役物演出実行抽選テーブル222eaの規定内容を示した図である。この役物演出実行抽選テーブル222eaは、枠ボタン22が操作されたことに基づいて役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選を実行する場合に参照されるデータテーブルである。

10

#### 【8481】

図2729（b）に示した通り、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出を実行するか否かを判定する判定値（演出カウンタ223fの値）の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～29」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ223fの値「30～99」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～69」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ223fの値「70～99」が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。

20

#### 【8482】

演出カウンタ223fは、「0～99」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、70%（70/100）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、30%（30/100）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、役物演出が実行される割合は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が外れである場合よりも40%高くなるように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に対して適度に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

30

#### 【8483】

次に、図2730（a）を参照して、上述した予告有無抽選テーブル222ebの詳細について説明する。図2730（a）は、予告有無抽選テーブル222ebの規定内容を示した図である。この予告有無抽選テーブル222ebは、役物演出中の操作有効期間において、枠ボタン22が押下された場合に、落下予告を発生させるか否かと、当接部材（第1当接部材952、または第2当接部材962）を1回可動させるか所定の周期毎（0.5秒毎）に可動させるかと、を選択するために参照されるデータテーブルである。

#### 【8484】

40

図2730（a）に示した通り、予告有無抽選テーブル222ebには、役物演出の発生有無と駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の動作内容を選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～74」の範囲が落下予告の予告有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「75～79」の範囲が落下予告の予告有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「1回」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「80～81」の範囲が落下予告の予告有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「82～99」の範囲

50

が落下予告の予告有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値として規定されている。

#### 【８４８５】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２４」の範囲が落下予告の発生有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２５～２９」の範囲が落下予告の発生有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「１回」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～３１」の範囲が落下予告の発生有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３２～

10

#### 【８４８６】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも落下予告が発生し易くされていることに加え、落下予告が発生する場合に駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）が周期動作で駆動され易く構成されている。このように構成することで、駆動ソレノイド（第１駆動ソレノイド９５５、または第２駆動ソレノイド９６５）が周期動作で駆動された場合に、遊技者に対して落下予告の発生を期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【８４８７】

次に、図２７３０（ｂ）を参照して、上述した前半予告選択テーブル２２２ｅｃの詳細について説明する。図２７３０（ｂ）は、前半予告選択テーブル２２２ｅｃの規定内容を示した図である。この前半予告選択テーブル２２２ｅｃは、役物演出において、第１落下予告と第２落下予告との表示内容を決定するためのデータテーブルである。

#### 【８４８８】

図２７３０（ｂ）に示した通り、前半予告選択テーブル２２２ｅｃには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９８」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

30

40

#### 【８４８９】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「激」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「１５～３４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３５～

50

５９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～９９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

#### 【８４９０】

即ち、第１落下予告の予告内容は、「激」、「とても」、及び「やや」の３パターンから選択され、第２落下予告の予告内容は、「アツ」、及び「チャンス」の２パターンから選択されるので、第１落下予告と第２落下予告とを合わせた内容は、「激アツ」、「激チャンス」、「とてもアツ」、「とてもチャンス」、「ややアツ」、及び「ややチャンス」の６パターンとなる。これにより、第１落下予告、または第２落下予告の予告内容が表示されることで大当たり期待度を示唆することが可能となることに加え、第１落下予告と第２落下予告との両方の予告内容が表示されることでより詳細な大当たり期待度を示唆することが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果を予想したい遊技者に対して、より多くの落下予告が表示されることを期待させることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

#### 【８４９１】

次に、図２７３１（ａ）を参照して、上述した後半予告選択テーブル２２２ｅｄについて説明する。図２７３１（ａ）は、後半予告選択テーブル２２２ｅｄの規定内容を示した図である。この後半予告選択テーブル２２２ｅｄは、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

20

#### 【８４９２】

図２７３１（ａ）に示した通り、後半予告選択テーブル２２２ｅｄには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択するための演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値の範囲が規定されている。具体的には、図２７３１（ａ）に示した通り、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星５」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

30

#### 【８４９３】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２０～４９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

40

#### 【８４９４】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が多い予告内容が選択され易くなり、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が少ない予告内容が選択され易くなるように構成されている。このように構成することで、最終落下予告の予告内容を参照して特別図柄抽選の抽選結果を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

#### 【８４９５】

また、本第７０制御例では、第１落下予告の予告内容と第２落下予告の予告内容とを選択するための前半予告選択テーブル２２２ｅｃと、最終落下予告の予告内容を選択するた

50

めの後半予告選択テーブル 2 2 2 e d と、を分けて設けているため、第 1 落下予告の予告内容と第 2 落下予告の予告内容とが両方表示された場合でも、最終落下予告の予告内容が遊技者に特定されることはない。これにより、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様がより多く表示されることを期待する遊技者に対して、最終落下予告の予告内容が表示されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 8 4 9 6 】

次に、図 2 7 3 1 ( b ) を参照して、上述した駆動テーブル 2 2 2 e e の詳細について説明する。図 2 7 3 1 ( b ) は、駆動テーブル 2 2 2 e e の規定内容を示した図である。この駆動テーブル 2 2 2 e e は、役物演出において落下役物 9 0 0 を可動させるための駆動モータ 9 1 0 の動作内容が規定されたデータテーブルである。

10

#### 【 8 4 9 7 】

図 2 7 3 1 ( b ) に示した通り、駆動テーブル 2 2 2 e e には、駆動ポインタ 2 2 3 e g b のポインタ値に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を制御するためのデータが規定されている。より具体的には、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 1 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 4 m s 毎に 1 ステップのスピードで張出位置センサ 9 4 2 がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 2 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 2 5 0 m s の間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 3 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 3 m s 毎に 1 ステップのスピードで退避センサ 9 4 0 がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 4 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を励磁することなく 5 0 0 0 m s 待機させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 5 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 4 m s 毎に 1 ステップのスピードで張出位置センサ 9 4 2 がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 6 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 2 5 0 m s の間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 7 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 3 m s 毎に 1 ステップのスピードで退避センサ 9 4 0 がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 8 H 」の値に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を励磁することなく 7 0 0 0 m s 待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 9 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 4 m s 毎に 1 ステップのスピードで張出位置センサ 9 4 2 がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 A H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を励磁することなく 2 5 0 m s 待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 B H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 3 m s 毎に 1 ステップのスピードで退避センサ 9 4 0 がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定されている。

20

30

#### 【 8 4 9 8 】

この駆動テーブル 2 2 2 e e の規定内容に基づいて、駆動モータ 9 1 0 が制御されることで、落下役物 9 0 0 が役物演出において 3 回、張出位置に位置する。なお、本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇した場合に、保持ソレノイド 9 2 0 を可動させることで落下役物 9 0 0 を張出位置に保持すると共に、落下役物 9 0 0 とラック 9 9 1 を離間させてラック 9 9 1 を下降させるように構成しているため、駆動モータ 9 1 0 が負方向に回転している期間において落下役物 9 0 0 が下降することはない。

40

#### 【 8 4 9 9 】

また、本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 を原点位置から張出位置まで移動する際の所要ステップ数が 2 5 0 ステップとなるように構成されている。即ち、ラック 9 9 1 は、下限位置（ラック 9 9 1 と規制部材 9 9 5 とが当接する位置）から上限位置（落下役物 9 0 0 を張出位置まで上昇させた際に到達する位置）まで 1 0 0 0 m s （ 4 m s × 2 5 0 ステップ）掛けて上昇し、上限位置で 2 5 0 m s 保持された後、 7 5 0 m s （ 3 m s × 2 5

50

0 ステップ) 掛けて下限位置まで下降する往復動作で 3 回可動する。

#### 【 8 5 0 0 】

次に、図 2 7 3 2 を参照して、本第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 2 7 3 2 は、本第 7 0 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 2 7 3 2 に示した通り、本第 7 0 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成 (図 2 8 ( b ) 参照) に対して、従変動時間タイマ 2 2 3 e a、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d、予告内容格納エリア 2 2 3 e e、予告発生フラグ 2 2 3 e f、及び役物駆動関連エリア 2 2 3 e g が追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第 1 制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

10

#### 【 8 5 0 1 】

従変動時間タイマ 2 2 3 e a は、第 1 特別図柄の基本変動時間 (基本時間コマンドが示す変動時間) を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この従変動時間タイマ 2 2 3 e a は、第 1 特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の基本変動時間に対応する値がタイマ値として設定され (図 2 7 3 6 の S 5 0 0 2 E 参照)、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的 (1 m s 毎) に実行されるメイン処理 (図 2 7 3 4 参照) において、演出更新処理 (図 2 7 4 0 参照) が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される (図 2 7 4 0 の S 5 4 0 2 E 参照)。

#### 【 8 5 0 2 】

役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始されたことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始される場合にオンに設定され (図 2 7 3 6 の S 5 0 0 5 E 参照)、当該実行抽選に対応する演出態様が設定されたタイミングにおいてオフに設定される (図 2 7 4 0 の S 5 4 0 7 E 参照)。

20

#### 【 8 5 0 3 】

役物演出実行フラグ 2 2 3 e c は、役物演出の実行が決定された変動演出中であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出実行フラグ 2 2 3 e c は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合にオンに設定され (図 2 7 3 8 の S 5 3 2 7 E 参照)、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される (図 2 7 4 3 の S 5 5 0 1 E 参照)。

30

#### 【 8 5 0 4 】

役物演出操作タイマ 2 2 3 e d は、役物演出に係る枠ボタン 2 2 の操作有効期間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この役物演出操作タイマ 2 2 3 e d は、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間における枠ボタン 2 2 の操作有効期間の開始時と、役物演出が実行されている期間における枠ボタン 2 2 の操作有効期間の開始時と、に予め定められたタイマ値が設定され (図 2 7 4 0 の S 5 4 0 5 E、図 2 7 4 1 の S 5 4 3 6 E、S 5 4 3 9 E、及び S 5 4 4 3 E 参照)、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的 (1 m s 毎) に実行されるメイン処理 (図 2 7 3 4 参照) において、枠ボタン入力監視・演出処理 (図 2 7 3 7 参照) が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される (図 2 7 3 7 の S 5 3 0 2 E 参照)。また、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行される場合 (即ち、枠ボタン 2 2 が押下された場合) には、タイマ値「0」が設定される (図 2 7 3 8 の S 5 3 2 1 E 参照)。これにより、枠ボタン 2 2 が押下された場合に、操作有効期間を強制的に打ち切ることができる。

40

#### 【 8 5 0 5 】

予告内容格納エリア 2 2 3 e e は、前半予告選択テーブル 2 2 2 e c、及び後半予告選択テーブル 2 2 2 e d から選択された役物演出における落下予告の予告内容を示すデータが格納される記憶領域である。この予告内容格納エリア 2 2 3 e e は、役物演出の実行が

50

決定された場合に、前半予告選択テーブル 2 2 2 e c と後半予告選択テーブル 2 2 2 e d とから選択されたデータが格納される（図 2 7 3 8 の S 5 3 2 9 E 参照）。また、予告内容格納エリア 2 2 3 e e は、役物演出の終了タイミングにおいて、記憶領域がクリアされる（図 2 7 4 3 の S 5 5 0 2 E 参照）。

#### 【 8 5 0 6 】

予告発生フラグ 2 2 3 e f は、役物演出において落下予告を発生させることが決定した（実行条件が成立した）ことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この予告発生フラグ 2 2 3 e f は、役物演出において落下予告の発生有無を決定する抽選において特定の抽選結果（「発生有り」に対応する抽選結果）となった場合にオンに設定され（図 2 7 3 9 の S 5 3 6 0 E 参照）、各落下予告（第 1 落下予告、第 2 落下予告、及び最終落下予告）がそれぞれ発生する各タイミングにおいてオフに設定される（図 2 7 4 2 の S 5 4 7 4 E、S 5 4 7 7 E、及び S 5 4 8 0 E 参照）。

10

#### 【 8 5 0 7 】

役物駆動関連エリア 2 2 3 e g は、落下役物 9 0 0 を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図 2 7 3 3 を参照して、役物駆動関連エリア 2 2 3 e g の内容について説明する。図 2 7 3 3 は、役物駆動関連エリア 2 2 3 e g の内容を示した図である。

#### 【 8 5 0 8 】

図 2 7 3 3 に示した通り、役物駆動関連エリア 2 2 3 e g には、周期駆動カウンタ 2 2 3 e g a、駆動ポインタ 2 2 3 e g b、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c、駆動タイマ 2 2 3 e g d、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g、励磁カウンタ 2 2 3 e g h、励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i、及び回転開始フラグ 2 2 3 e g j が設けられている。

20

#### 【 8 5 0 9 】

周期駆動カウンタ 2 2 3 e g a は、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）を所定の周期毎（0.5 秒毎）に駆動させる場合に、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）の駆動が開始されてからの経過時間を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この周期駆動カウンタ 2 2 3 e g a は、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）が可動されたタイミングにおいて 0.5 秒に対応する値がカウンタ値として設定され（図 2 7 3 9 の S 5 3 6 2 E、及び図 2 7 4 6 の S 5 7 1 4 E 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 2 7 3 4 参照）においてソレノイド駆動処理（図 2 7 4 6 の S 4 1 2 1 E 参照）が実行された場合に、カウンタ値が 1 ずつ減算される（図 2 7 4 6 の S 5 7 0 9 E 参照）。

30

#### 【 8 5 1 0 】

駆動ポインタ 2 2 3 e g b は、駆動テーブル 2 2 2 e e から駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「0 0 H」が設定される。この駆動ポインタ 2 2 3 e g b は、役物演出の開始タイミングにおいてポインタ値「0 1 H」が設定され（図 2 7 4 1 の S 5 4 3 2 E 参照）、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータに対応する駆動モータ 9 1 0 の動作が完了した場合に、カウンタ値が 1 ずつ加算される（図 2 7 4 4 の S 5 6 1 0 E、及び S 5 6 1 7 E 参照）。また、駆動ポインタ 2 2 3 e g b は、駆動テーブル 2 2 2 e e における最終のデータ（駆動ポインタ 2 2 3 e g b のポインタ値「0 B H」に対応するデータ）に対応する動作が完了した場合に、ポインタ値「0 0 H」が設定される（図 2 7 4 4 の S 5 6 1 3 E 参照）。

40

#### 【 8 5 1 1 】

駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c は、駆動モータ 9 1 0 の動作内容が規定された駆動テーブル 2 2 2 e e から選択されたデータが格納される記憶領域である。この駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c は、役物演出の開始タイミングにおいて駆動ポインタ 2 2 3 e g

50

bのポインタ値「01H」に対応付けて規定されたデータが駆動テーブル222eeから選択されて格納され(図2741のS5432E参照)、駆動ポインタ223egbのポインタ値が更新(1ずつ加算)される毎に、駆動ポインタ223egbのポインタ値に対応するデータが駆動テーブル222eeから選択されて格納される(図2744のS5611E、及びS5618E参照)。また、この駆動データ格納エリア223egcは、役物演出の終了タイミングにおいて記憶領域がクリアされる(図2743のS5503E参照)。

#### 【8512】

駆動タイマ223egdは、駆動データ格納エリア223egcに格納されたデータに基づく駆動モータ910の動作が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この駆動タイマ223egdは、駆動テーブル222eeから時間データを含むデータ(即ち、待機に対応するデータ)が駆動データ格納エリア223egcに格納された場合に、当該時間データに対応する値がタイマ値として設定され(図2744のS5612E参照)、音声ランプ制御装置113内で定期的(1ms毎)に実行されるメイン処理(図2734参照)において役物駆動処理(図2744のS4120E参照)が実行された場合に、タイマ値が1ずつ減算される(図2744のS5615E参照)。

#### 【8513】

駆動回数カウンタ223egeは、役物演出における各駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965)の累計の駆動回数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この駆動回数カウンタ223egeは、各駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965)の駆動が設定された場合にカウンタ値が1ずつ加算され(図2739のS5354E、及び図2746のS5715E参照)、役物演出の終了タイミングにおいてカウンタ値「0」が設定される(図2743のS5505E参照)。これにより、駆動回数カウンタ223egeを参照することで、各駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965)の正確な累計の駆動回数に対応する表示態様を第3図柄表示装置81に表示することができる。

#### 【8514】

ソレノイド選択ポインタ223egfは、役物演出における各操作有効期間において、枠ボタン22が押下された場合に、駆動させる駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965)を選択するために参照されるポインタである。このソレノイド選択ポインタ223egfは初期状態ではポインタ値「00H」が設定され、役物演出における2回目の操作有効期間(即ち、第2駆動ソレノイド965を駆動可能な期間)を設定する場合に、ポインタ値「01H」が設定される(図2741のS5440E参照)。即ち、第1駆動ソレノイド955を駆動させることを示すためのポインタ値として「00H」が設定され、第2駆動ソレノイド965を駆動させることを示すためのポインタ値として「01H」が設定されるように構成されている。

#### 【8515】

励磁スピードカウンタ223eggは、駆動モータ910を駆動テーブル222eeにおける各データに規定されたスピードデータに対応する時間(即ち、駆動モータ910の1ステップの動作に要する時間)を計時するためのタイマであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この励磁スピードカウンタ223eggは、駆動モータ910を回転させる動作データが設定されている場合に、音声ランプ制御装置113内で定期的(1ms毎)に実行されるメイン処理(図2734参照)における役物駆動処理(図2744のS4120E参照)において、駆動モータ回転処理(図2745のS5605E参照)が実行されるとカウンタ値が1ずつ加算され(図2745のS5632E)、回転開始(即ち、駆動モータ910の待機動作から回転動作に切替え)時にカウンタ値「0」が設定される(図2745のS5635E参照)。

#### 【8516】

10

20

30

40

50

励磁カウンタ 2 2 3 e g h は、励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i に格納する励磁制御データを励磁テーブル 2 2 2 e f から選択する場合に、カウンタ値が参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「1」が設定される。また、この励磁カウンタ 2 2 3 e g h は、カウンタ値「1」～「4」の範囲で正方向（加算）と負方向（減算）とに更新可能なループカウンタである。この励磁カウンタ 2 2 3 e g h は、駆動モータ 9 1 0 が励磁されてから、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータに対応する時間が経過する（即ち、駆動モータ 9 1 0 を新たに 1 ステップ回転させる）毎に、カウンタ値が更新（1 ずつ加算、または減算）される（図 2 7 4 5 の S 5 6 3 8 E、S 5 6 3 9 E、S 5 6 4 1 E、及び S 5 6 4 2 E 参照）。

#### 【 8 5 1 7 】

10

励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i は、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値に対応する励磁制御データが励磁テーブル 2 2 2 e f から選択されて格納される記憶領域である。この励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i は、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値が更新（1 加算、または減算）された場合に、励磁テーブル 2 2 2 e f から励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値に対応する励磁制御データが選択されて格納される（図 2 7 4 5 の S 5 6 4 3 E 参照）。

#### 【 8 5 1 8 】

回転開始フラグ 2 2 3 e g j は、駆動モータ 9 1 0 を待機状態（回転させない状態）から回転状態へと切替えるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この回転開始フラグ 2 2 3 e g j は、駆動テーブル 2 2 2 e e から駆動モータ 9 1 0 を回転させるためのデータ（即ち、動作データが正方向、または負方向であるデータ）が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納された場合にオンに設定され（図 2 7 4 4 の S 5 6 1 9 E 参照）、駆動モータ 9 1 0 の部位を切替えて励磁する場合にオフに設定される（図 2 7 4 5 の S 5 6 3 4 E）。これにより、待機状態から回転状態へと切替えるタイミングにおいて即座に 1 ステップ目の動作を開始させることができる。

20

#### 【 8 5 1 9 】

< 第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 7 3 4 から図 2 7 4 6 を参照して、本第 7 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。本第 7 0 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）に代えて変動表示設定処理（図 2 7 3 5 の S 4 1 1 3 E 参照）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 7 3 7 の S 4 1 0 7 E 参照）を実行し、演出更新処理（図 5 8 の S 4 1 1 1 参照）に代えて演出更新処理（図 2 7 4 0 の S 4 1 1 1 E 参照）を実行し、役物駆動処理（図 2 7 4 4 の S 4 1 2 0 E）とソレノイド駆動処理（図 2 7 4 6 の S 4 1 2 1 E）とを追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

30

#### 【 8 5 2 0 】

まず、図 2 7 3 4 を参照して、本第 7 0 制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。図 2 7 3 4 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

40

#### 【 8 5 2 1 】

この本第 7 0 制御例におけるメイン処理（図 2 7 3 4 参照）のうち、S 4 1 0 1 ～ S 4 1 0 6、S 4 1 0 8 ～ S 4 1 1 0、S 4 1 1 2、及び S 4 1 1 4 ～ S 4 1 1 8 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例のメイン処理（図 5 8 参照）における S 4 1 0 1 ～ S 4 1 0 6、S 4 1 0 8 ～ S 4 1 1 0、S 4 1 1 2、及び S 4 1 1 4 ～ S 4 1 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 7 0 制御例におけるメイン処理（図 2 7 3 4）では、S 4 1 0 6 の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（図 2 7 3 7 の S 4 1 0 7 E 参照）、S 4 1 0 8 の処理に移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図 2 7 3 7 の S 4 1 0 7 E 参照）は、上述した第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）の処理内容に加え、枠ボタン 2 2 が

50



操作された場合に役物演出に係る各種演出等を設定する処理である。

【 8 5 2 2 】

S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理と同一の処理が実行され、S 4 1 1 0 の処理が終了すると、後述する演出更新処理が実行される（図 2 7 4 0 の S 4 1 1 1 E 参照）。この演出更新処理（図 2 7 4 0 の S 4 1 1 1 E 参照）は、上述した第 1 制御例における演出更新処理の処理内容に加え、変動演出開始からの経過時間に応じて役物演出に係る演出等を設定する処理である。S 4 1 1 1 E の処理が終了すると、役物駆動処理が実行される（図 2 7 4 4 の S 4 1 2 0 E 参照）。この役物駆動処理は、役物演出において落下役物 9 0 0 を駆動させるためのデータを設定する処理である。S 4 1 2 0 E の処理が終了すると、次いで、ソレノイド駆動処理（図 2 7 4 6 の S 4 1 2 1 E 参照）が実行される。このソレノイド駆動処理は、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）を所定の周期毎（0.5 秒毎）に駆動させる設定と、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置、または第 2 中間位置で停止させるために駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）を駆動させる設定と、を実行する処理である。

10

【 8 5 2 3 】

S 4 1 2 1 E の処理が終了すると、上述した第 1 制御例の S 4 1 1 2 の処理と同一の処理である S 4 1 1 2 の処理が実行され、次いで、後述する変動表示設定処理が実行される（図 2 7 3 5 の S 4 1 1 3 E 参照）。この変動表示設定処理（図 2 7 3 5 の S 4 1 1 3 E 参照）は、上述した第 1 制御例における変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に対応する演出を設定する処理である。S 4 1 1 3 E の処理が終了すると、S 4 1 1 4 の処理に移行する。S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。

20

【 8 5 2 4 】

次に、図 2 7 3 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）について説明する。図 2 7 3 5 は、この変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 2 7 3 4 参照）の中で実行され、上述したように、第 1 制御例の変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。

30

【 8 5 2 5 】

この本第 7 0 制御例における変動表示設定処理（図 2 7 3 5 参照）のうち、S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2 , 及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の変動表示設定処理（図 6 6 参照）における S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2 , 及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

【 8 5 2 6 】

また、本第 7 0 制御例における変動表示設定処理（図 2 7 3 5 参照）では、S 4 9 0 2 の処理が終了すると、次いで、後述する特図 1 演出態様設定処理が実行される（S 4 9 0 3 E）。この特図 1 演出態様設定処理（図 2 7 3 6 の S 4 9 0 3 E 参照）は、上述した第 1 制御例の特図 1 演出態様設定処理（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。S 4 9 0 3 E の処理が終了すると、次いで、S 4 9 0 4 の処理が実行される。S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

40

【 8 5 2 7 】

次に、図 2 7 3 6 を参照して、本第 7 0 制御例における特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）の内容について説明する。図 2 7 3 6 は、特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3

50

E) は、上述した第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理 (図 67 の S 4 9 0 3 参照) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理 (図 67 の S 4 9 0 3 参照) と同一の内容に加え、役物演出の実行可否を決定する実行抽選に係る演出を設定する処理である。

#### 【 8 5 2 8 】

この本第 7 0 制御例における特図 1 演出態様設定処理 (S 4 9 0 3 E) のうち、S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の特図 1 演出態様設定処理 (図 67 の S 4 9 0 3 参照) における S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 7 0 制御例における特図 1 演出態様設定処理 (S 4 9 0 3 E) では、S 5 0 1 0 の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合には (S 5 0 1 0 : N o )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間と加算コマンドに含まれる変動時間とを抽出する (S 5 0 0 1 E)。S 5 0 0 1 E の処理が終了すると、次いで、基本変動時間 (基本コマンドに含まれる変動時間) に対応する値を従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値として設定し (S 5 0 0 2 E)、加算変動時間 (加算コマンドに含まれる変動時間) が 0 より大きいかを判別する (S 5 0 0 3 E)。S 5 0 0 3 E の処理において、加算変動時間が 0 より大きいと判別しなかった場合には (S 5 0 0 3 E : N o)、S 5 0 1 1 の処理に移行する。一方、S 5 0 0 3 E の処理において、加算変動時間が 0 より大きいと判別した場合には (S 5 0 0 3 E : Y e s)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し (S 5 0 0 4 E)、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b をオンに設定し (S 5 0 0 5 E)、S 5 0 0 9 の処理に移行する。S 5 0 0 9 の処理では、上述したように、第 1 制御例の S 5 0 0 9 の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

10

20

#### 【 8 5 2 9 】

次に、図 2 7 3 7 を参照して、本第 7 0 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 (S 4 1 0 7 E) の詳細について説明する。図 2 7 3 7 は、枠ボタン入力監視・演出処理 (S 4 1 0 7 E) の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 (S 4 1 0 7 E) は、上述した通り、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 (図 7 0 の S 4 1 0 7 参照) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 (図 7 0 の S 4 1 0 7 参照) の内容に加え、枠ボタン 2 2 が操作された場合に役物演出に係る各演出を設定する処理である。

30

#### 【 8 5 3 0 】

本第 7 0 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 (S 4 1 0 7 E) のうち、S 5 3 0 1 ~ S 5 3 1 6 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 (図 7 0 の S 4 1 0 7 参照) の S 5 3 0 1 ~ S 5 3 1 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 7 0 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 (S 4 1 0 7 E) では、S 5 3 0 4 の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいかを判別する (S 5 3 0 1 E)。S 5 3 0 1 E の処理において、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別した場合は (S 5 3 0 1 E : Y e s)、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値を減算し (S 5 3 0 2 E)、S 5 3 0 5 の処理に移行する。一方、S 5 3 0 1 E の処理において、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には (S 5 3 0 1 E : N o)、S 5 3 0 2 E の処理をスキップし、S 5 3 0 5 の処理に移行する。

40

#### 【 8 5 3 1 】

S 5 3 0 5 ~ S 5 3 0 8 の各処理では、上述したように、第 1 制御例の S 5 3 0 5 ~ S 5 3 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。S 5 3 0 8 の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいかを判別する (S 5 3 0 3 E)。即ち、S 5 3 0 2 E の処理において減算された役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きい (操作有効期間であるか) を判別する。S 5 3 0 3 E の処理において役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には、S 5 3 0 9 の処理に移行する。一方、S 5 3 0 3 E の処理において役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大

50

きいと判別した場合は ( S 5 3 0 3 E : Y e s )、後述する役物演出押下処理を実行し ( S 5 3 0 4 E )、S 5 3 0 9 の処理に移行する。なお、本第 7 0 制御例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の開始タイミング、または役物演出における 1 回目から 3 回目の各操作有効期間のそれぞれの開始タイミングにおいてタイマ値が設定されるように構成されているので、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいことは、役物演出の実行抽選期間、または役物演出中の各操作有効期間のいずれかの期間であることを意味している。S 5 3 0 9 の処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 5 3 0 9 の処理と同一の処理が実行され、その後、本処理を終了する。

#### 【 8 5 3 2 】

次に、図 2 7 3 8 を参照して、本第 7 0 制御例における役物演出押下処理 ( S 5 3 0 4 E ) について説明する。図 2 7 3 8 は、役物演出押下処理 ( S 5 3 0 4 E ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出押下処理 ( S 5 3 0 4 E ) は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 2 7 3 7 の S 4 1 0 7 E 参照 ) において実行される処理であり、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間、または役物演出中の操作有効期間において枠ボタン 2 2 の押下に対応する設定を実行する処理である。

#### 【 8 5 3 3 】

役物演出押下処理 ( S 5 3 0 4 E ) が実行されると、まず、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値に 0 を設定する ( S 5 3 2 1 E )。これにより、再度、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に値が設定されるまでは、枠ボタン 2 2 が押下されても役物演出押下処理が実行されないようにすることができる。S 5 3 2 1 E の処理が終了すると、次いで、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであるかを判別する ( S 5 3 2 2 E )。S 5 3 2 2 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 3 2 2 E : N o )、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間において実行条件が成立 ( 枠ボタン 2 2 が押下された ) ことを意味するため、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a を読み出し ( S 5 3 2 3 E )、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a を参照して役物演出の実行可否を特定する ( S 5 3 2 4 E )。なお、本第 7 0 制御例では、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d が 0 より大きい値となり得るのは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能となる操作有効期間 ( 即ち、役物演出の実行前における操作有効期間 ) か、役物演出が実行されている期間における操作有効期間かのいずれかであるため、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きい値である場合において実行される役物押下処理 ( S 5 3 2 1 E ) において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c の状態 ( オンであるか否か ) を確認することで、役物演出実行前の操作有効期間に枠ボタン 2 2 が押下されたのか、役物演出が実行されている期間における操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下されたのか、の何れであるかを判別することができる。

#### 【 8 5 3 4 】

S 5 3 2 4 E の処理が終了すると、次いで、役物演出を実行するかを判別する ( S 5 3 2 5 E )。S 5 3 2 5 E の処理において、役物演出を実行すると判別した場合には ( S 5 3 2 5 E : Y e s )、役物演出の実行を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 3 2 6 E )、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c をオンに設定する ( S 5 3 2 7 E )。S 5 3 2 7 E の処理が終了すると、次いで、前半予告選択テーブル 2 2 2 e c と後半予告選択テーブル 2 2 2 e d とを読み出し ( S 5 3 2 8 E )、前半予告選択テーブル 2 2 2 e c と後半予告選択テーブル 2 2 2 e d とから演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応するデータを予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納し ( S 5 3 2 9 E )、S 5 3 3 2 E の処理に移行する。一方、S 5 3 2 5 E の処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には ( S 5 3 2 5 E : N o )、役物演出を実行しないことを示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 3 3 0 E )、S 5 3 3 2 E の処理に移行する。なお、図示は省略したが、役物演出を実行しないことを示す表示態様とは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出を実行する抽選結果にならなかったことを遊技者が把握できるもの ( 例えば、「役物演出 G E T ならず」という文字 ) であれば良い。

#### 【 8 5 3 5 】

10

20

30

40

50

これらに対し、S 5 3 2 2 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別された場合は ( S 5 3 2 2 E : Y e s )、役物演出が実行されている期間における操作有効期間に枠ボタン 2 2 が押下されたことを意味するため、後述する役物演出中処理を実行し ( S 5 3 3 1 E )、S 5 3 3 2 E の処理に移行する。S 5 3 3 2 E の処理では、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 3 3 2 E )、本処理を終了する。

#### 【 8 5 3 6 】

次に、図 2 7 3 9 を参照して、本第 7 0 制御例における役物演出中処理 ( S 5 3 3 1 E ) の詳細について説明する。図 2 7 3 9 は、役物演出中処理 ( S 5 3 3 1 E ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出中処理 ( S 5 3 3 1 E ) は、役物演出押下処理 ( 図 2 7 3 8 の S 5 3 0 4 E ) において実行される処理であり、役物演出中の操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下されたことに対応する駆動ソレノイド ( 第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 ) の駆動を設定する処理である。

10

#### 【 8 5 3 7 】

役物演出中処理 ( S 5 3 3 1 E ) が実行されると、まず、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であるかを判別する ( S 5 3 5 1 E )。S 5 3 5 1 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別した場合には ( S 5 3 5 1 E : Y e s )、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動する期間 ( 即ち、役物演出における 1 回目、または 3 回目の操作有効期間 ) であることを意味するため、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動を設定し ( S 5 3 5 2 E )、S 5 3 5 4 の処理に移行する。これに対し、S 5 3 5 1 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別しなかった場合には ( S 5 3 5 1 E : N o )、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 を駆動する期間 ( 即ち、役物演出における 2 回目の操作有効期間 ) であることを意味するため、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 の駆動を設定し ( S 5 3 5 3 E )、S 5 3 5 4 E の処理に移行する。なお、本第 7 0 制御例では、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f は、ポインタ値に 0 0 H、または 0 1 H が設定されるポインタであり、ポインタ値「 0 0 H 」が第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させることを意味し、ポインタ値「 0 1 H 」が第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 を駆動させることを意味するため、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f のポインタ値が 0 0 H であるかを判別することで、駆動する駆動ソレノイド ( 第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 ) を選択することができる。また、S 5 3 5 2 E の処理、及び S 5 3 5 3 E の処理では、駆動ソレノイド ( 第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 ) のプッシュバーを 0 . 2 5 秒間突出させる駆動内容で駆動が設定される。

20

30

#### 【 8 5 3 8 】

S 5 3 5 4 E の処理では、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 1 を加算し ( S 5 3 5 4 E )、次いで、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 3 5 5 E )。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域において、役物演出中に各駆動ソレノイド ( 第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 ) が駆動された累計の回数に対応する表示態様を表示することができる。S 5 3 5 5 E の処理が終了すると、次いで、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定する ( S 5 3 5 6 E )。

40

#### 【 8 5 3 9 】

S 5 3 5 6 E の処理が終了すると、次いで、予告有無抽選テーブル 2 2 2 e b を読み出し ( S 5 3 5 7 E )、予告有無抽選テーブル 2 2 2 e b を参照して落下予告の発生有無と駆動ソレノイドの動作内容とを特定し ( S 5 3 5 8 E )、落下予告は発生有りであることを判別する ( S 5 3 5 9 E )。S 5 3 5 9 E の処理において、落下予告は発生有りであると判別した場合には ( S 5 3 5 9 E : Y e s )、予告発生フラグ 2 2 3 e f をオンに設定し ( S 5 3 6 0 E )、S 5 3 6 1 E の処理に移行する。一方、S 5 3 5 9 E の処理において、落下予告は発生有りと判別しなかった場合には ( S 5 3 5 9 E : N o )、S 5 3 6 0 E の処理をスキップし、S 5 3 6 1 E の処理に移行する。S 5 3 6 1 E の処理では、駆動ソ

50

レノイドの動作内容が周期であるかを判別し ( S 5 3 6 1 E )、駆動ソレノイドの動作内容が周期であると判別した場合には ( S 5 3 6 1 E : Y e s )、周期駆動カウンタ 2 2 3 e g a の値に 0 . 5 秒に対応する値を設定し ( S 5 3 6 2 E )、本処理を終了する。一方、S 5 3 6 1 E の処理において、駆動ソレノイドの動作内容が周期であると判別しなかった ( 動作内容が 1 回であると判別した ) 場合には ( S 5 3 6 1 E : N o )、S 5 3 6 2 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 8 5 4 0 】

次に、図 2 7 4 0 を参照して、本第 7 0 制御例における演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) の詳細について説明する。図 2 7 4 0 は、演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) は、上述した通り、第 1 制御例の演出更新処理 ( 図 5 8 の S 4 1 1 1 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における演出更新処理 ( 図 5 8 の S 4 1 1 1 参照 ) の内容に加え、変動演出の開始からの経過時間に応じて、役物演出に係る演出を設定する処理である。

10

#### 【 8 5 4 1 】

演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいかが判別する ( S 5 4 0 1 E )。従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 0 1 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 0 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 4 0 1 E : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値から 1 を減算し ( S 5 4 0 2 E )、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであるかを判別する ( S 5 4 0 3 E )。S 5 4 0 3 E の処理において、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであると判別した場合には ( S 5 4 0 3 E : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 0 4 E )。S 5 4 0 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 0 4 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。

20

#### 【 8 5 4 2 】

一方、S 5 4 0 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 0 4 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 0 5 E )、役物演出実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 0 6 E )。これにより、所定のタイミング ( 基本変動時間に対応する演出が終了する 2 5 秒前 ) に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するための操作有効期間と、実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を表示させることができる。S 5 4 0 6 E の処理が終了すると、次いで、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b をオフに設定し ( S 5 4 0 7 E )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 0 8 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。

30

#### 【 8 5 4 3 】

これらに対し、S 5 4 0 3 E の処理において、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 0 3 E : N o )、役物演出実行フラグがオンであるかを判別する ( S 5 4 0 9 E )。S 5 4 0 9 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 0 9 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 0 9 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別した場合は ( S 5 4 0 9 E : Y e s )、役物演出を実行している期間であることを意味するため、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 4 1 0 E )。S 5 4 1 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 4 1 0 E : Y e s )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 4 1 1 E )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 1 2 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 1 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 1 0 E : N o )、後述する役物演出終了処理を実行し ( S 5 4 1 3 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。S 5 4 1 4 E の処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマ

40

50

の更新処理を実行し ( S 5 4 1 4 E )、本処理を終了する。

【 8 5 4 4 】

次に、図 2 7 4 1 を参照して、本第 7 0 制御例における役物演出更新処理 ( S 5 4 1 1 E ) の詳細について説明する。図 2 7 4 1 は、役物演出更新処理 ( S 5 4 1 1 E ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 5 4 1 1 E ) は、演出更新処理 ( 図 2 7 4 0 の S 4 1 1 1 E 参照 ) において実行される処理であり、変動演出開始からの経過時間に応じて、役物演出の実行期間における演出を設定する処理である。

【 8 5 4 5 】

役物演出更新処理 ( S 5 4 1 1 E ) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であるか判別する ( S 5 4 3 1 E )。S 5 4 3 1 E の処理において、  
10 従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別した場合は ( S 5 4 3 1 E : Y e s )、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 0 1 H を設定し ( S 5 4 3 2 E )、役物演出準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 3 3 E )、駆動テーブル 2 2 2 e e から駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 4 3 4 E )、本処理を終了する。

【 8 5 4 6 】

S 5 4 3 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 3 1 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 3 5 E )。S 5 4 3 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 3 5 E : Y e s )  
20 役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 3 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 3 6 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 3 7 E )、本処理を終了する。一方、S 5 4 3 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 3 5 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 3 8 E )。

【 8 5 4 7 】

S 5 4 3 8 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 3 8 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 3 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 3 9 E )、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f ( S 5 4 4 0 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 4 1 E )、本処理を  
30 終了する。一方、S 5 4 3 8 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 3 8 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 4 2 E )。

【 8 5 4 8 】

S 5 4 4 2 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 4 2 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 4 3 E )、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値に 0 0 H を設定し ( S 5 4 4 4 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 4 5 E )、本処理を終了する。これに対し、S 5 4 4 2 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 4 2 E : N  
40 o )、後述する落下予告設定処理を実行し ( S 5 4 4 6 E )、本処理を終了する。

【 8 5 4 9 】

次に、図 2 7 4 2 を参照して、本第 7 0 制御例における落下予告設定処理 ( S 5 4 4 6 E ) の詳細について説明する。図 2 7 4 2 は、落下予告設定処理 ( S 5 4 4 6 E ) の内容を示したフローチャートである。この落下予告設定処理 ( S 5 4 4 6 E ) は、役物演出更新処理 ( 図 2 7 4 1 の S 5 4 1 1 E ) において実行される処理であり、役物演出における落下予告の予告内容を示すデータを設定する処理である。

【 8 5 5 0 】

落下予告設定処理 ( S 5 4 4 6 E ) が実行されると、まず、予告発生フラグ 2 2 3 e f はオンであるか判別する ( S 5 4 7 1 E )。S 5 4 7 1 E の処理において、予告発生フラ  
50

グ 2 2 3 e f がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 4 7 1 E : N o )、落下予告を発生させる条件を満たしていないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 4 7 1 E の処理において、予告発生フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別した場合には ( S 5 4 7 1 E : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 7 2 E )。S 5 4 7 2 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であると判別した場合には ( S 5 4 7 2 E : Y e s )、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止し得る期間であることを意味するため、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであるかを判別する ( S 5 4 7 3 E )。S 5 4 7 3 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 4 7 3 E : N o )、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に位置していないことを意味するため、本処理を終了する。

10

#### 【 8 5 5 1 】

これに対し、S 5 4 7 3 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別した場合は ( S 5 4 7 3 E : Y e s )、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に位置していることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 1 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 7 4 E )、予告発生フラグ 2 2 3 e f をオフに設定し ( S 5 4 7 5 E )、本処理を終了する。

#### 【 8 5 5 2 】

これらに対し、S 5 4 7 2 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 2 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 7 6 E )。S 5 4 7 6 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であると判別した場合は ( S 5 4 7 6 E : Y e s )、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置に停止し得る期間であることを意味するため、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであるか判別する ( S 5 4 7 7 E )。S 5 4 7 7 E の処理において、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 7 E : N o )、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置に位置していないことを意味するため、本処理を終了する。これに対し、S 5 4 7 7 E の処理において、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別した場合には ( S 5 4 7 7 E : Y e s )、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置で停止していることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 7 8 E )、予告発生フラグ 2 2 3 e f をオフに設定し ( S 5 4 7 9 E )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 8 5 5 3 】

また、S 5 4 7 6 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 6 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 1 以上、且つ 2 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 8 0 E )。S 5 4 8 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 1 以上、且つ 2 0 0 0 未満であると判別した場合は ( S 5 4 8 0 E : Y e s )、原点位置センサ 9 4 1 はオンであるか判別する ( S 5 4 8 1 E )。S 5 4 8 1 E の処理において、原点位置センサ 9 4 1 がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 4 8 1 : N o )、本処理を終了する。一方で、S 5 4 8 1 E の処理において、原点位置センサ 9 4 1 がオンであると判別した場合は ( S 5 4 8 1 E : Y e s )、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 8 2 E )、本処理を終了する。これに対し、S 5 4 8 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 1 以上、且つ 2 0 0 0 未満であると判別しなかった場合には ( S 5 4 8 0 E : N o )、役物演出において落下役物 9 0 0 が下降している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

40

#### 【 8 5 5 4 】

次に、図 2 7 4 3 を参照して、本第 7 0 制御例における役物演出終了処理 ( S 5 4 1 3 E ) の詳細について説明する。図 2 7 4 3 は、役物演出終了処理 ( S 5 4 1 3 E ) の内容

50

を示したフローチャートである。この役物演出終了処理（S 5 4 1 3 E）は、演出更新処理（図 2 7 4 0 の S 4 1 1 1 E）において実行される処理であり、役物演出に係る各種フラグ、及びカウンタ等をリセットする処理である。

#### 【 8 5 5 5 】

役物演出終了処理（S 5 4 1 3 E）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c をオフに設定し（S 5 5 0 1 E）、次いで、予告内容格納エリア 2 2 3 e e をクリアし（S 5 5 0 2 E）、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c をクリアし（S 5 5 0 3 E）、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいと判別する（S 5 5 0 4 E）。S 5 5 0 4 E の処理において、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいと判別した場合には（S 5 5 0 4 E : Y e s）、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 0 を設定し（S 5 5 0 5 E）、本処理を終了する。一方、S 5 5 0 4 E の処理において、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 5 5 0 4 E : N o）、S 5 5 0 5 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

#### 【 8 5 5 6 】

次に、図 2 7 4 4 を参照して、本第 7 0 制御例における役物駆動処理（S 4 1 2 0 E）の詳細について説明する。図 2 7 4 4 は、役物駆動処理（S 4 1 2 0 E）の内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（S 4 1 2 0 E）は、役物演出において、落下役物 9 0 0 を動作させるためのデータを設定する処理である。

#### 【 8 5 5 7 】

役物駆動処理（S 4 1 2 0 E）が実行されると、まず、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H であるかを判別する（S 5 6 0 1 E）。S 5 6 0 1 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H であると判別した場合は（S 5 6 0 1 E : Y e s）、役物演出が実行されていない（落下役物 9 0 0 を可動させる期間ではない）ことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 6 0 1 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H ではないと判別した場合には（S 5 6 0 1 E : N o）、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c からデータを読み出し（S 5 6 0 2 E）、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されているか判別する（S 5 6 0 3 E）。ここで、センサデータが規定されているとは、退避センサ 9 4 0 がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、0 1 H）、または張出位置センサ 9 4 2 がオンとなるまで可動させることを示すデータ（例えば、0 2 H）、が規定されていることを意味し、センサデータが規定されていないことを示すためのデータ（例えば、ダミーデータとして規定される 0 0 H）が規定されていると判別した場合に、センサデータが規定されていないと判別する。

20

30

#### 【 8 5 5 8 】

S 5 6 0 3 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は（S 5 6 0 3 E : Y e s）、センサデータに対応するセンサ（退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2）がオンであるか判別する（S 5 6 0 4 E）。S 5 6 0 4 E の処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2）がオンであると判別しなかった場合には（S 5 6 0 4 E : N o）、センサデータに対応するセンサに到達していない（センサがオンとなるまで可動させる期間である）ことを意味するため、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。

40

#### 【 8 5 5 9 】

一方、S 5 6 0 4 E の処理において、センサデータに対応するセンサ（退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2）がオンであると判別した場合は（S 5 6 0 4 E : Y e s）、退避センサ 9 4 0 がオンであるか判別する（S 5 6 0 7 E）。即ち、S 5 6 0 4 E の処理でオンであると判別したセンサが、退避センサ 9 4 0 であるか判別する。S 5 6 0 7 E の処理において、退避センサ 9 4 0 がオンであると判別した場合は（S 5 6 0 7 E : Y e s）、駆動モータ 9 1 0 の励磁の停止を設定し（S 5 6 0 8 E）、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H であるか判別する（S 5 6 0 9 E）。S 5 6 0 9 E の処理において

50



、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H ではないと判別した場合は ( S 5 6 0 9 E : N o ) 、駆動テーブル 2 2 2 e e の最後のデータに対応する動作まで進行していないことを意味するため、S 5 6 1 0 E の処理に移行する。

#### 【 8 5 6 0 】

また、S 5 6 0 9 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H であると判別した場合は ( S 5 6 0 9 E : Y e s ) 、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 0 0 H を設定し ( S 5 6 1 3 E ) 、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。これらに対し、S 5 6 0 7 E の処理において、退避センサ 9 4 0 がオンであると判別しなかった場合 ( 即ち、張出位置センサ 9 4 2 がオンであると判別した場合は ( S 5 6 0 7 E : N o ) 、保持ソレノイド 9 2 0 の駆動を設定し ( S 5 6 1 4 E ) 、S 5 6 1 0 E の処理に移行する。なお、S 5 6 1 4 E の処理では、保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーを 4 秒間突出状態で維持する ( 即ち、4 秒間励磁する ) 駆動内容で駆動が設定される。これにより、張出位置まで移動した落下役物 9 0 0 を、4 秒間突出状態となる保持ソレノイド 9 2 0 により保持することができる。

#### 【 8 5 6 1 】

S 5 6 1 0 E の処理では、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 1 を加算し ( S 5 6 1 0 E ) 、駆動テーブル 2 2 2 e e から駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 6 1 1 E ) 、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納したデータにおける時間データに対応する値を駆動タイマ 2 2 3 e g d の値に設定し ( S 5 6 1 2 E ) 、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。

#### 【 8 5 6 2 】

S 5 6 0 3 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別しなかった場合は ( S 5 6 0 3 E : N o ) 、落下役物 9 0 0 を可動させない ( 即ち、動作データに待機を示すデータが規定されている ) ことを意味するため、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値から 1 を減算し ( S 5 6 1 5 E ) 、減算後の駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であるか判別する ( S 5 6 1 6 E ) 。S 5 6 1 6 E の処理において、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 1 6 E : N o ) 、本処理を終了する。一方、S 5 6 1 6 E の処理において、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 6 1 6 E : Y e s ) 、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける時間データに対応する時間が経過したことを意味するため、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 1 を加算し ( S 5 6 1 7 E ) 、駆動テーブル 2 2 2 e e から加算後の駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 6 1 8 E ) 、回転開始フラグ 2 2 3 e g j をオンに設定し ( S 5 6 1 9 E ) 、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。

#### 【 8 5 6 3 】

S 5 6 1 5 E の処理では、後述する駆動モータ回転処理を実行し ( S 5 6 0 5 E ) 、その後、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。S 5 6 0 6 E の処理では、設定された各種駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 6 0 6 E ) 、本処理を終了する。

#### 【 8 5 6 4 】

次に、図 2 7 4 5 を参照して、本第 7 0 制御例における駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) の詳細について説明する。図 2 7 4 5 は、駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) の内容を示したフローチャートである。この駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) は、駆動モータ 9 1 0 を正方向、または負方向へと回転させるために各種データを設定する処理である。

#### 【 8 5 6 5 】

駆動モータ回転処理が実行されると、まず、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであるか判別する ( S 5 6 3 1 E ) 。S 5 6 3 1 E の処理において、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 1 E : N o ) 、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値に 1 を加算し ( S 5 6 3 2 E ) 、加算後の励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピー

ドデータの値と一致しているか判別する ( S 5 6 3 3 E )。S 5 6 3 3 E の処理において、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致していると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 3 E : N o )、1 ステップあたりの所要時間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 6 3 3 E の処理において、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値と駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値が一致していると判別した場合は ( S 5 6 3 3 E : Y e s )、S 5 6 3 5 E の処理に移行する。

#### 【 8 5 6 6 】

これらに対し、S 5 6 3 1 E の処理において、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであると判別した場合は ( S 5 6 3 1 E : Y e s )、回転開始フラグ 2 2 3 e g j をオフに設定し ( S 5 6 3 4 E )、S 5 6 3 5 E の処理に移行する。これにより、駆動モータ 9 1 0 を待機状態 ( 回転していない状態 ) から回転状態に切替えるタイミングにおいて、即座に 1 ステップ目の動作に対応する励磁制御データを設定させることができる。

#### 【 8 5 6 7 】

S 5 6 3 5 E の処理では、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値に 0 を設定し ( S 5 6 3 5 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであるか判別する ( S 5 6 3 6 E )。S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別した場合は ( S 5 6 3 6 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であるか判別する ( S 5 6 3 7 E )。S 5 6 3 7 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 7 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 1 を加算し ( S 5 6 3 8 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。一方、S 5 6 3 7 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であると判別した場合は ( S 5 6 3 7 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 1 を設定し ( S 5 6 3 9 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。

#### 【 8 5 6 8 】

これらに対し、S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されている動作データが正方向であると判別しなかった ( 負方向であると判別した ) 場合には ( S 5 6 3 6 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であるか判別する ( S 5 6 4 0 E )。なお、本第 7 0 制御例では、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されている ( 即ち、駆動モータ 9 1 0 を回転させる ) 場合に、駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) が実行されるように構成されているため、S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別しなかったことは、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが負方向を示すデータであることを意味する。

#### 【 8 5 6 9 】

S 5 6 4 0 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 4 0 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値から 1 を減算し ( S 5 6 4 1 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。一方、S 5 6 4 0 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であると判別した場合は ( S 5 6 4 0 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 4 を設定し ( S 5 6 4 2 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。

#### 【 8 5 7 0 】

S 5 6 4 3 E の処理では、励磁テーブル 2 2 2 e f から励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に対応するデータを励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i に設定し ( S 5 6 4 3 E )、本処理を終了する。

#### 【 8 5 7 1 】

次に、図 2 7 4 6 を参照して、本第 7 0 制御例におけるソレノイド駆動処理 ( S 4 1 2

10

20

30

40

50

1 E)の詳細について説明する。図2746は、ソレノイド駆動処理(S4121E)の内容を示したフローチャートである。このソレノイド駆動処理(S4121E)は、駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965)を所定の動作で駆動させる処理である。

#### 【8572】

ソレノイド駆動処理が実行されると、まず、役物演出実行フラグ223ecがオンであるか判別する(S5701E)。S5701Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別しなかった場合には(S5701E:No)、役物演出が実行されている期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S5701Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別した場合には(S5701E:Yes)、従変動時間タイマ223eaの値が18000, 11000のいずれかであるかを判別する(S5702E)。S5702Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が18000, 11000のいずれかであると判別した場合には(S5702:Yes)、役物演出における落下役物900の1回目の落下動作、または2回目の落下動作のいずれかの開始タイミングであることを意味するため、周期駆動カウンタ223egaの値に0を設定し(S5703E)、予告発生フラグ223efはオンであるかを判別する(S5704E)。S5704Eの処理において、予告発生フラグ223efがオンであると判別しなかった場合には(S5704E:No)、落下予告の発生条件を満たしていないため、本処理を終了する。

10

#### 【8573】

一方、S5704Eの処理において、予告発生フラグ223efがオンであると判別した場合には(S5704E:Yes)、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであるかを判別する(S5705E)。S5705Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであると判別した場合には(S5705E:Yes)第1駆動ソレノイド955の駆動を設定し(S5706E)、S5715Eの処理に移行する。一方、S5705Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が01Hであると判別した場合には(S5705E:No)、第2駆動ソレノイド965の駆動を設定し(S5707E)、S5715Eの処理に移行する。なお、S5706E、及びS5707Eの処理では、落下役物900を第1中間位置、または第2中間位置に停止(維持)させるために、駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965)に対して所定時間(例えば、5秒間)プッシュバーを突出させる駆動内容で駆動が設定される。これにより、役物演出において、落下役物900を第1中間位置、または第2中間位置に停止させることができる。

20

30

#### 【8574】

これらに対し、S5702Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が18000, 11000のいずれかであると判別しなかった(従変動時間タイマ223eaの値が18000, 11000のどちらでも無いと判別した)場合には、周期駆動カウンタ223egaの値が0より大きいと判別する(S5708E)。S5708Eの処理において、周期駆動カウンタ223egaの値が0より大きい値であると判別しなかった場合には(S5708E:No)、本処理を終了する。一方、S5708Eの処理において、周期駆動カウンタ223egaの値が0より大きいと判別した場合には(S5708E:Yes)、周期駆動カウンタ223egaの値から1を減算し(S5709E)、減算後の周期駆動カウンタ223egaの値の値が0であるかを判別する(S5710E)。S5710Eの処理において、周期駆動カウンタ223egaの値が0であると判別しなかった場合には(S5710E:No)、本処理を終了する。

40

#### 【8575】

一方、S5710Eの処理において、減算後の周期駆動カウンタ223egaの値が0であると判別した場合には(S5710E:Yes)、駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965)を所定の周期毎(0.5秒毎)に駆動させる状態が選択された場合において、1周期分の時間(0.5秒)が経過したことを意味

50

するため、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であるかを判別する ( S 5 7 1 1 E )。S 5 7 1 1 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別した場合には ( S 5 7 1 1 E : Y e s )、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動を設定し ( S 5 7 1 2 E )、S 5 7 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 7 1 1 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別しなかった場合には ( S 5 7 1 1 E : N o )、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 の駆動を設定し ( S 5 7 1 3 E )、S 5 7 1 4 E の処理に移行する。S 5 7 1 4 E の処理では、周期駆動カウンタ 2 2 3 e g a の値に 0 . 5 秒に対応する値を設定し ( S 5 7 1 4 E )、S 5 7 1 5 E の処理に移行する。なお、S 5 7 1 2 E、及び S 5 7 1 3 E の各処理では、駆動ソレノイド ( 第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 ) のプッシュバーを 0 . 2 5 秒突出状態にさせる駆動内容で駆動が設定される。

10

#### 【 8 5 7 6 】

S 5 7 1 5 E の処理では、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 1 を加算し ( S 5 7 1 5 E )、加算後の駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 7 1 6 E )。S 5 7 1 6 E の処理が終了すると、次いで、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 7 1 7 E )、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 7 1 8 E )、本処理を終了する。

#### 【 8 5 7 7 】

以上、説明をした通り、本第 7 0 制御例では、保持ソレノイド 9 2 0 が駆動されることにより張出位置から可動可能な落下役物 9 0 0 と、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動力によって可動され、落下役物 9 0 0 に当接可能な第 1 当接部材 9 5 2 と、を設け、落下役物 9 0 0 が可動される演出を含む役物演出において、第 1 当接部材 9 5 2 が遊技者から視認可能な特定領域 ( 第 1 小窓 9 5 0 を介して視認可能な領域 ) に位置している状態において、落下役物 9 0 0 が張出位置から原点位置側に可動される場合に、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接し易くなるように構成した。このように構成することで、第 1 当接部材 9 5 2 が遊技者から視認可能な特定領域 ( 第 1 小窓 9 5 0 を介して視認可能な領域 ) に位置している場合に、遊技者に対して落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接することを予測させ易くすることができるので、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接箇所の近傍に遊技者の視線を集め易くすることができる。よって、遊技者に対してより分かり易い演出を提供することができる。

20

30

#### 【 8 5 7 8 】

また、本第 7 0 制御例では、所定の実行抽選 ( 役物演出の実行可否を決定する実行抽選 ) において特定の抽選結果 ( 役物演出の実行に対応する抽選結果 ) となったことを示す表示態様 ( 例えば、「役物演出 G E T ! 」という文字 ) が表示された場合に、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が可動され得る期間を遊技者がより明確に把握し易くすることができるので、遊技者に対してより分かり易い演出を提供することができる。

#### 【 8 5 7 9 】

また、本第 7 0 制御例では、役物演出において、移動体 ( 第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2 ) を移動させることが可能な第 2 駆動手段 ( 第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 ) を所定の周期毎 ( 0 . 5 秒毎 ) に駆動させることが可能に構成され、第 2 駆動手段 ( 第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 ) が所定の周期毎 ( 0 . 5 秒毎 ) に駆動された場合に、可動手段 ( 落下役物 9 0 0 ) と移動体 ( 第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2 ) とが当接し易く構成されている。このように構成することで、移動体 ( 第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2 ) が遊技者から視認可能な特定領域 ( 第 1 小窓 9 5 0、または第 2 小窓 9 6 0 を介して視認可能な領域 ) に移動した場合において、移動体 ( 第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2 ) の動作を用いて、可動手段 ( 落下役物 9 0 0 ) と移動体 ( 第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2 ) とが当接する可能性を示唆することができるので、遊技者により分かり易い演出を提供することができる。

40

50

## 【 8 5 8 0 】

本第 7 0 制御例では、枠ボタン 2 2 が押下された場合に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、遊技領域に発射された遊技球が所定の検出手段（例えば、近接スイッチ）により検出された場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断する）ことで、遊技の効率（一定時間あたりの遊技球の発射量）が低下してしまう不具合を抑制することができる。また、遊技者が所有しているスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機 1 0 で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示された P u s h 表示をタッチする操作）がされた場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、スマートフォンを操作しながら遊技している遊技者や、感染症対策等に起因してパチンコ機 1 0 への接触を減らしたい遊技者に対して、当該実行抽選を実行させる意欲を向上させることができる。この場合、W i f i（登録商標）や B l u e t o o t h（登録商標）等の無線通信手段を用いて、スマートフォンに対して実行された所定の操作をパチンコ機 1 0 に対して出力可能に構成すればよい。

## 【 8 5 8 1 】

本第 7 0 制御例では、役物演出において落下役物 9 0 0 が可動する範囲の下限を落下役物 9 0 0 の原点位置とし、上限を張出位置として構成していたが、これに限るものではない。例えば、役物演出において落下役物 9 0 0 が可動する範囲の下限を張出位置とし、上限を原点位置として構成してもよい。このように構成することで、役物演出の準備期間において落下役物 9 0 0 を上昇させる必要がなくなるため、最初に落下役物 9 0 0 が自由落下により下降した際に遊技者に与えるインパクトをより大きくすることができる。この場合、役物演出が終了するタイミングまでに、下限に位置している落下役物 9 0 0 を上限まで上昇させ、保持ソレノイド 9 2 0 を非励磁期間においてバネ等の付勢手段により突出状態となるソレノイド（所謂、プルソレノイド）で構成すると良い。

## 【 8 5 8 2 】

本第 7 0 制御例では、役物演出において第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の周期動作が設定された場合に、所定のタイミング（落下役物 9 0 0 が張出位置から下降し始めるタイミング）まで第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の周期動作を継続させるように構成していたがこれに限るものではなく、例えば、操作手段（例えば、枠ボタン 2 2）が操作されることで成立する停止条件が成立した場合に、当該周期動作を停止させるように構成してもよい。このように構成することで、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の動作を遊技者が任意のタイミングで停止させることができるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

## 【 8 5 8 3 】

本第 7 0 制御例では、落下役物 9 0 0 が停止している停止期間において第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を所定の周期毎（0 . 5 秒毎）に駆動させることが可能に構成したが、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を所定の周期毎（0 . 5 秒毎）に駆動させることが可能な期間は、落下役物 9 0 0 が停止している停止期間に限るものではなく、例えば、落下役物 9 0 0 が下降している期間において第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を所定の周期毎（0 . 5 秒毎）に駆動可能に構成してもよい。この場合、ロータリダンパ等を設けることにより落下役物 9 0 0 の下降速度が比較的遅くなるように構成し、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置近傍に到達したことを検出可能な検出手段（遮光型センサ）を設け、当該検出手段が落下役物 9 0 0 を検出したタイミングで第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を所定の周期毎（0 . 5 秒毎）に駆動させる駆動制御を停止するように構成すると良い。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に到達するタイミングに対してギリギリまで落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接することを煽る演出を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 8 5 8 4 】

本第 7 0 制御例では、役物演出において、落下役物 9 0 0 が張出位置から原点位置側に

向けて下降する落下動作が、必ず 3 回実行されるように構成していたが、これに限るものではなく、例えば、落下予告の発生有無に応じて落下動作の実行回数が可変するように構成しても良い。より具体的には、役物演出において、第 1 落下予告が発生したことを条件に 2 回目の落下動作を実行し、第 2 落下予告が発生したことを条件に 3 回目の落下動作を実行するように構成してもよい。このように構成することで、落下予告が発生していないにも関わらず落下動作が繰り返されることで遊技者が不快に感じることを抑制することができる。また、これに代えて、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、落下動作の実行回数を決定するように構成してもよい。この場合、落下動作の実行回数が多い方が遊技者にとって有利となる（例えば、大当たり期待度が高い）ように構成すると良い。このように構成することで、落下役物 900 の落下動作が多く実行されることを遊技者に期待させることができる。よって役物演出の演出効果を向上させることができる。

10

#### 【8585】

本第 70 制御例では、役物演出において、張出位置から下降した落下役物 900 を再び張出位置まで上昇させる駆動制御が予め決められた所定のタイミングで実行されるように構成しているが、これに限るものではなく、例えば、落下予告が発生せず、落下役物 900 が下降することで原点位置センサがオンとなった場合には、所定のタイミングよりも前に落下役物 900 を張出位置まで上昇させるように構成してもよい。このように構成することで、落下予告が発生しない状態が選択されたにも関わらず、落下役物 900 が原点位置に長く位置していることで、落下役物 900 の背面に予告等が表示されるのではないかと遊技者に勘違いさせてしまう不具合を軽減することができる。

20

#### 【8586】

本第 70 制御例では、第 1 当接部材 952 を第 1 ガイド部 952a で挟持することによって水平方向にのみスライド変位するように構成していたが、これに限るものではなく、例えば、第 1 当接部材 952 を前面側と背面側でのみ挟持し、第 1 当接部材 952 と第 1 駆動ソレノイド 955 とを第 1 当接部材 952 が上下方向にも可動可能に具設（弾設）してもよい。より具体的には、第 1 当接部材 952 が正面視左方向に可動されることで第 1 当接部材 952 と落下役物 900 の突出部 900c とが当接する場合に、第 1 当接部材 952 の左側曲面における上方の位置で突出部 900c と当接した場合には第 1 当接部材 952 が正面視下方向に可動し、第 1 当接部材 952 の左側曲面における下方で突出部 900c と当接した場合には第 1 当接部材 952 が正面視上方向に可動するように構成してもよい。即ち、所定方向へと変位する手段と移動する物体とが接触した場合に、該物体が異なる方向へ移動し得る状況を創出可能に構成してもよい。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する場合に、落下役物 900 と当接することで可動する第 1 当接部材 952 の動作パターンを増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、上述した変形例では、落下役物 900 と当接した第 1 当接部材 952 の当接位置によって第 1 当接部材 952 の可動方向を異ならせることで動作パターンを増加させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、当接後の可動速度を変更させたり、当選時の外力によって第 1 当接部材 952 の形状を変形させたりすることによって動作パターンを増加させるように構成しても良い。

30

#### 【8587】

40

< 第 70 制御例の第 1 変形例 >

次に、図 2747 から図 2753 を参照して、本第 70 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 10 について説明する。上述した第 70 制御例におけるパチンコ機 10 では、落下役物 900 を可動させる演出を含む役物演出において、第 1 駆動ソレノイド 955 が駆動されることで第 1 当接部材 952 が遊技者から視認可能な特定領域（第 1 小窓 950 を介して視認可能な領域）に移動した場合に、張出位置から移動する落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接し易く構成することで、遊技者に対してより分り易い演出を実行可能に構成していた。

#### 【8588】

これに対して、第 70 制御例の第 1 変形例では、役物演出において、自由落下により下

50

降する落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが複数の位置で当接可能に構成され、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する当接位置に応じて落下役物 900 が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成されている。このように構成することで、可動手段（落下役物 900）と移動体（第 1 当接部材 952）とが当接する場合における可動手段（落下役物 900）の停止位置が固定化し、演出が単調になってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【8589】

この第 1 変形例におけるパチンコ機 10 が、上述した第 70 制御例におけるパチンコ機 10 と構成上において相違する点は、落下役物 900 の可動に係る構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 113 における RAM 223 の構成が一部変更となっている点、及び音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 70 制御例におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 70 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

#### 【8590】

なお、上述した第 70 制御例における役物演出では、落下役物 900 が張出位置に位置している期間において枠ボタン 22 が押下された場合に第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることが可能に構成されていたのに対し、本第 1 変形例における役物演出では、落下役物 900 が張出位置から原点位置側へ下降している期間において枠ボタン 22 が押下された場合に第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることが可能に構成されている。即ち、上述した第 70 制御例では、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させるか否かを抽選により決定し、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させる場合には、落下役物 900 が張出位置から下降し始めるタイミングにおいて、第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させるように構成していたのに対し、本第 1 変形例では、落下役物 900 が張出位置から下降している期間において、枠ボタン 22 の操作タイミングに応じて第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との当接位置が可変し得る構成としている。このように構成することで、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させるために枠ボタン 22 を操作するタイミングを計る遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【8591】

ここで、本第 1 変形例では、上述したように、遊技者が枠ボタン 22 を操作したタイミングに応じて落下役物 900 が第 1 中間位置に停止するか否かが可変するように構成しているため、第 1 中間センサ 943 が所定時間（1 秒）オンとなったことを契機として、第 1 落下予告を発生させるように構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 22 を操作したタイミングに応じて、落下予告の発生有無が決定し得るため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【8592】

また、上述した第 70 制御例では、落下役物 900 を第 1 位置に停止させた場合に、第 1 位置から張出位置まで上昇させて、次の落下動作を実行させるように構成していたのに対して、本第 1 変形例では、落下役物 900 を第 1 位置に停止させた場合、落下役物 900 を第 1 位置に所定時間（例えば、1.5 秒間）停止させた後、落下役物 900 を第 1 位置から原点位置まで自重により下降させ、その後、原点位置から張出位置まで上昇させるように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 が下降を開始する下降開始位置を複数設けることができるので、落下役物 900 の動作態様を多様化することができる。なお、本第 1 変形例において、役物演出中に実行されるその他の演出態様（表示態様等）は、上述した第 70 制御例における役物演出中に実行される演出態様（表示態様等）と同一であるため、詳細な説明と図示とを省略する。

40

#### 【8593】

50

< 第 70 制御例の第 1 変形例における装飾用可動役物について >

まず、図 2747 から図 2749 を参照して、本第 1 変形例における落下役物 900 の可動に係る構成について説明する。図 2747 は、本第 1 変形例における落下役物 900 の可動に係る構成を示した図である。図 2747 に示した通り、本第 1 変形例では、上述した第 70 制御例に対して、落下役物 900 の構成の一部を変更した点と、ロータリダンパ 905 を追加して設けた点と、落下役物 900 の構成の変更に応じて支柱 990 と駆動ベース体 930 との形状を変更した点と、において相違している。

【 8594 】

図 2747 に示したように、本第 1 変形例における落下役物 900 は、上述した第 70 制御例に対して、突出部 900c に代えて第 1 当接面 900ea と第 2 当接面 900eb とを有する突出部 900e が設けられている点と、ギア部を有するラック 900f が追加して設けられている点と、で相違している。突出部 900e、及びラック 900f は、落下役物 900 の構成の一部であり、落下役物 900 が上下方向に可動すると共に上下方向に可動可能に構成されている。また、駆動ベース体 930 の正面視上方には、ギア部 906 を有するロータリダンパ 905 が固着されており、当該ロータリダンパ 905 のギア部 906 とラック 900f のギア部とが噛合するように構成されている。当該ロータリダンパ 905 は一方向（正面視時計回り）にのみトルクが発生し、回転力を減衰することが可能なものである。より具体的には、駆動モータ 910 の駆動力により落下役物 900 が上昇する場合には、ロータリダンパ 905 のギア部 906 が正面視時計回りに回転するので、ロータリダンパ 905 にトルクは発生せず、落下役物 900 が自重により下降（落下）する場合には、ロータリダンパ 905 のギア部 906 が正面視時計回りに回転するので、ロータリダンパ 905 にトルクが発生する。これにより、駆動モータ 910 の駆動力により落下役物 900 を上昇させる場合には、落下役物 900 の上昇動作を妨げることなく滑らかに落下役物 900 を上昇させることができ、落下役物 900 を下降（落下）させる場合には、自由落下により下降させる場合よりも遅いスピード（張出位置から原点位置まで約 3 秒で移動するスピード）で緩やかに下降させることができる。

【 8595 】

なお、本第 1 変形例では、役物演出における 1 回目と 2 回目との操作有効期間（3 秒間）が、落下役物 900 が張出位置から下降し始めるタイミングで開始されるように構成されている。即ち、落下役物 900 が下降している期間において駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 955、または第 2 駆動ソレノイド 965）を駆動させることが可能に構成され、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 955、または第 2 駆動ソレノイド 965）を駆動させるタイミングに応じて、当接部材（第 1 当接部材 952、または第 2 当接部材 962）が当接する箇所（第 1 当接面 900ea、または第 2 当接面 900eb）が可変するように構成されている。このように構成することで、当接部材（第 1 当接部材 952、または第 2 当接部材 962）を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 8596 】

本第 1 変形例における役物演出は、上述した第 70 制御例における役物演出に対して、落下役物 900 が下降している期間を含む所定期間（3 秒間）の操作有効期間が設定される点と、落下役物 900 が所定位置（第 1 中間位置、または第 2 中間位置）に所定時間（1 秒間）停止した場合（即ち、当接部材（第 1 当接部材 952、または第 2 当接部材 962）が第 1 当接面 900ea に当接した場合）に落下役物を発生させる点と、において相違している。

【 8597 】

上述した通り、本第 1 変形例における落下役物 900 の突出部 900e は、第 1 当接部材 952、及び第 2 当接部材 962 が嵌合可能な凹状に形成された第 1 当接面 900ea を有している。詳細については後述するが、本第 1 変形例では、張出位置から下降している落下役物 900 の突出部 900c における第 1 当接面 900ea に第 1 当接部材 952 が当接した場合には、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止可能に構成され、張出位置か



ら下降している落下役物 900 の突出部 900 c における第 2 当接面 900 e b に第 1 当接部材 952 が当接した場合には、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止困難（第 1 中間位置からズレた位置で停止）となるように構成されている。このように構成することで、張出位置から下降する落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接した場合に、第 1 当接部材 952 が当接した当接箇所に応じて落下役物 900 の停止位置を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【8598】

次に、図 2748、及び図 2749 を参照して、本第 1 変形例における落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との動作態様について説明する。なお、第 2 駆動ソレノイド 965 と第 2 当接部材 962 とは、それぞれ第 1 駆動ソレノイド 955 と第 1 当接部材 952 と 10  
に対して、配設位置が第 2 中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物 900 に対する当接方法）については同一であるため、その詳細な説明を省略する。図 2748（a）は、落下役物 900 が張出位置に位置している場合における、突出部 900 e と第 1 当接部材 952 との状態を示した図である。落下役物 900 は、張出位置に位置している場合において、落下役物 900 の突出部 900 e における第 2 当接面 900 e b が駆動ベース体 930 に固着された保持ソレノイド 920 のプッシュバーに当接することにより、張出位置に保持されることが可能に構成されている。なお、本第 1 変形例では、落下役物 900 が張出位置まで移動（上昇）した場合に、保持ソレノイド 920 を 1 秒間励磁する（即ち、1 秒間プッシュバーを突出させる）ように構成し、保持ソレノイド 920 が励磁状態から非励磁状態へ切り替わる（即ち、プッシュバーが引込まれる）ことにより、落下役物 900 と保持ソレノイド 920 との当接状態が解除され、落下役物 900 が自重により下降するように構成されている。 20

#### 【8599】

図 2748（b）は、落下役物 900 の突出部 900 e における第 1 当接面 900 e a と第 1 当接部材 952 とが当接し、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止している状態を示した図である。第 1 当接面 900 e a と第 1 当接部材 952 とが当接（嵌合）した場合、駆動ベース体 930 に形成された挟持部 952 a により第 1 当接部材 952 の鉛直下向きの可動が規制されているため、第 1 当接部材 952 と吸着する落下役物 900 が第 1 中間位置に保持される。なお、上述した第 70 制御例と同様に、本第 1 変形例では落下役物 900 が第 1 中間位置に位置している状態では、第 1 中間センサ 943 がオン（検出状態）となる。即ち、図 2748（b）に示したように、落下役物 900 の突出部 900 e における第 1 当接面 900 e a と第 1 当接部材 952 とが当接することで落下役物 900 が第 1 中間位置に停止している期間は、第 1 中間センサ 943 がオン（検出状態）となる。 30

#### 【8600】

図 2749（a）は、落下役物 900 の突出部 900 e における第 2 当接面 900 e b と第 1 当接部材 952 とが当接した状態を示した図である。本第 70 制御例では、張出位置から下降している落下役物 900 の突出部 900 e における第 2 当接面 900 e b と第 1 当接部材 952 とが当接した場合には、落下役物 900 が第 1 中間位置からズレた位置（第 1 中間位置よりも上方の位置）に停止するように構成されている。即ち、落下役物 900 が下降している期間において、適当なタイミングで第 1 当接部材 952 が可動された 40  
場合に限り、落下役物 900 の突出部 900 e における第 1 当接面 900 e a と第 1 当接部材 952 とが当接（嵌合）することで、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、第 1 落下予告を発生させるために第 1 当接部材 952 を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【8601】

< 第 70 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2750 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 113 内に設けられている RAM 223 の詳細について説明する。本第 1 変形例における RAM 223 は、上述した第 70 制御例における RAM 223 の構成（図 2732 参照）に対して、セ 50

ンサ検出タイマ 2 2 3 e a A を追加した点において相違している。その他の構成については上述した第 7 0 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 8 6 0 2 】

センサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、役物演出において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンとなっている時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に 0 が設定される。このセンサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、役物演出において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンとなった場合にタイマ値に 1 秒に対応する値が設定され（図 2 7 5 3 の S 5 8 7 5 E）、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンである期間において、落下予告設定処理（図 2 7 5 3 の S 5 8 4 7 E 参照）が実行されるとタイマ値が 1 ずつ減算される（図 2 7 5 3 の S 5 8 7 6 E 参照）。また、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4 がオフの状態において、タイマ値が 0 より大きいと判別された場合に、タイマ値に 0 が設定される（図 2 7 5 3 の S 5 8 7 3 E 参照）。

#### 【 8 6 0 3 】

なお、本第 1 変形例では、減算後のセンサ検出タイマ 2 2 3 e a A のタイマ値が 0 となった（即ち、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 3 がオンの状態が 1 秒継続した）場合に、落下予告（第 1 落下予告、または第 2 落下予告）を発生させるように構成されている。

#### 【 8 6 0 4 】

< 第 7 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 7 5 1 から図 2 7 5 3 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される各種制御処理を説明する。まず、図 2 7 5 1 を参照して、本第 1 変形例における役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）の詳細について説明をする。この役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）は、上述した第 7 0 制御例の役物演出押下処理（図 2 7 3 8 の S 5 3 0 4 E 参照）に代えて実行される処理であり、役物演出の実行抽選期間、または役物演出中の操作有効期間において枠ボタン 2 2 が操作された場合に、当該操作に対応する設定を実行する処理である。図 2 7 5 1 は、役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）の処理内容を示したフローチャートである。

#### 【 8 6 0 5 】

本第 1 変形例の役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）のうち、S 5 3 2 1 E ~ S 5 3 3 0 E、及び S 5 3 3 2 E の各処理では、それぞれ上述した第 7 0 制御例における役物演出押下処理（図 2 7 3 8 の S 5 3 0 4 E 参照）の S 5 3 2 1 E ~ S 5 3 3 0 E、及び S 5 3 3 2 E の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 変形例における役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）では、S 5 3 2 2 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別した場合は（S 5 3 2 2 E : Y e s）、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値は 0 0 H であるか判別する（S 5 8 1 1 E）。S 5 8 1 1 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別した場合は（S 5 8 1 1 E : Y e s）、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動を設定し（S 5 8 1 2 E）、S 5 8 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 8 1 1 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別しなかった場合は（S 5 8 1 1 E : N o）、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 の駆動を設定し（S 5 8 1 3 E）、S 5 8 1 4 E の処理に移行する。

#### 【 8 6 0 6 】

なお、本第 1 変形例では、S 5 8 1 2 E、または S 5 8 1 3 E の処理によって第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 の駆動が設定された場合、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 のプッシュバーが 1 . 5 秒間突出状態となるように駆動（即ち、1 . 5 秒間励磁）される。これにより、落下役物 9 0 0 と当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2）とが当接した場合には、落下役物 9 0 0 が最大で 1 . 5 秒間、張出位置と原点位置の途中である途中位置に保持される。

。

10

20

30

40

50

## 【 8 6 0 7 】

S 5 8 1 4 E の処理では、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 1 を加算し ( S 5 8 1 4 E )、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に対応する表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 1 5 E )、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 8 1 6 E )、S 5 3 3 2 E の処理に移行する。S 5 3 3 2 E の処理では、上述した通り、第 7 0 制御例における S 5 3 3 2 E と同一の処理が実行され、その後、本処理を終了する。

## 【 8 6 0 8 】

次に、図 2 7 5 2 を参照して、本第 1 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) の詳細について説明する。図 2 7 5 2 は、役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) は、上述した第 7 0 制御の役物演出更新処理 ( 図 2 7 4 1 の S 5 4 1 1 E 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 が所定時間 ( 1 秒間 ) オンの状態が継続した場合に、落下予告を発生させる処理である。

## 【 8 6 0 9 】

本第 1 変形例の役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) のうち、S 5 4 3 1 E ~ S 5 4 3 4 E、S 5 4 3 7 E、S 5 4 4 0 E、及び S 5 4 4 1 E の各処理では、それぞれ上述した第 7 0 制御例における役物演出更新処理 ( 図 2 7 4 1 の S 5 4 1 1 E 参照 ) の S 5 4 3 1 E ~ S 5 4 3 4 E、S 5 4 3 7 E、S 5 4 4 0 E、及び S 5 4 4 1 E の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) では、S 5 4 3 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 3 1 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であるか判別する ( S 5 8 4 1 E )。S 5 8 4 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 4 1 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 8 4 2 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 3 7 E )、本処理を終了する。

## 【 8 6 1 0 】

S 5 8 4 1 E の処理において従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 4 1 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であるか判別する ( S 5 8 4 3 E )。S 5 8 4 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 4 3 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 8 4 4 E )、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値に 0 1 H を設定し ( S 5 4 4 0 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 4 1 E )、本処理を終了する。一方、S 5 8 4 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 4 3 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 であるか判別する ( S 5 8 4 5 E )。S 5 8 4 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 4 5 E : Y e s )、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 4 6 E )、本処理を終了する。これにより、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 となったタイミング ( 基本変動時間 ( 基本時間 ) に対応する変動演出の残り時間が 1 秒となったタイミング ) において、最終落下予告を発生させることができる。

## 【 8 6 1 1 】

なお、本第 1 変形例では、役物演出において最終落下予告が必ず発生するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第 1 落下予告と第 2 落下予告との発生有無に応じて最終落下予告の発生可否を決定するように構成してもよい。より具体的には、役物演出において、落下役物 9 0 0 の 3 回目の落下動作が終了した ( 落下役物 9 0 0 が原点位置に到達した ) タイミングにおいて、第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生済みであると判別された場合に、最終落下予告を発生させるように構成してもよい。このように構成することで、最終落下予告が発生することを期待する遊技者に対して、第 1 落下予告と第

10

20

30

40

50

2 落下予告との発生状況への関心をより向上させることができる。

【 8 6 1 2 】

S 5 8 4 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 4 5 E : N o )、後述する落下予告設定処理を実行し ( S 5 8 4 7 E )、本処理を終了する。

【 8 6 1 3 】

次に、図 2 7 5 3 を参照して、本第 1 変形例における落下予告設定処理 ( S 5 8 4 7 E ) の詳細について説明する。図 2 7 5 3 は、落下予告設定処理 ( S 5 8 4 7 E ) の処理内容を示したフローチャートである。この落下予告設定処理 ( S 5 8 4 7 E ) は、本第 1 変形例の役物演出において、落下予告を発生させる実行条件が成立した場合に、落下予告 ( 10  
第 1 落下予告、または第 2 落下予告 ) を発生させるためのデータを設定する処理である。

【 8 6 1 4 】

落下予告設定処理 ( S 5 8 4 7 E ) では、まず、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであるか判別する ( S 5 8 7 1 E )。S 5 8 7 1 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別しなかった ( 第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4 が共にオフであると判別した ) 場合は ( S 5 8 7 1 E : N o )、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別する ( S 5 8 7 2 E )。S 5 8 7 2 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 8 7 2 E : Y e s )、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値に 0 を設定し ( S 5 8 7 3 E )、本処理を終了する。これにより、落下役物 9 0 0  
20 が通過することで第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4 がオンになった場合 ( 即ち、短期間 ( 1 秒未満 ) オンとなった場合 ) に、落下予告の予告内容を表示してしまうことを抑制することができる。一方、S 5 8 7 2 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 8 7 2 E : N o )、S 5 8 7 3 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 8 6 1 5 】

これらに対し、S 5 8 7 1 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別した場合には ( S 5 8 7 1 E : Y e s )、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別する ( S 5 8 7 4 E )。S 5 8 7 4 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 8 7 4 E : N o )、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオフからオンになったタイミングであることを意味するため、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値に 1 秒に対応する値を設定し ( S 5 8 7 5 E )、本処理を終了する。 30

【 8 6 1 6 】

一方、S 5 8 7 4 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 8 7 4 E : Y e s )、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンである状態が維持されていることを意味するため、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値から 1 を減算し ( S 5 8 7 6 E )、減算後のセンサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 であるか判別する ( S 5 8 7 7 E )。S 5 8 7 7 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 7 7 E : N o )、本処理を終了する。これに対し、S 5 8 7 7 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 であると判別した場合には ( S 5 8 7 7 E : Y e s )、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 が 1 秒間オンの状態であったことを意味するため、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであるか判別する ( S 5 8 7 8 E )。S 5 8 7 8 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別した場合には ( S 5 8 7 8 E : Y e s )、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置で 1 秒間停止していることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 1 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 7 9 E )、本処理を終了する。S 5 8 7 8 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 8 7 8 E : N o )、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであることを意味するため、予告内容格 40  
50

納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 8 0 E )、本処理を終了する。

【 8 6 1 7 】

以上説明した通り、第 7 0 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置を複数設け、当該当接位置に応じて落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 に第 1 当接部材 9 5 2 を当接させることが可能な構成において、第 1 当接部材 9 5 2 が当接した当接位置に応じて落下役物 9 0 0 が停止する位置を可変させることができるので、第 1 当接部材 9 5 2 と落下役物 9 0 0 とが当接した場合における落下役物 9 0 0 の動作態様が単調となる不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 8 6 1 8 】

本第 1 変形例では、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させた場合、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置から原点位置まで下降させた後に張出位置まで上昇させるように構成していたが、上述した第 7 0 制御例と同様に、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させた場合は、第 1 中間位置から張出位置まで上昇させるように構成してもよい。

【 8 6 1 9 】

本第 1 変形例では、落下役物 9 0 0 が張出位置から下降している期間において、枠ボタン 2 2 の操作に基づいて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させる ( 即ち、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作するタイミングに応じて落下役物 9 0 0 の停止位置が可変し得る ) ように構成したが、これに限るものではない。例えば、上述した第 7 0 制御例と同様に、落下役物 9 0 0 が張出位置に位置している期間において、枠ボタン 2 2 の操作に基づいて、落下予告の発生有無を抽選により決定し、落下予告の発生有無に応じて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を予め定められたタイミングで駆動させるように構成してもよい。より具体的には、落下予告を発生させることが決定された場合には、落下役物 9 0 0 の第 1 当接面 9 0 0 e a と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接 ( 嵌合 ) するタイミング ( 即ち、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンとなったタイミング ) において第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させ、落下予告を発生させないことが決定された場合には、落下役物 9 0 0 の第 2 当接面 9 0 0 e b と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接するタイミング ( 即ち、落下役物 9 0 0 が張出位置から下降を開始したタイミングよりも後であり、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンになるよりも前であるタイミング ) において第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させるように構成してもよい。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が停止する停止位置を落下役物 9 0 0 が張出位置から下降するよりも前に把握しておくことができるため、表示や音声等による演出態様を連動して実行させ易くすることができる。

【 8 6 2 0 】

本第 1 変形例では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 に対して第 1 当接部材 9 5 2 が当接し得るように構成していたが、これに限るものではなく、張出位置から下降している場合に加え、原点位置から上昇している落下役物 9 0 0 に対して第 1 当接部材 9 5 2 が当接し得るように構成しても良い。この場合、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に到達することで第 1 中間センサ 9 4 3 がオンとなったタイミングにおいて枠ボタン 2 2 が押下された場合に、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させるように構成するとよい。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止する前の落下役物 9 0 0 の動作が下降のみであることで演出が単調となることを抑制 ( 軽減 ) することができる。

【 8 6 2 1 】

< 第 7 0 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 2 7 5 4、及び図 2 7 5 5 を参照して、第 7 0 制御例の第 2 変形例について説明をする。上述した第 7 0 制御例の第 1 変形例では、落下役物 9 0 0 が張出位置から自由落下により下降している期間において、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させることで第 1 当接部材 9 5 2 を可動させ、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との当接位置に応じて落下役物 9 0 0 の停止位置を可変させること

を可能に構成することで、興趣の向上を図っていた。

【 8 6 2 2 】

これに対して、本第 2 変形例では、落下役物 9 0 0 が張出位置から自由落下により下降している期間において、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させることで第 1 当接部材 9 5 2 を可動させ、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との当接位置に応じて落下役物 9 0 0 が原点位置に到達するまでの期間を可変させることが可能に構成されている。より具体的には、第 1 当接部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の第 1 当接面 9 0 0 e a に当接した場合には、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に所定時間（例えば、1 . 5 秒間）維持した後、原点位置まで下降させ、第 1 当接部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の第 2 当接面 9 0 0 e b に当接した場合には、摩擦力により落下役物 9 0 0 の下降速度を一時的に（例えば、1 秒間）緩やかにして原点位置まで下降させることが可能に構成されている。

10

【 8 6 2 3 】

このように構成することで、張出位置から下降する落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置で停止する場合と、落下役物 9 0 0 の落下速度が緩やかになる場合とがあるので、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接した場合の動作態様が停止のみになってしまうことで演出が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者に対して落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との動作により関心を持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 8 6 2 4 】

この第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、落下役物 9 0 0 の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 7 0 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 7 0 制御例の第 1 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

【 8 6 2 5 】

< 第 7 0 制御例の第 2 変形例における装飾用可動役物について >

まず、図 2 7 5 4、及び図 2 7 5 5 を参照して、本第 2 変形例における落下役物 9 0 0 の可動に係る構成について説明をする。なお、図 2 7 5 4、及び図 2 7 5 5 では、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 と第 1 当接部材 9 5 2 とを例に挙げて説明するが、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 と第 2 当接部材 9 6 2 とは、それぞれ第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 と第 1 当接部材 9 5 2 とに対して、配設位置が第 2 中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物 9 0 0 に対する当接方法）については同一である。本第 2 変形例では、上述した第 7 0 制御の第 1 変形例に対して、装飾用可動役物である落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c に代えて突出部 9 0 0 g を設けた点と、突出部 9 0 0 g の形状に適應して支持部 9 0 0 b の形状を変更した点と、において相違している。

30

【 8 6 2 6 】

図 2 7 5 4 ( a ) に示した通り、本第 2 変形例における落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 g は、水平方向（左右方向）にスライド変位可能に構成され、第 1 当接部材 9 5 2 と当接可能な当接面の形状が変更されている。本第 2 変形例における落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 g は、落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b に対して遊嵌され、突出部 9 0 0 g 内の空間にバネ 9 0 0 d を設けて支持部 9 0 0 b に弾設されている。即ち、本第 2 変形例における突出部 9 0 0 g は、内部に空間（遊び）を有するように支持部と遊嵌されることで左右方向にスライド変位可能に構成されており、また、バネ 9 0 0 d を設けて支持部 9 0 0 b と弾設されることにより、例えば、正面視左方向に変位した場合に、正面視右方向に付勢力が働くように構成されている。このように構成することで、当接位置によって第 1 当接部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 に当接するまでの可動距離が異なる構成において、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 に掛かる負荷を軽減することができる。

40

50

## 【 8 6 2 7 】

図 2 7 5 4 ( b ) は、第 1 当接部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の第 1 当接面 9 0 0 e a に当接し、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止している状態を示した図である。図 2 7 5 4 ( b ) に示した通り、第 1 当接部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の第 1 当接面 9 0 0 e a に当接した場合には、バネ 9 0 0 d の付勢力により突出部 9 0 0 e と第 1 当接部材 9 5 2 とが嵌合した状態が維持されることで、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止する。なお、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に保持（維持）されている期間は、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンの状態を維持している。

## 【 8 6 2 8 】

図 2 7 5 5 ( a ) は、第 1 当接部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の第 2 当接面 9 0 0 e b に当接し、落下役物 9 0 0 が摩擦力により緩やかに下降している状態を示した図である。第 1 当接部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の第 2 当接面 9 0 0 e b に当接した場合は、突出部 9 0 0 g と第 1 当接部材 9 5 2 とが嵌合していない、且つ当接面積が比較的小さいことで、落下役物 9 0 0 が停止することなく下降を続ける。ここで、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との当接状態が解除されるまでの期間は、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との当接箇所において摩擦力が生じるため、落下役物 9 0 0 の下降動作が比較的緩やかに下降する。これにより、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する場合において、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置で停止する場合と、落下役物 9 0 0 が一時的に減速して下降を続ける場合と、があるので、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する場合における落下役物 9 0 0 の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よ

10

20

## 【 8 6 2 9 】

以上、説明をした通り、本第 2 変形例では、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 が原点位置に到達するまでの期間が可変し得るように構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接した場合における落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との動作態様が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 8 6 3 0 】

< 第 7 0 制御例の第 3 変形例 >

30

次に、図 2 7 5 6、及び図 2 7 5 7 を参照して、第 7 0 制御例における第 3 変形例について説明する。本第 3 変形例では、上述した第 7 0 制御例の第 2 変形例に対して、落下役物 9 0 0 の構成の一部と、第 1 当接部材 9 5 2 の形状と、を変更した点において相違している。

## 【 8 6 3 1 】

上述した第 7 0 制御例の第 2 変形例では、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 が張出位置から原点位置に到達するまでの期間を可変可能に構成することで、遊技の興趣向上を図っていた。

## 【 8 6 3 2 】

これに対し、本第 3 変形例では、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置に応じて、張出位置から可動する落下役物 9 0 0 が第 1 当接部材と当接するまでの移動幅を可変可能に構成されている。より具体的には、張出位置から下降する落下役物 9 0 0 が第 1 当接部材 9 5 2 に当接した当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置、第 1 中間位置より僅かに上方の位置、及び第 1 中間位置より僅かに下方の位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、当接した移動部材の当接位置に応じて変位幅が可変する可変状況を創出するように構成している。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置を通過した後であっても落下役物 9 0 0 に対して第 1 当接部材 9 5 2 を当接させることで落下役物 9 0 0 を停止させることができるので、落下役物 9 0 0 が停止可能な停止位置をより細かく設けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第 3 変形例の構成に限ること無く、落下役物 9 0

40

50

0の移動速度を変化させることによって変化幅を可変させたり、第1当接部材952の形状を変化させることによって変化幅を可変させたりすることで上述した可変状況を創出するように構成しても良い。

#### 【8633】

この第3変形例におけるパチンコ機10が、上述した第2変形例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、落下役物900の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第70制御例の第2変形例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第70制御例の第2変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

#### 【8634】

＜第70制御例の第3変形例における装飾用可動役物について＞

図2756、及び図2757を参照して、本第3変形例における落下役物900の可動に係る構成について説明する。なお、本第3変形例における落下役物900は、上述した第70制御例における落下役物900に対して、突出部900eの形状を変更した突出部900hを設けている点において相違している。その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、図2756、及び図2757は、第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とを例に挙げて説明するが、第2駆動ソレノイド965と第2当接部材962とは、それぞれ第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とに

20

#### 【8635】

図2756(a)は、本第3変形例における落下役物900が張出位置に維持されている状態を示した図である。図2756(a)に示した通り、本第3変形例における落下役物900は、突出部900hの正面視右側の側面が3つの凹部(第1当接面900ha、第2当接面900hb、及び第3当接面900hc)を有する略鋸状に形成されている。なお、突出部900hに形成された各凹部(第1当接面900ha、第2当接面900hb、及び第3当接面900hc)は、それぞれが第1当接部材952と嵌合可能に構成されている。なお、本第3変形例では、図2756(a)に示した通り、第1当接部材952における正面視左側の側面が、落下役物900の突出部900hと嵌合可能な4つの凸部を有する略鋸状に形成されている。即ち、突出部900hの各種凹部(第1当接面900ha、第2当接面900hb、及び第3当接面900hc)のうち、いずれの凹部に対して第1当接部材952が当接した場合でも、落下役物900を張出位置と原点位置との間の途中位置で停止させることができる。

30

#### 【8636】

図2756(b)は、落下役物900の突出部900hと第1当接部材952とが当接し、落下役物900が第1中間位置に停止している状態を示した図である。図2756(b)に示した通り、落下役物900の突出部900hにおける第1当接面900haと第1当接部材952とが当接した場合には、突出部900hと第1当接部材952とが嵌合することにより落下役物900が第1中間位置に停止する。なお、落下役物900が第1中間位置に停止している場合、第1中間センサ943がオンとなる。

40

#### 【8637】

図2757(a)は、落下役物900の突出部900hと第1当接部材952とが当接し、落下役物900が第1中間位置とは異なる停止位置で停止した状態を示した図である。図2757(a)に示したように、落下役物900が第1中間位置とは異なる停止位置に位置しているタイミングで落下役物900と第1当接部材952とが当接した場合は、落下役物900が第1中間位置に位置している場合に対してズレた位置で突出部900hと第1当接部材952とが嵌合することで、落下役物900が第1中間位置とは異なる位置で停止するように構成されている。ここで、落下役物900が第1中間位置とはズレた

50



位置で停止している場合には、第 1 中間センサ 9 4 3 はオフである。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する場合において、落下役物 9 0 0 が停止する停止位置を第 1 中間位置に対して上下に設けることができるので、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する場合における落下役物 9 0 0 の停止位置を多様化させることができる。

#### 【 8 6 3 8 】

以上、説明をした通り、本第 3 変形例では、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接した当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変させることを可能に構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接した場合の落下役物 9 0 0 の停止位置が固定化されることで演出が単調となる不具合を抑制することができる。

10

#### 【 8 6 3 9 】

< 第 7 0 制御例の第 4 変形例 >

次に、図 2 7 5 8、及び図 2 7 5 9 を参照して、第 7 0 制御例における第 4 変形例について説明をする。本第 4 変形例では、上述した第 7 0 制御例の第 3 変形例に対して、落下役物 9 0 0 の構成の一部と、第 1 当接部材 9 5 2 の形状と、を変更した点において相違している。

#### 【 8 6 4 0 】

上述した第 7 0 制御例の第 3 変形例では、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成することで、落下役物 9 0 0 が停止する停止位置のバリエーションを増加させることができるものであった。

20

#### 【 8 6 4 1 】

これに対し、本第 4 変形例では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変させることが可能な構成において、第 1 当接部材 9 5 2 における落下役物 9 0 0 と当接する当接箇所が 1 つとなる形状で第 1 当接部材 9 5 2 を形成することにより、遊技者が落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接箇所を、より視認し易く構成している。

#### 【 8 6 4 2 】

30

この第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、第 1 当接部材 9 5 2 の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 7 0 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 7 0 制御例の第 3 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 8 6 4 3 】

< 第 7 0 制御例の第 4 変形例における装飾用可動役物について >

図 2 7 5 8、及び図 2 7 5 9 を参照して、本第 4 変形例における落下役物 9 0 0 の構成について説明する。なお、本第 4 変形例における落下役物 9 0 0 は、上述した第 7 0 制御例の第 3 変形例に対して、第 1 当接部材 9 5 2 の形状を変更した点において相違している。その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、図 2 7 5 8、及び図 2 7 5 9 では、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 と第 1 当接部材 9 5 2 とを例に挙げて説明するが、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 と第 2 当接部材 9 6 2 とは、それぞれ第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 と第 1 当接部材 9 5 2 とに対して、配設位置が第 2 中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物 9 0 0 に対する当接方法）については同一である。

40

#### 【 8 6 4 4 】

図 2 7 5 8 ( a ) に示した通り、本第 4 変形例における落下役物 9 0 0 は、上述した第

50

70 制御例の第3変形例と同様に、第1当接部材952が嵌合することが可能な複数の凹部が形成された突出部900hを有している。より具体的には、落下役物900の突出部900hは、第1当接部材952の凸部が嵌合可能な凹部が3つ（第1当接面900ea、第2当接面900eb、及び第3当接面900ec）形成されており、各凹部がそれぞれ同一の形状で形成されることで、第1当接部材952の凸部が各凹部それぞれに嵌合可能に構成されている。なお、本第4変形例では、上述した第70制御例の第3変形例と同様に、役物演出において、落下役物900が原点位置から下降している期間に枠ボタン22の操作に基づいて第1駆動ソレノイド955を駆動可能にされている。即ち、落下役物900が原点位置から下降している期間において、第1当接部材952を可動させることが可能に構成されている。

10

#### 【8645】

本第4変形例における第1当接部材952は、落下役物900の突出部900hに嵌合可能な凸部を1つ有する形状で形成されている。このように構成することで、上述した第70制御例の第3変形例のように複数の凸部を有する形状で形成した場合と比して、遊技者が当接箇所を視認し易くすることができるので、遊技者自身が狙ったタイミングで当接させることができたのか否かを、より把握し易くすることができる。

#### 【8646】

図2758(b)は、本第4変形例における落下役物900が第1中間位置に停止している状態を示した図である。図2758(b)に示した通り、本第4変形例では、第1当接部材952の凸部が落下役物900の突出部900hにおける第1当接面900eaに当接した場合に、落下役物900を第1中間位置に停止させることが可能に構成されている。なお、本第4変形例では、上述した第70制御例の第3変形例と同様に、落下役物900が第1中間位置に所定時間（1秒間）停止した場合（第1中間センサ943が1秒間オンであった場合）に、第1落下予告が発生させるように構成されている。即ち、本第4変形例では、第1当接部材952が第1当接面900eaに当接した場合には落下予告が発生し、第1当接部材952が第2当接面900eb、または第3当接面900ecに当接した場合には、第1落下予告が発生しないように構成されている。このように構成することで、落下役物900と第1当接部材952とが当接した場合における落下役物900の停止位置をより多様化することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【8647】

図2759(a)は、本第4変形例における第1当接部材952が、落下役物900の突出部900hにおける第2当接面900ebに当接した状態を示した図である。第1当接部材952が落下役物900の突出部900hにおける第2当接面900ebに当接した場合には、落下役物900は第1中間位置とは異なる停止位置で停止する。即ち、張出位置から下降している落下役物900の突出部900hにおける第2当接面900ebに当接した場合には、第1中間センサ943はオフとなっており、第1落下予告の予告内容が表示されることはない。

#### 【8648】

以上、説明をした通り、本第4変形例では、落下役物900と第1当接部材952とが当接する場合において、落下役物900と第1当接部材952とが当接する当接位置に応じて落下役物900が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成し、第1当接部材952を落下役物900に当接可能な1の凸部を有する形状で形成した。これにより、落下役物900と第1当接部材952とが当接する当接箇所に応じて落下役物900が張出位置から移動する移動幅を可変させることが可能な構成において、落下役物900と第1当接部材952との当接箇所を遊技者により分り易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【8649】

< 第70制御例の第5変形例 >

次に、図2760を参照して、本第70制御例の第5変形例におけるパチンコ機10に

50

ついて説明する。上述した第 70 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 10 では、落下役物 900 の突出部 900h に対して第 1 当接部材 952 が当接する当接位置に応じて、落下役物 900 が第 1 当接部材 952 と当接するまでに張出位置から移動する移動幅を可変させることを可能に構成していた。より具体的には、落下役物 900 の突出部 900h における第 1 当接面 900ha に第 1 当接部材 952 が当接する場合よりも、第 2 当接面 900hb に第 1 当接部材 952 が当接する場合の方が、落下役物 900 を張出位置から移動する移動幅が大きくなる位置に停止させることを可能に構成した。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する場合に落下役物 900 が停止可能な停止位置を増加（換言すれば、落下役物 900 が張出位置から移動する移動幅を増加）させることができるので、落下役物 900 の動作態様のバリエーションを増加させることができるものであった。

10

#### 【8650】

しかしながら、上述した第 4 変形例におけるパチンコ機 10 では、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 と嵌合可能にするために、突出部 900h に複数の凹部を形成し、第 1 当接部材 952 に凸部を形成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とをより係止させ易くできる反面、第 1 当接部材 952 の駆動タイミングによっては落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが正確に嵌合せず、落下役物 900、或いは第 1 当接部材 952 が破損してしまう不具合が起こり得るものであった。

#### 【8651】

これに対して、第 70 制御例の第 5 変形例では、上述した第 4 変形例に対して、落下役物 900 の突出部 900g に代えて当接面が平面である突出部 900i を設け、第 1 当接部材 952 を当接面が曲面である形状（上述した第 70 制御例と同一の構成）で形成することで、落下役物 900 に第 1 当接部材 952 が当接する当接位置に応じて、落下役物 900 が第 1 当接部材 952 と当接するまでに張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成において、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する際に部材が破損する不具合の発生を軽減することができる。

20

#### 【8652】

更に、第 70 制御例の第 5 変形例では、落下役物 900 の突出部 900i における当接面を右下に下降傾斜する斜面状に構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とを当接させることで停止させる場合と、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とを当接させることで比較的緩やかな速度で下降させる場合と、を選択可能に構成されている。より具体的には、落下役物 900 を停止させる場合には、駆動ソレノイド 955 の駆動力を比較的大きくし、落下役物 900 を緩やかに下降させる場合には、駆動ソレノイド 955 の駆動力を比較的小さくすることで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との間に生じる摩擦力を可変させ、落下役物 900 を停止させる状態と落下役物 900 を緩やかに下降させる状態とを選択できるように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接した場合に部材が破損する不具合を抑制しつつ、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接することによる落下役物 900 の動作の変化パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【8653】

この第 5 変形例におけるパチンコ機 10 が、上述した第 4 変形例におけるパチンコ機 10 と構成上において相違する点は、装飾用可動役物（落下役物 900）と第 1 当接部材 952 との構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行される各種処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 70 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 70 制御例の第 4 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【8654】

50

< 第 70 制御例の第 5 変形例における装飾用可動役物について >

図 2760 (a) は、本第 5 変形例における第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に当接した状態を示した図である。第 1 当接面 900 i a と第 1 当接部材 952 とが当接した場合には、第 1 当接面 900 と第 1 当接部材とが当接した当接部に生じる摩擦力によって、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止する。また、本第 5 変形例では、図 2760 (a) に示した通り、第 1 当接面 900 i a が落下役物 900 の進行方向 (鉛直方向) に対して斜 (正面視右下に下降傾斜する斜面状) に形成されていることにより、第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動力を比較的小さくすることで、正面視左方向へ可動される第 1 当接部材 952 からの作用を受けて落下役物 900 が徐々に下降させることもできる。即ち、第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動力を調整することによって、落下役物 900 が完全に停止させる状態と、落下役物 900 の落下速度を減速させる状態と、を選択可能に構成されている。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する当接位置を可変させることなく、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接した場合における落下役物 900 の動作態様の变化パターンを増加させることができる。よって、演出をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との間に生じる摩擦力は、突出部 900 i と第 1 当接部材 952 とに使用する素材によって適度なものとなるように調整しても良いし、突出部 900 i と第 1 当接部材 952 とが当接し得る当接箇所に適度な摩擦力を生じさせるための摩擦シート等を固着することで調整しても良い。

10

20

【 8655 】

また、本第 5 制御例では、図示は省略したが、落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に対して第 1 当接部材 952 が当接した状態 (図 2760 (a) 参照) では、第 1 中間センサ 943 がオンとなるように構成されている。即ち、落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に第 1 当接部材 952 が当接した場合に、第 1 落下予告が発生する。

【 8656 】

図 2760 (b) は、本第 5 変形例における、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の上方に当接している状態を示した図である。第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の上方に当接している状態では、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a の下方に当接した状態 (図 2760 (a) 参照) よりも落下役物 900 が正面視下方に停止している。即ち、図 2760 (b) に示した通り、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a の上方に当接した場合には、落下役物 900 の支持部 900 b、及び検出部 900 d が第 1 中間センサ 943 よりも下方に位置しているため、第 1 中間センサ 943 はオフとなる。よって、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a の下方に当接した場合には、第 1 落下予告は発生しない。

30

【 8657 】

また、本第 5 変形例では、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に当接している場合と同様に、第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動力を比較的小さくすることにより、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a の下方に当接した場合にも、比較的緩やかな下降速度で落下役物 900 を下降させることが可能に構成されている。即ち、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に当接した状態 (図 2760 (b) 参照) から、第 1 当接部材 952 と落下役物 900 とが当接状態を維持したまま、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の上方に当接する状態 (図 2760 (b) 参照) まで比較的緩やかな速度で下降させることができる。

40

【 8658 】

以上説明した通り、第 70 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 では、落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a を平面で形成し、当該第 1 当接面

50

9 0 0 i a の複数位置に対して当接可能な曲面を有する第 1 当接部材 9 5 2 を設けることで、第 1 当接部材 9 5 2 が第 1 当接面 9 0 0 i a に対して当接する当接位置によって、落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 をより簡素な構造としつつ、落下役物 9 0 0 に対して第 1 当接部材 9 5 2 が当接する当接位置に応じて落下役物 9 0 0 が張出位置から第 1 当接部材 9 5 2 と当接するまでに移動する移動幅を可変させることができる。

#### 【 8 6 5 9 】

更に、第 7 0 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 i における第 1 当接面 9 0 0 i a に対して第 1 当接部材を当接させる場合において、第 1 当接面 9 0 0 i a と第 1 当接部材 9 5 2 とを当接させることで落下役物 9 0 0 を停止させる状態と、第 1 当接面 9 0 0 i a と第 1 当接部材 9 5 2 とを当接させることで落下役物 9 0 0 を比較的緩やかな速度で下降させる（第 1 当接部材 9 5 2 と当接した状態でずり落ちる）ことが可能に構成されている。このように構成することで、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 i に対して第 1 当接部材 9 5 2 が当接する当接位置を可変させることなく、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する場合の動作態様を可変させることができる。

10

#### 【 8 6 6 0 】

本第 5 変形例では、落下役物 9 0 0 の下降速度を緩やかにする場合において、第 1 当接部材 9 5 2 を落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 i における第 1 当接面 9 0 0 i a の下方に当接させるように構成しているが、これに限るものではなく、例えば、設定された変動時間に応じて、第 1 当接部材 9 5 2 を第 1 当接面 9 0 0 i a の下方に当接させる制御と、第 1 当接部材 9 5 2 を第 1 当接面 9 0 0 i a の上方に当接させる制御と、を選択可能に構成しても良い。より具体的には、落下役物 9 0 0 の下降速度を一時的に緩やかにすることで、第 1 落下予告と追加予告とを発生させる構成において、第 1 当接部材 9 5 2 を第 1 当接面 9 0 0 i a の下方に当接させることで落下役物 9 0 0 の下降速度が緩やかになる期間を比較的長く維持させる場合と、第 1 当接部材 9 5 2 を第 1 当接面 9 0 0 i a の上方に当接させることで落下役物 9 0 0 の下降速度が緩やかになる期間を比較的短くする場合と、があるように構成してもよい。これにより、第 1 当接面 9 0 0 i a における第 1 当接部材 9 5 2 と当接する当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との当接状態が解除されるまでの期間（即ち、下降速度が比較的緩やかになる落下役物 9 0 0 がずり落ちている期間）を可変させることができるので、落下役物 9 0 0 の動作のバリエーションをより増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

30

#### 【 8 6 6 1 】

本第 5 制御例では、第 1 当接部材 9 5 2 を第 1 当接面 9 0 0 i a に対して当接させるか第 2 当接面 9 0 0 i b に当接させるかを、特別図柄の抽選結果に基づいて決定する（即ち、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接するよりも前に設定する）ように構成したが、これに限るものではなく、枠ボタン 2 2 が押下されたタイミングにおいて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させることで、第 1 当接部材 9 5 2 を第 1 当接面 9 0 0 i a に当接させるか、第 2 当接面 9 0 0 i b に当接させるか、を遊技者が任意に選択し易く構成してもよい。このように構成することで、追加予告が発生した場合に、遊技者に対して追加予告を自力で発生させたような気分させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

40

#### 【 8 6 6 2 】

< 第 7 0 制御例の第 6 変形例 >

次いで、第 7 0 制御例の第 6 変形例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。本第 6 変形例では、上述した第 7 0 制御例に対して、遊技盤 1 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部を変更した点と、で相違している。

50

## 【 8 6 6 3 】

更に、本第 6 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 7 0 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物（落下役物 9 0 0 ）を搭載し、その装飾用可動役物（落下役物 9 0 0 ）を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

## 【 8 6 6 4 】

従来より、装飾用可動役物を可動させる場合において、装飾用可動役物と当接可能な当接部材に対して、可動している装飾用可動役物を当接させることで、装飾用可動役物の移動範囲を規制し、装飾用可動役物を所定の停止位置に停止させるパチンコ機 1 0 が知られている。このようなパチンコ機 1 0 では、可動している装飾用可動役物を当接部材に対して当接させることで装飾用可動役物を停止させることができるため、装飾用可動役物の停止に係る制御を簡素化できるものであった。

## 【 8 6 6 5 】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機 1 0 では、装飾用可動役物と当接部材とを当接させた場合における装飾用可動役物の動作態様を含む演出態様が単調なものとなり、遊技の興趣が低下する虞があった。

## 【 8 6 6 6 】

これに対して本第 6 変形例では、第 1 駆動手段（駆動モータ 9 1 0 ）の駆動力により可動可能な可動手段（落下役物 9 0 0 ）と、第 2 駆動手段（第 1 射出ソレノイド 9 5 5 ）により移動可能であって、可動手段（落下役物 9 0 0 ）に当接可能な移動体（第 1 球状部材 9 5 2 ）と、を設け、可動手段（落下役物 9 0 0 ）を可動させる演出を含む役物演出において、可動している可動手段（落下役物 9 0 0 ）の所定部（突出部 9 0 0 c の上面 9 0 0 c a ）に当接することにより移動した移動体（第 1 球状部材 9 5 2 ）が所定の検出手段（第 1 流路センサ 9 5 1 a ）により検出された場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。

## 【 8 6 6 7 】

このように構成することで、可動手段（落下役物 9 0 0 ）と移動体（第 1 球状部材 9 5 2 ）とが当接した場合における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 8 6 6 8 】

また、本第 6 変形例では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 2 ）が操作（押下）された場合に、可動手段（落下役物 9 0 0 ）を可動させる演出を含む役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するか否かを、遊技者に対して任意に決定（選択）させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 8 6 6 9 】

また、本第 6 変形例では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 2 ）が所定時間（0 . 5 秒）以上操作され続けた（長押しされた）場合に、可動手段（落下役物 9 0 0 ）に当接することが可能な移動体（第 1 球状部材 9 5 2 ）を移動させることが可能な第 2 駆動手段（第 1 射出ソレノイド 9 5 5 ）を所定の周期（0 . 5 秒毎）で可動させることが可能に構成され、第 2 駆動手段（第 1 射出ソレノイド 9 5 5 ）が所定の周期（0 . 5 秒毎）で可動された場合に、所定の周期（0 . 5 秒毎）とは異なる間隔（例えば、0 . 6 秒間隔）で可動された場合よりも可動手段（落下役物 9 0 0 ）と移動体（第 1 球状部材 9 5 2 ）とが当接し易く構成されている。

## 【 8 6 7 0 】

このように構成することで、遊技者の操作状況に応じて、可動手段（落下役物 9 0 0 ）と移動体（第 1 球状部材 9 5 2 ）とを当接させる難易度を可変させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 8 6 7 1 】

10

20

30

40

50

< 第 70 制御例の第 6 変形例における装飾用可動役物について >

まず、本第 6 変形例における装飾用可動役物について説明する。なお、以下の説明では、パチンコ機 10 を遊技者から見て、手前側を前面側とし、奥側を背面側として前後方向を規定する。また、パチンコ機 10 を遊技者から見た場合における左側、及び右側として左右方向を規定する。

【 8 6 7 2 】

本第 6 変形例では、特別図柄の変動表示中に可動することが可能な装飾用可動役物として落下役物 900 を搭載し、変動演出の一環として落下役物 900 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。より具体的には、変動演出の一環として実行される役物演出において、上下方向に可動可能な落下役物 900 を第 3 図柄表示装置 81 の上方から下降（自由落下）する動作で可動させ、下降している落下役物 900 の停止位置（落下位置）に応じて所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、落下役物 900 における遊技者から視認可能な範囲は、透過性の樹脂材料で構成されており、所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）が実行されると、落下役物 900 の停止位置に応じて、落下役物 900 の背面側に大当たり期待度を示唆する表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、落下役物 900 の動作と、大当たり期待度を示唆する表示態様と、に対して遊技者が注目し易くすることができる。

10

【 8 6 7 3 】

落下役物 900 は、第 3 図柄表示装置 81 よりも前面側、且つ可変表示ユニット 80 における装飾枠よりも背面側に位置する平面上を上下方向に可動可能に配設されている。落下役物 900 が原点位置に位置している場合、落下役物 900 は第 3 図柄表示装置 81 の正面視右側の下方に位置しており、落下役物 900 における上側略半分が遊技者から視認可能に構成されている。詳細については後述するが、落下役物 900 は、特別図柄の変動表示中に実行される役物演出において可動する装飾用可動役物であり、公知のステッピングモータで構成される駆動モータ 910 によって上昇し、自由落下により下降することが可能に構成されている。

20

【 8 6 7 4 】

また、本第 6 変形例では、可変表示ユニット 80 の正面視右側に、可変表示ユニット 80 の背面側の部材等を視認可能にするために背面側より透明樹脂を取り付けて第 1 小窓 950、及び第 2 小窓 960 が形成されている。詳細については後述するが、本第 6 変形例では、自由落下している落下役物 900 に対して当接させることが可能な球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）を設けており、第 1 小窓 950、及び第 2 小窓 960 を介して当該球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）が遊技者から視認可能となるように構成されている。即ち、自由落下している落下役物 900 と球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）とが当接する様子が遊技者から視認可能となるように構成している。これにより、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【 8 6 7 5 】

ここで、張出位置とは、役物演出において落下役物 900 が可動される範囲における最も上方の特定の位置を指し、落下役物 900 が自由落下により下降する場合の下降開始位置である。即ち、落下役物 900 を落下動作（自由落下により下降する動作）で可動させる場合には、落下動作を開始させる前に落下役物 900 が張出位置まで上昇される。

40

【 8 6 7 6 】

落下役物 900 が張出位置に位置している状態では、落下役物 900 は第 3 図柄表示装置 81 の正面視右側の上方に位置しており、落下役物 900 の下側略半分が遊技者から視認可能となる。一方で、落下役物 900 の上側略半分は可変表示ユニット 80 における装飾枠の背面側に位置しているため、遊技者から視認困難な状態となる。詳細については後述するが、本第 6 変形例では、役物演出において落下役物 900 を駆動モータ 910 の駆動力によって張出位置まで上昇させた後、落下役物 900 を自由落下により下降させるこ

50

とが可能に構成されている。このように構成することで、駆動モータ 910 を用いて落下役物 900 を下降させる場合と比して、落下役物 900 を速い速度（張出位置から原点位置まで 0.5 秒程度で到達する速度）で下降させることができる。よって、落下役物 900 をよりインパクトのある動作で可動させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【8677】

第 6 変形例では、落下役物 900 を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物 900 と第 1 球状部材 952 とを当接させることにより自由落下している落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させることが可能に構成されている。落下役物 900 が第 1 中間位置に位置している場合には、落下役物 900 の略全体が第 3 図柄表示装置 81 の前面側に移動（可変表示ユニット 80 と重ならない位置まで進出）しているため、落下役物 900 の全体が遊技者から視認可能な状態となる。また、第 1 小窓 950 を介して、落下役物 900 と第 1 球状部材 952 とが当接している様子が遊技者から視認可能な状態となる。これにより、落下役物 900 が第 1 球状部材 952 に当接したことによって停止したことを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができる。

10

#### 【8678】

また、詳細については後述するが、本第 6 変形例では、落下役物 900 を可動させる演出を含む役物演出において、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて、第 1 球状部材 952 を可動させることが可能に構成されている。即ち、第 1 小窓 950 が設けられていることで、遊技者が枠ボタン 22 を操作した場合に、第 1 球状部材 952 が可動していることを遊技者が容易に理解することができる。

20

#### 【8679】

第 6 変形例では、落下役物 900 を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物 900 と第 2 球状部材 962 とを当接させることにより自由落下している落下役物 900 を第 2 中間位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、本第 6 変形例における役物演出では、張出位置から自由落下している落下役物 900 を、第 1 球状部材 952 に当接させることで第 1 中間位置に停止させる場合と、第 2 球状部材 962 に当接させることで第 2 中間位置に停止させる場合と、がある。これにより、自由落下している落下役物 900 を球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）に当接させることで落下役物 900 を停止させることが可能な停止位置を複数設けることができる。よって、落下役物 900 を自由落下により可動させる演出における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【8680】

また、落下役物 900 が第 2 中間位置に停止している状態では、第 2 小窓 960 を介して、落下役物 900 と第 2 球状部材 962 とが当接している様子を遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 が第 2 球状部材 962 と当接することに起因して停止したことを遊技者に容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより分かり易い演出を提供することができる。

#### 【8681】

40

次に、落下役物 900 の可動に係る構成について説明する。上述した通り、落下役物 900 における遊技者から視認可能となる正面視略矩形形状の表示部 900a は、有色（黄色）透明の光透過性の樹脂材料からなり、表示部 900a が第 3 図柄表示装置 81 の前面に重なっている場合でも、表示部 900a の背面に位置している第 3 図柄表示装置 81 の表示領域を視認することができる。なお、本第 6 変形例では、落下役物 900 に対して遊技者が注目し易くするために、落下役物 900 の表示部 900a を有色（黄色）透明の樹脂材料から形成されているが、これに限るものではなく、落下役物 900 の背面側の表示領域を見やすくするために、無色透明の樹脂材料から形成してもよい。

#### 【8682】

落下役物 900 の縦長略直方体形状の支持部 900b には、滑り止め用の溝が設けられ

50



た支柱 990 が挿通されている。これにより、落下役物 900 をなめらかに上下方向に可動させることができる。支柱 990 は、ポリカーボネート等の樹脂で構成された駆動ベース体 930 に固定され、当該駆動ベース体 930 には、支柱 990 に加え、駆動モータ 910、各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）、保持ソレノイド 920、及び球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）を可動させるための流路である各流路（第 1 流路 951、及び第 2 流路 961）が設けられている。支柱 990 の左側には、落下役物 900 とラック 991 とが水平方向に回転しないように挟持するための挟持部（図示なし）が形成されている。これにより、落下役物 900 とラック 991 とは水平方向に変位（回転）することなく、上下方向にのみ可動させることができる。

10

#### 【8683】

第 1 流路 951 内には、直径 15 mm 程度の金属球である第 1 球状部材 952 と、その第 1 球状部材 952 を検出するための近接センサである第 1 流路センサ 951a と、第 1 球状部材 952 を可動させるための第 1 射出ソレノイド 955 と、が設けられている。第 2 流路 961 は、第 1 流路 951 と同様の構成であり、第 1 球状部材 952 と同様の構成である第 2 球状部材 962、第 1 流路センサ 951a と同様の構成である第 2 流路センサ 961a、及び第 1 射出ソレノイド 955 と同様の構成である第 2 射出ソレノイド 965 が設けられている。ここで、保持ソレノイド 920、第 1 射出ソレノイド 955、及び第 2 射出ソレノイド 965 は同様のプッシュソレノイドで構成されており、各ソレノイド（保持ソレノイド 920、第 1 射出ソレノイド 955、及び第 2 射出ソレノイド 965）は、励磁されることによってプッシュバーが突出し、励磁状態から非励磁状態へと切替えた場合にバネの付勢力によってプッシュバーが突出状態から引込状態へと可変するソレノイドである。なお、上述した各ソレノイドはプッシュソレノイドに限定されるものではなく、ロータリーソレノイド等の駆動手段で構成してもよい。

20

#### 【8684】

本第 6 変形例では、保持ソレノイド 920 が駆動される場合は、保持ソレノイド 920 のプッシュバーが 4 秒間突出状態となるように駆動され、第 1 射出ソレノイド 955、及び第 2 射出ソレノイド 965 が駆動される場合は、第 1 射出ソレノイド 955、及び第 2 射出ソレノイド 965 のプッシュバーが 0.2 秒突出状態となるように駆動される。第 1 射出ソレノイド 955 が可動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第 1 球状部材 952 が正面視左方向へと可動し、第 2 射出ソレノイド 965 が可動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第 2 球状部材 962 が正面視左方向へと可動する。なお、第 1 射出ソレノイド 955 と第 1 球状部材 952 とは係脱可能（当接状態と離間状態に可変可能）に構成されているため、第 1 射出ソレノイド 955 により可動した第 1 球状部材 952 は慣性により第 1 射出ソレノイド 955 と離間した状態で可動することができる。

30

#### 【8685】

また、各流路センサ（第 1 流路センサ 951a、及び第 2 流路センサ 961a）は、金属球を検出可能な非接触センサ（近接スイッチ）で構成されている。なお、本第 6 変形例では、各流路センサはフラット形の近接スイッチで構成されているが、第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962 を検出可能なものであればよく、貫通型の近接スイッチ等の検出手段で構成してもよい。

40

#### 【8686】

各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、落下役物 900、またはラック 991 の位置を特定するための透過型センサである。より具体的には、退避センサ 940 はラック 991 が下限（即ち、支持部 991b と規制部材 995 とが当接する位置）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、原点位置センサ 941 は、落下役物 900 が原点位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、張出位置センサ 942 は、落下役物 900 が張出位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、

50

第 1 中間センサ 9 4 3 は落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第 2 中間センサ 9 4 4 g は落下役物 9 0 0 が第 2 落下位置に位置しているか否かを特定するためのセンサである。

【 8 6 8 7 】

また、落下役物 9 0 0 の正面視右側には、球状部材（第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2）と当接させるための突出部 9 0 0 c が設けられている。なお、落下役物 9 0 0 が可動した場合において、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c と、各流路（第 1 流路 9 5 1、及び第 2 流路 9 6 1）と、は当接（干渉）しないように形成されているため、落下役物 9 0 0 は、各流路（第 1 流路 9 5 1、及び第 2 流路 9 6 1）と当接することなく原点位置から張出位置までの範囲で上下方向に可動することができる。

10

【 8 6 8 8 】

落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b の下方には、ピニオンギアである駆動ギア 9 1 1 と噛合可能なラック 9 9 1 が設けられ、ラック 9 9 1 には、駆動ギア 9 9 1 と噛合するギア部 9 9 1 a、落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b と当接可能な支持部 9 9 1 b、及び落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c と同様の構成である突出部 9 9 1 c が設けられている。ラック 9 9 1 における突出部 9 9 1 c は、第 1 球状部材 9 5 2、または第 2 球状部材 9 6 2 と落下役物 9 0 0 とが当接することにより落下役物 9 0 0 が停止した場合に、第 1 球状部材 9 5 2 または、第 2 球状部材 9 6 2 を退避（正面視右側へ移動）させるために設けられている。

【 8 6 8 9 】

20

また、ラック 9 9 1 は、支持部 9 9 1 に支柱 9 9 0 が挿通されることで、なめらかに上下方向に可動可能に構成されている。ラック 9 9 1 のギア部 9 9 1 a と噛合する駆動ギア 9 1 1 は、ステッピングモータである駆動モータ 9 1 0 の出力軸に固定され、当該駆動モータ 9 1 0 は上述した駆動ベース体 9 3 0 に固着されている。即ち、駆動モータ 9 1 0 が電氣的に作動されることで、駆動ギア 9 1 1 が回転し、駆動ギア 9 1 1 に噛合しているラック 9 9 1 が上昇する。なお、本第 6 変形例では、駆動モータ 9 1 0 が正方向（正面視反時計回り）に回転した場合に、ラック 9 9 1 が上昇し、駆動モータ 9 1 0 が負方向（正面視時計回り）に回転した場合に、ラック 9 9 1 が下降するように構成されている。また、ラック 9 9 1 の支持部 9 9 1 b と、落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b と、が当接可能に構成されているため、ラック 9 9 1 を上昇させることでラック 9 9 1 の支持部 9 9 1 b が落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b に作用し、落下役物 9 0 0 を上昇させる（押し上げる）ことが可能に構成されている。

30

【 8 6 9 0 】

駆動ベース体 9 3 0 の上方に固定されたプッシュソレノイドである保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーと、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c と、は当接可能に構成されており、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c が保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーよりも高い位置まで可動された場合に保持ソレノイド 9 2 0 を可動させる（プッシュバーを突出させる）ことで、落下役物 9 0 0 を張出位置に支持することが可能に構成されている。即ち、落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇されると、落下役物 9 0 0 は保持ソレノイド 9 2 0 によって張出位置に所定時間（例えば、4 秒間）保持される。

40

【 8 6 9 1 】

また、本第 6 変形例では、落下役物 9 0 0 の支持部 9 0 0 b と、ラック 9 9 1 の支持部 9 9 1 b と、が係脱可能（当接状態と離間状態とに可変可能）に構成されており、落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇された場合に、落下役物 9 0 0 が張出位置に保持された状態でラック 9 9 1 を駆動モータ 9 1 0 の駆動力によって退避位置（可動範囲における下限位置）まで所定時間（750 ミリ秒）で可動する。なお、支柱 9 9 0 の下方にはラック 9 9 1 の下方への移動範囲を制限するための規制部材 9 9 5 が固定されている。即ち、ラック 9 9 1 は退避位置まで可動された後、ラック 9 9 1 の支持部 9 9 1 b が規制部材 9 9 5 と当接することによって、退避位置に位置している状態で保持される。これにより、ラック 9 9 1 が退避位置まで可動された後に、落下役物 9 0 0 の保持状態を解除することで、落

50

下役物 900 を自由落下により可動させることができる。

【8692】

なお、本第6変形例では、落下役物 900 を上昇させる場合に、落下役物 900 とラック 991 とを当接（係合）させ、落下役物 900 を自由落下により可動させる場合に、落下役物 900 とラック 991 とを離間させるように構成されているが、これに限るものではない。例えば、落下役物 900 に対してギア部を有するラック 991 を設け（固着し）、当該ラック 991 に設けられたギア部と駆動ギア 911 とを係脱可能に構成してもよい。より具体的には、落下役物 900 が張出位置に位置している状態で、駆動ギア 911（及び駆動モータ 910）を（例えば、正面視左方向にスライド変位）変位させ、落下役物 900 と共にラック 991 を自由落下により可動可能に構成してもよい。このように構成することで、ラック 991 を退避（下降）させる期間を設けることなく、落下役物 900 を落下させることができる。このように構成した場合、駆動モータ 910、及び駆動ギア 911 を電氣的に作動される駆動手段（例えば、プッシュソレノイド）によって水平方向にスライド変位可能に配設し、落下役物 900 を上昇させる場合において駆動ギア 911 とラックを係合させ、落下役物 900 を下降させる場合に駆動ギア 911 とラックを離間させるように構成すればよい。

10

【8693】

次に、落下役物 900 の突出部 900c と第1流路 951 との構成について説明する。駆動ベース体 930 に形成された第1流路 951 の正面視左側には落下役物 900 の突出部 900c を通過可能にするためのスリット部が設けられており、落下役物 900 が上昇する場合、及び落下役物 900 が下降する場合には、落下役物 900 の突出部 900c が当該スリット部を通過することで、落下役物 900 と第1流路 951 とが当接（干渉）することなく落下役物 900 を上下方向に可動させることができる。ここで、ラック 991 の突出部 991c も落下役物 900 の突出部 900c と同様の構成であるため、当該スリット部を通過することでラック 991 と第1流路 951 とを当接（干渉）させることなくラック 991 を上下方向に可動させることができる。当該スリット部は、突出部 900c、及び突出部 991c が通過可能であり、且つ第1球状部材 952 が落下しない（即ち、第1流路 951 外に飛び出さない）程度の溝状（例えば、前後方向 7mm 程度）に形成されている。

20

【8694】

また、第1流路 951 の正面視左側の下面には、第1球状部材 952 を停止させ易くするために、第1球状部材 952 と緩嵌合することが可能な略円状の孔部 951b が形成されている。上述した遊技盤 13 に設けられた小窓 950 は、当該孔部 951b に緩嵌合した第1球状部材 952、及びその第1球状部材 952 と当接する落下役物 900 の一部（突出部 900c）を視認可能に配置されている。孔部 951b は、第1球状部材 952 が落下しない範囲（即ち、第1球状部材 952 の直径 15mm 未満）の大きさ（例えば、直径 10mm）で形成されている。これにより、第1射出ソレノイド 955 により可動された第1球状部材 952 が落下役物 900 の突出部 900c と当接可能な所定位置（孔部 951b に緩嵌合する位置）で停止し、落下役物 900 の突出部 900c と第1球状部材 952 とが当接した場合に、当接した際の衝撃で第1球状部材 952 が変位する不具合を抑制することができる。なお、本第6変形例では、第1射出ソレノイド 955 により第1球状部材 952 が3回可動された場合に1回程度の割合で第1球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合するように構成されている。即ち、第1射出ソレノイド 955 により第1球状部材 952 が可動された場合において、第1球状部材 952 は孔部 951b に必ず緩嵌合するものではない。これにより、第1球状部材 952 の動作に対する遊技者の関心を向上させることができる。なお、第1球状部材 952 と孔部 951b との緩嵌合し易さ（即ち、第1球状部材 952 の可動回数に対する緩嵌合する割合）は、第1射出ソレノイド 955 の発射力、または孔部 951b の大きさ等によって調整すればよい。第2流路 961 は、第1流路 951 と同様の構成であるため、詳細な説明を省略する。

30

40

【8695】

50

次に、各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）の検出方法について、張出位置センサ 942 を例に挙げて説明する。各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、投光部と受光部とを有する遮光型のフォトセンサ（投光部と受光部とが一体化したタイプ）で構成されている。各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、落下役物 900 の検出部 900d（または、ラック 991 の検出部（図示なし））が投光部からの光を遮光していない場合にはオフ（非検出状態）であり、投光部からの光を遮光する（検出部 900d がセンサに設けられたスリット部と略同じ高さに位置する）ことによってオン（検出状態）へと可変する。即ち、各位置センサに対応する位置（例えば、原点位置センサ 941 に対応する原点位置）に落下役物 900 が停止している期間は、当該位置センサは常にオンの状態（検出状態）となる。なお、ラック 991 の背面側の検出部（図示なし）も落下役物 900 の検出部 900d と同様に構成されており、各位置センサはラック 991 の検出部（図示なし）も検出可能に構成されている。なお、上述した各位置センサは、落下役物 900、またはラック 991 の位置を特定することが可能なものであればよく、例えば、反射型のセンサ等の検出手段を用いて構成してもよい。

#### 【8696】

落下役物 900 が保持ソレノイド 920 により張出位置で保持されている期間において、第 1 球状部材 952 が可動した状態を示した図である。落下役物 900 が張出位置で停止している（保持されている）期間は、落下役物 900 における検出部 900d が張出位置センサ 942 から投光された光を遮光することにより、張出位置センサ 942 がオンの状態を維持している。本第 6 変形例では、落下役物 900 が張出位置に保持されている期間において、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて、第 1 射出ソレノイド 955 を駆動（ブッシュバーを突出）させることで第 1 球状部材 952 を第 1 流路内で可動可能に構成されている。詳細については後述するが、本第 6 変形例では、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて第 1 射出ソレノイド 955 を駆動させることで第 1 球状部材 952 を可動させることが可能となる操作有効期間を設定し、当該操作有効期間が終了してから所定時間（1 秒）経過後に落下役物 900 を自由落下により可動（下降）させるように構成されている。これにより、第 1 球状部材 952 の慣性による動作が完全に停止するまでの時間を確保することができるので、第 1 球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合した状態、または第 1 射出ソレノイド 955 と当接する位置まで移動（退避）した状態で停止させた後に、落下役物 900 を自由落下により下降させることができる。よって、落下役物 900 と第 1 球状部材 952 とが予期せぬ状態で当接（即ち、可動中の第 1 球状部材 952 と落下役物 900 とが当接）することを抑制することができる。

#### 【8697】

第 1 球状部材 952 が孔部 951b と緩嵌合した状態において、落下役物 900 が自由落下により下降した場合、落下役物 900 の突出部 900c における下面 900cb が第 1 球状部材 952 と当接することで、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止する。より具体的には、第 1 球状部材 952 は、駆動ベース体 930 に設けられた第 1 流路 956 により鉛直下向きの可動が規制されているため、孔部 951b に緩嵌合した第 1 球状部材 952 は自由落下により下降する落下役物 900 を受け止める（下面 900cb と当接した場合に停止させる）ことができる。

#### 【8698】

第 1 球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合していない（即ち、第 1 球状部材 952 が第 1 射出ソレノイド 955 に当接（係合）する位置に位置している）場合には、落下役物 900 は第 1 中間位置で停止することなく下降し続ける。ここで、第 1 球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合していない状態で落下役物 900 が下降した場合、落下役物 900 は原点位置まで下降し、規制部材 995 により保持されているラック 991 の支持部 991b に当接することによって原点位置で停止する。

## 【 8 6 9 9 】

詳細については後述するが、本第 6 変形例では、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置、または原点位置に位置している状態で、第 1 球状部材 9 5 2 を第 1 射出ソレノイド 9 5 5 により可動可能に構成している。即ち、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c と第 1 球状部材 9 5 2 とは、落下役物 9 0 0 が下降している場合と、落下役物 9 0 0 が上昇している場合とにおいて当接し得るように構成されている。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 との当接パターンを多様化させることができる。よって、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接する演出を含む役物演出における演出態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

## 【 8 7 0 0 】

第 1 球状部材 9 5 2 が孔部 9 5 1 b に緩嵌合した状態において、落下役物 9 0 0 が上昇した場合には、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c における上面 9 0 0 c a と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接する。また、落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c における上面 9 0 0 c a は、正面視右下に傾く斜面となっているため、上面 9 0 0 c a と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接した状態で落下役物 9 0 0 が上昇することにより第 1 球状部材 9 5 2 を正面視右側に移動させることが可能となる。即ち、第 1 球状部材 9 5 2 を上昇している落下役物 9 0 0 と当接させることで、第 1 球状部材 9 5 2 を第 1 射出ソレノイド 9 5 5 と当接する位置まで移動（退避）させることができる。よって、第 1 球状部材 9 5 2 と第 1 射出ソレノイド 9 5 5 とが離間可能な構成において、第 1 球状部材 9 5 2 を所定位置（第 1 射出ソレノイド 9 5 5 と当接する位置）に移動（退避）させるための制御を簡素化することができる。なお、第 1 流路 9 5 1 を例に挙げて説明したが、第 2 流路 9 6 1 も、第 1 流路 9 5 6 に対して配設された高さが異なる点以外は同様である。よって、その詳細な説明を省略する。

20

## 【 8 7 0 1 】

また、本第 6 変形例では、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により上昇する落下役物 9 0 0 に第 1 球状部材 9 5 2 が当接した場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。より具体的には、上昇する落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c に設けられた上面 9 0 0 c a に当接することで第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 流路センサ 9 5 1 a により検出された（即ち、第 1 流路 9 5 6 がオフからオンへと可変した）場合に、大当たり期待度を示唆する表示態様（最終落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とを当接させる場合における演出態様を多様化させることができる。

30

## 【 8 7 0 2 】

なお、ラック 9 9 1 の突出部 9 9 1 c も落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c と同様の構成であるため、第 1 球状部材 9 5 2 が孔部 9 5 1 b に緩嵌合した状態で落下役物 9 0 0 が自由落下により下降した場合には、上昇するラック 9 9 1 の突出部 9 9 1 c と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接することによって、第 1 球状部材 9 5 2 が所定位置（第 1 射出ソレノイド 9 5 5 と当接する位置）まで移動（退避）される。これにより、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置から張出位置まで上昇させるために実行されるラック 9 9 1 の上昇動作を利用して、第 1 球状部材 9 5 2 を所定位置（第 1 射出ソレノイド 9 5 5 と当接する位置）まで移動（退避）させることができるので、第 1 球状部材 9 5 2 の可動に係る制御を簡素化することができる。

40

## 【 8 7 0 3 】

< 第 7 0 制御例の第 6 変形例における演出内容について >

次に、本第 6 変形例におけるパチンコ機 1 0 で実行される各種演出のうち、特徴的な演出である役物演出について説明する。本第 6 変形例では、特別図柄の変動表示が実行されている期間における変動演出の一環として、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。この役物演出は、加算変動時間（加算時間）が設定されている変動演出（即ち、加算変動時間（加算時間）が 0 秒ではない変動演出）中に実行される役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、特定の抽選結果（実行に対応す

50

る抽選結果)となった場合に実行される演出であり、基本変動時間(基本時間)に対応する変動演出が残り25秒となったタイミングで開始され、基本変動時間(基本時間)に対応する変動演出が終了するタイミング(即ち、加算変動時間(加算時間)に対応する変動演出が開始されるタイミング)で終了するように構成されている。役物演出では、落下役物900が張出位置から自由落下により下降する落下動作で3回可動され、各落下動作の実行前に設けられた操作有効期間において枠ボタン22を操作することにより成立し得る所定条件が成立した(球状部材(第1球状部材952、または第2球状部材962)が小窓(第1小窓950、または第2小窓960)内に停止した)場合に、落下動作において落下役物900が停止する停止位置を可変させ、大当たり期待度を示唆する演出である落下予告を実行可能に構成されている。当該落下予告は、第1落下予告、第2落下予告、及び最終落下予告の3種類で構成されており、各操作有効期間の終了後に何れかの落下予告を実行可能に構成されている。

10

#### 【8704】

本第6変形例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図である。本第6変形例では、変動時間として加算変動時間(加算時間)を含む変動時間が設定された場合に、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能に構成し、枠ボタン22が押下されたことに基づいて当該実行抽選を実行するように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることを期待する遊技者に対して、枠ボタン22を押下する意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、換言すれば、特別図柄の変動時間として加算変動時間(加算時間)が設定された場合において、枠ボタン22が操作されなかった場合には、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行しないように構成されているため、役物演出を実行させないことを遊技者が任意に決定することができる。よって、装飾用可動役物(落下役物900)が可動することを好まない遊技者の利便性を向上させることができる。

20

#### 【8705】

役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおける左右方向の略中央上方には横長略矩形状の表示領域HR10が形成され、当該表示領域HR10には枠ボタン22を押下することで役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行されることを示唆する表示態様(例えば、「ボタンを押して役物演出GET?」という文字)が表示される。

30

#### 【8706】

主表示領域Dmの正面視左側下方には小表示領域Dm72が形成され、当該小表示領域Dm72には枠ボタン22の操作有効期間を示すためのタイムゲージtg1が表示される。当該タイムゲージtg1は、操作有効期間の残り時間を示すための残時間ゲージtg1aと、操作有効期間が開始されてからの経過時間を示すための経過時間ゲージtg1bと、で構成されている。なお、本第6変形例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間(枠ボタン22の操作有効期間)として2秒間を設定する。即ち、タイムゲージtg1における残時間ゲージtg1aは、2秒掛けて非表示状態(0となる)まで減少する表示態様であり、経過時間ゲージtg1bは、2秒間掛けて最大となる(タイムゲージtg1が経過時間ゲージtg1bのみで形成される)まで増加する表示態様である。また、小表示領域Dm72の上部に形成された回数表示領域Dm72aには、枠ボタン22の操作を促す表示態様(例えば、「押せ」という文字)が表示される。小表示領域Dm72、及び回数表示領域Dm72aに表示されている表示態様は、枠ボタン22が押下されたタイミングで非表示へと可変するように構成されており、枠ボタン22が押下されなかった場合には、操作有効期間(2秒)が経過した場合に非表示へと可変するように構成されている。

40

#### 【8707】

役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、主表示領域Dmにおける正面視左側上方に小表示領域Dm1が形成され、主表示領域Dmにおける正面視

50

右側上方に小表示領域 D m 2 が形成される。小表示領域 D m 1 は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中））であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選状況を示すための識別情報、或いは、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。小表示領域 D m 2 は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中））であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。また、小表示領域 D m 1 の下方には、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 が形成されている。小表示領域 D s 1 1 には特図 1 保留数（図では、特図 1 保留数が 3 個であることを示す「3」）が表示され、小表示領域 D s 1 2 には特図 2 保留数（図では、特図 2 保留数が 2 個であることを示す「2」）が表示されている。

10

#### 【8708】

なお、図示は省略したが、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物を実行させる抽選結果となった場合には、役物演出の実行が決定したことを示す表示態様（例えば、「役物演出 GET!!」という文字）が表示され、役物演出を実行しない抽選結果となった場合、及び実行抽選が実行されなかった（枠ボタン 22 が押下されなかった）場合には、役物演出が実行されないことを示す表示態様（例えば、「役物演出 GET ならず」という文字）が表示される。これにより、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選における抽選結果を遊技者が容易に把握することができる。

#### 【8709】

なお、本第 6 変形例では、枠ボタン 22 が押下されることを役物演出の実行可否を決定する実行抽選の実行契機としているがこれに限るものではない。例えば、発射された遊技球が所定位置に到達したことを検出可能な検出センサ（非接触センサ）を設け、当該検出センサがオンとなった場合に実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン 22 を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断してしまう）ことを抑制することができる。

20

#### 【8710】

また、遊技者が所有するスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機 10 で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示された Push 表示をタッチする操作）がされた場合に、実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成した場合、W i f i（登録商標）や B l u e t o o t h（登録商標）等の通信手段を用いて、スマートフォンにおいて所定の操作がされたことをパチンコ機 10 に対して出力可能に構成すると良い。このように構成することで、感染症対策等により枠ボタン 22 に触りたくない遊技者に対しても実行抽選の実行を促すことができる。

30

#### 【8711】

本第 6 変形例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合、実行抽選期間（操作有効期間（2 秒））が経過した後に、役物演出が開始され、役物演出における準備期間（1 秒間）が設定される。即ち、上述した役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行された（枠ボタン 22 が押下された）タイミングによらず、実行抽選期間として設定される 2 秒が経過した後に、役物演出が実行される。役物演出における準備期間では、落下役物 900 が原点位置から張出位置まで 1 秒間で可動（上昇）する。また、表示領域 H R 10 には、役物演出における準備期間であることを示すための表示態様（例えば、「役物演出準備中!!」という文字）が表示される。小表示領域 D m 7 2 には、タイムゲージ t g 1 が満タンの状態で表示（残時間ゲージ t g 1 a のみで構成）され、回数表示領域 D m 7 2 a には、操作有効期間が間もなく開始されることを示す表示態様（例えば、「準備中」という文字）が表示されている。これにより、役物演出において枠ボタン 22 を操作する演出が間もなく実行されることを遊技者に容易に理解させることができる。

40

#### 【8712】

役物演出における 1 回目の操作有効期間（3 秒間）の演出態様の一例を示した図である

50

。本第6変形例では、役物演出における準備期間が終了すると、枠ボタン22の操作有効期間(1回目)として所定時間(3秒間)が設定され、当該操作有効期間において、枠ボタン22が操作されることに基づいて第1球状部材952を可動させることが可能に構成されている。より具体的には、当該操作有効期間において枠ボタン22が押下された場合に、第1射出ソレノイド955により第1球状部材952を可動させることが可能に構成され、遊技盤13に設けられた第1小窓950内に第1球状部材952が停止した場合に、張出位置から下降した落下役物900と第1球状部材952とを当接させることで落下役物900を第1中間位置に停止させ、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様(第1落下予告の予告内容)を表示可能に構成されている。

#### 【8713】

10

役物演出における1回目の操作有効期間では、表示領域HR10に「第1小窓に球が止まれば第1落下予告GET!」という文字が表示される。これにより、第1小窓950内に第1球状部材952が停止することで、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出が実行されることを遊技者に理解させることができる。また、役物演出における1回目の操作有効期間では、落下役物900が張出位置に位置している状態で保持されており、落下役物900を介して遊技者から視認可能となる落下役物900の背面側の回数表示領域Dm76には「次回」という文字が表示される。

#### 【8714】

また、役物演出における1回目の操作有効期間では、当該操作有効期間の開始からの経過時間に対応して、小表示領域Dm72に表示されたタイムゲージtg1の残時間ゲージtg1aが減少し、経過時間ゲージtg1bが増加する。小表示領域Dm72aには、枠ボタン22の操作方法を示す表示態様(例えば、「長押し」という文字)が表示される。詳細については後述するが、本第6変形例では、枠ボタン22が押下された(押し込み状態へと可変した)ことを契機として第1球状部材952を可動させることが可能に構成され、枠ボタン22が押下され続けている(長押しされている)期間において、球状部材952を可動させるための第1射出ソレノイド955を所定の周期(0.5秒毎)に可動させることが可能に構成されている。なお、操作有効期間において枠ボタン22を複数回押下した場合には、第1射出ソレノイド955の駆動規制期間(駆動されてから0.5秒間)は駆動させないように構成されている。即ち、第1射出ソレノイド955は0.5秒毎の駆動が最短の間隔であるため、枠ボタン22を長押しした方が第1球状部材952を第1小窓950内に停止させ易くなる。これにより、枠ボタン22の操作状況に応じて、落下役物900と第1球状部材952とを当接させる難易度を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【8715】

小表示領域Dm72の正面視右側には、小表示領域Dm73が形成され、当該小表示領域Dm73には第1射出ソレノイド955の駆動回数を示すための表示態様(図では、第1射出ソレノイド955が3回可動されたことを示す「3回」という文字)が表示される。小表示領域Dm73内に形成された回数表示領域Dm73bに表示された表示態様(図では、第1射出ソレノイド955の駆動回数を示す「3」という数字)は、第1射出ソレノイド955の駆動が設定される毎に更新(1ずつ加算して表示)される。また、小表示領域Dm73の上部に形成された小表示領域Dm73aには、小表示領域Dm73に表示された回数が第1球状部材952の可動回数に対応する回数であることを示すための表示態様(例えば、「Try数」という文字)が表示されている。

40

#### 【8716】

本第6変形例では、上述した通り、枠ボタン22が所定時間(0.5秒)未滿で複数回押下された場合に、第1射出ソレノイド955の駆動を規制することが可能に構成されており、第1射出ソレノイド955の駆動が規制された場合には、回数表示領域Dm73bに表示された表示態様を更新しないように構成されている。より具体的には、枠ボタン22が押下されてから0.5秒経過するよりも前に、次の押下がされた場合、2回目の操作に基づく第1射出ソレノイド955の駆動を規制し、実際に第1射出ソレノイド955を

50



駆動した回数分（即ち、１回目の押下に基づいて可動された１回分）だけ回数表示領域 D m 7 3 b に表示された表示態様を更新するように構成されている。このように構成することで、枠ボタン 2 2 が高速で連打された場合に、第 1 球状部材 9 5 2 を可動させる駆動手段（第 1 射出ソレノイド 9 5 5）の駆動が規制されている（即ち、押下しても駆動されない）にも関わらず、駆動手段（第 1 射出ソレノイド 9 5 5）が枠ボタン 2 2 の押下回数分、駆動されていると遊技者に勘違いさせてしまう不具合を抑制することができる。

#### 【 8 7 1 7 】

小表示領域 D m 7 3 の右側に形成される小表示領域 D m 7 4 には、第 1 小窓 9 5 0 付近の遊技盤 1 3 を模した表示態様が表示され、小表示領域 D m 7 4 の上部に形成された回数表示領域 D m 7 4 a には、遊技盤 1 3 における第 1 小窓 9 5 0 付近に注目することを促すための表示態様（例えば、「注目！」という文字）が表示される。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を押下されたことに基づいて可動された第 1 球状部材 9 5 2 を、第 1 小窓 9 5 0 を介して視認させ易くすることができる。よって、実行されている演出内容を遊技者に理解させ易くすることができる。

10

#### 【 8 7 1 8 】

また、主表示領域 D m における上下方向に対して略中央の左側に形成された回数表示領域 D m 7 5 には、落下予告の発生した回数の累計を示すための表示態様（例えば、「0 / 3 発生」という文字）が表示され、回数表示領域 D m 7 5 の上部には、落下予告の発生した回数をカウントしていることを示す表示態様（例えば、「予告」という文字）が表示される。回数表示領域 D m 7 5 における回数表示領域 D m 7 5 b に表示された表示態様（図では「0」という数字）は、落下予告が発生する毎に表示態様が可変（数値が 1 ずつ加算）して表示される。これにより、落下予告の最大発生回数（3 回）に対して、何回の落下予告が発生させることができたのかを遊技者に容易に把握させることができる。なお、役物演出が実行されている期間における、小表示領域 D m 1、小表示領域 D m 2、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 は、上述した役物演出の実行抽選期間における小表示領域 D m 1、小表示領域 D m 2、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 に対して、小表示領域 D m 2 の表示場所が左側に移動した点においてのみ相違しており、表示内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

20

#### 【 8 7 1 9 】

本第 6 変形例における役物演出では、枠ボタン 2 2 が押下されたことに基づいて可動した第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止した場合に、自由落下により下降する落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とを当接させることで落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させることを可能に構成され、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止した場合に特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様を表示させるように構成されている。役物演出において落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止した場合、第 1 中間位置に位置している落下役物 9 0 0 の背面側の小表示領域 D m 7 7 には、第 1 落下予告内容を示す表示態様（例えば、「激」という文字）が表示され、表示領域 H R 1 0 には「第 1 落下予告発生！」という文字が表示される。詳細については後述するが、第 1 落下予告落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「激」、「とても」、「やや」の何れかが選択されるように構成されている。なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、予告内容として「激」が選択され易く、「やや」が選択され難く構成されている。即ち、大当たり期待度が高い方から順に、「激」、「とても」、「やや」となるように構成されている。このように構成することで、小表示領域 D m 7 7 に表示された表示態様（第 1 落下予告の予告内容）から特別図柄抽選の抽選結果を予想する遊技性を実現することができる。

30

40

#### 【 8 7 2 0 】

主表示領域 D m の上下方向に対する略中央の左側に形成された小表示領域 D m 7 5 には、落下予告が発生した回数をカウントする表示態様（図では、「1 / 3 発生」という文字）が更新して表示される。なお、第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止しなかった場合（即ち、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させることができなかった場合）に

50

は、落下役物 9 0 0 が張出位置から原点位置まで落下するように構成されている。即ち、第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止したか否かによらず、落下役物 9 0 0 を張出位置から自由落下により移動させるように構成されている。ここで、第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止することなく、落下役物 9 0 0 が原点位置まで落下した場合には、表示領域 H R 1 0 には何も表示されず（非表示となり）、小表示領域 D m 7 5 内の表示態様が更新されることもない（「0 / 3 発生」という文字が表示され続ける）。

#### 【 8 7 2 1 】

本第 6 変形例では、役物演出における 1 回目の操作有効期間の終了タイミングで落下役物 9 0 0 を張出位置から自由落下により移動させた後、落下役物 9 0 0 を駆動モータ 9 1 0 の駆動力により再び張出位置まで移動させ、落下役物 9 0 0 が張出位置に到達したタイミングにおいて 2 回目の操作有効期間（3 秒間）を設定するように構成されている。2 回目の操作有効期間では、表示領域 H R 1 0 に「第 2 小窓内に球が止まれば第 2 落下予告 G E T ! 」という文字が表示される。これにより、第 2 小窓 9 6 0、及び第 2 球状部材 9 6 2 を用いて、1 回目の操作有効期間における演出と類似する演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。2 回目の操作有効期間では、小表示領域 D m 7 7 に第 1 落下予告として表示された表示態様（例えば、「激」という文字）が表示されている。2 回目の操作有効期間では、1 回目の操作有効期間に対して、実行された累計の予告回数を示す表示態様（例えば、「1 / 3 発生」という文字）が小表示領域 D m 7 5 において表示されている点と、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）が可動された累計の可動回数を示す表示態様（例えば、「6 回」という文字）が小表示領域 D m 7 3 において表示されている点と、第 2 小窓 9 6 0 付近の遊技盤 1 3 を模した表示態様が小表示領域 D m 7 4 において表示されている点と、で相違している。

#### 【 8 7 2 2 】

本第 6 変形例における役物演出では、上述した 2 回目の操作有効期間（3 秒間）の終了から所定時間（1 秒間）が経過したタイミングにおいて、張出位置に位置している落下役物 9 0 0 を自由落下により下降させるように構成されている。また、張出位置から自由落下により落下役物 9 0 0 を下降させた場合において、第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 球状部材 9 6 2 が停止している場合には、落下役物 9 0 0 と第 2 球状部材 9 6 2 とを当接させることで落下役物 9 0 0 を第 2 中間位置に停止させることが可能に構成され、第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 球状部材 9 6 2 が停止していない場合には、落下役物 9 0 0 を原点位置まで下降させ、原点位置で停止させることが可能に構成されている。これにより、自由落下により下降する落下役物 9 0 0 の移動範囲を可変させることができるため、落下役物 9 0 0 の動作態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 8 7 2 3 】

落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置で停止した場合には、表示領域 H R 1 0 において「第 2 落下予告発生！上昇までに第 1 小窓内に球を止める！」という文字が表示される。これにより、再び、第 1 小窓 9 5 0 内に第 1 球状部材 9 5 2 を停止させる演出が実行されていることを遊技者に理解させることができる。詳細については後述するが、本第 6 変形例では、第 1 小窓 9 5 0 内に停止している第 1 球状部材 9 5 2 に対して、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により上昇している落下役物 9 0 0 を当接させることで、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。これにより、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 との当接パターンを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 8 7 2 4 】

また、第 2 中間位置に位置している落下役物 9 0 0 の背面側の小表示領域 D m 7 8 には、第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「アツ」という文字）が表示され、役物演出において発生した落下予告の累計数を更新した表示態様（例えば、「2 / 3 発生」という文字）が小表示領域 D m 7 5 に表示される。詳細については後述するが、第 2 落下予告の予告内容は、特別図柄の抽選結果に応じて選択され、大当たり期待度を示唆する

ことができる。このように構成することで、遊技者は、第1落下予告の予告内容に加え、第2落下予告の予告内容も参照して、特別図柄抽選の抽選結果を予想することができる。なお、第2落下予告の予告内容は第1落下予告の実行有無に関わらず表示可能に構成されている。即ち、第1落下予告が発生しなかった場合における第2落下予告発生時の演出態様は、第1落下予告が発生した場合における第2落下予告発生時の演出態様に対して、小表示領域Dm77において何も表示されない点と、回数表示領域Dm75の回数表示領域Dm75bに表示された表示内容が異なる（例えば、第2落下予告の発生だけがカウントされた「1」という数値が表示される）点と、において相違し、その他の演出態様については同一である。

#### 【8725】

10

なお、本第6変形例では、小表示領域Dm75において、落下予告が発生した回数（累計）を表示するように構成しているが、これに加え、落下動作の実行回数（累計）を表示するように構成してもよい。より具体的には、落下予告の発生有無によらず、落下役物900が張出位置から自由落下により下降する落下動作が実行された回数を識別可能な識別情報を表示するように構成してもよい。このように構成することで、役物演出の進行度合いを遊技者に理解させ易くすることができる。

#### 【8726】

なお、図示は省略したが、張出位置に位置している落下役物900を自由落下により下降させた場合において、第2小窓960内に第2球状部材962が停止していない場合は、落下役物900は原点位置まで下降して停止するように構成されている。また、落下役物900が第2停止位置で停止することなく原点位置まで下降した場合には、小表示領域Dm78には何も表示されることはない。

20

#### 【8727】

落下役物900が2回目の落下動作（張出位置からの下降）を開始してから所定時間（1秒）が経過すると、3回目の操作有効期間（2秒間）が設定される。3回目の操作有効期間（2秒間）では、枠ボタン22が押下されたことに基づいて、第1球状部材952を可動させることが可能に構成されている。小表示領域Dm72では、3回目の操作有効期間（2秒間）を示すためのタイムゲージtg1が表示され、タイムゲージtg1における残時間ゲージtg1a、及び経過時間ゲージtg1bが、3回目の操作有効期間が開始からの経過時間に対応して可変して表示される。小表示領域Dm73では、役物演出において各球状部材（第1球状部材952、及び第2球状部材962）が可動された累計の可動回数に対応する表示態様（例えば、「9回」という文字）が表示される。

30

#### 【8728】

本第6変形例では、原点位置、または第2中間位置から駆動モータ910の駆動力により張出位置に向けて上昇している落下役物900が第1小窓950内に停止している第1球状部材952と当接した場合に、落下役物900が張出位置から自由落下により原点位置まで下降したタイミングにおいて、最終落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「星5」という文字）を小表示領域Dm79に表示させることが可能に構成されている。詳細については後述するが、最終落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、上述した第1落下予告と第2落下予告との予告内容が規定されたデータテーブルとは異なるデータテーブルから決定される。即ち、第1落下予告と第2落下予告との予告内容から最終落下予告の予告内容を特定することが困難となるように構成されている。このように構成することで、大当たり期待度を示唆する表示態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

40

#### 【8729】

なお、第1小窓950内に第1球状部材952が停止していない状態において、落下役物900が張出位置まで上昇した後、落下役物900が張出位置から原点位置まで自由落下により下降した場合には、小表示領域Dm79には何も表示されることはない。このように構成することで、落下役物900の停止位置を可変させることのない3回目の落下動作において、落下役物900と第1球状部材952とが当接したか否かに応じて、演出態

50

様を可変させることができる。よって、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接可能な構成において、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 8 7 3 0 】

また、役物演出において最終落下予告が発生した場合は、表示領域 H R 1 0 において、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様（例えば、「次回激アツ星 5 リーチ」という文字）が表示される。なお、図示は省略したが、発生しなかった落下予告がある場合（例えば、最終落下予告のみ発生しなかった場合）、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様は、発生した予告内容にのみ対応する表示態様（例えば、「次回激アツリーチ」という文字）で表示される。

10

#### 【 8 7 3 1 】

次に、役物演出の操作有効期間における枠ボタン 2 2 の操作状況と射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）の駆動状況との関係について説明する。本第 6 変形例では、操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下されたことに基づいて射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）を駆動させることが可能に構成され、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）が駆動されてから所定時間（例えば、0.5 秒間）を射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）の駆動を規制する駆動規制期間として設定するように構成されている。即ち、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）が可動されてから所定時間（例えば、0.5 秒間）が経過するよりも前に、再び枠ボタン 2 2 が押下された場合には、当該押下を無効とする（射出ソレノイドを駆動させない）ように構成されている。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を高速で連打された場合に、プッシュソレノイドである射出ソレノイドのプッシュバーが残留磁気等により突出し続けてしまう等の不具合を抑制することができる。駆動規制期間（0.5 秒間）が経過した後に、枠ボタン 2 2 が押下された場合には、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）が再び駆動される。

20

#### 【 8 7 3 2 】

本第 6 変形例では、枠ボタン 2 2 が押下されたタイミングにおいて、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）を駆動させるように構成されている。更に、上述した射出ソレノイドの駆動規制期間（駆動開始から 0.5 秒間）が経過したタイミングまで枠ボタン 2 2 が押下され続けていた（長押しされた）場合には、当該駆動規制期間が経過したタイミングにおいて、再び射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）を駆動させるように構成されている。上述した制御は、操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下され続けている（長押しされている）期間、継続して実行される。

30

#### 【 8 7 3 3 】

より具体的には、例えば、枠ボタン 2 2 が 1.5 秒間押下された場合、枠ボタン 2 2 が押下されたタイミングにおいて 1 回目の射出ソレノイドの可動が実行され、その後 0.5 秒毎（即ち、枠ボタン 2 2 の押下開始から 0.5 秒後、1 秒後、及び 1.5 秒後）に射出ソレノイドが繰り返し駆動される。即ち、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が所定時間（0.5 秒）以上、押下され続けた（長押しされた）場合に、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）を所定の周期（0.5 秒毎）で駆動させることが可能に構成されている。このように構成することで、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）により可動される球状部材（第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2）の動作態様をより好適なものにすることができる。

40

#### 【 8 7 3 4 】

なお、図示は省略したが、操作有効期間の開始前から枠ボタン 2 2 を押下し続けていた場合（例えば、操作有効期間の開始 1 秒前から押下し続けていた場合）に、操作有効期間

50

の開始タイミングにおいて射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）の１回目の駆動を設定することが可能に構成されている。これにより、操作有効期間の開始よりも前に枠ボタン２２が押下されていた場合に、最速のタイミング（即ち、操作有効期間の開始タイミング）において射出ソレノイド（第１射出ソレノイド９５５、または第２射出ソレノイド９６５）を可動させることができる。

#### 【８７３５】

次に、本第６変形例の役物演出における落下役物９００の動作の流れを説明する。本第６変形例における役物演出では、上述したように、張出位置に位置している落下役物９００が自由落下により下降する落下動作で所定回数（３回）可動される。また、張出位置に位置している落下役物９００を自由落下により下降させる場合において、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止している場合には落下役物９００を第１中間位置に停止させ、第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止している場合には落下役物９００を第２中間位置に停止させ、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止しておらず、且つ第２小窓９６０内に第２球状部材９６２が停止していない場合には、落下役物９００を原点位置で停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、球状部材（第１球状部材９５２、及び第２球状部材９６２）の状態に応じて落下役物９００の下降幅（移動幅）を変化させることができるため、落下役物９００の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【８７３６】

役物演出の実行が決定されると、まず、役物演出の準備期間において、駆動モータ９１０の駆動力により落下役物９００が原点位置から張出位置まで所定時間（１秒）掛けて上昇する。落下役物９００が張出位置まで上昇すると、落下役物９００は保持ソレノイド９２０によって所定時間（４秒間）、張出位置に保持される。また、詳細については後述するが、落下役物９００が保持ソレノイド９２０により張出位置に保持されている期間において、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）所定時間（７５０ミリ秒）掛けて下降する。落下役物９００は、張出位置に位置している状態で所定時間（４秒間）保持された後、保持ソレノイド９２０のプッシュバーが引込状態へと可変することで張出位置から自由落下により下降する。落下役物９００が張出位置から自由落下により下降する場合において、第１小窓９５０内に第１球状部材９５２が停止している場合、落下役物９００は第１中間位置まで下降して停止し、所定のタイミング（役物演出の開始から８秒後）に張出位置に到達するように可動される。

#### 【８７３７】

落下役物９００が第１中間位置から張出位置まで上昇されると、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が所定時間（４秒）張出位置に保持された後、自由落下により下降する。張出位置から下降した落下役物９００は、第２球状部材９６２と当接することにより第２中間位置まで下降した状態で停止する。その後、落下役物９００は、所定のタイミング（役物演出の開始から１７秒後）で張出位置に到達するまで上昇する。落下役物９００が第２中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック９９１が落下役物９００と離間した状態で駆動モータ９１０の駆動力により下限まで（規制部材９９５と当接するまで）下降すると共に、落下役物９００が保持ソレノイド９２０によって張出位置に所定時間（４秒間）保持される。その後、落下役物９００は張出位置から原点位置まで自由落下により下降して停止する。即ち、ラック９９１は、各落下予告の発生有無（換言すれば、落下役物９００の停止位置）によらず、下限（ラック９９１と規制部材９９５とが当接するまで下降した位置）まで下降するように構成されている。

#### 【８７３８】

本第６変形例では、落下予告の発生状況によらず、落下役物９００を可動させるための駆動モータ９１０を予め規定されたシナリオに基づいて可動させるように構成されている。より具体的には、各所定のタイミング（役物演出の開始時、開始から７秒後、及び開始

から 16 秒後)において、落下役物 900 を上昇させるために駆動モータ 910 を正方向に回転させてラック 991 を 1 秒間で上昇させ、その後、所定時間 (250 ms) の待機動作 (駆動モータ 910 のホールディングトルクによる保持) を経て駆動モータ 910 を負方向に回転させてラック 991 を退避させる (規制部材 995 と当接するまで下降させる) ように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 を可動させることが可能な駆動モータ 910 の制御内容を変更することなく、張出位置から自由落下により下降する落下役物 900 の停止位置を可変させることができる。よって、落下役物 900 の停止位置を可変させるための制御を簡素化することができる。

#### 【8739】

即ち、第 1 落下予告が発生し、第 2 落下予告が発生しなかった場合における落下役物 900 の動作内容は、第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合における落下役物 900 の動作内容に対して、落下役物 900 の 2 回目の落下時における停止位置が原点位置である点においてのみ相違しており、その他の動作内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。第 1 落下予告が発生し、第 2 落下予告が発生しなかった場合には、落下役物 900 は 2 回目の落下 (下降) 時に原点位置に位置するまで落下 (下降) し、原点位置で停止する。

10

#### 【8740】

第 1 落下予告が発生せず、第 2 落下予告が発生した場合における落下役物 900 の動作内容は、第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合における落下役物 900 の動作内容に対して、1 回目の落下動作で落下役物 900 が原点位置まで落下 (下降) して停止する点においてのみ相違している。その他の動作内容は同一であるため、詳細な説明は省略する。第 1 落下予告が発生せず、第 2 落下予告が発生した場合には、落下役物 900 の 1 回目の落下 (下降) 時に、落下役物 900 が原点位置まで落下 (下降) し、原点位置で停止する。

20

#### 【8741】

第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生しなかった場合における落下役物 900 の動作内容は、第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合における落下役物 900 の動作内容に対して、1 回目と 2 回目との落下役物 900 の落下 (下降) 時に、落下役物 900 が原点位置まで落下 (下降) して停止する点において相違し、その他の動作内容については同一であるため詳細な説明を省略する。第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生しなかった場合には、落下役物 900 は 1 回目と 2 回目との落下 (下降) 時に原点位置まで落下 (下降) し、原点位置で停止する。

30

#### 【8742】

なお、本第 6 変形例では、最終落下予告の発生有無によらず、落下役物 900 の 3 回目の落下 (下降) 時に落下役物 900 を原点位置まで落下 (下降) させて停止させるように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 の 3 回目の落下動作が終了した時点で落下役物 900 を原点位置に必ず位置させることができるので、落下役物 900 を原点位置に退避させるための制御を実行することなく落下役物 900 を原点位置に退避させることができる。

#### 【8743】

40

< 第 70 制御例の第 6 変形例における電氣的構成について >

次に、本第 6 変形例における電氣的構成について説明する。本第 6 変形例では、上述した第 6 変形例におけるパチンコ機 10 に対して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成の一部、RAM 223 の構成の一部を変更している点、各種センサ 230、及びその他装置 228 を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

#### 【8744】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置

50

２２７、枠ボタン２２、各種センサ２３０、その他装置２２８がそれぞれ接続されている。

【８７４５】

各種センサ２３０とは、具体的には、退避センサ９４０と、原点位置センサ９４１と、張出位置センサ９４２と、第１中間センサ９４３と、第２中間センサ９４４と、第１流路センサ９５１ａと、第２流路センサ９６１ａとが少なくとも設けられている。これにより、各部材の動作状況を正確に把握することができるので、落下役物９００の動作制御をより好適に実行することができる。また、本第６変形例では、その他装置２２８を構成する装置として、駆動モータ９１０と、第１射出ソレノイド９５５と、第２射出ソレノイド９６５と、保持ソレノイド９２０とが設けられている。これらの駆動手段により、各部材を所定の動作で可動することができる。

10

【８７４６】

ここで、駆動モータ９１０について詳細に説明する。駆動モータ９１０は、公知のステップモータで構成され、パチンコ機１０に搭載されている落下役物９００を動作させるために設けられている。この駆動モータ９１０は、対応する制御用ＩＣ（モータドライバ）によって駆動される。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１からモータ制御用ＩＣ（モータドライバ）に対して、回転のステップ数と、回転方向（正方向、または負方向）と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用ＩＣ（モータドライバ）は、出力されたコマンドに基づいて、駆動モータ９１０を駆動する。設定されたコマンドに基づいて、制御用ＩＣ（モータドライバ）が落下役物９００を動作させる場合には、１ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に対して動作を実行させたことを通知するための信号（実行信号）が出力される。この実行信号により、ＭＰＵ２２１は、設定した動作の進捗を把握することができる。

20

【８７４７】

なお、音声ランプ制御装置１１３には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、駆動モータ９１０が何ステップ回転動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を０ステップの位置として、制御用ＩＣからの実行信号を受信する毎にその値が１ずつ更新される。より具体的には、落下役物９００が原点位置から張出位置へと向かう方向（正方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向（負方向）へ１ステップ動作する毎にその値が１ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて落下役物９００を動作させるためのラック９９１の動作位置を容易に把握することができる。ここで、原点位置とは、落下役物９００が電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、電源投入時に原点位置センサ９４１がオンでなければ、原点位置センサ９４１がオンを検出するまで落下役物９００を変位させる（即ち、駆動モータ９１０を駆動する）。

30

【８７４８】

これに加え、本第６変形例では、電源投入に基づいて原点復帰を実行した後に、落下役物９００が正常に可動するかを確認するための初期動作を実行するように構成されている。この初期動作では、原点位置に位置する落下役物９００を駆動モータ９１０の駆動力により張出位置まで上昇させ、保持ソレノイド９２０を駆動することにより落下役物９００を張出位置に所定時間（例えば、１秒間）保持した後、自由落下により原点位置まで落下させるように構成されている。なお、当該初期動作が正常に実行されなかった（例えば、初期動作に要する時間が経過しても原点位置センサ９４１がオンとならない）場合には、第３図柄表示装置８１においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）が表示される。このように構成することで、落下役物９００に故障等の不具合が生じていないかを、電源投入時に確認することができる。

40

【８７４９】

また、上述したステップカウンタの値が落下役物９００を張出位置に移動させるまでに必要な設計値となったタイミングにおいて張出位置センサ９４２がオンでない場合に、エ

50

ラー状態と判定し、原点位置センサ 9 4 1 がオンを検出するまで落下役物 9 0 0 を変位させるように構成されている。より具体的には、ステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 ( 2 5 0 ) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 9 4 2 がオンであるかを判別し、張出位置センサ 9 4 2 がオンでないと判別した場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエラー表示態様 (例えば、「役物動作エラー」という文字) を表示すると共に、落下役物 9 0 0 を原点位置 (原点位置センサ 9 4 1 がオンになる) まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ 9 1 0 の脱調等に起因して落下役物 9 0 0 が正常に動作していない場合に落下役物 9 0 0 を原点位置に退避させることができる。

#### 【 8 7 5 0 】

10

なお、本第 6 変形例では、ステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 ( 2 5 0 ) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 9 4 2 がオンでないと判別した場合に、落下役物 9 0 0 を原点位置まで変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、ステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 ( 2 5 0 ) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 9 4 2 がオンでないと判別した場合に、所定時間 (例えば、5 0 m s ) までは駆動モータ 9 1 0 を回転させ続け、所定時間が経過しても張出位置センサ 9 4 2 がオンであると判別しなかった場合に、エラー表示態様を表示すると共に、落下役物 9 0 0 を原点位置に退避させるように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ 9 1 0 の経年劣化に起因して発生した軽微な脱調によって、過度に復帰動作が実行されてしまう不具合を抑制することができる。

20

#### 【 8 7 5 1 】

次いで、モータ制御用 I C (モータドライバ) による駆動モータ 9 1 0 の制御の一例について説明する。なお、説明を分かり易くするために、1 ステップで 9 0 度回転する (即ち、4 ステップで 1 周する) ステッピングモータを例にとって説明するが、実際の駆動モータ 9 1 0 は、1 ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

#### 【 8 7 5 2 】

駆動モータ 9 1 0 は、対応するモータ制御用 I C に対して音声ランプ制御装置 1 1 3 から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、「A、B、C、D」に対応した 4 桁の 2 進数で構成された励磁制御データによってモータ制御用 I C により励磁される。具体的には、駆動モータ 9 1 0 の各部位 (即ち、A、B、C、D の何れか) に対応する励磁制御データが「1」であれば励磁され、励磁制御データが「0」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「1 1 0 0」であれば、A 及び B が励磁され、C 及び D は励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 に設けられている励磁テーブル 2 2 2 e e に規定されている。

30

#### 【 8 7 5 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、励磁テーブル 2 2 2 e e に規定された複数の励磁制御データの中から 1 の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ 2 2 3 e g h が設けられている。この励磁カウンタ 2 2 3 e g h は「1」を起点として正方向に 1 ずつ更新することができ、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が「4」となってから値が更新されると値が「1」に戻るループカウンタとなっている。この励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる (即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ 9 1 0 が可動する)。更に、励磁カウンタ 2 2 3 e g h は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「1」を起点として、「1」「4」「3」「2」「1」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と駆動モータ 9 1 0 の回転方向が逆向きになる。

40

#### 【 8 7 5 4 】

50



励磁カウンタ 2 2 3 e g h を更新する方向と、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の更新頻度とは、予め定められている。なお、この励磁カウンタ 2 2 3 e g h の最大値は駆動モータ 9 1 0 のステップ数に応じて変化する。例えば、1 ステップで 1 度回転する（即ち、モータが 1 回転するのに 3 6 0 ステップを要する）駆動モータ 9 1 0 の場合、励磁カウンタ 2 2 3 e g h は「1」～「3 6 0」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

#### 【 8 7 5 5 】

次いで、駆動モータ 9 1 0 の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について説明する。なお、励磁テーブル 2 2 2 e e には、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。駆動モータ 9 1 0 に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値「1」～「4」の順に「1 1 0 0 , 0 1 1 0 , 0 0 1 1 , 1 0 0 1」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値「1」に対応するシーケンスデータである「1 1 0 0」が設定されると、駆動モータ 9 1 0 の A、及び B の各部位が励磁される。また、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値「2」に対応するシーケンスデータである「0 1 1 0」が設定されると、駆動モータ 9 1 0 の B、及び C の各部位が励磁されるので、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が「1」の状態から時計回りに 9 0 度回転する。

10

#### 【 8 7 5 6 】

また、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値「3」に対応するシーケンスデータである「0 0 1 1」が設定されると、駆動モータ 9 1 0 の C、及び D の各部位が励磁され、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値「2」の状態から時計回りに 9 0 度回転する。また、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値「4」に対応するシーケンスデータである「1 0 0 1」が設定されると、駆動モータ 9 1 0 の A、及び D の各部位が励磁されるので、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値が「3」の状態から時計回りに 9 0 度回転する。

20

#### 【 8 7 5 7 】

このように、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値が正方向に 1 更新される毎に、駆動モータ 9 1 0 が時計回りに 9 0 度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値が負方向に更新される場合は、駆動モータ 9 1 0 が反時計回りに 9 0 度ずつ回転する。

#### 【 8 7 5 8 】

以上のように、駆動モータ 9 1 0 の制御を簡略化した動作モデルで説明したが、本第 6 変形例で実際に用いられる駆動モータ 9 1 0 では、1 ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値を 1 更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、落下役物 9 0 0 を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値を 1 ずつ更新し、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に落下役物 9 0 0 を変位させることができる。

30

#### 【 8 7 5 9 】

また、本第 6 変形例では、駆動モータ 9 1 0 を用いて、落下役物 9 0 0 を張出位置に所定時間（2 5 0 m s）保持することが可能に構成されている。より具体的には、落下役物 9 0 0 が張出位置に到達したタイミングにおいて、励磁されていた駆動モータ 9 1 0 の部位を継続して励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ことによって、駆動モータ 9 1 0 に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ 9 1 0 を正方向の回転動作から逆回転への回転動作に切替えるタイミングにおいて、慣性により落下役物 9 0 0 が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

40

#### 【 8 7 6 0 】

次に、本第 6 変形例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。本第 6 変形例では、上述した第 1 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2（図 2 8（a）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a、前半予告選択テーブル 2 2 2 e b、後半予告選択テーブル 2 2 2 e c、駆動テ

50

ブル 2 2 2 e d、及び励磁テーブル 2 2 2 e e が追加されている点で相違している。

【 8 7 6 1 】

上述した役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a の詳細について説明する。この役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a は、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選を実行する場合に参照されるデータテーブルである。

【 8 7 6 2 】

特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出を実行するか否かを判定する判定値（演出カウンタ 2 2 3 f の値）の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 2 9」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「3 0 ~ 9 9」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 6 9」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「7 0 ~ 9 9」が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。

10

【 8 7 6 3 】

演出カウンタ 2 2 3 f は、「0 ~ 9 9」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、7 0 %（7 0 / 1 0 0）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、3 0 %（3 0 / 1 0 0）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、役物演出が実行される割合は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が外れである場合よりも 4 0 % 高くなるように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に対して適度に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

20

【 8 7 6 4 】

次に、上述した前半予告選択テーブル 2 2 2 e b の詳細について説明する。この前半予告選択テーブル 2 2 2 e b は、役物演出において、第 1 落下予告を表示する場合と、第 2 落下予告を表示する場合とに参照されるデータテーブルである。

30

【 8 7 6 5 】

前半予告選択テーブル 2 2 2 e b には、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における第 1 落下予告の予告内容と第 2 落下予告の予告内容とを選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 3 9」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「激」、第 2 落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「4 0 ~ 6 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「激」、第 2 落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「6 5 ~ 8 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「とても」、第 2 落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「8 5 ~ 9 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「とても」、第 2 落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「9 5 ~ 9 8」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「やや」、第 2 落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「9 9」が第 1 落下予告の予告内容として「やや」、第 2 落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

40

【 8 7 6 6 】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「激」、第 2 落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「5 ~

50

「１４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「１５～３４」の範囲が第１落下予告の予告内容として「とても」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３５～５９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～９９」の範囲が第１落下予告の予告内容として「やや」、第２落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

#### 【８７６７】

即ち、第１落下予告の予告内容は、「激」、「とても」、及び「やや」の３パターンから選択され、第２落下予告の予告内容は、「アツ」、及び「チャンス」の２パターンから選択されるので、第１落下予告と第２落下予告とを合わせた内容は、「激アツ」、「激チャンス」、「とてもアツ」、「とてもチャンス」、「ややアツ」、及び「ややチャンス」の６パターンとなる。これにより、第１落下予告、または第２落下予告の予告内容が表示されることで大当たり期待度を示唆することが可能となることに加え、第１落下予告と第２落下予告との両方の予告内容が表示されることでより詳細な大当たり期待度を示唆することが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果を予想したい遊技者に対して、より多くの落下予告が表示されることを期待させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【８７６８】

次に、上述した後半予告選択テーブル２２２ｅｃについて説明する。この後半予告選択テーブル２２２ｅｃは、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

#### 【８７６９】

後半予告選択テーブル２２２ｅｃには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択するための演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値の範囲が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～３９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星５」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～６４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６５～８４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８５～９４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

#### 【８７７０】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星４」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５～１９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星３」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２０～４９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星２」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～９９」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星１」が選択されるカウンタ値として規定されている。

#### 【８７７１】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が多い予告内容が選択され易くなり、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が少ない予告内容が選択され易くなるように構成されている。このように構成することで、最終落下予告の予告内容を参照して特別図柄抽選の抽選結果を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

#### 【８７７２】

10

20

30

40

50

また、本第6変形例では、第1落下予告の予告内容と第2落下予告の予告内容とを選択するための前半予告選択テーブル222ebと、最終落下予告の予告内容を選択するための後半予告選択テーブル222ecと、を分けて設けているため、第1落下予告の予告内容と第2落下予告の予告内容とが両方表示された場合でも、最終落下予告の予告内容が遊技者に特定されることはない。これにより、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様がより多く表示されることを期待する遊技者に対して、最終落下予告の予告内容が表示されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【8773】

次に、上述した駆動テーブル222edの詳細について説明する。この駆動テーブル222edは、役物演出において落下役物900を可動させるための駆動モータ910の動作内容が規定されたデータテーブルである。

#### 【8774】

駆動テーブル222edには、駆動ポインタ223egbのポインタ値に対応付けて、駆動モータ910を制御するためのデータが規定されている。より具体的には、駆動ポインタ223egbの値「01H」に対応付けて、駆動モータ910を4ms毎に1ステップのスピードで張出位置センサ942がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「02H」に対応付けて、駆動モータ910を250msの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「03H」に対応付けて、駆動モータ910を3ms毎に1ステップのスピードで退避センサ940がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「04H」に対応付けて、駆動モータ910を励磁することなく5000ms待機させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「05H」に対応付けて、駆動モータ910を4ms毎に1ステップのスピードで張出位置センサ942がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「06H」に対応付けて、駆動モータ910を250msの間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「07H」に対応付けて、駆動モータ910を3ms毎に1ステップのスピードで退避センサ940がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「08H」の値に対応付けて、駆動モータ910を励磁することなく7000ms待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「09H」に対応付けて、駆動モータ910を4ms毎に1ステップのスピードで張出位置センサ942がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「0AH」に対応付けて、駆動モータ910を励磁することなく250ms待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「0BH」に対応付けて、駆動モータ910を3ms毎に1ステップのスピードで退避センサ940がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定されている。

#### 【8775】

この駆動テーブル222edの規定内容に基づいて、駆動モータ910が制御されることで、落下役物900が役物演出において3回、張出位置まで上昇する。なお、本第6変形例では、落下役物900が張出位置まで上昇した場合に、保持ソレノイド920を可動させることで落下役物900を張出位置に保持すると共に、落下役物900とラック991を離間させてラック991を下降させるように構成しているため、駆動モータ910が負方向に回転している期間において落下役物900が下降することはない。

#### 【8776】

また、本第6変形例では、落下役物900を原点位置から張出位置まで移動する際の所要ステップ数が250ステップとなるように構成されている。即ち、ラック991は、下限位置（ラック991と規制部材995とが当接する位置）から上限位置（落下役物900を張出位置まで上昇させた際に到達する位置）まで1000ms（4ms×250ステ

10

20

30

40

50

ップ)掛けて上昇し、上限位置で250ms保持された後、750ms(3ms×250ステップ)掛けて下限位置まで下降する往復動作で3回可動する。

【8777】

次に、本第70制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。本第70制御例におけるRAM223は、上述した第1制御例におけるRAM223の構成(図28(b)参照)に対して、従変動時間タイマ223ea、役物演出抽選フラグ223eb、役物演出実行フラグ223ec、役物演出操作タイマ223ed、予告内容格納エリア223ee、最終予告フラグ223ef、及び役物駆動関連エリア223egが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第1制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

10

【8778】

従変動時間タイマ223eaは、第1特別図柄の基本変動時間(基本時間コマンドが示す変動時間)を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この従変動時間タイマ223eaは、第1特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の基本変動時間に対応する値がタイマ値として設定され、音声ランプ制御装置113内で定期的(1ms毎)に実行されるメイン処理において、演出更新処理が実行された場合に、タイマ値が1ずつ減算される。

【8779】

役物演出抽選フラグ223ebは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始されたことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出抽選フラグ223ebは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始される場合にオンに設定され、当該実行抽選に対応する演出態様が設定されたタイミングにおいてオフに設定される。

20

【8780】

役物演出実行フラグ223ecは、役物演出の実行が決定された変動演出中であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出実行フラグ223ecは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合にオンに設定され、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される。

【8781】

役物演出操作タイマ223edは、役物演出に係る枠ボタン22の操作有効期間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この役物演出操作タイマ223edは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間における枠ボタン22の操作有効期間の開始時と、役物演出が実行されている期間における枠ボタン22の操作有効期間の開始時と、に予め定められたタイマ値が設定され、音声ランプ制御装置113内で定期的(1ms毎)に実行されるメイン処理において、枠ボタン入力監視・演出処理が実行された場合に、タイマ値が1ずつ減算される。また、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行される場合(即ち、枠ボタン22が押下された場合)には、タイマ値「0」が設定される。これにより、枠ボタン22が押下された場合に、操作有効期間を強制的に打ち切ることができる。

30

40

【8782】

予告内容格納エリア223eeは、前半予告選択テーブル222eb、及び後半予告選択テーブル222ecから選択された役物演出における落下予告の予告内容を示すデータが格納される記憶領域である。この予告内容格納エリア223eeは、役物演出の実行が決定された場合に、前半予告選択テーブル222ebから選択されたデータが格納され、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させることが決定した場合に、後半予告選択テーブル222ecから選択されたデータが格納される。また、予告内容格納エリア223eeは、役物演出の終了タイミングにおいて、記憶領域がクリアされる。

【8783】

最終予告フラグ223efは、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させる

50

ことが決定した（実行条件が成立した）ことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この最終予告フラグ 2 2 3 e f は、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させる実行条件が成立した場合にオンに設定され、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される。

#### 【 8 7 8 4 】

役物駆動関連エリア 2 2 3 e g は、落下役物 9 0 0 を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、役物駆動関連エリア 2 2 3 e g の内容について説明する。役物駆動関連エリア 2 2 3 e g には、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a、駆動ポイント 2 2 3 e g b、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c、駆動タイマ 2 2 3 e g d、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e、ソレノイド選択ポイント 2 2 3 e g f、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g、励磁カウンタ 2 2 3 e g h、励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i、及び回転開始フラグ 2 2 3 e g j が設けられている。

10

#### 【 8 7 8 5 】

駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a は、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）の駆動規制期間（駆動されてから 0 . 5 秒間）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「 0 」が設定される。この駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a は、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）が可動されたタイミングにおいて 0 . 5 秒に対応する値がカウンタ値として設定され、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（ 1 m s 毎）に実行されるメイン処理における演出更新処理において、役物演出更新処理が実行された場合に、カウンタ値が 1 ずつ減算される。

20

#### 【 8 7 8 6 】

駆動ポイント 2 2 3 e g b は、駆動テーブル 2 2 2 e d から駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納するデータを選択する場合に参照されるポイントであり、初期状態ではポイント値「 0 0 H 」が設定される。この駆動ポイント 2 2 3 e g b は、役物演出の開始タイミングにおいてポイント値「 0 1 H 」が設定され、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータに対応する駆動モータ 9 1 0 の動作が完了した場合に、カウンタ値が 1 ずつ加算される。また、駆動ポイント 2 2 3 e g b は、駆動テーブル 2 2 2 e d における最終のデータ（駆動ポイント 2 2 3 e g b のポイント値「 0 B H 」に対応するデータ）に対応する動作が完了した場合に、ポイント値「 0 0 H 」が設定される。

30

#### 【 8 7 8 7 】

駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c は、駆動モータ 9 1 0 の動作内容が規定された駆動テーブル 2 2 2 e d から選択されたデータが格納される記憶領域である。この駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c は、役物演出の開始タイミングにおいて駆動ポイント 2 2 3 e g b のポイント値「 0 1 H 」に対応付けて規定されたデータが駆動テーブル 2 2 2 e d から選択されて格納され、駆動ポイント 2 2 3 e g b のポイント値が更新（ 1 ずつ加算）される毎に、駆動ポイント 2 2 3 e g b のポイント値に対応するデータが駆動テーブル 2 2 2 e d から選択されて格納される。また、この駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c は、役物演出の終了タイミングにおいて記憶領域がクリアされる。

#### 【 8 7 8 8 】

駆動タイマ 2 2 3 e g d は、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されたデータに基づく駆動モータ 9 1 0 の動作が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「 0 」が設定される。この駆動タイマ 2 2 3 e g d は、駆動テーブル 2 2 2 e d から時間データを含むデータ（即ち、待機に対応するデータ）が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納された場合に、当該時間データに対応する値がタイマ値として設定され、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（ 1 m s 毎）に実行されるメイン処理において役物駆動処理が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される。

40

#### 【 8 7 8 9 】

駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e は、役物演出における各射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）の累計の駆動回数を計数するためのカウ

50

ンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この駆動回数カウンタ223 e g eは、各射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）の駆動が設定された場合にカウンタ値が1ずつ加算され、役物演出の終了タイミングにおいてカウンタ値「0」が設定される。これにより、駆動回数カウンタ223 e g eを参照することで、各射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）の正確な累計の駆動回数に対応する表示態様を第3図柄表示装置81に表示することができる。

#### 【8790】

ソレノイド選択ポインタ223 e g fは、役物演出における各操作有効期間において、枠ボタン22が押下された場合に、駆動させる射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、または第2射出ソレノイド965）を選択するためにポインタ値が参照されるポインタである。このソレノイド選択ポインタ223 e g fは初期状態ではポインタ値「00H」が設定され、役物演出における2回目の操作有効期間（即ち、第2射出ソレノイド965を駆動可能な期間）を設定する場合に、ポインタ値「01H」が設定される。即ち、第1射出ソレノイド955を駆動させることを示すためのポインタ値として「00H」が設定され、第2射出ソレノイド965を駆動させることを示すためのポインタ値として「01H」が設定されるように構成されている。

#### 【8791】

励磁スピードカウンタ223 e g gは、駆動モータ910を駆動テーブル222 e dにおける各データに規定されたスピードデータに対応する時間（即ち、駆動モータ910の1ステップの動作に要する時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この励磁スピードカウンタ223 e g gは、駆動モータ910を回転させる動作データが設定されている場合に、音声ランプ制御装置113内で定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理における役物駆動処理（において、駆動モータ回転処理が実行されるとカウンタ値が1ずつ加算され、回転開始（即ち、駆動モータ910の待機動作から回転動作に切替え）時にカウンタ値「0」が設定される。

#### 【8792】

励磁カウンタ223 e g hは、励磁データ格納エリア223 e g iに格納する励磁制御データを励磁テーブル222 e eから選択する場合に、カウンタ値が参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「1」が設定される。また、この励磁カウンタ223 e g hは、カウンタ値「1」～「4」の範囲で正方向（加算）と負方向（減算）とに更新可能なループカウンタである。この励磁カウンタ223 e g hは、駆動モータ910が励磁されてから、駆動データ格納エリア223 e g cに格納されているデータにおけるスピードデータに対応する時間が経過する（即ち、駆動モータ910を新たに1ステップ回転させる）毎に、カウンタ値が更新（1ずつ加算、または減算）される。

#### 【8793】

励磁データ格納エリア223 e g iは、励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値に対応する励磁制御データが励磁テーブル222 e eから選択されて格納される記憶領域である。この励磁データ格納エリア223 e g iは、励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値が更新（1加算、または減算）された場合に、励磁テーブル222 e eから励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値に対応する励磁制御データが選択されて格納される。

#### 【8794】

回転開始フラグ223 e g jは、駆動モータ910を待機状態（回転させない状態）から回転状態へと切替えるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この回転開始フラグ223 e g jは、駆動テーブル222 e dから駆動モータ910を回転させるためのデータ（即ち、動作データが正方向、または負方向であるデータ）が駆動データ格納エリア223 e g cに格納された場合にオンに設定され、駆動モータ910の部位を切替えて励磁する場合にオフに設定される。これにより、待機状態から回転状態へと切替えるタイミングにおいて即座に1ステップ目の動作を開始させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 8 7 9 5 】

< 第 7 0 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、本第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。本第 6 変形例では、上述した第 1 制御例に対して、変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）に代えて変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7 E）を実行し、演出更新処理（図 5 8 の S 4 1 1 1 参照）に代えて演出更新処理（S 4 1 1 1 E）を実行し、役物駆動処理（S 4 1 2 0 E）を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

10

## 【 8 7 9 6 】

まず、本第 6 変形例におけるメイン処理の詳細について説明する。この本第 6 変形例におけるメイン処理のうち、S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 6 , S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 , S 4 1 1 2 , 及び S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例のメイン処理（図 5 8 参照）における S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 6 , S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 , S 4 1 1 2 , 及び S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 変形例におけるメイン処理では、S 4 1 0 6 の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（S 4 1 0 7 E）、S 4 1 0 8 の処理に移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7 E）は、上述した第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7）の処理内容に加え、枠ボタン 2 2 が操作された場合に役物演出に係る各種演出等を設定する処理である。

20

## 【 8 7 9 7 】

S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理と同一の処理が実行され、S 4 1 1 0 の処理が終了すると、後述する演出更新処理が実行される（S 4 1 1 1 E）。この演出更新処理（S 4 1 1 1 E）は、上述した第 1 制御例における演出更新処理の処理内容に加え、変動演出開始からの経過時間に応じて役物演出に係る演出等を設定する処理である。S 4 1 1 1 E の処理が終了すると、役物駆動処理が実行される（S 4 1 2 0 E）。この役物駆動処理は、役物演出において落下役物 9 0 0 を駆動させるためのデータを設定する処理である。

## 【 8 7 9 8 】

S 4 1 2 0 E の処理が終了すると、上述した第 1 制御例の S 4 1 1 2 の処理と同一の処理である S 4 1 1 2 の処理が実行され、次いで、後述する変動表示設定処理が実行される（S 4 1 1 3 E）。この変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）は、上述した第 1 制御例における変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に対応する演出を設定する処理である。S 4 1 1 3 E の処理が終了すると、S 4 1 1 4 の処理に移行する。S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。

30

## 【 8 7 9 9 】

次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）について説明する。この変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理の中で実行され、上述したように、第 1 制御例の変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。

40

## 【 8 8 0 0 】

この本第 6 変形例における変動表示設定処理のうち、S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2 , 及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の変動表示設定処理（図 6 6）における S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2 , 及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

## 【 8 8 0 1 】

50



また、本第6変形例における変動表示設定処理では、S4902の処理が終了すると、次いで、後述する特図1演出態様設定処理が実行される(S4903E)。この特図1演出態様設定処理(S4903E)は、上述した第1制御例の特図1演出態様設定処理(図67のS4903参照)と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。S4903Eの処理が終了すると、次いで、S4904の処理が実行される。S4904～S4911の各処理では、上述した通り、第1制御例のS4904～S4911の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【8802】

次に、本第6変形例における特図1演出態様設定処理(S4903E)の内容について説明する。この特図1演出態様設定処理(S4903E)は、上述した第1制御例における特図1演出態様設定処理(図67のS4903参照)に代えて実行される処理であり、第1制御例における特図1演出態様設定処理(図67のS4903参照)と同一の内容に加え、役物演出の実行可否を決定する実行抽選に係る演出を設定する処理である。

#### 【8803】

この本第6変形例における特図1演出態様設定処理(S4903E)のうち、S5001～S5012の各処理では、それぞれ上述した第1制御例の特図1演出態様設定処理(図67のS4903参照)におけるS5001～S5012の各処理と同一の処理が実行される。また、本第6変形例における特図1演出態様設定処理(S4903E)では、S5010の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合には(S5010:No)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間と加算コマンドに含まれる変動時間とを抽出する(S5001E)。S5001Eの処理が終了すると、次いで、基本変動時間(基本コマンドに含まれる変動時間)に対応する値を従変動時間タイム223eaの値として設定し(S5002E)、加算変動時間(加算コマンドに含まれる変動時間)が0より大きいかを判別する(S5003E)。S5003Eの処理において、加算変動時間が0より大きいと判別しなかった場合には(S5003E:No)、S5011の処理に移行する。一方、S5003Eの処理において、加算変動時間が0より大きいと判別した場合には(S5003E:Yes)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し(S5004E)、役物演出抽選フラグ223ebをオンに設定し(S5005E)、S5009の処理に移行する。S5009の処理では、上述したように、第1制御例のS5009の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【8804】

次に、本第6変形例における枠ボタン入力監視・演出処理(S4107E)の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理(S4107E)は、上述した通り、第1制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図70のS4107参照)に代えて実行される処理であり、第1制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図70のS4107参照)の内容に加え、枠ボタン22が操作された場合に役物演出に係る各演出を設定する処理である。

#### 【8805】

本第6変形例における枠ボタン入力監視・演出処理(S4107E)のうち、S5301～S5316の各処理では、それぞれ上述した第1制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図70のS4107参照)のS5301～S5316の各処理と同一の処理が実行される。また、本第6変形例における枠ボタン入力監視・演出処理(S4107E)では、S5304の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイム223edの値が0より大きいかを判別する(S5301E)。S5301Eの処理において、役物演出操作タイム223edの値が0より大きいと判別した場合は(S5301E:Yes)、役物演出操作タイム223edの値を減算し(S5302E)、S5305の処理に移行する。一方、S5301Eの処理において、役物演出操作タイム223edの値が0より大きいと判別しなかった場合には(S5301E:No)、S5302Eの処理をスキップし、S5305の処理に移行する。

10

20

30

40

50

## 【 8 8 0 6 】

S 5 3 0 5 ~ S 5 3 0 8 の各処理では、上述したように、第 1 制御例の S 5 3 0 5 ~ S 5 3 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。S 5 3 0 8 の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいかが判別する ( S 5 3 0 3 E )。即ち、S 5 3 0 2 E の処理において減算された役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きい ( 操作有効期間であるか ) を判別する。S 5 3 0 3 E の処理において役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には、S 5 3 0 9 の処理に移行する。S 5 3 0 9 の処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 5 3 0 9 の処理と同一の処理が実行される。一方、S 5 3 0 3 E の処理において役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 3 0 3 E : Y e s )、後述する役物演出押下処理を実行し ( S 5 3 0 4 E )、S 5 3 0 9 の処理に移行する。

## 【 8 8 0 7 】

また、本第 6 変形例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 E ) では、S 5 3 1 0 の処理において、枠ボタンを押下中であると判別した場合は ( S 5 3 1 0 : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 3 0 5 E )。即ち、S 5 3 0 2 E の処理において減算された役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きい ( 操作有効期間であるか ) を判別する。S 5 3 0 5 E の処理において、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 3 0 5 E : N o )、S 5 3 1 2 の処理に移行する。一方、S 5 3 0 5 E の処理において、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 3 0 5 E : Y e s )、後述する役物演出長押し処理を実行し ( S 5 3 0 6 E )、S 5 3 1 2 の処理に移行する。S 5 3 1 2 ~ S 5 3 1 6 の各処理では、上述したように、それぞれ第 1 制御例の S 5 3 1 2 ~ S 5 3 1 6 の各処理と同一の処理が実行される。

## 【 8 8 0 8 】

次に、本第 6 変形例における役物演出押下処理 ( S 5 3 0 4 E ) について説明する。この役物演出押下処理 ( S 5 3 0 4 E ) は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 2 7 2 4 の S 4 1 0 7 E 参照 ) において実行される処理であり、枠ボタン 2 2 が押下された場合に役物演出に係る演出を設定する処理である。

## 【 8 8 0 9 】

役物演出押下処理 ( S 5 3 0 4 E ) が実行されると、まず、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであるかを判別する ( S 5 3 2 1 E )。S 5 3 2 1 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 3 2 1 E : N o )、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行する実行条件が成立 ( 枠ボタン 2 2 が押下された ) ことを意味するため、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値に 0 を設定し ( S 5 3 2 2 E )、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a を読み出し ( S 5 3 2 3 E )、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a を参照して役物演出の実行可否を特定する ( S 5 3 2 4 E )。なお、本第 6 変形例では、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d が 0 より大きい値となり得るのは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能となる操作有効期間 ( 即ち、役物演出の実行前における操作有効期間 ) か、役物演出が実行されている期間における操作有効期間かの何れかであるため、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きい値である場合において実行される役物押下処理 ( S 5 3 2 1 ) において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c の状態 ( オンであるか否か ) を確認することで、役物演出実行前の操作有効期間に枠ボタン 2 2 が押下されたのか、役物演出が実行されている期間における操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下されたのか、の何れであるかを判別することができる。

## 【 8 8 1 0 】

S 5 3 2 4 E の処理が終了すると、次いで、役物演出を実行するかを判別する ( S 5 3 2 5 E )。S 5 3 2 5 E の処理において、役物演出を実行すると判別した場合には ( S 5 3 2 5 E : Y e s )、役物演出の実行を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 3 2 6 E )、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c をオンに設定する ( S 5 3 2 7 E )。S 5 3 2 7 E の処理が終了すると、次いで、前半予告選択テーブル 2 2 2 e b を読み出し ( S 5 3 2

8 E)、前半予告選択テーブル 2 2 2 e b から演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応するデータを予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納し (S 5 3 2 9 E)、S 5 3 4 0 E の処理に移行する。一方、S 5 3 2 5 E の処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には (S 5 3 2 5 E : N o)、役物演出を実行しないことを示す表示態様を含む演出態様を設定し (S 5 3 3 0 E)、S 5 3 4 0 E の処理に移行する。なお、図示は省略したが、役物演出を実行しないことを示す表示態様とは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出を実行する抽選結果にならなかったことを遊技者が把握できるもの (例えば、「役物演出 G E T ならず」という文字) であれば良い。

#### 【 8 8 1 1 】

これらに対し、S 5 3 2 1 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別された場合は (S 5 3 2 1 E : Y e s)、役物演出が実行されている期間における操作有効期間に枠ボタン 2 2 が押下されたことを意味するため、操作中カウンタ 2 2 3 t の値に 3 秒に対応する値を上書きして設定する (S 5 3 3 1 E)。これにより、役物演出の実行されている期間における操作有効期間の最大時間 (3 秒間)、枠ボタン 2 2 が押下され続けた (長押しされた) 場合に、枠ボタン 2 2 の操作状況に対応する演出を設定させることができる。S 5 3 3 1 の処理が終了すると、次いで、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 であるかを判別する (S 5 3 2 2 E)。S 5 3 2 2 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 ではないと判別した場合には (S 5 3 2 2 E : N o)、射出ソレノイド (第 1 射出ソレノイド 9 5 5、または第 2 射出ソレノイド 9 6 5) の駆動規制期間 (駆動されてから 0 . 5 秒経過するまでの期間) であることを意味するため、本処理を終了する。これにより、枠ボタン 2 2 が高速で連打されることにより、射出ソレノイドの動作 (ブッシュバーの往復動作) が正常に行えないといった不具合を抑制することができる。

#### 【 8 8 1 2 】

一方、S 5 3 3 2 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 であると判別した場合には (S 5 3 3 2 E : Y e s)、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であるかを判別する (S 5 3 3 3 E)。S 5 3 3 3 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別した場合には (S 5 3 3 3 E : Y e s)、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 を駆動する期間 (即ち、役物演出における 1 回目、または 3 回目の操作有効期間) であることを意味するため、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動を設定し (S 5 3 3 4 E)、S 5 3 3 6 の処理に移行する。これに対し、S 5 3 3 3 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別しなかった場合には (S 5 3 3 3 E : N o)、第 2 射出ソレノイド 9 6 5 を駆動する期間 (即ち、役物演出における 2 回目の操作有効期間) であることを意味するため、第 2 射出ソレノイド 9 6 5 の駆動を設定し (S 5 3 3 5 E)、S 5 3 3 6 E の処理に移行する。なお、本第 6 変形例では、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f は、ポインタ値に 0 0 H、または 0 1 H が設定されるポインタであり、ポインタ値「0 0 H」が第 1 射出ソレノイド 9 5 5 を駆動させることを意味し、ポインタ値「0 1 H」が第 2 射出ソレノイド 9 6 5 を駆動させることを意味するため、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f のポインタ値が 0 0 H であるかを判別することで、駆動する射出ソレノイド (第 1 射出ソレノイド 9 5 5、または第 2 射出ソレノイド 9 6 5) を選択することができる。

#### 【 8 8 1 3 】

S 5 3 3 6 E の処理では、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 1 を加算し (S 5 3 3 6 E)、次いで、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する (S 5 3 3 7 E)。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域において、役物演出中に各射出ソレノイド (第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5) が駆動された累計の回数に対応する表示態様を表示することができる。S 5 3 3 8 E の処理が終了すると、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値に 0 . 5 秒に対応する値を設定し (S 5 3 3 8 E)、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し (S 5 3 3 9 E)、S 5 3 4 0 E の処理に移行する。これにより、設定された駆動コマンドに基づい

て、駆動内容に対応する動作で射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、または第2射出ソレノイド965）を駆動させることができる。S5340Eの処理では、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（S5340E）、本処理を終了する。

#### 【8814】

次に、本第6変形例における役物演出長押し処理（S5306E）の詳細について説明する。この役物演出長押し処理（S5306E）は、枠ボタン入力監視・演出処理（S4107E）において実行される処理であり、役物演出の実行されている期間における操作有効期間において、枠ボタン22が所定時間（0.5秒）以上押下され続けた（長押しされた）場合に、対応する演出を設定する処理である。

10

#### 【8815】

役物演出長押し処理（S5306E）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ223ecがオンであるか判別する（S5351E）。S5351Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別しなかった場合には（S5351E：No）、本処理を終了する。ここで、役物演出操作タイマ223edの値が0より大きい場合に実行される役物演出長押し処理（S5306E）において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別しなかった（オフであると判別した）ことは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間において、枠ボタンが所定時間（0.5秒）以上押下され続けた（長押しされた）ことを意味する。即ち、本第6変形例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行する契機である枠ボタン22の操作に

20

#### 【8816】

一方、S5351Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別した場合には（S5351E：Yes）、役物演出が実行されている期間における操作有効期間中に枠ボタン22が所定時間（0.5秒）以上、押下され続けている（長押しされている）ことを意味するため、駆動規制カウンタ223egaの値が0であるかを判別する（S5352E）。S5352Eの処理において、駆動規制カウンタ223egaの値が0であると判別しなかった場合には（S5352E：No）、各射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）の駆動規制期間であることを

30

#### 【8817】

S5353Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであると判別した場合は（S5353E：Yes）、第1射出ソレノイド955の駆動を設定し（S5354E）、S5356Eの処理に移行する。一方、S5353Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであると判別しなかった（即ち、ポインタ値が01Hである）場合には、第2射出ソレノイド965の駆動を設定し（S5355E）、S5356Eの処理に移行する。S5356Eの処理では、駆動回数カウンタ223egeの値に1を加算し（S5356E）、次いで、駆動回数カウンタ223egeの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（S5357E）。S5357Eの処理が終了すると、次いで、駆動規制カウンタ223egaの値に0.5秒に対応する値を設定し（S5358E）、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し（S5359E）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（S5360E）、本処理を終了する。

40

#### 【8818】

次に、本第6変形例における演出更新処理（S4111E）の詳細について説明する。この演出更新処理（S4111E）は、上述した通り、第1制御例の演出更新処理（S4111）に代えて実行される処理であり、第1制御例における演出更新処理（S4111

50

）の内容に加え、変動演出の開始からの経過時間に応じて、役物演出に係る演出を設定する処理である。

#### 【 8 8 1 9 】

演出更新処理（ S 4 1 1 1 E ）が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別する（ S 5 4 0 1 E ）。従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（ S 5 4 0 1 E : N o ）、 S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、 S 5 4 0 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別した場合は（ S 5 4 0 1 E : Y e s ）、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値から 1 を減算し（ S 5 4 0 2 E ）、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであるかを判別する（ S 5 4 0 3 E ）。 S 5 4 0 3 E の処理において、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオン  
10  
であると判別した場合には（ S 5 4 0 3 E : Y e s ）、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であるかを判別する（ S 5 4 0 4 E ）。 S 5 4 0 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には（ S 5 4 0 4 E : N o ）、 S 5 4 1 4 E の処理に移行する。

#### 【 8 8 2 0 】

一方、 S 5 4 0 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であると判別した場合には（ S 5 4 0 4 E : Y e s ）、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し（ S 5 4 0 5 E ）、役物演出実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（ S 5 4 0 6 E ）。これにより、所定のタイミング（基本変動時間に対応する演出が終了する 2 5 秒前）に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行する  
20  
ための操作有効期間と、実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を表示させることができる。 S 5 4 0 6 E の処理が終了すると、次いで、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b をオフに設定し（ S 5 4 0 7 E ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（ S 5 4 0 8 E ）、 S 5 4 1 4 E の処理に移行する。

#### 【 8 8 2 1 】

これらに対し、 S 5 4 0 3 E の処理において、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであると判別しなかった場合は（ S 5 4 0 3 E : N o ）、役物演出実行フラグがオンであるかを判別する（ S 5 4 0 9 E ）。 S 5 4 0 9 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別しなかった場合は（ S 5 4 0 9 E : N o ）、 S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、 S 5 4 0 9 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオン  
30  
であると判別した場合は（ S 5 4 0 9 E : Y e s ）、役物演出を実行している期間であることを意味するため、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別する（ S 5 4 1 0 E ）。 S 5 4 1 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別した場合は（ S 5 4 1 0 E : Y e s ）、後述する役物演出更新処理を実行し（ S 5 4 1 1 E ）、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（ S 5 4 1 2 E ）、 S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、 S 5 4 1 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（ S 5 4 1 0 E : N o ）、後述する役物演出終了処理を実行し（ S 5 4 1 3 E ）、 S 5 4 1 4 E の処理に移行する。 S 5 4 1 4 E の処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し（ S 5 4 1 4 E ）、本処理を終了する。  
40

#### 【 8 8 2 2 】

次に、本第 6 変形例における役物演出更新処理（ S 5 4 1 4 E ）の詳細について説明する。この役物演出更新処理（ S 5 4 1 4 E ）は、演出更新処理（ S 4 1 1 1 E ）において実行される処理であり、変動演出開始からの経過時間に応じて、役物演出の実行期間における演出を設定する処理である。

#### 【 8 8 2 3 】

役物演出更新処理（ S 5 4 1 4 E ）が実行されると、まず、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 より大きいと判別する（ S 5 4 3 1 E ）。 S 5 4 3 1 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 より大きいと判別した場合は（ S 5 4 3 1 E : Y e s ）、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値から 1 を減算し（ S 5 4 3 2 E ）、 S 5 4 3  
50

3 E の処理に移行する。一方、S 5 4 3 1 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 3 1 : N o )、S 5 4 3 2 E の処理をスキップし、S 5 4 3 3 E の処理に移行する。S 5 4 3 3 E の処理では、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であるか判別する ( S 5 4 3 3 E )。S 5 4 3 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別した場合は ( S 5 4 3 3 E : Y e s )、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 0 1 H を設定し ( S 5 4 3 4 E )、役物演出準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 3 5 E )、駆動テーブル 2 2 2 e d から駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 4 3 6 E )、本処理を終了する。

#### 【 8 8 2 4 】

10

S 5 4 3 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 3 3 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 3 7 E )。S 5 4 3 7 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 3 7 E : Y e s ) 役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 3 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 3 8 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 3 9 E )、本処理を終了する。一方、S 5 4 3 7 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 3 7 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 4 0 E )。

#### 【 8 8 2 5 】

20

S 5 4 4 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 4 0 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 3 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 4 1 E )、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f ( S 5 4 4 2 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 4 3 E )、本処理を終了する。一方、S 5 4 4 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 4 0 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 4 4 E )。

#### 【 8 8 2 6 】

S 5 4 4 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 4 4 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 4 5 E )、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値に 0 0 H を設定し ( S 5 4 4 6 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 4 7 E )、本処理を終了する。これに対し、S 5 4 4 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 4 4 E : N o )、後述する落下予告設定処理を実行し ( S 5 4 4 8 E )、本処理を終了する。

30

#### 【 8 8 2 7 】

次に、本第 6 変形例における落下予告設定処理 ( S 5 4 4 8 E ) の詳細について説明する。この落下予告設定処理 ( S 5 4 4 8 E ) は、役物演出更新処理 ( S 5 4 1 1 E ) において実行される処理であり、役物演出における落下予告の予告内容を示すデータを設定する処理である。

40

#### 【 8 8 2 8 】

落下予告設定処理 ( S 5 4 8 8 E ) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 7 1 E )。S 5 4 7 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であると判別した場合には ( S 5 4 7 1 E : Y e s )、第 1 落下予告を実行するかを判定する判定期間であることを意味するため、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオフであるか判別する ( S 5 4 7 2 E )。S 5 4 7 2 E の処理において、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオフであると判別しなかった場合には ( S 5 4 7 2 E )、第 1 球状部材が第 1 小窓内に停止していない ( 即ち、第 1 落下予告の実行条件を満たしていない ) ため、本処理を終了する。一方、S 5 4 7 2 E の処理において、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオフであると判別

50

した場合には ( S 5 4 7 2 E : Y e s )、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであることを判別する ( S 5 4 7 3 E )。S 5 4 7 3 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 4 7 3 E : N o )、本処理を終了する。

【 8 8 2 9 】

これに対し、S 5 4 7 3 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別した場合は ( S 5 4 7 3 E : Y e s )、第 1 落下予告の実行条件を満たした ( 即ち、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置で停止している ) ことを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 1 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 7 4 E )、本処理を終了する。このように、本第 6 変形例では、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオフであり、且つ第 1 中間センサ 9 4 3 がオンである場合に第 1 落下予告を実行するように構成されているので、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止せず通過した ( 即ち、第 1 球状部材と当接しなかった ) 場合において第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであっても ( 通過時にオンを検出しても )、第 1 落下予告が実行されることはない。

【 8 8 3 0 】

これらに対し、S 5 4 7 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 1 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 7 5 E )。S 5 4 7 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であると判別した場合は ( S 5 4 7 5 E : Y e s )、第 2 流路センサ 9 6 1 a がオンであるか判別する ( S 5 4 7 6 E )。S 5 4 7 6 E の処理において、第 2 流路センサ 9 6 1 a がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 6 E : N o )、第 2 落下予告の実行条件を満たしていない ( 第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 球状部材 9 6 2 が停止していない ) ことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 4 7 6 E の処理において、第 2 流路センサ 9 6 1 a がオンであると判別した場合には ( S 5 4 7 6 E : Y e s )、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであるか判別する ( S 5 4 7 7 E )。S 5 4 7 7 E の処理において、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 7 E : N o )、本処理を終了する。これに対し、S 5 4 7 7 E の処理において、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別した場合には ( S 5 4 7 7 E : Y e s )、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置で停止していることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 7 8 E )、本処理を終了する。

【 8 8 3 1 】

S 5 4 7 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 5 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 3 0 0 1 以上、且つ 7 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 7 9 E )。S 5 4 7 9 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 3 0 0 1 以上、且つ 7 0 0 0 未満であると判別した場合には ( S 5 4 7 9 E : Y e s )、第 1 流路センサ 9 5 1 a のオンエッジを検出したかを判別する ( S 5 4 8 0 E )。S 5 4 8 0 E の処理において、第 1 流路センサ 9 5 1 a のオンエッジを検出したと判別しなかった場合には ( S 5 4 8 0 E : N o )、最終落下予告の実行条件が成立していない ( 上昇する落下役物 9 0 0 が第 1 球状部材 9 5 2 に当接していない ) ことを意味するため、本処理を終了する。

【 8 8 3 2 】

一方、S 5 4 8 0 E の処理において、第 1 流路センサ 9 5 1 a のオンエッジを検出したとハンベチした場合には ( S 5 4 8 0 E : Y e s )、最終落下予告の実行条件が成立したことを意味するため、最終予告フラグ 2 2 3 e f をオンに設定し ( S 5 4 8 1 E )、後半予告選択テーブル 2 2 2 e c を読み出し ( S 5 4 8 2 E )、後半予告選択テーブル 2 2 2 e c から演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応するデータを予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納し ( S 5 4 8 3 E )、本処理を終了する。なお、本第 6 変形例では、所定期間 ( 従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 3 0 0 1 以上、且つ 7 0 0 0 未満となる期間 ) において、

第 1 流路センサ 9 5 1 a がオンエッジを検出した場合に、最終落下予告の実行を設定するように構成されているため、役物演出の 3 回目の操作有効期間において、第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止しなかった場合には、最終落下予告が実行されることはない。より具体的には、当該所定期間の開始時において、既に第 1 流路センサ 9 5 1 a がオンであった（即ち、オフからオンに切り替わっていない）場合には、最終落下予告が実行されることはない。

#### 【 8 8 3 3 】

これらに対し、S 5 4 7 9 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 3 0 0 1 以上、且つ 7 0 0 0 未満であると判別しなかった場合には（S 5 4 7 9 E : N o ）、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 1 以上、且つ 2 0 0 0 未満であるか判別する（S 5 4 8 4 E ）。S 5 4 8 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 1 以上、且つ 2 0 0 0 未満であると判別した場合には（S 5 4 8 4 E : Y e s ）、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであるか判別する（S 5 4 8 5 E ）。S 5 4 8 5 E の処理において、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別しなかった場合には（S 5 4 8 5 E : N o ）、本処理を終了する。S 5 4 8 5 E の処理において、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別した場合には（S 5 4 8 5 E : Y e s ）、原点位置センサ 9 4 1 がオンであるか判別する（S 5 4 8 6 E ）。S 5 4 8 6 E の処理において、原点位置センサ 9 4 1 がオンであると判別した場合には（S 5 4 8 6 E : Y e s ）、最終落下予告を実行するタイミングであることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（S 5 4 7 8 E ）、本処理を終了する。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が原点位置まで落下したタイミングと、最終落下予告が実行されるタイミングとを一致させることができる。

#### 【 8 8 3 4 】

次に、本第 6 変形例における役物演出終了処理（S 5 4 1 3 E ）の詳細について説明する。この役物演出終了処理（S 5 4 1 3 E ）は、演出更新処理（S 4 1 1 1 E ）において実行される処理であり、役物演出に係る各種フラグ、及びカウンタ等をリセットする処理である。

#### 【 8 8 3 5 】

役物演出終了処理（S 5 4 1 3 E ）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c をオフに設定し（S 5 5 0 1 E ）、次いで、予告内容格納エリア 2 2 3 e e をクリアし（S 5 5 0 2 E ）、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c をクリアし（S 5 5 0 3 E ）、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいか判別する（S 5 5 0 4 E ）。S 5 5 0 4 E の処理において、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいと判別した場合には（S 5 5 0 4 E : Y e s ）、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 0 を設定し（S 5 5 0 5 E ）、S 5 5 0 6 E の処理に移行する。一方、S 5 5 0 4 E の処理において、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 5 5 0 4 E : N o ）、S 5 5 0 5 E の処理をスキップし、S 5 5 0 6 E の処理に移行する。S 5 5 0 6 E の処理では、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであるか判別する（S 5 5 0 6 E ）。S 5 5 0 6 E の処理において、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別しなかった場合には（S 5 5 0 6 E : N o ）、本処理を終了する。一方、S 5 5 0 6 E の処理において、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別した場合は（S 5 5 0 6 E : Y e s ）、最終予告フラグ 2 2 3 e f をオフに設定し、本処理を終了する。

#### 【 8 8 3 6 】

次に、本第 6 変形例における役物駆動処理（S 4 1 2 0 E ）の詳細について説明する。この役物駆動処理（S 4 1 2 0 E ）は、役物演出において、落下役物 9 0 0 を動作させるためのデータを設定する処理である。

#### 【 8 8 3 7 】

役物駆動処理（S 4 1 2 0 E ）が実行されると、まず、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H であるかを判別する（S 5 6 0 1 E ）。S 5 6 0 1 E の処理において、駆動ポイ



ンタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H であると判別した場合は ( S 5 6 0 1 E : Y e s )、役物演出が実行されていない ( 落下役物 9 0 0 を制御する期間ではない ) ことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 6 0 1 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H ではないと判別した場合には ( S 5 6 0 1 E : N o )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c からデータを読み出し ( S 5 6 0 2 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されているか判別する ( S 5 6 0 3 E )。ここで、センサデータが規定されているとは、退避センサ 9 4 0 がオンとなるまで可動させることを示すデータ ( 例えば、0 1 H )、または張出位置センサ 9 4 2 がオンとなるまで可動させることを示すデータ ( 例えば、0 2 H )、が規定されていることを意味し、センサデータが規定されていないことを示すためのデータ ( 例えば、ダミーデータとして規定される 0 0 H ) が規定されていると判別した場合に、センサデータが規定されていないと判別する。

#### 【 8 8 3 8 】

S 5 6 0 3 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は ( S 5 6 0 3 E : Y e s )、センサデータに対応するセンサ ( 退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2 ) がオンであるか判別する ( S 5 6 0 4 E )。S 5 6 0 4 E の処理において、センサデータに対応するセンサ ( 退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2 ) がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 6 0 4 E : N o )、センサデータに対応するセンサに到達していない ( センサがオンとなるまで可動させる期間である ) ことを意味するため、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。

#### 【 8 8 3 9 】

一方、S 5 6 0 4 E の処理において、センサデータに対応するセンサ ( 退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2 ) がオンであると判別した場合は ( S 5 6 0 4 E : Y e s )、退避センサ 9 4 0 がオンであるか判別する ( S 5 6 0 7 E )。即ち、S 5 6 0 4 E の処理でオンであると判別したセンサが、退避センサ 9 4 0 であるか判別する。S 5 6 0 7 E の処理において、退避センサ 9 4 0 がオンであると判別した場合は ( S 5 6 0 7 E : Y e s )、駆動モータ 9 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 5 6 0 8 E )、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H であるか判別する ( S 5 6 0 9 E )。S 5 6 0 9 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H ではないと判別した場合は ( S 5 6 0 9 E : N o )、駆動テーブル 2 2 2 e d の最後のデータに対応する動作まで進行していないことを意味するため、S 5 6 1 0 E の処理に移行する。

#### 【 8 8 4 0 】

また、S 5 6 0 9 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H であると判別した場合は ( S 5 6 0 9 E : Y e s )、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 0 0 H を設定し ( S 5 6 1 3 E )、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。これらに対し、S 5 6 0 7 E の処理において、退避センサ 9 4 0 がオンであると判別しなかった場合 ( 即ち、張出位置センサ 9 4 2 がオンであると判別した場合は ) ( S 5 6 0 7 E : N o )、保持ソレノイド 9 2 0 の 4 秒間の励磁を設定し ( S 5 6 1 4 E )、S 5 6 1 0 E の処理に移行する。これにより、張出位置まで移動した落下役物 9 0 0 を、4 秒間励磁される保持ソレノイド 9 2 0 ( 即ち、プッシュバーが 4 秒間突出状態となる保持ソレノイド 9 2 0 ) により保持することができる。

#### 【 8 8 4 1 】

S 5 6 1 0 E の処理では、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 1 を加算し ( S 5 6 1 0 E )、駆動テーブル 2 2 2 e d から駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 6 1 1 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納したデータにおける時間データに対応する値を駆動タイマ 2 2 3 e g d の値に設定し ( S 5 6 1 2 E )、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。

#### 【 8 8 4 2 】

S 5 6 0 3 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデ

ータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は ( S 5 6 0 3 E : N o )、落下役物 9 0 0 を可動させない ( 即ち、動作データに待機を示すデータが規定されている ) ことを意味するため、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値から 1 を減算し ( S 5 6 1 5 E )、減算後の駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であるか判別する ( S 5 6 1 6 E )。S 5 6 1 5 E の処理において、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 1 6 E : N o )、本処理を終了する。一方、S 5 6 1 6 E の処理において、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 6 1 6 E : Y e s )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける時間データに対応する時間が経過したことを意味するため、駆動ポイント 2 2 3 e g b の値に 1 を加算し ( S 5 6 1 7 E )、駆動テーブル 2 2 2 e d から加算後の駆動ポイント 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 6 1 8 E )、回転開始フラグ 2 2 3 e g j をオンに設定し ( S 5 6 1 9 E )、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。S 5 6 1 5 E の処理では、後述する駆動モータ回転処理を実行し ( S 5 6 0 5 E )、その後、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。S 5 6 0 5 E の処理では、設定された各種駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 6 0 6 E )、本処理を終了する。

#### 【 8 8 4 3 】

次に、本第 6 変形例における駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) の詳細について説明する。この駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) は、駆動モータ 9 1 0 を正方向、または負方向へと回転させるために各種データを設定する処理である。駆動モータ回転処理が実行されると、まず、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであるか判別する ( S 5 6 3 1 E )。S 5 6 3 1 E の処理において、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 1 E : N o )、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値に 1 を加算し ( S 5 6 3 2 E )、加算後の励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致しているか判別する ( S 5 6 3 3 E )。S 5 6 3 3 E の処理において、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致していると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 3 E : N o )、1 ステップあたりの所要時間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 6 3 3 E の処理において、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値と駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値が一致していると判別した場合は ( S 5 6 3 3 E : Y e s )、S 5 6 3 5 E の処理に移行する。

#### 【 8 8 4 4 】

これらに対し、S 5 6 3 1 E の処理において、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであると判別した場合は ( S 5 6 3 1 E : Y e s )、回転開始フラグ 2 2 3 e g j をオフに設定し ( S 5 6 3 4 E )、S 5 6 3 5 E の処理に移行する。これにより、駆動モータ 9 1 0 を待機状態 ( 回転していない状態 ) から回転状態に切替えるタイミングにおいて、即座に 1 ステップ目の動作に対応する励磁制御データを設定させることができる。

#### 【 8 8 4 5 】

S 5 6 3 5 E の処理では、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値に 0 を設定し ( S 5 6 3 5 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであるか判別する ( S 5 6 3 6 E )。S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別した場合は ( S 5 6 3 6 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であるか判別する ( S 5 6 3 7 E )。S 5 6 3 7 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 7 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 1 を加算し ( S 5 6 3 8 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。一方、S 5 6 3 7 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であると判別した場合は ( S 5 6 3 7 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 1 を設定し ( S 5 6 3 9 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。

#### 【 8 8 4 6 】

これらに対し、S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されている動作データが正方向であると判別しなかった（負方向であると判別した）場合には（S 5 6 3 6 E : N o）、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であるか判別する（S 5 6 4 0 E）。なお、本第 6 変形例では、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されている（即ち、駆動モータ 9 1 0 を回転させる）場合に、駆動モータ回転処理（S 5 6 0 5 E）が実行されるように構成されているため、S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別しなかったことは、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが負方向を示すデータであることを意味する。

10

**【 8 8 4 7 】**

S 5 6 4 0 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であると判別しなかった場合は（S 5 6 4 0 E : N o）、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値から 1 を減算し（S 5 6 4 1 E）、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。一方、S 5 6 4 0 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であると判別した場合は（S 5 6 4 0 E : Y e s）、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 4 を設定し（S 5 6 4 2 E）、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。S 5 6 4 3 E の処理では、励磁テーブル 2 2 2 e e から励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に対応するデータを励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i に設定し（S 5 6 4 3 E）、本処理を終了する。

20

**【 8 8 4 8 】**

以上、説明をした通り、本第 6 変形例では、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により可動可能な落下役物 9 0 0 と、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、または第 2 射出ソレノイド 9 6 5）によって可動され、落下役物 9 0 0 に当接可能な球状部材（第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2）と、を備え、落下役物 9 0 0 が可動される演出を含む役物演出において、落下役物 9 0 0 の所定部（突出部 9 0 0 c の上面 9 0 0 c a）に当接することで移動した第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 流路センサ 9 5 1 a に検出された場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接する演出における演出態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

**【 8 8 4 9 】**

また、本第 6 変形例では、枠ボタン 2 2 が押下された場合に実行可能な所定の実行抽選（役物演出の実行可否を決定する実行抽選）において、特定の抽選結果（役物演出の実行に対応する抽選結果）となった場合に、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成した。

**【 8 8 5 0 】**

このように構成することで、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するか否かを、遊技者に対して任意に選択させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

**【 8 8 5 1 】**

また、本第 6 変形例では、役物演出において、枠ボタン 2 2 が所定時間（0 . 5 秒）以上押下され続けた場合に、所定の周期（0 . 5 秒毎）で射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）を可動可能に構成し、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5）が前記所定の周期（0 . 5 秒毎）で可動された場合に、前記所定の周期（0 . 5 秒毎）とは異なる間隔で可動された場合よりも落下役物 9 0 0 と球状部材（第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2）とが当接し易く構成した。

40

**【 8 8 5 2 】**

このように構成することで、枠ボタン 2 2 の操作内容により落下役物 9 0 0 と球状部材（第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2）とを当接させる難易度を可変させることができる。よって、演出を多様化させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上

50

させることができる。

#### 【 8 8 5 3 】

なお、本第 6 変形例では、枠ボタン 2 2 が押下された場合に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、遊技領域に発射された遊技球が所定の検出手段（例えば、非接触センサ）に検出された場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断する）ことで、遊技の効率（一定時間あたりの遊技球の発射量）が低下してしまう不具合を抑制することができる。また、遊技者が所有しているスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機 1 0 で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示された P u s h 表示をタッチする操作）がされた場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、感染症対策等に起因してパチンコ機 1 0 への接触を減らしたい遊技者に対して、当該実行抽選を実行させる意欲を向上させることができる。また、このように構成した場合、W i f i（登録商標）や B l u e t o o t h（登録商標）等の無線通信手段を用いて、スマートフォンに対して実行された所定の操作をパチンコ機 1 0 に対して出力可能に構成すればよい。

10

#### 【 8 8 5 4 】

＜第 7 0 制御例の第 7 変形例＞

次に、本第 7 0 制御例の第 7 変形例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 6 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出において、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により可動している落下役物 9 0 0 の所定部（突出部 9 0 0 c の上面 9 0 0 c a）に第 1 球状部材 9 5 2 が当接した場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成し、興趣向上を図っていた。

20

#### 【 8 8 5 5 】

これに対して、第 7 0 制御例の第 7 変形例では、役物演出において、自由落下により下降する落下役物 9 0 0 の複数箇所に当接することが可能な第 1 球状部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の所定部（突出部 9 0 0 e の第 1 当接面 9 0 0 e a）に当接した場合に、第 1 球状部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の所定部以外の当接部（突出部 9 0 0 e の第 2 当接面 9 0 0 e b）に当接した場合よりも、自由落下により下降する落下役物 9 0 0 の可動を停止させ易く構成している。このように構成することで、自由落下により下降する落下役物 9 0 0 を停止させる難易度を当接箇所に応じて可変させることができるので、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接する態様に対する遊技者の関心を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【 8 8 5 6 】

この本第 7 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 7 0 制御例の第 6 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、落下役物 9 0 0 の可動に係る構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、及び音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成は、上述した第 6 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一であるため、詳細な説明を省略する。

40

#### 【 8 8 5 7 】

まず、本第 7 変形例における落下役物 9 0 0 の可動に係る構成について説明する。本第 7 変形例では、上述した第 6 変形例に対して、落下役物 9 0 0 の構成の一部を変更した点と、第 1 流路 9 5 1 に代えて第 1 流路 9 5 6 を形成した点と、第 2 流路 9 6 1 に代えて第 2 流路 9 6 6 を形成した点と、落下役物 9 0 0 の構成の変更に応じて支柱 9 9 0 と駆動ベース体 9 3 0 との形状を変更した点と、において相違している。

#### 【 8 8 5 8 】

本第 7 変形例における落下役物 9 0 0 は、上述した第 7 0 制御例の第 6 変形例に対して、突出部 9 0 0 c に代えて第 1 当接面 9 0 0 e a と第 2 当接面 9 0 0 e b とを有する突出部 9 0 0 e が設けられている点と、ギア部を有するラック 9 0 0 f が追加して設けられて

50

いる点と、で相違している。突出部 900 e、及びラック 900 f は、落下役物 900 の構成の一部であり、落下役物 900 が上下方向に可動すると共に上下方向に可動可能に構成されている。また、駆動ベース体 930 の正面視上方には、ギア部 906 を有するロータリダンパ 905 が固着されており、当該ロータリダンパ 905 のギア部 906 とラック 900 f のギア部とが噛合するように構成されている。当該ロータリダンパ 905 は一方向（正面視時計回り）にのみトルクが発生し、回転力を減衰することが可能なものである。より具体的には、駆動モータ 910 の駆動力により落下役物 900 が上昇する場合には、ロータリダンパ 905 のギア部 906 が正面視時計回りに回転することで、ロータリダンパ 905 にトルクは発生せず、落下役物 900 が自重により下降（落下）する場合には、ロータリダンパ 905 のギア部 906 が正面視時計回りに回転することで、ロータリダンパ 905 にトルクが発生する。これにより、駆動モータ 910 の駆動力により落下役物 900 を上昇させる場合には、落下役物 900 の上昇動作を妨げることなく滑らかに落下役物 900 を上昇させることができ、落下役物 900 を下降（落下）させる場合には、自由落下により下降させる場合よりも遅いスピード（張出位置から原点位置まで約 3 秒で移動するスピード）で下降させることができる。

10

#### 【8859】

なお、本第 7 変形例では、役物演出における 1 回目と 2 回目との操作有効期間（3 秒間）が、落下役物 900 が張出位置から下降し始めるタイミングで開始されるように構成されている。即ち、落下役物 900 が下降している期間において射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 955、または第 2 射出ソレノイド 965）を駆動させることが可能に構成され、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 955、または第 2 射出ソレノイド 965）を駆動させるタイミングに応じて、球状部材（第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962）が当接する箇所（第 1 当接面 900 e a、または第 2 当接面 900 e b）が可変するように構成されている。このように構成することで、球状部材（第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962）を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【8860】

上述した通り、本第 7 変形例における落下役物 900 の突出部 900 e は、第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962 が嵌合可能な凹状に形成された第 1 当接面 900 e a を有している。また、当該第 1 当接面 900 e a には、磁力により球状部材（第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962）を吸着させるためのシート状のマグネット 901 が固着されている。詳細については後述するが、本第 7 変形例では、張出位置から下降している落下役物 900 の突出部 900 c における第 1 当接面 900 e a に第 1 球状部材 952 が当接した場合には、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止可能に構成され、張出位置から下降している落下役物 900 の突出部 900 c における第 2 当接面 900 e b に第 1 球状部材 952 が当接した場合には、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止困難となるように構成されている。このように構成することで、張出位置から下降する落下役物 900 と第 1 球状部材 952 とが当接した場合に、第 1 球状部材 952 が当接した当接箇所に応じて落下役物 900 の停止位置を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【8861】

本第 7 変形例における第 1 流路 956 は、第 1 射出ソレノイド 955 により可動された第 1 球状部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 e における第 1 当接面 900 e a に当接しなかった場合において、第 1 球状部材 952 を第 1 射出ソレノイド 955 に当接（係合）する位置まで復帰（移動）させるために、下面（第 1 球状部材 952 が接地する接地面）が正面視右下へと傾く斜面状に形成されている。本第 7 変形例における第 2 流路 966 は、第 1 流路 956 に対して、形成された場所（高さ）が異なる点においてのみ相違し、その他の構成については第 1 流路 956 と同一であるため、詳細な説明を省略する。

#### 【8862】

次に、本第 7 変形例における落下役物 900、及び第 1 流路 956 の構成について詳細

50

に説明する。第1流路956は、落下役物900の突出部900eが上下方向に可動した場合に落下役物900が通過可能となるようにスリット部が形成されている。また、上述したように、本第7変形例における流路956は、下面（即ち、第1球状部材952が接地する接地面）が正面視右下へと傾く斜面状に形成されており、第1射出ソレノイド955により可動された第1球状部材952を第1射出ソレノイド955に当接する位置まで誘導可能に形成されている。即ち、第1射出ソレノイド955により可動された第1球状部材952が、落下役物900の所定部（突出部900eの当接面900ea）に当接しなかった場合には、第1球状部材952は第1流路956内を転がることにより第1射出ソレノイド955と当接するまで移動する。なお、上述したように、本第7変形例では、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaにシート状のマグネット901が固着されており、第1当接面900eaに第1球状部材952が当接した場合に、第1当接面900eaに第1球状部材952を吸着させることが可能に構成されている。

10

#### 【8863】

次に、本第7変形例における落下役物900と第1球状部材952との動作態様について説明する。落下役物900は、張出位置に位置している場合において、落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebが駆動ベース体930に固着された保持ソレノイド920のプッシュバーに当接することにより、張出位置に保持されることが可能に構成されている。なお、本第7変形例では、落下役物900が張出位置まで移動（上昇）した場合に、保持ソレノイド920を1秒間励磁する（即ち、1秒間プッシュバーを突出させる）ように構成し、保持ソレノイド920が励磁状態から非励磁状態へ切り替わる（即ち、プッシュバーが引込まれる）ことにより、落下役物900と保持ソレノイド920との当接状態が解除され、落下役物900が自重により下降するように構成されている。

20

#### 【8864】

上述した通り、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaは、シート状のマグネット901が固着されており、第1射出ソレノイド955により可動された第1球状部材952が当接した場合に、第1当接面900eaと第1球状部材952と磁力により吸着することが可能に構成されている。また、第1当接面900eaに固着されたマグネット901は、自重により下降する落下役物900を保持するために必要な磁力を有するもので構成されている。即ち、第1当接面900eaと第1球状部材952とが当接（磁力により吸着）した場合、駆動ベース体930に形成された第1流路956により第1球状部材952の鉛直下向きへの可動が規制されているため、第1球状部材952と吸着する落下役物900が第1中間位置に保持される。

30

#### 【8865】

本第7変形例では、張出位置から下降している落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebと第1球状部材952とが当接した場合には、落下役物900が第1中間位置に停止することなく原点位置まで下降するように構成されている。より具体的には、張出位置から下降している落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebに第1球状部材952が当接した場合、第1球状部材952が第1流路956内を斜面に沿って正面視右方向へと移動する（転がる）ことにより、落下役物900は保持されることなく原点位置まで下降し続けるように構成されている。即ち、落下役物900が下降している期間において、適当なタイミングで第1球状部材952が可動された場合に限り、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaと第1球状部材952とが磁力により吸着することで、落下役物900を第1中間位置に停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、第1落下予告を発生させるために第1球状部材952を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【8866】

なお、図示は省略したが、本第7変形例では、可変表示ユニット80における第1小窓

50

950、及び第2小窓960を、上述した第70制御例の第6変形例における第1小窓950、及び第2小窓960と比して大きいサイズで形成している。これにより、第1球状部材952が落下役物900の所定部（突出部900eにおける第1当接面900ea）に当接した場合と、第1球状部材952が落下役物900の所定部とは異なる当接部（突出部900eにおける第2当接面900eb）に当接した場合と、における落下役物900と第1球状部材952とが当接した態様を遊技者が視認することができる。

#### 【8867】

落下役物900と第1球状部材とが当接（磁力により吸着）した状態において、落下役物900が駆動モータ910の駆動力により上昇した場合、第1球状部材952が第1流路956の上面に当接（衝突）した衝撃によって、落下役物900と第1球状部材952とが離間する（非吸着状態となる）ように構成されている。なお、このように構成するためには、第1当接面900eaに固着されたマグネットの磁力を調節（衝撃で外れる程度のもので構成）してもよいし、駆動モータ910のトルクを増大させることで落下役物900が上昇した場合に第1球状部材952が第1当接面900eaと離間し易くなるように構成してもよい。落下役物900の突出部900eにおける当接面900eaと第1球状部材952とが離間すると、第1球状部材952は第1流路956内を斜面に沿って可動する（転がる）ことにより、第1射出ソレノイド955と当接（係合）する位置まで移動（退避）する。

10

#### 【8868】

<第70制御例の第7変形例における電氣的構成について>

20

次に、本第7変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。本第7変形例におけるRAM223は、上述した第70制御例の第6変形例におけるRAM223の構成に対して、センサ検出タイマ223eaA、第1予告発生フラグ223ebA、及び第2予告発生フラグ223ecAを追加した点において相違している。その他の構成については上述した第6変形例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【8869】

センサ検出タイマ223eaAは、役物演出において、第1中間センサ943、または第2中間センサ944がオンとなっている時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に0が設定される。このセンサ検出タイマ223eaAは、役物演出において、第1中間センサ943、または第2中間センサ944がオンとなった場合にタイマ値に1秒に対応する値が設定され（S5756E）、第1中間センサ943、または第2中間センサ944がオンである期間において、音声ランプ制御装置113内で定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理における役物演出更新処理（S5701E）で実行される落下予告設定処理（S5726E）が実行されるとタイマ値が1ずつ減算される（S5757E）。また、センサ検出タイマ223eaAは、第1中間センサ943、及び第2中間センサ944がオフの状態において、タイマ値が0より大きいと判別された場合に、タイマ値に0が設定される（S5765E）。

30

#### 【8870】

なお、本第6変形例では、減算後のセンサ検出タイマ223eaAのタイマ値が0となった（即ち、第1中間センサ943、または第2中間センサ943がオンの状態が1秒継続した）場合に、落下予告（第1落下予告、または第2落下予告）を発生させるように構成されている。

40

#### 【8871】

第1予告発生フラグ223ebAは、第1落下予告を設定したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この第1予告発生フラグ223ebAは、第1落下予告の予告内容を示す表示態様を設定した場合にオンに設定され（S5761E）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（S5823E）。この第1予告発生フラグ223ebAにより、第1落下予告が重複して設定される不具合を抑制することができる。

50

## 【 8 8 7 2 】

第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A は、第 2 落下予告を設定したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A は、第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様を設定した場合にオンに設定され ( S 5 7 6 3 E )、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される ( S 5 8 2 5 E )。この第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A により、第 2 落下予告が重複して設定される不具合を抑制することができる。

## 【 8 8 7 3 】

< 第 7 0 制御例の第 7 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、本第 7 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理を説明する。まず、本第 7 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 7 0 1 E ) の詳細について説明をする。この役物演出更新処理 ( S 5 7 0 1 E ) は、上述した第 7 0 制御例の第 6 変形例の役物演出更新処理 ( S 5 4 1 1 E ) に代えて実行される処理であり、本第 7 変形例における役物演出の進行に係るデータを設定する処理である。

## 【 8 8 7 4 】

本第 7 変形例の役物演出更新処理 ( S 5 7 0 1 E ) のうち、 S 5 4 3 1 E ~ S 5 4 3 6 E、 S 5 4 3 8 E、 S 5 4 3 9 E、及び S 5 4 4 1 E ~ S 5 4 4 3 E の各処理では、それぞれ上述した第 7 0 制御例の第 6 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 4 1 1 E ) の S 5 4 3 1 E ~ S 5 4 3 6 E、 S 5 4 3 8 E、 S 5 4 3 9 E、及び S 5 4 4 1 E ~ S 5 4 4 3 E の各処理各処理と同一の処理が実行される。また、本第 7 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 7 0 1 E ) では、 S 5 4 3 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別しなかった場合に ( S 5 4 3 3 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であるか判別する ( S 5 7 2 1 E )。 S 5 7 2 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 7 2 1 E : Y e s )、 S 5 4 3 8 E の処理に移行する。上述したように、 S 5 4 3 8 E、及び S 5 4 3 9 E では、第 7 0 制御例の第 6 変形例の S 5 4 3 8 E、及び S 5 4 3 9 E と同一の処理が実行され、 S 5 4 3 9 E の処理が終了すると、本処理を終了する。

## 【 8 8 7 5 】

S 5 7 2 1 E の処理において従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 1 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であるか判別する ( S 5 7 2 2 E )。 S 5 7 2 2 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 7 2 2 E : Y e s )、 S 5 4 4 1 E の処理に移行する。上述したように、 S 5 4 4 1 E ~ S 5 4 4 3 E の各処理では、第 7 0 制御例の第 6 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 4 1 1 E ) の S 5 4 4 1 E ~ S 5 4 4 3 E の各処理と同一の処理が実行され、 S 5 4 4 3 E の処理が終了すると、本処理を終了する。一方、 S 5 7 2 2 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 2 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 であるか判別する ( S 5 7 2 3 E )。 S 5 7 2 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 7 2 3 E : Y e s )、後半予告選択テーブル 2 2 2 e c を読み出し ( S 5 7 2 4 E )、後半予告選択テーブル 2 2 2 e c を参照して最終予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 7 2 5 E )、本処理を終了する。これにより、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 となったタイミング ( 基本変動時間 ( 基本時間 ) に対応する変動演出の残り時間が 1 秒となったタイミング ) において、最終落下予告を発生させることができる。

## 【 8 8 7 6 】

なお、本第 7 変形例では、役物演出において最終落下予告が必ず発生するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第 1 落下予告と第 2 落下予告との発生有無に応じて最終落下予告の発生可否を決定するように構成してもよい。より具体的には、役物演出において、落下役物 9 0 0 の 3 回目の落下動作が終了した ( 落下役物 9 0 0 が原点

10

20

30

40

50



位置に到達した) タイミングにおいて、第1予告発生フラグ223 e b Aと第2予告発生フラグ223 e c Aとが共にオンである場合に、最終落下予告を発生させるように構成してもよい。このように構成することで、最終落下予告が発生することを期待する遊技者に対して、第1落下予告と第2落下予告との発生状況への関心をより向上させることができる。

#### 【8877】

S5723Eの処理において、従変動時間タイマ223 e aの値が1000であると判別した場合には(S5723E: No)、後述する落下予告設定処理を実行し(S5726E)、本処理を終了する。

#### 【8878】

次に、本第7変形例における落下予告設定処理(S5726E)の詳細について説明する。この落下予告設定処理(S5726E)は、本第7変形例の役物演出において、落下予告を発生させる実行条件が成立した場合に、落下予告(第1落下予告、または第2落下予告)を発生させるためのデータを設定する処理である。

#### 【8879】

落下予告設定処理(S5726E)では、まず、第1予告発生フラグ223 e b Aがオンであるか判別する(S5751E)。S5751Eの処理において、第1予告発生フラグ223 e b Aがオンであると判別しなかった場合は(S5751E)、第1中間センサ943がオンであるか判別する(S5752E)。S5752Eの処理において、第1中間センサ943がオンであると判別した場合は(S5752E: Yes)、S5755Eの処理に移行する。一方、S5752Eの処理において、第1中間センサ943がオンであると判別しなかった場合は(S5752E: No)、S5753Eの処理に移行する。これらに対し、S5751Eの処理において、第1予告発生フラグ223 e b Aがオンであると判別した場合は(S5751E: Yes)、役物演出において既に第1落下予告が発生していることを意味するため、S5752Eの処理をスキップし、S5753Eの処理に移行する。

#### 【8880】

S5753Eの処理では、第2予告発生フラグ223 e c Aがオンであるかを判別する(S5753E)。S5753Eの処理において、第2予告発生フラグ223 e c Aがオンであると判別しなかった場合には(S5753E: No)、第2中間センサ944がオンであるかを判別する(S5754E)。S5754Eの処理において、第2中間センサ944がオンであると判別した場合には(S5754E: Yes)、S5755Eの処理に移行する。S5755Eの処理では、センサ検出タイマ223 e a Aの値が0より大きいと判別する(S5755E)。S5755Eの処理において、センサ検出タイマ223 e a Aの値が0より大きいと判別しなかった場合は(S5755E: No)、第1中間センサ943、または第2中間センサ944がオフからオンへと切り替わったタイミングであることを意味するため、センサ検出タイマ223 e a Aの値に1秒に対応する値を設定し(S5756E)、本処理を終了する。

#### 【8881】

一方、S5755Eの処理において、センサ検出タイマ223 e a Aの値が0より大きいと判別した場合は(S5755E: Yes)、第1中間センサ943、または第2中間センサ944がオンである状態が継続していることを意味するため、センサ検出タイマ223 e a Aの値から1を減算し(S5757E)、減算後のセンサ検出タイマ223 e a Aの値が0であるか判別する(S5758E)。S5758Eの処理において、減算後のセンサ検出タイマ223 e a Aの値が0であると判別しなかった場合は(S5758E: No)、落下予告を発生させる実行条件が成立していないため、本処理を終了する。

#### 【8882】

これに対し、S5758Eの処理において、センサ検出タイマ223 e a Aの値が0であると判別した場合は(S5758E: Yes)、第1中間センサ943がオンであるか判別する(S5759E)。S5759Eの処理において、第1中間センサ943がオン

10

20

30

40

50

であると判別した場合は ( S 5 7 5 9 E : Y e s )、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 1 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 7 6 0 E )、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A をオンに設定し ( S 5 7 6 1 E )、本処理を終了する。これにより、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に所定時間 ( 1 秒間 ) 停止した場合に、第 1 落下予告を発生させることができる。また、S 5 7 5 9 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 7 5 9 E : N o )、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 7 6 2 E )、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A をオンに設定し ( S 5 7 6 3 E )、本処理を終了する。これにより、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置に所定時間 ( 1 秒間 ) 停止した場合に、第 2 落下予告を発生させることができる。

10

**【 8 8 8 3 】**

これらに対し、S 5 7 5 4 E の処理において、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 7 5 4 E : N o )、S 5 7 6 4 E の処理に移行する。また、S 5 7 5 3 E の処理において、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A がオンであると判別した場合は ( S 5 7 5 3 E : Y e s )、役物演出において既に第 2 落下予告が発生したことを意味するため、S 5 7 5 4 E の処理をスキップし、S 5 7 6 4 E の処理に移行する。S 5 7 6 4 E の処理では、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 7 6 4 E )。S 5 7 6 4 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 7 6 4 E )、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値に 0 を設定し ( S 5 7 6 4 E )、本処理を終了する。これにより、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 1 中間センサ 9 4 3 がオンとなっている期間が 1 秒未満である場合 ( 即ち、落下役物 9 0 0 がセンサを通過して原点位置まで下降した場合 ) に、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値をリセットすることができる。また、S 5 7 6 4 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別しなかった場合は ( S 5 7 6 4 E : N o )、S 5 7 6 5 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

20

**【 8 8 8 4 】**

次に、本第 7 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 8 0 1 E ) について説明する。この役物演出終了処理 ( S 5 8 0 1 E ) は、上述した第 7 0 制御例の第 6 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 4 1 3 E ) に代えて実行される処理であり、役物演出の終了タイミングにおいて、役物演出の進行に係る各フラグや記憶エリア等をリセットする処理を実行する。

30

**【 8 8 8 5 】**

この役物演出終了処理 ( S 5 8 0 1 E ) のうち、S 5 5 0 1 E ~ S 5 5 0 5 E の各処理では、それぞれ上述した第 7 0 制御例の第 6 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 4 1 3 E ) の S 5 5 0 1 E ~ S 5 5 0 5 E の各処理と同一の処理が実行される。また本第 7 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 8 0 1 E ) では、S 5 5 0 5 E の処理が終了すると、次いで、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値に 0 0 H を設定し ( S 5 8 2 1 E )、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A がオンであるか判別する ( S 5 8 2 2 E )。S 5 8 2 2 E の処理において、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A がオンであると判別した場合は ( S 5 8 2 2 E : Y e s )、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A をオフに設定し ( S 5 8 2 3 E )、S 5 8 2 4 E の処理に移行する。

40

**【 8 8 8 6 】**

一方、S 5 8 2 2 E の処理において、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 8 2 2 E : N o )、S 5 8 2 3 E の処理をスキップし、S 5 8 2 4 E の処理に移行する。S 5 8 2 4 E の処理では、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A がオンであるか判別する ( S 5 8 2 4 E )。S 5 8 2 4 E の処理において、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A がオンであると判別した場合は ( S 5 8 2 4 E : Y e s )、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A をオフに設定し ( S 5 8 2 5 E )、本処理を終了する。一方、S 5 8 2 4 E の処理において、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A がオンであると判別しな

50

った場合は ( S 5 8 2 4 E : N o ) 、 S 5 8 2 5 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 8 8 8 7 】

以上説明した通り、第 7 0 制御例の第 7 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 の複数箇所に当接可能な第 1 球状部材 9 5 2 が、落下役物 9 0 0 の所定部 ( 突出部 9 0 0 e の第 1 当接面 9 0 0 e a ) に当接した場合に、落下役物 9 0 0 の所定部以外 ( 突出部 9 0 0 e の第 2 当接面 9 0 0 e b ) に当接した場合よりも張出位置から下降している落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させ易くなるように構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 に第 1 球状部材 9 5 2 を当接させることが可能な構成において、第 1 球状部材 9 5 2 が当接した当接箇所に応じて落下役物 9 0 0 が停止する位置を可変させることができるので、第 1 球状部材 9 5 2 と落下役物 9 0 0 とがどのように当接するかに対する遊技者の関心を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【 8 8 8 8 】

##### < その他記載 >

従来より、特定の遊技期間 ( 例えば、大当たり遊技期間 ) において、楽曲を再生すると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に再生されている楽曲に対応する歌詞を表示することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させるものがある。

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機 1 0 では、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうという問題があった。具体的には、大当たり遊技が実行され、楽曲の再生タイミングが到来した場合には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置 2 2 6 に対して対応する楽曲の音声データを再生 ( 出力 ) するためのコマンドを出力し、表示制御装置 1 1 4 に対しては、大当たり遊技の進行状況に合わせて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させる表示内容を示すコマンドを出力するように構成しているため、楽曲の再生と、歌詞の表示とは、開始タイミングを合わせることは可能であるが、それ以降において楽曲の再生状況と、歌詞の表示状況とを同期させることができず、楽曲再生処理、或いは、歌詞の表示処理にて処理が停滞した場合等に再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうという問題があった。

20

また、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうことを懸念して、最初から歌詞を表示しない構成を有しているパチンコ機 1 0 もあるが、再生されている楽曲の歌詞が表示されないことで、楽曲の意味を遊技者が把握できず演出効果が低下してしまうという問題があった。

30

これに対して、従来型のパチンコ機 1 0 と同様に、楽曲の再生タイミングに合わせて歌詞表示を行い、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレ得る事象が発生した場合にのみ歌詞を非表示にするように構成している。そして、歌詞を非表示する事態が発生した場合には、再生されている楽曲に関する情報 ( 歌詞とは異なる情報 ) を歌詞の代わりに表示するように構成すると良い。

このように構成することで、再生されている楽曲と、表示されている歌詞とがズレてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができると共に、歌詞が非表示となったとしても演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

40

#### 【 8 8 8 9 】

##### < 記載技術まとめ >

##### < まとめ甲 >

遊技者が操作可能な操作手段 ( 演出ボタン 2 2 ) と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段 ( バトル演出における第 2 パート演出にて特別図柄抽選の結果に応じて操作有効期間を決定する処理 ) と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に、前記操作手段に対して所定の前記操作が実行されたことを判別可能な操作判別手段 ( 長押し操作を判定する処理 ) と、その操作判別手段により前記所定の操作が実行されたと判別されたことに基づいて、演出態様 ( H P 値 ) を、第 1 態様から、その第 1 態様とは異なる第 2 態様を含む複数の態様へ

50

と段階的に可変させることが可能な演出可変手段（ＨＰ値の減少に応じてＨＰゲージ８９０の表示態様を可変させる処理）と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段（残ＨＰ値が０となった場合に処理演出を実行する処理）と、を有した遊技機において、前記演出態様を可変させることが可能な第１期間（非減少期間が設定されていない期間）と、その第１期間よりも前記演出態様を可変させることが困難な第２期間（非減少期間）とを、前記演出態様を可変させることが可能な状態（残ＨＰ値が最終ＨＰ値では無い状態）で実行される前記所定の操作（長押し操作）に基づいて決定可能な期間決定手段（非減少期間の突入抽選）を有することを特徴とする遊技機甲１。

#### 【８８９０】

10

##### <まとめ乙>

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に前記操作手段に対して所定期間継続して操作が実行される継続操作が実行されていることを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記継続操作が実行されていると判別されている間、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第２態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記継続操作を第１期間継続して実行する場合の方が、前記第１期間よりも短い第２期間で前記継続操作を終了する場合よりも、前記演出態様を前記第２態様へと可変させ易い第１演出制御（非減少期間が設定されていない場合における長押し操作に基づくＨＰ値を減少させる制御）と、前記継続操作を第１期間継続して実行する場合よりも、前記第１期間よりも短い第２期間で前記継続操作を終了する場合の方が、前記演出態様を前記第２態様へと可変させ易い第２演出制御（非減少期間が設定されている状態において、長押し操作を中断することで非減少期間を解除する制御）と、を実行可能な演出制御手段を有することを特徴とする遊技機乙１。

20

#### 【８８９１】

##### <まとめ丙>

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段による判別結果が所定の実行条件を満たした場合に、演出態様を、第１態様から、その第１態様とは異なる第２態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、その演出可変手段によって前記演出態様を可変させることが可能となる最終態様を前記複数の態様の中から決定可能な最終態様決定手段（最終ＨＰ値を決定する処理）と、を有した遊技機において、前記演出可変手段は、前記所定の実行条件として、第１実行条件が成立した場合（押下操作と判別された場合）と、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合（長押し操作と判別された場合）とで、異なる可変態様で前記演出態様を前記最終態様へと可変させるものであることを特徴とする遊技機丙１。

30

#### 【８８９２】

40

##### <まとめ丁>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第１演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から１の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する情報に基づいて演出値を更新可能な更新手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段

50

による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第1決定（チャンス予告演出を実行するか否かを決定する抽選に当選したことに基づいてチャンス予告演出の演出態様を決定）と、前記更新手段によって更新される前記演出値が実行条件を満たした場合に前記判別手段による前記判別結果に関わらず前記第1演出態様を前記演出態様として決定する第2決定（演出実行カウンタ223 a a hの値に基づいて強制的にチャンス予告演出の演出態様を決定）と、を実行可能であることを特徴とする遊技機丁1。

#### 【8893】

##### <まとめ戊>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第1演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から1の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定の判別結果以外の前記判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される前記演出の演出態様として前記第1演出態様が決定されたことを示す決定情報を所定期間記憶可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第1決定と、前記特定の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される前記演出の演出態様として、前記記憶手段に前記決定情報が記憶されている場合に、前記第1演出態様を決定する第2決定（チャンス態様情報格納エリア223 a a gに格納されている外れ演出に用いられた演出態様を当たり演出に用いる処理）と、を実行可能であることを特徴とする遊技機戊1。

#### 【8894】

##### <まとめ己>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記操作手段への操作が有効に判別される有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定された前記有効期間の少なくとも一部期間を遊技者に報知可能な有効期間報知手段と、その有効期間報知手段により前記有効期間が報知されている状態で前記操作判別手段により前記操作手段の操作が判別されたことに基づいて、前記判別手段による前記判別の結果を示すための操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間設定手段は、前記有効期間として、第1有効期間と、その第1有効期間よりも長い第2有効期間を設定可能であり、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも、前記第2有効期間を設定し易いものであることを特徴とする遊技機己1。

#### 【8895】

##### <まとめ庚>

取得条件の成立に基づいて取得情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された取得情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記取得情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記取得手段が前記取得情報を取得し易い第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも取得し難い第2遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により実行される複数回の前記判別の結果に関する情報に基づいて演出態様が決定される期間演出を実行可能な期間演出実行手段（残確変回数が20回以降に実行される各モード演出を実行する手段）を有し、前記遊技機は、前記期間演出の前記演出態様を決定する際に参照される前記情報に含まれる前記判別の

10

20

30

40

50

範囲を異ならせる（先読み結果を対象にするか否かを決定、遊技者によって範囲を選択）ことが可能であることを特徴とする遊技機庚 1。

【 8 8 9 6 】

< 技術思想まとめ 1 >

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、上述した各制御例の一部では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設けており、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、1回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。

さらに、上述した各制御例の一部では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり

当選の有無のみを判定可能に構成している。

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選、或いは、時短当選が成立可能となり、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選が成立可能となる。即ち、時短当選の有無が判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立し易くなるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。

加えて、上述した第2制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第2確変状態）よりも第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を、所定数（4個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。

つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態にて保留記憶された第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）に基づく第2特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第2特別図柄抽選を実行させるために、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を上限数（4個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図2保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

10

20

30

40

50

上述した各制御例の一部では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第1時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第2時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。

具体的には、第1時短の終了条件として設定される時短回数よりも第2時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。

10

なお、上述した各制御例の一部では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第1時短が設定された場合と、第2時短が設定された場合とで、第2特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物640aの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。

20

次に、上述した第2制御例の第1変形例は、通常状態が設定されている場合に実行される第1特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で上述した第2制御例と相違している。

上述した第2制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第2特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。

30

しかしながら、上述した第2制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第1特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

これに対して、上述した第2制御例の第1変形例では、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

さらに、上述した第2制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。

40

これに対して、上述した第2制御例の第1変形例では、第1特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数1回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第2特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第1変形例では、上述した第2制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成して

50

いる。このように構成することで、通常状態において実行される第1特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第2特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

さらに、上述した第2制御例の第1変形例では、時短状態中に実行される第1特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第1変形例では、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第1特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数1回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。

つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図2保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

次に、上述した第2制御例の第2変形例では、上述した第2制御例に対して更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第1時短又は第2時短）に応じて異ならせるように構成している。つまり、第1時短中に大当たり当選した場合と、第2時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、1回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技（2R大当たり）を実行可能に構成し、その2R大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第1時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第2時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

加えて、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短が設定される過程において実行される変動演出と、第2時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第1時短が設定される大当たり当選（2R大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、2R大当たり遊技が終了するまでの第1期間と、第2時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第2期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。

このように構成することで、第1時短が設定される場合と、第2時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

次に、上述した第3制御例では、通常状態以外の遊技状態が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成している点で上述した第2制御例とは大きく相違している。

このように構成することで、例えば、時短状態が設定されている状態において、新たに時短当選した場合に、時短状態が継続する残期間を更新可能とすることができる。よって、時短状態がいつまで継続するかを遊技者に把握させ難くすることができる。

また、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更

10

20

30

40

50



新（不利更新）される場合とが発生するように構成している。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成している。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。

さらに、上述した第3制御例では、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別が複数規定されており、時短状態中に時短当選する程、有利な時短種別が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり当選しない期間が長くなればなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。

10

加えて、遊技者に最も有利な時短種別が設定されている場合には、その時短種別よりも不利な時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別へと移行し易くなるように構成している。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。

なお、上述した第3制御例のように、時短状態が設定されている状態で時短抽選を実行可能に構成したパチンコ機10、即ち、時短状態が設定されている状態で新たな時短状態の設定条件が成立した場合における処理内容として、既に設定されている時短状態の内容（残時短期間）に関わらず、新たな時短状態を設定する処理を実行するように構成しても良いし、既に設定されている時短状態の内容（残時短期間）と、新たに設定条件が成立した時短状態の内容（時短期間）とを判別し、その判別結果に基づいて、新たな時短状態を設定するか否かを決定する処理を実行するように構成しても良いし、既に設定されている時短状態の内容と、新たに設定条件が成立した時短状態の内容との差分を算出し、その差分に対応する情報（時短期間）を、既に設定されている時短状態の残時短期間に加算（減算）する処理を実行するように構成しても良い。

20

また、既に設定されている時短状態が終了するまで、新たに設定条件が成立した時短状態が設定されることを待機させる処理を実行可能に構成しても良い。この場合、既に設定されている時短状態が終了するまでの間に、時短状態の設定条件が複数成立した場合には、設定条件が成立した全ての時短状態を順に設定するように構成しても良いし、待機中の時短状態のうち、遊技者に有利となる時短状態を所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶されている時短状態のみを順に設定するように構成しても良い。

30

なお、上述した第3制御例に記載された各技術思想を、上述した各制御例に適用して勿論良く、また、時短状態の設定条件として、上述した第10制御例に記載された技術思想、即ち、天井特典として時短状態を設定可能な技術思想を上述した第3制御例に適用しても良い。

次に、上述した第4制御例では、1回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している。また、上述した第4制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

40

具体的には、通常状態における第1特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第2制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で10000回）実行させるために特別図柄抽選にて時短

50

当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、上述した第４制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。

このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。

また、上述した第４制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。

10

加えて、上述した第４制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。

つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機１０において、少なくとも１の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。

20

また、上述した第４制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を１回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機１０において、１の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が１の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。

30

上述した第４制御例のように、１回の特別図柄抽選が実行されることに基づいて、複数の特典を重複して付与可能な構成を、上述した各制御例に適用しても勿論良く、例えば、１回の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、大当たり抽選と時短抽選とに重複して当選可能に構成する技術思想を上述した第１０制御例から第１３制御例に適用しても良いし、上述した第２制御例から第５制御例に対して、上述した第１０制御例から第１５制御例に用いられた天井特典に関する技術思想を適用しても良い。

40

例えば、第４制御例に対して、天井特典に関する技術思想を付加した場合には、１回の特別図柄抽選が実行されることにより最大で３つの異なる特典（大当たり当選、時短当選、天井特典）を遊技者に付与することが可能となり、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果により興味を持たせることができる。また、この場合、付与され得る３つの特典を全て提供可能に構成しても良いし、少なくとも１の特典が破棄されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な特典を提供してしまう事態が発生することを抑制することができる。

次に、上述した第５制御例は、通常状態において実行される第１特別図柄抽選、及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選の判定（時短抽選）を実行可能に構成し、高確

50

率（外れ当選の殆ど）で時短当選するように構成し、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第2時短）が、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となるように構成している。

加えて、上述した第5制御例では、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とが交互に実行され易くなるように遊技盤13が構成されており、上述した第2時短の終了条件として、一方の種別の特別図柄抽選が連続して実行された場合に成立する終了条件が設定されるように構成している。

このように構成された上述した第5制御例におけるパチンコ機10では、通常状態が設定されている状態にて実行される特別図柄抽選にて大当たり当選（大当たり確率1/300）しなかった場合には、高確率（298/300）で時短当選することより第2時短が設定される。そして、第2時短の終了条件が成立するまで、第2時短で特別図柄抽選が実行される。

10

また、第2時短の終了条件として、第2時短中に実行された特別図柄抽選の合算回数が特定数（100回）に到達した場合に成立する第1時短終了条件と、所定の順序で特別図柄抽選が実行された場合に成立する第2時短終了条件とが設定されるように構成しており、第2時短終了条件は、第1時短終了条件が成立するよりも前に成立し得るように構成している。

よって、第2時短が設定された場合には、いち早く第2時短を終了させるために第2時短終了条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

また、通常状態において実行される特別図柄抽選の種別に応じて、遊技者への有利度合いを異ならせるように構成しており、通常状態で実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態で実行される第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態を設定し易くなるように構成している。

20

このように構成することで、第2時短が終了した後に実行される特別図柄抽選の種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。

なお、上述した第5制御例では、時短状態が設定された直後に実行される特別図柄抽選の種別が特定条件（時短状態が設定された特別図柄と同一種別）を満たす場合に、その直後に実行される特別図柄抽選によって時短終了条件を成立させる（短縮時短終了条件を成立させる）ように構成しているが、短縮時短終了条件を成立させるための構成は、これに限られることなく、例えば、時短状態が設定されている状態においても、時短抽選を実行可能に構成し、且つ、時短状態中に時短当選した場合には、新たに時短当選した内容の時短状態が設定されるように構成しても良い。

30

上述した第5制御例では、第2特別図柄抽選において不利時短当選した場合には、その不利時短状態が終了するまでの間、第1特別図柄抽選においても、通常状態よりも不利となる特別図柄抽選が実行されるように構成している。換言すれば、1の特別図柄抽選の結果に応じて、他の特別図柄抽選に対してペナルティを課すことができるように構成している。

このようなペナルティを課す遊技方法として、例えば、上述した第9制御例のように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）されたパチンコ機10において、特定の遊技状態（通常状態）において、適正では無い遊技を実行することで第2特別図柄抽選を実行した場合に、不利時短状態が設定され、不利時短状態が設定されている間は、第1特別図柄抽選にて通常状態よりも遊技者に不利な特別図柄抽選が実行されるように構成しても良い。

40

次に、上述した第9制御例は、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

また、上述した第9制御例では、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選の両方で時短抽選を実行可能に構成し、第1特別図柄または第2特別図柄の一方のみが時短当選した場合

50

よりも、一方の特別図柄が時短当選し、その特別図柄の変動表示が停止するまでの期間で、他方の特別図柄でも時短当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるように構成している。

上述した第9制御例では、通常状態において第1特別図柄または第2特別図柄が時短当選した場合に時短A状態が設定される。一方、通常状態において第1特別図柄が時短当選した場合には、長時間（300秒）の変動時間が設定され（時短当選変動状態）、第1特別図柄の変動が終了するまで（つまり、時短当選したことを示す第1特別図柄が停止表示されるまで）の期間で第2特別図柄が時短当選した場合には、時短A状態よりも遊技者に有利な時短B状態が設定されるように構成している。

このように構成することで、一方の特別図柄が時短当選した場合に、他方の特別図柄でも時短当選することで遊技者に有利な特典が付与されるため、一方の特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す特別図柄の変動中に、他方の特別図柄でも時短当選したいと遊技者に思わせることで、意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

加えて、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に通常状態（普通図柄の低確率状態）を設定させるための処理を実行する構成としている。

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が長時間に渡って継続することで遊技者が過剰に有利になることを抑制し、遊技者の射幸心の向上を抑制することができる。

また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、上述した第9制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合には、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

なお、上述した第9制御例における遊技性、即ち、同時変動仕様の遊技性を、上述した各制御例に対して適用しても勿論良い。また、同時変動仕様のパチンコ機10において、一方の特別図柄抽選に基づいて、他方の特別図柄抽選の結果を破棄する構成として、例えば、一方の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、時短当選した場合や、天井特典が付与された場合に、実行中の他方の特別図柄抽選（変動）を破棄する構成を用いても良い。

#### 【8897】

##### < 技術思想まとめ2 >

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図2保留を用いた特図2抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図2抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第2制御例のパチンコ機10によれば、第2入球口640に遊技球が入球した場合には、第2特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を上限数（4個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、

保留記憶されている第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）に基づいて、第2特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第2特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第1判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後は、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第2特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第2判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第2制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

このように構成することで、第2特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第2特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。

また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第2制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第2確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。

さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では1/6の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、1/200の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

さらに、上述した第2制御例では、遊技球が入球することにより、第1特別図柄抽選の実行契機となり得る第1入球口64（遊技球が入球可能な第1入球手段）と、第2特別図柄抽選の実行契機となり得る第2入球口640（その第1入球手段とは異なる第2入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第2特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。

つまり、第1特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第2特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とで、ひいては、第1入球口64への遊技球の入球と、第2入球口640への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。

なお、上述した第2制御例では、第1特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第2特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第1特定期間（通常状態）においては第2特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第1特定期間とは異なる第2特定期間（第2確変状態）においては、第1特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第1入球口64への遊技球の入球が、第2入球口640への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第1

入球口 6 4 への遊技球の入球よりも、第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

さらに、この場合、図 1 8 1 に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入球度合いと、第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第 1 時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第 2 時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第 1 時短よりも第 2 時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第 2 時短よりも第 1 時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。

より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。

次に、上述した第 4 制御例では、1 回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図 1 6 7 参照）。これにより、大当たり当選（第 1 判別結果）と時短当選（第 2 判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、1 回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第 4 制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図 1 5 8（b）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第 4 制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。

また、上述した第 4 制御例では、時短当選の判定（第 2 判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第 1 判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、1 の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。

次に、上述した第 2 制御例の第 2 変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第 1 時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第 2 時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図 1 3 2（b）参照）。よって、設定種別（第 1 時短、第 2 時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当た

10

20

30

40

50

り遊技の内容と、付与される時短回数)が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態(第2遊技状態)であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

なお、上述した第2制御例の第2変形例では、設定種別(第1時短と第2時短)に応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容(例えば、ラウンド遊技数)を異ならせるように構成しても良い。

さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短よりも第2時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第1時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第2時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。

さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、上述した第2制御例や第2制御例の第1変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定(第2判別結果の判別)を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないの、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第2判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

加えて、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短が設定されたか第2時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している(図130、及び図131参照)。つまり、第1時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第1期間に対して特定演出(図130(a)参照)を実行し、第2時短が設定される場合には、特別図柄変動時間(確定時間含む)である第2期間に対して特定演出(図130(b)参照)を実行するように構成している。

より具体的には、上述した第1期間と第2期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。

次に、上述した第3制御例では、時短状態(第2遊技状態)中においても時短当選判定を実行可能に構成しており、時短状態(第2遊技状態)中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い(時短回数が多い、又は、時短当選確率が高い)時短種別の時短状態(第2遊技状態)を設定可能に構成している。

これにより、時短状態が設定されている期間が長くなるほど、時短終了条件が成立し難い時短種別の時短状態が設定され易くなるため、特典遊技が実行され易くすることができる。

なお、上述した第3制御例では、図138(a)に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせているが、時短当選確率を同一に規定しても良い。また、遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせているが、それ以外に例えば、前回の当当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の当当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数(例えば、200回)を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技

10

20

30

40

50



術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

以上、説明をした各実施形態、或いは各制御例に用いたパチンコ機 10 の構成として、以下の構成を用いても良い。

【 8 8 9 8 】

< 普通図柄の高確率状態に関する構成について >

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していたが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の設定契機を設けても良く、例えば、大当たり当選することなく特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率の分母の値の 2 倍）に到達した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。

10

このように構成することで、大当たり当選しない特別図柄抽選（変動）が繰り返し実行される状況、即ち、遊技者の遊技意欲が低下し易い状況が発生した場合に、遊技者に有利な特典（普通図柄の高確率状態）を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

また、上述した設定契機を成立させるための要素である特別図柄変動の実行回数を、遊技状況に応じて可変可能に構成しても良く、例えば、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成しても良い。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の種別に応じて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される期待度を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることができる。

20

なお、この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている第 2 確変状態のほうが、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選し易いため（特別図柄抽選の大当たり確率が高いため）、第 2 確変状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成すると良い。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の成立のし易さを同程度にすることが可能となる。

30

一方、第 2 確変状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合のほうが、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。つまり、特別図柄の確率状態においても遊技者に不利な低確率状態が設定されている通常状態（遊技者に最も不利な遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くすることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行され難くすることができる。また、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する設定契機に基づいて普通図柄の高確率状態が設定され易くなるため、大当たり当選すること無く普通図柄の高確率状態が設定されるという意外性のある遊技を遊技者に提供し易くすることができる。

40

さらに、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を異ならせるように構成した場合において、設定されている遊技状態の一部において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得ない（し難い）遊技状態を設けても良く、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）として複数の種別（例えば、通常 A A、通常 A B）を設定可能に構成し、通常 A A の遊技状態が設定されている場合よりも、通常 A B の遊技状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くなるように構成しても良い。

このように構成することで、通常状態が設定されている遊技機で遊技を行っている遊技者に対して、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるか？或いは、普通図柄

50



の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得る遊技状態であるか？を、予測させながら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、この場合、現在設定されている遊技状態（種別毎の遊技状態）が、普通図柄の高確率状態の設定契機が成立し易い遊技状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能な演出を実行可能に構成すると良い。

さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や、大当たり遊技終了に設定される遊技状態）が遊技者に有利となり易い遊技仕様を有する遊技機においては、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を示す情報と、特別図柄抽選の抽選結果を示すための情報（又は、特別図柄抽選の抽選結果を事前に判別した事前判別結果（先読み結果）を示すための情報）と、に基づいて演出態様を異ならせた演出を実行可能に構成すると良い。

10

例えば、特別図柄抽選で大当たり当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を決定する際に、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を参照し、残特別図柄変動回数が少ない場合、即ち、普通図柄の高確率状態が間もなく設定される第1状況と、残特別図柄変動回数が多く場合、即ち、普通図柄の高確率状態が暫く設定されることが無い第2状況と、で異なる演出態様が決定されるように構成し、第1状況のほうが、第2状況よりも、遊技者に有利な状況であることを報知可能な演出態様でリーチ演出が実行され易くなるようにリーチ演出の演出態様を決定すると良い。

20

このように構成することで、大当たり当選を示唆するためのリーチ演出が実行されるタイミングと、普通図柄の高確率状態が設定されるタイミングと、によって異なる演出態様のリーチ演出を実行することが可能となるため、様々な演出態様でリーチ演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。加えて、実行されるリーチ演出の演出態様に基づいて、リーチ演出が実行されたタイミングの有利度合い（普通図柄の高確率状態が設定される直前であるか否か）を遊技者に把握させることが可能となるため、実行中のリーチ演出の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）となることを遊技者に期待させるという斬新な演出を提供することができる。

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が100回実行された場合に、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している場合であって、普通図柄の低確率状態中に大当たり当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態中に大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成した遊技機において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、別図柄抽選で大当たり当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能に構成し、且つ、特定演出の演出態様として、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たり当選していることを示唆する第1演出態様と、単に大当たり当選を示唆する第2演出態様と、を決定可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数に関わらず、第1演出態様の特定演出が実行される頻度を固定し、第2演出態様の特定演出が実行される頻度を、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数が少なくなるほど低くするように構成しても良い。

30

40

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近づくほど、特定演出が実行された場合における第1演出態様の選択割合を高くすることができるため、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近い状態（例えば、前回の当当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数が90回～99回の間）において特定演出が実行された場合であっても、遊技者を落胆させることなく、特定演出の演出結果に興味を持たせることができる。

また、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定するための回数抽選手段を設け、その回数抽選手段の抽選結果に基づいて設

50

定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定しても良い。この場合、例えば、回数抽選手段により決定され得る実行回数の範囲として、最も設定契機が成立し易い実行回数として、特別図柄変動の実行回数が「0」を決定可能に構成すると良い。

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、実質、普通図柄の高確率状態が設定された場合と同一の遊技状態を設定することが可能となる。

つまり、同一の遊技状態が設定されている状態で、同一の大当たり種別（普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別）が設定された場合においても、回数抽選手段の抽選結果に基づいて、大当たり遊技終了後（1回目の特別図柄変動が実行されるまで）に設定される遊技状態（普通図柄の確率状態）を異ならせることができる。

10

よって、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させ難くすることができると共に、意外性のある遊技を遊技者に提供することができる。

また、上述した回数抽選手段が実行されるタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、大当たり遊技が終了するタイミングでも良いし、特別図柄変動が所定回数（50回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成しても良い。この場合、回数抽選手段の抽選結果として決定された特別図柄変動の実行回数を既に経過している場合には、回数抽選手段による抽選が実行された直後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成すれば良い。

このように、特別図柄変動が所定回数（50回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成することにより、大当たり当選すること無く特別図柄変動が複数回実行している期間内で、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の内容（設定契機が成立する特別図柄変動回数）を異ならせることが可能となる。よって、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるかを遊技者に予測させ難くすることができ。なお、この場合、大当たり遊技が終了してから次の大当たり当選までの間における回数抽選手段による回数抽選の実行回数に基づいて、抽選によって決定される特別図柄変動の実行回数の範囲を異ならせると良く、具体的には、回数抽選の実行回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり間で実行された特別図柄変動回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態を設定し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうと抑制することができる。

20

30

加えて、上述した回数抽選手段では、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立する特別図柄変動回数を決定するための抽選が実行されるものであったが、これに限ること無く、例えば、回数抽選手段が実行されてから、普通図柄の高確率状態が設定されるまでに要する特別図柄変動回数を決定するように回数抽選手段の内容を構成しても良い。

さらに、特別図柄変動が所定回数（50回）実行される毎に回数抽選手段を実行する構成、即ち、特別図柄変動の実行に基づいて所定の抽選条件が成立した場合に回数抽選手段を実行可能に構成した遊技機において、上述した回数抽選手段に代えて、普通図高確抽選手段を設け、この普通図高確抽選手段に当選した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するように構成しても良い。

40

なお、普通図柄の高確率状態の設定契機としてさらに別の設定契機を設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果が所定の計測結果である場合に、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良いし、前回の当選遊技が終了してから遊技結果（出玉の増減）が所定範囲を超えた場合（例えば、出玉の減少度合いが著しく激しい場合）に普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良い。

さらに、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機の成立度合い（成立のし易さ）を、過去の遊技結果に応じて異ならせても良く、例えば、過去の当選した大当たりが、遊技者に不利な大当たりに偏っている場合、即ち、遊技者に不利となる遊技が所定期間継続して

50

いる場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し易くなるように構成しても良いし、遊技者に有利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者に対して、過剰に不利な遊技、或いは、過剰に有利な遊技が継続して実行されてしまうことを抑制することができる。

上述した各実施形態においては、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において時短終了条件が成立した場合に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定するように構成している。そして、時短終了条件として、特別図柄変動回数が所定回数（例えば、100回）実行された（される）場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

10

なお、時短終了条件の内容はこれに限ること無く、例えば、特別図柄の種別に応じて異なる時短終了条件を設定しても良く、具体的には、第1特別図柄の変動回数が第1回数実行された場合や、第2特別図柄の変動回数が第2回数実行された場合や、第1特別図柄の変動回数と第2特別図柄の変動回数との合算回数が第3回数実行された場合等で時短終了条件が成立するように構成しても良い。

また、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定する場合には、その時短終了条件が成立する特別図柄変動回数として、様々な回数を設定可能に構成しても良く、上述した各実施形態に示した通り、特別図柄変動回数が100回に到達した場合以外に、特別図柄変動回数が100回よりも多い回数（例えば、200回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良いし、100回よりも少ない回数（例えば、50回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態を設定させるために成立した設定契機（大当たり種別や特別図柄変動回数等）に応じて、時短終了条件の内容を異ならせても良く、1の設定契機が成立した場合よりも、他の設定契機が成立した場合のほうが、時短終了条件が成立し易くなるように、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数を少なくするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態が設定された場合において、どのタイミングで時短状態が終了するかを遊技者に分かり難くすることができると共に、どの設定契機が成立したことに基づいて時短状態が設定されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

20

加えて、時短終了条件を成立させる要素として特別図柄変動の実行回数以外の要素を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり）となった回数が所定回数に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。

30

また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングとしては、対応する特別図柄変動（抽選）の開始タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の停止タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の次の特別図柄抽選が実行されるまでの特定タイミングでも良い。さらに、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の開始タイミングや、終了タイミングで時短状態を終了させても良いし、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング、普図当たり遊技の開始タイミングや終了タイミングで時短状態を終了させても良い。

この場合、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、同一のタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良いし、成立した時短終了条件の種別に応じて異なるタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良く、例えば、特別図柄変動の実行回数に基づいて時短終了条件が成立した場合には、特別図柄変動に関わる所定タイミングで時短状態を終了させ、特別図柄抽選の結果に基づいて時短終了条件が成立した場合（小当たり当選等）には、その抽選結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に関わる所定タイミングで時短状態を終了させるように構成すると良い。このように構成することで、成立した時短終了条件の種別に応じて、時短状態を終了させるタイミングを異ならせることができるため、時短状態がいつまで継続するのかをより分かり難くすることができる。

40

上述した各実施形態では、遊技状態として、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において、大当たり当選すること無く、出玉

50

を増加させることが可能な遊技性（頻繁に発生する小当たり遊技によって出玉を増加させることが可能な遊技性）で遊技が実行されるように構成しているが、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性として、異なる遊技性を用いることにより、他の遊技状態が設定されている状態であっても、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。

例えば、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に球が入球し易くなる入球口（例えば、右第1入球口64b2）に球が入球した場合に払い出される賞球数として多くの賞球数を設定することにより、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄の当たり当選を目指す遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

10

さらに、普通図柄の高確率状態が設定される第1遊技状態（時短状態）と、第2遊技状態（確変状態）とで、単位時間当たりにおける出玉数を異ならせるために普通図柄変動時間の長さを異ならせたり、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技期間のうち、実際に球を右第1入球口64b2へと入球させることが可能な期間の長さを異ならせたりすることができるよう構成しても良く、第1遊技状態のほうが、第2遊技状態よりも、単位時間当たりにおいて多くの出玉を獲得可能に構成しても良い。

なお、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く出玉を増加させることが可能な性能を有した遊技機に対して、普通図柄の高確率状態を設定させるための設定契機として上述した設定契機（特別図柄変動回数に基づいて成立する設定契機）を設けると良い。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態において大当たり当選すること無く長時間の間、特別図柄変動（抽選）を実行している遊技者に対して、普通図柄の高確率状態を設定し、出玉を増加させる遊技（救済遊技）を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

20

上述した通り、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において大当たり当選すること無く実行される遊技によって出玉を増加させることが可能な構成としては、例えば、時短状態中に継続して発射される球数に対して、払い出される賞球数が同等或いは、若干（発射された球数の1倍～1.2倍程度の範囲）多くなるように構成すれば良い。このように構成することで、時短状態中の遊技が長くなり易い遊技仕様（例えば、特別図柄の大当たり確率が低い遊技仕様や、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして比較的長い変動時間が設定される遊技仕様）の遊技機であっても、長時間継続する時短状態中の遊技に対して遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

30

以上、普通図柄の高確率状態に関する構成について説明をしたが、同様の内容を特別図柄の高確率状態に関する構成として適用しても良い。この場合、上述した内容の普通図柄に対応する要素を、特別図柄へと変更した内容の構成を適用すれば良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に対しても、どのタイミングで設定されるかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが出来る。さらに、普通図柄、特別図柄の何れに対しても、上述した内容の構成を用いても良い。

40

#### 【8899】

< 普通図柄の低確率状態に関する構成について >

上述した各制御例では、第1始動入球口（例えば、第1入球口64）と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行された場合に、遊技球が入球し易くなる第2始動入球口（例えば、第2入球口640）と、を設け、第1始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第1特別図柄抽選）よりも、第2始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）の方が遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されるように

50

構成していた。

そして、普通図柄の確率状態として、低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、第2特別図柄抽選を実行し易くなるように構成していた。また、上述した第2制御例以降に記載の各制御例においては、特別図柄抽選において大当たり当選したことに基づいて成立する第1設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、特別図柄抽選において時短図柄当選したことに基づいて成立する第2設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、抽選結果が大当たりでは無い特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）が所定回数に到達した場合に成立する第3設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、を少なくとも1つを用いて、普通図柄の高確率状態を設定可能な遊技機について記載しているが、普通図柄の高確率状態を設定すること無く、普通図柄の確率状態を低確率状態のまま、第2特別図柄抽選を実行させ易くする制御を実行可能に構成しても良い。

10

具体的には、上述した第47制御例に記載したように、普通図柄の低確率状態において、電サポ状態を付与可能に構成すると良い。また、上述した各制御例において用いられている普通図柄の低確率状態から普通図柄の高確率状態へと移行するための処理を、普通図柄の低確率状態から普通図柄の低確率状態において電サポ状態が付与されている状態へと移行するための処理に置き換えた制御を実行するように構成しても良い。

#### 【8900】

< 特別図柄の高確率状態に関する構成について >

20

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球を特定領域へと通過させることにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するように構成し、第1特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第2特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

30

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の高確率状態が設定される割合を、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別とで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）におうじて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

40

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に不

50

利な判別結果である場合のほうが、遊技者に有利な判別結果である場合よりも、特別図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

また、同様に、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合に対しても、上述した内容を適用して構成しても良い。

上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球が特定領域を通過しなかったことにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態を設定するように構成し、第1特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第2特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の低確率状態が設定される割合を、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別とで、特別図柄の高確率状態中に当選した大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）に応じて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に有利な判別結果である場合のほうが、遊技者に不利な判別結果である場合よりも、特別図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に有利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

さらに、上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選の大当たり当選に基づく終了条件を設定可能に構成しており、特別図柄の高確率状態が設定された場合において、次の大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態が継続するように構成していたが、これ以外の終了条件を設けても良く、上述した各実施形態における普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として用いた構成を、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として用いても良い。

具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、150回）に到達した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。これにより、大当たり当選する確率が高い特別図柄の高確率状態を、大当たり当選することなく終了させることが可能となるため、特別図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を遊技している遊技者に対して、終了条件が成立するよりも前に大当たり当選させようと意欲

10

20

30

40

50

的に遊技を行わせることができる。

また、上述した終了条件と、時短終了条件と、を両方有するように遊技機を構成しても良く、この場合、終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、が異なる実行回数となるように構成すると良い。このように構成することで、各終了条件が成立する毎に遊技状態を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

さらに、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第1変動回数と、その第1変動回数とは異なる第2変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から1の特別図柄変動回数を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

10

また、終了条件として設定される特別図柄変動回数を異ならせることが可能に構成した遊技機に対して、特別図柄変動回数に関わる終了条件を設定可能に構成する場合には、終了条件として設定可能な特別図柄変動回数のうち、第1変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも少ない変動回数とし、第1変動回数とは異なる第2変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも多い変動回数とするように構成すると良い。このように構成することで、設定される終了条件に応じて、終了条件と時短終了条件とのうち、先に成立する条件を異ならせることができる。

よって、例えば、第1確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状況において、次に設定される遊技状態が第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）となるか、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）となるかを、設定されている終了条件の内容に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている終了条件の内容に興味を持たせながら、次に設定される遊技状態を予測させる遊技を実行させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

20

なお、このように、終了条件や時短終了条件として異なる内容を設定可能に構成した遊技機においては、現在設定されている各条件の内容を示すための情報を、遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、各条件が成立し得るタイミングや、設定されている各条件の内容を、遊技者に予測させるための情報を遊技者に付与することができるため、実行される報知演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

30

以上、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する終了条件について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（転落抽選）を、特別図柄の大当たり抽選（特別図柄抽選）とは別に実行可能に構成し、その転落抽選に当選した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。この場合においても、転落抽選の当選確率や、特別図柄抽選が1回実行される期間における転落抽選の実行回数を異ならせることが可能に構成することで特別図柄の高確率状態中における終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態が設定されてから終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

40

【8901】

<高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）について>

特別図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、普通図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、それぞれ設定可能であって、設定される確率状態に応じて異なる有利度合いの遊技状態を設定可能な遊技機において、遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）を、その確率状態よりも不利な確率状態（例えば、低確率状態）を強制的に設定する機能（リミット機能）を設けることで、遊技者に有利な遊技状態が過剰に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

50



このようなリミット機能を有する遊技機において、成立するリミット設定条件に応じて、リミット機能の発動条件を異ならせるように構成しても良く、具体的には、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に基づいて、リミット機能が発動し易い第1発動条件と、その第1発動条件よりも発動し難い第2発動条件と、のうち、何れかの発動条件を選択し、設定するように構成しても良い。

具体的には、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に特別図柄の低確率状態を強制的に設定する確変リミット機能を有する遊技機において、大当たり種別に応じて確変リミット機能が発動するまでの上限値を異ならせて設定可能に構成し、第1大当たり種別が設定された場合には上限が「5回」、第1大当たり種別とは異なる第2大当たり種別が設定された場合には上限が「3回」となるように発動条件を設定可能に構成すると良い。 10

このように構成することで、発動条件として設定された値に応じて、遊技者に有利な遊技状態で遊技を継続して実行可能な有利遊技期間の長さを、設定される大当たり種別に基づいて異ならせることができる。

なお、上述した例では、特別図柄の高確率状態に対するリミット機能（確変リミット機能）について説明をしたが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態に対するリミット機能（時短リミット機能）に対して上述した内容を適用しても良いし、各リミットに対して、上述下内容を複合させて適用しても良い。さらに、図柄種別の確率状態として、低確率状態のほうが高確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態となり得る遊技仕様の遊技機に対しては、低確率状態が連続して設定される回数に対して上限を設定し、上限に到達した場合に高確率状態を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。 20

加えて、上述した例では、遊技者に過剰に有利な遊技の実行を抑制することを目的として上述したリミット機能を用いているが、リミット機能を他の目的のために用いても良く、例えば、遊技者に不利な遊技状態（低確率状態）が連続して設定される回数に上限を設け、上限に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（高確率状態）を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。このように構成することで、遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【8902】

< 特定領域を球が通過したことに基づいて当たり遊技を実行可能な構成について >

上述した各実施形態では、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成していた。遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機として別の実行契機を設けても良く、例えば、球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立した場合に、第1状態と、その第1状態とは異なる第2状態とに可変可能な可変パターンで開放動作される可変手段と、その可変手段が第1状態へと可変された場合に、第2状態へと可変された場合よりも球が入球し易い第2入球手段と、その第2入球手段へと入球した球が通過可能な特定領域と、その特定領域へと球が通過したことに基づいて大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、を有する構成、即ち、球が特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行契機が成立するように構成した遊技機（所謂、2種仕様）としても良い。このように構成することで、第2入球手段へと入球した球の挙動によって、大当たり遊技が実行されるか否かが決定されるため、遊技者に対して球の挙動を楽しませることができる。 30 40

なお、このような2種仕様の遊技機において、上述した入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立するように構成しても良いし、入球手段へと球が入球したことに基づいて動作抽選を実行し、その動作抽選に当選した場合に動作条件が成立するように構成しても良く、前者の場合は、入球手段へと球が入球したことにより必ず動作条件を成立させることができるため、遊技者に対して球の挙動に興味を持たせ易くすることができる。一方、後者の場合は、入球手段へと球が入球したとしても動作抽選で当選しない限り動作条件が成立しないため、入球手段への球の入球頻度を高めることができる。

さらに、上述した2種仕様の遊技機において、第2入球手段へと入球した球の流路として、特定領域を通過可能な第1流路と、その第1流路よりも特定領域を通過困難な第2流 50



路とを少なくとも含む複数の流路を設け、さらに、第2入球手段へと入球した球を複数の流路の何れかへと振分可能な振分手段を設け、その振分手段の振分状況に応じて第2入球手段に入球した球が特定領域を通過する割合を可変させるように構成しても良い。

このように構成することで、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることができるため、第2入球手段へと入球した球がどのタイミングで振分手段へと到達するのかに興味を持たせることができる。

上述した通り、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることが可能な構成を有する遊技機においては、振分手段の振分動作内容として、パチンコ機10に電源が投入されてから常時一定の動作が実行されるように構成しても良いし、入球手段への球の入球、動作条件の成立、或いは、第2入球手段への球の入球の何れかに基づいて、常時一定の動作が実行されるように構成しても良い。 10

さらに、振分手段の振分動作内容を成立条件に応じて異ならせても良く、例えば、動作抽選に当選した場合における当選種別に応じて、特定領域を球が通過し易い第1振分動作内容と、第1振分動作内容よりも特定領域を球が通過し難い第2振分動作内容を少なくとも含む複数の振分動作内容のうち何れかの振分動作内容を決定し、振分手段を動作させるように構成しても良い。

また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、特定領域を球が通過した場合と、の何れにおいても大当たり遊技の実行契機が成立可能に構成された遊技機（所謂、1種2種混合仕様）において、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技の実行期間を延長可能、換言すれば、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技が途中で終了すること無く継続可能となるように構成しても良い。即ち、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過しなかった場合には、実行中の大当たり遊技が延長されない（強制的に終了される）ように構成しても良い。 20

このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、特定領域に向けて流下する球の挙動との両方に対して遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【8903】

< 球の落下方向に変化を与えるための構成について >

パチンコ機10に構成される遊技盤13に形成される遊技領域を流下する球の流下方向（落下方向）に変化を与えるための構成として、上述した各実施形態にて用いた釘部材、即ち、重力方向に逆らうことの無い範囲で球の流下方向に変化を与えることが可能な部材とは別に、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させるための手段を設けても良く、例えば、電氣的駆動源を用いたり、他の球の移動エネルギーを用いたりすることで、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させる（例えば、上昇させる）ための移動手段を設けても良い。 30

このように構成することで、遊技領域を流下する球の移動方向を、重力方向とは異なる方向も含めた様々な方向にすることができるため、球の挙動を注視する遊技者に対して意外性のある球の移動を提供することができる。また、遊技領域の最下流付近に到達した球、即ち、遊技者に特典が付与される入球口へと入球しなかった球を、遊技領域の上流側へと移動（上昇）させることが可能となるため、1の球の挙動に対して最後まで遊技者に期待を持たせることができる。 40

さらに、例えば、球が通過可能なゲート部材を遊技領域に設け、そのゲート部材を球が通過した場合に所定の特典を付与可能に構成した遊技機において、そのゲート部材を通過した球が到達し得る領域に移動手段を設け、移動手段によってゲート部材よりも上方に球が排出されるように構成すると良い。このように構成することで、1の球によって複数の特典を遊技者に付与可能という斬新な遊技性を提供することが可能となる。

また、上述した移動手段を、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に球が入球し易くなる領域（例えば、当たり遊技中に開放される入賞装置の内部領域）に設けても良い。このように構成することで、入賞装置の内部において球を上昇させることが可能とな 50

るため、例えば、大当たり遊技の特定ラウンド中に球を特定領域へと通過させることで遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機において、特定ラウンドよりも前のラウンドで入賞装置へと入賞した球を、移動手段によって上昇させることで、所定期間の間、滞留させ、滞留されている球が排出されるタイミングに応じて、特定ラウンド中に特定領域を通過可能に構成することが可能となる。

このように、球を所定期間の間、特定の領域範囲内で滞留させるために移動手段を用いても良い。このように構成することで、特定の領域範囲内から球が排出されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。

#### 【 8 9 0 4 】

＜入球口への球の入球に作用して、別の入球口を開放させる構成について＞

10

遊技球が入球可能な第1作動口と、その第1作動口へと遊技球が入球したことに作用して、第1作動口へと遊技球が入球し易くなる第1状態に作動する第1作動部材と、を設け、第1作動部材が、第1作動口へと所定数（例えば、2個）の遊技球が入球したことに作用して、第1状態よりも第1作動口へと遊技球が入球し難くなる第2状態へと作動するように構成する。

そして、第1作動口へと入球した遊技球が特定領域に入球したことに作用して、第1作動口とは異なる第2作動口へと遊技球が入球可能な第3状態へと作動する第2作動部材を設ける。この第2作動部材は、第2作動口へと所定数（例えば、1個）の遊技球が入球した場合に第3状態よりも第2作動口へと遊技球が入球し難い第4状態へと作動するように構成する。

20

このように構成することにより、第1作動口へと遊技球が入球したことに基づいて、第2作動部材が第3状態へと作動することにより第2作動口へと遊技球を入球させることが可能となり、その状態で第2作動口へと遊技球を1個入球させることにより第2作動部材が第4状態へと作動する。そして、第1作動部材が第1状態である第1作動口へと再度遊技球を入球させることにより、第2作動部材を再度第3状態へと再度作動させ、第2作動口へと遊技球を入球させることが可能となる。

より具体的には、第1作動部材が第2状態である状態で第1作動口へと遊技球を入球させた場合に、最大で4個の球を作動口（第1作動口、第2作動口）へと入球させることが可能になる。さらに、第2作動口へと入球した遊技球が、第2特定領域へと入球したことに基づいて第1当否抽選（第1普通図柄の抽選）を実行し、第1当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約1/2）である場合に、第1可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第1普通電動役物を第1閉鎖条件（例えば、5.8秒経過、或いは、4個入賞）が成立するまで開放動作（第1可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第1可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第3特定領域へと入球したことに基づいて、第2当否抽選（第2普通図柄抽選）を実行し、第2当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約1/1）である場合に、第2可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第2普通電動役物を第2閉鎖条件（例えば、5.8秒経過、或いは、4個入賞）が成立するまで開放動作（第2可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第2可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4特定領域へと入球したことに基づいて、第3当否抽選（第3普通図柄抽選）を実行し、第3当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約1/1）である場合に、第3可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第3普通電動役物を第3閉鎖条件（例えば、5.8秒経過、或いは10個入賞）が成立するまで開放動作（第3可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させるように構成すると良い。

30

40

この場合、第1作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の最大入賞数を、第1作動口への最大入賞数「2」に、第1作動口への最大入賞数（2）に対して、第1作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第2作動口への最大入賞数（1）を乗じた値「2」を加算させた「4」と算出しても良いし、第1作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて実行される当たり遊技（複数の普通電動役物を用いた当たり遊技）が実行されるまでの期間において

50

各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の数を最大入賞数、即ち、当たり遊技を1回実行させるまでに要する入賞数（第1作動口への入球数「1」に、第2作動口への入球数「1」を加算した「2」）として算出するように構成しても良いし、第1作動口への最大入賞数に、第1作動口への最大入賞数に対して、第1作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第2作動口への最大入賞数を除した値を加算させたものを最大入賞数としても良い。

そして、最大入賞数が予め定められた制限数に到達した場合に当たり遊技を終了させるように構成し、切替条件が成立したことに基づいて、制限数に到達したか否かを判別する際に算出される最大入賞数の値を、上述した様々な算出式により算出された値（最大入賞数）の中から切り替えて参照するように構成しても良い。そして、切り替えられた値が制限数に到達していない場合は、切り替えた後の最大入賞数が制限数に到達するまで当たり遊技を延長可能に構成しても良い。

10

つまり、算出後の値を異ならせることが可能な様々な算出式を用いて、第1作動口へと遊技球が入賞した場合において一連の遊技の流れで複数の作動口へと入賞させることが可能な遊技球数が制限数となるように各作動口への最大入賞数を規定しておき、条件に応じて、最大入賞数を特定するための算出式を異ならせて特定し、特定した算出式に対応して規定された各作動口への最大入賞数に基づいて当たり遊技を実行するように構成しても良い。

このように構成することで、特定された算出式によって、当たり遊技の内容（各作動口、各可変入球手段への合計入賞数）を異ならせることができる。

20

また、上述した最大入賞数の値を条件に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、第1条件が成立した場合には、第1作動口への最大入賞数を「2」から「3」へと変更し、第1条件とは異なる第2条件が成立した場合には、第1作動口への最大入賞数を「2」から「1」へと変更するように構成しても良い。このように構成することで、成立する条件に応じて、第1作動口へと遊技球が入球したことを契機に実行される当たり遊技（各作動口、可変入球手段へと遊技球を入球させる遊技）の内容を異ならせることができるため、遊技者に有利な有利成立条件（当たり遊技中に付与される賞球数の合計が多くなる設定がされる成立条件）が成立すること、及び有利成立条件が成立している状態で当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【8905】

30

< 複数段階の設定値を設定可能な遊技機について >

大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、6段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、16ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、2ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、100回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、0回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、

40

50

不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を1から6の6段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定6とする。そして、設定6では、大当たりとなった場合に2%の割合でラウンド数が6ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では0.01%の割合でしか6ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが6ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定6である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定6では、大当たり終了後に66回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

10

20

また、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、設定された設定値を変更することにより、特別図柄抽選によって当たり当選（大当たり当選、小当たり当選等）する確率を異ならせる構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選で当たり当選する確率として第1確率が設定される第1遊技状態（特別図柄の低確率状態）と、その第1確率よりも当たり当選する確率が高い第2確率が設定される第2遊技状態（特別図柄の高確率状態）と、を設定可能な遊技機であって、第2遊技状態が継続する期間として特定期間、例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数となるまで継続する期間や、所定の終了抽選（所謂、転落抽選）に当選するまでの期間が設定される場合において、設定された設定値に応じて特定期間の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利な設定値が設定された場合のほうが、遊技者に不利な設定値が設定された場合よりも、第2遊技状態が継続する特定期間が長くなり易くなるように構成しても良い。

30

このように構成することで、特別図柄抽選の当たり確率を設定値に応じて変更する構成を用いなくても、第2遊技状態が継続する長さを異ならせることで、設定された設定値に応じて特別図柄抽選による当たり当選頻度を異ならせることができる。

40

上述した例では、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、遊技状況に関わらず遊技者に有利な設定値と、遊技者に不利な設定値と、を設定可能に構成した例を示しているが、これに限ること無く、パチンコ機10において設定される各種遊技状況（例えば、特別図柄の確率状態と普通図柄の確率状態との組合せにより設定される複数種類の遊技状態のうち、特定の遊技状態が設定されている遊技状況、大当たり遊技が実行されている遊技状況、小当たり遊技が実行されている遊技状況）のうち、少なくとも1の遊技状況において、遊技者に有利となる設定値と、遊技者に不利となる設定値と、を設定可能に構成しても良いし、特定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合よりも、特定の遊技状況において遊技者に有利となり

50

、特定の設定値が設定されている場合よりも、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の遊技状況以外の所定の遊技状況において遊技者に有利となるように各設定値に対応して設定される遊技の内容を規定しても良い。

このように構成することで、設定されている設定値に対して、絶対的な有利不利が排除され、実行される遊技状況に応じて各設定値の相対的な有利度合いを切り替えることが可能となるため、どのような設定値が設定されている場合であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

また、設定されている設定値を把握した遊技者に対して、設定されている設定値が他の設定値よりも相対的に有利となる遊技状況における遊技を期待させながら遊技を行わせることができる。つまり、設定されている設定値に応じて遊技者が所望する遊技状況として異なる遊技状況を設定することが可能となる。よって、遊技者が早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。

10

なお、上述した例では、設定された設定値に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることを目的とした構成について説明をしたが、それ以外の目的で複数段階の設定値を設けるように構成しても良く、例えば、遊技者への有利度合いを変えなく、その有利度合いに対応した特典が遊技者に付与されるまでの遊技過程が設定値に応じて異なるように構成しても良く、例えば、設定されている設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせたパチンコ機 10 において、所定期間内に大当たり当選する確率（期待度）が設定値によって異なる（大きく相違しない）ように、設定値に応じて所定期間の長さを異ならせても良く、例えば、設定値「1」が設定された場合には、特別図柄抽選が 10 回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が  $1/10$  となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約 65%）を実行可能にし、設定値「6」が設定された場合には、特別図柄抽選が 9 回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が  $1/9$  となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約 65%）を実行可能に構成すると良い。

20

このように構成することで、各設定値に応じて特別図柄抽選の大当たり確率を変更した場合であっても、遊技者への有利度合いを大きく変えなく、遊技内容のみを異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して多様な遊技を実行させることができる。

また、上述した複数段階の設定値をパチンコ機への電源投入に基づく処理（初期設定処理）の一環として設定（変更）可能に構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機に電源が投入されている状況において設定値が変更されることを抑制することができるため、例えば、遊技中の遊技者が不正に設定値を操作するという不正遊技が行われ難くすることができる。

30

なお、設定値を設定（変更）可能なタイミングとして、それ以外のタイミングを用いても良く、例えば、パチンコ機の遊技結果として、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が上限数以上払い出されたことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に不利となる設定値）へと変更させたり、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が下限数よりも払い出されなかったことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に有利となる設定値）へと変更させたりするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

40

上記各実施形態では、主制御装置 110 において特別図柄 1 保留球数カウンタ 203b の値（N）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置 110 において特別図柄 1 保留球数カウンタ 203b の値（N）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ送信する。また、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄 2 保留球数カウンタ 223b2 の値を 1 減らすように構成する。これにより、主制御

50

装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置 1 1 3 が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置 1 1 0 および音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御的負担を軽減することができる。

上記各実施形態においては、第 1 入球口 6 4 への入賞は最大 4 回まで、スルーゲート 6 7 の通過は最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 入球口 6 4 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第 1 図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

10

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるのではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置 1 1 4 が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

20

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄表示を 1 つの表示手段（第 3 図柄表示装置 8 1）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第 3 図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

上述した各実施形態では、遊技状態に応じて遊技盤 1 3 の狙う領域（遊技領域）を異ならせるように構成しているが、これに限られることなく、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤 1 3 の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しても良い。また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

30

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン 2 2 を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したことで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン 2 2 を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して電気的に接続させており、枠ボタン 2 2 を、パチンコ機 1 0 にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン 2 2 に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機 1 0 で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン 2 2 を表示制御装置 1 1 4 に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン 2 2）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置 1 1 4、音声ランプ制御装置 1 1 3、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

40

大当たり種別の振り分け（割合）や、大当たり終了後の時短回数や確変回数（S T 回数

50

）、大当たり確率や小当たり確率、普通図柄の当たり確率、各入賞口への入賞に対する賞球数や、確変リミット回数等の遊技の仕様に関する数値（確率）は、上記各実施形態の数値に限定されるものではなく、各実施形態の趣旨を変更しない範囲で任意に変更することができる。有利な大当たり種別の割合を高くしたり、時短回数やST回数を多くしたり、大当たり確率や小当たり確率を高くしたり、賞球数を多くしたり、確変リミット回数を多くすることで、遊技者の有利度合いをより高めることができる。また、逆に、有利な大当たり種別の割合を低くしたり、時短回数やST回数を少なくしたり、大当たり確率や小当たり確率を低くしたり、賞球数を少なくしたり、確変リミット回数を少なくすることで、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、6段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、16ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、2ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、100回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、0回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を1から6の6段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定6とする。そして、設定6では、大当たりとなった場合に2%の割合でラウンド数が6ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では0.01%の割合でしか6ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが6ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定6である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定6では、大当たり終了後に66回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊

10

20

30

40

50



技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

10

さらに、複数段階の設定を設定可能なパチンコ機 10 においては、設定されている設定値に基づいて、主制御装置 110 にて変動パターンを選択する際に参照される変動パターン選択テーブル 202b の種別を異ならせたり、音声ランプ制御装置 113 にて第 3 図柄の変動パターン（変動演出）を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル 222a の種別を異ならせたり、変動演出として実行される詳細な演出態様を選択する際に参照される各種選択テーブルの種別を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、実行される変動演出の内容に応じて、パチンコ機 10 に設定されている設定値を予測することが可能となるため、遊技者が興味を持つ変動演出を実行することができる。

20

また、操作演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルを、パチンコ機 10 に設定されている設定値に基づいて異ならせる場合には、操作演出の演出態様として、設定されている設定値を示唆するための「設定示唆」の演出態様を、各設定値に対して用いられる各データテーブルで選択割合が同一となるように規定しておき、「設定示唆」の演出態様で実行される操作演出の演出内容を、各設定値に応じて異ならせるように構成し、その他の演出態様の選択割合を設定値に応じて可変させるように構成すると良い。このように構成することで、設定値を直接示唆する「設定示唆」の操作演出が実行された場合には、その演出内容を、それ以外の操作演出が実行された場合には、各演出態様の選択割合を、複合的に把握することにより、パチンコ機 10 に設定されている設定値を予測することが可能となるため、実行される様々な操作演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

30

さらに、上述した通り、操作演出における各演出態様の選択割合は、設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しているため、例えば、遊技者に不利となる設定「1」から遊技者に有利となる設定「6」までの 6 段階で設定値を設定可能なパチンコ機 10 において、設定「1」～「3」が設定されており、且つ、遊技者に有利な第 1 遊技状態（確変状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合と、設定「4」～「6」が設定されており、且つ、第 1 遊技状態よりも遊技者に不利な第 2 遊技状態（時短状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合とを同一にすることで、遊技者に不利となる設定値が設定されているパチンコ機 10 を遊技している遊技者に対して、遊技者に有利となる設定値が設定されているのではと思わせることができる。

40

このように、パチンコ機 10 に設定されている設定値と、その他の遊技状況（大当たりの抽選結果、設定されている遊技状態、選択された変動パターン（変動時間））とに基づいて演出態様の選択割合を可変させるように構成することで、パチンコ機 10 に設定されている設定値を遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念とし

50



ては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせ構成してもよい。

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種概念を示す。

#### 【 8 9 0 6 】

< 経路構成手段を通る球が被通過手段の目隠しになるポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、所定方向視における、前記被通過手段の上流側で前記経路構成手段を流下する第 1 の遊技球の手前側で、その第 1 の遊技球の少なくとも一部と重なる位置に配置可能な変位可能手段を備えることを特徴とする遊技機 A A 1。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔 4 3 1 へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品 3 0 0 を備え、球検出孔 4 3 1 付近が化粧板 3 0 2 によって認識し難く構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 0 2 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、化粧板 3 0 2 により常に球検出孔 4 3 1 を認識し難く構成されているので、球検出孔 4 3 1 への入球を確認して遊技球の発射の継続または停止を行うという遊技態様に対応できず、遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、遊技球の発射操作と関連する部分において改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 A A 1 によれば、経路構成手段において第 1 の遊技球の視認性を低下させる手段が所定の変位可能手段であるので、第 1 の遊技球が見え易い状態を構成可能とされる。従って、第 1 の遊技球が見え易い状態においては、第 1 の遊技球の流下を確認して、遊技球の発射操作の継続または停止の判断を行い易くなることから、遊技球の発射操作と関連する部分において改善することができる。

なお、所定の変位可能手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、別の遊技球でも良いし、遊技球の流下経路とガラスユニットとの間で変位可能に構成される装飾用部材でも良い。

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

遊技機 A A 1 において、前記変位可能手段は、前記第 1 遊技球の上流側を流下する第 2 の遊技球であることを特徴とする遊技機 A A 2。

遊技機 A A 2 によれば、遊技機 A A 1 の奏する効果に加え、被通過手段へ向けて案内さ

10

20

30

40

50

れる遊技球を利用して第 1 の遊技球の視認性を変化させることができるので、変位可能手段として他の装飾部材を用意する場合に比較して、材料コストや設計コストを低減することができる。

遊技機 A A 2 において、前記経路構成手段は、第 1 の遊技球の正面側に第 2 の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路を備えることを特徴とする遊技機 A A 3 。

遊技機 A A 3 によれば、遊技機 A A 2 の奏する効果に加え、第 1 の遊技球の正面側に、第 2 の遊技球を配置可能な前後方向経路が構成されるので、正面視において、第 2 の遊技球で第 1 の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。

遊技機 A A 3 において、前記前後方向経路は、前記第 1 の遊技球と前記第 2 の遊技球とが、発射装置に設定された発射間隔で前記経路構成手段を流下した場合に、前記第 2 の遊技球が前記第 1 の遊技球の少なくとも一部を隠すよう構成されることを特徴とする遊技機 A A 4 。

遊技機 A A 4 によれば、遊技機 A A 3 の奏する効果に加え、発射間隔のままで経路構成手段を複数の遊技球が流下した場合に、第 1 の遊技球を第 2 の遊技球で認識し難くする効果を奏することができる。これにより、認識し難い状況を平常時から生じさせることができる。

遊技機 A A 3 又は A A 4 において、前記前後方向経路は、正面側構成部が、背面側構成部よりも遊技領域の中央側に配置されることを特徴とする遊技機 A A 5 。

遊技機 A A 5 によれば、遊技機 A A 3 又は A A 4 の奏する効果に加え、被通過手段を見る遊技者の視線に沿う傾きを有する経路として前後方向経路を構成することができるので、第 1 の遊技球が第 2 の遊技球に隠される状態を生じ易くすることができる。即ち、目隠しの効果を向上させることができる。

遊技機 A A 5 において、前記正面側構成部は、被通過手段を見る遊技者の視線上に配置されることを特徴とする遊技機 A A 6 。

遊技機 A A 6 によれば、遊技機 A A 5 の奏する効果に加え、前後方向経路に配置される第 1 の遊技球と第 2 の遊技球との間隔の長短に関わらず、同様の目隠し効果を生じさせることができる。

即ち、通常であれば、第 1 の遊技球と第 2 の遊技球とが近接しているほど、目隠し効果を向上させることができると考えられるが、視線上に第 1 の遊技球および第 2 の遊技球が配置されている場合には、間隔の長短が及ぼす影響を無くすることができる。

遊技機 A A 2 から A A 6 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、第 1 の遊技球の正面側に第 2 の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路と、その前後方向経路の上流側で遊技球が左右方向に流下可能な左右幅で形成される左右方向経路と、を備えることを特徴とする遊技機 A A 7 。

遊技機 A A 7 によれば、遊技機 A A 2 から A A 6 のいずれかの奏する効果に加え、左右方向経路を流下する遊技球によっても遊技者の視線を遮ることができるので、遊技者が、被通過手段に対して左右に位置ずれしない視線で被通過手段を視認する場合に限らず、左右に位置ずれして、覗き見るような視線に対しても、目隠し効果を生じさせることができる。即ち、遊技者の視線の方向に寄らず、被通過手段への入球態様を認識し難くすることができる（全方位で目隠し効果を生じさせることができる）。

この作用は、前後方向に延びる流路の左右片側を壁部で封じることにより顕著に生じる。即ち、左右片側が壁部で封じられている構成では、左右片側においては壁部が目隠しとなるので、被通過手段への視界が通らない状態を構成し易くできる。

遊技機 A A 1 から A A 7 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球が前記被通過手段を第 1 の態様で通過する第 1 の流下経路と、遊技球が第 2 の態様で通過する第 2 の流下経路と、を備え、前記第 1 の遊技球が、前記経路構成手段のいずれの流下経路を流下するかに関わらず、前記所定の変位可能手段に少なくとも一部を覆われて視認され得るよう構成されることを特徴とする遊技機 A A 8 。

遊技機 A A 8 によれば、遊技機 A A 1 から A A 7 のいずれかの奏する効果に加え、被通

10

20

30

40

50

過手段の通過の有無に関わらず、経路構成手段を流下する遊技球の流下態様を認識し難くし得るので、経路構成手段を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。

なお、第１の態様や、第２の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、球の流下方向が違う態様でも良いし、球が通過する検出センサが異なる態様でも良い。

遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかにおいて、前記被通過手段の上流側において遊技球の流下方向を分ける分岐手段を備え、前記分岐手段は、受け入れた遊技球の流下方向を切り替える切替手段を備え、前記経路構成手段は、分岐手段で流下経路が分けられる遊技球であって前記切替手段に到達した遊技球が、所定区間は同じ経路を流下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ９。

遊技機ＡＡ９によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかの奏する効果に加え、切替手段に到達した遊技球が所定区間は同じ経路を流下するので、切替手段に到達した遊技球が即座にその後の流下経路に対応した流下態様となる場合に比較して、遊技球の流下の把握を困難とすることができる。これにより、遊技球に対する遊技者の注目力を向上することができる。

遊技機ＡＡ９において、前記経路構成手段は、流下する遊技球側に突設される突設部を備え、その突設部は、前記分岐手段における遊技球の分岐に作用することを特徴とする遊技機ＡＡ１０。

遊技機ＡＡ１０によれば、遊技機ＡＡ９の奏する効果に加え、突設部で遊技球の分岐に作用することができるので、例えば、弁体の移動により分岐を生じさせる場合に比較して、構造の耐久性を向上させることができる。

遊技機ＡＡ１０において、前記突設部は、所定方向に延びる第１突設部と、その第１突設部とは異なる方向に延びる第２突設部と、を備え、前記第１突設部の突設量と前記第２突設部の突設量とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ１１。

遊技機ＡＡ１１によれば、遊技機ＡＡ１０の奏する効果に加え、遊技球の流下態様に応じて、第１突設部が遊技球に与える影響と、第２突設部が遊技球に与える影響とを異ならせることができる。これにより、固定の第１突設部および第２突設部を利用しながら、遊技球の流下態様に応じた所定のルールで遊技球を分岐させる作用を生じさせることができる。

#### 【８９０７】

< 経路構成手段を通る球が被通過手段への導入をアピールするポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、前記被通過手段よりも上流側を構成する所定部を備え、その所定部は、前記被通過手段よりも目立つ側に配置され、前記被通過手段へ遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備え、球検出孔４３１付近が化粧板３０２によって認識し難く構成され、大入賞部品３００の状態の違いによって、化粧板３０２から外れた位置を遊技球が流下したり、化粧板３０２の後方に隠されるようにして遊技球が流下したりする遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、化粧板３０２から外れて流下する視認性の良い遊技球は、むしろ球検出孔４３１を逸れて流下するよう構成され、化粧板３０２の後方に隠されるように流下する遊技球の一部が球検出孔４３１に案内されるので、遊技球の見え易さの良し悪しと、遊技者が得られる利益の多少とが対応しておらず、遊技球に注目したことが無駄になり易いので遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、注目を集めた後の遊技球の流下態様を、注目する意義があるものにするという点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＡＢ１によれば、目立つ側に配置される所定部を流下した遊技球が、被通過手段へ案内可能に構成されていることから、遊技球に対する注目力の向上度合いと、遊技球が被通過手段を通過することとを対応づけることができる。従って、所定部を流下した遊技球が被通過手段を通過する可能性を向上させることができるので、注目を集めた後の遊技球に注目する意義があるという点で改善することができる。

10

20

30

40

50

また、このように構成することで、所定部を流下する遊技球で遊技者の視線を誘導し易くすることができ、被通過手段に遊技球が向かうことを遊技者が見逃す可能性を低くすることができる。

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

なお、目立つ側の態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者の目を引き易い表示装置側でも良いし、入賞口側や始動口側でも良いし、遊技者にとって視認し易い前方側（手前側）でも良いし、特定の入球口への入球確率が際立って高くなる箇所として視線が集まり易い部分としてのステージ（主に、センターフレームにより形成される枠の下縁部において遊技球を一時滞留させる箇所）側や、大当たり獲得に直結するV入賞口側や、操作対象としての球貸し装置側や、演出操作ボタン側や、入球口から逸れた遊技球が流下する範囲（遊技者が、悔しくてついつい目で追ってしまう範囲）側や、発光手段での明暗での切替として明るい側や、その他の側でも良い。また、目立ちがたい側を敢えて形成し、相対的に目立たせるようにしても良い。

遊技機 A B 1 において、前記経路構成手段は、その経路構成手段へ入球した遊技球を、入球時よりも目立たなくする第 2 所定部を備え、前記所定部は、前記第 2 所定部よりも目立つ側に配置されることを特徴とする遊技機 A B 2。

遊技機 A B 2 によれば、遊技機 A B 1 の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部を流下する前に、第 2 所定部において注目力を下げることで、所定部を流下する際の遊技球の注目力を際立たせることができる。

遊技機 A B 1 又は A B 2 において、前記所定部は、遊技球の流下速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機 A B 3。

遊技機 A B 3 によれば、遊技機 A B 1 又は A B 2 の奏する効果に加え、遊技球の流下速度に差が無い場合に比較して、遊技者の視線を集める効果を向上することができる。

遊技機 A B 3 において、前記所定部を流下する遊技球の第 1 流下速度よりも、前記第 2 所定部を流下する遊技球の第 2 流下速度の方が高速となるよう構成されることを特徴とする遊技機 A B 4。

遊技機 A B 4 によれば、遊技機 A B 3 の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部に到達するまでの期間を短縮することができる。

遊技機 A B 1 から A B 4 のいずれかにおいて、前記所定部は、所定方向視における遊技球の変位速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機 A B 5。

遊技機 A B 5 によれば、遊技機 A B 1 から A B 4 のいずれかの奏する効果に加え、実際の遊技球の流下速度の大小に関わらず、所定方向視における見かけ上の遊技球の変位速度が異なる区間を構成することができるので、任意の所定箇所において所定方向視における遊技球の変位速度を小さくすることにより、遊技者の視線を所定箇所に容易に集め、その他の部分から目を逸らせることができる。

なお、見かけ上の遊技球の変位速度を異ならせる態様は何ら限定されるものではない。例えば、正面視において前後方向と直交する平面に配置される直線上を変位する場合と、前後方向成分を有する直線上を変位する場合とでの異なりでも良いし、直線上を変位する場合と、曲線状または蛇行状に変位する場合とでの異なりでも良いし、その他の異なりでも良い。

遊技機 A B 1 から A B 5 のいずれかにおいて、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能に構成される導入手段を備え、前記所定部は、所定方向視において前記導入手段の外方に配置されることを特徴とする遊技機 A B 6。

遊技機 A B 6 によれば、遊技機 A B 1 から A B 5 のいずれかの奏する効果に加え、導入手段の視認性を確保することができる。従って、導入手段の視認性の確保と、被通過手段を通過する可能性の高い遊技球の注目力の向上とを両立させることができる。

遊技機 A B 1 から A B 6 のいずれかにおいて、前記経路構成手段の正面側における遊技球が、前記被通過手段へ向けた視線または前記所定部を避けるよう流下するように構成す

10

20

30

40

50

る回避手段を備えることを特徴とする遊技機 A B 7。

遊技機 A B 7 によれば、遊技機 A B 1 から A B 6 のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の正面側において遊技球が流下可能に構成され、遊技球の流下経路が被通過手段へ向けた視線を避けるようにするための回避手段を備えているので、遊技領域の大きさの確保と、被通過手段へ向けた遊技球の視認性の確保と、を両立させることができる。

なお、回避手段の影響を受けた遊技球の流下態様は、何ら限定されるものではない。例えば、被通過手段の正面位置を避けて流下するものでも良いし、被通過手段と遊技者の目の位置とを結ぶ直線を避けて流下するものでも良いし、被通過手段へ向かう遊技球を遊技者が確認できる最後の位置を基準として、その位置の正面位置を避けて流下するものでも良いし、上述の最後の位置と遊技者の目の位置とを結ぶ直線を避けて流下するものでも良いし、その他でも良い。

10

遊技機 A B 7 において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、その受入状態変化手段は、前記受入状態から前記非受入状態への状態変化において、前記受入状態において受入状態変化手段に到達していた遊技球を経路構成手段側へ案内可能に構成されることを特徴とする遊技機 A B 8。

遊技機 A B 8 によれば、遊技機 A B 7 の奏する効果に加え、受入状態変化手段に到達してから橋渡しされるように流下した遊技球が、被通過手段へ向けた視線を遮ることを防止することができる。

遊技機 A B 7 又は A B 8 において、正面視で前記被通過手段の上方に配設され、遊技領域を区画する区画手段を備え、その区画手段は、遊技球が左右外側を流下可能に構成されることを特徴とする遊技機 A B 9。

20

遊技機 A B 9 によれば、遊技機 A B 7 又は A B 8 の奏する効果に加え、区画手段によって、被通過手段の正面位置を遊技球が流下する事態を避けることができるので、被通過手段へ向けた視界を確保し易くすることができる。

なお、区画手段の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下面を構成する板状部でも良いし、遊技球が入球可能な入球口構成手段でも良い。また、区画手段は、形状（外観）固定の手段でも良いし、形状（外観）可変の手段でも良い。

遊技機 A B 9 において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記区画手段の前記受入状態変化手段側の部分が、遊技球を前記受入状態変化手段側へ案内し易く構成されることを特徴とする遊技機 A B 10。

30

遊技機 A B 10 によれば、遊技機 A B 9 の奏する効果に加え、受入状態変化手段へ受け入れられる途中の遊技球を、区画手段によって受入状態変化手段へ押し込む態様で受け入れさせるよう構成することができる。これにより、受け入れられる途中の状態で横滑りした遊技球が、受入状態変化手段から逸れて被通過手段の正面側を落下する事態の発生を避け易くすることができる。

例えば、受入状態変化手段として、左右方向軸で傾倒変位する開閉板を備える特別入賞装置が想定され、区画手段として特別入賞装置の特別入賞口の上方に配置される第1入賞口が想定される。開閉板の閉鎖間際に特別入賞口に到達した遊技球は、しばしば、開閉板の回動先端と、開閉板に蓋をされる開口の縁部との間に挟まれ、縁部の形成方向（開閉板の回動軸方向）に横滑りする。

40

横滑りした後の遊技球は、開閉板の回動先端の形成範囲のいずれの位置にも到達し得るので、開閉板の少なくとも一部が被通過手段の上方に配置される場合には、横滑りした後の遊技球が正面側に落下した後で被通過手段の正面位置を通過する可能性があり、横滑りした後の遊技球を正面側に落下させるべきでは無い。

横滑りした後の遊技球の正面側への落下を回避できない場合には、被通過手段の正面視上位置を避けて開閉板を配置する必要が生じるので、開閉板の設計自由度が低下することになる。

これに対し、遊技機 A B 10 によれば、横滑りした後の遊技球が開閉板の正面側へ落下

50

することを回避し易くすることができ、開閉板の設計自由度を向上することができる。

遊技機 A B 7 から A B 1 0 のいずれかにおいて、前記経路構成手段を流下する遊技球と、前記経路構成手段の正面側を流下する遊技球とが、類似の流下態様で流下するよう構成されることを特徴とする遊技機 A B 1 1。

遊技機 A B 1 1 によれば、遊技機 A B 7 から A B 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段を流下し被通過手段を通過する可能性のある遊技球と、経路構成手段の正面側を流下し被通過手段を通過しない遊技球と、を区別し難くすることで、経路構成手段を流下する遊技球の個数を判別し難くすることができる。

換言すれば、経路構成手段に遊技球が入り易い場合と、入りにくい場合とを、経路構成手段付近を流下する遊技球から判別することを困難とすることができる。

10

遊技機 A B 1 から A B 1 1 のいずれかにおいて、前記所定部を流下する球の後側から光を照射する発光手段を備えることを特徴とする遊技機 A B 1 2。

遊技機 A B 1 2 によれば、遊技機 A B 1 から A B 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、所定部を流下する球の前側が光で反射し、球が見え難くなることを回避し易くすることができる。

#### 【 8 9 0 8 】

< V 通口への経路長さを省スペースで確保するポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、遊技球が前記被通過手段に流下可能な第 1 状態とその第 1 状態とは異なる第 2 状態とで切り替え可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記経路構成手段は、遊技球の上下方向の変位を遅らせる遅延手段を備え、その遅延手段により遊技球を前記被通過手段へ向けて流下可能に構成されることを特徴とする遊技機 A C 1。

20

パチンコ機等の遊技機において、第 2 大入賞口 1 2 に入球した遊技球の流下経路に左右に移動可能に構成される振分部 7 5 が配設され、振分部 7 5 の配置によって遊技球の流下方向を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 4 - 1 5 5 5 3 8 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、特定領域 7 3 への誤入賞や振分部 7 5 による球かみを防止するための振分部 7 5 の短期間動作が不可欠とされており、遊技者によっては振分部 7 5 の挙動を不信と感じ、安心して遊技を継続できない場合があった。

この解決のための手段の一例として、第 2 大入賞口 1 2 から振分部 7 5 までの流路長さを長くすることが想定される。例えば、振分部 7 5 の配置を、第 2 大入賞口 1 2 の真下から、遊技領域の左右中央部付近（第 1 大入賞口 1 0 付近）の位置に変えることで、第 2 大入賞口 1 2 から振分部 7 5 までの流路長さを長く確保することができる。これにより、特定領域 7 3 への誤入賞の可能性を低くすることができると考えられる。

30

一方、この手段を実行すると、第 2 大入賞口 1 2 から第 1 大入賞口 1 0 までの広範囲に亘って遊技球の流下経路の視認性を確保する必要が生じ、この範囲において遊技領域の設計自由度が制限される。即ち、特定領域 7 3 への誤入賞を回避するために、遊技領域の設計自由度が広範囲で制限されるという問題点があった。

換言すれば、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避するという観点から改善の余地があるという問題点があった。

40

これに対し、遊技機 A C 1 によれば、経路構成手段が所定の遅延手段を備えることから、正面視における経路構成手段の上下長さを短くし省スペースに抑えた場合でも、経路構成手段に入球した遊技球が被通過手段を通過するまでに経過する時間を長く確保することができる。

そのため、被通過手段への遊技球の入球の可否を切り替えるために状態切替手段を作動させる必要が生じるタイミングを経路構成手段への遊技球の入球から所定時間後にすることができるので、経路構成手段への入球の可否を切り替える開閉装置を短期間動作させることなく、誤入賞を回避することができる。そのため、開閉手段が慌ただしく動作しているという印象を遊技者に与えることを回避することができる。これにより、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避することができる。

50

なお、遅延手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、流下経路に減速用の凸部を構成する態様でも良いし、前後方向成分を有する流下経路で遊技球を流下させる所定の流下経路を備える態様でも良い。

遊技機 A C 1 において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、背面側へ向かう流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機 A C 2。

遊技機 A C 2 によれば、遊技機 A C 1 の奏する効果に加え、所定の流下経路を流下する遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。 10

遊技機 A C 1 又は A C 2 において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、前後位置を維持して流下する流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機 A C 3。

遊技機 A C 3 によれば、遊技機 A C 1 又は A C 2 の奏する効果に加え、手前側を流れる遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。これにより、所定の流下経路を流下する遊技球に対する遊技者の注目力を向上させ易くすることができる。

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。 20

遊技機 A C 1 から A C 3 のいずれかにおいて、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、所定方向視で前記被通過手段の手前に配置される手前位置を遊技球が通るように構成されることを特徴とする遊技機 A C 4。

遊技機 A C 4 によれば、遊技機 A C 1 から A C 3 のいずれかの奏する効果に加え、手前位置に遊技球が配置された場合に、被通過手段付近の視認性を低下させることができる。これにより、被通過手段付近の範囲に対する注目力を向上させることができる。

遊技機 A C 4 において、前記手前位置を複数個構成可能とされることを特徴とする遊技機 A C 5。

遊技機 A C 5 によれば、複数の手前位置に遊技球が配置されることにより、手前側の遊技球によって奥側の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。被通過手段は奥側の遊技球よりも背面側に配置されているので、被通過手段へ向けた視界を複数の遊技球で遮ることができる。 30

この場合、所定の流下経路への遊技球の入球間隔が短い場合、手前位置のいずれかに常に遊技球が配置される状態を構成可能となるので、被通過手段を視認不能な状態を構成可能となる。

遊技機 A C 1 から A C 5 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、上面視で渦を巻く態様で視認されるように形成されることを特徴とする遊技機 A C 6。

遊技機 A C 6 によれば、遊技機 A C 1 から A C 5 のいずれかの奏する効果に加え、同じ長さの経路構成手段を配設するために要する上下幅を短くすることができる。 40

また、折り返し経路が形成される場合に比較して、経路壁の厚みを薄くする必要が無いので、流路の強度を向上することができるし、180度で折り返される折り返し経路に比較して、球の詰まり等が生じる可能性を低くできる。

遊技機 A C 1 から A C 6 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、前後方向に延びる前後流路部を備えることを特徴とする遊技機 A C 7。

遊技機 A C 7 によれば、遊技機 A C 1 から A C 6 のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の左右幅を抑えられるので、左右対称で一对の経路構成手段を抑えられた左右幅で構成することができる。

遊技機 A C 1 から A C 7 のいずれかにおいて、前記被通過手段は、前記経路構成手段の球受入部を基準として、斜め下後方に配置されることを特徴とする遊技機 A C 8。 50



遊技機 A C 8 によれば、遊技機 A C 1 から A C 7 のいずれかの奏する効果に加え、正面側から視認する遊技者の視界に被通過手段と経路構成手段の球受入部とを収め易くすることができる。

遊技機 A C 1 から A C 8 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球を受け入れ可能に構成される第 1 受入手段と、その第 1 受入手段とは異なる手段であって遊技球を受け入れ可能に構成される第 2 受入手段と、を備え、前記第 1 受入手段および前記第 2 受入手段の遊技球の受入態様により、遊技者が得られる利益が変化するように構成されることを特徴とする遊技機 A C 9。

遊技機 A C 9 によれば、遊技機 A C 1 から A C 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 受入手段および第 2 受入手段が遊技球を常時受入可能に構成されており、更に、第 1 受入手段および第 2 受入手段の遊技球の受入態様により遊技者が得られる利益が変化するので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。 10

なお、遊技球の受入態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、第 1 受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第 2 受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第 1 受入手段に所定個数受け入れられ第 2 受入手段に所定個数受け入れられる態様でも良い。また、各受入手段に対する入球の頻度が異なる態様でも良いし、入球位置が異なる態様でも良い。

遊技機 A C 9 において、遊技者が得られる利益の変化は、前記第 1 受入手段または前記第 2 受入手段の片方に限定して遊技球が受け入れられるか、前記第 1 受入手段および前記第 2 受入手段の両方に遊技球が受け入れられるかにより生じることを特徴とする遊技機 A C 1 0。 20

遊技機 A C 1 0 によれば、遊技機 A C 9 の奏する効果に加え、遊技者が得られる利益の大小の設定の仕方により、遊技者が、遊技球を所定の発射態様で打ち出し易いようにすることができる。

なお、遊技者が得られる利益としては、何ら限定されるものではない。例えば、流下する遊技球の認識し易さでも良いし、流下する遊技球により得られる遊技に関連する利益（賞球の払い出し、大当たりの獲得、大当たり終了後の遊技状態が確変状態となること、遊技状態が通常状態になること（転落すること）等）でも良い。

遊技機 A C 9 又は A C 1 0 において、前記経路構成手段は、第 1 受入手段および第 2 受入手段から前記被通過手段までが左右対称で構成されることを特徴とする遊技機 A C 1 1 30

。遊技機 A C 1 1 によれば、遊技機 A C 9 又は A C 1 0 の奏する効果に加え、左右どちらを主にして遊技球を発射しても、遊技者が不利益を被る可能性を低くすることができる。

遊技機 A C 9 から A C 1 1 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記受入態様は、前記受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により変化することを特徴とする遊技機 A C 1 2。

遊技機 A C 1 2 によれば、遊技機 A C 9 から A C 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により受入態様が変化するので、遊技球の発射に関する遊技者の技術の熟練度が遊技者の得られる利益に与える影響を低くすることができる。 40

遊技機 A C 1 2 において、前記受入状態変化手段の状態変化の態様が、複数種類で構成されることを特徴とする遊技機 A C 1 3。

遊技機 A C 1 3 によれば、遊技機 A C 1 2 の奏する効果に加え、一定の発射態様で遊技球が発射されている場合であっても、第 1 受入手段および第 2 受入手段への遊技球の受入態様を変化させることができる。これにより、受入状態変化手段の状態変化の態様から、遊技者が得られる利益を調整することができる。

#### 【 8 9 0 9 】

< 球の流下方向と平行に移動する開閉部材についてのポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が 50



通過可能に構成される被通過手段と、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記経路構成手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記状態変化において生じる変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されることを特徴とする遊技機 X A A 1。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔 4 3 1 へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品 3 0 0 を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 0 2 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球の流下方向と大入賞部品 3 0 0 の開閉板の開閉方向とが略直角方向であり、開閉が遊技球の転動に関与することなく開閉動作が完了することから、開閉板（状態切替手段）の役割について改善の余地があるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機 X A A 1 によれば、状態切替手段の変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されるので、遊技球が状態切替手段に近接または当接している状態で状態切替手段の変位を生じさせることで、遊技球の転動態様を変化させるように影響させることができる。これにより、状態切替手段の役割を改善することができる。

例えば、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を右方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の順方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球を加速させることができる。

また、逆に、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を左方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の逆方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球の回転を遅らせることができる。

20

また、転動する遊技球の下端部をかすめるように状態切替手段がスライド移動すると、遊技球の転動方向のみではなく、転動方向に直交する方向の成分も有する負荷を遊技球に与えることができるので、遊技球の流下態様の变化を複雑かつ不規則に生じさせることができる。

これらの遊技球の流下態様に与える影響により、状態切替手段の開閉動作時に状態切替手段に乗っていた球の流下態様を様々に変化させることができるので、遊技球を視認する遊技者を飽きさせることなく、遊技に集中させることができる。

また、状態切替手段の開閉動作と遊技球との配置関係は、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の側面と擦れる配置関係でも良いし、遊技球に流下方向で対抗して遊技球と衝突するような配置関係でも良い。

30

遊技球と衝突する態様で変位する状態切替手段において、閉鎖動作の方向は何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下方向と対抗する方向で閉鎖動作し、遊技球を跳ね返せるように構成しても良いし、遊技球の流下方向の順方向で閉鎖動作し、それ以降の遊技球の導入を抵抗少なく規制可能に構成しても良い。

遊技機 X A A 1 において、前記状態切替手段の状態変化は、前記状態切替手段と遊技球とが当接しながら実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 X A A 2。

遊技機 X A A 2 によれば、遊技機 X A A 1 の奏する効果に加え、状態切替手段の状態変化によって、遊技球に回転を生じさせることができる。

遊技機 X A A 1 又は X A A 2 において、前記状態切替手段は、前記変位の方向と交差する方向に負荷の方向を変化させる変化手段を備えることを特徴とする遊技機 X A A 3。

40

遊技機 X A A 3 によれば、遊技機 X A A 1 又は X A A 2 の奏する効果に加え、状態切替手段の変位中に遊技球から与えられる負荷を逃がすことができ、状態切替手段に与えられる負荷を低減することができる。

#### 【 8 9 1 0 】

< 開放時は第 1 方向へ、閉鎖時は第 2 方向へ球を流す開閉部材についてのポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記被通過手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記被通過手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記導入状態で遊技球を第 1 方向に案内可能とされ、前記非導入状態で遊技球を第 2 方向に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機 X

50

A B 1。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔 4 3 1 へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品 3 0 0 を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 0 2 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、下側可動体 3 7 1 は前側に張り出す状態では遊技球を右方に案内するものの、後側に退避する状態では、遊技球とは当接せず自由落下となり、案内はしない。換言すれば、遊技球の流下に下側可動体 3 7 1 が影響しない。そのため、後側に退避している状態では、下側可動体 3 7 1 以外で遊技球の流下を案内する部分（枠部等）を用意することが必要であり、遊技球の流下を案内するための構成（部材）の個数を削減するという観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 X A B 1 によれば、状態切替手段が導入状態と、非導入状態とで、遊技球を異なる方向に案内するよう構成されるので、遊技球の流下経路を案内するための専用部材を不要とできるので、必要な構成（部材）の個数を削減することができる。これにより、限られたスペースで遊技球の流下方向の多様化を図ることができる。

なお、第 1 方向と第 2 方向との関係は何ら限定されるものではない。例えば、方向間の角度が鋭角でも良いし、直角でも良いし、鈍角でも良い。例えば、直角の場合において、前後方向に沿って流下する遊技球に対し、第 1 方向が下方、第 2 方向が左右方向に設定するようにしても良い。この場合、正面視において、状態切替手段に案内される前は遊技球の変位が僅かしか認められないようにしながら、状態切替手段による案内が開始された後の方向の差（違い）の最大化を図ることができる。

状態切替手段による案内の作用を生じさせる案内部の配置は何ら限定されるものではない。例えば、状態切替手段が備える可動部材に案内部が配設されても良いし、案内部は状態切替手段の周辺の非可動部に配設されており可動部材の動作によって遊技球が案内部に近接または当接し易い状態に切り替えられるように構成しても良い。

案内部が可動部材に配設される場合には、導入状態と非導入状態との状態切替が完了した後における案内に留まらず、状態を切り替える動作中において遊技球に与える影響も考慮した設計とすることが好ましい。

例えば、遊技球の流下方向に対抗する方向で変位する可動部材を状態切替手段が備える場合、流下方向と直交する平面形状の壁部を設けるよりは、流下方向と傾斜する面（平面、曲面等）形状の壁部を設ける方が、可動部材が遊技球に衝突した際に生じる負荷が、遊技球を逆流させる方向に大きくなる事態を回避し易くすることができる。これにより、遊技球の逆流を回避し易くすることができる。

遊技機 X A B 1 において、前記状態切替手段の状態変化は第 3 方向への変位により生じるものであり、前記第 3 方向は、前記第 1 方向および第 2 方向と直交することを特徴とする遊技機 X A B 2。

遊技機 X A B 2 によれば、遊技機 X A B 1 の奏する効果に加え、案内されている遊技球から与えられる負荷により状態切替手段の動作不良が生じる可能性を低くすることができる。

遊技機 X A B 1 又は X A B 2 において、前記経路構成手段は、左右一対の経路を備え、前記状態切替手段は、前記左右一対の経路からそれぞれ遊技球を受け入れ可能な一対の案内部を備え、それら一対の案内部において、前記第 1 方向および第 2 方向が、それぞれ左右対称に構成されることを特徴とする遊技機 X A B 3。

遊技機 X A B 3 によれば、遊技機 X A B 1 又は X A B 2 の奏する効果に加え、遊技球の流下する経路を複雑化することができる。また、一対の案内部において、第 1 方向および第 2 方向が、それぞれ左右対称に構成されるので、一対の案内部が遊技球から受ける負荷により状態切替手段が受ける変位を、左右で対称とすることができる。

これにより、例えば、左右一対の経路に遊技球を略同等の個数で入球させる場合等、遊技球から案内部が受ける負荷によって、状態切替手段の配置を均一化し易くすることができる。

遊技機 X A B 3 において、前記状態切替手段は、前記第 3 方向と交差する方向で張り出すように形成される張出部を備えることを特徴とする遊技機 X A B 4。

10

20

30

40

50

遊技機 X A B 4 によれば、遊技機 X A B 3 の奏する効果に加え、張出部により他の部材との接触面積を低減することができ、状態切替手段の変位抵抗を低減することができる。

遊技機 X A B 3 又は X A B 4 において、前記状態切替手段の導入状態または非導入状態において当接可能に構成される当接手段を備え、その当接手段との当接により、前記状態切替手段の左右方向の変位を修正可能に構成されることを特徴とする遊技機 X A B 5。

遊技機 X A B 5 によれば、遊技機 X A B 3 又は X A B 4 の奏する効果に加え、遊技球からの負荷を左右いずれの方向からも受け得るので、変位態様が無秩序になり易い状態切替手段の変位を、当接手段の作用により秩序的に戻すことができる。

#### 【 8 9 1 1 】

< 分離、反転、合体、回転が一連動作 >

10

視認される面が変化するように変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、第 1 変位部材と、第 2 変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第 1 変位部材と前記第 2 変位部材とが相対変位するように構成されることを特徴とする遊技機 A D 1

。パチンコ機等の遊技機において、ベースアーム 2 2 0 の先端部に配設される回動ベース 2 1 4 が複数回回転可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 1 6 7 8 2 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動ベース 2 1 4 が回転変位するものの、遊技者側に見えている面は同一なので、変位手段への注目力を維持し難いという問題点があった。

これに対し、遊技機 A D 1 によれば、変位手段の視認される面を、変位に伴い変化可能に構成されるので、変位手段への注目力を維持することができる。

20

また、第 1 変位部材と第 2 変位部材とが相対変位することで、変位手段の外観を変化させることができるので、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

遊技機 A D 1 において、前記所定態様の変位は、前記第 1 変位部材と前記第 2 変位部材とが集合配置される集合部を基準として近接離反する第 1 の変位と、前記第 1 変位部材と前記第 2 変位部材とが前記集合部を基準として回転動作する第 2 の変位と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機 A D 2。

遊技機 A D 2 によれば、遊技機 A D 1 の奏する効果に加え、第 1 変位部材と第 2 変位部材との相対動作を動的に生じさせ易くすることができる。即ち、集合部を基準とした変位として、第 1 の変位だけでは、集合部からの距離が最短または最長となる終端部において第 1 変位部材と第 2 変位部材との変位が低減され易く、第 1 変位部材と第 2 変位部材とが止まって見えてしまい、演出効果が低くなる可能性があるところ、第 2 の変位を混ぜることで、終端部においても回転方向の変位を生じさせることができるので、演出効果を向上させることができる。

30

遊技機 A D 1 又は A D 2 において、前記所定態様の変位は、前記変位手段の視認される面が反転する第 3 の変位を少なくとも含むことを特徴とする遊技機 A D 3。

遊技機 A D 3 によれば、遊技機 A D 1 又は A D 2 の奏する効果に加え、第 3 の変位により視認される面を反転させることで、第 3 の変位の前後で遊技者に視認させる装飾を顕著に異ならせることができる。

遊技機 A D 1 から A D 3 のいずれかにおいて、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材は、吸着または接着により固定可能に構成され、その固定に係る負荷は、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材の変位を制限する向きで作用することを特徴とする遊技機 A D 4。

40

遊技機 A D 4 によれば、遊技機 A D 1 から A D 3 のいずれかの奏する効果に加え、固定に係る負荷が第 1 変位部材および第 2 変位部材の変位を制限する向きで作用するので、固定に係る負荷を加味して、第 1 変位部材および第 2 変位部材の変位を設計することができる。

例えば、ギアに寄る駆動力伝達の場合に、形状の変形を加味しない場合には機械的に変位が生じる場合に、固定に係る負荷を加味すれば、その負荷による部材の弾性変化が顕在化することで、部材の変位タイミングの遅れを生じさせることができる。

50

また、固定の程度が第 1 変位部材および第 2 変位部材の視認される面に対応して異なるよう構成しても良い。

この場合、固定による作用が視認される面に対応して異なるので、遊技者が視認される側面における固定の程度に強弱を設けることができる。

これにより、例えば、同じ変位手段の、反転された面について、一方の面は固く合体して一体的に視認させ易く、他方の面は緩く合体して相対変位し易い状態で視認させ易くすることができる。

また、例えば、第 1 変位部材および第 2 変位部材の吸着の程度が固定位置ごとに異なるよう構成することで、第 1 変位部材および第 2 変位部材の固定の程度が異なる状態を構成することができる。

なお、吸着可能にする態様は何ら限定されるものではない。例えば、粘着テープで接着する態様でも良いし、磁石と金属部との吸着力を利用するものでも良い。また、磁石に吸着する金属部として、例えば、固定用のビス、ネジ等を利用するように第 1 反転部材や第 2 反転部材を設計しても良い。

遊技機 A D 1 から A D 4 のいずれかにおいて、前記変位手段は、正逆方向に変位可能に構成され、所定状態において、正方向へは、第 1 変位態様で変位し、逆方向へは、前記第 1 変位態様とは異なる第 2 変位態様で変位し、前記第 2 変位態様は、所定態様での変位後、前記第 1 変位態様で変位するよう構成されることを特徴とする遊技機 A D 5。

遊技機 A D 5 によれば、遊技機 A D 1 から A D 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位態様が、正逆方向で異なるように構成され、第 2 変位態様は第 1 変位態様の前に所定態様が追加された変位態様として構成されるので、変位手段を退避させる際に変位手段に必要とされる変位量を低減することができる。これにより、退避時における変位手段への注目力を低減することができるので、相対的に、演出位置で変位する変位手段の注目力を向上させることができる。

従来機では、回転の態様が正逆方向で同様なので、演出位置（液晶表示領域の正面側位置）へ張り出して演出した後で、退避位置（液晶表示領域の外方位置）へ退避するまでに逆方向に再び複数回回転する必要があった。この場合、演出位置から退避する部材に視線が集まり易くなることが問題視される可能性があった。

なお、変位態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、回転変位でも良いし、直動変位でも良い。また、変位は平面上におけるものでも良いし、複数平面にまたがるものでも良いし、3 次元的なものでも良い。

遊技機 A D 5 において、前記変位手段は、動作抵抗が所定量よりも大きくなると負荷伝達を解除するように構成される解除手段を備えることを特徴とする遊技機 A D 6。

遊技機 A D 6 によれば、遊技機 A D 5 の奏する効果に加え、変位手段の変位態様の变化を、変位手段の内部の構成の動作抵抗の大小により生じさせることができる。

遊技機 A D 1 から A D 6 のいずれかにおいて、前記変位手段へ向けて光を照射する発光手段を備え、前記変位手段は前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材を備え、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材は、視認される面が一側か、他側かで、発光手段からの光の視認態様を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機 A D 7。

遊技機 A D 7 によれば、遊技機 A D 1 から A D 6 のいずれかの奏する効果に加え、発光手段からの光に関して変位手段の見え方を、第 1 変位部材および第 2 変位部材の視認される面に対応して変化させることができる。

例えば、第 1 変位部材および第 2 変位部材が個別に発光しているように視認される場合と、第 1 変位部材および第 2 変位部材が一体的に発光しているように視認される場合とで変化させることができる。

遊技機 A D 1 から A D 7 のいずれかにおいて、前記変位手段の配置を検出する検出手段を備え、前記検出手段は、前記変位手段の変位が許容可能な状態か否かを検出可能に構成されることを特徴とする遊技機 A D 8。

遊技機 A D 8 によれば、遊技機 A D 1 から A D 7 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位を許容可能な状態を検出手段により検出可能なので、変位手段が変位中に周囲の構造

10

20

30

40

50

部と衝突することを回避することができる。

また、検出手段により変位手段の変位可能な区間を検出しつつ、変位手段の変位を実行することができるので、ある程度、演出位置から退避位置へ向けて変位した後で拡大縮小を含む変位態様で変位するように制御することで、演出位置から退避位置に変位する際に変位開始時から拡大縮小を含む変位態様で変位する場合に比較して、変位手段に対する注目力の上昇を押さえることができる。

遊技機 A D 1 から A D 7 のいずれかにおいて、前記変位手段の状態を検出する検出手段を備え、その検出手段は、前記変位手段の変位について 2 種類以上の数値を検出可能に構成されることを特徴とする遊技機 A D 9。

遊技機 A D 9 によれば、遊技機 A D 1 から A D 7 の奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。なお、変位手段の変位についての数値の種類としては、種々の態様が例示される。例えば、異なる可動部材のそれぞれの配置や姿勢についての数値でも良いし、所定タイミングで動作態様が変化する場合にその動作態様の变化に関与する数値でも良い。

また、検出手段の配置は何ら限定されるものではない。例えば、変位手段の変位基端側に検出手段を配置することで、その変位手段の変位先端側に連結される第 2 変位手段の配置や姿勢を検出する構造を構成し易い。

遊技機 A D 1 から A D 9 のいずれかにおいて、前記変位手段は前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材を備え、その第 1 変位部材および前記第 2 変位部材は遊技者側に向ける面が一側の面となる姿勢と、他側の面となる姿勢とで反転動作可能に構成され、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材が一側の面を遊技者側に向ける場合には、第 1 変位部材および第 2 変位部材を区別可能とされる一方、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材が他側の面を遊技者側に向ける場合には、第 1 変位部材および第 2 変位部材を区別不能に構成されることを特徴とする遊技機 A D 10。

遊技機 A D 10 によれば、遊技機 A D 1 から A D 9 のいずれかの奏する効果に加え、一側が遊技者側に向けられている場合の第 1 変位部材および第 2 変位部材の状態に関わらず、反転動作が生じることに対する遊技者の期待感を高く維持することができる。

#### 【 8 9 1 2 】

< 複数の被視認面を備える変位手段の配置により視認容易面を変えるポイント >

視認可能に構成される第 1 視認可能面および第 2 視認可能面を備える変位手段を備え、その変位手段は、配置に応じて、前記第 1 視認可能面が視認し易い第 1 状態と、前記第 2 視認可能面が視認し易い第 2 状態と、を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機 A E 1。

パチンコ機等の遊技機において、反転可能に構成される反転動作部 7 1 を備え、視認される面を変化させることで遊技者に視認される外観を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 5 3 0 9 5 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、反転動作部 7 1 の反転は、位置が固定された状態で行われるので、視認される面の变化により遊技者の視線を変化させることはできない。即ち、遊技者の視線を効率よく変化させるという観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 A E 1 によれば、変位手段が、配置に応じて、第 1 視認可能面が視認し易い状態と、第 2 視認可能面が視認し易い状態とが切り替えられるので、第 1 視認可能面または第 2 視認可能面を見たいと考える遊技者の視線を、変位手段の配置変化の経路に沿う態様で変化させることができる。

遊技機 A E 1 において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記変位手段は、前記開放部側が視認され易いように構成されることを特徴とする遊技機 A E 2。

遊技機 A E 2 によれば、遊技機 A E 1 の奏する効果に加え、開放部を通して奥側を視認する遊技者が、変位手段の第 1 視認可能面または第 2 視認可能面を容易に視認できる。

遊技機 A E 2 において、前記変位手段は、開放部の中央側に配置される場合よりも、開放部の縁側に配置される場合の方が、配置が背面側に寄ることを特徴とする遊技機 A E 3。

10

20

30

40

50

遊技機 A E 3 によれば、遊技機 A E 2 の奏する効果に加え、変位手段が開放部の中央側に配置される場合に変位手段を手前側で大きく視認可能としながら、変位手段が開放部の縁側に配置される場合に変位手段を見る際の視線の動きを少なくすることができる。これにより、変位手段の視認性と、変位手段を目で追う遊技者の疲労抑制と、の両立を図ることができる。

遊技機 A E 1 から A E 3 のいずれかにおいて、前記変位手段は、複数組の前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面を備え、一の組の前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面が視認可能な状態において、他の組の前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面を視認し難く構成することを特徴とする遊技機 A E 4。

遊技機 A E 4 によれば、遊技機 A E 1 から A E 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 視認可能面および第 2 視認可能面に、組ごとに異なる文字や図形を施しておくことで、変位手段を視認する遊技者に対して、異なる文字や図形を視認させることができ、且つ、視認させることを目的としない組の第 1 視認可能面および第 2 視認可能面に関しては視認し難く構成することで、変位手段の外観がみっともなくなることを回避することができる。

例えば、第 1 の組には、抽選結果が大当たりである期待感が低いことを示す文字や図形が第 1 視認可能面および第 2 視認可能面に表示され、第 2 の組には、抽選結果が大当たりである期待感が高いことを示す文字や図形が第 1 視認可能面および第 2 視認可能面に表示される場合に、変位手段の配置に関わらず、変位手段を通して、大当たりの期待感の高低を確認することができる。この場合において、変位手段が表示装置の表示領域の正面側から退避した後においても、変位手段による大当たりの期待感についての表示を維持できるので、液晶表示装置から目線を外した遊技者に対しても、大当たりの期待感についての表示を視認させることを継続することができる。

なお、視認し難く構成する態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者側とは異なる側の面（後側面、左右外側面、等）に配置するようにしても良いし、遮蔽手段で遮蔽することで視認性を落とすように構成しても良い。

遊技機 A E 4 において、視認される前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面の組を切り替える動作は、動作中において、前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面を認識され難いよう構成されることを特徴とする遊技機 A E 5。

遊技機 A E 5 によれば、遊技機 A E 4 において、視認される第 1 視認可能面および第 2 視認可能面の組を切り替える動作中（確定前）に、遊技者側に表示される第 1 視認可能面および第 2 視認可能面の組を予測されることを回避し易くすることができる。これにより、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

なお、上述の切り替える動作中において第 1 視認可能面および第 2 視認可能面を認識され難いよう構成される態様については、何ら限定されるものではない。例えば、変位手段を高速で回転動作させ認識され難くしても良いし、第 1 視認可能面（第 2 視認可能面）の一部と、その他の部分とを結合分離可能に構成し、それら一部とその他の部分とを分離した状態で動作させることで認識され難くしても良いし、発光手段による明暗の設定により相対的に暗くする部分を作り認識され難くしても良い。

なお、この場合において、分離した状態の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、上述の切り替える動作中において、第 1 視認可能面（第 2 視認可能面）の一部と、その他の部分との一方のみが視認され、他方は視認されないように背面側を向いて動作するよう構成しても良いし、それら一部とその他の部分とが同時に視認可能であるが配置がずれて視認される状態で動作するよう構成しても良い。

遊技機 A E 5 において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記切り替える動作は、前記変位手段が前記開放部の中央側に配置されている状態で実行されることを特徴とする遊技機 A E 6。

遊技機 A E 6 によれば、遊技機 A E 5 の奏する効果に加え、切り替える動作を遊技者に視認させ易くことができ、切り替える動作に対する注目力を向上させることができる。

遊技機 A E 5 又は A E 6 において、前記切り替える動作中において、前記第 1 視認可能

10

20

30

40

50

面の一部とその他の部分との、一方は正面側を向き、他方は正面側とは異なる側を向くことを特徴とする遊技機 A E 7。

遊技機 A E 7 によれば、遊技機 A E 5 又は A E 6 の奏する効果に加え、動作中において第 1 視認可能面の一部を視認可能とし、全体は視認不可能とすることで、動作中において第 1 視認可能面を認識され難くすることができる。

遊技機 A E 1 から A E 7 のいずれかにおいて、前記第 2 視認可能面への視線の少なくとも一部を遮蔽可能に構成される第 2 変位手段を備え、前記変位手段は、前記第 2 変位手段と共に前記第 1 視認可能面を視認させるための第 3 状態に切替可能に構成されることを特徴とする遊技機 A E 8。

遊技機 A E 8 によれば、遊技機 A E 1 から A E 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 変位手段により第 2 視認可能面の少なくとも一部を視認し難く構成することにより、変位手段の演出位置の設計自由度を向上させることができる。

遊技機 A E 1 から A E 8 のいずれかにおいて、前記変位手段は、変位に伴って、所定方向視で視認される面を第 1 視認可能面と第 2 視認可能面との間で変化させるように構成されることを特徴とする遊技機 A E 9。

遊技機 A E 9 によれば、遊技機 A E 1 から A E 8 のいずれかの奏する効果に加え、所定方向視で視認される面が第 1 視認可能面と第 2 視認可能面との間で変化するので、遊技者の視線の変化量に依存せずに、視認し易い面を任意に変更することができる。

遊技機 A E 9 において、前記第 1 状態と前記第 2 状態とで前記変位手段の姿勢が変化することを特徴とする遊技機 A E 1 0。

遊技機 A E 1 0 によれば、遊技機 A E 9 の奏する効果に加え、第 1 状態における変位手段の外観と第 2 状態における変位手段の外観との違いを、変位手段の姿勢を違えることにより大きくすることができる。

遊技機 A E 9 又は A E 1 0 において、前記変位手段に近接配置可能に構成される補助手段を備え、前記第 1 状態では、前記変位手段は前記補助手段に近接配置され、前記第 2 状態では、前記変位手段は前記補助手段から離れて配置されることを特徴とする遊技機 A E 1 1。

遊技機 A E 1 1 によれば、遊技機 A E 9 又は A E 1 0 の奏する効果に加え、補助手段を変位手段に近接配置させ、一体的に視認させる状態と、補助手段と変位手段とを分けて視認させる状態とを構成することができ、変位手段が遊技者に与える印象を複数構成することができる。

なお、補助手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、配置が固定された手段でも良いし、可動の手段でも良い。

遊技機 A E 1 1 において、前記補助手段は、前記変位手段と一体的に視認させる状態と、前記変位手段とは分離して視認させる状態と、を切替可能に構成されることを特徴とする遊技機 A E 1 2。

遊技機 A E 1 2 によれば、遊技機 A E 1 1 の奏する効果に加え、変位手段と補助手段とを一体的に視認させるか分離して視認させるかを切り替えることができるので、部材個数に対する視認可能態様のバリエーションを増やすことができる。

#### 【 8 9 1 3 】

< 変位手段の変位量と配設手段の変位量との同時点での比が区間で異なるポイント >

変位可能に構成される変位手段と、その変位手段に第 1 の部分が配設される配設手段と、前記配設手段の第 2 の部分を支持する支持手段と、を備え、その支持手段は、前記変位手段の変位中における前記第 1 の部分を基準とした前記第 2 の部分の配置を制御可能に構成されることを特徴とする遊技機 A F 1。

パチンコ機等の遊技機において、傾倒変位可能なベースアーム 2 2 0 と、そのベースアーム 2 2 0 の傾倒先端側に回動可能に取り付けられた回動役物 2 1 1 と、その回動役物 2 1 1 を回動させるための駆動力を発生させる駆動モータ 2 2 2 と、を備え、ベースアーム 2 2 0 の変位と独立して回動役物 2 1 1 を回動可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 1 6 7 8 2 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動

10

20

30

40

50

役物 2 1 1 がベースアーム 2 2 0 の先端においてぐらつき易く、ベースアーム 2 2 0 の傾倒変位中に回動役物 2 1 1 を回動させると機構に不具合が生じる可能性がある結果、回動役物 2 1 1 の回動変位はベースアーム 2 2 0 の停止中に行うと想定されることから、変位の自由度が低くなっていた。

即ち、変位可能な部分の変位の設計自由度を高くするという観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 A F 1 によれば、配設手段が変位手段と支持手段とに少なくとも 2 点で支持され、その 2 つの支持点の変位手段の変位中に相対変位するように構成されており、支持手段により、第 1 の部分を基準とする第 2 の部分の配置を制御可能としているので、配設手段を安定的に支持しながら、変位手段の変位中に配設手段を変位させることができる。これにより、配設手段（変位可能な部分）の変位の設計自由度を高めることができる。

10

なお、支持手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、固定のベース手段に形成される案内溝に変位を制限される態様で支持されても良いし、変位可能な第 2 の変位手段に連結されて支持されても良い。また、支持手段による制御は、電子制御に限定されるものではなく、第 2 の部分の変位を壁部で規制（案内）する等の機械的な制御も含まれる。

遊技機 A F 1 において、前記変位手段は、第 1 の区間および第 2 の区間を、変位可能に構成され、前記支持手段は、前記変位手段が前記第 1 区間を変位する場合に前記第 2 の部分を支持する第 1 範囲と、前記変位手段が前記第 2 区間を変位する場合に前記第 2 の部分を支持する第 2 範囲と、を備え、前記第 1 範囲において前記第 2 の部分が変位する方向と、前記第 2 範囲において前記第 2 の部分が変位する方向とが異なるよう構成されることを特徴とする遊技機 A F 2 。

20

遊技機 A F 2 によれば、遊技機 A F 1 の奏する効果に加え、変位手段の変位速度を一定とする場合であっても、配設手段の変位速度を異ならせることができ、支持手段は、第 2 の部分の変位方向の変化を許容するように構成されるので、第 2 の部分の変位方向が不規則に変化するとしても配設手段の変位を滑らかにすることができる。

遊技機 A F 1 又は A F 2 において、前記支持手段は、前記第 2 の部分の変位を制限する制限部を備えることを特徴とする遊技機 A F 3 。

遊技機 A F 3 によれば、遊技機 A F 1 又は A F 2 の奏する効果に加え、第 1 範囲と第 2 範囲との境界位置（制限部）において第 2 の部分の変位を制限することができるので、第 2 の部分を変位の大きい側から小さい側へ向けて変位させる場合に、第 1 範囲と第 2 範囲との境界位置（制限部）で第 2 の部分を停止し易くすることができる。

30

なお、第 2 の部分の第 1 の部分を基準とした変位に要する負荷の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第 2 の部分が引かれる態様でも良いし、第 2 の部分が押進される態様でも良い。

なお、制限部の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第 2 の部分の変位抵抗の増減を設定する態様でも良いし、第 2 の部分の変位方向を切り替える態様でも良い。

遊技機 A F 2 又は A F 3 において、前記第 1 の区間は、前記第 2 の区間よりも前記変位手段の変位範囲の終端側に配置され、前記第 2 の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量は、前記第 1 の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量に比較して小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機 A F 4 。

40

遊技機 A F 4 によれば、遊技機 A F 2 又は A F 3 の奏する効果に加え、変位手段の変位途中位置において、変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量が小さくなる区間を構成することができるので、変位手段の変位終端位置の他に、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を設けることができ、結果として、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を増やすことができる。

遊技機 A F 1 から A F 4 のいずれかにおいて、前記第 1 の部分の変位速度を基準とした前記第 2 の部分の変位速度（の比）を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機 A F

50



5。

遊技機 A F 5 によれば、遊技機 A F 1 から A F 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位速度が一定の場合であっても、支持手段側における配設手段の第 2 の部分の変位速度を変化させることができるので、駆動手段の簡易な駆動制御（等速駆動）で、配設手段の変位速度を可変とするような動作演出を構成することができる。

遊技機 A F 1 から A F 5 のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記第 2 の部分の変位終端における変位速度を低減するよう構成されることを特徴とする遊技機 A F 6。

遊技機 A F 6 によれば、遊技機 A F 1 から A F 5 の奏する効果に加え、第 2 の部分の跳ね戻りを防止することができ、変位終端において配設手段を早期に停止させ易くすることができる。

10

なお、第 2 の部分の跳ね戻りを防止する手法については何ら限定されるものではない。例えば、変位終端における第 2 の部分の変位速度（例えば、第 1 の部分が所定の単位長さ変位する場合の第 2 の部分の変位量）を低減するように構成する手法でも良いし、第 1 の部分が停止した状態における第 2 の部分の変位方向に壁を立てる等の形状的工夫により第 2 の部分の変位を規制するような手法でも良い。

また、第 2 の部分の変位量を低減する手法に限らず、第 2 の部分の変位抵抗を増加させるようにしても良い。例えば、第 2 の部分の変位終端において磁力等により負荷を与え、第 2 の部分の変位抵抗を向上するようにしても良いし、コイルスプリング等の付勢力で変位抵抗を向上するようにしても良い。

遊技機 A F 6 において、前記支持手段は、前記第 1 の部分の変位に伴う前記第 2 の部分の変位の変位軌跡と、前記第 1 の部分が変位終端で停止した場合の前記第 2 の部分の変位の変位軌跡とが、交差するよう構成されることを特徴とする遊技機 A F 7。

20

遊技機 A F 7 によれば、遊技機 A F 6 の奏する効果に加え、第 1 の部分の変位に伴う第 2 の部分の変位を案内する機能を有する支持手段により、第 1 の部分が停止した場合における第 2 の部分の戻り変位（バウンド）を低減することができる。

遊技機 A F 1 から A F 7 のいずれかにおいて、前記配設手段に変位可能に支持される被支持手段を備え、その被支持手段は、前記変位手段を基準とした前記配設手段の相対的変位量に応じた変位量で変位するように構成されることを特徴とする遊技機 A F 8。

遊技機 A F 8 によれば、遊技機 A F 1 から A F 7 のいずれかの奏する効果に加え、配設手段と共同で変位する被支持手段により、複雑な演出を実行することができる。

30

なお、被支持手段の変位の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、配設手段が変位する所定平面上を配設手段と並走するように変位する態様でも良いし、配設手段が変位する所定平面とは離れた位置において配設手段の変位態様（例えば、所定平面上のスライド変位態様）とは異なる変位態様（例えば、所定の軸を中心とした回転変位態様）でも良い。

なお、配設手段の変位量に係る配設手段の変位の態様については、何ら限定されるものではない。例えば、姿勢変化でも良いし、姿勢を維持したままでの変位でも良い。

遊技機 A F 8 において、前記第 1 の部分が所定方向に変位する間に、前記第 2 の部分は、前記第 1 の部分の変位軌跡と交差する方向に往復変位可能な区間を備えることを特徴とする遊技機 A F 9。

40

遊技機 A F 9 によれば、遊技機 A F 8 の奏する効果に加え、第 1 の部分が変位している間に、第 1 の部分に対する第 2 の部分の相対変位量が戻り変化する（例えば、増加後に減少する）態様とすることができるので、第 2 の部分の配置は維持しながら、被支持手段の変位量は大きくするという変位態様を実現することができる。

遊技機 A F 8 又は A F 9 において、前記配設手段を基準とした前記被支持手段の（相対）回転の変位速度は、前記変位手段の変位速度と同等となるよう構成されることを特徴とする遊技機 A F 10。

遊技機 A F 10 によれば、遊技機 A F 8 又は A F 9 の奏する効果に加え、被支持手段の変位態様を、配設手段を挟んで変位手段と同等とすることができる。これにより、あたかも、被支持手段が独自の駆動手段で変位しているように遊技者に錯覚させることができる。

50

遊技機 A F 1 から A F 1 0 のいずれかにおいて、前記配設手段は、自らの変位に伴い遊技者側に向ける面を第 1 面と第 2 面とで切り替えるように姿勢変化する姿勢変換手段を備え、その姿勢変換手段は、前記第 2 の部分が変位終端に配置された状態において、前記第 1 面または前記第 2 面が遊技者側に向けられる姿勢となるように構成されることを特徴とする遊技機 A F 1 1。

遊技機 A F 1 1 によれば、遊技機 A F 1 から A F 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、姿勢変換手段の第 1 面または第 2 面が遊技者側に向けられることで、第 2 の部分が変位終端に到達したことを遊技者が把握できるので、変位手段による演出動作の終期を分かり易く構成することができる。

遊技機 A F 1 から A F 1 1 のいずれかにおいて、前記第 2 の部分を通して前記配設手段に電気配線が挿通されるよう構成され、前記電気配線が内部に配置されると共に前記第 2 の部分に固定される配置手段を備え、前記配置手段は、前記電気配線を挿通可能な開口部を備え、その開口部は、周囲に形成される周囲部分との前記電気配線の接触を避けるよう変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 A F 1 2。

遊技機 A F 1 2 によれば、遊技機 A F 1 から A F 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、電気配線が周囲部分と接触することを避けることができる。

配置手段は、第 2 の部分が複数部材で構成される場合にそれら複数部材を合体させるための手段として構成しても良いし、第 2 の部分に別部材が配設される場合に、その別部材の第 2 の部分からの脱落を防止するための手段として構成しても良い。

#### 【 8 9 1 4 】

##### < 特徴 B A 群 >

第 1 情報取得条件の成立に基づいて第 1 情報を取得可能な第 1 情報取得手段と、その第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 情報に基づいて、第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段による第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第 1 動的表示手段と、その第 1 動的表示手段により動的表示される前記第 1 識別情報の第 1 動的表示態様を決定することが可能な第 1 動的表示態様決定手段と、第 2 情報取得条件の成立に基づいて第 2 情報を取得可能な第 2 情報取得手段と、その第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 情報が記憶される第 2 情報記憶手段と、前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 情報に基づいて、第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段による第 2 判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第 2 動的表示手段と、その第 2 動的表示手段により動的表示される前記第 2 識別情報の第 2 動的表示態様を決定することが可能な第 2 動的表示態様決定手段と、特定の第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報または特定の第 2 判別結果を示すための第 2 識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第 2 識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第 2 情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第 2 情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機 B A 1。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B A 1 によれば、第 2 識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第 2 情報の数によって可変されるので、その後に行われることが可能となっている第 2 識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第 2 判

10

20

30

40

50

定結果を示すための第 2 識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

遊技機 B A 1 において、前記第 2 識別情報の動的表示は、前記第 1 識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の前記第 2 動的表示態様が行われている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機 B A 2。

遊技機 B A 2 によれば、特定の第 2 動的表示態様が行われることで、第 2 情報が記憶されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興味を向上できるという効果がある。

遊技機 B A 1 または B A 2 において、前記演出態様は、前記第 2 情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第 2 動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第 2 識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機 B A 3。

遊技機 B A 3 によれば、遊技機 B A 1 または B A 2 の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第 2 識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第 2 動的表示態様を 1 の動的表示のように見せて興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B A 1 から B A 3 のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、その第 2 入球手段に遊技球が入球可能な第 1 状態と前記第 1 状態よりも遊技球の入球が困難となる第 2 状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第 2 状態から第 1 状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 B A 4。

遊技機 B A 4 によれば、遊技機 B A 1 から B A 3 の奏する効果に加え、第 2 情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様を選択されるので、第 2 情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

#### 【 8 9 1 5 】

##### < 特徴 B B 群 >

第 1 情報取得条件の成立に基づいて第 1 情報を取得可能な第 1 情報取得手段と、その第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 情報に基づいて、第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段による第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第 1 動的表示手段と、その第 1 動的表示手段により動的表示される前記第 1 識別情報の第 1 動的表示態様を決定することが可能な第 1 動的表示態様決定手段と、第 2 情報取得条件の成立に基づいて第 2 情報を取得可能な第 2 情報取得手段と、その第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 情報が記憶される第 2 情報記憶手段と、前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 情報に基づいて、第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段による第 2 判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第 2 動的表示手段と、その第 2 動的表示手段により動的表示される前記第 2 識別情報の第 2 動的表示態様を決定することが可能な第 2 動的表示態様決定手段と、特定の第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報または特定の第 2 判別結果を示すための第 2 識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第 1 識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第 2 情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第 2 情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機 B B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するため

10

20

30

40

50

の演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機ＢＢ１によれば、第１識別情報が動的表示の開始時に決定された第１動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第２情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第１判別の結果だけでなく、第２判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしま 10  
う不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ＢＢ１において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第２情報の数と動的表示されている前記第１識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ２。

遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、実行されている第１動的表示態様とその実行中における第２情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。

遊技機ＢＢ１またはＢＢ２において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に実行される前記第２識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特 20  
徴とする遊技機ＢＢ３。

遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１またはＢＢ２の奏する効果に加え、第２情報が記憶されている場合には、実行されている第１識別情報が終了した後は、第２識別情報の動的表示が開始されることになり、その第２動的表示態様と関連する演出態様を第２識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第２識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。

遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と 30  
、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。

遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ１からＢＢ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様 40  
が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

#### 【８９１６】

##### <特徴ＢＣ群>

第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、前記第１判別が実行されたことに基づいて、当該第１判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２判別が 50  
実行されたことに基づいて、当該第２判別の判別結果を示すための演出として前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記第２演出実行手段は

、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第 1 演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第 2 演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B C 1。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。 10

遊技機 B C 1 によれば、第 2 判別の判別結果を示すための演出として第 1 演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B C 1 において、前記第 2 演出実行手段は、前記第 1 演出の演出態様として、前記第 1 判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第 2 演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機 B C 2。

遊技機 B C 2 によれば、遊技機 B C 1 の奏する効果に加え、第 1 判別の判別結果を示す表示態様を用いた第 2 演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B C 2 において、前記第 2 演出実行手段は、第 2 判別の判別結果を示す 1 の演出内で前記第 2 判別の判別結果を示すための第 2 演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機 B C 3。 20

遊技機 B C 3 によれば、遊技機 B C 2 の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実行することができるという効果がある。

#### 【 8 9 1 7 】

##### < 特徴 B D 群 >

第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第 1 識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第 1 判別手段による第 1 判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第 1 動的表示手段と、第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第 2 識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第 2 判別手段による第 2 判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第 2 動的表示手段と、前記表示手段に特定の第 1 判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第 1 識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の第 2 判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第 2 識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定の組み合わせのうち、第 1 特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第 1 特典を付与可能であり、前記第 1 特定組み合わせとは異なる第 2 特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第 1 特典よりも遊技者に有利な第 2 特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第 1 動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、1 の第 1 識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を前記第 1 特定組み合わせと前記第 2 特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第 1 識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機 B D 1。 30 40

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与さ 50

れない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興味が低下してしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B D 1 によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第 1 特典に対応した組み合わせと第 2 特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 B D 1 において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第 1 判別結果である場合に前記第 1 特典を決定するものであることを特徴とする遊技機 B D 2。

10

遊技機 B D 2 によれば、遊技機 B D 1 の奏する効果に加え、決定手段により第 1 特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第 1 判別が実行された場合にも第 2 特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。

遊技機 B D 2 において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第 2 判別結果である場合に前記第 2 特典を決定するものであり、前記第 2 動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、1 の第 2 識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を 2 以上の異なる前記第 2 特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第 2 識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機 B D 3。

20

遊技機 B D 3 によれば、遊技機 B D 2 の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第 2 特典が特定の第 2 判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 1 8 】

##### < 特徴 B E 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とが組み合わせられて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第 2 示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第 2 示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機 B E 1。

30

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

40

しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B E 1 によれば、第 2 示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定

50

することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 B E 1 において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第 2 示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第 2 示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B E 2。

遊技機 B E 2 によれば、遊技機 B E 1 の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することができるという効果がある。

#### 【 8 9 1 9 】

< 特徴 B F 群 > ( 大当たり種別に応じて異なる長さの E D 期間を設ける )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B F 1。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある ( 例えば、特許文献 1 : 特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報 )。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B F 1 によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B F 1 において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 B F 2。

遊技機 B F 2 によれば、遊技機 B F 1 の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B F 1 または B F 2 において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機 B F 3。

遊技機 B F 3 によれば、遊技機 B F 1 または B F 2 の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 2 0 】

< 特徴 B G 群 > ( E D 期間を V 入賞の有無で可変させる )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を

10

20

30

40

50



備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B G 1。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。 10

遊技機 B G 1 によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機 B G 1 において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B G 2。

遊技機 B G 2 によれば、遊技機 B G 1 の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B G 2 において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機 B G 3。 20

遊技機 B G 3 によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。

#### 【 8 9 2 1 】

##### < 特徴 B H 群 >

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記操作手段が操作されたことに基づく前記設定の実行を規制する規制手段と、を有することを特徴とする遊技機 B H 1。 30

従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある。

このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 2 - 2 4 9 8 7 7 号公報）。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。 40

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示され 50



る直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B H 1 によれば、識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、操作手段が操作されたことにより不具合が発生することを抑制することができる。

遊技機 B H 1 において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記特定条件は、前記短遊技状態が設定されていることが少なくとも成立条件の 1 つとして設定されているものであることを特徴とする遊技機 B H 2。

遊技機 B H 2 によれば、遊技機 B H 1 の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 B H 1 または B H 2 において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第 1 演出モードと、その第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機 B H 3。

遊技機 B H 3 によれば、遊技機 B H 1 または B H 2 の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 B H 1 から B H 3 のいずれかにおいて、特定設定を実行可能な特定設定手段を有し、前記規制手段は、前記特定条件が設定されている場合に前記操作手段の操作に基づいて前記設定実行手段による前記設定の実行をさせずに前記特定設定手段による特定設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とする B H 4。

遊技機 B H 4 によれば、遊技機 B H 1 から B H 3 のいずれかの奏する効果に加え、特定条件が成立している期間に操作手段を操作することで設定の実行が規制される場合にも、特定設定が実行されるので操作手段を操作した遊技者に対して操作手段を操作したことによる作動を提供することで、操作手段の操作を意味のある行為にすることができるという効果がある。

遊技機 B H 4 において、前記特定設定に基づいて、前記識別情報が停止表示されるよりも前に停止表示される前記識別情報の情報を示唆可能な示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B H 5。

遊技機 B H 5 によれば、遊技機 B H 4 の奏する効果に加え、特定条件が成立している場合には、停止表示される識別情報の情報が示唆演出により停止表示前に識別可能となり、特定条件が成立している場合に操作することで多様な演出を実行して遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

## 【 8 9 2 2 】

### < 特徴 B I 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、遊技状態として第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となり、前記第 2 遊技状態とは異なる第 3 遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技実行手段に実行される前記特典遊技の終了後に、前記第 2 遊技状態を設定可能であり、前記第 2 遊技状態が設定されている状態において第 1 設定条件が成立した場合に

10

20

30

40

50

前記第 3 遊技状態を設定可能であり、前記第 3 遊技状態が設定されている状態において前記第 1 設定条件とは異なる第 2 設定条件が成立した場合に前記第 1 遊技状態を設定可能であり、前記遊技状態設定手段により、前記第 2 遊技状態が設定された場合に、前記第 2 設定条件が成立するまでの期間に基づいて有利期間を決定する有利期間決定手段と、その有利期間決定手段により決定された前記有利期間を報知可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B I 1。

従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「100 回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を 1 減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。

10

また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、第 1 有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第 1 有利遊技状態よりもさらに有利な第 2 有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

このように構成された遊技機では、例えば、第 1 有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定されている場合に第 1 有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に報知することは可能であるが、第 1 有利遊技状態が終了した後に、どの遊技状態が設定されるのかを報知することができないという問題があった。つまり、遊技者は第 1 有利遊技状態が終了した場合に、第 1 有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも第 1 有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態が設定されるのかを把握することができず、第 1 有利遊技状態中において何を目標として遊技を行えば良いのか分かり難く遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

20

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B I 1 によれば、第 1 遊技状態よりも有利な第 2 遊技状態が設定された場合に、報知手段により、再度第 1 遊技状態が設定されるまでの期間に基づいて決定された有利期間が報知されるため、第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を複数有する遊技機であっても、第 1 遊技状態よりも有利な遊技状態が設定される期間を把握することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 B I 1 において、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B I 2。

遊技機 B I 2 によれば、第 1 遊技状態が設定されるまでの有利期間を遊技者に報知しながらも、現在設定されている遊技状態を示唆することができるため、実行される示唆演出の内容に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 B I 2 において、前記示唆演出実行手段は、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されていた前記遊技状態を示唆するための過去示唆演出も実行可能であることを特徴とする遊技機 B I 3。

遊技機 B I 3 によれば、示唆演出実行手段により、過去に設定されていた遊技状態を遊技者に示唆することができる。よって、過去示唆演出の内容に基づいて現在の遊技状態を予測したり、有利期間中における過去の遊技内容を解析したりすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B I 2 または B I 3 において、前記報知手段は、前記有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を表示手段に表示可能であり、前記示唆演出実行手段は、前記残期間

50

表示態様を可変させることで、現在設定されている遊技状態、或いは、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能であることを特徴とする遊技機 B I 4。

遊技機 B I 4 によれば、有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を可変させることにより、遊技状態に関する示唆演出が実行されるため、有利期間の残期間を注視する遊技者に対して示唆演出を分かり易く実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 B I 1 から B I 4 の何れかにおいて、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記第 1 設定条件が成立し得るタイミングを示唆可能な第 2 示唆演出手段を有することを特徴とする遊技機 B I 5。

遊技機 B I 5 によれば、有利期間中において遊技状態が切り替わるタイミングを遊技者に予測させることができるため、有利期間中における遊技に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 B I 1 から B I 5 の何れかにおいて、前記第 2 遊技状態と、前記第 3 遊技状態のうち、遊技者に有利となる遊技状態を遊技者に報知可能な有利報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B I 6。

遊技機 B I 6 によれば、有利期間中に設定される複数の遊技状態の優劣を遊技者が把握することができるため、現在設定されている遊技状態が何れの遊技状態であるかの予測により興味を持たせることができる。

#### 【 8 9 2 3 】

##### < 特徴 B J 群 >

判別結果を示唆可能な示唆情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記示唆情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための特定表示態様が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記示唆情報は、複数の図柄で構成された図柄列で構成された第 1 図柄列と、その第 1 図柄列とは異なる複数の図柄で構成された図柄列で構成された第 2 図柄列とが少なくとも設定されており、前記動的表示手段は、第 1 図柄列を第 1 方向に動的表示させている期間に、前記第 2 図柄列を前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に動的表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 B J 1。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第 3 図柄を変動表示させるものがあった（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。また、その第 3 図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第 3 図柄（例えば、1～9の数字が付された第 3 図柄）によって 1 の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、3つ）用いた図柄変動表示を実行し、1 の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第 3 図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第 3 図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、図柄列を形成する各図柄の順序を可変させることなく、図柄列単位で第 3 図柄を変動表示させるだけであるため、例えば、各図柄列の変動表示の速度を可変させたり、各図柄列の変動方向を可変させたり、各図柄列が表示される大きさを可変させたりする程度のバリエーションしか無く、図柄列の変動表示を用いた変動演出の演出効果をより高めることでさらなる遊技の興趣向上が求められているという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B J 1 によれば、第 1 図柄列と第 2 図柄列とが互いに異なる方向に動的表示され

10

20

30

40

50

るので第1図柄列と第2図柄列とを区別し易くなり判別結果を示唆情報より判別し易くできるという効果がある。

遊技機B J 1において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第1図柄列は、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第1方向に動的表示されるように構成され、前記第2図柄列は、特定条件の成立に基づいて前記第2方向へと前記第1図柄列で動的表示された図柄と前記第2図柄列を構成する図柄の一部が少なくとも重なる位置で前記第2方向へと動的表示されるものであることを特徴とする遊技機B J 2。

遊技機B J 2によれば、遊技機B J 1の奏する効果に加え、第1図柄列と第2図柄列とが重なる位置で動的表示されるので、表示領域を有効に利用した演出を実行することができるという効果がある。

遊技機B J 2において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第1図柄列と第2図柄列とは、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第1方向と前記第2方向とにそれぞれ動的表示されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機B J 3。

遊技機B J 3によれば、遊技機B J 2の奏する効果に加え、第1図柄列と第2図柄列とは、動的表示期間の開始に基づいてそれぞれ第1方向と第2方向とにそれぞれ動的表示されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機B J 1からB J 3の何れかにおいて、前記示唆情報を表示制御可能な表示制御手段を有し、前記表示制御手段は、前記第1図柄列の表示態様により前記判別結果を表示するように前記第1図柄列を表示制御可能であることを特徴とする遊技機B J 4。

遊技機B J 4によれば、遊技機B J 3の奏する効果に加え、第1図柄列の表示態様を用いて判別結果が表示されるため、第1図柄列の動的表示の表示態様を判別結果に基づいて表示制御すれば良く、第2図柄列の動的表示の表示態様を自由に設定することが可能となる。よって、示唆情報の動的表示における演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機B J 4において、前記第1図柄列を動的表示可能な第1表示画層と、前記第2図柄列を動的表示可能な第2表示画層と、を有し、前記遊技機は、前記第1表示画層における第1表示領域と、前記第2表示画層における第2表示領域との少なくとも一部が重複するように構成されるものであり、前記第1表示領域と、前記第2表示領域とが重複する箇所では、前記第1図柄列が前記第2図柄列よりも優先して遊技者に視認可能となるように表示可能であることを特徴とする遊技機B J 5。

遊技機B J 5によれば、遊技機B J 4の奏する効果に加え、第1図柄列と第2図柄列とが重複する場合には、第1図柄列のほうが遊技者に視認可能となるように表示される。よって、表示領域を有効に利用した演出を実行しながらも、判別結果を示すための表示態様を遊技者に分かり易く表示することができるという効果がある。

遊技機B J 4またはB J 5において、前記表示制御手段は、前記第1図柄列を構成する前記複数の図柄と、前記第2図柄列を構成する前記複数の図柄と、が所定の順序で配置された合算図柄列で構成されているように前記第1図柄列と前記第2図柄列とを表示制御可能であることを特徴とする遊技機B J 6。

遊技機B J 6によれば、遊技機B J 4またはB J 5の奏する効果に加え、第1図柄列と第2図柄列とを合算図柄列として動的表示させることができるため、遊技者に対して、合算図柄列が構成されていると思わせることができる。その中で、第1図柄列と第2図柄列とを逆方向に動的表示させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機B J 6において、前記表示制御手段は、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合よりも、前記特定の判別結果以外である場合のほうが、前記合算図柄列として前記第1図柄列と前記第2図柄列とを動的表示させ易くなるように表示制御可能であることを特徴とする遊技機B J 7。

遊技機B J 7によれば、遊技機B J 6の奏する効果に加え、判別結果が特定の判別結果

10

20

30

40

50

である場合のほうが、合算図柄列として第 1 図柄列と第 2 図柄列とを動的表示され難くすることができる。よって、第 1 図柄列の動的表示と第 2 図柄列の動的表示とが異なる態様となった場合に、特定の判別結果への期待感を高めさせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【 8 9 2 4 】

##### < 特徴 B K 群 >

遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行された場合に、遊技球が入球困難な第 1 状態からその第 1 状態よりも入球し易い第 2 状態へと可変可能な可変入球手段と、を有した遊技機において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な第 1 特定領域と、その第 1 特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第 1 検出手段と、前記第 1 特定領域を通過した遊技球が通過可能な第 2 特定領域と、その第 2 特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第 2 検出手段と、前記第 1 特定領域を通過した遊技球を前記第 2 特定領域へと誘導可能な誘導路と、前記第 2 特定領域に遊技球が通過可能な許容状態と通過困難な規制状態とに可変可能な可変手段とを有し、前記可変手段は、前記第 1 検出手段により所定数の遊技球が検出されたことに基づいて前記規制状態から前記許容状態へと可変条件が成立するまで可変されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機 B K 1。

従来より、大当たり遊技中に開放動作されるアタッカ内に特定領域を設け、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過すると、その大当たり遊技終了後に確変状態を設定する遊技機（所謂、V 確機）があった（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 5 - 1 1 9 8 0 7 号公報）。このような遊技機では、大当たり遊技が開始されてからの経過期間に基づいて特定領域を遊技球が通過し易い第 1 状態を所定期間設定することにより、確変状態が設定される割合を予め規定可能に構成していた。

しかしながら、従来型の遊技機では、大当たり遊技が実行されてからの経過期間に基づいて第 1 状態が設定されてしまうため、例えば、大当たり遊技中に遊技機のトラブルによって遊技球をアタッカに入賞させることができない事態が発生したまま、第 1 状態が設定される所定期間が経過してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B K 1 によれば、可変入球手段に入球した遊技球の計測結果に基づいて、可変手段が許容状態へと可変されるので、可変入球手段に入球した数によって第 2 特定領域へと遊技球を通過させることが可能となり、遊技者に可変入球手段に入球させた数に対して興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 B K 1 において、前記可変手段は、前記第 1 特定領域を前記所定数目となる遊技球が前記許容状態に可変された状態の前記可変手段へと到達可能となる期間で前記許容状態へと可変されるものであることを特徴とする遊技機 B K 2。

遊技機 B K 2 によれば、遊技機 B K 1 の奏する効果に加え、第 1 特定領域を通過した所定数目の遊技球を第 2 特定領域へと入球させることが可能となり、第 2 特定領域を通過する遊技球を制御して、第 2 特定領域への入球数を制限することができるという効果がある。

遊技機 B K 1 または B K 2 において、前記第 1 特定領域を前記所定数目の遊技球が通過した後に、前記第 2 検出手段に遊技球が検出されるまでの期間を判別することが可能な期間判別手段と、前記期間判別手段の判別結果に基づいて異常処理を実行可能な異常処理手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B K 3。

遊技機 B K 3 によれば、遊技機 B K 1 または B K 2 の奏する効果に加え、第 1 特定領域を所定数の遊技球を通過したにもかかわらず、誘導路上で滞留している場合等の不具合を早期に発見することができるという効果がある。

遊技機 B K 1 から B K 3 の何れかにおいて、前記終了条件は、前記所定数目の遊技球が

前記第2検出手段に検出された後に、次の遊技球が前記可変手段に到達する期間よりも短い期間が経過した場合に成立するように設定されているものであることを特徴とする遊技機B K 4。

遊技機B K 4によれば、遊技機B K 1からB K 3の何れかの奏する効果に加え、確実に所定数目の遊技球を第2特定領域に入球させることができるという効果がある。

遊技機B K 1からB K 4の何れかにおいて、前記第2検出手段に遊技球が検出されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段を有するものであることを特徴とする遊技機B K 5。

遊技機B K 5によれば、遊技機B K 1からB K 4の何れかの奏する効果に加え、特典遊技が実行された場合にも、第2特定領域へ遊技球を入球させることに対する意欲を持たせることができ、特典遊技が退屈になる不具合を抑制できるという効果がある。

10

#### 【8925】

##### <特徴B L 群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別図柄が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別図柄が動的表示された後、特定の判別結果を示すための前記識別図柄が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される特典種別を決定することが可能な特典種別決定手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が動的表示される期間を少なくとも含む動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第1期間では第1の結果を示すための前記識別図柄として第1識別図柄が表示され、第2期間では前記第1の結果とは異なる第2の結果を示すためのものであって、前記第1識別図柄とは異なる第2識別図柄が少なくとも表示されるように設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機B L 1。

20

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第3図柄を変動表示させるものがあった。また、その第3図柄の変動表示中に様々な演出(変動演出)を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第3図柄(例えば、1~9の数字が付された第3図柄)によって1の図柄列を構成し、その図柄列を複数(例えば、3つ)用いた図柄変動表示を実行し、1の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第3図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出(例えば、リーチ演出)を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第3図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

30

しかしながら、従来の遊技機では、第3図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄が変動するだけであるため、第3図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第3図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

40

遊技機B L 1によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第1期間で動的表示される第1識別図柄と、第2期間で動的表示される第2識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機B L 1において、前記動的表示手段は、前記第1期間の終了時に前記第1識別図柄を停止表示可能であり、前記第2期間は、少なくとも前記第1期間が経過した後の期間

50

であることを特徴とする遊技機 B L 2。

遊技機 B L 2 によれば、遊技機 B L 1 の奏する効果に加え、第 1 期間が終了し、第 2 期間が始まることを遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 B L 2 において、前記動的表示手段は、前記第 1 の結果として、前記判別手段の判別結果が、前記特定の判別結果であることを示すための前記第 1 識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機 B L 3。

遊技機 B L 3 によれば、遊技機 B L 2 の奏する効果に加え、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間が経過するよりも前に、判別手段の判別結果を遊技者に報知することができるため、いち早く判別手段の判別結果を把握しようとする遊技者に対して、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示を注視させることができる。よって、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B L 3 において、前記動的表示手段は、前記第 2 の結果として、前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための前記第 2 識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機 B L 4。

遊技機 B L 4 によれば、遊技機 B L 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 期間の終了後に前記特典種別を示すための識別図柄を表示することができる。つまり、判別手段の判別結果を表示した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を表示することができる。よって、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを遊技者に報知した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を遊技者に報知することができるため、少なくとも特典遊技が実行されるという安心感を持たせた状態で第 2 期間の動的表示を実行することができるという効果がある。

遊技機 B L 4 において、前記特典種別決定手段は、少なくとも、第 1 特典種別と、その第 1 特典種別よりも遊技者に有利となる第 2 特典種別とを含む複数の特典種別のうち、何れかの特典種別を決定するものであり、前記第 2 識別図柄は、少なくとも前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための情報が含まれている表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機 B L 5。

遊技機 B L 5 によれば、遊技機 B L 4 の奏する効果に加え、第 2 識別図柄の表示態様が前記特典種別決定手段によって決定された特典種別を示しているため、第 2 識別図柄が動的表示されている期間中においても、決定された特典手段を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 B L 5 において、前記動的表示手段により動的表示される複数の前記識別図柄が所定の順序で表示される図柄列を設定可能な図柄列設定手段を有し、前記動的表示手段は、前記図柄列設定手段により設定された前記図柄列に基づいて前記識別図柄を動的表示可能であり、前記図柄列設定手段は、第 1 期間中に設定される第 1 図柄列の少なくとも一部を形成する前記第 1 識別図柄を、前記第 2 識別図柄へと切り替えた第 2 図柄列を設定可能であることを特徴とする遊技機 B L 6。

遊技機 B L 6 によれば、遊技機 B L 5 の奏する効果に加え、第 1 図柄列の少なくとも一部を形成する第 1 識別図柄を第 2 識別図柄へと切り替えた第 2 図柄列が設定されるため、第 1 図柄列が有する識別図柄の数と、第 2 図柄列が有する識別図柄の数と、同一にすることができる。よって、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示態様を、設定される図柄列の種別に応じて可変させる必要が無いため、識別図柄を動的表示させるための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機 B L 6 において、前記図柄列設定手段は、前記判別手段の同一の判別結果を示すための第 1 識別図柄を重複させた前記第 1 図柄列を形成可能であり、前記第 2 図柄列を設定する場合、前記重複している前記第 1 識別図柄の何れかを前記第 2 識別図柄へと切替可能であることを特徴とする遊技機 B L 7。

遊技機 B L 7 によれば、第 1 図柄列に重複して含まれる第 1 識別図柄を第 2 識別図柄へと切り替えるため、第 2 期間中においても、第 1 期間中に実行された動的表示にて表示さ

10

20

30

40

50



れていた各第 1 識別図柄を確認することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【 8 9 2 6 】

< 特徴 B M 群 >

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作の種別として、第 1 操作と、その第 1 操作とは異なる第 2 操作と、を少なくとも判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段の判別結果に基づいた設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記操作判別手段により前記第 1 操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第 1 設定が実行されることを規制する規制手段と、を有し、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第 2 操作が判別された場合に、前記第 1 設定を実行可能であることを特徴とする遊技機 B M 1

10

。従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 2 - 2 4 9 8 7 7 号公報）。

20

このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。

30

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B M 1 によれば、第 1 操作に基づく第 1 設定が規制されている状態であっても、第 2 操作を実行することで第 1 設定を実行することができる。よって、様々な操作を実行しようとする意欲的に遊技者に操作手段を操作させることができるという効果がある。

40

遊技機 B M 1 において、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第 1 操作が判別された場合に、前記第 1 設定とは異なる第 2 設定を実行可能であることを特徴とする遊技機 B M 2。

遊技機 B M 2 によれば、遊技機 B M 1 の奏する効果に加え、規制中に第 1 操作を実行した場合に、第 2 設定が実行されるため、第 1 操作を実行したにも関わらず設定実行手段が何も実行しない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機 B M 1 または B M 2 において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易

50



い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第1操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第1設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機B M 3。

遊技機B M 3によれば、遊技機B M 1またはB M 2の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機B M 3において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第1演出モードと、その第1演出モードとは異なる第2演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機B M 4。 10

遊技機B M 4によれば、遊技機B M 3の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機B M 1からB M 4の何れかにおいて、前記操作手段は、前記第1操作を実行するための第1操作部と、前記第2操作を実行するための前記第1操作部とは異なる第2操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機B M 5。

遊技機B M 5によれば、遊技機B M 1からB M 4のいずれかの奏する効果に加え、第1操作を実行する場合と、第2操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第1操作と第2操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。 20

遊技機B M 5において、前記第2操作部は、前記第1操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機B M 6。

遊技機B M 6によれば、遊技機B M 5の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第1操作部を用いる第1操作を通常の操作とし、第2操作部を用いる第2操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【8927】

30

##### <特徴B N群>

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した第1設定を実行することが可能な第1設定実行手段と、前記操作手段が操作されたことに基づく前記第1設定の実行を規制する規制手段と、その規制手段により前記第1設定の実行が規制されている状態で、前記操作手段を操作した場合に前記第1設定とは異なる第2設定を実行する第2設定実行手段と、を有することを特徴とする遊技機B N 1。 40

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第3図柄を変動表示させるものがあった。また、その第3図柄の変動表示中に様々な演出(変動演出)を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第3図柄(例えば、1~9の数字が付された第3図柄)によって1の図柄列を構成し、その図柄列を複数(例えば、3つ)用いた図柄変動表示を実行し、1の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第3図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出(例えば、リーチ演出)を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第3図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高め 50

ることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、第3図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄が変動するだけであるため、第3図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第3図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機B N 1によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第1期間で動的表示される第1識別図柄と、第2期間で動的表示される第2識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機B N 1によれば、第1設定が規制されている状態で操作手段が操作された場合に、第2設定が実行されるため、操作手段を操作したにも関わらず何も実行されない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機B N 1において、前記規制手段は、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記第1設定の実行を規制可能であることを特徴とする遊技機B N 2。

遊技機B N 2によれば、遊技機B N 1の奏する効果に加え、識別情報の動的表示が実行されている間に規制手段により第1設定の実行が規制されるため、第1設定が実行されたことにより、識別情報の動的表示結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができるという効果がある。

遊技機B N 2において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第1操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第1設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機B N 3。

遊技機B N 3によれば、遊技機B N 1またはB N 2の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機B N 3において、前記設定実行手段により実行された前記第1設定に基づいて、第1演出モードと、その第1演出モードとは異なる第2演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機B N 4。

遊技機B N 4によれば、遊技機B N 3の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機B N 1からB N 4の何れかにおいて、前記操作手段は、第1操作を実行するための第1操作部と、前記第1操作とは異なる第2操作を実行するための前記第1操作部とは異なる第2操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機B M 5。

遊技機B N 5によれば、遊技機B N 1からB N 4の何れかの奏する効果に加え、第1操作を実行する場合と、第2操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第1操作と第2操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果

10

20

30

40

50

がある。

遊技機 B N 5 において、前記第 2 操作部は、前記第 1 操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機 B N 6。

遊技機 B N 6 によれば、遊技機 B N 5 の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第 1 操作部を用いる第 1 操作を通常の操作とし、第 2 操作部を用いる第 2 操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

【 8 9 2 8 】

< 特徴 B O 群 >

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて、演出モードとして第 1 演出モードと、その第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段と、その演出モード設定手段による前記演出モードの設定を実行可能な第 1 期間と、その第 1 期間よりも前記演出モードの設定を実行し難い第 2 期間と、を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出モードの設定が、前記第 2 期間中に実行されたほうが、前記第 1 期間中に実行されるよりも遊技者に有利な情報を提供可能であることを特徴とする遊技機 B O 1。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第 3 図柄を変動表示させるものがあった。また、その第 3 図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第 3 図柄（例えば、1～9 の数字が付された第 3 図柄）によって 1 の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、3 つ）用いた図柄変動表示を実行し、1 の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第 3 図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第 3 図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、第 3 図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第 3 図柄が変動するだけであるため、第 3 図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第 3 図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B O 1 によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第 1 期間で動的表示される第 1 識別図柄と、第 2 期間で動的表示される第 2 識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B O 1 によれば、演出モードが設定され難い第 2 期間において演出モードの設定がされた場合に、遊技者に有利な情報を提供することができるため、第 2 期間中において演出モードが設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B O 1 において、前記演出モード設定手段は、前記第 2 期間中に前記演出モード

の設定を実行する場合に、前記第 1 演出モード、及び前記第 2 演出モードとは異なる第 3 演出モードを設定可能であることを特徴とする遊技機 B O 2。

遊技機 B O 2 によれば、遊技機 B O 1 の奏する効果に加え、第 3 演出モードが設定されることで、第 2 期間中に演出モードが設定されたことを遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

遊技機 B O 1 から B O 3 の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記期間設定手段は、前記短遊技状態が設定されている場合に前記第 2 期間を設定可能であることを特徴とする遊技機 B O 4。

10

遊技機 B O 4 によれば、遊技機 B O 1 から B O 3 の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードが設定され難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 B O 1 から B O 4 の何れかにおいて、前記期間設定手段により前記第 2 期間が設定されることを、前記第 2 期間が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 B O 5。

遊技機 B O 5 によれば、遊技機 B O 1 から B O 4 の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して第 2 期間が設定されることを事前に把握させることができるため、所望の演出モードを設定した状態で第 2 期間を設定させることができる。よって、遊技者が所望しない演出モードにて第 2 期間が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

#### 【 8 9 2 9 】

##### < 特徴 B P 群 >

情報取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示すための識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を、その情報に基づく前記判別手段による判別が実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、切替条件が成立した場合に、第 1 演出モードから、その第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モードへと演出モードを切替可能な切替手段と、を有し、前記切替条件は、前記事前判別手段の事前判別結果が第 1 事前判別結果である場合よりも、前記第 1 事前判別結果とは異なる第 2 事前判別結果である場合のほうが、成立し易いものであることを特徴とする遊技機 B P 1。

30

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第 3 図柄を変動表示させるものがあった。また、その第 3 図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第 3 図柄（例えば、1～9の数字が付された第 3 図柄）によって 1 の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、3 つ）用いた図柄変動表示を実行し、1 の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第 3 図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第 3 図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

40

しかしながら、従来の遊技機では、第 3 図柄変動が開始されてから停止表示されるまで

50

の変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄が変動するだけであるため、第3図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第3図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機B P 1によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第1期間で動的表示される第1識別図柄と、第2期間で動的表示される第2識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機B P 1によれば、事前判別手段による事前判別結果に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、演出モードが切り替わった場合における事前判別手段の事前判別結果を遊技者に予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機B P 1において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記切替条件は、前記操作判別手段により前記操作が判別された場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機B P 2。

遊技機B P 2によれば、遊技機B P 1の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作した場合にも切替条件が成立させることができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機B P 2において、前記切替手段は、前記事前判別手段の判別結果が前記第2事前判別結果である場合に、前記第1演出モードから前記第2演出モードとは異なる第3演出モードへと切替可能であることを特徴とする遊技機B P 3。

遊技機B P 3によれば、遊技機B P 2の奏する効果に加え、第3演出モードが設定されることで、事前判別手段による事前判別の結果が第2事前判別結果であることを遊技者に報知することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

30

遊技機B P 1からB P 3の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記切替条件は、前記短遊技状態が設定されている場合のほうが、前記短遊技状態が設定されていない場合よりも成立し難いものであることを特徴とする遊技機B P 4。

遊技機B P 4によれば、遊技機B P 1からB P 3の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードを切替難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

40

遊技機B P 1からB P 4の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段により前記短遊技状態が設定されることを、前記短遊技状態が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機B P 5。

遊技機B P 5によれば、遊技機B P 1からB P 4の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して短遊技状態が設定されることを事前に把握させることができるため、短遊技状態が設定されるよりも前に切替条件を成立させようと操作手段を意欲的に操作させることができる。これにより、所望の演出モードを設定した状態で短遊技状態を設定させ易くすることができるため、遊技者が所望しない演出モードにて短遊技状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【 8 9 3 0 】

50

## &lt; 5 0 6 6 シ リ ー ズ &gt;

## &lt; 特 徴 C A 群 &gt;

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第 2 判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C A 1。

10

遊技機 C A 1 によれば、特定期間が設定されている場合に第 2 判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第 2 判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

20

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C A 1 において、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第 1 情報を取得可能であり、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第 2 情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記第 2 情報に基づいて前記第 2 判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C A 2。

30

遊技機 C A 2 によれば、遊技機 C A 1 の奏する効果に加え、前記第 2 入球手段に入球させることで第 2 判別結果が判別可能に構成されているので、第 1 入球手段と第 2 入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第 2 情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 C A 1 または C A 2 において、前記第 2 判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C A 3。

40

遊技機 C A 3 によれば、遊技機 C A 1 または C A 2 の奏する効果に加え、特定設定が設定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

## 【 8 9 3 1 】

## &lt; 特 徴 C B 群 &gt;

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで

50

設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

10

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C B 1 によれば、第 1 判別結果と第 2 判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 C B 1 において、前記判別手段により前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機 C B 2。

20

遊技機 C B 2 によれば、遊技機 C B 1 の奏する効果に加え、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にするという効果がある。

遊技機 C B 1 または C B 2 において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第 2 判別結果と判別された後に前記第 1 判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C B 3。

遊技機 C B 3 によれば、遊技機 C B 1 または C B 2 の奏する効果に加え、前記第 2 判別結果と判別されると、その後に実行される第 1 判別結果であるかの判別がされる期間に特定設定がされるので、特定設定がされた状態で第 1 判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。

30

#### 【 8 9 3 2 】

##### < 特徴 C C 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第 2 遊技状態を設定可能な第 1 設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第 2 遊技状態を設定可能な第 2 設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第 2 遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 C C 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

50



しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＣ１によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第２遊技状態であっても異なるものとして行うことができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＣ１において、前記第２遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第２設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

10

遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、前記第２設定がされることで、第２遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第２遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

遊技機ＣＣ１またはＣＣ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＣＣ３。

遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ１またはＣＣ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないの、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

20

#### 【 ８ ９ ３ ３ 】

##### < 特徴ＣＤ群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第１設定情報よりも後に設定される第２設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＤ１。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

40

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＤ１によれば、第２遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＤ１において、前記特定の第１判別結果とは異なる特定の第２判別結果と前記

50



判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＤ２。

遊技機ＣＤ２によれば、遊技機ＣＤ１の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第２遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機ＣＤ１またはＣＤ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＣＤ３。

遊技機ＣＤ３によれば、遊技機ＣＤ１またはＣＤ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないの、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

10

#### 【８９３４】

##### <特徴ＣＥ群>

第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により実行される前記第１判別の結果が、第１判別結果であることに基づいて第１特典を付与可能であり、前記第１判別の結果が、前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第１特典とは異なる第２特典を付与可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により実行される前記第２判別の結果が、第３判別結果であることに基づいて前記第１特典を付与可能であり、前記第２判別の結果が前記第３判別結果とは異なる第４判別結果であることに基づいて、前記第１特典及び前記第２特典とは異なる第３特典を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１判別手段により実行される前記第１判別に基づいて前記第３特典が付与されることが無く、且つ、前記第２判別手段により実行される前記第２判別に基づいて前記第２特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＥ１。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

30

しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＥ１によれば、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

40

#### 【８９３５】

##### <特徴ＣＦ群>

第１条件が成立したことを判別するための第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により前記第１条件が成立したと判別されたことに基づいて第１有利状態を設定可能な第１状態設定手段と、第１条件とは異なる第２条件が成立したことを判別するための第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により前記第２条件が成立したと判別されたことに基づいて第２有利状態を設定可能な第２状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１判別手段により前記第１条件が成立したと判別されてから前記第１状態設定手段により前記第１有利状態が設定されるまでの間に、前記第２判別手段により前記第２条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記第１有利状態、及び

50

前記第 2 有利状態よりも遊技者に有利となる第 3 有利状態を設定可能な第 3 状態設定手段を有することを特徴とする遊技機 C F 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第 1 抽選と第 2 抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、第 1 抽選が実行された場合も、第 2 抽選が実行された場合も、抽選結果が特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機 C F 1 によれば、第 1 条件が成立したことに基づいて第 1 有利状態が設定され、第 2 条件が成立したことに基づいて第 2 有利状態が設定される。そして、第 1 条件が成立してから第 1 有利状態が設定されるまでの間に、第 2 条件が成立した場合には、第 1 有利状態、及び第 2 有利状態よりも遊技者に有利となる第 3 有利状態が設定される。よって、第 1 条件が成立するタイミングと、第 2 条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

#### 【 8 9 3 6 】

20

##### < 特徴 C G 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、前記第 2 遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であり、前記第 1 遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果及び前記第 2 判別結果とは異なる第 3 判別結果であることに基づいて、前記第 2 遊技状態よりも遊技者に有利な第 3 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 C G 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C G 1 によれば、第 2 遊技状態が設定されている間は、第 3 遊技状態が設定され難くすることができるため、第 1 遊技状態が設定されている期間にて第 3 遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。

40

遊技機 C G 1 において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第 2 判別結果となる確率よりも前記第 3 判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機 C G 2。

遊技機 C G 2 によれば、遊技機 C G 1 の奏する効果に加え、第 3 判別結果となるよりも第 2 判別結果となり易いために、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第 2 判別結果となり、第 3 遊技状態が設定され難い第 2 遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第 3 遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって

50

、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＣＧ１またはＣＧ２において、前記終了条件として、前記第２遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機ＣＧ３。

遊技機ＣＧ３によれば、遊技機ＣＧ１またはＣＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第２遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第１遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機ＣＧ３において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ４。

遊技機ＣＧ４によれば、遊技機ＣＧ３の奏する効果に加え、第２終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第２遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＣＧ１からＣＧ４の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第１遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率よりも前記第２遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ５。

20

遊技機ＣＧ５によれば、遊技機ＣＧ１からＣＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態よりも第１遊技状態のほうが、第３遊技状態が設定されやすいため、第２遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【８９３７】

##### <特徴ＣＨ群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記種別設定手段により設定された前記設定種別に応じて、前記第１遊技状態よりも有利となる有利第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも不利となる不利第２遊技状態と、を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＨ１。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

40

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＣＨ１によれば、第１遊技状態よりも有利な遊技状態と、第１遊技状態よりも不利な遊技状態と、を設定可能とすることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

#### 【８９３８】

50

## &lt; 5 0 6 8 の技術思想 &gt;

## &lt; 特徴 D A 群 &gt;

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第 2 判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D A 1。

遊技機 D A 1 によれば、特定期間が設定されている場合に第 2 判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第 2 判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D A 1 において、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第 1 情報を取得可能であり、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第 2 情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記第 2 情報に基づいて前記第 2 判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D A 2。

遊技機 D A 2 によれば、遊技機 D A 1 の奏する効果に加え、前記第 2 入球手段に入球させることで第 2 判別結果が判別可能に構成されているので、第 1 入球手段と第 2 入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第 2 情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D A 1 または D A 2 において、前記第 2 判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D A 3。

遊技機 D A 3 によれば、遊技機 D A 1 または D A 2 の奏する効果に加え、特定設定が設定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

## 【 8 9 3 9 】

## &lt; 特徴 D B 群 &gt;

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで

設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

10

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D B 1 によれば、第 1 判別結果と第 2 判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D B 1 において、前記判別手段により前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機 D B 2。

20

遊技機 D B 2 によれば、遊技機 D B 1 の奏する効果に加え、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にするという効果がある。

遊技機 D B 1 または D B 2 において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第 2 判別結果と判別された後に前記第 1 判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D B 4。

遊技機 D B 4 によれば、遊技機 D B 1 または D B 2 の奏する効果に加え、前記第 2 判別結果と判別されると、その後に実行される第 1 判別結果であるかの判別がされる期間に特定設定がされるので、特定設定がされた状態で第 1 判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。

30

#### 【 8 9 4 0 】

##### < 特徴 D C 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第 2 遊技状態を設定可能な第 1 設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第 2 遊技状態を設定可能な第 2 設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第 2 遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 D C 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

50

しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D C 1 によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第 2 遊技状態であっても異なるものとして行うことができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D C 1 において、前記第 2 遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第 2 設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機 D C 2。

遊技機 D C 2 によれば、遊技機 D C 1 の奏する効果に加え、前記第 2 設定がされることで、第 2 遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第 2 遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

遊技機 D C 1 または D C 2 において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第 2 判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機 D C 3。

遊技機 D C 3 によれば、遊技機 D C 1 または D C 2 の奏する効果に加え、遊技状態によって第 2 判別結果が判別されないの、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第 2 判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 4 1 】

##### < 特徴 D D 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第 2 遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第 1 設定情報よりも後に設定される第 2 設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第 2 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D D 1 によれば、第 2 遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 D D 1 において、前記特定の第 1 判別結果とは異なる特定の第 2 判別結果と前記

判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D D 2。

遊技機 D D 2 によれば、遊技機 D D 1 の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第 2 遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機 D D 1 または D D 2 において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第 2 判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機 D D 3。

遊技機 D D 3 によれば、遊技機 D D 1 または D D 2 の奏する効果に加え、遊技状態によって第 2 判別結果が判別されないの、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第 2 判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

10

#### 【 8 9 4 2 】

##### < 特徴 D E 群 >

第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段により実行される前記第 1 判別の結果が、第 1 判別結果であることに基づいて第 1 特典を付与可能であり、前記第 1 判別の結果が、第 2 判別結果であることに基づいて前記第 1 特典とは異なる第 2 特典を付与可能な第 1 特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第 1 判別とは異なる第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段により実行される前記第 2 判別の結果が、特定の第 2 判別結果であることに基づいて前記第 1 特典を付与可能であり、前記第 2 判別の結果が前記第 3 判別結果とは異なる第 4 判別結果であることに基づいて、前記第 1 特典及び前記第 2 特典とは異なる第 3 特典を付与可能な第 2 特典付与手段と、を有し、前記遊技機は、前記第 1 判別手段により実行される前記第 1 判別に基づいて前記第 3 特典が付与されることが無く、且つ、前記第 2 判別手段により実行される前記第 2 判別に基づいて前記第 2 特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機 D E 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第 1 抽選と第 2 抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

30

しかしながら、第 1 抽選が実行された場合も、第 2 抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D E 1 によれば、第 1 判別が実行された場合と、第 2 判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

40

#### 【 8 9 4 3 】

##### < 特徴 D F 群 >

第 1 条件が成立したことを判別するための第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段による第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報が表示される表示手段と、前記第 1 識別情報を動的表示させた後に前記第 1 判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第 1 動的表示手段と、第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段による第 2 判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段に動的表示させた後に前記第 2 判別結果を示すための態様で停止表示させることが可能な第 2 動的表示手段と、を有した遊技機において、遊技者に有利となることが可能な有利遊技状態が設定される前記第 1 識別情報の動的表示が開始された場合に特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、

50

前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第2判別手段により遊技者に有利となる前記第2判別結果が判別され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機DF1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第1抽選と第2抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、第1抽選が実行された場合も、第2抽選が実行された場合も、特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機DF1によれば、第1条件が成立したことに基づいて第1有利状態が設定され、第2条件が成立したことに基づいて第2有利状態が設定される。そして、第1条件が成立してから第1有利状態が設定されるまでの間に、第2条件が成立した場合には、第1有利状態、及び第2有利状態よりも遊技者に有利となる第3有利状態が設定される。よって、第1条件が成立するタイミングと、第2条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

遊技機DF1において、前記有利遊技状態が設定される前記第1識別情報の動的表示では、前記特定遊技状態で実行される前記第2識別情報の動的表示が複数回実行可能な期間より長い期間の動的表示が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるように制御され、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第2識別情報の動的表示として通常の遊技状態よりも短い動的表示期間で構成された動的表示態様が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるものであることを特徴とする遊技機DF2。

遊技機DF2によれば、遊技機DF1の奏する効果に加え、第1識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が選択されることで特定遊技状態を長く設定でき、その特定遊技状態では、第2識別情報の動的表示期間が短く設定されることで第2識別情報の動的表示を多回数実行することで、遊技者に第2識別情報の動的表示をより多く実行させるように意欲を持たせやすくして、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機DF1またはDF2において、前記特定遊技状態が設定されている場合に、特定の前記第2判別結果であることに基づいて前記有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機DF3。

遊技機DF3によれば、遊技機DF1またはDF2の奏する効果に加え、第2識別情報が特定の第2判別結果となると有利遊技状態よりも有利な遊技状態が特定遊技状態において設定されることとなるので、特定遊技状態の残り期間によって遊技者に与える特典を変化させることができ、遊技を多様にすることができるという効果がある。

遊技機DF1からDF3のいずれかにおいて、前記第2識別情報の動的表示が停止表示され、特定条件が成立していることにより動的表示されている前記第1識別情報の動的表示を前記有利遊技状態が設定されないように強制的に停止表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機DF4。

遊技機DF4によれば、遊技機DF1からDF3のいずれかにおいて、第2識別情報の動的表示によって設定されるはずの有利遊技状態を強制的に破棄させることができるので、遊技を多様にすることができるという効果がある。

遊技機DF1からDF4のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定されている場合に前記第2識別情報の動的表示が終了することで特典遊技が実行される場合には、動的表示されている前記第1識別情報の動的表示期間を中断し、前記特典遊技の実行が終了した後に再開して動的表示を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機DF5。

10

20

30

40

50



遊技機 D F 5 によれば、遊技機 D F 1 から D F 4 のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技がされている期間には、第 1 識別情報の動的表示が中断された後に、特典遊技の終了後に再開されるので、特典遊技が実行されることで、有利遊技状態への期待を低減させて、特典遊技の価値を低下させる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 D F 1 から D F 5 のいずれかにおいて、前記有利遊技状態は、前記第 1 識別情報の動的表示後に実行される特典遊技が実行される前記第 1 識別情報の動的表示がされた場合に設定される第 1 設定条件と、前記特典遊技の実行されない前記第 1 識別情報の動的表示がされた場合に設定される第 2 設定条件と、に基づいて少なくとも設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機 D F 6。

遊技機 D F 6 によれば、遊技機 D F 1 から D F 5 のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技が実行されなくとも有利遊技状態が設定されるように構成することで、有利遊技状態が設定されるタイミングを予測困難とすることができ、遊技に新鮮味を持たせることができるという効果がある。

#### 【 8 9 4 4 】

##### < 特徴 D G 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、前記第 2 遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であり、前記第 1 遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果及び前記第 2 判別結果とは異なる第 3 判別結果であることに基づいて、前記第 2 遊技状態よりも遊技者に有利な第 3 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D G 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D G 1 によれば、第 2 遊技状態が設定されている間は、第 3 遊技状態が設定され難くすることができるため、第 1 遊技状態が設定されている期間にて第 3 遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。

遊技機 D G 1 において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第 2 判別結果となる確率よりも前記第 3 判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機 D G 2。

遊技機 D G 2 によれば、遊技機 D G 1 の奏する効果に加え、第 3 判別結果となるよりも第 2 判別結果となり易いために、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第 2 判別結果となり、第 3 遊技状態が設定され難い第 2 遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第 3 遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D G 1 または D G 2 において、前記終了条件として、前記第 2 遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第 1 終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機 D G 3。

遊技機 D G 3 によれば、遊技機 D G 1 または D G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏

10

20

30

40

50

する。即ち、第2遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第2遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第1遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機D G 3において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第2終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機D G 4。

遊技機D G 4によれば、遊技機D G 3の奏する効果に加え、第2終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第2遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機D G 1からD G 4の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第1遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第3判別結果となる確率よりも前記第2遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第3判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機D G 5。

遊技機D G 5によれば、遊技機D G 1からD G 4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2遊技状態よりも第1遊技状態のほうが、第3遊技状態が設定されやすいため、第2遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【8945】

##### <特徴D H 群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、特定の前記判別結果であることを示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、第2遊技状態の設定が終了される終了条件が成立することで遊技者に有利な遊技状態が設定される第1状態と、前記終了条件が成立しない方が終了する場合よりも遊技な遊技状態が設定される第2状態と、を設定可能な状態設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機D H 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機D H 1によれば、第2遊技状態が設定された場合に、第1状態と第2状態との設定により終了条件が成立することへの期待度を可変させることができるので、第2遊技状態が終了したことによる興趣を可変させて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機D H 1において、前記第1状態が設定される場合に前記終了条件が成立することで前記第1遊技状態が設定され、その第1遊技状態が設定されている状態から前記第2遊技状態が設定されることに基づいて前記第2状態が設定されるものであることを特徴とする遊技機D H 2。

遊技機D H 2によれば、遊技機D H 1の奏する効果に加え、第1状態が設定された後に、第1遊技状態を経て、第2状態が設定される第2遊技状態が設定されるので、遊技状態の設定される順序によって有利な遊技状態が設定されることとなり、徐々に期待度を高めながら遊技を継続させ易くできるという効果がある。

遊技機D H 1またはD H 2において、前記第2遊技状態は、前記特典遊技が実行される前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第1条件と、前記特典遊技が実行されない前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第2条

10

20

30

40

50

件と、に基づいて設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D H 3。

遊技機 D H 3 によれば、遊技機 D H 1 または D H 2 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態が設定されるタイミングを多様にすることができ、新鮮味のある遊技を提供できるという効果がある。

#### 【 8 9 4 6 】

##### < 特徴 D I 群 >

第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、前記第 1 判別とは異なる第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、を有した遊技機において、前記第 1 判別手段と前記第 2 判別手段とが第 1 順序で判別された場合に設定されることが可能な第 1 設定と、前記第 1 順序とは異なる第 2 順序で判別された場合に設定されることが可能な第 2 設定と、を設定可能な設定手段

10

を有するものであることを特徴とする遊技機 D I 1。  
従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の契機によりそれぞれ当たり等の判別を所定の順序で実行し、判別結果に基づいた報知を遊技者にし、当たり等の特定の報知がされた場合に遊技者に有利な特典が付与される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、当たり等の判別が実行される順序が異なった場合であっても、個々の判別結果に基づく遊技が実行されるだけで有り、順序を異ならせたことにより遊技性の異なる遊技が実行されることが無いため、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機 D I 1 によれば、第 1 判別と第 2 判別との実行順序に応じて異なる設定がされるため、判別が実行される順序に興味を持たせることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D I 1 において、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 判別が実行されたことに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、次に第 1 判別が実行されることに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D I 2。

遊技機 D I 2 によれば、遊技機 D I 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態を周期的に設定することが可能となり、遊技状態を一定周期で可変させて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

30

遊技機 D I 2 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 判別が実行されたことに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、次に前記第 2 判別が実行されることに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D I 3。

第 1 判別と第 2 判別とが交互に実行されることで第 1 遊技状態を継続して設定することが可能となり、判別の順序に興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D I 1 から D I 3 のいずれかにおいて、前記第 1 設定では、特定の第 1 判別結果または特定の第 2 判別結果に基づいて第 1 特典遊技が実行され、前記第 2 設定では、特定の第 1 判別結果または特定の第 2 判別結果に基づいて第 1 特典遊技よりも遊技者に有利な第 2 特典遊技が実行されるものであることを特徴とする遊技機 D I 4。

遊技機 D I 4 によれば、遊技機 D I 1 から D I 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 設定がされることで遊技者に有利とすることができ、判別の順序で遊技の興趣を可変させることができるという効果がある。

40

遊技機 D I 2 から D I 4 の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態を設定する契機となった前記第 1 判別の次に、前記第 2 判別が実行された場合には、複数回の第 1 判別が少なくとも実行されることで成立可能な設定条件が成立したことに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D I 5。

#### 【 8 9 4 7 】

##### < 特徴 D J 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態よ

50

りも遊技者に有利となる第2遊技状態と、その第2遊技状態よりも遊技者に有利となる第3遊技状態と、を含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の終了後に前記第2遊技状態を設定可能であり、前記第1遊技状態が設定されている状態で実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第1判別結果とは異なる第2判別結果であることに基づいて前記第3遊技状態を設定可能であり、前記判別手段は、前記第1遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別の方が、前記第2遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別よりも、前記第2判別結果を判別し易いものであり、前記遊技機は、前記第2遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行されるよりも、前記第1遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行される場合の方が、前記第3遊技状態が設定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機D J 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の遊技状態を設定し、その遊技状態を当たり等の条件が成立することで切り替えることで、遊技者に多様な遊技状態が切り替えられるように構成して、遊技の意欲を高めた構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

さらに、複数の遊技状態として遊技者への有利度合いの異なる遊技状態を設定可能に構成し、有利度合いの低い遊技状態から徐々に有利度合いの高い遊技状態へと遊技状態を切り替えることにより、遊技者に対して現在よりも更に有利な遊技状態へと切り替わることを目指させることで高い遊技意欲を維持させるものがある。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、定期的に遊技状態が切り替わる場合には遊技者が遊技に早期に飽きること無く、高い遊技意欲を継続させることができるものであったが、遊技状態が切り替わることなく、有利度合いの低い遊技状態が長時間継続した場合には、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機D J 1によれば、第2遊技状態よりも、第2遊技状態よりも遊技者に不利となる第1遊技状態のほうが、第2遊技状態よりも遊技者に有利となる第3遊技状態が設定され易い判別が実行される。よって、第1遊技状態が設定されている遊技者に対して、特典遊技が実行された後に第2遊技状態が設定されることを目指す遊技と、第3遊技状態が設定されることを目指す遊技と、を並行して実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことの無い遊技機を提供することができるという効果がある。

30

また、第2遊技状態へと遊技状態が切り替わることなく、第1遊技状態が長時間継続することにより、第3遊技状態へと遊技状態が切り替わる可能性を高めることができるため、遊技者に不利な第1遊技状態が継続した場合においても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機D J 1において、前記判別手段は、第1判別条件の成立に基づいて第1判別を実行可能であり、前記第1判別条件とは異なる第2判別条件の成立に基づいて第2判別を実行可能であり、前記第1遊技状態および前記第2遊技状態では、前記第2判別条件の成立が規制され、前記第3遊技状態では、前記第2判別条件の成立が許容される設定が実行可能にされているものであることを特徴とする遊技機D J 2。

40

遊技機D J 2によれば、遊技機D J 1の奏する効果に加え、遊技状態によって判別条件の成立し易さが種別毎に変更されるので遊技方法を可変させることができ、遊技に新鮮味を与えることができるという効果がある。

遊技機D J 1またはD J 2において、遊技状態設定手段は、前記第3遊技状態が設定されている場合に、前記第2判別により特定の判別結果と判別された場合に、前記第2遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機D J 3。

遊技機D J 3によれば、遊技機D J 1またはD J 2の奏する効果に加え、第3遊技状態の後も有利な遊技状態である第2遊技状態へ移行させることができ、遊技者に有利な状態をより長い期間継続させることができるという効果がある。

< 特徴 D K 群 >

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定数を上限に記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報を、前記判別手段により前記判別されるよりも前に判別可能な事前判別手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記入球手段へと遊技球を入球させ易くすることが可能な第 2 遊技状態と、を前記情報に基づいて成立可能な条件に基づいて設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第 2 遊技状態が設定されている場合に前記事前判別手段による事前判別結果に基づいて第 1 条件が成立していることにより前記第 1 遊技状態では実行されない特定演出を実行可能に構成された特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 D K 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技球が始動口等に入球することにより乱数値等の情報が取得されて、その乱数値等に基づいて抽選が実行されることで遊技者に有利な特典を付与するか否かを決定する構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

さらに、取得した情報を、所定個数を上限に記憶することが可能に構成されると共に、遊技状態として、始動口等へと遊技球を入球させることが困難な第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技球を入球させ易い第 2 遊技状態と、を設定可能にする構成が提案されていた。

20

このような従来型の遊技機では、より多くの情報を記憶している状態で第 2 遊技状態を終了させることが遊技者に最も有利な遊技となり易いため、第 2 遊技状態中において始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技が遊技者によって行われていた。

しかしながら、既に獲得している情報に基づく抽選の内容によっては、現在設定されている第 2 遊技状態が終了した後にも、再度、第 2 遊技状態が設定させる権利を獲得している場合があり、遊技者に対して無用に始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技を実行させてしまう虞があった。また、第 2 遊技状態が終了する間際の遊技が単調となり、遊技の興味が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 D K 1 によれば、第 2 遊技状態中における事前判別の結果に基づいて特定演出が実行されることで第 1 条件が成立していることを早期に識別することが可能となり、第 2 遊技状態が設定されていることへの価値を高めて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D K 1 において、前記入球手段として、第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、が配置されており、前記判別手段は、前記第 1 入球手段に入球したことに基づいて第 1 判別を実行し、前記第 2 入球手段に入球したことに基づいて前記第 1 判別よりも有利となる第 2 判別を実行可能であり、前記第 2 遊技状態は、前記可変手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態へと可変させ易くするものであることを特徴とする遊技機 D K 2。

40

遊技機 D K 2 によれば、遊技機 D K 1 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態では、第 2 入球手段に入球させる頻度を高くすることができ遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D K 1 または D K 2 において、前記第 2 遊技状態の終了条件として第 1 終了条件と、その第 1 終了条件よりも遊技者に有利な第 2 終了条件とが設定可能に構成されており、前記第 1 条件は、前記事前判別により前記第 2 終了条件が成立可能と判別されたことに基づいて成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機 D K 3。

遊技機 D K 3 によれば、遊技機 D K 1 または D K 2 の奏する効果に加え、第 1 条件が成立することで、情報をより多く記憶させて有利な第 2 判別をより多く実行させることが可能となるので、特定演出が実行されることで、第 2 判別がより多く実行されることを早期

50

に判別でき、遊技に対する期待を事前に高めることができるという効果がある。

【 8 9 4 9 】

< 5 0 7 2 の技術思想 >

< 特徴 E A 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第 1 遊技状態が設定されている場合に特定条件の成立に基づいて第 1 設定を設定可能であり、前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態が設定されている場合に前記特定条件の成立に基づいて前記第 1 設定とは異なる第 2 設定を設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E A 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変換させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機 E A 1 によれば、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とで特定条件が成立した場合における設定種別が異なるので、遊技の設定を多様に可変させることができ、第 1 遊技状態で特定条件が成立するか、第 2 遊技状態で特定条件が成立するかについて興味を持たせることで遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機 E A 1 において、前記特定条件は、前記識別情報が動的表示された回数に対応した条件が成立することで成立可能に設定されており、前記回数は、前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へと移行した場合にもカウントされている値が維持されるものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機 E A 2。

遊技機 E A 2 によれば、遊技機 E A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態が可変した場合にも回数のカウント値が維持されるので、多様に遊技状態を可変させながら、特定条件が成立するまでの回数へ到達させることができるという効果がある。

30

遊技機 E A 1 または E A 2 において、前記第 1 設定は、遊技者に有利となる有利状態を第 1 期間において設定することが可能であり、前記第 2 設定は、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間で前記有利状態を設定することが可能であることを特徴とする遊技機 E A 3。

遊技機 E A 3 によれば、遊技機 E A 1 または E A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 設定がされることで、有利状態が長期間設定されることが可能となるので、特定条件の成立により有利度合いを可変させることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

40

遊技機 E A 1 から E A 3 のいずれかにおいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果である場合に、前記第 2 遊技状態を前記識別情報の動的表示が開始される前に設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E A 4。

遊技機 E A 4 によれば、遊技機 E A 1 から E A 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判別結果となることで、第 2 遊技状態へと移行されるので、遊技状態を多様に可変させることができるという効果がある。

遊技機 E A 1 から E A 4 のいずれかにおいて、前記第 2 遊技状態が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた所定回数実行されたことに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E A 5。

50

遊技機 E A 5 によれば、遊技機 E A 1 から E A 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立するまでの回数がカウントされるまでに、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とをそれぞれ移行させることができ、特定条件が成立するまでの回数経過するまでの期間を多様にするという効果がある。

遊技機 E A 1 から E A 5 の何れかにおいて、前記特定条件が成立するよりも前に、前記第 2 遊技状態が設定されていることを示唆可能な示唆演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 E A 6。

遊技機 E A 6 によれば、遊技機 E A 1 から E A 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に第 2 遊技状態が設定されていることを把握することが可能となるため、特定条件が成立する時点において設定される遊技状態を予測する楽しさを提供することができるという効果がある。

遊技機 E A 3 から E A 6 の何れかにおいて、少なくとも、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果であることに基づいて、前記第 2 期間の前記有利状態を設定可能な有利状態設定手段を有することを特徴とする遊技機 E A 7。

遊技機 E A 7 によれば、遊技機 E A 3 から E A 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて第 2 期間の有利状態を設定することが可能となるため、特定条件が成立するよりも前に遊技者に第 2 期間の有利状態を提供することができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 E A 7 において、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果であることに基づいて前記第 2 期間の前記有利状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 E A 8。

遊技機 E A 8 によれば、遊技機 E A 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される判別結果では無い場合でも、第 2 期間の有利状態を設定できるので、あたかも識別情報が動的表示された回数に対応して第 2 期間の有利状態が設定されたと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 E A 1 から E A 8 の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間継続した場合に、前記第 2 設定よりも遊技者に有利となる第 3 設定を実行可能な第 3 設定実行手段を有することを特徴とする遊技機 E A 9。

遊技機 E A 9 によれば、遊技機 E A 1 から E A 8 の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第 3 設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

#### 【 8 9 5 0 】

##### < 特徴 E B 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第 1 特典を付与することが可能な第 1 特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果である場合に、第 1 設定を実行可能な第 1 設定手段と、前記第 1 設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第 1 設定を解除することが可能な解除手段と、前記第 1 設定が実行されている場合に、特定条件が成立することで前記第 1 設定とは異なる第 2 設定を実行可能な第 2 設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知され

10

20

30

40

50



た場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E B 1 によれば、第 2 設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 E B 1 において、前記第 1 設定が実行されている場合に、前記第 1 特典が付与された後に前記第 1 設定を設定しないものであることを特徴とする遊技機 E B 2。 10

遊技機 E B 2 によれば、遊技機 E B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで第 1 設定が解除されるので、特典が長期間付与されない場合に、第 2 設定を実行させることが可能となり、一定期間以上で特典が付与されないことを遊技者に有利に感じさせることができるという効果がある。

遊技機 E B 1 または E B 2 において、前記第 2 設定が実行されることで、前記第 1 設定が設定されている場合よりも遊技者に有利な状態とすることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E B 3。

遊技機 E B 3 によれば、遊技機 E B 1 または E B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 設定が実行されることで、遊技者に有利な状態とできることで、長期間特典が付与されない状態が発生しても、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。 20

遊技機 E B 1 から E B 3 の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間継続した場合に、前記第 2 設定よりも遊技者に有利となる第 3 設定を実行可能な第 3 設定実行手段を有することを特徴とする遊技機 E B 4。

遊技機 E B 4 によれば、遊技機 E B 1 から E B 3 の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第 3 設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

#### 【 8 9 5 1 】

30

##### < 特徴 E C 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第 1 特典を付与することが可能な第 1 特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果である場合に、第 1 設定を実行可能な第 1 設定手段と、前記第 1 設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第 1 設定を解除することが可能な解除手段と、その解除手段により前記第 1 設定が解除された場合に、第 1 条件の成立に基づいて第 2 設定を実行することが可能な第 2 設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E E C 1。 40

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。 50



遊技機 E C 1 によれば、第 2 設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 E C 1 において、前記第 2 設定手段は、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第 2 設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E C 2。

遊技機 E C 2 によれば、遊技機 E C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、より第 2 設定が実行されるまでの動的表示回数をランダムにすることができるとい効果がある。

遊技機 E C 1 または E C 2 において、前記第 2 設定手段は、前記判別手段による判別結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果である場合に、前記第 2 設定を実行可能であることを特徴とする遊技機 E C 3。

遊技機 E C 3 によれば、遊技機 E C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の条件によって第 2 設定が実行されるため、第 2 設定が実行された契機を遊技者に把握させ難くすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 5 2 】

##### < 特徴 E D 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果である場合に、第 1 設定を実行可能な第 1 設定手段と、前記第 1 設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第 1 設定を解除することが可能な解除手段と、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて第 2 設定を実行可能な第 2 設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記第 1 設定が実行されている場合に前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記特定回数をカウントするためのカウント値が更新されないものであることを特徴とする遊技機 E D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E D 1 によれば、第 2 設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 E D 1 において、前記第 2 設定は、前記第 1 設定よりも遊技者に有利となる設定で構成されているものであることを特徴とする遊技機 E D 2。

遊技機 E D 2 によれば、遊技機 E D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 設定が設定されていない状態で特定回数の動的表示が実行されることで第 2 設定が設定されることで、遊技者に有利な設定が付与されるまでの期間をランダムとすることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 E D 1 または E D 2 において、前記特典が遊技者に付与された場合に、前記特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されるものであることを特徴とする遊技機 E D 3。

遊技機 E D 3 によれば、遊技機 E D 1 または E D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏

10

20

30

40

50

する。即ち、特典が付与されることで、特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されることで、遊技が遊技者に有利となり過ぎてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 E D 1 から E D 3 のいずれかにおいて、前記判別手段により前記第 1 判別結果と判別されたことを示すための動的表示が実行された場合に前記特定回数となった場合には、前記第 1 設定は設定されず、前記第 2 設定が設定されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機 E D 4。

遊技機 E D 4 によれば、遊技機 E D 1 から E D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 設定よりも有利となる第 2 設定が優先して設定されることで、遊技者により有利な遊技を提供することができるという効果がある。

10

遊技機 E D 1 から E D 4 のいずれかにおいて、前記識別情報の動的表示回数を計測するための第 1 計測手段と、前記カウント値を計測するための第 2 計測手段と、を有し、前記第 1 計測手段による第 1 計測結果と、前記第 2 計測手段による第 2 計測結果と、に基づいた演出を実行可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 E D 5。

遊技機 E D 5 によれば、遊技機 E D 1 から E D 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段により実行される演出に基づいて、第 2 計測手段による計測値が特定回数に到達するまでの残回数を予測させ易くすることができるため、遊技者に対して第 2 設定が実行されるまでの残期間を予測させ易くすることができるという効果がある。

20

#### 【 8 9 5 3 】

##### < 特徴 E E 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記遊技機は、前記第 1 遊技状態で設定された情報が記憶された状態で前記第 2 遊技状態へ移行し、前記情報が記憶された状態で前記第 2 遊技状態が解除されることで遊技者に有利な期間が付与され易くする手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変換させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

30

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E E 1 によれば、遊技状態が移行しても情報が記憶された状態で維持されることで遊技者に有利な期間が付与され易くされるので、情報が維持されているかに対して興味を持たせることができ、遊技状態の変換に対する興趣を向上できるという効果がある。

40

遊技機 E E 1 において、前記情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記識別情報として第 1 識別情報が動的表示されている期間には、前記記憶手段に記憶された情報が維持されるものであることを特徴とする遊技機 E E 2。

遊技機 E E 2 によれば、遊技機 E E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 識別情報の動的表示を継続させることで情報の記憶が維持されるので、第 1 識別情報の動的表示を期待させて遊技をさせることができ、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

50

遊技機 E E 1 または E E 2 において、第 1 情報を取得可能な第 1 情報取得手段と、その第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 情報が記憶される第 1 記憶手段と、を有し、前記第 1 識別情報は、第 1 情報に基づいて前記判別手段により前記判別が実行された場合に動的表示が実行されるものであることを特徴とする遊技機 E E 3。

遊技機 E E 3 によれば、遊技機 E E 1 または E E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、情報の記憶が維持されるように第 1 情報が取得されることを期待させることができるので、第 2 遊技状態が解除されるまで第 1 情報の取得に対する期待を高めることができ、第 1 情報が取得される価値を期間によって可変させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 5 4 】

##### < 特徴 E F 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E F 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E F 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E F 1 において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E F 2。

遊技機 E F 2 によれば、遊技機 E F 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が行われることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E F 1 または E F 2 において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E F 3。

遊技機 E F 3 によれば、遊技機 E F 1 または E F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 8 9 5 5 】

## &lt; 特徴 E F a 群 &gt;

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報 10 に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E F a 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E F a 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E F a 1 において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、前記特定演出の前記実行タイミングとなるまでの待機期間において、前記特定演出の実行が待機していることを示すための報知態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 E F a 2。

遊技機 E F a 2 によれば、遊技機 E F a 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、報知態様が表示されることによって特定演出の実行が待機されていることを遊技者が容易に認識可能となるため、特定演出の実行が決定されているにも関わらず、特定演出が実行されることを遊技者が気付かずに特定演出が実行される前に遊技を止めてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 E F a 2 において、特定条件が成立した場合には、前記報知態様が表示されている状態における前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間に前記特定演出を実行させないことが可能であることを特徴とする遊技機 E F a 3。

遊技機 E F a 3 によれば、遊技機 E F a 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行が待機していることを示す報知態様が表示されている期間に特定演出が実行されない場合であっても、特定の判別結果であることを示す識別情報が表示される場合があるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 E F a 1 から E F a 3 のいずれかにおいて、前記記憶手段に前記特定の判別結果と判別される前記情報が複数記憶されている状態で前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、先に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、後に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、の何れの前記動的表示期間において前記設定手段により前記特定演出の前記実行タイミングが設定され易いかを、遊技者が予め選択可能な選択手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E F a 4。

遊技機 E F a 4 によれば、遊技機 E F a 1 から E F a 3 のいずれかの奏する効果に加え

10

20

30

40

50

、次の効果を奏する。即ち、先に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、特定演出が実行された時点で記憶手段に残っている情報の中に特定の判別結果と判別される情報があるか否かを予測する楽しさを提供することが可能となり、後に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、識別情報の動的表示期間において特定演出が実行されなかったにも関わらず特定の判別結果であることを示すための識別情報が表示されるという意外性のある遊技を提供することが可能となるため、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができる。

【 8 9 5 6 】

10

< 特徴 E G 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を前記記憶手段に記憶されている前記情報の個数情報に基づいて決定可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E G 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 E G 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E G 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E G 2。

遊技機 E G 2 によれば、遊技機 E G 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

40

遊技機 E G 1 または E G 2 において、前記決定手段は、所定期間に記憶された前記情報の個数に対応した前記個数情報に基づいて前記特定演出の実行を決定する確率を可変可能に設定されているものであることを特徴とする遊技機 E G 3。

遊技機 E G 3 によれば、遊技機 E G 1 または E G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定期間に記憶された情報の個数によって決定確率が可変されるので、特定演出が実行されるタイミングを記憶された情報の個数に対応させて制御して、より興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E G 1 から E G 3 のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E G 4。

50

遊技機 E G 4 によれば、遊技機 E G 1 から E G 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E G 1 から E G 4 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E G 5。

遊技機 E G 5 によれば、遊技機 E G 1 から E G 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

10

#### 【 8 9 5 7 】

##### < 特徴 E G a 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定された後、特定条件が成立するまでに前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E G a 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

30

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E G a 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E G a 1 において、前記決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに前記記憶手段に記憶させることが可能な前記情報の数が多い程、前記特定演出の実行を決定し易いものであることを特徴とする遊技機 E G a 2。

40

遊技機 E G a 2 によれば、遊技機 E G a 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている特定の判別結果と判別される情報に対応した識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに記憶手段に記憶させることが可能な情報の数が多い程、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出が実行された時点で記憶手段に記憶されている情報の内、その特定演出の実行が決定された時点で事前判別手段による事前の判別を受けていない情報の数が多くなり易く、特定演出が実行された後に記憶手段に残っている情報の判別結果を遊技者が予測し難くなり、遊技の興趣を向上させるこ

50

とができる。

遊技機 E G a 1 または E G a 2 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合には、前記記憶手段に記憶されている前記情報の内、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が 1 の場合よりも、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が複数ある場合の方が、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定され易いものであることを特徴とする遊技機 E G a 3。

遊技機 E G a 3 によれば、遊技機 E G a 1 または E G a 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に特定の判別結果と判別される情報が複数存在する場合に、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出の実行が決定された場合に、複数の特典が付与されることを遊技者に期待させることによって、遊技意欲を向上させることができる。

10

#### 【 8 9 5 8 】

##### < 特徴 E H 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能な実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E H 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変換させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

30

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E H 1 によれば、特定示唆態様が行われることで、特定の判別結果となる情報が記憶されていることが早期に遊技者が認識させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。また、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E H 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が実行される場合に、決定されている前記特定演出の実行を決定することが可能な実行決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E H 2。

40

遊技機 E H 2 によれば、遊技機 E H 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行決定手段により特定演出を実行する識別情報の動的表示に対して、それぞれ動的表示の開始時に決定可否の判断がされるので、新たに記憶された情報の内容によって、実行タイミングを設定することができるという効果がある。

遊技機 E H 1 または E H 2 のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E H 3。

遊技機 E H 3 によれば、遊技機 E H 1 から E H 2 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が行われることで、特定の判別結果となることが事

50



前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E H 1 から E H 3 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E H 4。

遊技機 E H 4 によれば、遊技機 E H 1 から E H 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

10

#### 【 8 9 5 9 】

##### < 特徴 E I 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示態様を決定可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定された動的表示態様の種別に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E I 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

30

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E I 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E I 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E I 2。

遊技機 E I 2 によれば、遊技機 E I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

40

遊技機 E I 1 または E I 2 において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E I 3。

遊技機 E I 3 によれば、遊技機 E I 1 または E I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が行われることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E I 2 または E I 3 において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定

50



の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E I 4。

遊技機 E I 4 によれば、遊技機 E I 2 または E I 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 6 0 】

##### < 特徴 E J 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により付与される特典を複数の特典種別より決定することが可能な特典種別決定手段と、前記記憶されている前記情報に基づいて前記特典付与手段により付与される特典の種別を事前に判定したことに対応する判定情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E J 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E J 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E J 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E J 2。

遊技機 E J 2 によれば、遊技機 E J 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機 E J 1 または E J 2 において、前記特典は、特典遊技を前記特典の種別に対応した回数実行されるものであり、前記決定手段は、前記判定情報として所定回数以上の前記特典遊技が実行されることが決定されている場合に前記特定演出の実行を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E J 3。

遊技機 E J 3 によれば、遊技機 E J 1 または E J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が所定回数以上決定されている場合に特定演出の実行が決定されているので、遊技者は、所定回数未満の特典遊技が実行されて特典遊技が終了した場合には、その後に特定の判別結果となることを容易に認識でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E J 1 から E J 3 のいずれかにおいて、前記所定回数は、複数回の特典が付与さ

10

20

30

40

50

れた場合に実行される特典遊技の回数よりも多く設定されているものであることを特徴とする遊技機 E J 4。

遊技機 E J 4 によれば、遊技機 E J 1 から E J 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が実行されることで特典が付与される回数に対して期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 E J 1 から E J 4 のいずれかにおいて、前記特定演出が実行された場合に、前記特典遊技の実行中に実行されている前記特定演出の態様を残りの特典遊技が実行される回数を示唆する態様に可変させることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E J 5。

遊技機 E J 5 によれば、遊技機 E J 1 から E J 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が実行されることで、残りの特典遊技の実行回数を特定態様で示唆することができ、遊技者により多い残り回数を期待させながら、遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E J 1 から E J 5 のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E J 6。

遊技機 E J 6 によれば、遊技機 E J 1 から E J 5 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E J 2 から E J 5 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E J 7。

遊技機 E J 7 によれば、遊技機 E J 2 から E J 6 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 6 1 】

< 5 0 7 1 系の特徴群 >

< 特徴 F A 群 >

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 状態と、その第 1 状態よりも前記判別条件が成立し易くなる第 2 状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の状態を設定可能な第 1 設定手段と、予め定められた特定条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記第 1 状態よりも前記判別条件が成立し易くなる状態であって前記第 2 状態とは有利度合いが異なる第 3 状態を設定する第 2 設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球することで遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものが存在する。さらに、係る遊技機の中には、当たり遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行されるものも存在する（例えば、特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、時短遊技が設定された条件によらず、時短遊技の有利度合いが共通であるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機 F A 1 によれば、特典遊技が実行されない期間が続くと第 3 状態に

10

20

30

40

50

可変されて判別条件が成立し易くなるので、特典遊技が実行されない期間が長く続いたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 F A 1 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いられる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を第 1 可変制御と、その第 1 可変制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 可変制御と、を少なくとも含む複数の可変制御を実行可能な可変制御手段と、を備え、前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記第 2 可変制御で前記可変手段が制御され易い状態で構成されていることを特徴とする遊技機 F A 2。

10

遊技機 F A 2 によれば、遊技機 F A 1 の奏する効果に加え、第 1 状態よりも第 2 状態の方が入球手段へと遊技球が入球し易くなるので、所定の設定条件が成立した場合に、第 2 状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 F A 2 において、前記第 3 状態は、前記第 1 状態よりも前記第 2 可変制御で前記可変手段が制御され易い状態であって、前記第 2 状態よりも前記所定の可変条件が成立し難い状態で構成されていることを特徴とする遊技機 F A 3。

遊技機 F A 3 によれば、遊技機 F A 2 の奏する効果に加え、第 2 状態を第 3 状態よりも判別手段の判別が実行され易い状態として構成することができるという効果がある。

20

遊技機 F A 2 又は F A 3 において、遊技球が入球可能に構成され、前記入球手段とは異なる位置に設けられている第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第 2 判別情報取得手段と、を備え、前記判別手段は、前記判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別よりも、前記第 2 判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第 3 状態は、前記第 2 状態よりも、前記第 2 判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機 F A 4。

遊技機 F A 4 によれば、遊技機 F A 2 又は F A 3 の奏する効果に加え、第 3 状態では第 2 判別情報取得手段により取得された判別情報を用いた有利度合いの高い判別が実行され易くなるので、第 2 状態よりも第 3 状態へと移行することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

30

遊技機 F A 4 において、前記入球手段と前記第 2 入球手段とに遊技球が到達し得る第 1 方向と、その第 1 方向とは異なる第 2 方向と、に少なくとも遊技球を発射可能に構成された発射手段と、その発射手段により前記第 2 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 1 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第 3 入球手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記入球手段に遊技球が入球した場合と前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合とで前記判別情報を取得可能に構成されているものであり、前記第 1 状態は、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されているものであり、前記第 2 状態と前記第 3 状態とは、前記第 2 方向へと遊技球を発射するよりも、前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 F A 5。

40

遊技機 F A 5 によれば、遊技機 F A 4 の奏する効果に加え、第 1 状態と、第 2 状態および第 3 状態とで、遊技球の発射方向を異ならせることができるので、遊技にメリハリをつけることができるという効果がある。

遊技機 F A 1 から F A 5 のいずれかにおいて、遊技機の設定を初期化する初期化手段を備え、前記特定条件は、少なくとも前記初期化手段により遊技機の設定が初期化された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機 F A 6。

遊技機 F A 6 によれば、遊技機 F A 1 から F A 5 のいずれかが奏する効果に加え、特典

50

遊技が一度も実行されていなくても有利な第 3 状態が設定される斬新な挙動を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F A 6 において、前記特定条件は、前記初期化手段により遊技機の設定が初期化されたことに基づいて成立する第 1 特定条件と、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となったことに基づいて成立する第 2 特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機 F A 7。

遊技機 F A 7 によれば、遊技機 F A 6 の奏する効果に加え、初期化後、または特典遊技の実行後における判別回数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 F A 7 において、前記特定条件は、前記第 1 特定条件と、前記第 2 特定条件と、前記第 3 状態が設定されたことに基づいて成立する第 3 特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機 F A 8。

遊技機 F A 8 によれば、遊技機 F A 7 の奏する効果に加え、第 3 状態が設定された後も、特定回数の判別で連続して第 2 の判別結果となれば再度第 3 状態が設定されるので、第 3 状態が一旦終了したとしても、再度第 3 状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【 8 9 6 2 】

##### < 特徴 F B 群 >

取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いた判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、その判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて、当該判別情報が前記判別手段の判別に用いられるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定する事前特定手段と、その事前特定手段により前記判別手段の判別結果が特定されたことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、予め定められた第 1 条件が成立したに基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 条件が成立したに基づいて前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 2 条件の成立後に前記判別手段の判別に用いられる前記判別情報が前記第 1 遊技状態において取得されたに基づいて、前記特定演出実行手段により所定の演出態様の前記特定演出が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技が付与される可能性を示す演出を、図柄の変動表示が開始されるよりも前（例えば、始動入賞を検出した際）から示唆可能な示唆演出を実行することにより、遊技者の興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、示唆演出を無条件に実行する場合、不具合が発生してしまう虞がある。よって、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機 F B 1 によれば、第 2 条件が成立して第 2 遊技状態が設定されることに対してより注目して遊技を行わせることができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機 F B 1 において、前記第 2 条件は、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となった場合に少なくとも成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F

10

20

30

40

50

B 2。

遊技機 F B 2 によれば、遊技機 F B 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において第 1 の判別結果とならなくても、有利度合いが異なる第 2 遊技状態が設定されるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 F B 1 又は F B 2 において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、第 1 演出態様と、その第 1 演出態様よりも前記事前特定手段によって前記第 1 の判別結果となった場合に決定され易い第 2 演出態様と、を少なくとも含む複数のうち 1 の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記抑制手段は、少なくとも前記第 2 演出態様の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F B 3。

遊技機 F B 3 によれば、遊技機 F B 1 又は F B 2 の奏する効果に加え、特定演出の演出態様に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。 10

遊技機 F B 3 において、前記演出態様決定手段は、前記第 1 演出態様と、前記第 2 演出態様と、前記第 1 演出態様よりも前記第 2 条件が成立する場合に決定され易い第 3 演出態様と、を少なくとも含む複数のうち 1 の演出態様を決定可能に構成されているものであり、前記抑制手段は、少なくとも前記第 2 演出態様と前記第 3 演出態様との実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F B 4。

遊技機 F B 4 によれば、遊技機 F B 3 の奏する効果に加え、特定演出の演出態様によって、第 1 の判別結果となる可能性、および第 2 条件が成立する可能性の両方を示唆することができるので、演出態様をより好適に設定することができるという効果がある。 20

遊技機 F B 1 から F B 4 のいずれかにおいて、前記第 2 遊技状態において予め定められた第 3 条件が成立したことに基づいて前記第 2 遊技状態を終了させる終了手段を備え、前記第 1 遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第 1 の判別結果に対応する前記判別情報は、前記第 2 遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられた方が、前記第 2 遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた場合よりも有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 F B 5。

遊技機 F B 5 によれば、遊技機 F B 1 から F B 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 条件が成立する前に取得され、第 2 遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第 1 の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第 1 の判別結果になる可能性が高い場合にのみ第 2 遊技状態の間に抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。 30

遊技機 F B 5 において、前記終了手段により前記第 2 遊技状態が終了されたことに基づいて前記第 1 遊技状態に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機 F B 6。

遊技機 F B 6 によれば、遊技機 F B 5 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態が終了するよりも前に第 1 の判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F B 5 又は F B 6 において、前記第 1 遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第 1 の判別結果とは異なる外れ判別結果に対応する前記判別情報は、前記第 2 遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられるよりも、前記第 2 遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた方が有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 F B 7。 40

遊技機 F B 7 によれば、遊技機 F B 5 又は F B 6 の奏する効果に加え、第 2 条件が成立する前に取得され、第 2 遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第 1 の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第 1 の判別結果になる可能性が低い場合に、第 2 遊技状態が終了してから抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。

遊技機 F B 5 から F B 7 のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、そ 50

の第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第 1 判別情報を取得し、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第 2 判別情報を取得することが可能に構成されているものであり、前記判別手段は、前記第 1 判別情報を用いた判別よりも、前記第 2 判別情報を用いた判別の方が遊技者の有利度合いが高くなり易く構成されているものであり、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも前記可変手段が前記第 1 位置に可変され易い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機 F B 8。

遊技機 F B 8 によれば、遊技機 F B 5 から F B 7 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 遊技状態の有利度合いをより高くすることができるので、第 2 遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【 8 9 6 3 】

##### < 特徴 F C 群 >

所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子で構成される信号出力部と、予め定められた第 1 の出力条件が成立したことに基づいて、前記複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第 1 の出力態様の信号が出力されるように制御する第 1 信号制御手段と、前記第 1 の出力条件とは異なる第 2 の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定の信号出力端子から予め定められた第 2 の出力態様の信号が出力されるように制御する第 2 信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F C 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献 1：特許 3 8 4 8 1 0 5 号公報）。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力する情報が増大すると、信号を出力するための信号出力端子の数が増大してしまう可能性がある。よって、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう虞がある。

これに対して遊技機 F C 1 によれば、第 1 の出力条件が成立した場合と第 2 の出力条件が成立した場合とで、同一の信号出力端子から信号の出力態様を異ならせて所定装置へと信号を出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

遊技機 F C 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第 1 の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記第 1 条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に成立するものであり、前記第 2 条件は、前記第 2 の設定条件が成立した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機 F C 2。

遊技機 F C 2 によれば、遊技機 F C 1 の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを示す信号、および有利な第 2 遊技状態が設定されることを示す信号を、共通の信号出力端子から出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

遊技機 F C 2 において、前記第 2 の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったこととは少なくとも異なる条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F C 3。

遊技機 F C 3 によれば、遊技機 F C 2 の奏する効果に加え、特定の判別結果とならなくても有利度合いが高い遊技状態に設定されるという斬新な遊技性を実現することができる

10

20

30

40

50

ので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F C 3 において、前記第 2 の設定条件は、予め定められた特定条件が成立した後で実行される予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するように構成されていることを特徴とする遊技機 F C 4。

遊技機 F C 4 によれば、遊技機 F C 3 の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F C 3 又は F C 4 において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第 1 遊技状態よりも有利な第 3 遊技状態を設定可能な第 3 遊技状態設定手段と、前記第 2 遊技状態と前記第 3 遊技状態とのどちらかが設定されてからその設定された前記第 2 遊技状態または前記第 3 遊技状態が終了されるまでの間、前記特定の信号出力端子とは異なる第 1 の信号出力端子から第 3 の出力態様の信号が出力されるように制御する第 3 信号出力制御手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、その遊技状態判別手段により前記第 2 遊技状態と判別されたことに基づいて、前記特定の信号出力端子から第 4 の出力態様の信号が出力されるように制御する第 4 信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F C 5。

遊技機 F C 5 によれば、遊技機 F C 3 又は F C 4 の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の遊技状態が第 2 遊技状態であるか第 3 遊技状態であるかを、第 4 の出力態様の信号の有無によって所定装置に対して容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機 F C 4 において、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する連続回数特定手段と、その連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が所定の信号出力端子から出力されるように制御する第 5 信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F C 6。

遊技機 F C 6 によれば、遊技機 F C 4 の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の外れ判別結果の連続回数を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。

遊技機 F C 6 において、遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する遮断時連続回数特定手段と、その遮断時連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が前記所定の信号出力端子から出力されるように制御する第 6 信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F C 7。

遊技機 F C 7 によれば、遊技機 F C 6 の奏する効果に加え、電源が遮断された時点の外れ判別結果の連続回数と、電源が投入された際の連続回数とを所定装置に対して把握させることができるので、仮に、電源が遮断された際の連続回数と次に電源が投入された際の連続回数とに齟齬がある場合に、所定装置において遊技機に対する不正行為の可能性を判断することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

#### 【 8 9 6 4 】

##### < 特徴 F D 群 >

所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な信号出力部を備えた遊技機において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも特定の遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となった回数を計数する計数手段と、前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させる信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F D 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコン

10

20

30

40

50



ピュータ等)へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる(例えば、特許文献1:特許3848105号公報)。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力可能な情報に限りがあるため、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう可能性がある。

これに対して遊技機FD1によれば、遊技機に対して電源が投入された場合に所定装置に対して計数手段の計数値を把握させることができるという効果がある。

遊技機FD1において、前記特定の遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って連続して前記第2の判別結果となったことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態を設定可能な有利遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機FD2。

遊技機FD2によれば、遊技機FD1の奏する効果に加え、第2の判別結果が連続することを期待する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機FD1又はFD2において、前記信号制御手段は、前記遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機FD3。

遊技機FD3によれば、遊技機FD1又はFD2の奏する効果に加え、電源が遮断された際の計数手段の計数値を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。

遊技機FD3において、前記所定装置は、前記遊技機の電源が遮断された際に前記信号出力部から出力された前記計数手段の計数する回数に応じた情報を、少なくとも前記遊技機に対して次に電源が投入されて前記計数手段の計数する回数に応じた情報を受信するまで記憶可能な記憶手段を備えることを特徴とする遊技機FD4。

遊技機FD4によれば、遊技機FD3の奏する効果に加え、遊技機に対して電源が遮断されている間に計数手段の計数する回数が書き替えられる等の不正行為が行われた場合に、次の電源投入時に当該不正行為を所定装置側で容易に把握することができるという効果がある。

#### 【8965】

##### <特徴FE群>

受信した信号の種別に応じた視認態様が設定される特定装置に対して信号を出力する信号出力手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が特定の視認態様に設定され得る特定種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御する信号制御手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様となっていることを遊技者が確認し易くなる演出態様で構成されている第1演出を実行する第1演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機FE1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた(例えば、特許文献1:特開2003-325886号公報)。

しかしながら、遊技機において実行される興趣演出として、より斬新な演出態様が求められている。即ち、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることが求められている。

これに対して遊技機FE1によれば、特定装置と遊技機とが連動して特典遊技が実行されることを報知しているかのように遊技者に思わせることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50



遊技機 F E 1 において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となってから少なくとも前記第 1 演出が実行されるまでの間、前記特定の判別結果となったことを遊技者に認識困難とさせる第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 F E 2。

遊技機 F E 2 によれば、遊技機 F E 1 の奏する効果に加え、第 1 演出および特定の視認態様によって突然特定の判別結果が報知されたかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F E 2 において、前記特定装置の視認態様を視認可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記特定装置の視認態様が視認困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、その可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、少なくとも前記第 2 演出が実行されている間、前記第 2 位置に可変され、前記第 1 演出が実行されたことに基づいて前記第 1 位置に可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機 F E 3。

遊技機 F E 3 によれば、遊技機 F E 2 の奏する効果に加え、第 2 演出の実行中は、特定装置が特定の視認態様に設定されているか否かを視認することを物理的に困難とすることができるので、第 1 演出が実行される前から特定装置を視認していたとしても、特定の判別結果となることを第 2 演出の実行中に遊技者が察知することを困難とすることができるという効果がある。

遊技機 F E 1 から F E 3 のいずれかにおいて、予め定められた第 1 の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に不利な第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記信号制御手段は、前記第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様とは異なる第 1 視認態様に設定され得る第 1 種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記第 1 演出実行手段は、前記第 2 条件が成立する場合に、前記第 1 演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F E 4。

遊技機 F E 4 によれば、遊技機 F E 1 から F E 3 のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が実行されることだけでなく、第 2 遊技状態が設定されることについても特定装置と遊技機とが連動しているかのような演出によって報知することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F E 4 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも前記所定の可変条件が成立し易い遊技状態で構成されているものであり、前記第 1 演出実行手段は、前記第 2 条件が成立してから前記可変手段が前記可変制御手段により前記第 1 位置へと可変されるまでの期間が予め定められた特定期間以上になると前記第 2 条件が成立するよりも前に判別された場合に、前記第 2 遊技状態に設定された後で最初に前記可変手段が前記第 1 位置に可変したことに基づいて前記第 1 演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F E 5。

遊技機 F E 5 によれば、遊技機 F E 4 の奏する効果に加え、実際に入球手段へと遊技球を入球させることが可能となってから第 2 遊技状態を報知することができるので、遊技者が遊技球を無駄に発射してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 F E 1 から F E 5 のいずれかにおいて、前記特定の視認態様は、前記特典遊技の実行中であること遊技者に報知可能な視認態様で構成されていることを特徴とする遊技機 F E 6。

10

20

30

40

50

遊技機 F E 6 によれば、遊技機 F E 1 から F E 5 のいずれかが奏する効果に加え、特定装置によって特典遊技の実行中であることを明確に報知することができるという効果がある。

遊技機 F E 1 から F E 6 のいずれかにおいて、前記信号制御手段は、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて第 2 種別の信号が前記特定装置に出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記第 2 種別の信号の回数に応じて、前記判別手段による判別の実行回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F E 7。

遊技機 F E 7 によれば、遊技機 F E 1 から F E 6 のいずれかが奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された判別の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F E 7 において、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記特定種別の信号の回数に応じて、前記特典遊技が実行された回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F E 8。

遊技機 F E 8 によれば、遊技機 F E 7 の奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された特典遊技の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 6 6 】

##### < 特徴 F F 群 >

識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、その規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための 1 の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作内容の操作が行われた状態で前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記遊技機の設定を予め定められた初期設定に初期化することが可能な初期化手段と、前記初期化手段により前記初期化が行われる場合に、前記規定情報を選択するための情報が変更されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F F 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶ディスプレイ等の表示手段に複数の図柄を動的表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、動的表示された複数の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 2 3 0 7 1 4 号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、好適に動的表示態様を決定することが困難となってしまう可能性があった。

これに対して遊技機 F F 1 によれば、初期化されたとしても規定情報を選択するための情報が変更されないように抑制されるので、初期化後においても規定情報を好適に選択することができるという効果がある。

遊技機 F F 1 において、前記特典の付与が終了した後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段を備えることを特徴とする遊技機 F F 2。

遊技機 F F 2 によれば、遊技機 F F 1 の奏する効果に加え、判別手段の判別で特定の判別結果にならなくても、特定回数の判別が実行されることにより有利な特定遊技状態が設定されるので、特定の判別結果とならない期間が長く継続したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難くすることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 F F 2 において、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が実行された回数をカウントするカウント手段と、前記初期化手段により前記初期化が行われる場合に、前記カウント手段がカウントするカウント値が初期化されることを抑制する第 2 抑制手段を備え、前記設定手段は、前記カウント手段のカウント値が前記特定回数に対応するカウント値になったことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F F 3。

遊技機 F F 3 によれば、遊技機 F F 2 の奏する効果に加え、遊技機が初期化されてもカウント手段のカウント値が維持されるので、遊技機が初期化されたとしても特定遊技状態に設定されるまでの判別手段の判別回数が電源遮断時から増加することを抑制することができる。よって、遊技者に、初期化された遊技機で遊技を行うことを敬遠されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

遊技機 F F 3 において、前記規定情報選択手段は、前記カウント手段のカウント値に少なくとも基づいて前記規定情報を選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F F 4。

遊技機 F F 4 によれば、遊技機 F F 3 の奏する効果に加え、特定遊技状態を設定する可否かを判別するために判別手段の判別回数を読み出す場合にも、規定情報を選択するために判別手段の判別回数を読み出す場合にも、共通してカウント手段のカウント値を用いることができ、両者がずれてしまう可能性を排除することができるので、規定情報を好適に選択することができるという効果がある。

遊技機 F F 2 から F F 4 のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な第 2 設定手段を備えることを特徴とする遊技機 F F 5。

20

遊技機 F F 5 によれば、一旦特定遊技状態が設定された後も、特典が付与されなければ判別回数が特定回数に到達することで再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 F F 5 において、前記特定遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウント手段のカウント値を初期化可能な第 2 初期化手段を備えることを特徴とする遊技機 F F 6。

遊技機 F F 6 によれば、遊技機 F F 5 の奏する効果に加え、特定遊技状態が設定されたことを契機としてカウント値を初期化することができるので、特定遊技状態が未設定の状況であっても、一旦特定遊技状態が設定された後の状況であっても、特定回数に対応するカウント値になったか否かによって特定遊技状態を設定するか否かを判別することができるので、設定手段と第 2 設定手段とで制御を共通化することができるという効果がある。

30

遊技機 F F 2 から F F 6 のいずれかにおいて、前記特典付与手段による前記特典の付与が終了したに基づいて前記カウント手段のカウント値を初期化する第 3 初期化手段を備えることを特徴とする遊技機 F F 7。

遊技機 F F 7 によれば、遊技機 F F 2 から F F 6 のいずれかが奏する効果に加え、特典の付与が終了する毎にカウント手段のカウント値が初期化されるので、特典が付与されたタイミングによらず、特典の付与が終了してから判別手段の判別回数が特定回数になることで特定遊技状態を設定することができるという効果がある。

40

#### 【 8 9 6 7 】

##### < 特徴 F G 群 >

遊技に関する所定の制御を行う制御手段を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定制御が前記制御手段によって行われるように設定する特定制御設定手段と、前記所定の設定条件の成立時点において予め定められた特定条件が成立している場合に、前記特定制御設定手段の設定を抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F G 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する

50

場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献１：特開２００１－２７６３６５号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機ＦＧ１によれば、特定条件の成立下において特定制御が行われることを回避することができるので、より好適に制御を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定するための情報である動的表示期間情報と、前記判別手段の判別が前記特定の判別結果とは異なる判別結果となった回数である判別回数と、の対応関係が少なくとも規定された規定情報を複数記憶した規定情報記憶手段と、前記判別条件が成立したに基づいて、前記規定情報記憶手段に記憶されている複数の前記規定情報のうち１の前記規定情報に応じて前記判別回数に対応する前記動的表示期間情報を特定する動的表示期間情報特定手段と、その動的表示期間情報特定手段により特定された前記動的表示期間情報に応じて前記動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記制御設定手段は、前記所定の設定条件の成立に基づいて、前記規定情報記憶手段に記憶されている複数の前記規定情報のうち、前記動的表示期間情報特定手段による前記動的表示期間情報の特定に用いるための１の前記規定情報を特定する制御を前記特定制御として前記制御手段によって行われるように設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＦＧ２。

遊技機ＦＧ２によれば、好適に動的表示期間を決定することができるという効果がある。

遊技機ＦＧ２において、前記所定の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは少なくとも異なる第１の判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＦＧ３。

遊技機ＦＧ３によれば、遊技機ＦＧ２の奏する効果に加え、第１の判別結果となった場合に規定情報を特定することができるので、第１の判別結果の前後で決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ３において、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作内容の操作が行われた状態で前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記遊技機の設定を予め定められた初期設定に初期化することが可能な初期化手段と、を備え、前記判別手段は、判別結果が前記特定の判別結果と前記第１の判別結果とのどちらかになるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ４。

遊技機ＦＧ４によれば、遊技機ＦＧ３の奏する効果に加え、遊技機の初期化後に判別手段の判別が実行され、特定の判別結果にならなければ、規定情報を特定することができるので、ほぼ、遊技機の初期化後に判別手段の判別が１回実行されることで規定情報を特定することができる。よって、規定情報が特定されていない状態が長く続いてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＧ４において、前記特定条件は、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化された後で最初に前記第１の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ５。

遊技機ＦＧ５によれば、遊技機ＦＧ４の奏する効果に加え、第１の判別結果となる毎に、繰り返し規定情報が特定されることを抑制できるという効果がある。

遊技機ＦＧ４又はＦＧ５において、前記制御手段は、前記特定制御として、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化され、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて１の前記規定情報を特定する第１特定制御と、

10

20

30

40

50

前記特典遊技の実行が終了したことに基づいて１の前記規定情報を特定する第２特定制御と、を少なくとも行うことが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ６。

遊技機ＦＧ５によれば、遊技機ＦＧ４又はＦＧ５の奏する効果に加え、特典遊技の実行が終了した場合にも規定情報を特定することができるので、特典遊技の終了を契機として、決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ４からＦＧ６のいずれかにおいて、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化された後における前記判別回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、少なくとも前記特定回数に到達するまでの間のそれぞれの前記判別回数と、前記動的表示期間情報と、の対応関係を規定した前記規定情報を特定する制御で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ７。

10

遊技機ＦＧ７によれば、遊技機ＦＧ４からＦＧ６のいずれかが奏する効果に加え、遊技機が初期化され、判別手段の判別結果が第１の判別結果となったことに基づいて特定された規定情報を、有利遊技状態が設定されるまでの間、使用し続けることができるので、有利遊技状態が設定されるまでに規定情報を切り替える制御を行う必要がなく、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ＦＧ４からＦＧ７のいずれかにおいて、前記初期化手段により前記遊技機が初期化され、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて特定演出を実行する演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＧ８。

20

遊技機ＦＧ８によれば、遊技機ＦＧ４からＦＧ７の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に、特定条件が成立したことを遊技者に理解させることができるという効果がある。

遊技機ＦＧ８において、前記演出実行手段は、前記遊技機に対して電源が投入され、前記初期化手段によって前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化されなかった場合に、前記特定演出の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ９。

遊技機ＦＧ９によれば、遊技機ＦＧ８の奏する効果に加え、特定演出が実行されるか否かによって遊技機が初期化されたか否かを遊技者に理解させることができるので、遊技機に対して電源が投入された場合に、少なくとも特定条件が成立するまで遊技を行って初期化の有無を判別したいと遊技者に思わせることができる。よって、特に、遊技機を設置しているホールの開店直後における遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機ＦＧ２からＦＧ９のいずれかにおいて、前記動的表示期間情報は、前記動的表示期間として決定され得る複数の異なる期間が少なくとも規定されている情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＧ１０。

遊技機ＦＧ１０によれば、遊技機ＦＧ２からＦＧ９のいずれかが奏する効果に加え、動的表示期間を多様化させることで判別手段の判別結果が示されるまでの期間にバリエーションを持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【８９６８】

40

##### <特徴ＦＨ群>

識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に予め定められた特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定

50

情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、前記規定情報記憶手段から１の規定情報を選択させるための情報である選択情報として、複数の異なる選択情報のうち１の選択情報を特定する選択情報特定手段と、その選択情報特定手段によって特定された前記選択情報に応じて、規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための１の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、を備え、前記選択情報特定手段は、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、１の前記選択情報を特定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶ディスプレイ等の表示手段に複数の図柄を動的表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、動的表示された複数の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する（例えば、特許文献１：特開２００３－２３０７１４号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、好適に動的表示態様を決定することが困難になってしまう可能性があった。

これに対して遊技機ＦＨ１によれば、選択情報を好適に特定することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ１において、前記選択情報特定手段は、前記特典が付与されたことに基づいて前記選択情報として第１選択情報を特定し、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第１選択情報とは異なる第２選択情報を特定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ２。

遊技機ＦＨ２によれば、遊技機ＦＨ１の奏する効果に加え、特典の付与が修了された場合と特定遊技状態が設定される場合とで異なる選択情報を特定することができるので、決定される規定情報の傾向を多様化することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ１又はＦＨ２において、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ３。

遊技機ＦＨ３によれば、遊技機ＦＨ１又はＦＨ２の奏する効果に加え、特定遊技状態が１回設定された後も、特典が付与されなければ再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に特定遊技状態が設定される斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＦＨ３において、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて特定される前記選択情報は、前記判別手段の判別回数が前記特定回数よりも少ない第１回数未満の範囲で前記規定情報選択手段に対して第１規定情報を選択させ、前記第１回数となったことに基づいて前記第２規定情報を選択させることが可能な情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ４。

遊技機ＦＨ４によれば、特定遊技状態に設定された後で第１回数の判別が実行された場合に、決定される動的表示態様の傾向を異ならせることができるので、動的表示態様の傾向の変化によって特定回数が近づいてきたと遊技者に感じさせることができるという効果がある。

遊技機ＦＨ４において、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて特定される前記選択情報は、前記判別手段の判別回数が前記特定回数よりも少なく、前記第１回数よりも多い第２回数となったことに基づいて前記規定情報選択手段に対して前記第２規定情報を選択させ、前記判別手段の判別回数が前記第１回数よりも多く、前記第２回数未満の範囲で前記第１規定情報を選択させることが可能な情報で構成されていることを特徴とする遊技機ＦＨ５。

遊技機ＦＨ５によれば、遊技機ＦＨ４の奏する効果に加え、特定遊技状態の設定後に実

10

20

30

40

50

行された判別手段の判別回数が第 1 回数となった場合、および第 2 回数となった場合に、その他の回数の場合とは決定される動的表示態様の傾向を異ならせることができるので、動的表示態様の傾向が可変する毎に、段階的に、特定回数が近づいていると遊技者に感じさせることができるという効果がある。

遊技機 F H 3 から F H 5 のいずれかにおいて、前記特典の付与が終了された後で最初に設定された前記特定遊技状態と、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて設定された前記特定遊技状態とで、有利度合いを可変させることが可能な有利度合い可変手段を備えることを特徴とする遊技機 F H 6。

遊技機 F H 6 によれば、同じ特定遊技状態でも設定されるタイミングによって有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F H 6 において、前記有利度合い可変手段は、前記特典の付与が終了された後で最初に設定された前記特定遊技状態よりも、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて設定された前記特定遊技状態の方が有利度合いが高くなるように有利度合いを可変可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F H 7。

遊技機 F H 7 によれば、遊技機 F H 6 の奏する効果に加え、より長い期間特典が付与されていない状態で設定された特定遊技状態の方が有利度合いを高くすることができるので、特典が付与されないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

#### 【 8 9 6 9 】

##### < 特徴 F I 群 >

予め定められた第 1 の実行条件の成立に基づいて第 1 制御を実行し、前記第 1 制御の実行中に予め定められた第 2 の実行条件が成立したことに基づいて前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行する制御手段と、少なくとも前記第 1 制御の実行中に予め定められた第 3 の実行条件が成立したことに基づいて、前記第 1 制御とも前記第 2 制御とも異なる第 3 制御が前記制御手段によって実行されるように設定する第 3 制御設定手段と、前記第 3 制御の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて第 3 制御を終了させる終了手段と、その終了手段により前記第 3 制御が終了された時点で予め定められた特定条件が成立している場合に前記第 2 制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記特定条件が成立していない場合に前記第 1 制御が前記制御手段によって実行されるように設定する終了後制御設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F I 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 2 7 6 3 6 5 号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機 F I 1 によれば、第 3 制御の終了時点における特定条件の成立有無に応じて、第 3 制御の終了後に第 1 制御を実行させるか第 2 制御を実行させるかを切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機 F I 1 において、前記終了後制御設定手段は、前記第 1 制御の実行中に前記第 3 の実行条件が成立しなかったと仮定した場合に前記終了条件の成立時点で前記第 2 制御の実行中であれば、前記第 2 制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記終了条件の成立時点で前記第 1 制御の実行中であれば、前記第 1 制御が前記制御手段によって実行されるように設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F I 2。

遊技機 F I 2 によれば、遊技機 F I 1 の奏する効果に加え、第 3 制御が終了される場合に、第 3 制御が実行されなかったと仮定した場合の制御内容を設定することができるので

10

20

30

40

50



、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機 F I 1 又は F I 2 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 2 の実行条件は、前記第 1 の実行条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となった回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 F I 3。

遊技機 F I 3 によれば、遊技機 F I 1 又は F I 2 の奏する効果に加え、第 2 の判別結果となった回数が特定回数となることで異なる制御に切り替えることができるので、有利な特典遊技が実行されない状況下において延々と第 1 制御が実行され続けてしまうことを抑制することができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

遊技機 F I 3 において、前記終了後設定手段は、前記終了条件の成立時点で、前回の前記第 1 の実行条件の成立後に前記第 2 の判別結果となった回数が前記特定回数以上である場合に前記第 2 制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記第 2 の判別結果となった回数が特定回数未満である場合に前記第 1 制御が実行されるように設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F I 4。

遊技機 F I 4 によれば、遊技機 F I 3 の奏する効果に加え、第 2 の判別結果の回数に応じて第 3 制御の終了後における制御内容を切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

20

遊技機 F I 3 又は F I 4 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間を決定するための情報が規定された所定の規定情報として、第 1 規定情報と、その第 1 規定情報とは異なる第 2 規定情報と、を少なくとも含む複数の規定情報を記憶した規定情報記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記第 1 制御として、前記第 1 規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御し、前記第 2 制御として、前記第 2 規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F I 5。

30

遊技機 F I 5 によれば、第 1 制御が実行されるか、第 2 制御が実行されるかによって決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるので、判別手段の判別結果が示されるまでの期間の傾向も異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F I 3 から F I 5 のいずれかにおいて、予め定められた特定の設定条件の成立に基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が前記特定回数よりも多い予め定められた第 1 回数に渡って連続して前記第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記第 1 の実行条件は、前記特定の設定条件が成立した場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F I 6。

40

遊技機 F I 6 によれば、遊技機 F I 3 から F I 5 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 遊技状態の間に第 1 制御から第 2 制御に切り替えることができるので、第 2 遊技状態が設定されるまでの間の遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 F I 6 において、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる判別結果であって前記第 2 の判別結果の一部である第 3 の判別結果となったことに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 3 遊技状態を設定する第 3 遊技状態設定手段を備え、前記第 3 の実行条件は、前記判別手段の判別結果が前記第 3 の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F I 7。

50



遊技機 F I 7 によれば、遊技機 F I 6 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態から第 3 遊技状態に切り替わった場合に制御も切り替えることができるので、遊技状態に応じた制御を実行することができるという効果がある。

遊技機 F I 7 において、前記第 1 遊技状態設定手段は、前記第 3 の判別結果となった後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第 2 回数に渡って連続して前記第 2 の判別結果となったことに基づいて、遊技状態を前記第 1 遊技状態に設定可能に構成されているものであり、前記終了条件は、前記第 3 の判別結果となった後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第 2 回数に渡って連続して前記第 2 の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F I 8。

遊技機 F I 8 によれば、第 3 遊技状態が終了して第 1 遊技状態に戻る際に、第 2 の判別結果の回数に応じて第 1 制御を実行させるか第 2 制御を実行させるかを切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

【 8 9 7 0 】

< 特徴 F J 群 >

予め定められた特定の設定条件の成立に基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、少なくとも前記第 1 遊技状態において成立し得る所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 2 遊技状態の間に前記第 2 遊技状態の設定条件が再度成立する場合に、前記再度成立する設定条件を加味した有利度合いを遊技者に示唆する特定演出を、少なくとも前記第 2 遊技状態が設定されるよりも前に実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F J 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられているものの知られており、有利度合いが高い遊技状態へと移行する際に、表示演出等によって有利度合いを報知するものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、単に直近で設定される有利状態の有利度合いのみを判別して有利度合いを報知する構成としているため、実際の有利度合いと報知される有利度合いとにずれが生じてしまう可能性がある。

これに対して遊技機 F J 1 によれば、第 2 遊技状態が設定されること、および第 2 遊技状態の間に再度第 2 遊技状態を設定するための設定条件が成立することが予め分かっている場合に、第 2 遊技状態が設定されるよりも前に、第 2 遊技状態が重複して設定されることを加味した有利度合いを遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F J 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第 2 遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記第 2 遊技状態を終了させる終了手段と、を備え、前記特定演出は、前記第 2 遊技状態が前記終了手段により終了されるまでの前記判別手段の判別回数を示唆することが可能な演出で構成されていることを特徴とする遊技機 F J 2。

遊技機 F J 2 によれば、遊技機 F J 1 の奏する効果に加え、特定演出によって第 2 遊技状態が終了するまでの判別回数を示唆することができるので、特定演出に注目させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 F J 2 において、前記所定の設定条件の成立に基づいて、前記第 2 遊技状態が前記終了手段により終了されるまでの前記判別手段の判別回数として、第 1 回数と、その第 1 回数よりも多い第 2 回数と、を少なくとも含む複数のうち 1 の回数を決定する終了回数決定手段を備えることを特徴とする遊技機 F J 3。

遊技機 F J 3 によれば、終了回数決定手段により決定され得る回数が複数設けられているので、特定演出により示唆される回数により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 F J 2 又は F J 3 において、前記所定の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる判別結果であって前記第 2 の判別結果に含まれる判別結果である第 3 の判別結果となった場合に成立する第 1 設定条件と、その第 1 設定条件とは異なる第 2 設定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機 F J 4。

10

遊技機 F J 4 によれば、遊技機 F J 2 又は F J 3 の奏する効果に加え、有利な遊技状態が設定される条件として複数の条件が設けられているため、第 2 遊技状態へと移行することを期待できる場面をより多くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F J 4 において、前記第 2 設定条件は、少なくとも前記第 1 遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第 3 回数に渡って前記第 2 の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F J 5。

遊技機 F J 5 によれば、遊技機 F J 4 の奏する効果に加え、有利度合いが低い第 1 遊技状態において第 1 の判別結果にならなくても、判別手段の判別が第 3 回数に渡って第 2 の判別結果となることで有利度合いが高い第 2 遊技状態が設定されるので、第 1 遊技状態において第 1 の判別結果とならない期間が長く継続したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機 F J 5 において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出の演出態様として、前記第 1 設定条件が成立し、当該第 1 設定条件の成立に基づいて設定される前記第 2 遊技状態において前記特定回数の前記判別手段の判別が実行されるまでに前記判別手段の判別回数が前記第 3 回数に到達する場合に、前記第 1 設定条件が成立してから前記判別手段の判別結果が前記第 3 回数に到達したに基づいて設定される前記第 2 遊技状態が終了するまでの間に実行可能な判別回数に応じた演出態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F J 6。

30

遊技機 F J 6 によれば、遊技機 F J 5 の奏する効果に加え、特定演出の演出態様として、実際に第 2 遊技状態が終了されるまでの判別回数に応じた演出態様を設定することができるので、特定演出に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 F J 6 において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、設定される前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果とならない場合に少なくとも第 4 回数の判別を実行可能であることを示す第 1 演出態様と、前記第 4 回数よりも多い第 5 回数の判別を実行可能であることを示す第 2 演出態様と、を少なくとも含む複数のうち 1 の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記演出態様決定手段は、設定される前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果とならない場合に実行可能な判別の回数が第 1 回数以上であり、且つ、第 2 回数未満である場合に、前記第 1 演出態様を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F J 7。

40

遊技機 F J 7 によれば、遊技機 F J 6 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態が終了するまでの判別回数が第 1 回数以上、且つ、第 2 回数未満である場合に、一律で第 1 演出態様を決定することができるので、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 F J 7 において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記第 2 遊技状態が設定されたに基づいて、当該設定された前記第 2 遊技状態が終了されるまでに実行可能な判別回数を示す情報として、当該第 2 遊技状態が設定されるよりも前に実行された前記特定演出の演出態様に応じた判別回数を示す情報を前記表示手段に表示させる表示制御手段と

50

、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別が行われる毎に、前記表示手段に表示される前記判別回数を示す情報を、判別回数が1少ない情報に更新する更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機F J 8。

遊技機F J 8によれば、遊技機F J 7の奏する効果に加え、第2遊技状態が終了するまでの判別回数が表示手段に表示されるので、第2遊技状態がいつまで継続するのかを遊技者にとって分かり易く構成することができるという効果がある。

【8971】

<特徴F K 群>

予め定められた特定の更新条件が成立したことに基づいて、特定のカウンタのカウンタ値を所定範囲内の1の値に更新することが可能な更新手段と、その更新手段により前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた第1のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、前記更新手段により前記特定のカウンタのカウンタ値が前記第1のカウンタ値に更新されたことに基づいて、前記特定のカウンタのカウンタ値を前記所定範囲内の値であって前記第1のカウンタ値とは異なる値である第2のカウンタ値に設定するカウンタ値設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機F K 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献1：特開2001-276365号公報）。

しかしながら、より好適な制御が求められている。

これに対して遊技機F K 1によれば、特定のカウンタ値が第1のカウンタ値に更新された場合に、第2のカウンタ値に更新することができるので、カウンタ値を好適に更新することができる。よって、特定の制御をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機F K 1において、前記第1のカウンタ値は、前記第2のカウンタ値よりも大きい値で構成されているものであり、前記更新手段は、前記特定のカウンタのカウンタ値を更新前よりも大きいカウンタ値に更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機F K 2。

遊技機F K 2によれば、遊技機F K 1の奏する効果に加え、第2のカウンタ値に更新された後でカウンタ値の更新が繰り返されることで再度第1のカウンタ値に更新され得るので、特定制御が再度実行されることを遊技者に期待させることができるという効果がある。

遊技機F K 1又はF K 2において、識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に予め定められた特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、その規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための1の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、を備え、前記更新条件は、前記判別条件の成立に基づいて成立するように構成されており、前記特定制御実行手段は、前記特定制御として、前記規定情報選択手段に対して前記規定情報記憶手段から1の規定情報を選択させるための情報である選択情報として予め規定されている複数の選択情報のうち、予め定められた特定の選択情報を特定する制御を実行可能に構成されているものであり、前記規定情報選択手段は、前記特定のカウンタのカウンタ値と、特定されている前記選択情報と、に応じて1の規定情報を選択可能に構成されて

10

20

30

40

50

いることを特徴とする遊技機 F K 3。

遊技機 F K 3 によれば、選択情報を好適に特定することができるという効果がある。

遊技機 F K 3 において、前記特典が付与されたことに基づいて前記選択情報として前記特定の選択情報とは異なる第 1 選択情報を特定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F K 4。

遊技機 F K 4 によれば、遊技機 F K 3 の奏する効果に加え、特典が付与された場合にも選択情報を特定することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F K 3 又は F K 4 において、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F K 5。

遊技機 F K 5 によれば、遊技機 F K 3 又は F K 4 の奏する効果に加え、特定遊技状態が 1 回設定された後も、特典が付与されなければ再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に特定遊技状態が設定される斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

#### 【 8 9 7 2 】

##### < 特徴 F L 群 >

予め定められた第 1 の実行条件の成立に基づいて第 1 制御を実行し、前記第 1 制御の実行中に予め定められた第 2 の実行条件が成立したに基づいて前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行する制御手段と、少なくとも前記第 1 制御の実行中に予め定められた第 3 の実行条件が成立したに基づいて、前記第 1 制御とも前記第 2 制御とも異なる第 3 制御が前記制御手段によって実行されるように設定する第 3 制御設定手段と、前記第 3 制御の実行中に予め定められた終了条件が成立したに基づいて第 3 制御を終了させる終了手段と、その終了手段により前記第 3 制御が終了されたに基づいて、前記第 1 の制御とも前記第 2 の制御とも異なる第 4 制御が前記制御手段によって実行されるように設定する終了後制御設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F L 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 2 7 6 3 6 5 号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機 F L 1 によれば、第 3 制御が終了した場合に、第 4 制御を実行することができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機 F L 1 において、前記第 1 の実行条件は、少なくとも前記第 4 制御の実行中に成立し得る条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F L 2。

第 4 制御の実行中に第 1 の実行条件が成立することにより第 1 の制御が再び実行されるので、第 4 制御の実行中に第 1 の実行条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機 F L 1 又は F L 2 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 2 の実行条件は、前記第 1 の実行条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となった回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 F L 3。

遊技機 F L 3 によれば、遊技機 F L 1 又は F L 2 の奏する効果に加え、第 2 の判別結果となった回数が特定回数となることで異なる制御に切り替えることができるので、有利な特典遊技が実行されない状況下において延々と第 1 制御が実行され続けてしまうことを抑制することができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる

10

20

30

40

50

いう効果がある。

遊技機 F L 3 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間を決定するための情報が規定された所定の規定情報として、第 1 規定情報と、その第 1 規定情報とは異なる第 2 規定情報と、を少なくとも含む複数の規定情報を記憶した規定情報記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記第 1 制御として、前記第 1 規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御し、前記第 2 制御として、前記第 2 規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F L 4。 10

遊技機 F L 4 において、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる判別結果であって前記第 2 の判別結果に含まれる第 3 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段を備え、前記第 3 の実行条件は、前記判別手段の判別結果が前記第 3 の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記第 3 制御は、前記動的表示期間決定手段に対して前記第 1 規定情報とも前記第 2 規定情報とも異なる第 3 規定情報を用いて前記動的表示期間を決定させるための制御で構成されていることを特徴とする遊技機 F L 5。

遊技機 F L 5 によれば、特定遊技状態が設定された場合に決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。 20

#### 【 8 9 7 3 】

< 5 0 7 3 ( ベース ) 系の特徴群 >

< 特徴 A 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に表示された演出態様を可変させることが可能な可変表示手段と、前記演出態様が表示されている位置に報知態様を配置することが可能な報知手段と、前記複数の演出態様が表示されている場合に、前記報知態様が配置させることで可変可能な前記演出態様を示唆することが可能な示唆制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A 1。 30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 A 1 によれば、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。 40

遊技機 A 1 において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出態様表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に、前記演出態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 A 2。

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の個数を演出態様が表示されている個数で判別することができ、判別され得る回数を予測することができるという効果がある。

遊技機 A 2 において、前記記憶手段に記憶された前記情報が前記判別手段により判別されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段を有し、前記可変表示手段は 50

、前記事前判別手段の判別結果に基づいて可変させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 A 3。

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 1 または A 2 の奏する効果に加え、演出態様が事前判別手段による判別結果に基づいて可変されるので、演出態様が可変されることで判別結果を予測することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 7 4 】

##### < 特徴 B 群 >

所定の報知態様を報知可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて設定を可変させるための情報を設定することが可能な設定手段と、可変された前記設定に対応した演出態様を実行することが可能な演出実行手段と、前記操作手段が操作された場合に、前記設定される情報に対応した識別態様を表示手段に表示させることが可能な識別態様表示手段と、通常期間よりも前記識別態様が視認困難となる特定期間を設定可能な設定手段と、前記識別態様が表示されない期間には、第 1 態様が実行され、特定期間に前記操作手段が操作された場合には、前記識別態様を示唆するための前記第 1 態様とは異なる第 2 態様が実行される態様実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行され、遊技機に設けられた遊技者が操作可能な操作手段を操作することで遊技の態様を可変させることが可能である遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報) しかしながら、操作手段を操作した場合に、遊技の態様が可変されたかを判別することが困難な場合があり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 B 1 によれば、識別態様が視認困難な特定期間である場合には、識別態様を示唆するための第 2 態様が実行されるので、通常時は異なる第 1 態様が実行される態様実行手段を利用して、識別態様を遊技者に示唆することが可能となり遊技者に分かり易く遊技をさせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B 1 において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記識別情報が動的表示されていない期間に前記操作手段が操作されたことで可変された設定に基づいて、その後実行される前記識別情報の動的表示期間中に可変して前記演出を実行することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 B 2。

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、動的表示されていない期間に操作された内容についてもその後実行される動的表示期間中に反映されるので、識別情報の動的表示と合わせて演出を楽しむことができるという効果がある。

遊技機 B 1 または B 2 において、前記態様実行手段は、前記特定期間である場合に前記識別態様が表示されていた位置に移動されて実行されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 B 3。

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 または B 2 の奏する効果に加え、態様実行手段が識別態様の表示されていた位置に移動されて実行されるので、識別態様の代わりに第 2 態様が実行されていることを分かり易くでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 8 9 7 5 】

##### < 特徴 C 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有し

10

20

30

40

50

た遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出が実行されている期間に特定条件が成立することに基づいて前記識別情報の態様を変化させることが可能な可変手段と、前記識別情報の動的表示期間が経過するまでの期間に、前記特定条件の成立回数を可変して決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 C 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として複数の図柄を動的表示させた後に、抽選結果を報知する組み合わせで図柄を停止表示させる遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）しかしながら、図柄の動的表示態様が単調となり易く、図柄が停止表示されるよりも前に報知される組み合わせを予測できてしまうことで遊技の興味が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C 1 によれば、特定条件が成立する毎に識別情報が可変することで、特定の判別結果を示す態様へと可変されることを特定条件が成立する毎に期待させることができるので、決定手段により決定された回数に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 C 1 において、前記識別情報の動的表示は、前記識別情報を特定の判別結果を示す態様で表示されることが可能な態様で少なくとも一部の識別情報を仮停止させる仮停止態様を実行可能に構成され、前記特定条件は、前記仮停止態様が実行されている期間に成立可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C 2。

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 1 の奏する効果に加え、仮停止されている期間に特定条件が成立して、識別情報の態様が可変されることで、可変したことを識別し易くすることができるという効果がある。

遊技機 C 1 または C 2 において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせで表示させることで、前記特定の判別結果を示す態様を構成可能にされ、前記可変手段は、前記図柄の組み合わせを変化させるものであることを特徴とする遊技機 C 3。

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 1 または C 2 の奏する効果に加え、特定条件が成立する毎に図柄の組み合わせを変化させることができ、特定の判別結果への期待を高めることができるという効果がある。

#### 【 8 9 7 6 】

##### < 特徴 D 群 >

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の演出が実行された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて遊技の設定を変化させることが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記演出が実行されている期間に、前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記演出の実行期間中に可変された遊技の設定に基づく演出を実行することが可能な遊技機 D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として、抽選により演出内容が決定され当否判定の期待度等を抽選結果が報知される前に予告演出として実行される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）しかしながら、実行される演出態様の内容が決定される頻度等が一定となり易く遊技の興味が低下する問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D 1 によれば、演出の実行中に操作手段を操作することで遊技の設定が可変され、演出の実行期間中に可変された設定に基づいた演出を実行することができるので、遊技者の要望に合わせた設定に対応した状態で早期に遊技をさせて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D 1 において、前記演出が実行される場合に、複数の設定に対応した演出態様を設定することが可能な演出設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 D 2

10

20

30

40

50

。

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 の奏する効果に加え、演出が実行される場合に、複数の設定に対応した演出態様が設定されることで、容易に演出の実行中に演出態様を変化させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 または D 2 において、前記特定の演出が実行される演出が実行されている期間に前記操作手段が操作されて前記設定が可変されることに基づいて特殊演出を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D 3。

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 1 または D 2 の奏する効果に加え、設定を可変させることで、特定の演出が実行されることを早期に識別可能となり、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

## 【 8 9 7 7 】

## &lt; 特徴 E 群 &gt;

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、前記図柄が停止表示される場合に、停止される図柄種別に対応した演出態様を実行可能な演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として、複数の図柄が動的表示された後に抽選結果を示す図柄の組み合わせで停止表示される遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）しかしながら、単純に図柄の動的表示と停止が繰り返されることで遊技が単調となる遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機 E 1 によれば、停止図柄の種別に対応した演出態様が実行されるので、停止した図柄種別を分かり易くして遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E 1 において、前記識別情報は、前記複数の図柄のそれぞれに識別態様を付加させて構成されており、前記識別態様は、前記図柄の種別に対応せずに決定されて付加されるものであることを特徴とする遊技機 E 2。

30

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 1 の奏する効果に加え、識別態様が図柄に種別に対応せずに付加されるので、識別情報のバリエーションを多様にすることができるという効果がある。

遊技機 E 1 または E 2 において、前記特定の判別結果を示すための態様は、特定の組み合わせで前記識別態様が表示されることで構成されているものであることを特徴とする遊技機 E 3。

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 1 または E 2 の奏する効果に加え、図柄の種別に関わらず識別態様の組み合わせで特定の判別結果が報知されるので、図柄を識別態様に柔軟に組み合わせることで報知することができるという効果がある。

40

## 【 8 9 7 8 】

## &lt; 特徴 F 群 &gt;

情報を取得することが可能な取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記情報に基づく判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な表示手段と、前記取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報の個数を示すための識別図柄を前記表示手段に表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶された前記情報の個数が変化した場合に、前記識別図柄の表示位置を新たな前記情報の個数に対応する表示位置に変更する表示位置変更手段と、その表示位置変更手段によ

50



り前記識別図柄の表示位置が変更される場合の前記識別図柄の動作態様を設定可能な動作態様設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 F 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

前記遊技機 F 1 によれば、動作態様設定手段により識別図柄の表示位置が変更される場合の動作態様を設定可能であるため、識別図柄の動作態様を用いた演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

前記遊技機 F 1 において、前記動作態様設定手段は、前記識別図柄に対応する前記識別情報が前記特定の判別結果を示すための前記識別情報である場合に、特定動作態様を設定可能であることを特徴とする遊技機 F 2。

前記遊技機 F 2 によれば、識別図柄が表示位置を変更する場合に特定動作態様で動作することで、遊技者はその識別図柄に対応する識別情報が特定の判別結果を示すための識別情報であることを認識できるため、識別図柄の動作態様にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 8 9 7 9 】

##### < 特徴 G 群 >

情報を取得することが可能な取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記情報に基づく判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な表示手段と、その表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記表示手段を視認困難な状態とすることが可能な遮断手段と、その遮断手段により視認困難な状態とする範囲を設定可能な範囲設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機 G 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)しかしながら、複数の演出が同時に実行される場合に、遊技者がどの演出に注目すれば良いのか分からず、演出効果が低下する虞があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 G 1 によれば、範囲設定手段により範囲が設定され、その範囲が遮断手段により遮断されることで遊技者が視認困難な状態となるため、視認可能な範囲で実行される演出態様に遊技者を注目させることができるという効果がある。

遊技機 G 1 において、前記取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に、前記演出態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 G 2。

遊技機 G 2 によれば、遊技機 G 1 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の個数を演出態様が表示されている個数で判別することができ、判別され得る回数を予測することができるという効果がある。

40

遊技機 G 2 において、前記記憶手段は、前記情報を、特定数を上限に記憶可能であることを特徴とする遊技機 G 3。

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 2 の奏する効果に加え、判別手段による判別に用いられる情報の記憶数に上限を設けることができるため、過剰に多くの判別が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 8 9 8 0 】

##### < 特徴 H 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄列

50

で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判別結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判別手段により特定の判別結果を示すための停止表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果であることを示すための停止表示態様は、前記複数の図柄列が特定の図柄の組み合わせで停止表示されるものであり、前記表示制御手段は、前記複数の図柄列のうち、少なくとも2以上の図柄列を前記特定の判別結果を示すための組み合わせの一部となる図柄の組み合わせで停止または仮停止表示させるリーチ表示態様で表示させることが可能に構成されており、前記リーチ表示態様が表示されている状態で動的表示されている前記図柄列に停止表示される前記識別図柄の表示態様を示唆するための示唆演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記示唆演出によって示唆された前記識別図柄の表示態様に基づいて、前記リーチ表示態様を示す前記識別図柄の表示態様を可変可能であることを特徴とする遊技機 H 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 H 1によれば、リーチ表示態様が表示されている状態にて実行される示唆演出によって、動的表示中の識別図柄の停止表示態様を示唆しながら、リーチ表示態様を示す識別図柄を可変させることも可能となる。よって、示唆演出の内容に応じて、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変すること無く、動的表示中の識別図柄が停止表示されることを期待させる遊技と、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変することを期待させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H 1において、前記示唆演出は、識別図柄の表示態様に対応する情報を有する装飾図柄を複数表示させた後に、前記複数表示された前記装飾図柄の中から、演出結果を示すための所定数の前記装飾図柄を表示させるものであることを特徴とする遊技機 H 2。

遊技機 H 2によれば、示唆演出の演出結果を示すための装飾図柄を含む複数の装飾図柄を表示させることによって、示唆演出の演出結果を予測させる楽しみを提供することができる。また、表示される複数の装飾図柄が有する情報を把握することにより、今回の示唆演出によってリーチ表示態様を示す識別図柄が可変すること無く、動的表示中の識別図柄が停止表示されることを期待させる遊技と、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変することを期待させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H 2において、前記示唆演出は、前記複数の装飾図柄を順に表示させるものであり、前記リーチ表示態様で表示されている前記識別図柄に対応する情報以外の情報を有する前記装飾図柄を最初に表示させるものであることを特徴とする遊技機 H 3。

遊技機 H 3によれば、リーチ表示態様が表示されている状態で最初に表示される装飾図柄を、リーチ表示態様で表示されている識別図柄に対応する情報以外の情報を有している装飾図柄とすることができ、特定の判別結果を示すための識別図柄が停止表示されたと遊技者が誤認してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【8981】

<特徴 I 群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための表示画像を作

成可能な表示画像作成手段と、その表示画像作成手段により作成された前記表示画像を所定の表示領域に表示可能な表示手段と、前記表示画像作成手段により作成された前記表示画像を可変制御可能な画像制御手段と、を有した遊技機において、前記表示画像作成手段は、複数の画層を重ね合わせて前記表示画像を作成可能であり、前記画像制御手段は、前記画層単位で前記表示画像を可変制御可能であることを特徴とする遊技機　Ｉ１。

従来より、液晶表示装置等の表示装置を用いて、判別手段の判別結果を示すための変動演出を実行するものがあり、多彩な変動演出を実行させることで演出効果を高めるために、液晶表示装置等の表示画面に様々な表示画像を表示させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、変動演出の種類を増加させるほど、表示画像を作成するための表示データの量が大きくなり、製造コストを圧迫してしまうという問題が発生するため、表示画像を作成するための表示データ量の増加を抑えながらも、多様な変動演出を実行させることで、演出効果を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機　Ｉ１によれば、表示画像作成手段により作成された表示画像を形成する複数の画層単位で、表示画像を可変制御させることができるため、同一の表示画像を用いて様々な表示態様を表示領域に表示させることができる。よって、表示画像を作成するための表示データ量の増加を抑えながらも、多様な変動演出を実行させることができるという効果がある。

遊技機　Ｉ１において、前記画像作成手段は、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報の表示画像を、前記複数の画層のうち特定の第１画層に作成可能であり、前記画像制御手段によって前記第１画層が可変制御される場合に、前記識別情報を視認困難とさせる補正制御を実行可能な補正手段を有することを特徴とする遊技機　Ｉ２。

遊技機　Ｉ２によれば、遊技機　Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、画像制御手段によって、識別情報の表示画像が可変制御される場合には、補正手段により可変制御された識別情報の表示画像を遊技者に視認させ難くすることができるため、表示手段に表示されている識別情報を遊技者が誤認してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機　Ｉ２において、前記複数の画像として、少なくとも、前記第１画層よりも前面側に第２画層を有し、前記画像制御手段は、前記第１画層と、前記画層とに同一内容の特定可変制御を実行するものであり、前記補正手段は、前記特定可変制御が実行された場合に、前記第２画層に表示される表示画像によって前記第１画層に表示される前記識別情報の表示画像を視認困難とさせるものであることを特徴とする遊技機　Ｉ３。

遊技機　Ｉ３によれば、遊技機　Ｉ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御された識別情報を示すための表示画像を視認困難とさせるために、識別情報の表示画像が作成される第１画層と、同一内容の特定可変制御が実行される第２画層に表示される表示画像を用いているため、どの様な可変制御が実行されたとしても、識別情報の表示画像の表示位置とズレること無く、第２画層の表示画像を表示させ易くすることができるという効果がある。

#### 【８９８２】

##### <特徴　Ｊ群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に表示された演出態様を可変させることが可能な可変表示手段と、前記複数の演出態様が表示されている位置に対応した表示態様を決定可能な表示態様決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機　Ｊ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案

10

20

30

40

50

されていた。（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 J 1 によれば、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 J 1 において、前記可変表示手段は、前記表示態様決定手段により決定された前記表示態様に応じて、前記演出態様の可変度合いを異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 J 2。

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 1 の奏する効果に加え、決定された表示態様に応じて演出態様の可変度合いを異ならせることができるため、表示される表示態様に興味を持たせ易くすることができるという効果がある。

遊技機 J 2 において、前記演出態様が表示されている位置に報知態様を配置することが可能な報知手段と、前記複数の演出態様が表示されている場合に、前記報知態様が配置させることで可変可能な前記演出態様を示唆することが可能な示唆制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 J 3。

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 2 の奏する効果に加え、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 8 9 8 3 】

##### < 特徴 K 群 >

所定の報知態様を報知可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて設定を可変させるための情報を設定することが可能な設定手段と、可変された前記設定に対応した演出態様を実行することが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記設定手段により前記情報が設定されたことに基づいて、特典を付与可能な特典付与手段を有することを特徴とする遊技機 K 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行され、遊技機に設けられた遊技者が操作可能な操作手段を操作することで遊技の態様を可変させることが可能である遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）しかしながら、操作手段を操作した場合に、遊技の態様が可変されたかを判別することが困難な場合があり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K 1 によれば、情報を設定することに基づいて特典が付与されるため、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K 1 において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記特典付与手段は、前記判別手段の結果が前記特定の判別結果があることを前記特典遊技が実行されるよりも前に報知するものであることを特徴とする遊技機 K 2。

遊技機 K 2 によれば、遊技機 K 1 の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを特典付与手段により遊技者にいち早く報知することができるため、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K 2 において、前記特典付与手段は、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている間に、前記設定手段により前記情報が設定された場合に前記特典を付与可能であることを特徴とする遊技機 K 3。

遊技機 K 3 によれば、遊技機 K 2 の奏する効果に加え、識別情報の動的表示期間中においても、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 8 9 8 4 】

< 5 0 7 3 ( 追加 ) 系 の 特徴 群 >

< 特徴 G A 群 >

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に前記操作が実行されたことに基づいて、演出態様を、第 1 態様から、その第 1 態様とは異なる第 2 態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第 2 態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記操作有効期間として、第 1 状態と、その第 1 状態よりも前記演出態様を可変させることが困難な第 2 状態とを、設定可能な状態設定手段を有し、前記状態設定手段は、前記第 1 状態が設定されている状態で前記操作手段が操作されたことに基づいて前記第 2 状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 G A 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が 0 となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。

しかしながら、従来型のゲージ減少演出では、特典を付与可能な状態であるか否かに応じて最終的に減少させることが可能な体力値が決定されるため、遊技者は操作手段への操作に基づいて体力値の減少度合いのみに注視することとなり、ゲージ減少演出中に体力値の減少が途中で停止してしまうと、今回の演出結果が遊技者に不利な演出結果であることを演出結果が表示されるよりも前に容易に予測されてしまい、演出効果を高めることができないという問題があった。

20

上記例示した問題点等を解決し、ゲージ減少演出において減少させることが可能な体力値に到達するよりも前の段階で強制的に体力値の減少が停止される期間を設定することにより、ゲージ減少演出中に体力値の減少が所定期間停止した場合であっても、更なる体力値の減少を遊技者に期待させることで遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G A 1 によれば、第 1 状態中に実行される操作手段への操作に基づいて第 2 状態を設定することができるため、所定の操作を実行したにも関わらず演出態様が可変し難くなった場合に、第 2 態様へと演出態様が可変しないのか、それとも、第 2 状態が設定されただけなのかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、操作有効期間が経過するまでの間、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

30

遊技機 G A 1 において、前記第 2 状態が設定されている状態で解除条件が成立した場合に、前記第 1 状態を設定可能な状態切替手段を有することを特徴とする遊技機 G A 2。

遊技機 G A 2 によれば、遊技機 G A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出態様を可変させることが困難な第 2 状態が設定された場合であっても、解除条件を成立させることによって、演出態様を可変させることが可能な第 1 状態が設定されることで演出態様を可変させ易くすることができる。よって、第 2 状態が設定された場合であっても、演出態様を第 2 状態へと可変させる遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機 G A 2 において、前記第 2 状態中に実行される前記所定の操作に基づいて前記解除条件が成立し得ることを特徴とする遊技機 G A 3。

遊技機 G A 3 によれば、第 2 状態中に所定の操作を実行することによって、解除条件が成立し得るため、第 2 状態が設定された遊技者に対して、操作手段への所定の操作を継続して実行させることが可能となり、遊技者の操作手段への操作意欲を高めることができるという効果がある。

## 【 8 9 8 5 】

< 特徴 G B 群 >

50

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の前記操作が継続して実行されていることを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記所定の操作が特定期間継続して実行していると判別されたことに基づいて、演出態様を、第 1 態様から、その第 1 態様とは異なる第 2 態様へと可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第 2 態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記所定の操作が前記特定期間よりも短い第 2 期間継続した状態で所定条件が成立した場合に、前記演出態様を前記第 2 態様へと可変させることが可能な演出制御を実行可能な演出制御手段を有することを特徴とする遊技機 G B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 2 等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が 0 となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。

また、操作手段を繰り返し押下操作（連打操作）する代わりに、操作手段を継続押下操作（長押し）することで、連打操作した場合と同様にゲージ減少演出を進行させることが可能な機能を有する遊技機も提案されている。

しかしながら、長押し操作に基づいて実行されるゲージ減少演出では、長押し操作を継続すればするほど、演出が進行（ゲージが減少）するように構成されるものが一般的であり、遊技者の操作手段への操作方法が単調となってしまう、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G B 1 によれば、所定の操作を継続する期間が特定期間となる前に、演出態様を第 2 態様へと可変させることが可能となるため、継続して所定の操作を実行している遊技者に対して、どのタイミングで特定演出が実行されるかを把握させ難くすることができる。よって、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G B 1 において、前記演出制御手段により前記演出制御が実行されていることを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 G B 2。

遊技機 G B 2 によれば、遊技機 G B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、報知手段によって演出制御が実行されていることを遊技者に報知することができるため、遊技者に対して、所定条件が成立し得る状態であることを分かり易く把握させることができるという効果がある。

遊技機 G B 1 または G B 2 において、前記所定の操作を第 1 期間継続して実行する場合よりも、前記第 1 期間よりも短い第 2 期間で前記所定の操作を終了した場合に、前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機 G B 3。

遊技機 G B 3 によれば、遊技機 G B 1 または G B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、継続して実行している所定の操作を終了した場合に所定条件が成立するため、遊技者に対して、所定の操作を継続するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することが出来る。よって、遊技者の操作手段に対する操作意欲を向上させることが出来るという効果がある。

遊技機 G B 3 において、前記操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段を有し、前記演出制御手段は、前記操作有効期間中における第 1 期間にて前記演出制御を実行可能であり、前記第 1 期間が経過したことに基づいて前記演出態様を可変させることが可能な第 2 演出可変手段を有することを特徴とする遊技機 G B 4。

遊技機 G B 4 によれば、遊技機 G B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出制御が実行される第 1 期間が経過した場合にも、第 2 演出可変手段によって演出態様を可変させることが可能となる。よって、演出制御が実行されている状態において、所定の操作を継続した場合であっても、後に演出態様を可変させることができるため、遊技者

に対して、継続している所定の操作を終了するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

遊技機 G B 4 において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、前記演出制御が実行される前記第 1 期間として、通常期間と、その通常期間よりも長い特殊期間と、を含む複数の期間の中から 1 の期間を決定可能な期間決定手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合に、前記特定演出を実行可能であり、前記期間決定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも、前記特殊期間を決定し易いことを特徴とする遊技機 G B 5。

10

遊技機 G B 5 によれば、遊技機 G B 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出制御が実行される期間として特殊期間が設定された場合に、判別手段の判別結果が特定の判別結果である可能性を高くすることができるため、演出制御が実行された場合において、演出制御が継続する期間の長さを把握するか否かに応じて、所定の操作を終了させるタイミングを遊技者を選択させることができる。即ち、演出制御が実行される期間の長さを把握したい遊技者には、少なくとも、通常期間が経過するまで所定の操作を継続し、今回の演出制御として特殊期間が設定されていることを把握した後に、所定の操作を継続するか否かを選択する遊技を行わせ、演出制御が実行される期間の長さを把握する必要が無い遊技者には、演出制御が実行された直後から、所定の操作を継続するか否かを選択する遊技を行わせることができる。

20

よって、継続している所定の操作を終了させるタイミングを遊技者を選択させるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができるという効果がある。

#### 【 8 9 8 6 】

##### < 特徴 G C 群 >

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段による前記判別の結果が所定の実行条件を満たした場合に、演出態様を、第 1 態様から、その第 1 態様とは異なる最終態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記最終態様として、第 2 態様を含む複数の態様の中から 1 の態様を決定可能な最終態様決定手段と、前記演出態様が前記第 2 態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出可変手段は、前記所定の実行条件として、第 1 実行条件が成立した場合と、その第 1 実行条件とは異なる第 2 実行条件が成立した場合とで、異なる可変パターンで前記演出態様を前記最終態様へと可変可能であることを特徴とする遊技機 G C 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が 0 となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。

40

また、操作手段を繰り返し押下操作（連打操作）する代わりに、操作手段を継続押下操作（長押し）することで、連打操作した場合と同様にゲージ減少演出を進行させることが可能な機能を有する遊技機も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、操作手段に対して、長押し操作を実行した場合に、連打操作が実行されている場合と同一の演出態様でゲージ減少演出が実行されるものが一般的であった。つまり、操作手段に対して、連打操作を実行することが困難な遊技者に対する遊技サポートの意味合いで長押し操作をした場合にも連打操作を実行した場合と同一の演出態様でゲージ減少演出を実行可能とするという技術思想を有するものが一般的であって。

このような従来型の遊技機では、遊技者に対して、長押し操作という単純な操作を実行

50



するだけで、連打操作を実行した場合と同一の演出態様でゲージ減少演出を実行することが可能となるため、遊技者にゲージ減少演出を楽しませ易くすることができるものであったが、連打操作を実行した場合と、長押し操作を実行した場合とで、実行されるゲージ減少演出の演出態様が類似するため、遊技者に対して、操作手段への操作方法を選択させる楽しさを提供することができず、操作演出に対して遊技者が早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G C 1 によれば、成立する実行条件の種別に応じて異なる可変パターンで演出態様を最終態様へと可変させることが可能となる。つまり、操作手段に対して異なる操作を実行した場合に、異なる演出を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して、操作手段への操作を選択させる楽しさを提供することができるため、遊技者が操作手段への操作に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

遊技機 G C 1 において、前記第 1 実行条件が成立したことに基づいて、前記演出可変手段により可変される前記演出態様の前記可変態様を決定可能な可変態様決定手段と、前記第 2 実行条件が成立している継続期間を判別可能な期間判別手段と、を有し、前記演出可変手段は、前記可変態様決定手段により決定された前記可変態様へと前記演出態様を可変させる第 1 可変と、前記期間判別手段により判別された前記継続期間に応じて前記演出態様を可変させる第 2 可変と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 G C 2。

遊技機 G C 2 によれば、遊技機 G C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 実行条件が成立する場合には、第 1 実行条件が成立したことに基づいて決定された可変態様へと演出態様が可変し、第 2 実行条件が成立する場合には、第 2 実行条件が成立している継続期間の長さに応じて演出態様が可変する。つまり、成立する実行条件の種別に応じて、演出態様の可変契機を異ならせている。よって、操作手段への操作方法に応じて異なる可変態様で演出態様を可変させることが可能となると共に、演出態様を可変させるタイミングも異ならせることができる。これにより、成立する実行条件の種別に応じて、演出態様の可変態様を大きく異ならせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

20

遊技機 G C 1 または G C 2 において、前記信号判別手段による前記判別が有効となる 1 の操作有効期間内に、前記第 1 実行条件と、前記第 2 実行条件と、の何れも成立させることが可能であることを特徴とする遊技機 G C 3。

30

遊技機 G C 3 によれば、遊技機 G C 1 または G C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、1 の操作有効期間中の第 1 実行条件と、第 2 実行条件と、の何れも成立させることが可能である。つまり、1 の操作有効期間中に、操作手段への操作方法を切り替えることで成立する実行条件の種別を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、操作手段を操作している最中に、操作方法を別の操作方法へと切り替えるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

#### 【 8 9 8 7 】

##### < 特徴 G D 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第 1 演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する情報に基づいて演出値を更新可能な更新手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第 1 決定と、前記更新手段によって更新される前記演出値が実行条件を満たした場合に前記判別手段による前記判別結果に

40

50



関わらず前記演出態様として前記第 1 演出態様を決定する第 2 決定と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 G D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示されるものであって、図柄が停止表示されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆態様を遊技者に報知する報知演出を実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

さらに、示唆態様の種別として、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第 1 種別と、その第 1 種別よりも抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い第 2 種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から 1 の種別を決定可能に構成し、抽選によって報知される示唆態様の種別を決定可能に構成することで、実行される報知演出に多様性を持たせ、演出効果の向上を図っていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、示唆態様の種別が抽選によって決定されるため、長期間の間、報知演出が実行されなかったり、特定種別の示唆態様が決定されなかったりする事態が発生することで、予め用意されている多種の演出を遊技者に提供するまでに、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

特に、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第 1 種別は、抽選結果が遊技者に有利では無い抽選結果（例えば、外れ）である場合においては、第 2 種別よりも決定され難くいため、第 1 種別が決定された示唆態様を含む報知演出が実行されるまでに遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G D 1 によれば、演出実行手段により実行される演出に関する情報に基づいて更新される演出値が実行条件を満たした場合に、判別手段の判別結果に関わらず、第 1 演出態様の演出を実行することができるため、第 1 演出態様の演出が実行されるよりも前に遊技者が遊技に飽きてしまう事態が発生することを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G D 1 において、前記更新手段は、前記演出実行手段により実行される前記演出の前記演出態様の種別に応じて更新される前記演出値を異ならせることを特徴とする遊技機 G D 2。

遊技機 G D 2 によれば、遊技機 G D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行される演出の演出態様に応じて、更新手段により更新される演出値を異ならせることができるため、演出値が実行条件を満たすまでに実行される判別手段による判別回数を異ならせることが可能となる。よって、第 1 演出態様の演出が実行された場合に、第 1 決定に基づいて第 1 演出態様の演出が実行されたのか、第 2 決定に基づいて第 1 演出態様の演出が実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第 2 決定に基づいて第 1 演出態様の演出が実行された場合であっても、対応する判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを期待させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 G D 2 において、前記演出態様決定手段は、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され難い第 2 演出態様と、前記第 1 演出態様、及び前記第 2 演出態様とは異なる第 3 演出態様と、を決定可能であり、前記更新手段は、前記第 2 演出態様が決定された前記演出が実行された場合の方が、前記第 3 演出態様が決定された前記演出が実行された場合よりも、前記演出値を、前記実行条件が成立し易くなるように更新可能であることを特徴とする遊技機 G D 3。

遊技機 G D 3 によれば、遊技機 G D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される可能性が低い演出が実行された場合には、特典が付与される可能性が低い演出が実行されない場合よりも、第 2 決定に基づく第 1 演出態様の演出を実行させ易く

10

20

30

40

50

することができる。よって、特典が付与される可能性が低い演出のみが実行され続けてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G D 3 において、前記更新手段は、前記第 2 演出態様、及び、3 演出態様が決定された前記演出が実行された場合の方が、前記第 1 演出態様が決定された前記演出が実行された場合よりも、前記演出値を、前記実行条件が成立し易くなるように更新可能であることを特徴とする遊技機 G D 4。

遊技機 G D 4 によれば、遊技機 G D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される可能性が低い演出が実行された方が、特典が付与される可能性が高い演出が実行された場合よりも、短期間で第 2 決定に基づいて第 1 演出態様の演出を実行させ易くすることができる。よって、第 1 演出態様の演出が頻繁に実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

#### 【 8 9 8 8 】

##### < 特徴 G E 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第 1 演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定の判別結果以外の前記判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される前記演出の演出態様として前記第 1 演出態様が決定されたことを示す決定情報を所定期間記憶可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第 1 決定と、前記記憶手段に記憶されている前記決定情報に基づいて前記第 1 演出態様を決定する第 2 決定と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 G E 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示されるものであって、図柄が停止表示されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆態様を遊技者に報知する報知演出を実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

30

さらに、示唆態様の種別として、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第 1 種別と、その第 1 種別よりも抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い第 2 種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から 1 の種別を決定可能に構成し、抽選によって報知される示唆態様の種別を決定可能に構成することで、実行される報知演出に多様性を持たせ、演出効果の向上を図っていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、示唆態様の種別が抽選によって決定されるため、例えば、抽選結果が遊技者に不利となる抽選結果（例えば、外れ）である場合に、第 1 種別が複数回決定されてしまい、第 1 種別の示唆態様を含む報知演出が見た目上、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い示唆態様となってしまう虞があった。

40

ここで、従来より、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い演出の演出態様は、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い演出の演出態様よりも、遊技者に注視させるために派手な演出態様が規定されているものが一般的である。よって、示唆態様の種別が抽選によって決定される構成では、派手な演出態様で実行される演出が、抽選結果が外れである場合に連続して実行されてしまい、演出効果が著しく低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を

50

向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G E 1 によれば、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出の演出態様として、特定の判別結果である場合の方が、特定の判別結果以外である場合よりも決定され易い第 1 演出態様が決定された場合に、その情報を記憶しておき、次に、特定の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出の演出態様を決定する場合に、記憶手段に記憶された情報に基づいて第 1 演出態様が決定されるように構成しているため、第 1 演出態様の演出が、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出として連続して実行されてしまうことを抑制することができる。

よって、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出態様を、予め定めている規則に従って実行させ易くすることができ、演出効果が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G E 1 において、前記演出態様決定手段は、前記特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される前記演出の演出態様として、前記記憶手段に前記決定情報が記憶されている場合に、前記第 1 演出態様以外を決定する第 3 決定を実行可能であることを特徴とする遊技機 G E 2。

遊技機 G E 2 によれば、遊技機 G E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に決定情報が記憶されている間は、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される演出の演出態様として、第 1 演出態様が決定され難くすることができる。つまり、第 1 演出態様が、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される演出の演出態様として連続して決定され難くすることができる。よって、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出態様を、予め定めている規則に従って実行させ易くすることができると共に、連続して第 1 演出態様の演出が実行された場合に、特定の判別結果である可能性をより高めることができるため、遊技者に対して、実行される演出の演出態様に注視させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 G E 1 または G E 2 において、前記判別手段による前記判別が所定回数実行された場合に、前記記憶手段に記憶されている前記決定情報を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機 G E 3。

遊技機 G E 3 によれば、遊技機 G E 1 または G E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている決定情報が、判別手段により実行される判別の回数に基づいて消去されるため、第 2 決定が実行される期間に制限を設けることができる。よって、第 1 決定に基づいて演出態様を決定させ易くすることができ、多種の演出を遊技者に提供することで演出効果を高めることができるという効果がある。

【 8 9 8 9 】

< 特徴 G F 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基いて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記操作手段への操作が有効に判別される有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定された前記有効期間の少なくとも一部期間を遊技者に報知可能な有効期間報知手段と、その有効期間報知手段により前記有効期間が報知されている状態で前記操作判別手段により前記操作手段の操作が判別されたことに基いて、前記判別手段による前記判別の結果を示すための操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間設定手段は、前記有効期間として、第 1 有効期間と、その第 1 有効期間よりも長い第 2 有効期間を設定可能であり、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも、前記第 2 有効期間を設定し易いものであることを特徴とする遊技機 G F 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 等）への操作を有効に判別可能な有効期間を一定期間設定し、その有効期間中に実行さ

10

20

30

40

50

れた操作手段への操作内容に基づいた操作演出を実行可能な遊技機がある。そして、有効期間が設定された場合には、有効期間が設定されたこと、及び、設定された有効期間の長さを遊技者に報知するための表示態様（有効期間ゲージ）を表示することで、遊技者に対して有効期間中に操作手段を操作させ易くする構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。

しかしながら、従来型の遊技機では、操作演出を実行可能な期間として設定される有効期間の長さが常に一定であることから、表示される有効期間の長さが常に一定となるため、有効期間が表示された場合における遊技者への操作手段に対する操作意欲に高低を設けることが困難であった。

よって、操作演出の演出結果として、遊技者に不利となる演出結果が設定されたため、意欲的に操作手段を操作したにも関わらず、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったり、遊技者に有利となる演出結果が設定されているにも関わらず、操作手段への操作が疎かになり、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったりする事態が発生してしまい、遊技者が操作演出に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が操作演出に飽きることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G F 1 によれば、判別手段による判別の結果が特定の判別結果である場合の方が、操作手段への操作が有効に判別される有効期間の長さとして、第 2 有効期間が設定され易くなり、設定された有効期間の少なくとも一部期間が遊技者に報知される。このように構成することで、遊技者に対して、設定された有効期間の長さを異ならせて報知可能となるため、報知された有効期間の長さに応じて、遊技者に対して、操作手段に対する操作意欲に高低を設けることが可能となる。

よって、有効期間が設定される毎に、対応する判別手段による判別の結果に関わらず、同一の操作意欲で操作手段を操作させる従来型の遊技機に比べて、操作手段を操作する前段階において操作手段への操作意欲を異ならせることができるため、遊技者に不利となる演出結果が設定されたため、意欲的に操作手段を操作したにも関わらず、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったり、遊技者に有利となる演出結果が設定されているにも関わらず、操作手段への操作が疎かになり、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったりする事態が発生してしまうことを抑制することができ、遊技者が操作演出に対して飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G F 1 において、前記有効期間として、前記第 1 有効期間と前記第 2 有効期間とを少なくとも含む複数の有効期間の中から 1 の有効期間を決定可能な有効期間決定手段を有し、前記有効期間設定手段は、前記有効期間決定手段により決定された前記有効期間を設定可能であり、前記有効期間決定手段により決定された前記有効期間の長さを示すための情報を、前記有効期間設定手段により前記決定された有効期間が設定されるまでに報知可能な有効期間事前報知手段を有することを特徴とする遊技機 G F 2。

遊技機 G F 2 によれば、遊技機 G F 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有効期間が設定されるよりも前に、事前報知手段により設定される有効期間の長さを示すための情報を報知することができる。よって、今回設定される有効期間の長さを遊技者に予測させた状態で有効期間を設定することができるため、事前報知手段による報知内容に対応した操作意欲で有効期間の序盤から操作手段を操作させることが可能となるため、遊技者の操作意欲に応じた操作演出を実行させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 G F 1 または G F 2 において、前記有効期間報知手段は、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間を段階的に報知する第 1 報知と、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間を一度に報知する第 2 報知と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 G F 3。

遊技機 G F 3 によれば、遊技機 G F 1 または G F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有効期間報知手段により報知された有効期間の長さを、途中で増加させる第 2 報知を実行することができるため、遊技者に対して、今回設定されている有効期間の長さを、把握させ難くすることができる。よって、実際に設定されている有効期間が長いこ

10

20

30

40

50

とを遊技者に期待させながら有効期間中に意欲的に操作手段を操作させ易くすることができるという効果がある。

【 8 9 9 0 】

< 特徴 G G 群 >

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を、その判別情報に基づく前記判別が実行されるよりも前に事前判別することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、その事前演出実行手段により実行される前記事前演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有した遊技機において、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報のうち、第 1 の範囲に含まれる複数の前記判別情報に対する前記事前判別の結果に基づいて第 1 演出態様を、前記第 1 の範囲よりも後の第 2 の範囲に含まれる複数の前記判別情報に対する前記事前判別の結果に基づいて第 2 演出態様を、それぞれ決定可能であり、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、前記第 2 の範囲に含まれる前記複数の判別情報の少なくとも一部を、前記前記第 1 の範囲に含ませることが可能であることを特徴とする遊技機 G G 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に所定条件が成立している場合には、遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

20

また、取得した抽選情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている抽選情報を、抽選が実行されるよりも前に事前判別し、これから実行される抽選の結果を事前に示唆可能な事前示唆演出を実行可能な構成も提案されていた。

さらに、複数の抽選情報に対する事前判別の結果を、1 の事前示唆演出を用いて事前に示唆可能とする構成も提案されていた。

30

上述した従来型の遊技機では、複数の抽選情報に対する事前判別の結果を、1 の事前示唆演出を用いて示唆可能であるため、例えば、複数の抽選情報に対する事前判別の結果が、何れも外れであった場合において、1 の事前示唆演出の演出結果として、外れを示す演出結果を遊技者に報知すれば良く、抽選が実行される毎に、抽選結果が外れであることを報知する場合に比べて、抽選結果が外れであることを報知する演出の実行回数を減らすことができる。よって、実行される演出の演出結果として抽選結果が外れであることを示す演出結果が連続して表示されることで遊技者の遊技意欲が低下してしまう事態が発生することを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、事前示唆演出に含まれる複数の抽選情報の範囲が一定であるため、長時間遊技をしている遊技者には、事前示唆演出の演出結果が、外れを示す演出結果である場合に、何回分の抽選結果が纏めて表示されているかを容易に把握されてしまうという問題があった。

40

また、事前示唆演出として、当たりを示す演出結果の事前示唆演出が実行される割合と、外れを示す演出結果の事前示唆演出が実行される割合と、が常に一定になるため、事前示唆演出の演出効果を高めることが困難であるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G G 1 によれば、所定条件が成立した場合に、第 1 演出態様を決定する際に用いられる判別情報として、通常であれば第 2 演出態様を決定する際に用いられる第 2 の範囲に含まれる判別情報も用いることができるため、第 1 演出態様の演出態様を決定する際に

50

用いられた判別情報の数を遊技者に分かり難くすることができる。よって、後に実行される遊技の内容が遊技者に容易に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、第1演出態様を決定する際に用いられる判別情報の数が増加した場合には、第1演出態様として特定の判別結果となり得る事前判別結果を示すための演出態様が決定され易くなり、第2演出態様として特定の判別結果となり得る事前判別結果を示すための演出態様が決定され難くすることができる。よって、連続して実行される複数回の事前演出に対して、異なる演出態様を決定させ易くすることができるため、様々な演出を遊技者に提供することができる、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機GG1において、前記判別情報を取得し易い第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも取得し難い第2遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定されている状態において、前記判別手段により実行される前記判別の回数が終了条件を満たした場合に前記第1遊技状態を終了させることが可能な終了手段と、を有し、前記事前演出実行手段は、前記第1遊技状態が設定されている状態で前記終了条件を満たすまでの前記判別の残回数が特定回数となった場合に、前記第1演出態様の前記事前演出を実行可能であることを特徴とする遊技機GG2。

10

遊技機GG2によれば、遊技機GG1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技状態中に実行される判別のうち、事前示唆演出によって判別結果が遊技者に示唆されていない判別の残回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、後に実行される遊技の内容が遊技者に容易に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

また、事前示唆演出の演出態様として、特定の判別結果以外の判別結果に対応する演出結果を示す演出態様が決定された場合であっても、事前示唆演出によって判別結果が遊技者に示唆されていない判別の残回数を遊技者に把握させ難くすることで、第1遊技状態中により多くの判別が実行されることを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機GG2において、前記事前演出実行手段は、前記第1遊技状態が設定されている状態で実行される複数回の前記判別に対応する前記事前判別結果を用いて前記第2演出態様の前記事前演出を実行可能であることを特徴とする遊技機GG3。

遊技機GG3によれば、遊技機GG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出態様の事前演出の後に実行される第2演出態様の事前演出も、第1遊技状態が設定されている状態で実行される判別に対応する事前判別結果に基づいて実行される。つまり、第1遊技状態が設定されている状態で終了条件を満たすまでの判別の残回数が特定回数となった場合に、連続して第1演出態様の事前演出と、第2演出態様の事前演出とが実行される。よって、遊技者に対して、第1遊技状態が設定されている状態で実行可能な判別の残回数を分かり難くすることができるという効果がある。

30

遊技機GG1からGG3の何れかにおいて、前記判別情報として、前記第1の範囲に含まれる前記判別情報の次に前記判別が実行される特定判別情報に対応する前記事前判別の結果が前記特定の判別結果を示すための判別結果である場合に前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機GG4。

40

遊技機GG4によれば、遊技機GG1からGG3の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1の範囲に含まれる判別情報の次に判別が実行される特定判別情報に対応する事前判別の結果が特定の判別結果を示すための判別結果である場合に、特定判別情報に対応する事前判別の結果を用いて第1演出態様を決定することができるため、第1演出態様の事前演出が実行される演出期間が無用に長くなってしまうことを抑制することができ、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができるという効果がある。

また、第2の範囲に含まれる判別情報のうち、最初に判別が実行される判別情報が特定の判別結果となることを第2演出態様の事前演出を用いて報知する場合に比べて、事前演出が実行されてから演出結果を報知するまでの演出期間を長く確保することができるため

50

、遊技者に分かり易い事前演出を実行し易くすることができるという効果がある。

遊技機 G G 1 から G G 4 のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により前記表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記特定判別情報に基づく前記判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間として、第 1 動的表示期間と、その第 1 動的表示期間よりも長い第 2 動的表示期間と、を少なくとも決定可能であり、前記遊技機は、前記特定判別情報に基づく前記判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間として前記第 1 動的表示期間が決定される場合に、前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機 G G 5。

10

遊技機 G G 5 によれば、遊技機 G G 1 から G G 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定判別情報に基づく判別の結果を示すための識別情報の動的表示期間として短い動的表示期間が決定される場合に、特定判別情報に対応する事前判別の結果を用いて第 1 演出態様を決定することができるため、第 1 演出態様の事前演出が実行される演出期間が無用に長くなってしまいうことを抑制することができ、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができるという効果がある。

#### 【 8 9 9 1 】

##### < 特徴 G H 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、異なる特典を付与可能な複数の特典種別の中から 1 の特典種別を決定可能な特典種別決定手段と、前記特典遊技が実行されることを報知するための特典演出を実行可能な特典演出実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、前記特典演出実行手段により実行される前記特典演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、特定の前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行される場合と、前記特定の特典種別とは異なる前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行され、且つ、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合とで、同一の特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機 G H 1。

20

30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として、有利度合いの異なる特典遊技の何れかが実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

加えて、特典遊技中に付与される特典の内容を、特典遊技が実行されてから遊技者に報知することで、特典遊技が実行されるよりも前に特典の内容を報知する場合に比べて、より有利な特典が付与されることに対する期待感を継続して抱かせることができるよう構成が提案されていた。

40

また、取得した抽選情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている抽選情報を、抽選が実行されるよりも前に事前判別し、例えば、特典遊技中において、記憶されている抽選情報の中に当たり当選する抽選結果となる抽選情報が含まれていることを遊技者に報知可能な構成も提案されていた。

上述した従来型の遊技機では、特典遊技が実行されている間に、実行中の特典遊技によって付与される特典の内容や、新たに別の特典遊技が実行される可能性を遊技者に報知する演出を実行することができるため、特典遊技中の遊技者を実行される演出に注視させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまいうことを抑制することができるものであつ

50



た。

しかしながら従来型の遊技機では、実行中の特典遊技によって付与される特典の内容と、新たに別の特典遊技が実行されることが、別の演出によって報知されるため、遊技者に対して後に実行される遊技の内容を容易に把握させてしまうことから、特典遊技中に実行される演出の内容によっては、演出の内容を把握した遊技者の遊技に対する遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G H 1 によれば、特定の特典種別が決定された特典遊技が実行される場合と、特定の特典種別とは異なる特典種別が決定された特典遊技が実行され、且つ、事前判別手段により特定の特典種別と判別される情報が記憶されていると判別された場合とで、特典演出の演出態様として、同一の特定演出態様を決定することができるため、特典演出の演出内容を把握した遊技者に対して、後に実行される遊技内容を予測する楽しさを提供することができるため、特典演出の内容を把握した遊技者の遊技に対する遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G H 1 において、前記特典演出実行手段は、複数回の前記特典遊技が実行される期間の少なくとも一部を前記演出期間として前記特典演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 G H 2。

遊技機 G H 2 によれば、複数回の特典遊技を跨ぐように前記特典演出を実行することができるため、特定の特典種別が決定された特典遊技が実行される場合と、特定の特典種別とは異なる特典種別が決定された特典遊技が実行され、且つ、事前判別手段により特定の特典種別と判別される情報が記憶されていると判別された場合とで、同一の演出態様で特典演出を実行した場合であっても遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G H 1 または G H 2 において、前記特典遊技が終了した後に、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技機は、前記特定の特典種別が決定された前記特典遊技の方が、前記特定の特典種別以外の特典種別が決定された前記特典遊技よりも、前記特典遊技の終了後に前記第 2 遊技状態が設定され易く構成され、前記特典演出実行手段は、前記特定の特典種別とは異なる前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行され、且つ、前記事前判別手段により前記特定の特典種別と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて実行される前記特典遊技が終了した後に、前記第 2 遊技状態が設定された場合に前記特典演出態様の前記特典演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 G H 3。

遊技機 G H 3 によれば、遊技機 G H 1 または G H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の特典遊技に対応させて特定の特典演出態様の特典演出が実行される場合には、対応する特典遊技が終了した後に第 2 遊技状態が設定されるため、特定の特典演出態様の特典演出が実行された場合に、第 2 遊技状態が設定される期待度を高めることができるという効果がある。

#### 【 8 9 9 2 】

< 特徴 G I 群 > ( 複合演出に用いられる各演出要素を個々に報知する順序を、成立条件に応じて切り替える )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の特典種別であることに基づいて遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、複数の演出情報を順に報知可能な演出情報報知手段を有し、前記演出実行手段は、前記演出として、前記演出情報報知手段により報知された前記演出情報に対応する演出態様を含む複合演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記演出情報報知手段により報知される前記演出情報の順序を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 G I 1

。



従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものであって、抽選結果を示すための演出を実行することにより遊技者に対して抽選結果を予測させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 5 - 2 0 8 5 5 7 号公報）。

さらに、演出に用いられる演出態様を示す演出情報の少なくとも一部を、その演出が実行されるよりも前に遊技者に報知することで、これから実行される演出の内容を遊技者に予め予測させる楽しさを提供可能にする構成が提案されていた。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特定の順序で演出情報が報知されるため、例えば、先に報知される演出情報（第 1 演出情報）の方が、後に報知される演出情報（第 2 演出情報）よりも抽選結果を遊技者が予測し易い演出情報である場合には、遊技者に対して早期に抽選結果を予測されてしまい、後に報知される演出情報の内容に対して遊技者が興味を持たなくなるという問題があった。

また、第 1 演出情報よりも第 2 演出情報の方が、抽選結果を遊技者が予測し易い演出情報となるように構成することで、特定の順序で演出情報を報知した場合であっても、第 2 演出情報が報知されるまで、抽選結果を遊技者に予測させ難くすることが可能となるが、この場合、第 1 演出情報の報知に対して遊技者が興味を持たなくなり、演出情報を順に報知することの演出効果を高めることが出来ないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興味を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G I 1 によれば、複合演出に含まれる演出態様に対応する複数の演出情報の報知順序を異ならせることができるため、複合演出の演出内容を遊技者に予測させる楽しさを継続させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 G I 1 において、前記複合演出の種別として、第 1 種別と、その第 1 種別とは異なる第 2 種別と、を含む複数の種別の中から 1 の種別を決定可能な演出種別決定手段と、その演出種別決定手段により決定された前記種別を報知可能な種別報知手段と、を有し、前記種別報知手段は、前記演出情報が報知されるよりも前に決定された前記種別を報知可能であり、前記遊技機は、前記演出種別決定手段により決定された前記複合演出の種別に応じて前記演出情報報知手段により報知される前記演出情報の順序を異ならせることが可能であり、演出情報報知手段により先に報知される第 1 演出情報よりも、その第 1 演出情報よりも後に報知される第 2 演出情報の方が、判別手段の判別結果を予測し易い演出情報が決定され易いように構成していることを特徴とする遊技機 G I 2。

遊技機 G I 2 によれば、遊技機 G I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、決定された複合演出の種別に応じて演出情報の報知順序を異ならせることができ、判別手段の判別結果を予測し易い演出情報が第 2 演出情報に決定されるため、演出情報報知手段により複数の演出情報が報知される期間において、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 G I 2 において、前記演出種別決定手段は、前記第 1 種別及び前記第 2 種別とは異なる第 3 種別を決定可能であり、前記種別報知手段は、前記複合演出の種別として前記第 3 種別が決定された場合には、前記演出情報が報知された後に決定された前記種別を報知可能であり、前記遊技機は、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも前記複合演出の種別として前記第 3 種別が決定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機 G I 3。

遊技機 G I 3 によれば、遊技機 G I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、決定された複合演出の種別に応じて、複合演出の種別を報知するタイミングを異ならせることができるため、複合演出が実行されるまでの期間において遊技者に対して様々な演出を提供し易くすることができるという効果がある。

【 8 9 9 3 】

< 特徴 G J 群 > （複数回のバトルが実行されるバトル演出において、最終より前に実行

10

20

30

40

50

される攻撃パターンによって、最終バトルにて特定攻撃パターンが実行された場合の演出結果を限定可能)

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出実行手段は、前記演出として、第1特定演出と、第2特定演出と、少なくとも連続して実行可能であり、前記第1特定演出の演出態様として、第1特定演出態様を含む複数の演出態様の中から1の演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第2特定演出の演出結果によって前記判別の結果を報知可能であり、前記第1特定演出態様の前記第1特定演出が実行された場合の方が、前記第1特定演出態様以外の演出態様で前記第1特定演出が実行された場合よりも、前記第2特定演出の演出態様として、第2特定演出態様が決定された場合における演出結果を遊技者に予測させ易くすることが可能であることを特徴とする遊技機GJ1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものであって、抽選結果を示すための演出を実行することにより遊技者に対して抽選結果を予測させることが可能な構成が提案されていた(先行技術文献:特開2015-208557号公報)。

さらに、同一態様の演出を複数回実行し、最後に実行される演出の結果によって、抽選結果を遊技者に報知することで、抽選結果を報知するまでに実行される演出の多様化を図り演出効果の向上を図った構成が提案されている。

20

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、演出を複数回実行することにより、演出の多様化を図ることは可能であったが、最後に実行される演出の結果によって抽選結果が報知されることから、複数回の演出のうち、最後以外に実行される演出の内容に遊技者が興味を持たず、演出効果が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興味を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機GJ1によれば、第1特定演出の演出態様によって、第2特定演出態様で第2特定演出が実行された場合における第2特定演出の演出結果の予測のさせ易さを異ならせることができるため、第1特定演出の演出内容に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、第1特定演出態様で第1特定演出が実行されたことを把握した遊技者に対して、特定第2演出態様で第2特定演出が実行されることを期待させながら実行される演出の内容を注視させることができるという効果がある。

30

遊技機GJ1において、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも、前記第1特定演出態様を決定し易いことを特徴とする遊技機GJ2。

遊技機GJ2において、前記演出実行手段により実行される前記演出の結果として、遊技者に有利となる第1演出結果と、遊技者に不利となる第2演出結果と、前記第2演出結果より遊技者に有利となる前記第3演出結果と、の何れかを決定可能な演出結果決定手段を有し、前記遊技機は、前記第2特定演出の演出結果として前記第2演出結果以外の演出結果が決定された場合に、前記第1特定演出態様が決定された前記第1特定演出が実行された後に実行される前記第2特定演出の演出態様として前記第2特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機GJ3。

40

遊技機GJ3によれば、遊技機GJ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出結果として、遊技者に不利となる第2演出結果以外の演出結果が決定された場合に、第1特定演出態様の第1特定演出と、第2特定演出態様の第2特定演出と、を連続して実行することができるため、第1特定演出態様で第1特定演出が実行されたことを把握した遊技者に対して、特定第2演出態様で第2特定演出が実行されることを期待させながら実行される演出の内容を注視させること

50

ができるという効果がある。

【 8 9 9 4 】

< 5 0 7 5 系の特徴群 >

< 特徴 H A 群 > ( 特定の遊技状態において共通の終了条件を設定しつつ継続率を可変させる )

予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定可能な第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第 1 の割合となる第 1 制御がされる遊技と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第 1 の割合よりも高い第 2 の割合となる第 2 制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技を設定可能な設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H A 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

20

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い特定の遊技状態 ( 例えば、時短遊技状態 ) の終了条件を複数設ける構成とし、特定の遊技状態が設定された契機に応じて異なる終了条件を設定することにより、同じ特定の遊技状態でも設定契機に応じて有利度合いを異ならせているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、設定契機毎の終了条件を R O M 等の記憶装置に対して予め規定しておく必要があるため、終了条件が増えるほど遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 H A 1 によれば、予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定可能な第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第 1 の割合となる第 1 制御がされる遊技と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第 1 の割合よりも高い第 2 の割合となる第 2 制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技を設定可能な設定手段と、を備える。

30

これにより、同じ第 1 遊技状態であっても、第 1 制御が実行されるか第 2 制御が実行されるかによって特典遊技が実行される可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 H A 1 において、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機 H A 2。

遊技機 H A 2 によれば、遊技機 H A 1 の奏する効果に加え、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されているので、第 1 制御であるか、第 2 制御であるかによって特定条件の成立し易さを可変させることができる。よって、特定条件が成立するよりも前に特定の実行条件が成立する可能性を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 H A 1 又は H A 2 において、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成

50

立に基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 H A 3。

遊技機 H A 3 によれば、遊技機 H A 1 又は H A 2 の奏する効果に加え、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

10

これにより、第 1 の判別の実行回数が特定回数未満の範囲においては第 1 遊技状態が維持されるので、第 1 遊技状態において特定回数の第 1 の判別の実行を保証することができるという効果がある。

遊技機 H A 3 において、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第 1 の判別が実行されるまでの間に実行される前記第 2 の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されていることを特徴とする遊技機 H A 4。

20

遊技機 H A 4 によれば、遊技機 H A 3 の奏する効果に加え、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第 1 の判別が実行されるまでの間に実行される前記第 2 の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されているので、第 2 遊技状態が設定されるまでに実行される第 2 の判別の実行回数を異ならせることで、実質的に特定の実行条件の成立割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 H A 3 又は H A 4 において、特定条件は、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第 1 特定条件と、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第 1 回数となったことに基づいて成立する第 2 特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第 1 制御と前記第 2 制御とは、前記第 2 特定条件が成立するよりも前に前記第 1 特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記第 1 特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 H A 5。

30

遊技機 H A 5 によれば、遊技機 H A 3 又は H A 4 の奏する効果に加え、特定条件は、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第 1 特定条件と、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第 1 回数となったことに基づいて成立する第 2 特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第 1 制御と前記第 2 制御とは、前記第 2 特定条件が成立するよりも前に前記第 1 特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記第 1 特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されている。

40

これにより、第 1 特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることで第 2 の判別の実行回数を異ならせて特定の実行条件が成立する割合を異ならせるという斬新な制御を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H A 5 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 の判別の判別結果を示す第 1 の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 の判別の判別結果を示す第 2 の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2

50

動的表示手段と、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第 1 動的表示期間と、その第 1 動的表示期間よりも長い第 2 動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち 1 の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第 1 制御は、前記期間選択手段により前記第 1 動的表示期間が選択される割合が前記第 2 制御よりも高くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機 H A 6。

遊技機 H A 6 によれば、遊技機 H A 5 の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 の判別の判別結果を示す第 1 の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 の判別の判別結果を示す第 2 の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第 1 動的表示期間と、その第 1 動的表示期間よりも長い第 2 動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち 1 の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第 1 制御は、前記期間選択手段により前記第 1 動的表示期間が選択される割合が前記第 2 制御よりも高くなる制御で構成されている。

10

これにより、第 1 制御と第 2 制御とで、期間選択手段により選択される動的表示期間の傾向を異ならせることで実質的に第 1 特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることができるという効果がある。

遊技機 H A 6 において、前記第 1 動的表示手段は、前記第 2 動的表示手段による前記第 2 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H A 7。

20

遊技機 H A 7 によれば、遊技機 H A 6 の奏する効果に加え、前記第 1 動的表示手段は、前記第 2 動的表示手段による前記第 2 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第 1 の識別情報の動的表示を、第 2 の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第 1 の判別を効率的に実行することができるという効果がある。

遊技機 H A 7 において、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H A 8。

30

遊技機 H A 8 によれば、遊技機 H A 7 の奏する効果に加え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第 2 の識別情報の動的表示を、第 1 の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第 2 の判別を効率的に実行することができるという効果がある。

遊技機 H A 3 から H A 8 のいずれかにおいて、前記第 2 の判別は、前記第 1 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機 H A 9。

遊技機 H A 9 によれば、遊技機 H A 3 から H A 8 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 2 の判別は、前記第 1 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第 1 の判別よりも第 2 の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

40

#### 【 8 9 9 5 】

< 特徴 H B 群 > ( 1 の時短状態の間に大当たりに当選する可能性を示す演出を実行し、遊技の状況に応じて演出態様が示す可能性を更新する )

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第 1 の設定条件が成立したことに基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定の実行

50

条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記第2の設定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果となる可能性が低い予め定められた第1の状況である場合に第1演出態様を決定し、前記第1の状況よりも前記第2の設定条件が成立する前に前記特定の判別結果となる可能性が高い第2の状況である場合に第2演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機H B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

10

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定期間内（例えば、保留球を全て消化しきるまでの間）に当たり遊技が実行される期待度を示す興趣演出を実行可能に構成されたものも存在し、実行中の変動表示だけでなく、複数回の変動表示に渡って当たり遊技が実行される期待感を持続的に抱かせ続けることが可能に構成されたものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、比較的少ない回数分の変動表示を対象としてしか、当たり遊技が実行される期待度を示す演出を実行することができないため、興趣を向上させることが困難であった。

20

これに対して遊技機H B 1によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた特定の演出条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記第2の設定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果となる可能性が低い予め定められた第1の状況である場合に第1演出態様を決定し、前記第1の状況よりも前記第2の設定条件が成立する前に前記特定の判別結果となる可能性が高い第2の状況である場合に第2演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備える。

30

これにより、特定演出の演出態様によって第1遊技状態の間に特定の判別結果となる可能性を遊技者に示すことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機H B 1において、前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様の前記特定演出の実行中に前記第2の状況となったことに基づいて、前記第2の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機H B 2。

遊技機H B 2によれば、遊技機H B 1の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様の前記特定演出の実行中に前記第2の状況となったことに基づいて、前記第2の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されているので、第1遊技状態において状況が変化した場合に、変化した状況に応じて特定演出の演出態様を切り替えることができる。よって、特定演出によって遊技者に対して正確な状況を示すことができるという効果がある。

40

遊技機H B 1又はH B 2において、前記特典遊技の実行中に予め定められた第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により実行される前記第1演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第1の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第1演出態様に対応する第3演出態様を決定し、前記第2の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第2演出態様に対応する第4演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、

50

を備えることを特徴とする遊技機 H B 3。

遊技機 H B 3 によれば、遊技機 H B 1 又は H B 2 の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に予め定められた第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、その第 1 演出実行手段により実行される前記第 1 演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第 1 の状況に対応する前記第 1 遊技状態が設定される場合に前記第 1 演出態様に対応する第 3 演出態様を決定し、前記第 2 の状況に対応する前記第 1 遊技状態が設定される場合に前記第 2 演出態様に対応する第 4 演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特典遊技の実行中に、第 1 演出によって特典遊技の終了後の第 1 遊技状態において特定の判別結果となる可能性を遊技者に対して示すことができるので、特典遊技の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 H B 1 から H B 3 のいずれかにおいて、前記第 2 の状況は、前記第 1 の状況よりも、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第 2 の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されていることを特徴とする遊技機 H B 4。

遊技機 H B 4 によれば、遊技機 H B 1 から H B 3 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 2 の状況は、前記第 1 の状況よりも、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第 2 の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されているので、特定の判別結果となる機会をより多く獲得できる。よって、第 2 演出態様の特定演出が実行されることを強く期待させることができるという効果がある。

20

遊技機 H B 4 において、前記判別手段は、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成され、前記第 2 の設定条件は、少なくとも前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が、前記第 1 の状況と前記第 2 の状況とで共通の予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 H B 5。

遊技機 H B 5 によれば、遊技機 H B 4 の奏する効果に加え、前記判別手段は、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成され、前記第 2 の設定条件は、少なくとも前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が、前記第 1 の状況と前記第 2 の状況とで共通の予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

30

これにより、第 1 の状況でも、第 2 の状況でも、第 1 の判別の実行回数が特定回数になることで第 2 の設定条件が成立して第 2 遊技状態が設定されるにもかかわらず、第 1 の状況と第 2 の状況とで特定の判別結果となる可能性を異ならせることができる斬新な制御を実現できるという効果がある。

遊技機 H B 5 において、前記第 2 の設定条件は、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が、前記特定回数となったことに基づいて成立する第 1 設定条件と、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い回数であって前記第 1 の状況と前記第 2 の状況とで共通の回数である予め定められた第 2 回数となったことに基づいて成立する第 2 設定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機 H B 6。

40

遊技機 H B 6 によれば、遊技機 H B 5 の奏する効果に加え、前記第 2 の設定条件は、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が、前記特定回数となったことに基づいて成立する第 1 設定条件と、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い回数であって前記第 1 の状況と前記第 2 の状況とで共通の回数である予め定められた第 2 回数となったことに基づいて成立する第 2 設定条件と、で少なくとも構成されているので、第 2 の設定条件として第 1 の状況と第 2 の状況とによらない共通の設定条件を設定し

50



ているにもかかわらず、状況によって特定の判別結果となる可能性を異ならせることができる斬新な制御を実現できるという効果がある。

遊技機 H B 5 又は H B 6 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示す第 1 の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示す第 2 の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第 1 動的表示期間と、その第 1 動的表示期間よりも長い第 2 動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち 1 の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第 1 の状況は、前記期間選択手段により前記第 1 動的表示期間が選択される割合が前記第 2 の状況よりも高くなることを特徴とする遊技機 H B 7。

10

遊技機 H B 7 によれば、遊技機 H B 5 又は H B 6 の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示す第 1 の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示す第 2 の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第 1 動的表示期間と、その第 1 動的表示期間よりも長い第 2 動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち 1 の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第 1 の状況は、前記期間選択手段により前記第 1 動的表示期間が選択される割合が前記第 2 の状況よりも高くなる。

20

これにより、第 1 の状況と第 2 の状況とで、期間選択手段により選択される動的表示期間の傾向を異ならせることで実質的に第 1 設定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせ、第 1 設定条件が成立するまでに実行可能な第 2 判別手段の判別の実行回数を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 H B 7 において、前記第 1 動的表示手段は、前記第 2 動的表示手段による前記第 2 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H B 8。

遊技機 H B 8 によれば、遊技機 H B 7 の奏する効果に加え、前記第 1 動的表示手段は、前記第 2 動的表示手段による前記第 2 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第 1 の識別情報の動的表示を、第 2 の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第 1 の判別を効率的に実行することができるという効果がある。

30

遊技機 H B 8 において、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H B 9。

遊技機 H B 9 によれば、遊技機 H B 8 の奏する効果に加え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第 2 の識別情報の動的表示を、第 1 の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第 2 の判別を効率的に実行することができるという効果がある。

40

遊技機 H B 5 から H B 9 のいずれかにおいて、前記第 2 判別手段の判別は、前記第 1 判別手段の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機 H B 10。

遊技機 H B 10 によれば、遊技機 H B 5 から H B 9 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 2 判別手段の判別は、前記第 1 判別手段の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第 1 判別手段の判別よりも第 2 判別手段の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【 8 9 9 6 】

< 特徴 H C 群 > ( 有利状態終了後に有利側の保留が貯まり得る遊技方法を遊技者に促す

50



演出を実行する)

遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第1状態を設定する第1状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1方向よりも前記第2方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第2状態を設定する第2状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第2状態において所定期間、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機H C 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた(例えば、特許文献1:特開2003-325886号公報)。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

20

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者にとって有利な遊技方法(遊技球の発射方向)を遊技状態毎に異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技方法を変更する楽しみを遊技者に与えることが可能に構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、各遊技状態における遊技の状況によらずに、遊技状態に対応する遊技方法が報知するのが一般的であるため、状況によっては有利度合いが低下してしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機H C 1によれば、遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第1状態を設定する第1状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1方向よりも前記第2方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第2状態を設定する第2状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第2状態において所定期間、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備える。

30

これにより、第2方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第2状態において、第1方向へと遊技球を発射する遊技方法を遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機H C 1において、前記第2状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第2演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第2演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機H C 2。

遊技機H C 2によれば、遊技機H C 1の奏する効果に加え、前記第2状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第2演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第2演出を実行可能に構成されている。

これにより、基本的に第2方向へと遊技球を発射した方が有利となる第2状態において

50

、特定条件が成立して第1方向へと遊技球を発射した方が有利となる状況となった場合に、第2演出により第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機HC2において、前記特定条件は、前記第2の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機HC3。

遊技機HC3によれば、遊技機HC2の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第2の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されているので、第1状態が開始されてから第2状態に移行し、且つ、特定条件が不成立の状態となるまで、第1方向へと遊技球を発射する遊技方法を第1演出および第2演出によって示唆し続けることができる。よって、第1状態が終了された後も、特定条件が不成立の状態となるまで第1状態であるかのように遊技者に思わせることができるので、第1状態が実際よりも長く継続しているかのように思わせることができるという効果がある。

10

遊技機HC1からHC3のいずれかにおいて、前記第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第2方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別を実行可能な第1判別手段と、前記第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第1方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、前記第1の判別と前記第2の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第1状態は、前記第2状態よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第2状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機HC4。

20

遊技機HC4によれば、遊技機HC1からHC3のいずれかが奏する効果に加え、前記第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第2方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別を実行可能な第1判別手段と、前記第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第1方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、前記第1の判別と前記第2の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第1状態は、前記第2状態よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第2状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されている。

30

これにより、有利度合いが低い第2状態においても所定期間の間は、第1状態と同様に、第1判別手段の判別が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

40

遊技機HC4において、前記第1状態は、前記第1方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が第1の割合で前記第1入球手段へと入球するように構成され、前記第2状態は、前記第1方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が前記第1の割合以上の割合で前記第1入球手段へと入球するように構成され、前記所定期間は、前記第1判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果が示されるまでの期間が、前記所定期間以外の期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機HC5。

遊技機HC5によれば、遊技機HC4の奏する効果に加え、前記第1状態は、前記第1方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が第1の割合で前記第1入球

50

手段へと入球するように構成され、前記第 2 状態は、前記第 1 方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が前記第 1 の割合以上の割合で前記第 1 入球手段へと入球するように構成され、前記所定期間は、前記第 1 判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果が示されるまでの期間が、前記所定期間以外の期間よりも短くなるように構成されている。

これにより、第 2 状態でも第 1 入球手段へと遊技球が第 1 の割合以上の割合で入球するので、第 2 演出の実行中に第 1 方向へと遊技球を発射した遊技者に損をさせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 H C 4 又は H C 5 において、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の情報数を上限として、前記第 1 の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記特定の情報数の判別情報が前記判別情報記憶手段に記憶された状態で 1 の前記判別情報が前記第 1 の判別に用いられてから前記特定の情報数における最後の前記判別情報を用いた前記第 1 の判別の判別結果が示されるまでの期間で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機 H C 6。

遊技機 H C 6 によれば、遊技機 H C 4 又は H C 5 の奏する効果に加え、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の情報数を上限として、前記第 1 の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記特定の情報数の判別情報が前記判別情報記憶手段に記憶された状態で 1 の前記判別情報が前記第 1 の判別に用いられてから前記特定の情報数における最後の前記判別情報を用いた前記第 1 の判別の判別結果が示されるまでの期間で少なくとも構成されている。

これにより、所定期間が設定された場合に、特定の情報数分の第 1 の判別の実行が保証されるので、所定期間が設定された場合に遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

遊技機 H C 6 において、前記所定期間は、前記第 2 の設定条件が成立したことに基づいて設定される期間で構成されていることを特徴とする遊技機 H C 7。

遊技機 H C 7 によれば、遊技機 H C 6 の奏する効果に加え、前記所定期間は、前記第 2 の設定条件が成立したことに基づいて設定される期間で構成されているので、有利度合いが低い第 2 状態に設定された直後に少なくとも特定の情報数分の第 1 の判別の実行を保証することができるという効果がある。

遊技機 H C 4 から H C 7 のいずれかにおいて、前記第 1 の判別は、前記第 2 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機 H C 8。

遊技機 H C 8 によれば、遊技機 H C 4 から H C 7 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 1 の判別は、前記第 2 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、所定期間における有利度合いを高めることができる。よって、所定期間が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【 8 9 9 7 】

< 特徴 H D 群 > ( 1 の時短状態において、所定条件下で時短回数の減算タイミングを変えさせる )

カウンタ値を記憶可能なカウンタ手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記カウンタ手段に対して予め定められた第 1 のカウンタ値を設定するカウンタ値設定手段と、予め定められた第 1 条件が成立してから前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立するまでの間に、前記カウンタ手段のカウンタ値を更新する更新手段と、その更新手段により前記カウンタ手段のカウンタ値が予め定められた第 2 のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、を備え、前記更新手段は、前記第 1 条件が成立してから前記第 2 条件が成立するまでの間における第 1 タイミングで前記カウンタ値を更新する第 1 更新制御と、前記第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミン

10

20

30

40

50

グで前記カウンタ値を更新する第2更新制御と、のどちらかで前記カウンタ値を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機H D 1。

パチンコ機等の遊技機には、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献1：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、複数の特別図柄（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄）を設けると共に、各特別図柄の抽選結果を示す変動表示を、互いに独立して実行可能に構成されているものも存在する。係る仕様の遊技機においては、異なる特別図柄の当たり遊技が重複して実行されることを避けるべく、例えば、1の当たり遊技を示す変動表示が終了した時点で、他の特別図柄の変動表示を強制的に当たりとは異なる図柄で停止表示させる制御等が採用される。

10

しかしながら、係る遊技機において、強制的に当たりとは異なる図柄で停止表示される変動表示でも、所定のカウンタのカウンタ値が更新されてしまうため、実質的に抽選回数を1回損してしまうという事象が発生してしまう問題点がある。

これに対して遊技機H D 1によれば、カウンタ値を記憶可能なカウンタ手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記カウンタ手段に対して予め定められた第1のカウンタ値を設定するカウンタ値設定手段と、予め定められた第1条件が成立してから前記第1条件とは異なる第2条件が成立するまでの間に、前記カウンタ手段のカウンタ値を更新する更新手段と、その更新手段により前記カウンタ手段のカウンタ値が予め定められた第2のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、を備え、前記更新手段は、前記第1条件が成立してから前記第2条件が成立するまでの間における第1タイミングで前記カウンタ値を更新する第1更新制御と、前記第1タイミングとは異なる第2タイミングで前記カウンタ値を更新する第2更新制御と、のどちらかで前記カウンタ値を更新可能に構成されている。

20

これにより、カウンタ値を更新するタイミングとして異なる複数のタイミングを設定することができるので、カウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機H D 1において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利となる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記カウンタ値設定手段は、前記遊技状態設定手段によって前記第2遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウンタ手段に対して前記第1のカウンタ値を設定可能に構成されているものであり、前記第1条件は、前記判別条件が成立した場合に成立するものであり、前記第2条件は、前記識別情報の動的表示が終了した場合に成立するものであり、前記特定の制御は、遊技状態を前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に変化させる制御で構成されていることを特徴とする遊技機H D 2。

30

遊技機H D 2によれば、遊技機H D 1の奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利となる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記カウンタ値設定手段は、前記遊技状態設定手段によって前記第2遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウンタ手段に対して前記第1のカウンタ値を設定可能に構成されているものであり、前記第1条件は、前記判別条件が成立した場合に成立するものであり、前記第2条件は、前記識別情報の動的表示が終了した場合に成立するものであり、前記特定の制御は、遊技状態を前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に変化させる制

40

50

御で構成されている。

これにより、判別条件が成立してから当該判別の判別結果を示すための識別情報の動的表示が終了するまでの間において、カウンタ手段の更新タイミングを可変させることができるので、第2遊技状態が設定されてから第1遊技状態に可変されるまでの間にカウンタ手段を好適に更新することができるという効果がある。

遊技機HD2において、前記第1タイミングは、前記第1条件の成立時に成立するものであり、前記第2タイミングは、前記第2条件の成立時に成立するものであることを特徴とする遊技機HD3。

遊技機HD3によれば、遊技機HD2の奏する効果に加え、前記第1タイミングは、前記第1条件の成立時に成立するものであり、前記第2タイミングは、前記第2条件の成立時に成立するものである。

10

これにより、カウンタ手段の更新タイミングを、状況に応じて判別条件が成立したタイミングと識別情報の動的表示が終了したタイミングとのどちらかに設定することができるので、カウンタ手段をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機HD2又はHD3において、前記更新手段は、前記第1遊技状態に可変させるまでの前記カウンタ手段の残りの更新回数が1回である状況下において前記第1タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成され、前記カウンタ手段の残りの更新回数が2回以上である状況下において前記第2タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機HD4。

遊技機HD4によれば、遊技機HD2又はHD3の奏する効果に加え、前記更新手段は、前記第1遊技状態に可変させるまでの前記カウンタ手段の残りの更新回数が1回である状況下において前記第1タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成され、前記カウンタ手段の残りの更新回数が2回以上である状況下において前記第2タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成されている。

20

これにより、第1遊技状態に可変させる前の最後の更新を第1タイミングで行い、それ以外の更新を第2タイミングで行うことができるので、カウンタ手段をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機HD2からHD4のいずれかにおいて、判別手段は、第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成され、前記動的表示手段は、前記第1判別手段の判別結果を示すための第1識別情報を動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2判別手段の判別結果を示すための第2識別情報を動的表示させる第2動的表示手段と、で少なくとも構成され、前記第1動的表示手段は、前記第2動的表示手段により前記第2識別情報の動的表示が行われている間に前記第1識別情報の動的表示を開始可能に構成され、前記第2動的表示手段は、前記第1動的表示手段により前記第1識別情報の動的表示が行われている間に前記第2識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機HD5。

30

遊技機HD5によれば、遊技機HD2からHD4のいずれかが奏する効果に加え、判別手段は、第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成され、前記動的表示手段は、前記第1判別手段の判別結果を示すための第1識別情報を動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2判別手段の判別結果を示すための第2識別情報を動的表示させる第2動的表示手段と、で少なくとも構成され、前記第1動的表示手段は、前記第2動的表示手段により前記第2識別情報の動的表示が行われている間に前記第1識別情報の動的表示を開始可能に構成され、前記第2動的表示手段は、前記第1動的表示手段により前記第1識別情報の動的表示が行われている間に前記第2識別情報の動的表示を開始可能に構成されている。

40

これにより、第1識別情報の動的表示と第2識別情報の動的表示とを並列して実行することができるので、判別手段の判別をより効率良く実行することができるという効果がある。

50

遊技機 H D 5 において、前記第 2 判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記第 2 識別情報の動的表示の終了時に前記第 1 識別情報が動的表示されている場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させる停止表示手段を備えることを特徴とする遊技機 H D 6。

遊技機 H D 6 によれば、遊技機 H D 5 の奏する効果に加え、前記第 2 判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記第 2 識別情報の動的表示の終了時に前記第 1 識別情報が動的表示されている場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させる停止表示手段を備えるので、第 1 判別手段の判別と第 2 判別手段の判別とで重複して特定の判別結果になったとしても、特典遊技が重複して実行されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機 H D 6 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が前記入球手段へと入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 2 判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記外れ判別結果とも異なる第 1 判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置から所定期間、前記第 1 位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記停止表示手段は、前記第 2 判別手段の判別結果が前記第 1 判別結果となったことに基づいて実行された前記第 2 識別情報の動的表示の終了時に前記第 1 識別情報が動的表示されている場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H D 7。

遊技機 H D 7 によれば、遊技機 H D 6 の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が前記入球手段へと入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 2 判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記外れ判別結果とも異なる第 1 判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置から所定期間、前記第 1 位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記停止表示手段は、前記第 2 判別手段の判別結果が前記第 1 判別結果となったことに基づいて実行された前記第 2 識別情報の動的表示の終了時に前記第 1 識別情報が動的表示されている場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させることが可能に構成されている。

これにより、特定の判別結果と第 1 判別結果とが重複した場合に、特典遊技と可変遊技とが重複して実行されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機 H D 6 又は H D 7 において、前記更新手段は、前記停止表示手段によって前記外れ識別情報で停止表示された前記第 1 識別情報の動的表示において前記カウンタ手段が更新されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H D 8。

遊技機 H D 8 によれば、遊技機 H D 6 又は H D 7 の奏する効果に加え、前記更新手段は、前記停止表示手段によって前記外れ識別情報で停止表示された前記第 1 識別情報の動的表示において前記カウンタ手段が更新されることを抑制可能に構成されているので、外れ識別情報で停止表示される遊技者にとって無駄な判別を契機としてカウンタ手段が更新されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制できるという効果がある。

#### 【 8 9 9 8 】

< 特徴 H E 群 > ( 小当たりに当選した後で当たりに当選するよりも、当たりに当選した後で小当たりに当選した方が有利度合いが高くなり易い )

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊

10

20

30

40

50

技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、前記第 1 の判別結果となった後で前記第 2 の判別結果となった場合に成立し得る第 1 の状況が成立した方が、前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況が成立した場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 H E 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たりが実行されるものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たりとして、当たり遊技終了後の遊技状態が当選した当たりの種別に対応する遊技状態に設定される大当たり遊技と、当たり遊技終了後の遊技状態が当たり当選時の遊技状態のまま維持される小当たり遊技と、が設けられているものも存在する。しかしながら、小当たり遊技が実行されたとしても、実行されたタイミングによらず、遊技状態が変更されないため、小当たり遊技が実行されることにより興趣を向上させることが比較的困難であった。

これに対して遊技機 H E 1 によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、前記第 1 の判別結果となった後で前記第 2 の判別結果となった場合に成立し得る第 1 の状況が成立した方が、前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況が成立した場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、第 1 の判別結果となった後で第 2 の判別結果となることを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H E 1 において、前記第 2 の状況は、前記第 2 の判別結果となった後で前記第 1 の判別結果となった場合に成立し得る状況で構成されていることを特徴とする遊技機 H E 2。

遊技機 H E 2 によれば、遊技機 H E 1 が奏する効果に加え、前記第 2 の状況は、前記第 2 の判別結果となった後で前記第 1 の判別結果となった場合に成立し得る状況で構成されているので、特定の遊技状態において、第 1 の判別結果となるよりも前に第 2 の判別結果となるか、後で第 2 の判別結果となるかによって有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 H E 1 又は H E 2 において、前記判別手段は、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第 1 判別手段の判別で前記第 1 の判別結果となった後で前記第 2 の判別で前記第 2 の判別結果となった方が、前記第 1 判別手段の判別で前記第 1 の判別結果となった後で前記第 2 の判別で前記第 2 の判別結果とならなかった場合



よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 H E 3。

遊技機 H E 3 によれば、遊技機 H E 1 又は H E 2 の奏する効果に加え、前記判別手段は、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第 1 判別手段の判別で前記第 1 の判別結果となった後で前記第 2 の判別で前記第 2 の判別結果となった方が、前記第 1 判別手段の判別で前記第 1 の判別結果となった後で前記第 2 の判別で前記第 2 の判別結果とならなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、特定の遊技状態において第 1 判別手段の判別で第 1 の判別結果となった場合に、第 2 判別手段の判別で第 2 の判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H E 3 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための第 1 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段によって前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に、前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第 1 の判別結果に対応する前記第 1 識別情報の動的表示の実行中に前記第 2 の判別結果に対応する前記第 2 識別情報の動的表示が開始された方が、前記第 2 の判別結果に対応する前記第 2 識別情報の動的表示が開始されなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 H E 4。

遊技機 H E 4 によれば、遊技機 H E 3 の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための第 1 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段によって前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に、前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第 1 の判別結果に対応する前記第 1 識別情報の動的表示の実行中に前記第 2 の判別結果に対応する前記第 2 識別情報の動的表示が開始された方が、前記第 2 の判別結果に対応する前記第 2 識別情報の動的表示が開始されなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

これにより、第 1 識別情報の動的表示の実行中に第 2 識別情報の動的表示によって第 2 の判別結果に対応する識別情報が表示されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 H E 4 において、前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に、前記第 2 の判別結果を示す前記第 2 識別情報が前記表示手段に対して停止表示されたことに基づいて、前記第 1 の判別結果とも前記第 2 の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す第 1 識別情報が前記表示手段に対して停止表示されるように制御する停止制御手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第 1 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能に構成されており、前記第 1 判別手段の判別は、前記第 2 判別手段の判別よりも、前記第 1 の判別結果となった場合に、前記遊技状態設定手段により前記第 1 遊技状態の設定割合が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 H E 5。

遊技機 H E 5 によれば、遊技機 H E 4 の奏する効果に加え、前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に、前記第 2 の判別結果を示す前記第 2 識別情報が前記表示手段に対して停止表示されたことに基づいて、前記第 1 の判別結果とも前記第 2 の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す第 1 識別情報が前記表示手段に対して停止表示されるように制御

10

20

30

40

50



する停止制御手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第1遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定可能に構成されており、前記第1判別手段の判別は、前記第2判別手段の判別よりも、前記第1の判別結果となった場合に、前記遊技状態設定手段により前記第1遊技状態の設定割合が高くなるように構成されている。

これにより、第1判別手段の判別で第1の判別結果となり、有利度合いが低い第1遊技状態が設定される可能性が高い状況となったとしても、第1の判別結果を示す第1識別情報が停止表示されるよりも前に第2の判別結果を示す第2識別情報が停止表示されることで、第1判別手段の判別結果が第1の判別結果ではなく外れ判別結果に書き替えられるので、有利な特定の遊技状態が終了されて有利度合いが低い第1遊技状態へと移行することを抑制することができる。よって、第1遊技状態において第1判別手段の判別結果が第1の判別結果となった場合に第2の判別結果を示す第2識別情報が先に停止表示されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

10

遊技機H E 3からH E 5のいずれかにおいて、前記第1の判別結果に対応する前記第1識別情報の動的表示における動的表示期間の間に前記第2の判別が実行された場合に、前記第1の判別結果となることが抑制されることを特徴とする遊技機H E 6。

遊技機H E 6によれば、遊技機H E 3からH E 5のいずれかが奏する効果に加え、前記第1の判別結果に対応する前記第1識別情報の動的表示における動的表示期間の間に前記第2の判別が実行された場合に、前記第1の判別結果となることが抑制されるので、第1判別手段の判別で第1の判別結果となった後で、第2判別手段の判別で第1の判別結果となって重複して特典遊技が実行されてしまう不具合を抑制することができるという効果がある。

20

遊技機H E 4からH E 6のいずれかにおいて、前記第1動的表示手段による前記第1識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第1動的表示時間設定手段と、前記第2動的表示手段による前記第2識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第2動的表示時間設定手段と、を備え、前記第1動的表示時間設定手段は、前記特定の遊技状態において、前記第1の判別結果に対応する動的表示時間として、前記第2識別情報の動的表示を複数回実行可能な長さの動的表示期間を選択するように構成されていることを特徴とする遊技機H E 7。

30

遊技機H E 7によれば、遊技機H E 4からH E 6のいずれかが奏する効果に加え、前記第1動的表示手段による前記第1識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第1動的表示時間設定手段と、前記第2動的表示手段による前記第2識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第2動的表示時間設定手段と、を備え、前記第1動的表示時間設定手段は、前記特定の遊技状態において、前記第1の判別結果に対応する動的表示時間として、前記第2識別情報の動的表示を複数回実行可能な長さの動的表示期間を選択するように構成されている。

これにより、第1識別情報の動的表示の実行中に第2識別情報の動的表示によって第2の判別結果に対応する識別情報が停止表示される機会を複数回与えることができるという効果がある。

40

遊技機H E 1からH E 7のいずれかにおいて、前記特定の遊技状態は、次に前記特典遊技が実行されるまで継続可能に構成されていることを特徴とする遊技機H E 8。

遊技機H E 8によれば、遊技機H E 1からH E 7のいずれかが奏する効果に加え、前記特定の遊技状態は、次に前記特典遊技が実行されるまで継続可能に構成されているので、特定の遊技状態になることで、実質的に次の特典遊技も確定する。よって、特定の遊技状態が設定されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機H E 1からH E 8のいずれかにおいて、前記可変遊技は、前記第2の判別結果となった時点の遊技状態が、前記可変遊技の終了後も維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機H E 9。

遊技機H E 9によれば、遊技機H E 1からH E 8のいずれかが奏する効果に加え、前記

50

可変遊技は、前記第 2 の判別結果となった時点の遊技状態が、前記可変遊技の終了後も維持されるように構成されているので、特定の遊技状態において第 2 の判別結果になったとしても、他の遊技状態に移行してしまうことを抑制できるという効果がある。

【 8 9 9 9 】

< 特徴 H F 群 > ( 一方の特図の変動回数に応じて他方の特図が回り易い状態と回り難い状態とが切り替わる )

予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第 1 の判別の判別結果を示すための第 1 識別情報と、前記第 2 の判別の判別結果を示すための第 2 識別情報と、を少なくとも表示可能な表示手段と、前記第 1 の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報を動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第 2 識別情報を動的表示させる第 2 動的表示手段と、予め定められた特定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立している状況下において、前記第 1 識別情報の動的表示の頻度よりも前記第 2 識別情報の動的表示の頻度の方が高くなり易い第 1 制御を実行し、前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立していない状況下において、前記第 1 制御よりも前記第 1 識別情報の動的表示の頻度が高くなり易い第 2 制御を実行することが可能な制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H F 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口を複数設けると共に、入賞を検出した始動入賞口の種別に応じて異なる特別図柄の抽選を実行するものも存在する。係る遊技機においては、遊技状態毎に入賞し易い始動入賞口の種別を異ならせることで遊技状態毎の有利度合いを異ならせ、興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に抽選が実行され易い特別図柄の種別が固定化されるため、同一の遊技状態が長く続いてしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 H F 1 によれば、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第 1 の判別の判別結果を示すための第 1 識別情報と、前記第 2 の判別の判別結果を示すための第 2 識別情報と、を少なくとも表示可能な表示手段と、前記第 1 の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報を動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第 2 識別情報を動的表示させる第 2 動的表示手段と、予め定められた特定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立している状況下において、前記第 1 識別情報の動的表示の頻度よりも前記第 2 識別情報の動的表示の頻度の方が高くなり易い第 1 制御を実行し、前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立していない状況下において、前記第 1 制御よりも前記第 1 識別情報の動的表示の頻度が高くなり易い第 2 制御を実行することが可

能な制御手段と、を備える。

これにより、特定条件の成立有無に応じて第 1 識別情報の動的表示の頻度を異ならせることができるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H F 1 において、前記制御手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記第 1 識別情報の動的表示が実行されるまで前記第 1 制御を実行し、前記特定回数の前記第 1 識別情報の動的表示が実行された後で前記第 2 制御を実行することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H F 2。

遊技機 H F 2 によれば、遊技機 H F 1 の奏する効果に加え、前記制御手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記第 1 識別情報の動的表示が実行されるまで前記第 1 制御を実行し、前記特定回数の前記第 1 識別情報の動的表示が実行された後で前記第 2 制御を実行することが可能に構成されているので、特定の遊技状態が設定された後における第 1 識別情報の動的表示の回数に応じて第 1 制御と第 2 制御とが切り替わる。よって、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 H F 2 において、前記特定の設定条件は、第 1 の設定条件と、その第 1 の設定条件とは異なる第 2 の設定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定回数は、前記第 1 の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に予め定められた第 1 特定回数に設定され、前記第 2 の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に前記第 1 特定回数よりも多い第 2 特定回数に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機 H F 3。

遊技機 H F 3 によれば、遊技機 H F 2 の奏する効果に加え、前記特定の設定条件は、第 1 の設定条件と、その第 1 の設定条件とは異なる第 2 の設定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定回数は、前記第 1 の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に予め定められた第 1 特定回数に設定され、前記第 2 の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に前記第 1 特定回数よりも多い第 2 特定回数に設定されるように構成されている。

これにより、特定の遊技状態の設定契機によって第 1 制御が実行される回数が可変するので、特定の遊技状態の設定契機に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 H F 3 において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第 1 の設定条件は、前記第 1 特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであり、前記第 2 の設定条件は、前記第 2 特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機 H F 4。

遊技機 H F 4 によれば、遊技機 H F 3 の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第 1 の設定条件は、前記第 1 特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであり、前記第 2 の設定条件は、前記第 2 特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものである。

これにより、特典遊技の種別によって設定される特定の遊技状態における有利度合いを異ならせることができるので、特典遊技の種別に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 H F 1 から H F 4 のいずれかにおいて、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段により前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記第 1 制御は、前

10

20

30

40

50

記第 2 制御よりも、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機 H F 5。

遊技機 H F 5 によれば、遊技機 H F 1 から H F 4 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段により前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易くなる制御で構成されている。

これにより、第 1 制御が実行されている間は、第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間として長い動的表示期間が選択され易くなることにより第 2 識別情報の動的表示の頻度を高くすることができるという効果がある。

10

遊技機 H F 5 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが前記特定の判別結果とは異なる第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置から前記第 1 位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の判別結果を示す前記第 2 識別情報が停止表示された場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記特定の判別結果とも前記第 1 の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す前記第 1 識別情報で停止表示させる停止表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H F 6。

20

遊技機 H F 6 によれば、遊技機 H F 5 の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが前記特定の判別結果とは異なる第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置から前記第 1 位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の判別結果を示す前記第 2 識別情報が停止表示された場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記特定の判別結果とも前記第 1 の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す前記第 1 識別情報で停止表示させる停止表示手段と、を備える。

30

これにより、第 1 の判別結果を示す第 2 識別情報が停止表示されると、第 1 識別情報の動的表示が外れ判別結果で終了されてしまうため、特に、第 1 制御が実行されている状況において、第 1 識別情報の動的表示の頻度が高くなってしまう可能性がある。よって、第 1 制御が実行されている間において、第 2 の判別の判別結果が第 1 の判別結果とならないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 H F 6 において、前記第 1 の制御が実行されている間に実行された前記第 2 の判別で前記第 1 の判別結果となった場合に、当該第 1 の判別結果を示すための前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 H F 7。

40

遊技機 H F 7 によれば、遊技機 H F 6 の奏する効果に加え、前記第 1 の制御が実行されている間に実行された前記第 2 の判別で前記第 1 の判別結果となった場合に、当該第 1 の判別結果を示すための前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段を備えるので、第 1 演出が実行された場合に第 1 の判別結果となったことを遊技者に対して理解させることができる。よって、可変手段に注目しなくても第 1 の判別結果となったか否かを遊技者が判別することが可能となる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H F 7 において、前記第 1 の制御が実行されている間に実行された前記第 2 の判別で前記外れ判別結果となった場合に、当該外れ判別結果を示すための前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に、前記第 1 演出と区別し難い特定の演出態様を含

50

む第2演出を実行可能な第2演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機HF8。

遊技機HF8によれば、遊技機HF7の奏する効果に加え、前記第1の制御が実行されている間に実行された前記第2の判別で前記外れ判別結果となった場合に、当該外れ判別結果を示すための前記第2識別情報の動的表示における動的表示期間の間に、前記第1演出と区別し難い特定の演出態様を含む第2演出を実行可能な第2演出実行手段を備えるので、特定の演出態様が実行された場合に、第2演出が実行されていることを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【9000】

<特徴HG群> (電サボの状態は共通だが、有利な特図2抽選の実行頻度が互いに異なる遊技状態を設ける)

遊技球が入球可能な第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別を実行可能な第1判別手段と、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別を実行可能な第2判別手段と、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第2入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に変位可能な変位手段と、所定の変位条件の成立に基づいて、前記変位手段を所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと変位させる変位制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第1状態と、その第1状態とは前記第2入球手段に対する遊技球の入球し易さが異なる第2状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第1状態に設定される遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも前記第1判別手段の判別の実行頻度が高くなり易い第2遊技状態と、が少なくとも設けられていることを特徴とする遊技機HG1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する(例えば、特許文献1:特開2001-038007号公報)。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口を複数設けると共に、入賞を検出した始動入賞口の種別に応じて異なる特別図柄の抽選を実行するものも存在する。係る遊技機においては、特定の始動入賞口へと遊技球が入球困難となる非時短状態と、特定の始動入賞口へと遊技球が入球容易となる時短状態と、を切り替えることにより、入賞し易い始動入賞口の種別を異ならせ、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、非時短状態であるか、時短状態であるかによって抽選が実行され易い特別図柄の種別が固定化されるため、同一の状態が長く続いてしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機HG1によれば、遊技球が入球可能な第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別を実行可能な第1判別手段と、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別を実行可能な第2判別手段と、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第2入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に変位可能な変位手段と、所定の変位条件の成立に基づいて、前記変位手段を所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと変位させる変位制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第1状態と、その第1状態とは前記第2入球手段に対する遊技球の入球し易さが異なる第2状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態を設定する状態設定手段と

10

20

30

40

50

、を備え、前記第 1 状態に設定される遊技状態として、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記第 1 判別手段の判別の実行頻度が高くなり易い第 2 遊技状態と、が少なくとも設けられている。

これにより、第 2 入球手段に対する遊技球の入球し易さが共通となる第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とで、第 1 判別手段の判別の実行頻度が可変する斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H G 1 において、前記第 2 の判別は、前記第 1 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機 H G 2。

遊技機 H G 2 によれば、遊技機 H G 1 の奏する効果に加え、前記第 2 の判別は、前記第 1 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第 1 遊技状態よりも第 2 遊技状態の方が、有利度合いが低い第 1 の判別の実行頻度を低くすることができるという効果がある。

遊技機 H G 1 又は H G 2 において、前記第 1 遊技状態は、前記第 2 遊技状態よりも、前記特定の判別結果となる確率が高い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機 H G 3。

遊技機 H G 3 によれば、遊技機 H G 1 又は H G 2 の奏する効果に加え、前記第 1 遊技状態は、前記第 2 遊技状態よりも、前記特定の判別結果となる確率が高い遊技状態で構成されているので、第 1 遊技状態では、有利度合いが低い第 1 判別手段の判別の実行頻度が比較的高くなる反面、特定の判別結果となる確率が高くなる遊技性となり、第 2 遊技状態では、有利度合いが低い第 1 判別手段の判別の実行頻度が比較的低くなる反面、特定の判別結果となる確率が低くなる遊技性となる。よって、同じ第 1 状態に設定される遊技状態でも、遊技性を真逆にすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 H G 1 から H G 3 のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための第 1 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段により前記第 1 識別情報が動的表示されている間に前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記動的表示期間設定手段は、前記第 1 遊技状態よりも、前記第 2 遊技状態の方が、長い動的表示期間を設定し易く構成されていることを特徴とする遊技機 H G 4。

遊技機 H G 4 によれば、遊技機 H G 1 から H G 3 のいずれかが奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための第 1 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段により前記第 1 識別情報が動的表示されている間に前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記動的表示期間設定手段は、前記第 1 遊技状態よりも、前記第 2 遊技状態の方が、長い動的表示期間を設定し易く構成されている。

これにより、第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を遊技状態毎に異ならせることにより、第 1 識別情報の動的表示が実行されている間に実行可能な第 2 識別情報の動的表示の回数を異ならせ、第 1 の判別の実行頻度を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 H G 1 から H G 4 のいずれかにおいて、前記第 1 遊技状態が設定された後で前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が予め定められた第 1 回数となったことに基づいて、前記第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 H G 5。

遊技機 H G 5 によれば、遊技機 H G 1 から H G 4 のいずれかが奏する効果に加え、前記

10

20

30

40

50

第 1 遊技状態が設定された後で前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が予め定められた第 1 回数となったことに基づいて、前記第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段を備えるので、第 1 判別手段の判別の実行頻度が高い第 1 遊技状態と、第 1 判別手段の判別の実行頻度が低い第 2 遊技状態とが連続して設定される。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H G 5 において、前記第 2 遊技状態が設定された後で前記前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が予め定められた第 2 回数となったことに基づいて、前記第 2 状態に設定される第 3 遊技状態を設定する第 3 遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 H G 6。

遊技機 H G 6 によれば、遊技機 H G 5 の奏する効果に加え、前記第 2 遊技状態が設定された後で前記前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が予め定められた第 2 回数となったことに基づいて、前記第 2 状態に設定される第 3 遊技状態を設定する第 3 遊技状態設定手段を備えるので、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態と第 3 遊技状態とが連続して設定される。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 H G 1 から H G 6 のいずれかにおいて、前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記第 2 入球手段に対して遊技球が入球し難くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機 H G 7。

遊技機 H G 7 によれば、遊技機 H G 1 から H G 6 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記第 2 入球手段に対して遊技球が入球し難くなる状態で構成されているので、第 2 入球手段に対して遊技球が比較的入球し易い第 1 状態が設定される第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とで、第 1 判別手段の判別の実行頻度を異ならせることができる。よって、比較的に有利な遊技状態における遊技性を異ならせることができるという効果がある。

#### 【 9 0 0 1 】

< 特徴 H H 群 > ( 特定の遊技状態において継続率を可変させる )

予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定可能な第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第 1 の割合となる第 1 制御がされる遊技と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第 1 の割合とは異なる第 2 の割合となる第 2 制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技を設定可能な設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H H 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い特定の遊技状態 ( 例えば、時短遊技状態 ) の終了条件を複数設ける構成とし、特定の遊技状態が設定された契機に応じて異なる終了条件を設定することにより、同じ特定の遊技状態でも設定契機に応じて有利度合いを異ならせているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、設定契機毎の終了条件を R O M 等の記憶装置に対して予め規定しておく必要があるため、終了条件が増えるほど遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 H H 1 によれば、予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて

10

20

30

40

50



遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第1遊技状態を設定可能な第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第1の割合となる第1制御がされる遊技と、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第1の割合とは異なる第2の割合となる第2制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技を設定可能な設定手段と、を備える。

これにより、同じ第1遊技状態であっても、第1制御が実行されるか第2制御が実行されるかによって特典遊技が実行される可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機HH1において、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機HH2。

遊技機HH2によれば、遊技機HH1の奏する効果に加え、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されているので、特定条件が成立するよりも前に特定の実行条件が成立する可能性を異ならせることができるという効果がある。

遊技機HH1又はHH2において、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機HH3。

遊技機HH3によれば、遊技機HH1又はHH2の奏する効果に加え、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

これにより、第1の判別の実行回数が特定回数未満の範囲においては第1遊技状態が維持されるので、第1遊技状態において特定回数の第1の判別の実行を保証することができるという効果がある。

遊技機HH3において、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第1の判別が実行されるまでの間に実行される前記第2の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されていることを特徴とする遊技機HH4。

遊技機HH4によれば、遊技機HH3の奏する効果に加え、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第1の判別が実行されるまでの間に実行される前記第2の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されているので、第2遊技状態が設定されるまでに実行される第2の判別の実行回数を異ならせることで、実質的に特定の実行条件の成立割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機HH3又はHH4において、特定条件は、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第1特定条件と、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数と前記第2

10

20

30

40

50



の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第 1 回数となったことに基づいて成立する第 2 特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第 1 制御と前記第 2 制御とは、前記第 2 特定条件が成立するよりも前に前記第 1 特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記第 1 特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 H H 5。

遊技機 H H 5 によれば、遊技機 H H 3 又は H H 4 の奏する効果に加え、特定条件は、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第 1 特定条件と、前記第 1 遊技状態が設定された後における前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第 1 回数となったことに基づいて成立する第 2 特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第 1 制御と前記第 2 制御とは、前記第 2 特定条件が成立するよりも前に前記第 1 特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記第 1 特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されている。

10

これにより、第 1 特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることで第 2 の判別の実行回数を異ならせて特定の実行条件が成立する割合を異ならせるという斬新な制御を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 0 0 2 】

< 特徴 H I 群 > ( 1 の遊技状態が終了するまでの間に大当たりに当選する可能性を示す演出を実行する )

20

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第 1 の設定条件が成立したことに基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、予め定められた第 1 の状況である場合に第 1 演出態様を決定し、前記第 1 の状況よりも前記特定の判別結果となる可能性が高い第 2 の状況である場合に第 2 演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H I 1。

30

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定期間内 ( 例えば、保留球を全て消化しきるまでの間 ) に当たり遊技が実行される期待度を示す興趣演出を実行可能に構成されたものも存在し、実行中の変動表示だけでなく、複数回の変動表示に渡って当たり遊技が実行される期待感を持続的に抱かせ続けることが可能に構成されたものも存在する。

40

しかしながら、係る従来型の遊技機では、比較的少ない回数分の変動表示を対象としてしか、当たり遊技が実行される期待度を示す演出を実行することができないため、興趣を向上させることが困難であった。

これに対して遊技機 H I 1 によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第 1 の設定条件が成立したことに基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第

50

1 遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、予め定められた第1の状況である場合に第1演出態様を決定し、前記第1の状況よりも前記特定の判別結果となる可能性が高い第2の状況である場合に第2演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特定演出の演出態様によって第1遊技状態の間に特定の判別結果となる可能性を遊技者に示すことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機H I 1において、前記第1の状況は、前記第2の状況よりも、前記第2の設定条件が成立するまでに前記特定の判別結果となる可能性が低い状況であることを特徴とする遊技機H I 2。

遊技機H I 2によれば、遊技機H I 1の奏する効果に加え、前記第1の状況は、前記第2の状況よりも、前記第2の設定条件が成立するまでに前記特定の判別結果となる可能性が低い状況であるので、第2の設定条件が成立するよりも前に特定の判別結果となる可能性を特定演出の演出態様によって示唆することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機H I 1又はH I 2において、前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様の前記特定演出の実行中に前記第2の状況となったことに基づいて、前記第2の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機H I 3。

遊技機H I 3によれば、遊技機H I 1又はH I 2の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様の前記特定演出の実行中に前記第2の状況となったことに基づいて、前記第2の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されているので、第1遊技状態において状況が変化した場合に、変化した状況に応じて特定演出の演出態様を切り替えることができる。よって、特定演出によって遊技者に対して正確な状況を示すことができるという効果がある。

遊技機H I 1からH I 3のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行中に予め定められた第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により実行される前記第1演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第1の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第1演出態様に対応する第3演出態様を決定し、前記第2の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第2演出態様に対応する第4演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機H I 4。

遊技機H I 4によれば、遊技機H I 1からH I 3のいずれかが奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に予め定められた第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により実行される前記第1演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第1の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第1演出態様に対応する第3演出態様を決定し、前記第2の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第2演出態様に対応する第4演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特典遊技の実行中に、第1演出によって特典遊技の終了後の第1遊技状態において特定の判別結果となる可能性を遊技者に対して示すことができるので、特典遊技の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機H I 1からH I 4のいずれかにおいて、前記第2の状況は、前記第1の状況よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第2の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されていることを特徴とする遊技機H I 5。

遊技機H I 5によれば、遊技機H I 1からH I 4のいずれかが奏する効果に加え、前記第2の状況は、前記第1の状況よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第2の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判

10

20

30

40

50

別の回数が多くなり易い状況で構成されているので、第2の状況では、第1の状況よりも判別手段の判別回数が多くなるため、特定の判別結果となる機会をより多く獲得できる。よって、第2演出態様の特定演出が実行されることを強く期待させることができるという効果がある。

#### 【9003】

<特徴HJ群> (有利状態終了後に有利側の保留が貯まり得る遊技方法を遊技者に促す演出を実行する)

遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第1状態を設定する第1状態設定手段と、前記第1の設定条件とは異なる第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが前記第1状態よりも低くなり易く構成された第2状態を設定する第2状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第2状態において所定期間、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機HJ1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた(例えば、特許文献1:特開2003-325886号公報)。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者にとって有利な遊技方法(遊技球の発射方向)を遊技状態毎に異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技方法を変更する楽しみを遊技者に与えることが可能に構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、各遊技状態における遊技の状況によらずに、遊技状態に対応する遊技方法が報知するのが一般的であるため、状況によっては有利度合いが低下してしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機HJ1によれば、遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第1状態を設定する第1状態設定手段と、前記第1の設定条件とは異なる第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが前記第1状態よりも低くなり易く構成された第2状態を設定する第2状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第2状態において所定期間、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備える。

これにより、第1方向へと遊技球を発射しても第1状態ほど有利度合いが高くない第2状態において、第1方向へと遊技球を発射する遊技方法を遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機HJ1において、前記第2の設定条件は、前記第1状態において成立し得る条件であることを特徴とする遊技機HJ2。

10

20

30

40

50

遊技機 H J 2 によれば、遊技機 H J 1 の奏する効果に加え、前記第 2 の設定条件は、前記第 1 状態において成立し得る条件であるので、第 1 状態において第 2 条件が成立して第 2 状態が設定された後も、第 1 演出によって示唆される遊技と同一の遊技を示唆することができる。よって、第 1 状態が継続しているかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H J 1 又は H J 2 において、前記第 2 状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第 2 方向よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第 2 演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第 2 演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H J 3。

10

遊技機 H J 3 によれば、遊技機 H J 1 又は H J 2 の奏する効果に加え、前記第 2 状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第 2 方向よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第 2 演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第 2 演出を実行可能に構成されている。

これにより、基本的に第 2 方向へと遊技球を発射した方が有利となる第 2 状態において、特定条件が成立して第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利となる状況となった場合に、第 2 演出により第 1 方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機 H J 3 において、前記特定条件は、前記第 2 の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 H J 4。

20

遊技機 H J 4 によれば、遊技機 H J 3 の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第 2 の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されているので、第 1 状態が開始されてから第 2 状態に移行し、且つ、特定条件が不成立の状態となるまで、第 1 方向へと遊技球を発射する遊技方法を第 1 演出および第 2 演出によって示唆し続けることができる。よって、第 1 状態が終了された後も、特定条件が不成立の状態となるまで第 1 状態であるかのように遊技者に思わせることができるので、第 1 状態が実際よりも長く継続しているかのように思わせることができるという効果がある。

遊技機 H J 1 から H J 4 のいずれかにおいて、前記第 1 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 2 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 の判別を実行可能な第 1 判別手段と、前記第 2 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 1 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 の判別と前記第 2 の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 状態は、前記第 2 状態よりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射した場合に前記第 1 判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第 2 状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射した場合に前記第 1 判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機 H J 5

30

40

。遊技機 H J 5 によれば、遊技機 H J 1 から H J 4 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 1 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 2 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 の判別を実行可能な第 1 判別手段と、前記第 2 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 1 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 の判別と前記第 2 の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 状態は、前記第 2 状態よりも、前記第 2 方向へと

50

遊技球を発射した場合に前記第 1 判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第 2 状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射した場合に前記第 1 判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されている。

これにより、有利度合いが低い第 2 状態においても所定期間の間は、第 1 状態と同様に、第 1 判別手段の判別が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【 9 0 0 4 】

< 5 0 7 6 シリーズ >

< 特徴 I A 群 >

演出態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、を有した遊技機において、前記可変演出にて前記演出態様を可変させることが可能な回数を決定可能な決定手段を有し、前記遊技機は、前記演出態様を特定の態様で可変させるための追加演出を実行可能な追加演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 I A 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 等）への操作内容に基づいて演出態様を可変させる操作演出を複数回実行することで、演出態様を段階的に可変させる期間演出を実行可能なものがある。そして、期間演出の演出結果として、演出態様が特定段階まで可変された場合に、遊技者に有利な特典が付与される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、期間演出の演出結果のみが予め決定されており、各操作演出の演出結果が予め決定されていないため、期間演出中に実行される複数回の操作演出の全てを用いることなく、期間演出の演出結果に対応する段階まで演出態様が可変されてしまい、期間演出の演出結果が低下してしまう問題があった。また、各操作演出の演出結果を予め決定しておき、各操作演出中における操作手段への操作内容に関わらず、各操作演出が終了した時点で、予め決定された演出結果に対応する段階まで演出態様を可変させるように構成された遊技機も提案されている。しかしながら、このような遊技機では、操作演出中における操作手段への操作内容に関わらず、操作演出の演出結果として予め決定された演出結果が表示されてしまうため、遊技者が操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。さらに、各操作演出に対して、予め決定された演出結果が必ず表示されてしまうため、バリエーション豊富な演出態様で期間演出を実行するためには、各操作演出の演出結果を異ならせた期間演出の演出データを予め用意する必要があり、期間演出を実行するための演出データ量が増加してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、期間演出にて実行される各操作演出における操作手段への操作内容に応じて異なる演出結果で各操作演出が実行されるように構成することで、操作演出中における操作手段への操作意欲を高め、遊技者の遊技に対する興味を向上させる遊技機を提供することを目的とする。また、予め決定されている期間演出の演出態様の種類よりもバリエーション豊かな期間演出を実行可能に構成することで、期間演出の演出効果を高めることで、遊技者の遊技に対する興味をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I A 1 によれば、可変演出が決定された回数実行された後にも、演出態様を特定の態様で可変させるための追加演出が実行されるので、設定された回数を超えて演出を可変させることで遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 I A 1 において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される場合に、前記前記演出態様が予め定められた報知態様に可変されることが可能に構成されているもの

10

20

30

40

50

であることを特徴とする遊技機 I A 2。

遊技機 I A 2 によれば、遊技機 I A 1 の奏する効果に加え、演出態様が報知態様に可変されることで、事前に特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、演出態様の可変に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機 I A 1 または I A 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記演出態様は、前記操作手段が操作されたことに基づいて可変されることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I A 3。

遊技機 I A 3 によれば、遊技機 I A 1 または I A 2 の奏する効果に加え、遊技者が操作するタイミングによって可変させることができるので、遊技者の操作によって、報知される内容が可変するよう思わせることができるという効果がある。

遊技機 I A 1 から I A 3 のいずれかにおいて、前記演出態様の可変は、複数段階に分けて実行されるものであり、前記追加演出実行手段は、前記回数における演出の可変が終了した後に、前記決定された回数と、前記複数段階の可変タイミングにおける情報とに基づいた前記追加演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 I A 4。

遊技機 I A 4 によれば、遊技機 I A 1 から I A 3 のいずれかにおいて、回数と可変される複数段階の可変タイミングにおける情報とに基づいて追加演出が実行されるので、演出態様の可変に対応させた追加演出を実行することができるという効果がある。

#### 【 9 0 0 5 】

##### < 特徴 I B 群 >

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の種別を決定可能な演出種別決定手段と、移行条件が成立したに基づいて前記演出の種別を異なる種別へと移行させることが可能な前記演出種別移行手段と、第 1 状態と、その第 1 状態よりも前記移行条件が成立し難い第 2 状態と、を設定可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記第 2 状態が設定されている状態では、遊技者に有利な特典を付与可能な付与条件が成立した場合に前記移行条件を成立させることが可能であることを特徴とする遊技機 I B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の演出ステージが切り替わるように構成され、大当たり抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、設定されている演出ステージに対応させて決定することで、変動演出が単調となることを抑制することが可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。また、大当たり抽選が所定回数実行されることによって演出ステージの移行条件が成立した場合に演出ステージが自動的に切り替わるように構成し、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制する遊技機も提案されている。しかしながら、演出ステージが自動的に切り替わる従来型の遊技機では、遊技者の意思に関わらず演出ステージが切り替わってしまうため、遊技者の趣味に合った演出ステージから、遊技者の趣味に合わない演出ステージへと切り替わった場合に、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。また、遊技者が任意に演出ステージを設定可能に構成した場合には、全ての演出ステージを体験すること無く、特定の演出ステージのみで遊技を行ってしまう遊技者が発生してしまい、遊技機が予め有している演出内容を遊技者に十分に提供することができない事態が発生してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出ステージを固定した場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下しないように他の演出ステージへと切り替え可能に構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制しながら、多様な演出を遊技者に提供することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを目的とする。

遊技機 I B 1 によれば、状態設定手段によって、移行条件の成立のし易さを異ならせることができ、移行条件が成立し難い第 2 状態が設定されている状態で移行条件が成立した場合には特典が付与されるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 I B 1 において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前

10

20

30

40

50

記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記移行条件を設定するための移行条件設定手段と、を有し、前記移行条件設定手段は、少なくとも、前記判別手段により実行された前記判別の回数が特定回数となった場合に成立する第 1 移行条件を設定可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記第 1 移行条件が成立するよりも前に、前記第 1 移行条件が成立し得ることを示すための移行示唆演出を実行可能な以降演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 I B 2。

遊技機 I B 2 によれば、遊技機 I B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 移行条件が成立するよりも前に、移行示唆演出を実行することができるため、遊技者に対して、移行条件が成立するタイミングを予測させ易くすることができるという効果がある。

10

遊技機 I B 1 または I B 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記状態設定手段は、前記操作手段への操作に基づいて、前記第 2 状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 I B 3。

遊技機 I B 3 によれば、遊技機 I B 1 または I B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が任意のタイミングで第 2 状態を設定することができるため、第 2 状態を設定した状態で移行条件が成立するか否かを確認可能な遊技を遊技者に選択して実行させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 I B 3 において、前記移行示唆演出が実行されている状態において、前記第 2 状態が設定された場合には、前記第 1 移行条件が成立する前記判別手段の前記判別の結果が、前記特定の判別結果である場合には前記第 1 移行条件を成立させ、前記特定の判別結果では無い場合には前記第 1 移行条件を成立させないことを特徴とする遊技機 I B 4。

20

遊技機 I B 4 によれば、遊技機 I B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、移行示唆演出が実行されている状態で第 2 状態が設定された場合は、対象となる判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合にのみ、第 1 移行条件を成立させ、演出の種別を異ならせることができる。即ち、第 2 状態が設定された場合であっても、移行示唆演出をそのまま実行可能であるため、実行される演出を制御するための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

#### 【 9 0 0 6 】

##### < 特徴 I C 群 >

30

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の遊技情報を示すための特定演出の実行可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出は、特定条件が成立している場合に、前記特定条件が成立していない場合よりも実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機 I C 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否抽選が実行され、その抽選結果が当たり当選であることに基づいて当たり遊技が実行されるものがある。そして、遊技の当否抽選を実行するための実行権利を所定個数を上限に保留記憶可能に構成し、当たり遊技中に保留記憶されている実行権利の中に、当たり当選し得る実行権利が含まれている場合において、当たり遊技中に実行される当たり遊技演出を用いて、次の当たり当選を遊技者に事前に報知する連続当たり演出が実行可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

40

このような従来型の遊技機では、当たり遊技中において、当たり当選し得る実行権利が保留記憶されている場合に、高確率で連続当たり演出を実行してしまうと、当たり遊技中に連続当たり演出が実行されなかった時点で、保留記憶されている実行権利の中に当たり当選し得る実行権利が含まれていない可能性が高くなる。上記した例のように、演出の実

50



行されやすさが常に同じであることにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機 I C 1 によれば、特定条件が成立することで特定演出が実行され易くなるので、遊技者に遊技情報が報知される頻度を可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 I C 1 において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて事前判別を実行可能な事前判別手段を有し、前記特定演出実行手段は、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に前記特定演出を実行可能であり、前記特定条件は、前記特定演出が実行されたことで成立するものであることを特徴とする遊技機 I C 2。

10

遊技機 I C 2 によれば、遊技機 I C 1 の奏する効果に加え、特定演出が実行されることで、特定条件が成立するので、1 度特定演出が実行されることで、その後に特定演出が連続して実行され易くでき、特定演出の連続演出を遊技者に楽しませることができるという効果がある。

遊技機 I C 1 または I C 2 において、前記特定演出の実行契機となった前記情報を用いた前記判別の結果に基づいて前記特典遊技が実行されている期間を設定可能であることを特徴とする遊技機 I C 3。

遊技機 I C 3 によれば、遊技機 I C 1 または I C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出によって、実行されることが事前に報知された特典遊技の実行期間中を設定可能であるため、一度特定演出が実行された場合には、連続して特定演出を実行させ易くすることができる。よって、特定演出を連続して実行させようと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

20

遊技機 I C 1 から I C 3 のいずれかにおいて、前記特典遊技が実行されている期間を用いて実行中の前記特典遊技の内容を示すための特典演出を実行可能な特典演出実行手段と、その特典演出実行手段により実行される前記特典演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記特定演出が連続して実行される場合に、前回実行された前記特典遊技の内容を引き継いだ演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機 I C 4。

遊技機 I C 4 によれば、遊技機 I C 1 から I C 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が連続して実行された場合には、特典演出の内容を、複数の特典遊技を跨いで決定することができるため、遊技者に対して、特定演出を連続して実行させようとより意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

30

遊技機 I C 4 において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技よりも遊技者に有利となる第 2 特典遊技と、のうち、何れかの前記特典遊技を実行可能であり、前記特典演出実行手段により実行される前記特典演出の内容が、前記第 2 特典遊技よりも遊技者に有利となる前記特典遊技の内容よりも遊技者に有利となる内容となった場合に、特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 I C 5。

遊技機 I C 5 によれば、遊技機 I C 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が連続して実行されたことにより、複数の特典遊技の内容を累積した特典演出の内容が、1 回の第 2 特典遊技の内容よりも遊技者に有利となった場合に特殊演出が実行されるため、特殊演出を実行させようと、意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

40

【 9 0 0 7 】

< 特徴 I D 群 >

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、遊技球は前記特定領域へ入球させることが可能な領域へと遊技球を発射させるための案内報知を実行可能な報知実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記案内報知が実行された後に、次に実行される演出が開始される

50



までの期間を異ならせることが可能にされていることを特徴とする遊技機 I D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変換させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機 I D 1 によれば、案内報知が実行されてから、次の演出が開始されるまでの期間を異ならせることができるため、案内報知を最適な期間で実行させることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 I D 1 において、前記次の演出は、前記特定領域に遊技球が入球した場合に、入球したことを示すための演出であり、前記案内報知が実行されてから第 1 期間が経過するまでは、前記特定領域に遊技球が入球した場合にも前記次の演出の実行が規制されるものであることを特徴とする遊技機 I D 2。

遊技機 I D 2 によれば、遊技機 I D 1 の奏する効果に加え、案内報知が実行された直後に遊技球が特定領域へと入球した場合であっても、第 1 期間は案内報知が終了することが無いいため、案内報知の内容を遊技者が把握できないまま案内報知が終了してしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機 I D 2 において、前記案内報知が実行されてから前記第 1 期間が経過した場合は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記案内報知が終了することを特徴とする遊技機 I D 3。

遊技機 I D 3 によれば、遊技機 I D 2 の奏する効果に加え、第 1 期間が経過した場合には、特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて案内報知が終了するため、遊技者に対して、無用に長い期間、案内報知が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 I D 2 または I D 3 において、前記特定領域へと遊技球が入球してから前記第 1 期間が経過するまでの残余期間を用いて、特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 I D 4。

30

遊技機 I D 4 によれば、遊技機 I D 2 または I D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出を実行させようと、特定領域へと遊技球を入球させる遊技を遊技者に意欲的に行わせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 0 0 8 】

##### < 特徴 I E 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間として、異なる動的表示期間が予め規定されている動的表示期間群が予め複数記憶されている動的表示期間群記憶手段と、その動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群の中から 1 の前記動的表示期間群を決定可能な動的表示期間群決定手段と、その動的表示期間群決定手段により決定された前記動的表示期間群を用いて、前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有した遊技機において、前記動的表示期間群決定手段は、前記判別手段により実行された前記判別に関する情報に基づいて移行条件が成立した場合に、現在決定されている前記動的表示期間群とは異なる前記動的表示期間群を決定可能であり、前記動的表示期間群には移行先の前記動的表示期間群を示す情報が予め規定されていることを特徴とする遊技機 I E 1。

40

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動

50

パターン（変動時間）を決定することで、単位時間あたりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間あたりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が増える遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。具体的には、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定された場合において、特別図柄変動が 100 回実行される毎に、変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを切り替えることで、異なる変動パターン（変動時間）を設定可能に構成するものがある。このように構成された従来型の遊技機によれば、同一の遊技状態が長時間継続する場合であっても、特別図柄変動の実行回数に応じて全く異なる変動パターンを設定することができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、特別図柄変動の実行回数に応じて変動パターンテーブルを切り替えるための規定内容（変動パターン選択シナリオ）として、莫大な特別図柄変動回数に対応したデータを規定する必要があると、遊技機の処理負荷を増大させてしまう虞があった。また、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、を完全に対応付けてしまうと、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかが遊技者に予測され易くなってしまいうため、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、の組合せを多様化し、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかを遊技者に予測させ難くすることが望まれるが、このような構成を用いた場合には、変動パターン選択シナリオの規定内容がより多様化してしまい、遊技機の処理負荷をより増大させてしまうという虞があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技機の処理負荷を増大させることなく、特別図柄変動の実行回数に基づいて異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定可能にすることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

10

20

遊技機 I E 1 によれば、動的表示期間群決定により 1 の動的表示期間群が決定されている状態で実行された判別に基づいて移行条件が成立した場合に、予め規定されている動的表示期間群へと移行させることができるため、遊技機の処理負荷が増大してしまうことを抑制することができるという効果がある。

30

遊技機 I E 1 において、前記動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群のうち、少なくとも 2 以上の前記動的表示期間群に対して、前記移行先の動的表示期間群として同一の動的表示期間群を示す情報が予め規定されていることを特徴とする遊技機 I E 2。

遊技機 I E 2 によれば、遊技機 I E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、異なる動的表示期間群が決定されている状態であっても、移行条件が成立した場合に、同一の動的表示期間群へと移行させることができるため、様々な組合せで動的表示期間群を切り替えることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 I E 1 または I E 2 において、前記動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群のうち、少なくとも 1 の前記動的表示期間群が、複数の前記移行条件を有することを特徴とする遊技機 I E 3。

遊技機 I E 3 によれば、遊技機 I E 1 または I E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示期間群に対して、複数の移行条件を設けることにより、様々な条件で動的表示期間群を切り替えることが可能となるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 I E 3 において、成立する前記移行条件に応じて、異なる動的表示期間群へと移行させることが可能であることを特徴とする遊技機 I E 4。

遊技機 I E 4 によれば、成立した移行条件によって、異なる動的表示期間群へと移行す

50

るため、遊技者に対して、どの移行条件が成立したかについて興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【 9 0 0 9 】

< 特徴 I F 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された前記動的表示期間を記憶可能な記憶手段と、前記表示手段に特定の前記判別の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別の結果に基づいて、主動的表示期間を決定可能な主動的表示期間を決定可能な主動的表示期間決定手段と、前記判別手段による前記判別の結果に基づいて、前記主動的表示期間とは異なる副動的表示期間を決定可能な副動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記主動的表示期間と、前記副動的表示期間と、を合算した合算動的表示期間を前記動的表示期間として決定可能であり、前記遊技機は、前記合算動的表示期間が第 1 期間よりも短い場合には、前記合算動的表示期間を示すための情報を前記記憶手段へと記憶させ、前記第 1 期間以上である場合には、前記合算動的表示期間を示すための前記情報に特殊処理を実行した処理後情報を前記記憶手段へと記憶させることを特徴とする遊技機 I F 1。

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間あたりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間あたりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が増える遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。このような従来型の遊技機において、様々な変動パターン（変動時間）を決定可能とするために、変動時間に関する情報を複数決定可能にし、決定された複数の情報に含まれる変動時間を合算することで変動パターンを決定するように構成された遊技機がある。このような遊技機では、複数の変動時間を組み合わせることにより、様々な変動パターンを決定することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることが可能となるが、例えば、組み合わせられる複数の変動時間として、長い変動時間がそれぞれ決定された場合に、合算後の変動パターンとして長時間の変動パターンが決定されてしまうことから、変動時間を記憶するためのデータ領域として、最長となる変動パターンに対応する変動時間に関する情報を格納できるようにデータ領域を大きく確保する必要があり、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技機のデータ領域が圧迫されてしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I F 1 によれば、合算後の動的表示期間の長さが第 1 期間以上となった場合に、動的表示期間の長さを示すための情報に対して特殊処理を実行させた処理後情報を記憶手段へと記憶させることができるため、動的表示期間として第 1 期間以上の長さが決定された場合であっても、記憶手段へと記憶させる情報を簡素化することが可能となる。よって、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題が発生してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 I F 1 において、前記合算動的表示期間が前記第 1 期間を超えたことを示すための超過情報を記憶可能な第 2 記憶手段を有し、前記動的表示手段は、前記合算動的表示期間が前記第 1 期間を超えた場合に、前記記憶手段に記憶されている前記処理情報と、前記第 2 記憶手段に記憶されている前記超過情報と、に基づいて、前記識別情報を動的表示可能であることを特徴とする遊技機 I F 2。

遊技機 I F 2 によれば、遊技機 I F 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間が第 1 期間を超えたことを示すための超過情報と、処理情報とに基づいて識別情報を動的表示させることができるため、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間に対応させて確実に識別情報を動的表示させることができるという効果がある。

遊技機 I F 1 または I F 2 において、前記特殊処理は、前記合算動的表示期間から前記第 1 期間を減算した減算値を算出するものであることを特徴とする遊技機 I F 3。

遊技機 I F 3 によれば、遊技機 I F 1 または I F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間から第 1 期間を減算した減算値が記憶手段に記憶されるため、第 1 期間よりも長い期間を示すための情報が記憶手段に記憶されることを抑制することができるという効果がある。 10

遊技機 I F 3 において、前記遊技機は、前記合算動的表示期間として算出され得る期間の上限が、前記第 1 期間の 2 倍を超えることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機 I F 4。

遊技機 I F 4 によれば、遊技機 I F 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間が、第 1 期間を 2 倍した期間よりも短くなるため、第 2 記憶手段に合算動的表示期間が第 1 期間を超過したことを示す超過情報のみを記憶させるだけで、合算動的表示期間を的確に再現することができるという効果がある。

遊技機 I F 1 から I F 4 の何れかにおいて、前記主動的表示期間決定手段により決定される前記主動的表示期間は、何れも前記第 1 期間よりも短い期間であることを特徴とする遊技機 I F 5。 20

遊技機 I F 5 によれば、遊技機 I F 1 から I F 4 の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主動的表示期間のみで、第 1 期間よりも長い動的表示期間が設定されることが無いため、特殊処理が実行される頻度を抑制することができるという効果がある。

#### 【 9 0 1 0 】

##### < 特徴 I G 群 >

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に対応させた第 1 図柄を、所定の動的態様で表示手段に表示可能な判別情報表示手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の種別を決定可能な演出種別決定手段と、移行条件が成立したことに基づいて、前記演出実行手段により実行される前記演出の種別を異なる種別へと移行させることが可能な前記演出種別移行手段と、を有した遊技機において、前記判別情報数報知手段は、前記第 1 図柄が特定の前記動的態様で表示されている状態で前記移行条件が成立した場合に、前記特定の動的表示態様とは異なる特殊動的態様で前記第 1 図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機 I G 1。 30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報を、所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶された抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた。また、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄を表示可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。上述した従来型の遊技機では、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄の表示態様が単調であり、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、保留図柄を用いて演出効果をより高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。 40 50

遊技機 I G 1 によれば、移行条件の成立タイミングと、第 1 図柄の動的態様の表示タイミングに応じて、移行条件が成立した後の第 1 図柄の動的態様を異ならせることができるため、第 1 図柄の動的態様を用いた演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 I G 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を、その判別情報が前記判別手段による前記判別に用いられるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、前記事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて前記第 1 図柄の動的態様を決定可能な動的態様決定手段と、を有し、前記動的態様決定手段は、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていると判別された場合の方が、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていないと判別された場合よりも、決定し易い第 1 動的態様を決定可能であり、前記遊技機は、前記第 1 動的態様で前記第 1 図柄が表示されている状態で前記移行条件が成立した場合に、前記特殊動的態様で前記第 1 図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機 I G 2。

遊技機 I G 2 によれば、遊技機 I G 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊動的態様で第 1 図柄が表示された場合に、特典遊技が実行される可能性を高くすることができるため、特殊動的態様で第 1 図柄が表示されることを期待させながら遊技を行わせることができる。よって、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機 I G 2 において、前記第 1 動的態様は、少なくとも、前記第 1 図柄を、1 の表示態様で動的表示される第 1 期間と、その第 1 期間よりも後の期間であって、前記 1 の表示態様とは異なる他の表示態様へと可変させる第 2 期間と、を含む動的表示期間にて前記第 1 図柄を動的表示させるものであって、前記判別情報数報知手段は、前記第 1 期間にて前記移行条件が成立した場合と、前記第 2 期間にて前記移行条件が成立した場合と、で異なる動的態様で前記第 1 図柄を動的表示可能であることを特徴とする遊技機 I G 3。

遊技機 I G 3 によれば、遊技機 I G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的態様で第 1 図柄が動的表示されている期間の経過状況に応じて、移行条件が成立した後の動的態様を異ならせることができるため、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機 I G 3 において、前記第 2 期間は、前記第 1 期間よりも短く設定され、前記動的態様決定手段は、前記第 1 期間にて前記移行条件が成立した場合よりも、前記第 2 期間にて前記移行条件が成立した場合の方が、前記第 1 図柄の動的態様として、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていると判別された場合の方が、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていないと判別された場合よりも、決定し易い特殊第 1 動的態様を決定し易いことを特徴とする遊技機 I G 4。

遊技機 I G 4 によれば、遊技機 I G 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、短い期間である第 2 期間中に移行条件が成立した場合に、特殊第 1 動的態様が決定され易いため、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

【 9 0 1 1 】

< 特徴 I H 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判別結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判別手段により特定の判別結果を示すための停止表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄は、第 1 図柄と、その第 1 図柄とは異なる第 2 図柄とを複合させて形成され、前記表示制御手段は、前記第 1 図柄に対する第 1 表示制御と、前記第 2 図柄に対する第 1 表示制御と異ならせて実行可能であることを特徴とする遊技機 I H 1。

10

20

30

40

50

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変換させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまう、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしま

10

うことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I H 1 によれば、第 1 図柄と第 2 図柄とを複合させて形成された識別図柄を用いて判別手段の判別結果を表示可能となり、且つ、表示制御手段によって、第 1 図柄と第 2 図柄とに対して別々の表示制御を実行することができるため、表示手段に表示される識別図柄を多彩な表示態様で表示することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしま

うことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 I H 1 において、前記表示制御手段は、前記第 1 表示制御によって前記第 1 図柄が動的表示されるタイミングよりも遅らせて前記第 2 表示制御によって前記第 2 図柄を動的表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 I H 2。

20

遊技機 I H 2 によれば、遊技機 I H 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別図柄を形成する第 1 図柄と、第 2 図柄とのうち、第 2 図柄が動的表示されるタイミングを遅らせることができるため、識別図柄が動的表示される際の表示態様を遊技者に注視させることができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 I H 1 または I H 2 において、前記表示制御手段は、前記第 1 表示制御として、通常第 1 表示制御と、特定第 1 表示制御と、を実行可能であり、前記第 2 表示制御として、通常第 2 表示制御と、特定第 2 表示制御と、を実行可能であり、前記遊技機は、少なくとも、前記通常第 1 表示制御が実行される場合において、前記第 2 表示制御として、前記通常第 2 表示制御が実行される通常表示と、前記特定第 2 表示制御が実行される特定表示と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 I H 3。

30

遊技機 I H 3 によれば、遊技機 I H 1 または I H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 図柄に対して通常第 1 表示制御を実行する場合に、第 2 図柄に対して通常第 2 表示制御を実行する通常表示と、特定第 2 表示制御を実行する特定表示と、を実行可能であるため、第 1 図柄の動的表示と、第 2 図柄の動的表示と、を組み合わせることで、バリエーションの富んだ識別図柄の動的表示を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 I H 1 から I H 3 の何れかにおいて、前記表示制御手段は、特定条件が成立した場合に、前記第 2 図柄を用いること無く、前記第 1 図柄のみで前記判別手段の判別結果を報知可能であることを特徴とする遊技機 I H 4。

遊技機 I H 4 によれば、遊技機 I H 1 から I H 3 の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立した場合に、第 1 図柄のみで判別手段の判別結果を報知することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができるという効果がある。

40

#### 【 9 0 1 2 】

##### < 特徴 I I 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づく識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別結果が特定の判別結果である場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が表示される期間に前記識別情報が表示されることが可能な領域に視認可能な状態で識別図柄を配置させる動的表示手段と、前記識別図柄の動的表示パターンを決定することが可能

50

な動的表示パターン決定手段と、を有し、前記動的表示パターン決定手段は、前記識別情報が表示される期間に前記識別図柄を動的表示させるタイミングにより、前記識別情報と配置される前記識別図柄との位置関係が特定の位置関係となることを規制可能な動的表示パターンを決定させることが可能であることを特徴とする遊技機ⅠⅠ１。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまう、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機ⅠⅠ１によれば、識別図柄の動的表示開始タイミングにより判別されて、そのタイミングに合わせた動的表示パターンが決定されることで特定の位置関係となることを規制されることで設計上不都合のある位置関係となることを抑制することができ、識別図柄の動的表示タイミングを柔軟に決定することが可能となるので、より遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機ⅠⅠ１において、前記動的表示パターン決定手段は、複数の前記識別図柄を動的表示させるための動的表示パターンを決定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機ⅠⅠ２。

遊技機ⅠⅠ２によれば、遊技機ⅠⅠ１の奏する効果に加え、動的表示パターンによって、複数の識別図柄を動的表示させることが可能となるので、識別図柄を動的表示させるための制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機ⅠⅠ１またはⅠⅠ２において、前記識別情報が表示される期間のうち、前記識別図柄を動的表示開始させるタイミングを決定可能な許容期間が予め設定されているものであることを特徴とする遊技機ⅠⅠ３。

30

遊技機ⅠⅠ３によれば、遊技機ⅠⅠ１またはⅠⅠ２の奏する効果に加え、識別情報が表示される期間のうち、識別図柄を動的表示させるタイミングを限定することで、識別情報が表示される期間が終了した後も識別図柄が所定の位置に配置されない不具合を抑制できるという効果がある。

#### 【 ９ ０ １ ３ 】

##### < 特徴ⅠⅡ群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の識別図柄を組み合わせで構成されており、特定条件の成立に基づいて、前記識別図柄とは異なる特殊図柄を所定の位置に配置させるための設定をすることが可能な特殊図柄設定手段と、第１の期間では、前記複数の識別図柄を特定の組み合わせで停止表示させることで前記判別結果に基づく第１演出を実行し、前記第１の期間とは異なる第２の期間では、前記特殊図柄を少なくとも含む特定の組み合わせ態様で前記特殊図柄を配置させることで前記判別結果に基づく第２演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ⅠⅡ１。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立して

50



いる場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまう、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I J 1 によれば、識別図柄のみで判別結果に基づく演出を実行する期間と、特殊図柄を含む組み合わせで判別結果に基づく演出を実行する期間とを切り替えて設定することができるので、第 1 演出と第 2 演出とで遊技者が判別結果に対する期待を可変させることができ、遊技が単調となる不具合を抑制し、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 I J 1 において、第 1 条件が成立している場合に、前記特殊図柄を含む組み合わせが形成される有効ラインと、第 2 条件が成立している場合に、前記特殊図柄を含む組み合わせが形成される有効ラインとが異なるようにされるものであることを特徴とする遊技機 I J 2。

遊技機 I J 2 によれば、遊技機 I J 1 の奏する効果に加え、有効ラインが成立している条件により可変されるので、遊技者が識別する有効ラインを予測して遊技を行うことができ、遊技の興味をより向上できるという効果がある。

遊技機 I J 1 または I J 2 において、前記特殊図柄が配置される期間において、前記特殊図柄と組み合わせされない前記識別図柄を通常の状態よりも視認困難な状態に変更可変させることが可能な可変手段を有するものであることを特徴とする遊技機 I J 3。

20

遊技機 I J 3 によれば、遊技機 I J 1 または I J 2 の奏する効果に加え、特殊図柄と組み合わせされない識別図柄が視認困難な状態に変更可変されるので、遊技者が特殊図柄の組み合わせを容易に判別できるという効果がある。

#### 【 9 0 1 4 】

##### < 特徴 I K 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な期間に前記表示手段の前面側で駆動することが可能な第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段の所定位置を識別することが識別手段と、前記第 1 駆動手段を所定の駆動パターンで駆動させることが可能な駆動パターン手段と、を有し、前記駆動パターン手段は、前記駆動パターンで駆動させた場合に所定タイミングで前記所定位置が識別されないことに基づいて、実行する駆動パターンのうち、一部の実行がされないようにされていることを特徴とする遊技機 I K 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまう、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

40

遊技機 I K 1 によれば、第 1 駆動手段を駆動パターンで駆動させる際に、所定位置を識別することができない場合には、駆動パターンのうち、一部を駆動させないことにより、第 1 駆動手段が他の構造物等と接触して破損してしまう不具合を抑制できるという効果が

50



ある。

遊技機 I K 1 において、前記第 1 駆動手段は、回動可能な回動手段を有しており、前記識別手段は、前記回動手段の原点位置を前記所定位置として識別可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I K 2。

遊技機 I K 2 によれば、回動手段の原点位置を識別できない場合に、駆動パターンに一部が実行されないことで、回動手段が正規の位置で回動停止できずに、第 1 駆動手段を使用した演出が遊技者に正しく伝わらない不具合を抑制できるという効果を有する。

遊技機 I K 2 において、前記回動手段の前面側には前記原点位置が正規の位置となる文字情報が付されていることを特徴とする遊技機 I K 3。

遊技機 I K 3 によれば、遊技機 I K 2 の奏する効果に加え、文字情報が付されていることで、原点位置に配置された場合に、遊技者に文字情報を容易に識別させることができるという効果がある。

10

#### 【 9 0 1 5 】

##### < 特徴 I L 群 >

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出態様を変化させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、を有した遊技機において、1 の前記操作に基づいて前記可変演出により可変された前記演出態様は、異なる 2 以上の遊技者に有利となる特典が付与されることを報知可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I L 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 等）への操作内容に基づいて演出態様を変化させる操作演出を複数回実行することで、演出態様を段階的に可変させる期間演出を実行可能なものがある。そして、期間演出の演出結果として、演出態様が特定段階まで可変された場合に、遊技者に有利な特典が付与される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、期間演出の演出結果のみが予め決定されており、各操作演出の演出結果が予め決定されていないため、期間演出中に実行される複数回の操作演出の全てを用いることなく、期間演出の演出結果に対応する段階まで演出態様が可変されてしまい、期間演出の演出結果が低下してしまう問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出中における操作手段への操作意欲を高め、遊技者の遊技に対する興味を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

20

30

遊技機 I L 1 によれば、1 の操作に基づいて 2 以上の遊技者に有利となる特典が報知可能にされているので、操作手段を操作することによる特典を増大させることが可能となり遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 I L 1 において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される場合に、前記前記演出態様が予め定められた報知態様に可変されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 I L 2。

40

遊技機 I L 2 によれば、遊技機 I L 1 の奏する効果に加え、演出態様が報知態様に可変されることで、事前に特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、演出態様の可変に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機 I L 1 または I L 2 のいずれかにおいて、前記演出態様の可変は、複数段階に分けて実行されるものであり、前記回数における演出の可変が終了した後に、前記複数段階の可変タイミングにおける情報に基づいた追加演出が追加可能に構成されていることを特徴とする遊技機 I L 3。

遊技機 I L 3 によれば、遊技機 I L 1 から I L 3 のいずれかにおいて、複数段階の可変

50

タイミングにおける情報に基づいて追加演出が実行されるので、演出態様の可変に対応させた演出を実行することができるという効果がある。

【 9 0 1 6 】

< 特徴 I M 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技の制御に必要な第 1 情報値を決定可能な第 1 情報値決定手段と、遊技の制御に必要な第 2 情報値を決定可能な第 2 情報値決定手段と、前記第 1 情報値と前記第 2 情報値とに基づいて特定条件が成立する場合に特殊処理を実行することが可能な特殊処理実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 I M 1。

10

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間あたりに実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間あたりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が増える遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。このような従来型の遊技機において、様々な変動パターン（変動時間）を決定可能とするために、変動時間に関する情報を複数決定可能にし、決定された複数の情報に含まれる変動時間を合算することで変動パターンを決定するように構成された遊技機がある。このような遊技機では、複数の変動時間を組み合わせることにより、様々な変動パターンを決定することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることが可能となるが、例えば、組み合わせられる複数の変動時間として、長い変動時間がそれぞれ決定された場合に、合算後の変動パターンとして長時間の変動パターンが決定されてしまうことから、変動時間を記憶するためのデータ領域として、最長となる変動パターンに対応する変動時間に関する情報を格納できるようにデータ領域を大きく確保する必要があり、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、柔軟に決定される情報値に基づく制御を実行した場合にも制御負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

30

遊技機 I M 1 によれば、第 1 情報値と第 2 情報値とに基づいて特定条件が成立する場合に特殊処理が実行されることで、特殊処理が実行される頻度を軽減することができ、制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 I M 1 において、前記特定条件は、前記第 1 情報値と前記第 2 情報値とを加算した場合に、特定値以上となる場合に成立するものであることを特徴とする遊技機 I M 2。

遊技機 I M 2 によれば、遊技機 I M 1 の奏する効果に加え、第 1 情報値と第 2 情報値とを加算した値が特定値以上となる場合に、特殊処理が実行されるので、データ量が多いものに対して特殊処理を実行させることができるという効果がある。

40

遊技機 I M 2 において、前記特殊処理は、加算した値が特定値以上であることを示す情報を付与し、前記加算した値より特定値を減算した値を示す情報を設定するための処理であることを特徴とする遊技機 I M 3。

遊技機 I M 3 によれば、遊技機 I M 2 の奏する効果に加え、特殊処理によって特定値以上であることを示す情報が付与されるので、容易に減算した値に特定値を加算することで、少ないデータ量で加算値を判別することができるという効果がある。

【 9 0 1 7 】

< 特徴 I N 群 >

所定数を上限に情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記

50

記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に対応させた識別図柄を、所定の態様で表示手段に表示可能な情報表示手段と、を有した遊技機において、前記情報表示手段は、前記識別図柄のうち、少なくとも一つの態様を所定の抽選情報に基づいて可変させて表示させることが可能であり、前記可変させて表示させた前記識別図柄の態様が可変させる前の状態で表示させる設定がされた場合に、再度、所定の抽選情報に基づいて可変されていた前記識別図柄を可変させて表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 I N 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報を、所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶された抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた。また、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄を表示可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。上述した従来型の遊技機では、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄の表示態様が単調であり、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出効果が低下することを抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I N 1 によれば、識別図柄が例えば、電源断等のアクシデント等により初期の態様で表示された場合にも、再度、可変して表示されることが可能に設定されているので、演出効果が低下することを抑制できるという効果がある。

遊技機 I N 1 において、前記情報表示手段は、前記識別図柄が可変されて表示されている状態で、電源が断した後に、電源が再度供給された場合に、前記可変されていた前記識別図柄を初期状態の前記識別図柄で表示させた後に、可変条件の成立に基づいて前記識別図柄を可変させて表示させることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I N 2。

遊技機 I N 2 によれば、遊技機 I N 1 の奏する効果に加え、電源が復旧した後に、識別図柄を再度可変させることができるので、遊技者が可変していた識別図柄に対して興味を継続して持たせることができるという効果がある。

遊技機 I N 1 または I N 2 において、前記識別図柄は、特定の周期で動的表示されて表示されるものであり、前記可変されて表示された識別図柄は、可変される前の識別図柄とは異なる動的表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機 I N 3。

遊技機 I N 3 によれば、遊技機 I N 1 または I N 2 の奏する効果に加え、遊技者に可変された識別図柄であることを動的表示態様から識別し易くでき、遊技者が見逃す不具合を抑制できるという効果がある。

#### 【 9 0 1 8 】

##### < 特徴 I O 群 >

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、遊技球は前記特定領域へ入球させることが可能な領域へと遊技球を発射させるための案内報知を実行可能な報知実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記案内報知が実行された後に成立した実行条件により実行される演出が開始されるまでの期間を遅延させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 I O 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立して

いる場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変化させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I O 1 によれば、案内報知が実行されてから開始が成立した演出が開始されるまでの期間を遅延させることができるため、案内報知を最適な期間で実行させることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【 9 0 1 9 】

< 5 0 7 7 系の特徴群 >

< 特徴 J A 群 >（不利な第 1 遊技状態において特定の抽選結果となった場合に、当たりを介さずに実質的な大当たり確率が第 1 遊技状態よりも高い第 2 遊技状態を設定する） 10

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第 1 の設定条件の成立に基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において第 2 の設定条件が成立したに基づいて、前記特典遊技を介さずに前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 J A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献 1：特開 2001-038007 号公報）。 20

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行が終了した後に設定される遊技状態として、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設ける構成とすることで、当たり遊技の終了後の遊技状態として、より有利度合いが高い遊技状態が設定されることを期待させる遊技性を実現しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが比較的低い遊技状態に設定された場合、当たり遊技が実行されない限り、より有利度合いが高い遊技状態へと移行する可能性が無いため、当たり遊技が実行されることのみを期待する遊技性となってしまう、遊技が単調になってしまうという問題点があった。 30

これに対して遊技機 J A 1 によれば、第 1 遊技状態では、特典遊技を介さずに有利度合いが高い第 2 遊技状態が設定されるので、遊技者に対して特定の判別結果に加え、第 2 の設定条件が成立することにも期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 J A 1 において、前記第 2 の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 J A 2。

遊技機 J A 2 によれば、遊技機 J A 1 の奏する効果に加え、判別手段の判別が実行された場合に、遊技者に対して特定の判別結果となることに加え、第 1 の判別結果となることにも期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。 40

遊技機 J A 1 又は J A 2 において、前記第 2 遊技状態において、当該第 2 遊技状態の遊技方法を遊技者に対して示唆可能な特定表示を表示させることが可能な表示制御手段を備え、前記第 1 遊技状態は、前記特典遊技が実行される割合が、前記判別手段の判別 1 回あたり第 1 の割合となる遊技状態であり、前記第 2 遊技状態は、少なくとも前記特定表示により示唆される遊技方法で遊技を行った場合に、前記第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で前記特典遊技が実行され得る遊技状態であることを特徴とする遊技機 J A 3。

遊技機 J A 3 によれば、遊技機 J A 1 又は J A 2 の奏する効果に加え、特典遊技を介さずに、特典遊技が比較的実行され難い遊技状態から実行され易い遊技状態に移行するとい 50

う極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J A 3 において、前記判別手段は、前記判別条件として予め定められた第 1 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記判別条件として前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第 1 判別手段の判別が実行されると、前記第 1 の割合で前記特典遊技が実行され、前記第 2 判別手段の判別が実行されると、実質的に前記第 1 の割合よりも高い割合で前記特典遊技が実行されることを特徴とする遊技機 J A 4。

遊技機 J A 4 によれば、遊技機 J A 3 の奏する効果に加え、第 1 判別手段の判別が実行されるか、第 2 判別手段の判別が実行されるかによって特典遊技が実行される割合が異なるので、第 2 判別手段の判別が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 J A 4 において、前記第 1 遊技状態は、前記第 2 の判別条件が成立困難な遊技状態であり、前記第 2 遊技状態は、前記特定表示により示唆される遊技方法で遊技を行った場合に、成立する前記判別条件のうち特定割合が前記第 2 の判別条件となることで、前記第 2 の割合で前記特典遊技が実行される遊技状態であることを特徴とする遊技機 J A 5。

遊技機 J A 5 によれば、遊技機 J A 4 の奏する効果に加え、遊技状態によって第 2 の判別条件が成立する割合を可変させて遊技状態毎に特典遊技が実行される割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 J A 5 において、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 判別手段の判別に用いる第 1 判別情報を取得可能な第 1 情報取得手段と、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 2 判別手段の判別に用いる第 2 判別情報を取得可能な第 2 情報取得手段と、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて特定の判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段の判別結果が所定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記第 1 位置へと可変される期間が前記第 2 入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 期間に設定される第 1 可変遊技と、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 期間に設定される第 2 可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第 1 遊技状態は、前記第 2 可変遊技が決定され得ない遊技状態であり、前記第 2 遊技状態は、所定割合で前記第 2 可変遊技が決定される遊技状態であることを特徴とする遊技機 J A 6。

遊技機 J A 6 によれば、遊技機 J A 5 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態であるか、第 2 遊技状態であるかによって第 2 入球手段へと遊技球を入球させることができるか否かが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 J A 6 において、前記第 1 入球手段は、前記通過手段を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機 J A 7。

遊技機 J A 7 によれば、特定判別手段の判別と第 1 判別手段の判別とを毎回略同時に実行させることができるという効果がある。

遊技機 J A 7 において、前記第 2 の割合は、前記第 1 判別手段の判別で特定の判別結果となる割合と、前記特定判別手段の判別で所定の判別結果となり、前記種別決定手段により前記第 1 可変遊技が決定され、当該第 1 可変遊技の実行中に前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される前記第 2 判別手段の判別で前記特典遊技が実行される割合と、の合算であることを特徴とする遊技機 J A 8。

遊技機 J A 8 によれば、遊技機 J A 7 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態では、第 1 遊技状態と同様に第 1 入球手段を狙って遊技球を発射することで、第 1 判別手段の判別で特

10

20

30

40

50

典遊技が実行されることを期待できる上に、第 1 可変遊技が実行されて第 2 入球手段へと遊技球が入球し、第 2 判別手段の判別で特典遊技が実行されることも期待できる特殊な柚木状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 0 2 0 】

< 特徴 J B 群 > ( 第 1 契機で設定された時短状態では第 1 タイミングで時短回数が更新され、第 2 契機で設定された時短状態では第 2 タイミングで更新される )

予め定められた第 1 の設定条件と、その第 1 の設定条件とは異なる第 2 の設定条件とのうちいずれかの設定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた更新条件が成立したことに基づいて、特定のカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新手段と、その更新手段により前記特定のカウンタ値が予め定められた特定値に更新されたことに基づいて、前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記第 1 の設定条件の成立を契機として設定された前記第 1 遊技状態では、前記更新条件として第 1 の更新条件が成立したことに少なくとも基づいて前記更新手段により前記特定のカウンタ値が更新され得る構成であり、前記第 2 の設定条件の成立を契機として設定された前記第 1 遊技状態では、前記更新条件として前記第 1 の更新条件とは異なる第 2 の更新条件が成立したことに少なくとも基づいて前記更新手段により前記特定のカウンタ値が更新され得る構成であることを特徴とする遊技機 J B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定契機で所定のカウンタ ( 例えば、時短回数をカウントするカウンタ ) に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 )。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態に応じて、当たり遊技終了後の遊技状態の有利度合いを異ならせることが可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る遊技機においては、同一の遊技状態で同一の当たり遊技の実行が設定された場合に、当たり遊技終了後の遊技状態として必ず同一の遊技状態が設定されてしまうため、例えば、遊技者に有利な遊技状態として、終了条件を異ならせることで同一の遊技状態でありながら当たり遊技の実行可能性が異なる複数の状態を設ける構成とした場合に、当たり遊技の実行可能性以外の有利度合いに差をつけることが困難になってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 J B 1 によれば、第 1 遊技状態が設定された契機に応じて特定のカウンタ値の更新タイミングを異ならせることができるので、特定のカウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機 J B 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第 1 遊技状態において前記第 1 特典遊技の実行が設定された場合と、前記第 2 遊技状態において前記第 1 特典遊技の実行が設定された場合とで、有利度合いを異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 J B 2。

遊技機 J B 2 によれば、遊技機 J B 1 の奏する効果に加え、第 1 特典遊技の実行が設定されるタイミングが第 1 遊技状態であるか第 2 遊技状態であるかによって有利度合いが可変するので、第 1 特典遊技が実行されるタイミングに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 J B 2 において、前記第 1 の設定条件の成立を契機として設定された前記第 1 遊技状態では、前記第 2 の設定条件の成立を契機として設定された前記第 1 遊技状態よりも、前記第 1 遊技状態において前記第 1 特典遊技の実行を設定させることが困難であること

を特徴とする遊技機 J B 3。

遊技機 J B 3 によれば、遊技機 J B 2 の奏する効果に加え、第 1 の設定条件の成立を契機として設定された第 1 遊技状態であるか、第 2 の設定条件の成立を契機として設定された第 1 遊技状態であるかによって第 1 遊技状態の間における第 1 特典遊技の実行され易さを異ならせることができるので、設定条件に応じて第 1 遊技状態の有利度合いを異ならせることができるという効果がある。

遊技機 J B 2 又は J B 3 において、前記第 1 の更新条件は、前記判別条件が成立してから新たな判別条件が成立し得る状態となるまでの間における予め定められた第 1 タイミングで成立し得る条件であり、前記第 2 の更新条件は、前記判別条件が成立してから新たな判別条件が成立し得る状態となるまでの間において前記第 1 タイミングよりも後のタイミン  
10  
グである第 2 タイミングで成立し得る条件であり、前記特典遊技は、前記第 1 タイミングよりも後のタイミングであり、前記第 2 タイミングよりも前のタイミングである第 3 タイミングで実行が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機 J B 4。

遊技機 J B 4 によれば、遊技機 J B 2 又は J B 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において特典遊技の実行が設定される場合に、第 2 タイミングで特定のカウンタ値が更新される第 1 遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新される前に特典遊技の実行を設定することができるため第 1 遊技状態の間に特典遊技の実行を設定し易くなる一方で、第 1 タイミングで特定のカウンタ値が更新される第 1 遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新された後で特典遊技の実行が設定されるため、第 1 遊技状態の間に特典遊技の実行を比較  
20  
的設定し難くなるという効果がある。

遊技機 J B 4 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記入球手段へと遊技球が入球困難な第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技の実行を設定する特典  
遊技実行設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 J B 5。

遊技機 J B 5 によれば、遊技機 J B 4 の奏する効果に加え、可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に特典遊技の実行が設定されるので、入球手段へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。  
30

遊技機 J B 5 において、前記第 1 タイミングは、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となってから前記可変手段が前記第 1 位置へと可変されるまでの間のタイミングであり、前記第 2 タイミングは、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となったことに基づいて実行された前記可変遊技において前記入球手段へと遊技球が入球したタイ  
ミングよりも少なくとも後のタイミングあることを特徴とする遊技機 J B 6。

遊技機 J B 6 によれば、遊技機 J B 5 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において第 1 の判別結果となつて可変遊技が実行される場合に、第 2 タイミングで特定のカウンタ値が更新される第 1 遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新される前に特典遊技の実行を設定することができるため第 1 遊技状態の間に特典遊技の実行を設定し易くなる一方で、第 1 タイミングで特定のカウンタ値が更新される第 1 遊技状態であれば、特定のカウン  
40  
タ値が更新された後で特典遊技の実行が設定されるため、第 1 遊技状態の間に特典遊技の実行を比較的設定し難くなるという効果がある。

遊技機 J B 1 から J B 6 のいずれかにおいて、前記第 1 遊技状態は、前記第 2 遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であることを特徴とする遊技機 J B 7。

遊技機 J B 7 によれば、遊技機 J B 1 から J B 6 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 遊技状態の方が第 2 遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であるので、特定のカウンタ値が特定値に更新されないことを遊技者に願わせることができるという効果がある。

【 9 0 2 1 】

< 特徴 J C 群 > ( 有利な第 1 遊技状態において第 1 条件と、その第 1 条件とは異なる第 2 条件と、を少なくとも含む複数の条件の全てが成立したことに基づいて、不利な第 2 遊  
50



技状態を設定する)

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定された後で、予め定められた第1条件と、その第1条件とは異なる第2条件と、を少なくとも含む複数の条件が成立したに基づいて、前記第1遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機J C 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する(例えば、特許文献1:特開2001-038007号公報)。

10

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態が設定されている状況下で予め定められた複数の終了条件のうち1の条件が成立することで有利な遊技状態が終了されて不利な遊技状態へと移行するものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、他の条件の成立状況とは無関係に、複数の終了条件のうち1の終了条件が成立した時点で有利な遊技状態が終了されてしまうため、他の終了条件が成立するまでに比較的余裕がある状況であるにもかかわらず、1の終了条件が成立しただけで有利な遊技状態が終了されてしまい、遊技者に対して理不尽感を抱かせてしまう可能性がある。

20

これに対して遊技機J C 1によれば、複数の条件が成立するまで有利度合いの高い第1遊技状態が継続するので、複数の条件の成立状況に注目する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機J C 1において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第1条件は、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機J C 2。

遊技機J C 2によれば、遊技機J C 1の奏する効果に加え、第1遊技状態において、第1の判別結果となること、および第2の判別結果とならないことを期待させることができるので、判別手段の判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

30

遊技機J C 2において、前記第2条件は、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とも前記第2の判別結果とも異なる第3の判別結果となった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機J C 3。

遊技機J C 3によれば、遊技機J C 2の奏する効果に加え、先に第1条件が成立した後は、第3の判別結果とならないことをより強く期待させることができる一方で、先に第2条件が成立した場合は、第2の判別結果とならないことをより強く期待させることができるので、条件の成立順に応じて異なる判別結果を避けたいと思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機J C 3において、前記第1条件は、前記第1遊技状態が設定された後で予め定められた第1回数、前記第2の判別結果になった場合に成立する条件であり、前記第2条件は、前記第1遊技状態が設定された後で予め定められた第2回数、前記第2の判別結果になった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機J C 4。

遊技機J C 4によれば、遊技機J C 3の奏する効果に加え、第2判別結果になった回数、および第3判別結果となった回数の両方に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機J C 1からJ C 4のいずれかにおいて、前記第1遊技状態が設定された後で、前

50



記複数の条件が成立する順序によらず、前記複数の条件のうち少なくとも1の条件が未成立の状態である間は前記第1遊技状態を維持可能であることを特徴とする遊技機J C 5。

遊技機J C 5によれば、遊技機C 1からC 4のいずれかが奏する効果に加え、少なくとも1の条件が未成立の間は、条件の成立順によらず有利な第1遊技状態が維持されるので、全ての条件が成立しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機J C 4において、前記第1遊技状態が設定された後で前記第1条件が成立し、且つ、前記第2条件が未成立の状況において、前記第2の判別結果の回数が前記第1回数よりも多い第3回数になったことに基づいて、前記第3の判別結果の回数が前記第2回数とは異なる第4回数になった場合に第2条件が成立するように変更する変更手段を備えることを特徴とする遊技機J C 6。

10

遊技機J C 6によれば、遊技機J C 4の奏する効果に加え、第1条件の成立後も第2の判別結果となり続けて第2の判別結果の回数が第3回数に到達した場合に、第2条件を成立させるための第3の判別結果の回数を異ならせることができるので、第1条件の成立後においては、第2の判別結果の回数が第3回数に到達するか否かにより注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機J C 6において、前記第4回数は、前記第2回数よりも多い回数であることを特徴とする遊技機J C 7。

遊技機J C 7によれば、遊技機J C 6の奏する効果に加え、第2の判別結果の回数が第3回数に到達することで、第2条件を成立させるために要する第3の判別結果の規定回数が増加し、第1遊技状態が長く継続し易くなるので、第1条件が成立するまでは、第2の判別結果とならないことを期待させる遊技性とし、第1条件の成立後は、第2の判別結果となることを期待させる遊技性としてすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機J C 1からJ C 7のいずれかにおいて、前記第2遊技状態設定手段は、前記第1遊技状態において前記複数の条件のいずれとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記複数の条件の成立状況によらず、前記第2遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機J C 8。

遊技機J C 8によれば、遊技機J C 1からJ C 7の何れかが奏する効果に加え、第1遊技状態において特定条件が成立すると、複数の条件の成立状況によらずに強制的に第2遊技状態が設定されるので、第1遊技状態が極端に長く継続しすぎてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

30

遊技機J C 8において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とならずに予め定められた特定回数実行されたことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機J C 9。

遊技機J C 9によれば、第1遊技状態を特定回数以内の判別回数で終了させることができるので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

#### 【9022】

<特徴J D群> (時短状態を終了させ得る第1条件が成立する可能性を示唆する演出と、第2条件が成立する可能性を示唆する演出と、をそれぞれ独立して実行可能)

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態を終了させ得る第1条件が成立したか判別する第1条件判別手段と、前記第1遊技状態を終了させ得る条件であって前記第1条件とは異なる条件である第2条件が成立したか判別する第2条件判別手段と、前記第1条件が成立する可能性を示唆可能な第1演出と、前記第2条件が成立する可能性を示唆可能な第2演出と、を少なくとも実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機J D 1。

50

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態のそれぞれに対応する演出態様の演出を実行可能に構成されていると共に、有利度合いが高い遊技状態の少なくとも一部において、当該遊技状態の終了条件が成立する可能性（遊技回数）を示す報知を行うことが可能に構成されたものも存在する。

10

しかしながら、係る従来型の遊技機では、複数の終了条件が設けられていたとしても、最も成立し易い１の終了条件の成立可能性のみを報知するのが通常であるため、他の終了条件の成立可能性を遊技者が把握困難となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機ＪＤ１によれば、第１演出と第２演出とを確認することで、第１遊技状態が終了される可能性を遊技者に対してより正確に把握させることができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＪＤ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２条件は、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＤ２。

20

遊技機ＪＤ２によれば、遊技機ＪＤ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ２において、前記第１条件は、１の前記第１遊技状態において予め定められた第１回数、前記第１の判別結果となったことに基づいて成立する条件であり、前記第２条件は、１の前記第１遊技状態において予め定められた第２回数、前記第２の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機ＪＤ３。

遊技機ＪＤ３によれば、遊技機ＪＤ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において、第１の判別結果の回数と第２の判別結果の回数とにそれぞれ注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機ＪＤ３において、前記第１演出は、１の前記第１遊技状態において前記第１の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であり、前記第２演出は、１の前記第１遊技状態において前記第２の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であることを特徴とする遊技機ＪＤ４。

遊技機ＪＤ４によれば、第１演出および第２演出を確認することで、第１の判別結果となった回数および第２の判別結果となった回数を推測することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機ＪＤ３又はＪＤ４において、前記第１遊技状態として、前記第１回数と前記第２回数とのうち少なくとも一方が互いに異なる回数に設定される複数の遊技状態が設けられており、前記第１遊技状態が設定されるよりも前に、当該第１遊技状態において設定される前記第１回数と前記第２回数とのうち少なくとも一方を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＤ５。

遊技機ＪＤ５によれば、第１遊技状態にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ３からＪＤ５のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段を備え、前記第１の判別結果と前記第２の判別結果とは、いずれも前記特定の判別

50

結果とは少なくとも異なる判別結果であることを特徴とする遊技機 J D 6。

遊技機 J D 6 によれば、遊技機 J D 3 から J D 5 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 の判別結果も第 2 の判別結果も特定の判別結果とは異なる条件であるので、第 1 遊技状態において特定の判別結果となることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機 J D 1 から J D 6 のいずれかにおいて、前記第 1 遊技状態は、前記第 1 条件と前記第 2 条件との一方が成立したとしても、他方が成立していない間は継続され得る遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機 J D 7。

遊技機 J D 7 によれば、遊技機 J D 1 から J D 6 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 条件と第 2 条件との両方が成立するまで第 1 遊技状態が継続され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

#### 【 9 0 2 3 】

< 特徴 J E 群 > ( 第 1 遊技状態が設定された場合と、その第 1 遊技状態とは時短回数が異なる第 2 遊技状態が設定された場合とで、特図 2 の抽選回数を共通化する )

取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 の形成条件の成立に基づいて第 1 状態を形成する第 1 状態形成手段と、前記第 1 の形成条件とは異なる第 2 の形成条件の成立に基づいて第 1 状態とは異なる第 2 状態を形成する第 2 状態形成手段と、前記第 1 状態が形成された後で予め定められた第 1 条件が成立したことに基

20

づいて、前記取得条件が成立し難い特定状態を形成する第 1 特定状態形成手段と、前記第 2 状態が形成された後で前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定状態を形成する第 2 特定状態形成手段と、を備え、前記第 1 状態が設定されてから、前記特定状態が形成されるよりも前に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間の前記判別手段の判別回数が、前記第 2 状態が設定されてから、前記特定状態が形成されるよりも前に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間の前記判別手段の判別回数に一致し得る構成であることを特徴とする遊技機 J E 1。

30

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口として、有利度合いが比較的低い抽選が実行される第 1 始動口と、有利度合いが比較的高い抽選が実行される第 2 始動口と、を設け、第 2 始動口への入賞に基づいて実行される第 2 特別図柄の抽選が実行され難い不利な遊技状態と、第 2 特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態と、を形成可能に構成されているものも存在する。係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態に移行して殻実行された第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数に到達することにより、有利な遊技状態が終了

40

されて不利な遊技状態に設定されるものが通常である。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが高い複数の状態において、終了条件が成立して不利な遊技状態に設定されるまでの第 2 特別図柄の抽選機会を共通化することが困難となる虞がある。

これに対して遊技機 J E 1 によれば、異なる状態にもかかわらず同じ回数の判別を実行可能となるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 J E 1 において、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を備え、前記第 1 状態は、前記第 1 遊技状態が設定されたことに基

50

づいて形成され得る状態であり、前記第 2 状態は、前記第 2 遊技状態が設定されたことに  
基づいて形成され得る状態であることを特徴とする遊技機 J E 2。

遊技機 J E 2 によれば、遊技機 J E 1 の奏する効果に加え、異なる遊技状態が設定され  
ているにもかかわらず、第 1 状態と第 2 状態とで判別手段の判別回数を共通化することが  
できるという効果がある。

遊技機 J E 2 において、前記第 1 遊技状態において第 1 回数の前記判別手段の判別が実  
行されたことに基づいて、前記第 1 遊技状態とも前記第 2 遊技状態とも異なる第 3 遊技状  
態を設定可能な第 3 遊技状態設定手段を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 回数より  
多い第 2 回数の前記判別手段の判別を実行可能な遊技状態であり、前記第 3 遊技状態は、  
前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数の前記判別手段の判別を実行可能な遊技状態であるこ  
とを特徴とする遊技機 J E 3。

10

遊技機 J E 3 によれば、第 2 状態が形成されると、第 2 遊技状態において第 1 回数の判  
別を実行した後で第 3 遊技状態において第 3 回数の判別を実行させることができるので、  
遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 J E 3 において、前記第 1 条件は、前記第 3 遊技状態において前記第 3 回数の前  
記判別手段の判別が実行された場合に成立し得る条件であり、前記第 2 条件は、前記第 2  
遊技状態において前記第 2 回数の前記判別手段の判別が実行された場合に成立し得る条件  
であり、前記第 2 回数は、前記第 1 回数と前記第 3 回数との和に一致することを特徴とす  
る遊技機 J E 4。

遊技機 J E 4 によれば、第 1 状態と第 2 状態とで、判別手段の判別回数を確実に一致さ  
せることができるという効果がある。

20

遊技機 J E 3 又は J E 4 において、前記判別情報取得手段は、第 1 の取得条件の成立に  
基づいて第 1 の判別情報を取得し、前記第 1 の取得条件とは異なる第 2 の取得条件の成立  
に基づいて第 2 の判別情報を取得することが可能であり、前記判別手段は、第 1 の判別条  
件の成立に基づいて前記第 1 の判別情報を用いて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第  
1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて前記第 2 の判別情報を用いて判  
別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第 2 判別手段の判別は  
、前記第 1 判別手段の判別よりも有利度合いが高く構成され、前記第 3 遊技状態設定手段  
は、前記第 1 遊技状態において前記第 1 回数の前記第 2 判別手段の判別が実行されたこと  
に基づいて、前記第 3 遊技状態を設定可能であり、前記第 2 遊技状態は、前記第 2 回数の  
前記第 2 判別手段の判別を実行可能な遊技状態であり、前記第 3 遊技状態は、前記第 3 回  
数の前記第 2 判別手段の判別を実行可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機 J E 5  
。

30

遊技機 J E 5 によれば、有利度合いが高い第 2 判別手段の判別回数を、第 1 状態と第 2  
状態とで共通化することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊  
技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J E 5 において、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当  
該判別情報を用いた前記判別手段の判別が実行されるまで記憶可能な判別情報記憶手段を  
備え、前記特定状態は、前記判別情報記憶手段に前記第 2 の判別情報が記憶されていない  
前記第 1 遊技状態であることを特徴とする遊技機 J E 6。

40

遊技機 J E 6 によれば、第 2 の判別情報を記憶させた状態で第 1 遊技状態が設定されれ  
ば第 2 の判別を実行可能な第 3 遊技状態が設定され得る一方で、第 2 の判別情報が記憶さ  
れていなければ不利な特定状態を形成するため、第 1 遊技状態が設定された時点における  
第 2 の判別情報の記憶数に注目させることができるという効果がある。

遊技機 J E 6 において、前記第 1 の形成条件が成立する場合に、前記第 1 遊技状態が設  
定されるよりも少なくとも前に、前記第 2 の判別情報が前記判別情報記憶手段に対して記  
憶され易くなる遊技方法を報知する報知演出を実行可能な演出実行手段を備えることを特  
徴とする遊技機 J E 7。

遊技機 J E 7 によれば、遊技機 J E 6 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定される  
よりも前に報知演出を実行して判別情報記憶手段に第 2 の判別情報を記憶させることがで

50

きるので、第 1 遊技状態において第 2 判別手段の判別を確実に実行可能にすることができる。よって、確実に、第 1 状態と第 2 状態とで第 2 判別手段の判別回数を一致させることができるという効果がある。

【 9 0 2 4 】

< 特徴 J F 群 > ( 1 種 2 種の時短リミット機でリミット到達後に引き戻し )

第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて前記第 1 の判別よりも有利度合いが高い第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第 1 の設定条件の成立に基づいて、前記第 2 の判別条件が成立し易い第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記第 2 遊技状態が設定されてから特定条件が成立するまでの間、前記第 2 の判別が実行され易い特定状態を形成可能であることを特徴とする遊技機 J F 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する (例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報)。

20

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行が終了した後に設定される遊技状態として、有利度合いが高い特定の遊技状態が規定回数に渡って連続して設定された後で、更に、特定の遊技状態に対応する当たり遊技が実行されたとしても、強制的に有利度合いが低い遊技状態を設定する制御を採用しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態に設定された場合、当たりとなる期待度が大きく低下してしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを大幅に低下させてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 J F 1 によれば、有利度合いが低い第 2 遊技状態が設定されたにもかかわらず有利度合いが高い第 2 の判別が実行され易い状態を形成することができるので、第 2 遊技状態が設定されたことに対する失望感を軽減させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 J F 1 において、所定の取得条件の成立に基づいて前記第 2 判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記第 2 判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定状態は、少なくとも前記特定の情報数よりも多い情報数の前記判別情報を用いた前記第 2 の判別を実行可能な状態であることを特徴とする遊技機 J F 2。

遊技機 J F 2 によれば、遊技機 J F 1 の奏する効果に加え、特定状態が形成されることで、比較的多い回数の第 2 の判別が実行されるため、特定状態が形成された場合に遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

40

遊技機 J F 1 又は J F 2 において、前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記第 1 遊技状態と、前記第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を決定する遊技状態決定手段を備え、前記第 1 遊技状態は、予め定められた第 1 条件が成立していない状態で前記特定の判別結果となった場合に、前記遊技状態決定手段により前記第 2 遊技状態よりも前記第 1 遊技状態が決定され易くなり、前記第 1 条件が成立している状態で前記特定の判別結果となった場合に、前記第 1 条件が成立していない状態よりも、前記遊技状態決定手段により前記第 2 遊技状態が決定され易くなる遊技状態であることを特徴とする遊技機 J F 3。

遊技機 J F 3 によれば、遊技機 J F 1 又は J F 2 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態に

50

において第 1 条件が成立していない間に特定の判別結果となることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J F 3 において、前記第 1 条件は、予め定められた特定回数の前記特典遊技に渡って連続して、前記遊技状態決定手段によって前記第 1 遊技状態が決定されたことに基

いて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J F 4。

遊技機 J F 4 によれば、遊技機 J F 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定されると、特定回数の特典遊技に渡って連続して、有利な第 1 遊技状態に設定され易い極めて有利な状況を形成するので、第 1 遊技状態が設定された場合に遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機 J F 1 から J F 4 のいずれかにおいて、前記第 2 遊技状態において予め定められた第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 2 の判別条件が成立し易い第 3 遊技状態を設定する第 3 遊技状態設定手段を備え、前記第 2 の設定条件の成立に基づいて設定された前記第 2 遊技状態では、前記第 2 の設定条件とは異なる設定条件の成立に基づいて設定された前記第 2 遊技状態よりも前記第 2 条件が成立し易くなる構成であることを特徴とする遊技機 J F 5。

遊技機 J F 5 によれば、遊技機 J F 1 から J F 4 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 の設定条件の成立に基づいて設定された第 2 遊技状態の有利度合いを、他の契機で設定された第 2 遊技状態よりも高くすることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 J F 5 において、前記第 2 条件は、前記第 2 遊技状態において前記第 2 判別手段の判別で前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機 J F 6。

遊技機 J F 6 によれば、遊技機 J F 5 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態において第 2 判別手段の判別が実行された場合に、判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 J F 6 において、前記第 1 判別手段の判別は、前記第 1 判別結果となり得ない判別であることを特徴とする遊技機 J F 7。

遊技機 J F 7 によれば、遊技機 J F 6 の奏する効果に加え、第 1 判別手段の判別が実行されても第 1 判別結果とならないため、第 2 遊技状態において第 2 判別手段の判別が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機 J F 6 又は J F 7 において、前記第 2 判別手段の判別は、前記第 1 判別結果とならなかった場合に前記特典遊技の実行が実質的に確定する構成であることを特徴とする遊技機 J F 8。

遊技機 J F 8 によれば、遊技機 J F 6 又は J F 7 の奏する効果に加え、第 2 判別手段の判別が第 2 遊技状態において実行されると、特典遊技が実行されるか、第 3 遊技状態が実行されるかのどちらかであるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J F 8 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 2 判別手段の判別結果が予め定められた第 2 判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記特典遊技を実行する第 2 特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 判別手段の判別は、前記第 2 判別結果となり得ない判別であり、前記第 2 判別手段の判別は、前記特定の判別結果と前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とのいずれかになる判別であることを特徴とする遊技機 J F 9。

遊技機 J F 9 によれば、遊技機 J F 8 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態において第 2 判別手段の判別が実行されると、特定の判別結果となって特典遊技が実行されるか、第 1 判別結果となって第 3 遊技状態が設定されるか、第 2 判別結果となって可変遊技が実行されるので、第 1 の判別結果にも第 2 の判別結果にもなり得ない第 1 判別手段の判別に比較

10

20

30

40

50

して、極めて有利度合いを高くすることができる。よって、第 2 判別手段の判別が実行された場合に、遊技者に対して大きな期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 0 2 5 】

< 特徴 J G 群 > ( 遊技状態が変更されてから変更前の遊技状態で獲得した保留球が消化されるまでの期間で所定演出を実行 )

所定の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されたことに基づいて第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、その第 1 演出の実行中に予め定められた特定の執行条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態であることを遊技者が認識可能な演出態様で構成された第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 J G 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設け、遊技状態毎に対応する演出態様の演出を実行可能に構成されているものも存在する。

20

しかしながら、係る従来型の遊技機では、1 の遊技状態が終了されて設定されたと同時に設定された遊技状態に対応する演出を実行し、当該設定された遊技状態に対応する遊技方法の遊技を遊技者が即座に開始してしまうと、演出を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機 J G 1 によれば、第 2 演出を確認することで、第 1 遊技状態が設定されたことを遊技者に対して認識させることができるので、演出を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機 J G 1 において、所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定の執行条件は、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J G 2。

30

遊技機 J G 2 によれば、遊技機 J G 1 の奏する効果に加え、判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了してから第 2 演出を実行することができるので、判別情報記憶手段に判別情報が記憶されている間に第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 J G 2 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記特定の執行条件は、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別に基づく前記識別情報の動的表示が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J G 3。

40

遊技機 J G 3 によれば、遊技機 J G 2 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定されるよりも前に取得された判別情報に基づく識別情報の動的表示の実行中に遊技者が第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機 J G 2 又は J G 3 において、前記第 1 遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別の回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する第 1 の終了条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態を終了させて前記第 1 遊技状態よりも有利

50



度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 1 終了手段と、前記第 1 遊技状態において前記第 1 の終了条件とは異なる第 2 の終了条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態を終了させて前記第 2 遊技状態を設定する第 2 終了手段と、を備え、前記第 1 遊技状態は、当該第 1 遊技状態に設定された直後に前記第 1 遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合と、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で前記第 1 遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合とで、いずれも前記第 1 の終了条件が成立するよりも前に前記第 2 の終了条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機 J G 4。

遊技機 J G 4 によれば、遊技機 J G 2 又は J G 3 の奏する効果に加え、第 1 演出の間、遊技者が遊技を行わずに第 1 演出を確認し続け、第 2 演出の開始に基づいて第 1 遊技状態に対応する遊技方法の遊技を行ったとしても、遊技者が損をすることを抑制することができるという効果がある。

10

遊技機 J G 1 から J G 4 のいずれかにおいて、前記第 1 演出は、前記第 1 遊技状態が設定されていないと遊技者に思わせ得る演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機 J G 5。

遊技機 J G 5 によれば、遊技機 J G 1 から J G 4 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 演出が実行されるまで、第 1 遊技状態が設定されていないと遊技者に思わせることができるので、特定の実行条件が成立するよりも前に遊技者が第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

#### 【 9 0 2 6 】

< 特徴 J H 群 > ( 所定の遊技状態を終了させ得る特定条件が成立する可能性を示唆する演出 )

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態を終了させ得る第 1 条件が成立したか判別する条件判別手段と、前記第 1 条件が成立する可能性を示唆可能な第 1 演出を少なくとも実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 J H 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

30

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

これに対して遊技機 H 1 によれば、第 1 演出を確認することで、第 1 遊技状態が終了される可能性を遊技者に把握させることができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機 J H 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記第 1 条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J H 2。

遊技機 J H 2 によれば、遊技機 H 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 J H 2 において、前記第 1 条件は、1 の前記第 1 遊技状態において予め定められた第 1 回数、前記第 1 の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機 J H 3。

遊技機 J H 3 によれば、遊技機 H 2 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において、第 1 の判別結果の回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J H 3 において、前記第 1 遊技状態を終了させ得る条件であって前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立したか判別可能な第 2 条件判別手段と、前記第 2 条件が成立する

50



可能性を示唆可能な第2演出を実行可能な第2演出実行手段と、を備え、前記第2条件は、1の前記第1遊技状態において前記判別手段の判別結果が予め定められた第2回数、前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機JH4。

遊技機JH4によれば、遊技機JH3の奏する効果に加え、第1遊技状態において、第1の判別結果の回数と第2の判別結果の回数との両方に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機JH4において、前記第1演出は、1の前記第1遊技状態において前記第1の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であり、前記第2演出は、1の前記第1遊技状態において前記第2の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であることを特徴とする遊技機JH5。

10

遊技機JH5によれば、第1演出および第2演出を確認することで、第1の判別結果となった回数および第2の判別結果となった回数を推測することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

#### 【9027】

<特徴JI群> (遊技状態が変更された後の所定期間で所定演出を実行)

所定の設定条件が成立したことに基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定されたことに基づいて第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、その第1演出の実行中に予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1演出とは異なる演出態様の第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機JI1。

20

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた(例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報)。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設け、遊技状態毎に対応する演出態様の演出を実行可能に構成されているものも存在する。

30

しかしながら、係る従来型の遊技機では、1の遊技状態が終了されて設定されたと同時に設定された遊技状態に対応する演出を実行し、当該設定された遊技状態に対応する遊技方法の遊技を遊技者が即座に開始してしまうと、演出を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機JI1によれば、演出を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機JI1において、前記第2演出は、前記第1遊技状態であることを遊技者が認識可能な演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機JI2。

遊技機JI2によれば、遊技機JI1の奏する効果に加え、第2演出を確認することで、第1遊技状態が設定されたことを遊技者に対して認識させることができるという効果がある。

40

遊技機JI1又はJI2において、所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第1遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機JI3。

50

遊技機 J I 3 によれば、遊技機 J I 1 又は J I 2 の奏する効果に加え、判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了してから第 2 演出を実行することができるので、判別情報記憶手段に判別情報が記憶されている間に第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 J I 3 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別に基づく前記識別情報の動的表示が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J I 4。

遊技機 J I 4 によれば、遊技機 J I 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定されるよりも前に取得された判別情報に基づく識別情報の動的表示の実行中に遊技者が第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機 J I 3 又は J I 4 において、前記第 1 遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別の回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する第 1 の終了条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態を終了させて前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 1 終了手段と、前記第 1 遊技状態において前記第 1 の終了条件とは異なる第 2 の終了条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態を終了させて前記第 2 遊技状態を設定する第 2 終了手段と、を備え、前記第 1 遊技状態は、当該第 1 遊技状態に設定された直後に前記第 1 遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合と、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で前記第 1 遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合とで、いずれも前記第 1 の終了条件が成立するよりも前に前記第 2 の終了条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機 J I 5。

遊技機 J I 5 によれば、遊技機 J I 3 又は J I 4 の奏する効果に加え、第 1 演出の間、遊技者が遊技を行わずに第 1 演出を確認し続け、第 2 演出の開始に基づいて第 1 遊技状態に対応する遊技方法の遊技を行ったとしても、遊技者が損をすることを抑制することができるという効果がある。

#### 【 9 0 2 8 】

##### < 5 0 7 8 系の特徴群 >

< 特徴 K A 群 > ( 大当たり間に、通常状態よりも大当たり遊技が実行され易い遊技状態を特図抽選の実行回数又は抽選結果に基づいて複数回設定可能 )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技が終了した後に実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達した場合に成立可能な第 1 条件と、前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて成立可能な第 2 条件と、のうち何れかが成立したことに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、1 の前記特典遊技が実行されてから次の前記特典遊技が実行されるまでの遊技期間中に、前記遊技状態設定手段によって前記第 2 遊技状態を複数回設定させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 K A 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 )。

しかしながら、従来型の遊技機では、特典遊技が実行された場合のみ有利状態が設定されるため、当たり当選しない遊技が継続する遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

10

20

30

40

50

さらに、従来型の遊技機として、特典遊技の終了後に設定される有利状態が、次の特典遊技が実行されるまで継続する遊技機がある。このような遊技機では、有利状態が設定されることにより遊技者に付与される特典の有利度合いが高くなるため、遊技者に対して過剰に有利な特典が付与されてしまうことを抑制するため、有利状態そのものが設定され難い仕様となり、有利状態が設定されることを期待しながら長時間遊技を行っている遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態を、実行された抽選回数に応じて終了させる遊技機もある。このような遊技機では、有利状態中に所定回数の抽選を実行したことによって有利状態が終了してしまうと、次の特典遊技が実行されるまでの間、有利状態よりも不利な状態で遊技を実行しなければならず、有利状態が終了した遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

10

遊技機 K A 1 によれば、第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 遊技状態を、特典遊技間にて複数回設定可能であるため、第 1 遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、特典遊技を目指した遊技を長時間継続し易くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

また、判別手段による判別結果に関わらず、判別手段により実行される判別の回数に基づいても第 2 遊技状態を設定することができるため、第 2 遊技状態が設定されることが無く、且つ、特典遊技も実行されない遊技が長時間継続してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 K A 1 において、前記遊技機は、前記遊技期間中に実行される前記判別によって、前記第 2 条件の方が、前記第 1 条件よりも成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 K A 2。

20

遊技機 K A 2 によれば、遊技機 K A 1 の奏する効果に加え、所定回数の判別が実行されるよりも前に、判別結果に基づいて第 2 遊技状態を設定し易くすることができるため、遊技期間中に実行される判別の結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K A 1 または K A 2 において、前記遊技期間中において前記第 2 条件を成立させることが可能となる回数の上限が、前記第 1 条件を成立させることが可能となる回数の上限よりも大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 K A 3。

遊技機 K A 3 によれば、遊技機 K A 1 または K A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技期間中に第 2 条件が成立し得る上限回数の方が、第 1 条件が成立し得る上限回数よりも大きいいため、遊技期間中において、第 2 条件の成立に基づく第 2 遊技状態を複数回設定させ易くすることができる。よって、遊技期間中に実行される判別の結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 K A 3 において、前記遊技期間中に成立した前記第 1 条件の成立回数が上限に到達したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 K A 4。

遊技機 K A 4 によれば、遊技機 K A 3 の奏する効果に加え、第 1 条件を成立させることができない遊技期間を遊技者に報知することができるため、第 2 遊技状態を設定させ易い遊技期間と、させ難い遊技期間と、を遊技者に把握させ易くすることができるという効果がある。

40

#### 【 9 0 2 9 】

< 特徴 K B 群 > ( 遊技状態を示唆する背景モードの種別と、表示される演出図柄との組合せで特図抽選結果の有利度合いを示唆 )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される前記特典の種別として、第 1 特典種別と、その第 1 特典種別とは異なる第 2 特典種別とを含む複数の特典種別の中から 1 の前記特典種別を決定可能な特典種別決定手段と、その特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示唆するための第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、その第 1 演出実行手段により実行される前記第 1 演出の

50

演出態様を設定可能な第 1 演出態様設定手段と、を有した遊技機において、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定された前記遊技状態を示唆するための第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段と、その第 2 演出実行手段により実行される前記第 2 演出の態様種別として、複数の態様種別の中から 1 の前記態様種別を設定可能な第 2 演出態様設定手段と、を有し、前記第 1 演出態様設定手段は、特定第 1 演出態様と、その特定第 1 演出態様よりも前記第 1 特典種別が決定された場合に設定され難い特定第 2 演出態様と、を含む複数の演出態様から 1 の演出態様を設定可能であり、前記遊技機は、前記第 2 演出態様設定手段により設定された前記第 2 演出の態様種別に基づいて、前記第 1 演出態様設定手段により前記特定第 1 演出態様が設定される割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 K B 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の演出ステージが切り替わるように構成され、当たり抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、設定されている演出ステージに対応させて決定することで、変動演出が単調となることを抑制することが可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。

また、複数の遊技状態を設定可能に構成し、設定されている遊技状態を遊技者に分かり難くするために、異なる遊技状態であっても設定可能な演出ステージを複数設け、設定されている遊技状態に応じて各演出ステージの選択割合を異ならせることで、切り替わった演出ステージの種別に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることが可能な遊技機も提案されている。

20

このような従来型の遊技機では、通常、設定されている遊技状態に応じて当たり当選時に付与される特典の内容を異ならせていることが一般的であり、当たり当選時における遊技状態を遊技者はいち早く察知したいものであるが、何れの演出ステージが設定されている場合であっても、当たり抽選の結果を示すための表示態様として共通の表示態様が設定されることから実際に特典が付与されるまで当たり当選時における遊技状態を遊技者が把握できないといった問題があった。

遊技機 K B 1 によれば、第 1 演出の演出態様と、遊技状態を示唆可能な第 2 演出の演出態様と、を組み合わせることで特典付与手段により付与される特典の種別を遊技者に予測させることが可能となるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 K B 1 において、前記第 2 演出態様設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第 1 遊技状態が設定された場合の方が、前記第 2 遊技状態が設定された場合よりも設定され易い第 1 態様種別と、前記第 1 遊技状態が設定された場合よりも、前記第 2 遊技状態が設定された場合の方が設定され易い第 2 態様種別と、を少なくとも設定可能であることを特徴とする遊技機 K B 2。

30

遊技機 K B 2 によれば、遊技機 K B 1 の奏する効果に加え、第 2 演出の演出態様として設定される態様種別に基づいて、設定されている遊技状態を予測させることが可能となるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 K B 1 または遊技機 K B 2 において、前記遊技状態設定手段により、前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へと前記遊技状態が切り替わる第 1 設定が実行される場合の方が、前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態へと前記遊技状態が切り替わる第 2 設定が実行される場合よりも、前記第 2 演出実行手段により前記第 2 演出を実行させ易く構成されていることを特徴とする遊技機 K B 3。

40

遊技機 K B 3 によれば、遊技機 K B 1 または K B 2 の奏する効果に加え、遊技状態の移行パターンに応じて第 2 演出の実行のし易さを異ならせることができるため、第 2 演出が実行されるだけでも、新たに設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能となり、現在の遊技状態を予測させる楽しさを提供することができるという効果がある。

遊技機 K B 1 から K B 3 のいずれかにおいて、前記第 1 演出態様設定手段は、前記第 2 演出態様設定手段により設定される前記第 2 演出の態様種別に関わらず、共通の前記複数の演出態様から 1 の前記演出態様を設定可能であることを特徴とする遊技機 K B 4。

遊技機 K B 4 によれば、遊技機 K B 1 から K B 3 の何れかの奏する効果に加え、第 2 演

50

出の態様種別に関わらず、第 1 演出の演出態様を共通化することができるため、第 1 演出を実行するための演出データの総量を削減することができるという効果がある。

【 9 0 3 0 】

< 特徴 K C 群 > ( 同一抽選結果を示すための演出図柄の表示態様を、当選時の遊技状況に応じて決定する )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別の結果が前記特定の判別結果であることを示すための第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第 2 遊技状態の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第 2 遊技状態中に前記終了条件が成立するまでの残期間情報を判別可能な情報判別手段と、前記第 2 遊技状態中に実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合に、前記情報判別手段により判別された前記残期間情報に基づいて前記第 1 演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機 K C 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 )。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第 1 期間と、その第 1 期間よりも長い第 2 期間とを設定可能に構成し、第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第 2 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

20

しかしながら、従来型の遊技機では、例えば、有利状態の残期間として第 1 期間よりも長い期間を残している状態で第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に不利となり、有利状態の残期間として第 1 期間よりも短い期間を残している状態で第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に有利となる。つまり、同一の当たり ( 第 1 期間の有利状態が設定される当たり ) に当選した場合であっても、既に設定されている有利状態の残期間によって、当たり当選によって遊技者に付与される特典の有利度合いが異なってしまうものであるにも関わらず、同一の当たり当選に対しては同一態様の演出が実行されてしまうため、今回の当たり当選が遊技者に有利な当たり当選であるか否かを実行される演出に基づいて把握し難いという問題があった。

30

遊技機 K C 1 によれば、第 2 遊技状態中に実行された判別手段の判別結果が、第 2 遊技状態を設定可能な特定の判別結果である場合に、その特定の判別結果を示すための第 1 演出の演出態様を、既に設定されている第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの情報に基づいて決定することができるため、第 1 演出の演出態様を異ならせることができる。よって、新たな第 2 遊技状態が設定されることが遊技者に有利であるか否かを第 1 演出の演出態様によって遊技者に把握させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

40

遊技機 K C 1 において、前記演出態様設定手段は、前記残期間情報に基づいて、既に設定されている前記第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間の方が、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの期間よりも長いことを示す第 1 演出態様と、既に設定されている前記第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間よりも、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの期間の方が長いことを示す第 2 演出態様と、を少なくとも決定可能であることを特徴とする遊技機 K C 2。

遊技機 K C 2 によれば、遊技機 K C 1 の奏する効果に加え、実行される第 1 演出の演出態様が第 1 演出態様であるか、第 2 演出態様であるかによって、遊技者に有利な判別が実

50

行されたか否かを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 K C 2 において、前記終了条件決定手段は、第 1 終了条件と、その第 1 終了条件よりも成立し難い第 2 終了条件と、を含む複数の終了条件のうち、少なくとも 1 の終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機 K C 3。

遊技機 K C 3 によれば、遊技機 K C 2 の奏する効果に加え、異なる終了条件が決定された第 2 遊技状態を設定可能であるため、既に設定されている第 2 遊技状態の残期間情報が示す期間の長さと、新たに設定される第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間情報が示す期間の長さと、に長短を設け易くすることができるため、第 1 演出に対する遊技者の興味をより強くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

10

遊技機 K C 3 において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第 2 遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であり、前記第 1 終了条件は、前記第 2 遊技状態中に第 1 回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第 2 終了条件は、前記第 1 回数よりも少ない第 2 回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立可能であることを特徴とする遊技機 K C 4。

遊技機 K C 4 によれば、遊技機 K C 3 の奏する効果に加え、第 1 終了条件と第 2 終了条件とが第 2 遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、第 1 終了条件と第 2 終了条件との成立のし易さが逆転すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

20

#### 【 9 0 3 1 】

< 特徴 K D 群 > ( 時短当選時の時短報知演出の実行有無を、設定される時短回数と先読み結果とに基づいて決定する )

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記判別を実行し易い第 2 遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第 2 遊技状態を終了させるための終了条件として、第 1 終了条件と、その第 1 終了条件よりも成立し易い第 2 終了条件と、を含む複数の終了条件の中から少なくとも 1 の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第 2 遊技状態に対して決定された前記終了条件の種別を示唆可能な第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を事前判別可能な事前判別手段を有し、前記第 1 演出実行手段は、前記第 1 終了条件が決定された場合、或いは、前記第 2 終了条件が決定された場合であって、且つ、前記事前判別手段による前記事前判別の結果が実行条件を満たしている場合に前記第 1 演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 K D 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、所定期間の有利状態を設定可能な構成が提案されていた ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 ) 。

40

また、継続期間の長さを異ならせて有利状態を設定可能に構成された遊技機もあり、この場合、有利状態が設定されたことを報知するための報知演出を用いて継続期間の長さを示す情報を遊技者に報知可能な構成が提案されている。

このような従来型の遊技機では、有利状態の継続期間が長い方が遊技者に有利となるため、報知演出によって長い継続期間を示す情報が報知されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、報知演出の演出効果を高めることができるものであったが、短い継続期間を示す情報が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、有利状態の継続期間を示すための情報を報知するための報知演出が実行された場合において、報知される継続期間の長さに関わらず遊技者の遊

50

技意欲が低下してしまうことを抑制することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K D 1 によれば、成立し難い第 1 終了条件が決定された第 2 遊技状態を設定した場合と、成立し易い第 2 終了条件が決定された第 2 遊技状態を設定した場合であって、且つ、事前判別手段による判別結果が実行条件を満たしている場合に、第 1 演出を実行可能に構成しているため、第 1 演出が第 1 終了条件を示唆している場合も、第 2 終了条件を示唆している場合も、遊技者の遊技意欲が低下すること無く、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K D 1 において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第 2 遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であり、前記第 1 終了条件は、前記第 2 遊技状態中に第 1 回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第 2 終了条件は、前記第 1 回数よりも少ない第 2 回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立可能であることを特徴とする遊技機 K D 2。

遊技機 K D 2 によれば、遊技機 K D 1 の奏する効果に加え、第 1 終了条件と第 2 終了条件とが第 2 遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、第 1 終了条件と第 2 終了条件との成立のし易さが逆転すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 K D 1 または K D 2 において、前記実行条件は、前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機 K D 3。

遊技機 K D 3 によれば、遊技機 K D 1 または K D 2 の奏する効果に加え、第 2 終了条件が決定される第 2 遊技状態が設定された時点における事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第 1 演出を実行することができるため、遊技者に対して、成立し難い第 1 終了条件では無く成立し易い第 2 終了条件が決定されたことを示す第 1 演出が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 K D 3 において、前記実行条件は、前記第 2 遊技状態が設定された後に実行される 1 回目の前記判別に対応する前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機 K D 4。

遊技機 K D 4 によれば、遊技機 K D 3 の奏する効果に加え、第 2 終了条件が決定される第 2 遊技状態が設定された後の 1 回目の判別に対応する事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第 1 演出を実行することができるため、遊技者に対して、成立し難い第 1 終了条件では無く成立し易い第 2 終了条件が決定されたことを示す第 1 演出が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 9 0 3 2 】

< 特徴 K E 群 > ( 同一抽選結果を示すための演出図柄の表示態様を、当選時の遊技状況に応じて決定するの派生 )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別の結果が前記特定の判別結果であることを示すための第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第 2 遊技状態の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第 2 遊技状態中に前記終了条件が成立させるための情報を特定可能な情報特定手段と、前記情報特定手段により特定された前記情報に基づいて前記第 1 演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機 K E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 )。

10

20

30

40

50



また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第 1 期間と、その第 1 期間よりも長い第 2 期間とを設定可能に構成し、第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第 2 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、例えば、有利状態の残期間として第 1 期間よりも長い期間を残している状態で第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に不利となり、有利状態の残期間として第 1 期間よりも短い期間を残している状態で第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に有利となる。つまり、同一の当たり（第 1 期間の有利状態が設定される当たり）に当選した場合であっても、既に設定されている有利状態の残期間によって、当たり当選によって遊技者に付与される特典の有利度合いが異なってしまうものであるにも関わらず、同一の当たり当選に対しては同一態様の演出が実行されてしまうため、今回の当たり当選が遊技者に有利な当たり当選であるか否かを実行される演出に基づいて把握し難いという問題があった。

遊技機 K E 1 によれば、特定の判別結果を示すための第 1 演出の演出態様を、既に設定されている第 2 遊技状態の終了条件が成立するまでの情報に基づいて決定することができるため、第 1 演出の演出態様を異ならせることができる。よって、新たな第 2 遊技状態が設定されることが遊技者に有利であるか否かを第 1 演出の演出態様によって遊技者に把握させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 K E 1 において、前記演出態様設定手段は、前記情報に基づいて、既に設定されている前記第 2 遊技状態の終了条件の方が、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第 2 遊技状態の終了条件が成立よりも成立し難いことを示す第 1 演出態様と、既に設定されている前記第 2 遊技状態の終了条件よりも、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第 2 遊技状態の終了条件の方が成立し難いことを示す第 2 演出態様と、を少なくとも決定可能であることを特徴とする遊技機 K E 2。

遊技機 K E 2 によれば、遊技機 K E 1 の奏する効果に加え、実行される第 1 演出の演出態様が第 1 演出態様であるか、第 2 演出態様であるかによって、遊技者に有利な判別が実行されたか否かを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 K E 2 において、前記終了条件決定手段は、第 1 終了条件と、その第 1 終了条件よりも成立し難い第 2 終了条件と、を含む複数の終了条件のうち、少なくとも 1 の終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機 K E 3。

遊技機 K E 3 によれば、遊技機 K E 2 の奏する効果に加え、異なる終了条件が決定された第 2 遊技状態を設定可能であるため、既に設定されている第 2 遊技状態と、新たに設定される第 2 遊技状態と、に成立のし易さを設け易くすることができるため、第 1 演出に対する遊技者の興味をより強くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【 9 0 3 3 】

< 特徴 K F 群 >（時短当選時の時短報知演出の実行有無を、設定される時短回数と先読み結果とに基づいて決定するの派生）

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記判別を実行し易い第 2 遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第 2 遊技状態を終了させるための終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第 2 遊技状態に対して決定された前記終了条件を示すための第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を事前判別可能



な事前判別手段を有し、前記第1演出実行手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果が実行条件を満たしている場合に前記第1演出を実行可能であることを特徴とする遊技機KF1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、所定期間の有利状態を設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

また、継続期間の長さを異ならせて有利状態を設定可能な構成された遊技機もあり、この場合、有利状態が設定されたことを報知するための報知演出を用いて継続期間の長さを示す情報を遊技者に報知可能な構成が提案されている。

10

このような従来型の遊技機では、有利状態の継続期間が長い方が遊技者に有利となるため、報知演出によって長い継続期間を示す情報が報知されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、報知演出の演出効果を高めることができるものであったが、短い継続期間を示す情報が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、有利状態の継続期間を示すための情報を報知するための報知演出が実行された場合において、報知される継続期間の長さに関わらず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機KF1によれば、事前判別手段による判別結果が実行条件を満たしている場合に、第1演出を実行可能に構成しているため、遊技者の遊技意欲が低下すること無く、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機KF1において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第2遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機KF2。

遊技機KF2によれば、遊技機KF1の奏する効果に加え、終了条件が第2遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機KF1またはKF2において、前記実行条件は、前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機KF3。

30

遊技機KF3によれば、遊技機KF1またはKF2の奏する効果に加え、事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第1演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【9034】

##### <特徴KG群>

第1判別と第2判別とを実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第1判別に対応した第1判別結果を示すための第1識別情報と、前記第2判別に対応した第2識別情報と、が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に前記第1識別情報または前記第2識別情報を動的表示させた後に前記第1判別結果または前記第2判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の第1判別結果または特定の第2判別結果を示すための態様で前記第1識別情報または前記第2識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定の第2判別結果に基づいて前記特典として特定の特典が付与されることにより前記判別手段による前記第1判別または前記第2判別が実行され易い第1設定がされる第1状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第1状態が設定されている状態で前記特定の特典が付与される場合に、前記特定の特典が付与された後の状態として終了条件が成立するまで前記第1状態を設定させることが可能な設定制御手段と、前記第2識別情報に対応して前記特定の特典が付与されることによって前記終了条件が成立する前記第2識別情報の動的表示がされている期間に実行さ

40

50

せた前記第 1 判別による前記第 1 判別結果に対応して前記第 2 識別情報の動的表示が終了するまでに前記終了条件の成立がされないようにする設定を実行させることが可能な解除設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 K G 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第 1 期間と、その第 1 期間よりも長い第 2 期間とを設定可能に構成し、第 1 期間の有利状態が設定される当

10

りに当選したことを示す演出と、第 2 期間の有利状態が設定される当

りに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、遊技が単調となり易く遊技の興味が低下するという不具合があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K G 1 によれば、第 2 識別情報に対応して特典が付与されることで第 1 状態が継続して設定されない終了条件が成立することを、第 2 識別情報の動的表示期間中に第 1 判別を実行させることで、その第 1 判別結果により終了条件の成立を回避させることができるので、遊技者の遊技方法により第 1 状態の設定期間を延長させることが可能となり、遊

20

技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 K G 1 において、前記終了条件は、前記特定の特典が連続して所定回数付与されたことにより成立するものであることを特徴とする遊技機 K G 2。

遊技機 K G 2 によれば、遊技機 K G 1 の奏する効果に加え、第 1 状態が連続して設定される回数を制限させることができ、射幸性が著しく過剰となることを抑制できるという効果がある。

遊技機 K G 1 または K G 2 において、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第 2 識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が決定され易く設定されているものであることを特徴とする遊技機 K G 3。

30

遊技機 K G 3 によれば、遊技機 K G 1 または K G 2 の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間を長くすることができるので、遊技者に終了条件の成立を回避させる機会をより多く与えることができるという効果がある。

遊技機 K G 1 から K G 3 のいずれかにおいて、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第 2 識別情報の動的表示が実行される期間に特定演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機 K G 4。

遊技機 K G 4 によれば、遊技機 K G 1 から K G 3 のいずれかの奏する効果に加え、特定演出が実行されることで、終了条件の成立が決定されていることを容易に判別でき、第 1 判別を実行させる遊技に切り替えるタイミングを容易に遊技者が認識できるという効果がある。

40

#### 【 9 0 3 5 】

< 特徴 K H 群 > ( K G 群の派生 )

第 1 判別と第 2 判別とを実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第 1 判別に対応した第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報と、前記第 2 判別に対応した第 2 識別情報と、が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報を動的表示させた後に前記第 1 判別結果または前記第 2 判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の

50

設定がされる第 1 状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第 1 状態が設定されている状態で前記特定の特典が付与される場合に、前記特定の特典が付与された後の状態として終了条件が成立するまで前記第 1 状態を設定させることが可能な設定制御手段と、前記第 2 識別情報に対応して前記特定の特典が付与されることによって前記終了条件が成立する前記第 2 識別情報の動的表示がされている期間に前記終了条件を解除可能な解除設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 K H 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第 1 期間と、その第 1 期間よりも長い第 2 期間とを設定可能に構成し、第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第 2 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、遊技が単調となり易く遊技の興味が低下するという不具合があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K H 1 によれば、第 2 識別情報に対応して特典が付与されることで第 1 状態が継続して設定されない終了条件が成立することを、解除設定手段により回避させることができるので、遊技者の遊技方法により第 1 状態の設定期間を延長させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 K H 1 において、前記終了条件は、前記特定の特典が連続して所定回数付与されたことにより成立するものであることを特徴とする遊技機 K H 2。

遊技機 K H 2 によれば、遊技機 K H 1 の奏する効果に加え、第 1 状態が連続して設定される回数を制限させることができ、射幸性が著しく過剰となることを抑制できるという効果がある。

遊技機 K H 1 または K H 2 において、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第 2 識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が決定され易く設定されているものであることを特徴とする遊技機 K H 3。

遊技機 K H 3 によれば、遊技機 K H 1 または K H 2 の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間を長くすることができるので、遊技者に終了条件の成立を回避させる機会をより多く与えることができるという効果がある。

#### 【 9 0 3 6 】

##### < 特徴 K I 群 >

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、前記第 1 期間に前記特定情報が記憶されていることに基づいて第 1 演出を実行可能であり、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間に前記特定情報が記憶されていることに基づいて前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 K I 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知され

た場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K I 1 によれば、第 1 期間と第 2 期間とで特定情報が記憶されていることで実行される演出が可変されるので、設定されている状態に合わせた演出を実行させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 K I 1 において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立を判別するものであり、前記記憶手段は、前記特定条件の成立が判別されたことに基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであり、前記カウント情報は、前記識別情報が動的表示された回数に対応して更新されるものであり、前記遊技機は、前記カウント情報が所定の情報である場合に遊技者に有利となる設定を実行可能にされていることを特徴とする遊技機 K I 2。

遊技機 K I 2 によれば、遊技機 K I 1 の奏する効果に加え、特定条件の成立によりカウント情報が記憶され、そのカウント情報が所定の情報である期間には遊技者に有利な設定がされるので、判別手段に特定の判別結果と判別される以外にも、入球手段に遊技球を入球させて特定条件を成立させる意欲を増大させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 K I 1 または K I 2 において、前記第 2 期間では、前記第 1 期間であるよりも前記判別手段による判別が遊技者に有利となる判別が実行され易く設定されるものであり、前記第 2 演出は、前記第 1 演出よりも前記特定情報が記憶されていることが識別し難くされる演出であることを特徴とする遊技機 K I 3。

遊技機 K I 3 によれば、遊技機 K I 1 または K I 2 の奏する効果に加え、第 2 期間では、特定情報が記憶されていることが識別し難くされるので、遊技者に有利な判別が実行され易い判別手段の判別に集中させることができ、遊技の状態に合わせた演出をより実行できるという効果がある。

30

#### 【 9 0 3 7 】

##### < 特徴 K J 群 >

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な動的表示期間中に演出を実行可能な演出実行手段と、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出実行手段は、第 1 期間である場合には前記第 1 期間が経過した後に設定される第 2 期間である場合よりも前記特定情報が記憶されていることを示すための報知情報を識別し難く実行する第 1 演出を実行可能にされ、前記第 2 期間へ移行することで前記特定情報が記憶されたことで設定された情報

40

を示すための第 2 演出を実行可能にされていることを特徴とする遊技機 K J 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が

50

提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K J 1 によれば、第 1 期間である場合には特定情報が記憶されていることが識別し難くされ、その後の第 2 期間となると特定情報が記憶されていたことを第 2 演出により識別できるように構成したので、特定情報が記憶されたことを時間差で識別させることができ、判別手段による判別結果に対応する識別情報の動的表示に第 1 期間では集中させ、その後の第 2 期間では特定情報が記憶されたかを遊技者に意識させることができるので分かり易い遊技を提供することで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

遊技機 K J 1 において、前記第 1 期間は、前記第 2 期間よりも遊技者に有利な期間に設定されているものであることを特徴とする遊技機 K J 2。

遊技機 K J 2 によれば、遊技機 K J 1 の奏する効果に加え、有利な第 1 期間である場合には、遊技者に判別結果に対応した第 1 演出に集中させることで第 1 期間をより有利な期間であるように思わせることができるという効果がある。

遊技機 K J 1 または K J 2 において、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて前記第 1 期間を設定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 K J 3。

遊技機 K J 3 によれば、遊技機 K J 1 または K J 2 の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別されることで第 1 期間が設定されるので、遊技者に判別手段による判別で、有利な期間を設定することができ、遊技者に第 1 期間が設定されることを期待させて識別情報の動的表示に集中させることができるという効果がある。

20

遊技機 K J 1 から K J 3 のいずれかにおいて、前記特定情報は、特定条件が成立した場合に判別されたカウント情報であり、前記第 1 期間から前記第 2 期間に移行した場合に、前記カウント情報に対応した報知態様が前記 2 演出として実行されるものであることを特徴とする遊技機 K J 4。

遊技機 K J 4 によれば、遊技機 K J 1 から K J 3 のいずれかにおいて、カウント情報が第 1 期間では識別し難くされるので、第 1 期間をカウント情報に妨げられずに楽しませることができるという効果がある。

#### 【 9 0 3 8 】

30

##### < 特徴 K K 群 >

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、有し、前記遊技機は、第 1 期間とその第 1 期間とは異なる第 2 期間とで、前記特定条件が成立したことに基づいて実行される演出の実行条件が可変されるものであることを特徴とする遊技機 K K 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

50

遊技機 K K 1 によれば、第 1 期間と第 2 期間とで、特定条件が成立したことに基づいて実行される演出の実行条件が可変されるので、期間によって特定条件が成立したことを認識できる演出の実行タイミングを可変させることができ、遊技の状態に合わせて演出を実行させることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K K 1 において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立について判別を実行し、前記特定条件の成立に基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであることを特徴とする遊技機 K K 2。

遊技機 K K 2 によれば、入球手段に入球させることで特定条件を成立させることができるので、入球手段への入球意欲を高めて遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。 10

遊技機 K K 2 において、前記カウント情報を前記識別情報の動的表示回数に対応して更新させることが可能な更新手段と、前記カウント情報が所定の値であることに基づいて遊技者に有利となる設定をすることが可能な設定手段と、を有することを特徴とする遊技機 K K 3。

遊技機 K K 3 によれば、遊技機 K K 2 の奏する効果に加え、カウント情報が記憶されることで所定の動的表示回数まで遊技者に有利となる設定がされるので、特定条件の成立に対する価値を高めることができるという効果がある。

#### 【 9 0 3 9 】

##### < 特徴 K L 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて第 1 状態と、その第 1 状態とは異なる第 2 状態とを含む複数の状態より 1 の状態を設定可能な状態設定手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、記憶された前記特定情報の種別に対応する演出を前記状態設定手段により設定されている状態に対応させて実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 K L 1。 20 30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。 40

遊技機 K L 1 によれば、記憶された特定情報の種別と設定されている状態とによって演出実行手段により対応する演出が実行可能であるので、遊技に状態に合わせた演出を実行可能であり、より遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 K L 1 において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立を判別するものであり、前記記憶手段は、前記特定条件の成立が判別されたことに基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであり、前記カウント情報は、前記識別情報が動的表示された回数に対応して更新されるものであり、前記遊技機は、前記カウント情報が所定の情報である場合に遊技者に有利となる設定を実行可能にされていることを特徴とする遊 50

技機 K L 2。

遊技機 K L 2 によれば、遊技機 K L 1 の奏する効果に加え、特定条件の成立によりカウント情報が記憶され、そのカウント情報が所定の情報である期間には遊技者に有利な設定がされるので、判別手段に特定の判別結果と判別される以外にも、入球手段に遊技球を入球させて特定条件を成立させる意欲を増大させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 K L 2 において、前記演出実行手段は、前記カウント情報として特定のカウント情報が記憶されたことに基づいて前記カウント情報が記憶されたことを識別可能な第 1 演出を実行可能であり、前記特定のカウント情報と異なるカウント情報が記憶されたことに基づいて前記カウント情報が記憶されたことを前記第 1 演出よりも識別し難い第 2 演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機 K L 3。

10

遊技機 K L 3 によれば、遊技機 K L 2 の奏する効果に加え、記憶されるカウント情報の種別によってカウント情報が記憶されたことを遊技者が識別できる度合いを可変させることができるので、遊技者にカウント情報が記憶されたことに注意を向ける割合を可変させて、遊技に合わせて分かり易く遊技をさせることができるという効果がある。

【 9 0 4 0 】

< 回転中に外形が変化する変位手段 >

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段を有する演出手段を備え、前記演出手段は、前記変位手段の傾倒中に、少なくとも前記回転軸から離れる方向に延びるような外形の変化を視認させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 A 1。

20

パチンコ機等の遊技機において、第 1 軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 4 - 1 4 4 2 8 3 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段が勢いよく傾倒するように演出したとしても、傾倒時に変位手段の外形が変化することはないので、迫力に欠け、演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 A 1 によれば、演出手段が、変位手段の傾倒中に外形を変化可能に構成されることから、変位手段が勢いよく傾倒している最中に外形を変化させるという迫力ある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

30

遊技機甲 A 1 において、前記変位手段の傾倒中に、傾倒中の前記変位手段の前記外形を維持させる第 1 状態から傾倒中の前記変位手段の前記外形を変化させる第 2 状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 A 2。

遊技機甲 A 2 によれば、遊技機甲 A 1 の奏する効果に加え、変位手段の傾倒動作が進むほど、外形が維持される第 1 状態から外形が変化する第 2 状態へ移行されるので、傾倒し始めにおいて必要となる力を抑えることができ、傾倒動作をスムーズに開始し易くすることができる。

遊技機甲 A 2 において、前記変位手段は、傾倒を開始する側の変位終端位置において前記第 1 状態となるように構成されることを特徴とする遊技機甲 A 3。

遊技機甲 A 3 によれば、遊技機甲 A 2 の奏する効果に加え、傾倒開始時に外形を変化させるための力を不要とできるので、傾倒開始時に必要となる力を傾倒に必要な力のみにできることから、必要とされる力を低減することができる。

40

遊技機甲 A 2 又は甲 A 3 おいて、前記第 1 状態から前記第 2 状態へ移行する方向で前記変位手段が傾倒する過程で、前記変位手段の傾倒角度に対する前記外形の変化の度合いが増大する区間を備えることを特徴とする遊技機甲 A 4。

遊技機甲 A 4 によれば、遊技機甲 A 2 又は甲 A 3 の奏する効果に加え、第 2 状態における変位手段の傾倒中における外形の変化が、第 1 状態で配置されていた側から離れる程に（傾倒する程に）大きくなるので、変位手段の傾倒の度合いと、変位手段の外形の変化の度合いとを対応付けることができる。

遊技機甲 A 1 から甲 A 4 のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定の回転軸を中

50



心に傾倒可能に支持される軸側手段と、その軸側手段に対して相対変位可能に構成される構成手段と、を備え、第 1 姿勢から傾倒することで第 2 姿勢となるよう構成され、前記第 1 姿勢よりも前記第 2 姿勢の方が、前記構成手段と前記所定の回転軸との距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 A 5。

遊技機甲 A 5 によれば、遊技機甲 A 1 から甲 A 4 のいずれかの奏する効果に加え、傾倒の方向に対応して、構成手段と所定の回転軸との距離の変化の方向が一方向に定められることで、傾倒の角度が大きくなるほど効果の度合いを大きくさせることができる。

即ち、変位手段が傾倒するほど、構成手段が所定の回転軸から離れていくことになるので、変位手段の重心位置を傾倒先端側に移動させることができ、傾倒の勢いを変位手段の自重により補助することができるので、勢いよい傾倒動作を実現できることから、演出効果を高めることができる。

10

更に、変位手段が傾倒の逆方向（起き上がり方向）に変位するほど、構成手段が所定の回転軸に近づいていくことになるので、変位手段の重心位置を回転軸側に移動させることができ、起き上がり動作に必要となる力を減少させることができる。

遊技機甲 A 5 において、前記第 1 姿勢を終端姿勢とする所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いよりも、前記第 2 姿勢を終端姿勢とする前記所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いを大きくさせる度合い変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲 A 6。

遊技機甲 A 6 によれば、遊技機甲 A 5 の奏する効果に加え、第 2 姿勢付近において、小さな傾倒角度であっても構成手段の所定の回転軸との距離を大きく変化させることができることから、所定の回転軸に対する変位手段の配置を大きくは変えずに、変位手段の外形を大きく変化させるという演出を行うことができる。

20

更に、第 2 姿勢から第 1 姿勢へ起き上がる変位（傾倒とは逆方向の変位）を変位手段に生じさせる場合に、変位の開始後において構成手段と所定の回転軸との距離を大きく変化させる（短くする）ことができるので、変位手段の重心を早期に所定の回転軸側に寄せることができ、起き上がる変位に必要となる力を低減することができる。

遊技機甲 A 5 又は甲 A 6 において、前記構成手段は、前記所定の回転軸を中心とする円の径方向に変位可能な第 1 構成手段と、前記径方向と直交する方向に変位可能な第 2 構成手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 A 7。

遊技機甲 A 7 によれば、遊技機甲 A 5 又は甲 A 6 の奏する効果に加え、第 1 姿勢と第 2 姿勢とで、変位手段の外形を更に異ならせることができる。

30

遊技機甲 A 7 において、前記変位手段の傾倒中において、前記第 1 構成手段の変位開始から遅れて、前記第 2 構成手段の変位が開始されることを特徴とする遊技機甲 A 8。

遊技機甲 A 8 によれば、遊技機甲 A 7 の奏する効果に加え、第 1 構成手段の変位と第 2 構成手段の変位とが同時に開始される場合に比較して、必要とされる力を低減させることができる。

遊技機甲 A 7 又は甲 A 8 において、前記第 2 構成手段は、前記軸側手段に配設されることを特徴とする遊技機甲 A 9。

遊技機甲 A 9 によれば、遊技機甲 A 7 又は甲 A 8 の奏する効果に加え、所定の回転軸側が膨らんだ外観形状で、変位手段を視認させることができる。

40

遊技機甲 A 7 又は甲 A 8 において、前記第 2 構成手段は、前記構成手段に配設されることを特徴とする遊技機甲 A 10。

遊技機甲 A 10 によれば、遊技機甲 A 7 又は甲 A 8 の奏する効果に加え、構成手段側の広い外観形状で、変位手段を視認させることができる。

#### 【 9 0 4 1 】

< 回転軸から離れた位置で駆動力伝達 >

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備え、前記所定の回転軸よりも前記変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して前記駆動手段の駆動力が前記変位手段に伝達されるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B 1。

50



パチンコ機等の遊技機において、第 1 軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 4 - 1 4 4 2 8 3 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、第 1 軸線の側における変位手段の構造が大型化し易く、第 1 軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが困難となるという問題点があった。即ち、変位手段の配置に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B 1 によれば、駆動手段の駆動力が、変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して伝達されることから、第 1 軸線の側における変位手段の構造を簡素化することができ、第 1 軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが容易となる。これにより、変位手段の配置を改善することができる。

10

遊技機甲 B 1 において、前記変位手段の傾倒中において、前記駆動手段による駆動力の方向を所定方向に維持しながら、前記配置部の変位方向を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B 2。

遊技機甲 B 2 によれば、遊技機甲 B 1 の奏する効果に加え、駆動手段の駆動力の方向を維持している状態で、配置部の変位方向を変化可能に構成されるので、駆動手段の動作が単調であっても、配置部の変位を複雑にすることができる。

遊技機甲 B 1 又は甲 B 2 において、前記変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づくほど、前記配置部に与えられる駆動力の方向が、前記所定の回転軸と前記配置部とを通る直線方向に近づくことを特徴とする遊技機甲 B 3。

20

遊技機甲 B 3 によれば、遊技機甲 B 1 又は甲 B 2 の奏する効果に加え、傾倒中に配置部に与えられる駆動力の方向を変化させることにより、変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づく場合に、傾倒方向に生じる荷重が過大となることを避けることができる。

これにより、変位手段の傾倒が高速で生じる場合であっても、変位手段が傾倒側の変位終端位置に到達する際の衝撃を和らげ易くすることができるので、変位手段の耐久性を向上することができる。また、衝撃吸収用の緩衝材を不要とできる。

遊技機甲 B 1 から甲 B 3 のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力の方向は、前記変位手段に対して所定の直線方向の負荷を生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B 4。

遊技機甲 B 4 によれば、遊技機甲 B 1 から甲 B 3 のいずれかの奏する効果に加え、駆動力を安定させ易くすることができる。また、駆動力のうち、変位手段の傾倒方向へ向く成分と変位手段の傾倒方向に対して直交する方向へ向く成分との比は、変位手段の位置（姿勢）に対応して定まるので、変位手段の傾倒方向への負荷の大小を、変位手段の位置（姿勢）に対応させることができる。

30

遊技機甲 B 4 において、前記所定の直線方向と、前記配置部に当接される前記変位手段の当接部の移動方向のうちの前記所定の回転軸を中心とする回転方向成分との間の角度が大きくなるほど、前記配置部と、前記所定の回転軸との間の距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B 5。

遊技機甲 B 5 によれば、遊技機甲 B 4 の奏する効果に加え、駆動力の方向と傾倒する変位手段の変位方向との間の角度が大きいという、傾倒方向の負荷を伝達し難い状況であっても、駆動力が伝達される配置部と所定の回転軸との間の距離を長くすることにより、変位手段の傾倒のための駆動力が不足することを回避し易くすることができる。

40

即ち、変位手段の傾倒範囲において、傾倒に必要な駆動力が局所的に増減することを抑制することにより、必要となる駆動力の変化幅を小さく抑え、駆動手段の選定を容易とすることができる。

遊技機甲 B 4 又は甲 B 5 において、前記変位手段は、表示装置の前方位置と、表示装置の外方位置とで変位可能とされ、前記前方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度は、前記外方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度よりも大きいことを特徴とする遊技機甲 B 6。

50

遊技機甲 B 6 によれば、遊技機甲 B 4 又は甲 B 5 の奏する効果に加え、前方位置における回転方向の勢いを低減させることができるので、回転動作の停止を狙いの位置でさせ易い。そのため、回転途中では高速で回転動作させる一方、前方位置では回転をスムーズに止めるという動作を、容易に行うことができる。

遊技機甲 B 6 において、前記外方位置から前記前方位置へ向かう程、前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度が大きくなることを特徴とする遊技機甲 B 7。

遊技機甲 B 7 によれば、遊技機甲 B 6 の奏する効果に加え、回転動作を段階的に減速させることができる。

遊技機甲 B 1 から甲 B 7 のいずれかにおいて、前記変位手段に接続させる電気配線は、前記所定の回転軸側から接続されることを特徴とする遊技機甲 B 8。 10

遊技機甲 B 8 によれば、遊技機甲 B 1 から甲 B 7 のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の配置を傾倒先端側にずらしたことにより空いたスペースを、電気配線の配置スペースとして有効利用することができる。

遊技機甲 B 1 から甲 B 8 のいずれかにおいて、前記配置部は、第 2 の所定の直線方向で移動されることで前記所定の回転軸との距離が変化可能に構成され、前記配置部を通る前記第 2 の所定の直線方向は、前記所定の回転軸を通らないように構成されることを特徴とする遊技機甲 B 9。

遊技機甲 B 9 によれば、遊技機甲 B 1 から甲 B 8 のいずれかの奏する効果に加え、配置部を第 2 の所定の直線方向で移動させるための力を、変位手段を所定の回転軸を中心に回転動作させるためにも利用することができる。 20

遊技機甲 B 1 から甲 B 9 のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力を伝達可能な無端ベルトを備えることを特徴とする遊技機甲 B 10。

遊技機甲 B 10 によれば、遊技機甲 B 1 から甲 B 9 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位幅を大きく確保し易くすることができる。

#### 【 9 0 4 2 】

< 抵抗感を範囲ごとに変化させる >

変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備える遊技機において、変位中の前記変位手段が受ける力の態様を、前記変位手段の位置に対応して変化させる態様変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲 C 1。 30

パチンコ機等の遊技機において、第 1 軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 4 - 1 4 4 2 8 3 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、変位中の変位手段が受ける力について何ら考慮されておらず、変位途中において駆動手段に与えられる負荷が急激に変化する等する可能性があり、改良の余地があるという問題点があった。即ち、変位手段の変位について改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 C 1 によれば、態様変化手段により、変位中の変位手段が受ける力の態様を、変位手段の位置に対応して変化させることができることから、変位途中において変位手段に与えられる力を適切に調整することができ、駆動手段に与えられる負荷が急激に変化することを防止できる。これにより、変位手段の変位を改良することができる。 40

遊技機甲 C 1 において、前記変位手段は、第 1 範囲と、その第 1 範囲と異なる第 2 範囲とを変位可能であって、前記態様変化手段により前記変位手段が受ける力は、前記第 1 範囲に配置される場合よりも、前記変位手段が前記第 2 範囲に配置される場合の方が大きくなることを特徴とする遊技機甲 C 2。

遊技機甲 C 2 によれば、遊技機甲 C 1 の奏する効果に加え、変位手段が受ける力の態様を範囲ごとに変化させることができる。

遊技機甲 C 2 において、前記第 1 範囲または前記第 2 範囲は、前記変位手段の少なくとも 50

も一方の変位終端を含む範囲とされることを特徴とする遊技機甲 C 3。

遊技機甲 C 3 によれば、遊技機甲 C 2 の奏する効果に加え、変位終端において変位手段が受ける力が変化することを防止することができる。

遊技機甲 C 3 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の前記変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲 C 4。

遊技機甲 C 4 によれば、遊技機甲 C 3 の奏する効果に加え、変位手段の変位終端からの変位に要する駆動力を低減させることができる。

遊技機甲 C 4 において、前記態様変化手段は、前記変位手段に対して相対変位可能な相対変位手段を備え、前記第 2 範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数が、前記第 1 範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数よりも多くされることを特徴とする遊技機甲 C 5。

10

遊技機甲 C 5 によれば、遊技機甲 C 4 の奏する効果に加え、相対変位する相対変位手段の個数を変化させることで演出効果を高めながら、態様変化手段から生じる力の増減を生じさせることができる。

遊技機甲 C 5 において、前記相対変位手段は、第 1 の態様で相対変位する第 1 相対変位手段と、第 2 の態様で相対変位する第 2 相対変位手段と、を備え、前記変位手段が一方の変位終端から変位開始する場合に、前記第 1 相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機甲 C 6。

遊技機甲 C 6 によれば、遊技機甲 C 5 の奏する効果に加え、複数態様で相対変位する相対変位手段が同時に相対変位を開始するのではなく、相対変位のタイミングがずらされることにより、変位手段の変位を安定させることができる。

20

遊技機甲 C 6 において、前記変位手段が他方の変位終端から変位開始する場合に、前記第 2 相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機甲 C 7。

遊技機甲 C 7 によれば、遊技機甲 C 6 の奏する効果に加え、変位手段が変位を開始する終端ごとに、先に相対変位する相対変位手段を異ならせることで、演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲 C 3 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲 C 8。

遊技機甲 C 8 によれば、遊技機甲 C 3 の奏する効果に加え、少なくとも一方の変位終端において、変位手段を減速させ易くすることができる。

30

遊技機甲 C 8 において、前記変位手段が受ける前記力は、所定の抵抗力であることを特徴とする遊技機甲 C 9。

遊技機甲 C 9 によれば、遊技機甲 C 8 の奏する効果に加え、変位手段が受ける所定の抵抗力を変位終端で大きくし、変位途中で小さくするように構成することで、変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機甲 C 8 又は甲 C 9 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の両方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲 C 10。

遊技機甲 C 10 によれば、遊技機甲 C 8 又は甲 C 9 の奏する効果に加え、両変位終端において変位手段を減速させ易くすることができるので、両変位方向において変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

40

遊技機甲 C 10 において、前記変位手段は一对で構成され、その一对の前記変位手段から前記駆動手段側に伝達される荷重は、前記両方の変位終端において同じとされることを特徴とする遊技機甲 C 11。

遊技機甲 C 11 によれば、遊技機甲 C 10 の奏する効果に加え、両方の変位終端からの変位開始に要する駆動力を同じにすることができる。

#### 【 9 0 4 3 】

< 基板に位置合わせされる導光板に平行に光を照射 >

板状部材から構成される第 1 手段と、その第 1 手段の所定面側に配設される第 1 発光手段と、その第 1 発光手段の光を受光可能な板状の第 1 受光手段と、を備え、前記第 1 受光手段は、前記所定面と対向配置される側面が前記第 1 手段の前記所定面と当接されること

50

を特徴とする遊技機甲 D 1。

パチンコ機等の遊技機において、発光手段が配設される板状部材と、その板状部材の発光手段に対向配置され、発光手段の光が入射されるよう構成される板状部を有する受光手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開 2015-198675 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、受光手段を位置合わせするための他の部材が必要であり、構造が複雑化するという問題点があった。即ち、受光手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D 1 によれば、第 1 手段と第 1 受光手段との当接により第 1 受光手段の第 1 手段に対する位置合わせを行うことができるので、第 1 受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して改善することが

10

遊技機甲 D 1 において、前記第 1 手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第 2 発光手段と、前記第 2 発光手段の光を受光可能な板状の第 2 受光手段と、を備え、前記第 2 受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接されることを特徴とする遊技機甲 D 2。

遊技機甲 D 2 によれば、遊技機甲 D 1 の奏する効果に加え、第 2 受光手段についても第 1 手段との当接により第 1 手段に対する位置合わせを行うことができるので、第 1 受光手段および第 2 受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して更に改善することができる。

遊技機甲 D 2 において、前記第 1 受光手段および前記第 2 受光手段は、前記第 1 手段に

20

、所定の押圧手段からの押圧により固定可能とされることを特徴とする遊技機甲 D 3。  
遊技機甲 D 3 によれば、遊技機甲 D 2 の奏する効果に加え、押圧手段からの押圧により 3 部材を固定可能とされるので、複数部材を固定するための固定箇所を減らすことができ、製造工数を削減できる。

遊技機甲 D 1 から甲 D 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段および前記第 1 受光手段を支持可能に構成される支持手段を備え、その支持手段は、前記第 1 手段に嵌合可能な第 1 突設部と、前記第 1 受光手段に嵌合可能な第 2 突設部と、を備えることを特徴とする遊技機甲 D 4。

遊技機甲 D 4 によれば、遊技機甲 D 1 から甲 D 3 のいずれかの奏する効果に加え、支持手段によって第 1 手段および第 1 受光手段を支持することで、第 1 手段の板面と平行な方向における第 1 手段と第 1 受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

30

なお、第 2 受光手段が配設される場合において、第 2 突設部が第 2 受光手段にも嵌合可能に構成するようにしても良い。この場合、第 1 手段の板面と平行な方向における第 1 受光手段と第 2 受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

遊技機甲 D 3 又は甲 D 4 において、前記第 1 手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第 2 発光手段と、前記第 2 発光手段の光を受光可能な板状の第 2 受光手段と、を備え、前記第 2 受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接され、前記第 1 手段は、前記第 2 突設部の外方に配置され、前記第 1 受光手段および前記第 2 受光手段は、前記第 2 突設部において所定の押圧手段により押圧され固定可能とされることを特徴とする遊技機甲 D 5。

40

遊技機甲 D 5 によれば、遊技機甲 D 3 又は甲 D 4 の奏する効果に加え、手段からの押圧力が第 1 手段の端部にかけられるようにすることができる。これにより、押圧力が過大になった場合でも、第 1 手段の端部が破損することで留めることができ、発光手段が配設される中央部側が破損することを避け易くすることができる。

遊技機甲 D 5 において、前記第 1 受光手段または前記第 2 受光手段は、第 1 手段と当接する当接部の形状が対応するように構成されることを特徴とする遊技機甲 D 6。

遊技機甲 D 6 によれば、遊技機甲 D 5 の奏する効果に加え、所定の押圧手段からの押圧により第 1 受光手段を介して第 1 手段に力がかけられる部分と、第 2 受光手段を介して第 1 手段に力がかけられる部分とを対応させることができるので、第 1 手段にかけられる力の方向を面直方向にやすく、表裏にかけられる力のバランスを良くすることができる。

50

これにより、第 1 手段の面と傾斜する方向に力がかけられることによる第 1 手段の割れを防止することができる。

遊技機甲 D 3 から甲 D 6 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第 2 発光手段と、前記第 2 発光手段の光を受光可能な板状の第 2 受光手段と、を備え、前記第 2 受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が、前記反対面と当接され、前記第 1 発光手段は、前記第 2 発光手段に対応する位置に配置され、前記第 2 発光手段の照射方向に対して平行な方向に光を照射するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 D 7。

遊技機甲 D 7 によれば、遊技機甲 D 3 から甲 D 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 発光手段から第 1 受光手段に光が照射される位置と、第 2 発光手段から第 2 受光手段に光が照射される位置とを、対応させることができる。これにより、異なる発光部により照らされる位置を合わせることができるので、第 1 受光手段および第 2 受光手段の平面と直交する方向視における発光演出を良好とすることができる。

遊技機甲 D 7 において、前記第 1 発光手段は、複数の発光部を備え、それら複数の発光部からの光の光軸方向が互いに平行とされることを特徴とする遊技機甲 D 8。

遊技機甲 D 8 によれば、遊技機甲 D 7 の奏する効果に加え、第 1 発光手段の光により第 1 手段を広範囲で均一に光らせることができる。

遊技機甲 D 1 から甲 D 8 のいずれかにおいて、前記第 1 手段および前記第 1 発光手段を支持可能に構成される支持手段、を備え、前記第 1 受光手段は、前記第 1 手段が配設される側の反対側の被支持面が前記支持手段の支持面に支持されるよう構成され、前記被支持面または前記支持面は、複数の突起部を備え、その複数の突起部は、所定の発光手段からの光を受けて演出可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 D 9。

遊技機甲 D 9 によれば、遊技機甲 D 1 から甲 D 8 のいずれかの奏する効果に加え、複数の突起部を、光を受けて演出する演出面と、押圧力を分割可能な構造面とで利用することができる。

遊技機甲 D 9 において、前記所定の発光手段は、前記第 1 発光手段に対する前記第 1 受光手段の反対側に配置されることを特徴とする遊技機甲 D 10。

遊技機甲 D 10 によれば、遊技機甲 D 9 の奏する効果に加え、所定の発光手段からの光と第 1 発光手段からの光とが干渉することを避けることができる。

遊技機甲 D 1 から甲 D 10 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、複数枚の板状部材を備えることを特徴とする遊技機甲 D 11。

遊技機甲 D 11 によれば、遊技機甲 D 1 から甲 D 10 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 受光手段へ光を照射する第 1 発光手段の配設箇所を増やすことができるので、第 1 受光手段の大きさの設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲 D 1 から甲 D 11 のいずれかにおいて、前記第 1 受光手段の受光側端部は、前記第 1 発光手段の照射方向側の前記第 1 手段の端部よりも前記発光手段側に配置されることを特徴とする遊技機甲 D 12。

遊技機甲 D 12 によれば、遊技機甲 D 1 から甲 D 11 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段を遮蔽部材として利用することで、第 1 受光手段に受光される前の光が漏れることを防止することができる。

#### 【 9 0 4 4 】

< 光を通す方向を制限する制限手段 >

前面側に遊技球が流下可能な領域を構成する流下手段と、その流下手段よりも正面側に設けられ、背面側に位置する前記領域を遊技球が流下する場合がある正面側手段と、を備え、前記正面側手段は、第 1 方向の方向視と、その第 1 方向の方向視よりも前記領域を流下する遊技球を視認し易い第 2 方向の方向視とで視認可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 E 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技球の流下経路の正面側に装飾用の文字や図形等が描かれた透明板が配設される遊技機がある（例えば、特開 2017 - 23543 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、装飾用の文字や図形越しに流下経路を流れ

10

20

30

40

50

る遊技球を視認することになるが、どちらか一方を見易くすると（例えば、装飾用の文字や図形を濃くすると）、他方の視認性が悪くなる（例えば、遊技球が見え難くなる）といった事態が生じ得ることになり、遊技中における遊技球の視認性について改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 E 1 によれば、正面側手段は、見る方向によって、流下手段を流下する遊技球を視認し易い状態と、視認し難い状態とを構成できる。即ち、第 1 方向視においては正面側手段の正面側を視認させる一方で、第 2 方向視において正面側手段越しに遊技球を視認させるようにすることで、正面側手段を採用したまま、遊技中における遊技球の視認性を改善することができる。

遊技機甲 E 1 において、前記正面側手段は、光透過性の樹脂材料から形成され、前記領域へ向かう前記第 1 方向の光を遮り、前記第 2 方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E 2。 10

遊技機甲 E 2 によれば、遊技機甲 E 1 の奏する効果に加え、方向選択手段により、光が透過可能な方向を制限することにより、方向の違いによる視認性の程度の違いをより明確にすることができる。

遊技機甲 E 2 において、前記流下手段よりも正面側に配置され、遊技球が流下する領域の前側面を構成する前側面構成手段を備え、前記方向選択手段は、前記正面側手段と前記前側面構成手段との間の領域に配置され所定の厚みを有するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 E 3。

遊技機甲 E 3 によれば、遊技機甲 E 2 の奏する効果に加え、方向視の違いによる視認性の変化を、正面側手段と前側面構成手段の間という厚みの薄い領域に配置される方向選択手段により実現できるので、方向選択手段自体による光の減衰の影響を受け難くすることができる。第 1 方向の方向視と、第 2 方向の方向視との見え方の違いを顕著にすることができる。 20

遊技機甲 E 1 から甲 E 3 のいずれかにおいて、前記方向選択手段により視認される方向で遊技球の視認性が変化する第 1 の流路と、視認される方向で遊技球の視認性が変化しない第 2 の流路とが隣り合って設けられることを特徴とする遊技機甲 E 4。

遊技機甲 E 4 によれば、遊技機甲 E 1 から甲 E 3 のいずれかの奏する効果に加え、所定範囲を視認する遊技者の視線の方向の違いにより、第 2 の流路に注目させ易い状態と、第 1 の流路および第 2 の流路の両方に同程度に注目させ易い状態とを生じさせることができる。 30

遊技機甲 E 4 において、前記第 1 の流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E 5。

遊技機甲 E 5 によれば、遊技機甲 E 4 の奏する効果に加え、方向選択手段により遊技球が第 1 の流路を流下したことを視認できない事態が生じて、検出手段により遊技球の流下が検出された場合に遊技者側に報知を行うように制御することが可能となるので、第 1 の流路を遊技球が流下したか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機甲 E 4 又は甲 E 5 において、前記第 1 の流路に流入した遊技球は、前記第 1 の流路を介して遊技領域から排出されることを特徴とする遊技機甲 E 6。

遊技機甲 E 6 によれば、遊技機甲 E 4 又は甲 E 5 の奏する効果に加え、遊技領域から排出される予定の第 1 の流路を流下する遊技球に比較して、流下した後も遊技領域を流下し得る第 2 の流路を流下する遊技球に対して、より注目させることができる。 40

遊技機甲 E 1 から甲 E 6 のいずれかにおいて、前記正面側手段は、前記領域へ向かう前記第 1 方向の光を遮り、前記第 2 方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備え、その方向選択手段は、その表面側を覆うように光透過性の樹脂部材が配置され、その樹脂部材の表面に装飾図形が形成されることを特徴とする遊技機甲 E 7。

遊技機甲 E 7 によれば、遊技機甲 E 1 から甲 E 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 方向から領域側へ視線を送る遊技者に対して、樹脂部材の表面の装飾図形を視認させることができるので、正面側手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 E 7 において、前記方向選択手段は、積層配置される複数の板状部を有する板 50

状手段から形成されることを特徴とする遊技機甲 E 8。

遊技機甲 E 8 によれば、遊技機甲 E 7 の奏する効果に加え、前後方向の隙間寸法が大きい場合に、その隙間を方向選択手段により埋め易くすることができる。

遊技機甲 E 1 から甲 E 8 のいずれかにおいて、光照射手段を備え、その光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化されることを特徴とする遊技機甲 E 9。

遊技機甲 E 9 によれば、遊技機甲 E 1 から甲 E 8 のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の光を点灯させる場合と、消灯させる場合とで、正面側手段の視認性に変化を生じさせることができるので、領域を流下する遊技球の視認性の切り替えを、演出に対応させて実行させることができる。

遊技機甲 E 9 において、前記光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化される範囲を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 E 10。 10

遊技機甲 E 10 によれば、遊技機甲 E 9 の奏する効果に加え、光照射手段の照射態様を切り替えることにより、正面側手段の範囲ごとの視認性を変化させることができる。これにより、遊技球が流下する領域を視認性良く視認できる方向を、光照射手段により切り替えることができる。

遊技機甲 E 1 から甲 E 10 のいずれかにおいて、前記正面側手段は、変位可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 E 11。

遊技機甲 E 11 によれば、遊技機甲 E 1 から甲 E 10 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が視線を動かさなくても、正面側手段が変位することにより遊技者の視線と正面側手段との間の角度が変化する場合を生じさせることができ、領域の視認性を変化させることができる。 20

#### 【 9 0 4 5 】

< 基板ボックス W 1 0 0 ~ W 3 1 0 0 , W 7 0 0 ~ W 9 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備え、前記係合部材が取り外されて、前記配設部材が取り外される遊技機において、前記係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされることを特徴とする遊技機甲 W A 1 - 0。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。 30

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 W A 1 - 0 によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。 40

この場合、係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされる。これにより、その状況に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

遊技機甲 W A 1 - 0 において、前記係合部材は、本体部と、前記第 1 部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記第 1 部材の前記配設部材が配設される部位には、前記連結部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲 W A 1 - 1。

遊技機甲 W A 1 - 1 によれば、第 1 部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第 1 部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、連結部に対応 50

する位置に形成されるので、連結部が切断される際に、凹部（空間）を利用して（連結部を切断するための工具の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を破損させやすくできる。即ち、切断部が切断された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第1部材および第2部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第1部材および第2部材から取り外されて、同一または別の第1部材および第2部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第1部材および第2部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第1部材および第2部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

10

遊技機甲W A 1 - 1において、前記第1部材と前記第2部材とは、ねじの締結により連結され、前記ねじの頭部は、前記凹部に位置することを特徴とする遊技機甲W A 1 - 2。

遊技機甲W A 1 - 2によれば、遊技機甲W A 1 - 1の奏する効果に加え、第1部材と前記第2部材とは、ねじの締結により連結され、ねじの頭部は、凹部に位置するので、連結部が切断される際に形成される配設部材の痕跡を、ねじの頭部に対応する位置に形成することができる。よって、配設部材によりねじの頭部が隠れている場合でも、配設部材の痕跡に基づいて、ねじの位置を把握できる。その結果、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。

20

遊技機甲W A 1 - 1又は甲W A 1 - 2において、前記係合部材は、前記本体部と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記連結部と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機甲W A 1 - 3。

遊技機甲W A 1 - 3によれば、遊技機甲W A 1 - 1又は甲W A 1 - 2の奏する効果に加え、係合部材は、本体部と配設部材との間の対向間隔よりも連結部と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、連結部を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、連結部が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

遊技機甲W A 1 - 1から甲W A 1 - 3のいずれかにおいて、前記連結部は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されることを特徴とする遊技機甲W A 1 - 4。

30

遊技機甲W A 1 - 4によれば、遊技機甲W A 1 - 1から甲W A 1 - 3のいずれかの奏する効果に加え、連結片は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されるので、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を移動させることができる。よって、工具の先端を配設部材に当接させ、配設部材を破損させやすくできる。

例えば、一对の刃の間に連結片を挟み込んで（一对の刃を両側面に当接させて）、連結片を切断する工具を使用する場合には、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を回転させ、その回転に伴って、工具の先端を配設部材に当接させやすくできる。

遊技機甲W A 1 - 1から甲W A 1 - 4のいずれかにおいて、前記連結部は、第1部分と、その第1部分よりも両側面の間の距離が小さくされる第2部分とを備え、前記第1部分と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記第2部分と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機甲W A 1 - 5。

40

遊技機甲W A 1 - 5によれば、遊技機甲W A 1 - 1から甲W A 1 - 4のいずれかの奏する効果に加え、第2部分は、第1の部分よりも両側面間の距離が小さくされるので、第2部分の切断により、連結部の切断を容易とできる。

この場合、第1部分と配設部材との間の対向間隔よりも第2部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、第2部分を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、第2部分が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

また、このように、第1部分と配設部材との間の対向間隔よりも第2部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされる（即ち、第2部分を配設部材側へ延長できる）ことで、そ

50



の分、第 1 部分と第 2 部分との横断面の面積の差を抑制できる。よって、係合部材を樹脂材料から形成する場合には、その成形性を確保できる。

【 9 0 4 6 】

< 基板ボックス W 4 1 0 0 ~ W 6 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、前記第 1 部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記係合部材の係合部は、前記配設部材へ向けて突設される突部を備えることを特徴とする遊技機甲 W A 2 - 1。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 W A 2 - 1 によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材は、配設部材へ向けて突設される突部を備えるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第 1 部材との係合を解除しようとする、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第 1 部材および第 2 部材から取り外されて、同一または別の第 1 部材および第 2 部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第 1 部材および第 2 部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第 1 部材および第 2 部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機甲 W A 2 - 1 において、前記突部は、前記係合部の外縁側に位置されることを特徴とする遊技機甲 W A 2 - 2。

遊技機甲 W A 2 - 2 によれば、遊技機甲 W A 2 - 1 の奏する効果に加え、突部は、係合部の外縁側に位置されるので、第 1 部材に係合部材が係合された状態であっても、配設部材の痕跡を視認しやすくできる。即ち、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）の確認を行いやすくできる。

遊技機甲 W A 2 - 1 又は甲 W A 2 - 2 において、前記第 1 部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲 W A 2 - 3。

遊技機甲 W A 2 - 3 によれば、遊技機甲 W A 2 - 1 又は甲 W A 2 - 2 の奏する効果に加え、第 1 部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第 1 部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作（弾性変形）により第 1 部材との係合が解除される際には、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突

10

20

30

40

50

部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

遊技機甲W A 2 - 3において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第1部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されていることを特徴とする遊技機甲W A 2 - 4。

遊技機甲W A 2 - 4によれば、遊技機甲W A 2 - 3の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第1部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されているので、配設部材の破損範囲を確保できる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第1部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

遊技機甲W A 2 - 3において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第1部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されていることを特徴とする遊技機甲W A 2 - 5。

遊技機甲W A 2 - 5によれば、遊技機甲W A 2 - 3の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第1部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されているので、配設部材の破損範囲の確保と、係合部材が第1部材から不正に取り外されることの抑制とを図ることができる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第1部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

一方で、係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位された後は、凹部に受け入れられた突部の先端を凹部の終端に係合させることができる。これにより、係合部材の所定方向への変位を規制することができるので、係合部材が第1部材から不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【9047】

< 基板ボックスW a 1 0 0 ~ W c 1 0 0 , W i 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が分離された前記本体部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲W B 1 - 1。

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変

10

20

30

40

50

更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲WB1-1によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第1部材に係合される係合部と、を備え、係合部が分離された本体部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすいので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機甲WB1-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、前記連結部が切断された状態では、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接する位置まで前記本体部が前記第1部材および前記第2部材に対して変位可能とされることを特徴とする遊技機甲WB1-2。

10

遊技機甲WB1-2によれば、遊技機甲WB1-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、本体部は、配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、連結部が切断された状態では、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接する位置まで本体部が第1部材および第2部材に対して変位可能とされるので、連結部を切断した後であって、第1部材および第2部材から本体部を取り外す前に、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる（配設部材の配設状態を変更する）ことができる。即ち、連結部を切断し、本体部を第1部材および第2部材から取り外す作業と、取り外した本体部（変更手段）を使用して配設部材の配設状態を変更する作業とを別々に行う必要がなく、これらの作業を一連の作業として効率的に行うことができるので、配設部材の配設状態の変更を容易に行うことができる。

20

また、変更手段が配設部材の所定領域に対応する位置に配設されるので、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け（取り外し）作業時、或いは、連結部材の切断により係合部が分離された本体部の廃棄処理時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

30

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機甲WB1-2において、前記本体部の前記変更手段は、前記配設部材の前記所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されていることを特徴とする遊技機甲WB1-3。

遊技機甲WB1-3によれば、遊技機甲WB1-2の奏する効果に加え、本体部の変更手段は、配設部材の所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されているので、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させた際に、配設部材の配設状態を変更しやすくできる。

遊技機甲WB1-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲WB1-4。

40

遊技機甲WB1-4によれば、遊技機甲WB1-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

本体部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、係合部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）

50

から分離される前の状態では、作業者の手の変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機甲WB1-4において、前記第1部材または前記第2部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記本体部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機甲WB1-5。

遊技機甲WB1-5によれば、遊技機甲WB1-4の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

10

遊技機甲WB1-5において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機甲WB1-6。

遊技機甲WB1-6によれば、遊技機甲WB1-5の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

20

#### 【9048】

<基板ボックスWe100~Wg100を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部から分離された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲WB2-1。

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

30

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲WB2-1によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第1部材に係合される係合部と、を備え、本体部から分離された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第1部材または第2部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

40

遊技機甲WB2-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲WB2-2。

遊技機甲WB2-2によれば、遊技機甲WB2-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

50

この場合、変更手段は、本体部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手の変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機甲WB2-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記配設部材へ向けて突設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲WB2-3。

遊技機甲WB2-3によれば、遊技機甲WB2-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

10

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され配設部材へ向けて突設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、配設部材へ向けて突設され（即ち、配設部材に対向する位置に配設され）、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手の変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

20

また、係合手段は、係合部から配設部材へ向けて突設されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとする、係合手段により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機甲WB2-2又は甲WB2-3において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記係合部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機甲WB2-4。

30

遊技機甲WB2-4によれば、遊技機甲WB2-2又は甲WB2-3の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

遊技機甲WB2-4において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機甲WB2-5。

40

遊技機甲WB2-5によれば、遊技機甲WB2-4の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

遊技機甲WB2-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、前記変更手段は、切断された前記連結部により形成されることを特徴とする遊技機甲WB2-6。

50

遊技機甲WB2-6によれば、遊技機甲WB2-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、変更手段は、切断された連結部により形成されるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、係合部材の係合部は、比較的小さく、連結部は係合部よりも更に小さいので、配設部材の周辺（第1部材または第2部材）との干渉を抑制できると共に、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を形成しやすい。よって、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすくなる。

10

また、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされる（即ち、切断された連結部が変更手段となる）ので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手の変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機甲WB2-6において、前記連結部は、前記係合部の一辺の一側の端部を前記本体部に連結する一側連結部と、前記係合部の前記一辺の前記一側と反対側の他側の端部を前記本体部に連結する他側連結部とを備えることを特徴とする遊技機甲WB2-7。

遊技機甲WB2-7によれば、連結部は、係合部の一辺の一側の端部を本体部に連結する一側連結部と、係合部の一辺の一側と反対側の他側の端部を本体部に連結する他側連結部とを備えるので、配設部材の所定領域における一側には一側連結部を使用して係合部を一側へ変位させると共に、配設部材の所定領域における他側には他側連結部を使用して係合部を他側へ変位させることで、所定領域の配設状態を変更できる。即ち、係合部を持ち替えて係合部の向きを反転させなくても、周囲の部材（第1部材または第2部材）との干渉を抑制しつつ、所定領域の一側の端部および他側の端部まで、その配設状態を変更（切断）できる。よって、配設部材の所定領域における配設状態を効率的に変更できる。

20

遊技機甲WB2-6又は甲WB2-7において、前記連結部は、前記本体部に連結される側と前記係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる部位を備えることを特徴とする遊技機甲WB2-8。

30

遊技機甲WB2-8によれば、遊技機甲WB2-6又は甲WB2-7の奏する効果に加え、連結部は、本体部に連結される側と係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる所定部位を備えるので、所定部位の切断により、連結部の切断を容易とできる。また、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を、切断された連結部（所定部位）に形成しやすくなる。

#### 【9049】

<基板ボックスWd100を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部とその本体部から分離された前記係合部とが連結可能に形成され、前記本体部に連結された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲WB3-1。

40

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲WB3-1によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成

50

され第 1 部材に係合される係合部と、を備え、本体部とその本体部から分離された係合部とが連結可能に形成され、本体部に連結された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすい一方、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第 1 部材または第 2 部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機甲 W B 3 - 1 において、前記係合部は、前記第 1 部材に係合される部位が前記本体部に連結されることを特徴とする遊技機甲 W B 3 - 2。

遊技機甲 W B 3 - 2 によれば、遊技機甲 W B 3 - 1 の奏する効果に加え、係合部は、第 1 部材に係合される部位が本体部に連結されるので、本体部と連結するための部位を係合部に別途設ける必要がない。即ち、第 1 部材に係合される部位を、本体部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

遊技機甲 W B 3 - 1 又は甲 W B 3 - 2 において、前記係合部材は、前記第 1 部材と係合する姿勢を規定可能に前記本体部に形成される規定部を備え、前記本体部は、前記規定部が前記係合部に連結されることを特徴とする遊技機甲 W B 3 - 2。

遊技機甲 W B 3 - 3 によれば、遊技機甲 W B 3 - 1 又は甲 W B 3 - 2 の奏する効果に加え、係合部材は、第 1 部材と係合する姿勢を規定可能に本体部に形成される規定部を備え、本体部は、規定部が係合部に連結されるので、係合部と連結するための部位を本体部に別途設ける必要がない。即ち、係合部材の姿勢を規定する部位（規定部）を、係合部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

#### 【 9 0 5 0 】

< 基板ボックス W j 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および前記第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が前記第 1 部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、前記第 1 部材または前記第 2 部材は、前記所定方向へ変位された前記係合部材に対し、前記第 1 部材との係合が解除される方向への前記係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 W C 1 - 1。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 W C 1 - 1 によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、係合部材は、係合部が第 1 部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、第 1 部材または第 2 部材は、所定方向へ変位された係合部材に対し、第 1 部材との係合が解除される方向への係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲 W C 1 - 1 において、前記第 1 部材または前記第 2 部材は、前記抑制手段による前記係合部の変位の抑制が可能な位置から前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 W C 1 - 2。

遊技機甲W C 1 - 2によれば、遊技機甲W C 1 - 1の奏する効果に加え、第1部材または第2部材は、抑制手段による係合部の変位の抑制が可能な位置から係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えるので、係合部と第1部材との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第1部材および第2部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲W C 1 - 2において、前記規制手段は、前記所定方向へ変位された前記係合部材の前記係合部と係合可能に形成され、前記係合部と係合することで、前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされることを特徴とする遊技機甲W C 1 - 3。

遊技機甲W C 1 - 3によれば、遊技機甲W C 1 - 2の奏する効果に加え、規制手段は、所定方向へ変位された係合部材の係合部と係合可能に形成され、係合部と係合することで、係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされるので、係合部材を所定方向へ変位させるだけで、係合部材の変位が規制手段により規制された状態を形成でき、係合部材の組み付け作業の作業性を向上できる。

遊技機甲W C 1 - 3において、前記第1部材または前記第2部材は、前記規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機甲W C 1 - 4。

遊技機甲W C 1 - 4によれば、遊技機甲W C 1 - 3の奏する効果に加え、1部材または第2部材は、規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えるので、係合部と規制手段との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第1部材および第2部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【9051】

<基板ボックスW k 1 0 0 , W l 1 0 0 , W r 1 0 0を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、前記第1部材または前記第2部材の少なくとも一方に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および前記第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記第1部材または前記第2部材の少なくとも一方と前記係合部材とは、複数箇所に係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されることを特徴とする遊技機甲W C 2 - 1。

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲W C 2 - 1によれば、第1部材または第2部材の少なくとも一方と係合部材とは、複数箇所に係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されるので、第1部材および第2部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲W C 2 - 1において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される第1係合部および第2係合部と、を備え、前記第1係合部および前記第2係合部は、前記係合部材の変位に伴って、前記第1係合部材が前記第1部材に係合された後に、前記第2係合部が前記第1部材に係合可能に形成され、前記第1部材は、前記第1部材との係合が解除される方向への前記第1係合部の変位を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲W C 2 - 2。

遊技機甲W C 2 - 2によれば、本体部から第1係合部および第2係合部を分離（切断）することで、第1係合部および第2係合部が第1部材に係合された状態であっても、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第1部材との係合が解除される方向へ第1係合部および第2係合部を変位（弾性変形）させることで、第1部材と第1係合部および第2係合部との係合を解除して、第

10

20

30

40

50



1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲 W C 2 - 2 によれば、遊技機甲 W C 2 - 1 の奏する効果に加え、第 1 係合部および第 2 係合部は、係合部材の変位に伴って、第 1 係合部材が第 1 部材に係合された後に、第 2 係合部が前記第 1 部材に係合可能に形成され、第 1 部材は、前記第 1 部材との係合が解除される方向への前記第 1 係合部の変位を規制する規制手段を備えるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

即ち、第 1 部材との係合が解除される方向への第 1 係合部の変位は、規制手段により規制でき、規制手段による第 1 係合部の変位の規制を解除する方向への係合部材の変位は、第 1 部材と第 2 係合部との係合により規制できる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

10

遊技機甲 W C 2 - 2 において、前記第 1 係合部が前記第 1 部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向と、前記第 2 係合部が前記第 1 部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であることを特徴とする遊技機甲 W C 2 - 3。

遊技機甲 W C 2 - 3 によれば、遊技機甲 W C 2 - 2 の奏する効果に加え、第 1 係合部が第 1 部材に係合される際の係合部材の変位の方向と、第 2 係合部が第 1 部材に係合される際の係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であるので、例えば、第 1 の方向へ係合部材を変位させて、第 1 係合部を係合させた後、第 2 の方向へ係合部材を変位させて、第 2 係合部を係合させる 2 段階の操作を行う必要がなく、第 1 部材および第 2 部材へ係合部材を取り付ける際の一方方向への操作のみで第 1 係合部と第 2 係合部との係合を行うことができる。よって、係合部材の取り付け操作を簡素化して、作業効率を高めることができる。

20

また、2 段階の操作が必要となる構成では、第 2 の方向への操作を作業者が失念すると、第 2 係合部が係合されず、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外される虞があるところ、第 1 部材および第 2 部材へ係合部材を取り付ける際の一方方向への操作のみで第 1 係合部と第 2 係合部との係合を行うことができることで、必要な操作を作業者が失念することを抑制でき、第 2 係合部を確実に係合させることができる。

遊技機甲 W C 2 - 1 において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される第 1 係合部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第 2 部材に係合される第 2 係合部と、を備え、前記第 1 係合部と前記第 1 部材との係合が解除される前記第 1 係合部の変位の方向と、前記第 2 係合部と前記第 2 部材との係合が解除される前記第 2 係合部の変位の方向とが反対の方向とされることを特徴とする遊技機

30

甲 W C 2 - 4 によれば、本体部から第 1 係合部および第 2 係合部を分離（切断）することで、第 1 係合部および第 2 係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材および第 2 部材との係合が解除される方向へ第 1 係合部および第 2 係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材および第 2 部材と第 1 係合部および第 2 係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲 W C 2 - 4 によれば、遊技機甲 W C 2 - 1 の奏する効果に加え、第 1 係合部と第 1 部材との係合が解除される第 1 係合部の変位の方向と、第 2 係合部と第 2 部材との係合が解除される第 2 係合部の変位の方向とが反対の方向とされるので、第 1 係合部または第 2 係合部の一方を係合が解除される方向へ変位させると、その一方の変位に伴う係合部材の変位によって、第 1 係合部または第 2 係合部の他方を係合が維持される方へ変位させることができる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

40

遊技機甲 W C 2 - 1 において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部は、前記係合部の第 1 部分および第 2 部分の 2 箇所が前記第 1 部材に係合され、前記第 1 部分または前記第 2 部分の一方と前記第 1 部材との係合が解除される方向へ前記係合部が変位されると、前記第 1 部分または前記第 2 部分の他方と前記第 1 部材との係合が維持される方向へ前記係合部が変位されることを特徴とする遊技機甲 W C 2 - 5。

50

遊技機甲 W C 2 - 5 によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部分および第 2 部分と第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と係合部（第 1 部分および第 2 部分）との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲 W C 2 - 5 によれば、遊技機甲 W C 2 - 1 の奏する効果に加え、第 1 部分または第 2 部分の一方と第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部が変位されると、第 1 部分または第 2 部分の他方と第 1 部材との係合が維持される方向へ係合部が変位されるので、第 1 部材と係合部との係合を解除し難くできる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【 9 0 5 2 】

< 基板ボックス W o 1 0 0 ~ W q 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機において、取付部材を備え、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される係合部と、を備え、前記取付部材は、前記係合部に取り付け可能に形成され、前記第 1 部材と前記係合部との係合が解除される方向への前記係合部の変位が前記取付部材により抑制可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 W D 1 - 1 。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 W D 1 - 1 によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、取付部材は、係合部に取り付け可能に形成され、第 1 部材と係合部との係合が解除される方向への係合部の変位が取付部材により抑制可能に形成されるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

一方で、係合部に取り付部材が取り付けられていても、本体部から係合部を分離（切断）することは可能であるので、正規の作業においては、係合部の分離（切断）により、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を容易に取り外すことができる。

遊技機甲 W D 1 - 1 において、前記係合部は、前記第 1 部材との係合が解除される方向へ変位されると、前記係合部の第 1 面側が前記第 1 部材へ近接され、前記取付部材は、前記係合部に取り付けられると、前記取付部材の一部が前記係合部の前記第 1 面と前記第 1 部材との間に配置されることを特徴とする遊技機甲 W D 1 - 2 。

遊技機甲 W D 1 - 2 によれば、遊技機甲 W D 1 - 1 の奏する効果に加え、係合部は、第 1 部材との係合が解除される方向へ変位されると、係合部の第 1 面側が第 1 部材へ近接され、取付部材は、係合部に取り付けられると、取付部材の一部が係合部の第 1 面と第 1 部材との間に配置されるので、第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部が変位可能な距離を、取付部材の一部が配置される分、短くすることができる。その結果、第 1 部材と係合部との係合を解除され難くできるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲 W D 1 - 2 において、前記取付部材は、第 1 部材に係合された前記係合部に取り付け可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 W D 1 - 3 。

遊技機甲WD 1 - 3によれば、遊技機甲WD 1 - 2の奏する効果に加え、取付部材は、第1部材に係合された係合部に取り付け可能に形成されるので、第1部材に係合部を係合させる際に、係合部の変位が取付部材の一部によって阻害されない。よって、第1部材への係合部の係合（即ち、第1部材および第2部材への係合部材の装着）をスムーズに行うことができる。また、第1部材と係合部との係合代を大きくできるので、第1部材と係合部との係合が解除されることを抑制しやすくできる。

遊技機甲WD 1 - 2又は甲WD 1 - 3において、前記第1部材および前記第2部材に配設される配設部材を備え、前記係合部の取り付けられた前記取付部材の一部は、前記第1面から突設される突部として形成され、前記突部は、前記第1部材に配設される前記配設部材に向けて突設されることを特徴とする遊技機甲WD 1 - 4。

10

遊技機甲WD 1 - 4によれば、遊技機甲WD 1 - 2又は甲WD 1 - 3の奏する効果に加え、第1部材および第2部材に配設される配設部材を備え、係合部の取り付けられた取付部材の一部は、第1面から突設される突部として形成され、突部は、第1部材に配設される配設部材に向けて突設されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第1部材と係合部との係合を解除しようとする（即ち、第1部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとする）と、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

20

遊技機甲WD 1 - 4において、前記第1部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲WD 1 - 5。

遊技機甲WD 1 - 5によれば、遊技機甲WD 1 - 4の奏する効果に加え、第1部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第1部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第1部材と係合部との係合を解除しようとする（即ち、第1部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとする）と、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

30

#### 【9053】

<無駄球を減らすための構成>

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記検出手段を通過した遊技球を前記動作手段まで所定経路で案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機甲YA 1。

パチンコ機等の遊技機において、検出領域で遊技球の通過を検出してから規定の時間経過後に開閉動作する可動役物を備える遊技機がある（例えば、特開2017-000562号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、検出領域を通過した遊技球の流下経路は複数通りの流下態様で流下するので、遊技球の流下態様次第で、検出領域を通過した遊技球が可動役物に拾われる場合と、可動役物から零れる場合とがランダムに生じることになることから、可動役物から零れる遊技球が多い場合には、遊技者は遊技機店が遊技者に不利になる調整を行っているのではないかと誤解し易く、平等な環境で遊技することができていないと不満に思う可能性があるという問題点があった。

40

これに対し、遊技機甲YA 1によれば、検出手段を通過してからの遊技球の流下はランダムではなく、案内手段により遊技球が動作手段まで案内されるので、検出手段を通過した遊技球が動作手段に拾われるか、動作手段から零れるかの違いが、動作制御（入賞時に予め行われた抽選の当否に基づく制御）によるものであると遊技者に理解させることがで

50

きる。即ち、案内手段の構成により規定される流下時間に基づいて、動作手段の動作制御のパターンが設定されているのであり、遊技機店の調整によるものではないと理解することができるので、平等な環境で遊技していると感じさせることができる。

なお、遊技領域は、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域を意味し、例えば、遊技盤の正面側の領域に限られるものではない。例えば、遊技球の通過を検出することで第 1 図柄の抽選がされる検出装置の上流側に形成される流路であって、遊技盤の内部や遊技盤の背面側に配設される流路も遊技領域に含まれる。

遊技機甲 Y A 1 において、前記案内手段は、前記遊技領域の背面側を通るように配設されることを特徴とする遊技機甲 Y A 2。

10

遊技機甲 Y A 2 によれば、遊技機甲 Y A 1 の奏する効果に加え、案内手段で案内される遊技球を、遊技領域で流下する遊技球により隠すことができるので、案内手段から動作手段までの領域における注目力を向上することができる。

遊技機甲 Y A 2 において、前記案内手段に案内される遊技球は、所定範囲において遊技領域を構成する遊技盤の正面側に向けて流下することを特徴とする遊技機甲 Y A 3。

遊技機甲 Y A 3 によれば、遊技機甲 Y A 2 の奏する効果に加え、案内手段に案内される遊技球が遊技盤の正面側に流下することから、遊技者に遊技球が近づいてくるように視認させることができる。そのため、通常の下方に流下するだけの遊技球との比較において、案内手段に案内される遊技球を目立たせることができる。

遊技機甲 Y A 1 から Y A 3 のいずれかにおいて、前記案内手段は、遊技球が前記検出手段から前記動作手段まで流下するのに要する時間を管理可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y A 4。

20

遊技機甲 Y A 4 によれば、遊技機甲 Y A 1 から Y A 3 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球を動作手段で拾うパターンの動作制御と、零すパターンの動作制御とを、容易に設定することができる。

遊技機甲 Y A 1 から Y A 4 のいずれかにおいて、前記動作手段は、閉鎖状態または開放状態において遊技球を転動させる態様で流下を案内するよう構成され、遊技球の流下方向の幅寸法が、遊技球の直径の 2 倍以下に設定される第 1 動作部を備え、その第 1 動作部に前記案内手段に案内された遊技球が誘導されることを特徴とする遊技機甲 Y A 5。

遊技機甲 Y A 5 によれば、遊技機甲 Y A 1 から Y A 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 動作部によって、遊技球が動作手段に案内される時間を短縮することができると共に、動作手段で遊技球を 1 球ずつ案内することができる。動作手段の幅を短くすることができる。

30

遊技機甲 Y A 5 において、前記動作手段は、第 1 動作部よりも長い第 2 動作部を備え、遊技球が前記第 1 動作部を転動するのに要する期間よりも、遊技球が前記第 2 動作部を転動するのに要する期間の方が長く構成されることを特徴とする遊技機甲 Y A 6。

遊技機甲 Y A 6 によれば、遊技機甲 Y A 5 の奏する効果に加え、同様に動作手段に到達した遊技球の案内態様として、動作手段が同様の動作パターンで動作している場合に、遊技球が第 1 動作部に到達するか、第 2 動作部に到達するかによって、遊技球が下流側にどのように流下するかを変えることができる。

40

遊技機甲 Y A 6 において、前記第 1 動作部に案内される遊技球と、前記第 2 動作部に案内される遊技球とは、異なる流下領域に案内されることを特徴とする遊技機甲 Y A 7。

遊技機甲 Y A 7 によれば、遊技機甲 Y A 6 の奏する効果に加え、一の動作手段を利用して、球の案内方向を複数方向構成することができるので、動作手段による遊技球の案内時の見映えを複数通りで実現することができる。

遊技機甲 Y A 7 において、前記検出手段を通過した遊技球は、前記第 1 動作部に案内され得るよう構成され、前記検出手段を通過せずに流下した遊技球は、前記第 2 動作部に案内され得ることを特徴とする遊技機甲 Y A 8。

遊技機甲 Y A 8 によれば、遊技機甲 Y A 7 の奏する効果に加え、検出手段を通過した遊技球が、その他の遊技球に弾かれて案内不良が生じる不具合を防止することができる。

50

遊技機甲 Y A 6 から Y A 8 のいずれかにおいて、前記第 1 動作部に案内される遊技球と、前記第 2 動作部に案内される遊技球とは、動作手段上での衝突が抑制されることを特徴とする遊技機甲 Y A 9。

遊技機甲 Y A 9 によれば、遊技機甲 Y A 6 から Y A 8 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段上を転動する遊技球が衝突して、流下態様の不均一が生じることを回避し易くすることができる。

なお、第 1 動作部上に配置される遊技球と、第 2 動作部上に配置される遊技球との間に壁が配置されることで隔離されても良いし、壁は無いとしても衝突しないような流下態様に管理されても良い。

遊技機甲 Y A 9 において、前記第 1 動作部に案内される遊技球は、前記第 2 動作部に案内される遊技球の流下方向とは逆側へ流下することを特徴とする遊技機甲 Y A 10。 10

遊技機甲 Y A 10 によれば、遊技機甲 Y A 9 の奏する効果に加え、第 1 動作部に案内される遊技球と、第 2 動作部に案内される遊技球とが、同方向に流下する場合と異なり、遊技球の流下速度に関わらず遊技球の衝突を回避することができる。

なお、遊技球の流下方向は、左右逆方向でも良いし、前後逆方向でも良い。また、所定軌跡（例えば、円形状軌跡）に沿う逆方向でも良い。

遊技機甲 Y A 1 から Y A 10 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定経路として複数経路を備えることを特徴とする遊技機甲 Y A 11。

遊技機甲 Y A 11 によれば、遊技機甲 Y A 1 から Y A 10 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作パターンの種類は少なくしながら、遊技球の流下パターンを増やすことができる。 20

#### 【 9 0 5 4 】

＜ 8 チャンスの経路にセンサが配置され不利側から有利側に球を引き抜く構成 ＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、遊技球の流下経路を構成する構成手段と、その構成手段の下流側に配設され遊技球が第 1 入球口に案内される第 1 経路と、前記構成手段の下流側に配設され遊技球が第 2 入球口に案内される第 2 経路と、を備える遊技機において、前記第 1 経路を流下する遊技球を前記第 2 経路側へ移動させる移動手段を備えることを特徴とする遊技機甲 Y B 1。

パチンコ機等の遊技機において、入球口に遊技球が通る順番で、遊技球がどの経路に向かうかが周期的に変化する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 4 4 7 4 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、入球口への入球の有利不利は遊技球が入球する周期でのみ変化することになり、全般的に有利な状態や、全般的に不利な状態を形成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技者の有利度合いの変化幅が制限されるという問題点があった。 30

これに対し、遊技機甲 Y B 1 によれば、移動手段によって、構成手段に構成される経路を流下した遊技球が第 1 入球口に入球するか、第 2 入球口に入球するかを無秩序に生じさせることができるので、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機甲 Y B 1 において、前記構成手段に構成される経路は、分岐経路であることを特徴とする遊技機甲 Y B 2。 40

遊技機甲 Y B 2 によれば、遊技機甲 Y B 1 の奏する効果に加え、移動手段の作用により遊技球の流下態様に変化が生じるだけでなく、経路の分岐によっても遊技球の流下態様に変化を生じさせることができるので、構成手段に入球した遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 Y B 1 又は Y B 2 において、前記経路を流下する遊技球の通過を検出可能に構成される検出手段を備え、前記移動手段は、前記経路内における遊技球の流下に影響を与える態様で動作可能に構成される動作手段を備え、その動作手段は、第 1 状態の場合に遊技球が第 1 入球口へ向けて送球され、第 2 状態の場合に遊技球が第 2 入球口へ向けて送球されるよう構成され、前記検出手段で遊技球の通過が検出されることに基づいて動作制御 50

可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y B 3。

遊技機甲 Y B 3 によれば、遊技機甲 Y B 1 又は Y B 2 の奏する効果に加え、動作手段の動作パターン次第で、構成手段に入球した遊技球が第 1 入球口に入球するか、第 2 入球口に入球するかが切り替えられるので、遊技球が入球する入球口の周期性を低くし易くすることができる。これにより、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機甲 Y B 3 において、前記動作手段は、前記構成手段の外側を流下する遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y B 4。

遊技機甲 Y B 4 によれば、遊技機甲 Y B 3 の奏する効果に加え、構成手段に構成される流路を流下する遊技球を案内する手段と、構成手段に構成される流路外で流下する遊技球を案内する手段と、を動作手段で兼用することができる。

遊技機甲 Y B 3 又は Y B 4 において、前記構成手段の前記経路外に配設される第 2 検出手段を備え、前記検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、前記第 2 検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、が異なることを特徴とする遊技機甲 Y B 5。

遊技機甲 Y B 5 によれば、遊技機甲 Y B 3 又は Y B 4 の奏する効果に加え、動作手段への案内態様を複数種類で構成することができる。

なお、案内態様の違いについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の経路の違いであっても良いし、遊技球の流下速度の違いであっても良い。

遊技機甲 Y B 3 から Y B 5 のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記第 1 状態と前記第 2 状態との切り替えにより、遊技球の流下方向を上下方向と左右方向とで変化させることを特徴とする遊技機甲 Y B 6。

遊技機甲 Y B 6 によれば、遊技機甲 Y B 3 から Y B 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下方向の変化を遊技者が把握し易いようにすることができる。

遊技機甲 Y B 3 から Y B 6 のいずれかにおいて、前記検出手段は、遊技球の通過に基づいて所定の図柄が所定期間変動するように制御され、前記所定期間は、遊技球が前記経路に入球してから前記検出手段を通過するまでに要する期間よりも短く設定されることを特徴とする遊技機甲 Y B 7。

遊技機甲 Y B 7 によれば、遊技機甲 Y B 3 から Y B 6 のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の経路の入口から検出手段までの間に配置される遊技球が 1 個以下の状態を維持することにより、検出手段を遊技球が通過する時点において図柄が変動中であるという事態を回避することができる。従って、検出手段を遊技球が通過した直後に所定の図柄の変動を開始させることができる。

従って、遊技球が検出手段を通過するタイミングと、遊技球が検出手段を通過したことに基づく動作手段の動作制御を開始するタイミングと、を合わせることができる。

遊技機甲 Y B 7 において、前記動作手段は、前記検出手段で検出された遊技球を案内しない第 1 制御態様と、前記検出手段で検出された遊技球を案内する第 2 制御態様とで、制御態様が切替可能とされることを特徴とする遊技機甲 Y B 8。

遊技機甲 Y B 8 によれば、遊技機甲 Y B 7 の奏する効果に加え、動作手段の動作が実行されたとしても、制御態様の違いにより、動作手段に遊技球が案内される場合と、案内されない場合とを構成できるので、動作手段の動作に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

遊技機甲 Y B 8 において、前記制御態様の切替は、前記検出手段での検出の度に実行可能に構成され、切替可能な前記制御態様の種類は、大当たり遊技の度に变化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y B 9。

遊技機甲 Y B 3 から Y B 9 のいずれかにおいて、遊技球が前記第 1 入球口に入球することで遊技者が得られる利益と、遊技球が前記第 2 入球口に入球することで遊技者が得られる利益とが異なることを特徴とする遊技機甲 Y B 10。

遊技機甲 Y B 10 によれば、遊技機甲 Y B 3 から Y B 9 のいずれかの奏する効果に加え

、動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【 9 0 5 5 】

＜動作手段に複数位置で流下する構成＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、遊技球が流下可能な第 1 流下位置と、その第 1 流下位置とは異なる第 2 流下位置と、を備え、前記第 1 流下位置を流下する遊技球の流下態様と前記第 2 流下位置を流下する遊技球の流下態様とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 1。

10

パチンコ機等の遊技機において、検出手段に遊技球が検出されることに基づいて可動役物が開放し、その可動役物により遊技球が入賞口へ案内される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 8 1 5 7 2 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が可動役物に案内される態様は単調であり、可動役物の注目力を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 Y C 1 によれば、動作手段が遊技球を流下させる複数の流下位置を備えており、遊技球がどの流下位置を流下するかで流下態様が異なるように構成されるので、遊技球が可動役物に案内される態様にバリエーションを設けることができ、可動役物の注目力を向上させることができる。

遊技機甲 Y C 1 において、前記流下態様は、遊技球の流下速度、流下方向または流下間隔であることを特徴とする遊技機甲 Y C 2。

20

遊技機甲 Y C 2 によれば、遊技機甲 Y C 1 の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の流れをばらつかせることができ、その遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機甲 Y C 1 又は Y C 2 において、前記第 1 流下位置は、前記検出手段を通過した遊技球が流下可能な位置として設定されることを特徴とする遊技機甲 Y C 3。

遊技機甲 Y C 3 によれば、遊技機甲 Y C 1 又は Y C 2 の奏する効果に加え、第 1 流下位置に遊技球が到達していることを確認することで、遊技球が検出手段を通過したことを把握できるので、検出手段を視認する必要をなくすることができる。

また、検出手段を通過した遊技球と、検出手段を通過しなかった遊技球とが、動作手段の別位置で流下するようにすることで、動作手段に同時に乗せることができる遊技球の個数を、全球が検出手段を通過するように狙う発射態様か、一部の遊技球は検出手段を逸らすことを狙う発射態様かで、変化させることができる。

30

遊技機甲 Y C 3 において、前記検出手段を通過した遊技球の流下経路は、分岐しない経路として構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 4。

遊技機甲 Y C 4 によれば、遊技機甲 Y C 3 の奏する効果に加え、第 1 流下位置に遊技球が到達したことを確認することで、その遊技球が検出手段を通過したことを把握することができる。

遊技機甲 Y C 1 から Y C 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下した遊技球の流下経路と、前記第 2 流下位置を流下した遊技球の流下経路とは、前記動作手段の下流側における所定の合流位置において合流することを特徴とする遊技機甲 Y C 5。

40

遊技機甲 Y C 5 によれば、遊技機甲 Y C 1 から Y C 4 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段により流下された遊技球により遊技球が得られる利益を、その流下位置によらず同じとすることができる。

遊技機甲 Y C 5 において、前記合流位置は、前記動作手段から離れた位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 Y C 6。

遊技機甲 Y C 6 によれば、遊技機甲 Y C 5 の奏する効果に加え、合流時に遊技球で生じる負荷が動作手段の動作に与える影響を小さくすることができる。これにより、動作手段の動作を円滑に実行することができる。

遊技機甲 Y C 5 において、前記合流位置は、前記動作手段に近接配置されることを特徴

50

とする遊技機甲 Y C 7。

遊技機甲 Y C 7 によれば、遊技機甲 Y C 5 の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の通過を検出する検出装置を、より上流側に配置することができるので、利益を早期に生じさせることができる。従って、動作手段に沿って遊技球が流下してから利益発生までの待ち時間を短縮することができる。

遊技機甲 Y C 5 から Y C 7 のいずれかにおいて、前記合流位置で遊技球が下方に落下するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 8。

遊技機甲 Y C 8 によれば、遊技機甲 Y C 5 から Y C 7 のいずれかの奏する効果に加え、合流した後の球が逆流したり、球詰まりが生じたりする事態の発生を回避することができる。

遊技機甲 Y C 1 から Y C 8 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下する遊技球と、前記第 2 流下位置を流下する遊技球との、流下方向が同じように構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 9。

遊技機甲 Y C 9 によれば、遊技機甲 Y C 1 から Y C 8 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に到達した遊技球に注目する側を統一することができるので、遊技者が注目すべき箇所を容易に把握させることができる。

遊技機甲 Y C 1 から Y C 8 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下する遊技球と、前記第 2 流下位置を流下する遊技球との、流下方向が異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 10。

遊技機甲 Y C 10 によれば、遊技機甲 Y C 1 から Y C 8 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下する方向を視認することで、遊技球が第 1 流下位置を流下したか、遊技球が第 2 流下位置を流下したかを、判断することができるので、動作手段に近接配置される遊技球が前後に重なり見難い構成においても、動作手段よりも下流側において遊技球の流下方向を把握することができる。

遊技機甲 Y C 1 から Y C 10 のいずれかにおいて、遊技球が入球することで遊技者に第 1 の利益を付与可能に構成される第 1 入球口と、遊技球が入球することで遊技者に第 1 の利益よりも大きな第 2 の利益を付与可能に構成される第 2 入球口と、を備え、前記第 1 流下位置は、前記第 1 入球口に入球した遊技球の流下経路に配置され、前記動作手段は、前記第 1 流下位置を流下する遊技球を前記第 2 入球口側に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 11。

遊技機甲 Y C 11 によれば、遊技機甲 Y C 1 から Y C 10 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段によって、第 1 入球口に入球した遊技球により利益が付与される前に、その遊技球を第 2 入球口側に引き抜くことができる。

これにより、例えば、左右対称盤面の遊技機（特別図柄の抽選のための入賞口や、特別遊技において開閉する入賞口が、左右中央位置に縦並びに配置され、それらの入賞口に左打ちでも右打ちでも入球させることができる盤面構成の遊技機）であっても、動作手段の動作によって、第 1 入球口への入球により利益が生じる頻度を落とすことができる。

そのため、第 1 入球口への入球頻度を落とすために、第 1 入球口へ遊技球が案内されない右打ち経路を構成する必要性を下げることができ、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

#### 【 9 0 5 6 】

< 分岐手段で分岐する第 1 流路と第 2 流路との有利不利を変化可能 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、所定の入球領域の下流側に第 1 流路および第 2 流路を構成する構成手段と、を備え、遊技球が前記第 1 流路を流下する場合に遊技者が得られる第 1 の利益と、遊技球が前記第 2 流路を流下する場合に遊技者が得られる第 2 の利益と、の大小関係を変化可能に構成される変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲 Y D 1。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域を流下した遊技球が左側に流下した場合と、右側に流下した場合とで、遊技者が得られると期待される利益に違いがある遊技機

10

20

30

40

50



がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 4 4 7 4 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が流下した場合に有利な方向が固定されているため、分岐位置における遊技球の流下方向さえ確認できればその後で得られる利益が予想できてしまい、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が到達する前に遊技者の集中力のピークが来てしまうので、分岐位置から確定領域までの経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として利用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 Y D 1 によれば、変化手段によって、第 1 の利益と第 2 の利益との大小関係が切替可能とされることから、遊技者の集中力のピークを、遊技球が第 1 流路または第 2 流路に入球する時点ではなく、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が入球する時点に持ってくるので、分岐領域から確定領域までの経路に対する注目力を高く維持することができる。これにより、遊技領域を演出領域として有効利用することができる。

10

なお、利益が確定する時点としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球が検出口（検出領域、特定領域等）を通過する時点としても良いし、遊技球が検出口を通過したことで確定した利益が遊技者側に報知される時点（遊技者が利益を認識できる時）としても良い。

遊技機甲 Y D 1 において、前記第 1 の利益または前記第 2 の利益の内、大側の利益が遊技者に付与される場合に、遊技球を正面側に流下させる流下領域を備えることを特徴とする遊技機甲 Y D 2。

遊技機甲 Y D 2 によれば、遊技機甲 Y D 1 の奏する効果に加え、遊技球が通常の流下態様（下方に流下する流下態様）と異なる際に大側の利益が遊技者に付与されることから、遊技球を視認させることで、大側の利益が付与されたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

20

遊技機甲 Y D 1 又は Y D 2 において、前記第 1 流路および前記第 2 流路は合流可能に構成され、その合流位置への進入位置に上下方向の位置差があることを特徴とする遊技機甲 Y D 3。

遊技機甲 Y D 3 によれば、遊技機甲 Y D 1 又は Y D 2 の奏する効果に加え、第 1 流路および第 2 流路から、遊技球が合流位置に同時に進入した場合であっても、衝突時の負荷が上下方向（第 1 流路および第 2 流路と交差する方向）で生じるので、遊技球が逆流することを回避し易くすることができる。

30

遊技機甲 Y D 3 において、前記進入位置は、遊技球の通過頻度が高い側が下側配置されることを特徴とする遊技機甲 Y D 4。

遊技機甲 Y D 4 によれば、遊技機甲 Y D 3 の奏する効果に加え、高頻度で所定の進入位置を通過する遊技球が、他の進入位置に誤って入球することを避け易くすることができる。

遊技機甲 Y D 1 から Y D 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流路および前記第 2 流路は、遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備え、前記第 1 流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、前記第 2 流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、が異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲 Y D 5。

40

遊技機甲 Y D 5 によれば、遊技機甲 Y D 1 から Y D 4 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作制御は同一としながら、第 1 流路を遊技球が流下する場合と、第 2 流路を遊技球が流下する場合とで、動作手段が遊技球に作用するか否かを異ならせることができる。

#### 【 9 0 5 7 】

##### < 3 状態 で 切 替 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第 1 入球口および第 2 入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する

50

動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段の動作態様に対応して、遊技球が第 1 入球口に入球し易い第 1 状態と、遊技球が第 2 入球口に入球し易い第 2 状態と、遊技球が第 1 入球口および第 2 入球口に入球し易い第 3 状態と、で状態を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y E 1。

パチンコ機等の遊技機において、第 1 始動口および第 2 始動口を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 4 4 7 4 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第 1 始動口および第 2 始動口（第 1 の第 2 始動口）に入球し易い状態と、第 2 始動口（第 2 の第 2 始動口）のみに入球し易い状態と、で状態を切り替えることはできるが、第 1 始動口のみに入球し易い状態に切り替えることはできず、遊技球の入球態様の自由度が制限されるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機甲 Y E 1 によれば、動作手段の動作態様に対応して、第 1 入球口および第 2 入球口に入球し易い第 3 状態と、第 2 入球口に入球し易い第 2 状態だけでなく、第 1 入球口に入球し易い第 1 状態にも状態を切り替えることができるので、遊技球の入球態様の自由度を向上させることができる。

遊技機甲 Y E 1 において、前記第 3 状態では、流下した遊技球が第 1 入球口に入球する場合と、第 2 入球口に入球する場合とが、交互に生じることを特徴とする遊技機甲 Y E 2。

遊技機甲 Y E 2 によれば、遊技機甲 Y E 1 の奏する効果に加え、第 3 状態における第 1 入球口への入球個数と第 2 入球口への入球個数とを均一化することができる。

遊技機甲 Y E 1 又は Y E 2 において、流下した遊技球が、前記第 1 入球口または前記第 2 入球口に入球可能に形成される所定流路を備えることを特徴とする遊技機甲 Y E 3。

20

遊技機甲 Y E 3 によれば、遊技機甲 Y E 1 又は Y E 2 の奏する効果に加え、所定流路を遊技球が流下している時点では、その遊技球は第 1 入球口に入球する可能性も、第 2 入球口に入球する可能性も残されているので、所定流路を流下している遊技球に対する注目を向上させることができる。

#### 【 9 0 5 8 】

< サポートで特 1 特 2 の両方が貯まる >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第 1 入球口および第 2 入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、前記動作手段が配置される位置まで流下した遊技球の流下経路を、前記第 1 入球口側へ向かう第 1 経路と、前記第 2 入球口側へ向かう第 2 経路と、その他の経路と、に分岐可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y F 1。

30

パチンコ機等の遊技機において、第 1 始動口および第 2 始動口を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 4 4 7 4 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動片の開状態において第 2 始動口（第 2 の第 2 始動口）に入球し易い状態を形成することができるが、第 1 始動口へ入球し易い状態を形成することはできず、可動片による遊技球の案内態様に改良の余地があるという問題点があった。

40

これに対し、遊技機甲 Y F 1 によれば、動作手段から下流側の流下経路として、第 1 経路と第 2 経路とが形成されることで、第 1 入球口へ遊技球を案内することも第 2 入球口へ遊技球を案内することもできるので、動作手段による遊技球の案内態様を改良することができる。

遊技機甲 Y F 1 において、前記第 1 入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益よりも、前記第 2 入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益が大きく設定され、前記第 1 入球口は前記動作手段の中央側の下方に配置され、前記第 2 入球口は前記動作手段の端側の下方に配置されることを特徴とする遊技機甲 Y F 2。

遊技機甲 Y F 2 によれば、遊技機甲 Y F 1 の奏する効果に加え、動作手段の端側まで遊技球が流れれば第 2 入球口に入球可能となるので、途中位置で落下する（タイミングよ

50

く動作手段が動作する)ことで第1入球口に入球する事態に比較して、第2入球口に遊技球が入球する事態を発生し易くすることができる。

遊技機甲Y F 1又はY F 2において、動作手段の端部からの遊技球の零れを防止するための零れ防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲Y F 3。

遊技機甲Y F 3によれば、遊技機甲Y F 1又はY F 2の奏する効果に加え、零れ防止手段によって動作手段から遊技球が勢い余って零れる事態を回避することができるので、動作手段に遊技球が到達した場合の遊技者の安心感を高めることができる。

また、零れ防止手段で遊技球が高反発で跳ね返るようにすることで、動作手段の上面における遊技球の転動速度を高め、動作手段の上面を遊技球が短時間で通過し易くすることができる。

10

#### 【9059】

<振分け左右で構成違い>

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する複数の検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、その動作手段に案内された遊技球が入球可能に構成される被案内入球口と、を備える遊技機において、前記複数の検出手段は、前記動作手段の上流側に配設される第1検出手段と、その第1検出手段とは異なる位置に配設される第2検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲Y G 1。

パチンコ機等の遊技機において、普図始動口を備える遊技機がある(例えば、特開2016-54970号公報を参照)。しかし、上述した従来の遊技機では、普図始動口に案内される経路と、開閉部材側に案内される経路とが、別経路とされ、それぞれの経路を遊技球が交互に流下するため、普図始動口の真上に配置される釘に遊技球が衝突して普図始動口から逸れる事態が生じると、次に普図始動口に遊技球が案内されるまでに期間が開いてしまうことから、開閉部材が閉じている時に開閉部材側に遊技球が流下するという、期待感の薄い状態になり易い。この場合、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を低下させる可能性があるという問題点があった。

20

これに対し、遊技機甲Y G 1によれば、動作手段の上流側に配設される第1検出手段と、動作手段の上流側とは異なる位置に配設される第2検出手段と、を備えるので、遊技球が検出手段に検出される状況を頻繁に生じさせることができる。これにより、動作手段の動作頻度を向上させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

30

遊技機甲Y G 1において、前記第1検出手段と前記動作手段との間に所定の流路が形成されることを特徴とする遊技機甲Y G 2。

遊技機甲Y G 2によれば、遊技機甲Y G 1の奏する効果に加え、第1検出手段から動作手段への遊技球の流れを整流化することができる。

遊技機甲Y G 1又はY G 2において、前記動作手段は、前記第2検出手段を通過する遊技球の流下経路側へ延びるように形成されることを特徴とする遊技機甲Y G 3。

遊技機甲Y G 3によれば、遊技機甲Y G 1又はY G 2の奏する効果に加え、第2検出手段側の注目力が第1検出手段側の注目力との比較において低くなり過ぎることを回避することができる。

40

#### 【9060】

<遊技球を案内する手段が長い>

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段と、その案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出する第1検出手段と、前記案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出した場合に、前記第1検出手段に遊技球の通過が検出されることに基づいて遊技者に与え得る利益とは異なる利益を遊技者に与え得る第2検出手段と、を備え、前記案内手段は、前記入球領域から流下した遊技球を受けのための所定部と、その所定部よりも下流側に配置され前記所定部の変位に対応して変位する下流側部と、を備え、少なくとも前記下流側部の配置に応じて、遊技球を前記第1検出手段に案内し易い第1状態と、遊技球を前記第2検出手段に案内し易い第2状態と、で状態変化可能に構成される

50

ことを特徴とする遊技機甲 B A 1。

パチンコ機等の遊技機において、所定の検出領域（第 2 始動入賞口 2 7）において遊技球の通過が検出された場合において、一定確率で開放されて奥側に配設される賞球口への遊技球の案内が可能となる可動役物（第 2 可変入賞装置 3 1）が配設され、その可動役物の開放動作を頻繁に生じさせて賞球口への入球が頻繁に生じることにより多量の賞球の払い出しを遊技者が獲得できる遊技状態が、通常状態よりも有利な遊技状態として設定される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 6 9 6 3 0 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、別の検出領域（可変始動入賞口 2 8 a）に可動部材（開閉部材 2 8 b）が配設されていることを理由に、所定の検出領域を開閉する可動部材が配設されておらず、常に遊技球を所定の検出領域に通過可能に構成されている。通常状態では遊技領域の左側に遊技球を流下させる遊技方法が推奨されているが、遊技初心者などは特に、誤って遊技領域の右側に遊技球を流下させるように発射してしまう場合がある。

所定の検出領域において遊技球の通過が検出された場合、可動役物の開放動作の抽選（小当たりの抽選）の他に、特別図柄の抽選（大当たりの抽選）も行われ、特別図柄の抽選による大当たりが発生すると、大当たり終了後の遊技状態としてペナルティが課され、通常状態よりも不利な遊技を強いられることとなる。遊技初心者からすれば、理由もわからずペナルティを課されたと疑念を抱きかねず、遊技機に対する興味関心が薄れ、新規の遊技者を獲得し損なう状況を生み出しかねない。即ち、遊技初心者に優しくなく、平等性に欠けるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B A 1 によれば、案内手段が第 1 状態で維持されることで、第 1 検出手段へ遊技球が案内され易い状態を構成することができ、この状態において第 2 検出手段（所定の検出領域）への遊技球の案内を抑制することができる。これにより、案内手段を利用することで、第 2 検出手段に遊技球を通過させることを防ぐことができ、遊技の平等性を高めることができる。

なお、案内手段は、所定部と下流側部とが一体的に形成されるよう構成されても良いし、所定部と下流側部とが別体で形成されるよう構成されても良い。

遊技機甲 B A 1 において、前記下流側部は、前記第 1 状態において前記第 2 検出手段への遊技球の案内を防止可能とされ、前記第 2 状態において前記第 1 検出手段への遊技球の案内を防止可能とされるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B A 2。

遊技機甲 B A 2 によれば、遊技機甲 B A 1 の奏する効果に加え、下流側部により、案内手段を介して流下する遊技球が通過する検出手段を切り替えることができる。

遊技機甲 B A 1 又は B A 2 において、前記案内手段は、前記所定部が受けた遊技球を前記下流側部へ向けて流下させる中間部を備えることを特徴とする遊技機甲 B A 3。

遊技機甲 B A 3 によれば、遊技機甲 B A 1 又は B A 2 の奏する効果に加え、中間部により、案内手段を介して流下する遊技球が第 1 検出手段に案内されるのか、第 2 検出手段に案内されるのかが、不明確な状態を引き延ばすことができる。

なお、中間部は、下流側部の変位に対応して変位可能に構成しても良いし、下流側部の変位に関わらず変位しないように構成しても良い。

遊技機甲 B A 3 において、前記中間部は、前記第 1 状態でも前記第 2 状態でも遊技球の流下方向が変化しないよう構成され、下流側において前記第 1 検出手段または前記第 2 検出手段への案内が行われることを特徴とする遊技機甲 B A 4。

遊技機甲 B A 4 によれば、遊技機甲 B A 3 の奏する効果に加え、入球領域に入球した後の遊技球が中間部を案内されている時に案内手段が第 1 状態と第 2 状態とで切り替わったとしても、中間部における遊技球の流下方向に影響を与えないので、中間部を案内されている遊技球の流下態様の変化から案内手段の状態変化を把握されるという事態の発生を避けることができる。

遊技機甲 B A 1 から B B A 4 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記第 1 状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を制限する位置に配置され、前記第 2 状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を許容する

10

20

30

40

50

位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 B A 5。

遊技機甲 B A 5 によれば、遊技機甲 B A 1 から B B A 4 のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の状態の切り替えによって、案内手段への新たな遊技球の入球の可否を切り替えることができる。

また、所定部における遊技球の通過と、下流側部における遊技球の通過と、のそれぞれに注目させることができる。即ち、遊技者の視線を複数位置で集めることができ、案内手段の注目箇所を増加させることができる。

遊技機甲 B A 5 において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、同時に実行されることを特徴とする遊技機甲 B A 6。

遊技機甲 B A 6 によれば、遊技機甲 B A 5 の奏する効果に加え、異なる位置で同時に切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えか、下流側部における切り替えか、いずれかを選択して視認させるという遊技性を付与することができる。

遊技機甲 B A 5 において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、タイミングがずれて実行されることを特徴とする遊技機甲 B A 7。

遊技機甲 B A 7 によれば、遊技機甲 B A 5 の奏する効果に加え、別タイミングで異なる位置における切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えと、下流側部における切り替えと、が視線をずらすことで視認することができるという遊技性を付与することができる。加えて、遊技者の視線の動きを誘導することができる。

遊技機甲 B A 1 から B B A 7 のいずれかにおいて、前記所定部は、前後方向にスライド変位することを特徴とする遊技機甲 B A 8。

遊技機甲 B A 8 によれば、遊技機甲 B A 1 から B B A 7 のいずれかの奏する効果に加え、正面視における所定部の動きが目立つことを避けることができる。所定部は、案内手段への入球の可否を切り替える部分であり、第 1 検出手段に案内されるか、第 2 検出手段に案内されるかが決定される箇所ではないので、目立つことを避けることで、相対的に下流側部の動作を目立たせることができる。

遊技機甲 B A 1 から B B A 8 のいずれかにおいて、前記下流側部は、回転動作する態様で変位することを特徴とする遊技機甲 B A 9。

遊技機甲 B A 9 によれば、遊技機甲 B A 1 から B B A 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 検出手段に案内されるか、第 2 検出手段に案内されるかが決定される箇所としての下流側部の動きを目立たせることができる。

遊技機甲 B A 1 から B B A 9 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部と前記下流側部との間の正面視における距離よりも、前記所定部から前記下流側部へ流下する遊技球の流下距離が長くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲 B A 10。

遊技機甲 B A 10 によれば、遊技機甲 B A 1 から B B A 9 のいずれかの奏する効果に加え、所定部から流れた遊技球が下流側部に到達する前に、遊技者が所定部から下流側部に視線を移動させ易くすることができる。

遊技機甲 B A 1 から B B A 10 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部を介さない遊技球が前記下流側部へ到達することを防止するための防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B A 11。

遊技機甲 B A 11 によれば、遊技機甲 B A 1 から B B A 10 のいずれかの奏する効果に加え、防止手段により、下流側部へ到達する遊技球の流下経路を制限することができるので、遊技球が意図しない経路で下流側部に到達し、誤った検出手段に入球する事態の発生を避けることができる。

遊技機甲 B A 1 から B B A 11 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記入球領域からの複数の遊技球を前記所定部が受ける第 1 期間よりも、その第 1 期間に前記所定部が受けた前記複数の遊技球が前記下流側部を通過する第 2 期間を短縮可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B A 12。

遊技機甲 B A 12 によれば、遊技機甲 B A 1 から B B A 11 のいずれかの奏する効果に加え、案内手段により、所定部が遊技球を受けるタイミングのずれよりも、下流側部における遊技球の通過タイミングのずれを小さくすることができるので、下流側部での遊技球

の流下方向の切替の精度を保ちながら、所定部において遊技球を受けるタイミングのずれの許容幅を拡大することができ、快適な遊技を提供し易くすることができる。

遊技機甲 B A 1 2 において、前記所定部は、変位する際に、遊技球を加速させる方向の負荷を遊技球に負荷する形状から構成されることを特徴とする遊技機甲 B A 1 3。

遊技機甲 B A 1 3 によれば、遊技機甲 B A 1 2 の奏する効果に加え、所定部の変位が生じる際に遊技球を加速させる方向の負荷が生じることになるので、所定部が変位する前に所定部を通過した遊技球へ向けて、所定部が変位する際に所定部上に配置された遊技球を加速させることで、遊技球同士の間隔が縮まる状況を生じさせることができる。

#### 【 9 0 6 1 】

< 流下経路を引き延ばす >

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、遊技球を流下させる第 1 可動部と、その第 1 可動部よりも下流側に配置され遊技球を流下させる第 2 可動部と、前記第 1 可動部および前記第 2 可動部の間に配置され遊技球を流下させる所定部と、を備えることを特徴とする遊技機甲 B B 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技球が入球可能な検出センサと、その検出センサに遊技球を案内する可動部材と、を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 8 1 5 7 2 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、検出センサへ向けた遊技球の流下経路が可動部材の長さ限定されるので、遊技球の流下が単調となり易いので遊技者を飽きさせ易い可能性のあることから、遊技球の流下態様について改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B B 1 によれば、検出手段の上流側に配置される流下手段が、所定部を挟む複数の可動部を備えることから、可動部の長さや形状にバリエーションを持たせ易くでき、遊技球の流下態様について改良することができる。

遊技機甲 B B 1 において、前記第 1 可動部は、少なくとも下流側端部において前記所定部と上下方向で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機甲 B B 2。

遊技機甲 B B 2 によれば、遊技機甲 B B 1 の奏する効果に加え、重なり部を介して所定部へ遊技球を流すことができるので、第 1 可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

遊技機甲 B B 1 又は B B 2 において、前記第 1 可動部は、少なくとも下流側端部において、遊技球の流下する向きを前記所定部側へ向けさせるための傾斜部を備えることを特徴とする遊技機甲 B B 3。

遊技機甲 B B 3 によれば、遊技機甲 B B 1 又は B B 2 の奏する効果に加え、傾斜部によって遊技球の流下向きを所定部側へ寄せることができるので、遊技球の流下が乱れた場合であっても、第 1 可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

#### 【 9 0 6 2 】

< 下流側において遊技球を密集させる >

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、前記入球領域に所定間隔で入球した複数の遊技球が、前記下流側領域を流下する間隔を、前記所定間隔よりも短くするための所定手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B B Z 1。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域から遊技球が流下した場合において、その遊技球から与えられる負荷により第 1 検出手段または前記第 2 検出手段への遊技球の案内が可能となる 2 種類の開放状態を構成可能な複数の可動役物が配設され、その可動役物は、それぞれ賞球口に所定個数の遊技球が入球した場合に機械的な負荷の伝達により開放状態から閉鎖するよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 2 0 2 3 3 8 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、通常時は第 1 検出手段にも第 2 検出手段にも遊技

10

20

30

40

50

球を案内しない状態で維持されているので、遊技球を第 1 検出手段に案内する第 1 状態と、遊技球を第 2 検出手段に案内する第 2 状態と、合計で 3 つの状態に切り替えられるが、いずれの状態においても、入球領域に入球した後の遊技球の流下経路は一本道とされており、入球領域に入球するタイミング（間隔）と、その入球に伴う賞球の払い出しのタイミング（間隔）とがほぼ同じとされるので、遊技者に与えられる利益が発生するタイミングが遊技球の発射間隔（一定間隔）に制限されてしまい、遊技に緩急をつけることが難しく、遊技者の興趣を高めることが難しいという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B B Z 1 によれば、流下手段の所定手段により、遊技球が入球領域に入球する間隔よりも、遊技球が下流側領域を流下する間隔が短くなる場合を生じさせることができるので、遊技球の発射間隔よりも短い間隔で遊技球が下流側領域を流下する場合を生じさせることができる。これにより、遊技球が入球領域に入球したことで遊技者に与えられる利益の発生タイミングが一定間隔となることを避け易くすることができ、遊技に緩急をつけることで、遊技者の興趣を高めることができる。

10

遊技機甲 B B Z 1 において、前記所定手段は、前記入球領域側における遊技球の流下速度を、前記下流側領域側における遊技球の流下速度よりも大きくさせるように構成されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 2。

遊技機甲 B B Z 2 によれば、遊技機甲 B B Z 1 の奏する効果に加え、所定手段により、下流側領域側を流下する遊技球が、入球領域側における遊技球に追いつかれるような状態を構成することができる。

遊技機甲 B B Z 1 又は B B Z 2 において、前記流下手段は、一方向または他方向に変位可能に構成され、前記一方向における変位または前記他方向における変位によって、前記入球領域に入球した遊技球に対して前記下流側領域へ向けた所定の負荷を与え得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 3。

20

遊技機甲 B B Z 3 によれば、遊技機甲 B B Z 1 又は B B Z 2 の奏する効果に加え、流下手段が往復変位可能に構成されており、遊技手段は、流下手段が一方向に変位する場合に流下手段を流下するか、流下手段が他方向に変位する場合に流下手段を流下するかによって、流下態様を変化させることができる。

遊技機甲 B B Z 3 において、前記流下手段を流下する遊技球は、遊技球の流下方向に分岐が生じない非分岐位置と、遊技球の流下方向に分岐が生じ得る分岐位置と、のいずれかに配置されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 4。

30

遊技機甲 B B Z 4 によれば、遊技機甲 B B Z 3 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を流下している間中において、遊技球が分岐位置に配置されている場合に比較して、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

遊技機甲 B B Z 4 において、前記分岐位置は、前記非分岐位置よりも視認性が高くなる側に配置されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 5。

遊技機甲 B B Z 5 によれば、遊技機甲 B B Z 4 の奏する効果に加え、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

なお、視認性が高くなる側としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技者に近い側（前側）であっても良いし、遊技領域を流下する遊技球に隠され難い位置側であっても良いし、LED 等の発光演出が生じた場合に眩しくならない側であっても良い。

40

遊技機甲 B B Z 4 又は B B Z 5 において、前記分岐位置は、前記入球領域側の第 1 位置と、その第 1 位置よりも下流側の第 2 位置と、に配置され、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間に前記非分岐位置が配置されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 6。

遊技機甲 B B Z 6 によれば、遊技機甲 B B Z 4 又は B B Z 5 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段上を流下する場合において、分岐位置に 2 回、間隔をあけて配置されることから、1 個の遊技球が流下手段に案内される場合に遊技者の注目力を 2 回のタイミングで向上させることができる。これにより、遊技球への注目力を効率よく向上させることができる。

遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 6 のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記入球領域側の水平面に対する傾斜角度が、前記下流側領域側の水平面に対する傾斜角度よりも大きく

50

されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 7。

遊技機甲 B B Z 7 によれば、遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 6 のいずれかの奏する効果に加え、流下手段を流下する遊技球が、入球領域側でより加速され、下流側領域側における遊技球との間隔と短くすることができる。

遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 7 のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記下流側領域よりも大きいことを特徴とする遊技機甲 B B Z 8。

遊技機甲 B B Z 8 によれば、遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 7 のいずれかの奏する効果に加え、入球領域に同時に複数の遊技球が入球し易くすることができ、それらの遊技球が下流側領域で密集する（連なる）状態が生じ易くすることができる。

遊技機甲 B B Z 8 において、前記入球領域は複数箇所に分割配置可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 9。

遊技機甲 B B Z 9 によれば、遊技機甲 B B Z 8 の奏する効果に加え、遊技球の流下手段への入球箇所が複数用意されているので、流下手段への遊技球の入球頻度を高めることができる。

遊技機甲 B B Z 9 において、遊技球が入球する前記入球領域の違いに対応して、前記流下手段に流下される遊技球の流下経路が異なることを特徴とする遊技機甲 B B Z 10。

遊技機甲 B B Z 10 によれば、遊技機甲 B B Z 9 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を通過するまでの期間や、流下手段上の遊技球の配置等が、遊技球がいずれの入球領域に入球するかに対応して変化し得ることから、流下手段に入球した遊技球が、いずれの入球領域から入球したかについての遊技者の興味関心を高めることができ、入球領域への注目力を向上することができる。

遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 10 のいずれかにおいて、前記流下手段を流下する遊技球が、前記下流側領域へ向けた流下経路から外れないようにするための流下経路制限手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B B Z 11。

遊技機甲 B B Z 11 によれば、遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 10 のいずれかの奏する効果に加え、流下経路制限手段により、入球領域に入球した遊技球が確実に下流側領域に到達するように構成することができる。

#### 【 9 0 6 3 】

< 入球領域から離れた位置で遊技球を受ける技術思想 >

遊技球を入球領域へ案内可能とする第 1 状態と、前記入球領域への遊技球の入球を制限する第 2 状態とで状態を切り替え可能とされる切替手段と、その切替手段へ向けて遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、前記流下領域は、前記切替手段の前記入球領域から離れた側に配置されることを特徴とする遊技機甲 B C 1。

パチンコ機等の遊技機において、賞球口へ遊技球を案内可能とする状態と賞球口への遊技球の入球を制限する状態とで切り替えられる可動役物への、遊技球の着地位置が、賞球口付近の下流側位置と、その下流側位置よりも上流側の上流側位置とで複数あり、下流側位置に着地するか上流側位置に着地するに関わらず、遊技球が賞球口を通過可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 0 2 9 5 3 1 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、上流側位置に着地した遊技球が賞球口に近接するタイミングで下流側位置に別の遊技球が着地して、複数の遊技球がかたまって賞球口を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりする可能性があるという問題点があった。換言すれば、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B C 1 によれば、入球領域から離れた側において遊技球が切替手段に流下されるよう構成されているので（切替手段への遊技球の着地位置が制限されているので）、切替手段を流下する間に遊技球を整列させることができ、入球領域を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりすることを回避することができるので、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良を図ることができる。

遊技機甲 B C 1 において、前記流下領域の外方における前記切替手段への流下を防止す

10

20

30

40

50



る防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 2。

遊技機甲 B C 2 によれば、遊技機甲 B C 1 の奏する効果に加え、防止手段によって、遊技球が流下領域の外方を通して切替手段へ到達することを防止することができる。

遊技機甲 B C 2 において、前記切替手段は、遊技領域を構成する遊技盤前面よりも後側に少なくとも一部が配設されることを特徴とする遊技機甲 B C 3。

遊技機甲 B C 3 によれば、遊技機甲 B C 2 の奏する効果に加え、遊技球が切替手段に着地する位置を少なくとも遊技領域側（遊技盤前面）に登場させ、その他の少なくとも一部を遊技盤前面よりも後側に配設することで、切替手段上の遊技球の流下長さを遊技盤前面よりも後側に確保しながら、切替手段が遊技領域を侵食する長さを狭めることができる。これにより、他の構成を配置する領域を広く確保し、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

10

遊技機甲 B C 1 から B C 3 のいずれかにおいて、前記切替手段は、遊技球が転動可能な第 1 部と、その第 1 部よりも下流側に配置される第 2 部とを備え、前記流下領域から前記切替手段に着地する遊技球は、前記第 1 部に着地し易く構成されることを特徴とする遊技機甲 B C 4。

遊技機甲 B C 4 によれば、遊技機甲 B C 1 から B C 3 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段上を長距離で転動させることで遊技球の跳ねを抑え流下を落ち着かせることができると共に、入球領域までの流下長さを確保でき、遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B C 4 において、前記切替手段は、前記第 1 部と前記第 2 部との間に、前記第 1 状態および前記第 2 状態において遊技球を橋渡し可能な案内経路を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 5。

20

遊技機甲 B C 5 によれば、遊技機甲 B C 4 の奏する効果に加え、切替手段の第 1 部に着地した後の遊技球について、切替手段の状態に関係なく遊技球の転動を維持させる箇所としての案内経路が配設されることから、切替手段の状態切替と、遊技球の流下態様の変化とが一对一で対応する場合に比較して、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲 B C 5 において、前記案内経路における遊技球の流下長さが複数種類構成されることを特徴とする遊技機甲 B C 6。

遊技機甲 B C 6 によれば、遊技機甲 B C 5 の奏する効果に加え、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

30

なお、案内経路における遊技球の流下長さが変化する要因としては、種々の態様が例示される。例えば、切替手段への入球位置の違いで変化するよう構成されても良いし、切替手段への入球のタイミングと切替手段の状態が切り替えられるタイミングとの相対的な関係により変化するよう構成されても良い。

遊技機甲 B C 5 又は B C 6 において、前記切替手段は、前記案内経路よりも上流側における所定範囲に亘って、遊技球を案内経路側に接近するように移動させる接近手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 7。

遊技機甲 B C 7 によれば、遊技機甲 B C 5 又は B C 6 の奏する効果に加え、接近手段により、案内経路に遊技球が乗るタイミングよりも事前に案内経路側に遊技球を寄せることができるので、案内経路への橋渡し部分における遊技球の滞留を回避することができる。

40

遊技機甲 B C 7 において、前記接近手段は、前記切替手段の第 1 部または前記案内経路における遊技球の流下方向と直交する方向に遊技球を移動させる傾斜面であることを特徴とする遊技機甲 B C 8。

遊技機甲 B C 8 によれば、遊技機甲 B C 7 の奏する効果に加え、切替手段の第 1 部または案内内部における遊技球の流下方向と、傾斜面の傾斜方向とが直交することから、傾斜面により遊技球に与えられる負荷が、切替手段の第 1 部または案内内部における遊技球の流下速度を加速も減速もさせず、影響を最小限に抑えることができる。

遊技機甲 B C 4 から B C 8 のいずれかにおいて、前記第 2 部は、同時の複数個の遊技球の受入を制限するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B C 9。

50

遊技機甲 B C 9 によれば、遊技機甲 B C 4 から B C 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 部に想定以上の遊技球が入球する事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲 B C 1 から B C 9 のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記流下領域側の端部側の所定区間に遊技球が着地してから、その遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に状態が切り替えられた場合に、その遊技球が前記案内経路側に入球することを制限する入球制限手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 1 0。

遊技機甲 B C 1 0 によれば、遊技機甲 B C 1 から B C 9 のいずれかにおいて、切替手段が微小時間での状態切替を実行した場合に、遊技球が案内経路側に誤って入球することを回避し易くすることができる。

遊技機甲 B C 1 から B C 1 0 のいずれかにおいて、前記切替手段は、下流側部において遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 1 1。 10

遊技機甲 B C 1 1 によれば、遊技機甲 B C 1 から B C 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の下流側において遊技球の流下態様を落ち着かせる（整流させる）ことができる。

#### 【 9 0 6 4 】

< 複数個目の入球が、先の入球に影響されて検出手段を通過し易い >

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通った遊技球が流下可能な第 1 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第 1 流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第 2 流下領域と、を備え、前記第 2 流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域に遊技球が配置されていない状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第 1 の場合よりも、前記下流側領域に遊技球が配置されている状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第 2 の場合の方が、遊技球が前記第 2 流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 1。 20

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 5 0 1 2 2 号公報の段落 0 0 3 0 ~ 0 0 3 2 を参照）。 30

しかし、上述した従来の遊技機では、開閉手段に遊技球が 1 個受け入れられた時点で特定入球口へ入球するものと考えられるので、遊技者が安心できてしまい、2 個目以降の開閉手段への入球に注目させることが困難であるという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられる遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B D 1 によれば、下流側領域に受け入れられた遊技球の内、複数個目に受け入れられた遊技球の方が、1 個目に受け入れられた遊技球よりも、第 2 流下領域に受け入れられる可能性が高くなるよう構成されるので、下流側領域に流下した遊技球に対する注目力を持続させることができる。 40

遊技機甲 B D 1 において、前記下流側領域に 1 球目に入球した遊技球よりも、2 球目以降で入球した遊技球の方が、第 2 流下領域に入球し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 2。

遊技機甲 B D 2 によれば、遊技機甲 B D 1 の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を長い間維持することができる。

遊技機甲 B D 1 又は B D 2 において、前記下流側領域に遊技球が複数個同時に配置されている場合に、前記第 2 流下領域を遊技球が流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 3。

遊技機甲 B D 3 によれば、遊技機甲 B D 1 又は B D 2 の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を、遊技球が下流側領域に配置されている間にお 50

いて維持することができる。また、遊技球の発射態様を遊技者に意識させることができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 3 のいずれかにおいて、前記下流側領域に複数の遊技球が停留することで、第 2 流下領域に遊技球が受け入れられ易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 4。

遊技機甲 B D 4 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 3 のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の配置態様に注目させることができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 4 のいずれかにおいて、流下領域からの遊技球の流下経路を開放する第 1 状態とその第 1 状態よりも経路を狭める第 2 状態とで切り替え可能な開閉手段を備え、前記下流側領域は、前記開閉手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へ切り替えられた直後において、前記第 2 流下領域側に遊技球が案内され難いように構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 5。

10

遊技機甲 B D 5 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 4 のいずれかの奏する効果に加え、開閉手段が第 1 状態に切り替えられた後における下流側領域に対する遊技者の注目力の維持期間を長くすることができる。

遊技機甲 B D 5 において、前記開閉手段が前記第 1 状態に切り替えられた時点から、前記下流側領域に所定期間に入球した遊技球よりも、前記所定期間経過後に入球した遊技球の方が、第 2 流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 6。

遊技機甲 B D 6 によれば、遊技機甲 B D 5 の奏する効果に加え、下流側領域に対する注目力を開閉手段が第 1 状態に切り替えられた時点から長く持続させることができる。

20

遊技機甲 B D 6 において、前記開閉手段が前記第 1 状態に切り替えられた時点から前記所定期間が経過した後においては、前記流下領域を流下した遊技球が前記第 2 流下領域を流下するまでの期間の変化を抑制可能とされることを特徴とする遊技機甲 B D 7。

遊技機甲 B D 7 によれば、遊技機甲 B D 6 の奏する効果に加え、開閉手段が第 1 状態に切り替えられ所定期間が経過した後における遊技球の流下態様（流下期間）を一定とすることで、下流側領域における注目力を下げ、遊技者をリラックスさせることができる。

遊技機甲 B D 5 から B D 7 のいずれかにおいて、前記流下領域に、前記開閉手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替えられてから数えて 1 個目で入球した遊技球を、前記第 2 流下領域側へ案内しないように構成される案内球選択手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B D 8。

30

遊技機甲 B D 8 によれば、遊技機甲 B D 5 から B D 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 流下領域に遊技球を受け入れさせるために、開閉手段の第 1 状態において複数の遊技球を入球させる必要が生じるので、開閉手段および開閉手段を通過する遊技球の個数に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 8 のいずれかにおいて、前記第 2 流下領域に受け入れられる遊技球の個数と、前記第 2 流下領域に受け入れられない遊技球の個数とを同等とするよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 9。

遊技機甲 B D 9 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 流下領域に全球入球する場合のように、過度に多くの遊技球が受け入れられる場合が生じることで、遊技者に過度な期待を持たせることを回避することができる。

40

遊技機甲 B D 1 から B D 9 のいずれかにおいて、前記下流側領域が受入可能な遊技球の最大個数が設定され、その最大個数を越えた遊技球が前記第 2 流下領域に受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 10。

遊技機甲 B D 10 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 9 のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域および第 2 流下領域に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 10 のいずれかにおいて、通過した遊技球が前記第 1 流下領域側に流入し易い位置に、流下領域を配置可能とされることを特徴とする遊技機甲 B D 11。

遊技機甲 B D 11 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 10 のいずれかの奏する効果に加

50

え、下流側領域に配置された遊技球が第 1 流下領域側に流入し易い状態が構成され易い。

遊技機甲 B D 1 から B D 1 1 のいずれかにおいて、前記下流側領域に配置された遊技球を前記下流側領域で留めるための滞留手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B D 1 2。

遊技機甲 B D 1 2 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 流下領域に配置された遊技球が第 2 流下領域側へ流れることを滞留手段により制限することができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 1 2 のいずれかにおいて、前記第 2 流下領域は、前記第 1 流下領域よりも上側に配置されることを特徴とする遊技機甲 B D 1 3。

遊技機甲 B D 1 3 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 流下領域に配置された遊技球が第 2 流下領域側へ流れることを、配置の高低差で防止することができる。

10

#### 【 9 0 6 5 】

< 遊技球との当接、非当接の切り替え >

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第 1 状態とその第 1 状態よりも経路を狭める第 2 状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第 1 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第 1 流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第 2 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能な当接可能手段と、を備え、前記第 2 流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B E 1。

20

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材により開閉される入球口に入球した遊技球の流下経路において複数の可動部材が配設され、可動部材からの負荷を受けて遊技球の流下経路が変化し得る遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 0 0 0 5 6 2 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、可動部材は流下した遊技球と必ず当接し得るよう構成されているので、入球口に入球した遊技球の流下態様が変わり映えせず、遊技者を飽きさせる可能性が高く、遊技者の興趣を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B E 1 によれば、当接可能手段が、下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能とされるので、遊技球が当接可能手段に当接する場合と、当接可能手段に当接しない場合とで、遊技球の流下態様を大きく異ならせることができる。これにより、遊技球の流下態様のバリエーションを多くすることができ、遊技者の興趣を向上させる観点で改良することができる。

30

遊技機甲 B E 1 において、前記当接可能手段に当接している遊技球を介して負荷を受けた遊技球が、前記第 2 流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B E 2。

遊技機甲 B E 2 によれば、遊技機甲 B E 1 の奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の流下態様に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B E 1 又は B E 2 において、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替えられた場合において、前記流下領域から前記下流側領域に流下した遊技球が前記第 2 流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B E 3。

40

遊技機甲 B E 3 によれば、遊技機甲 B E 1 又は B E 2 の奏する効果に加え、開閉手段が開放されるタイミングで当接可能手段に遊技球が当接している場合に、開閉手段が開放された後で開閉手段を通過した遊技球が第 2 流下領域を流下し易くなることから、当接可能手段に対する注目力を向上させることができる。

#### 【 9 0 6 6 】

< 遊技球の通過を止められる状態を経て第 2 遊技領域に遊技球が受け入れられる >

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第 1

50

状態とその第 1 状態よりも経路を狭める第 2 状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第 1 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第 1 流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第 2 流下領域と、を備え、前記第 2 流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域の所定部における遊技球の通過が防止される状態から、前記第 2 流下領域に遊技球が流下可能な状態へ移行されることを特徴とする遊技機甲 B E Z 1。

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 5 0 1 2 2 号公報の段落 0 0 3 0 ~ 0 0 3 2 を参照）。

10

しかし、上述した従来の遊技機では、入球口と特定入球口との位置が、左右の違いがあるだけでほとんど変わらないので、遊技球が特定入球口に入球したかどうかを開閉手段越しには一目で把握させ難い。特定入球口へ遊技球が入球したことに起因して液晶装置に報知がされる場合には、液晶装置での表示の方が分かり易いので、遊技者の注目力が液晶装置に集中してしまうという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

20

これに対し、遊技機甲 B E Z 1 によれば、下流側領域の所定部において遊技球の通過が防止される状態を経て、第 2 流下領域に遊技球が流下するように構成されるので、第 2 流下領域への入球準備状態として下流側領域で停止している遊技球に遊技者の視線を集めることができ、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることができる。

遊技機甲 B E Z 1 において、前記所定部は、前記第 1 流下領域に位置することを特徴とする遊技機甲 B E Z 2。

遊技機甲 B E Z 2 によれば、遊技機甲 B E Z 1 の奏する効果に加え、所定の利益の付与には影響しない領域としての第 1 流下領域への入球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B E Z 1 又は B E Z 2 において、前記所定部は、所定の遊技球によって、遊技球の通過が防止されることを特徴とする遊技機甲 B E Z 3。

30

遊技機甲 B E Z 3 によれば、遊技機甲 B E Z 1 又は B E Z 2 の奏する効果に加え、遊技球が第 2 流下領域から逸れて流下した場合であっても、所定部を塞ぐかもしれないという期待感から、その遊技球に対する注目力を高い状態で維持することができる。

遊技機甲 B E Z 1 又は B E Z 2 において、前記所定部は、遊技球とは異なる所定部材によって、遊技球の通過が防止され、前記所定部材の正面視における大きさは、遊技球の大きさよりも小さく設定されることを特徴とする遊技機甲 B E Z 4。

遊技機甲 B E Z 4 によれば、遊技機甲 B E Z 1 又は B E Z 2 の奏する効果に加え、遊技球の通過を防止する所定部材が、遊技球よりも目立たないようにすることができるので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

40

遊技機甲 B E Z 1 から B E Z 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流下領域が遊技球で満たされた状態を経て、後追いで到達する遊技球が前記第 2 流下領域へ受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B E Z 5。

遊技機甲 B E Z 5 によれば、遊技機甲 B E Z 1 から B E Z 4 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の視線を第 1 流下領域に留める状態から、第 2 流下領域へ移行させることができるので、当初から第 2 流下領域に注目される場合に比較して、第 2 流下領域が視認される期間を長くすることができる。

更に、第 2 流下領域への入球時には、第 1 流下領域が遊技球で満たされることから、第 2 流下領域へ入球した遊技球を見失ったとしても、一目で第 2 流下領域へ入球可能な状態であると把握することができる。

50

遊技機甲 B E Z 5 において、前記第 1 流下領域に遊技球を留める滞留状態と、前記第 1 流下領域から遊技球を排出する排出状態と、で切替可能とされる状態切替手段を備え、前記開閉手段の状態の切り替えに対応して、前記状態切替手段の状態が切り替えられることを特徴とする遊技機甲 B E Z 6。

遊技機甲 B E Z 6 によれば、遊技機甲 B E Z 5 の奏する効果に加え、開閉手段と状態切替手段との状態の切り替えを関連付けることができるので、いずれか一方を視認することで、他方の状態を予測し易くすることができる。

遊技機甲 B E Z 5 又は B E Z 6 において、前記第 1 流下領域に受け入れ可能な遊技球の上限個数が設定されていることを特徴とする遊技機甲 B E Z 7。

遊技機甲 B E Z 7 によれば、遊技機甲 B E Z 5 又は B E Z 6 の奏する効果に加え、第 1 流下領域に配置されている遊技球の個数を確認することで、あと何球の遊技球を流下領域に通過させれば第 2 流下領域に遊技球が受け入れられるかの予測を立て易くすることができる。

遊技機甲 B E Z 1 から B E Z 7 のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、その変位手段は、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出可能な排出可能状態と、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出不能な排出不能状態とで状態を切り替えるように変位することを特徴とする遊技機甲 B E Z 8。

遊技機甲 B E Z 8 によれば、遊技機甲 B E Z 1 から B E Z 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 流下領域への遊技球の受入の前提として遊技者の注目力の高い下流側領域へ遊技球が排出されるか否かが、変位手段の状態により変化するように構成されることから、下流側領域および変位手段に対する注目力を向上させることができる。

即ち、流下領域を通過した遊技球が下流側領域に確実に流下する場合には、遊技球が流下領域を通過する個数を把握すれば第 2 流下領域に遊技球が流下するタイミングを経験から予測することができるので、下流側領域にまでは視線をやらずに遊技をしても不利益は大きくない可能性があった。

これに対し、変位手段の状態次第で下流側領域への遊技球の流下の有無が切り替えられる状況下では、流下領域を通過する遊技球の個数と、下流側領域に流下する遊技球の個数にずれが生じることから、下流側領域にも視線を向ける必要がある。これにより、下流側領域に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B E Z 8 において、前記変位手段は、受け入れた遊技球の流下速度を、流下領域を流下する遊技球の流下速度に比較して減速可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B E Z 9。

遊技機甲 B E Z 9 によれば、遊技機甲 B E Z 8 の奏する効果に加え、変位手段に受け入れられた遊技球の流下速度を落とすことができるので、変位手段に受け入れられた遊技球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。

遊技機甲 B E Z 8 又は B E Z 9 において、前記変位手段は、遊技球を所定数まで受け入れ可能な球受部を備え、前記変位手段の変位により前記球受部に受け入れられた遊技球が変位することを特徴とする遊技機甲 B E Z 10。

遊技機甲 B E Z 10 によれば、遊技機甲 B E Z 8 又は B E Z 9 の奏する効果に加え、変位手段の変位に伴い変位する遊技球の個数を、球受部に対して所定数までに制限することができるので、変位手段の変位速度を所定の範囲に設定することで、所定期間において変位手段から下流側領域に排出され得る遊技球の個数を所定の範囲に抑えることができる。

#### 【 9 0 6 7 】

< エンディングにおいて終了時点を知らせる報知手段 >

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 B G 1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了したら特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技の終了時点が分かり難く、特図変動遊技が可

10

20

30

40

50

能な状態に切り替わった直後に特別図柄の抽選を開始させたいという遊技者にとって、不満の元となっていた。

例えば、一般的な遊技進行として、特別図柄 1 の抽選で大当たりとなった後で、大当たり遊技終了後に特別図柄 1 よりも有利な特別図柄 2 の抽選を獲得容易な状態に移行する振分けが存在する遊技機があるが、このような遊技機では、大当たり遊技終了直後は特別図柄 2 の抽選が未獲得な状態で始まるので、特別図柄 1 の抽選が保留されていると、大当たり遊技終了後に特別図柄 1 の抽選が実行されてしまい、万が一その抽選で大当たりを獲得すると、遊技者に不利益が生じる可能性があった。

この事態を回避するため、大当たり終了後の特別図柄 1 の抽選による大当たりを獲得するよりも前に、大当たり終了後になるべく間隔を空けずに特別図柄 2 の抽選を獲得することが好ましいので、特別図柄 2 の抽選を獲得できる状態になるや否や遊技球の発射を開始することが望まれる。

一方で、特別図柄 2 の抽選を獲得するために入球口は電動役物により開閉される場合が一般的であるが、その電動役物は大当たり遊技中には閉鎖状態で維持されており、大当たり遊技終了後に開放可能な状態となる。そのため、電動役物が開放される前に遊技球を発射しても、その多くは無駄球となり易い。

このような事情から、大当たり遊技中に電動役物側へ遊技球を発射しても電動役物が閉鎖状態を維持しており特別図柄 2 の抽選を獲得できないので遊技球の発射は避けたいが、それにも増して特別図柄 1 の抽選による大当たりを獲得するよりも前に特別図柄 2 の抽選を獲得するために大当たり遊技が終了するや否や開放された電動役物の下流側にある入球口に遊技球を打ち込みたいと遊技者は思うと考えられる。

これに対し、従来の遊技機では、いつ大当たり遊技が終了するのかが分かり難く、遊技球を発射させるタイミングを図りがたいという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B G 1 によれば、所定の演出の終了時点を遊技者が把握可能に報知する報知手段を備えるようにしたので、その報知手段の報知を目安として遊技球を発射させるタイミングを図り易くすることができる。

遊技機甲 B G 1 において、前記所定の演出は、第 1 演出またはその第 1 演出とは報知の内容が異なる第 2 演出の少なくとも一方が実行され、報知の組み合わせによって前記継続期間が変化可能とされ、前記報知手段は、前記所定の演出の前記継続期間の違いを遊技者に伝達可能に構成され、所定の演出の終了時点を示す終了手段と、現時点から前記終了時点までに経過する時間を示す時間報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 B G 2。

遊技機甲 B G 2 によれば、遊技機甲 B G 1 の奏する効果に加え、所定の演出の継続期間が複数種類用意されている場合においても、現在行われている所定の演出の継続期間と、その終了時点とを把握することができる。

遊技機甲 B G 2 において、前記時間報知手段は、現時点から前記所定の演出の終了時点までに経過する時間と、所定の時間差を設けた疑似時間を示す疑似時間報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B G 3。

遊技機甲 B G 3 によれば、遊技機甲 B G 2 の奏する効果に加え、疑似時間報知手段により、所定の演出の終了時点よりも前の好ましいタイミングを遊技者に報知することができる。これにより、例えば、遊技球が発射されてから所定の入球口に到達するまでに経過し得る時間を所定の演出の実行中に消化することができ、所定の演出の終了直後に所定の入球口に遊技球を流入させるという遊技を実現させ易くすることができる。

遊技機甲 B G 1 から B G 3 のいずれかにおいて、前記所定の演出は、少なくとも所定の特典遊技の終了直前に実行可能とされるものであり、前記特典遊技の種別に対応して、実行の態様が変化されることを特徴とする遊技機甲 B G 4。

遊技機甲 B G 4 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 3 のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技の種別と、所定の演出とを対応付けることができる。

遊技機甲 B G 1 から B G 4 のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記所定の演出期間の終了時の所定期間前の時点を報知することを特徴とする遊技機甲 B G 5。

10

20

30

40

50

遊技機甲 B G 5 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 4 のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により所定演出期間の終了時を前もって把握させることができる。

なお、所定の演出期間のタイミングは、何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、所定の特定遊技中でも良いし、図柄変動中でも良いし、図柄変動待機中でも良い。

遊技機甲 B G 1 から B G 5 のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時に、表示手段の表示領域に遊技者を冷静にさせるための所定の静止画または動画が表示されることを特徴とする遊技機甲 B G 6。

遊技機甲 B G 6 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の遊技に対するのめり込みを効果的に抑制することができる。

遊技機甲 B G 1 から B G 6 のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時の後において、表示手段の表示が切り替えられることを特徴とする遊技機甲 B G 7。

遊技機甲 B G 7 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 6 のいずれかの奏する効果に加え、表示が切り替えられることにより所定の演出の終了時を過ぎたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機甲 B G 7 において、前記所定の演出の終了時の後において、前記所定の演出から継続して特定の演出を実行可能とされることを特徴とする遊技機甲 B G 8。

遊技機甲 B G 8 によれば、遊技機甲 B G 7 の奏する効果に加え、所定の演出の終了時の後において新規で演出を実行する場合に比較して、所定の演出の実行中から特定の演出を実行することができるので、演出時間を長く確保することができる。

遊技機甲 B G 1 から B G 8 のいずれかにおいて、前記所定の演出は、表示手段の表示領域の少なくとも一部において視認可能に実行されることを特徴とする遊技機甲 B G 9。

遊技機甲 B G 9 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 8 のいずれかの奏する効果に加え、表示手段の表示領域を視認すれば所定の演出を確認することができるので、表示手段の表示領域外（例えば、遊技領域の外方等）で所定の演出が実行される場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲 B G 8 又は B G 9 において、表示手段の表示領域における表示の、所定のタイミングにおける態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 B G 1 0。

遊技機甲 B G 1 0 によれば、遊技機甲 B G 8 又は B G 9 の奏する効果に加え、所定のタイミングにおける態様に対する注目力を向上させることができる。

なお、所定のタイミングにおける異なる態様については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定のタイミングで動作開始する場合と、所定のタイミングで停止維持される場合とで異なる場合や、所定のタイミングで操作可能となる場合と、所定のタイミングで操作不能とされる場合とで異なる場合等が例示される。

遊技機甲 B G 8 又は B G 9 において、前記所定の演出の終了時よりも前において、終了時であるように錯覚させる錯覚演出を実行させることを特徴とする遊技機甲 B G 1 1。

遊技機甲 B G 1 1 によれば、遊技機甲 B G 8 又は B G 9 の奏する効果に加え、錯覚演出ごとに遊技者の集中力を高めることができる。

遊技機甲 B G 8 から B G 1 1 のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時から、所定の条件が満たされるまで表示手段の表示領域において遊技球の発射により所定の利益を獲得可能であることを示唆する示唆表示がされることを特徴とする遊技機甲 B G 1 2。

遊技機甲 B G 1 2 によれば、遊技機甲 B G 8 から B G 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、表示領域を視認する遊技者に対して、示唆表示により遊技球の発射に適したタイミングを知らせることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

なお、所定の条件の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定期間が経過することでも良いし、所定の入球口を所定個数の遊技球が通過したことや、その通過を検出したことでも良い。

遊技機甲 B G 1 2 において、前記示唆表示は、所定の入球口またはその所定の入球口を開閉する電動役物の開閉の抽選を実行する開閉抽選入球口を狙うことを示唆する表示であ

10

20

30

40

50



ることを特徴とする遊技機甲 B G 1 3。

遊技機甲 B G 1 3 によれば、遊技機甲 B G 1 2 の奏する効果に加え、示唆表示により、発射した遊技球の狙いが明確にされるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲 B G 1 2 又は B G 1 3 において、前記所定の演出において、所定の発射可能タイミングまで継続される表示が構成され、前記所定の発射タイミングを過ぎても発射がされない場合または所定の検出口で遊技球が検出されない場合、そのいずれかがされるまで所定の報知が継続されることを特徴とする遊技機甲 B G 1 4。

遊技機甲 B G 1 4 によれば、遊技機甲 B G 1 2 又は B G 1 3 の奏する効果に加え、所定の報知が継続されていることを確認すれば、所定の発射タイミングを過ぎってから、遊技球の発射がされていないか、所定の検出口で遊技球が検出されていないかのいずれかであることを、遊技者に把握させることができる。

遊技機甲 B G 1 2 から B G 1 4 のいずれかにおいて、前記所定の演出中に所定個数の入球または前記所定個数以上の入球を検出した場合に、所定の報知をすることを特徴とする遊技機甲 B G 1 5。

遊技機甲 B G 1 5 によれば、遊技機甲 B G 1 2 から B G 1 4 のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知により、所定の演出中に所定個数以上に入球が生じていることを遊技者に知らせることができるので、それをヒントに遊技者は遊技球の発射強度の調整等を行うことができ、遊技負担を軽減させることができる。

なお、所定の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の四字熟語が表示されるものでも良いし、遊技球の発射を躊躇させるための表示がされるものでも良いし、所定の発光手段を発光させるものでも良いし、所定の音声を出力するものでも良い。

遊技機甲 B G 1 から B G 1 5 のいずれかにおいて、前記所定の演出は、遊技者により行われる音量の設定に関わらず所定の音量で実行されるか、又は、遊技者により行われる発光強度の設定に関わらず所定の発光強度や所定の発光色で実行されることを特徴とする遊技機甲 B G 1 6。

遊技機甲 B G 1 6 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 1 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の設定により、音や光に遊技者が気づかない事態が発生することを防止することができる。

#### 【 9 0 6 8 】

< エンディングにおいて音量光量の変更期間を設定する >

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に、遊技に関わる所定の設定を変更可能な変更可能状態を構成可能な変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 B H 1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B H 1 によれば、所定の演出中に、変更可能状態を構成可能とされているので、所定の演出中における暇な時間を、所定の設定を変更させる時間に当てることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良することができる。

遊技機甲 B H 1 において、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段を備え、前記変更可能状態において、前記報知手段による演出が継続されることを特徴とする遊技機甲 B H 2。

10

20

30

40

50

遊技機甲 B H 2 によれば、遊技機甲 B H 1 の奏する効果に加え、所定の設定を変更させた後で、ハンドルを再び握ることが好ましいタイミングを遊技者に知らせることができる。これにより、適切なタイミングで遊技球を発射しないことによる不利益を遊技者が受けることを避け易くすることができる。

遊技機甲 B H 1 又は B H 2 において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定が切り替え可能な状態を構成可能であることを特徴とする遊技機甲 B H 3。

遊技機甲 B H 3 によれば、遊技機甲 B H 1 又は B H 2 の奏する効果に加え、変更可能な所定の設定が複数あることで、遊技者が暇となる時間が長い場合であっても、遊技者が手持無沙汰となることを避け易くすることができる。

遊技機甲 B H 3 において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定または変更中の前記所定の設定が表示手段により表示されることを特徴とする遊技機甲 B H 4。 10

遊技機甲 B H 4 によれば、遊技機甲 B H 3 の奏する効果に加え、遊技に関わる所定の設定の内の、変更される対象を表示により明確とすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲 B H 1 から B H 4 のいずれかにおいて、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域が変化することを特徴とする遊技機甲 B H 5。

遊技機甲 B H 5 によれば、遊技機甲 B H 1 から B H 4 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が行った所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域を変化させることで、遊技者が興味を持つと考えられる表示を遊技者の視線の先に配置させることができる。これにより、遊技者に視線を動かす煩わしさを感じさせることなく、遊技に集中させることができる。 20

遊技機甲 B H 5 において、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段の表示領域の一部が視認不能とされる状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 B H 6。

遊技機甲 B H 6 によれば、遊技機甲 B H 5 の奏する効果に加え、所定の操作により表示手段の表示領域の一部が視認不能となることから、視認不能となる可能性がある表示を視認できる状態で維持したいと考える遊技者に対して、所定の操作を行うか否かを考えさせることができる。これにより、遊技者がむやみに所定の操作を行う事態を回避し易くすることができる。 30

遊技機甲 B H 1 から B H 6 のいずれかにおいて、前記変更可能状態で前記所定の設定を変更した場合に、その変更が所定条件で戻される、又は前記変更が所定条件で無効化されるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B H 7。

遊技機甲 B H 7 によれば、遊技機甲 B H 1 から B H 6 のいずれかの奏する効果に加え、所定条件の成立により所定の設定が戻される、又は無効化されるので、違和感から、所定条件が成立したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定条件としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技が開始されることでも良いし、大当たり遊技が所定回数継続されることでも良いし、所定期間に所定個数以上の遊技球を所定の検出手段で検出することでも良いし、所定のタイミングで所定の操作手段を操作することでも良い。 40

遊技機甲 B H 7 において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行するために操作した所定の操作手段の操作により達成されることを特徴とする遊技機甲 B H 8。

遊技機甲 B H 8 によれば、遊技機甲 B H 7 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作をすることで所定の設定の変更を戻す、又は無効化することができるので、所定の設定の変更を戻す、又は無効化することを意図的に行うことを容易にすることができる。

遊技機甲 B H 7 において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行したタイミングによらず、所定のタイミングで達成されることを特徴とする遊技機甲 B H 9。

遊技機甲 B H 9 によれば、遊技機甲 B H 7 の奏する効果に加え、所定条件が所定のタイミングで達成されるので、所定条件がいつまでたっても達成されないという事態を回避す 50

ることができる。

なお、所定のタイミングは、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特図変動が所定回数実行された場合でも良いし、所定の内容の報知がされた場合でも良いし、正午など所定の時刻とされても良い。

遊技機甲 B H 7 において、前記所定条件は、所定の状態が所定時間経過することにより達成されることを特徴とする遊技機甲 B H 1 0。

遊技機甲 B H 1 0 によれば、遊技機甲 B H 7 の奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻ること、又は無効化されることにより、所定の状態が所定時間経過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定の状態については何ら限定されるものではない。例えば、大当たり遊技が連荘した場合において獲得した大当たりの大当たり種別が同じ（又は所定のラウンド数以上や以下）で繰り返されることでも良いし、操作手段の操作がされないことでも良いし、特図変動が実行されないことでも良い。

遊技機甲 B H 1 から B H 1 0 のいずれかにおいて、前記所定の設定に予め所定の目標量を設定可能とされ、前記変更可能状態において、前記所定の設定と前記目標量との差分を把握可能とする差分報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B H 1 1。

遊技機甲 B H 1 1 によれば、遊技機甲 B H 1 から B H 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻された、又は無効となった場合であっても、遊技を行う遊技者が同じであれば、差分報知手段により目標量との差分を把握しながら所定の設定を変更することで、所定の設定を戻される前、又は無効とされる前の状態に容易に戻すことができる。

これにより、遊技を行う遊技者が交代した場合に、所定の設定が前の遊技者の設定のままで維持されることで後の遊技者に与える遊技負担を考慮して所定の設定の変更が戻される、又は無効化されるよう遊技機が制御されている場合においても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができることから、遊技を行う遊技者が交代していないにも関わらず意図せず所定の設定が戻された、又は無効化されたとしても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができるので、遊技者に与える遊技負担を軽減することができる。

#### 【 9 0 6 9 】

< 同一の表示を状況によって表示態様変更 >

遊技に関する所定の表示演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記所定の表示演出の実行中に前記所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B I 1。

パチンコ機等の遊技機において、表示装置の正面側に配置される可動役物と、表示装置の表示とを組み合わせると一体的な形状を視認させることができる遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動役物の配置位置、大きさ及び形状に合わせて、表示の配置位置、大きさ及び形状を決める必要があるため、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B I 1 によれば、所定の表示演出の実行中に、所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されるので、可動役物の形状の影響を受けることなく、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良することができる。

遊技機甲 B I 1 において、前記所定の表示演出は、表示領域の中央側に表示される場合よりも、表示領域の端側に表示される場合の方が、識別性が低下するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B I 2。

遊技機甲 B I 2 によれば、遊技機甲 B I 1 の奏する効果に加え、表示領域のどの位置に表示されるかによって、所定の表示演出に対する注目力の調整を行うことができる。

なお、識別性を低下させる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、半透明で表示するようにしても良いし、表示の大きさを小さくするようにしても良い。

遊技機甲 B I 1 又は B I 2 において、前記変更は、所定の操作手段が操作されることに

より実行されることを特徴とする遊技機甲 B I 3。

遊技機甲 B I 3 によれば、遊技機甲 B I 1 又は B I 2 の奏する効果に加え、所定の表示演出の表示態様の変更を実行するか否かを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

#### 【 9 0 7 0 】

##### < ボタン操作絡み >

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に所定の操作手段が操作されることにより、前記所定の演出を第 1 の状態から第 2 の状態に切り替え可能に構成される演出切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 B I Z 1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B I Z 1 によれば、所定の演出中に、所定の操作手段を操作することで実行される演出を切り替え可能とされるので、所定の演出中における暇な時間を、所定の操作手段を操作する時間に当てることができる。操作手段を操作することにより演出が切替可能とされるので、遊技者の操作手段の操作意欲を効果的に高めることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。

遊技機甲 B I Z 1 において、前記所定の操作手段を操作可能であることを報知可能な操作報知手段を備え、前記操作報知手段の報知に従い前記所定の操作手段を操作することで、前記所定の演出の態様が切り替えられることを特徴とする遊技機甲 B I Z 2。

遊技機甲 B I Z 2 によれば、遊技機甲 B I Z 1 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が操作報知手段により補助されることから、不慣れな遊技者であっても迷うことなく所定の操作手段を操作することができる。

遊技機甲 B I Z 2 において、前記操作報知手段からの報知は、前記所定の演出の継続期間の一部の時間において実行されることを特徴とする遊技機甲 B I Z 3。

遊技機甲 B I Z 3 によれば、遊技機甲 B I Z 2 の奏する効果に加え、操作報知手段からの報知が所定の演出の継続期間の一部の時間で実行されるので、その他の時間においては所定の演出を視認させる余裕を持たせることができる。

なお、操作報知手段からの報知のタイミングは何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の演出の途中から操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の途中まで操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良い。また、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行される場合において、その報知の実行中に亘って操作が有効となっても良いし、操作が無効となる時間を含むようにしても良い。

遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 3 のいずれかにおいて、前記所定の演出の後半の所定期間において、前記所定の操作手段の操作により演出が切り替えられないよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B I Z 4。

遊技機甲 B I Z 4 によれば、遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 3 のいずれかの奏する効果に加え、所定の演出の後半の所定期間における所定の操作手段の操作を無効とすることで、後半の所定期間における所定の演出に注目させることができる。

遊技機甲 B I Z 4 において、前記所定の演出の後半の前記所定期間において、表示手段の表示領域における前記操作報知手段の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機甲 B I Z 5。

遊技機甲 B I Z 5 によれば、遊技機甲 B I Z 4 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が無効となる期間に入ったことを、表示手段の表示領域を視認することで把握するこ

10

20

30

40

50

とができる。

遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 5 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作により切り替えられる演出が複数種類用意されている場合において、前記所定の操作手段の操作により実行される演出を予測させるための付属報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B I Z 6。

遊技機甲 B I Z 6 によれば、遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 5 のいずれかの奏する効果に加え、付属報知手段により所定の操作手段の操作により実行される演出が予測できるので、所定の操作手段を操作したにも関わらず予想外の演出に切り替えられたという残念感や徒労感を低減することができ、遊技者は好みの演出に切り替えられる時にのみ所定の操作手段を操作すれば良いので、繰り返し所定の操作手段を操作する煩わしさを解消することができる。

10

遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 6 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作は、前記所定の演出の途中から可能となることを特徴とする遊技機甲 B I Z 7。

遊技機甲 B I Z 7 によれば、遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 6 のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が可能となるまでの間は、所定の演出に注目させることができる。

遊技機甲 B I Z 6 又は B I Z 7 において、前記付属報知手段は、特定の操作タイミングを示唆するための表示を備えており、前記特定の操作タイミングは、前記所定の演出の終了時点までに所定の調整期間を確保可能なタイミングとして設定されることを特徴とする遊技機甲 B I Z 8。

20

遊技機甲 B I Z 8 によれば、遊技機甲 B I Z 6 又は B I Z 7 の奏する効果に加え、調整期間の長さ次第で特定の操作タイミングが変化し得るので、特定の操作タイミングから、所定の操作手段を操作した後の演出の展開を予想させることができる。

遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 8 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段を操作したことで切り替えられた演出の態様は、所定の条件で、切り替えられる前の態様に戻されることを特徴とする遊技機甲 B I Z 9。

遊技機甲 B I Z 9 によれば、遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 8 のいずれかの奏する効果に加え、所定の条件で演出の態様が切り替えられる前の状態に戻されるので、再び所定の操作手段を操作させることができる。これにより、所定の操作手段の操作回数を多くすることができ、遊技者が遊技に参加している雰囲気が高めることができる。

30

遊技機甲 B I Z 2 から遊技機甲 B I Z 9 のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、同時に操作される前記所定の操作手段の個数が異なる複数種類の態様が設けられていることを特徴とする遊技機甲 B I Z 10。

遊技機甲 B I Z 10 によれば、遊技機甲 B I Z 2 から B I Z 9 のいずれかの奏する効果に加え、同時に操作される所定の操作手段の個数が1個の場合と、2個以上となる場合とが設けられることになるので、敢えて2個の所定の操作手段を操作させるようにすることで、遊技球を発射する必要のないタイミングでの暇を紛らわして遊技に熱中させることができる。この場合、遊技者の手を球発射用のハンドルから離させることができるので、遊技球の誤発射を抑制でき、発射した遊技球が無駄になることによる不要な不利益の発生を回避することができる。

40

遊技機甲 B I Z 2 から B I Z 10 のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となった場合に実行される報知を含むことを特徴とする遊技機甲 B I Z 11。

遊技機甲 B I Z 11 によれば、遊技機甲 B I Z 2 から B I Z 10 のいずれかの奏する効果に加え、操作報知手段からの報知を視認させることで、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となったことを遊技者に把握させることができる。

#### 【9071】

< 振分部材 C 1 7 0 ~ C 3 1 7 0 を一例とする発明の概念について >

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第1の球が前記変位部材に達すると、前

50

記第 1 の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記第 1 の球が第 1 の通路へ案内され、前記変位部材が前記第 1 の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第 1 の球の後続となる第 2 の球が第 2 の通路へ案内され、前記変位部材は、前記球の重量が作用されていない状態では、前記所定位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 C A 1。

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第 1 の通路と第 2 の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 1 8 9 号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、到達した遊技球の状態に関わらず、到達した順番に第 1 の通路と第 2 の通路へ交互に振り分けるのみであるので、かかる振り分け動作を遊技者に着目させることができず、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機甲 C A 1 によれば、通過経路を通過する第 1 の球が変位部材に達すると、第 1 の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、第 1 の球が第 1 の通路へ案内され、変位部材が第 1 の球の重量で変位された状態では、第 1 の球の後続となる第 2 の球が第 2 の通路へ案内され、変位部材は、球の重量が作用されていない状態では、所定位置に配置されるので、第 1 の球に第 2 の球が所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、第 1 の球を第 1 の通路へ案内し、且つ、第 1 の球の重量で所定位置から変位されている変位部材により第 2 の球を第 2 の通路へ案内することができる一方、第 1 の球に第 2 の球が所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、第 1 の球を第 1 の通路へ案内し、且つ、第 2 の球が到達する前に変位部材が所定位置へ配置されることで、第 2 の球も第 1 の通路へ案内することができる。このように、球の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔）に

20

応じて案内する通路を変化させられるので、球の状態を遊技者に着目させて、遊技の興趣を向上することができる。

なお、第 1 の球の後続となる第 2 の球とは、第 1 の球に対して所定量よりも小さい間隔を隔てて後行する球を意味する。よって、第 2 の球は第 1 の球に当接した状態で転動や流下するものであっても良い。

遊技機甲 C A 1 において、前記変位部材の前記所定位置への変位は、前記変位部材の重量により行われることを特徴とする遊技機甲 C A 2。

遊技機甲 C A 2 によれば、遊技機甲 C A 1 の奏する効果に加え、変位部材の前記所定位置への変位は、変位部材の重量により行われるので、付勢ばねを利用する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、変位部材への変位を

30

低速とできるので、第 2 の球を第 2 の通路へ案内する前に変位部材が所定位置へ配置されることを抑制できる。更に、第 2 の球の後続となる第 3 の球も第 2 の通路へ案内できる可能性を付与できる。

遊技機甲 C A 2 において、前記変位部材は、前記球を前記第 1 の通路または第 2 の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され前記本体部を前記所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、前記錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされることを特徴とする遊技機甲 C A 3。

40

遊技機甲 C A 3 によれば、遊技機甲 C A 2 の奏する効果に加え、球を第 1 の通路または第 2 の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され本体部を所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされるので、錘部の位置（状態）に基づいて、球が案内される方向を遊技者に認識させることができる。また、本体部を変位させるための錘としての役割と球の案内方向を認識させる部位としての役割とを錘部に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲 C A 1 から C A 3 において、前記変位部材は、前記第 1 の通路へ案内される前記第 1 の球が転動する第 1 面を備えることを特徴とする遊技機甲 C A 4。

遊技機甲 C A 4 によれば、遊技機甲 C A 1 から C A 3 のいずれかにおいて、変位部材は、第 1 の通路へ案内される第 1 の球が転動する第 1 面を備えるので、第 1 の球が第 1 面を転動している間、その球の重量を変位部材に作用させることができる。よって、第 1 の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態（即ち、第 2 の球を第 2 の通路へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。

50

遊技機甲 C A 4 において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第 2 の通路へ案内される前記第 2 の球が転動する第 2 面を備え、前記第 2 面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲 C A 5。

遊技機甲 C A 5 によれば、遊技機甲 C A 4 の奏する効果に加え、変位部材は、第 2 の通路へ案内される第 2 の球が転動する第 2 面を備え、第 2 面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第 2 面を転動する第 2 の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第 2 の球を安定して転動させることができる。また、第 2 の球の後続となる第 3 の球も第 2 の通路へ案内できる可能性を確保できる。

10

遊技機甲 C A 4 又は C A 5 において、前記変位部材は、前記第 2 の通路へ案内される前記第 2 の球が転動する第 2 面を備え、前記第 1 面が前記第 2 面よりも長くされることを特徴とする遊技機甲 C A 6。

遊技機甲 C A 6 によれば、遊技機甲 C A 4 又は C A 5 の奏する効果に加え、変位部材は、第 2 の通路へ案内される第 2 の球が転動する第 2 面を備え、第 1 面が第 2 面よりも長くされるので、第 2 の球が第 2 面を転動する間、同時に、第 1 の球が第 1 面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第 2 の球が第 2 面を転動する間、第 1 の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第 2 面を転動する第 2 の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第 2 の球を安定して転動させることができる。また、第 2 の球の後続となる第 3 の球も第 2 の通路へ案内できる可能性を確保できる。

20

遊技機甲 C A 4 から C A 6 のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第 2 の通路へ案内される前記第 2 の球が転動する第 2 面を備え、前記第 1 面は、前記軸から離間する方向へ延設されることを特徴とする遊技機甲 C A 7。

遊技機甲 C A 7 によれば、遊技機甲 C A 4 から C A 6 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、第 2 の通路へ案内される第 2 の球が転動する第 2 面を備え、第 1 面は、軸から離間する方向へ延設されるので、第 1 の球が第 1 の通路へ向けて転動するに従って、その第 1 の球の重量を変位部材に効果的に作用させることができる。よって、第 2 面を転動する第 2 の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第 2 の球を安定して転動させることができる。また、第 2 の球の後続となる第 3 の球も第 2 の通路へ案内できる可能性を確保できる。

30

遊技機甲 C A 4 から C A 7 のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第 2 の通路へ案内される前記第 2 の球が転動する第 2 面を備え、前記第 1 面と第 2 面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機甲 C A 8。

遊技機甲 C A 8 によれば、遊技機甲 C A 4 から C A 7 のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第 2 の通路へ案内される第 2 の球が転動する第 2 面を備え、第 1 面と第 2 面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

40

遊技機甲 C A 4 から C A 7 のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第 2 の通路へ案内される前記第 2 の球が転動する第 2 面を備え、前記第 1 面と第 2 面とは、少なくとも一部が前記軸に対して同じ側に配置されることを特徴とする遊技機甲 C A 9。

遊技機甲 C A 9 によれば、遊技機甲 C A 4 から C A 7 のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第 2 の通路へ案内される第 2 の球が転動する第 2 面を備え、第 1 面と第 2 面とは、少なくとも一部が軸に対して同じ側に配置されるので、第 1 の球が第 1 面から排出されたとしても、第 2 の球の重量を利用して、変位部材の姿勢を、第 2 の球を第 2 の通路へ案内する

50

ための姿勢とすることができる。その結果、第1面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機甲C A 4からC A 9のいずれかにおいて、前記第1面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記第1面は、前記上流面から転動された前記第1の球の転動方向を反転させることを特徴とする遊技機甲C A 10。

遊技機甲C A 10によれば、遊技機甲C A 4からC A 9のいずれかの奏する効果に加え、第1面へ向けて第1の球が転動する上流面を備え、第1面は、上流面から転動された第1の球の転動方向を反転させるので、その反転に要する時間の分、第1の球が第1面に滞留する時間を確保できる。よって、第2の球が第2面を転動する間、第1の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所  
10  
定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。更に、第1面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機甲C A 1からC A 10のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第1面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記軸は、前記上流面を前記球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されることを特徴とする遊技機甲C A 11。

遊技機甲C A 11によれば、遊技機甲C A 1からC A 10のいずれかの奏する効果に加え、軸は、上流面を球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されるので、ベ  
20  
ース部材に変位部材が配設されたユニットの小型化を図ることができる。特に、上流面を球が転動する方向を遊技機の幅方向に沿わせてベース部材を配設することで、遊技機の幅方向を有効活用して、変位部材を配設するスペースを確保しやすくできる。

遊技機甲C A 1からC A 10のいずれかにおいて、ベース部材を備え、そのベース部材に前記変位部材がスライド変位可能に配設されることを特徴とする遊技機甲C A 12。

遊技機甲C A 12によれば、遊技機甲C A 1からC A 10のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材に変位部材がスライド変位可能に配設されるので、例えば、変位部材が回  
転可能にベース部材に軸支される場合と比較して、変位部材を小型化でき、その分、ベ  
ース部材における他の部材の配設スペースを確保できる。

遊技機甲C A 1からC A 12のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前  
30  
記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第1面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記変位部材は、前記第1の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態で前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態では、前記上流面の下流端よりも前記第2面の  
上流端が鉛直方向下方に位置することを特徴とする遊技機甲C A 13。

ここで、第1の球の重量で変位部材が所定位置から変位されると、その変位された際の衝撃で変位部材が跳ね上がることがあり、この変位部材の跳ね上がりにより、上流面の下流端よりも第2面の  
40  
上流端が上方に位置すると、第2の球を上流面から第2面へ転動させることができなくなる虞がある。特に、跳ね上がった変位部材の上流端（第2面の  
上流端）に第2の球が衝突すると、その衝撃で変位部材が更に跳ね上げられ（第2の球で変位部材が押し上げられ）、第1の球が転動するべき通路（第1面）へ第2の球が流入する虞がある。

これに対し、遊技機甲C A 13によれば、遊技機甲C A 1からC A 12のいずれかの奏する効果に加え、第1の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態では、上流面の  
下流端よりも第2面の  
上流端が鉛直方向下方に位置するので、その分、第1の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返った場合に、上流面の下流端よりも第2面の  
上流端が上方へ位置することを抑制できる。よって、第2の球を上流面から第2面へスムーズに転動させることができる。

遊技機甲C A 13において、前記第2面の  
上流端は、前記上流面へ向けて下降傾斜され  
50



ることを特徴とする遊技機甲 C A 1 4。

遊技機甲 C A 1 4 によれば、遊技機甲 C A 1 3 の奏する効果に加え、第 2 面の流端は、上流面へ向けて下降傾斜されるので、第 1 の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返り（跳ね上がり）、その跳ね上がった変位部材の上流端（第 2 面の流端）に第 2 の球が衝突した際に、第 2 の球から変位部材へ作用する力を、変位部材を押し下げる方向の力として作用させることができる。その結果、第 2 の球を上流面から第 2 面へスムーズに転動させることができる。

遊技機甲 C A 1 から C A 1 4 のいずれかにおいて、前記第 1 面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記変位部材は、前記第 1 の通路へ案内される前記第 1 の球が転動する第 1 面を備え、前記第 1 面は、前記上流面から転動された前記第 1 の球の転動方向を反転させ、前記変位部材が第 1 の球の重量で前記所定位置から変位される際には、前記第 1 面の反転する位置にある前記第 1 の球の前記上流面側の変位軌跡よりも前記変位部材の前記上流面側の変位軌跡が前記上流面から離間された位置とされることを特徴とする遊技機甲 C A 1 5。

遊技機甲 C A 1 5 によれば、遊技機甲 C A 1 から C A 1 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位される際には、第 1 面の反転する位置にある第 1 の球の上流面側の変位軌跡よりも変位部材の上流面側の変位軌跡が上流面から離間された位置とされるので、第 2 の球が第 1 面に誤って流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。即ち、第 1 の球に第 2 の球を当接させて第 2 の球を第 1 面から離間させておくと共に、第 1 の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第 2 の球を第 1 面から離間する方向へ押しのけることができる。

遊技機甲 C A 1 5 において、前記変位部材は、前記第 1 の球の重量で前記所定位置から所定以上の変位がされるまでは、前記第 1 面の転動方向を反転させる位置に前記第 1 の球を留めることを特徴とする遊技機甲 C A 1 6。

遊技機甲 C A 1 6 によれば、遊技機甲 C A 1 5 の奏する効果に加え、変位部材は、第 1 の球の重量で所定位置から所定以上の変位がされるまでは、第 1 面の転動方向を反転させる位置に第 1 の球を留めるので、第 2 の球が第 1 面に誤って流入される（受け入れられる）ことをより確実に抑制できる。即ち、第 1 の球に第 2 の球を当接させて第 2 の球を第 1 面から離間させておくと共に、第 1 の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第 2 の球を第 1 面から離間する方向へ押しのける動作をより確実に実行できる。

遊技機甲 C A 1 から C A 1 6 のいずれかにおいて、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、前記流出部が前記通過経路において前記変位部材よりも上流側に位置することを特徴とする遊技機甲 C A 1 7。

遊技機甲 C A 1 7 によれば、遊技機甲 C A 1 から C A 1 6 のいずれかの奏する効果に加え、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、流出部が通過経路において変位部材よりも上流側に位置するので、第 1 の球と第 2 の球とを所定量以下の間隔で連ならせ、これら第 1 の球と第 2 の球とを所定量以下の間隔で連なった状態で変位部材に到達させやすくできる。即ち、流入部から流入される際の第 1 の球と第 2 の球との間隔が所定量よりも大きな間隔であっても、往復面を往復変位されることで、これら第 1 の球と第 2 の球との間隔を詰まらせる（間隔を所定量以下とする）ことができる。

遊技機甲 C A 1 7 において、前記往復面の幅寸法は、1 の球が通過可能な幅寸法に設定されることを特徴とする遊技機甲 C A 1 8。

遊技機甲 C A 1 8 によれば、遊技機甲 C A 1 7 の奏する効果に加え、往復面の幅寸法は、1 の球が通過可能な幅寸法に設定されるので、流入部から往復面へ流入され往復面を往復変位される第 1 の球と第 2 の球とがすれ違うことを抑制できる。よって、第 1 の球と第 2 の球とが往復面を往復変位される際に、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

10

20

30

40

50

遊技機甲 C A 1 8 において、前記往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、前記流出部は、前記往復面の最下方に配置されることを特徴とする遊技機甲 C A 1 9。

遊技機甲 C A 1 9 によれば、遊技機甲 C A 1 8 の奏する効果に加え、往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、流出部は、往復面の最下方に配置されるので、往復面を往復変位される慣性が弱まった状態で第 1 の球と第 2 の球とを流出部から流出させることができる。即ち、第 1 の球と第 2 の球とを所定量以下の間隔で連ならせた状態を維持して流出させやすくできる。

遊技機甲 C A 1 9 において、前記往復面は、上面視直線状に形成されることを特徴とする遊技機甲 C A 2 0。

遊技機甲 C A 2 0 によれば、遊技機甲 C A 1 9 の奏する効果に加え、往復面は、上面視直線状に形成されるので、第 1 の球と第 2 の球とが往復面を往復変位される際に、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機甲 C A 1 から C A 2 0 のいずれかにおいて、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えることを特徴とする遊技機甲 C A 2 1。

遊技機甲 C A 2 1 によれば、遊技機甲 C A 1 から C A 2 0 のいずれかの奏する効果に加え、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えるので、かかる吸着部材により球の通過経路を形成して、遊技の興趣を向上できる。即ち、吸着部材の下降傾斜した下面に球を吸着させると、球を自重により摺動させ吸着部材の下面に沿って変位させることができる。この場合、球の状態（球に作用される慣性力と吸着力との関係）によって、吸着部材の下面から球が落下する可能性（即ち、通過経路（吸着部材の下面）の終端まで球が到達できない可能性）を持たせた不安定な状態とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 C A 2 1 において、前記吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えることを特徴とする遊技機甲 C A 2 2。

遊技機甲 C A 2 2 によれば、遊技機甲 C A 2 1 の奏する効果に加え、吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えるので、球が摺動する面を下面形成部材の下面により形成する構造とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化を容易として、球の通過経路を簡素な構造で確実に形成できる。

遊技機甲 C A 2 1 又は C A 2 2 において、前記吸着部材は、前記第 2 の通路の少なくとも一部を形成することを特徴とする遊技機甲 C A 2 3。

遊技機甲 C A 2 3 によれば、遊技機甲 C A 2 1 又は C A 2 2 の奏する効果に加え、吸着部材は、第 2 の通路の少なくとも一部を形成するので、遊技の興趣を向上できる。即ち、第 2 の球が変位部材により案内されて第 2 の通路へ到達できるのは、第 1 の球に第 2 の球が所定量以下の間隔を隔てて連なった状態で変位部材に到達した場合のみであり、その可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て到達した第 2 の球を、落下する可能性（吸着部材の下面の終端まで到達できない可能性）がある不安定な状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 C A 2 3 において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第 1 の通路へ案内される前記第 1 の球が転動する第 1 面と、前記第 2 の通路へ案内される前記第 2 の球が転動する第 2 面とを備え、前記第 1 面と第 2 面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機甲 C A 2 4。

遊技機甲 C A 2 4 によれば、遊技機甲 C A 2 3 の奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第 1 の通路へ案内される第 1 の球が転動する第 1 面と、第 2 の通路へ案内される第 2 の球が転動する第 2 面とを備え、第 1 面と第 2 面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部

10

20

30

40

50

材が第 1 の球の重量で所定位置から変位される（第 1 面の位置が下方へ変位される）ことで、第 2 面の位置を上方へ変位させることができる。よって、第 2 面を転動する第 2 の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機甲 C A 2 4 において、前記第 2 面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲 C A 2 5。

遊技機甲 C A 2 5 によれば、遊技機甲 C A 2 4 の奏する効果に加え、第 2 面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第 2 面を転動する第 2 の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第 2 面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第 2 面を転動する第 2 の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機甲 C A 2 4 又は C A 2 5 において、前記第 1 面が前記第 2 面よりも長くされることを特徴とする遊技機甲 C A 2 6。

遊技機甲 C A 2 6 によれば、遊技機甲 C A 2 4 又は C A 2 5 の奏する効果に加え、第 1 面が第 2 面よりも長くされるので、第 2 の球が第 2 面を転動する間、同時に、第 1 の球が第 1 面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第 2 の球が第 2 面を転動する間、第 1 の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第 2 面を転動する第 2 の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第 2 の面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第 2 面を転動する第 2 の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

#### 【 9 0 7 2 】

< 皿部材 C 1 2 0 , C 2 1 2 0 , C 4 1 2 0 を一例とする発明の概念について >

球の通路を備えた遊技機において、前記通路は、前後方向に球を往復動可能とする第 1 の通路と、その第 1 の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第 2 の通路と、を備えることを特徴とする遊技機甲 C B 1。

ここで、球を往復動可能とする通路部材（ステージ）を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。しかしながら、上述した遊技機では、遊技の興趣が十分ではないという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 C B 1 によれば、通路は、前後方向に球を往復動可能とする第 1 の通路と、その第 1 の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第 2 の通路と、を備えるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C B 1 において、前記第 2 の通路を第 1 の球とその第 1 の球の後続となる第 2 の球とが通過する場合に、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔に応じて、前記第 1 の球および前記第 2 の球の案内先となる通路が変化されることを特徴とする遊技機甲 C B 2。

遊技機甲 C B 2 によれば、遊技機甲 C B 1 の奏する効果に加え、第 2 の通路を第 1 の球とその第 1 の球の後続となる第 2 の球とが通過する場合に、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔に応じて、第 1 の球および第 2 の球の案内先となる通路が変化されるので、球が所定の通路へ案内されること（即ち、第 1 の球と第 2 の球との間隔が所定の間隔となること）を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第 1 の通路における往復動によって第 1 の球と第 2 の球の間隔とが決定されるところ、それら第 1 の球および第 2 の球が、球を左右方向に沿って通過させる第 2 の通路へ第 1 の通路から流下されるので、第 1 の球と第 2 の球との間隔を遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C B 2 において、前記第 2 の通路を通過する際の第 1 の球と第 2 の球との間隔が所定量以下の場合には、前記間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第 2 の球が案内され、前記第 1 の通路は、第 1 の球と第 2 の球とが前記往復動されることで、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔を減少可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 C B 3。

遊技機甲 C B 3 によれば、遊技機甲 C B 2 の奏する効果に加え、第 2 の通路を通過する際の第 1 の球と第 2 の球との間隔が所定量以下の場合には、間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第 2 の球が案内され、第 1 の通路は、第 1 の球と第 2 の球とが往復動されることで、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔を減少可能

10

20

30

40

50

に形成されるので、第 2 の通路を通過する際の第 1 の球と第 2 の球との間隔を所定量以下とし易くできる。その結果、有利な通路へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C B 1 から C B 3 のいずれかにおいて、中央が開口された遊技盤を備え、前記第 2 の通路は、前記遊技盤の開口に配置されることを特徴とする遊技機甲 C B 4。

遊技機甲 C B 4 によれば、遊技機甲 C B 1 から C B 3 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、中央が開口された遊技盤を備え、第 2 の通路は、遊技盤の開口に配置されるので、前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、第 2 の通路の全長を確保し易くできる。

#### 【 9 0 7 3 】

< 磁性部 C 2 4 0 0 , c 5 4 0 0 , c 6 4 0 0 ( 通路部 C R t 2 0 0 4 ) を一例とする発明の概念について >

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第 1 の球が前記変位部材に達すると、前記第 1 の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記変位部材が前記第 1 の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第 1 の球の後続となる第 2 の球が前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第 1 の球とは異なる通路へ案内されることを特徴とする遊技機甲 C C 1。

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第 1 の通路と第 2 の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている ( 特開 2 0 1 7 - 1 4 8 1 8 9 号公報 )。しかしながら、上述した従来の技術では、球は重量方向下方へ流下するのみであるので、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 C C 1 によれば、通過経路を通過する第 1 の球が変位部材に達すると、第 1 の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位された状態では、第 1 の球の後続となる第 2 の球が変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第 1 の球とは異なる通路へ案内されるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C C 1 において、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第 2 の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されることを特徴とする遊技機甲 C C 2。

遊技機甲 C C 2 によれば、遊技機甲 C C 1 の奏する効果に加え、変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第 2 の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されるので、かかる通路の途中で球が落下される態様を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C C 2 において、前記磁性部は、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置することを特徴とする遊技機甲 C C 3。

遊技機甲 C C 3 によれば、遊技機甲 C C 2 の奏する効果に加え、磁性部は、変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置するので、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位されていない場合には、上方へ持ち上げられるべき部分を第 2 の球が通過したとしても、その第 2 の球を磁性部に吸着させない態様を確実に形成できる。

遊技機甲 C C 2 又は C C 3 において、前記変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、前記第 1 の球の重量が作用される部分と、前記上方へ持ち上げられる部分とが位置することを特徴とする遊技機甲 C C 4。

遊技機甲 C C 4 によれば、遊技機甲 C C 2 又は C C 3 の奏する効果に加え、変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、第 1 の球の重量が作用される部分と、上方へ持ち上げられる部分とが位置するので、上方へ持ち上げられる部分を第 2 の球が通過する際に、第 1 の球の重量を利用して、第 2 の球が通過する部分を上方へ持ち上げられた状態に維持しやすくできる。

#### 【 9 0 7 4 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

10

20

30

40

50

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に変位され、前記通路への球の入球されやすさを変化させることを特徴とする遊技機甲 D A 1。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D A 1 によれば、変位部材は、通路に球が入球された場合に変位され、通路への球の入球されやすさを変化させるので、よって、第 1 の球が通路へ入球され、更に、第 2 の球が通路へ入球されることを期待する場合、或いは逆に、第 1 の球が通路へ入球された状態では、第 2 の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、通路へ第 2 の球が入球されるか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D A 1 において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 2。

遊技機甲 D A 2 によれば、遊技機甲 D A 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくなる。即ち、通路へ 1 の球が入球されれば、後行する球が連続して通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球されれば、その後行する球の通路への入球に起因して、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D A 1 において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 3。

遊技機甲 D A 3 によれば、遊技機甲 D A 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、第 1 の球が通路へ入球された状態では、第 2 の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、第 2 の球が通路へ入球され難くできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D A 1 から D A 3 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 4。

遊技機甲 D A 4 によれば、遊技機甲 D A 1 から D A 3 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲 D A 2 又は D A 3 において、前記通路に入球された球が転動可能とされ前記転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を前記変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、前記変位部材は、前記転動する球の重さで前記転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 5。

遊技機甲 D A 5 によれば、遊技機甲 D A 2 又は D A 3 の奏する効果に加え、通路に入球された球が転動可能とされ、転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、変位部材は、転動する球の重さで転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、球が転動部材を転動している間、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難く

10

20

30

40

50

なる側へ変位部材を変位させておくことができる。即ち、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲 D A 5 において、前記転動部材を複数備えることを特徴とする遊技機甲 D A 6。

遊技機甲 D A 6 によれば、遊技機甲 D A 5 の奏する効果に加え、転動部材を複数備えるので、その分、球が転動する区間（転動可能距離）を確保して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位されている期間を長くできる。即ち、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲 D A 5 又は D A 6 において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、前記転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における前記転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における前記転動部材の下降傾斜よりも小さくされることを特徴とする遊技機甲 D A 7。

遊技機甲 D A 7 によれば、遊技機甲 D A 5 又は D A 6 の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における転動部材の下降傾斜よりも小さくされるので、転動部材を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲 D A 5 から D A 7 のいずれかにおいて、前記転動部材は、前記球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されることを特徴とする遊技機甲 D A 8。

遊技機甲 D A 8 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 7 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されるので、転動部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲 D A 5 から D A 8 のいずれかにおいて、前記転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機甲 D A 9。

遊技機甲 D A 9 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 8 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えるので、球の転動に影響を与えることができる。即ち、作用手段の作用により球の転動に抵抗を付与し、その転動の速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲 D A 9 において、前記作用手段は、前記通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、前記転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されることを特徴とする遊技機甲 D A 10。

遊技機甲 D A 10 によれば、遊技機甲 D A 9 の奏する効果に加え、作用手段は、通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されるので、球が転動面を転動する際には、突部（作用手段）が当接されることで、球の転動に抵抗を付与して、その転動速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

一方で、突部（作用手段）は、鉛直方向に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材の転動面から球が上方へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、転動部材が上方へ変位した場合でも、かかる転動部材が球の重量により変位された状態に速やかに復帰させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の

10

20

30

40

50

跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

遊技機甲 D A 1 0 において、前記転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 1。

遊技機甲 D A 1 1 によれば、遊技機甲 D A 1 0 の奏する効果に加え、転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されるので、転動面を転動する球が上方（鉛直方向）へ跳ね上がることを抑制できる。よって、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

10

なお、転動面は、平坦面である必要はなく、起伏を有する面（断面形状が円弧を滑らかに連ねて形成される面）であっても良い。即ち、転動面は、少なくとも球の直径の  $1/10$  以上の高さの段差を有していなければ良い。

遊技機甲 D A 1 0 又は D A 1 1 において、前記突部は、前記通路の内側面であって前記転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが前記転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 2。

遊技機甲 D A 1 2 によれば、遊技機甲 D A 1 0 又は D A 1 1 の奏する効果に加え、突部は、通路の内側面であって転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されるので、球が転動面を転動する際に、球を突部に当接させやすくなる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

20

遊技機甲 D A 5 から D A 1 2 のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機甲 D A 1 3。

遊技機甲 D A 1 3 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その初期段階において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側への変位部材の変位を、球が通路へ入球し転動部材に達した際に速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

30

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に小さくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側にあった変位部材を初期位置（通路へ球が入球され難くされる側）へ向けて徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

更に、通路へ入球された球が転動部材に落下される場合には、落下された球を、転動部材の変位量が大きい位置（軸支された部位から離れた位置）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材に安定して作用させ、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球され難くされる側または通路へ球が入球され易くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

40

遊技機甲 D A 1 3 において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材に落下されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 4。

遊技機甲 D A 1 4 によれば、遊技機甲 D A 1 3 の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材に落下されるので、落下された球の運動エネルギーを利用して、転動部材を速やかに変位させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位を速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後

50



続の球)との間の間隔が比較的小さい場合(例えば、両球が連なって流下される場合)でも、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、通路部材へ入球した球を、転動部材とは別の部材(固定された非変位の部材)に落下させる場合には、別の部材の破損を招きやすくなるところ、本発明によれば、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収(消費)して、破損を抑制できる。よって、球の落下を許容できる分、通路の設計の自由度を高めることができる。

遊技機甲D A 1 3において、前記転動部材を転動する球は、少なくとも前記転動部材の前記軸支された部位まで転動されることを特徴とする遊技機甲D A 1 4。

遊技機甲D A 1 4によれば、遊技機甲D A 1 3の奏する効果に加え、転動部材を転動する球は、少なくとも転動部材の軸支された部位(回転軸)まで転動されるので、転動部材の軸支された部位(回転軸)に到達する前に球が排球される場合と比較して、球の排球に伴う慣性力の影響(球の重量が作用されなくなる影響)を抑制して、転動部材が回転方向にばたつくことを抑制できる。よって、変位部材の状態を安定させる(例えば、通路へ球が入球されやすくされる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制)できる。

遊技機甲D A 5からD A 1 2のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位から離間される方向へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機甲D A 1 6。

遊技機甲D A 1 6によれば、遊技機甲D A 5からD A 1 2のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位から離間される方向へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その後期段階(所定量を越えて転動した段階)において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位するタイミングを遅らせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球(通路へ入球されていない他の球、後続の球)との間の間隔が比較的大きい場合に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に大きくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ向けて変位部材を徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲D A 5からD A 1 6のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記通路へ球が入球がされやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されることを特徴とする遊技機甲D A 1 7。

遊技機甲D A 1 7によれば、遊技機甲D A 5からD A 1 6の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、通路へ球が入球がされやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されるので、変位部材を、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ強制的に変位させる不正を抑制できる。

遊技機甲D A 1 7において、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記伝達手段の変位が前記転動部材に規制されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への前記変位部材の変位が規制されることを特徴とする遊技機甲D A 1 8。

遊技機甲D A 1 8によれば、遊技機甲D A 1 7の奏する効果に加え、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、伝達手段の変位が転動部材に規制されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位が規制されるので、変位部材の強制的変位を規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達手段を流用することができる。即ち、変位部材を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。

遊技機甲D A 5からD A 1 8のいずれかにおいて、前記転動部材と前記伝達手段との間



には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された前記転動部材は、前記隙間を埋めた後に前記伝達手段に当接されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 9。

遊技機甲 D A 1 9 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 1 8 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材と伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された転動部材は、隙間を埋めた後に伝達手段に当接されるので、転動部材の変位が比較的小さい場合には、伝達手段を介して、転動部材の変位を変位部材へ伝達することができない。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させるためには、隙間を越える変位を転動部材に形成する必要があるため、よって、遊技機を叩いて転動部材を変位させることや、針金等の異物で転動部材を変位させようとする不正を成功し難くできる。

10

【 9 0 7 5 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材の変位速度が変化可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 D B 1。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D B 1 によれば、変位部材の変位速度が変化可能に形成されるので、通路への球の入球のされやすさの変化速度を変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

20

遊技機甲 D B 1 において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされることを特徴とする遊技機甲 D B 2。

遊技機甲 D B 2 によれば、遊技機甲 D B 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされるので、通路へ球が入りやすくなった状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。また、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度が相対的に遅くされることで、通路へ球が入りやすくなった状態の期間を確保して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、通路への入球が間に合うか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

30

遊技機甲 D B 1 において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされることを特徴とする遊技機甲 D B 3。

遊技機甲 D B 3 によれば、遊技機甲 D B 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされるので、通路への球の入りを徐々に増加させ、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、その期待を徐々に高まらせることができる。また、通路へ球が入球され難くされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

40

遊技機甲 D B 1 から D B 3 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D B 4。

遊技機甲 D B 4 によれば、遊技機甲 D B 1 から D B 3 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

【 9 0 7 6 】

50

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材を複数備え、前記複数の変位部材のうちの1の前記変位部材は、他の前記変位部材と変位態様が異なることを特徴とする遊技機甲 D C 1。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D C 1 によれば、変位部材を複数備え、複数の変位部材のうちの1の変位部材は、通路他の変位部材と変位態様が異なるので、それら複数の変位部材の変位態様の組み合わせにより、通路への球の入球のされやすさの変化を大きくできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位態様としては、変位を開始する時期（タイミング）、変位方向、変位速度、これらの組み合わせが例示される。

遊技機甲 D C 1 において、前記1の変位部材の変位を開始は、前記他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされることを特徴とする遊技機甲 D C 2。

遊技機甲 D C 2 によれば、遊技機甲 D C 1 の奏する効果に加え、1の変位部材の変位を開始は、他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされるので、通路への球の入球のされやすさが変化される位置を異ならせると共にそのタイミングを異ならせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D C 1 又は D C 2 において、前記通路へ球を流下させる上流通路を備え、前記変位部材の変位方向は、前記上流通路における球の転動方向と略平行とされることを特徴とする遊技機甲 D C 3。

遊技機甲 D C 3 によれば、遊技機甲 D C 1 又は D C 2 の奏する効果に加え、通路へ球を流下させる上流通路を備え、変位部材の変位方向は、上流通路における球の転動方向と略平行とされるので、上流通路を転動する球の転動方向や転動位置と変位部材の変位方向や変位位置とを、通路への球の入球のしやすさに関係づけることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 D C 1 から D C 3 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D C 4。

遊技機甲 D C 4 によれば、遊技機甲 D C 1 から D C 3 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

【 9 0 7 7 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、前記転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 D D 1。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D D 1 によれば、通路に入球された球が転動可能に形成される転

10

20

30

40

50

動部材を備え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されるので、球が転動経路を転動する距離に応じて、球の重量を利用できる期間を変化させることができる。即ち、転動部材を転動する球の状態に応じて、通路への球の入球のされやすさを変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D D 1 において、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 2。

遊技機甲 D D 2 によれば、遊技機甲 D D 1 の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球が転動部材を転動する間、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくなる。 10

即ち、通路へ 1 の球が入球され、その球が転動部材を転動している間は、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球され転動部材を転動すれば、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。一方で、通路へ入球された球が転動部材の転動経路の途中で落下されると、球の重量を利用できなくなり、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できなくなる。これにより、球の転動状態（転動経路の終端に達することができるか否か）を遊技者に注目させることができる。 20

遊技機甲 D D 1 において、前記転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、前記転動する球を前記転動部材から落下させやすくする落下手段を備えることを特徴とする遊技機甲 D D 3。

遊技機甲 D D 3 によれば、遊技機甲 D D 1 の奏する効果に加え、転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、転動する球を転動部材から落下させやすくする落下手段を備えるので、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下されるか否かを遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、遊技機甲 D D 3 における変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるものであっても良く、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるものであっても良い。前者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性が高くなるので、かかる別の球が通路へ流下されるか否かを進行方を遊技者に着目させやすくできる。後者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性を低くできるので、遊技者に安心感を付与できる。 30

遊技機甲 D D 2 又は D D 3 において、前記転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、前記落下通路を通過した球には、前記通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されることを特徴とする遊技機甲 D D 4。

遊技機甲 D D 4 によれば、遊技機甲 D D 2 又は D D 3 の奏する効果に加え、転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、落下通路を通過した球には、通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されるので、転動部材の転動経路の途中で球が落下するか否かをより強く遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。 40

#### 【 9 0 7 8 】

< 下側フレーム E 8 6 b ~ E 1 7 0 8 6 b を一例とする発明の概念について：下降傾斜されたトゲトゲステージが往復駆動、ステージを下降傾斜に沿って流下する際にトゲトゲで流下先にランダム性を持たせる。トゲトゲによる球の保持を往復駆動で抑制 >

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E A 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 E A 1 によれば、通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、変位手段により通路部材が変位されることで、通路部材を移動する球の移動方向の変化を多様化できる。これにより、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 E A 1 において、前記通路部材に配設され前記球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記付与手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲 E A 2。 10

遊技機甲 E A 2 によれば、遊技機甲 E A 1 の奏する効果に加え、通路部材に配設され球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、付与手段は、通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向の変化を多様化して、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。

また、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部または凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。 20

遊技機甲 E A 2 において、前記変位手段は、前記通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に前記通路部材を変位させることを特徴とする遊技機甲 E A 3。

遊技機甲 E A 3 によれば、遊技機甲 E A 2 の奏する効果に加え、変位手段は、通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に通路部材を変位させるので、球の転動方向と平行な変位成分を突部に形成することができる。その結果、球の移動方向に変化を付与しやすくなる。また、球の移動方向の変化を多様と 30

遊技機甲 E A 2 又は E A 3 において、前記突部は、前記突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されることを特徴とする遊技機甲 E A 4。

遊技機甲 E A 4 によれば、遊技機甲 E A 2 又は E A 3 の奏する効果に加え、突部は、突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されるので、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制できる。よって、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制するために、通路部材（転動部）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、変位手段を簡素化できる。

【 9 0 7 9 】

< 下側フレーム E 8 6 b ~ E 1 7 0 8 6 b を一例とする発明の概念について：ステージを通過したら所定の価値付与 > 40

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、前記通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 E B 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球が通過できるか否か（ステージを渡り切って終端に到達できるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができず、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 E B 1 によれば、通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変 50

化手段を備え、通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 E B 1 において、前記変化手段は、前記通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E B 2。

遊技機甲 E B 2 によれば、遊技機甲 E B 1 の奏する効果に加え、変化手段は、通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えるので、球が通路部材を移動する際に、変位手段により通路部材が変位されることで、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

10

遊技機甲 E B 2 において、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲 E B 3。

遊技機甲 E B 3 によれば、遊技機甲 E B 2 の奏する効果に加え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、転動部を転動する球の転動方向（移動方向）にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として突部や凹部を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

20

遊技機甲 E B 1 から E B 3 のいずれかにおいて、前記通路部材は、第 1 通路部材と、その第 1 通路部材を通過した球が移動可能に形成される第 2 通路部材と、を備え、前記所定の価値は、前記第 2 通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、前記変化手段は、前記第 1 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、前記第 2 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 E B 4。

30

遊技機甲 E B 4 によれば、遊技機甲 E B 1 から E B 3 のいずれかの奏する効果に加え、通路部材は、第 1 通路部材と、その第 1 通路部材を通過した球が移動可能に形成される第 2 通路部材と、を備え、所定の価値は、第 2 通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、変化手段は、第 1 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第 2 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を、第 1 通路部材と第 2 通路部材とにおいて異なる態様として、遊技者に付与することができる。その結果、かかる遊技性を多様化して、遊技の興趣を向上できる。

40

なお、球の通過のしやすさを変化させる手段としては、例えば、通路部材の形状や姿勢（傾斜）、通路部材の変位態様（変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）など）、通路部材の球が移動する面（転動面）の態様（突部や凹部の有無、突部や凹部の態様（大きさ、形状、配置など））が例示される。即ち、第 1 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第 2 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とが異なるとは、上述した手段の少なくとも一部または全部が、第 1 通路部材と第 2 通路部材とにおいて異なることを意味する。

【 9 0 8 0 】

< 下側フレーム E 8 6 b ~ E 1 7 0 8 6 b を一例とする発明の概念について：球を滞留

50

させる滞留手段 >

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、前記通路部材を通過した球が移動可能に形成される第2通路部材と、を備え、前記通路部材および前記第2通路部材は、球の移動経路の途中で球が落下可能に形成され、前記第2通路部材を通過した球は、前記通路部材を通過した球よりも前記入球手段へ入球されやすくされることを特徴とする遊技機甲E C 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開2016-198607）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、ステージの所定位置から流下された球は、入賞口（入球口）へ直接入球されるため、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲E C 1によれば、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、通路部材を通過した球が移動可能に形成される第2通路部材と、を備えるので、通路部材を通過した球が第2通路部材を移動することで、その分、入球手段に球が入球されるまでに要する時間を嵩ませることができる。即ち、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。特に、第2通路部材を通過した球は、通路部材を通過した球よりも入球手段へ入球されやすくなるので、入球手段へ球が今から入球されるという高揚感を遊技者に持たせて、球の行方を追わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲E C 1において、前記第2通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲E C 2。

遊技機甲E C 2によれば、遊技機甲E C 1の奏する効果に加え、第2通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、第2通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向を変化させ、球が第2通路部材を通過できるか否か（第2通路部材を渡り切って、入球手段に入球される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

また、球の移動を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部や凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の行方を遊技者に追わせやすくできると共に、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。

遊技機甲E C 1又はE C 2において、前記通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲E C 3。

遊技機甲E C 3によれば、遊技機甲E C 1又はE C 2の奏する効果に加え、通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第2通路部材に到達することを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができる。よって、球が通路部材を通過できるか否か（球が第2通路部材に到達できるか否か、ひいては、入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲E C 3において、前記第2通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第2変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲E C 4。

遊技機甲E C 4によれば、遊技機甲E C 3の奏する効果に加え、第2通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第2変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第2通路部材に到達すること、及び、球が第2通路部材と通過して入球手段に入球すること、を阻害する又は補助する手段として、第2変位手段（第2通路部材の変位）を機能させることができる

。よって、通路部材を通過した球が第2通路部材へ到達できるか否か、及び、その到達した球が第2通路部材を通過できるか否か（球が入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲EC4において、前記変位手段による前記通路部材の変位態様と、前記第2変位手段による前記第2通路部材の変位態様とが異なる態様であることを特徴とする遊技機甲EC5。

遊技機甲EC5によれば、遊技機甲EC4の奏する効果に加え、変位手段による通路部材の変位態様と、第2変位手段による第2通路部材の変位態様とが異なる態様であるので、球の変位態様を多様化できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位手段による通路部材の変位態様と、第2変位手段による第2通路部材の変位態様とが異なる態様であるとは、例えば、変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）などの少なくとも一部または全部が、第1通路部材と第2通路部材とにおいて異なることを意味する。

【9081】

<下側フレームF86b～F5086bを一例とする発明の概念について>

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第1手段と、前記第1手段が受け取った球の重量により変位される第2手段と、を備え、前記第2手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲FA1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開2016-198607号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲FA1によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第1手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、第2手段が被流入部の大きさを変更する方向へ変位されるので、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第1手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲FA1において、前記被流入部の大きさを変更する方向へ前記第2手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機甲FA2。

遊技機甲FA2によれば、遊技機甲FA1の奏する効果に加え、第1手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くした状態を維持できる。よって、球の流入を期待できる期間または期待し難い期間を確保でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲FA2において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、前記維持手段は、前記第1手段が受け取った球の重量により前記第2手段が前記被流入部の大きさを大きくする方向へ変位された状態を維持し、前記解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも1の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機甲FA3。

遊技機甲FA3によれば、遊技機甲FA2の奏する効果に加え、少なくとも1の球が被流入部に流入されるまでの間、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第2手段が変位された状態が維持されるので、被流入部への球の流入を確実化できる。よって、遊技者に安心感を付与できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲FA3において、前記維持手段により維持された状態では、球を受け取ることによって変位された位置に前記第1手段が維持されることを特徴とする遊技機甲FA4。

遊技機甲FA4によれば、遊技機甲FA3の奏する効果に加え、維持手段による維持がされた状態（被流入部の大きさが大きくされる方向へ第2手段が変位された状態）であることを、第1手段の変位位置からも遊技者に理解させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

10

20

30

40

50



遊技機甲 F A 1 から遊技機甲 F A 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段から球が流下することを遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F A 5。

遊技機甲 F A 5 によれば、遊技機甲 F A 1 から遊技機甲 F A 4 の奏する効果に加え、球の重量が第 1 手段に作用している期間（第 1 手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機甲 F A 5 において、前記遅延手段は、前記第 1 手段に形成される開口と、その開口の周囲に沿って球が転動可能とされ前記第 1 手段に形成される第 1 転動部とを備え、前記第 1 転動部を転動し前記開口へ流入されることで、球が前記第 1 手段から流下されることを特徴とする遊技機甲 F A 6。

10

遊技機甲 F A 6 によれば、遊技機甲 F A 5 の奏する効果に加え、開口の周囲に沿って第 1 転動部を転動することで、球の速度を低下させられるので、その分、第 1 手段からの球の流下を遅延させられる。即ち、球の重量が第 1 手段に作用している期間（第 1 手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機甲 F A 6 において、前記第 1 転動部は、前記開口の周囲に沿って連続して形成され、前記遅延手段は、前記第 1 転動部における前記開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされ前記第 1 手段に形成される第 2 転動部を備えることを特徴とする遊技機甲 F A 7。

遊技機甲 F A 7 によれば、遊技機甲 F A 6 の奏する効果に加え、第 1 転動部が、開口の周囲に沿って連続して形成されるので、第 1 転動部において球を周回させることができる。また、第 2 転動部が、第 1 転動部における開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされるので、第 1 転動部における球の周回を形成しやすくできる。その結果、球の重量が第 1 手段に作用している期間（第 1 手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

20

遊技機甲 F A 7 において、前記第 1 転動部を球が転動する状態では、前記第 1 転動部の鉛直方向における高さが前記開口の周囲に沿って略同一に設定されることを特徴とする遊技機甲 F A 8。

遊技機甲 F A 8 によれば、遊技機甲 F A 7 の奏する効果に加え、高低差が形成されることを抑制して、第 1 転動部において球を周回させやすくできる。

30

遊技機甲 F A 5 から遊技機甲 F A 8 のいずれかにおいて、前記遅延手段は、球が転動可能とされ前記第 1 手段に形成される転動部と、その転動部に球を保持する保持手段と、を備え、前記保持手段に保持された球は、前記第 1 手段が球の重量により所定量だけ変位されることで、前記保持手段を乗り越えて転動可能とされることを特徴とする遊技機甲 F A 9。

遊技機甲 F A 9 によれば、遊技機甲 F A 5 から遊技機甲 F A 8 のいずれかの奏する効果に加え、球の転動を一時的に停止させることができる。よって、第 1 手段が球の重量により所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間を長くできる。その分、被流入部が大きくされている期間を長くできる。また、第 1 手段の姿勢変化を利用して保持手段の保持が解除される（球が転動を再開する）ので、解除する手段を設けることを不要とできる。

40

遊技機甲 F A 9 において、前記遅延手段は、前記第 1 手段が球の重量により所定量だけ変位された場合に、前記保持手段により保持された球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F A 10。

遊技機甲 F A 10 によれば、遊技機甲 F A 9 の奏する効果に加え、作用手段の作用により、保持手段による球の保持の解除を確実化できる（球が保持手段を乗り越えやすくすることができる）。

遊技機甲 F A 9 又は遊技機甲 F A 10 において、前記第 1 手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第 1 手段が変位される方向は、少なくとも前記転

50



動部が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機甲 F A 1 1。

遊技機甲 F A 1 1 によれば、遊技機甲 F A 9 又は遊技機甲 F A 1 0 の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球の衝突により、保持手段による保持が解除されることを抑制できる。

遊技機甲 F A 1 から遊技機甲 F A 1 1 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の変位を前記第 2 手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F A 1 2。

遊技機甲 F A 1 2 によれば、遊技機甲 F A 1 から遊技機甲 F A 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第 2 手段を変位させられる。よって、第 2 手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲 F A 1 2 において、前記第 1 手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第 1 手段および前記第 2 手段の重量により、前記第 1 手段および前記第 2 手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F A 1 3。

遊技機甲 F A 1 3 によれば、遊技機甲 F A 1 2 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

#### 【 9 0 8 2 】

< 下側フレーム F 6 0 8 6 b ~ F 1 1 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が流入可能な被流入部と、その被流入部へ向けて球が移動可能に形成される経路と、を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第 1 手段と、前記第 1 手段が受け取った球の重量により変位され前記経路を移動する球に作用可能に形成される第 2 手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 F B 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 F B 1 によれば、所定の球が経路を移動する場合に、第 1 手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、経路を移動する所定の球に第 2 手段が作用可能とされる。よって、経路を移動する所定の球の被流入部への流入の可能性が第 2 手段の作用により変化させることができる。その結果、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 1 において、前記第 1 手段球が受け取った球の重量により変位された位置から変位される前の位置へ向かう前記第 2 手段の変位方向には、前記経路を前記第 2 手段へ向けて移動する球の移動方向成分が含まれることを特徴とする遊技機甲 F B 2。

遊技機甲 F B 2 によれば、遊技機甲 F B 1 の奏する効果に加え、経路を第 2 手段へ向けて移動する球が第 2 手段へ当接した際に、その球の移動方向へ第 2 手段も変位（初期位置へ向けて後退）して、衝撃を吸収できる。よって、第 2 手段の破損を抑制できる。

遊技機甲 F B 2 において、前記第 1 手段が受け取った球の重量により変位された前記第 2 変位手段は、前記経路を移動する球に対して、前記被流入部へ流入され易くなるように作用することを特徴とする遊技機甲 F B 3。

遊技機甲 F B 3 によれば、遊技機甲 F B 2 の奏する効果に加え、被流入部へ球を流入させ易くできるので、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 2 又は F B 3 において、前記経路は、傾斜して形成される傾斜部を備え、前記第 2 手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能とされることを特徴とする遊技機甲 F B 4。

遊技機甲 F B 4 によれば、遊技機甲 F B 2 又は F B 3 の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球は徐々に速度を低下させるので、球の移動と、その球への第 2 手段の作用とを遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 4 において、前記傾斜部は、傾斜して形成される第 1 傾斜部と、その第 1

10

20

30

40

50

傾斜部と反対方向へ傾斜して形成される第 2 傾斜部とを備え、前記第 1 傾斜部および前記第 2 傾斜部を球が往復移動可能に形成され、前記第 2 手段は、前記第 1 傾斜部または前記第 2 傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F B 5。

遊技機甲 F B 5 によれば、遊技機甲 F B 4 の奏する効果に加え、傾斜部（第 1 傾斜部および第 2 傾斜部）における球の往復移動により、第 2 手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 4 又は遊技機甲 F B 5 において、前記第 2 手段が前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置は、前記傾斜部を上昇する球が到達可能な最大到達位置よりも下方となる位置であることを特徴とする遊技機甲 F B 6。

ここで、最大到達位置では、球の速度が低く（又は速度が 0 となり）、球の勢いが弱いいため、傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に第 2 手段が変位され、第 2 手段に球が当接したとしても、被流入部へ流入されやすくなる方向へ球を案内できない虞がある。これに対し、遊技機甲 F B 6 によれば、遊技機甲 F B 4 又は遊技機甲 F B 5 の奏する効果に加え、最大到達位置よりも下方となる位置において、傾斜部を上昇する球に第 2 手段が作用可能とされることで、球の速度が確保されている状態で、球を第 2 手段に当接させることができる。よって、球の勢いを利用して、被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内しやすくなる。

また、第 1 傾斜部および第 2 傾斜部を球が往復移動する構成においては、第 2 手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させやすくなる。

遊技機甲 F B 6 において、前記第 2 手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置に変位された状態では、前記傾斜部を下降する球に作用可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F B 7。

遊技機甲 F B 7 によれば、遊技機甲 F B 6 の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球が通過した後に、第 2 手段が球に作用可能な位置に変位された場合であっても、傾斜部の頂部に達して下降する球に作用を与える可能性を形成できる。

遊技機甲 F B 4 から遊技機甲 F B 7 のいずれかにおいて、前記第 2 手段は、円弧状の湾曲に沿って球を案内可能に形成される案内部を備え、前記傾斜部を上昇する球は、前記案内部に沿って移動されることで、前記被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内されることを特徴とする遊技機甲 F B 8。

遊技機甲 F B 8 によれば、遊技機甲 F B 4 から遊技機甲 F B 7 のいずれかの奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球を、湾曲に沿って徐々に案内（移動方向を転換）することができる。即ち、被流入部へ流入されやすくなる方向へ確実に案内できる。

遊技機甲 F B 8 において、前記第 2 手段は、前記傾斜部から突出可能に形成され、前記第 2 手段が前記傾斜部から非突出とされた状態では、前記第 2 手段が前記傾斜部の一部とされることを特徴とする遊技機甲 F B 9。

ここで、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第 2 手段（案内部）を突出させる構成では、第 2 手段（案内部）を収納するためのスペースとして傾斜部の幅と同等のスペースを傾斜部の側方に確保する必要があり、大型化する。これに対し、遊技機甲 F B 9 によれば、遊技機甲 F B 8 の奏する効果に加え、第 2 手段（案内部）の収容に必要なスペースを傾斜部の側方に確保する必要がなく、また、傾斜部の厚み方向のデッドスペースを有効に活用できるので、その分、小型化できる。

また、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第 2 手段（案内部）を突出させる構成では、第 2 手段（案内部）に必要な変位量が多い分、第 2 手段を変位させるのに要する時間が嵩む。これに対し、遊技機甲 F B 8 によれば、遊技機甲 F B 7 の奏する効果に加え、第 2 手段（案内部）に必要な変位量が抑制できる分、第 2 手段を変位させるのに要する時間を短縮できるので、傾斜部を上昇する球に作用する位置に第 2 手段を速やかに配置できる。

10

20

30

40

50

遊技機甲 F B 1 から遊技機甲 F B 9 のいずれかにおいて、前記経路を移動する球に作用可能な位置に前記第 2 手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F B 1 0。

遊技機甲 F B 1 0 によれば、遊技機甲 F B 1 から遊技機甲 F B 9 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させやすくした状態を維持できる。よって、球の流入を期待しやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 1 0 において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、その解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも 1 の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機甲 F B 1 1。

遊技機甲 F B 1 1 によれば、遊技機甲 F B 1 0 の奏する効果に加え、被流入部への球の流入を確実化できる。即ち、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第 2 手段が変位されれば、少なくとも 1 の球が流入されるまでの間、安心感を付与できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 1 から遊技機甲 F B 1 1 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の変位を前記第 2 手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F B 1 2。

遊技機甲 F B 1 2 によれば、遊技機甲 F B 1 から遊技機甲 F B 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第 2 手段を変位させられる。よって、第 2 手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲 F B 1 2 において、前記第 1 手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第 1 手段および前記第 2 手段の重量により、前記第 1 手段が前記所定位置へ変位可能に形成され、前記第 2 手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F B 1 3。

遊技機甲 F B 1 3 によれば、遊技機甲 F B 1 2 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段を復帰させるための手段を不要として、コストを抑制できる。

#### 【 9 0 8 3 】

＜下側フレーム F 8 6 b ~ F 1 1 0 8 6 b を一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第 1 手段と、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態で前記受け取った球とは別の球の影響を前記第 1 手段が受けることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 F C 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 F C 1 によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第 1 手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、被流入部への所定の球の流入のし易さを変化させることができる。よって、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第 1 手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第 1 手段に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制手段で抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F C 1 において、前記第 1 手段へ向けて球が移動可能に形成される経路を備え、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第 1 手段へ向けて移動し難くする第 1 規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F C 2。

遊技機甲 F C 2 によれば、遊技機甲 F C 1 の奏する効果に加え、受け取った球の重量が

10

20

30

40

50

第 1 手段に作用された状態では、第 1 規制手段により、経路を移動する球が第 1 手段へ向けて移動し難くすることができるので、第 1 手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第 1 手段に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F C 2 において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第 2 手段を備え、前記経路は、前記第 1 手段および前記第 2 手段へ向けて球が移動可能に形成され、前記第 1 規制手段は、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第 1 手段よりも前記第 2 手段へ移動し易くすることを特徴とする遊技機甲 F C 3

10

。遊技機甲 F C 3 によれば、遊技機甲 F C 2 の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第 1 手段に作用された状態では、第 1 規制手段により、経路を移動する球を第 2 手段へ向けて移動し易くできるので、被流入部への所定の球の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。即ち、第 1 手段に球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（例えば、経路を移動する球が第 1 手段に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制しつつ、経路を移動する球を第 2 手段に受け取らせ、その受け取った球の重量が第 2 手段に作用された状態を形成することで、第 2 手段によっても、被流入部への所定の球の流入のし易さが変化された状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

20

遊技機甲 F C 3 において、前記第 1 手段または前記第 2 手段が受け取った球の重量により変位される第 3 手段を備え、前記第 3 手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F C 4。

遊技機甲 F C 4 によれば、遊技機甲 F C 2 又は F C 3 の奏する効果に加え、第 3 手段の変位により球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第 1 手段および第 2 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F C 1 から遊技機甲 F C 4 のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が作用された状態において、前記第 1 手段の少なくとも側面に前記別の球が当接し難くする第 2 規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F C 5。

30

遊技機甲 F C 5 によれば、遊技機甲 F C 1 から遊技機甲 F C 3 のいずれかの奏する効果に加え、受け取った球の重量が第 1 手段に作用された状態では、第 2 規制手段により、第 1 手段の少なくとも側面に球が当接し難くすることができるので、第 1 手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第 1 手段の側面に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

なお、第 1 手段に重量を作用させていた球に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落しても、その球に代わって、別の球が第 1 手段に重量を作用させることができる場合がある。また、第 1 手段の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位）に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球に加え、別の球も第 1 手段に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球が少なくとも第 1 手段の側面へ当接し難くできれば有効となる。

40

遊技機甲 F C 2 において、前記第 1 手段の変位を前記第 1 規制手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F C 6。

遊技機甲 F C 6 によれば、遊技機甲 F C 2 の奏する効果に加え、第 1 手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第 1 規制手段を変位させられる。よって、第 1 規制手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲 F C 6 において、前記第 1 手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第 1 手段および前記第 1 規制手段の重量により、前記第 1 手段および前記第 1 規制手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F C 7。

50

遊技機甲 F C 7 によれば、遊技機甲 F C 6 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 1 規制手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

遊技機甲 F C 5 において、前記第 1 手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第 1 手段が変位される方向は、少なくとも前記第 1 手段が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機甲 F C 8。

遊技機甲 F C 8 によれば、遊技機甲 F C 5 の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球が第 1 手段の側面に当接することを抑制できる。

【 9 0 8 4 】

< 下側フレーム F 1 1 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、前記被流入部へ球が移動可能に形成される経路と、前記被流入部への球の流入のし易さを変化させる変化手段と、を備え、第 1 位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球が、第 2 位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球よりも前記被流入部へ流入し易くされることを特徴とする遊技機甲 F D 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 F D 1 によれば、被流入部への球の流入のし易さを変化手段により変化させることができるので、経路を移動する球に対する変化手段の影響を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第 1 位置から経路へ流入し経路を移動する球が、第 2 位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、球が経路へ流入する位置（第 1 位置または第 2 位置）を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

なお、第 1 位置からの球が入り易くする構成としては、例えば、当接部 F 6 1 5 4 が例示される。

遊技機甲 F D 1 において、前記第 1 位置から前記経路へ流入する球を検出可能に形成される検出手段を備え、少なくとも前記検出手段により球が検出されることを条件に、前記被流入部へ球が流入し易くなるように前記変化手段による変化が行われることを特徴とする遊技機甲 F D 2。

遊技機甲 F D 2 によれば、遊技機甲 F D 1 が奏する効果に加え、遊技者に期待感を持たせて、遊技の興趣を高めることができる。即ち、第 1 位置から経路へ流入し経路を移動する球は、第 2 位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、更に、被流入部へ球が流入し易くなるように変化手段による変化が行われるので、被流入部への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

なお、変化手段による変化（被流入部へ球が流入し易くなる動作）が行われる条件としては、検出手段により球が検出されることに加え、所定時間の経過、抽選の当選、或いは、これらの組み合わせを条件としても良い。また、変化手段による変化が行われる期間としては、所定時間で区切っても良く、動作の回数で区切っても良い。

遊技機甲 F D 2 において、前記第 1 位置および前記第 2 位置が形成される形成手段を備え、前記形成手段は、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F D 3。

遊技機甲 F D 3 によれば、遊技機甲 F D 2 の奏する効果に加え、第 1 位置と第 2 位置との間を球が移動可能に形成されるので、第 1 位置または第 2 位置のどちらから経路へ球が流下するか、形成手段における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

10

20

30

40

50

遊技機甲 F D 2 又は F D 3 において、前記経路は、前記第 1 位置から流下した球が移動可能に形成される第 1 経路と、前記第 2 位置から流下した球が移動可能に形成される第 2 経路とを備え、前記第 1 経路と前記第 2 経路との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F D 4。

遊技機甲 F D 4 によれば、遊技機甲 F D 2 又は遊技機甲 F D 3 の奏する効果に加え、第 1 経路と第 2 経路との間を球が移動可能に形成されるので、第 1 位置（第 2 位置）から流入した球が第 1 経路（第 2 経路）のみを移動可能に形成される場合と比較して、一定のスペース内に形成できる球の移動可能な経路の種類をより多く確保できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F D 4 において、前記第 1 経路または前記第 2 経路から突設され球が当接可能に形成される 1 又は複数の当接手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F D 5。

遊技機甲 F D 5 によれば、遊技機甲 F D 4 の奏する効果に加え、第 1 経路または第 2 経路を移動する球が当接手段に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第 1 経路と第 2 経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 9 0 8 5 】

< 複数の手段を異なる契機で動作させる構造 >

第 1 位置と第 2 位置とを変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させ得る第 1 手段と、前記変位手段の変位を防止できる第 1 状態と前記変位手段の変位を防止できない第 2 状態とで状態変化可能な第 2 手段と、前記第 1 手段の動作に基づいて前記第 2 手段の状態を前記第 1 状態と前記第 2 状態とで変化可能に構成される変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 K A 1。

パチンコ機等の遊技機において、変位手段を所定位置から変位させる演出を行う演出役物において、変位手段を所定位置に保持する保持手段と、変位手段を所定位置に変位させるための駆動力を伝達する伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 2 3 1 4 3 4 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、保持手段と伝達手段とで、駆動装置が別であることから、例えば、伝達手段の駆動装置が故障している時に、保持手段の駆動装置が動かされ変位手段が所定位置から移動（落下）された場合に、変位手段を所定位置に復帰させることができなくなるので、変位手段の演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。即ち、上述した従来の遊技機では、変位手段の演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K A 1 によれば、変化手段により、第 2 手段の状態の変化が第 1 手段の動作に基づくので、第 1 手段が動作し得ない状態において、第 2 手段が第 1 状態から第 2 状態に変化されることを防止することができる。これにより、変位手段が所定位置に復帰できないにも関わらず第 2 手段が第 1 状態から第 2 状態に変化されてしまい変位手段が所定位置から変位させられる事態が生じることを防止することができるので、変位手段の演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲 K A 1 において、前記第 1 位置は前記第 2 位置よりも上側に位置し、前記第 2 手段は、前記変位手段が所定位置よりも前記第 1 位置側に配置されている状態で前記所定位置よりも前記第 2 位置側に進入することで前記第 1 状態に変化されることを特徴とする遊技機甲 K A 2。

遊技機甲 K A 2 によれば、遊技機甲 K A 1 の奏する効果に加え、第 2 手段が第 1 状態にされる際に変位手段と第 2 手段との間に隙間を生じさせることで、摩擦力が生じることを回避でき、動作不良を防止することができる。

更に、変位手段と第 2 手段とは第 1 手段により連動することから、動作タイミングがずれることを避け易いことに加え、第 2 手段を別の駆動機構で動作させる場合には必要となる変位手段が所定位置よりも第 1 位置側に位置したことを検出する検出センサを不要とすることができる。

遊技機甲 K A 1 又は K A 2 において、前記第 2 手段は、所定の回転軸を中心に回転動作

10

20

30

40

50

可能に構成され、前記第 1 状態において、前記変位手段からの荷重を前記回転軸へ向けさせる形状から構成されることを特徴とする遊技機甲 K A 3。

遊技機甲 K A 3 によれば、遊技機甲 K A 1 又は K A 2 の奏する効果に加え、変位手段からの荷重で第 2 手段の状態が変化される事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲 K A 1 から K A 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、前記第 2 手段の状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態へ変化する場合に、前記変位手段と前記第 2 手段との間に隙間を空ける第 1 連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 K A 4。

遊技機甲 K A 4 によれば、遊技機甲 K A 1 から K A 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段を第 1 状態から第 2 状態へ変化させる場合における変位手段と第 2 手段との間の動作抵抗を小さくすることができる。

10

遊技機甲 K A 1 から K A 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、前記第 2 手段の状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態へ変化する場合に、前記第 2 手段を前記変位手段に擦らせる第 2 連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 K A 5。

遊技機甲 K A 5 によれば、遊技機甲 K A 1 から K A 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段の位置を基準にして変位手段の位置を特定することができるので、変位手段の変位開始位置を安定させることができる。

遊技機甲 K A 4 又は遊技機甲 K A 5 において、前記第 1 連動状態と前記第 2 連動状態とは、前記第 1 手段の動作方向が反転されることを特徴とする遊技機甲 K A 6。

遊技機甲 K A 6 によれば、遊技機甲 K A 4 又は遊技機甲 K A 5 の奏する効果に加え、第 1 手段の停止状態から、第 1 連動状態での連動が生じるのか、第 2 連動状態での連動が生じるのかを遊技者に分からせ難くすることができる。

20

遊技機甲 K A 1 から K A 6 のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第 1 位置に配置されている状態において前記第 2 手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態へ変化された場合に、変位手段は、前記第 1 手段に支持されない状態での非支持変位を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K A 7。

遊技機甲 K A 7 によれば、遊技機甲 K A 1 から K A 6 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段に支持されていないことから第 2 手段との連動ではない動作態様で変位手段を動作させることができる。

遊技機甲 K A 7 において、前記変位手段に前記非支持変位をさせる場合に、前記変位手段と前記第 1 手段との間を仕切るように配設される接触防止部を備えることを特徴とする遊技機甲 K A 8。

30

遊技機甲 K A 8 によれば、遊技機甲 K A 7 の奏する効果に加え、非支持変位において第 1 手段と変位手段とが誤って接触し、破損することを避けることができる。

遊技機甲 K A 1 から K A 8 のいずれかにおいて、前記第 2 手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる場合に、前記変位手段が重力方向に下降変位されることを特徴とする遊技機甲 K A 9。

遊技機甲 K A 9 によれば、遊技機甲 K A 1 から K A 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段が第 1 状態から第 2 状態へ変化する際に、変位手段の変位に要する力を重力で補助させることができる。

遊技機甲 K A 1 から K A 9 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位量を、前記第 1 手段の変位量に対して第 1 の比で変化させる第 1 変位量変化手段と、前記第 2 手段の変位量を、前記第 1 手段の変位量に対して第 2 の比で変化させる第 2 変位量変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 K A 10。

40

遊技機甲 K A 10 によれば、遊技機甲 K A 1 から K A 9 のいずれかにおいて、第 1 手段の変位に伴う変位手段の変位量と第 2 手段の変位量とを異ならせることができるので、連動の設計自由度を向上させることができる。

#### 【 9 0 8 6 】

< 付勢力での移動の停止位置が複数あるように構成 >

移動可能な第 1 移動手段と、その第 1 移動手段の移動に連動して第 1 位置から第 2 位置へ移動可能な第 2 移動手段と、その第 2 移動手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ向け

50

て付勢する付勢手段と、を備える遊技機において、前記第 2 移動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の所定位置に配置された場合の前記第 1 移動手段の移動を防止可能な防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K B 1。

パチンコ機等の遊技機において、付勢力により液晶表示装置の前側に張り出す移動手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 9 - 2 4 0 3 8 6 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の配置は、液晶表示装置の前側か、液晶表示装置の前側とは異なる位置かの 2 位置に限定されており、取り得る状態のバリエーションが少ないことから遊技者が飽きてしまう可能性があり、移動手段を利用した演出効果に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K B 1 によれば、防止手段が第 1 移動手段の移動を防止することにより、第 2 移動手段を第 1 位置と第 2 位置との間の所定位置で止めることができるので、第 2 移動手段の停止位置として、第 1 位置または第 2 位置の 2 種類だけでなく、所定位置も使うことができる。これにより、第 2 移動手段の取り得る状態のバリエーションを増やすことができ、第 2 移動手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K B 1 において、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記第 1 移動手段に伝達可能な伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、前記第 2 移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持しながら所定範囲で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K B 2。

遊技機甲 K B 2 によれば、遊技機甲 K B 1 の奏する効果に加え、所定範囲においては伝達手段の配置が定まっていなくても第 2 移動手段を所定位置に維持することができるので、駆動手段の制御を簡素化することができる。

遊技機甲 K B 2 において、前記伝達手段は、駆動手段の駆動方向に因らず、前記所定範囲における動作が生じた場合に前記第 2 移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持させるように構成されることを特徴とする遊技機甲 K B 3。

遊技機甲 K B 3 によれば、遊技機甲 K B 2 の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力に沿う方向の動作か、付勢力に抗する方向の動作かによらず、第 2 移動手段を所定位置に維持し易くすることができる。これにより、第 2 移動手段を高速移動させた後に所定位置で急速停止させる動作態様を、動作方向に因らず、簡素な制御で実現可能とすることができる。

遊技機甲 K B 2 又は K B 3 において、前記伝達手段は、前記第 1 移動手段側に配設される第 1 伝達手段と、前記駆動手段側に配設される第 2 伝達手段と、を備え、前記第 2 伝達手段は、前記第 1 伝達手段の凹設部に進入した状態において第 1 伝達手段の動作を停止させる動作停止手段を備え、前記遊技機は、前記動作停止手段の配置を検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K B 4。

遊技機甲 K B 4 によれば、遊技機甲 K B 2 又は K B 3 の奏する効果に加え、動作停止手段に複数の機能を兼用させることができ、動作停止手段の形状を簡素化させることができる。

遊技機甲 K B 4 において、前記第 2 移動手段が所定位置に配置されるか否かで、前記検出手段の出力が切り替えられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K B 5。

遊技機甲 K B 5 によれば、遊技機甲 K B 4 の奏する効果に加え、検出手段の出力から第 2 移動手段が所定位置に配置されているか否かを判定することができる。

遊技機甲 K B 1 から K B 5 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記第 1 位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機甲 K B 6。

遊技機甲 K B 6 によれば、遊技機甲 K B 1 から K B 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 移動手段が第 1 位置に配置された状態における、第 2 移動手段からの力による第 1 移動手段の移動を防止することができる。これにより、第 2 移動手段を第 1 位置で停止させることができる。

遊技機甲 K B 1 から K B 6 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記第 2 位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可

10

20

30

40

50



能方向とが直交することを特徴とする遊技機甲 K B 7。

遊技機甲 K B 7 によれば、遊技機甲 K B 1 から K B 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 移動手段が第 2 位置に配置された状態における、第 2 移動手段からの力による第 1 移動手段の移動を防止することができる。これにより、第 2 移動手段を第 2 位置で停止させることができる。

遊技機甲 K B 1 から K B 7 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記所定位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可能方向とが平行となることを特徴とする遊技機甲 K B 8。

遊技機甲 K B 8 によれば、遊技機甲 K B 1 から K B 7 のいずれかの奏する効果に加え、所定位置に配置された第 2 移動手段への力の伝達効率を向上させることができる。

10

【 9 0 8 7 】

< スライド移動する部材のスライド開始時までの助走範囲を構成 >

所定軸を中心に回転移動可能に支持される第 1 手段と、その第 1 手段の回転移動と連動して第 1 位置から第 2 位置へ移動可能な第 2 手段と、を備え、前記第 2 手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第 1 手段の移動方向が、前記第 2 手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 1。

パチンコ機等の遊技機において、回転移動する第 1 手段と移動する第 2 手段とを備え、第 1 手段の周方向の力を第 2 手段に伝達させることで、第 2 手段を移動させる遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 0 9 8 0 2 7 号公報を参照）。

20

しかし、上述した従来の遊技機では、第 2 手段としての扉部材に力を伝達させる第 1 手段としてのピニオンは、第 2 手段の配置に関係なく荷重を与えるものであり、扉部材および自身の慣性に打ち勝って回転するために必要な駆動力が大きいことから、駆動装置が励磁されてからピニオンの回転が開始されるまでの時間差が長くなり易いという問題点があった。即ち、第 2 手段の動作に改善の余地があるという問題点があった。

そのため、遊技機の演出に合わせたタイミングで駆動装置が励磁されても、ピニオン及び扉部材の動作タイミングが遅れることになるので、演出に合致しないタイミングでピニオン及び扉部材が動作することになり、演出効果が低下する可能性がある。即ち、上述した従来の遊技機では、第 2 手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K C 1 によれば、第 2 手段を第 1 位置から第 2 位置へ移動させる際に、第 1 手段の移動方向が第 2 手段の移動方向に沿うので、第 1 手段の回転の勢いを利用して第 2 手段の慣性に容易に打ち勝つことができ、第 2 手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第 2 手段の動作を改善することができ、第 2 手段の演出効果を改善することができる。

30

遊技機甲 K C 1 において、前記第 1 手段の移動方向が前記第 2 手段の移動方向に沿う場合に、前記第 1 手段の回転先端が前記所定軸よりも下側に位置するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 2。

遊技機甲 K C 2 によれば、遊技機甲 K C 1 の奏する効果に加え、第 1 手段の移動方向が第 2 手段の移動方向に沿う姿勢で第 1 手段を安定させ易くすることができる。

遊技機甲 K C 1 又は K C 2 において、前記第 1 手段に所定方向で当接し得る当接手段を備え、前記第 1 手段が前記当接手段と当接し停止されることに基づいて、前記第 2 手段が前記第 2 位置に維持可能とされることを特徴とする遊技機甲 K C 3。

40

遊技機甲 K C 3 によれば、遊技機甲 K C 1 又は K C 2 の奏する効果に加え、第 1 手段が当接手段と当接し停止されることに基づいて、第 2 手段が第 2 位置に配置されることから、第 2 手段を係止する必要を無くすることができるので、第 2 手段を第 2 位置で停止させるために第 2 手段に大きな荷重がかけられるという事態を避けることができ、第 2 手段の破損を防止することができる。

遊技機甲 K C 3 において、前記当接手段は、前記第 1 手段に回転方向から当接する面であって、前記第 2 手段の移動方向に対して傾斜する傾斜面として構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 4。

50

遊技機甲 K C 4 によれば、遊技機甲 K C 3 の奏する効果に加え、傾斜面に第 1 手段が当接している状態で、第 1 手段に第 2 手段の移動方向の荷重が加えられた場合に、その荷重を、所定軸へ向かう方向と、第 1 手段の回転方向とに分散させることができる。これにより、所定軸が受ける荷重を低減することができる。

遊技機甲 K C 1 から K C 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段が所定方向に回転動作され前記第 2 手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置まで移動された後に継続される前記第 1 手段の回転動作により、前記第 2 手段が移動されないように構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 5。

遊技機甲 K C 5 によれば、遊技機甲 K C 1 から K C 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の過回転による第 2 手段の配置のずれを回避し易くすることができる。

10

遊技機甲 K C 1 から K C 5 のいずれかにおいて、前記第 2 手段を前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第 1 手段の移動方向が、前記第 2 手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 6。

遊技機甲 K C 6 によれば、遊技機甲 K C 1 から K C 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 移動手段の移動方向に因らず第 2 手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第 2 手段の演出効果を改善することができる。

遊技機甲 K C 1 から K C 6 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の回転量に比例して前記第 2 手段の移動方向で移動可能とされる第 3 手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K C 7。

20

遊技機甲 K C 7 によれば、遊技機甲 K C 1 から K C 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段の移動を開始させる前に予め第 1 手段を回転させている状態において、第 3 手段を移動させることができるので、遊技機の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K C 3 から K C 7 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の回転量には、前記第 3 手段の移動が生じない程度の限界値が設定されており、前記第 2 手段が前記第 2 位置に到達してから前記第 1 手段が前記当接手段に当接するまでの回転量は、前記限界値以下となるように構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 8。

遊技機甲 K C 8 によれば、遊技機甲 K C 3 から K C 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の過回転により第 3 手段が位置ずれすることを回避することができる。

遊技機甲 K C 7 又は K C 8 において、前記第 2 手段を移動させない範囲における前記第 1 手段の往復動作を可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 9。

30

遊技機甲 K C 9 によれば、遊技機甲 K C 7 又は K C 8 の奏する効果に加え、第 2 手段の移動が生じる場合に比較して、第 3 手段を抵抗少なく移動させることができる。

遊技機甲 K C 9 において、前記第 1 手段への駆動力伝達が、第 1 手段の所定量の移動を待たずに停止されるよう制御されることを特徴とする遊技機甲 K C 10。

遊技機甲 K C 10 によれば、遊技機甲 K C 9 の奏する効果に加え、駆動力による勢いで移動した第 1 手段が、第 2 手段の慣性抵抗（静止摩擦）により停止されることになるので、第 1 手段の所定量の移動中において駆動力伝達を生じさせ続ける場合に比較して、第 2 手段の誤動作を回避し易くすることができる。

#### 【 9 0 8 8 】

40

< 球に対する光の見え方を演出に利用するように発光手段を配置する >

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態を形成可能な形成手段と、所定の照射範囲に光を照射可能な光照射手段と、を備え、前記入球領域へ向かう第 1 流下態様または前記入球領域へ向かわない第 2 流下態様で遊技球を流下させ得るよう構成され、遊技球が前記第 1 流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様と、遊技球が前記第 2 流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様とを異ならせるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K D 1。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域に遊技球を案内可能な状態と案内不能な状態とを切り替える可動体よりも上流側の下側領域に光照射手段を配置し、発光演出を行う遊

50

技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 2 0 2 2 0 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、光照射手段の上側に形成される坂の上を遊技球が流下するものであり、光照射手段からの光が照射される領域には遊技球が入り込まないよう構成されているので、遊技球が流下した場合に光の見え方が変化することは無く光照射手段の付近では遊技球が明るく見えるのだが、可動体と光照射手段との間に若干の距離があるために可動体側に光が届きにくく、可動体付近が暗く視認されてしまい、通常の注目力で行う遊技では入球領域に遊技球が入っているのかどうか判別し難い。

そのため、遊技者に可動体付近を覗き込む遊技を強いることになり、遊技者の遊技負担を大きくさせ、興趣の向上を図れなくなる可能性があった。即ち、上述した従来の遊技機では、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機甲 K D 1 によれば、遊技球が入球領域へ向かう第 1 流下態様で流下しているか、遊技球が入球領域へ向かわない第 2 流下態様で流下しているかによって、光照射手段からの光の見え方を異ならせることができるので、光照射手段からの光を視認することにより、遊技球が入球領域へ向かっているか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

遊技機甲 K D 1 において、前記光照射手段は、前記第 1 流下態様で流下する遊技球に光が遮蔽されない位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 K D 2。

遊技機甲 K D 2 によれば、遊技機甲 K D 1 の奏する効果に加え、遊技球が入球領域に入球を継続している場合においても、光照射手段からの光による演出効果を維持することができる。

20

遊技機甲 K D 1 又は K D 2 において、前記光照射手段は、前記形成手段を光で照らす位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 K D 3。

遊技機甲 K D 3 によれば、遊技機甲 K D 1 又は K D 2 の奏する効果に加え、形成手段の視認性が低下することを回避し易くすることができる。

遊技機甲 K D 3 において、前記形成手段よりも正面側に配置され遊技球の流下経路を覆う覆設手段を備え、前記覆設手段の正面側に描かれる形状は、前記形成手段の形状に沿う形状とされることを特徴とする遊技機甲 K D 4。

遊技機甲 K D 4 によれば、遊技機甲 K D 1 から K D 3 のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の視認性が向上されることに伴って、覆設手段の視認性を向上させることができる。即ち、形成手段を介して視認される光により覆設手段の正面側に描かれる形状を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

30

遊技機甲 K D 4 において、前記覆設手段に描かれる前記形状は、後方を視認し易い第 1 視認部と、その視認容易部よりも視認性が劣る第 2 視認部とから形成され、前記第 1 視認部は、少なくとも前記第 1 流下態様における遊技球の流下経路の前方に形成され、前記形成手段を介して進行する光は、前記第 1 視認部を通過することを特徴とする遊技機甲 K D 5。

遊技機甲 K D 5 によれば、遊技機甲 K D 4 の奏する効果に加え、第 1 流下態様で流下する遊技球に対する注目力を向上させることができると共に、第 1 視認部を明るくすることで後方の視認性を向上させることができる。

40

遊技機甲 K D 1 から K D 5 のいずれかにおいて、形成手段を支持する支持手段を備え、その支持手段は、形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能に形成される反射部を備えることを特徴とする遊技機甲 K D 6。

遊技機甲 K D 6 によれば、遊技機甲 K D 1 から K D 5 のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の色味が反射部を介しても視認されるように構成することができる。

遊技機甲 K D 6 において、前記反射部は、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能とされ、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせない状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射不可能とされることを特徴とする遊技機甲 K D 7。

遊技機甲 K D 7 によれば、遊技機甲 K D 6 の奏する効果に加え、反射部の視認態様と、

50

形成手段の状態とが対応づけられる。これにより、形成手段の状態の変化が分かり難い場合であっても、反射部を視認することで形成手段の状態を把握することができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

遊技機甲 K D 6 又は K D 7 において、前記反射部は、遊技球の流下経路よりも上側に形成されることを特徴とする遊技機甲 K D 8。

遊技機甲 K D 8 によれば、遊技機甲 K D 6 又は K D 7 の奏する効果に加え、流下経路を流下する遊技機により反射部が隠される事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲 K D 3 から K D 8 のいずれかにおいて、前記覆設手段は、前記形成手段を背景として視認可能な位置に前記形成手段よりも小さな形状部を備えることを特徴とする遊技機甲 K D 9。

10

遊技機甲 K D 9 によれば、遊技機甲 K D 3 から K D 8 のいずれかの奏する効果に加え、形成手段を背景とした形状部の視認態様と、形成手段を背景としない形状部の視認態様とを異ならせることで、固定の覆設手段の見え方を变化させることができる。

遊技機甲 K D 9 において、前記形状部が、前記形成手段の上流側位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 K D 10。

遊技機甲 K D 10 によれば、遊技機甲 K D 9 の奏する効果に加え、形状部により注目させる箇所を形成手段の上流側位置とすることで、形状部付近で遊技者に視認された遊技球が入球領域に入球するまでの時間を長く確保することができる。これにより、遊技者に入球領域への入球を確認させる時間的余裕を与えることができる。

20

#### 【 9 0 8 9 】

< 化粧板の背後の変位手段の見え方が配置によって異なる >

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる第 1 位置と遊技球を前記入球領域へ向かわせない第 2 位置とに変位可能な変位手段と、光透過性材料から形成され、所定方向視で前記変位手段の少なくとも一部と重なるよう配置される透過手段と、を備え、前記透過手段には所定の装飾が施され、前記変位手段が前記第 1 位置に配置されるか前記第 2 位置に配置されるかによって、前記所定方向視における前記変位手段と前記透過手段との重なる領域が変化し得ることを特徴とする遊技機甲 K E 1。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域の正面側に覆設される化粧部材が可動とされ、その化粧部材を動かすことで入球領域付近の見え方を变化させる遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 0 7 2 9 3 号公報を参照）。

30

しかし、上述した従来の遊技機では、化粧部材を動作させるための駆動手段や伝達機構が別途必要となることから、入球領域付近の領域が駆動手段や伝達機構により圧迫され易く、入球領域付近の設計自由度が低くなるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K E 1 によれば、透過手段を通して変位手段が視認される構造において、変位手段の配置が変化することで透過手段と変位手段とが重なる領域が変化することから、透過手段を動作させなくても透過手段の所定の装飾を異なる態様で視認させることができる。これにより、駆動手段や伝達機構が配設されるスペースを空けることができ、入球領域付近の設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲 K E 1 において、前記変位手段が前記第 1 位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の背景とされることで、前記変位手段が前記第 2 位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機甲 K E 2。

40

遊技機甲 K E 2 によれば、遊技機甲 K E 1 の奏する効果に加え、変位手段が第 1 位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機甲 K E 1 又は K E 2 において、前記所定の装飾は、前記入球領域と関連する形状とされることを特徴とする遊技機甲 K E 3。

遊技機甲 K E 3 によれば、遊技機甲 K E 1 又は K E 2 の奏する効果に加え、所定の装飾

50

への注目を、入球領域への注目へと誘導させ易くすることができる。

遊技機甲 K E 1 から K E 3 のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記所定方向視とは異なる方向視であって、前記所定の装飾と前記変位手段とが重ならない方向視において視認可能な位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 K E 4。

遊技機甲 K E 4 によれば、遊技機甲 K E 1 から K E 3 のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾における視認態様の变化を煩わしく感じる遊技者に対して、遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲 K E 1 において、前記変位手段が前記第 1 位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の後方から退避されることで、前記変位手段が前記第 2 位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機甲 K E 5。 10

遊技機甲 K E 5 によれば、遊技機甲 K E 1 の奏する効果に加え、変位手段が第 1 位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機甲 K E 1 から K E 5 のいずれかにおいて、前記入球領域を複数備え、前記所定の装飾が、各入球領域に対応して複数設けられることを特徴とする遊技機甲 K E 6。

遊技機甲 K E 6 によれば、遊技機甲 K E 1 から K E 5 のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾を視認することで、複数の入球領域のどこに遊技球が案内されるのかを把握し易くすることができる。 20

遊技機甲 K E 6 において、複数の前記所定の装飾は、異なる大きさに形成されることを特徴とする遊技機甲 K E 7。

遊技機甲 K E 7 によれば、遊技機甲 K E 6 の奏する効果に加え、所定の装飾による遊技球の入球先の判別をしやすくすることができる。また、複数の入球領域の利益差に応じて、所定の装飾の大小関係が設定されることで、遊技者に直感的に得られる利益を把握させることができる。

遊技機甲 K E 6 又は K E 7 において、複数の前記所定の装飾は、一方の内部に他方が配置される態様で設けられることを特徴とする遊技機甲 K E 8。

遊技機甲 K E 8 によれば、遊技機甲 K E 6 又は K E 7 の奏する効果に加え、複数の所定の装飾に注目させる場合に、遊技者が視線を変えることを不要することができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。 30

遊技機甲 K E 1 から K E 8 のいずれかにおいて、前記透過手段は、前記変位手段の位置を合わせる位置合わせ部を備えることを特徴とする遊技機甲 K E 9。

遊技機甲 K E 9 によれば、遊技機甲 K E 1 から K E 8 のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部により、変位手段が第 1 状態とされた場合における変位手段と所定の装飾との位置ずれを抑制することができる。

遊技機甲 K E 9 において、前記位置合わせ部は、前記所定の装飾とは異なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲 K E 10。

遊技機甲 K E 10 によれば、遊技機甲 K E 9 の奏する効果に加え、所定の装飾の視認性を確保することができる。 40

#### 【 9 0 9 0 】

< 複数の層を組み合わせで一連の装飾となる構造 >

第 1 の層に第 1 手段が配置可能とされ、所定方向視において前記第 1 の層と重なる第 2 の層に第 2 手段が配置可能とされる遊技機において、前記第 2 手段と、前記第 1 手段とは、独立して変位可能であり、前記所定方向視において所定領域に配置される前記第 1 手段および前記第 2 手段が、一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機甲 K F 1。

パチンコ機等の遊技機において、はさみの刃を模した形状から形成される第 1 手段および第 2 手段を備え、第 1 手段および第 2 手段により一連の視認態様で視認される遊技機が 50

ある（例えば、特開 2 0 1 1 - 1 1 0 2 5 5 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、第 1 手段および第 2 手段が互いに連動しているため、動作速度が遅くなり、第 1 手段および第 2 手段が液晶表示装置の外方に配置された状態から、第 1 手段および第 2 手段が液晶表示装置の前方に配置されて一連の視認態様で視認させる状態に変化するまでに時間が長くかかることになり、演出の自由度が低くなる可能性があるという問題点があった。即ち、第 1 手段および第 2 手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K F 1 によれば、第 1 手段が、第 2 手段に対して独立して変位可能に構成されているので、第 1 手段の動作速度が第 2 手段の重さにより制限されることを避けることができ、第 1 手段および第 2 手段の動作の迅速化を図ることができ、第 1 手段および第 2 手段の演出効果を向上させることができる。

10

遊技機甲 K F 1 において、前記第 1 手段が視認態様の異なる可動状態と非可動状態とを切替可能に構成され、非可動状態において前記一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機甲 K F 2。

遊技機甲 K F 2 によれば、遊技機甲 K F 1 の奏する効果に加え、第 1 手段で動的に演出する状態と、第 1 手段を非可動として一連の形状に注目させる状態とを切り替えることができる。

遊技機甲 K F 1 又は K F 2 において、前記第 1 手段は、動作手段と被動作手段とを備え、動作手段の変位が、被動作手段の状態に対応して生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K F 3。

20

遊技機甲 K F 3 によれば、遊技機甲 K F 1 又は K F 2 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段と被動作手段とが独立動作する場合のように互いに衝突することを防止することができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段が非可動状態とされる場合において前記第 2 手段が可動とされることを特徴とする遊技機甲 K F 4。

遊技機甲 K F 4 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段についても第 1 手段に独立して変位可能とされることから、動作演出のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段と前記第 2 手段とが一連の視認態様で視認されない状態から、前記第 1 手段と前記第 2 手段とが移動することで互いに近づいた近接状態において一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機甲 K F 5。

30

遊技機甲 K F 5 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 4 のいずれかの奏する効果に加え、一連の視認態様で視認される範囲を狭めることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 5 のいずれかにおいて、前記第 1 手段または前記第 2 手段は、前記所定領域で動作が停止され、前記所定領域以外の領域では動作が継続され得ることを特徴とする遊技機甲 K F 6。

遊技機甲 K F 6 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 5 のいずれかの奏する効果に加え、所定領域において一連の視認態様で視認される場合以外における第 1 手段または第 2 手段の視認態様を継続動作により変化させることができるので、一連の視認態様で視認される態様への注目力を向上させることができる。

40

遊技機甲 K F 1 から K F 6 のいずれかにおいて、前記第 1 手段で囲われる領域に前記第 2 手段が配置され、前記第 2 手段の発光態様に対応して、前記第 1 手段の発光態様が変化されることを特徴とする遊技機甲 K F 7。

遊技機甲 K F 7 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 6 のいずれかの奏する効果に加え、発光態様に対応させることにより第 1 手段および第 2 手段による演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 7 のいずれかにおいて、前記所定方向視において前記第 1 手段または前記第 2 手段と重なり得る位置に表示領域を有する表示装置を備え、前記表示領域

50

からの光が、前記第 1 手段または前記第 2 手段に対応する領域で照らされることを特徴とする遊技機甲 K F 8。

遊技機甲 K F 8 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 7 のいずれかの奏する効果に加え、表示装置の表示領域からの光により第 1 手段または第 2 手段を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K F 8 において、前記表示領域からの光の態様が、前記第 1 手段または前記第 2 手段の変位中と、前記第 1 手段または前記第 2 手段の非変位中とで変化可能とされることを特徴とする遊技機甲 K F 9。

遊技機甲 K F 9 によれば、遊技機甲 K F 8 の奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段の見せ方を、変位中と非変位中とで異ならせることができるので、一連の視認態様で視認させる状態と、それ以外の状態とで、第 1 手段または第 2 手段の見せ方にバリエーションを設けることができる。

遊技機甲 K F 8 又は K F 9 において、前記表示領域で、前記第 1 手段または前記第 2 手段の視認態様に対応した表示がされることを特徴とする遊技機甲 K F 10。

遊技機甲 K F 10 によれば、遊技機甲 K F 8 又は K F 9 の奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段が透過性材料で構成されている場合に、表示領域における表示と第 1 手段または第 2 手段自体の装飾とが組み合わせられた視認態様で視認させることができる。

また、第 1 手段または第 2 手段に動作不良が生じた場合であっても、表示領域における表示を第 1 手段または第 2 手段に代替させることができ、演出効果の低下を最小限に留めることができる。

遊技機甲 K F 8 から K F 10 のいずれかにおいて、前記表示装置による表示と、前記第 1 手段または前記第 2 手段とが連動されることを特徴とする遊技機甲 K F 11。

遊技機甲 K F 11 によれば、第 1 手段または第 2 手段が配置されていない層における表示装置の表示領域全体を利用して、第 1 手段または第 2 手段に連動される対象を遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者に注目させる領域を広げられる。

遊技機甲 K F 8 から K F 11 のいずれかにおいて、前記表示装置による表示を視認させる第 1 視認範囲と、前記第 1 視認範囲とは異なる態様で視認させる第 2 視認範囲と、を備え、前記第 2 視認範囲は、前記第 1 視認範囲よりも前側の層に形成されることを特徴とする遊技機甲 K F 12。

遊技機甲 K F 12 によれば、遊技機甲 K F 8 から K F 11 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 視認範囲と、第 2 視認範囲とを、前後配置の関係する視認態様で視認させることができるので、立体感または積層感のある演出を実現できる。

遊技機甲 K F 12 において、前記第 1 視認範囲と、前記第 2 視認範囲との隙間を狭める隙間防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K F 13。

遊技機甲 K F 13 によれば、遊技機甲 K F 12 の奏する効果に加え、第 1 視認範囲における視認態様と、第 2 視認範囲における視認態様とを一連の視認態様で視認させ易くすることができる。

遊技機甲 K F 8 から K F 13 のいずれかにおいて、前記第 1 手段または前記第 2 手段の変位に伴って変位される発光手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K F 14。

遊技機甲 K F 14 によれば、遊技機甲 K F 8 から K F 13 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段の変位に対する、光演出の時間遅れを回避し易くすることができる。

遊技機甲 K F 8 から K F 14 のいずれかにおいて、前記第 1 の層における視認態様は、電圧制御に基づく前記第 2 の層における状態に対応して変化し得ることを特徴とする遊技機甲 K F 15。

遊技機甲 K F 15 によれば、遊技機甲 K F 8 から K F 14 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 の層における第 2 手段の状態に対応して第 1 手段の視認態様の变化を生じさせることができる。

遊技機甲 K F 15 において、前記第 2 の層における状態に対応して、所定の光を遮断する遮断範囲と、所定の光を遮断しない非遮断範囲と、を構成可能とされることを特徴とす

10

20

30

40

50

る遊技機甲 K F 1 6。

遊技機甲 K F 1 6 によれば、遊技機甲 K F 1 5 の奏する効果に加え、第 2 の層における状態によって背面からの光の透過態様を変化させることにより、第 2 の層および第 1 の層とを重ねた視認態様を変化させることができる。

#### 【 9 0 9 1 】

< ベース板の裏側に基板を配置 >

正面側に遊技領域が形成される遊技盤と、その遊技盤に光を照射する光照射手段と、を備え、前記光照射手段は、前記遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で光が前記遊技盤に進入し得る位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 K G 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の背面側に発光基板が配設され、発光基板に配設される L E D 等の発光手段から正面側へ向けて光が照射されることで、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材を明るく照らすように構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 6 - 3 3 3 8 8 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、限られた発光手段で遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材の広い範囲を明るく照らすために、発光基板を遊技盤からある程度離して配設する必要があるため、そのためのスペースを遊技盤の背面側に確保する必要がある一方で、発光基板と遊技盤との間に演出用の可動役物を配設してしまうと、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材に可動役物の影が映ることで暗くなってしまうため、この観点からは発光手段を遊技盤側に寄せて可動役物の配設スペースを作りたいという、相反する課題があった。即ち、光照射手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K G 1 によれば、光照射手段からの光は遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で遊技盤に進入し得る位置に配置されることから、遊技盤の厚さ幅の内側で光の照射範囲を拡げられ、光により照らす面積を増大させることができることから遊技盤を明るく視認させることができると共に、光照射手段を遊技盤の後方に離して配置する必要がないので、遊技盤の背面側に可動役物の配設スペースを十分確保することができる。即ち、光照射手段の配置を改善することができる。

遊技機甲 K G 1 において、前記光照射手段は、前記遊技盤の後方に配設されることを特徴とする遊技機甲 K G 2。

遊技機甲 K G 2 によれば、遊技機甲 K G 1 の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤で隠すように配設することができ、見栄えを良くすることができる。

遊技機甲 K G 1 又は K G 2 において、前記遊技盤は前記遊技領域が形成される範囲外において背面側に凹設される凹設部を備え、その凹設部により形成される空間に前記光照射手段が配置されることを特徴とする遊技機甲 K G 3。

遊技機甲 K G 3 によれば、遊技機甲 K G 1 又は K G 2 の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤の厚み寸法内に収めることができるので、遊技盤の背面側のスペースを確保し易くすることができる。

遊技機甲 K G 1 から K G 3 のいずれかにおいて、前記遊技盤は、背面側面に前記光照射手段からの光を正面側へ向けさせるための変化部を備えることを特徴とする遊技機甲 K G 4。

遊技機甲 K G 4 によれば、遊技機甲 K G 1 から K G 3 のいずれかの奏する効果に加え、変化部の配置により正面視における光の見え方を容易に設計することができる。

遊技機甲 K G 4 において、前記遊技盤は、前記変化部にシボ加工が形成されることを特徴とする遊技機甲 K G 5。

遊技機甲 K G 5 によれば、遊技機甲 K G 4 の奏する効果に加え、変化部で光を拡散させることができ、変化部を明るく視認させるための L E D 等の光照射部の個数を削減させることができる。

遊技機甲 K G 4 又は K G 5 において、前記変化部は、前記光照射手段から所定の光軸で発射される光が到達し得る複数位置に形成されることを特徴とする遊技機甲 K G 6。

遊技機甲 K G 6 によれば、遊技機甲 K G 4 又は K G 5 の奏する効果に加え、所定の光軸

10

20

30

40

50



で発射される光により変化部が明るく視認される範囲を広げることができる。

遊技機甲 K G 4 から K G 6 のいずれかにおいて、前記変化部は、前記遊技盤の内側の開口部の縁部に周状に形成されることを特徴とする遊技機甲 K G 7。

遊技機甲 K G 7 によれば、遊技機甲 K G 4 から K G 6 のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤の内側の開口部の縁部を略円環状に照らすことができる。これにより、開口部内側に配置される表示装置への視線誘導をし易くすることができる。

遊技機甲 K G 7 において、前記変化部は、前記開口部の縁部前端よりも縁部後端の方が開口が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機甲 K G 8。

遊技機甲 K G 8 によれば、遊技機甲 K G 7 の奏する効果に加え、開口部の縁部前端を基準として遊技盤にセンターフレームを配設することができ、変化部を介する光によりセンターフレームを明るく照らすことができる。

遊技機甲 K G 1 から K G 8 のいずれかにおいて、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光の進行方向が正面側へ向けられるまでの間、その光は前記遊技盤の厚み寸法内を進行することを特徴とする遊技機甲 K G 9。

遊技機甲 K G 9 によれば、遊技機甲 K G 1 から K G 8 のいずれかの奏する効果に加え、正面側へ向けられる前の光が遊技領域内を進行する場合と異なり、遊技領域を流下する球に光が遮られることを回避することができる。

遊技機甲 K G 9 において、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光は、前記遊技領域に配設される入球領域に入球した遊技球の通過経路を通過可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K G 10。

遊技機甲 K G 10 によれば、遊技機甲 K G 9 の奏する効果に加え、光照射手段から進入した光が遮蔽された場合と、遊技球が入球領域に入球したことを対応付けることができるので、光照射手段から照射される光に対する注目力を向上させることができる。

#### 【 9 0 9 2 】

< 視認部の視認態様が変化し得る回転動作手段 >

視認態様が変化し得る所定の視認部を有する動作手段を備え、前記所定の視認部が回転移動し得ることを特徴とする遊技機甲 K K H 1。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 9 8 0 2 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して連動される動作手段が、遊技機中央部に固定された表示装置の手前側で開閉される動作をするに過ぎず、この場合、表示装置への注目力は向上されるが、動作手段を目で追わせるように注目させることは難しい。即ち、動作手段の演出効果について改善の余地があった。

これに対し、遊技機甲 K K H 1 によれば、所定の視認部が回転移動し得ることから、動作手段の回転動作が所定の一点を中心に継続される場合に、所定の視認部の視認態様の变化を確認するために、動作手段への注目力を向上させることができる。その場合に、回転中心からある程度の範囲を視界に収めておけば済むので、所定の視認部の視認態様の变化を確認しようとする遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲 K K H 1 において、前記動作手段は、回転移動することに伴って前記所定の視認部を通した視認態様が変化されることを特徴とする遊技機甲 K K H 2。

遊技機甲 K K H 2 によれば、遊技機甲 K K H 1 の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の变化に注目させるタイミングを動作手段の回転移動中に限定させることができるので、所定の視認部の視認態様の变化がいつ生じるか分からない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲 K K H 1 又は K K H 2 において、前記所定の視認部の視認態様は、前記動作手段の回転軸を挟んで位置する第 1 位置および第 2 位置で少なくとも変わり得ることを特徴とする遊技機甲 K K H 3。

遊技機甲 K K H 3 によれば、遊技機甲 K K H 1 又は K K H 2 の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様が変化する箇所が 1 箇所である場合に比較して、所定の視認部の視認態様の变化の確認の難易度を上げることができるので、遊技者の動作手段に対する注目力

10

20

30

40

50

をより向上させることができる。

遊技機甲 K K H 3 において、前記第 1 位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合と、前記第 2 位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合とで、遊技者が得られる利益が変化し得ることを特徴とする遊技機甲 K K H 4。

遊技機甲 K K H 4 によれば、遊技機甲 K K H 3 の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に対する遊技者の興味関心を向上させることができ、動作手段に対する注目を増大させることができる。

遊技機甲 K K H 1 から K K H 4 のいずれかにおいて、前記所定の視認部の視認態様が、第 1 の視認態様で変化する場合と、第 2 の視認態様で変化する場合とがあることを特徴とする遊技機甲 K K H 5。

遊技機甲 K K H 5 によれば、遊技機甲 K K H 1 から K K H 4 のいずれかの奏する効果に加え、所定の視認態様が、どのように変化するかに対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技者の動作手段に対する注目を向上させることができる。

#### 【 9 0 9 3 】

＜ 球流下と回転動作手段とを関連させる演出 ＞

遊技機甲 K K H 1 から K K H 5 のいずれかにおいて、遊技者に視認され得るよう構成され、遊技球の流下に対応して動かされ得る動作手段を備える遊技機甲 K H 1。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 9 8 0 2 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して動作手段の演出動作が実行されることに留まり、その動作態様から実際の遊技球の流下についての情報を得ることは難しかった。そのため、遊技者の目線が動作手段に注目している場合には遊技球の流下態様を把握することはできず、遊技球の流下の感じを見ながら遊技球の発射強度の調整をリアルタイムで行うことが困難であった。

この場合、液晶表示装置でのロングリーチを視認しながら遊技球の発射を継続することが困難であり、特別図柄の保留を満タンまで溜めた状態で遊技を行いたい遊技者の遊技負担を増加させる可能性が高く、興趣が低下する可能性がある。このように、上述した従来の遊技機では、動作手段に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K H 1 によれば、遊技機甲 K K H 1 から K K H 5 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動きを遊技者が視認することにより、遊技球の流下について遊技者に把握させることができる。これにより、動作手段を改善することができる。

遊技機甲 K H 1 において、遊技球の流下に基づく所定条件が成立した場合に前記動作手段が動かされることを特徴とする遊技機甲 K H 2。

遊技機甲 K H 2 によれば、遊技機甲 K H 1 の奏する効果に加え、遊技領域に遊技球が流下してさえいれば動作手段に動きが生じる場合に比較して、動作手段の動きから、遊技者が遊技球の流下態様を予測し易くすることができる。

遊技機甲 K H 1 又は K H 2 において、前記動作手段が動き得る状態で支持され、一側端部を支点とする変位が可能に構成される支持手段と、その支持手段の変位を許容する許容状態と、前記支持手段の変位を規制する規制状態とを構成可能な規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 K H 3。

遊技機甲 K H 3 によれば、遊技機甲 K H 1 又は K H 2 の奏する効果に加え、支持手段の配置に対応して、動作手段の配置にバリエーションを持たせることができるので、流下態様の状態の把握を容易にすることができる。

遊技機甲 K H 2 又は K H 3 において、遊技領域を流下する遊技球が所定部位を通過した場合に前記前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機甲 K H 4。

遊技機甲 K H 4 によれば、遊技機甲 K H 2 又は K H 3 の遊技機の奏する効果に加え、動作手段の動きを視認することで、遊技球が所定部位を通過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定部位としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の流下が検出されることで所定の賞球の払い出しが実行される賞球口であっても良いし、賞球の払い出しは

10

20

30

40

50

生じないが何らかの抽選が実行される開口でも良いし、賞球の払い出しも何らかの抽選も実行されず単に遊技球の流下を検出する検出センサであっても良いし、遊技球からのエネルギーの伝達により動作される動作部材の被衝突部であっても良い。

遊技機甲 K H 4 において、前記動作手段の上側の第 1 所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされない一方、前記第 1 所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が動かされ得ることを特徴とする遊技機甲 K H 5。

遊技機甲 K H 5 によれば、遊技機甲 K H 4 の奏する効果に加え、動作手段を視認することで、動作手段を基準にして、遊技球が左右どちら側を流下しているのかを遊技者に把握させることができる。これにより、例えば、右打ち遊技を実行しているつもりの遊技者に対して、遊技球が左側に流下していることに気付かせ易くすることができる。

10

遊技機甲 K H 4 において、前記動作手段の上側の第 2 所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が右方側に動かされる一方、前記第 2 所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が左方側に動かされ得ることを特徴とする遊技機甲 K H 6。

遊技機甲 K H 6 によれば、遊技機甲 K H 4 の奏する効果に加え、動作手段の動きの方向と、遊技球の流下する方向とが対応しているので、動作手段を視認した遊技者に対して、遊技球の流下について直感的に理解させ易くすることができる。

遊技機甲 K H 6 において、前記第 2 所定部位よりも上側に位置する第 3 所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされないことを特徴とする遊技機甲 K H 7。

20

遊技機甲 K H 7 によれば、遊技機甲 K H 6 の奏する効果に加え、動作手段との離間幅と、動作手段の動きの有無とが対応しているので、動作手段が動いていないことを視認した遊技者に対して、遊技球が動作手段と離れた位置を流下していることを把握させ易くすることができる。

遊技機甲 K H 4 から遊技機甲 K H 7 のいずれかにおいて、前記所定部位を遊技球が通過したことに基づいて前記動作手段が動いている状態において、前記所定部位を遊技球が通過した場合に、前記動作手段の動く速度が変化されることを特徴とする遊技機甲 K H 8。

遊技機甲 K H 8 によれば、遊技機甲 K H 4 から K H 7 のいずれかの奏する効果に加え、頻度や流下方向にランダム性を有する遊技球の流下を動作手段の動きに反映させることで、ランダム性の高い演出を動作手段で実行させることができる。更に、動作手段の動く速度の変化を視認した遊技者に対して、所定部位を再び遊技球が通過したことを把握させることができるので、遊技球の流下のパターン（流下態様のばらつきの程度）を遊技者が把握し易くすることができる。

30

遊技機甲 K H 3 から K H 8 のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記規制手段が前記許容状態か前記規制状態かに関わらず、前記動作手段が動き得る状態で支持することを特徴とする遊技機甲 K H 9。

遊技機甲 K H 9 によれば、遊技機甲 K H 3 から K H 8 のいずれかの奏する効果に加え、支持手段が変位される状態か、支持手段の変位が規制される状態かのいずれかでのみ動作手段が動き得る場合に比較して、動作手段による見映えの向上の効果を生じさせることができる状態を増やすことができる。

40

遊技機甲 K H 3 から K H 9 のいずれかにおいて、前記規制手段の前記許容状態から前記規制状態への変化は、前記支持手段の変位に連動して生じることを特徴とする遊技機甲 K H 10。

遊技機甲 K H 10 によれば、遊技機甲 K H 3 から K H 9 のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の状態の変化が支持手段の変位に連動して生じることから、規制手段と支持手段とがそれぞれ独立の基準で動作し得る場合に比較して、誤動作（例えば、動作タイミングが合わずに、干渉し合う等）の発生を回避し易くすることができる。

遊技機甲 K H 3 から K H 9 のいずれかにおいて、前記規制手段が前記許容状態とされる場合に、前記支持手段が前記規制手段の前記規制状態において配置される上下位置に、前記支持手段を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K H 11。

50

遊技機甲KH11によれば、遊技機甲KH3からKH9のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の許容状態からの支持手段の変位と、規制手段の規制状態からの支持手段の変位とを、同じ上下位置から開始させることができるので、遊技者に注目させる高さ位置を統一することができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲KH3からKH11のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記支持手段の変位に基づいて変位することを特徴とする遊技機甲KH12。

遊技機甲KH12によれば、遊技機甲KH3からKH11のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下に対応する動きの他に、支持手段の変位に基づく変位による動きをも生じさせることができるので、動作手段の視認態様のバリエーションを増加させることができる。

10

遊技機甲KH3からKH12のいずれかにおいて、前記支持手段の前記一側端部を支点とする変位は、前記動作手段が、前記支持手段の中心位置よりも前記一側端部側に配置された状態で生じることを特徴とする遊技機甲KH13。

遊技機甲KH13によれば、遊技機甲KH3からKH12のいずれかの奏する効果に加え、支持手段の変位時における変位が小さい側に動作手段が配置されることから、支持手段が急に停止される等の衝撃が生じた場合に動作手段が受ける衝撃（荷重）を小さくすることができる。

#### 【9094】

<遊技球の流下範囲の正面側に装飾を形成するポイント>

遊技球が流下する所定の流下領域の正面側に配設され所定の厚みを有する光透過部を備え、前記光透過部は、第1の光の透過率で構成される第1透過率部と、その第1透過率部よりも高い透過率で光を透過する第2透過率部と、を備え、正面視で前記第1透過率部と重なる遊技球の一部は、前記第2透過率部と重なるように構成されることを特徴とする遊技機甲KI1。

20

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に模様が形成される遊技機がある（例えば、特開2011-83381号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、流下する遊技球により模様が隠されることで演出効果の妨げとなる可能性があるところ、単純に遊技領域の前側に模様を形成するだけでは、今度は逆に模様により遊技球が隠されてしまい遊技球を見失う事態を生じさせる可能性があることから、遊技球を見失わせることなく演出効果を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。

30

これに対し、遊技機甲KI1によれば、遊技球が第1透過率部と重なる場合に、第2透過率部とも重なるように構成されているので、第1透過率部に遊技球が完全に覆われる状況避けることにより遊技者が遊技球を見失う事態が生じることを避け易くしながら、光透過部の背面側を遊技球が流下する場合と流下しない場合とで視認態様を変化させることにより演出効果を向上させることができる。

遊技機甲KI1において、前記第1透過率部は、所定の記号の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機甲KI2。

遊技機甲KI2によれば、遊技機甲KI1の奏する効果に加え、流下領域における遊技球の流下の有無に関わらず、所定の記号による何らかの意味合いを遊技者に認識させることができるので、演出性の向上を図ることができる。

40

遊技機甲KI2において、前記第1透過率部は、前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機甲KI3。

遊技機甲KI3によれば、遊技機甲KI2の奏する効果に加え、所定の記号の識別を容易とさせることができる。

遊技機甲KI1からKI3のいずれかにおいて、前記第1透過率部の、遊技球の流下方向の寸法または遊技球の流下方向に対して交差する方向の寸法の少なくとも一方は、遊技球の直径よりも短くされることを特徴とする遊技機甲KI4。

遊技機甲KI4によれば、遊技機甲KI1からKI3のいずれかの奏する効果に加え、第1透過率部の設計自由度を向上させることができ、構成される模様の種類を増加させることによる演出効果の向上を図ることができる。

50

遊技機甲 K I 4 において、前記第 1 透過率部が前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成する場合に、前記輪郭の幅が遊技球の半径未満とされることを特徴とする遊技機甲 K I 5。

遊技機甲 K I 5 によれば、遊技機甲 K I 4 の奏する効果に加え、所定の記号の輪郭が複数近接して隣り合うような場合においても、遊技球が輪郭により完全に隠される事態を避けることができる。

即ち、複数の輪郭が隙間なく並べられる場合には、複数の輪郭の外側において遊技球を視認させることができる一方で、複数の輪郭の間に隙間が生じる場合には、その隙間を通して遊技球を視認させることができる。

遊技機甲 K I 1 から K I 5 のいずれかにおいて、前記所定の流下領域における遊技球の流下方向は、水平方向成分を有することを特徴とする遊技機甲 K I 6。 10

遊技機甲 K I 6 によれば、遊技機甲 K I 1 から K I 5 のいずれかの奏する効果に加え、自由落下する遊技球に比較して、所定の流下領域における遊技球の流下速度を遅くすることができるので、光透過部を介して遊技球を視認させる期間を長くすることができる。これにより、第 1 透過率部および第 2 透過率部により構成される模様の見え方が変化する状態を長く保ち易くすることができる。

遊技機甲 K I 1 から K I 6 のいずれかにおいて、前記所定の流下領域は、第 1 流下領域と、その第 1 流下領域とは異なる方向に遊技球を流下させる第 2 流下領域と、を備えることを特徴とする遊技機甲 K I 7。

遊技機甲 K I 7 によれば、遊技機甲 K I 1 から K I 6 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が第 1 流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向と、遊技球が第 2 流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向とが異なることから、光透過部に視認される模様に対する遊技球による影響の変位方向を複数種類生じさせることができるので（模様が動的に変化する状態における光透過部の視認態様を複数種類構成することができるので）、光透過部による演出効果の向上を図ることができる。 20

遊技機甲 K I 1 から K I 7 のいずれかにおいて、前記第 1 透過率部により構成される輪郭の内側に、前記第 1 透過率部よりも低い透過率で構成される構成部を備えることを特徴とする遊技機甲 K I 8。

遊技機甲 K I 8 によれば、遊技機甲 K I 1 から K I 7 のいずれかの奏する効果に加え、構成部を配置することにより、第 1 透過率部を通して視認される光の視認性を相対的に向上させることができ、構成部の識別性を向上させることができる。 30

遊技機甲 K I 1 から K I 8 のいずれかにおいて、前記光透過部の前方に向けて光を照射する光照射装置を備え、前記光透過部を透過した前記光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K I 9。

遊技機甲 K I 9 によれば、遊技機甲 K I 1 から K I 8 のいずれかの奏する効果に加え、光透過部を透過した光照射装置から照射される光により視認される模様が変更可能に構成されることにより、光透過部による演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K I 9 において、遊技球が前記光照射装置から照射される光により前記第 2 透過率部に影を映しながら流下する場合があることを特徴とする遊技機甲 K I 10。 40

遊技機甲 K I 10 によれば、遊技機甲 K I 9 の奏する効果に加え、光照射装置から光が照射されることにより第 2 透過率部に映される遊技球の影を濃くすることができ、遊技者が遊技球を見失う事態を避け易くすることができる。

遊技機甲 K I 1 から K I 10 のいずれかにおいて、正面視で前記所定の流下領域と重ならない所定範囲に配設される補助部を備え、その補助部により形成される模様は、前記第 1 透過率部により形成される模様と一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機甲 K I 11。

遊技機甲 K I 11 によれば、遊技機甲 K I 1 から K I 10 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 透過率部と一連の視認態様で視認され得る補助部により演出効果を向上させることができると共に、遊技球の流下によらず補助部の視認性を高く維持することができる。 50

## 【 9 0 9 5 】

< 変位手段に光を照射する照射手段を備えるポイント >

所定の領域を開閉可能な開閉部材と、その開閉部材の所定面側の領域を照らし得る光を照射可能な照射手段と、前記所定面側を変位可能な変位手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 K J 1。

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 9 8 0 2 7 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、閉じた状態における開閉部材に対して背面側の表示装置から光が照射されることで開閉部材の視認態様が変化し得るところ、開閉部材の正面側を変位する他の部材があるわけではなく、開閉部材の視認態様のバリエーションが少ないことから、開閉部材の視認態様に改善の余地があるという問題点があった。 10

これに対し、遊技機甲 K J 1 によれば、照射手段から光が照射される所定の開閉部材の所定面側において変位可能な変位手段を備えるので、変位手段が開閉部材と重なって視認される状態と、変位手段が開閉部材と重ならず視認される状態とを構成できることから、開閉部材の視認態様のバリエーションを増加させることができ、開閉部材の視認態様を改善することができる。

遊技機甲 K J 1 において、前記変位手段は、所定の直線に沿う方向で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K J 2。

遊技機甲 K J 2 によれば、遊技機甲 K J 1 の奏する効果に加え、変位手段の変位を予測し易くすることで、変位手段を視認する遊技者の遊技負担を軽減することができる。 20

遊技機甲 K J 1 又は K J 2 において、前記変位手段と前記開閉部材とが連動され得ることを特徴とする遊技機甲 K J 3。

遊技機甲 K J 3 によれば、遊技機甲 K J 1 又は K J 2 の奏する効果に加え、開閉部材の変位と変位手段の変位とを、独立したものではなく、互いに関連し合うものとして遊技者に視認させることができることから、開閉部材の視認態様の改善を図ることができる。

遊技機甲 K J 1 から K J 3 のいずれかにおいて、前記開閉部材が開閉移動されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様の変化されることを特徴とする遊技機甲 K J 4。

遊技機甲 K J 4 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 3 のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材の開閉移動と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が開閉部材の開閉移動に気付き易い状態を構成することができる。 30

遊技機甲 K J 1 から K J 4 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方法が変化されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様の変化されることを特徴とする遊技機甲 K J 5。

遊技機甲 K J 5 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位の方法の変化と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が変位手段の変位の方法の変化に気付き易い状態を構成することができる。

遊技機甲 K J 1 から K J 5 のいずれかにおいて、前記開閉部材を閉鎖状態から開放状態に変化させる方向の荷重に対する抵抗を生じさせる抵抗発生手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K J 6。 40

遊技機甲 K J 6 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 5 のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材に予期せぬ荷重がかけられたとしても開閉部材を閉鎖状態で維持し易くすることができるので、開閉部材の視認態様が予期せず変化されることを回避し易くすることができる。

遊技機甲 K J 1 から K J 6 のいずれかにおいて、前記変位手段が所定位置を所定方向に通過可能な第 1 状態と、前記変位手段が前記所定位置を前記所定方向に通過不能な第 2 状態と、を構成し得る切替手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K J 7。

遊技機甲 K J 7 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 6 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の状態を視認することで、変位手段の変位を予想させることができる。これによ 50

り、切替手段に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 K J 7 において、前記切替手段の状態変化は、前記所定方向に通過する前記変位手段が到達する前に生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K J 8。

遊技機甲 K J 8 によれば、遊技機甲 K J 7 の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に到達する前から切替手段の状態変化を把握させることができるので、切替手段の注目力を長期間に亘り向上させることができる。

遊技機甲 K J 1 から K J 8 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向を、第 1 の方向から、その第 1 の方向に対して交差する第 2 の方向に変化させる方向変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K J 9。

遊技機甲 K J 9 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 8 のいずれかの奏する効果に加え、方向変化手段により変位手段の変位の方向をずらし得るので、変位手段の変位の方向が一定とされる場合に比較して、変位手段の視認態様のバリエーションを増やすことができる。

遊技機甲 K J 9 において、前記方向変化手段は変位手段を挟むようにして両側に配設されることを特徴とする遊技機甲 K J 10。

遊技機甲 K J 10 によれば、遊技機甲 K J 9 の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に両側から作用することにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化を複数態様で生じさせることができる。

遊技機甲 K J 10 において、前記両側に配置される前記方向変化手段は、変位手段に対して交互に作用することを特徴とする遊技機甲 K J 11。

遊技機甲 K J 11 によれば、遊技機甲 K J 10 の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に作用するタイミングがずらされることにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化が高頻度で生じるようにすることができる。

遊技機甲 A 1 から甲 A 10、甲 B 1 から甲 B 10、甲 C 1 から甲 C 11、甲 D 1 から甲 D 12、甲 E 1 から甲 E 11、甲 W A 1 - 0 から甲 W A 1 - 5、甲 W A 2 - 1 から甲 W A 2 - 5、甲 W B 1 - 1 から甲 W B 1 - 6、甲 W B 2 - 1 から甲 W B 2 - 8、甲 W B 3 - 1 から甲 W B 3 - 3、甲 W C 1 - 1 から甲 W C 1 - 4、甲 W C 2 - 1 から甲 W C 2 - 5 及び甲 W D 1 - 1 から甲 W D 1 - 5、遊技機甲 Y A 1 から甲 Y A 11、甲 Y B 1 から甲 Y B 10、甲 Y C 1 から甲 Y C 11、甲 Y D 1 から甲 Y D 5、甲 Y E 1 から甲 Y E 3、甲 Y F 1 から甲 Y F 3 及び甲 Y G 1 から甲 Y G 3、遊技機甲 B A 1 から甲 B A 13、甲 B B 1 から甲 B B 3、甲 B B Z 1 から甲 B B Z 11、甲 B C 1 から甲 B C 11、甲 B D 1 から甲 B D 13、甲 B E 1 から甲 B E 3、甲 B E Z 1 から甲 B E Z 10、甲 B G 1 から甲 B G 16、甲 B H 1 から甲 B H 11、甲 B I 1 から甲 B I 3 及び甲 B I Z 1 から甲 B I Z 11、遊技機甲 C A 1 から甲 C A 26、甲 C B 1 から甲 C B 4、甲 C C 1 から甲 C C 4、甲 D A 1 から甲 D A 19、甲 D B 1 から甲 D B 4、甲 D C 1 から甲 D C 4、甲 D D 1 から甲 D D 4、甲 E A 1 から甲 E A 4、甲 E B 1 から甲 E B 4 及び甲 E C 1 から甲 E C 5、遊技機甲 F A 1 から甲 F A 13、甲 F B 1 から甲 F B 12、甲 F C 1 から甲 F C 8 又は甲 F D 1 から甲 F D 5、遊技機甲 K A 1 から甲 K A 10、甲 K B 1 から甲 K B 8、甲 K C 1 から甲 K C 10、甲 K D 1 から甲 K D 10、甲 K E 1 から甲 K E 10、甲 K F 1 から甲 K F 16、甲 K G 1 から甲 K G 10、甲 K K H 1 から甲 K K H 5、甲 K H 1 から甲 K H 13、甲 K I 1 から甲 K I 11 及び甲 K J 1 から甲 K J 11 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機甲 Z 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

遊技機甲 A 1 から甲 A 10、甲 B 1 から甲 B 10、甲 C 1 から甲 C 11、甲 D 1 から甲

D 1 2、甲 E 1 から甲 E 1 1、甲 W A 1 - 0 から甲 W A 1 - 5、甲 W A 2 - 1 から甲 W A 2 - 5、甲 W B 1 - 1 から甲 W B 1 - 6、甲 W B 2 - 1 から甲 W B 2 - 8、甲 W B 3 - 1 から甲 W B 3 - 3、甲 W C 1 - 1 から甲 W C 1 - 4、甲 W C 2 - 1 から甲 W C 2 - 5 及び甲 W D 1 - 1 から甲 W D 1 - 5、遊技機甲 Y A 1 から甲 Y A 1 1、甲 Y B 1 から甲 Y B 1 0、甲 Y C 1 から甲 Y C 1 1、甲 Y D 1 から甲 Y D 5、甲 Y E 1 から甲 Y E 3、甲 Y F 1 から甲 Y F 3 及び甲 Y G 1 から甲 Y G 3、遊技機甲 B A 1 から甲 B A 1 3、甲 B B 1 から甲 B B 3、甲 B B Z 1 から甲 B B Z 1 1、甲 B C 1 から甲 B C 1 1、甲 B D 1 から甲 B D 1 3、甲 B E 1 から甲 B E 3、甲 B E Z 1 から甲 B E Z 1 0、甲 B G 1 から甲 B G 1 6、甲 B H 1 から甲 B H 1 1、甲 B I 1 から甲 B I 3 及び甲 B I Z 1 から甲 B I Z 1 1、遊技機甲 C A 1 から甲 C A 2 6、甲 C B 1 から甲 C B 4、甲 C C 1 から甲 C C 4、甲 D A 1 から甲 D A 1 9、甲 D B 1 から甲 D B 4、甲 D C 1 から甲 D C 4、甲 D D 1 から甲 D D 4、甲 E A 1 から甲 E A 4、甲 E B 1 から甲 E B 4 及び甲 E C 1 から甲 E C 5、遊技機甲 F A 1 から甲 F A 1 3、甲 F B 1 から甲 F B 1 2、甲 F C 1 から甲 F C 8 又は甲 F D 1 から甲 F D 5、遊技機甲 K A 1 から甲 K A 1 0、甲 K B 1 から甲 K B 8、甲 K C 1 から甲 K C 1 0、甲 K D 1 から甲 K D 1 0、甲 K E 1 から甲 K E 1 0、甲 K F 1 から甲 K F 1 6、甲 K G 1 から甲 K G 1 0、甲 K K H 1 から甲 K K H 5、甲 K H 1 から甲 K H 1 3、甲 K I 1 から甲 K I 1 1 及び甲 K J 1 から甲 K J 1 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機甲 Z 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機甲 A 1 から甲 A 1 0、甲 B 1 から甲 B 1 0、甲 C 1 から甲 C 1 1、甲 D 1 から甲 D 1 2、甲 E 1 から甲 E 1 1、甲 W A 1 - 0 から甲 W A 1 - 5、甲 W A 2 - 1 から甲 W A 2 - 5、甲 W B 1 - 1 から甲 W B 1 - 6、甲 W B 2 - 1 から甲 W B 2 - 8、甲 W B 3 - 1 から甲 W B 3 - 3、甲 W C 1 - 1 から甲 W C 1 - 4、甲 W C 2 - 1 から甲 W C 2 - 5 及び甲 W D 1 - 1 から甲 W D 1 - 5、遊技機甲 Y A 1 から甲 Y A 1 1、甲 Y B 1 から甲 Y B 1 0、甲 Y C 1 から甲 Y C 1 1、甲 Y D 1 から甲 Y D 5、甲 Y E 1 から甲 Y E 3、甲 Y F 1 から甲 Y F 3 及び甲 Y G 1 から甲 Y G 3、遊技機甲 B A 1 から甲 B A 1 3、甲 B B 1 から甲 B B 3、甲 B B Z 1 から甲 B B Z 1 1、甲 B C 1 から甲 B C 1 1、甲 B D 1 から甲 B D 1 3、甲 B E 1 から甲 B E 3、甲 B E Z 1 から甲 B E Z 1 0、甲 B G 1 から甲 B G 1 6、甲 B H 1 から甲 B H 1 1、甲 B I 1 から甲 B I 3 及び甲 B I Z 1 から甲 B I Z 1 1、遊技機甲 C A 1 から甲 C A 2 6、甲 C B 1 から甲 C B 4、甲 C C 1 から甲 C C 4、甲 D A 1 から甲 D A 1 9、甲 D B 1 から甲 D B 4、甲 D C 1 から甲 D C 4、甲 D D 1 から甲 D D 4、甲 E A 1 から甲 E A 4、甲 E B 1 から甲 E B 4 及び甲 E C 1 から甲 E C 5、遊技機甲 F A 1 から甲 F A 1 3、甲 F B 1 から甲 F B 1 2、甲 F C 1 から甲 F C 8 又は甲 F D 1 から甲 F D 5、遊技機甲 K A 1 から甲 K A 1 0、甲 K B 1 から甲 K B 8、甲 K C 1 から甲 K C 1 0、甲 K D 1 から甲 K D 1 0、甲 K E 1 から甲 K E 1 0、甲 K F 1 から甲 K F 1 6、甲 K G 1 から甲 K G 1 0、甲 K K H 1 から甲 K K H 5、甲 K H 1 から甲 K H 1 3、甲 K I 1 から甲 K I 1 1 及び甲 K J 1 から甲 K J 1 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機甲 Z 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球



を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【 9 0 9 6 】

< 5 0 7 9 系の特徴群 >

< 特徴 L A 群 >

所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第 1 の有利度合いに設定された特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを、前記第 1 の有利度合いとは異なる第 2 の有利度合いに設定する設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 L A 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、次に当たりとなるまで継続する特定遊技状態を設けることにより、特定の遊技状態へと移行した時点で当たり当選まで確定させ、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する。

20

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特定の遊技状態へと移行した場合に確定するのはあくまでも当たりのみであり、当たり後の遊技状態として有利な遊技状態が設定されるか否かについては不定であるため、特定の遊技状態において当たりとなった場合に、当たりとなったタイミングによらず、有利度合いが比較的低い遊技状態に設定される可能性が常にあるため、遊技者に対して安心感を抱かせることが難しいという問題点があった。

これに対して遊技機 L A 1 によれば、特定条件の成立前後で特定の遊技状態の有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 L A 1 において、前記第 2 の有利度合いに設定されている前記特定の遊技状態は、前記第 1 の有利度合いに設定されている前記特定の遊技状態よりも、少なくとも所定の特典が付与され易くなる構成であることを特徴とする遊技機。

30

遊技機 L A 2 によれば、遊技機 L A 1 の奏する効果に加え、特定条件が成立すると所定の特典が付与され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して特定の遊技状態における遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 L A 1 又は L A 2 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を備え、前記特定条件は、前記特典遊技の実行とは少なくとも異なる条件であることを特徴とする遊技機 L A 3。

遊技機 L A 3 によれば、遊技機 L A 1 又は L A 2 の奏する効果に加え、特典遊技を介さずに特定の遊技状態の有利度合いを可変させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 L A 3 において、前記特定条件は、前記特定の遊技状態が設定された後で、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立することを特徴とする遊技機 L A 4。

遊技機 L A 4 によれば、遊技機 L A 3 の奏する効果に加え、特定の遊技状態が設定された場合に、外れ判別結果が連続することを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

50

遊技機 L A 3 又は L A 4 において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第 1 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能であり、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第 1 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となつて前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定され易い構成であることを特徴とする遊技機 L A 5。

遊技機 L A 5 によれば、遊技機 L A 3 又は L A 4 の奏する効果に加え、特定条件が成立して第 2 の有利度合いに設定されることにより、特典遊技が実行された場合に有利度合いが高い特定の遊技状態が設定される可能性が高くなるため、特定条件が成立した後で特定の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

10

遊技機 L A 5 において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示において動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間において予め定められた停止条件が成立したことに基づいて、実行中の前記識別情報の動的表示に対応する前記判別手段の判別結果によらず、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための前記識別情報を強制停止させる強制停止手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されたことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成され、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第 1 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第 1 遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する前記識別情報の動的表示期間において前記停止条件が成立し易くなる構成であることを特徴とする遊技機 L A 6。

20

遊技機 L A 6 によれば、遊技機 L A 5 の奏する効果に加え、第 2 の有利度合いに設定された特定の遊技状態では、有利度合いが低い第 1 遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する識別情報の動的表示の実行中に停止条件が成立し易くなることで、特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示を外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示に変更することができ、第 1 遊技状態が設定される可能性を低くすることができるので、相対的に、第 1 の有利度合いに設定された特定の遊技状態よりも、有利度合いが高い特定の遊技状態が設定される特典遊技の実行割合を高くすることができる。よって、特定条件が成立することをより強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 L A 6 において、前記動的表示期間決定手段は、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態の方が、前記第 1 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第 1 遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間として長い動的表示期間を決定する割合が高く構成されていることを特徴とする遊技機 L A 7。

遊技機 L A 7 によれば、遊技機 L A 6 の奏する効果に加え、第 2 の有利度合いに設定された特定の遊技状態において、第 1 遊技状態が設定される特典遊技に対応する特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示における動的表示期間を長くしておくことにより、動的表示期間が終了する前に停止条件が成立する可能性を高くすることができるので、第 1 遊技状態を設定され難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 L A 1 から L A 7 のいずれかにおいて、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態において予め定められた第 2 特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを前記第 1 の有利度合いに設定する第 2 設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L A 8。

遊技機 L A 8 によれば、遊技機 L A 1 から L A 7 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 の有利度合いに設定された特定の遊技状態において第 2 特定条件が成立した場合に再度第 1 の有利度合いに戻すことができるので、特定の遊技状態における遊技性をより多様化す

50

ることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 L A 1 から L A 8 のいずれかにおいて、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態において予め定められた第 3 特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを、前記第 1 の有利度合いとも第 2 の有利度合いとも異なる第 3 の有利度合いに設定する第 3 設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L A 9。

遊技機 L A 9 によれば、遊技機 L A 1 から L A 8 のいずれかが奏する効果に加え、特定の遊技状態における有利度合いを 3 段階に可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 0 9 7 】

##### < 特徴 L B 群 >

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 状態と、その第 1 状態よりも前記判別手段による 1 の判別が実行されてから新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易い第 2 状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第 1 状態よりも、前記第 2 状態の方が、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 L B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選が実行される毎に、抽選結果を示すための図柄の変動表示を実行するものも広く一般的に知られている。また、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に変動表示の変動時間を異ならせることで、遊技にメリハリをつける制御を採用しているものも知られている。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態ほど長い変動時間が設定されるため、変動時間が長くなることで遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 L B 1 では、1 の判別が実行されてから新たな判別が実行可能となるまでの期間が長い第 2 状態の方が、期間が短い第 1 状態よりも有利度合いが高くなり易くなる斬新な制御を採用しているので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機 L B 1 において、前記第 2 状態は、前記判別手段の判別結果が少なくとも第 1 の判別結果となった場合に、前記第 1 状態よりも前記新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなる状態であることを特徴とする遊技機 L B 2。

遊技機 L B 2 によれば、遊技機 L B 1 の奏する効果に加え、第 1 の判別結果となった場合に、第 1 状態よりも第 2 状態の方が新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなるので、第 2 状態において、第 1 の判別結果とならないことを期待させることができるという効果がある。

遊技機 L B 2 において、前記第 1 状態は、前記第 1 の判別結果となる前と、前記第 1 の判別結果となった後で新たな判別が実行可能となった時点とで、異なる遊技状態となり易い状態であり、前記第 2 状態は、前記第 1 の判別結果となる前と、前記第 1 の判別結果となった後で新たな判別が実行可能となった時点とで、遊技状態が同一となり易い状態であることを特徴とする遊技機 L B 3。

遊技機 L B 3 によれば、遊技機 B 2 が奏する効果に加え、第 2 状態では、第 1 の判別結果になっても遊技状態が維持され易くなる一方で、第 1 状態では、第 1 の判別結果となることで遊技状態が変更され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊

10

20

30

40

50

技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L B 2 又は L B 3 において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技よりも有利度合いが低い第 2 特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記第 2 特典遊技の終了後の遊技状態として、少なくとも前記第 2 状態よりも有利度合いが低い特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第 1 の判別結果は、前記特定の判別結果のうち、前記種別決定手段によって前記第 2 特典遊技が決定される判別結果であることを特徴とする遊技機 L B 4。

遊技機 L B 4 によれば、遊技機 L B 2 又は L B 3 の奏する効果に加え、有利度合いが低い第 2 特典遊技に対応する判別結果となった場合に、第 2 状態の方が新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L B 4 において、少なくとも前記第 1 の判別結果となってから前記第 2 特典遊技が実行されるまでの間に成立し得る予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 特典遊技の実行を抑制可能な構成であることを特徴とする遊技機 L B 5。

遊技機 L B 5 によれば、遊技機 L B 4 の奏する効果に加え、第 2 状態の方が、第 1 の判別結果となった場合に、新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易いので、有利度合いが低い第 2 特典遊技が実行されるよりも前に特定条件を成立して第 2 特典遊技の実行が抑制される可能性を高くすることができる。よって、第 1 状態よりも第 2 状態の方が、第 2 特典遊技が実行され難くなる分、相対的に有利度合いが高い第 1 特典遊技が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L B 5 において、前記第 1 状態は、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となった場合に、前記第 2 特典遊技が実行されるまでの期間として予め定められた第 1 期間が設定される状態であり、前記第 2 状態は、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となった場合に、前記第 2 特典遊技が実行されるまでの期間として前記第 1 期間よりも長い第 2 期間が設定される状態であり、前記特定条件は、前記判別手段の判別が実行された後の経過期間が前記第 1 期間よりも長く、前記第 2 期間よりも短い特定期間となった時点で成立し易い条件で構成されていることを特徴とする遊技機 L B 6。

遊技機 L B 6 によれば、遊技機 L B 5 の奏する効果に加え、第 1 状態で第 1 の判別結果となった場合は特定条件が成立するよりも前に第 2 特典遊技が実行される一方で、第 2 状態で第 1 の判別結果となった場合は第 2 特典遊技が実行されるよりも前に特定条件が成立して第 2 特典遊技の実行が抑制されるため、第 2 状態では、実質的に、第 2 特典遊技が実行され得ない極めて有利な状態を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L B 6 において、前記判別手段は、第 1 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第 1 判別手段の判別が実行されてから前記第 1 判別手段の判別結果が示されるまでの間に前記第 2 判別手段の判別結果が示されたことに基づいて、前記第 1 判別手段の判別結果によらず、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果が前記第 1 判別手段の判別結果として示される構成であり、前記第 2 判別手段の判別が実行されてから前記第 2 判別手段の判別結果が示されるまでの期間は、前記特定期間に設定される構成であることを特徴とする遊技機 L B 7。

遊技機 L B 7 によれば、遊技機 L B 6 の奏する効果に加え、第 2 状態においては、第 1 判別手段の判別で第 1 の判別結果になったとしても、第 2 判別手段の判別が実行されていれば、特定期間の経過時に、第 1 判別手段の判別結果として第 1 の判別結果でなく外れ判別結果が示されるので、有利度合いが低い第 2 特典遊技を実行させずに有利な第 2 状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 L B 7 において、第 1 の取得条件が成立したことに基づいて、前記第 1 判別手段の判別に用いる第 1 判別情報を取得する第 1 判別情報取得手段と、前記第 1 の取得条件とは異なる第 2 の取得条件が成立したことに基づいて、前記第 2 判別手段の判別に用いる第 2 判別情報を取得する第 2 判別情報取得手段と、を備え、少なくとも前記第 2 状態は、前記第 1 取得条件と前記第 2 取得条件との両方を成立させることが可能な状態であることを特徴とする遊技機 L B 8。

遊技機 L B 8 によれば、遊技機 L B 7 の奏する効果に加え、第 2 状態において第 1 の判別結果となった場合に、第 2 の判別条件が成立せずに第 2 特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるので、第 2 状態においてより確実に、有利度合いが低い第 2 特典遊技の実行を抑制することができるという効果がある。

10

遊技機 L B 4 から L B 8 のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定遊技状態よりも有利度合いが高い第 1 遊技状態を設定可能であり、前記第 1 遊技状態は、予め定められた第 1 条件が成立している間、前記第 1 状態に設定され、前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立している間、前記第 2 状態に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機 L B 9。

遊技機 L B 9 によれば、遊技機 L B 4 から L B 8 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 状態も第 2 状態も有利度合いが高い第 1 遊技状態を構成する状態であるものの、第 2 状態に設定されている方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊戯し絵を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L B 9 において、前記第 1 遊技状態は、前記特典遊技が実行されるまで継続可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機 L B 10。

20

遊技機 L B 10 によれば、遊技機 L B 9 の奏する効果に加え、有利度合いが高い第 1 遊技状態が次の特典遊技の実行まで継続するので、第 1 遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな安心感を抱かせることができるという効果がある。

#### 【 9 0 9 8 】

##### < 特徴 L C 群 >

所定の設定条件の成立に基づいて特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、予め定められた第 1 の実行条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態における演出として第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、予め定められた第 2 の実行条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態における演出として、前記第 1 演出によって示唆される有利度合いよりも高い有利度合いを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 L C 1。

30

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられていると共に、それぞれの遊技状態に対応する有利度合いを遊技者に対して示唆可能な演出を実行可能に構成されているものも存在する。

40

しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の遊技状態が継続する限り、有利度合いが変更されないことにより演出態様を変更することもできないため、同一の遊技状態が長く継続するほど、演出態様が単調になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機 L C 1 では、特定の遊技状態において第 1 演出が実行された場合と、第 2 演出が実行された場合とで、異なる有利度合いを遊技者に対して示唆することができるので、同一の遊技状態であるにもかかわらず、あたかも異なる遊技状態であるかのように遊技者に対して認識させることができ、演出態様が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある

50

。

遊技機 L C 1 において、1 の前記特定の遊技状態において、前記第 1 演出と前記第 2 演出とのうち一方を実行した後で、他方を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機 L C 2 。

遊技機 L C 2 によれば、遊技機 L C 1 の奏する効果に加え、1 の特定の遊技状態が継続している間に遊技者に対して異なる有利度合いを示唆することができるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 L C 2 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能であり、前記特定の遊技状態において前記第 1 演出と前記第 2 演出とのうち一方を実行した後で、前記特典遊技の実行を介さず他方を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機 L C 3 。

遊技機 L C 3 によれば、遊技機 L C 2 の奏する効果に加え、特典遊技が実行されていないにもかかわらず、有利度合いが変化したかのような演出を実行することができるので、特定の遊技状態が継続している間における遊技が単調となってしまうことをより確実に抑制することができるという効果がある。

遊技機 L C 3 において、前記第 2 の実行条件は、前記特定の遊技状態が設定された後で、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 L C 4 。

遊技機 L C 4 によれば、遊技機 L C 3 の奏する効果に加え、特定の遊技状態において特定回数の判別を実行することにより、高い有利度合いを示唆する第 2 演出が実行されるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 L C 4 において、前記特定の遊技状態が設定されたことに基づいて第 1 状態を設定し、前記特定の遊技状態が設定された後で前記特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に、前記特定の遊技状態を維持したまま前記第 1 状態よりも有利度合いが高くなる第 2 状態を設定することが可能な状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L C 5 。

遊技機 L C 5 によれば、遊技機 L C 4 の奏する効果に加え、特定の遊技状態において特定回数の判別に渡って特定の判別結果にならないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 L C 5 において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技とは異なる種別の前記特典遊技であって、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される第 2 特典遊技を、を少なくとも含む複数のうち 1 の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第 1 特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態は、前記特定回数として予め定められた第 1 回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に前記状態設定手段によって前記第 2 状態が設定される構成であり、前記第 2 特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態は、前記特定回数として前記第 1 回数よりも多い第 2 回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に前記状態設定手段によって前記第 2 状態が設定される構成であることを特徴とする遊技機 L C 6 。

遊技機 L C 6 によれば、遊技機 L C 5 の奏する効果に加え、第 2 状態が設定されるタイミングを特典遊技の種別に応じて異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L C 6 において、前記特典遊技の実行中における演出態様として、少なくとも前

10

20

30

40

50

記第 1 特典遊技と前記第 2 特典遊技とを遊技者が区別困難となる演出態様を設定する演出態様設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L C 7。

遊技機 L C 7 によれば、遊技機 L C 6 の奏する効果に加え、第 1 特典遊技であるか第 2 特典遊技であるかを区別し難くすることができるので、第 2 特典遊技が終了した後においても、外れ判別結果の連続回数が第 1 回数に近づくにつれて第 2 状態を期待させることができるという効果がある。

遊技機 L C 6 又は L C 7 において、前記特定の遊技状態が設定された後で前記第 1 回数の判別が実行されたことに基づいて、前記第 2 状態に設定される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備え、前記示唆演出は、前記第 1 特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態において、前記第 2 状態に設定されないことを示唆する第 1 演出態様に設定され、前記第 1 特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態において、前記第 1 回数目の判別結果に応じて、前記第 1 演出態様と、前記第 2 状態に設定されることを示唆する第 2 演出態様と、のどちらかに設定される構成であることを特徴とする遊技機 L C 8。

遊技機 L C 8 によれば、遊技機 L C 6 又は L C 7 の奏する効果に加え、特定の遊技状態に設定されてから第 1 回数目の判別が実行された場合に、示唆演出を実行することができるので、第 2 状態に設定されるか否かを遊技者に対して分かり易く報知することができるという効果がある。

#### 【 9 0 9 9 】

##### < 特徴 L D 群 >

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも有利度合いが高い第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技の制御に用いる特定のカウンタのカウンタ値に所定の初期値を設定する初期値設定制御を実行可能な第 1 制御手段と、前記特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新制御を実行可能な第 2 制御手段と、を備え、前記第 1 遊技状態において、前記遊技状態設定手段によって前記第 2 遊技状態が設定され得る特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第 1 制御手段によって前記初期値設定制御が実行され得る構成であり、前記第 2 遊技状態において前記特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第 1 制御手段によって初期値設定制御が実行される第 1 の状況と、前記第 2 制御手段によって前記更新制御が実行される第 2 の状況と、のどちらかが成立し得る構成であることを特徴とする遊技機 L D 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、カウンタ値が特定値となることで遊技者にとって不利となる遊技機が知られている。より具体的には、遊技者に有利な第 1 遊技状態と当たりとが繰り返される毎に、所定のカウンタの更新処理が実行され、カウンタ値が特定値となった場合に、当たり遊技の終了後の遊技状態を強制的に有利度合いが比較的低い第 2 遊技状態に設定する遊技機が知られているが、係る従来型の遊技機においては、特定値に更新されるまでの更新回数が固定であり、有利な第 1 遊技状態の連続回数の上限も固定化されるため、特定値に更新される（即ち、遊技者にとって不利となる）タイミングを比較的容易に遊技者が把握可能であり、遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機 L D 1 によれば、有利な第 2 遊技状態において特定特典遊技が実行された場合に、必ずしも所定の更新規則に従った更新制御が実行されるわけではなく、初期値にリセットされる場合を設けることができるため、特定のカウンタのカウンタ値を遊

10

20

30

40

50



技者に予測し難くすることができる。よって、カウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機 L D 1 において、前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた特定値に更新され、所定の判別タイミングになったことに基づいて予め定められた特定制御を実行する第 3 制御手段を備えることを特徴とする遊技機 L D 2。

遊技機 L D 2 によれば、遊技機 L D 1 の奏する効果に加え、所定の判別タイミングとなった場合に、特定制御が実行されるのか否かを遊技者に対して予測し難く構成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L D 2 において、前記特定制御は、前記第 1 遊技状態を設定する制御であること  
を特徴とする遊技機 L D 3。 10

遊技機 L D 3 によれば、遊技機 L D 2 の奏する効果に加え、所定の判別タイミングとなった場合に有利度合いが低い第 1 遊技状態に設定されるか否かを分かり難くすることができるので、第 1 遊技状態に設定される可能性が高い更新回数だったとしても、有利な第 2 遊技状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 L D 1 から L D 3 のいずれかにおいて、前記特定特典遊技として、第 1 特定特典遊技と、第 2 特定特典遊技と、が少なくとも設けられており、前記第 1 制御手段は、前記第 2 遊技状態において前記第 1 特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記初期値設定制御を実行し、前記第 2 制御手段は、前記第 2 遊技状態において前記第 2 特典遊技の実  
行条件が成立した場合に、前記更新制御を実行することを特徴とする遊技機 L D 4。 20

遊技機 L D 4 によれば、遊技機 L D 1 から L D 3 のいずれかが奏する効果に加え、同じように第 2 遊技状態が設定され得る特定特典遊技でも、第 1 特定特典遊技であるか、第 2 特定特典遊技であるかによって特定のカウンタのカウンタ値が異なる値に更新され得るので、特定のカウンタのカウンタ値を遊技者に対して予測し難く構成することができるという効果がある。

遊技機 L D 4 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記特典遊技の実行条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となった場合に成立する条件であり、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果となること  
で前記特典遊技の実行条件が成立した後で予め定められた特定の設定条件が成立した場合に前記特典遊技の実行を設定可能であり、前記第 1 制御手段は、前記特典遊技の実行が  
設定された時点の遊技状態が前記第 1 遊技状態である場合に前記初期値設定制御を実行可能であり、前記第 2 制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記  
第 2 遊技状態である場合に前記更新制御を実行可能であり、前記第 2 遊技状態において前  
記第 1 特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記特定の設定条件が成立するよりも  
前に前記第 1 遊技状態に変更可能であることを特徴とする遊技機 L D 5。 30

遊技機 L D 5 によれば、遊技機 L D 4 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態において第 1 特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するよりも前に第 1 遊技状態に変更しておくことで、確実に、第 1 制御手段による初期値設定制御を実行させる  
ことができるという効果がある。 40

遊技機 L D 5 において、前記第 2 遊技状態において前記第 2 特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、少なくとも前記特定の設定条件が成立するまで前記第 2 遊技状態を維持可能であることを特徴とする遊技機 L D 6。

遊技機 L D 6 によれば、遊技機 L D 5 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態において第 2 特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するまで第 2 遊技状態を維持することで、確実に、第 2 制御手段による更新制御を実行させることができるという効果がある。

遊技機 L D 4 から L D 6 のいずれかにおいて、前記第 2 遊技状態において前記第 1 特定特典遊技の実行条件が成立して前記初期値設定制御が実行された場合に、所定タイミングで、前記初期値設定制御が実行されたことを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手  
50



段を備えることを特徴とする遊技機ＬＤ７。

遊技機ＬＤ７によれば、遊技機ＬＤ４からＬＤ６のいずれかが奏する効果に加え、示唆演出により初期値設定制御が実行されたことを遊技者に対して示唆することができるので、所定タイミングで実行される演出に遊技者を注目させることができるという効果がある。

#### 【９１００】

##### <特徴ＬＥ群>

所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定期間に渡って遊技者に有利な特定制御が設定される特定状態を設定する特定状態設定手段と、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することが決定された場合に、前記決定されたタイミングとは少なくとも異なる所定タイミングで、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することを遊技者に対して示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ１。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

20

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられていると共に、特定の遊技状態において当たり遊技の実行が設定されたという状況の連続回数に上限値を設定されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、見た目上、特定の遊技状態において当たり遊技の実行が設定されたという状況が上限値を超えて継続したかのような動作となる場合があり、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう場合がある。

これに対して遊技機ＬＥ１では、所定タイミングで特定演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ１において、前記特定状態が設定されたことに基づいて、前記特定期間が終了するまでに渡る第１演出を実行可能な第１演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＬＥ２。

30

遊技機ＬＥ２によれば、遊技機ＬＥ１の奏する効果に加え、特定状態が設定されてから特定期間が経過するまでの間、共通の演出を実行することができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機ＬＥ２において、前記特定演出実行手段は、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することが決定された場合に、前記特定期間の終了条件が成立してから前記特定期間が実際に終了されるまでの間の期間において前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機ＬＥ３。

遊技機ＬＥ３によれば、遊技機ＬＥ２の奏する効果に加え、特定制御が特定期間を超えて継続することが決定されていたとしても、特定期間の終了条件が成立するまで特定演出による示唆が行われないので、特定期間の終盤まで、特定制御が特定期間を超えることに対する期待感を遊技者に対して持続的に抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機ＬＥ１からＬＥ３のいずれかにおいて、前記特定期間を超えて前記特定制御が継続した後において、前記特定制御が終了されるか否かを示唆可能な第１演出を所定契機で実行する第１演出実行手段を備え、前記特定制御は、第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件と、の両方が成立したに基づいて終了される構成であり、前記第１演出実行手段は、前記所定契機として、前記第１条件が成立したに基づいて前記第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＬＥ４。

遊技機ＬＥ４によれば、遊技機ＬＥ１からＬＥ３のいずれかが奏する効果に加え、第１

50

条件が成立する毎に、第 1 演出によって特定制御が継続するか否かを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者に対して定期的にドキドキ感を抱かせることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 L E 4 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 条件は、前記特定制御が設定されている間に前記特典遊技が実行された場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 L E 5。

遊技機 L E 5 によれば、遊技機 L E 4 の奏する効果に加え、特定期間を超えて特定制御が永続した後は、特典遊技が実行される毎に第 1 演出によって特定制御が継続するか否かを示唆することができるので、特典遊技の実行中における遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 L E 5 において、前記特定状態設定手段は、前記特定状態として、予め定められた特定回数の前記特典遊技が実行されるまで、前記特典遊技の終了後の遊技状態として遊技者に有利な特定遊技状態が設定される状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 L E 6。

遊技機 L E 6 によれば、遊技機 L E 5 が奏する効果に加え、特定状態が設定されると、特定回数の特典遊技の実行が終了するまで、有利な特定遊技状態と特典遊技とが繰り返され易くなるので、特定状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな満足感や喜びを抱かせることができるという効果がある。

遊技機 L E 6 において、前記特定状態が設定されたことに基づいて、前記特典遊技の実行回数に応じたカウンタ値が設定される特定のカウンタに対して特定回数に対応する特定の初期値を設定する初期値設定手段と、前記特定状態が設定された後で前記特典遊技が実行されたことに基づいて、前記特定のカウンタのカウンタ値を更新する更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機 L E 7。

遊技機 L E 7 によれば、遊技機 L E 6 の奏する効果に加え、特定のカウンタを用いて特定状態の継続期間を正確に判別することができるという効果がある。

遊技機 L E 7 において、前記特定状態において予め定められた初期化条件が成立したことに基づいて、前記特定のカウンタに対して前記特定の初期値を設定する第 2 初期値設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L E 8。

遊技機 L E 8 によれば、遊技機 L E 7 の奏する効果に加え、特定の初期値が設定された場合、そこから更に特定回数分の特典遊技が実行されるまで特典遊技と特定遊技状態とが繰り返される有利な状況となるため、特定状態において、遊技者に対して初期化条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【 9 1 0 1 】

##### < 特徴 L F 群 >

第 1 の実行条件の成立に基づいて第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、第 2 の実行条件の成立に基づいて前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段と、を備え、前記第 1 演出と前記第 2 演出とが重複して実行された場合に、前記第 1 演出の演出期間が先に経過するよりも、前記第 2 演出の演出期間が先に経過した方が、遊技者に有利となり易い構成であることを特徴とする遊技機 L F 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

これに対して遊技機 L F 1 では、第 1 演出と第 2 演出とが重複して実行された場合に、第 1 演出の演出期間が先に終了するか、第 2 演出の演出期間が先に終了するかによって、

10

20

30

40

50

遊技者の有利度合いが変わる斬新な演出動作を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機 L F 1 において、予め定められた特定条件が成立したことを契機として、前記第 1 の実行条件と前記第 2 の実行条件との両方が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機 L F 2。

遊技機 L F 2 によれば、遊技機 L F 1 の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合に、第 1 演出と第 2 演出とが共に実行されるので、特定条件が成立する毎に、どちらの演出期間が早く経過するのかに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L F 1 又は L F 2 において、前記第 1 演出と前記第 2 演出とが重複して実行された場合に、一方の演出の演出期間が経過したことに基づいて他方の演出が終了される構成であることを特徴とする遊技機 L F 3。

遊技機 L F 3 によれば、遊技機 L F 1 又は L F 2 の奏する効果に加え、一方の演出期間が経過して遊技者に有利となり易いか否かが判明した後において、他方の演出が長く継続してしまい、遊技者に退屈感を抱かせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 L F 3 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技よりも有利度合いが高い第 2 特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第 1 演出は、前記第 1 特典遊技が実行されることを示唆する演出であることを特徴とする遊技機 L F 4。

遊技機 L F 4 によれば、遊技機 L F 1 から L F 3 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 演出によって有利度合いが低い第 1 特典遊技が実行されることが示唆されるため、第 1 演出により第 1 特典遊技の実行が示唆されるよりも前に第 2 演出の演出期間が先に経過して第 1 演出が終了されることを期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L F 4 において、前記第 1 特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 2 特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが高い第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記特定条件は、前記第 2 遊技状態において少なくとも成立する条件であり、前記第 2 演出は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる判別結果となったことを示唆する演出であることを特徴とする遊技機 L F 5。

遊技機 L F 5 によれば、遊技機 L F 4 の奏する効果に加え、第 1 演出で第 1 特典遊技の実行が示唆されるよりも、第 2 演出で特典遊技が実行されないことが示唆される演出が実行されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

#### 【 9 1 0 2 】

< 5 0 8 0 系の特徴群 >

< 特徴 M A 群：時短ストック >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段により判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に、前記第 2 設定手段により前記第 2 特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した特典を付与す

10

20

30

40

50

る特典付与手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 M A 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M A 1 によれば、第 1 特定設定が設定されている状態で、第 2 特定設定を設定するための情報が記憶され、設定条件の成立に基づいて第 2 特定設定を設定可能とすることで、第 2 特定設定の設定を設定条件が成立するまで遅延させることができ、第 1 特定設定が設定されている期間をより長くすることができ、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M A 1 において、前記第 1 特定設定は、終了条件が成立したことに基づいて解除されるものであり、前記設定条件は、設定されている前記第 1 特定設定の終了条件が成立した以降に成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機 M A 2。

遊技機 M A 2 によれば、遊技機 M A 1 の奏する効果に加え、第 1 特定設定が設定されている状態で、設定条件が成立してしまい、設定されていた第 1 特定設定の終了条件が成立する前に、記憶された情報が消化されてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 M A 1 または M A 2 において、前記第 1 特定設定が設定された場合に、前記終了条件が成立するまでの期間に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段を有し、前記記憶手段に記憶された前記情報に対応して前記示唆手段により示唆された情報を可変させることが可能な可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 M A 3。

遊技機 M A 3 によれば、遊技機 M A 1 または M A 2 の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間に対応した情報が記憶手段に記憶された情報により可変されるので、示唆手段により示唆される情報により、記憶手段に記憶された情報に対しても認識させることが可能となり、第 1 特定設定が設定されている期間に情報が記憶されることへの期待を持たせて遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【 9 1 0 3 】

< 特徴 M B 群：ストックまとめて報知 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を終了条件が成立するまで設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段により判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に、情報が記憶されることが可能な記憶手段と、前記記憶手段に情報が複数回記憶されている場合に、記憶されている複数回記憶された情報に対応した示唆態様を実行することが可能な示唆手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 M B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態

10

20

30

40

50

が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機 M B 1 によれば、第 1 特定設定が設定されている状態で複数回、第 2 特定設定に対応した情報が記憶手段に記憶され、複数回記憶された情報に対応した示唆態様が行われるので、第 1 特定設定が設定されている期間にも、情報が記憶されることを期待させ、情報が記憶された回数を示唆態様により容易に識別できるので、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M B 1 において、前記記憶手段に記憶される情報は、前記第 2 特定設定が設定された場合に終了条件が成立するまでの期間に対応して設定されるものであり、前記示唆態様は、前記記憶手段に複数回記憶された前記情報の前記期間に対応した態様で設定されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 M B 2。

20

遊技機 M B 2 によれば、遊技機 M B 1 の奏する効果に加え、複数回、複数回の第 2 特定設定が設定されることが可能にされている状態となった場合に、示唆態様により、最終の第 2 特定設定が設定されるまでの期間を示唆態様により識別できるので、遊技をわかり易く実行させることができるという効果がある。

遊技機 M B 1 または M B 2 において、前記情報は、終了条件が成立するまでの期間に対応しており、設定されていない第 2 特定設定に対応した情報が前記記憶手段に記憶されている場合には、次に記憶される第 2 特定設定の終了条件が成立するまでの期間が加算された情報が記憶手段に記憶されるものであることを特徴とする遊技機 M B 3。

遊技機 M B 3 によれば、遊技機 M B 1 または M B 2 の奏する効果に加え、第 2 特定設定における終了条件が成立するまでの期間が、複数回の第 2 特定設定が設定される期間に跨がって加算された情報が記憶されるので、1 の特定設定に対応した終了条件が成立するまでの期間よりもより長くすることができ、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

30

#### 【 9 1 0 4 】

< 特徴 M C 群：時短ストックの切替 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に通常遊技状態から第 1 遊技状態へと移行させることが可能な第 1 遊技状態移行手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて前記特定遊技を実行せずに前記通常遊技状態とは異なる第 2 遊技状態へと移行させることが可能な第 2 遊技状態移行手段と、前記第 1 遊技状態が設定されている期間に前記判別手段による判別結果に基づいて前記第 2 遊技状態へと移行させずに、前記第 2 遊技状態へと移行させるための情報が記憶される記憶手段と、設定条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応させて前記第 2 遊技状態へと移行させることが可能な特定移行手段と、を有し、前記遊技機は、前記第 2 遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果と判別されたことに基づいて前記情報が記憶されないものであることを特徴とする遊技機 M C 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利

50

となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M C 1 によれば、第 1 遊技状態が設定されている場合には、判別結果に基づいて、情報が記憶され、設定条件が成立するまで、第 2 遊技状態の設定が保留され、第 2 遊技状態が設定されている場合には、特殊判別結果となっても第 2 遊技状態へと移行させるための情報が記憶されないことで、設定されている遊技状態によって、情報が記憶されることへの価値を可変させることができ、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M C 1 において、前記設定条件は、前記第 1 遊技状態を終了させる終了条件が成立した後に成立するようにされていることを特徴とする遊技機 M C 2。

遊技機 M C 2 によれば、遊技機 M C 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態を終了条件が成立するまで継続させた後に、第 2 遊技状態へと移行させることができ、第 1 遊技状態の期間が短くなってしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 M C 1 または M C 2 において、前記記憶手段に前記情報が記憶されている状態で、次に前記情報が記憶される場合には、先に記憶されている情報が保持された状態で、次に記憶される情報が記憶されるものであることを特徴とする遊技機 M C 3。

遊技機 M C 3 によれば、遊技機 M C 1 または M C 2 の奏する効果に加え、複数の情報がそれぞれ記憶されることが可能であるので、第 1 遊技状態中に特殊判別結果が判別された回数分、情報が記憶されることが可能であり、第 1 遊技状態中に特殊判別結果と判別される期待を高めることができるという効果がある。

#### 【 9 1 0 5 】

< 特徴 M D 群：ストック報知制御 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて成立可能な特定条件の成立に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定された場合に、前記特定設定が解除されるまでの期間に対応した示唆情報を示唆することが可能な示唆手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に前記特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 特定設定が解除されるまでの期間を更新条件の成立に基づいて更新することが可能な更新手段と、を有し、前記示唆手段は、前記更新手段により期間が更新された場合に、前記更新手段により更新された期間に対応して前記示唆情報を示唆する第 1 状態と、前記更新手段により更新される前の期間に対応して示唆情報を示唆する第 2 状態とが設定可能にされていることを特徴とする遊技機 M D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報

10

20

30

40

50

）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機MD1によれば、第1特定設定が設定されている状態で特定条件が成立することで期間が更新されても、更新される前の期間に対応して示唆がされることで、第2特定設定が新たに設定されたという複雑な情報ではなく、あたかも設定されていた第1特定設定が継続して実行されているかのように思わせることができ、遊技の興味を向上できるという効果がある。

遊技機MD1において、更新手段は、前記第1特定設定が設定されている場合に、特定条件の成立に基づいて設定される前記第2特定設定が解除されるまでの期間が先に設定されている前記第1特定設定が解除されるまでの期間よりも長い場合に、期間を次に設定される前記第2特定設定に対応した期間に更新するものであることを特徴とする遊技機MD2。

20

遊技機MD2によれば、遊技機MD1の奏する効果に加え、第2特定設定が解除されるまでの期間が長くなる場合に期間が更新されることで、遊技者にとって特定条件が成立することで遊技者が不利となる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機MD1またはMD2において、前記特定条件が成立した場合に、設定されている前記第1特定設定が解除されるまでの期間よりも短い期間で解除される第2特定設定が設定されるのであれば、前記特定条件が成立したことが無効とされるものであることを特徴とする遊技機MD3。

遊技機MD3によれば、遊技機MD1またはMD2の奏する効果に加え、特定条件が成立する、遊技者が不利益となることを抑制できるという効果がある。

30

#### 【9106】

##### <特徴ME群：確変中の時短図柄>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、第1設定がされる第1遊技状態と、第1設定とは異なる第2設定がされる第2遊技状態とを含む複数の遊技状態より1の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに特定設定を設定可能な特定設定手段と、前記第1遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果と判別されたことに基づいて前記特定設定を設定するための情報が記憶される記憶手段と、設定条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報に対応して前記特定設定を設定させることが可能な後設定手段と、前記第2遊技状態が設定されている場合に、前記特定設定が設定されることを規制させることが可能な規制手段と、を有し、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果が判別されていない状態で移行条件が成立したことに基づいて設定されることが可能にされ、前記第1遊技状態が設定されている状態で前記特定設定が設定された場合には、前記移行条件とは異なる特定条件が成立した後に、前記第2遊技状態へと移行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ME1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利

50



となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を含む複数の遊技状態のうち何れかが設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技の終了後に設定される遊技状態は、所定の終了条件が成立した場合に必ず異なる遊技状態へと移行するように構成されていたため、複数の遊技状態を設定可能に構成された遊技機であっても、その遊技状態の移行内容が単調となってしまう、遊技者が遊技機飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、特定の遊技状態が設定されている場合において、特定の終了条件が成立した場合であっても、異なる遊技状態へと移行可能に構成することで、遊技状態の移行内容をバリエーションに富んだものとし、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。 10

遊技機 M E 1 によれば、移行条件が成立するまでに特定設定が設定されると、移行条件が変更されるので、遊技者が期待する条件を変更させて遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M E 1 において、前記移行条件は、前記判別手段により所定の判別結果と判別されたことに基づいて成立することが可能にされていることを特徴とする遊技機 M E 2。

遊技機 M E 2 によれば、遊技機 M E 1 の奏する効果に加え、特殊判別結果と判別されるよりも前に所定の判別結果となることで、第 2 遊技状態へ移行させることができるので、所定の判別結果となることへの期待感を高めることができるという効果がある。

遊技機 M E 1 または M E 2 において、前記特定条件は、所定回数の判別が実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機 M E 3。 20

遊技機 M E 3 によれば、遊技機 M E 1 の奏する効果に加え、所定回数の判別が実行されるまで特定条件が成立しないので、一定期間以上、第 2 遊技状態が設定されることを規制することができ、第 2 遊技状態が設定される期間を短くすることができるという効果がある。

#### 【 9 1 0 7 】

##### < 特徴 M F 群：変動パターンテーブル切替 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行される前記識別情報の動的表示態様が決定された動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定される場合に設定される第 1 情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第 1 情報に更新されたことに基づいて、前記第 1 特定設定を解除することが可能な第 1 解除手段と、前記第 2 特定設定が設定される場合に設定される第 2 情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第 2 情報に更新されたことに基づいて、前記第 2 特定設定を解除することが可能な第 2 解除手段と、を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記第 2 情報が設定されている場合に、前記所定の第 2 情報となるまでの期間に対応した期間情報に基づいて動的表示態様を決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機 M F 1。 30 40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が所定期間設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

また、上述した従来型の遊技機では、遊技の当否抽選の抽選結果を示唆可能な変動演出を所定期間実行することで、遊技の当否抽選が実行されてから、その抽選結果が報知され 50



るまでの間、当たり当選を期待しながら変動演出に注視することで演出効果を高めるものが一般的である。

さらに、所定期間の遊技が実行され、有利状態の終了条件が成立する場合には、変動演出を用いて遊技の当否抽選の結果に加え、有利状態が終了することを示唆する演出も実行するために、他の変動演出が実行される期間よりも長めの期間を設定するように構成される遊技機もある。この場合、特典遊技が終了してから実行された抽選の回数に基づいて有利状態が終了し得るタイミングを特定し、有利状態が終了し得るタイミングに対応する変動演出の実行期間として、他のタイミングに対応する変動演出の実行期間よりも長い期間が設定されるように予め変動パターンが決定されるように構成されているものが一般的である。

10

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特典遊技が終了してからの抽選回数に基づいて変動パターンが規定されているため、有利状態が終了するタイミングが不定の場合には、有利状態が終了し得るタイミングに合わせて長い変動期間の変動パターンを決定することができず、有利状態が終了することを遊技者に確実に報知すること無く有利状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が終了するタイミングが不定の場合であっても、有利状態が終了し得るタイミングに合わせて長い変動期間の変動パターンを決定可能に構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機MF1によれば、第2情報が設定されている場合に、所定の第2情報となるまでの期間情報に基づいて動的表示態様が決定されることで、第2特定設定が継続して設定される期間に対応した演出を識別情報の動的表示で実行させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機MF1において、複数の動的表示態様が設定されることが可能な動的表示態様群が複数記憶された記憶手段を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記期間情報に対応した動的表示態様群より動的表示態様を決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機MF2。

遊技機MF2によれば、遊技機MF1の奏する効果に加え、期間情報に対応して動的表示態様群が切替られるので、容易に期間情報によって動的表示態様を切替えて決定することが可能にできるという効果がある。

30

遊技機MF1またはMF2において、第1特定設定が設定されている状態で前記特殊判別結果と判別された場合には、前記第1特定設定が解除された後に、前記第2特定設定が前記期間情報に対応する期間で設定されるものであることを特徴とする遊技機MF3。

#### 【9108】

##### <特徴MG群：時短ストック制御>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第1特定設定を設定可能な第1設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに第2特定設定を設定可能な第2設定手段と、前記第1特定設定が設定されている期間に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて、前記第2設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な情報を記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した前記特定設定を設定することが可能な第3設定手段と、前記第2特定設定が設定されている場合に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて新たに判別された前記特殊判別結果に対応した第2特定設定が設定されるものであることを特徴とする遊技機MG1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が

50

入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

10

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M G 1 によれば、第 1 特定設定が設定されている場合には、特殊判別結果となることで第 2 特定設定が設定されることが保留されて記憶される一方で、第 2 特定設定が設定されている場合には、特殊判別結果となったタイミングで新たに第 2 特定設定がされるので、状態によって、第 2 特定設定が設定されるタイミングを異ならせることで、第 1 特定設定中に特殊判別結果となる回数に興味を持たせて遊技を行わせることができ、遊技の興味を向上できるという効果がある。

20

遊技機 M G 1 において、前記設定条件は、前記第 1 特定設定が解除される解除条件が成立したことに基づいて成立することが可能にされるものであることを特徴とする遊技機 M G 2。

遊技機 M G 2 によれば、遊技機 M G 1 の奏する効果に加え、第 1 特定設定を解除条件まで設定させた後に第 2 特定設定を設定させることができるので、第 1 特定設定が設定される期間をより長くすることができるという効果がある。

遊技機 M G 2 において、前記解除条件は、前記判別手段により所定の判別結果と判別されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機 M G 3。

遊技機 M G 3 によれば、遊技機 M G 1 または M G 2 の奏する効果に加え、所定の判別結果と判別された後に、記憶手段に記憶されている情報に対応した第 2 特定設定が設定されるので、所定の判別結果が第 2 特定設定の設定契機とすることができ、所定の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

30

#### 【 9 1 0 9 】

< 特徴 M H 群：複数の時短当選制御 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに前記特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記特定設定が設定されている期間に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて、前記第 2 設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した前記特定設定を設定することが可能な第 3 設定手段と、を有し、前記設定条件が成立するまでに複数の前記情報が前記記憶手段に記憶される場合には、前記複数の情報のうち、特定条件に対応した情報に基づく第 2 特定設定が設定されるものであることを特徴とする遊技機 M H 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態

50

が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にしながらも、過剰に継続してしまうことを抑制することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M H 1 によれば、第 1 特定設定が設定されている期間に複数の情報が記憶手段に記憶された場合には、特定条件に対応した情報に対応して特定設定が設定されるので、特定設定が過剰に設定される不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 M H 1 において、前記設定条件は、前記第 1 特定設定を解除する解除条件が成立した場合に設定可能にされていることを特徴とする遊技機 M H 2。

遊技機 M H 2 によれば、遊技機 M H 1 の奏する効果に加え、第 1 特定設定を解除条件まで設定させた後に第 2 特定設定を設定させることができるので、第 1 特定設定が設定される期間をより長くすることができるという効果がある。

遊技機 M H 1 または M H 2 において、前記第 2 特定設定が設定される場合に設定される第 2 情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第 2 情報に更新されたことに基づいて、前記第 2 特定設定を解除することが可能な第 2 解除手段を有し、設定される第 2 情報は、異なる情報が設定可能にされていることを特徴とする遊技機 M H 3。

遊技機 M H 3 によれば、遊技機 M H 1 または M H 2 の奏する効果に加え、第 2 特定設定が設定される期間をランダムにでき、遊技の興味を向上できるという効果がある。

#### 【 9 1 1 0 】

##### < 特徴 M I 群 >

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する制御設定手段と、前記第 2 制御が設定されている状態で予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 制御から前記第 1 制御に切り替えることが可能な切替手段と、を備え、特定の遊技状態において、第 1 の状況と、その第 1 の状況よりも前記特定条件が成立した場合の有利度合いが高くなる第 2 の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機 M I 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、所定期間の有利状態が設定されている状態で新たな当たり当選した場合において、有利状態中であればどのタイミングで当たり当選した場合であっても付与される特典が同一であるため、当たり当選したタイミングについて遊技者に興味を持たせることができない単調な遊技となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、同一の有利状態が設定されている状態において、当たり当選した場合の有利度合いを異ならせることが可能な状況を創出することで、当たり当選するタイミングについても遊技者に興味を持たせ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M I 1 によれば、第 1 の状況の特定の遊技状態であるか、第 2 の状況の特定の遊技状態であるかに応じて、第 2 制御から第 1 制御に切り替えられた場合の有利度合いが可変するので、特定の遊技状態において、第 2 の状況であるか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M I 1 において、少なくとも前記第 2 の状況の前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが高い第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 M I 2。

遊技機 M I 2 によれば、遊技機 M I 1 の奏する効果に加え、第 2 の状況の特定の遊技状態において特定条件が成立すると、有利度合いが高い第 1 遊技状態に設定されるので、第 2 の状況となっている間に特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 M I 遊技機 M I 1 又は M I 2 において、少なくとも前記第 1 の状況の前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 M I 3。

遊技機 M I 3 によれば、遊技機 M I 1 又は M I 2 の奏する効果に加え、第 1 の状況の特定の遊技状態において特定条件が成立すると、有利度合いが低い第 2 遊技状態に設定されるので、第 1 の状況となっている間に特定条件が成立しないことを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 M I 1 から M I 3 のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 2 の状況は、前記第 1 の状況において前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて成立し得る状況であることを特徴とする遊技機 M I 4。

遊技機 M I 4 によれば、遊技機 M I 1 から M I 3 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 の状況において特定条件が成立する前に第 2 の判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 M I 4 において、前記制御設定手段は、前記第 1 制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記第 2 制御を設定可能であることを特徴とする遊技機 M I 5。

遊技機 M I 5 によれば、遊技機 M I 4 の奏する効果に加え、第 1 制御が設定されている状態において第 2 の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 M I 5 において、前記第 2 制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となった場合に、前記第 2 制御が重複して設定されることを回避する回避手段と、前記第 2 制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となった場合に、前記第 2 の判別結果となったことを示す特定情報を前記特定条件が成立するまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記第 1 の状況は、前記記憶手段に前記特定情報が記憶されていない状況であり、前記第 2 の状況は、前記記憶手段に前記特定情報が記憶されている状況であることを特徴とする遊技機 M I 6。

40

遊技機 M I 6 によれば、遊技機 M I 5 の奏する効果に加え、特定情報が記憶手段に対して記憶されることを 1 つの目標として特定の遊技状態における遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 M I 6 において、前記制御設定手段は、前記記憶手段に対して前記特定情報が記憶されている状態で前記特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 制御を設定可能であることを特徴とする遊技機 M I 7。

遊技機 M I 7 によれば、遊技機 M I 6 の奏する効果に加え、記憶手段に対して特定情報

50

が記憶されていれば、特定の遊技状態において特定条件が成立して第 1 制御に切り替えられたとしても、即座に第 2 制御が設定されるため、特定条件の成立後も第 2 制御を維持することができるという効果がある。

遊技機 M I 7 において、前記記憶手段に対して前記特定情報が記憶されている状態で前記特定条件が成立したことに基づいて前記第 2 制御が設定された後の状態は、前記特定条件の成立前よりも、前記特定条件が成立し難くなる構成であることを特徴とする遊技機 M I 8。

遊技機 M I 8 によれば、遊技機 M I 7 の奏する効果に加え、特定条件の成立に基づいて第 2 制御が設定された場合、特定条件が成立し難い状態を形成するため、第 2 制御が長く継続し易い有利な状態を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

10

#### 【 9 1 1 1 】

##### < 特徴 M J 群 >

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第 1 の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する第 1 制御設定手段と、第 2 の設定条件の成立に基づいて、前記第 1 状態設定手段により設定される制御と並列して実行可能な第 3 制御と、その第 3 制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる制御であって前記第 1 状態設定手段により設定される制御と並列して実行可能な第 4 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する第 2 制御設定手段と、少なくとも前記第 1 制御設定手段により前記第 2 制御が設定され、前記第 2 制御設定手段により前記第 4 制御が設定される第 1 遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 制御を前記第 1 制御に切り替える切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機 M J 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、有利状態が所定期間継続し、終了条件が成立した場合には、有利状態から通常状態へと移行してしまうため、状態の移行内容が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまう虞があった。

30

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が設定されている状態において、当たり当選した場合の有利度合いを異ならせることが可能な状況を創出することで、当たり当選するタイミングについても遊技者に興味を持たせ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M J 1 によれば、第 2 制御と第 4 制御との両方が設定されている第 1 遊技状態において特定条件が成立した場合に、第 4 制御を維持したまま第 2 制御のみを第 1 制御に切り替えることができる斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 M J 1 において、前記第 1 遊技状態において前記切替手段により前記第 1 制御に切り替えられた場合に、前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが高い状態を形成する構成であることを特徴とする遊技機 M J 2。

遊技機 M J 2 によれば、遊技機 M J 1 の奏する効果に加え、判別手段の判別が実行され難くなる制御に切り替えられたにもかかわらず有利度合いが高くなるという斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M J 1 又は M J 2 において、前記第 1 遊技状態において前記特定条件とは異なる第 2 特定条件が成立したことに基づいて、前記第 4 制御を前記第 3 制御に切り替える第 2 切替手段を備えることを特徴とする遊技機 M J 3。

50

遊技機 M J 3 によれば、遊技機 M J 1 又は M J 2 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において特定条件が成立すると第 4 制御を維持したまま第 1 制御に切り替わる一方で、第 2 特定条件が成立すると、第 2 制御を維持したまま第 3 制御に切り替わるという、極めて特殊、且つ、斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 M J 1 から M J 3 のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、その第 1 判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、第 1 の可変パターンで前記可変手段が可変される第 1 可変遊技と、前記第 1 の可変パターンよりも遊技球が前記入球手段へと入球し易くなる第 2 の可変パターンで前記可変手段が可変される第 2 可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第 2 制御は、前記第 1 制御よりも前記第 1 の判別結果となる確率が高くなる制御と、前記第 1 制御よりも前記種別決定手段により前記第 2 可変遊技が決定され易くなる制御と、のうちどちらかであることを特徴とする遊技機 M J 4。

10

遊技機 M J 4 によれば、遊技機 M J 1 から M J 3 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 制御では、第 1 制御よりも、可変遊技が実行される確率が高くなるか、または入球手段へと入球し易い種別の可変遊技が実行され易くなるので、第 2 制御が設定された場合に遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 M J 4 において、前記第 2 制御は、前記第 1 制御よりも前記第 1 の判別結果となる確率が高くなる制御であり、前記第 4 制御は、前記第 3 制御よりも前記種別決定手段により前記第 2 可変遊技が決定され易くなる制御であることを特徴とする遊技機 M J 5。

遊技機 M J 5 によれば、遊技機 M J 4 の奏する効果に加え、切替手段により第 1 制御に切り替えられると、第 2 可変遊技が決定され易くなる制御が維持されたまま、第 1 の判別結果となる確率が低下するという極めて特殊、且つ、斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 M J 5 において、少なくとも前記第 1 遊技状態において前記特定条件とは異なる第 3 特定条件が成立したに基づいて、前記第 2 制御を前記第 1 制御に切り替え、前記第 4 制御を前記第 3 制御に切り替える第 3 切替手段と、前記第 1 制御と前記第 4 制御とに設定される第 2 遊技状態において前記特定条件とも前記第 3 特定条件とも異なる第 4 特定条件が成立したに基づいて、前記第 4 制御を前記第 3 制御に切り替える第 4 切替手段と、を備え、前記第 3 特定条件は、前記第 4 特定条件よりも成立し易い条件であることを特徴とする遊技機 M J 6。

30

遊技機 M J 6 によれば、遊技機 M J 5 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態よりも第 2 遊技状態の方が、第 1 制御と第 3 制御とに設定される不利な状態へと移行する可能性が低くなるため、第 1 遊技状態において特定条件が成立することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 M J 6 において、前記第 1 遊技状態において第 3 特定条件が成立した時点で所定の設定条件が成立している場合に、前記第 3 切替手段による切り替え後に前記第 2 遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 M J 7。

40

遊技機 M J 7 によれば、遊技機 M J 6 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において所定の設定条件が成立した後で第 3 特定条件が成立することを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機 M J 7 において、前記第 2 制御設定手段は、前記第 3 制御に設定される状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記第 4 制御を設定可能であり、前記所定の設定条件は、前記第 1 遊技状態において前記第 3 特定条件が成立するよりも前に前記第 1 の判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 M J 8。

50

遊技機 M J 8 によれば、遊技機 M J 7 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において第 3 特定条件が成立するよりも前に判別手段の判別結果が第 1 の判別結果となることを遊技者に期待させるといふ、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 1 2 】

##### < 特徴 M K 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果となることを示唆可能な第 1 演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記第 1 演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に、前記第 2 設定手段により前記第 2 特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、を有し、前記第 2 設定手段は、前記第 1 特定設定が終了した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記第 2 特定設定を設定可能であり、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第 1 演出の演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機 M K 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

また、遊技の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行可能に構成し、実行される変動演出の内容に基づいて当たり当選したか否かを遊技者に予測させる楽しさを提供する構成が知られている。しかしながら、従来型の遊技機では、変動演出の内容によって抽選結果を遊技者に予測させることは可能であるが、当たり当選の有無以外の情報に基づいて変動演出の演出態様を可変させていないため、当たり当選の有無以外の要素によって遊技内容を可変させることが可能に構成された遊技機では、変動演出の内容に遊技者が興味を持たなくなってしまう虞があった。

また、従来型の遊技機では、当たり当選した場合に付与される特典の内容として、有利度合いの異なる特典を設定可能に構成することで、当たり当選だけで無く付与される特典の内容に対しても遊技者に興味を持たせる構成が提案されていた。しかしながら、付与される特典の内容や、当たり当選時における有利状態の設定有無に関わらず、抽選結果が当たりであることを示唆可能な変動演出として同一の演出が実行されるため、場合によっては当たり当選したことによって遊技者に不利な遊技を実行させてしまうにも関わらず、当たり当選を祝福する変動演出が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、当たり当選した場合に付与される特典の内容と、遊技状況とに基づいて変動演出の演出内容を決定可能に構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M K 1 によれば、特定の判別結果となることを示すための第 1 演出の演出態様を、記憶手段に記憶されている情報に基づいて決定することができるため、同一の特定遊技が実行される場合であっても、異なる演出態様の第 1 演出を実行することが可能となる。よって、第 1 演出の演出態様を把握することで、特定遊技の内容だけで無く記憶手段に記憶されている情報も把握することが可能となるため、遊技者が興味を持つ演出を実行することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。



遊技機 M K 1 において、前記特定遊技実行手段により前記特定遊技が実行される場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機 M K 2。

遊技機 M K 2 によれば、遊技機 M K 1 の奏する効果に加え、特定遊技が実行される場合に記憶手段に記憶されている情報が消去されることから、第 1 特定設定が設定されている状態にて実行される第 1 演出の演出態様を把握することで、特定遊技の内容と、消去されてしまう情報の内容と、を遊技者に予測させることが可能となる。よって、実行される第 1 演出の演出態様に基づいて特定遊技が実行されることを期待させたり、特定遊技が実行されないことを期待させたりすることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 M K 2 において、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が第 1 状態である場合に前記第 1 演出として遊技者に有利であることを示すための第 1 演出態様と、前記 1 状態とは異なる第 2 状態である場合に遊技者に不利であることを示すための第 2 演出態様と、を決定可能であることを特徴とする遊技機 M K 3。

遊技機 M K 3 によれば、遊技機 M K 2 の奏する効果に加え、第 1 演出態様で第 1 演出が実行された場合には、特定遊技が実行されることを遊技者に期待させながら第 1 演出を実行し、第 2 演出態様で第 1 演出が実行された場合には、特定遊技が実行されないことを遊技者に期待させながら第 1 演出を実行することができる。よって、遊技者に分かり易い演出を実行することができるという効果がある。

20

#### 【 9 1 1 3 】

##### < 特徴 M L 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果となることを示唆可能な第 1 演出と、前記特定の判別結果とは異なる第 2 判別結果となることを示唆可能な第 2 演出とを実行可能な演出実行手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段による判別結果が前記第 2 判別結果となったことに基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に、前記第 2 設定手段により前記第 2 特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、を有し、前記第 2 設定手段は、前記第 1 特定設定が終了した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記第 2 特定設定を設定可能であり、前記演出実行手段は、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記第 1 演出を実行させた後に前記第 2 演出を実行させる第 1 特定演出と、前記第 2 演出を実行させた後に前記第 1 演出を実行させる第 2 特定演出と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 M L 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

40

このような従来型の遊技機では、当たり当選した場合において、特典遊技の終了後に有利状態を設定する第 1 特典、又は、特典遊技の終了後に有利状態が設定されない第 2 特典を付与可能に構成することで、当たり当選だけで無く付与される特典の内容に対しても遊技者に興味を持たせる構成が提案されていた。

さらに、遊技の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行可能に構成し、実行される変動演出によって当たり当選の有無、及び、付与される特典の内容を遊技者に予測させる楽しみを提供する構成が知られている。しかしながら、従来型の遊技機では、当たり当選した場合のみ特典遊技の終了後に有利状態を設定可能に構成していることから、変動演出によって、当たり当選の有無、及び、付与される特典の内容を遊技者に予測可能に構成したとし

50



ても、当たり当選していないことが報知された場合には、実行される変動演出の内容に関わらず、特典が付与されないことが確定してしまうため、演出効果が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M L 1 によれば、判別手段の判別結果に基づいて、第 1 演出と第 2 演出の実行順序を切り替えた特定演出を実行することができるため、先に実行される側の演出結果によって後に実行され得る演出の結果が事前に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、実行される演出に対して遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができ、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 M L 1 において、前記遊技機は、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記第 2 判別結果である場合よりも前記第 2 特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 M L 2。

遊技機 M L 2 によれば、遊技機 M L 1 の奏する効果に加え、実行される演出の後半にて判別手段による判別結果を報知し易くすることができるため、実行される演出に対して遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 M L 1 又は M L 2 において、前記遊技機は、前記第 1 特定設定が設定されている期間と、前記第 2 特定設定が設定されている期間とで、同一の有利状態を付与可能に構成しており、前記演出実行手段は、前記特定の判別結果として、前記特定遊技の終了後に前記第 1 特定設定が設定される判別結果となった場合には、前記第 1 演出と前記第 2 演出との演出期間の少なくとも一部が重複する第 3 特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 M L 3。

遊技機 M L 3 によれば、遊技機 M L 1 又は M L 2 の奏する効果に加え、第 3 特定演出が実行された場合には、何れの特典も付与されることを分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることが出来るという効果がある。

30

#### 【 9 1 1 4 】

##### < 特徴 M M 群 >

判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記判別情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶されている前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記情報記憶手段に記憶されている前記判別情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段による事前判別結果に基づいた事前演出を実行することが可能な事前演出実行手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に、前記第 2 設定手段により前記第 2 特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した特典を付与する特典付与手段と、記憶手段に記憶されている前記情報に対応した示唆演出を実行することが可能な示唆演出実行手段と、を有し、前記示唆演出実行手段は、前記事前演出実行手段により実行されている前記事前演出が所定の条件を満たす場合に、特定の示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 M M 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が

50

入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報が所定数を上限に記憶される構成を有し、抽選条件が成立した場合に、記憶された抽選情報を用いて当否が抽選され、その抽選結果が停止表示され、停止表示された抽選結果が当たり当選である場合に特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

さらに、当否抽選に用いられるよりも前に記憶されている抽選情報を事前判別し、事前判別結果を示唆可能な示唆演出を実行することにより、当たり当選の期待度を示す演出の実行期間をより長くすることで演出効果を高める構成が提案されていた。しかしながら、従来型の遊技機では、示唆演出により当たり当選の期待度のみが遊技者に報知されるため、例えば、抽選情報に基づく抽選の結果として当たり当選以外の抽選結果によって遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機においては、示唆演出の演出内容に対する遊技者の興味が低下してしまう虞があった。

10

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行される演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M M 1 によれば、事前演出と示唆演出とを対応させて特定の示唆演出を実行させることができるので、特定の示唆演出と事前演出とを関連して報知することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 M M 1 において、前記第 2 設定手段は、前記第 1 特定設定が解除されたことに基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第 2 特定設定を設定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 M M 2 。

20

遊技機 M M 2 によれば、遊技機 M M 1 の奏する効果に加え、第 1 特定設定に引き続き第 2 特定設定が設定されるので、第 1 特定設定が継続して長く設定されているかのように思わせ易くできるという効果がある。

遊技機 M M 1 または M M 2 において、前記示唆演出実行手段は、前記第 1 特定設定が解除される場合に示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 M M 3 。

遊技機 M M 3 によれば、遊技機 M M 1 または M M 2 の奏する効果に加え、第 1 特定設定が解除される場合に記憶手段に記憶されている情報に対応する示唆演出が実行されるので、示唆演出により設定される第 2 特定設定の情報を報知でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

30

#### 【 9 1 1 5 】

##### < 特徴 M N 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定されている場合に、前記判別手段により前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果と第 1 回数判別されたことに基づいて前記第 1 特定設定を解除させることが可能な第 1 解除手段と、特定条件の成立に基づいて、前記第 1 回数を増加させる演出を実行させることが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 M N 1 。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあった。さらに、特典遊技の終了後に遊技者に有利となる有利状態を設定可能に構成されているものがある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 3 0 7 5 号公報）。また、このような遊技機においては、予め定められた特定の終了条件が成立した場合に有利状態が終了するように構成しているため、有利状態が終了するタイミングを遊技者に容易に把握されてしまい、有利状態の終了が近づくにつれ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することで、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

50

遊技機 M N 1 によれば、特定条件が成立することで、第 1 回数が増加される演出がされるので、特定条件が成立することで、第 1 特定設定が設定される期間を長くさせる期待を持たせることができ、特定の判別結果だけでなく、特定条件が成立するか否かにも興味を持たせて遊技を行わせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 M N 1 において、前記特定条件は、前記判別手段により第 2 特定設定が設定されるための第 2 判別結果と判別されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機 M N 2。

遊技機 M N 2 によれば、遊技機 M N 1 の奏する効果に加え、第 2 判別結果と判別手段により判別されることで特定条件が成立することが可能にされるので、特定の判別結果以外にも、遊技の状態が可変されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 M N 1 または M N 2 において、前記判別手段により前記第 2 判別結果と判別されることに基づいて前記第 2 特定設定を設定させるための情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて第 2 特定設定を設定することが可能な第 2 設定手段と、前記特殊判別結果と第 2 回数判別されたことに基づいて前記第 2 特定設定を解除させる第 2 解除手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 M N 3。

遊技機 M N 3 によれば、遊技機 M N 1 または M N 2 の奏する効果に加え、第 2 特定設定が設定された場合に、特殊判別結果が第 2 回数判別されたことで第 2 特定設定が解除されることで、第 1 特定設定が再度設定されたかのように思わせることができ、第 1 特定設定が長く設定されているかのように思わせることができるという効果がある。

遊技機 M N 1 から M N 3 のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、前記記憶手段に記憶された情報に対応した前記第 2 回数に基づいて前記第 1 回数が増加したことを示すための演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 M N 4。

遊技機 M N 4 によれば、遊技機 M N 1 から M N 3 のいずれかの奏する効果に加え、記憶手段に記憶された情報に対応した第 2 回数に基づいて演出が実行されるので、特殊判別結果となる回数を第 2 回数と対応させて識別させることができるという効果がある。

遊技機 M N 1 から M N 4 のいずれかにおいて、前記第 2 設定手段は、前記第 1 特定設定が解除されたことに基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第 2 特定設定を設定可能にされていることを特徴とする遊技機 M N 5。

遊技機 M N 5 によれば、遊技機 M N 1 から M N 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 特定設定に引き続き第 2 特定設定がされるので、第 1 特定設定が継続して設定されているかのように見せやすくできるという効果がある。

#### 【 9 1 1 6 】

< 5 0 8 0 系の特徴群その 2 >

< 特徴 N A 群 > 外れる演出

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、1 の図柄を動的表示させ、その 1 の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させることが可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、その有利状態である場合に、前記特定の組み合わせ以外となるように前記 1 の図柄以外が停止表示されるように示唆することが可能な第 1 示唆実行手段と、前記有利状態である場合に、前記特定の組み合わせとなるように前記 1 の図柄が停止表示されるように示唆することが可能な第 2 示唆実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N A 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期

10

20

30

40

50

待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されていまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N A 1 によれば、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 N A 1 において、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記第 2 遊技状態が設定されている状態において、前記第 1 示唆実行手段により示唆が実行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N A 2。

遊技機 N A 2 によれば、遊技機 N A 1 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態である場合に、第 1 示唆態様による示唆が実行可能にされることで、遊技者に第 1 示唆態様により、遊技状態を識別させることが可能にでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N A 1 または N A 2 において、前記第 1 示唆実行手段は、前記特定の組み合わせで図柄が表示された場合に、遊技者に不利となる特定の設定がされる場合に、示唆を実行することが可能なものであることを特徴とする遊技機 N A 3。

20

遊技機 N A 3 によれば、遊技機 N A 1 または N A 2 の奏する効果に加え、遊技者に不利となる特定の設定がされることを回避されるように第 1 示唆実行手段によりされる示唆態様により期待することができ、特定の組み合わせとなった後の状態も合わせて遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 1 7 】

##### < 特徴 N A 群変形例 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、1 の図柄を動的表示させ、その 1 の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させることが可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、前記有利状態である場合に前記特定の組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第 1 示唆態様を実行する第 1 状態と、前記特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示されることで遊技者に有利となる第 2 示唆態様を実行する第 2 状態と、を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N A Q 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

40

しかしながら、当否抽選が当り当選であることを示す演出結果が表示されることを遊技者に期待させるためだけの変動演出が実行されることになるため、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N A Q 1 によれば、第 1 条件が成立している場合に、有利状態が設定されている

50

場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を反転させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 1 1 8 】

< 特徴 N B 群 >

演出態様が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の演出態様が実行された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記表示手段に表示される表示態様を第 1 表示態様から複数の表示態様に可変させることが可能な表示可変手段と、第 1 条件の成立に基づいて前記第 1 表示態様に表示態様を可変させることが可能な第 1 表示態様可変手段と、前記複数の表示態様のうち、特定の表示態様に可変された場合に、前記第 1 条件の成立に基づいて前記第 1 表示態様へ可変させることを規制することが可能な規制手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N B 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

20

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N B 1 によれば、第 1 表示態様から複数の表示態様に可変させ、第 1 条件が成立すると、第 1 表示態様に戻って表示される構成である一方で、特定の表示態様が表示されると、第 1 条件が成立したとしても、第 1 表示態様に戻って表示がされないの、所定の表示態様から切り替わって表示される表示態様の順序をランダムにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N B 1 において、前記第 1 表示態様および複数の表示態様は、前記表示手段で実行される演出態様の背面側で表示されるものであることを特徴とする遊技機 N B 2。

30

遊技機 N B 2 によれば、遊技機 N B 1 の奏する効果に加え、演出態様の背面側で表示されることで、演出態様を妨げることを抑制でき、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 N B 1 または N B 2 において、前記第 1 条件は、前記複数の表示態様のうち、1 の表示態様である所定の表示態様が表示されている状態で成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機 N B 3。

遊技機 N B 3 によれば、遊技機 N B 1 または N B 2 の奏する効果に加え、所定の表示態様が表示されることで第 1 表示態様の戻ることができ、周期性のある表示をすることができ、遊技を分かり易くできるという効果がある。

40

遊技機 N B 1 または N B 2 において、判別を実行可能な判別手段を有し、前記演出態様は、前記判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示した後に、前記判別結果を示すための態様で表示させることが可能に構成されており、前記第 1 条件は、前記識別情報が前記判別結果を示すための態様で表示されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機 N B 4。

遊技機 N B 4 によれば、遊技機 N B 1 または N B 2 の奏する効果に加え、1 の判別結果を遊技者に報知する毎に、第 1 表示態様へと移行させることができ、遊技者に周期的に判別結果を報知することができるという効果がある。

【 9 1 1 9 】

< 特徴 N B 変形例 >

50

第 1 演出態様を実行可能な第 1 演出態様実行手段と、前記第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を実行可能な第 2 演出態様実行手段と、を有した遊技機において、第 1 条件の成立に基づいて前記第 1 演出態様と前記第 2 演出態様とを同期させた演出として実行させることが可能な同期演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 N B Q 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N B Q 1 によれば、第 1 条件の成立に基づいて第 1 演出態様と第 2 演出態様とが同期させて実行されるので、第 1 条件の成立を第 1 演出態様と第 2 演出態様とを組み合わせた態様より識別することが可能となり、第 1 演出態様と第 2 演出態様とを組み合わせた態様に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N B Q 1 において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、前記第 1 演出態様は、前記識別情報が動的表示される期間に前記判別結果に基づいた演出が実行されるものであり、前記第 2 演出態様は、前記第 1 演出態様とは独立して決定された演出態様を前記識別情報が動的表示される期間に実行可能にされていることを特徴とする遊技機 N B Q 2。

遊技機 N B Q 2 によれば、遊技機 N B Q 1 の奏する効果に加え、第 2 演出態様は、第 1 演出態様とは独立して決定された演出態様を識別情報が動的表示されている期間に実行可能にされているので、判別結果に基づいた第 1 演出態様と、組み合わせで独立して決定された第 2 演出態様とで、識別情報が動的表示される期間に実行される演出を多様にすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N B Q 1 または N B Q 2 において、前記第 1 演出態様は、前記識別情報に対応した図柄を所定方向に動的表示させる演出が含まれているものであり、前記第 1 条件の成立に基づいて、前記図柄を動的表示させる方向を可変させることで前記第 2 演出態様と同期させる演出とさせることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 N B Q 3。

遊技機 N B Q 3 によれば、遊技機 N B Q 1 または N B Q 2 の奏する効果に加え、第 1 演出態様における図柄の動的表示方向を第 2 演出態様に同期させるように可変させることで第 1 条件の成立を報知することが可能となり、図柄の動的表示方向が可変されることを期待して遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 9 1 2 0 】

##### < 特徴 N C 群 >

第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段による第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で第 1 識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第 1 設定を設定可能な第 1 設定手段と、第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段による第 2 判別結果が特定の第 2 判別結果であることに基づいて第 2 設定を設定することが可能な第 2 設定手段と、を有した遊技機において、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記第 2

10

20

30

40

50

遊技状態が設定された場合に、前記特定の第2判別結果と判別される確率を高く設定することが可能な確率設定手段と、前記第1遊技状態が設定されている場合に、前記特定の第2判別結果が判別されたことに基づいて次に前記識別情報が停止表示されるタイミングに基づいて特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記第2遊技状態が設定される場合に、前記識別情報の停止表示されるタイミングに基づいて前記特定演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機NC1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するまでの期間に演出を実行することができる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、演出が抽選結果を報知するためのものに偏りがちで遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NC1によれば、識別情報が停止表示されるタイミングで特定演出がされることで、特定の第2判別結果に基づくものか、第2遊技状態が設定されたものかを予測させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機NC1において、前記遊技状態設定手段は、前記識別情報の動的表示期間が終了した場合に、特定条件が成立していることに基づいて前記第2遊技状態を設定することが可能にされ、前記特定演出実行手段は、特定条件が成立している場合に前記識別情報の停止表示されるタイミングに基づいて前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機NC2。

遊技機NC2によれば、遊技機NC1の奏する効果に加え、第2遊技状態が設定されるタイミングに合わせて特定演出を実行させることができ、特定演出が実行されたことで、第2遊技状態が設定されたことを期待させることができ、遊技を継続して実行させることができるという効果がある。

#### 【9121】

##### <特徴ND群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から1の演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定されることが可能な演出に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段と、を有したことを特徴とする遊技機ND1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ND1によれば、演出決定手段により決定される演出の種別を示唆手段により示唆される内容により識別することができ、どの演出が決定されるかの予測をさせ易くできるという効果がある。

遊技機ND1において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記演出に対応した情報を可変させることが可能な可変手段と、を有し、遊技者に有利となる特典が付与され易い場合に、前記可変手段により特定の情報に可変

10

20

30

40

50



され易くされているものであることを特徴とする遊技機 N D 2。

遊技機 N D 2 によれば、遊技機 N D 1 の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した情報を可変させることができ、特定の情報に可変されることで、特典が付与されることを期待できるので、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機 N D 1 または N D 2 において、前記示唆手段により示唆される示唆態様は、設定情報に基づいて前記複数の演出より所定数の演出に対応した情報を示唆するもので構成されることを特徴とする遊技機 N D 3。

遊技機 N D 3 によれば、遊技機 N D 1 または N D 2 の奏する効果に加え、設定情報に基づいて複数の演出より所定数の演出に対応した情報が示唆されるので、遊技者に示唆される演出により興趣を可変させることができるという効果がある。

遊技機 N D 2 または N D 3 において、前記可変手段は、前記操作手段が操作された回数に基づいて前記演出に対応した情報を複数回、可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N D 4。

遊技機 N D 4 によれば、遊技機 N D 2 または N D 2 の奏する効果に加え、操作手段が操作された回数によって、複数回情報を可変させることができるので、操作手段を複数回遊技者に操作させることができ、操作手段を操作した遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機 N D 1 から N D 4 において、前記判別手段により特定の判別結果が判別されることに基づいて前記演出決定手段により決定される演出の種類を増加させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N D 5。

遊技機 N D 5 によれば、遊技機 N D 1 から N D 4 のいずれかの奏する効果に加え、特定の判別結果と判別されることに基づいて決定される演出の種類を増加させることができることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 2 2 】

##### < 特徴 N D 群変形例 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、更新条件の成立に基づいて、複数の演出態様のうち、前記演出態様決定手段により決定することが可能な演出態様を選択することが可能な選択手段と、特定条件の成立に基づいて、前記演出態様決定手段により決定することが可能な演出態様として、特定の組み合わせの演出態様を選択可能に設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N D Q 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N D Q 1 によれば、特定条件の成立により、特定の組み合わせの演出態様を選択可能にさせることができるので、更新条件が成立されて選択される演出態様が可変する構成に加えて、意外性のある演出を実行させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 2 3 】

##### < 特徴 N E 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動

10

20

30

40

50



動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件が成立することに基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記特定条件が成立可能な期間であることを示唆可能な示唆態様を前記表示手段に表示させることが可能な示唆手段と、を有し、前記演出実行手段は、表示された前記示唆態様に対応した演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機 N E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、複数種類の演出を実行可能とすることで遊技者に対してバリエーションに富んだ演出を提供することができる一方で、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させ難くなることから、遊技者に実行される演出の内容を予測させながら継続して遊技を楽しませ難くなり遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N E 1 によれば、特定条件が成立する前に表示される示唆態様に対応した演出を実行可能にされているので、遊技者に特定条件が成立する前から実行される演出の内容について期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N E 1 において、前記示唆態様は、複数の示唆態様より 1 の示唆態様が決定されるものであり、特定の示唆態様が実行されている場合に、前記特定条件が成立したことに基いて前記特定の示唆態様が第 1 態様に可変されることで遊技者に有利となる演出が実行され易くされていることを特徴とする遊技機 N E 2。

遊技機 N E 2 によれば、遊技機 N E 1 の奏する効果に加え、特定の示唆態様が実行されることで特定条件が成立した後にも第 1 態様に可変されるかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N E 1 または N E 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特定条件は、前記示唆態様が表示されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて成立することが可能にされているものであり、第 2 示唆態様が表示されている期間に、前記操作手段が操作された場合に、前記第 2 示唆態様が継続して表示されることにより、前記操作手段を操作して前記特定条件が成立する機会が付与されるものであることを特徴とする遊技機 N E 3。

遊技機 N E 3 によれば、遊技機 N E 1 または N E 2 の奏する効果に加え、第 2 示唆態様が表示されていることで操作手段が操作されて、特定条件が成立した後にも第 2 示唆態様が継続して表示されることで、短期間に特定条件を連続して成立させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 9 1 2 4 】

##### < 特徴 N F 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される第 1 演出態様とその第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様とを決定することが可能な演出態様決定手段と、を有し、前記第 1 演出態様と前記第 2 演出態様とを組み合わせた条件が第 1 条件を満たす場合に、遊技者に有利となる報知態様が実行され易いものであることを特徴とする遊技機 N F 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が

10

20

30

40

50

入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、複数の演出を実行する場合であっても、重複して実行される演出の種別によって期待度を異ならせることができず、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N F 1 によれば、第 1 演出態様と第 2 演出態様とをくみあわせた条件を識別することで実行される報知態様への期待度を可変させて遊技を行わせることができるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。 10

遊技機 N F 1 において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、図柄を組み合わせた態様により前記判別結果を示すことが可能にされ、前記第 1 演出態様は、前記識別情報が動的表示されることが可能となる期間から一定期間、動的表示させずに前記図柄を停止表示させた停止表示態様を継続させる演出であることを特徴とする遊技機 N F 2。

遊技機 N F 2 によれば、遊技機 N F 1 の奏する効果に加え、第 1 演出態様は、識別情報が動的表示可能な期間が開始されても図柄を停止表示態様で継続させる演出であるので、遊技者は、動的表示期間の開始から第 1 演出態様が行われることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 N F 2 において、前記第 2 演出態様は、前記停止表示態様で表示される前記図柄の組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機 N F 3。 20

遊技機 N F 3 によれば、遊技機 N F 2 の奏する効果に加え、第 2 演出態様が停止表示態様で表示される図柄の組み合わせ態様であることから、1 の判別結果を示す態様で図柄が停止表示され、その図柄組み合わせにより第 1 条件の成立を期待させ、第 1 演出態様の実行への期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機 N F 3 において、前記第 1 条件は、前記第 1 演出態様が行われる期間と、前記第 2 演出態様における図柄の組み合わせとが成立条件として設定されているものであることを特徴とする遊技機 N F 4。

遊技機 N F 4 によれば、遊技機 N F 3 の奏する効果に加え、1 の判別結果を示す組み合わせで図柄が表示された場合に、その図柄の組み合わせが第 1 条件の成立条件に該当するものであれば、次の識別情報の動的表示の開始時に第 1 演出態様が行われる期間に対して興味を集中させることができ、段階的に期待を持たせて興趣を向上させることができるという効果がある。 30

#### 【 9 1 2 5 】

##### < 特徴 N G 群 >

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報が記憶されたことに対応して識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が表示されたことに基づいて演出態様を実行することが可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行された演出態様が特定演出態様に可変されたタイミングに対応した報知態様を実行させることが可能な報知実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N G 1。 40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、始動口に遊技球が入球した際に、抽選結果の報知をするための演出が実行されており、新たな抽選結果をすぐに報知できない場合に、 50

抽選が実行される権利が保留され、保留されていることを示す図柄が表示される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、保留されていることを示す図柄が表示されるのみであり、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N G 1 によれば、識別図柄が表示されたことに基づいて実行された演出態様が特定演出態様に可変するタイミングに興味を持たせることができ、判別手段の判別結果以外にも興味を持たせることで、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 N G 1 において、前記判別手段による判別が実行されるよりも前に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、前記演出態様実行手段は、前記事前判別手段による判別結果に基づいて前記演出態様の実行をするものであることを特徴とする遊技機 N G 2 。

遊技機 N G 2 によれば、遊技機 N G 1 の奏する効果に加え、事前判別手段による判別結果に基づいて演出態様の実行がされるので、演出態様が実行されることで事前判別手段による判別結果に対して興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機 N G 1 または N G 2 において、前記演出態様は、その演出態様が実行された際に判別された前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されるまでの期間表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N G 3 。

20

遊技機 N G 3 によれば、遊技機 N G 1 または N G 2 の奏する効果に加え、対応する識別情報が動的表示されるまでの期間で演出態様が表示されるので、演出態様が表示されていることで、その後に行われている識別情報の動的表示の報知される判別結果について期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 2 6 】

##### < 特徴 N H 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示される期間に複数の絵柄を表示させることが可能な絵柄表示手段と、その絵柄表示手段により表示された複数の絵柄のうち、1 の絵柄を決定することが可能な絵柄決定手段と、前記絵柄決定手段により決定された前記絵柄に対応した演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N H 1 。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

40

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N H 1 によれば、複数の絵柄のうち、決定された絵柄に対応した演出が実行されることで、どの絵柄が決定されるかに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N H 1 において、前記複数の絵柄が表示される場合に、1 の絵柄に対して複数の図柄のうち、1 の図柄を表示させることが可能な図柄表示手段と、前記図柄が表示された場合に、表示された図柄とその図柄表示された前記絵柄とに対応した情報を決定することが可能な情報決定手段と、を有し、前記演出実行手段は、情報決定手段により決定された

50

情報に対応した演出を実行可能にされていることを特徴とする遊技機 N H 2。

遊技機 N H 2 によれば、遊技機 N H 1 の奏する効果に加え、図柄と絵柄との組み合わせに対応した情報に基づいた演出が実行されるので、遊技者に絵柄と図柄との組み合わせについて興味を持たせて実行される演出態様を事前に予測させることができるという効果がある。

遊技機 N H 2 において、前記絵柄とは異なる第 2 絵柄を表示させることが可能な第 2 絵柄表示手段と、その第 2 絵柄表示手段により表示された複数の第 2 絵柄のうち、1 の第 2 絵柄を決定することが可能な第 2 絵柄決定手段と、前記第 2 絵柄決定手段により決定された前記第 2 絵柄と、前記絵柄決定手段により決定された前記絵柄とに対応した複合演出を実行することが可能な複合演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N H 3。

10

遊技機 N H 3 によれば、遊技機 N H 2 の奏する効果に加え、絵柄と第 2 絵柄との組合せに対応した複合演出を実行することができるため、さらにバリエーションに富んだ演出を実行させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 2 7 】

##### < 特徴予備 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第 1 示唆態様と、その第 1 示唆態様とは異なる第 2 示唆態様とを示唆することが可能な示唆手段を有し、前記遊技機は、前記示唆手段により前記第 1 示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記特典として第 1 特典が付与され易くされ、前記示唆手段により前記第 2 示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記第 1 特典と、前記第 1 特典とは異なる第 2 特典とが付与され易くされていることを特徴とする遊技機 N K 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）

30

。しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N K 1 によれば、第 1 示唆態様が示唆されている状態と第 2 示唆態様が示唆されている状態とで付与される特典の種別を遊技者が予測し易くすることで、特定の判別結果への期待を示唆される示唆態様で可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N K 1 において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶された場合に、その記憶された前記情報を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段と、を有し、前記第 2 示唆態様は、前記事前判別手段により前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される情報であると判別された場合に示唆されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N K 2。

40

遊技機 N K 2 によれば、遊技機 N K 1 の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別される情報が記憶されていることを第 2 示唆態様で識別することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N K 2 において、前記第 2 示唆態様が示唆されるタイミングにより前記特定の判

50

別結果を示す態様が表示された場合に前記第2特典が付与される確率が異なるように設定されているものであることを特徴とする遊技機NK3。

遊技機NK3によれば、遊技機NK1またはNK2の奏する効果に加え、第2示唆態様が示唆されるタイミングにより第2特典が付与される確率が異なるので、第2示唆態様が実行されるタイミングについても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣をより向上させることができる。

遊技機NK1からNK3のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記識別情報が動的表示されてから前記判別結果を示すための態様で表示されるまでの期間で、前記第1示唆態様から前記第2示唆態様へと可変して示唆させることが可能にされていることを特徴とする遊技機NK4。

遊技機NK4によれば、遊技機NK1からNK3のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が動的表示されている期間に示唆される態様が可変するので、識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングで示唆されている内容にも興味を持たせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【9128】

##### <特徴NI群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から1の演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定されることが可能な演出に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段と、を有したことを特徴とする遊技機NI1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NI1によれば、演出決定手段により決定される演出の種別を示唆手段により示唆される内容により識別することができ、どの演出が決定されるかの予測をさせ易くできるという効果がある。

遊技機NI1において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記演出に対応した情報を可変させることが可能な可変手段と、を有し、遊技者に有利となる特典が付与され易い場合に、前記可変手段により特定の情報に可変され易くされているものであることを特徴とする遊技機NI2。

遊技機NI2によれば、遊技機NI1の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した情報を可変させることができ、特定の情報に可変されることで、特典が付与されることを期待できるので、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機NI1またはNI2において、前記示唆手段により示唆される示唆態様は、設定情報に基づいて前記複数の演出より所定数の演出に対応した情報を示唆するもので構成されることを特徴とする遊技機NI3。

遊技機NI3によれば、遊技機NI1またはNI2の奏する効果に加え、設定情報に基づいて複数の演出より所定数の演出に対応した情報が示唆されるので、遊技者に示唆される演出により興趣を可変させることができるという効果がある。

#### 【9129】

##### <特徴NJ群>

10

20

30

40

50

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別が実行されるよりも前に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により判別された事前判別結果に基づいた演出態様を実行することが可能な演出態様実行手段と、移行条件の成立に基づいて第1遊技状態よりも前記特定の判別結果と判別される確率が高く設定される第2遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記移行条件の成立に基づいて前記演出態様を実行させることが可能な特定設定を実行可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機N J 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、抽選に必要な情報が取得され、その取得された情報に基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるための演出が実行されており、すぐに新たな抽選を開始できない場合には、取得された情報が記憶される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、報知が実行されている抽選結果が外れであることが遊技者が予測できてしまうと、その抽選結果が報知されるまでの期間遊技者が退屈して、遊技の興味が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機N J 1によれば、移行条件の成立により演出態様が行われるように特定設定が設定されることで、特定の判別結果と判別される確率が可変することに対応した演出態様を実行することができ、遊技者に正確な事前判別の結果を報知することで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機N J 1において、前記情報記憶手段に記憶された前記情報毎に対応した識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段を有し、前記演出態様実行手段は、前記識別図柄表示されるタイミングに基づいて前記識別図柄を可変させる演出を前記演出態様として実行することが可能にされ、前記特定設定は、表示されている前記識別図柄が新たに表示されたものとする設定を実行させるものであることを特徴とする遊技機N J 2。

遊技機N J 2によれば、遊技機N J 1の奏する効果に加え、移行条件の成立に基づいて表示されていた識別図柄が新たに表示されたものとする設定がされることで、演出態様実行手段により識別図柄を可変させ易くでき遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機N J 2において、前記移行条件が成立する前に特定遊技が行われるものであり、前記特定遊技が開始されることに基づいて可変されていた前記識別図柄は、通常の識別図柄に可変されて表示されるものであることを特徴とする遊技機N J 3。

遊技機N J 3によれば、遊技機N J 2の奏する効果に加え、特定遊技中は、識別図柄が通常の識別図柄で表示されることで、第2遊技状態で事前判別されて可変されていた識別図柄が第1遊技状態に移行しても継続して表示されて、実際の判別と異なる事前判別結果が誤って報知される不具合を抑制できるという効果がある。

【9130】

<特徴N L群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段の特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有する遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その前記操作手段を操作されることに基づいて第1演出とその第1演出とは異なる第2演出とを実行

可能な演出実行手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて前記第 1 演出の態様と前記第 2 演出の態様とを決定することが可能な演出決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N L 1。

遊技機 N L 1 によれば、第 1 演出と第 2 演出との態様が判別手段による判別結果に基づいて決定されるので、操作手段を操作して、第 1 演出と第 2 演出との組み合わせから早期に判別結果を予測することが可能となり、操作手段を操作した遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N L 1 において、前記第 1 演出と前記第 2 演出とが実行された後に、前記操作手段が操作されたことに基づいて新たに前記演出決定手段により決定された態様で前記第 1 演出の態様と前記第 2 演出の態様とを可変させることが可能な可変手段を有することを特徴とする遊技機 N L 2。

10

遊技機 N L 2 によれば、遊技機 N L 1 の奏する効果に加え、操作手段を操作することで実行されている第 1 演出の態様と第 2 演出の態様とを可変させることができるので、操作手段を連続して操作することへの意欲を持たせることができるという効果がある。

遊技機 N L 2 において、前記第 1 演出の演出態様として、少なくとも第 1 演出態様と、第 2 演出態様とを含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な第 1 演出態様決定手段と、前記第 2 演出の演出態様として、少なくとも第 3 演出態様と、第 4 演出態様とを含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な第 2 演出態様決定手段と、を有し、前記第 1 演出態様と、前記第 3 演出態様とが決定された場合と、前記第 1 演出態様と、前記第 4 演出態様とが決定された場合とで、前記特典付与手段により前記特典が付与される期待度を異ならせて報知可能であることを特徴とする遊技機 N L 3。

20

遊技機 N L 3 によれば、遊技機 N L 2 の奏する効果に加え、第 1 演出の演出態様と、第 2 演出の演出態様とを組み合わせることによって、特典付与の期待度を異ならせた演出を実行することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【 9 1 3 1 】

##### < 特徴 N O 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、1 の図柄を動的表示させ、その 1 の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させる可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、前記有利状態である場合に前記特定の組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第 1 示唆態様を実行する第 1 状態と、前記特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第 2 示唆態様を実行する第 2 状態と、を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N O 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

40

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

50

遊技機 N O 1 によれば、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を反転させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N O 1 において、前記 1 の図柄を停止表示させた後に、停止表示された図柄の組み合わせと異なる組み合わせとなるように異なる図柄を表示させることが可能な可変手段を有することを特徴とする遊技機 N O 2。

遊技機 N O 2 によれば、遊技機 N O 1 の奏する効果に加え、1 の図柄を停止表示させて所定の図柄の組み合わせが表示された後に、可変手段により異なる組み合わせとなるように図柄が可変されることが可能にされているので、一度、特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示された後にも、組み合わせが可変することを期待させて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 N O 1 または N O 2 において、前記特定の組み合わせとなった後に設定情報を設定することが可能な設定手段と、前記設定情報に対応して第 1 状態または第 2 状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有することを特徴とする遊技機 N O 3。

遊技機 N O 3 によれば、遊技機 N O 1 または N O 2 の奏する効果に加え、特定の組み合わせとなることで第 1 状態と第 2 状態とを切り替えて設定することが可能であるので、特定の組み合わせとなった場合に設定される設定情報に興味を持たせて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 3 2 】

##### < 特徴 N P 群 >

20

演出態様が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の演出態様が実行された後に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第 1 演出パターンで第 1 演出態様を実行させることが可能な第 1 演出態様実行手段と、前記第 1 演出パターンとは異なる第 2 演出パターンで第 2 演出態様を実行させることが可能な第 2 演出態様実行手段と、特定条件の成立に基づいて前記第 2 演出態様が行われる演出パターンを可変させることが可能な演出パターン可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

30

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N P 1 によれば、特定条件が成立することで第 2 演出態様が行われる演出パターンが可変されるので、同様の演出パターンが繰り返されて遊技者が飽きてしまう不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

40

遊技機 N P 1 において、前記第 2 演出態様は、前記表示手段で実行される演出態様の背面側で実行される背景演出で構成されているものであることを特徴とする遊技機 N P 2。

遊技機 N P 2 によれば、遊技機 N P 1 の奏する効果に加え、演出態様の背面側で表示されることで、演出態様を妨げることを抑制でき、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 N P 1 または N P 2 において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段による判別結果を前記判別手段により判別が行われるよりも前に判別した事前判別情報に基づ

50



いて前記第 1 演出態様と前記第 2 演出態様との演出パターンを特定の演出パターンに設定することが可能な演出パターン設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N P 3。

遊技機 N P 3 によれば、遊技機 N P 1 または N P 2 の奏する効果に加え、第 1 演出態様と第 2 演出態様との演出パターンの組み合わせにより事前の判別結果を識別でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 9 1 3 3 】

##### < 特徴 N Q 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第 1 示唆態様と、その第 1 示唆態様とは異なる第 2 示唆態様とを示唆することが可能な示唆手段を有し、前記遊技機は、前記示唆手段により前記第 1 示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記特典として第 1 特典が付与され易くされ、前記示唆手段により前記第 2 示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記第 1 特典と、前記第 1 特典とは異なる第 2 特典とが付与され易くされていることを特徴とする遊技機 N Q 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N Q 1 によれば、第 1 示唆態様を示唆されている状態と第 2 示唆態様を示唆されている状態とで付与される特典の種別を遊技者が予測し易くすることで、特定の判別結果への期待を示唆される示唆態様で可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N Q 1 において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶された場合に、その記憶された前記情報を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段と、を有し、前記第 2 示唆態様は、前記事前判別手段により前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される情報であると判別された場合に示唆されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N Q 2。

遊技機 N Q 2 によれば、遊技機 N Q 1 の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別される情報が記憶されていることを第 2 示唆態様で識別することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N Q 2 において、前記第 2 示唆態様を示唆されるタイミングにより前記特定の判別結果を示す態様が表示された場合に前記第 2 特典が付与される確率が異なるように設定されているものであることを特徴とする遊技機 N Q 3。

遊技機 N Q 3 によれば、遊技機 N Q 1 または N Q 2 の奏する効果に加え、第 2 示唆態様を示唆されるタイミングにより第 2 特典が付与される確率が異なるので、第 2 示唆態様が実行されるタイミングについても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣をより向上させることができる。

遊技機 N Q 1 から N Q 3 のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記識別情報が動的表示されてから前記判別結果を示すための態様で表示されるまでの期間で、前記第 1 示唆態

10

20

30

40

50

様から前記第2示唆態様へと可変して示唆させることが可能にされていることを特徴とする遊技機NQ4。

遊技機NQ4によれば、遊技機NQ1からNQ3のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が動的表示されている期間に示唆される態様が可変するので、識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングで示唆されている内容にも興味を持たせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【9134】

##### <特徴NR群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から1の演出を決定することが可能な演出決定手段と、前記演出決定手段により演出が決定された場合に決定された演出に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出決定手段により前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する演出が決定された場合に、決定された演出の態様を異ならせた演出を実行させることが可能にされていることを特徴とする遊技機NR1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NR1によれば、同じ演出が複数回決定された場合に、異なる演出態様に可変させて実行されるので、遊技者が同じ演出態様を複数回実行されることで遊技に飽きてしまうという不具合を抑制して遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機NR1において、前記演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別は、特定条件の成立に基づいて増加されることが可能にされていることを特徴とする遊技機NR2。

遊技機NR2によれば、遊技機NR1の奏する効果に加え、特定条件が成立することで演出決定手段により決定されることが可能な演出の数が増えていくので、遊技者に同じ演出が実行される頻度を低減することができるという効果がある。

遊技機NR1またはNR2において、演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別を示唆することが示唆手段を有することを特徴とする遊技機NR3。

遊技機NR3によれば、遊技機NR1またはNR2の奏する効果に加え、演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別を容易に把握できるので、再度決定された場合にどの演出が決定されたのかを分かり易くできるという効果がある。

#### 【9135】

##### <特徴NS群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される第1演出態様とその第1演出態様とは異なる第2演出態様とを決定することが可能な演出態様決定手段と、を有し、前記第1演出態様と前記第2演出態様とを組み合わせた条件が第1条件を満たす場合に、遊技者に有利となる報知態様が実行され易いものであることを特徴とする遊技機NS1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が

10

20

30

40

50

入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、複数の演出を実行する場合であっても、重複して実行される演出の種別によって期待度を異ならせることができず、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N S 1 によれば、第 1 演出態様と第 2 演出態様とをくみあわせた条件を識別することで実行される報知態様への期待度を可変させて遊技を行わせることができるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。 10

遊技機 N S 1 において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、図柄を組み合わせた態様により前記判別結果を示すことが可能にされ、前記第 1 演出態様は、前記識別情報が動的表示されることが可能となる期間から一定期間、動的表示させずに前記図柄を停止表示させた停止表示態様を継続させる演出であることを特徴とする遊技機 N S 2。

遊技機 N S 2 によれば、遊技機 N S 1 の奏する効果に加え、第 1 演出態様は、識別情報が動的表示可能な期間が開始されても図柄を停止表示態様で継続させる演出であるので、遊技者は、動的表示期間の開始から第 1 演出態様が行われることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 N S 2 において、前記第 2 演出態様は、前記停止表示態様で表示される前記図柄の組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機 N S 3。 20

遊技機 N S 3 によれば、遊技機 N S 2 の奏する効果に加え、第 2 演出態様が停止表示態様で表示される図柄の組み合わせ態様であることから、1 の判別結果を示す態様で図柄が停止表示され、その図柄組み合わせにより第 1 条件の成立を期待させ、第 1 演出態様の実行への期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機 N S 3 において、前記第 1 条件は、前記第 1 演出態様が行われる期間と、前記第 2 演出態様における図柄の組み合わせとが成立条件として設定されているものであることを特徴とする遊技機 N S 4。

遊技機 N S 4 によれば、遊技機 N S 3 の奏する効果に加え、1 の判別結果を示す組み合わせで図柄が表示された場合に、その図柄の組み合わせが第 1 条件の成立条件に該当するものであれば、次の識別情報の動的表示の開始時に第 1 演出態様が行われる期間に対して興味を集中させることができ、段階的に期待を持たせて興趣を向上させることができるという効果がある。 30

#### 【 9 1 3 6 】

##### < 特徴 N T 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記判別結果に基づいて前記複数の図柄のうち、少なくとも 1 の図柄の態様を可変させることが可能な図柄可変手段と、その図柄可変手段に図柄の態様が可変されている場合に遊技者に有利となる第 1 演出と、その第 1 演出とは異なる第 2 演出を設定情報に基づいて実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N T 1。 40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。 50

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たり当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N T 1 によれば、図柄の態様が可変された場合に、設定されている設定情報によって有利な第 1 演出態様と、第 2 演出態様とが切り替わって実行されるので、判別結果と設定されている設定情報とを合わせて識別させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 N T 1 において、前記特定の判別結果を示すための組み合わせで図柄が表示された後に、前記設定情報を可変して設定させることが可能な設定手段を有することを特徴とする遊技機 N T 2。

遊技機 N T 2 によれば、遊技機 N T 1 の奏する効果に加え、特定の判別結果と示すための図柄の組み合わせとなることで、設定情報が新たに設定されるので、特定の組み合わせとなるだけでなく、設定される設定情報に対しても興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機 N T 1 または N T 2 において、前記設定手段は、前記設定情報として第 1 設定情報と、その第 1 設定情報よりも遊技者に不利となる第 2 設定情報を設定するものであり、演出実行手段は、前記第 1 設定情報が設定されている場合に、前記第 2 設定情報が設定されることが決定されている場合に前記第 2 演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 N T 3。

20

遊技機 N T 3 によれば、遊技機 N T 1 の奏する効果に加え、遊技者に特定の判別結果となることで不利となる場合に有利な演出が実行されることを抑制して、遊技に対する意欲が低下することを抑制できるという効果がある。

#### 【 9 1 3 7 】

##### < 特徴 N U 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定することが可能な演出に対応した示唆情報を表示させることが可能な示唆情報表示手段と、複数の前記示唆情報が表示される場合に、表示される前記複数の示唆情報の表示位置を可変させることが可能な可変手段と、を有することを特徴とする遊技機 N U 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

40

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N U 1 によれば、複数の示唆情報が表示される場合にもその表示位置が可変されることで、遊技者により多くの示唆情報を視認させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機 N U 1 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記示唆情報を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N U 2。

50

遊技機 N U 2 によれば、遊技機 N U 1 の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した示唆情報を可変させることができ、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機 N U 1 または N U 2 において、前記可変手段は、新たに前記演出決定手段により決定可能な演出が増加することにより前記示唆情報が追加される場合に、前記表示位置を可変させることが可能にされており、遊技者に有利な特典が付与されることが決定されている場合に、特定の前記示唆情報を表示させる位置に表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N U 3。

遊技機 N U 3 によれば、遊技機 N U 1 または N U 2 の奏する効果に加え、示唆情報の表示される位置により、特典が付与されることを事前に認識させることが可能となり、遊技者に示唆情報が表示される位置に対しても興味を持たせることができるという効果がある。

10

#### 【 9 1 3 8 】

##### < 特徴 N V 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、所定のパターンで実行されることが可能な演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出が複数記憶された記憶手段と、その記憶手段に記憶されている複数の前記演出に対応して選択情報を表示させることが可能な選択情報表示手段と、その選択情報表示手段により表示された前記選択情報に対応した報知態様を報知させることが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N V 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

30

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N V 1 によれば、選択情報に対応して報知態様が報知されるので、複数の選択情報が表示される場合にも、表示されている選択情報の種別を識別し易くでき、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N V 1 において、前記報知態様は、前記選択情報に対応する演出における一部の演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機 N V 2。

遊技機 N V 2 によれば、遊技機 N V 1 の奏する効果に加え、報知態様により選択情報に対応して実行される演出の内容を判別することができ、実行される演出を早期に把握することができるという効果がある。

40

遊技機 N V 1 または N V 2 において、表示される前記選択情報が所定の条件を満たす場合に対応する報知態様が報知されるものであることを特徴とする遊技機 N V 3。

遊技機 N V 3 によれば、遊技機 N V 1 または N V 2 の奏する効果に加え、所定の条件を満たしている選択情報の報知態様が報知されるように構成されているので、選択情報に対応する報知態様を識別し易くできるという効果がある。

#### 【 9 1 3 9 】

##### < 特徴 N W 群 >

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に対応した識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を

50

実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により前記特典が付与された後に、表示される前記識別図柄のうち、少なくとも１の識別図柄を動的表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機NW1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、抽選に必要な情報が取得され、その取得された情報に基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるための演出が実行されており、すぐに新たな抽選が開始できない場合には、取得された情報が記憶される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、報知が実行されている抽選結果が外れであることが遊技者が予測できてしまうと、その抽選結果が報知されるまでの期間遊技者が退屈して、遊技の興趣が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NW1によれば、特典が付与された後に、表示される識別図柄のうち、少なくとも１の識別図柄を動的表示させることで、遊技者に特典が付与された後に記憶されている情報について興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機NW1において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段に判別されるよりも前に判別を実行可能な事前判別手段と、前記特典が付与された後に、前記識別図柄が動的表示された後に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で前記識別図柄が表示されることが可能であることを特徴とする遊技機NW2。

遊技機NW2によれば、遊技機NW1の奏する効果に加え、事前判別手段による判別結果に基づいた態様で表示されることが可能な識別図柄を動的表示されることで識別でき、事前判別手段による判別結果を見逃すことを抑制できるという効果がある。

遊技機NW2において、新たに前記識別図柄が表示される場合に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で前記識別図柄を表示させることが可能にされ、前記特典が付与される場合に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で表示されている前記識別図柄の態様を前記事前判別手段による判別結果が判別困難となるように可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機NW3。

遊技機NW3によれば、遊技機NW2の奏する効果に加え、特典が付与されることを表示されている識別図柄に注意を奪われて気づかない不具合を抑制することができるという効果がある。

#### 【9140】

##### <特徴NX群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記操作手段が操作可能な期間であることを示唆可能な示唆手段と、その示唆手段により示唆される示唆態様に対して前記操作手段が操作された場合に実行されることが可能となる演出に対応した情報を報知することが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機NX1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案され

10

20

30

40

50

ていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、複数種類の演出を実行可能とすることで遊技者に対してバリエーションに富んだ演出を提供することができる一方で、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させ難くなることから、遊技者に実行される演出の内容を予測させながら継続して遊技を楽しませ難くなり遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N X 1 によれば、前記情報は、特定の表示態様で構成され、その特定の表示態様を可変させることで実行されることが可能な演出態様を報知することが可能にされていることを特徴とする遊技機 N X 2。

10

遊技機 N X 2 によれば、遊技機 N X 1 の奏する効果に加え、特定の表示態様の態様によって、操作手段を操作した場合に実行される演出を識別できるので、遊技者が操作手段を操作する意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機 N X 1 または N X 2 において、前記示唆手段により示唆される示唆態様と、前記報知手段により報知される情報とを組み合わせることで実行されることが可能な演出を識別可能にされていることを特徴とする遊技機 N X 3。

遊技機 N X 3 によれば、遊技機 N X 1 または N X 2 の奏する効果に加え、示唆態様と報知される情報とを組み合わせることで、報知できる演出の数を増やすことができるという効果がある。

前記示唆態様は、複数の示唆態様より 1 の示唆態様が決定されるものであり、特定の示唆態様が実行されている場合に、前記特定条件が成立したことに基づいて前記特定の示唆態様が第 1 態様に可変されることで遊技者に有利となる演出が実行され易くされていることを特徴とする遊技機 N X 2。

20

遊技機 N X 2 によれば、遊技機 N X 1 の奏する効果に加え、特定の示唆態様が実行されることで特定条件が成立した後にも第 1 態様に可変されるかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N X 1 または N X 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特定条件は、前記示唆態様が表示されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて成立することが可能にされているものであり、第 2 示唆態様が表示されている期間に、前記操作手段が操作された場合に、前記第 2 示唆態様が継続して表示されることにより、前記操作手段を操作して前記特定条件が成立する機会が付与されるものであることを特徴とする遊技機 N X 3。

30

遊技機 N X 3 によれば、遊技機 N X 1 または N X 2 の奏する効果に加え、第 2 示唆態様が表示されていることで操作手段が操作されて、特定条件が成立した後にも第 2 示唆態様が継続して表示されることで、短期間に特定条件を連続して成立させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 9 1 4 1 】

< 5 0 8 2 系特徴群 >

< 特徴 O A 群 >（時短状態が長く継続し易い遊技方法と、長く継続し難い遊技方法と、がある）

40

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する制御設定手段と、前記第 2 制御が設定される状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 制御から前記第 1 制御に切替可能な切替手段と、を備え、前記第 2 制御が設定されている場合に、第 1 の遊技方法で遊技を行った方が、前記第 1 の遊技方法とは異なる第 2 の遊技方法で遊技を行うよりも、前記特定条件が成立するまでの期間が長くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機 O A 1。

50

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（例えば、遊技球の発射方向）を異ならせることで、遊技にメリハリをつけ、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に遊技方法が固定化されてしまい、遊技者が遊技方法を選択する余地がなく、遊技者の興趣を向上させ難くなってしまうという問題点がある。 10

これに対して遊技機OA1によれば、第2制御が設定されている場合に、第1の遊技方法で遊技を行うか、第2の遊技方法で遊技を行うかによって第1制御に切り替えられるまでの期間の長さを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OA1において、前記第2制御が設定される第1遊技状態では、前記第1の遊技方法で遊技を行うよりも、前記第2の遊技方法で遊技を行った方が、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機OA2。

遊技機OA2によれば、遊技機OA1の奏する効果に加え、第2制御が設定されている状況下においては、第1の遊技方法で遊技を行うことで有利な第2制御が継続する期間を長くできるものの、仮に、第1遊技状態が設定されていた場合には、第2の遊技方法で有利を行った方が有利度合いが高くなるため、第2制御に設定されている場合に、第1遊技状態であるか否かを判断して第1の遊技方法で遊技を行うか第2の遊技方法で遊技を行うかを異ならせる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。 20

遊技機OA2において、第1の設定条件の成立に基づいて、前記第1遊技状態と、前記第2制御が少なくとも設定される遊技状態であって前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第2の遊技方法で遊技を行うよりも前記第1の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機OA3。 30

遊技機OA3によれば、遊技機OA2の奏する効果に加え、第1遊技状態に設定されている場合は、第2制御が短い期間で終了され易い遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなる一方で、第2遊技状態に設定されている場合は、第2制御が長く継続し易い遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるので、第2制御が設定された場合に、第1遊技状態であるか第2遊技状態であるかを判断して、対応する遊技方法を選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機OA1からOA3のいずれかにおいて、遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段を備え、前記入球手段は、前記第1方向へと発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第2方向へと発射された遊技球が入球困難な位置に設けられており、前記第1の遊技方法は、前記第1方向へと遊技球を発射する遊技方法であり、前記第2の遊技方法は、前記第2方向へと遊技球を発射する遊技方法であることを特徴とする遊技機OA4。 40

遊技機OA4によれば、遊技球の発射方向を調節することで、第2制御が設定される状態において特定条件が成立するまでの期間の長さも調節することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機OA4において、前記発射手段によって前記第1方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置であって前記第2方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1状態と、遊技球が入球困難な第2状態と、に可変可能な可変入球手段と、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定個数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特 50



典遊技として、前記可変入球手段を所定期間、前記第 2 状態から前記第 1 状態へと可変させることが可能であり、前記遊技機は、前記第 2 制御が設定されている場合に、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が、所定期間の間に前記払出手段によって払い出される賞球の個数が多くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機 O A 5。

遊技機 O A 5 によれば、遊技機 O A 4 の奏する効果に加え、第 2 制御が設定されている場合に第 2 方向へと遊技球を発射すると、特定条件が成立するまでの期間が短くなるが、所定期間の間に払い出される賞球の個数が多くなるというメリットがあるため、第 2 方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

10

遊技機 O A 5 において、前記第 2 制御が設定されている間に前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の終了後の遊技状態を、前記特定の判別結果となった時点の遊技状態と同一とさせる手段を備え、前記第 2 制御が設定されている場合に、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が、前記特典遊技が実行され易くなる構成であることを特徴とする遊技機 O A 6。

遊技機 O A 6 によれば、遊技機 O A 5 の奏する効果に加え、第 2 制御が設定されている状況下で第 2 方向へと遊技球を発射することで、第 2 制御を維持したまま、特典遊技を高頻度で実行させることができるので、第 2 制御が設定されている状況下において第 2 方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

20

遊技機 O A 5 又は O A 6 において、前記第 2 制御が設定されている状態は、前記第 2 方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記第 1 状態に設定される期間は、前記第 1 方向へと発射された遊技球が前記入球手段へと入球可能となる期間よりも短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 O A 7。

遊技機 O A 7 によれば、遊技機 O A 5 又は O A 6 が奏する効果に加え、第 2 制御が設定されている状態では、第 1 方向へと遊技球を発射して入球手段へと入球する機会の方が、第 2 方向へと遊技球を発射して可変入球手段へと入球する機会よりも多くなり易いため、第 2 制御が設定されている状況下において第 1 方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機 O A 1 から O A 7 のいずれかにおいて、前記特定条件は、前記第 2 の遊技方法で遊技を行うよりも前記第 1 の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第 1 特定条件と、前記第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも前記第 2 の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第 2 特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機 O A 8。

30

遊技機 O A 8 によれば、遊技機 O A 1 から O A 7 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 制御が設定された後で第 1 の遊技方法で遊技を行い続けると第 1 特定条件が成立して第 1 制御に切り替えられる一方で、第 2 の遊技方法で遊技を行い続けた場合は第 2 特定条件が成立して第 1 制御に切り替えられるので、第 1 の遊技方法で遊技を行ったとしても第 2 の遊技方法で遊技を行ったとしても第 1 制御に切り替えることができる。よって、第 2 制御が延々と継続してしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機 O A 1 から O A 8 のいずれかにおいて、前記第 2 制御が設定されている場合に、前記第 2 の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第 1 の遊技方法で遊技を行い続けた方が、前記特定条件が成立するまでに実行され得る判別の回数が多くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 O A 9。

遊技機 O A 9 によれば、遊技機 O A 1 から O A 8 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 制御が設定されている場合は、第 1 の遊技方法で遊技を行った方が第 1 制御に切り替えられるまでに実行可能な判別の回数が多くなるので、第 2 制御の間に第 1 の遊技方法で遊技を行うことで特定の判別結果となる可能性を高くする遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 O A 3 において、前記第 1 遊技状態において特定の演出態様を少なくとも含む第

50

1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、前記第 2 遊技状態において前記特定の演出態様を少なくとも含む第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 O A 1 0。

遊技機 O A 1 0 によれば、遊技機 A 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とで、共に特定の演出態様が実行される演出が実行されるため、第 1 遊技状態であるか否かを遊技者に対して把握し難くすることができる。よって、第 1 遊技状態であるか第 2 遊技状態であるかを遊技者に予測させて、遊技方法を遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 O A 1 0 において、前記第 1 遊技状態で前記第 1 制御に切り替えられた場合に、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に不利な第 3 遊技状態を形成し、前記第 2 遊技状態で前記第 1 制御に切り替えられた場合に、前記第 2 遊技状態よりも遊技者に有利な第 4 遊技状態を形成することを特徴とする遊技機 O A 1 1。

10

遊技機 O A 1 1 によれば、遊技機 O A 1 0 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態であるか、第 2 遊技状態であるかによって、特定条件が成立した場合に形成する遊技状態を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 O A 1 1 において、前記第 3 遊技状態は、前記第 2 の遊技方法で遊技を行うよりも前記第 1 の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態であり、前記第 4 遊技状態は、前記第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも前記第 2 の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機 O A 1 2。

遊技機 O A 1 2 によれば、遊技機 O A 1 1 の奏する効果に加え、第 3 遊技状態が設定されるか、第 4 遊技状態が設定されるかで、遊技方法を異ならせる遊技性を実現することができるという効果がある。

20

遊技機 O A 1 2 において、前記特典遊技は、前記第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも、前記第 2 の遊技方法で遊技を行った方が実行され易い構成であり、前記第 3 遊技状態は、前記第 4 遊技状態よりも、前記第 2 の遊技方法で遊技を行った場合に前記特典遊技の実行間隔が長くなり易くなる遊技状態であることを特徴とする遊技機 O A 1 3。

遊技機 O A 1 3 によれば、遊技機 O A 1 2 の奏する効果に加え、第 3 遊技状態では、特典遊技の実行間隔が長くなり易くなるので、第 4 遊技状態の有利度合いをより高めることができるという効果がある。

#### 【 9 1 4 2 】

30

< 特徴 O B 群 > ( 大当たりの終了後、特定条件が成立するまで大当たり終了後の遊技状態に対応する発射方向を秘匿する演出 )

遊技球が入球可能な第 1 状態と、その第 1 状態よりも遊技球が入球困難となる第 2 状態と、に可変可能な可変入球手段と、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の可変遊技の実行が終了したに基づいて、当該可変遊技の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様を少なくとも含む第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 O B 1。

40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、遊技者に有利な当たり遊技の実行中等に、当たり遊技が終了した後における有利度合いを遊技者に示唆する演出を実行するものも存在する。この従来型の遊技機では、有利度合いが高い遊技状態が示唆されるこ

50

とを期待して当たり遊技中の遊技を行わせることができるので、当たり遊技が単に賞球を獲得するための作業のようになってしまふことを抑制できる。

しかしながら、当たり遊技の実行が終了した後における遊技状態を常に示唆する構成としてみまうと、当たり遊技の実行中に有利度合いが低い遊技状態が示唆されてしまふと、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまふという問題点がある。

これに対して遊技機 O B 1 によれば、第 1 演出が実行されている間、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態を遊技者に対して分かり難くすることができるので、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態を予測させる楽しみを遊技者に対して与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 O B 1 において、遊技球を第 1 方向と、その第 1 方向とは異なる第 2 方向と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段と、前記第 1 方向へと発射された遊技球が到達可能な位置であって前記第 2 方向へと発射された遊技球が到達困難な位置に設けられている第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な第 1 取得手段と、前記第 2 方向へと発射された遊技球が到達可能な位置であって前記第 1 方向へと発射された遊技球が到達困難な位置に設けられている第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第 2 取得手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記第 2 方向よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第 1 遊技状態と、前記第 1 方向よりも前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 O B 2。

遊技機 O B 2 によれば、遊技機 O B 1 の奏する効果に加え、第 1 演出が実行されている間、設定されている遊技状態を予測して遊技球を発射する流路を遊技者に選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 O B 2 において、所定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記第 1 入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定可能な制御設定手段を備え、前記第 1 遊技状態と前記第 2 遊技状態とは、共に前記第 2 制御に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機 O B 3。

遊技機 O B 3 によれば、遊技機 O B 2 から O B 5 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 遊技状態も第 2 遊技状態も第 2 制御に設定されることから、第 1 入球手段への入球し易さが共通となるため、第 1 演出が実行されている間に遊技者が遊技状態を予測することをより困難とすることができるという効果がある。

遊技機 O B 2 又は O B 3 において、前記第 1 演出の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる発射方向を遊技者に対して示唆可能な特定演出態様を少なくとも含んで構成される第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 O B 4。

遊技機 O B 4 によれば、遊技機 O B 2 又は O B 3 の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合に有利度合いが高くなる発射方向が第 2 演出によって示唆されるので、遊技者に対して特定条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機 O B 4 において、前記特定条件は、前記第 1 演出の実行中に前記第 1 方向へと遊技球を発射した場合も、前記第 2 方向へと遊技球を発射した場合も成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 O B 5。

遊技機 O B 5 によれば、遊技機 O B 4 の奏する効果に加え、特定条件は遊技球の発射方向によらず成立し得る条件なので、遊技者に対して有利となる発射方向をより純粋に選択させることができるという効果がある。

遊技機 O B 2 から O B 5 のいずれかにおいて、所定の払出条件の成立に基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、少なくとも前記可変遊技が終了してから前記特定条件が成立するまでの間よりも、前記特定条件が成立した後の所定期間の方が、前記第 1 方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球の個数と、前記

10

20

30

40

50

第 2 方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球の個数との差が大きくなり易い構成であることを特徴とする遊技機 O B 6。

遊技機 O B 6 によれば、少なくとも特定条件が成立するまでは、第 1 方向へと遊技球を発射しても第 2 方向へと遊技球を発射しても払い出される賞球数の面での有利度合いに大差無いため、第 1 方向と第 2 方向とのいずれの発射方向をも選択し易く構成することができ、可変遊技の終了後における発射方向を遊技者に対してより気軽に選択させることができるという効果がある。

遊技機 O B 3 において、前記第 2 制御が設定されている状態において、前記第 1 流路を遊技球が流下するよりも前記第 2 流路を遊技球が流下した方が成立し易い所定の切替条件が成立したことに基づいて、前記第 1 制御に切り替える制御切替手段を備え、前記第 1 遊技状態は、前記第 1 制御に切り替えられた場合に遊技者に不利な第 3 遊技状態を形成し、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 制御に切り替えられた場合に遊技者に有利な第 4 遊技状態を形成することを特徴とする遊技機 O B 7。

10

遊技機 O B 7 によれば、遊技機 O B 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態であるか、第 2 遊技状態であるかを予測して、第 2 流路へと遊技球を発射して切替条件を成立させるか、第 1 流路へと遊技球を発射してなるべく長く第 2 制御に維持するかを選択させる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 O B 7 において、前記第 1 演出の実行中に予め定められた切替条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態に対応する演出に切り替える演出切替手段を備え、前記切替条件は、前記第 1 制御に切り替えられた場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 O B 8。

20

遊技機 O B 8 によれば、遊技機 O B 7 の奏する効果に加え、第 1 制御に切り替えられることで設定されている遊技状態に応じた演出に切り替えられるので、第 3 遊技状態が設定されているのか第 4 遊技状態が設定されているのかを遊技者に対して容易に理解させることができるという効果がある。

遊技機 O B 1 から O B 8 のいずれかにおいて、前記第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 O B 9。

遊技機 O B 9 によれば、遊技機 O B 1 から O B 8 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 演出の実行中に示唆演出によって遊技状態を推測することができるので、示唆演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

30

#### 【 9 1 4 3 】

< 特徴 O C 群 > ( 電サボ有り状態でも小当たりアタッカーへと球が到達可能な小当たり R U S H 機 )

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行可能な判別手段と、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球が入球困難な第 2 状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する制御設定手段と、予め定められた特定条件の成立に基づいて、前記第 1 制御が設定される第 1 遊技状態と、前記第 2 制御が設定される第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、少なくとも前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果となって前記可変遊技が実行された場合に、当該可変

40

50

遊技の実行中に前記特定方向へと発射された遊技球が前記可変入球手段へと到達可能な構成であることを特徴とする遊技機OC1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態として、遊技状態に対応する遊技方法を行い続けることにより、特定の入賞口への入賞に基づく賞球が払い出され易くなる特定遊技（例えば、小当たり遊技）が頻繁に実行されることにより、大当たりに当選しなくても持ち球が増加し続ける極めて有利な特定の遊技状態を設けているものも存在する。

10

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態以外の遊技状態において特定遊技が行われたとしても賞球が払い出されることがないように、特定の遊技状態以外の遊技状態において特定の入賞口へと遊技球が入球し難くさせるための制御をおこなうものが一般的であるため、特定の入賞口への入賞を強引に避けているような見た目となってしまう、遊技機の動作に不信感を抱かせてしまう虞があった。

これに対して遊技機OC1によれば、有利な第2制御が実行されている第2遊技状態において実行された可変遊技においても可変入球手段へと遊技球を入球させることができ、第2遊技状態の有利度合いをより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機OC1において、前記第1の判別結果となった時点の遊技状態と、当該第1の判別結果に基づく前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態と、を同一とさせる手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記可変遊技が実行され易い構成であることを特徴とする遊技機OC2。

遊技機OC2によれば、可変遊技の前後で遊技状態を維持することができるので、特に、有利な第2遊技状態において可変遊技となった場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させる機会を得ることができる上に、有利な遊技状態も維持されることとなり、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機OC2において、前記遊技状態設定手段は、前記特定条件の成立に基づいて、前記第1遊技状態と、前記第2遊技状態と、前記第2遊技状態よりも前記可変遊技が実行され易い遊技状態である第3遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機OC3。

遊技機OC3によれば、遊技機OC2の奏する効果に加え、第3遊技状態が設定されると、第2遊技状態よりも可変遊技が実行され易くなるため、第3遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機OC2又はOC3において、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて、前記第2遊技状態とは少なくとも異なる所定の遊技状態を設定可能な第2遊技状態設定手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第2の判別結果となるまで継続し得る構成であることを特徴とする遊技機OC4。

40

遊技機OC3によれば、遊技機OC2又はOC3の奏する効果に加え、第1の判別結果となっても第2遊技状態が維持される一方で、第2の判別結果となることで所定の遊技状態に変更されてしまうので、第2の判別結果とならずにより多くの回数、第1の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機OC4において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基いて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球数が多くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機OC5。

50

遊技機〇Ｃ５によれば、遊技機〇Ｃ４の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第１遊技状態よりも有利な制御が実行される上に、可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を到達させて賞球を獲得することができるため、第２遊技状態が設定された場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機〇Ｃ５において、前記第２遊技状態となってから前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果となるまでの間、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、発射される遊技球の数よりも前記払出手段によって払い出される賞球の数の方が多くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機〇Ｃ６。

遊技機〇Ｃ６によれば、遊技機〇Ｃ５の奏する効果に加え、第２遊技状態において特定方向へと遊技球を発射し続けることで、発射した遊技球の個数以上の賞球を獲得可能となる極めて有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

遊技機〇Ｃ１から〇Ｃ６のいずれかにおいて、前記特定方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記特定方向とは異なる第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球手段を備え、前記取得手段は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合と前記第２入球手段へと遊技球が入球した場合とに、前記判別情報を取得可能な構成であり、前記第２遊技状態は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けるよりも、前記第２方向へと遊技球を発射し続けた方が、前記第２遊技状態が長い期間継続し易い構成であることを特徴とする遊技機〇Ｃ７。

遊技機〇Ｃ７によれば、遊技機〇Ｃ１から〇Ｃ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第２遊技状態では、特定方向へと遊技球を発射し続けることで可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を入球させることができる一方で、第２方向へと遊技球を発射し続けることで第２遊技状態をより長く継続させることができるので、特定方向へと遊技球を発射するか、第２方向へと遊技球を発射するかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

20

遊技機〇Ｃ３において、前記第３遊技状態は、前記第１制御が設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機〇Ｃ８。

遊技機〇Ｃ８によれば、遊技機〇Ｃ３の奏する効果に加え、第３遊技状態では、入球手段へと入球し難いが可変遊技が実行され易い遊技性となり、第２遊技状態では、入球手段へと入球し易くなるが可変遊技が実行され難い遊技性となるため、多様な遊技性を実現することができるという効果がある。

30

遊技機〇Ｃ３又は〇Ｃ８において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第３遊技状態は、少なくとも前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記発射手段によって発射される遊技球の個数よりも、前記払出手段によって払い出される遊技球の個数の方が多くなり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機〇Ｃ９。

遊技機〇Ｃ９によれば、遊技機〇Ｃ３又は〇Ｃ８が奏する効果に加え、第３遊技状態では、特定方向へと遊技球を発射し続けるだけで発射する遊技球以上の個数の遊技球を払い出させることができるので、第３遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機〇Ｃ３又は〇Ｃ８又は〇Ｃ９において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、を備え、前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、少なくとも前記第１の判別結果となった場合に前記動的表示時間決定手段により短い動的表示時間が決定され易い構成であることを特徴とする遊技機〇Ｃ１０。

遊技機〇Ｃ１０によれば、遊技機〇Ｃ３又は〇Ｃ８又は〇Ｃ９のいずれかが奏する効果に加え、第３遊技状態では、第２遊技状態よりも可変遊技の実行頻度が高くなるため、可変入球手段へと遊技球が入球する頻度も高くすることができるという効果がある。

50

遊技機OC3又はOC8からOC10のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、所定の前記第2遊技状態において前記第1の判別結果となったこととは少なくとも異なる予め定められた第1条件が成立したことに基づいて、前記可変遊技を介さずに前記第3遊技状態を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機OC11。

遊技機OC11によれば、遊技機OC3又はOC8からOC10のいずれかが奏する効果に加え、第2遊技状態において第1条件が成立することにより、可変遊技の実行頻度が高くなるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【9144】

<特徴OD群> (同一の時短状態で当たりとは異なる抽選結果となった場合に、特図2 10  
保留の貯め易さが可変する)

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を上限として記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第2遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、第1制御と、その第1制御よりも前記取得手段によって前記判別情報が取得 20  
され易くなる第2制御と、を少なくとも含む複数のうち1の制御を実行する制御実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機OD1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する(例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報)。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者に有利な第1遊技状態から有利度合いが低い第2遊技状態へと移行する移行条件として、第1遊技状態が設定された契機(当たり種別、当たり当選時の遊技状態等)に応じて異なる移行条件を設定可能に構成されているものも存在し、興趣向上を図っているものも存在する。 30

しかしながら、係る従来型の遊技機では、第1遊技状態が設定された契機毎に移行条件が固定化されてしまうため、移行条件が成立する前から、移行条件の種別を遊技者が比較的容易に察知可能となってしまう、興趣を向上させ難くなってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機OD1によれば、第1制御が実行されるか、第2制御が実行されるかに応じて、記憶手段に記憶される判別情報の数が異なるため、制御実行手段によって実行される制御に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。 40

遊技機OD1において、前記第2制御は、前記第1制御よりも、前記第1条件が成立してから予め定められた第2条件が成立するまでの間の期間において、前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる制御であることを特徴とする遊技機OD2。

遊技機OD2によれば、遊技機OD1の奏する効果に加え、第2制御が実行されると、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの間、取得手段によって判別情報が取得され易い状態が継続されるので、第1制御と第2制御との有利度合いの差をより大きくすることができるという効果がある。

遊技機OD1又はOD2において、前記第2条件が成立した場合に、前記取得手段によって前記判別情報が取得され難くなる特定の状態を形成可能な構成であることを特徴とする遊技機OD3。



遊技機OD3によれば、遊技機OD1又はOD2の奏する効果に加え、第2条件が成立した後は判別情報が取得され難くなるので、第1条件が成立した場合に第2制御が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機OD1からOD3のいずれかにおいて、前記第1制御は、前記第1条件が成立した後の所定期間に含まれる第1タイミングで前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に切り替える制御であり、前記第2制御は、前記所定期間に含まれるタイミングであって前記第1タイミングよりも遅いタイミングである第2タイミングで前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に切り替える制御であることを特徴とする遊技機OD4。

遊技機OD4によれば、遊技機OD1からOD3のいずれかが奏する効果に加え、第1制御よりも第2制御の方が、第1条件が成立した後においてより長く判別情報が取得され易い第2遊技状態が継続されるので、第2制御が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機OD1からOD4のいずれかにおいて、前記第1条件は、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった後で少なくとも成立可能な条件であることを特徴とする遊技機OD5。

遊技機OD5によれば、遊技機OD1からOD4のいずれかが奏する効果に加え、外れ判別結果を契機として判別情報の取得され易さを可変させることができる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OD5において、前記第2遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となったことに基づいて前記第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段を備え、前記第1条件は、第2遊技状態が設定された後の前記特定回数目の前記判別手段の判別が前記外れ判別結果となった後で少なくとも成立可能な条件であることを特徴とする遊技機OD6。

遊技機OD6によれば、遊技機OD5の奏する効果に加え、第1遊技状態が設定される直前における判別情報の取得され易さを、第1制御が実行されるか第2制御が実行されるかによって異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OD5又はOD6において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段で動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記第1条件は、前記外れ判別結果に対応する前記識別情報の動的表示が開始された後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機OD7。

遊技機OD7によれば、遊技機OD5又はOD6の奏する効果に加え、外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の実行中に、判別情報の取得され易さが可変される斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OD7において、前記外れ判別結果に対応する動的表示期間の長さは、前記外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の実行中に前記第1条件が成立して前記第2制御が実行された場合に、前記外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示が終了されるよりも前に前記第2制御を終了させることが可能な長さで構成されていることを特徴とする遊技機OD8。

遊技機OD8によれば、遊技機OD7が奏する効果に加え、外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の途中で第2制御が開始され、識別情報の動的表示が終了するよりも前に第2制御が終了されるので、判別情報が取得され易い期間を限ることができ、第2制御となったか第1制御となったかに対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機OD4において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記所定期間は、前記判別手段の判別が実行されてから当該判

10

20

30

40

50



別の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が終了されるまでの期間であり、前記第1制御は、所定の前記識別情報の動的表示の開始時に前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に切り替える制御であることを特徴とする遊技機OD9。

遊技機OD9によれば、遊技機OD4の奏する効果に加え、第1制御が実行されると、識別情報の動的表示の開始と共に第1遊技状態に切り替えられるため、第2制御が実行されることをより強く遊技者に期待させることができるという効果がある。

遊技機OD1からOD9のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第1状態と、遊技球が入球困難な第2状態と、に可変可能な可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第1の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第2状態から前記第1状態に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第1の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技も前記可変遊技も介さずに新たな前記判別手段の判別を実行可能とさせる手段と、を備え、前記第1条件は、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記外れ判別結果となった場合に少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機OD10。

10

遊技機OD10によれば、遊技機OD1からOD9のいずれかが奏する効果に加え、第2の判別結果となった場合に、第2制御が実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機OD10において、前記可変入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、少なくとも前記可変遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記特典遊技を実行する第2特典遊技実行手段と、を備え、前記所定条件は、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果と前記外れ判別結果とのどちらかとなった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機OD11。

20

遊技機OD11によれば、遊技機OD10の奏する効果に加え、第1の判別結果となった場合は、特定領域へと遊技球を入球させることで特典遊技が実行される可能性があるが、外れ判別結果となった場合は、特典遊技が実行される可能性が無いため、第1制御が実行されたと遊技者が認識した場合に、第1の判別結果となったことに基づく第1制御であることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機OD11において、第1の判別結果となって前記第1制御が実行される割合は、前記第2の判別結果となって前記第1制御が実行される割合よりも高くなる構成であることを特徴とする遊技機OD12。

30

遊技機OD12によれば、遊技機OD11の奏する効果に加え、第1制御が実行された場合には、第1の判別結果となって可変遊技が実行される期待度が高くなるため、第1制御が実行されたと遊技者が認識した場合であっても、遊技者を落胆させ難くすることができるという効果がある。

遊技機OD1からOD12において、前記取得手段は、第1の取得条件と、その第1の取得条件とは異なる第2の取得条件と、のどちらかが成立したに基づいて前記判別情報を取得可能であり、前記第1の取得条件が成立したに基づいて取得された前記判別情報よりも、前記第2の取得条件が成立したに基づいて取得された前記判別情報の方が、前記判別手段によって有利度合いが高い判別が実行される構成であり、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記第2の取得条件が成立し易くなる遊技状態であり、前記第2制御は、前記第1条件が成立した後の所定期間において前記第2の取得条件が成立し易くなる制御であることを特徴とする遊技機OD13。

40

遊技機OD13によれば、遊技機OD1からOD12のいずれかが奏する高価に加え、第2制御の方が、第1制御よりも、第2の取得条件が成立し易くなるため、有利度合いが高い判別が実行され易くなる。よって、第2制御が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

#### 【9145】

<特徴OE群> (1変動内で貯めることが可能な保留球数を示唆する演出)

50

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該実行された判別の判別結果を示すための第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、所定の第 1 演出の実行中に、前記判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な前記判別情報の数を少なくとも遊技者が把握可能な特定演出態様を含んで構成される第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 O E 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定の始動口へと遊技球が入球したことに基づいて当たりか否かの抽選に用いるための抽選情報を取得可能に構成されていると共に、取得した抽選情報を、所定数を上限として抽選に用いられるまで記憶可能なものも存在する。この従来型の遊技機においては、更に、特定の遊技状態において、取得できる抽選情報の数が、当該特定の遊技状態が設定される契機（当たり種別、当たり当選時の遊技状態等）に応じて可変されるものも存在し、特定の遊技状態で取得できる抽選情報の数を演出によって遊技者に把握可能に構成することで興趣向上を図っていた。

20

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態が設定される契機毎に、演出態様が固定化されてしまうため、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機 O E 1 によれば、所定の第 1 演出の実行中において、特定演出態様を確認することで、判別情報記憶手段に対して追加で判別情報を記憶させるべきであるかを遊技者に対して判別させることができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

30

遊技機 O E 1 において、前記特定演出態様として第 1 演出態様が設定されている場合に、前記所定の第 1 演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して特定数の前記判別情報を記憶させることが可能であることを遊技者が把握可能となり、前記特定演出態様として前記第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様が設定されている場合に、前記所定の第 1 演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して前記判別情報を記憶させることが困難であることを遊技者が把握可能となることを特徴とする遊技機 O E 2。

遊技機 O E 2 によれば、遊技機 O E 1 の奏する効果に加え、第 1 演出態様が設定されるか、第 2 演出態様が設定されるかに応じて、判別情報記憶手段に記憶させることができる判別情報の個数が可変するので、特定演出態様の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

40

遊技機 O E 2 において、前記特典遊技の種別として、特定特典遊技を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段を備え、前記特定特典遊技の実行が終了した後の所定期間において、前記特定演出態様として前記第 1 演出態様が設定される第 1 の状況と、前記第 2 演出態様が設定される第 2 の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機 O E 3。

遊技機 O E 3 によれば、遊技機 O E 2 の奏する効果に加え、特定特典遊技の実行が終了した後の所定期間において、第 1 演出態様が設定される場合も第 2 演出態様が設定される場合もあるので、特定特典遊技の実行が終了した後において、特定演出態様の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 O E 1 から O E 3 のいずれかにおいて、前記第 2 演出実行手段は、少なくとも前

50

記所定の第1演出よりも前に実行される第2の第1演出と前記所定の第1演出とに渡って前記第2演出を実行可能であることを特徴とする遊技機OE4。

遊技機OE4によれば、遊技機E1からE3のいずれかが奏する効果に加え、所定の第1演出が実行されるよりも前から、所定の第1演出が実行された場合に判別情報記憶手段に記憶させることができる判別情報の数を遊技者に対して把握させることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機OE1からOE4のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第1遊技状態を設定可能な第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第1遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、を備え、前記所定の第1演出は、前記第1遊技状態において前記特定回数目に実行される前記第1演出であることを特徴とする遊技機OE5。

遊技機OE5によれば、遊技機OE1からOE4のいずれかが奏する効果に加え、有利度合いが低い第1遊技状態が設定される前により多くの判別を実行させたいと考える遊技者に対して、特定演出態様によって示唆される判別情報の数により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OE5において、前記取得手段は、第1の取得条件と、その第1の取得条件とは異なる第2の取得条件と、のどちらかが成立したことに基づいて前記判別情報を取得可能であり、前記第1の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報よりも、前記第2の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報の方が、前記判別手段によって有利度合いが高い判別が実行される構成であり、前記特定演出態様は、前記特定回数目に実行される前記第1演出の実行中に前記第2の取得条件が成立し得る回数を少なくとも遊技者が把握可能な演出態様であることを特徴とする遊技機OE6。

遊技機OE6によれば、遊技機OE5の奏する効果に加え、有利度合いが高い第2の取得条件が成立する回数を特定演出態様によって示唆することができるので、遊技者に対して第2演出態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機OE6において、前記第1遊技状態は、前記第2遊技状態よりも前記第2の取得条件が成立し易い遊技状態であることを特徴とする遊技機OE7。

遊技機OE7によれば、遊技機OE6の奏する効果に加え、第1遊技状態は、第2遊技状態よりも、有利度合いが高い判別が実行され易くなるので、第1遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな喜びを抱かせることができるという効果がある。

遊技機OE1からOE7のいずれかにおいて、前記第2演出は、前記判別情報記憶手段に対して既に記憶されている前記判別情報が前記判別に用いられた場合に前記特典遊技が実行される期待度を示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機OE8。

遊技機OE8によれば、遊技機OE1からOE7のいずれかが奏する効果に加え、第2演出によって、追加で記憶させることができる判別情報の個数だけでなく、特典遊技が実行される期待度についても遊技者に対して示唆することができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機OE1からOE8のいずれかにおいて、前記特定演出態様として第1演出態様が設定されている場合に、前記所定の第1演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して特定数の前記判別情報を記憶させることが可能であることを遊技者が把握可能となり、前記特定演出態様として前記第1演出態様とは異なる第2演出態様が設定されている場合に、前記所定の第1演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して前記判別情報を記憶させることが困難であることを遊技者が把握可能となり、前記第2演出態様を伴う前記第2演出は、前記第1演出態様を伴う前記第2演出よりも、前記特典遊技が実行される期待度が高いことが示唆され易い構成であることを特徴とする遊技機OE9。

10

20

30

40

50

遊技機 O E 9 によれば、遊技機 O E 1 から O E 8 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 演出態様を伴う第 2 演出が実行された場合に、遊技者を落胆させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【 9 1 4 6 】

< 5 0 8 5 系特徴群 >

< 特徴 P A 群 > ( 可動手段を複数回可動させる第 1 制御が完了した後に第 2 制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第 1 位置に位置した場合には第 1 制御を途中で止めて第 2 制御を実行可能 + 終了条件が成立した後に実行条件が成立した場合に特定演出を実行可能 )

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第 1 位置に位置させる制御を複数回実行する第 1 制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段による前記第 1 制御が終了した後に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第 1 制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第 2 制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第 1 制御の実行中であっても前記第 1 制御を終了させて前記第 2 制御を実行させることが可能であり、前記所定条件が成立した後ににおいて実行条件が成立した場合に特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 P A 1。

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報 )。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機 P A 1 によれば、第 1 制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第 2 制御を早く実行させることができるため、いち早く第 2 制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第 1 制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの間に実行条件を成立させることで特定演出が実行されるため、終了条件が成立してから実際に第 1 制御が終了するまでの期間に対して遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 P A 1 において、前記所定条件は、前記第 1 位置に位置している前記可動手段が可動してから前記第 1 位置へと位置する回数が規定回数となるまでの特定期間中において第 1 条件が特定回数成立した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 P A 2

。遊技機 P A 2 によれば、遊技機 P A 1 の奏する効果に対して、特定期間中における第 1

条件の成立回数が特定回数となった場合に終了条件を成立させることができるため、第 1 制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、特定期間内における第 1 条件の成立回数を把握しようとする興味を持たせ易くすることができるという効果がある。

遊技機 P A 2 において、前記第 1 条件が成立したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 P A 3。

遊技機 P A 3 によれば、遊技機 P A 2 の奏する効果に加え、第 1 条件が成立したことが報知手段により報知されるため、第 1 制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、第 1 条件の成立回数を分かり易く把握させることができる。よって、終了条件の成立有無を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。 10

つまり、遊技機 P A 3 によれば、終了条件が成立するために必要となる 3 つの要素、具体的には、特定期間の範囲、終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の成立回数、実際に成立した第 1 条件の成立回数のうち、1 の要素に関する情報を遊技者に把握させ易くすることで終了条件の成立有無を予測させ易くするものであるが、遊技者に報知する要素の数は 1 つに限ること無く、2 つ以上としても良い。また、実際に成立した第 1 条件の成立回数を報知するのでは無く、他の要素に関する情報を報知するように構成しても良い。

遊技機 P A 3 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記遊技機は、前記操作手段へと所定の操作を実行したことに基づいて、前記第 1 条件を成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 P A 4。 20

遊技機 P A 4 によれば、遊技機 P A 3 の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作することに基づいて第 1 条件を成立させることが可能となるため、終了条件を成立させようとする遊技者に対して、操作手段を意欲的に操作させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

また、終了条件を成立させるか否かが遊技者による操作手段への操作内容によって決定されるため、終了条件を成立させないことを遊技者が任意に選択することができるという効果がある。

遊技機 P A 4 において、前記実行条件は、前記所定条件が成立してから前記特定条件が成立するまでの間に前記第 1 条件が成立した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 P A 5。 30

遊技機 P A 5 によれば、遊技機 P A 4 の奏する効果に加え、終了条件を成立させるために行った操作手段への操作を継続することで実行条件を成立させることができるため、終了条件を成立させようと意欲的に操作手段を操作した遊技者に対して、実行条件を成立させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 P A 1 から P A 5 の何れかにおいて、前記第 2 制御を実行することで、前記可動手段を前記第 1 制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機 P A 6。

遊技機 P A 6 によれば、遊技機 P A 1 から P A 5 の何れかの奏する効果に加え、第 2 制御によって第 1 制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。 40

遊技機 P A 1 から P A 6 の何れかにおいて、前記特定演出は、少なくとも前記第 1 制御が実行されている期間を含む第 1 期間を演出期間として実行可能であることを特徴とする遊技機 P A 7。

遊技機 P A 7 によれば、遊技機 P A 1 から P A 6 の何れかの奏する効果に加え、第 1 制御の実行期間中に特定演出を実行することができるため、終了条件が成立してから第 2 制御が実行されるまでの間に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 P A 1 から P A 7 の何れかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置に位置してい 50

る状態で前記第 1 制御が終了するように前記動作シナリオが規定されていることを特徴とする遊技機 P A 8。

遊技機 P A 8 によれば、遊技機 P A 1 から P A 7 の何れかの奏する効果に加え、終了条件が成立した場合も、第 1 制御が終了した場合も、可動手段が第 1 位置に位置している状態で第 2 制御を実行することができるため、終了条件の成立有無に関わらず、同一内容の第 2 制御を実行させることができる。よって、終了条件の成立有無に応じて第 2 制御の内容を変える必要が無くなるため第 2 制御の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

#### 【 9 1 4 7 】

< 特徴 P B 群 > ( 可動手段を可動させる第 1 制御が完了した後に第 2 制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第 1 位置に位置した場合には第 1 制御を途中で止めて第 2 制御を実行可能 + 操作手段への操作に基づいて終了条件が成立 )

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第 1 位置に位置させる制御を複数回実行する第 1 制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段による前記第 1 制御が終了した後に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第 1 制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第 2 制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第 1 制御の実行中であっても前記第 1 制御を終了させて前記第 2 制御を実行させることが可能であり、前記所定条件は、前記第 1 制御を規定回数実行させる特定期間中において、前記操作手段へと所定の操作を実行したことに基づいて成立し得る第 1 条件が特定回数成立した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機 P B 1。

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報 )。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機 P B 1 によれば、第 1 制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第 2 制御を早く実行させることができるため、いち早く第 2 制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第 1 制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、遊技者が操作手段を操作したことに基づいて成立し得る第 1 条件が特定期間内に所定回数成立した場合に、終了条件が成立するように構成しているため、終了条件を成立させようとする遊技者に対して、操作手段を意欲的に操作させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

また、終了条件を成立させるか否かが遊技者による操作手段への操作内容によって決定されるため、終了条件を成立させないことを遊技者が任意に選択することができるという効果がある。

遊技機 P B 1 において、前記第 1 条件が成立したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 P B 2。

遊技機 P B 2 によれば、遊技機 P B 1 の奏する効果に加え、第 1 条件が成立したことが報知手段により報知されるため、第 1 制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、第 1 条件の成立回数を分かり易く把握させることができる。よって、終了条件の成立有無を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

10

つまり、遊技機 P B 2 によれば、終了条件が成立するために必要となる 3 つの要素、具体的には、特定期間の範囲、終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の成立回数、実際に成立した第 1 条件の成立回数のうち、1 の要素に関する情報を遊技者に把握させ易くすることで終了条件の成立有無を予測させ易くするものであるが、遊技者に報知する要素の数は 1 つに限ること無く、2 つ以上としても良い。また、実際に成立した第 1 条件の成立回数を報知するのでは無く、他の要素に関する情報を報知するように構成しても良い。

遊技機 P B 2 において、前記所定条件を成立させるために必要となる前記第 1 条件の成立回数に関連する第 1 情報を表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 P B 3。

遊技機 P B 3 によれば、遊技機 P B 1 の奏する効果に加え、第 1 情報を表示することで終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の残成立回数を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

20

ここで、第 1 情報としては、終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の成立回数を数値で示す情報以外に、例えば、第 1 条件が成立する毎に付与される特定情報を合算した値を示す情報を用いても良い。この場合、第 1 条件が成立する毎に付与される特定情報が常に一定である場合には、表示手段に表示されている第 1 情報が示す値と、第 1 条件が成立する毎に付与される特定情報の値と、を比較することで、終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の成立回数を遊技者に予測させることができる。

なお、第 1 情報としては、上述したように値を用いた情報以外にも、例えば、第 1 条件が成立した場合に段階的に可変させることが可能な表示態様を表示可能な構成において、その表示態様が特定表示態様へと可変された場合に終了条件が成立したことを報知する演出を実行可能な場合であれば、その特定表示態様を示す情報を第 1 情報として用いても良い。この場合は、第 1 条件が成立する毎に表示態様が可変していく過程を視覚的に認識させることで終了条件が成立するまでの期間を楽しませることができる。

30

遊技機 P B 3 において、前記特定期間中に成立した前記第 1 条件の累積回数に関連する第 2 情報を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 P B 4。

遊技機 P B 4 によれば、遊技機 P B 3 の奏する効果に加え、表示手段に表示された第 1 情報と第 2 情報とを比較することで、終了条件が成立するまでに必要となる第 1 条件の成立回数の残回数を遊技者により詳細に把握させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 P B 4 において、所定期間内に複数回の第 1 制御が実行された場合に、前記所定期間中に成立した前記第 1 条件の累積回数に関連する第 3 情報を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 P B 5。

40

遊技機 P B 5 によれば、遊技機 P B 4 の奏する効果に加え、所定期間中に成立した第 1 条件の累積回数に関連する第 3 情報を複数回の第 1 制御を跨いで累積表示可能に構成しているため、第 1 条件がどの程度成立し得るものであるかを遊技者に把握させることができる。

遊技機 P B 1 から P B 5 の何れかにおいて、前記第 1 制御は、前記可動手段が前記第 1 位置に位置している状態から次に前記第 1 位置へと位置させるまでの可動期間として、第 1 可動期間と、その第 1 可動期間よりも長い第 2 可動期間と、を少なくとも含む可動期間で前記可動手段を可動制御可能であることを特徴とする遊技機 P B 6。

50



遊技機 P B 6 によれば、遊技機 P B 1 から P B 5 の何れかの奏する効果に加え、特定期間の長さを異ならせることができるため、特定期間中における終了条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、終了条件を成立させようと意欲的に操作手段を操作している遊技者に対して、操作手段への操作内容と終了条件の成立度合いとの関係性が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 9 1 4 8 】

< 特徴 P C 群 > ( 可動手段を可動させる第 1 制御が完了した後に第 2 制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第 1 位置に位置した場合には第 1 制御を途中で止めて第 2 制御を実行可能 + 終了条件を成立させるための第 1 条件の成立に関する情報を表示 )

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段が前記第 1 位置に複数回位置するように所定期間の第 1 制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段による前記第 1 制御が終了した後に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第 1 制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第 2 制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第 1 制御の実行中であっても前記第 1 制御を終了させて前記第 2 制御を実行させることが可能であり、前記所定条件は、前記第 1 位置に位置している前記可動手段が可動してから前記第 1 位置へと位置する回数が規定回数となるまでの特定期間中において第 1 条件が特定回数成立した場合に成立し得るものであり、前記第 1 条件の成立に基づいて表示手段に第 1 表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 P C 1。

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報 )。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決し、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機 P C 1 によれば、第 1 制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第 2 制御を早く実行させることができるため、いち早く第 2 制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第 1 制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、第 1 条件の成立に基づいて表示態様を変表示することができるため、表示態様の可変状況を把握することで終了条件が成立するか否かを予測しながら遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 P C 1 において、前記特定回数に対応する第 2 表示態様を前記表示手段に表示可



能であることを特徴とする遊技機 P C 2。

遊技機 P C 2 によれば、終了条件を成立させるための第 2 表示態様が表示手段に表示されるため、終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の成立回数を遊技者に分かり易く把握させることができるという効果を奏する。

遊技機 P C 1 または P C 2 において、前記第 1 表示態様を、前記第 1 条件が成立する毎に可変表示可能な表示制御手段を有することを特徴とする遊技機 P C 3。

遊技機 P C 3 によれば、第 1 条件が成立する毎に第 1 表示態様が可変表示されるため、第 1 条件の成立回数を、第 1 表示態様を把握することで予測し易くすることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果を奏する。

遊技機 P C 1 から P C 3 の何れかにおいて、前記第 2 制御を実行することで、前記可動手段を前記第 1 制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機 P C 4。

遊技機 P C 4 によれば、遊技機 P C 1 から P C 3 の何れかの奏する効果に加え、第 2 制御によって第 1 制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【 9 1 4 9 】

< 特徴 P D 群 > ( 第 1 制御が終了するまでに成立した条件に応じて異なる第 2 制御を実行可能 + 第 1 終了条件が成立した場合の方が第 2 終了条件が成立した場合よりも実行され易い第 2 制御がある )

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を可動させるための第 1 制御を所定条件が成立するまで実行可能な第 1 制御手段と、前記第 1 制御が終了した後に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、記第 1 制御の実行中に第 1 条件が成立した場合の前記第 2 制御中における態様と、前記第 1 制御の実行中に前記第 1 条件が成立せず前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立した場合の態様とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 P D 1。

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報 )。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、予め定められた動作内容でしか可動手段を動作させることができないため、バリエーションに富んだ可動制御を実行することができないため、可動手段の動作が単調になってしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、可動手段への可動制御が終了するまでに成立した条件に応じて次に実行される制御の内容を異ならせることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機 P D 1 によれば、第 1 制御が終了するまでに成立している条件に応じて第 2 制御の内容を異ならせることができるため、可動手段を可動させるための第 1 制御が終了した後に第 2 制御を実行可能に構成した場合において、制御パターンが単調になってしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果を奏する。

遊技機 P D 1 において、前記遊技機は、前記所定条件として、第 1 所定条件とその第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件とを少なくとも成立させることが可能に構成され、前記

10

20

30

40

50

第 1 条件は前記第 1 所定条件が成立した場合に成立可能であり、前記第 2 条件は前記第 2 所定条件が成立した場合に成立可能であることを特徴とする遊技機 P D 2。

遊技機 P D 2 によれば、遊技機 P D 1 の奏する効果に加え、成立した終了条件の種別に応じて第 2 制御の内容を異ならせることができるため、成立した終了条件についても遊技者に興味を持たせることができるという効果を奏する。

遊技機 P D 1 または P D 2 において、前記第 2 制御を実行することで、前記可動手段を前記第 1 制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機 P D 3。

遊技機 P D 3 によれば、遊技機 P D 1 または P D 2 の奏する効果に加え、第 2 制御によって第 1 制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。 10

遊技機 P D 1 から P D 3 の何れかにおいて、前記特定第 2 制御が実行された場合の方が、前記特定第 2 制御が実行されなかった場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段を有することを特徴とする遊技機 P D 4。

遊技機 P D 4 によれば、遊技機 P D 1 から P D 3 の何れかの奏する効果に加え、特定第 2 制御が実行された場合の方が、実行されなかった場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるため、特定第 2 制御が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 P D 2 から P D 4 の何れかにおいて、前記遊技機は、成立した前記終了条件の種別に関わらず、前記可動手段が前記第 1 位置に位置している状態で前記第 1 制御を終了させるように構成し、前記可動手段が前記第 1 位置に位置している状態で前記第 2 制御を実行可能に構成していることを特徴とする遊技機 P D 5。 20

遊技機 P D 5 によれば、遊技機 P D 1 から P D 4 の何れかの奏する効果に加え、成立した終了条件に関わらず、可動手段が第 1 位置に位置している状態で第 1 制御を終了させることができるため、第 2 制御を実行し易くすることができるという効果がある。

遊技機 P D 5 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記操作手段に対して所定の操作を実行した場合は前記第 2 所定条件よりも前記第 1 所定条件の方が成立し易く、前記所定の操作を実行しなかった場合は前記第 1 所定条件よりも前記第 2 所定条件の方が成立し易くなるように構成していることを特徴とする遊技機 P D 6。 30

遊技機 P D 6 によれば、遊技機 P D 5 の奏する効果に加え、操作手段への操作に応じて異なる種別の終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第 1 制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。

#### 【 9 1 5 0 】

< 特徴 P E 群 > ( 第 1 制御が終了した後に第 2 制御を実行可能 + 複数の終了条件の何れを成立させるかを遊技者が選択可能 )

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を可動させるための第 1 制御を所定条件が成立するまで実行可能な第 1 制御手段と、前記第 1 制御が終了した後に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行可能な第 2 制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記所定条件として、第 1 所定条件とその第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件とを少なくとも含む複数の所定条件のうち何れかの所定条件を前記操作手段への操作に基づいて成立させることが可能であり、前記第 2 制御手段は、成立した前記所定条件の種別に応じた前記第 2 制御を実行可能であることを特徴とする遊技機 P E 1。 40

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報 ) 。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステップ 50

ングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステップモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、予め定められた動作内容でしか可動手段を動作させることができないため、バリエーションに富んだ可動制御を実行することができないため、可動手段の動作が単調になってしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、可動手段への可動制御が終了するまでに成立した条件に応じて次に実行される制御の内容を異ならせることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。 10

遊技機 P E 1 によれば、操作手段への操作に基づいて異なる終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第 1 制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。

遊技機 P E 1 において、前記操作手段に対して所定の操作を実行した場合は前記第 2 所定条件よりも前記第 1 所定条件の方が成立し易く、前記所定の操作を実行しなかった場合は前記第 1 所定条件よりも前記第 2 所定条件の方が成立し易くなるように構成していることを特徴とする遊技機 P E 2。

遊技機 P E 2 によれば、遊技機 P E 1 の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて異なる終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第 1 制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。 20

遊技機 P E 2 において、前記第 1 所定条件は、前記第 2 所定条件よりも先に成立し得るものであり、前記第 1 所定条件が成立した場合の方が、前記第 2 所定条件が成立した場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能であることを特徴とする遊技機 P E 3。

遊技機 P E 3 によれば、第 1 終了条件を成立させた場合の方が、遊技者に有利な特典が付与され易くなるため、第 1 終了条件を成立させようと遊技者により意欲的に操作手段を操作させることができるという効果を奏する。

遊技機 P E 3 において、前記第 1 所定条件が成立した場合の方が前記第 2 所定条件を成立させた場合よりも、前記第 1 制御を早く終了させることが可能であることを特徴とする遊技機 P E 4。 30

遊技機 P E 4 によれば、第 1 終了条件を成立させた場合の方が、第 2 終了条件を成立させた場合よりも第 1 制御を早く終了させることができるため、第 2 制御をいち早く実行させることが可能となるという効果を奏する。

遊技機 P E 1 から P E 4 の何れかにおいて、前記第 2 制御を実行することで、前記可動手段を前記第 1 制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機 E 5。

遊技機 P E 5 によれば、遊技機 P E 1 から P E 4 の奏する効果に加え、第 2 制御によって第 1 制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。 40

#### 【 9 1 5 1 】

< 特徴 P F 群 > ( 所定制御の実行条件が成立した場合に、出力中の音声 that 所定条件を満たすまで所定制御の実行を抑制する )

所定の実行条件が成立したことに基づいて、予め定められた第 1 制御を実行する第 1 制御実行手段と、操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作が行われた場合に少なくとも成立し得る第 1 条件が前記第 1 制御の実行中に成立したことに基づいて、前記第 1 制御とは少なくとも異なる第 2 制御を実行する第 2 制御実行手段と、を備え、前記第 2 制御実行手段は、前記第 1 制御の実行中に前記第 1 条件が成立した場合に、当該第 1 50

条件が成立した後で予め定められた第2条件が成立するまで前記第1制御を継続して実行させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機PF1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、楽曲等の音声を出力させることによる音声演出や、役物等の可動部材の可動動作による可動演出等が表示演出に加えて実行されるものも知られている。しかしながら、表示演出、音声演出、および可動演出が複合した場合に、演出を好適に設定することが困難になってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機PF1によれば、第1制御の実行中において第1条件が成立したとしても、第2条件を満たすまで第1制御を継続させることができるので、第2制御を第2条件が成立して実行することができ、第1制御と第2制御とが連動しているかのような印象を遊技者に抱かせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機PF1において、前記所定の実行条件は、前記操作手段に対して第1の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機PF2。

遊技機PF2によれば、遊技機PF1の奏する効果に加え、操作手段を操作することで所定の実行条件を成立させて第1制御を実行させることも、第1制御の実行中に第1条件を成立させて第2制御を実行させることもできるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機PF1又はPF2において、所定の再生データを再生可能な再生手段と、その再生手段によって再生された前記再生データに対応する音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記第1制御実行手段は、前記第1制御として、前記再生手段に対して予め定められた特定の音声に対応する特定再生データを再生させるための制御を実行可能であることを特徴とする遊技機PF3。

遊技機PF3によれば、遊技機PF1又はPF2の奏する効果に加え、特定の音声を出力させるための制御を実行することができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機PF3において、前記第2条件は、前記特定再生データにおける所定範囲が再生された場合に成立し得る条件であり、前記所定範囲が再生された場合に前記音声出力手段によって特定の音声出力される構成であることを特徴とする遊技機PF4。

遊技機PF4によれば、第2制御の実行タイミングを所定範囲が再生されている状況下に限ることができるので、第2制御が実行されるタイミングにおいて出力される音声を特定の音声に固定化することができ、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機PF4において、前記第1制御の実行中に、前記所定範囲が複数回再生され得る構成であることを特徴とする遊技機PF5。

遊技機PF5によれば、遊技機PF4の奏する効果に加え、第1制御の実行中に特定再生データの所定範囲が複数回再生されるので、所定範囲の再生が終了した後で第1条件が成立した場合に、次の所定範囲の再生が行われることで第2制御を実行させることができ、第2制御の実行自体がキャンセルされてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機PF4又はPF5において、前記所定範囲は、前記音声出力手段によって新たな音階の音声が出力される再生範囲であることを特徴とする遊技機PF6。

遊技機PF6によれば、遊技機PF5の奏する効果に加え、新たな音階の音声の出力タイミングに合わせて第2制御が実行されるので、音声と第2制御とが同期しているかのよ

10

20

30

40

50

うな興趣性の高い演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機 P F 1 から P F 6 のいずれかにおいて、前記第 1 制御の実行中に所定の示唆画像を表示させることが可能な示唆画像表示手段を備え、前記所定の示唆画像は、前記特定演出の実行中に前記第 1 条件が成立しない場合よりも、前記第 1 条件が成立した場合の方が、有利度合いが高いことを示唆する表示態様に設定され易く構成されていることを特徴とする遊技機 P F 7。

遊技機 P F 7 によれば、遊技機 P F 1 から P F 6 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 制御の実行中において、第 1 条件が成立することを期待しながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 P F 1 から P F 7 のいずれかにおいて、前記第 1 制御の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 条件を成立させるか否かを判別する成立判別手段を備え、前記成立判別手段は、前記第 1 制御の実行期間に含まれる第 1 期間の間に前記特定条件が成立した場合に予め定められた第 1 確率で前記第 1 条件を成立させ、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間の間に前記特定条件が成立した場合に前記第 1 確率よりも低い第 2 確率で前記第 1 条件を成立させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機 P F 8。

遊技機 P F 8 によれば、遊技機 P F 1 から P F 7 が奏する効果に加え、第 2 期間よりも第 1 期間において特定条件が成立することをより強く期待させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 5 2 】

< 特徴 P G 群 > ( 所定条件を満たした状態で役物が演出位置に到達したとしても、変位部材の変位動作を実行する場合と、実行しない場合とがある )

所定範囲を変位可能な変位手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記変位手段の変位動作を伴う第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、前記第 1 演出の実行中に予め定められた特定条件が成立した後で、前記変位手段が前記所定範囲に含まれる所定の演出位置に到達したことに基づいて、前記変位手段に対して所定の变位動作を実行させるための特定制御を実行可能な制御手段と、を備え、前記特定条件が成立した後において、予め定められた第 1 の状況の成立下で前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した場合に前記特定制御が実行され、前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況下で前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した場合に前記特定制御が抑制される構成であることを特徴とする遊技機 P G 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、可変部材に対して複数の異なる動作を設定可能に構成することによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 8 - 0 1 2 1 9 4 号公報 )。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、可変部材が第 1 の可変動作を既に行っている状況下において、当該可変部材に対して、第 1 の可変動作とは異なる第 2 の可変動作を設定するための設定条件が成立し得る構成のものも存在し、第 1 の可変動作が継続するのか、第 2 の可変動作に切り替わるかに注目させることで興趣向上を図っているものも存在する。しかしながら、係る従来型の遊技機では、第 1 の可変動作から第 2 の可変動作に切り替わる際に、可変動作が不自然になってしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機 P G 1 によれば、所定の演出位置に到達したとしても、特定制御が実行される場合と抑制される場合とを設けることができるので、演出態様をより多様化させることができるという効果がある。

遊技機 P G 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、を備え、前記第 1 演出は、前記判別手段の判別結果を示すための演出であり、前記第 1 の状況と、

10

20

30

40

50

前記第 2 の状況とは、いずれも前記特定の判別結果を示すための前記第 1 演出の実行中において成立し得る構成であることを特徴とする遊技機 P G 2。

遊技機 P G 2 によれば、遊技機 P G 1 の奏する効果に加え、特定の判別結果を示すための第 1 演出の実行中に第 1 の状況と、第 2 の状況と、のいずれもが成立し得るので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機 P G 1 又は P G 2 において、前記第 1 の状況は、前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した際の前記変位手段の動作が予め定められた第 1 条件を満たした動作である場合に成立する状況であり、前記第 2 の状況は、前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した際の前記変位手段の動作前記第 1 条件とは異なる第 2 条件を満たした動作である場合に成立する状況であることを特徴とする遊技機 P G 3。

10

遊技機 P G 3 によれば、遊技機 P G 1 又は P G 2 の奏する効果に加え、変位手段が所定の演出位置に到達する際の動作内容によって、特定制御を実行するか否かを可変させることができるので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機 P G 3 において、前記演出位置に到達した際の前記変位手段の変位方向を判別可能な変位方向判別手段を備え、前記第 1 の状況は、前記変位手段が第 1 の変位方向の変位動作を行っている間に前記所定の演出位置に到達したと判別された場合に成立する状況であり、前記第 2 の状況は、前記変位手段が前記第 1 の変位方向とは異なる第 2 の変位方向の変位動作を行っている間に前記所定の演出位置に到達したと判別された場合に成立する状況であることを特徴とする遊技機 P G 4。

遊技機 P G 4 によれば、変位手段が所定の演出位置に到達した場合の変位方向に応じて、特定制御を実行するか抑制するかを異ならせることができるので、変位部材の動作態様をより好適に設定することができるという効果がある。

20

遊技機 P G 1 から P G 4 のいずれかにおいて、前記第 1 演出の実行中に前記特定条件が成立しなかった場合に、前記第 1 の状況が成立しているか否かによらず、少なくとも前記特定制御の実行が抑制される構成であることを特徴とする遊技機 P G 5。

遊技機 P G 5 によれば、遊技機 P G 1 から P G 4 のいずれかが奏する効果に加え、特定条件が成立しなかった場合は特定制御が実行されないので、特定制御が実行されて所定の变位動作が行われることを希望する遊技者に対して、特定条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機 P G 1 から P G 5 のいずれかにおいて、前記所定の演出位置に到達した際の状況が前記第 2 の状況となって前記特定制御が抑制された場合に、前記特定条件が新たに成立しなくても、その後に前記第 1 の状況が成立したことに基づいて前記特定制御を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機 P G 6。

30

遊技機 P G 6 によれば、遊技機 P G 1 から P G 5 のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定制御が抑制されたとしても、その後に第 1 の状況が成立することで特定制御を実行することができるので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機 P G 4 において、前記所定の变位動作は、前記変位手段が前記所定の演出位置から前記第 1 の変位方向へと変位する変位動作を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機 P G 7。

遊技機 P G 7 によれば、遊技機 P G 4 の奏する効果に加え、第 1 の変位方向の変位動作を行って所定の演出位置に到達した場合に、特定制御を実行してそのまま第 1 の変位方向へと変位させる一方で、第 2 の変位方向の変位動作を行って所定の演出位置に到達した場合は、特定制御を抑制することができるので、第 2 の変位方向に変位していた変位部材が所定の演出位置に到達した際に唐突に第 1 の変位方向への変位を行ってしまい、変位動作が不自然な見た目になってしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機 P G 1 から P G 7 のいずれかにおいて、操作可能な操作手段を備え、前記特定条件は、前記操作手段に対する所定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P G 8。

遊技機 P G 8 によれば、遊技機 P G 1 から P G 7 の奏する効果に加え、所定の操作内容の操作を行うか否かによって、遊技者に対して特定の制御を行わせるか否かを選択させる

50

ことができるという効果がある。

遊技機 P G 8 において、前記第 1 演出は、前記変位手段が前記所定の演出位置に複数回到達し得る演出で構成されており、前記特定条件は、前記変位手段が前記第 1 の状況で前記所定の演出位置に到達してから、次に前記第 1 の状況で前記所定の演出位置に到達するまでの間に前記操作手段に対して前記所定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P G 1 0。

遊技機 P G 1 0 によれば、遊技機 P G 8 の効果に加え、変位手段の変位位置を加味して操作手段を操作させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 5 3 】

< 特徴 P H 群 > ( 変位部材の変位条件が成立してから変位タイミングとなるまでの間に特定条件が成立した場合に、変位部材の変位動作を抑制する )

所定範囲を変位可能な変位手段と、第 1 条件の成立に基づいて、前記変位手段が特定の変位パターンで変位する特定変位動作の実行を決定する決定手段と、その実行決定手段によって前記特定変位動作の実行が決定された後で第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定変位動作を実行する実行手段と、前記第 1 条件が成立してから前記第 2 条件が成立するまでの間に少なくとも成立し得る特定条件が成立したことに基づいて、前記特定変位動作の実行を抑制可能な抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 P H 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、可変部材に対して複数の異なる動作を設定可能に構成することによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 8 - 0 1 2 1 9 4 号公報 )。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、可変部材が第 1 の可変動作を既に行っている状況下において、当該可変部材に対して、第 1 の可変動作とは異なる第 2 の可変動作を設定するための設定条件が成立し得る構成のものも存在し、第 1 の可変動作が継続するのか、第 2 の可変動作に切り替わるかに注目させることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、第 2 の可変動作を設定するための設定条件が一旦成立してしまうと、第 1 の可変動作を継続させることができないため、演出の自由度が狭まってしまい、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点がある。

これに対して遊技機 P H 1 によれば、第 1 条件が成立したとしてもその後に特定条件が成立してしまうと特定変位動作の実行が抑制されてしまうため、第 1 条件の成立後に特定条件が成立しないことを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 P H 1 において、変位可能な変位手段を備え、前記特定条件は、前記変位手段が予め定められた所定の変位を行った場合に少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P H 2。

遊技機 P H 2 によれば、遊技機 P H 1 の奏する効果に加え、変位手段に所定の変位を行わせるか否かによって、特定変位動作を行わせるか、抑制させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 P H 2 において、前記第 1 条件は、特定期間の間に前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であり、前記特定条件は、前記第 1 条件が成立した後の前記特定期間において前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P H 3。

遊技機 P H 3 によれば、遊技機 P H 2 の奏する効果に加え、特定期間において特定の操作内容の操作を行うことで第 1 条件が成立し得ると共に、第 1 条件の成立後は特定条件が成立し得るため、第 1 条件を成立させつつ特定条件が成立しないように操作手段に対する操作回数を調節する遊技性を実現することができるという効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 P H 1 から P H 3 のいずれかにおいて、前記第 1 条件は、前記特定条件が成立した後も成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P H 4。

遊技機 P H 4 によれば、遊技機 P H 1 から P H 3 のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定条件が成立してしまっても、再度第 1 条件が成立することで特定変位動作が実行されるので、特定条件が成立した後において、第 1 条件が成立することを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 P H 1 から P H 4 のいずれかにおいて、前記第 1 条件は、予め定められた第 3 条件が成立する毎に、所定確率で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P H 5。

遊技機 P H 5 によれば、遊技機 P H 1 から P H 4 のいずれかが奏する効果に加え、第 3 条件が成立する毎に第 1 条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機 P H 1 から P H 3 のいずれかにおいて、前記第 1 条件は、少なくとも前記特定条件が成立してから前記第 2 条件が成立するまでの間は成立し得ない構成であることを特徴とする遊技機 P H 6。

遊技機 P H 6 によれば、遊技機 P H 1 から P H 3 のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定条件が成立すると、特定変位動作を実行させることができなくなるため、第 1 条件を成立させつつ特定条件は成立しないように集中して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 P H 3 において、前記第 1 条件として、前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が第 1 回数行われた場合に成立する第 1 種別と、前記特定の操作内容の操作が前記第 1 回数よりも多い第 2 回数行われた場合に成立する第 2 種別と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの種別が設定される構成であることを特徴とする遊技機 P H 7。

遊技機 P H 7 によれば、遊技機 P H 3 の奏する効果に加え、第 1 条件にパリエーションを持たせることができ、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 P H 7 において、前記第 1 種別の前記第 1 条件が設定されているか前記第 2 種別の前記第 1 条件が設定されているかを秘匿する秘匿手段を備えることを特徴とする遊技機 P H 8。

遊技機 P H 8 によれば、遊技機 P H 7 の奏する効果に加え、第 1 条件が第 1 種別であるか第 2 種別であるかを予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 5 4 】

< 特徴 P I 群 > ( 可動手段を複数回可動させる第 1 制御が完了した後に第 2 制御を実行可能であって、終了条件が成立していると判別する位置が原点位置 )

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置へと移動させる制御を複数回実行する第 1 制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段による前記第 1 制御が終了した後に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段が前記第 1 位置に位置している状態で特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、前記特定条件が成立した場合には、前記第 1 制御の実行中であっても前記第 1 制御を終了させて前記第 2 制御を実行させることが可能であることを特徴とする遊技機 P I 1。

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報 )。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることが



できるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機 P I 1 によれば、可動手段の可動開始位置である第 1 位置にて特定条件の成立を判別可能に構成しているため、特定条件を成立させた場合であっても可動開始位置にて第 1 制御を終了させることができる。よって、第 1 制御を終了させるために第 1 位置とは異なる位置を設定する必要がなくなり、可動手段の可動制御に係る処理負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 P I 1 において、前記可動手段は、第 1 制御手段による前記第 1 制御が終了した時点で前記第 1 位置に位置することを特徴とする遊技機 P I 2。

遊技機 P I 2 によれば、遊技機 P I 1 の奏する効果に加え、第 1 制御を途中で終了させた場合も、最後まで実行した場合も、可動手段を第 1 位置に位置した状態で第 1 制御を終了させることができるため、可動手段を第 1 位置に位置させた状態で確実に第 2 制御を実行することができる。よって、第 2 制御の制御内容を簡素化することができるという効果がある。

遊技機 P I 2 において、前記可動手段は前記第 1 位置から前記第 2 位置へと向かう第 1 方向と、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと向かう第 2 方向と、の何れかの方向へと可動可能であり、前記第 1 位置に位置している前記可動手段が前記第 2 方向へと可動することを規制するための規制部材を有することを特徴とする遊技機 P I 3。

遊技機 P I 3 によれば、遊技機 P I 2 の奏する効果に加え、可動手段が第 1 位置から第 2 方向へと移動してしまうことを規制部材によって規制することができるため、第 1 制御手段によって実行される第 1 制御に不具合が生じた場合であっても、可動手段を第 1 位置に位置させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 P I 3 において、前記第 1 位置に位置している前記可動手段と前記規制部材との距離である第 1 距離が、前記第 1 位置と前記第 2 位置との距離である第 2 距離よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 P I 4。

遊技機 P I 4 によれば、遊技機 P I 3 の奏する効果に加え、第 2 距離を第 1 距離よりも長くすることができるため、第 1 制御によって可動される可動手段の可動範囲を広くし易くすることができるという効果がある。

遊技機 P I 2 から P I 4 の何れかにおいて、前記可動手段は、前記第 1 位置から前記第 1 方向に向けて前記第 2 位置よりも離間した第 3 位置へと可動可能であり、前記第 2 制御が実行されることで、前記第 1 位置から前記第 3 位置へと前記可動手段を可動させることが可能であることを特徴とする遊技機 P I 5。

遊技機 P I 5 によれば、遊技機 P I 2 から P I 4 の何れかの奏する効果に加え、第 2 制御として第 1 制御よりも可動範囲の広い可動を実行することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 P I 2 から P I 5 の何れかにおいて、前記第 1 位置に位置している前記可動手段を外部から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機 P I 6。

遊技機 P I 6 によれば、遊技機 P I 2 から P I 5 の何れかの奏する効果に加え、第 1 位置に位置している可動手段を視認することができるため、可動手段に対する第 1 制御に異

10

20

30

40

50

常が生じていないかを目視確認し易くすることができるという効果がある。

遊技機 P I 6 において、前記第 1 位置に位置している前記可動手段と、前記規制部材との少なくとも一部が当接するように構成し、前記可動手段の有する所定の面と、その面と連続する位置に形成される前記規制部材の所定の面とを跨がるように特定の表示態様が形成されていることを特徴とする遊技機 P I 7。

遊技機 P I 7 によれば、遊技機 P I 6 の奏する効果に加え、可動手段が第 1 位置に位置している状況を、特定の表示態様を目視することで容易に把握することができるため、可動手段に対する第 1 制御に異常が生じていないかを目視確認し易くすることができるという効果がある。

【 9 1 5 5 】

10

< 5 0 8 3 系特徴群 >

< 特徴 Q A 群 > ( 記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中は更新された賞球情報に基づいた第 1 態様が表示手段に表示される + 第 1 期間が経過した後の第 2 期間では、賞球情報を受信した回数に応じた第 2 表示態様が表示手段に表示される )

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第 1 期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第 1 表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記第 1 期間よりも後に設定される第 2 期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第 1 期間中に表示された前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 Q A 1。

20

30

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 7 - 3 5 2 4 2 号公報 ) 。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、近年の遊技機では、大入賞装置以外の別入賞口へと遊技球を入賞させることで、大入賞装置への入賞に基づく賞球の払い出しと、別入賞口への入賞に基づく賞球の払い出しと、を大当たり遊技中に実行することで、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を多くするように構成されたものがある。このような従来型の遊技機において、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する払出コマンドを受信したことに基づいて獲得済みの賞球数を加算表示してしまうと、大入賞装置へと入賞させたことに基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

40

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において、複数の入賞口への入賞に基づいて賞球が払い出される場合であっても、大当たり遊技にて開放制御される入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を遊技者に分かり易く報知すると共に、最終的に大当たり遊技中に獲得した別入賞口への入賞に基づく賞球数も含めた合算賞球数を遊技者に報知することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

50

遊技機 Q A 1 によれば、第 1 期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第 1 表示態様が表示され、第 2 期間中は第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様が表示されるため、第 1 表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第 2 表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q A 1 において、前記表示制御手段は、前記第 2 表示態様として、前記記憶手段に前記情報が記憶された数に対応した個別の特定態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 Q A 2。

遊技機 Q A 2 によれば、遊技機 Q A 1 の奏する効果に加え、特典の付与回数に対応した個数の特定態様が第 2 表示態様として表示されるため、表示手段に表示されている特定態様の個数を把握するだけで特典が付与された回数を遊技者により分かり易く把握させることができる。

10

遊技機 Q A 2 において、前記表示制御手段は、前記第 2 表示態様として、複数個の前記特定態様を、前記記憶手段に記憶された順序を識別可能な態様で前記表示手段へと表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 Q A 3。

遊技機 Q A 3 によれば、遊技機 Q A 2 の奏する効果に加え、表示手段に表示されている複数個の特定態様を把握することで、特典が付与された順序も把握することが可能となる。よって、特典の付与内容をより分かり易く遊技者に把握させることができる。

遊技機 Q A 2 または Q A 3 において、前記複数の入球手段として、第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 賞球を付与可能な第 1 特典と、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 賞球とは異なる価値の第 2 賞球を付与可能な第 2 特典とを付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第 1 特典に関する情報に基づく表示態様と、前記第 2 特典に関する情報に基づく表示態様と、を異ならせて表示可能であることを特徴とする遊技機 Q A 4。

20

遊技機 Q A 4 によれば、遊技機 Q A 2 または Q A 3 の奏する効果に加え、価値の異なる賞球が特典として付与された場合に、それぞれの特典に対応する表示態様を表示することができるため、付与された特典の内容をより分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q A 1 から Q A 4 の何れかにおいて、消去条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機 Q A 5。

30

遊技機 Q A 5 によれば、遊技機 Q A 1 から Q A 4 の何れかの奏する効果に加え、消去条件が成立した場合に、消去手段により記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部が消去されるため、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様の種類が増加してしまうことを抑制することができる。

遊技機 Q A 5 において、前記記憶手段は、特定個数を上限に前記情報を記憶可能であることを特徴とする遊技機 Q A 6。

遊技機 Q A 6 によれば、遊技機 Q A 6 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶させることが可能な情報の個数に制限を設けることができるため、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様の種類が増加してしまうことを抑制することができる。

遊技機 Q A 6 において、前記消去条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が前記特定個数となった状態で所定期間が経過した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機 Q A 7。

40

遊技機 Q A 7 によれば、記憶手段に記憶されている情報の個数が上限に到達した場合であっても、時間経過によって消去条件を成立させることができる。よって、新たな情報が記憶されない状況が長時間継続してしまうことを抑制することができる。

#### 【 9 1 5 6 】

< 特徴 Q B 群 > ( 記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中は更新された賞球情報に基づいた第 1 態様が表示手段に表示される + 特定期間が経過した後に、記憶手段に記憶されている情報に応じた特定演出を実行 )

50

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第 1 期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第 1 表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に応じた特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 B 1。

10

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開 2017-35242 号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

20

しかしながら、近年の遊技機では、大入賞装置以外の別入賞口へと遊技球を入賞させることで、大入賞装置への入賞に基づく賞球の払い出しと、別入賞口への入賞に基づく賞球の払い出しと、を大当たり遊技中に実行することで、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を多くするように構成されたものがある。このような従来型の遊技機において、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する払出コマンドを受信したことに基づいて獲得済みの賞球数を加算表示してしまうと、大入賞装置へと入賞させたことに基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において、複数の入賞口への入賞に基づいて賞球が払い出される場合であっても、大当たり遊技にて開放制御される入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を遊技者に分かり易く報知すると共に、最終的に大当たり遊技中に獲得した別入賞口への入賞に基づく賞球数も含めた合算賞球数を遊技者に報知することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

30

遊技機 Q B 1 によれば、特定期間中は更新情報に基づいた第 1 表示態様が表示され、特定期間経過後には、記憶手段に記憶されている情報に応じた特定演出が実行されるので、特典が付与されたことに基づいた演出を長時間実行し易くすることができ、演出効果を高めることができる。

遊技機 Q B 1 において、前記特定期間のうち前記第 1 期間よりも後に設定される第 2 期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第 1 期間中に表示された前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 Q B 2。

40

遊技機 Q B 2 によれば、遊技機 Q B 1 の奏する効果に加え、第 1 期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第 1 表示態様が表示され、第 2 期間中は第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様が表示されるため、第 1 表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第 2 表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q B 1 または Q B 2 において、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に応じて、前記特定演出の演出期間として異なる長さの演出期間を決定可能な演出期間決定手段を有することを特徴とする遊技機 Q B 3。

50

遊技機 Q B 3 によれば、特定期間が経過した時点にて記憶されている情報の数に応じて特定演出の演出期間の長さを異ならせることができるため、特定演出をより長く実行させようとする遊技者に対して、記憶手段に記憶されている情報の数についてより興味を持たせることができる。

遊技機 Q B 3 において、前記演出期間決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が特定数よりも多い場合の方が、前記特定数よりも少ない場合よりも、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間の前記演出期間を決定し易く構成されていることを特徴とする遊技機 Q B 4。

遊技機 Q B 4 によれば、遊技機 Q B 3 の奏する効果に加え、記憶手段に情報を多く記憶させている場合の方が、少ない場合よりも特定演出の演出期間として第 2 期間が決定され易くなるため、特定演出をより長く実行させようとする遊技者に対して、入球手段へと多くの遊技球を入球させようとする意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。

遊技機 Q B 1 から Q B 4 の何れかにおいて、前記複数の入球手段として、第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 賞球を付与可能な第 1 特典と、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 賞球とは異なる価値の第 2 賞球を付与可能な第 2 特典とを付与可能であり、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記第 1 特典に関する情報に応じた前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 Q B 5。

遊技機 Q B 5 によれば、遊技機 Q B 1 から Q B 4 の何れかの奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている複数種類の情報のうち、第 1 特典に関する情報の個数に応じた特定演出が実行されるため、記憶手段に記憶されている全情報の個数では無く、記憶されている情報の種類に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

遊技機 Q B 1 から Q B 5 の何れかにおいて、前記特定演出の演出結果が特定の演出結果となった場合に前記特典とは異なる第 2 特典を付与可能な第 2 特典付与手段を有し、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に応じて、前記第 2 特典付与手段により前記第 2 特典が付与される期待度を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 Q B 6。

遊技機 Q B 6 によれば、遊技機 Q B 1 から Q B 5 の何れかの奏する効果に加え、特定期間が終了した時点で記憶手段に記憶されている特典情報の数に応じて、第 2 特典が付与される期待度を異ならせることができるため、第 2 特典が付与されることを期待している遊技者に対して、記憶手段に記憶されている特典情報についてより興味を持たせることができる。

遊技機 Q B 6 において、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が特定数よりも少ない場合よりも、前記特定数よりも多い場合の方が、前記第 2 特典が付与される期待度が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 B 7。

遊技機 B 7 によれば、遊技機 B 6 の奏する効果に加え、特定期間経過後に記憶手段に記憶されている情報の個数が多いほど、第 2 特典が付与される期待度を高めることができるため、より多くの情報が記憶手段に記憶されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 9 1 5 7 】

< 特徴 Q C 群 > ( 記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中は更新された賞球情報に基づいた第 1 態様が表示手段に表示される + 入球手段へと遊技球が入球した場合に情報が更新される期間と、更新されない期間とがある )

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付

10

20

30

40

50

与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第 1 期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第 1 表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、第 1 条件が成立した場合に前記更新手段による前記情報の更新が行われない制限状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 Q C 1。

10

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開 2 0 1 7 - 3 5 2 4 2 号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、大入賞装置へと遊技球が入球した場合に毎回同一数の賞球数が払い出されることから、液晶表示画面に表示される加算表示の表示態様が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

20

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において加算表示される表示態様にバリエーションを持たせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることを提供することを目的とする。

遊技機 C 1 によれば、第 1 条件が成立したことに基づいて更新手段による情報の更新が行われない制限状態を設定することができるため、入球手段へと遊技球が入球した場合に表示手段に表示される表示態様にバリエーションを持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機 Q C 1 において、前記特定期間のうち前記第 1 期間よりも後に設定される第 2 期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第 1 期間中に表示された前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 Q C 2。

30

遊技機 Q C 2 によれば、遊技機 Q C 1 の奏する効果に加え、第 1 期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第 1 表示態様が表示され、第 2 期間中は第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様が表示されるため、第 1 表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第 2 表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q C 1 または Q C 2 において、前記第 1 条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数となった場合に成立することを特徴とする遊技機 Q C 3。

遊技機 Q C 3 によれば、記憶手段に記憶されている情報の数が所定数となった場合に第 1 条件が成立し制限状態が設定されるため、過剰に情報が更新されてしまうことを抑制することができる。

40

遊技機 Q C 3 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機 Q C 4。

遊技機 Q C 4 によれば、遊技機 Q C 3 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶された情報の一部を消去手段により消去することができるため、制限状態を解除することが可能となる。よって、更新手段による情報の更新を再開させることができるため、入球手段へと遊技球が入球した場合に表示手段に表示される表示態様にバリエーションを持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機 Q C 1 から Q C 4 の何れかにおいて、前記制限状態が設定されている間は、前記

50

特典付与手段により付与される前記特典の少なくとも一部が付与されないことを特徴とする遊技機ＱＣ５。

遊技機ＱＣ５によれば、遊技機ＱＣ１からＱＣ４の何れかの奏する効果に加え、制限状態が設定されている間は、更新手段による情報の更新だけでなく、特典付与手段による特典の付与も一部制限することができるため、遊技者に過剰に特典を付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

遊技機ＱＣ２からＱＣ５の何れかにおいて、前記複数の入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１賞球を付与可能な第１特典と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１賞球とは異なる価値の第２賞球を付与可能な第２特典とを付与可能であり、前記第１条件は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記第１特典に関する情報の数、又は、前記第２特典に関する情報の数の何れかが所定数に到達した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機ＱＣ６。

10

遊技機ＱＣ３からＱＣ６の何れかにおいて、前記消去手段は、前記記憶手段に２以上の前記情報が記憶されている状態で１の前記情報を消去可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記２以上の情報を消去可能な第２消去手段を有することを特徴とする遊技機ＱＣ７。

遊技機ＱＣ７によれば、遊技機ＱＣ３からＱＣ６の何れかの奏する効果に加え、消去手段によって消去される情報の個数と、第２消去手段によって消去される情報の個数と、を異ならせることができるため、記憶手段に記憶されている情報の個数がどの程度消去されるかを予測させ難くすることができる。

20

#### 【 9 1 5 8 】

<特徴ＱＤ群>（記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第１期間中は更新された賞球情報に基づいた第１態様が表示手段に表示される＋記憶手段が上限に到達する前と後とで付与される特典の内容を異ならせる）

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第２制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第１期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第１表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、特定条件が成立している第１状態と、前記特定条件が成立していない第２状態とで、前記特典付与手段により付与される前記所定の特典の内容を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＱＤ１。

30

40

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開２０１７－３５２４２号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

50



しかしながら、大入賞装置へと遊技球が入球した場合に毎回同一数の賞球数が払い出されることから遊技が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、特定の入球手段へと遊技球を入球させた場合に付与される特典の内容を異ならせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを提供することを目的とする。

遊技機 Q D 1 によれば、特定条件の成立有無に応じて、特典付与手段により付与される特典の内容を異ならせることができるため、付与される特典を遊技者に予測させ難くすることができる、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機 Q D 1 において、前記特定期間のうち前記第 1 期間よりも後に設定される第 2 期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第 1 期間中に表示された前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 Q D 2。

10

遊技機 Q D 2 によれば、遊技機 Q D 1 の奏する効果に加え、第 1 期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第 1 表示態様が表示され、第 2 期間中は第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様が表示されるため、第 1 表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第 2 表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q D 1 または Q D 2 において、前記特典付与手段は、前記第 1 状態にて付与する前記特典として、前記第 2 状態にて付与する前記特典よりも遊技者に有利な特典を付与可能であることを特徴とする遊技機 Q D 3。

20

遊技機 Q D 3 によれば、遊技機 Q D 1 または Q D 2 の奏する効果に加え、第 1 状態の方が第 2 状態よりも遊技者に有利な特典を付与することができるため、特定条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機 Q D 3 において、前記特定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に応じて成立し得ることを特徴とする遊技機 Q D 4。

遊技機 Q D 4 によれば、遊技機 Q D 3 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報に応じて特定条件を成立させることが可能となるため、記憶手段に記憶されている情報に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

遊技機 Q D 4 において、前記記憶手段は、前記情報を複数記憶可能に構成され、前記特定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合に成立し得ることを特徴とする遊技機 Q D 5。

30

遊技機 Q D 5 によれば、遊技機 Q D 4 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の数が所定数となることで特定条件を成立させることができるため、遊技者に対して、記憶手段に記憶させる情報数に興味を持たせ易くすることができる。

遊技機 Q D 4 または Q D 5 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機 Q D 6。

遊技機 Q D 6 によれば、遊技機 Q D 4 または Q D 5 の奏する効果に加え、消去手段によって記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去することができるため、特定条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、特定条件が成立しない期間が長時間継続してしまうことを抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

40

遊技機 Q D 1 から Q D 6 の何れかにおいて、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を付与可能であり、前記遊技機は、前記第 2 状態にて前記特典として付与される賞球数よりも、多くの賞球数を前記第 1 状態における前記特典として付与させることが可能であることを特徴とする遊技機 Q D 7。

遊技機 Q D 7 によれば、遊技機 Q D 1 から Q D 6 の何れかの奏する効果に加え、特定条件が成立している第 1 状態の方が、特定条件が成立していない第 2 状態よりも多くの賞球を獲得し易くすることができるため、特定条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

50



## 【 9 1 5 9 】

< 特徴 Q E 群 > ( 記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中に賞球を獲得した場合には、獲得した賞球に対応する特定表示態様を第 1 期間中に表示し、第 2 期間中に賞球を獲得した場合には、少なくとも第 2 期間経過した後に特定表示態様を表示する )

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中に前記情報が前記記憶手段に記憶された場合には、前記第 1 期間中に前記特定表示態様を表示可能であり、前記特定期間のうち前記第 1 期間とは異なる第 2 期間中に前記情報が記憶された場合には、少なくとも前記第 2 期間が終了した後に前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 Q E 1。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 7 - 3 5 2 4 2 号公報 ) 。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、常に大入賞装置へと遊技球が入球した場合に随時賞球数が加算表示されるため、加算表示される表示態様が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、特定の入球手段へと遊技球を入球させた期間に応じて表示態様が加算表示されるタイミングを異ならせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを提供することを目的とする。

従来より、特別図柄抽選の結果に基づいて、大当たり遊技と、その大当たり遊技よりも価値の低い小当たり遊技と、を実行可能に構成し、小当たり遊技が頻繁に実行される有利遊技状態を設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 8 - 1 1 0 6 6 2 号公報 ) 。そして、有利遊技状態が設定されている状態において、小当たり遊技が実行される毎に小当たり遊技にて獲得した賞球数を遊技者に報知可能な小当たり遊技演出を実行するように構成しているものがある。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特別図柄抽選の結果に応じて小当たり遊技の実行有無が決定されることから、有利遊技状態が設定されているにも関わらず、特別図柄抽選で小当たり当選せず、小当たり遊技演出の実行間隔が空いてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

加えて、有利遊技状態が設定される期間に制限を設けた場合には、小当たり遊技演出の実行間隔が空いてしまうことで、有利遊技状態中に実行される小当たり遊技の回数が減少してしまうことを遊技者に容易に把握させてしまうことから、遊技者の遊技意欲が更に低下してしまうという問題があった。また、小当たり遊技中に獲得した賞球数が随時液晶表示画面に表示されることから、液晶表示画面を見るだけで小当たり遊技の実行有無を遊技者が容易に把握できてしまうため、遊技者の遊技意欲がより低下し易くなるという問題が

あった。

上記例示した問題点等を解決し、有利遊技状態中に実行された小当たり遊技にて獲得した賞球数を表示するタイミングを異ならせることにより、小当たり遊技の実行タイミングを遊技者に把握させ難くすることで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 Q E 1 によれば、情報が記憶された期間に応じて、特定表示態様が表示されるタイミングを異ならせることができるため、どのタイミングで情報が記憶されたのかを遊技者に把握させ難くすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機 Q E 1 において、前記特定期間のうち前記第 1 期間よりも後に設定される第 2 期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第 1 期間中に表示された前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 Q E 2。

遊技機 Q E 2 によれば、遊技機 Q E 1 の奏する効果に加え、第 1 期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第 1 表示態様が表示され、第 2 期間中は第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様が表示されるため、第 1 表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第 2 表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q E 2 において、前記特定期間は、前記第 2 期間が経過した後に前記第 1 期間が設定される期間を少なくとも含むことを特徴とする遊技機 Q E 3。

遊技機 Q E 3 によれば、遊技機 Q E 2 の奏する効果に加え、第 2 期間が経過した後に第 1 期間を設定することで、第 2 期間中に情報が記憶された場合と、第 1 期間中に情報が記憶された場合の、何れにおいても第 1 期間中に特定表示態様を表示することができるため、第 1 期間中に特定表示態様を表示させ易くすることができる。よって、演出効果を高めることができる。

遊技機 Q E 3 において、前記表示制御手段は、前記第 1 期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記情報が記憶される毎に前記特定表示態様を表示可能であり、前記第 2 期間中に前記記憶手段に前記情報が複数個記憶された場合には、前記第 2 期間が経過した後に前記記憶手段に記憶された前記情報の個数に対応した個数の前記特定表示態様を含む表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 Q E 4。

遊技機 Q E 4 によれば、遊技機 Q E 3 の奏する効果に加え、第 2 期間中に記憶手段へと複数個の情報を記憶させた場合には、第 1 期間中には実行されることの無い表示態様を表示することができるため、演出効果を高めることができる。

遊技機 Q E 4 において、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて賞球を付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第 1 期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記記憶された前記情報に応じた前記賞球数に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であり、前記第 2 期間中に前記記憶手段に前記情報が複数個記憶された場合には、前記第 2 期間が経過した後に前記加算手段によって加算された前記加算情報に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 Q E 5。

遊技機 Q E 5 によれば、遊技機 Q E 4 の奏する効果に加え、第 2 期間中に複数個の情報を記憶させた場合には、記憶された複数の情報に対応する賞球数を加算した態様で特定表示態様を表示することができるため、第 2 期間中に付与された賞球数の合計を遊技者に分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q E 1 から Q E 5 の何れかにおいて、前記遊技者に有利となる遊技期間中に有利演出を実行可能な有利演出実行手段を有し、前記有利演出実行手段は、前記第 2 期間の一部を少なくとも含む演出期間にて前記有利演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 Q E 6。

遊技機 Q E 6 によれば、遊技機 Q E 1 から Q E 5 の奏する効果に加え、特定表示態様が表示されない第 2 期間中に有利演出を実行することができるため、遊技者に有利演出を注

10

20

30

40

50

視させ易くすることができる。よって演出効果を高めることができる。

遊技機 Q E 6 において、前記有利演出実行手段は、前記有利演出として前記表示手段に前記有利演出に対応する有利表示態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 Q E 7。

遊技機 Q E 7 によれば、遊技機 Q E 6 の奏する効果に加え、表示手段に特定表示態様が表示されない第 2 期間中に、表示手段に有利表示態様を表示させる有利演出を実行することができるため、有利表示態様が表示される表示領域を大きく確保し易くすることができる。よって、有利演出の演出効果を高めることができる。

【 9 1 6 0 】

< 5 0 8 6 系特徴群 >

< 特徴 S A 群 > ( 有利な遊技状態に移行した後で特定回数の特図抽選が実行されるまで不利な遊技状態へと移行しない )

第 1 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件が成立したことに基づいて前記判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段の判別結果と前記第 2 判別手段の判別結果とのいずれかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な第 1 遊技を実行する第 1 遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の実行条件が成立したことに基づいて、遊技者が所定の特典を獲得し得る第 2 遊技を実行する第 2 遊技実行手段と、所定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 の判別条件よりも前記第 2 の判別条件の方が成立し易い状態であって前記所定の特典を獲得し得る状態である第 1 状態を設定可能な第 1 設定手段と、少なくとも前記第 1 状態の所定の遊技回において前記第 1 の判別条件が成立し得る所定の遊技方法で遊技を行って前記第 1 状態における前記判別の回数が予め定められた特定回数以下の状況下で前記第 1 遊技が実行された場合に、当該第 1 遊技の実行が終了した後の状態を前記第 1 状態に設定可能な第 2 設定手段と、少なくとも前記第 1 設定手段、または前記第 2 設定手段によって設定された前記第 1 状態において前記第 1 遊技が実行されずに前記特定回数の前記判別が実行されたことに基づいて、前記第 1 状態よりも有利度合いが低い第 2 状態を設定する第 2 状態設定手段と、を備え、前記第 2 状態は、前記第 1 遊技が実行された場合に当該第 1 遊技の実行が終了した後の状態として前記第 1 状態とは異なる状態が設定され得る状態であることを特徴とする遊技機 S A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、遊技に用いる遊技球の数を上回る数の賞球が払い出され易くなる極めて有利な状態を形成可能に構成されている特定の遊技状態を設けているものも知られている。この従来型の遊技機では、特定の遊技状態が長く継続するほどに持ち球が増えていくため、抽選で当たりとならないことを期待させる遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態において比較的短時間 ( 少ない抽選回数 ) で当たりに当選してしまうと、特定の遊技状態を十分に楽しむことができないまま特定の遊技状態よりも不利な遊技状態に設定されてしまう可能性があるため、特定の遊技状態において短時間で当たりに当選した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを著しく低下させてしまうという問題点があった。

これに対して遊技機 S A 1 によれば、特定の判別結果にならない場合は特定回数の判別が終了するまで有利度合いが低い第 2 状態に設定されることが無い上に、特定回数以内の判別で特定の判別結果となった場合は、第 1 状態が再度設定されるので、第 1 状態に設定された後、少なくとも特定回数の判別を保証することができる。よって、第 1 状態を長く楽しめたいと希望する遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果が

10

20

30

40

50

ある。

遊技機 S A 1 において、前記第 1 遊技実行手段によって実行される前記第 1 遊技の種別として、少なくとも前記第 1 状態において前記特定の判別結果となった場合に前記第 1 遊技の実行が終了した後の状態として前記第 1 状態が設定される特定第 1 遊技を少なくとも含む複数のうち 1 の前記第 1 遊技の種別を決定可能な種別決定手段と、前記第 1 状態に設定された後における前記判別手段の判別の回数が特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となり、前記種別決定手段によって前記特定第 1 遊技が決定された場合に、当該特定第 1 遊技を実行させるための第 1 制御を実行し、前記種別決定手段によって前記特定第 1 遊技とは異なる種別が決定された場合に、前記第 1 制御とは少なくとも異なる第 2 制御を実行する制御手段を備えることを特徴とする遊技機 S A 2。

10

遊技機 S A 2 によれば、遊技機 S A 1 又の奏する効果に加え、第 1 遊技が実行されたとしても再度第 1 状態が設定される特定第 1 遊技が決定された場合に、当該特定第 1 遊技を確実に実行させることができるので、遊技者の有利度合いをより向上させることができるという効果がある。

遊技機 S A 2 において、前記第 2 状態設定手段は、前記第 1 状態において前記特定の判別結果となり、前記種別決定手段によって前記特定第 1 遊技が決定された場合に、当該第 1 遊技が決定される前の前記第 1 状態において実行された前記判別の回数と前記第 1 遊技が実行された後の前記第 1 状態において実行された前記判別の回数との合計が前記特定回数になったとしても前記第 2 状態を設定せず、前記第 1 遊技が実行された後の前記第 1 状態において実行された前記判別の回数が前記特定回数となったことに基づいて前記第 2 状態を設定することが可能な構成であることを特徴とする遊技機 S A 3。

20

遊技機 S A 3 によれば、遊技機 S A 2 の奏する効果に加え、第 1 状態において特定の判別結果となって特定第 1 遊技が決定されると、当該特定第 1 遊技の終了から更に特定回数の判別が実行されるまで、第 2 状態へと移行しなくなるため、第 1 状態において特定第 1 遊技が実行された場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機 S A 1 から S A 3 のいずれかにおいて、前記第 1 状態において前記所定の遊技回において前記第 1 の判別条件が成立したに基づいて特定の報知を実行する報知手段を備えることを特徴とする遊技機 S A 4。

遊技機 S A 4 によれば、遊技機 S A 1 から S A 3 のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技回において所定の遊技方法で遊技を行った場合に特定の報知が実行されるので、遊技者に対して所定の遊技回において所定の遊技方法で遊技を行わせ易くすることができるという効果がある。

30

遊技機 S A 1 から S A 4 のいずれかにおいて、前記第 1 状態は、前記第 2 状態よりも、前記所定の特典を獲得し易い状態であることを特徴とする遊技機 S A 5。

遊技機 S A 5 によれば、遊技機 S A 1 から S A 4 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 状態では、第 2 状態よりも第 1 遊技が実行された場合に設定される状態が有利となる上に、所定の特典を獲得し易くなるので、第 2 状態に対する第 1 状態の優位性をより高めることができるという効果がある。

遊技機 S A 2 又は S A 3 において、前記第 2 制御は、前記特定第 1 遊技とは異なる種別の前記第 1 遊技の実行を回避させるための制御であることを特徴とする遊技機 S A 6。

40

遊技機 S A 6 によれば、遊技機 S A 2 又は S A 4 の奏する効果に加え、第 1 状態において、特定回数以下の判別回数で特定の判別結果となって種別決定手段によって特定第 1 遊技以外の第 1 遊技が決定された場合に、第 1 遊技の実行を回避することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 S A 6 において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第 1 方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第 1 入球手段と、を備え、前記遊技機は、前記第 1 状態に設定された後における前判別の回数が特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となって前記種別決定手段によって前記特定第 1 遊技とは異なる種

50

別が決定された場合に、前記特定の判別結果となってから所定期間が経過するまでの間に前記第 1 入球手段へと遊技球が入球することで、前記第 1 遊技の実行が回避され得る構成であることを特徴とする遊技機 S A 8。

遊技機 S A 8 によれば、遊技機 S A 7 の奏する効果に加え、第 1 状態において特定の判別結果になって特定第 1 遊技以外の種別が決定されたとしても、第 1 入球手段へと遊技球を入球させることで第 1 遊技の実行を回避させて第 1 状態を継続させることができるので、第 1 状態を継続させるか第 1 遊技を実行させるかを遊技球の発射方向によって遊技者自身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 S A 1 において、前記第 3 状態設定手段は、前記第 1 状態が設定された後で実行された前記判別の回数が前記特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となつて前記第 1 遊技が実行された場合に、前記第 1 遊技の種別にかかわらず前記第 1 遊技の実行が終了した後の状態を前記第 1 状態に設定可能な構成であることを特徴とする遊技機 S A 9。

遊技機 S A 9 によれば、遊技機 S A 1 の奏する効果に加え、特定回数以下の判別回数で特定の判別結果となった場合に、第 1 遊技の実行が終了した後の状態が第 1 状態に固定化されるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 6 1 】

< 特徴 S B 群 > ( 大当たり遊技が実行され難くなる遊技方法で遊技を行った方が有利な遊技状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性 )

遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段によって第 1 方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であつて前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である第 1 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能な第 1 判別手段と、前記発射手段によって前記第 2 方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であつて前記第 1 方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である第 2 の判別条件が成立したことに基づいて前記判別を実行可能な第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段の判別結果と前記第 2 判別手段の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技よりも有利度合いが高い第 2 特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の前記特典遊技を決定する決定手段と、を有した遊技機において、第 1 条件が成立したことに基づいて、前記第 2 方向よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が前記判別が実行され易くなる第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別が実行されたことに基づいて、前記第 1 方向よりも前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が前記判別が実行され易くなる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、所定の払出条件が成立したことに基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記遊技機は、前記第 1 遊技状態が開始された後において、前記第 1 方向へと遊技球を発射する第 1 の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第 1 遊技状態が開始された後における所定の遊技回で前記第 1 の遊技方法から前記第 1 の遊技方法とは異なる第 2 の遊技方法に切り替えた方が、前記第 1 遊技状態が開始されてから次に前記特典遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなり、前記第 1 遊技状態が開始された後において、前記第 1 の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第 1 遊技状態が開始された後における所定の遊技回で前記第 1 の遊技方法から前記第 2 の遊技方法に切り替えた方が、前記所定の払出条件を成立させずに排出される遊技球の数が多くなり易くなり、前記第 1 遊技状態において前記第 1 判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記第 1 特典遊技が実行され得る構成であることを特徴とする遊技機 S B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特

10

20

30

40

50

許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態の種別に応じて有利度合いが高くなる遊技方法を異ならせているものも存在し、遊技状態に応じて遊技方法を異ならせることにより遊技にメリハリをつけているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に有利度合いが高い遊技方法が固定化されており、遊技者が遊技方法を選択する余地がないため、同一の遊技状態が長く継続してしまうと、遊技が単調となってしまふという問題点があった。

これに対して遊技機 S B 1 によれば、第 1 遊技状態において第 1 の遊技方法で遊技を行い続けた場合、特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易い上に払出条件を成立させることができずに排出されてしまう無駄球を少なく抑えることもできる一方で、有利度合いが低い第 1 特典遊技が実行される可能性がある遊技性となるのに対し、所定の遊技回で第 2 の遊技方法に切り替えた場合は、無駄球が多くなり易くなる一方で第 2 遊技状態へと移行する可能性を高くすることができる遊技性となるため、遊技者に対して好みの遊技性を選択させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 S B 1 において、少なくとも前記第 2 遊技状態において前記第 2 判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記第 2 特典遊技が実行され得る構成であることを特徴とする遊技機 S B 2。

遊技機 S B 2 によれば、遊技機 S B 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において第 1 判別手段の判別で特定の判別結果となるよりも、第 2 遊技状態に移行した後において第 2 判別手段の判別で特定の判別結果となった方がメリットがあると遊技者に思わせることができるので、特典遊技が実行され難い第 2 の遊技方法に切り替える遊技方法をより選択させ易くすることができるという効果がある。

20

遊技機 S B 1 又は S B 2 において、前記第 1 遊技状態に設定された後における前記判別の回数が所定回数以下の状況下で前記特典遊技が実行された方が、前記特典遊技が実行されずに前記特定回数の前記判別が実行されて前記第 2 遊技状態が設定された場合よりも、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 S B 3。

遊技機 S B 3 によれば、遊技機 S B 1 又は S B 2 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において所定回数以下の判別回数の範囲では、特典遊技が実行されることを期待させる遊技性となる一方で、所定回数を超えた後においては、特定回数にわたって特典遊技が実行されないことを期待させる遊技性となるので、第 1 遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

30

遊技機 S B 3 において、前記第 1 遊技状態に設定された後における前記判別の回数が前記所定回数以下の状況下で前記特典遊技が実行された方が、前記判別の回数が前記所定回数を超えてから前記特典遊技が実行されるよりも、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 S B 4。

遊技機 S B 4 によれば、遊技機 S B 3 の奏する効果に加え、判別の回数が所定回数を超えた後においては、特典遊技が実行されないことをより強く期待させることができるという効果がある。

40

遊技機 S B 1 から S B 4 のいずれかにおいて、前記第 1 遊技状態が開始された後において実行された前記判別の回数に応じた情報を少なくとも含む特定表示態様を前記第 1 遊技状態において表示可能な表示制御手段を備えることを特徴とする遊技機 S B 5。

遊技機 S B 5 によれば、遊技機 S B 1 から S B 4 のいずれかが奏する効果に加え、特定表示態様により示される判別回数を加味して、第 1 の遊技方法で遊技を行い続けるか第 2 の遊技方法に切り替えるかを判断させることができるという効果がある。

遊技機 S B 1 から S B 5 のいずれかにおいて、前記第 1 遊技状態に設定された後における前記判別の回数が前記特定回数以下で、且つ、所定回数よりも多い状況下で前記特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果に基づく前記特典遊技の実行を回避することで、少なくとも前記特定回数の前記判別が実行されるまで前記第 1 遊技状態を維持可能

50

な構成であることを特徴とする遊技機 S B 6。

遊技機 S B 6 によれば、遊技機 S B 1 から S B 5 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 遊技状態において、特定回数以下、且つ、所定回数よりも多い判別回数で特定の判別結果となっても特典遊技の実行を回避することができ、第 2 遊技状態へと意図的に移行させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 S B 6 において、前記発射手段によって第 2 方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第 1 入球手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第 2 動的表示手段と、を備え、前記遊技機は、前記第 1 遊技状態に設定された後における前判別の回数が特定回数以下で、且つ、前記所定回数よりも多い状況下で前記特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が開始されてから所定期間が経過するまでの間に前記第 1 入球手段へと遊技球が入球することで、前記特典遊技の実行が回避され得る構成であることを特徴とする遊技機 S B 7。

10

遊技機 S B 7 によれば、遊技機 S B 6 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において特定の判別結果になったとしても、第 1 入球手段へと遊技球を入球させることで特典遊技の実行を回避させて第 1 遊技状態を継続させることができるので、第 1 遊技状態を継続させるか特典遊技を実行させるかを遊技球の発射方向によって遊技者自身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 S B 7 において、前記発射手段によって前記第 2 方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第 1 方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第 2 入球手段を備え、前記第 1 の判別条件は、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記第 2 の判別条件は、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第 1 判別手段の判別が実行されてから当該判別に基づく前記識別情報が停止表示されるまでの間に、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報として前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果を示すための前記識別情報が示された場合に、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報として前記特定の判別結果とも前記第 1 判別結果とも異なる第 2 判別結果を示すための前記識別情報が停止表示される構成であることを特徴とする遊技機 S B 8。

30

遊技機 S B 8 によれば、遊技機 S B 7 の奏する効果に加え、第 1 判別手段の判別結果が示されるよりも前に第 2 判別手段の判別結果として第 1 判別結果に対応する識別情報が停止表示された場合に第 1 判別手段の判別結果が第 2 判別結果に固定化されるため、特定の判別結果となっても特典遊技が実行されずに第 1 遊技状態を継続させることができるという効果がある。

遊技機 S B 8 において、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定数を上限として前記第 1 判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記遊技機は、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されていない場合に、前記第 1 動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも前記第 2 動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が長くなり易くなり、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている場合に、前記第 1 動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が前記第 2 動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも長くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機 S B 9。

40

遊技機 S B 9 によれば、遊技機 S B 8 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において特典遊技の実行を回避したいと考える遊技者に対して、判別情報記憶手段に対して所定数の判

50



別情報を記憶させる遊技方法を行わせることができるという効果がある。

【 9 1 6 2 】

< 特徴 S C 群 > ( 大当たり遊技が実行され難くなる遊技方法を遊技者に促す演出 )

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第 1 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられた第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記発射手段によって前記第 1 方向に発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第 2 方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段の判別結果と前記第 2 判別手段の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 判別手段の判別よりも前記第 2 判別手段の判別を実行させ易くするための特定制御が少なくとも実行される特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して促す演出態様を少なくとも含む特定演出を、前記特定制御が実行されている状況下で実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S C 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

20

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に対応する遊技方法を演出によって遊技者に対して促すことにより、遊技者に対して遊技方法を理解し易く構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機において演出によって促される遊技方法は、常に、遊技状態に対応する遊技方法であるため、演出を多様化することが困難となってしまうという問題点がある。

30

これに対して遊技機 S C 1 によれば、特定の遊技状態において特定条件が成立した場合に、第 2 判別手段の判別が実行され易い遊技状態であるにもかかわらず第 1 方向へと遊技球を発射して第 1 判別手段の判別の実行契機である第 1 入球手段へと遊技球を入球させることを促す斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S C 1 において、前記特定の遊技状態において前記特定演出の実行中に前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 2 方向へと遊技を発射するよりも有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 S C 2。

遊技機 S C 2 によれば、遊技機 S C 1 の奏する効果に加え、特定演出の実行中に第 1 方向へと遊技球を発射した場合に、特定制御が実行されているにもかかわらず第 2 方向へと遊技球を発射するよりも有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 S C 1 又は S C 2 において、前記特定の遊技状態は、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が前記特定の遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機 S C 3。

遊技機 S C 3 によれば、遊技機 S C 1 又は S C 2 が奏する効果に加え、特定の遊技状態では、第 2 方向へと遊技球を発射した方が特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易

50



くなるにもかかわらず特定演出によって第1方向へと遊技球を発射することを促す斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機SC1からSC3のいずれかにおいて、前記特定演出は、当該特定演出の演出結果として所定の特典遊技に当選したことが示される第1の演出結果と、その第1の演出態様とは異なる演出結果であって遊技者の有利度合いが高いことを示す第2の演出結果と、を少なくとも含む複数のうち1の演出結果が示される構成であることを特徴とする遊技機SC4。

遊技機SC4によれば、遊技機SC1からSC3のいずれかが奏する効果に加え、所定の特典遊技に当選したことが示されるよりも、所定の特典遊技に当選したことが示されない方が有利度合いが高くなる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機SC1からSC4のいずれかにおいて、前記特定条件は、前記特定の遊技状態において前記第2判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機SC5。

遊技機SC5によれば、遊技機SC1からSC4のいずれかが奏する効果に加え、特定の判別結果となった場合に、特定演出によって第1方向へと遊技球を発射することを促す斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機SC5において、前記第2判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該第2判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が行われている間の演出として前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機SC6。

遊技機SC6によれば、遊技機SC5の奏する効果に加え、第2判別手段の判別で特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果を示すための演出として特定演出を実行して第1方向へと遊技球を発射することを促す斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機SC3において、前記第2の演出結果は、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことが示される演出結果であり、前記遊技機は、前記特定演出の実行中に前記第1方向へと遊技球を発射した方が、前記第1方向へと遊技球を発射しない場合よりも前記第2の判別結果が示され易くなる構成であることを特徴とする遊技機SC7。

遊技機SC7によれば、遊技機SC3の奏する効果に加え、特定演出の実行中に第1方向へと遊技球を発射するか否かに応じて演出結果を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【9163】

<特徴SD群> (所定の遊技状態において、保留球数が上限まで貯まった状態で発射停止するよりも、始動口に入球し得る方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなる)

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって遊技球が特定方向へと発射された場合に成立し得る第1条件が成立したに基づいて、所定の判別に用いるための判別情報を取得する第1判別情報取得手段と、その第1判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第1判別手段と、前記第1判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定数を上限として、前記第1判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を有した遊技機において、前記第1条件とは異なる第2条件が成立したに基づいて、前記判別情報を取得可能な第2判別情報取得手段と、前記第2判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第2判別手段と、所定の設定条件が成立したに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利遊技状態設定手段と、前記有利遊技状態において、少なくとも前記第2

10

20

30

40

50

判別手段の判別が実行されることを抑制する特定制御を実行する制御手段と、を備え、前記有利遊技状態は、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下であっても、遊技球の発射を停止するよりも前記特定方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 S D 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

10

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態の種別に応じて有利度合いが高くなる遊技方法を異ならせているものも存在し、遊技状態に応じて遊技方法を異ならせることにより遊技にメリハリをつけているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、始動入賞口への入賞に基づく始動記憶を保留可能な記憶数に上限を設けているのが通常であるため、遊技状態に応じた始動入賞口に対する始動記憶が上限数まで記憶されている場合に、遊技球を発射することで無駄球が発生してしまい、遊技球を発射しない方が有利になる可能性が高くなってしまっていた。このため、遊技状態に応じた遊技方法を行い続ける遊技者が損をしてしまう可能性があり、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することが困難になってしまうという問題点があった。

20

これに対して遊技機 S D 1 によれば、有利遊技状態においては、判別情報記憶手段に対して上限数である所定数の判別情報が記憶されていたとしても、第 1 判別情報取得手段によって判別情報が取得され得る第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなるので、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数を気にせずに特定方向へと遊技球を発射すれば良く、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することができるという効果がある。

遊技機 S D 1 において、前記第 2 条件は、前記有利遊技状態とは少なくとも異なる所定の状態において、前記発射手段によって前記特定方向へと遊技球が発射され続けている状況下で少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 S D 2。

遊技機 S D 2 によれば、遊技機 S D 1 の奏する効果に加え、発射手段によって特定方向へと遊技球を発射することで第 1 条件も第 2 条件も成立させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 S D 1 又は S D 2 において、前記有利遊技状態において設定され得る期間として、第 1 期間と、少なくとも前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下において前記第 1 期間よりも前記特定方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが低くなり易い第 2 期間と、を少なくとも含む複数の期間を設定可能な期間設定手段を備えることを特徴とする遊技機 S D 3。

遊技機 S D 3 によれば、遊技機 S D 1 又は S D 2 の奏する効果に加え、第 1 期間であるか第 2 期間であるかによって遊技球を特定方向へと発射するか否かを切り替えさせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 S D 3 において、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて対応する数の賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記遊技機は、前記第 1 期間において前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、発射された遊技球の数を上回る数の賞球が前記払出手段によって払い出され易くなる構成であることを特徴とする遊技機 S D 4。

遊技機 S D 4 によれば、遊技機 S D 3 の奏する効果に加え、第 1 期間が設定された場合に、特定方向へと遊技球を発射し続けることで発射した遊技球の数を上回る賞球が払い出される極めて有利な状態を形成するので、第 1 期間が設定されることを遊技者に対して強く期待させることができるという効果がある。

50

遊技機 S D 4 において、前記第 1 期間において、前記特定方向へと遊技球を発射することで獲得可能な賞球の数に応じた情報を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 S D 5。

遊技機 S D 5 によれば、遊技機 S D 4 の奏する効果に加え、有利遊技状態において第 1 期間が設定された場合に、当該第 1 期間において特定方向へと遊技球を発射した場合に獲得可能な賞球の数を特定演出によって示唆することができるので、特定演出に注目して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S D 1 から S D 5 のいずれかにおいて、前記有利遊技状態において所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記有利遊技状態よりも有利度合いが低い第 1 遊技状態を設定可能な第 1 遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、少なくとも前記第 1 遊技状態よりも前記第 2 判別手段の判別結果が示され難くなる制御であることを特徴とする遊技機 S D 6。

遊技機 S D 6 によれば、遊技機 S D 1 から S D 5 のいずれかが奏する効果に加え、特定制御が実行されている場合に、有利度合いが低い第 1 遊技状態よりも更に第 2 判別手段の判別結果が出難くなるため、有利遊技状態において特定制御が実行されている間は、特定方向へと遊技球を発射して第 1 判別手段の判別を実行させることができるという効果がある。

遊技機 S D 3 から S D 5 のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段を備え、前記期間設定手段は、前記識別情報の動的表示における動的表示期間として、前記第 1 期間と前記第 2 期間とを少なくとも含む複数のうち前記第 1 判別手段の判別結果に応じた 1 の期間を設定可能な構成であり、前記第 1 期間は、前記第 2 期間よりも長い期間であることを特徴とする遊技機 S D 6。

遊技機 S D 6 によれば、第 1 期間が設定されている間に第 1 判別情報記憶手段に対して特定数以上の判別情報を記憶させることにより、特定方向へと遊技球を発射することで有利度合いが高くなる状態を形成することができるので、第 1 期間が設定された場合に、特定方向へと遊技球を積極的に発射させることができるという効果がある。

遊技機 S D 1 から S D 6 のいずれかにおいて、前記有利遊技状態において前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下において、前記特定制御が実行されている場合よりも前記第 2 判別手段の判別が実行され易くなる第 2 特定制御を実行する第 2 制御手段を備えることを特徴とする遊技機 S D 7。

遊技機 S D 7 によれば、遊技機 S D 1 から S D 6 のいずれかが奏する効果に加え、判別情報記憶手段に対して所定数の判別情報が記憶されることで第 2 判別手段の判別が実行され易くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 S D 7 において、遊技球が入球可能な第 1 状態と遊技球が入球困難な第 2 状態とに変位可能に構成され、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている変位入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段と、前記第 2 判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記変位入球手段が所定期間、前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変位する変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定の判別結果となった時点の遊技状態が、前記変位遊技の実行が終了した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機 S D 8。

遊技機 S D 8 によれば、遊技機 S D 7 の奏する効果に加え、有利遊技状態において判別情報記憶手段に所定数の判別情報が記憶された場合に、第 2 判別手段の判別が実行され易くなり、有利遊技状態を維持したまま賞球を払い出させることが可能な変位遊技が実行される可能性があるため、第 2 判別手段の判別結果が特定の判別結果になるか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが

10

20

30

40

50

できるという効果がある。

【 9 1 6 4 】

< 特徴 S E 群 > ( 特定の遊技状態において特定条件が成立したことに基づいて、特定の遊技状態を維持したまま、特定条件の成立前よりも賞球が獲得し易くなる状態を所定期間形成する )

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に変位可能な変位手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を払い出すことが可能な払出手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、所定の状態を設定する状態設定手段と、遊技に関する特定データを定期的に更新可能な更新手段と、少なくとも前記所定の状態において、前記特定データを少なくとも用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段により所定の判別がされた場合に、前記変位手段を所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位させる手段と、を備え、前記所定の状態は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けたとしても前記変位手段が少なくとも特定の長さの期間前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位されない第 1 の状況と、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記特定の長さの期間において前記変位手段が複数回前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位され得る第 2 の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機 S E 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態から、当たり遊技を介さずに、他の有利な遊技状態へと移行し得る構成とすることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変更される条件が成立しない限り有利度合いが変化することがないため、同一の遊技状態が長く継続してしまうと、たとえ有利な遊技状態であっても遊技が単調となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機 S E 1 によれば、所定の状態において、特定方向へと遊技球を発射しても特定の長さの期間に渡って変位手段が第 1 位置に変位されない第 1 の状況と、特定方向へと遊技球を発射することで特定の長さの期間の間に変位手段が複数回第 1 位置に変位され、入球手段へと遊技球を入球させることが可能となる有利な第 2 の状況と、が成立し得るので、所定の状態において第 1 の状況と第 2 の状況とのいずれが設定されているかによって特定方向へと遊技球を発射するか否かを異ならせることができる。よって、所定の状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S E 1 において、前記第 1 の状況は、前記所定の状態が開始された時点で成立する状況であることを特徴とする遊技機 S E 2。

遊技機 S E 2 によれば、遊技機 S E 1 の奏する効果に加え、所定の状態が第 1 の状況から開始されるので、第 2 の状況に変更されることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機 S E 1 又は S E 2 において、前記第 1 の状況と、前記第 2 の状況とは、少なくとも前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記判別手段による判別の実行頻度が互いに異なる状況であることを特徴とする遊技機 S E 3。

遊技機 S E 3 によれば、遊技機 S E 1 又は S E 2 の奏する効果に加え、判別手段による判別の実行頻度を異ならせることにより、第 1 の状況と第 2 の状況とを切り替える斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる

10

20

30

40

50

という効果がある。

遊技機 S E 1 から S E 3 のいずれかにおいて、前記第 1 の状況は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記払出手段によって払い出される遊技球の数よりも発射される遊技球の数の方が多くなり易い状況であり、前記第 2 の状況は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記払出手段によって払い出される遊技球の数の方が発射される遊技球の数よりも多くなり易い状態であることを特徴とする遊技機 S E 4。

遊技機 S E 4 によれば、遊技機 S E 1 から S E 3 のいずれかが奏する効果に加え、同一の所定の状態であるにもかかわらず、第 1 の状況であるか第 2 の状況であるかに応じて、入球手段に向けて遊技球を発射した場合の有利度合いを大きく異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

10

遊技機 S E 1 から S E 4 のいずれかにおいて、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている特定入球手段と、その特定入球手段へと遊技球が入球可能となる第 3 位置と、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球困難となる第 4 位置と、に変位可能な特定変位手段と、前記特定方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段により特定の判別がされたことに基づいて、前記特定変位手段を所定期間、前記第 4 位置から前記第 3 位置へと変位させる変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、所定条件の成立に基づいて、第 1 制御が実行される第 1 制御状態と、前記第 1 制御よりも前記特定方向へと発射された遊技球が前記特定入球手段へと入球し難くなる第 2 制御が実行される第 2 制御状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御状態を設定する制御状態設定手段と、を備え、前記所定の状態は、前記第 2 制御状態に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機 S E 5。

20

遊技機 S E 5 によれば、遊技機 S E 1 から S E 4 のいずれかが奏する効果に加え、所定の状態では、特定入球手段へと遊技球が入球し難い第 2 制御実行されるにもかかわらず、特定条件が成立することで前記変位手段が前記第 1 位置へと複数回変位され得る有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S E 5 において、前記入球手段は、前記特定入球手段へと入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機 S E 6。

遊技機 S E 6 によれば、遊技機 S E 5 の奏する効果に加え、第 2 制御が実行されている方が入球手段へと遊技球が入球し易くなる斬新な制御を実現することができるという効果がある。

30

遊技機 S E 6 において、前記第 2 制御状態は、前記特定方向へと発射された遊技球が前記特定入球手段にも前記入球手段にも到達可能な状態であり、前記第 1 制御状態は、前記第 2 制御状態よりも、前記特定方向へと発射された遊技球が前記入球手段へと到達し難くなる状態であることを特徴とする遊技機 S E 7。

遊技機 S E 7 によれば、遊技機 S E 6 の奏する効果に加え、第 1 制御状態が設定されていると、特定入球手段へは遊技球が入球し易くなるものの、払出手段によって賞球が払い出され難くなる一方で、第 2 制御状態では、変位手段が第 1 位置に変位した場合に容易に入球手段へと遊技球を入球させることができ、払出手段によって賞球が払い出され易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 S E 1 から S E 7 のいずれかにおいて、所定の取得条件の成立に基づいて、前記特定データを取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記特定データを前記判別手段の判別において参照されるまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記第 2 の状況は、前記記憶手段に対して予め定められた特定数以上の前記特定データが記憶されている状況であり、前記第 1 の状況は、前記記憶手段に対して記憶されている前記特定データの数が前記特定数未満の状況であることを特徴とする遊技機 S E 8。

遊技機 S E 8 によれば、遊技機 S E 1 から S E 8 のいずれかが奏する効果に加え、記憶手段に対して特定数以上の特定データを記憶させることで第 2 の状況を形成することができるので、記憶手段に記憶されている特定データの数に注目して遊技を行わせることがで

50

きる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 1 6 5 】

< 特徴 S F 群 > ( 所定の遊技状態において特定の抽選結果となったことを契機として、保留球が貯まり易い遊技方法を遊技者に対して促す演出を実行する )

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第 1 方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である特定の取得条件が成立したことに基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、前記第 1 方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第 2 方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に変位可能な変位手段と、前記判別手段の判別結果が第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記変位手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位する変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、を有した遊技機において、特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 方向へと遊技球を発射するよりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、少なくとも前記特定の遊技状態が設定されてから所定条件が成立するまでの間の演出として第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、前記第 1 演出の実行中に前記所定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 演出に含まれない演出態様であって前記第 1 演出の実行中よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射するべきであることを遊技者が把握し易くなる演出態様である特定演出態様を少なくとも含んで構成される第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備え、前記所定条件は、前記第 1 演出の実行中に行われた所定の判別の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機 S F 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた (例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報)。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に対応する遊技方法を演出によって遊技者に対して促すことにより、遊技者に対して遊技方法を理解し易く構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機において演出によって促される遊技方法は、常に、遊技状態に対応する遊技方法であるため、演出を多様化することが困難となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 S F 1 によれば、特定の遊技状態において第 2 の判別結果となった場合に第 2 演出を実行することで第 1 方向へと遊技球を発射させることができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機 S F 1 において、前記取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段を備え、前記第 2 演出は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に応じて態様が変化し得る所定の演出態様を伴う演出であることを特徴とする遊技機 S F 2。

遊技機 S F 2 によれば、遊技機 S F 1 の奏する効果に加え、第 2 演出の実行中に第 1 方向へと遊技球を発射して判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数が変化することにより第 2 演出の演出態様も変化するので、演出態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S F 1 又は S F 2 において、前記遊技機は、前記判別手段の判別で前記第 2 の判別結果となってから前記判別手段による新たな判別が実行可能となるまでの間、前記変位

10

20

30

40

50

手段が前記第 2 位置に維持される構成であることを特徴とする遊技機 S F 3。

遊技機 S F 3 によれば、遊技機 S F 1 又は S F 2 の奏する効果に加え、変位手段が第 1 位置へと変位され得ない第 2 の判別結果となったことに基づいて、第 2 演出によって発射方向を遊技者に報知するという斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S F 1 から S F 3 のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記第 2 の判別結果は、前記動的表示期間決定手段によって予め定められた特定期間以上の動的表示期間が決定される判別結果であることを特徴とする遊技機 S F 4。

10

遊技機 S F 4 によれば、遊技機 S F 1 から S F 3 のいずれかが奏する効果に加え、動的表示期間が特定期間以上となる場合に特定演出を実行することができるので、動的表示期間の間により多くの特定の取得条件を成立させることができるという効果がある。

遊技機 S F 4 において、前記第 2 演出実行手段は、前記第 1 演出の実行中に実行された所定の前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となり、前記動的表示期間決定手段によって前記特定期間以上の長さの動的表示期間が決定された場合にも前記第 2 演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機 S F 5。

遊技機 S F 5 によれば、遊技機 S F 4 の奏する効果に加え、第 2 演出が実行された場合に、変位遊技が実行される可能性もあるため、遊技者に対して変位遊技が実行されることにも期待しつつ第 1 方向へと遊技球を発射させることができるという効果がある。

20

遊技機 S F 2 において、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が所定数以上である場合に遊技者に有利な第 1 状態を形成し、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が前記所定数未満である場合に前記第 1 状態よりも有利度合いが低い第 2 状態を形成する構成であり、前記第 2 演出は、前記第 2 状態の間に実行される演出であることを特徴とする遊技機 S F 6。

遊技機 S F 6 によれば、遊技機 S F 2 の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数に応じて有利度合いを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S F 1 から S F 6 のいずれかにおいて、前記第 1 演出は、前記第 1 方向へと遊技球を発射することが少なくとも促されない演出態様の演出であることを特徴とする遊技機 S F 7。

30

遊技機 S F 7 によれば、遊技機 S F 1 から S F 6 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 演出の実行中に第 2 の判別結果となるまでは、第 1 方向へと遊技球を発射することが促されない一方で、第 2 の判別結果となることにより第 1 方向へと遊技球を発射すべきであることを把握可能な第 2 演出が実行されるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 9 1 6 6 】

< 5 0 8 7 系特徴群 >

< 特徴 R A 群 >

40

電氣的に作動される第 1 作動手段によって駆動されることが可能であり、電氣的に作動する前記第 1 作動手段とは異なる第 2 作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第 1 作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第 1 位置からその第 1 位置とは異なる第 2 位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第 1 期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、予め定められた第 1 解除条件の成立に基づいて、前記第 1 期間が経過するよりも前に前記第 1 作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能に

50



されており、前記特定作動状態が解除されている場合には、前記特定作動状態で前記第 1 作動手段が作動されている場合よりも前記移動体が前記駆動体に当接し易くすることが可能にされていることを特徴とする遊技機 R A 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2 0 1 2 - 2 3 9 6 3 1）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R A 1 によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第 2 位置で維持することができるため、第 1 作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第 1 解除条件の成立に基づいて、第 1 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第 1 解除条件が成立しているにも関わらず、第 1 作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。しかしながら、複数の装飾役物のそれぞれに対応するステッピングモータに対して電力を供給する必要があることから、遊技機全体で用いられる消費電力量が一時的に上昇してしまうという問題があった。

これに対して、遊技機 R A 1 では、駆動体（一方の装飾役物）を駆動させるための第 1 作動手段の特定作動状態が解除されている場合に、移動体（他方の装飾役物）を移動させ易くするように構成しているため、複数の装飾役物を用いた演出を実行する場合において、消費電力量が一時的に上昇してしまうという不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 A 1 において、第 2 解除条件の成立に基づいて、前記第 2 期間が経過するよりも前に前記第 1 作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 R A 2。

遊技機 R A 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除することができるので、駆動体を第 2 位置から可動させることが可能となるタイミングを多様化させることができるという効果がある。

遊技機 R A 1 または R A 2 において、前記移動体は、前記駆動体に当接した場合に前記駆動体の位置が可変するよりも小さい負荷となるように前記駆動体に当接するように構成されていることを特徴とする遊技機 A 3。

遊技機 R A 3 によれば、遊技機 R A 1 または R A 2 の奏する効果に加え、特定作動状態が解除されている状態で前記駆動体に移動体が当接した場合に、駆動体の位置が可変することで不具合が生じることを抑制できるという効果がある。

10

20

30

40

50



遊技機 R A 1 から R A 3 のいずれかにおいて、前記作動制御手段は、前記特定作動状態を解除させ、前記所定の期間が経過した後に前記第 2 期間で前記特定作動状態を設定する制御を終了条件が成立するまで所定回数繰り返し実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R A 4。

遊技機 R A 4 によれば、遊技機 R A 1 から R A 3 のいずれかの奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定期間が経過した後に第 2 期間で特定作動状態を実行する制御を終了条件が成立するまで実行することができるので駆動体を第 2 位置で維持するための電力消費を抑制しながら駆動体の駆動制御を行うことができるという効果がある。

#### 【 9 1 6 7 】

##### < 特徴 R B 群 >

電氣的に作動される第 1 作動手段によって駆動されることが可能であり、電氣的に作動する前記第 1 作動手段とは異なる第 2 作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第 1 作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第 1 位置からその第 1 位置とは異なる第 2 位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第 1 期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、予め定められた第 1 解除条件の成立に基づいて、前記第 1 期間が経過するよりも前に前記第 1 作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされており、前記移動体は、前記駆動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと駆動される状態において前記駆動体の所定部に当接することが可能となり易くされていることを特徴とする遊技機 R B 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2012-239631）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R B 1 によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第 2 位置で維持することができるため、第 1 作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第 1 解除条件の成立に基づいて、第 1 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第 1 解除条件が成立しているにも関わらず、第 1 作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができる

10

20

30

40

50

ものであった。ここで、複数の装飾役物を用いた演出の演出効果をより高めることが所望されていた。

遊技機 R B 1 では、第 1 位置から第 2 位置へと駆動している駆動体（一方の装飾役物）と移動体（他方の装飾役物）とを当接させることができるため、駆動体と移動体とを組み合わせ合わせた演出のバリエーションを増加させることで演出効果を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 R B 1 において、第 2 解除条件の成立に基づいて、前記第 2 期間が経過するよりも前に前記第 1 作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 R B 2。

遊技機 R B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除することができるので、駆動体を第 2 位置から可動させることが可能となるタイミングを多様化させることができるという効果がある。

遊技機 R B 1 または R B 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第 2 作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R B 3。

遊技機 R B 3 によれば、遊技機 R B 1 または R B 2 の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 9 1 6 8 】

##### < 特徴 R C 群 >

所定の制御データに基づいて作動されることが可能な第 1 作動装置と、その第 1 作動装置を前記所定の制御データに基づいて作動させることが可能な第 1 作動制御手段と、を有した遊技機において、前記所定の制御データには、前記第 1 作動装置が所定の状態で待機状態となる場合の制御データとして所定周期毎に前記第 1 作動装置を作動状態と非作動状態とを繰り返す待機データが含まれており、前記遊技機は、特定条件の成立に基づいて前記第 1 作動装置が待機状態となる場合の制御データとして前記第 1 作動装置が作動状態となる期間を可変させた特殊待機データを設定することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R C 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2 0 1 2 - 2 3 9 6 3 1）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R C 1 によれば、第 1 作動装置が所定の状態で待機状態となる場合の制御データとして所定周期毎に第 1 作動装置を作動状態と非作動状態とを繰り返す制御を実行できるため、待機状態中の第 1 作動装置が作動状態となる期間を短くすることができ、第 1 作動装置への負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 R C 1 において、前記特定条件は、前記待機データに基づいて前記第 1 作動装置が作動されてから所定期間が経過した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 R C 2。

遊技機 R C 2 によれば、遊技機 R C 1 の奏する効果に加え、待機データに基づいて第 1 作動装置が作動されてから所定時間が経過した場合に特定条件が成立し得るため、所定時間が経過するまでの第 1 作動装置に係る制御を簡素化できるという効果がある。

遊技機 R C 1 または R C 2 において、前記待機データに基づいて前記第 1 作動装置が非作動状態となったことを遊技者から識別困難されていることを特徴とする遊技機 R C 3。

遊技機 R C 3 によれば、遊技機 R C 1 または R C 2 の奏する効果に加え、待機データに基づいて第 1 作動装置が非作動となったことを遊技者から識別困難に構成されているため、遊技者に違和感を与えることなく第 1 作動装置を作動させるための電力を削減することができるという効果がある。 10

遊技機 R C 1 から R C 3 のいずれかにおいて、終了条件が成立するまで前記特殊待機データに基づく前記第 1 作動装置の制御を継続させることが可能であることを特徴とする遊技機 R C 4。

遊技機 R C 4 によれば、遊技機 R C 1 から R C 3 の何れかが奏する効果に加え、特殊待機データに基づく第 1 作動装置の制御を終了条件が成立するまで継続させることができるため、特殊待機データに基づいて実行される第 1 作動装置の制御に係る制御処理を簡素化することができるという効果がある。

#### 【 9 1 6 9 】

20

##### < 特徴 R D 群 >

所定の制御データに基づいて作動されることが可能な第 1 作動装置と、その第 1 作動装置を前記所定の制御データに基づいて作動させることが可能な第 1 作動制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて前記第 1 作動装置に対する負荷を可変させることが可能な負荷可変手段と、前記操作手段が操作された回数に対応して前記第 1 作動制御手段が前記第 1 作動装置を制御するための前記所定の制御データを可変させて設定することが可能な制御データ設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 R D 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献： 2 0 1 2 - 2 3 9 6 3 1 ）。 30

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、可動部材を可動させることが可能な作動装置を用いて可動部材を演出位置に維持することで、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動装置に対する負荷を可変させることなく作動させ続けることになる。よって、作動装置が破損し易いという問題があった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、作動装置に対する負荷を可変させることで好適な遊技を遊技者に行わせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。 40

遊技機 R D 1 によれば、操作手段が操作されることに基づいて第 1 作動装置に対する負荷を可変させることができるため、第 1 作動装置が破損してしまうことを抑制し好適な遊技を遊技者に行わせることができるという効果がある。

さらに、操作手段が操作された回数に対応して第 1 作動装置の作動内容を異ならせることができるので、演出効果を高めると共に、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機 R D 1 において、前記所定の制御データを可変させて設定されたことを遊技者が識別可能に構成されていることを特徴とする遊技機 R D 2。

50

遊技機 R D 2 によれば、遊技機 R D 1 の奏する効果に加え、所定の制御データを可変させて設定されたことを遊技者が識別できるので、遊技者に分かりやすい演出を提供できるという効果がある。

遊技機 R D 1 または R D 2 において、前記制御データ設定手段は、予め定められた規制条件が成立した状態で前記操作手段が操作された場合には前記所定の制御データを可変させて設定しないことを特徴とする遊技機 R D 3。

遊技機 R D 3 によれば、遊技機 R D 1 または R D 2 の奏する効果に加え、規制条件が成立した状態で操作手段が操作された場合には制御データを可変させて設定しないので、操作手段がいたずらに操作されたことによって処理負荷が増加する不具合を抑制することができる。

#### 【 9 1 7 0 】

##### < 特徴 R E 群 >

電氣的に作動される第 1 作動手段によって駆動されることが可能であり、電氣的に作動する前記第 1 作動手段とは異なる第 2 作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第 1 作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第 1 位置からその第 1 位置とは異なる第 2 位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第 1 期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記駆動体は、前記移動体が前記駆動体の所定部に当接している状態で前記第 2 位置側から第 1 位置側へと駆動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R E 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2 0 1 2 - 2 3 9 6 3 1）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R E 1 によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第 2 位置で維持することができるため、第 1 作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第 1 解除条件の成立に基づいて、第 1 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第 1 解除条件が成立しているにも関わらず、第 1 作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができる

10

20

30

40

50

ものであった。ここで、複数の装飾役物を用いた演出の演出効果をより高めることが所望されていた。

遊技機 R E 1 では、駆動体（一方の装飾役物）の所定部に移動体（他方の装飾役物）を当接させた状態で、駆動体を第 2 位置側から第 1 位置側へと駆動させることができるため、演出効果を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 R E 1 において、記第 1 期間を通常状態よりも長く設定させる特別状態を設定可能であり、前記移動体は、特別状態である場合に前記通常状態よりも前記第 2 位置に駆動された前記駆動体に当接し易くされるものであることを特徴とする遊技機 R E 2。

遊技機 R E 2 によれば、遊技機 R E 1 の奏する効果に加え、駆動体が特定作動状態で作動されている期間に移動体と当接し易くでき、移動体からの負荷により駆動体の位置が可変することによる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 R E 1 または R E 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第 2 作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R E 3。

遊技機 R E 3 によれば、遊技機 R E 1 または R E 2 の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 9 1 7 1 】

##### < 特徴 R F 群 >

電氣的に作動される第 1 作動手段によって駆動されることが可能であり、電氣的に作動する前記第 1 作動手段とは異なる第 2 作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第 1 作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第 1 位置からその第 1 位置とは異なる第 2 位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第 1 期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、前記第 2 位置に前記駆動体を駆動させた状態で維持される期間を第 1 状態よりも長く設定させる第 2 状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 R F 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2012-239631）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけ続けた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R F 1 によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第 2 位置で維持することができるため、第 1 作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。

さらに、第 1 解除条件の成立に基づいて、第 1 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第 1 解除条件が成立しているにも関わらず、第 1 作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

さらに、駆動体を第 2 位置に駆動させた状態で維持させる期間の長さを設定されている状態に応じて異ならせることができるため、駆動体が第 2 位置に位置する期間の長さを容易に可変させることができ、作動制御手段の処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機 R F 1 において、記第 1 期間を通常状態よりも長く設定させる特別状態を設定可能であり、前記移動体は、特別状態である場合に前記通常状態よりも前記第 2 位置に駆動された前記駆動体に当接し易くされるものであることを特徴とする遊技機 R F 2。

10

遊技機 R F 2 によれば、遊技機 R F 1 の奏する効果に加え、駆動体が特定作動状態で作動されている期間に移動体と当接し易くでき、移動体からの負荷により駆動体の位置が可変することによる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 R F 1 または R F 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第 2 作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R F 3。

遊技機 R F 3 によれば、遊技機 R F 1 または R F 2 の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

20

#### 【 9 1 7 2 】

< 5 0 9 0 系特徴群 >

< 特徴 A 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機 A 1。

30

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2 0 1 4 - 1 3 2 9 3 7 ）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

40

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的

50

とする。

遊技機 A 1 によれば、遊技者が操作手段を操作することに基づいて移動体が特定領域に移動した場合に、第 1 位置から第 2 位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、遊技者の操作によって移動体を特定領域で可動手段の一端部と当てることで可動手段の可動を制限することで可動手段の可動を制限する演出を遊技者の操作によって実行できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 A 1 において、前記可動手段の一端部に前記移動体が当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得ることを特徴とする遊技機 A 2。

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、可動手段の一端部に移動体が当接することで移動範囲を規制され得るものであるため、可動手段の移動パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。 10

遊技機 A 1 または A 2 において、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第 1 方向とその第 1 方向とは異なる第 2 方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機 A 3。

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 1 または A 2 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第 1 方向へ可動する場合と、第 2 方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。 20

遊技機 A 1 から A 3 のいずれかにおいて、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機 A 4。

遊技機 A 4 によれば、遊技機 A 1 から A 3 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 A 4 において、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側に可動する場合において、前記可動手段と前記移動体とが当接した場合の方が前記可動手段と前記移動体とが当接しなかった場合よりも遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされていることを特徴とする遊技機 A 5。 30

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 4 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した場合に、遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされているので、遊技者の可動手段と移動体との動作態様に対する関心をより向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 A 1 から A 5 のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 A 6。

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 1 から A 5 のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。 40

遊技機 A 1 から A 6 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 A 7。

遊技機 A 7 によれば、遊技機 A 1 から A 6 いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 A 1 から A 7 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記 50

可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 A 8。

遊技機 A 8 によれば、遊技機 A 1 から A 7 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 A 1 から A 8 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 A 9。

10

遊技機 A 9 によれば、遊技機 A 1 から A 8 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 A 1 から A 9 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 A 10。

遊技機 A 10 によれば、遊技機 A 1 から A 9 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

20

遊技機 A 1 から A 10 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 A 11。

遊技機 A 11 によれば、遊技機 A 1 から A 10 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 A 1 から A 11 のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第 1 駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 A 12。

30

遊技機 A 12 によれば、遊技機 A 1 から A 11 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後も、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 A 1 から A 12 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 A 13。

遊技機 A 13 によれば、遊技機 A 1 から A 12 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

40

#### 【 9 1 7 3 】

##### < 特徴 B 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 駆動手段が駆動されることで可動が開始された前記可動手段と前記移動体とが第 1 当接位置とその第 1 当接位置とは異なる第

50



2 当接位置とで当接することが可能にされており、前記遊技機は、前記可動手段と前記移動体とが前記第 1 当接位置で当接する場合と、前記可動手段と前記移動体とが前記第 2 当接位置で当接する場合とで前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動する期間が異なるようにされていることを特徴とする遊技機 B 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興味が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 B 1 によれば、遊技者が操作手段を操作することで第 2 駆動手段を駆動され、第 2 駆動手段が駆動されたことで可動手段と移動体とが当接した場合に、可動手段と移動体とが当接した当接位置によって可動手段が第 1 位置から第 2 位置へと可動する期間が異なるため、遊技者の操作によって可動手段が可動する期間を可変させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B 1 において、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 B 2。

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 B 1 または B 2 において、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 B 3。

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 または B 2 の奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 B 1 から B 3 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 B 4。

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 1 から B 3 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B 1 から B 4 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるよ

10

20

30

40

50

うに構成されていることを特徴とする遊技機 B 5。

遊技機 B 5 によれば、遊技機 B 1 から B 4 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 B 1 から B 5 いずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 B 6。

遊技機 B 6 によれば、遊技機 B 1 から B 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 B 1 から B 6 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を変化させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 B 7。

遊技機 B 7 によれば、遊技機 B 1 から B 6 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 B 1 から B 7 のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第 1 駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 B 8。

遊技機 B 8 によれば、遊技機 B 1 から B 7 の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後も、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 B 1 から B 8 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 B 9。

遊技機 B 9 によれば、遊技機 B 1 から B 8 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接しやすくでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 7 4 】

##### < 特徴 C 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示す表示態様を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示す表示態様が前記表示手段に表示された場合に、前記可動手段が可動されることに関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段と、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機 C 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させ

10

20

30

40

50

ることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機 C 1 によれば、特定の判別結果であることを示す表示態様が表示された場合に、可動手段が可動される演出を含む特定演出が実行されるので、可動手段が可動されるよりも前に、遊技者を可動手段に注目させ易くなり、遊技者にとって分り易い演出を提供することができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 C 1 において、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得ることを特徴とする遊技機 C 2。

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 1 の奏する効果に加え、可動手段の一端部に移動体が当接することで移動範囲を規制され得るものであるため、可動手段の移動パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 C 1 または C 2 において、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機 C 3。

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 1 または C 2 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 C 1 から C 3 のいずれかにおいて、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第 1 方向とその第 1 方向とは異なる第 2 方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機 C 4。

30

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 1 から C 3 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第 1 方向へ可動する場合と、第 2 方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 C 1 から C 4 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 C 5。

40

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 1 から C 4 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 C 1 から C 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 C 6。

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 1 から C 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させること

50

ができるという効果がある。

遊技機 C 1 から C 6 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 C 7。

遊技機 C 7 によれば、遊技機 C 1 から C 6 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 C 1 から C 7 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 C 8。 10

遊技機 C 8 によれば、遊技機 C 1 から C 7 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 C 1 から C 8 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 C 9。

遊技機 C 9 によれば、遊技機 C 1 から C 8 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。 20

遊技機 C 1 から C 9 のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第 1 駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 C 10。

遊技機 C 10 によれば、遊技機 C 1 から C 9 の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後も、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 C 1 から C 10 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 C 11。 30

遊技機 C 11 によれば、遊技機 C 1 から C 10 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 7 5 】

##### < 特徴 D 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、を有した遊技機において、前記第 2 駆動手段を所定の動作で 1 回駆動させる状態と前記第 2 駆動手段を所定の周期で駆動させる状態とを選択されることが可能にされており、前記第 2 駆動手段が前記所定の周期で駆動された場合に、前記第 1 位置から前記第 2 位置側へ可動された前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機 D 1。 40

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014 - 132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材 50

に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興味が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D 1 によれば、第 2 駆動手段が所定の周期で駆動された場合に、可動手段と移動体とが当接し易くされているので、第 2 駆動手段により移動される移動体の動作態様から可動手段と移動体とが当接するか否かを遊技者に予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記操作手段が操作されることにより成立する第 1 終了条件の成立に基づいて、前記第 1 終了条件とは異なる第 2 終了条件の成立よりも前に前記第 2 駆動手段を前記所定の周期で駆動させる制御を終了させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 D 2。

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 の奏する効果に加え、操作手段が操作されることにより成立する第 1 終了条件の成立に基づいて、第 2 終了条件の成立よりも前に第 2 駆動手段を所定の周期で駆動させる制御を終了させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 または D 2 において、前記可動手段と前記移動体との当接位置を視認可能にされていることを特徴とする遊技機 D 3。

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 1 または D 2 の奏する効果に加え、可動手段と移動体との当接位置を遊技者が視認可能にされているので、遊技者に対して分り易い演出を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 から D 3 のいずれかにおいて、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機 D 4。

遊技機 D 4 によれば、遊技機 D 1 から D 3 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 から D 4 のいずれかにおいて、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第 1 方向とその第 1 方向とは異なる第 2 方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機 D 5。

遊技機 D 5 によれば、遊技機 D 1 から D 4 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第 1 方向へ可動する場合と、第 2 方向に可動の場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 から D 5 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側に可動する場合において、前記可動手段と前記移動体とが当接した場合の方が前記可動手段と前記移動体とが当接しなかった場合よりも遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされていることを特徴とする遊技機 D 6。

10

20

30

40

50

遊技機 D 6 によれば、遊技機 D 1 から D 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した場合に、遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされているので、遊技者の可動手段と移動体との動作態様に対する関心をより向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 から D 6 のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 D 7。

遊技機 D 7 によれば、遊技機 D 1 から D 6 のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

遊技機 D 1 から D 7 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 D 8。

遊技機 D 8 によれば、遊技機 D 1 から D 7 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 D 1 から D 8 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 D 9。

20

遊技機 D 9 によれば、遊技機 D 1 から D 8 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 から D 9 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 D 10。

遊技機 D 10 によれば、遊技機 D 1 から D 9 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

30

遊技機 D 1 から D 10 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 D 11。

遊技機 D 11 によれば、遊技機 D 1 から D 10 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

40

遊技機 D 1 から D 11 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 D 12。

遊技機 D 12 によれば、遊技機 D 1 から D 11 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 D 1 から D 12 のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第 1 駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 D 13。

50

遊技機 D 1 3 によれば、遊技機 D 1 から D 1 2 の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D 1 から D 1 3 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 D 1 4。

遊技機 D 1 4 によれば、遊技機 D 1 から D 1 3 の奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 7 6 】

##### < 特徴 E 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動される途中位置で前記移動体の第 1 特定位置に当接した場合と、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動される途中位置で前記移動体の前記第 1 特定位置とは異なる第 2 特定位置に当接した場合とで前記第 1 位置から前記可動手段が可動した可動量が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 E 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E 1 によれば、移動体の第 1 特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第 2 特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 E 1 において、前記可動手段と前記移動体とが当接している当接状態が解除した場合に、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動されることを特徴とする遊技機 E 2。

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 1 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接している当接状態が解除した場合に、可動手段が第 2 位置へと可動されるので、途中位置から第 2 位置までの可動量を多様にすることができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

遊技機 E 2 において、前記可動手段が前記移動体の前記第 1 特定位置に当接する場合には、前記可動手段が前記移動体の前記第 2 特定位置に当接する場合よりも前記可動手段と前記移動体とが当接している当接期間が長くなり易いことを特徴とする遊技機 E 3。

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 2 の奏する効果に加え、可動手段が移動体の第 1 特定位置に当接する場合に、当接期間が長くなり易いので、可動手段が途中位置に位置している期間の長さを多様化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機 E 1 から E 3 のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 E 4。

10

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 1 から E 3 のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E 1 から E 4 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 E 5。

遊技機 E 5 によれば、遊技機 E 1 から E 4 いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

20

遊技機 E 1 から E 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 E 6。

遊技機 E 6 によれば、遊技機 E 1 から E 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 E 1 から E 6 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 E 7。

30

遊技機 E 7 によれば、遊技機 E 1 から E 6 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 E 1 から E 7 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 E 8。

遊技機 E 8 によれば、遊技機 E 1 から E 7 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

40

遊技機 E 1 から E 8 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を変化させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 E 9。

遊技機 E 9 によれば、遊技機 E 1 から E 8 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 E 1 から E 9 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 E 1

50



0。

遊技機 E 1 0 によれば、遊技機 E 1 から E 9 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【 9 1 7 7 】

< 特徴 F 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段には、前記移動体と当接することが可能な傾斜面が形成されており、前記遊技機は、前記移動体の所定位置と前記傾斜面とが当接する場合に、前記移動体が当接した前記傾斜面の位置によって、前記可動手段が前記第 1 位置から可動した可動量が可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機 F 1。

10

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2 0 1 4 - 1 3 2 9 3 7）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

20

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 F 1 によれば、移動体が当接した可動手段の傾斜面の位置によって、可動手段が第 1 位置から可動した可動量が可変されるので、可動手段と移動体とが当接した場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機 F 1 において、前記移動体が前記傾斜面に当接した状態で前記可動手段が可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 F 2。

遊技機 F 2 によれば、遊技機 F 1 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した状態で可動手段が可動することが可能にされているので、可動手段と移動体とを連動させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

遊技機 F 2 において、前記第 2 駆動手段の駆動力を可変させることが可能にされており、前記第 2 駆動手段の駆動力に応じて前記移動体と前記傾斜面とが当接し得る期間が可変することを特徴とする遊技機 F 3。

遊技機 F 3 によれば、遊技機 F 2 の奏する効果に加え、第 2 駆動手段の駆動力に応じて移動体と傾斜面とが当接し得る期間が可変するので、可動手段と移動体とが当接している長さのバリエーションを増加させることができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機 F 1 から F 3 のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための

50

示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 F 4。

遊技機 F 4 によれば、遊技機 F 1 から F 3 のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様を示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様を示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 F 1 から F 4 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 F 5。

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 1 から F 4 いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 F 1 から F 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 F 6。

遊技機 F 6 によれば、遊技機 F 1 から F 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F 1 から F 6 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 F 7。

遊技機 F 7 によれば、遊技機 F 1 から F 6 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 F 1 から F 7 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 F 8。

遊技機 F 8 によれば、遊技機 F 1 から F 7 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 F 1 から F 8 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を変化させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 F 9。

遊技機 F 9 によれば、遊技機 F 1 から F 8 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 F 1 から F 9 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 F 10。

遊技機 F 10 によれば、遊技機 F 1 から F 9 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 1 7 8 】

##### < 特徴 G 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接する

10

20

30

40

50

ことが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機 G 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

10

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

20

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G 1 によれば、特定領域に移動体が移動した場合に、第 1 位置から第 2 位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、可動手段と移動体とが当接し易さを移動体が移動した領域によって可変させることで、可動手段の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【9179】

30

< 特徴 H 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 駆動手段が駆動されることで可動が開始された前記可動手段と前記移動体とが第 1 当接位置とその第 1 当接位置とは異なる第 2 当接位置とで当接することが可能にされており、前記可動手段と前記移動体とが前記第 1 当接位置で当接する場合と、前記可動手段と前記移動体とが前記第 2 当接位置で当接する場合と、で前記可動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の途中位置に位置している期間が可変し得ることを特徴とする遊技機 H 1。

40

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

50

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機 H 1 によれば、可動手段と移動体とが当接する当接位置に応じて、可動手段が第 1 位置と第 2 位置との間の途中位置に位置している期間が可変するので、可動手段と移動体とが当接する場合における可動手段の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 1 8 0 】

< 特徴 I 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動されている途中位置で前記移動体の第 1 特定位置に当接する場合には、前記第 1 位置から第 1 可動量が可動された第 1 途中位置に前記可動手段が可動された状態で前記移動体と当接可能であり、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動されている途中位置で前記移動体の前記第 1 特定位置とは異なる第 2 特定位置に当接する場合には、前記第 1 位置から前記第 1 可動量よりも大きい第 2 可動量が可動された第 2 途中位置に前記可動手段が可動された状態で前記移動体と当接可能に構成されていることを特徴とする遊技機 I 1。

20

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

30

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

40

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I 1 によれば、移動体の第 1 特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第 2 特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手

50

段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 1 8 1 】

< 特徴 J 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を所定の方向に移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の所定部と前記移動体とが当接し易くされており、前記可動手段の所定部が接触した前記移動体の接触位置によって前記可動手段の可動が前記移動体により制限される期間が異なるものであることを特徴とする遊技機 J 1。

10

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

20

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 J 1 によれば、遊技者が操作手段を操作することに基づいて移動体が特定領域に移動した場合に、第 1 位置から第 2 位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、遊技者の操作によって移動体を特定領域で可動手段の一端部と当てることで可動手段の可動を制限することで可動手段の可動を制限する演出を遊技者の操作によって実行できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 1 8 2 】

40

< 特徴 K 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動されている途中位置で前記移動体の第 1 特定位置に当接する場合には、前記第 1 位置から第 1 可動量が可動された第 1 途中位置で前記移動体と当接可能であり、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動されている途中位置で前記移動体の前記第 1 特定位置とは異なる第 2 特定位置に当接する場

50

合には、前記第 1 位置から前記第 1 可動量よりも大きい第 2 可動量が可動された第 2 途中位置で前記移動体と当接可能に構成されており、前記移動体は、前記可動手段の可動が開始されるよりも前の期間で前記操作手段が操作された場合に前記第 2 駆動手段により移動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 K 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興味が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E 1 によれば、移動体の第 1 特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第 2 特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【9183】

##### < 共通群 >

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 Z 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 Z 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 Z 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確

10

20

30

40

50

定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

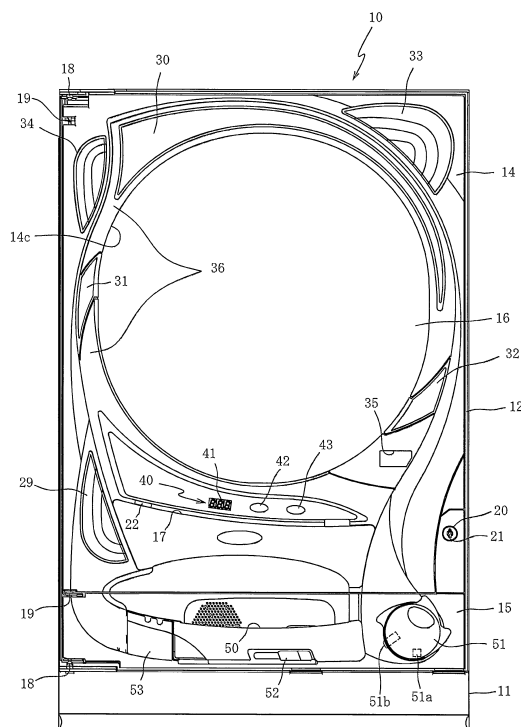
【符号の説明】

【 9 1 8 4 】

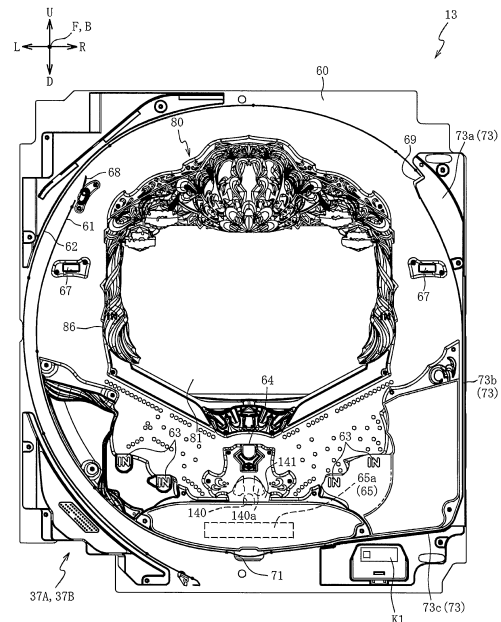
1 0	パチンコ機（遊技機）	10
2 2	枠ボタン（操作手段）	
9 0 0	落下役物（可動手段）	
9 2 0	保持ソレノイド（第 1 駆動手段）	
9 5 2	第 1 当接部材（移動体）	
9 5 5	第 1 駆動ソレノイド（第 2 駆動手段）	
S 5 3 5 2 E	駆動制御手段の一部	

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

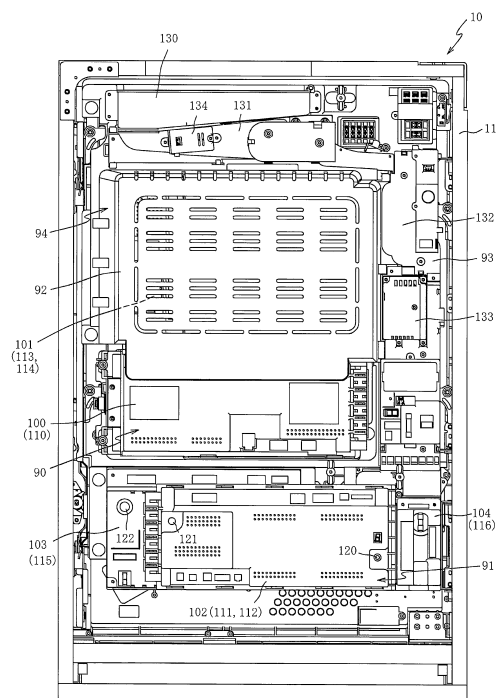
20

30

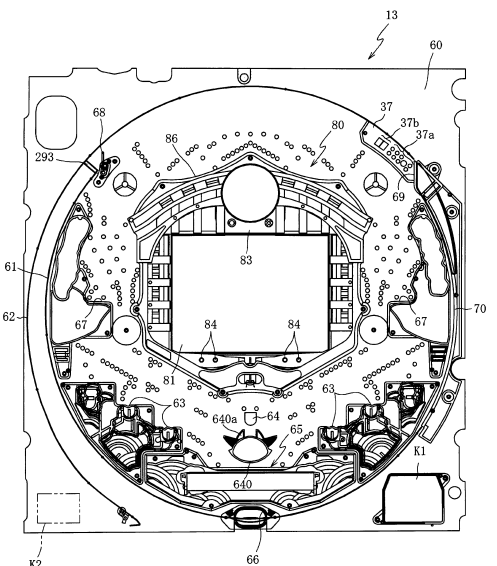
40

50

【 図 3 】



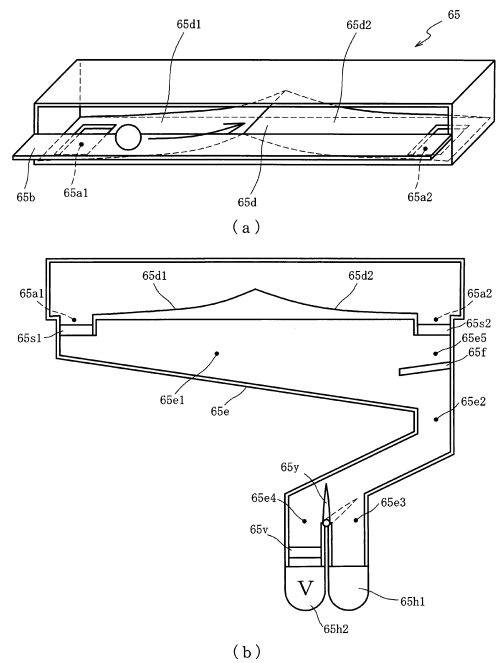
【 図 4 】



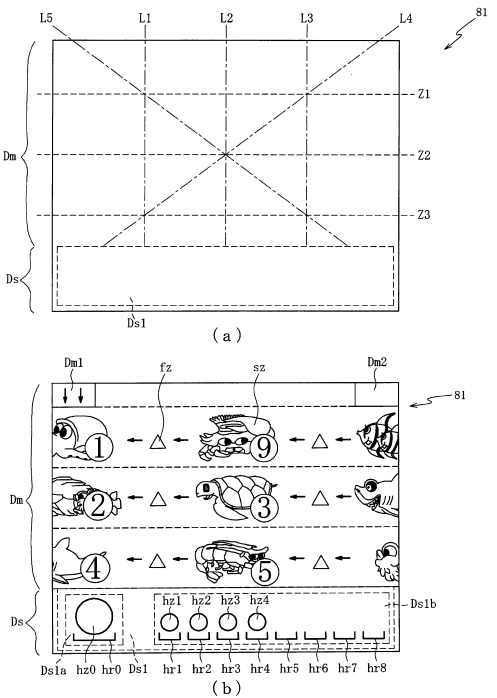
10

20

【 図 5 】



【 図 6 】



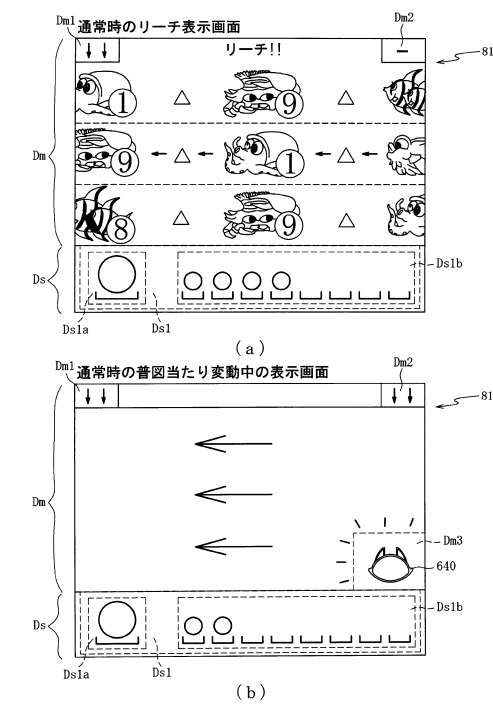
30

40

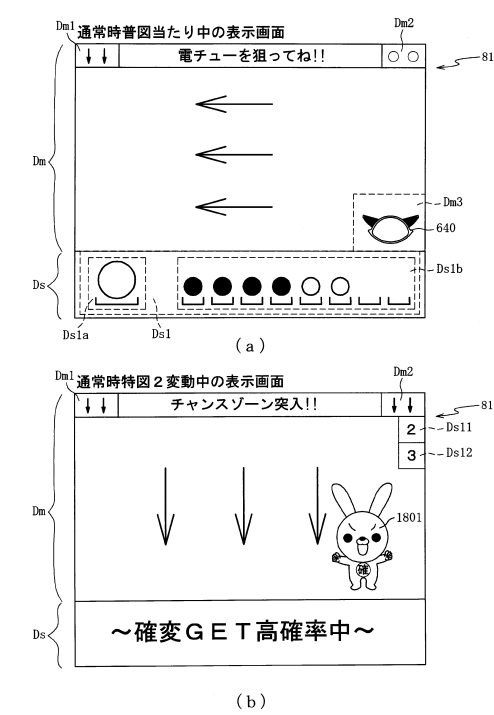
50



【 図 7 】



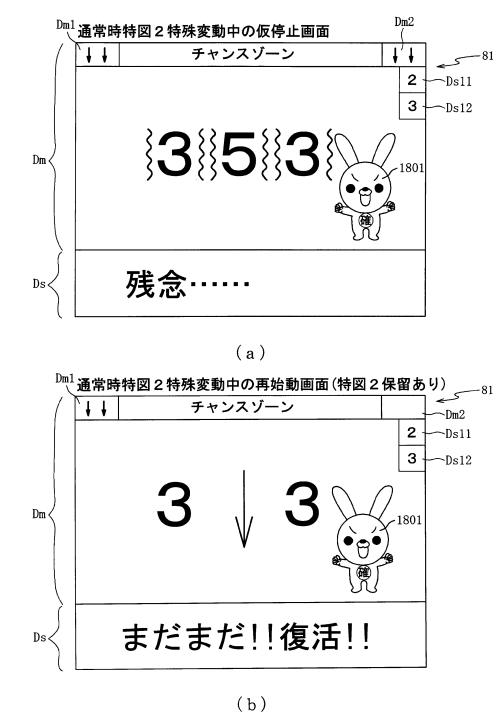
【 図 8 】



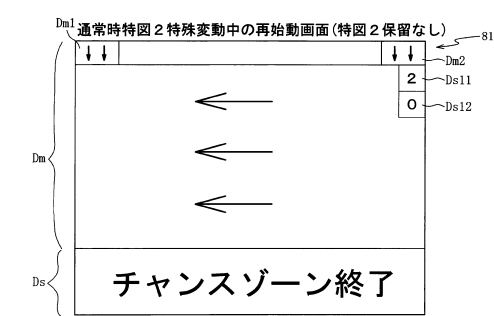
10

20

【 図 9 】



【 図 1 0 】

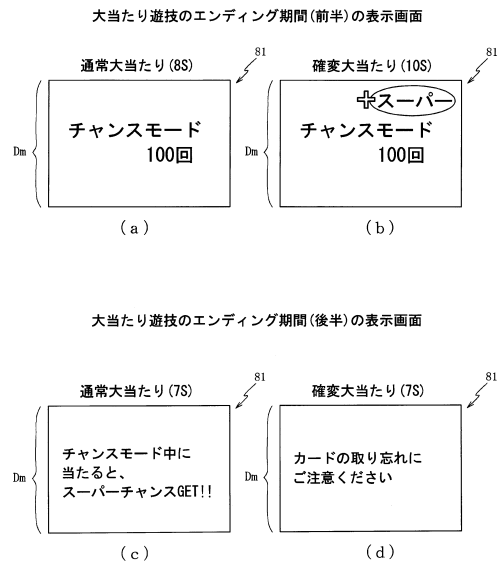


30

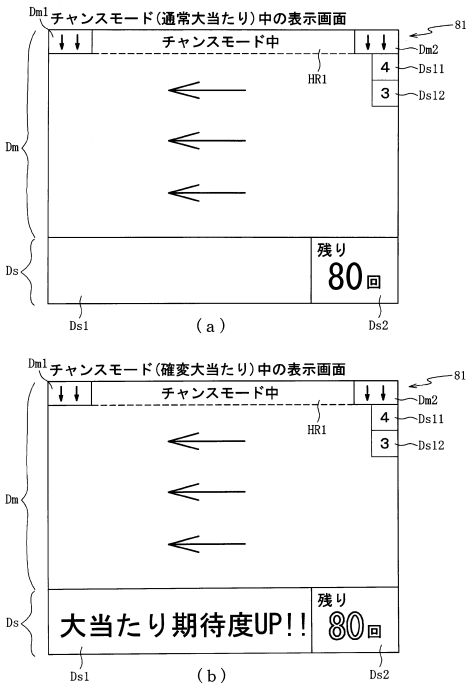
40

50

【図 1 1】



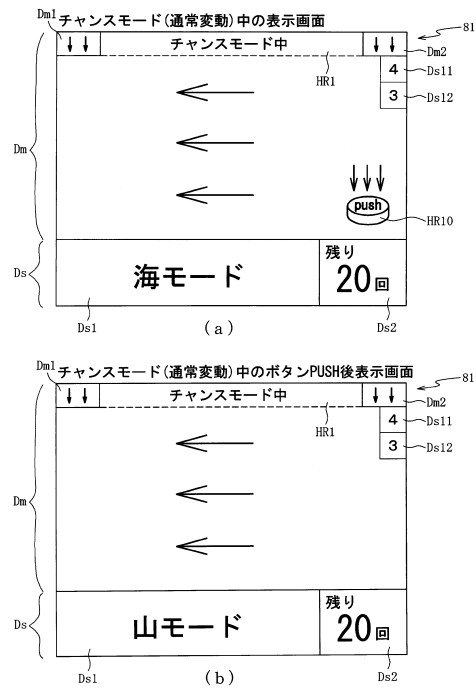
【図 1 2】



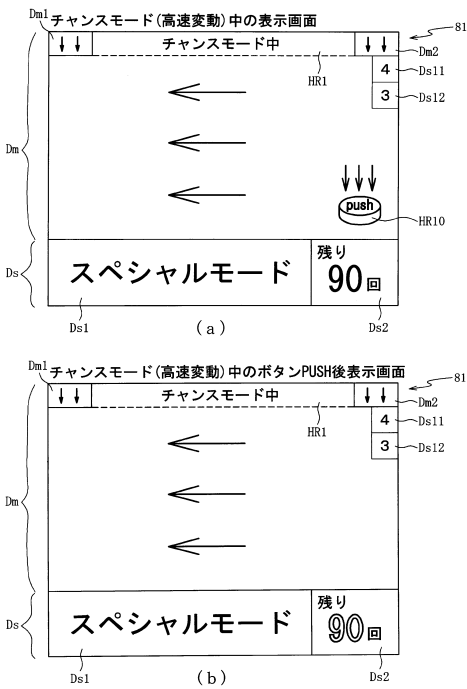
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

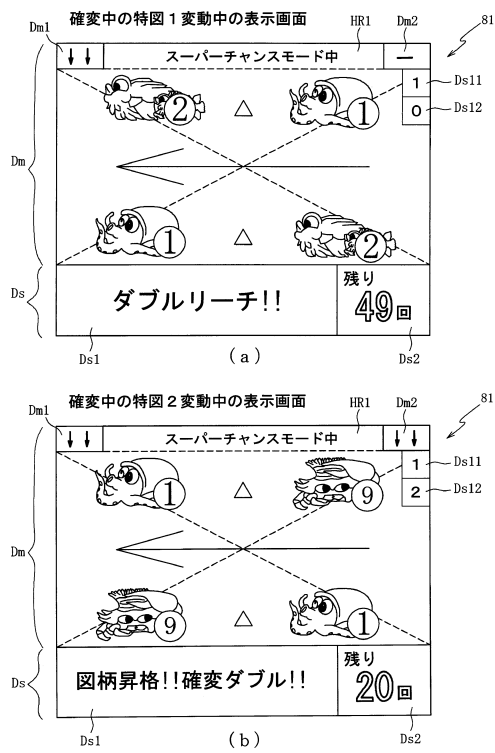


30

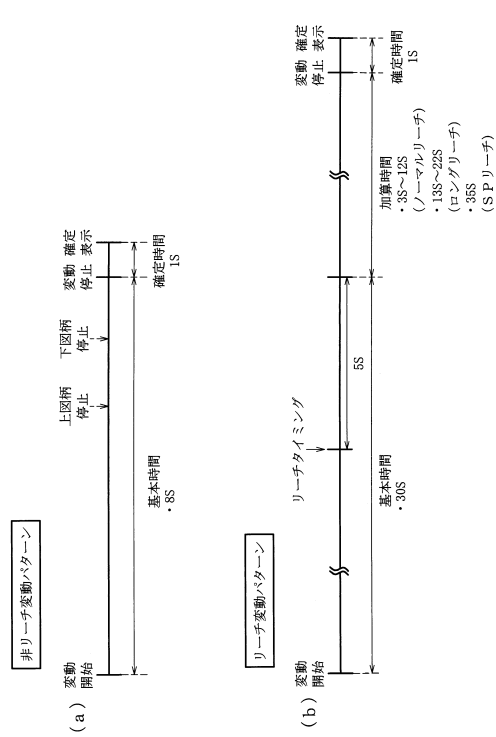
40

50

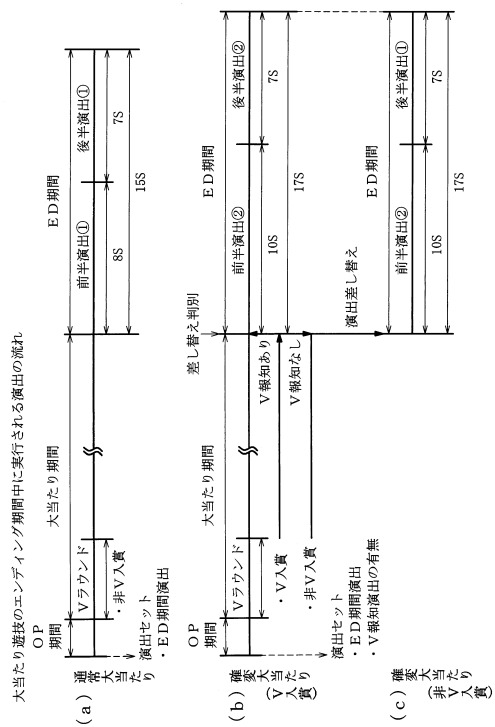
【図 15】



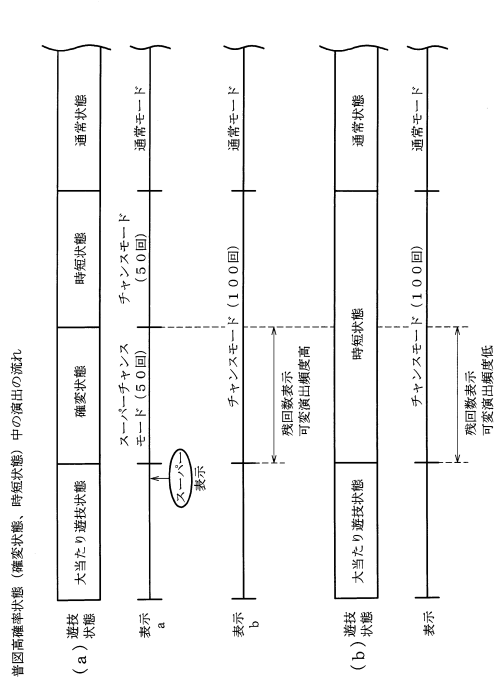
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

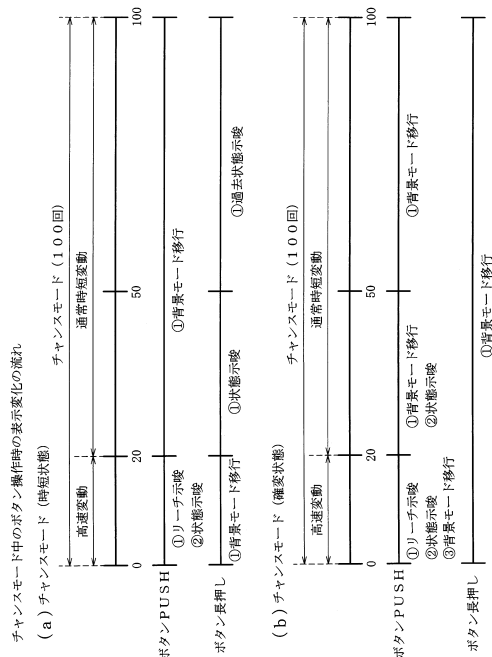
20

30

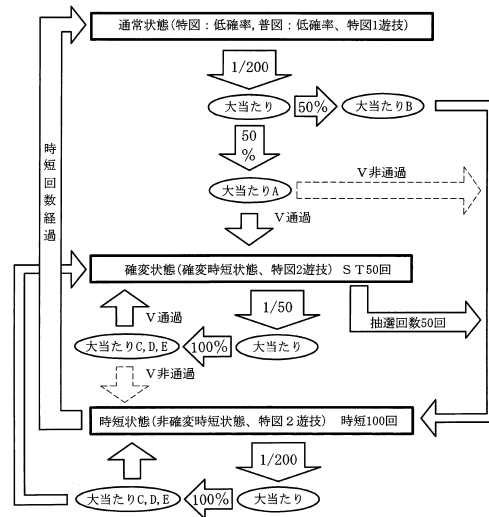
40

50

【 図 1 9 】



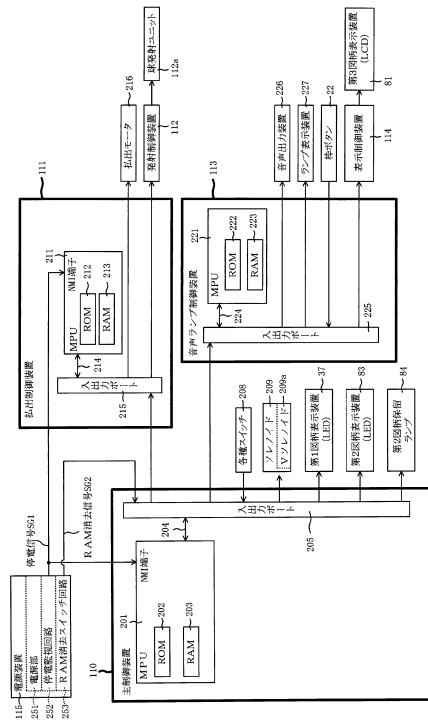
【 図 2 0 】



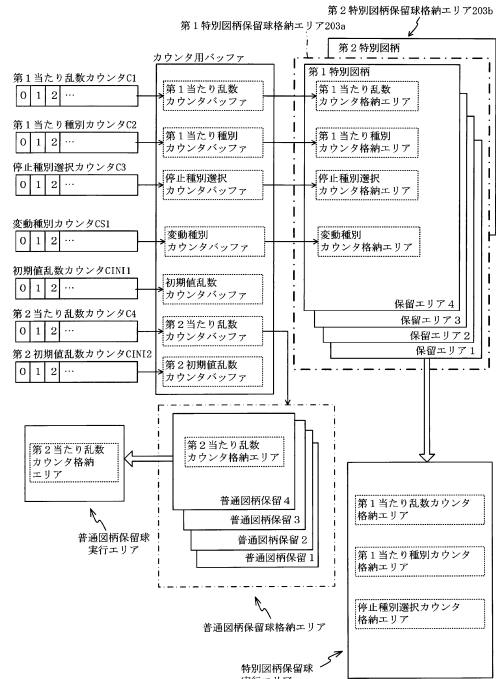
10

20

【 図 2 1 】



【 図 2 2 】

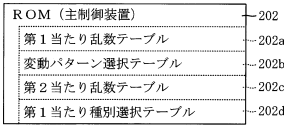


30

40

50

【図 2 3】



(a)



(b)

【図 2 4】

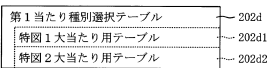
(a)

遊技状態	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~999)
特別図柄の低確率状態	0~4
特別図柄の高確率状態	0~19

(b)

遊技状態	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~2
普通図柄の高確率状態	0~149

【図 2 5】



(a)

特図 1 大当たり用テーブル 202d1

大当たり種別	第 1 当たり種別カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i	エンディング期間 (S)
大当たり A (7 R 確変大当たり)	0~49	100	50 (非 V 時は 0)	17
大当たり B (7 R 通常大当たり)	50~99	100	0	15

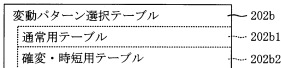
(b)

特図 2 大当たり用テーブル 202d2

大当たり種別	第 1 当たり種別カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i	エンディング期間 (S)
大当たり C (4 R 確変大当たり)	0~29	100	50 (非 V 時は 0)	17
大当たり D (7 R 確変大当たり)	30~69	100	50 (非 V 時は 0)	
大当たり E (16 R 確変大当たり)	70~99	100	50 (非 V 時は 0)	

(c)

【図 2 6】



(a)

202

通常用テーブル202b1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)	
				基本 (S)	加算 (S)
特図 1	当たり	0~19	ノーマル	30	3~12
		20~169	スーパー	30	13~22
		170~198	S P	55	35
	外れ	0~179	外れ	8	-
		180~198	リーチ外れ	30	3~22
特図 2	当たり	0~99	特殊リーチ	10	30
		100~198	特殊外れ	10	-
	外れ	0	特殊リーチ	10	30
		1~198	特殊外れ	10	-

(b)

10

20

30

40

50

【図 2 7】

202

確変・時短用テーブル202b2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)		
					基本(S)	加算(S)	
特図 1	1~20	共通	0~198	短変動	5	-	
		当たり	0~198	当たり	30	-	
	21~49	外れ	0~179	長外れ	30	-	
			180~198	短外れ	5	-	
	50	共通	0~198	中変動	20	-	
	51~100	当たり	0~198	長変動	30	-	
		外れ	0~179	長変動	30	-	
			180~198	第2長変動	60	-	
	特図 2	1~20	共通	0~198	短変動	5	-
			当たり	0~149	第2短変動	10	-
21~49		外れ	150~198	長変動	30	-	
			0~191	第2短変動	10	-	
50		共通	192~198	長変動	30	-	
			0~198	中変動	20	-	
51~100		当たり	0~149	第2短変動	10	-	
			150~198	長変動	30	-	
		外れ	0~191	短変動	5	-	
			192~198	長変動	30	-	

【図 2 8】

ROM		222
従変動パターン選択テーブル		222a
通常中特図 2 演出選択テーブル		222b
確変中演出選択テーブル		222c
連続予告実行選択テーブル		222d
V 報知実行選択テーブル		222e
ボタン操作時演出選択テーブル		222f

( a )

RAM		223
コマンド記憶領域		223a
入賞情報格納エリア		223b
特別図柄保留球数カウンタ		223c
特図変動開始フラグ		223d
停止種別選択フラグ		223e
演出カウンタ		223f
従状態設定エリア		223g
普通図柄保留球数カウンタ		223h
特殊演出中フラグ		223i
V 入賞フラグ		223j
V 演出実行フラグ		223k
従時短カウンタ		223n
特殊連続予告フラグ		223o
演出モード記憶エリア		223p
連続予告実行中フラグ		223q
SW有効時間カウンタ		223r
特殊有効時間タイマ		223s
操作中カウンタ		223t
その他メモリエリア		223z

( b )

10

20

【図 2 9】

222

通常中特図 2 演出選択テーブル222b

抽選結果	特図 2 保留数	特図 1 保留数	演出 カウンタ223f (0~99)	演出内容
大当たり	3	-	0~79	擬似 3 演出 (10S×3)
			80~99	特殊擬似 2 演出 (20S→10S)
	2	-	0~99	擬似 2 演出 (15S×2)
			0~89	擬似 1 演出 (30S×1)
	1	-	90~99	擬似 4 演出 (10S×2→5S×2)
			0~99	特殊終了演出
外れ	0	1~4	0~99	擬似無し演出
	3	-	0~99	擬似 3 演出 (10S×3)
			0~99	擬似 2 演出 (15S×2)
			0~99	擬似 1 演出 (30S×2)
			0~99	擬似無し演出

【図 3 0】

222

確変中演出選択テーブル222c

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	演出内容
特図 1	確変大当たり	0~49	確変シングルリーチ
		50~99	ダブルリーチ
	通常大当たり	0~99	ダブルリーチ
		外れ	非リーチ
特図 2	確変大当たり	0~49	特殊ダブルリーチ
		50~99	確変ダブルリーチ
	外れ	0~4	ダブルリーチ
		5~10	確変ダブルリーチ
		11~99	非リーチ

30

40

50

【図 3 1】

連続予告実行選択テーブル222d

抽選結果	特図 2 保留数	演出カウンタ223f (0~198)	連続予告 有無
大当たり	3	0~79	有
		80~198	無
	4	0~149	有
		150~198	無
外れ	3	0~194	無
		195~198	有
	4	0~189	無
		190~198	有

(a)

V報知実行選択テーブル222e

大当たり種別	演出カウンタ223f (0~198)	V報知 有無
大当たり A	0~149	有
	150~198	無
大当たり C, D, E	0~189	有
	190~198	無

(b)

【図 3 2】

ボタン操作時演出選択テーブル

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ 223f (0~198)	実行演出
第 1 期間 (高速変動)	1~20	長押し	0~198	背景モード移行
			0~149	無
		通常押し	150~189	リーチ示唆
			190~198	状態示唆
第 2 期間 (通常時短変動)	21~49	長押し	0~198	状態示唆
		通常押し	0~198	背景モード移行
特定期間 (特定時短変動)	50	-	-	-
第 3 期間 (通常時短変動)	51~100	長押し	0~198	過去状態示唆
		通常押し	0~198	背景モード移行

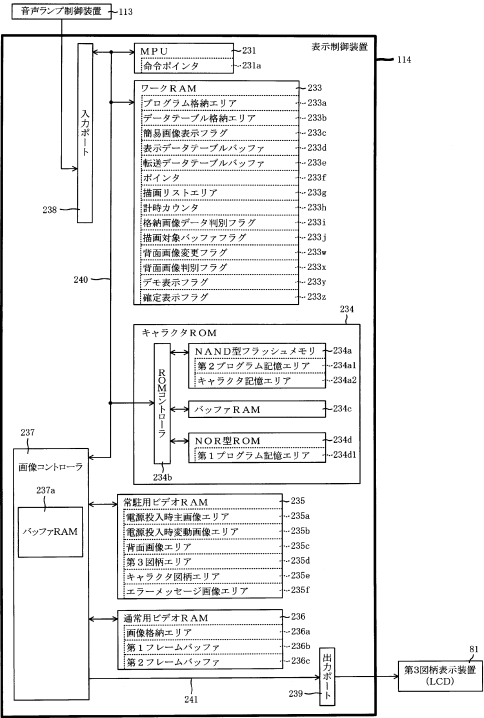
(b)

【図 3 3】

確定状態選択テーブル222f2

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ 223f (0~198)	実行演出
第 1 期間 (高速変動)	1~20	長押し	0~198	背景モード移行
			0~119	無
		通常押し	120~139	リーチ示唆
			140~189	状態示唆
第 2 期間 (通常時短変動)	21~49	長押し	190~198	背景モード移行
			0~198	状態示唆
		通常押し	0~169	背景モード移行
			170~198	状態示唆
特定期間 (特定時短変動)	50	-	-	-
第 3 期間 (通常時短変動)	51~100	長押し	0~198	過去状態示唆
		通常押し	0~198	背景モード移行

【図 3 4】



10

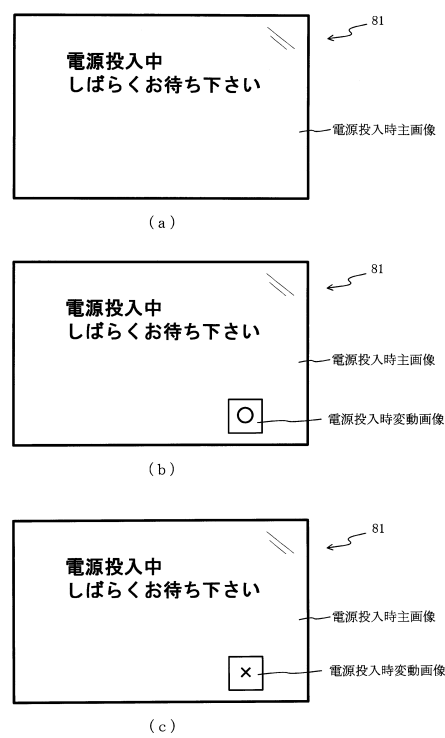
20

30

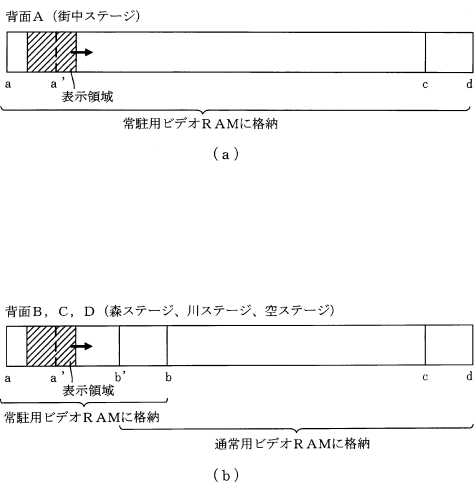
40

50

【図 3 5】



【図 3 6】



10

20

【図 3 7】

表示データテーブル	
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別
	図柄 1 : 図柄種別オフセット
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
	図柄 2 : ...
	...
	エフェクト 1 : エフェクト種別
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
	エフェクト 2 : ...
	...
	キャラクタ 1 : キャラクタ種別
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
	キャラクタ 2 : ...
	...
0002H	...
0003H	...
...	...
02F0H	End

【図 3 8】

転送データテーブル	
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス
	格納元最終アドレス
	格納元先頭アドレス
0002H	
...	...
0097H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス
	格納元最終アドレス
	格納元先頭アドレス
...	...
02F0H	End

30

40

50

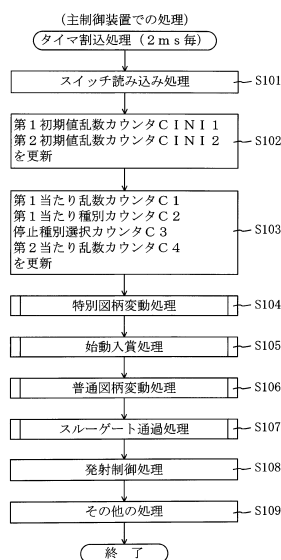


【 ㊦ 3 9 】

【 図 4 0 】

## 描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	⋮
図柄 2	⋮
⋮	⋮
エフェクト 1	⋮
エフェクト 2	⋮
⋮	⋮
キャラクタ 1	⋮
キャラクタ 2	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄 1	⋮
⋮	⋮
エラー図柄 1	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納元生頭アドレス

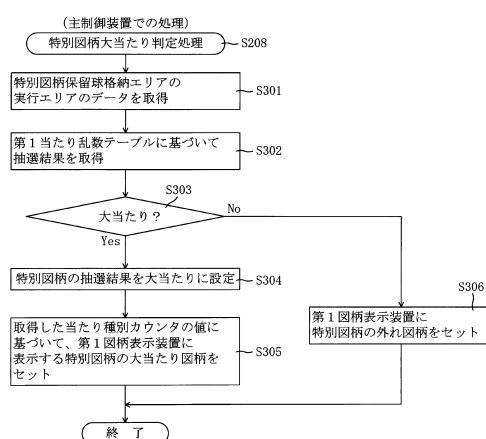
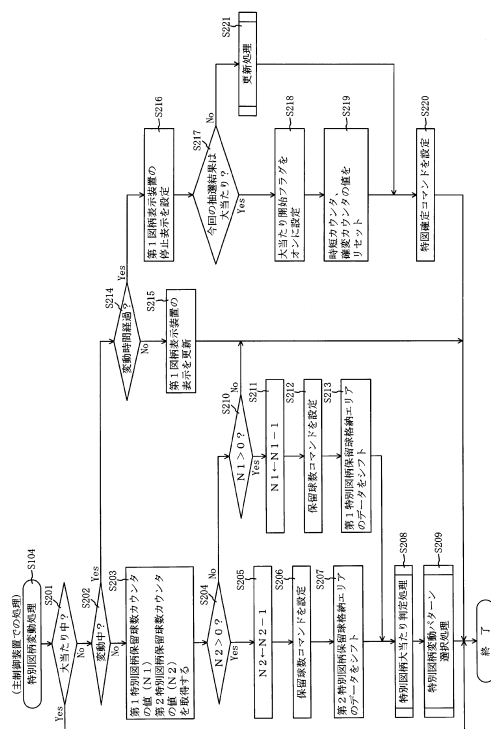


10

20

【 図 4 1 】

【 図 4 2 】

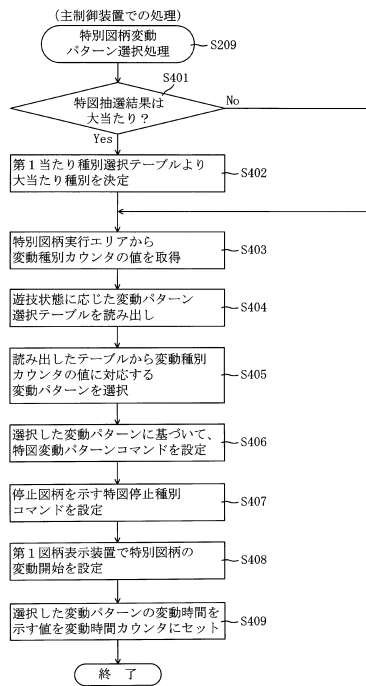


30

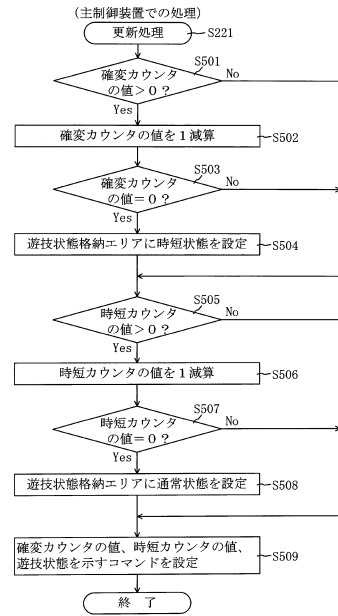
40

50

【図 4 3】



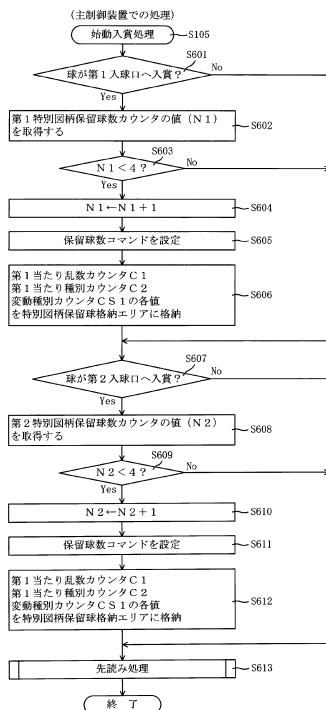
【図 4 4】



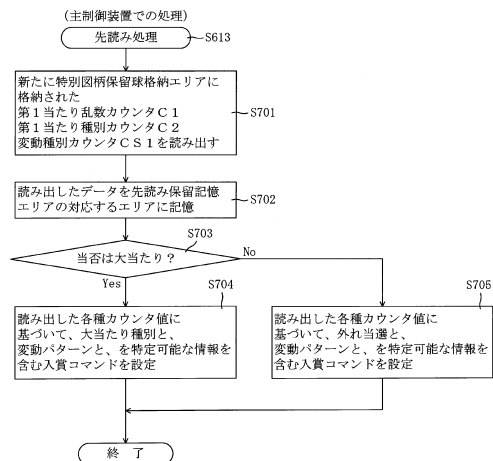
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

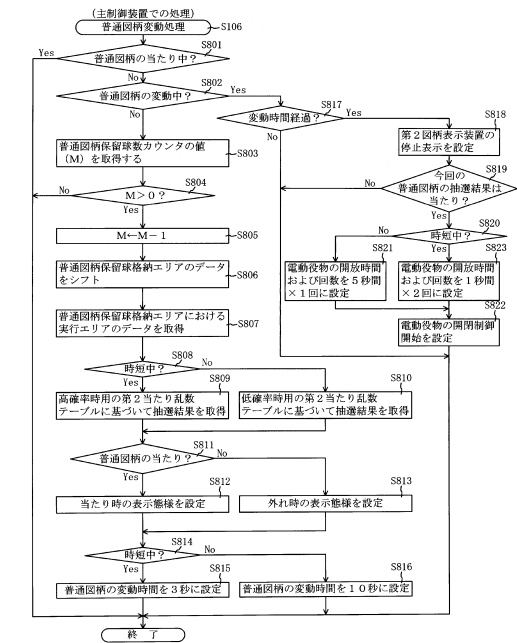


30

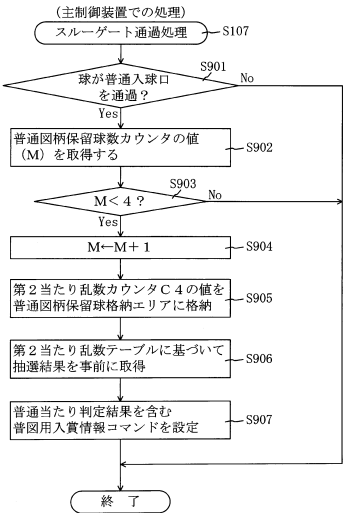
40

50

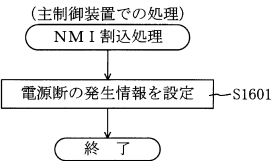
【 図 4 7 】



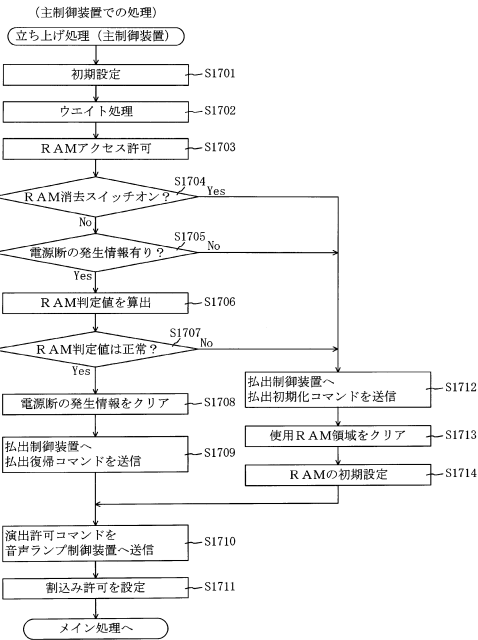
【 図 4 8 】



【 図 4 9 】



【 図 5 0 】



10

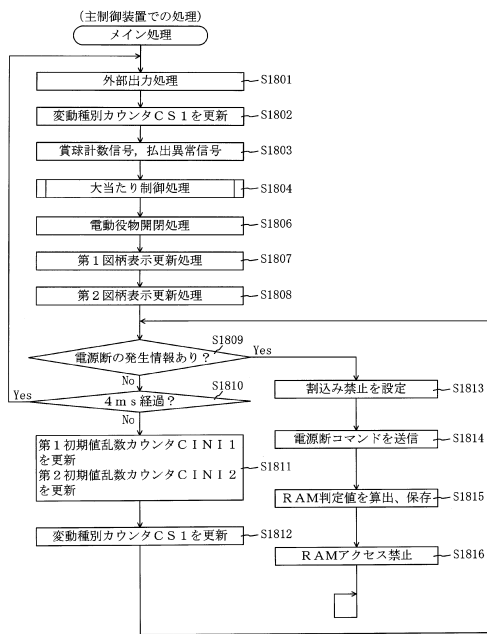
20

30

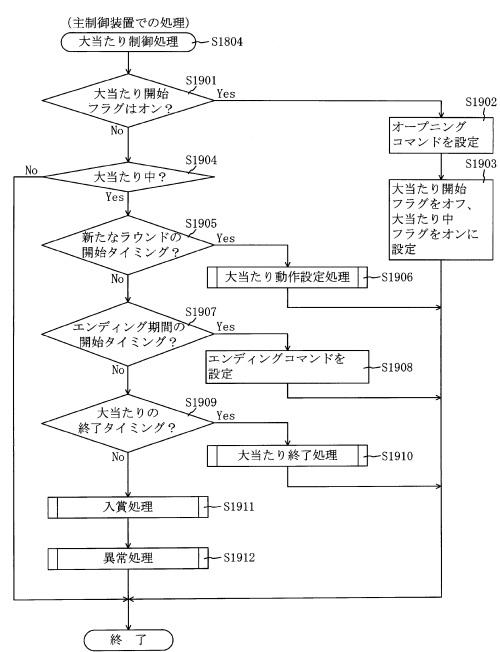
40

50

【図 5 1】



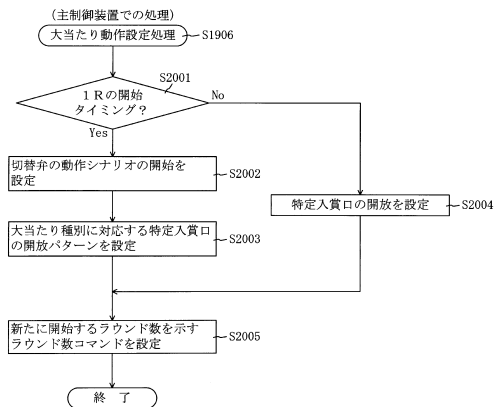
【図 5 2】



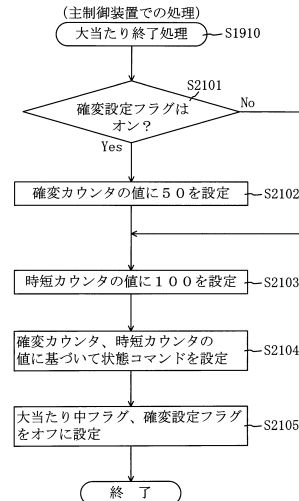
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

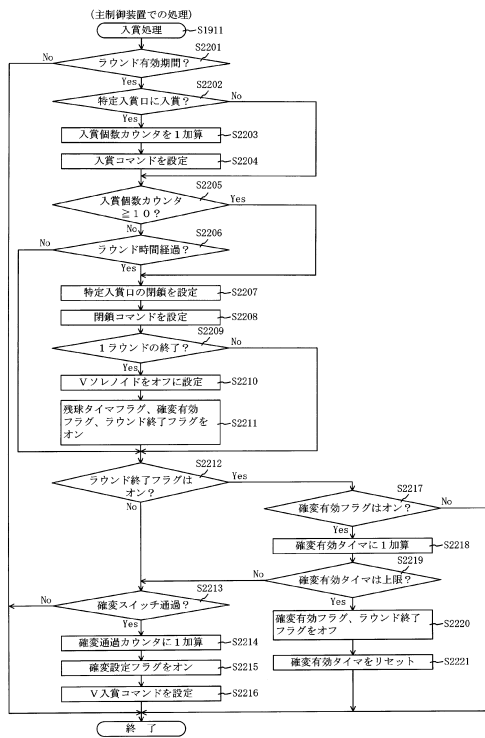


30

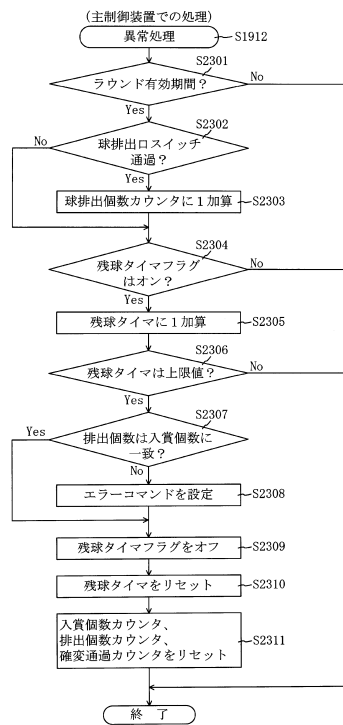
40

50

【図 55】



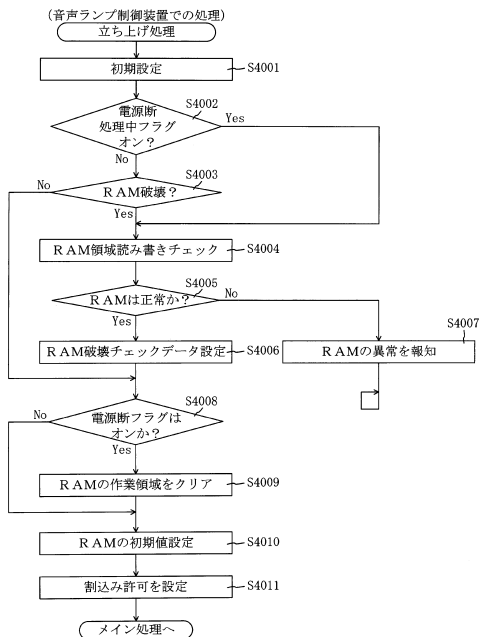
【図 56】



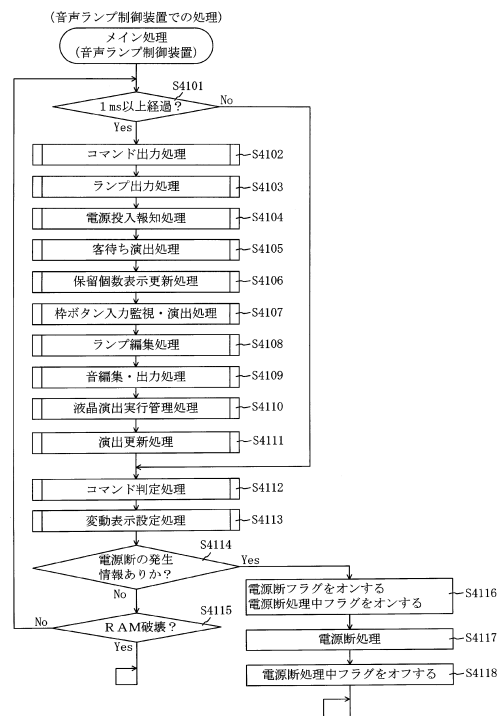
10

20

【図 57】



【図 58】

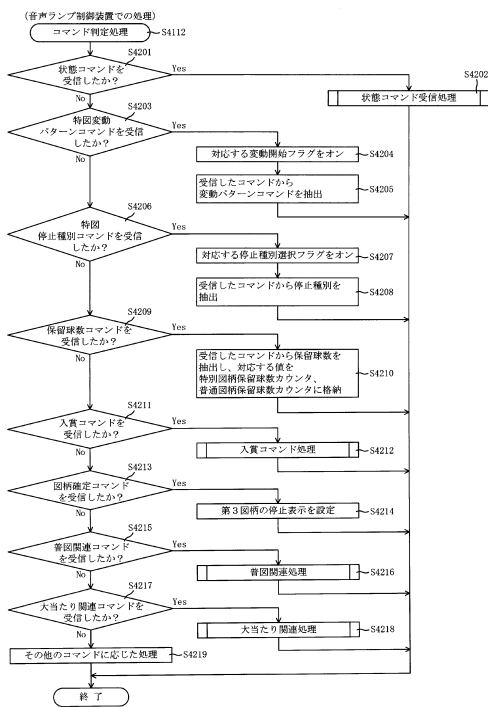


30

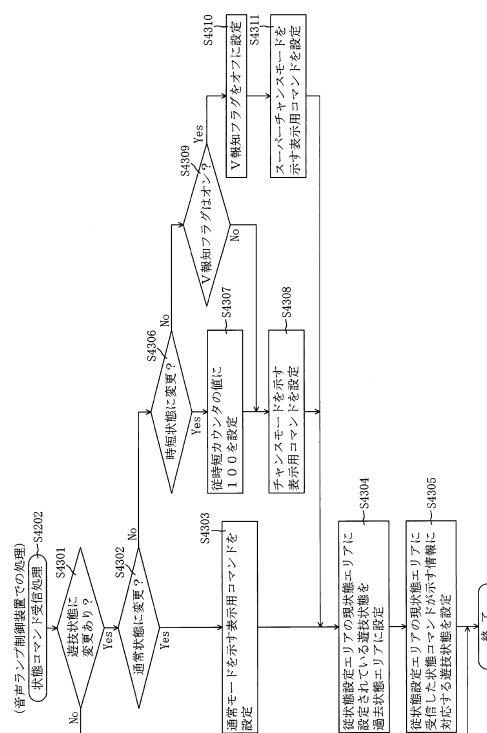
40

50

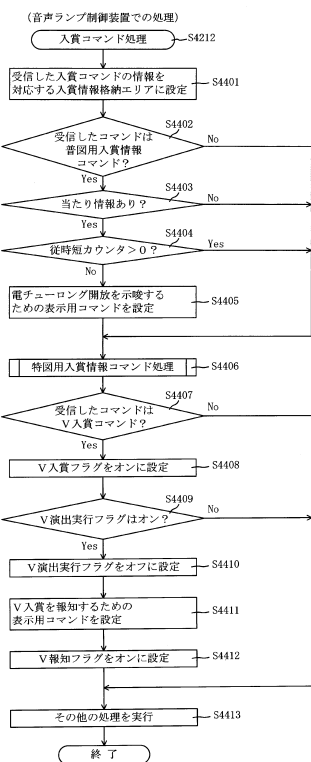
【 図 5 9 】



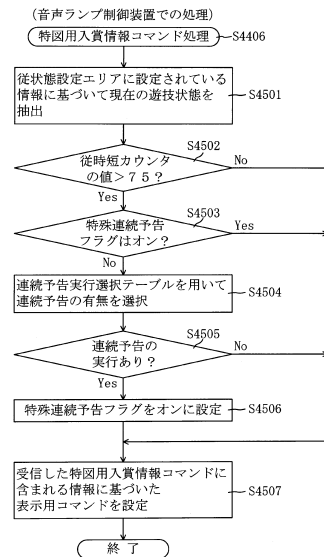
【 図 6 0 】



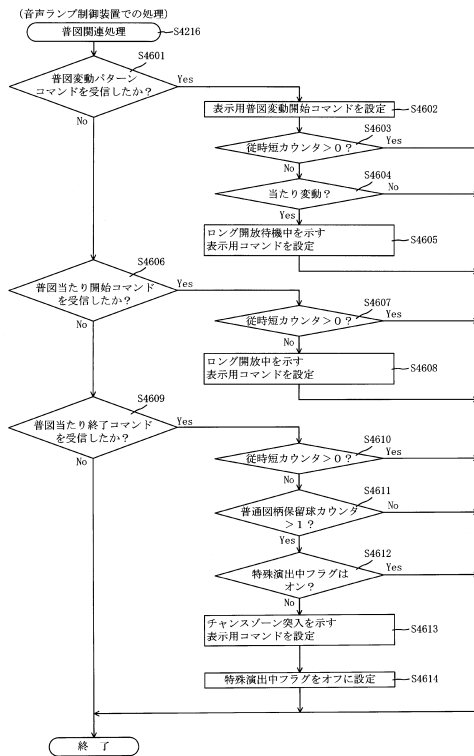
【 図 6 1 】



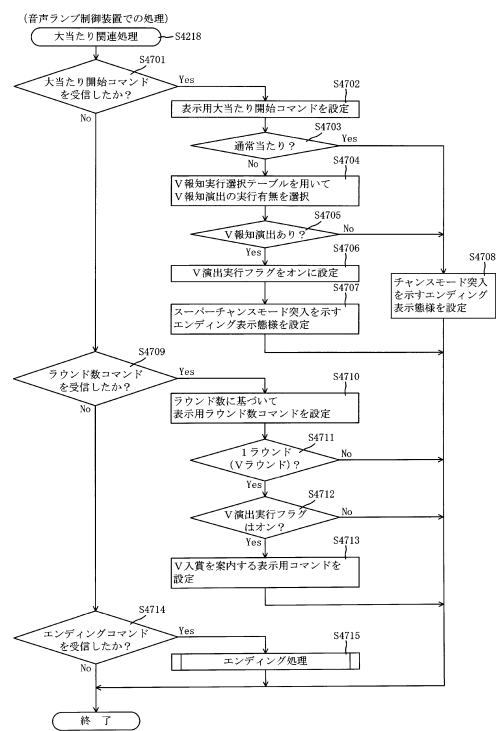
【 図 6 2 】



【図 6 3】



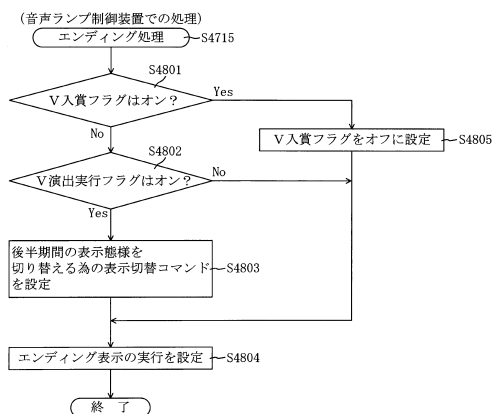
【図 6 4】



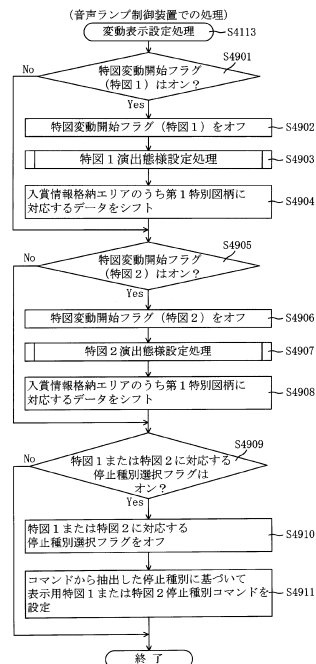
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

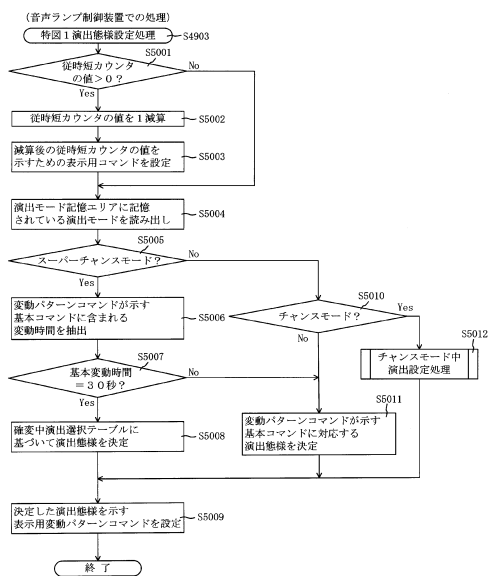


30

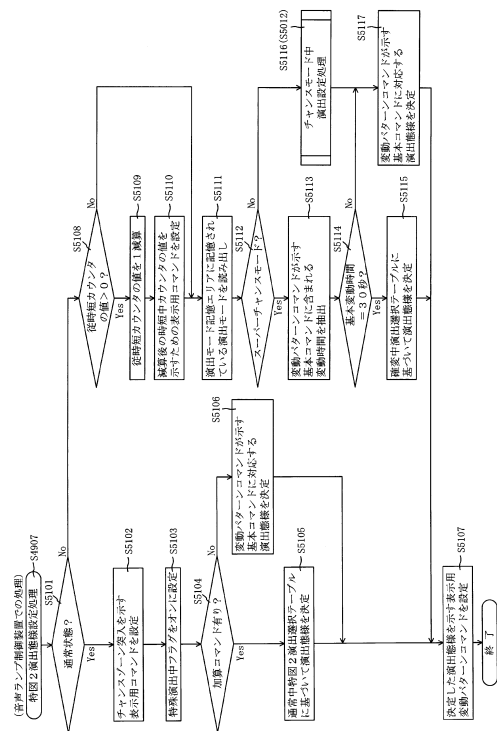
40

50

【図 67】



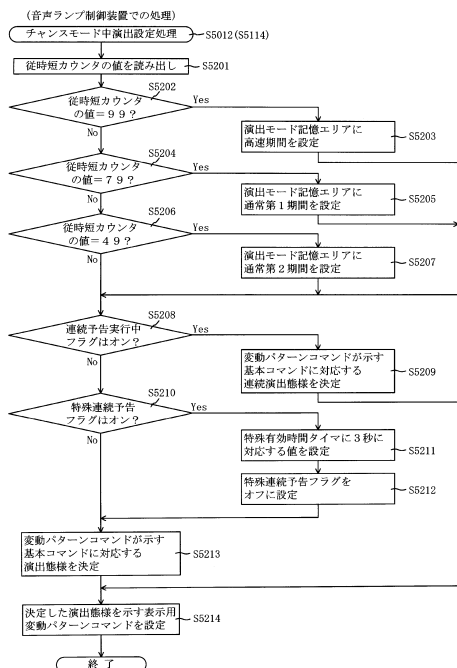
【図 68】



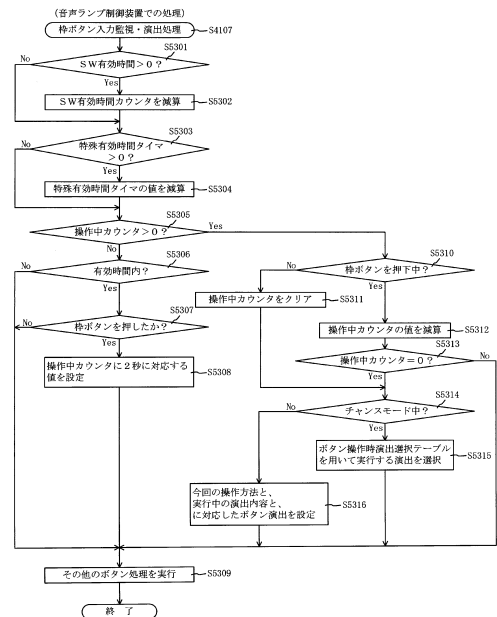
10

20

【図 69】



【図 70】



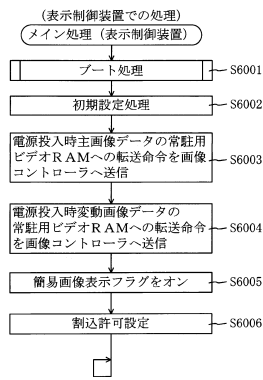
30

40

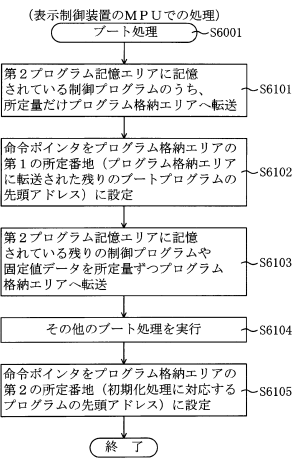
50



【図 7 1】



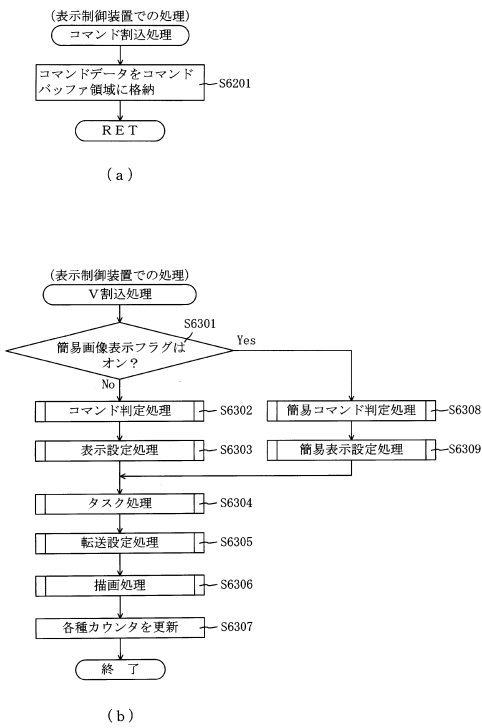
【図 7 2】



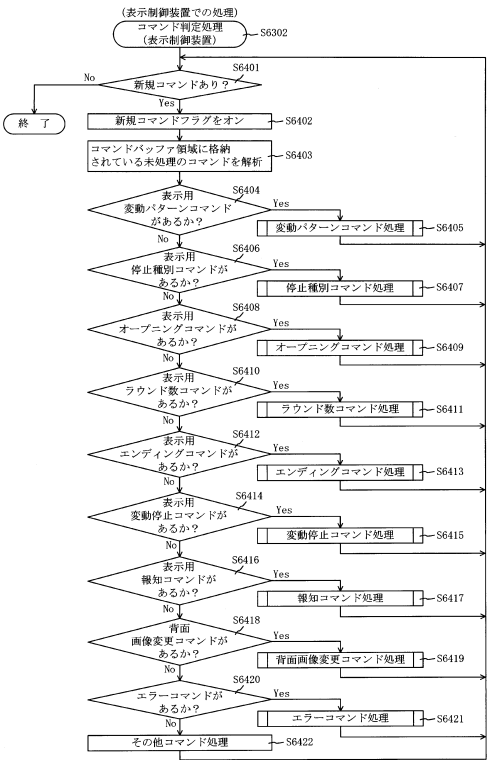
10

20

【図 7 3】



【図 7 4】

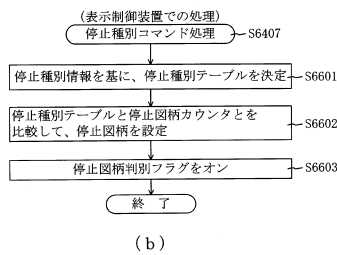
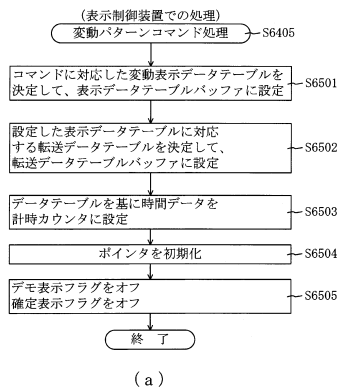


30

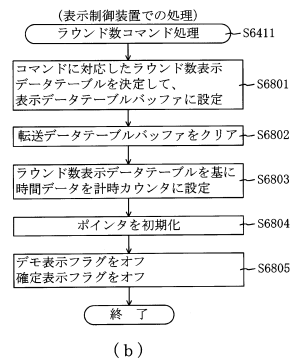
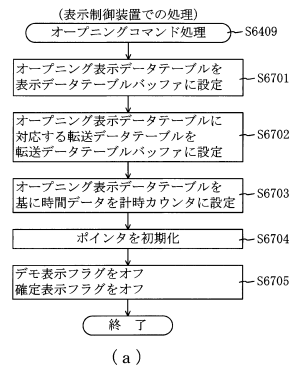
40

50

【図 75】



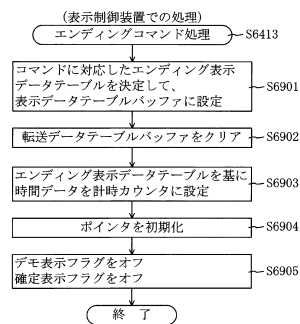
【図 76】



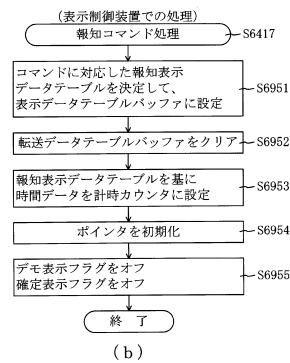
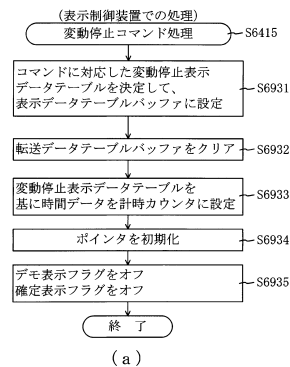
10

20

【図 77】



【図 78】

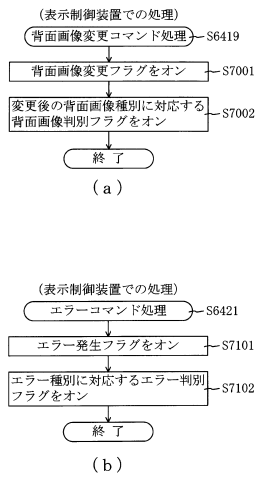


30

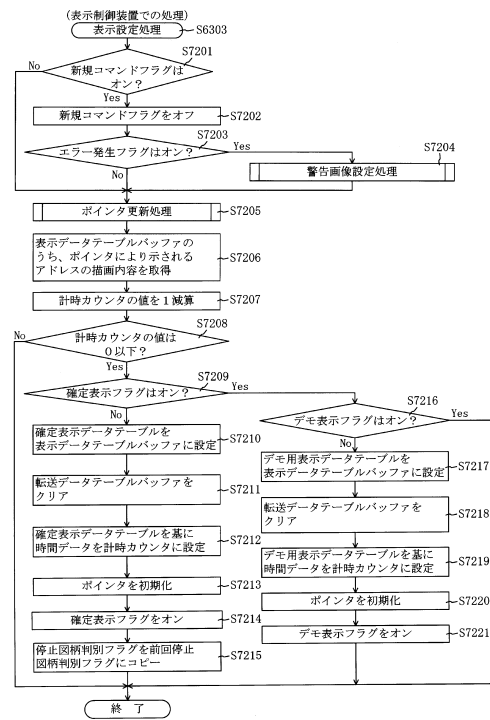
40

50

【図 79】



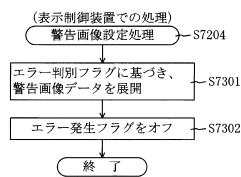
【図 80】



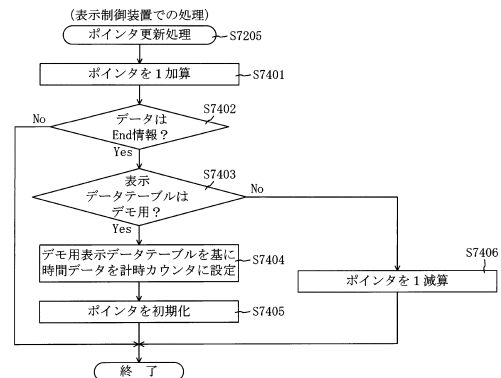
10

20

【図 81】



【図 82】

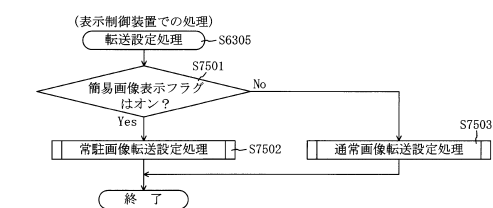


30

40

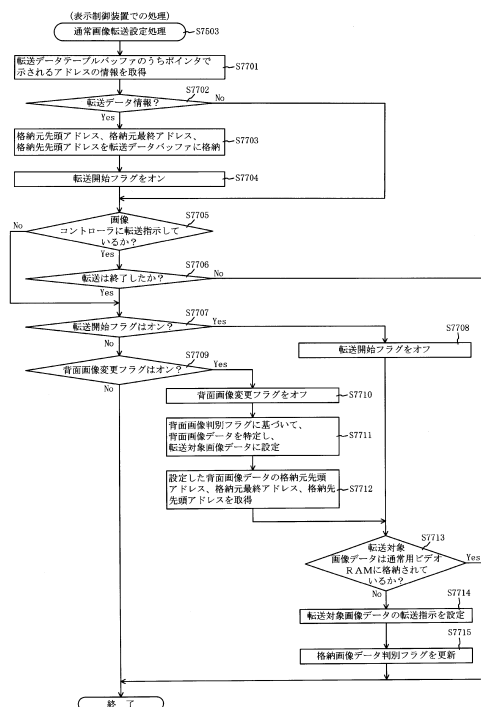
50

【 図 8 3 】



(a)

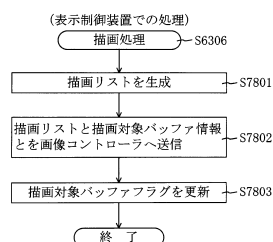
【 図 8 4 】



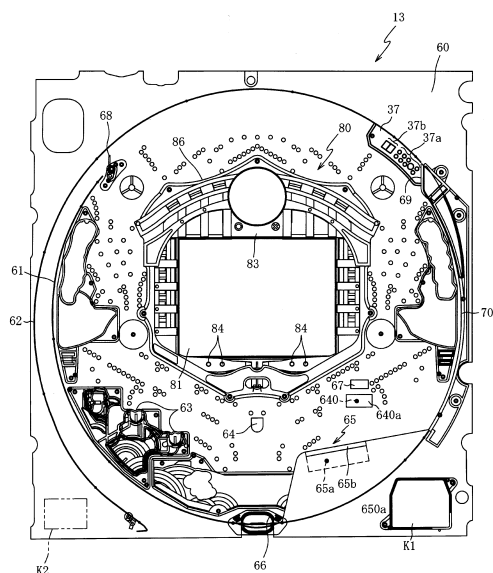
10

20

【 図 8 5 】



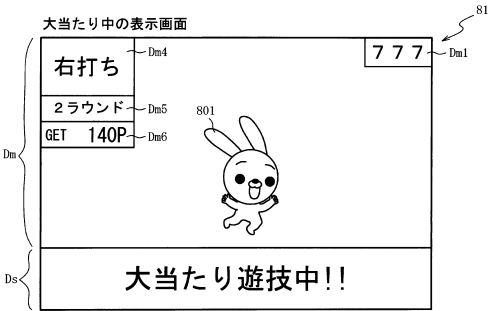
【 図 8 6 】



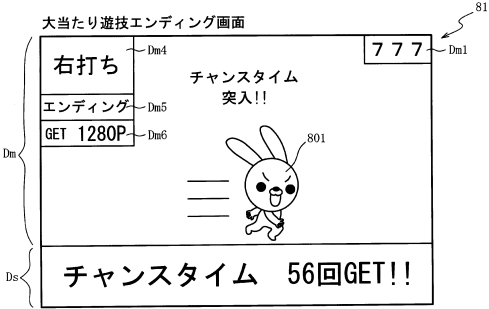
30

40

【 図 8 7 】

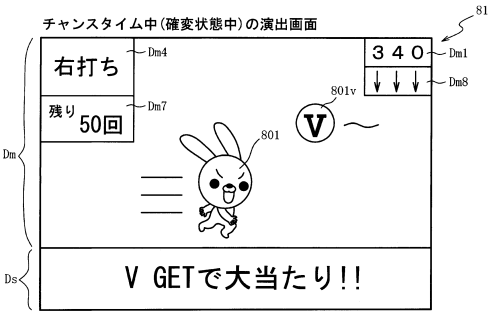


( a )

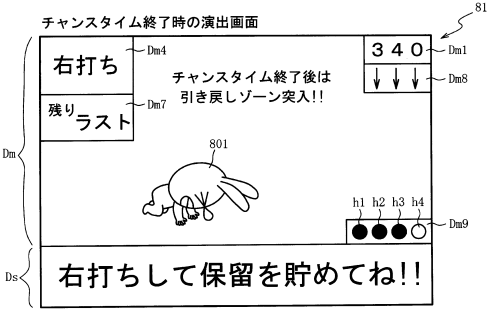


( b )

【 図 8 8 】

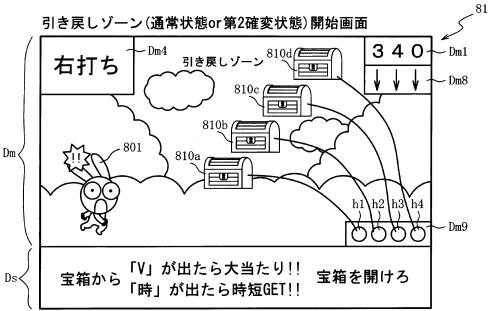


( a )

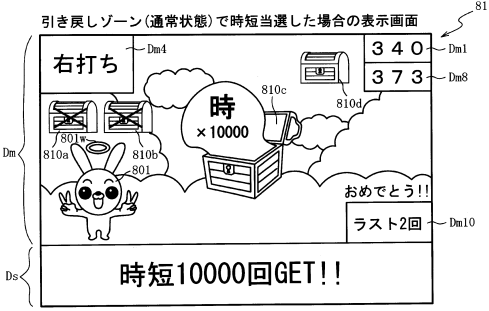


( b )

【 図 8 9 】

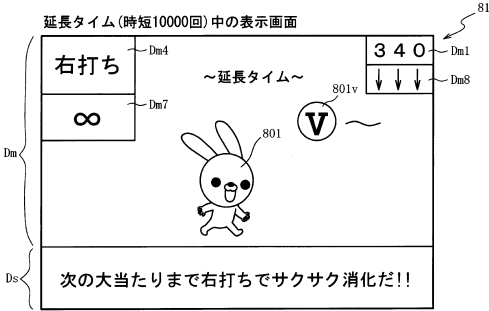


( a )

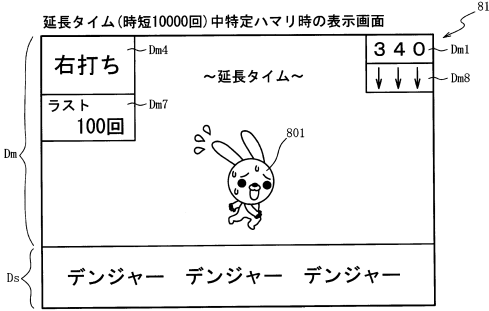


( b )

【 図 9 0 】



( a )



( b )

10

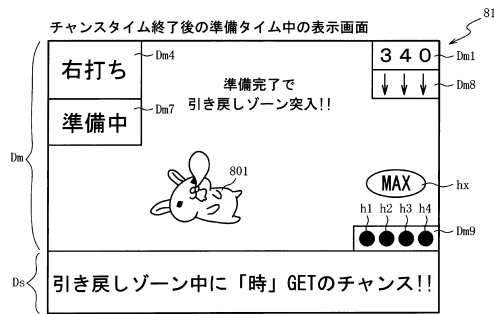
20

30

40

50

【 図 9 1 】



【 図 9 2 】

引き戻しモードのモード種別説明		
モード種別	背景	モード内容
モードA	天国	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性極大
モードB	夜	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性大
モードC	夕	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性中
モードD	昼	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性小

(a)

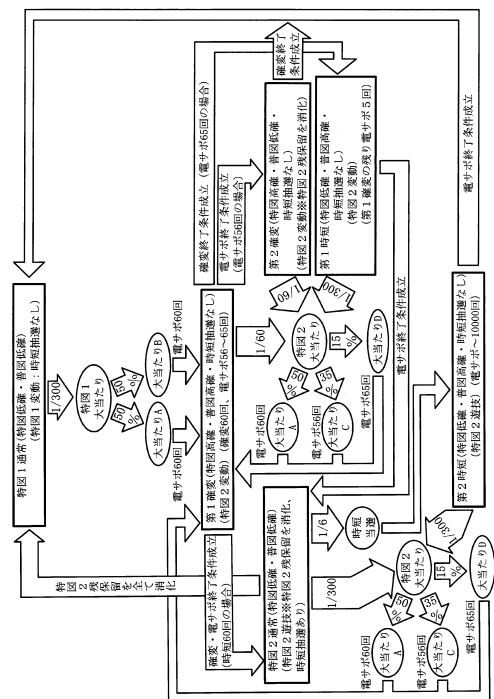
引き戻しモード中の示唆態様説明		
示唆態別	表示態様	示唆内容
示唆 A	金宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選可能性大
示唆 B	デカ宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選可能性中
示唆 C	天使の輪	通常状態示唆大
示唆 D	チャンス文字	通常状態示唆中

(b)

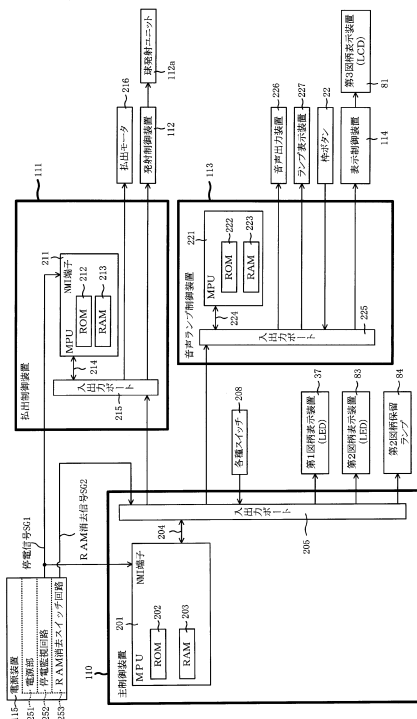
10

20

【 図 9 3 】



【 図 9 4 】

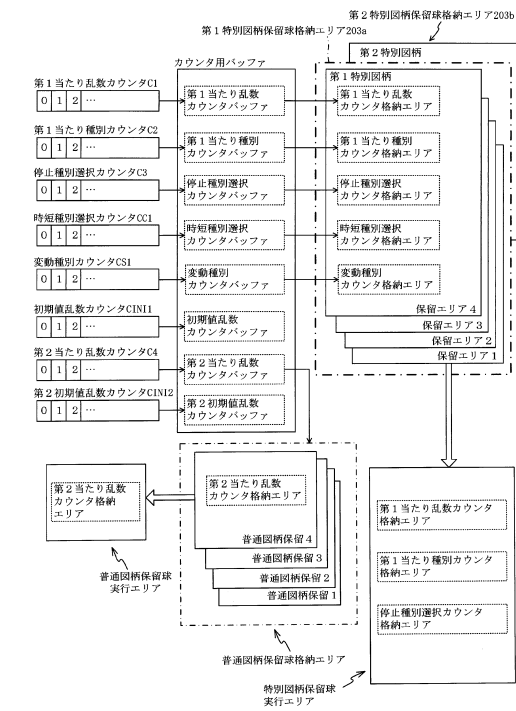


30

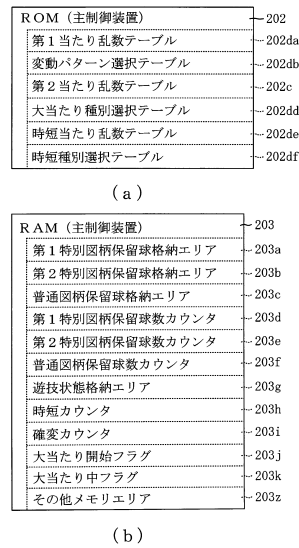
40

50

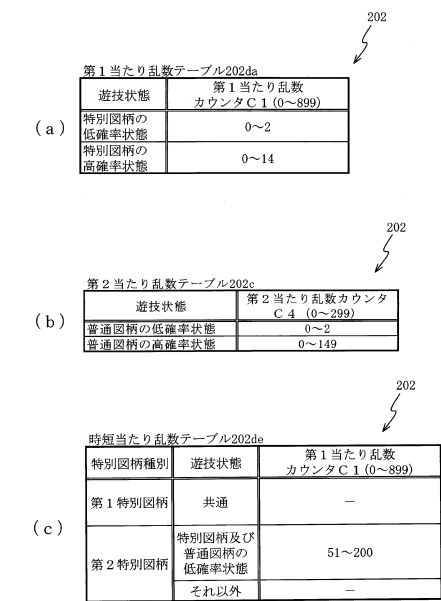
【図 9 5】



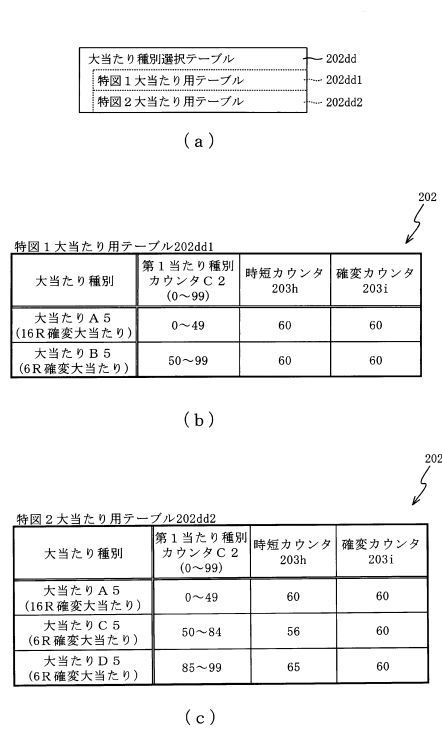
【図 9 6】



【図 9 7】



【図 9 8】



10

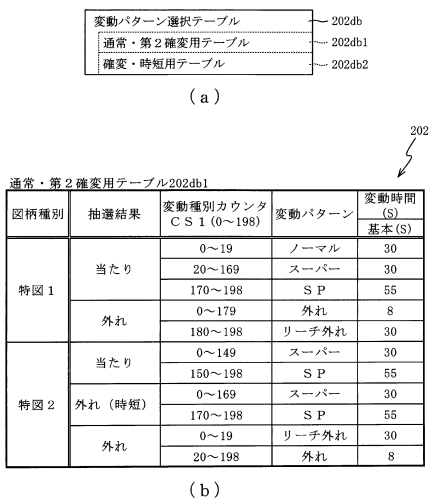
20

30

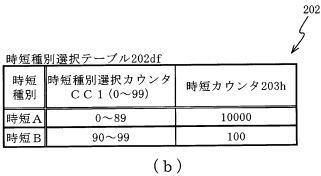
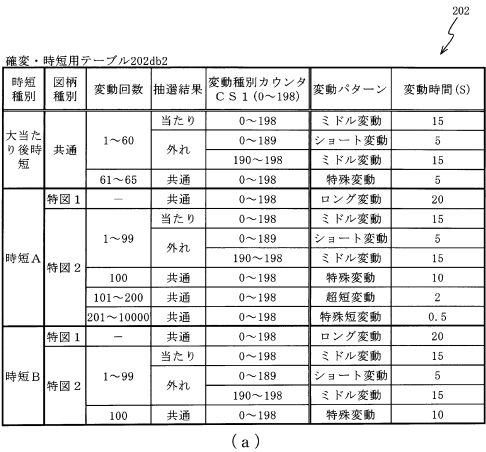
40

50

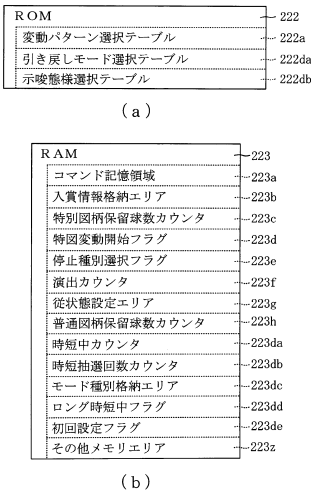
【図 99】



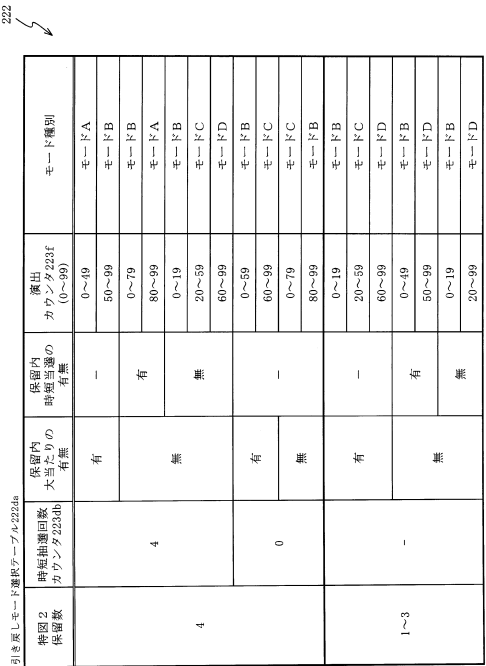
【図 100】



【図 101】



【図 102】



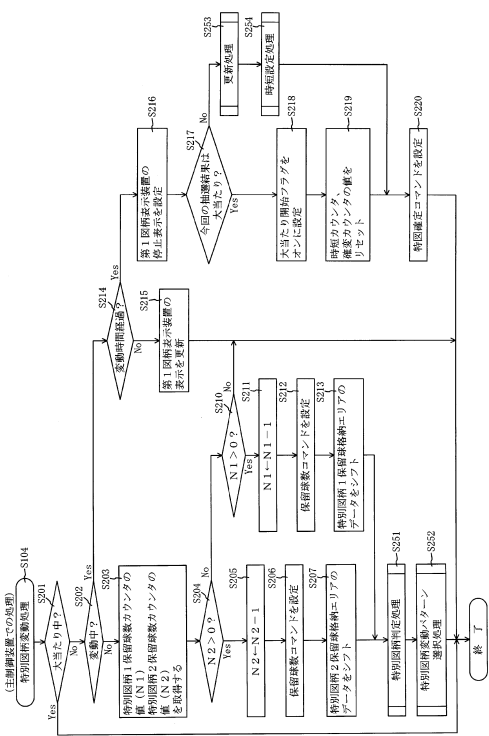


【図 103】

示唆態選択テーブル222db

モード種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	示唆態様
モード A	当たり	0~79	示唆 B
		80~99	示唆 A
	外れ (時短)	0~89	示唆 B
		90~99	示唆 A
モード B	外れ	0~99	—
	当たり	0~39	示唆 B
		40~99	—
	外れ (時短)	0~29	示唆 A
モード C		30~99	示唆 B
	外れ	0~9	示唆 B
		10~99	—
	当たり	0~19	示唆 B
モード D		20~99	—
	外れ (時短)	0~39	示唆 B
		40~99	示唆 D
	外れ	0~19	示唆 D
モード E		20~99	—
	当たり	0~9	示唆 B
		10~99	—
	外れ (時短)	0~19	示唆 B
モード F		20~99	—
	外れ	0~9	示唆 C
モード G		10~99	—
	外れ	10~99	—

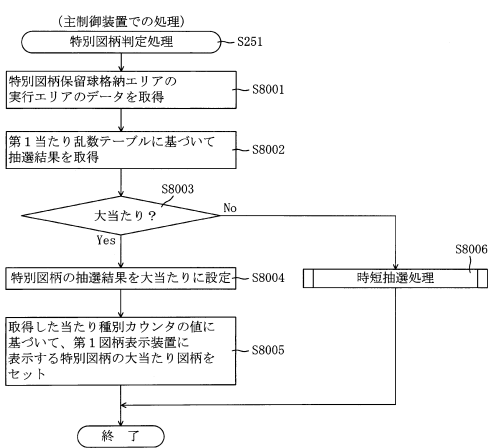
【図 104】



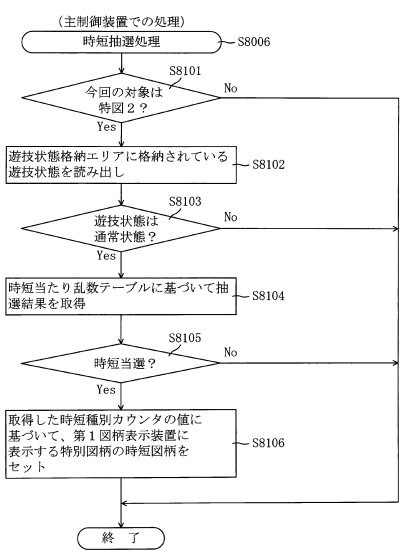
10

20

【図 105】



【図 106】

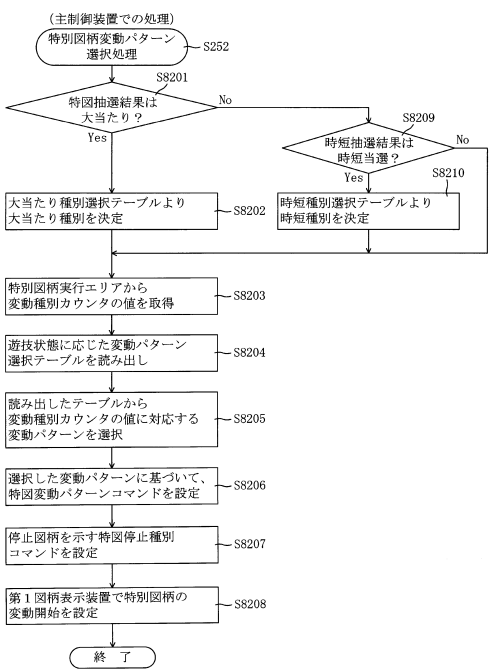


30

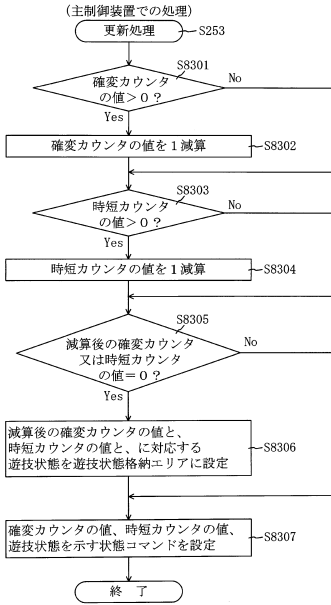
40

50

【図 107】



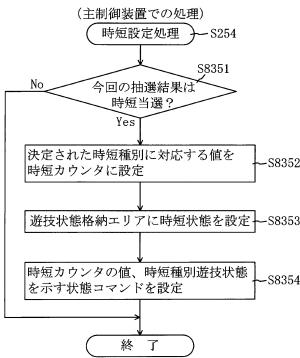
【図 108】



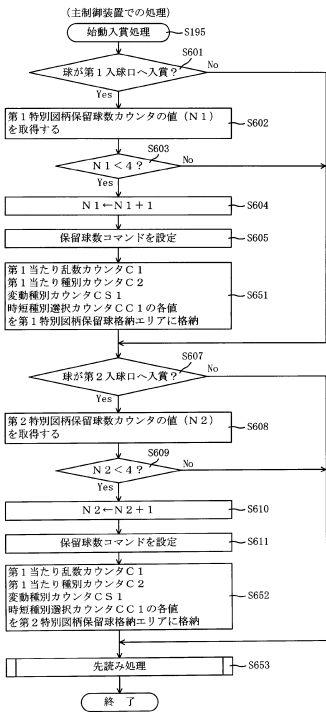
10

20

【図 109】



【図 110】

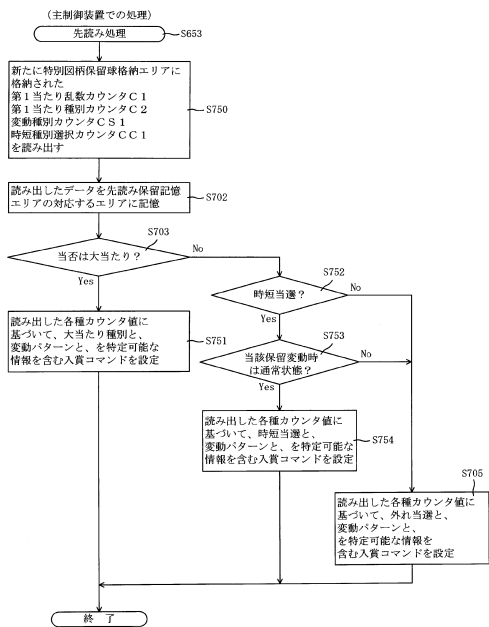


30

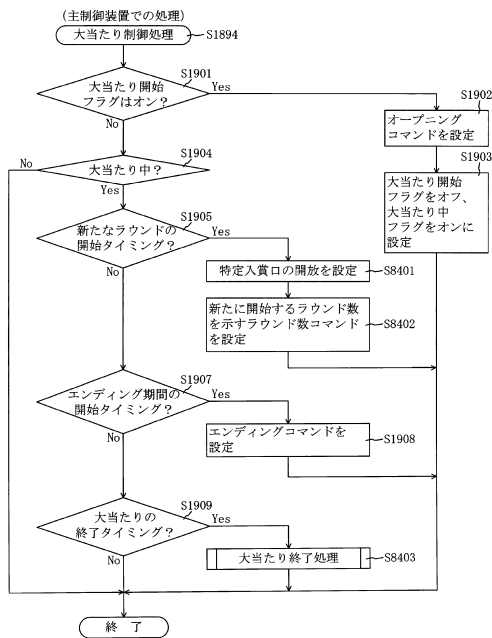
40

50

【図 1 1 1】



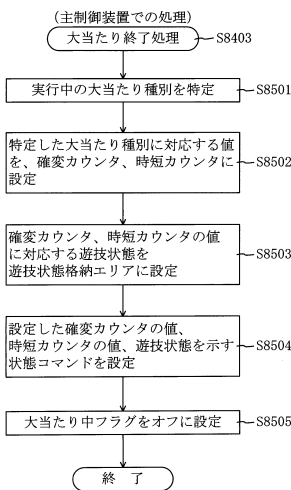
【図 1 1 2】



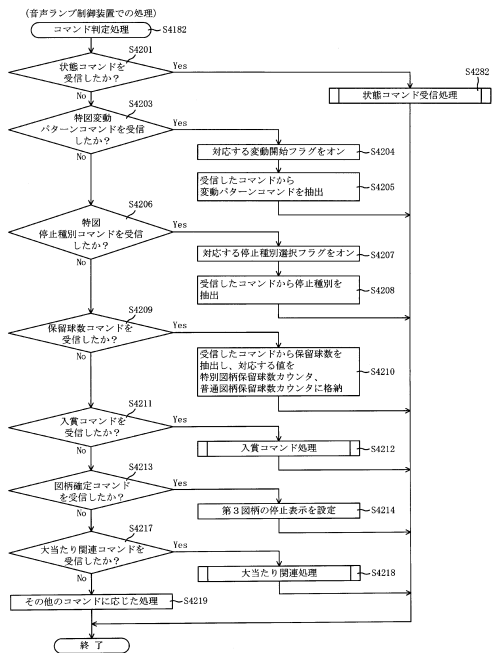
10

20

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

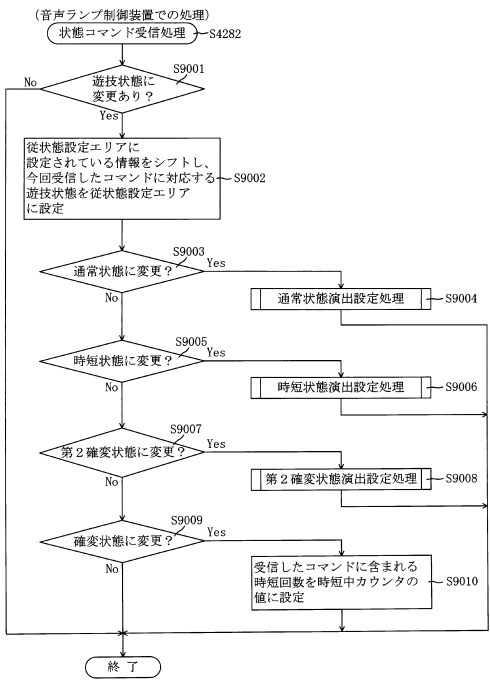


30

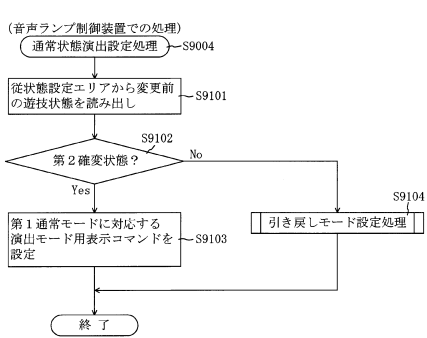
40

50

【図 1 1 5】



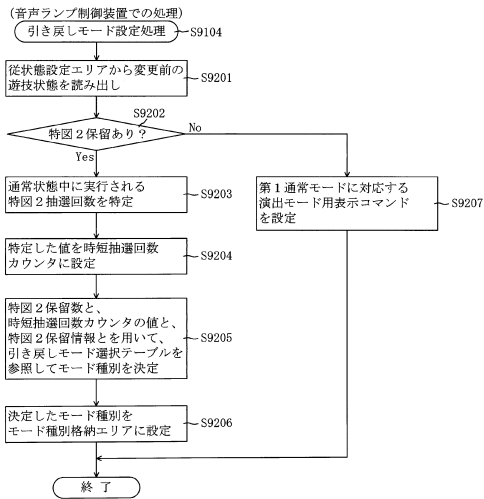
【図 1 1 6】



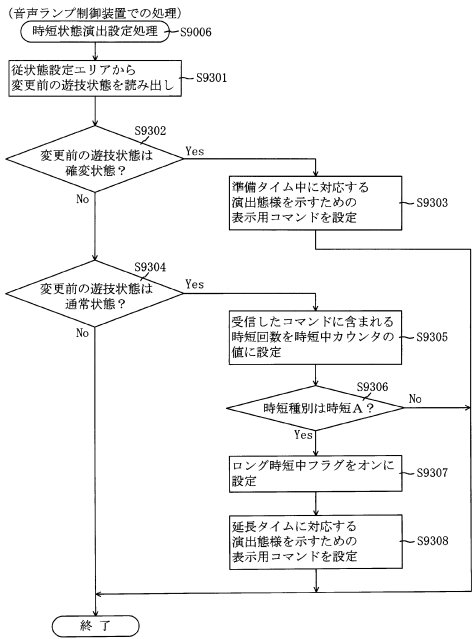
10

20

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

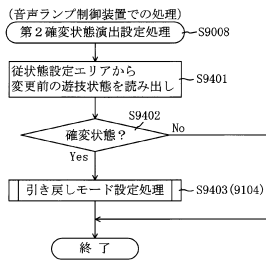


30

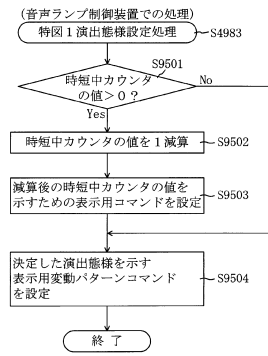
40

50

【 図 1 1 9 】



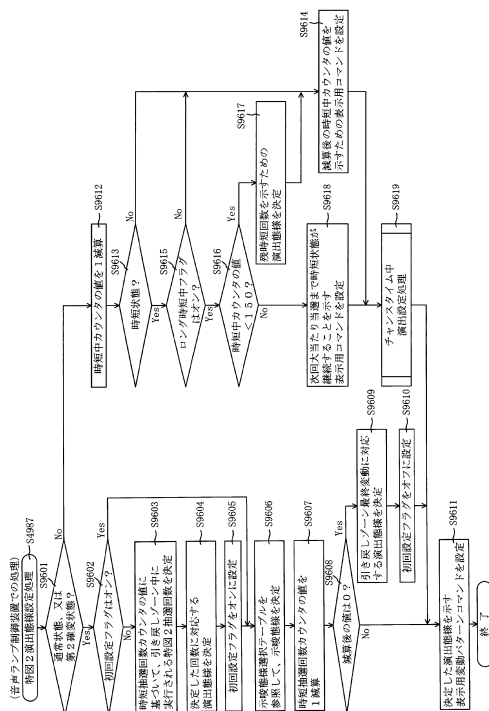
【 図 1 2 0 】



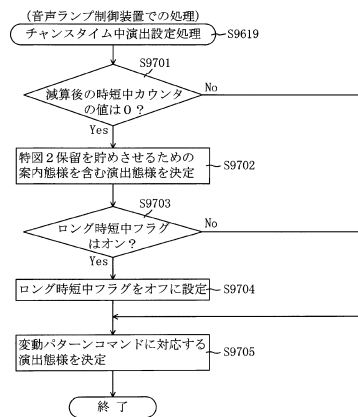
10

20

【 図 1 2 1 】



【 図 1 2 2 】

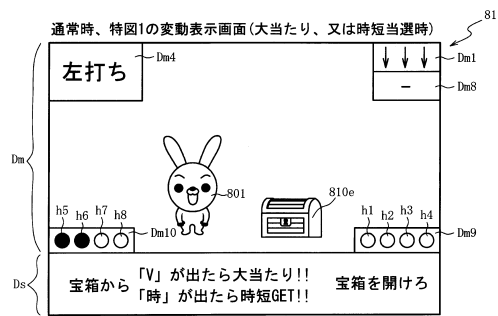


30

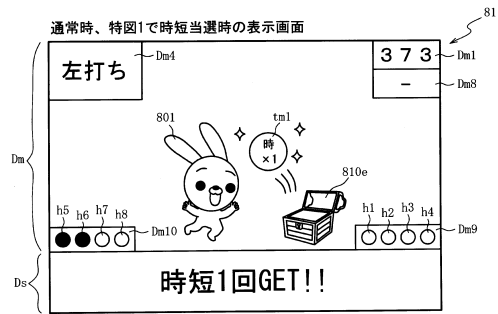
40

50

【図 1 2 3】

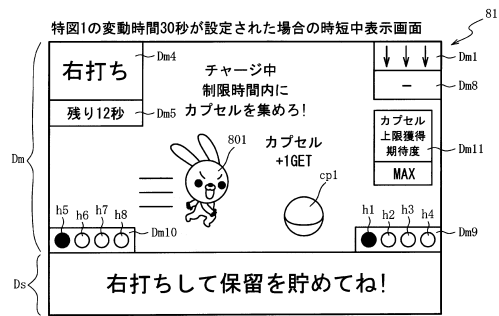


(a)

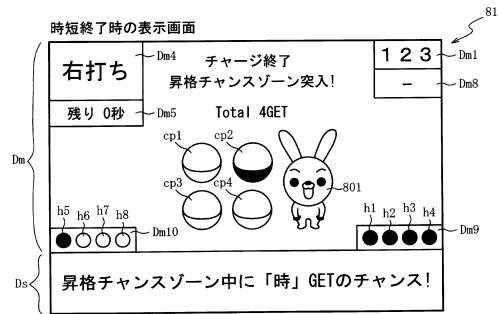


(b)

【図 1 2 4】

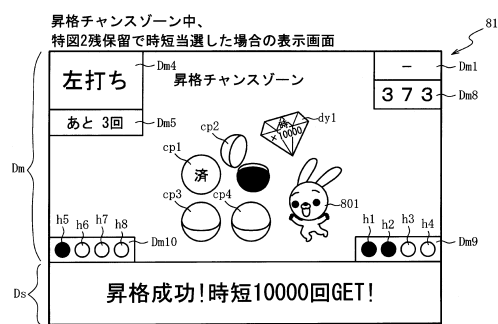


(a)



(b)

【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

時短当たり乱数テーブル202dae

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC 1 (0~899)
第1特別図柄	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	51~54
	それ以外	—
第2特別図柄	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	51~200
	それ以外	—

(a)

時短種別選択テーブル202daf

特図 種別	時短 種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	時短カウンタ203h
第1特別図柄	時短C	0~99	1
	時短A	0~89	10000
第2特別図柄	時短B	90~99	100

(b)

10

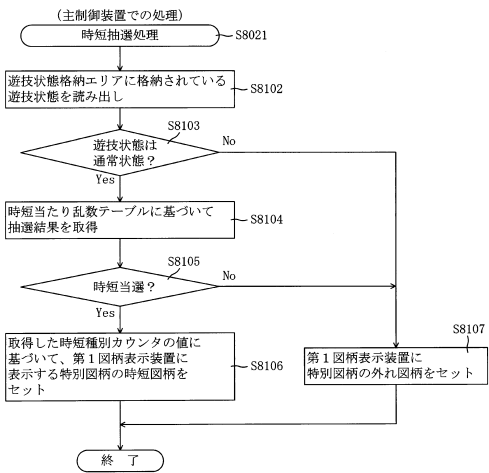
20

30

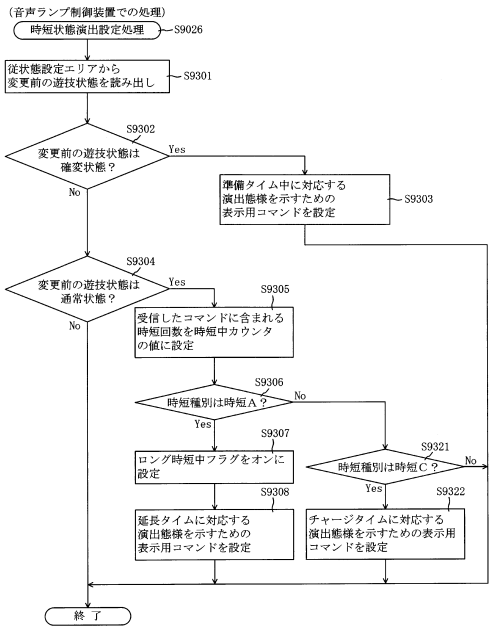
40

50

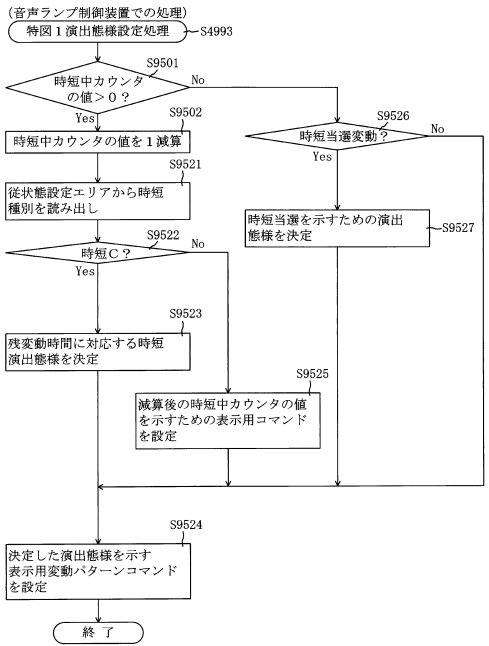
【図 1 2 7】



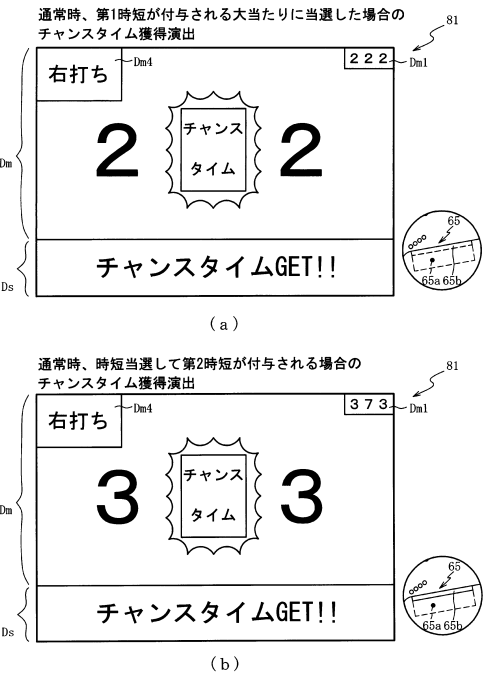
【図 1 2 8】



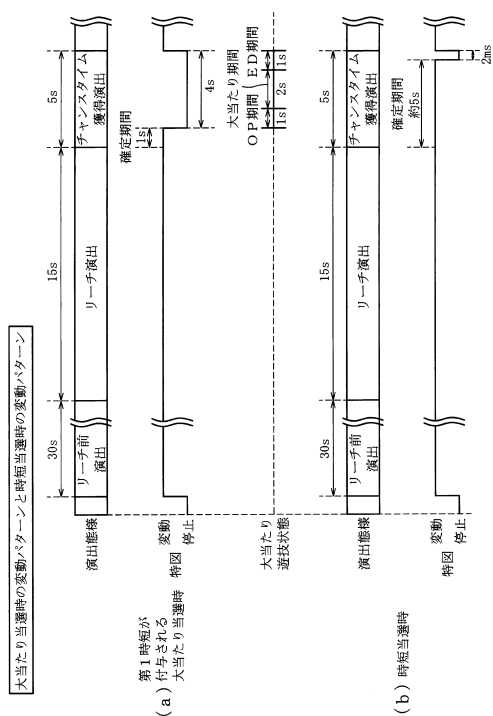
【図 1 2 9】



【図 1 3 0】



【 ㊦ 1 3 1 】



【 ㊦ 1 3 2 】

202  
↓

時短当たり乱数テーブル202dbe

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1(0~899)
共通	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	51~54
	それ以外	—

(a)

大当たり種別	当選時の遊技状態	第1当たり種別 カウンタC 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりA 5b (16R確変大当たり)	第1時短	0~49	100	60
	第2時短	0~24	200	60
		25~49	10000	60
	それ以外	0~49	60	60
大当たりB 5b (2R時短大当たり)	第1時短	50~74	100	0
		75~79	200	0
	第2時短	50~94	200	0
		95~99	10000	0
	それ以外	50~64	50	0
		65~84	200	0
		85~99	10000	0

(b)

10

20

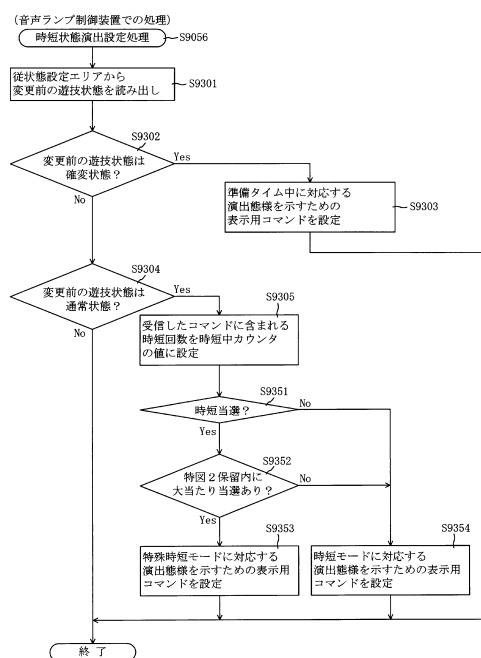
【 図 1 3 3 】

202

時短種別選択テーブル202dbf

特図 種別	時短 種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	時短カウンタ203h
共通	時短 A b	0~29	50
	時短 B b	30~59	200
	時短 C b	60~99	10000

【 図 1 3 4 】

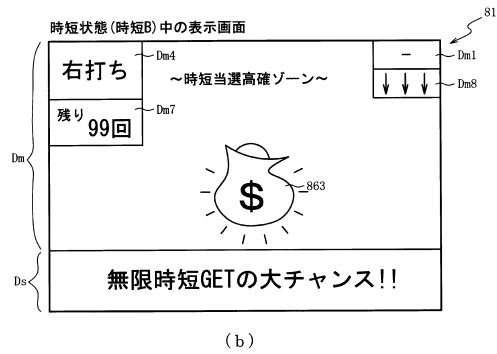
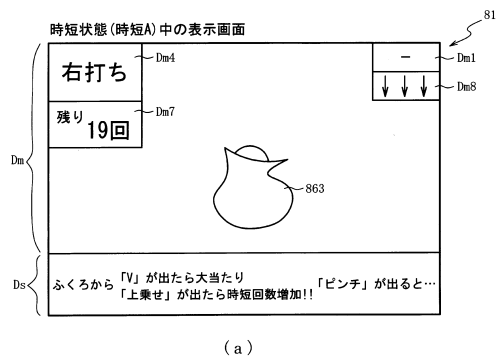


30

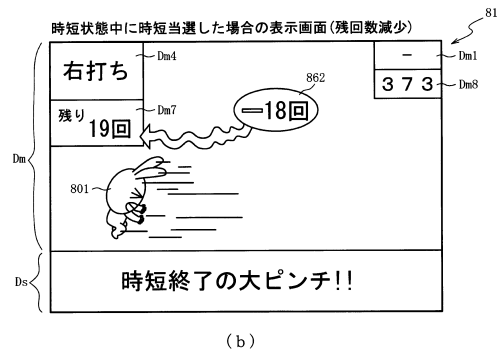
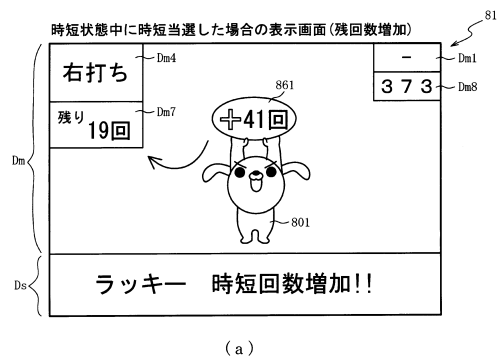
40



【図 1 3 5】



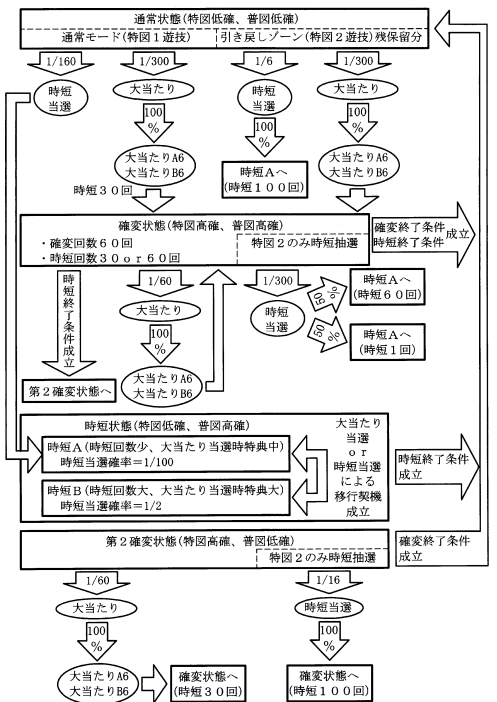
【図 1 3 6】



10

20

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

202

時短当たり乱数テーブル202ee

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)
第1特別図柄	通常状態	51~54
	それ以外	—
第2特別図柄	通常状態	51~200
	確変状態	51~53
	時短A状態	51~59
	時短B状態	51~500
	それ以外	51~100

(a)

202

時短種別選択テーブル202ef

特別図柄種別	当選時の 遊技状態	時短 種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	時短カウンタ203h
共通	確変状態	時短A	0~49	60
		時短B	50~99	1
	時短A状態	時短A	0~29	30
		時短B	30~99	100
	時短B状態	時短B	0~79	10000
		時短A	80~99	1
それ以外	時短A	0~99	100	

(b)

30

40

50

【図 1 3 9】

202

当選時の遊技状態	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
通常状態 第2確変状態	大当たりA6 (16R確変大当たり)	0~49	30	60
	大当たりB6 (6R確変大当たり)	50~99	30	60
時短A状態	大当たりA6 (16R確変大当たり)	0~49	60	60
	大当たりB6 (6R確変大当たり)	50~99	30	60
時短B状態	大当たりA6 (16R確変大当たり)	0~49	10000	60
	大当たりB6 (6R確変大当たり)	50~99	10000	60
確変状態	大当たりA6 (16R確変大当たり)	0~49	60	60
	大当たりB6 (6R確変大当たり)	50~99	30	60

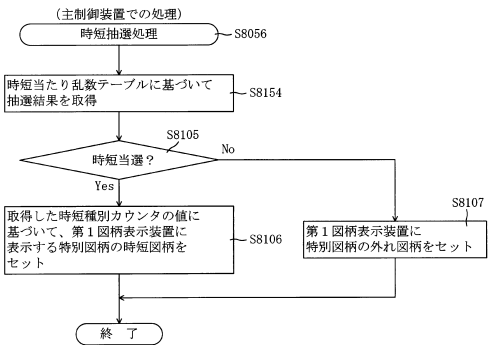
【図 1 4 0】



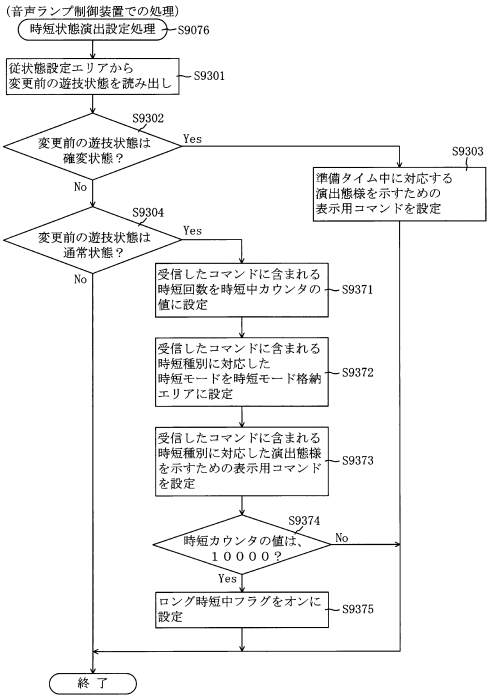
10

20

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】



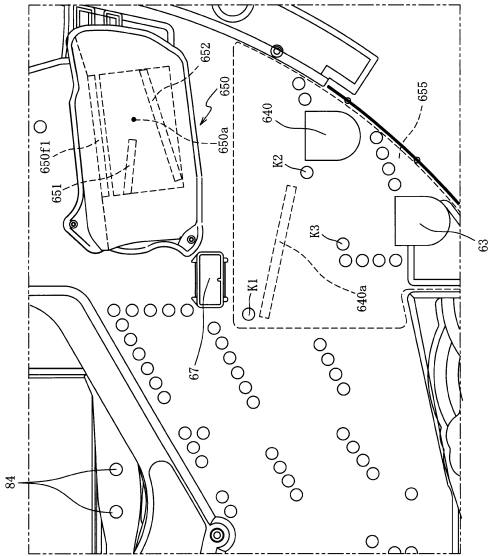
30

40

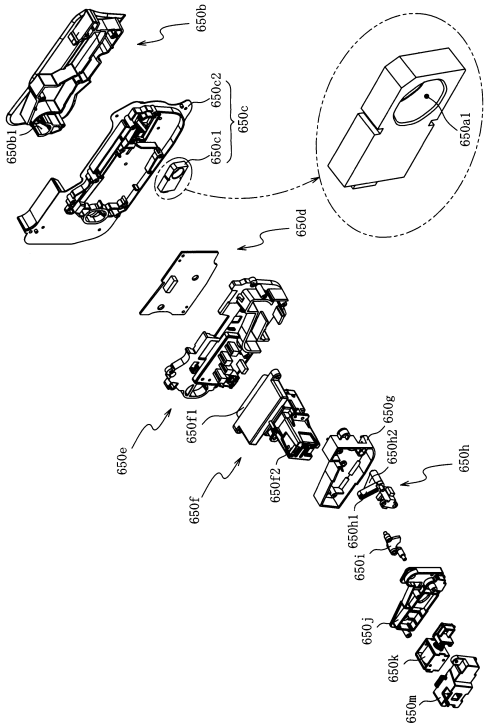
50



【図 1 4 7】



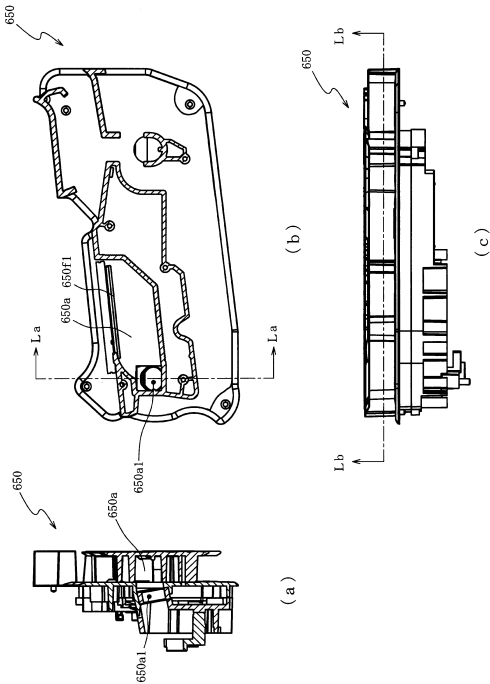
【図 1 4 8】



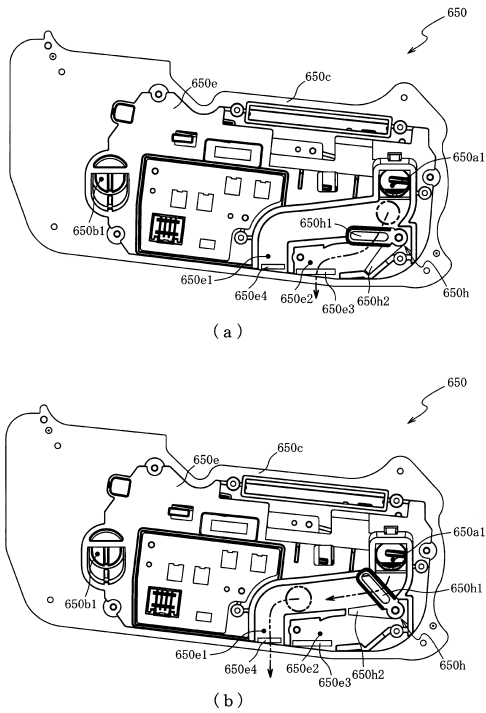
10

20

【図 1 4 9】



【図 1 5 0】

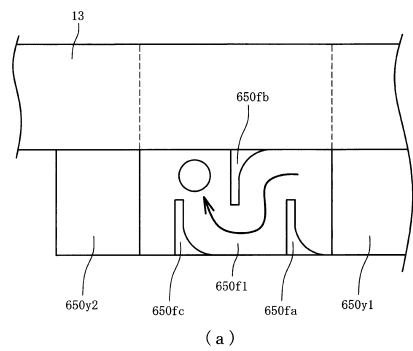


30

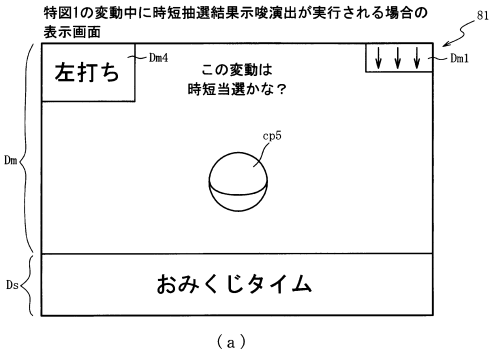
40

50

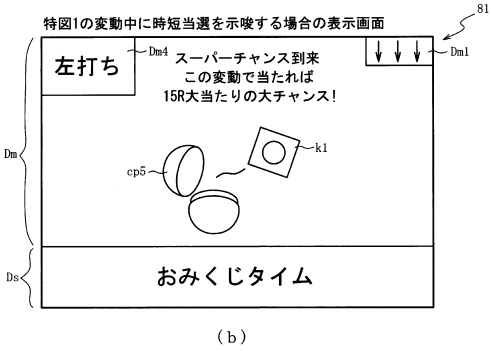
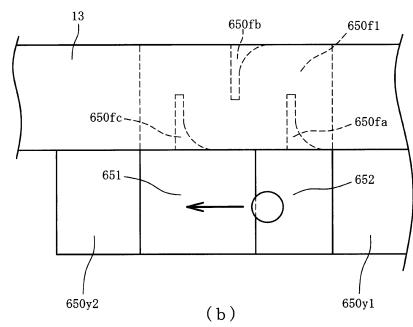
【 図 1 5 1 】



【 図 1 5 2 】

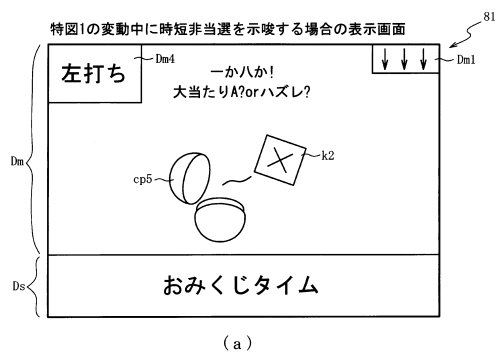


10

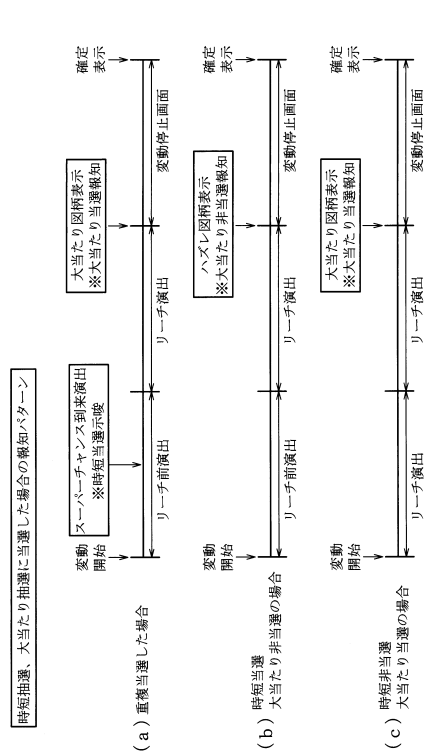


20

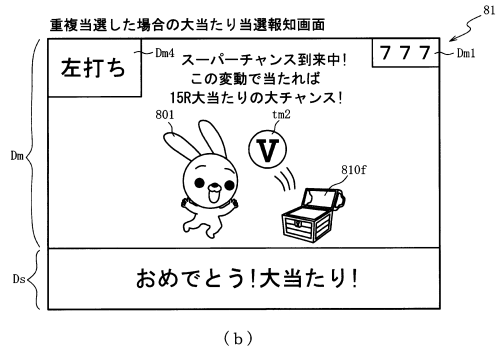
【 図 1 5 3 】



【 図 1 5 4 】



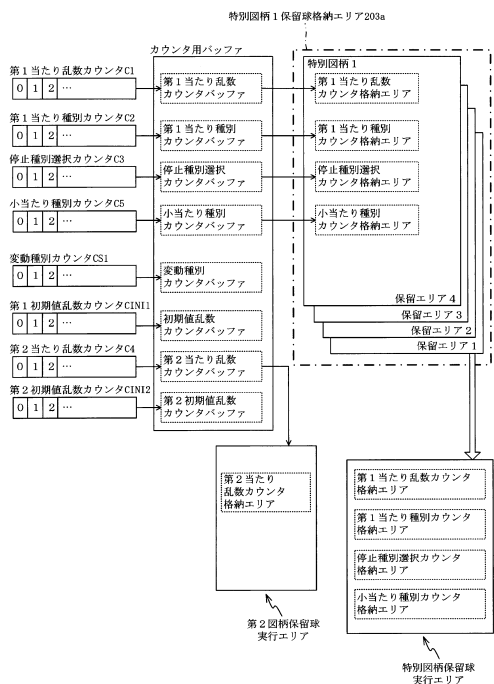
30



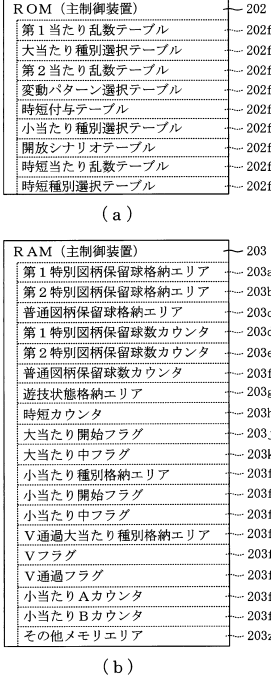
40

50

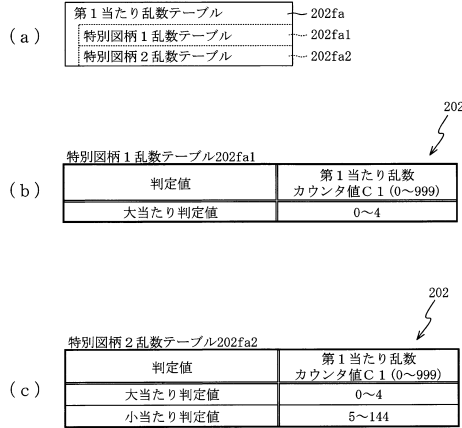
【図 1 5 5】



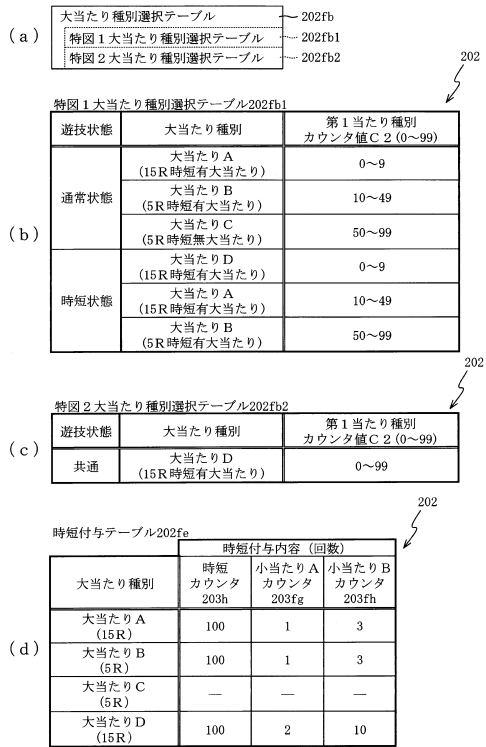
【図 1 5 6】



【図 1 5 7】



【図 1 5 8】



10

20

30

40

50

【図 1 5 9】

小当たり種別選択テーブル202ff

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値C 5 (0~99)
小当たり A (V 通過時大当たり A)	0~89
小当たり B (V 通過時大当たり B)	90~99

【図 1 6 0】

( a )

変動パターン選択テーブル	202fd
通常用変動パターンテーブル	202fd1
時短用変動パターンテーブル	202fd2

( b )

通常用変動パターンテーブル202fd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特 1	外れ	短外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
		スペシャルリーチ (140秒)	190~198
特 2	外れ	ロング外れ (180秒)	0~198
	大当たり 小当たり	ロング当たり (180秒)	0~198

【図 1 6 1】

時短用変動パターンテーブル202fd2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特 1	1~4	外れ	短外れ (2秒)	0~198
		大当たり	短大当たり (2秒)	0~198
	5~	外れ	外れ (20秒)	0~198
		大当たり	当たり (20秒)	0~198
特 2	1~	外れ	中外れ (30秒)	0~198
		小当たり	短小当たり (10秒)	0~160
			中小当たり (30秒)	161~198
			中大当たり (30秒)	0~198

【図 1 6 2】

( a )

時短当たり乱数テーブル202fh

特別図柄種別	遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~999)
共通	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	3, 4, 140~287
	それ以外	—

( b )

時短種別選択テーブル202fi

時短 種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	時短カウンタ203h
時短 A	0~99	1

10

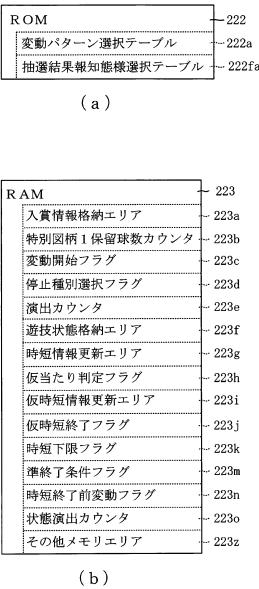
20

30

40

50

【図 1 6 3】

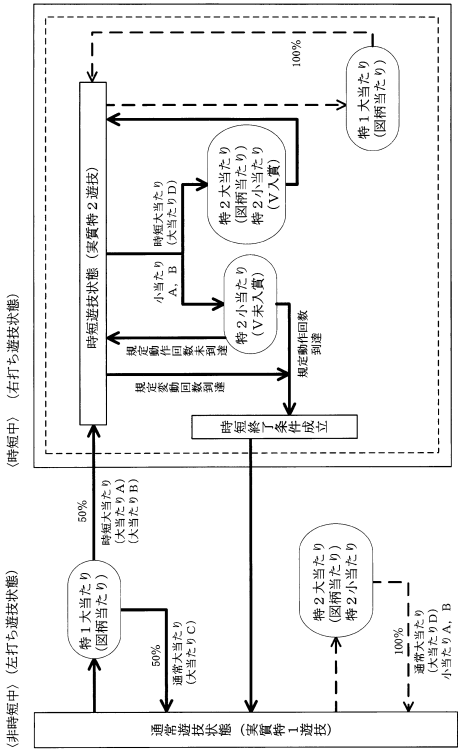


【図 1 6 4】

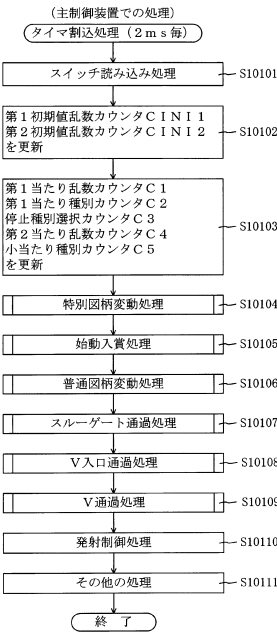
抽選結果報知態様選択テーブル 222fa

遊技状態	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	報知態様
通常状態	大当たり A	0~64	時短当選示唆+大当たり当選報知
		65~79	時短非当選示唆+大当たり非当選報知
		80~99	大当たり当選報知
	大当たり B, C	0~4	時短当選示唆+大当たり当選報知
		5~99	大当たり当選報知
		0~98	大当たり非当選報知
時短状態	大当たり A, D	99	時短非当選示唆+大当たり非当選報知
		0~89	時短当選示唆+大当たり当選報知
		90~99	大当たり当選報知
	大当たり B, C	0~79	時短当選示唆+大当たり当選報知
		80~99	大当たり当選報知
		0~9	時短当選示唆+大当たり非当選報知
	外れ	10~99	大当たり非当選報知

【図 1 6 5】



【図 1 6 6】



10

20

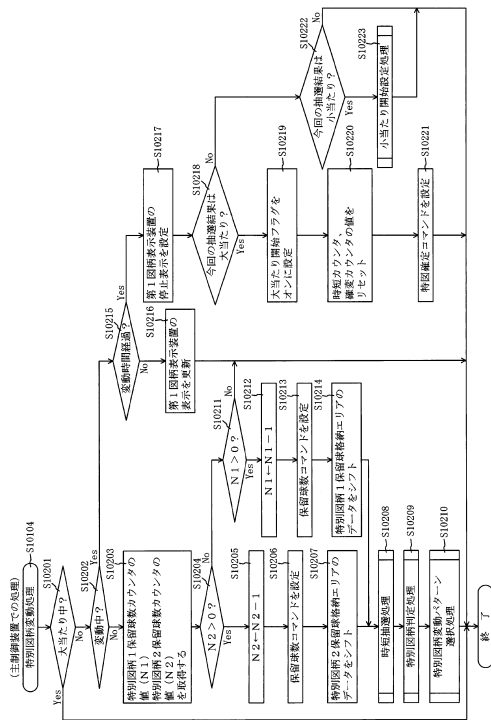
30

40

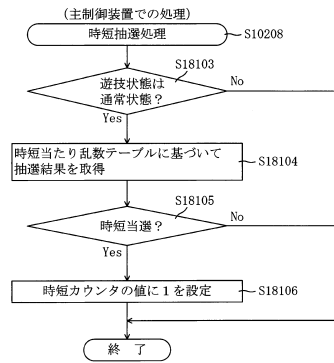
50



【 図 1 6 7 】



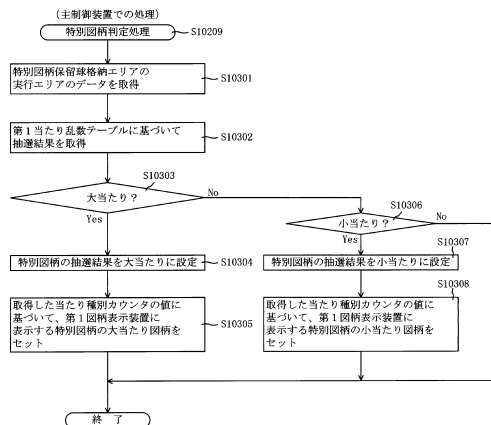
【 図 1 6 8 】



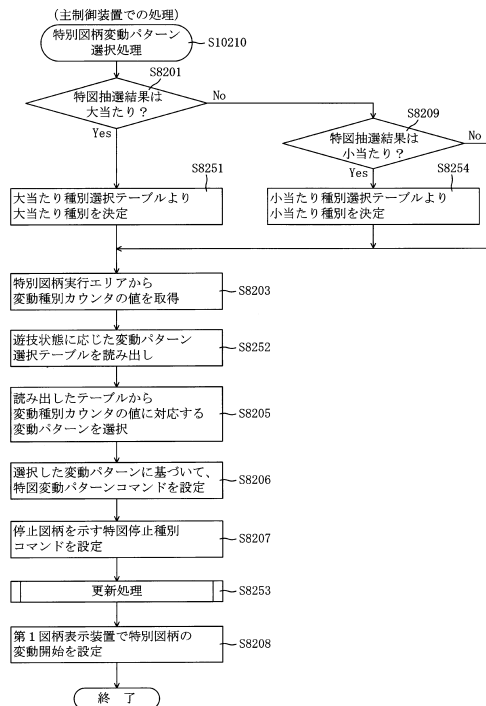
10

20

【 図 1 6 9 】



【 図 1 7 0 】

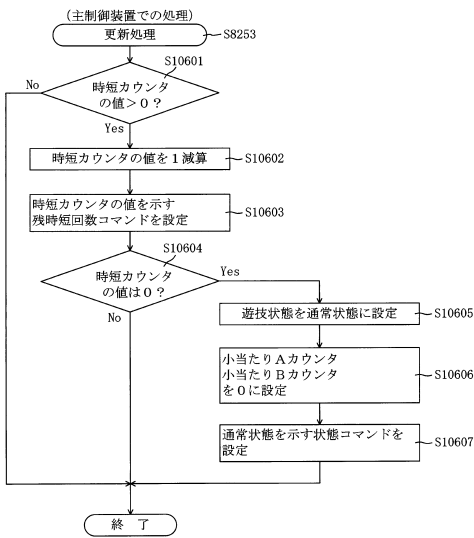


30

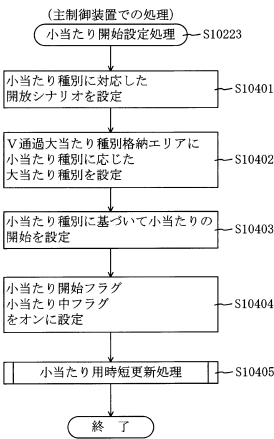
40

50

【図 1 7 1】



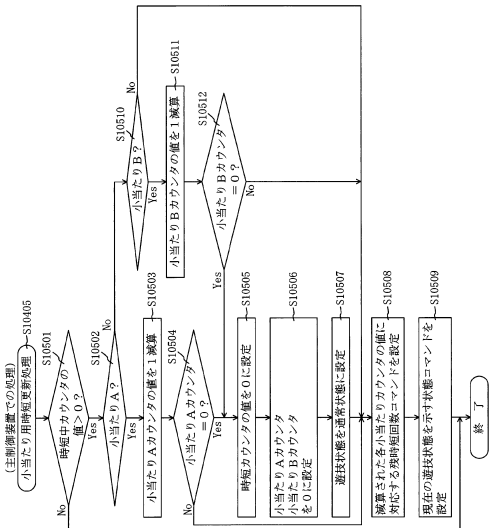
【図 1 7 2】



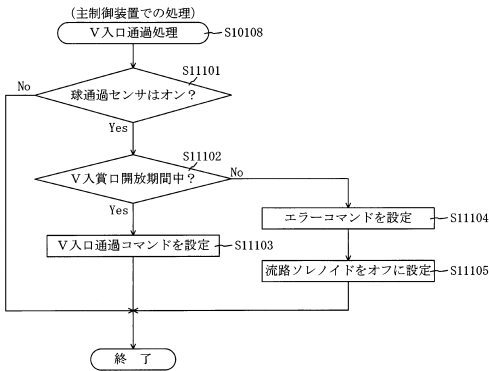
10

20

【図 1 7 3】



【図 1 7 4】

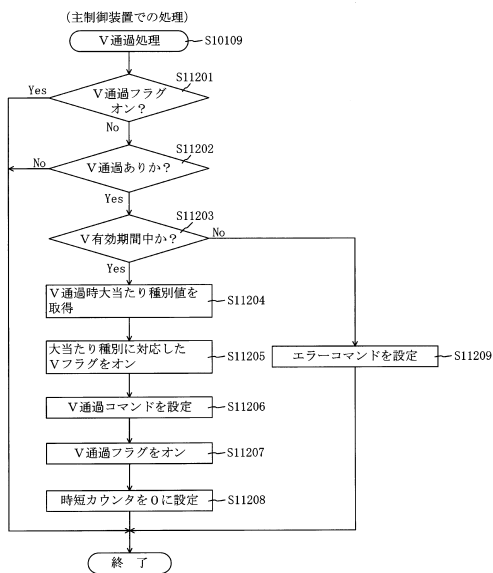


30

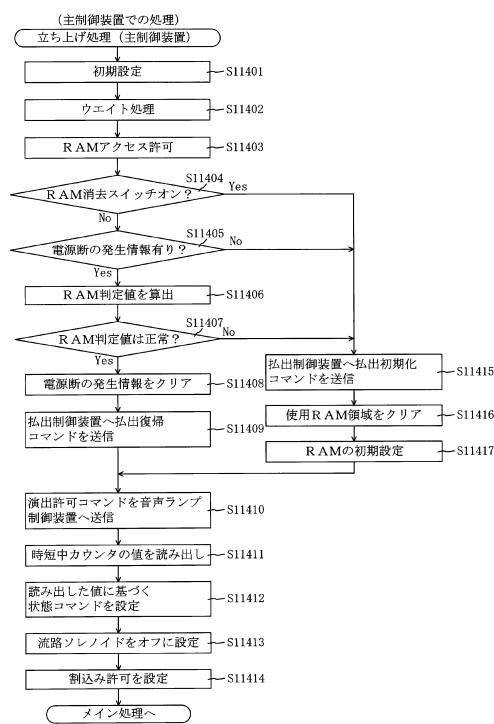
40

50

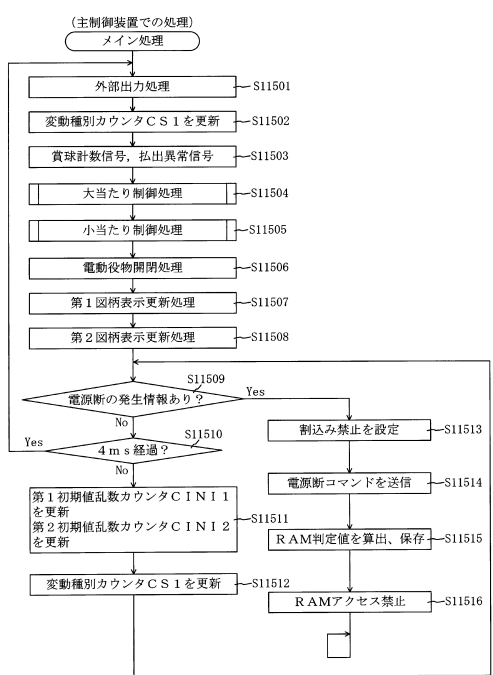
【図 175】



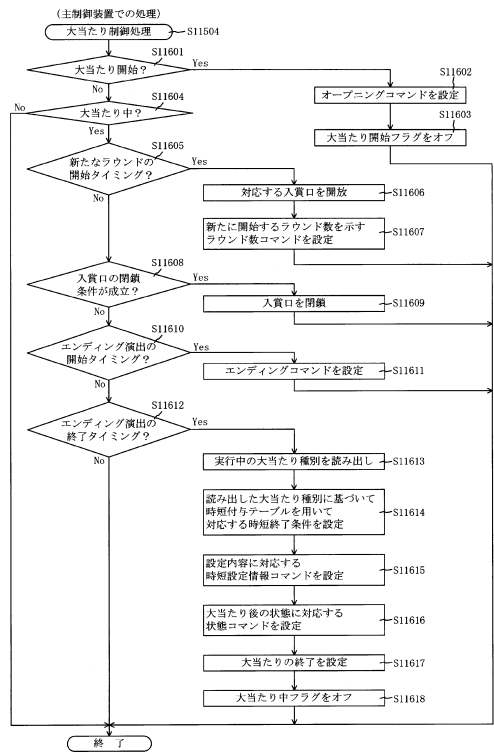
【図 176】



【図 177】



【図 178】



10

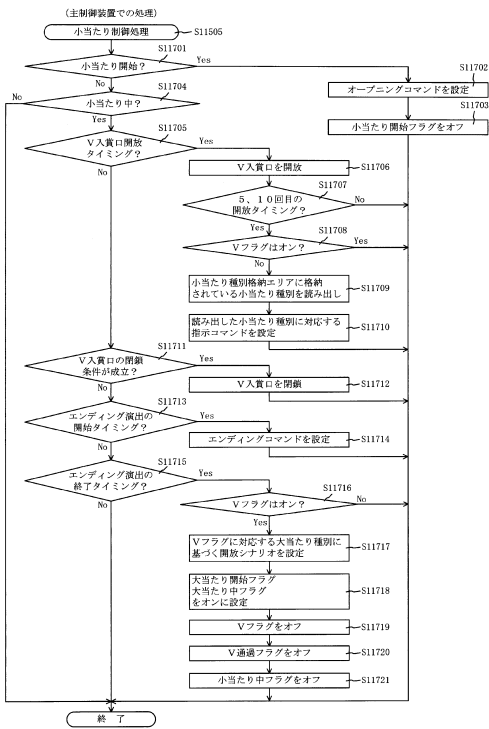
20

30

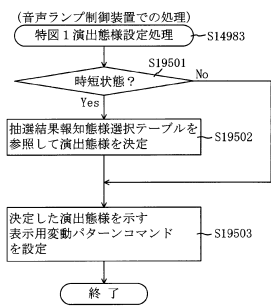
40

50

【図 179】



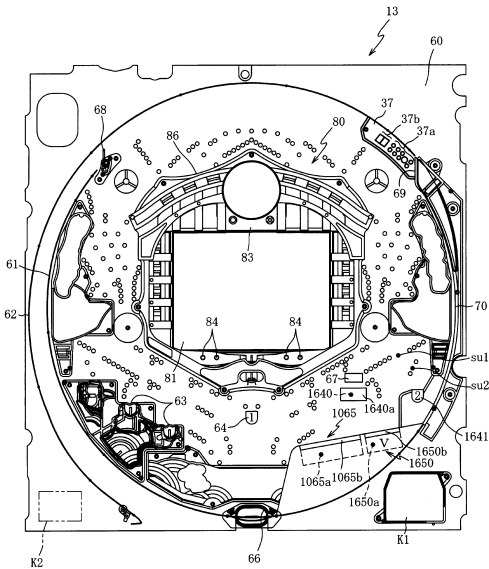
【図 180】



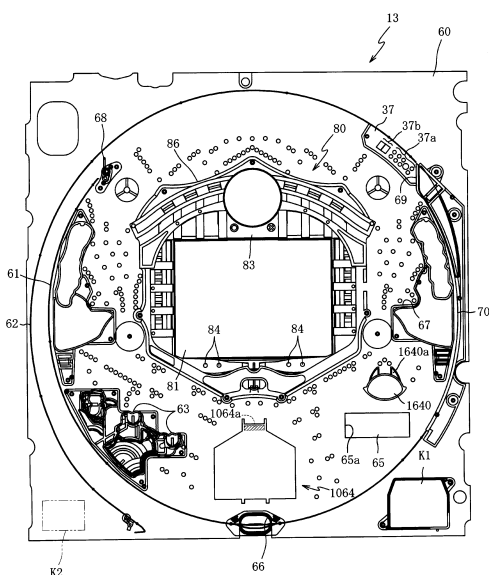
10

20

【図 181】



【図 182】

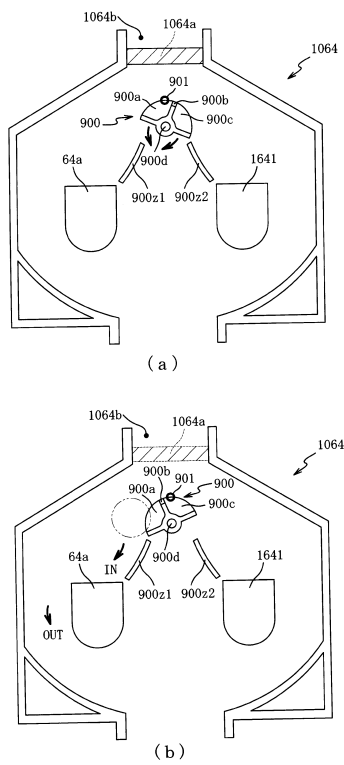


30

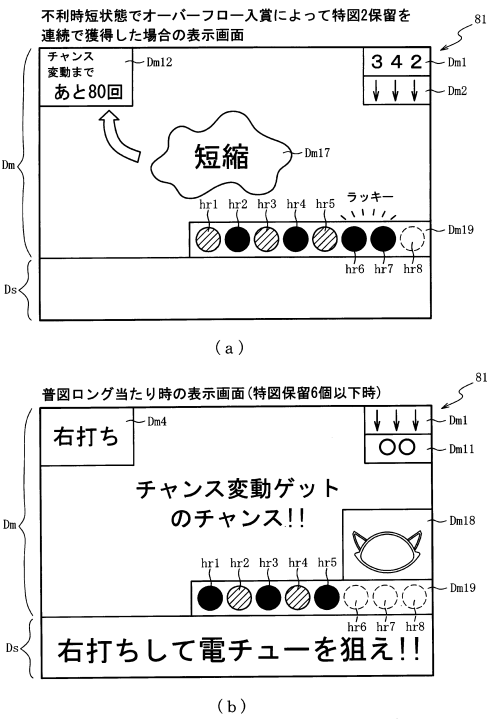
40

50

【図 1 8 3】



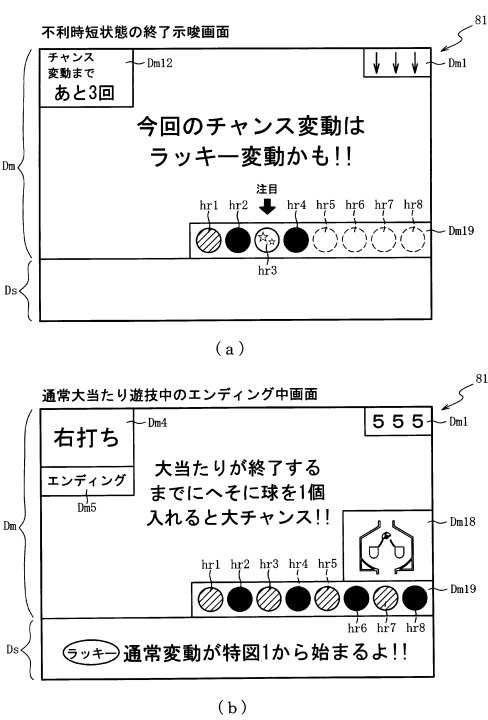
【図 1 8 4】



10

20

【図 1 8 5】



【図 1 8 6】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202da
変動パターン選択テーブル	202gb
第2当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202gd
時短当たり乱数テーブル	202ge
時短種別選択テーブル	202gf

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
変動実行フラグ	203ga
変動順格納エリア	203gb
時短短縮フラグ	203gc
その他メモリエリア	203z

(b)

30

40

50

【図 1 8 7】

大当たり種別選択テーブル202gd

遊技状態	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
通常	大当たり A 8 (16R 確変大当たり)	0~94	60	60
	大当たり B 8 (6R 確変大当たり)	95~99	60	60
それ以外	大当たり A 8 (16R 確変大当たり)	0~49	60	60
	大当たり B 8 (6R 確変大当たり)	50~99	60	60

(a)

時短当たり乱数テーブル202ge

特別図柄種別	遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)
第 1 特別図柄	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	3~899
	それ以外	—
第 2 特別図柄	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	3~899
	それ以外	—

(b)

【図 1 8 8】

確変・時短用テーブル202gb2

時短 種別	特図 1 保留数	特図 2 保留数	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (s)
大当たり 後時短	0~4	0~4	0~198	各種変動	5~90
時短 A 8	0~2	0~2	0~198	各種変動	5~90
		3, 4	0~198	各種短変動	5~60
	3	0~2	0~198	各種短変動	5~60
		3, 4	0~198	短変動	5
	4	0~2	0~198	各種短変動	5~60
		3	0~198	短変動	5
時短 B 8	0~4	0~4	0~198	各種短変動	5~60

(a)

時短種別選択テーブル202gf

図柄種 別	時短 種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	時短終了条件
特図 1	時短 A 8 a	0~95	1. 1 回転目が特図 1 変動 2. 特図変動合計 1 0 0 回
	時短 B 8	96~99	1. 特図変動合計 1 0 0 回
特図 2	時短 A 8 b	0~98	1. 1 回転目が特図 2 変動 2. 特図変動合計 1 0 0 回
	時短 B 8	99	1. 特図変動合計 1 0 0 回

(b)

【図 1 8 9】

ROM

変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード選択テーブル	222da
示唆態様選択テーブル	222db
先読み保留態様選択テーブル	222ga

(a)

RAM

コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
時短抽選回数カウンタ	223db
モード種別格納エリア	223dc
初回設定フラグ	223de
振り分け状態格納エリア	223ga
保留態様格納エリア	223gb
不利時短中フラグ	223gc
その他メモリエリア	223z

(b)

【図 1 9 0】

先読み保留態様選択テーブル222ga

特図種別	先読み結果	演出カウンタ223 (0~99)	表示態様
特図 1	大当たり	0~79	2 つ星
		80~99	3 つ星
	時短 B 8	0~49	2 つ星
		50~99	1 つ星
	時短 A 8 a 外れ	0~99	1 つ星
特図 2	大当たり	0~99	2 つ星
	時短 B 8	0~29	2 つ星
		30~99	1 つ星
	時短 A 8 b 外れ	0~99	1 つ星

10

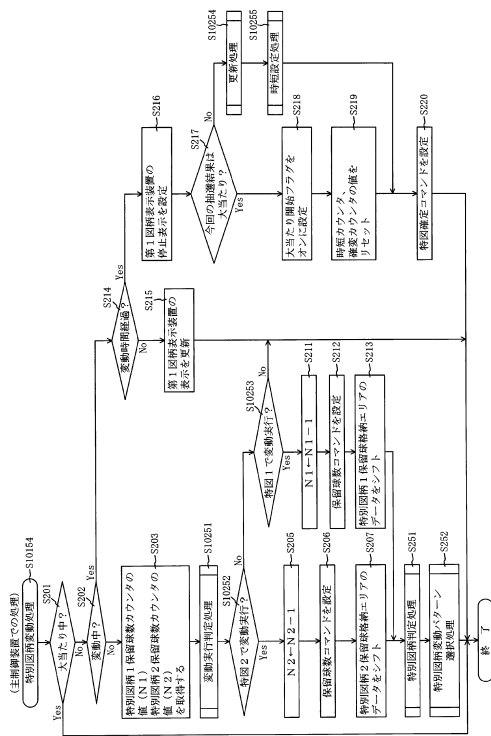
20

30

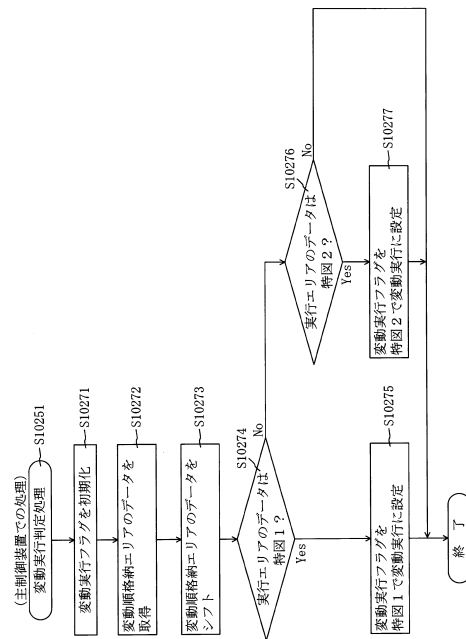
40

50

【 図 1 9 1 】



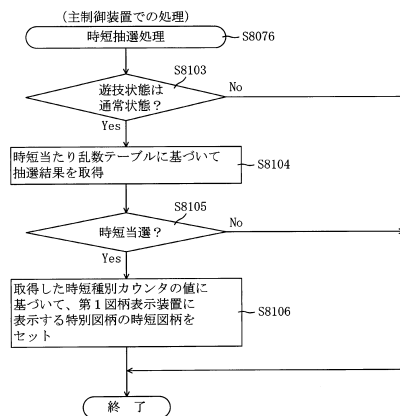
【 図 1 9 2 】



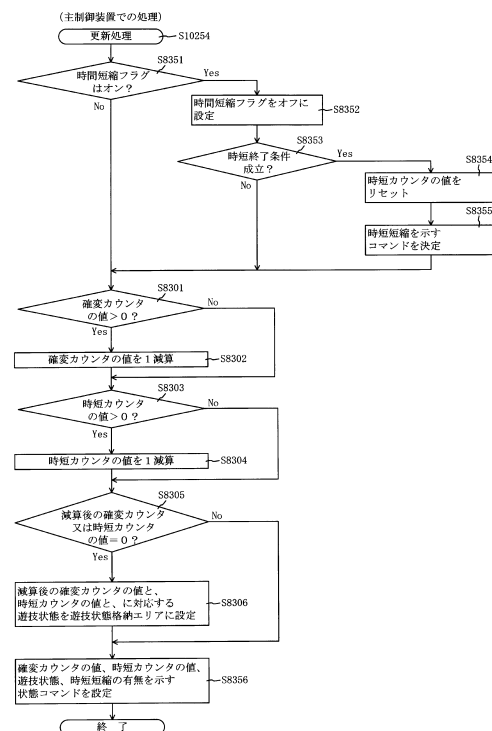
10

20

【 図 1 9 3 】



【 図 1 9 4 】

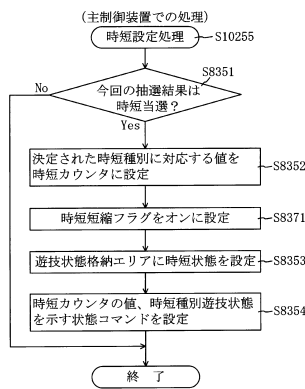


30

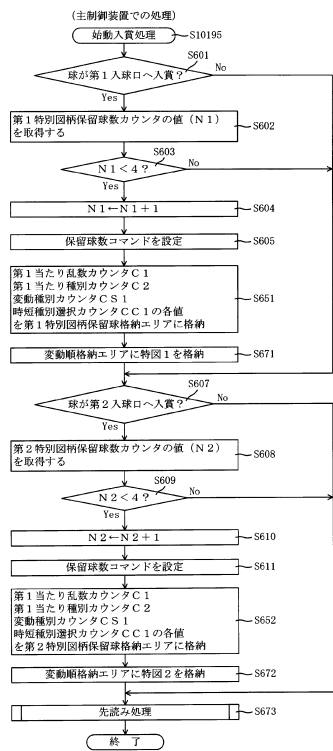
40

50

【図 1 9 5】



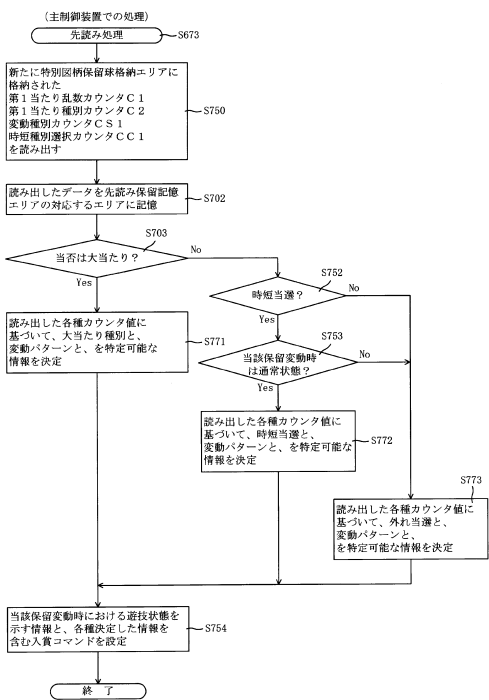
【図 1 9 6】



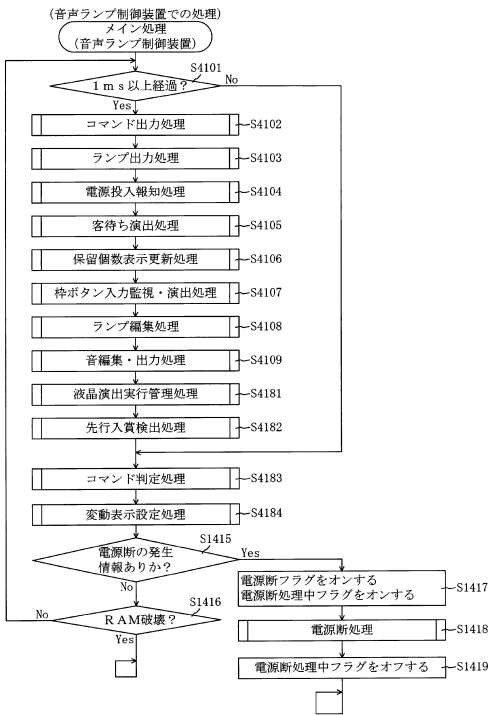
10

20

【図 1 9 7】



【図 1 9 8】



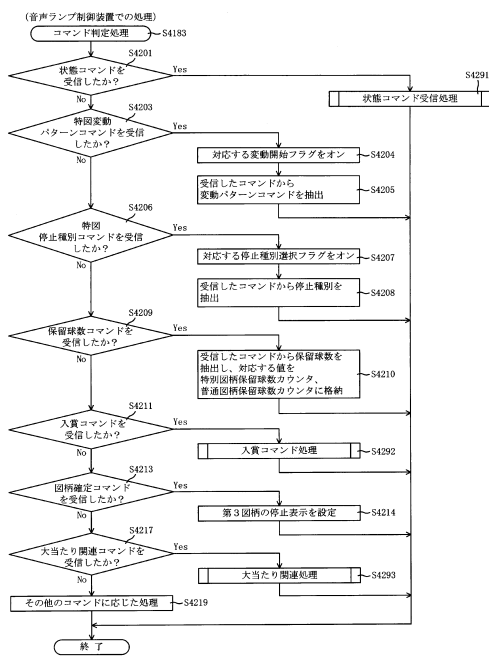
30

40

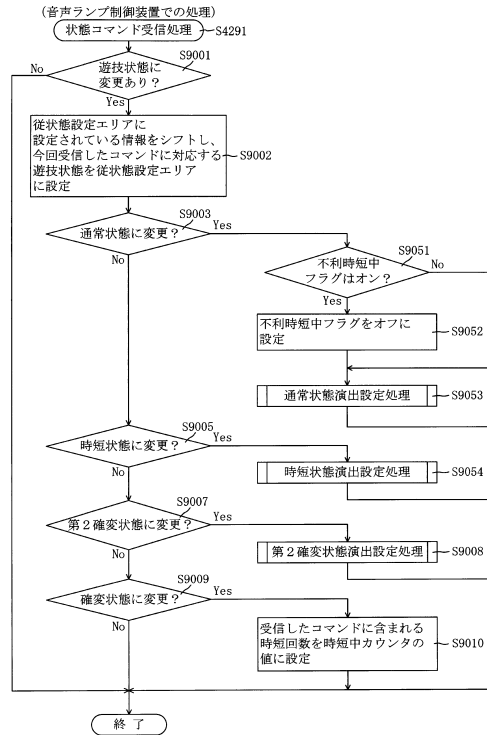
50



【図 199】



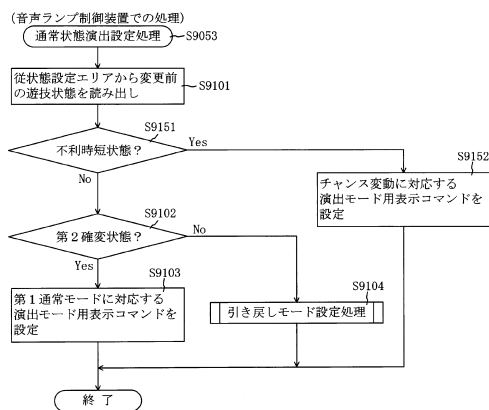
【図 200】



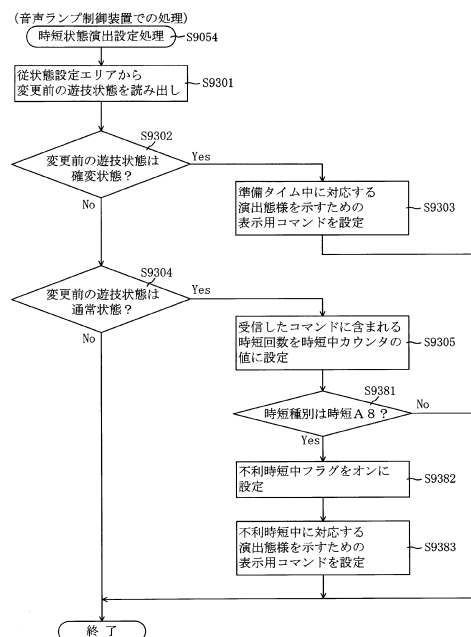
10

20

【図 201】



【図 202】

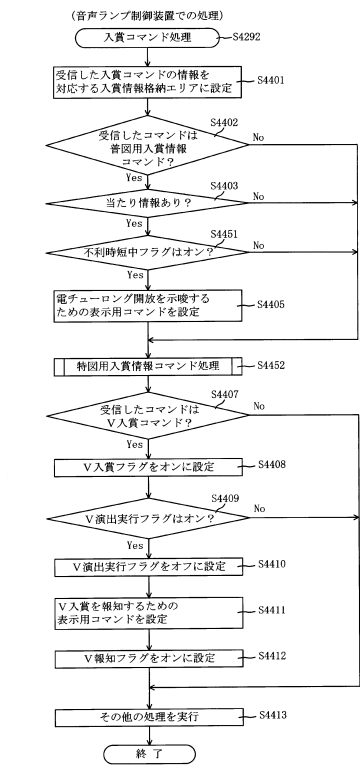


30

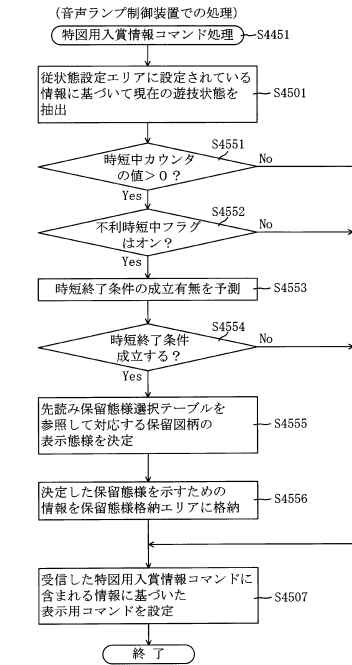
40

50

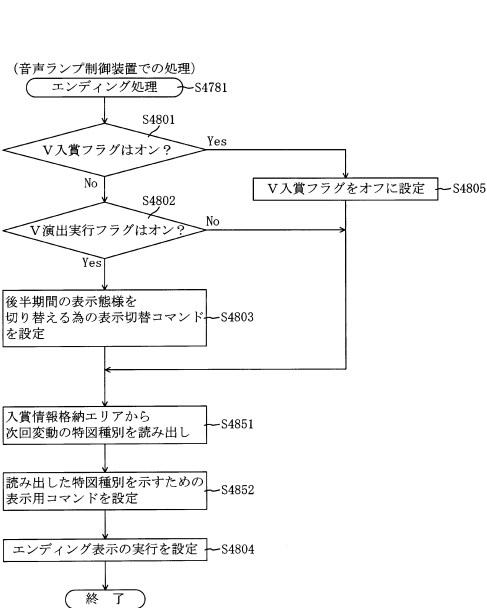
【図 203】



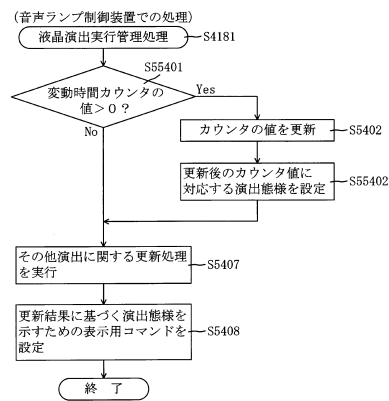
【図 204】



【図 205】



【図 206】



10

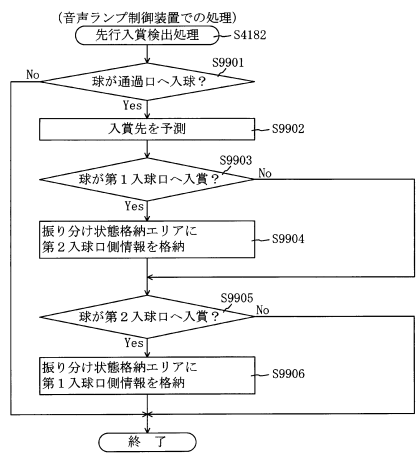
20

30

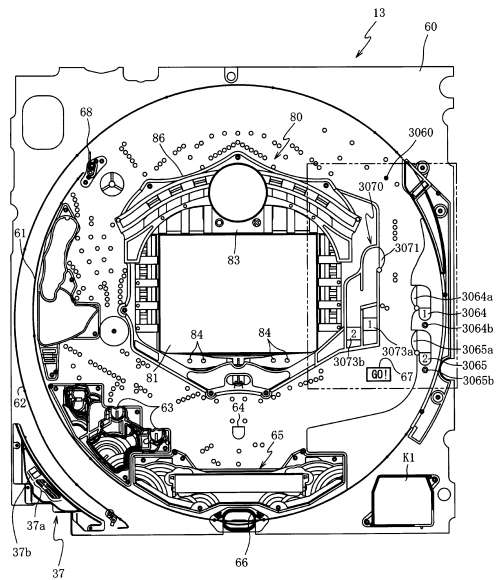
40

50

【図 207】



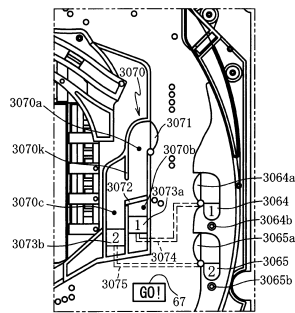
【図 208】



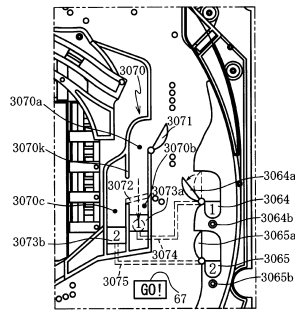
10

20

【図 209】

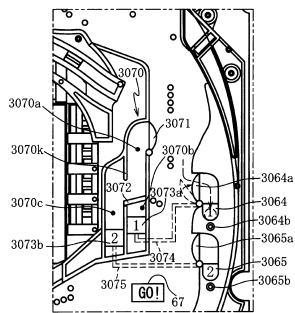


(a)

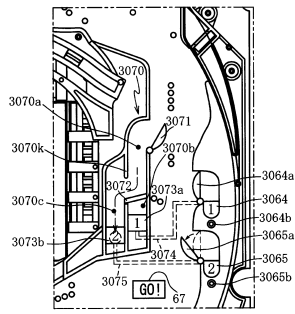


(b)

【図 210】



(a)



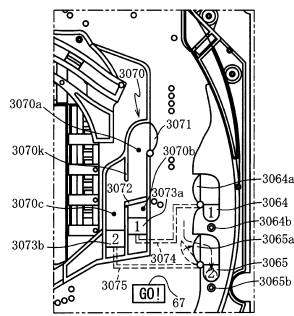
(b)

30

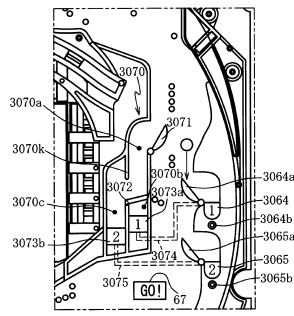
40

50

【図 2 1 1】

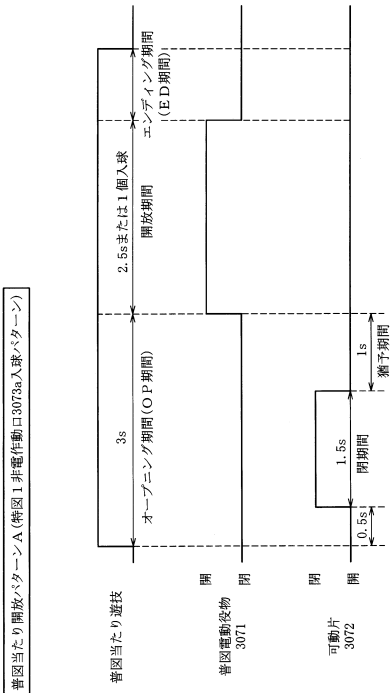


(a)



(b)

【図 2 1 2】

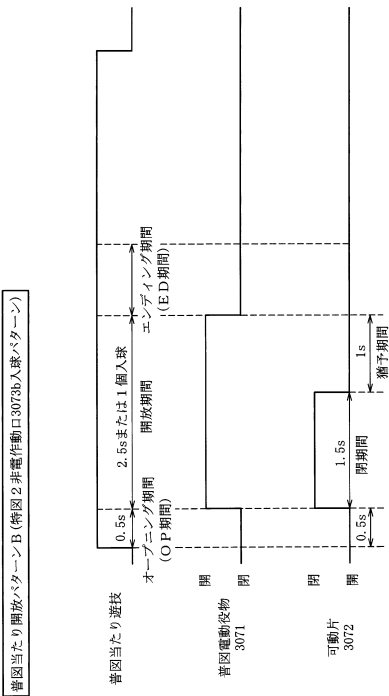


普通当たり開放パターンA (特図 1 非電作動口3073a入球パターン)

10

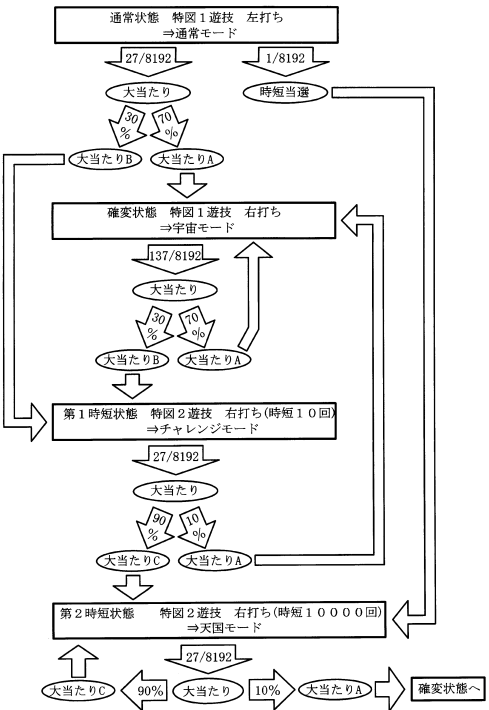
20

【図 2 1 3】



普通当たり開放パターンB (特図 2 非電作動口3073b入球パターン)

【図 2 1 4】

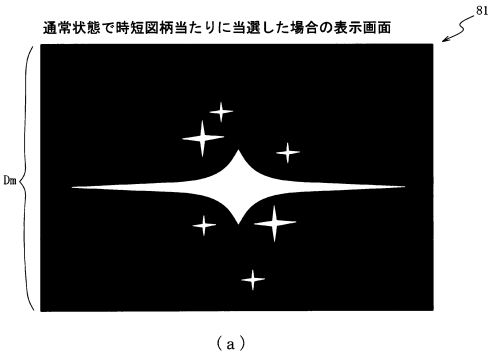


30

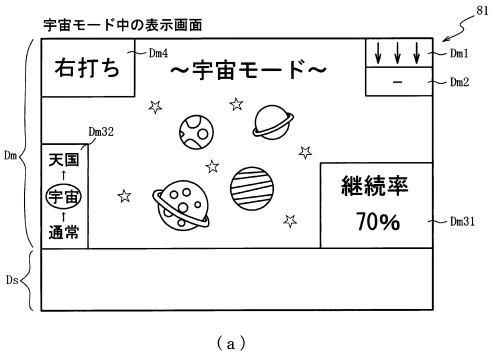
40

50

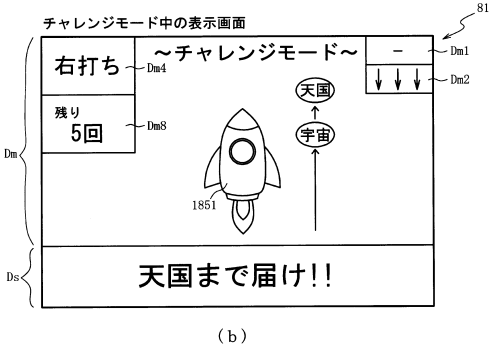
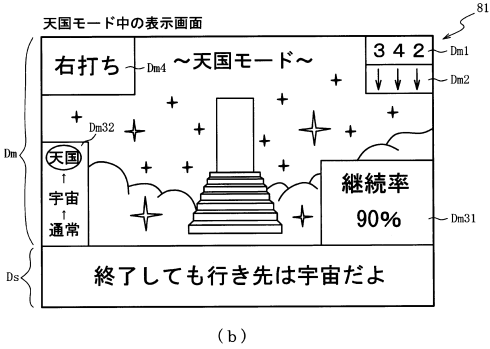
【図 2 1 5】



【図 2 1 6】



10



20

【図 2 1 7】

(a)

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202ha
大当たり種別選択テーブル	202hd
第 2 当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202b
普通当たり種別選択テーブル	202hf
時短当たり乱数テーブル	202he

(b)

特別図柄の確率状態	抽選結果	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~8191)
低確率	大当たり	0~26
	外れ	27~8191
高確率	大当たり	0~136
	外れ	137~8191

【図 2 1 8】

(a)

特別図柄の種別	大当たり種別	第 1 当たり種別カウンタ C 2 (0~99)
特図 1	大当たり A 9 (9 R 確変大当たり)	0~69
	大当たり B 9 (9 R 第 1 時短大当たり)	70~99
特図 2	大当たり A 9 (9 R 確変大当たり)	0~9
	大当たり C 9 (9 R 第 2 時短大当たり)	10~99

(b)

特別図柄種別	遊技状態	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~8191)	時短種別
特図 1	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	8191	第 2 時短
	それ以外	—	—
特図 2	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	8191	第 2 時短
	それ以外	—	—

30

40

50

【図 2 1 9】

202

遊技状態	普図当たり種別	普図当たり種別 カウンタC 6 (0~99)
確定 第1時短	普図当たりA	0~99
	普図当たりB	-
第2時短	普図当たりA	-
	普図当たりB	0~99

【図 2 2 0】

RAM(主制御装置)	~203
第1特別図柄保留球格納エリア	~203a
第2特別図柄保留球格納エリア	~203b
実行エリア	~203c
普通図柄保留球格納エリア	~203d
第1特別図柄保留球数カウンタ	~203e
第2特別図柄保留球数カウンタ	~203f
普通図柄保留球数カウンタ	~203g
時短中カウンタ	~203i
大当たり開始フラグ	~203k
大当たり中フラグ	~203m
小当たり中フラグ	~203ea
大当たり種別格納エリア	~203eb
V通過フラグ	~203ec
特図2変動回数カウンタ	~203pa
その他メモリエリア	~203z

10

20

【図 2 2 1】

222

ROM (音声ランプ制御装置)	~222
変動パターン選択テーブル	~222a
期待度選択テーブル	~222pa

(a)

時短種別	期待度種別	演出抽選 カウンタ (0~99)
時短A 1	高期待度	0~4
	中期待度	5~49
	低期待度	50~99
時短A 2	高期待度	0~19
	中期待度	20~79
	低期待度	80~99

(b)

【図 2 2 2】

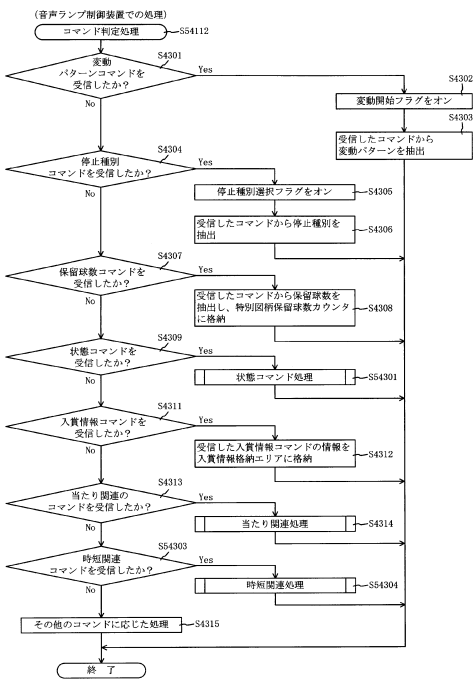
RAM (音声ランプ制御装置)	~223
入賞情報格納エリア	~223a
第1特別図柄保留球数カウンタ	~223b
第2特別図柄保留球数カウンタ	~223c
変動開始フラグ	~223d
停止種別選択フラグ	~223e
変動時間カウンタ	~223f
遊技状態格納エリア	~223i
演出抽選カウンタ	~223ha
残時短回数カウンタ	~223hb
特図1非電開放中フラグ	~223hc
特図2非電開放中フラグ	~223hd
初期変動待機フラグ	~223he
その他メモリエリア	~223z

30

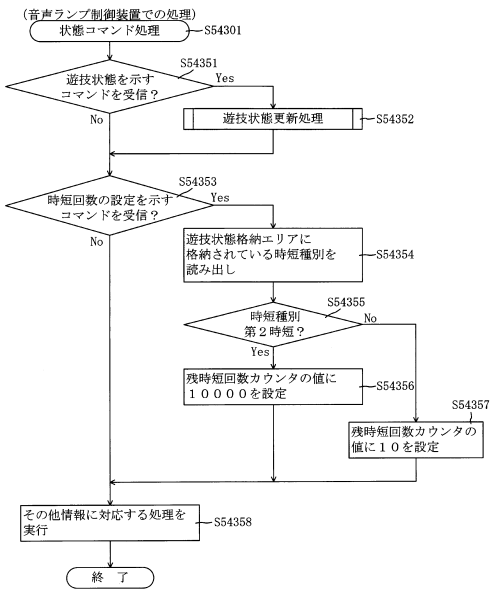
40

50

【図 2 2 3】



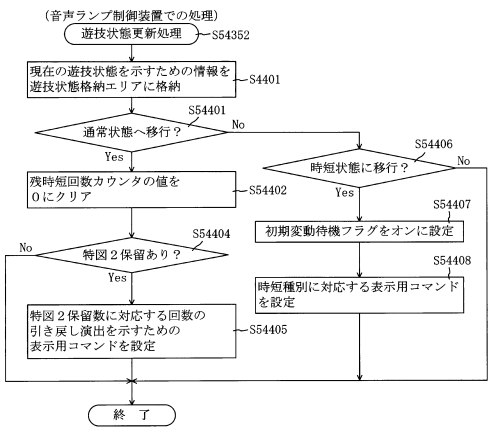
【図 2 2 4】



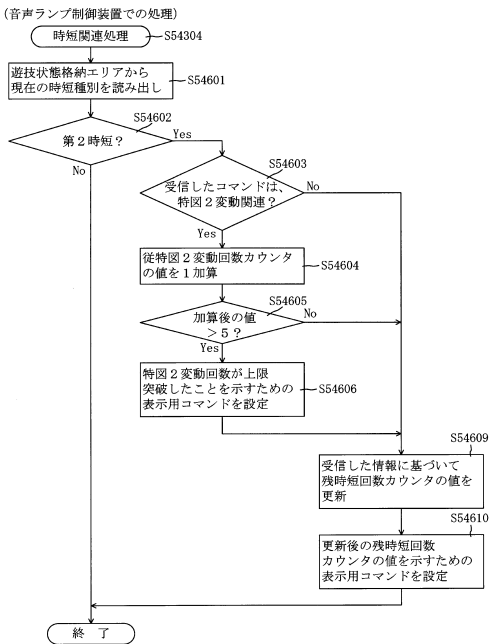
10

20

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

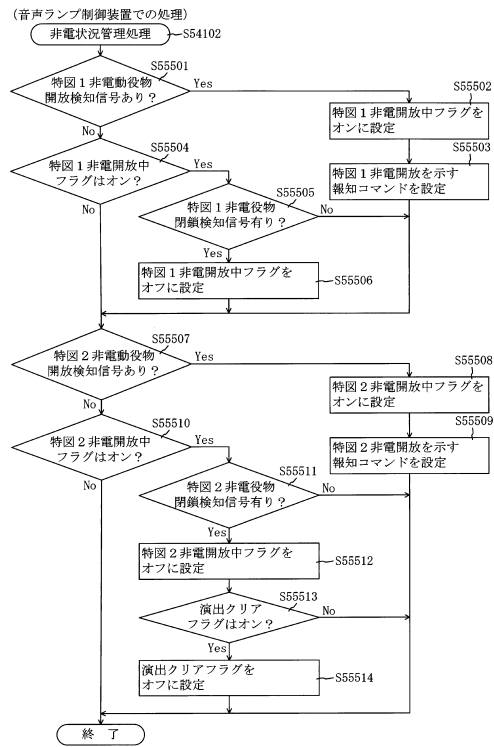


30

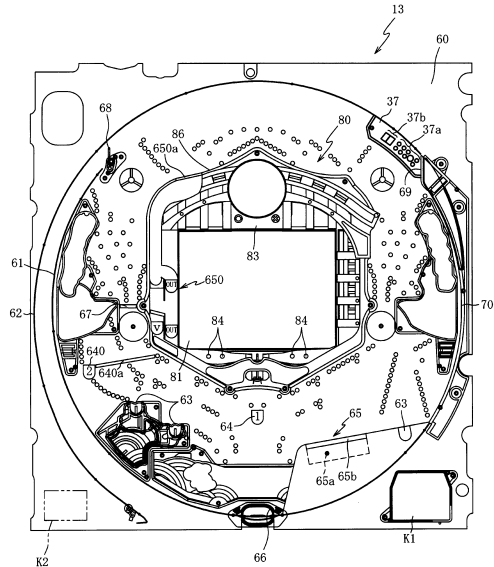
40

50

【図 2 2 7】



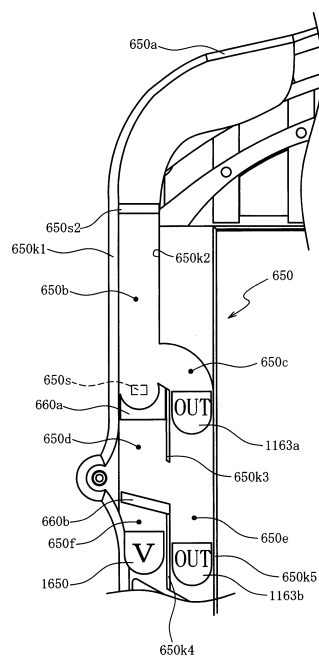
【図 2 2 8】



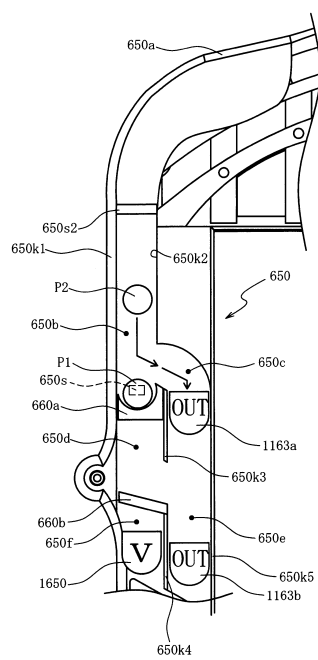
10

20

【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



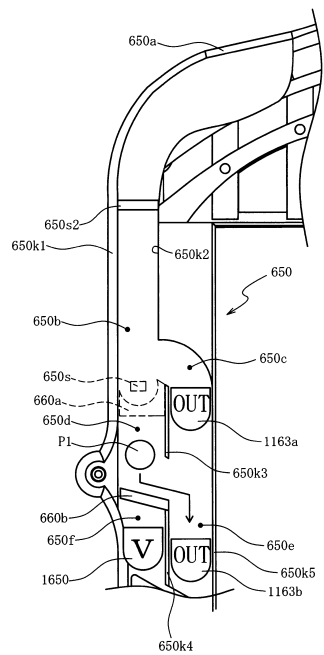
30

40

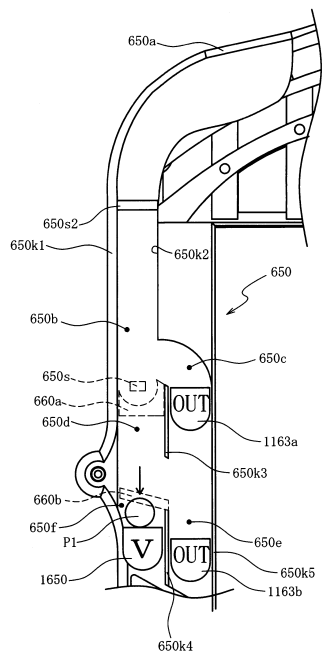
50



【図 2 3 1】



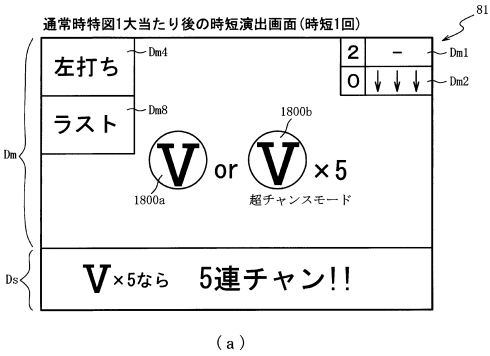
【図 2 3 2】



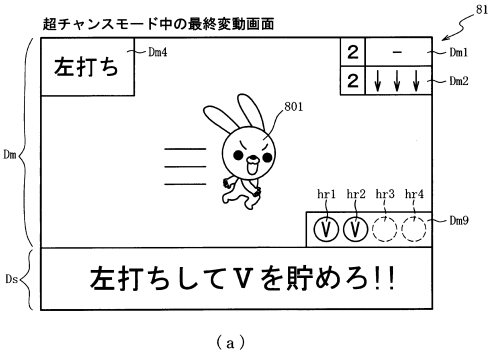
10

20

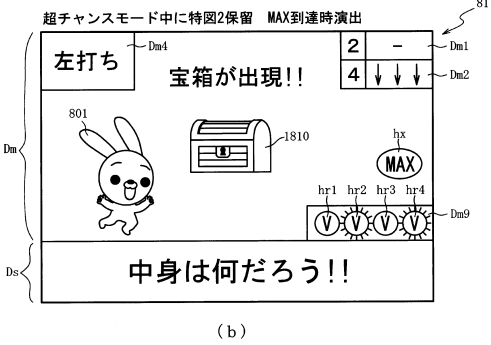
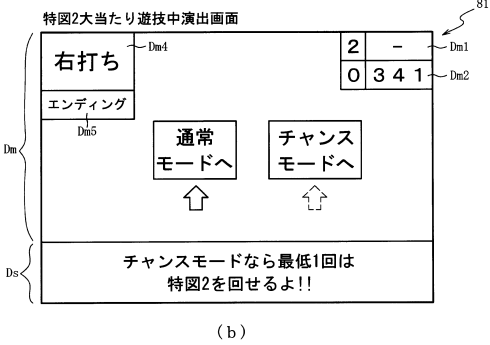
【図 2 3 3】



【図 2 3 4】



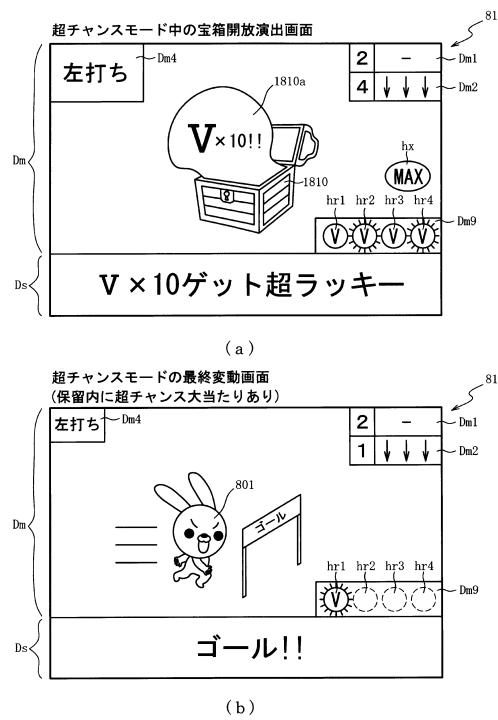
30



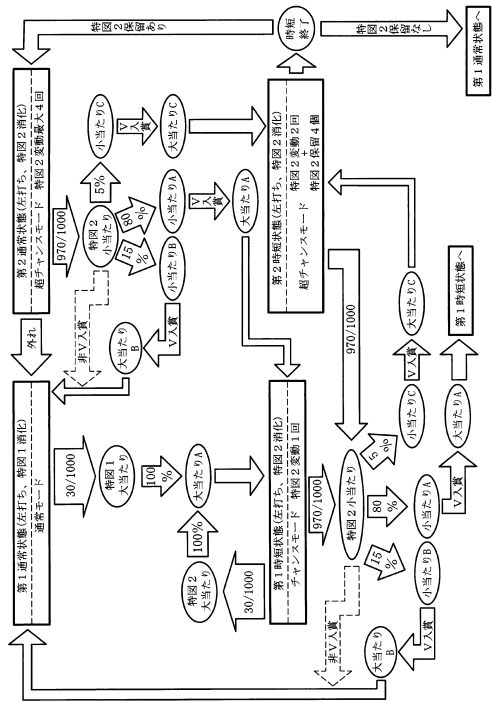
40

50

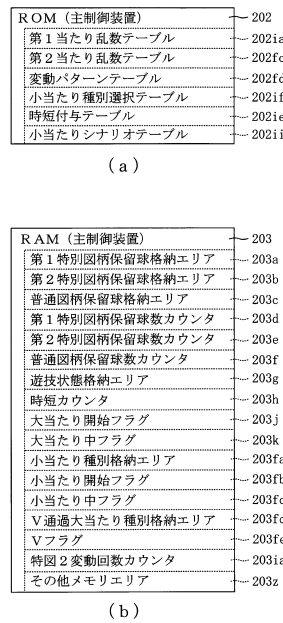
【図 2 3 5】



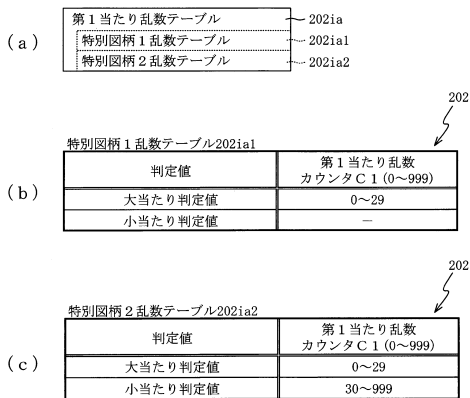
【図 2 3 6】



【図 2 3 7】



【図 2 3 8】



10

20

30

40

50

【図 2 3 9】

小当たり種別選択テーブル202if

小当たり種別	小当たり種別カウンタ C 5 (0~99)
小当たり A (V通過可) (V通過時 大当たり A (5 R) )	0~79
小当たり B (V通過可) (V通過時 大当たり B (5 R) )	80~94
小当たり C (V通過不可) (V通過時 大当たり C (5 R) )	95~99

【図 2 4 0】

時短付与テーブル202ie

大当たり種別	時短付与内容 (回数)	
	時短カウンタ 203h	特図 2 変動回数 カウンタ 203ia
大当たり A (5 R)	10	1
大当たり B (5 R)	0	0
大当たり C (5 R)	10	2

10

20

【図 2 4 1】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
最終変動演出選択テーブル	222ia
告知対象選択テーブル	222ib

( a )

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223b1
変動開始フラグ	223c
停止種別選択フラグ	223d
演出カウンタ	223e
状態格納エリア	223ia
時短最終変動フラグ	223ib
実行済フラグ	223ic
その他メモリエリア	223z

( b )

【図 2 4 2】

最終変動演出選択テーブル222ia

当否判定	特別図柄 2 保留球数カウンタ 223b1	演出カウンタ223e (0~99)	
		0~69	70~99
大当たり	1~3	ゴール	貯めろ弱
小当たり C	0	貯めろ弱	ゴール
小当たり A	0~3	貯めろ弱	貯めろ強
小当たり B	1~3	貯めろ強	貯めろ弱
	0	貯めろ強	

( a )

告知対象選択テーブル222ib

最終小当たり C 保留格納位置	保留内小当たり C 保留数	告知対象とする 小当たり C 保留
1	-	エリア 1
2	1	エリア 1
	2	エリア 2
3	1	エリア 3
	2	エリア 2
	3	エリア 1
4	1	エリア 4
	2	エリア 3
	3	エリア 2
	4	エリア 1

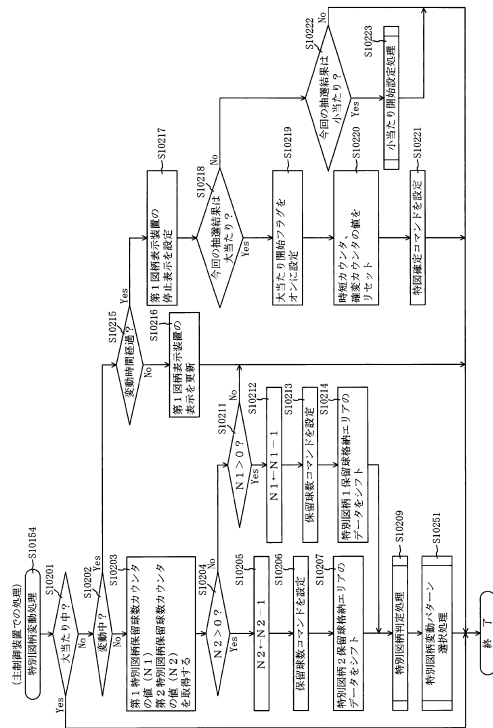
( b )

30

40

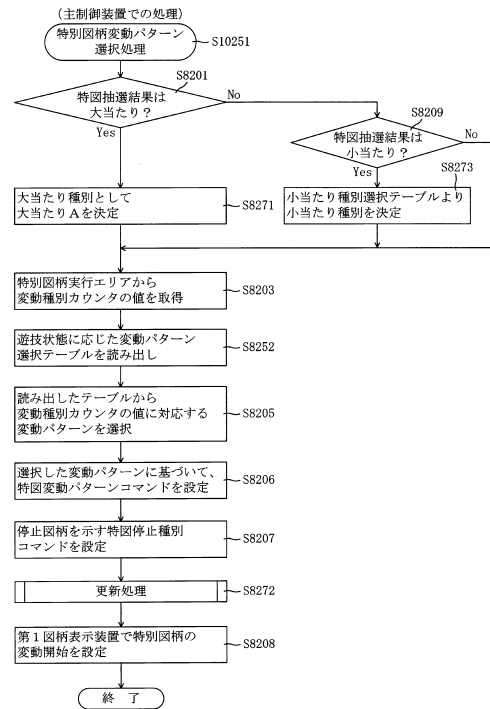
50

【図 2 4 3】



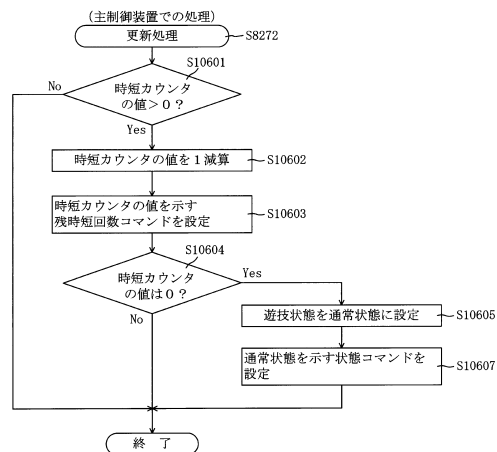
10

【図 2 4 4】

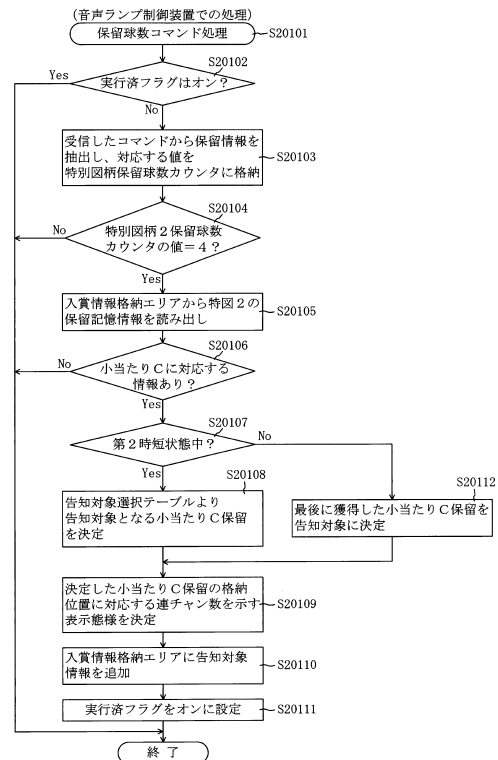


20

【図 2 4 5】



【図 2 4 6】

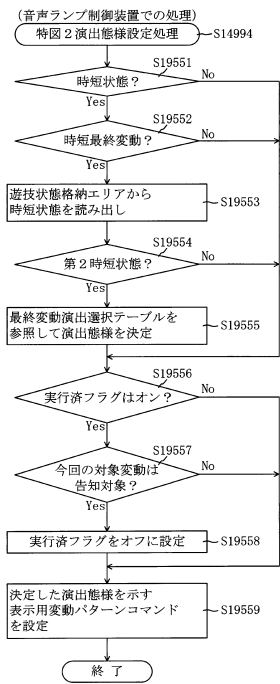


30

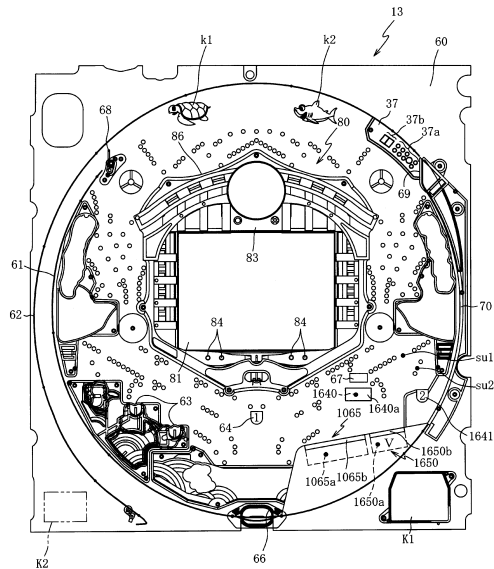
40

50

【図 2 4 7】



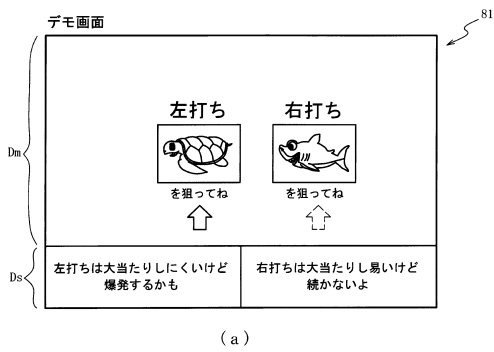
【図 2 4 8】



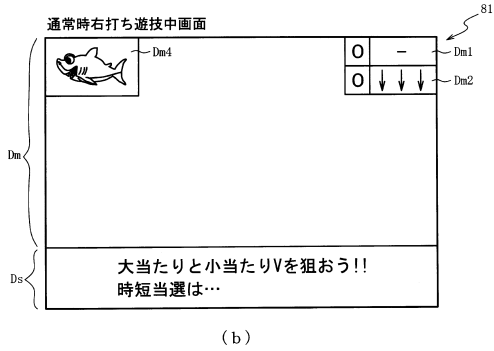
10

20

【図 2 4 9】



(a)



(b)

【図 2 5 0】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202ja
大当たり種別選択テーブル	202fb
第 2 当たり乱数テーブル	202fc
変動パターンテーブル	202fd
時短付与テーブル	202fe
小当たり種別選択テーブル	202jf
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202jh
時短種別選択テーブル	202ji

(a)

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
V通過大当たり種別格納エリア	203fd
Vフラグ	203fe
V通過フラグ	203ff
小当たり A カウンタ	203fg
小当たり B カウンタ	203fh
時短リミット回数カウンタ	203ja
その他メモリアrea	203z

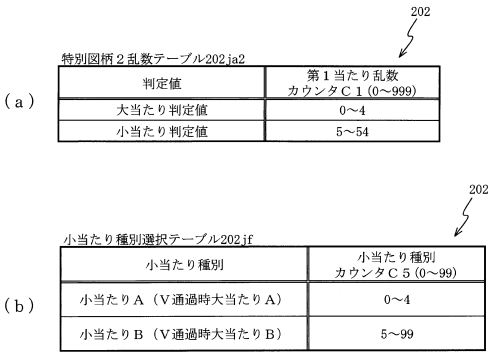
(b)

30

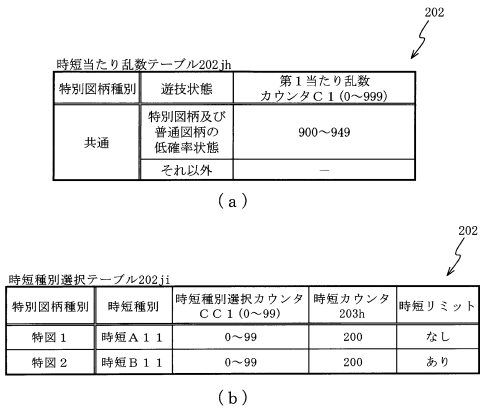
40

50

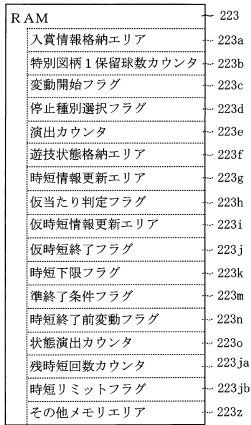
【 図 2 5 1 】



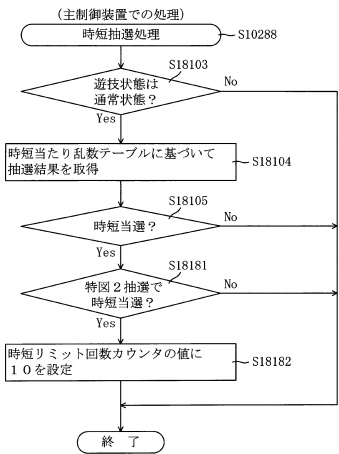
【 図 2 5 2 】



【 図 2 5 3 】



【 図 2 5 4 】



10

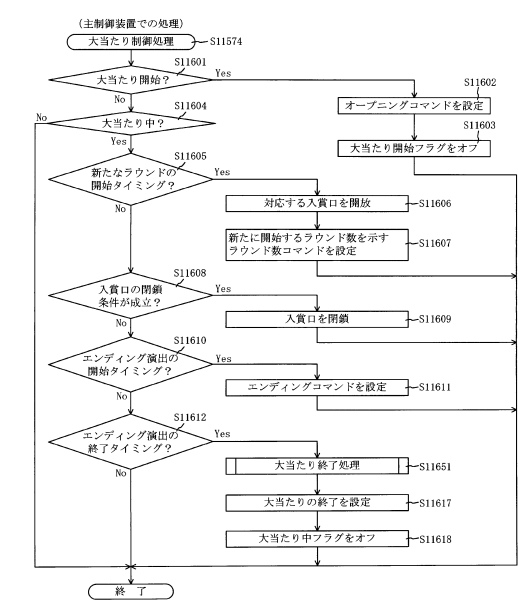
20

30

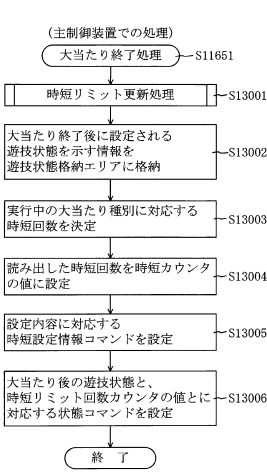
40

50

【図 2 5 5】



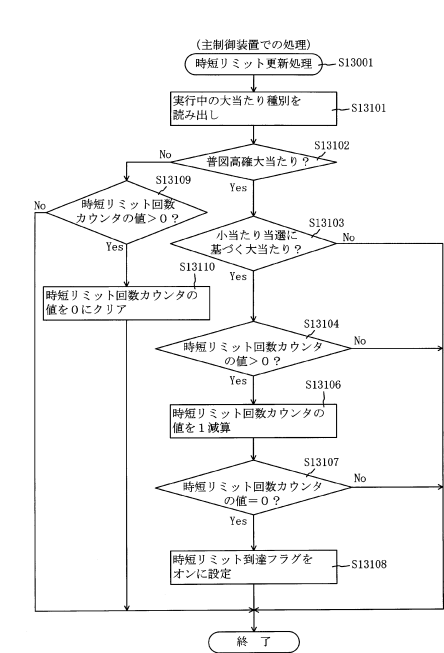
【図 2 5 6】



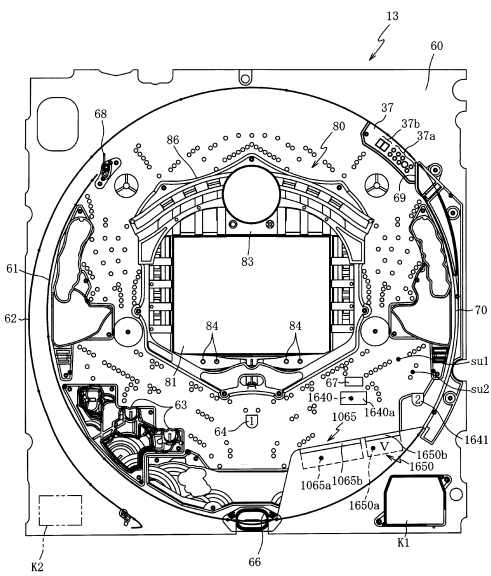
10

20

【図 2 5 7】



【図 2 5 8】



30

40

50

【 図 2 5 9 】

ROM (主制御装置)		202
第 1 当たり乱数テーブル		202ka
大当たり種別選択テーブル		202kb
第 2 当たり乱数テーブル		202kc
変動パターンテーブル		202kd
小当たり乱数テーブル		202ke
小当たり種別選択テーブル		202kf
開放シナリオテーブル		202fg
時短当たり乱数テーブル		202kh

【 図 2 6 0 】

RAM (主制御装置)		203
第 1 特別図柄保留球格納エリア		203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア		203b
普通図柄保留球格納エリア		203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ		203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ		203e
普通図柄保留球数カウンタ		203f
遊技状態格納エリア		203g
時短カウンタ		203h
大当たり開始フラグ		203j
大当たり中フラグ		203k
小当たり種別格納エリア		203fa
小当たり開始フラグ		203fb
小当たり中フラグ		203fc
V通過大当たり種別格納エリア		203fd
Vフラグ		203fe
V通過フラグ		203ff
小当たり A カウンタ		203fg
小当たり B カウンタ		203fh
時短リミット回数カウンタ		203ja
特図 1 変動時間タイマ		203ka
特図 2 変動時間タイマ		203kb
特図 1 仮停止フラグ		203kc
特図 2 仮停止フラグ		203kd
特図 1 変動停止フラグ		203ke
特図 2 変動停止フラグ		203kf
時短当選変動状態フラグ		203kg
時短リミット到達フラグ		203kh
その他メモリエリア		203z

10

20

【 図 2 6 1 】

第 1 当たり乱数テーブル202ka		202
特別図柄種別	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)	
( a )	第 1 特別図柄 第 2 特別図柄 共通	0~17
第 2 当たり乱数テーブル202kc		202
遊技状態	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)	
( b )	普通図柄の低確率状態	0~2
	普通図柄の高確率状態	0~149
時短当たり乱数テーブル202kh		202
特別図柄種別	遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)
( c )	第 1 特別図柄 第 2 特別図柄 共通	通常状態 100~117
	時短状態	—
小当たり乱数テーブル202ke		202
特別図柄種別	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)	
( d )	第 2 特別図柄	500~517

【 図 2 6 2 】

大当たり種別選択テーブル		202kb
特図 1 大当たり用テーブル		202kb1
特図 2 大当たり用テーブル		202kb2
( a )		
特図 1 大当たり用テーブル202kb1		202
大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h
( b )	大当たり A (5R 時短 A 大当たり)	0~99 5

30

40

50



【図 2 6 3】

特図 2 大当たり用テーブル 202kb2

遊技状態	変動回数	大当たり種別	第 1 当たり種別 C S 2 (0~99)	時短カウンタ 203h
通常状態	0~	大当たり A (5 R 時短 A 大当たり)	0~99	5
時短状態	0~	大当たり B (10 R 時短 B 大当たり)	0~99	10000
時短 A 状態	0~	大当たり B (10 R 時短 B 大当たり)	0~49	10000
時短 B 状態	0~50	大当たり C (5 R 時短 B 大当たり)	50~99	10000
	51~	大当たり B (10 R 時短 B 大当たり)	0~99	10000
		大当たり D (10 R 時短 B 大当たり)	0~49	10000
		大当たり D (10 R 時短 B 大当たり)	50~99	10000

【図 2 6 4】

小当たり種別選択テーブル 202kf

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ C 5 (0~99)
小当たり A (V 通過時大当たり C)	0~79
小当たり B (V 通過時大当たり B)	80~99

10

20

【図 2 6 5】

変動パターンテーブル	~202kd
通常状態用変動パターンテーブル	~202kd1
時短状態用変動パターンテーブル	~202kd2
時短当選変動状態用変動パターンテーブル	~202kd3

【図 2 6 6】

202

通常状態用変動パターンテーブル202kd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0～198)
第 1 特別図柄	外れ	短外れ (7秒)	0～139
		ガセ外れ (20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種 (40秒)	150～179
		スーパーリーチ (80秒)	180～198
	時短当選	ロング時短当たり (300秒)	0～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種 (40秒)	0～29
		スーパーリーチ (80秒)	30～189
		スペシャルリーチ (140秒)	190～198
第 2 特別図柄	外れ	ロング外れ (600秒)	0～198
	時短当選	時短当たり (600秒)	0～198
	大当たり 小当たり	ロング当たり (600秒)	0～198

30

40

50

【図 2 6 7】

202

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ	ロング外れ (600秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0~198
第2特別図柄	外れ	短外れ (3秒)	0~198
	大当たり 小当たり	短当たり (5秒)	0~198

【図 2 6 8】

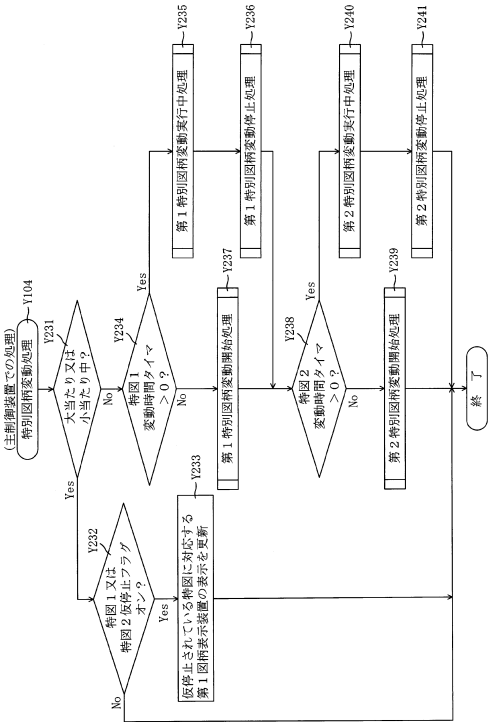
202

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第2特別図柄	外れ	短外れ (0.5秒)	0~198
	時短当選	短時短当たり (0.5秒)	0~198
	大当たり 小当たり	短当たり (0.5秒)	0~198

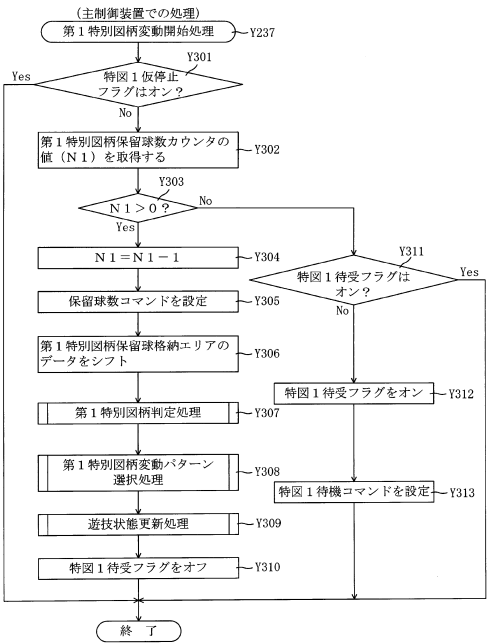
10

20

【図 2 6 9】



【図 2 7 0】

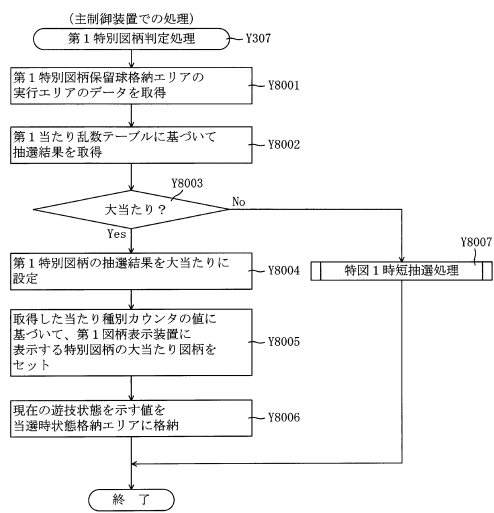


30

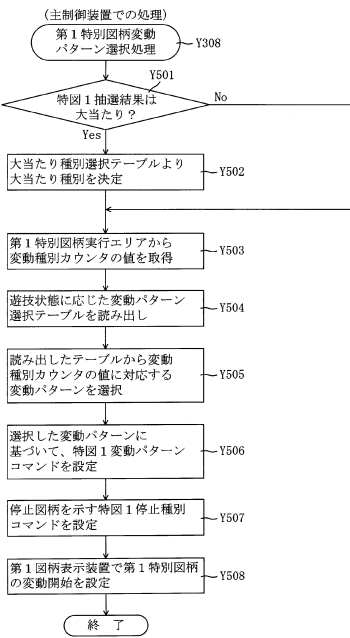
40

50

【図 271】



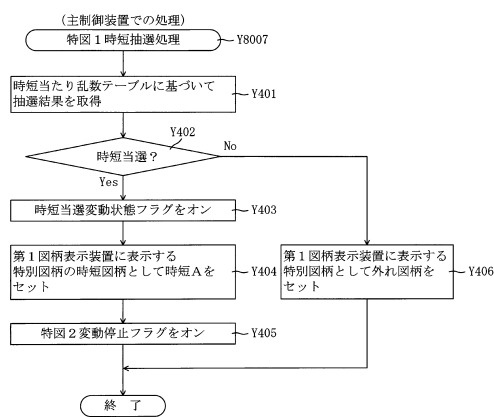
【図 272】



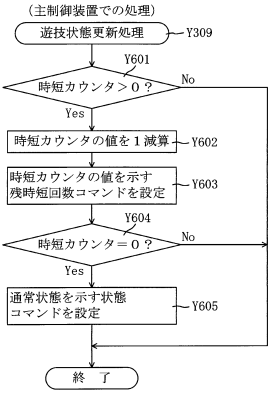
10

20

【図 273】



【図 274】

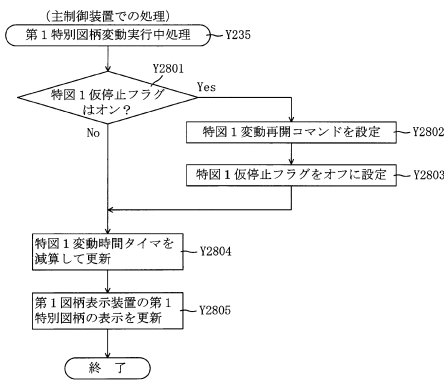


30

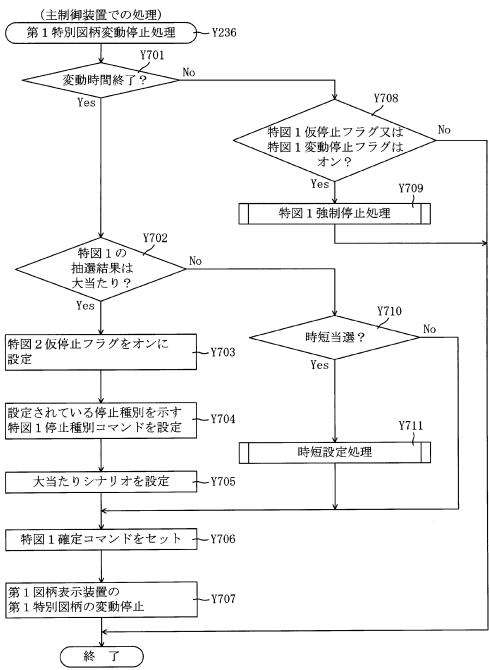
40

50

【図 275】



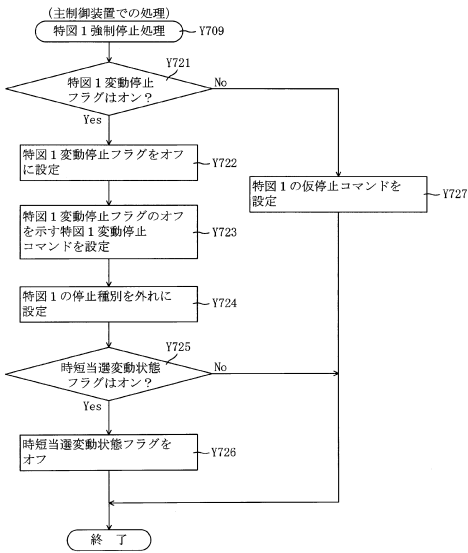
【図 276】



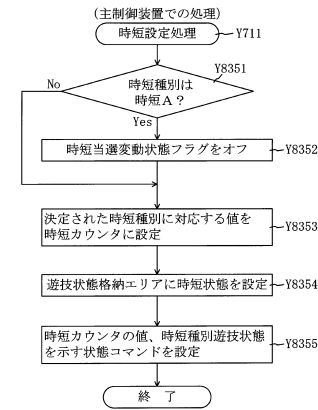
10

20

【図 277】



【図 278】

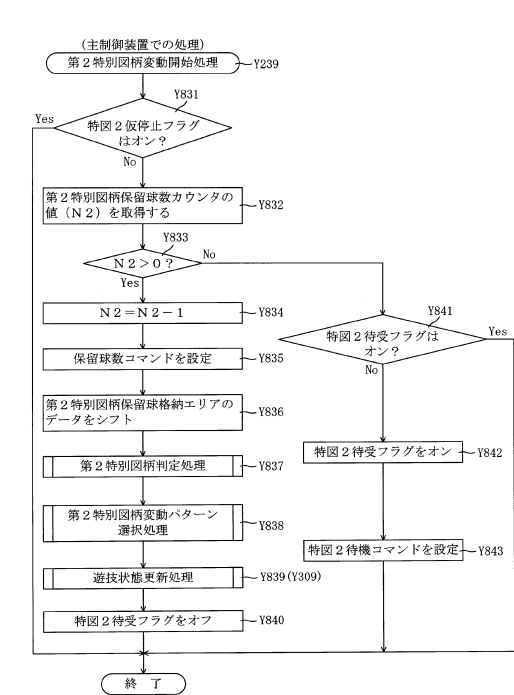


30

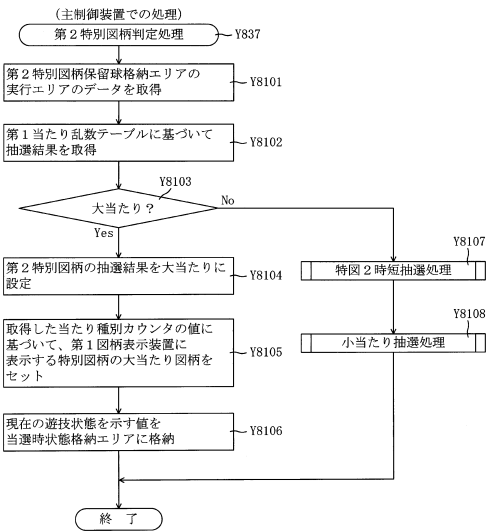
40

50

【図 279】



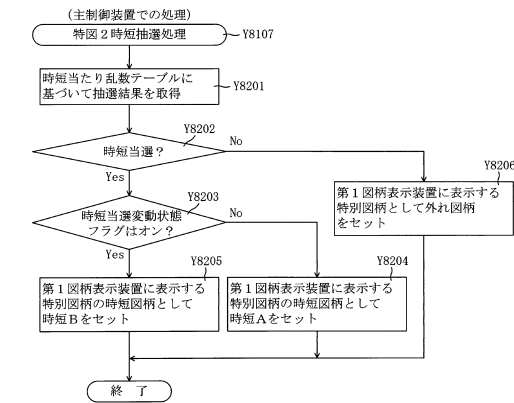
【図 280】



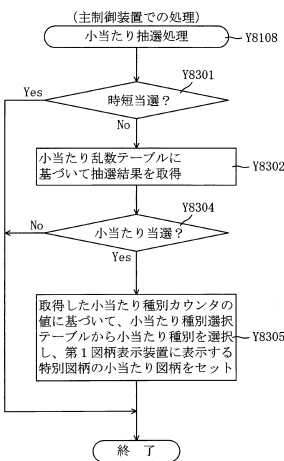
10

20

【図 281】



【図 282】

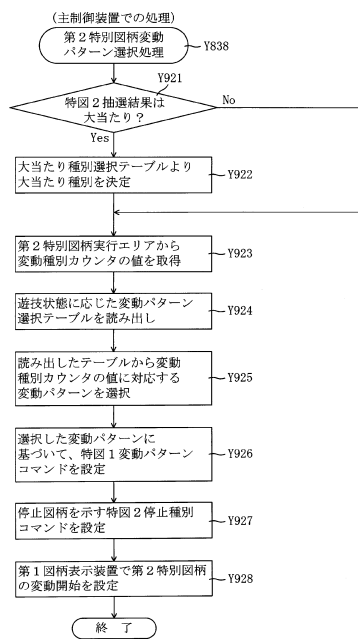


30

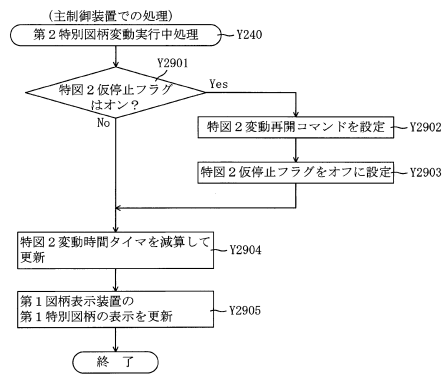
40

50

【図 283】



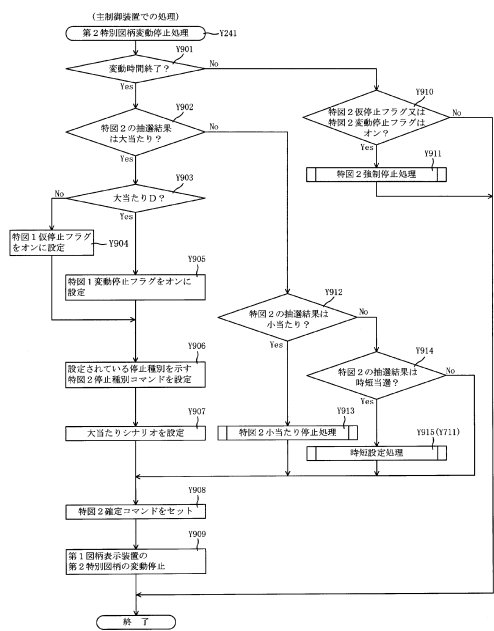
【図 284】



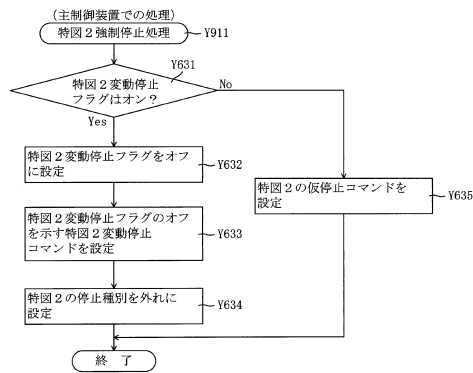
10

20

【図 285】



【図 286】

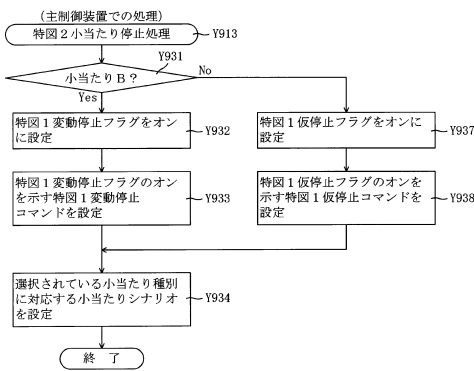


30

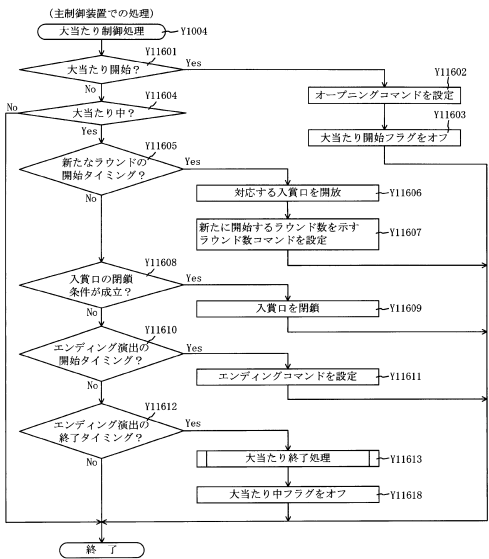
40

50

【図 287】



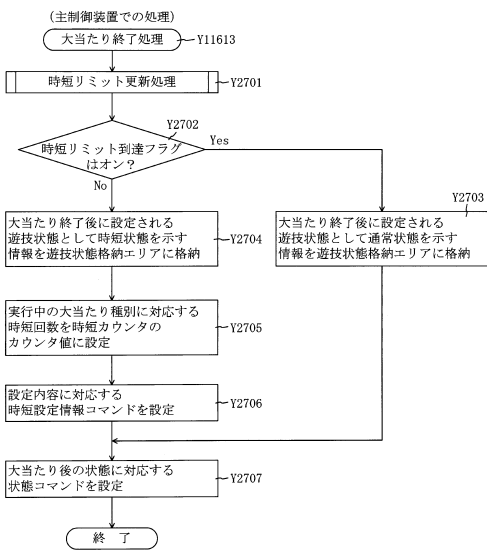
【図 288】



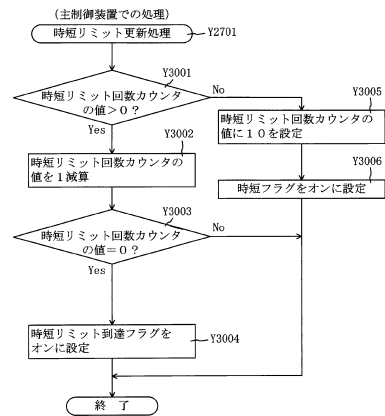
10

20

【図 289】



【図 290】

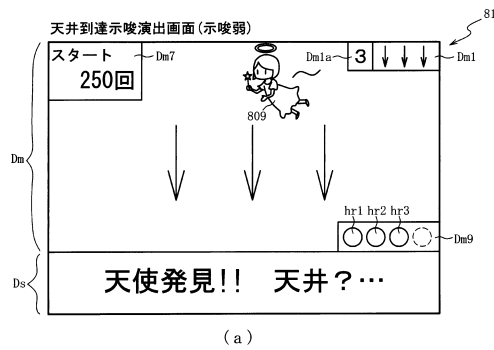


30

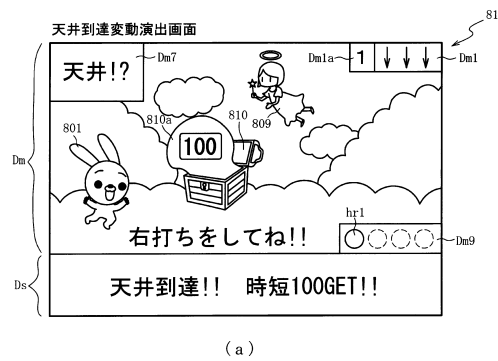
40

50

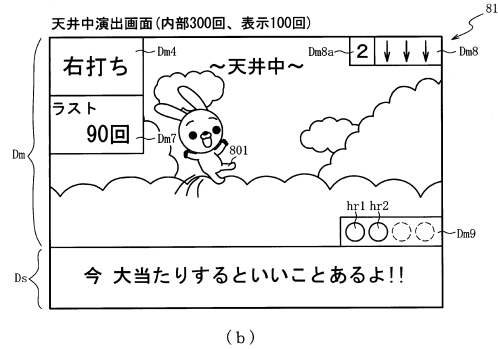
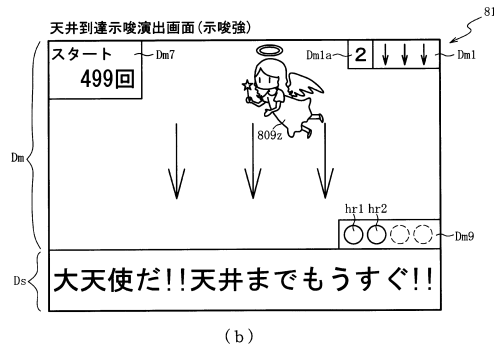
【図 2 9 1】



【図 2 9 2】

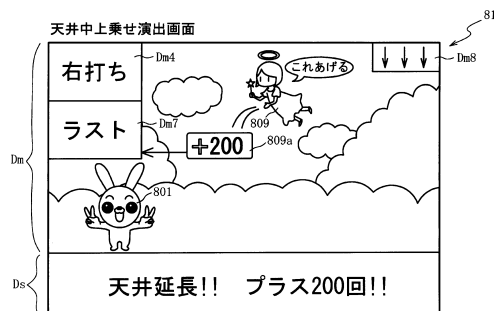


10

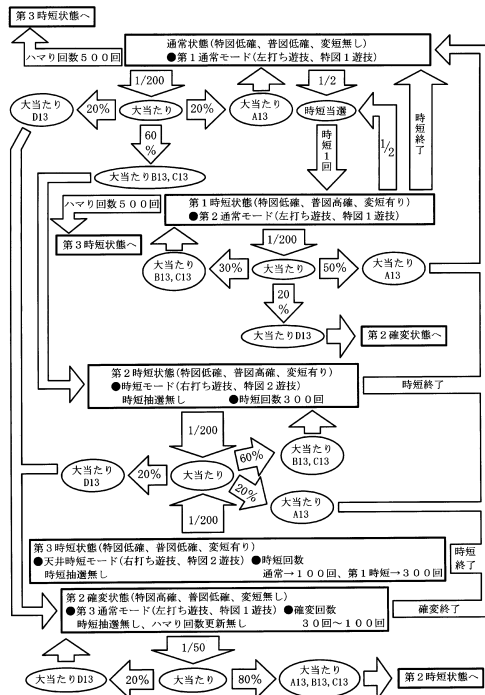


20

【図 2 9 3】



【図 2 9 4】



30

40

50



【図 2 9 5】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	2021a
変動パターン選択テーブル	202db
第 2 当たり乱数テーブル	2021c
大当たり種別選択テーブル	2021d
時短当たり乱数テーブル	2021e
時短種別選択テーブル	2021f

(a)

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	2031a
第 1 天井待機フラグ	2031b
第 2 天井待機フラグ	2031c
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 2 9 6】

第 1 当たり乱数テーブル 2021a	
遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~999)
特別図柄の 低確率状態	0~4
特別図柄の 高確率状態	0~19

(a)

第 2 当たり乱数テーブル 2021c	
遊技状態	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~298
普通図柄の高確率状態	0~299

(b)

時短当たり乱数テーブル 2021e		
特別図柄種別	遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~999)
共通	通常	500~999
	それ以外	—

(c)

【図 2 9 7】

大当たり種別選択テーブル 2021d					
大当たり 当選時 遊技状態	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短 カウンタ 203h	確変 カウンタ 203i	大当たり後の 遊技状態
通常状態 (第 1 通常)	大当たり A 1 3 (10R 通常大当たり)	0~19	0	0	通常 (第 1 通常)
	大当たり B 1 3 (10R 時短大当たり)	20~49	100	0	第 2 時短 (時短)
	大当たり C 1 3 (2R 時短大当たり)	50~79	300	0	第 2 時短 (時短)
	大当たり D 1 3 (10R 確変大当たり)	80~99	0	30	第 2 確変
第 1 時短状態 (第 2 通常)	大当たり A 1 3 (10R 通常大当たり)	0~49	0	0	通常 (第 1 通常)
	大当たり B 1 3 (10R 時短大当たり)	50~69	100	0	第 1 時短 (第 2 通常)
	大当たり C 1 3 (2R 時短大当たり)	70~79	300	0	第 1 時短 (第 2 通常)
	大当たり D 1 3 (10R 確変大当たり)	80~99	0	30	第 2 確変
第 2 時短状態 第 3 時短状態 (時短)	大当たり A 1 3 (10R 通常大当たり)	0~9	0	0	通常 (第 1 通常)
	大当たり B 1 3 (10R 時短大当たり)	10~59	100	0	第 2 時短 (時短)
	大当たり C 1 3 (2R 時短大当たり)	60~79	300	0	第 2 時短 (時短)
	大当たり D 1 3 (10R 確変大当たり)	80~99	0	30	第 2 確変
第 2 確変状態	大当たり A 1 3 (10R 通常大当たり)	0~29	0	0	通常 (第 1 通常)
	大当たり B 1 3 (10R 時短大当たり)	30~49	100	0	第 2 時短 (時短)
	大当たり C 1 3 (2R 時短大当たり)	50~79	300	0	第 2 時短 (時短)
	大当たり D 1 3 (10R 確変大当たり)	80~89	0	30	第 2 確変
	大当たり E 1 3 (10R 確変大当たり)	90~99	0	100	第 2 確変

【図 2 9 8】

時短種別選択テーブル	2021f
時短当選用テーブル	2021f1
天井用テーブル	2021f2

(a)

時短当選用テーブル 2021f1		
時短 種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~999)	時短カウンタ 203h
第 1 時短	0~998	1
第 2 時短	999	300

(b)

天井用テーブル 2021f2		
時短 種別	天井到達時の遊技状態	時短カウンタ 203h
第 3 時短	通常	100
	第 1 時短	300

(c)

10

20

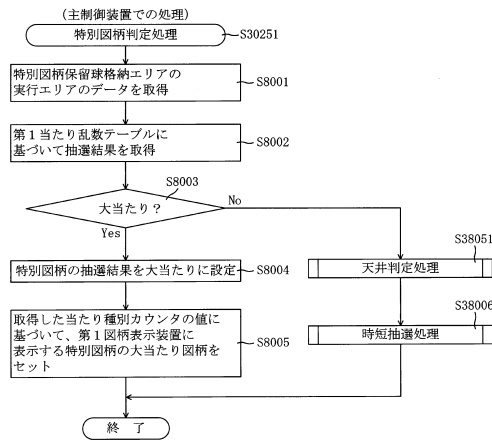
30

40

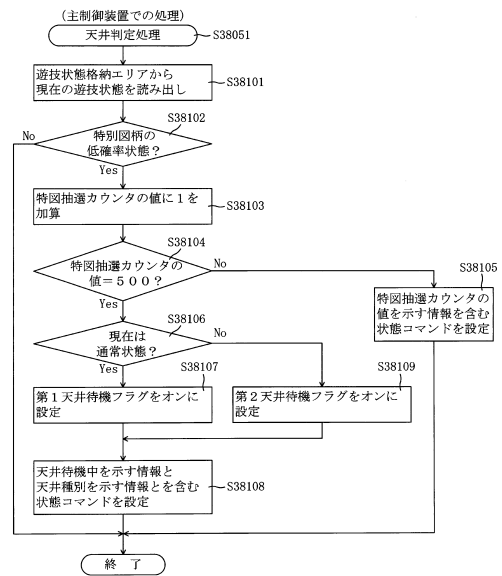
50



【図 303】



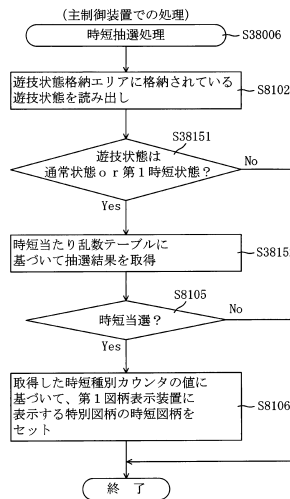
【図 304】



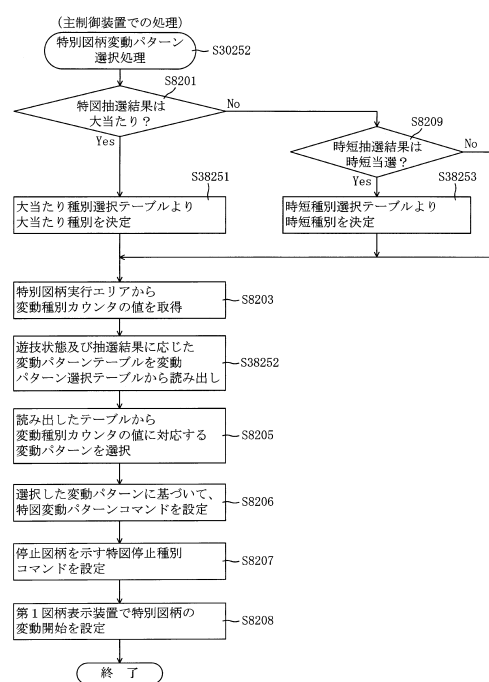
10

20

【図 305】



【図 306】

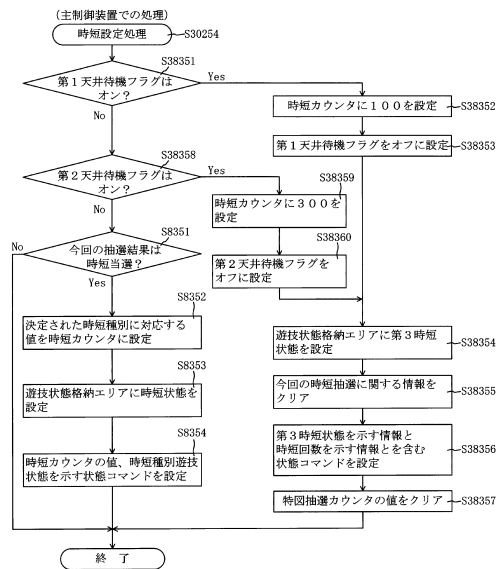


30

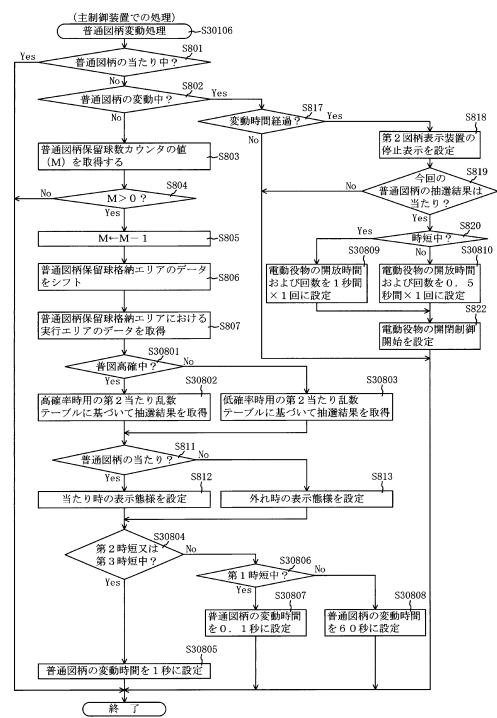
40

50

【図 307】



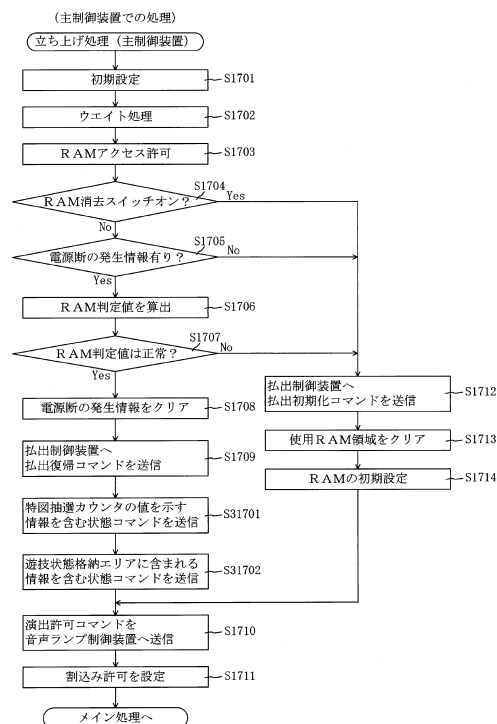
【図 308】



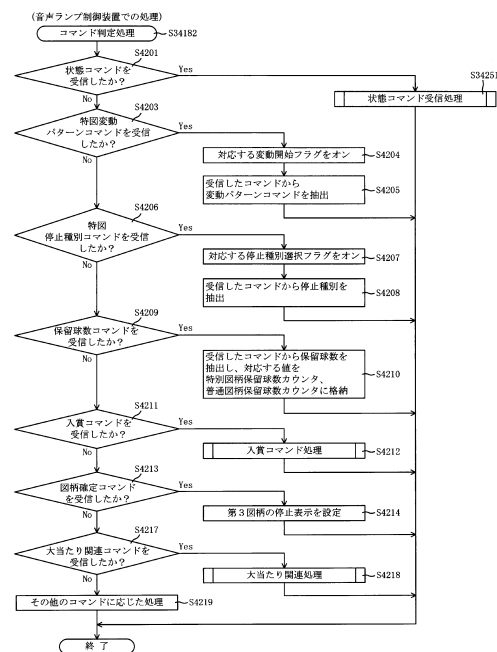
10

20

【図 309】



【図 310】

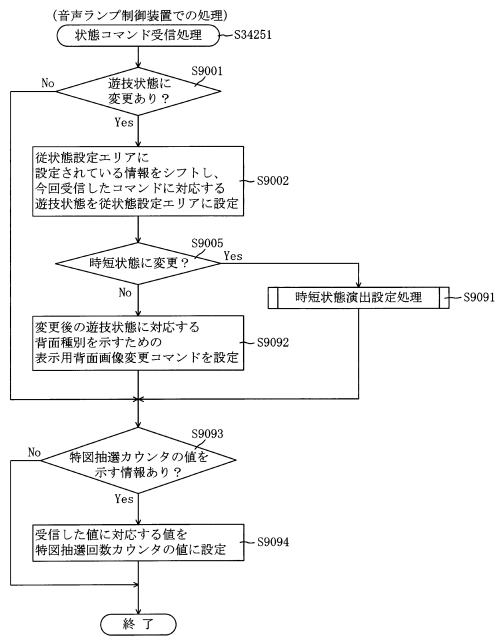


30

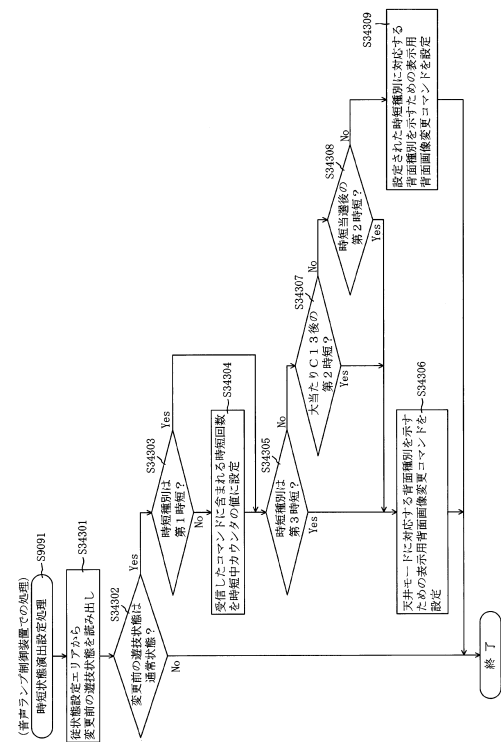
40

50

【図 3 1 1】



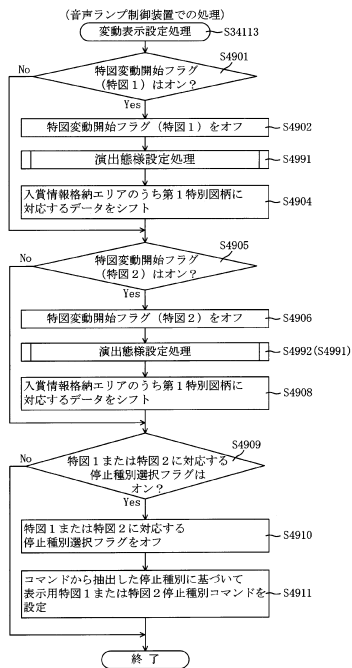
【図 3 1 2】



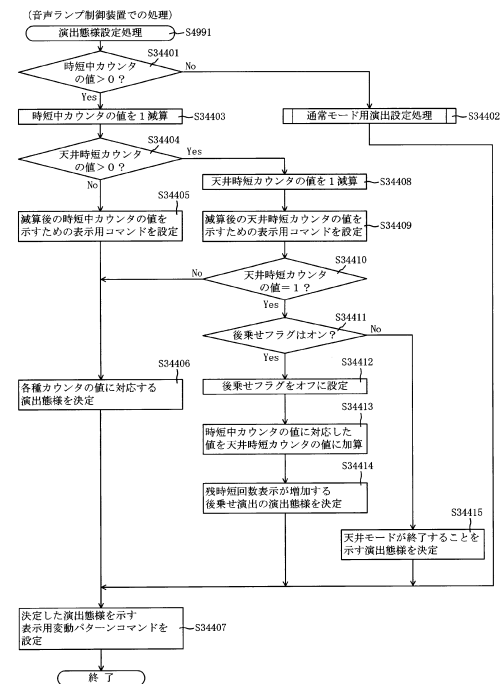
10

20

【図 3 1 3】



【図 3 1 4】

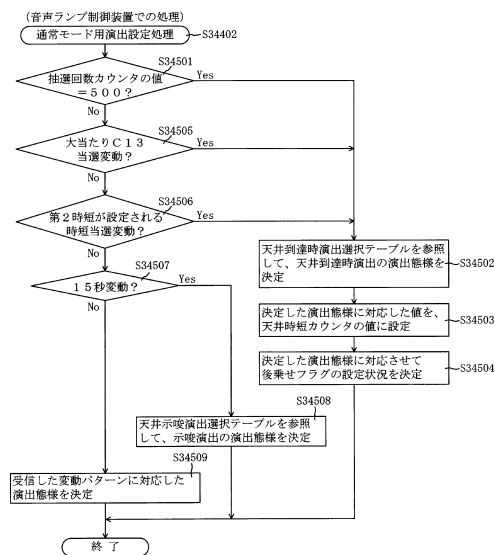


30

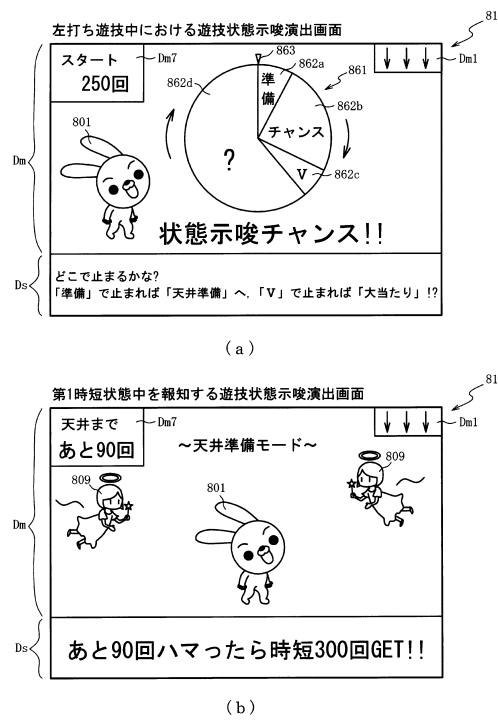
40

50

【図 3 1 5】



【図 3 1 6】



【図 3 1 7】

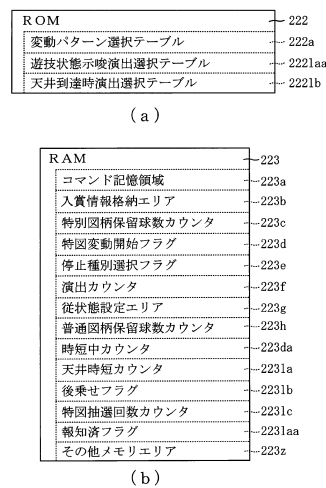
時短当たり乱数テーブル2021ae

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~999)
共通	通常	998, 999
	それ以外	—

時短当選用テーブル2021af1

時短種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~999)	時短カウンタ203h
第1時短	0~998	1000
第2時短	999	300

【図 3 1 8】



10

20

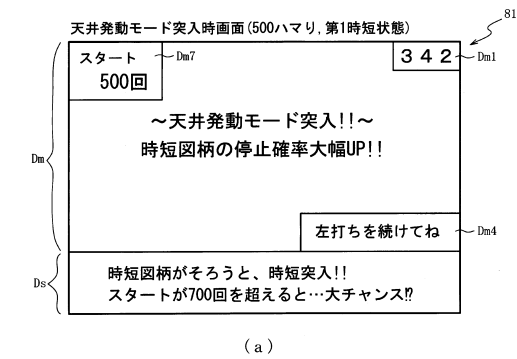
30

40

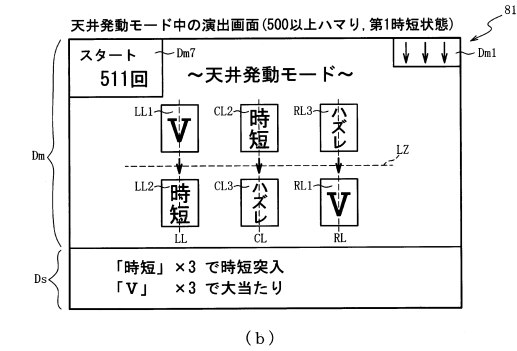
50



【図 3 2 3】

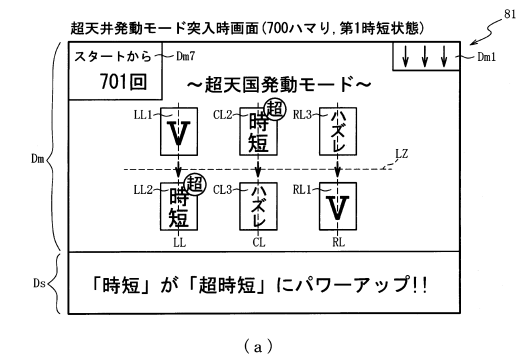


(a)

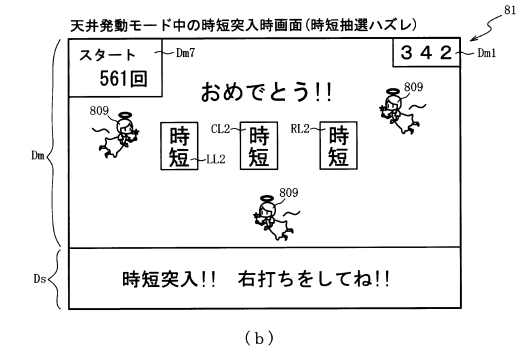


(b)

【図 3 2 4】



(a)



(b)

【図 3 2 5】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	2021a
変動パターン選択テーブル	2021b
第2当たり乱数テーブル	2021c
大当たり種別選択テーブル	2021d
時短当たり乱数テーブル	2021e
時短種別選択テーブル	2021f

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203la
第1天井待機フラグ	2031b
第2天井待機フラグ	2031c
第3天井待機フラグ	203ma
その他メモリア	203z

(b)

【図 3 2 6】

時短当たり乱数テーブル202me		
特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数カウンタC1 (0~999)
共通	通常	100~999
	それ以外	-

(a)

天井用テーブル202mf2		
時短種別	天井時短設定時のハマリ回数	時短カウンタ203h
第2時短	501~700	300
	700~	10000

(b)

10

20

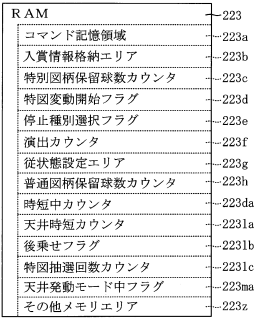
30

40

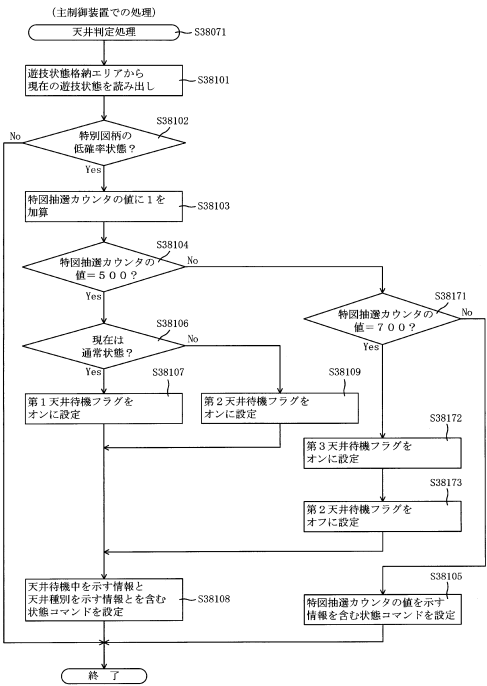
50



【図 3 2 7】



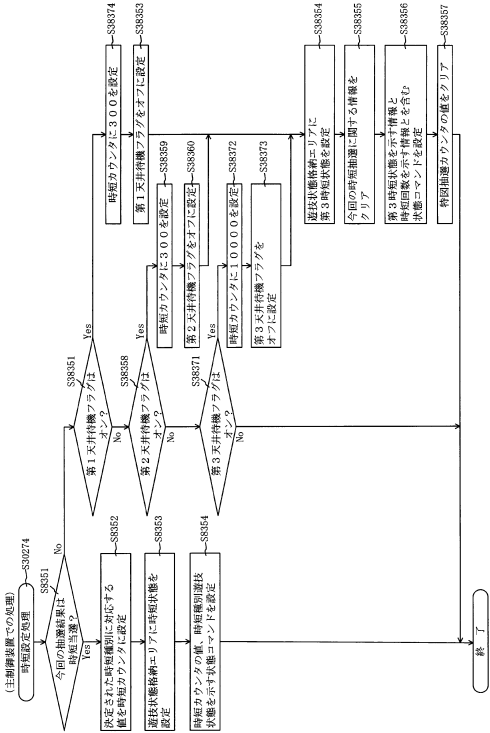
【図 3 2 8】



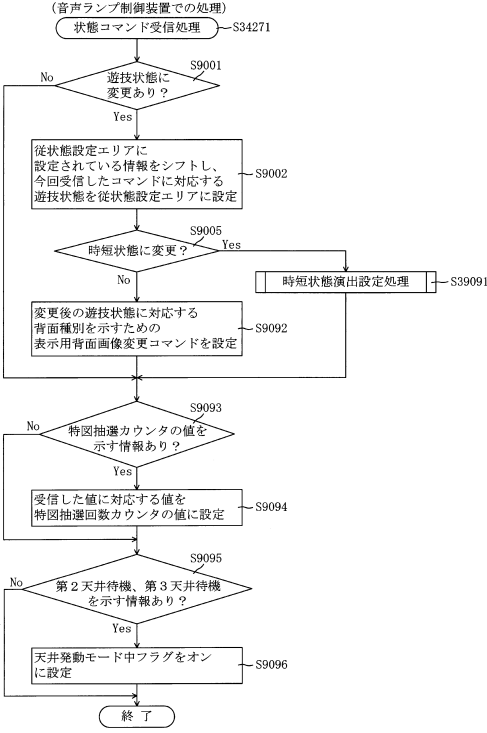
10

20

【図 3 2 9】



【図 3 3 0】



30

40

50

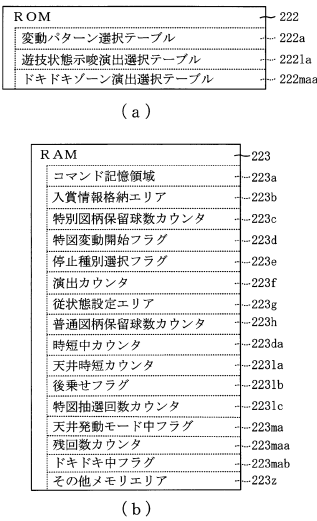


【図 3 3 5】

時短当選用テーブル202maf1

時短種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~999)	時短カウンタ 203h
第 1 時短	0~99	100
	100~199	101
	200~299	102
	300~599	200
	600~899	300
第 2 時短	900~999	300

【図 3 3 6】



10

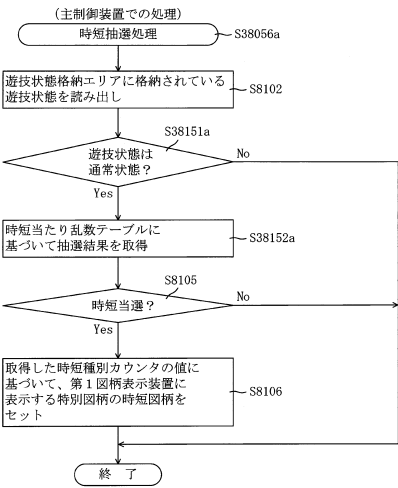
20

【図 3 3 7】

ドキドキゾーン演出選択テーブル222maa

残回数カウンタ 223maa	先読み結果	演出カウンタ 223f(0~99)		
		0~49	50~89	90~99
1	-	自動ドア		
2	全外れ	保 2 強カギ	ノーマル	自動ドア
	当たりあり	自動ドア	保 2 強カギ	
3	全外れ	保 3 強カギ	自動ドア	ノーマル
	当たりあり	自動ドア		ノーマル
4	全外れ	保 4 強カギ	自動ドア	
	当たりあり	保 4 強カギ	自動ドア	ノーマル
5~20	全外れ	チャンス		ランダム強カギ
	当たりあり	ノーマル	当保強カギ	自動ドア
21~100	全外れ	チャンス		ノーマル
	当たりあり	当保強カギ	自動ドア	ノーマル
101~300	全外れ	ノーマル		チャンス
	当たりあり	自動ドア	当保強カギ	ノーマル

【図 3 3 8】

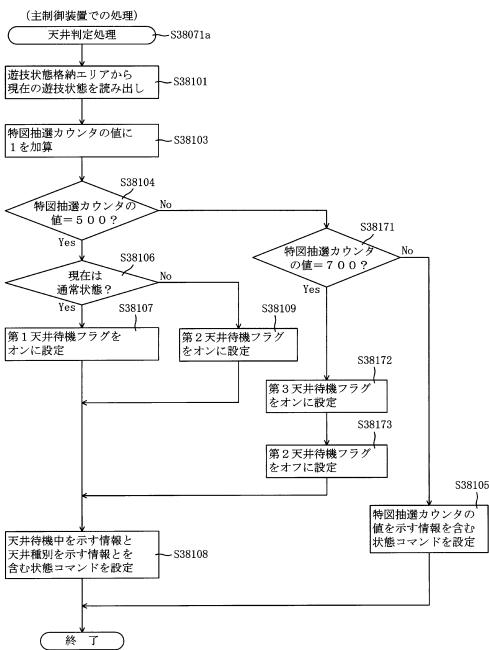


30

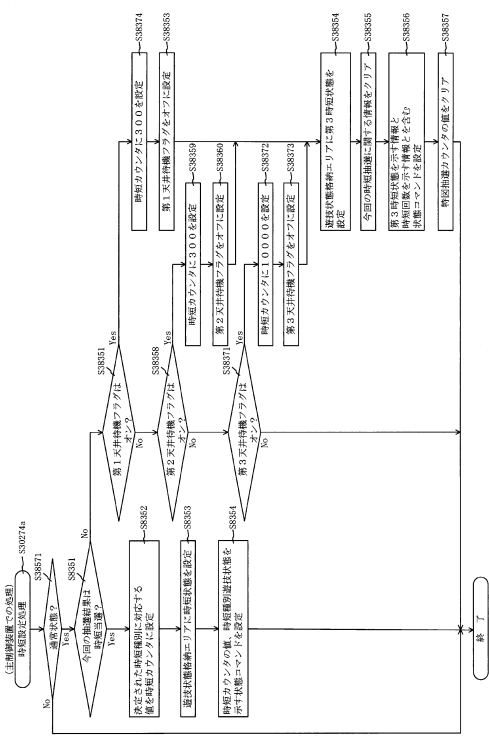
40

50

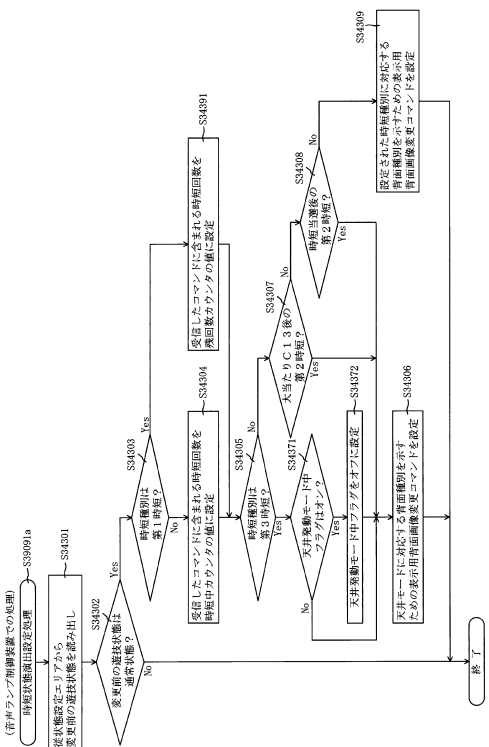
【図 3 3 9】



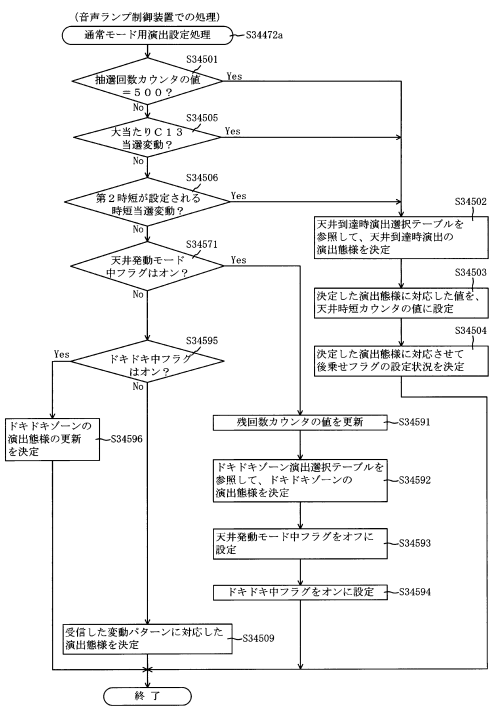
【図 3 4 0】



【図 3 4 1】



【図 3 4 2】



10

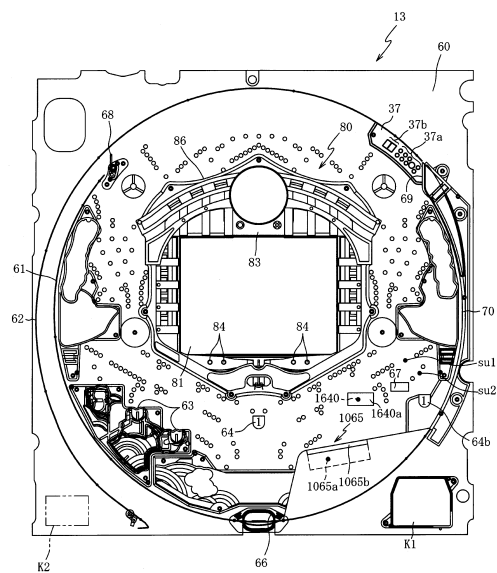
20

30

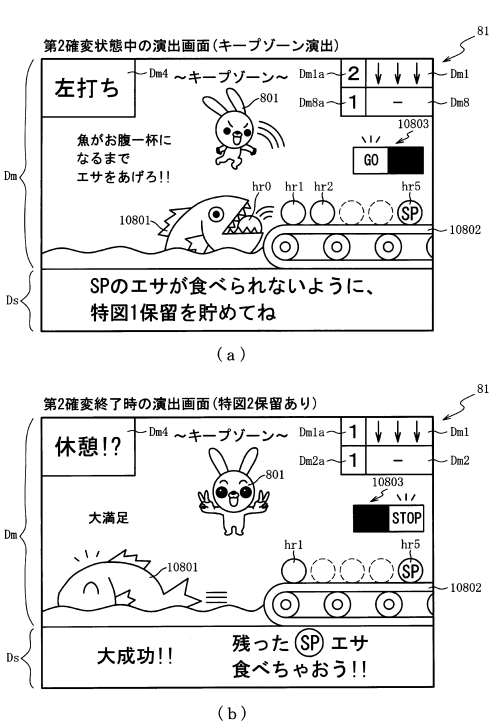
40

50

【図 3 4 3】



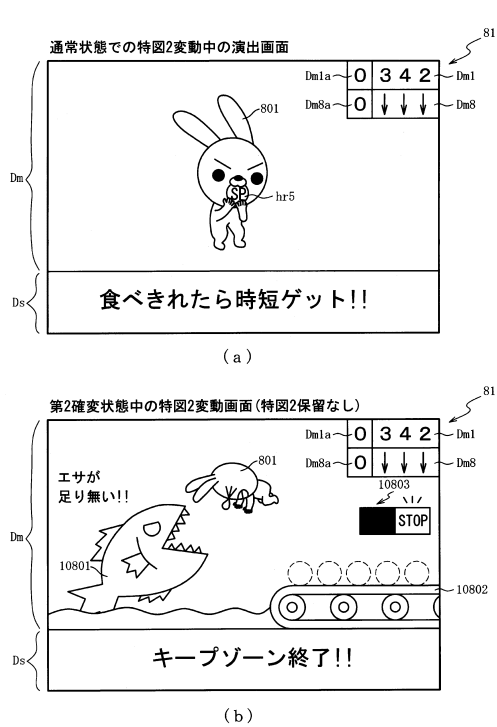
【図 3 4 4】



10

20

【図 3 4 5】



【図 3 4 6】

ROM (主制御装置)

第1 当たり乱数テーブル

変動パターン選択テーブル

第2 当たり乱数テーブル

大当たり種別選択テーブル

時短当たり乱数テーブル

時短種別選択テーブル

202

202da

202db

202nc

202nd

202ne

202nf

( a )

第2 当たり乱数テーブル202nc

遊技状態

第2 当たり乱数カウンタ  
C 4 ( 0 ~ 299 )

普通図柄の低確率状態

—

普通図柄の高確率状態

0 ~ 149

( b )

時短当たり乱数テーブル202ne

特別図柄種別

遊技状態

第1 当たり乱数  
カウンタ C 1 ( 0 ~ 899 )

第1 特別図柄

共通

—

第2 特別図柄

共通

3 ~ 899

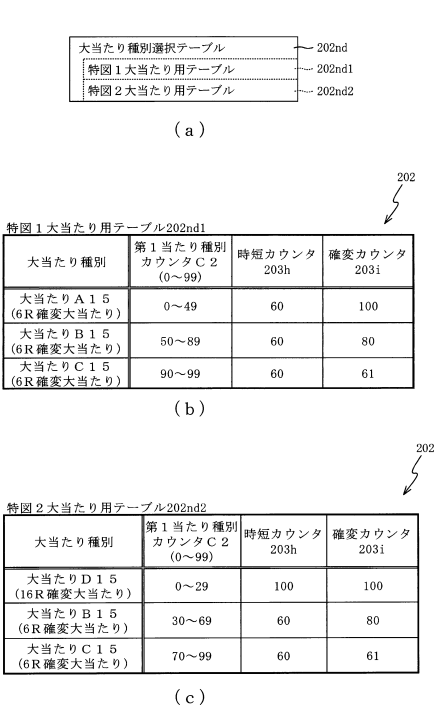
( c )

30

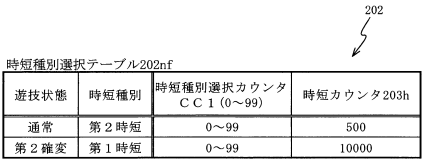
40

50

【図 3 4 7】



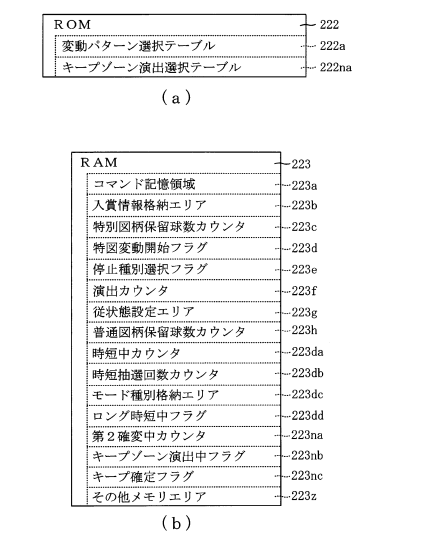
【図 3 4 8】



10

20

【図 3 4 9】



【図 3 5 0】

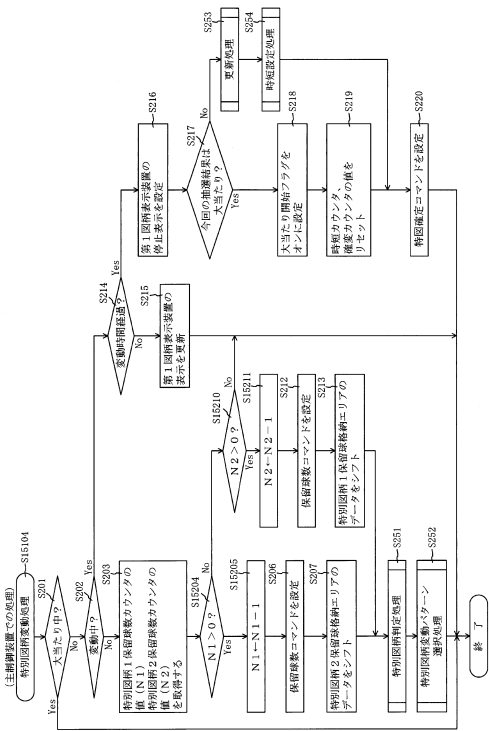


30

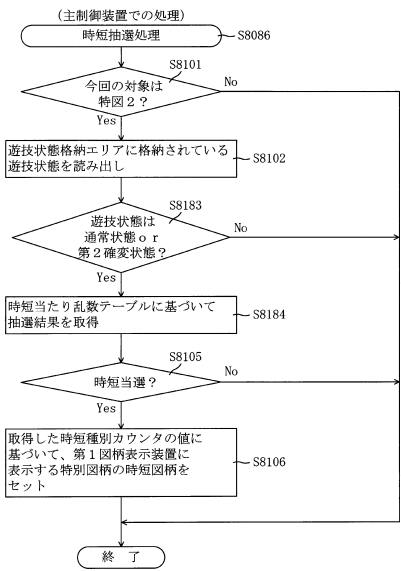
40

50

【図 3 5 1】



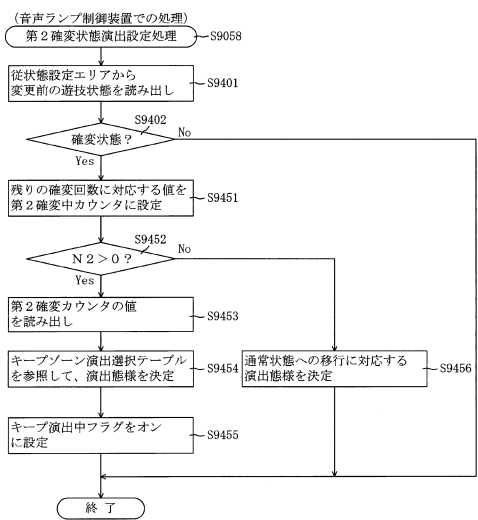
【図 3 5 2】



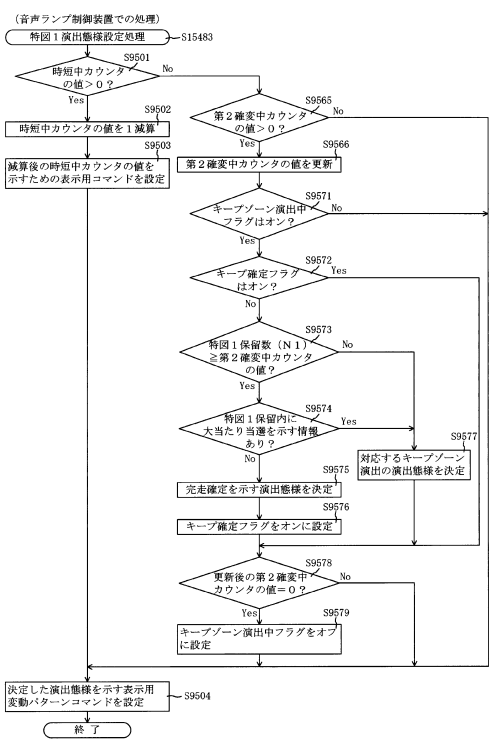
10

20

【図 3 5 3】



【図 3 5 4】



30

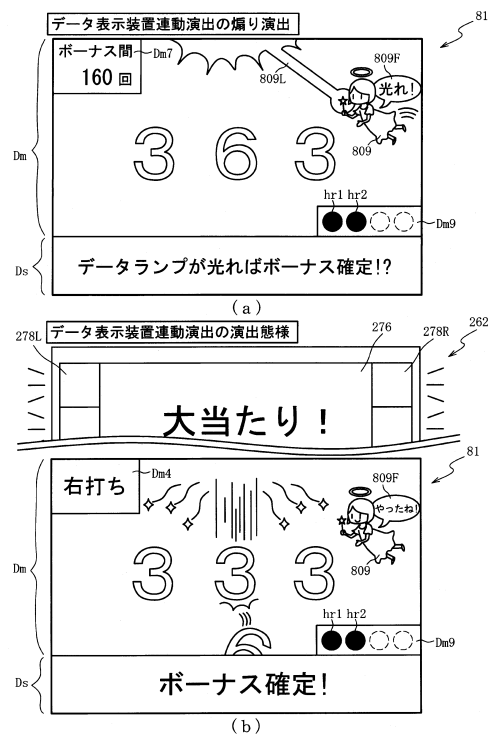
40

50

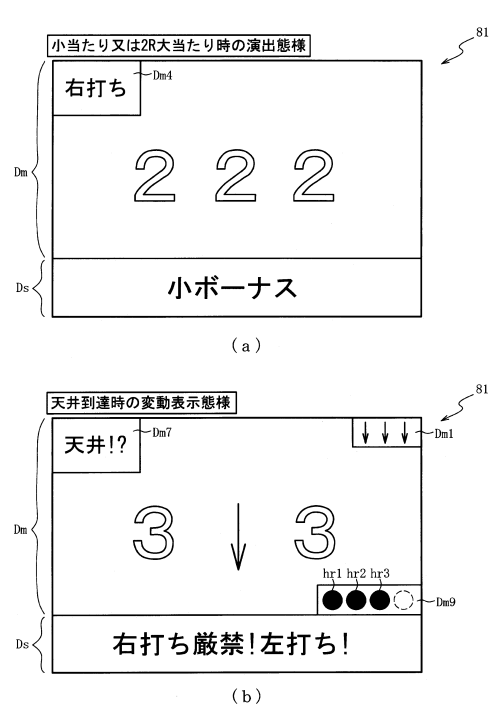




【図 3 5 9】



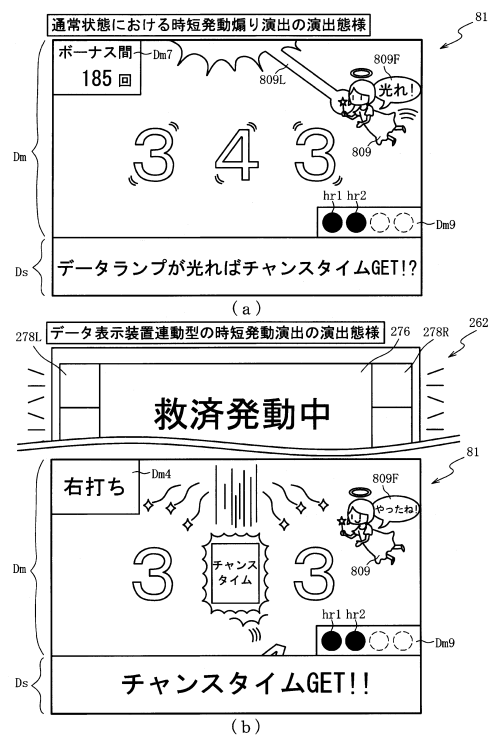
【図 3 6 0】



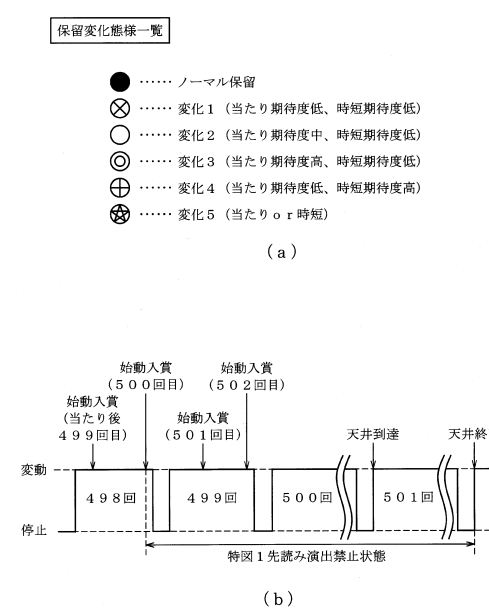
10

20

【図 3 6 1】



【図 3 6 2】

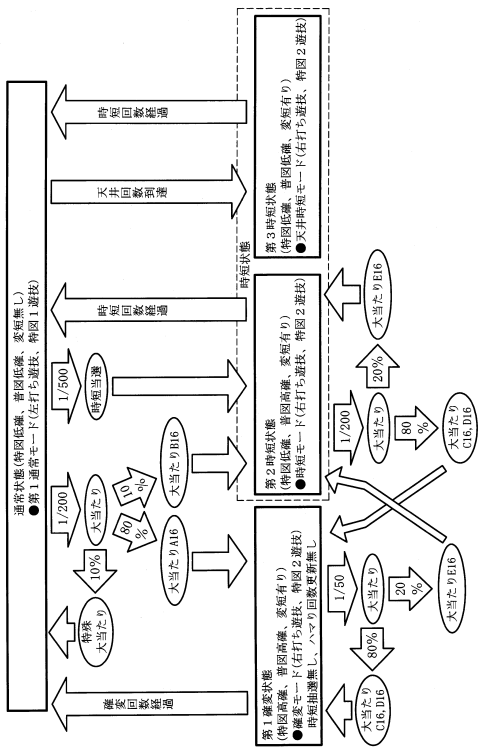


30

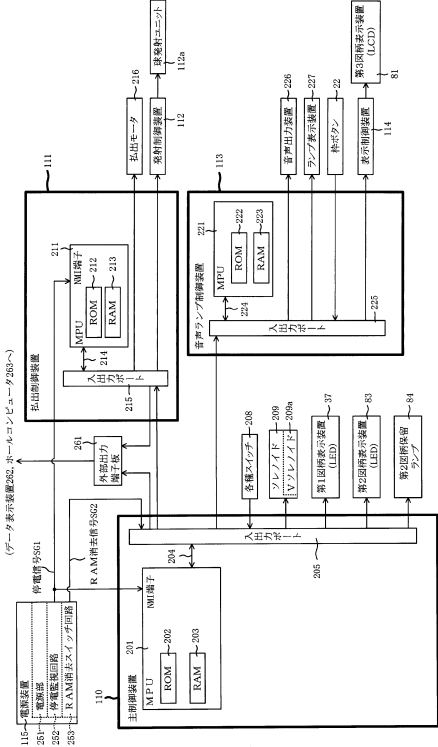
40

50

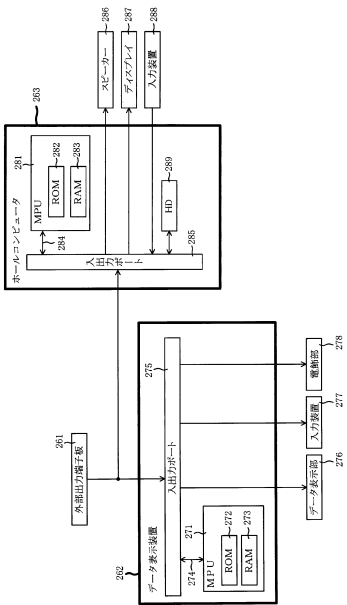
【図 3 6 3】



【図 3 6 4】



【図 3 6 5】



【図 3 6 6】

外部出力信号一覧		
出力チャンネル	出力信号	概要
CN 1	払出信号	払出モータにより実際に払い出した賞球を10個検出する度に0.2秒間Hを出力
CN 2	内枠開放信号	内枠が開放されている間はHを出力
CN 3	扉開放信号	前面枠が開放されている間はHを出力
CN 4	図柄停止信号	特別図柄の変動が停止する度に1秒間Hを出力
CN 5	始動口信号	球が第1入球口、および第2入球口へと入球する度に0.2秒間Hを出力
CN 6	アウト球検出信号	アウト球を10球検出する毎に0.2秒間Hを出力
CN 7	大当たり1信号	大当たり状態の間はHを出力
CN 8	大当たり2信号	時短状態の間はHを出力
CN 9	大当たり3信号	大当たり状態の間、天井到達時、および天井終了時にHを出力
CN 10	入賞検出信号	球の入賞に基づいて払い出すべき賞球数が10球となる毎に0.2秒間Hを出力
CN 11	セキュリティ信号	電源投入時、各種異常検出時にHを出力

10

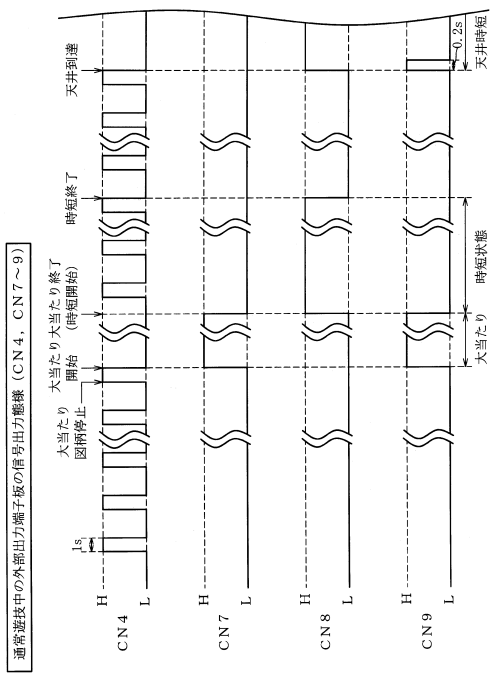
20

30

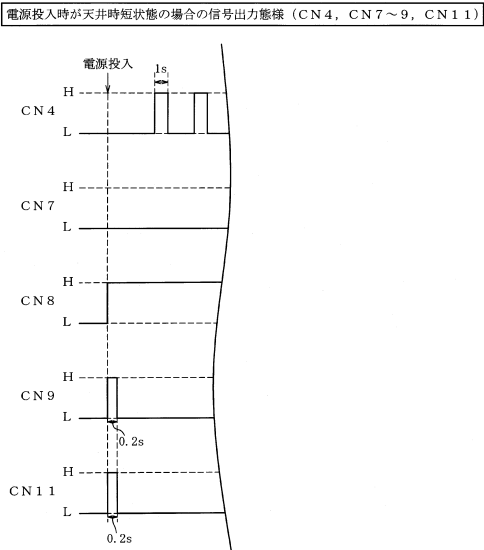
40

50

【図 3 6 7】



【図 3 6 8】



10

20

【図 3 6 9】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202pa
変動パターン選択テーブル	202pb
第 2 当たり乱数テーブル	2021c
大当たり種別選択テーブル	202pd
時短当たり乱数テーブル	202pe

(a)

【図 3 7 0】

第 1 当たり乱数テーブル 202pa

抽選結果	遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~999)
大当たり	特別図柄の 低確率状態 特別図柄の 高確率状態	0~4
小当たり	共通	20~44

(a)

30

RAM (主制御装置)

第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	2031a
天井時短フラグ	203pa
アウト球カウンタ	203pb
その他メモリア	203z

(b)

変動パターン選択テーブル

通常用テーブル	202pb1
確変・時短用テーブル	202pb2

(b)

通常用テーブル 202pb1

変動回数	図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (s)
500	共通	共通	0~198	スーパー	30
上記以外	当たり	当たり	0~19	ノーマル	15
			20~169	スーパー	30
			170~198	S P	55
		特殊当たり 小当たり	0~198	ノーマル	15
		外れ (時短)	0~169	スーパー	30
	外れ	外れ	170~198	S P	55
			0~149	短外れ	5
			150~189	長外れ	10
			190~196	ノーマルリーチ外れ	15
			197	スーパーリーチ外れ	30
			198	S P リーチ外れ	55

(c)

40

50

【図 3 7 1】

大当たり種別選択テーブル202pd

特図種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短 カウンタ 203h	確変 カウンタ 203i	大当たり後の 遊技状態
特図 1	大当たり A 1 6 (4R 確変大当たり)	0~79	80	80	第 1 確変
	大当たり B 1 6 (4R 時短大当たり)	80~89	100	0	第 2 時短
	特殊大当たり *	90~99	0	0	通常
特図 2	大当たり C 1 6 (10R 確変大当たり)	0~49	80	80	第 1 確変
	大当たり D 1 6 (6R 確変大当たり)	50~79	80	80	第 1 確変
	大当たり E 1 6 (6R 時短大当たり)	80~99	100	0	第 2 時短

※時短状態中に当選した場合は時短 1 0 0 回付与

(a)

時短当たり乱数テーブル202pe

特図種別	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~999)
特図 1	998, 999
特図 2	—

(b)

【図 3 7 2】

ROM

変動パターン選択テーブル	222a
保留態様選択テーブル	222pa
時短示唆演出選択テーブル	222pb

(a)

RAM

コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
天井時短カウンタ	223la
後乗せフラグ	223lb
特図抽選回数カウンタ	223lc
ボーナス間カウンタ	223pa
ボーナス履歴格納エリア	223pb
先読み抑制フラグ	223pc
普図変動時間タイマ	223pd
連動演出フラグ	223pe
その他メモリエリア	223z

(b)

【図 3 7 3】

保留態様選択テーブル222ba

変動種別	演出カウンタ値223f (0~99)					ノーマル 保留	S P リーチ当たり	スーパーリーチ当たり	ノーマルリーチ当たり	S P リーチ時短	スーパーリーチ時短	S P リーチ外れ	スーパーリーチ外れ	ノーマルリーチ外れ	スーパーリーチ外れ (天井)
	変化 1	変化 2	変化 3	変化 4	変化 5										
SPリーチ当たり	0~4	5~19	20~44	45~84	85~99	0~4	5~19	20~44	45~84	85~99	0~4	5~19	20~44	45~84	85~99
スーパーリーチ当たり	0~9	10~29	30~59	60~89	90~99	0~9	10~29	30~59	60~89	90~99	0~9	10~29	30~59	60~89	90~99
ノーマルリーチ当たり	0~19	20~44	45~79	80~96	97	0~19	20~44	45~79	80~96	97	0~19	20~44	45~79	80~96	97
S P リーチ時短	0~4	5~19	20~44	45~64	65~89	0~4	5~19	20~44	45~64	65~89	0~4	5~19	20~44	45~64	65~89
スーパーリーチ時短	0~9	10~29	30~64	65~79	80~93	0~9	10~29	30~64	65~79	80~93	0~9	10~29	30~64	65~79	80~93
S P リーチ外れ	0~9	10~39	40~79	80~98	99	0~9	10~39	40~79	80~98	99	0~9	10~39	40~79	80~98	99
スーパーリーチ外れ	0~19	20~74	75~98	99	-	0~19	20~74	75~98	99	-	0~19	20~74	75~98	99	-
ノーマルリーチ外れ	0~49	50~94	95~99	-	-	0~49	50~94	95~99	-	-	0~49	50~94	95~99	-	-
スーパーリーチ外れ	0~39	40~49	50~53	54	55~84	0~39	40~49	50~53	54	55~84	0~39	40~49	50~53	54	55~84

【図 3 7 4】

時短示唆演出選択テーブル222pb

特図抽選回数 カウンタ 223lc	前回のボーナス 後又は最古の 小ボーナス後の 抽選回数	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	示唆態様
496~500	共通	共通	0~59	時短示唆 (強)
			60~89	時短示唆 (弱)
			90~99	—
上記以外	496~500	確変大当たり /時短大当たり	0~4	時短示唆 (弱)
			5~99	—
		時短当選	0~49	時短示唆 (強)
			50~74	時短示唆 (弱)
			75~99	—
			—	—
	上記以外	上記以外	0~4	時短示唆 (強)
			5~49	時短示唆 (弱)
		時短当選	50~99	—
			0~4	時短示唆 (弱)
			5~99	—
			0~24	時短示唆 (強)
	上記以外	時短当選	25~49	時短示唆 (弱)
			50~99	—
		上記以外	0	時短示唆 (強)
			1~4	時短示唆 (弱)
			5~99	—

10

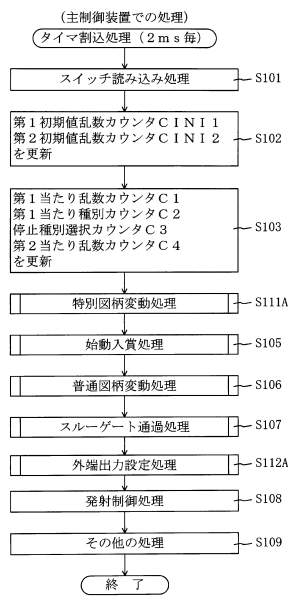
20

30

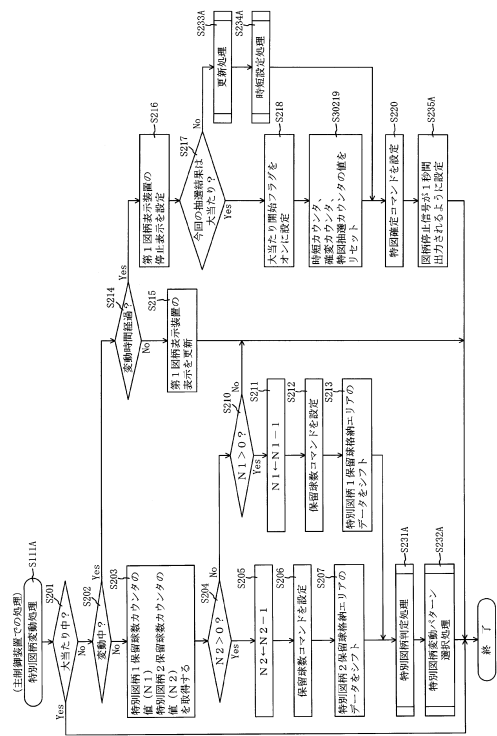
40

50

【図 3 7 5】



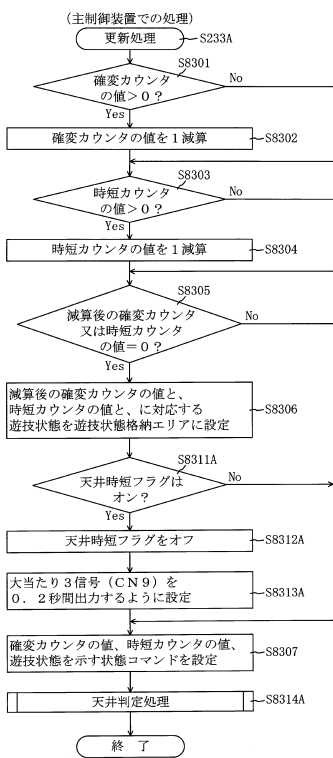
【図 3 7 6】



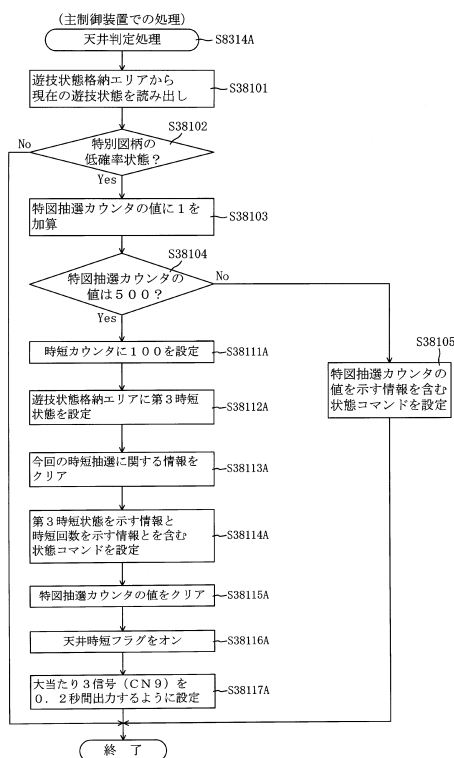
10

20

【図 3 7 7】



【図 3 7 8】

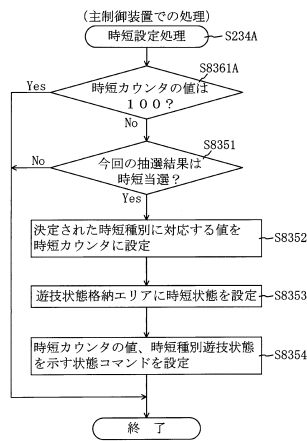


30

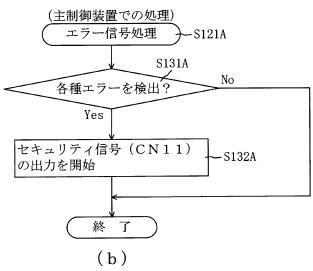
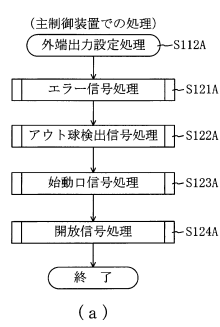
40

50

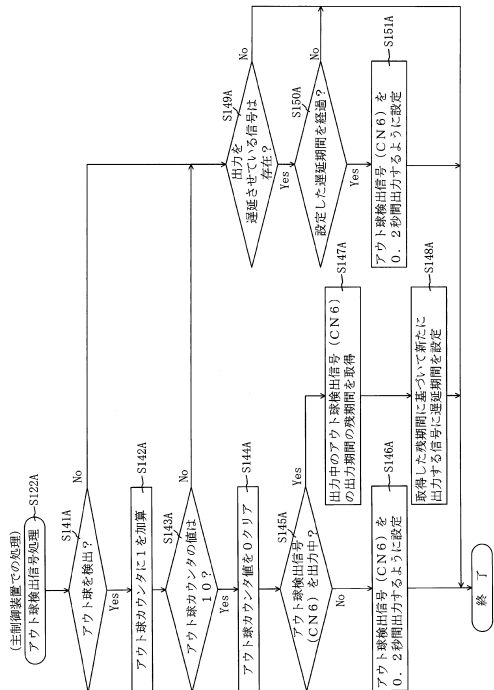
【図 3 7 9】



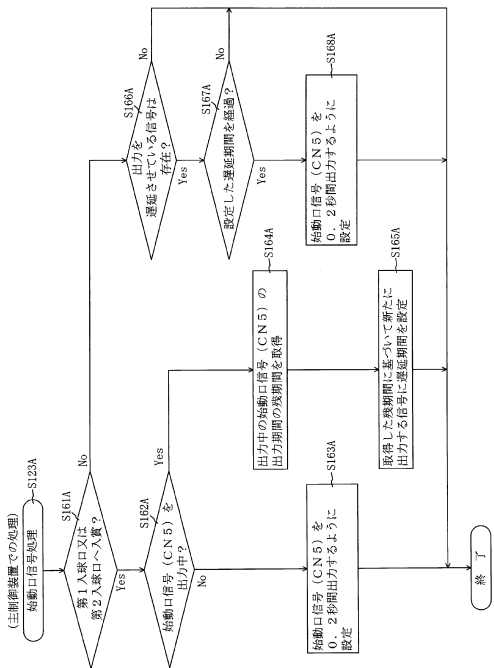
【図 3 8 0】



【図 3 8 1】



【図 3 8 2】



10

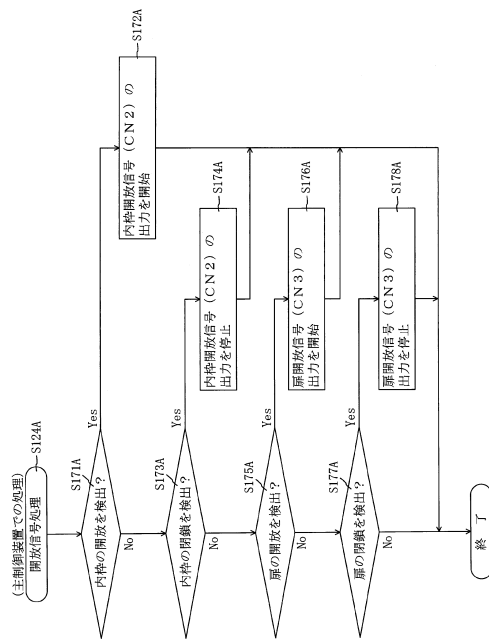
20

30

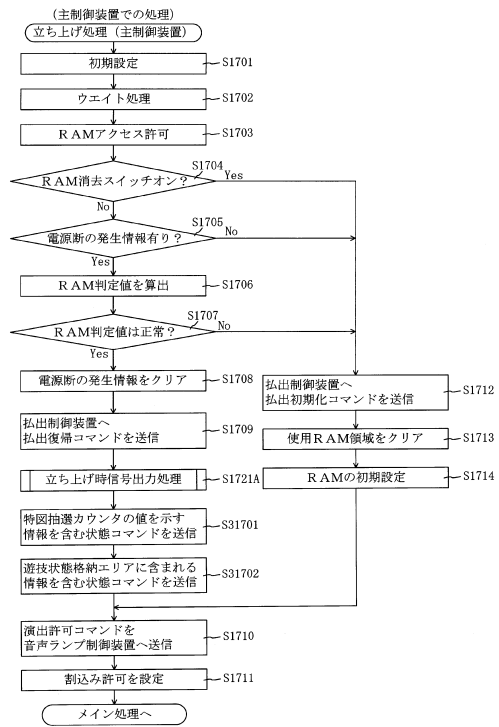
40

50

【図 3 8 3】



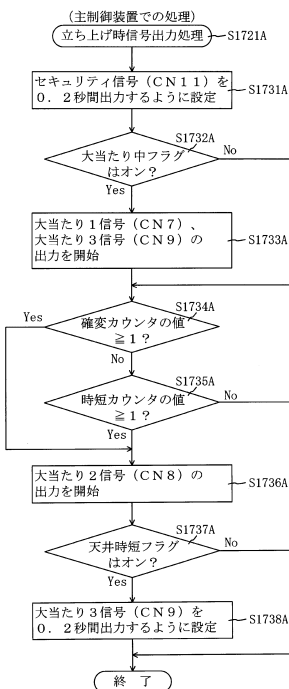
【図 3 8 4】



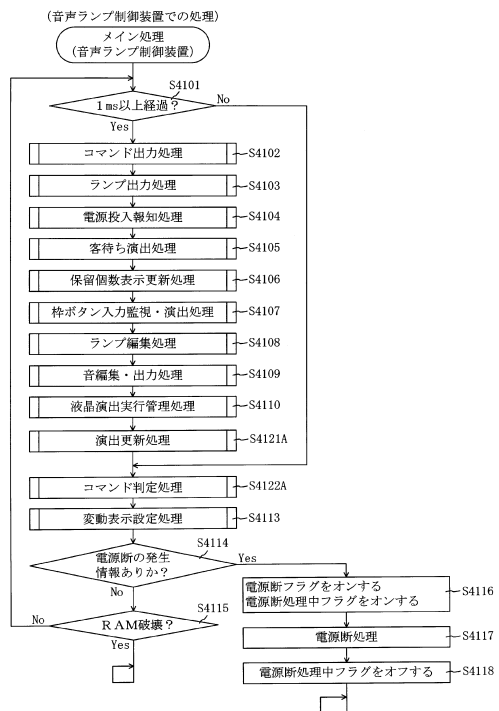
10

20

【図 3 8 5】



【図 3 8 6】

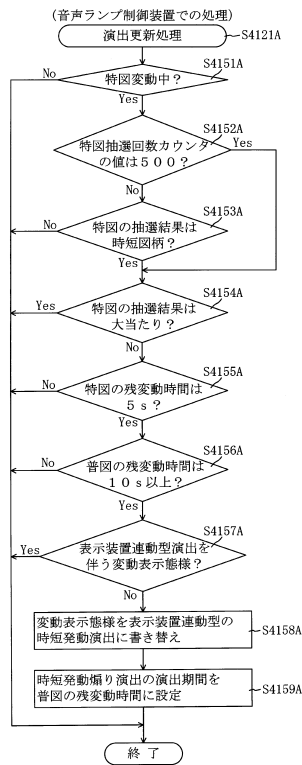


30

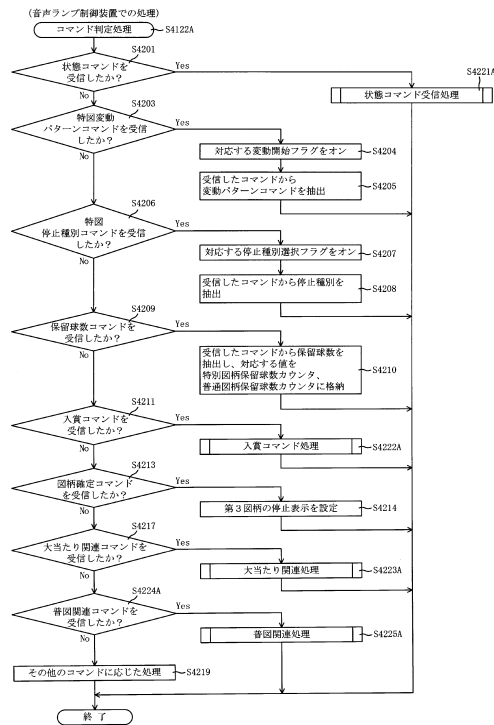
40

50

【図 3 8 7】



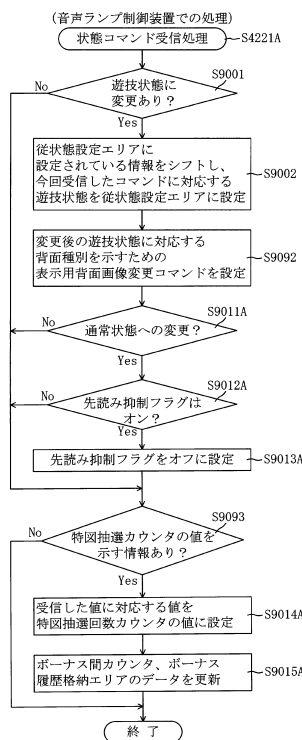
【図 3 8 8】



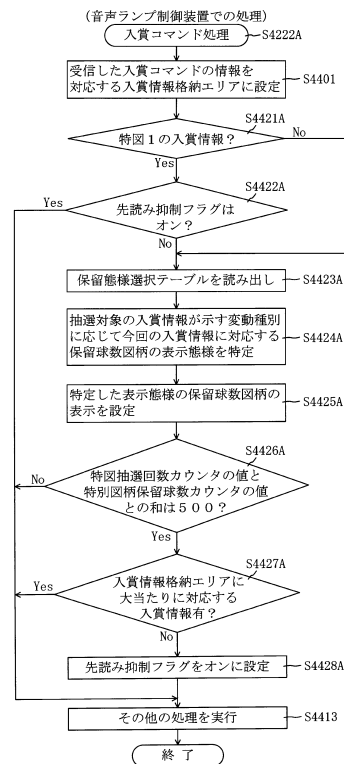
10

20

【図 3 8 9】



【図 3 9 0】



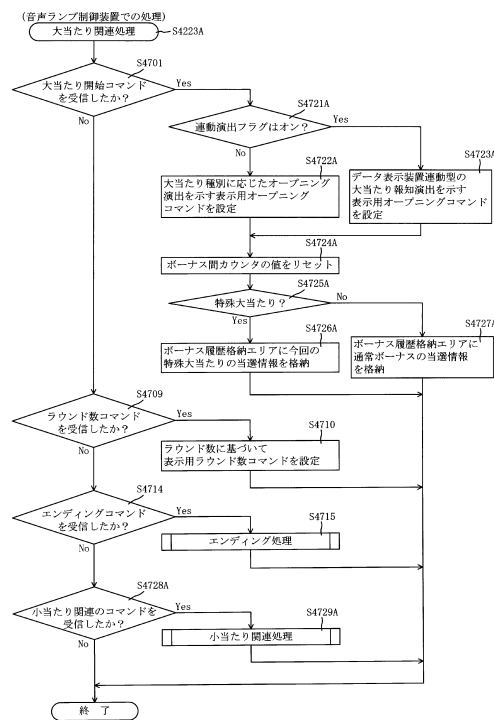
30

40

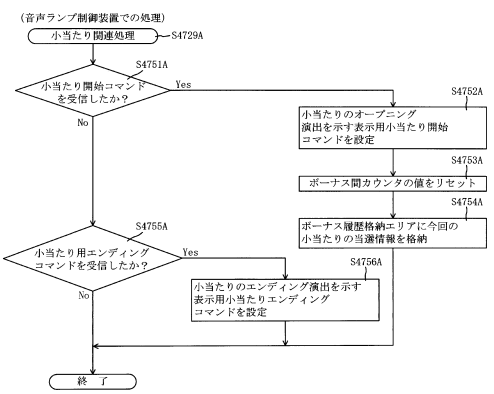
50



【図 3 9 1】



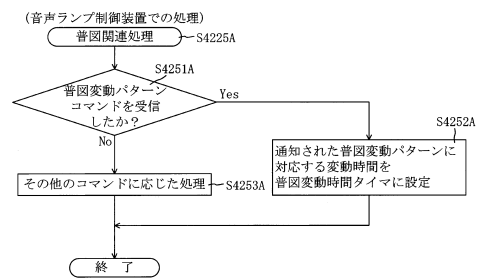
【図 3 9 2】



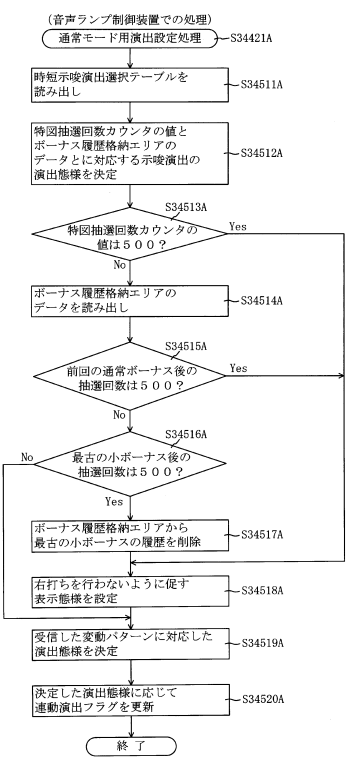
10

20

【図 3 9 3】



【図 3 9 4】

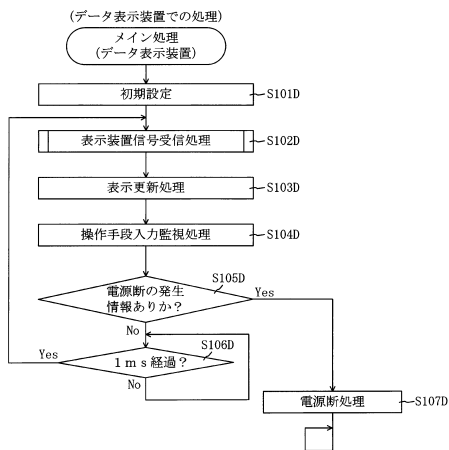


30

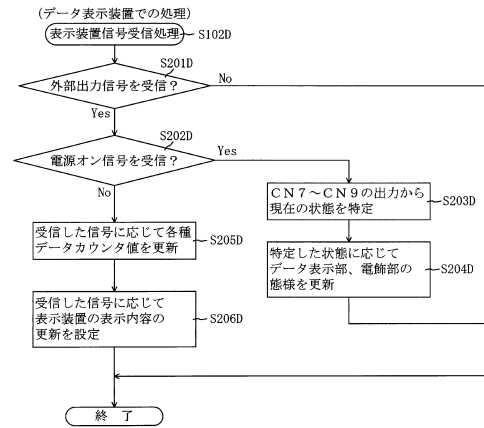
40

50

【図 3 9 5】



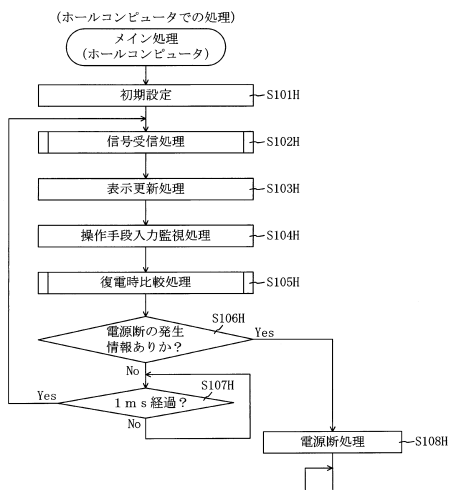
【図 3 9 6】



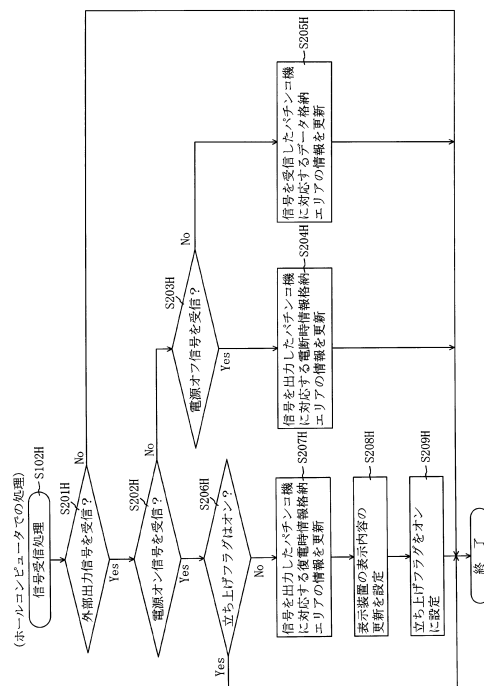
10

20

【図 3 9 7】



【図 3 9 8】

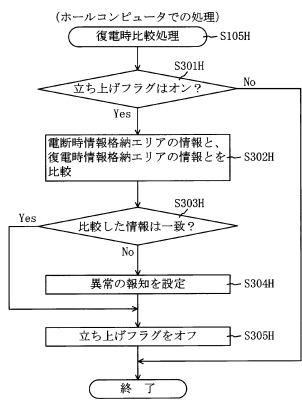


30

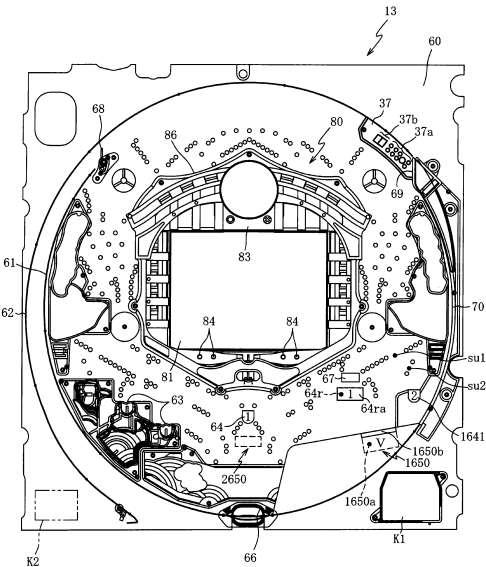
40

50

【図 3 9 9】



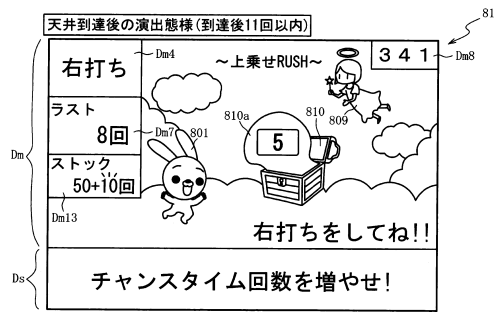
【図 4 0 0】



10

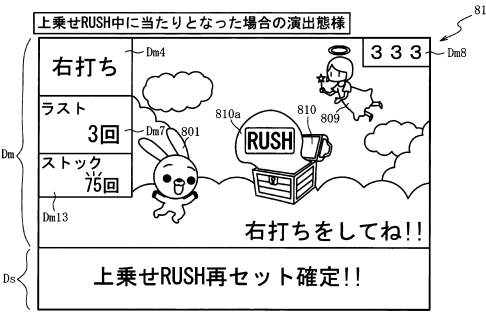
20

【図 4 0 1】

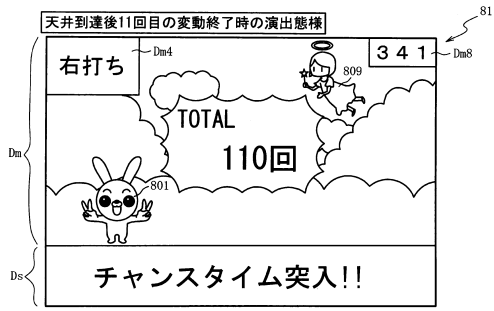


(a)

【図 4 0 2】



30

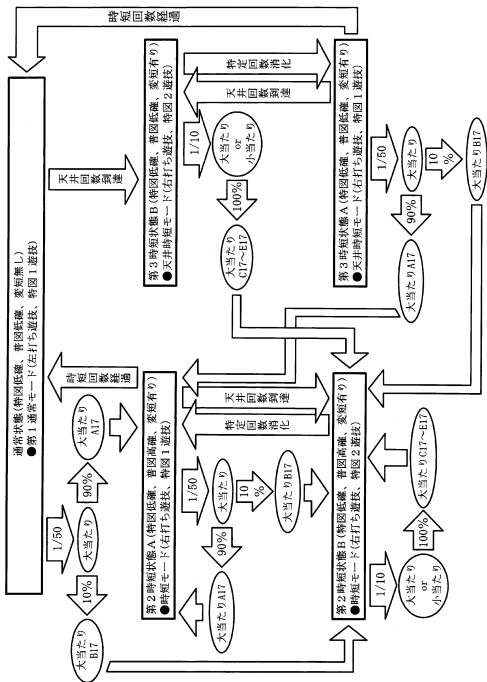


(b)

40

50

【図 4 0 3】



【図 4 0 4】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202ka
大当たり種別選択テーブル	202kb
第2当たり乱数テーブル	202qc
変動パターンテーブル	202qd
小当たり乱数テーブル	202qe
小当たり種別選択テーブル	202qf
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202qh
時短当たり種別選択テーブル	202qi
変動パターンシナリオテーブル	202qj

10

20

【図 4 0 5】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
V通過大当たり種別格納エリア	203fd
Vフラグ	203fe
V通過フラグ	203ff
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図1変動時間タイマ	203ka
特図2変動時間タイマ	203kb
特図1変動停止フラグ	203ke
特図2変動停止フラグ	203kf
特図抽選カウンタ	203qa
大当たりフラグ	203qb
特図1小当たりフラグ	203qc
特図2小当たりフラグ	203qd
その他メモリア	203z

【図 4 0 6】

大当たり種別選択テーブル	202qb
特図1大当たり用テーブル	202qb1
特図2大当たり用テーブル	202qb2

(a)

特図1大当たり用テーブル202qb1

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h
大当たりA17 (5R特図1時短大当たり)	0~89	51
大当たりB17 (5R特図2時短大当たり)	90~99	56

(b)

特図2大当たり用テーブル202qb2

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h
大当たりC17 (15R特図2時短大当たり)	0~84	86
大当たりD17 (8R特図2時短大当たり)	85~89	86
大当たりE17 (4R特図2時短大当たり)	90~99	86

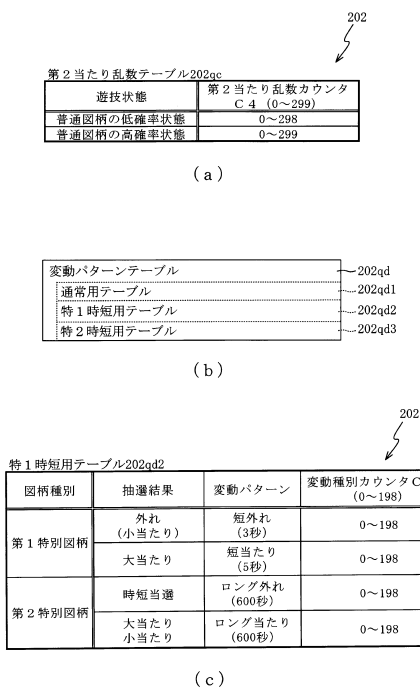
(c)

30

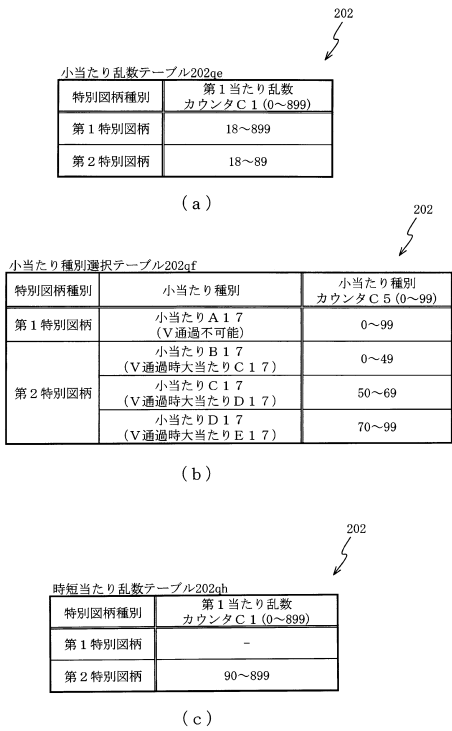
40

50

【図 4 0 7】



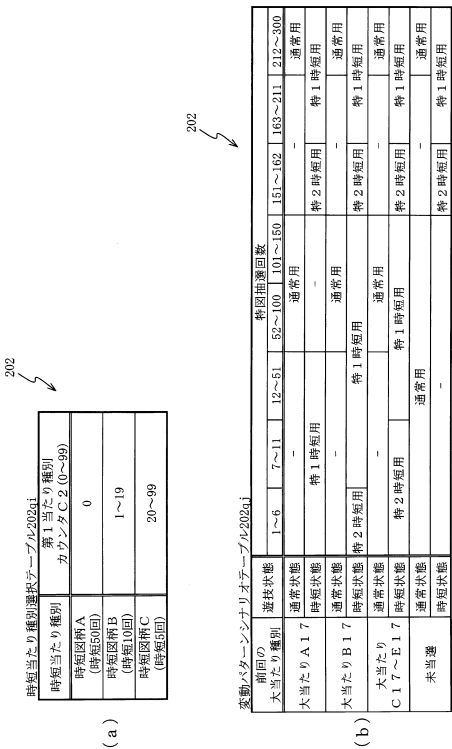
【図 4 0 8】



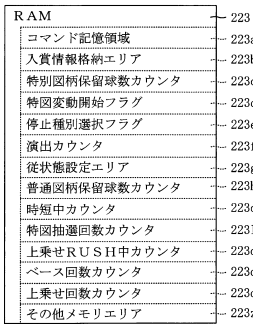
10

20

【図 4 0 9】



【図 4 1 0】

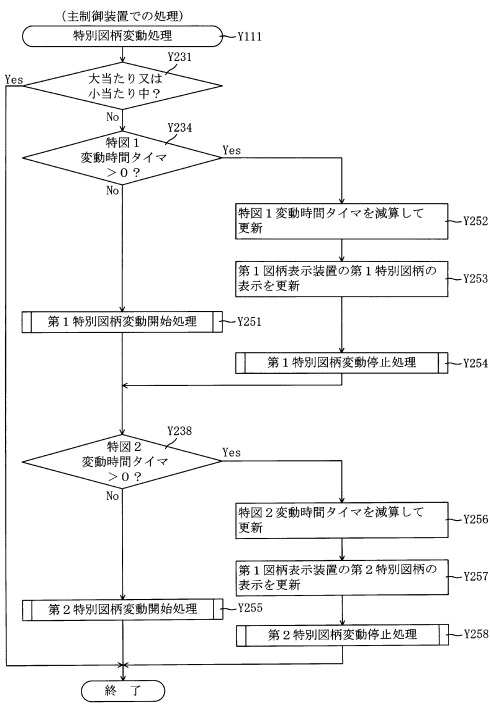


30

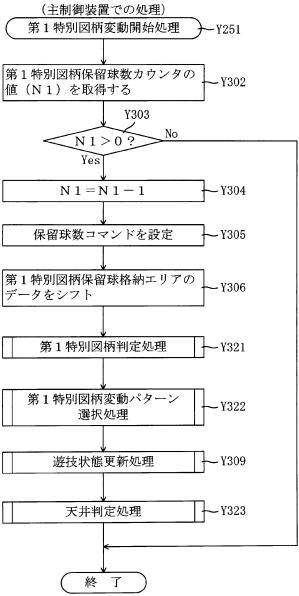
40

50

【図 4 1 1】



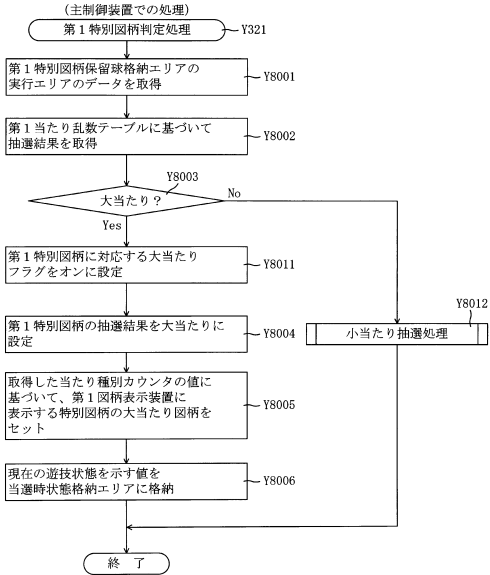
【図 4 1 2】



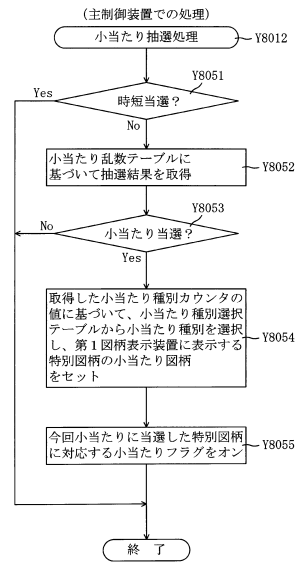
10

20

【図 4 1 3】



【図 4 1 4】

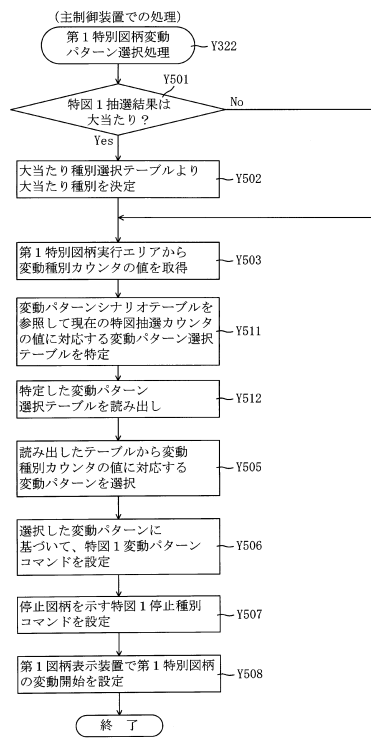


30

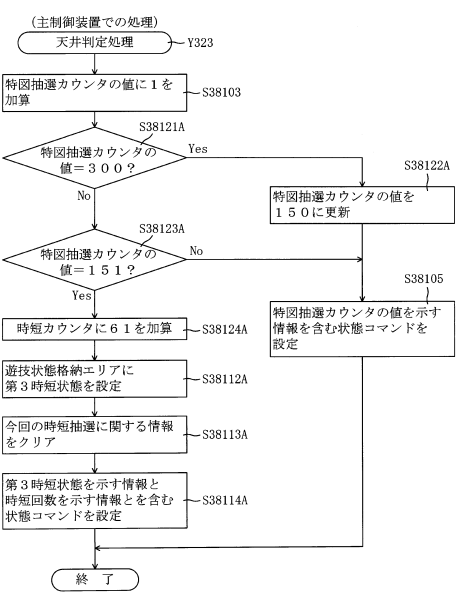
40

50

【図 4 1 5】



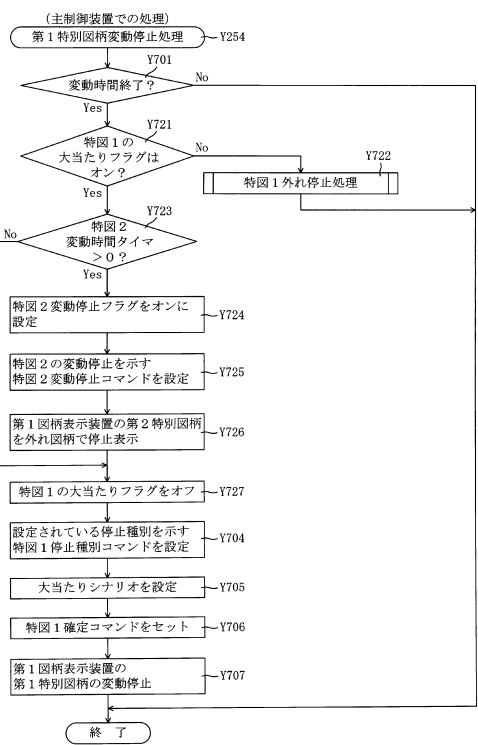
【図 4 1 6】



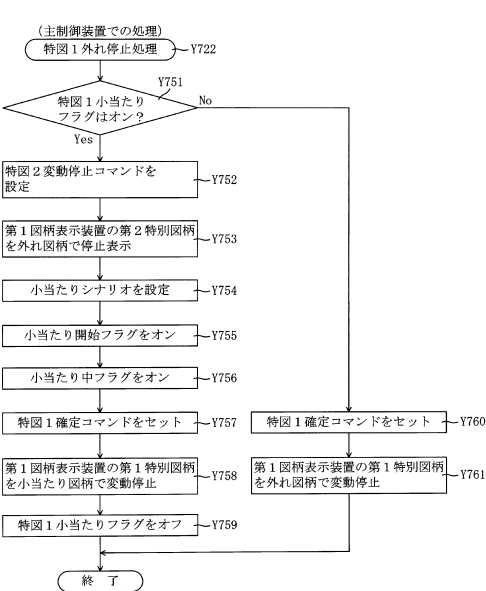
10

20

【図 4 1 7】



【図 4 1 8】

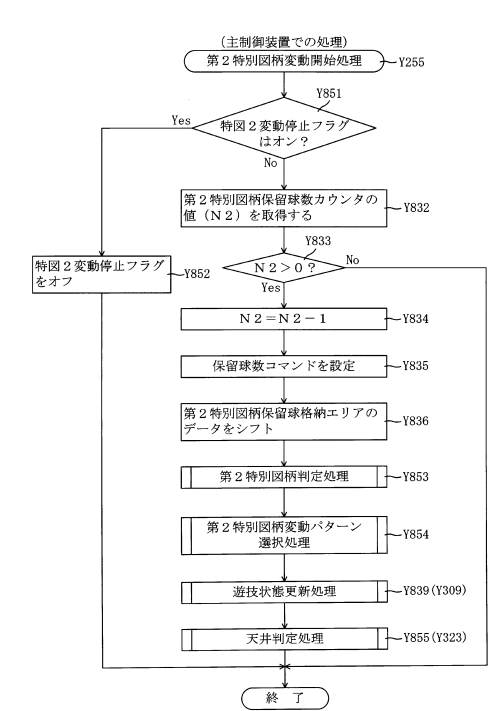


30

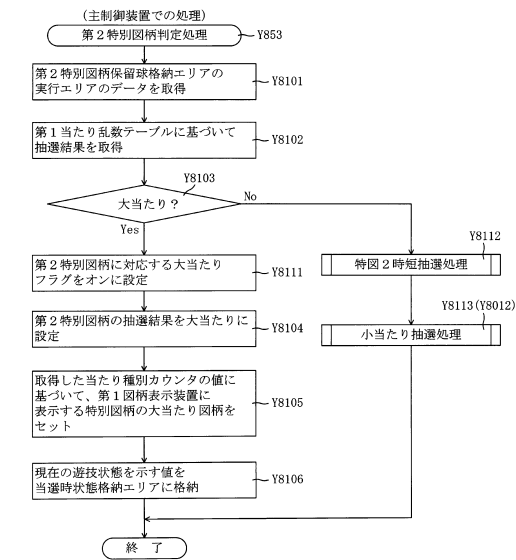
40

50

【図 4 1 9】



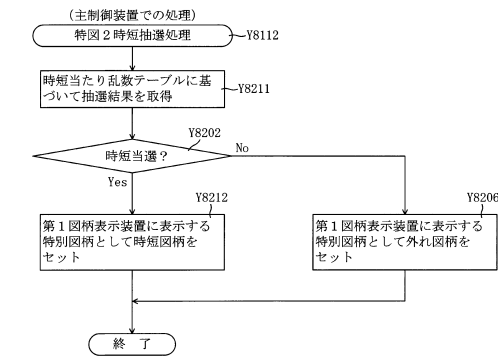
【図 4 2 0】



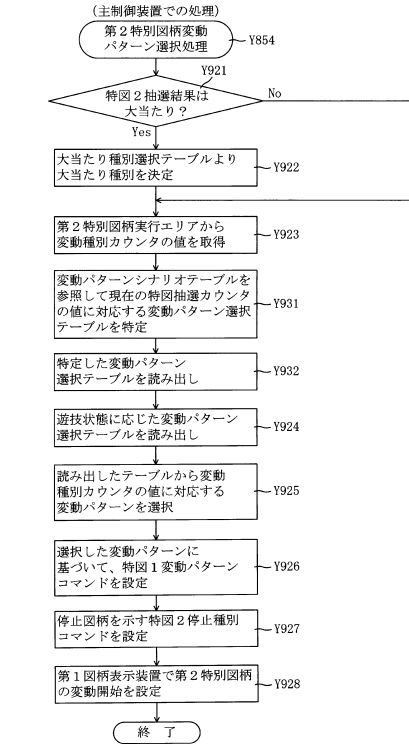
10

20

【図 4 2 1】



【図 4 2 2】



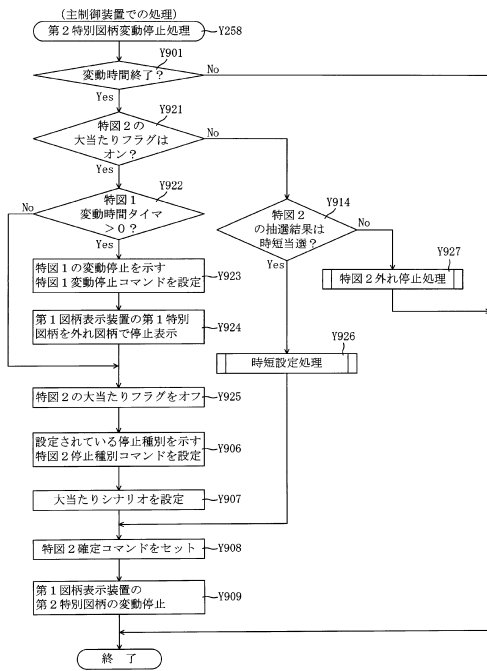
30

40

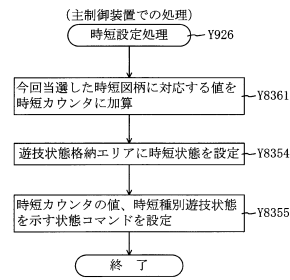
50



【図 4 2 3】



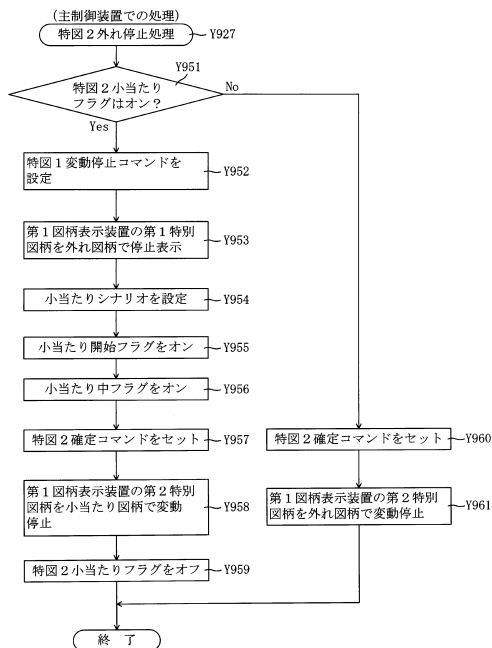
【図 4 2 4】



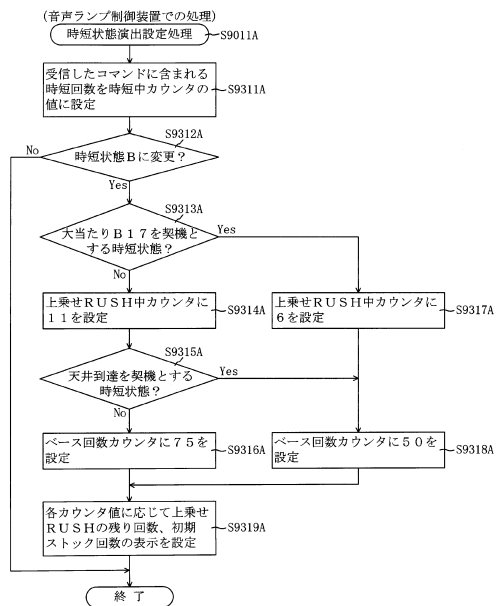
10

20

【図 4 2 5】



【図 4 2 6】



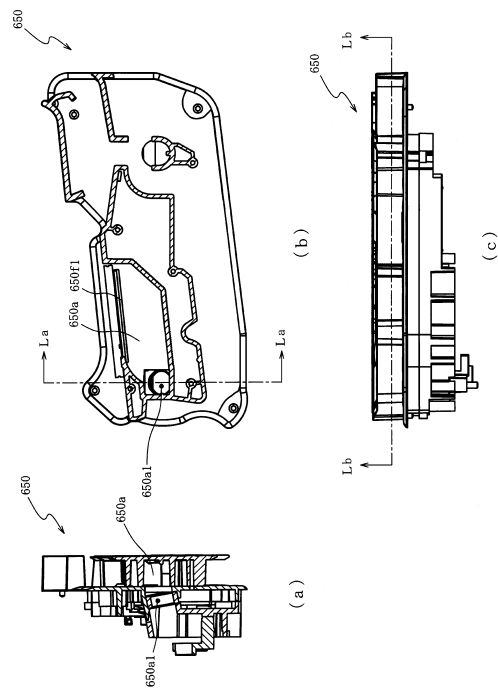
30

40

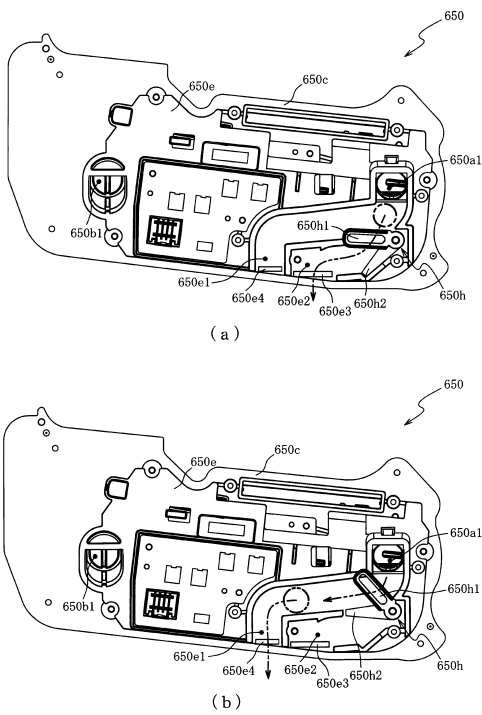
50



【図 4 3 1】



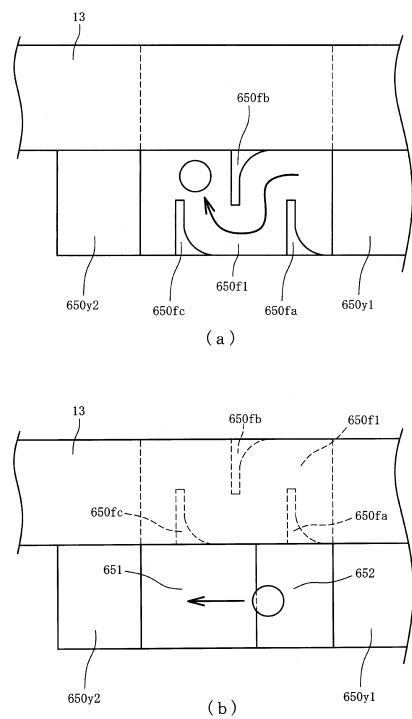
【図 4 3 2】



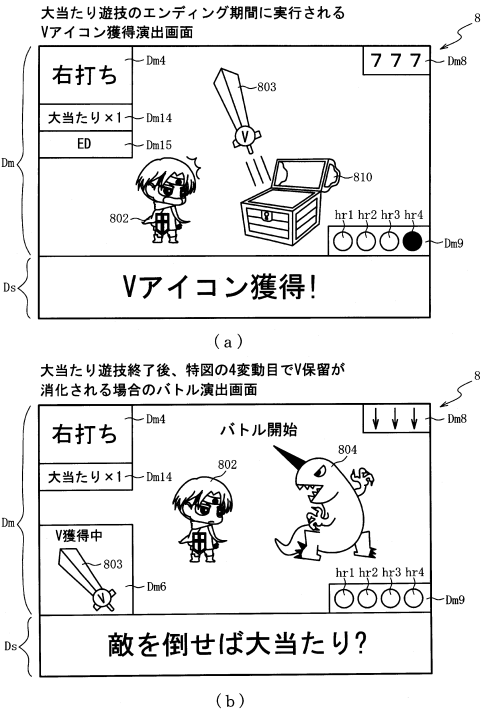
10

20

【図 4 3 3】



【図 4 3 4】

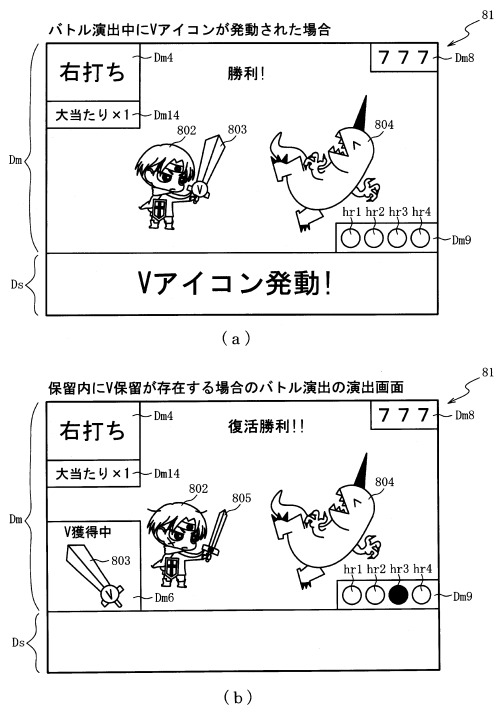


30

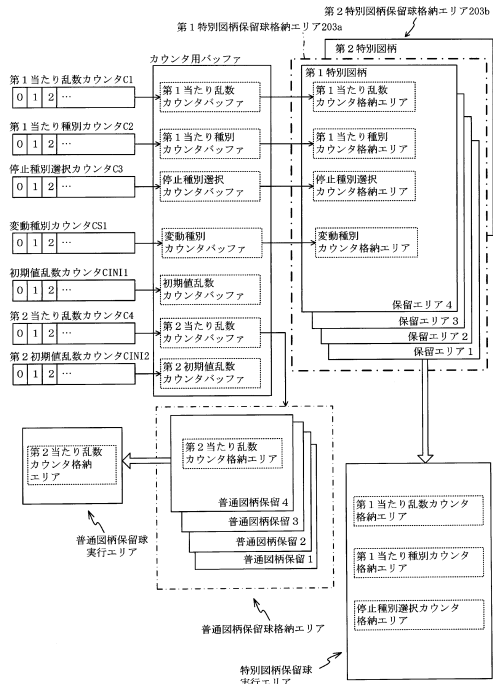
40

50

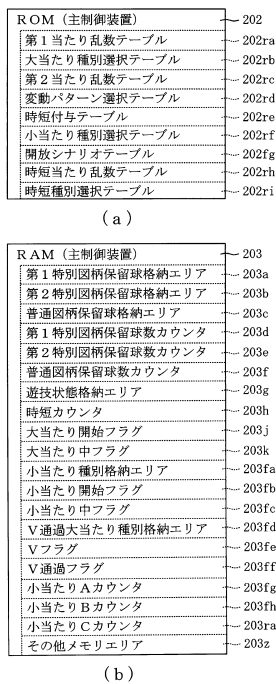
【図 4 3 5】



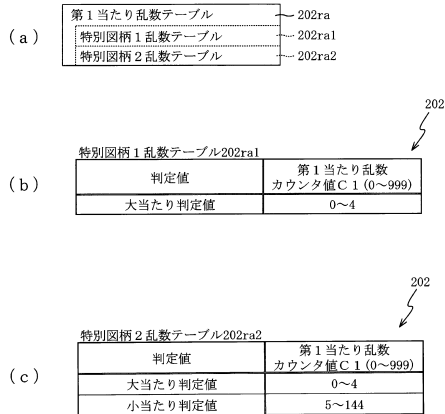
【図 4 3 6】



【図 4 3 7】



【図 4 3 8】



10

20

30

40

50

【図 4 3 9】

(a)

大当たり種別選択テーブル	202rb
特図 1 大当たり種別選択テーブル	202rb1
特図 2 大当たり種別選択テーブル	202rb2

202

(b)

特図 1 大当たり種別選択テーブル 202rb1

遊技状態	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
通常状態	大当たり A (16R 時短有大当たり)	0~9
	大当たり B (7R 時短有大当たり)	10~49
	大当たり C (7R 時短無大当たり)	50~99
時短状態	大当たり D (16R 時短有大当たり)	0~9
	大当たり A (16R 時短有大当たり)	10~49
	大当たり B (7R 時短有大当たり)	50~99

202

(c)

特図 2 大当たり種別選択テーブル 202rb2

遊技状態	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
共通	大当たり E (10R 時短有大当たり)	0~99

202

(d)

時短付与テーブル 202re

大当たり種別	時短付与内容 (回数)			
	時短 カウンタ 203h	小当たり A カウンタ 203fg	小当たり B カウンタ 203fh	小当たり C カウンタ 203ra
大当たり A (16R)	7	2	5	3
大当たり B (7R)	7	2	5	3
大当たり C (7R)	—	—	—	—
大当たり D (16R)	100	4	10	7
大当たり E (10R)	7	2	5	3

【図 4 4 0】

小当たり種別選択テーブル 202rf

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~99)
小当たり A (V 通過時大当たり A)	0~49
小当たり B (V 通過時大当たり B)	50~79
小当たり C (V 通過時大当たり E)	80~99

10

20

【図 4 4 1】

(a)

変動パターン選択テーブル	202rd
通常用変動パターンテーブル	202rd1
時短用変動パターンテーブル	202rd2

202

(b)

通常用変動パターンテーブル 202rd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特 1	外れ	短外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
特 2	外れ	スペシャルリーチ (140秒)	190~198
		ロング外れ (180秒)	0~198
	大当たり 小当たり	ロング当たり (180秒)	0~198

【図 4 4 2】

時短用変動パターンテーブル 202rd2

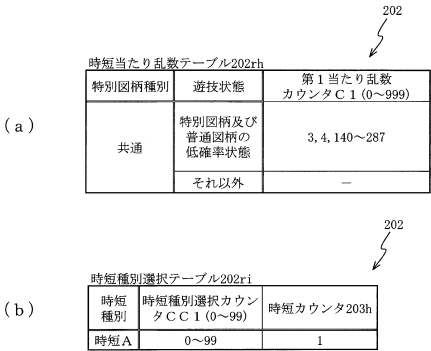
図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特 1	1~4	外れ	短外れ (2秒)	0~198
		大当たり	短大当たり (2秒)	0~198
	5~	外れ	外れ (10秒)	0~198
		大当たり	当たり (10秒)	0~198
特 2	1~	外れ	外れ (10秒)	0~198
		小当たり	短小当たり (10秒)	0~160
			長小当たり (30秒)	161~198
		大当たり	長大当たり (30秒)	0~198

30

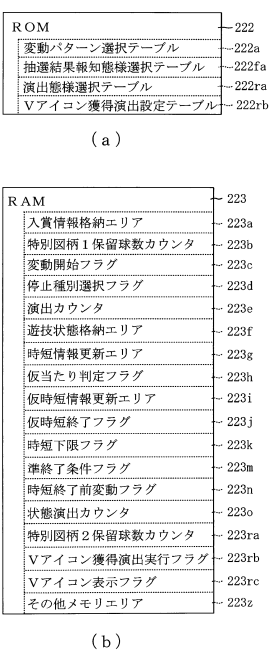
40

50

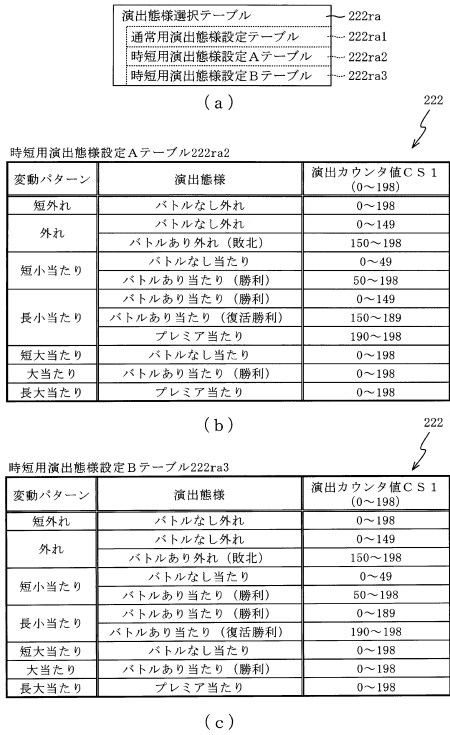
【図 4 4 3】



【図 4 4 4】



【図 4 4 5】



【図 4 4 6】



10

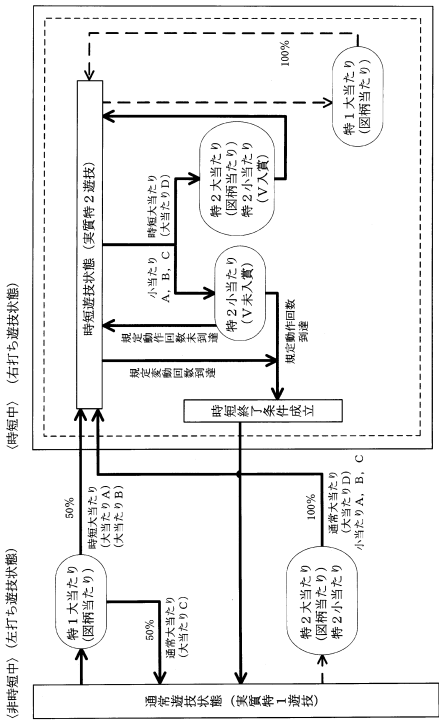
20

30

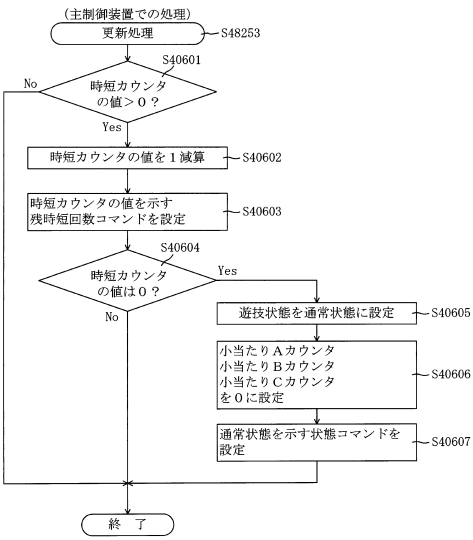
40

50

【図 4 4 7】



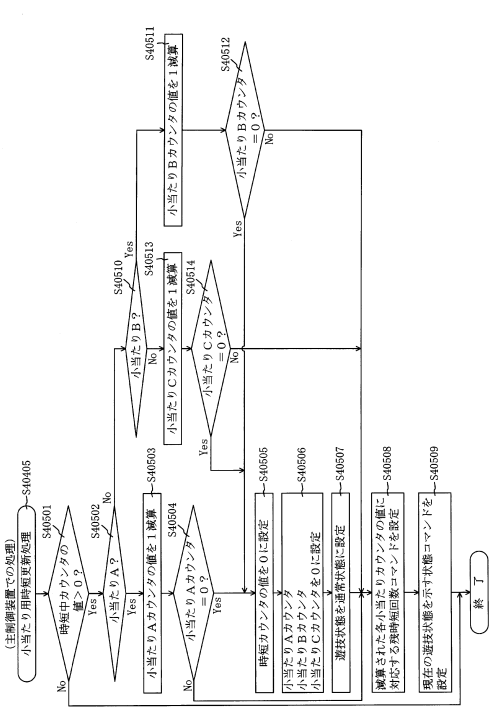
【図 4 4 8】



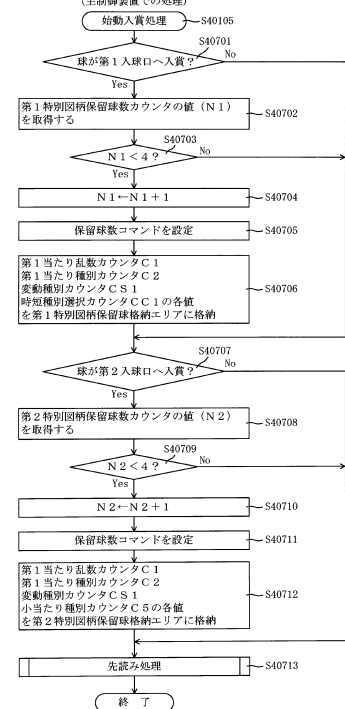
10

20

【図 4 4 9】



【図 4 5 0】

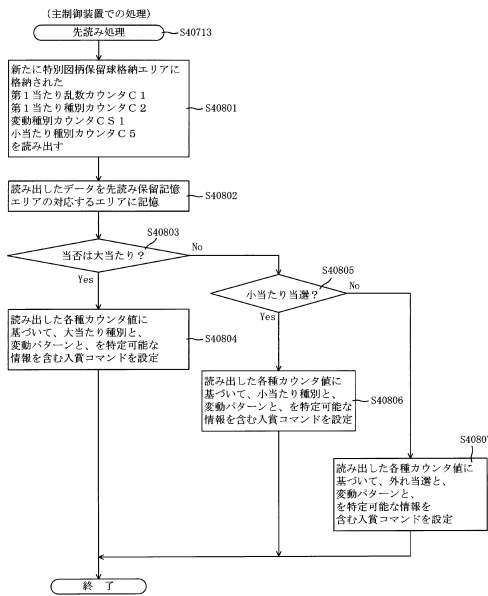


30

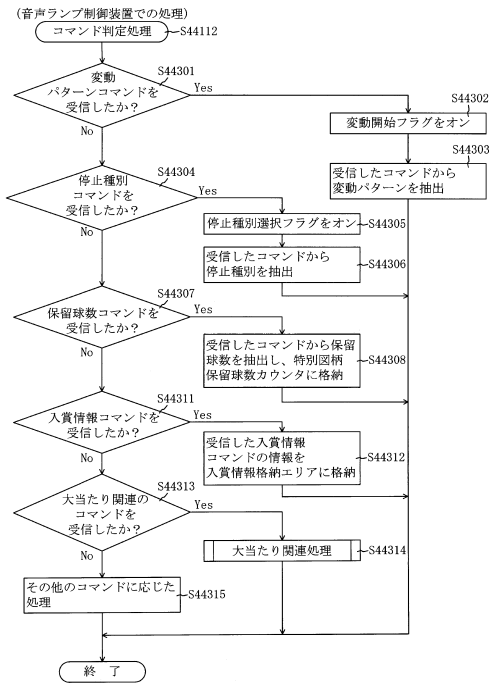
40

50

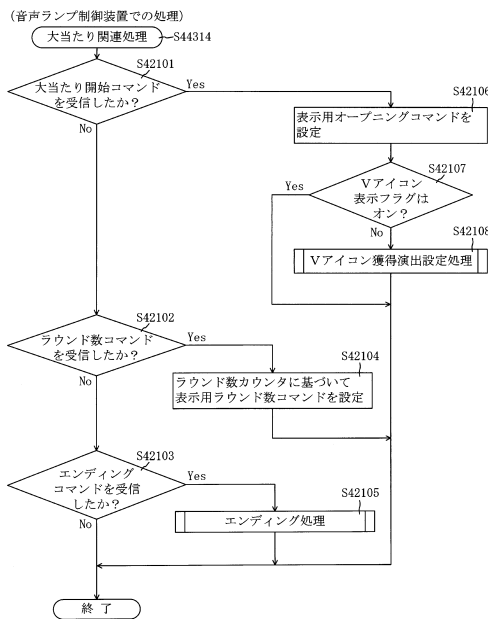
【図 4 5 1】



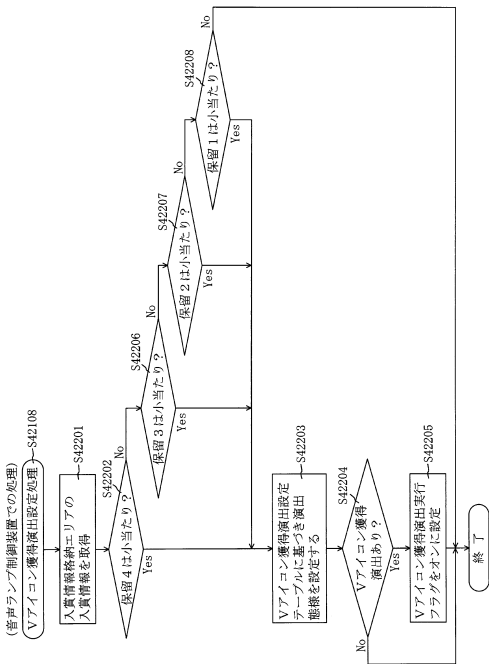
【図 4 5 2】



【図 4 5 3】



【図 4 5 4】



10

20

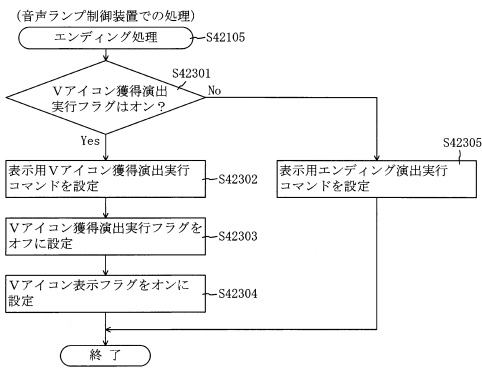
30

40

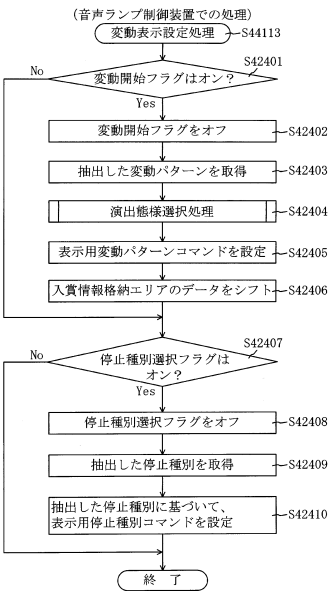
50



【図 4 5 5】



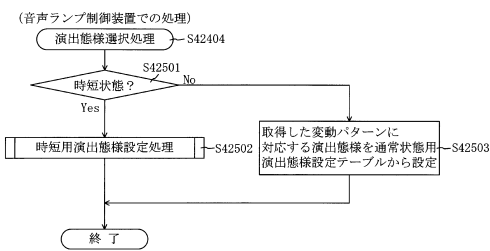
【図 4 5 6】



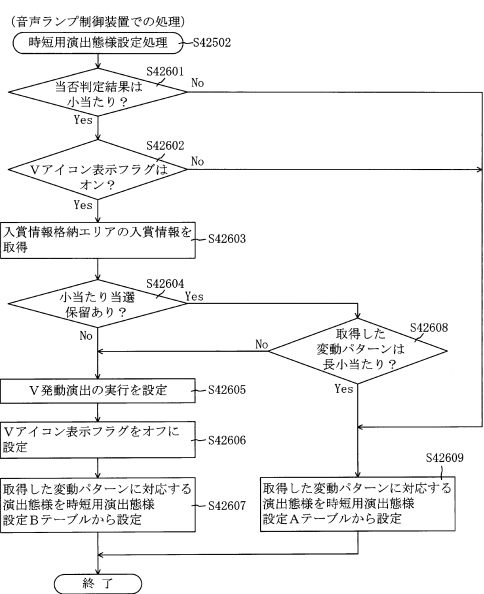
10

20

【図 4 5 7】



【図 4 5 8】

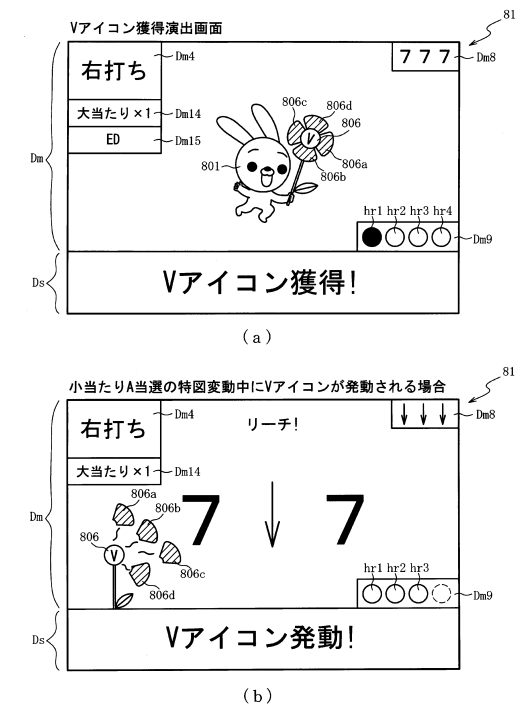


30

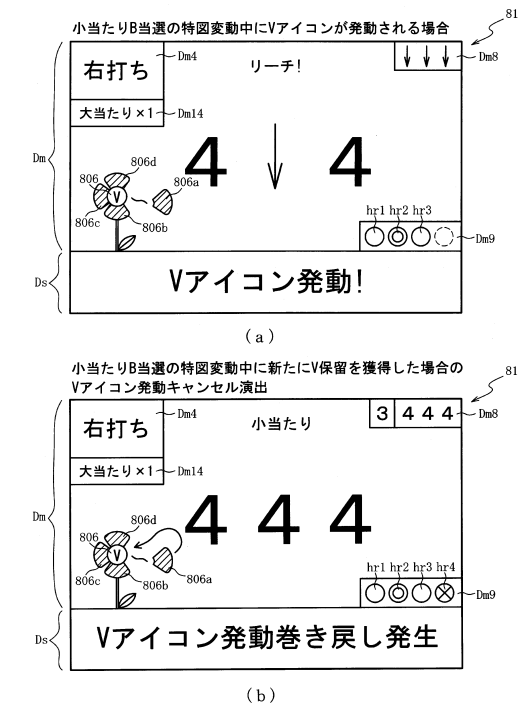
40

50

【 図 4 5 9 】



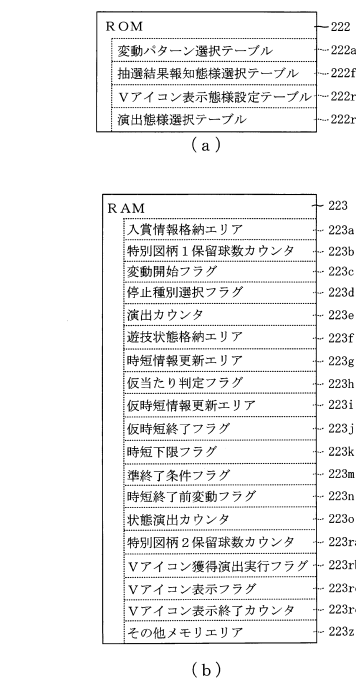
【 図 4 6 0 】



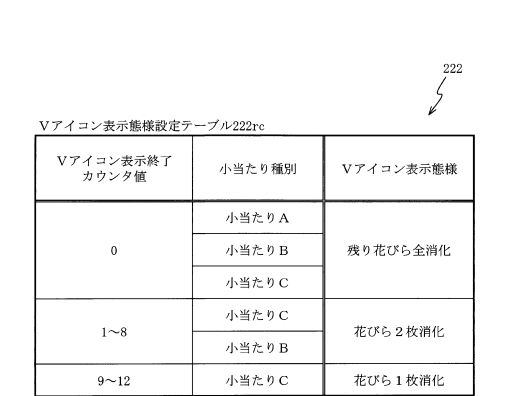
10

20

【 図 4 6 1 】



【 図 4 6 2 】

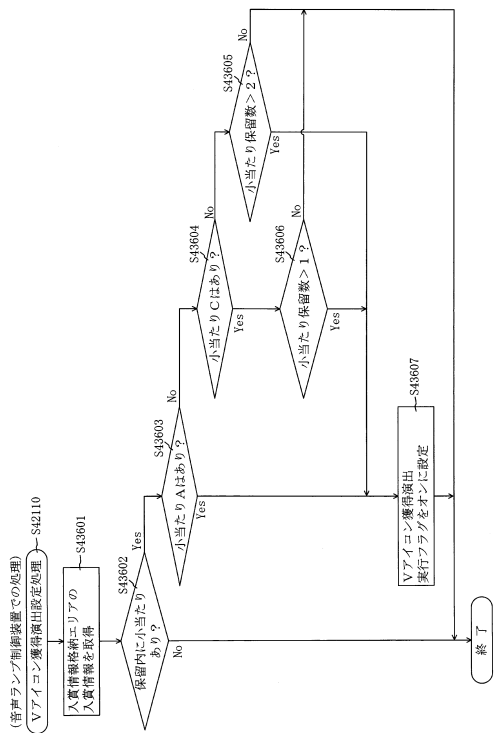


30

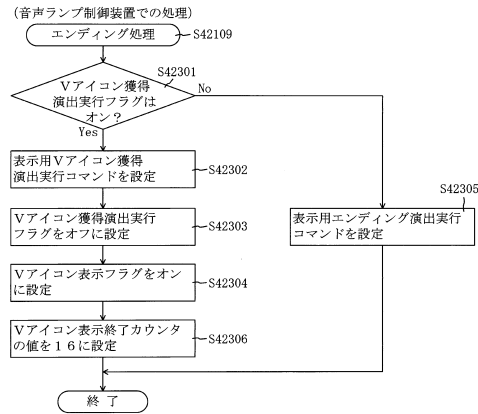
40

50

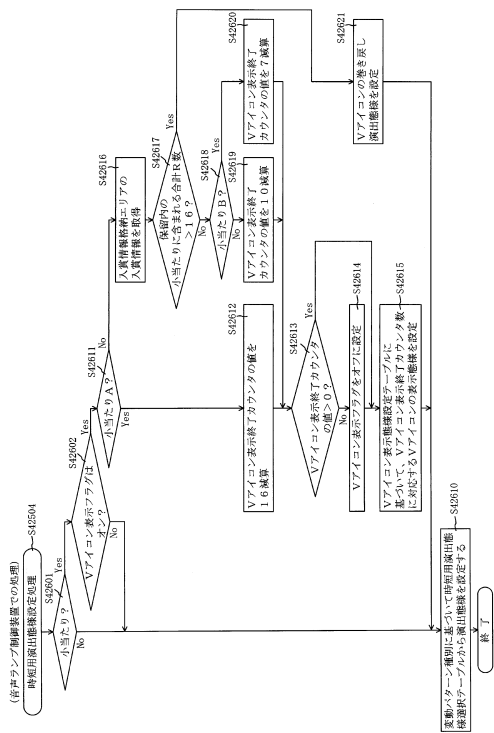
【図 4 6 3】



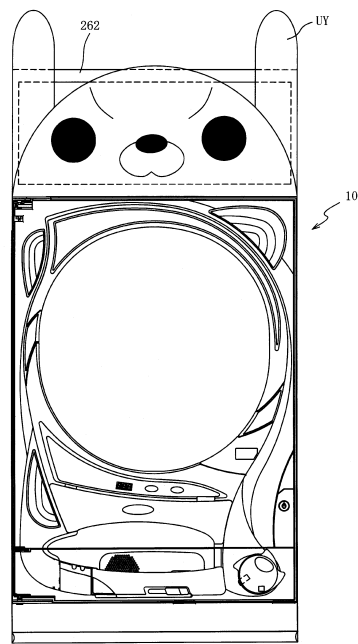
【図 4 6 4】



【図 4 6 5】



【図 4 6 6】



10

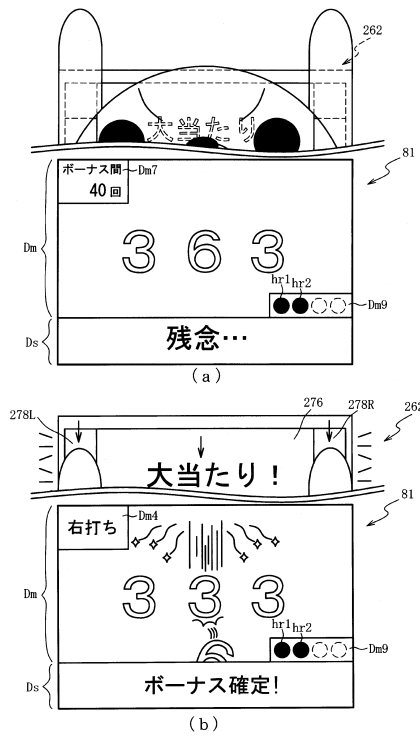
20

30

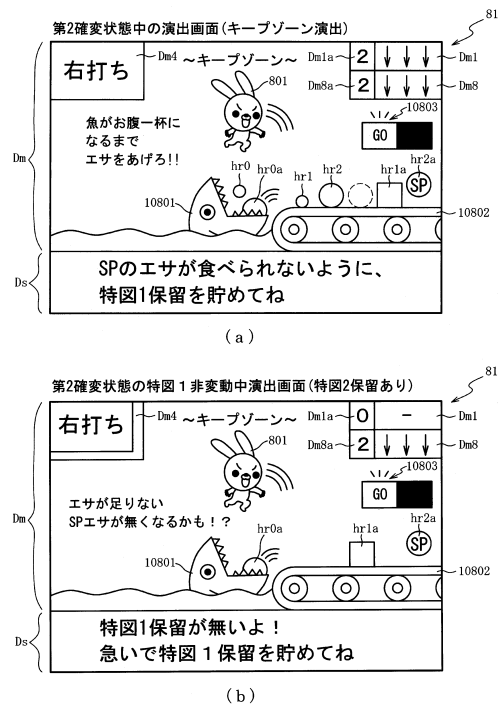
40

50

【 図 4 6 7 】



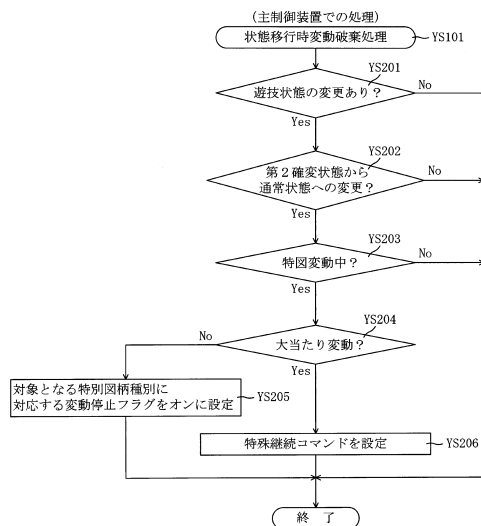
【 図 4 6 8 】



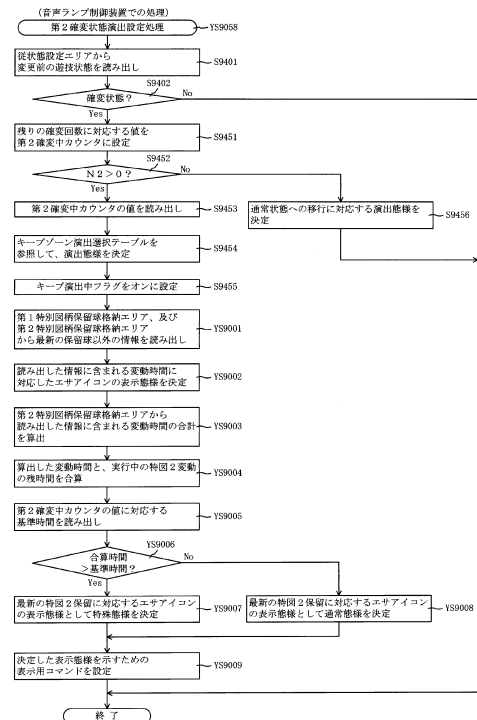
10

20

【 図 4 6 9 】



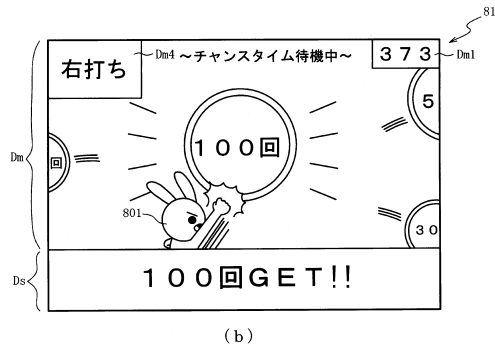
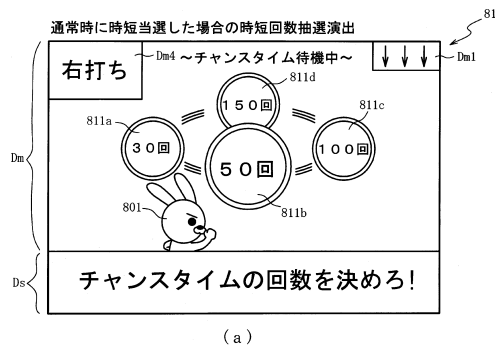
【 図 4 7 0 】



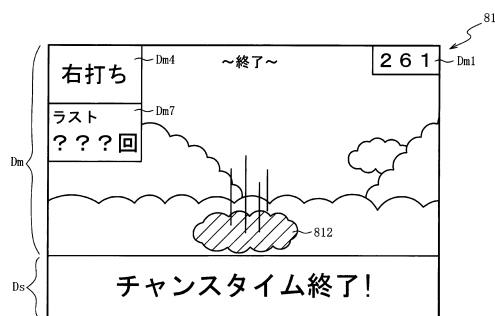
30

40

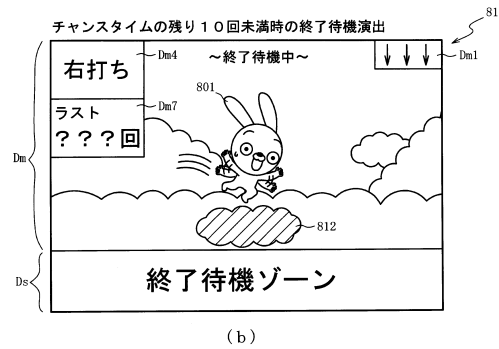
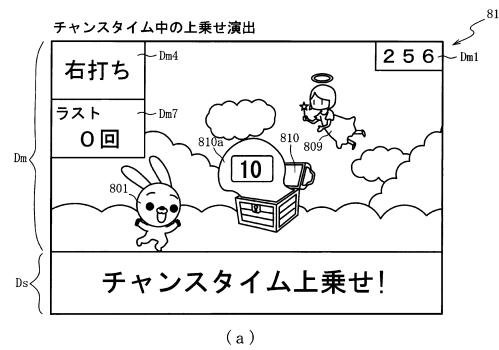
【図 4 7 1】



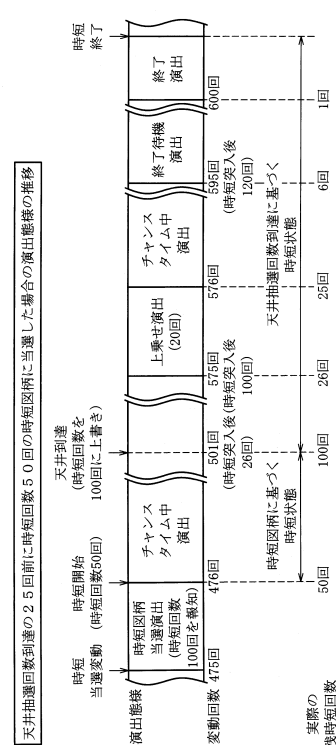
【図 4 7 3】



【図 4 7 2】



【図 4 7 4】



10

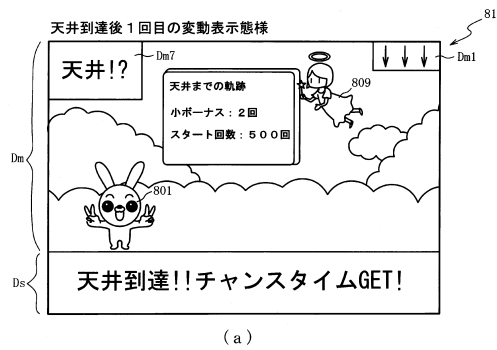
20

30

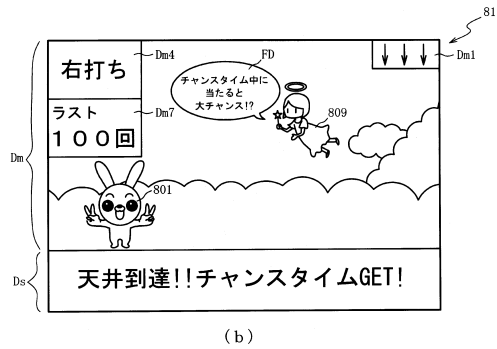
40

50

【 図 4 7 5 】

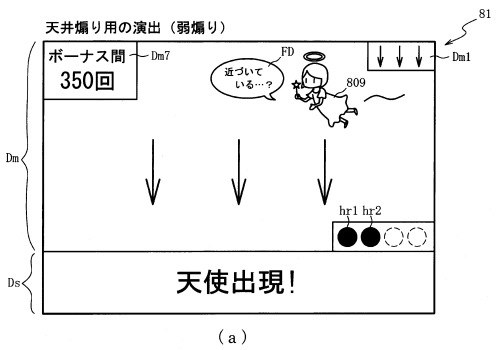


( a )

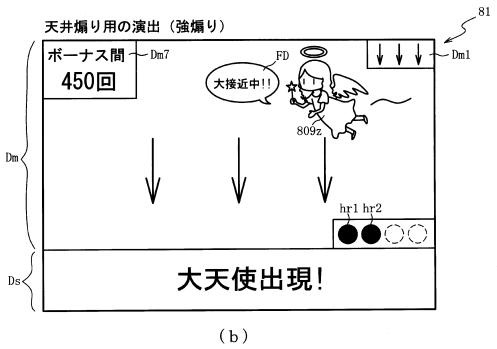


( b )

【 図 4 7 6 】

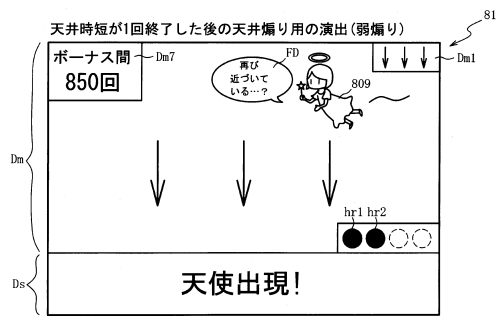


( a )



( b )

【 図 4 7 7 】



【 図 4 7 8 】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202sa
変動パターン選択テーブル	202sb
第 2 当たり乱数テーブル	2021c
大当たり種別選択テーブル	202pd
時短当たり乱数テーブル	202pe
時短当たり種別選択テーブル	202si
変動パターンシナリオテーブル	202sj

( a )

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	2031a
天井時短フラグ	203pa
天井時短待機フラグ	203sa
シナリオ格納エリア	203sb
アウト球カウンタ	203pb
その他メモリア	203z

( b )

10

20

30

40

50

【図 4 7 9】

第1当たり乱数テーブル202sa

抽選結果	遊技状態	設定	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~999)
共通	低確率状態	1	0~4
		2	0~5
		3	0~6
		4	0~7
		5	0~8
		6	0~9
	高確率状態	1	0~19
		2	0~23
		3	0~27
		4	0~31
		5	0~36
		6	0~39
小当たり	共通	共通	40~64

【図 4 8 0】

変動パターン選択テーブル

通常用テーブル	202sb
確変・時短用テーブル	202sb1
天井振り用テーブル	202sb2
天井到達時用テーブル	202sb3
天井到達時用テーブル	202sb4

(a)

天井振り用テーブル202sb3

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
共通	当たり	0~19	ノーマル	15
		20~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
	特殊当たり 小当たり	0~198	ノーマル	15
	外れ (時短)	0~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
	外れ	0~149	ノーマルリーチ外れ	15
		150~198	スーパーリーチ外れ	30

(b)

天井到達時用テーブル202sb4

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
共通	大当たり	0~19	ノーマル	15
		20~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
	特殊当たり	0~198	ノーマル	15
	上記以外	0~198	スーパー	30
		0~198	スーパー	30

(c)

【図 4 8 1】

変動パターン選択テーブル202si

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
共通	当たり	0~19	ノーマル	15
		20~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
		0~198	ノーマル	15
		0~149	ノーマルリーチ外れ	15
		150~198	スーパーリーチ外れ	30
	外れ	0~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
		0~149	ノーマルリーチ外れ	15
		150~198	スーパーリーチ外れ	30
		0~198	ノーマル	15
		0~198	スーパー	30

(a)

変動パターン選択テーブル202si

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
共通	当たり	0~19	ノーマル	15
		20~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
		0~198	ノーマル	15
		0~149	ノーマルリーチ外れ	15
		150~198	スーパーリーチ外れ	30
	外れ	0~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
		0~149	ノーマルリーチ外れ	15
		150~198	スーパーリーチ外れ	30
		0~198	ノーマル	15
		0~198	スーパー	30

(b)

【図 4 8 2】

RAM

コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
天井時短カウンタ	223la
後乗せフラグ	223lb
特図抽選回数カウンタ	223lc
ボーナス間カウンタ	223pa
ボーナス履歴格納エリア	223pb
先読み抑制フラグ	223pc
普通変動時間タイマ	223pd
連動演出フラグ	223pe
時短表示回数カウンタ	223sa
天井到達フラグ	223sb
その他メモリエリア	223z

10

20

30

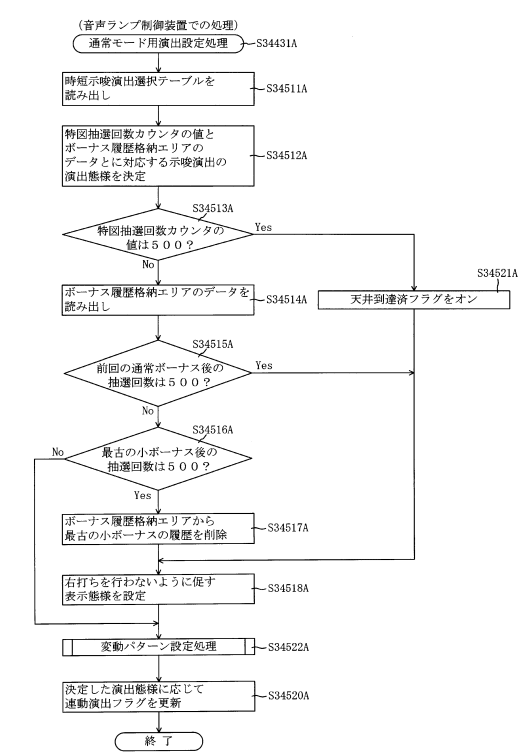
40

50

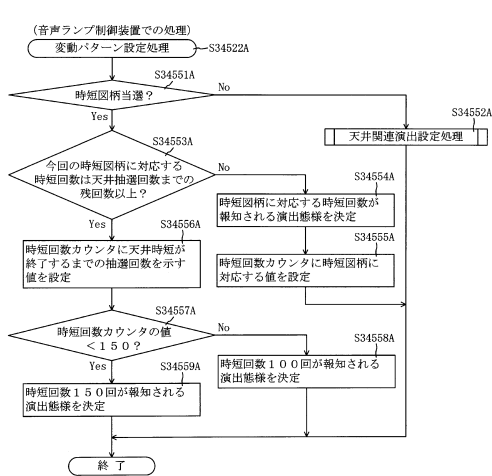




【図 4 8 7】



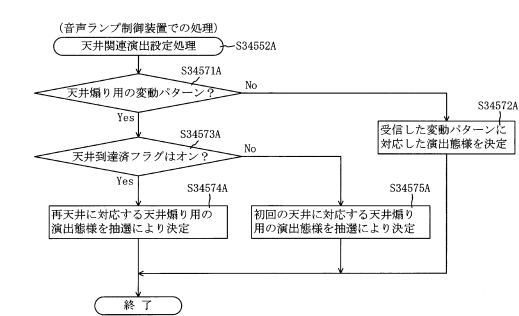
【図 4 8 8】



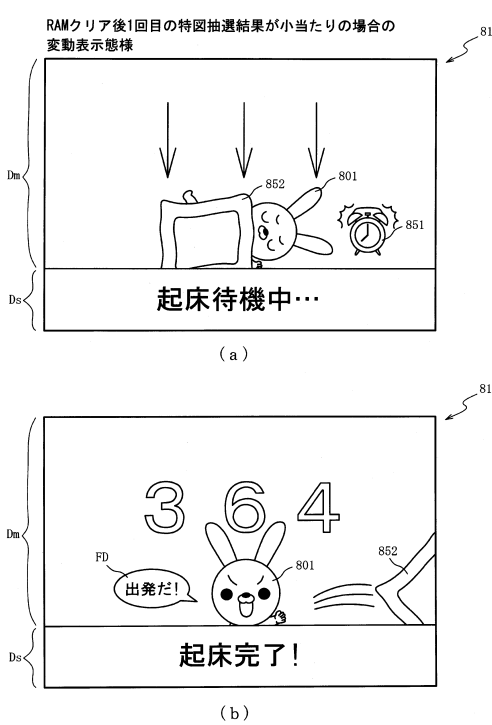
10

20

【図 4 8 9】



【図 4 9 0】



30

40

50

【図 4 9 1】

ROM (主制御装置)		202
第 1 当たり乱数テーブル		202ka
大当たり種別選択テーブル		202qb
第 2 当たり乱数テーブル		202qc
変動パターンテーブル		202qd
小当たり乱数テーブル		202qe
小当たり種別選択テーブル		202qf
開放シナリオテーブル		202fg
時短当たり乱数テーブル		202qh
時短当たり種別選択テーブル		202qi
変動パターンシナリオテーブル		202tj

【図 4 9 2】

RAM (主制御装置)		203
第 1 特別図柄保留球格納エリア		203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア		203b
普通図柄保留球格納エリア		203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ		203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ		203e
普通図柄保留球数カウンタ		203f
遊技状態格納エリア		203g
時短カウンタ		203h
大当たり開始フラグ		203j
大当たり中フラグ		203k
小当たり種別格納エリア		203fa
小当たり開始フラグ		203fb
小当たり中フラグ		203fc
V 通過大当たり種別格納エリア		203fd
V フラグ		203fe
V 通過フラグ		203ff
時短リミット回数カウンタ		203ja
特図 1 変動時間タイマ		203ka
特図 2 変動時間タイマ		203kb
特図 1 変動停止フラグ		203ke
特図 2 変動停止フラグ		203kf
特図抽選カウンタ		203qa
大当たりフラグ		203qb
特図 1 小当たりフラグ		203qc
特図 2 小当たりフラグ		203qd
天井時短待機フラグ		203sa
シナリオ格納エリア		203sb
初回小当たりフラグ		203ta
シナリオ用カウンタ		203tb
その他メモリエリア		203z

10

20

【図 4 9 3】

変動パターンシナリオテーブル		202tj
大当たり後利用テーブル		202tj1
小当たり後利用テーブル		202tj2
天井抽選用テーブル		202tj3

当たり後利用テーブル202tj1		202
遊技状態	特図抽選回数	
大当たり種別	1~6	7~11
通常状態	通常用	100
時短状態	天井煽り用	101~139
大当たり A 1 7	特 1 時短用	140
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり B 1 7	特 2 時短用	通常用
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり C 1 7 ~ E 1 7	特 1 時短用	通常用
時短状態	天井煽り用	通常用

当たり後利用テーブル202tj2		202
遊技状態	特図抽選回数	
大当たり種別	1~6	7~11
通常状態	通常用	100
時短状態	天井煽り用	101~139
大当たり A 1 7	特 1 時短用	140
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり B 1 7	特 2 時短用	通常用
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり C 1 7 ~ E 1 7	特 1 時短用	通常用
時短状態	天井煽り用	通常用

当たり後利用テーブル202tj3		202
遊技状態	特図抽選回数	
大当たり種別	1~6	7~11
通常状態	通常用	100
時短状態	天井煽り用	101~139
大当たり A 1 7	特 1 時短用	140
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり B 1 7	特 2 時短用	通常用
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり C 1 7 ~ E 1 7	特 1 時短用	通常用
時短状態	天井煽り用	通常用

【図 4 9 4】

小当たり後利用テーブル202tj2		202
遊技状態	特図抽選回数	
大当たり種別	1~6	7~11
通常状態	通常用	100
時短状態	天井煽り用	101~139
大当たり A 1 7	特 1 時短用	140
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり B 1 7	特 2 時短用	通常用
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり C 1 7 ~ E 1 7	特 1 時短用	通常用
時短状態	天井煽り用	通常用

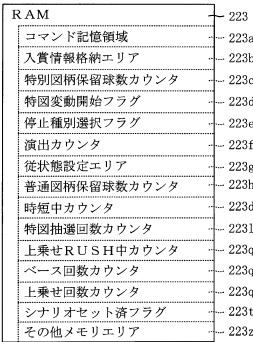
天井抽選用テーブル202tj3		202
遊技状態	特図抽選回数	
大当たり種別	1~6	7~11
通常状態	通常用	100
時短状態	天井煽り用	101~139
大当たり A 1 7	特 1 時短用	140
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり B 1 7	特 2 時短用	通常用
通常状態	天井煽り用	通常用
大当たり C 1 7 ~ E 1 7	特 1 時短用	通常用
時短状態	天井煽り用	通常用

30

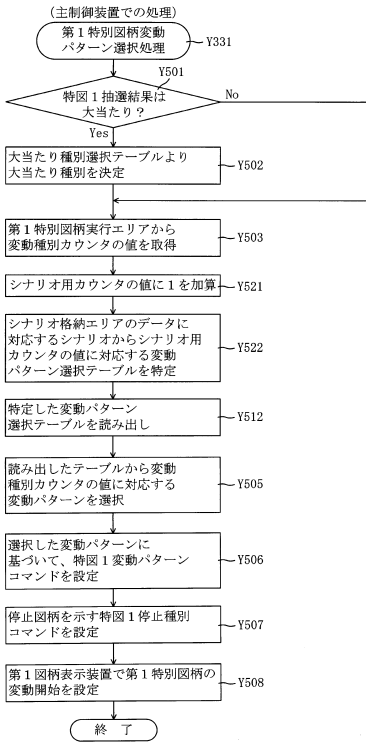
40

50

【図 4 9 5】



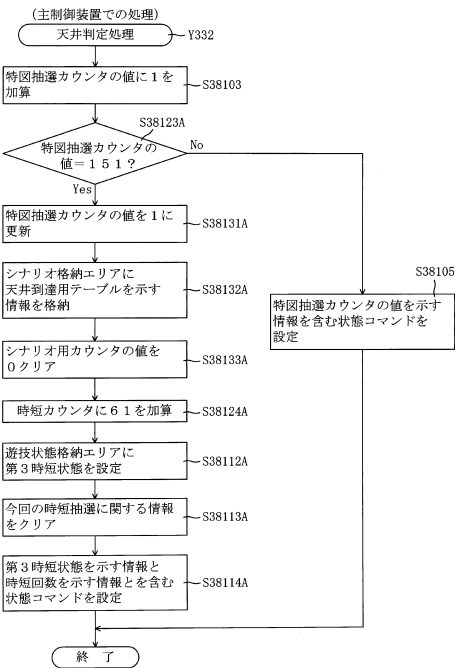
【図 4 9 6】



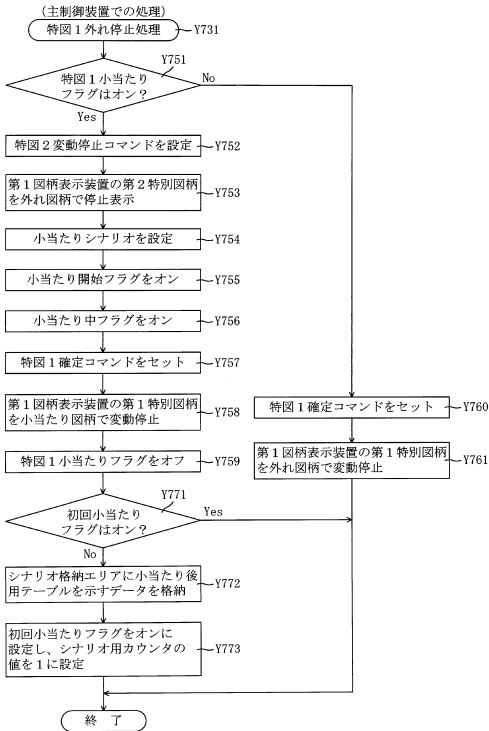
10

20

【図 4 9 7】



【図 4 9 8】

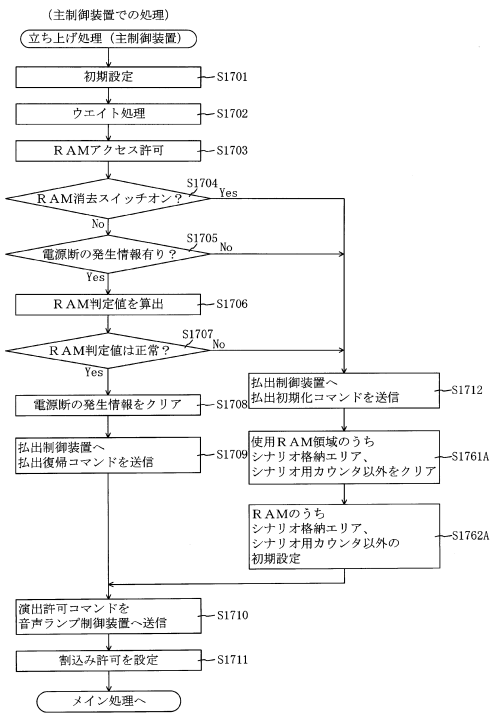


30

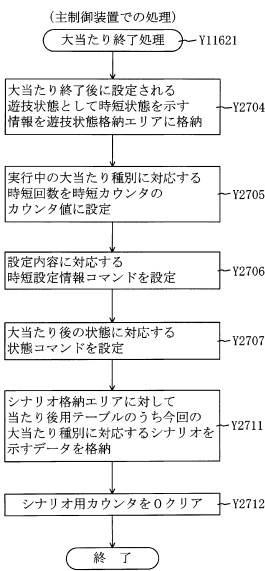
40

50

【図 4 9 9】



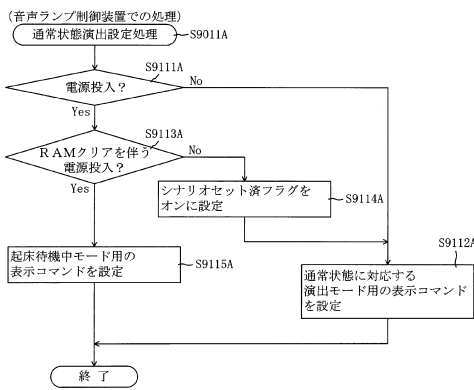
【図 5 0 0】



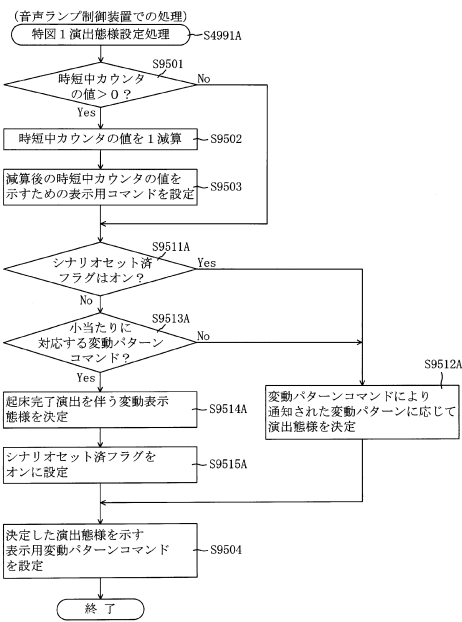
10

20

【図 5 0 1】



【図 5 0 2】

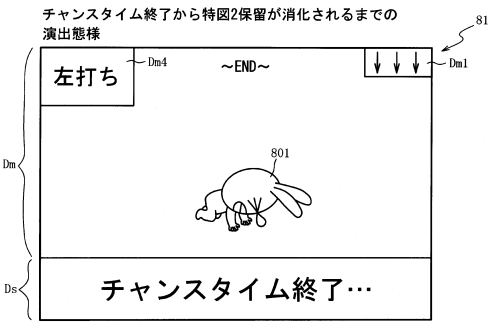


30

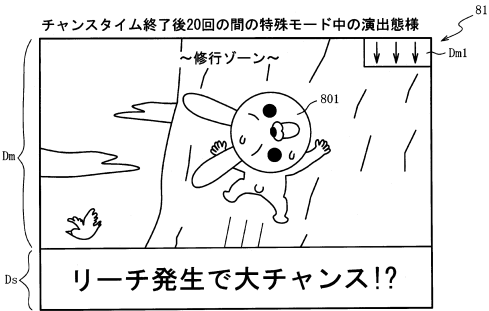
40

50

【図 5 0 3】

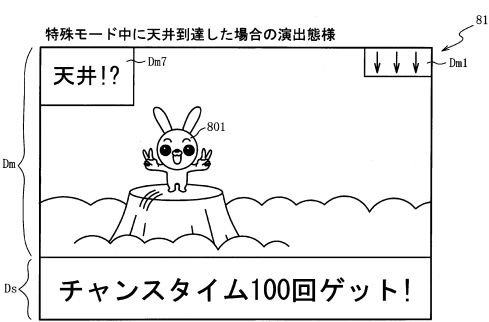


(a)



(b)

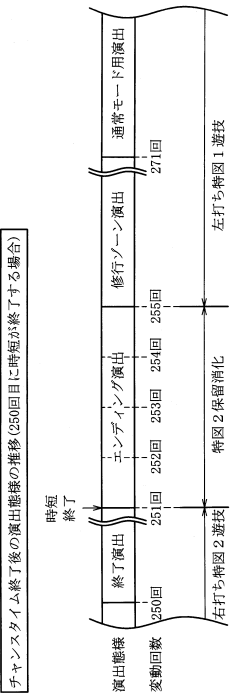
【図 5 0 4】



10

20

【図 5 0 5】



【図 5 0 6】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202sa
変動パターン選択テーブル	202ub
第 2 当たり乱数テーブル	202lc
大当たり種別選択テーブル	202pd
時短当たり乱数テーブル	202pe
時短当たり種別選択テーブル	202si
変動パターンシナリオテーブル	202uj

(a)

30

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203la
天井時短フラグ	203pa
天井時短待機フラグ	203sa
シナリオ格納エリア	203sb
シナリオ用カウンタ	203ua
通常時短フラグ	203ub
アウト球カウンタ	203pb
その他メモリエリア	203z

(b)

40

50

【図 5 0 7】

変動パターン選択テーブル

通常用テーブル

確変・時短用テーブル

天井振り用テーブル

天井到達時用テーブル

時短終了報知用テーブル

時短終了後用テーブル

202ub  
202sb1  
202sb2  
202sb3  
202sb4  
202ub5  
202ub6

(a)

時短終了報知用テーブル202ub5

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
特図 1	当たり	0~149	ノーマル	15
		150~198	スーパー	30
	特殊当たり 小当たり	0~198	ノーマル	15
	外れ (時短)	0~198	ノーマル	15
		0~196	短外れ	5
	外れ	197, 198	ノーマルリーチ外れ	15
特図 2	当たり	0~198	短当たり	5
	外れ	0~198	超短外れ	1

(b)

時短終了後用テーブル202ub6

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
共通	当たり	0~149	ノーマル	15
		150~198	スーパー	30
	特殊当たり 小当たり	0~198	ノーマル	15
	外れ (時短)	0~198	ノーマル	15
		0~196	短外れ	5
	外れ	197, 198	ノーマルリーチ外れ	15

(c)

【図 5 0 8】

変動パターンシナリオテーブル

当たり後用テーブル

天井到達後用テーブル

時短終了後用テーブル

202aj  
202aj1  
202aj2  
202aj3

(a)

当たり後用テーブル202aj1

シナリオ設定後の特図抽選回数	通常用	天井振り用	通常用	天井振り用	通常用	天井振り用	確変・時短用
遊技状態	1~349	通常用	天井振り用	通常用	天井振り用	通常用	確変・時短用
通常状態	350	通常用	天井振り用	通常用	天井振り用	通常用	確変・時短用
通常状態以外	351~399	通常用	天井振り用	通常用	天井振り用	通常用	確変・時短用

(b)

天井到達後用テーブル202aj2

シナリオ設定後の特図抽選回数	通常用	天井到達時間	確変・時短用
遊技状態	1	天井到達時間	確変・時短用
通常状態	2~500	天井到達時間	確変・時短用
通常状態以外	-	天井到達時間	確変・時短用

(c)

【図 5 0 9】

202

時短終了後用テーブル202uj3

遊技状態	シナリオ設定後の特図抽選回数		
	1~4	5~20	21~
通常状態	時短終了報知用	時短終了後用	通常用
通常状態以外	確変・時短用		

【図 5 1 0】

RAM

223  
223a  
223b  
223c  
223d  
223e  
223f  
223g  
223h  
223da  
223la  
223lb  
223lc  
223pa  
223pb  
223pc  
223pd  
223pe  
223sa  
223sb  
223ua  
223z

コマンド記憶領域  
入賞情報格納エリア  
特別図柄保留球数カウンタ  
特図変動開始フラグ  
停止種別選択フラグ  
演出カウンタ  
従状態設定エリア  
普通図柄保留球数カウンタ  
時短中カウンタ  
天井時短カウンタ  
後乗せフラグ  
特図抽選回数カウンタ  
ボーナス間カウンタ  
ボーナス履歴格納エリア  
先読み抑制フラグ  
普図変動時間タイマ  
連動演出フラグ  
時短表示回数カウンタ  
天井到達フラグ  
演出モードフラグ  
その他メモリエリア

10

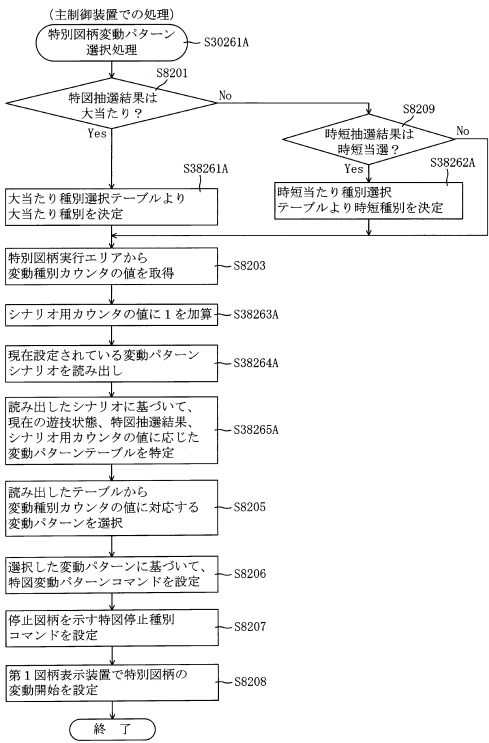
20

30

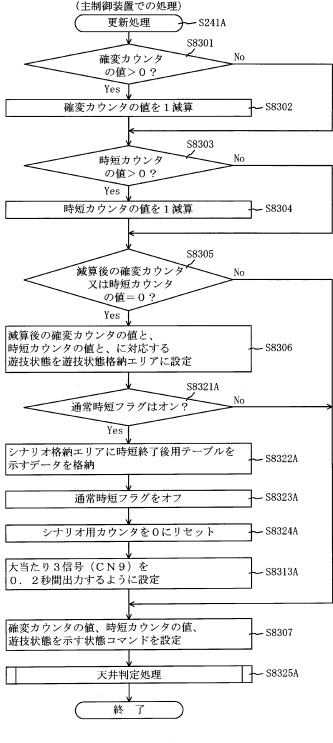
40

50

【図 5 1 1】



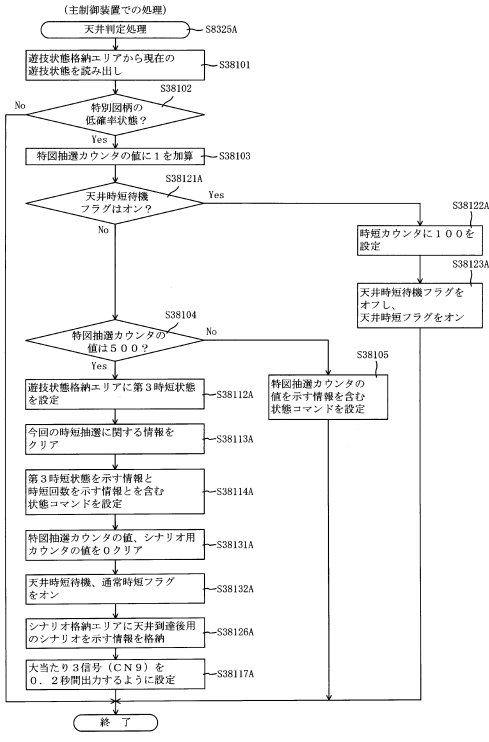
【図 5 1 2】



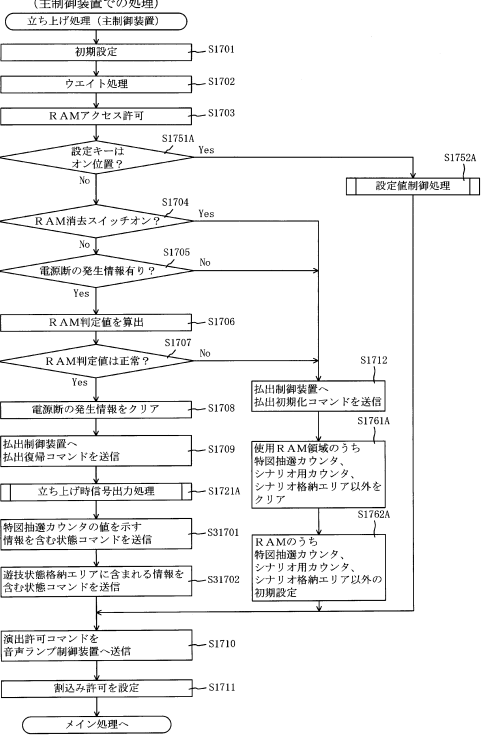
10

20

【図 5 1 3】



【図 5 1 4】

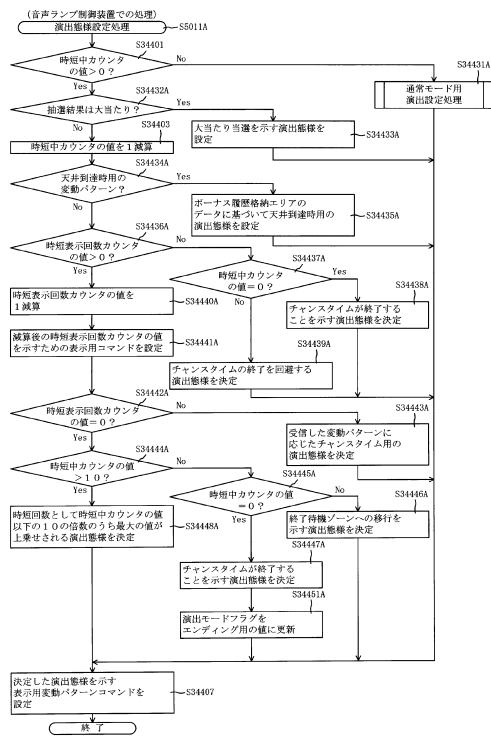


30

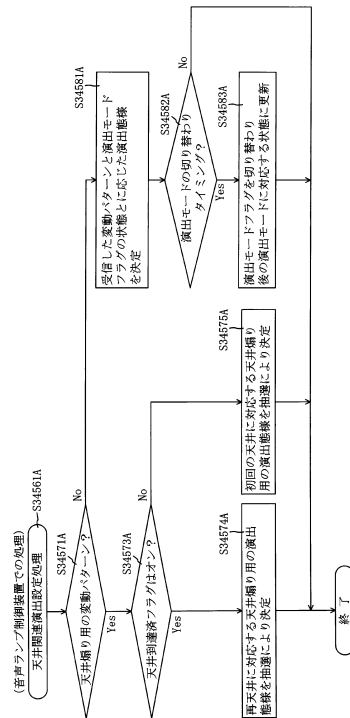
40

50

【 図 5 1 5 】



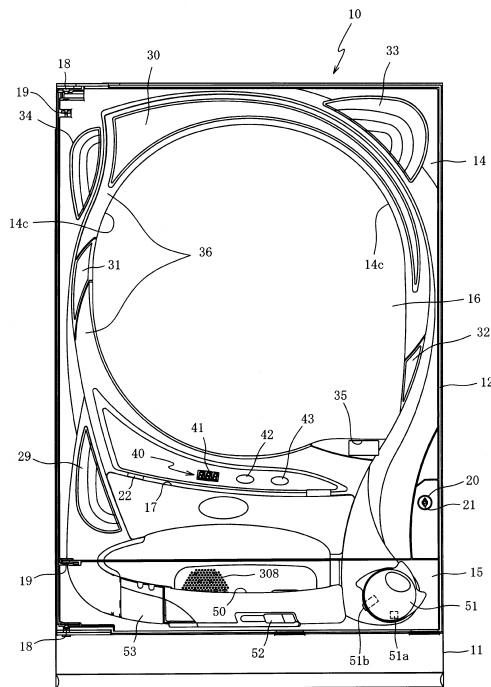
【 図 5 1 6 】



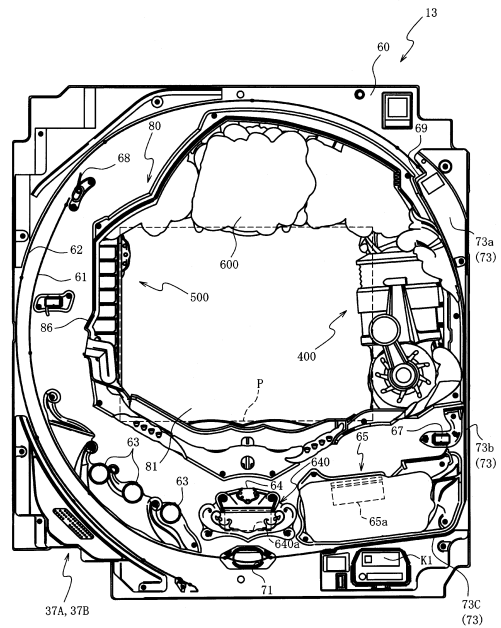
10

20

【 図 5 1 7 】



【 図 5 1 8 】



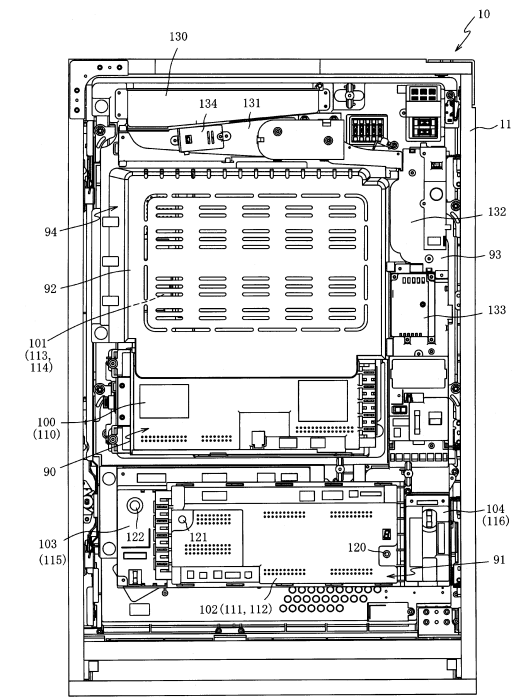
30

40

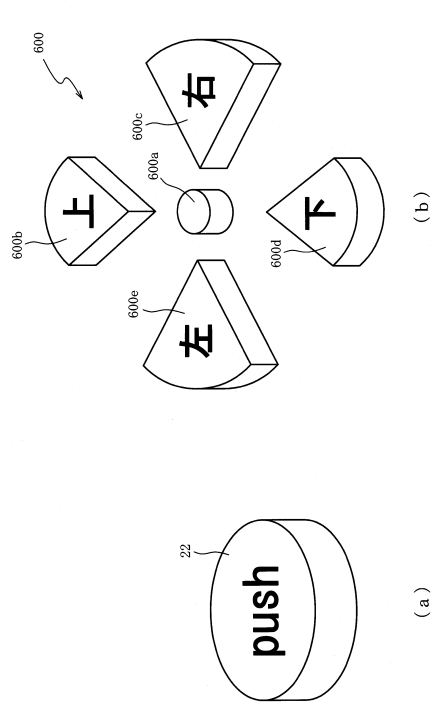
50



【図 5 1 9】



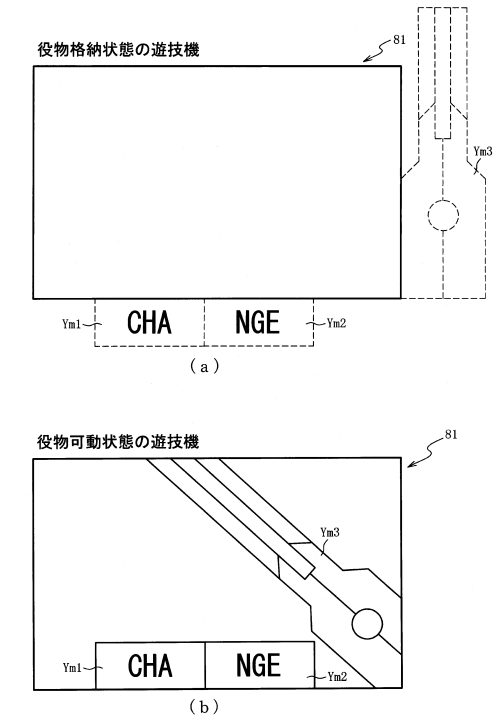
【図 5 2 0】



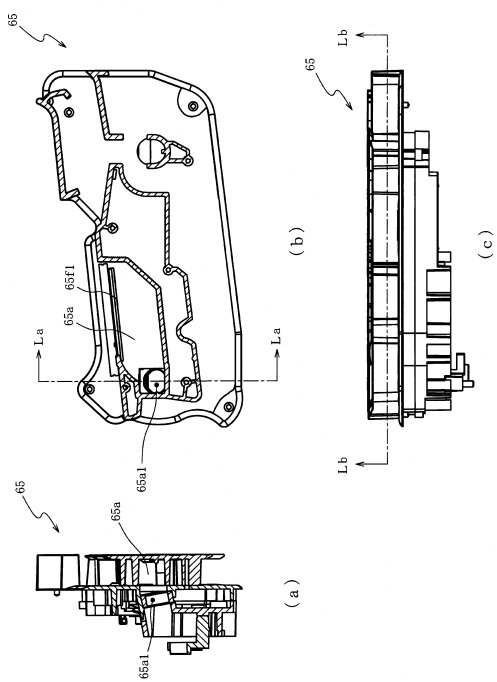
10

20

【図 5 2 1】



【図 5 2 2】

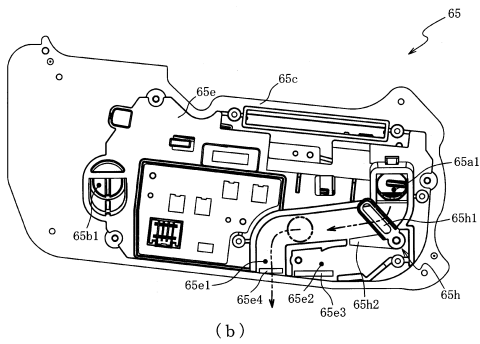
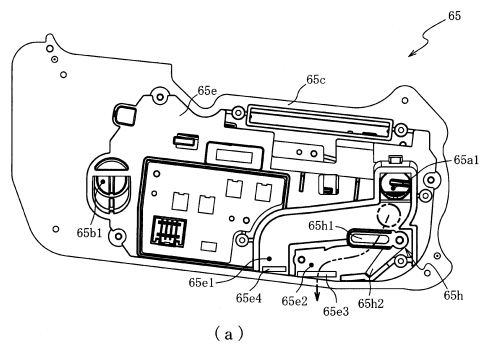


30

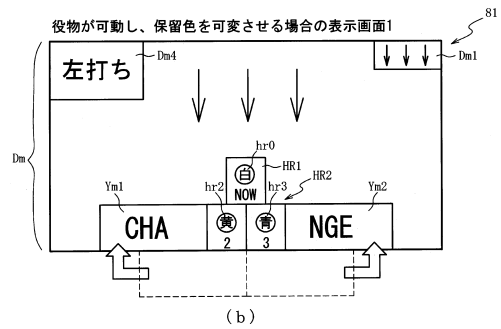
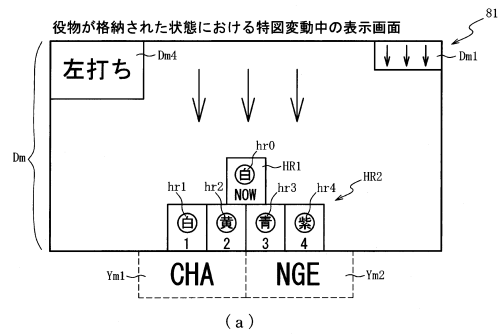
40

50

【図 5 2 3】



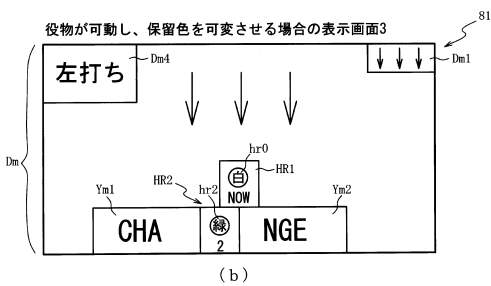
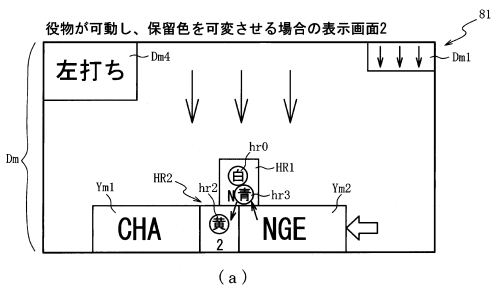
【図 5 2 4】



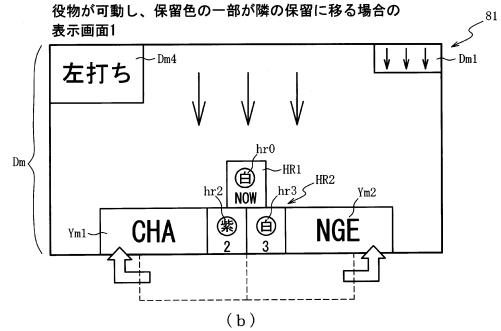
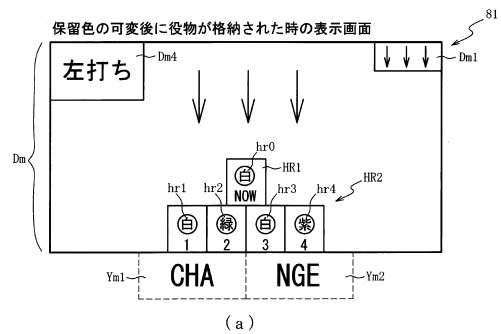
10

20

【図 5 2 5】



【図 5 2 6】

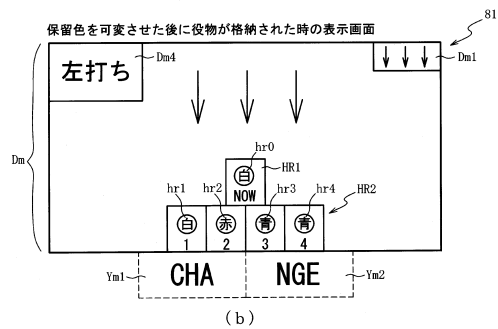
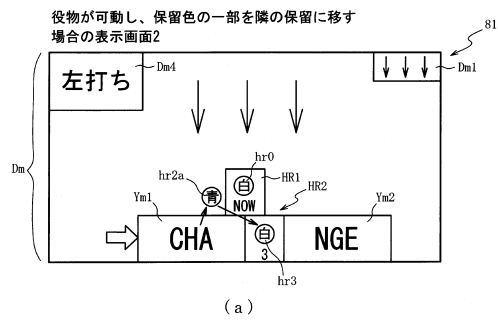


30

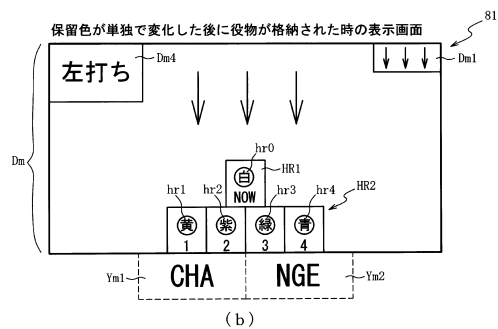
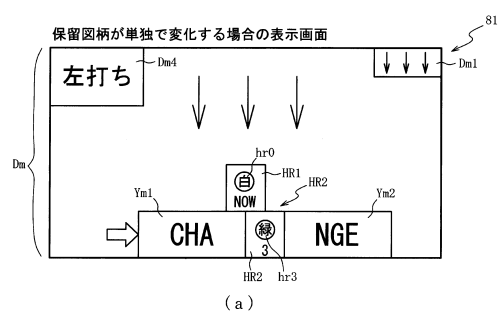
40

50

【 図 5 2 7 】



【 図 5 2 8 】



10

20

【 図 5 2 9 】

( a ) 保留図柄の色と大当たり当選期待度との関係

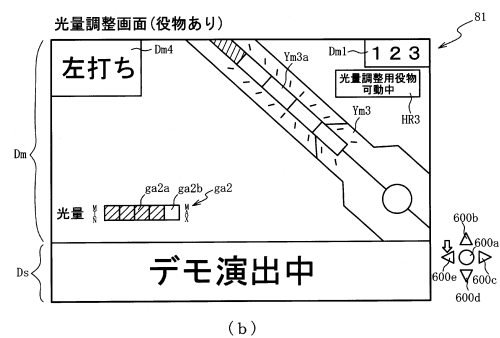
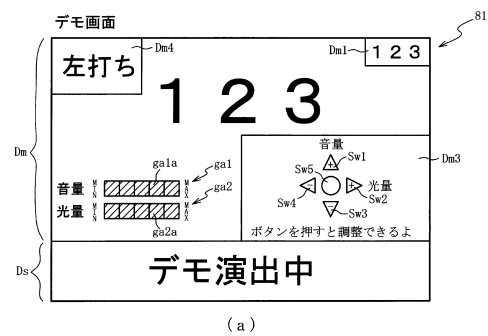
白 = 青 = 黄 = 紫 < 緑 < 赤 < 虹

当選期待度 小 → 大

( b ) 保留図柄の色の可変パターン

可変後の保留色	可変パターン
虹	異なる3種類以上の保留色を合成
赤	紫から青を他の保留に移す
緑	青と黄を合成

【 図 5 3 0 】

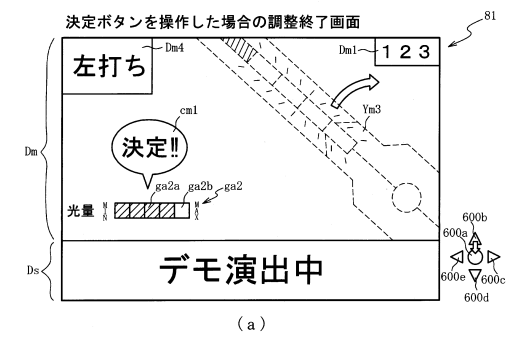


30

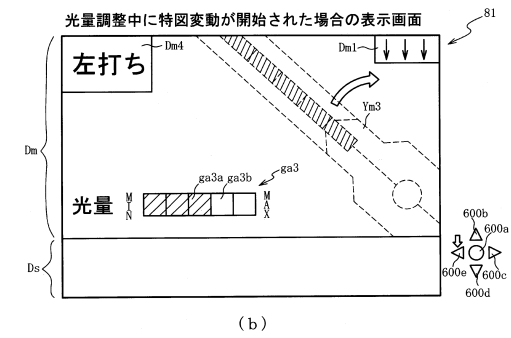
40

50

【図 5 3 1】



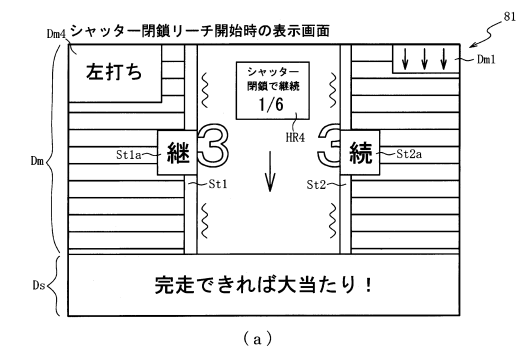
(a)



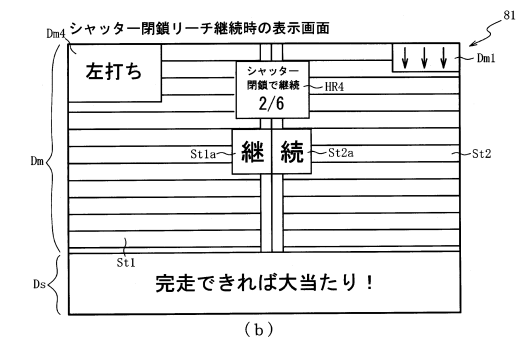
(b)

10

【図 5 3 3】

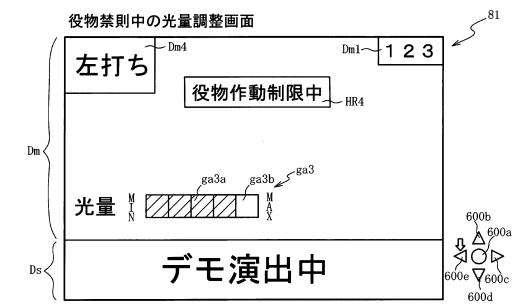


(a)

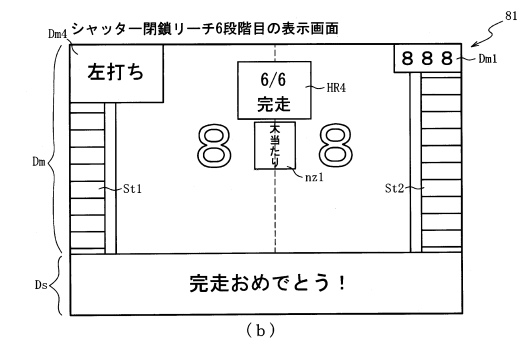


(b)

【図 5 3 2】



(a)



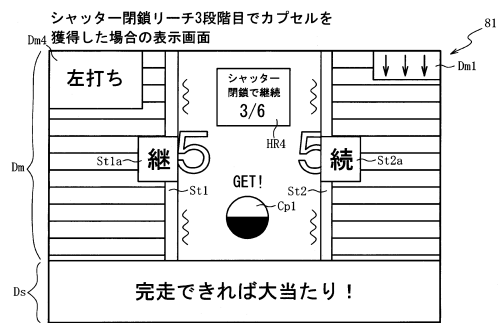
(b)

30

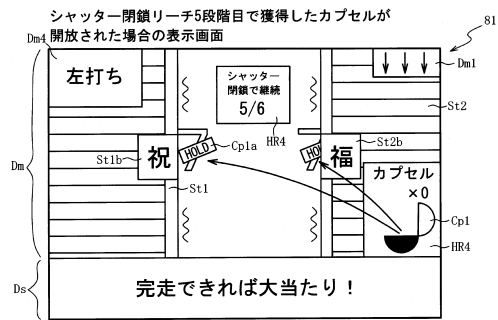
40

50

【図 5 3 5】

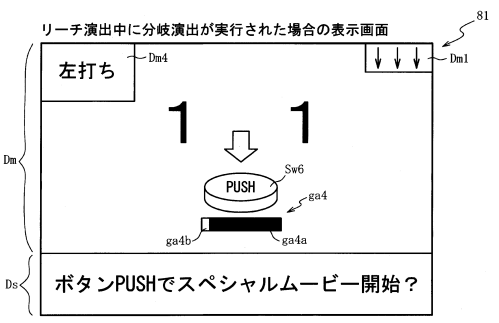


(a)

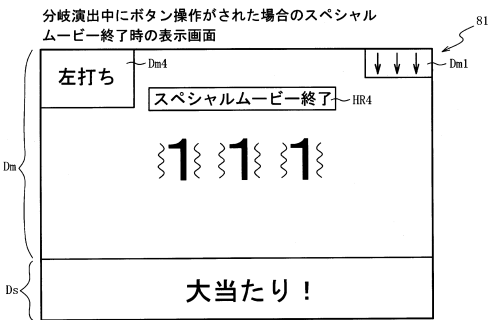


(b)

【図 5 3 6】

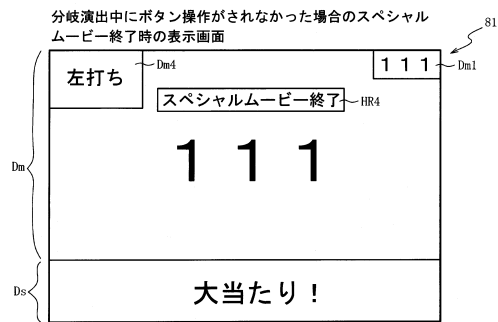


(a)

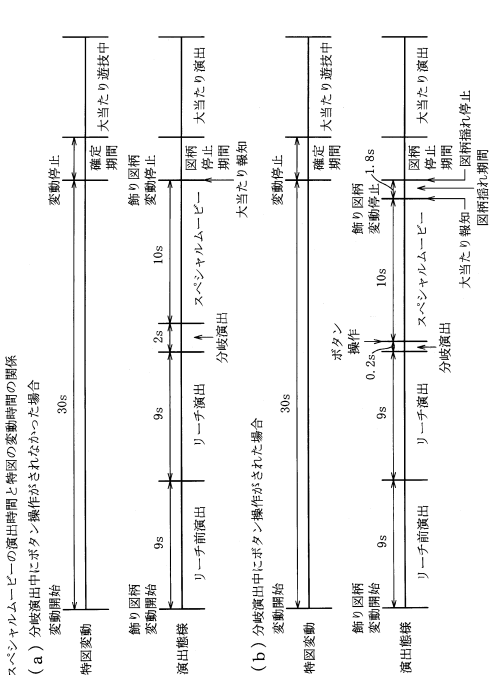


(b)

【図 5 3 7】



【図 5 3 8】



10

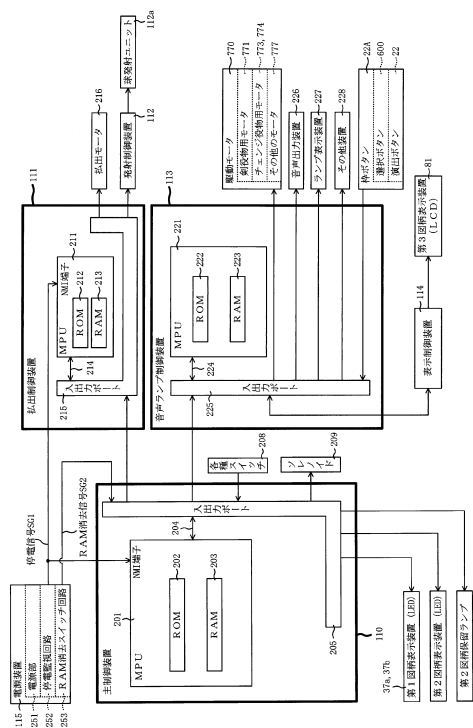
20

30

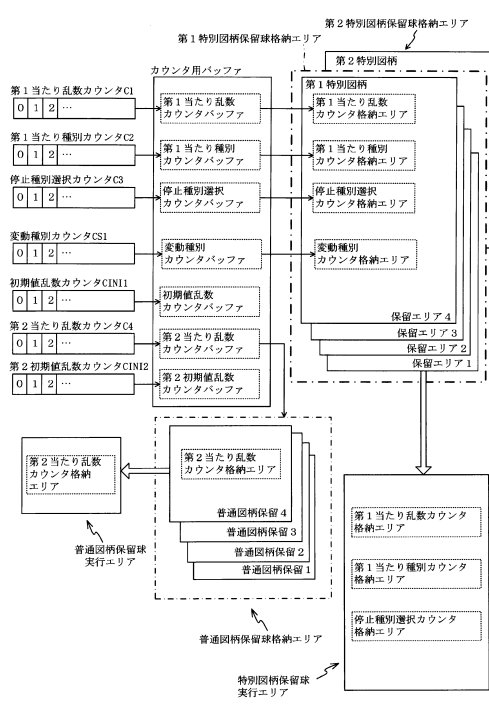
40

50

【図 5 3 9】



【図 5 4 0】



10

20

【図 5 4 1】



【図 5 4 2】

第1当たり乱数テーブル202va		
遊技状態	抽選結果	第1当たり乱数 カウンタ値(0~999)
特別図柄の 低確率状態	大当たり	0~4
	外れ	5~999
特別図柄の 高確率状態	大当たり	0~19
	外れ	20~999

30

40

50

【図 5 4 3】

第1当たり種別選択テーブル202vb

特別図柄の種類	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値 (0~99)	時短中カウンタ 203vt	確変中カウンタ 203vu
第1特別図柄	大当たりA (10R確変大当たり)	0	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりB (3R確変大当たり)	1	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりC (3R時短大当たり)	2~99	0 (V通過時エラー)	0 (V通過時エラー)
第2特別図柄	大当たりA (10R確変大当たり)	0~24	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりB (3R確変大当たり)	25~41	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりD (2R確変大当たり)	42~51	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりE (4R確変大当たり)	52~68	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりF (5R確変大当たり)	69~82	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりG (6R確変大当たり)	83~90	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりH (7R確変大当たり)	91~97	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりI (8R確変大当たり)	98	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりJ (9R確変大当たり)	99	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)

(a)

第2当たり乱数テーブル202vd

遊技状態	抽選結果	第2当たり乱数カウンタ値 (0~299)
普通図柄の通常状態	当たり	0~2
	外れ	3~299
普通図柄の高確率状態	当たり	0~149
	外れ	150~299

(b)

【図 5 4 4】

変動パターン選択テーブル

大当たり用変動パターンテーブル
外れ用 (通常) 変動パターンテーブル
外れ用 (確変・時短) 変動パターンテーブル

(a)

大当たり用変動パターンテーブル202vc1

変動種別カウンタCS1	0~50	51~179	180~198
常時	ノーマルリーチ 各種 (30秒)	スーパーリーチ 各種 (60秒)	スペシャルリーチ 各種 (90秒)

(b)

外れ用 (通常) 変動パターンテーブル202vc2

変動種別カウンタCS1	0~98	99~149	150~197	198
完全外れ専用	短外れ (7秒)			
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種 (30秒)	スーパーリーチ 各種 (60秒)	長外れ (10秒)	
			スペシャルリーチ 各種 (90秒)	

(c)

外れ用 (確変・時短) 変動パターンテーブル202vc3

変動種別カウンタCS1	0~190	191~197	198
完全外れ専用	短外れ (7秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種 (30秒)	スーパーリーチ 各種 (60秒)	スペシャルリーチ 各種 (90秒)

(d)

【図 5 4 5】

ROM

変動パターン選択テーブル
保留変化演出抽選テーブル
保留色選択テーブル
保留変化シナリオ選択テーブル
シャッター閉鎖リーチ選択テーブル
動作シナリオテーブル

(a)

RAM

入賞情報格納エリア
特別図柄1保留球数カウンタ
特別図柄2保留球数カウンタ
変動開始フラグ
停止種別選択フラグ
第1演出カウンタ
第2演出カウンタ
従状態格納エリア
調整用役物可動中フラグ
制限タイマ
環境情報格納エリア
保留演出情報格納エリア
保留演出制限中フラグ
後保留設定フラグ
演出用SW有効時間記憶エリア
時短中カウンタ
確変中カウンタ
V演出実行フラグ
V入賞フラグ
V報知フラグ
ムービー中フラグ
挿れ待機フラグ
調整期間中フラグ
経過タイマ
その他メモリア

(b)

【図 5 4 6】

保留変化演出抽選テーブル222vb

第1演出カウンタ223vf (0~98)	抽選結果
0~29	実行しない
30~89	単独保留変化演出
90~98	複合保留変化演出

(a)

保留色選択テーブル222vc

当否判定	第2演出カウンタ223vg (0~198)	保留色	保留演出制限中フラグ223vm	保留演出情報格納エリア223v1に格納される情報
当たり	0~29	白	オン	当たり保留
	30~59	青		
	60~89	黄色		
	90~119	紫		
	120~179	緑		
	180~194	赤		
外れ	195~198	紅	オフ	保留色=白 保留色=青 保留色=黄 保留色=紫 保留色=緑 保留色=赤
	0~49	白		
	50~149	青		
	150~174	黄		
	175~194	紫		
	195~197	緑		
	198	赤		

(b)

【図 5 4 7】

保留変化シナリオ選択テーブル222vd					
当否判定	1つ前の保留色	第2演出カウンタ223vg(0~198)	保留色	保留演出制限中フラグ223vm	後保留設定フラグ223vn
当たり	白	0~49	紫	オン	オフ
		50~89	紫	オン	オフ
		90~198	青	オン	オン
	青	0~69	黄	オン	オフ
		70~149	白	オン	オン
		150~198	黄	オン	オン
	黄	0~149	青	オン	オフ
		150~198	青	オン	オン
	紫	0~99	白	オン	オフ
		100~149	白	オン	オフ
		150~198	緑	オフ	オフ
	赤	0~198	黄	オン	オン
外れ	白	0~149	白	オフ	オフ
		150~198	青	オン	オン
	青	0~169	白	オフ	オフ
		170~198	黄	オン	オフ
	黄	0~169	白	オフ	オフ
		170~198	青	オン	オフ
	紫	0~129	白	オフ	オフ
		130~198	白	オン	オフ
	それ以外	0~198	白	オフ	オフ

【図 5 4 8】

222

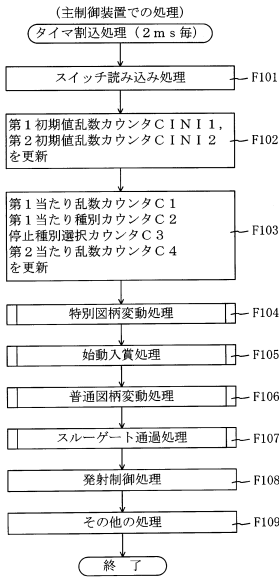
222ve

シャッター閉鎖リーチ選択テーブル222ve						
当否判定	第1演出カウンタ 223vf (0~198)	当たり種別	選択演出	初期図柄	演出内容	
					図柄可変態様	3段階目符号 最終到達
当たり	大当たりA	-	閉鎖リーチ1	2	閉鎖時に+1	無し
			閉鎖リーチ2	3	閉鎖時に+1	HOLD
			閉鎖リーチ3	3	閉鎖時に+1	カギ
	大当たりB 大当たりC	-	閉鎖リーチ4	3	閉鎖時に+1	無し
			閉鎖リーチ5	2	2→3→4→5→6	6/6
外れ	-	-	閉鎖リーチ6	2	閉鎖時に+1	カギ
			閉鎖リーチ7	2 or 3	閉鎖時に+1	ー
			閉鎖リーチ8	2 or 3	閉鎖時に+1	失敗
	-	-	閉鎖リーチ9	2 or 3	閉鎖時に+1	無し
			閉鎖リーチ10	2 or 3	閉鎖時に+1	無し
			閉鎖リーチ11	2	2→3→4→5→6	無し
	-	-	閉鎖リーチ12	3	閉鎖時に+1	HOLD
			閉鎖リーチ13	2	閉鎖時に+1	カギ
	-	-	閉鎖リーチ14	3	閉鎖時に+1	5/6
			閉鎖リーチ15	2	閉鎖時に+1	5/6

【図 5 4 9】

動作シナリオテーブル222vf				
動作シナリオ種別	動作パターン			演出概要
	第1動作	第2動作	第3動作	
動作シナリオ1	第2保留、第3保留表示位置	第2保留表示位置	初期位置	●第2保留を変化対象とした保留変化演出時に使用 ●第2動作時に第3保留の色を第2保留へと移植
動作シナリオ2	第2保留、第3保留表示位置	第3保留表示位置	初期位置	●第3保留を変化対象とした保留変化演出時に使用 ●第2動作時に第2保留の色を第3保留へと移植
動作シナリオ3	第1保留、第2保留、第3保留表示位置	第2保留表示位置	初期位置	●第2保留を変化対象とした保留変化演出時に使用 ●第2動作時に第1保留、第3保留の色を第2保留へと移植 (虹色)

【図 5 5 0】



10

20

30

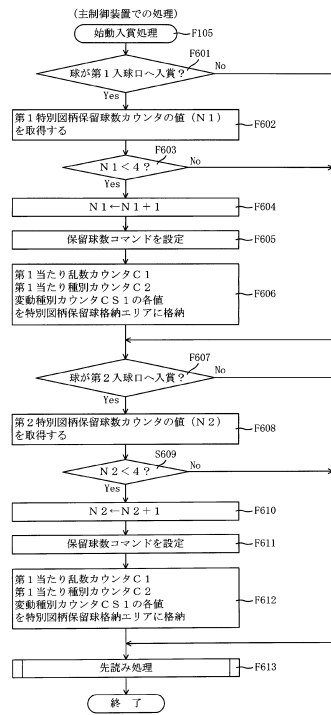
40

50

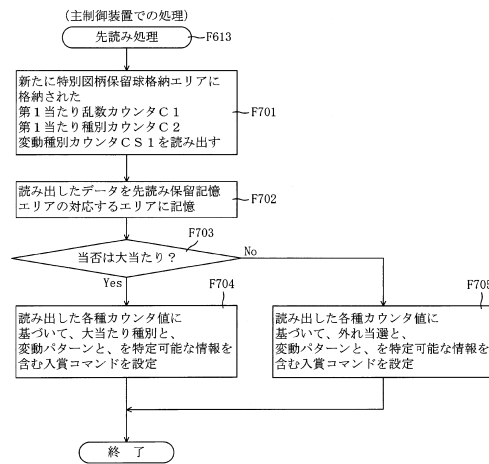




【図 5 5 5】



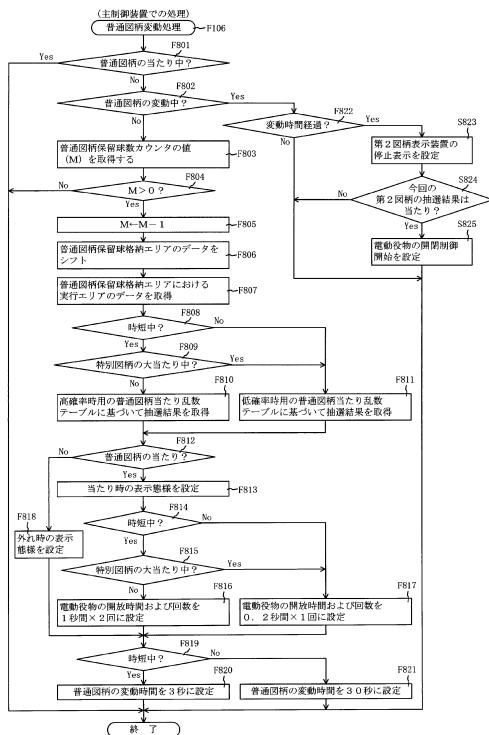
【図 5 5 6】



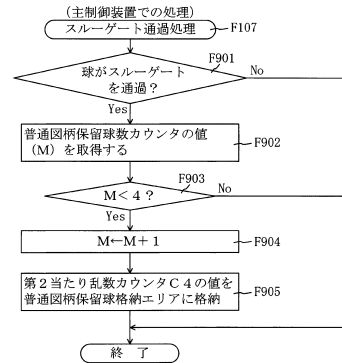
10

20

【図 5 5 7】



【図 5 5 8】

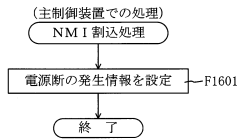


30

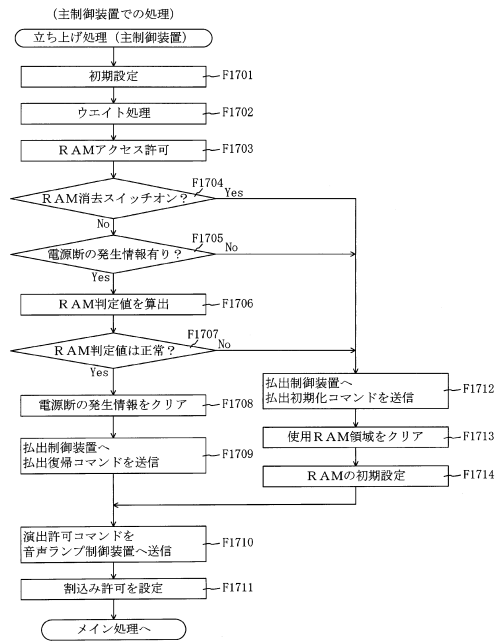
40

50

【図 5 5 9】



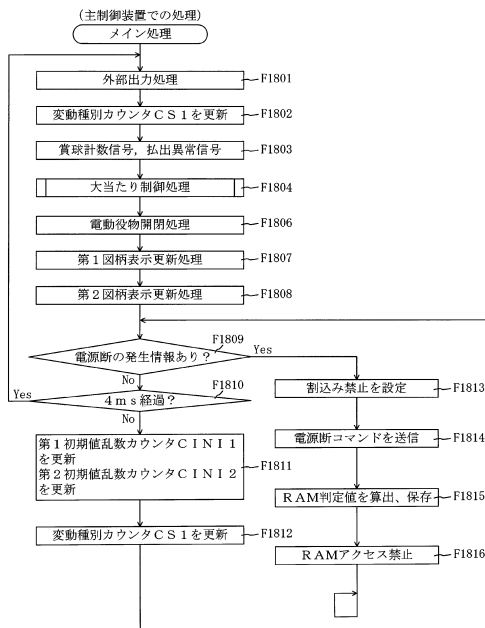
【図 5 6 0】



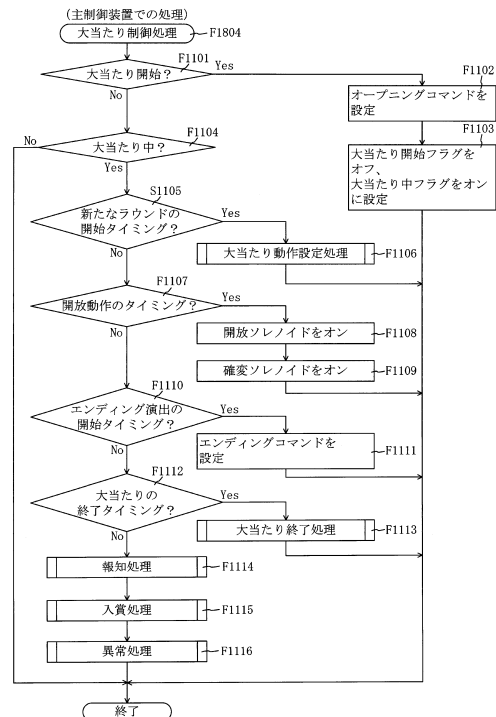
10

20

【図 5 6 1】



【図 5 6 2】

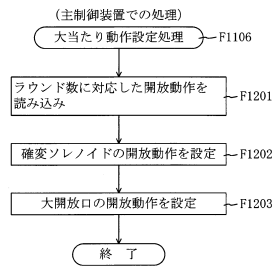


30

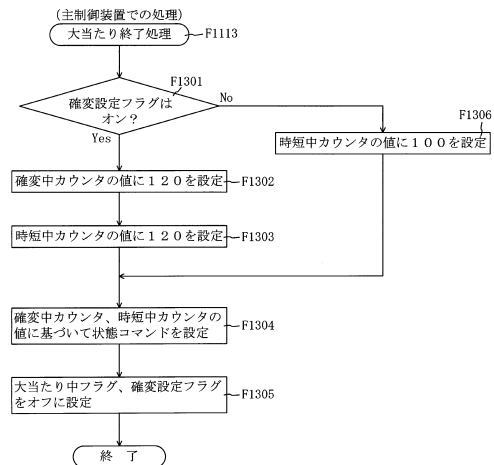
40

50

【図 5 6 3】



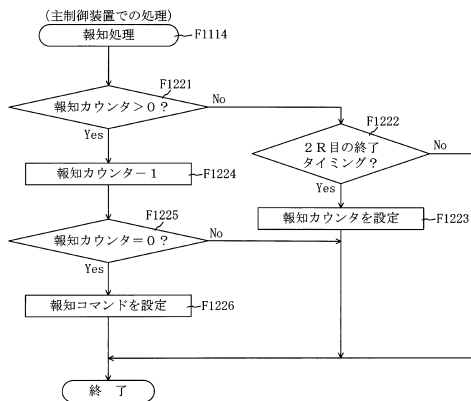
【図 5 6 4】



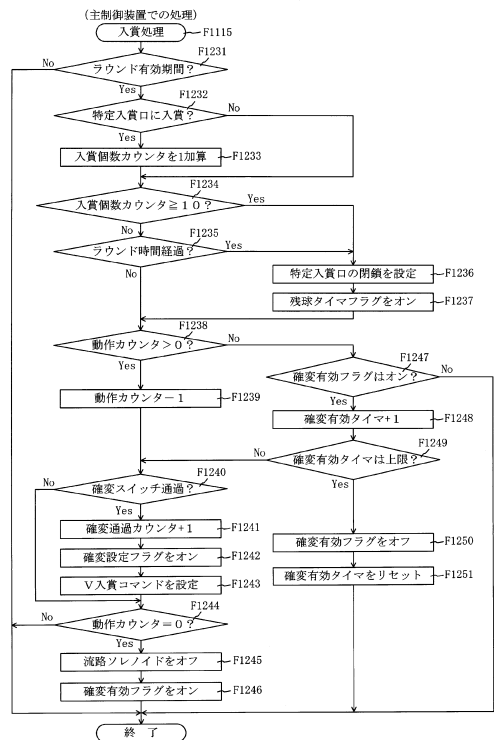
10

20

【図 5 6 5】



【図 5 6 6】

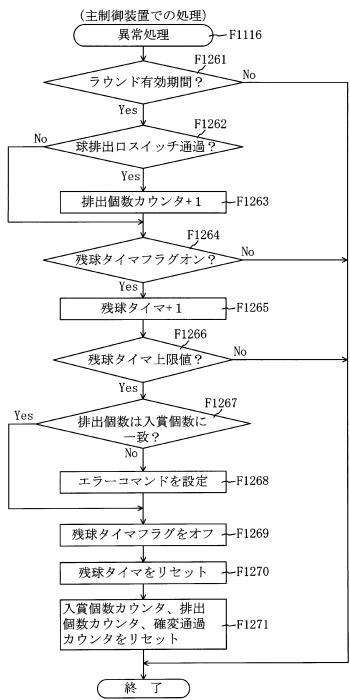


30

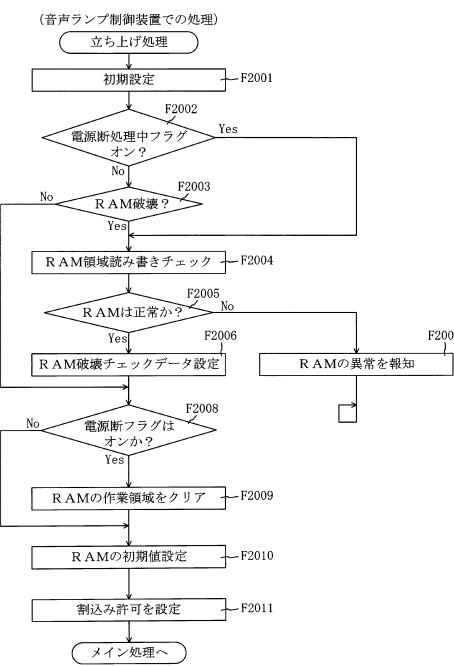
40

50

【図 5 6 7】



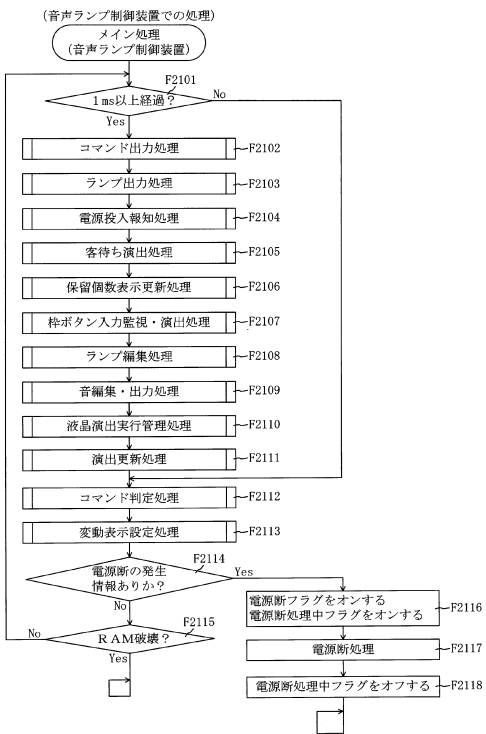
【図 5 6 8】



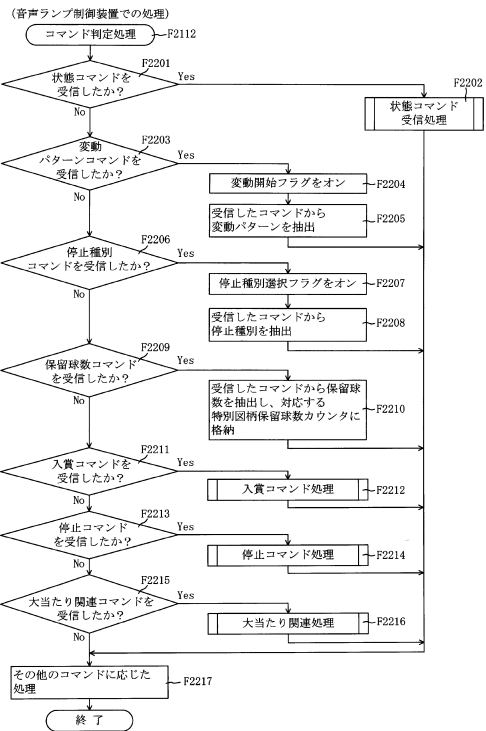
10

20

【図 5 6 9】



【図 5 7 0】

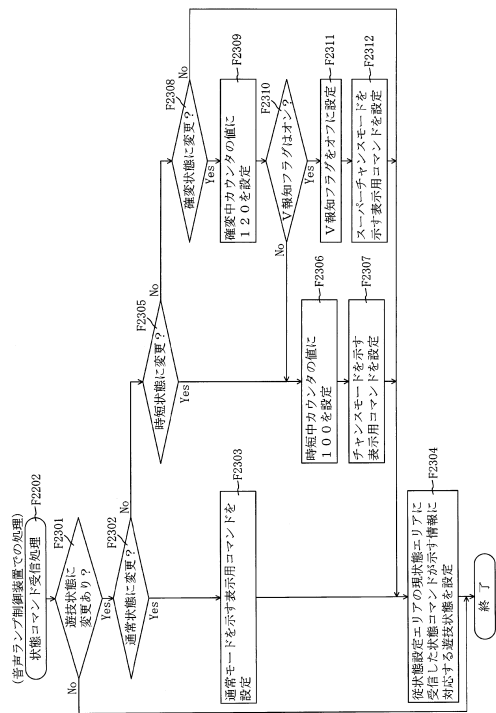


30

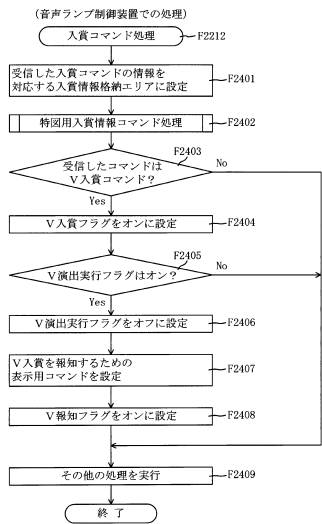
40

50

【図 5 7 1】



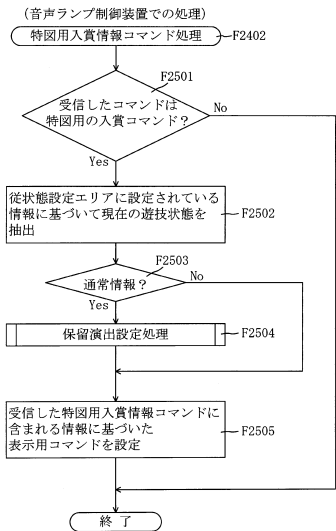
【図 5 7 2】



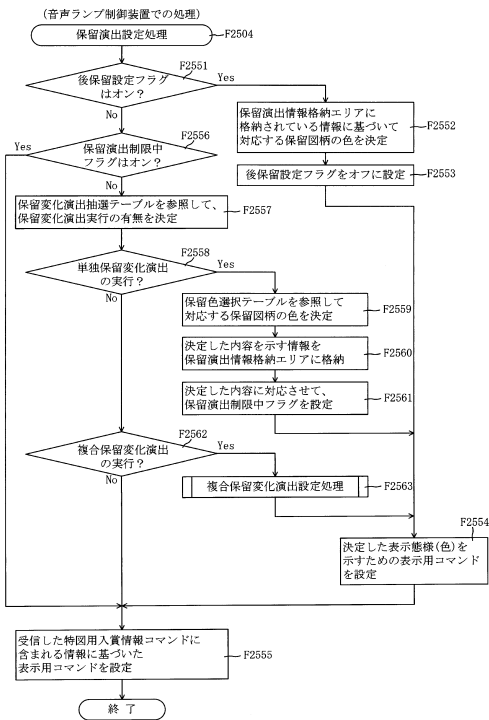
10

20

【図 5 7 3】



【図 5 7 4】

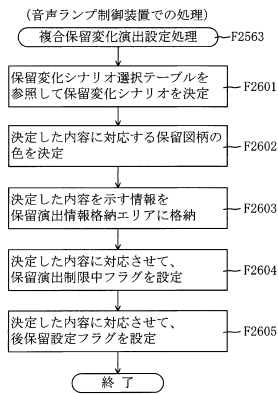


30

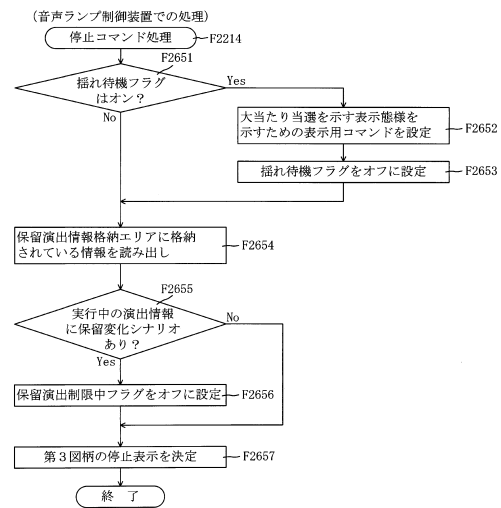
40

50

【図 5 7 5】



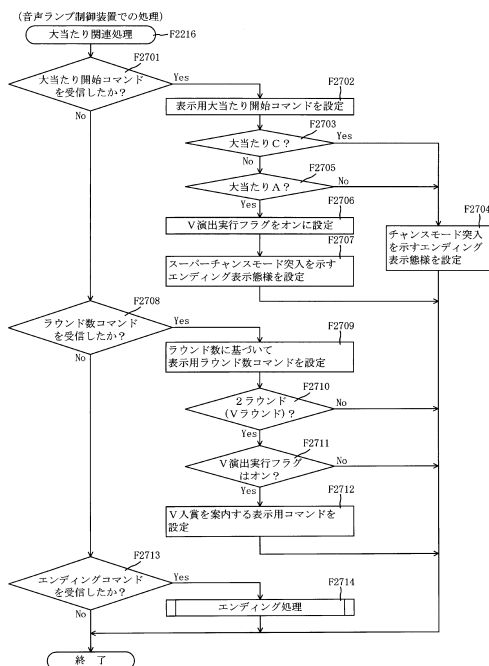
【図 5 7 6】



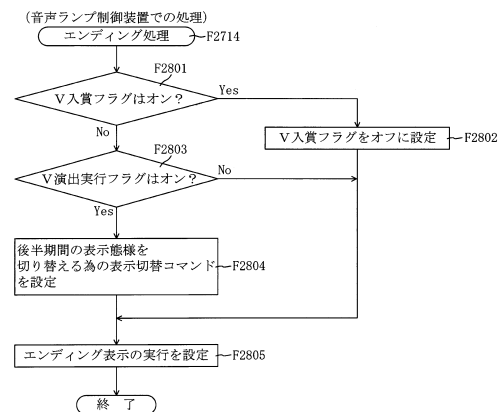
10

20

【図 5 7 7】



【図 5 7 8】

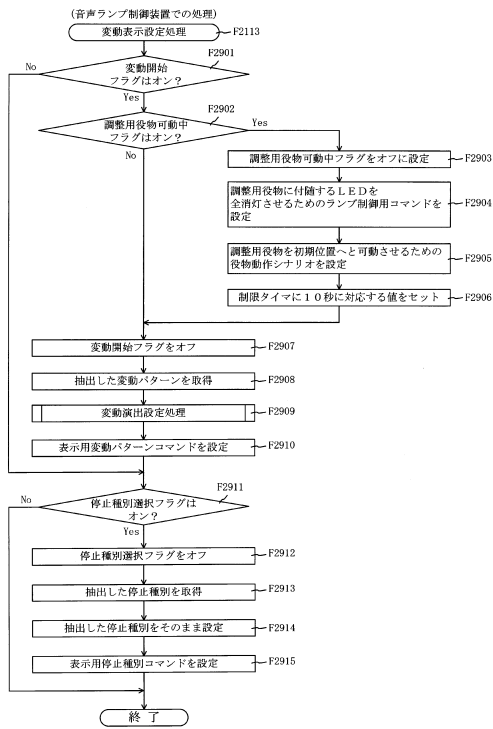


30

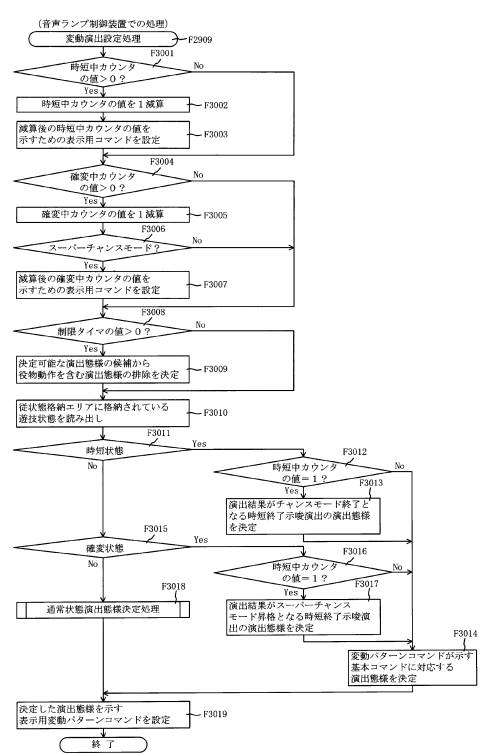
40

50

【図 5 7 9】



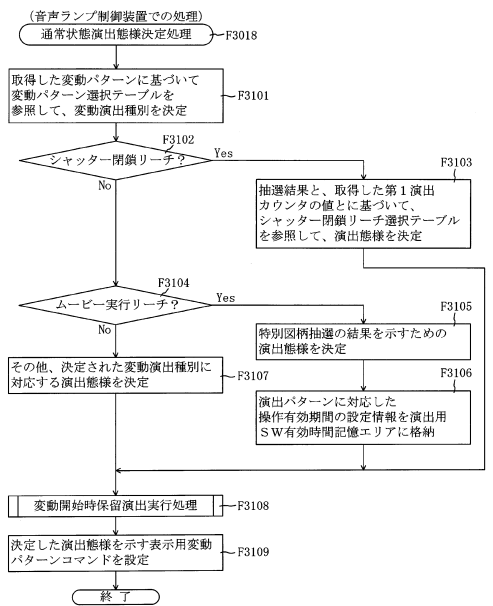
【図 5 8 0】



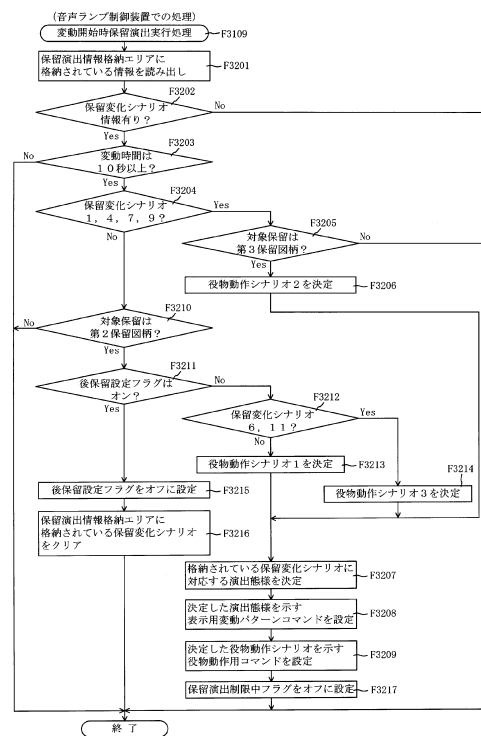
10

20

【図 5 8 1】



【図 5 8 2】



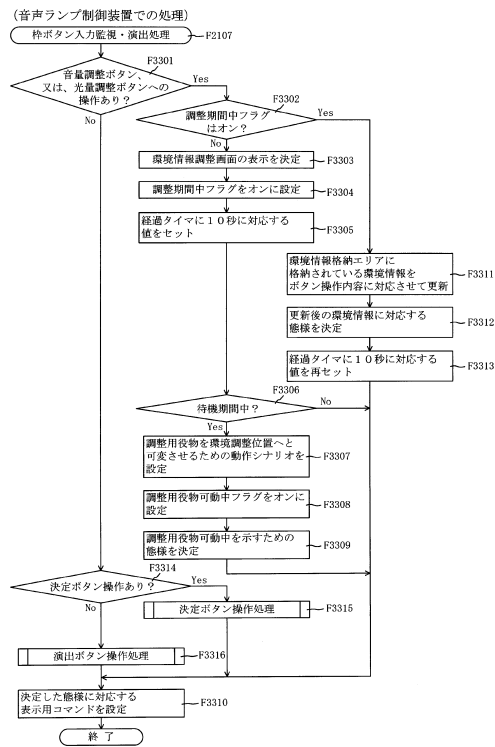
30

40

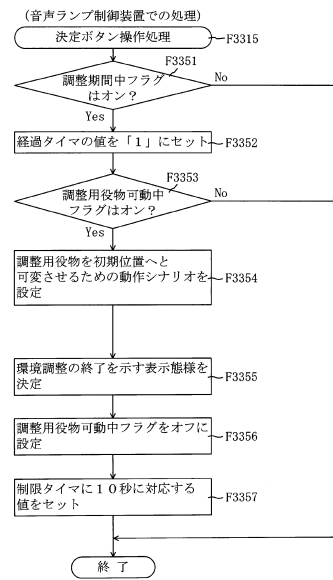
50



【図 5 8 3】



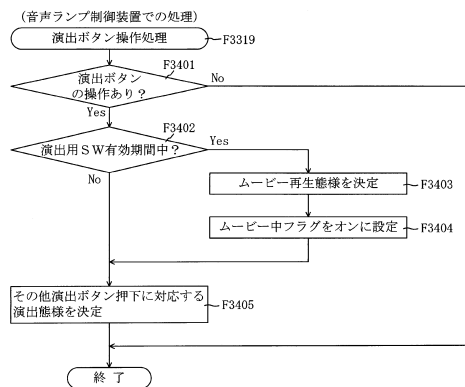
【図 5 8 4】



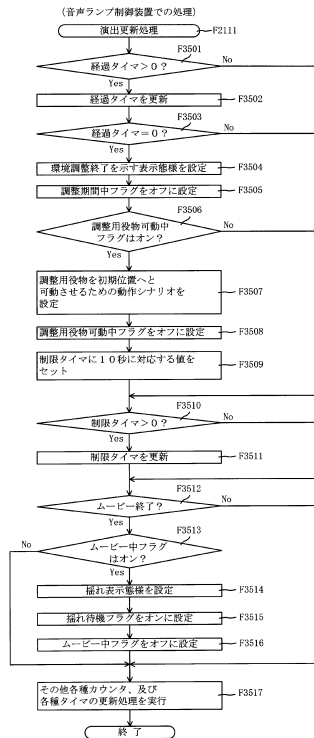
10

20

【図 5 8 5】



【図 5 8 6】

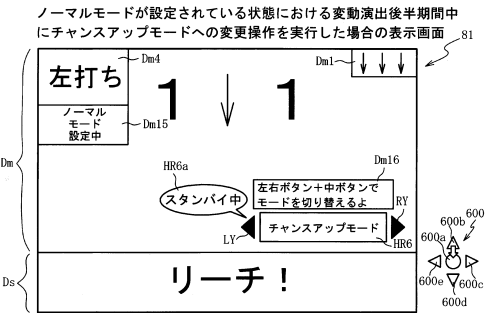


30

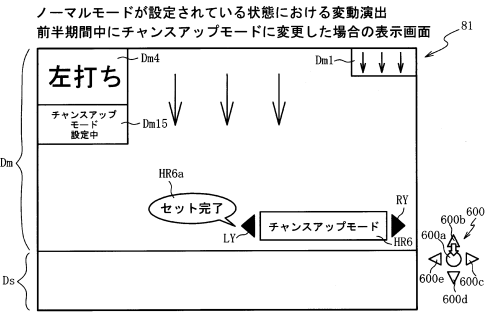
40

50

【図 5 8 7】

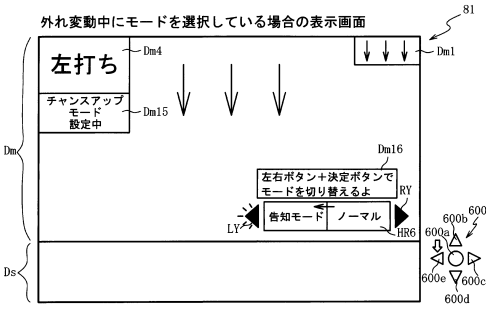


(a)

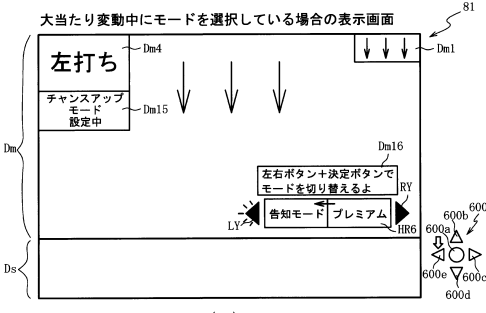


(b)

【図 5 8 8】



(a)



(b)

【図 5 8 9】

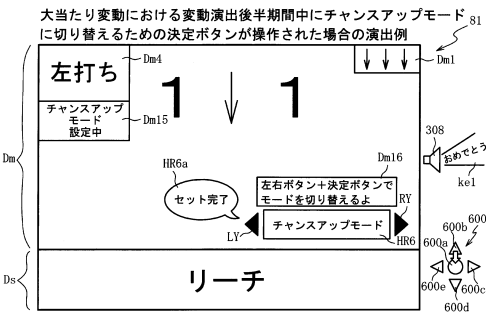
(a) 外れ変動中の演出モード選択エリアの構成

ノーマルモード	チャンスアップモード	確変告知モード
---------	------------	---------

(b) 大当たり変動中の演出モード選択エリアの構成

ノーマルモード	チャンスアップモード	確変告知モード	プレミアムモード
---------	------------	---------	----------

【図 5 9 0】



10

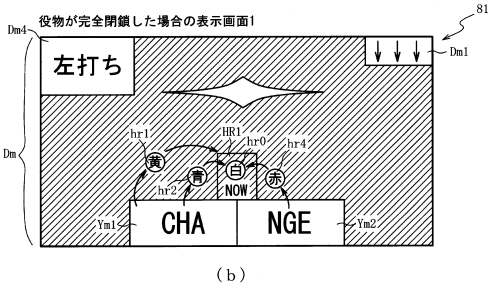
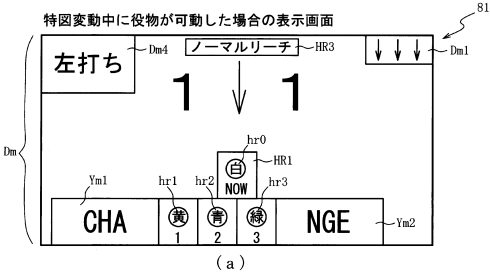
20

30

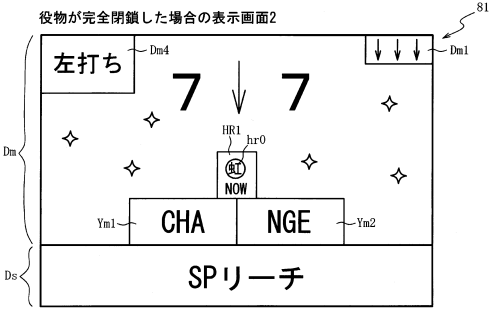
40

50

【図 5 9 1】



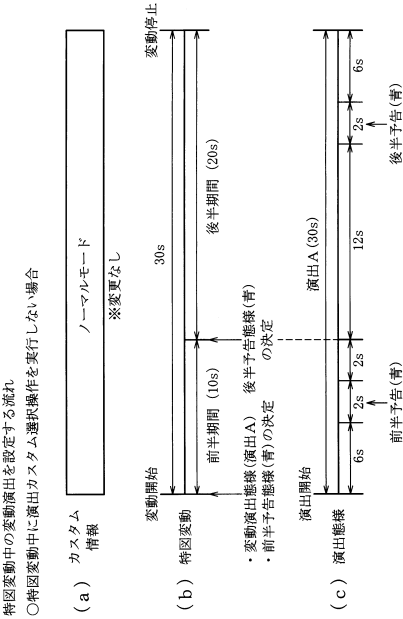
【図 5 9 2】



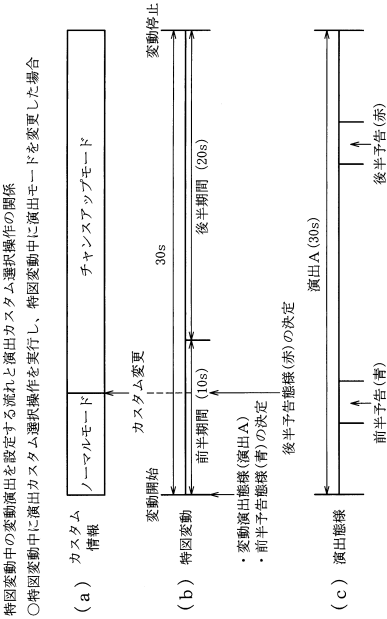
10

20

【図 5 9 3】



【図 5 9 4】

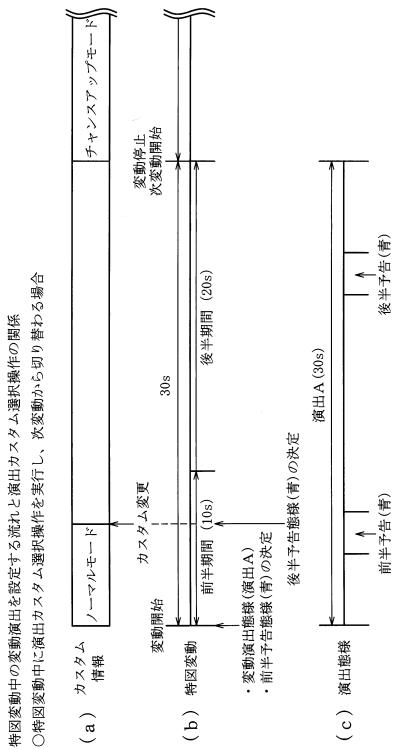


30

40

50

【図 5 9 5】



【図 5 9 6】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222va
保留変化演出抽選テーブル	222vb
保留色選択テーブル	222vc
保留変化シナリオ選択テーブル	222vd
シャッター閉鎖リーチ選択テーブル	222ve
動作シナリオテーブル	222wf
演出カスタム情報テーブル	222wa
後半予告演出選択テーブル	222wb


10

【図 5 9 7】

演出カスタム情報テーブル222wa	カスタム種別	選択条件	規定内容		モード概要
			保留変化演出	実行頻度：中	
ノーマルモード	常時	確変告知	保留変化演出	実行頻度：中	●通常モードで予告演出が実行される演出モード
		後半予告演出	保留変化演出	実行頻度：低	
		確変告知	保留変化演出	実行頻度：中	
チャンスアップモード	常時	後半予告演出	保留変化演出	実行頻度：低	●通常モードよりも、保留変化演出の実行頻度を低下させた演出モード
		確変告知	保留変化演出	実行頻度：中	
		後半予告演出	保留変化演出	実行頻度：高	
確変告知モード	常時	確変告知	保留変化演出	実行頻度：中	●当選した大当たり種別を大当たり遊技開始前に告知するモード
		後半予告演出	保留変化演出	実行頻度：中	
		確変告知	保留変化演出	実行頻度：中	
プレミアムモード	大当たり変動中の一部	確変告知	保留変化演出	—	●大当たり変動中のみ選択可能なプレミアモード
		後半予告演出	保留変化演出	—	
		確変告知	保留変化演出	—	

【図 5 9 8】

222



後半予告演出選択テーブル222wb

カスタム種別		当否判定	第1演出カウンタ223vf (0~98)	実行演出		
				演出A	演出B	
					後半 第1予告	後半 第1予告
ノーマル 確変告知	当たり	0~39	青	青	赤	
		40~69	緑	緑	緑	
		70~98	赤	緑	赤	
	外れ	0~59	無し	青	無し	
		60~89	青	青	青	
		90~98	緑	青	赤	
チャンスアップ	当たり	0~59	無し	無し	無し	
		60~79	赤	無し	赤	
		80~98	赤	赤	赤	
	外れ	0~94	無し	無し	無し	
		95~98	赤	無し	赤	
		—	—	—	—	
プレミアム	当たり	0~98	虹	虹	虹	
	外れ	0~98	—	—	—	

30

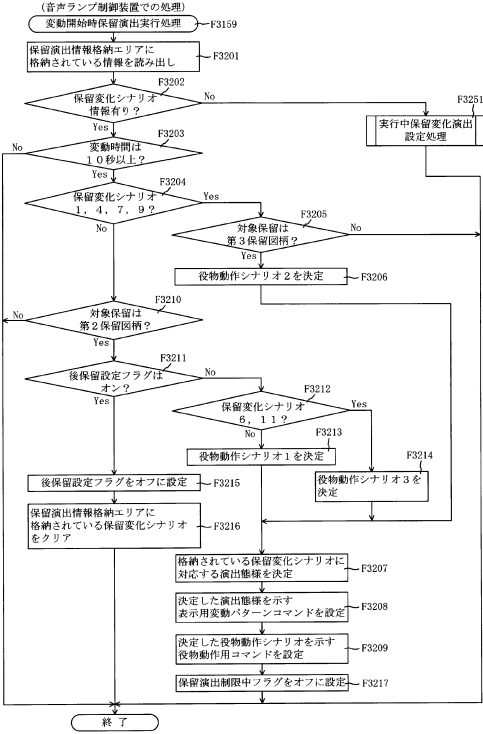
40

50

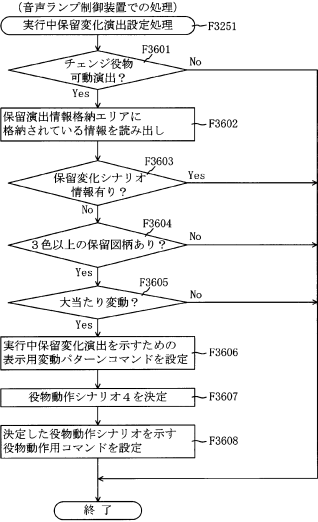
【図 5 9 9】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223va
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223vb
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223vc
変動開始フラグ	223vd
停止種別選択フラグ	223ve
第 1 演出カウンタ	223vf
第 2 演出カウンタ	223vg
従状態格納エリア	223vh
調整用役物可動中フラグ	223vi
制限タイマ	223vj
環境情報格納エリア	223vk
保留演出情報格納エリア	223vl
保留演出制限中フラグ	223vm
後保留設定フラグ	223vn
演出用 S W有効時間記憶エリア	223vp
時短中カウンタ	223vq
確変中カウンタ	223vr
V 演出実行フラグ	223vs
V 入賞フラグ	223vt
V 報知フラグ	223vu
ムービー中フラグ	223vv
挿れ待機フラグ	223vw
調整期間中フラグ	223vx
経過タイマ	223vy
演出カスタム中フラグ	223wa
カスタム情報格納エリア	223wb
モード変更待機フラグ	223wc
後半予告設定済フラグ	223wd
後半予告情報格納エリア	223we
その他メモリア	223vz

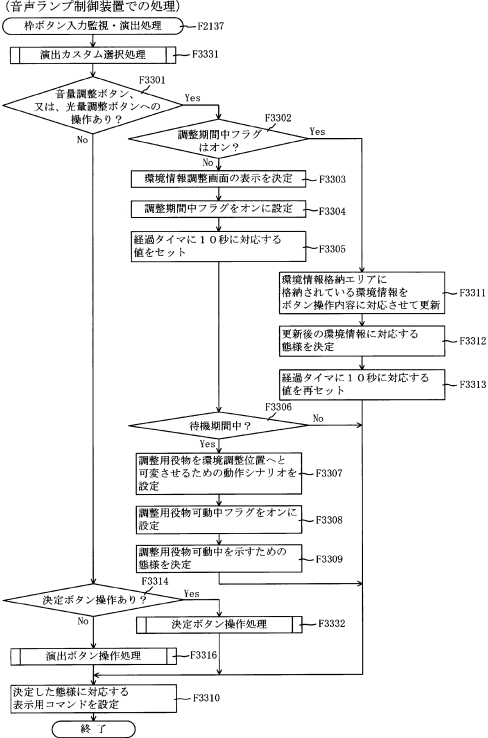
【図 6 0 0】



【図 6 0 1】



【図 6 0 2】



10

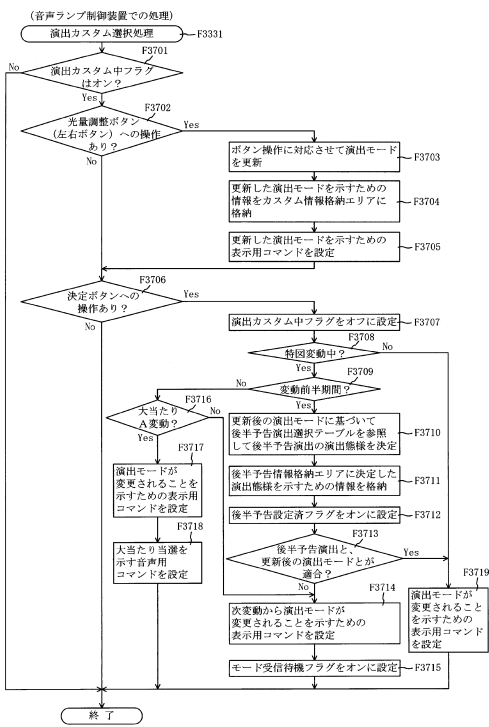
20

30

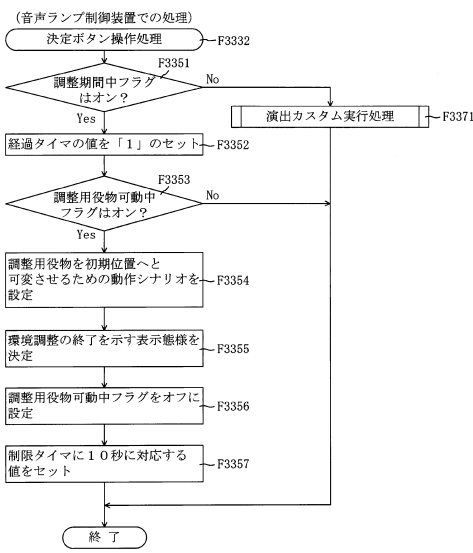
40

50

【図 6 0 3】



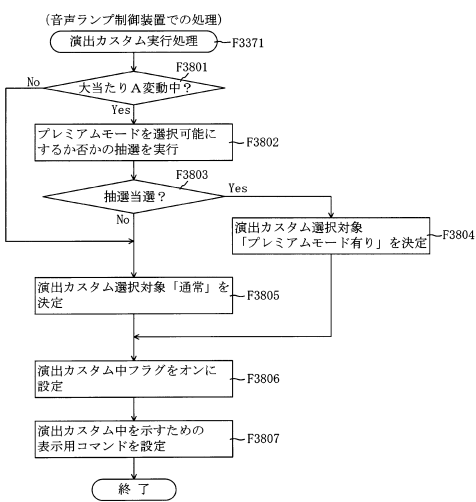
【図 6 0 4】



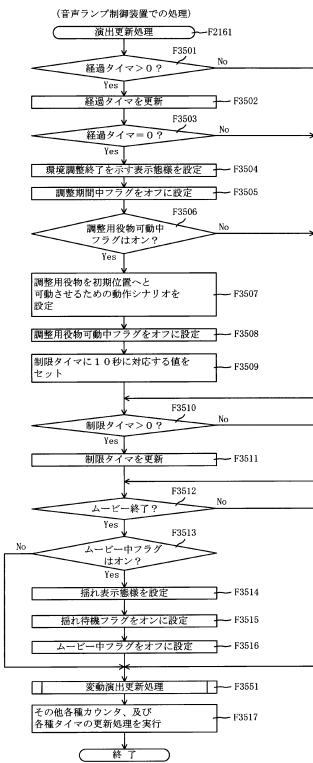
10

20

【図 6 0 5】



【図 6 0 6】

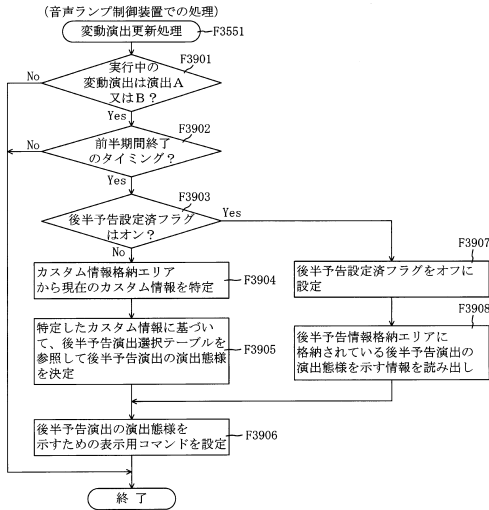


30

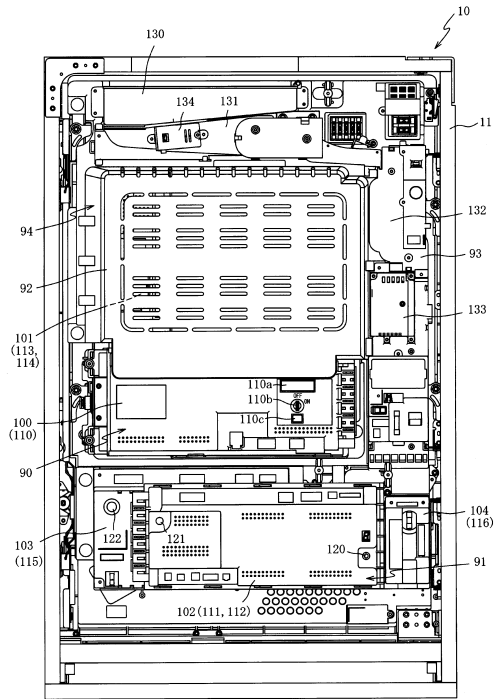
40

50

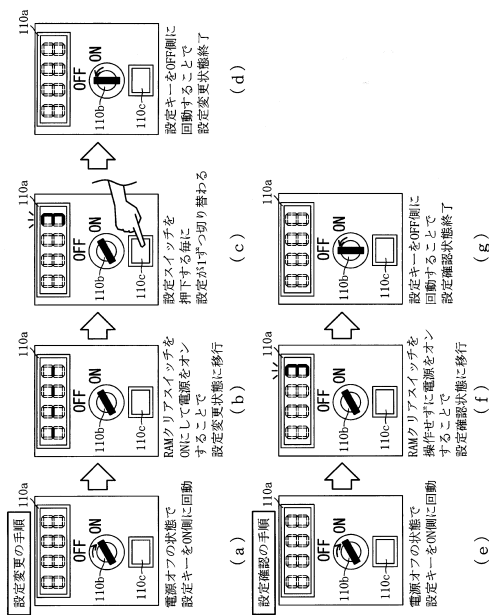
【図 6 0 7】



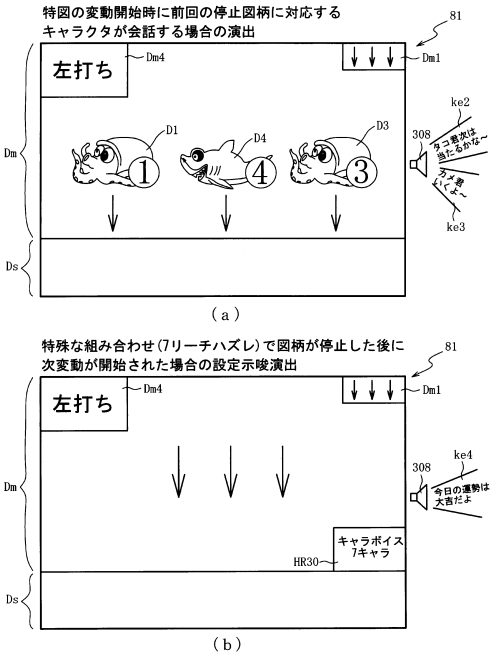
【図 6 0 8】



【図 6 0 9】



【図 6 1 0】



10

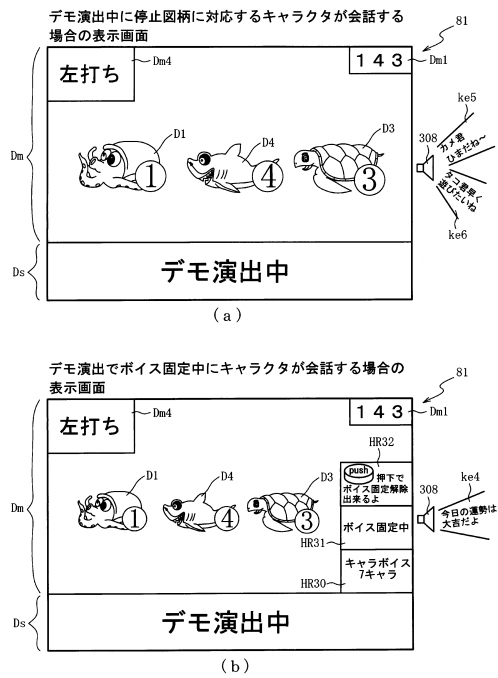
20

30

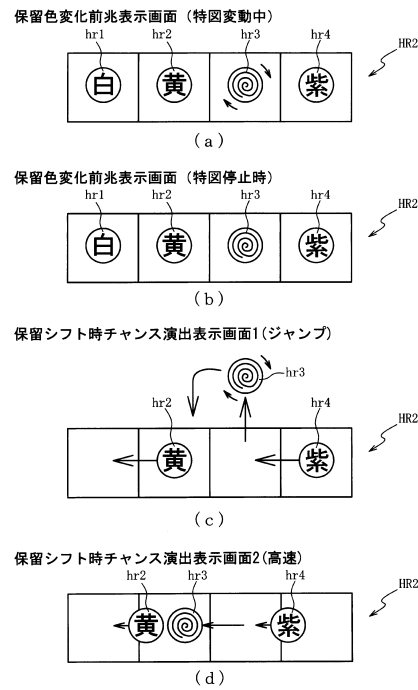
40

50

【 図 6 1 1 】



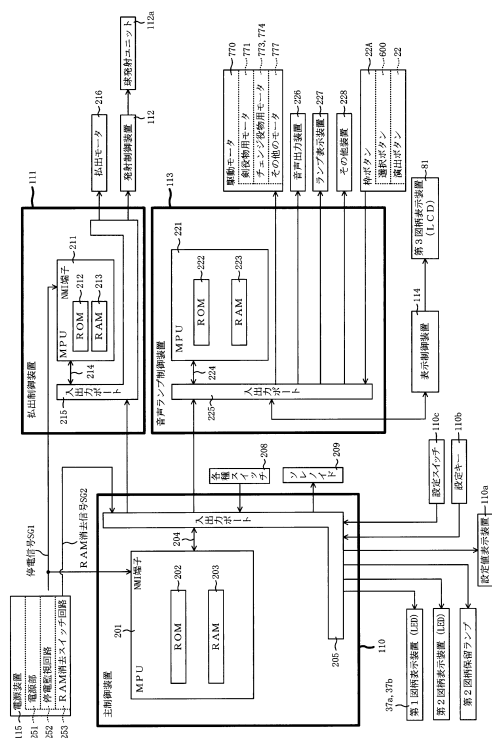
【 図 6 1 2 】



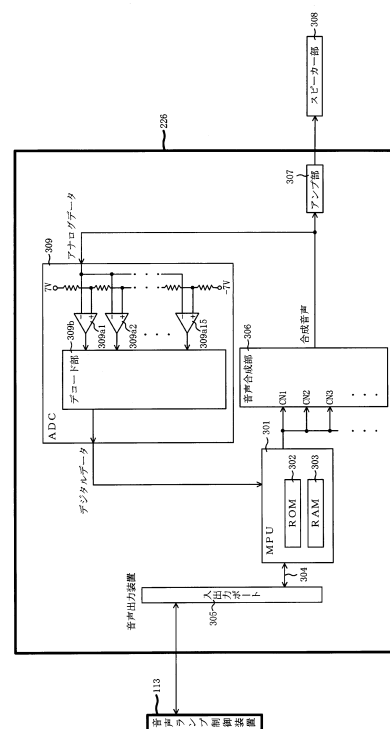
10

20

【 図 6 1 3 】



【 図 6 1 4 】



30

40

50



【図 6 1 5】

202

図柄種別	特別図柄の状態	設定	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0～65535)
共通	低確率状態	1	0～249
		2	0～274
		3	0～299
	高確率状態	1	0～999
		2	0～1099
		3	0～1199

【図 6 1 6】

RAM	203
特別図柄 1 保留球格納エリア	203va
特別図柄 2 保留球格納エリア	203vb
普通図柄保留球格納エリア	203vc
特別図柄 1 保留球数カウンタ	203vd
特別図柄 2 保留球数カウンタ	203ve
普通図柄保留球数カウンタ	203vf
確変フラグ	203vg
確変設定フラグ	203vh
確変通過カウンタ	203vi
入賞個数カウンタ	203vj
動作カウンタ	203vk
報知カウンタ	203vm
残球タイムフラグ	203vn
残球タイマ	203vo
確変有効フラグ	203vp
確変有効タイマ	203vr
排出個数カウンタ	203vs
時短中カウンタ	203vt
確変カウンタ	203vu
設定値格納エリア	203xa
その他メモリエリア	203vz

10

20

【図 6 1 7】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222va
保留変化演出抽選テーブル	222vb
保留色選択テーブル	222vc
保留変化シナリオ選択テーブル	222vd
シャッター閉鎖リーチ選択テーブル	222ve
動作シナリオテーブル	222vf
ボイスコマンド選択テーブル	222xa
保留アクション選択テーブル	222xb

【図 6 1 8】

222

第 3 図柄種別	選択ボイス	特殊特典	ボイスコマンド
大当たり	1 キャラ	1 キャラボイス	コマンド 1
	2 キャラ	2 キャラボイス	コマンド 2
	3 キャラ	3 キャラボイス	コマンド 3
	4 キャラ	4 キャラボイス	コマンド 4
	5 キャラ	5 キャラボイス	コマンド 5
	6 キャラ	6 キャラボイス	コマンド 6
	7 キャラ	7 キャラボイス	コマンド 7
リーチハズレ	7 キャラリーチ外れ	7 キャラ会話 (設定示唆強)	コマンド 8
	奇数キャラリーチ外れ (7 以外)	リーチキャラ会話 (設定示唆弱)	コマンド 9 ⋮ コマンド 1 1
	偶数キャラリーチ外れ	リーチキャラ会話 (賑やかし)	コマンド 1 2 ⋮ コマンド 1 4 コマンド 1 5
バラケ目	各種	左停止図柄キャラに対応したボイス	組み合わせ会話 (賑やかし) (次変動停止キャラ示唆) ⋮ ⋮ ⋮ ⋮

30

40

50

【図 6 1 9】

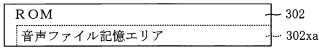
222

保留アクション選択テーブル222xb					
対象保留 先読み 結果	保留変化 演出	設定値	第1演出カウンタ223vf (0~98)		
			0~59	60~89	90~98
当たり	有り	1	ジャンプ	高速	ジャンプ
		2	高速	ジャンプ	
		3	ジャンプ	高速	
	無し	1	通常		高速
		2	通常	通常	ジャンプ
		3	ジャンプ	高速	通常
外れ	有り	1	高速	通常	
		2	高速	通常	ジャンプ
		3	高速	ジャンプ	通常
	無し	1	通常		高速
		2	通常	高速	通常
		3	通常	高速	ジャンプ

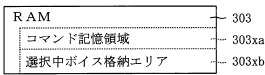
【図 6 2 0】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223va
特別図柄1保留球数カウンタ	223vb
特別図柄2保留球数カウンタ	223vc
変動開始フラグ	223vd
停止種別選択フラグ	223ve
第1演出カウンタ	223vf
第2演出カウンタ	223vg
従状態格納エリア	223vh
調整用役物可動中フラグ	223vi
制限タイマ	223vj
環境情報格納エリア	223vk
保留演出情報格納エリア	223vl
保留演出制限中フラグ	223vm
後保留設定フラグ	223vn
演出用SW有効時間記憶エリア	223vp
時短中カウンタ	223vq
確変中カウンタ	223vr
V演出実行フラグ	223vs
V入賞フラグ	223vt
V報知フラグ	223vu
ムービー中フラグ	223vv
插れ待機フラグ	223vw
調整期間中フラグ	223vx
経過タイマ	223vy
設定値格納エリア	223xa
設定変更中フラグ	223xb
ボイス固定フラグ	223xc
その他メモリエリア	223vz

【図 6 2 1】

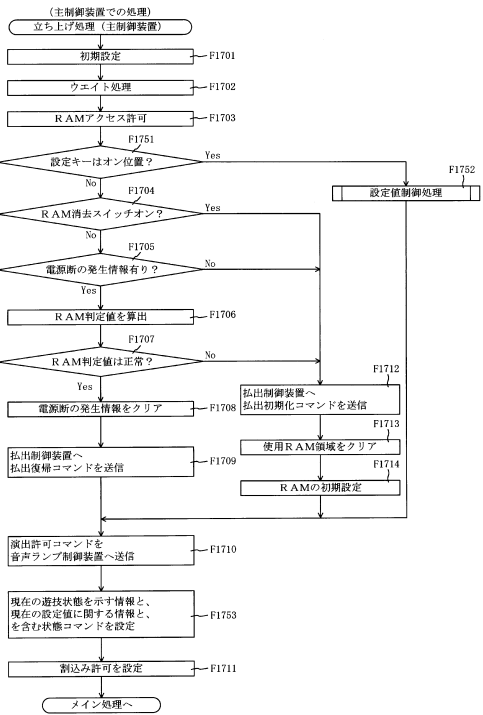


(a)



(b)

【図 6 2 2】



10

20

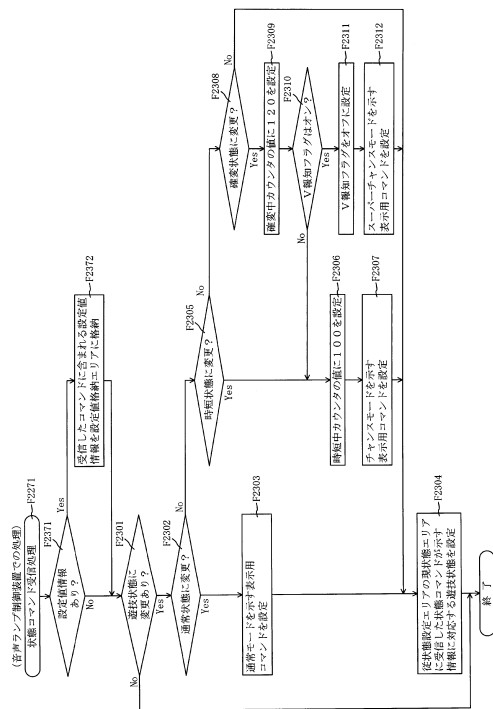
30

40

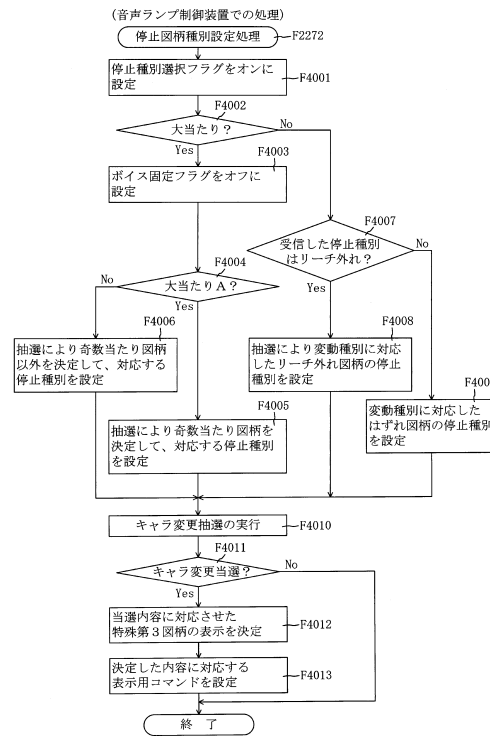
50



【図 6 2 7】



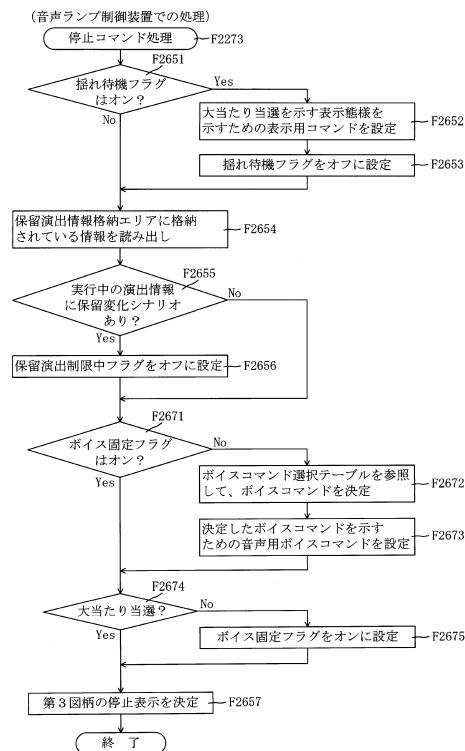
【図 6 2 8】



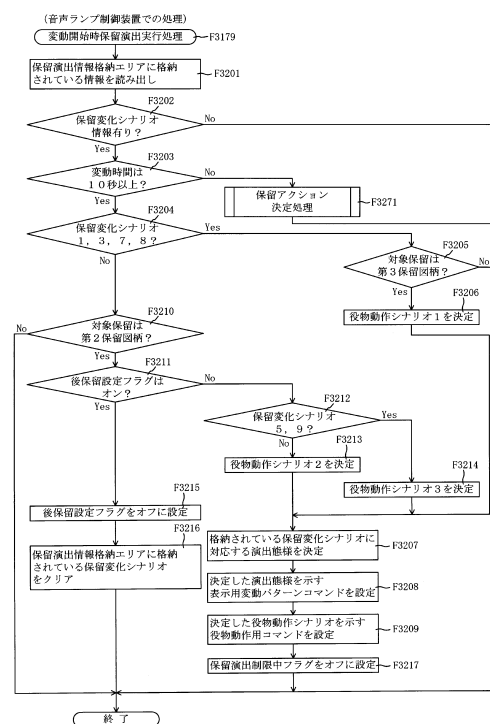
10

20

【図 6 2 9】



【図 6 3 0】

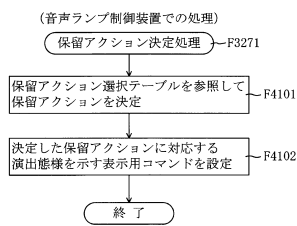


30

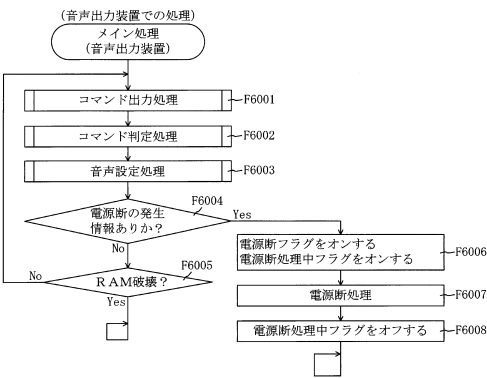
40

50

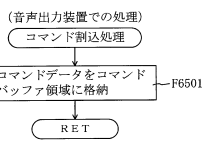
【図 6 3 1】



【図 6 3 2】

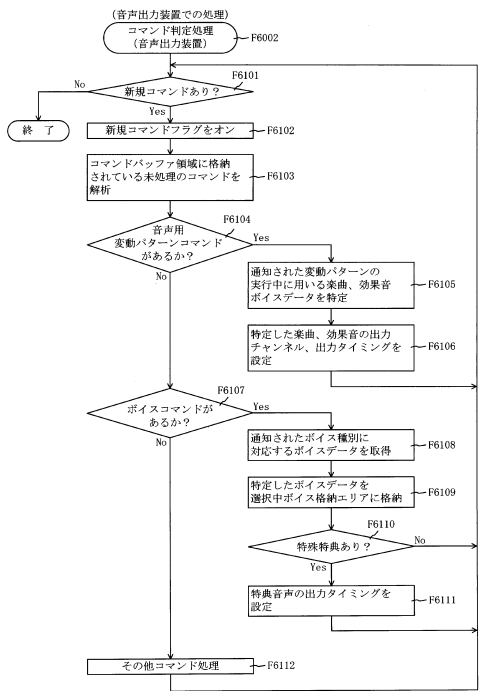


(a)

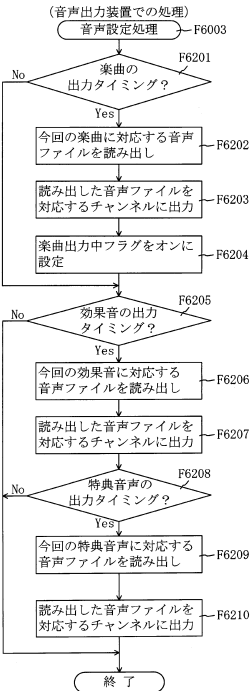


(b)

【図 6 3 3】



【図 6 3 4】



10

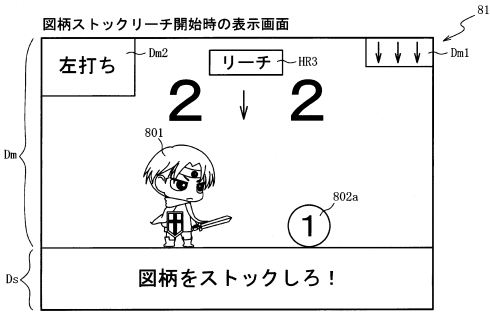
20

30

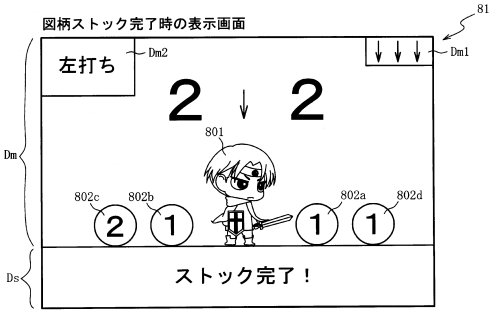
40

50

【図 6 3 5】

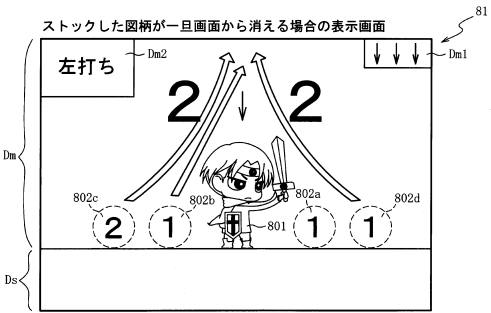


(a)

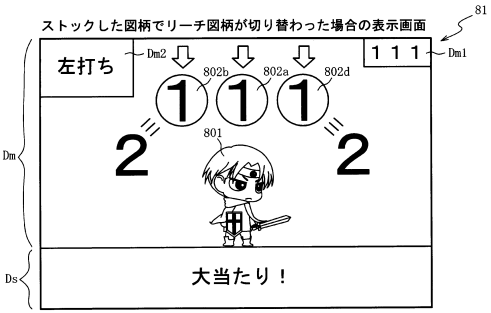


(b)

【図 6 3 6】



(a)

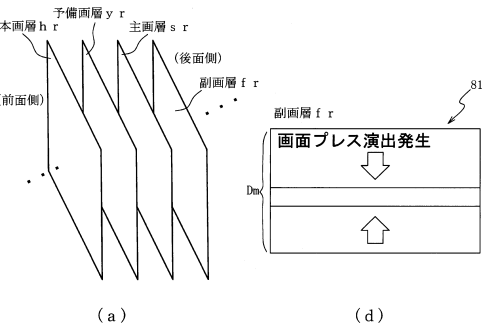


(b)

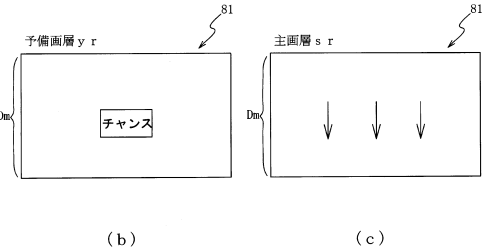
10

20

【図 6 3 7】



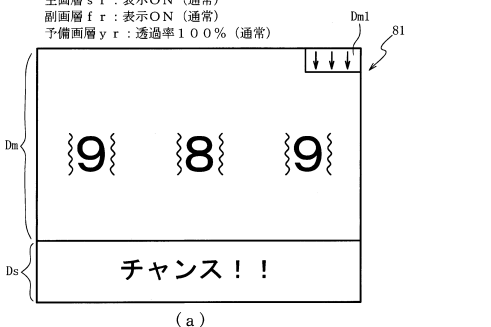
(a)



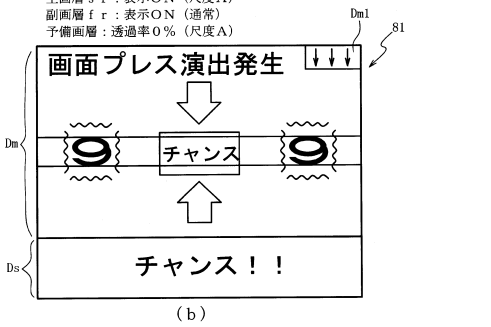
(b)

(c)

【図 6 3 8】



(a)



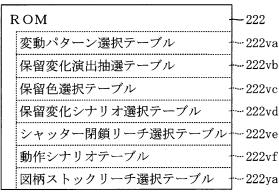
(b)

30

40

50

【図 6 3 9】

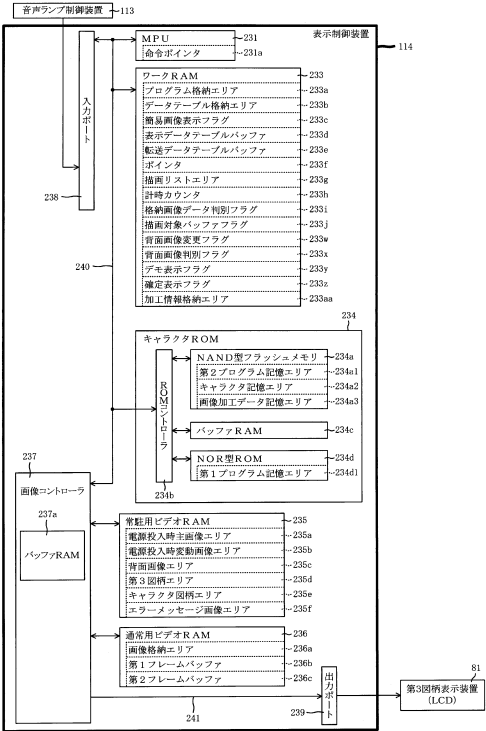


【図 6 4 0】

図柄ストックリーチ選択テーブル222ya

当否判定	第2演出 カウンタ222vg (0~198)	演出パターン	リーチ内容
大当たりA	0~99	パターン1	「2, 2」リーチから「1, 1」リーチ当たり
	100~149	パターン2	「1, 1」リーチ当たり
	150~198	パターン3	「2, 2」リーチから「1, 1」「2, 2」 ダブルリーチ当たり
大当たりB 大当たりC	0~99	パターン4	「2, 2」リーチ当たり
	100~198	パターン5	「2, 2」リーチから「1, 1」「2, 2」 ダブルリーチ当たり
外れ	0~149	パターン6	「2, 2」リーチ外れ
	150~189	パターン7	「2, 2」リーチから「1, 1」リーチ外れ
	190~198	パターン8	「2, 2」リーチから「1, 1」「2, 2」 ダブルリーチ外れ

【図 6 4 1】

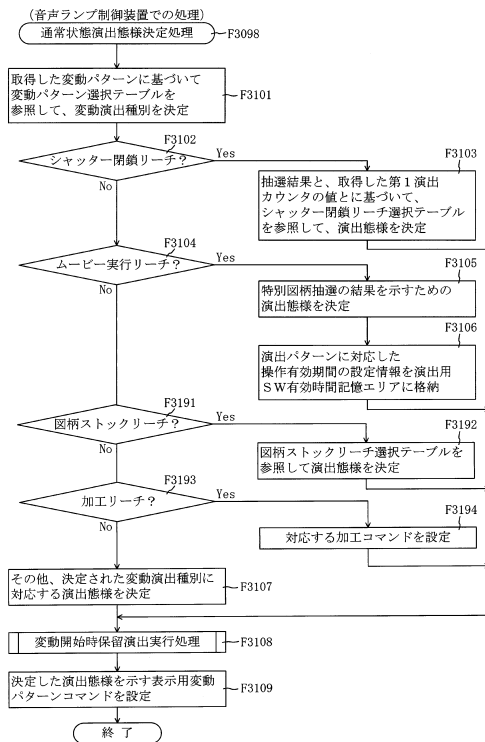


【図 6 4 2】

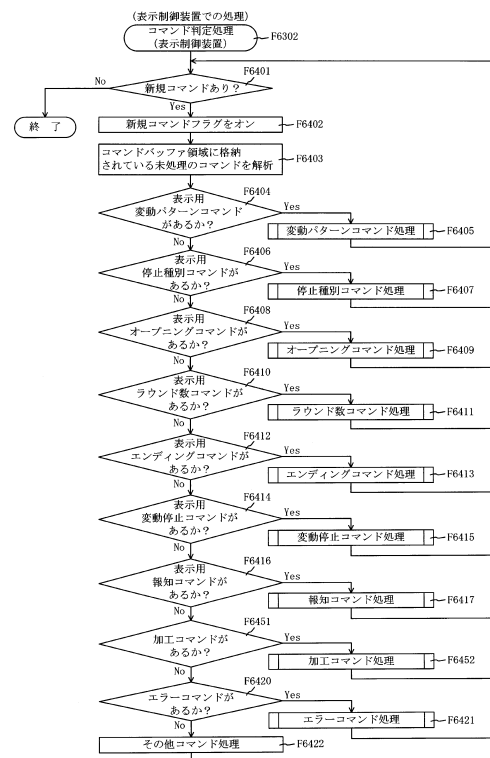
描画リスト

レイヤ種別	種別	詳細情報
副画層	副画像	スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
	背景画像	：
主画層	図柄1	：
	図柄2	：
	：	：
	エフェクト1	：
	：	：
	キャラクタ1	：
	：	：
	保留図数図柄1	：
	：	：
	：	：
予備画層	：	：
本画層	第4図柄	：
	エラー図柄1	：
—	転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先元アドレス

【図 6 4 3】



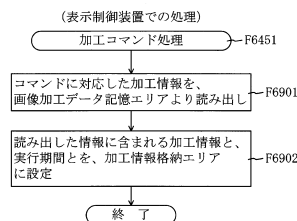
【図 6 4 4】



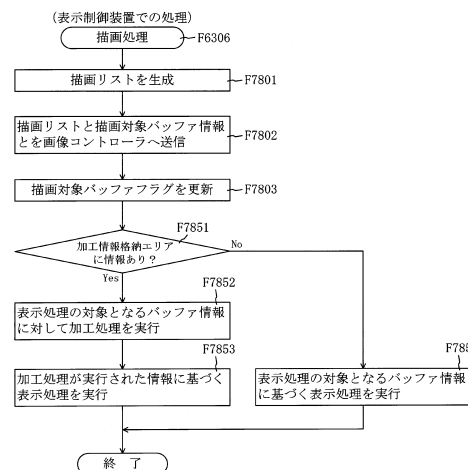
10

20

【図 6 4 5】



【図 6 4 6】



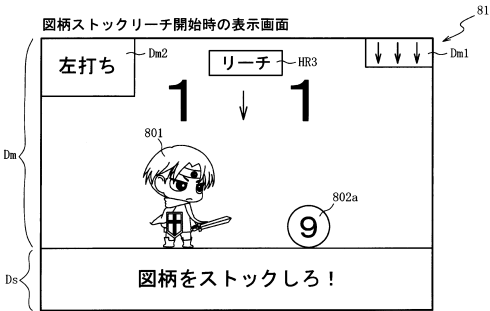
30

40

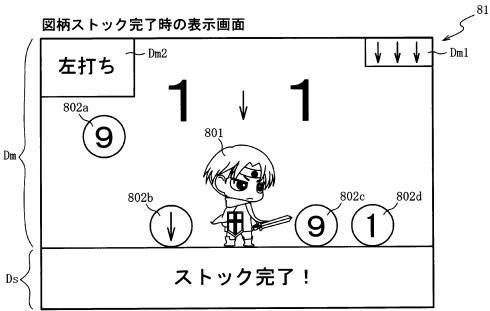
50



【図 6 4 7】

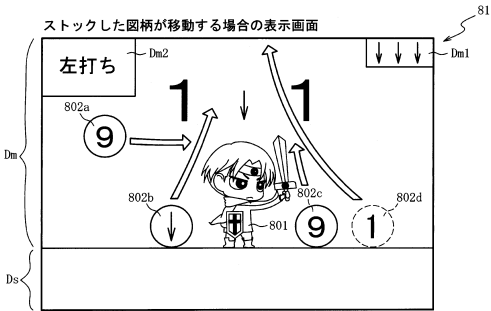


(a)

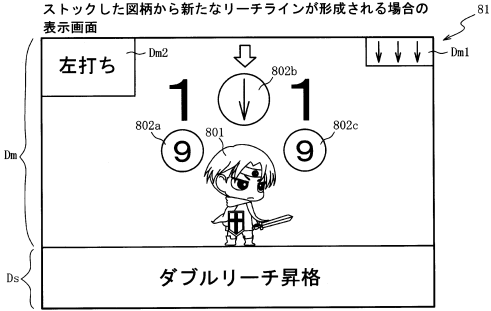


(b)

【図 6 4 8】

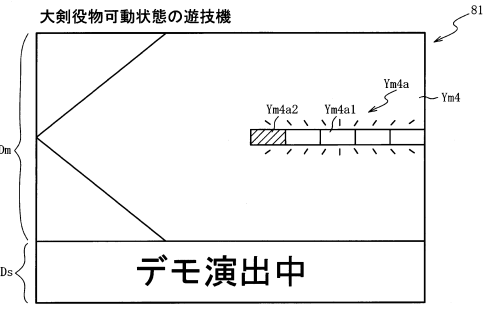


(a)

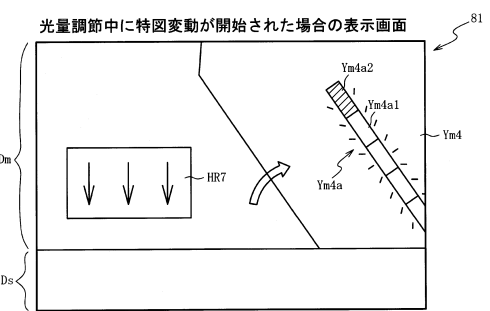


(b)

【図 6 4 9】

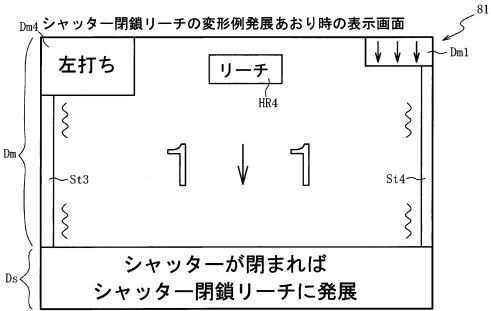


(a)

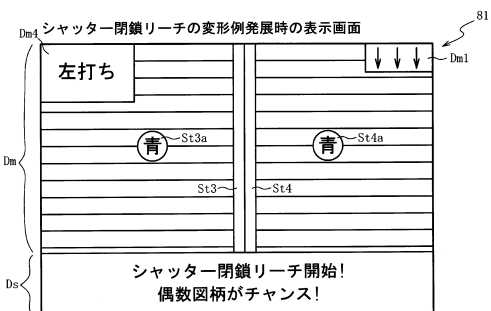


(b)

【図 6 5 0】

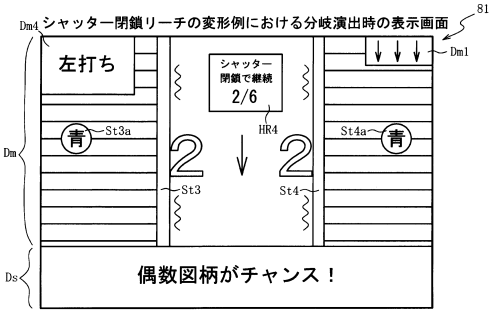


(a)

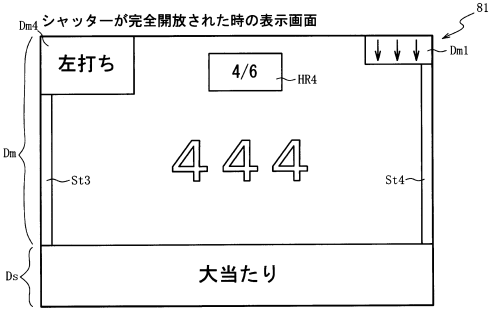


(b)

【図 6 5 1】

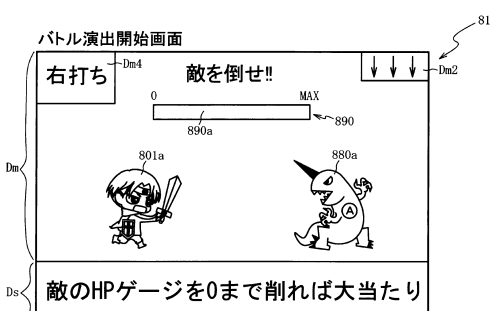


(a)

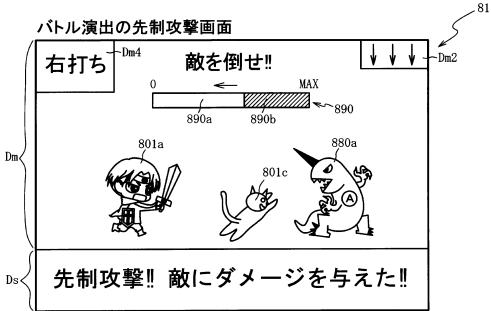


(b)

【図 6 5 2】

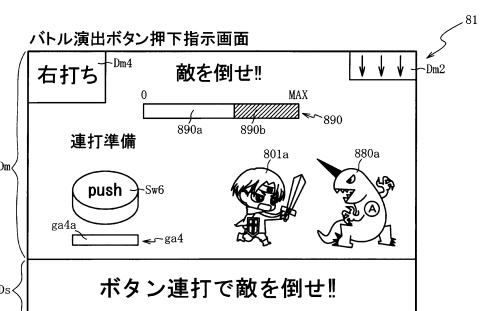


(a)

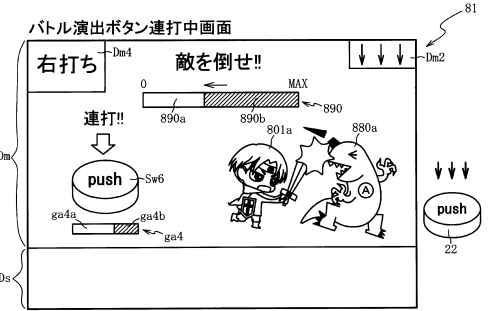


(b)

【図 6 5 3】

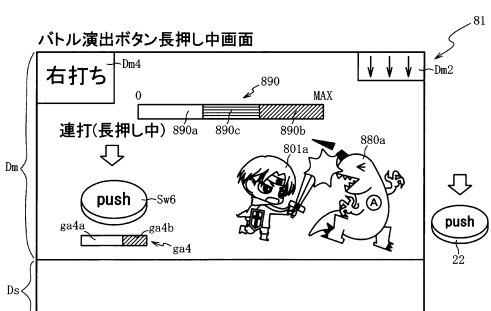


(a)



(b)

【図 6 5 4】

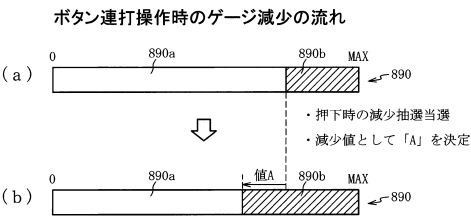


30

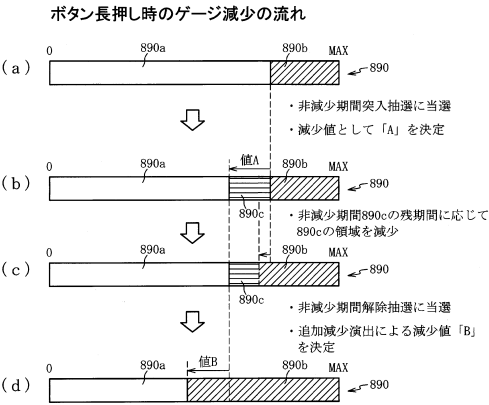


40

【 図 6 5 5 】



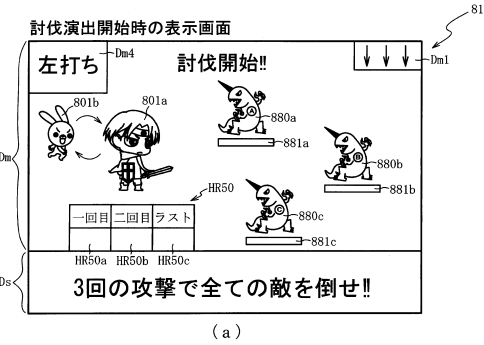
【 図 6 5 6 】



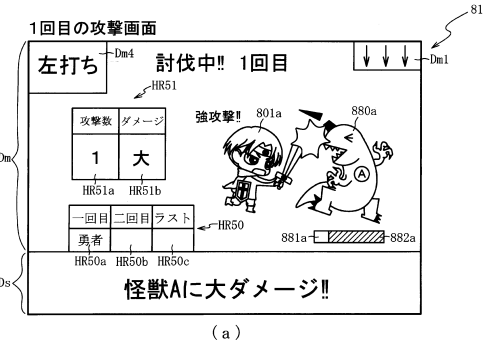
10

20

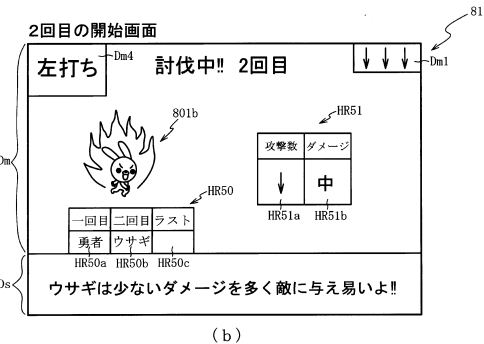
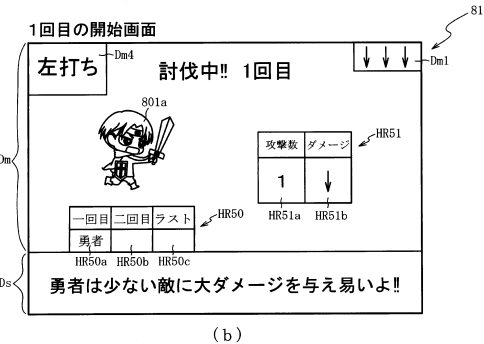
【 図 6 5 7 】



【 図 6 5 8 】



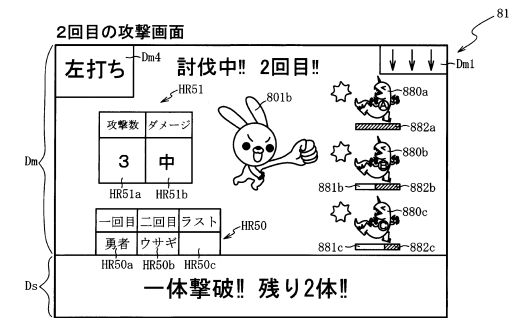
30



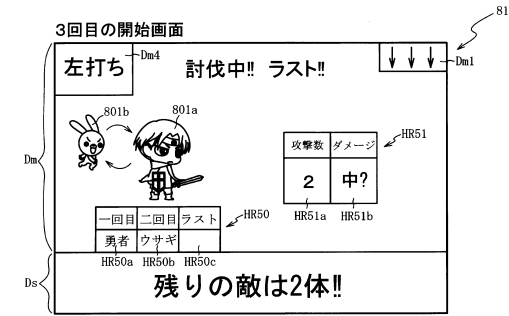
40

50

【図 6 5 9】

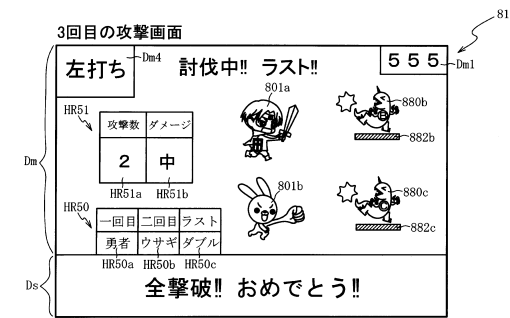


(a)



(b)

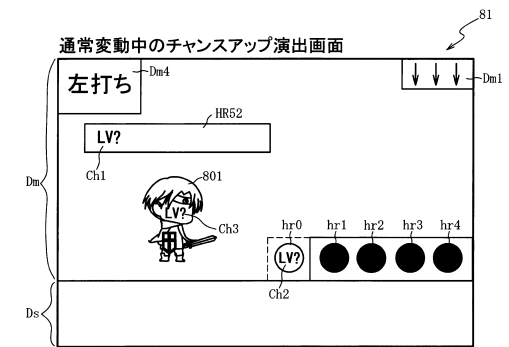
【図 6 6 0】



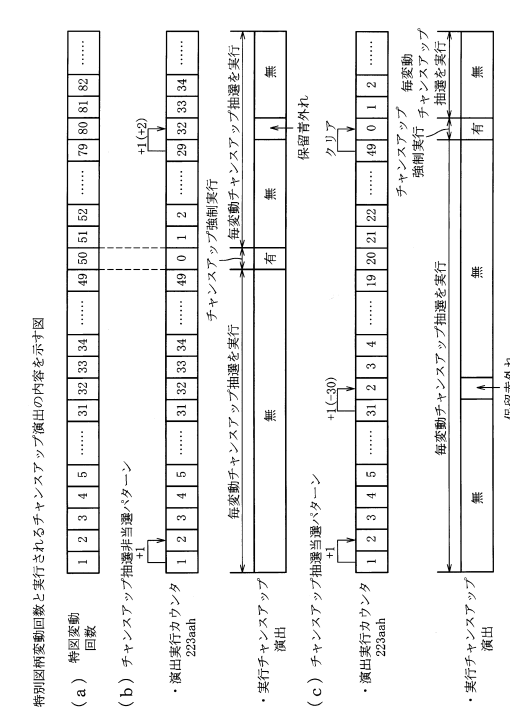
10

20

【図 6 6 1】



【図 6 6 2】



30

40

50

【図 6 6 3】

ROM			222
変動パターン選択テーブル			222va
保留変化演出抽選テーブル			222vb
保留色選択テーブル			222vc
保留変化シナリオ選択テーブル			222vd
シャッター閉鎖リーチ選択テーブル			222ve
動作シナリオテーブル			222vf
長押し演出シナリオテーブル			222aaa
外れ時最終HP選択テーブル			222aab
突入抽選テーブル			222aac
解除抽選テーブル			222aad
追加減少値選択テーブル			222aae
チャンス予告抽選テーブル			222aaf
チャンス態様選択テーブル			222aag

【図 6 6 4】

RAM		223
入賞情報格納エリア		223va
特別図柄 1 保留球数カウンタ		223vb
特別図柄 2 保留球数カウンタ		223vc
変動開始フラグ		223vd
停止種別選択フラグ		223ve
第 1 演出カウンタ		223vf
第 2 演出カウンタ		223vg
従状態格納エリア		223vh
調整用役物可動中フラグ		223vi
制限タイマ		223vj
環境情報格納エリア		223vk
保留演出情報格納エリア		223vl
保留演出制限中フラグ		223vm
後保留設定フラグ		223vn
演出用 S W 有効時間記憶エリア		223vp
時短中カウンタ		223vq
確変中カウンタ		223vr
V 演出実行フラグ		223vs
V 入賞フラグ		223vt
V 報知フラグ		223vu
ムービー中フラグ		223vv
描れ待機フラグ		223vw
調整期間中フラグ		223vx
経過タイマ		223vy
非減少期間中フラグ		223aaa
非減少期間カウンタ		223aab
非減少期間設定済フラグ		223aac
残 H P 記憶エリア		223aad
長押し中フラグ		223aae
長押しカウンタ		223aaf
チャンス態様情報格納エリア		223aag
演出実行カウンタ		223aah
長押しシナリオ格納エリア		223aai
その他メモリエリア		223vz

10

20

【図 6 6 5】

長押し演出シナリオテーブル222aaa									
当否判定	シナリオ種別	第 1 演出カウンタ 223vf (0~98)		経過期間毎の減少過程 (有効期間 3 秒)					
		0.5S 後	1S 後	1.5S 後	2S 後	2.5S 後	3S 後		
シナリオ傾向	優先型	減少：中	減少：中	減少：大	減少：中	減少：大	減少：中	減少：大	減少：中
	バランス型	減少：中	減少：中	減少：小	減少：中	減少：小	減少：中	減少：大	減少：中
	後半型	減少：中	減少：中	減少：小	減少：中	減少：大	減少：中	減少：小	減少：大
	優先型	減少：中	減少：中	減少：小	減少：中	減少：大	減少：中	減少：小	減少：大
	バランス型	減少：中	減少：中	減少：小	減少：中	減少：大	減少：中	減少：小	減少：大
	後半型	減少：中	減少：中	減少：小	減少：中	減少：大	減少：中	減少：小	減少：大
シナリオ種別	当たりシナリオ 1	0~19	20~49	50~98	0~19	20~49	50~98		
	当たりシナリオ 2	0~19	20~49	50~98	0~19	20~49	50~98		
	当たりシナリオ 3	0~19	20~49	50~98	0~19	20~49	50~98		
	外れシナリオ 1	0~19	20~49	50~98	0~19	20~49	50~98		
	外れシナリオ 2	0~19	20~49	50~98	0~19	20~49	50~98		
	外れシナリオ 3	0~19	20~49	50~98	0~19	20~49	50~98		

【図 6 6 6】

222

外れ時最終 H P 選択テーブル 222aab

当否判定	最終 H P 値	第 1 演出カウンタ 223vf (0~98)
外れ	50	0~4
	30	5~14
	20	15~24
	10	25~44
	5	45~98

222

突入抽選テーブル 222aac

当否判定	残 H P 値	第 1 演出カウンタ 223vf (0~98)				
		0~34	35~54	55~79	80~94	95~98
当たり	100	非当選				
	99~70	非当選			当選	
	69~40	非当選		当選		
	39~20	非当選		当選		
	19~1	当選				
外れ	100	非当選				
	99~70	非当選			当選	
	69~40	非当選		当選		
	39~20	非当選		当選		
	19~1	非当選			当選	

30

40

50

【図 6 6 7】

222

解除抽選テーブル222aad

当否判定	残HP値	残操作有効期間(%)	第1演出カウンタ223vf (0~98)			
			0~49	50~79	80~94	95~98
当たり	100	—	—			
	99~49	~50	当選	非当選		
		50~10	当選		非当選	
		10~	当選			非当選
	48~1	~50	非当選	当選	非当選	
		50~10	当選	非当選	当選	非当選
10~		当選	非当選			
外れ	100	—	—			
	99~49	~50	非当選	当選	非当選	
		50~10	当選	非当選		当選
		10~	非当選		当選	非当選
	48~1	~50	非当選		当選	非当選
		50~10	当選	非当選		
10~		非当選			当選	

【図 6 6 8】

222

追加減少値選択テーブル222aaa

当否判定	差分H P 値	非減少期間カウンタ 223aab	第 2 演出カウンタ 223vg (0~198)		
			0~99	100~179	180~198
当たり	1 ~ 1 9	1 ~ 500	0		5
		501~1500	0	5	
		1501~2999	0	5	差分H P 全て
		上限 (3000)	差分H P 全て		
	2 0 ~ 6 9	1 ~ 500	0	5	10
		501~1500	10	0	15
		1501~2999	15	10	差分H P 全て
		上限 (3000)	差分H P 全て		15
	7 0 ~ 9 9	1 ~ 500	0		10
		501~1500	15	0	10
		1501~2999	15	20	差分H P 全て
		上限 (3000)	25	差分H P 全て	
外れ	1 ~ 1 9	1 ~ 500	0		5
		501~1500	0	5	3
		1501~2999	0	15	差分H P 全て
		上限 (3000)	0	差分H P 全て	
	2 0 ~ 6 9	1 ~ 500	0	5	
		501~1500	0	10	15
		1501~2999	0	15	10
		上限 (3000)	0	差分H P 全て	
	7 0 ~ 9 9	1 ~ 500	0	0	10
		501~1500	0	10	15
		1501~2999	0	15	差分H P 全て
		上限 (3000)	0	差分H P 全て	

【図 6 6 9】

チャンス予告抽選テーブル222aaf

当否判定	変動パターン種別	第 1 演出カウンタ 223vf (0~98)			
		0~49	50~79	80~94	95~98
当たり	変動パターン 1	当選			
	変動パターン 2	当選			非当選
	⋮	⋮			
	変動パターン n	非当選			当選
外れ	変動パターン 2	当選			非当選
	⋮	⋮			
	変動パターン n+1	非当選			

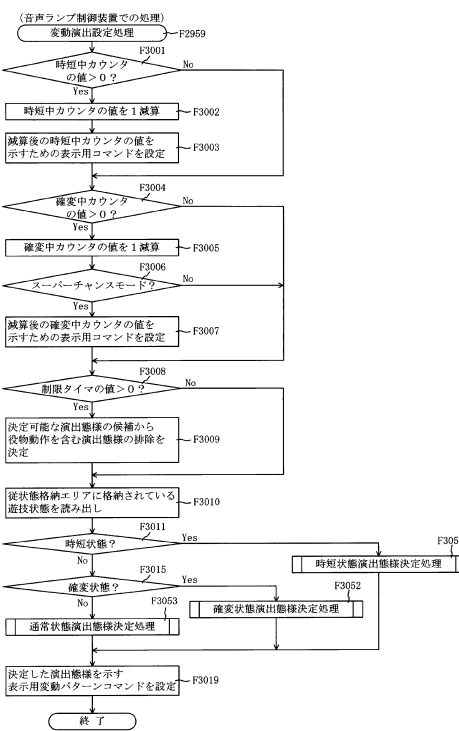
(a)

チャンス態様選択テーブル222aag

当否判定	第 2 演出カウンタ 223vg (0~198)	態様変化シナリオ	対象態様		
			コメント表示態様 Ch1	実行中保留表示態様 Ch2	キャラ表示態様 Ch3
当たり (通常)	0~99	変化シナリオ 1	L V 2	L V 2	L V 3
	100~159	変化シナリオ 2	L V 1	L V 2	L V 3
	160~189	変化シナリオ 3	L V 1	L V 3	L V 3
	190~196	変化シナリオ 4	L V 3	L V 3	L V 4
	197, 198	変化シナリオ 5	L V 4	L V 4	L V 4
	0~99	変化シナリオ 6	L V 1	L V 1	L V 2
外れ (通常)	100~159	変化シナリオ 7	L V 1	L V 2	L V 2
	160~189	変化シナリオ 8	L V 2	L V 2	L V 2
	190~195	変化シナリオ 9	L V 2	L V 2	L V 3
	196, 197	変化シナリオ 1 0	L V 2	L V 3	L V 3
	198	変化シナリオ 1 1	L V 3	L V 3	L V 3
当たり (強制)	0~198	特殊変化シナリオ 1	チャンス態様情報格納エリア 223aag に格納されている前回外れ高レベル対象態様と同一の変化シナリオを設定		
	0~99	特殊変化シナリオ 2	変化シナリオ 8 ~ 1 1 を抽選で設定		
外れ (強制)	100~159	特殊変化シナリオ 3	チャンス態様情報格納エリア 223aag に格納されている前回外れ高レベル対象態様とは異なる対象態様を上 V 3 に設定		
	160~198	特殊変化シナリオ 4	チャンス態様情報格納エリア 223aag に格納されている前回当たり時対象態様と同一の変化シナリオを設定		

(b)

【図 6 7 0】



10

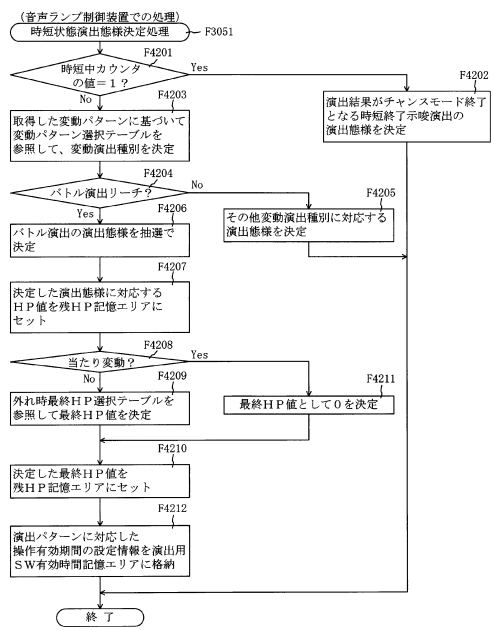
20

30

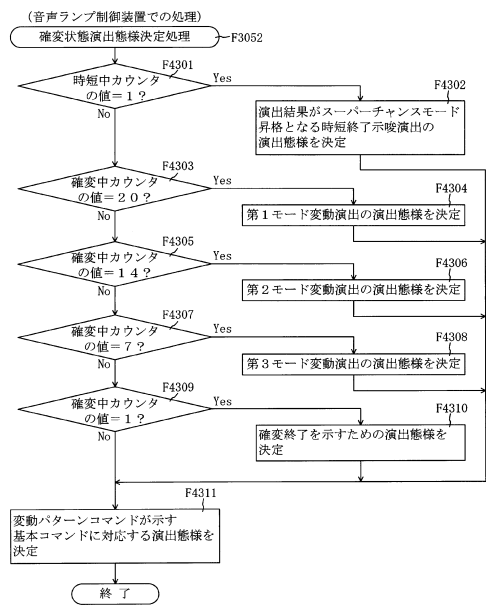
40

50

【図 6 7 1】



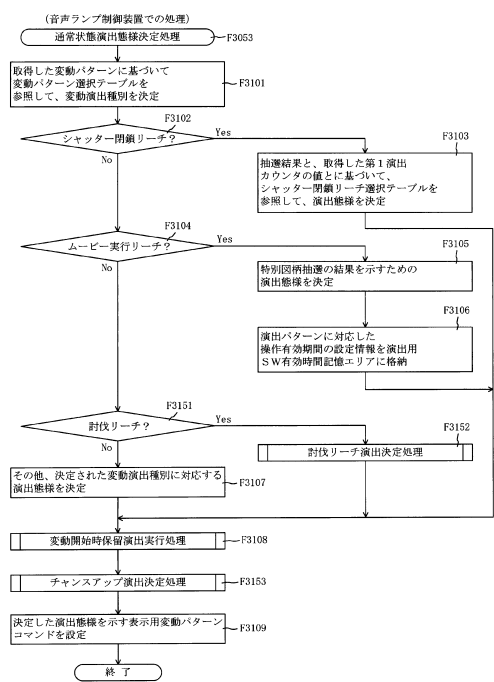
【図 6 7 2】



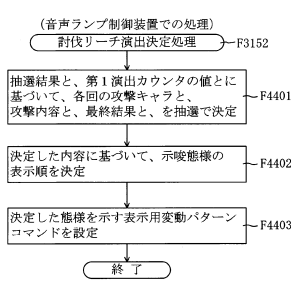
10

20

【図 6 7 3】



【図 6 7 4】

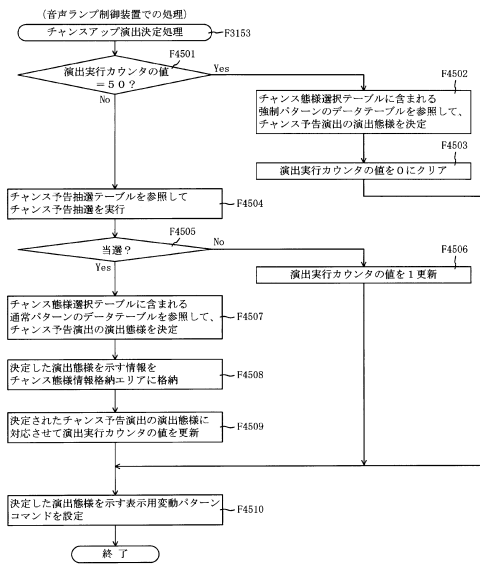


30

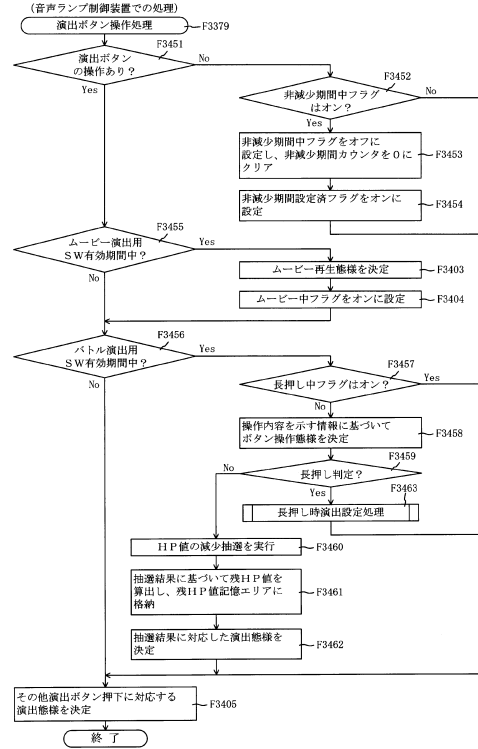
40

50

【図 6 7 5】



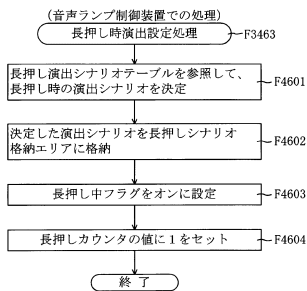
【図 6 7 6】



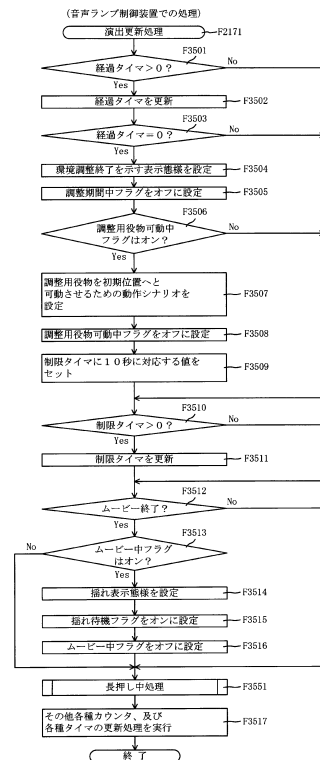
10

20

【図 6 7 7】



【図 6 7 8】



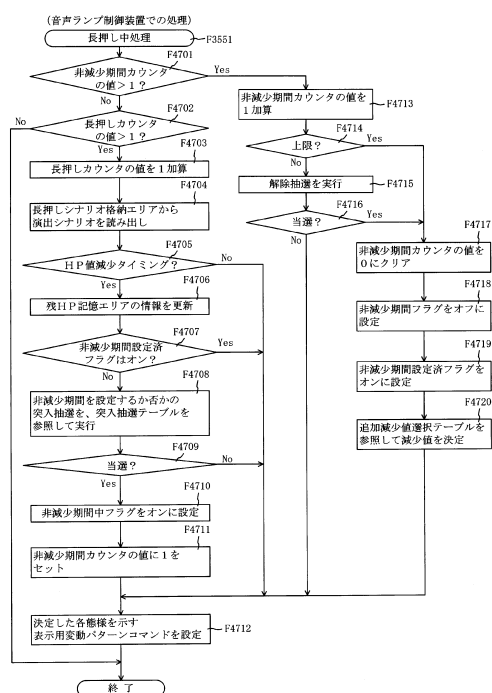
30

40

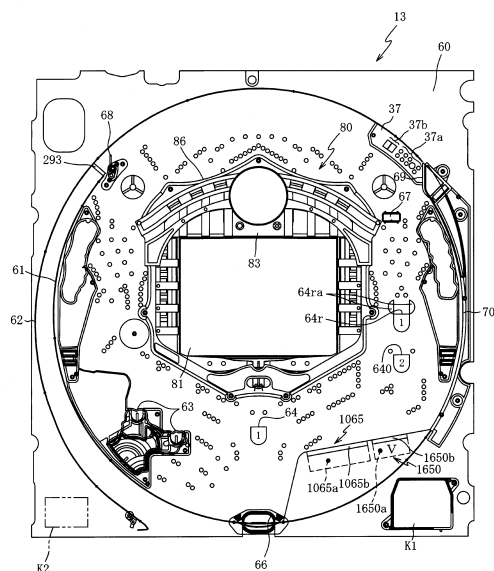
50



【 ㊦ 6 7 9 】



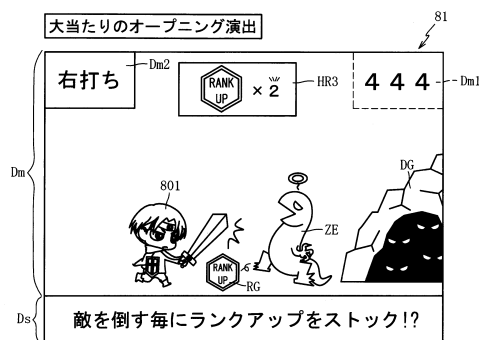
【 ㊦ 6 8 0 】



10

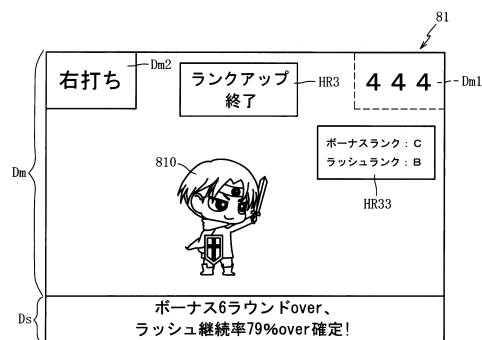
20

【 図 6 8 1 】



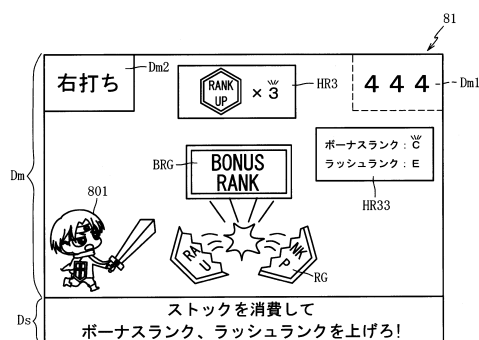
(a)

【 図 6 8 2 】



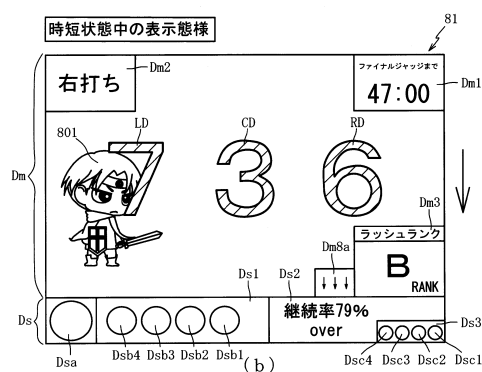
(a)

30



(b)

時短状態中の:

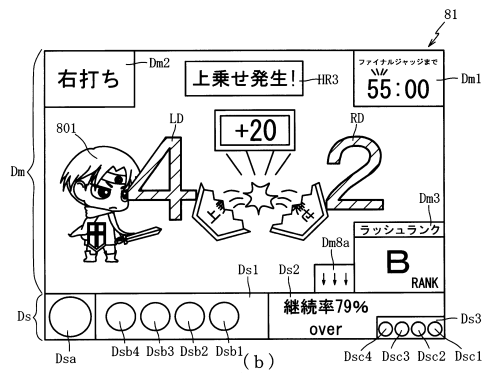
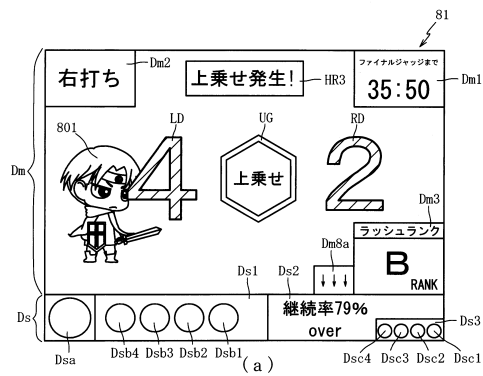


b1 (b)

40

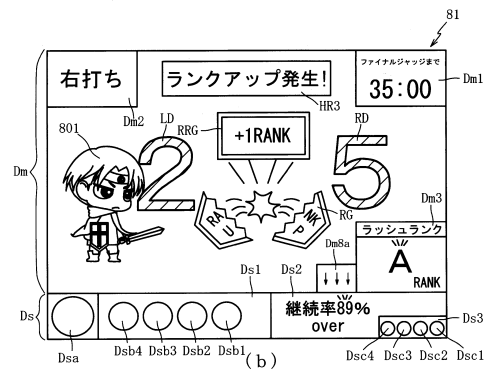
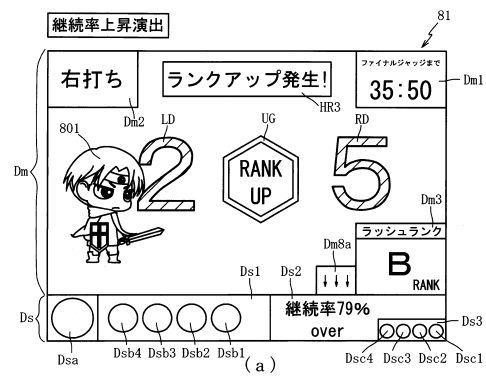
50

【図 6 8 3】



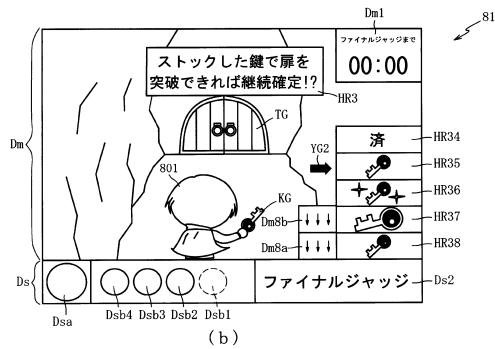
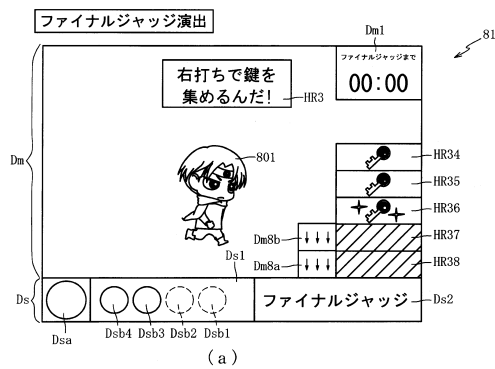
10

【図 6 8 4】



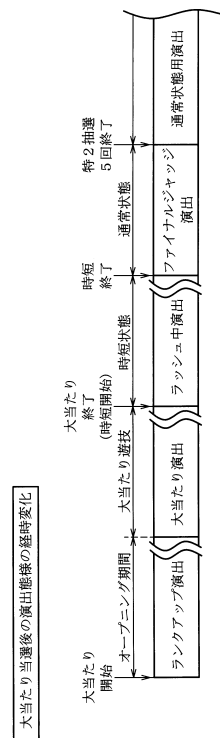
20

【図 6 8 5】



30

【図 6 8 6】



40

50

【図 6 8 7】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202aw
大当たり種別選択テーブル	202bw
第 2 当たり乱数テーブル	202cw
変動パターンテーブル	202dw
小当たり乱数テーブル	202ew
通常状態用変動パターンシナリオテーブル	202wa

(a)

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
特別図柄 1 保留球数カウンタ	203d
特別図柄 2 保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短中第 1 カウンタ	203h1
時短中第 2 カウンタ	203h2
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
V 通過大当たり種別格納エリア	203fd
V フラグ	203fe
V 通過フラグ	203ff
特図 1 変動時間タイマ	203ka
特図 2 変動時間タイマ	203kb
特図 2 変動停止フラグ	203kf
大当たりフラグ	203gb
ラッシュ種別格納エリア	203wa
特図 1 変動回数カウンタ	203wb
特図 2 変動回数カウンタ	203wc
小当たりフラグ	203we
当選時状態格納エリア	203wf
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 6 8 8】

第 1 当たり乱数テーブル 202aw	
特別図柄種別	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C 1 (0~999)
第 1 特別図柄 第 2 特別図柄 共通	0~4

(a)

第 2 当たり乱数テーブル 202cw	
遊技状態	第 2 当たり乱数 カウンタ値 C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0~298

(b)

小当たり乱数テーブル 202ew	
特別図柄種別	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C 1 (0~999)
第 2 特別図柄	5~54

(c)

直当たり用テーブル 202bw1		
図柄種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
特図 1	大当たり A 2 7 (12R 継続率 S ランク大当たり)	0~4
	大当たり B 2 7 (4R 継続率 E ランク大当たり)	5~99
特図 2	大当たり C 2 7 (12R 継続率 S ランク大当たり)	0~99

(d)

【図 6 8 9】

V 当たり用テーブル 202w2	
大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり D 2 7 (12R 継続率 S ランク大当たり)	0
大当たり E 2 7 (12R 継続率 A ランク大当たり)	1~39
大当たり F 2 7 (12R 継続率 B ランク大当たり)	40~42
大当たり G 2 7 (12R 継続率 C ランク大当たり)	43, 44
大当たり H 2 7 (12R 継続率 D ランク大当たり)	45~49
大当たり I 2 7 (8R 継続率 A ランク大当たり)	50~52
大当たり J 2 7 (8R 継続率 B ランク大当たり)	53, 54
大当たり K 2 7 (6R 継続率 A ランク大当たり)	55~57
大当たり L 2 7 (6R 継続率 B ランク大当たり)	58, 59
大当たり M 2 7 (4R 継続率 A ランク大当たり)	60~64
大当たり N 2 7 (4R 継続率 B ランク大当たり)	65~69
大当たり O 2 7 (4R 継続率 C ランク大当たり)	70~79
大当たり P 2 7 (4R 継続率 D ランク大当たり)	80~99

【図 6 9 0】

変動パターンテーブル	202dw
通常用テーブル	202dw1
S ランク用テーブル	202dw2
A ランク用テーブル	202dw3
B ランク用テーブル	202dw4
C ランク用テーブル	202dw5
D ランク用テーブル	202dw6
E ランク用テーブル	202dw7
時短終了後 1 変動時用テーブル	202dw8
時短終了後 2~5 変動時用テーブル	202dw9

(a)

S ランク用テーブル 202dw2				
図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~999)
特図 1	外れ	外れロング変動	250000	0~999
	大当たり	当たりロング変動	250000	0~999
特図 2	外れ (小当たり)	外れショート変動	10000	0~999
	大当たり	当たりショート変動	10000	0~999

(b)

10

20

30

40

50

【図 6 9 1】

202

Aランク用テーブル202dw3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~999)
特図 1	外れ	外れ時短用変動 A	1000	0~139
		外れ時短用変動 B	3000	140~310
		外れ時短用変動 C	5000	311~481
		外れ時短用変動 D	7000	482~742
		外れ時短用変動 E	10000	743~998
		外れロング変動	250000	999
特図 2	大当たり	当たり時短用変動 E	10000	0~999
	外れ (小当たり)	外れショート変動	10000	0~999
	大当たり	当たりショート変動	10000	0~999

(a)

202

時短終了後 1 変動時用テーブル202dw8

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~999)
共通	外れ (小当たり)	外れミドル変動	30000	0~999
	大当たり	当たりミドル変動	30000	0~999

(b)

【図 6 9 2】

202

通常状態用変動パターンシナリオテーブル202wa

前回の当たり種別	変動パターンテーブル		
	1	2～5	6以上
大当たり A 2 7 ～ P 2 7	時短終了後 1 変動時用	時短終了後 2 ～ 5 変動時用	通常用
初当たり前 (初期化後)	通常用		

( a )

ランク毎のラッシュ性能

		ランク					
		S ランク	A ランク	B ランク	C ランク	D ランク	E ランク
特図 1 変動時間 振り分け (当たりノ/外れ合算)	1s	0.0%	13.9%	53.9%	65.9%	85.9%	98.9%
	3s	0.0%	17.0%	10.0%	7.0%	3.0%	0.5%
	5s	0.0%	17.0%	10.0%	7.0%	3.0%	0.5%
	7s	0.0%	26.0%	13.0%	10.0%	4.0%	0.5%
	10s	0.0%	26.0%	13.0%	10.0%	4.0%	0.5%
	250s	100.0%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%
平均変動時間 (s)		250	6.17	3.80	3.17	2.03	1.36
特図 1 変動が 4 9 回終了 するまでの平均時間 (s)		-	302.3	186.2	155.3	99.4	66.8
ラッシュ終了までの 平均の特図 2 抽選回数 (回) (ファイナルジャッジの 5 回含む)		101	35.2	23.6	20.5	14.9	11.7
ファイナルジャッジ 終了までの大当たり 発生期待度	特図 1	2.0%	22.2%	22.2%	22.2%	22.2%	22.2%
	特図 2	99.7%	86.4%	73.7%	68.7%	57.1%	48.4%
	合算	99.7%	89.4%	79.5%	75.6%	66.6%	59.8%

( b )

10

20

【図 6 9 3】

202

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
ランクアップ演出テーブル	222wa
ランクアップ判別テーブル	222wb

(a)

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223lc
当たり種別格納エリア	223wa
ランクアップ回数カウンタ	223wb
保証時間タイマ	223wc
余剰時間格納エリア	223wd
その他メモリエリア	223z

(b)

【図 6 9 4】

222

ランクアップ演出テーブル222wa

大当たり種別	ランクアップ獲得回数
大当たり A 2 7	5
大当たり B 2 7	0
大当たり C 2 7 ~ G 2 7	5
大当たり H 2 7	4
大当たり I 2 7 ~ K 2 7	5
大当たり L 2 7, M 2 7	4
大当たり N 2 7	3
大当たり O 2 7	2
大当たり P 2 7	1

(a)

222

ランクアップ判別テーブル222wb

残時間と余剰時間との和 T (s)	対応ランク
850 ≤ T	S
302.3 ≤ T < 850	A
186.2 ≤ T < 302.3	B
155.3 ≤ T < 186.2	C
99.4 ≤ T < 155.3	D
0 ≤ T < 99.4	E

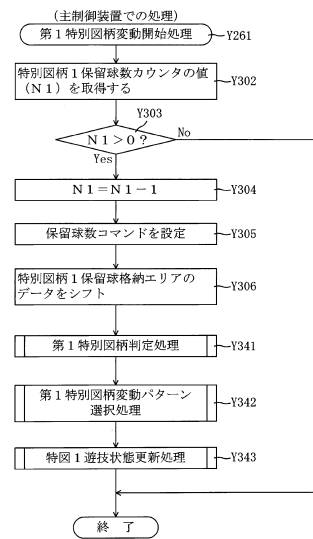
(b)

30

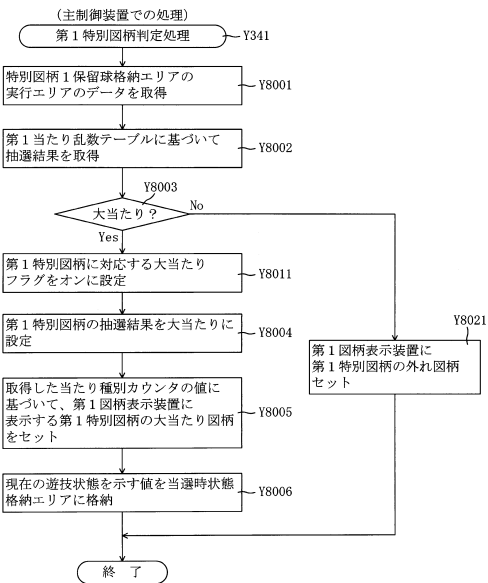
40

50

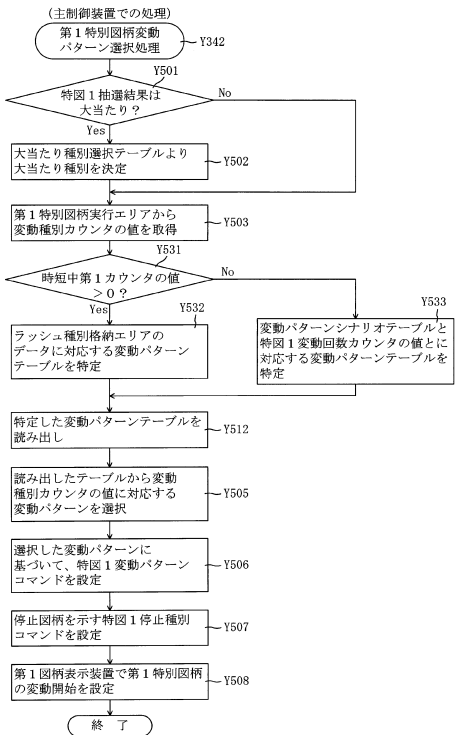
【図 6 9 5】



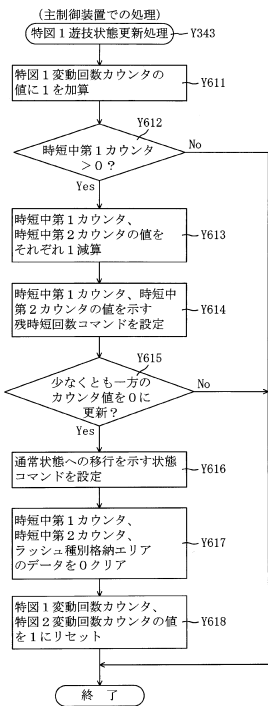
【図 6 9 6】



【図 6 9 7】



【図 6 9 8】



10

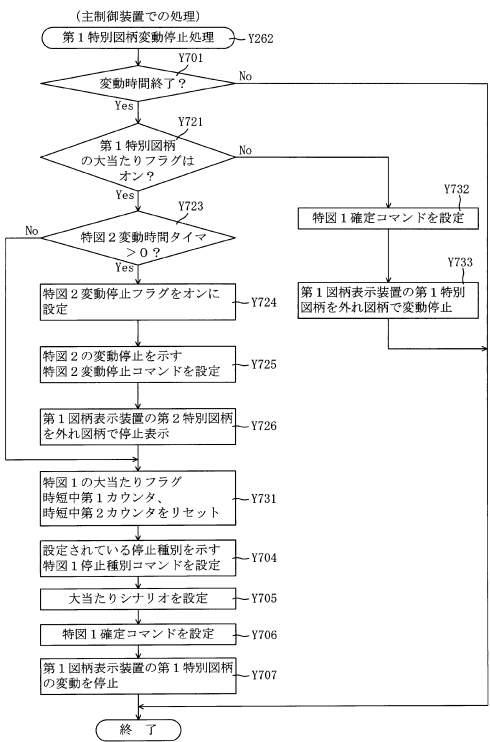
20

30

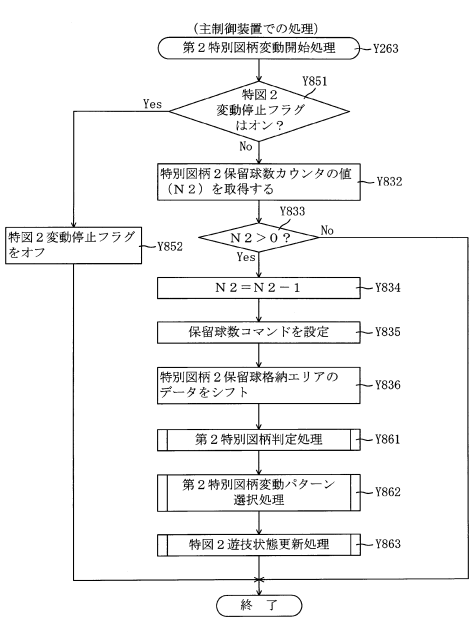
40

50

【図 6 9 9】



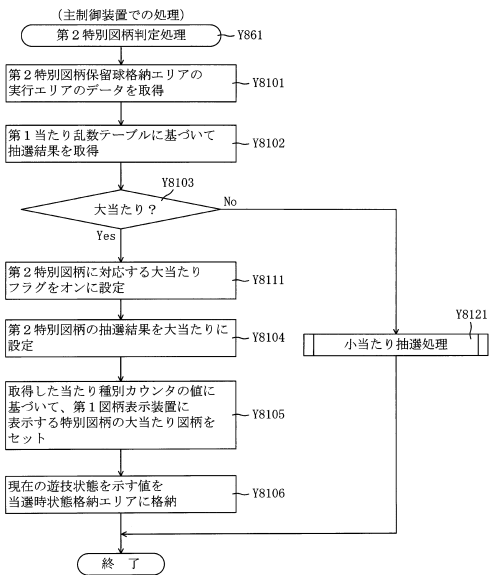
【図 7 0 0】



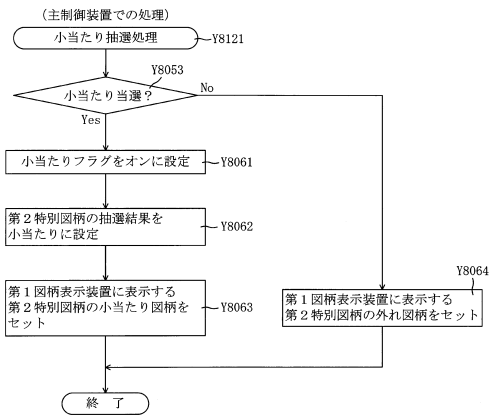
10

20

【図 7 0 1】



【図 7 0 2】

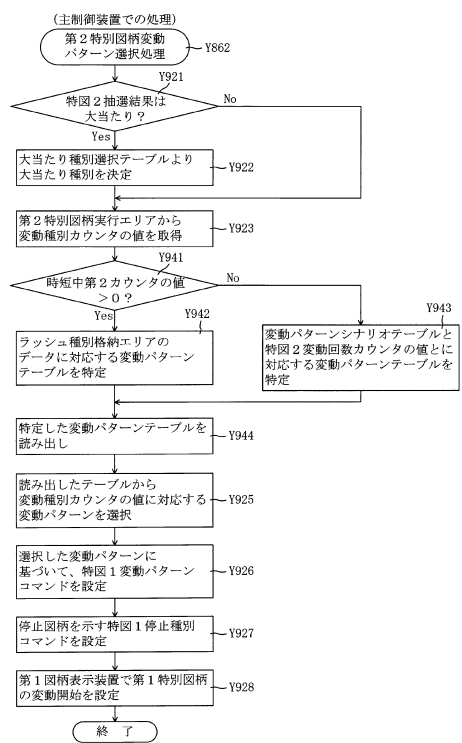


30

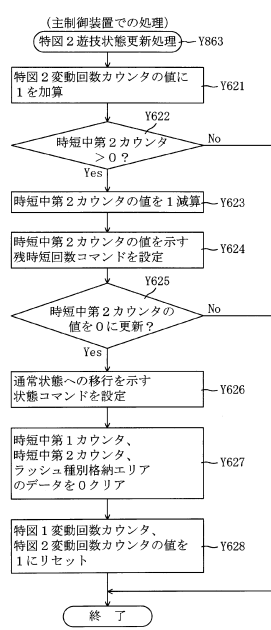
40

50

【図 7 0 3】



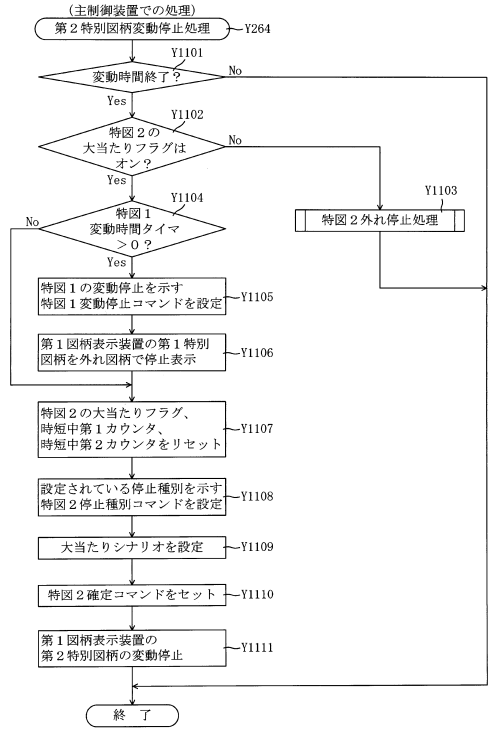
【図 7 0 4】



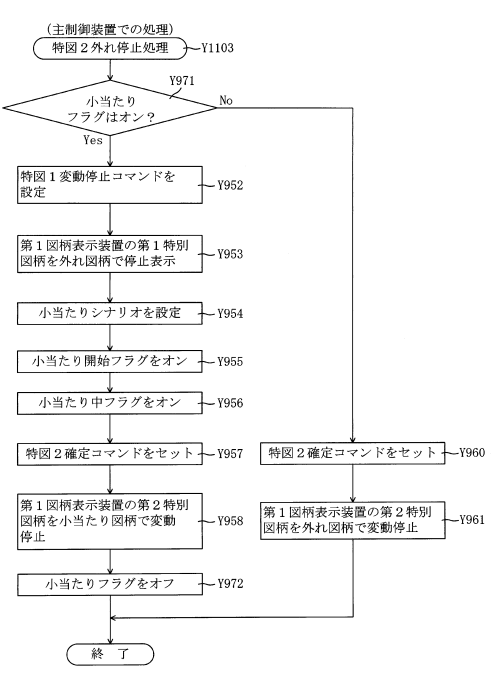
10

20

【図 7 0 5】



【図 7 0 6】

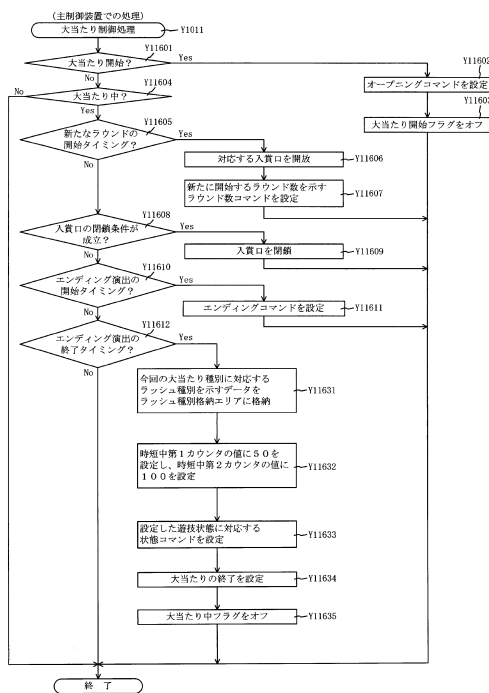


30

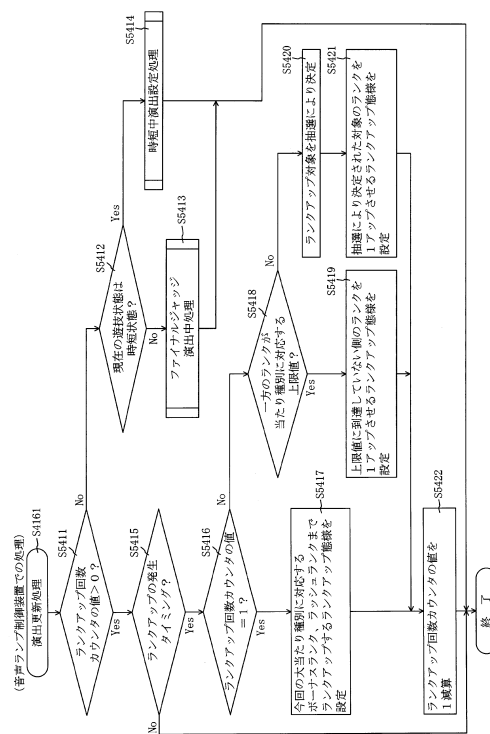
40

50

【図 707】



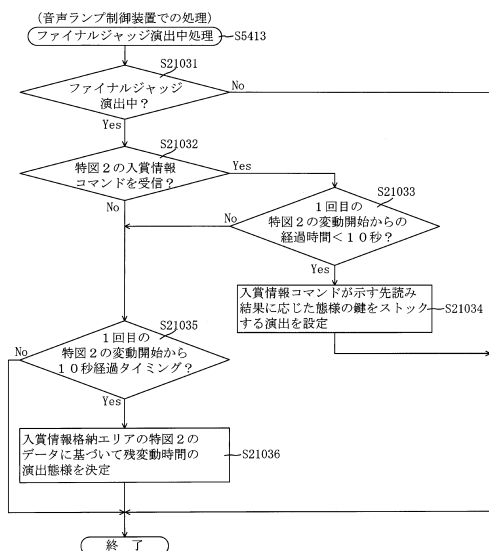
【図 708】



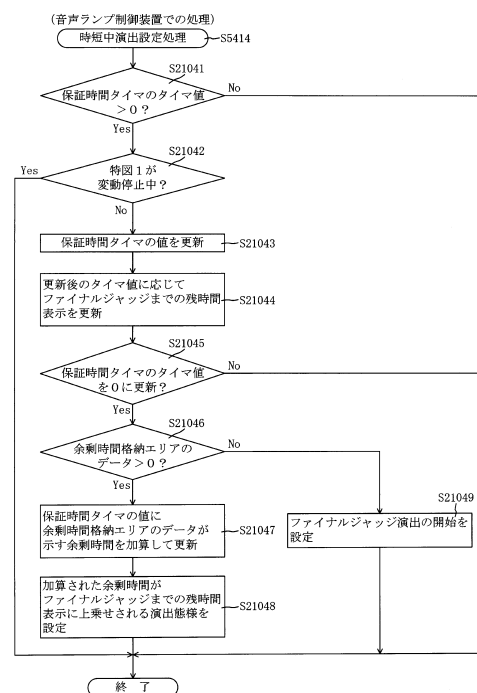
10

20

【図 709】



【図 710】



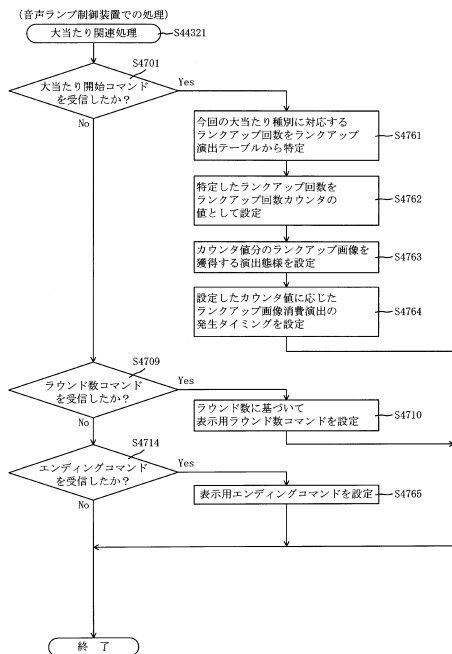
30

40

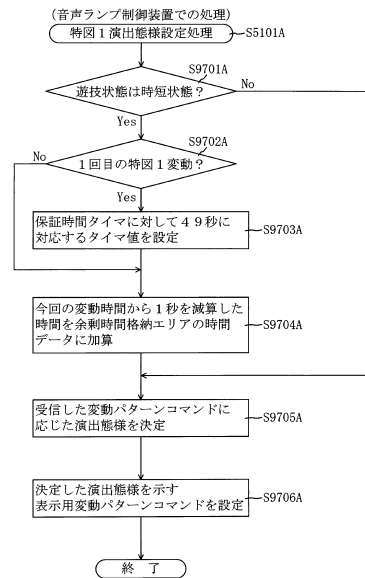
50



【 図 7 1 1 】



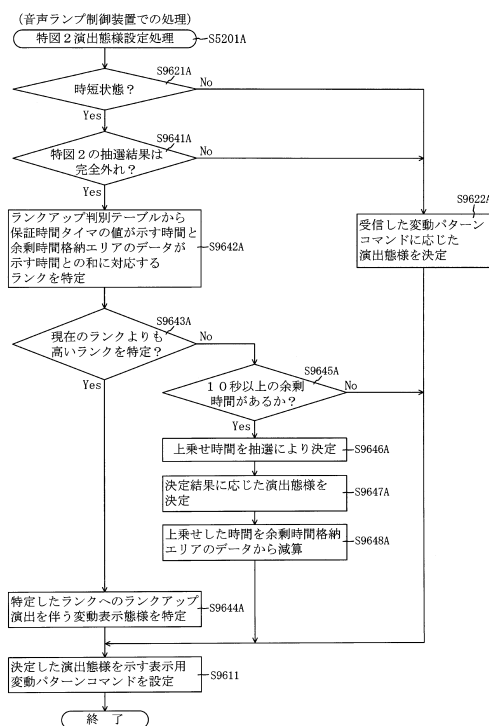
【 図 7 1 2 】



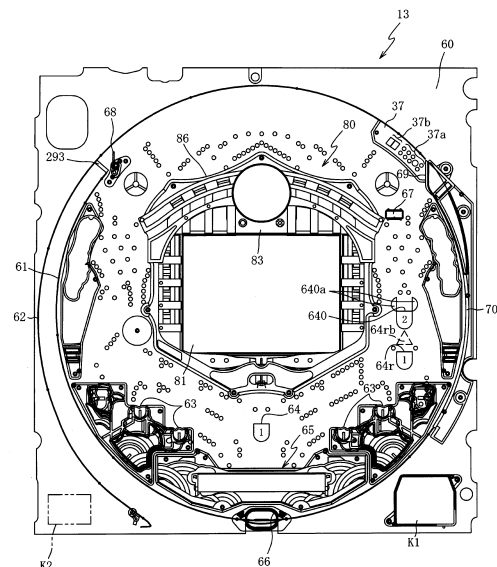
10

20

【 図 7 1 3 】



【 図 7 1 4 】

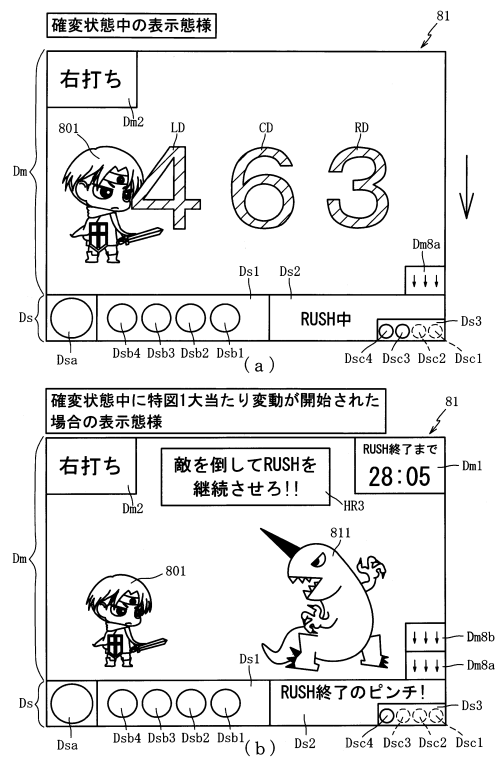


30

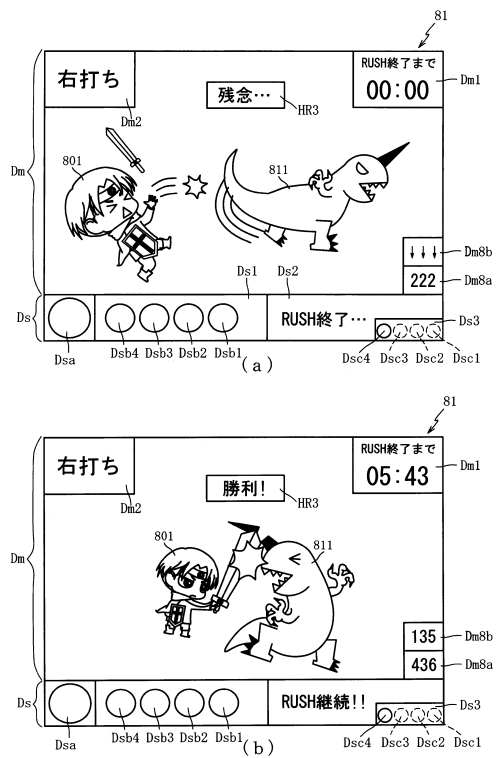
40

50

【図 7 1 5】



【図 7 1 6】



【図 7 1 7】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202ax
大当たり種別選択テーブル	202bx
第2当たり乱数テーブル	202cw
変動パターンテーブル	202dx
小当たり乱数テーブル	202ex

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留格納エリア	203a
第2特別図柄保留格納エリア	203b
普通図柄保留格納エリア	203c
特別図柄1保留球数カウンタ	203d
特別図柄2保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短中カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
確定設定フラグ	203m
確定通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確定有効フラグ	203r
確定有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
特図1変動時間タイマ	203ka
特図2変動時間タイマ	203kb
特図2変動停止フラグ	203kf
大当たりフラグ	203gb
小当たりフラグ	203we
当選時状態格納エリア	203wf
確定フラグ	203xa
その他メモリア	203z

(b)

【図 7 1 8】

第1当たり乱数テーブル202ax

特別図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~999)
第1特別図柄	高確率状態	0~39
第2特別図柄	共通	低確率状態 0~9

(a)

大当たり種別選択テーブル202bx

図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA29 (4R確定大当たり)	0~9
	大当たりB28 (4R通常大当たり)	10~99
	大当たりC29 (10R確定大当たり)	0~24
特図2	大当たりD29 (8R確定大当たり)	25~34
	大当たりE29 (4R確定大当たり)	35~99

(b)

小当たり乱数テーブル202ex

特別図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~999)
第2特別図柄	高確率状態	40~49

(c)

10

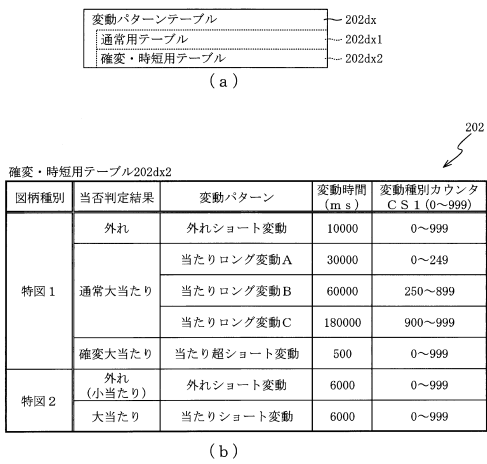
20

30

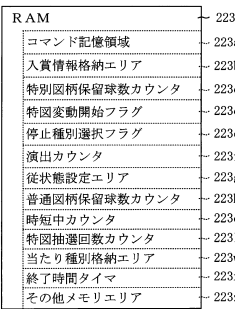
40

50

【図 7 1 9】



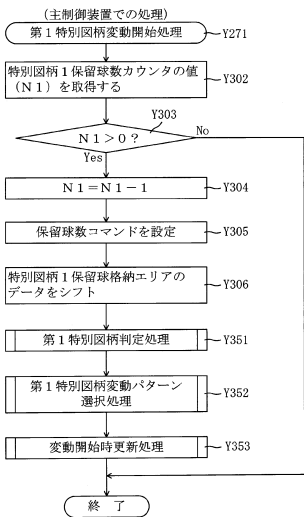
【図 7 2 0】



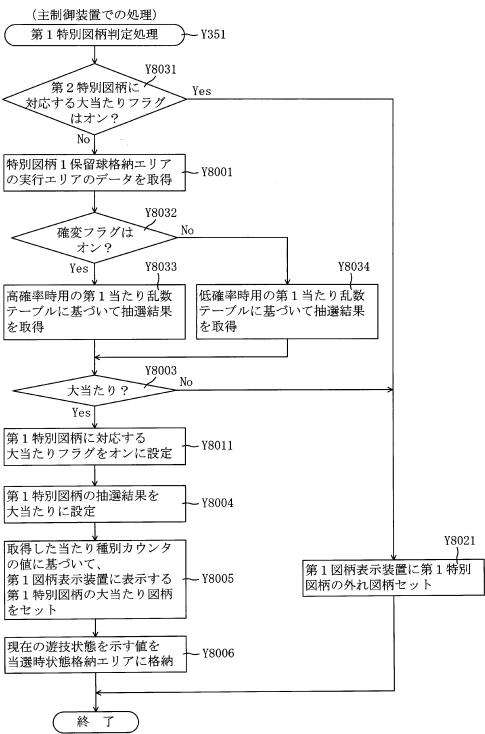
10

20

【図 7 2 1】



【図 7 2 2】

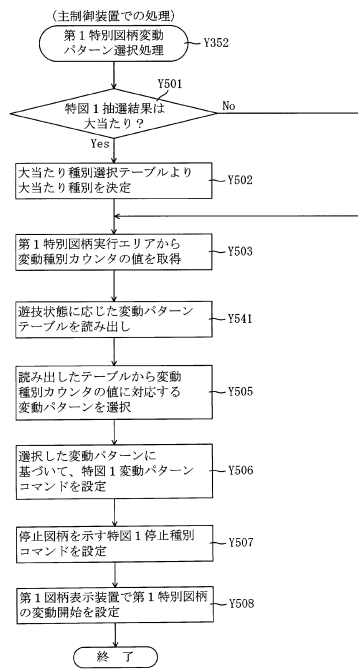


30

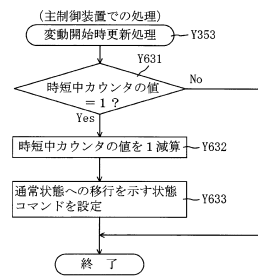
40

50

【図 7 2 3】



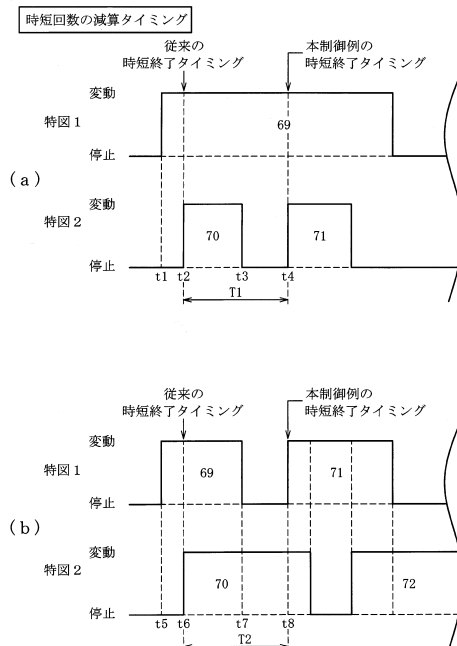
【図 7 2 4】



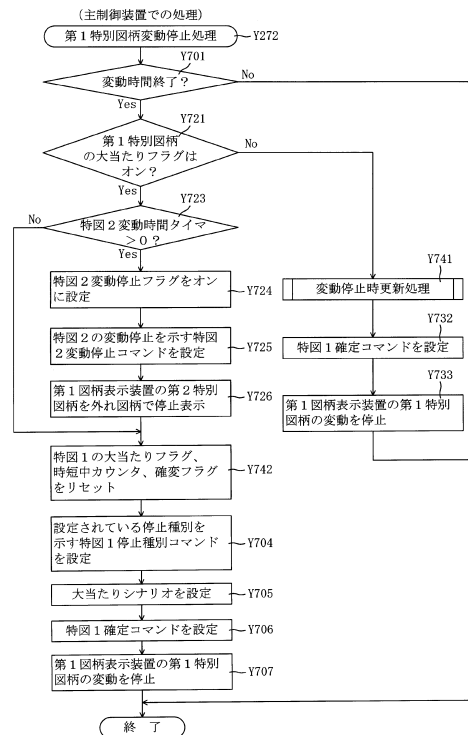
10

20

【図 7 2 5】



【図 7 2 6】

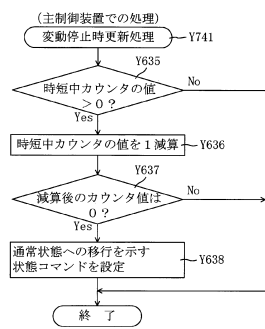


30

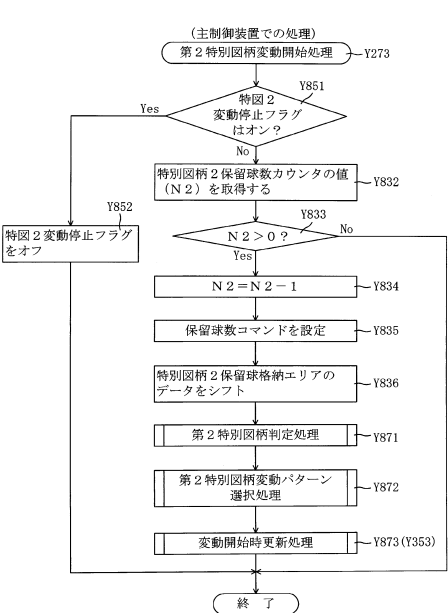
40

50

【図 7 2 7】



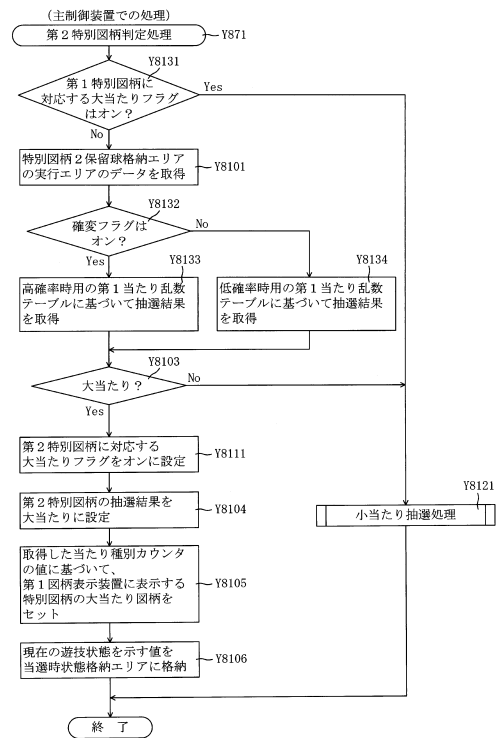
【図 7 2 8】



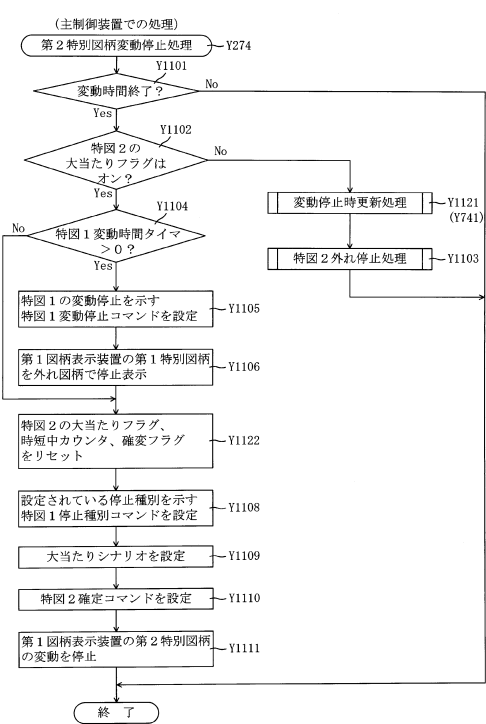
10

20

【図 7 2 9】



【図 7 3 0】

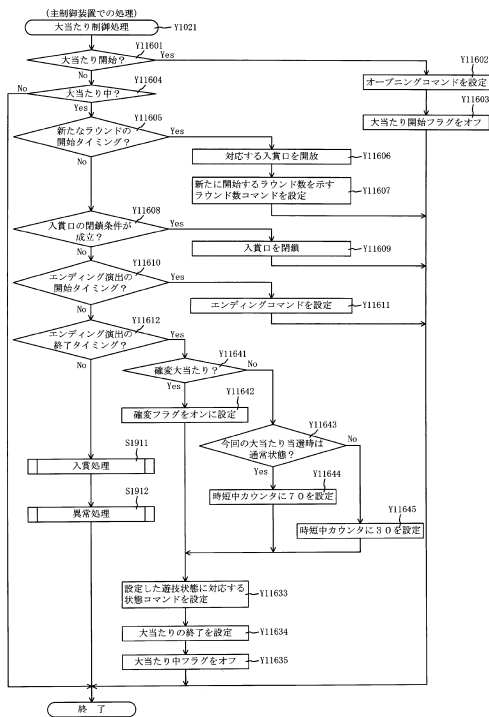


30

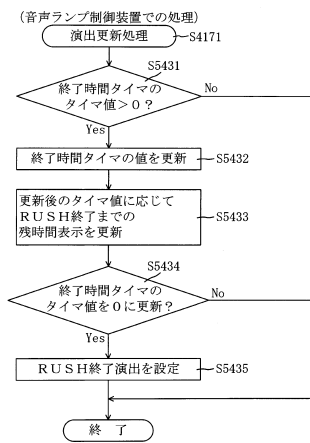
40

50

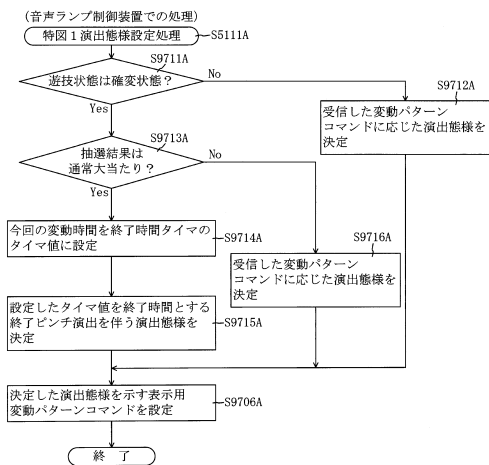
【 図 7 3 1 】



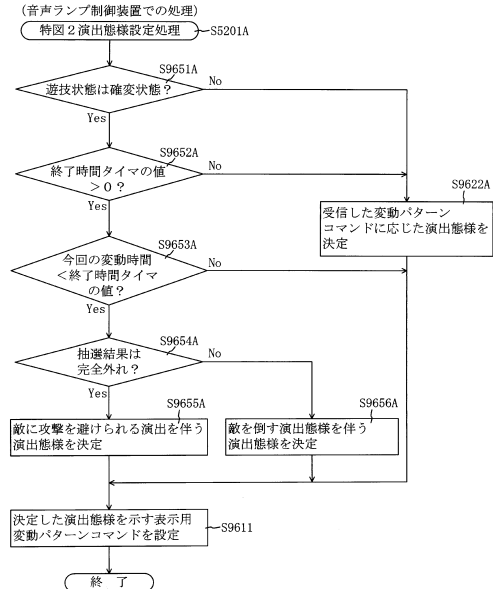
【 図 7 3 2 】



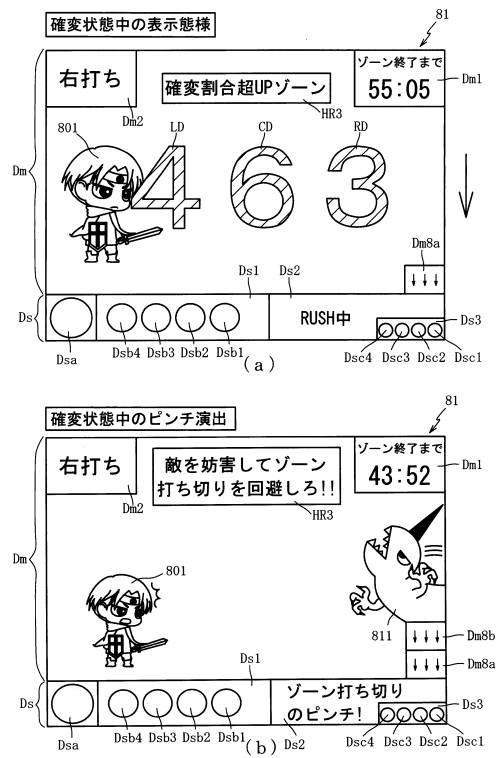
【 図 7 3 3 】



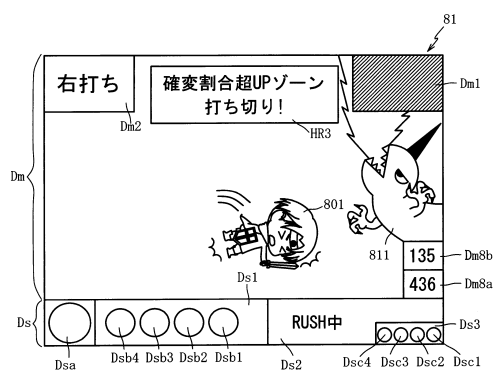
【 図 7 3 4 】



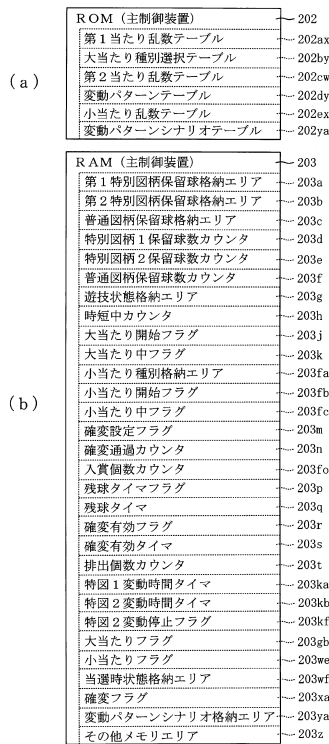
【図 7 3 5】



【図 7 3 6】



【図 7 3 7】



【図 7 3 8】

大当たり種別選択テーブル202by

図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA29 (4R確変大当たり)	0~49
	大当たりB29 (4R通常大当たり)	50~99
特図2	大当たりC29 (10R確変大当たり)	0~19
	大当たりD29 (10R確変大当たり)	20~23
	大当たりE29 (10R確変大当たり)	24
	大当たりF29 (8R確変大当たり)	25~29
	大当たりG29 (8R確変大当たり)	30~33
	大当たりH29 (8R確変大当たり)	34
	大当たりI29 (4R確変大当たり)	35~89
	大当たりJ29 (4R確変大当たり)	90~96
	大当たりK29 (4R確変大当たり)	97~99

10

20

30

40

50

【図 7 3 9】

変動パターンテーブル

202dy

通常用テーブル

202dy1

ゾーン用テーブル

202dy2

確変・時短用テーブル

202dy3

(a)

ゾーン用テーブル202dy2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~999)
特図 1	外れ	外れロング変動	60000	0~999
	大当たり	当たりロング変動	60000	0~999
特図 2	外れ (小当たり)	外れショート変動 A	1000	0~49
		外れショート変動 B	3000	50~949
		外れショート変動 C	5000	950~999
	大当たり	当たりショート変動	3000	0~999

(b)

確変・時短用テーブル202dy3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~999)
共通	外れ (小当たり)	外れショート変動 A	1000	0~49
		外れショート変動 B	3000	50~949
		外れショート変動 C	5000	950~999
	大当たり	当たりショート変動	3000	0~999

(c)

【図 7 4 0】

202

変動パターンシナリオテーブル202ya	特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上
	特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上
	ゾーン用	ゾーン用	ゾーン用	ゾーン用
	ゾーン用	ゾーン用	ゾーン用	ゾーン用
変動パターンシナリオテーブル202yb	特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上
	特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上
	ゾーン用	ゾーン用	ゾーン用	ゾーン用
	ゾーン用	ゾーン用	ゾーン用	ゾーン用

変動パターンシナリオテーブル202ya

前回の当選図柄	特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上
特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上	特図 1 変動 4 回以上
特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上	特図 1 変動 4 回以上
特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上	特図 1 変動 4 回以上

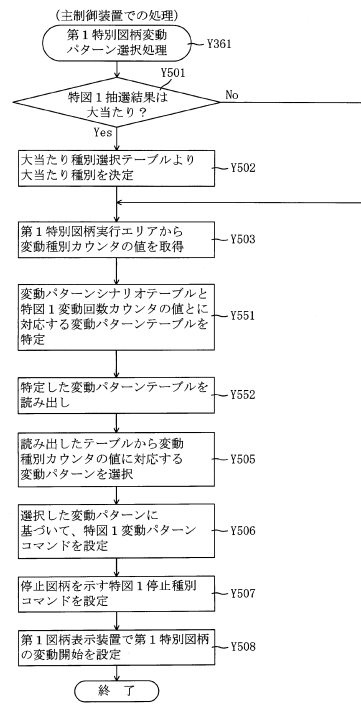
変動パターンシナリオテーブル202yb

前回の当選図柄	特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上
特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上	特図 1 変動 4 回以上
特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上	特図 1 変動 4 回以上
特図 1 変動 1 回	特図 1 変動 2 回	特図 1 変動 3 回	特図 1 変動 4 回以上	特図 1 変動 4 回以上

【図 7 4 1】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223lc
当たり種別格納エリア	223wa
ゾーン中タイマ	223ya
その他メモリア	223z

【図 7 4 2】



10

20

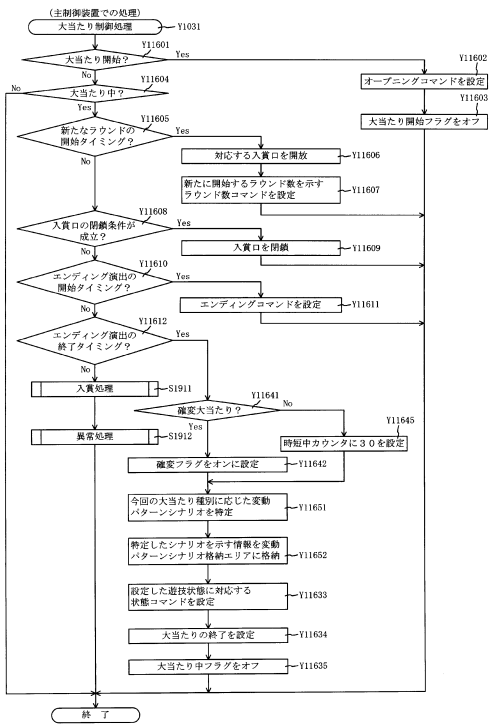
30

40

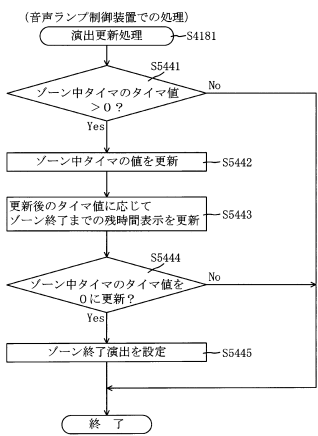
50



【図 7 4 3】



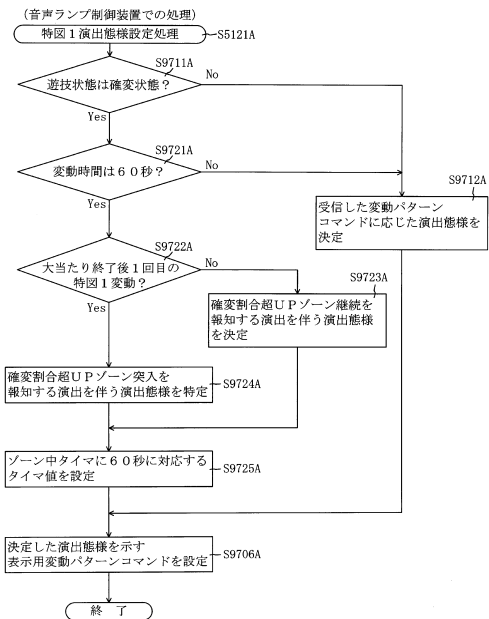
【図 7 4 4】



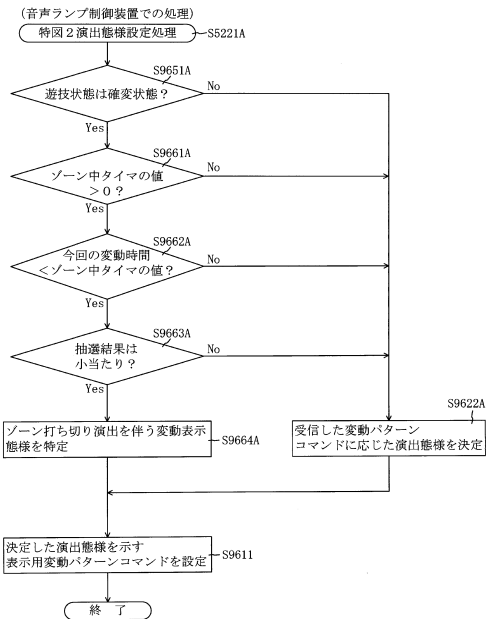
10

20

【図 7 4 5】



【図 7 4 6】

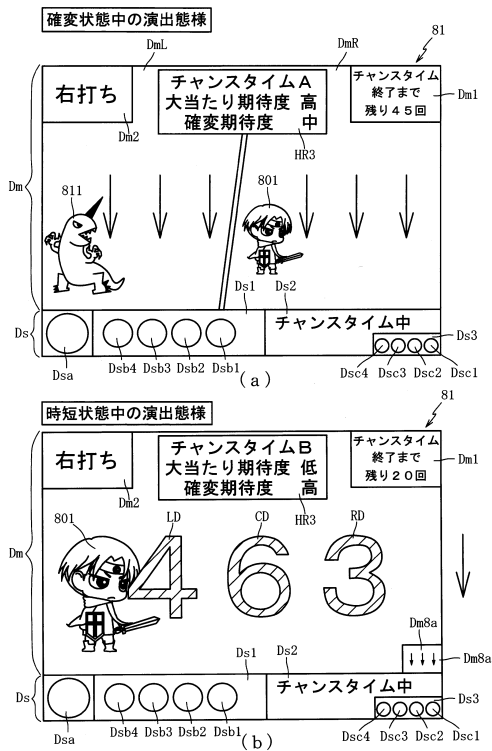


30

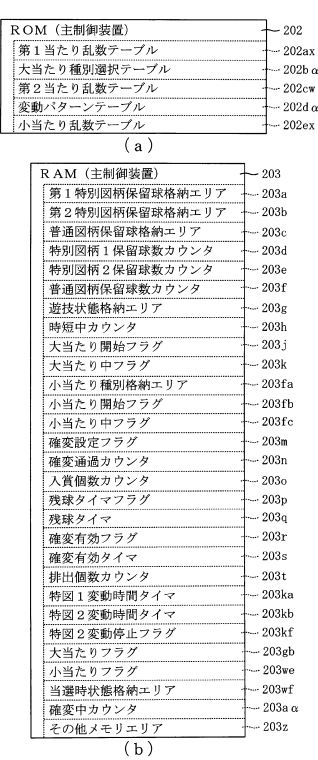
40

50

【図 7 4 7】



【図 7 4 8】



【図 7 4 9】

大当たり種別選択テーブル202bα		
図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA30 (4R確変大当たり)	0~49
	大当たりB30 (4R通常大当たり)	50~99
特図2	大当たりC30 (10R確変大当たり)	0~24
	大当たりD30 (8R確変大当たり)	25~34
	大当たりE30 (4R確変大当たり)	35~99

【図 7 5 0】

変動パターンテーブル				
通常用テーブル				
時短用テーブル				
確変用テーブル				

時短用テーブル202dα2				
図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS1 (0~999)
特図1	外れ	外れロング変動	60000	0~999
	大当たり	当たりロング変動	60000	0~999
特図2	外れ (小当たり)	外れショート変動A	1000	0~49
		外れショート変動B	3000	50~949
		外れショート変動C	5000	950~999
	大当たり	当たりショート変動	3000	0~999

確変用テーブル202dα3				
図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS1 (0~999)
共通	外れ (小当たり)	外れショート変動A	1000	0~49
		外れショート変動B	3000	50~949
		外れショート変動C	5000	950~999
	大当たり	当たりショート変動	3000	0~999

10

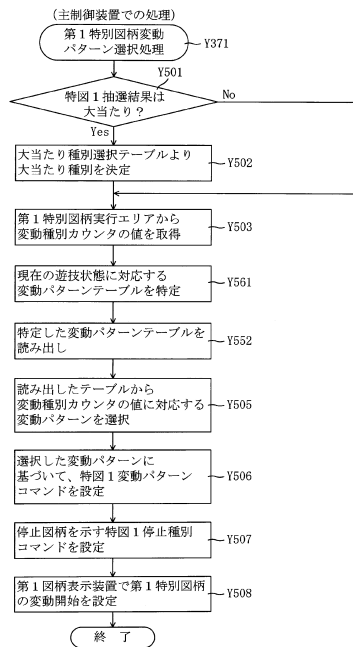
20

30

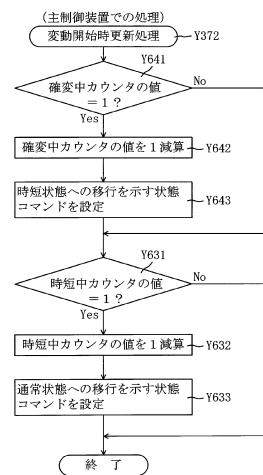
40

50

【図 7 5 1】



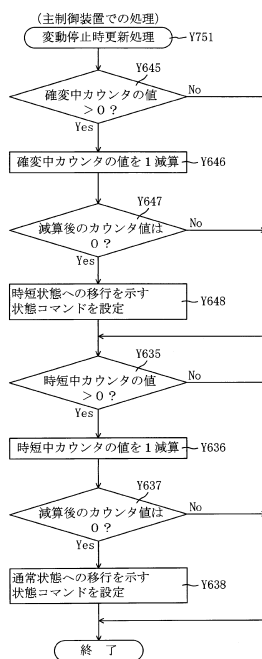
【図 7 5 2】



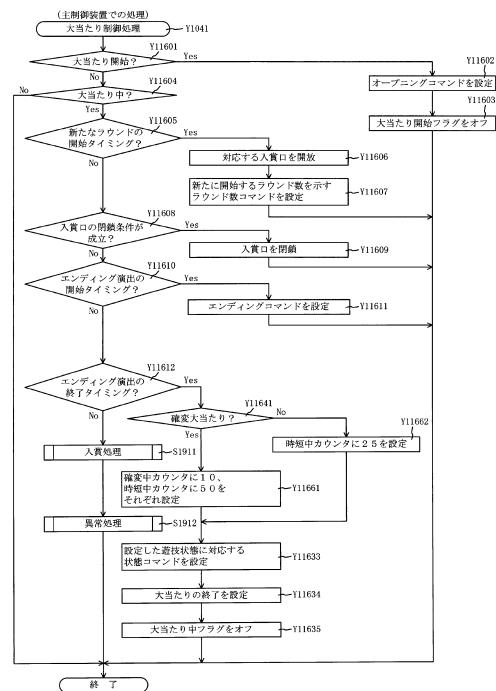
10

20

【図 7 5 3】



【図 7 5 4】

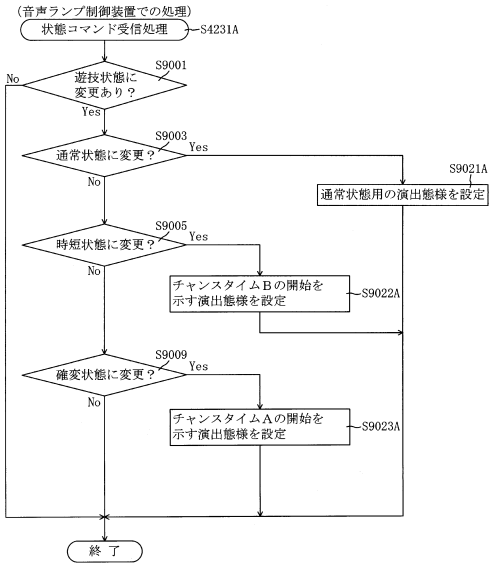


30

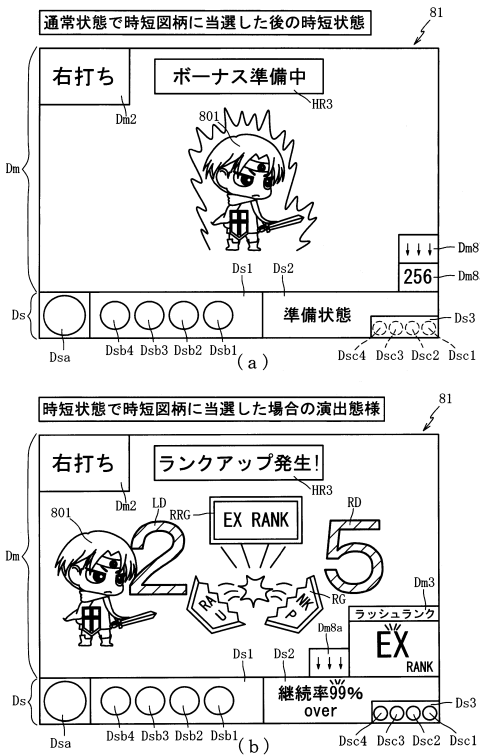
40

50

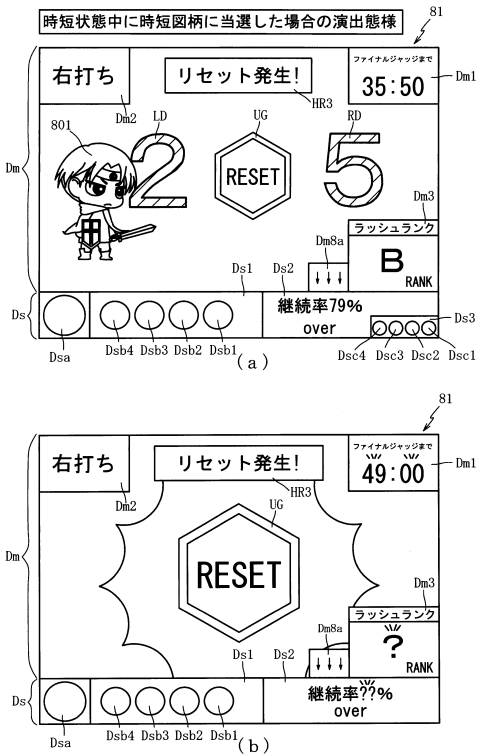
【図 7 5 5】



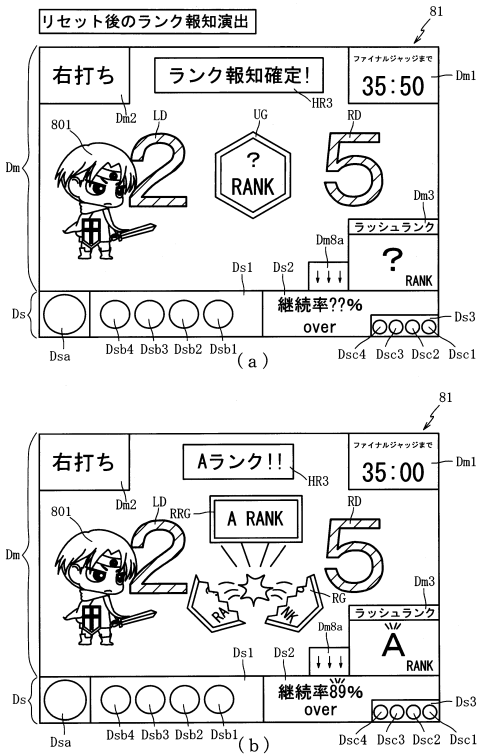
【図 7 5 6】



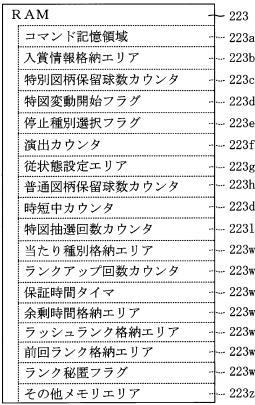
【図 7 5 7】



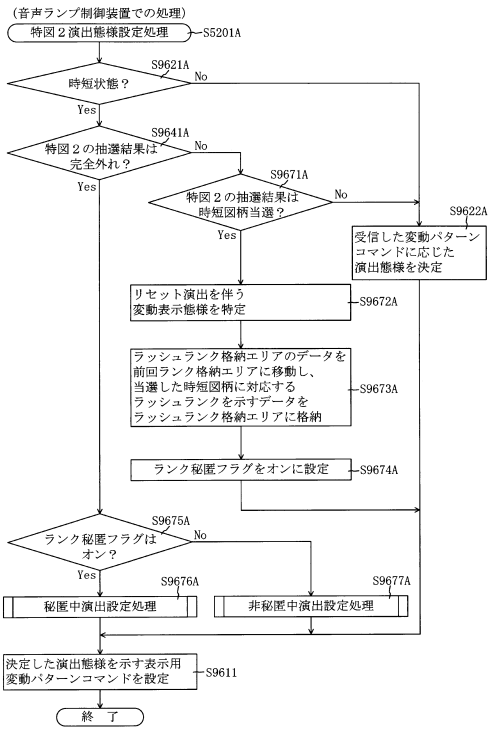
【図 7 5 8】



【図 7 5 9】



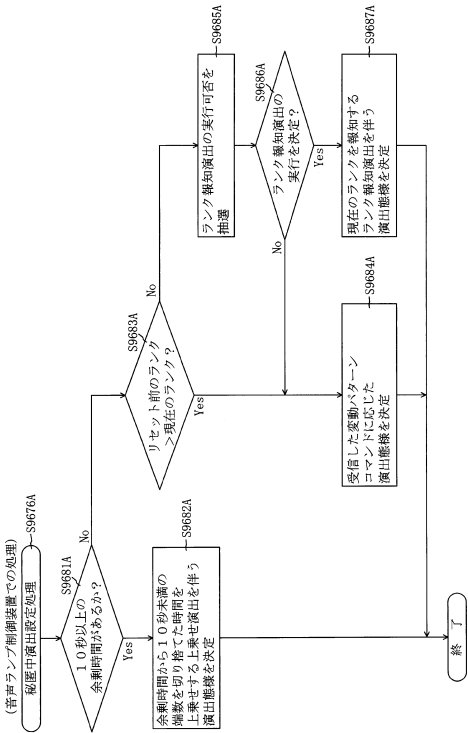
【図 7 6 0】



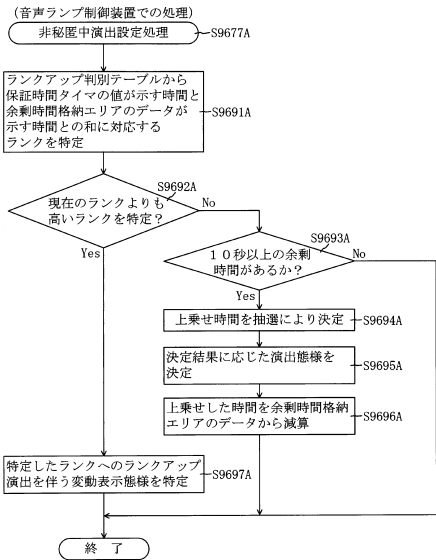
10

20

【図 7 6 1】



【図 7 6 2】

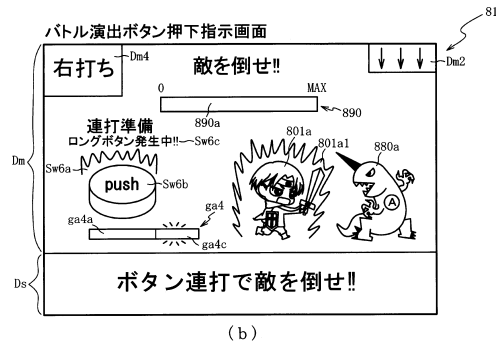
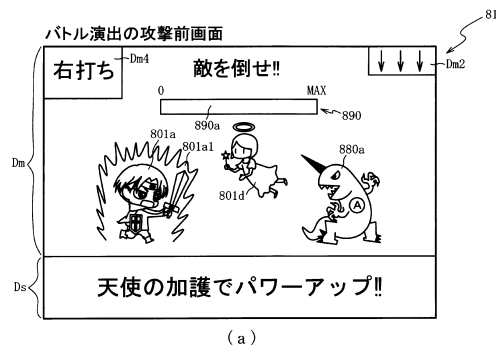


30

40

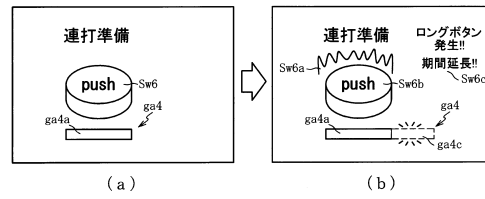
50

【図 7 6 3】

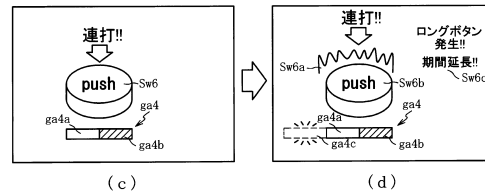


【図 7 6 4】

ロングボタン表示例1(SW有効期間設定前に報知)



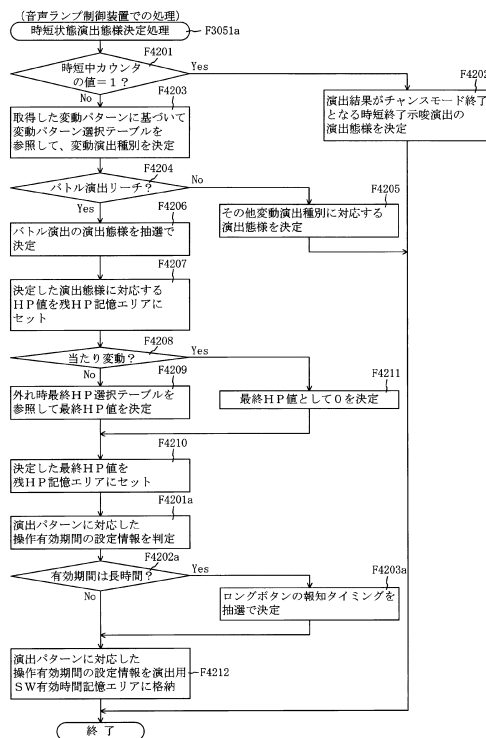
ロングボタン表示例2(SW有効期間設定後に報知)



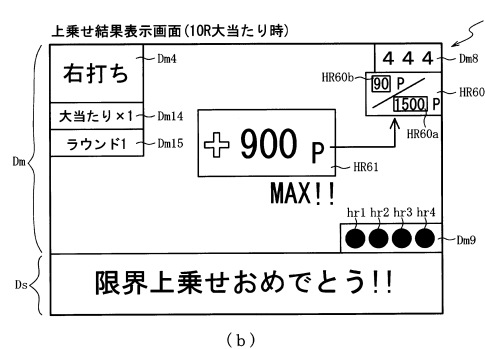
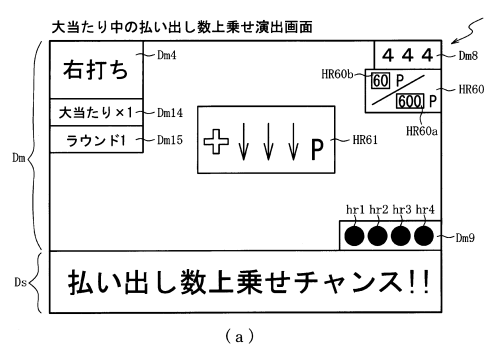
10

20

【図 7 6 5】



【図 7 6 6】

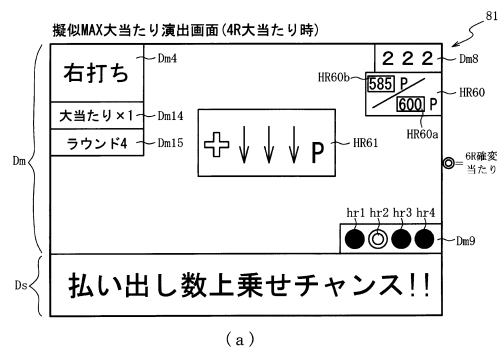


30

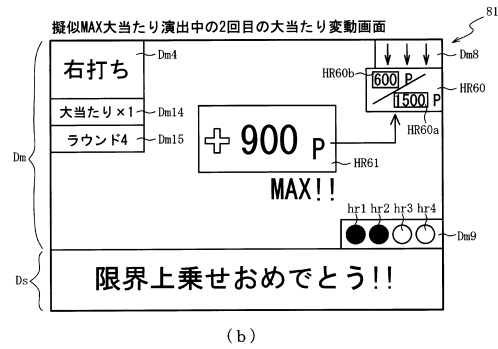
40

50

【図 7 6 7】

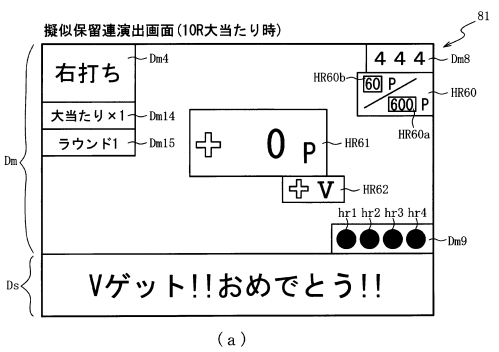


(a)

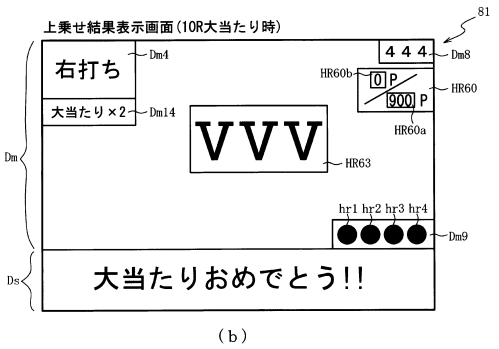


(b)

【図 7 6 8】



(a)

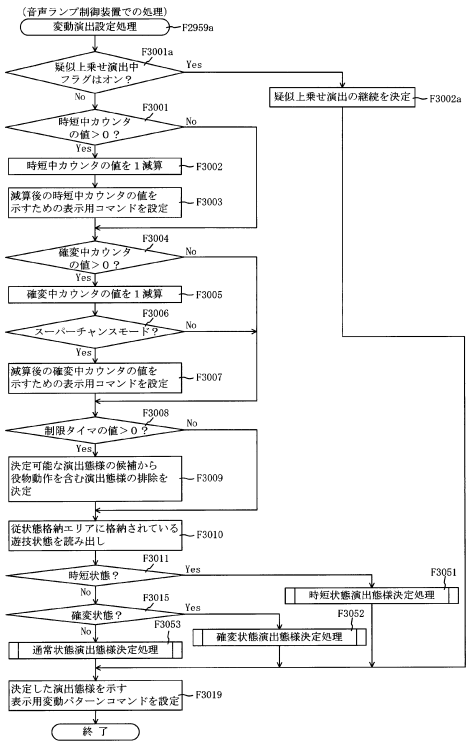


(b)

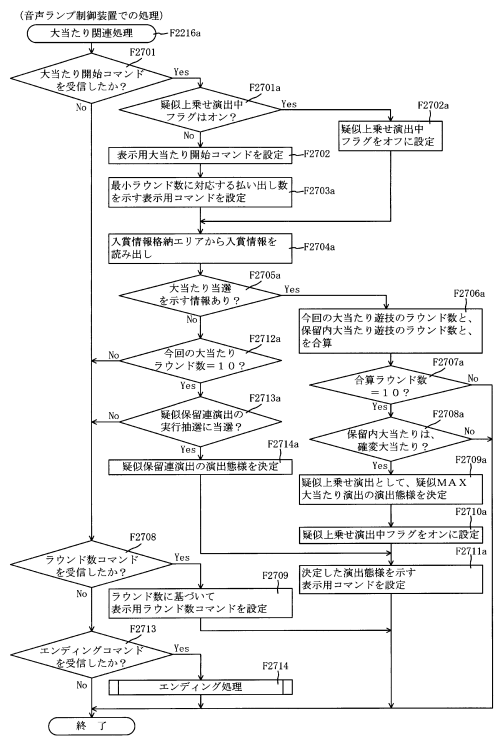
【図 7 6 9】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223va
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223vb
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223vc
変動開始フラグ	223vd
停止種別選択フラグ	223ve
第 1 演出カウンタ	223vf
第 2 演出カウンタ	223vg
従状態格納エリア	223vh
調整用役物可動中フラグ	223vi
制限タイマ	223vj
環境情報格納エリア	223vk
保留演出情報格納エリア	223vl
保留演出制限中フラグ	223vm
後保留設定フラグ	223vn
演出用 SW 有効時間記憶エリア	223vp
時短中カウンタ	223vq
確変中カウンタ	223vr
V 演出実行フラグ	223vs
V 入賞フラグ	223vt
V 報知フラグ	223vu
ムービー中フラグ	223vv
揺れ待機フラグ	223vx
調整期間中フラグ	223vy
経過タイマ	223vz
非減少期間中フラグ	223aaa
非減少期間カウンタ	223aab
非減少期間設定済フラグ	223aac
残 H1P 記憶エリア	223aad
長押し中フラグ	223aae
長押しカウンタ	223aaf
チャンス態様情報格納エリア	223aag
演出実行カウンタ	223aah
長押しシナリオ格納エリア	223aai
疑似上乗せ演出中フラグ	223aaa
その他メモリア	223vz

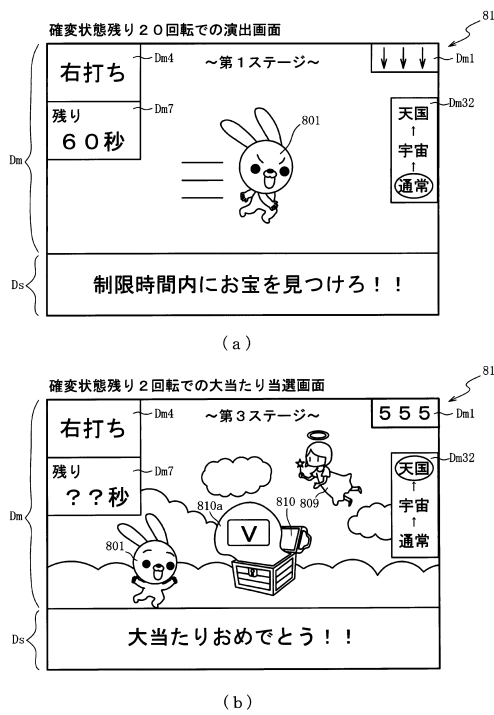
【図 7 7 0】



【図 7 7 1】



【図 7 7 2】



10

20

【図 7 7 3】

202

確定変動パターンテーブル202aba

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン（変動時間）	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
共通	1~100	外れ	各種外れ（2秒~60秒）	0~198
		大当たり	各種大当たり（2秒~60秒）	0~198
	101	外れ	短外れ（2秒）	0~198
		大当たり	当たり（20秒）	0~198
	102	外れ	短外れ（2秒）	0~198
		大当たり	当たり（18秒）	0~198
	103	外れ	短外れ（2秒）	0~198
		大当たり	当たり（16秒）	0~198
	104	外れ	短外れ（2秒）	0~198
		大当たり	当たり（14秒）	0~198
	105	外れ	短外れ（2秒）	0~198
		大当たり	当たり（12秒）	0~198
	106	外れ	外れ（10秒）	0~198
		大当たり	当たり（10秒）	0~198
	107, 108	外れ	超短外れ（0.2秒）	0~99
		大当たり	超短当たり（0.2秒）	100~198
	109~111	外れ	短外れ（2秒）	0~198
		大当たり	当たり（14秒~18秒）	0~198
	112	外れ	外れ（10秒）	0~198
		大当たり	当たり（10秒）	0~198
	113	外れ	外れ（10秒）	0~198
		大当たり	超短当たり（0.2秒）	0~198
	114~119	外れ	短外れ（2秒）	0~198
		大当たり	当たり（8秒~18秒）	0~198
120	外れ	外れ（8秒）	0~198	
	大当たり	当たり（8秒）	0~198	

【図 7 7 4】

RAM	
入賞情報格納エリア	223va
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223vb
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223vc
変動開始フラグ	223vd
停止種別選択フラグ	223ve
第 1 演出カウンタ	223vf
第 2 演出カウンタ	223vg
従状態格納エリア	223vh
調整用役物可動中フラグ	223vi
制限タイマ	223vj
環境情報格納エリア	223vk
保留演出情報格納エリア	223vl
保留演出制限中フラグ	223vm
後保留設定フラグ	223vn
演出用 SW 有効時間記憶エリア	223vp
時短中カウンタ	223vq
確定中カウンタ	223vr
V 演出実行フラグ	223vs
V 入賞フラグ	223vt
V 報知フラグ	223vu
ムービー中フラグ	223vv
揺れ待機フラグ	223vw
調整期間中フラグ	223vx
経過タイマ	223vy
非減少期間中フラグ	223aaa
非減少期間カウンタ	223aab
非減少期間設定済フラグ	223aac
残 HP 記憶エリア	223aad
長押し中フラグ	223aae
長押しカウンタ	223aaf
チャンス態様情報格納エリア	223aag
演出実行カウンタ	223aah
長押しシナリオ格納エリア	223aai
演出モード格納エリア	223aba
その他メモリア	223avz

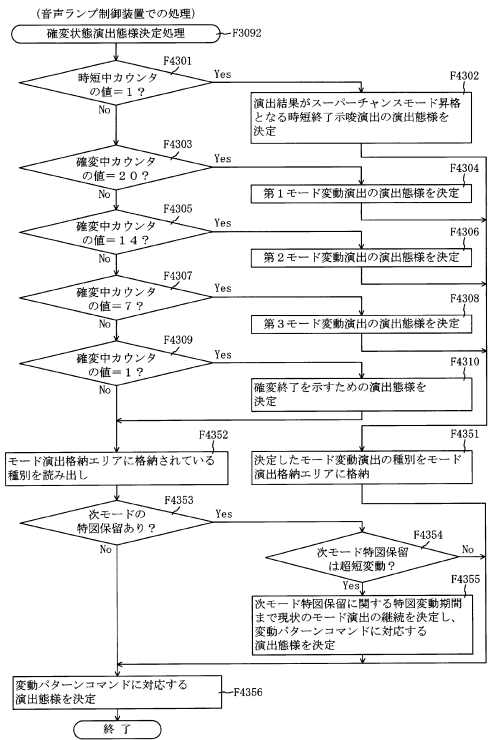
30

40

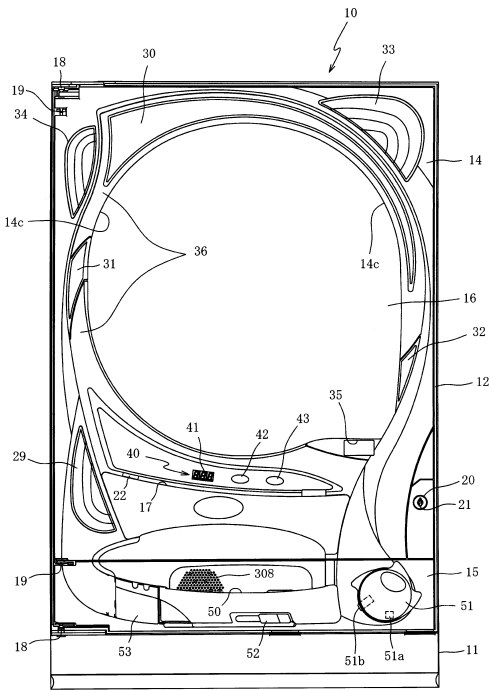
50



【図 775】



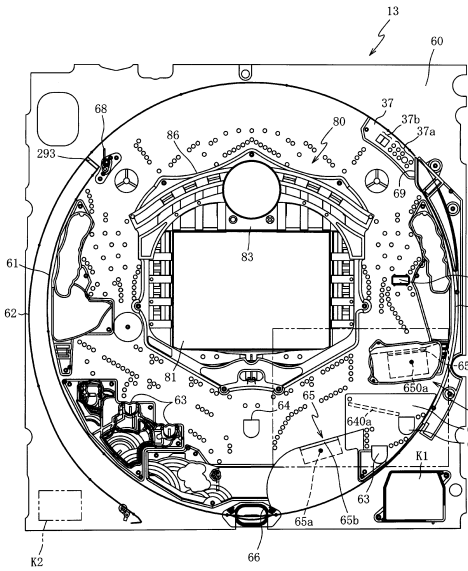
【図 776】



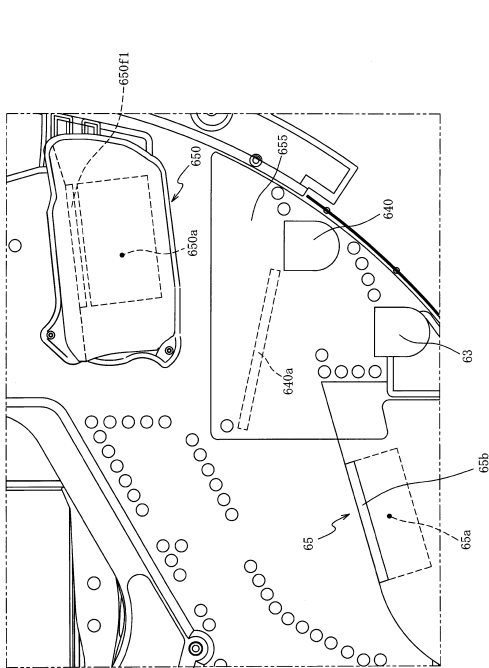
10

20

【図 777】



【図 778】

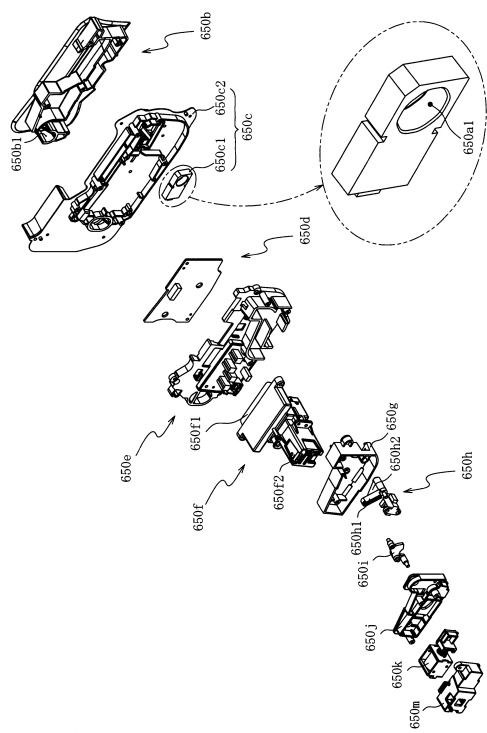


30

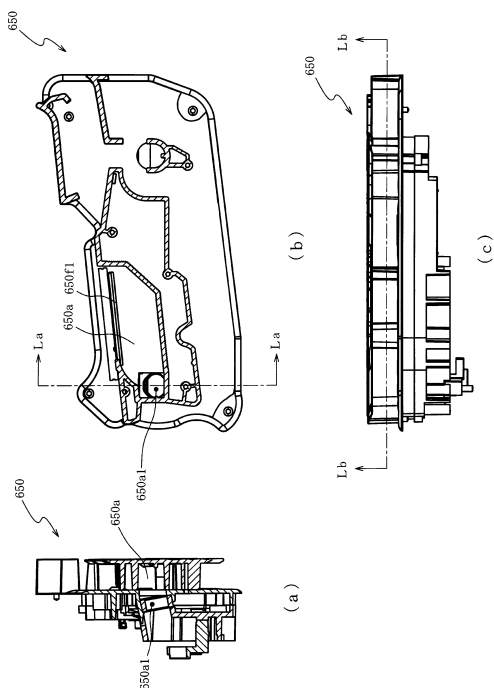
40

50

【図 779】



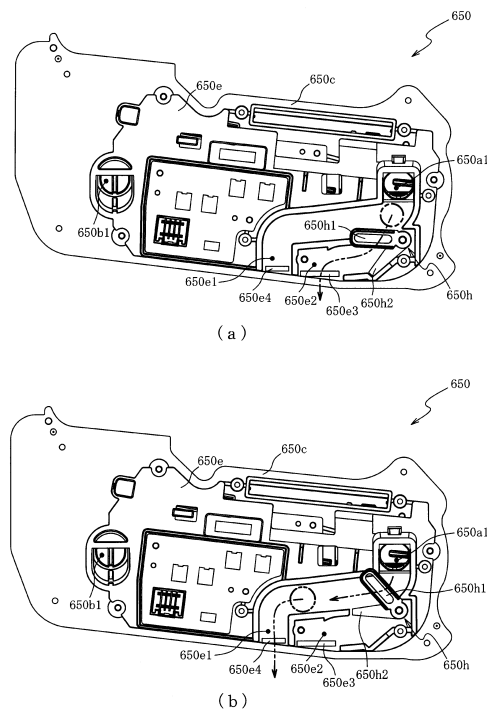
【図 780】



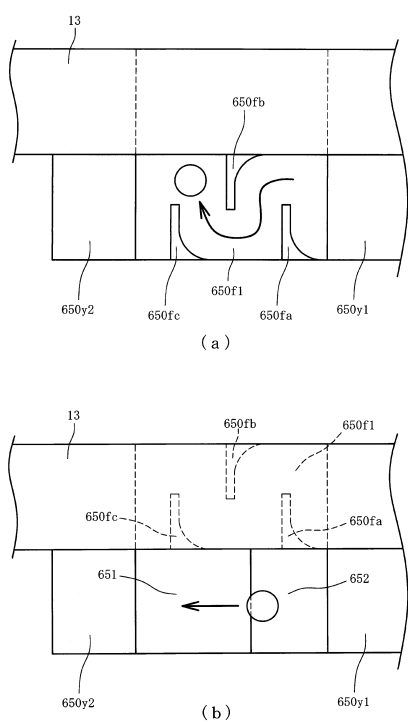
10

20

【図 781】



【図 782】

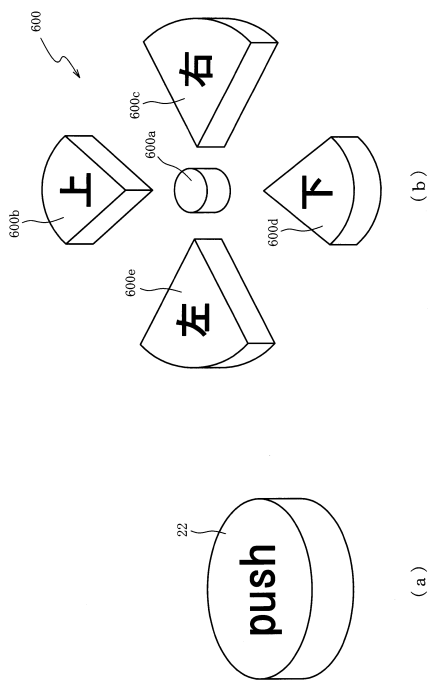


30

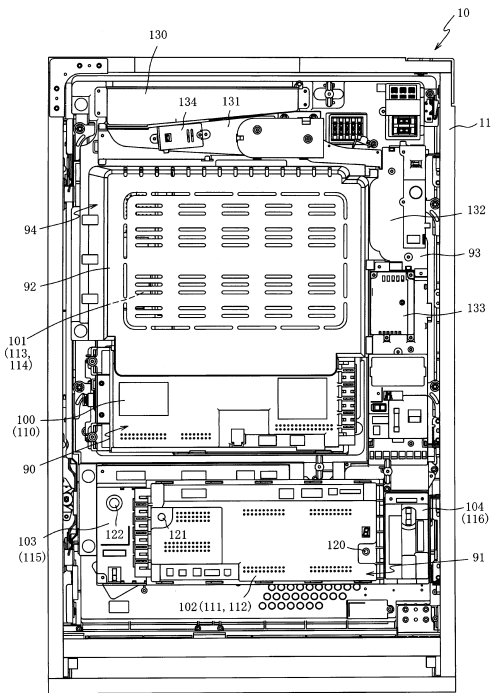
40

50

【図 7 8 3】



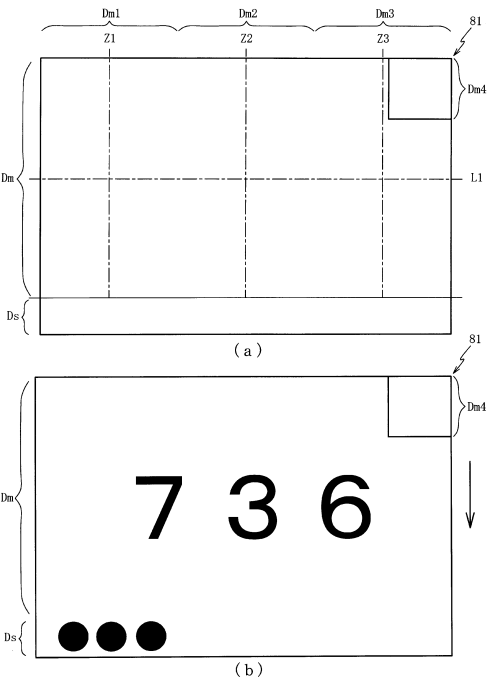
【図 7 8 4】



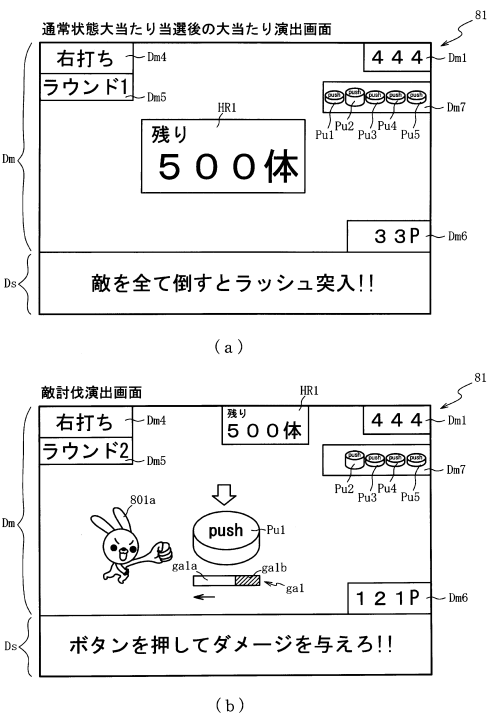
10

20

【図 7 8 5】



【図 7 8 6】

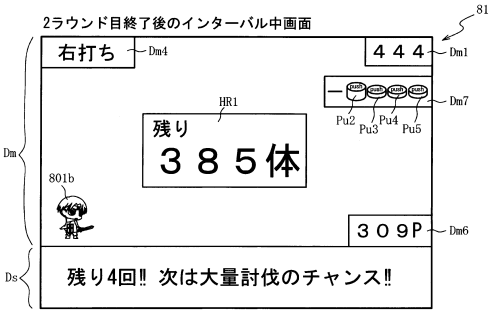


30

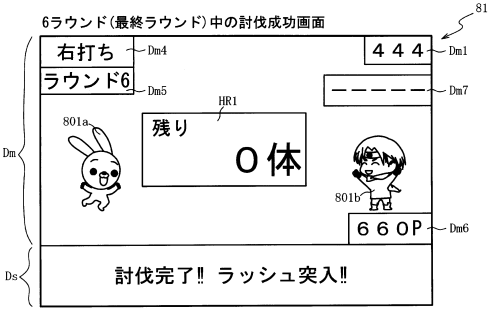
40

50

【図 7 8 7】

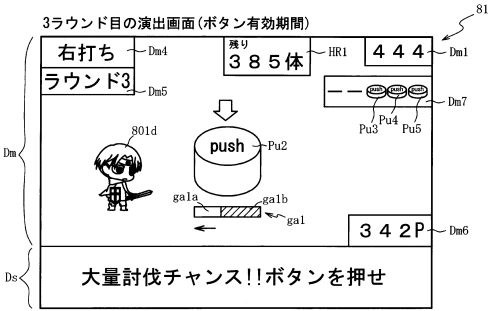


(a)

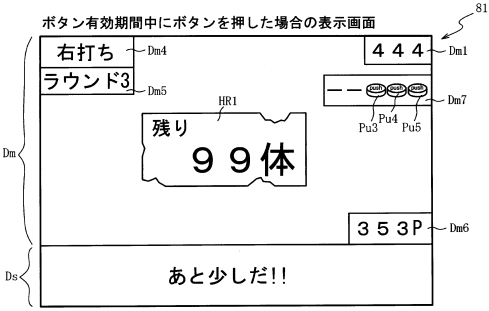


(b)

【図 7 8 8】



(a)

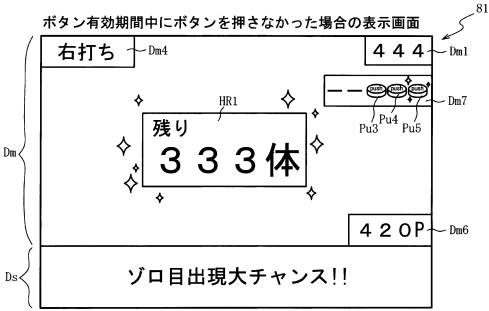


(b)

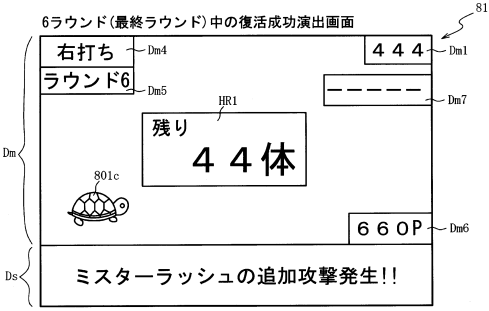
10

20

【図 7 8 9】

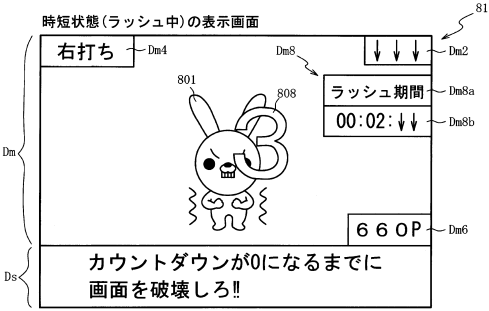


(a)

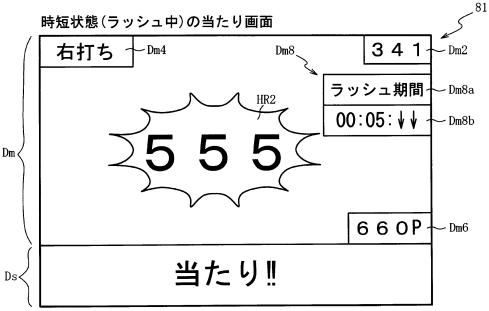


(b)

【図 7 9 0】



(a)



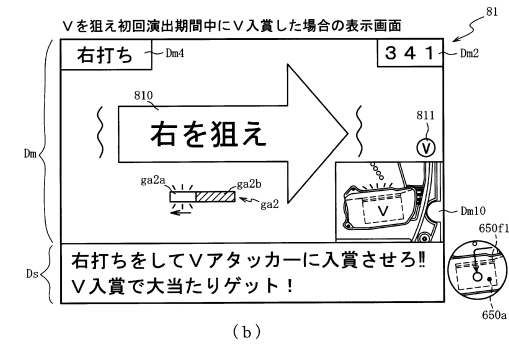
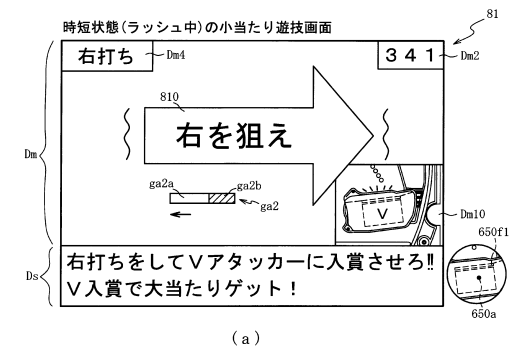
(b)

30

40

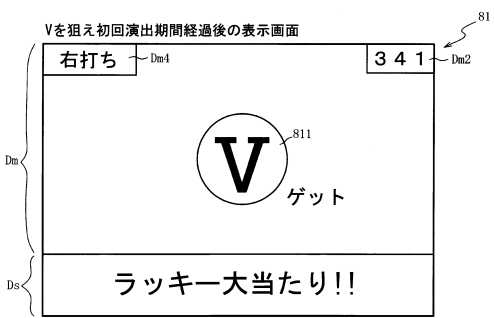
50

【 図 7 9 1 】



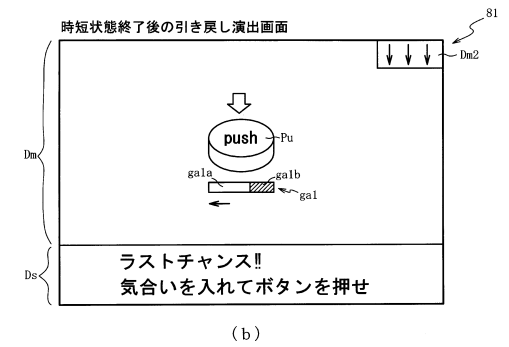
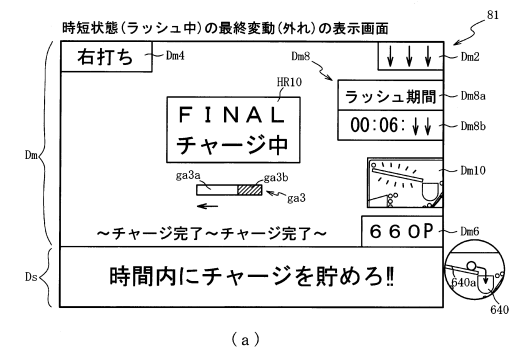
10

【 図 7 9 2 】

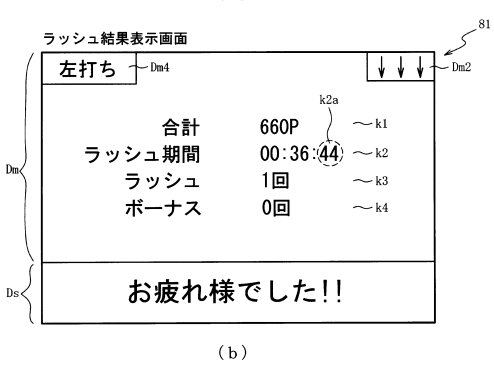
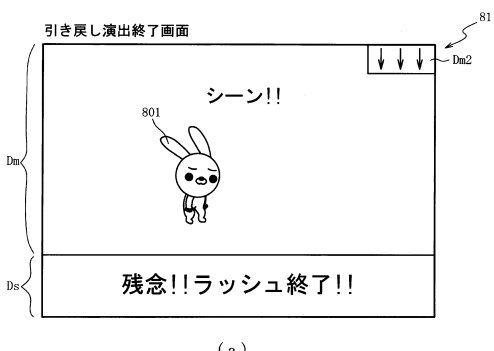


20

【 図 7 9 3 】



【 図 7 9 4 】

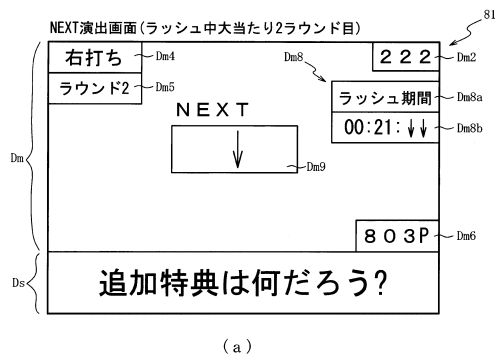


30

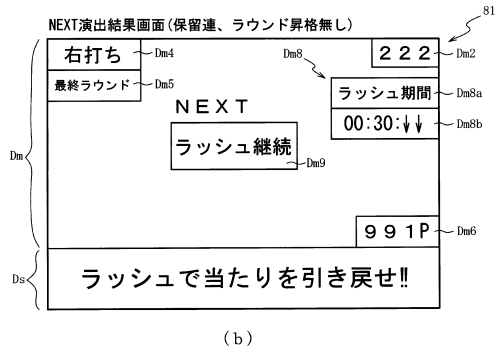
40

50

【図 7 9 5】

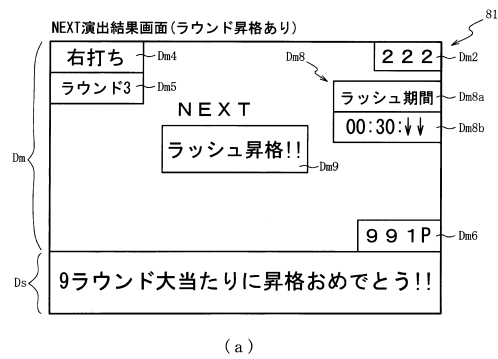


(a)

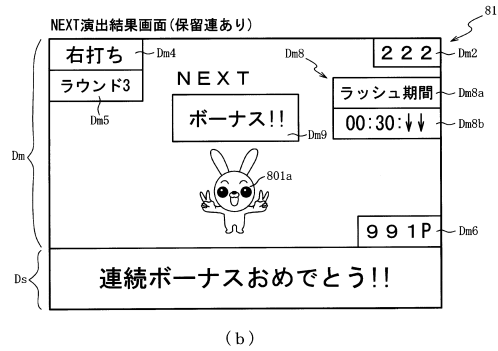


(b)

【図 7 9 6】



(a)

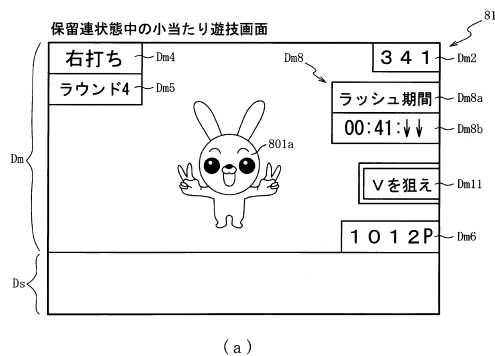


(b)

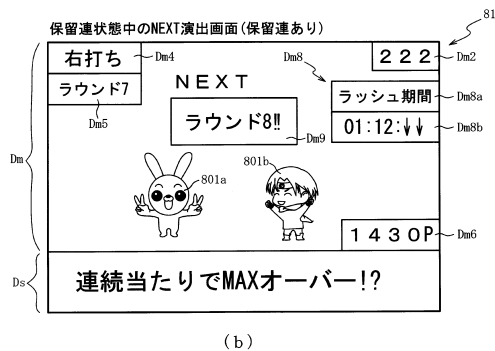
10

20

【図 7 9 7】

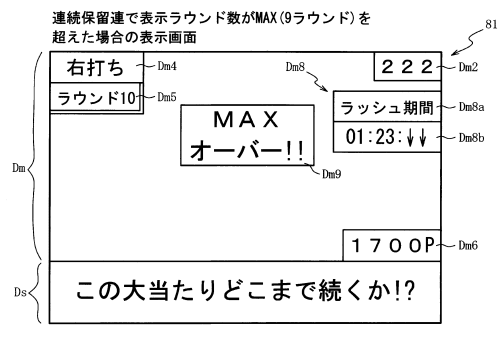


(a)



(b)

【図 7 9 8】

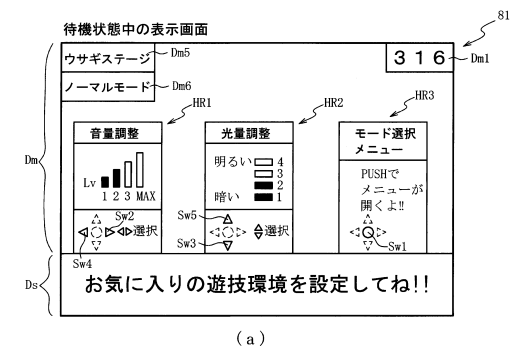


30

40

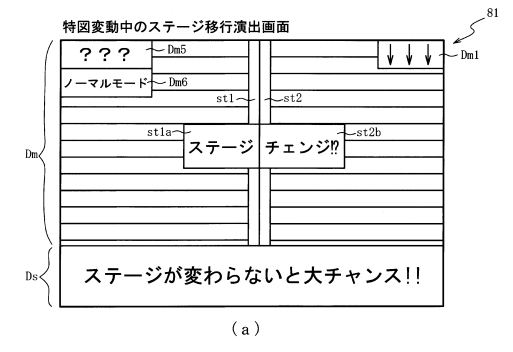
50

【図 7 9 9】



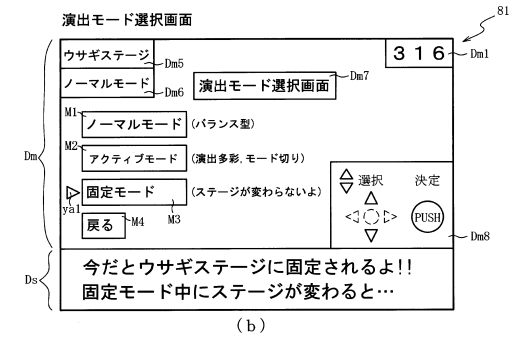
(a)

【図 8 0 0】

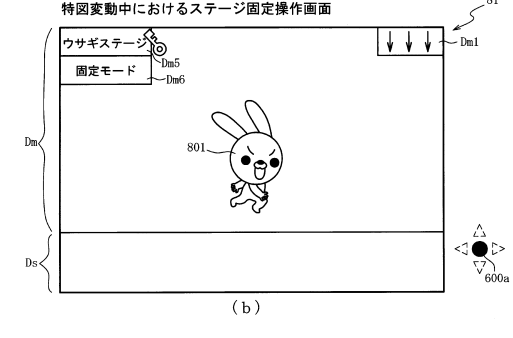


(a)

10



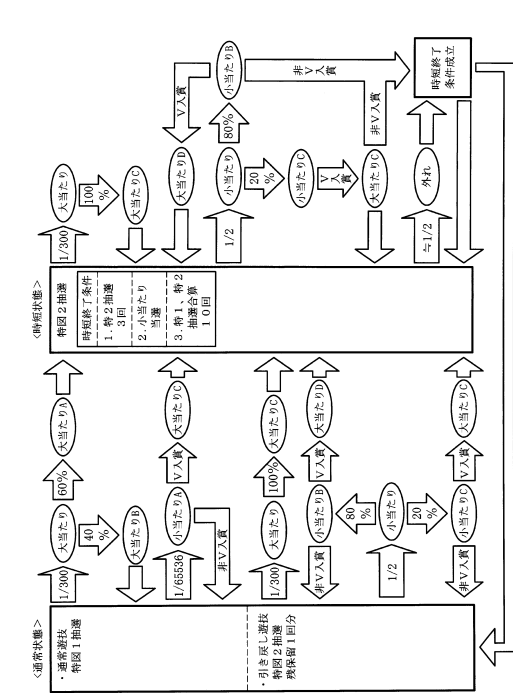
(b)



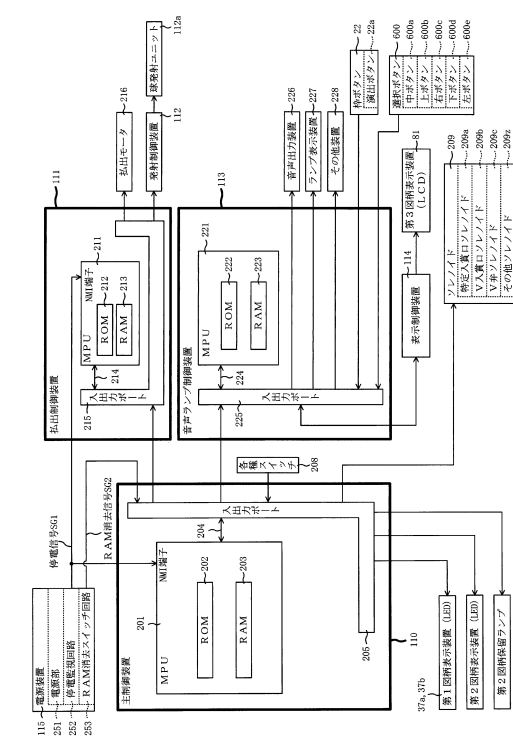
(b)

20

【図 8 0 1】



【図 8 0 2】

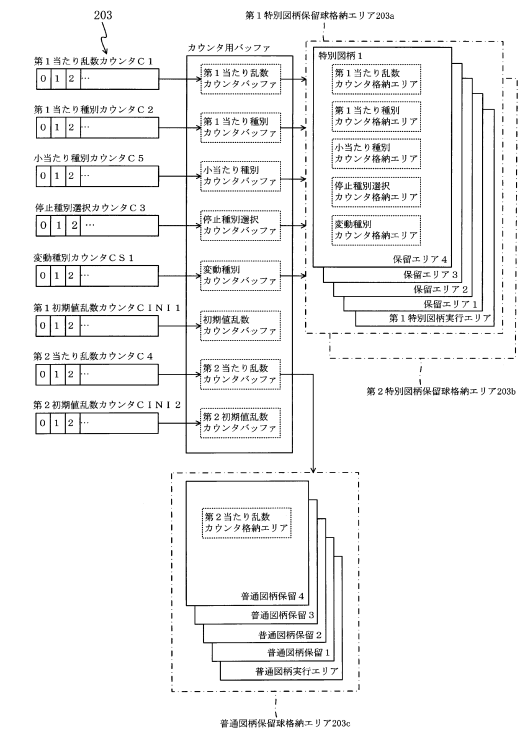


30

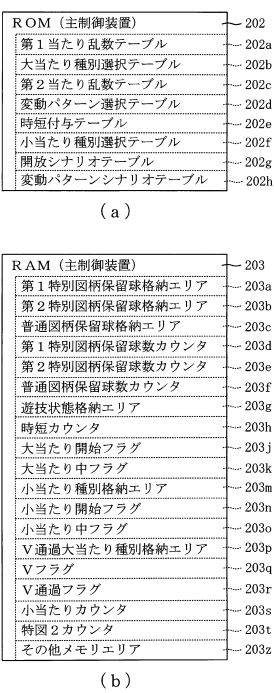
40

50

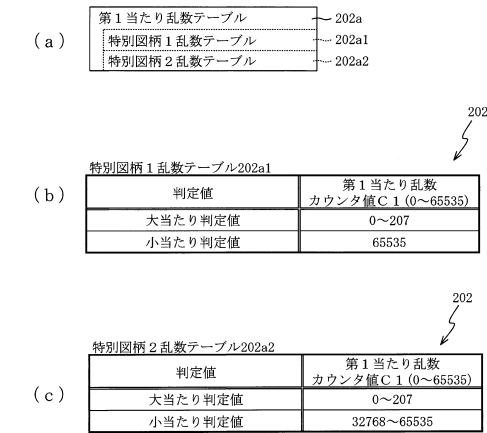
【図 8 0 3】



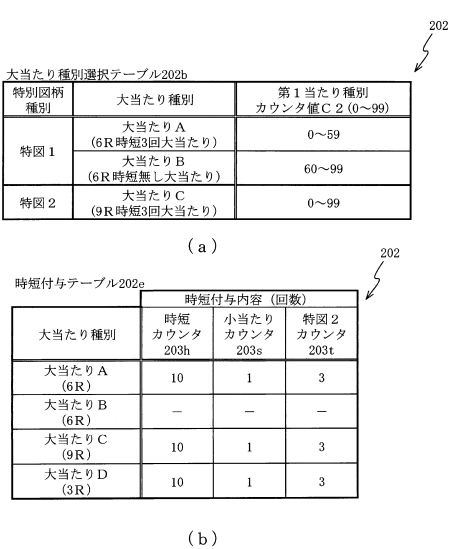
【図 8 0 4】



【図 8 0 5】



【図 8 0 6】



10

20

30

40

50



【図 8 0 7】

小当たり種別選択テーブル202f

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値 C 5 (0~99)
特図 1	小当たり A (V通過時大当たり C)	0~99
特図 2	小当たり B (V通過時大当たり D)	0~79
	小当たり C (V通過時大当たり C)	80~99

【図 8 0 8】

変動パターン選択テーブル	202d
通常用変動パターンテーブル	202d1
時短用変動パターンテーブル	202d2
特殊時短用変動パターンテーブル	202d3
時短最終変動パターンテーブル	202d4

( a )

通常用変動パターンテーブル202d1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ各種 (40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ各種 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
		スペシャルリーチ (140秒)	190~198
特図 2	小当たり	長小当たり (90秒)	0~198
	外れ	外れ (20秒)	0~198
	大当たり	当たり (20秒)	0~198

( b )

【図 8 0 9】

時短用変動パターンテーブル202d2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	短大当たり (2秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (90秒)	0~198
特図 2	外れ	短外れ (1秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり (1秒)	0~198
	大当たり	超短大当たり (1秒)	0~198

( a )

特殊時短用変動パターンテーブル202d3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ (20秒)	0~198
	大当たり	当たり (20秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (90秒)	0~198

( b )

時短最終変動パターンテーブル202d4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 2	外れ	外れ (30秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり (1秒)	0~99
	大当たり	大当たり (20秒)	100~198

( c )

【図 8 1 0】

変動パターン選択テーブル202d	大当たり遊技終了後の変動回数	1 1 回 ~	1 1 回 ~	4 回 ~	通常用	通常用
		1 1 0 回	5 ~ 1 0 回	3 回	特殊時短用	時短最終変動用
		1 ~ 4 回		1, 2 回	時短用	時短用
		合算変動	特図 1 変動	特図 2 変動	特図 1	特図 2
		大当たり終了後の遊技状態			時短状態	通常状態
	通常用変動パターンテーブル202d1	1 1 回 ~	1 1 回 ~	4 回 ~	通常用	通常用
		1 ~ 4 回		1, 2 回	時短用	時短用
		合算変動	特図 1 変動	特図 2 変動	特図 1	特図 2
		大当たり終了後の遊技状態			時短状態	通常状態

10

20

30

40

50

【図 8 1 1】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
討伐数選択テーブル	222b
討伐演出態様選択テーブル	222c
追加減少値選択テーブル	222d
演出ステージデータテーブル	222e
遊技環境データテーブル	222f

(a)

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
討伐回数カウンタ	223i
残討伐数カウンタ	223j
特定数表示済フラグ	223k
ラッシュ期間計測カウンタ	223m
賞球数カウンタ	223n
保留連フラグ	223o
ラウンド数カウンタ	223p
SW有効時間カウンタ	223q
右打ちフラグ	223r
V入賞済フラグ	223s
演出固定フラグ	223t
遊技環境格納エリア	223u
その他メモリエリア	223z

(b)

【図 8 1 2】

討伐数選択テーブル222b		
大当たり種別	第 1 演出 カウンタ223f1 (0~99)	討伐数
時短大当たり ・大当たり A ・大当たり C	0~44 45~89 90~99	1000 777 500
通常大当たり ・大当たり B	0~79 80~99	1000 500

(a)

討伐演出態様選択テーブル222c									
大当たり種別	討伐数	第 2 演出 カウンタ223f2 (0~99)	討伐演出シナリオ						最終
			シナ リオ 種別	攻撃 1 回 目	攻撃 2 回 目	攻撃 3 回 目	攻撃 4 回 目	攻撃 5 回 目	
時短大当たり ・大当たり A ・大当たり C	1000	0~49	1	700	500	300	100	0	0
		50~79	2	500	400	300	100	0	
		80~99	3	500	400	300	100	1	
	777	0~99	4	555	333	111	0	0	
		0~49	5	385	220	100	50	0	
		50~79	6	100	50	20	10	0	
通常大当たり ・大当たり B	500	80~99	7	100	50	20	10	1	1
		0~59	8	700	500	300	100	1	
		60~89	9	500	400	300	100	1	
	1000	90~99	10	500	400	350	200	1	
		0~59	11	385	220	100	50	1	
		60~79	12	385	200	80	50	1	
	500	80~99	13	100	50	20	10	1	

(b)

【図 8 1 3】

追加減少値選択テーブル222d				
シナリオ種別	差分数	特定数の有無	第 1 演出 カウンタ223f1 (0~99)	追加減少値
1, 8	401以上	有り	0~99	特定数まで減少
		無し	0~99	決定値まで減少
	400~101	有り	0~49	特定数まで減少
		無し	50~99	現状-50
	100以下	有り	0~49	現状-50
		無し	50~99	決定値まで減少
2, 3, 9, 10	51以上	有り	0~29	特定数まで減少
		無し	30~99	決定値まで減少
	50以下	有り	0~49	決定値+10
		無し	50~99	決定値まで減少
		有り	0~49	決定値+10
		無し	50~99	決定値まで減少
5, 11, 12	21以上	有り	0~49	決定値まで減少
		無し	50~99	現状-5
	20以下	有り	0~49	決定値まで減少
		無し	50~99	決定値まで減少
		有り	0~99	特定数まで減少
		無し	0~19	減少無し
6, 7, 13	-	有り	20~99	決定値まで減少
		無し	0~99	決定値まで減少
4	-	-	-	-

【図 8 1 4】

演出ステージデータテーブル222e		
モード種別	ステージ種別	移行条件
通常	ウサギ	特図変動 5 0 回 or 大当たり変動開始の一部 (低確率)
	勇者	特図変動 5 0 回 or 大当たり変動開始の一部 (低確率)
アクティブ	ウサギ	特図変動 2 0 回 or 大当たり変動開始の一部 (高確率) or 特図移行条件が成立した特図変動開始から 5 秒後
	勇者	特図変動 2 0 回 or 大当たり変動開始の一部 (高確率)
固定	ウサギ	保留連確定時における大当たり遊技終了後の一部
	勇者	移行無し

(a)

遊技環境データテーブル222f		
環境種別	内容	データ内容
モード	通常	ステージ変更あり (頻度低) 演出固定フラグ223tオフ
	アクティブ	ステージ変更あり (頻度高) 演出固定フラグ223tオン
	固定	ステージ変更無し 演出固定フラグ223tオン
音量	1	音量最低値
	2	：
	3	：
	4 (MAX)	音量最大値
光量	1	光量最低値
	2	：
	3	：
	4 (MAX)	光量最大値

(b)

10

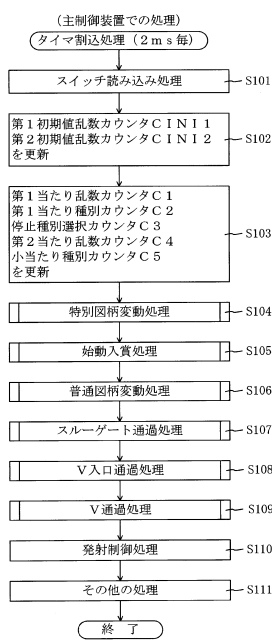
20

30

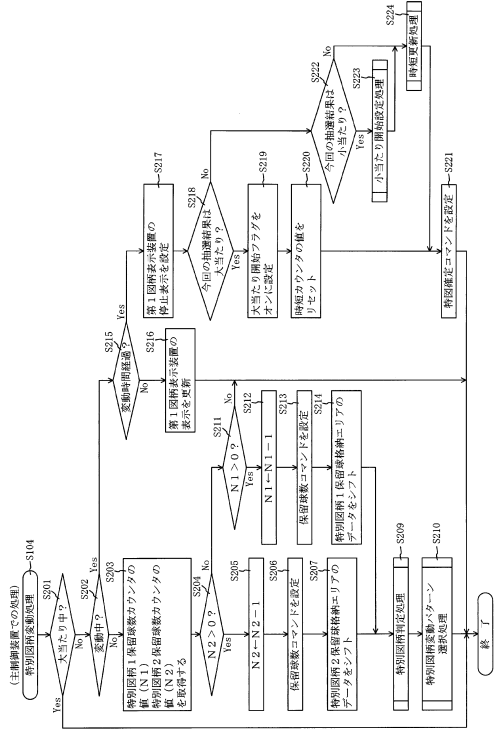
40

50

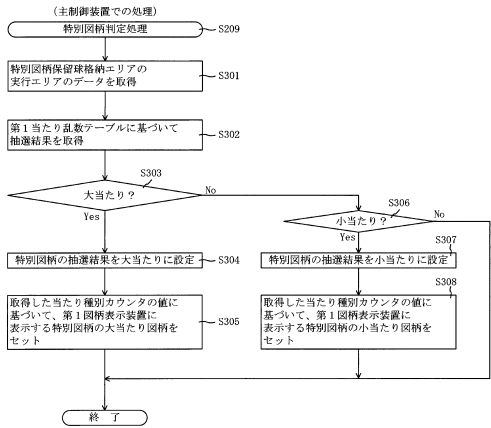
【図 8 1 5】



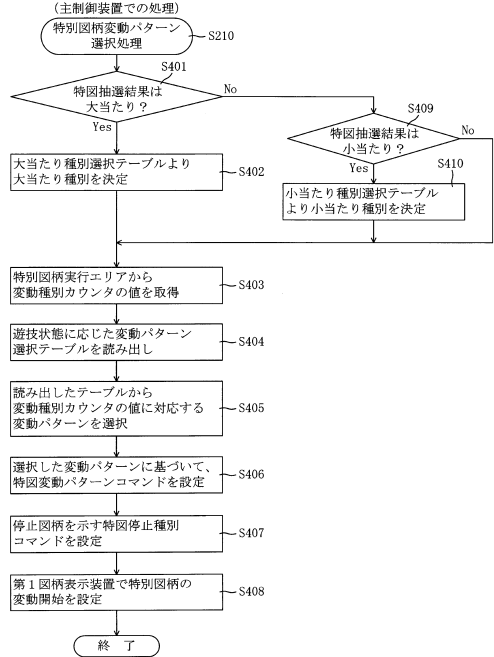
【図 8 1 6】



【図 8 1 7】



【図 8 1 8】



10

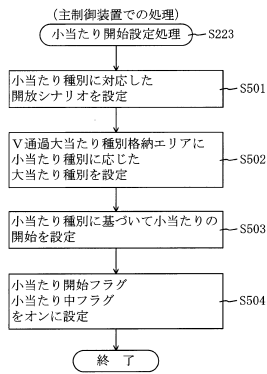
20

30

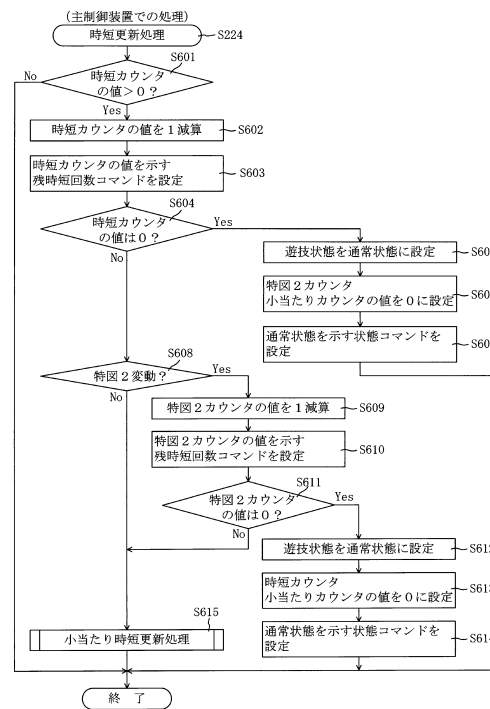
40

50

【図 8 1 9】



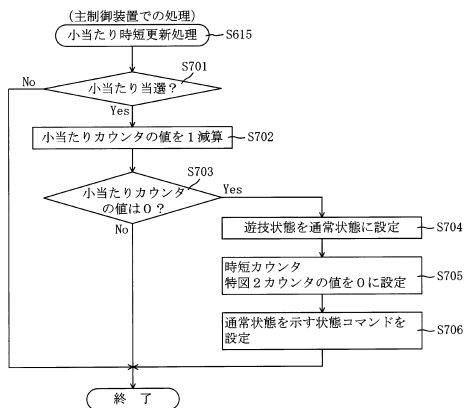
【図 8 2 0】



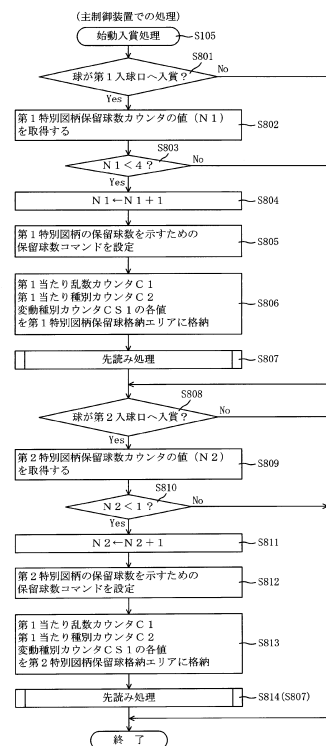
10

20

【図 8 2 1】



【図 8 2 2】

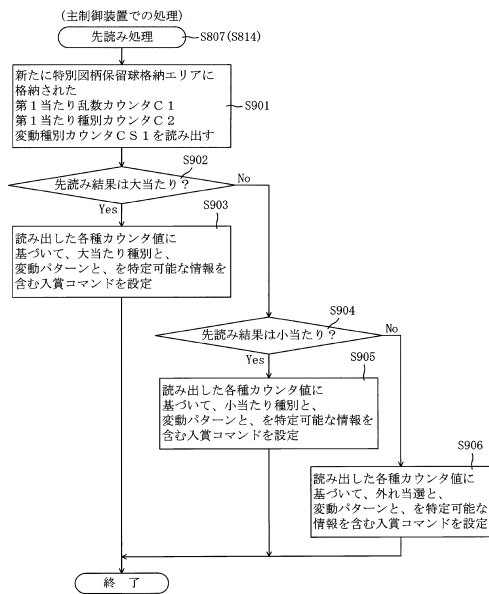


30

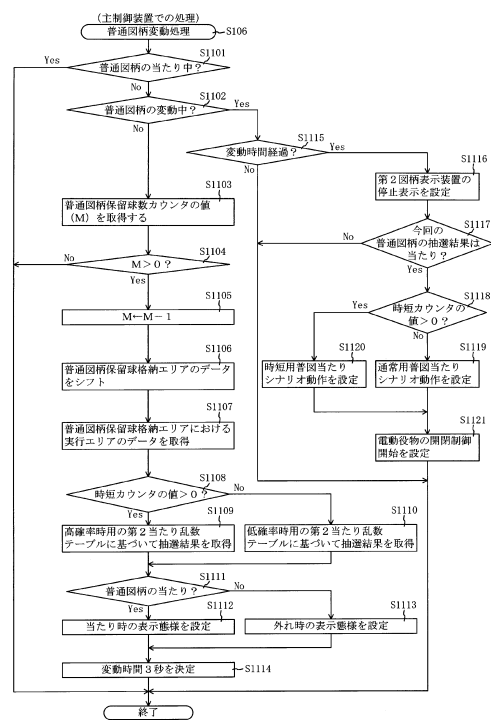
40

50

【図 8 2 3】



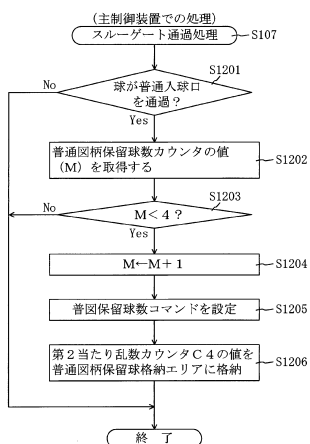
【図 8 2 4】



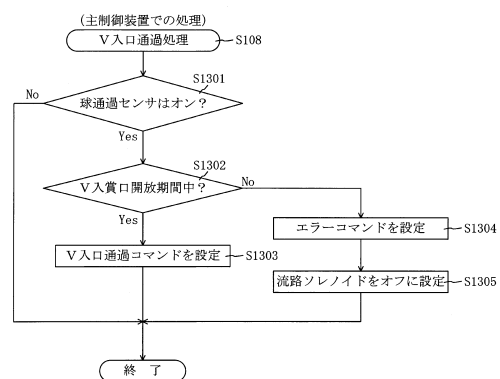
10

20

【図 8 2 5】



【図 8 2 6】

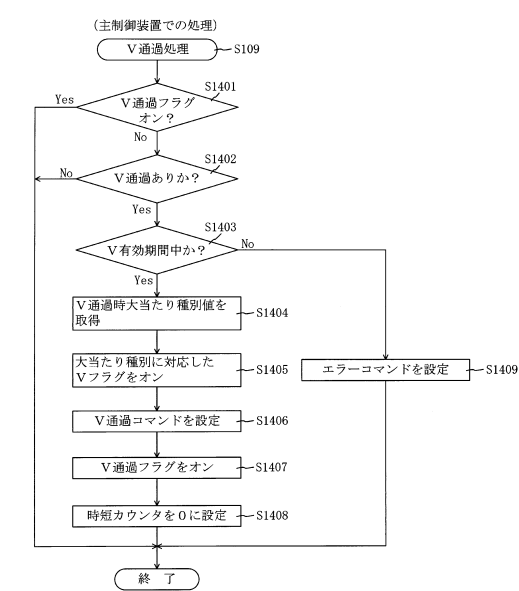


30

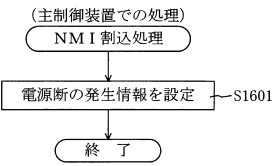
40

50

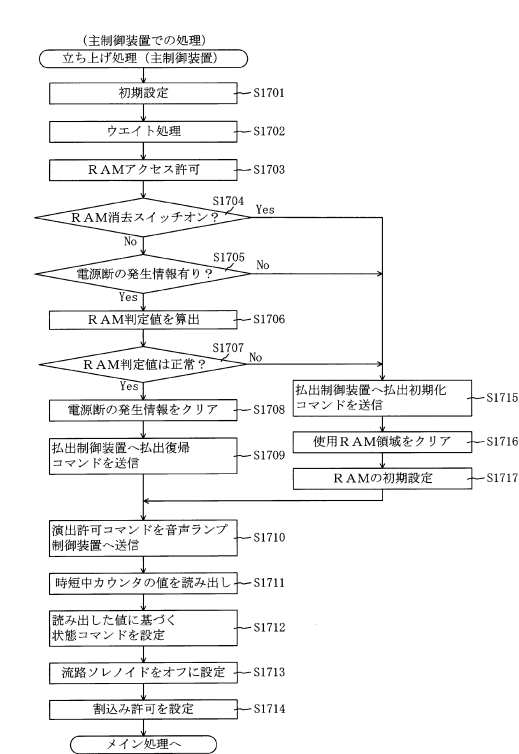
【図 8 2 7】



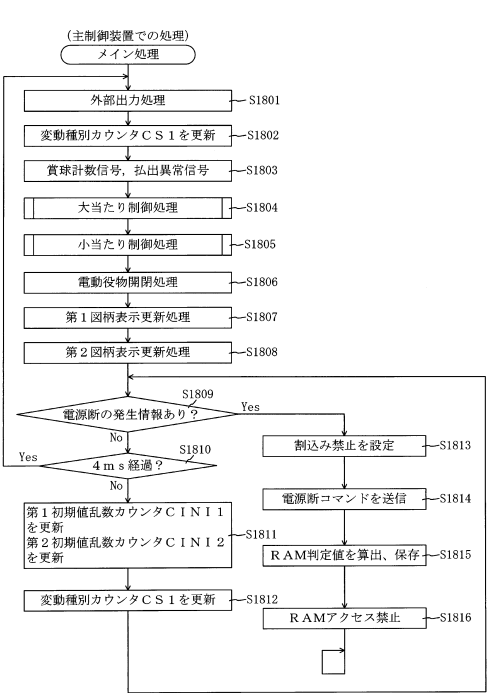
【図 8 2 8】



【図 8 2 9】



【図 8 3 0】



10

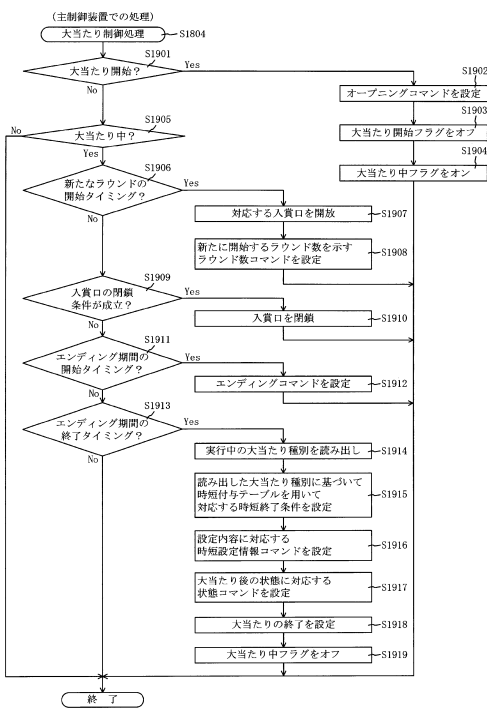
20

30

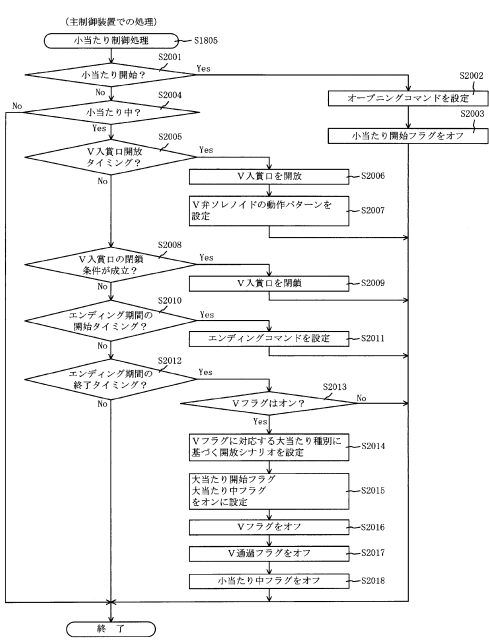
40

50

【図 8 3 1】



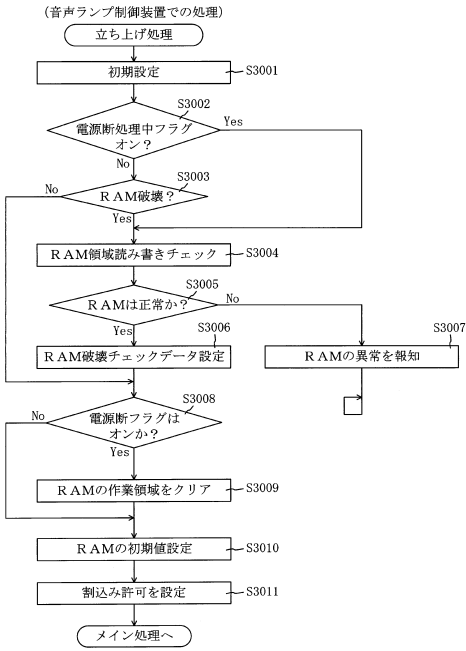
【図 8 3 2】



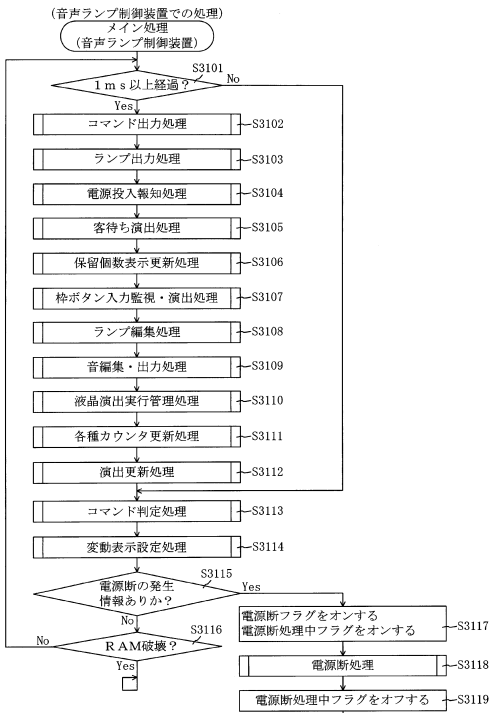
10

20

【図 8 3 3】



【図 8 3 4】

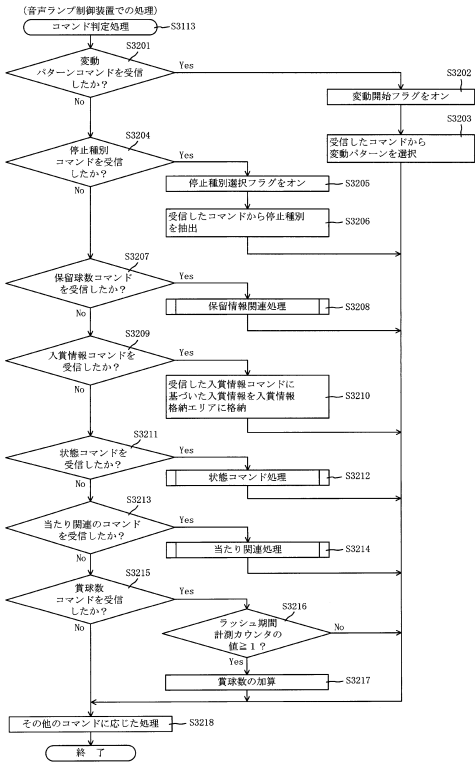


30

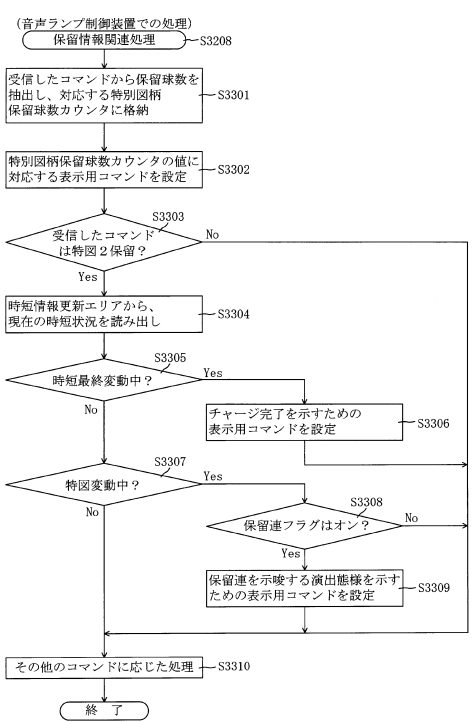
40

50

【図 8 3 5】



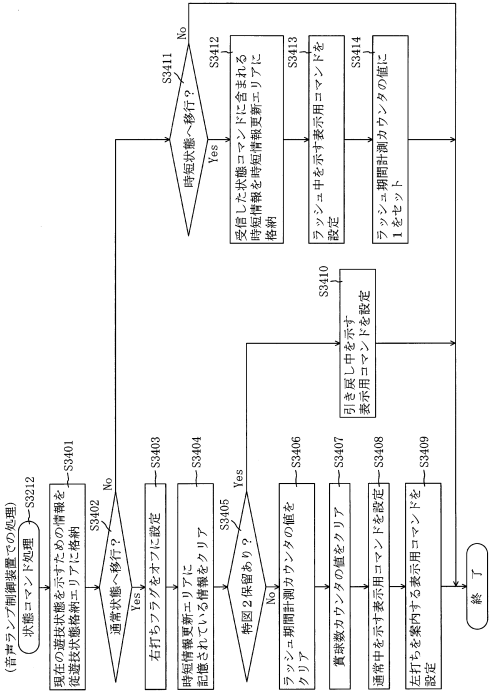
【図 8 3 6】



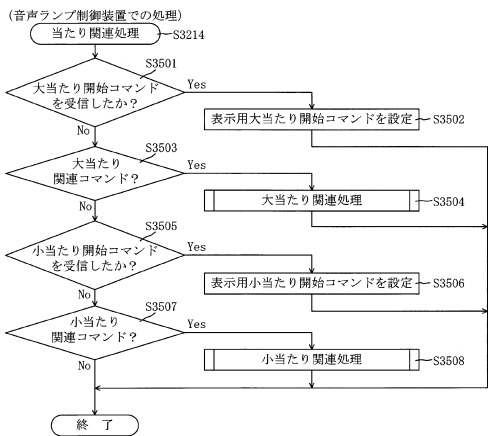
10

20

【図 8 3 7】



【図 8 3 8】



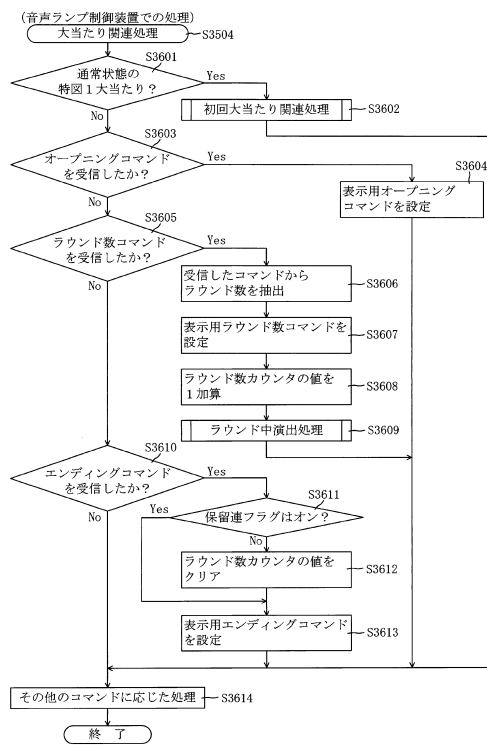
30

40

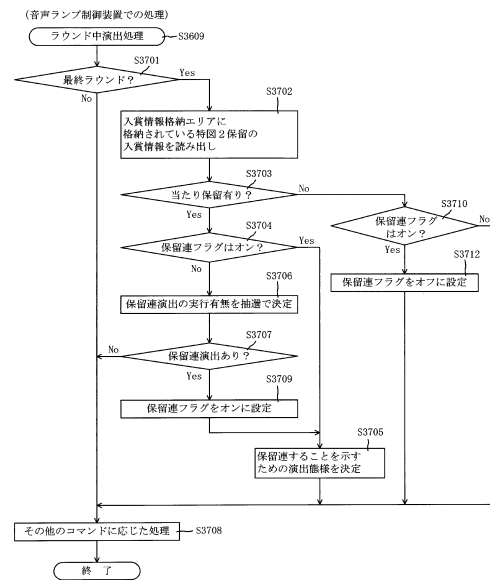
50



【図 8 3 9】



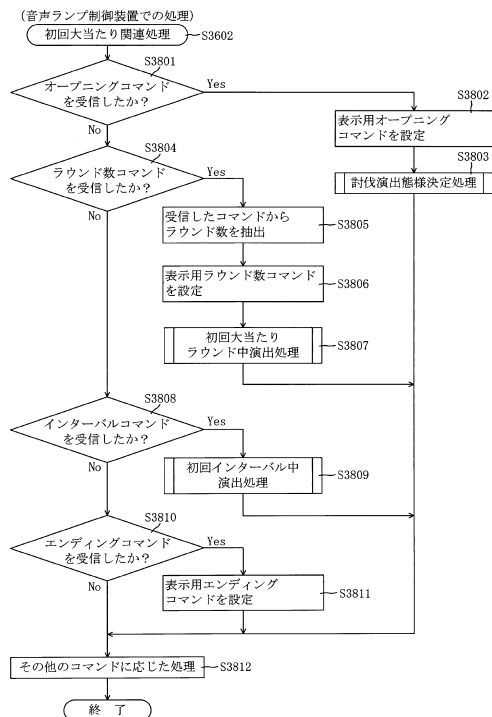
【図 8 4 0】



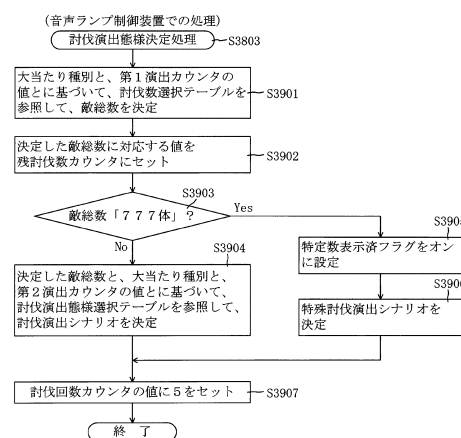
10

20

【図 8 4 1】



【図 8 4 2】

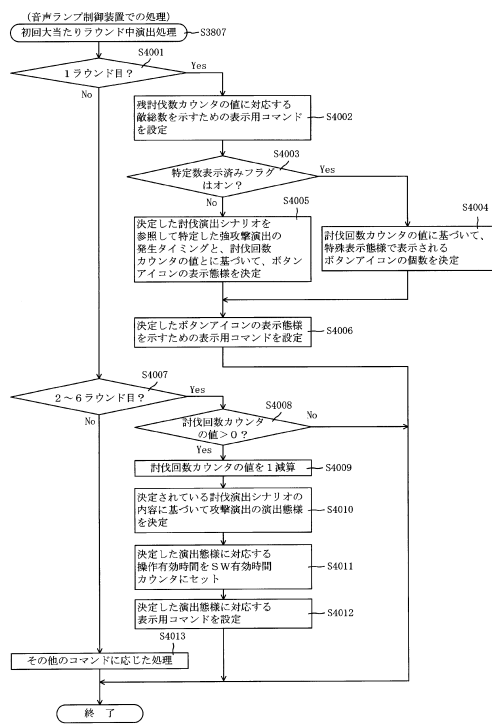


30

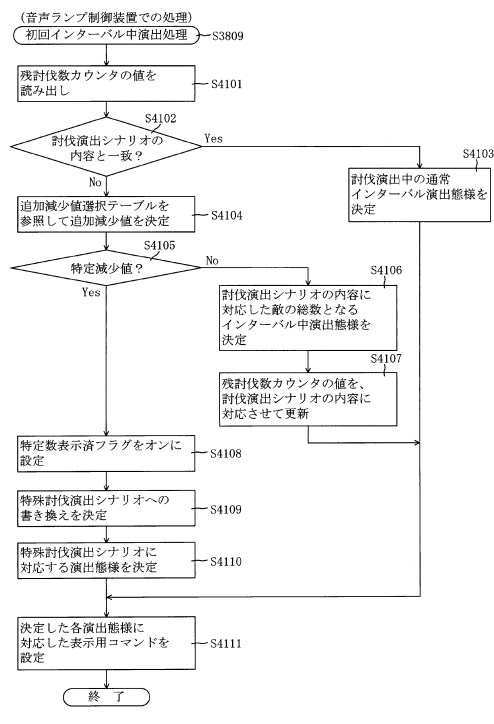
40

50

【図 8 4 3】



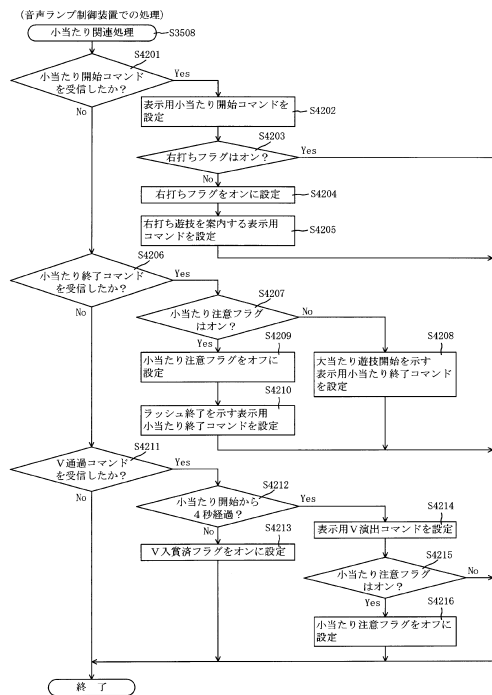
【図 8 4 4】



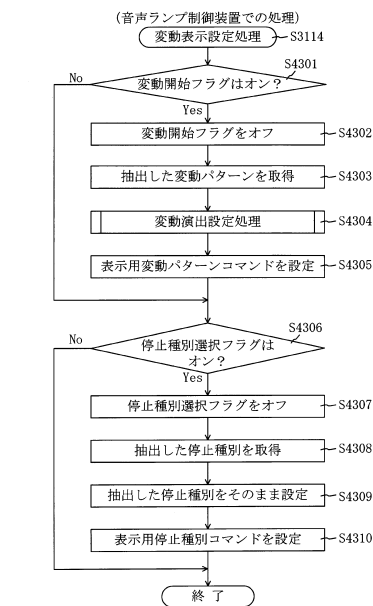
10

20

【図 8 4 5】



【図 8 4 6】

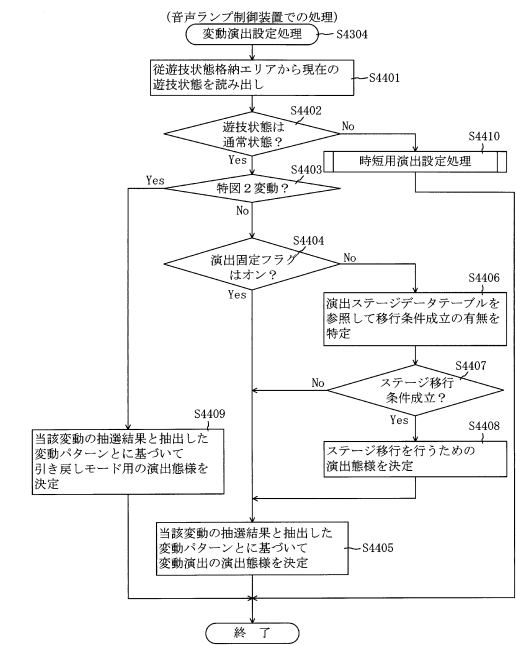


30

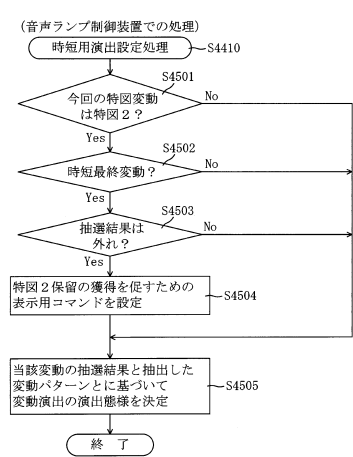
40

50

【図 8 4 7】



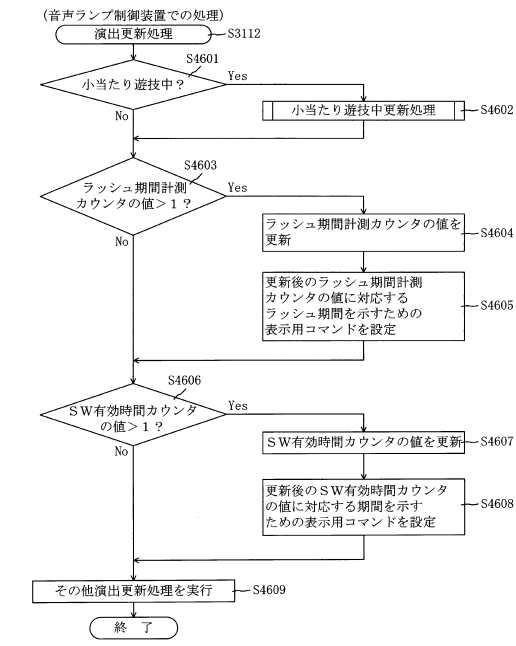
【図 8 4 8】



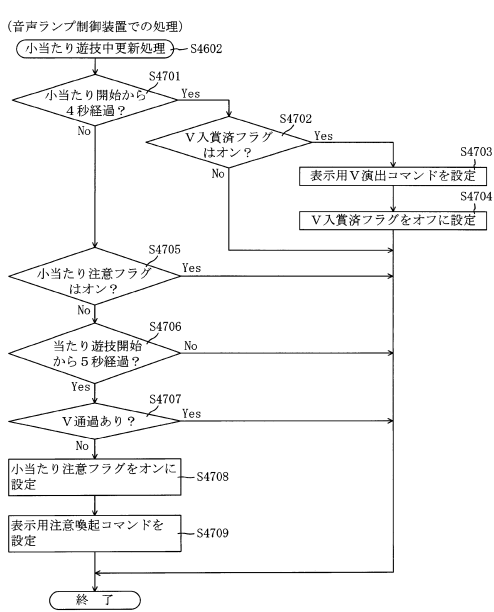
10

20

【図 8 4 9】



【図 8 5 0】

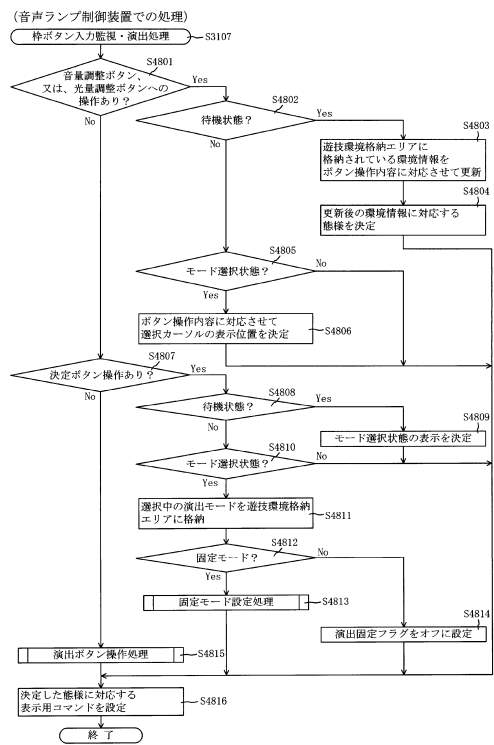


30

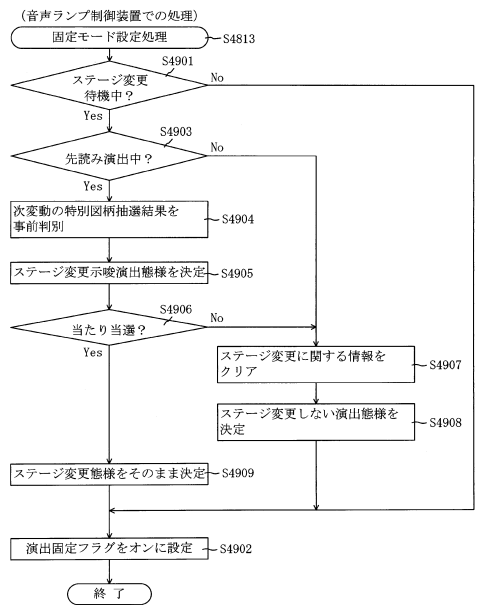
40

50

【図 8 5 1】



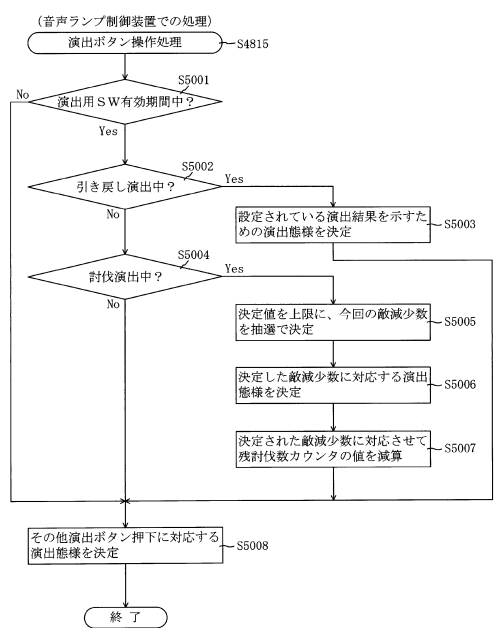
【図 8 5 2】



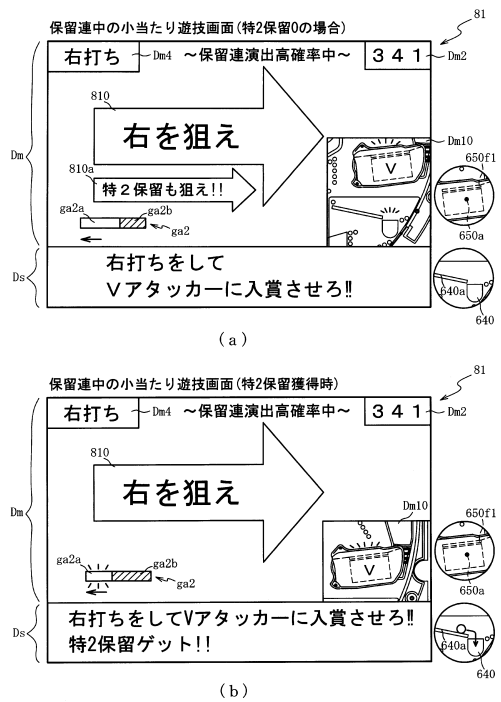
10

20

【図 8 5 3】



【図 8 5 4】

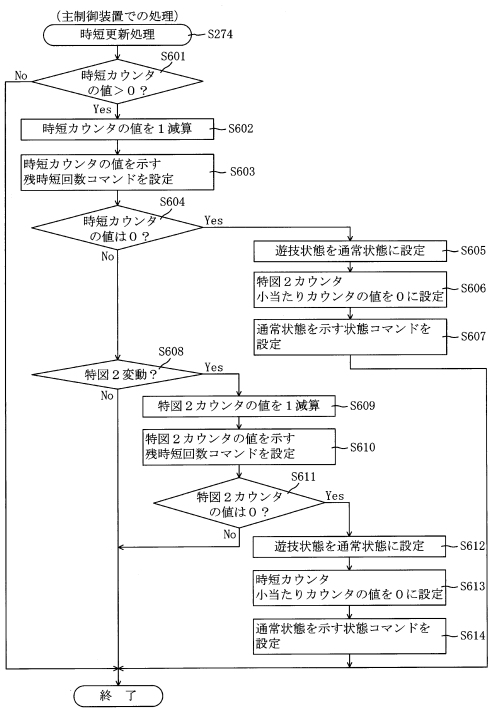


30

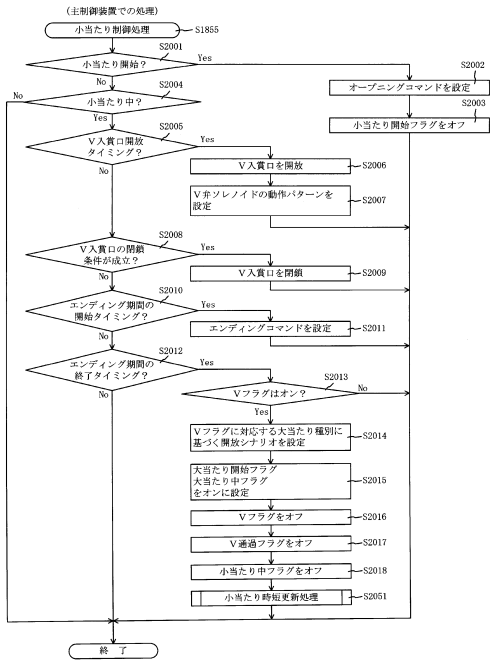
40

50

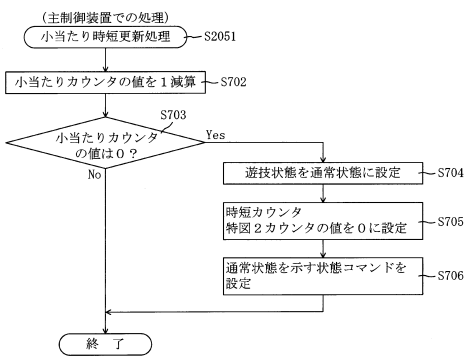
【図 8 5 5】



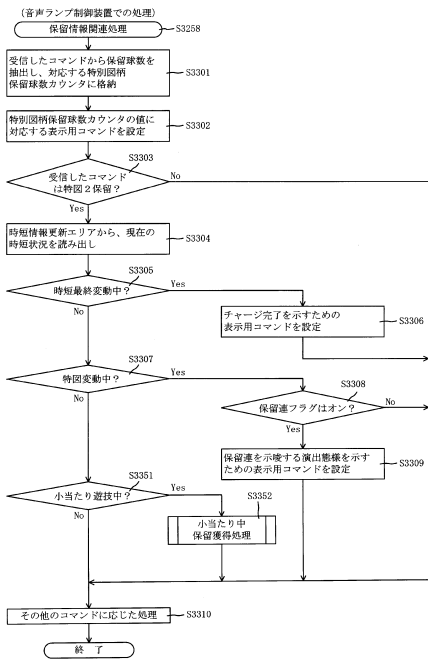
【図 8 5 6】



【図 8 5 7】



【図 8 5 8】



10

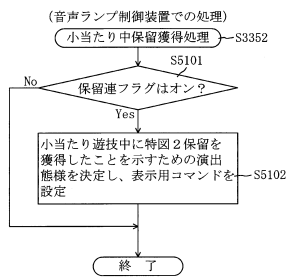
20

30

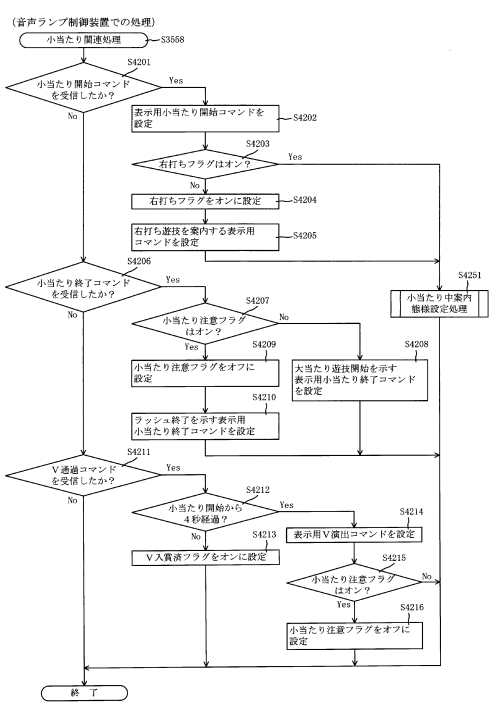
40

50

【図 8 5 9】



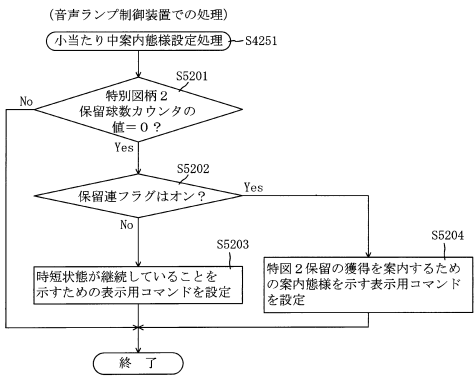
【図 8 6 0】



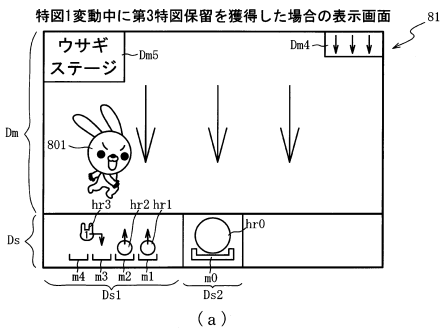
10

20

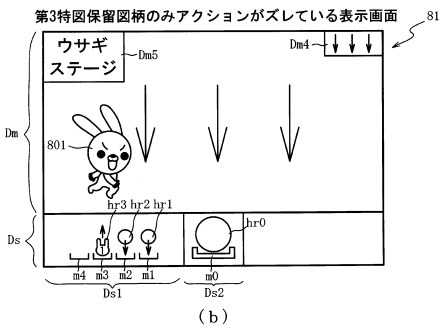
【図 8 6 1】



【図 8 6 2】



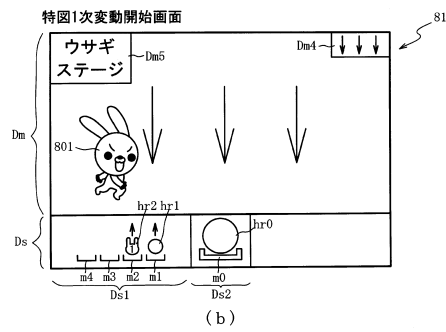
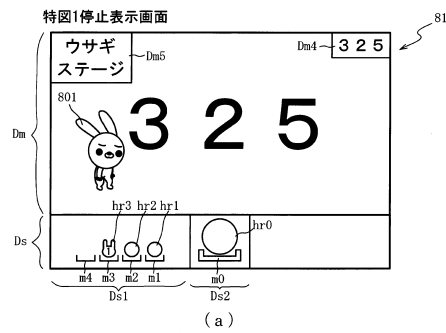
30



40

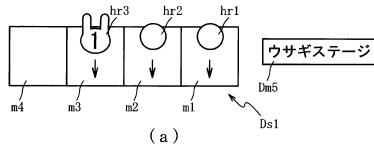
50

【図 8 6 3】

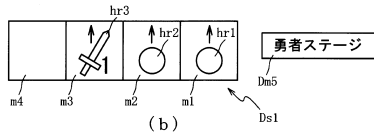


【図 8 6 5】

保留図柄アクション同期時のステージ変更前表示画面

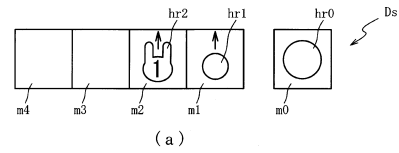


保留図柄アクション同期中のステージ変更後表示画面

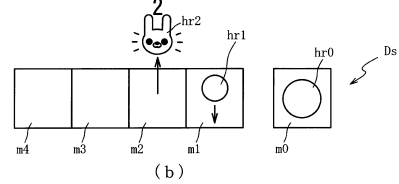


【図 8 6 4】

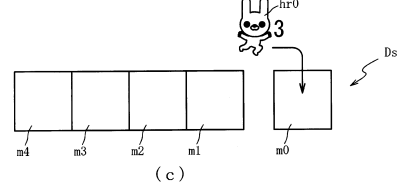
保留変化アクション表示画面



保留変化時表示画面



保留シフト時表示画面

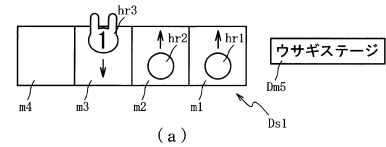


10

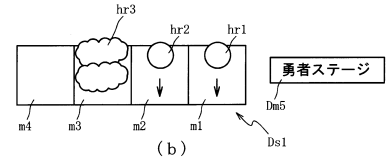
20

【図 8 6 6】

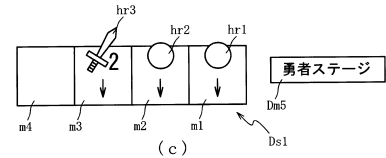
保留図柄アクション非同期時のステージ変更前表示画面



保留図柄アクション非同期中のステージ変更中表示画面



保留図柄アクション非同期中のステージ変更後表示画面



30

40

50

【 図 8 6 7 】

ROM		222
変動パターン選択テーブル		222a
討伐数選択テーブル		222b
討伐演出態様選択テーブル		222c
追加減少値選択テーブル		222d
演出ステージデータテーブル		222e
遊技環境データテーブル		222f
保留アクションデータテーブル		222aa

【 図 8 6 8 】

222

保留アクションデータテーブル/222aa

ステージ種別	保留種別	アクション種別	アクション内容			
			経過時間 (S)			
			0S~0.5S	0.5S~1S	1S~1.5S	1.5S~2S
ウサギ	通常保留	通常時	上昇表示	下降表示	—	—
	変化対象保留	通常時	上昇表示	下降表示	—	—
		変化時	上昇表示	変化アクション表示	下降表示	
勇者	通常保留	通常時	上昇表示		下降表示	
	変化対象保留	通常時	上昇表示		下降表示	
		変化時	上昇表示	変化アクション表示	下降表示	

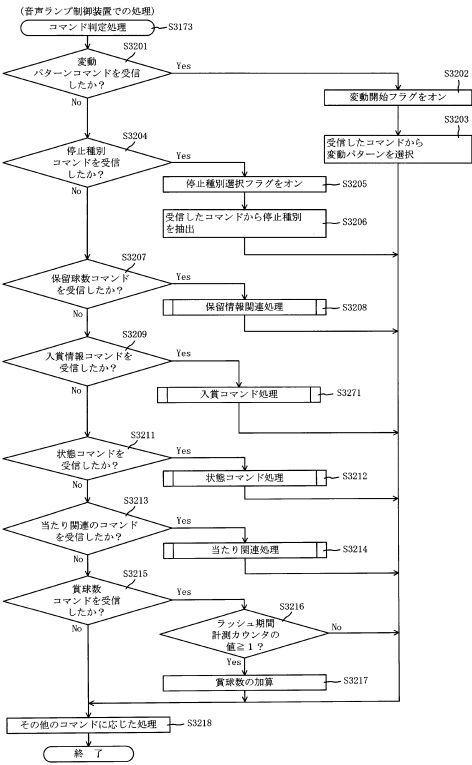
10

20

【 図 8 6 9 】

RAM		223
入賞情報格納エリア		223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ		223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ		223c
変動開始フラグ		223d
停止種別選択フラグ		223e
演出カウンタ		223f
従遊技状態格納エリア		223g
時短情報更新エリア		223h
討伐回数カウンタ		223i
残討伐数カウンタ		223j
特定数表示済フラグ		223k
ラッシュ期間計測カウンタ		223m
賞球数カウンタ		223n
保留連フラグ		223o
ラウンド数カウンタ		223p
SW有効時間カウンタ		223q
右打ちフラグ		223r
V入賞済フラグ		223s
演出固定フラグ		223t
遊技環境格納エリア		223u
非同期中フラグ		223aa
その他メモリエリア		223z

【 図 8 7 0 】



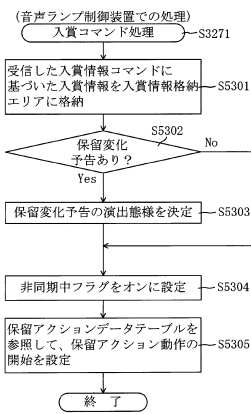
30

40

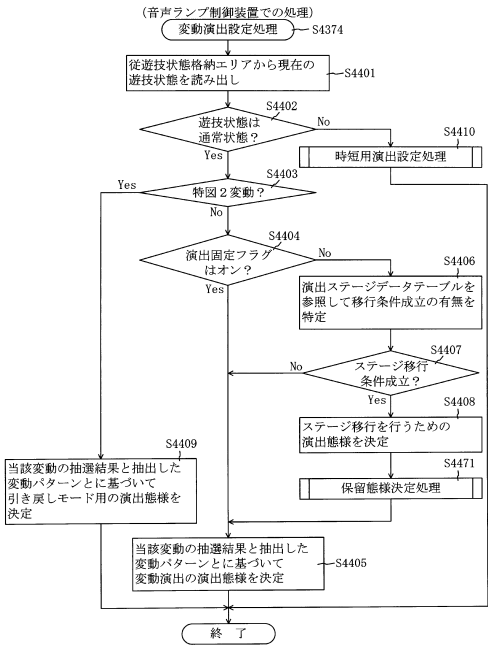
50



【図 8 7 1】



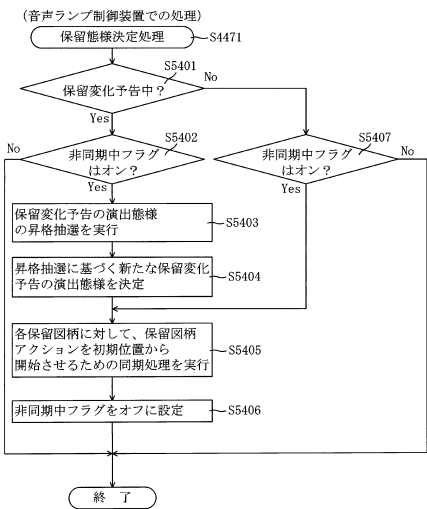
【図 8 7 2】



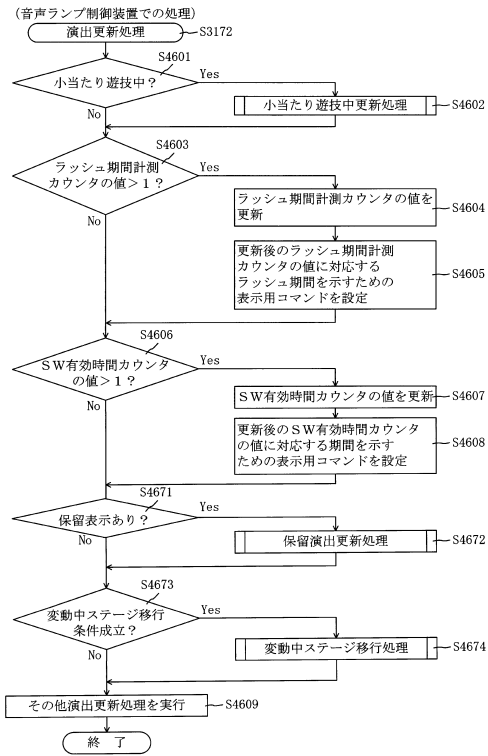
10

20

【図 8 7 3】



【図 8 7 4】

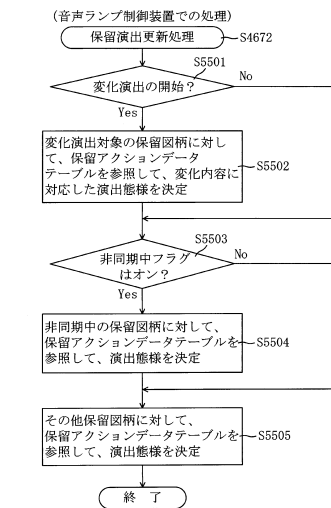


30

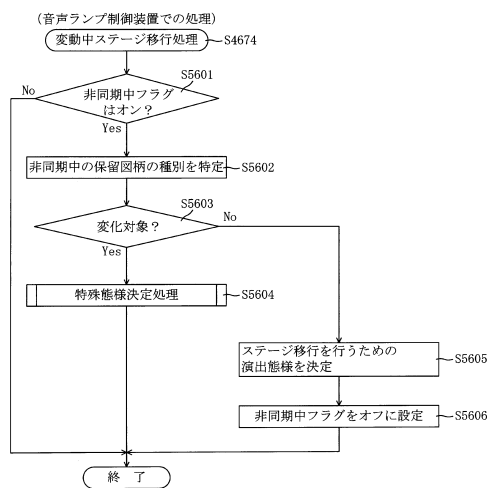
40

50

【図 8 7 5】



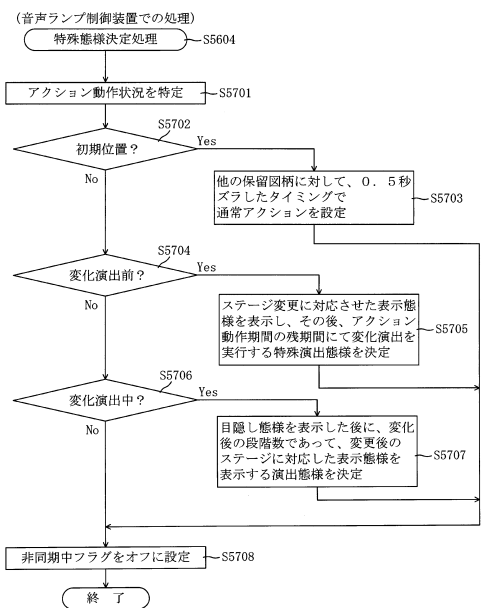
【図 8 7 6】



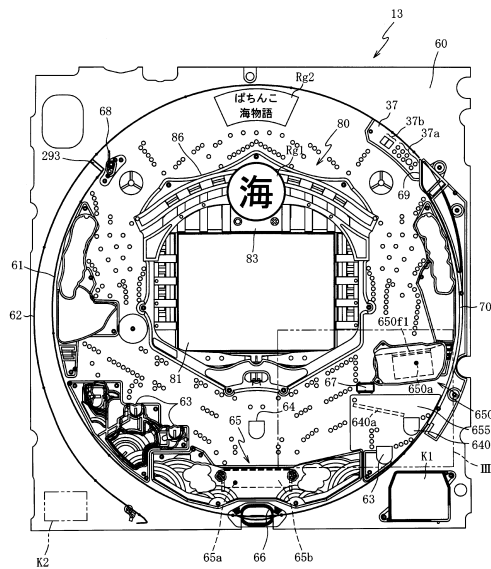
10

20

【図 8 7 7】



【図 8 7 8】

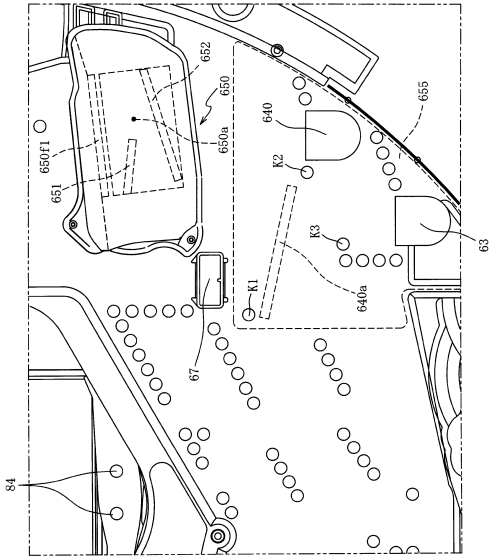


30

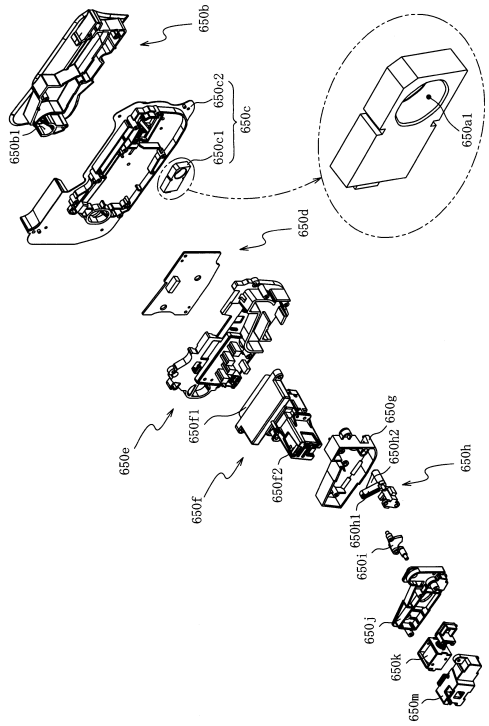
40

50

【図 879】



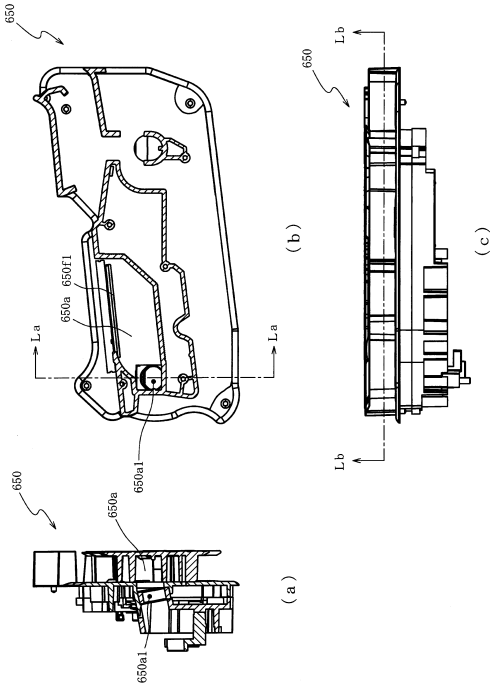
【図 880】



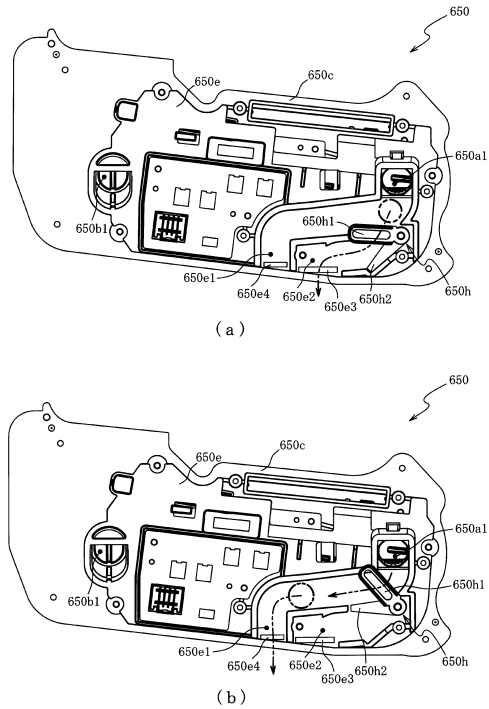
10

20

【図 881】



【図 882】



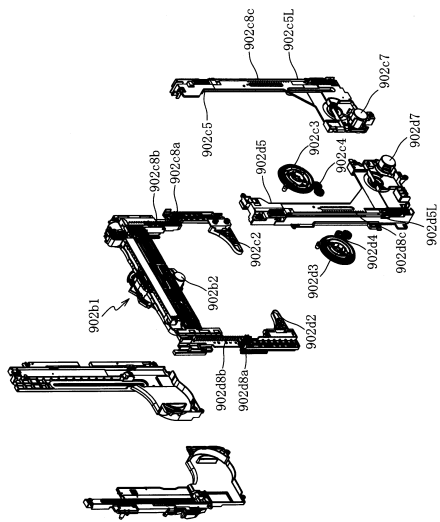
30

40

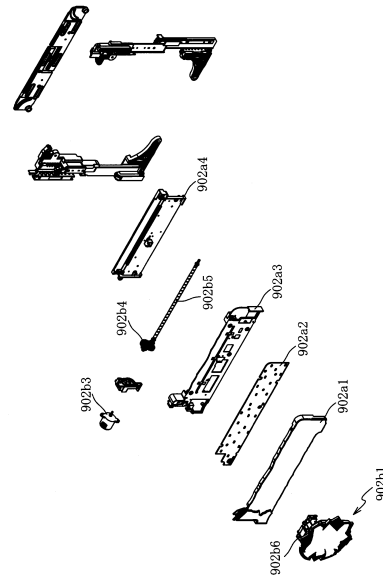
50



【 図 8 8 7 】



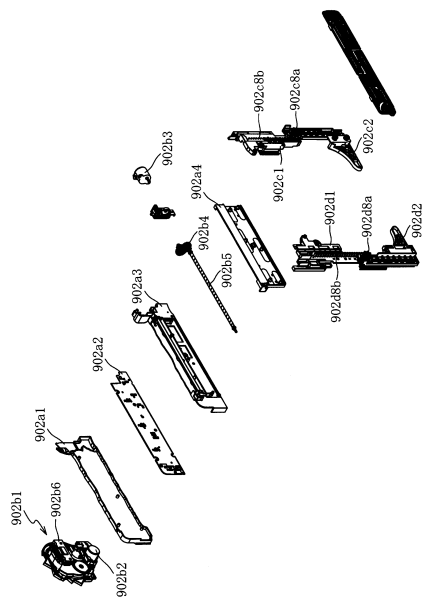
【 図 8 8 8 】



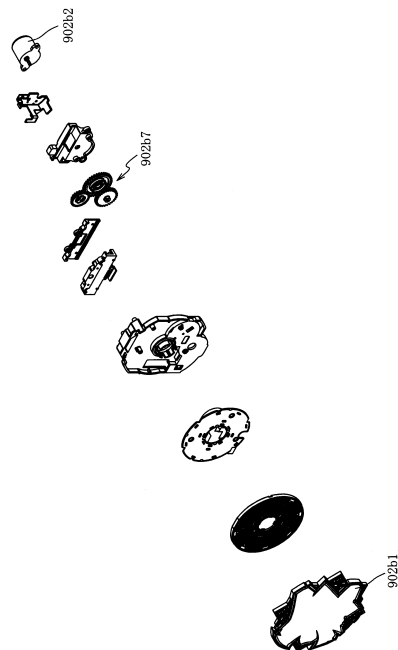
10

20

【 図 8 8 9 】



【 図 8 9 0 】

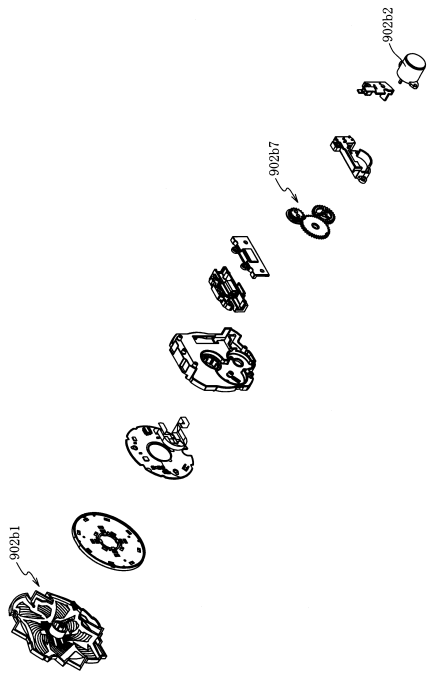


30

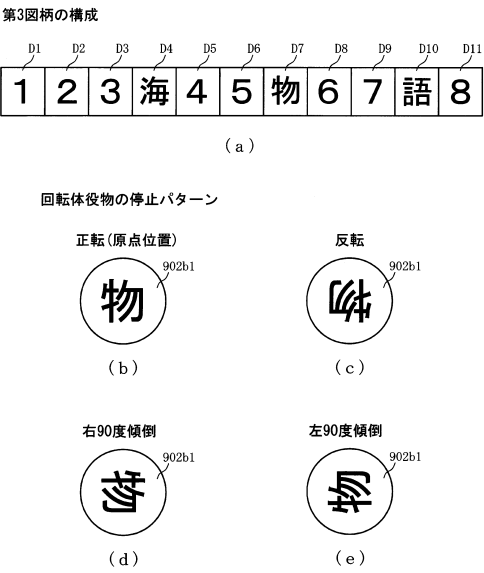
40

50

【図 8 9 1】



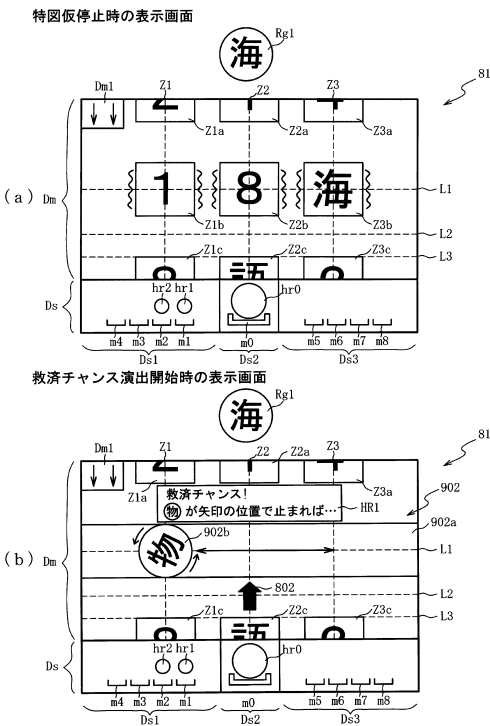
【図 8 9 2】



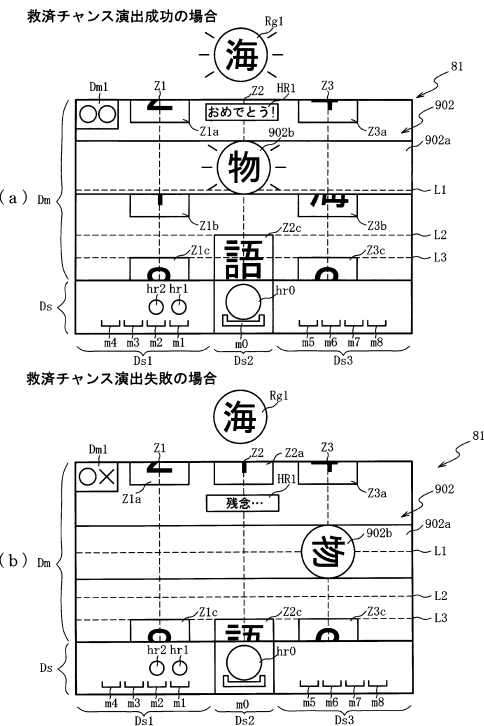
10

20

【図 8 9 3】



【図 8 9 4】

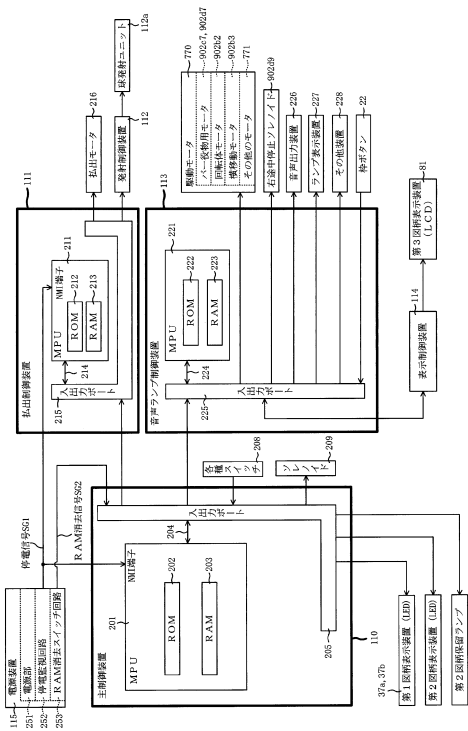


30

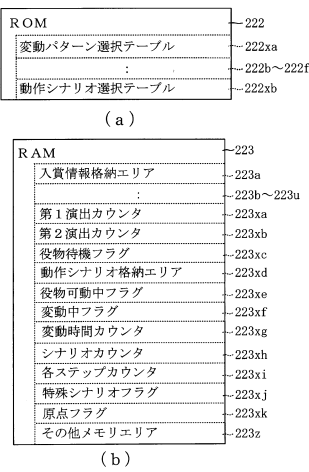
40

50

【図 8 9 5】



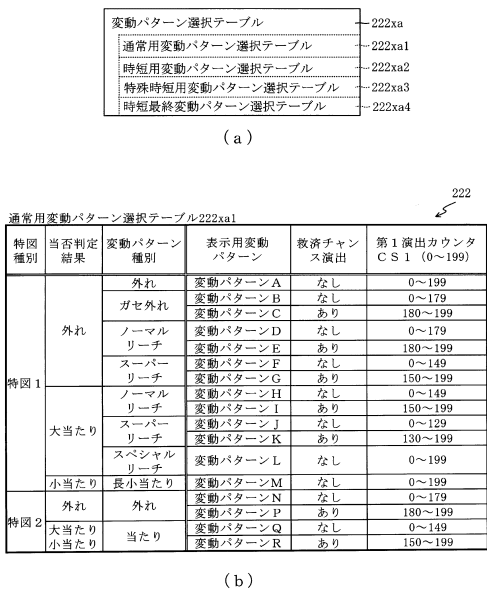
【図 8 9 6】



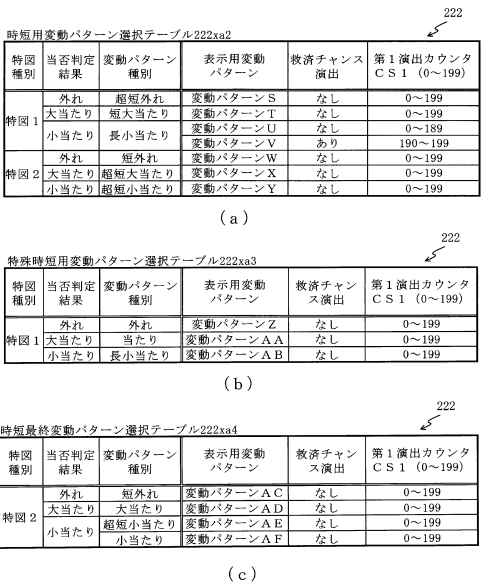
10

20

【図 8 9 7】



【図 8 9 8】



30

40

50

【図 8 9 9】

動作シナリオ選択テーブル222xh			
当否判定結果	動作シナリオ種別	最終停止位置 (横軸：縦軸)	第2演出カウンタCS2 (0～199)
外れ	動作シナリオA	L1：Z1	0～19
	動作シナリオB	L1：Z1	20～99
	動作シナリオC	L1：Z3	100～139
	動作シナリオD	L1：Z3	140～199
当たり	動作シナリオE	L1：Z2	0～79
	動作シナリオF	L1：Z2	80～99
	動作シナリオG	L1：Z2	100～159
	動作シナリオH	L1：Z2	160～199

【図 9 0 0】

222

動作シナリオA (スピード2：中速、スピード4：低速)

バー役物上下駆動

シナリオカウンタ値	0	1	500	750	1000	11250	12000	
左バー役物用モータ (ステッピング数/スピード)	-	-	+25/2	-	-	+75/2	-	
右バー役物用ロック (ステッピング数/スピード)	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	
右バー役物用モータ (ステッピング数/スピード)	-	+25/4	-	-	-	+75/2	-	
右途中停止シフト (ステッピング数/スピード)	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	
右途中停止シフト (ステッピング数/スピード)	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	
バー役物位置	収納	収納	右中間片落ち	右中間片落ち	右中間片落ち	下階段	下階段	取柄
その他	-	-	-	-	-	-	-	END

※+：正方向、-：逆方向

222

動作シナリオA (スピード1：高速、スピード2：中速、スピード3：中低速、スピード4：低速)

回転体役物左右駆動・回転駆動

シナリオカウンタ値	0	1	500	1000	3000	5000	7000	11250	12000	
横移動モータ (ステッピング数/スピード)	-	-	-	-100/4	+100/4	+100/4	-	-50/1	-	
回転体モータ (ステッピング数/スピード)	-	-	+回転/3	回転/3	回転/3	回転/3	-	回転停止/0	回転/1	
回転体モータ (ステッピング数/スピード)	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	
原点センサデータ 位置/向き	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	
その他	-	-	-	-	-	-	-	外れ検知演出	-	END

※+：正方向、-：逆方向

【図 9 0 1】

222

動作シナリオB (スピード2：中速、スピード4：低速)

バー役物上下駆動

シナリオカウンタ値	0	1	250	2250	3000	3500	11250	12000		
左バー役物用モータ (ステッピング数/スピード)	-	+25/2	-	+75/2	+25/4	-	+75/2	-		
右バー役物用ロック (ステッピング数/スピード)	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON		
右バー役物用モータ (ステッピング数/スピード)	-	+25/2	-	+75/2	+25/4	-	+75/2	-		
右途中停止シフト (ステッピング数/スピード)	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON		
右途中停止シフト (ステッピング数/スピード)	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON		
バー役物位置	収納	収納	下隣限	下隣限	収納	下隣限	下隣限	収納		
その他	-	-	-	-	-	-	-	-	END	

(a)

222

動作シナリオB (スピード1：高速、スピード3：中低速、スピード4：低速)

回転体役物左右駆動・回転駆動

シナリオカウンタ値	0	1	250	1250	2250	3500	5500	7500	9500	11250	12000
横移動モータ (ステッピング数/スピード)	-	-	+100/2	-100/2	-	-100/4	+100/4	+100/4	-	-100/1	-
回転体モータ (ステッピング数/スピード)	-	-	+回転/3	-回転/3	回転停止	-回転/3	+回転/3	-	回転停止	-回転/1	-
回転体モータ (ステッピング数/スピード)	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
原点センサデータ 位置/向き	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転
その他	-	-	原点確認 (終了)	-	-	-	-	-	-	外れ検知 演出	END

(b)

※+：正方向、-：逆方向

【図 9 0 2】

222

動作シナリオC（スピード2：中速、スピード4：低速）

バー役物上下駆動

シナリオカウンタ値	0	1	500	750	1000	11250	12000	
左バー役物用モータ 動作データ (ステッピング数/スピード)	-	-	+25/2	-	-	+75/2	-	
右バー役物用ロック 動作データ (ステッピング数/スピード)	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	
右バー役物用モータ 動作データ (ステッピング数/スピード)	-	+25/4	-	-	-	+75/2	-	
右途中停止シフト 動作データ (ステッピング数/スピード)	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	
右途中停止シフト 動作データ (ステッピング数/スピード)	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	
バー役物位置	収納	収納	右中間片落ち	右中間片落ち	右中間片落ち	右中間片落ち	右中間片落ち	
その他	-	-	-	-	-	-	-	END

※+：正方向、-：逆方向

動作シナリオC（スピード2：中速、スピード3：中低速、スピード4：低速）

回転体役物左右駆動・回転駆動

シナリオカウンタ値	0	1	500	1000	3000	5000	7000	11250	12000	
横移動モータ 動作データ (ステッピング数/スピード)	-	-	+100/4	-100/4	-100/4	-	-	+100/1	-	
回転体モータ 動作データ (ステッピング数/スピード)	-	-	+回転/3	-回転/3	+回転/3	-	回転停止	+回転/1	-	
回転体モータ 動作データ (ステッピング数/スピード)	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	
原点センサデータ 位置/向き	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	Pt1/Pt1/正転	
その他	-	-	-	-	-	-	-	外れ検知演出	-	END

※+：正方向、-：逆方向

(a)

(b)





【 図 9 0 7 】

動作シナリオ H (スピード 2 : 中速, スピード 4 : 低速)												
0	1	250	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	7500
左バー役物用モータ (スチッパ駆動/スピード)	-	+25/2	-	+75/2	+25/4	-	+40/2	+35/4	-	-	-	-
左バー役物用コック	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON
右バー役物用モータ (スチッパ駆動/スピード)	-	+25/2	-	+75/2	+25/4	-	+40/2	+35/4	-	-	-	-
右バー役物用コック	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON
右途中停止フレンジロイド	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
バー役物用フレンジロイド	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
その他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※4 : 正方向, - : 逆方向  
動作シナリオ H (スピード 1 : 高速, スピード 3 : 中低速, スピード 4 : 低速)

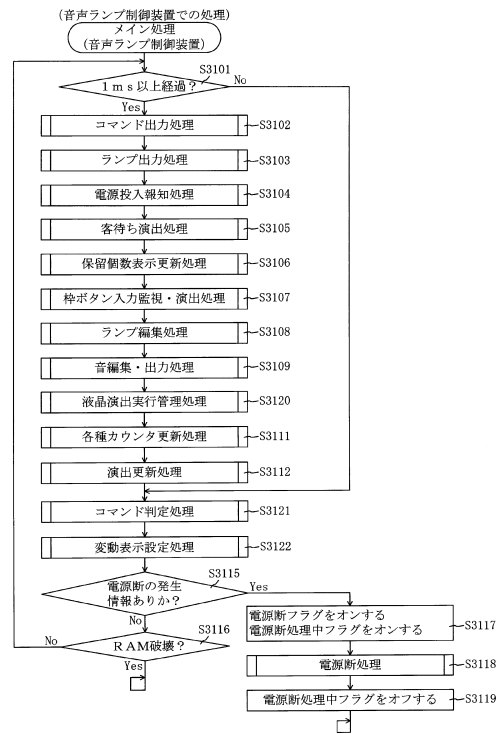
0	1	250	1250	2250	3500	5500	7500	9500	12000
機構駆動モータ 動作スタート (スチッパ駆動/スピード)	-	+100/- 2	-	-100/4	+100/4	-100/2	-	-	-
回転体モータ 動作スタート (スチッパ駆動/スピード)	-	+100/3	-100/3	回転停止	回転/3	+回転/3	-回転/3	-	-
回転体モータ 動作スタート (スチッパ駆動/スピード)	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
製品センサデータ 位置/向き	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転
その他	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※4 : 正方向, - : 逆方向  
動作シナリオ H (スピード 1 : 高速, スピード 3 : 中低速, スピード 4 : 低速)

0	1	250	1250	2250	3500	5500	7500	9500	12000
機構駆動モータ 動作スタート (スチッパ駆動/スピード)	-	+100/- 2	-	-100/4	+100/4	-100/2	-	-	-
回転体モータ 動作スタート (スチッパ駆動/スピード)	-	+100/3	-100/3	回転停止	回転/3	+回転/3	-回転/3	-	-
回転体モータ 動作スタート (スチッパ駆動/スピード)	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
製品センサデータ 位置/向き	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転	P.1 / P.1 / 正転
その他	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※4 : 正方向, - : 逆方向  
動作シナリオ H (スピード 1 : 高速, スピード 3 : 中低速, スピード 4 : 低速)

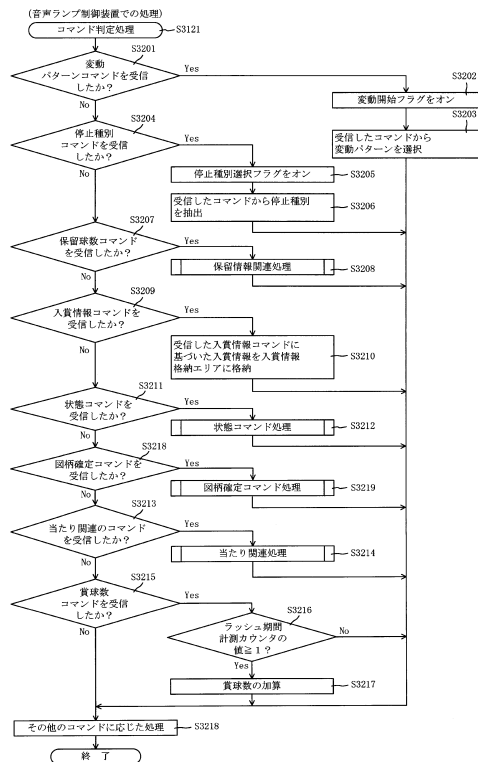
【 図 9 0 8 】



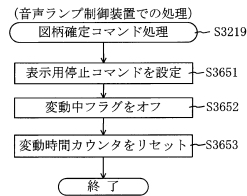
10

20

【 図 9 0 9 】



【 図 9 1 0 】

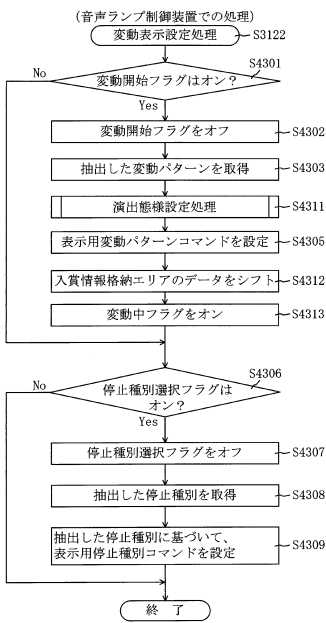


30

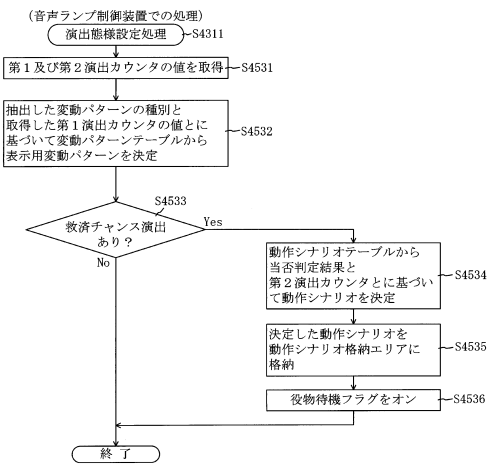
40

50

【図 9 1 1】



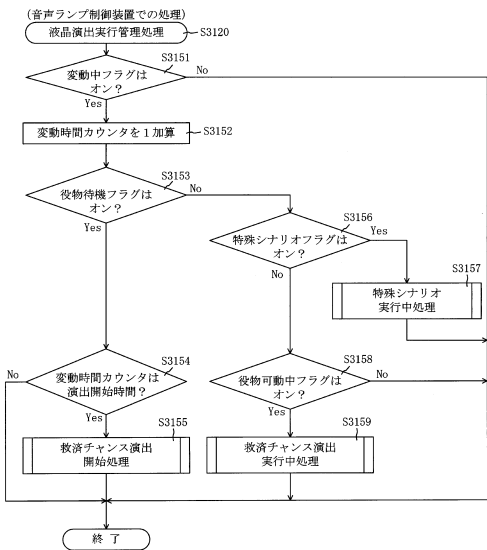
【図 9 1 2】



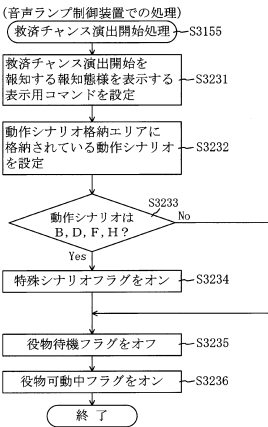
10

20

【図 9 1 3】



【図 9 1 4】

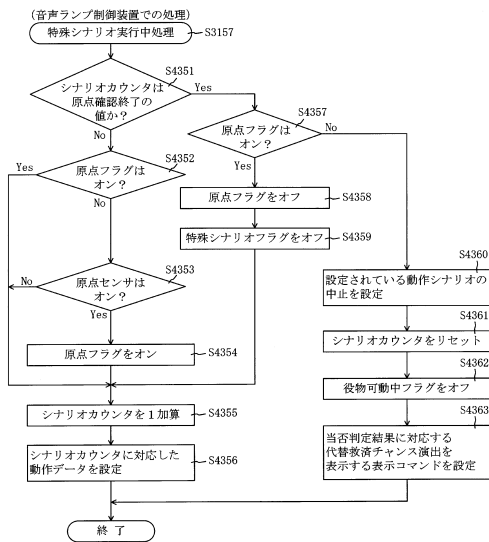


30

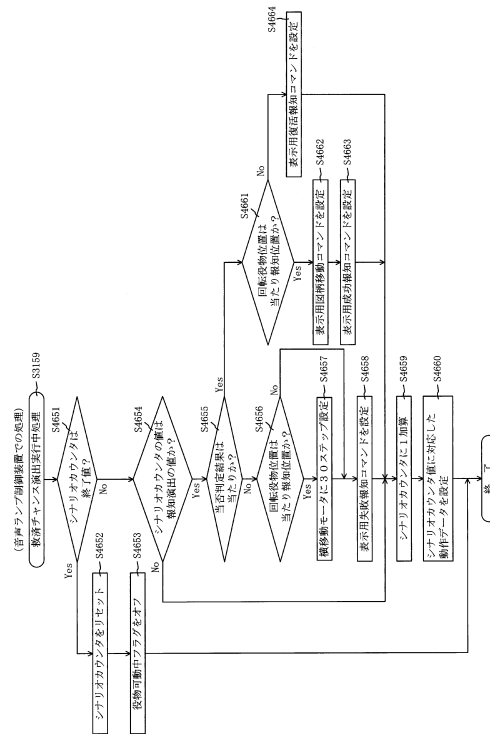
40

50

【 図 9 1 5 】



【 図 9 1 6 】

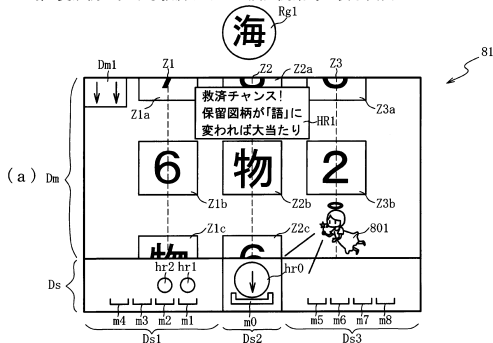


10

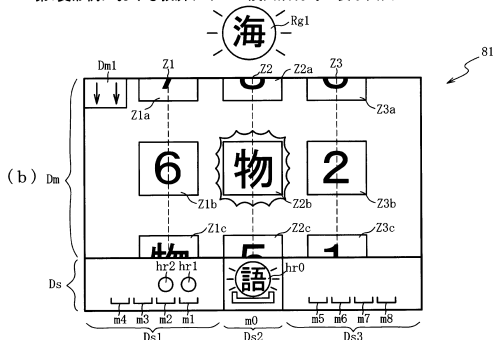
20

【 図 9 1 7 】

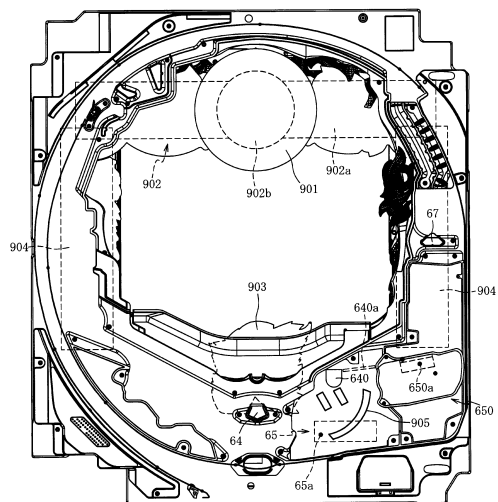
第1変形例における救済チャンス演出開始時の表示画面



第1変形例における救済チャンス演出成功時の表示画面



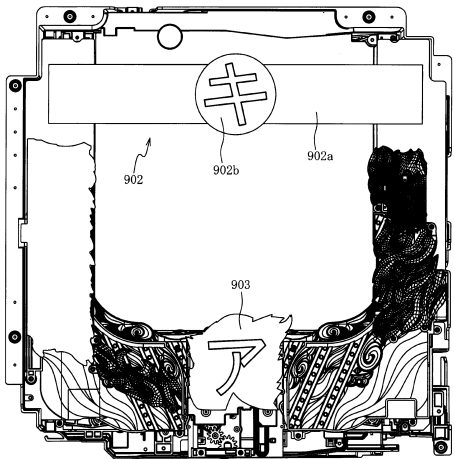
【 図 9 1 8 】



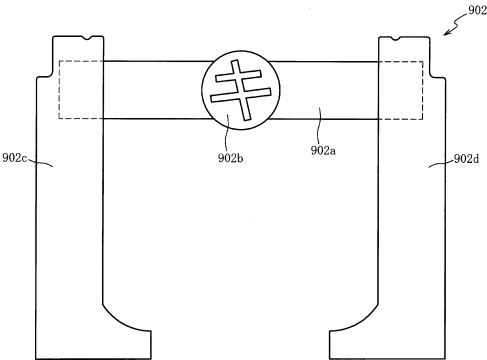
30

40

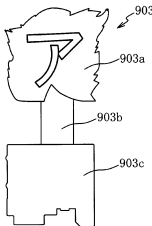
【図 9 1 9】



【図 9 2 0】



(a)

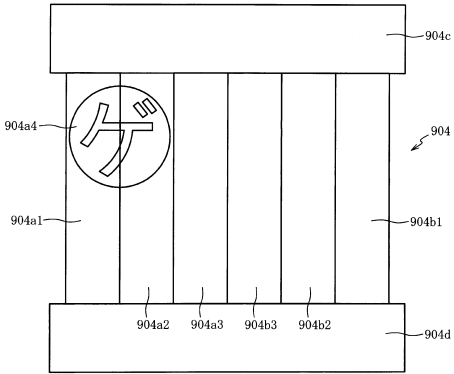


(b)

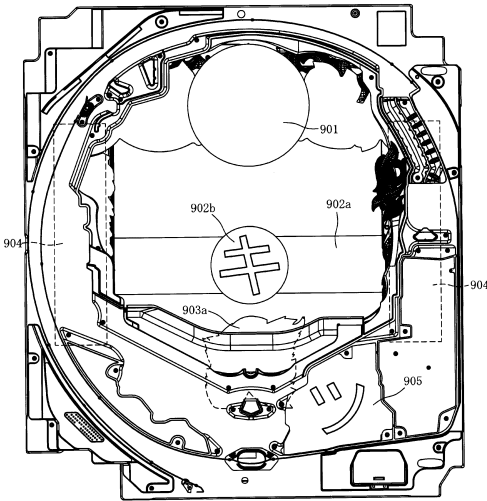
10

20

【図 9 2 1】



【図 9 2 2】

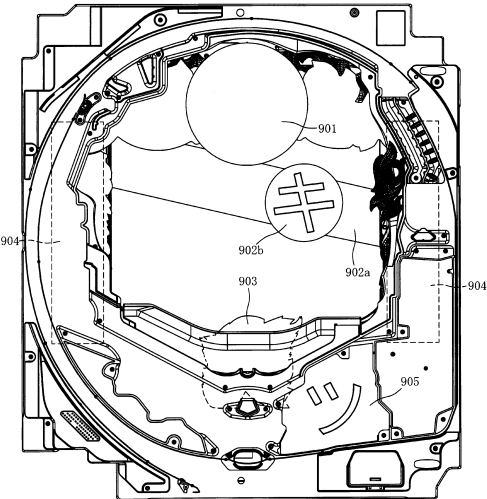


30

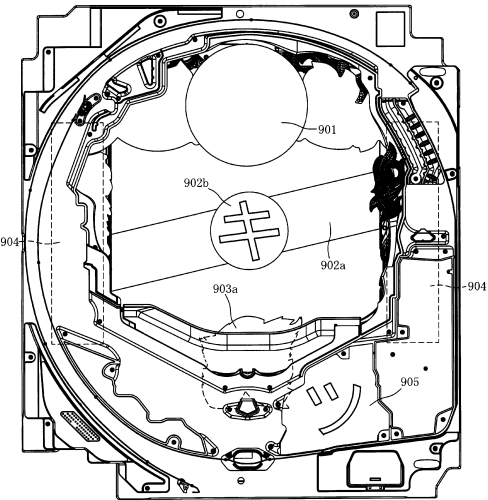
40

50

【図 9 2 3】



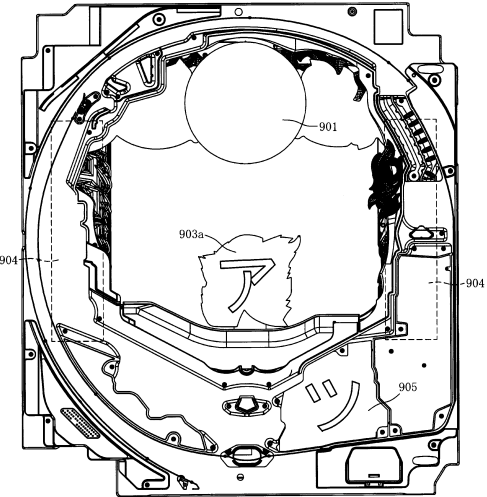
【図 9 2 4】



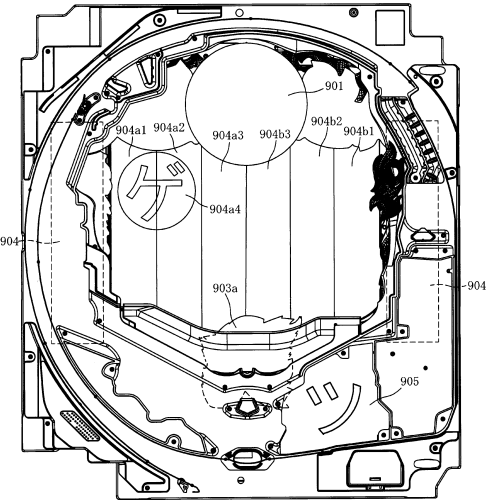
10

20

【図 9 2 5】



【図 9 2 6】

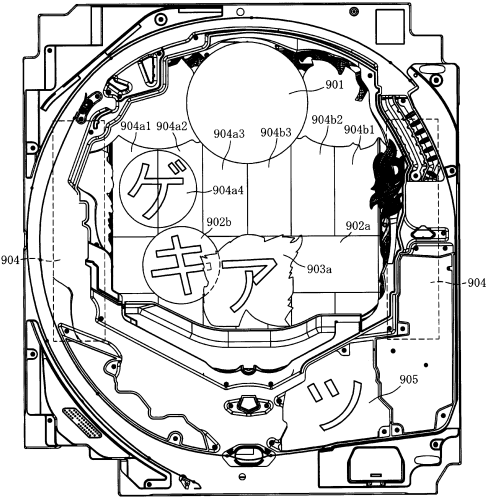


30

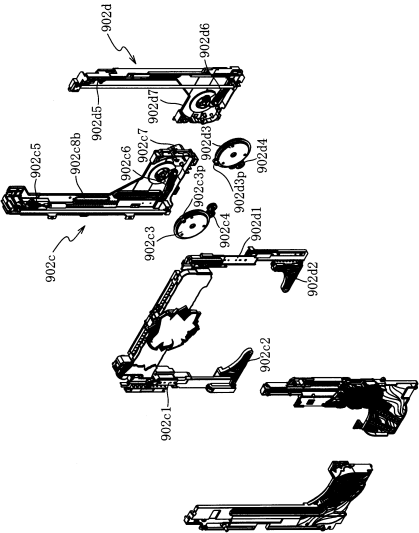
40

50

【図 9 2 7】



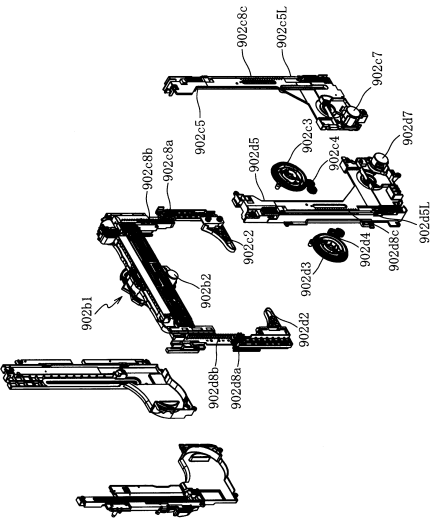
【図 9 2 8】



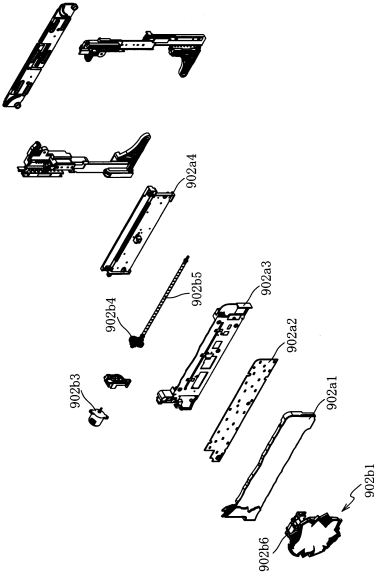
10

20

【図 9 2 9】



【図 9 3 0】

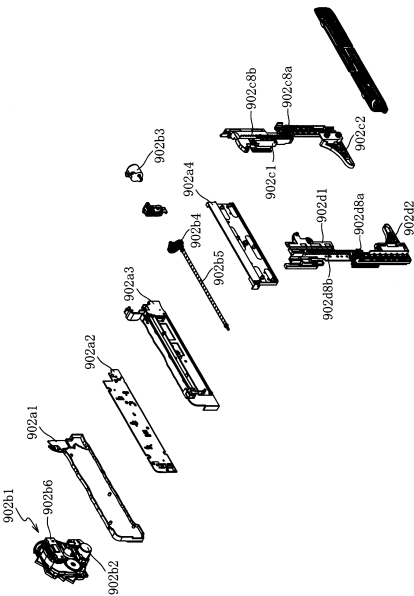


30

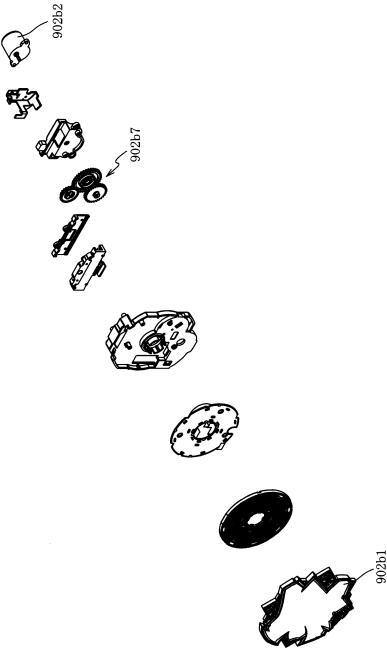
40

50

【図 9 3 1】



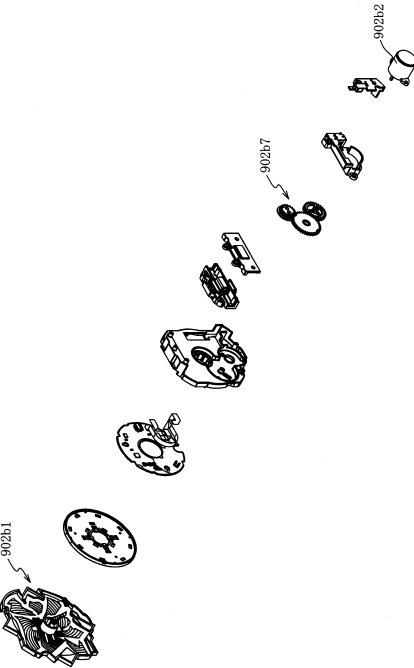
【図 9 3 2】



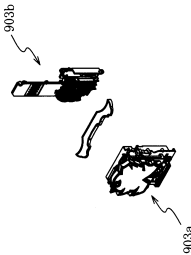
10

20

【図 9 3 3】



【図 9 3 4】



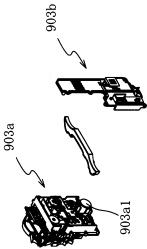
30

40

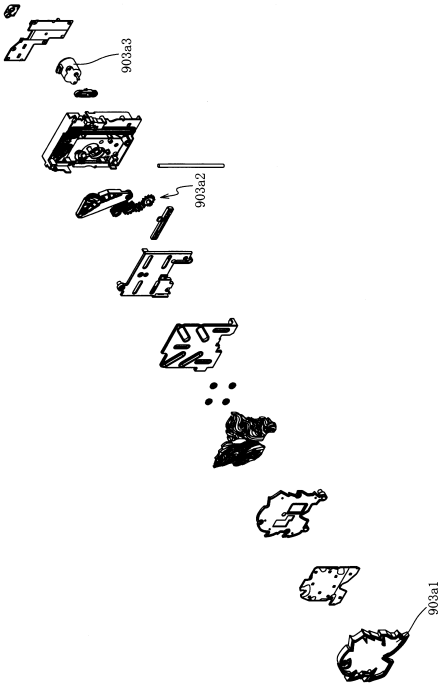
50



【図 9 3 5】



【図 9 3 6】



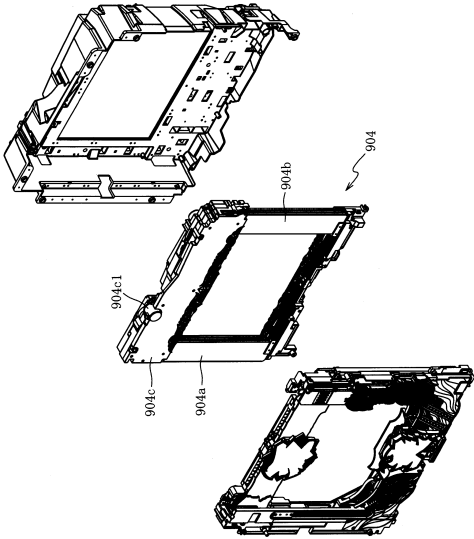
10

20

【図 9 3 7】



【図 9 3 8】

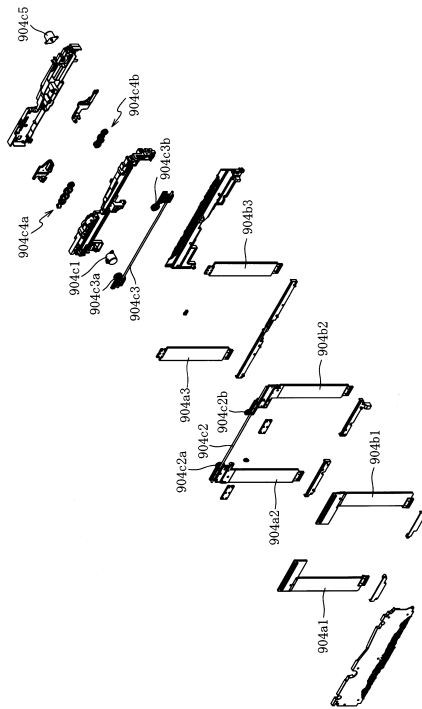


30

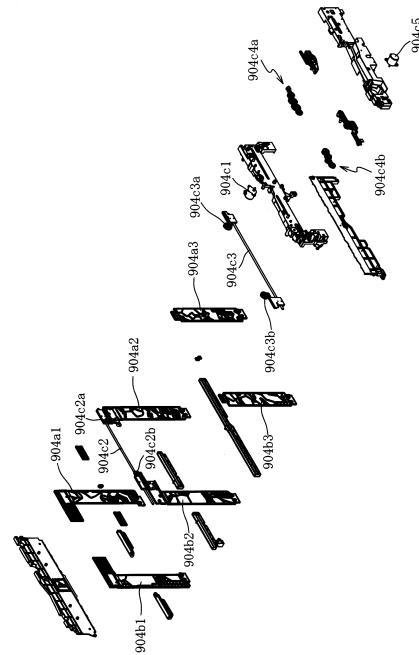
40

50

【 図 9 3 9 】



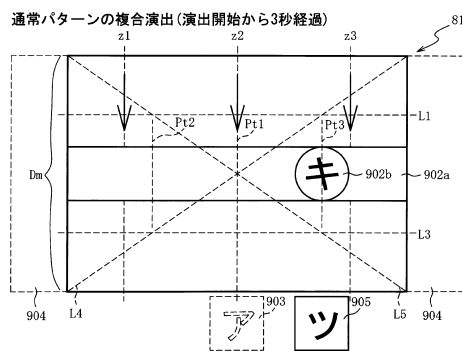
【 図 9 4 0 】



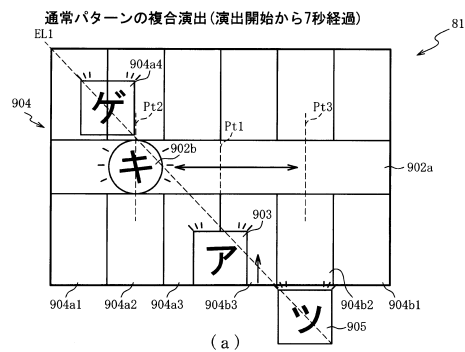
10

20

【 図 9 4 1 】

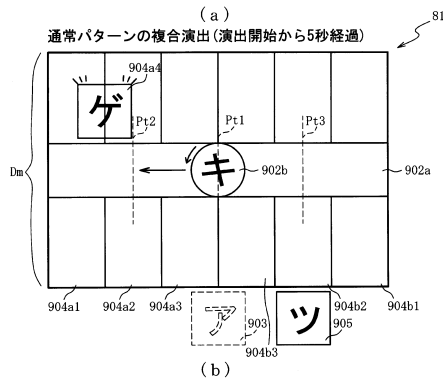


【 図 9 4 2 】

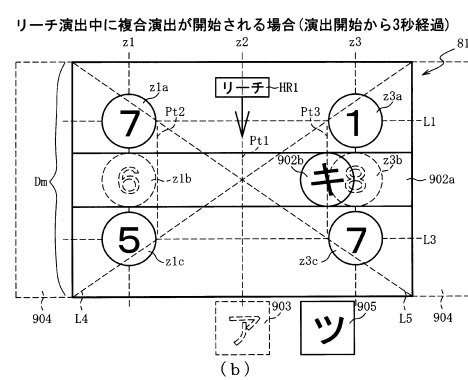


30

通常パターン、



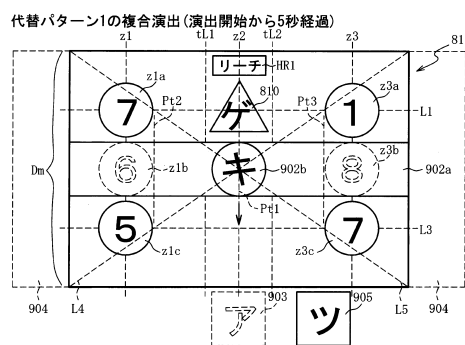
リーチ演出中に複合



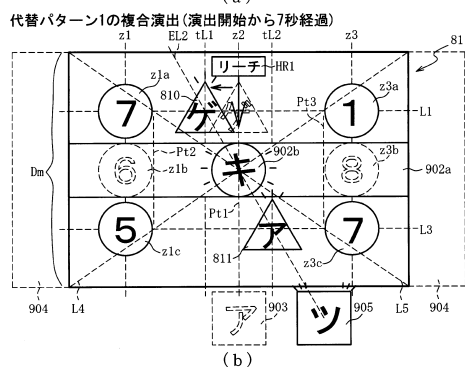
40

50

【 ㊦ 9 4 3 】

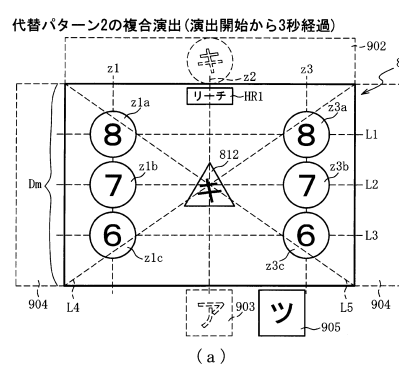


(a)

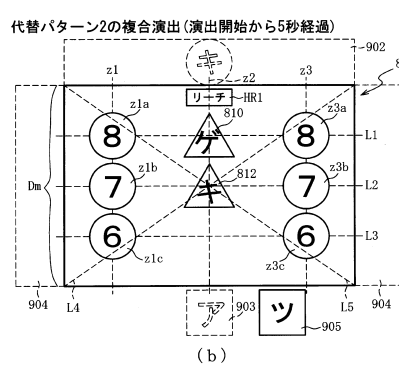


(b)

【 図 9 4 4 】

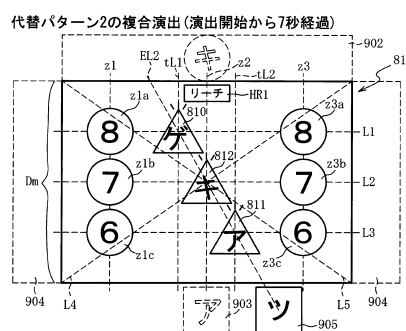


(a)

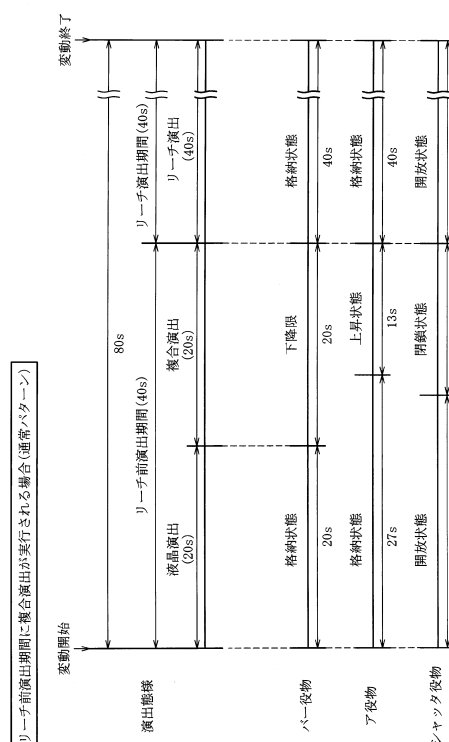


(b)

【 図 9 4 5 】

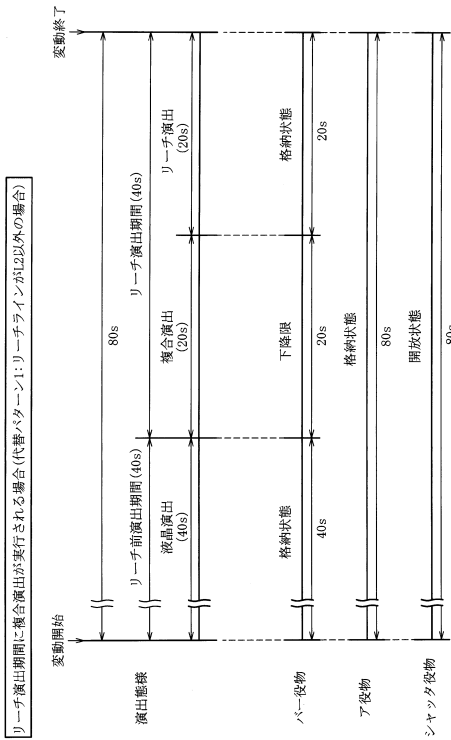


【 図 9 4 6 】

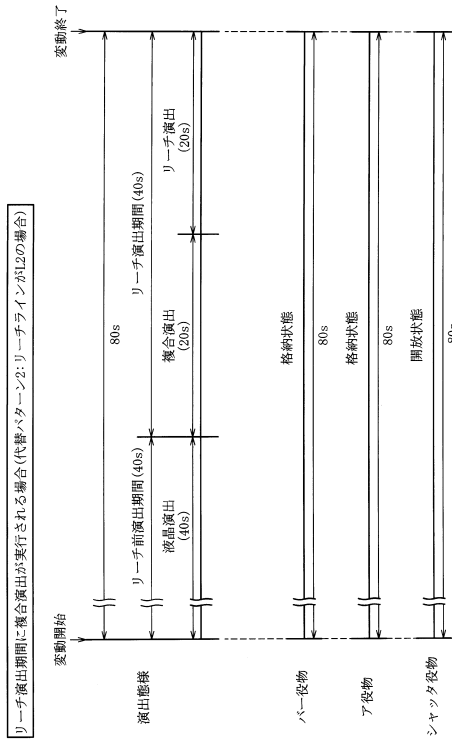


リ一チ前演出期間に複合演出が実行される場合(通常パターン)

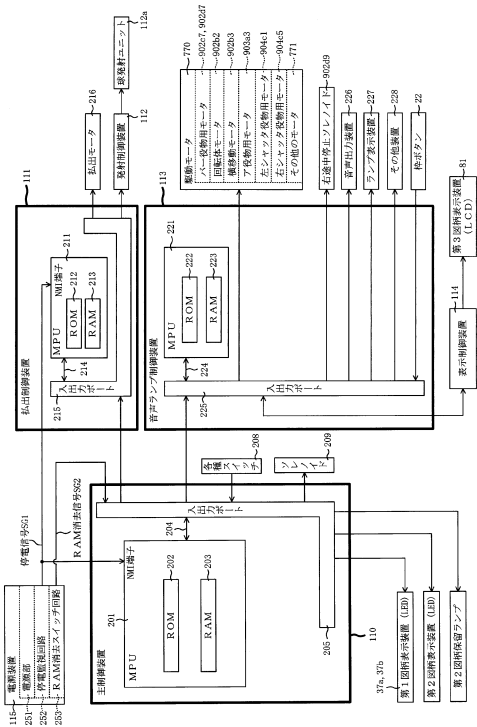
【図 9 4 7】



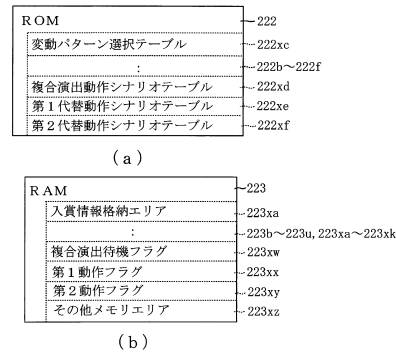
【図 9 4 8】



【図 9 4 9】



【図 9 5 0】



10

20

30

40

50



【 図 9 5 5 】

第1代移動作シナリオテーブル222xe (スピード2：中速)  
バー役物上下駆動

シナリオカウンタ値	0	1	250	19250	20000
左バー役物用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	+25/2	-	+75/2	-
左バー役物用ロック 動作データ	ON	ON	OFF	OFF	ON
右バー役物用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	+25/2	-	+75/2	-
右バー役物用ロック 動作データ	ON	ON	OFF	OFF	ON
右途中停止ソレノイド	ON	ON	OFF	OFF	ON
バー役物位置 取納	取納	取納	下降限	下降限	取納
その他	-	-	-	-	END

※+：正方向、-：逆方向  
第1代移動作シナリオテーブル222xe (スピード1：高速、スピード2：中速、スピード3：中低速、スピード4：低速)  
回転体役物左右駆動・回転駆動

シナリオカウンタ値	0	1	250	2250	4000	5000	6000	20000
横移動モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-	+100/4	-	-100/2	-	-	-
回転体モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-	-	-	-	-
回転体モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-	-	-	-	-
原動機用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-	-	-	-	-
回転体役物 位置/向き	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF
その他	P11/正転	P11/正転	P11/正転	P11/正転	P11/正転	P11/正転	P11/正転	P11/正転
その他	-	-	-	-	-	-	-	END

※+：正方向、-：逆方向

【 図 9 5 6 】

第1代移動作シナリオテーブル222xe (スピード1：高速)  
ア役物上下駆動

シナリオカウンタ値	0	20000
ア役物用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
ア役物位置 取納	取納	取納
その他	-	END

※+：正方向、-：逆方向

第1代移動作シナリオテーブル222xe (スピード2：中速)  
シヤッタ役物左右駆動

シナリオカウンタ値	0	20000
左シヤッタ用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
右シヤッタ用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
シヤッタ役物 開閉状態	開放	開放
その他	-	END

※+：正方向、-：逆方向

【 図 9 5 7 】

第2代移動作シナリオテーブル222xf (スピード2：中速)  
バー役物上下駆動

シナリオカウンタ値	0	20000
左バー役物用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
左バー役物用ロック 動作データ	ON	ON
右バー役物用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
右バー役物用ロック 動作データ	ON	ON
右途中停止ソレノイド	ON	ON
バー役物位置 取納	取納	取納
その他	-	END

※+：正方向、-：逆方向  
第2代移動作シナリオテーブル222xf (スピード1：高速、スピード2：中速、スピード3：中低速、スピード4：低速)  
回転体役物左右駆動・回転駆動

シナリオカウンタ値	0	20000
横移動モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
回転体モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
回転体モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
原動機用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
回転体役物 位置/向き	OFF	OFF
その他	P11/正転	P11/正転
その他	-	END

※+：正方向、-：逆方向

【 図 9 5 8 】

第2代移動作シナリオテーブル222xf (スピード1：高速)  
ア役物上下駆動

シナリオカウンタ値	0	20000
ア役物用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
ア役物位置 取納	取納	取納
その他	-	END

※+：正方向、-：逆方向

第2代移動作シナリオテーブル222xf (スピード2：中速)  
シヤッタ役物左右駆動

シナリオカウンタ値	0	20000
左シヤッタ用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
右シヤッタ用モータ 動作データ (ステップ数/スピード)	-	-
シヤッタ役物 開閉状態	開放	開放
その他	-	END

※+：正方向、-：逆方向

10

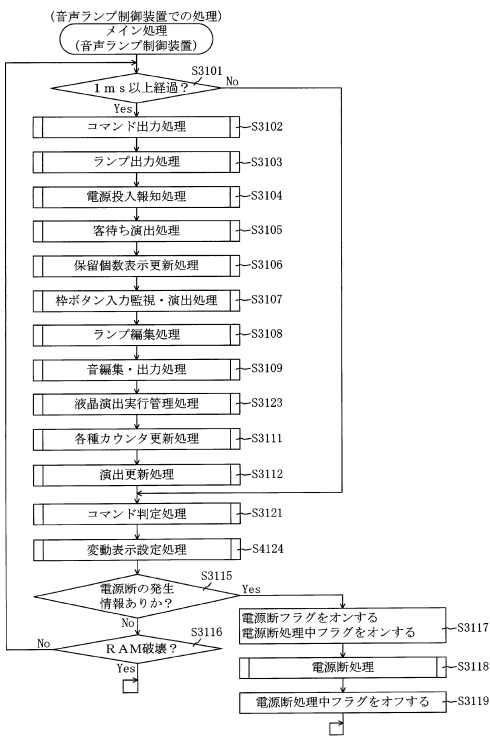
20

30

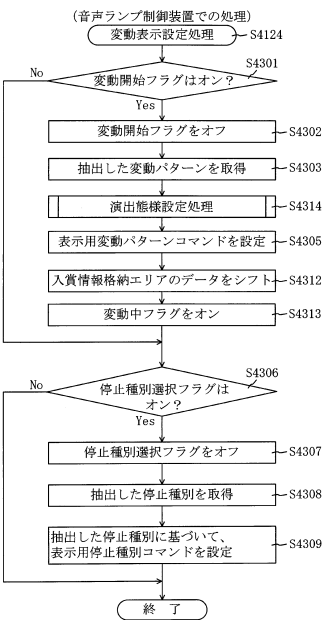
40

50

【図 9 5 9】



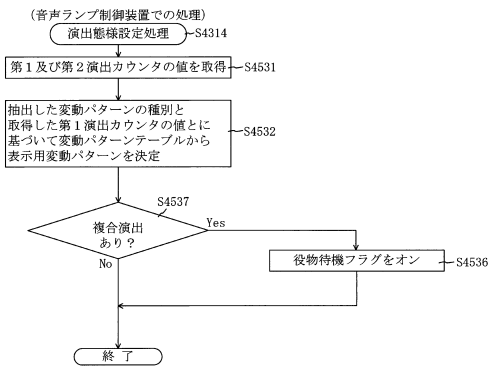
【図 9 6 0】



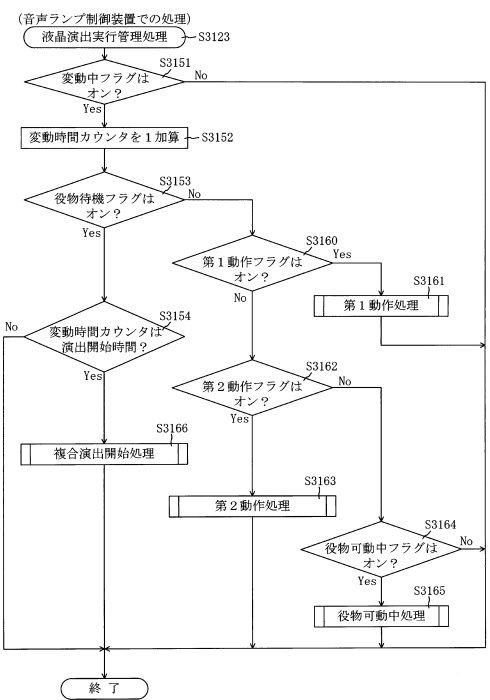
10

20

【図 9 6 1】



【図 9 6 2】

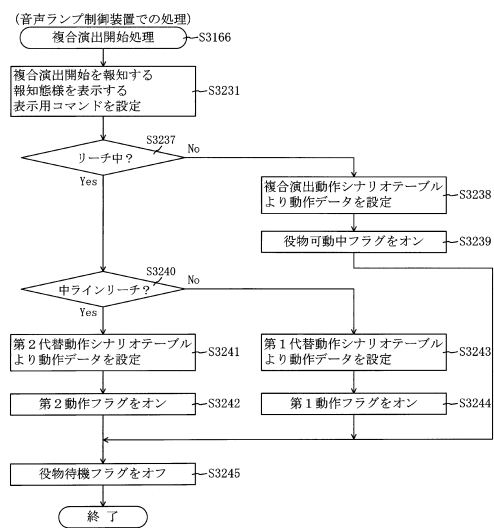


30

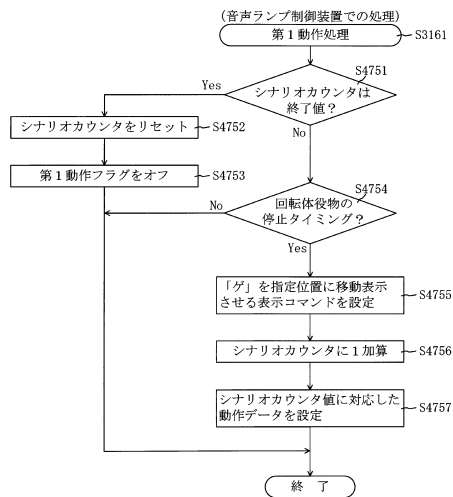
40

50

【図 9 6 3】



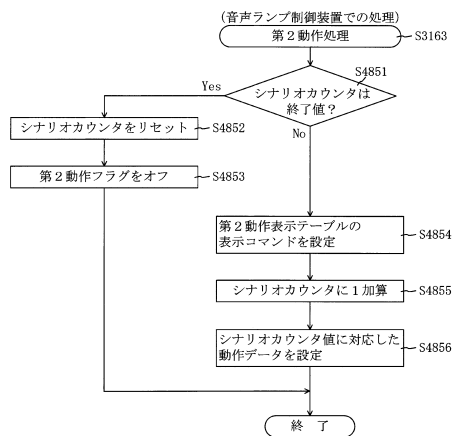
【図 9 6 4】



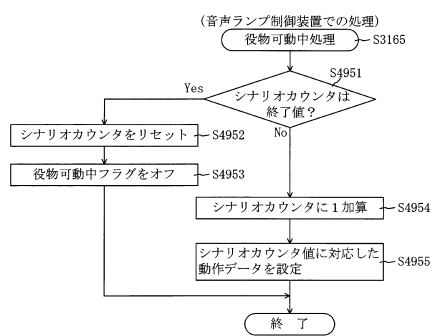
10

20

【図 9 6 5】



【図 9 6 6】



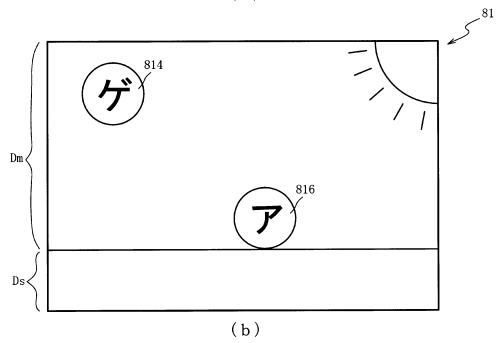
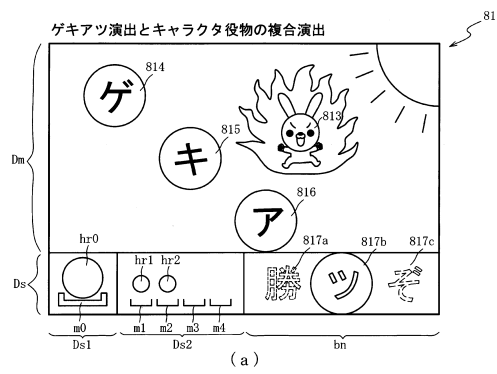
30

40

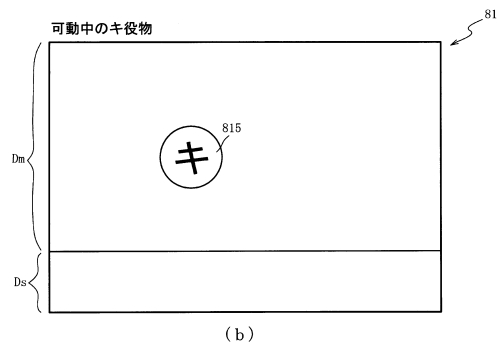
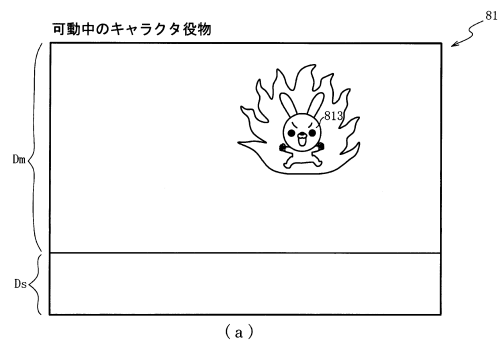
50



【図 9 6 7】



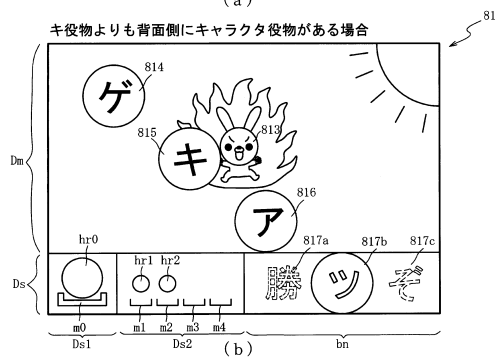
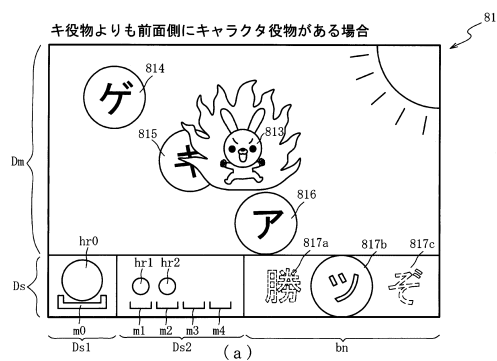
【図 9 6 8】



10

20

【図 9 6 9】



【図 9 7 0】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202b
第 2 当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202ha
時短付与テーブル	202e
小当たり種別選択テーブル	202f
開放シナリオテーブル	202g
状態移行テーブル	202hb
大当たり移行設定テーブル	202hc

30

40

50

【図 9 7 1】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
V通過大当たり種別格納エリア	203p
Vフラグ	203q
V通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図2カウンタ	203t
その他メモリエリア	203z
状態ステータス	203ha
規定回数カウンタ	203hb

【図 9 7 2】

変動パターン選択テーブル	202ha
通常用変動パターン1テーブル	202ha1
通常用変動パターン2テーブル	202ha2
通常用変動パターン3テーブル	202ha3
時短用変動パターン1テーブル	202ha4
時短用変動パターン2テーブル	202ha5
時短用変動パターン3テーブル	202ha6

(a)

通常用変動パターン1テーブル 202ha1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図1	外れ	外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150~179
	大当たり	スーパーリーチ(80秒)	180~198
		ノーマルリーチ各種(40秒)	0~29
		スーパーリーチ(80秒)	30~189
		スペシャルリーチ(140秒)	190~198
特図2	小当たり	長小当たり(90秒)	0~198
	共通	ロング(100秒)	0~198

(b)

【図 9 7 3】

通常用変動パターン2テーブル 202ha2

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図1	外れ	外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		スーパーリーチ(80秒)	180~198
	大当たり	スーパーリーチ(80秒)	30~189
		スペシャルリーチ(140秒)	190~198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0~198
特図2	共通	ロング(100秒)	0~198

(a)

通常用変動パターン3テーブル 202ha3

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図1	共通	ミドル(20秒)	0~139
特図2	共通	ミドル(20秒)	0~198

(b)

【図 9 7 4】

時短用変動パターン1テーブル 202ha4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図1	外れ	超短外れ(0.5秒)	0~198
	大当たり	短大当たり(2秒)	0~198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0~198
特図2	外れ	短外れ(1秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり(1秒)	0~198
	大当たり	超短大当たり(1秒)	0~198

(a)

時短用変動パターン2テーブル 202ha5

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図1	外れ	外れ(20秒)	0~198
	大当たり	当たり(20秒)	0~198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0~198
特図2	外れ	短外れ(1秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり(1秒)	0~198
	大当たり	超短大当たり(1秒)	0~198

(b)

10

20

30

40

50

【図 9 7 5】

時短用変動パターン 3 テーブル 202ha6			
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ (20秒)	0~198
	大当たり	当たり (20秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (90秒)	0~198
特図 2	外れ	外れ (30秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり (1秒)	0~99
	大当たり	小当たり (20秒)	100~198
	大当たり	大当たり (20秒)	0~198

【図 9 7 6】

(a)	状態移行テーブル	202hb
	状態移行 1 テーブル	202hb1
	状態移行 2 テーブル	202hb2
	状態移行 3 テーブル	202hb3
	状態移行 4 テーブル	202hb4
	状態移行 5 テーブル	202hb5
(b)	状態移行 1 テーブル 202hb1	202
	状態ステータス	S T 1
	変動パターン テーブル	通常 1
	移行条件	特図変動 2 0 回
	移行先	S T 2
(c)	状態移行 2 テーブル 202hb2	202
	状態ステータス	S T 2
	変動パターン テーブル	通常 2
	移行条件	特図変動 8 0 回
	移行先	S T 1
(d)	状態移行 3 テーブル 202hb3	202
	状態ステータス	S T 3
	変動パターン テーブル	通常 3
	移行条件	特図変動 1 回
	移行先	S T 1
	遊技状態	通常状態

10

20

【図 9 7 7】

(a)	状態移行 4 テーブル 202hb4	202
	状態ステータス	S T 4
	変動パターン テーブル	時短 1
	移行条件 1	特図 1 変動 4 回 or 特図 2 変動 1 回
	移行先 1	S T 5
	移行条件 2	小当たり当選
(b)	状態移行 5 テーブル 202hb5	202
	状態ステータス	S T 5
	変動パターン テーブル	時短 2
	移行条件 1	特図 1 変動 1 回 or 特図 2 変動 1 回
	移行先 1	S T 6
	移行条件 2	小当たり当選
(c)	状態移行 6 テーブル 202hb6	202
	状態ステータス	S T 6
	変動パターン テーブル	時短 3
	移行条件 1	特図 1 変動 5 回 or 特図 2 変動 1 回
	移行先 1	S T 3
	遊技状態	時短状態

【図 9 7 8】

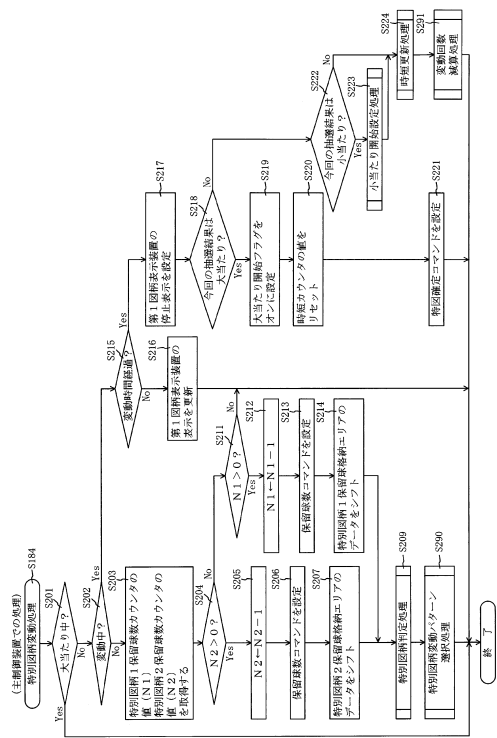
(a)	大当たり移行設定テーブル 202hc	202
	大当たり種別	移行先 S T
	大当たり A (6R 時短3回大当たり)	S T 4
	大当たり B (6R 時短無し大当たり)	S T 1
	大当たり C (9R 時短3回大当たり)	S T 4
	大当たり D (3R 時短3回大当たり)	S T 4

30

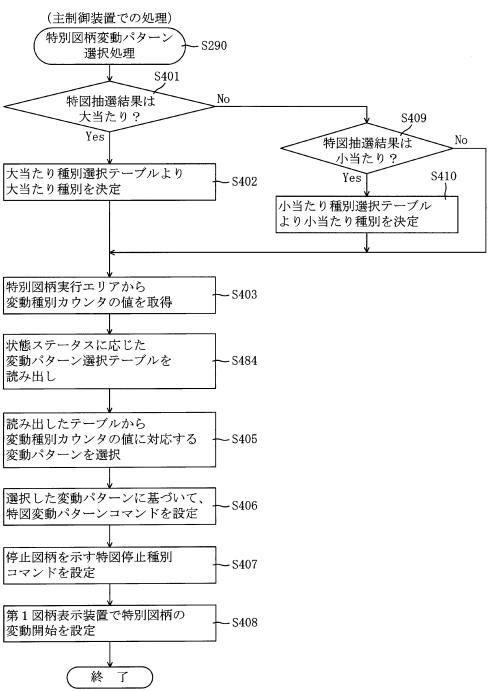
40

50

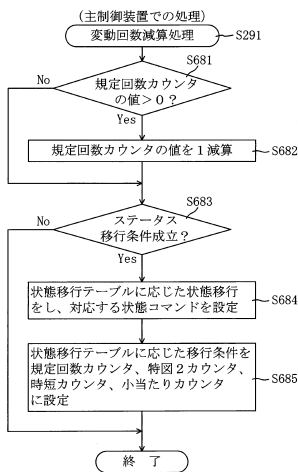
【図 9 7 9】



【図 9 8 0】



【図 9 8 1】



【図 9 8 2】

(a)

変動パターン選択テーブル

変動パターン	変動時間値 (2 m s 毎に更新)	変動種別 カウンタ CS 1 (0~198)
通常用主変動パターンテーブル		
時短用主変動パターンテーブル		
通常用加算変動パターンテーブル		

(b)

通常用主変動パターンテーブル2021a1

特別図柄 種別	抽選 結果	変動パターン	変動時間値 (2 m s 毎に更新)	変動種別 カウンタ CS 1 (0~198)
特別図柄 種別	外れ	外れ	3500 (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	15000 (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	20000 (40秒)	150~179
	大当たり	スーパーリーチ (90秒)	45000 (90秒)	180~198
		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	20000 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (90秒)	45000 (90秒)	30~198
特別図柄 種別	共通	長小当たり (120秒)	60000 (120秒)	0~198
		ロング (100秒)	50000 (100秒)	0~198

10

20

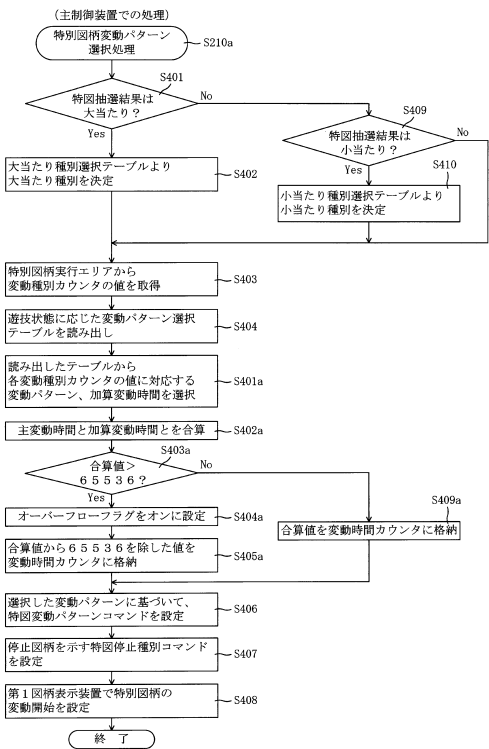
30

40

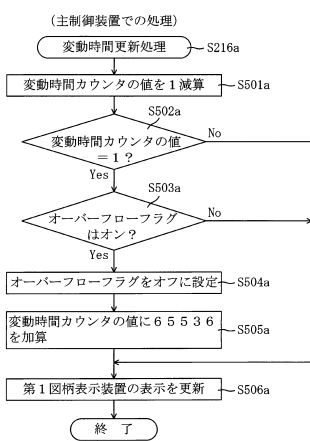
50



【図 9 8 7】



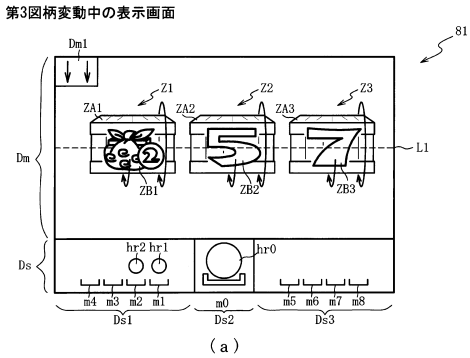
【図 9 8 8】



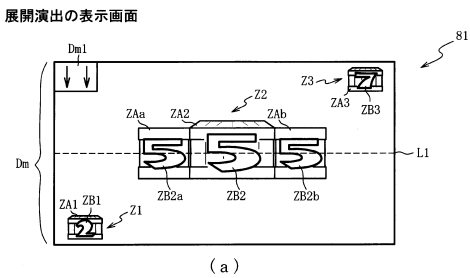
10

20

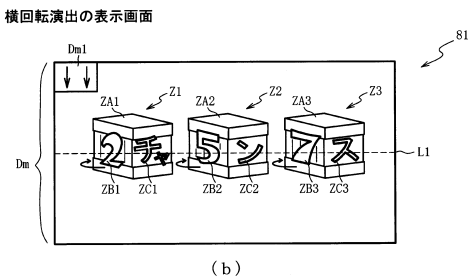
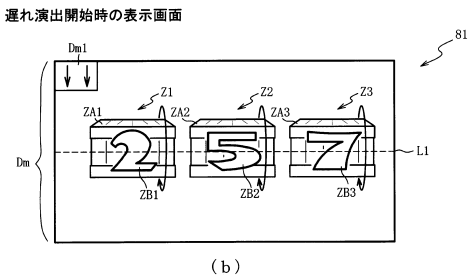
【図 9 8 9】



【図 9 9 0】



30



40

50

【図 9 9 1】

ROM		222
変動パターン選択テーブル		222a
討伐数選択テーブル		222b
討伐演出態様選択テーブル		222c
追加減少値選択テーブル		222d
演出ステージデータテーブル		222e
遊技環境データテーブル		222f
チャンス態様選択テーブル		222ja

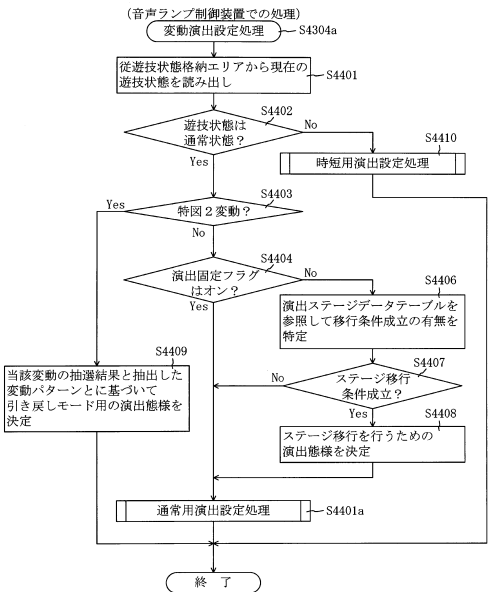
【図 9 9 2】

当否判定	第 2 演出カウンタ 223f2 (0~99)	態様種別	追加演出態様	
			箱図柄	数字図柄
当たり	0~49	遅れ	通常	0.2秒始動遅れ
	50~69	展開	56秒後に展開	56秒後に非表示
	70~74	逆転	逆回転	通常
	75~79	横回転	横回転	非表示
	80~99	なし	—	—
外れ	0~29	遅れ	通常	0.2秒始動遅れ
	30~32	逆転	逆回転	通常
	33, 34	横回転	横回転	非表示
	35~99	なし	—	—

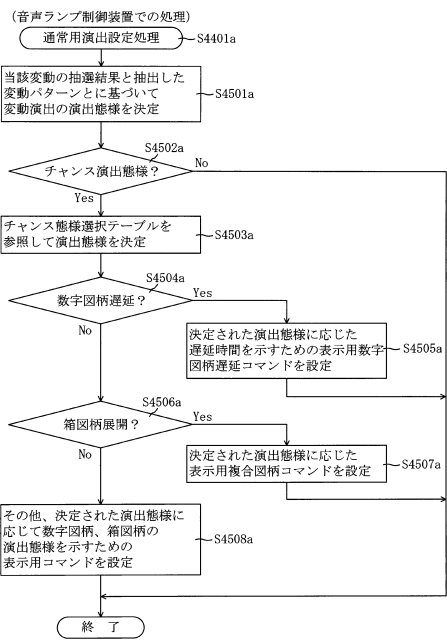
10

20

【図 9 9 3】



【図 9 9 4】

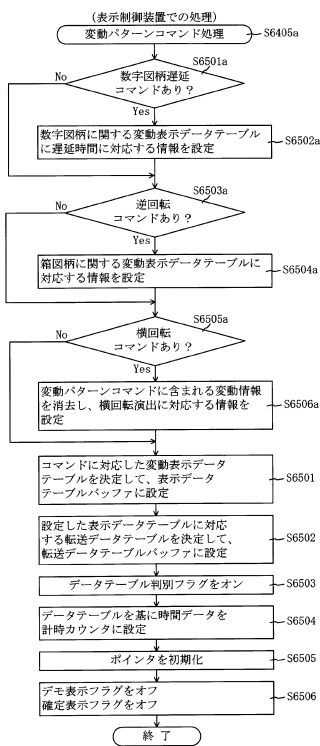


30

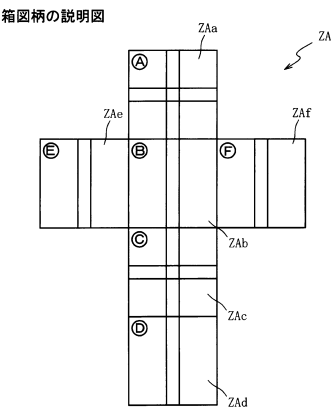
40

50

【 図 9 9 5 】



【 図 9 9 6 】

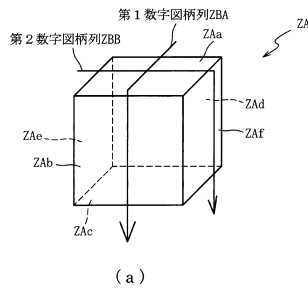


10

20

【 図 9 9 7 】

箱図柄と数字図柄との対応図



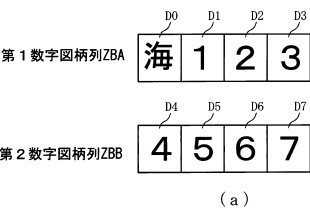
数字図柄列表示パターン

箱面ZAb, ZAd ⇒	第1数字図柄列 表示 第2数字図柄列 非表示
箱面ZAe, ZAf ⇒	第1数字図柄列 非表示 第2数字図柄列 表示
箱面ZAa, ZAc ⇒	回転前の図柄列の表示を引き継ぎ

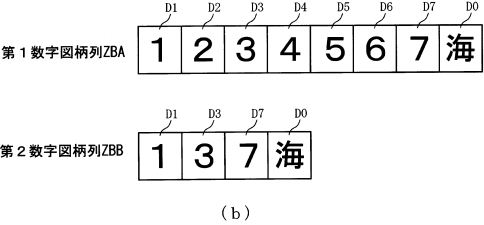
(b)

【 図 9 9 8 】

数字図柄列にセットされる図柄データ例1



数字図柄列にセットされる図柄データ例2



30

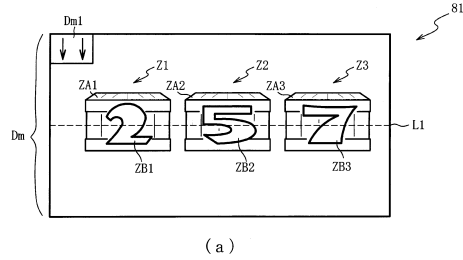
40

50

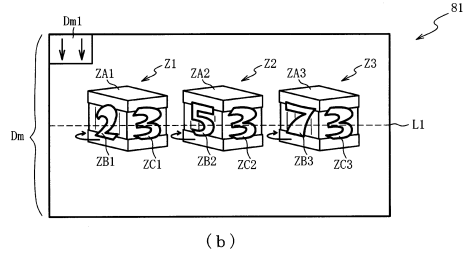


【図 9 9 9】

ハズレ図柄停止時の表示画面

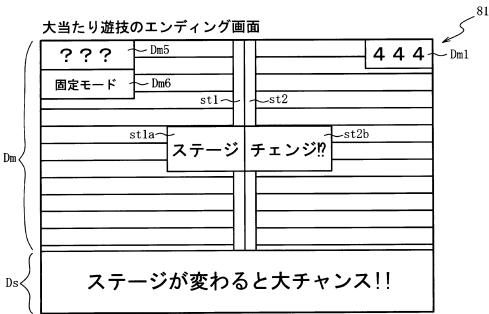


横回転演出の表示画面



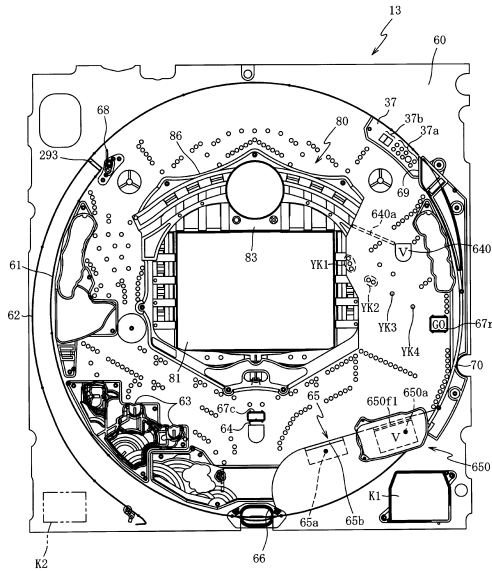
【図 1 0 0 0】

大当たり遊技のエンディング画面



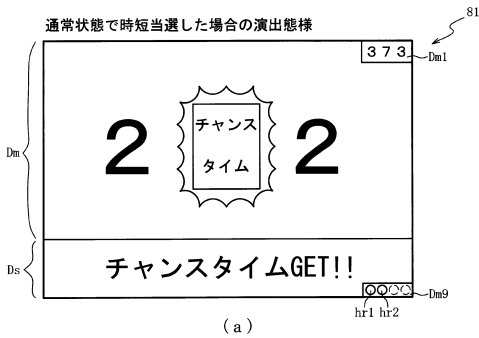
10

【図 1 0 0 1】



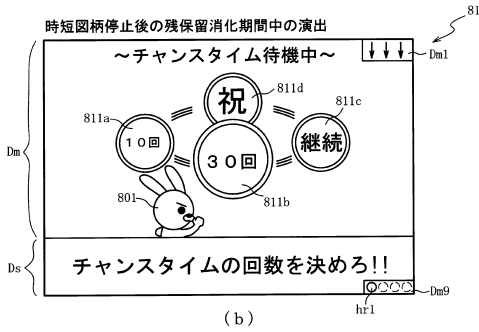
【図 1 0 0 2】

通常状態で時短当選した場合の演出態様



30

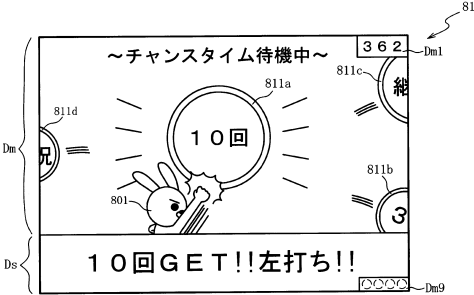
時短図柄停止後の残保留消化期間中の演出



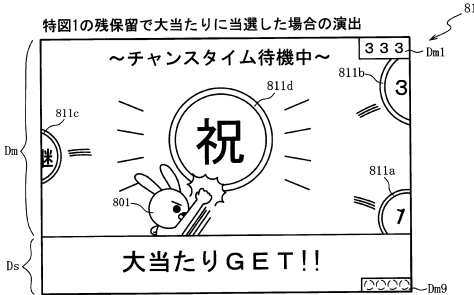
40

50

【図 1 0 0 3】

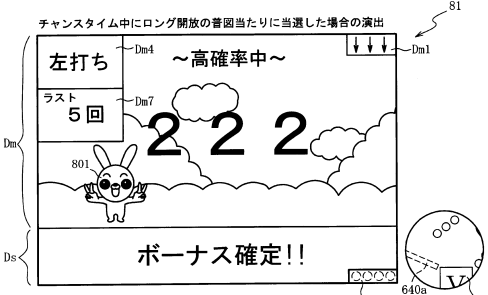


(a)

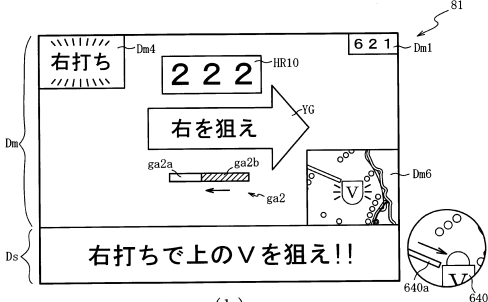


(b)

【図 1 0 0 4】



(a)

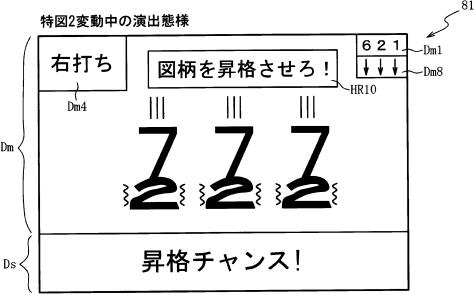


(b)

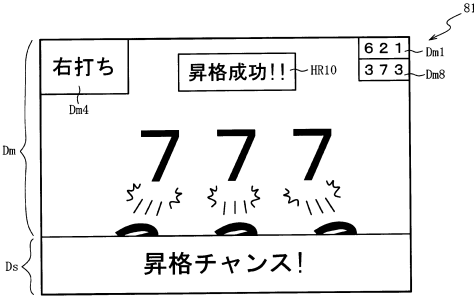
10

20

【図 1 0 0 5】

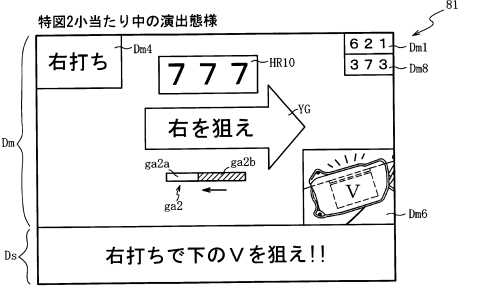


(a)

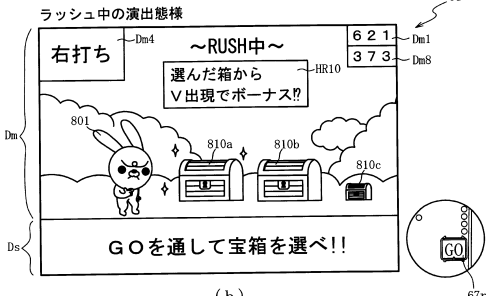


(b)

【図 1 0 0 6】



(a)



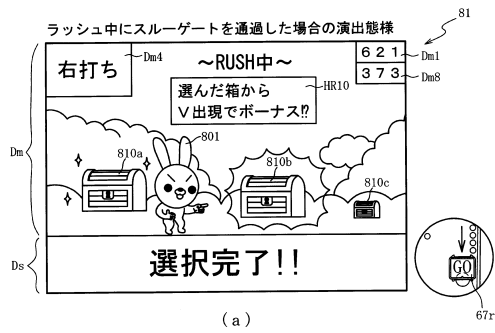
(b)

30

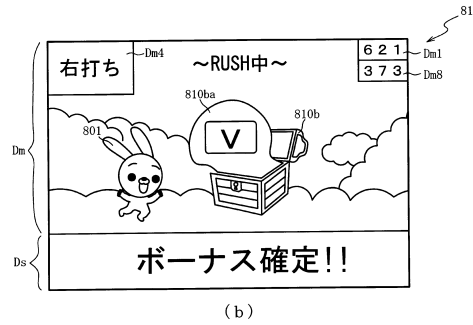
40

50

【 図 1 0 0 7 】

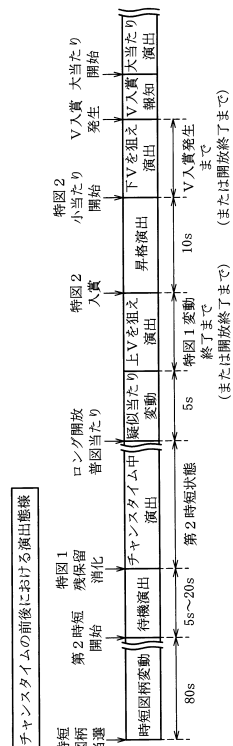


( a )



(b)

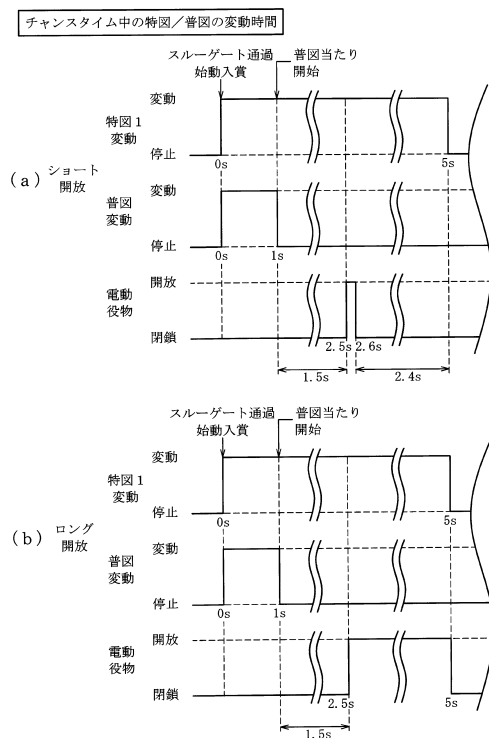
【 図 1 0 0 8 】



10

20

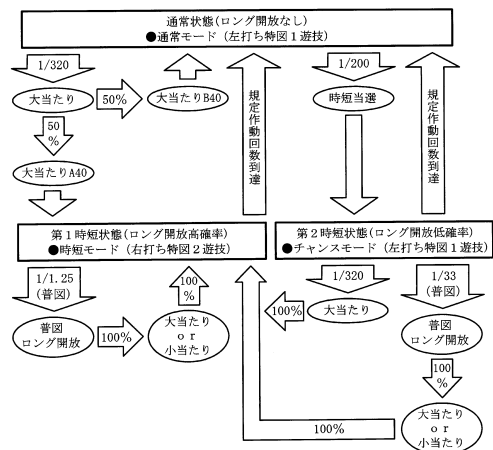
【 図 1 0 0 9 】



(a)

(b)

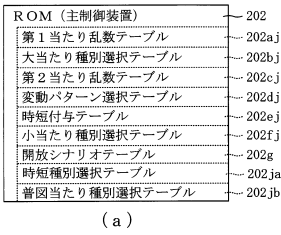
【 図 1 0 1 0 】



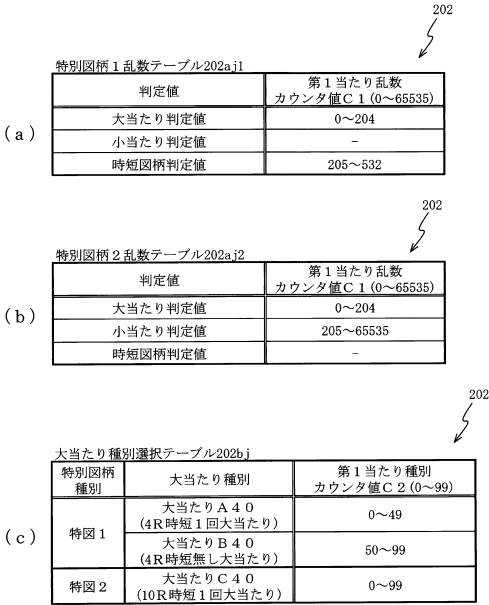
30

40

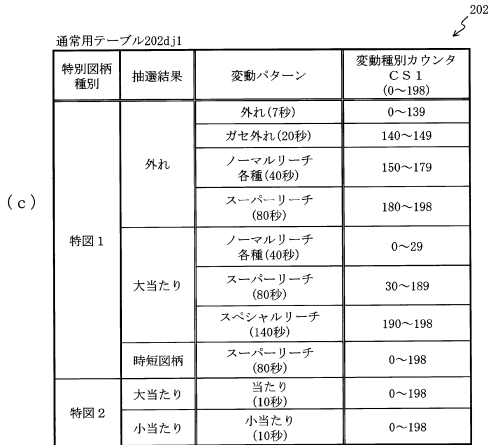
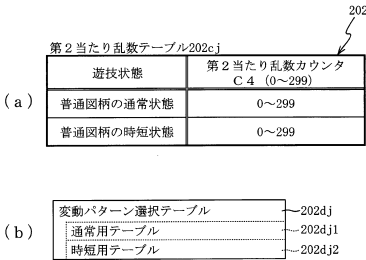
【図 1 0 1 1】



【図 1 0 1 2】



【図 1 0 1 3】



【図 1 0 1 4】



10

20

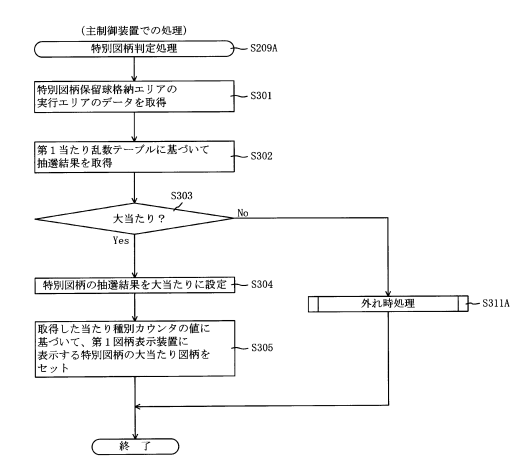
30

40

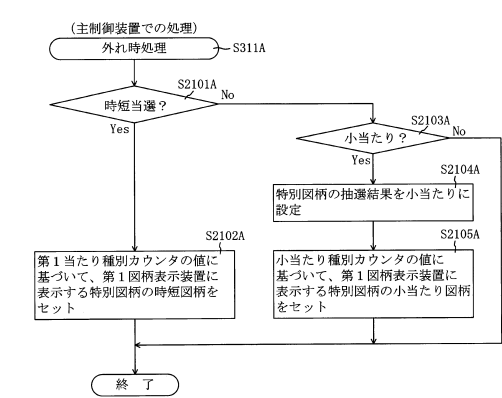
50



【図 1 0 1 9】



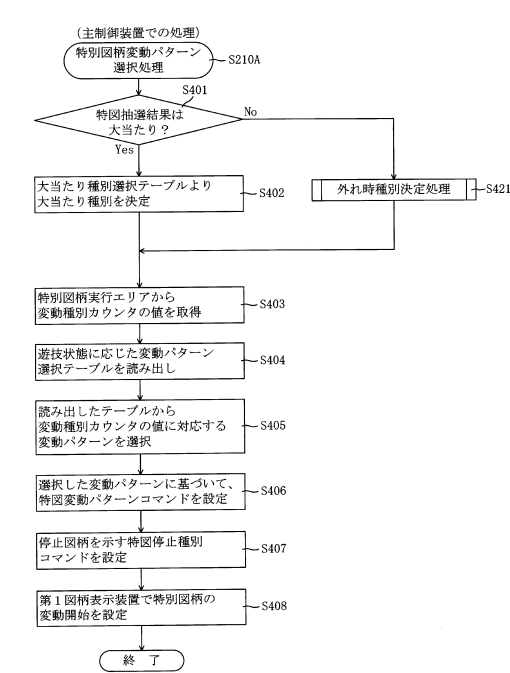
【図 1 0 2 0】



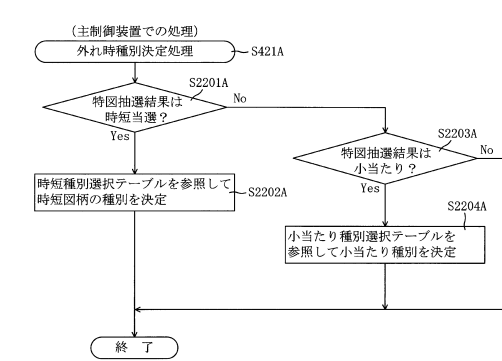
10

20

【図 1 0 2 1】



【図 1 0 2 2】

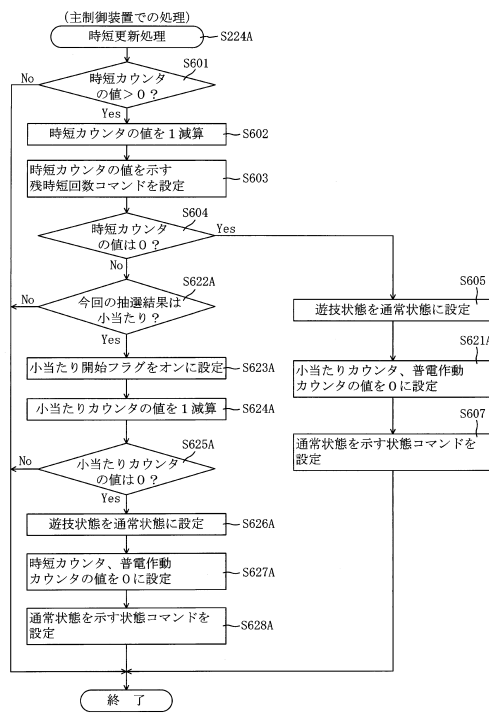


30

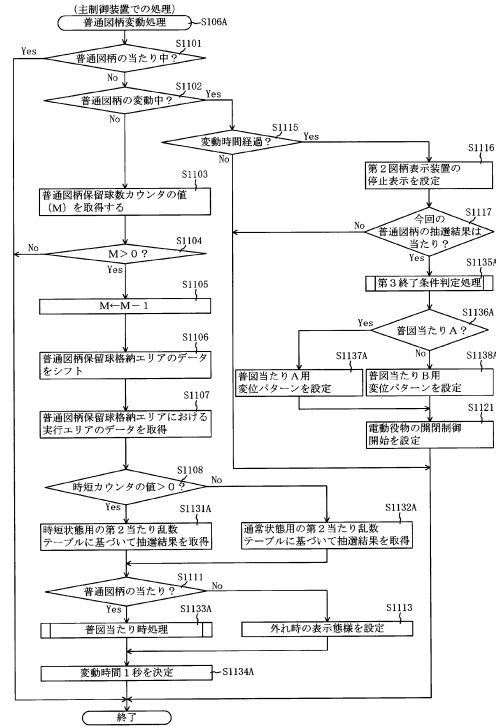
40

50

【図 1023】



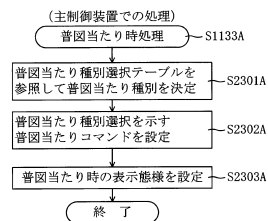
【図 1024】



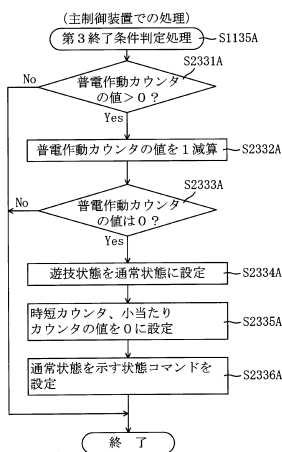
10

20

【図 1025】

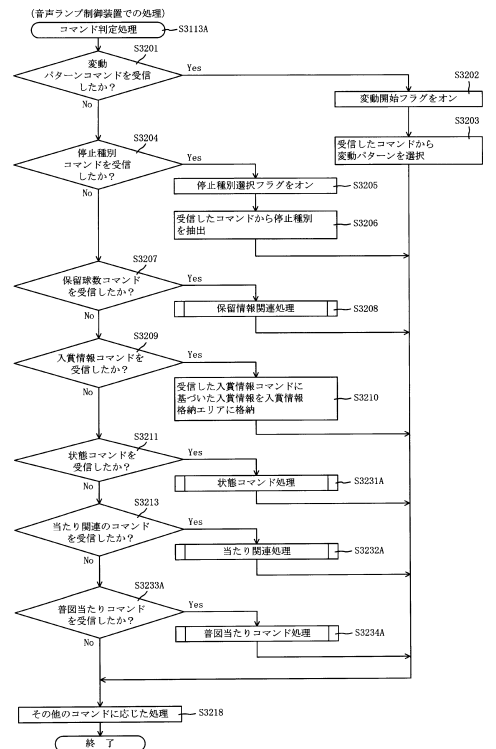


(a)



(b)

【図 1026】

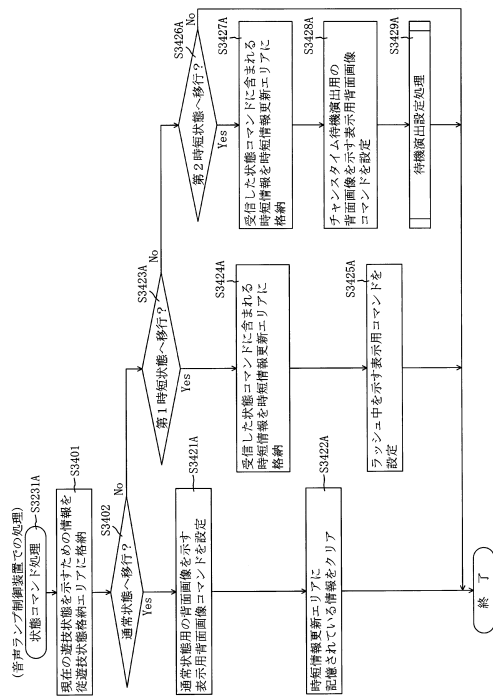


30

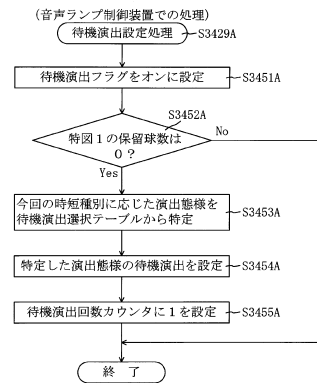
40

50

【図 1027】



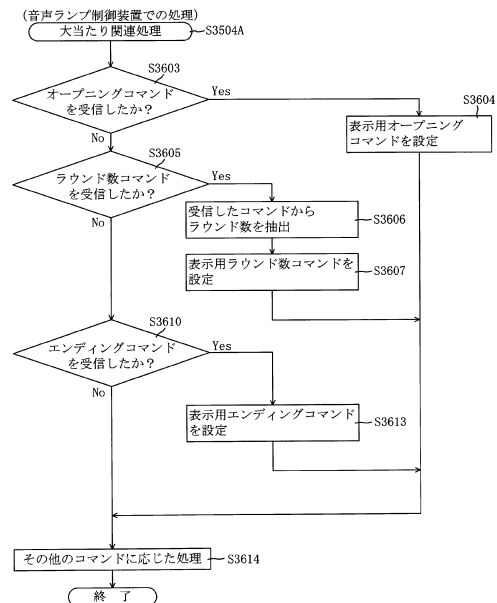
【図 1028】



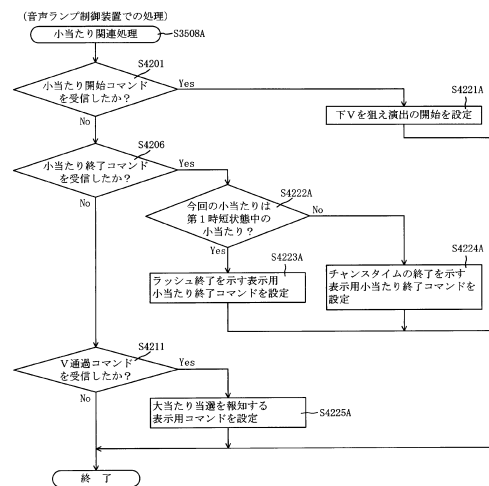
10

20

【図 1029】



【図 1030】



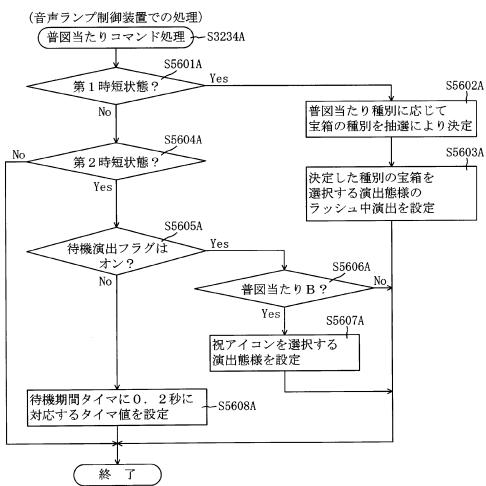
30

40

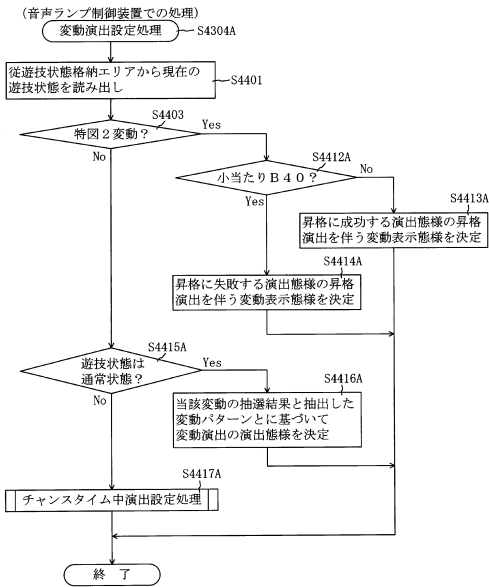
50



【図 1031】



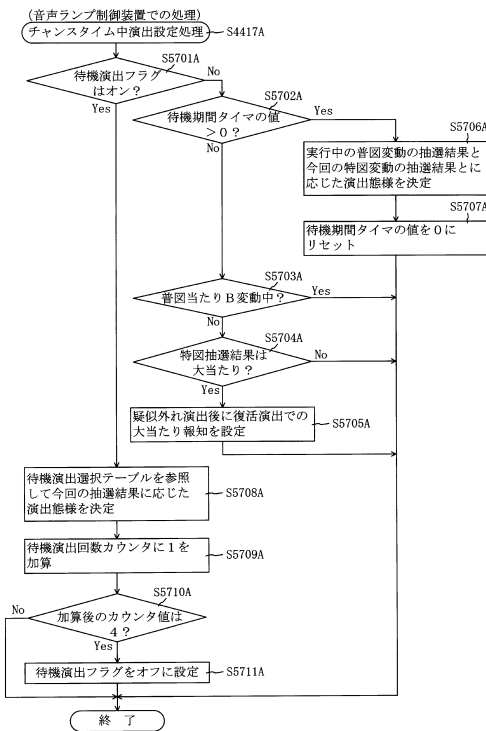
【図 1032】



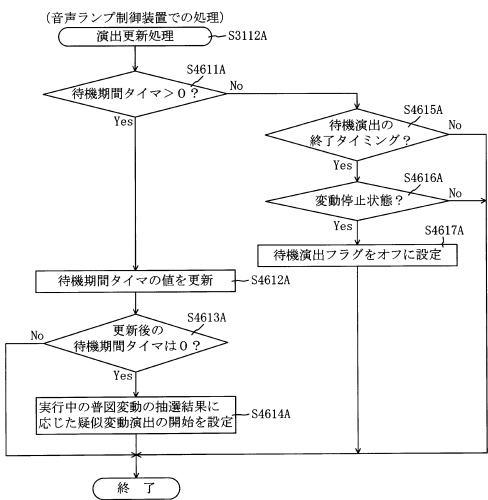
10

20

【図 1033】



【図 1034】

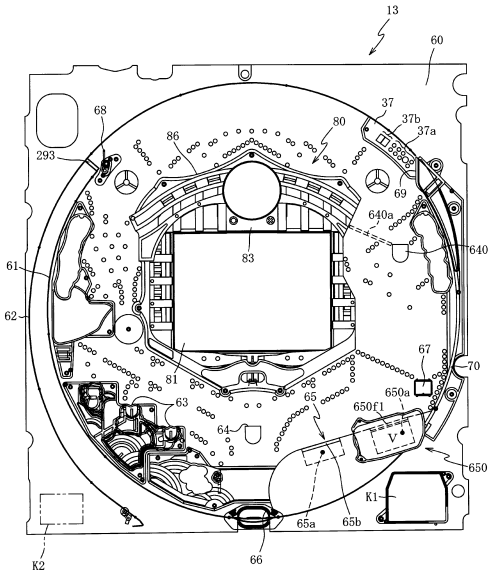


30

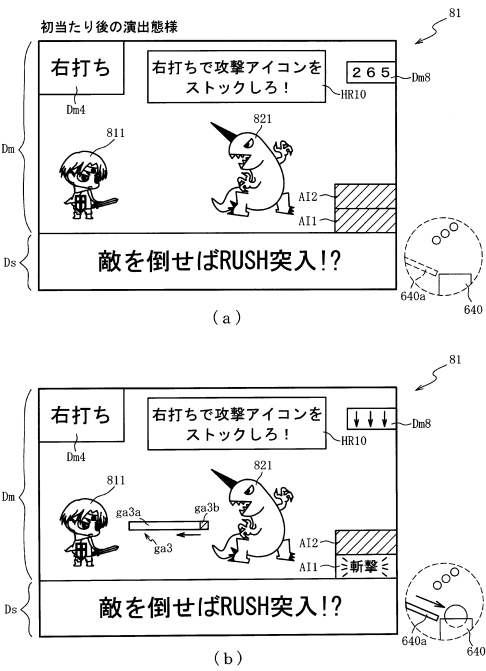
40

50

【図 1035】



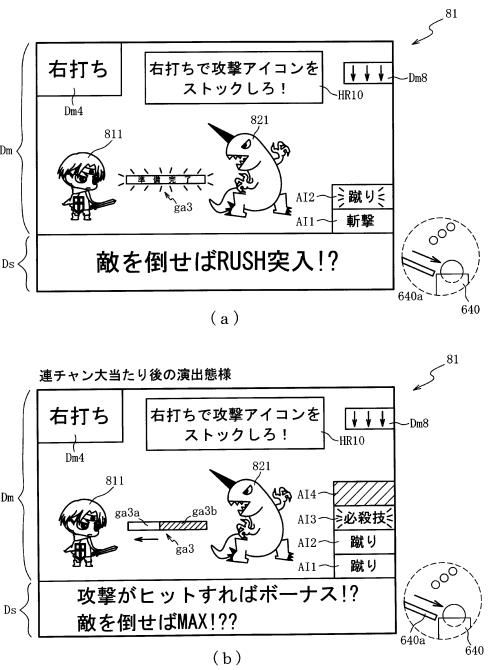
【図 1036】



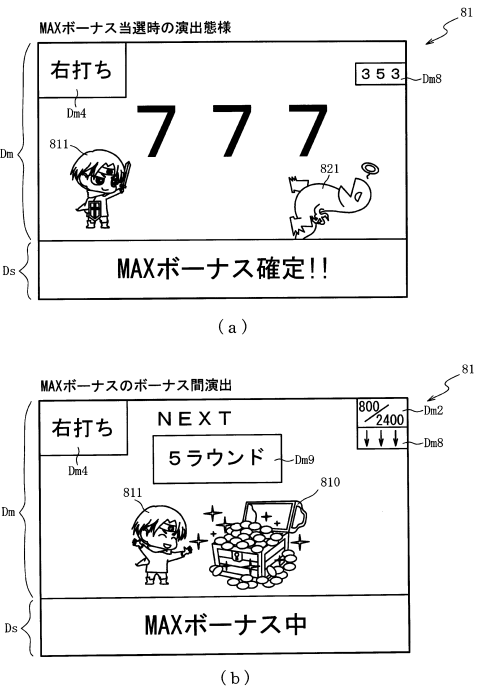
10

20

【図 1037】



【図 1038】

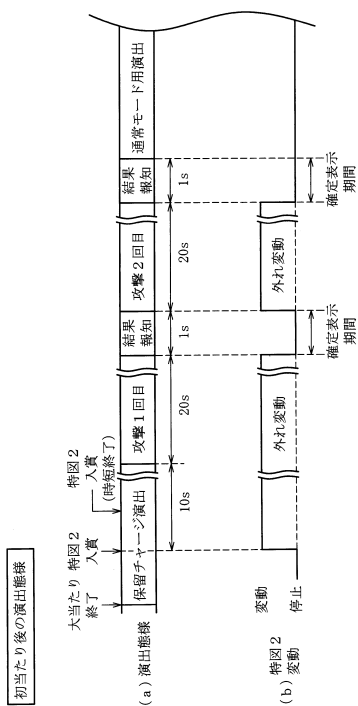


30

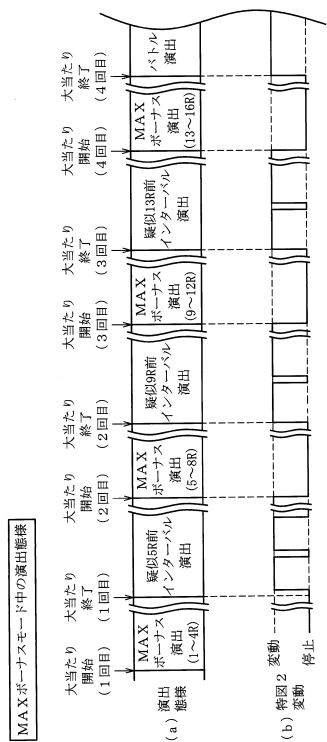
40

50

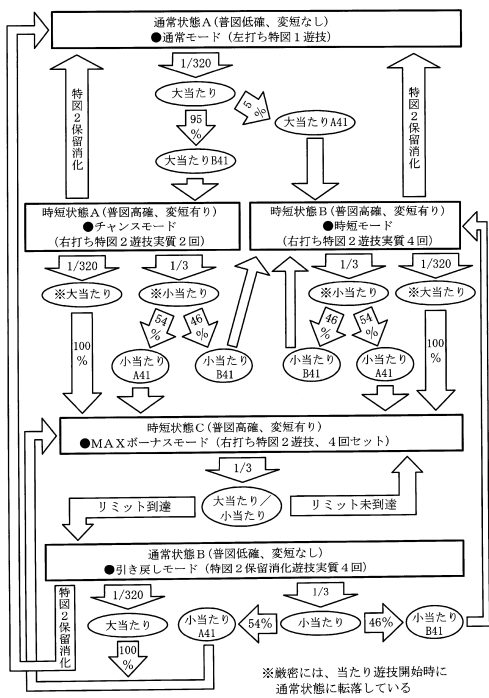
【図 1 0 3 9】



【図 1 0 4 0】



【図 1 0 4 1】



【図 1 0 4 2】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202ak
大当たり種別選択テーブル	202bk
第2当たり乱数テーブル	202ck
変動パターン選択テーブル	202dk
時短付与テーブル	202ek
小当たり種別選択テーブル	202fk
開放シナリオテーブル	202g

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
V通過大当たり種別格納エリア	203p
Vフラグ	203q
V通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図2カウンタ	203t
規定保留球数カウンタ	203ka
時短リミットカウンタ	203kb
減算待機フラグ	203kc
当選時状態格納エリア	203kd
その他メモリエリア	203z

(b)

10

20

30

40

50

【図 1 0 4 3】

(a)

特別図柄 1 乱数テーブル202ak1

判定値	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C 1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	-

(b)

特別図柄 2 乱数テーブル202ak2

判定値	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C 1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	205~22049

(c)

大当たり種別選択テーブル202bk

特別図柄 種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
特図 1	大当たり A 4 1 (4R 時短 1 回大当たり)	0~4
	大当たり B 4 1 (4R 時短 1 回大当たり)	5~99
	大当たり C 4 1 (4R 時短 1.0 回大当たり)	0~99
特図 2	大当たり C 4 1 (4R 時短 1.0 回大当たり)	0~99

【図 1 0 4 4】

(a)

第 2 当たり乱数テーブル202ck

遊技状態	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の通常状態	0
普通図柄の時短状態	0~299

(b)

変動パターン選択テーブル

通常用テーブル	202dk1
時短用テーブル	202dk2
MAX ボーナス用テーブル	202dk3

(c)

通常用テーブル202dk1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
特図 2	外れ	スーパーリーチ (140秒)	190~198
		ガセ外れ (20秒)	0~198
	大当たり	当たり (20秒)	0~198
	小当たり	小当たり (20秒)	0~198

【図 1 0 4 5】

(a)

時短用テーブル202dk2

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり (0.5秒)	0~198
特図 2	外れ	ロング外れ (30秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり (30秒)	0~198
	小当たり	ロング小当たり (30秒)	0~198

(b)

MAX ボーナス用テーブル202dk3

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり (0.5秒)	0~198
特図 2	外れ	短外れ (5秒)	0~198
	大当たり	短当たり (5秒)	0~198
	小当たり	短小当たり (5秒)	0~198

【図 1 0 4 6】

(a)

時短付与テーブル202ek

大当たり種別	当選時の 遊技状態	時短付与内容 (回数)			
		時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図 2 カウンタ 203t	規定保留 球数カウンタ 203ka
大当たり A 4 1 (4R)	通常	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535
大当たり B 4 1 (4R)	通常状態	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たり C 4 1 (4R)	共通	100	1	100	65535
大当たり D 4 1 (4R)	通常状態	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535

(b)

小当たり種別選択テーブル202fk

特別図柄 種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~99)
特図 2	小当たり A 4 1 (V 通過時大当たり C 4 1)	0~53
	小当たり B 4 1 (V 通過時大当たり D 4 1)	54~99
	小当たり C 4 1 (V 通過時大当たり E 4 1)	0~99

10

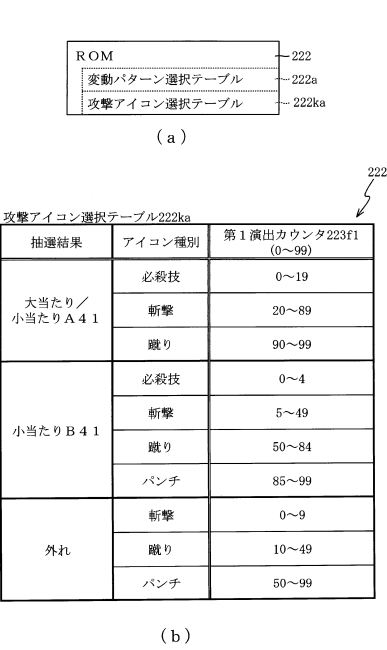
20

30

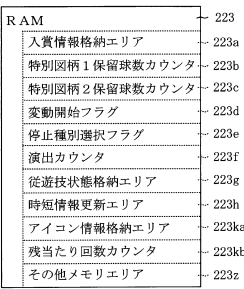
40

50

【図 1 0 4 7】



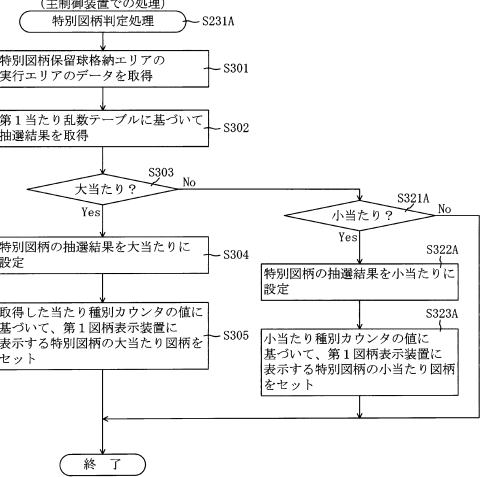
【図 1 0 4 8】



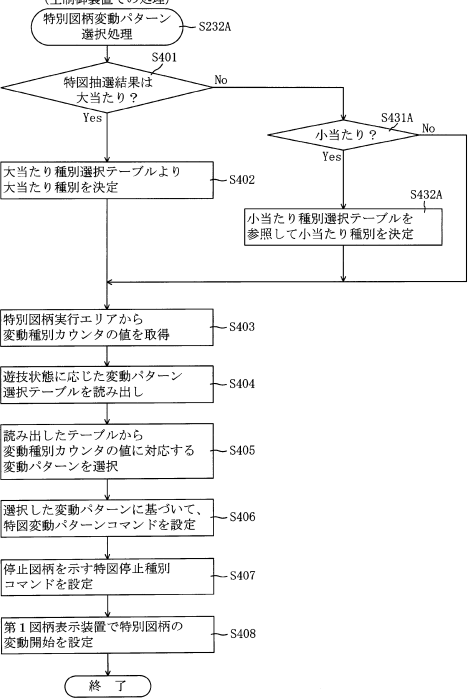
10

20

【図 1 0 4 9】



【図 1 0 5 0】

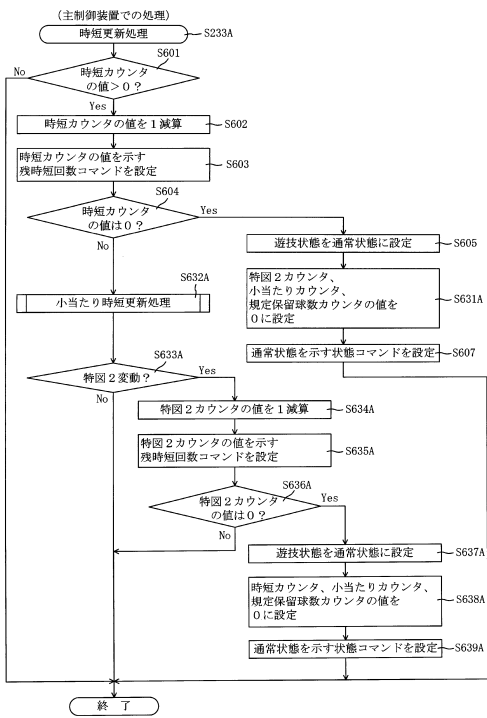


30

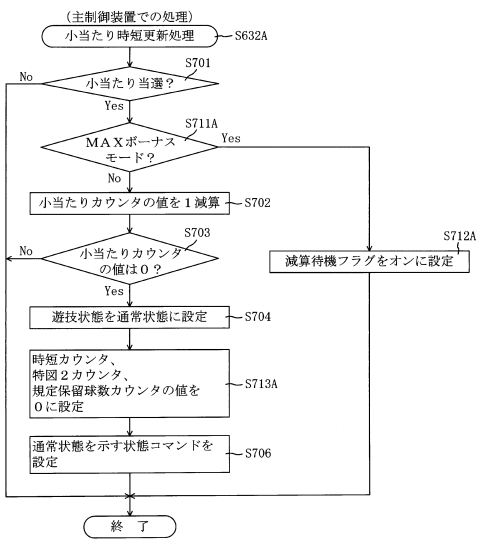
40

50

【図 1051】



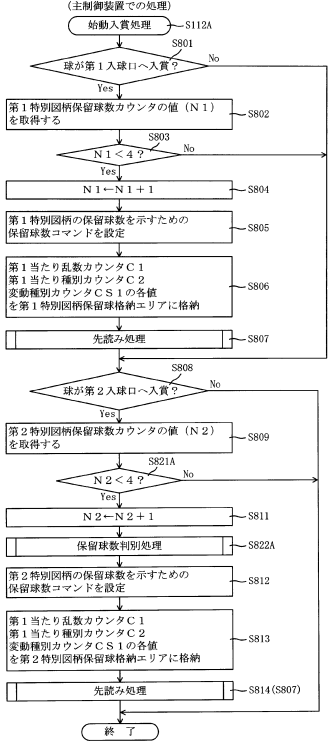
【図 1052】



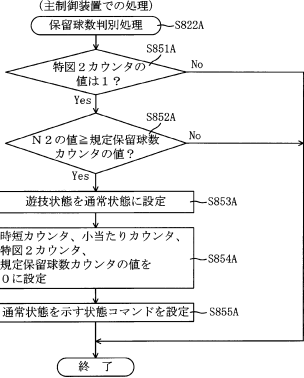
10

20

【図 1053】



【図 1054】

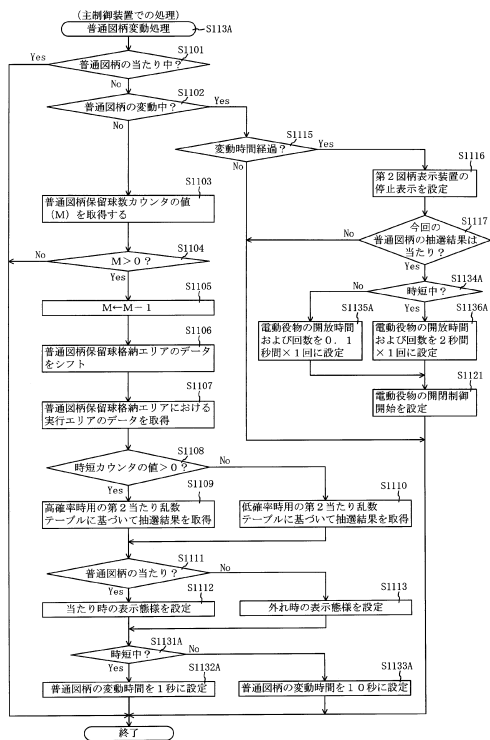


30

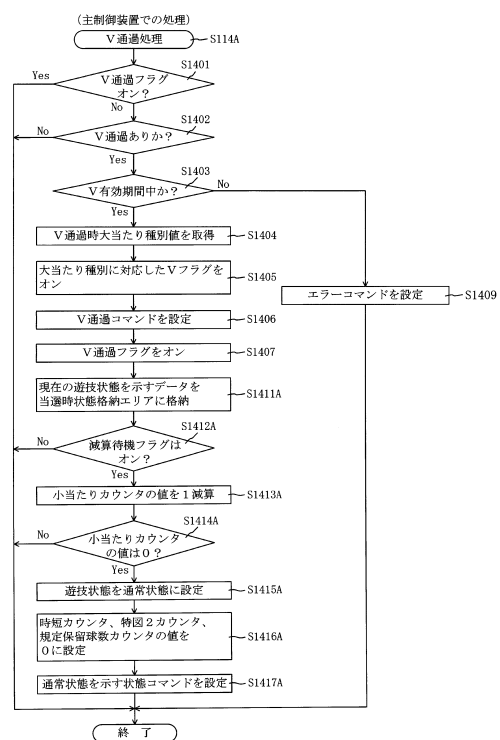
40

50

【図 1055】



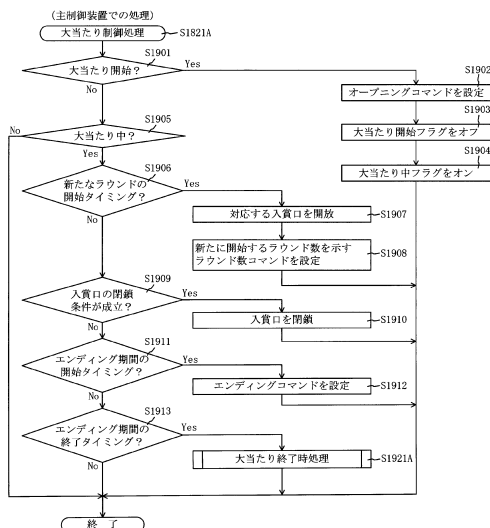
【図 1056】



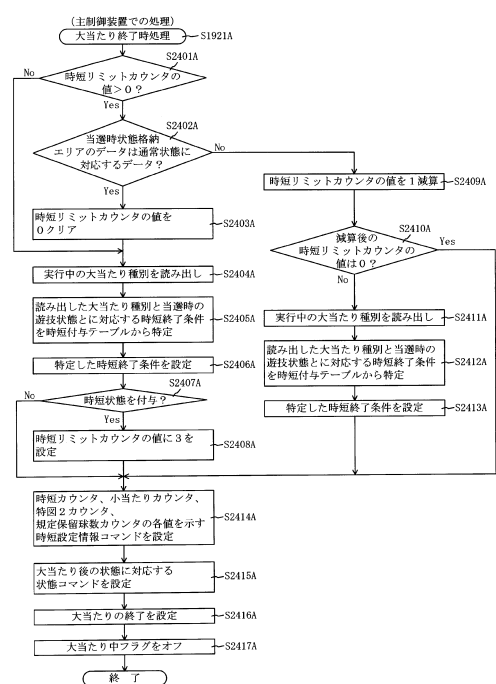
10

20

【図 1057】



【図 1058】

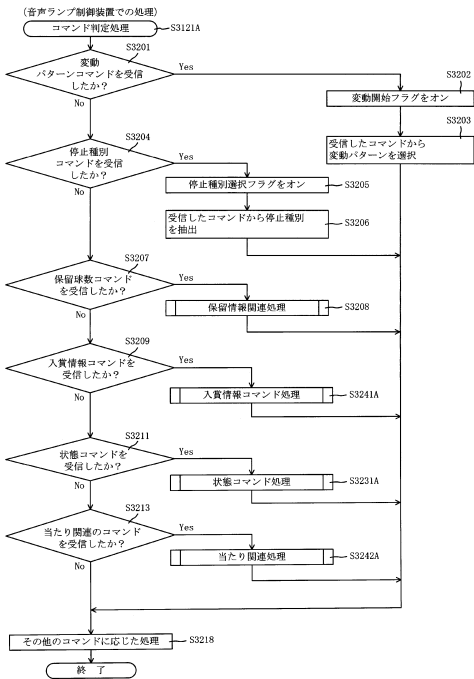


30

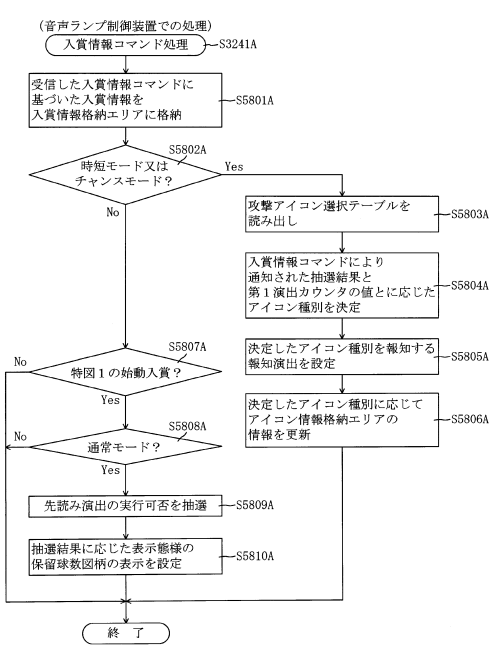
40

50

【図 1059】



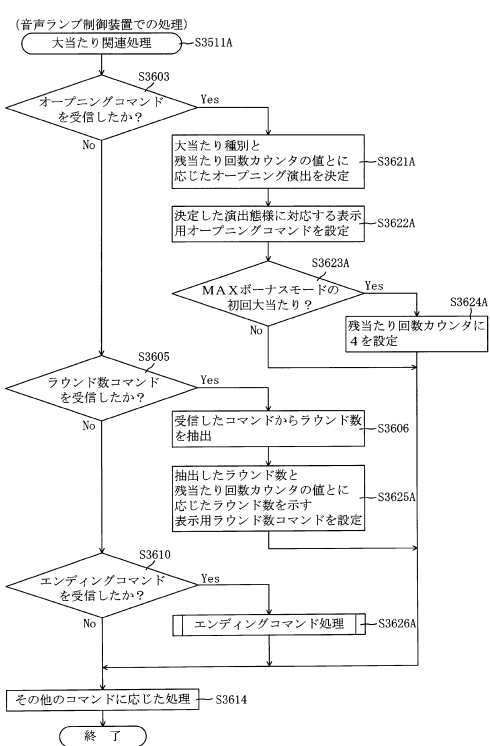
【図 1060】



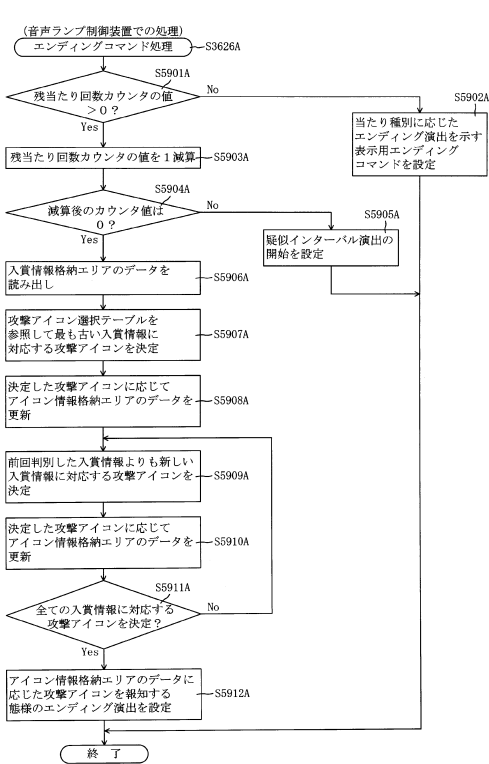
10

20

【図 1061】



【図 1062】



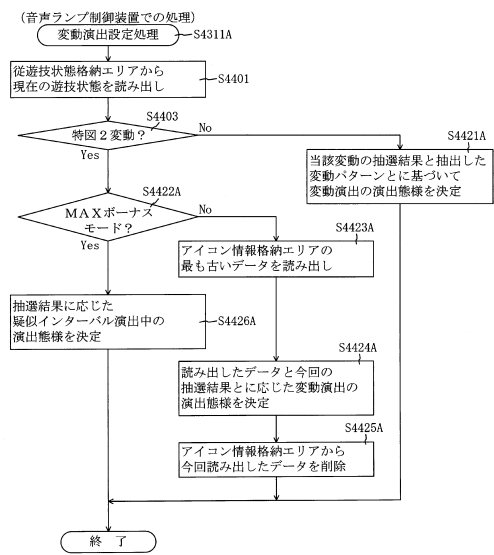
30

40

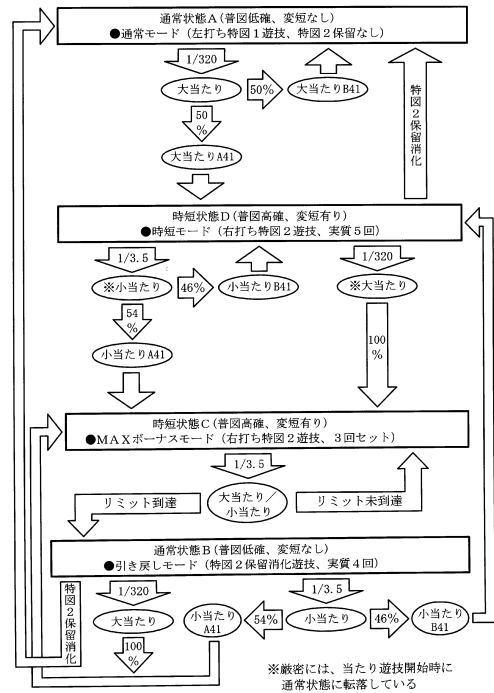
50



【図 1063】



【図 1064】



10

20

【図 1065】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
V通過大当たり種別格納エリア	203p
Vフラグ	203q
V通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図2カウンタ	203t
時短リミットカウンタ	203kb
減算待機フラグ	203kc
当選時状態格納エリア	203kd
その他メモリエリア	203z

【図 1066】

202

特別図柄2乱数テーブル202ak2

判定値	第1当たり乱数 カウンタ値C1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	205~18929

(a)

202

大当たり種別選択テーブル202bk

特別図柄 種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA41 (4R時短1回大当たり)	0~49
	大当たりB41 (4R時短1回大当たり)	50~99
特図2	大当たりC41 (10R時短100回大当たり)	0~99

(b)

30

40

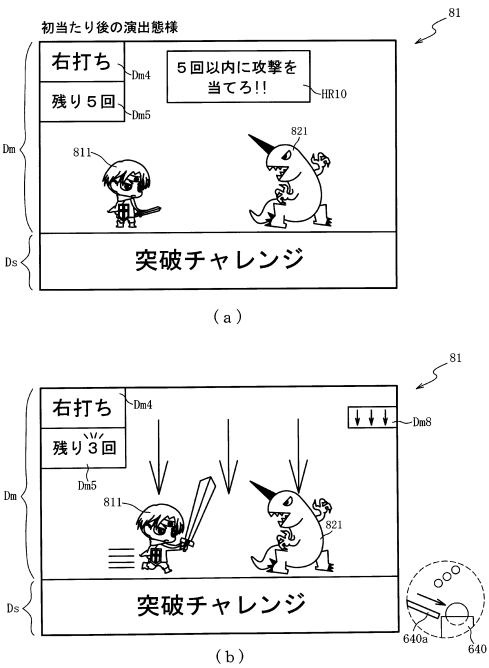
50

【図 1 0 6 7】

時短付与テーブル202ek

大当たり種別	当選時の 遊技状態	時短付与内容 (回数)		
		時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図 2 カウンタ 203t
大当たり A 4 1 (4R)	通常	10	1	1
	時短状態	100	1	100
大当たり B 4 1 (4R)	通常状態	0	0	0
	時短状態	100	1	100
大当たり C 4 1 (4R)	共通	100	1	100
大当たり D 4 1 (4R)	通常状態	10	1	1
	時短状態	100	1	100

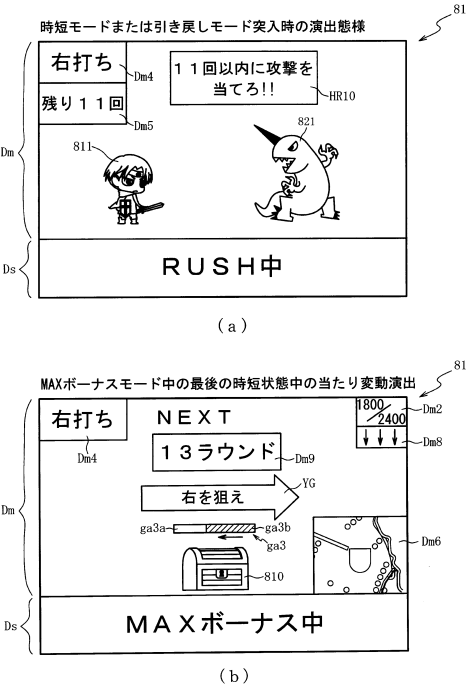
【図 1 0 6 8】



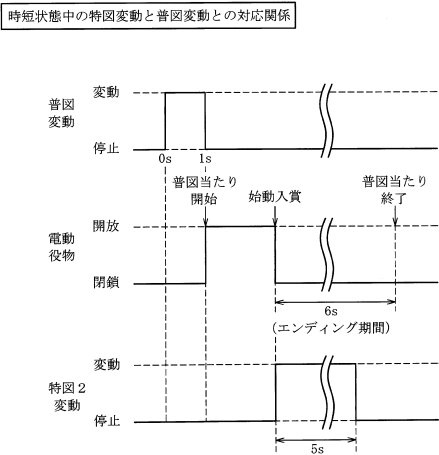
10

20

【図 1 0 6 9】



【図 1 0 7 0】

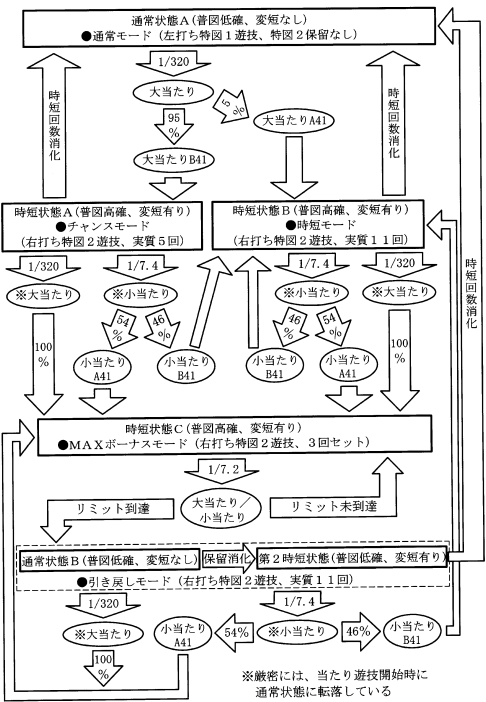


30

40

50

【図 1 0 7 1】



【図 1 0 7 2】

(a)

判定値	第1当たり乱数 カウンタ値C1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	205~9060
時短図柄判定値	9061~65535

(b)

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~298
普通図柄の高確率状態	0~299

10

20

【図 1 0 7 3】

通常用テーブル202dk1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図1	外れ	外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種(40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
		スペシャルリーチ (140秒)	190~198
特図2	大当たり	当たり (5秒)	0~198
	小当たり	小当たり (5秒)	0~198
	時短図柄	突時 (5秒)	0~198

【図 1 0 7 4】

時短用テーブル202dk2

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図1	外れ	超短外れ(0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0~198
特図2	大当たり	当たり (5秒)	0~198
	小当たり	小当たり (5秒)	0~198
	時短図柄	突時 (5秒)	0~198

(a)

MAXボーナス用テーブル202dk3

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図1	外れ	超短外れ(0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0~198
特図2	大当たり	長当たり (15秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (15秒)	0~198
	時短図柄	突時 (5秒)	0~198

(b)

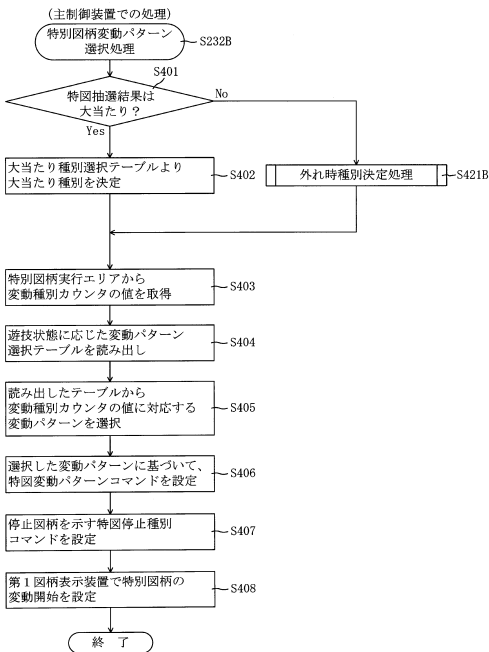
30

40

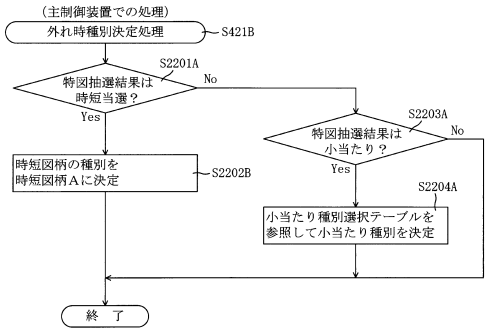
50



【図 1079】



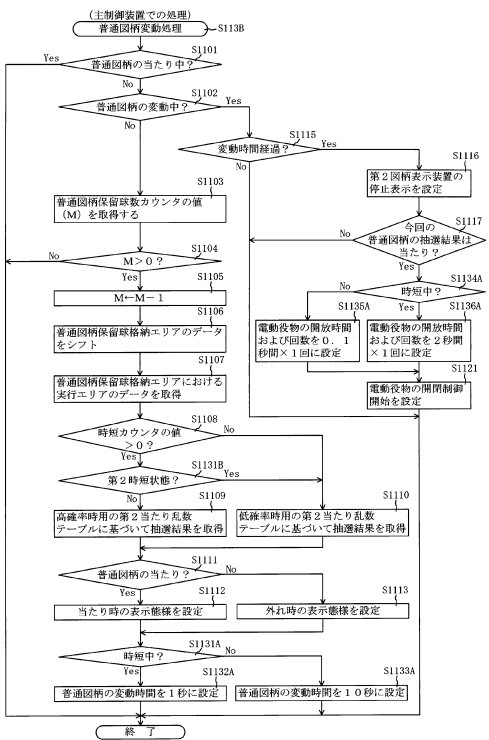
【図 1080】



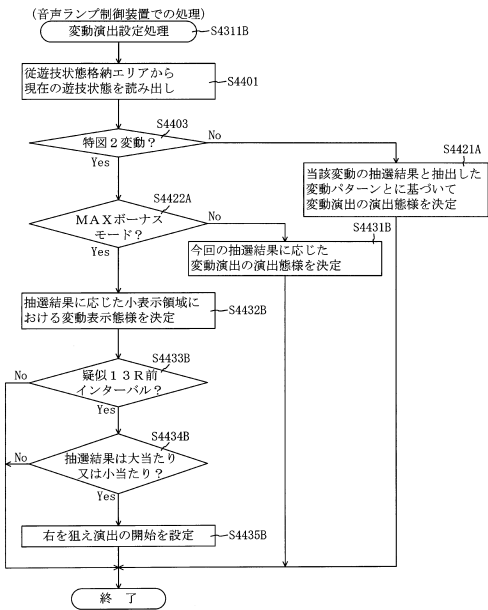
10

20

【図 1081】



【図 1082】

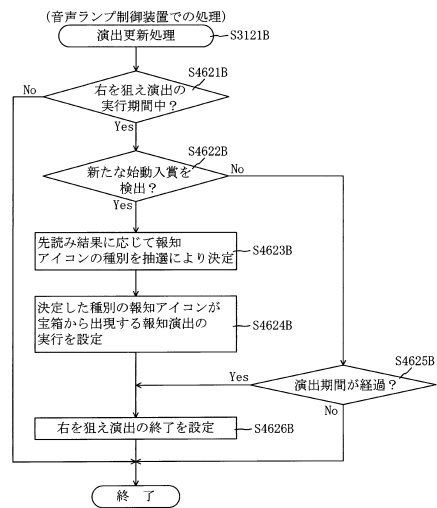


30

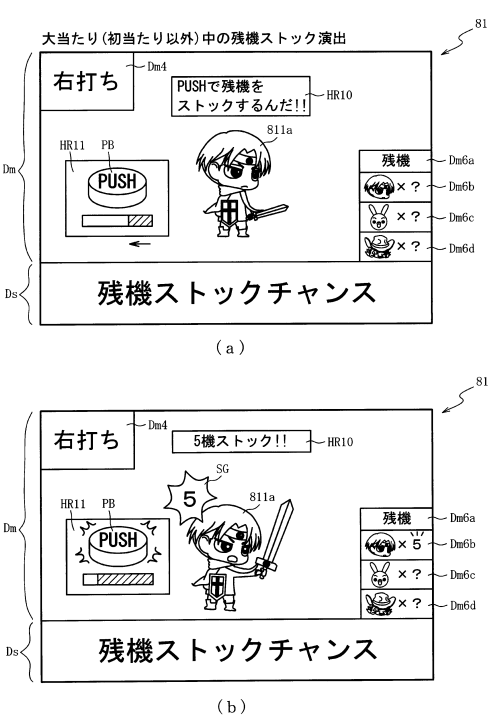
40

50

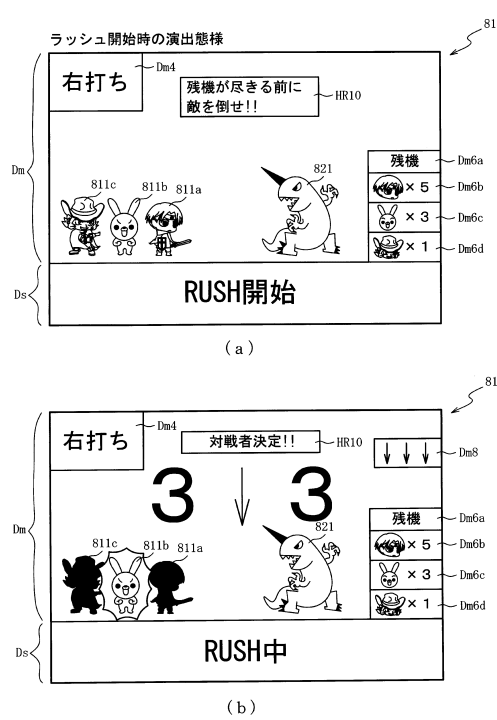
【図 1 0 8 3】



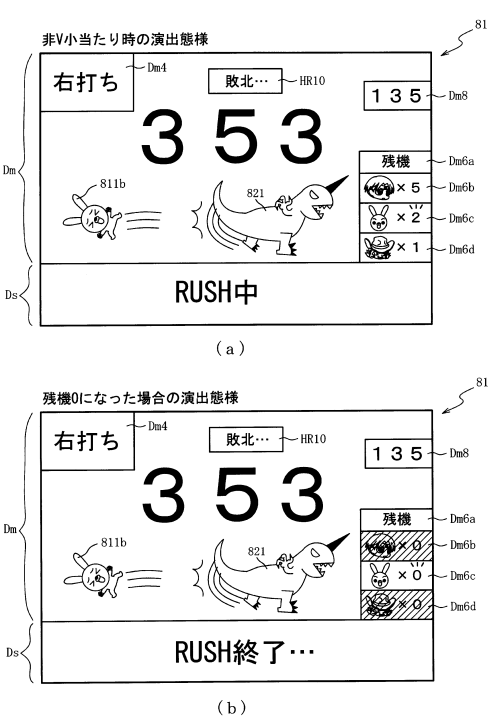
【図 1 0 8 4】



【図 1 0 8 5】



【図 1 0 8 6】



10

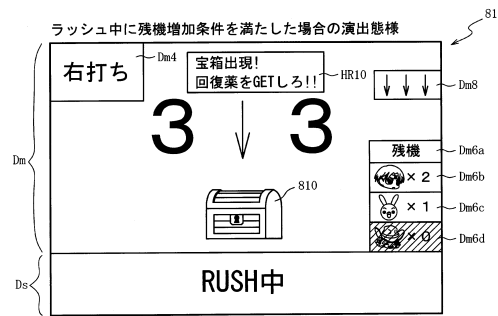
20

30

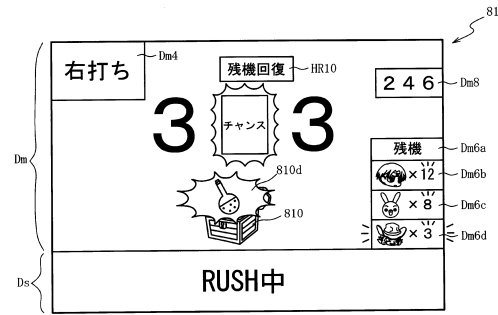
40

50

【図 1 0 8 7】

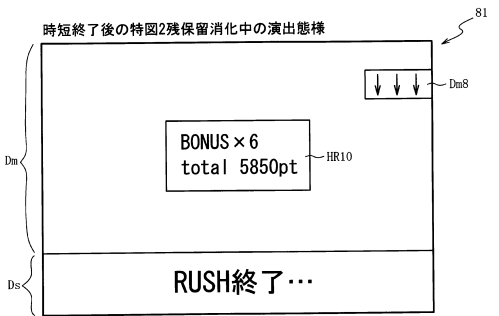


(a)

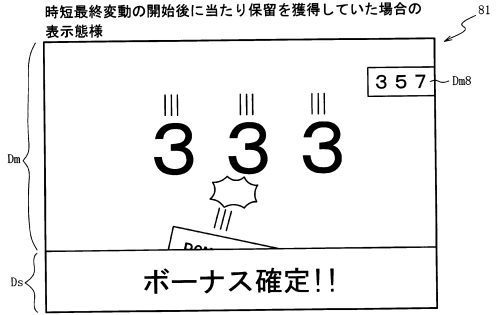


(b)

【図 1 0 8 8】

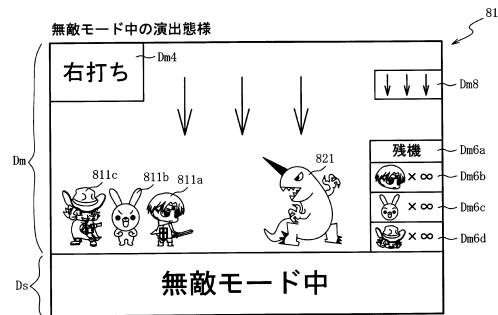


(a)

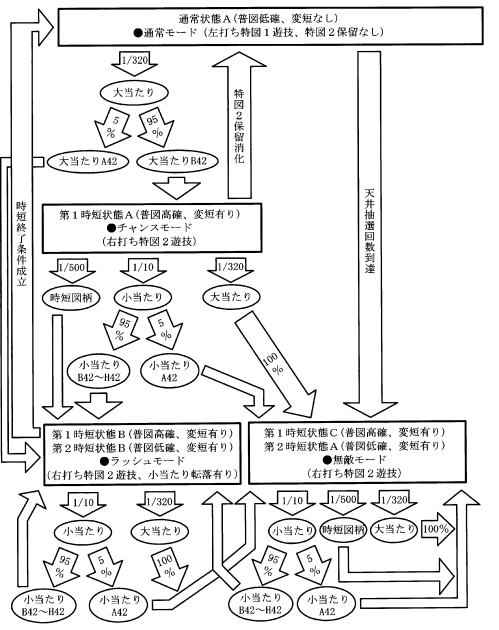


(b)

【図 1 0 8 9】



【図 1 0 9 0】



【図 1 0 9 1】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202am
大当たり種別選択テーブル	202bm
第 2 当たり乱数テーブル	202ck
変動パターン選択テーブル	202dm
時短付与テーブル	202em
小当たり種別選択テーブル	202fm
開放シナリオテーブル	202g

(a)

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
V通過大当たり種別格納エリア	203p
Vフラグ	203q
V通過フラグ	203r
V小当たりカウンタ	203s1
第 1 小当たりカウンタ	203s2
第 2 小当たりカウンタ	203s3
第 3 小当たりカウンタ	203s4
特図 2 カウンタ	203t
当選時状態格納エリア	203kd
特図抽選カウンタ	203ma
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 1 0 9 2】

特別図柄 2 乱数テーブル202am2	
判定値	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C 1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	205~48270
時短図柄	48271~48401

(a)

大当たり種別選択テーブル202bm		
特別図柄 種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
特図 1	大当たり A 4 2 (10R 時短100回大当たり)	0~4
	大当たり B 4 2 (3R 時短 1 回大当たり)	5~99
特図 2	大当たり C 4 2 (10R 時短100回大当たり)	0~99

(b)

【図 1 0 9 3】

変動パターン選択テーブル	202dm
通常用テーブル	202dm1
時短用テーブル	202dm2
時短最終変動用テーブル	202dm3

(a)

通常用テーブル202dm1			
特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
特図 2	完全外れ	スペシャルリーチ (140秒)	190~198
	完全外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり (0.5秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり (0.5秒)	0~198
時短図柄	時短図柄	超短突時 (0.5秒)	0~198

(b)

【図 1 0 9 4】

時短用テーブル202dm2			
特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり (0.5秒)	0~198
特図 2	完全外れ	外れ (5秒)	0~178
		ガセ外れ (15秒)	179~198
	大当たり	長当たり (15秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (15秒)	0~198
	時短図柄	長突時 (15秒)	0~198

(a)

時短最終変動用テーブル202dm3			
特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり (0.5秒)	0~198
特図 2	完全外れ	ガセ外れ (15秒)	0~198
	大当たり	長当たり (15秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (15秒)	0~198
	時短図柄	長突時 (15秒)	0~198

(b)

10

20

30

40

50



【図 1 0 9 5】

202

付与契機	当選時の 遊技状態	時短付与内容 (回数)					
		時短 カウンタ 203h	V 小当たり カウンタ 203s1	第1 小当たり カウンタ 203s2	第2 小当たり カウンタ 203s3	第3 小当たり カウンタ 203s4	特図2 カウンタ 203t
大当たりA 4 2 (10R)	通常	100	1	5	3	1	100
	時短状態	100	1	100	100	100	100
大当たりB 4 2 (3R)	通常状態	5	1	100	100	100	1
	時短状態	100	1	100	100	100	100
大当たりC 4 2 (10R)	共通	100	1	100	100	100	100
大当たりD 4 2 (10R)	共通	100	1	5	3	1	100
大当たりE 4 2 (10R)	共通	100	1	7	5	2	100
大当たりF 4 2 (10R)	共通	100	1	10	7	3	100
大当たりG 4 2 (3R)	共通	100	1	3	2	1	100
大当たりH 4 2 (3R)	共通	100	1	5	3	1	100
大当たりI 4 2 (3R)	共通	100	1	7	5	2	100
大当たりJ 4 2 (3R)	共通	100	1	10	7	3	100
時短図柄	共通	100	1	10	7	3	100
天井到達	通常状態	100	1	100	100	100	100

【図 1 0 9 6】

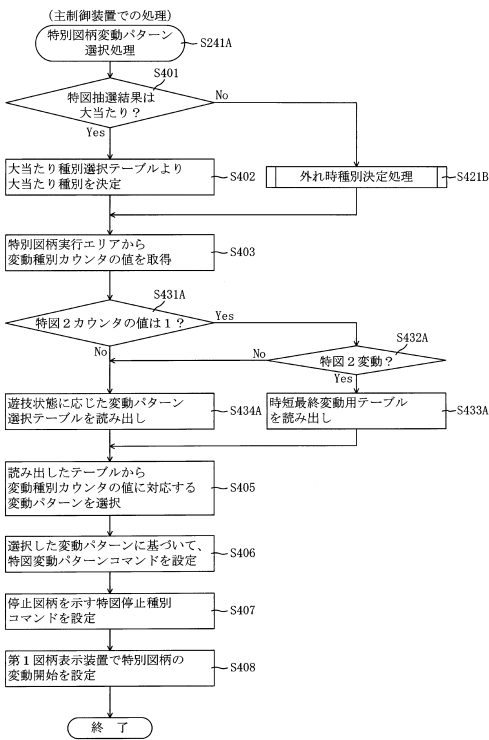
202

特別図柄 種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~65535)
特図 2	小当たり A 4 2 (V通過時大当たり C 4 2)	0~447
	小当たり B 4 2 (V通過時大当たり D 4 2)	448~3130
	小当たり C 4 2 (V通過時大当たり E 4 2)	3131~4740
	小当たり D 4 2 (V通過時大当たり F 4 2)	4741~4919
	小当たり E 4 2 (V通過時大当たり G 4 2)	4920~7937
	小当たり F 4 2 (V通過時大当たり H 4 2)	7938~8742
	小当たり G 4 2 (V通過時大当たり I 4 2)	8743~8903
	小当たり H 4 2 (V通過時大当たり J 4 2)	8904~8943
	小当たり I 4 2 (V通過不可能)	8944~38728
	小当たり J 4 2 (V通過不可能)	38729~56599
	小当たり K 4 2 (V通過不可能)	56600~65535

【図 1 0 9 7】

RAM		223
入賞情報格納エリア	223a	
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b	
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c	
変動開始フラグ	223d	
停止種別選択フラグ	223e	
演出カウンタ	223f	
遊技状態格納エリア	223g	
時短情報更新エリア	223h	
終了条件格納エリア	223ma	
最終変動演出カウンタ	223mb	
その他メモリエリア	223z	

【図 1 0 9 8】



10

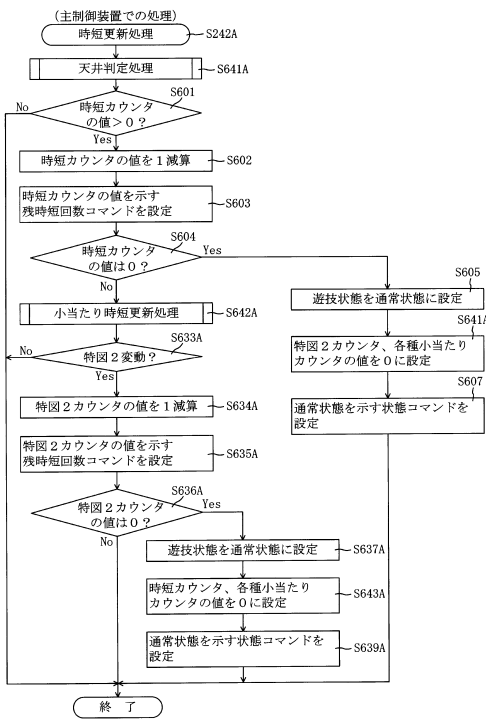
20

30

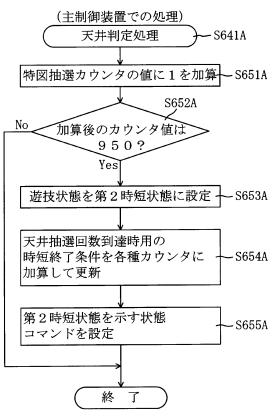
40

50

【図 1 0 9 9】



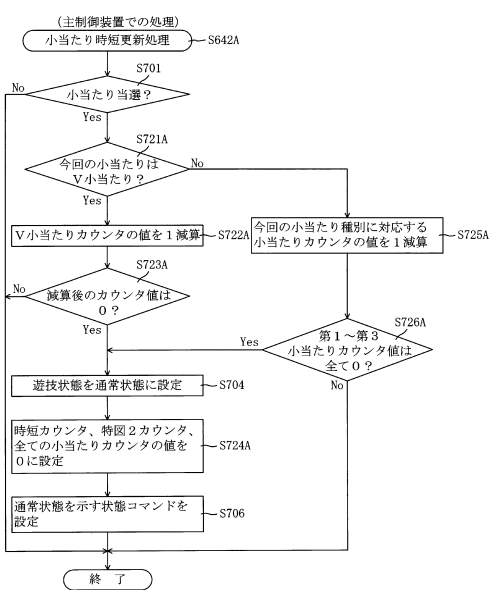
【図 1 1 0 0】



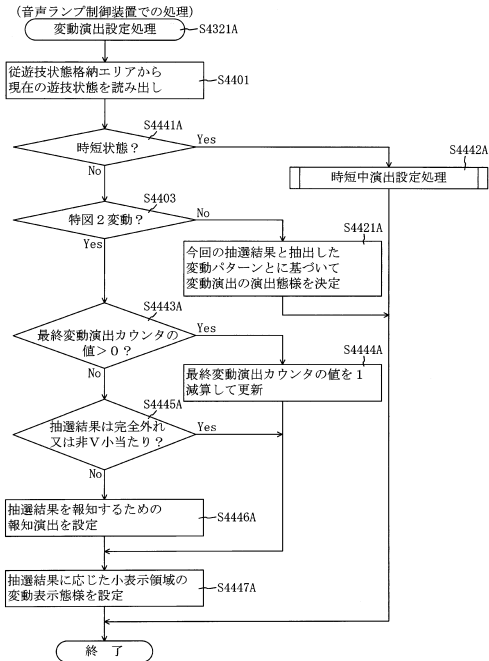
10

20

【図 1 1 0 1】



【図 1 1 0 2】

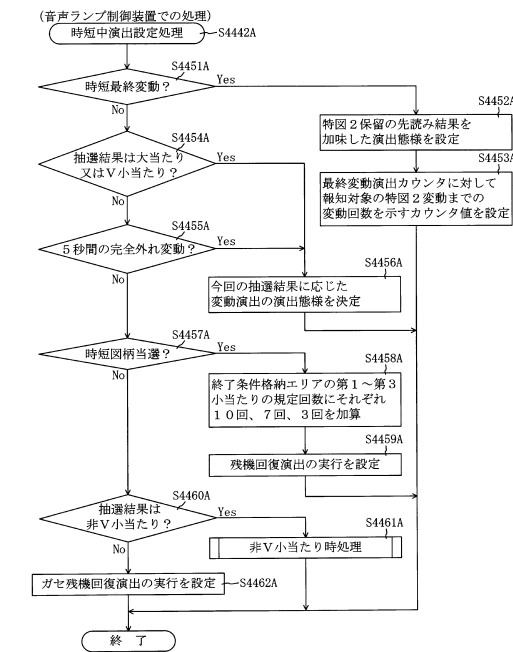


30

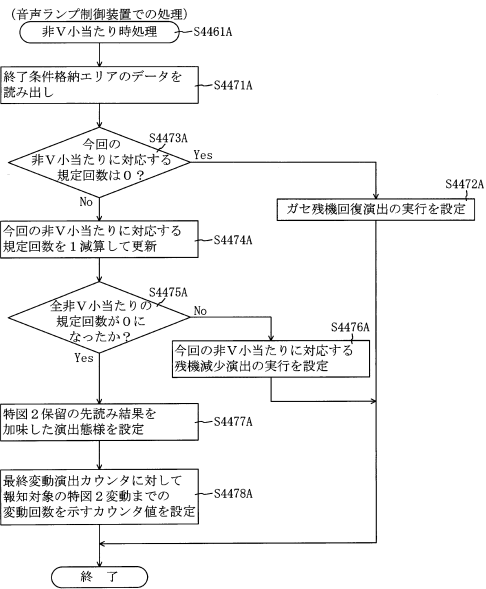
40

50

【図 1 1 0 3】



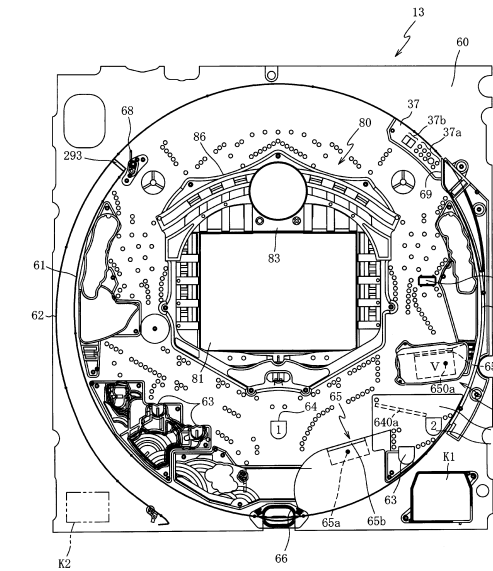
【図 1 1 0 4】



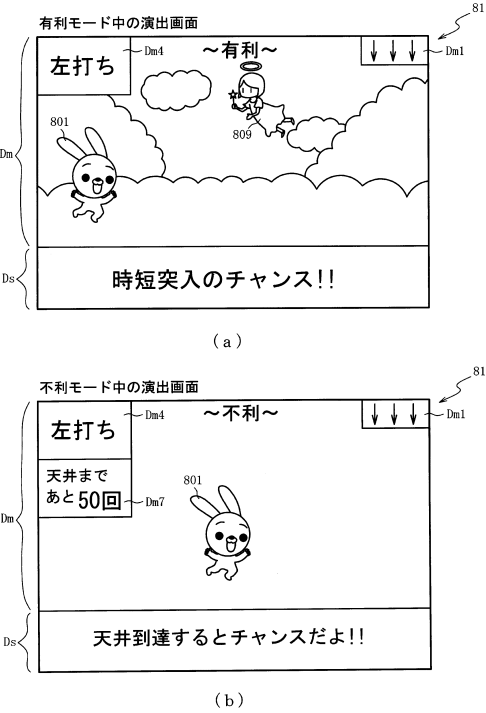
10

20

【図 1 1 0 5】



【図 1 1 0 6】

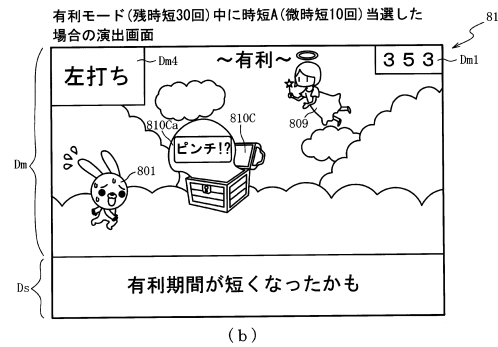
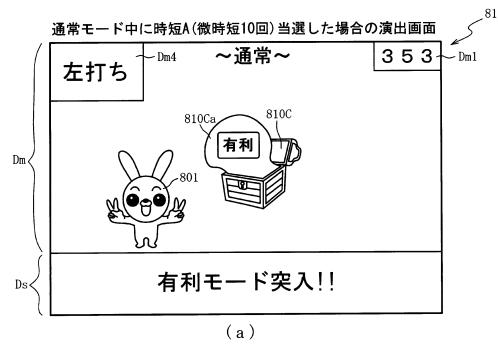


30

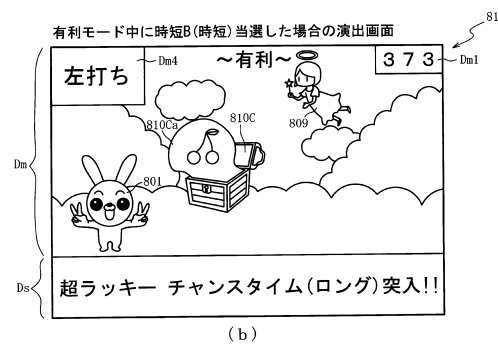
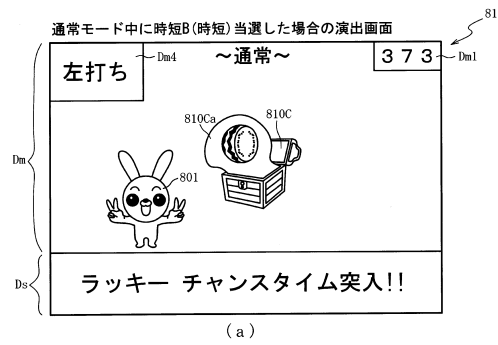
40

50

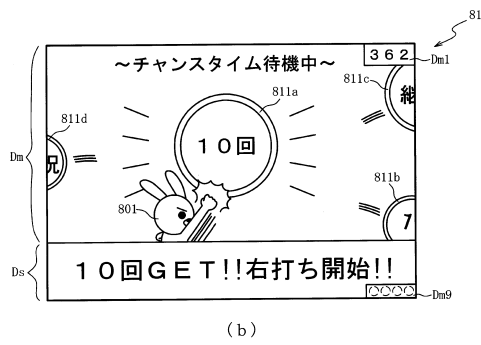
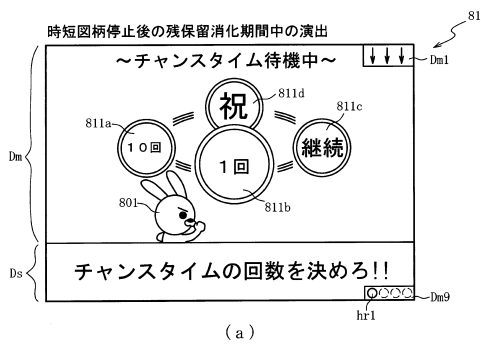
【図 1 1 0 7】



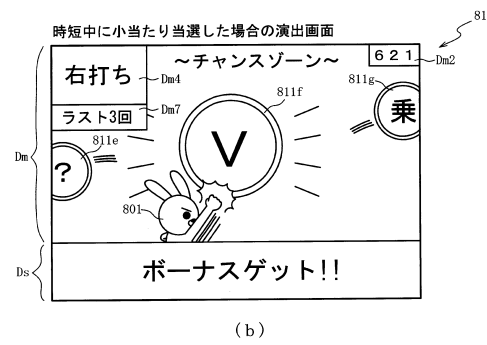
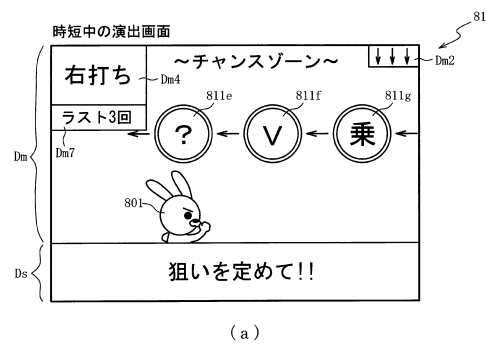
【図 1 1 0 8】



【図 1 1 0 9】



【図 1 1 1 0】



10

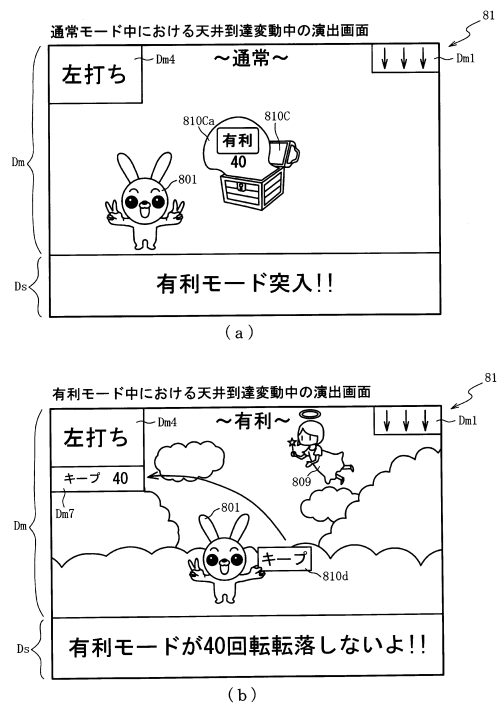
20

30

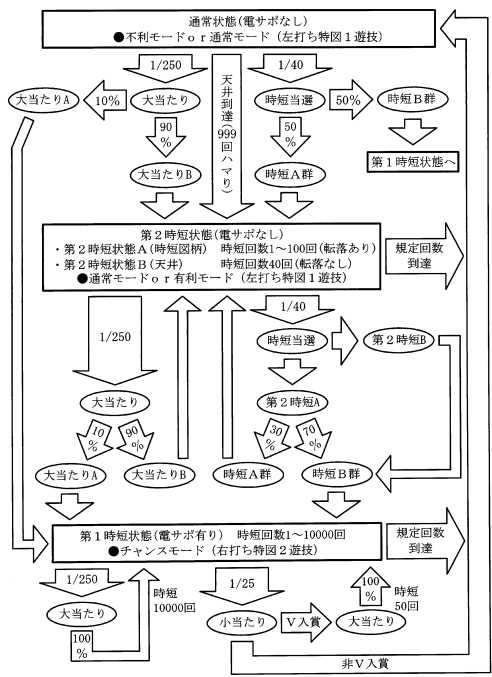
40

50

【図 1 1 1 1】



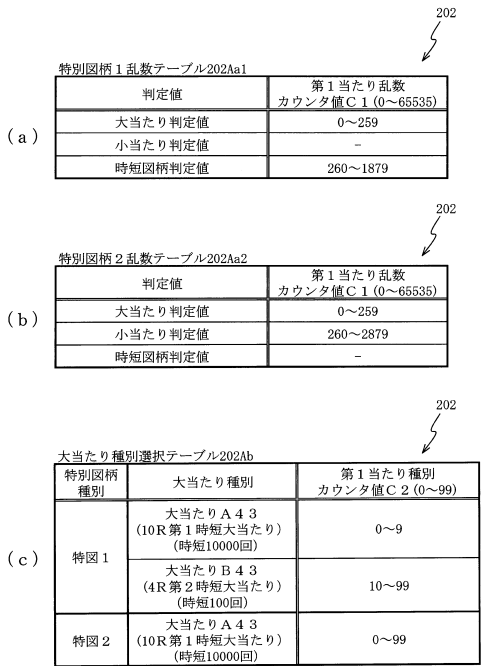
【図 1 1 1 2】



【図 1 1 1 3】



【図 1 1 1 4】



10

20

30

40

50

【図 1 1 1 5】

(a)

変動パターン選択テーブル	→202Ad
通常用テーブル	→202Ad1
時短用テーブル	→202Ad2

(b)

通常用テーブル202Ad1			
特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種(40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
		スペシャルリーチ (140秒)	190~198
特図 2	時短図柄	スーパーリーチ (80秒)	0~198
	大当たり	当たり (10秒)	0~198
	外れ 小当たり	非当たり (10秒)	0~198

【図 1 1 1 6】

時短用テーブル202Ad2

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 1	外れ	短外れ(5秒)	0~198
	大当たり	短当たり(5秒)	0~198
	時短図柄	短突時(5秒)	0~198
特図 2	大当たり	当たり (10秒)	0~198
	外れ 小当たり	非当たり (10秒)	0~198

10

20

【図 1 1 1 7】

時短付与テーブル202Ae

大当たり種別	当選時の 遊技状態	時短種別	時短付与内容 (回数)	
			時短 カウンタ 203h	特図 2 カウンタ 203Ab
大当たり A 4 3 (10R)	共通	第 1 時短	10000	10000
大当たり B 4 3 (4R)	通常状態	第 2 時短	100	—
		第 1 時短	10000	10000
時短図柄 A 1	共通	第 2 時短	1	—
時短図柄 A 2	通常状態	第 2 時短	10	—
		第 2 時短	20	—
時短図柄 A 3	通常状態	第 1 時短	100	1
		第 2 時短	30	—
時短図柄 A 4	通常状態	第 1 時短	50	—
		第 1 時短	100	5
時短図柄 B 1	通常状態	第 2 時短	70	—
		第 2 時短	100	—
時短図柄 B 2	通常状態	第 1 時短	100	10
		第 1 時短	100	1
時短図柄 B 3	通常状態	第 2 時短	100	8
		第 1 時短	100	10
時短図柄 B 3	通常状態	第 1 時短	100	5
		第 1 時短	100	15
時短図柄 B 3	通常状態	第 1 時短	100	10
		第 1 時短	100	8
時短図柄 B 3	通常状態	第 1 時短	1000	100
		第 1 時短	1000	100

【図 1 1 1 8】

小当たり種別選択テーブル202Af

特別図柄 種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
特図 2	小当たり A 4 3 (V 通過時大当たり A 4 3)	0~99

時短種別選択テーブル202Ah

遊技状態	時短図柄種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
通常	時短図柄 A 1	0~49
	時短図柄 A 2	50~59
	時短図柄 A 3	60~64
	時短図柄 A 4	65~69
	時短図柄 B 1	70~94
	時短図柄 B 2	95~98
	時短図柄 B 3	99
第 1 時短 第 2 時短	時短図柄 A 1	0~29
	時短図柄 A 2	30~39
	時短図柄 A 3	40~44
	時短図柄 A 4	45~49
	時短図柄 B 1	50~79
	時短図柄 B 2	80~89
	時短図柄 B 3	90~99

30

40

50

【 図 1 1 1 9 】

【 図 1 1 2 0 】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
待機演出選択テーブル	222ja
背景モード選択テーブル	222Aa
演出図柄選択テーブル	222Ab

(a)

R A M	223
入賞情報格納エリア	223A
特別図柄1保留球数カウンタ	223B
特別図柄2保留球数カウンタ	223C
変動開始フラグ	223D
停止種別選択フラグ	223E
演出カウンタ	223F
遊技状態格納エリア	223G
時短情報更新エリア	223H
待機演出フラグ	223I
待機演出回数カウンタ	223J
待機期間タイマ	223K
背景モード格納エリア	223L
報知済フラグ	223M
非移行フラグ	223N
その他メモリエリア	223O

(b)

背景モード選択テーブル222Aa				
遊技状態	時短回数	対象当たり 保留	背景モード	第1演出 カウンタ223f1 (0~99)
通常	1回	あり	通常	-
			不利	-
		なし	有利	0~99
			通常	0~79
	10回~ 29回	あり	不利	80~84
			有利	85~99
			通常	0~49
		なし	不利	50~54
			有利	55~99
			通常	0~49
	30回~	あり	不利	50~54
			有利	55~99
			通常	0~29
		なし	不利	30~54
			有利	55~99
			通常	0~29
第2時短	20回	あり	不利	30~34
			有利	35~99
			通常	-
		なし	不利	-
			有利	0~99
			通常	0~9
	50回	あり	不利	10~14
			有利	15~99
			通常	0~4
		なし	不利	5~14
			有利	15~99
			通常	0~4
	100回	あり	不利	-
			有利	5~99
			通常	-
		なし	不利	0~29
			有利	30~99
			通常	0~4

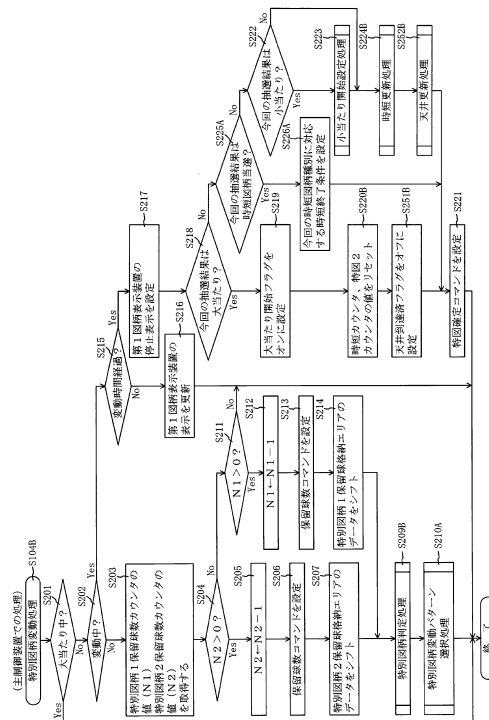
10

20

【 図 1 1 2 1 】

【 図 1 1 2 2 】

演出図柄選択テーブル222Ab				
遊技状態	時短回数	背景モード	対象図柄	第1演出カウンタ223f1(0～99)
通常	1回	不利通常	スイカ	0～69
			チェリー 人参	70～99 —
		有利	スイカ	0～99
			チェリー 人参	— —
	5回	不利通常	スイカ	0～49
			チェリー 人参	50～99 —
		有利	スイカ	0～99
			チェリー 人参	— —
	8回	不利通常	スイカ	—
			チェリー 人参	0～99 —
		有利	スイカ	0～99
			チェリー 人参	— —
第2時短	8回	不利通常	スイカ	0～19
			チェリー 人参	20～99 —
		有利	スイカ	0～49
			チェリー 人参	50～99 —
	15回	不利通常	スイカ	—
			チェリー 人参	0～89 90～99
		有利	スイカ	—
			チェリー 人参	0～69 70～99
	100回	不利通常	スイカ	—
			チェリー 人参	0～79 80～99
		有利	スイカ	—
			チェリー 人参	— 0～99

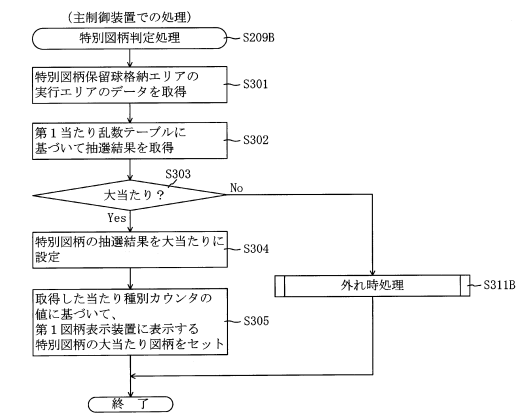


30

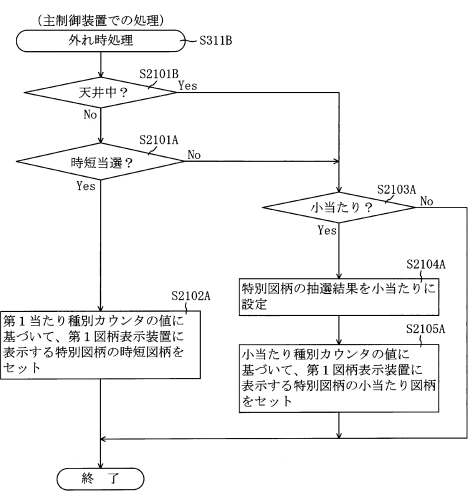
40

50

【図 1 1 2 3】



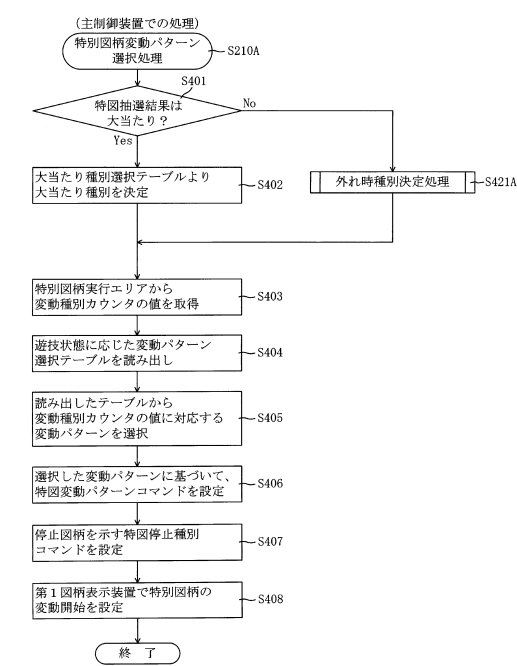
【図 1 1 2 4】



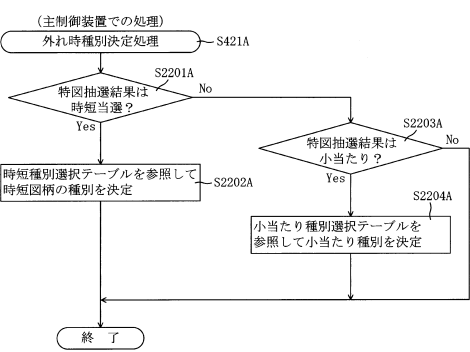
10

20

【図 1 1 2 5】



【図 1 1 2 6】



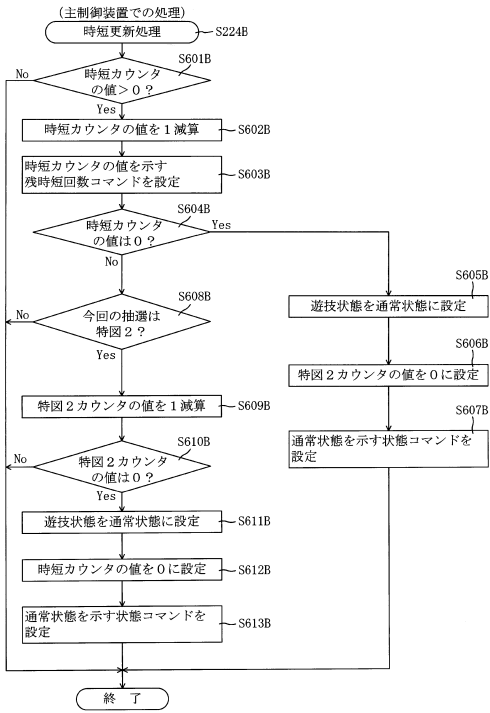
30

40

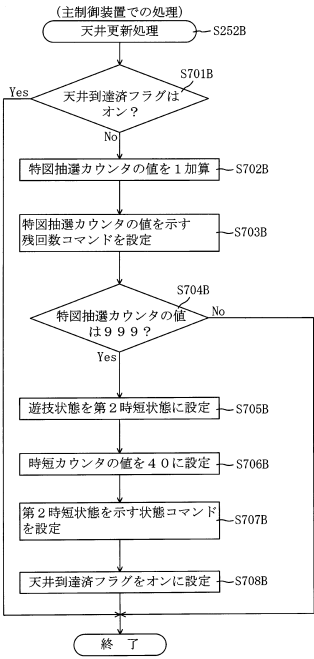
50



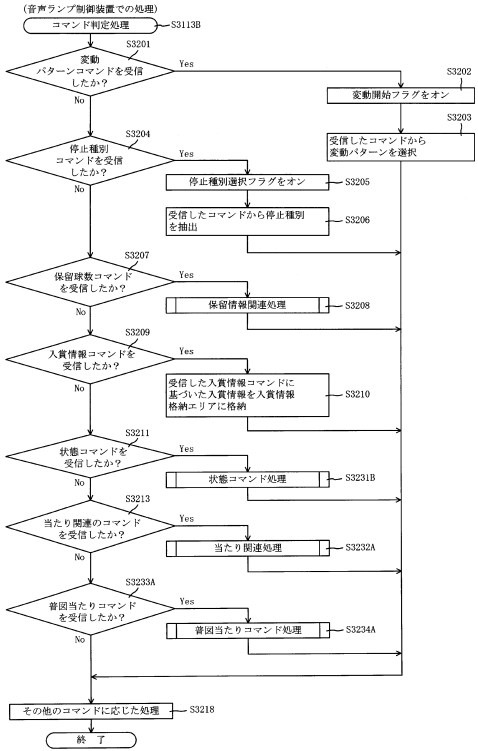
【図 1 1 2 7】



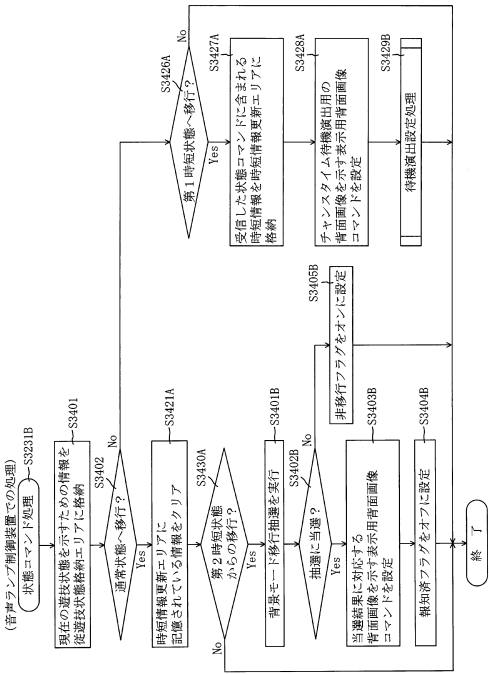
【図 1 1 2 8】



【図 1 1 2 9】



【図 1 1 3 0】



10

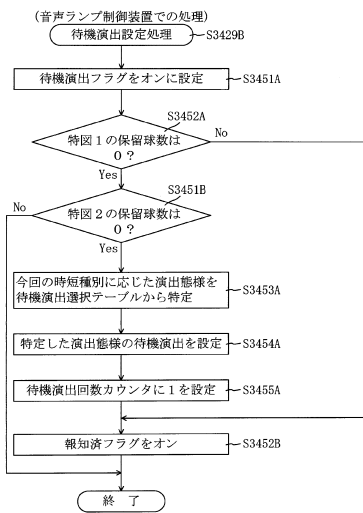
20

30

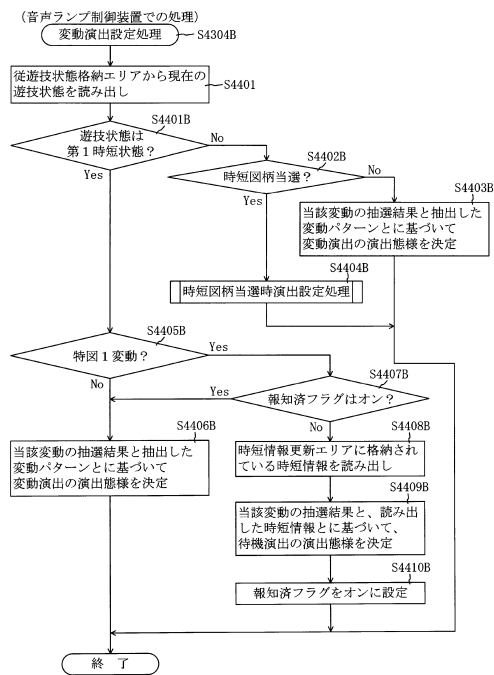
40

50

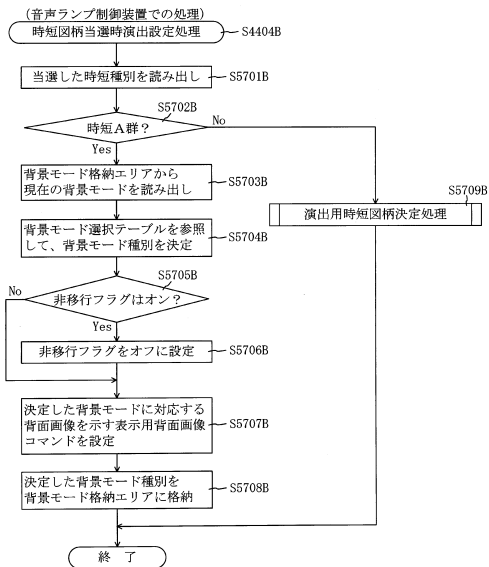
【図 1 1 3 1】



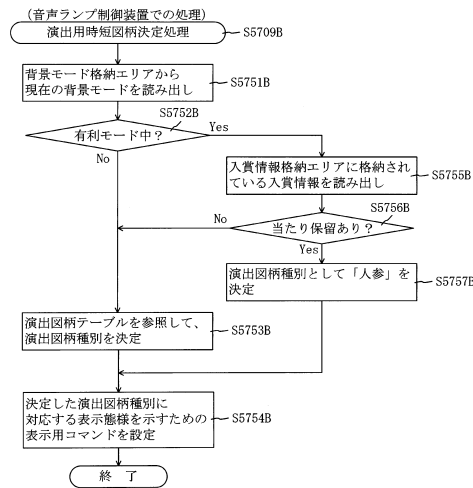
【図 1 1 3 2】



【図 1 1 3 3】



【図 1 1 3 4】



10

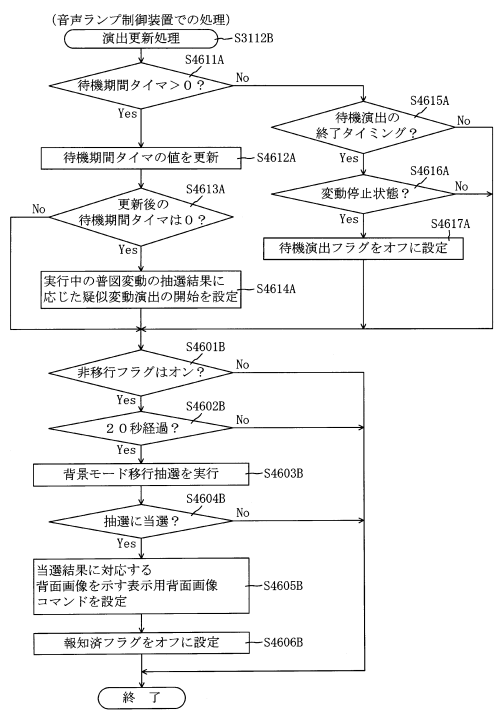
20

30

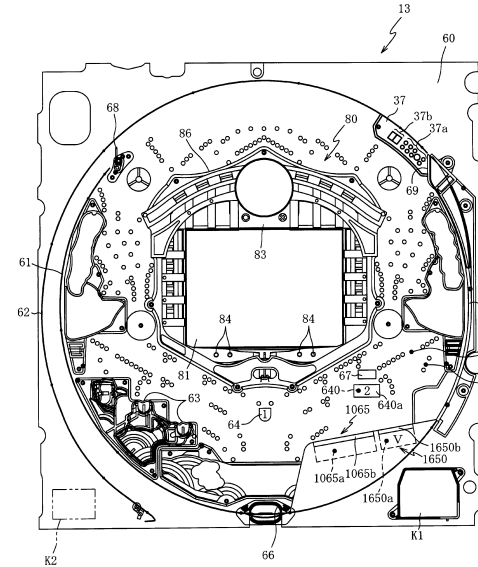
40

50

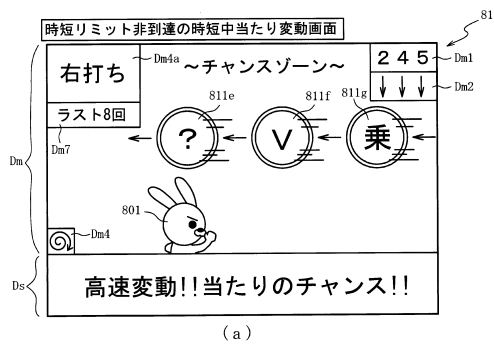
【 図 1 1 3 5 】



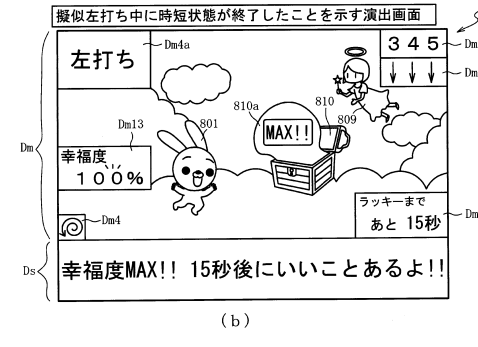
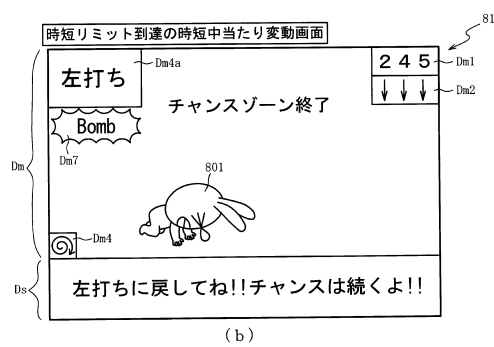
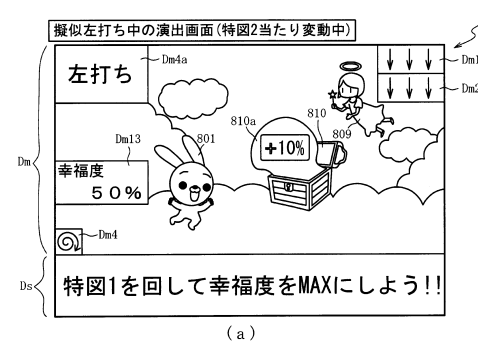
【 図 1 1 3 6 】



【 図 1 1 3 7 】



【 図 1 1 3 8 】



10

20

30

40

50

【図 1 1 3 9】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202Aa
大当たり種別選択テーブル	202Ab
第 2 当たり乱数テーブル	202Ac
変動パターン選択テーブル	202Bd
小当たり種別選択テーブル	202Af
開放シナリオテーブル	202g
時短種別選択テーブル	202Ah

【図 1 1 4 0】

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
V 通過大当たり種別格納エリア	203p
V フラグ	203q
V 通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図抽選カウンタ	203Aa
特図 2 カウンタ	203Ab
天井到達済フラグ	203Ac
時短リミット回数カウンタ	203Ba
特図 1 変動時間タイマ	203Bb
特図 2 変動時間タイマ	203Bc
特図 1 仮停止フラグ	203Bd
特図 2 仮停止フラグ	203Be
特図 1 変動停止フラグ	203Bf
特図 2 変動停止フラグ	203Bg
時短リミット到達フラグ	203Bh
その他メモリエリア	203z

10


20

【図 1 1 4 1】

変動パターン選択テーブル	202Bd
通常状態用変動パターンテーブル	202Bd1
時短状態用変動パターンテーブル	202Bd2

【図 1 1 4 2】

202



通常状態用変動パターンテーブル202Bd1			
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0～198)
第 1 特別図柄	外れ	短外れ (7秒)	0～139
		ガセ外れ (20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種 (40秒)	150～179
		スーパーリーチ (80秒)	180～198
	時短当選	時短当たり (80秒)	0～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種 (40秒)	0～29
スーパーリーチ (80秒)		30～189	
スペシャルリーチ (140秒)		190～198	
第 2 特別図柄	外れ	外れ (10秒)	0～198
	大当たり 小当たり	当たり (10秒)	0～198

30

40

50

【図 1 1 4 3】

202

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ	超短外れ (1秒)	0~49
		短外れ (3秒)	50~149
		外れ (10秒)	150~198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0~198
第2特別図柄	外れ	短外れ (3秒)	0~198
		短当たり (5秒)	0~49
		当たり (60秒)	50~149
	大当たり 小当たり	長当たり (180秒)	150~198

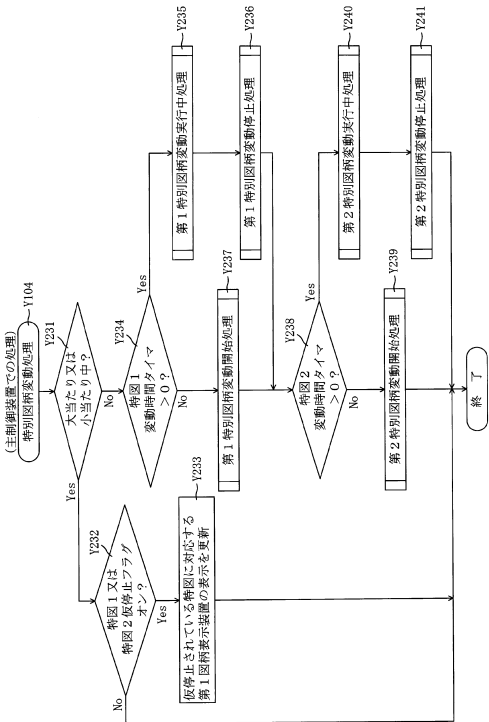
【図 1 1 4 4】

R A M	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
待機演出フラグ	223ja
待機演出回数カウンタ	223jb
待機期間タイマ	223jc
背景モード格納エリア	223Aa
報知音フラグ	223Ab
非移行フラグ	223Ac
擬似左打ち中フラグ	223Ba
幸福度カウンタ	223Bb
その他メモリエリア	223z

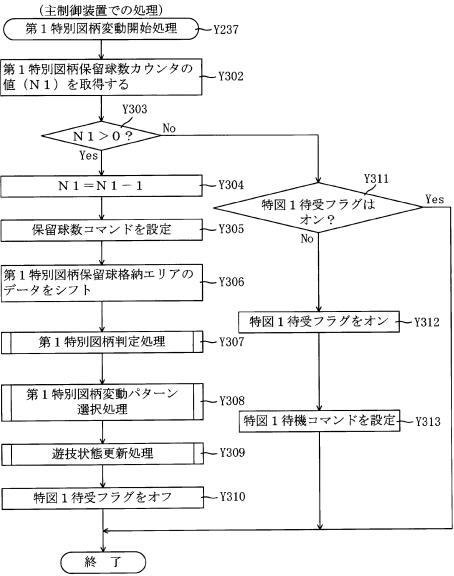
10

20

【図 1 1 4 5】



【図 1 1 4 6】

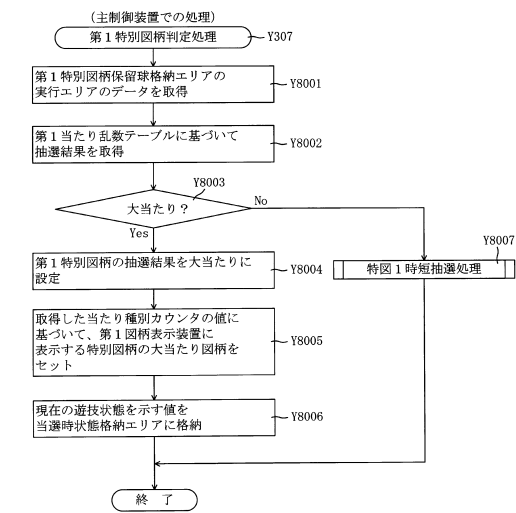


30

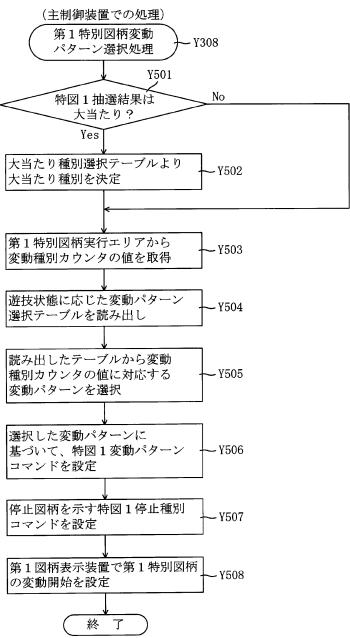
40

50

【図 1 1 4 7】



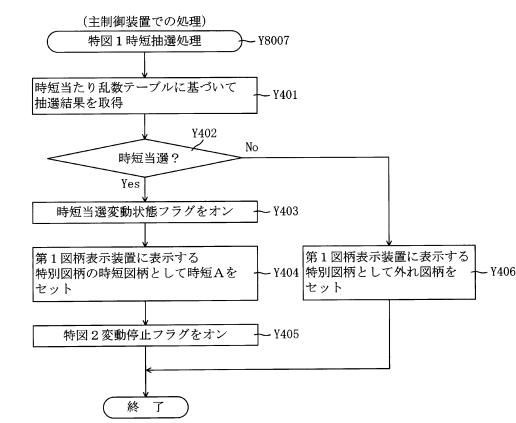
【図 1 1 4 8】



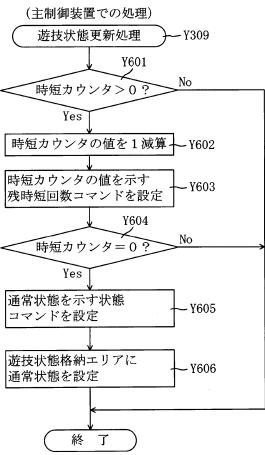
10

20

【図 1 1 4 9】



【図 1 1 5 0】

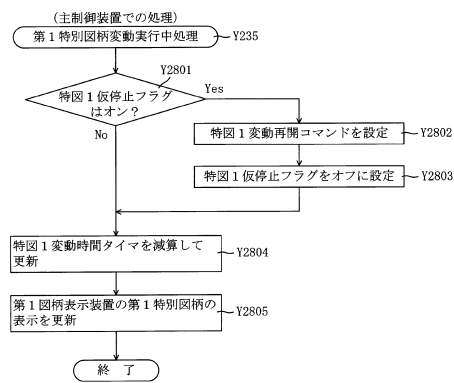


30

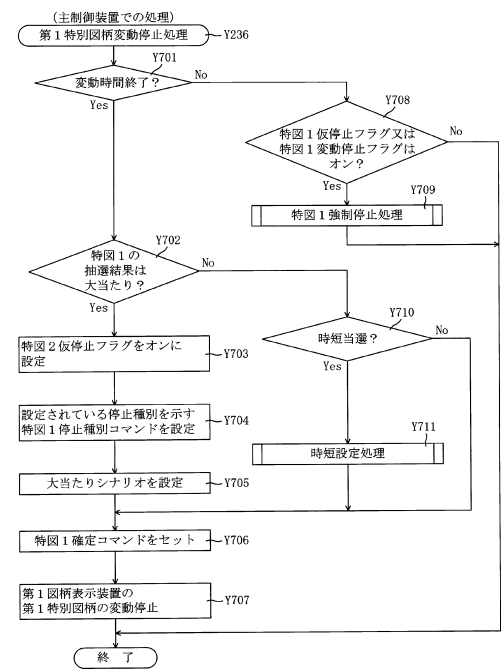
40

50

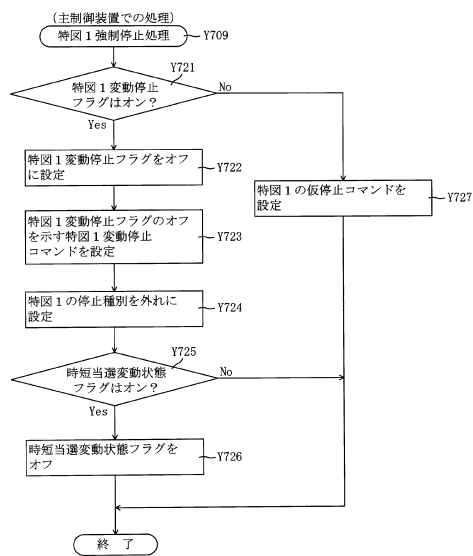
【図 1 1 5 1】



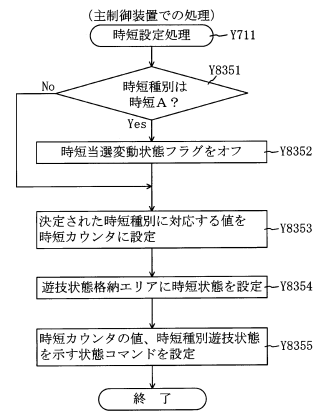
【図 1 1 5 2】



【図 1 1 5 3】



【図 1 1 5 4】



10

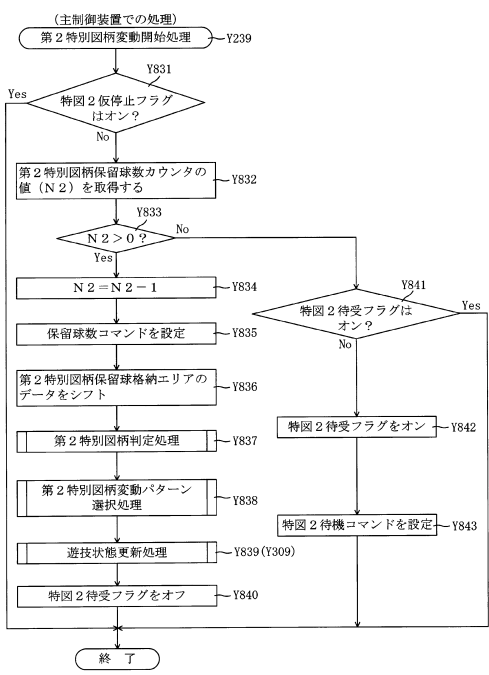
20

30

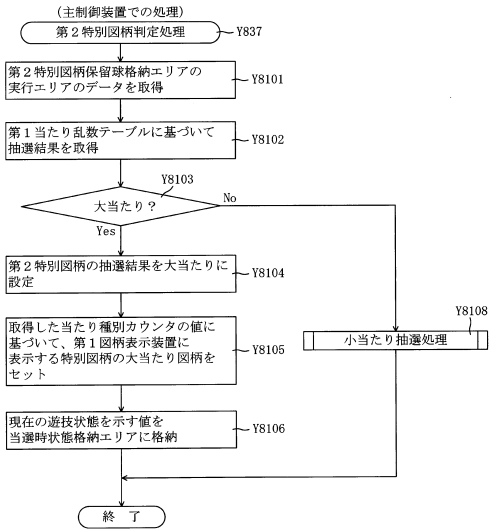
40

50

【図 1 1 5 5】



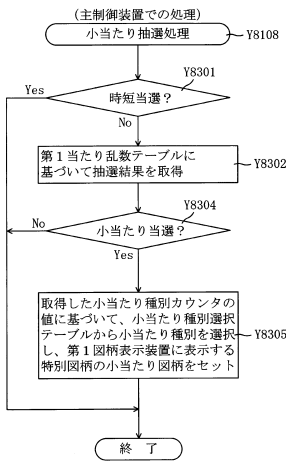
【図 1 1 5 6】



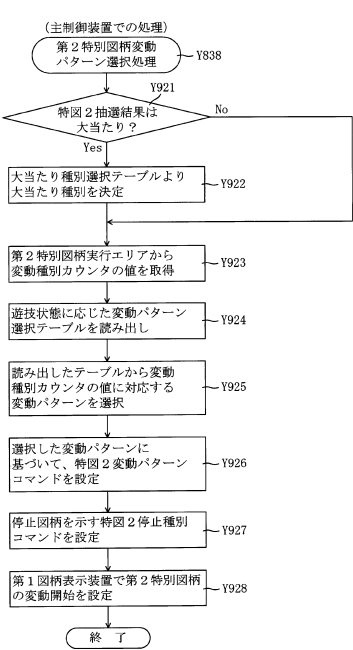
10

20

【図 1 1 5 7】



【図 1 1 5 8】



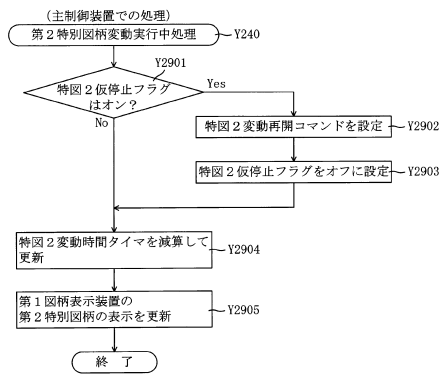
30

40

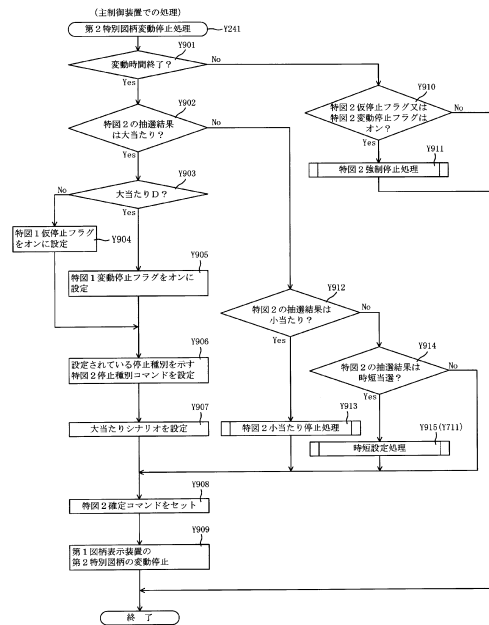
50



【 図 1 1 5 9 】



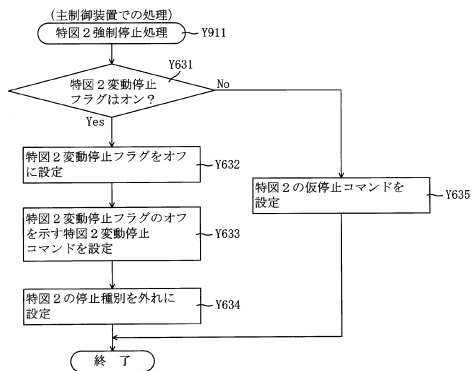
【 ㊦ 1 1 6 0 】



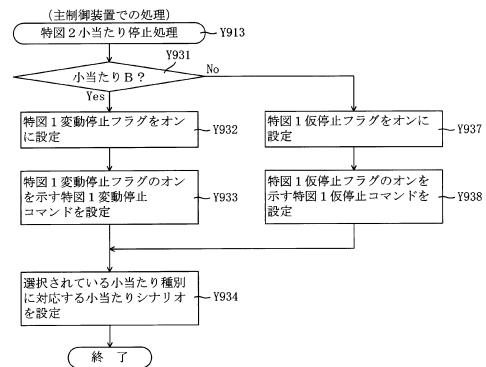
10

20

【 図 1 1 6 1 】



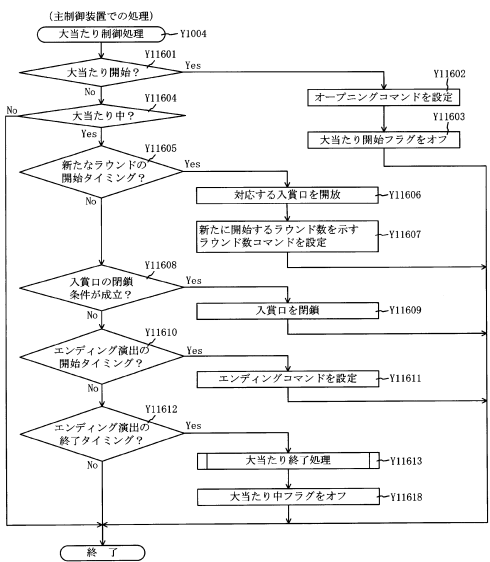
【 図 1 1 6 2 】



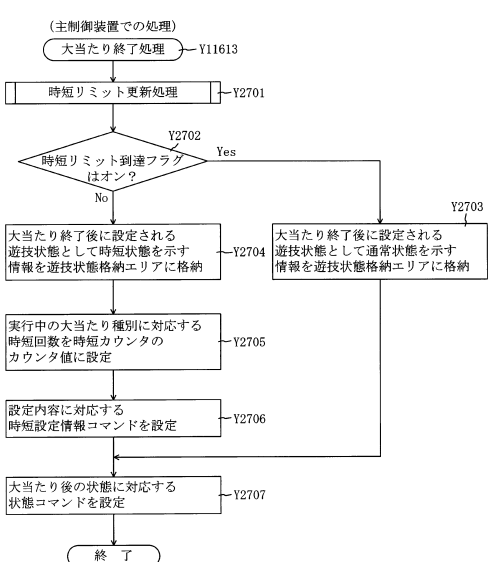
30

40

【図 1 1 6 3】



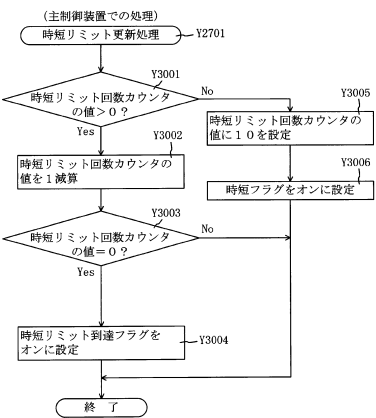
【図 1 1 6 4】



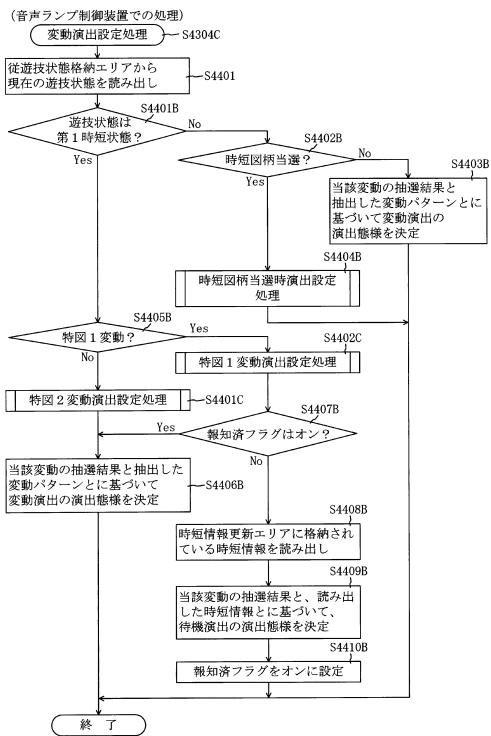
10

20

【図 1 1 6 5】



【図 1 1 6 6】

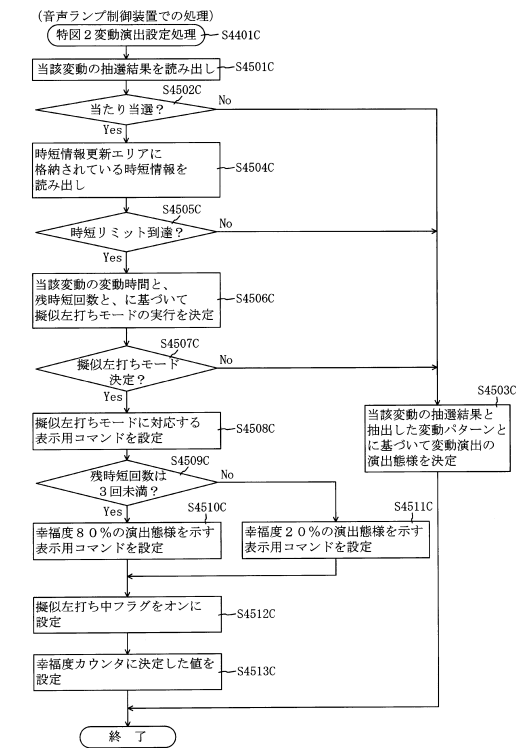


30

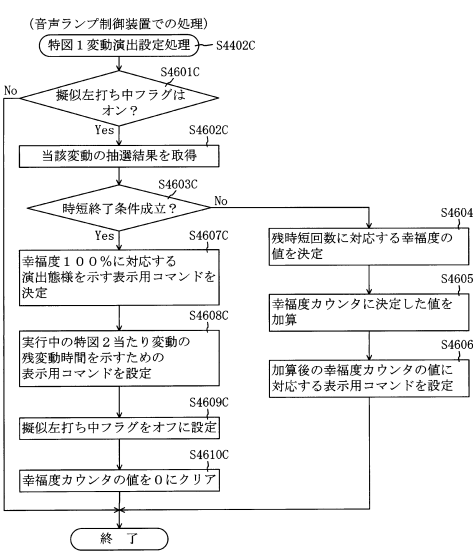
40

50

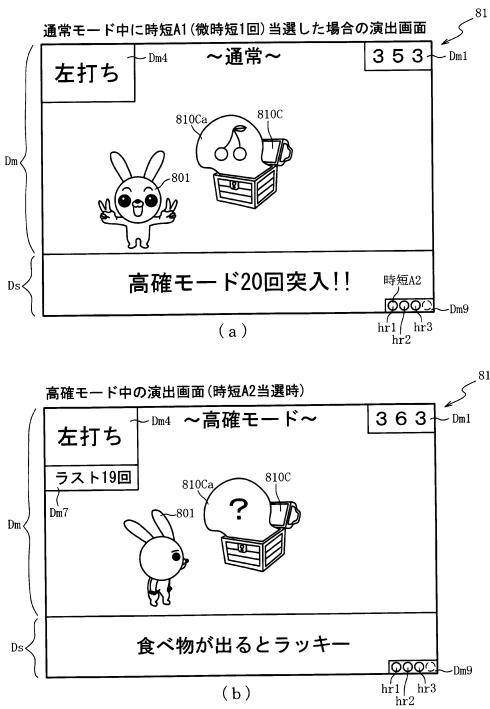
【図 1 1 6 7】



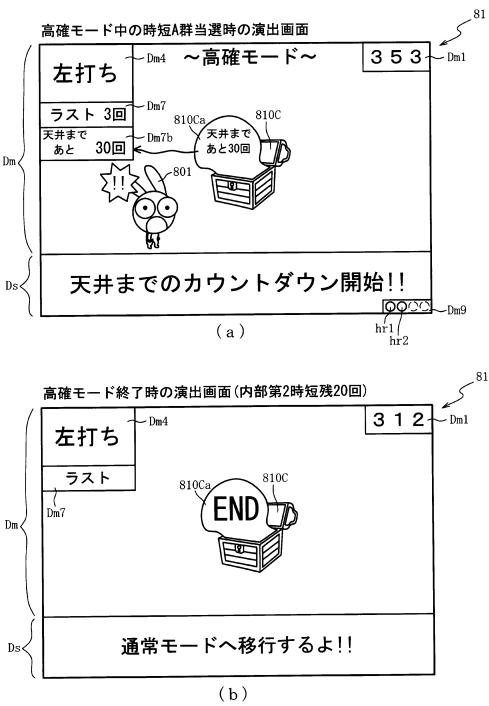
【図 1 1 6 8】



【図 1 1 6 9】



【図 1 1 7 0】



10

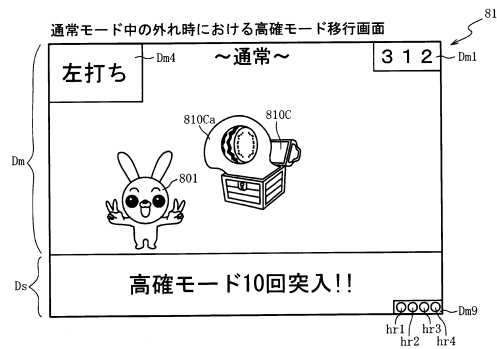
20

30

40

50

【図 1 1 7 1】



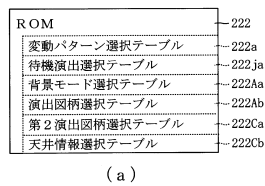
【図 1 1 7 2】

	ch1	ch2	ch3	ch4	ch5	ch6	ch7	ch8	ch9	ch10	ch11	ch12	ch13	ch14	ch15
	外れ	外れ	時短 A1	時短 A2	外れ	外れ	時短 A2	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ
(a) 特別図柄抽選	2	1	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1	1	2	1
(b) 特別図柄保留	?	?	チェリー	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
(c) 第2演出図柄	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常
(d) 遊技状態	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常
(e) 残時短回数	—	—	1	20	19	3	20	19	18	17	16	15	14	13	13
(f) 演出モード	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常	通常
(g) 高確中カウンタ	—	—	20	19	18	2	1	—	—	—	10	9	8	7	7
(h) 天井までのカウントダウン表示	天井までのカウントダウン表示														

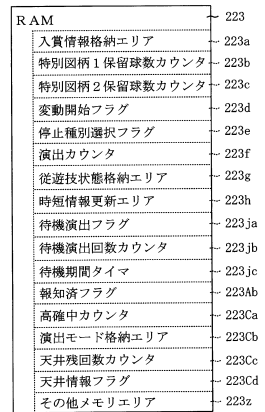
10

20

【図 1 1 7 3】



(a)



(b)

【図 1 1 7 4】

第2演出図柄選択テーブル222Ca

時短種別	先読み結果			選択図柄	第1演出カウンタ223f1 (0~99)
	先読み数 (個)	付与时短 (回)	大当たり有無		
時短 A 1	1, 2	1	有り	スイカ	0~69
			人參	70~99	
			無し	—	0~69
		2~15	有り	チェリー	0~99
			無し	スイカ	0~99
			有り	人參	0~99
	3	16~29	無し	チェリー	0~99
			共有	人參	0~99
			共有	人參	0~99
		30~	有り	スイカ	0~19
			無し	人參	20~99
			無し	—	0~99
時短 A 2, A 3, A 4	1, 2	1	有り	スイカ	0~89
			人參	90~99	
			無し	—	0~89
		2~15	有り	チェリー	0~99
			無し	スイカ	0~99
			有り	人參	0~99
		16~29	無し	チェリー	0~99
			共有	人參	0~99
			共有	人參	0~99
	3	1	有り	スイカ	0~19
			人參	20~99	
			無し	—	0~99
		2~15	有り	チェリー	0~99
			無し	スイカ	0~99
			有り	人參	0~99
		16~29	無し	チェリー	0~99
			共有	人參	0~99
			共有	人參	0~99

30

40

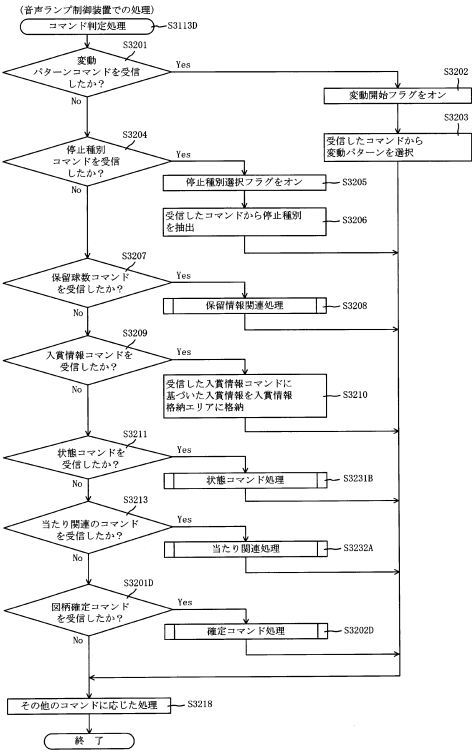
50

【図 1 1 7 5】

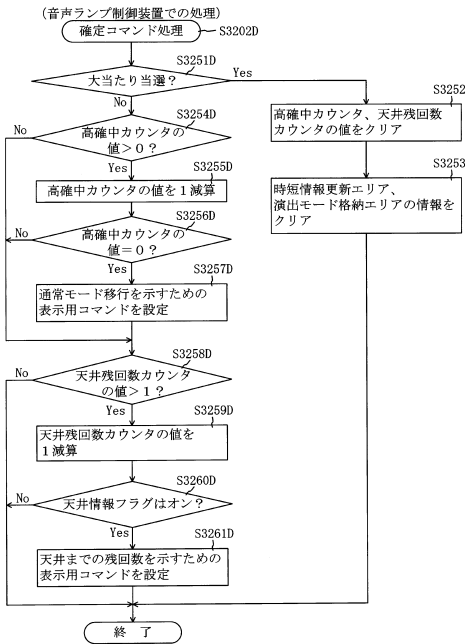
天井情報選択テーブル222C

天井残回数 カウンタ223C	当選時短種別	天井情報報知有無	第1演出 カウンタ223F1 (0~99)
999~400	時短A1	有り	0
	時短A2	無し	1~99
	時短A3、A4	有り	0~9
399~100	時短A1	有り	0~9
	時短A2	無し	10~99
	時短A3、A4	有り	0~29
99~40	時短A1	有り	0~39
	時短A2	無し	40~99
	時短A3、A4	有り	0~79
39~1	時短A1	有り	0~89
	時短A2	無し	90~99
	時短A3、A4	有り	0~99

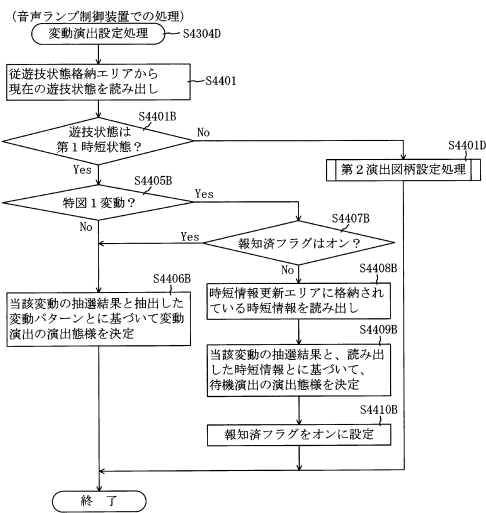
【図 1 1 7 6】



【図 1 1 7 7】



【図 1 1 7 8】



10

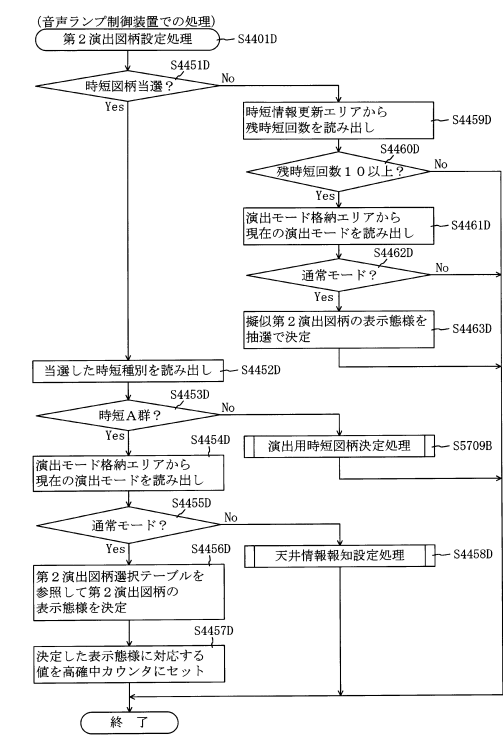
20

30

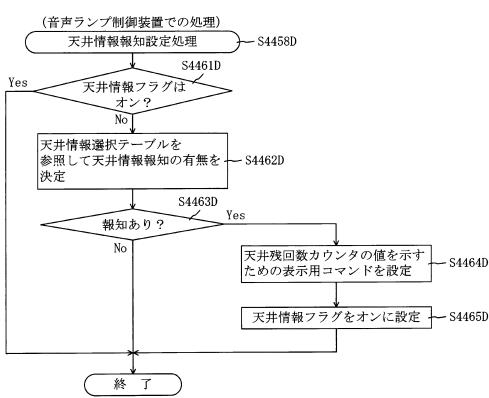
40

50

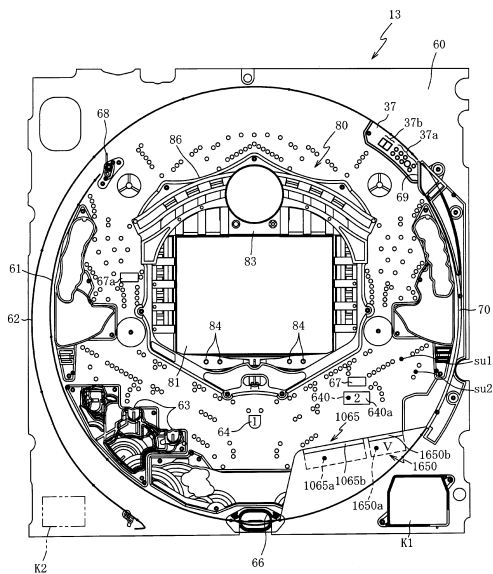
【図 1 1 7 9】



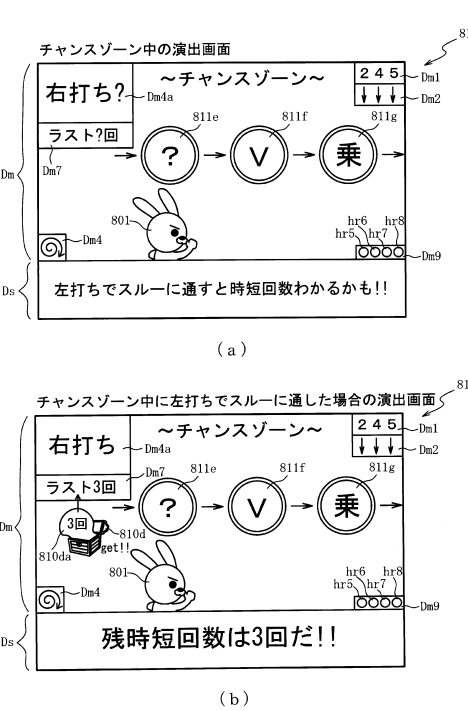
【図 1 1 8 0】



【図 1 1 8 1】



【図 1 1 8 2】



10

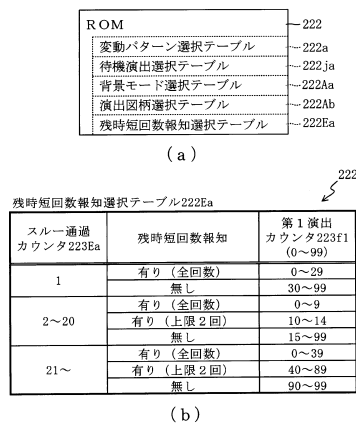
20

30

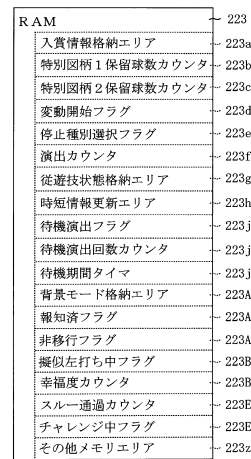
40

50

【図 1 1 8 3】



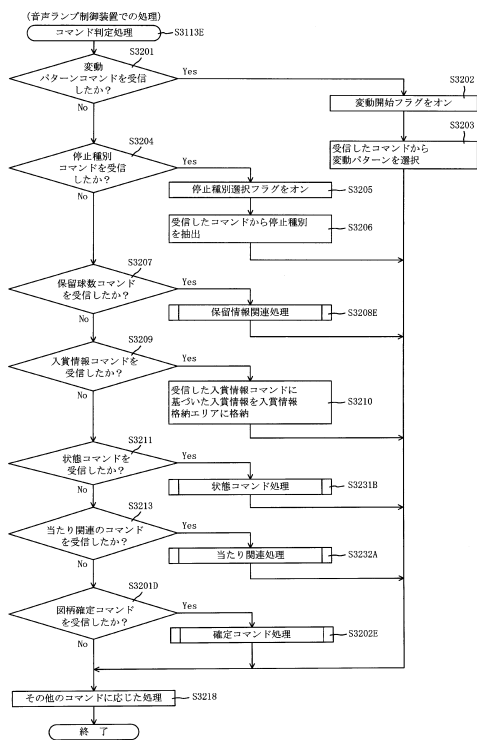
【図 1 1 8 4】



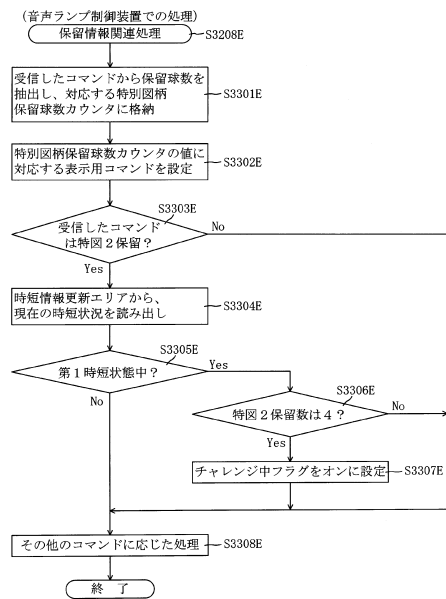
10

20

【図 1 1 8 5】



【図 1 1 8 6】

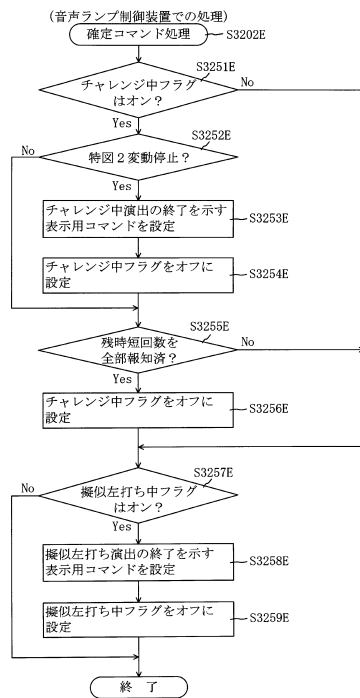


30

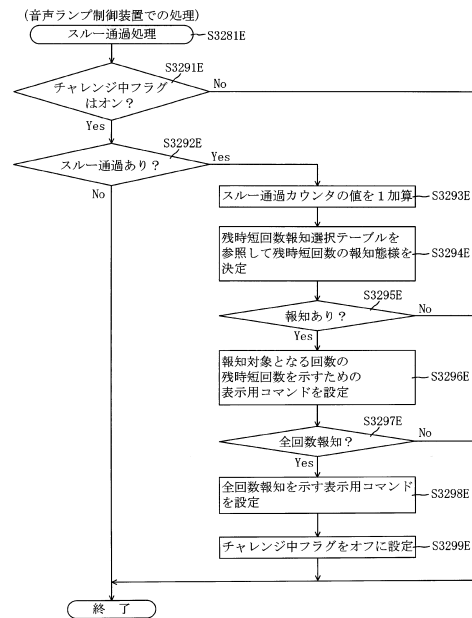
40

50

【図 1187】



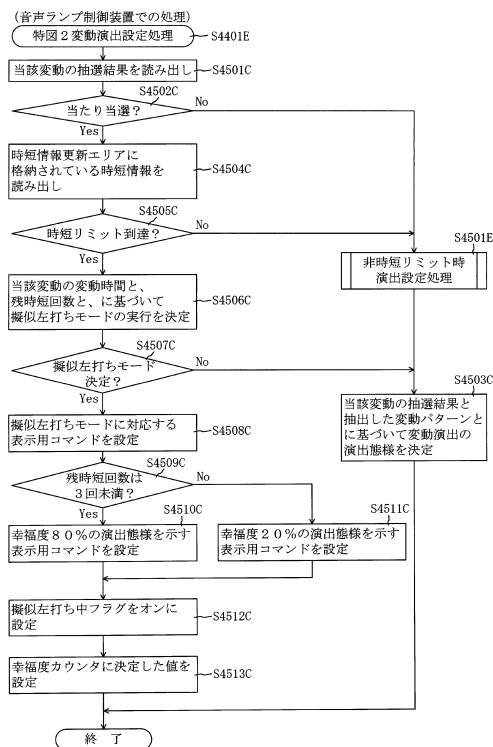
【図 1188】



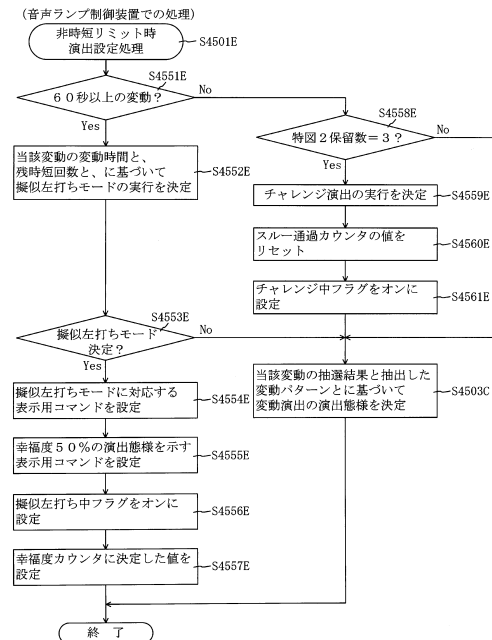
10

20

【図 1189】



【図 1190】



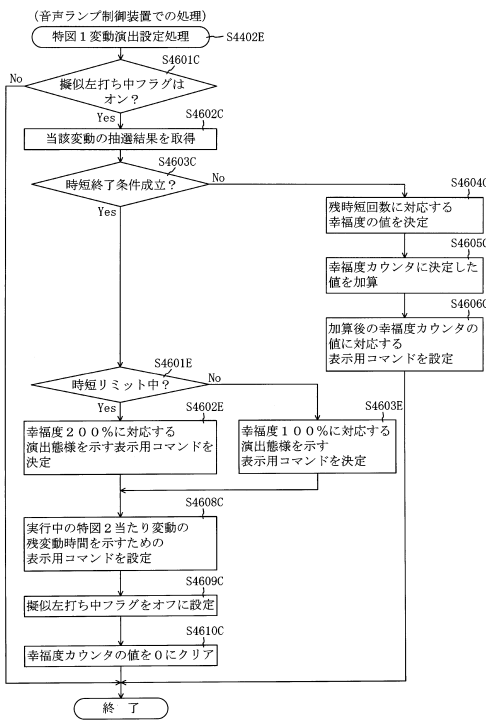
30

40

50



【図 1 1 9 1】

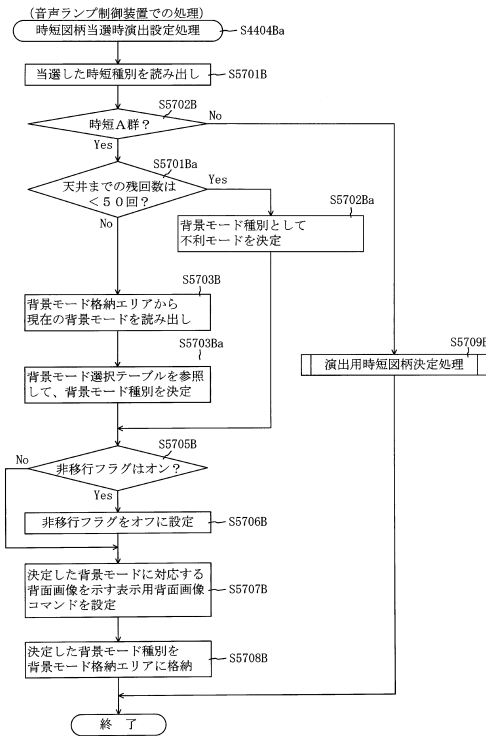


【図 1 1 9 2】

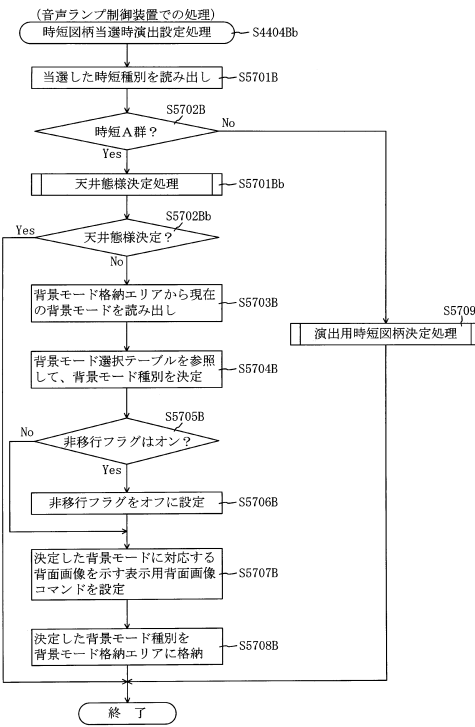
背景モード選択テーブル 222Aaa

遊技状態	天井までの残回数	対象当たり保留	背景モード	第 1 演出カウンタ 223f1 (0~99)
通常	999回～500回	あり	通常	-
			不利	0～19
		なし	有利	20～99
			通常	0～79
	499回～100回	あり	通常	0～79
			不利	80～99
		なし	有利	0～39
			通常	40～54
	99回～50回	あり	有利	55～99
			通常	0～49
		なし	不利	50～54
			有利	55～99
第 2 時短	999回～500回	あり	通常	-
			不利	0～19
		なし	有利	20～99
			通常	0～79
	499回～100回	あり	通常	-
			不利	80～99
		なし	有利	0～29
			通常	30～54
	99回～50回	あり	有利	55～99
			通常	0～49
		なし	不利	50～69
			有利	70～99

【図 1 1 9 3】



【図 1 1 9 4】



10

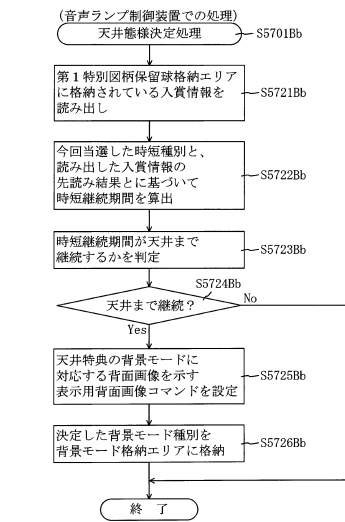
20

30

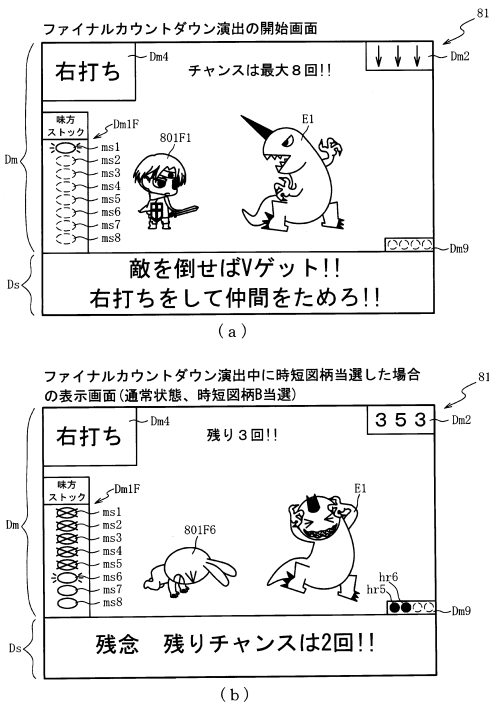
40

50

【図 1 1 9 5】



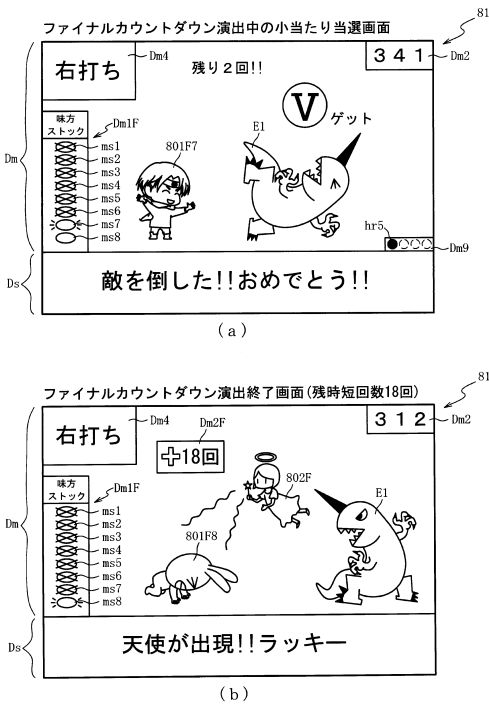
【図 1 1 9 6】



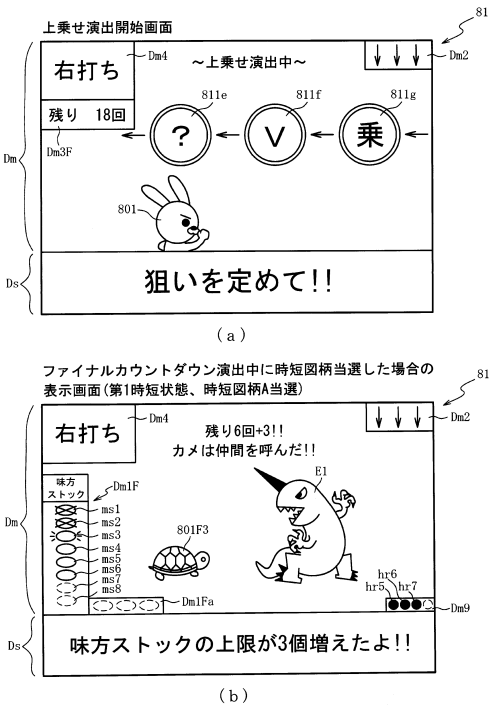
10

20

【図 1 1 9 7】



【図 1 1 9 8】



30

40

50

【 図 1 1 9 9 】

(a) 遊技状態

小当たり遊技	大当たり遊技	時短状態	通常状態	時短状態

時短 4 回分      残保留 4 回分

(b) 特別図柄  
変動

—	外れ	外れ	外れ	時短 4回	外れ	外れ	外れ
---	----	----	----	----------	----	----	----

(c) 残時短  
回数

—	4	3	2	1	0	0	10	9	8	7	6
---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---

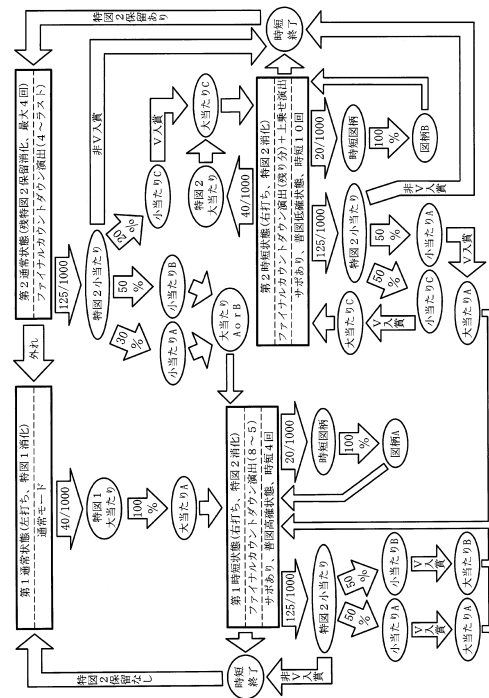
4 回付与

(d) 演出内容

小当たり遊技中 演出	大当たり遊技中 演出	ファイナルカウントダウン演出						上乗せ演出				
		8	7	6	5	4	3	2	1	8	7	6

保留を貯めろ

【 図 1 2 0 0 】



10

20

【 図 1 2 0 1 】

202

特別図柄 1 乱数テーブル 202Fa1

判定値	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C1 (0~999)
大当たり判定値	0~3
小当たり判定値	-
時短図柄判定値	-

特別図柄 2 乱数テーブル 202Fa2

判定値	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C1 (0~999)
大当たり判定値	0~3
小当たり判定値	40~164
時短図柄判定値	165~184

202

↓

大当たり種別選択テーブル202Fb

特別図柄 種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA47 (5R第1時短大当たり) (時短4回)	0~99
特図2	大当たりC47 (10R第2時短大当たり) (時短10回)	0~99
小当たり用	大当たりB47 (10R第1時短大当たり) (時短4回)	0~99

【 図 1 2 0 2 】

202

202F4

通常用テーブル202F4d1

特図区柄 種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウン タ C S 1 (0～198)
特図 1	1～10000	外れ	外れ (7秒)	0～139
			ガセ外れ (20秒)	140～149
			ノーマルリーチ 各種 (40秒)	150～179
			スーパーリーチ (80秒)	180～198
	大当たり		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	0～29
			スーパーリーチ (80秒)	30～189
			スペシャルリーチ (140秒)	190～198
特図 2	1～3	共通	共通変動 (10秒)	0～198
	4	共通	共通中変動 (20秒)	0～198
	5～	共通	共通長変動 (100秒)	0～198

30

40

【図 1 2 0 3】

202

時短付与テーブル202Fe				
図柄種別	時短種別	時短付与内容 (回数)		
		時短 カウンタ 203h	小当たりカ ウンタ203S	特図 2 カウンタ 203Ab
大当たり A 4 7	第 1 時短	10	1	4
大当たり B 4 7	第 1 時短	10	1	4
大当たり C 4 7	第 2 時短	20	1	10
時短図柄 A 4 7	第 1 時短	10	1	4
時短図柄 B 4 7	第 2 時短	20	1	10

( a )

【図 1 2 0 4】

202

時短種別選択テーブル202Fh		
遊技状態	時短図柄種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
通常	時短図柄 B 4 7	0~99
第 2 時短	時短図柄 A 4 7	0~99

10

202

小当たり種別選択テーブル202Ff			
特別図柄 種別	遊技状態	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~99)
特図 2	通常	小当たり A 4 7 (V 通過時大当たり A 4 7)	0~29
		小当たり B 4 7 (V 通過時大当たり B 4 7)	30~79
		小当たり C 4 7 (V 通過時大当たり C 4 7)	80~99
	第 1 時短	小当たり A 4 7 (V 通過時大当たり A 4 7)	0~49
		小当たり B 4 7 (V 通過時大当たり B 4 7)	50~99
		小当たり C 4 7 (V 通過時大当たり C 4 7)	0~49
	第 2 時短	小当たり A 4 7 (V 通過時大当たり A 4 7)	0~49
		小当たり C 4 7 (V 通過時大当たり C 4 7)	50~99

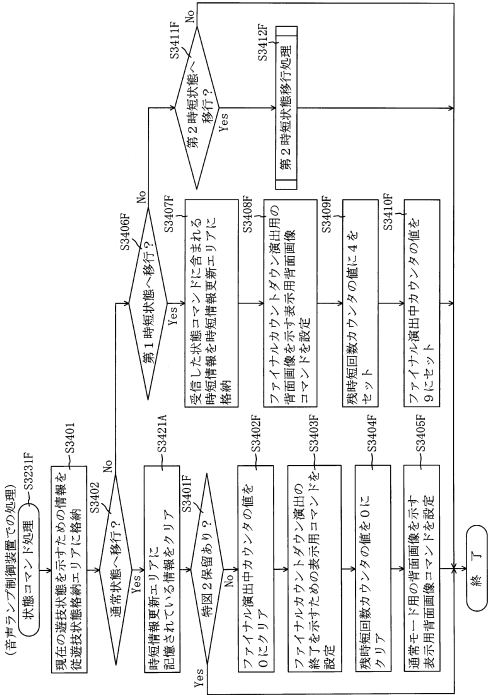
( b )

20

【図 1 2 0 5】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
待機演出フラグ	223ja
待機演出回数カウンタ	223jb
待機期間タイマ	223jc
背景モード格納エリア	223Aa
報知済フラグ	223Ab
非移行フラグ	223Ac
ファイナル演出中カウンタ	223Fa
残時短回数カウンタ	223Fb
その他メモリア	223z

【図 1 2 0 6】

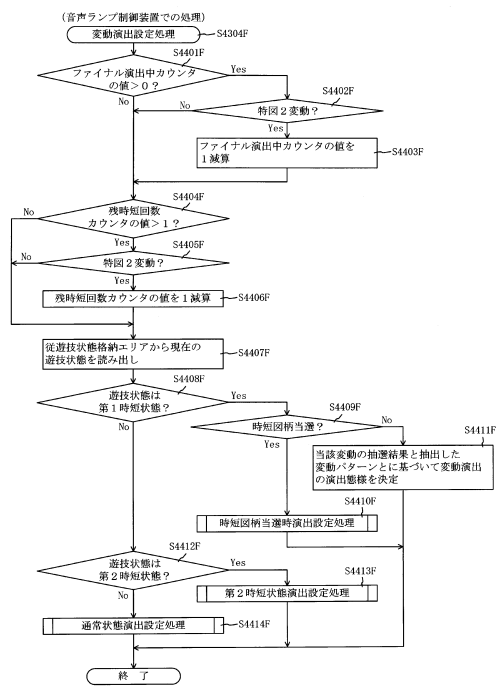
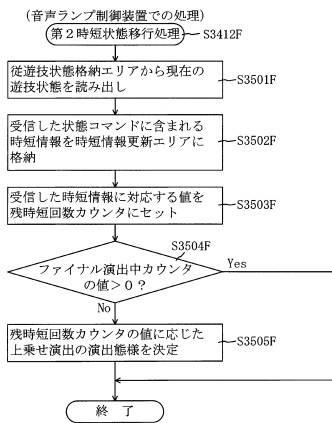


30

40

50

【 図 1 2 0 8 】

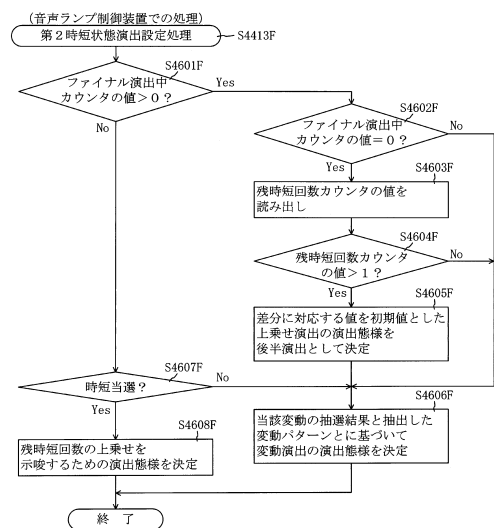
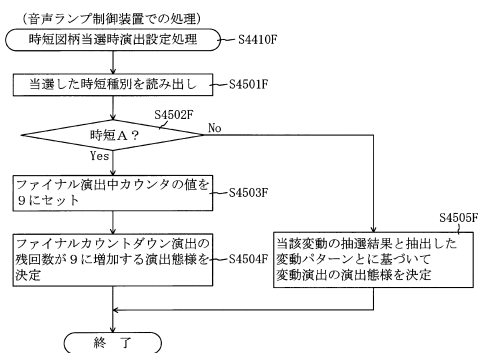


10

20

【 図 1 2 0 9 】

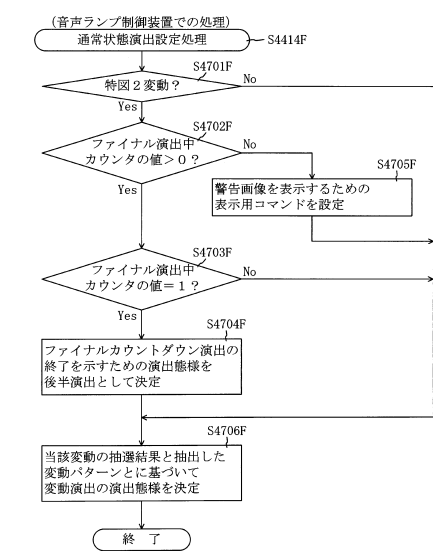
【 図 1 2 1 0 】



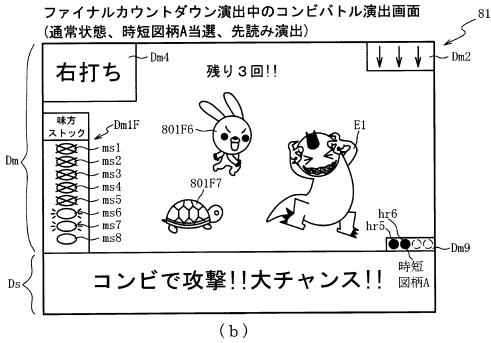
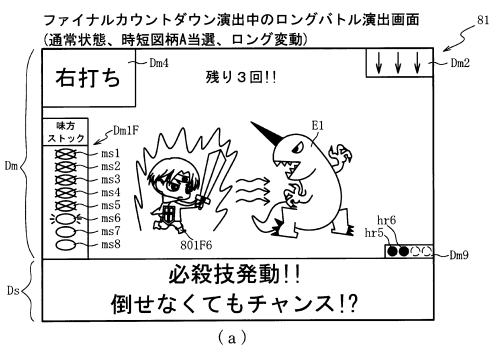
30

40

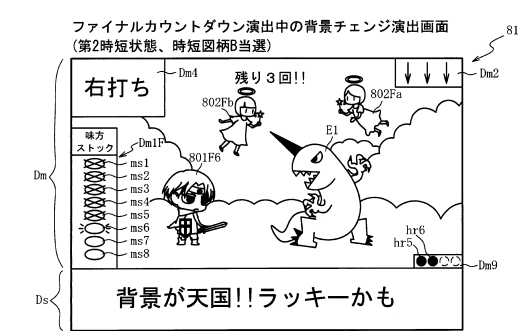
【図 1 2 1 1】



【図 1 2 1 2】



【図 1 2 1 3】



【図 1 2 1 4】

通常用テーブル202Fad1

特別図柄 種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図 1	1~10000	外れ	外れ (7秒)	0~139
			ガセ外れ (20秒)	140~149
			ノーマルリーチ 各種 (40秒)	150~179
			スーパーリーチ (80秒)	180~198
		大当たり	ノーマルリーチ 各種 (40秒)	0~29
			スーパーリーチ (80秒)	30~189
特図 2	1~3	大当たり	共通変動 (10秒)	0~194
		外れ	ロング変動 (20秒)	195~198
		小当たり	共通変動 (10秒)	0~149
			ロング変動 (20秒)	150~198
		時短図柄	共通変動 (10秒)	0~19
			ロング変動 (20秒)	20~198
	4	大当たり	共通中変動 (20秒)	0~198
		外れ	共通中変動 (20秒)	0~149
		小当たり	通常変動 (10秒)	150~198
		時短図柄	共通中変動 (20秒)	0~59
	5~	共通	特殊変動 (30秒)	60~198
			共通長変動 (100秒)	0~198

10

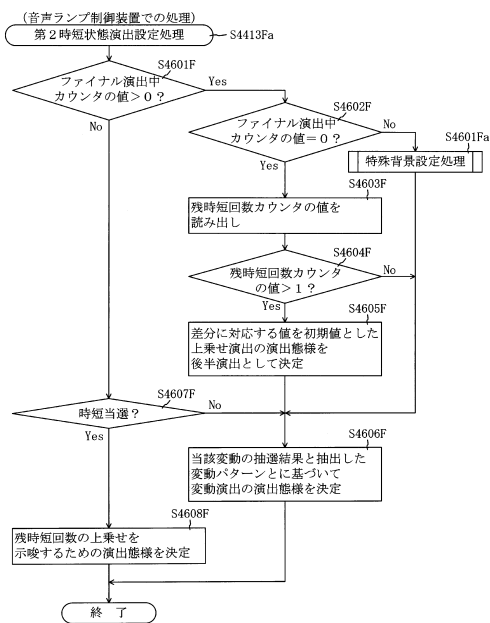
20

30

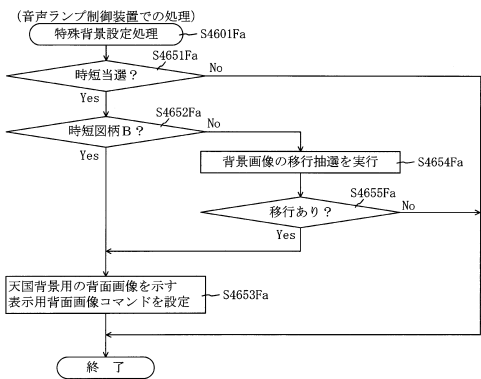
40

50

【図 1 2 1 5】



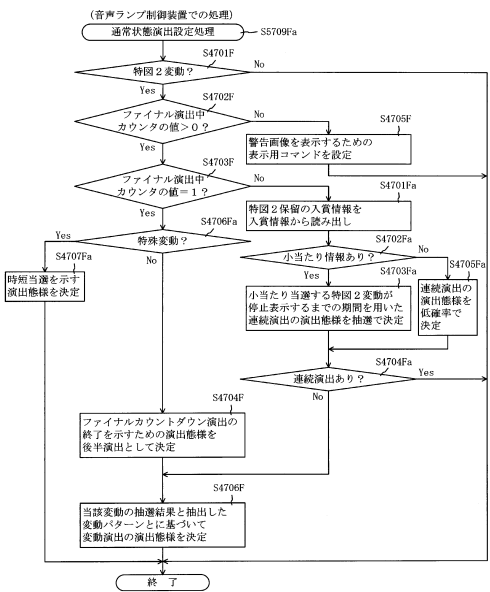
【図 1 2 1 6】



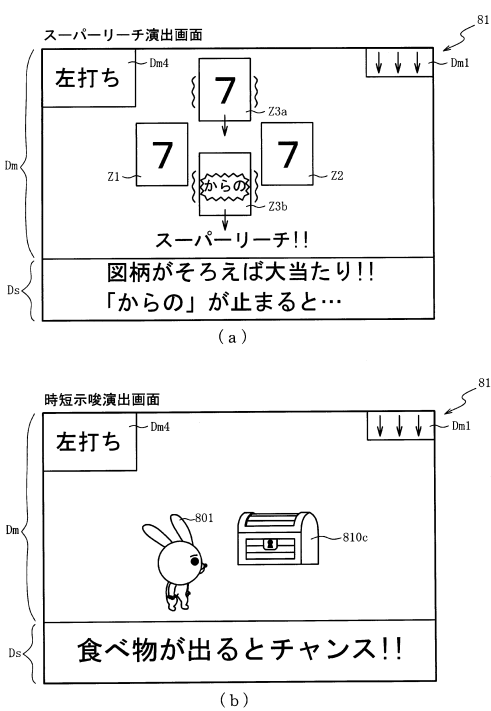
10

20

【図 1 2 1 7】



【図 1 2 1 8】



30

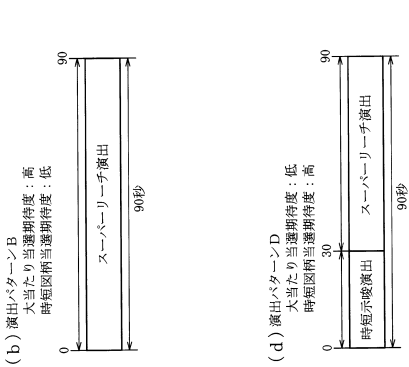
40

50

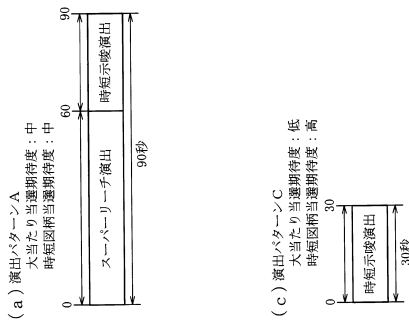
【図 1 2 1 9】



【図 1 2 2 0】

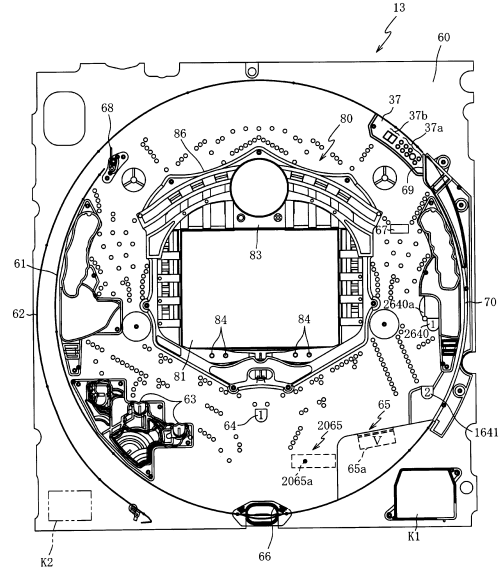


10

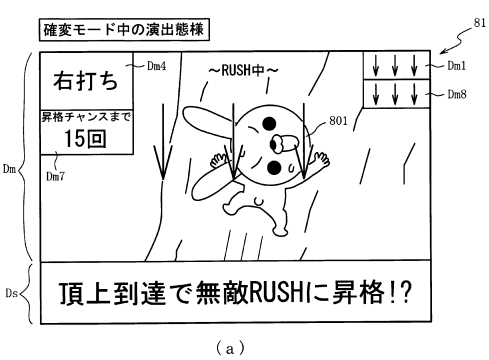


20

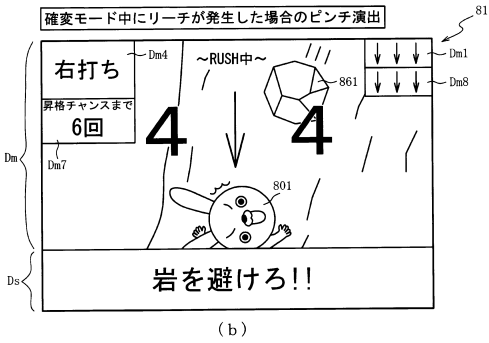
【図 1 2 2 1】



【図 1 2 2 2】



30

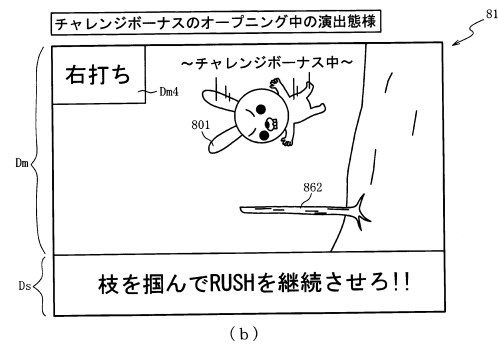
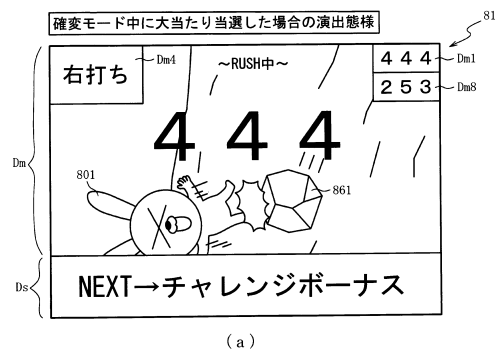


40

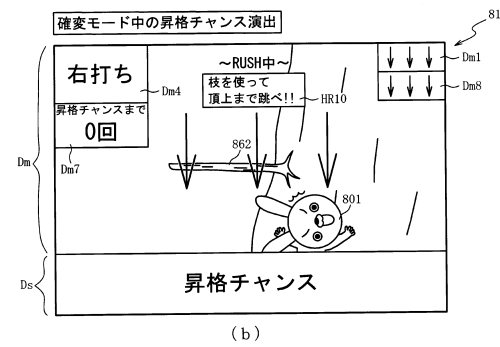
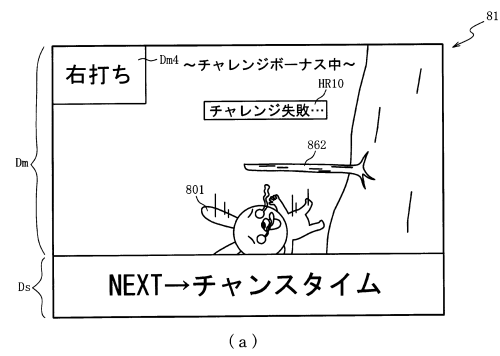
50



【図 1 2 2 3】



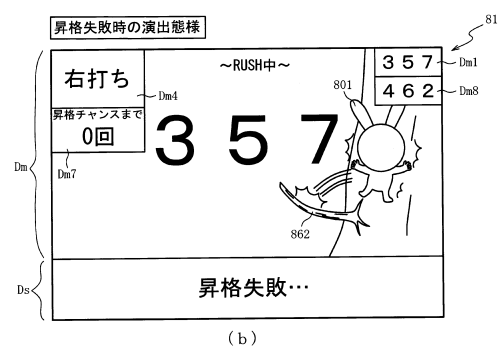
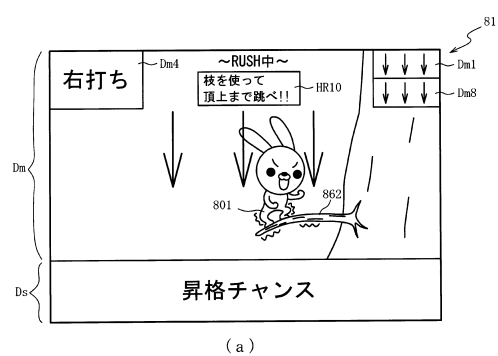
【図 1 2 2 4】



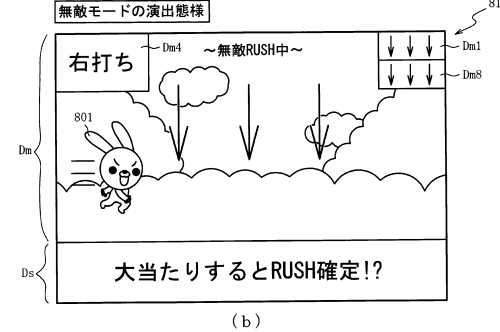
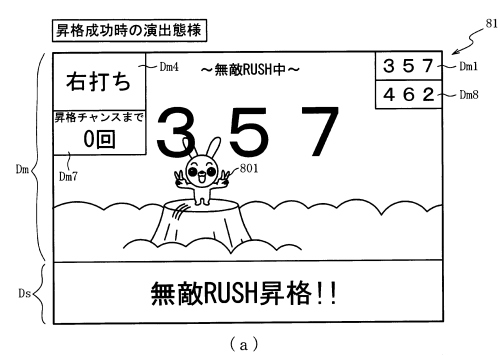
10

20

【図 1 2 2 5】



【図 1 2 2 6】

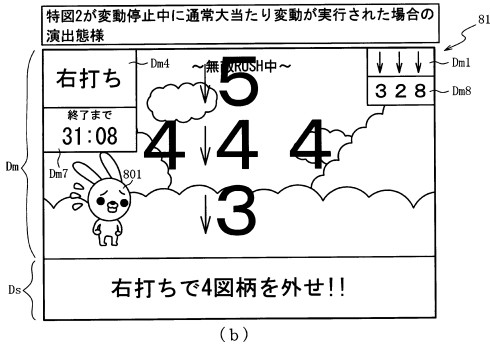
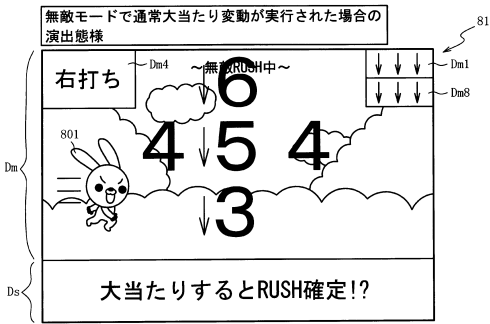


30

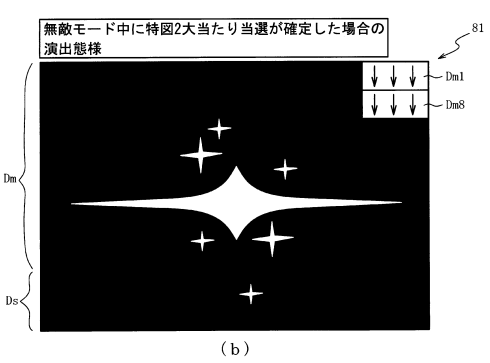
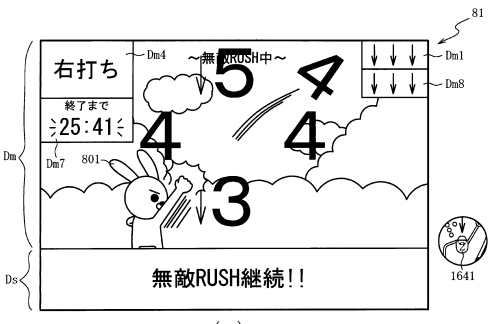
40

50

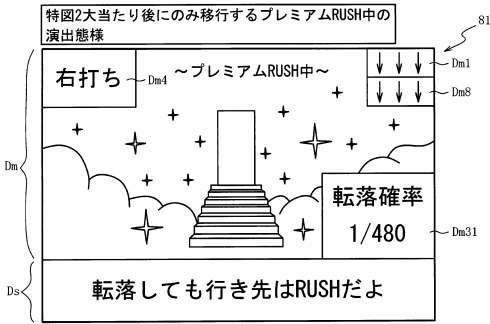
【図 1 2 2 7】



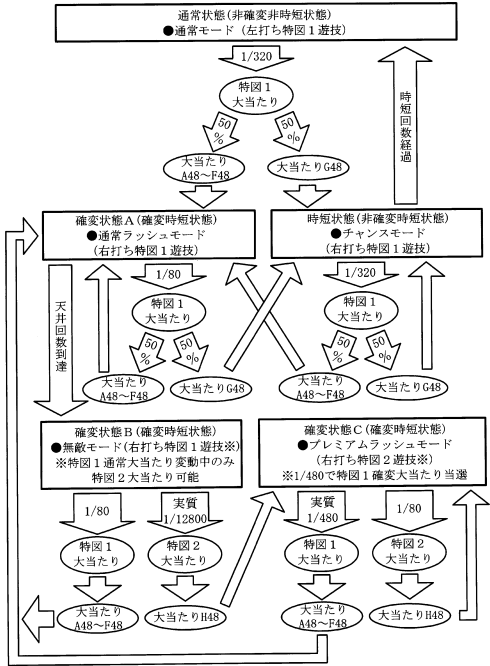
【図 1 2 2 8】



【図 1 2 2 9】



【図 1 2 3 0】



10

20

30

40

50

【図 1 2 3 1】

ROM (主制御装置)	
第 1 当たり乱数テーブル	202Ga
大当たり種別選択テーブル	202Gb
第 2 当たり乱数テーブル	202Gc
変動パターンテーブル	202Gd
小当たり乱数テーブル	202Ge
開放シナリオテーブル	202Gf
変動パターンシナリオテーブル	202Gj

【図 1 2 3 2】

RAM (主制御装置)	
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
特図 1 時短カウンタ	203h1
特図 2 時短カウンタ	203h2
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
特図 1 変動時間タイマ	203ka
特図 2 変動時間タイマ	203kb
特図 2 変動停止フラグ	203kf
大当りフラグ	203qb
特図 1 小当たりフラグ	203qc
特図 2 小当たりフラグ	203qd
特図 1 抽選カウンタ	203Ga
シナリオ格納エリア	203Gb
確変フラグ	203Gc
確変設定フラグ	203Gd
確変通過カウンタ	203Ge
入賞個数カウンタ	203Gf
動作カウンタ	203Gg
残球タイマフラグ	203Gi
残球タイマ	203Gj
確変有効フラグ	203Gk
確変有効タイマ	203Gm
排出個数カウンタ	203Gn
その他メモリアrea	203z

10

20

【図 1 2 3 3】

第 1 当たり乱数テーブル202Ga	
状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~65535)
特別図柄の 低確率状態	0~204
特別図柄の 高確率状態	0~818

大当たり種別選択テーブル202Gb		
特別図柄種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)
第 1 特別図柄	大当たり A 4 8 (10R 確変大当たり)	0~4
	大当たり B 4 8 (10R 確変大当たり)	5~8
	大当たり C 4 8 (10R 確変大当たり)	9
	大当たり D 4 8 (6R 確変大当たり)	10~17
	大当たり E 4 8 (6R 確変大当たり)	18~37
	大当たり F 4 8 (6R 確変大当たり)	38~49
	大当たり G 4 8 (6R 時短大当たり)	50~99
	大当たり H 4 8 (4R 確変大当たり)	0~99
第 2 特別図柄	大当たり H 4 8 (4R 確変大当たり)	0~99

【図 1 2 3 4】

第 2 当たり乱数テーブル202Gc	
遊技状態	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0~299

変動パターンテーブル	
通常用テーブル	202Gd
時短・確変 A 用テーブル	202Gd1
確変 B 用テーブル	202Gd2
確変 C 用テーブル	202Gd3
昇格演出用テーブル	202Gd4
昇格演出用テーブル	202Gd5

通常用テーブル202Gd1			
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第 1 特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ各種 (40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ各種 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
		スペシャルリーチ (140秒)	190~198
		ロング外れ (600秒)	0~198
第 2 特別図柄	外れ (小当たり含む)	ロング外れ (600秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0~198

30

40

50

【図 1 2 3 5】

時短・確変 A 用テーブル 202Gd2			
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第 1 特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
		ノーマルリーチ 各種 (20秒)	190~196
		スーパーリーチ 各種 (25秒)	197, 198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種 (20秒)	0~149
第 2 特別図柄	外れ (小当たり含む)	スーパーリーチ 各種 (25秒)	150~198
		長外れ (30秒)	0~198
	大当たり	長当たり (30秒)	0~198

【図 1 2 3 6】

確変 B 用テーブル 202Gd3			
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第 1 特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
		ノーマルリーチ 各種 (20秒)	190~196
		スーパーリーチ 各種 (25秒)	197, 198
	確変大当たり	ノーマルリーチ 各種 (20秒)	0~149
		スーパーリーチ 各種 (25秒)	150~198
	通常大当たり	ロングリーチ (80秒)	0~198
第 2 特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)	0~198
	大当たり	長当たり (30秒)	0~198

【図 1 2 3 7】

確変 C 用テーブル 202Gd4			
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第 1 特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)	0~198
	確変大当たり	短当たり (5秒)	0~65
		長当たり (30秒)	66~198
	通常大当たり	長当たり (30秒)	0~198
第 2 特別図柄	外れ (小当たり含む)	ガセ外れ (10秒)	0~189
		ノーマルリーチ 各種 (20秒)	190~196
		スーパーリーチ 各種 (25秒)	197, 198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種 (20秒)	0~149
		スーパーリーチ 各種 (25秒)	150~198

【図 1 2 3 8】

変動パターンシフトテーブル 202Gd5			
前回の 遊技状態	変動パターン	変動パターン	変動パターン
通常状態	共通	共通	共通
時短状態	共通	共通	共通
確変状態	共通	共通	共通
大当たり A 4 8, D 4 8	共通	共通	共通
大当たり B 4 8, E 4 8	共通	共通	共通
大当たり C 4 8, F 4 8	共通	共通	共通
大当たり H 4 8	共通	共通	共通

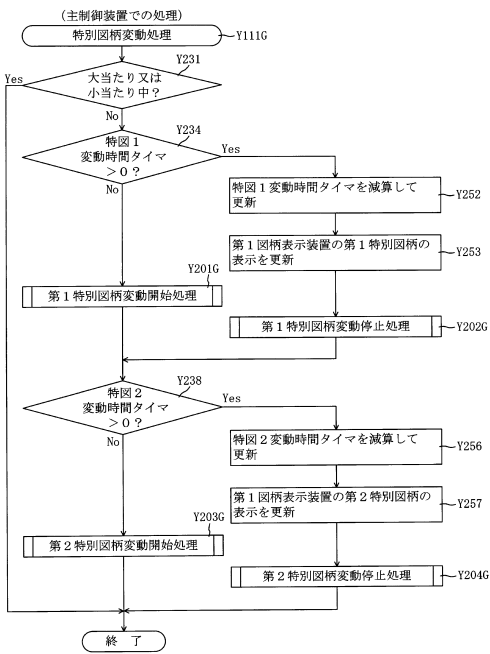
【図 1 2 3 9】

時短・確変 A 用テーブル 202Gd2			
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第 1 特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
		ノーマルリーチ 各種 (20秒)	190~196
		スーパーリーチ 各種 (25秒)	197, 198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種 (20秒)	0~149
第 2 特別図柄	外れ (小当たり含む)	スーパーリーチ 各種 (25秒)	150~198
		長外れ (30秒)	0~198
	大当たり	長当たり (30秒)	0~198

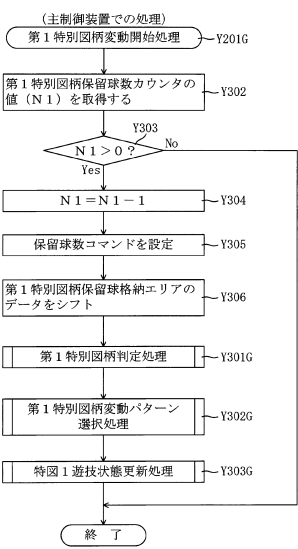
【図 1 2 3 10】

確変 B 用テーブル 202Gd3			
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第 1 特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
		ノーマルリーチ 各種 (20秒)	190~196
		スーパーリーチ 各種 (25秒)	197, 198
	確変大当たり	ノーマルリーチ 各種 (20秒)	0~149
		スーパーリーチ 各種 (25秒)	150~198
	通常大当たり	ロングリーチ (80秒)	0~198
第 2 特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)	0~198
	大当たり	長当たり (30秒)	0~198

【図 1 2 3 9】



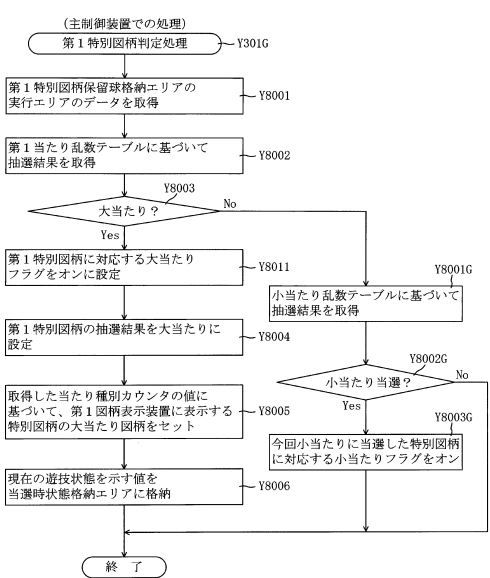
【図 1 2 4 0】



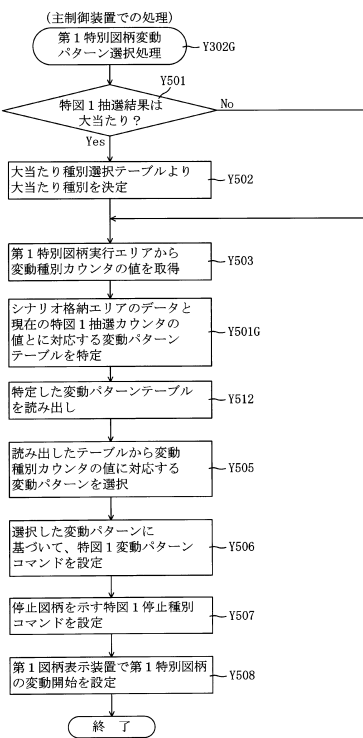
10

20

【図 1 2 4 1】



【図 1 2 4 2】

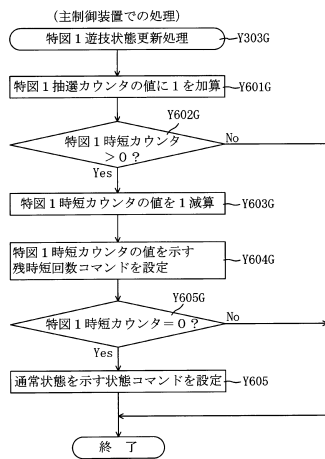


30

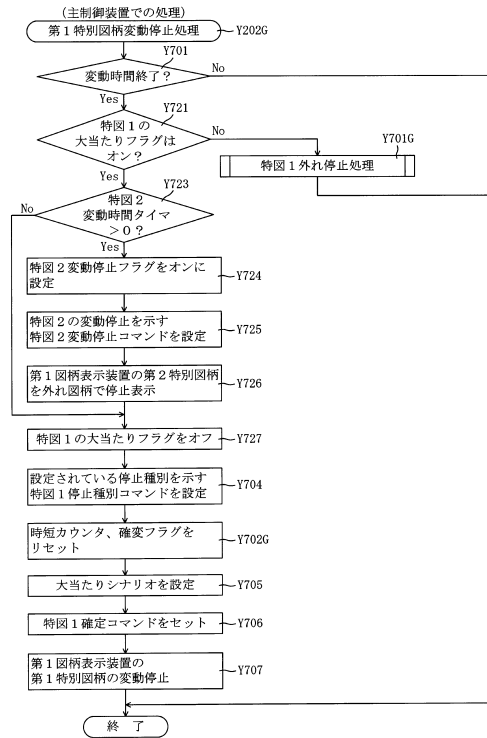
40

50

【図 1 2 4 3】



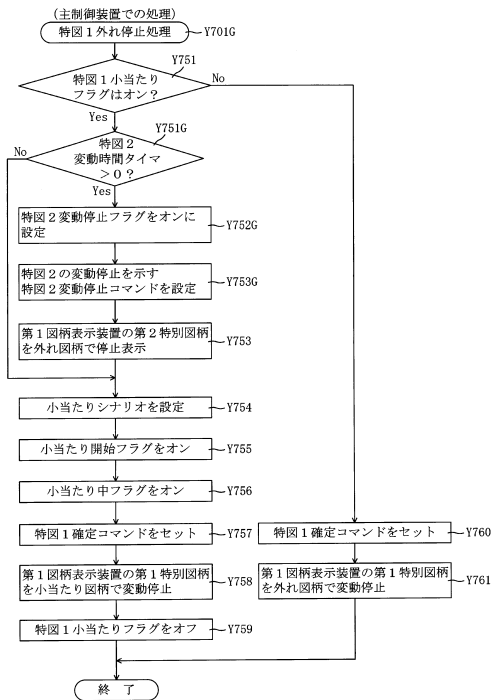
【図 1 2 4 4】



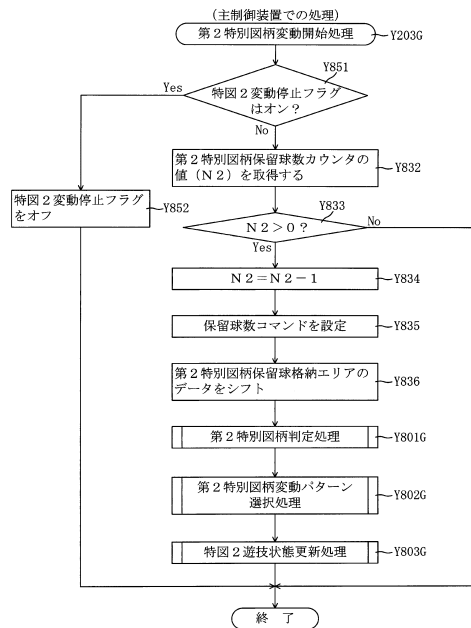
10

20

【図 1 2 4 5】



【図 1 2 4 6】

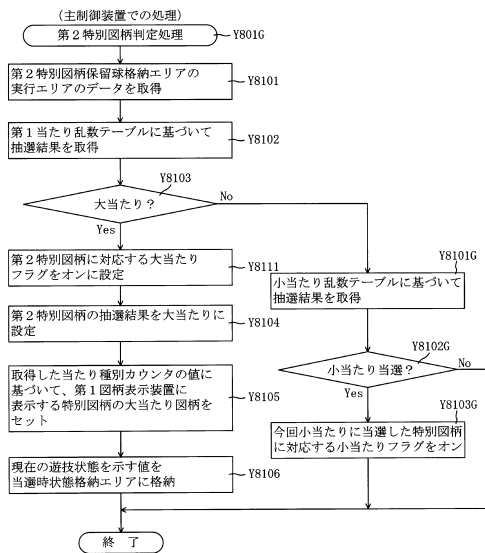


30

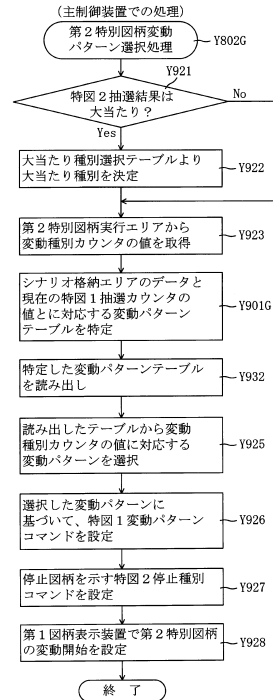
40

50

【図 1 2 4 7】



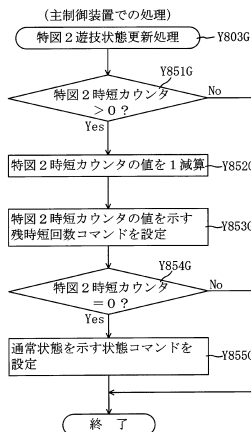
【図 1 2 4 8】



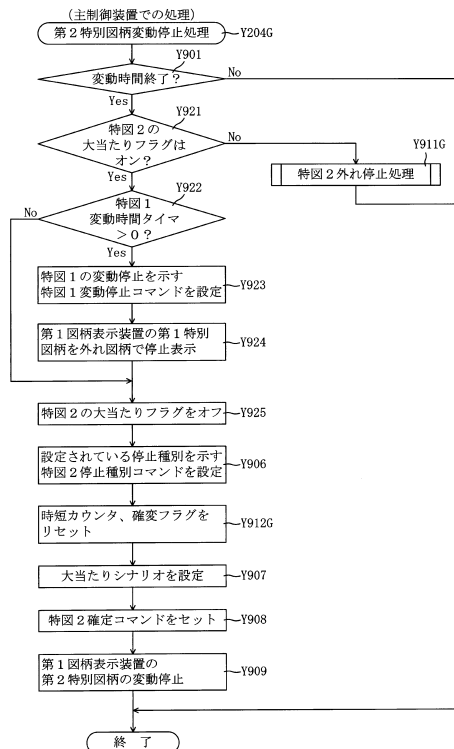
10

20

【図 1 2 4 9】



【図 1 2 5 0】

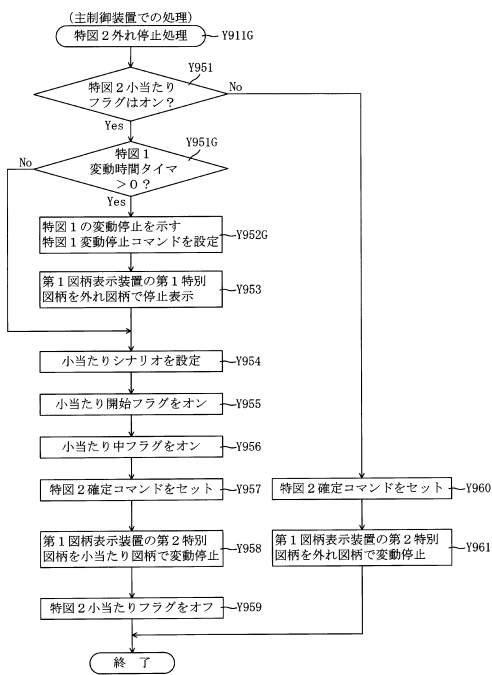


30

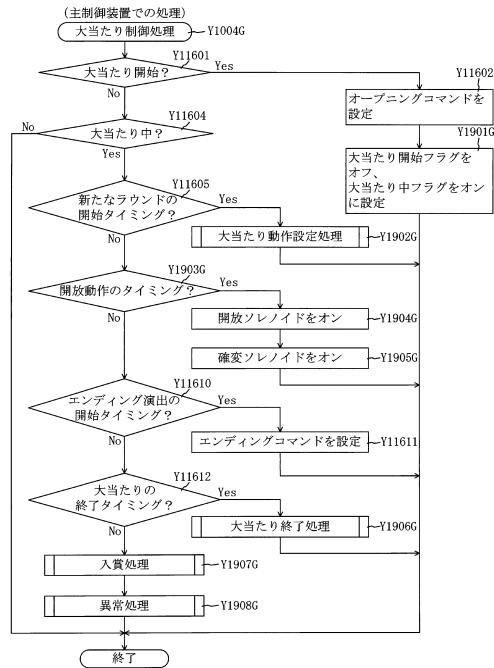
40

50

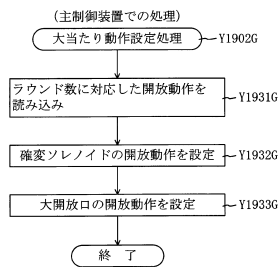
【図 1 2 5 1】



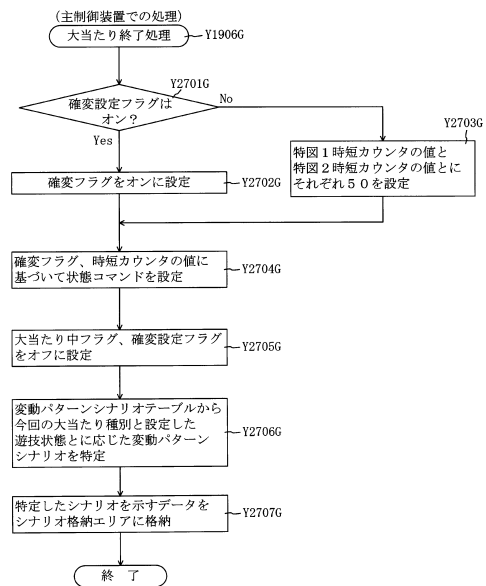
【図 1 2 5 2】



【図 1 2 5 3】



【図 1 2 5 4】



10

20

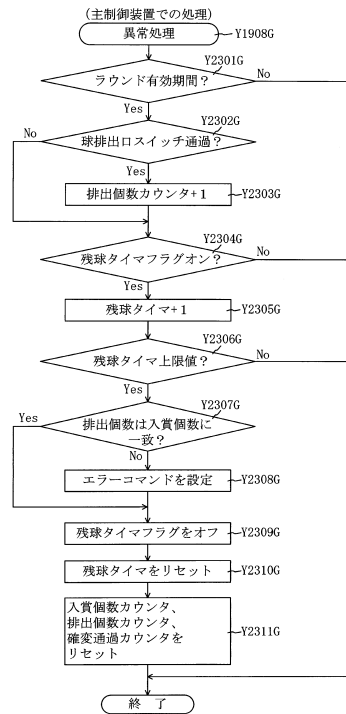
30

40

50

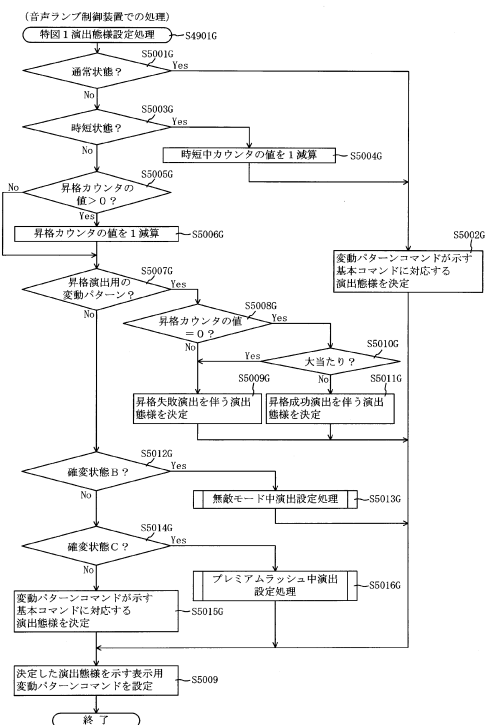


【 図 1 2 5 6 】



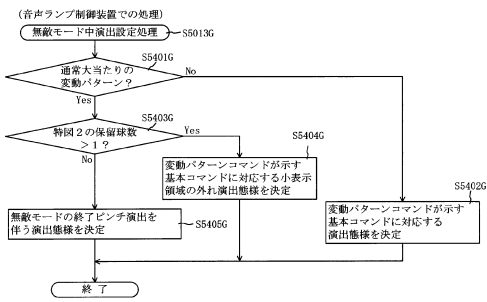
20

【 図 1 2 5 8 】

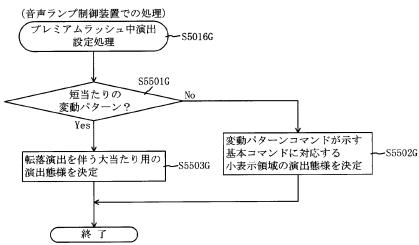


40

【図 1 2 5 9】

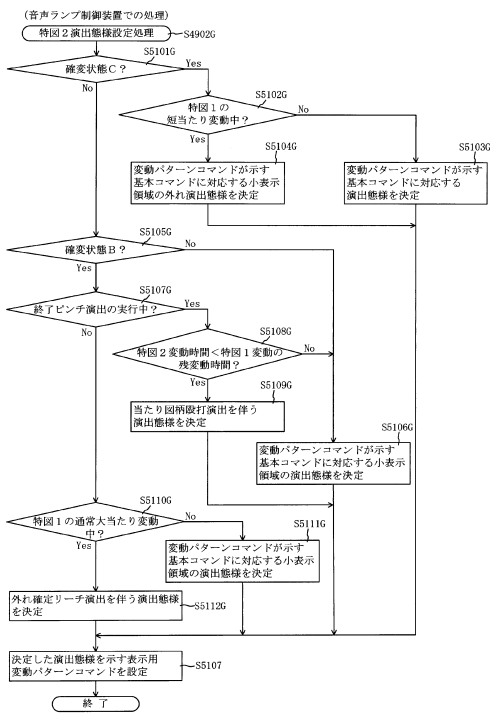


(a)



(b)

【図 1 2 6 0】



10

20

【図 1 2 6 1】

変動パターンテーブル	202Gd
通常用テーブル	202Gd1
時短・確変 A 用テーブル	202Gd2
確変 B 1 用テーブル	202Gd31
確変 B 2 用テーブル	202Gd32
確変 C 用テーブル	202Gd4
昇格演出用テーブル	202Gd5

(a)

202


確変 B 1 用テーブル 202Gd31

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第 1 特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
		ノーマルリーチ各種 (20秒)	190~196
		スーパーリーチ各種 (25秒)	197, 198
	確変大当たり	ノーマルリーチ各種 (20秒)	0~149
		スーパーリーチ各種 (25秒)	150~198
	通常大当たり	ノーマルリーチ各種 (20秒)	0~49
		スーパーリーチ各種 (25秒)	50~65
		ロングリーチ (80秒)	66~198
第 2 特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)	0~198
	大当たり	長当たり (30秒)	0~198

(b)

【図 1 2 6 2】

202



変動パターンシンボルテーブル202G1

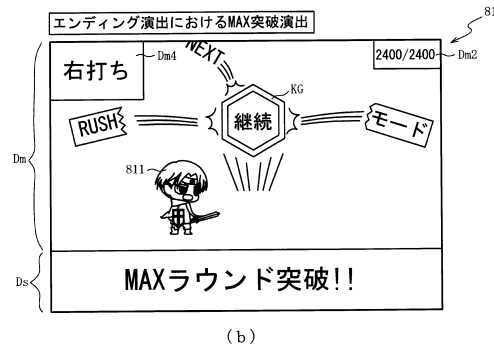
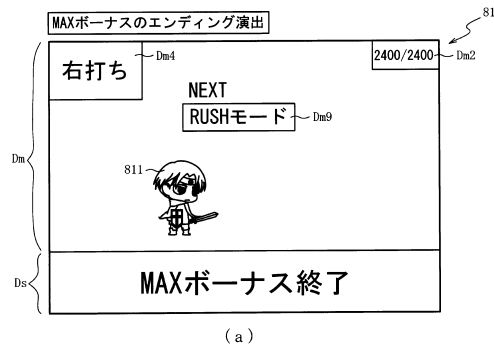
遊技状態	前回の 大当たり種別	第1特別図柄の抽選回数					共通	時短・確変A用	通常用	通常用
通常状態	-									
時短状態										
確変状態										

30

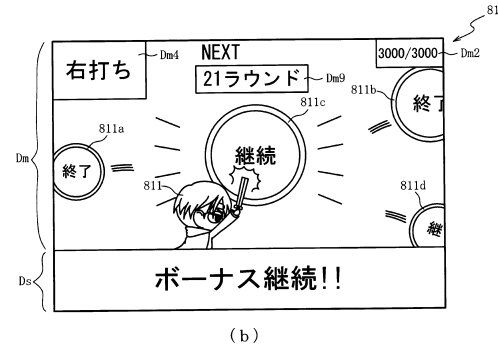
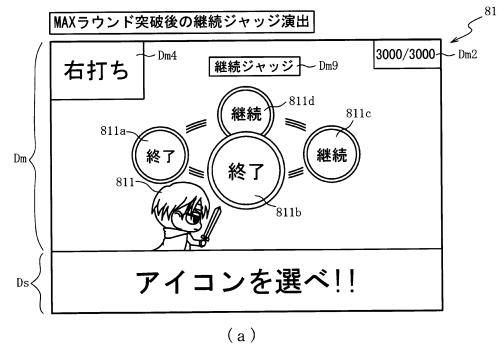
40

50

【図 1 2 6 3】



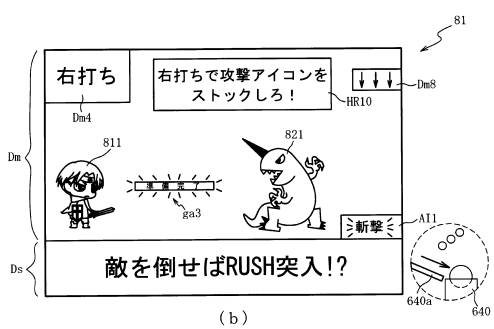
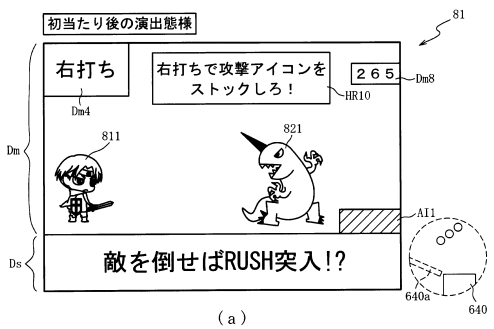
【図 1 2 6 4】



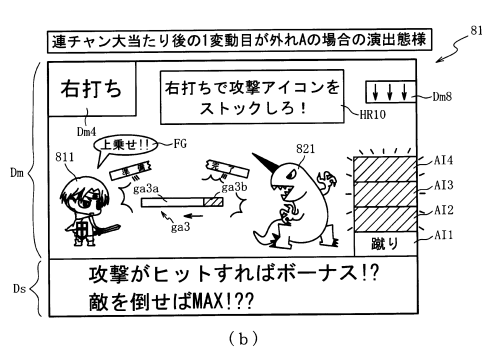
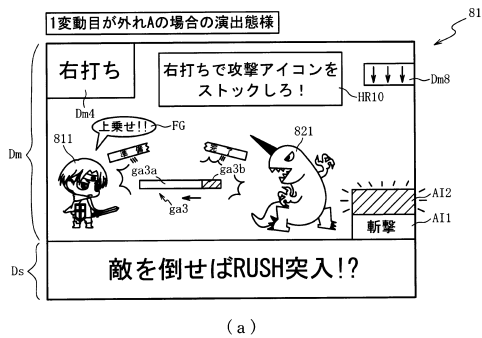
10

20

【図 1 2 6 5】



【図 1 2 6 6】

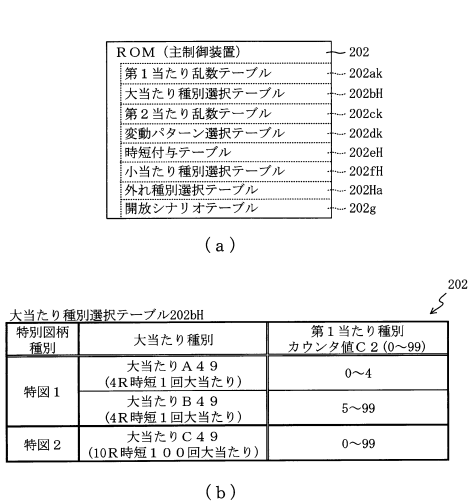


30

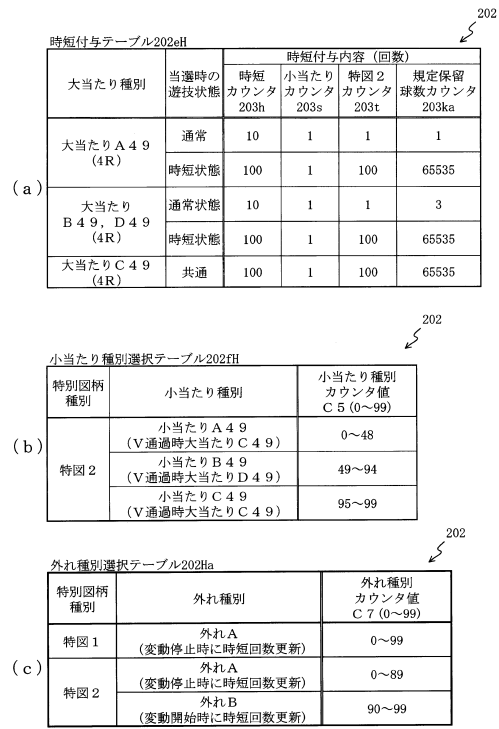
40

50

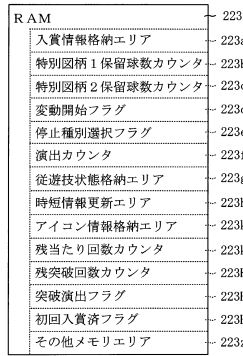
【図 1 2 6 7】



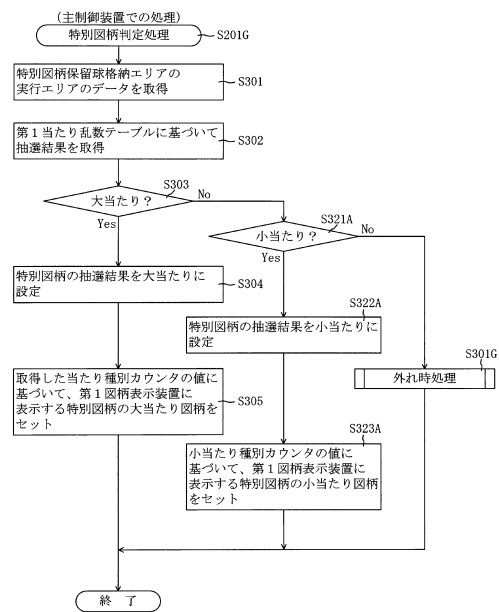
【図 1 2 6 8】



【図 1 2 6 9】



【図 1 2 7 0】



10

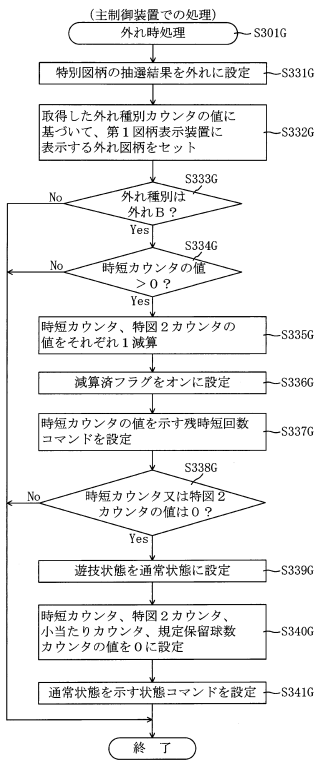
20

30

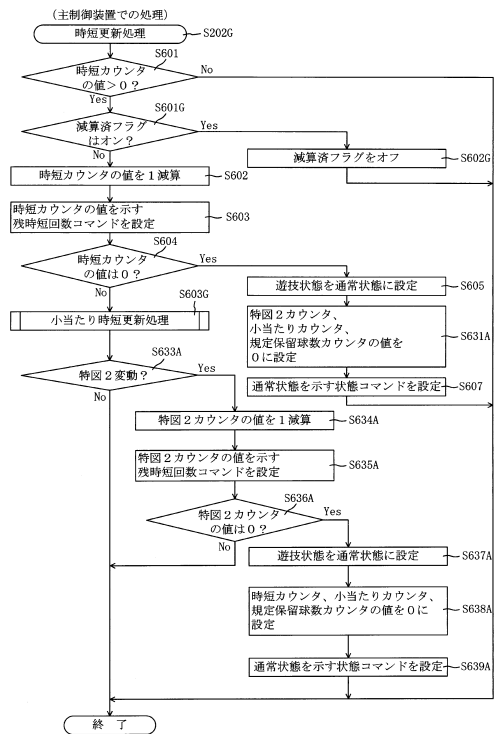
40

50

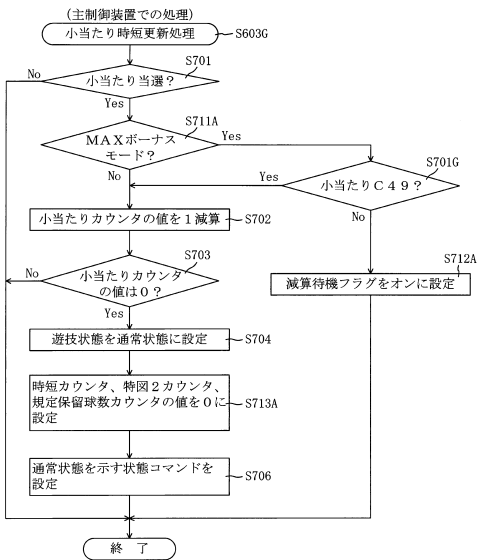
【図 1 2 7 1】



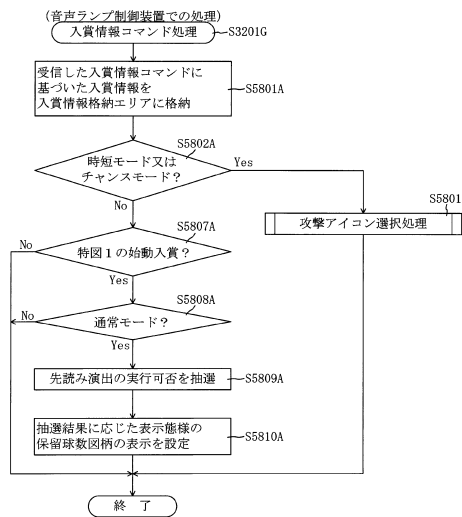
【図 1 2 7 2】



【図 1 2 7 3】



【図 1 2 7 4】



10

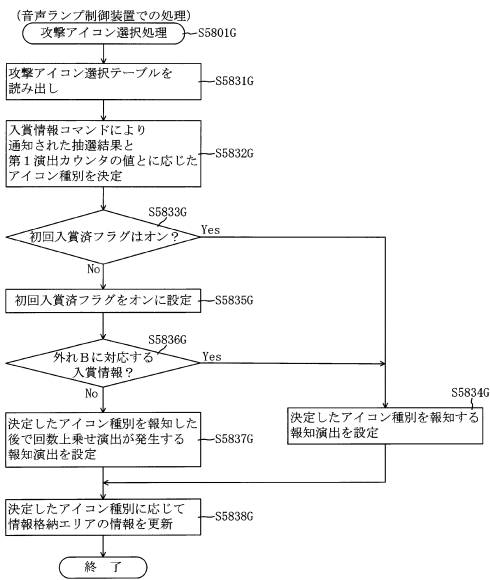
20

30

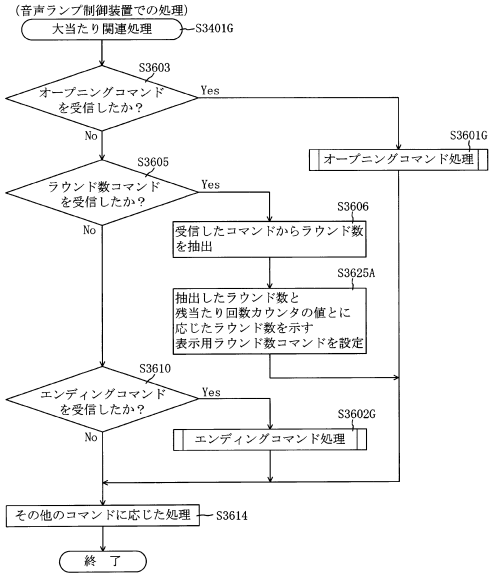
40

50

【図 1 2 7 5】



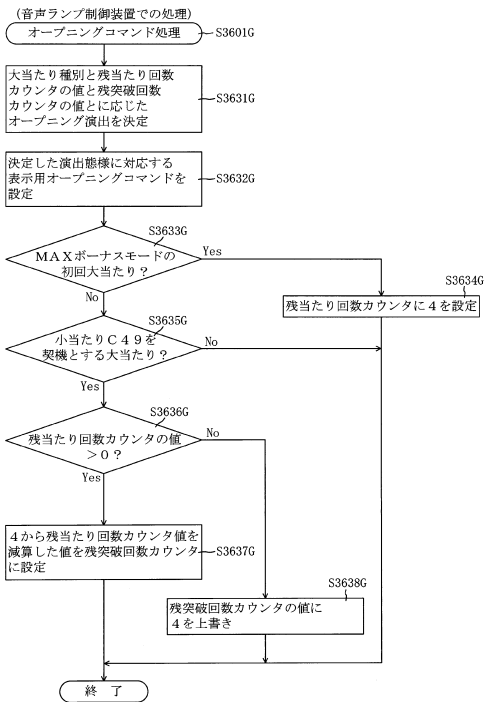
【図 1 2 7 6】



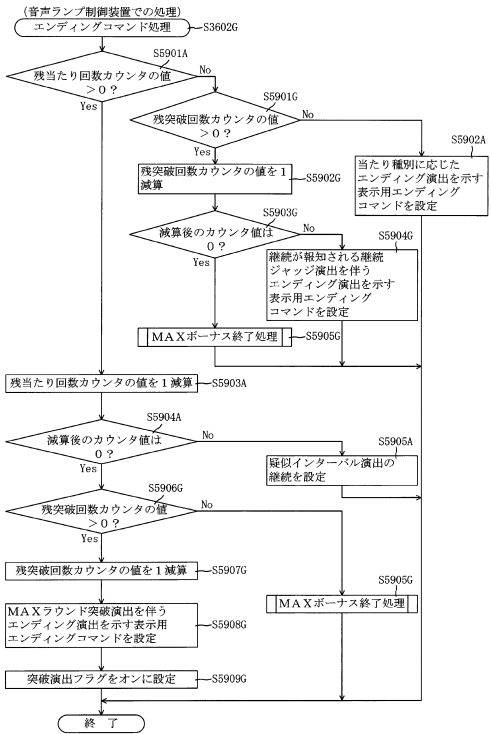
10

20

【図 1 2 7 7】



【図 1 2 7 8】

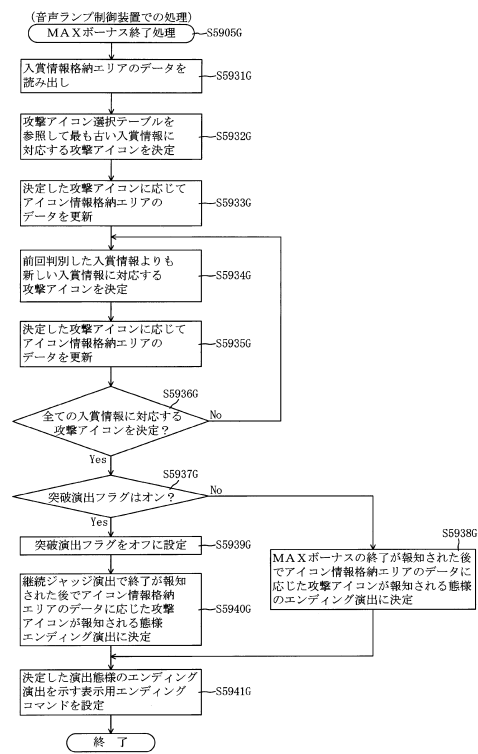


30

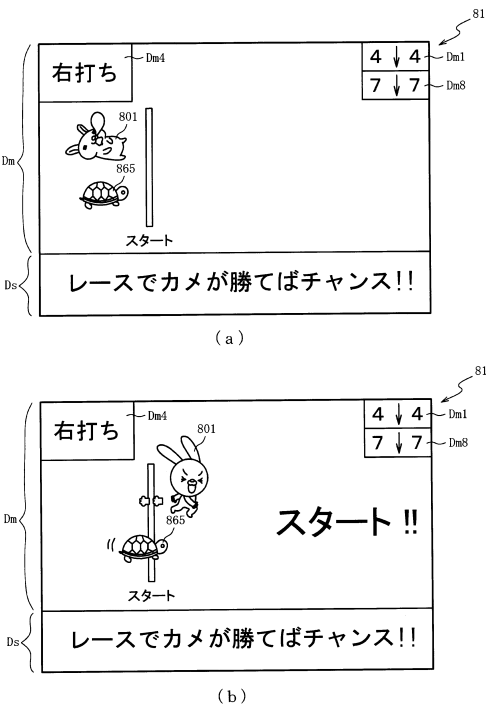
40

50

【図 1 2 7 9】



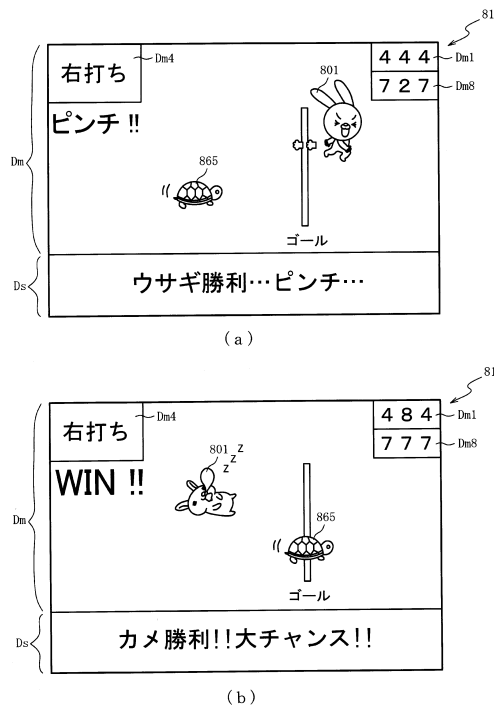
【図 1 2 8 0】



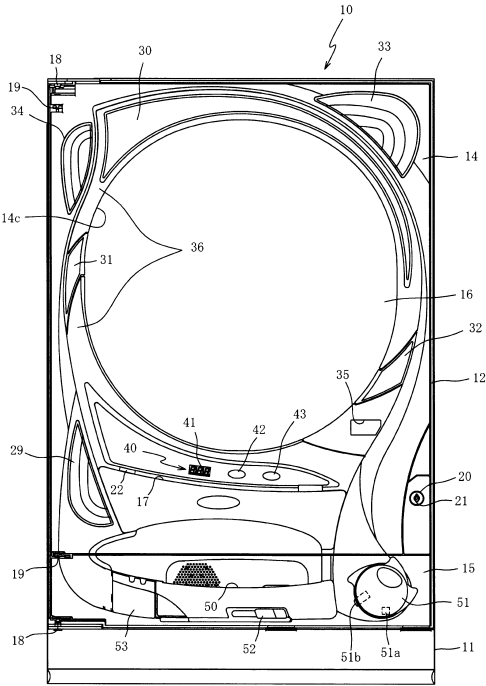
10

20

【図 1 2 8 1】



【図 1 2 8 2】

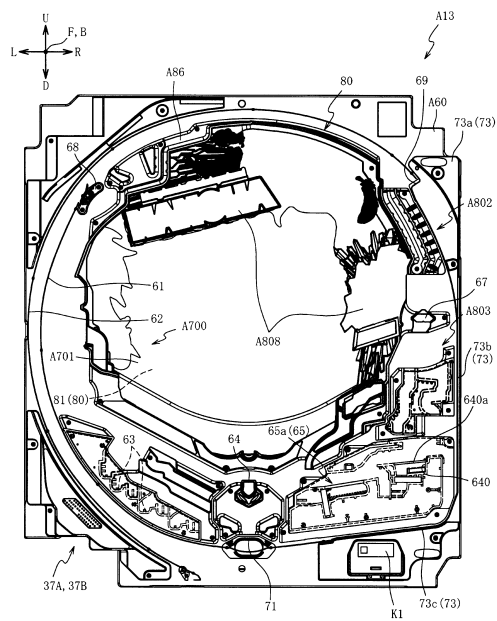


30

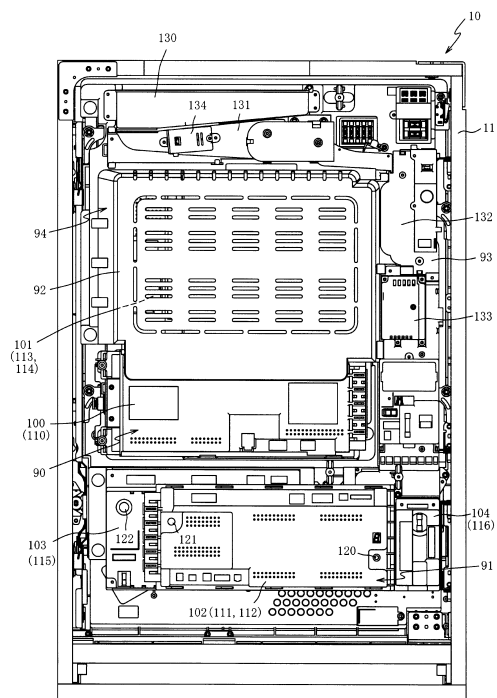
40

50

【図 1 2 8 3】



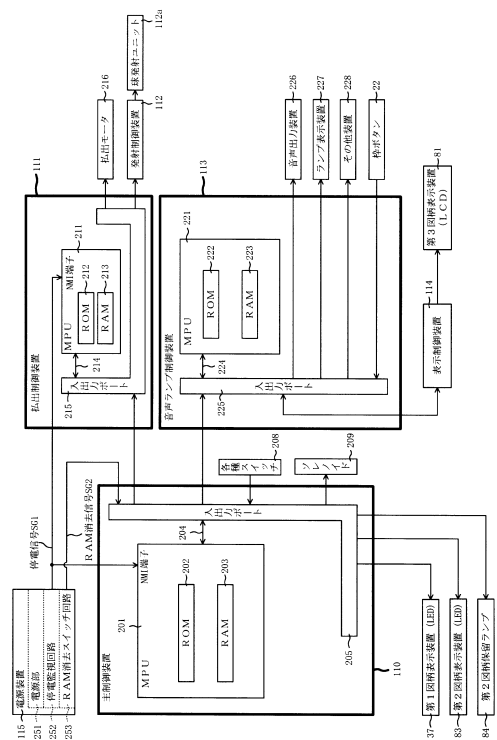
【図 1 2 8 4】



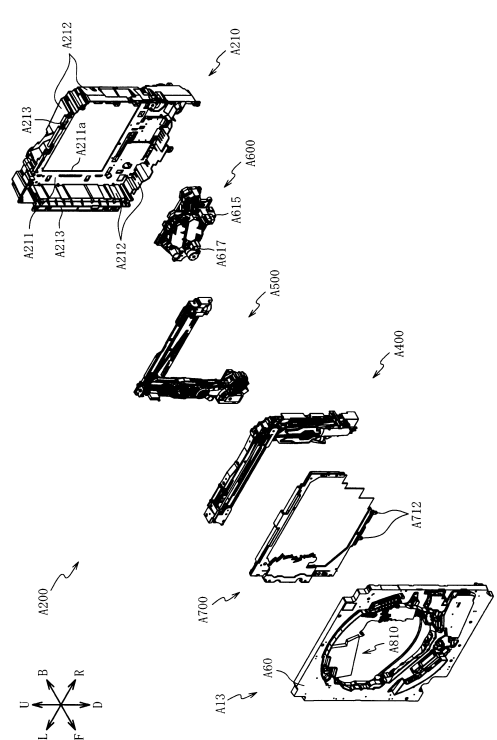
10

20

【図 1 2 8 5】



【図 1 2 8 6】



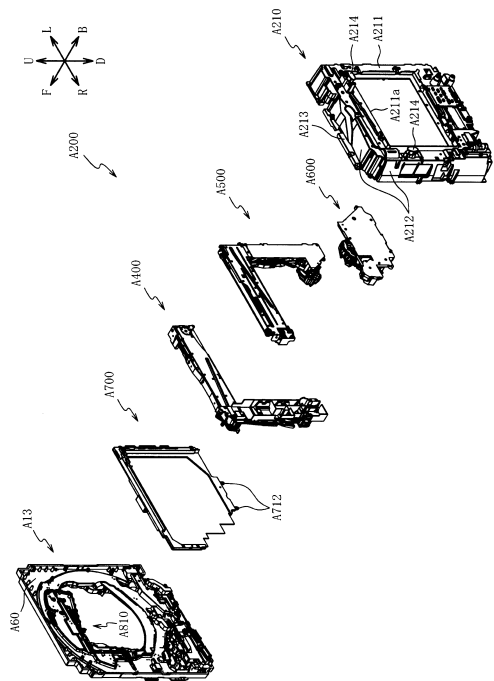
30

40

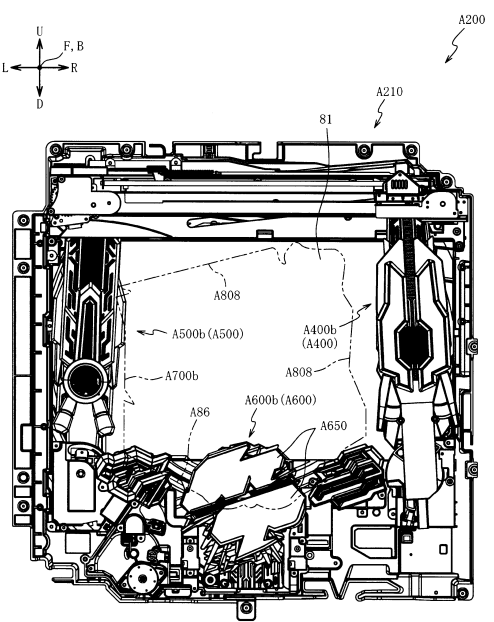
50



【図 1 2 8 7】



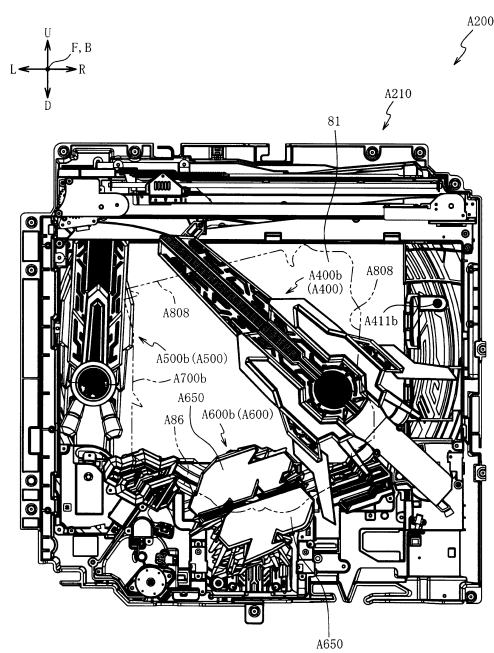
【図 1 2 8 8】



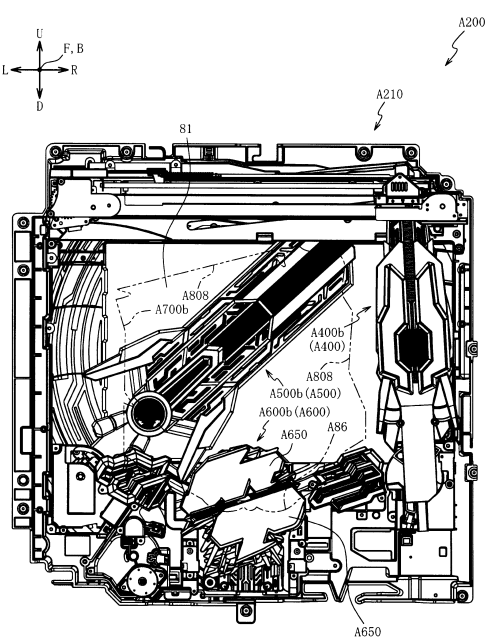
10

20

【図 1 2 8 9】



【図 1 2 9 0】

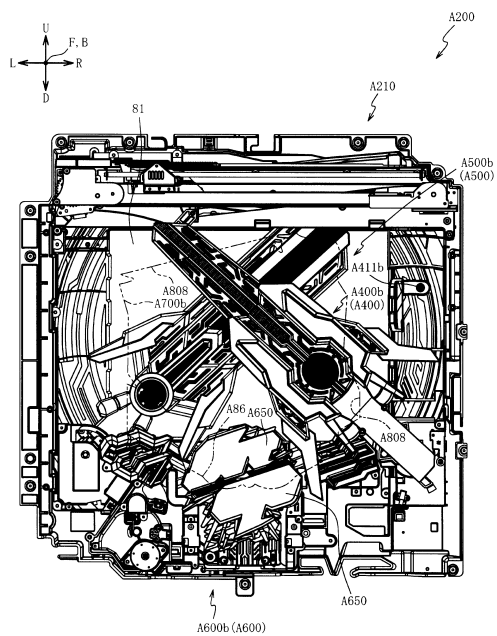


30

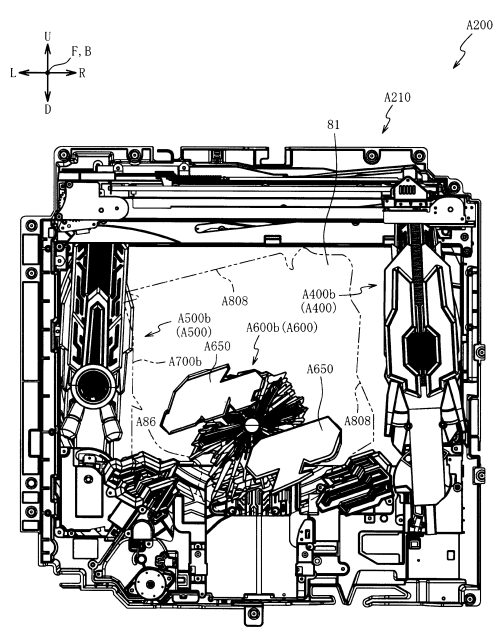
40

50

【図 1 2 9 1】



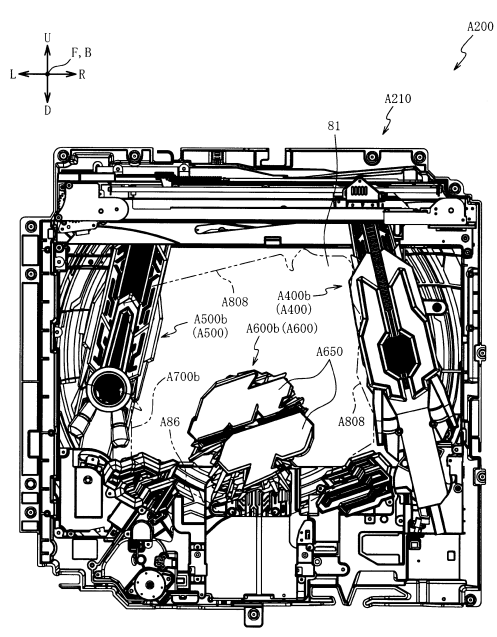
【図 1 2 9 2】



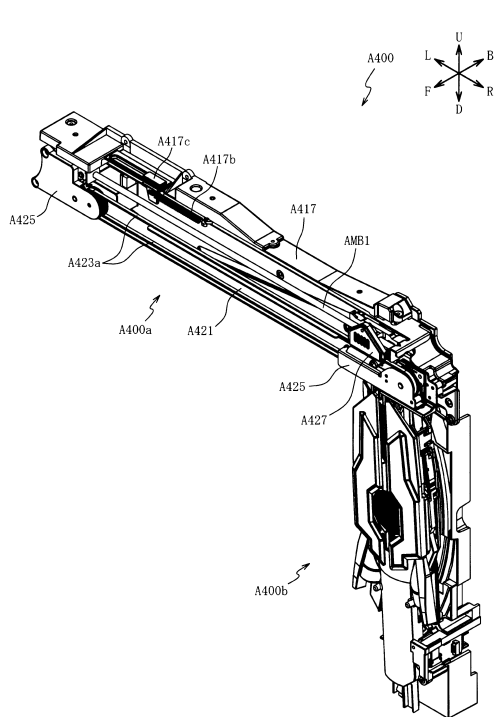
10

20

【図 1 2 9 3】



【図 1 2 9 4】

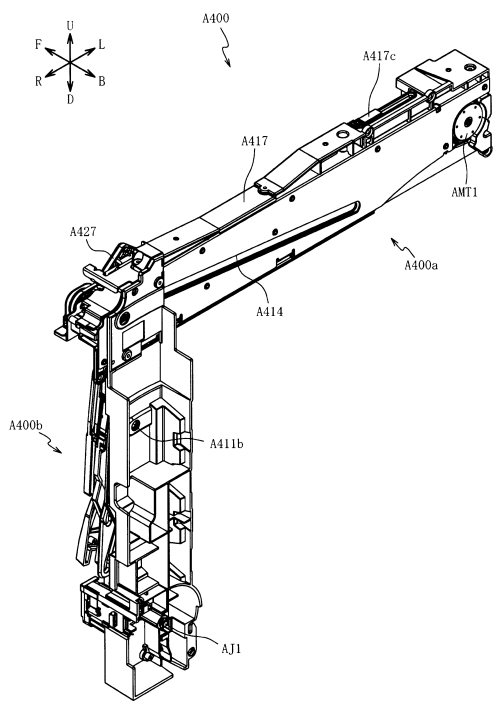


30

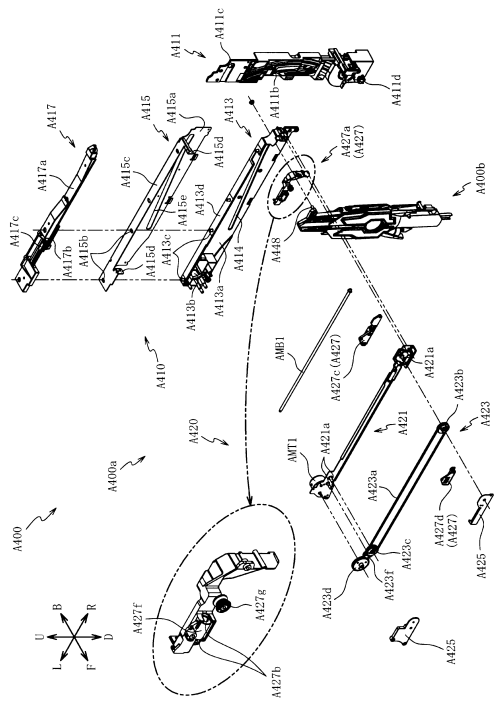
40

50

【図 1 2 9 5】



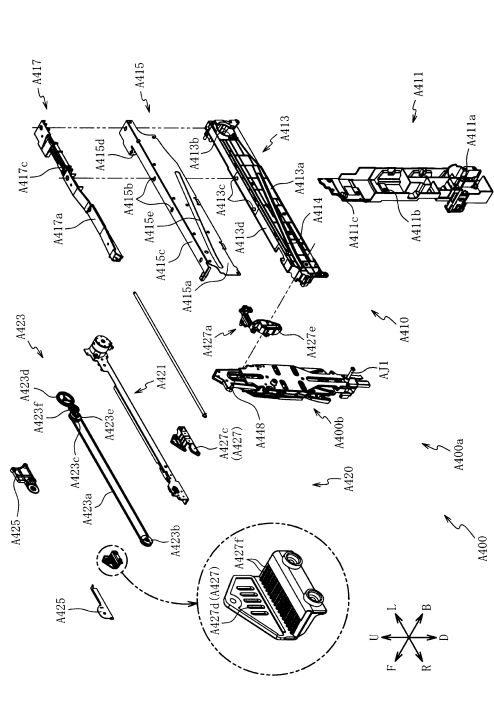
【図 1 2 9 6】



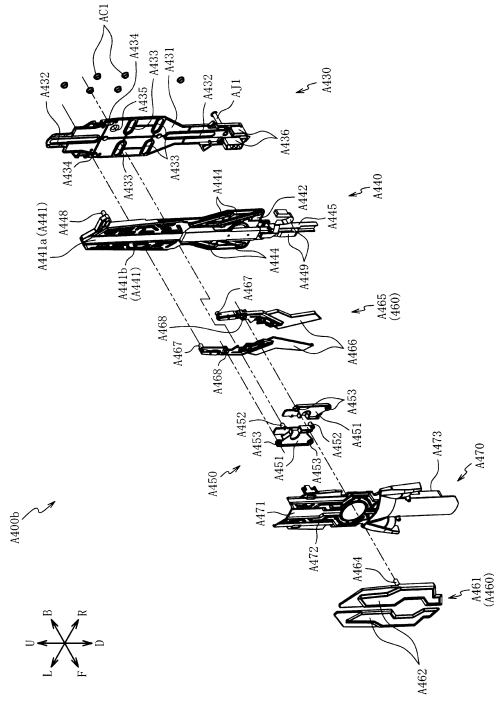
10

20

【図 1 2 9 7】



【図 1 2 9 8】

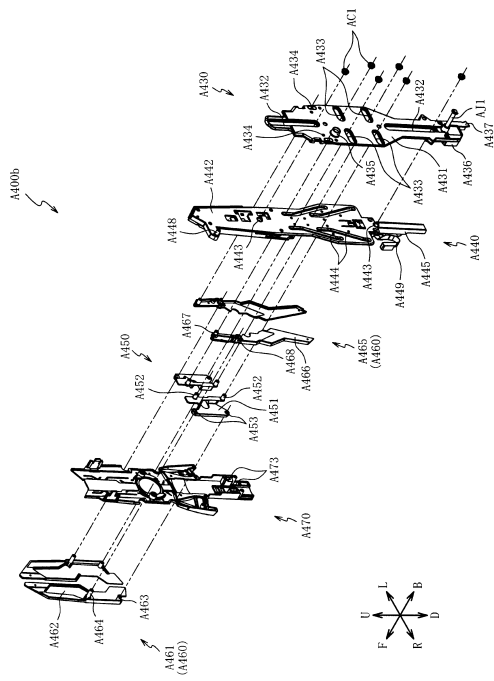


30

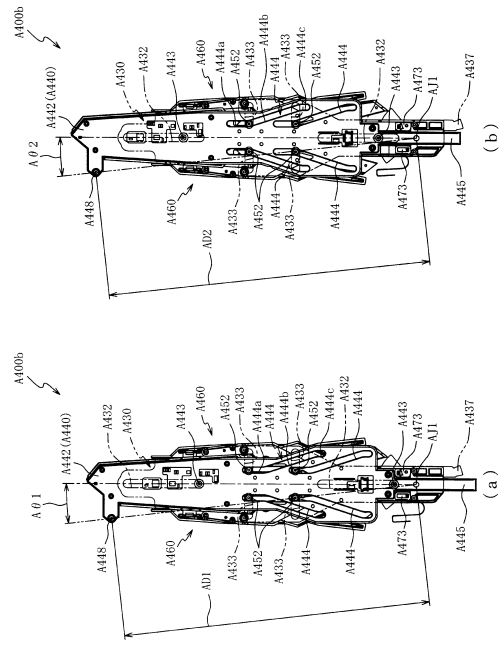
40

50

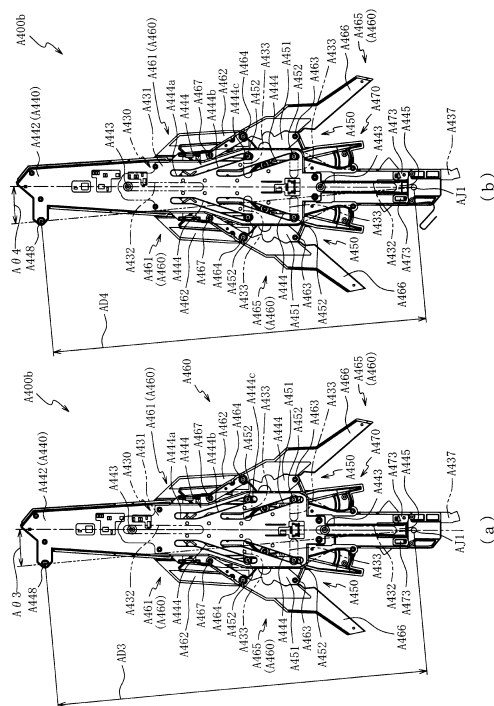
【 図 1 2 9 9 】



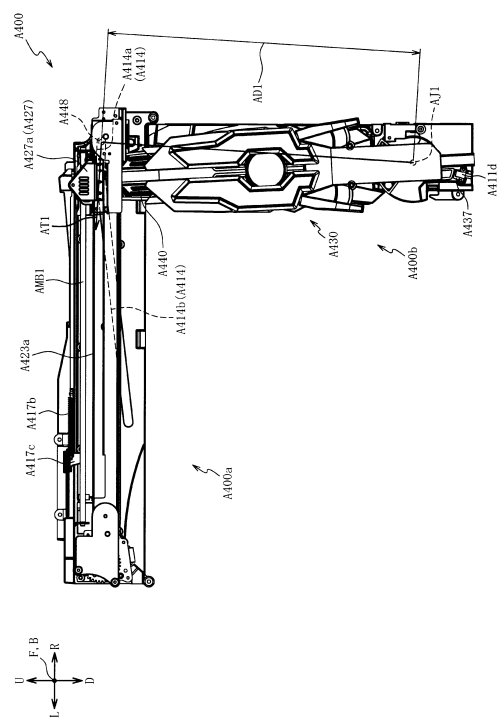
【 図 1 3 0 0 】



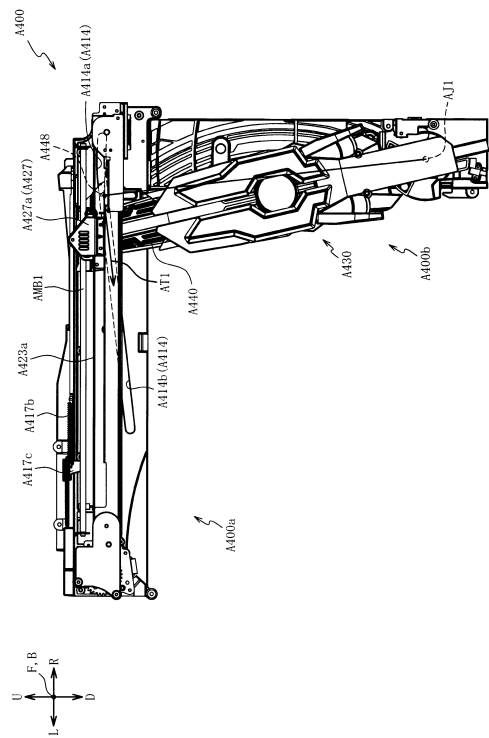
【 図 1 3 0 1 】



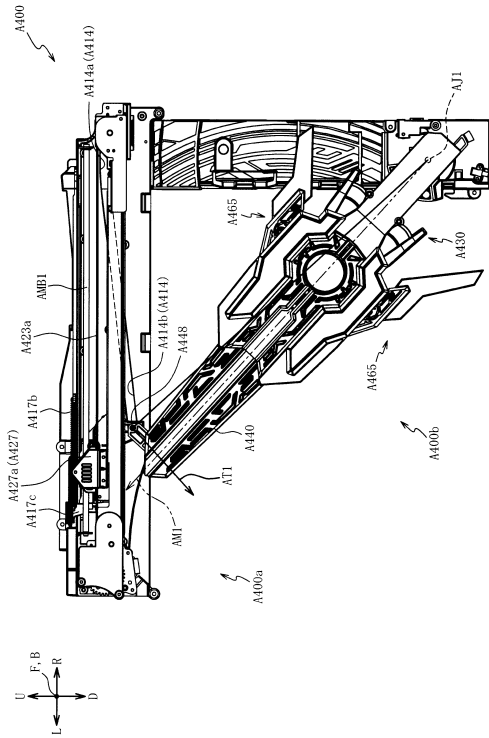
【 図 1 3 0 2 】



【図 1 3 0 3】



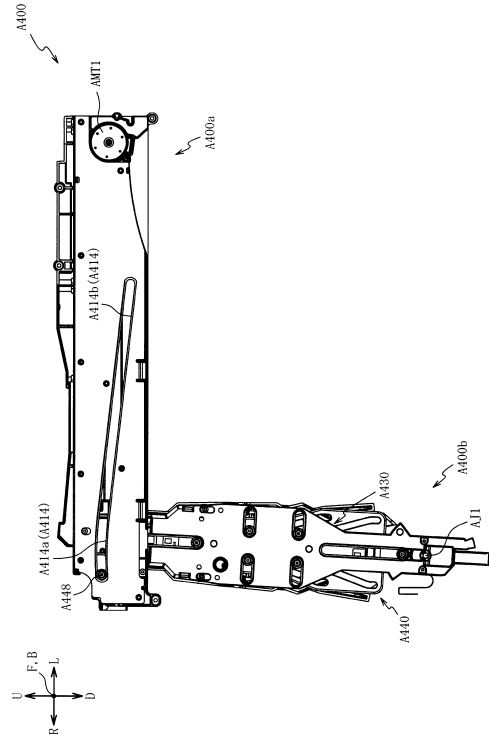
【図 1 3 0 4】



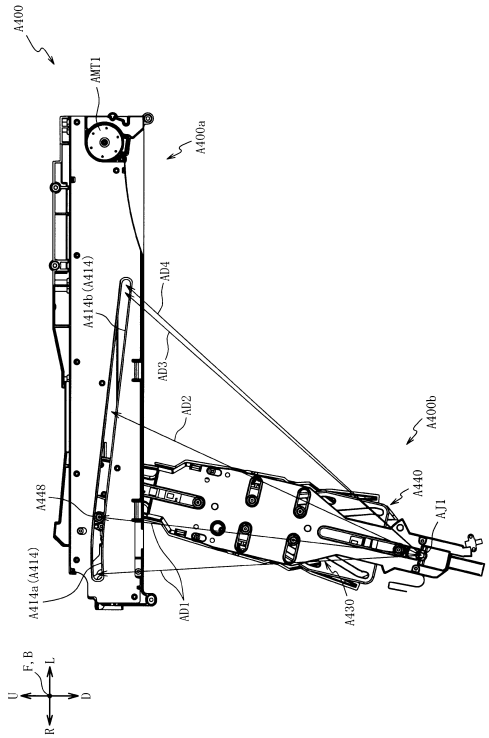
10

20

【図 1 3 0 5】



【図 1 3 0 6】

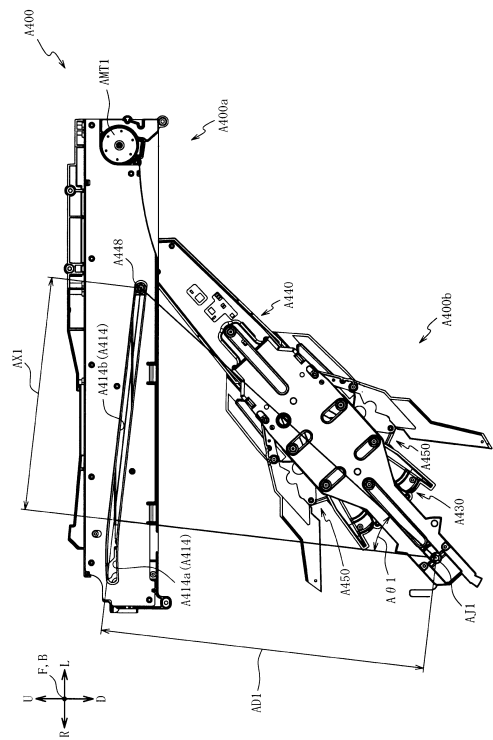


30

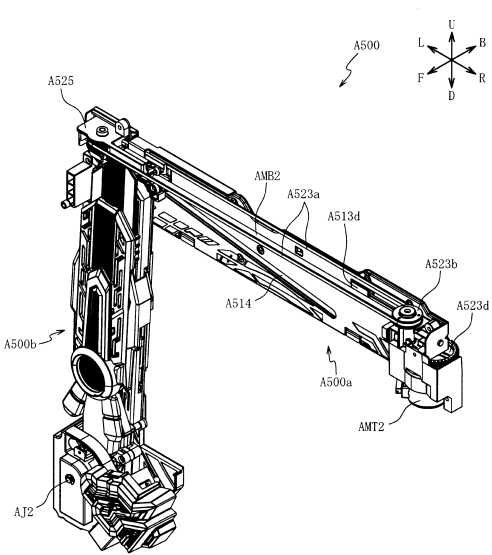
40

50

【図 1307】



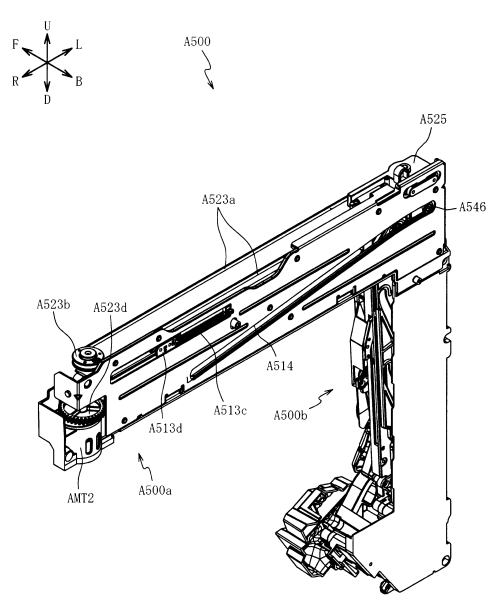
【図 1308】



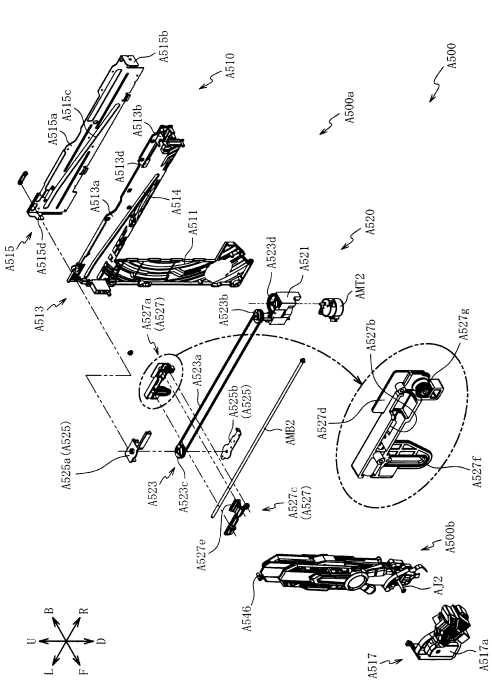
10

20

【図 1309】



【図 1310】

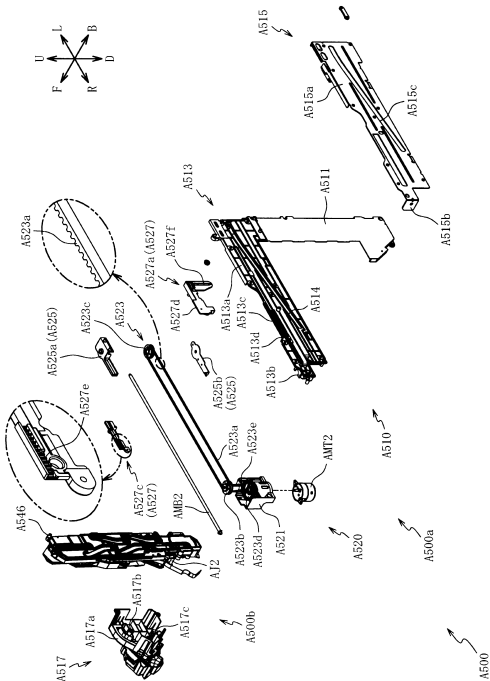


30

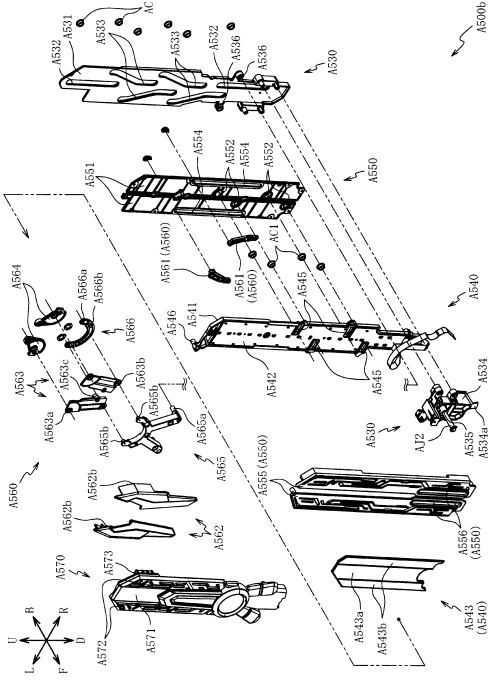
40

50

【図 1 3 1 1】



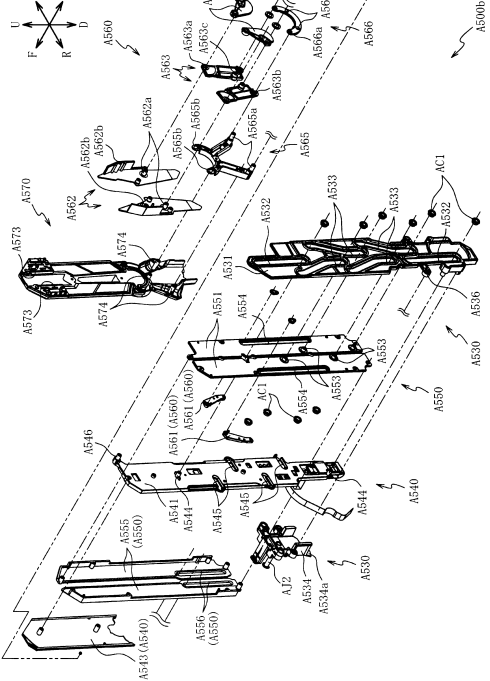
【図 1 3 1 2】



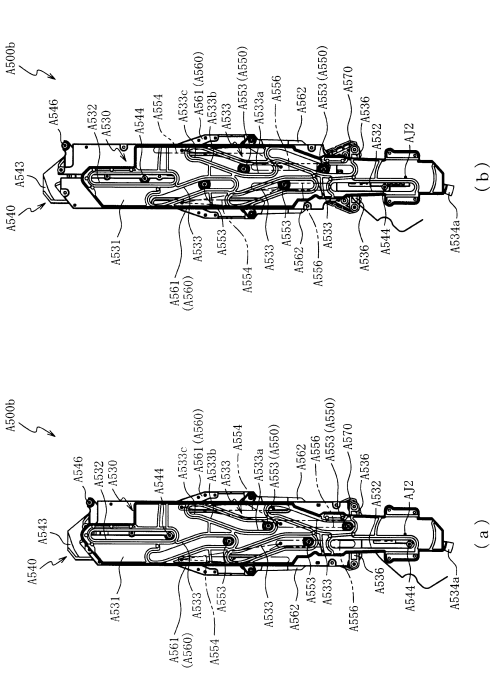
10

20

【図 1 3 1 3】



【図 1 3 1 4】

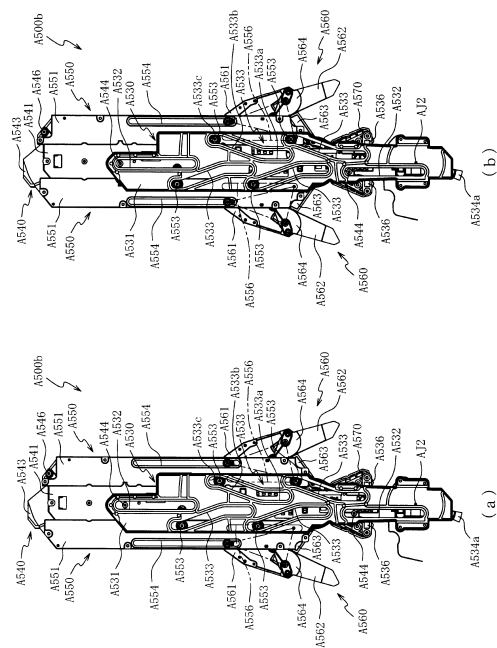


30

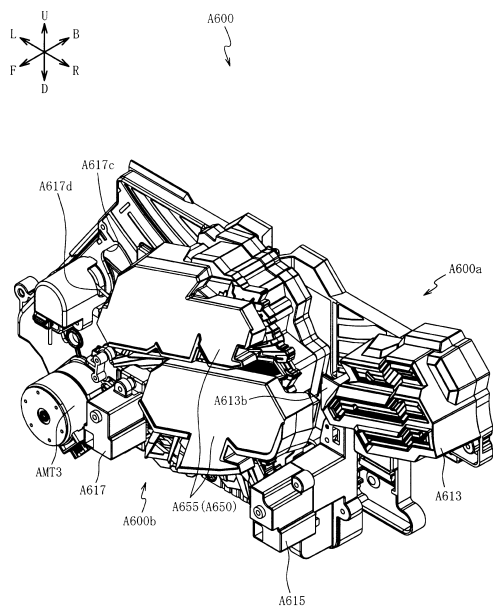
40

50

【図 1 3 1 5】



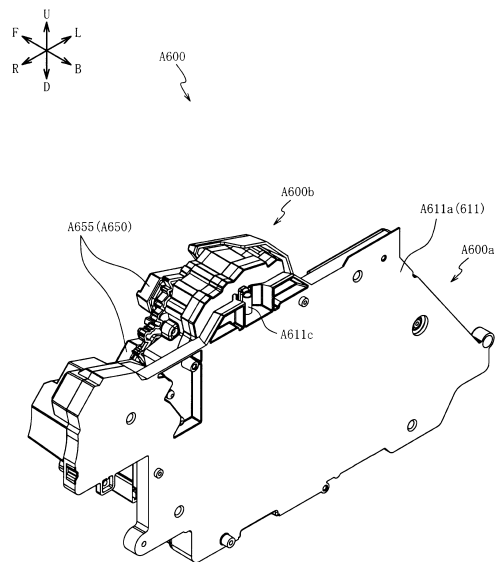
【図 1 3 1 6】



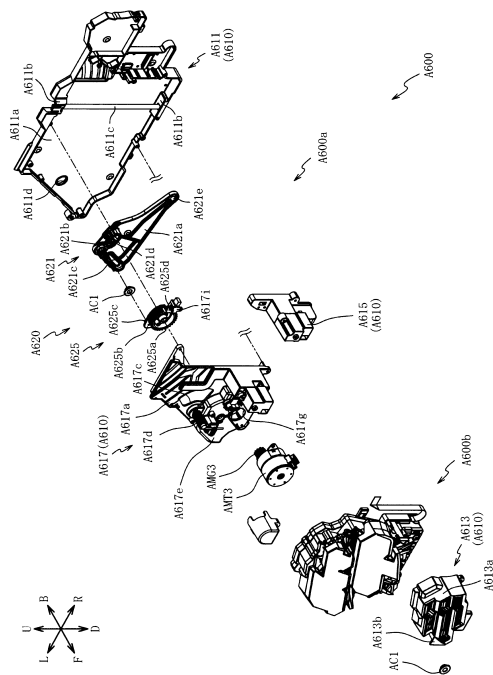
10

20

【図 1 3 1 7】



【図 1 3 1 8】



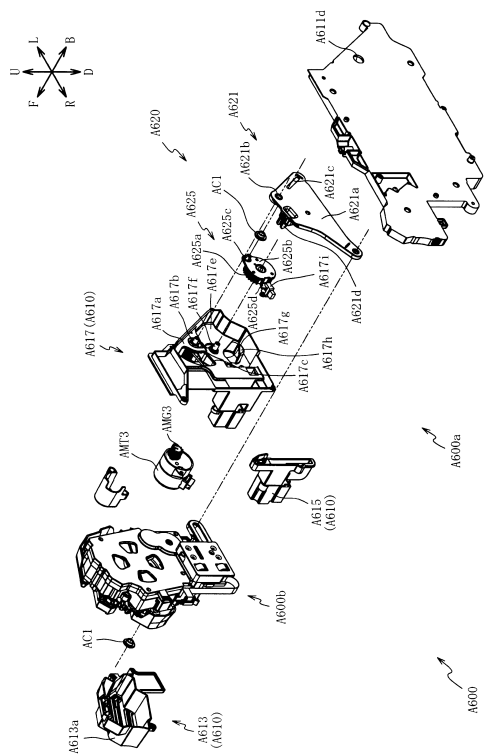
30

40

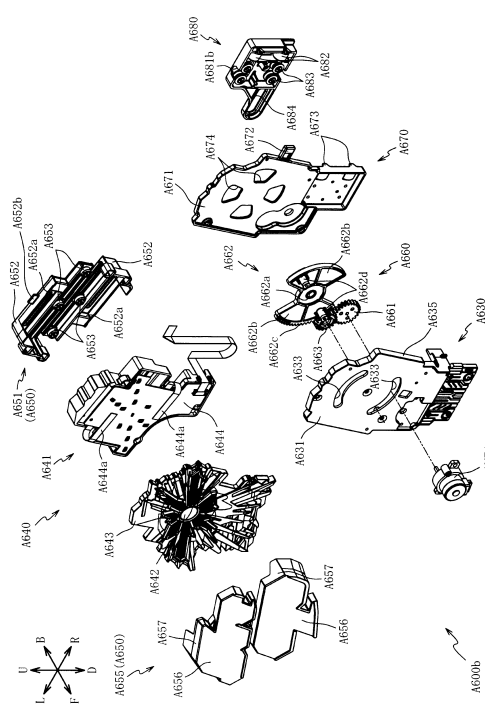
50



【 図 1 3 1 9 】



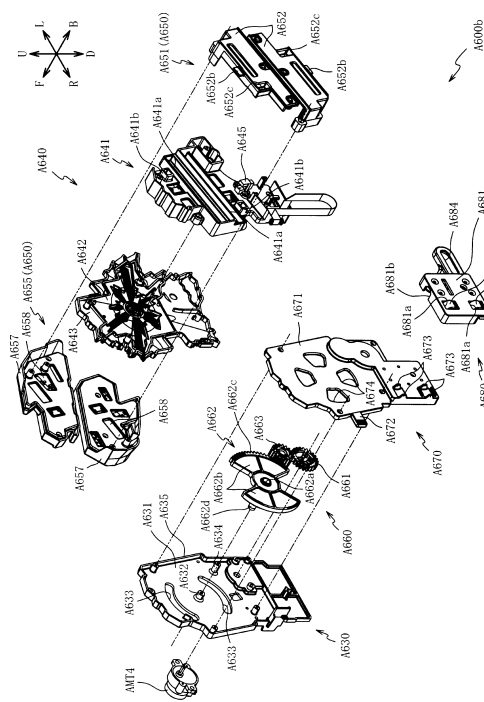
【 図 1 3 2 0 】



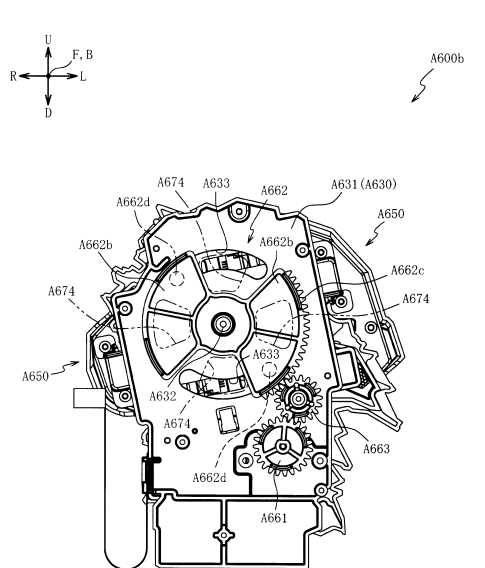
10

20

【 図 1 3 2 1 】



【 図 1 3 2 2 】

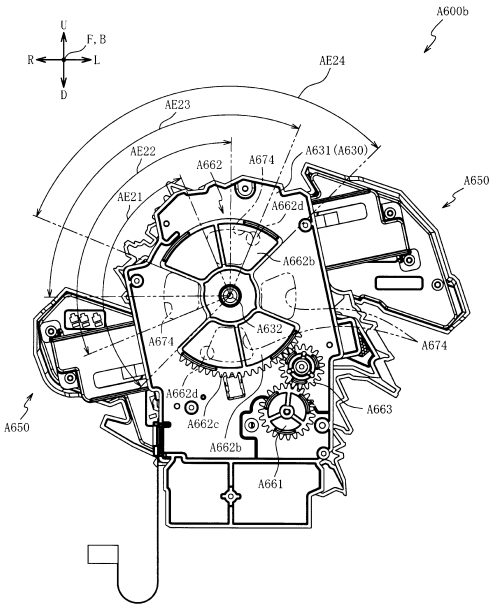


30

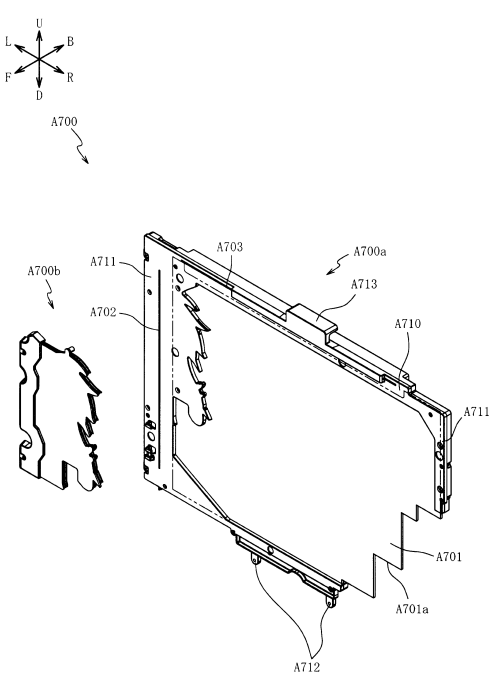
40

50

【図 1 3 2 3】



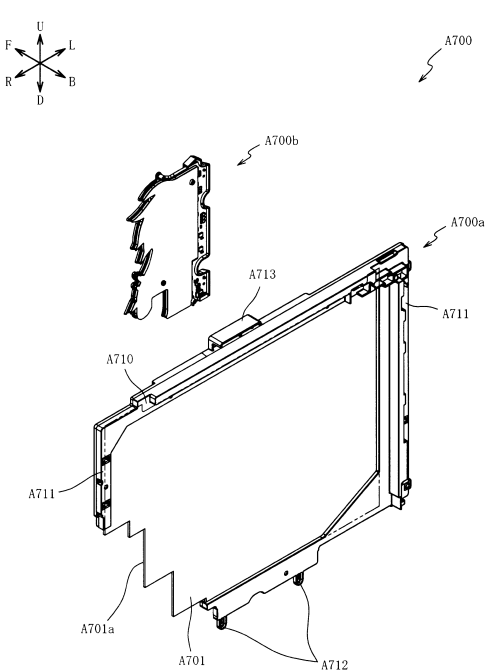
【図 1 3 2 4】



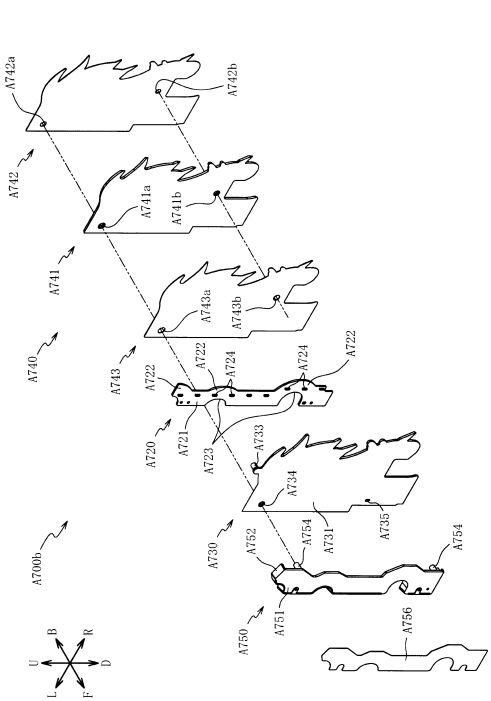
10

20

【図 1 3 2 5】



【図 1 3 2 6】

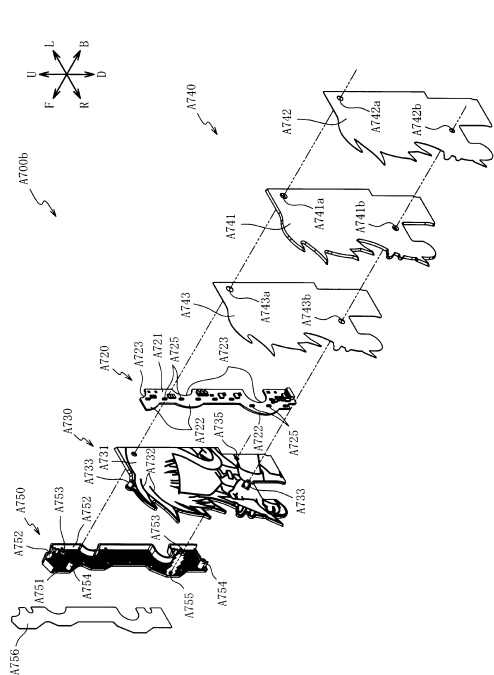


30

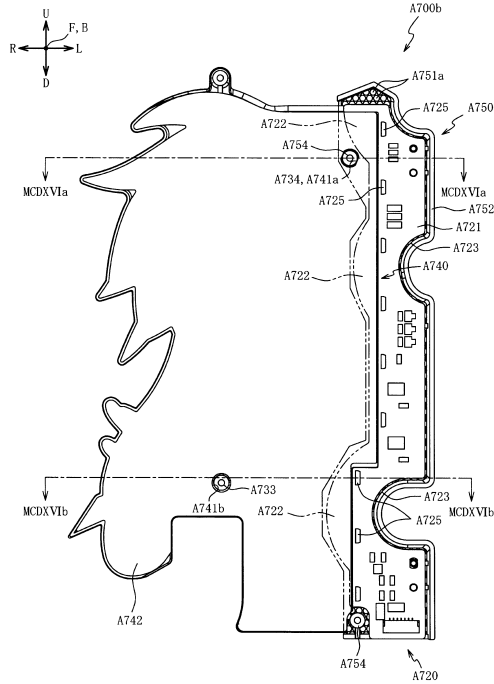
40

50

【図 1 3 2 7】



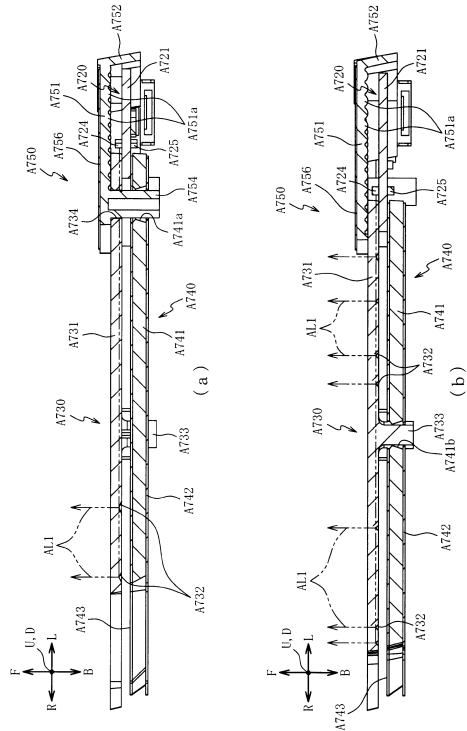
【図 1 3 2 8】



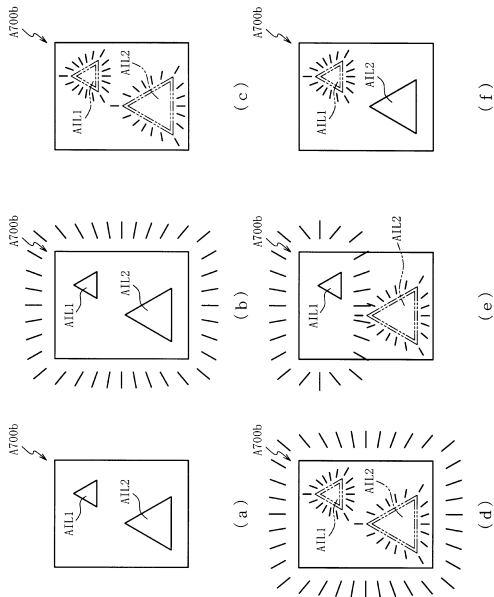
10

20

【図 1 3 2 9】



【図 1 3 3 0】

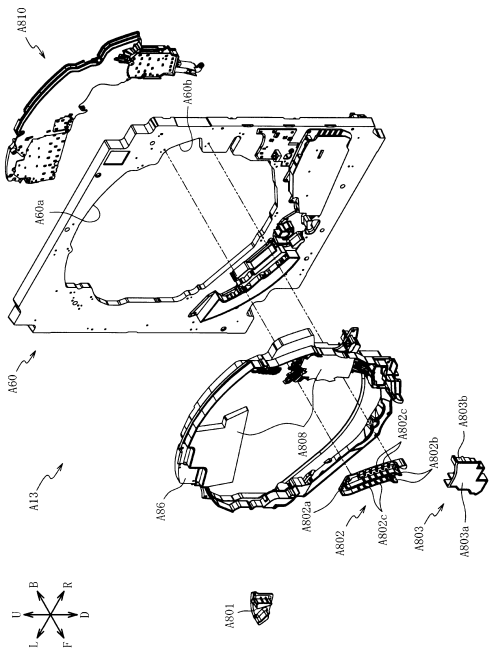


30

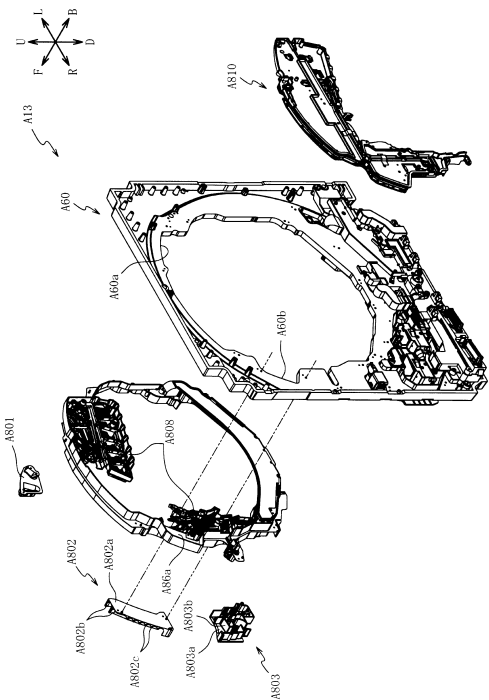
40

50

【図 1 3 3 1】



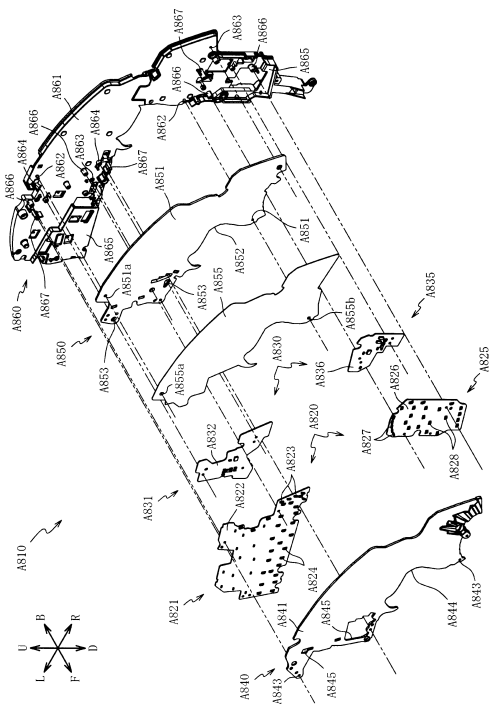
【図 1 3 3 2】



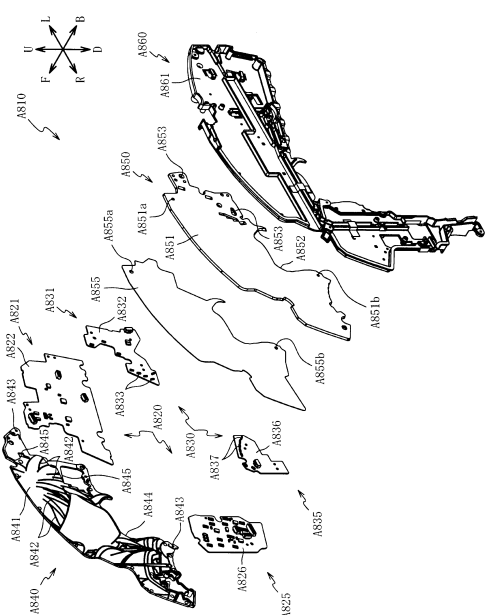
10

20

【図 1 3 3 3】



【図 1 3 3 4】

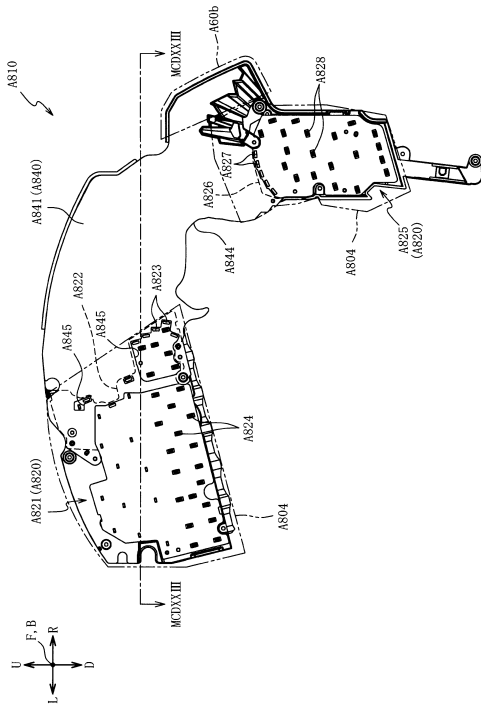


30

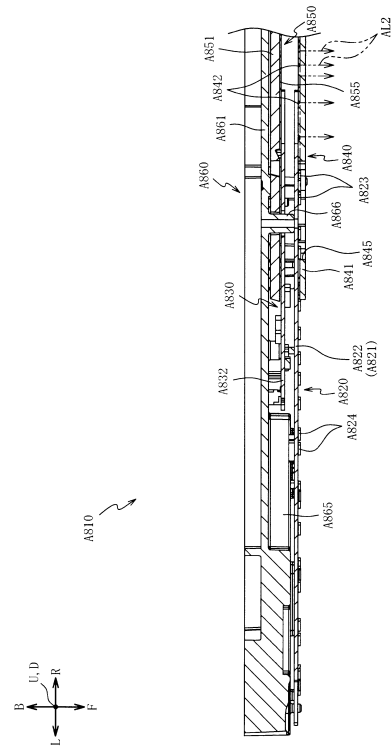
40

50

【 図 1 3 3 5 】



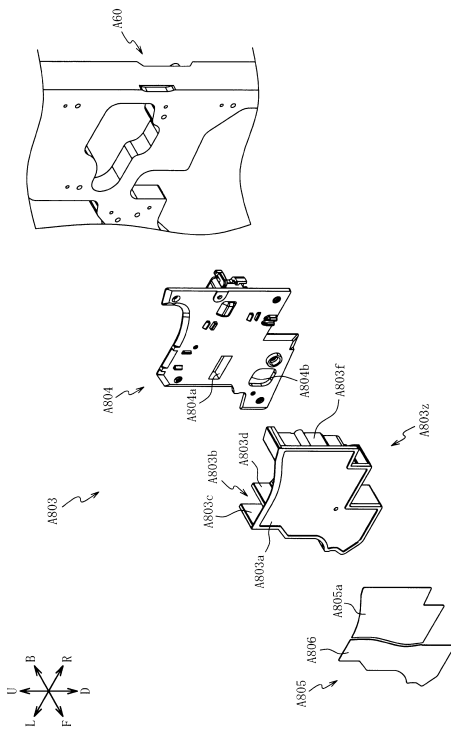
【 図 1 3 3 6 】



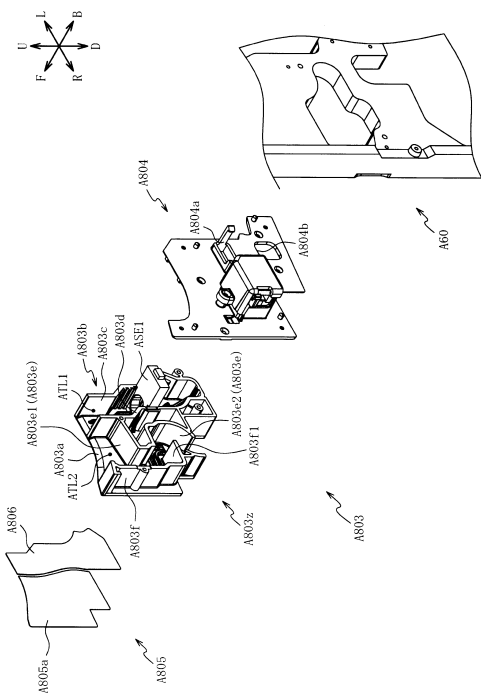
10

20

【 図 1 3 3 7 】



【 図 1 3 3 8 】

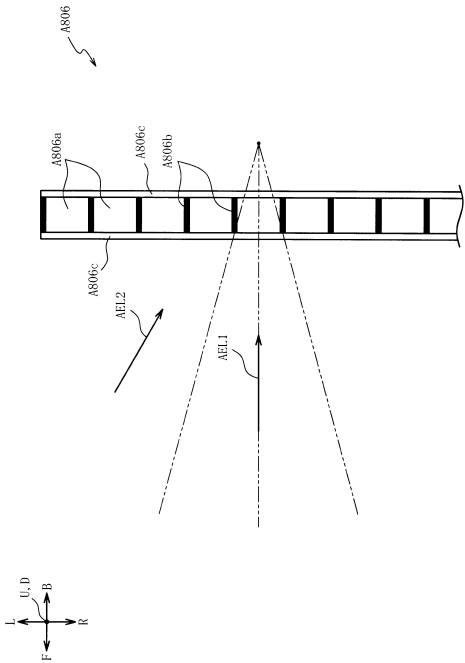


30

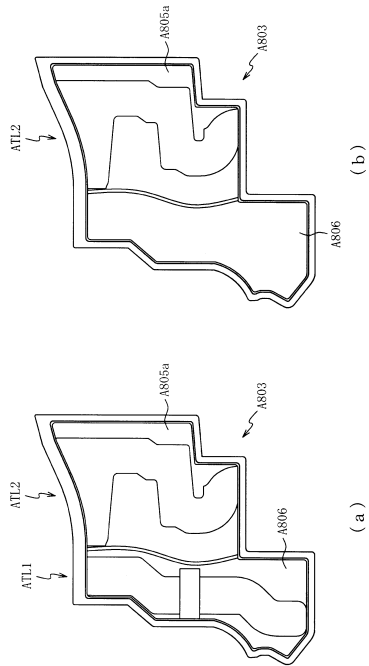
40

50

【図 1 3 3 9】



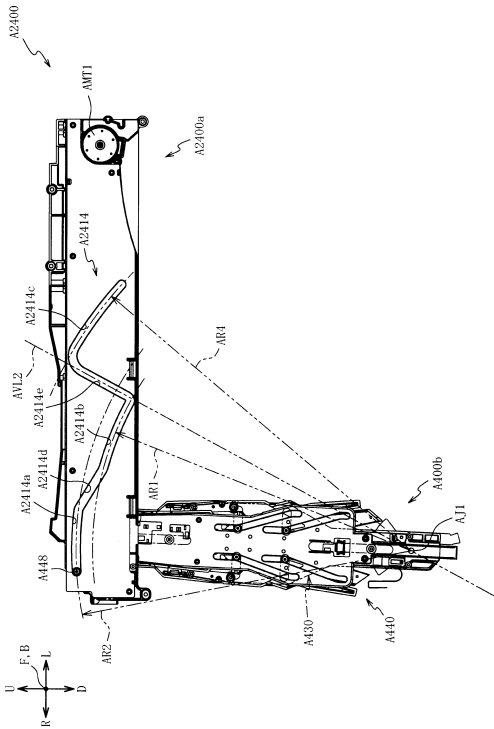
【図 1 3 4 0】



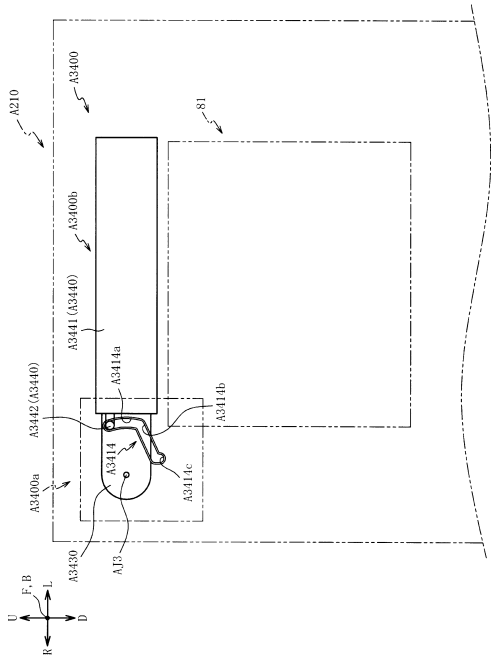
10

20

【図 1 3 4 1】



【図 1 3 4 2】

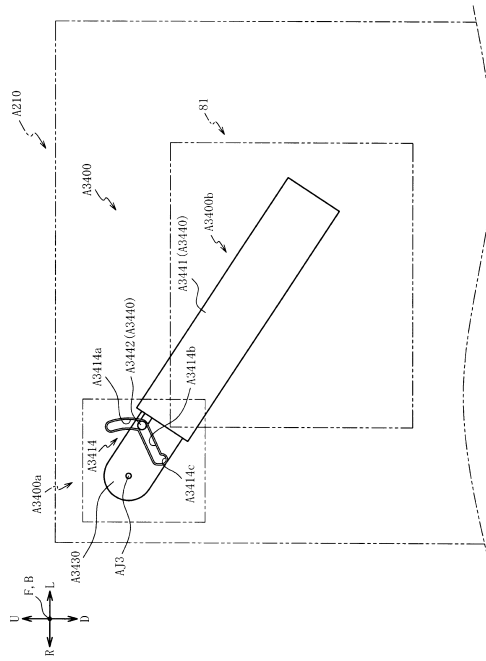


30

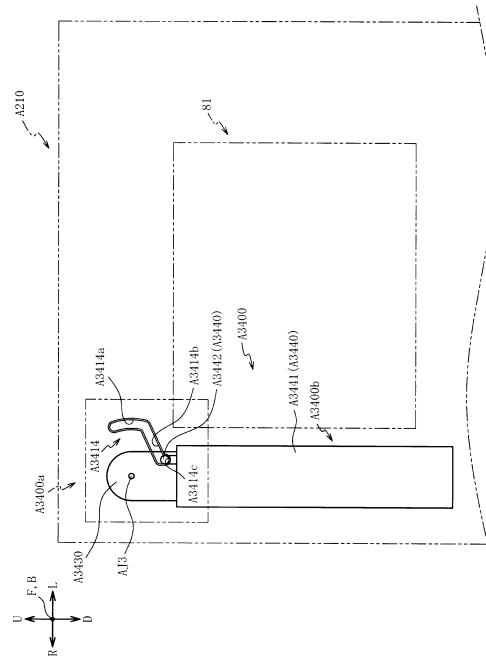
40

50

【 図 1 3 4 3 】



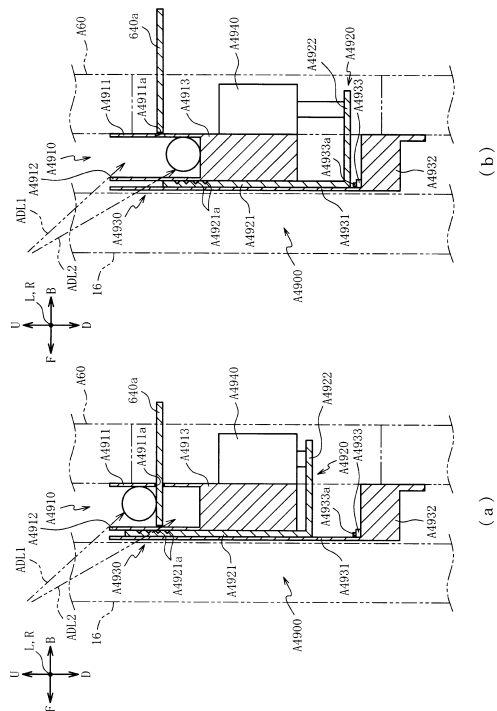
【 図 1 3 4 4 】



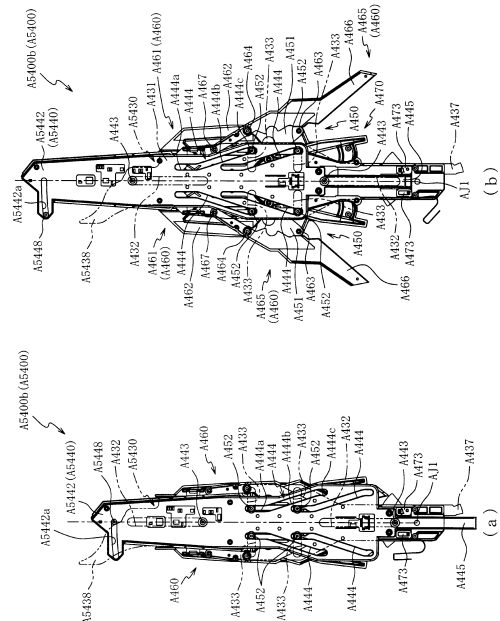
10

20

【 図 1 3 4 5 】



【 図 1 3 4 6 】

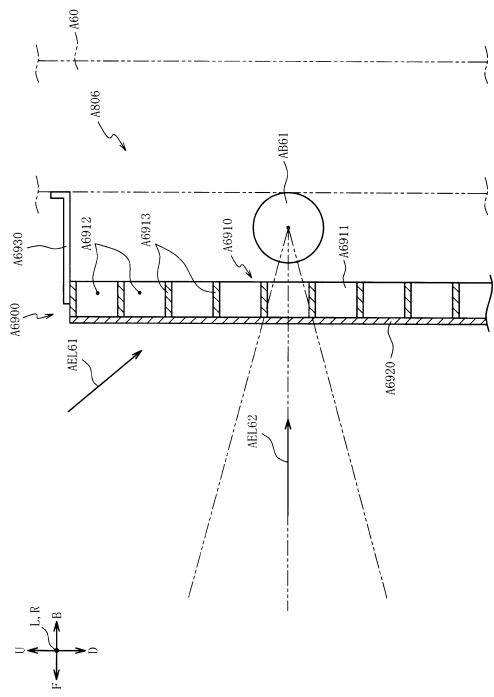


30

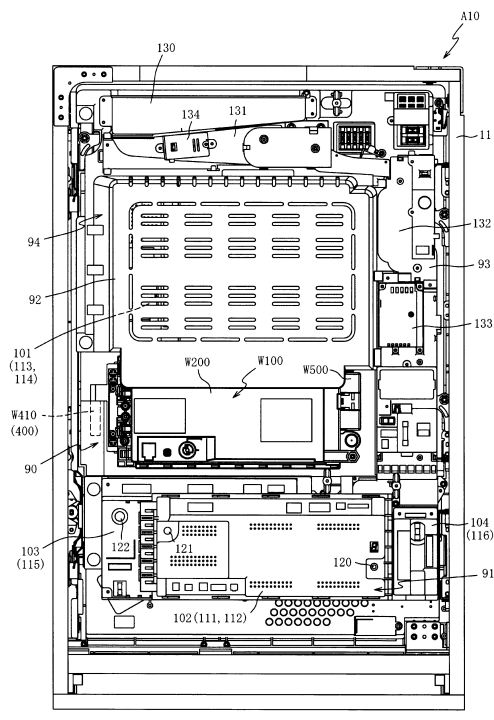
40

50

【図 1 3 4 7】



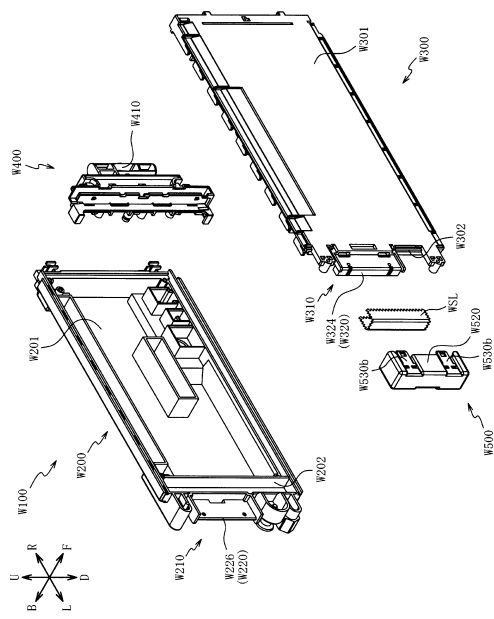
【図 1 3 4 8】



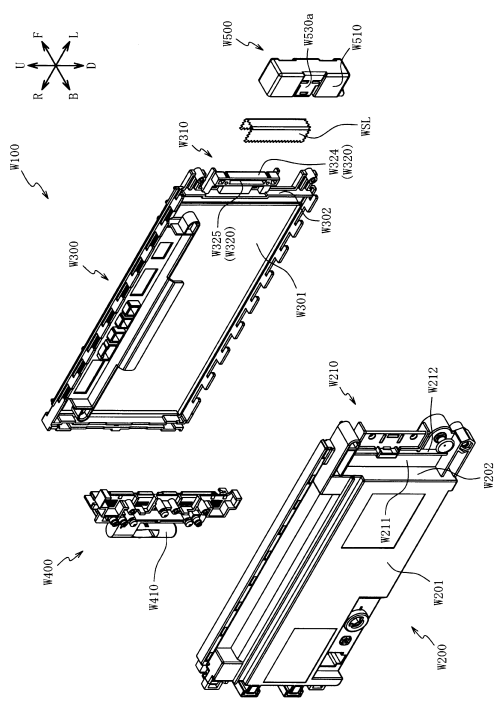
10

20

【図 1 3 4 9】



【図 1 3 5 0】



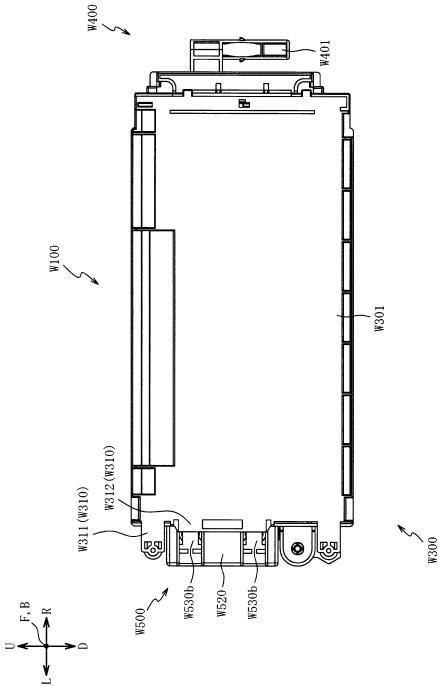
30

40

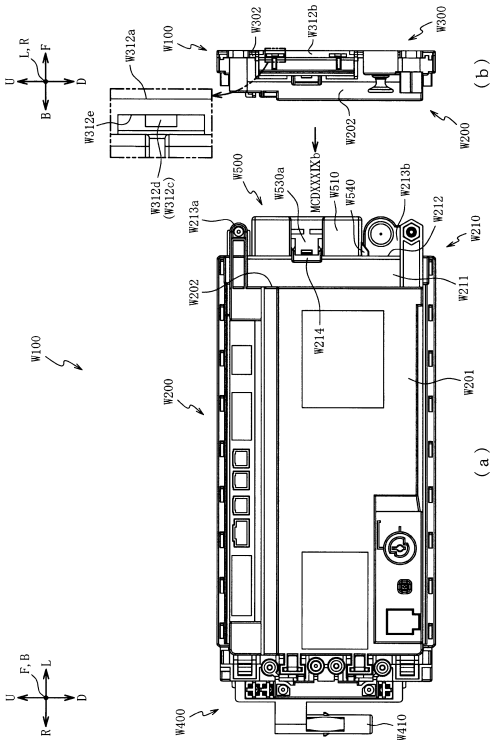
50



【図 1 3 5 1】



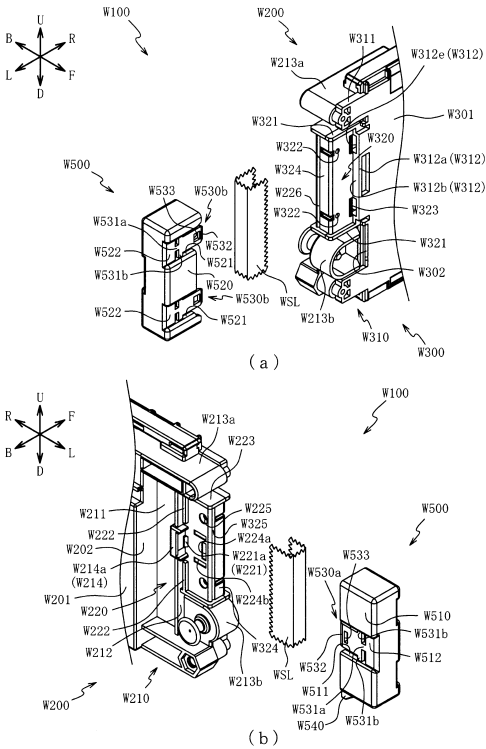
【図 1 3 5 2】



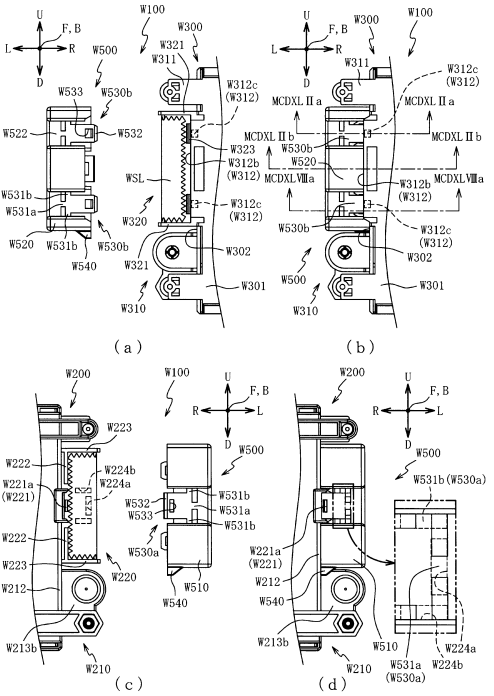
10

20

【図 1 3 5 3】



【図 1 3 5 4】

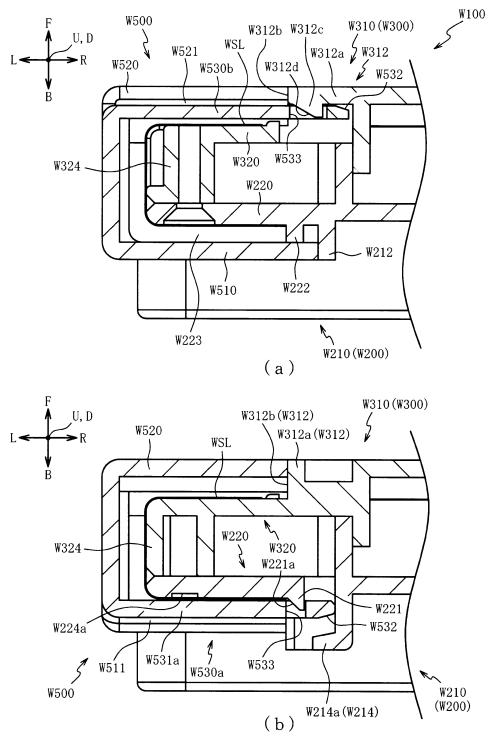


30

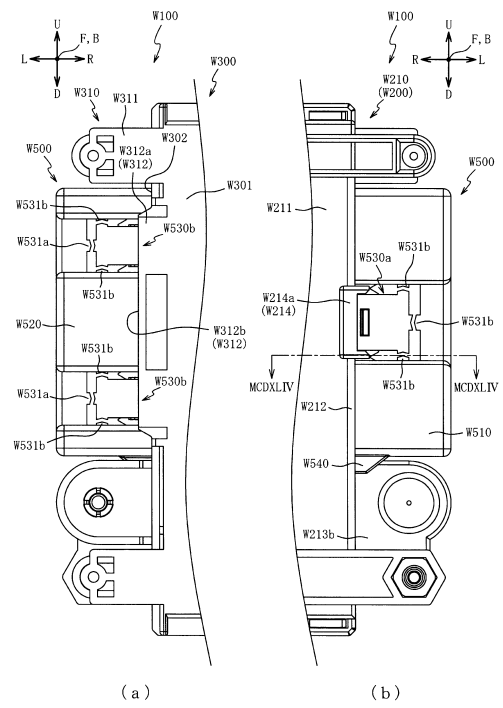
40

50

【 図 1 3 5 5 】



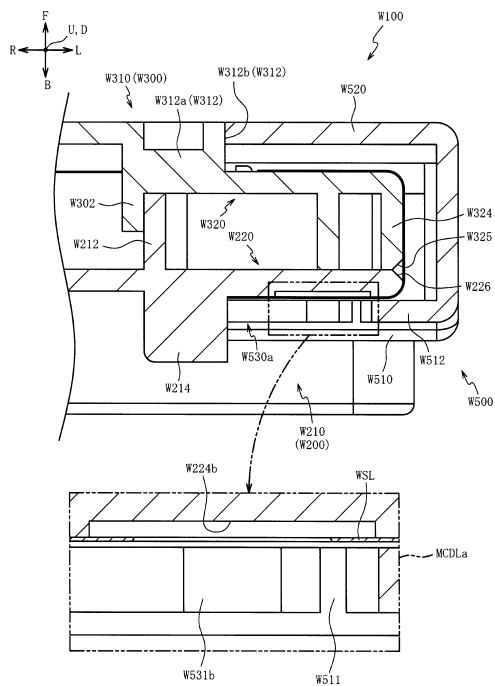
【 図 1 3 5 6 】



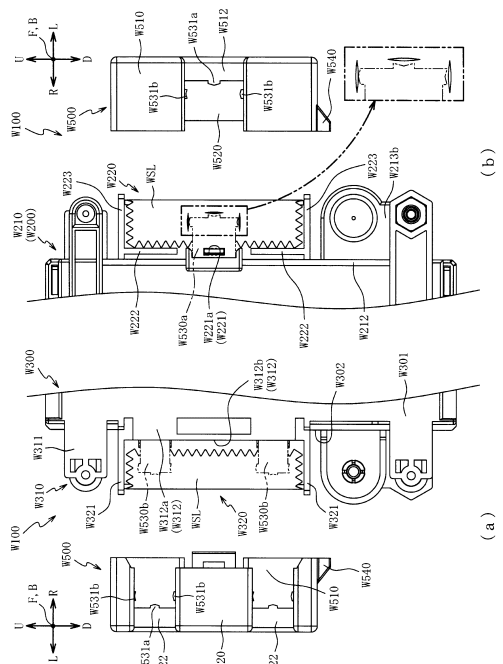
10

20

【 図 1 3 5 7 】



【 図 1 3 5 8 】

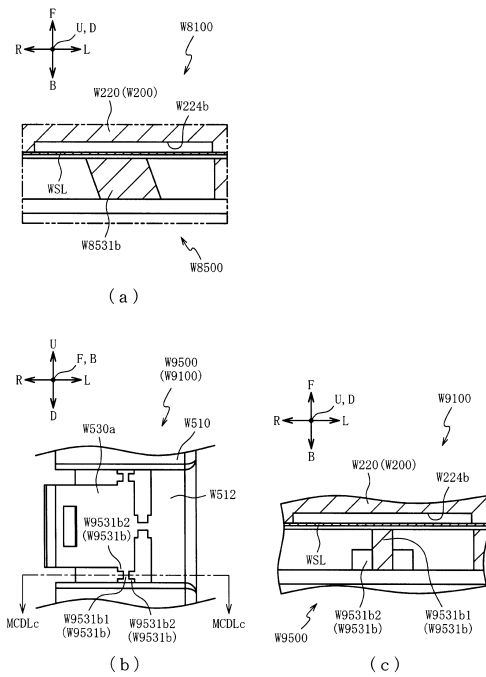


30

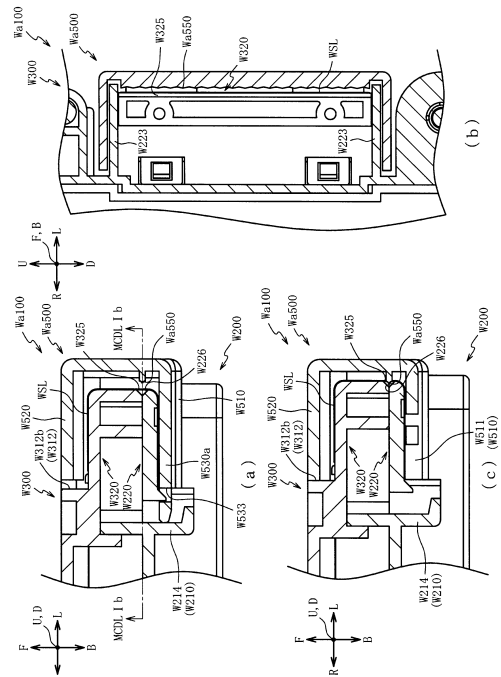
40



【 図 1 3 6 3 】



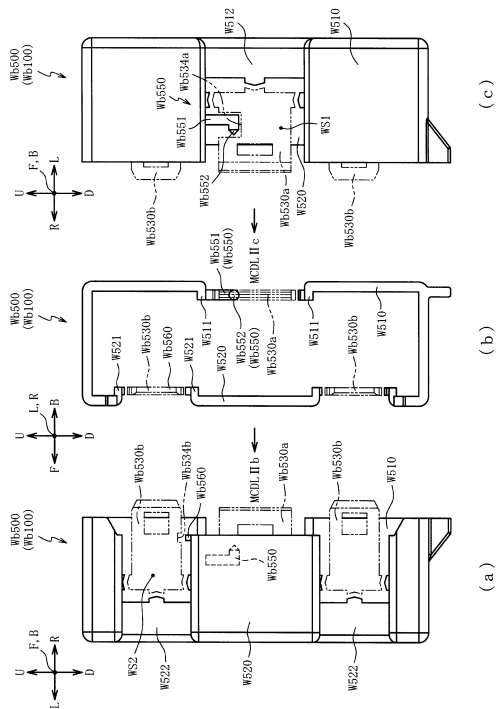
【 ㊦ 1 3 6 4 】



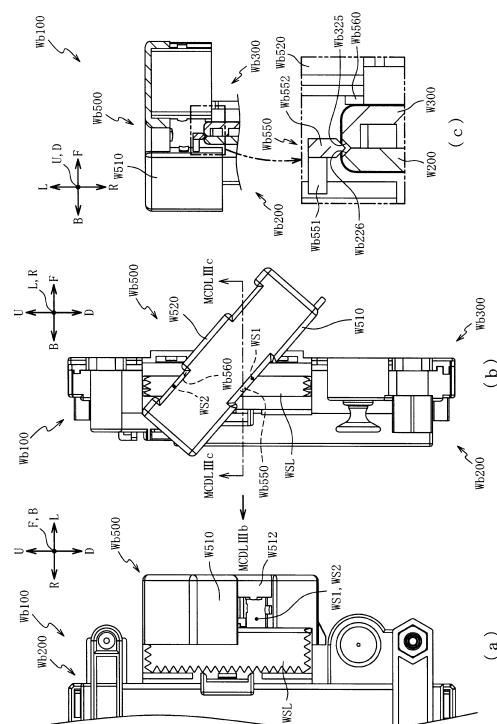
10

20

【 図 1 3 6 5 】



【 ㊦ 1 3 6 6 】

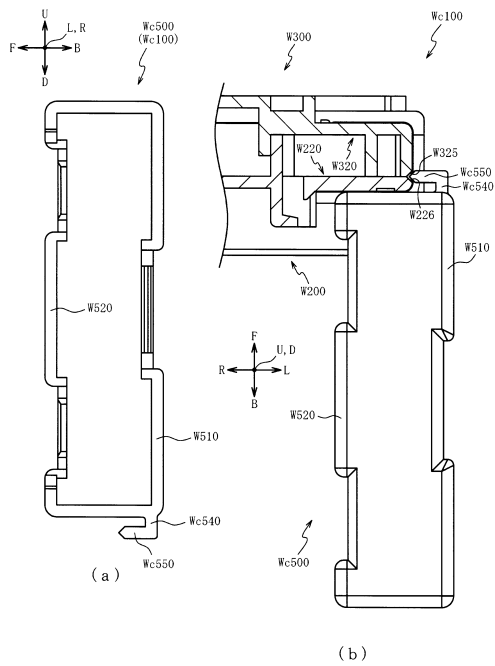


30

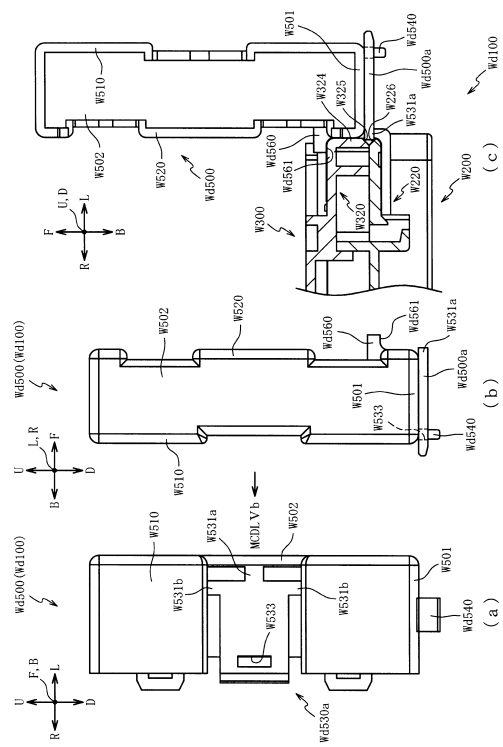
40

50

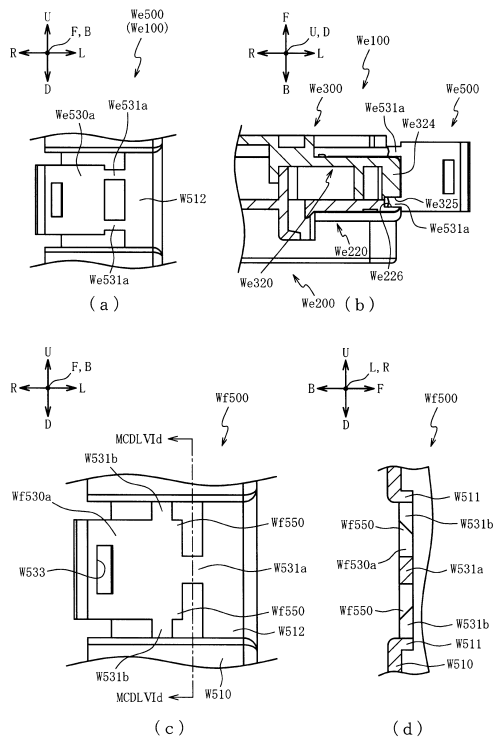
【 図 1 3 6 7 】



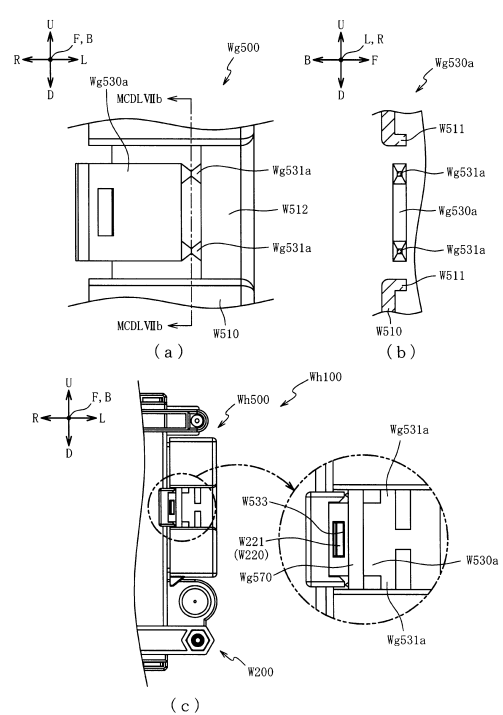
【 図 1 3 6 8 】



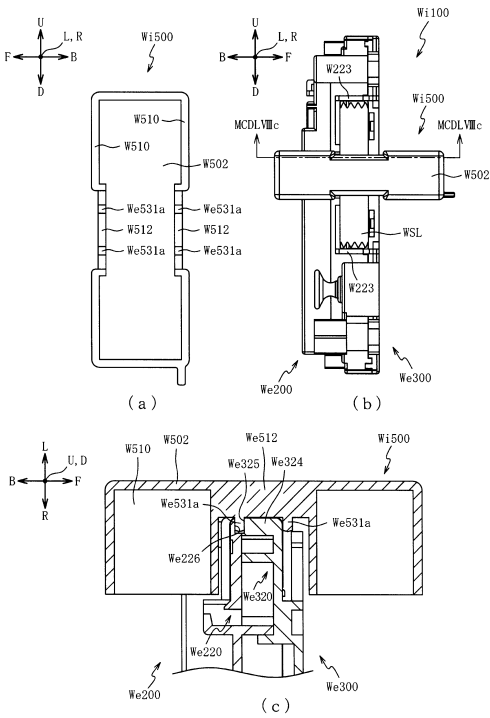
【 図 1 3 6 9 】



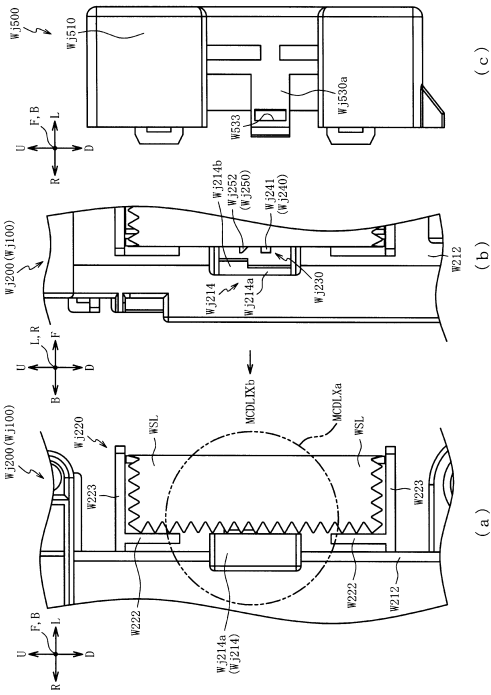
【 ㊦ 1 3 7 0 】



【図 1 3 7 1】



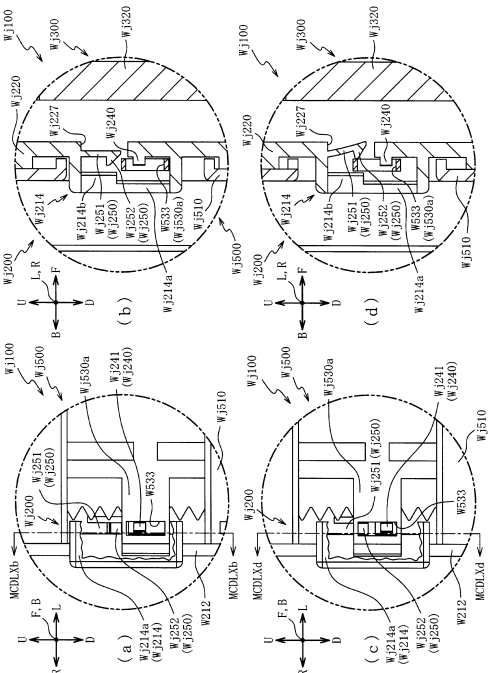
【図 1 3 7 2】



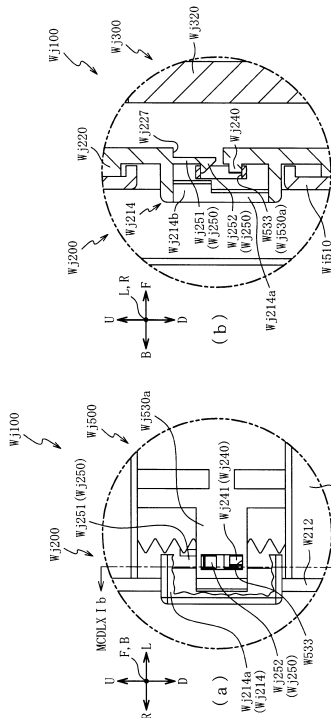
10

20

【図 1 3 7 3】



【図 1 3 7 4】



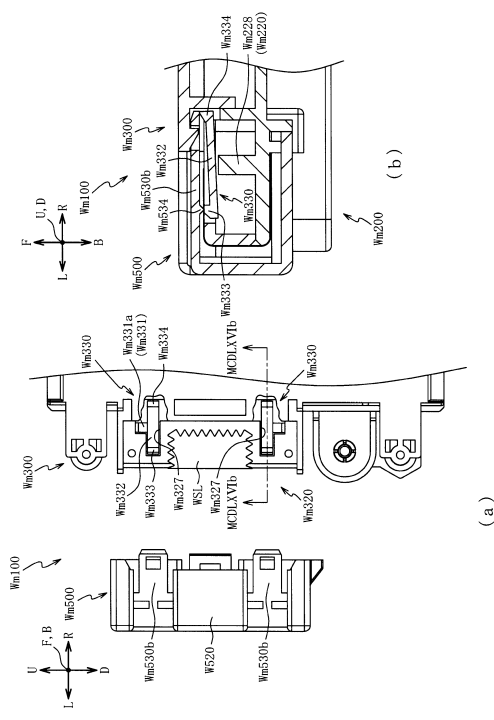
30

40

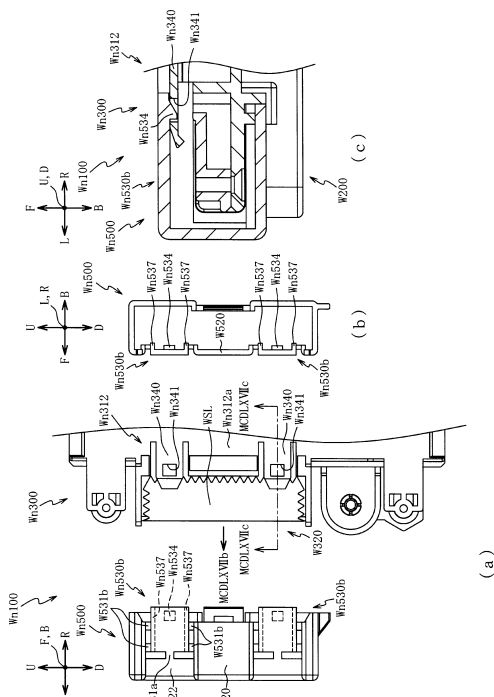
50



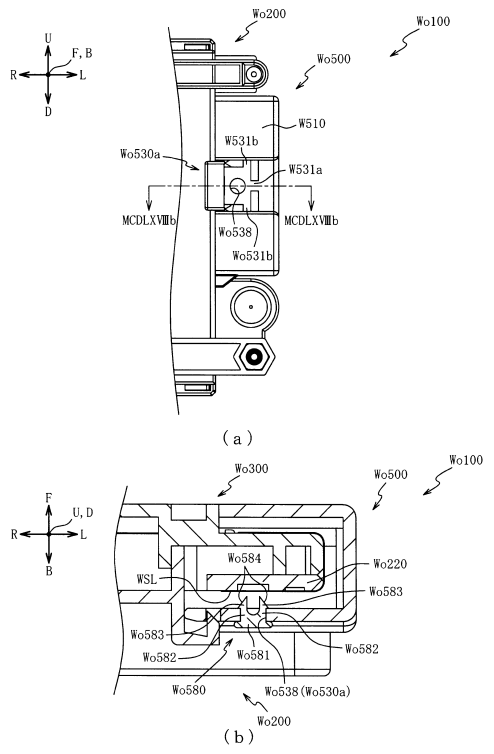
【図 1 3 7 9】



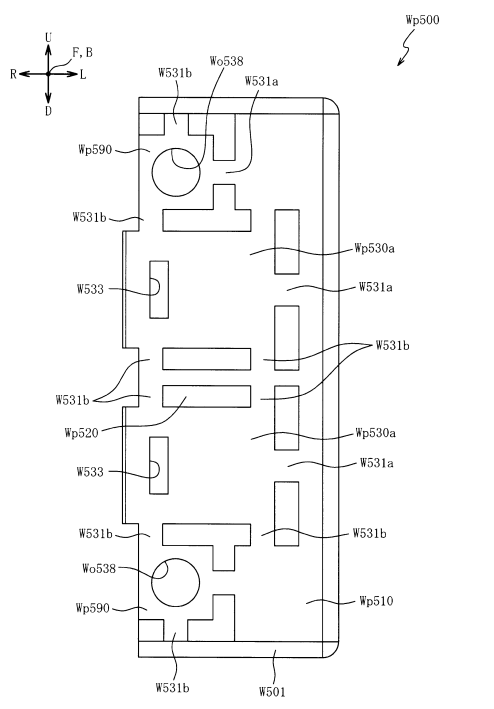
【図 1 3 8 0】



【図 1 3 8 1】



【図 1 3 8 2】



10

20

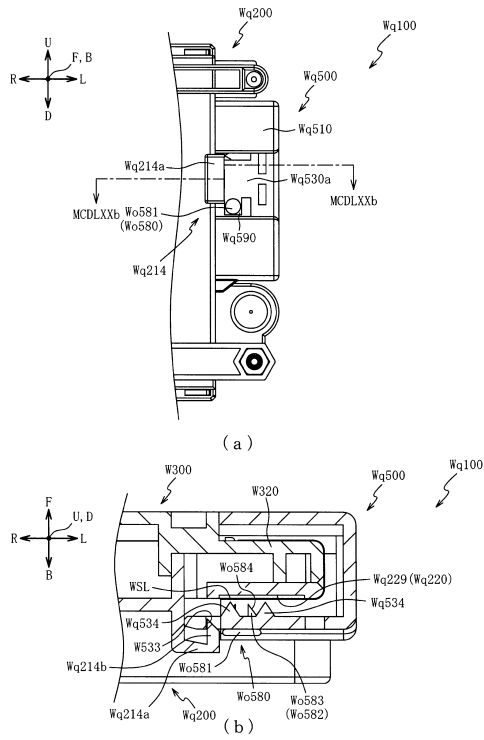
30

40

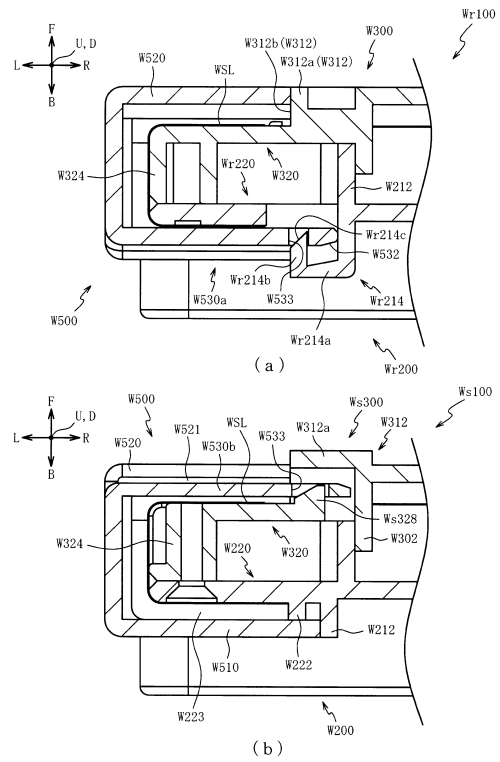
50



【 図 1 3 8 3 】



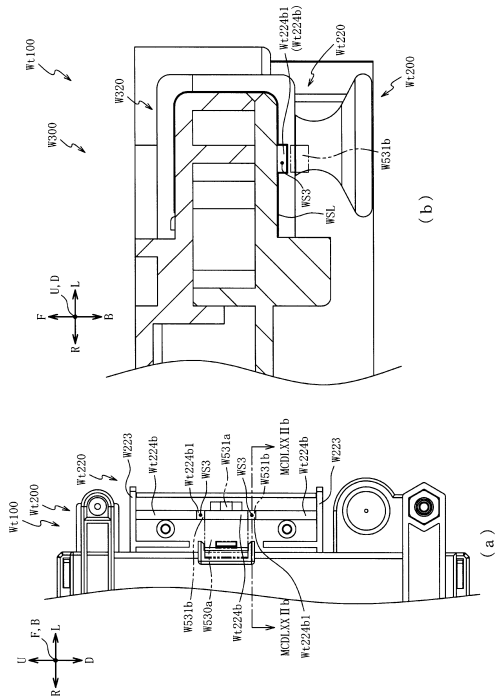
【 図 1 3 8 4 】



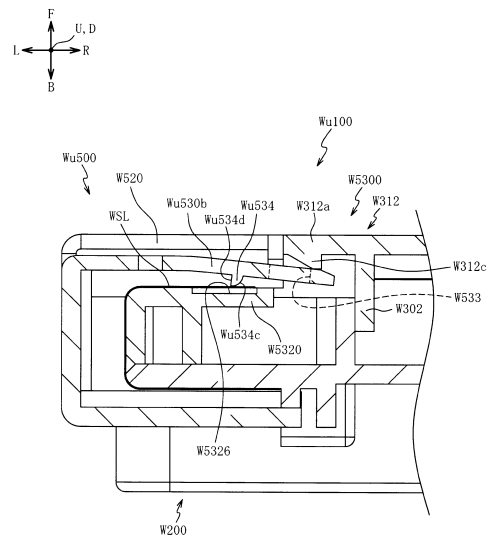
10

20

【 図 1 3 8 5 】



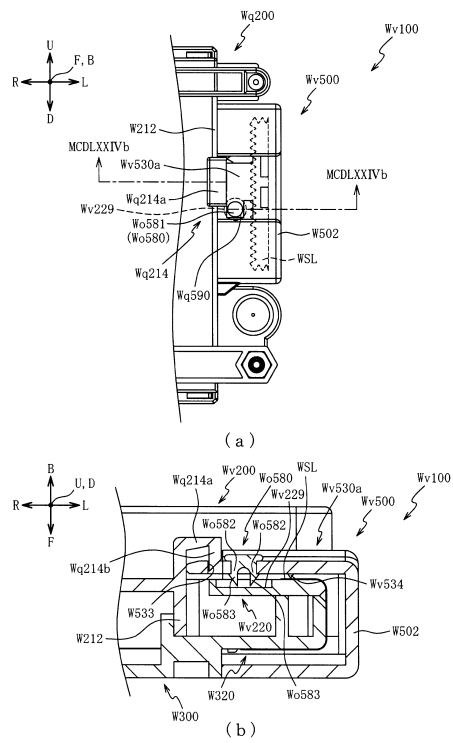
【 図 1 3 8 6 】



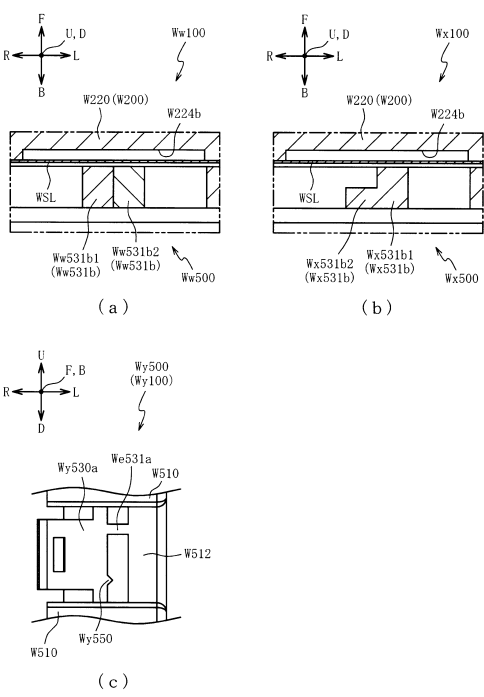
30

40

【図 1 3 8 7】



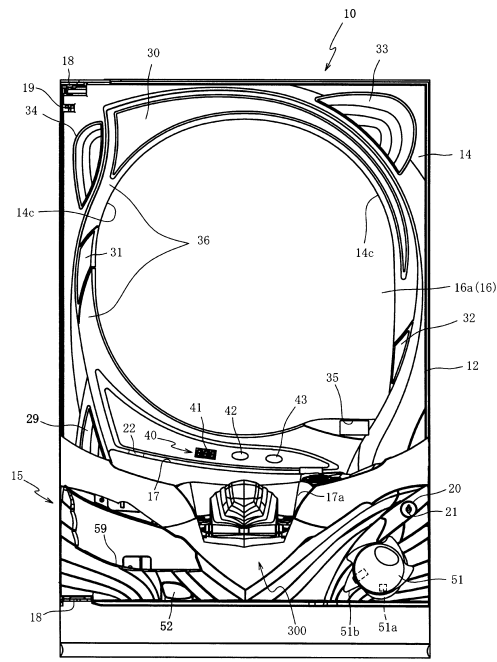
【図 1 3 8 8】



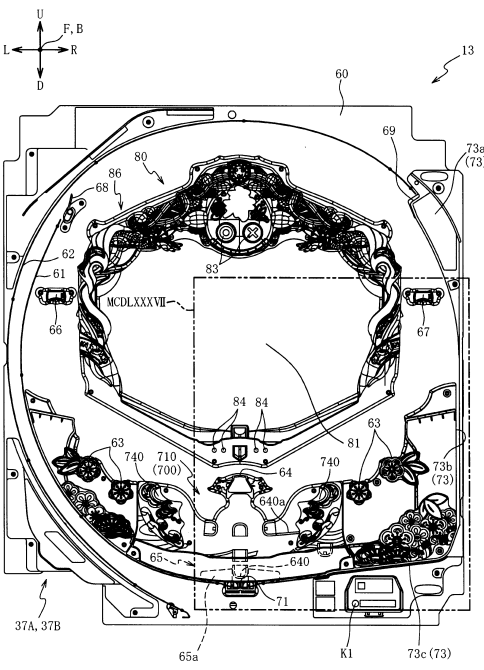
10

20

【図 1 3 8 9】



【図 1 3 9 0】

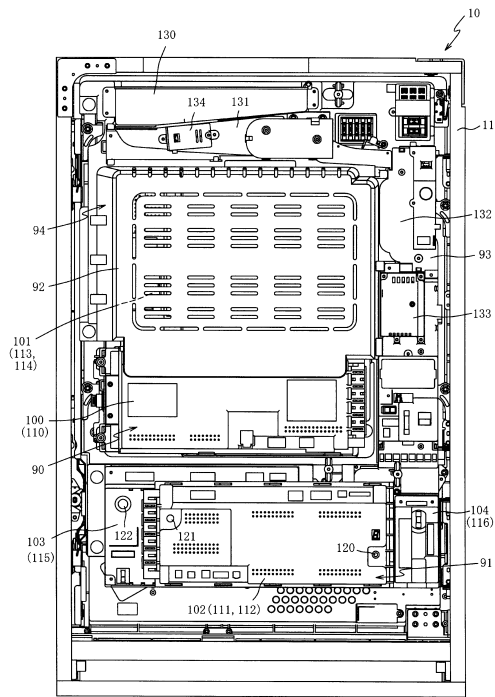


30

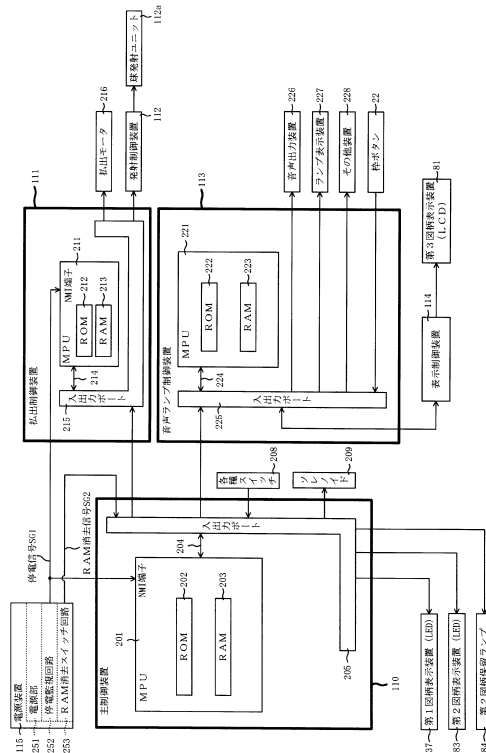
40

50

【図 1 3 9 1】



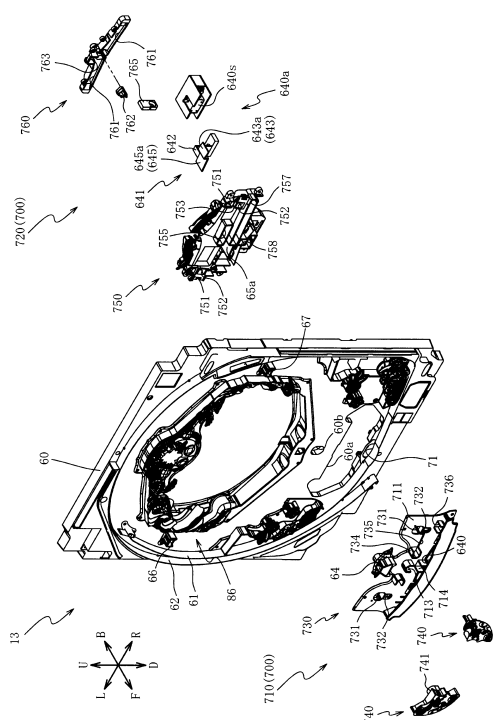
【図 1 3 9 2】



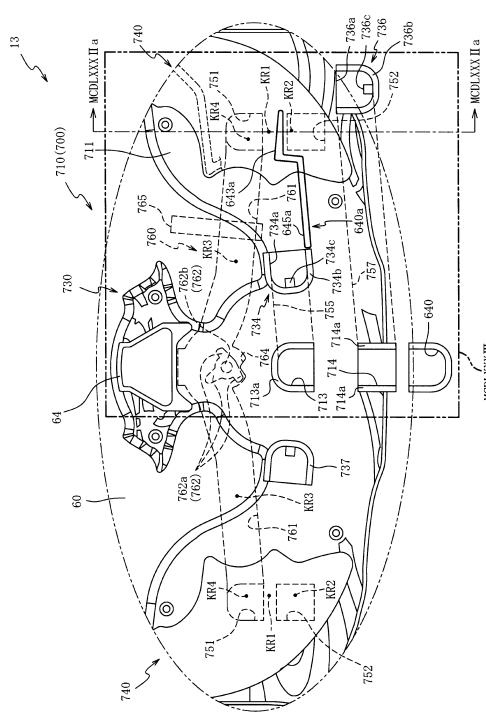
10

20

【図 1 3 9 3】



【図 1 3 9 4】

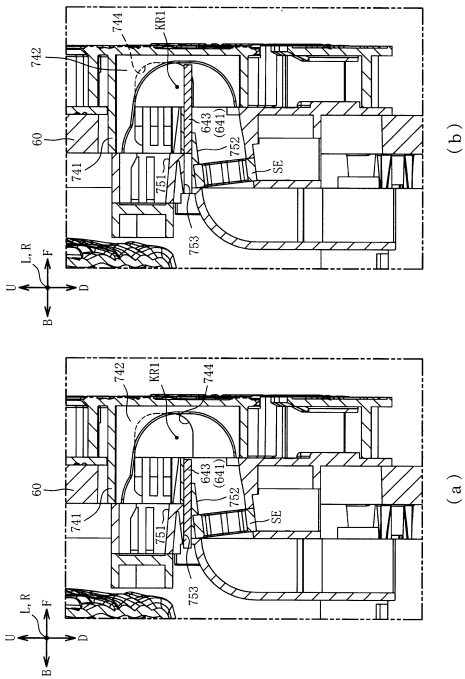


30

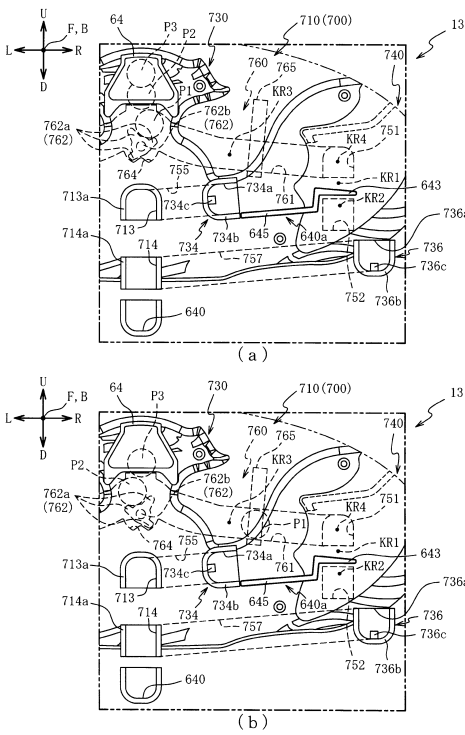
40

50

【図 1395】



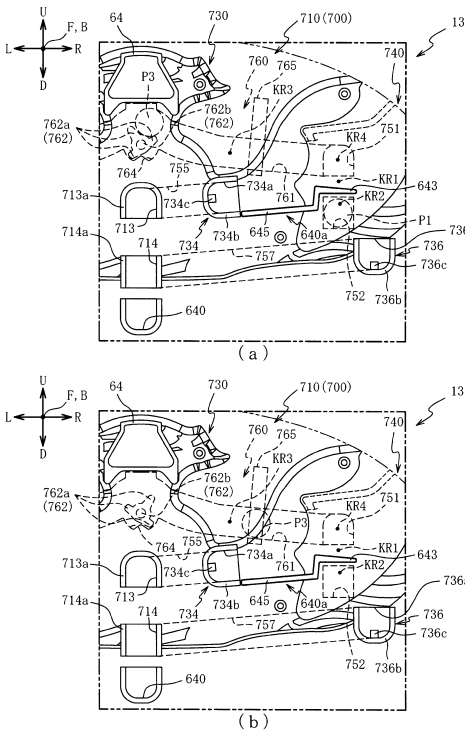
【図 1396】



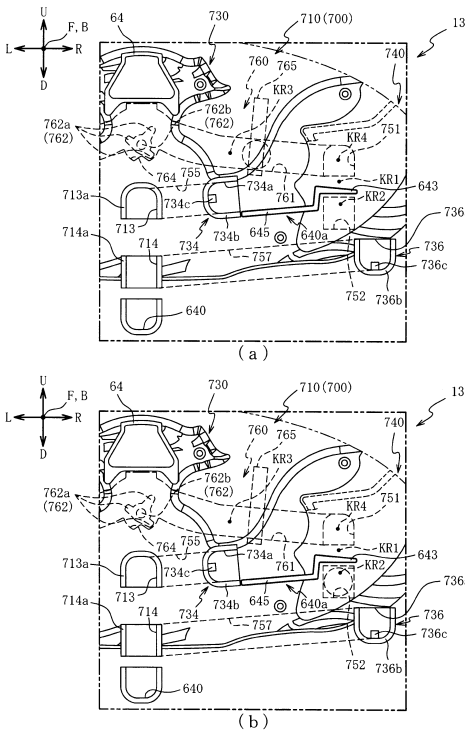
10

20

【図 1397】



【図 1398】

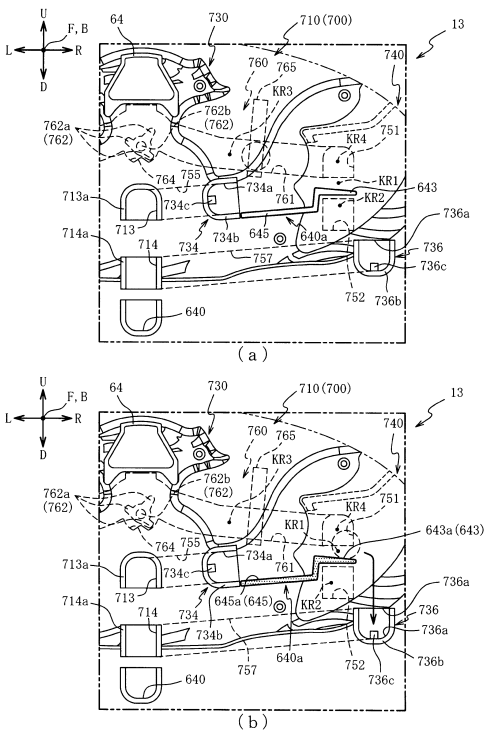


30

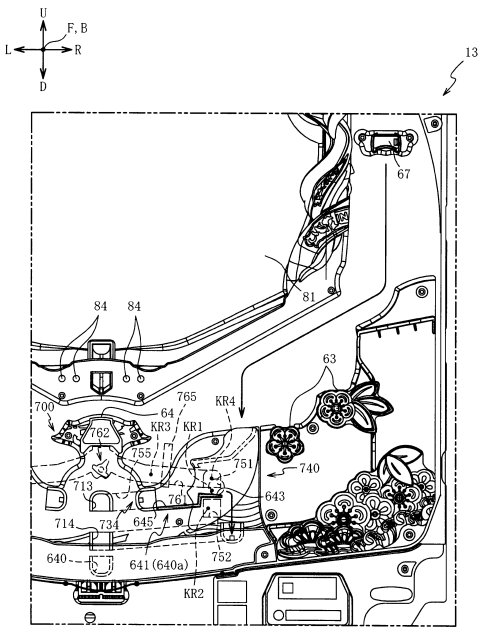
40

50

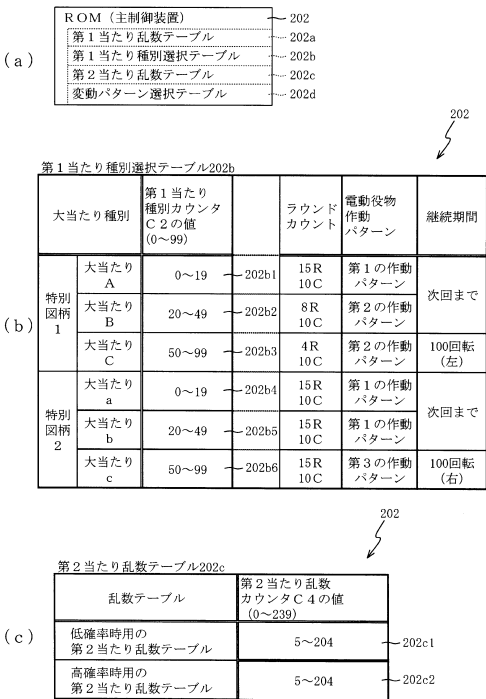
【図 1 3 9 9】



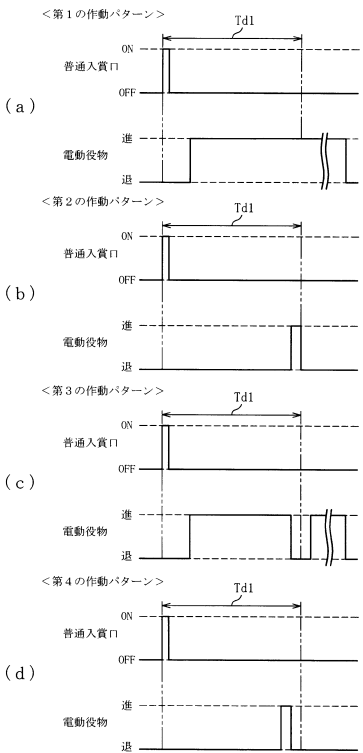
【図 1 4 0 0】



【図 1 4 0 1】



【図 1 4 0 2】



10

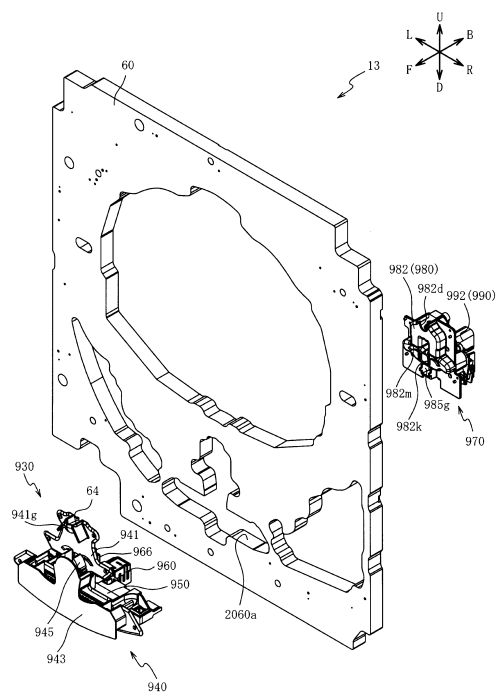
20

30

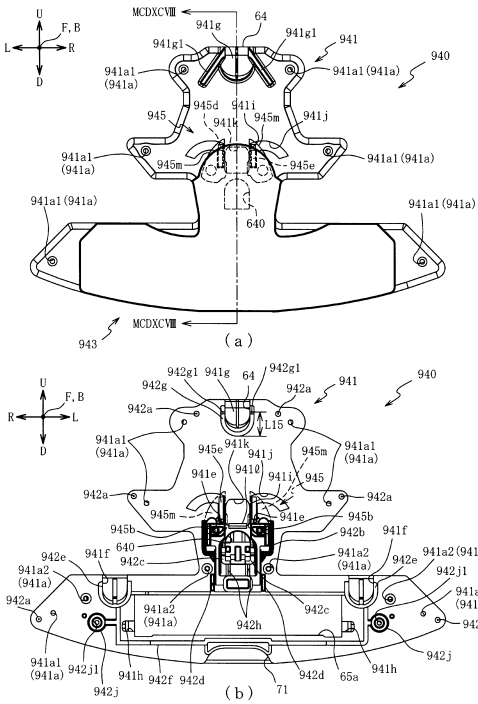
40

50

【図 1403】



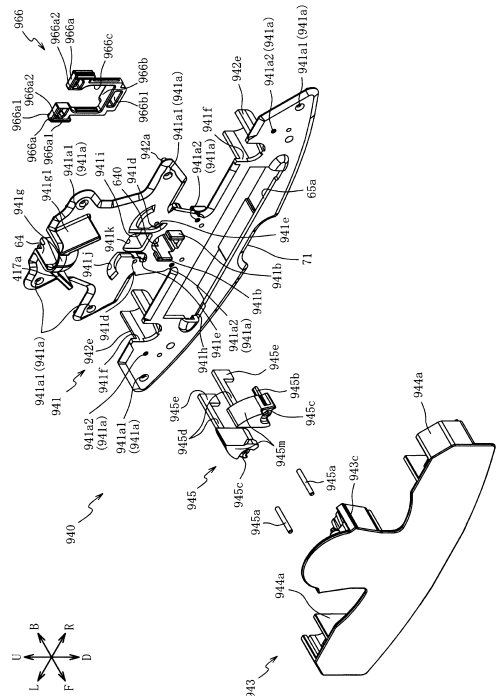
【図 1404】



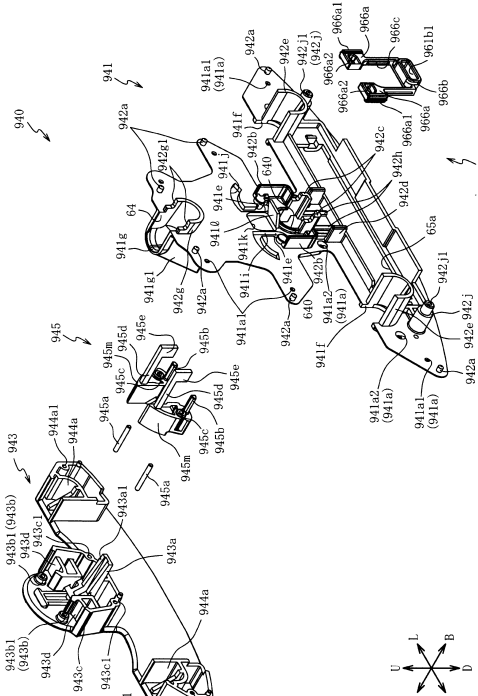
10

20

【図 1405】



【図 1406】

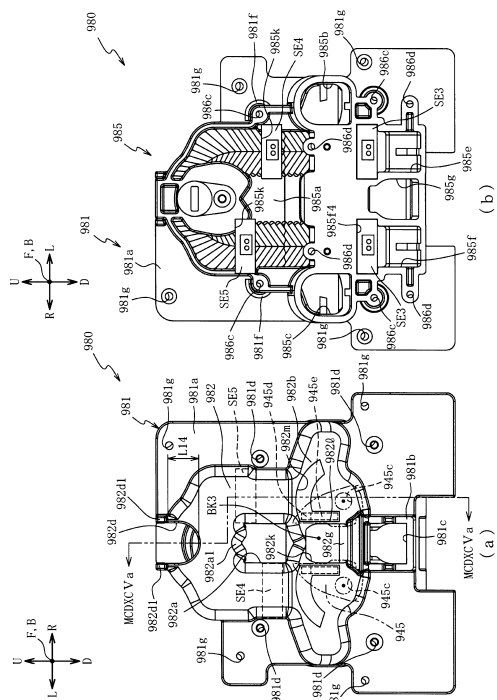


30

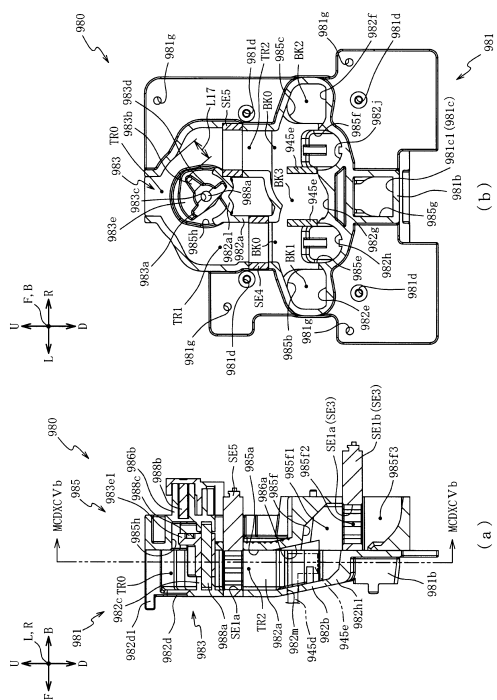
40

50

【図 1 4 0 7】



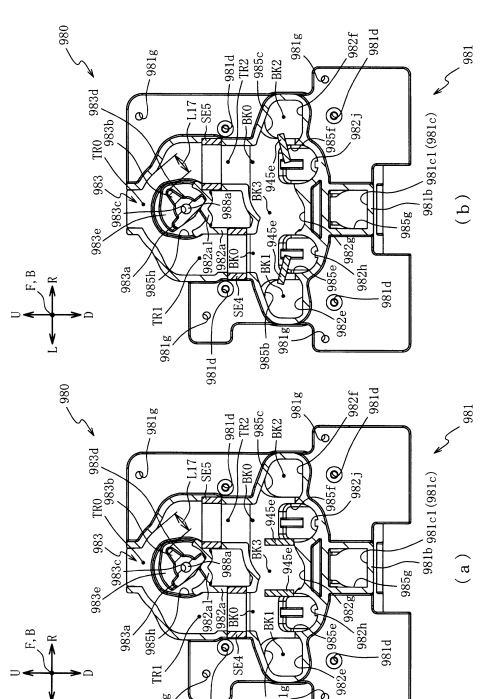
【図 1 4 0 8】



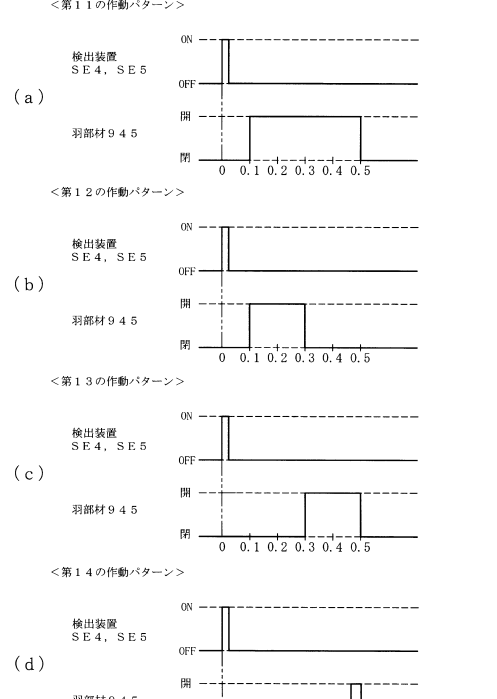
10

20

【図 1 4 0 9】



【図 1 4 1 0】

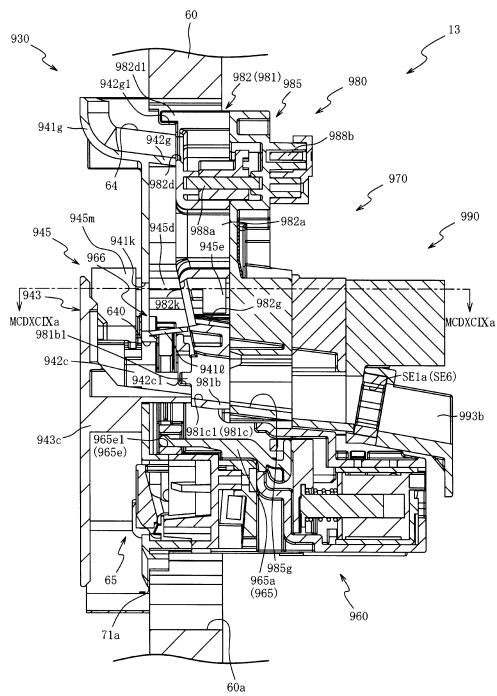


30

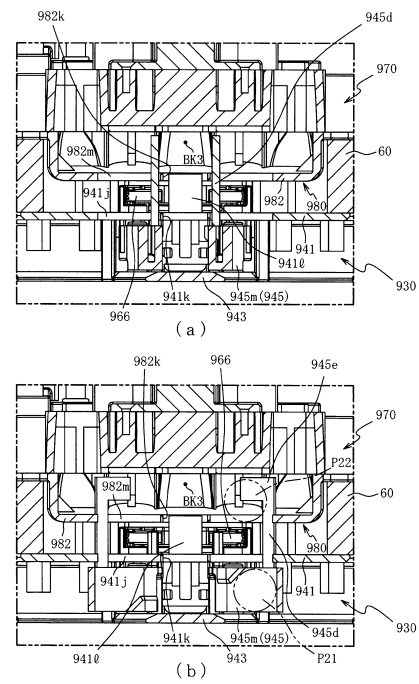
40

50

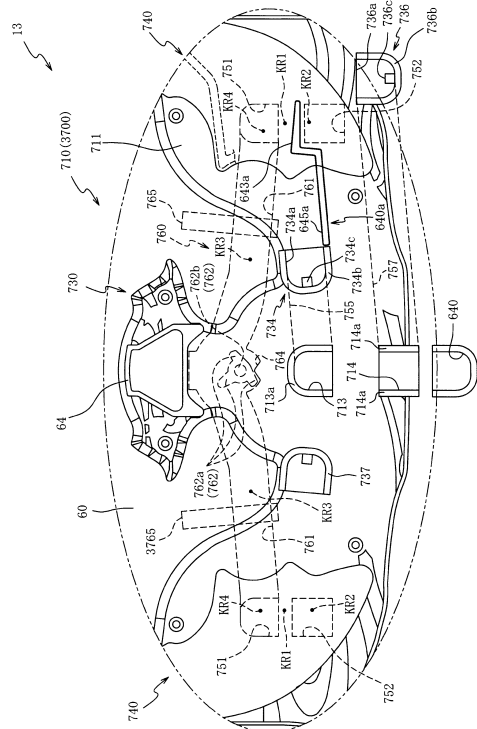
【 図 1 4 1 1 】



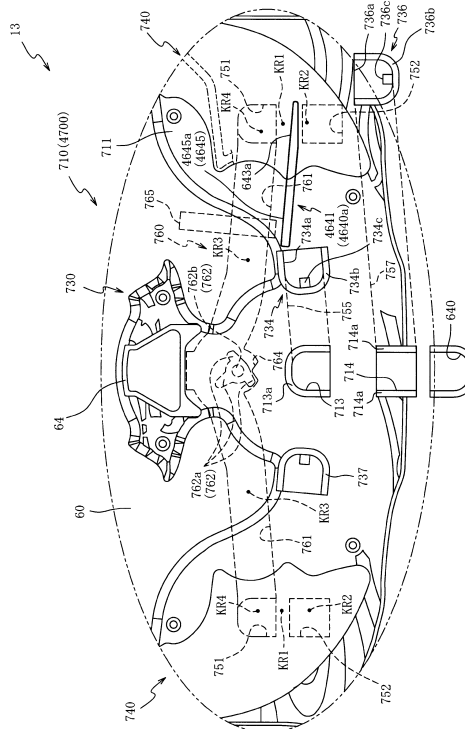
【 図 1 4 1 2 】



【 図 1 4 1 3 】

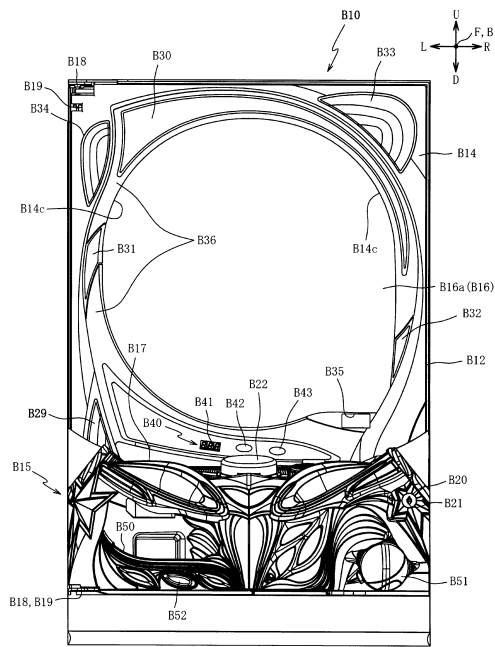


【 図 1 4 1 4 】

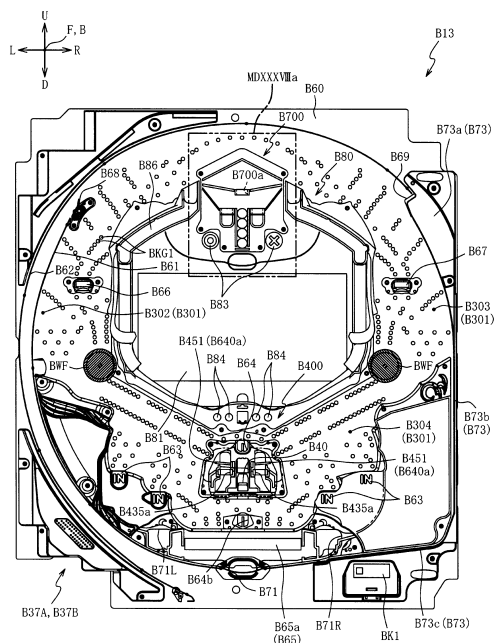




【図 1 4 1 5】



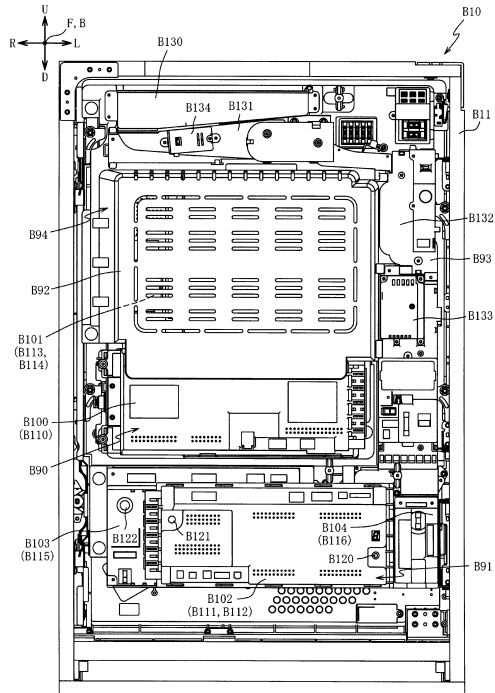
【図 1 4 1 6】



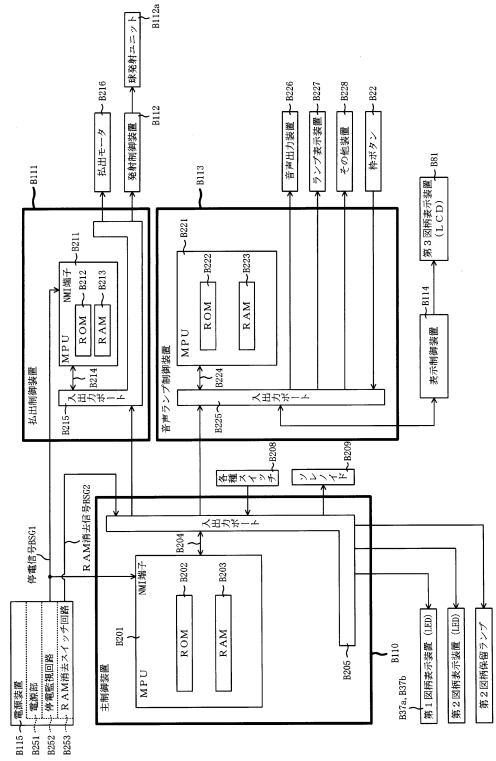
10

20

【図 1 4 1 7】



【図 1 4 1 8】

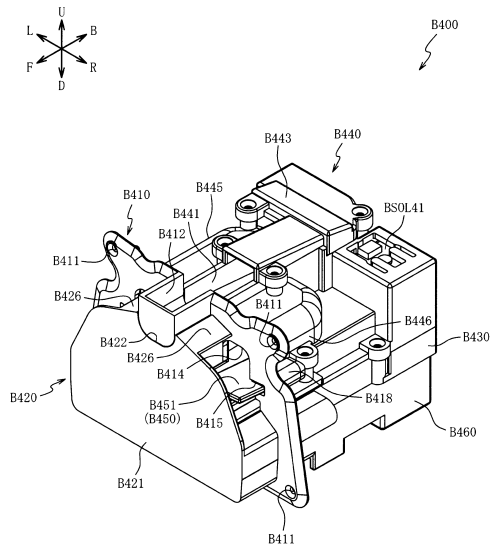


30

40

50

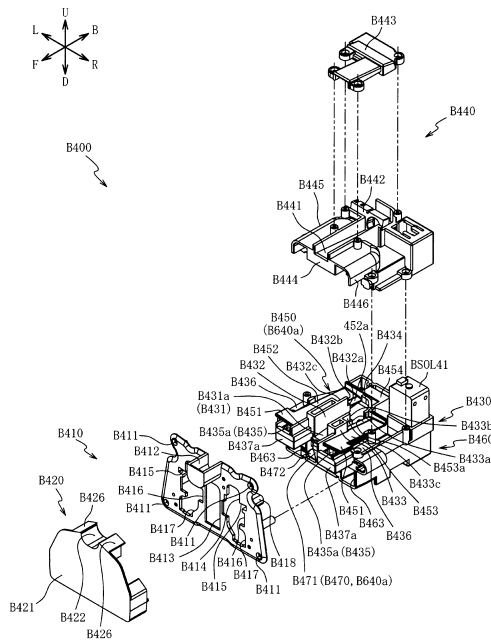
【 図 1 4 1 9 】



10

20

【 図 1 4 2 1 】

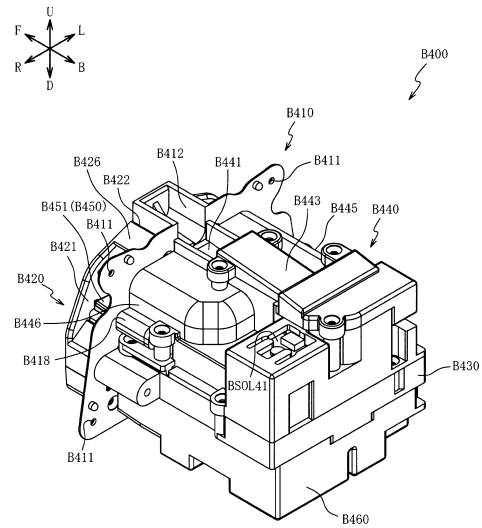


30

40

50

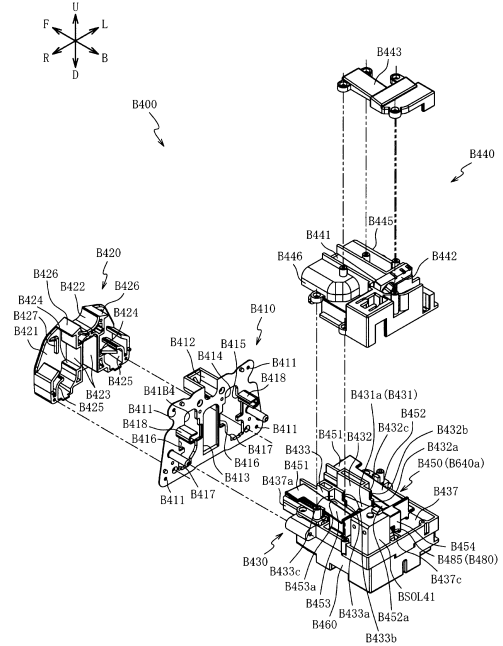
【 図 1 4 2 0 】



10

20

【 図 1 4 2 2 】

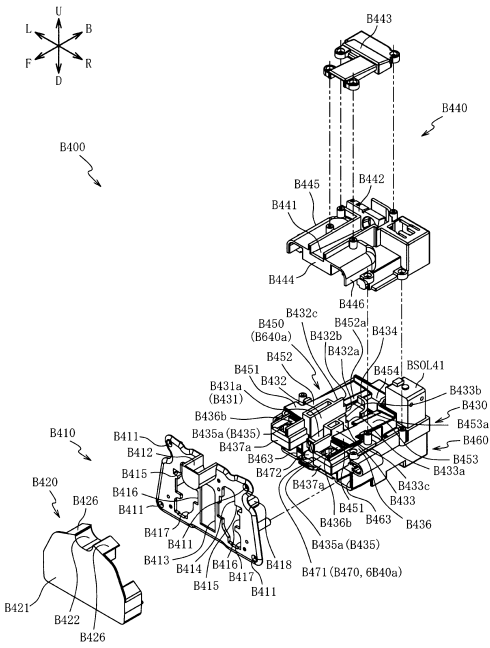


30

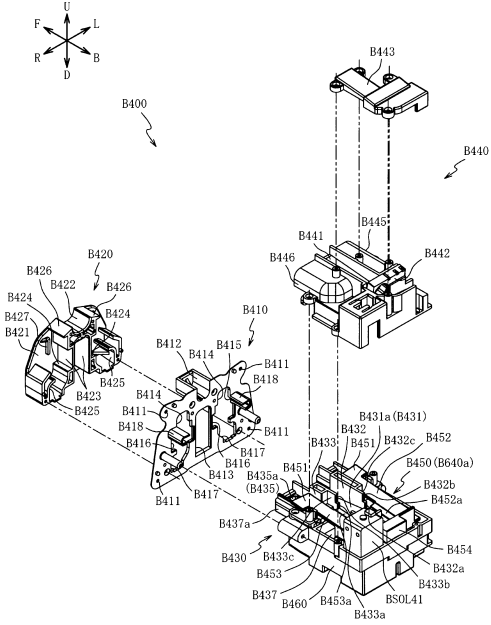
40

50

【図 1 4 2 3】



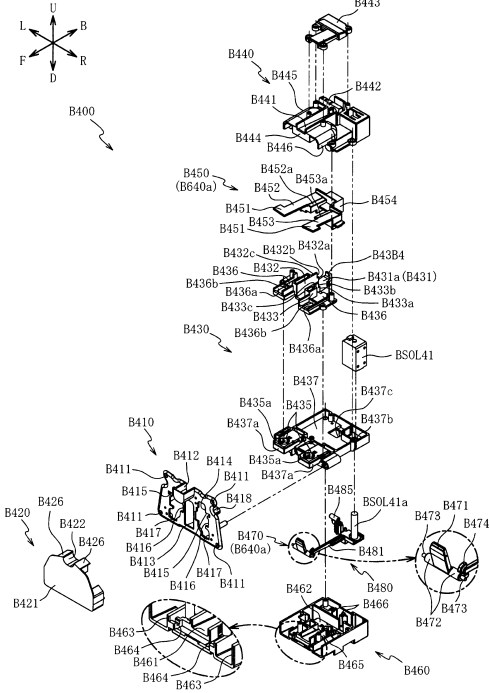
【図 1 4 2 4】



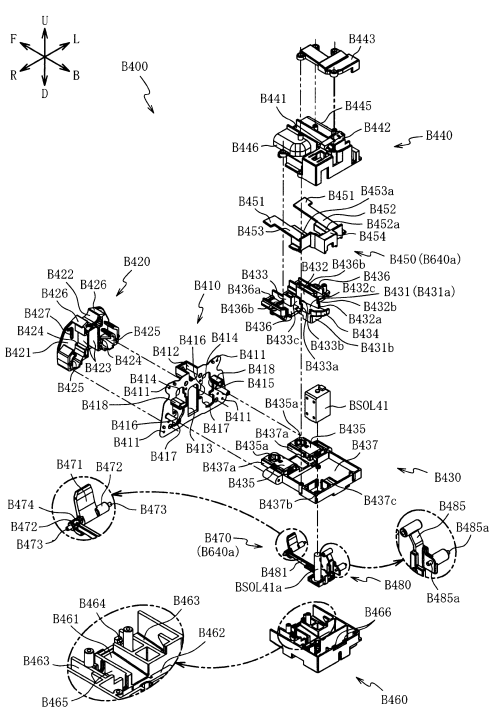
10

20

【図 1 4 2 5】



【図 1 4 2 6】

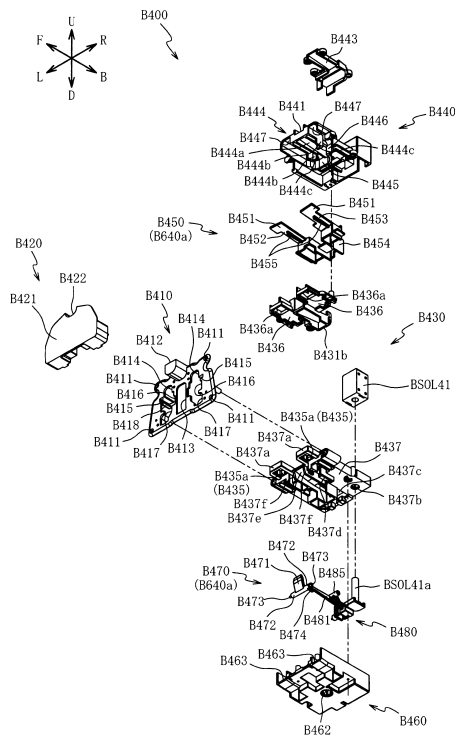


30

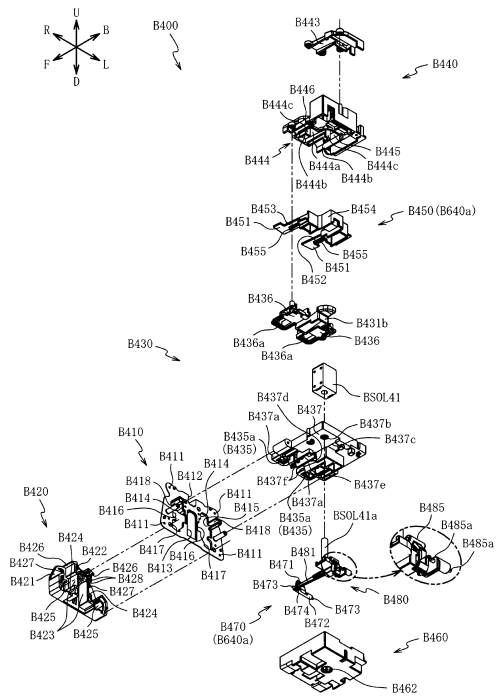
40

50

【図 1 4 2 7】



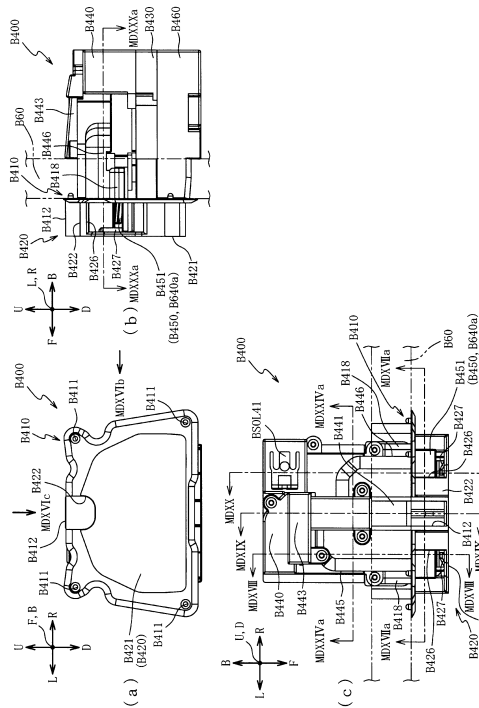
【図 1 4 2 8】



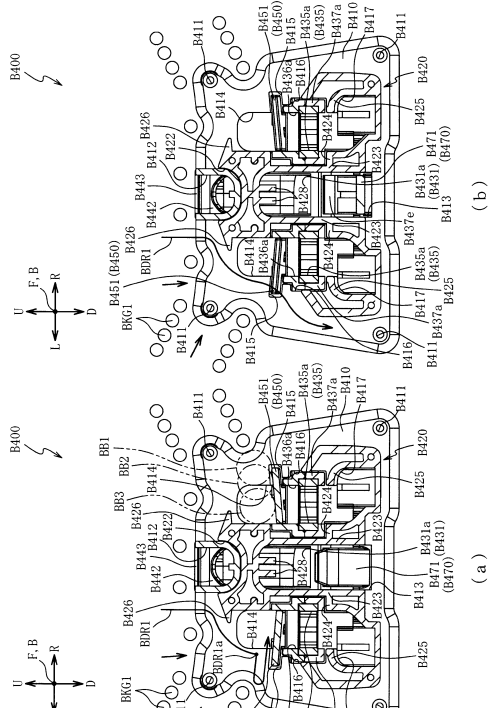
10

20

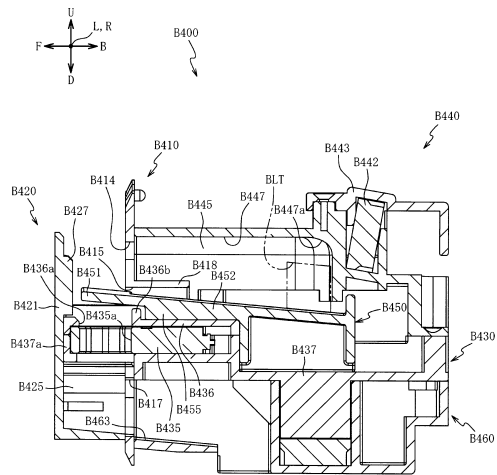
【図 1 4 2 9】



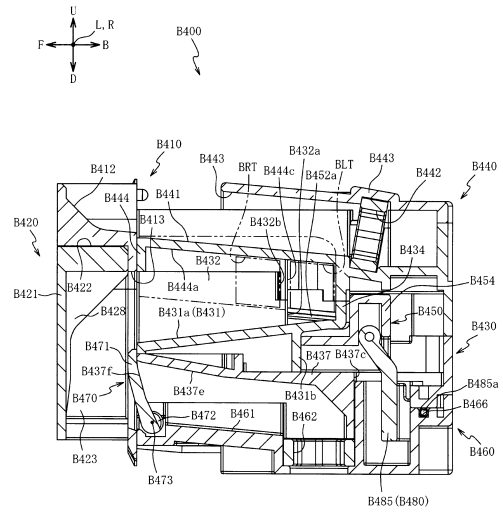
【図 1 4 3 0】



【 図 1 4 3 1 】



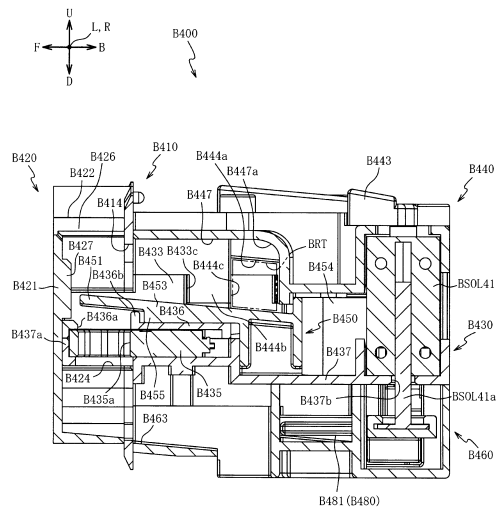
【 図 1 4 3 2 】



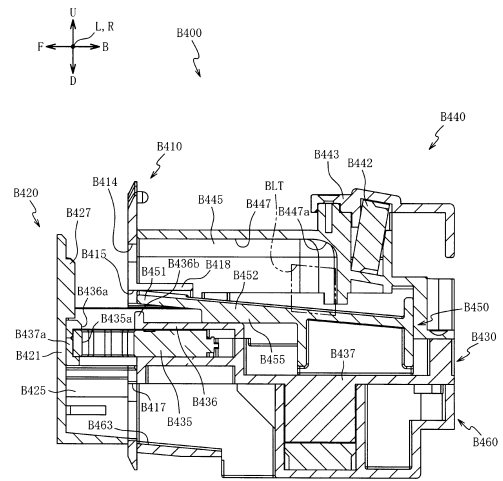
10

20

【 図 1 4 3 3 】



【 図 1 4 3 4 】

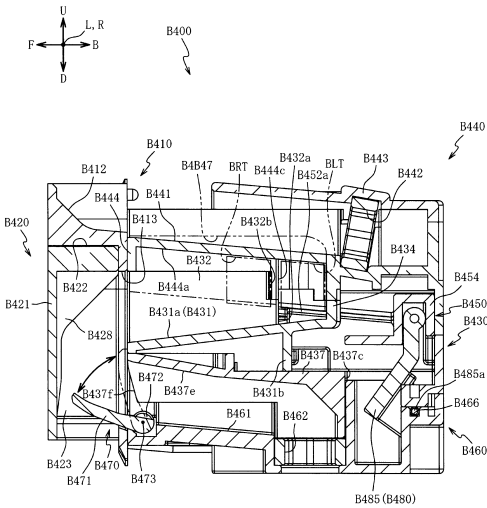


30

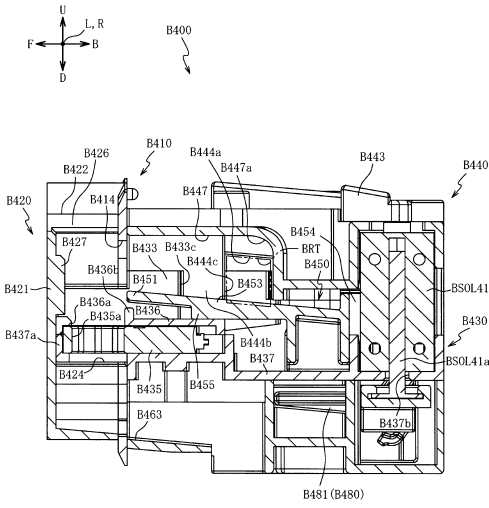
40

50

【図 1 4 3 5】



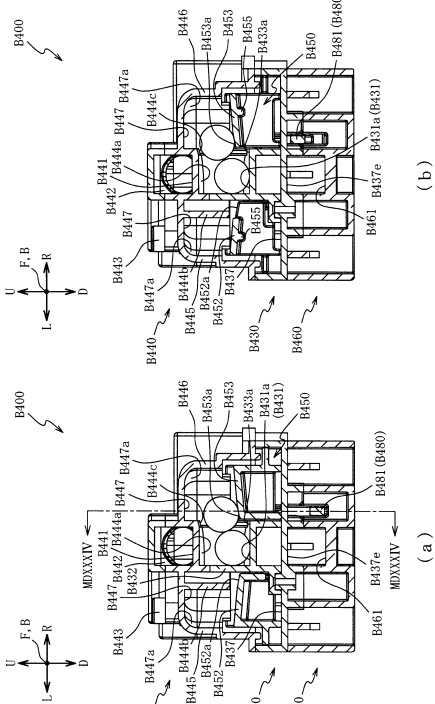
【図 1 4 3 6】



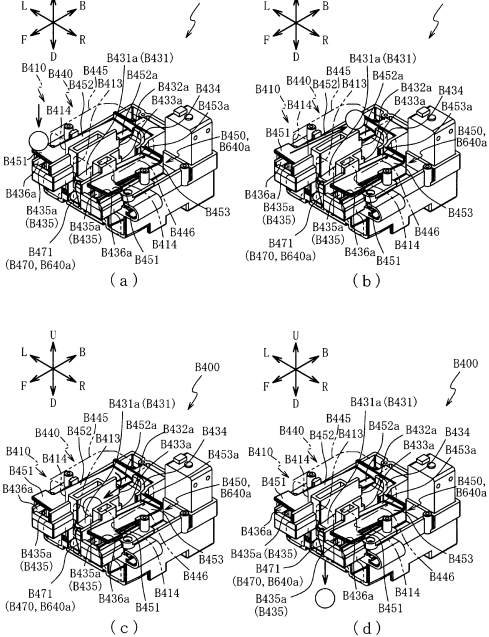
10

20

【図 1 4 3 7】



【図 1 4 3 8】

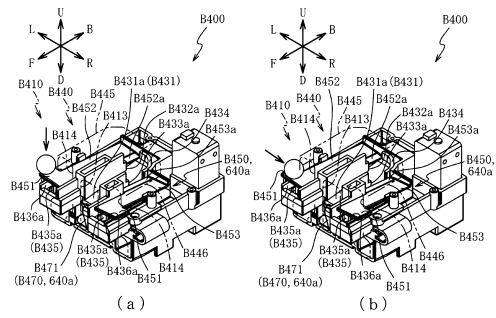


30

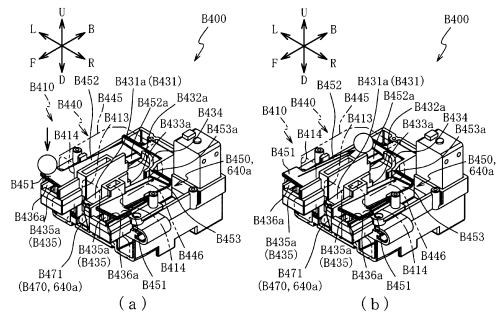
40

50

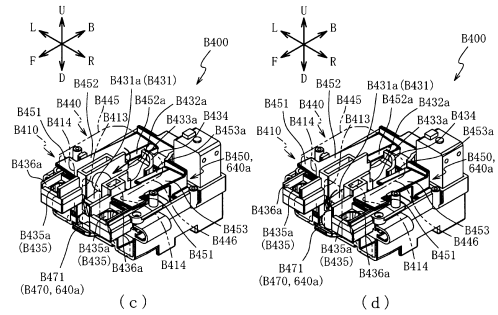
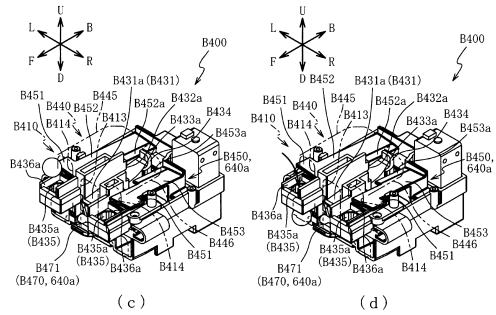
【図 1 4 3 9】



【図 1 4 4 0】

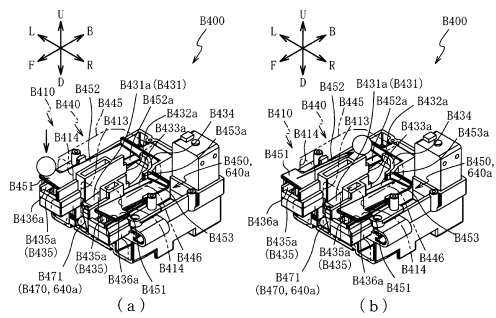


10

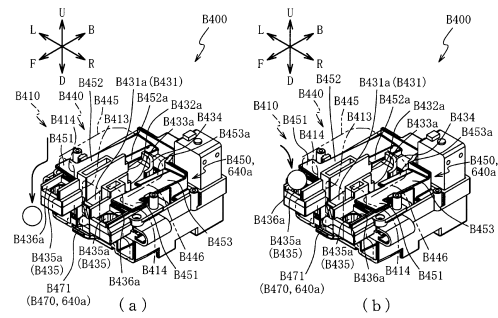


20

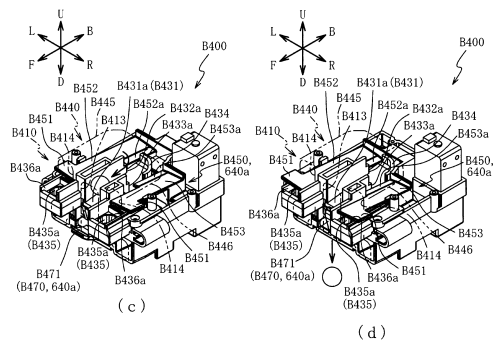
【図 1 4 4 1】



【図 1 4 4 2】



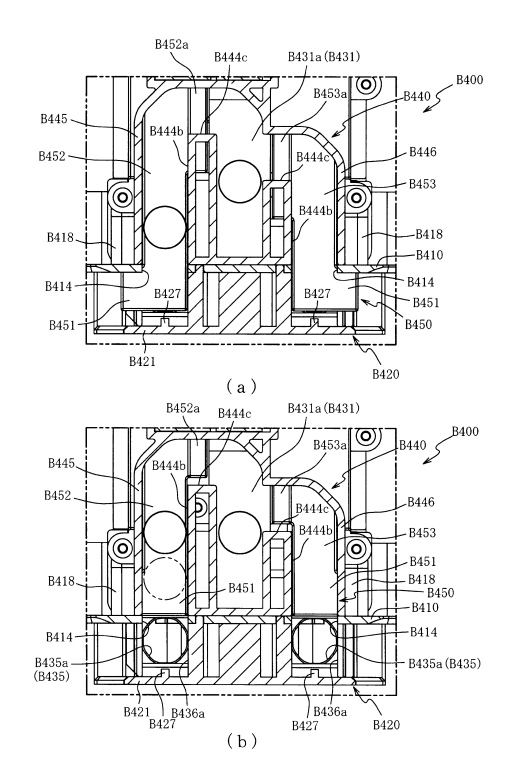
30



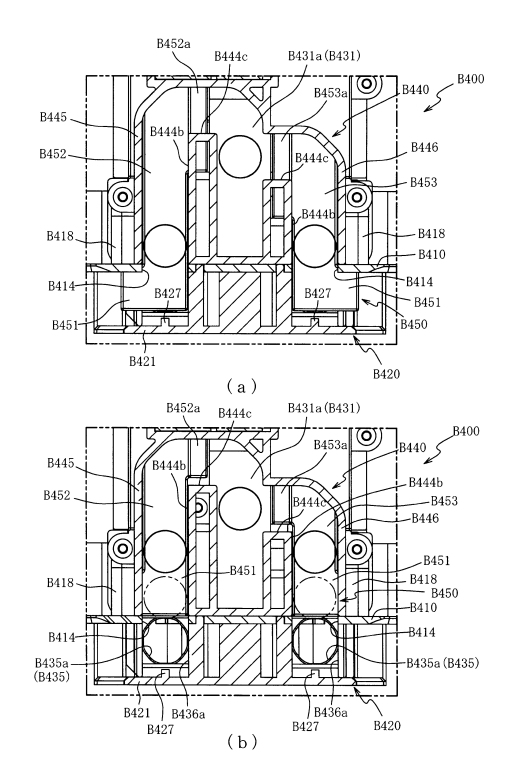
40

50

【 図 1 4 4 3 】



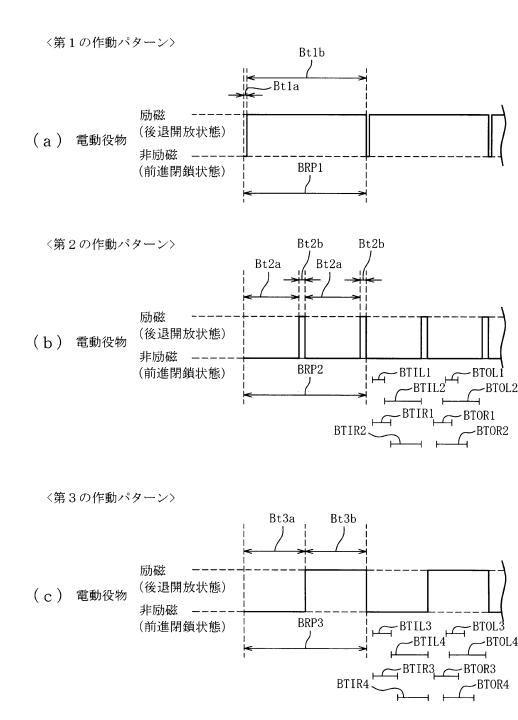
【 図 1 4 4 4 】



10

20

【 図 1 4 4 5 】



【 図 1 4 4 6 】

遊技状態および図柄と変動時間との関係			
保留種別	遊技状態	図柄種別	変動時間
特別図柄 2	低確率状態	はずれ図柄	10分
		小当たり図柄	
		大当たり図柄	20秒
	高確率状態	はずれ図柄	5秒または20秒
		小当たり図柄	2秒
		大当たり図柄	20秒

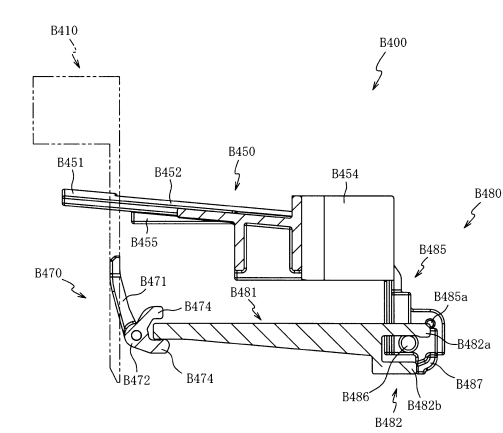
30

40

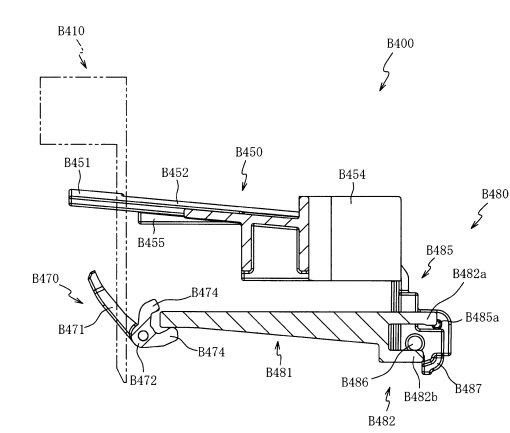
50



【図 1 4 4 7】



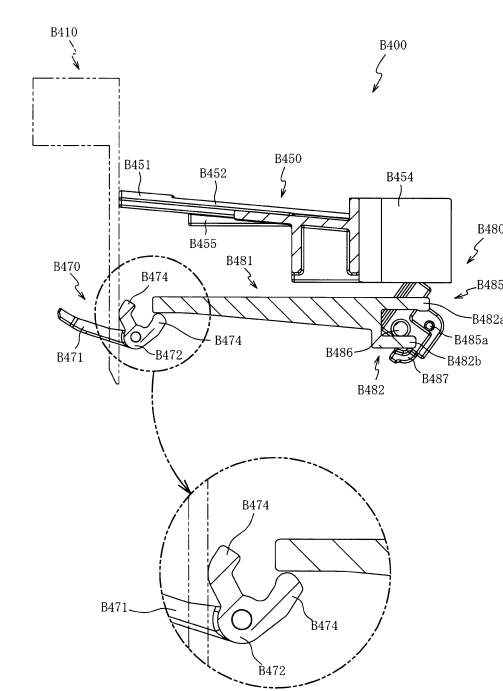
【図 1 4 4 8】



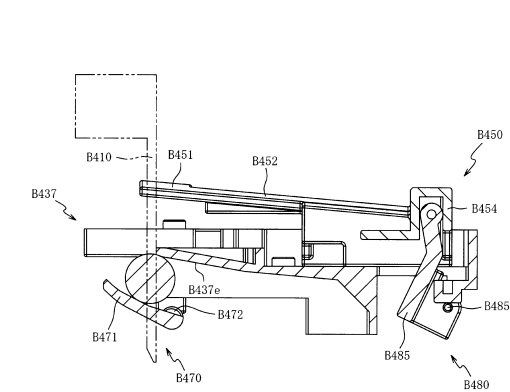
10

20

【図 1 4 4 9】



【図 1 4 5 0】

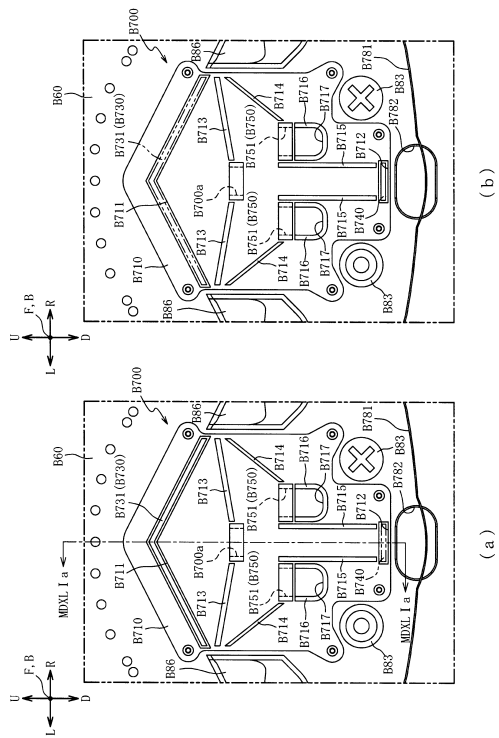


30

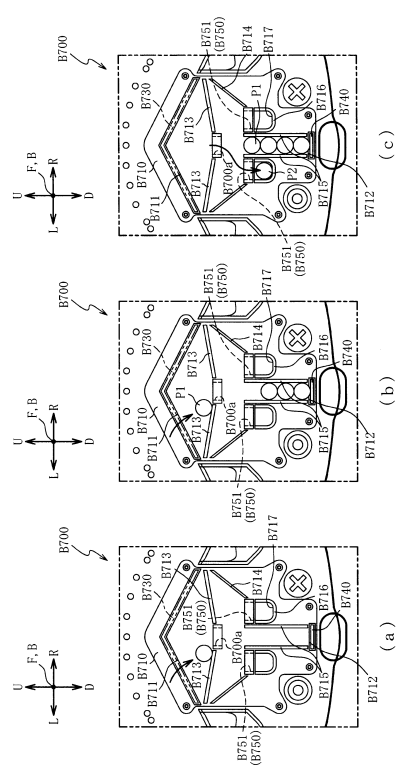
40

50

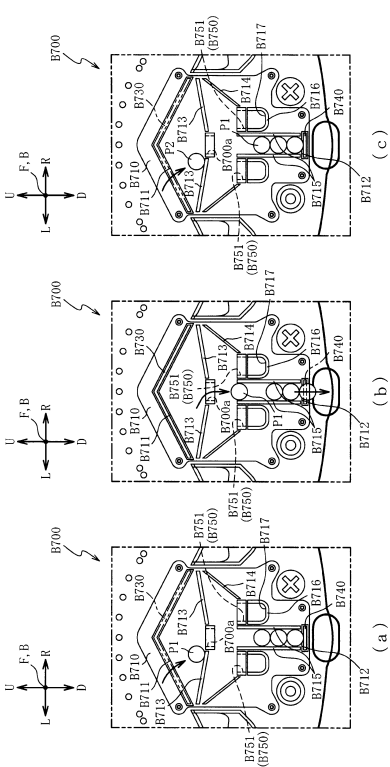
【図 1 4 5 1】



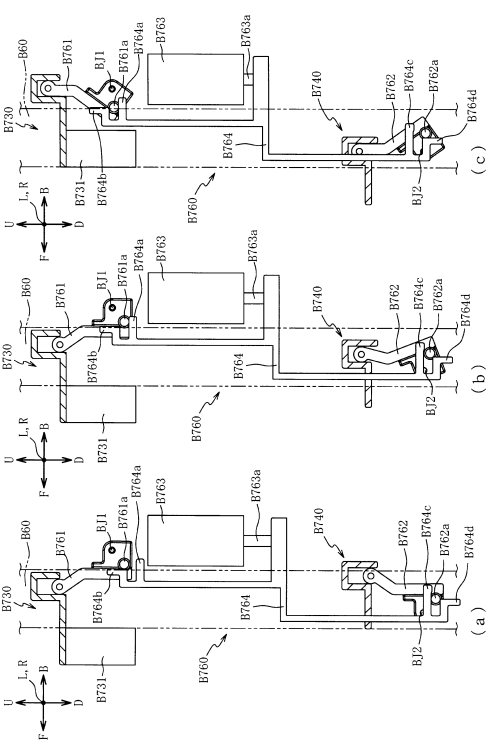
【図 1 4 5 2】



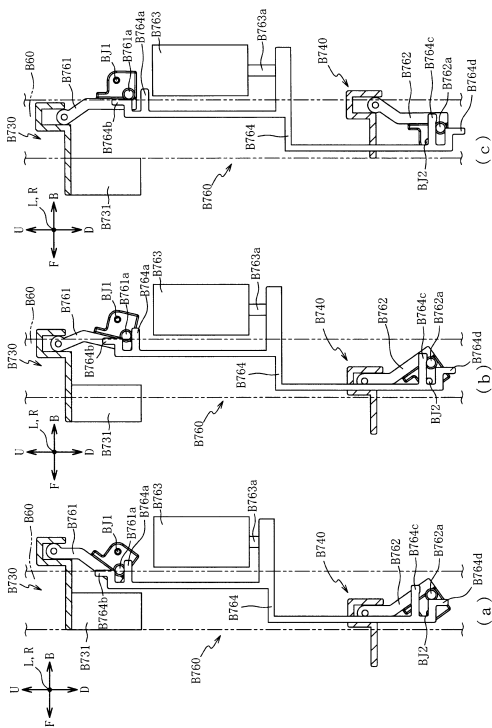
【図 1 4 5 3】



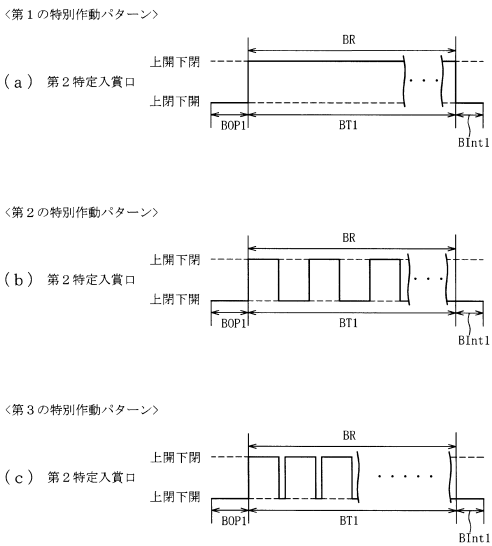
【図 1 4 5 4】



【図 1 4 5 5】



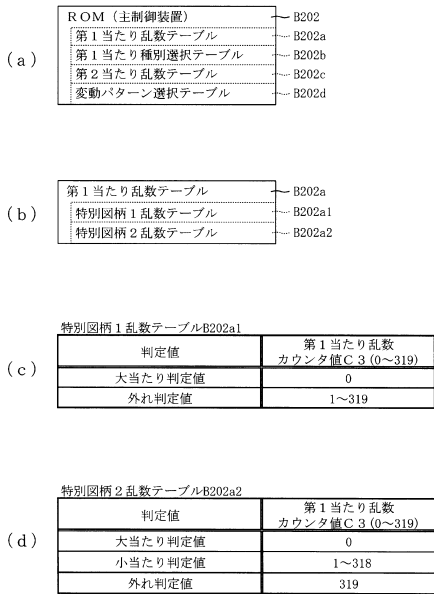
【図 1 4 5 6】



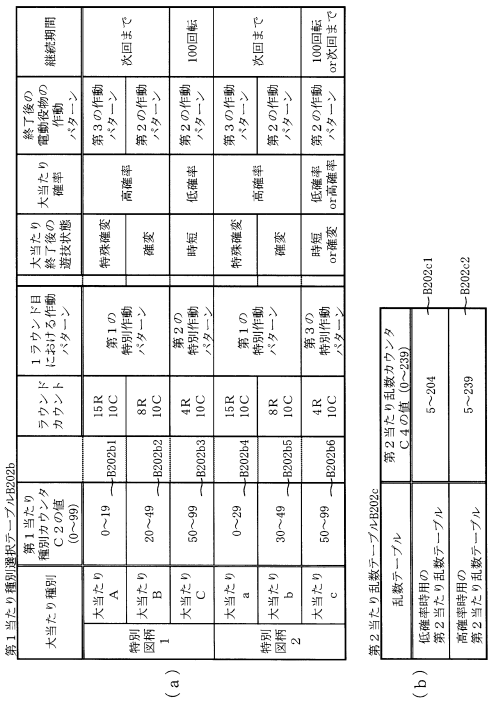
10

20

【図 1 4 5 7】



【図 1 4 5 8】

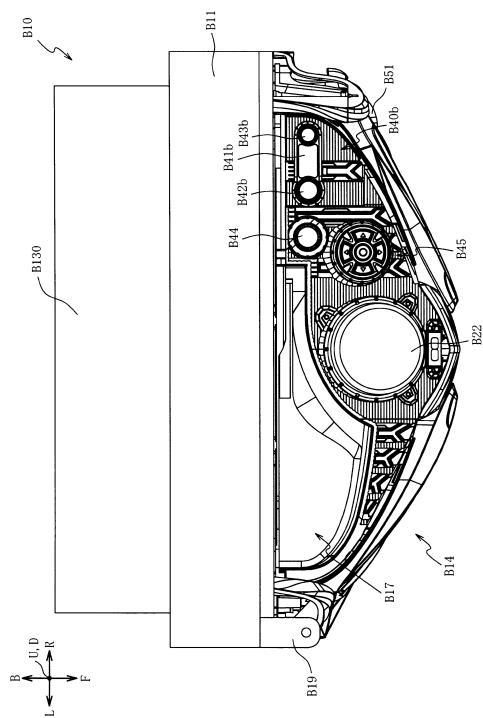


30

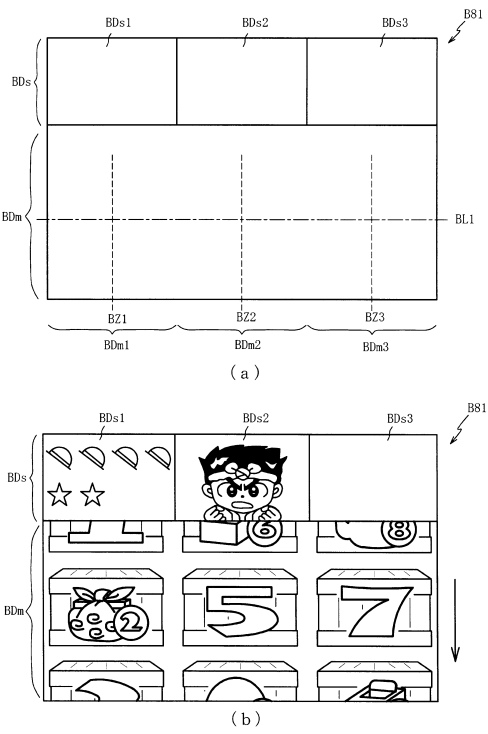
40

50

【図 1 4 5 9】



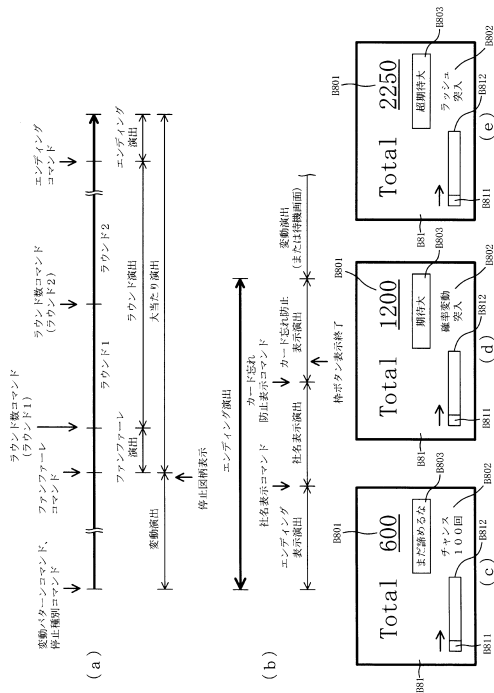
【図 1 4 6 0】



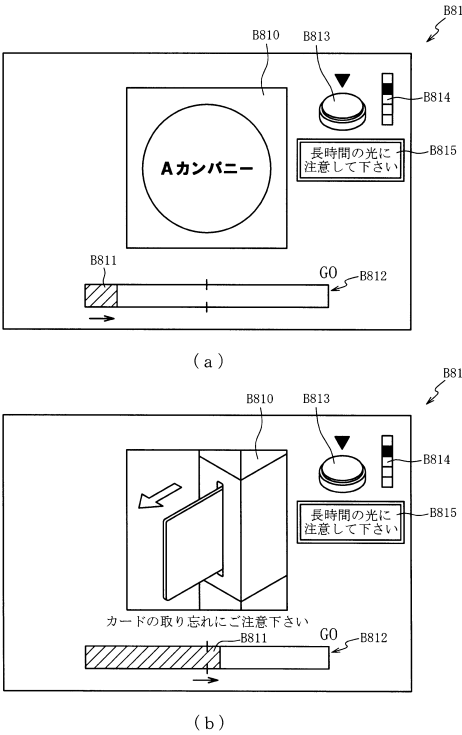
10

20

【図 1 4 6 1】



【図 1 4 6 2】

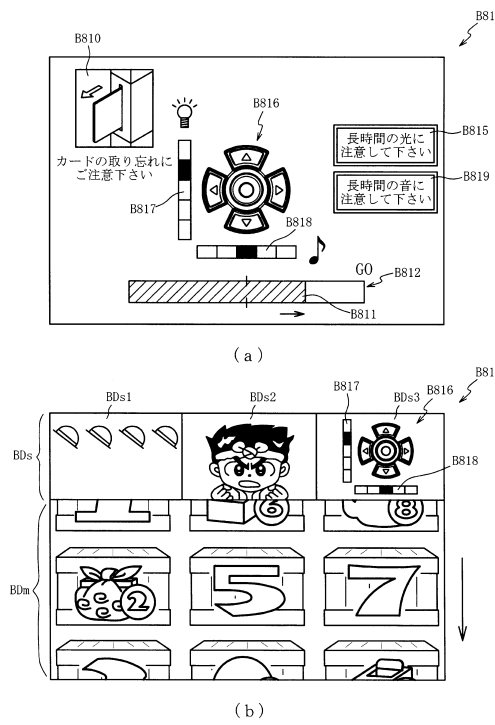


30

40

50

【図 1 4 6 3】



【図 1 4 6 4】

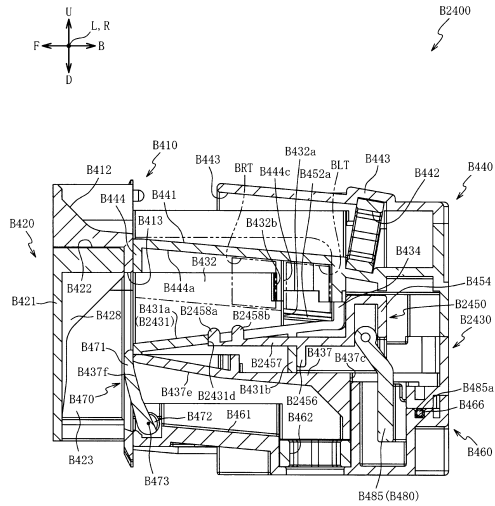
エンディング演出の組合せ

大当たり種別		エンディング 表示演出	社名 表示演出	カード忘れ防止 表示演出
特別 図柄 1	大当たり A	○	○	○
	大当たり B	○	×	○
	大当たり C	○	×	×
特別 図柄 2	大当たり a	○	○	○
	大当たり b	○	×	○
	大当たり c	○	×	×

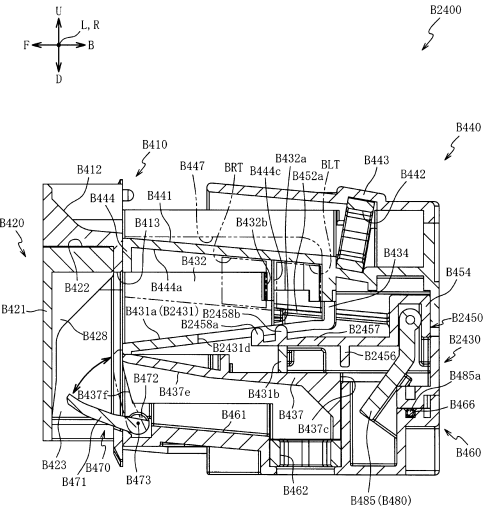
10

20

【図 1 4 6 5】



【図 1 4 6 6】

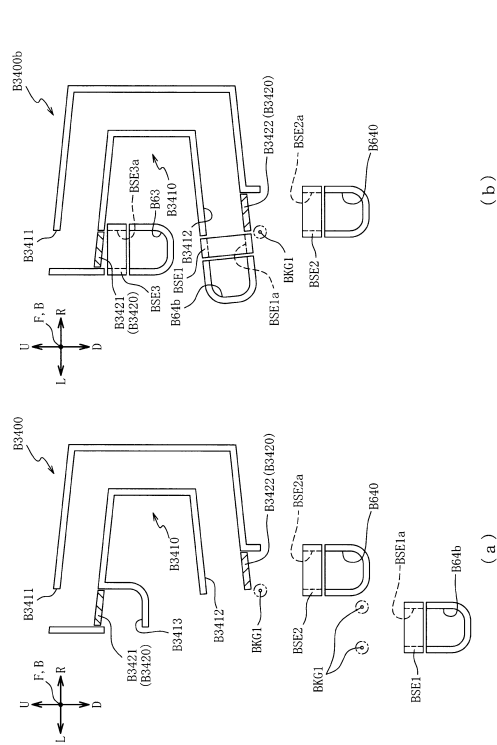


30

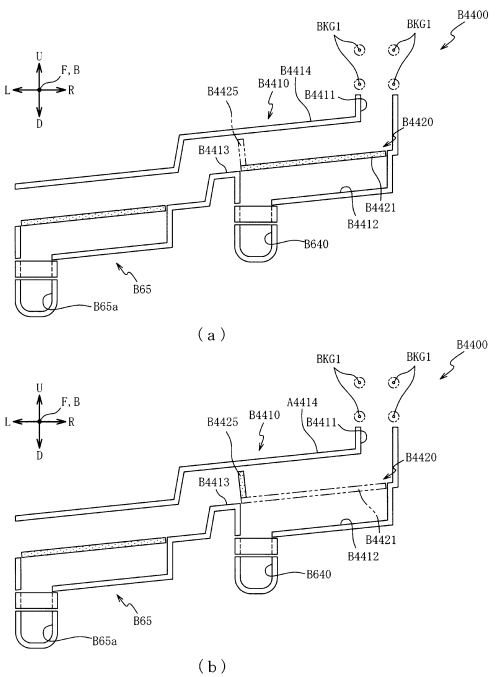
40

50

【図 1 4 6 7】



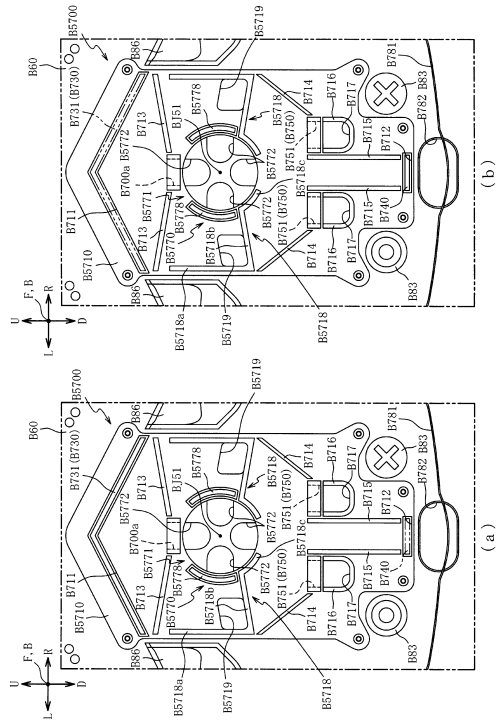
【図 1 4 6 8】



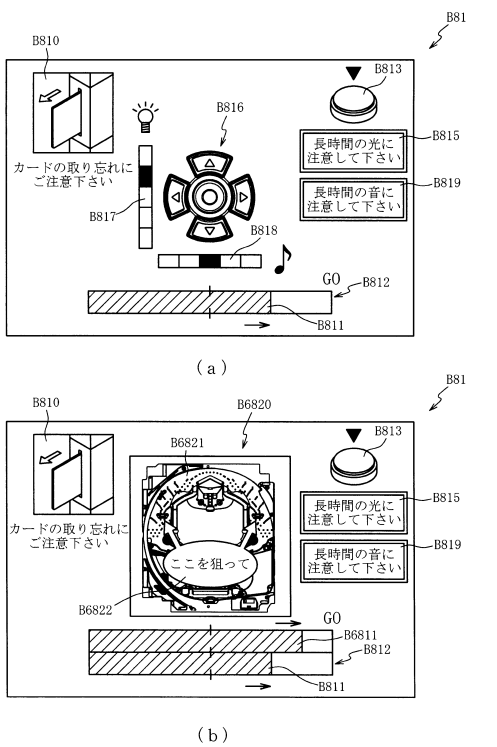
10

20

【図 1 4 6 9】



【図 1 4 7 0】

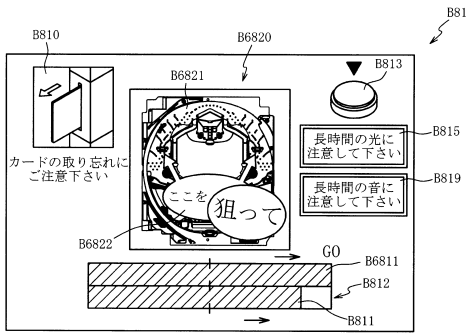


30

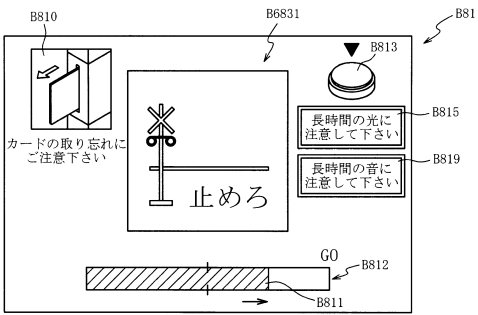
40

50

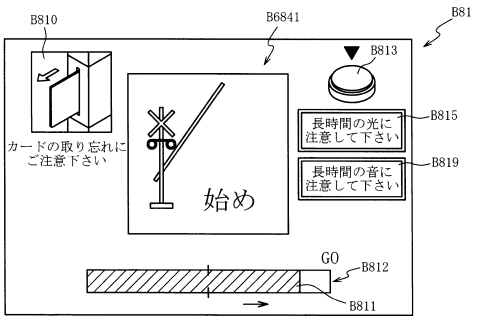
【図 1 4 7 1】



【図 1 4 7 2】

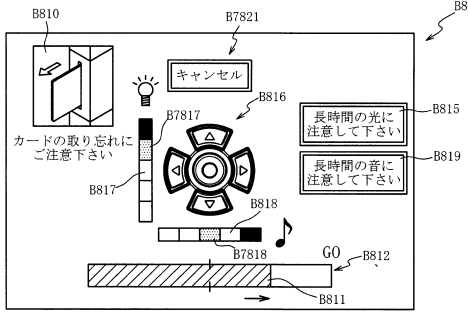


10

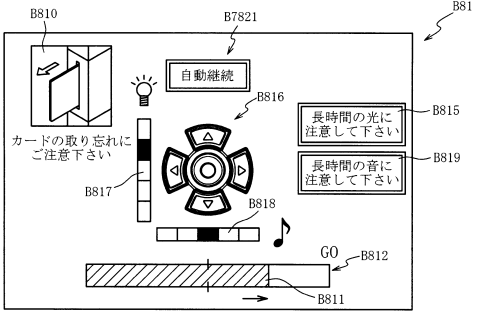


20

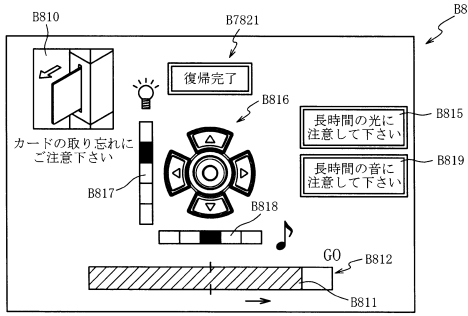
【図 1 4 7 3】



【図 1 4 7 4】



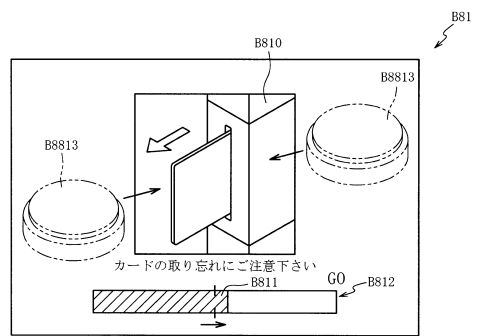
30



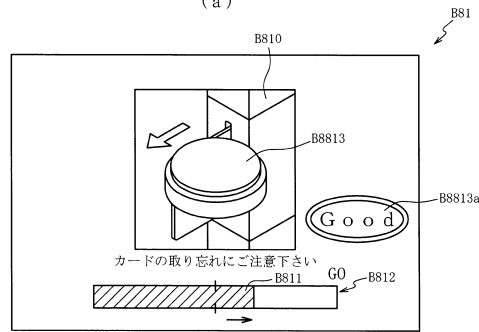
40

50

【 図 1 4 7 5 】

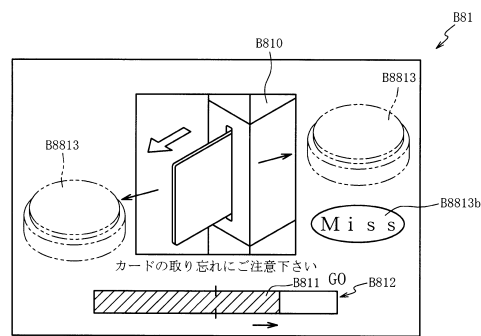


(a)



(b)

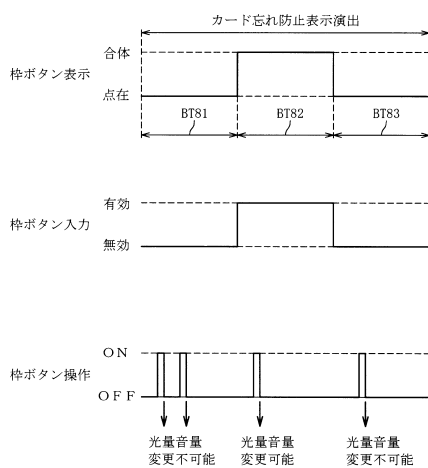
【 図 1 4 7 6 】



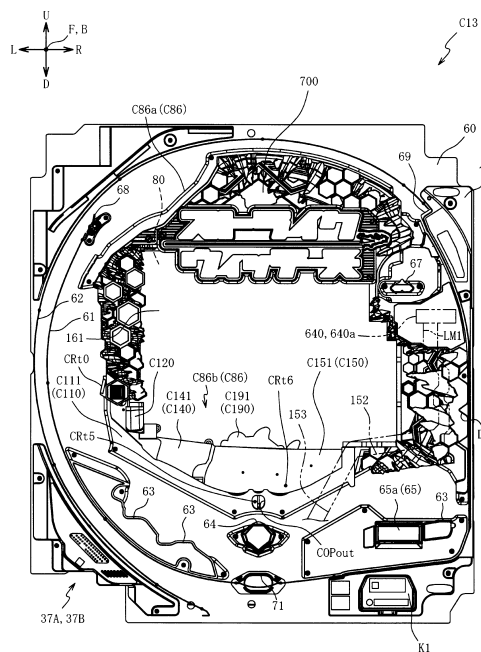
10

20

【 図 1 4 7 7 】



【 図 1 4 7 8 】



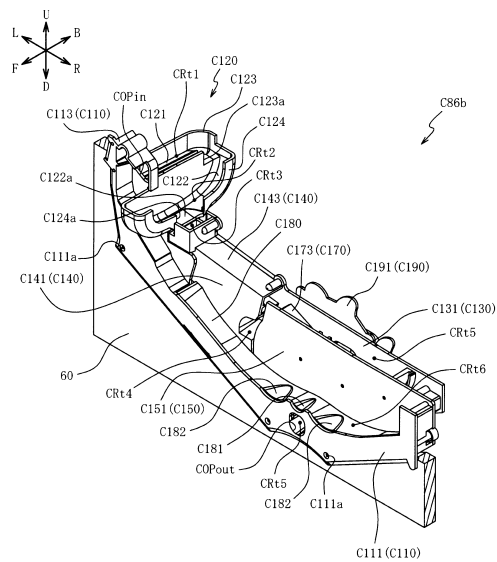
30

40

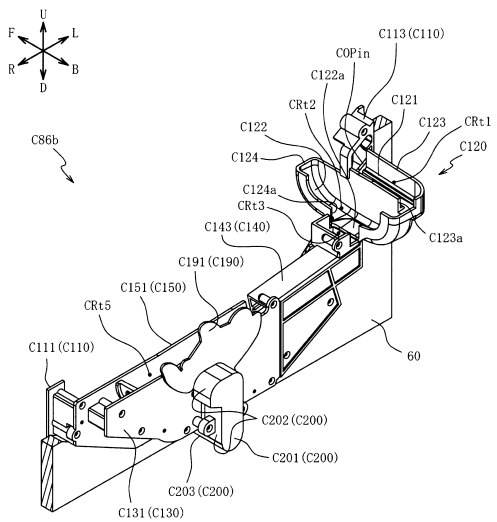
50



【図 1 4 7 9】



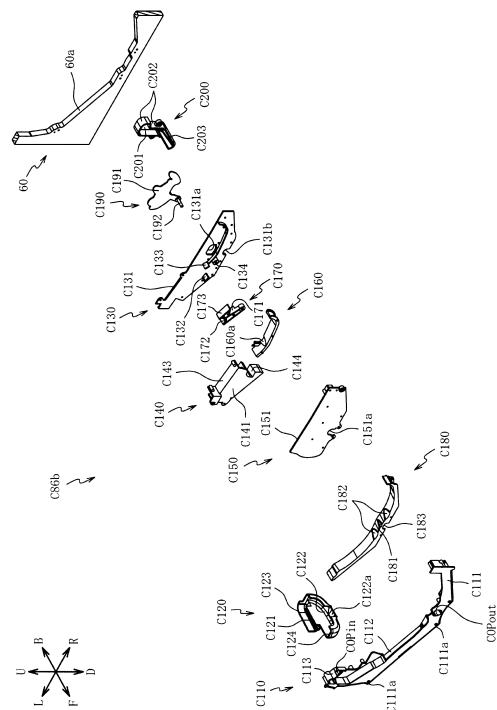
【図 1 4 8 0】



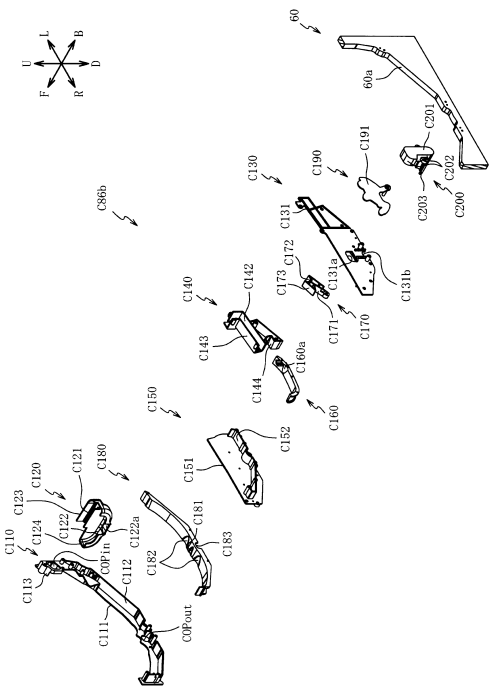
10

20

【図 1 4 8 1】



【図 1 4 8 2】

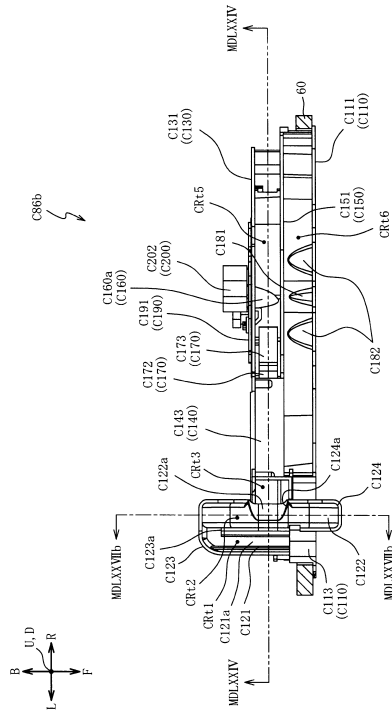


30

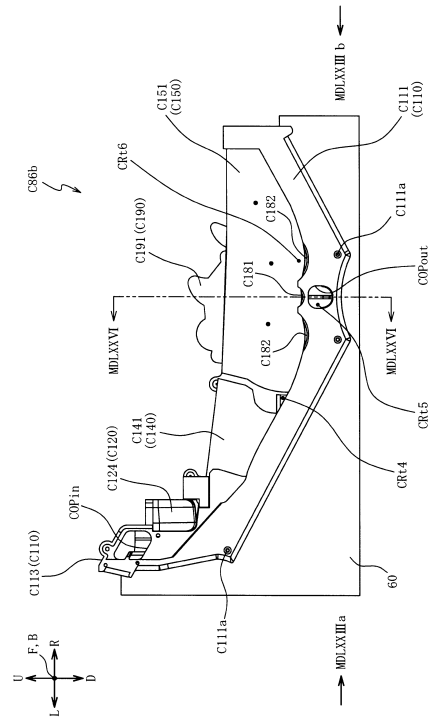
40

50

【 図 1 4 8 3 】



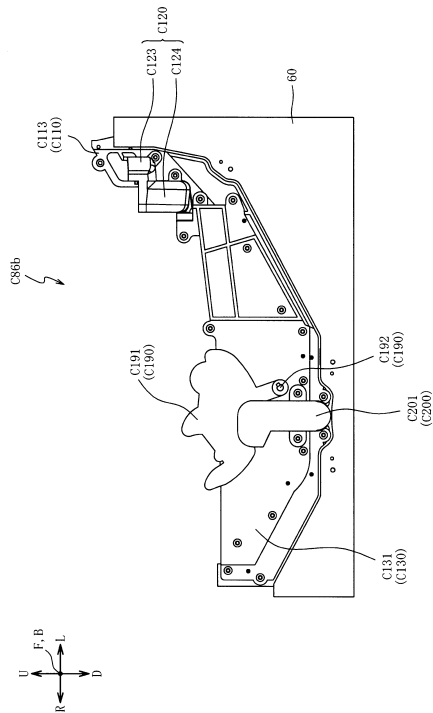
【 図 1 4 8 4 】



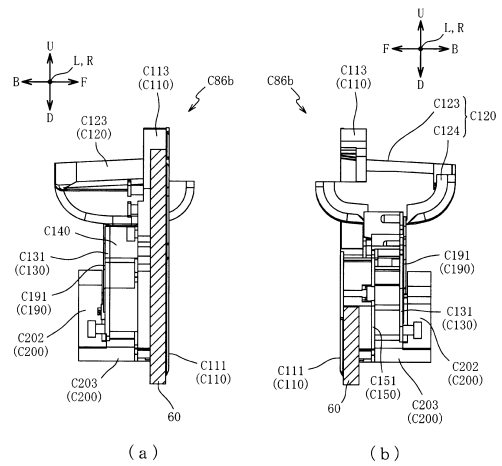
10

20

【 図 1 4 8 5 】



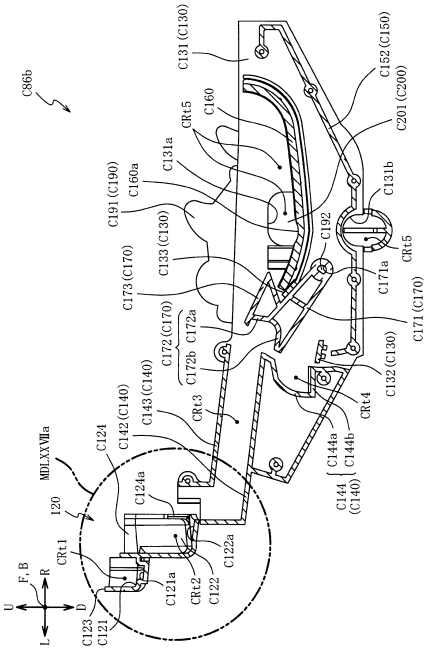
【 図 1 4 8 6 】



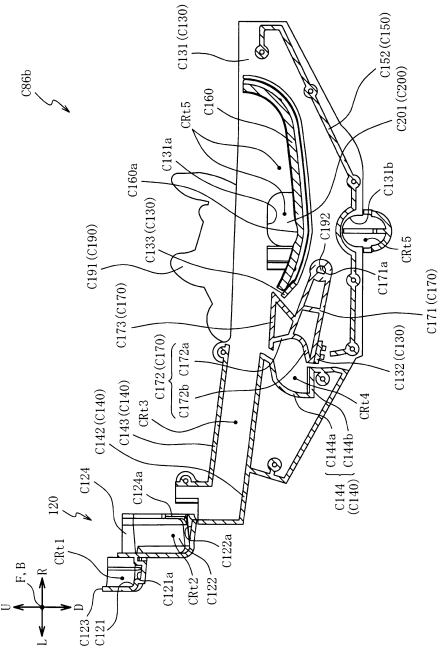
30

40

【図 1 4 8 7】



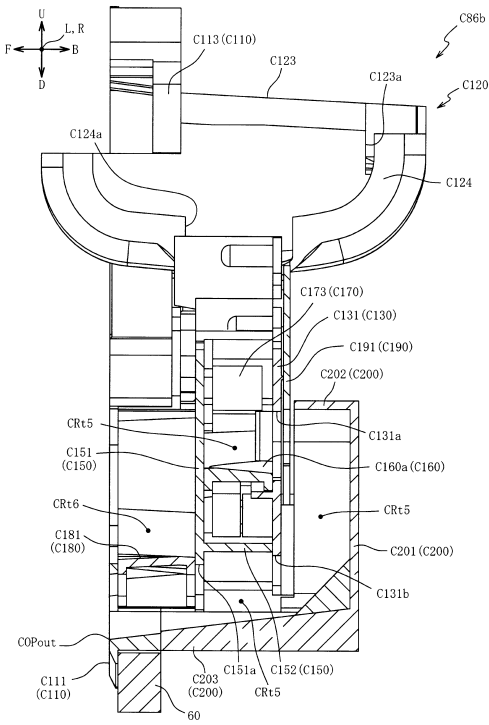
【図 1 4 8 8】



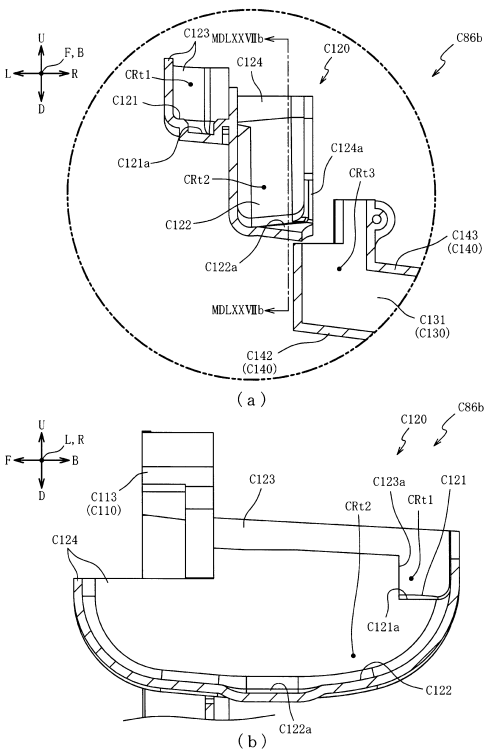
10

20

【図 1 4 8 9】



【図 1 4 9 0】

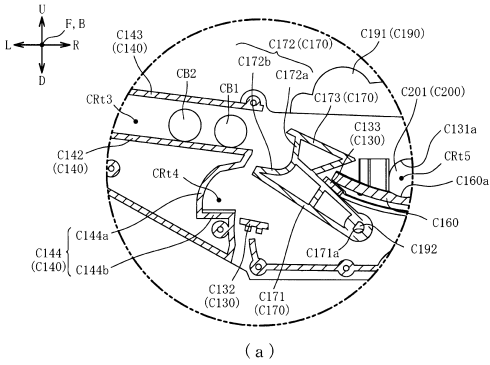


30

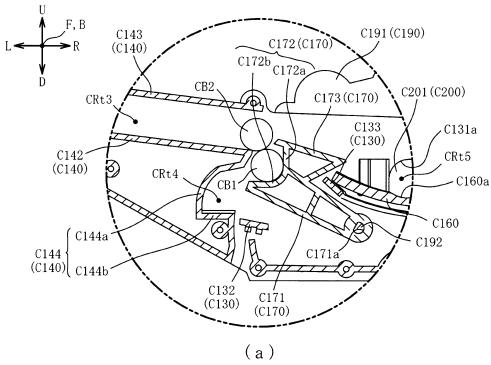
40

50

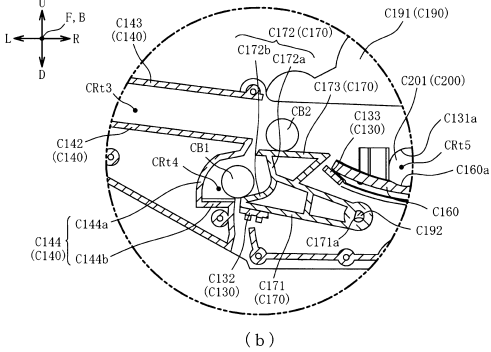
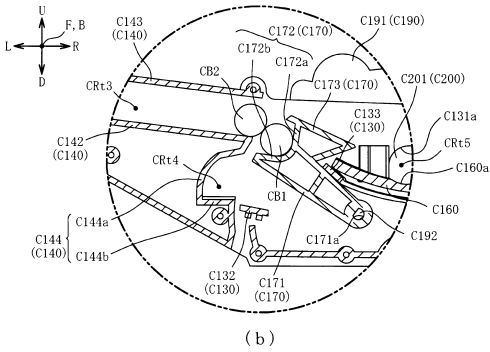
【図 1 4 9 1】



【図 1 4 9 2】

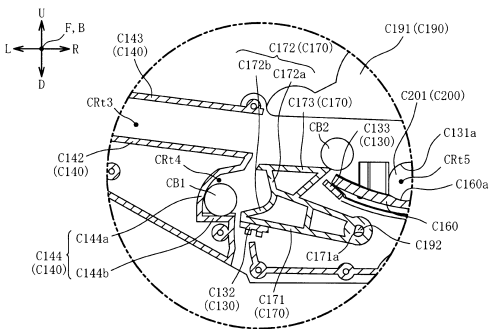


10

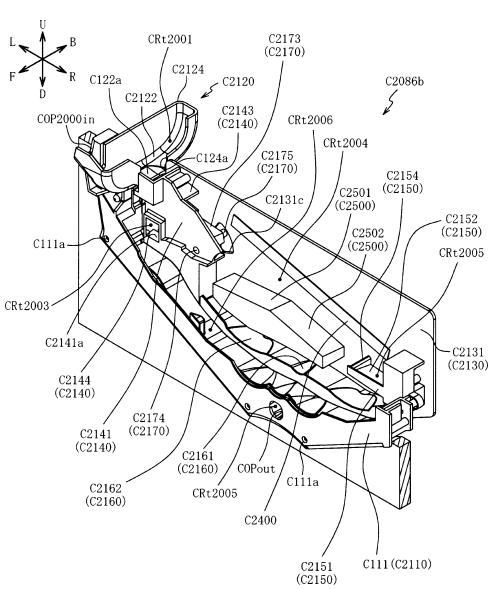


20

【図 1 4 9 3】



【図 1 4 9 4】

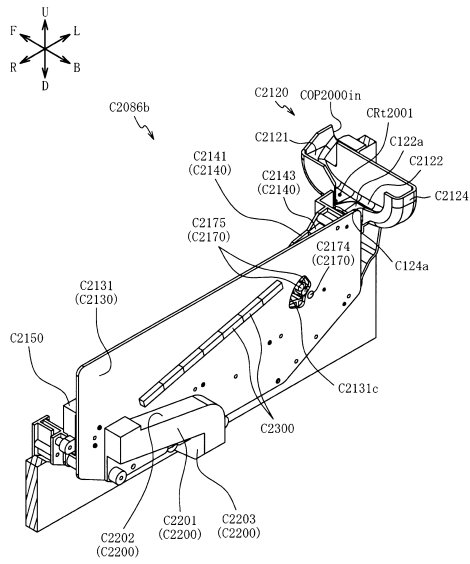


30

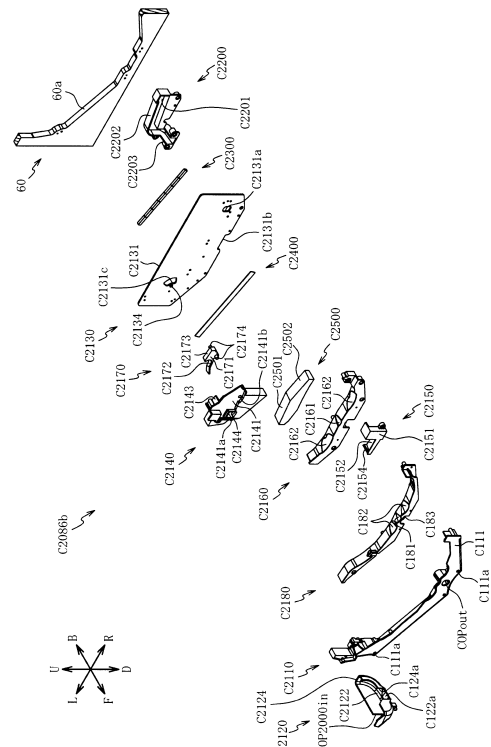
40

50

【 図 1 4 9 5 】



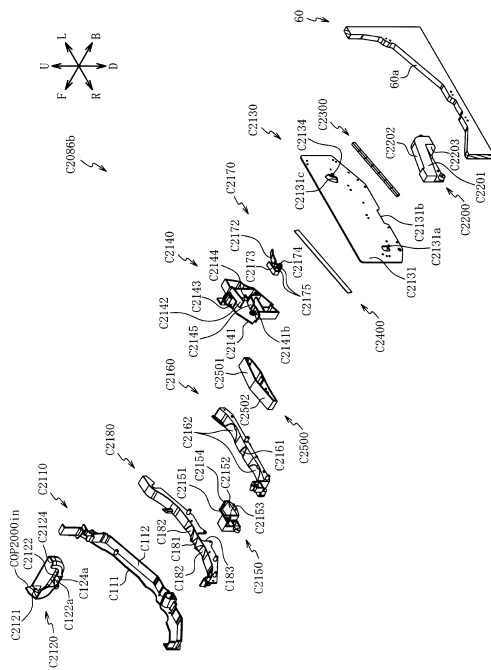
【 図 1 4 9 6 】



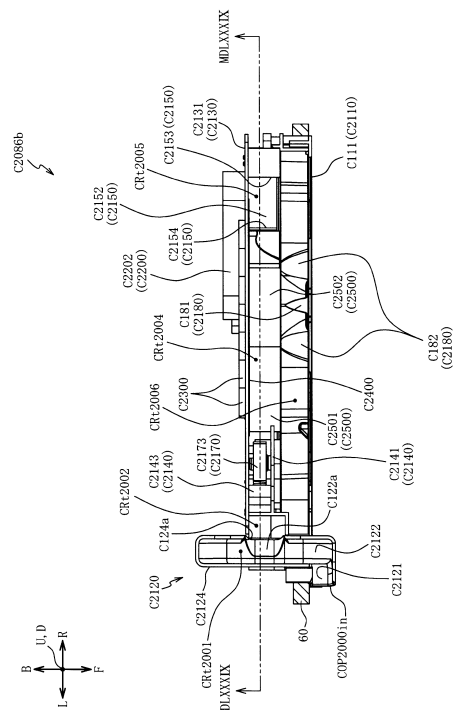
10

20

【 図 1 4 9 7 】



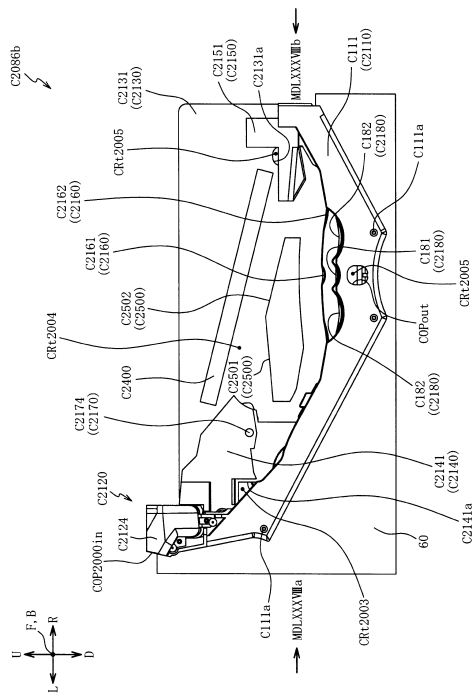
【 図 1 4 9 8 】



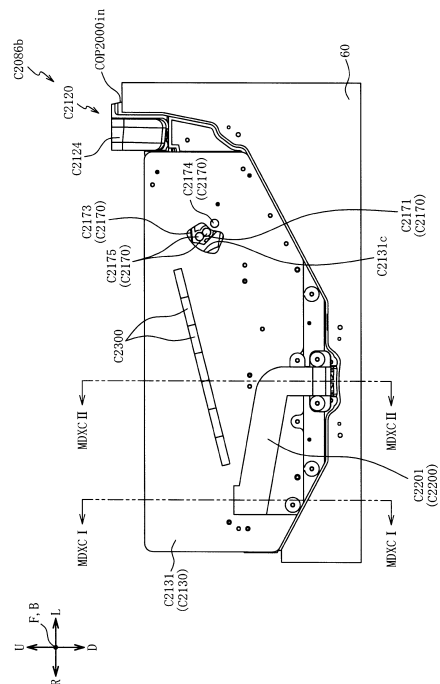
30

40

【 図 1 4 9 9 】



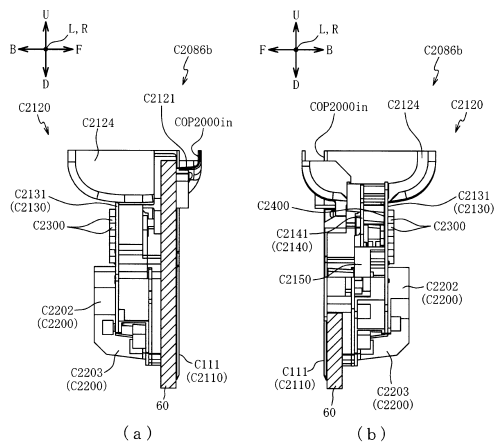
【 図 1 5 0 0 】



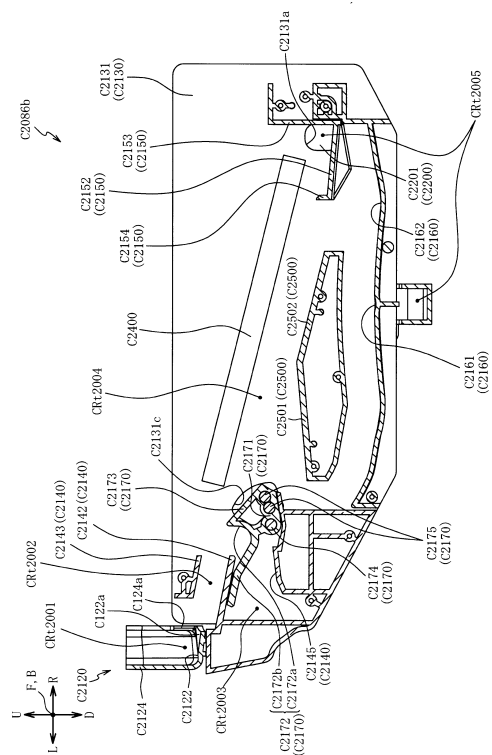
10

20

【 図 1 5 0 1 】



【 図 1 5 0 2 】

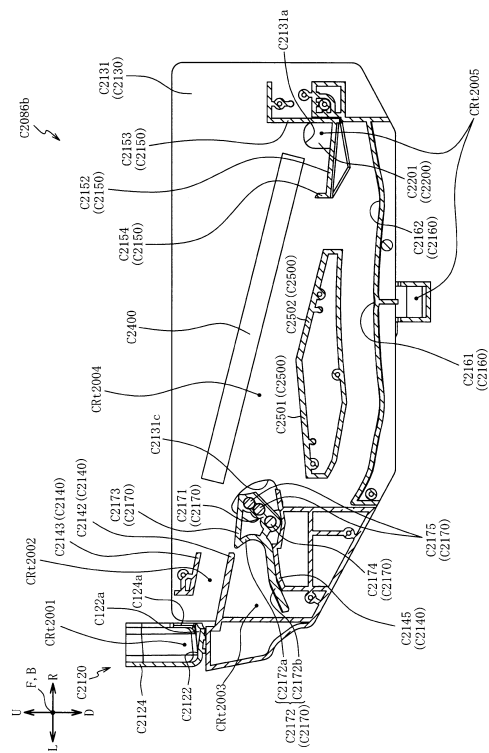


30

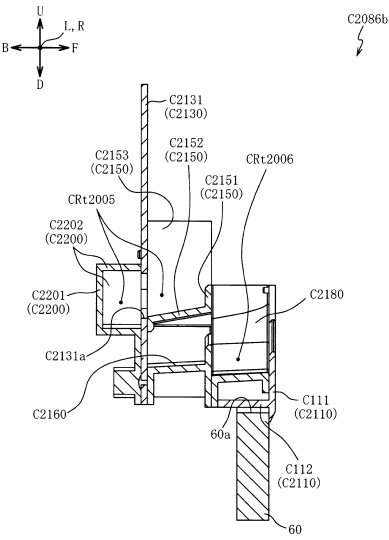
40

50

【図 1503】



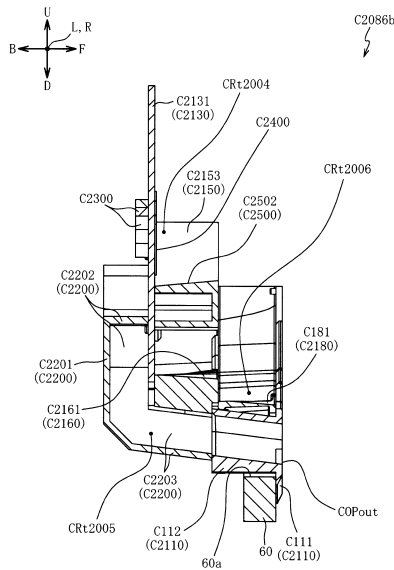
【図 1504】



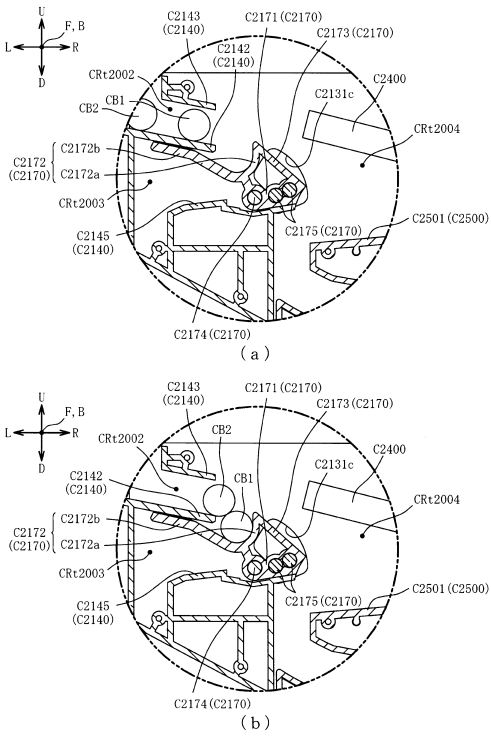
10

20

【図 1505】



【図 1506】

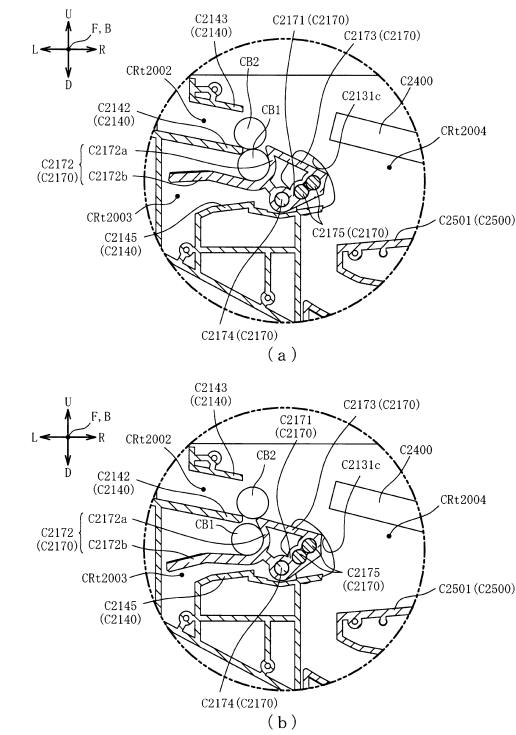


30

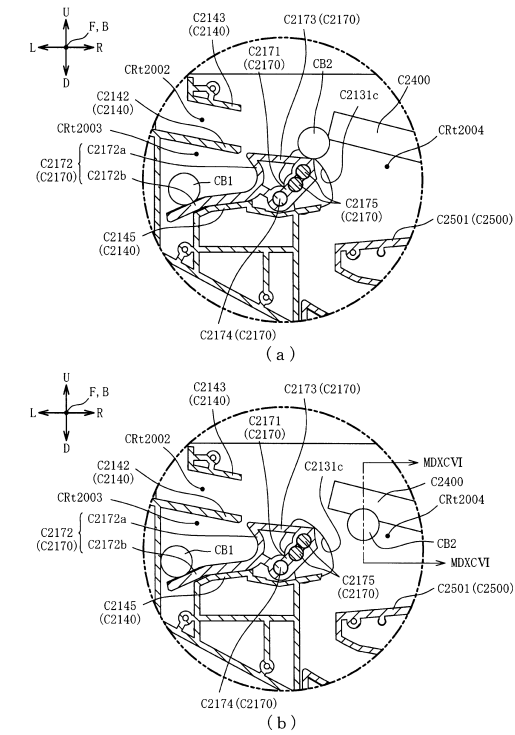
40

50

【図 1507】



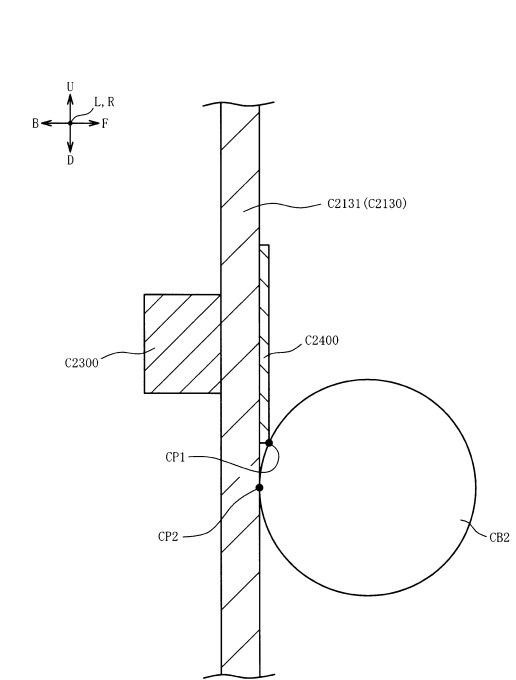
【図 1508】



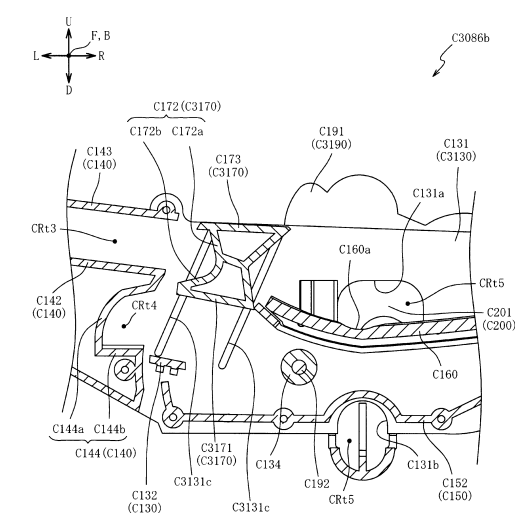
10

20

【図 1509】



【図 1510】



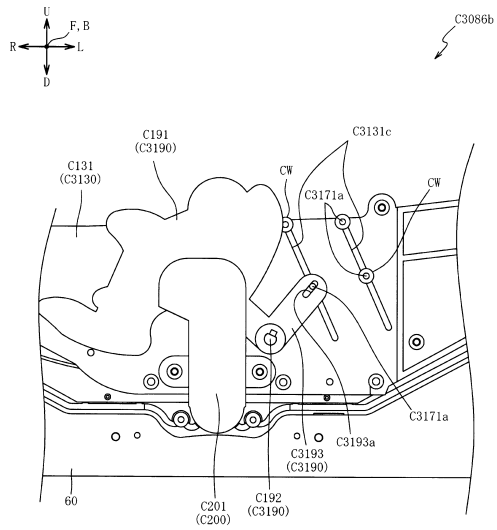
30

40

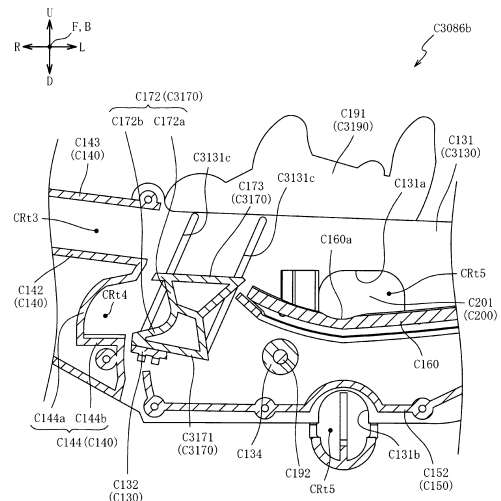
50



【 図 1 5 1 1 】



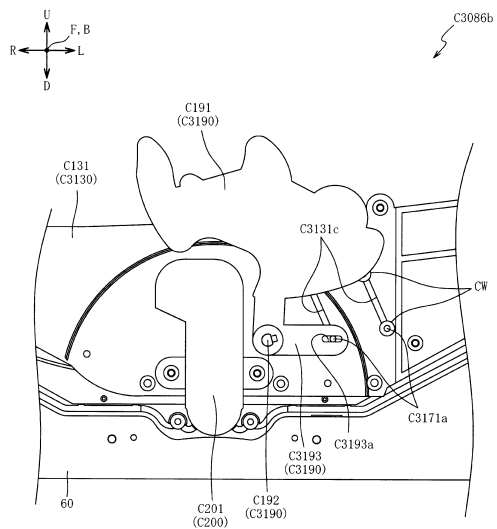
【 図 1 5 1 2 】



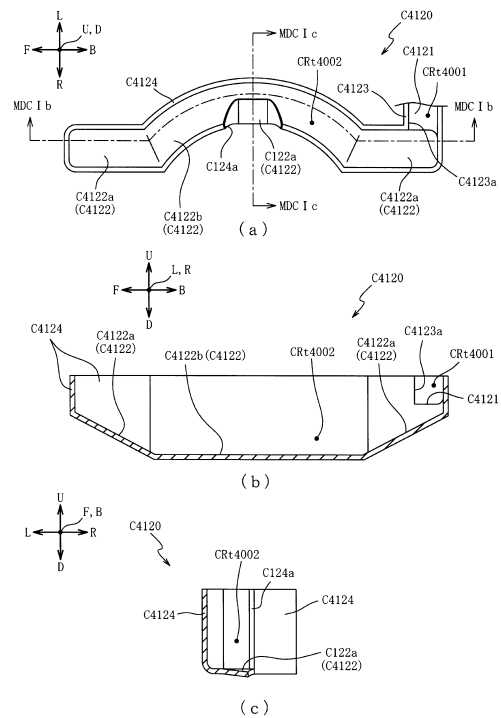
10

20

【 図 1 5 1 3 】



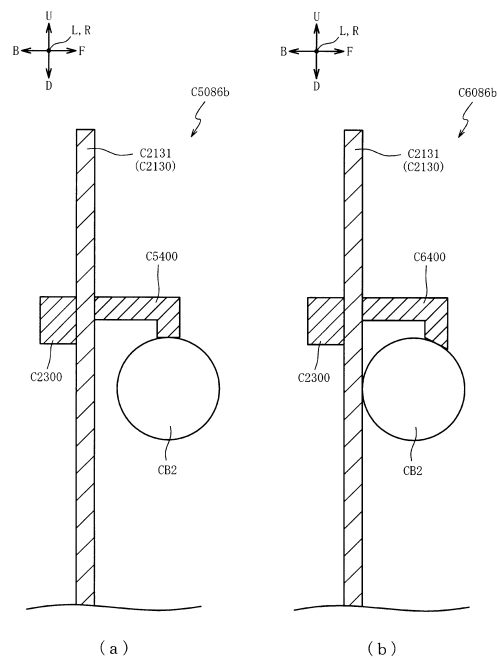
【 図 1 5 1 4 】



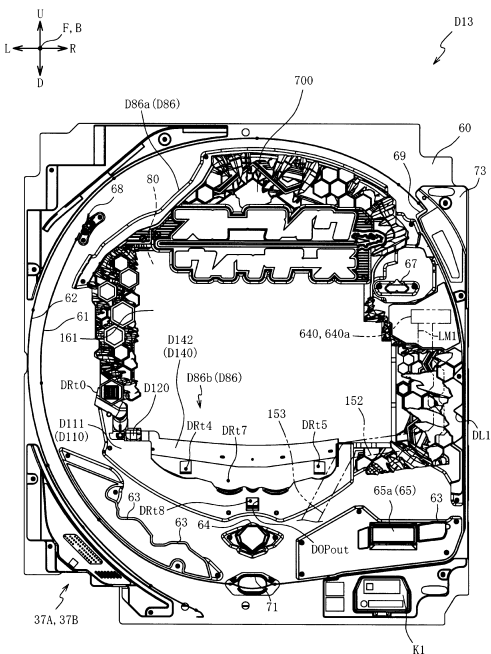
30

40

【 図 1 5 1 5 】



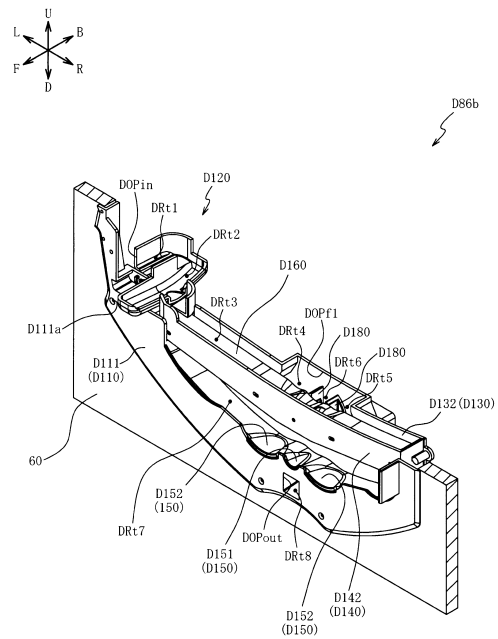
【 図 1 5 1 6 】



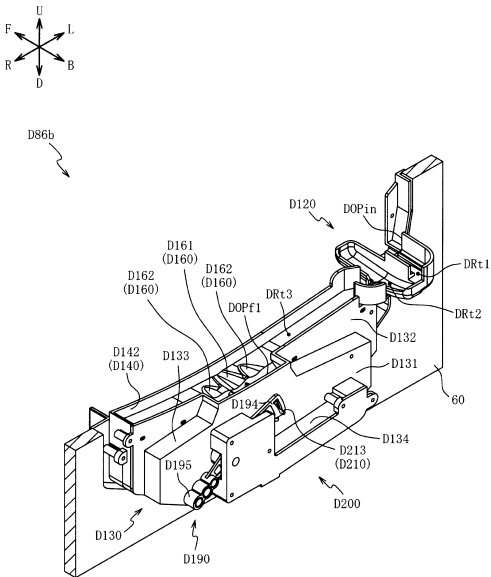
10

20

【 図 1 5 1 7 】



【 図 1 5 1 8 】

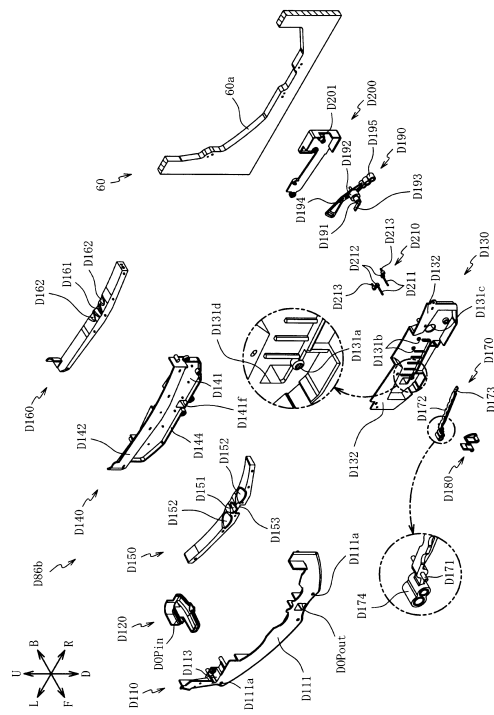


30

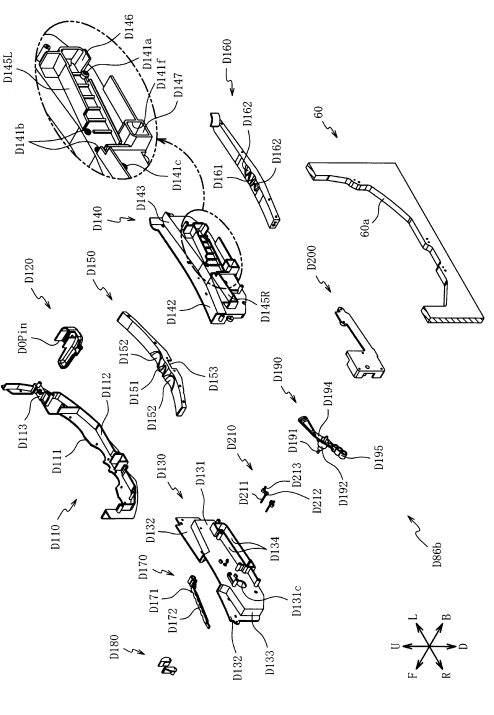
40

50

【図 1 5 1 9】



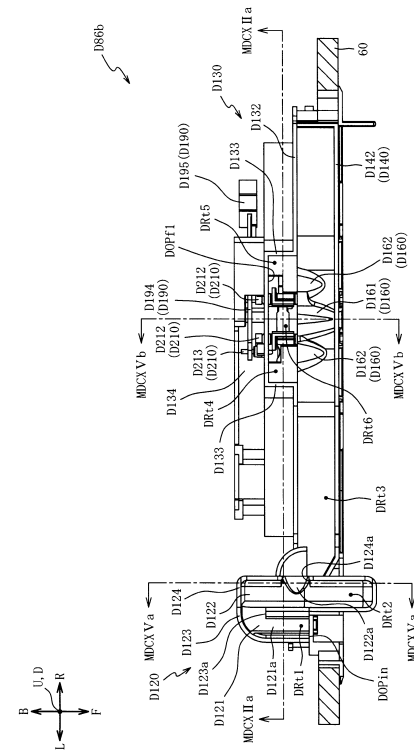
【図 1 5 2 0】



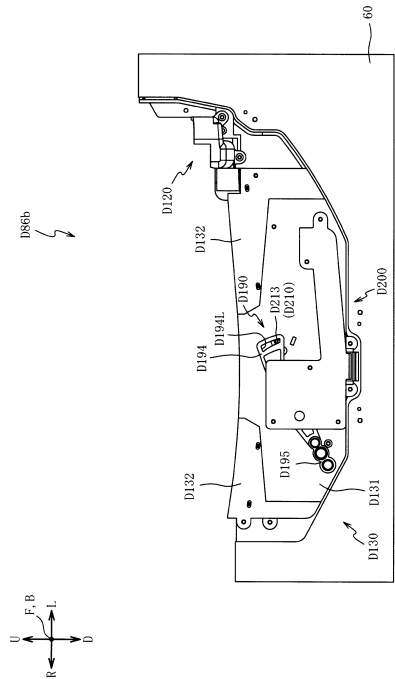
10

20

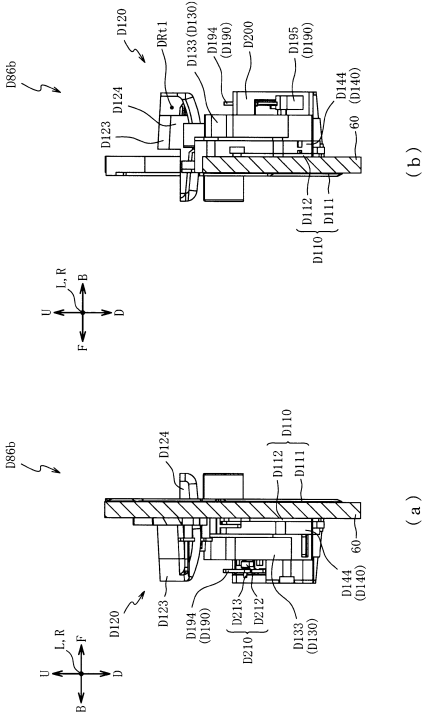
【図 1 5 2 1】



【図 1 5 2 3】



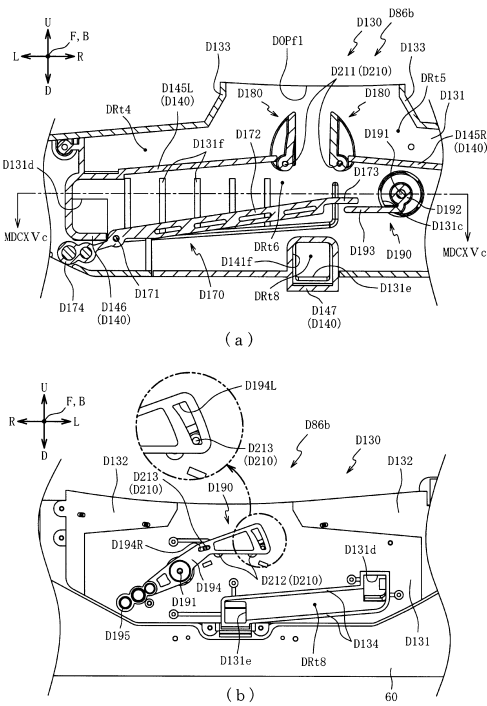
【図 1 5 2 4】



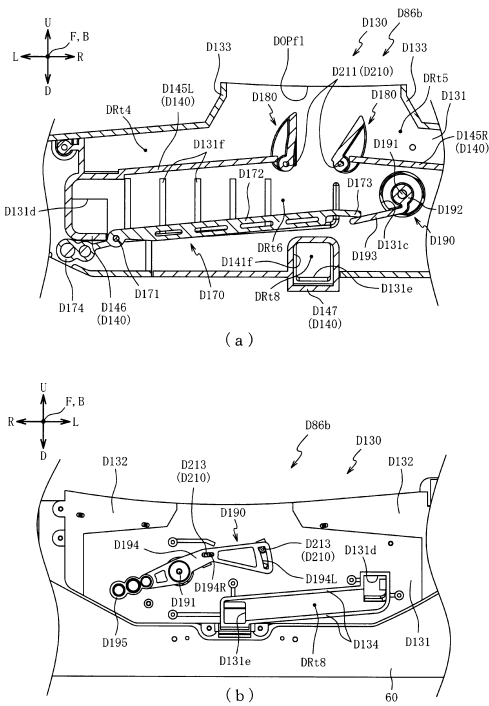
10

20

【図 1 5 2 5】



【図 1 5 2 6】

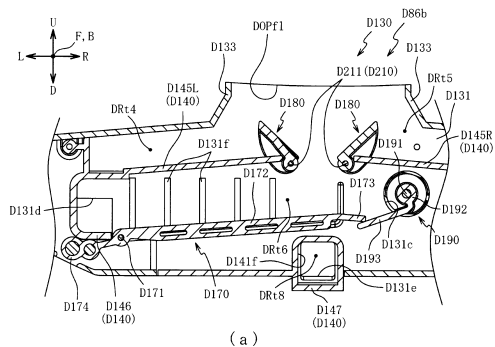


30

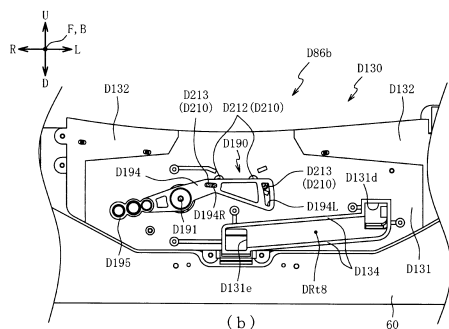
40

50

【 ㊦ 1 5 2 7 】

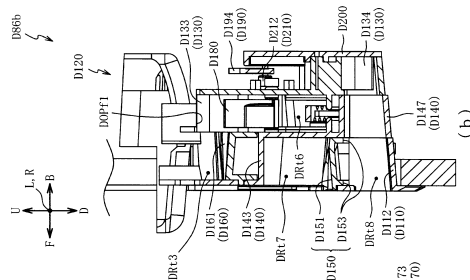


(a)

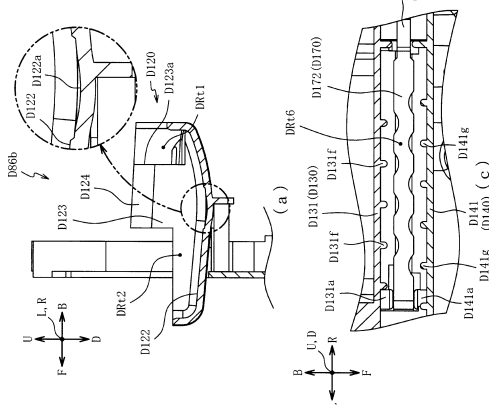


(b)

【 図 1 5 2 8 】



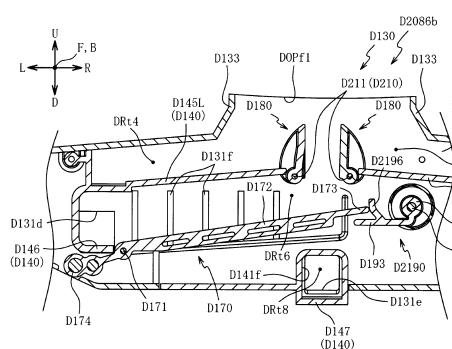
(v)



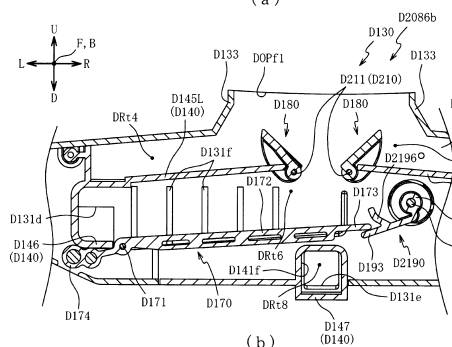
(a)

D

【 図 1 5 2 9 】

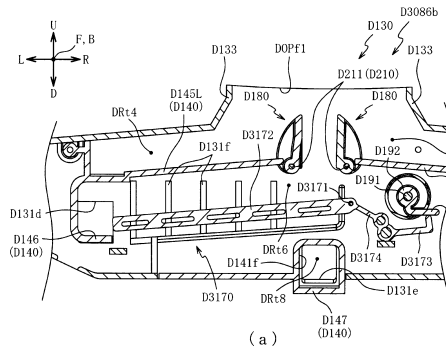


(a)

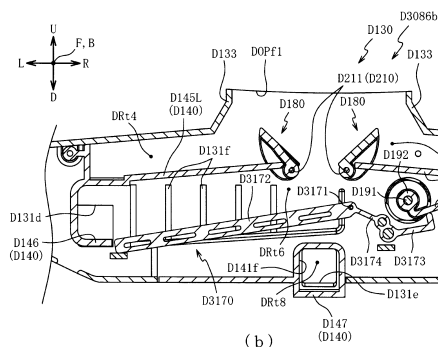


(b)

【 図 1 5 3 0 】

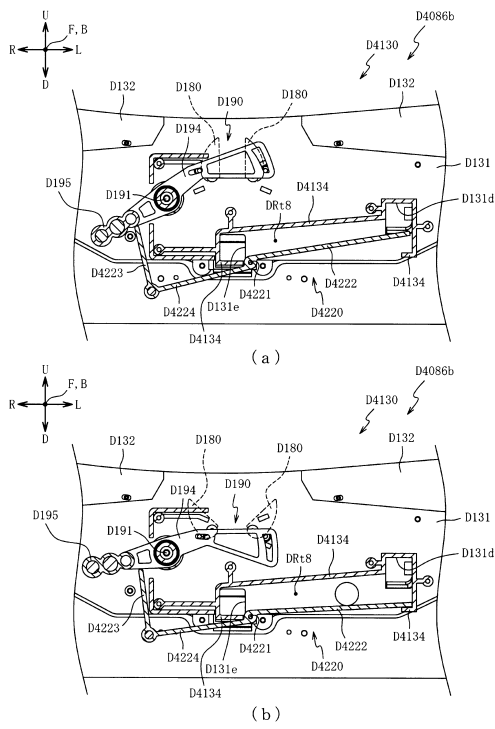


(a)

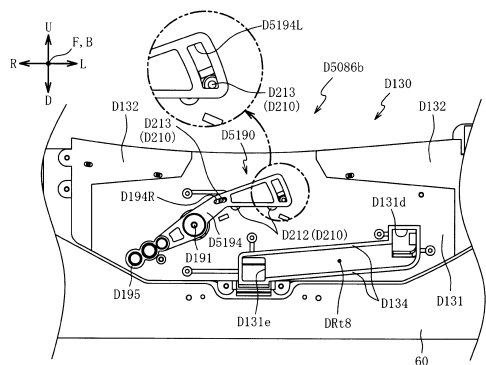


(b)

【図 1 5 3 1】



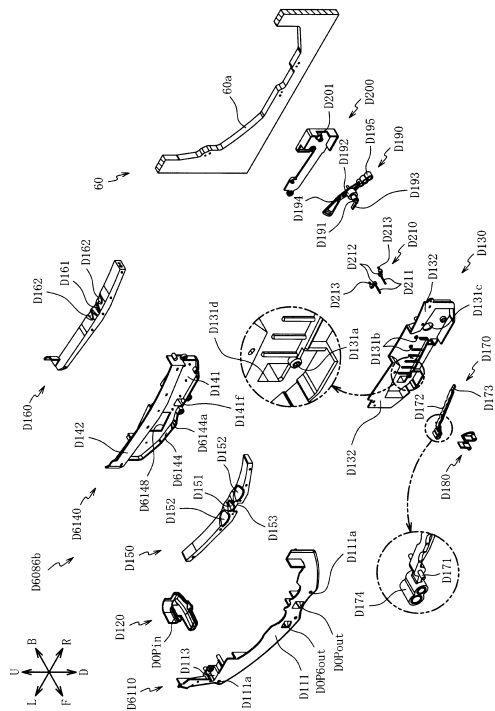
【図 1 5 3 2】



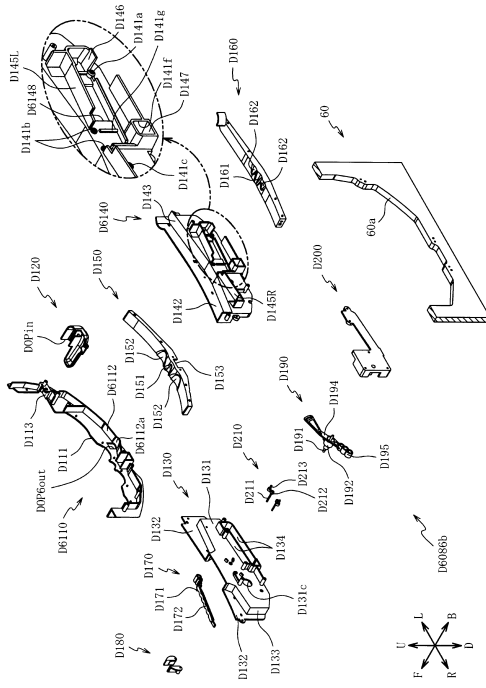
10

20

【図 1 5 3 3】



【図 1 5 3 4】

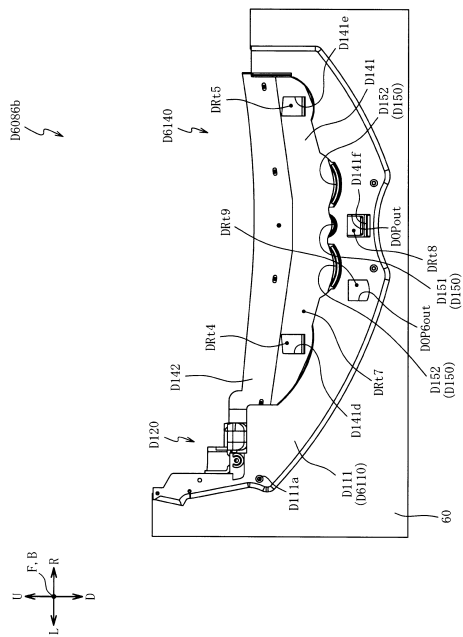


30

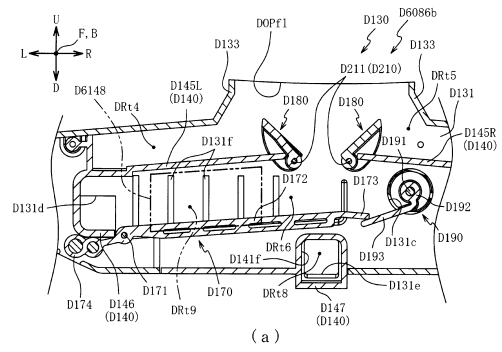
40

50

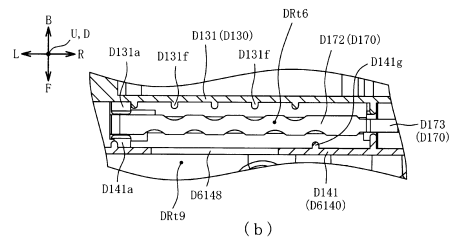
【 図 1 5 3 5 】



【 図 1 5 3 6 】

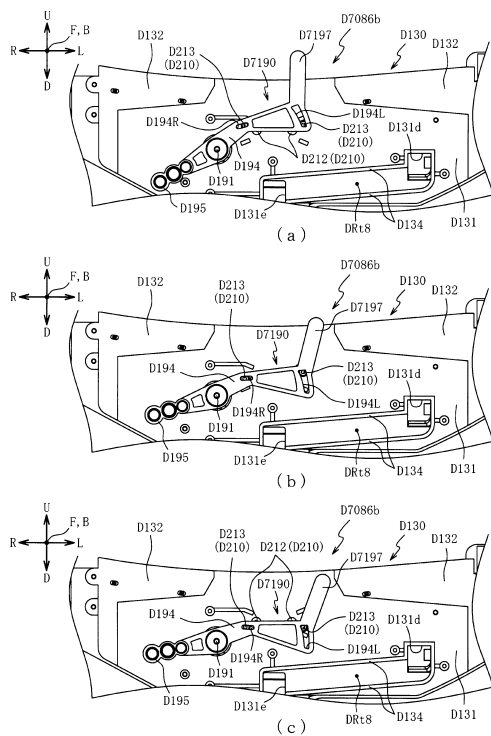


10

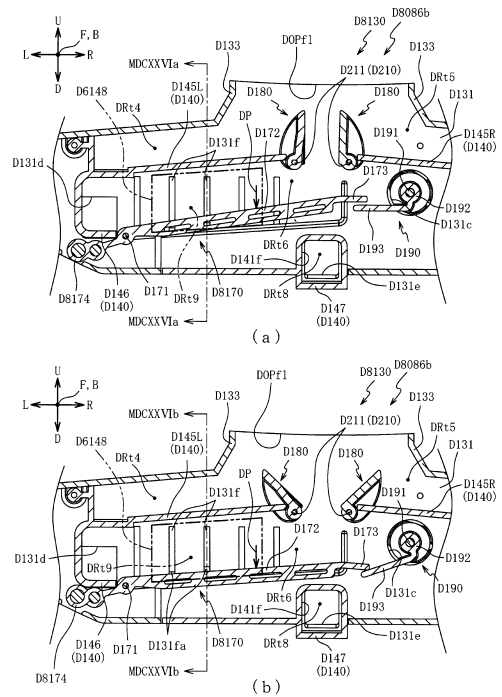


20

【 図 1 5 3 7 】



【 図 1 5 3 8 】

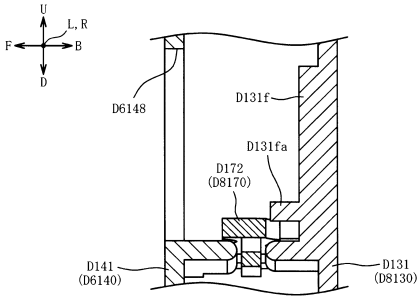
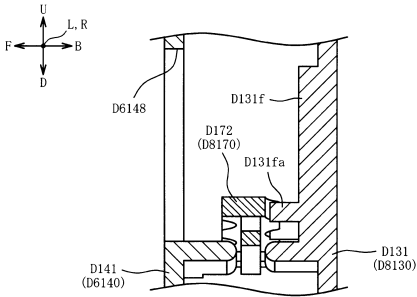


30

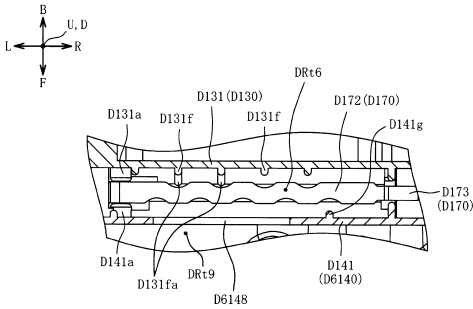
40

50

【 図 1 5 3 9 】



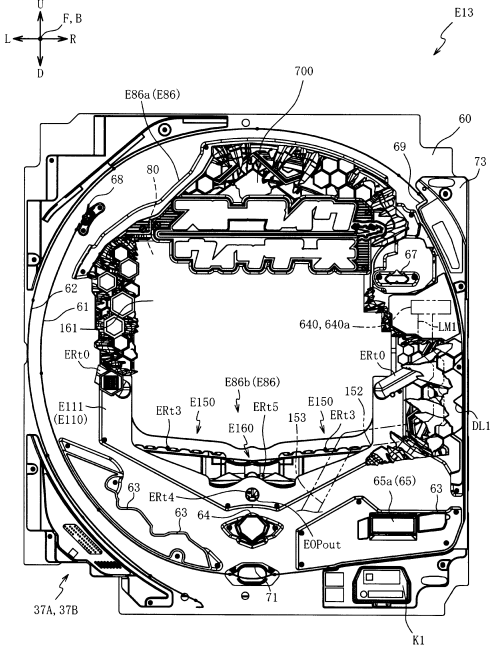
【 図 1 5 4 0 】



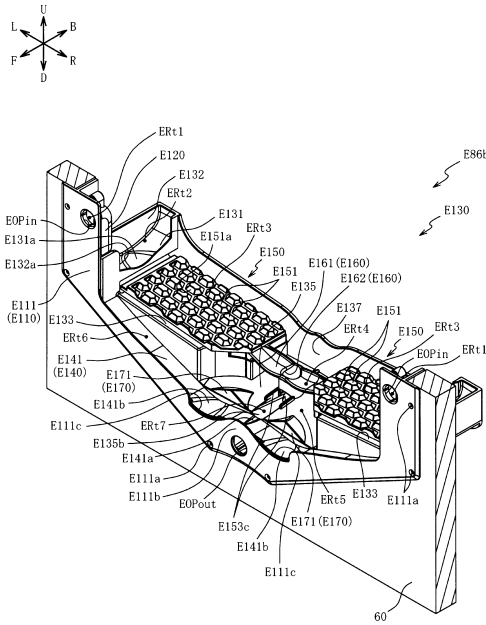
10

20

【 図 1 5 4 1 】



【 図 1 5 4 2 】



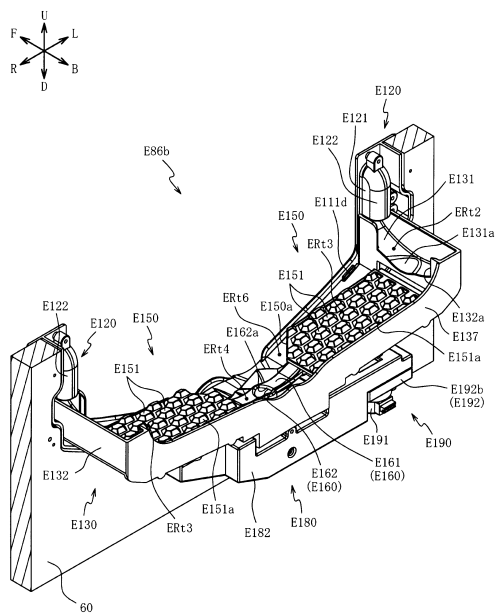
30

40

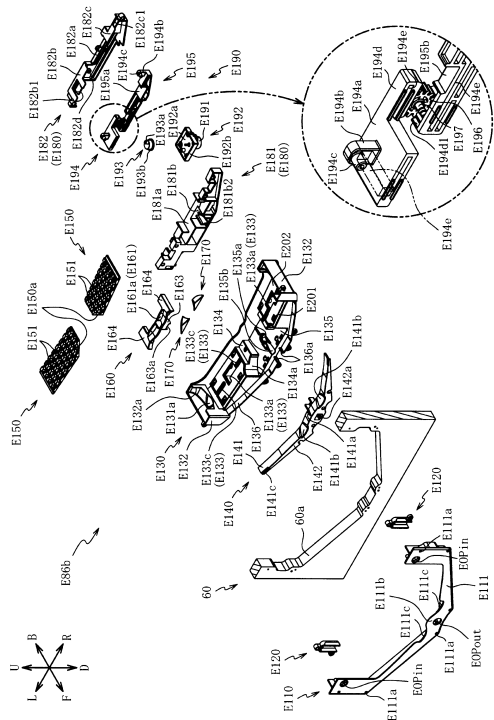
50



【図 1543】



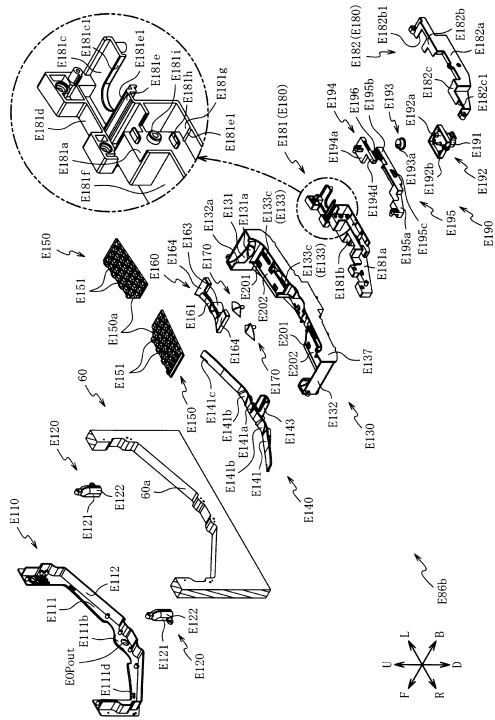
【図 1544】



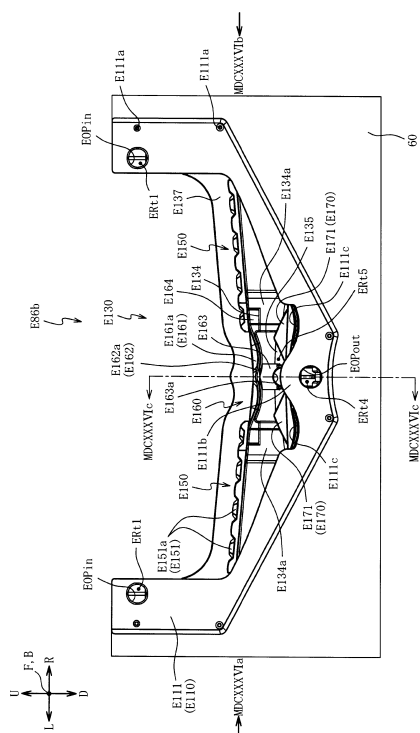
10

20

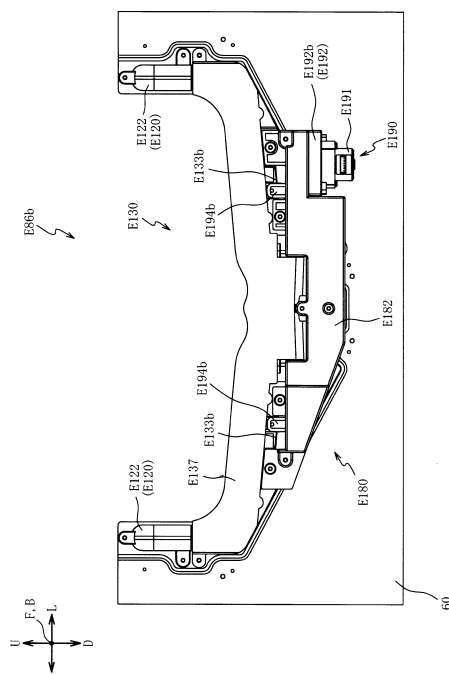
【図 1545】



【 ㊦ 1 5 4 7 】



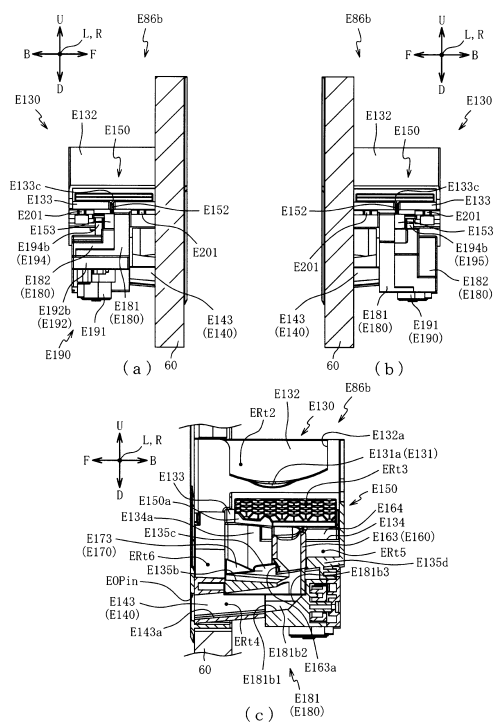
【 ㄨ 1 5 4 8 】



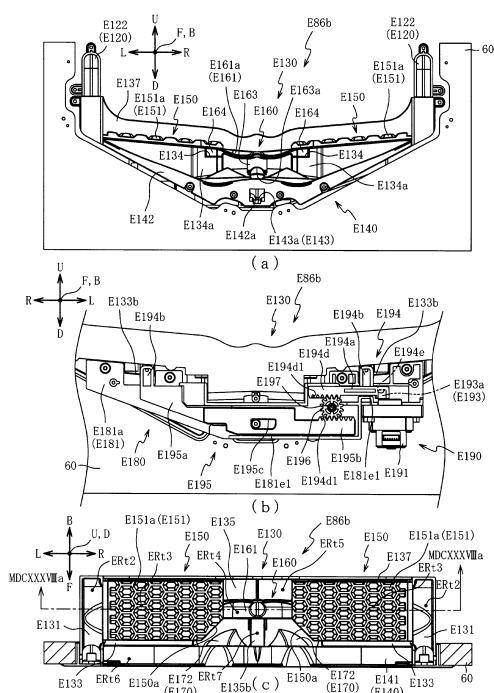
10

20

【 図 1 5 4 9 】



【 図 1 5 5 0 】

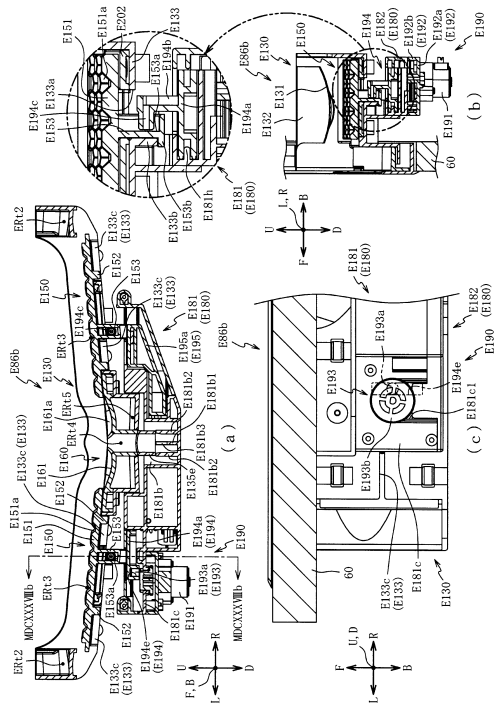


30

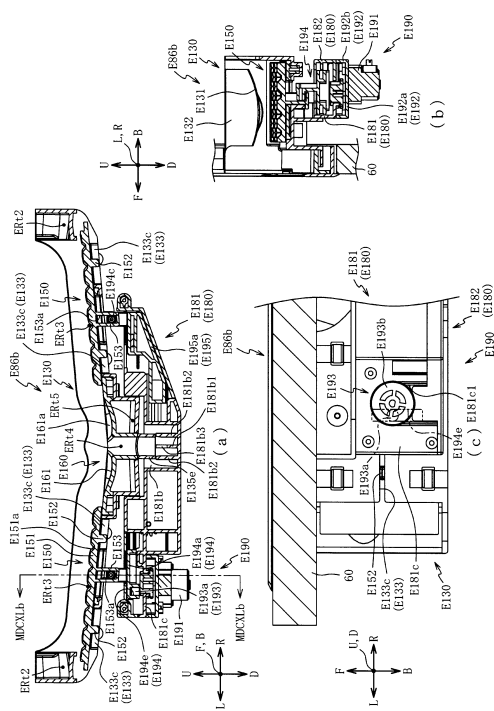
40

50

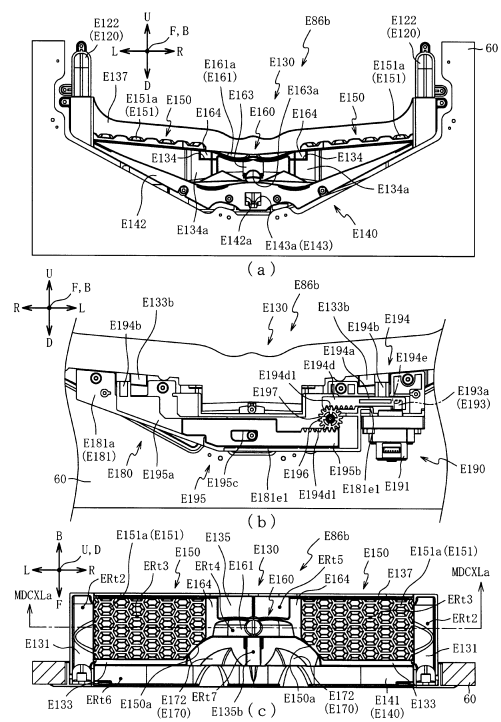
【 図 1 5 5 1 】



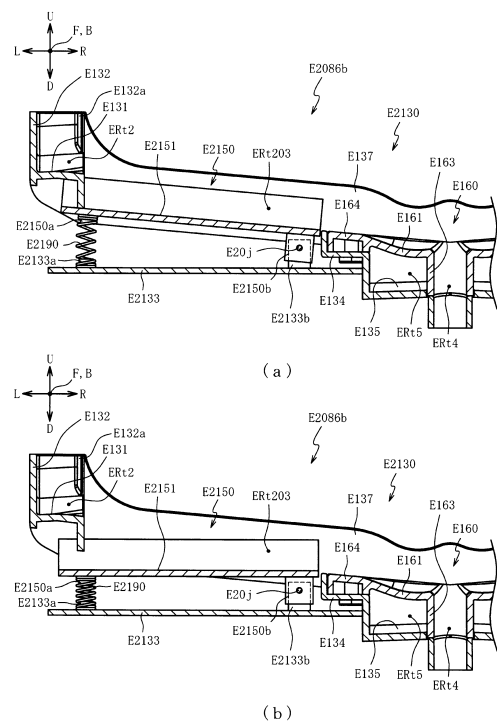
【 図 1 5 5 3 】



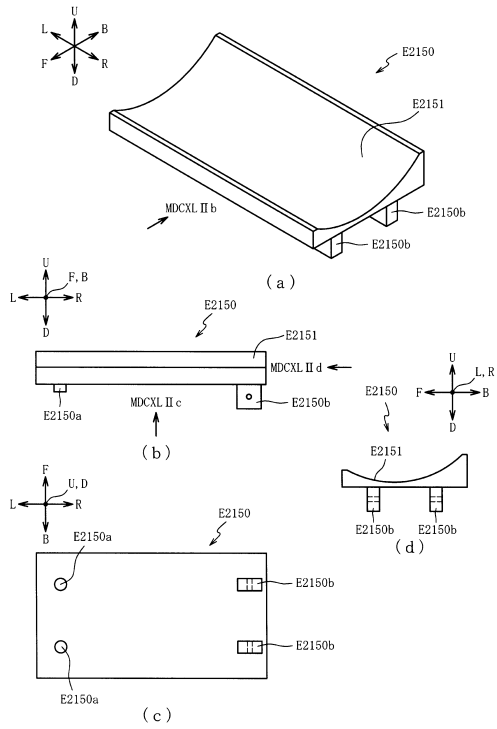
【 図 1 5 5 2 】



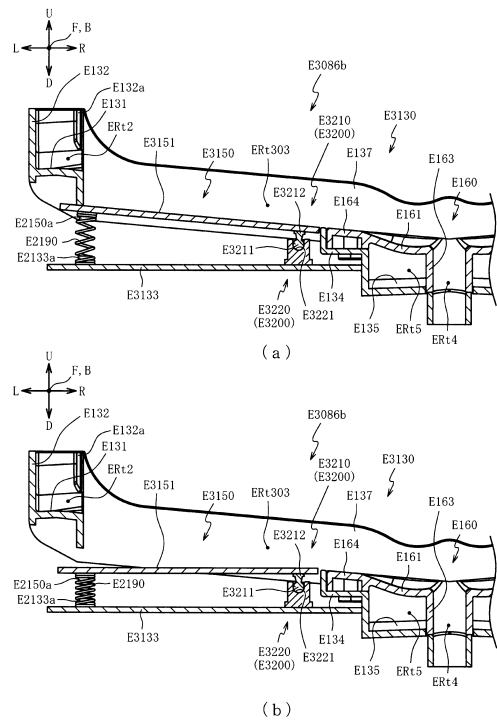
【 ㊦ 1 5 5 4 】



【 図 1 5 5 5 】



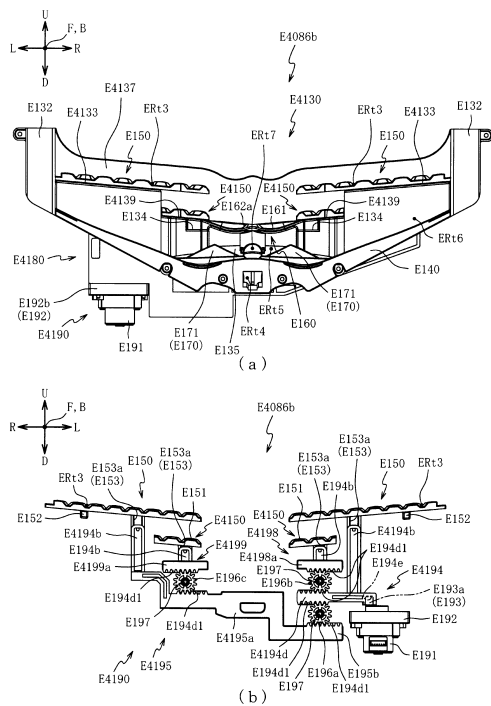
【 ㊦ 1 5 5 6 】



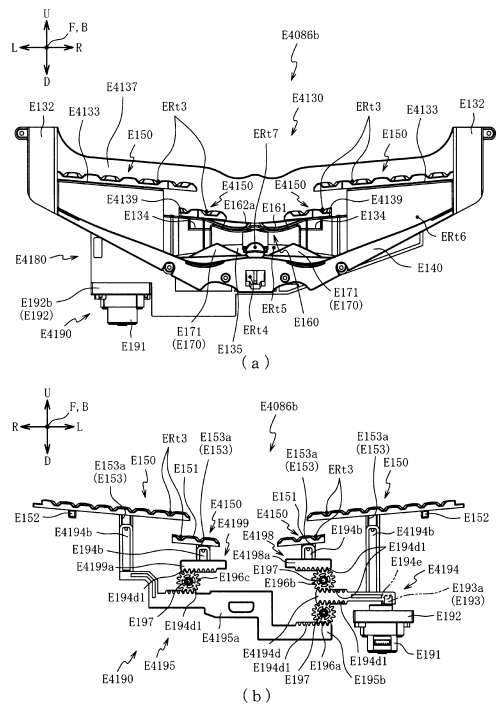
10

20

【 図 1 5 5 7 】



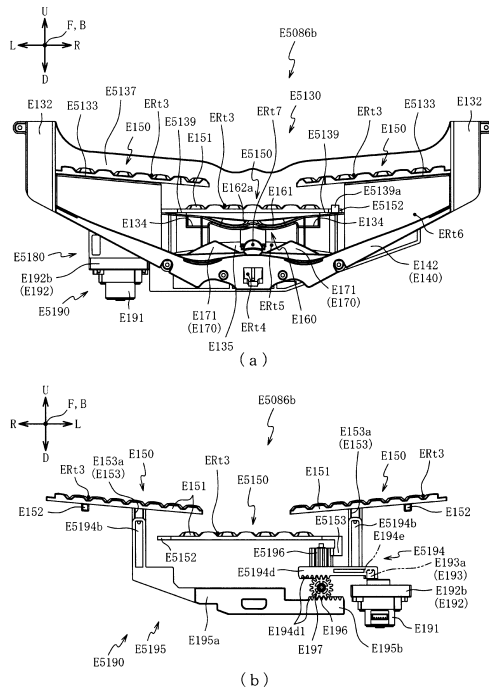
【 ㊦ 1 5 5 8 】



30

40

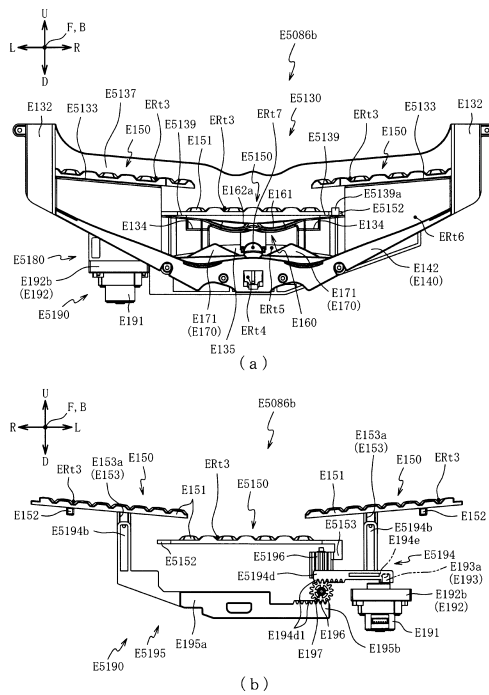
【 図 1 5 5 9 】



10

20

【 図 1 5 6 1 】

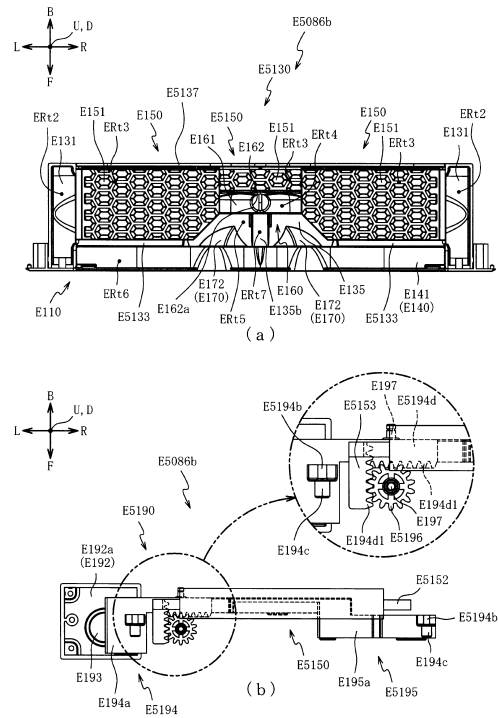


30

40

50

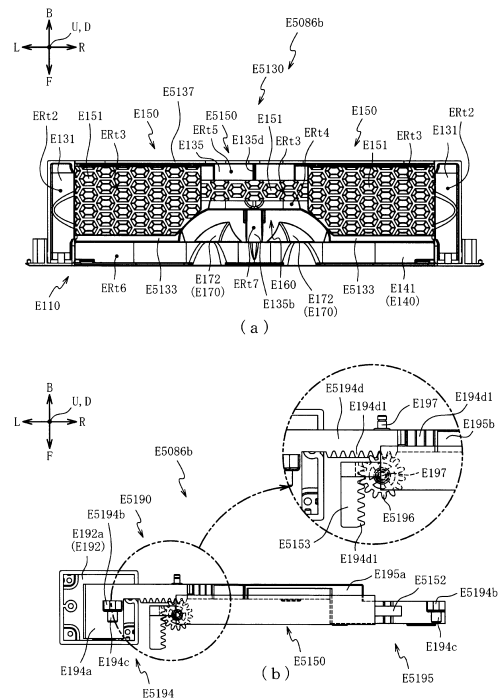
【 ㊦ 1 5 6 0 】



10

20

【 ㊦ 1 5 6 2 】

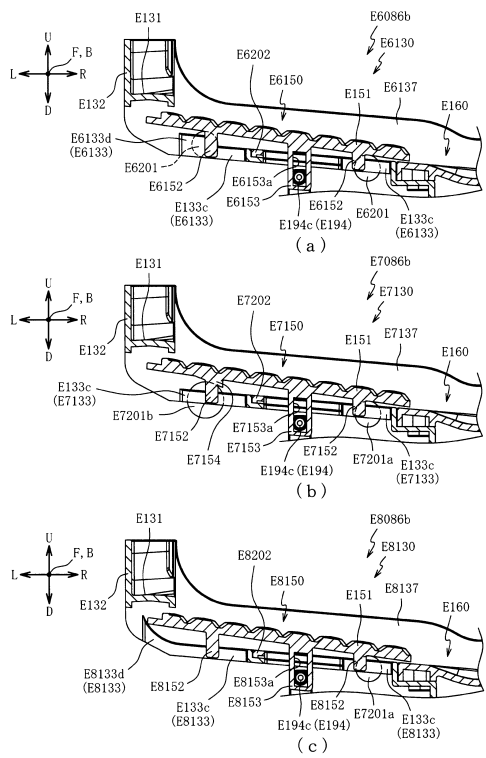


30

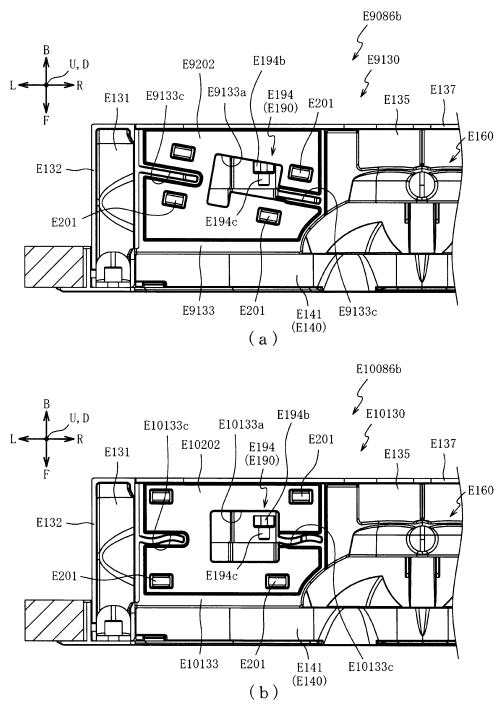
40

50

【図 1563】



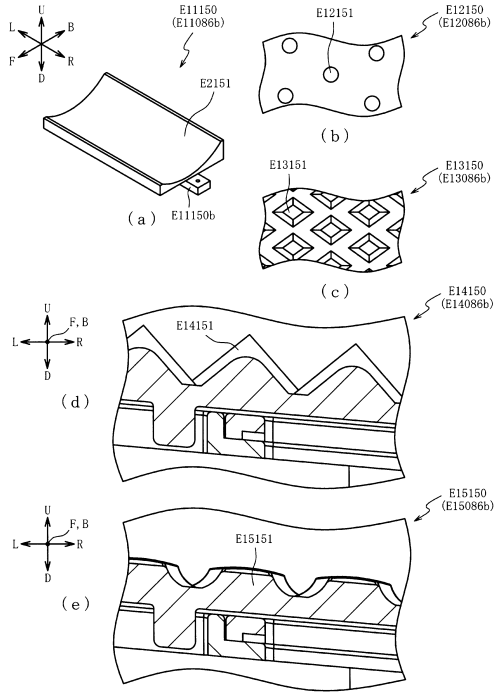
【図 1564】



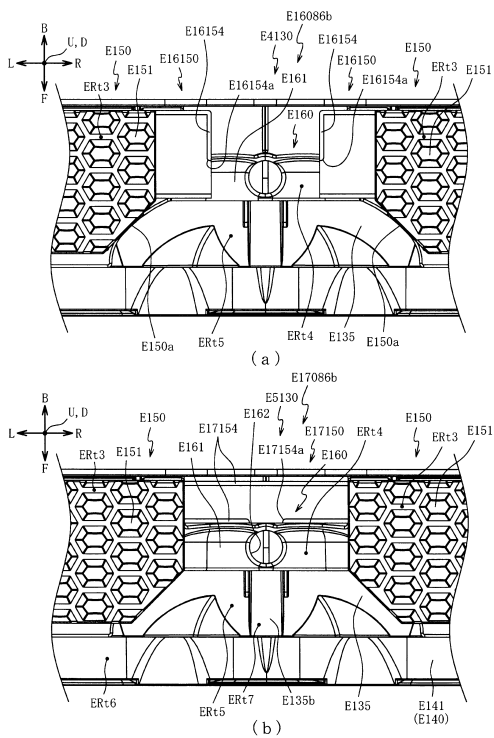
10

20

【図 1565】



【図 1566】

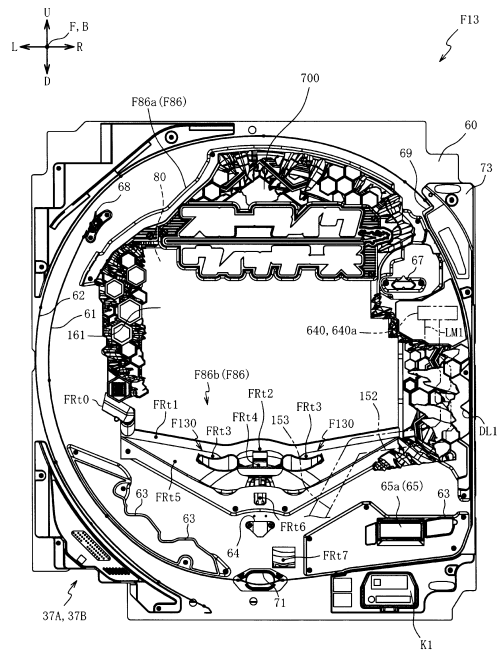


30

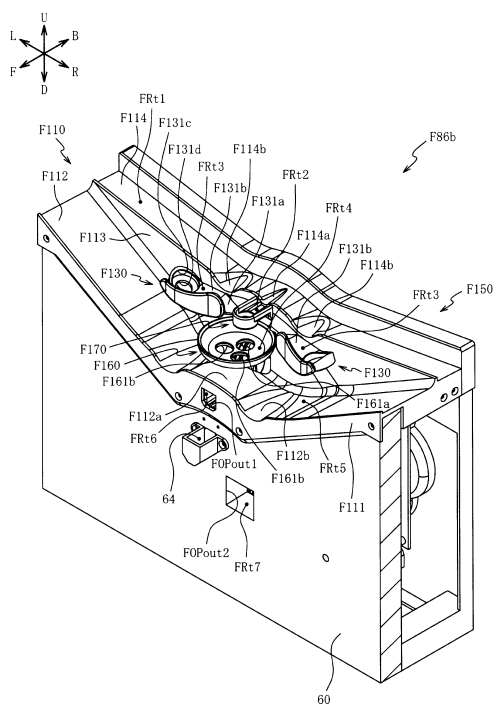
40

50

【図 1567】



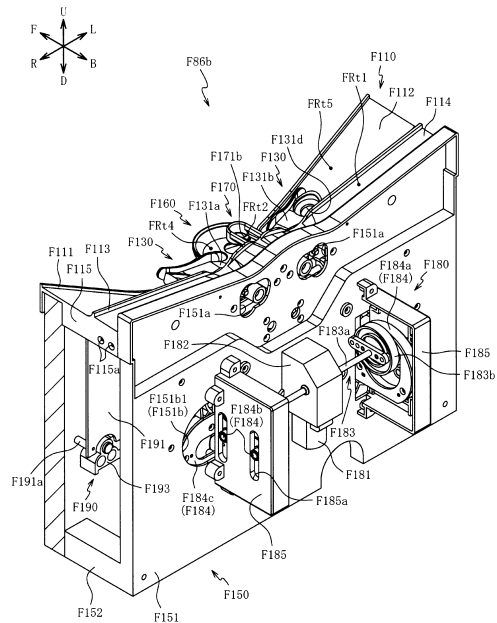
【図 1568】



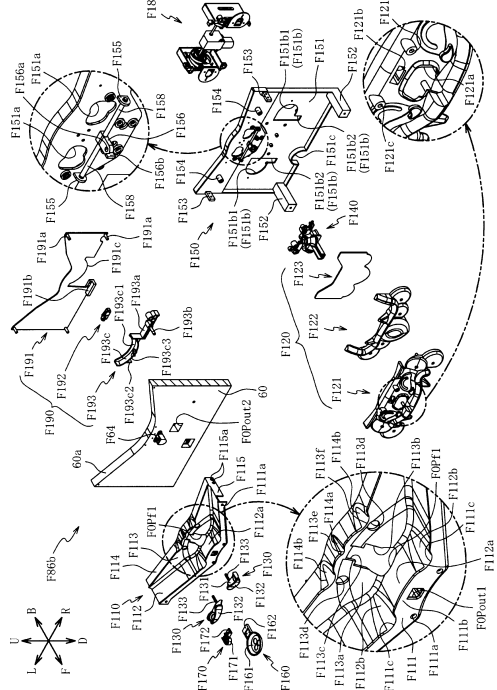
10

20

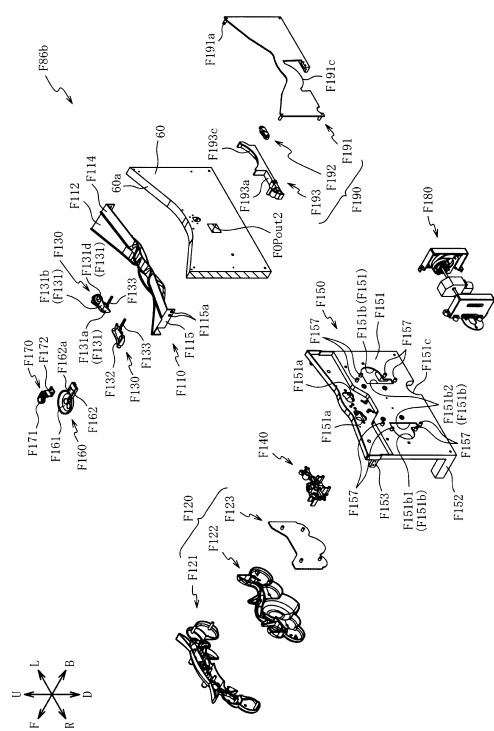
【図 1569】



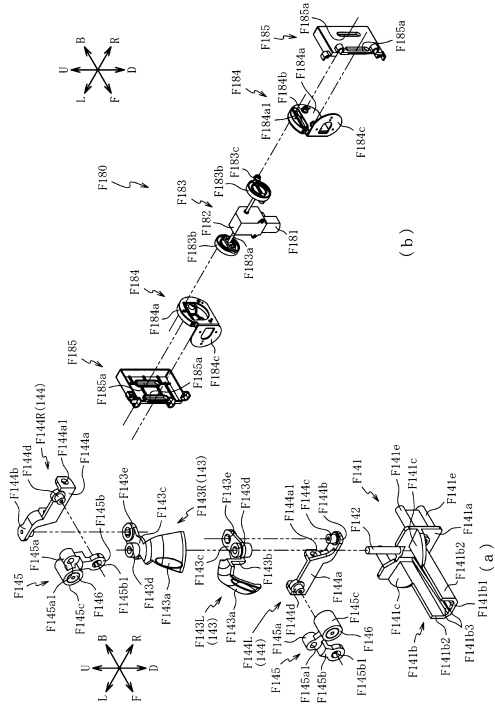
【図 1570】



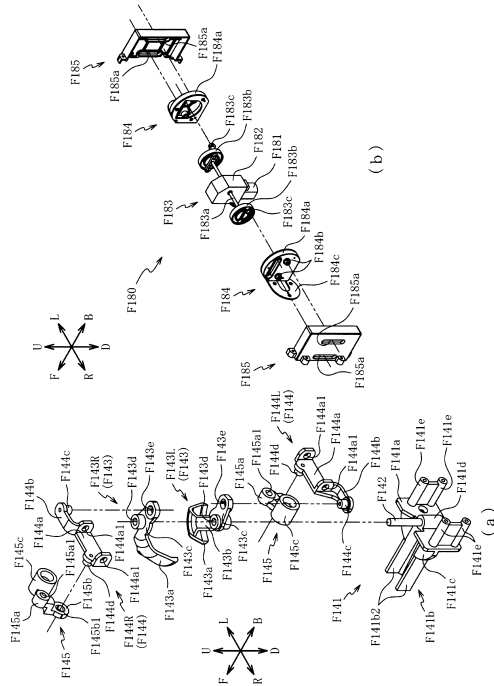
【図 1571】



【図 1572】

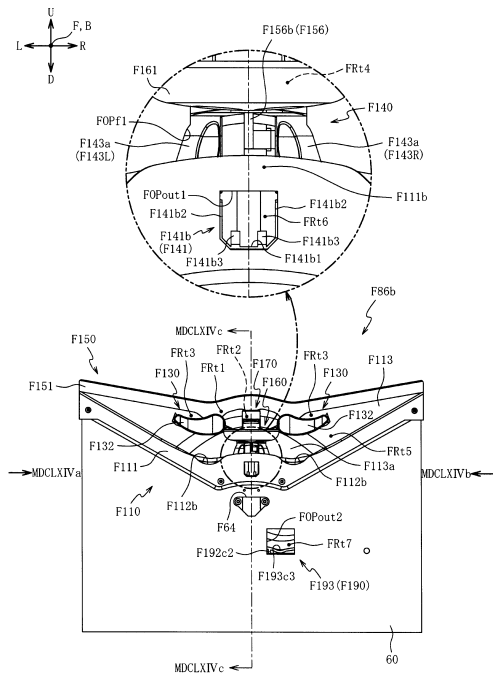


【図 1573】

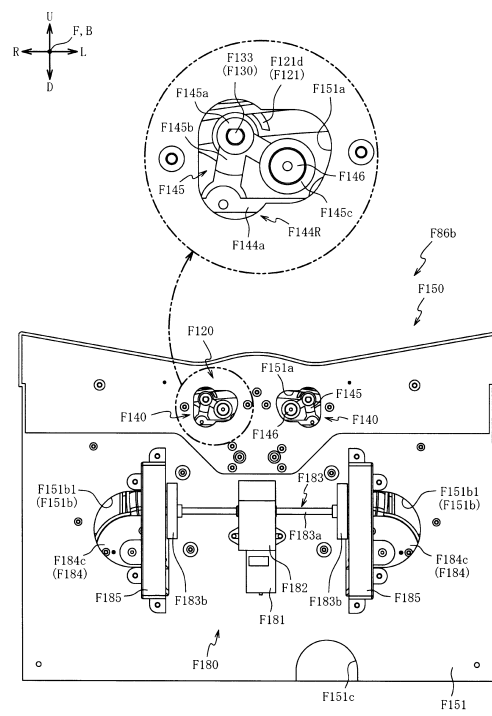




【図 1575】



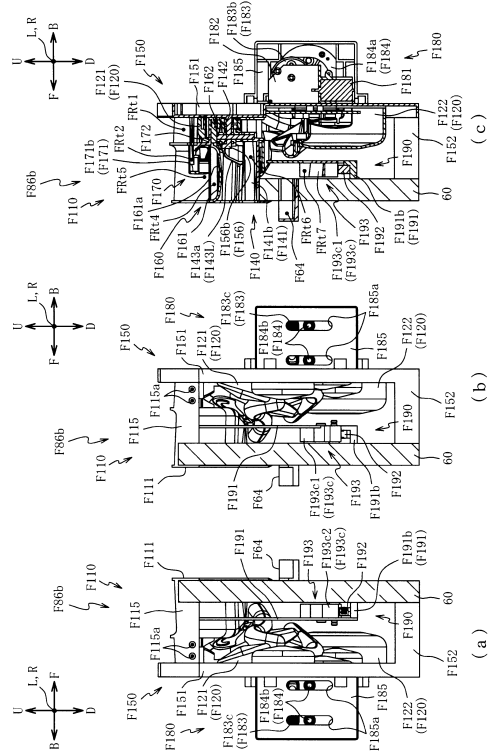
【図 1576】



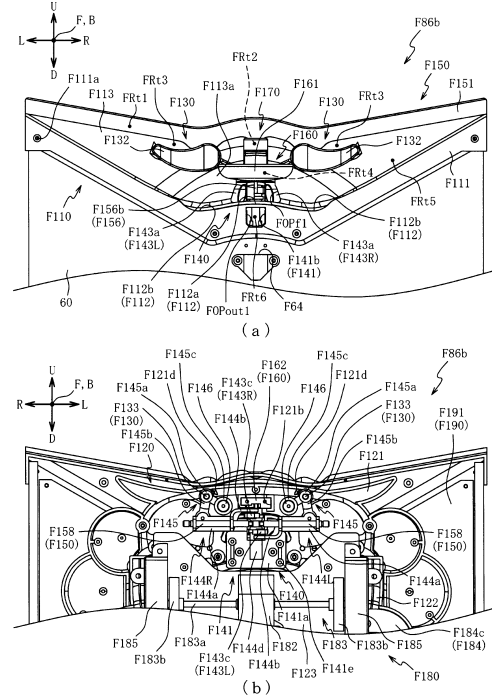
10

20

【図 1577】



【図 1578】

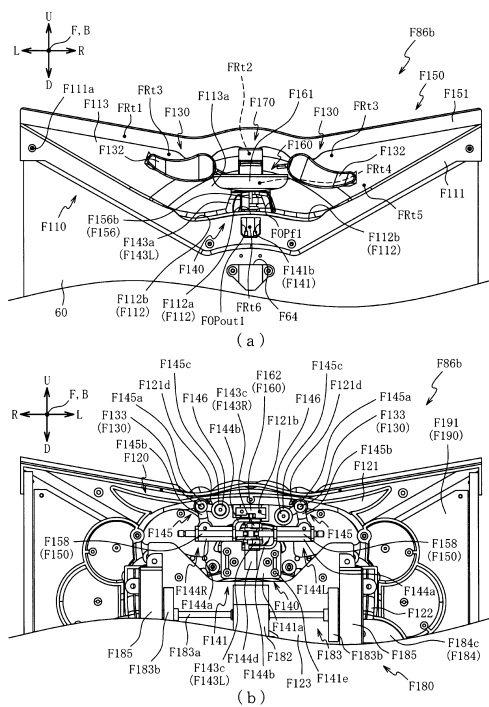


30

40

50

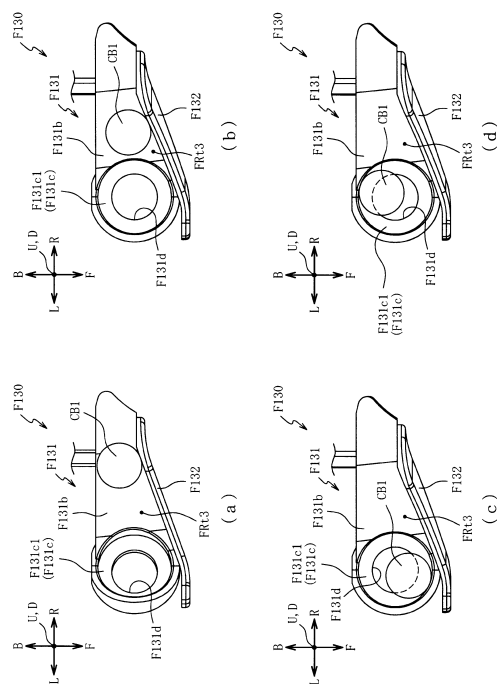
【 ㊦ 1 5 7 9 】



10

20

【 ㊦ 1 5 8 0 】

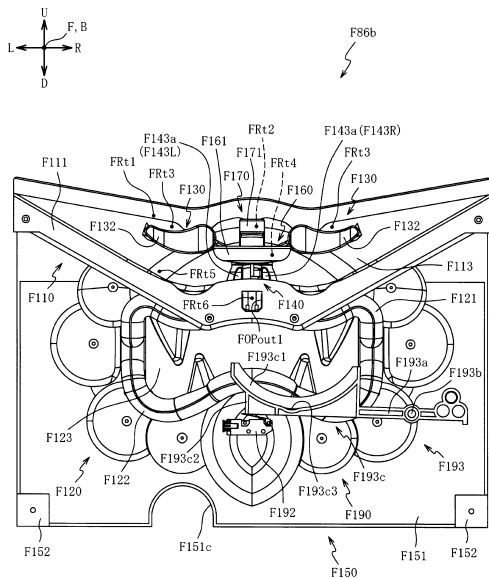


30

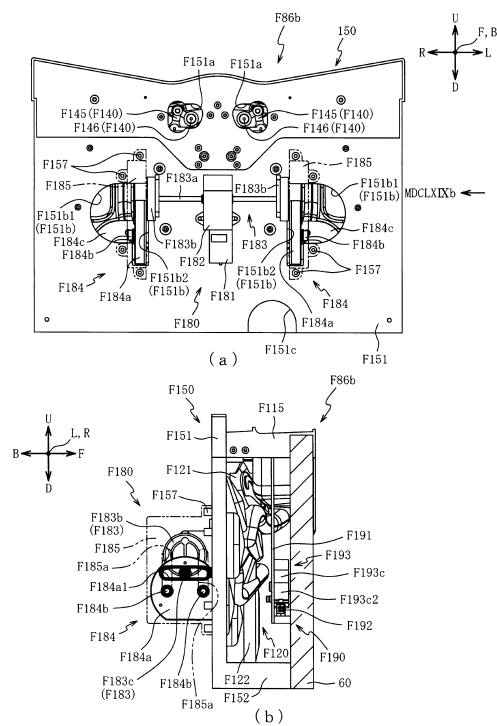
40

50

【 図 1 5 8 1 】



【 図 1 5 8 2 】

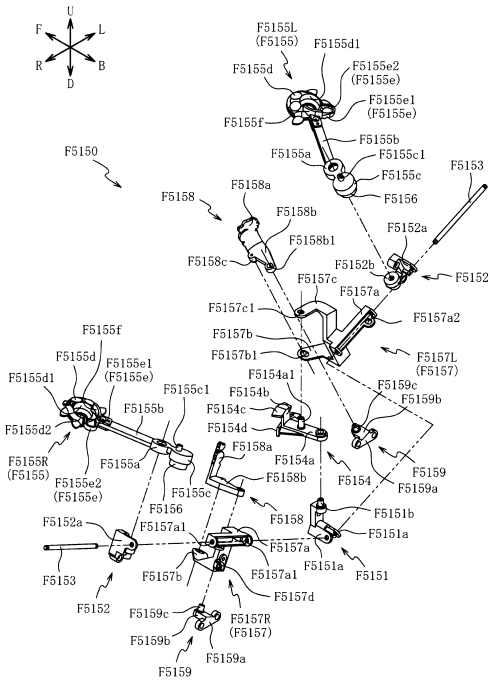




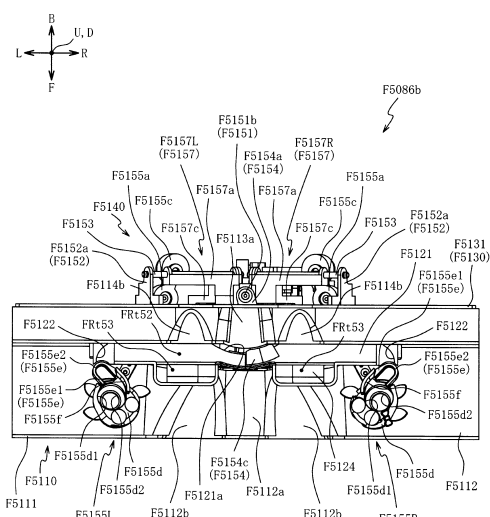




【図 1595】



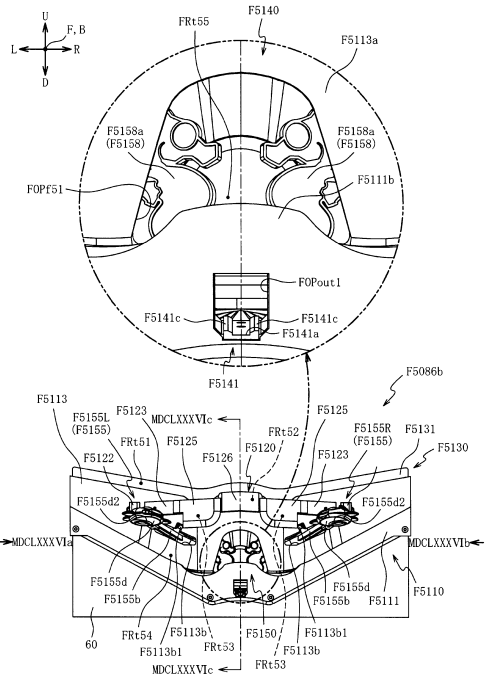
【図 1596】



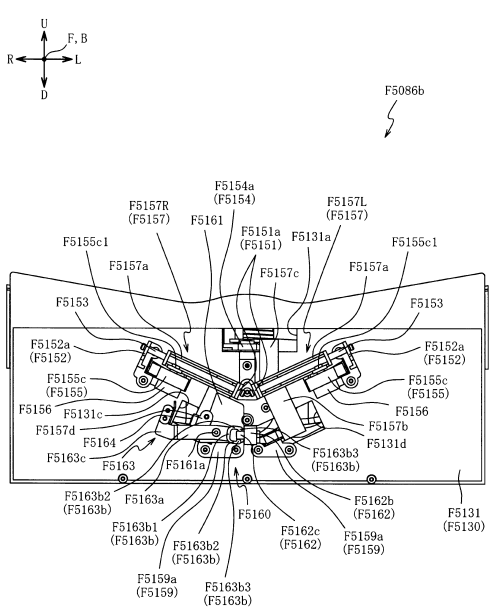
10

20

【図 1597】



【図 1598】

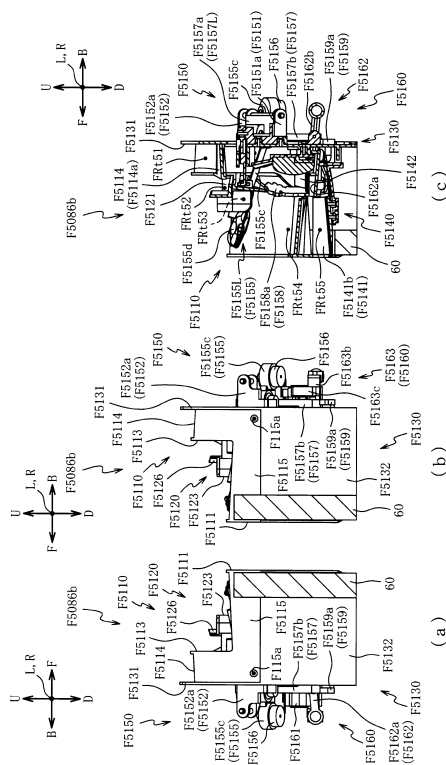


30

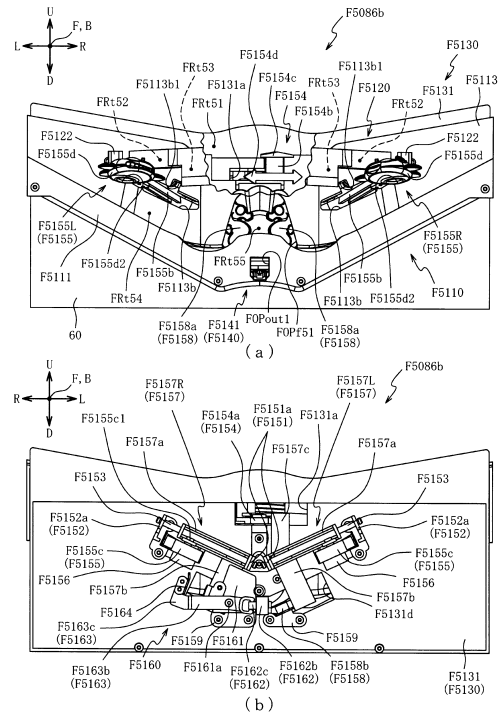
40

50

【図 1599】



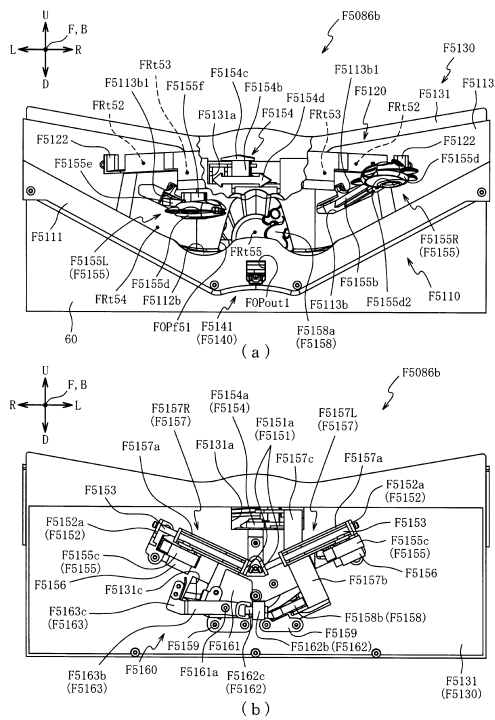
【図 1600】



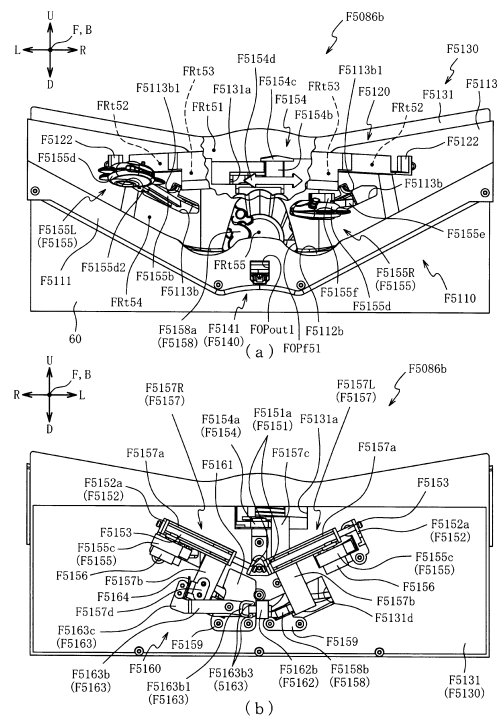
10

20

【図 1601】



【図 1602】

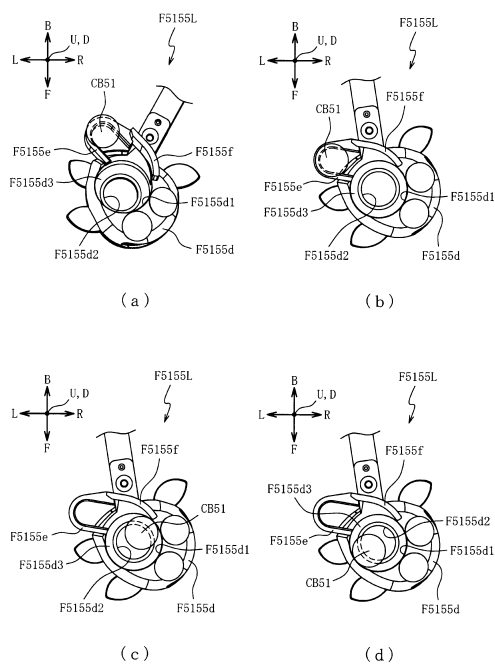


30

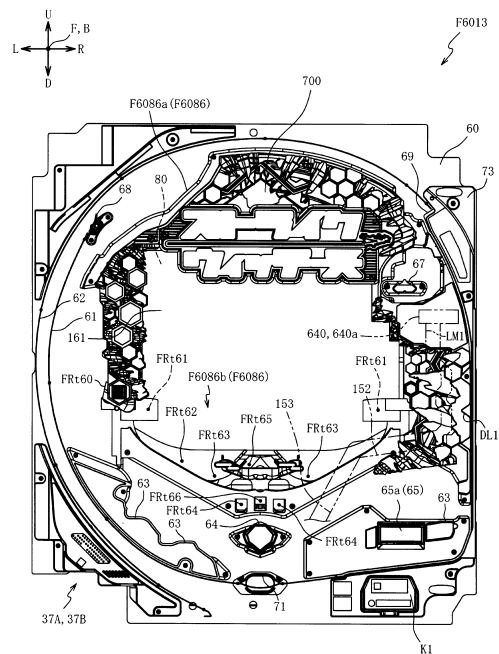
40

50

【図 1603】



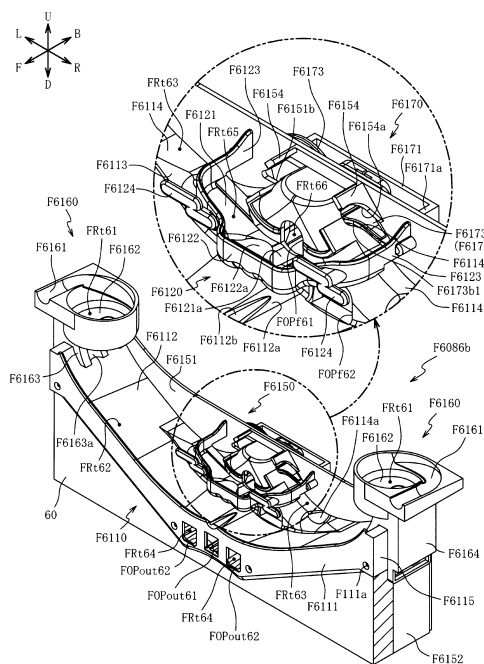
【図 1604】



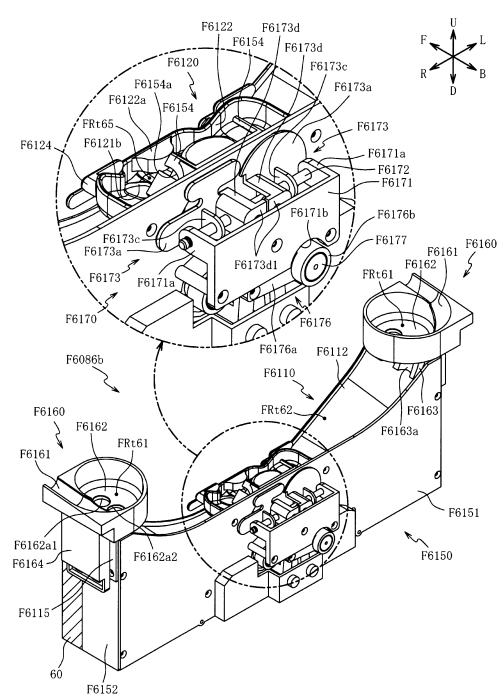
10

20

【図 1605】



【図 1606】



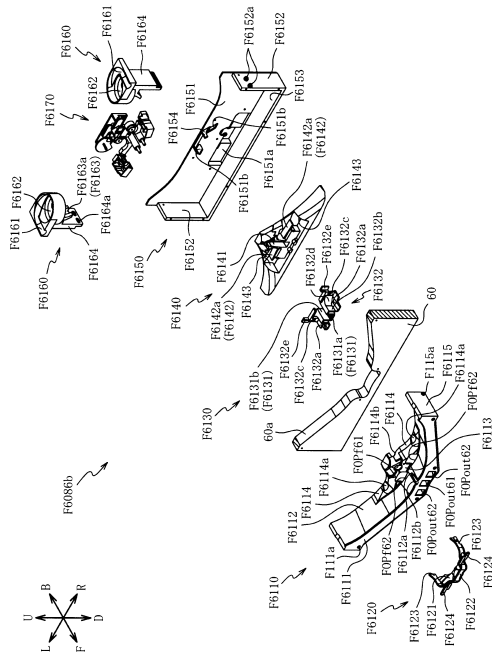
30

40

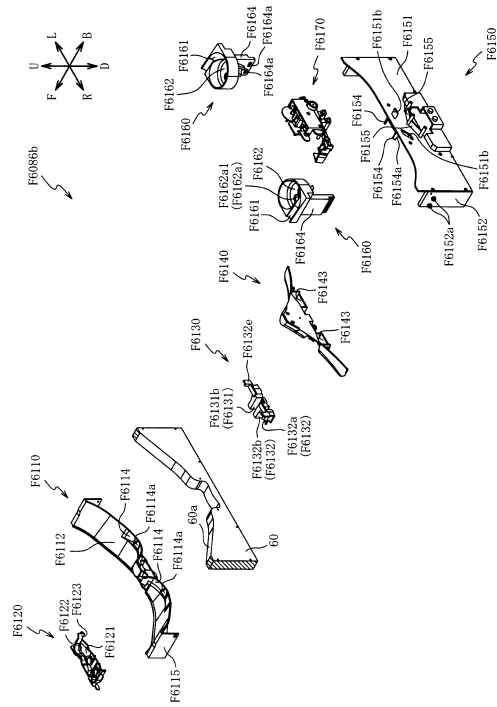
50



【図 1607】



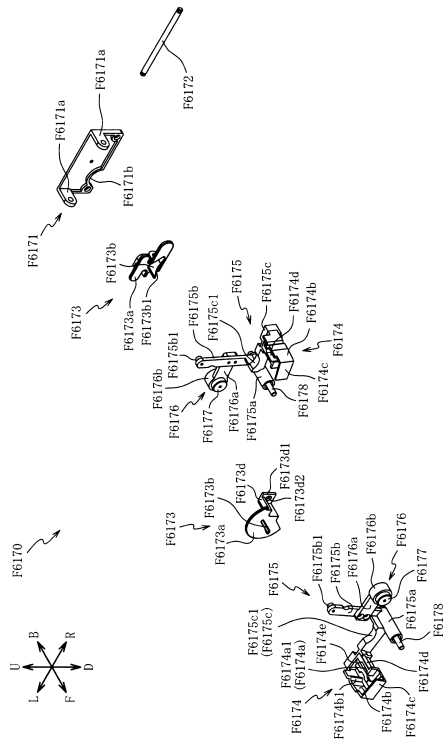
【図 1608】



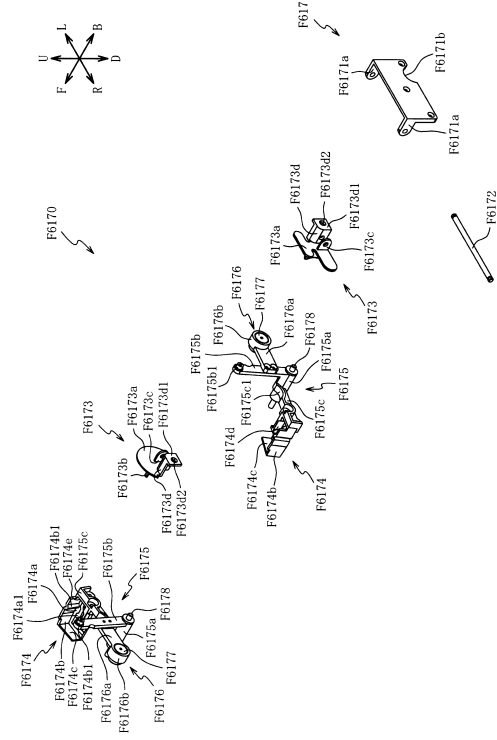
10

20

【図 1609】



【図 1610】

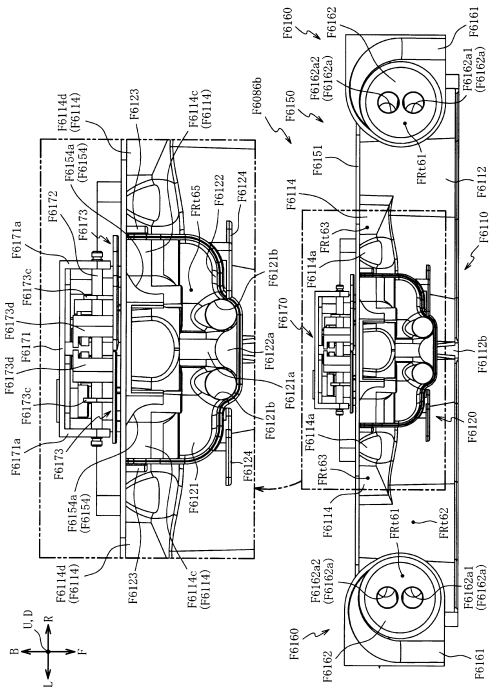


30

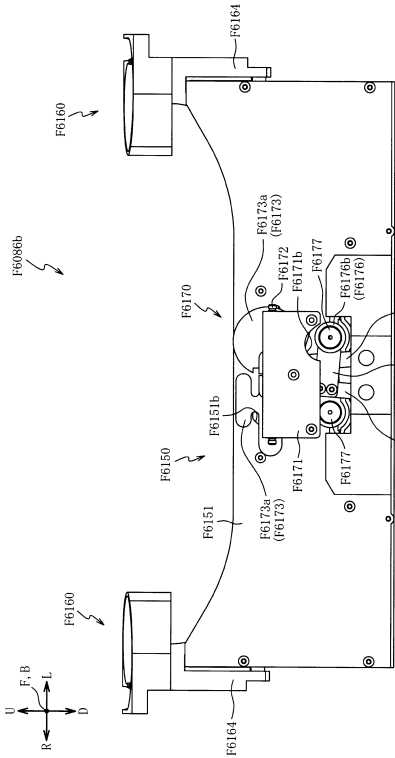
40

50

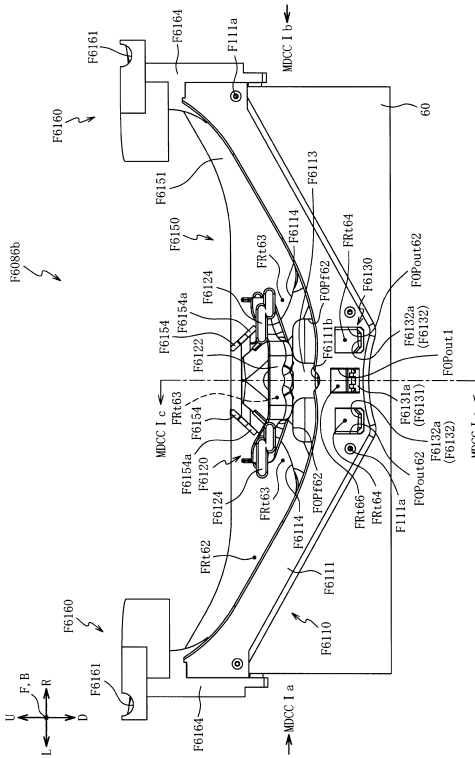
【図 1 6 1 1】



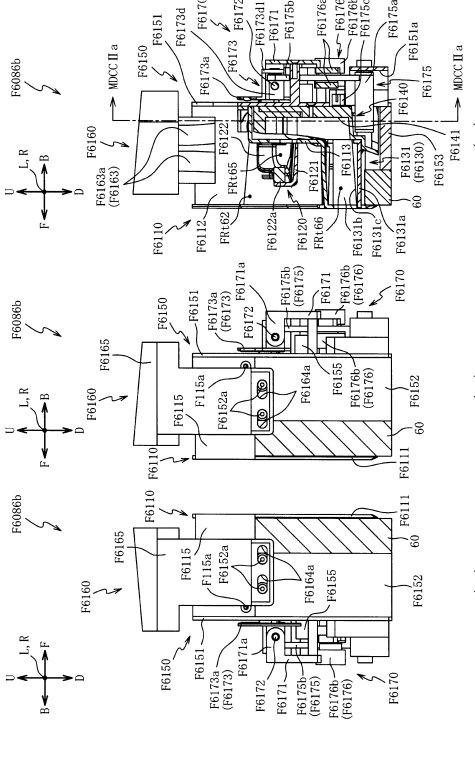
【図 1 6 1 3】



【図 1 6 1 2】



【図 1 6 1 4】



10

20

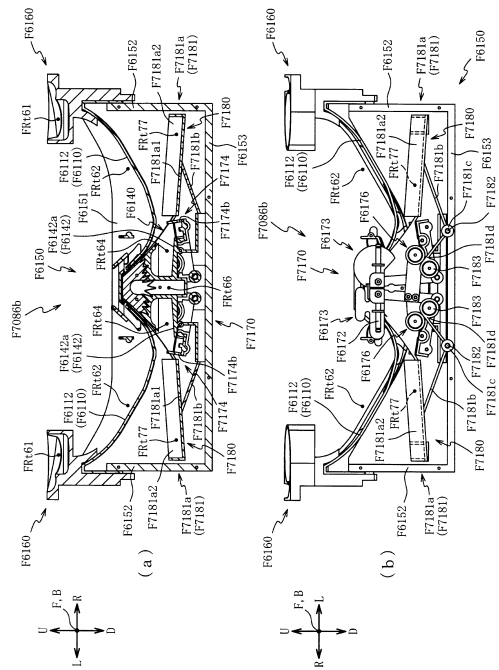
30

40

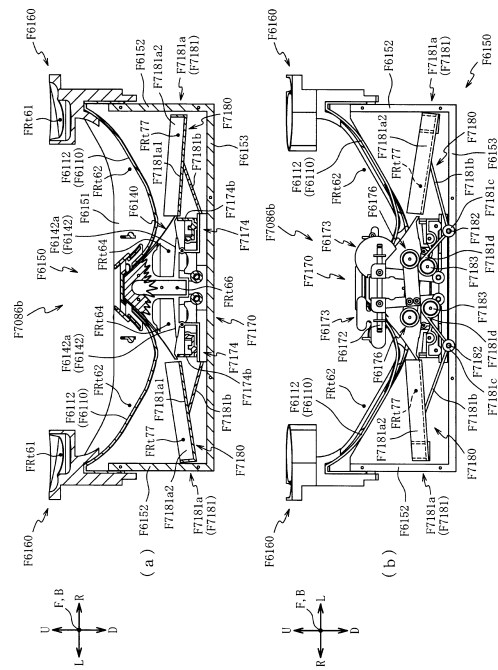
50



【図 1619】



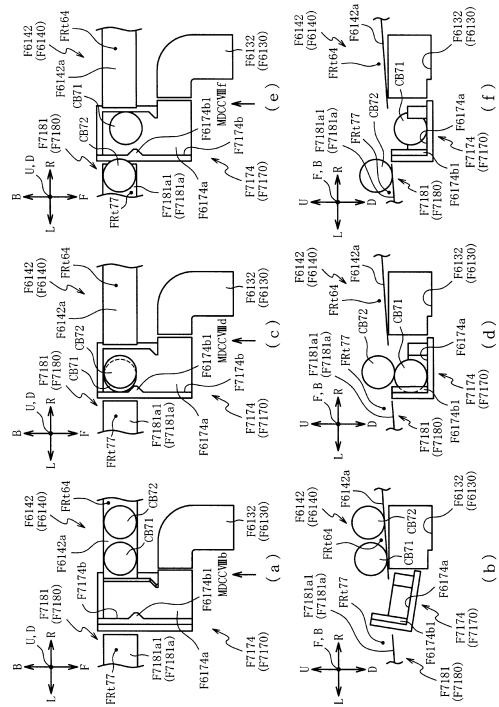
【図 1620】



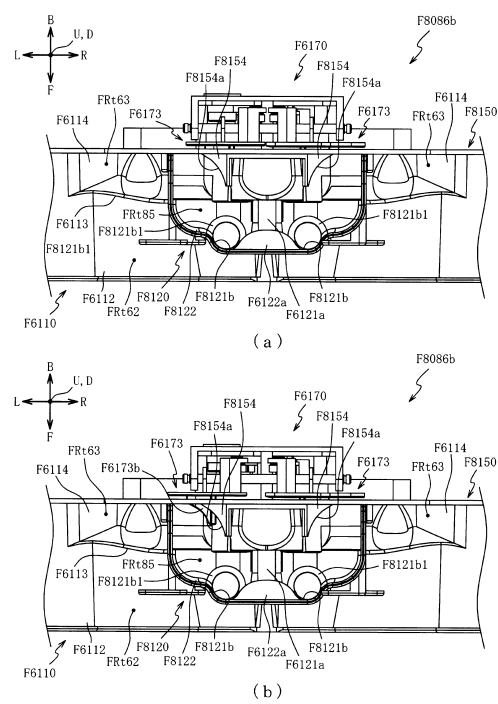
10

20

【図 1621】



【図 1622】

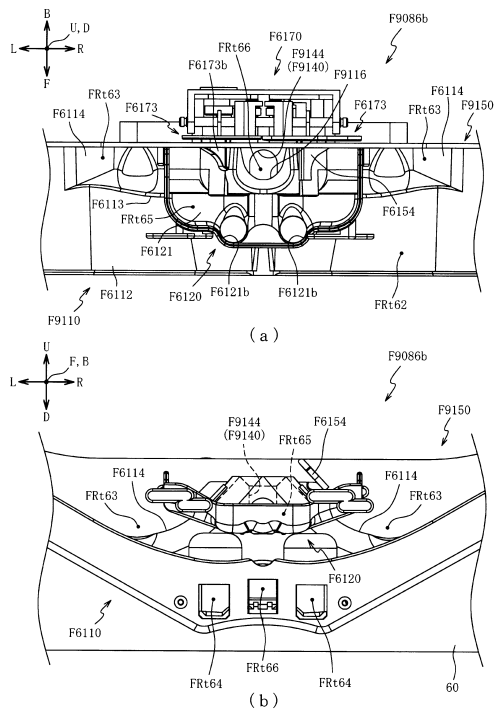


30

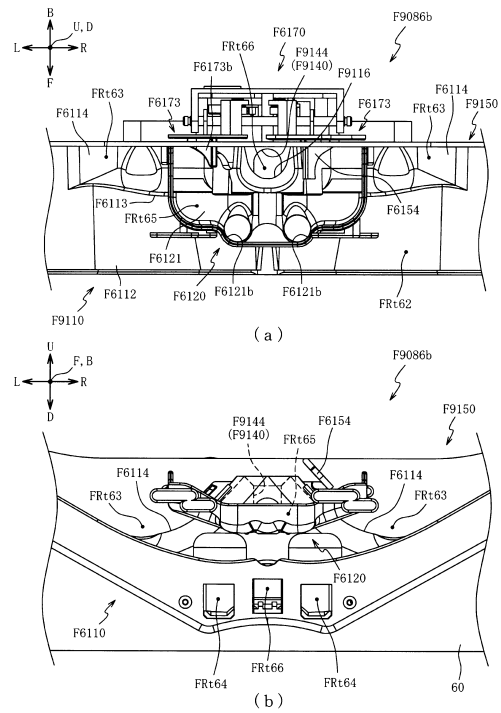
40

50

【 図 1 6 2 3 】



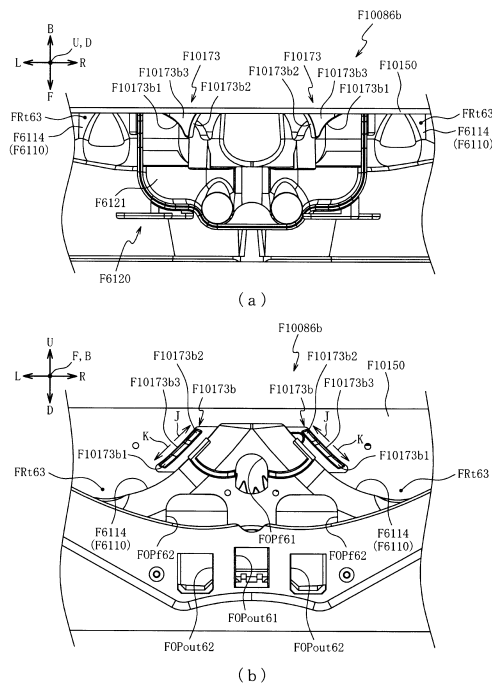
【 図 1 6 2 4 】



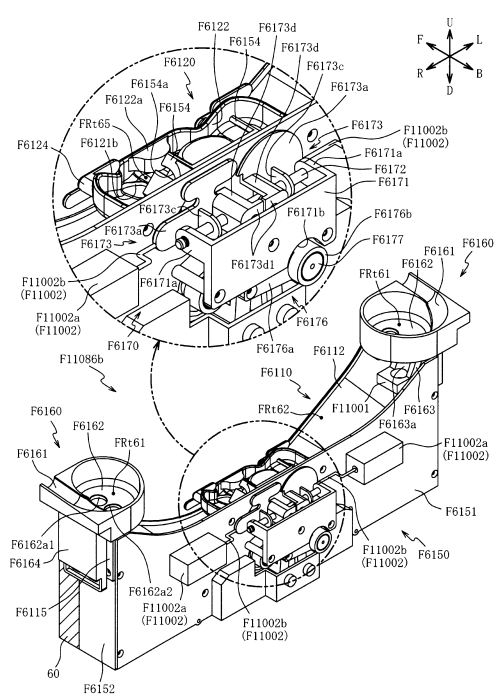
10

20

【 図 1 6 2 5 】



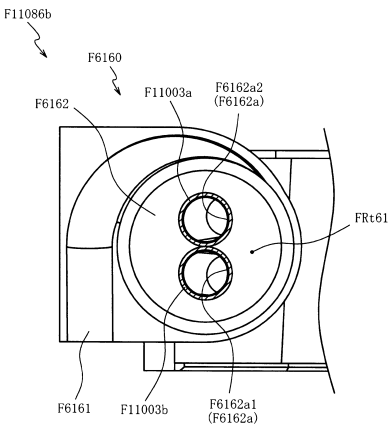
【 ㊦ 1 6 2 6 】



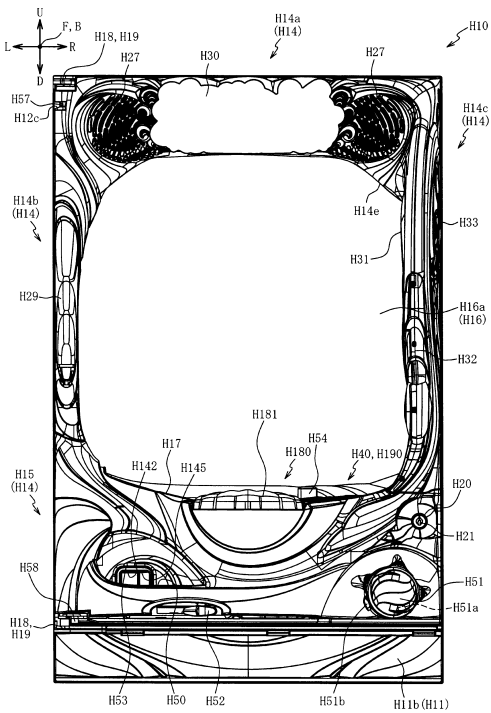
30

40

【図 1 6 2 7】



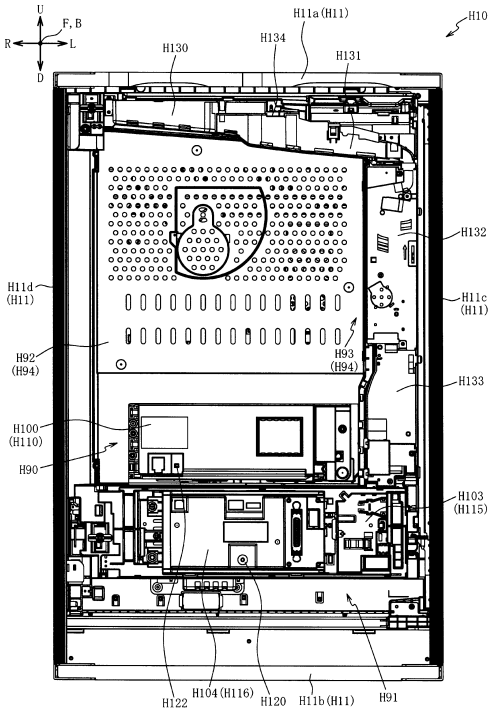
【図 1 6 2 8】



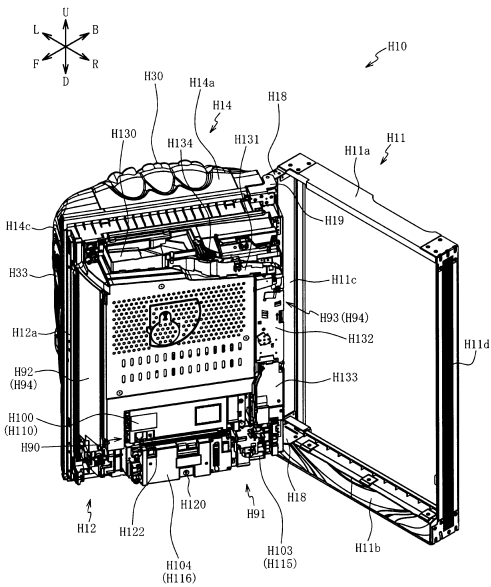
10

20

【図 1 6 2 9】



【図 1 6 3 0】

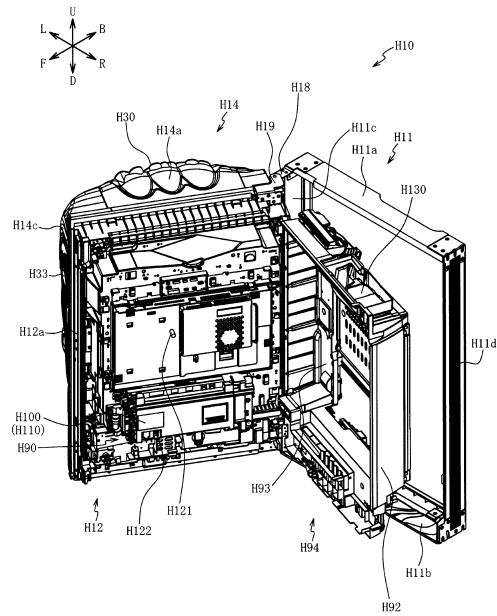


30

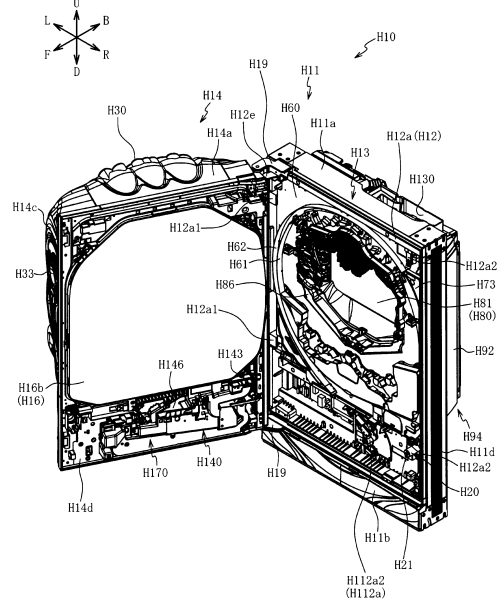
40

50

【図 1 6 3 1】



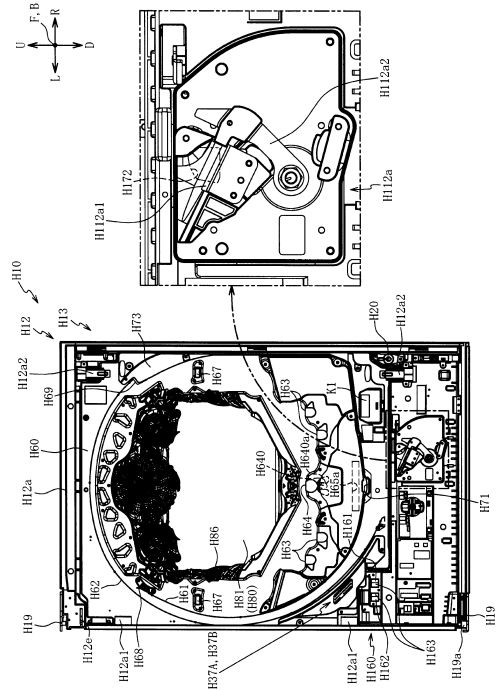
【図 1 6 3 2】



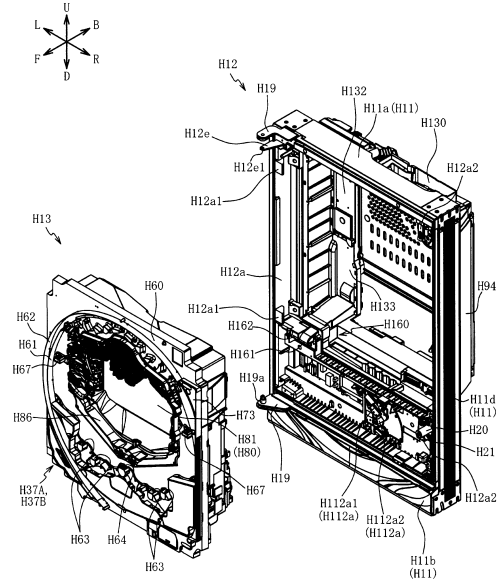
10

20

【図 1 6 3 3】



【図 1 6 3 4】

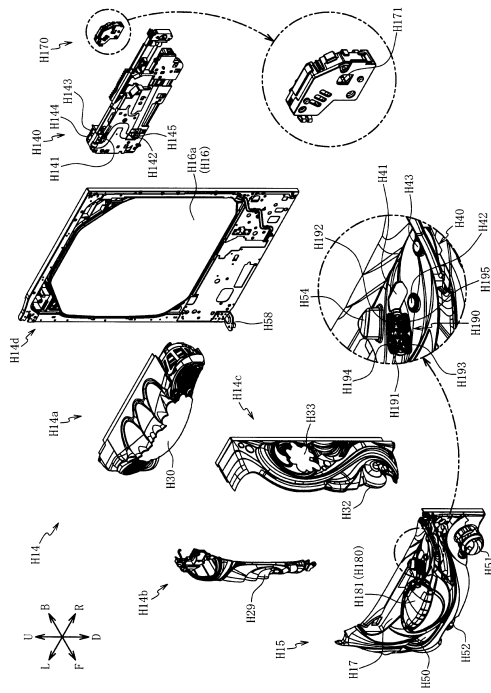


30

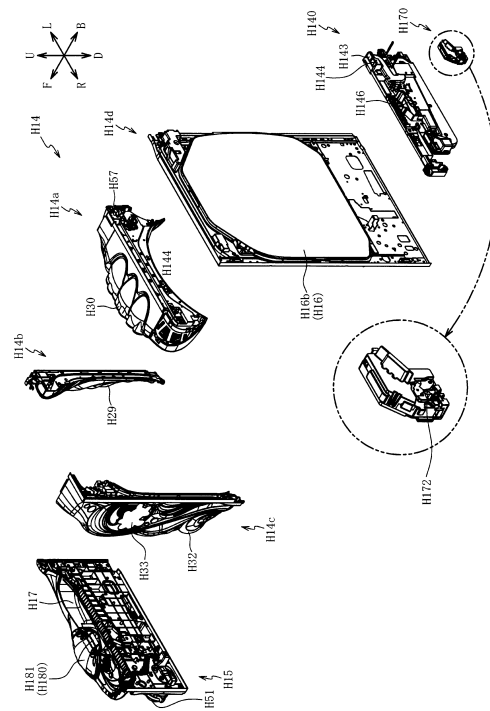
40

50

【 図 1 6 3 5 】



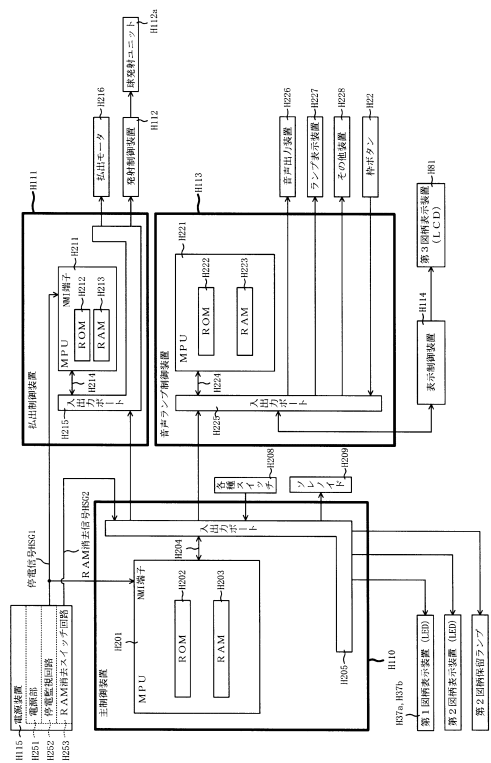
【 図 1 6 3 6 】



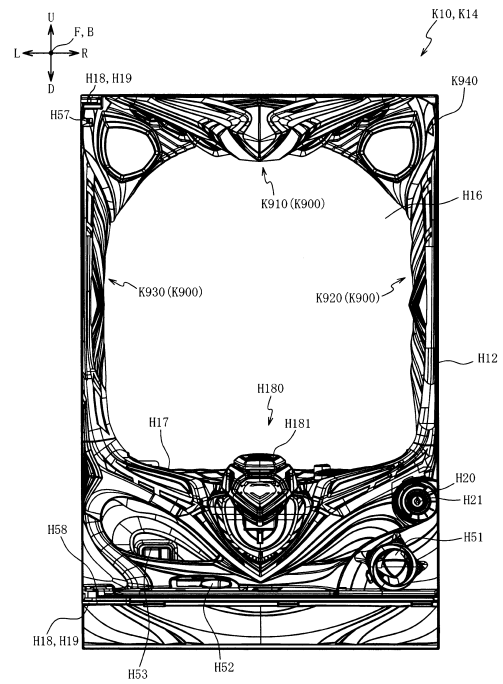
10

20

【 図 1 6 3 7 】



【 ㊦ 1 6 3 8 】



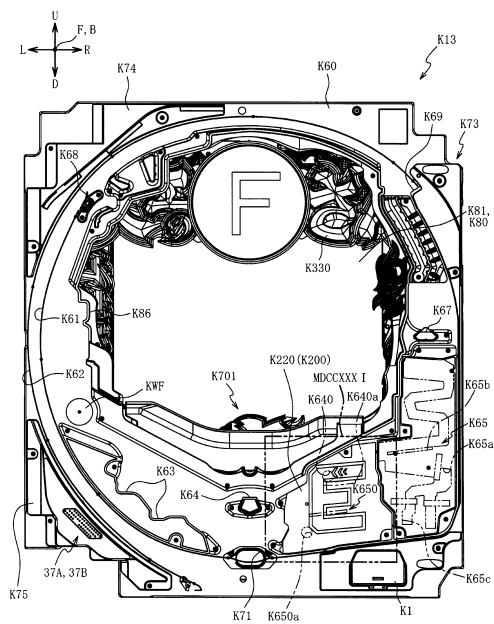
30

40

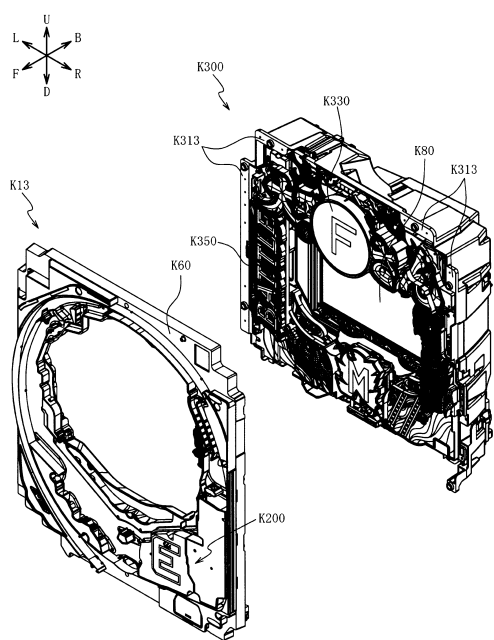
50



【図 1 6 3 9】



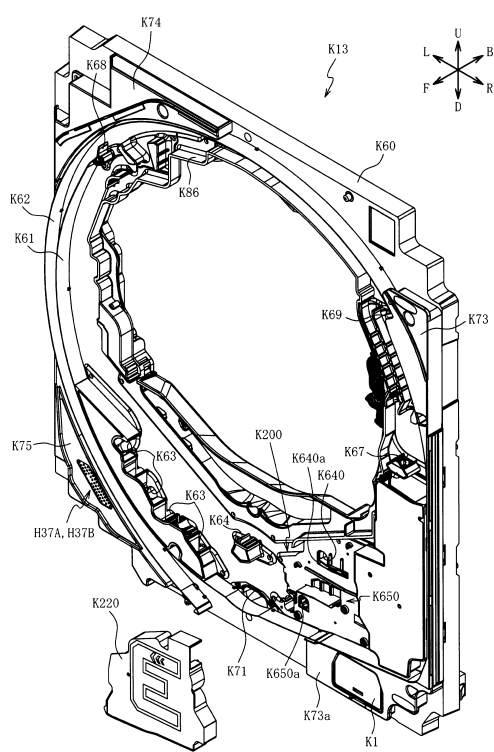
【図 1 6 4 0】



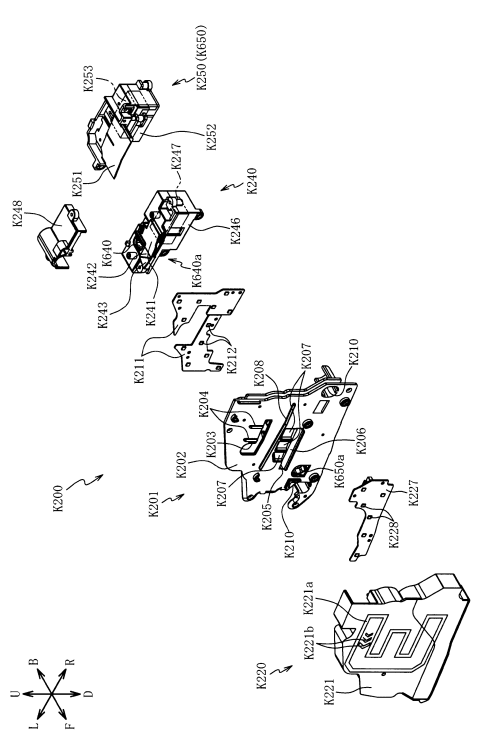
10

20

【図 1 6 4 1】



【図 1 6 4 2】

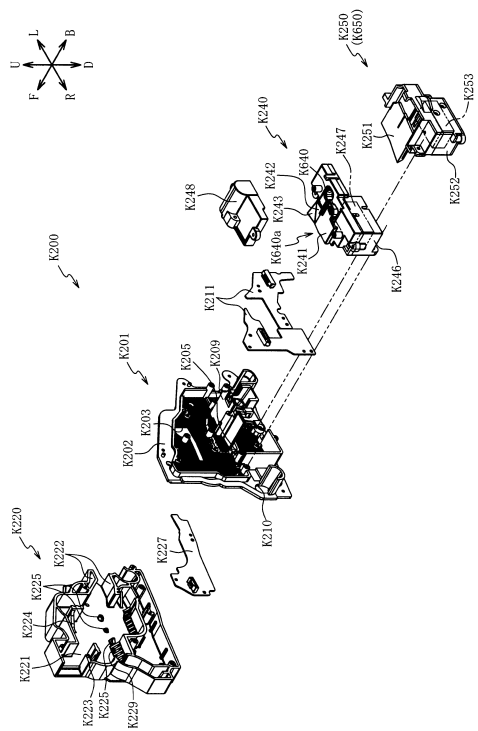


30

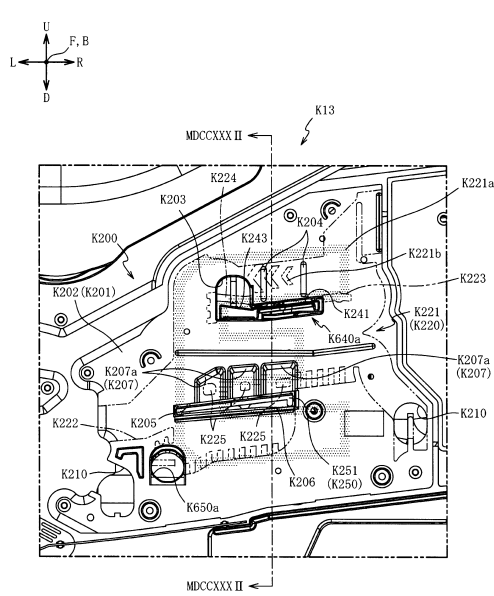
40

50

【図 1 6 4 3】



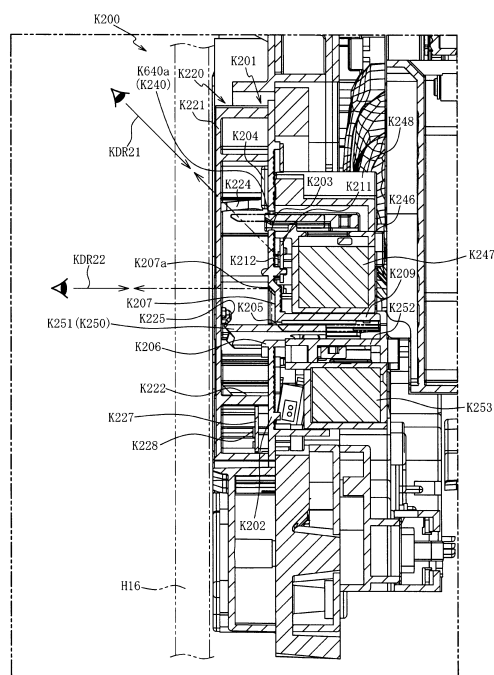
【図 1 6 4 4】



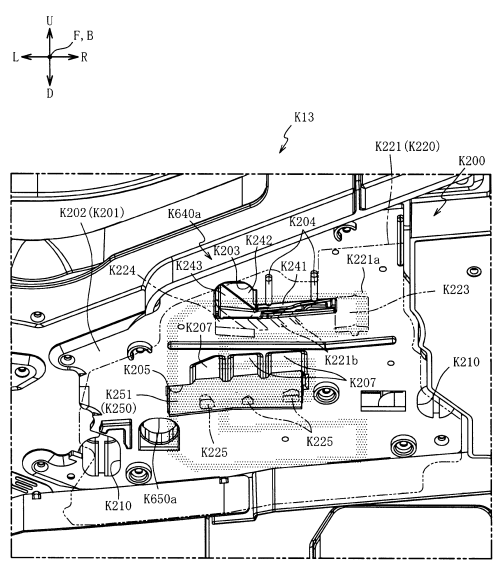
10

20

【図 1 6 4 5】



【図 1 6 4 6】

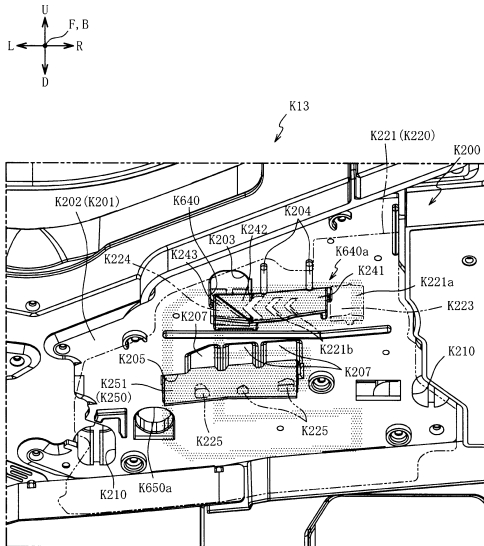


30

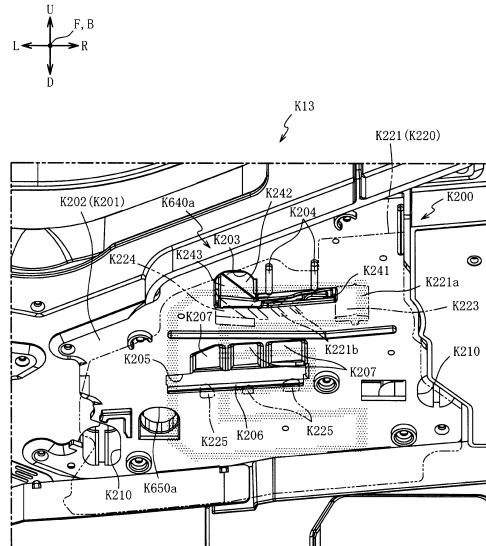
40

50

【 図 1 6 4 7 】



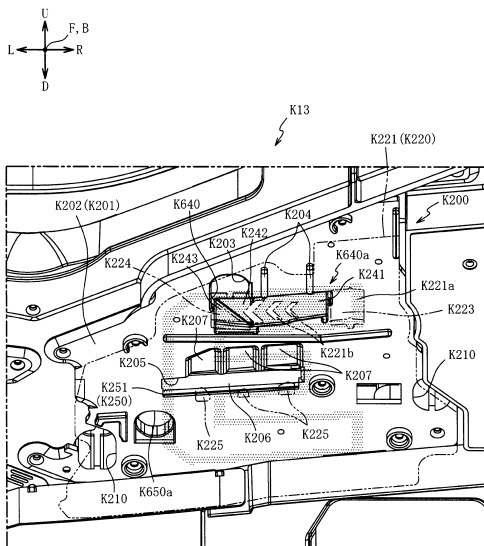
【 図 1 6 4 8 】



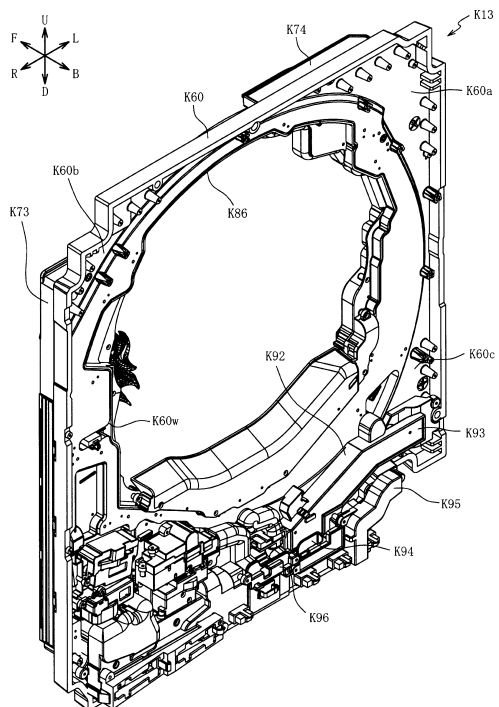
10

20

【 図 1 6 4 9 】



【 ㊦ 1 6 5 0 】

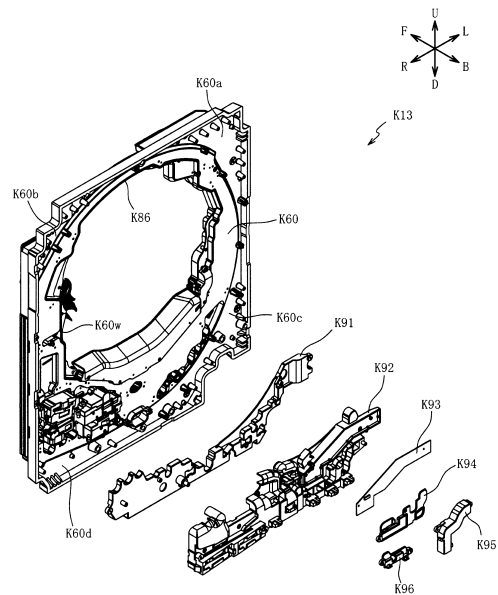


30

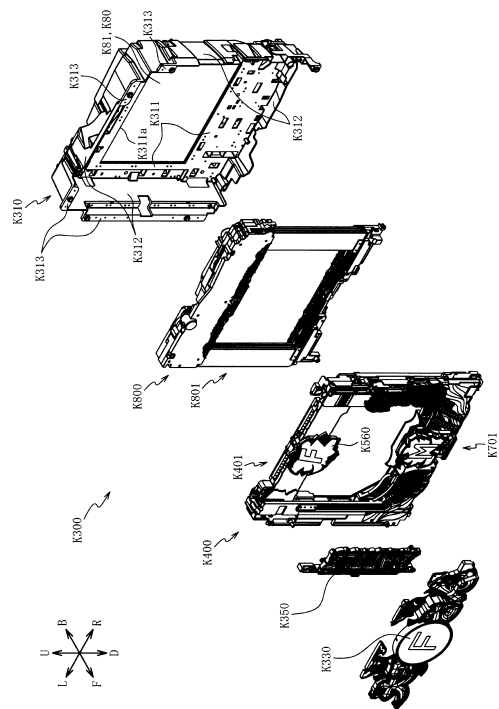
40

50

【図 1 6 5 1】



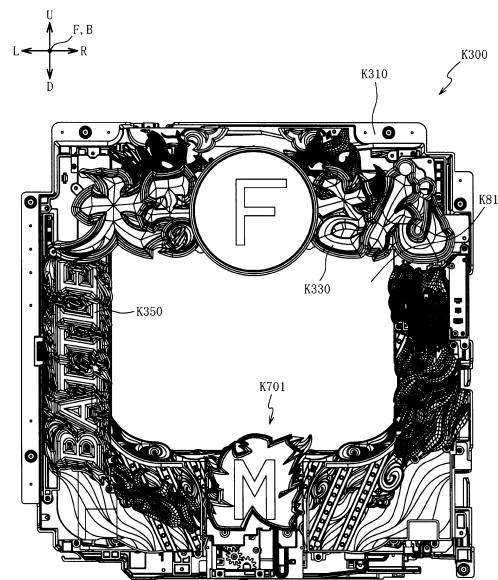
【図 1 6 5 2】



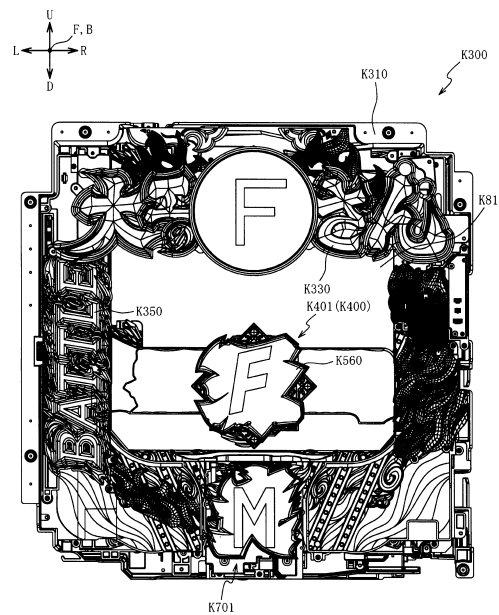
10

20

【図 1 6 5 3】



【図 1 6 5 4】

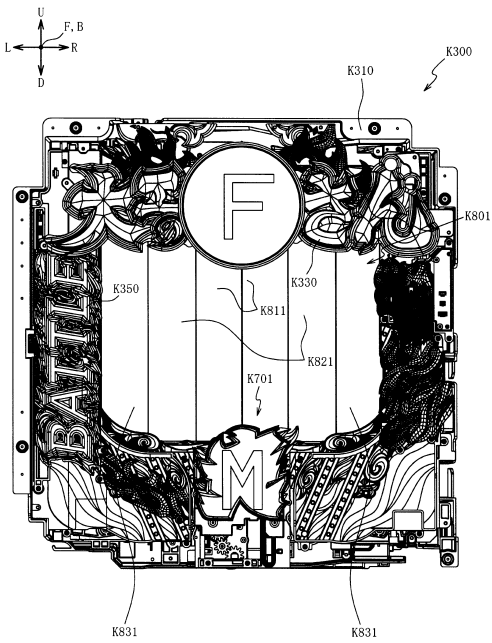


30

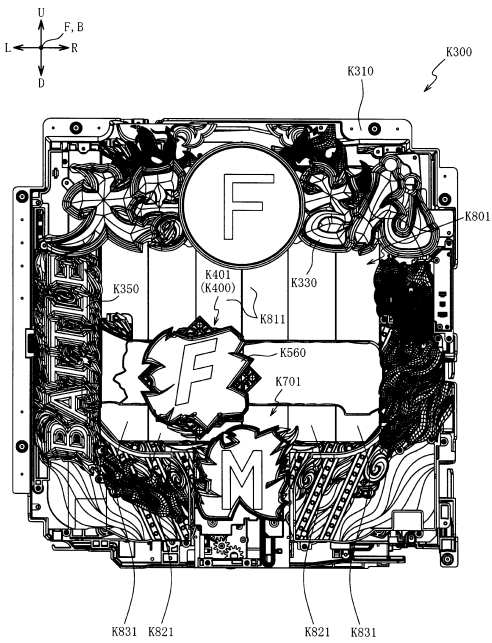
40

50

【図 1 6 5 5】



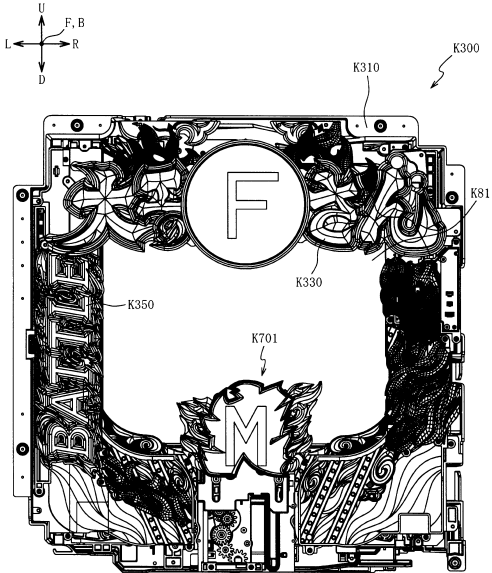
【図 1 6 5 6】



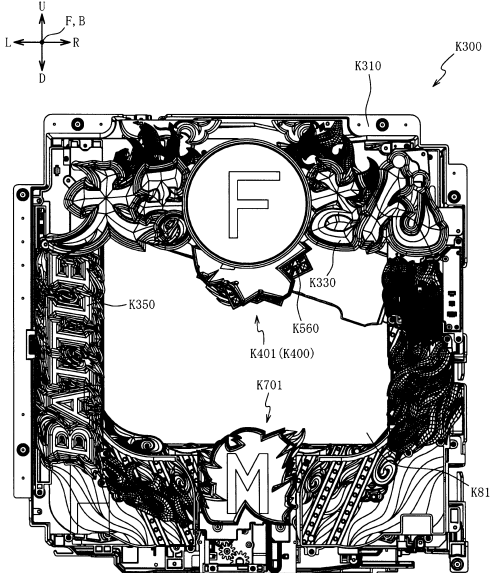
10

20

【図 1 6 5 7】



【図 1 6 5 8】

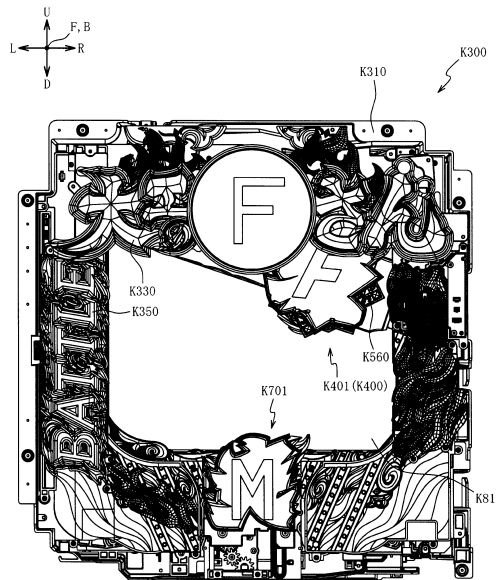


30

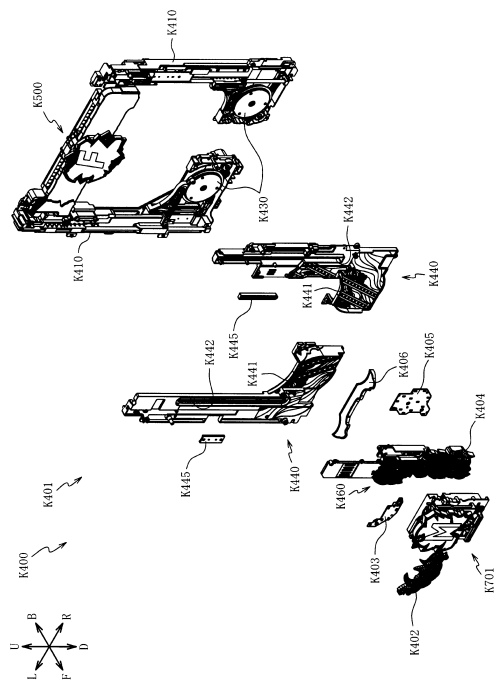
40

50

【図 1 6 5 9】



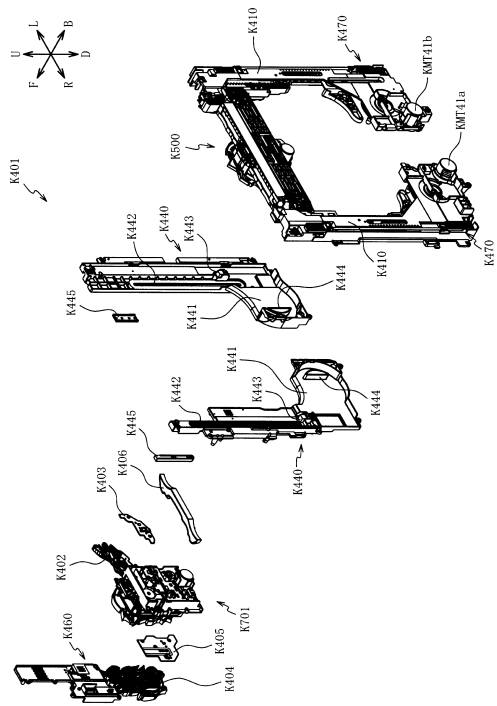
【図 1 6 6 0】



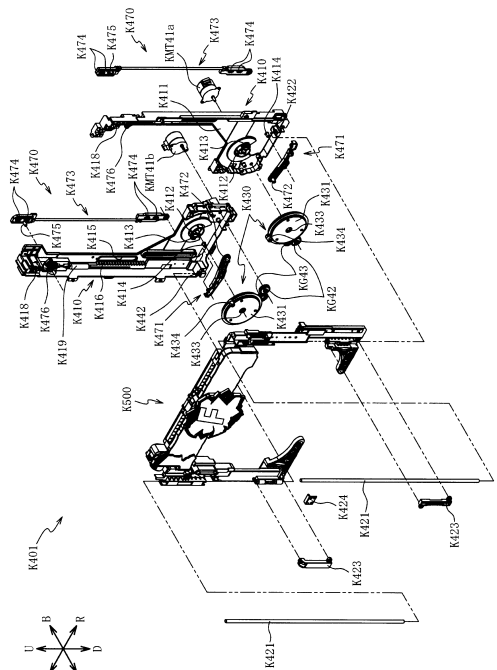
10

20

【図 1 6 6 1】



【図 1 6 6 2】

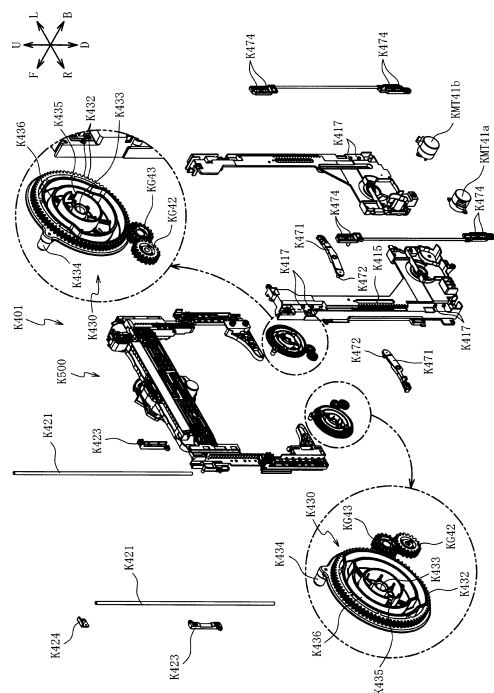


30

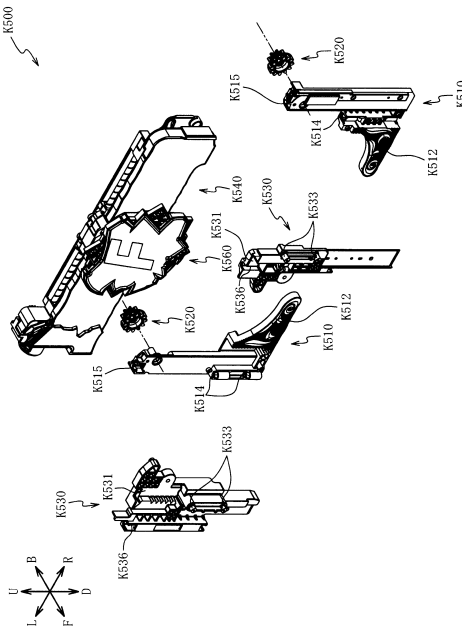
40

50

【図 1 6 6 3】



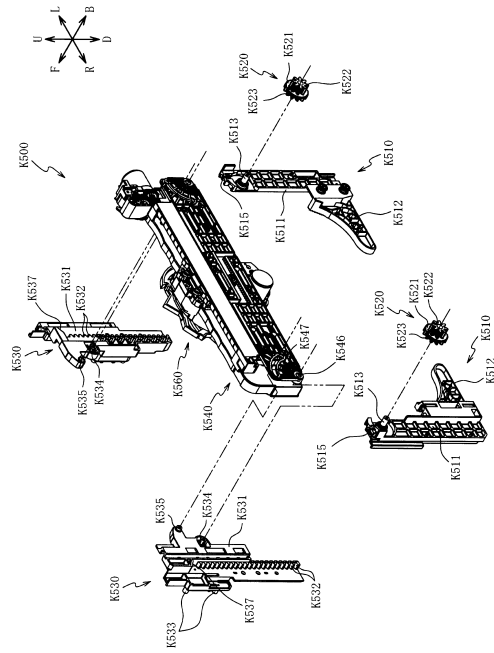
【図 1 6 6 4】



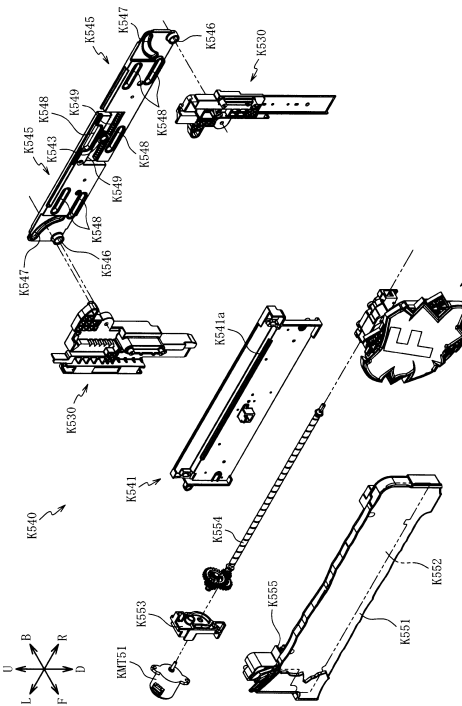
10

20

【図 1 6 6 5】



【図 1 6 6 6】

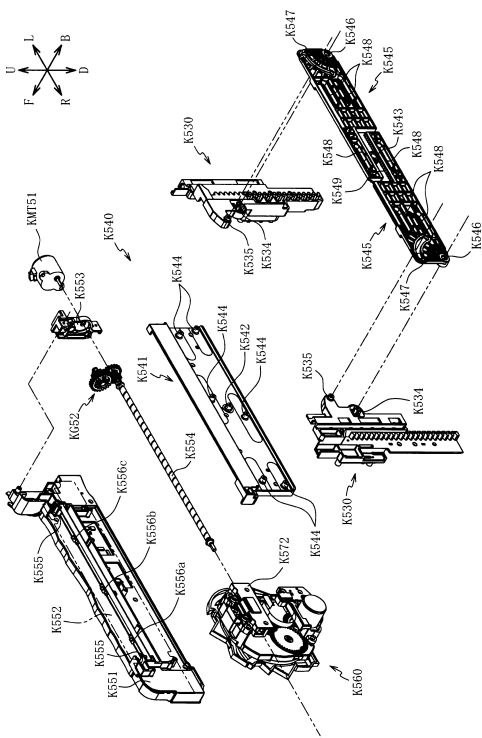


30

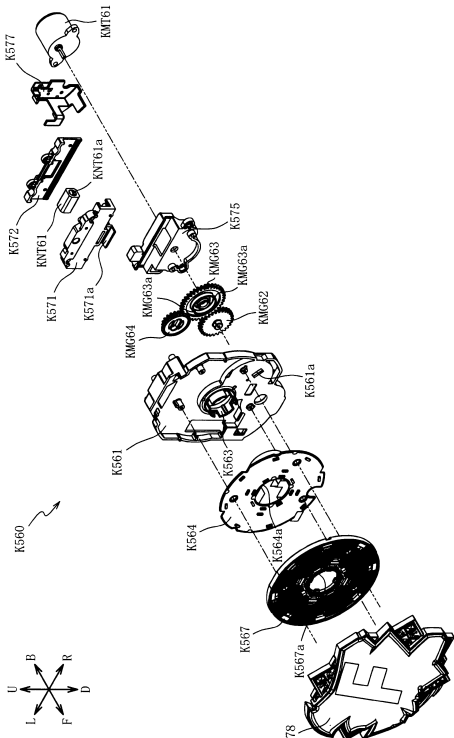
40

50

【図 1 6 6 7】



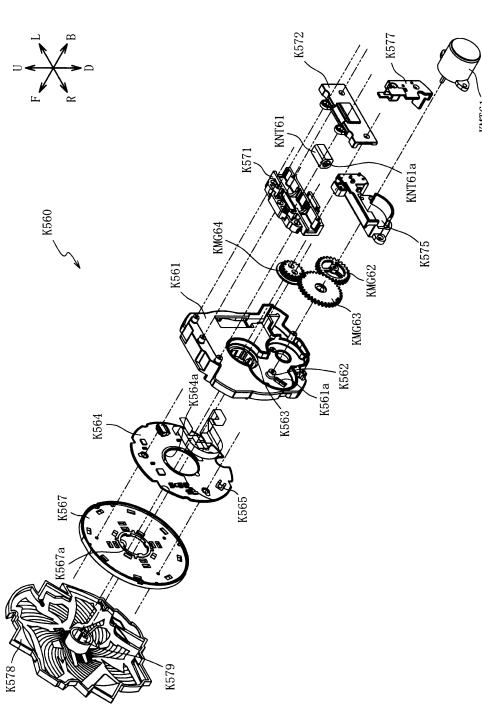
【図 1 6 6 8】



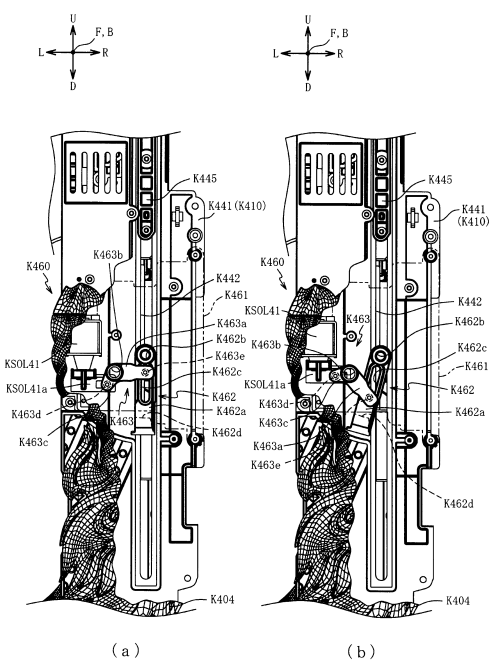
10

20

【図 1 6 6 9】



【図 1 6 7 0】



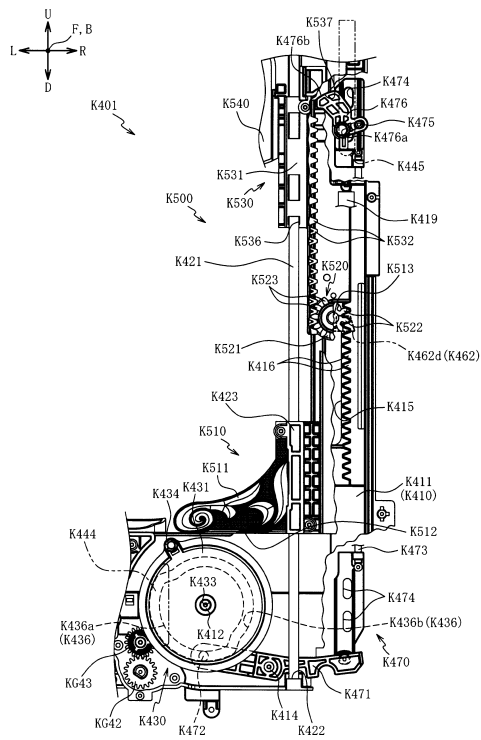
30

40

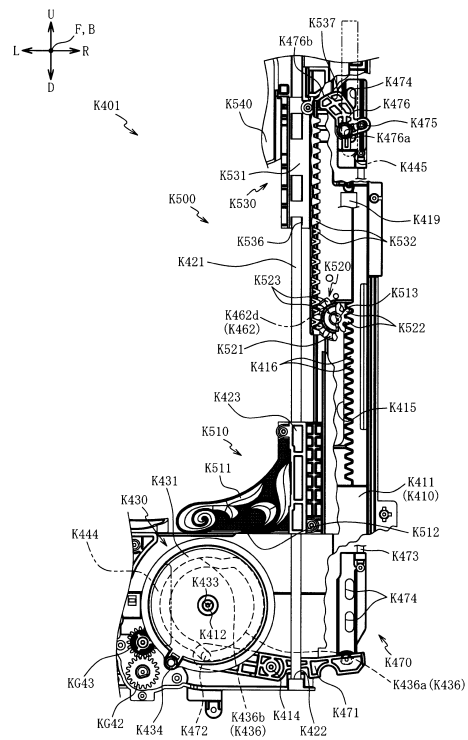
50



【 図 1 6 7 1 】



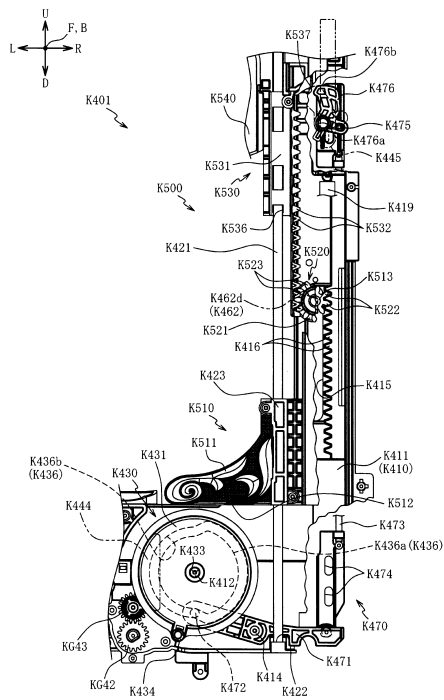
【 図 1 6 7 2 】



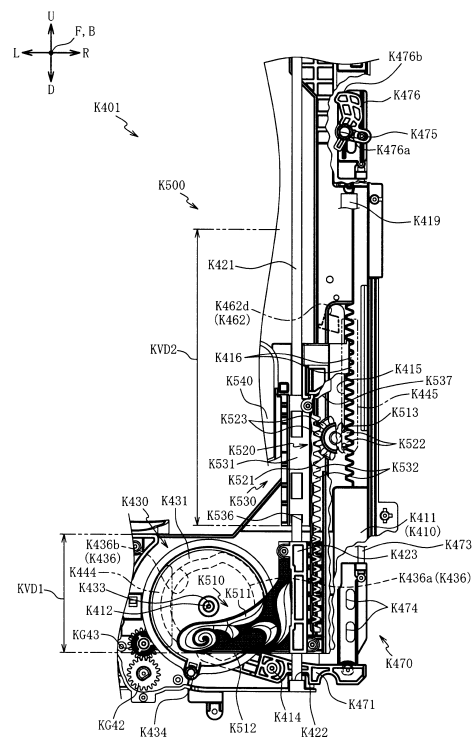
10

20

【 図 1 6 7 3 】



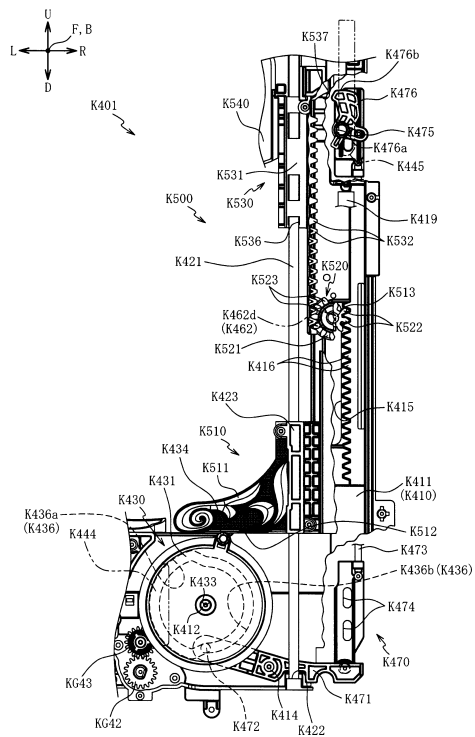
【 図 1 6 7 4 】



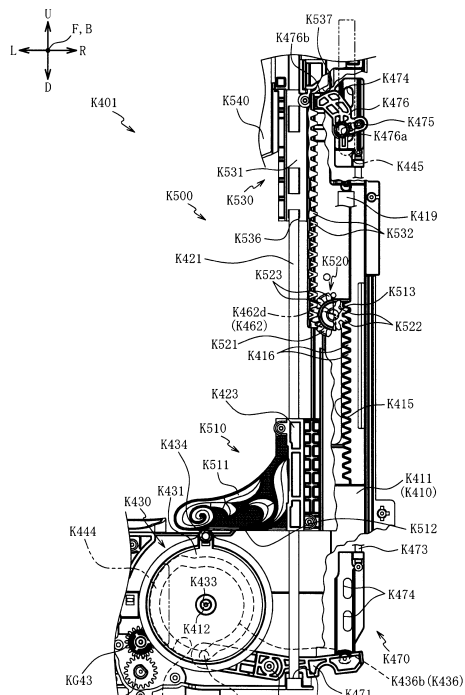
30

40

【図 1 6 7 5】



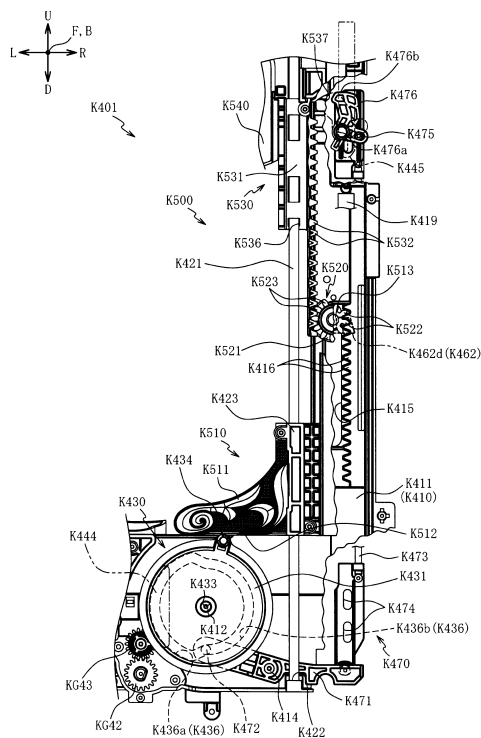
【図 1 6 7 6】



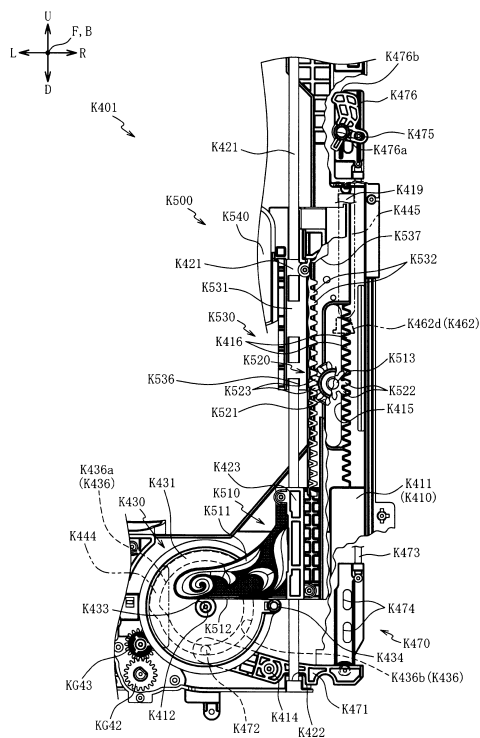
10

20

【図 1 6 7 7】



【図 1 6 7 8】

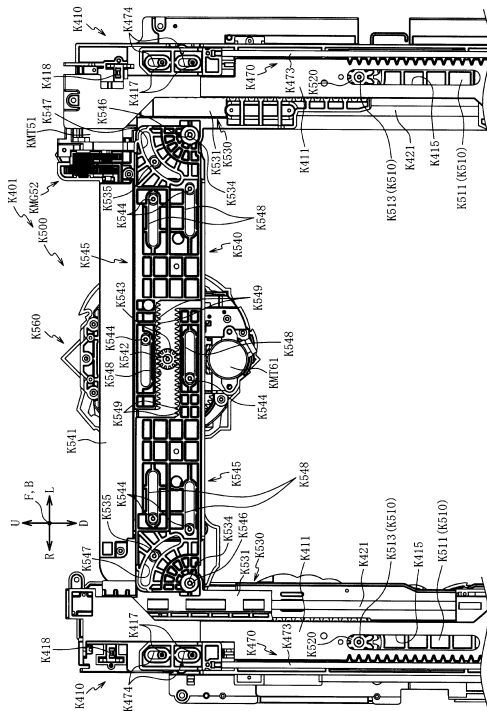


30

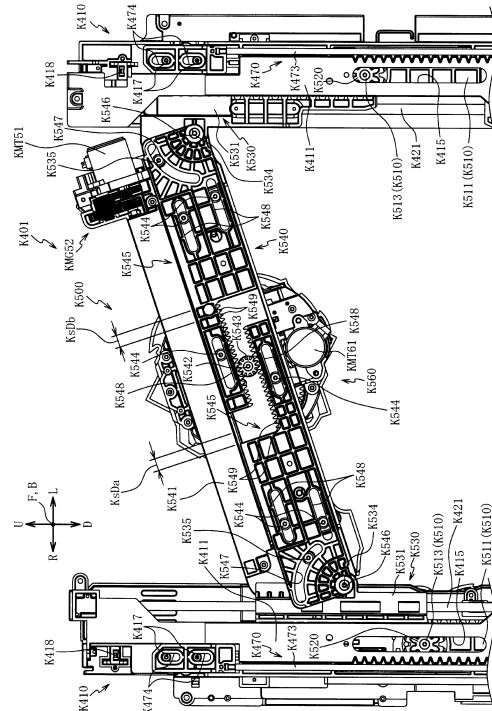
40

50

【 図 1 6 7 9 】



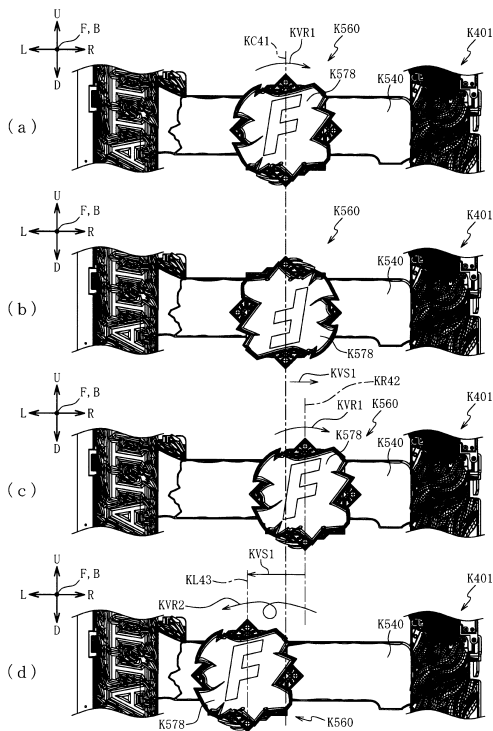
【 図 1 6 8 0 】



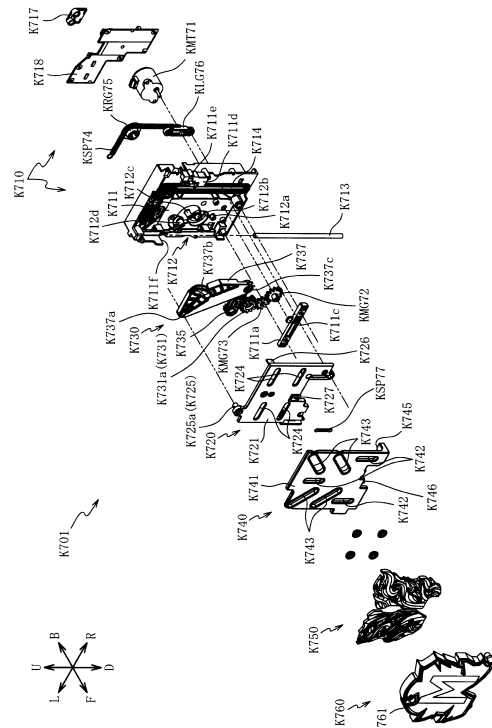
10

20

【 図 1 6 8 1 】



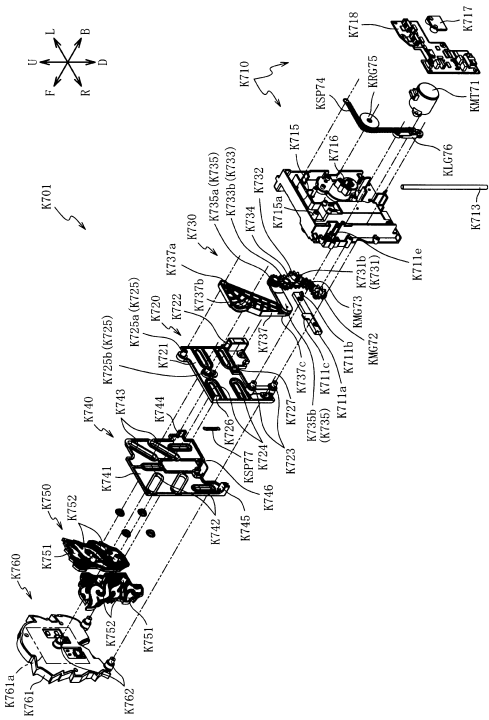
【 ㊦ 1 6 8 2 】



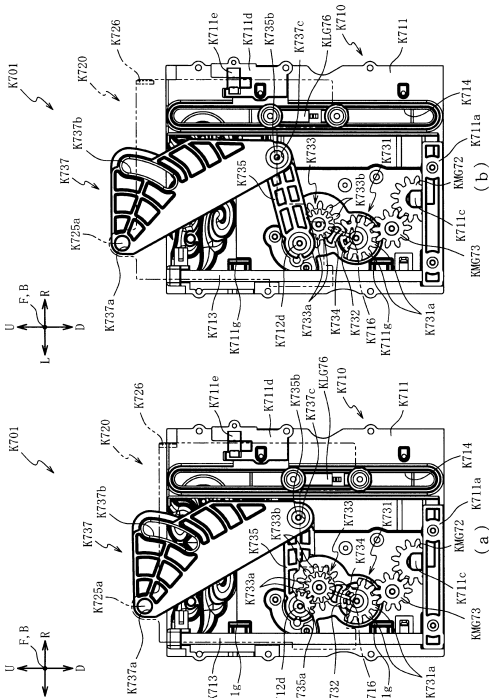
30

40

【図 1683】



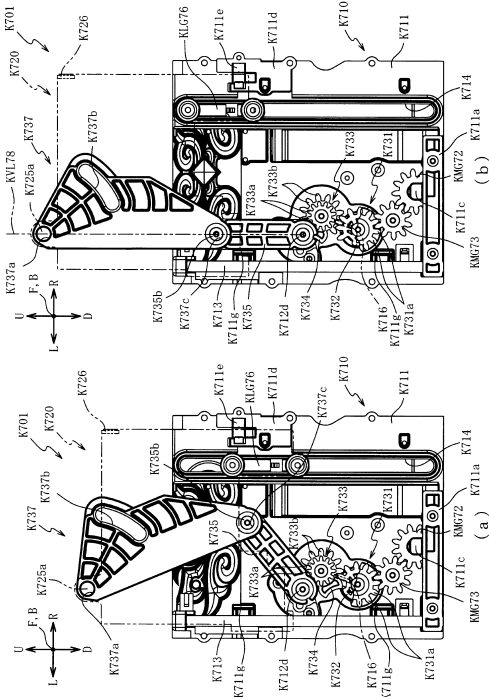
【図 1684】



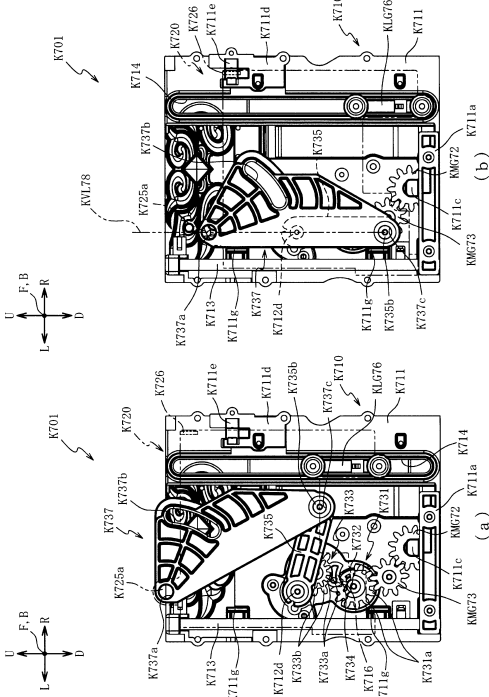
10

20

【図 1685】



【図 1686】

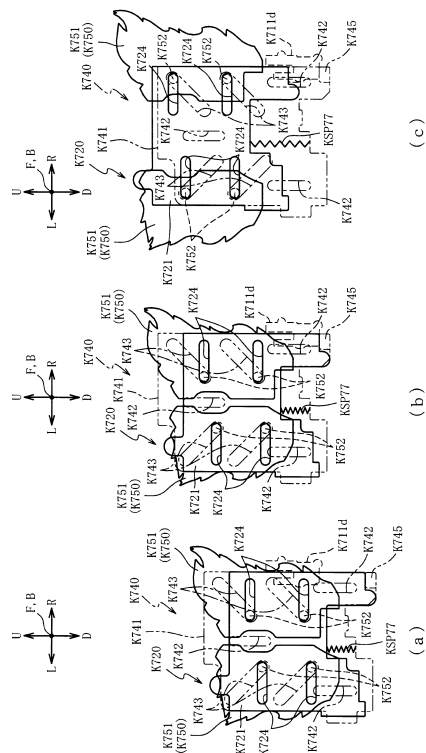


30

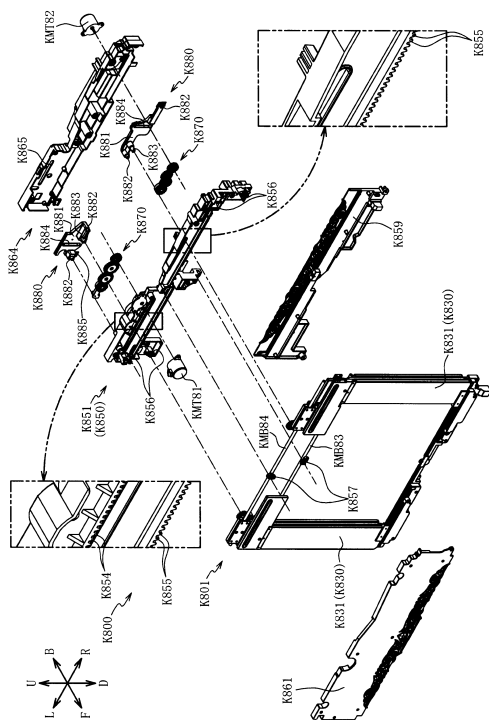
40

50

【図 1687】



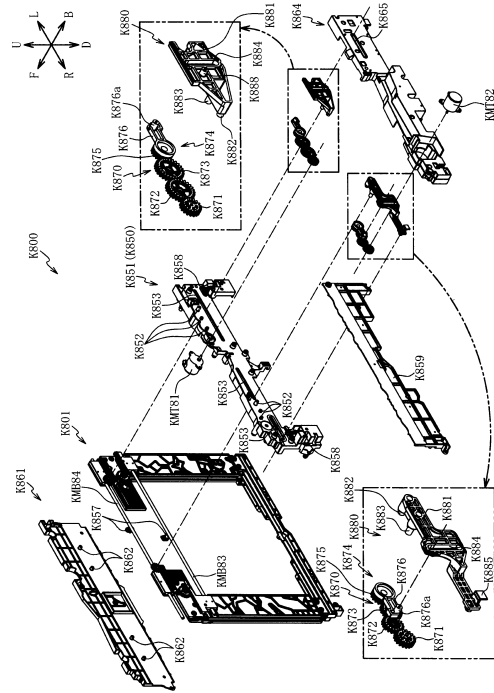
【図 1688】



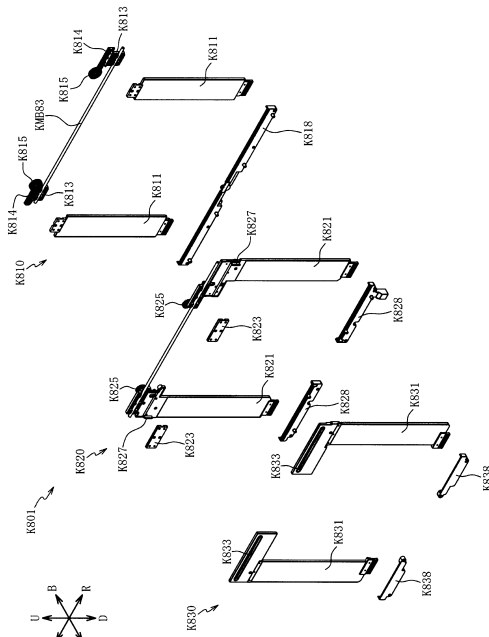
10

20

【図 1689】



【図 1690】



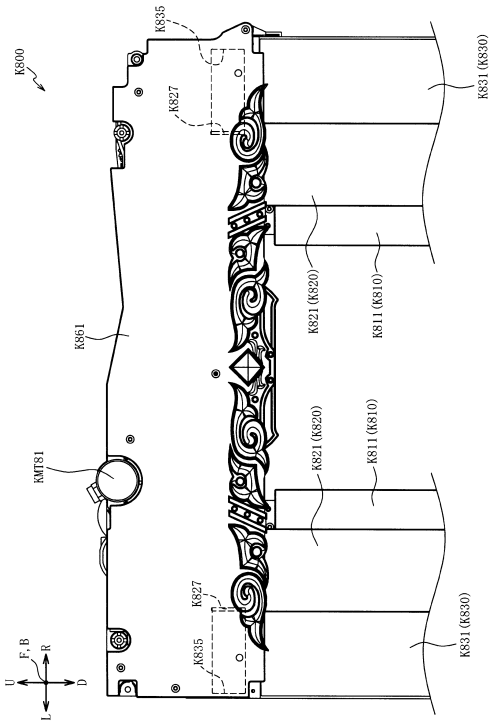
30

40

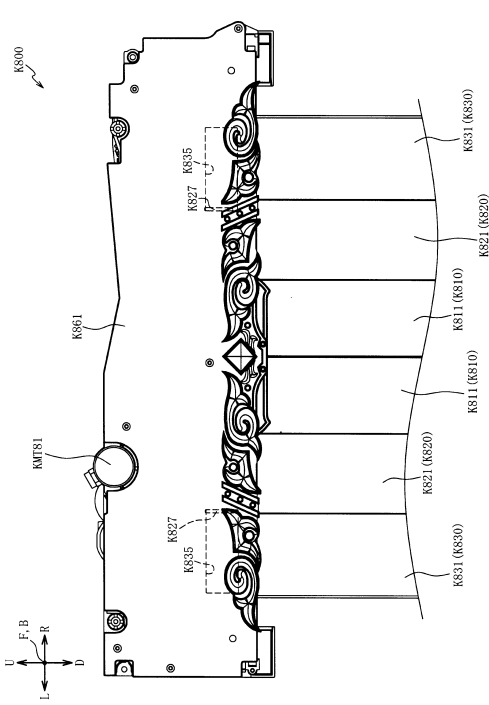
50



【図 1 6 9 5】



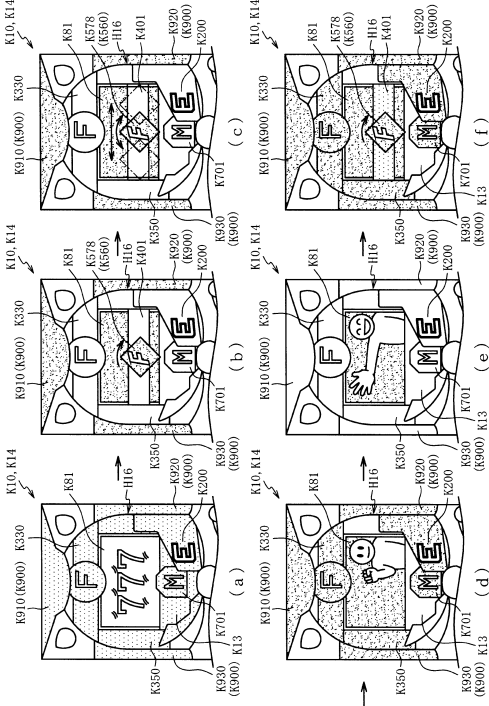
【図 1 6 9 6】



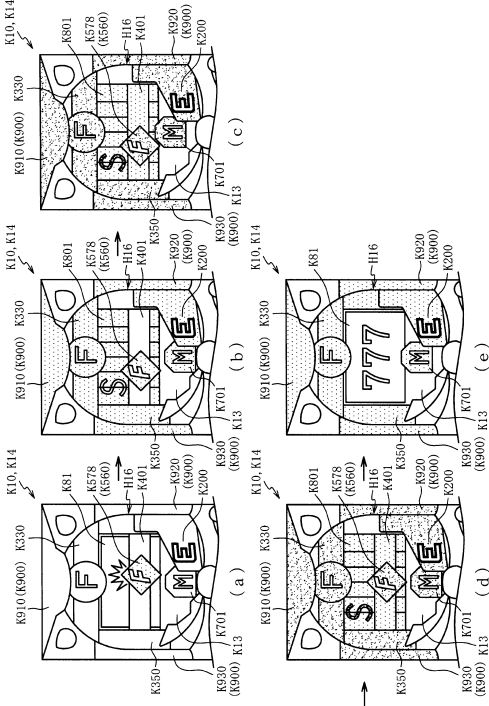
10

20

【図 1 6 9 7】



【図 1 6 9 8】

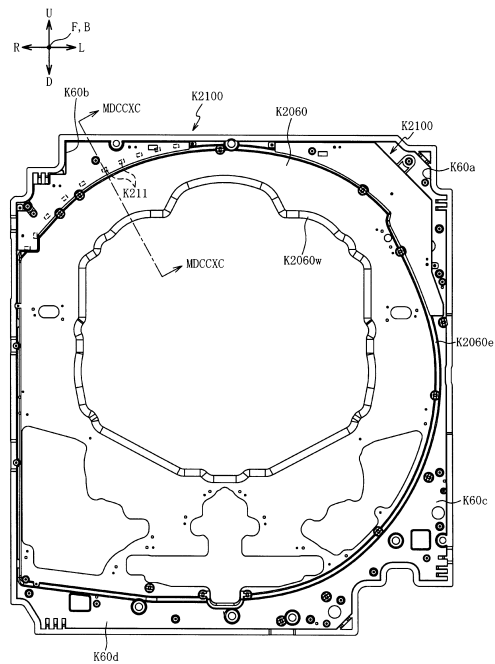


30

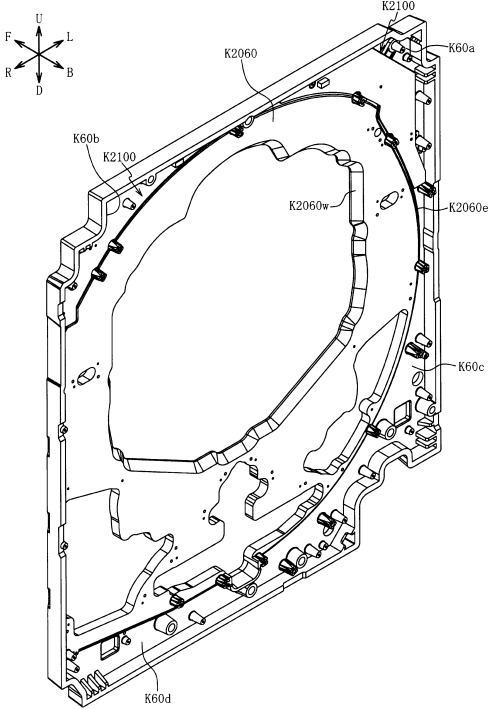
40

50

【図 1 6 9 9】



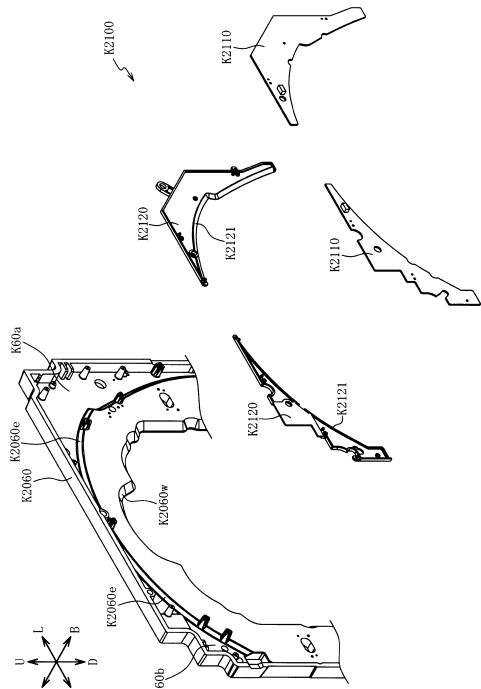
【図 1 7 0 0】



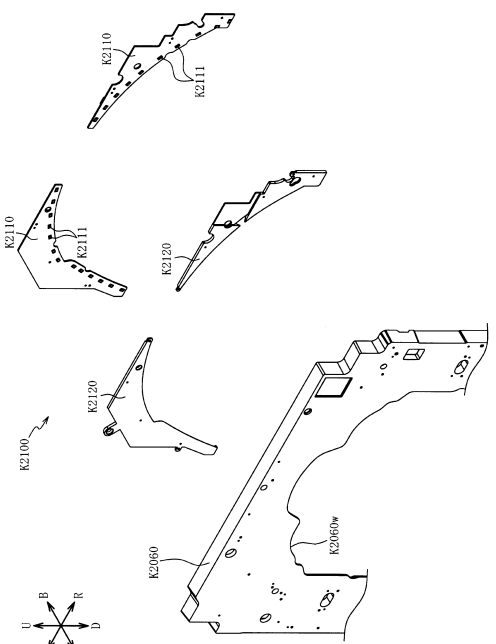
10

20

【図 1 7 0 1】



【図 1 7 0 2】



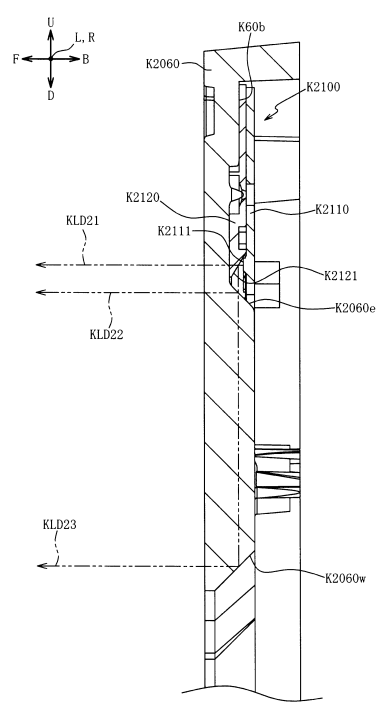
30

40

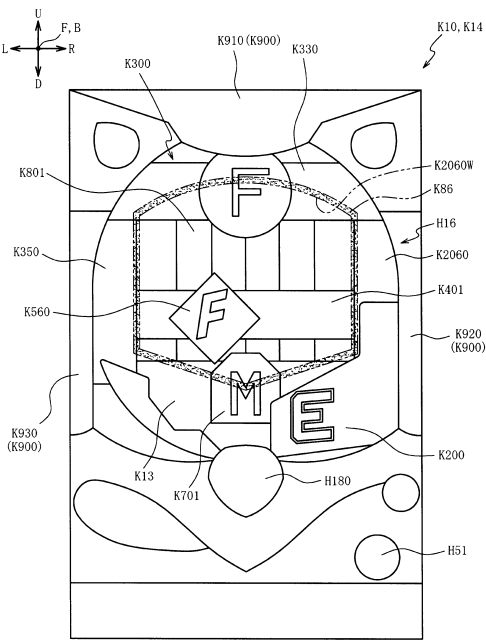
50



【図 1703】



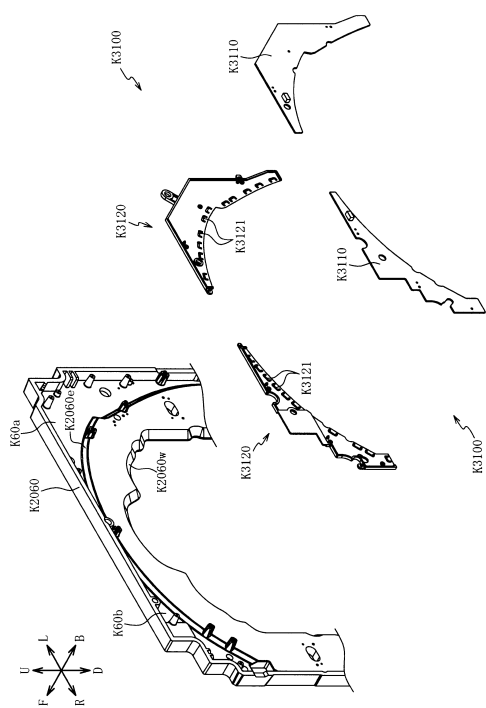
【図 1704】



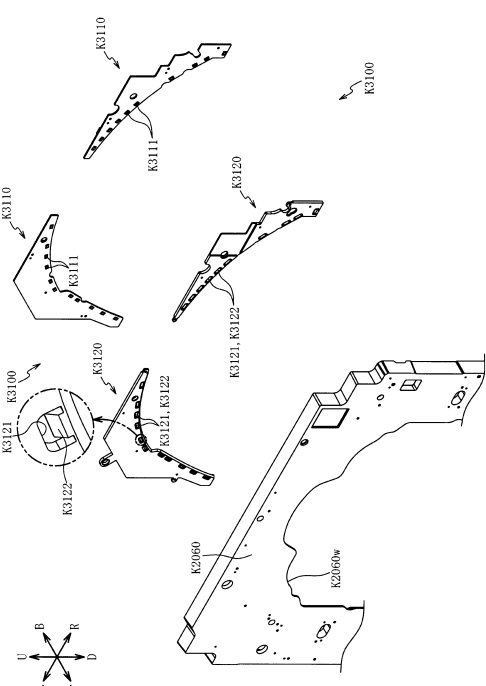
10

20

【図 1705】



【図 1706】

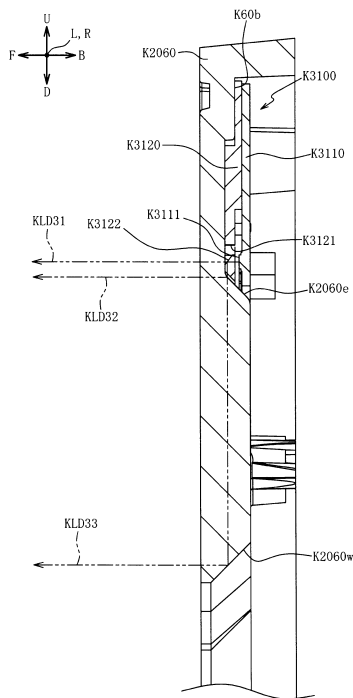


30

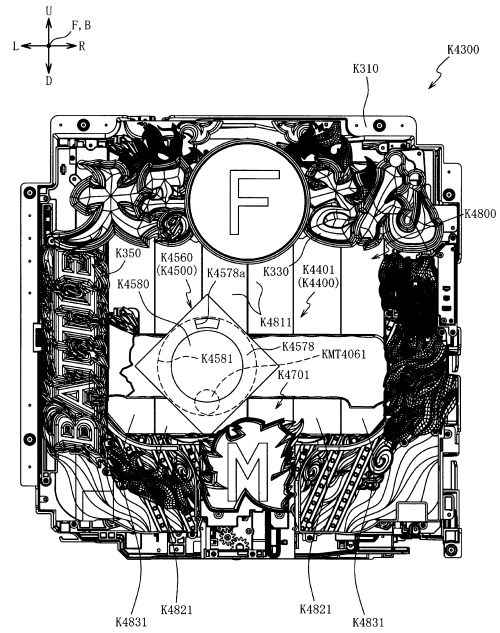
40

50

【 図 1 7 0 7 】



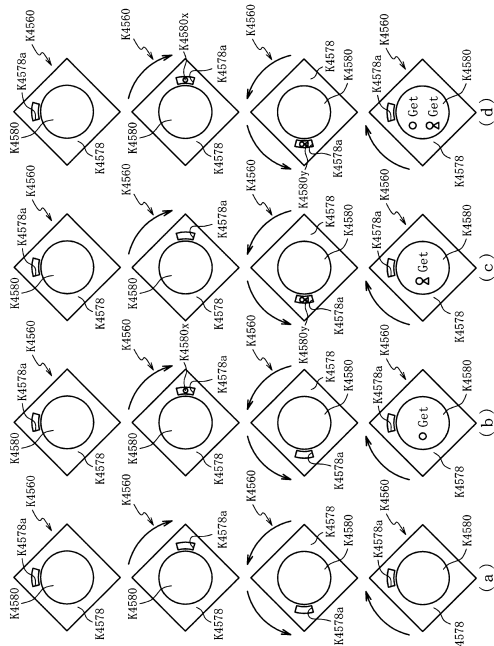
【 図 1 7 0 8 】



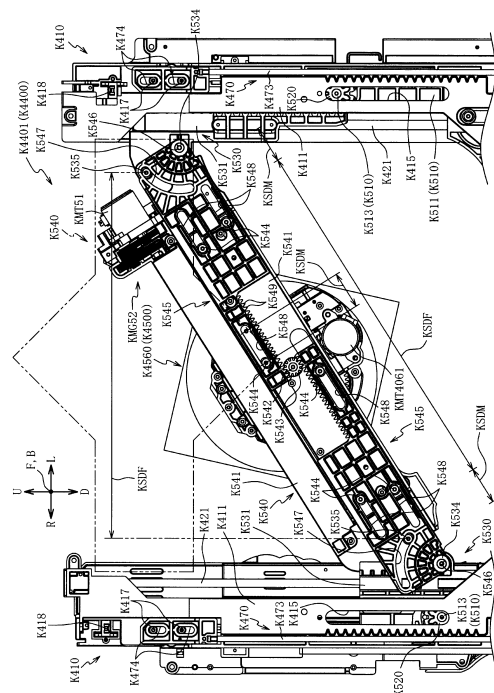
10

20

【 図 1 7 0 9 】



【 図 1 7 1 0 】

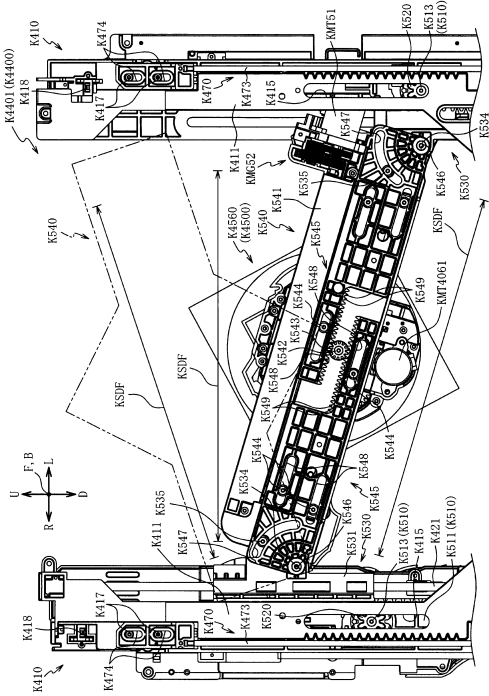


30

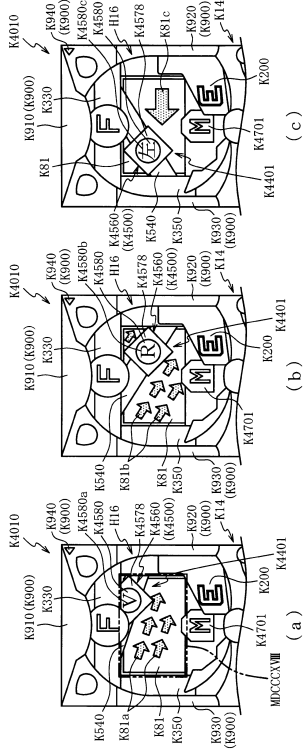
40

50

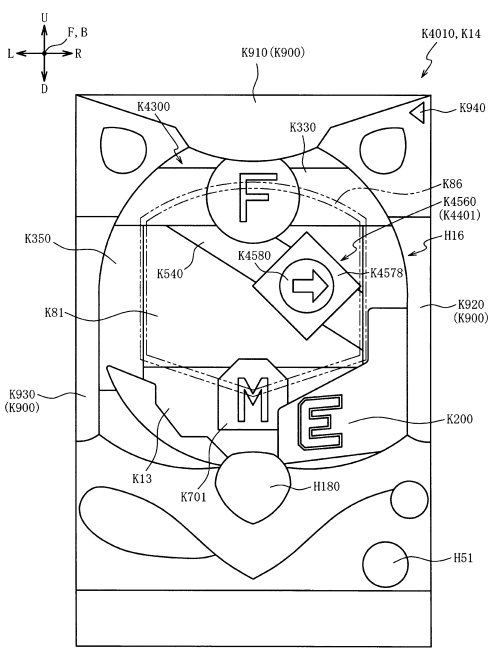
【図 1 7 1 1】



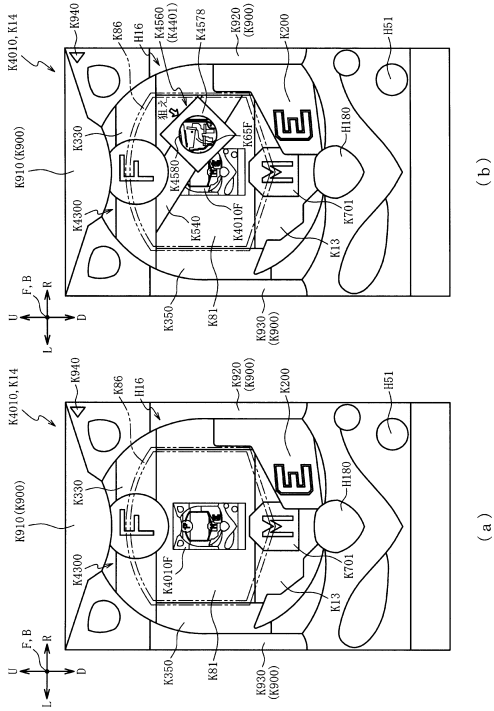
【図 1 7 1 2】



【図 1 7 1 3】



【図 1 7 1 4】



10

20

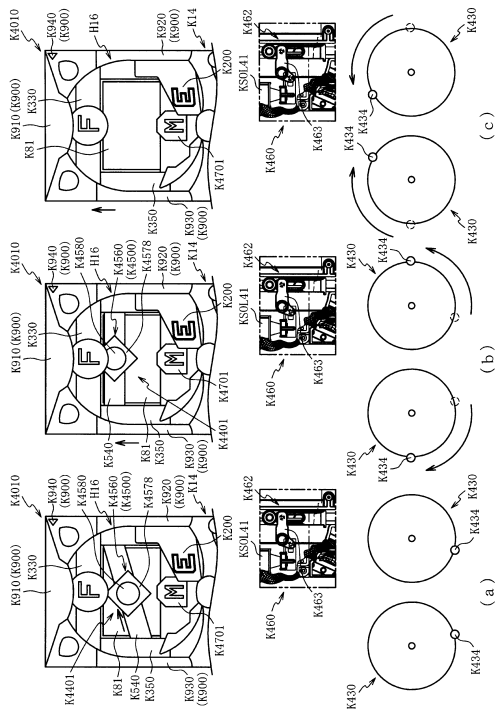
30

40

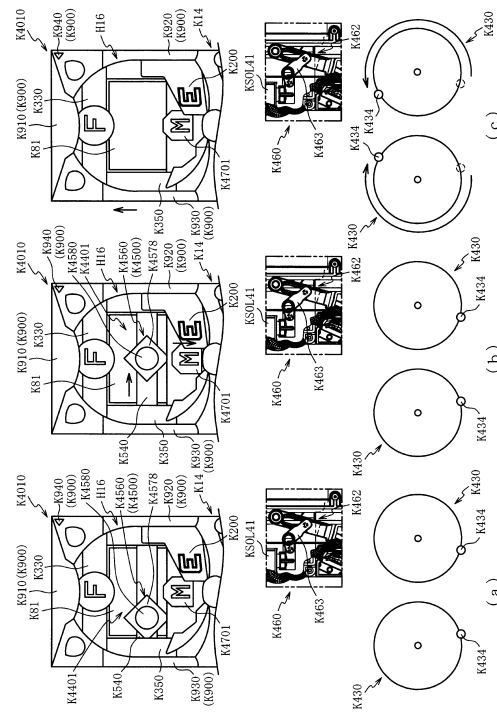
50



【図 1719】



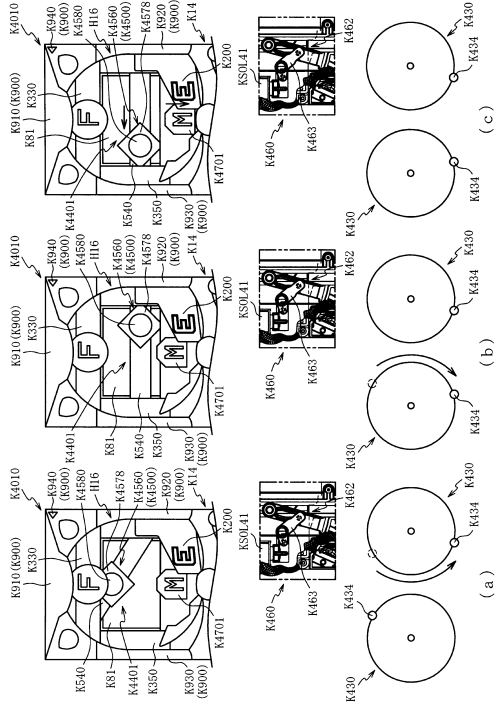
【図 1720】



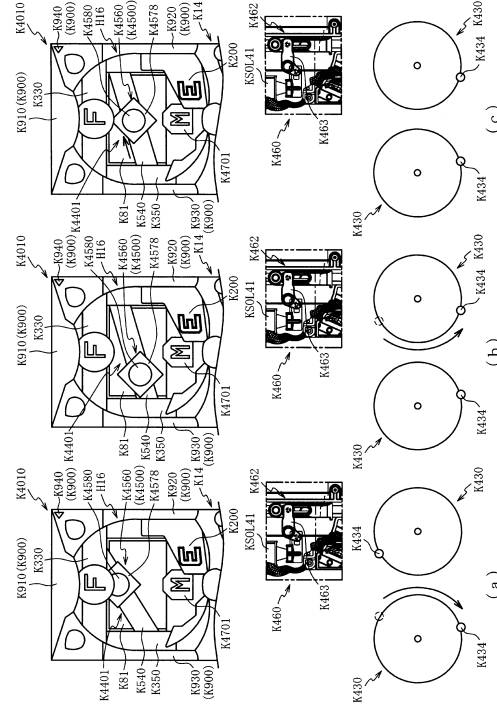
10

20

【図 1721】



【図 1722】

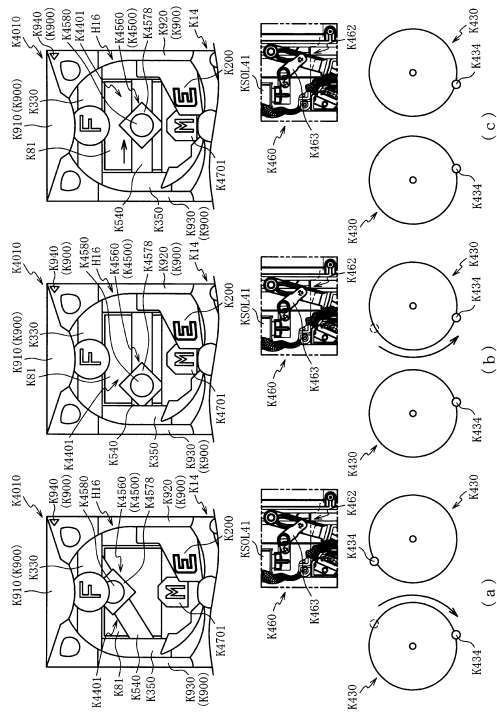


30

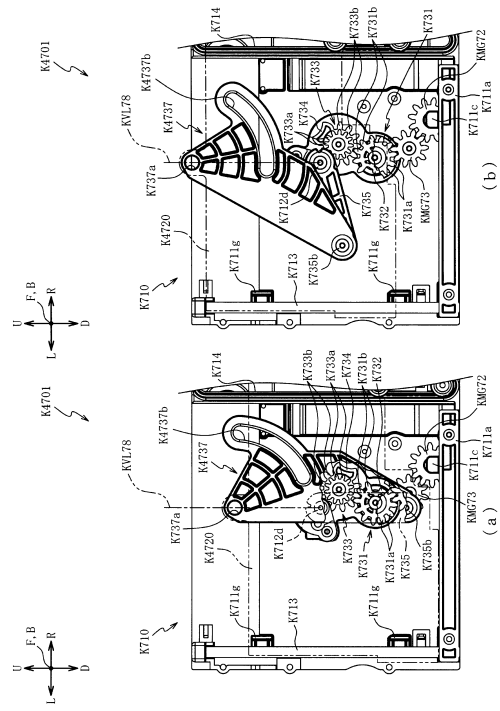
40

50

【 図 1 7 2 3 】



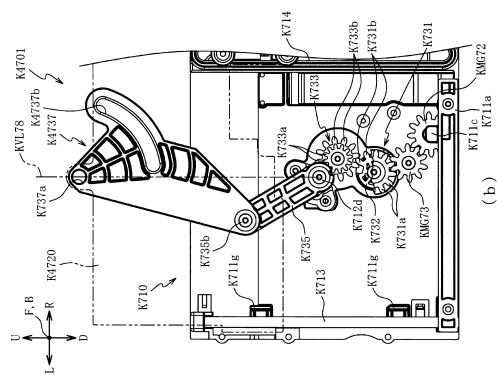
【 図 1 7 2 4 】



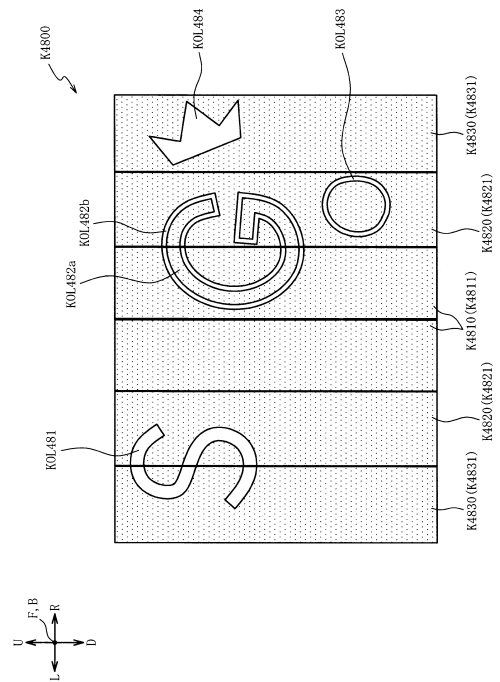
10

20

【 図 1 7 2 5 】



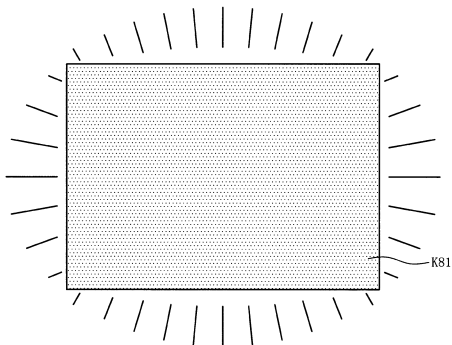
【 図 1 7 2 6 】



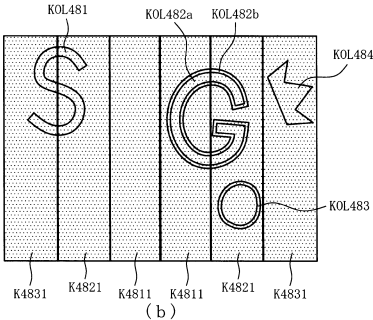
30

40

【図 1 7 2 7】

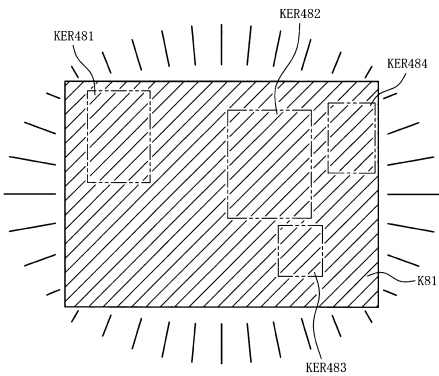


(a)

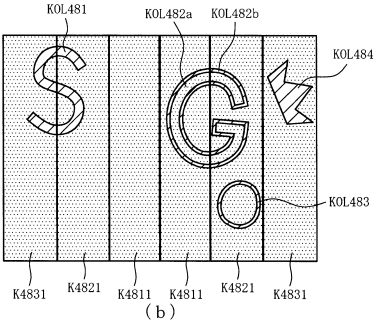


(b)

【図 1 7 2 8】



(a)

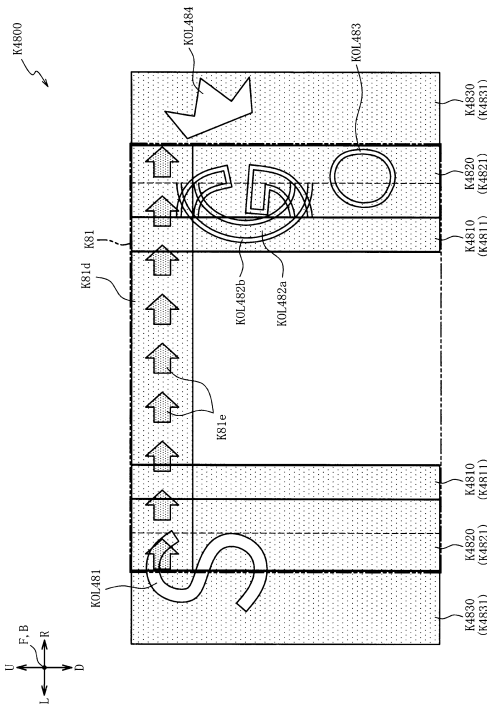


(b)

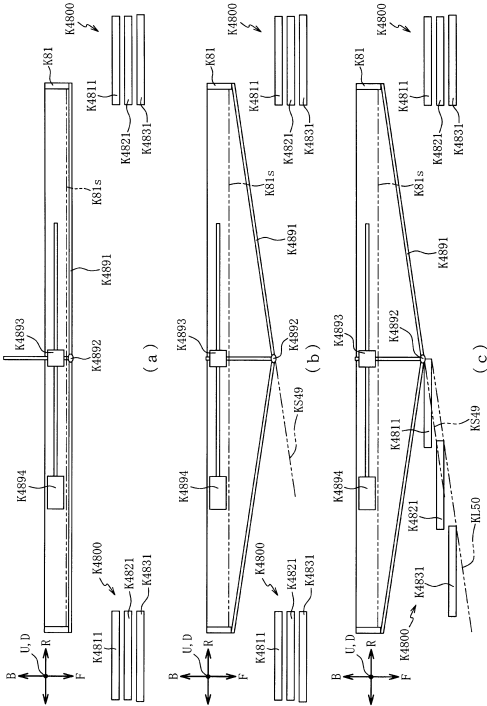
10

20

【図 1 7 2 9】



【図 1 7 3 0】



30

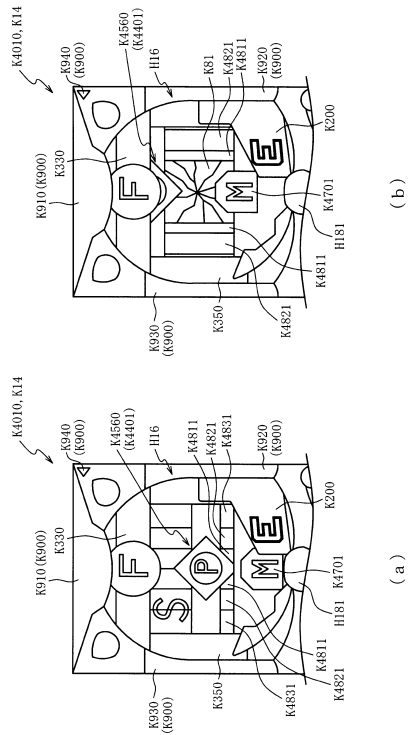
40

50

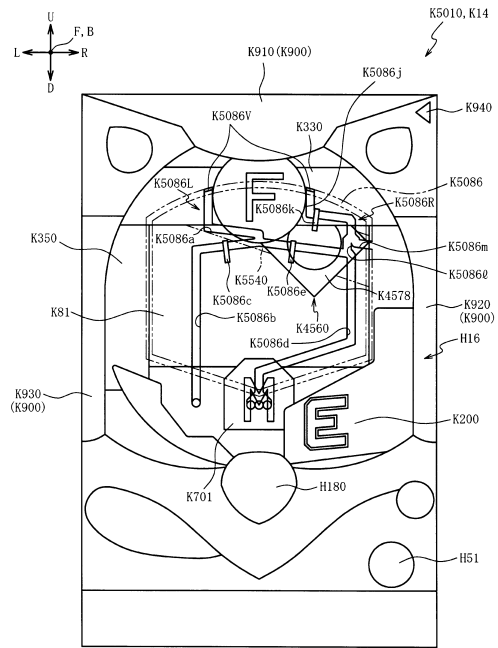




【 図 1 7 3 5 】



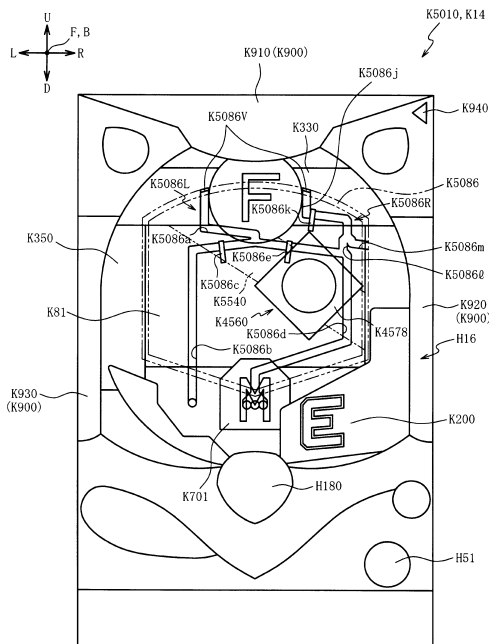
【 図 1 7 3 6 】



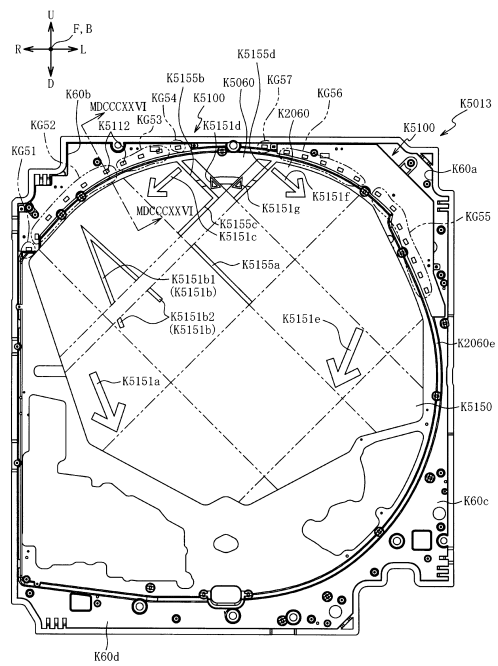
10

20

【 図 1 7 3 7 】



【 図 1 7 3 8 】

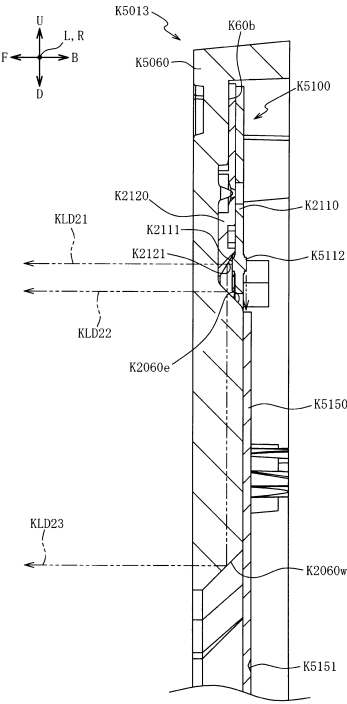


30

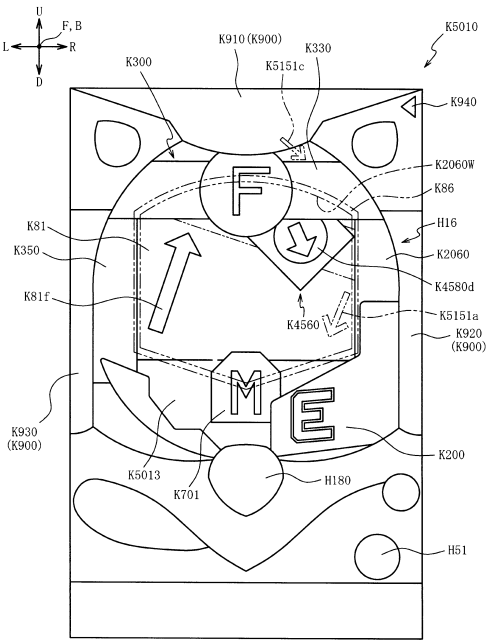
40

50

【図 1 7 3 9】



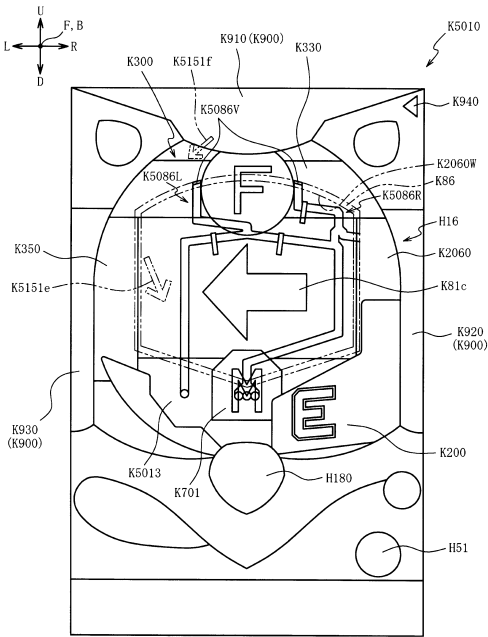
【図 1 7 4 0】



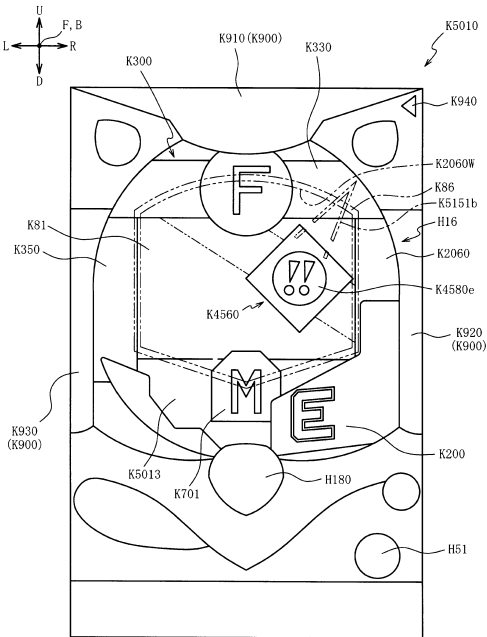
10

20

【図 1 7 4 1】



【図 1 7 4 2】

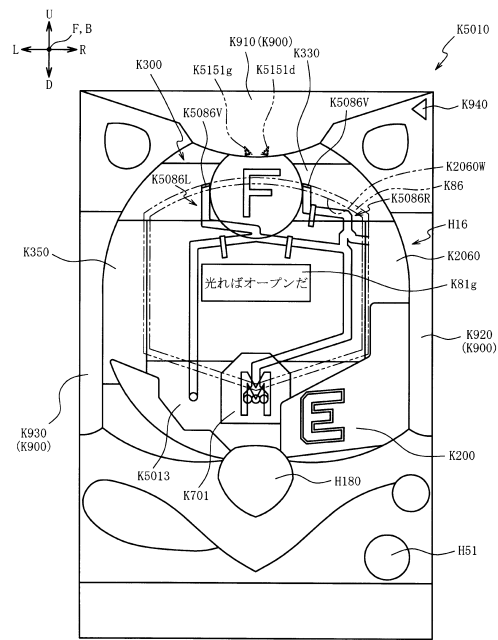


30

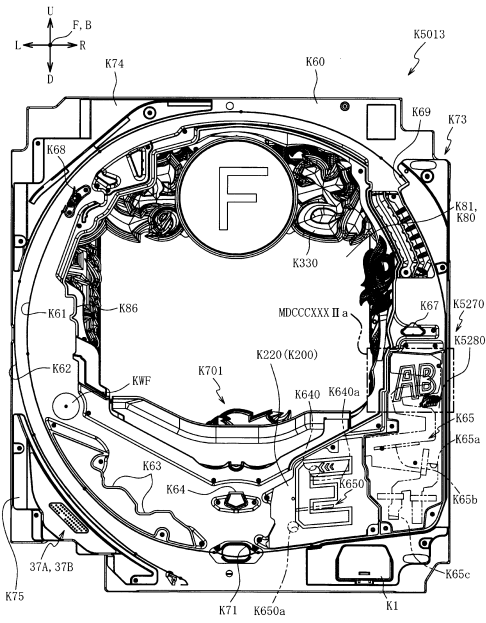
40

50

【図 1 7 4 3】



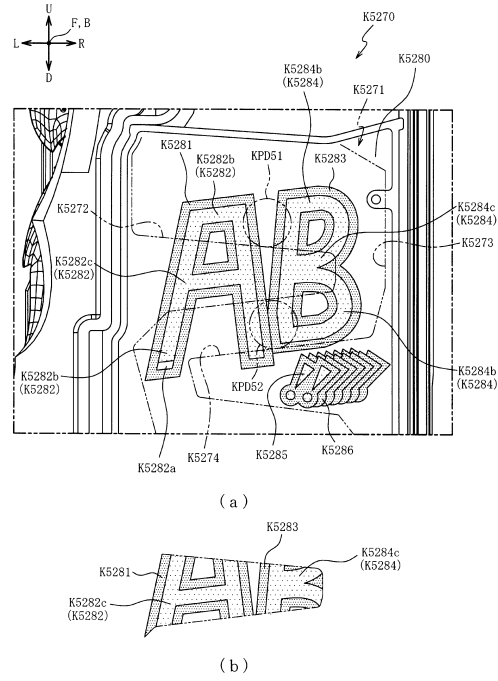
【図 1 7 4 4】



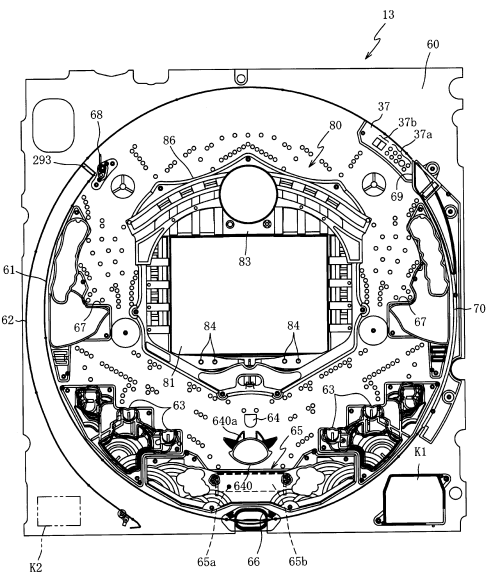
10

20

【図 1 7 4 5】



【図 1 7 4 6】

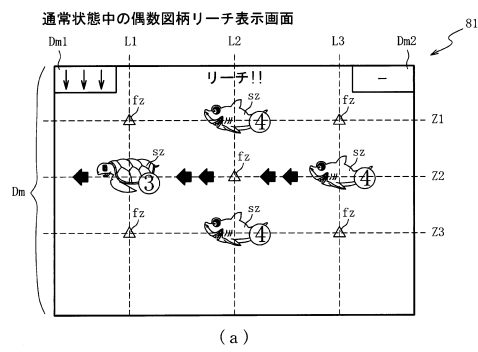


30

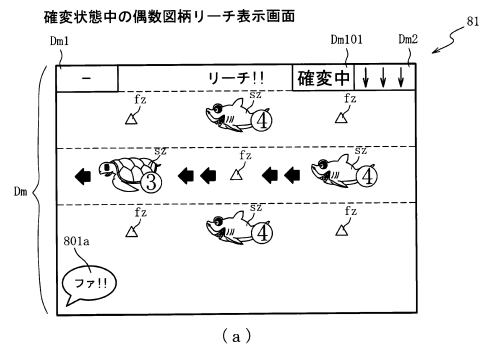
40

50

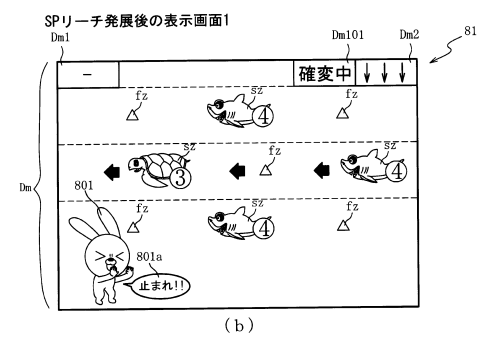
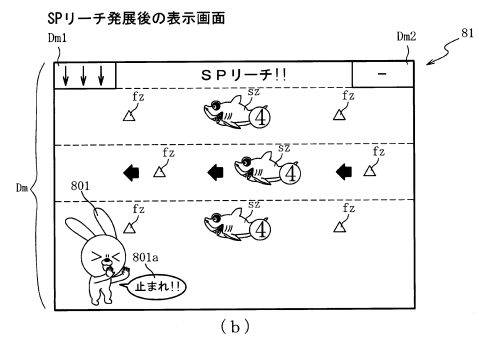
【図 1 7 4 7】



【図 1 7 4 8】

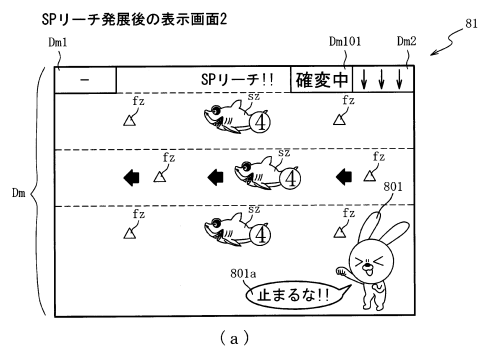


10

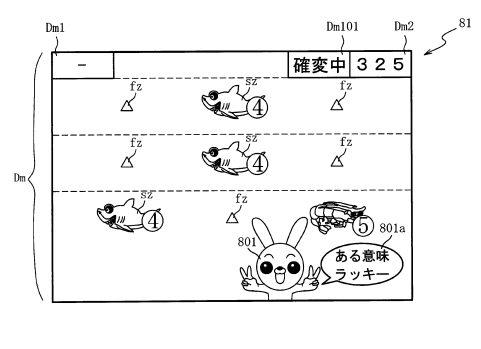


20

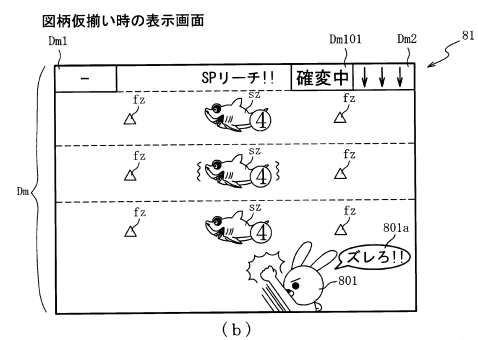
【図 1 7 4 9】



【図 1 7 5 0】



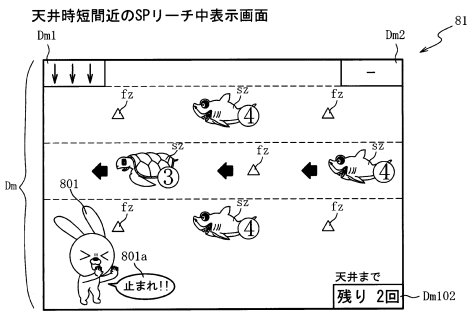
30



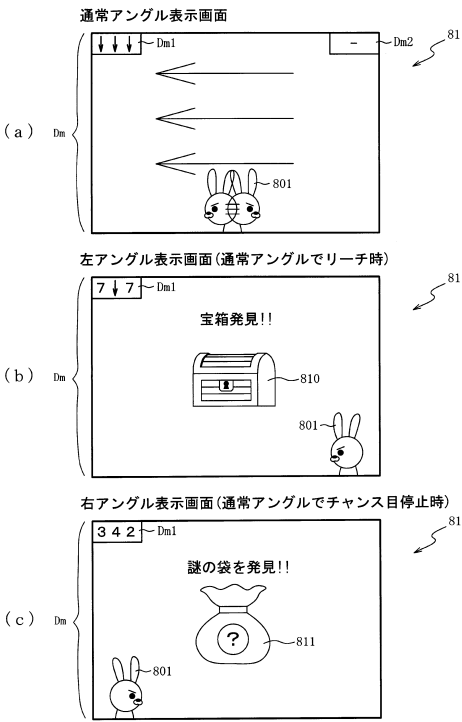
40

50

【図 1 7 5 1】



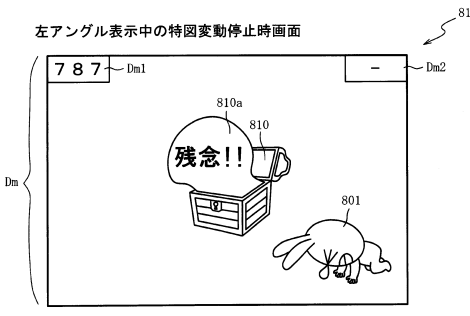
【図 1 7 5 2】



10

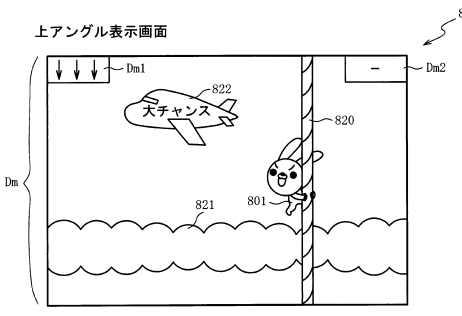
20

【図 1 7 5 3】



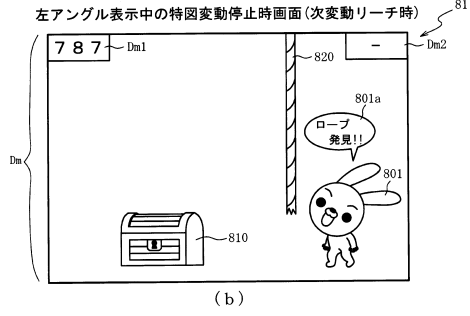
(a)

【図 1 7 5 4】

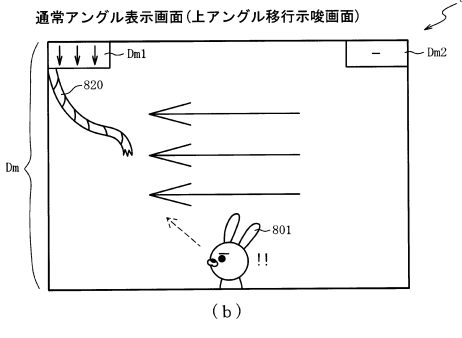


(a)

30



(b)

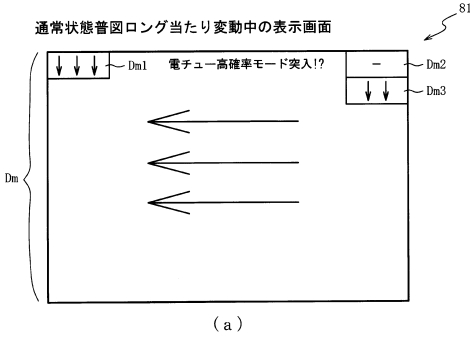


(b)

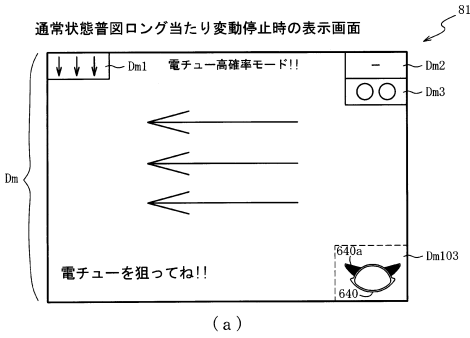
40

50

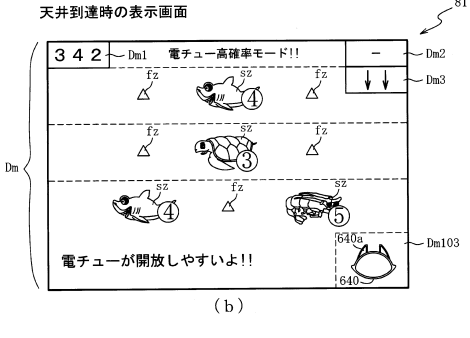
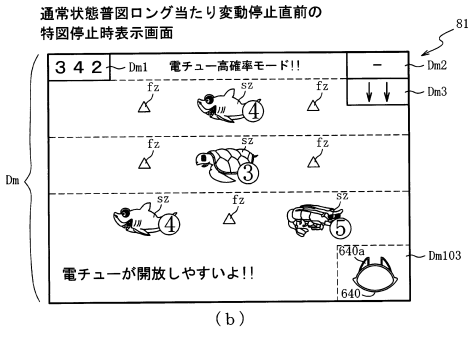
【図 1 7 5 5】



【図 1 7 5 6】

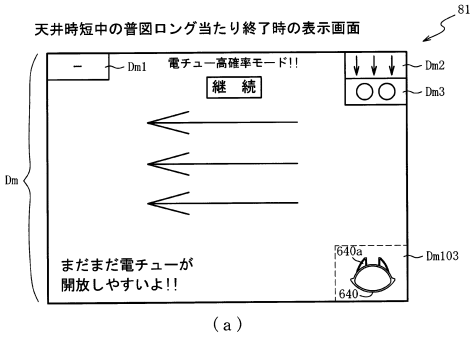


10

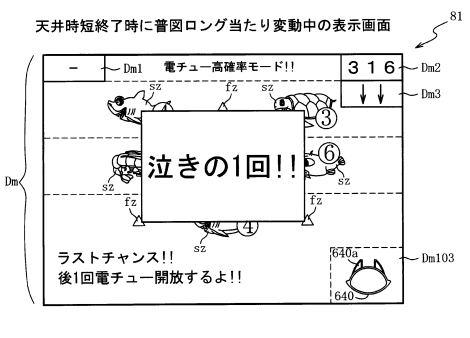


20

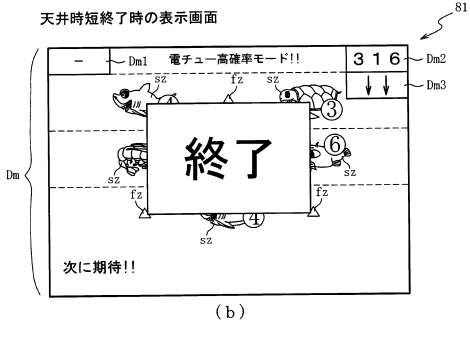
【図 1 7 5 7】



【図 1 7 5 8】



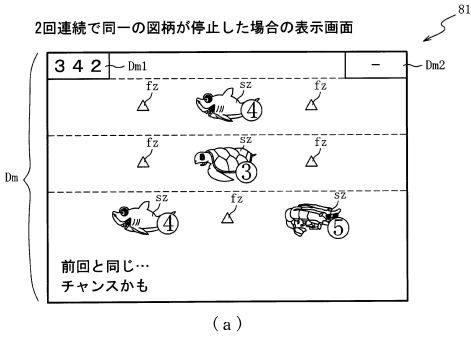
30



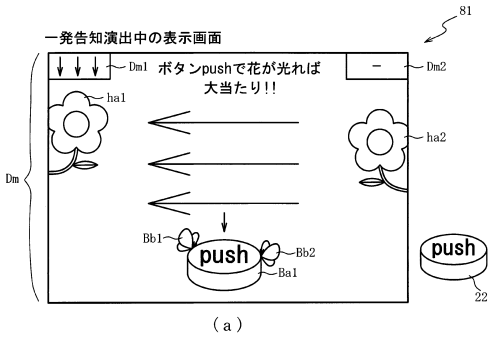
40

50

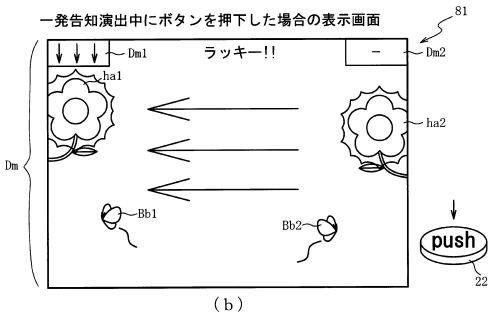
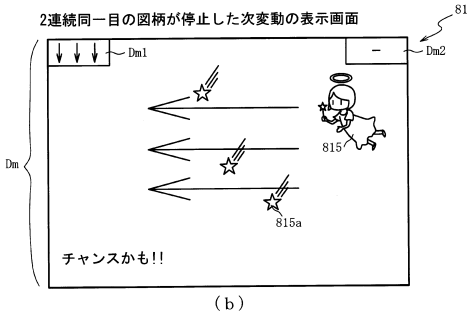
【図 1 7 5 9】



【図 1 7 6 0】

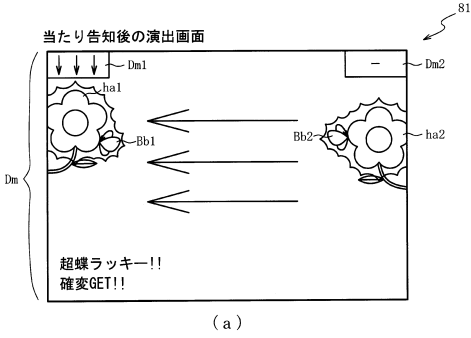


10

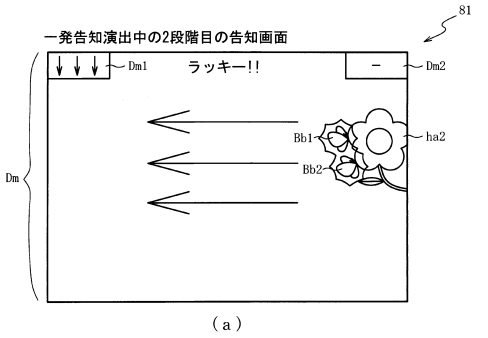


20

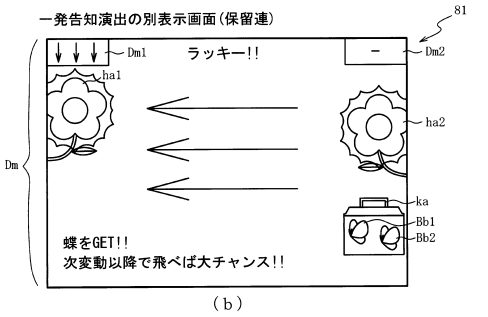
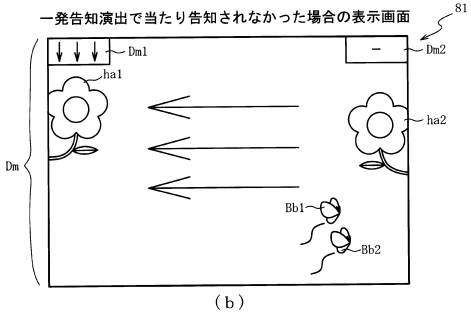
【図 1 7 6 1】



【図 1 7 6 2】



30



40

50

【図 1 7 6 3】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202ja
変動パターン選択テーブル	202jb
第 2 当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202jd
第 2 当たり種別選択テーブル	202je

(a)

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
天井待機フラグ	203jb
天井時短カウンタ	203jc
天井付与済フラグ	203jd
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 1 7 6 4】

第 1 当たり乱数テーブル 202ja	
遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)
特別図柄の 低確率状態	0~2
特別図柄の 高確率状態	0~19

(a)

第 2 当たり乱数テーブル 202jc	
遊技状態	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~279
普通図柄の高確率状態	0~289

(b)

第 2 当たり種別選択テーブル 202je				
遊技状態	時短カウンタ 203h (0~99)	普通図柄当たり種別	第 2 当たり種別 カウンタ C 5 (0~99)	電動役物動作
普通図柄の 低確率状態	0 (通常状態)	普通図柄当たり A	0~98	ショート (0.1S×1)
		普通図柄当たり B	99	ロング (1S×3)
	1 以上 (第 2 時短状態)	普通図柄当たり A	0	ショート
		普通図柄当たり B	1~99	ロング
普通図柄の 高確率状態	1 以上 (第 1 時短状態)	普通図柄当たり B	0~99	ロング

(c)

【図 1 7 6 5】

大当たり種別選択テーブル	202jd
特図 1 大当たり用テーブル	202jd1
特図 2 大当たり用テーブル	202jd2

(a)

特図 1 大当たり用テーブル 202jd1			
大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A 5 0 (10R 確変大当たり)	0~39	10000	10000
大当たり B 5 0 (2R 確変大当たり)	40~59	10000	10000
大当たり C 5 0 (10R 通常大当たり)	60~99	100	0

(b)

特図 2 大当たり用テーブル 202jd2			
大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A 5 0 (10R 確変大当たり)	0~52	10000	10000
大当たり B 5 0 (2R 確変大当たり)	53~59	10000	10000
大当たり C 5 0 (10R 通常大当たり)	60~99	100	0

(c)

【図 1 7 6 6】

変動パターン選択テーブル	202jb
通常用テーブル	202jb1
確変・第 1 時短用テーブル	202jb2
第 2 時短用テーブル	202jb3

(a)

通常用テーブル202jb1						
図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)	
					基本 (S)	加算 (S)
特図 1	1~890, 1001~	当たり	0~14	ノーマル	20	0
			15~18			2
			19			5
			20~149	スーパ	30	0
			150~159			2
			160~169			5
		170~189	S P	60	0	
		190~197			5	
		198			6	
		外れ	0~174	外れ	5	0
			175~179			2
			180~194			0
	195~197		リーチ外れ	20, 30	2	
	198				5	
	—				0	
	891~900	当たり (大当たり A)	0~6	ノーマル	20	0
			7~14			2
			15~19			5
			20~99	スーパ	30	0
			100~124			2
			125~169			5
		170~198	S P	60	0	
		—			5	
		—			6	
		当たり (大当たり B, C)	0~6	ノーマル	20	0
			7~14			2
			15~19			5
			20~119	スーパ	30	0
			120~144			2
			145~169			5
		170~189	S P	60	0	
		190~198			5	
		—			6	
		外れ	0~169	外れ	5	0
			170~179			2
			180~194			0
			195, 196	リーチ外れ	20, 30	2
			197, 198			5
			199			6
	特図 2	1~	当たり	0~4	ノーマル	20
5~198				0		
199				30		
外れ			0~149	外れ	5	0
			150~198			0
			199			30

(b)

10

20

30

40

50



【図 1 7 6 7】

202

確定・第1時短用テーブル202ib2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図1	1~	当たり	0~198	ロング	30	0
		外れ	0~198	ロング	30	0
特図2	1~99 101~	当たり	0~6	ノーマル	20	0
			7~14			2
			15~99			0
			100~124	スーパー	30	2
			125~179			0
			180~198			2
	外れ	外れ	0~189	短外れ	2	0
			190~198			0
			0~198	スーパー	30	0
			0~198	外れ	30	0
100	外れ	外れ	0~198	外れ	30	0

(a)

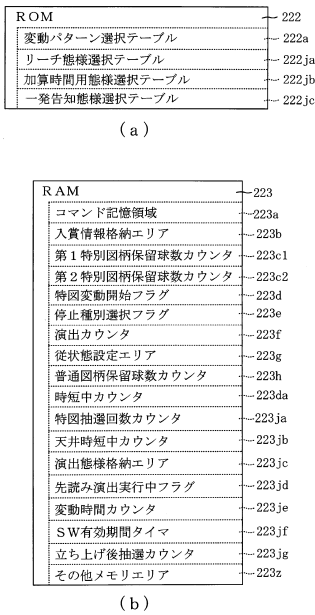
202

第2時短用テーブル202ib3

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図1	1~	当たり	0~198	ロング	30	0
		外れ	0~198	ロング	30	0
特図2	1~79	当たり	0~189	短当たり	5	0
			190~198	スーパー	30	0
			0~194	短外れ	2	0
		外れ	195~198	リーチ外れ	30	0
			0~129	ノーマル	20	0
			130~198	スーパー	30	0
	80~94	当たり	0~196	外れ	5	0
			197,198	リーチ外れ	20,30	0
			0~14	ノーマル	20	0
		外れ	15~99	スーパー	30	0
			100~198	S P	60	0
			0~169	ミドル外れ	10	0
	95~99	当たり	170~198	リーチ外れ	20,30	0
			0~14	ノーマル	20	0
			15~99	スーパー	30	0
		外れ	100~198	S P	60	0
			0~169	ミドル外れ	10	0
			170~198	リーチ外れ	20,30	0

(b)

【図 1 7 6 8】



【図 1 7 6 9】

222

リーチ態様選択テーブル222ja

遊技状態	抽選結果	特図抽選回数 カウンタ223ja	演出カウンタ 223f	リーチ態様
通常	大当たりA	-	0~99	態様A
		0~849	0~99	態様A
	大当たりB	850~900	0~19	態様A
			20~99	態様B
	外れ	850~900	0~99	態様A
			0~49	態様A
			50~99	態様B
			50~99	態様B
確変	大当たりA	-	0~99	態様A
	大当たりB	-	0~99	態様B
	外れ	-	0~49	態様A
			50~99	態様B
	第1時短・ 第2時短	大当たりA、B	0~99	態様A
			0~99	態様A

※態様A…図柄が揃うことを期待させる演出態様

※態様B…図柄が揃わないことを期待させる演出態様

【図 1 7 7 0】

222

加算時間用態様選択テーブル222jb

変動 パターン	加算時間(s)	変動回数	演出カウンタ 223f	演出態様
ノーマル (20s)	2	-	0~89	演出A
			90~99	演出B
	5	-	0~19	演出C
			20~99	演出D
スーパー (30s)	2	-	0~49	演出A
			50~99	演出B
	5	-	0~89	演出C
			90~99	演出D
S P (60s)	5	-	0~49	演出C
			50~99	演出D
	6	1	0~99	演出E
			0~79	演出F
		2~	80~99	演出E
			80~99	演出E

※演出A…フリーズ0s+高速変動+2s

演出B…フリーズ+2s

演出C…フリーズ+2s+高速変動+3s

演出D…フリーズ5s

演出E…フリーズ6s (プレミア)

演出F…フリーズ5s+高速変動+1s

10

20

30

40

50

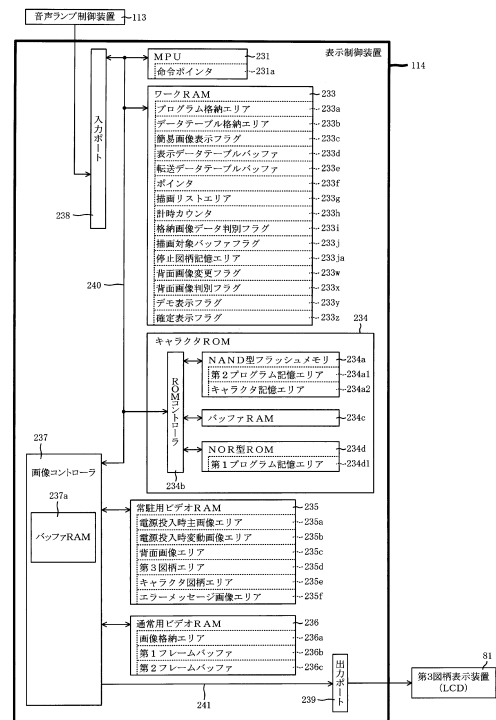
【 図 1 7 7 1 】

【 図 1 7 7 2 】

222

一発告知態様選択テーブル222 jc

抽選結果	当たり保留	演出 カウンタ 223f	花告知態様	ボタン押下 タイミング (s)	蝶告知態様
当たり	有り	0～49	開始3s後に告知	0～3	今回当たり告知
				3～5	次当たり告知
		50～99	ボタン押下時に告知	無	告知せず*
				0～5	次当たり告知
	無し	0～49	開始3s後に告知	無	今回当たり告知
				0～3	今回当たり告知
		50～99	ボタン押下時に告知	3～5	次当たり告知
				無	告知せず*
外れ	有り	0～49	非告知	0～5	告知せず*
				無	次当たり告知
		50～99	非告知	0～5	次当たり告知
				無	告知せず*
	無し	0～99	非告知	0～5	告知せず*
				無	告知せず*

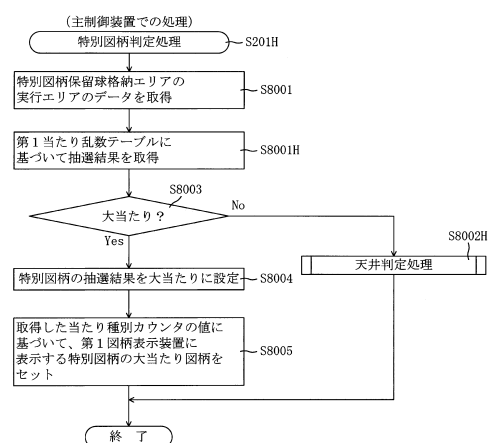
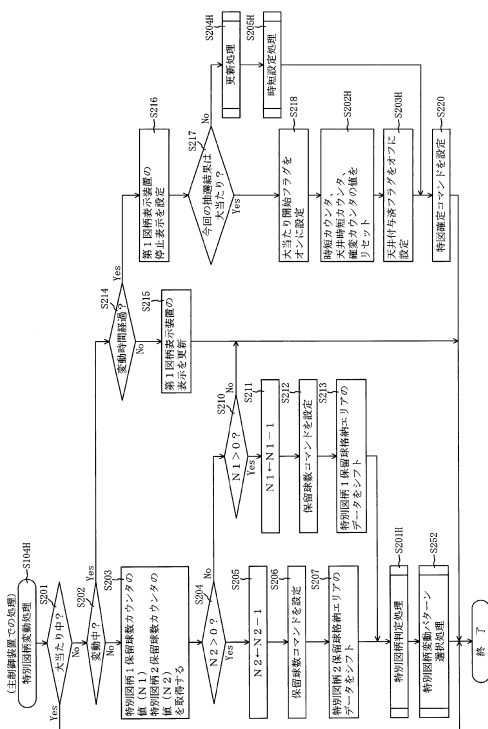


10

20

【 図 1 7 7 3 】

【 図 1 7 7 4 】

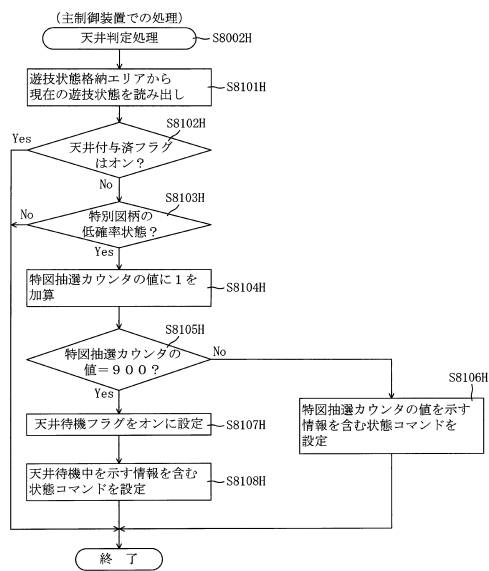


30

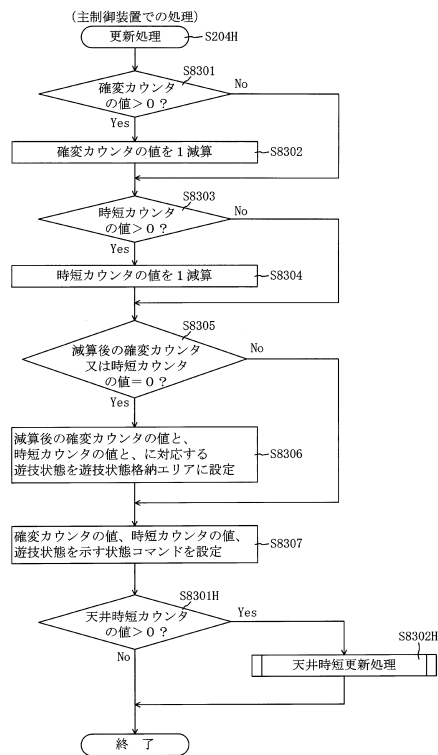
40

50

【図 1 7 7 5】



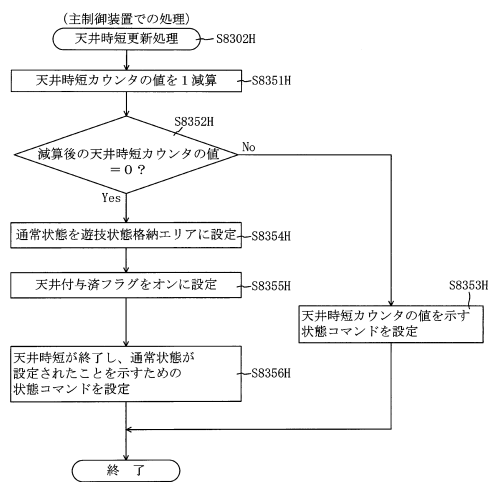
【図 1 7 7 6】



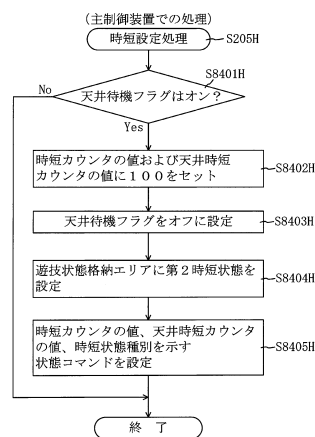
10

20

【図 1 7 7 7】



【図 1 7 7 8】

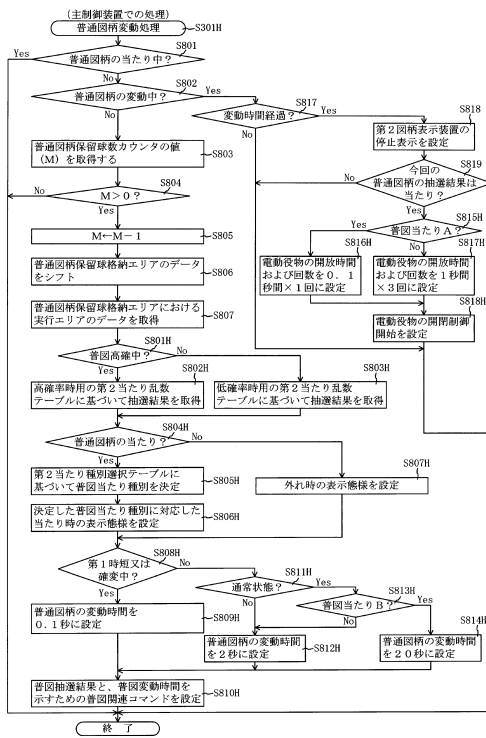


30

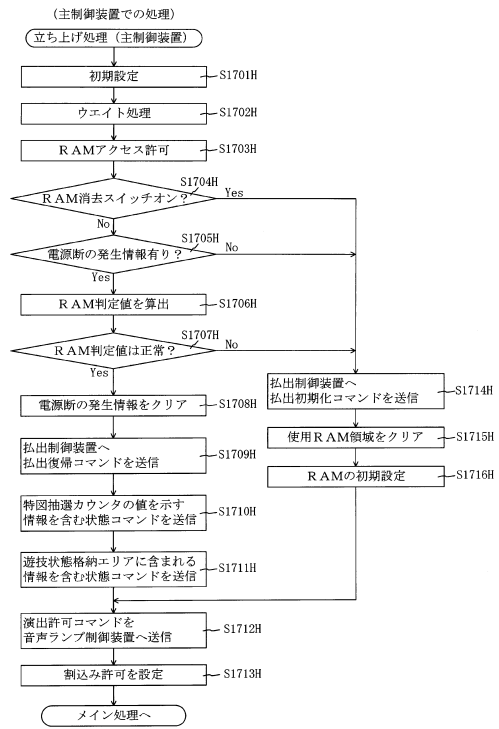
40

50

【図 1779】



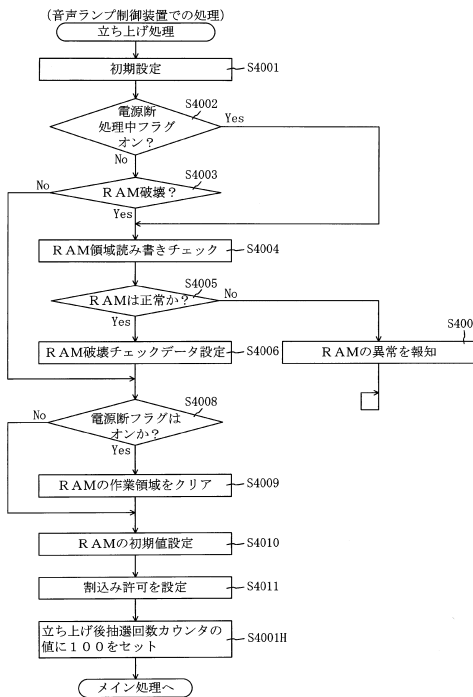
【図 1780】



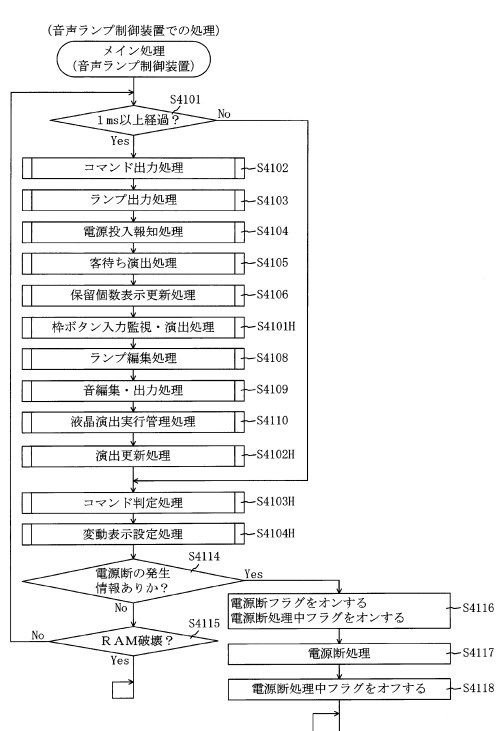
10

20

【図 1781】



【図 1782】

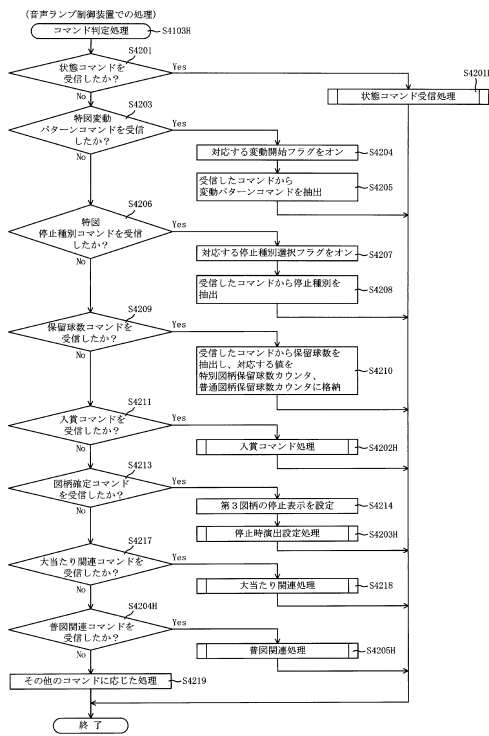


30

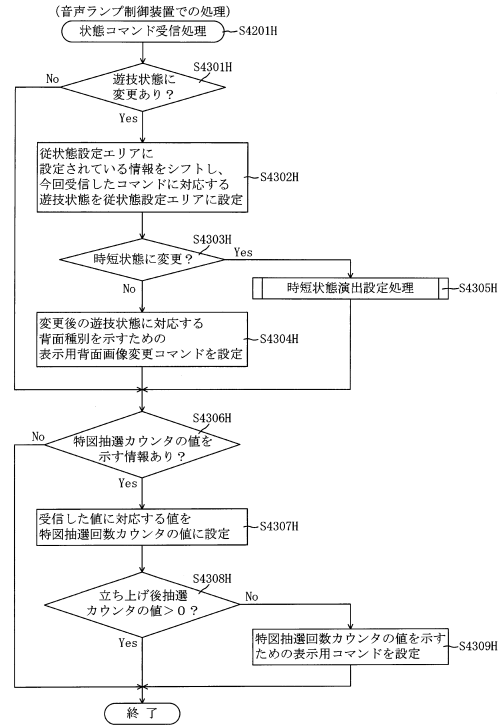
40

50

【図 1783】



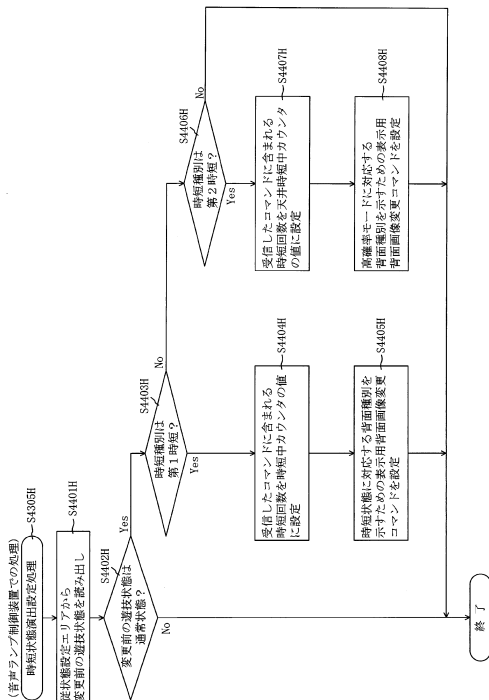
【図 1784】



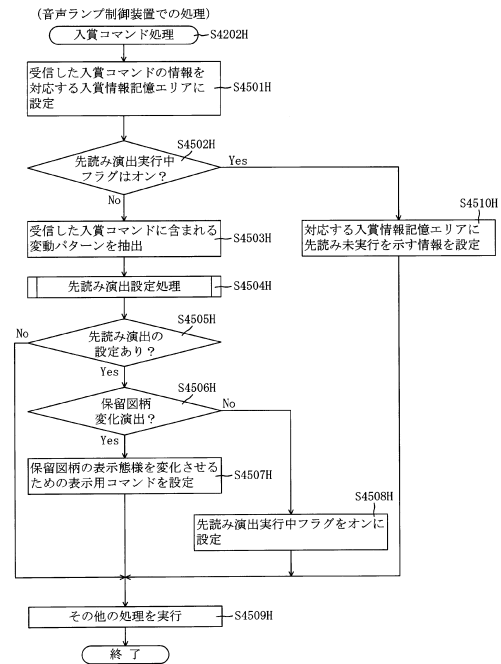
10

20

【図 1785】



【図 1786】

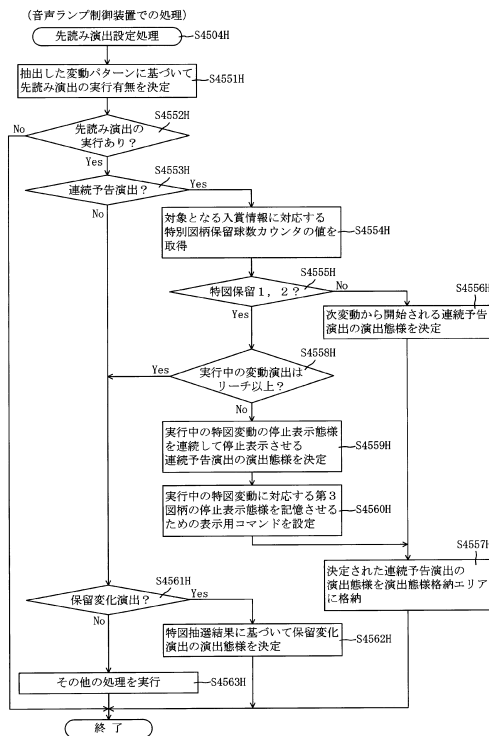


30

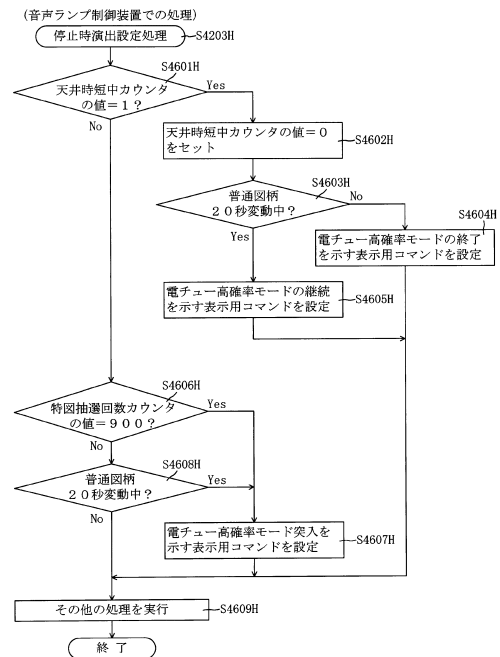
40

50

【図 1787】



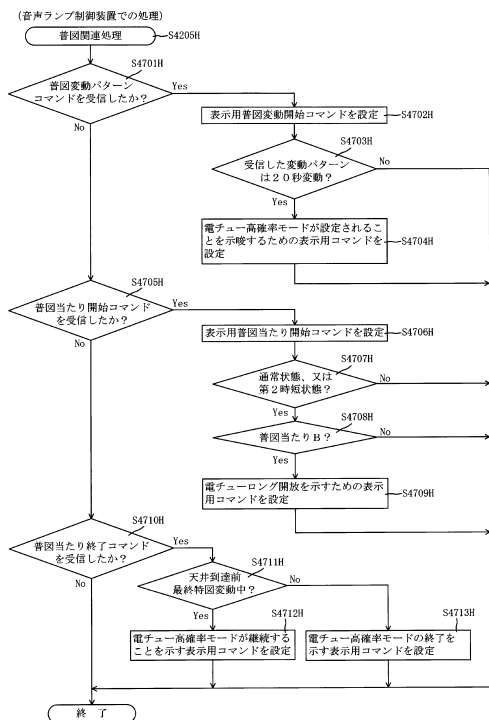
【図 1788】



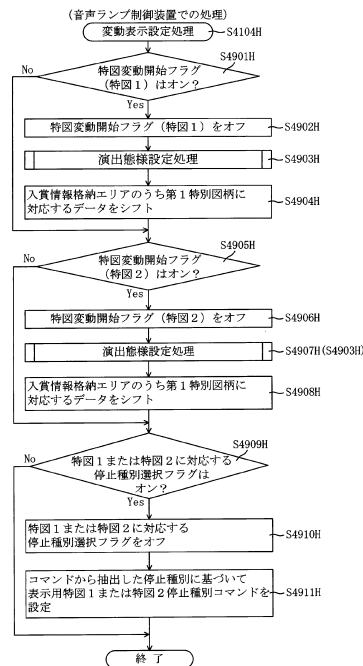
10

20

【図 1789】



【図 1790】

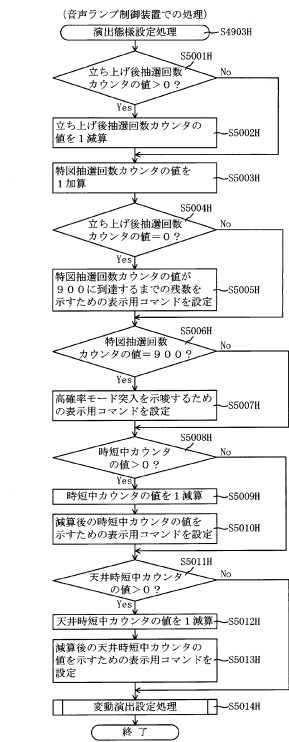


30

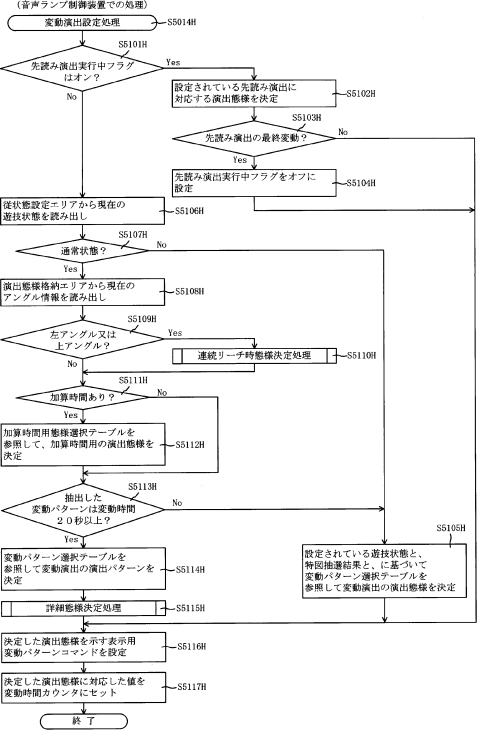
40

50

【図 1791】



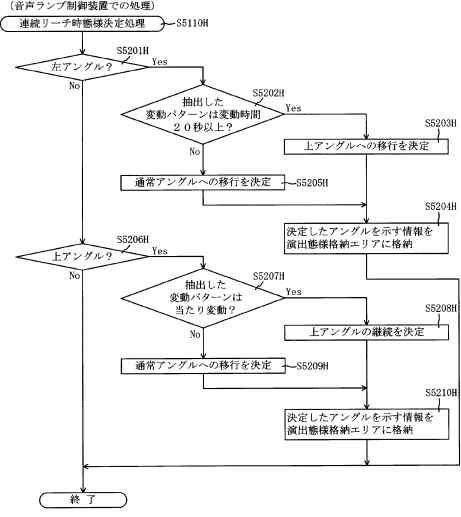
【図 1792】



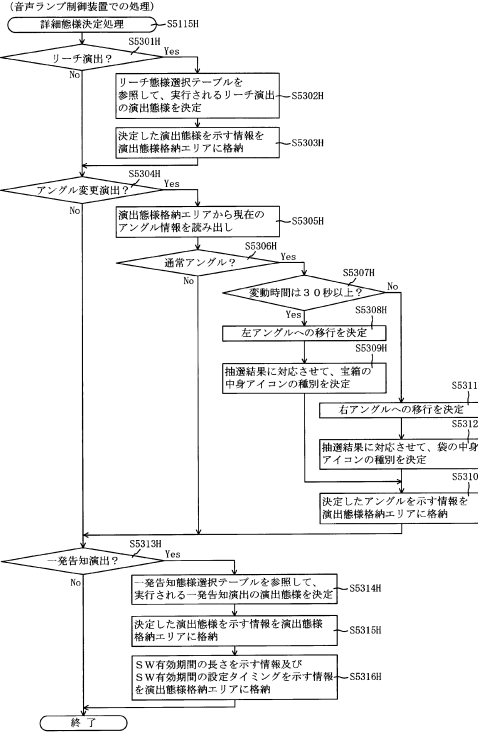
10

20

【図 1793】



【図 1794】

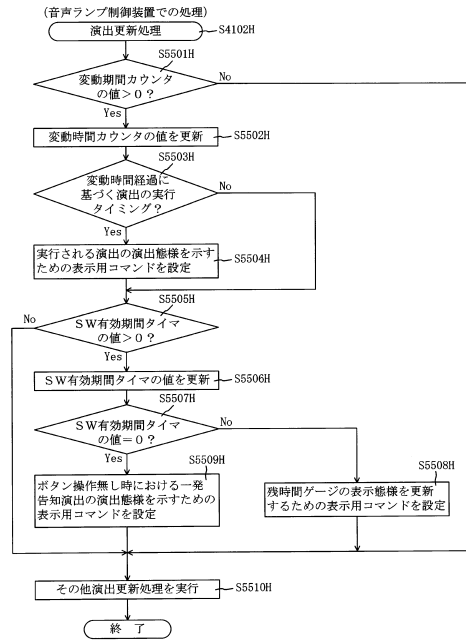
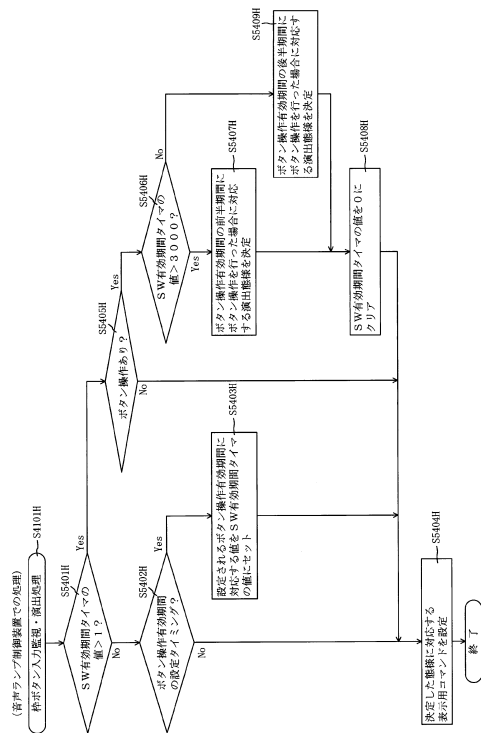


30

40

50

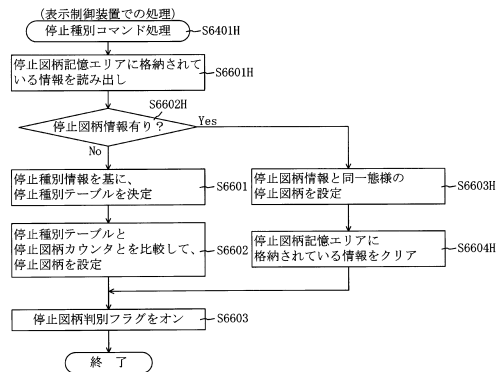
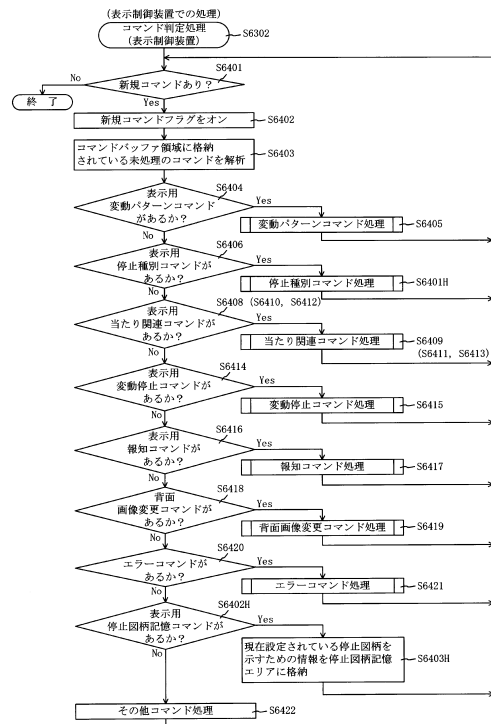
【 図 1 7 9 6 】



10

20

【 図 1 7 9 8 】

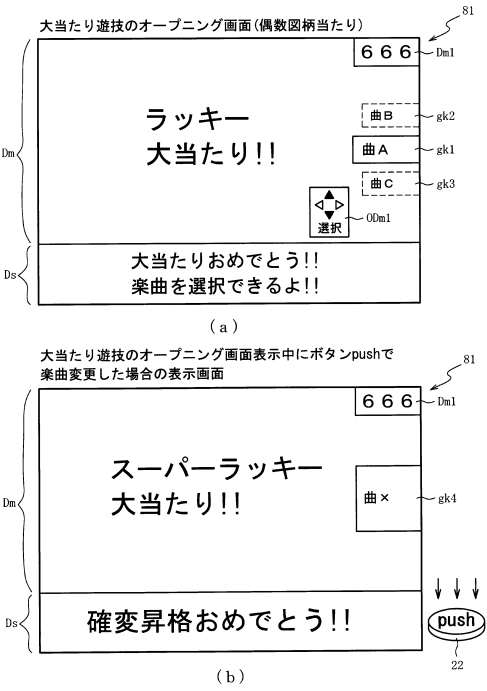


30

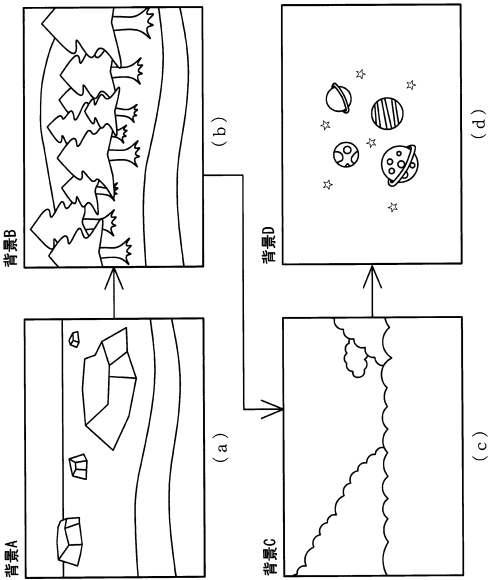
40



【図 1 7 9 9】



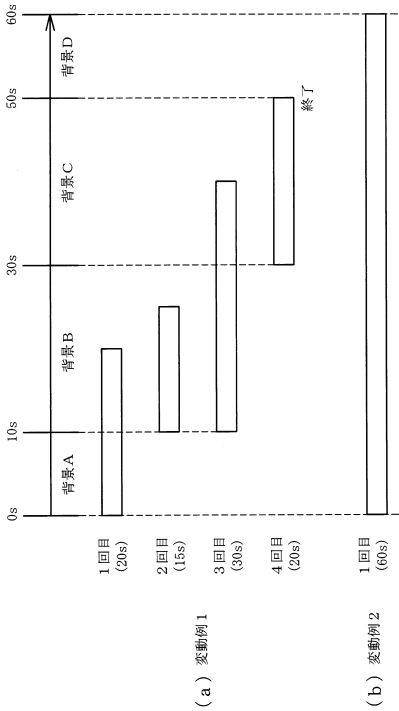
【図 1 8 0 0】



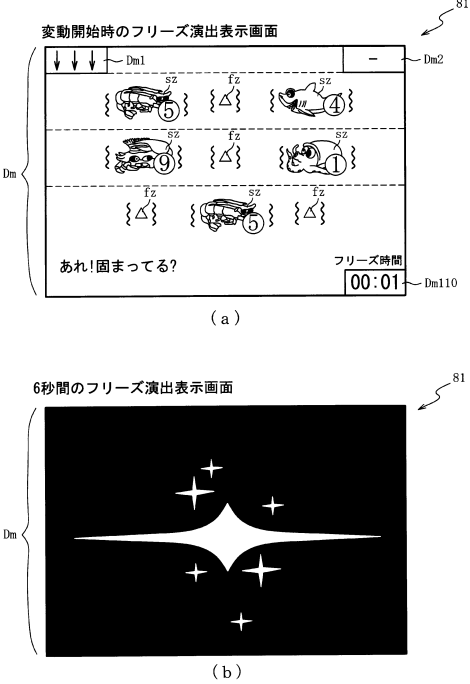
10

20

【図 1 8 0 1】



【図 1 8 0 2】



30

40

50

【図 1 8 0 3】

フリーズ演出の態様と当たり期待度の組み合わせ

演出 パターン	停止図柄 パターン	フリーズ 時間 (s)	当たり 期待度
1	※ 1 図柄揃い	—	特大
2	—	6	特大
3	7 図柄あり	5	大
4	奇数図柄 4 個以上	5	中
5	7 図柄あり	2	中
6	奇数図柄 4 個以上	2	小
7	その他	5	小
8	その他	2	特小

※ 1…大当たり終了後 1 回転目のみ

【図 1 8 0 4】

特図 1 大当たり用テーブル202kd1

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A 5 1 (10R 確変大当たり)	0~29	10000	10000
大当たり B 5 1 (2R 確変大当たり)	30~49	10000	10000
大当たり C 5 1 (10R 通常大当たり)	50~89	100	0
大当たり D 5 1 (7R 確変大当たり)	90~99	10000	10000

10

20

【図 1 8 0 5】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
一発告知態様選択テーブル	222jc
楽曲用データ種別格納エリア	222ka
昇格抽選テーブル	222kb
加算時間用態様選択テーブル	222kc
背景変化抽選テーブル	222kd

( a )

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
S W有効期間タイマ	223jf
楽曲選択期間カウンタ	223ka
楽曲情報格納エリア	223kb
枠ボタン押下カウンタ	223kc
停止図柄情報格納エリア	223kd
背景情報格納エリア	223ke
背景変化中フラグ	223kf
その他メモリエリア	223z

( b )

【図 1 8 0 6】

昇格抽選テーブル222kb

枠ボタン 押下カウンタ 223kc	大当たり種別		
	大当たり A	大当たり C	大当たり D
	当選率 ( % )		
1	30%	0%	10%
3	10%	0%	0%
5	10%	0%	10%
10	80%	0%	50%

( a )

背景変化抽選テーブル222kd

演出カウンタ 223f	結果
0~2	実行する
3~99	実行しない

( b )

30

40

50

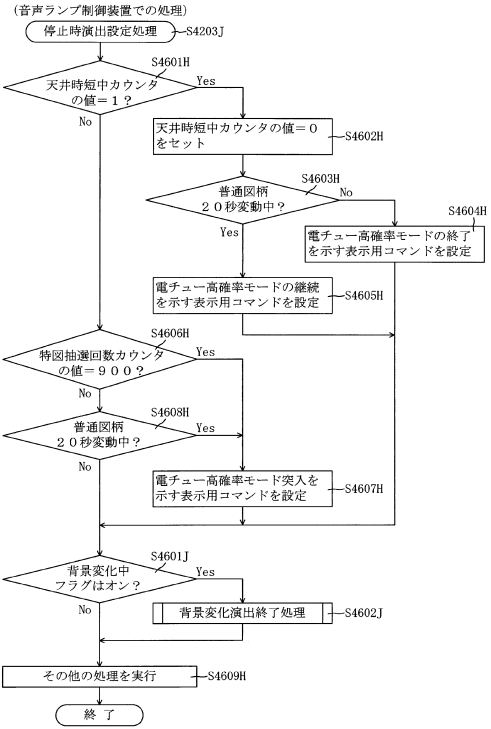
【図 1807】

222

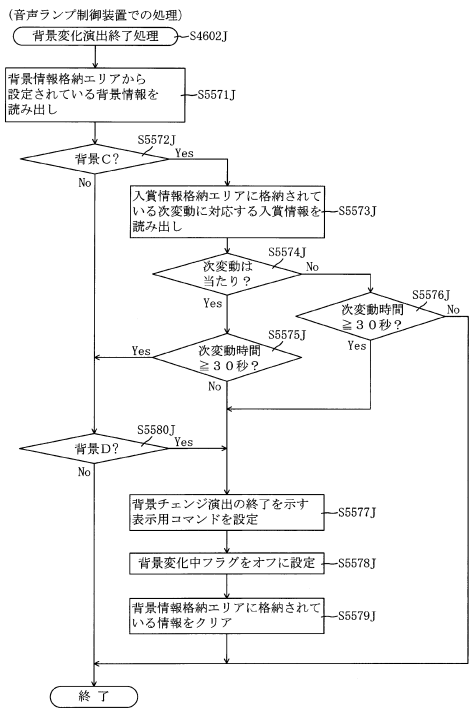
加算時間用態様選択テーブル222kc

加算時間 (s)	抽選結果	停止図柄種別	演出カウンタ 223f	演出態様
2	当たり	種別 A	0~99	フリーズ2s
		種別 B	0~49	フリーズ2s
		種別 C	50~99	フリーズ0s
		種別 D	0~29	フリーズ2s
	外れ	種別 A	30~99	フリーズ0s
		種別 B	0~99	フリーズ0s
		種別 C	0~29	フリーズ2s
		種別 D	30~99	フリーズ0s
5	当たり	種別 A	0~99	フリーズ5s
		種別 B	0~29	フリーズ5s
		種別 C	30~69	フリーズ2s
		種別 D	70~99	フリーズ0s
	外れ	種別 A	0~19	フリーズ5s
		種別 B	20~39	フリーズ2s
		種別 C	40~99	フリーズ0s
		種別 D	0~49	フリーズ5s
	当たり	種別 A	50~99	フリーズ0s
		種別 B	0~4	フリーズ5s
		種別 C	5~29	フリーズ2s
		種別 D	30~99	フリーズ0s
6	当たり	種別 A	0~9	フリーズ5s
		種別 B	10~19	フリーズ2s
		種別 C	20~99	フリーズ0s
		種別 D	0~14	フリーズ5s
6	当たり	種別 A	15~99	フリーズ0s
		種別 B	0~99	フリーズ6s

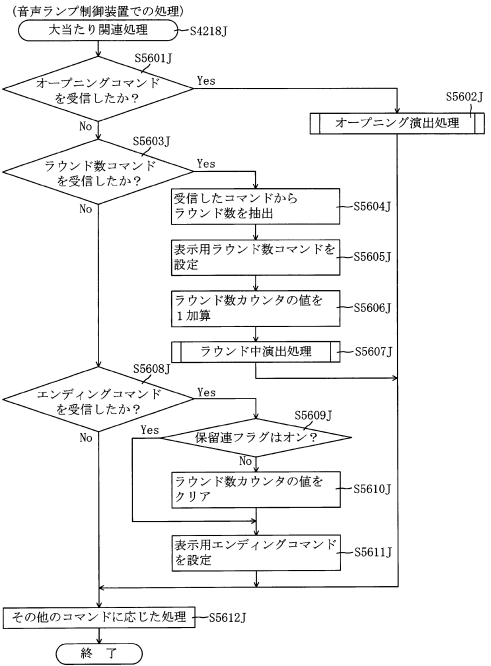
【図 1808】



【図 1809】



【図 1810】



10

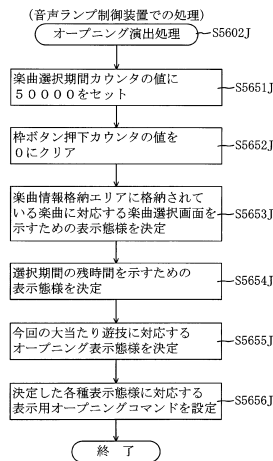
20

30

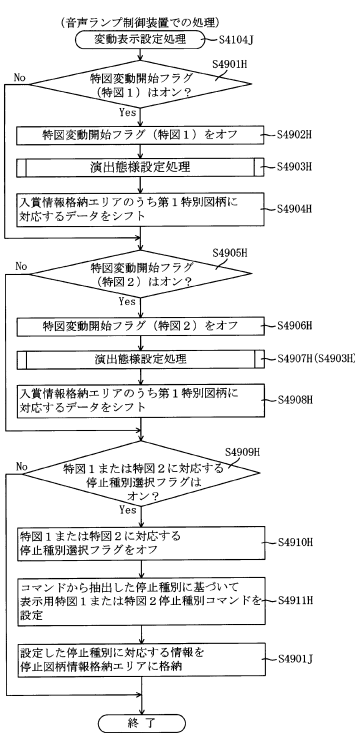
40

50

【図 1 8 1 1】



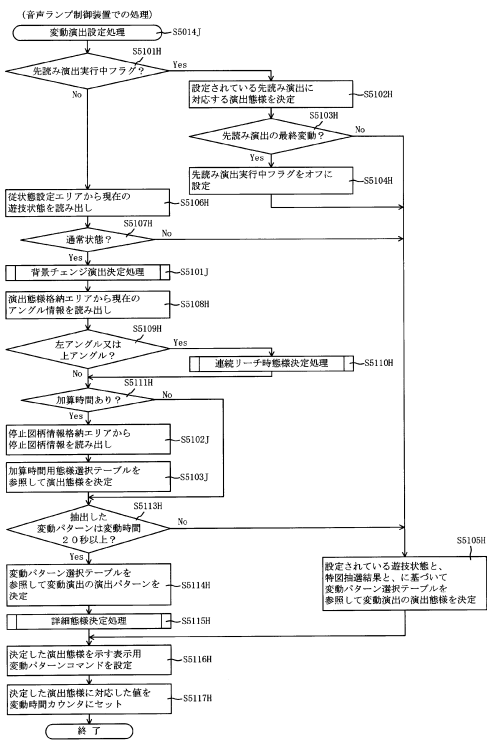
【図 1 8 1 2】



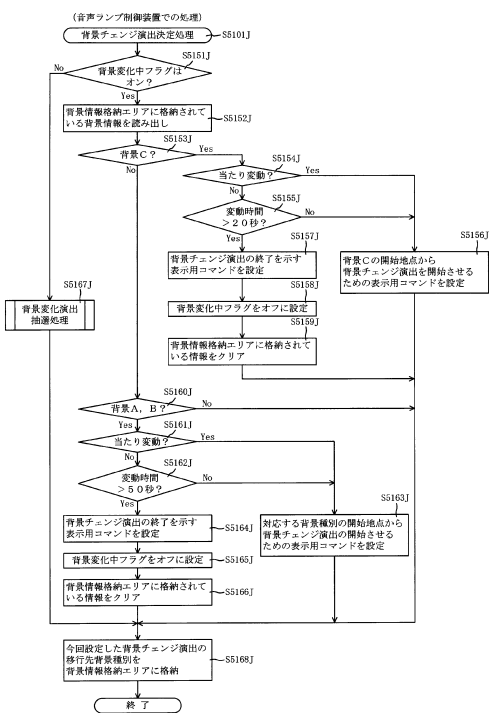
10

20

【図 1 8 1 3】



【図 1 8 1 4】

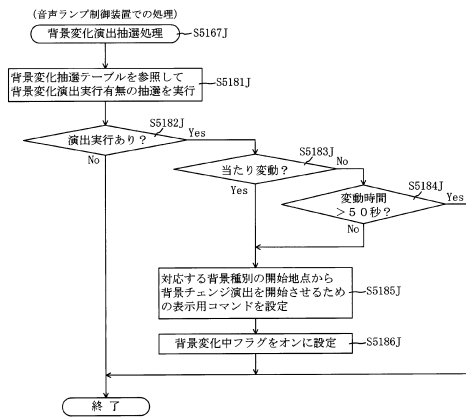


30

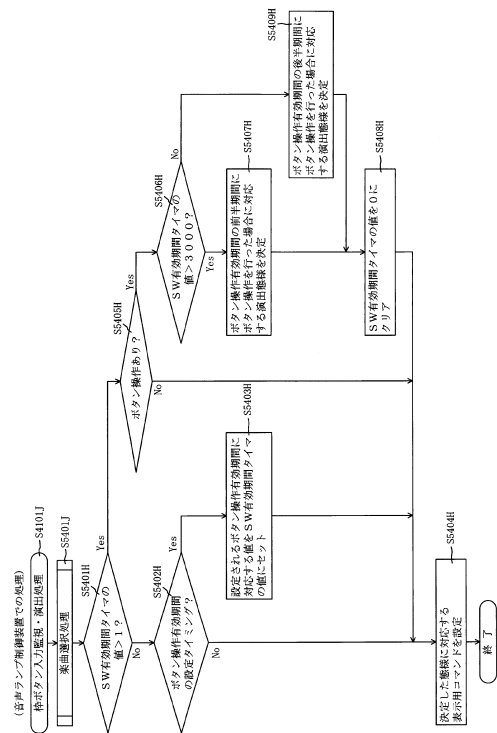
40

50

【図 1815】



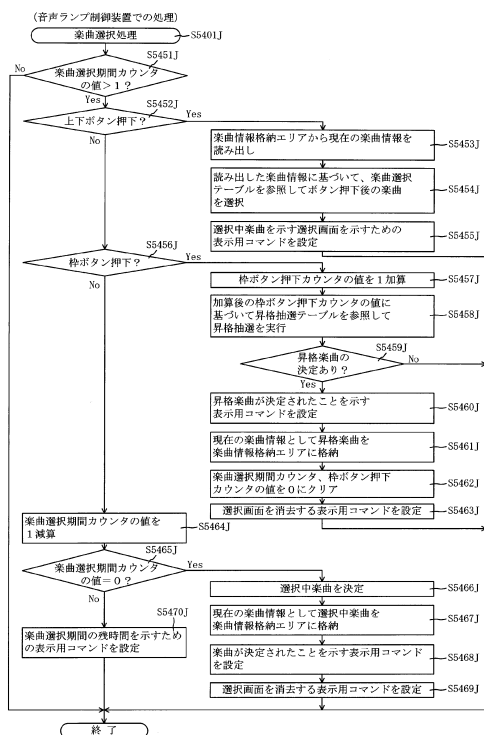
【図 1816】



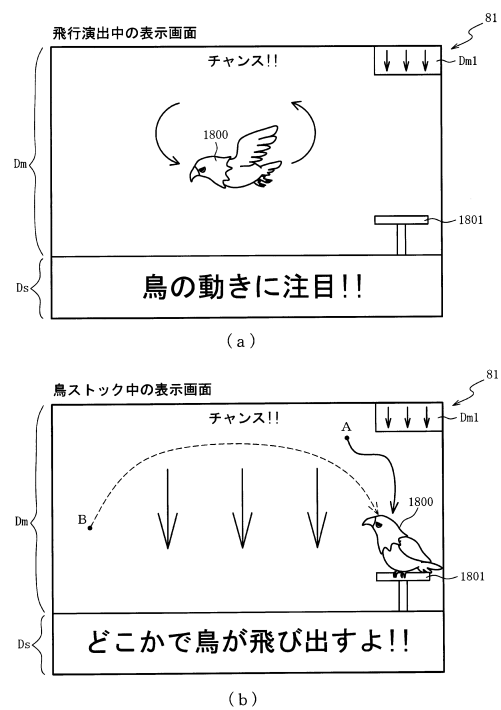
10

20

【図 1817】



【図 1818】

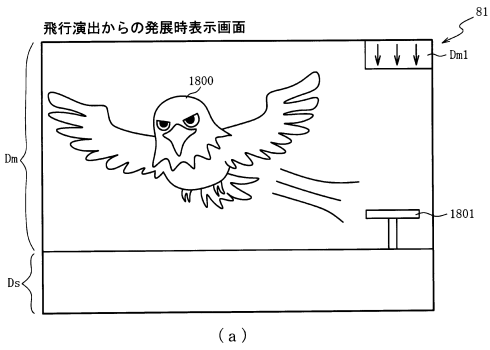


30

40

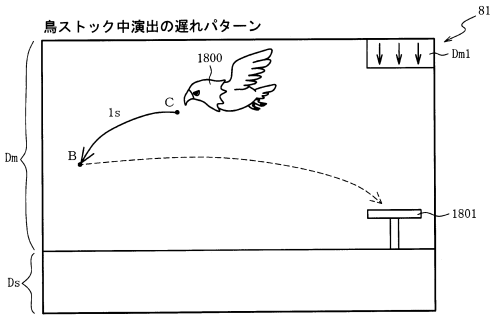
50

【図 1 8 1 9】

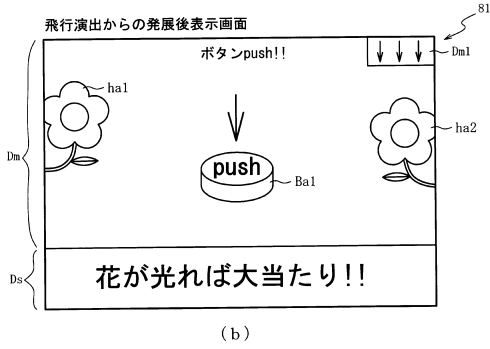


(a)

【図 1 8 2 0】



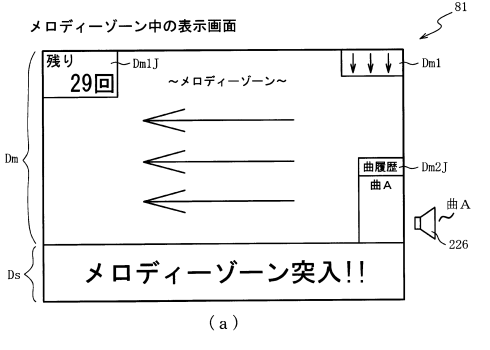
10



(b)

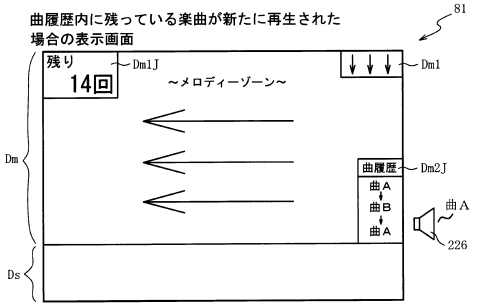
20

【図 1 8 2 1】

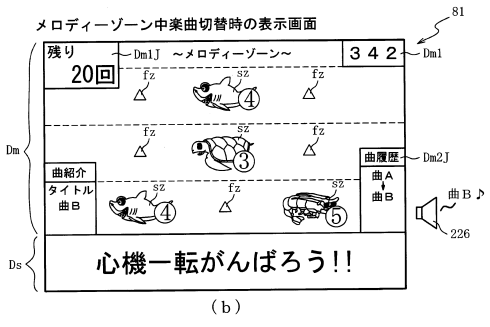


(a)

【図 1 8 2 2】



30

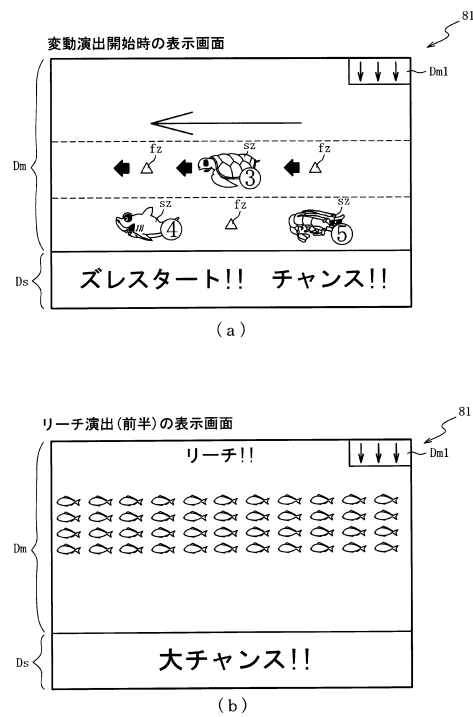


(b)

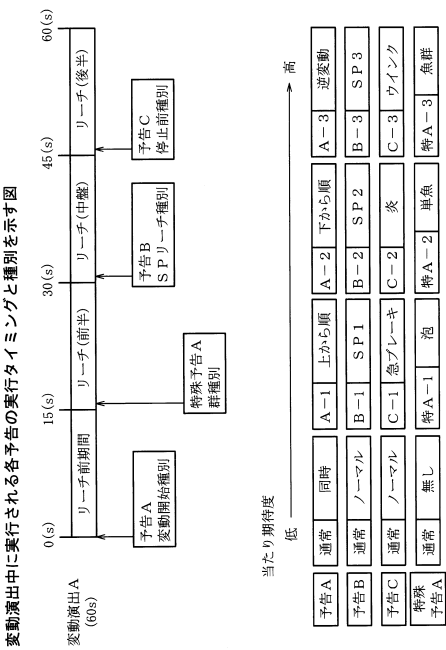
40

50

【 図 1 8 2 3 】



【 図 1 8 2 4 】



10

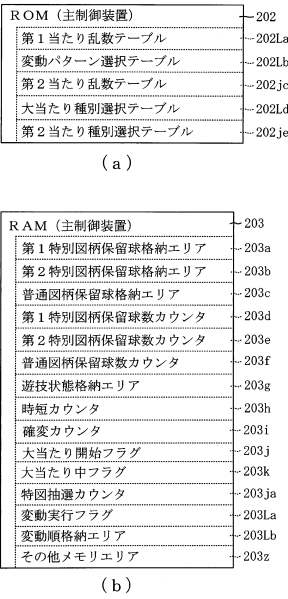
20

【 図 1 8 2 5 】

確変状態中に実行される変動演出の流れ

確変残回数	時短残回数	変動演出種別
74~65	70~61	鳥ストックゾーン
64~25	60~21	確変演出ゾーン
24~5	20~1	メロディーゾーン
4~1	-	引き戻しゾーン

【 図 1 8 2 6 】



30

40

50

【図 1 8 2 7】

202

第 1 当たり乱数テーブル2021a

遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)
特別図柄の 低確率状態	0~2
特別図柄の 高確率状態	0~17

( a )

202

大当たり種別選択テーブル2021d

特別図柄 種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
共通	大当たり A 5 2 (10 R 確変大当たり)	0~34	70	74
	大当たり B 5 2 (7 R 確変大当たり)	35~69	70	74
	大当たり C 5 2 (4 R 確変大当たり)	70~99	70	74

( b )

【図 1 8 2 8】

2021b

変動パターン選択テーブル

通常用テーブル	2021b1
確変用テーブル	2021b2
第 2 確変用テーブル	2021b3

( a )

202

通常用テーブル2021b1

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)	
					基本 (S)	加算 (S)
共通	1~	当たり	0~6	ノーマル	20	0
			7~14		2	5
			15~19		5	0
			20~89	スーパー	30	2
			90~124		5	0
			125~159		2	0
			160~169		0	6
		外れ	—	S P	60	5
			170~198		6	0
			0~169		5	2
			170~179	外れ	5	0
			180~194		2	0
			195, 196		2	2
			197, 198	リーチ外れ	20, 30	5

( b )

202

第 2 確変用テーブル2021b3

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)	
					基本 (S)	加算 (S)
共通	1~4	当たり	0~198	特殊当たり	20	0
		外れ	0~198	特殊外れ	20	0
	5~	当たり	0~198	異常当たり	200	0
		外れ	0~198	異常外れ	200	0

( c )

10

20

【図 1 8 2 9】

202

確変用テーブル2021b2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)	
					基本 (S)	加算 (S)
共通	1~10	当たり	0~6	ノーマル	20	0
			7~14		2	5
			15~19		5	0
			20~89	スーパー	30	2
			90~124		5	0
			125~159		2	0
			160~169		0	6
		外れ	—	S P	60	5
			170~198		6	0
			0~169		5	2
			170~179	外れ	5	0
			180~194		2	0
			195, 196		2	5
			197, 198	リーチ外れ	20, 30	5
	11~50	当たり	0~49	ノーマル	20	0
			50~198	スーパー	30	0
			0~189	外れ	5	0
		外れ	190~198	リーチ外れ	20, 30	0
			0~69	短当たり	5	2
			70~84		2	5
	51~70	当たり	85~99		5	0
			100~114	ノーマル	20	2
			115~124		2	5
			125~159		5	0
			160~169	スーパー	30	5
			—		6	0
			170~198		6	0
		外れ	0~169	短外れ	2	0
			170~179		2	0
			180~194		0	2
			195, 196	リーチ外れ	20	2
			197, 198		2	5

【図 1 8 3 0】

222

ROM

変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
予告態様選択テーブル	222La
予告態様シナリオ選択テーブル	222Lb
楽曲選択テーブル	222Lc

( a )

223

RAM

コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ群	223f1~f4
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
SW有効期間タイマ	223jf
予告情報格納エリア	223La
楽曲情報格納エリア	223Lb
メロディゾーン中フラグ	223Lc
確変中カウンタ	223Ld
その他メモリエリア	223z

( b )

30

40

50



【図 1 8 3 1】

予告態様選択テーブル222La

予告種別	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	表示態様
予告 A	大当たり	0～19	通常
		20～69	A－1
		70～94	A－2
		95～99	A－3
	外れ	0～89	通常
		90～98	A－1
		99	A－2
		—	A－3
		—	通常
予告 B	大当たり	0～9	通常
		10～59	B－1
		60～79	B－2
		80～99	B－3
	外れ	0～59	通常
		60～98	B－1
		99	B－2
		—	B－3
		—	通常
予告 C	大当たり	0～29	通常
		30～39	C－1
		40～79	C－2
		80～99	C－3
	外れ	0～79	通常
		80～89	C－1
		90～99	C－2
		—	C－3
		—	通常
特殊予告 A	大当たり	0～4	通常
		5～49	特 A－1
		50～69	特 A－2
		70～99	特 A－3
	外れ	0～79	通常
		80～89	特 A－1
		90～99	特 A－2
		—	特 A－3
		—	通常

【図 1 8 3 2】

予告態様シナリオ選択テーブル222Lb

特殊予告 種別	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	シナリオ種別	設定予告種別		
				予告 A	予告 B	予告 C
特 A－1	大当たり	0～49	シナリオ 1	通常	通常	通常
	外れ	50～99	シナリオ 2	通常	通常	C－3
		0～89	シナリオ 1	通常	通常	通常
特 A－2	大当たり	0～69	シナリオ 1	通常	通常	通常
	外れ	70～99	シナリオ 4	通常	B－3	C－3
		0～49	シナリオ 1	通常	通常	通常
特 A－3	大当たり	0～89	シナリオ 3	A－2	B－1	通常
	外れ	90～99	シナリオ 1	通常	通常	通常
		—	シナリオ 5	A－3	B－3	C－3
特 A－3	大当たり	—	—	—	—	—
	外れ	—	—	—	—	—

10

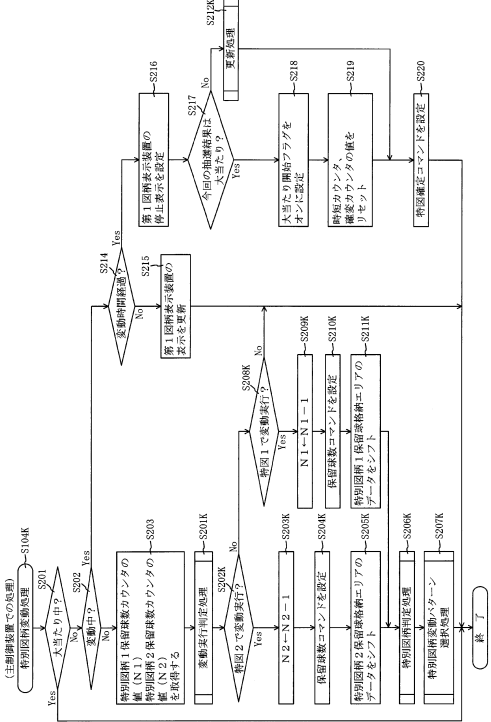
20

【図 1 8 3 3】

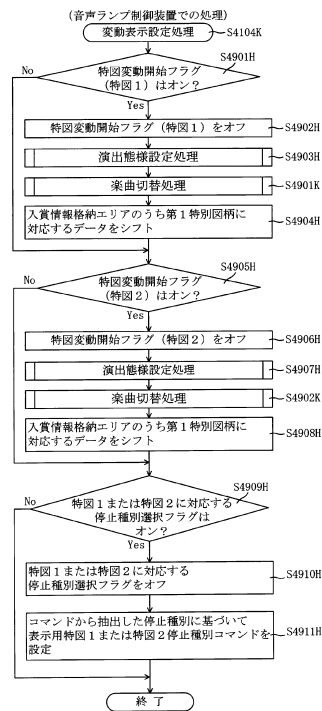
楽曲選択テーブル222Lc

設定中 楽曲	抽選結果	演出カウンタ群 223f1～f4 (0～99)	選択楽曲
曲 A	大当たり	0～24	曲 A
		25～39	曲 B
		40～69	曲 C
		70～99	曲 D
	外れ	0～9	曲 A
		10～49	曲 B
		50～74	曲 C
		75～99	曲 D
		—	曲 A
曲 B	大当たり	0～29	曲 A
		30～54	曲 B
		55～69	曲 C
		70～99	曲 D
	外れ	0～24	曲 A
		25～34	曲 B
		35～74	曲 C
		75～99	曲 D
		—	曲 A
曲 C	大当たり	0～29	曲 A
		30～59	曲 B
		60～84	曲 C
		85～99	曲 D
	外れ	0～24	曲 A
		25～49	曲 B
		50～59	曲 C
		60～99	曲 D
		—	曲 A
曲 D	大当たり	0～14	曲 A
		15～44	曲 B
		45～74	曲 C
		75～99	曲 D
	外れ	0～39	曲 A
		40～64	曲 B
		65～74	曲 C
		75～99	曲 D
		—	曲 D

【図 1 8 3 4】

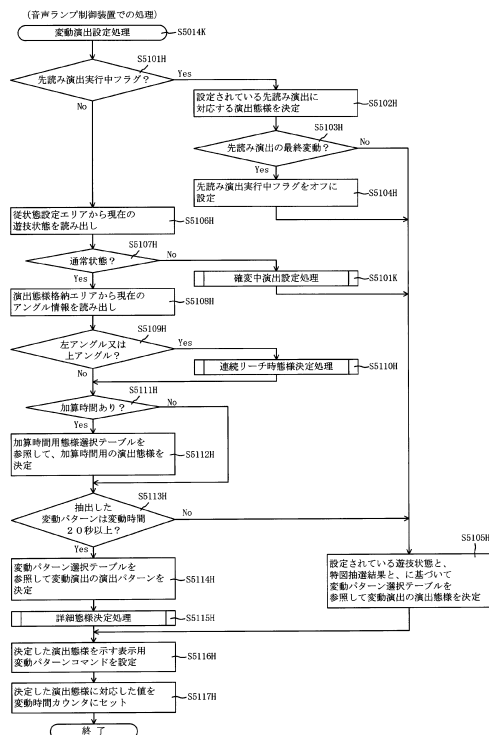


【 図 1 8 3 6 】



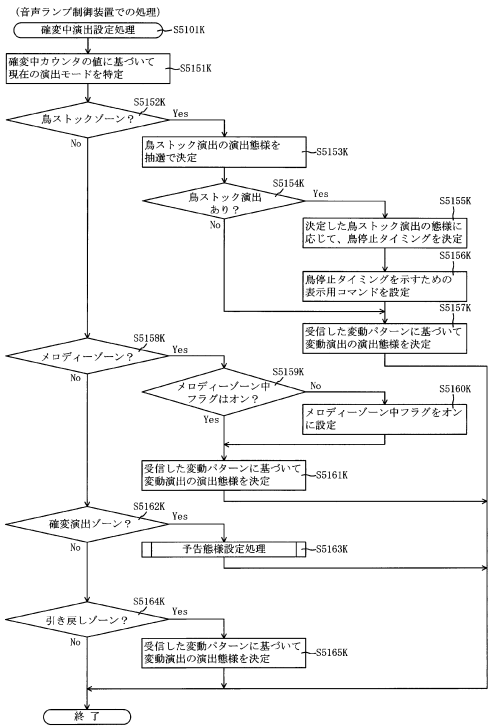
20

【 図 1 8 3 8 】

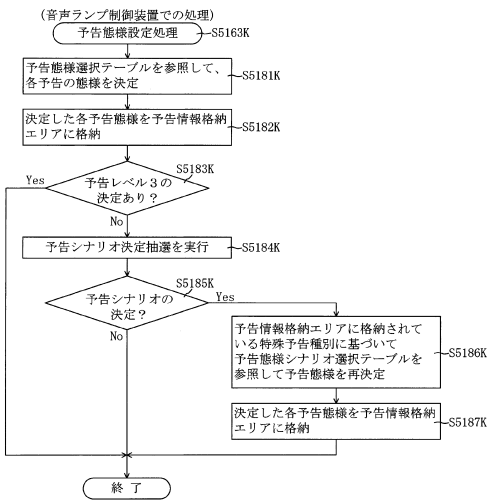


40

【図 1839】



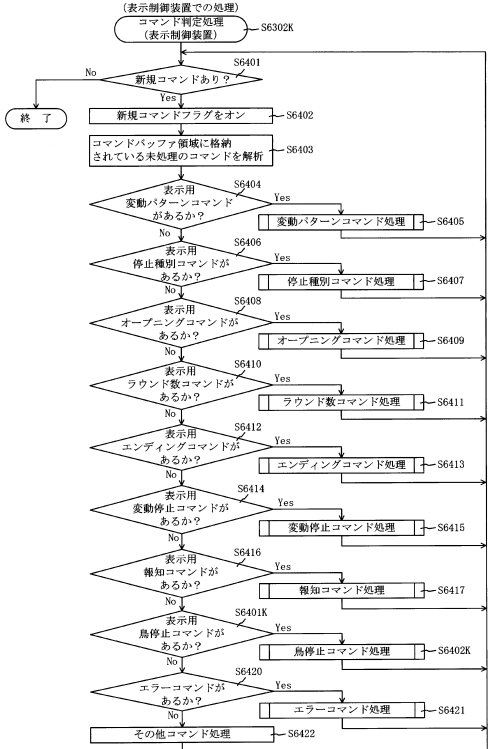
【図 1840】



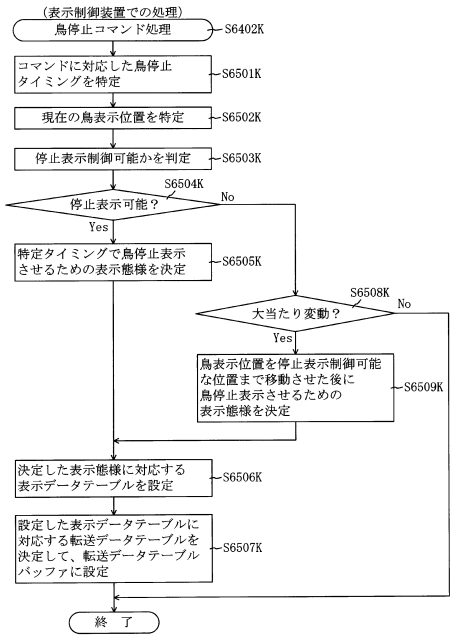
10

20

【図 1841】



【図 1842】

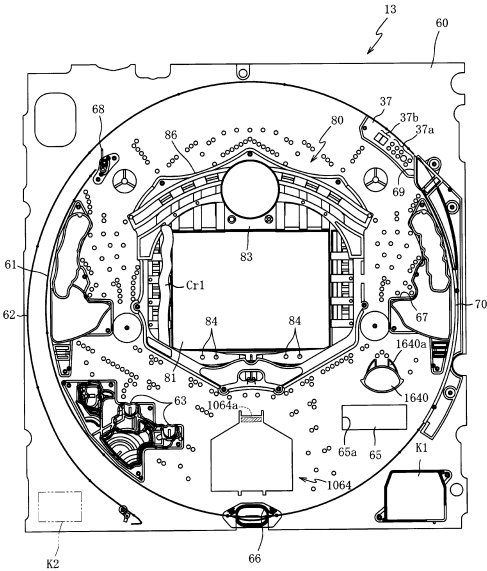


30

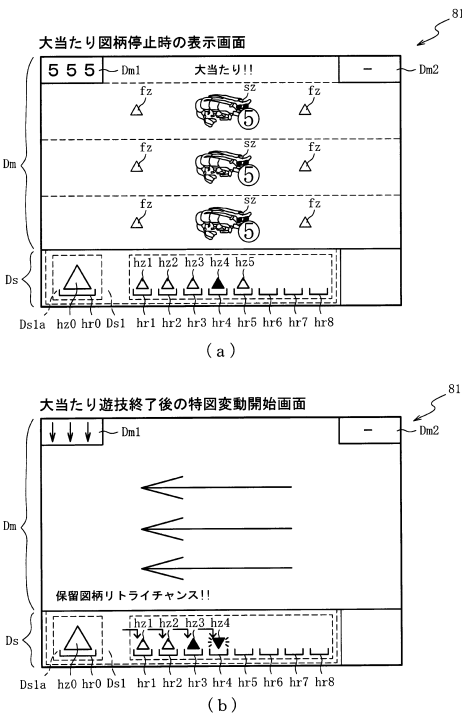
40

50

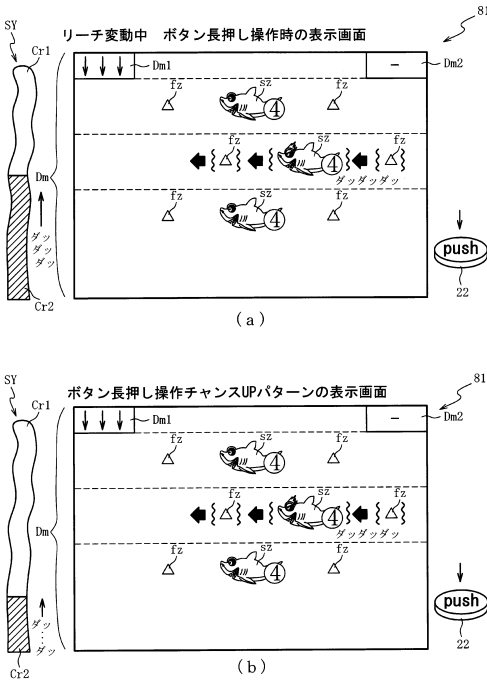
【図 1 8 4 3】



【図 1 8 4 4】



【図 1 8 4 5】



【図 1 8 4 6】

図柄停止アクションと役物発光パターンとの組合せ

停止アクション (予告C)	発光パターン	当たり期待度
通常 (ノーマル)	通常 (ダッ…ダッ)	低
	高速 (ダッダッダッ)	高
C-1 (急ブレーキ)	低速 (ダ…)	中
	高速 (ダッダッダッ)	低
C-2 (炎)	通常 (ダッ…ダッ)	超高
	高速 (ダッダッダッ)	高
C-3 (ウィンク)	通常 (ダッ…ダッ)	確 確変 低
	高速 (ダッダッダッ)	確 確変 中
	最速 (バーン)	確 確変 高

10

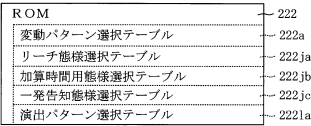
20

30

40

50

【図 1 8 4 7】

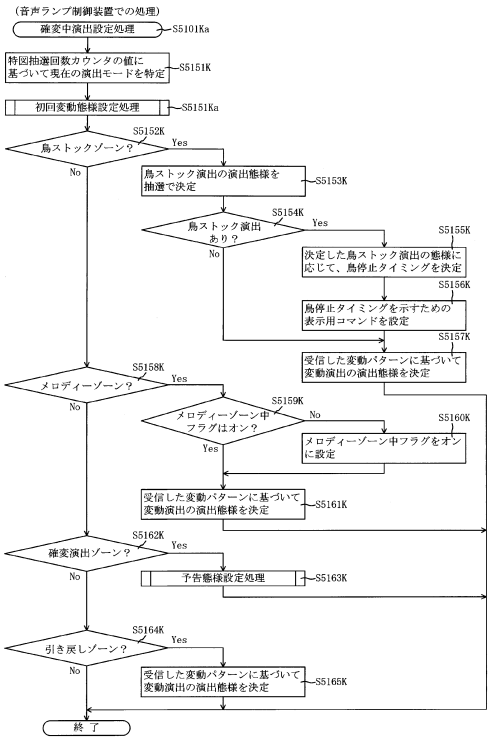


【図 1 8 4 8】

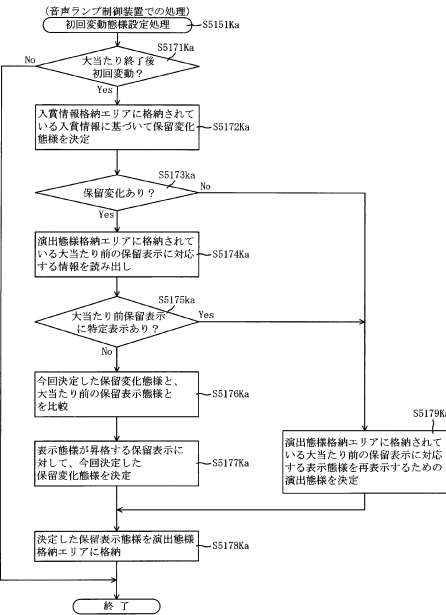
演出パターン選択テーブル 222la

抽選結果	演出カウンタ 223f	演出パターン	図柄停止 アクション	発光 パターン
当たり	0～9	パターン 1	ノーマル	通常
	30～49	パターン 2		高速
	10～19	パターン 3		低速
	50～69	パターン 4	急ブレーキ	高速
	20～29	パターン 5	炎	通常
	70～89	パターン 6		高速
	90～95	パターン 7	ウインク	通常
	96, 97	パターン 8		高速
	98, 99	パターン 9		最速
外れ	0～69	パターン 1	ノーマル	通常
	92～96	パターン 2		高速
	70～89	パターン 3	急ブレーキ	低速
	97, 98	パターン 4		高速
	90, 91	パターン 5	炎	通常
	99	パターン 6		高速

【図 1 8 4 9】



【図 1 8 5 0】



10

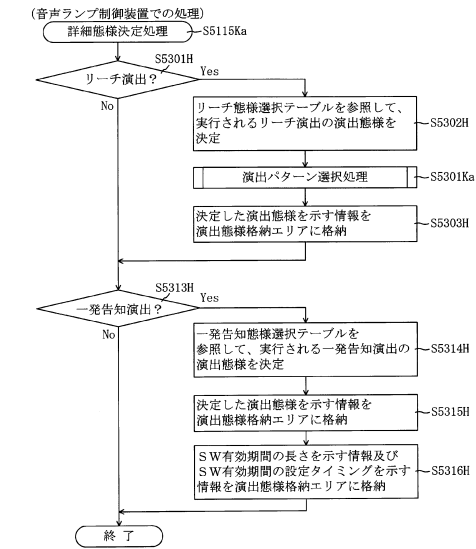
20

30

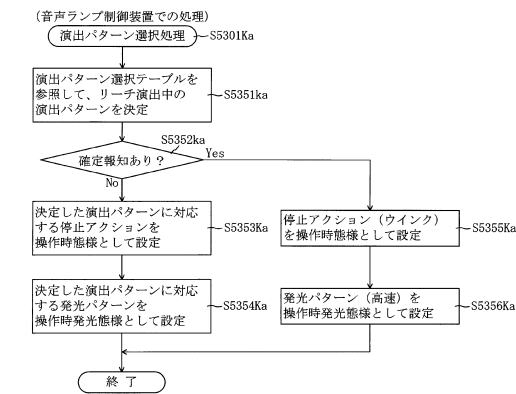
40

50

【図 1 8 5 1】



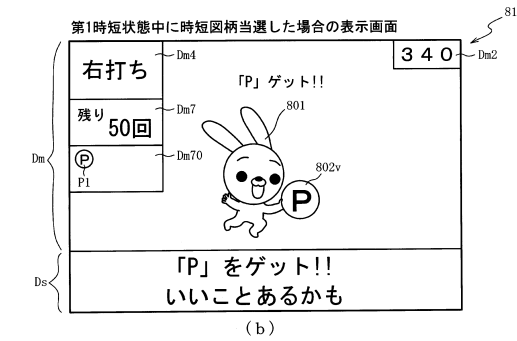
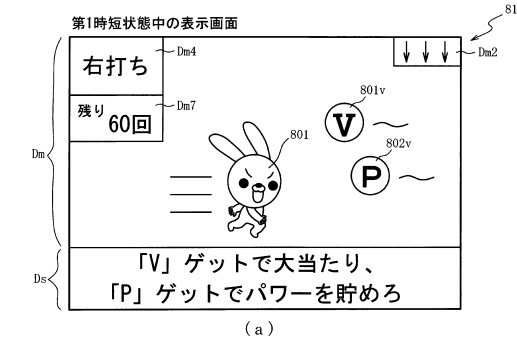
【図 1 8 5 2】



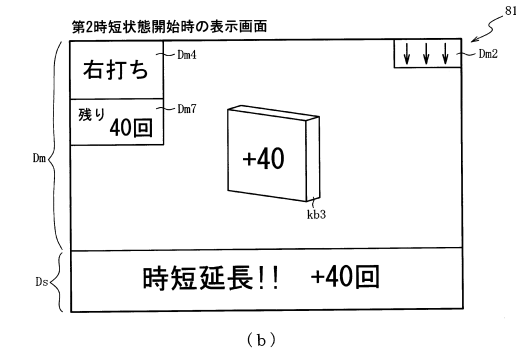
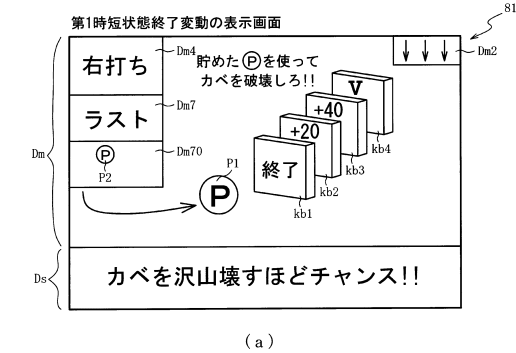
10

20

【図 1 8 5 3】



【図 1 8 5 4】

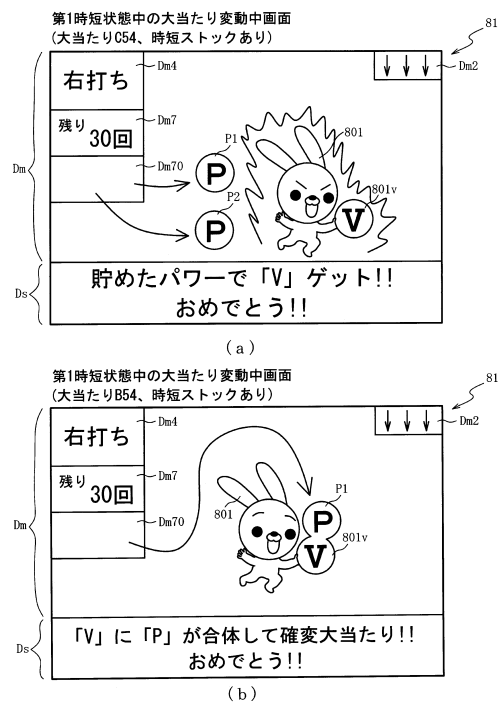


30

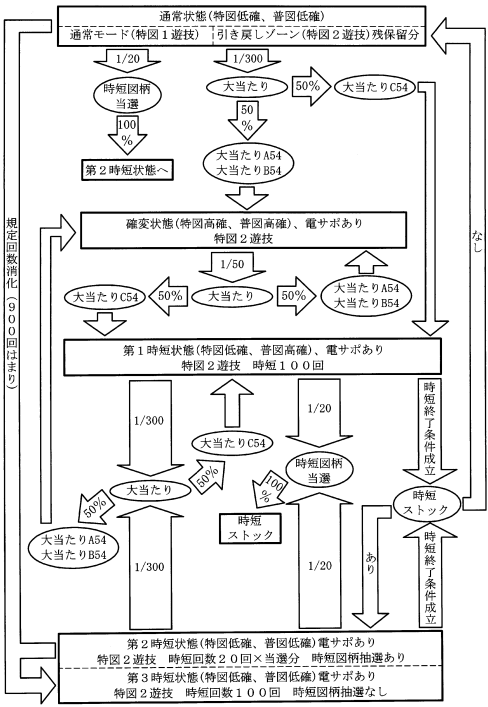
40

50

【図 1 8 5 5】



【図 1 8 5 6】



10

20

【図 1 8 5 7】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202ma
変動パターン選択テーブル	202jb
第2当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202md
第2当たり種別選択テーブル	202je
時短当たり乱数テーブル	202mf

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
天井待機フラグ	203jb
天井時短カウンタ	203jc
天井付与済フラグ	203jd
待機用時短カウンタ	203ma
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 1 8 5 8】

第1当たり乱数テーブル202ma

遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
特別図柄の 低確率状態	0~2
特別図柄の 高確率状態	0~17

(a)

時短当たり乱数テーブル202mf

特別図柄 種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
特図1	—	—
特図2	通常 第1時短 第2時短	100~144
	それ以外	—

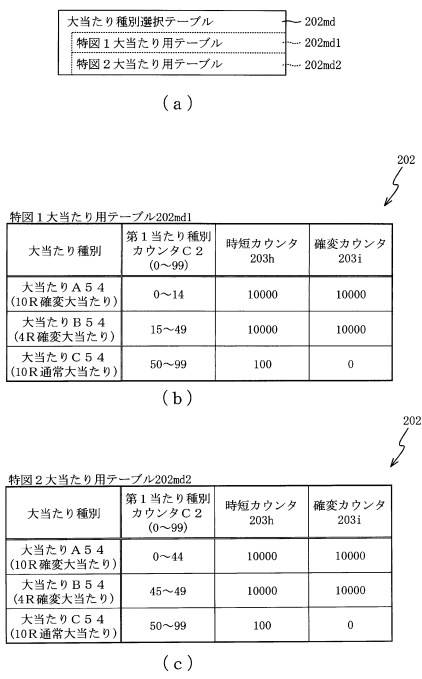
(b)

30

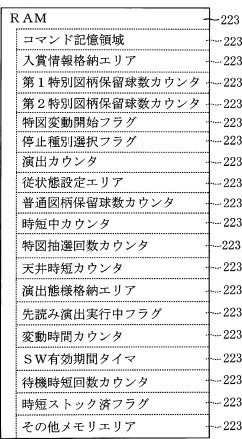
40

50

【図 1 8 5 9】



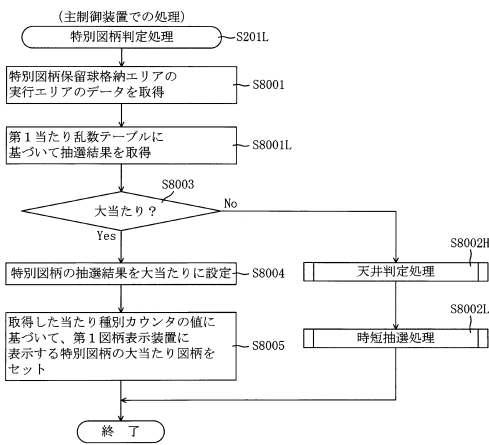
【図 1 8 6 0】



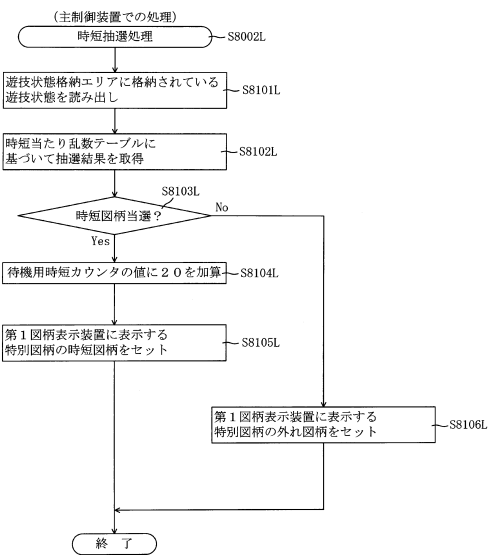
10

20

【図 1 8 6 1】



【図 1 8 6 2】



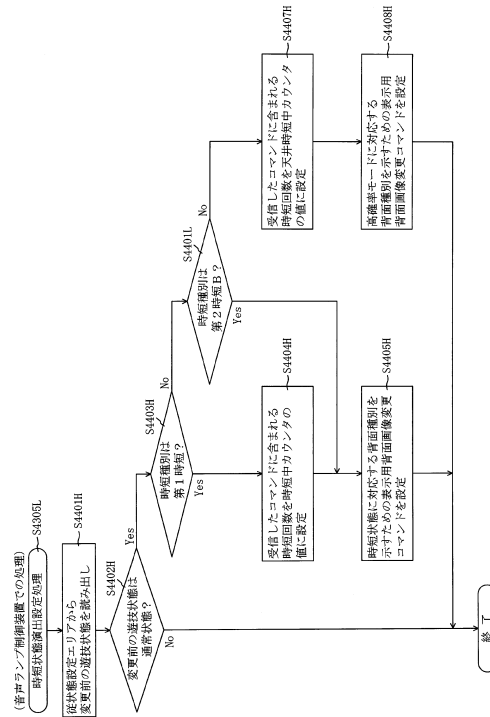
30

40

50

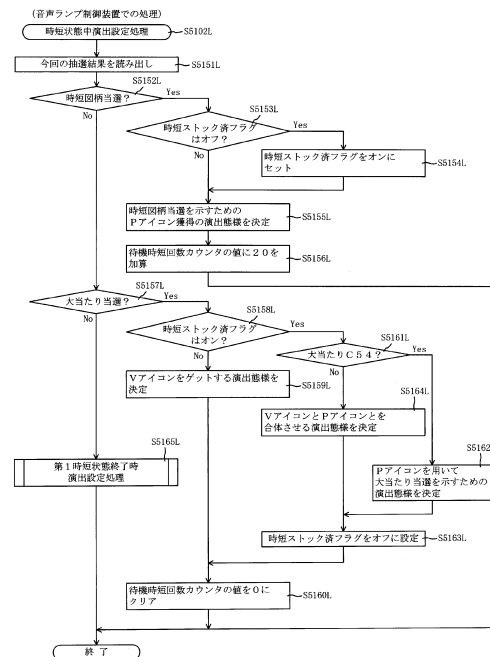


【 図 1 8 6 4 】



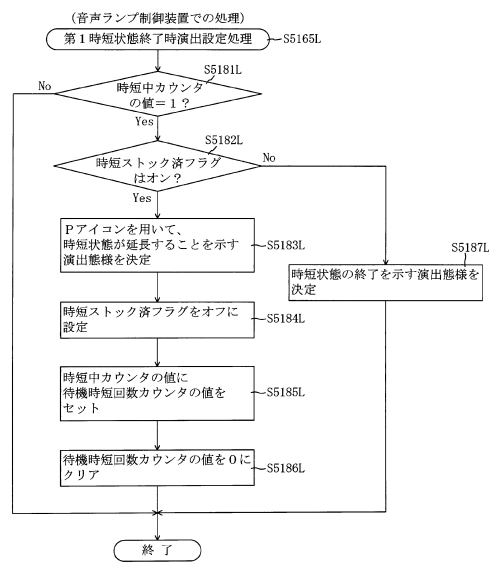
20

【 図 1 8 6 6 】

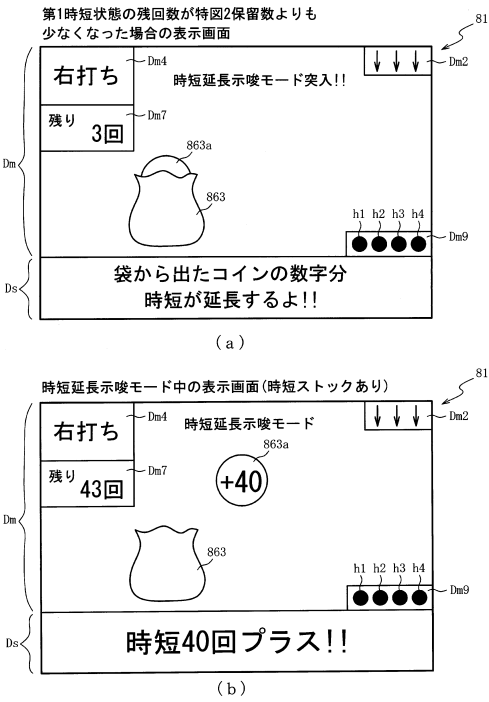


50

【図 1 8 6 7】



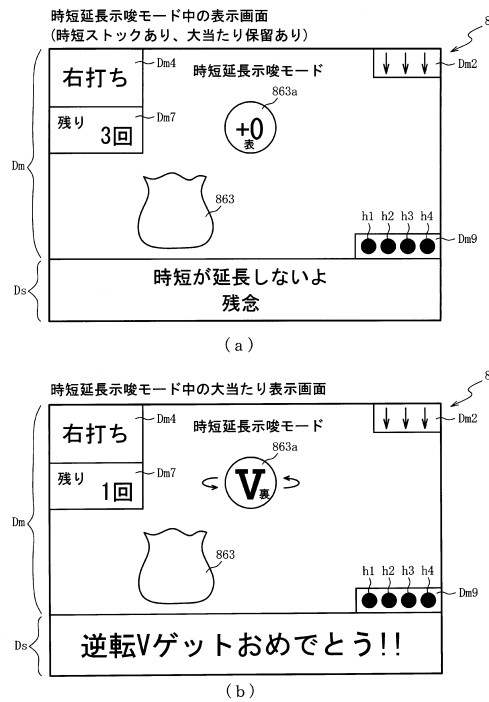
【図 1 8 6 8】



10

20

【図 1 8 6 9】



【図 1 8 7 0】

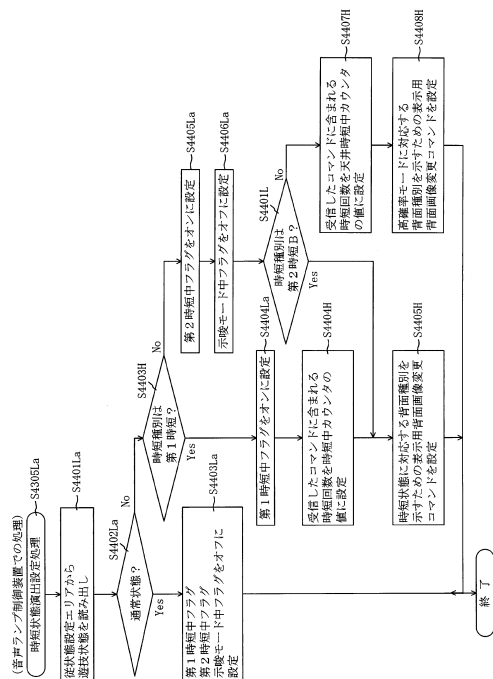
RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第1特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第2特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
SW有効期間タイマ	223jf
待機時短回数カウンタ	223ma
第1時短中フラグ	223na
第2時短中フラグ	223nb
示唆モード中フラグ	223nc
その他メモリエリア	223z

30

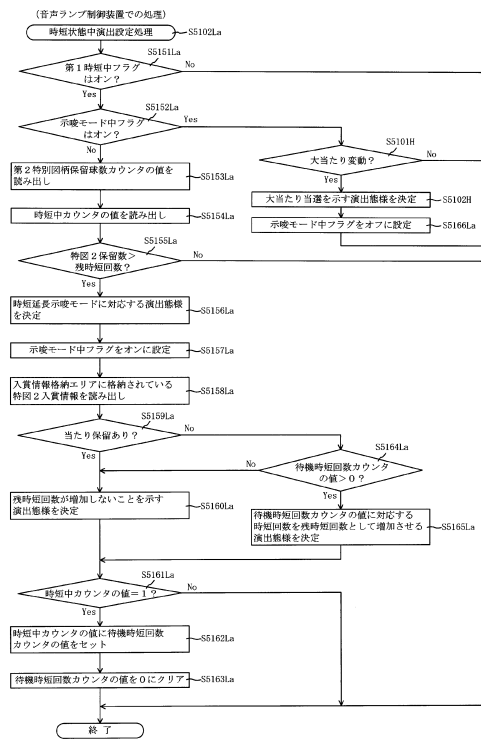
40

50

【 図 1 8 7 1 】



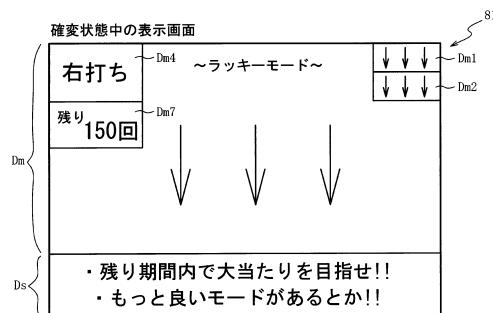
【 図 1 8 7 2 】



10

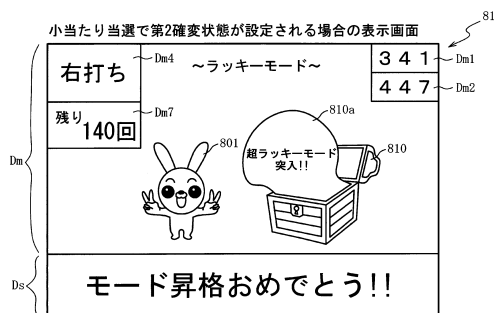
20

【 図 1 8 7 3 】



(a)

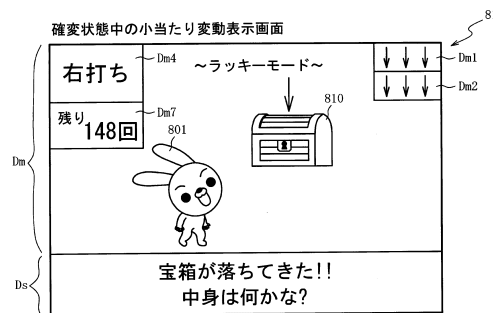
【 図 1 8 7 4 】



(a)

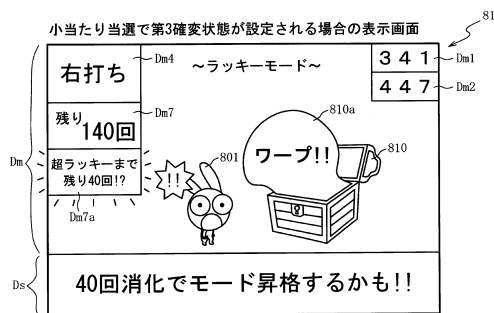
30

確変状態中の小当た



(b)

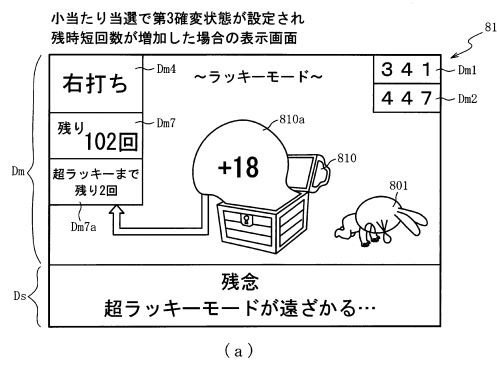
小当たり当選で第3回



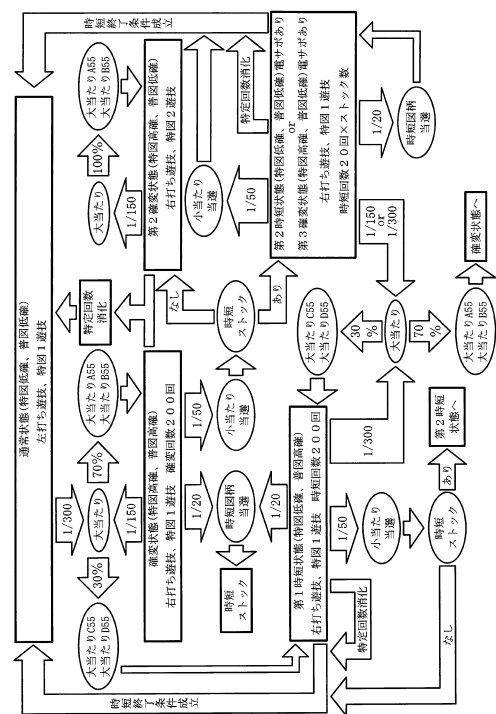
(b)

40

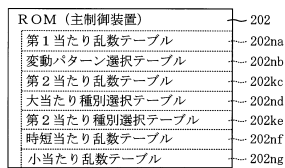
【 図 1 8 7 5 】



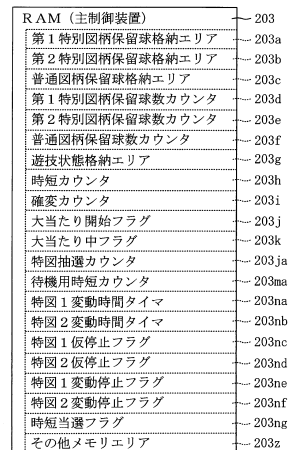
【 図 1 8 7 6 】



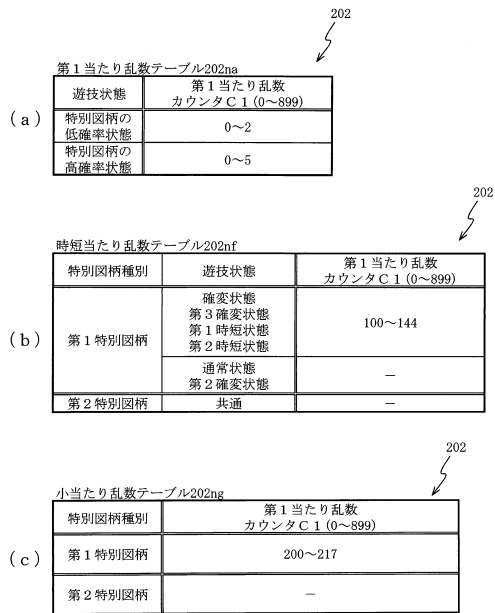
【 図 1 8 7 7 】



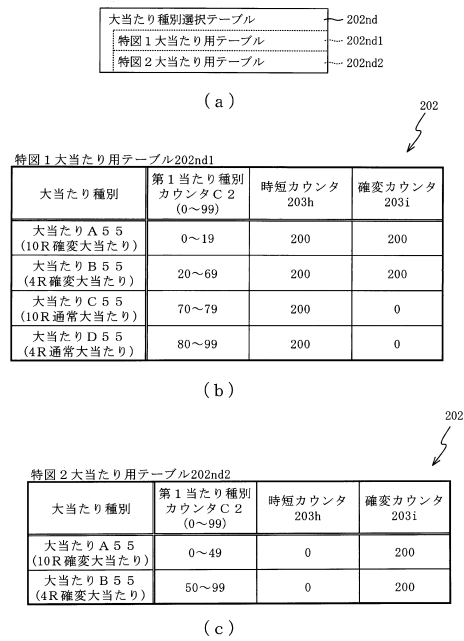
【 図 1 8 7 8 】



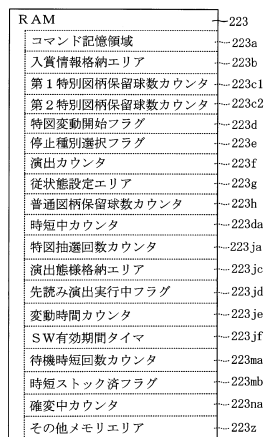
【図 1 8 7 9】



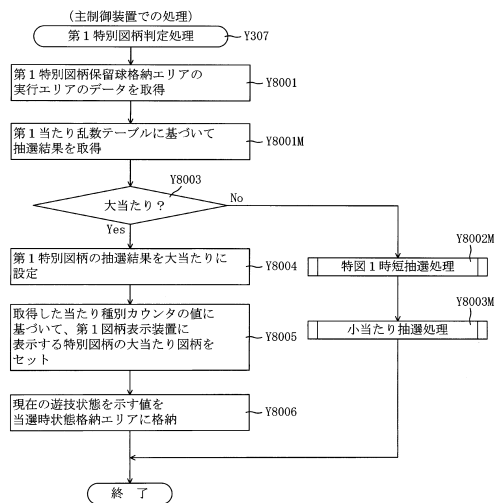
【図 1 8 8 0】



【図 1 8 8 1】



【図 1 8 8 2】



10

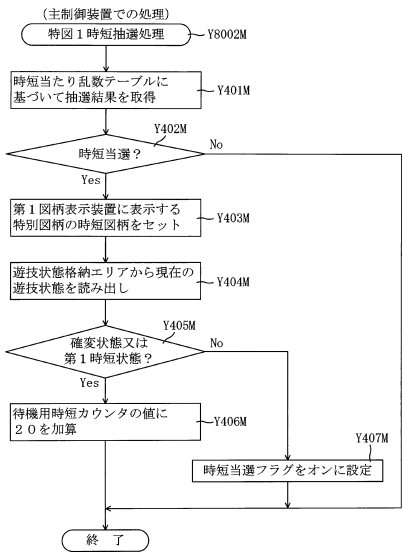
20

30

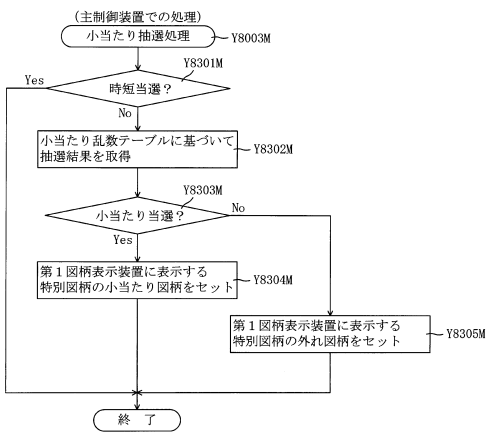
40

50

【図 1883】



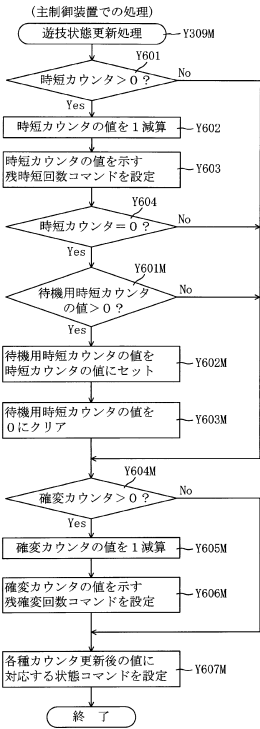
【図 1884】



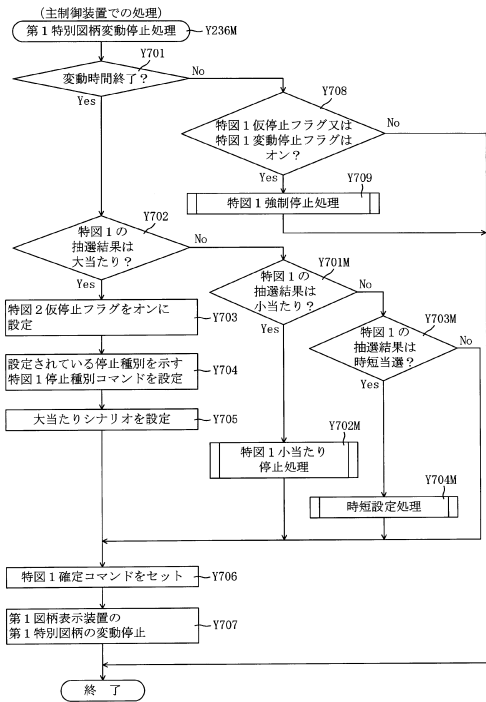
10

20

【図 1885】



【図 1886】

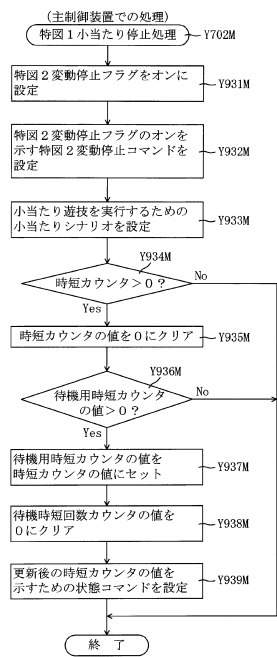


30

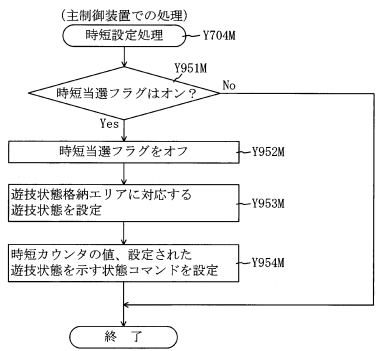
40

50

【図 1887】



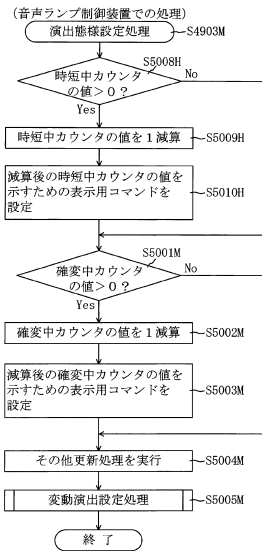
【図 1888】



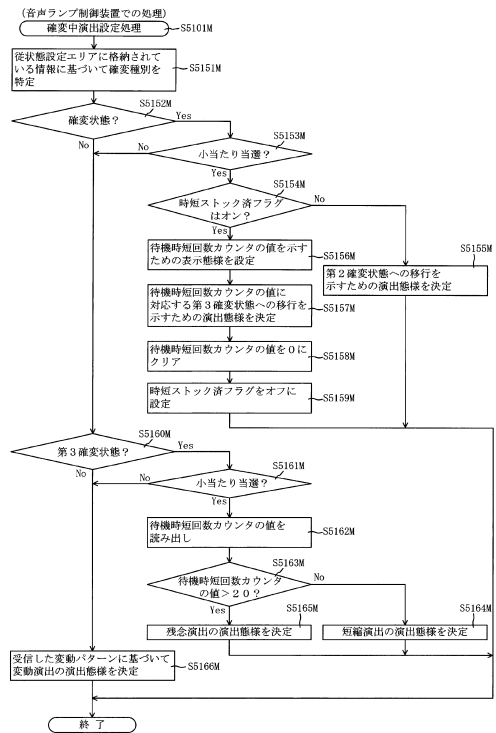
10

20

【図 1889】



【図 1890】

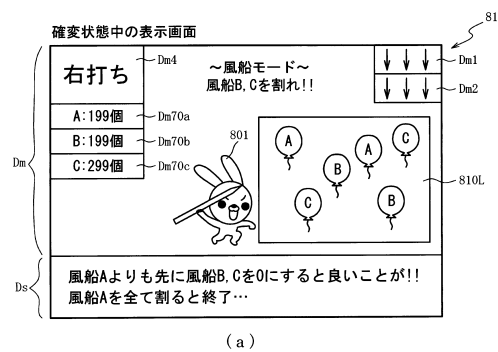


30

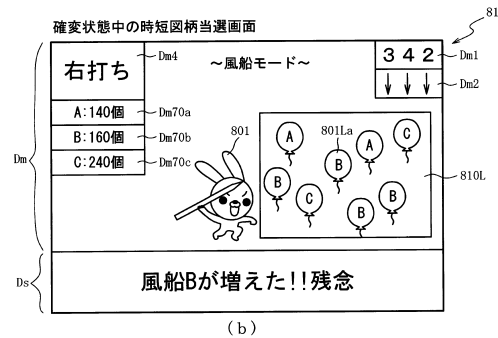
40

50

【図 1 8 9 1】

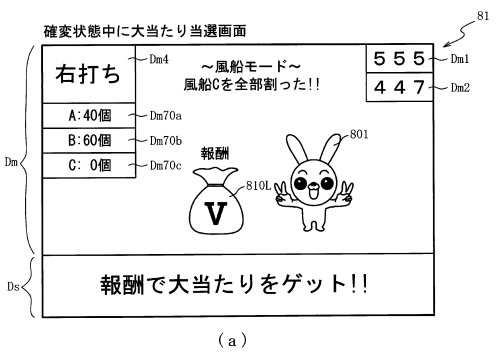


(a)

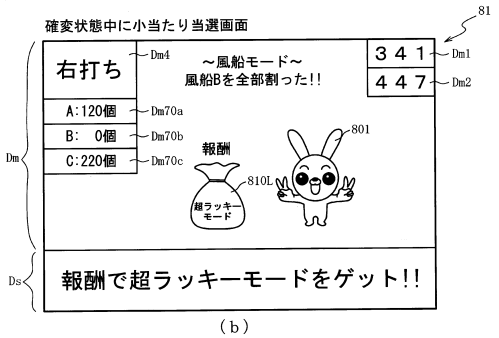


(b)

【図 1 8 9 2】

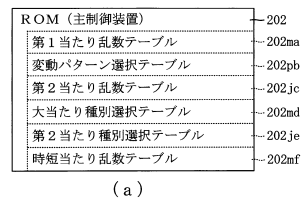


(a)

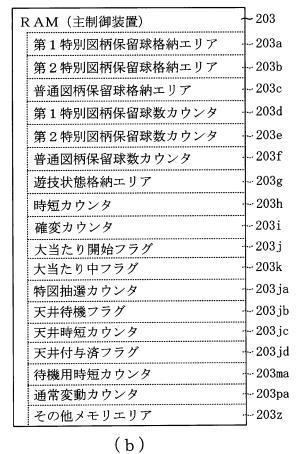


(b)

【図 1 8 9 3】

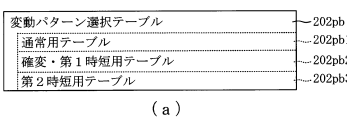


(a)



(b)

【図 1 8 9 4】



(a)

通常用テーブル202pb1

図柄種別	通常変動 カウンタ 203pa	抽選結果	変動種別 カウンタCS 1 (0～198)	変動パターン	変動時間 (S)
共通	900	当たり	0～29	ノーマル	20
			30～99	スーパー	30
			100～198	S P	60
		外れ	0～99	短外れ	5
			100～189	特殊外れ	10
			190～196	ノーマル	20
	899～4	当たり	197, 198	スーパー	30
			0～29	ノーマル	20
			30～179	スーパー	30
		外れ	180～198	S P	60
			0～189	短外れ	5
			190～196	ノーマル	20
3～1	当たり	197, 198	スーパー	30	
	外れ	0～198	特定	10	
0	共通	0～198	短変動	5	

(b)

(b)



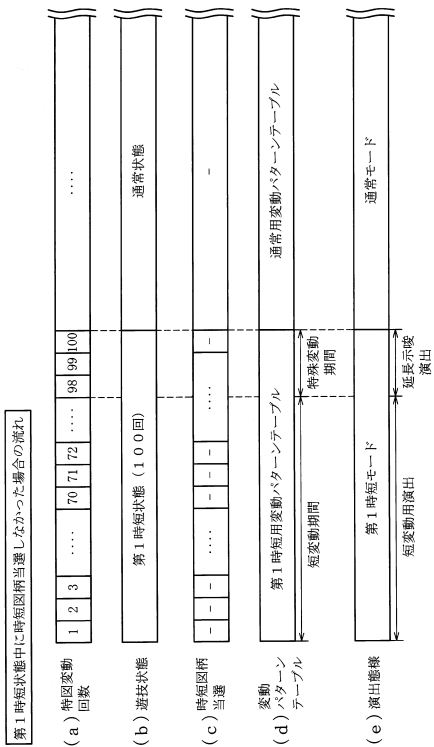
【図 1 8 9 5】

確定・第1時短用テーブル202pb2					
図柄種別	特図 変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
共通	1~97	当たり	0~109	短当たり	10
			110~198	中当たり	15
		外れ	0~189	超短外れ	3
			190~196	短外れ	5
			197, 198	中外れ	10
	98~	当たり	0~198	特定	10
		外れ	0~198	特定	10

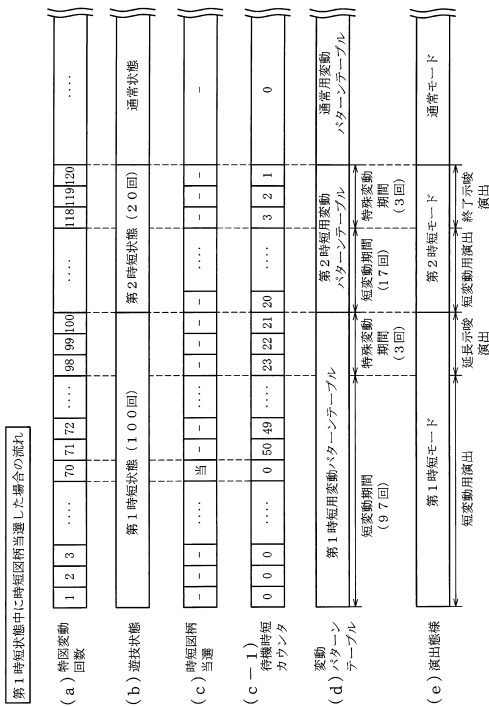
【図 1 8 9 6】

第2時短用テーブル202pb3					
図柄種別	待機用時短 カウンタ 203ma	抽選結果	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
共通	~11	当たり	0~189	超短当たり	3
			190~198	短当たり	10
		外れ	0~198	超短外れ	3
	10~4	当たり	0~169	短当たり	10
			170~196	中当たり	15
			197, 198	スーパースーパー	30
		外れ	0~194	短外れ	5
			195~197	中外れ	10
			198	特殊外れ	15
	3~1	当たり	0~198	特定	10
		外れ	0~198	特定	10

【図 1 8 9 7】



【図 1 8 9 8】



10

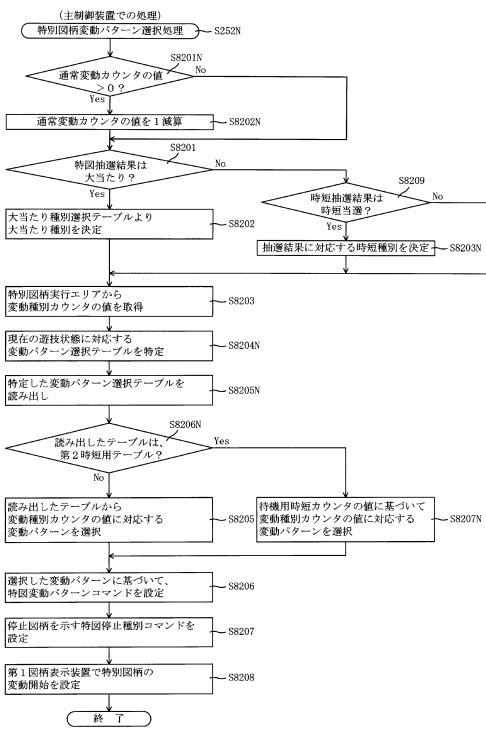
20

30

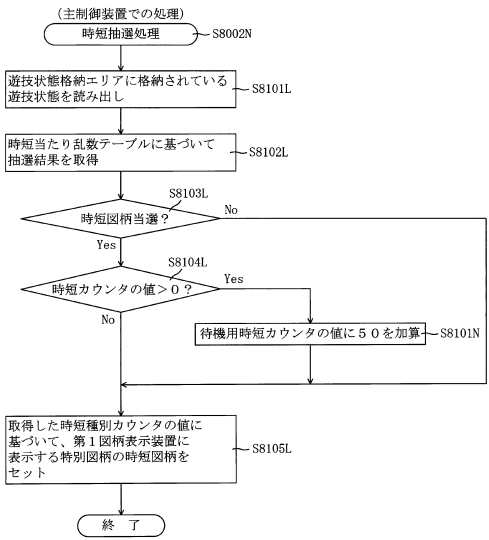
40

50

【図 1899】



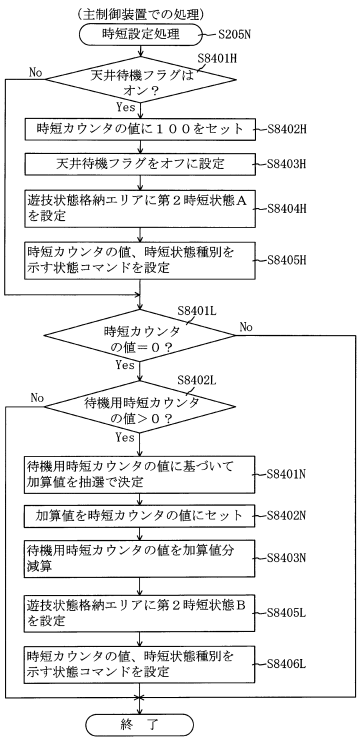
【図 1900】



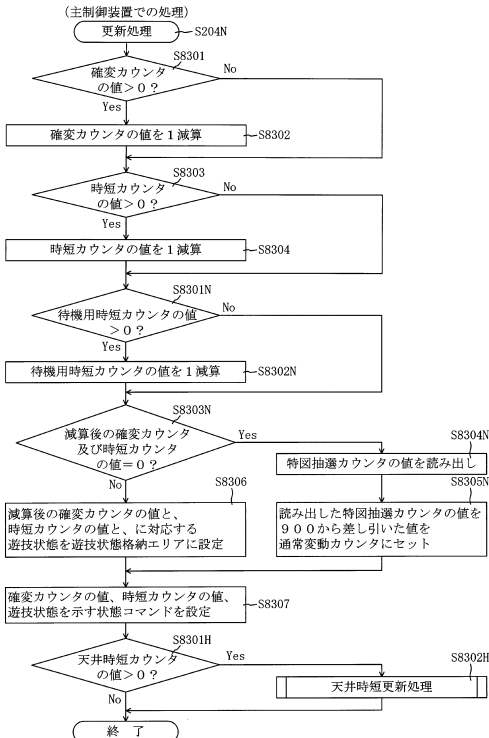
10

20

【図 1901】



【図 1902】

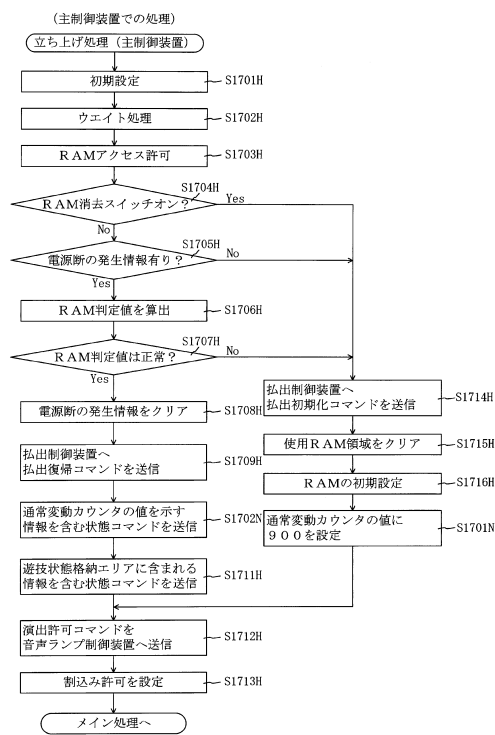


30

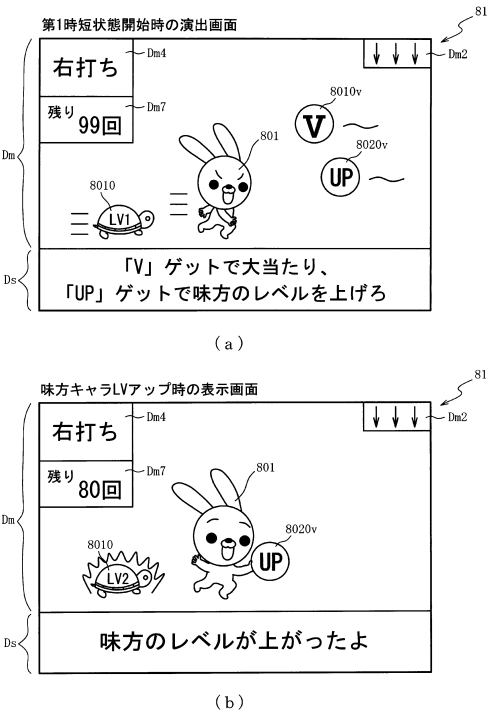
40

50

【図 1 9 0 3】



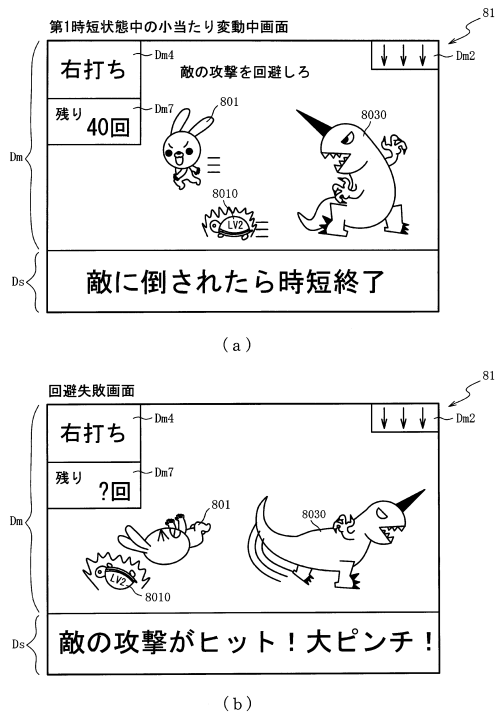
【図 1 9 0 4】



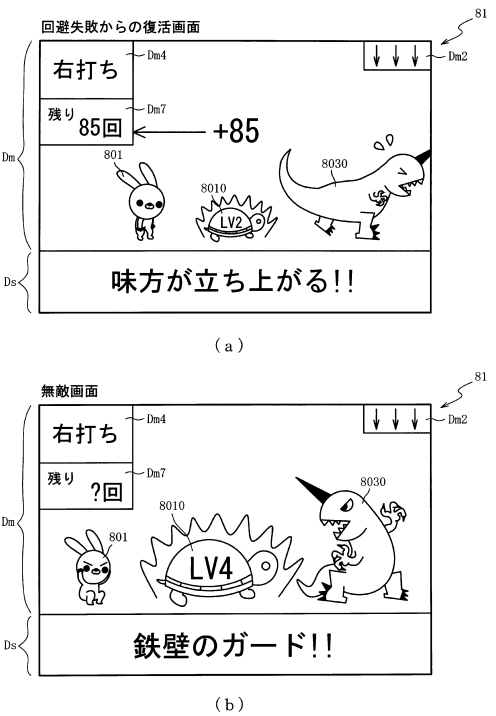
10

20

【図 1 9 0 5】



【図 1 9 0 6】

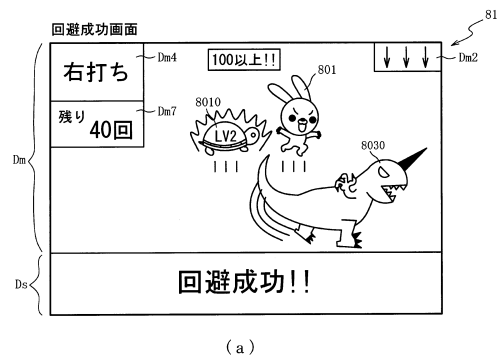


30

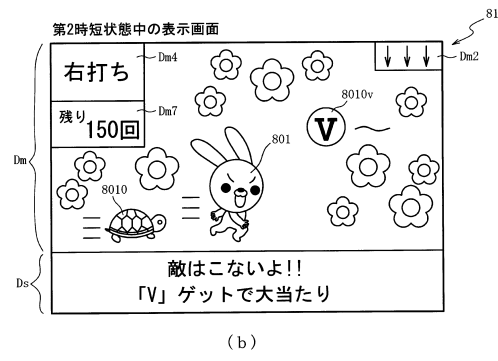
40

50

【図 1 9 0 7】



(a)



(b)

【図 1 9 0 8】

ROM (主制御装置)	
第 1 当たり乱数テーブル	202ma
変動パターン選択テーブル	202jb
第 2 当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202md
第 2 当たり種別選択テーブル	202je
時短当たり乱数テーブル	202qf
小当たり乱数テーブル	202qg
時短当たり種別選択テーブル	202qh
小当たり種別選択テーブル	202qi

10

【図 1 9 0 9】

時短当たり乱数テーブル202qf		
特別図柄種別	遊技状態	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~899)
特図 1	—	—
特図 2	第 1 時短	100~144
	それ以外	—

(a)

時短当たり種別選択テーブル202qh		
時短図柄種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	付与可能時短回数
時短図柄 A	0~19	30
時短図柄 B	20~69	50
時短図柄 C	70~94	100
時短図柄 D	95~99	300

(b)

小当たり種別選択テーブル202qi		
小当たり種別	小当たり種別カウンタ C 5 (0~99)	備考
小当たり A	0~69	第 1 時短状態の終了条件成立
小当たり B	70~99	待機時短回数報知

(c)

【図 1 9 1 0】

ROM	
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
加算時間用態様選択テーブル	222jb
一発告知態様選択テーブル	222jc
小当たり当選時態様選択テーブル	222qa
時短図柄当選時態様選択テーブル	222qb

(a)

RAM	
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
SW有効期間タイマ	223jf
待機時短回数カウンタ	223ma
時短ストック済フラグ	223mb
味方レベルカウンタ	223qa
その他メモリエリア	223z

(b)

30

40

50

【図 1 9 1 1】

222

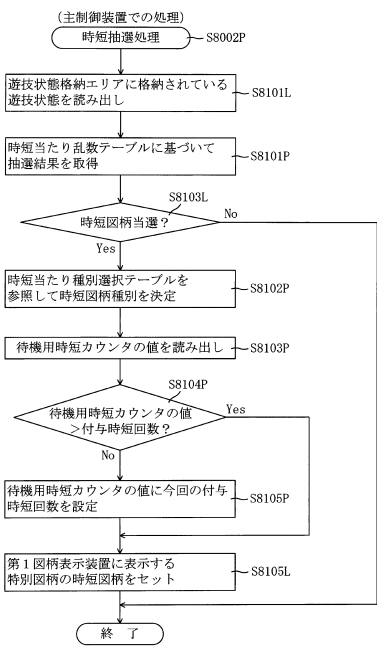
小当たり当選時態様選択テーブル222qa	遊技状態	時短中 小当たり種別	時短中 カウンタ 223da	待機時短回数 カウンタ 223ma	差分 (待機時短回数カウンタ－ 時短中カウンタ)	演出態様
	第1時短	小当たりA	≧1	0	－	攻撃される 時短終了後通知
			≧1	≧1	マイナス領域	攻撃される 後、復活 時短回数の短縮通知
			≧1	≧1	プラス領域	味方レベルに応じた 時短回数の延長通知
小当たり当選時態様選択テーブル222qb	第2時短	共通	－	－	－	攻撃回避 待機時短回数カウンタの値を0 小当たり当選通知

【図 1 9 1 2】

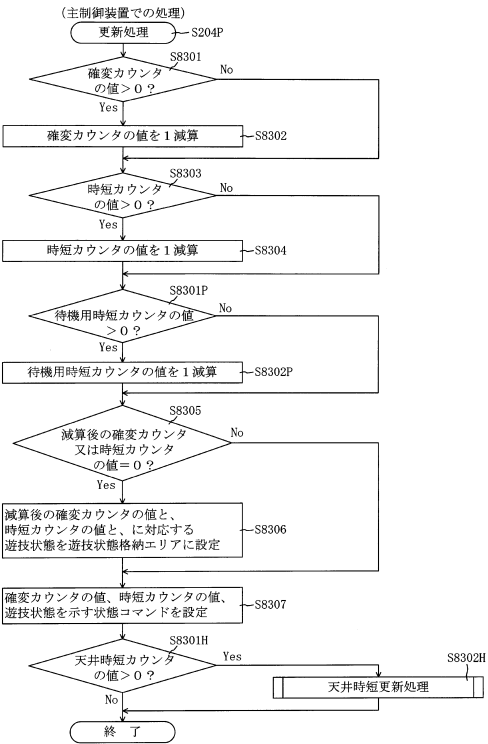
222

時短図柄当選時態様選択テーブル222qb			
時短図柄種別	時短中カウンタ 223da	演出カウンタ223f (0～99)	演出態様 (味方レベル)
時短図柄A	99～50	0～99	変化なし
		0～49	変化なし
	49～30	50～99	LV 2
		0～49	LV 2
	29～0	50～99	LV 3
		0～49	LV 3
時短図柄B	99～50	0～69	変化なし
		70～99	LV 2
	49～30	0～49	LV 2
		50～99	LV 3
	29～0	0～99	LV 3
		0～39	変化なし
時短図柄C	99～50	40～79	LV 2
		80～99	LV 3
	49～30	0～99	LV 3
		0～49	LV 3
	29～0	50～99	LV 4
		0～99	LV 4
時短図柄D	99～0	0～99	LV 4

【図 1 9 1 3】



【図 1 9 1 4】



10

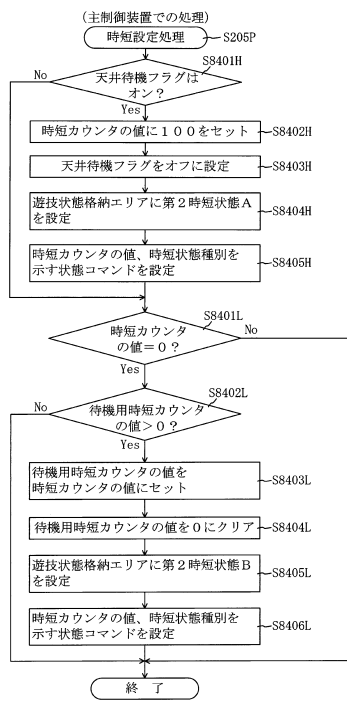
20

30

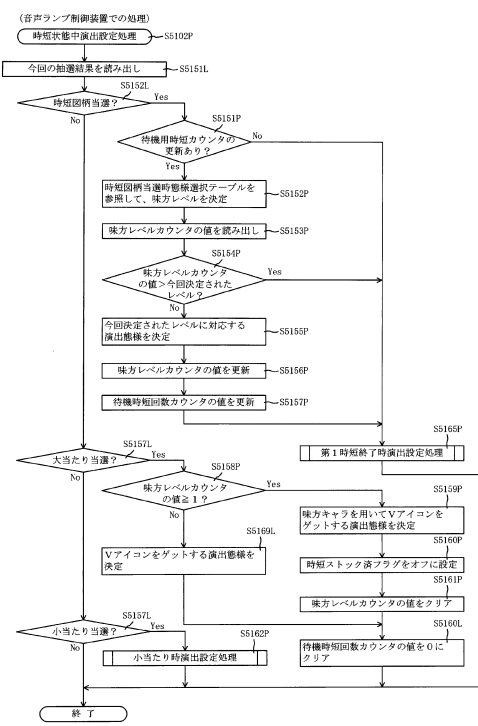
40

50

【図 1915】



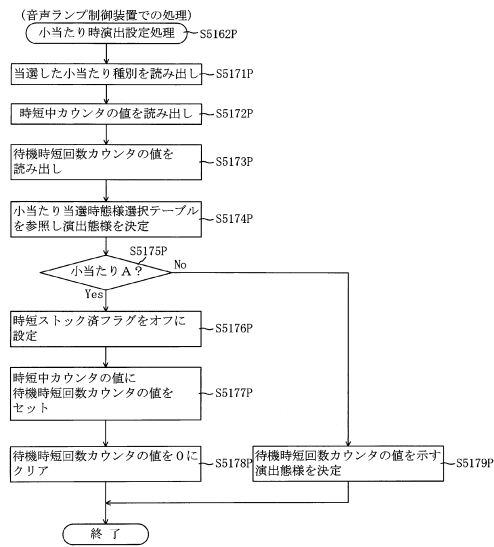
【図 1916】



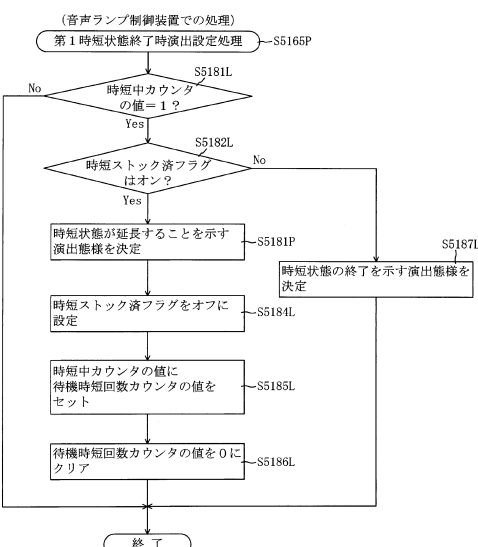
10

20

【図 1917】



【図 1918】

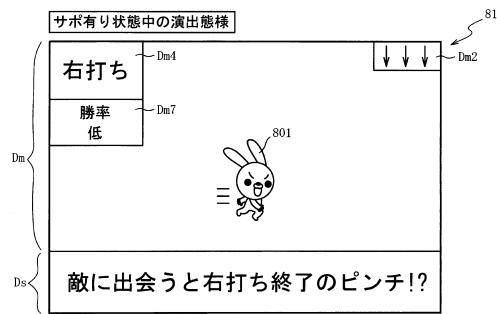


30

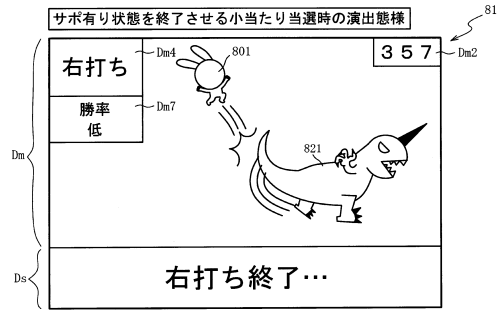
40

50

【図 1919】

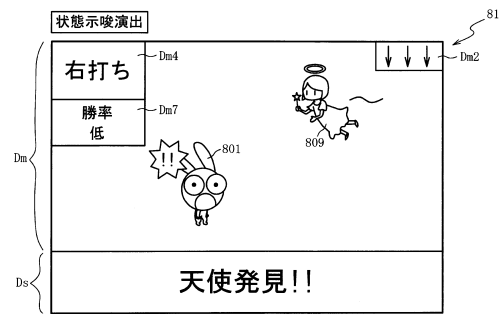


(a)

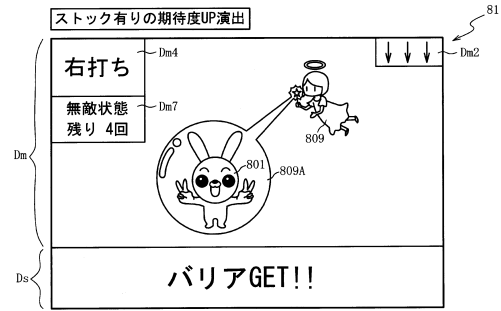


(b)

【図 1920】



(a)

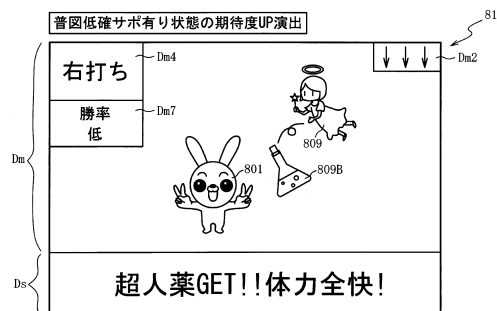


(b)

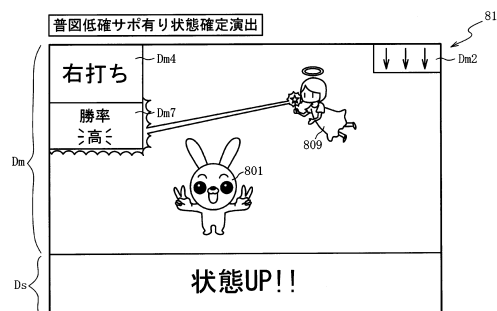
10

20

【図 1921】

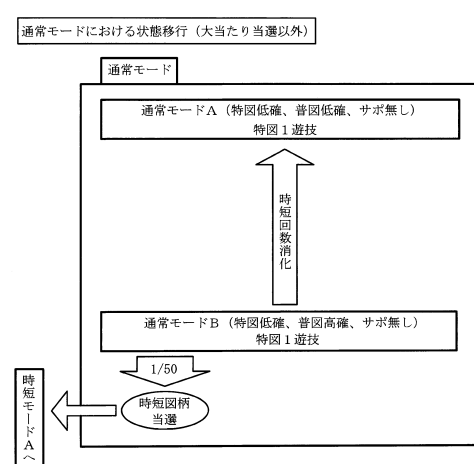


(a)



(b)

【図 1922】

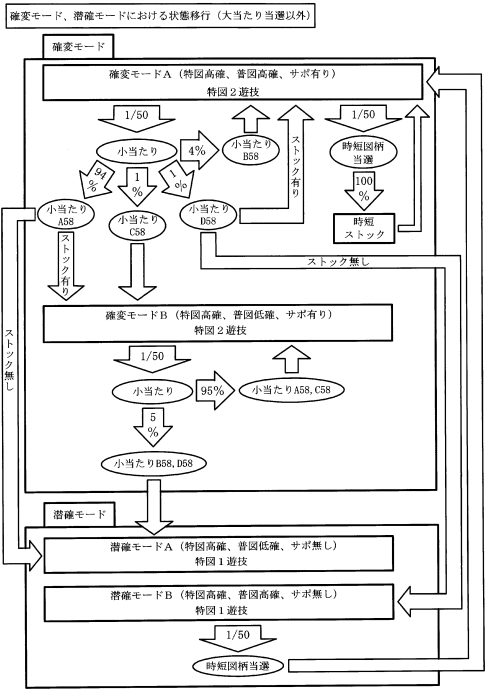


30

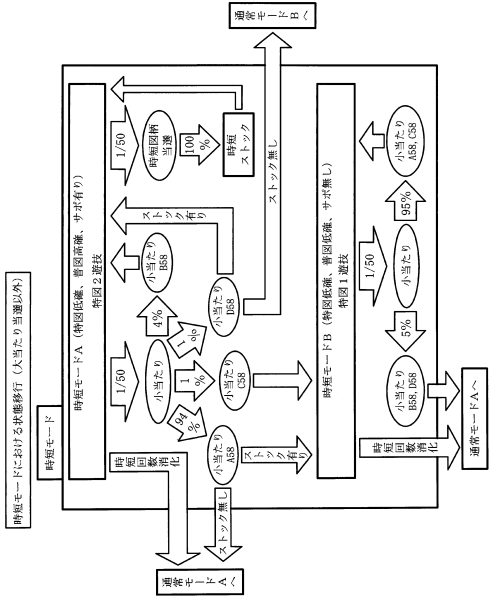
40

50

【図 1 9 2 3】



【図 1 9 2 4】



【図 1 9 2 5】

ROM (主制御装置)	
第1当たり乱数テーブル	202ra
変動パターン選択テーブル	202jb
第2当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202rd
第2当たり種別選択テーブル	202je
時短当たり乱数テーブル	202rf
小当たり乱数テーブル	202rg
小当たり種別選択テーブル	202rh

(a)

RAM (主制御装置)	
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
天井待機フラグ	203jb
天井時短カウンタ	203jc
天井付与済フラグ	203jd
待機用時短カウンタ	203ma
普通高確フラグ	203ra
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 1 9 2 6】

第1当たり乱数テーブル202ra	
遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
特別図柄の 低確率状態	0~2
特別図柄の 高確率状態	0~3

(a)

時短当たり乱数テーブル202rf		
特別図柄 種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
共通	普通図柄の 高確率状態	4~21
	普通図柄の 低確率状態	—

(b)

小当たり乱数テーブル202rg	
特別図柄 種別	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
特図1	—
特図2	22~39

(c)

10

20

30

40

50

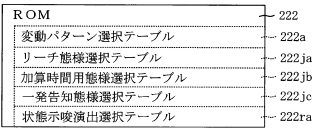


【図 1 9 2 7】

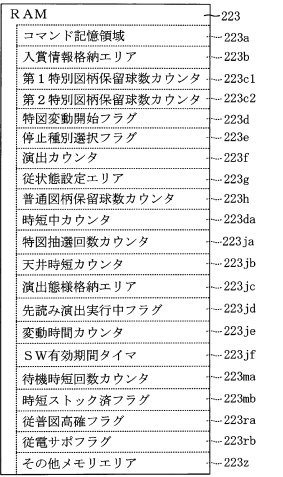
小当たり種別選択テーブル202rh

小当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)
小当たりA58 (高確サボ有り状態の終了契機)	0~93
大当たりB58 (低確サボ有り状態の終了契機)	94~97
小当たりC58 (普図高確のみ終了させ、サボ有り状態は維持)	98
小当たりD58 (サボ有り状態のみ終了させ、普図高確は維持)	99

【図 1 9 2 8】



(a)



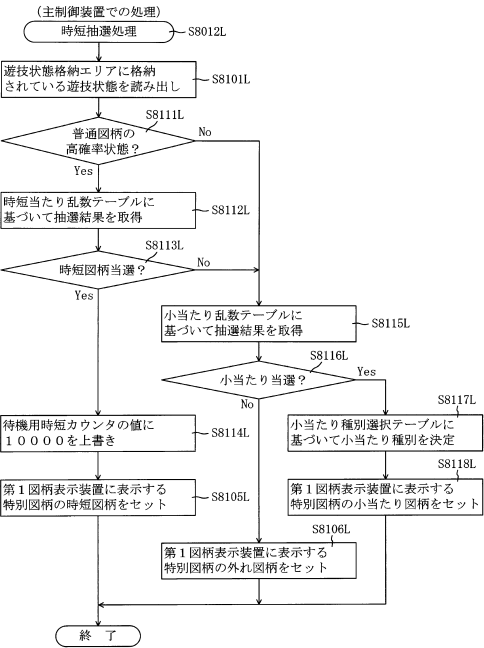
(b)

【図 1 9 2 9】

状態示唆演出選択テーブル222ra

状態			演出種別	演出 カウンタ223f (0~99)
普通図柄の 状態	時短 ストック	特別図柄の 状態		
普図高確	無	共通	時短ストック示唆演出	0
		共通	高継続示唆演出	1, 2
		特図高確	確変示唆演出	3~8
		特図低確	確変示唆演出	3~6
	有	共通	時短ストック示唆演出	0~4
		共通	高継続示唆演出	5, 6
普図低確	-	共通	高継続示唆演出	7~12
		共通	確変示唆演出	7~10
		特図高確	時短ストック示唆演出	0, 1
		特図低確	高継続示唆演出	2~11
	-	共通	高継続確定演出	12
		特図高確	確変示唆演出	13~18
	-	特図低確	確変示唆演出	13~16

【図 1 9 3 0】



10

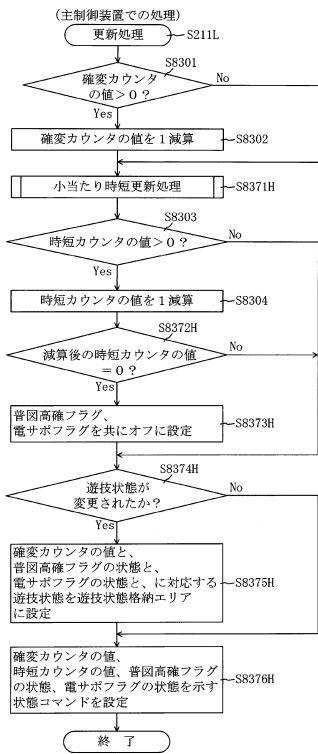
20

30

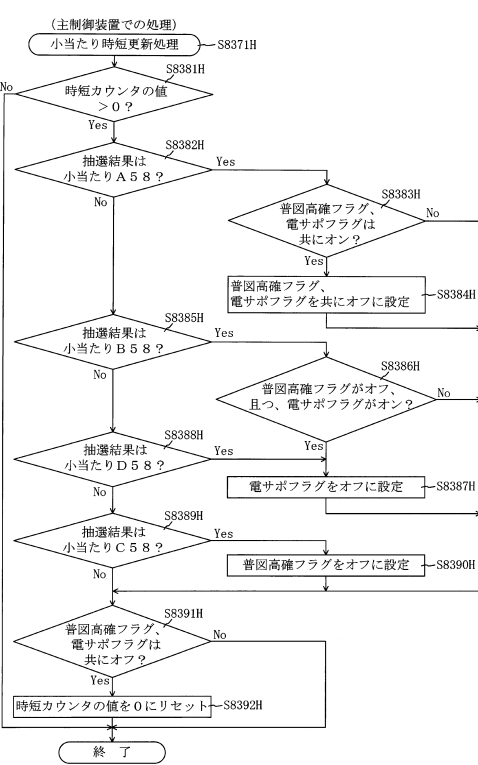
40

50

【図 1931】



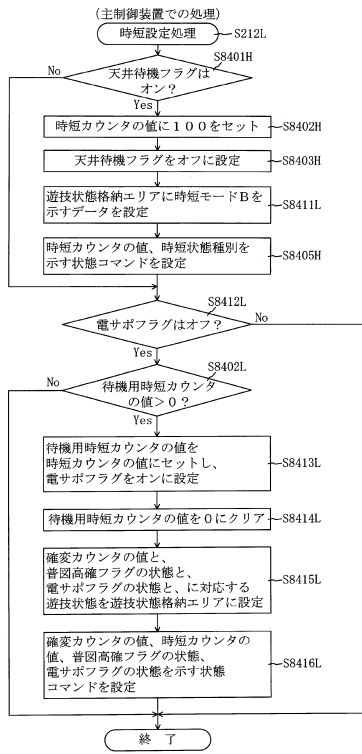
【図 1932】



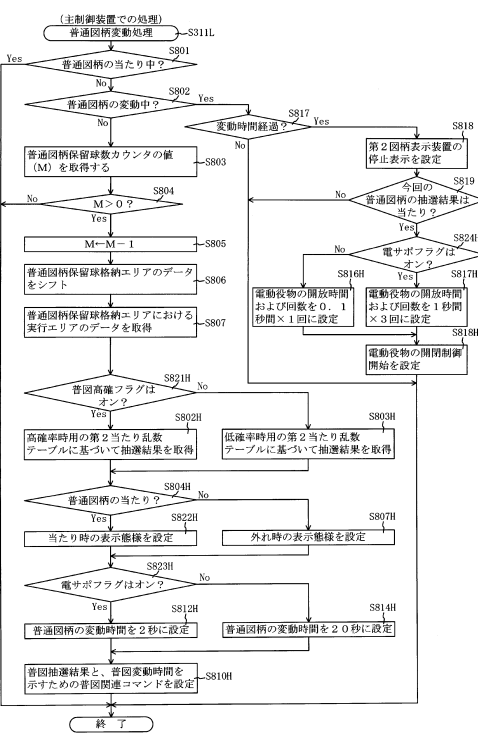
10

20

【図 1933】



【図 1934】

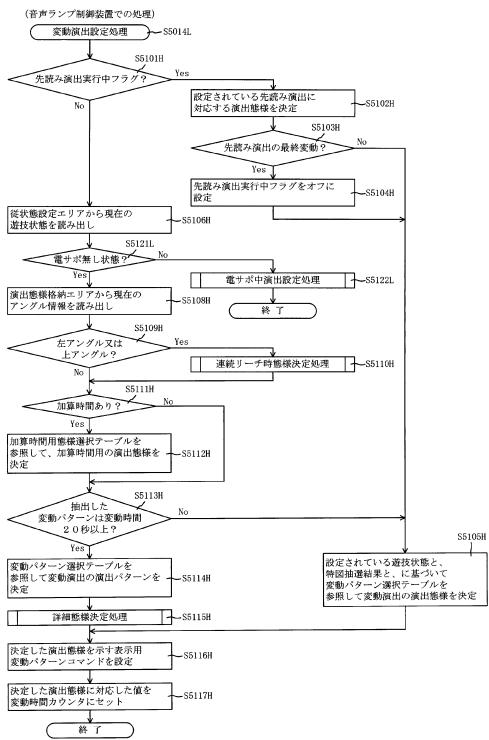


30

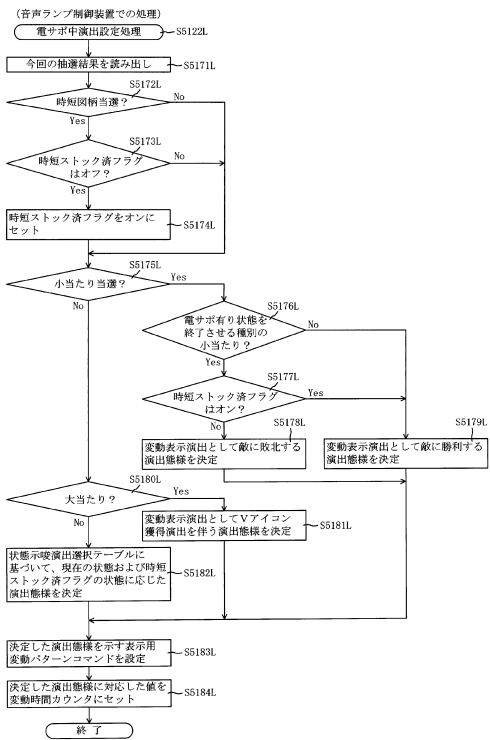
40

50

【図 1 9 3 5】



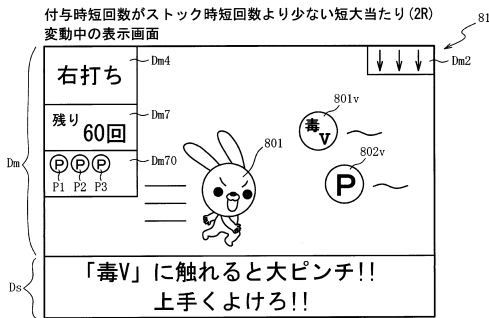
【図 1 9 3 6】



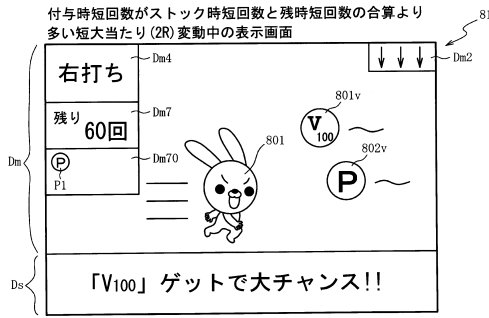
10

20

【図 1 9 3 7】

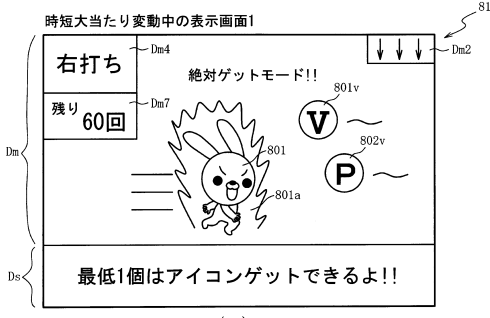


(a)

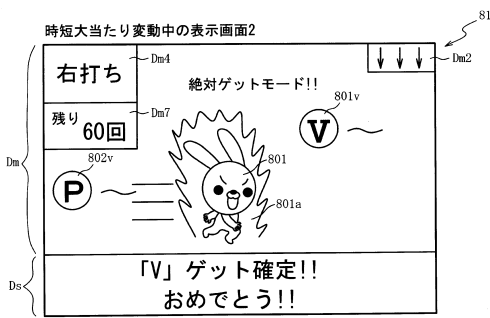


(b)

【図 1 9 3 8】



(a)



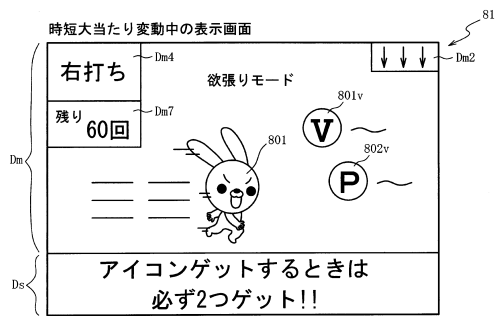
(b)

30

40

50

【図 1 9 3 9】

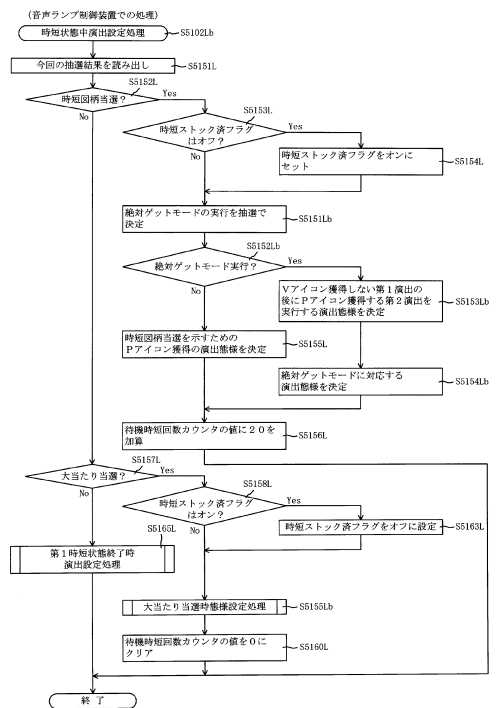


【図 1 9 4 0】

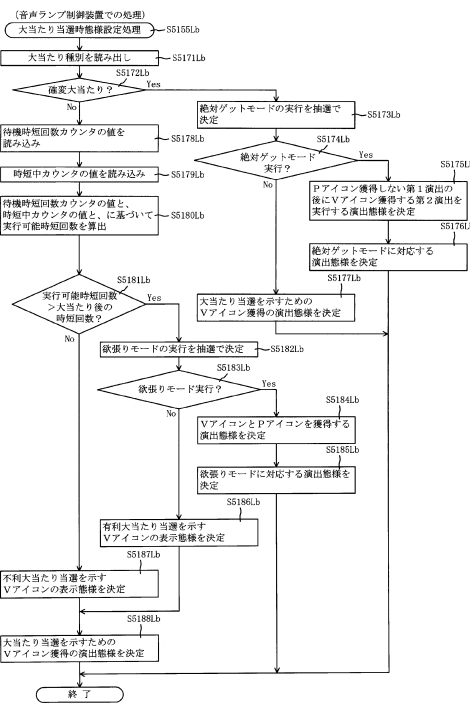
特図 2 大当たり用テーブル202mbd2

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A 5 4 (10R 確変大当たり)	0~44	10000	10000
大当たり B 5 4 (4R 確変大当たり)	45~49	10000	10000
大当たり C 5 4 b (10R 通常大当たり)	50~69	50	0
大当たり D 5 4 b (2R 通常大当たり)	70~79	150	0
大当たり E 5 4 b (2R 通常大当たり)	80~89	100	0
大当たり F 5 4 b (2R 通常大当たり)	90~99	10	0

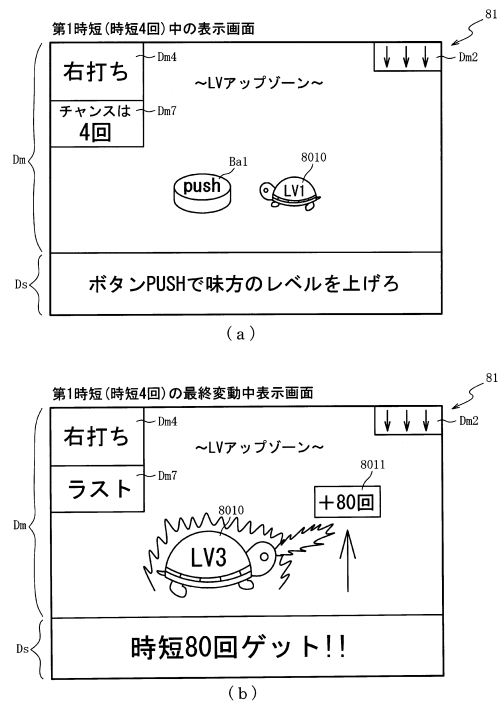
【図 1 9 4 1】



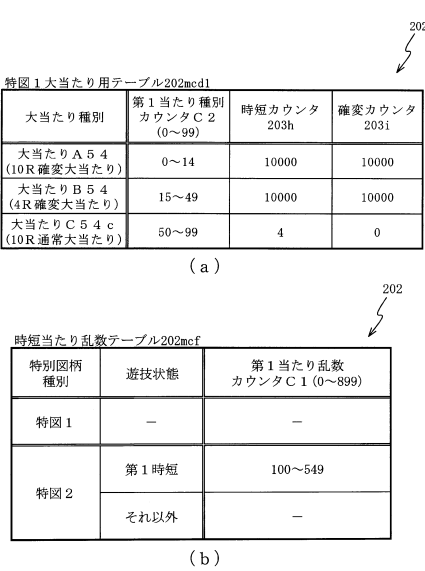
【図 1 9 4 2】



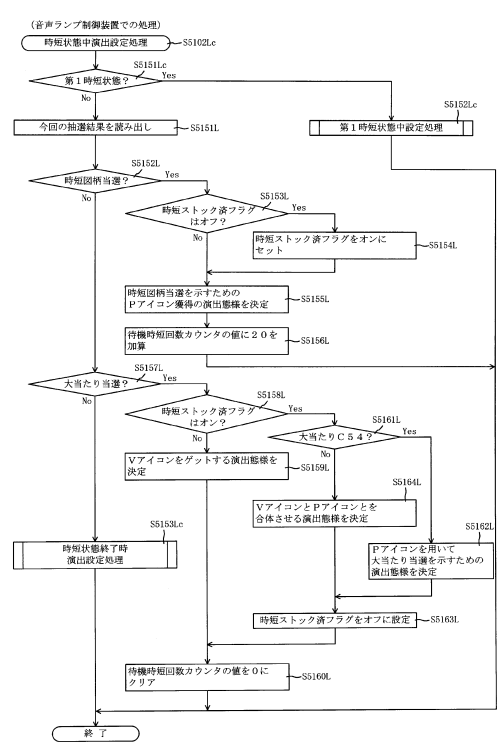
【図 1 9 4 3】



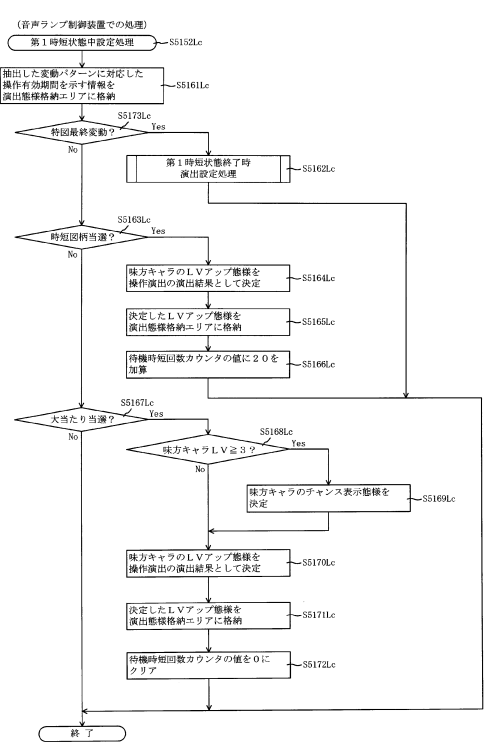
【図 1 9 4 4】



【図 1 9 4 5】



【図 1 9 4 6】



10

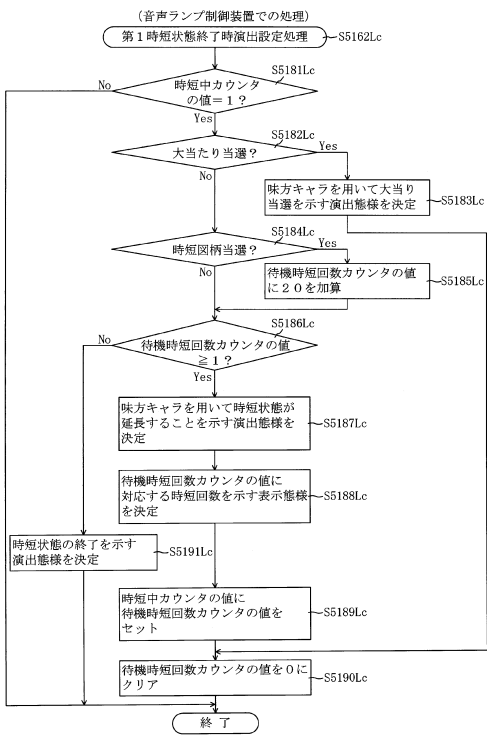
20

30

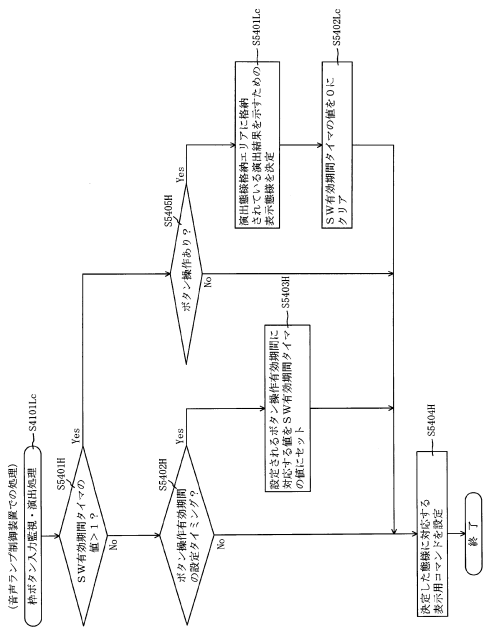
40

50

【図 1947】



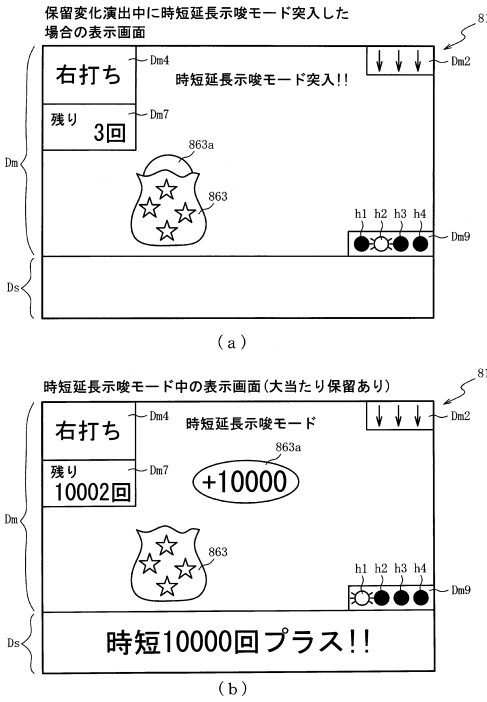
【図 1948】



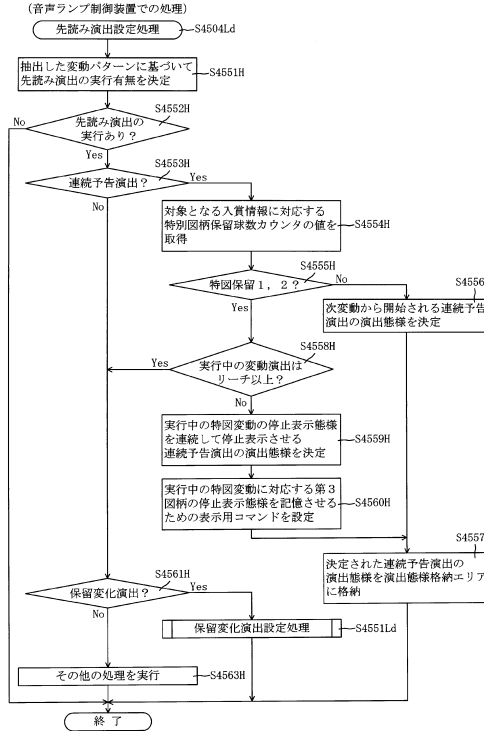
10

20

【図 1949】



【図 1950】

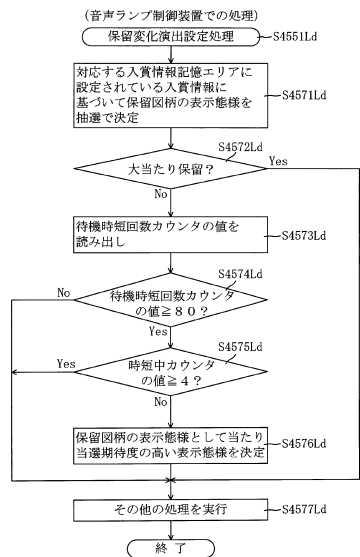


30

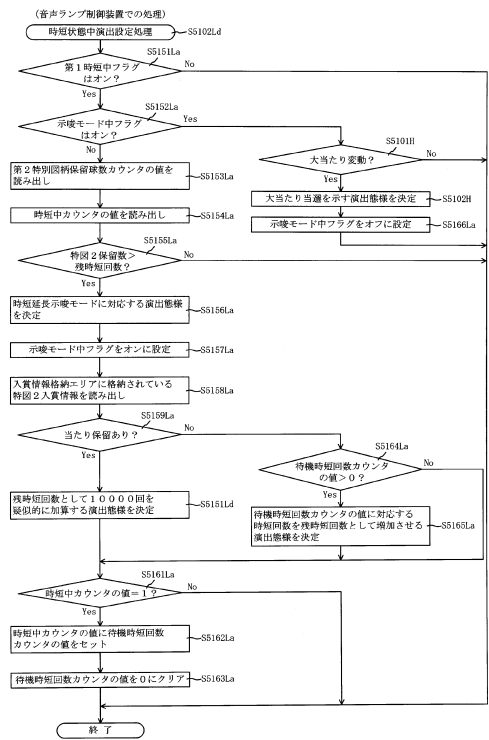
40

50

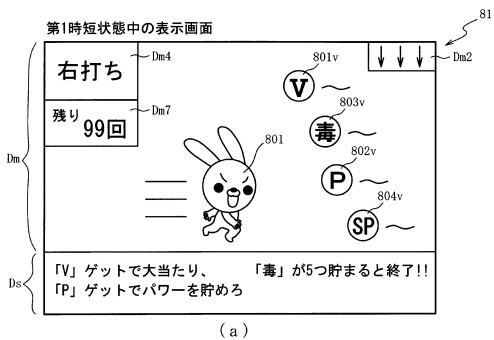
【図 1 9 5 1】



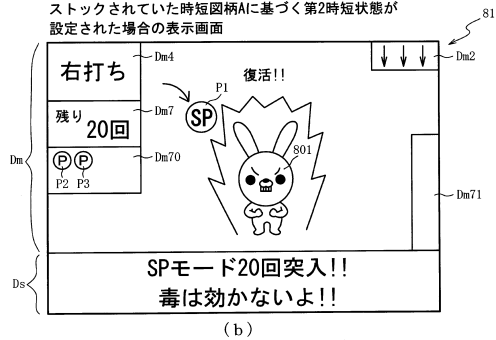
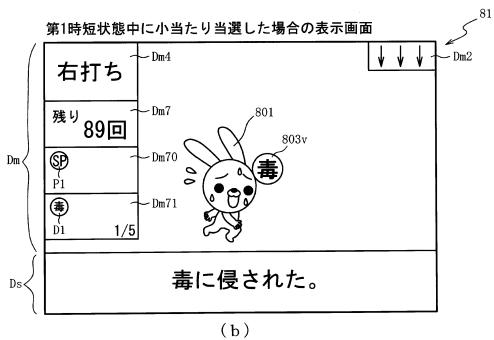
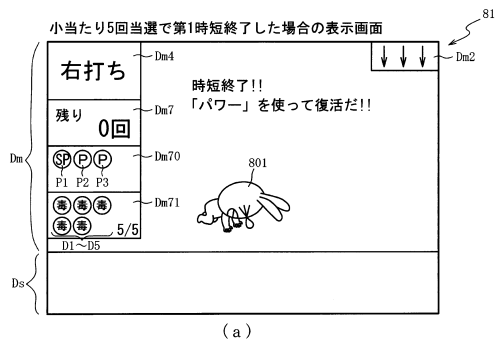
【図 1 9 5 2】



【図 1 9 5 3】



【図 1 9 5 4】



10

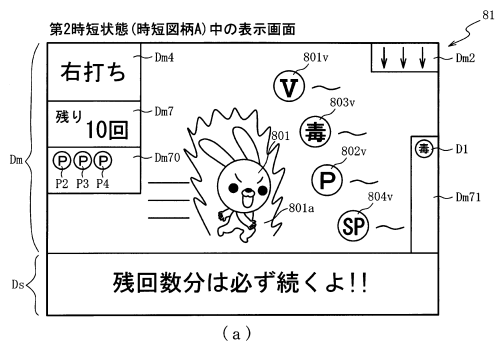
20

30

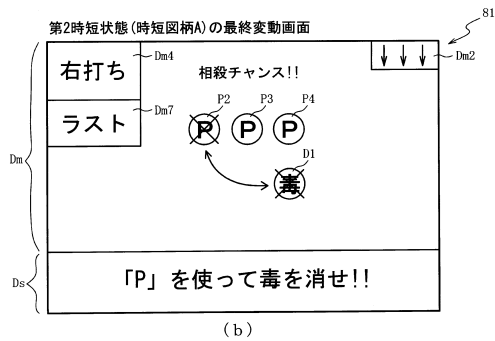
40

50

【図 1 9 5 5】

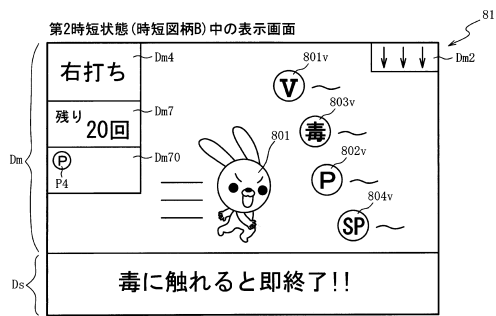


(a)



(b)

【図 1 9 5 6】



10

20

【図 1 9 5 7】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202ma
変動パターン選択テーブル	202jb
第 2 当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202md
第 2 当たり種別選択テーブル	202je
時短当たり乱数テーブル	202mf
小当たり乱数テーブル	202mea
時短当たり種別選択テーブル	202meb

(a)

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
天井待機フラグ	203jb
天井時短カウンタ	203jc
天井付与済フラグ	203jd
時短当選情報格納エリア	203mea
小当たり当選回数カウンタ	203meb
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 1 9 5 8】

小当たり乱数テーブル 202mea	
特別図柄種別	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~899)
特図 1	—
特図 2	200~244

(a)

時短当たり種別選択テーブル 202meb			
時短図柄種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	付与可能時短回数	時短終了条件
時短図柄 A	0~49	20	時短回数経過
時短図柄 B	50~99	20	時短回数経過 小当たり当選 1 回

(b)

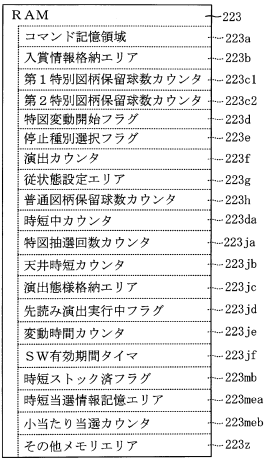
30

40

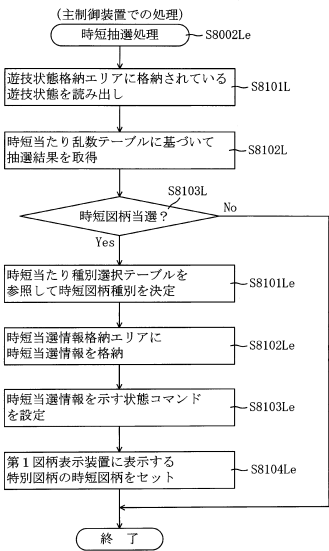
50



【図 1 9 5 9】



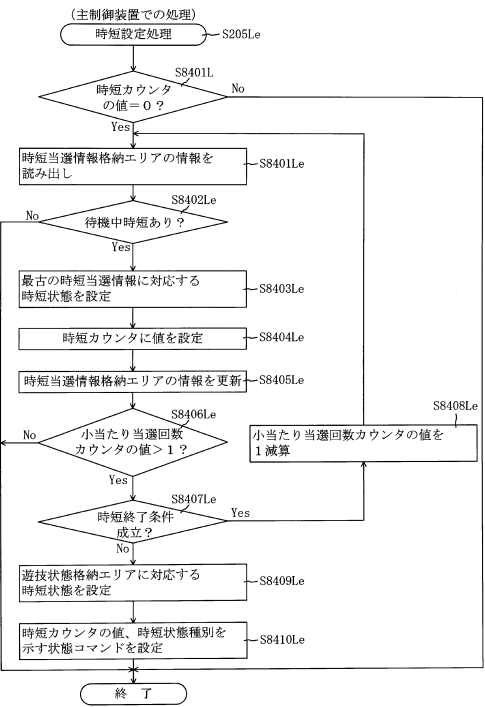
【図 1 9 6 0】



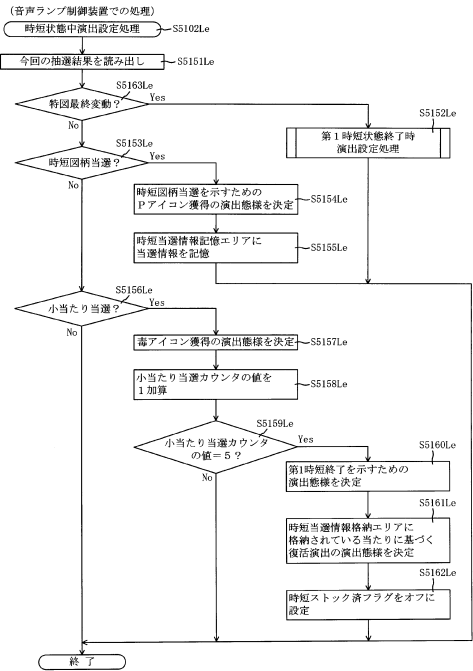
10

20

【図 1 9 6 1】



【図 1 9 6 2】

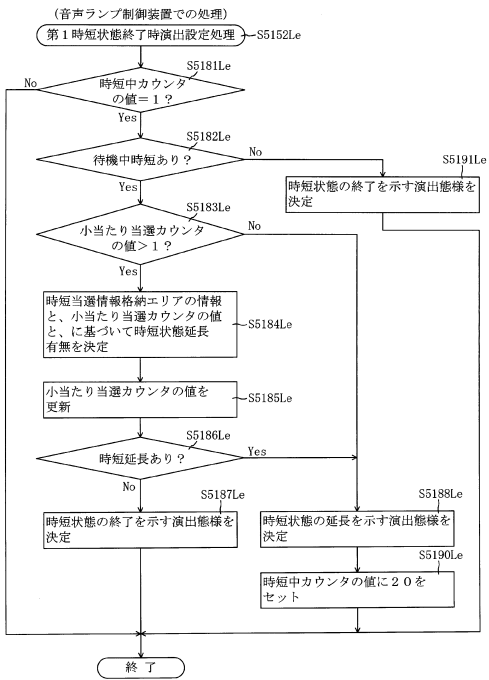


30

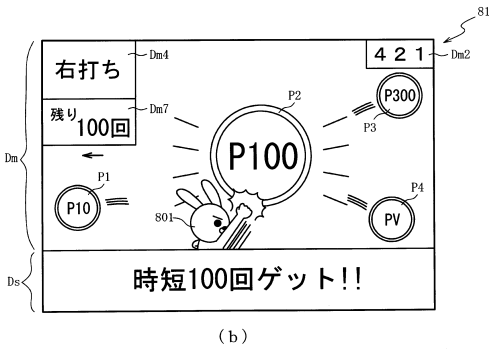
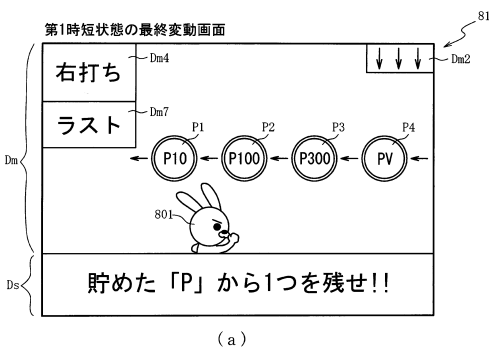
40

50

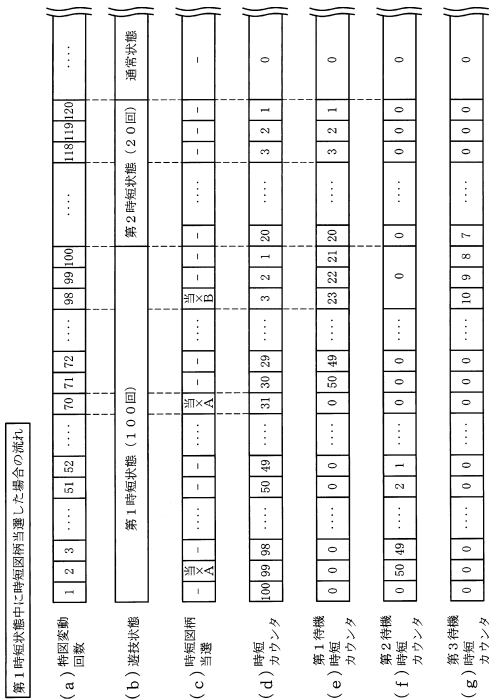
【図 1 9 6 3】



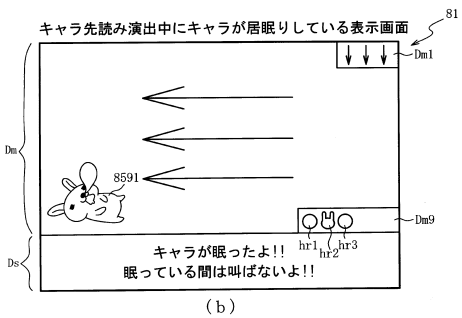
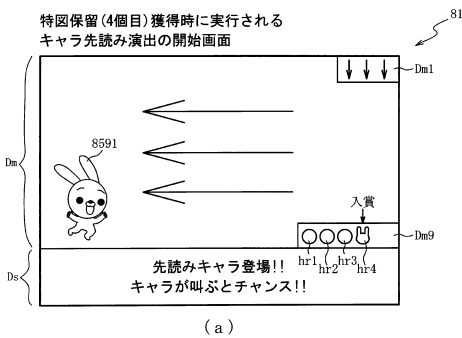
【図 1 9 6 4】



【図 1 9 6 5】



【図 1 9 6 6】



10

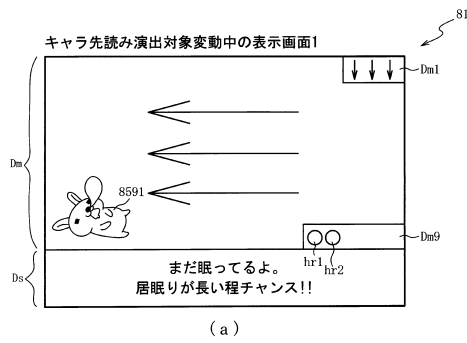
20

30

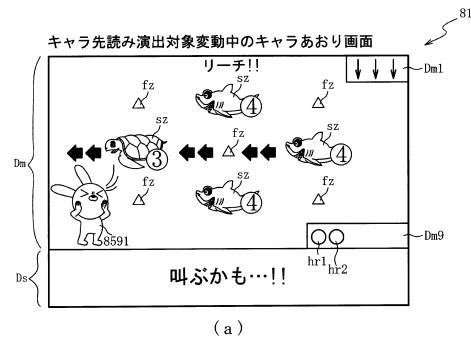
40

50

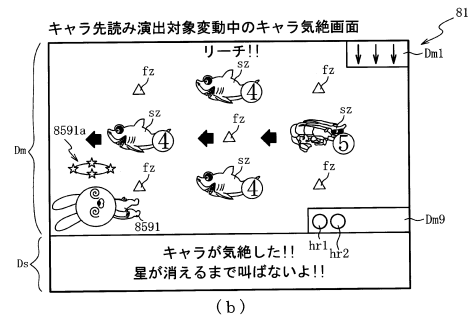
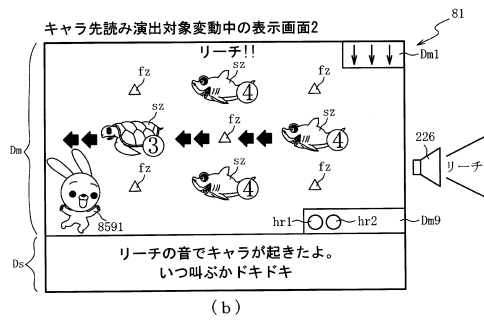
【図 1967】



【図 1968】

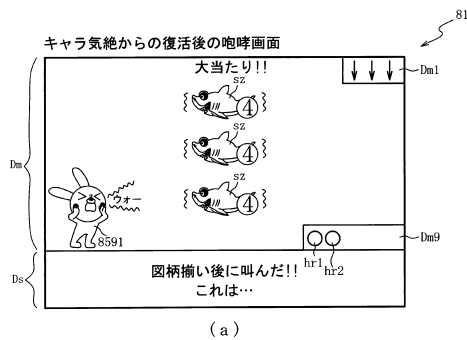


10

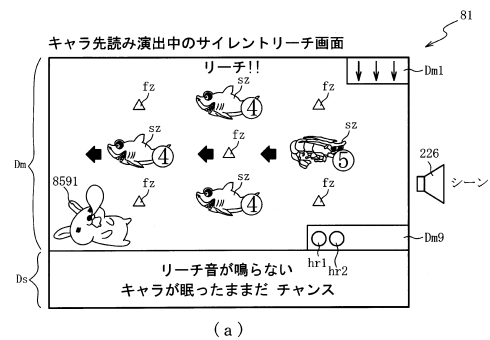


20

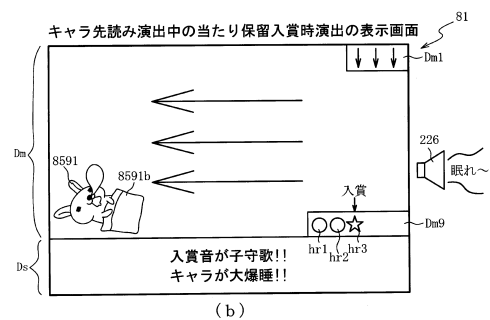
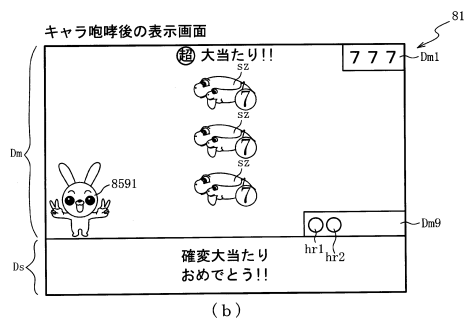
【図 1969】



【図 1970】



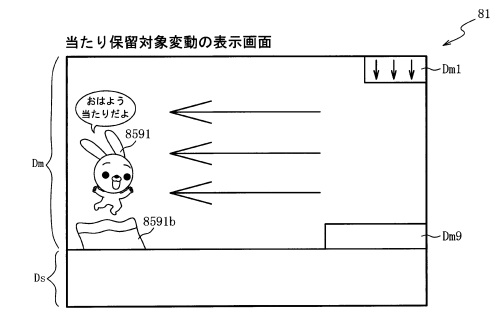
30



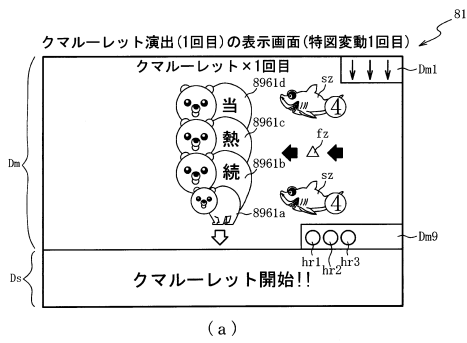
40

50

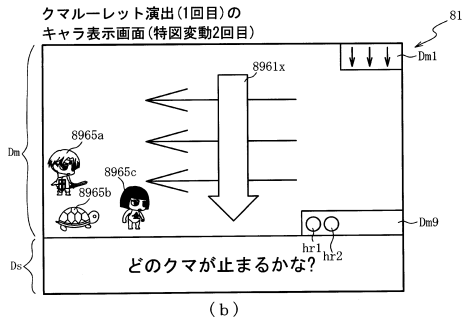
【図 1 9 7 1】



【図 1 9 7 2】

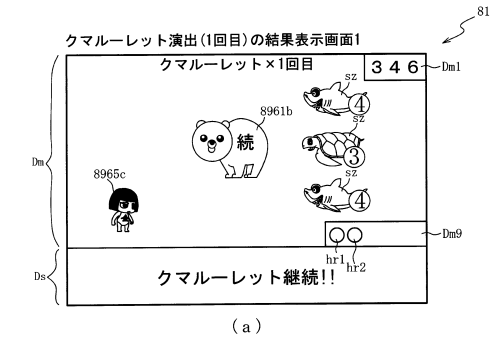


10



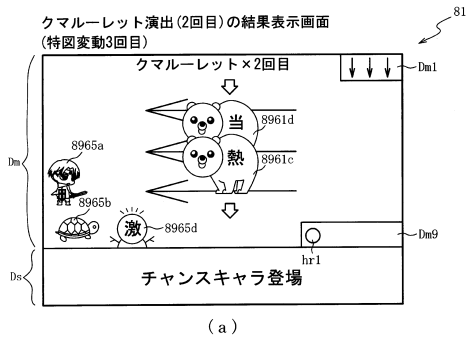
20

【図 1 9 7 3】



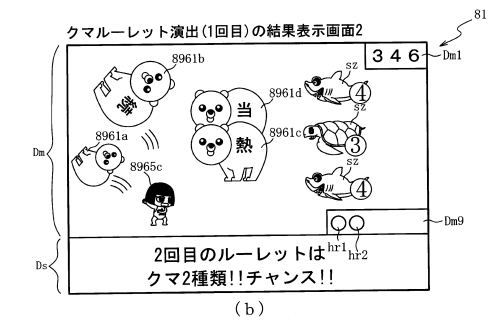
(a)

【図 1 9 7 4】

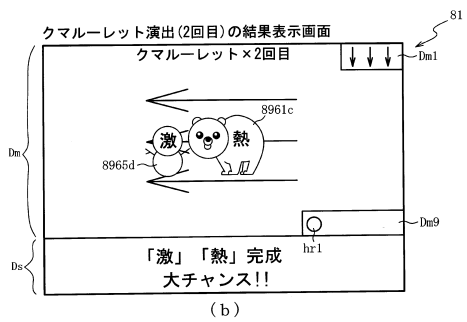


(a)

30



(b)

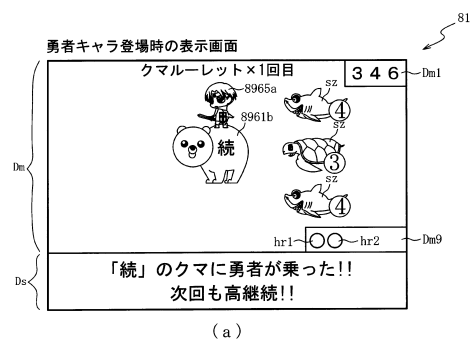


(b)

40

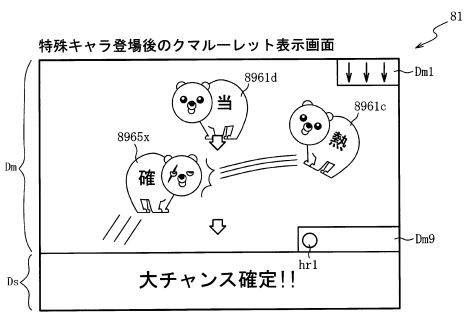
50

【図 1 9 7 5】

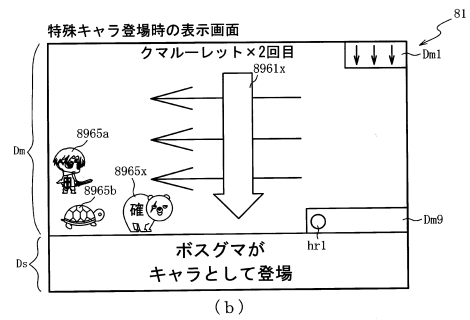


(a)

【図 1 9 7 6】



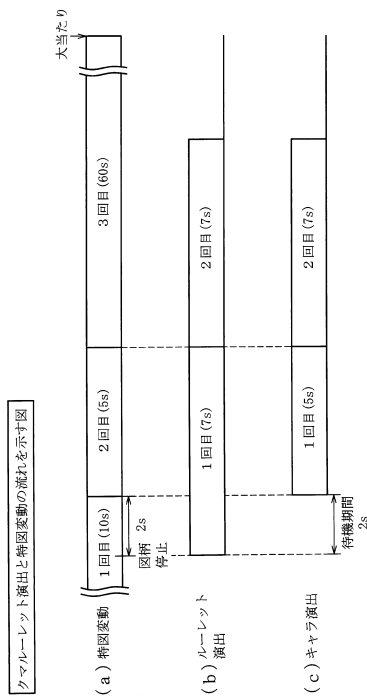
10



(b)

20

【図 1 9 7 7】



クマルレット演出と特図変動の流れを示す図

【図 1 9 7 8】

ROM	
変動パターン選択テーブル	222
リーチ態様選択テーブル	222a
加算時間用態様選択テーブル	222ja
発告知態様選択テーブル	222jb
キャラ態様選択テーブル	222jc
音声種別選択テーブル	222jd
ルーレットシナリオ選択テーブル	222je
ルーレット態様決定テーブル	222jf
	222jg

30

40

50

【図 1 9 7 9】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第1特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第2特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短中カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
SW有効期間タイマ	223jf
立ち上げ後抽選カウンタ	223jg
キャラ先読み実行中カウンタ	223jh
特殊演出中フラグ	223ji
キャラ態様格納エリア	223jk
ルーレット演出実行中フラグ	223jl
その他メモリエリア	223z

【図 1 9 8 0】

222

キャラ態様選択テーブル222jd

キャラ態様	抽選結果	第1演出 カウンタ 223fa	態様種別	変動開始時	擬似演出中	リーチ中	停止後
通常	大当たり	0~19	態様A	通常	咆哮	—	—
		20~39	態様B	通常	咆哮	—	—
		40~59	態様C	居眠り	通常	咆哮	—
		60~79	態様D	通常	気絶	咆哮	—
		80~99	態様E	居眠り	通常	気絶	咆哮
	外れ	0~24	態様A	通常	咆哮	—	—
		25~49	態様B	通常	咆哮	—	—
		50~74	態様C	居眠り	通常	咆哮	—
		75~99	態様D	通常	気絶	咆哮	—
		0~24	態様A	通常	咆哮	—	—
居眠り	大当たり	25~49	態様D	通常	気絶	咆哮	—
		50~99	態様F	居眠り	通常	気絶	咆哮
	外れ	0~79	態様A	通常	咆哮	—	—
		80~89	態様B	通常	咆哮	—	—
		90~99	態様G	居眠り	通常	咆哮	—
爆睡	大当たり	—	特殊態様	咆哮	—	—	—

【図 1 9 8 1】

222

音声種別選択テーブル222je		
態様種別	変動開始音	リーチ音
態様A	通常	通常
態様B	通常	通常
態様C	子守歌	通常
態様D	通常	通常
態様E	子守歌	衝撃音
態様F	消音	衝撃音
態様G	消音	通常
特殊	特殊音	通常

【図 1 9 8 2】

ルーレットシナリオ選択テーブル222jf		演出カウンタ223f		シナリオ	変動1	変動2	変動3	変動4
大当たりA50	係2	0~49	シナリオ1	続	確	—	—	—
		50~99	シナリオ2	続	当	—	—	—
大当たりB50、C50	係2	0~99	シナリオ2	続	当	—	—	—
		0~69	シナリオ3	続	続	—	—	—
大当たり共通	係3	70~99	シナリオ4	続	続	—	—	—
		0~79	シナリオ5	熱	—	—	—	—
	係1	80~99	シナリオ6	無	—	—	—	—
		0~9	シナリオ7	続	熱	—	—	—
外れ	係2	10~99	シナリオ8	続	無	—	—	—
		0~4	シナリオ5	熱	—	—	—	—
	係1	5~99	シナリオ6	無	無	—	—	—

10

20

30

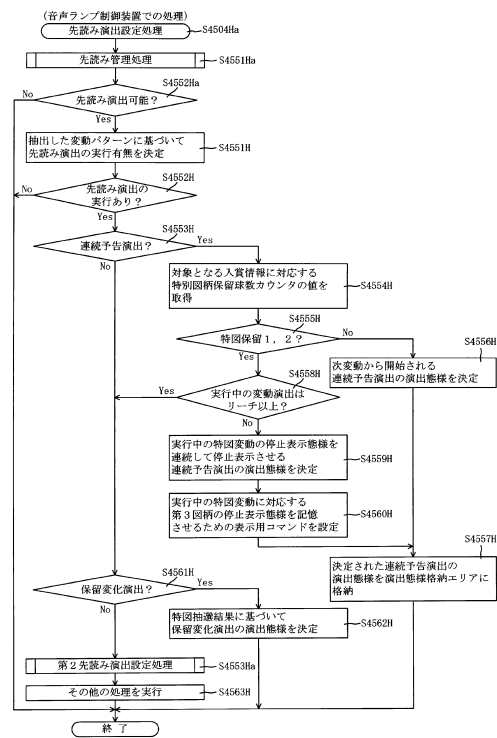
40

50

【 図 1 9 8 3 】

ル・レット		第2演出 カウワン 2237b	演出 回数	第1キヤ	第2キヤ	第3キヤ	ル・レット総別
ル・レット シナリオ			1回目	勇者	カメ	金太郎	停止アイコン
		0~49	2回目	勇者	カメ	クマ(雄)	残りアイコン
シナリオ1		50~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
			2回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
シナリオ2		0~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
			2回目	勇者	カメ	クマ(雄)	—
		0~19	1回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
			2回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
シナリオ 3, 4			3回目	勇者	カメ	特殊(雄)	【無】,【熱】,【当】
			1回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
		20~99	2回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
			3回目	勇者	カメ	金太郎	【熱】,【当】
シナリオ 5, 6		0~49	1回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】,【熱】,【当】
		50~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
			1回目	勇者	カメ	金太郎	【無】,【熱】,【当】
		0~49	2回目	勇者	カメ	特殊(雄)	【無】,【熱】,【当】
			1回目	勇者	カメ	勇者	【無】,【熱】,【当】
シナリオ 7, 8		50~99	2回目	勇者	カメ	クマ(雄)	【無】,【熱】,【当】

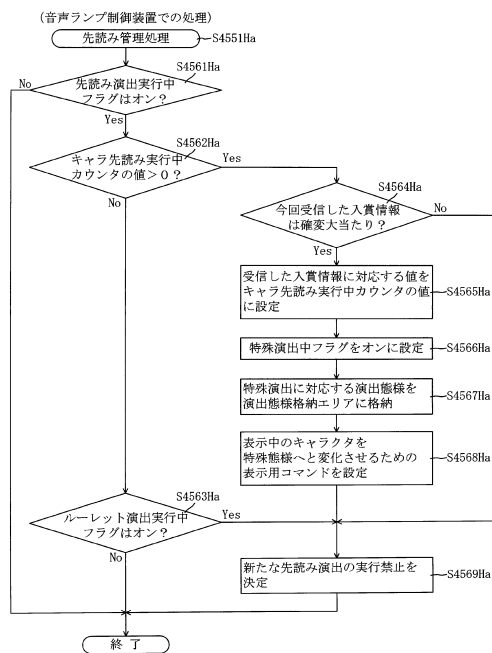
【 図 1 9 8 4 】



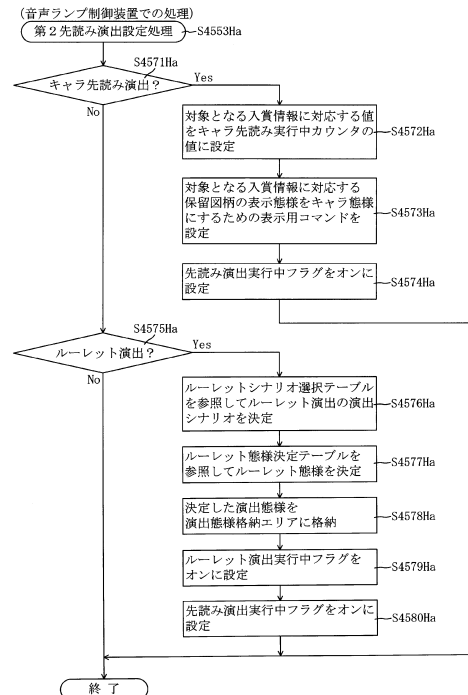
10

20

【 図 1 9 8 5 】



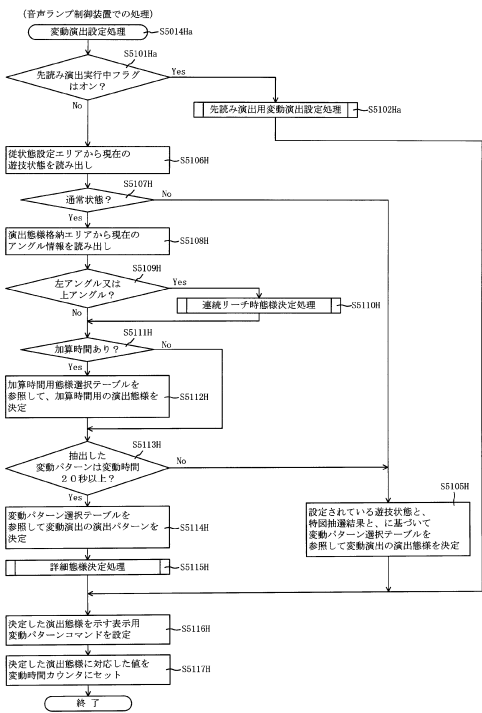
【 図 1 9 8 6 】



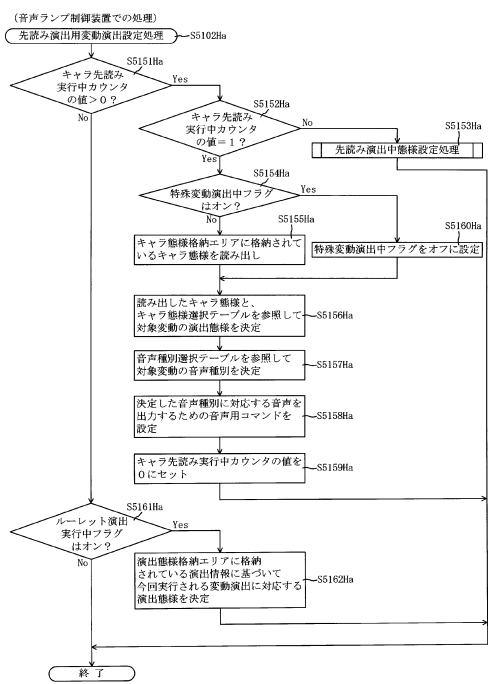
30

40

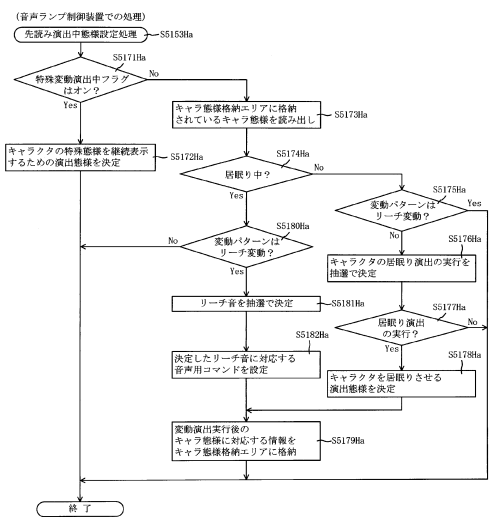
【図 1987】



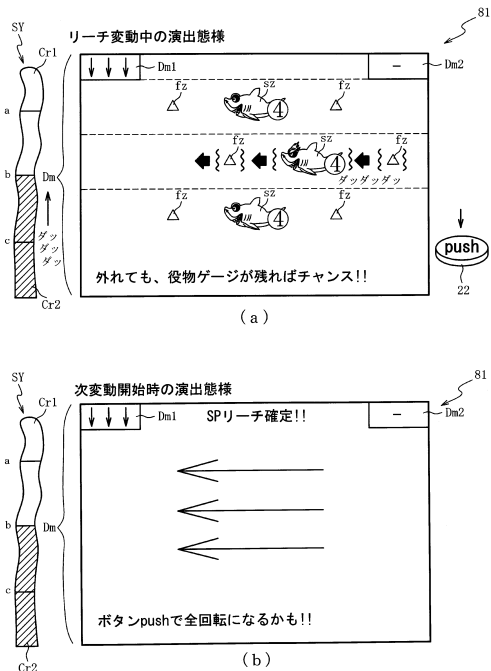
【図 1988】



【図 1989】

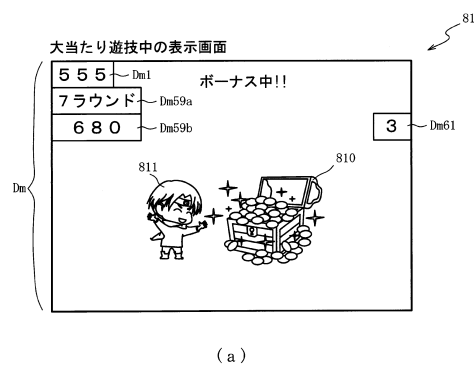


【図 1990】

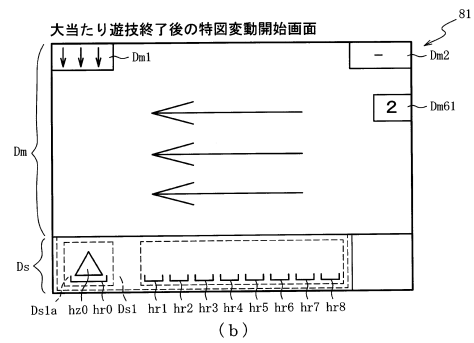
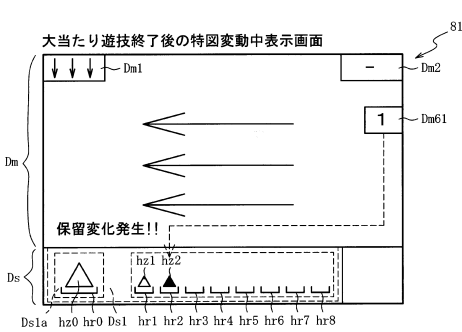




【図 1 9 9 1】

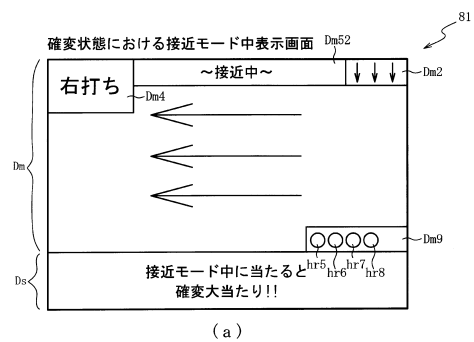


【図 1 9 9 2】

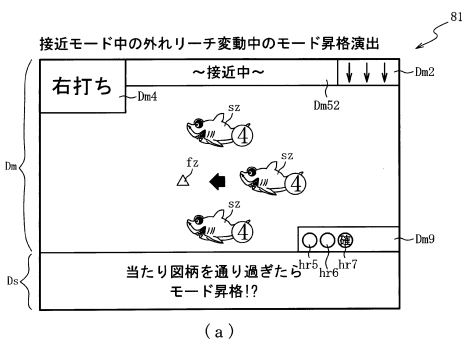


20

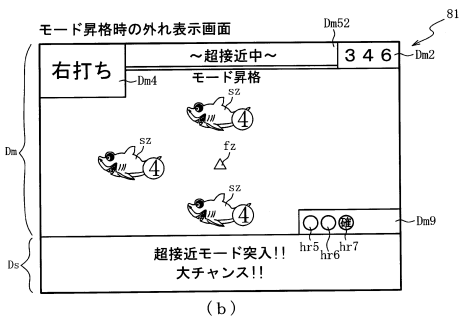
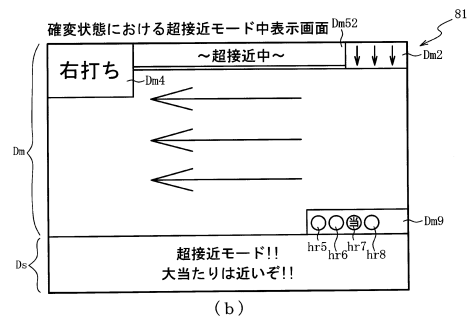
【図 1 9 9 3】



【図 1 9 9 4】



30

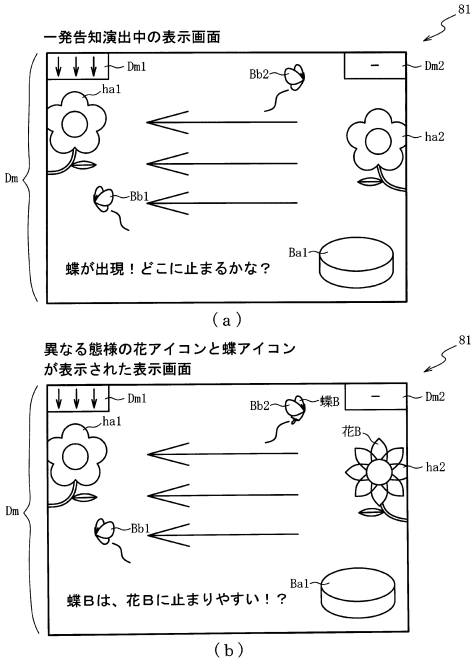


40

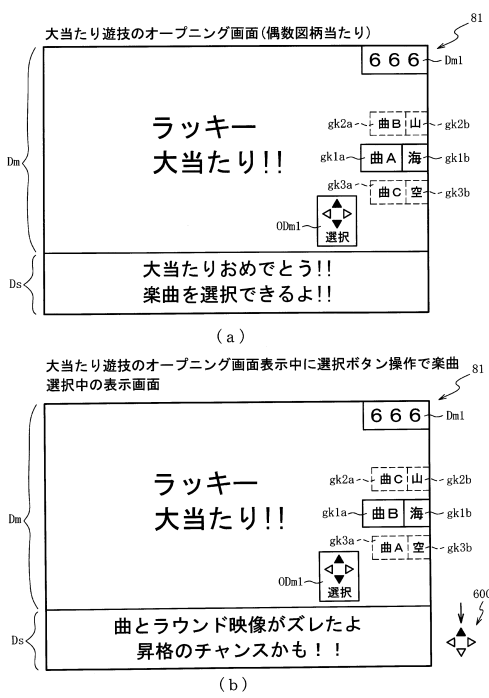
50



【図 1 9 9 9】



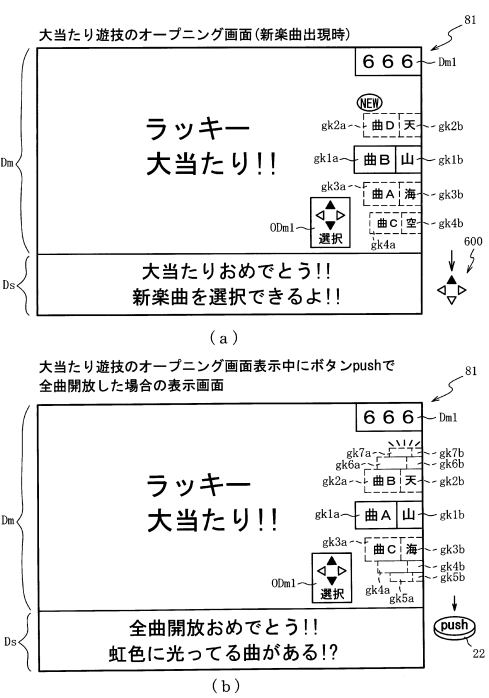
【図 2 0 0 0】



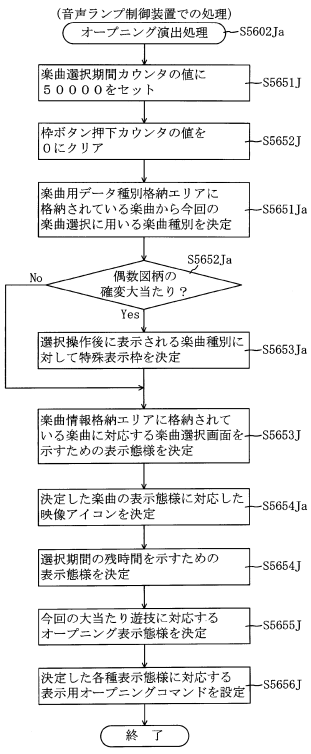
10

20

【図 2 0 0 1】



【図 2 0 0 2】

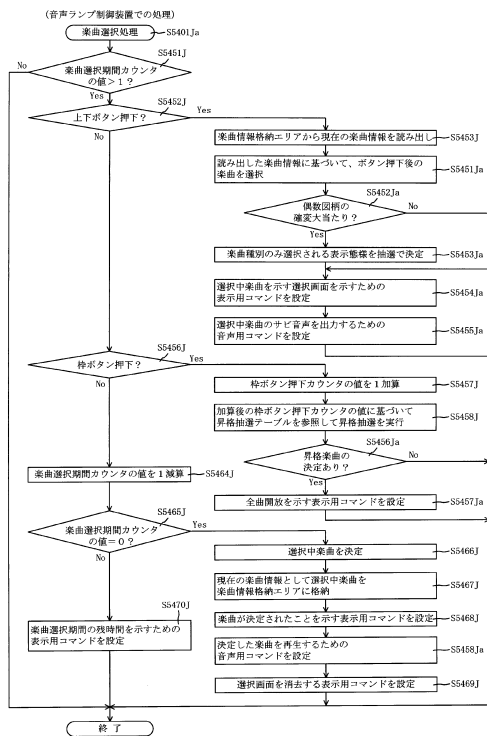


30

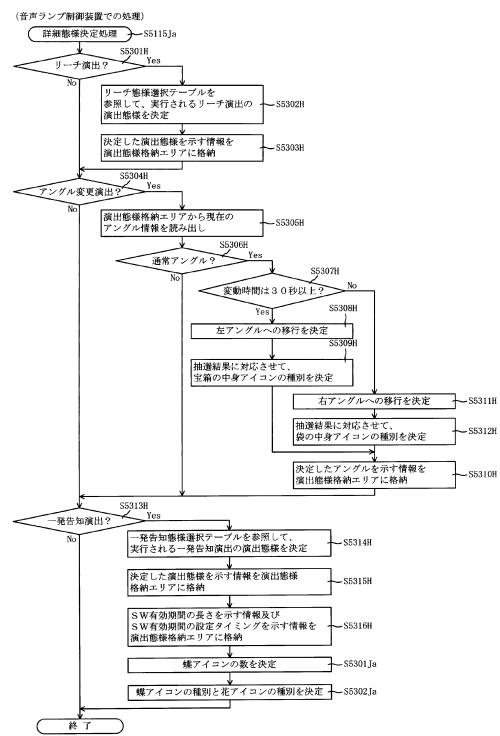
40

50

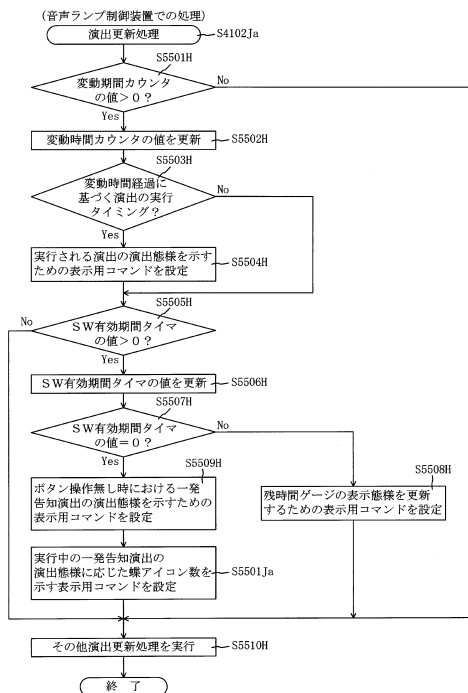
【 図 2 0 0 3 】



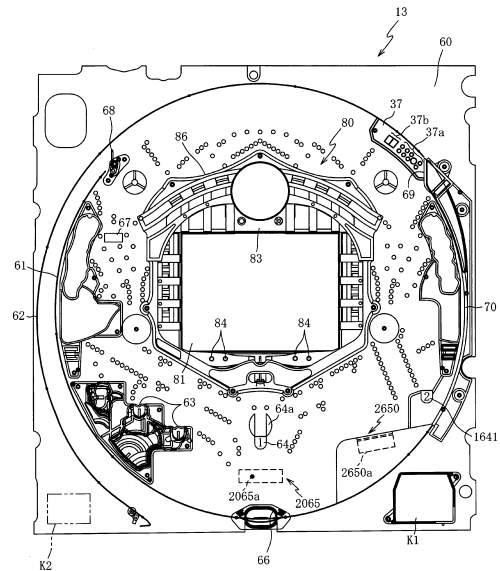
【 図 2 0 0 4 】



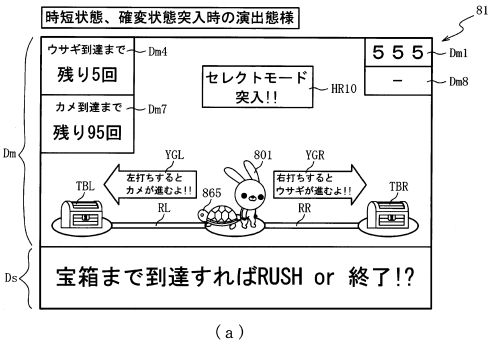
【 図 2 0 0 5 】



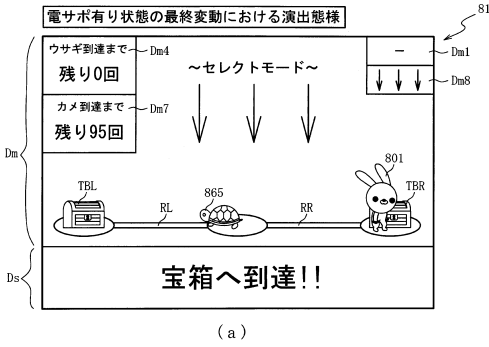
【 図 2 0 0 6 】



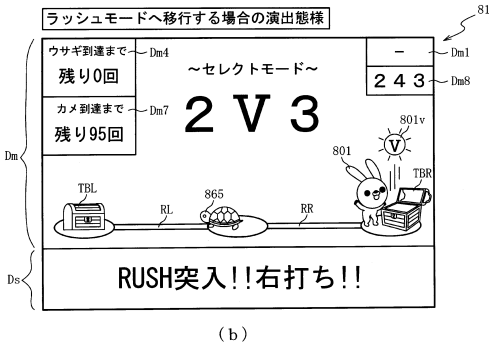
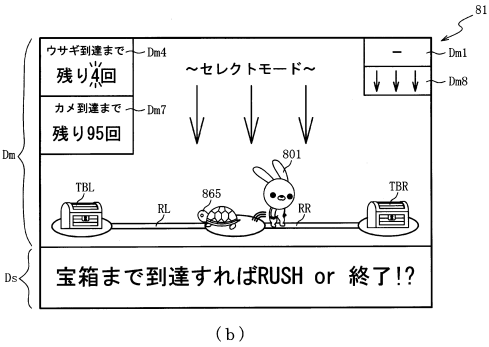
【図 2 0 0 7】



【図 2 0 0 8】

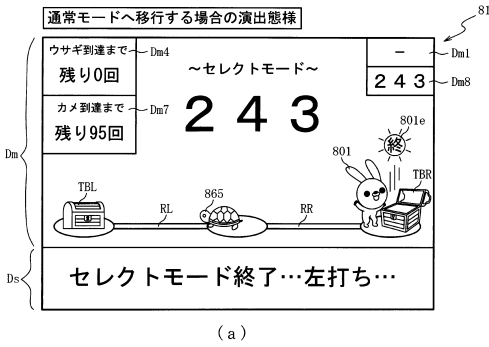


10

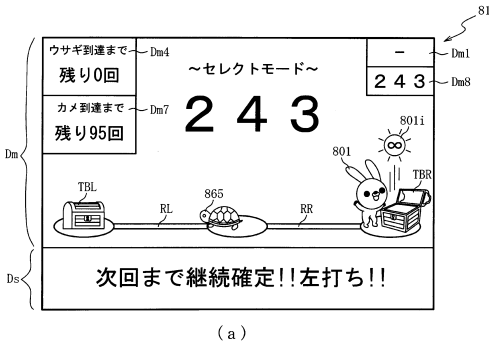


20

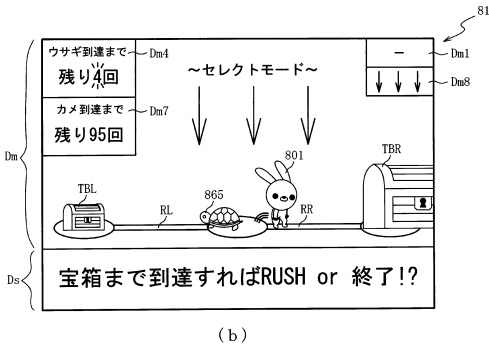
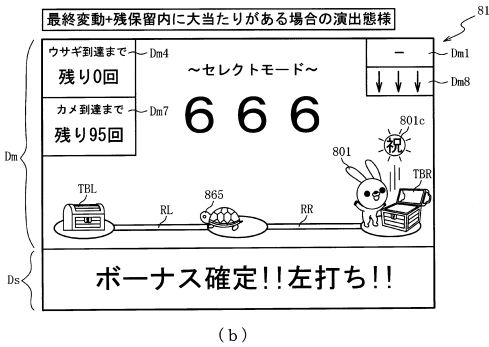
【図 2 0 0 9】



【図 2 0 1 0】



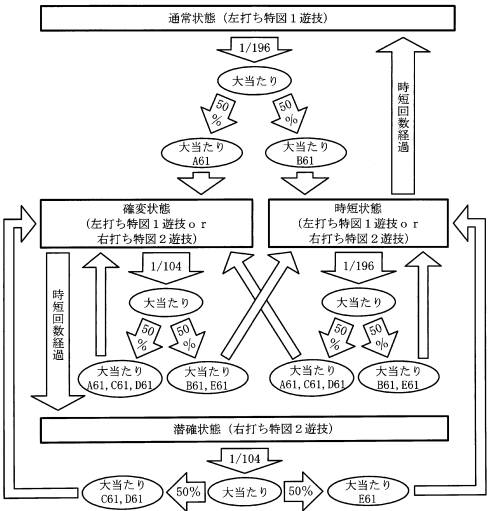
30



40

50

【図 2 0 1 1】



【図 2 0 1 2】

ROM (主制御装置)	
第 1 当たり乱数テーブル	202sa
大当たり種別選択テーブル	202sb
第 2 当たり乱数テーブル	202sc
変動パターンテーブル	202sd
小当たり乱数テーブル	202se
開放シナリオテーブル	202sf
変動パターンシナリオテーブル	202sj

10

20

【図 2 0 1 3】

RAM (主制御装置)	
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
特図 1 時短カウンタ	203h1
特図 2 時短カウンタ	203h2
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
特図 1 変動時間タイマ	203ka
特図 2 変動時間タイマ	203kb
特図 2 変動停止フラグ	203kf
大当たりフラグ	203qb
特図 2 小当たりフラグ	203qd
シナリオ格納エリア	203Gb
確変フラグ	203Gc
その他メモリエリア	203z

【図 2 0 1 4】

第 1 当たり乱数テーブル 202sa	
状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~65535)
特別図柄の 低確率状態	0~334
特別図柄の 高確率状態	0~629

大当たり種別選択テーブル 202sb		
特別図柄種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)
第 1 特別図柄	大当たり A 6 1 (5R 確変大当たり)	0~49
	大当たり B 6 1 (5R 時短大当たり)	50~99
第 2 特別図柄	大当たり C 6 1 (5R 確変大当たり)	0~9
	大当たり D 6 1 (5R 確変大当たり)	10~49
	大当たり E 6 1 (5R 時短大当たり)	50~99

30

40

50

【図 2015】

変動パターンテーブル

通常用テーブル

時短・確変用テーブル

時短最終変動用テーブル

潜確用テーブル

202sd

202sd1

202sd2

202sd3

202sd4

(a)

時短・確変用テーブル202sd2

図柄種別

抽選結果

変動パターン

変動種別カウンタCS1  
(0~198)

第1特別図柄

外れ  
(小当たり含む)

短外れ  
(3秒)

ガセ外れ  
(10秒)

ノーマルリーチ  
各種(20秒)

スーパーリーチ  
各種(25秒)

197, 198

大当たり

ノーマルリーチ  
各種(20秒)

スーパーリーチ  
各種(25秒)

0~149

150~198

第2特別図柄

外れ  
(小当たり含む)

大当たり

長外れ  
(15秒)

長当たり  
(15秒)

0~198

0~198

(b)

【図 2016】

時短最終変動用テーブル202sd3

図柄種別

抽選結果

変動パターン

変動種別カウンタCS1  
(0~198)

第1特別図柄

外れ

大当たり

長外れ  
(15秒)

長当たり  
(15秒)

0~198

0~198

第2特別図柄

外れ

大当たり

長外れ  
(15秒)

長当たり  
(15秒)

0~198

0~198

(a)

潜確用テーブル202sd4

図柄種別

抽選結果

変動パターン

変動種別カウンタCS1  
(0~198)

第1特別図柄

外れ

大当たり

ロング外れ  
(600秒)

ロング当たり  
(600秒)

0~198

0~198

第2特別図柄

外れ  
(小当たり含む)

大当たり

短外れ  
(3秒)

ノーマルリーチ  
各種(20秒)

スーパーリーチ  
各種(40秒)

ノーマルリーチ  
各種(20秒)

スーパーリーチ  
各種(40秒)

0~189

190~196

197, 198

0~149

150~198

(b)

10

20

【図 2017】

小当たり品数テーブル202se

特別図柄種別

第1当たり乱数  
カウンタCS1(0~65535)

特図1

特図2

-

630~32767

(a)

変動パターンシンナリテーブル202si

前回の  
大当たり種別

特別図柄の抽選回数

特図1抽選回数<95  
かつ  
特図2抽選回数<5

特図1抽選回数=95  
又は  
特図2抽選回数=5

特図1抽選回数>95  
又は  
特図2抽選回数>5

時短・確変用

時短最終変動用

時短最終変動用

時短最終変動用

通常用

時短・確変用

通常用

初期化後

(b)

【図 2018】

ROM

変動パターン選択テーブル

ミニキャラ示唆選択テーブル

222

222a

222sa

(a)

ミニキャラ示唆選択テーブル222sa

遊技状態

演出種別

第1演出カウンタ223f1  
(0~99)

確変状態

確変示唆  
(強)

確変示唆  
(弱)

時短示唆

示唆無し

0

1~8

9

10~99

時短状態

確変示唆  
(強)

確変示唆  
(弱)

時短示唆

示唆無し

-

0~4

5~9

10~99

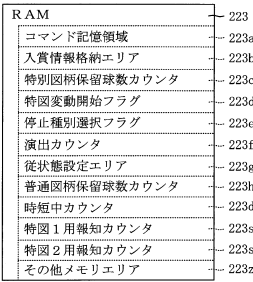
(b)

30

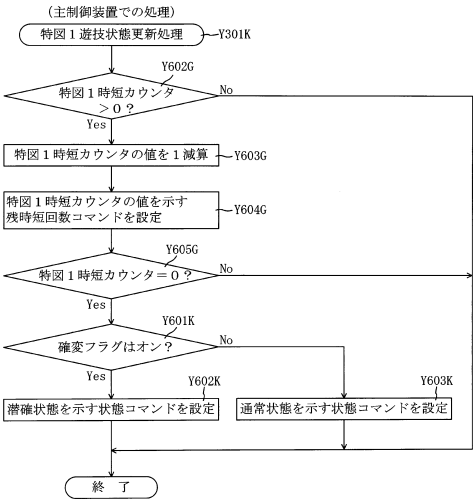
40

50

【図 2019】



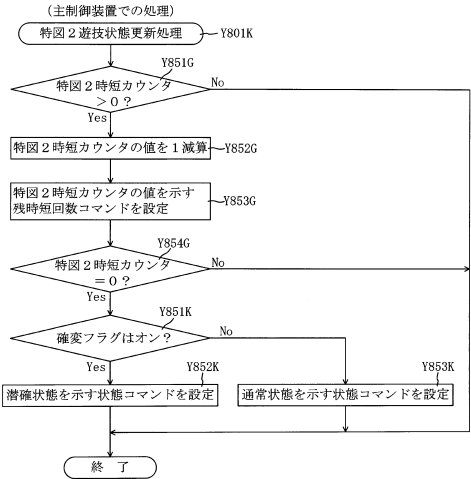
【図 2020】



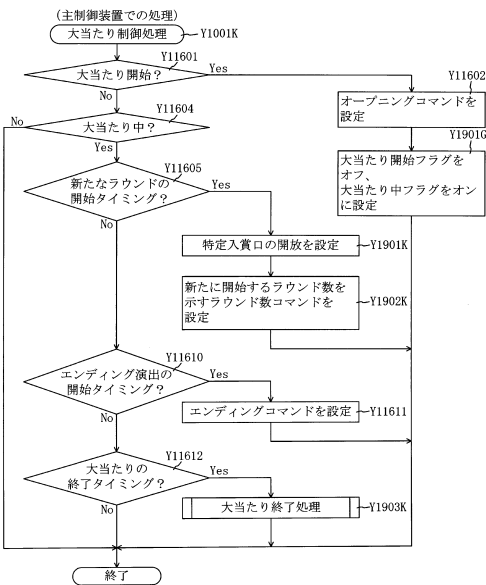
10

20

【図 2021】



【図 2022】



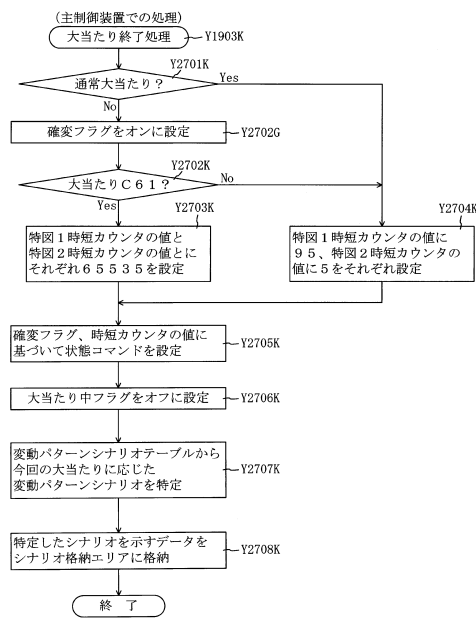
30

40

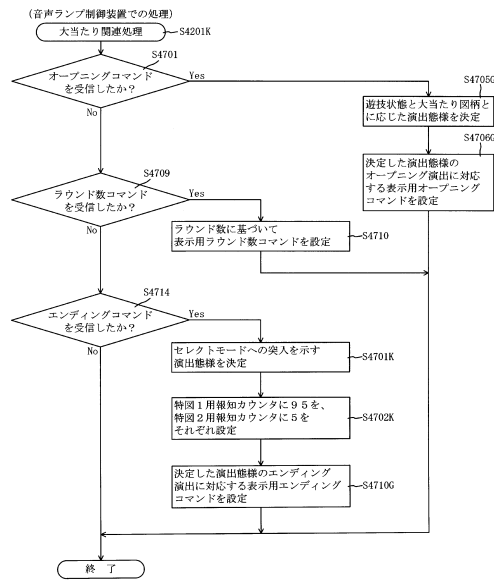
50



【図 2023】



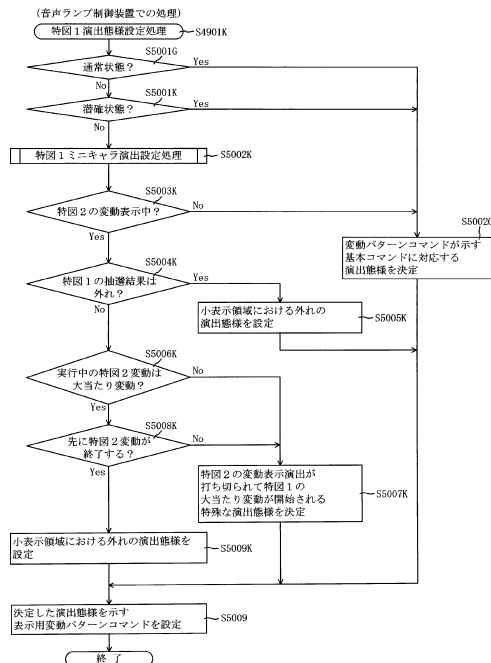
【図 2024】



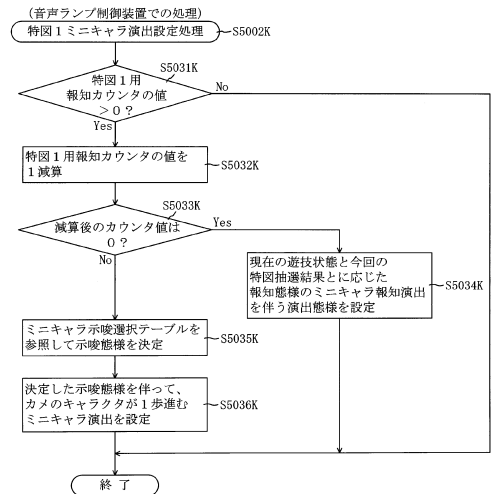
10

20

【図 2025】



【図 2026】

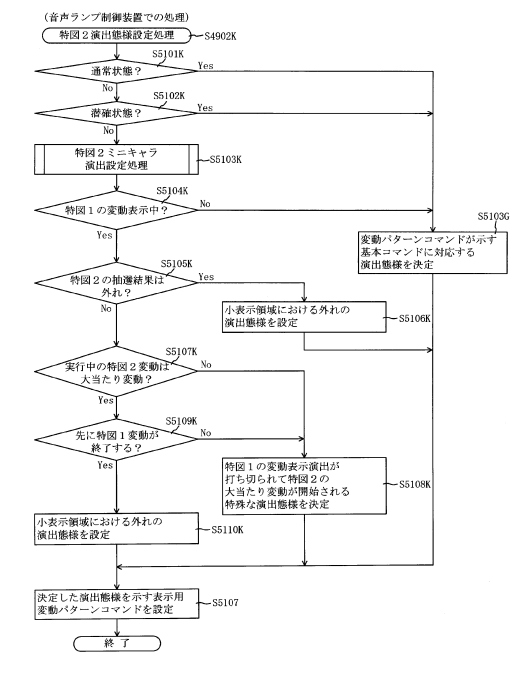


30

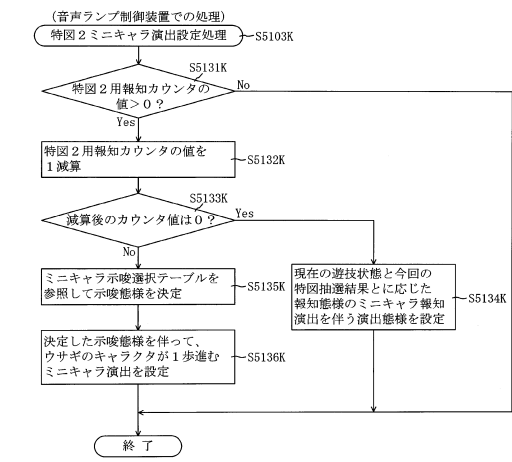
40

50

【図 2 0 2 7】



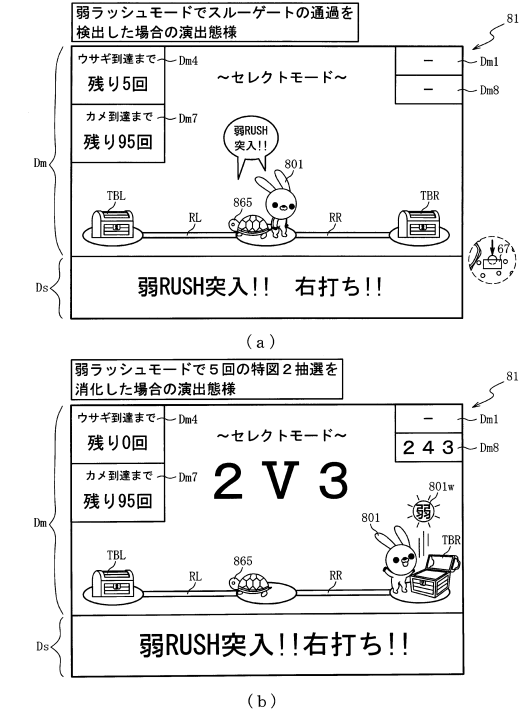
【図 2 0 2 8】



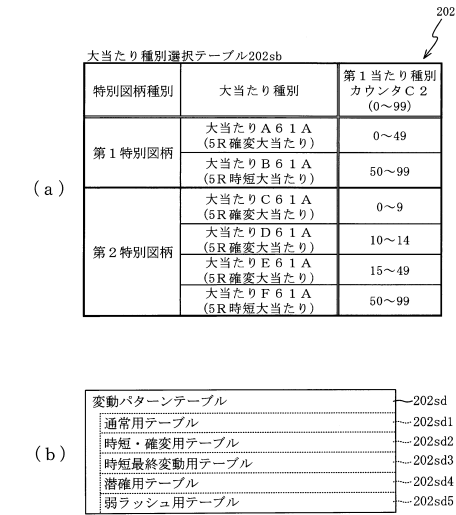
10

20

【図 2 0 2 9】



【図 2 0 3 0】



30

40

50

【図 2 0 3 1】

202

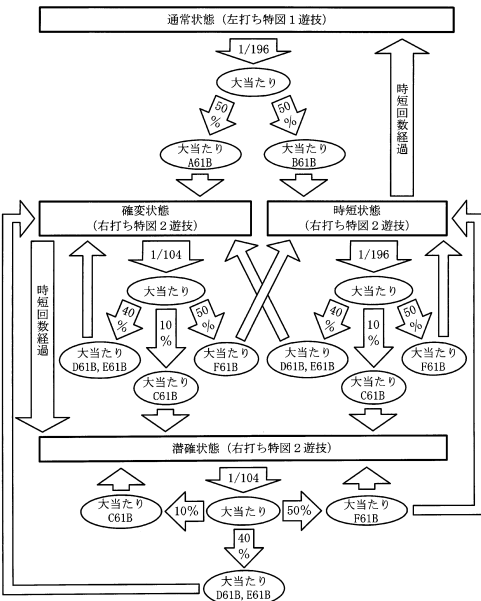
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1 特別図柄	外れ	ロング外れ (600秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0~198
第2 特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (10秒)	0~195
	大当たり	スーパーリーチ 各種 (40秒)	196~198
		スーパーリーチ 各種 (40秒)	0~198

【図 2 0 3 2】

202

変動パターンシナリオテーブル202s1	前回の 大当たり種別	特別図柄の抽選回数				通常用
		特図1抽選回数<9.5 かつ 特図2抽選回数<5	特図1抽選回数=9.5 又は 特図2抽選回数=5	特図1抽選回数>9.5 又は 特図2抽選回数>5.0	特図2抽選回数>5.0	
	大当たり A61A, E61A	時短・確変用	時短最終変動用	潜確用		
	大当たり B61A, F61A	時短・確変用	時短最終変動用	通常用		
	大当たり C61A	時短・確変用	時短最終変動用	時短・確変用		
	大当たり D61A	時短・確変用	時短最終変動用	時短・確変用		
	初期化後					

【図 2 0 3 3】



【図 2 0 3 4】

202

特別図柄種別	大当たり種別	第1 当たり種別 カウンタC2 (0~99)
第1 特別図柄	大当たり A61B (5R 確変大当たり)	0~49
	大当たり B61B (5R 時短大当たり)	50~99
第2 特別図柄	大当たり C61B (5R 確変大当たり)	0~9
	大当たり D61B (5R 確変大当たり)	10~14
	大当たり E61B (5R 確変大当たり)	15~49
	大当たり F61B (5R 時短大当たり)	50~99

202

遊技状態	第2 当たり乱数カウンタ C4 (0~65535)
普通図柄の低確率状態	0~99
普通図柄の高確率状態	0~100

10

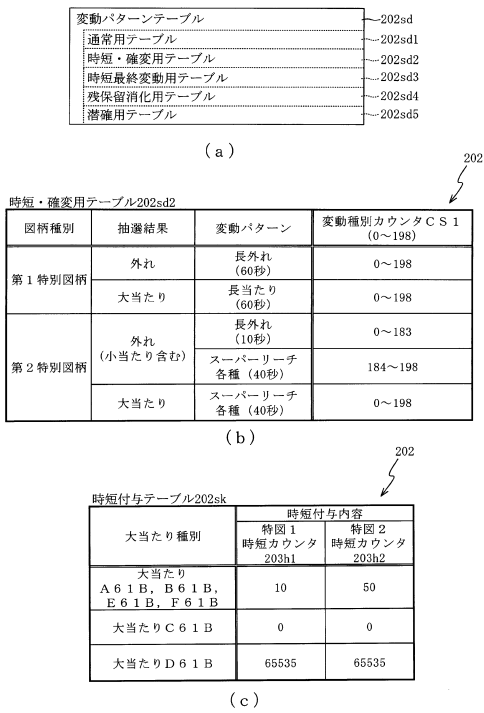
20

30

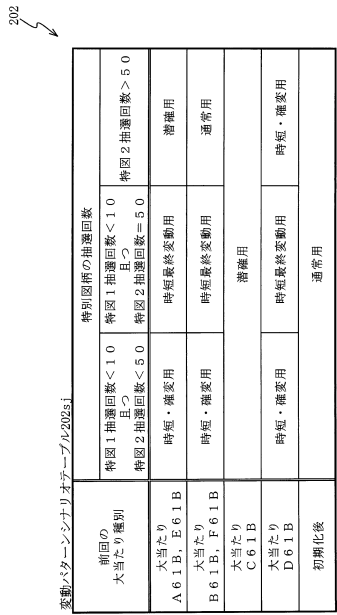
40

50

【図 2 0 3 5】



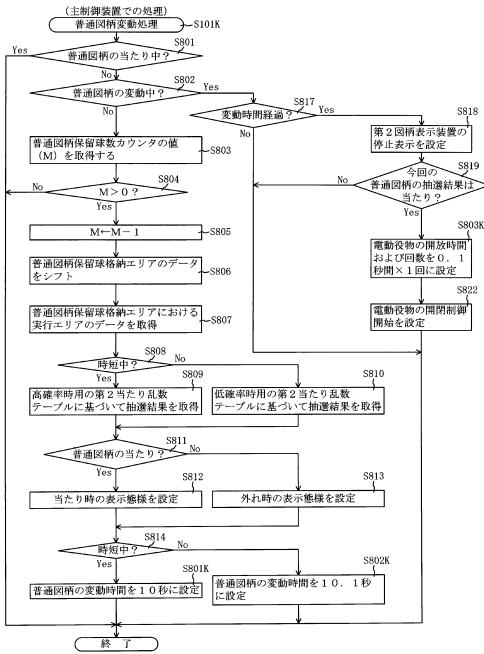
【図 2 0 3 6】



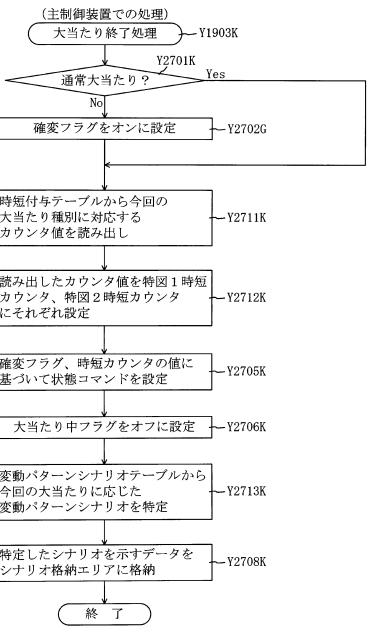
10

20

【図 2 0 3 7】



【図 2 0 3 8】

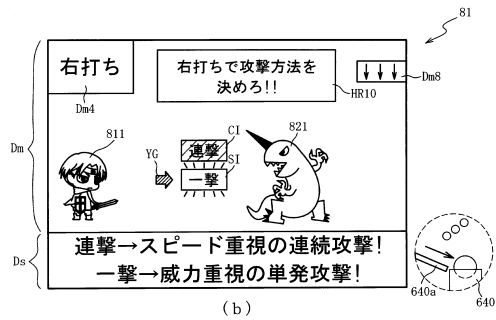
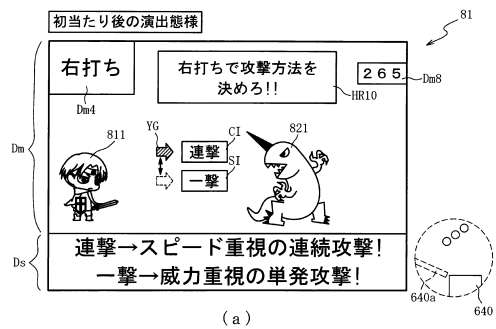


30

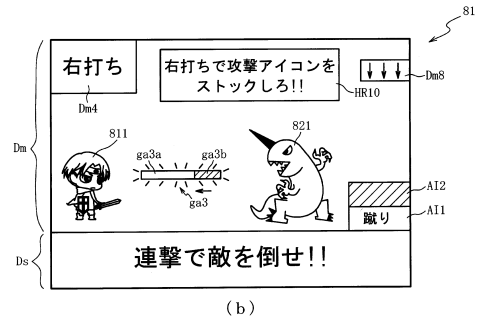
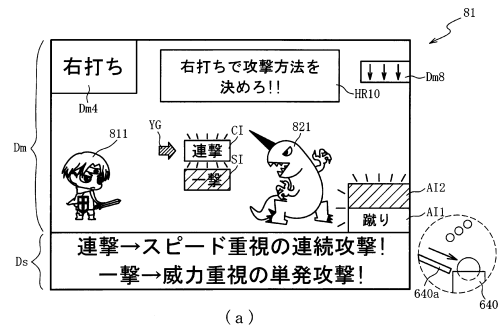
40

50

【図 2039】



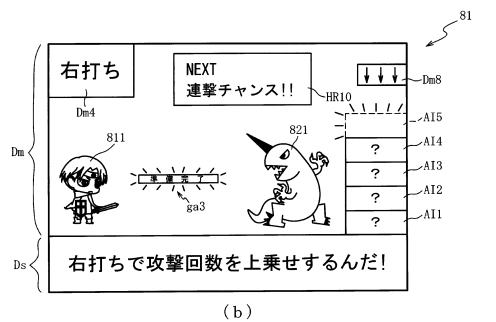
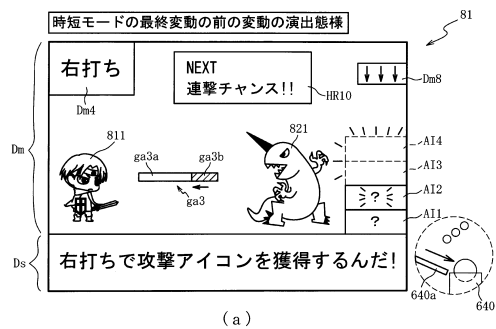
【図 2040】



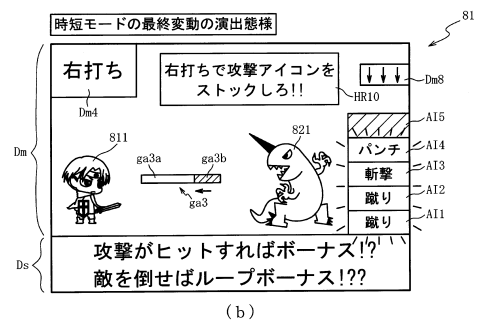
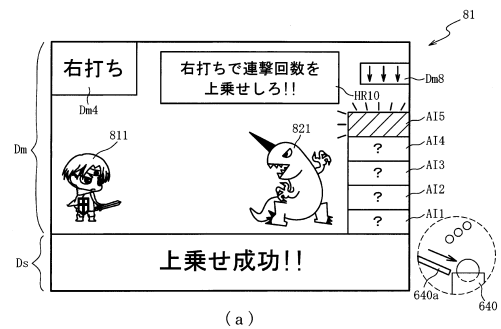
10

20

【図 2041】



【図 2042】

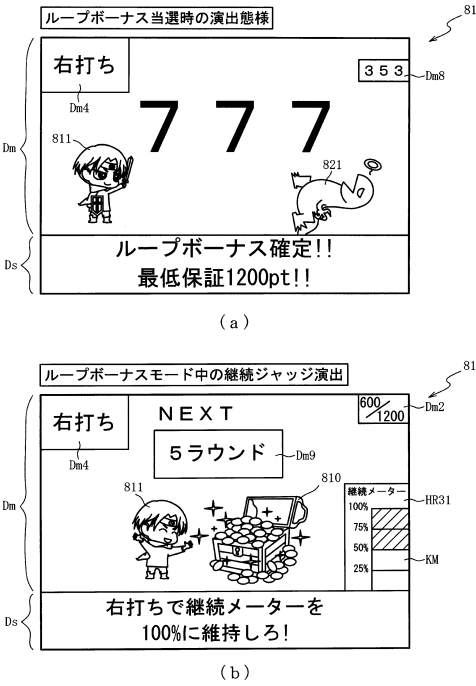


30

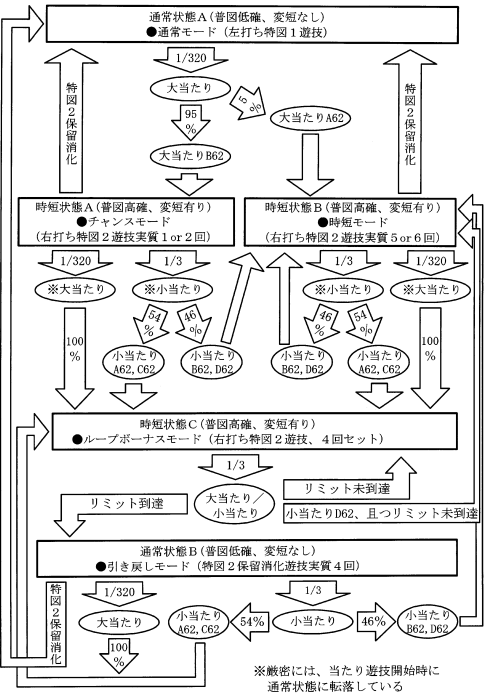
40

50

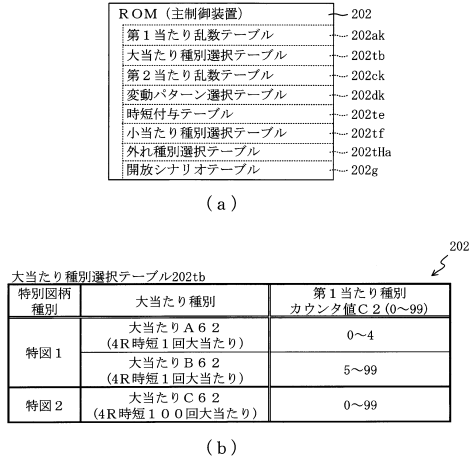
【図 2043】



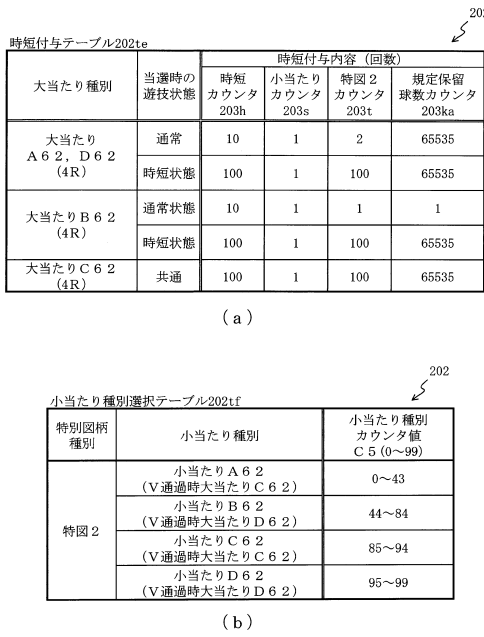
【図 2044】



【図 2045】



【図 2046】



10

20

30

40

50

【図 2 0 4 7】

202

特別図柄 種別	外れ種別	外れ種別 カウンタ値 C 7 (0~99)
特図 1	外れ A (変動停止時に時短回数更新)	0~99
特図 2	外れ A (変動停止時に時短回数更新)	0~97
	外れ B (変動開始時に時短回数更新)	98, 99

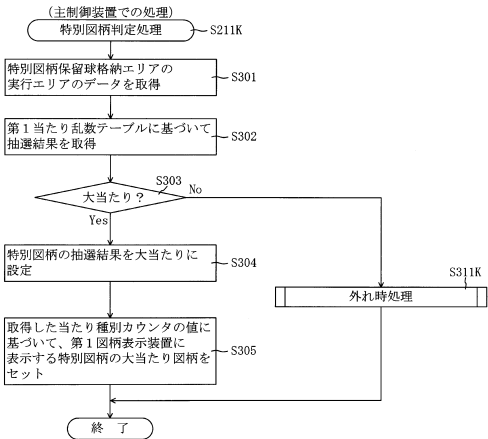
【図 2 0 4 8】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
アイコン情報格納エリア	223ka
突破演出フラグ	223Hb
初回入賞済フラグ	223Hc
ループ回数カウンタ	223tHa
その他メモリエリア	223z

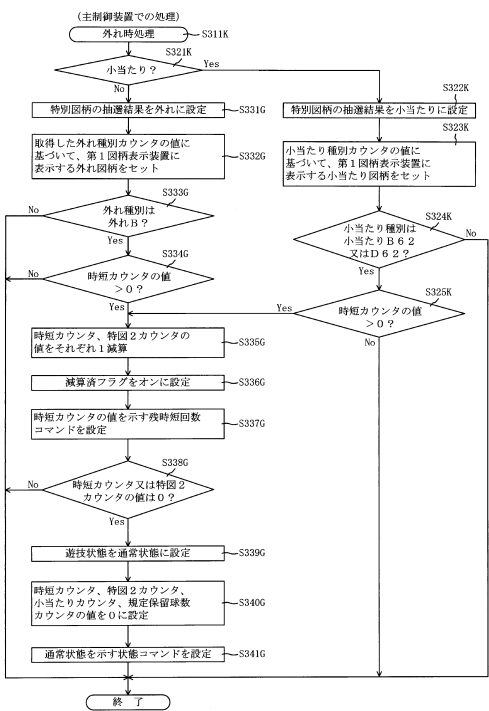
10

20

【図 2 0 4 9】



【図 2 0 5 0】

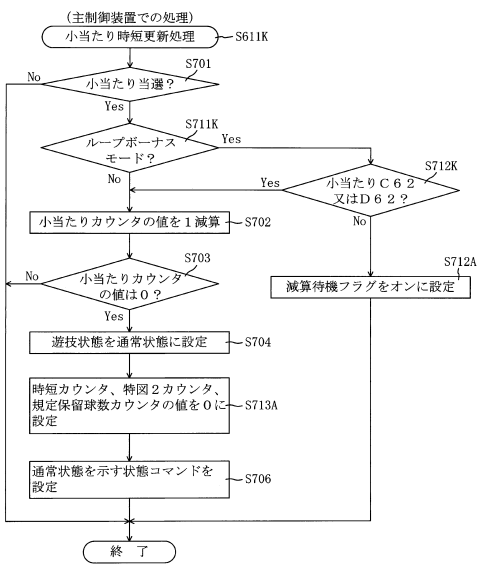


30

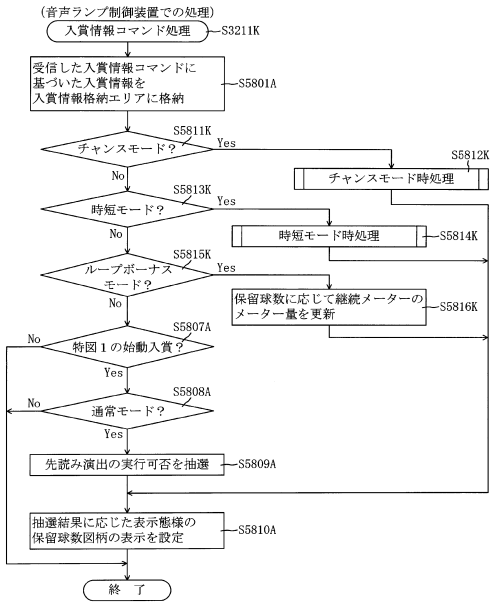
40

50

【図 2051】



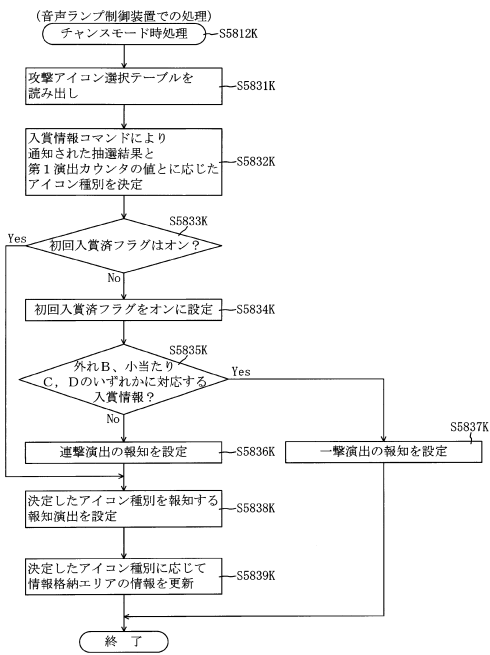
【図 2052】



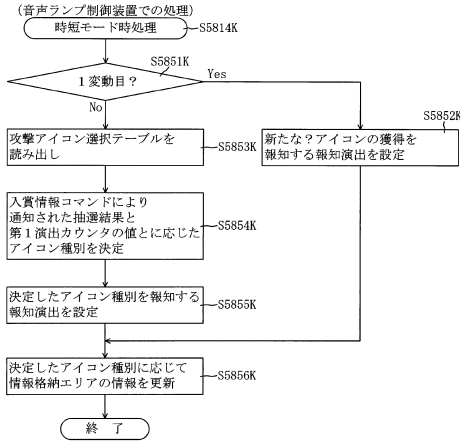
10

20

【図 2053】



【図 2054】



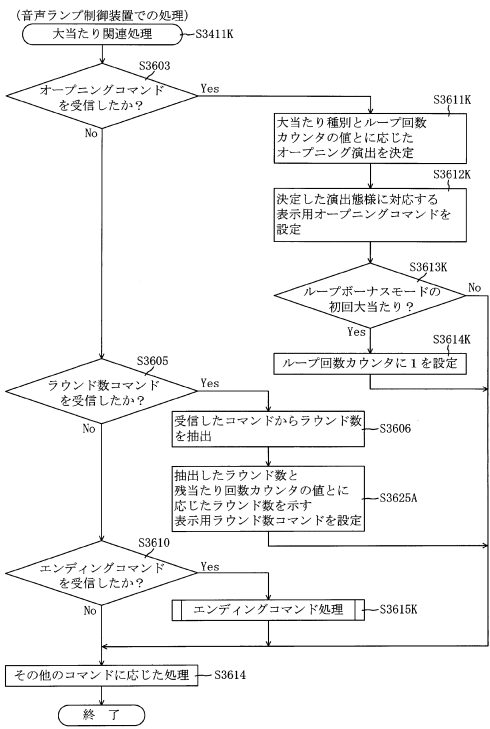
30

40

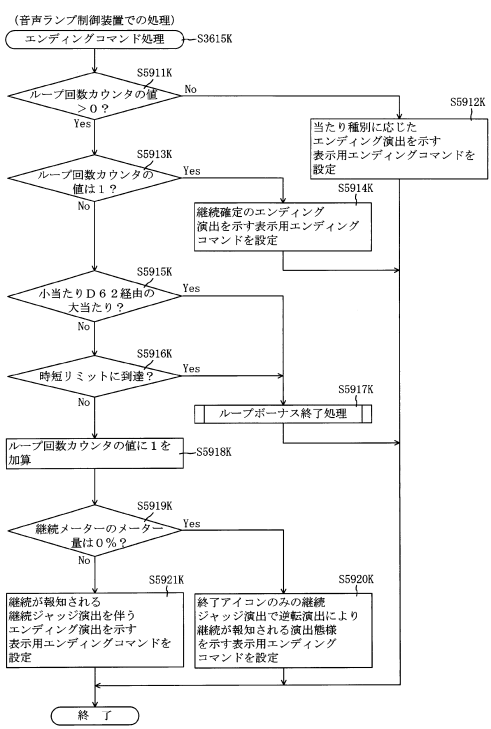
50



【図 2055】



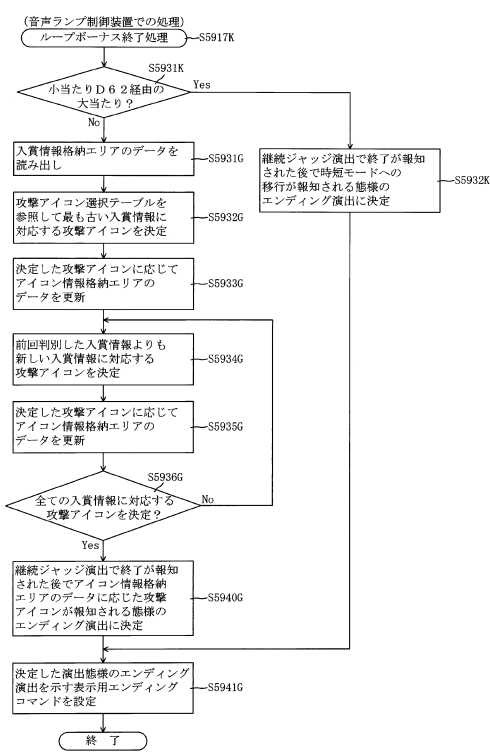
【図 2056】



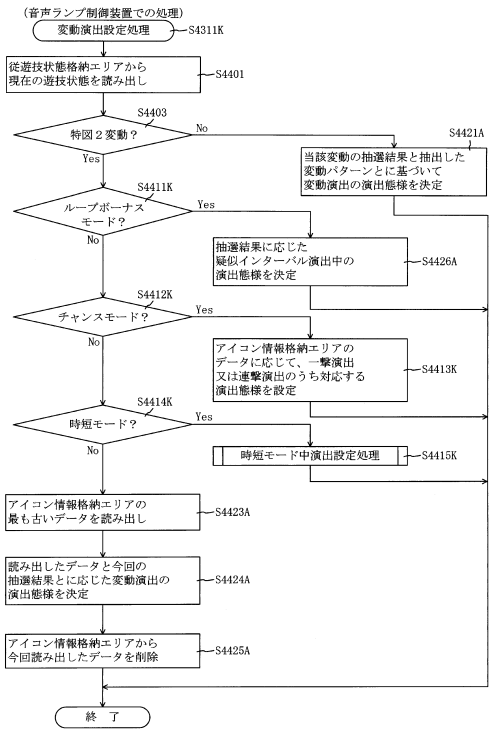
10

20

【図 2057】



【図 2058】

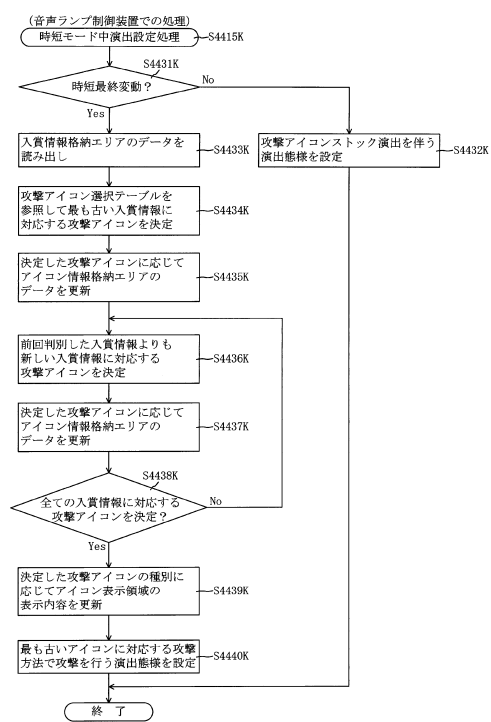


30

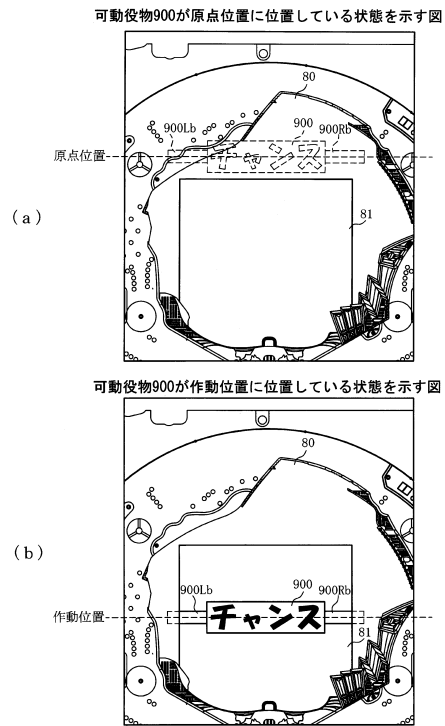
40

50

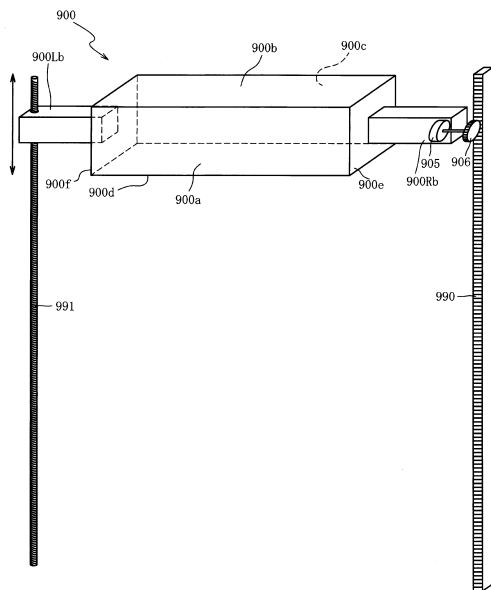
【図 2059】



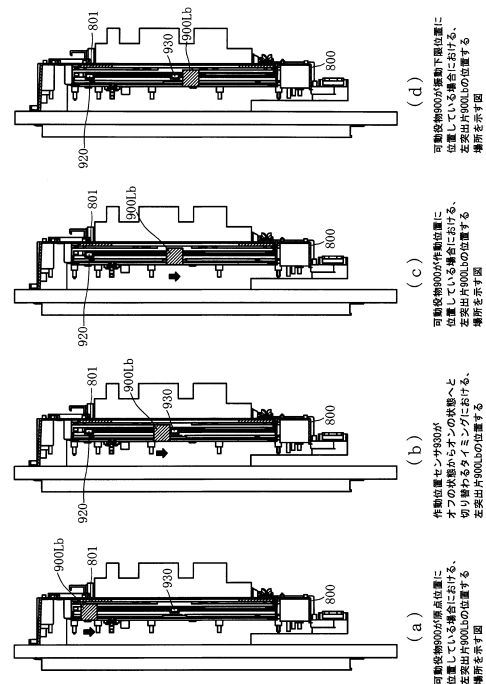
【図 2060】



【図 2061】



【図 2062】



10

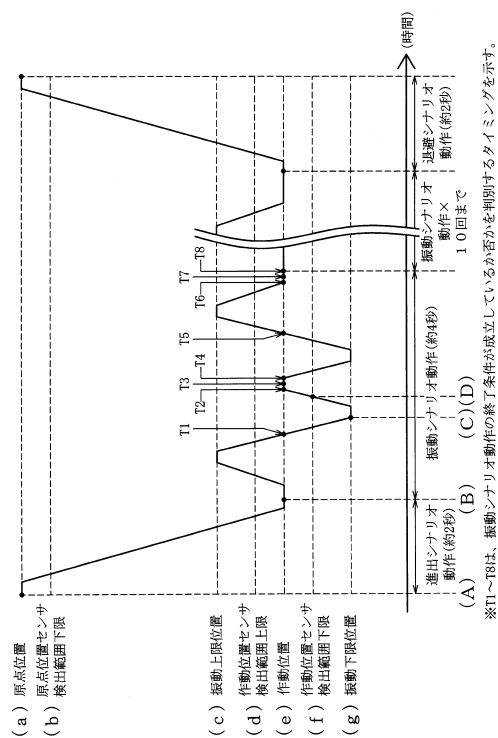
20

30

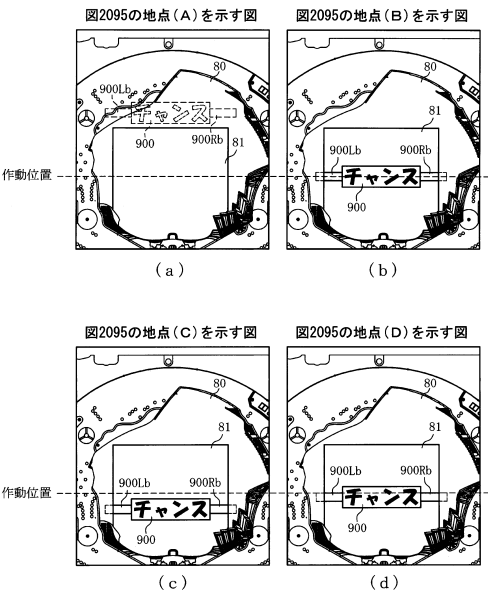
40

50

【図 2 0 6 3】



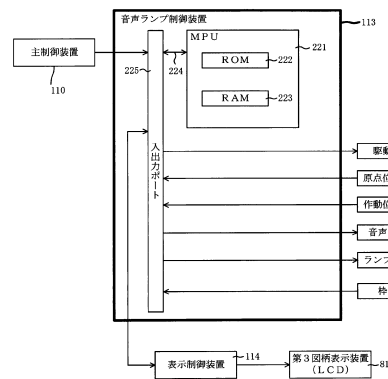
【図 2 0 6 4】



10

20

【図 2 0 6 5】



【図 2 0 6 6】

ROM (音声ランプ制御装置)	222
進出シナリオテーブル	222ua
振動シナリオテーブル	222ub
退避シナリオテーブル	222uc
第1復帰対応シナリオテーブル	222ud
第2復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf

(a)

RAM	223
特別図柄保留球数カウンタ	223ua
変動開始フラグ	223ub
停止種別選択フラグ	223uc
変動パターン格納エリア	223ud
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイマ	223uh
励磁タイマ	223ui
駆動タイマ	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
その他記憶エリア	223z

(b)

30

40

50

【図 2067】

進出シナリオテーブル222ua					
処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	作動位置センサ	-	4	正回転
3	-	-	17	4	正回転
4	40	-	-	-	保持

(a)

退避シナリオテーブル222uc					
処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	原点位置センサ	-	4	逆回転
3	-	-	17	4	逆回転
4	40	-	-	-	保持

(b)

第1復帰対応シナリオテーブル222ud					
復帰対応カウンタ223ul	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	原点位置センサ	-	4	逆回転
3	40	-	-	-	保持

(c)

第2復帰対応シナリオテーブル222ue					
復帰対応カウンタ223ul	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	作動位置センサ	-	4	正回転
3	40	-	-	-	保持

(d)

※時間データの「-」は、駆動タイム223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ及びスピードデータの「-」は、0が規定されていることを示す。

【図 2068】

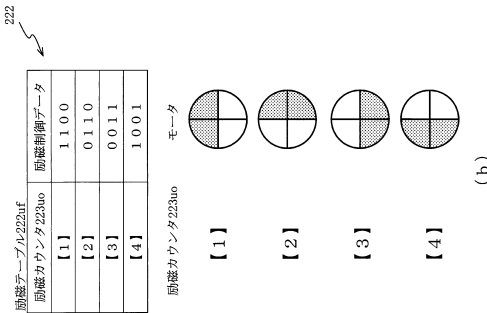
駆動シナリオテーブル222ub					
処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	10	-	-	4	正回転
3	10	-	72	4	正回転
4	40	-	-	-	保持
5	-	-	8	4	正回転
6	-	作動位置センサ	-	4	正回転
7	-	-	17	4	正回転
8	-	-	12	4	正回転
9	40	-	-	-	保持
10	-	-	8	4	逆回転
11	-	作動位置センサ	-	4	逆回転
12	-	-	17	4	逆回転
13	50	-	-	-	保持
14	15	-	-	-	保持
15	10	-	-	-	保持
16	-	-	72	4	正回転
17	40	-	-	-	保持
18	-	作動位置センサ	-	4	逆回転
19	-	-	8	4	逆回転
20	-	-	17	4	逆回転
21	-	-	72	4	逆回転
22	40	-	-	-	保持
23	-	-	8	4	正回転
24	-	作動位置センサ	-	4	正回転
25	-	-	17	4	正回転
26	40	-	-	-	保持
27	100	-	-	-	-

※時間データの「-」は、駆動タイム223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

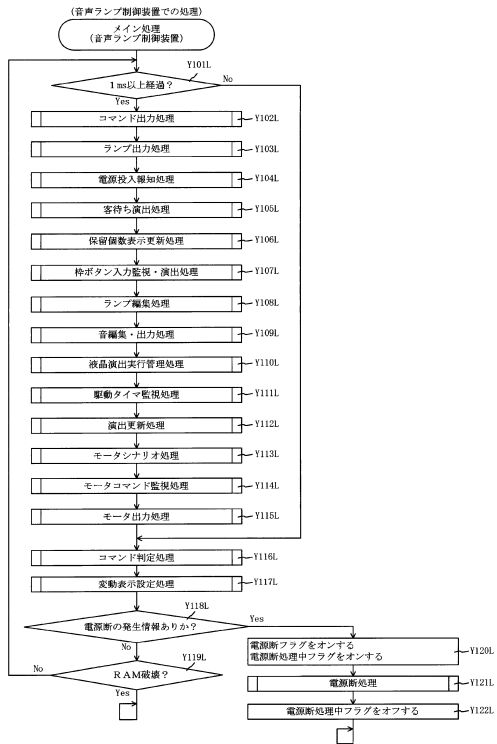
10

20

【図 2069】



【図 2070】

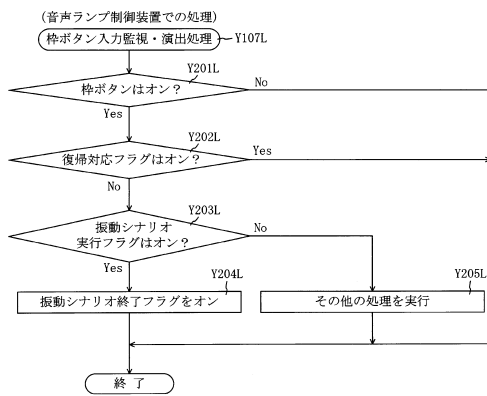


30

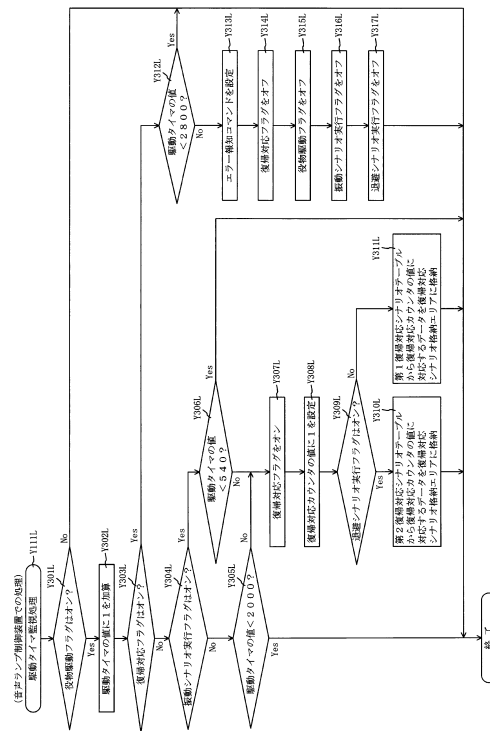
40

50

【 図 2 0 7 1 】



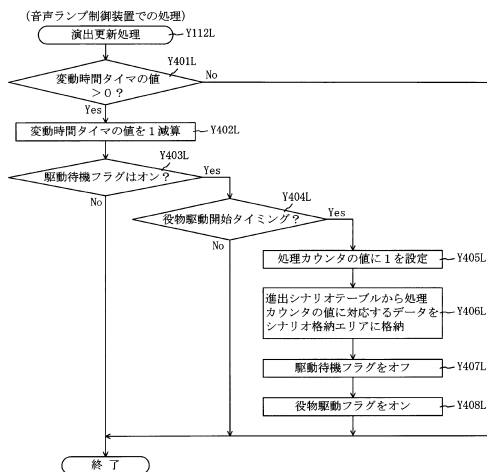
【 図 2 0 7 2 】



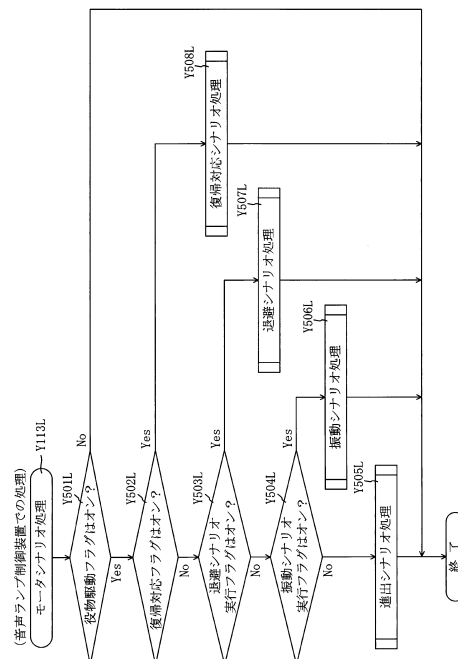
10

20

【 図 2 0 7 3 】



【 図 2 0 7 4 】

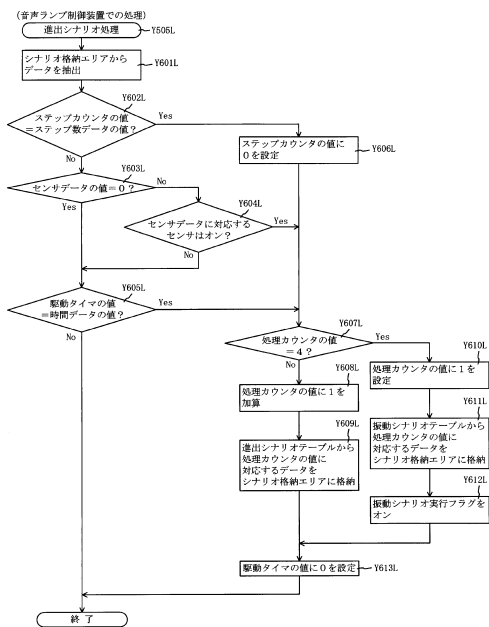


30

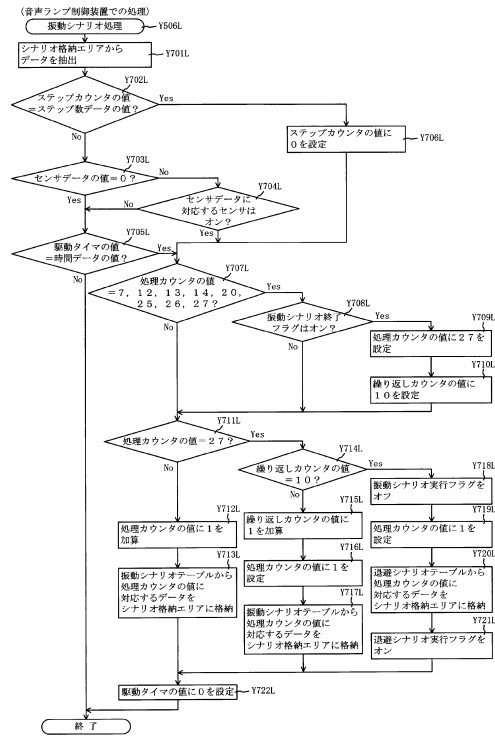
40

50

【図 2075】



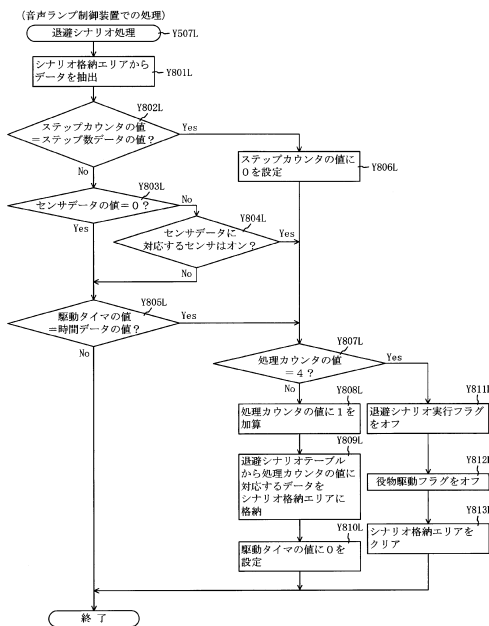
【図 2076】



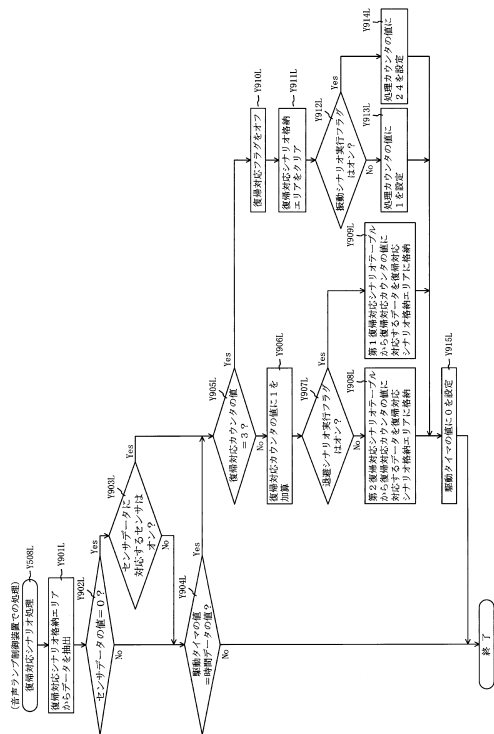
10

20

【図 2077】



【図 2078】

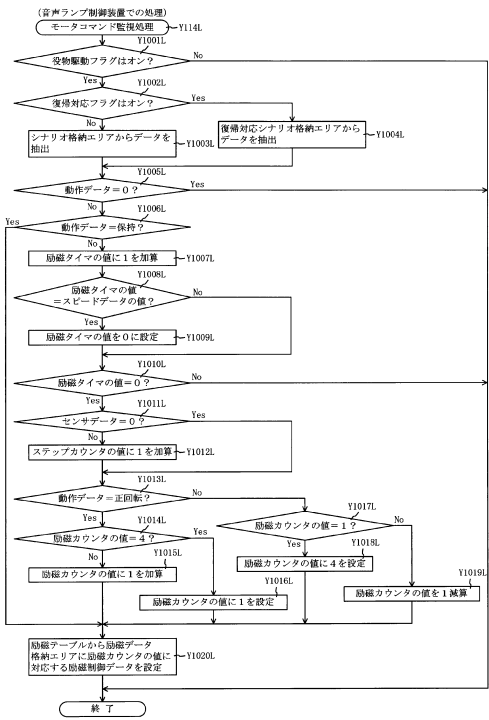


30

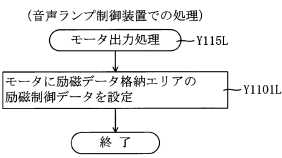
40

50

【図 2079】



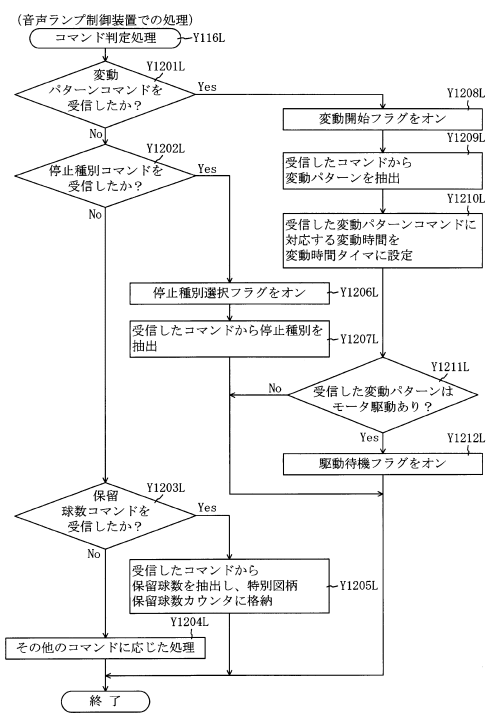
【図 2080】



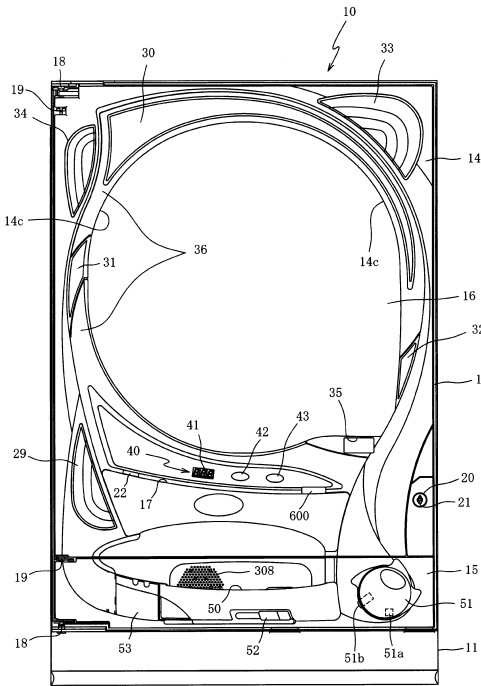
10

20

【図 2081】



【図 2082】

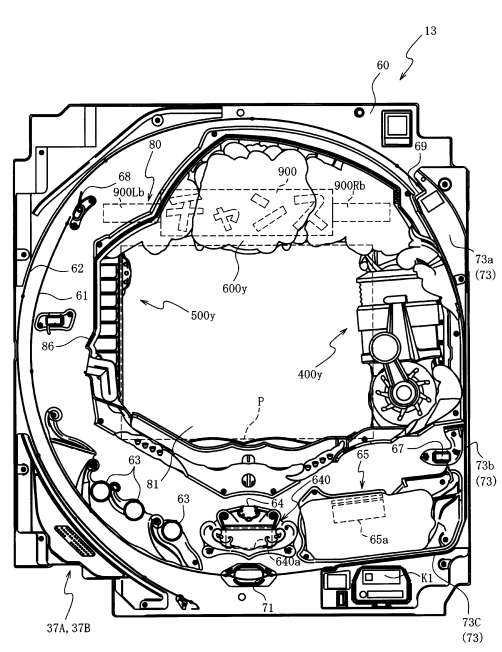


30

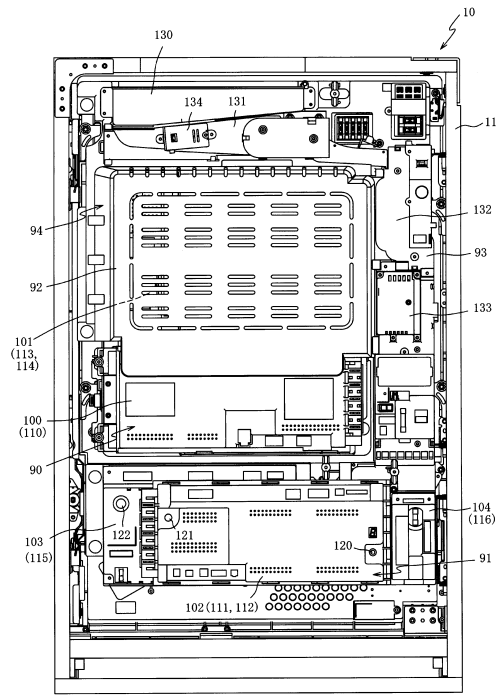
40

50

【図 2083】



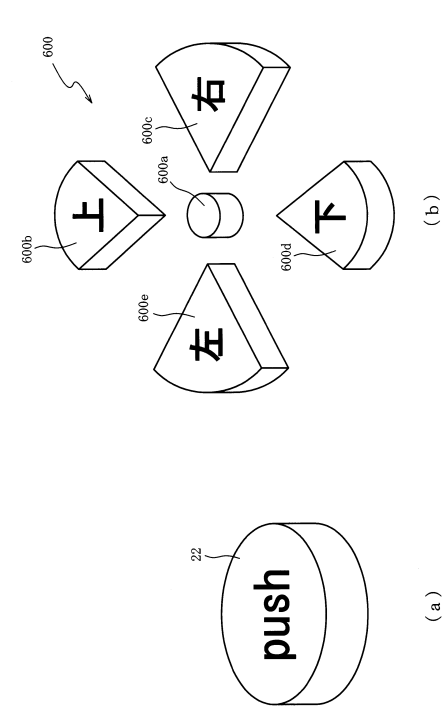
【図 2084】



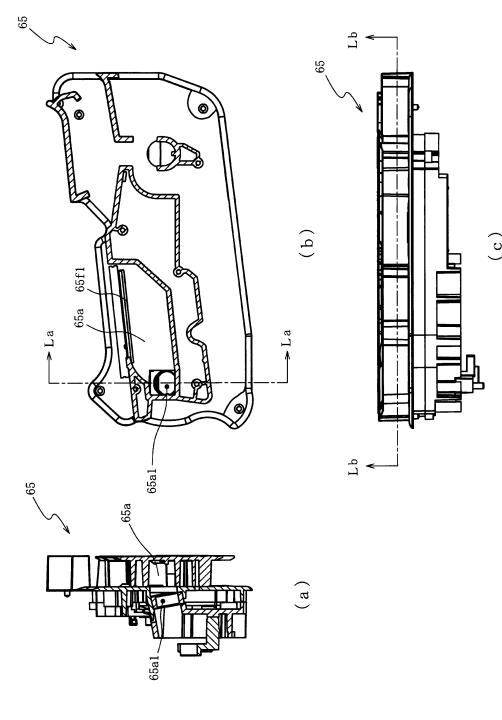
10

20

【図 2085】



【図 2086】



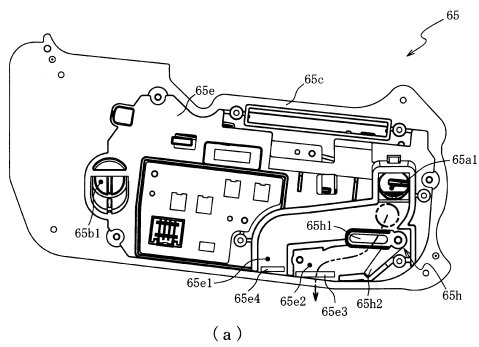
30

40

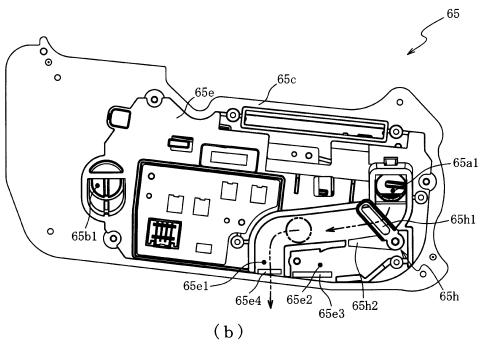
50



【図 2087】

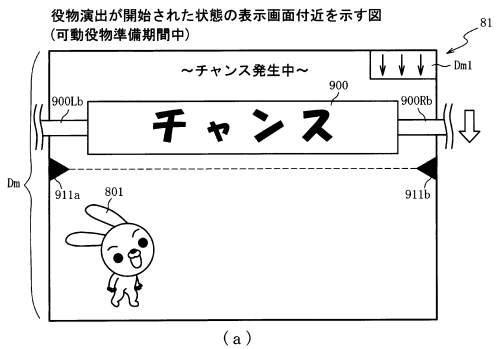


(a)

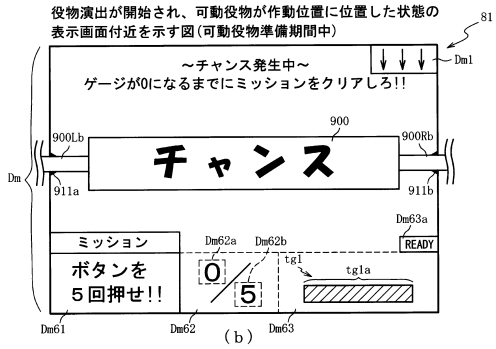


(b)

【図 2088】



(a)

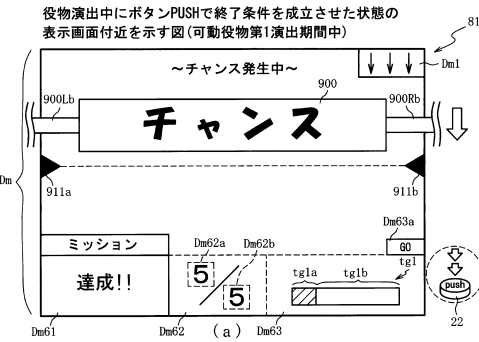


(b)

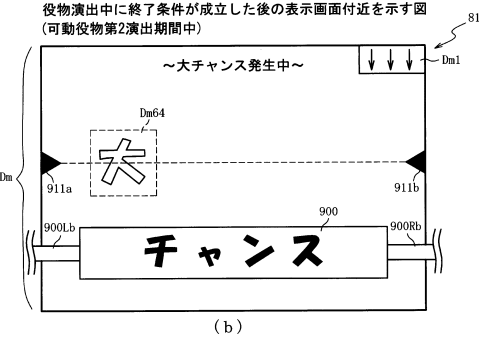
10

20

【図 2089】

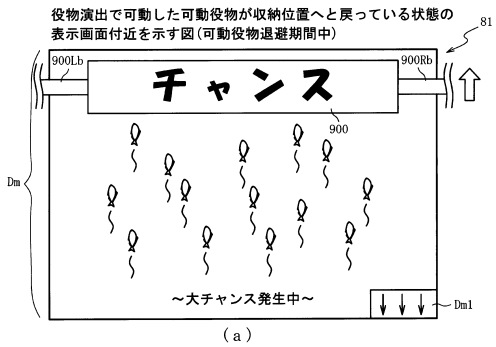


(a)

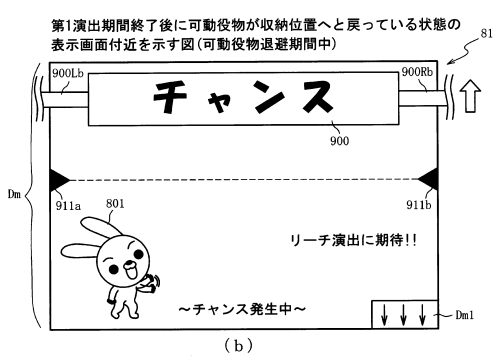


(b)

【図 2090】



(a)



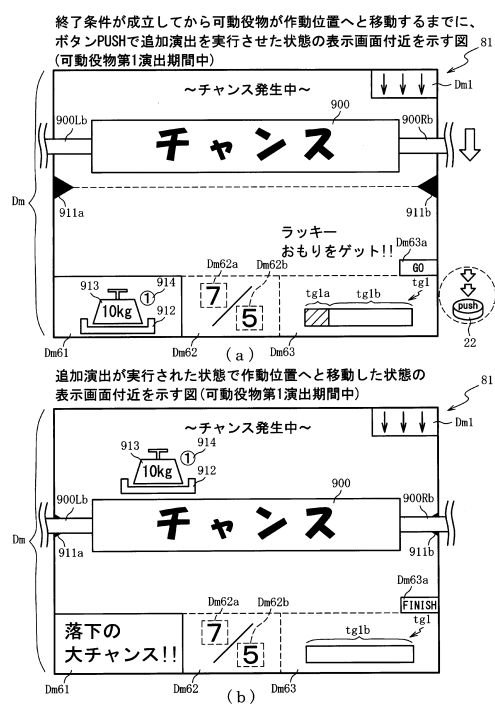
(b)

30

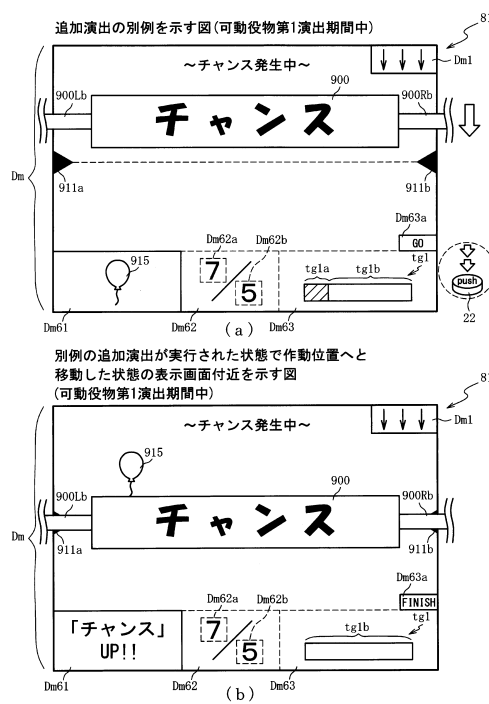
40

50

【 ㊦ 2 0 9 1 】



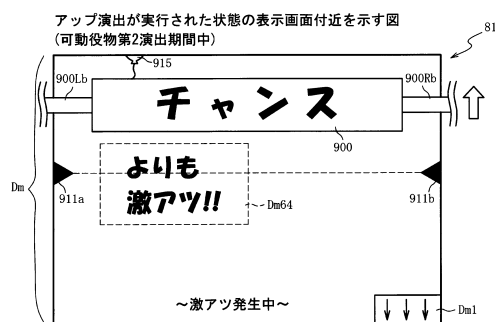
【 ㊦ 2 0 9 2 】



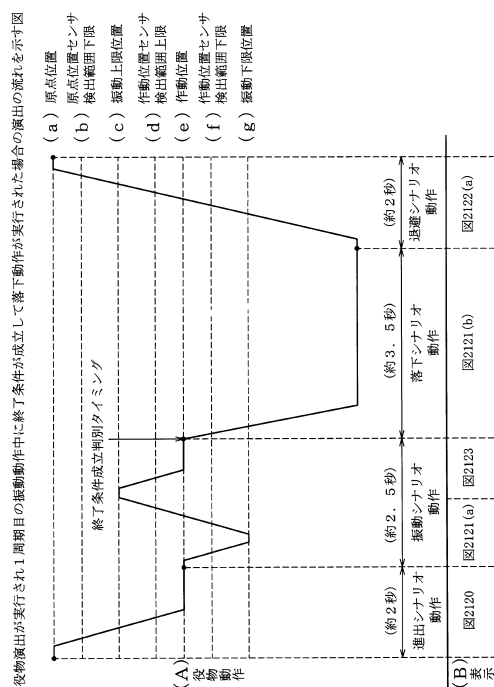
10

20

【 図 2 0 9 3 】



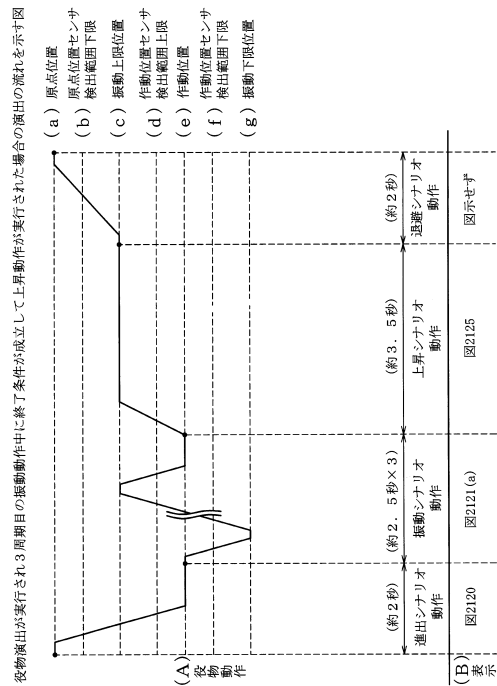
【 図 2 0 9 4 】



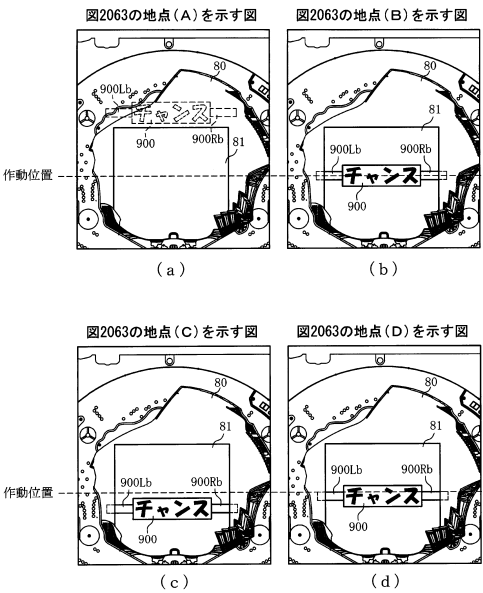
30

40

【図 2 0 9 5】



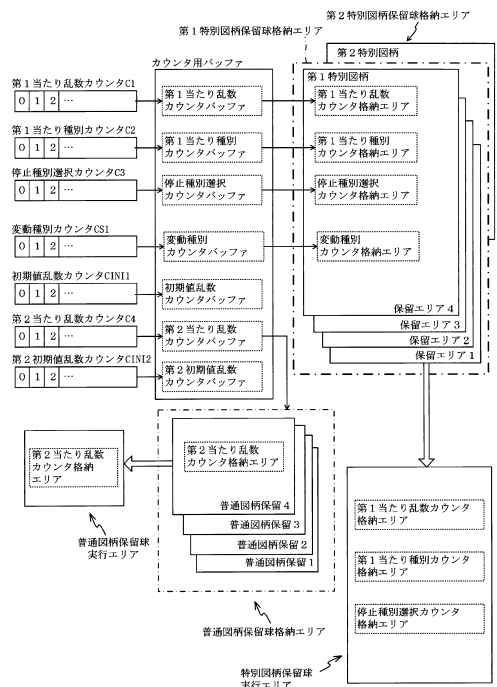
【図 2 0 9 6】



10

20

【図 2 0 9 7】



【図 2 0 9 8】

ROM	202
第 1 当たり乱数テーブル	202uaa
第 1 当たり種別選択テーブル	202uub
変動パターン選択テーブル	202uuc
第 2 当たり乱数テーブル	202uud

(a)

RAM	203
特別図柄 1 保留球格納エリア	203uaa
特別図柄 2 保留球格納エリア	203uab
普通図柄保留球格納エリア	203uac
特別図柄 1 保留球数カウンタ	203uad
特別図柄 2 保留球数カウンタ	203uae
普通図柄保留球数カウンタ	203uaf
確変設定フラグ	203uuh
確変通過カウンタ	203uui
入賞個数カウンタ	203uuj
動作カウンタ	203uuk
報知カウンタ	203uul
残球タイムフラグ	203uum
残球タイム	203uun
確変有効フラグ	203uuo
確変有効タイム	203uup
排出個数カウンタ	203uqq
時短カウンタ	203uur
確変カウンタ	203uus
大当たり中フラグ	203uut
大当たり開始フラグ	203uuu
遊技状態格納エリア	203uuv
その他メモリア	203z

(b)

30

40

50

【図 2 0 9 9】

202

遊技状態	抽選結果	第1当たり乱数 カウンタ値 (0~999)
特別図柄の 低確率状態	大当たり	0~4
	外れ	5~999
特別図柄の 高確率状態	大当たり	0~19
	外れ	20~999

【図 2 1 0 0】

202

特別 図柄 の 種別	大当たり種別	第1当たり 種別 カウンタ値 (0~99)	時短カウンタ 203uur	確変カウンタ 203uus
第1 特別 図柄	大当たりA (10R確変大当たり)	0	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりB (3R確変大当たり)	1	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりC (3R時短大当たり)	2~99	100 (V通過時エラー)	0 (V通過時エラー)
	大当たりD (10R確変大当たり)	0~24	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
第2 特別 図柄	大当たりE (3R確変大当たり)	25~41	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりF (2R確変大当たり)	42~51	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりG (4R確変大当たり)	52~68	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりH (5R確変大当たり)	69~82	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりI (6R確変大当たり)	83~90	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりJ (7R確変大当たり)	91~97	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりK (8R確変大当たり)	98	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりL (9R確変大当たり)	99	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)

(a)

202

遊技状態	抽選結果	第2当たり乱数 カウンタ値 (0~299)
普通図柄の 通常状態	当たり	0~2
	外れ	3~299
普通図柄の 高確率状態	当たり	0~149
	外れ	150~299

(b)

【図 2 1 0 1】

変動パターン選択テーブル	202uuc
大当たり用変動パターンテーブル	202uuc1
外れ用（通常）変動パターンテーブル	202uuc2
外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル	202uuc3

(a)

202

変動種別 カウンタCS1	0~50	51~179	180~198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

(b)

202

変動種別 カウンタCS1	0~98	99~149	150~197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)	

(c)

202

変動種別 カウンタCS1	0~190	191~197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

(d)

【図 2 1 0 2】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222uua
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第2期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222uee
第2制御実行選択テーブル	222uuf
動作シナリオテーブル群	222uug

10

20

30

40

50

【図 2 1 0 3】

動作シナリオテーブル群	222uug
進出シナリオテーブル	222auga
振動シナリオテーブル	222ugb
退避シナリオテーブル	222uc
第 1 復帰対応シナリオテーブル	222ud
第 2 復帰対応シナリオテーブル	222ue
励振テーブル	222uf
落下シナリオテーブル	222uugc
上昇シナリオテーブル	222uugd

【図 2 1 0 4】

変動演出パターン選択テーブル222uua				
遊技 状態	当否 判定	変動パターン (変動時間)	第 1 演出 カウンタ 223uuf (0~198)	変動演出パターン
通常	当たり	ノーマルリーチ (3 0 秒)	0~198	各種当たり ノーマル演出
		スーパーリーチ (6 0 秒)	0~119	各種スーパーリーチ演出
			120~198	各種役物スーパー演出
		スペシャルリーチ (9 0 秒)	0~189	各種スペシャルリーチ 演出
	外れ		190~198	各種役物スペシャル演出
		短外れ各種	0~198	各種短外れ演出
		リーチ外れ (3 0 秒)	0~198	各種リーチ外れ演出
		スーパーリーチ (6 0 秒)	0~149	各種スーパーリーチ外れ 演出
			150~198	各種役物スーパー外れ 演出
		スペシャルリーチ (9 0 秒)	0~197	各種スペシャルリーチ 外れ演出
			198	各種役物スペシャル外れ 演出
確変 時短	当たり	各種当たり 変動パターン	0~198	各種当たり 変動演出
	外れ	各種外れ 変動パターン	0~198	各種外れ 変動演出

(a)

ミッション選択テーブル222uub			
当否判定	第 2 演出 カウンタ 223uag (0~198)	ミッション パターン	ミッション内容
当たり	0~99	1A	枠ボタン押下 5 回
	100~119	1B	
	120~149	2A	枠ボタン押下 3 回
	150~159	2B	
	160~179	3A	枠ボタン押下 1 回
	180~189	3B	
	190~198	4	3 秒待て
外れ	0~174	1A	枠ボタン押下 5 回
	175~179	1B	
	180~188	2A	枠ボタン押下 3 回
	189	2B	
	190~198	3A	枠ボタン押下 1 回

(b)

【図 2 1 0 5】

222

追加演出選択テーブル222uuc

当否判定	ミッション パターン 記憶エリア 223uur	第1演出 カウンタ 223uuf (0~198)	追加演出 態様	表示画面に表示される態様
当たり (共通)	1A	0~119	1	「1 K g」のおもり
		120~169	2	「1 0 K g」のおもり
		170~198	3	「V」のおもり
	2A	0~149	1	「1 K g」のおもり
		150~189	2	「1 0 K g」のおもり
		190~198	3	「V」のおもり
	3A	0~99	1	「1 K g」のおもり
		100~198	2	「1 0 K g」のおもり
	1B, 2B, 3B	0~198	5	「風船」
当たり (時短)	4	0~198	3	「V」のおもり
当たり (確変)		0~99	3	「V」のおもり
		100~198	4	「超V」のおもり
外れ	1	0~169	1	「1 K g」のおもり
		170~198	2	「1 0 K g」のおもり
	2	0~169	1	「1 K g」のおもり
		170~198	2	「1 0 K g」のおもり
	3	0~169	1	「1 K g」のおもり
		170~198	2	「1 0 K g」のおもり
	1B, 2B, 3B	0~198	5	「風船」

【図 2 1 0 6】

第 2 制御実行選択テーブル222uuf		
当否判定	第 1 演出カウンタ 223uuf (0~198)	第 2 制御実行有無
当たり	0~89	実行する
	90~198	実行しない
外れ	0~29	実行する
	30~198	実行しない

10

20

30

40

50

【図 2 1 0 7】

第2期間表示選択テーブル222aud				
当否判定	当たり識別	駆動状況 格納エリア 223ay	第1演出カウンタ223uuf (0～198)	表示態様
当たり	大当たりA、B (確変)	0 8 H	0～99	「少し」
			100～198	「大」
			0～149	「大チャンス」
	大当たりC 大当たりD (時短)	1 0 H	150～198	「激アツ」
			190～198	「確変おめでとう」
			0～99	「少し」
外れ	-	0 8 H	100～198	「大」
			0～99	「大チャンス」
			100～198	「激アツ」
	-	1 0 H	0～149	「少し」
			150～198	「大」
			0～149	「大チャンス」
外れ	-	1 0 H	150～198	「激アツ」
			0～99	「少し」
			100～198	「大」
	-	0 8 H	0～99	「大チャンス」
			100～198	「激アツ」
			150～198	「大」

【図 2 1 0 8】

退避時態様選択テーブル222uue				
当否判定	第2期間表示態様		第1演出 カウンタ223uuf (0～198)	表示態様
当たり	落下	「少し」	0～149	泡
			150～198	魚群
		「大」	0～99	泡
	上昇	「大チャンス」	100～198	魚群
			0～99	泡
		「激アツ」	0～149	魚群
外れ	落下	「少し」	150～198	金の魚群
			0～198	金の魚群
		「大」	0～189	泡
	上昇	「大チャンス」	190～198	魚群
			0～149	泡
		「激アツ」	150～198	魚群

【図 2 1 0 9】

進出シナリオテーブル222uuga					
処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	作動位置センサ	-	4	正回転
3	-	-	17	4	正回転
4	40	-	-	-	保持
5	1000	-	-	-	-

(a)

落下シナリオテーブル222uugc					
処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	400	2	正回転
3	40	-	-	-	保持
4	3000	-	-	-	-

(b)

上昇シナリオテーブル222uugd					
処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	200	4	逆回転
3	40	-	-	-	保持
4	3000	-	-	-	-

(c)

※時間データの「-」は、駆動タイム223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

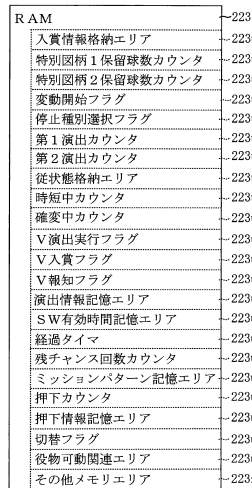
【図 2 1 1 0】

駆動シナリオテーブル222uugd					
処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	200	-	-	-	保持
2	10	-	-	4	正回転
3	40	-	72	4	保持
4	-	-	-	4	逆回転
5	-	-	8	4	逆回転
6	-	作動位置センサ	-	4	逆回転
7	-	-	17	4	逆回転
8	-	-	72	4	逆回転
9	40	-	-	-	保持
10	-	-	8	4	正回転
11	-	作動位置センサ	-	4	正回転
12	-	-	17	4	正回転
13	40	-	-	-	保持
14	500	-	-	-	-

※時間データの「-」は、駆動タイム223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

【 図 2 1 1 1 】

【 図 2 1 1 2 】



( a )

運動状況	初期 (非制御)	進出動作	退出動作 (処理5)	振動動作	終了条件 成立	振動動作 (処理14)	振動動作 終了 (シナリオ)	振動動作 終了 (終了条件)
格納データ	00H	01H	02H	03H	04H	05H	06H	07H
動作状況	第2動作 (落下)	第2動作 (落下) (処理4)	第2動作 (上昇)	第2動作 (上昇) (処理4)	逆運動作 (振動後)	逆運動作 (落下後)	逆運動作 (上昇後)	復帰動作
格納データ	08H	09H	10H	11H	12H	13H	14H	15H
動作状況	動作終了	異常	その他					
格納データ	16H	17H	18H					

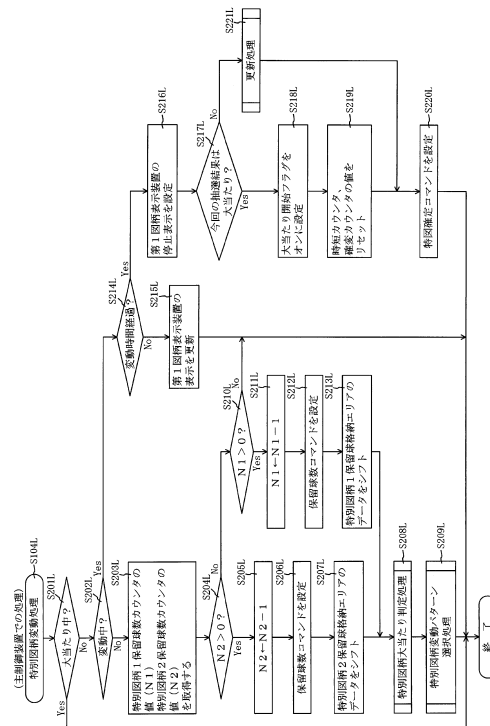
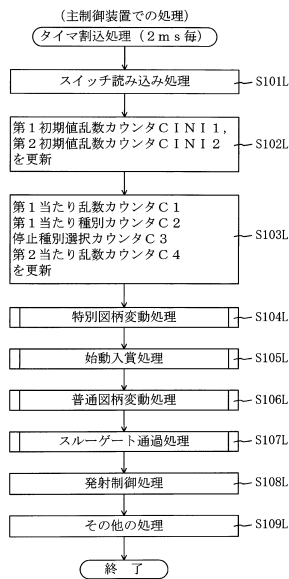
(b)

10

20

【 図 2 1 1 3 】

【 図 2 1 1 4 】

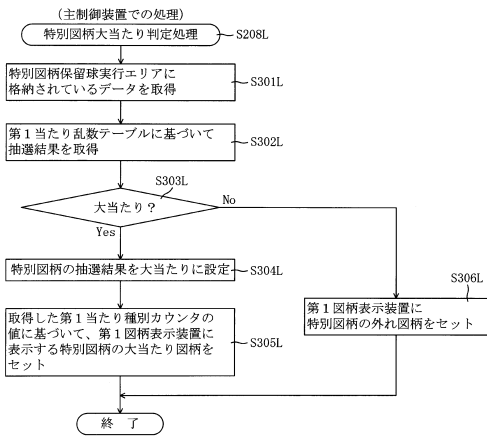


30

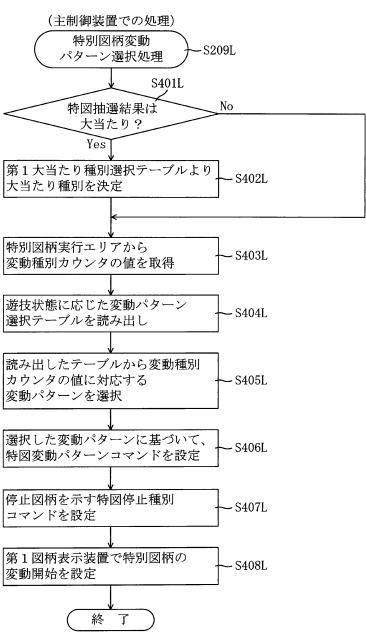
40

50

【図 2 1 1 5】



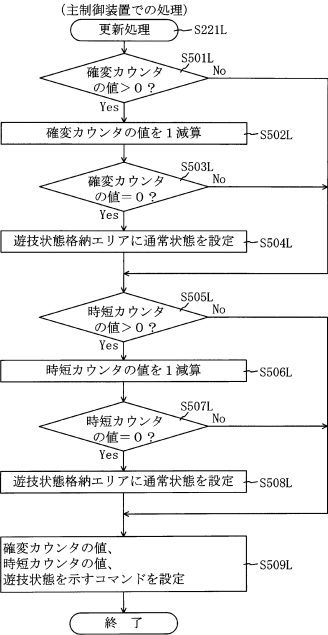
【図 2 1 1 6】



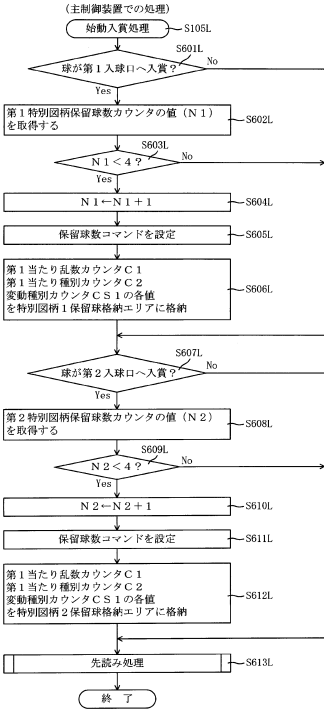
10

20

【図 2 1 1 7】



【図 2 1 1 8】



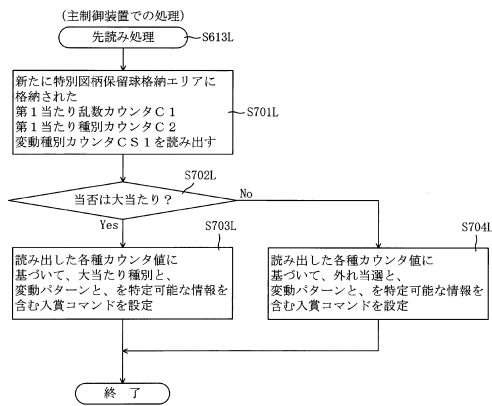
30

40

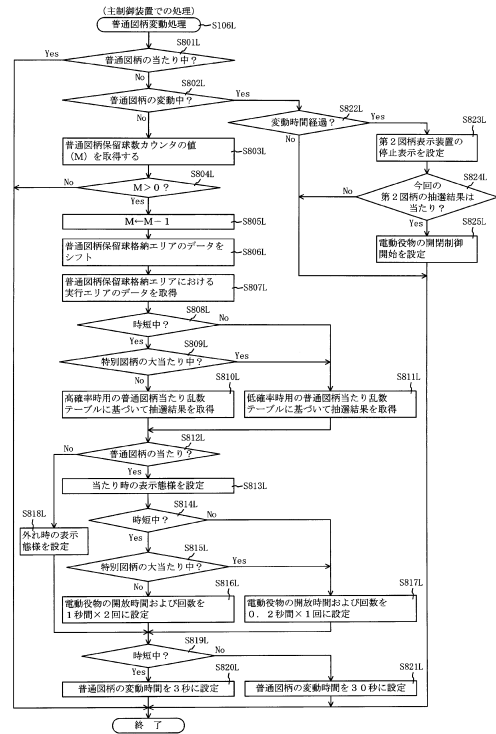
50



【図 2 1 1 9】



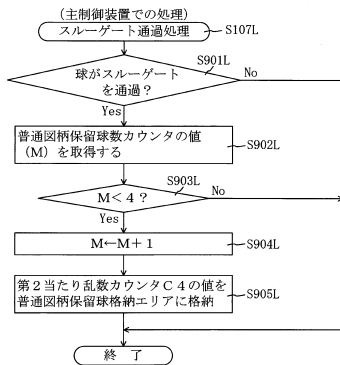
【図 2 1 2 0】



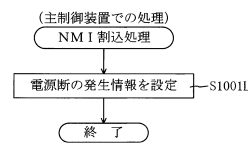
10

20

【図 2 1 2 1】



【図 2 1 2 2】

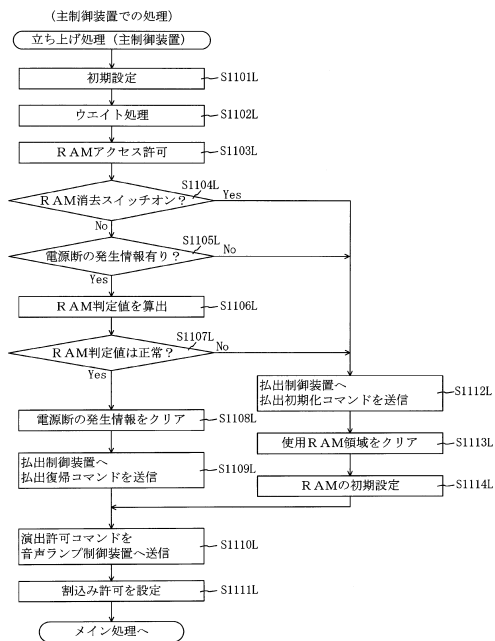


30

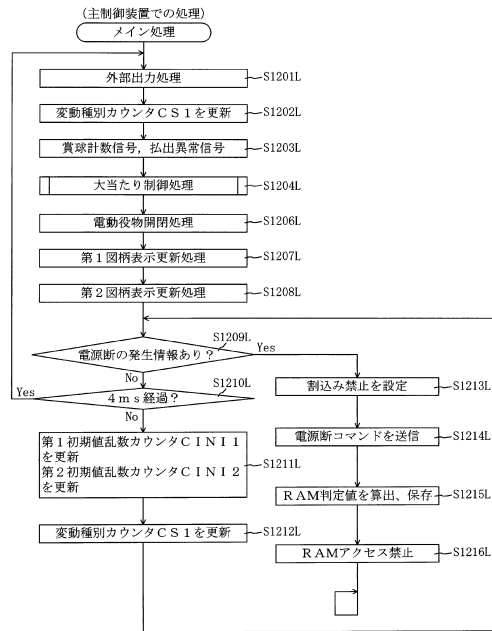
40

50

【図 2 1 2 3】



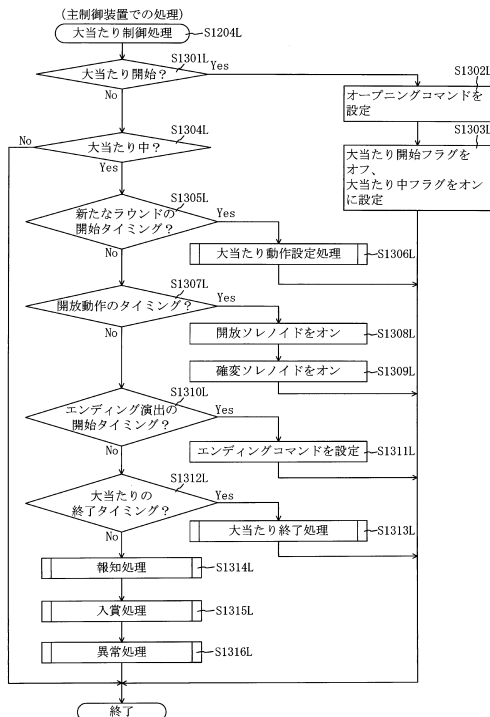
【図 2 1 2 4】



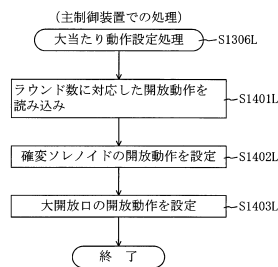
10

20

【図 2 1 2 5】



【図 2 1 2 6】

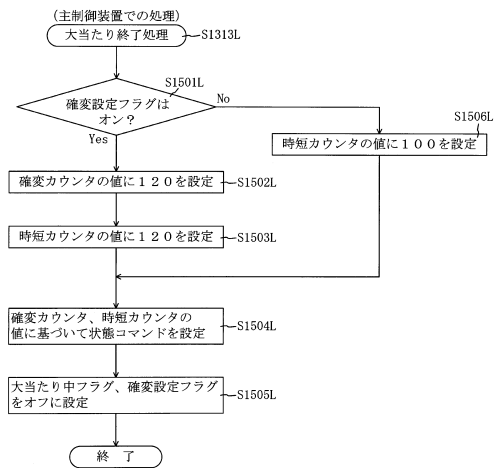


30

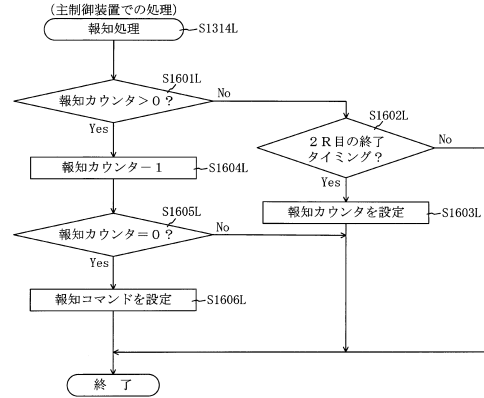
40

50

【図 2 1 2 7】



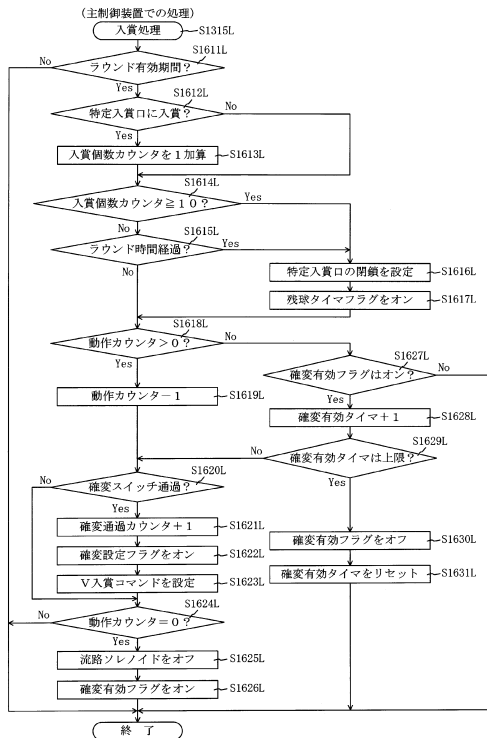
【図 2 1 2 8】



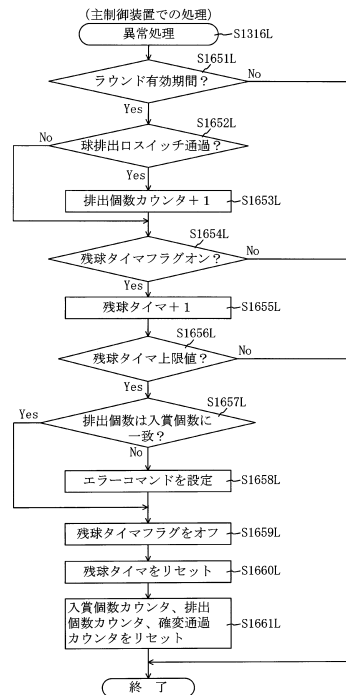
10

20

【図 2 1 2 9】



【図 2 1 3 0】

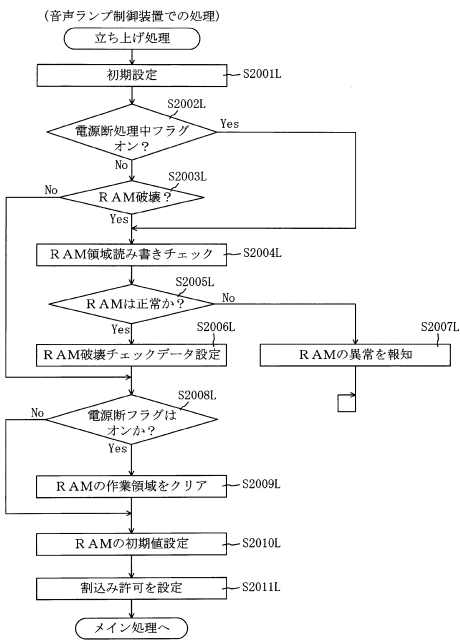


30

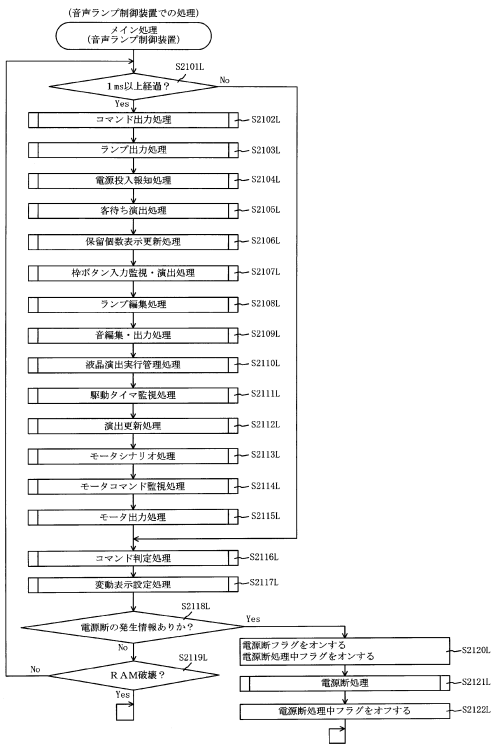
40

50

【図 2 1 3 1】



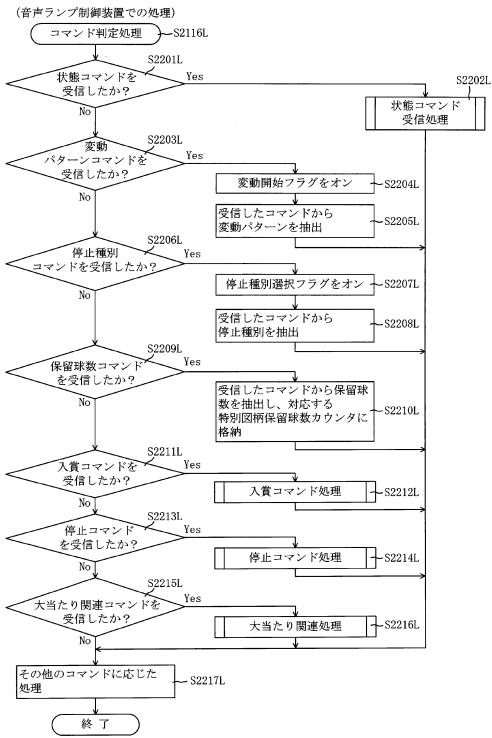
【図 2 1 3 2】



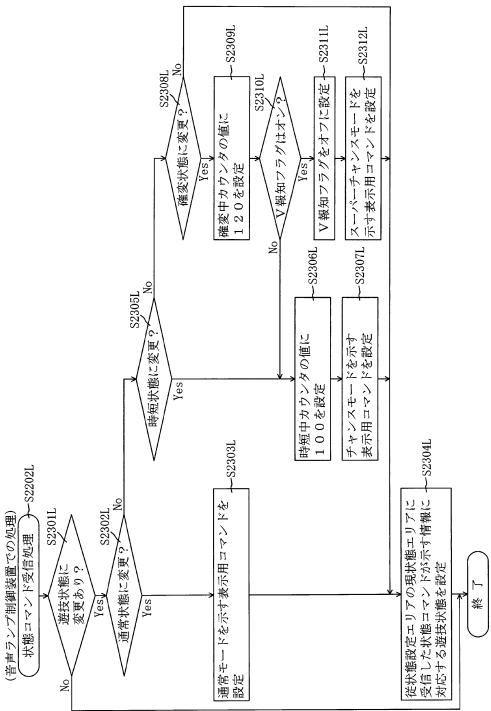
10

20

【図 2 1 3 3】



【図 2 1 3 4】

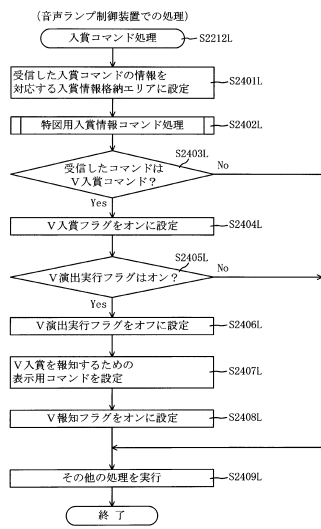


30

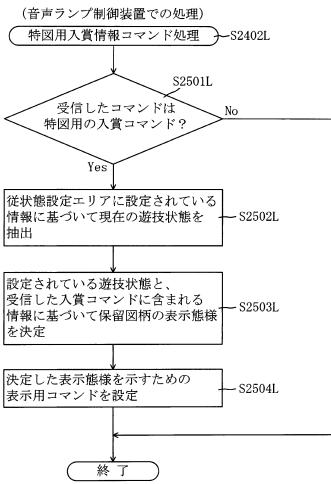
40

50

【図 2 1 3 5】



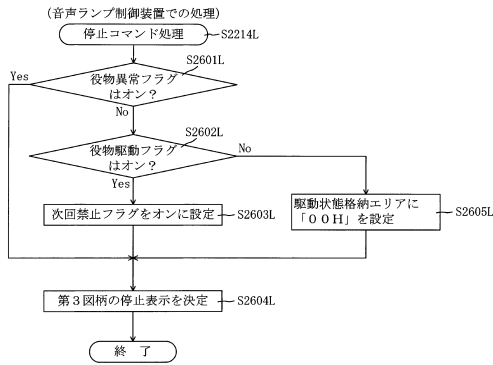
【図 2 1 3 6】



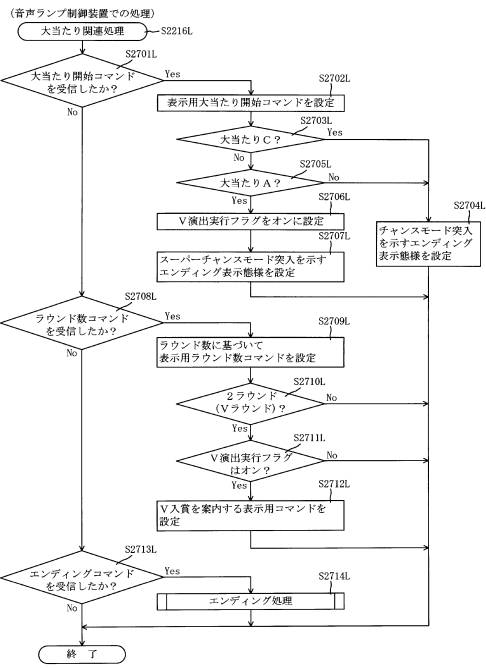
10

20

【図 2 1 3 7】



【図 2 1 3 8】

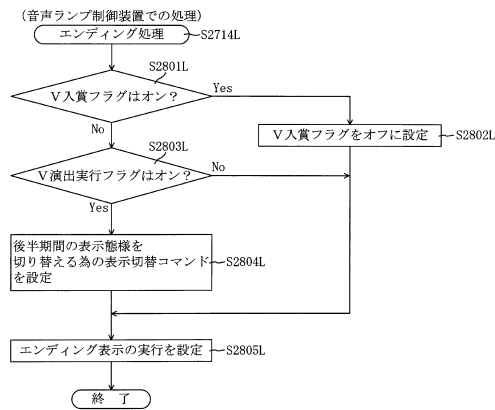


30

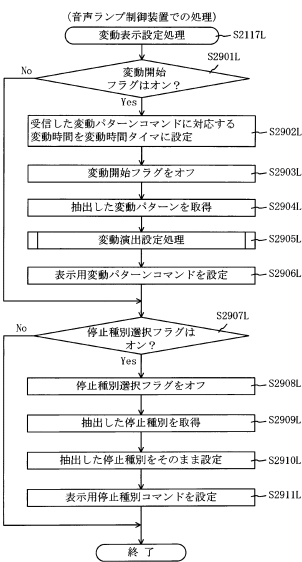
40

50

【図 2 1 3 9】



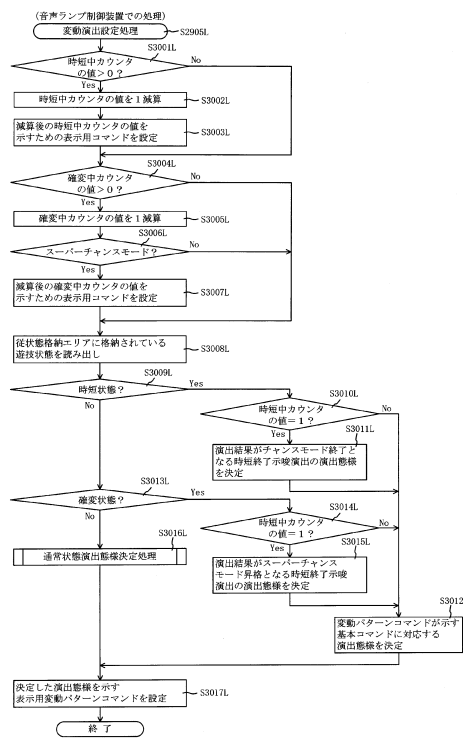
【図 2 1 4 0】



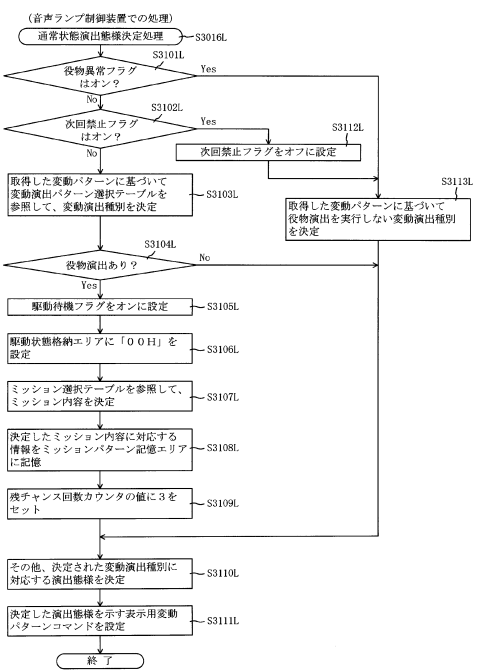
10

20

【図 2 1 4 1】



【図 2 1 4 2】

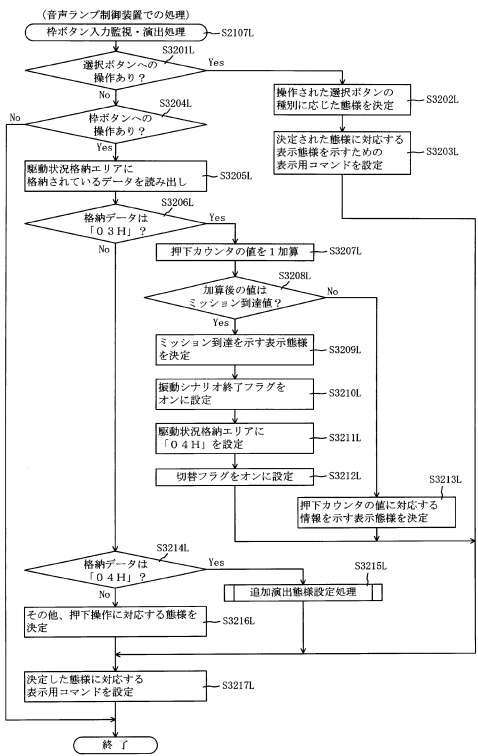


30

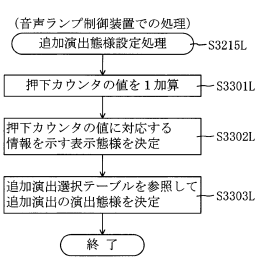
40

50

【図 2 1 4 3】



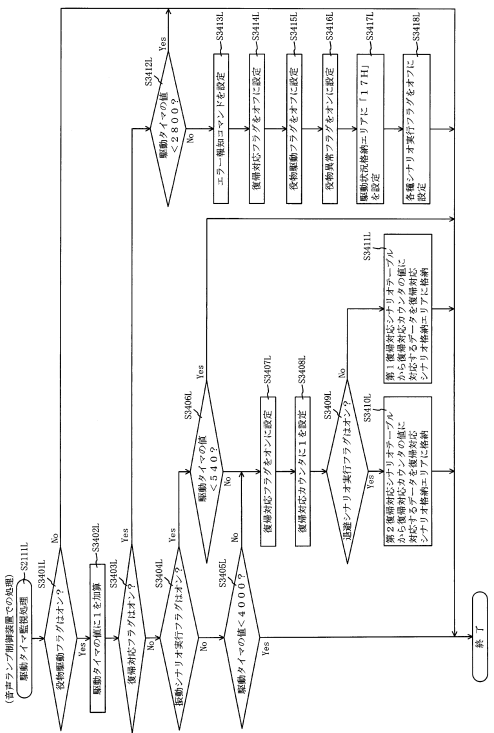
【図 2 1 4 4】



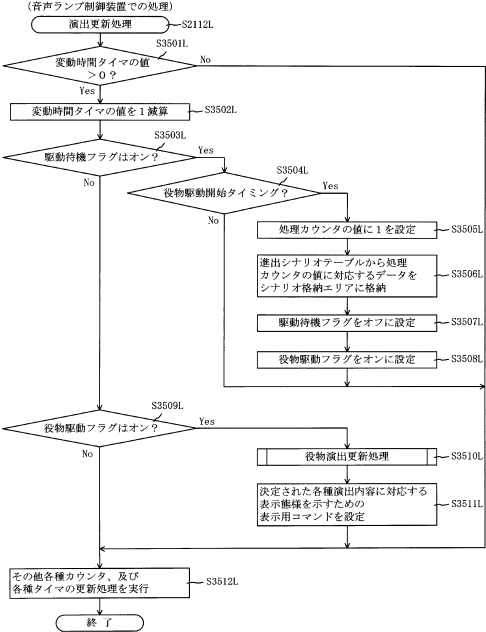
10

20

【図 2 1 4 5】



【図 2 1 4 6】

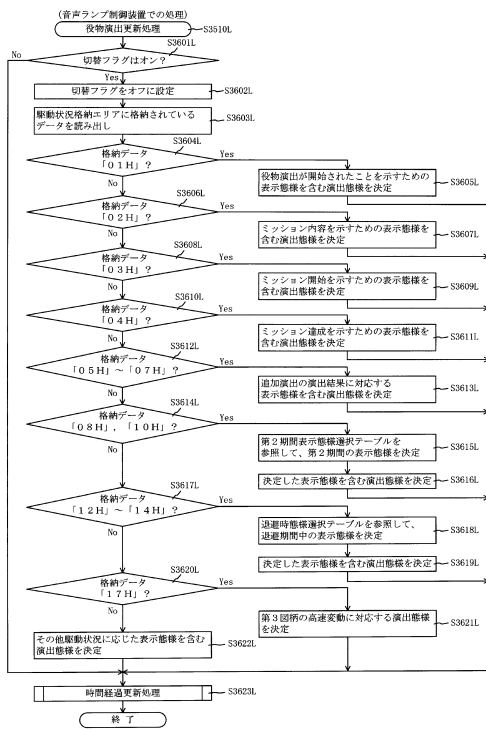


30

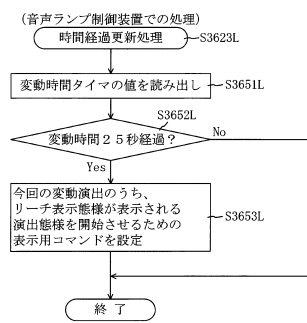
40

50

【図 2 1 4 7】



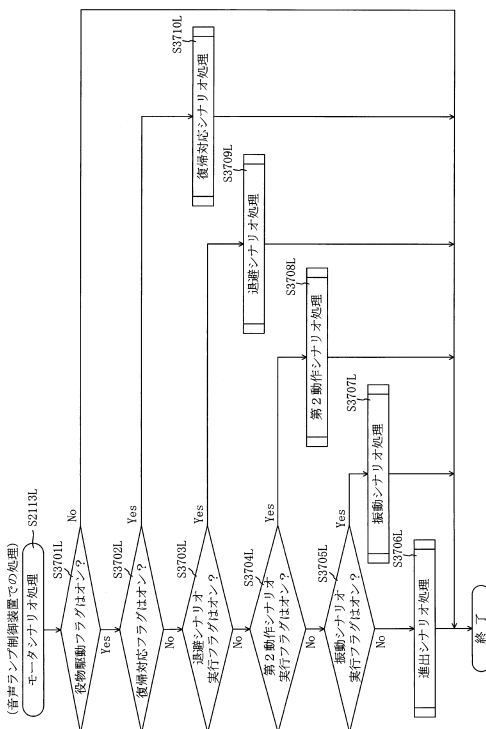
【図 2 1 4 8】



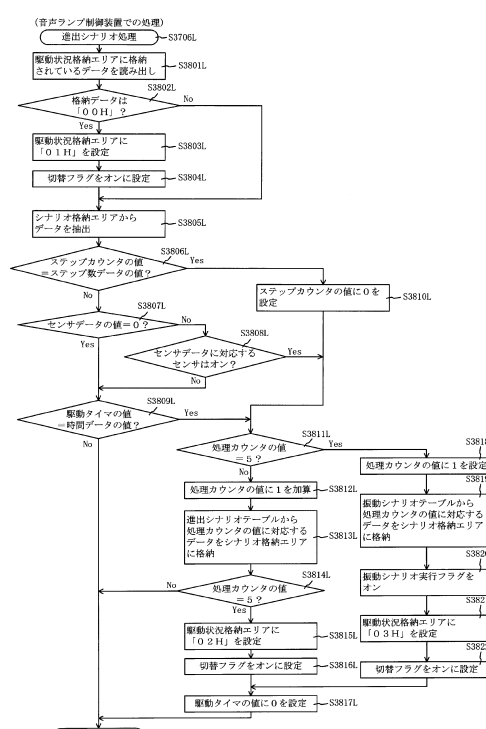
10

20

【図 2 1 4 9】



【図 2 1 5 0】



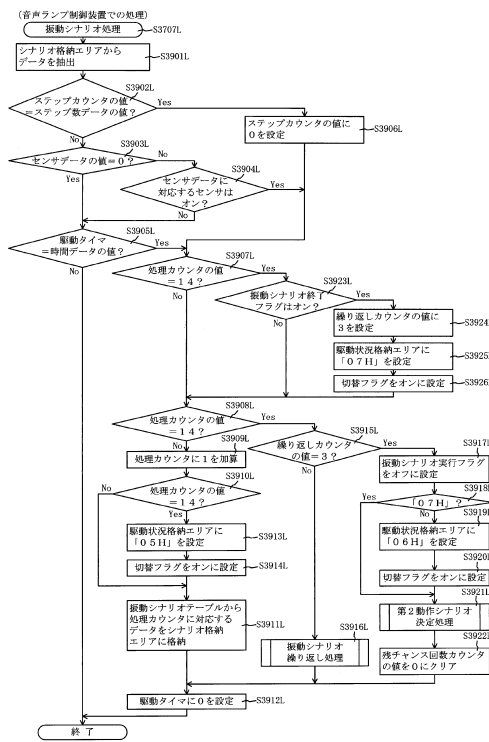
30

40

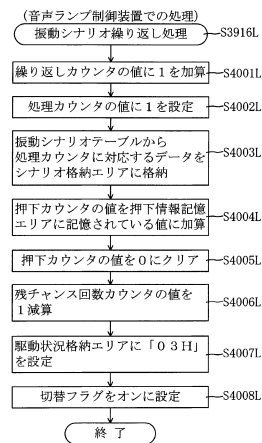
50



【図 2 1 5 1】



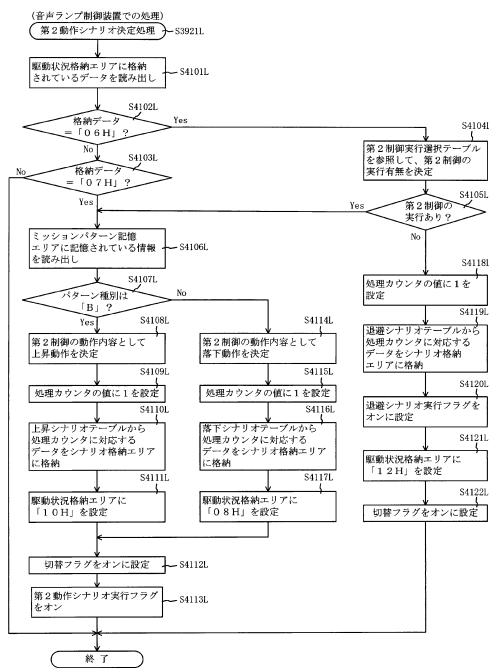
【図 2 1 5 2】



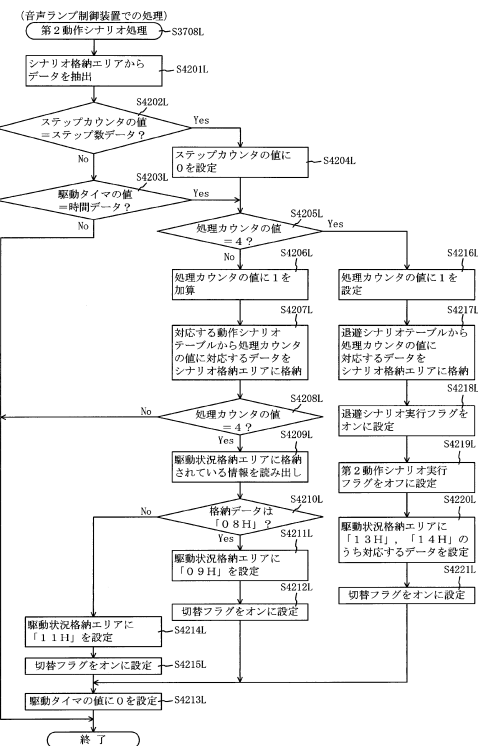
10

20

【図 2 1 5 3】



【図 2 1 5 4】

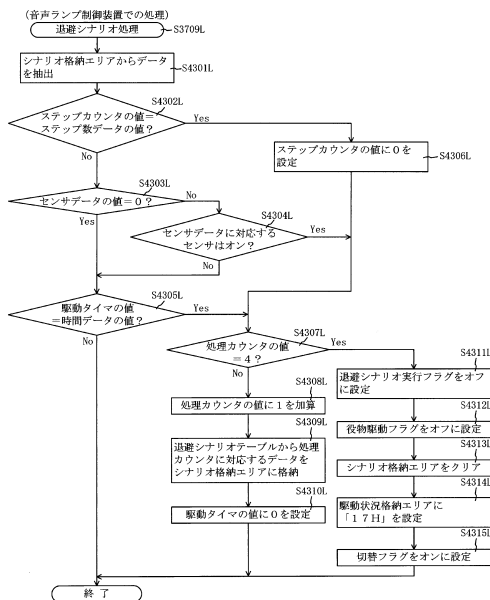


30

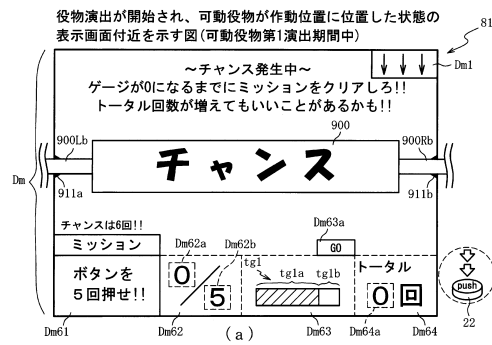
40

50

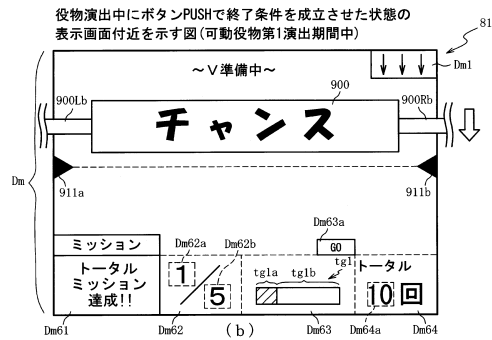
【 図 2 1 5 5 】



【 図 2 1 5 6 】

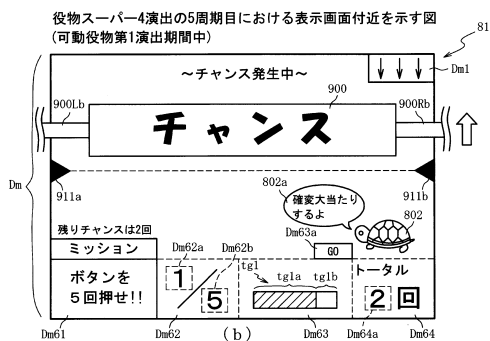
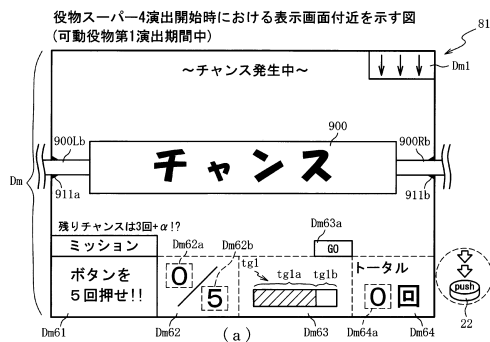


10



20

【 図 2 1 5 7 】



【 図 2 1 5 8 】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222
ミッション選択テーブル	222
追加演出選択テーブル	222
第2期間表示選択テーブル	222
回避時態様選択テーブル	222
第2制御実行選択テーブル	222
全体ミッション選択テーブル	222
経過演出態様選択テーブル	222
第1期間示演出演テーブル	222
動作エンリョータグ群	222

30

40

50

【図 2 1 5 9】

動作シナリオテーブル群	222uve
進出シナリオテーブル	222uuga
振動シナリオテーブル	222uugb
退避シナリオテーブル	222uc
第1復帰対応シナリオテーブル	222ud
第2復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf
落下シナリオテーブル	222uugc
上昇シナリオテーブル	222uugd
第1振動シナリオテーブル	222uvea
第2振動シナリオテーブル	222uveb
第3振動シナリオテーブル	222uvec

【図 2 1 6 0】

変動演出パターン選択テーブル222uva					
遊技状態	当否判定	変動パターン(変動時間)	第1演出カウンタ223uuf(0~198)	変動演出パターン	振動シナリオ種別
通常	当たり	ノーマルリーチ(30秒)	0~198	各種当たりノーマル演出	—
		スーパーリーチ(60秒)	0~119	各種スーパーリーチ演出	—
			120~149	役物スーパー1	振動シナリオ64
			150~179	役物スーパー2	第1振動シナリオ65
			180~198	役物スーパー3	第2振動シナリオ65
		スペシャルリーチ(90秒)	0~149	各種スペシャルリーチ演出	—
			150~169	役物スーパー1	振動シナリオ64
			170~189	役物スーパー2	第1振動シナリオ65
			190~198	役物スーパー4	第3振動シナリオ65
		短外れ各種	0~198	各種短外れ変動	—
	外れ	リーチ外れ(30秒)	0~198	各種リーチ外れ演出	—
		スーパーリーチ(60秒)	0~149	各種スーパーリーチ外れ演出	—
			150~169	役物スーパー1	振動シナリオ64
			170~189	役物スーパー2	第1振動シナリオ65
			190~198	役物スーパー3	第2振動シナリオ65
		スペシャルリーチ(90秒)	0~189	各種スペシャルリーチ外れ演出	—
			190~194	役物スーパー1	振動シナリオ64
			195~197	役物スーパー2	第1振動シナリオ65
			198	役物スーパー4	第3振動シナリオ65
確変時短	当たり	各種当たり変動パターン	0~198	各種当たり変動演出	—
	外れ	各種外れ変動パターン	0~198	各種外れ変動演出	—

10

20

【図 2 1 6 1】

全体ミッション選択テーブル222uub				
当否判定	選択振動シナリオ	第3演出カウンタ223uva(0~198)	全体ミッションパターン	全体ミッション内容
当たり外れ共通	振動シナリオ64 第2振動シナリオ65	0~198	—	無し
		0~19	全体1	枠ボタン押下10回
	第1振動シナリオ65	20~99	全体2	枠ボタン押下15回
		100~198	全体3	枠ボタン押下20回
	第3振動シナリオ65	0~49	全体1	枠ボタン押下10回
		50~99	全体3	枠ボタン押下20回
		100~198	全体4	枠ボタン押下25回

(a)

第1期間示唆演出テーブル222uud				
当否判定	選択振動シナリオ	第5演出カウンタ223uve(0~198)	示唆パターン	示唆内容
当たり外れ共通	第1振動シナリオ65 第2振動シナリオ65	0~198	1	無し
		0~149	1	無し
	振動シナリオ64	150~189	2	示唆弱
		190~198	3	示唆強
	第3振動シナリオ65	0~99	1	無し
		100~169	2	示唆弱
		170~198	3	示唆強

(b)

【図 2 1 6 2】

経過演出態様選択テーブル222uvc				
当否判定	選択振動シナリオ	第4演出カウンタ223uub(0~198)	演出パターン	演出態様
当たり(時短)	第3振動シナリオ65	0~19	1	無し
		20~109	2	激アツ
		110~198	3	V準備中
	それ以外	0~198	1	無し
当たり(確変)	第3振動シナリオ65	0~2	1	無し
		3~101	3	V準備中
		102~198	4	確変おめでとう
	それ以外	0~198	1	無し
外れ	第3振動シナリオ65	0~149	1	無し
		150~198	2	激アツ
	それ以外	0~198	1	無し

30

40

50

【図 2 1 6 3】

222

第1振動シナリオテーブル222aveb					
処理カウンタ223ak	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	200	-	-	-	保持
2	10	-	-	-	正回転
3	40	-	72	2	保持
4	40	-	-	-	逆回転
5	-	-	8	2	逆回転
6	-	作動位置センサ	-	-	逆回転
7	-	-	17	2	逆回転
8	-	-	72	2	逆回転
9	40	-	-	-	保持
10	-	-	8	2	正回転
11	-	作動位置センサ	-	2	正回転
12	-	-	17	2	正回転
13	40	-	-	-	保持
14	250	-	-	-	-

※振動演出・・・1秒周期×6回  
※振動演出期間・・・MAX 2.0秒  
※時間データの「-」は、駆動タイム223ajにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223amにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

【図 2 1 6 4】

222

第2振動シナリオテーブル222aveb					
処理カウンタ223ar	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	200	-	-	-	保持
2	10	-	-	-	正回転
3	40	-	72	6	保持
4	40	-	-	-	逆回転
5	-	-	8	6	逆回転
6	-	作動位置センサ	-	6	逆回転
7	-	-	17	6	逆回転
8	-	-	72	6	逆回転
9	40	-	-	-	保持
10	-	-	8	6	正回転
11	-	作動位置センサ	-	6	正回転
12	-	-	17	6	正回転
13	40	-	-	-	保持
14	750	-	-	-	-

※振動演出・・・3秒周期×2回  
※振動演出期間・・・MAX 2.0秒  
※時間データの「-」は、駆動タイム223ajにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223amにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

【図 2 1 6 5】

222

第3振動シナリオテーブル222avec					
処理カウンタ223ak	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	200	-	-	-	保持
2	10	-	-	-	正回転
3	40	-	72	4	保持
4	40	-	-	-	逆回転
5	-	-	8	4	逆回転
6	-	作動位置センサ	-	4	逆回転
7	-	-	17	4	逆回転
8	-	-	72	4	逆回転
9	40	-	-	-	保持
10	-	-	8	4	正回転
11	-	作動位置センサ	-	4	正回転
12	-	-	17	4	正回転
13	40	-	-	-	保持
14	500	-	-	-	-

※振動演出・・・2秒周期×6回  
※振動演出期間・・・MAX 2.0秒  
※時間データの「-」は、駆動タイム223ajにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223amにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

【図 2 1 6 6】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223aua
特別図柄1保留球数カウンタ	223aub
特別図柄2保留球数カウンタ	223auc
変動開始フラグ	223aud
停止種別選択フラグ	223aue
第1演出カウンタ	223auf
第2演出カウンタ	223aug
従状態格納エリア	223auh
時短中カウンタ	223aui
確変中カウンタ	223auj
V演出実行フラグ	223auk
V入賞フラグ	223au1
V報知フラグ	223aum
演出情報記憶エリア	223aun
SW有効時間記憶エリア	223auo
経過タイム	223aup
残チャンス回数カウンタ	223auq
ミッションパターン記憶エリア	223aur
押下カウンタ	223aus
押下情報記憶エリア	223aut
切替フラグ	223auu
役物可動関連エリア	223auy
第3演出カウンタ	223uva
第4演出カウンタ	223uvb
第5演出カウンタ	223uvc
振動演出パターン履歴記憶エリア	223uvd
追加演出禁止フラグ	223uve
その他メモリア	223z

10

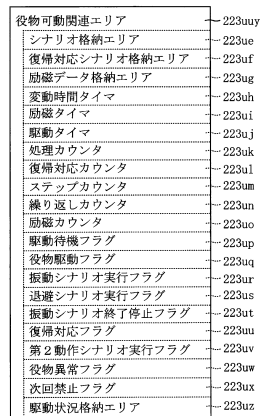
20

30

40

50

【 図 2 1 6 7 】

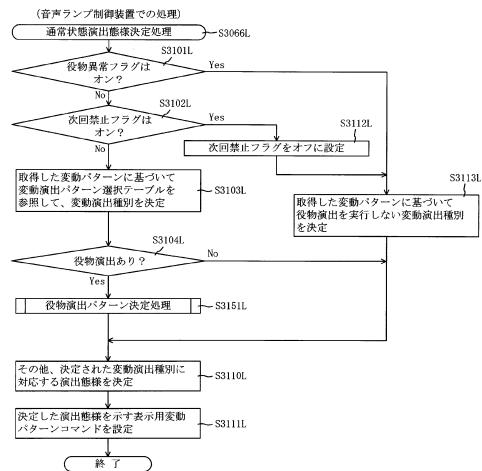


( a )

船舶定格枠格納エリア23azuz								
動作状況	初期 (非制動)	進出動作	進出動作 (処理5)	振動動作	終了条件 成立	振動動作 (処理4)	振動動作 終了 (シナリオ)	振動動作 終了 (終了条件)
格納データ	00H	01H	02H	03H	04H	05H	06H	07H
動作状況	第2動作 (落下)	第2動作 (落下) (処理4)	第2動作 (上昇)	第2動作 (上昇) (処理4)	退避動作 (振動後)	退避動作 (落下後)	退避動作 (上昇後)	復帰動作
格納データ	08H	09H	10H	11H	12H	13H	14H	15H
動作状況	動作終了	異常	その他	繰り返し 処理 (5回目)				
格納データ	16H	17H	18H	19H				

(b)

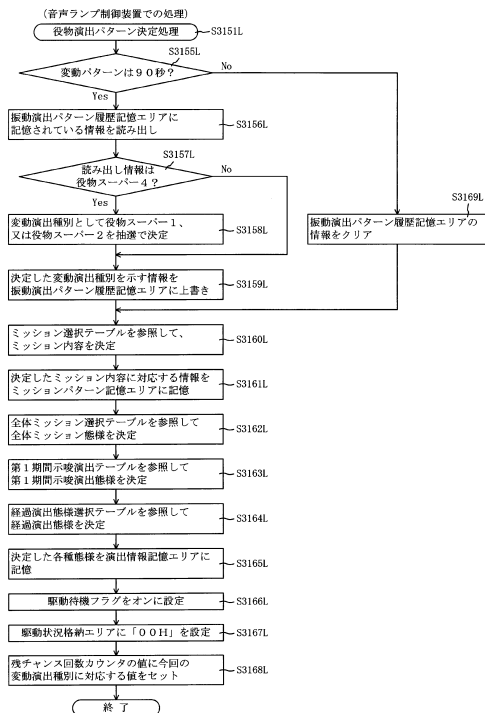
【 図 2 1 6 8 】



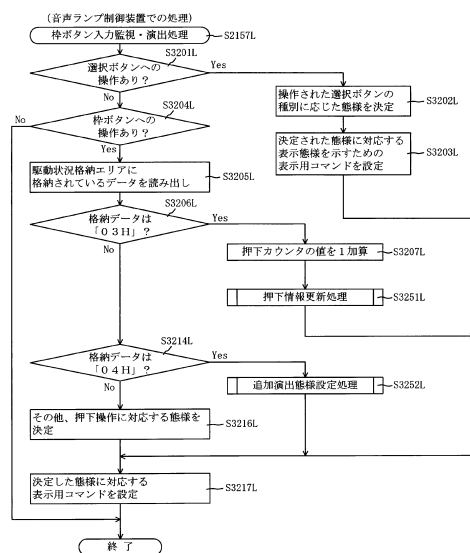
10

20

【 図 2 1 6 9 】



【 図 2 1 7 0 】

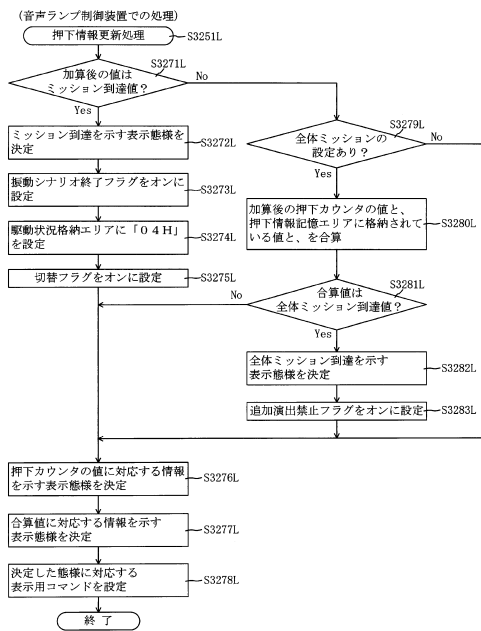


30

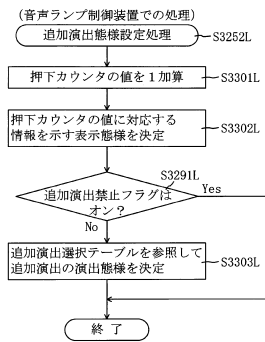
40

50

【図 2 1 7 1】



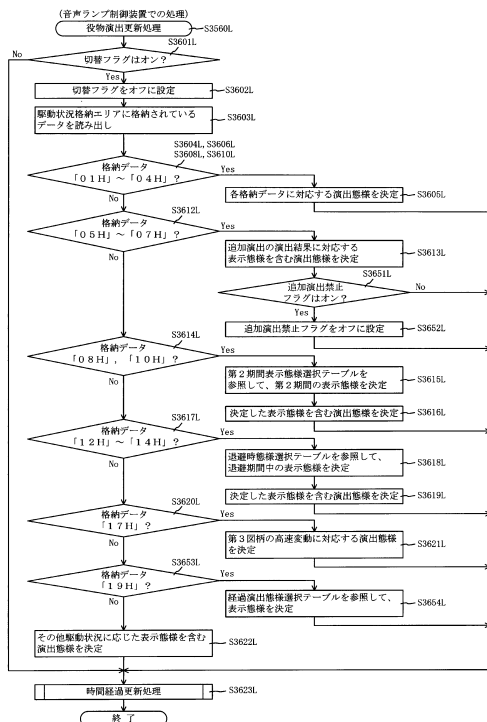
【図 2 1 7 2】



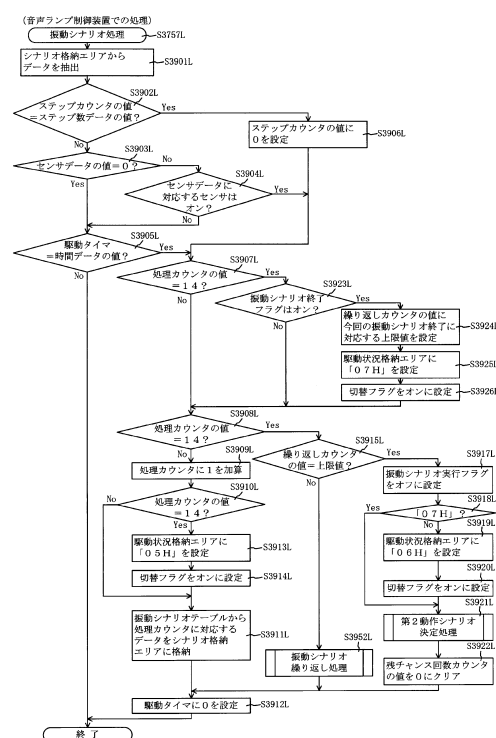
10

20

【図 2 1 7 3】



【図 2 1 7 4】

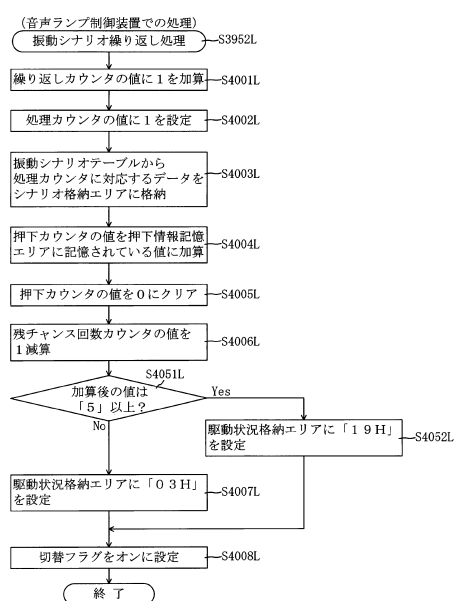


30

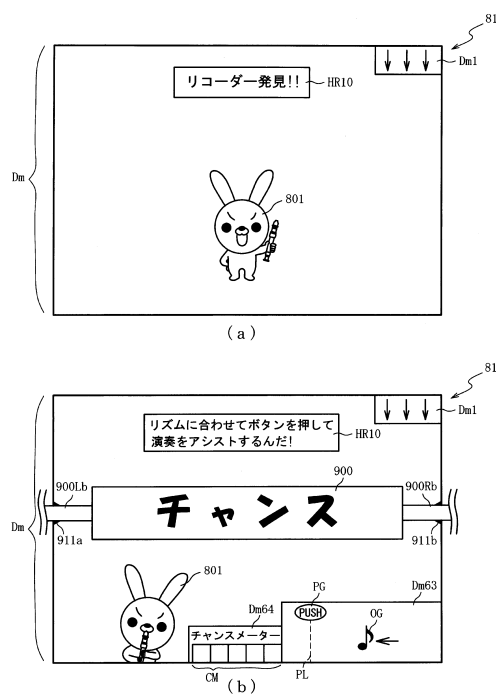
40

50

【 ㊦ 2 1 7 5 】



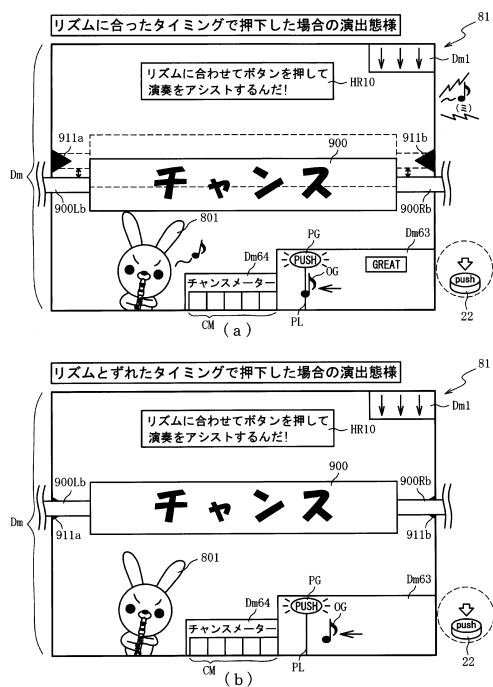
【 図 2 1 7 6 】



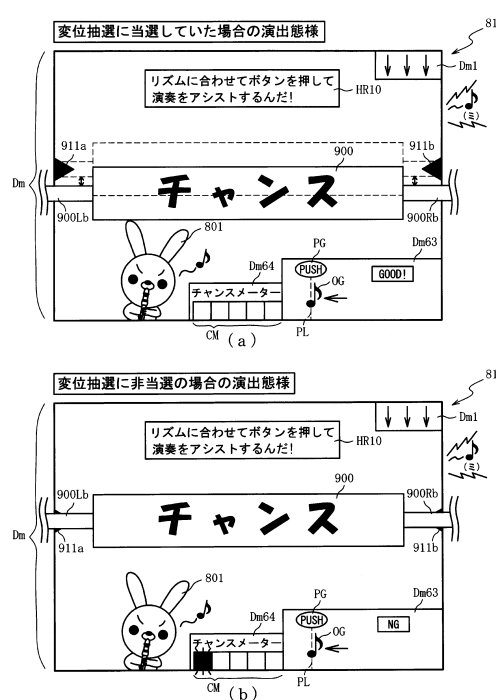
10

20

【 図 2 1 7 7 】



【 図 2 1 7 8 】

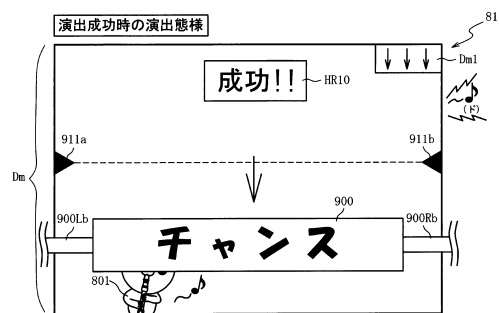


30

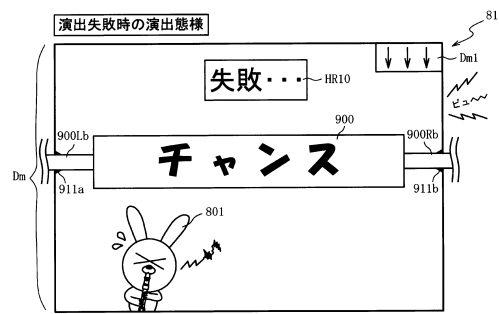
40

50

【図 2 1 7 9】



(a)



(b)

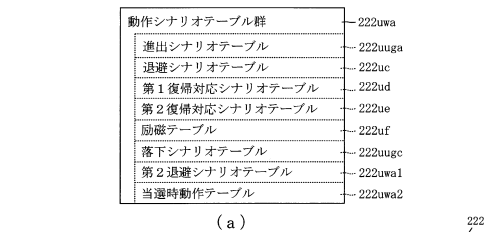
【図 2 1 8 0】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222uua
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第 2 期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222ue
第 2 制御実行選択テーブル	222uuf
動作シナリオテーブル群	222uwa
押下期間種別テーブル	222uwb
成功抽選テーブル	222uwc
演出結果選択テーブル	222wd
発展先選択テーブル	222uwe

10

20

【図 2 1 8 1】



(a)

当選時動作テーブル222uwa2					
処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	17	2	正回転
3	10	-	-	-	保持
4	-	-	17	2	逆回転
5	10	-	-	-	-

※時間データの「-」は、駆動タイム223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

(b)

【図 2 1 8 2】

押下期間種別テーブル222uwb	
経過時間[ミリ秒]	押下期間種別
0~999 (0000H~03E7H)	抽選期間 A
1000~1999 (03E8H~07CFH)	抽選期間 B
2000~2499 (07D0H~09C3H)	成功期間
2500~3499 (09C4H~0DABH)	抽選期間 A
3500~4499 (0DACH~1193H)	抽選期間 B
4500~4999 (1194H~1387H)	成功期間
5000~5999 (1388H~176FH)	抽選期間 A
・	・
・	・
・	・

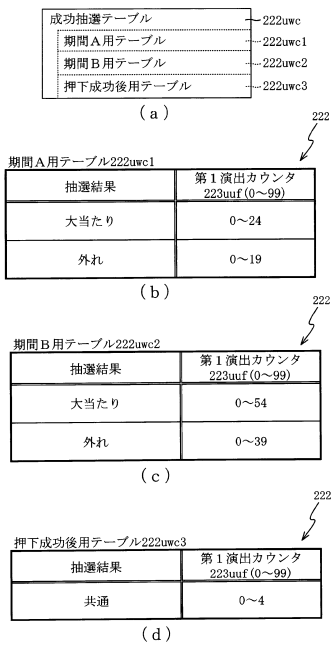
30

40

50



【図 2 1 8 3】



【図 2 1 8 4】

演出結果選択テーブル 222uwd

メーター数	演出結果	第 1 演出カウンタ 223uuf (0~99)
5	成功	0~99
4	成功	0~74
	失敗	75~99
3	成功	0~49
	失敗	50~99
2	成功	0~24
	失敗	25~99
1	成功	0~14
	失敗	15~99
0	成功	0~4
	失敗	5~99

【図 2 1 8 5】

発展先選択テーブル 222uwe

演出結果	抽選結果	発展先	第 1 演出カウンタ 223uuf (0~99)
成功	大当たり	星 5 リーチ	0
		星 4 リーチ	1~24
		星 3 リーチ	25~99
	外れ	星 4 リーチ	0~9
失敗	大当たり	星 3 リーチ	0~9
		星 2 リーチ	10~94
		星 1 リーチ	95~99
	外れ	星 3 リーチ	0
		星 2 リーチ	1~79
		星 1 リーチ	80~99

【図 2 1 8 6】

RAM

入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223uub
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第 1 演出カウンタ	223uuf
第 2 演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
V 演出実行フラグ	223uuk
V 入賞フラグ	223uul
V 報知フラグ	223uun
演出情報記憶エリア	223uuo
SW 有効時間記憶エリア	223uup
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uqr
ミッションパターン記憶エリア	223uqr
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
演奏演出フラグ	223uwa
押下済フラグ	223uwb
抽選結果格納エリア	223uwc
演奏演出タイマ	223uwd
メーター数カウンタ	223uwe
その他メモリエリア	223z

10

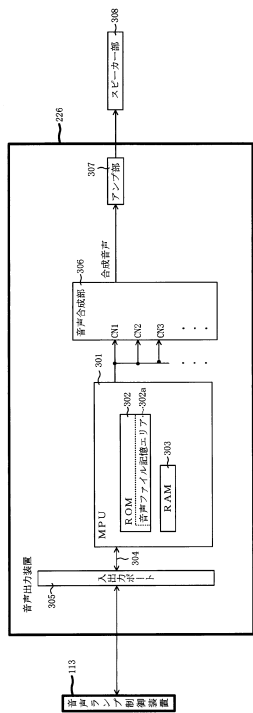
20

30

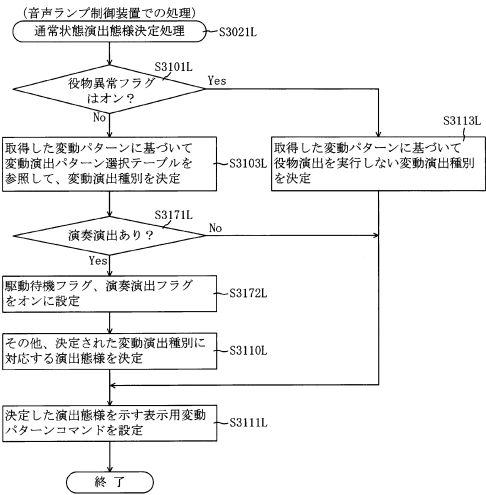
40

50

【図 2 1 8 7】



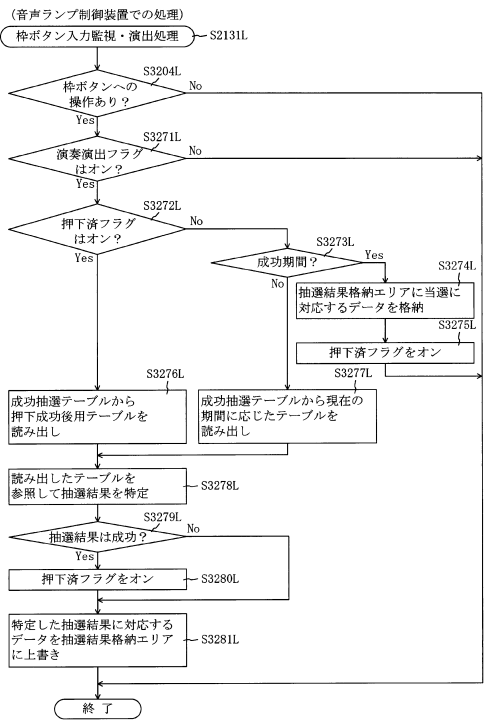
【図 2 1 8 8】



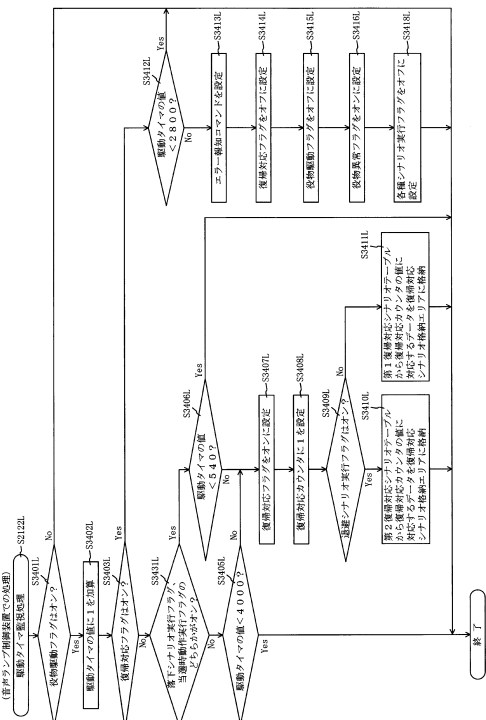
10

20

【図 2 1 8 9】



【図 2 1 9 0】



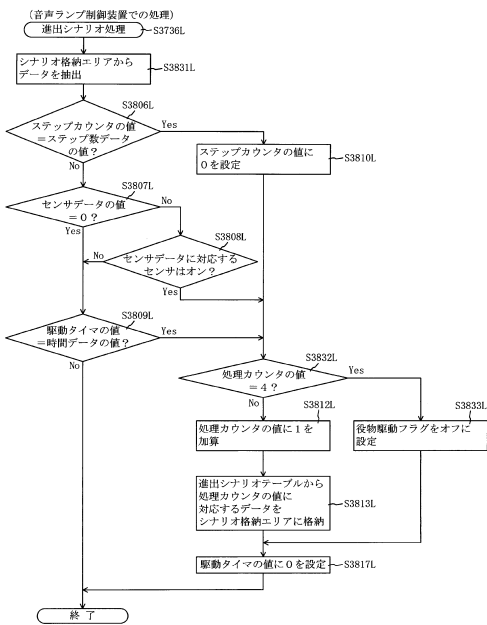
30

40

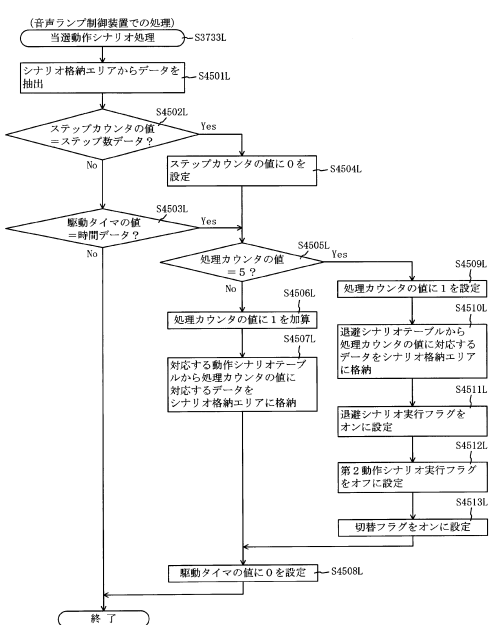
50



【図 2 1 9 5】



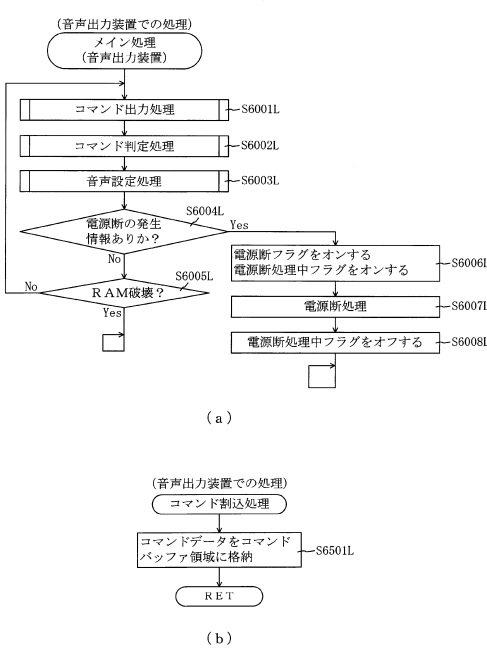
【図 2 1 9 6】



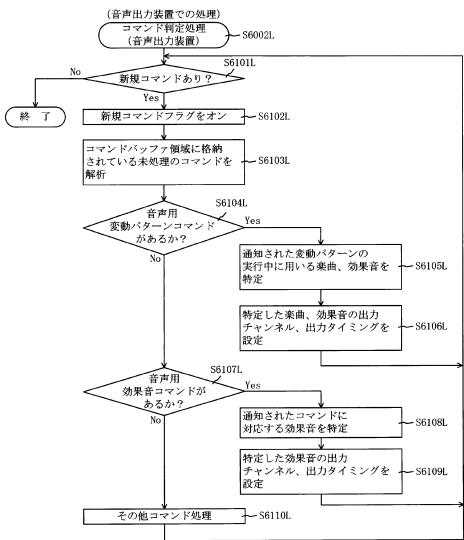
10

20

【図 2 1 9 7】



【図 2 1 9 8】

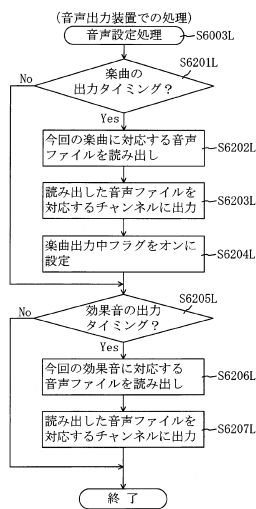


30

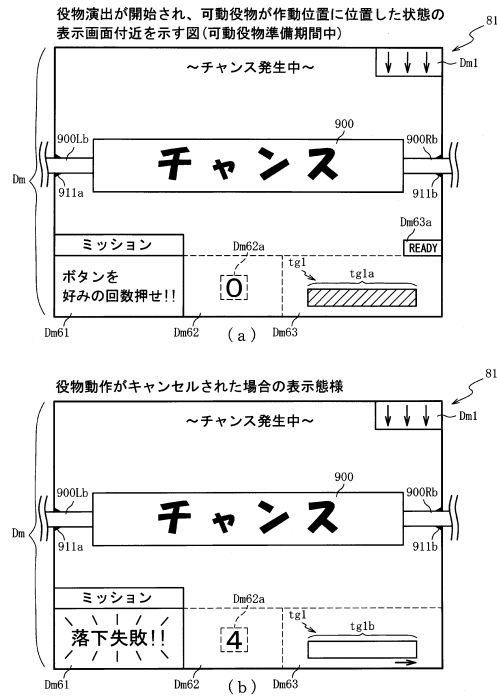
40

50

【図 2 1 9 9】



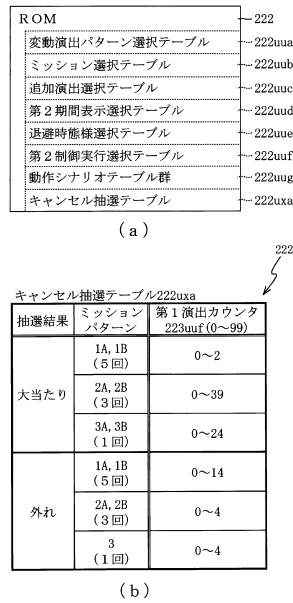
【図 2 2 0 0】



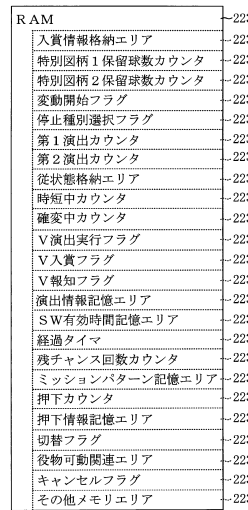
10

20

【図 2 2 0 1】



【図 2 2 0 2】

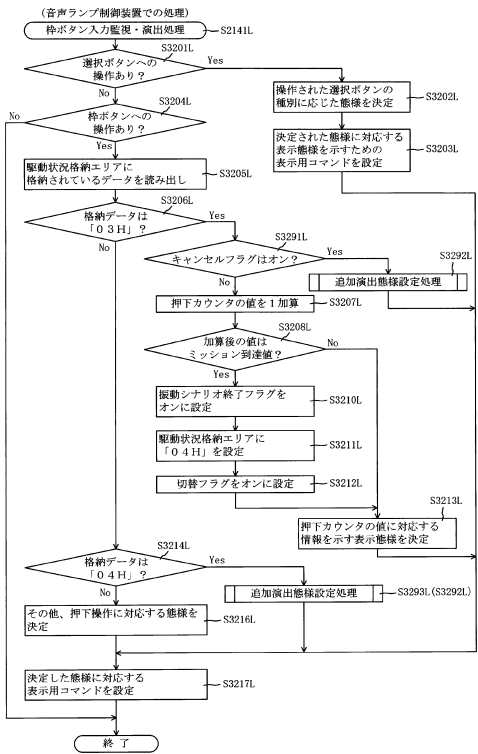


30

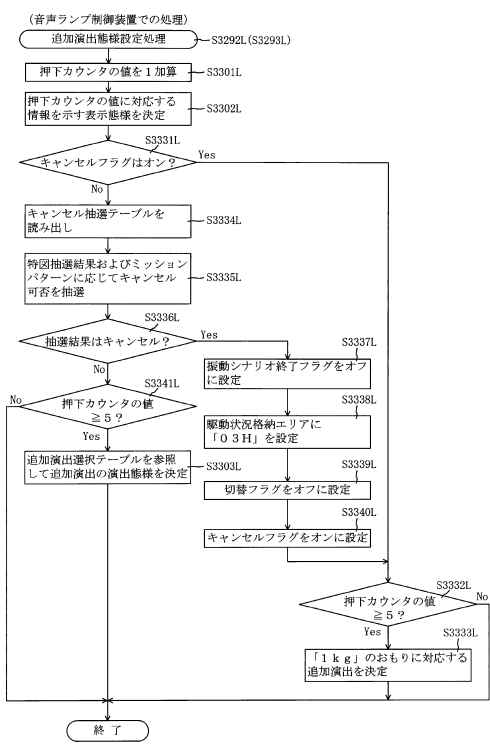
40

50

【図 2 2 0 3】



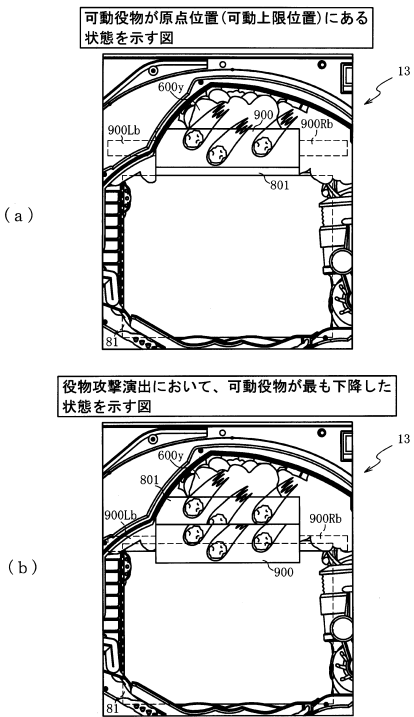
【図 2 2 0 4】



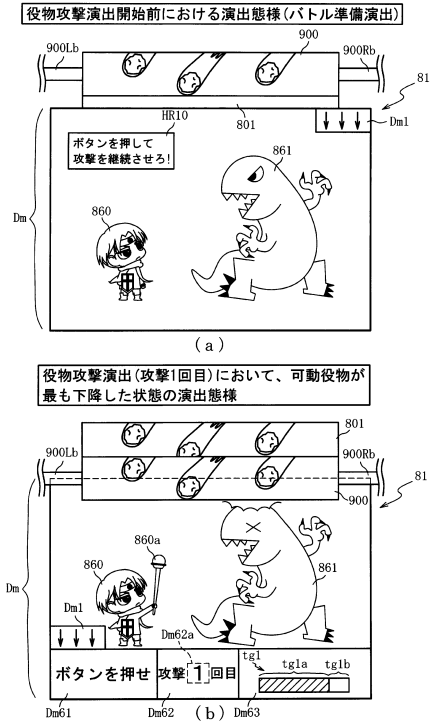
10

20

【図 2 2 0 5】



【図 2 2 0 6】

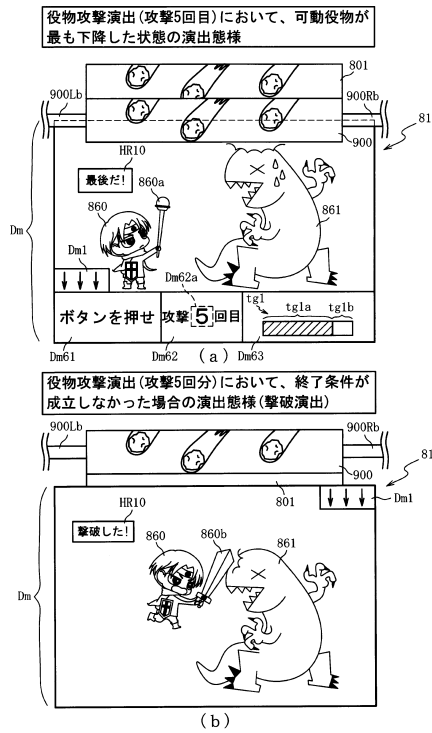


30

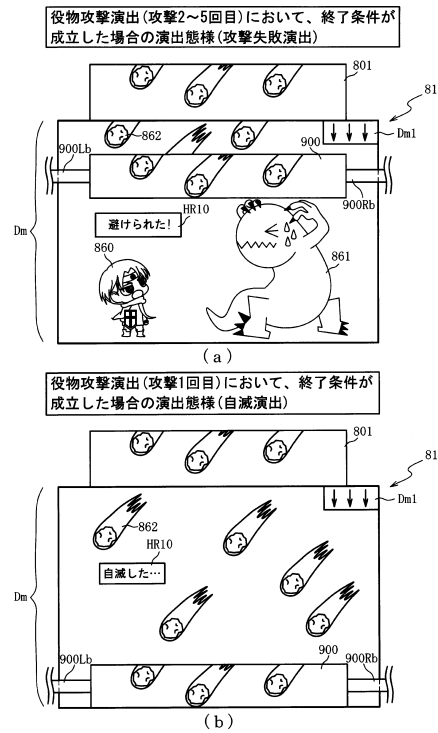
40

50

【図 2207】



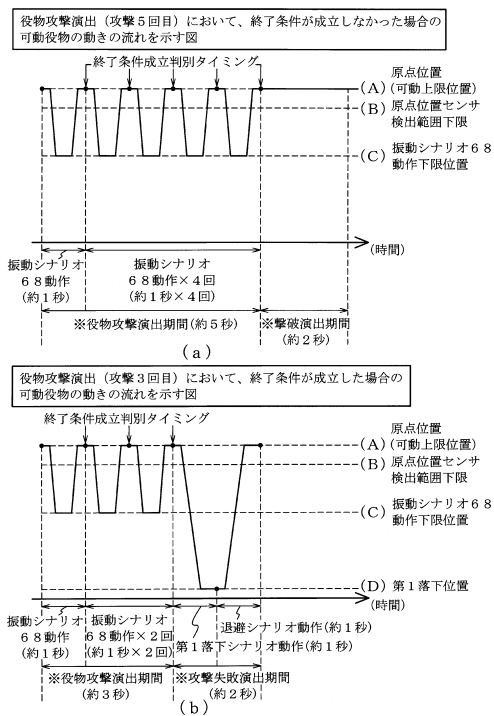
【図 2208】



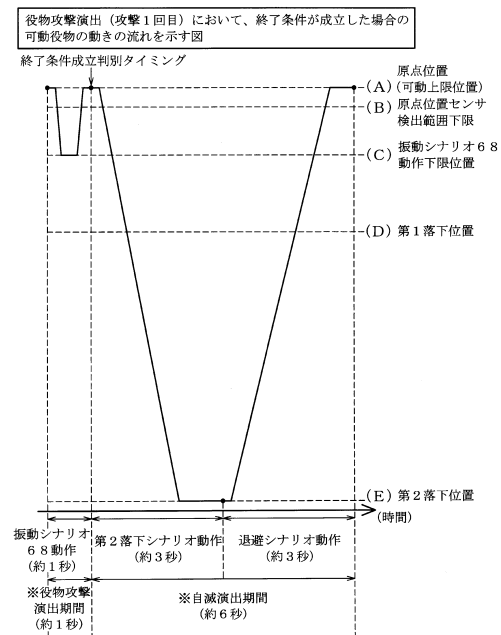
10

20

【図 2209】



【図 2210】



30

40

50

【図 2 2 1 1】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222uua
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第 2 期間表示選択テーブル	222uud
回避時態様選択テーブル	222uue
第 2 制舞実行選択テーブル	222uuf
動作シナリオテーブル群	222uya
振動シナリオ終了抽選テーブル	222uyb

【図 2 2 1 2】

動作シナリオテーブル群	222uya
回避シナリオテーブル	222uc
第 1 復帰対応シナリオテーブル	222ud
第 2 復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf
振動シナリオテーブル	222uya1
第 1 落下シナリオテーブル	222uya2
第 2 落下シナリオテーブル	222uya3

10

20

【図 2 2 1 3】

振動シナリオテーブル222uya1					
処理カウンタ 223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	72	4	正回転
3	40	-	-	-	保持
4	500	-	-	-	-
5	-	-	8	4	逆回転
6	-	原点位置センサ	-	4	逆回転
7	-	-	17	4	逆回転
8	40	-	-	-	保持

(a)

第 1 落下シナリオテーブル222uya2					
処理カウンタ 223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	200	4	正回転
3	40	-	-	-	保持

(b)

第 2 落下シナリオテーブル222uya3					
処理カウンタ 223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	600	4	正回転
3	40	-	-	-	保持

(c)

※時間データの「-」は、駆動タイム223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0 が規定されていることを示す。

【図 2 2 1 4】

222

222

振動シナリオ終了抽選テーブル222uyb

当否判定	役物攻撃回数	第 1 演出 カウンタ223uuf (0~198)	役物攻撃 終了判定結果
当たり	1	0~9	終了
		10~198	継続
	2	0~19	終了
		20~198	継続
	3	0~49	終了
		50~198	継続
	4	0~99	終了
		100~198	継続
	5	0~149	終了
		150~198	継続
外れ	1	0~19	終了
		20~198	継続
	2	0~49	終了
		50~198	継続
	3	0~99	終了
		100~198	継続
	4	0~179	終了
		180~198	継続
	5	0~198	終了

30

40

50



【図 2 2 1 5】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223uub
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uae
第 1 演出カウンタ	223uuf
第 2 演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uoj
V 演出実行フラグ	223uuk
V 入賞フラグ	223uul
V 報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
SW 有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uug
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223aut
切替フラグ	223auu
役物可動関連エリア	223uya
バトル演出待機フラグ	223uyb
バトル演出タイマ	223uyc
バトル演出実行フラグ	223uyd
押下完了フラグ	223uye
その他メモリエリア	223z

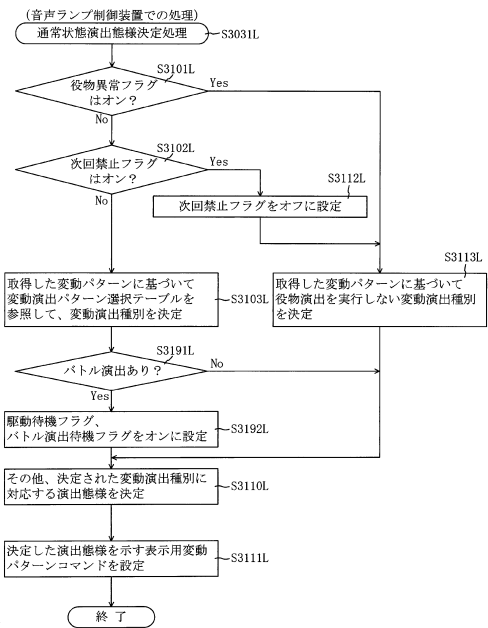
【図 2 2 1 6】

役物可動関連エリア	223uya
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイマ	223uh
励磁タイマ	223ui
駆動タイマ	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uv
第 2 動作シナリオ実行フラグ	223uw
役物異常フラグ	223ux
次回禁止フラグ	223uy
駆動状況格納エリア	223uya1
振動シナリオ完了フラグ	223uya2
第 1 落下シナリオ実行フラグ	223uya3
第 2 落下シナリオ実行フラグ	223uya3

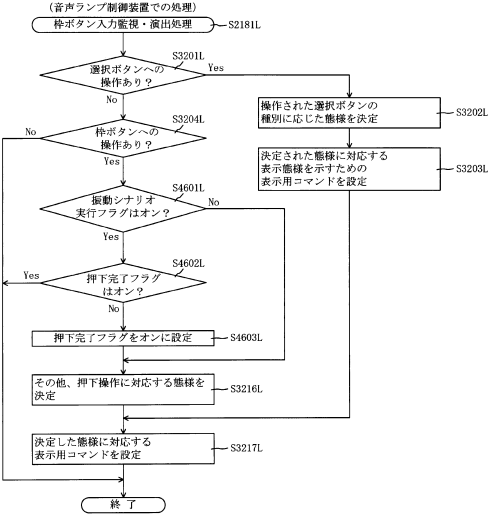
10

20

【図 2 2 1 7】



【図 2 2 1 8】

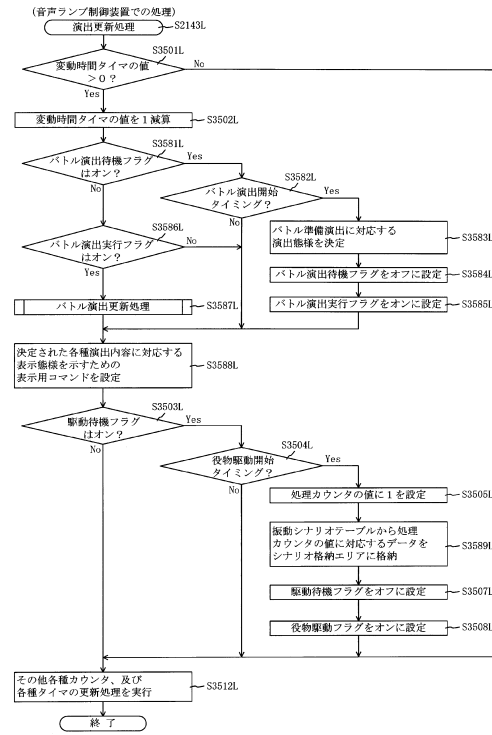
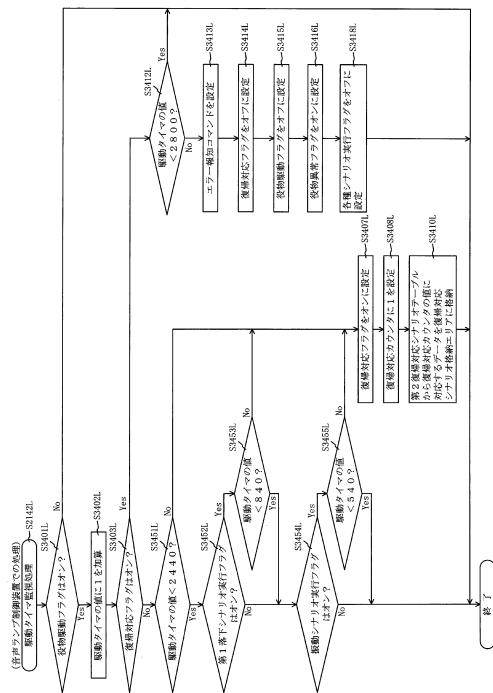


30

40

50

【 図 2 2 2 0 】

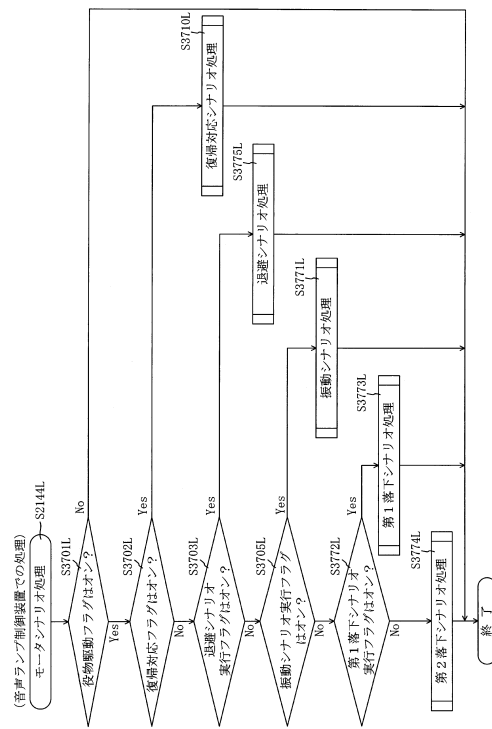
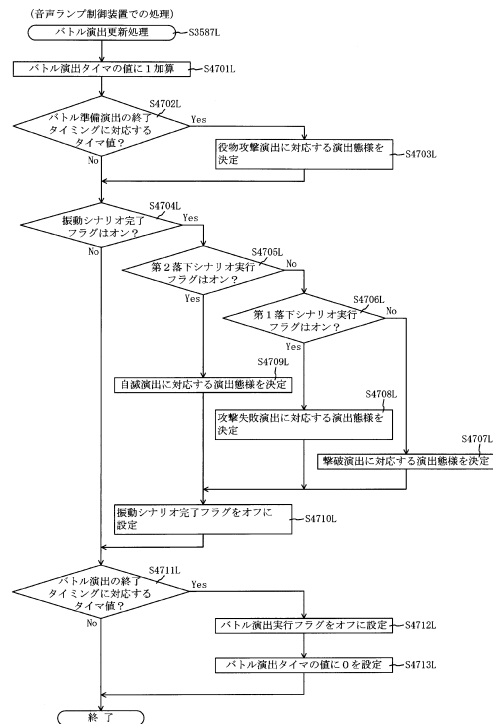


10

20

【 図 2 2 2 1 】

【 ㊦ 2 2 2 2 】

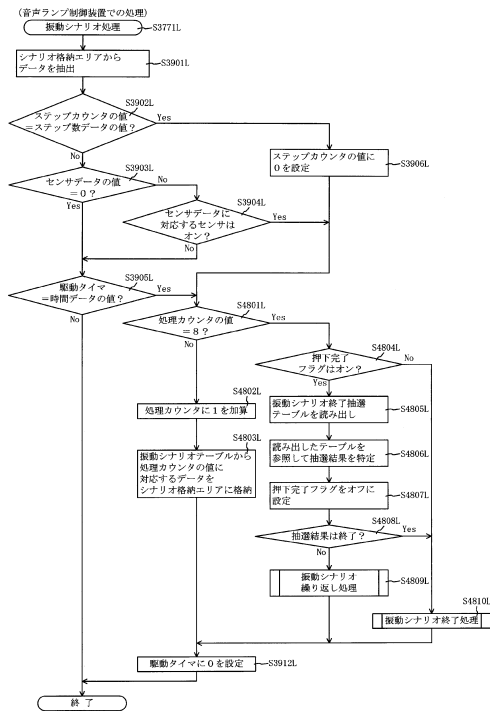


30

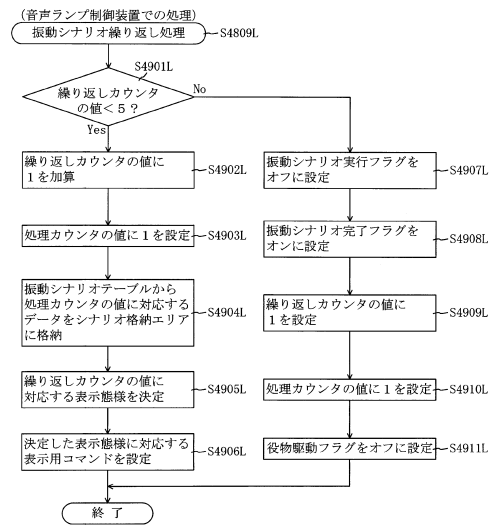
40

50

【図 2 2 2 3】



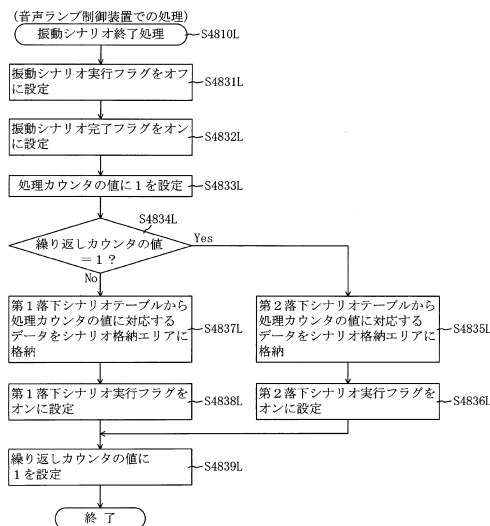
【図 2 2 2 4】



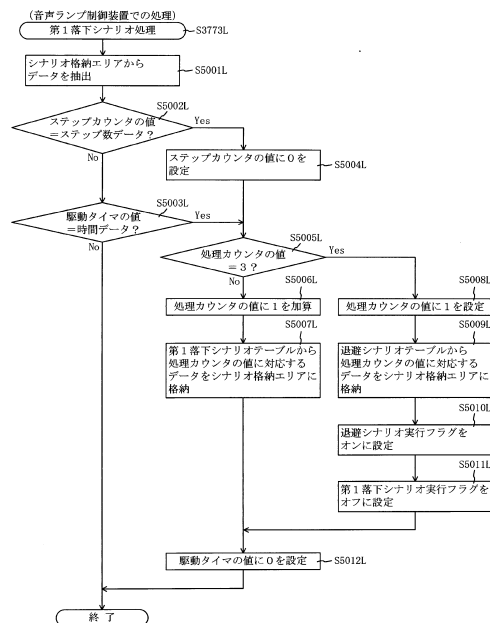
10

20

【図 2 2 2 5】



【図 2 2 2 6】

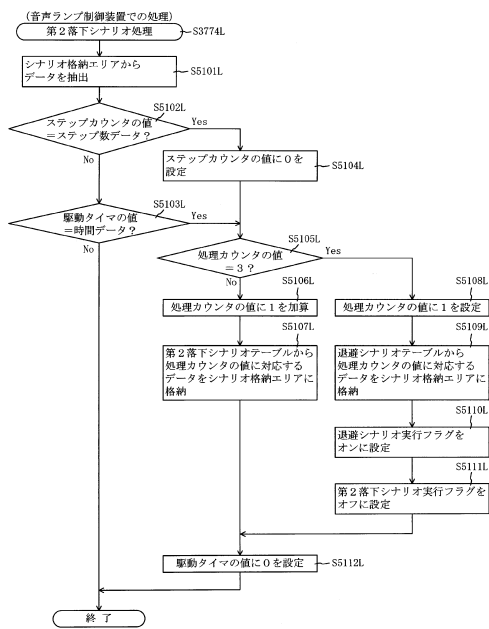


30

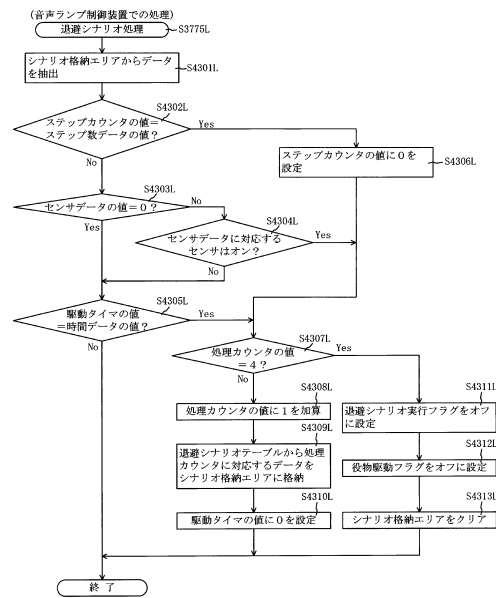
40

50

【 図 2 2 2 7 】



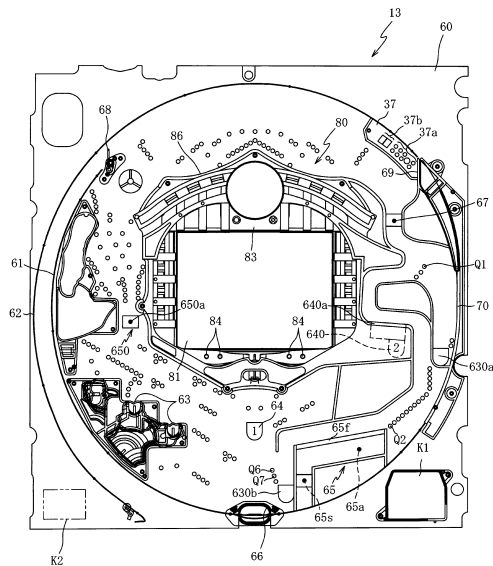
【 図 2 2 2 8 】



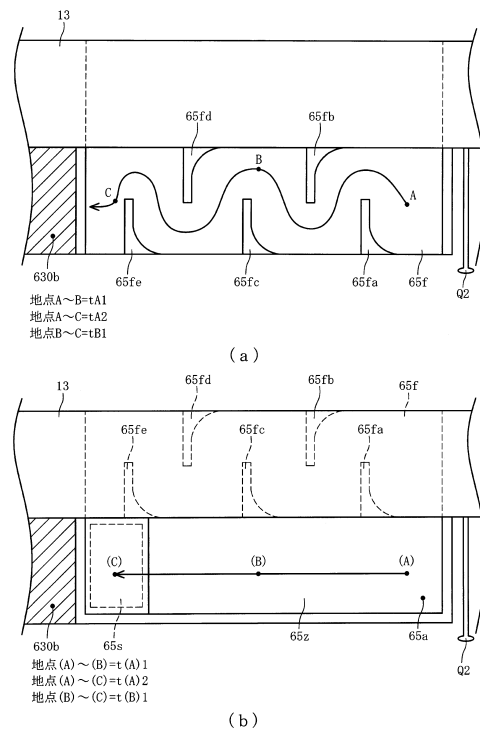
10

20

【 図 2 2 2 9 】



【 ㊦ 2 2 3 0 】

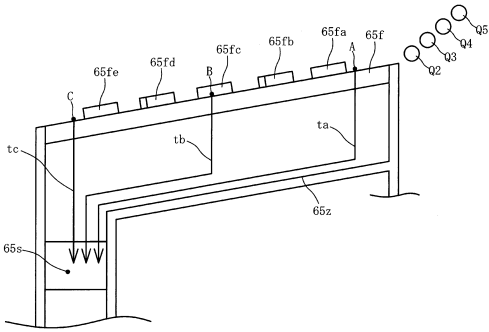


30

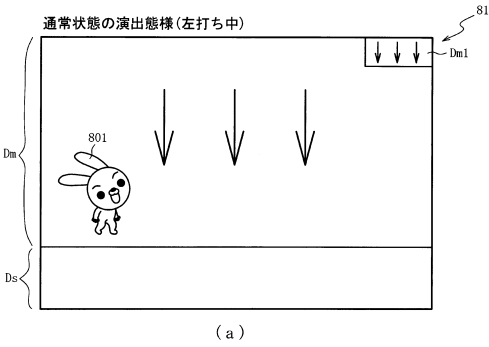
40

50

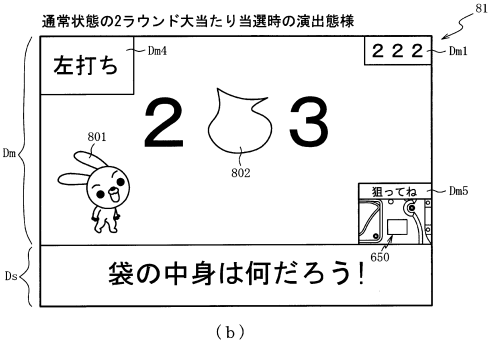
【図 2 2 3 1】



【図 2 2 3 2】

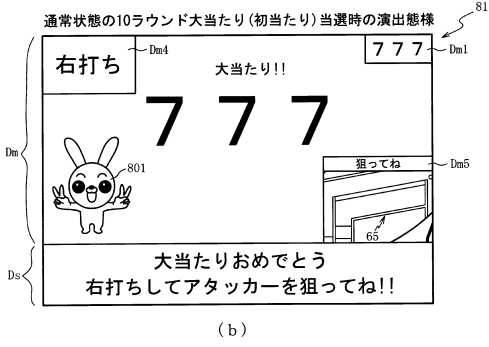
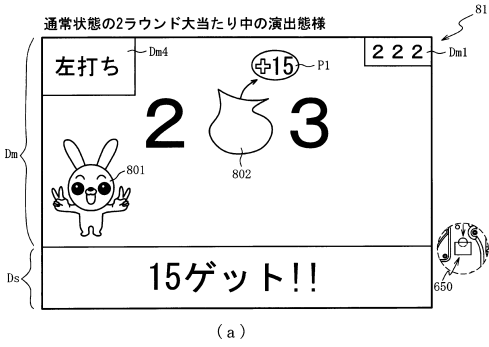


10

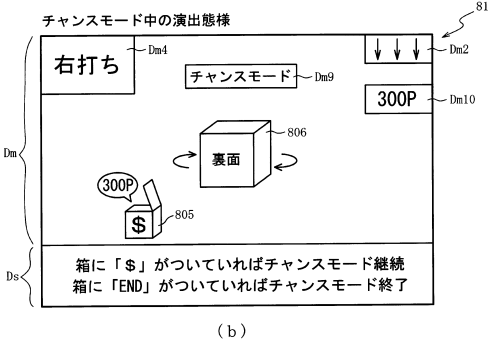
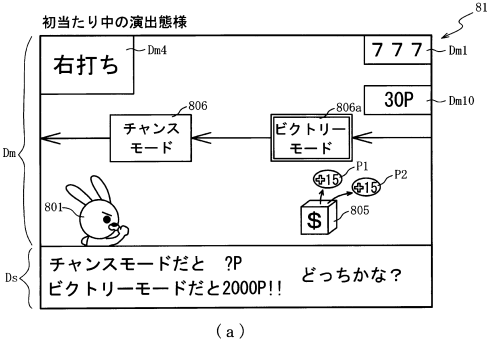


20

【図 2 2 3 3】



【図 2 2 3 4】

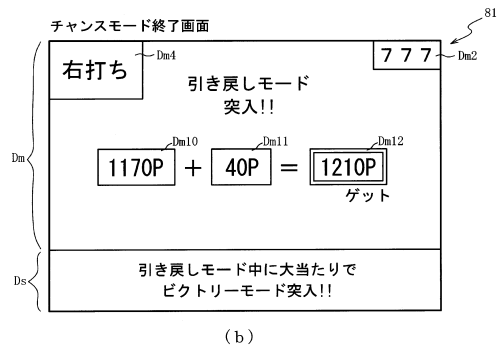
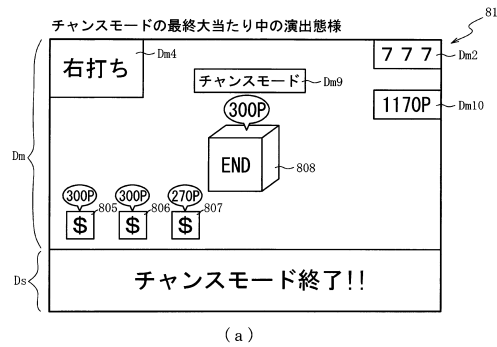


30

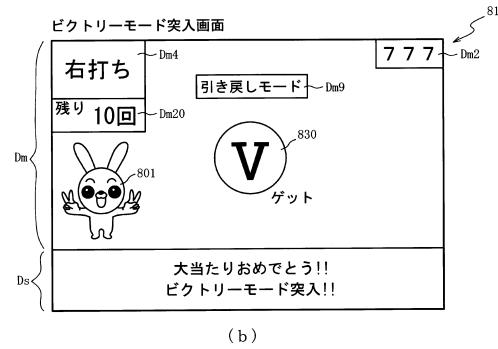
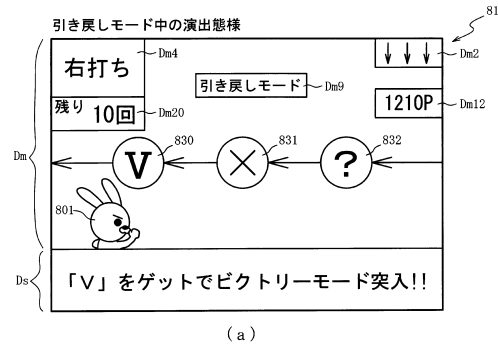
40

50

【図 2 2 3 5】



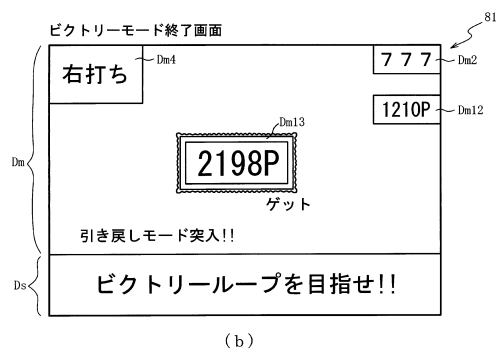
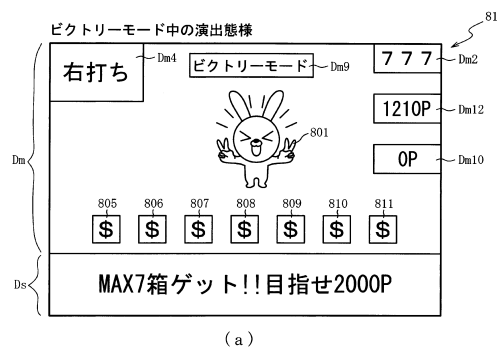
【図 2 2 3 6】



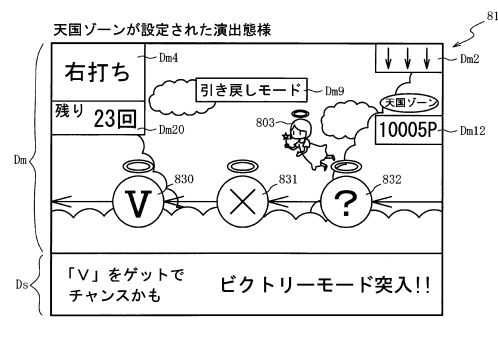
10

20

【図 2 2 3 7】



【図 2 2 3 8】

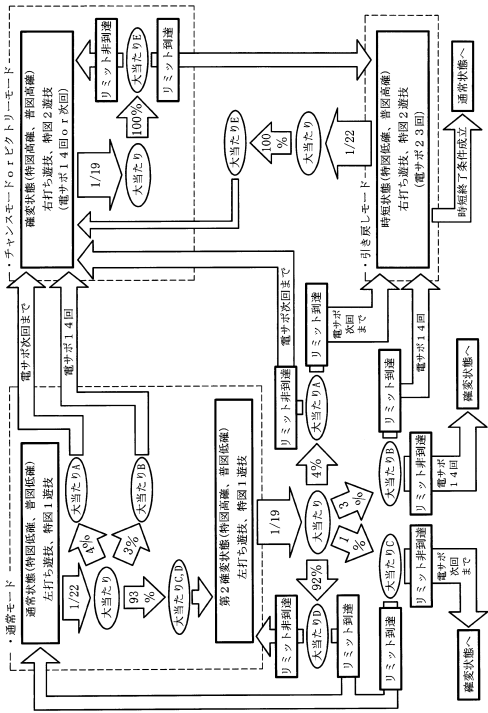


30

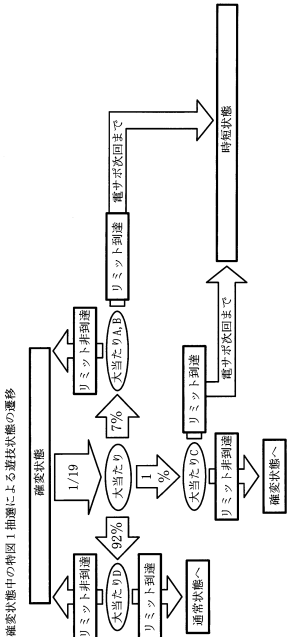
40

50

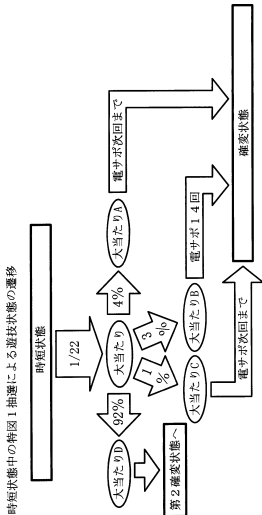
【図 2 2 3 9】



【図 2 2 4 0】



【図 2 2 4 1】



【図 2 2 4 2】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202aa
変動パターン選択テーブル	202ab
第 2 当たり乱数テーブル	202c
第 1 当たり種別選択テーブル	202ad

10

20

30

40

50

【図 2 2 4 3】

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
入賞個数カウンタ	203ab
その他メモリエリア	203z

【図 2 2 4 4】

第 1 当たり乱数テーブル202aa		
遊技状態	抽選結果	第 1 当たり乱数 カウンタ値 (0~999)
特別図柄の 低確率状態	大当たり	0~47
	外れ	48~999
特別図柄の 高確率状態	大当たり	0~51
	外れ	52~999

( a )

10

第 1 当たり種別選択テーブル	202ad
特図 1 大当たり用テーブル	202ad1
特図 2 大当たり用テーブル	202ad2

( b )

20

【図 2 2 4 5】

特図 1 大当たり用テーブル202ad1				
大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	確変リミット カウンタ203aa (リミット未到達時) 0 (リミット到達時)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A (1 0 R 確変大当たり)	0~3	1~6 (リミット未到達時) 0 (リミット到達時)	10000 23	10000 0
大当たり B (1 0 R 確変大当たり)	4~6	1~6 (リミット未到達時) 0 (リミット到達時)	14 14	10000 0
大当たり C (2 R 確変大当たり)	7	1~6 (リミット未到達時) 0 (リミット到達時)	10000 0	10000 0
大当たり D (2 R 確変大当たり)	8~99	1~6 (リミット未到達時) 0 (リミット到達時)	0 0	10000 0

( a )

【図 2 2 4 6】

変動パターン選択テーブル					
通常・第 2 確変用テーブル					
確変・時短用テーブル					

( a )

通常・第 2 確変用テーブル202ab1					
図柄種別	抽選結果	遊技状態 移行後の 変動図案	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
特図 1	大当たり A	-	0~19	ノーマル	30
	大当たり B		20~169	スーパ一	60
	大当たり C		170~198	S P	90
	大当たり D		0~179	外れ	5
特図 2	大当たり	-	180~198	リーチ外れ各種	30~60
	外れ		1~4	特殊	1
	外れ		5~	ロング	200
	外れ		1~4	特殊	1
特図 2	大当たり	-	5~	ロング	200
	外れ		1~4	特殊	1
	外れ		5~	ロング	200
	外れ		1~4	特殊	1

( b )

確変・時短用テーブル202ab2					
図柄種別	遊技状態	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
特図 1	確変	共通	0~198	超短変動	0.5
	時短	大当たり	0~99	短変動	2
	時短	外れ	100~198	中変動	10
	時短	外れ	0~198	短変動	2
特図 2	確変	共通	0~198	超短変動	0.5
	時短	大当たり	0~99	短変動	2
	時短	外れ	100~198	中変動	10
	時短	外れ	0~189	短変動	2
特図 2	時短	外れ	190~198	中変動	10
	時短	外れ	190~198	中変動	10

( c )

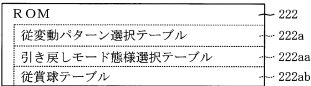
30

40

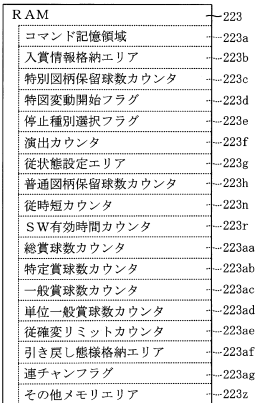
50



【図 2 2 4 7】

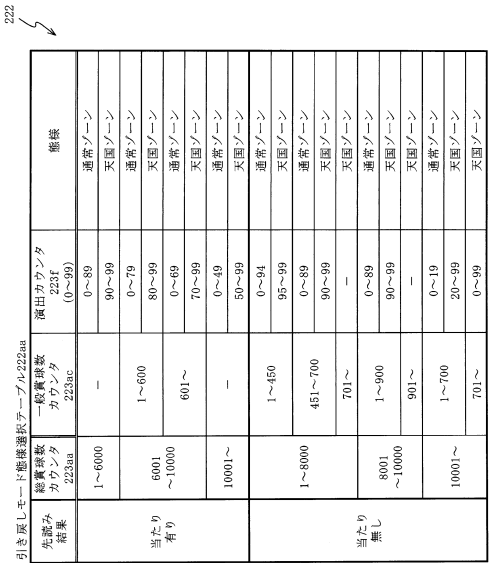


(a)



(b)

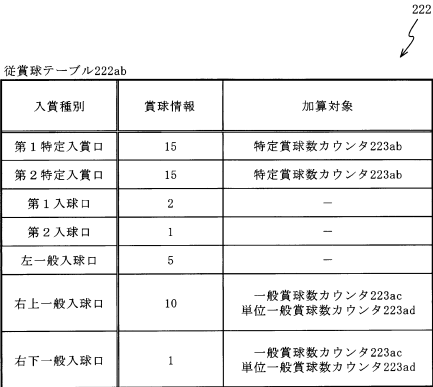
【図 2 2 4 8】



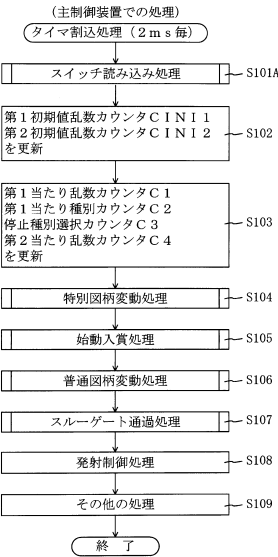
10

20

【図 2 2 4 9】



【図 2 2 5 0】

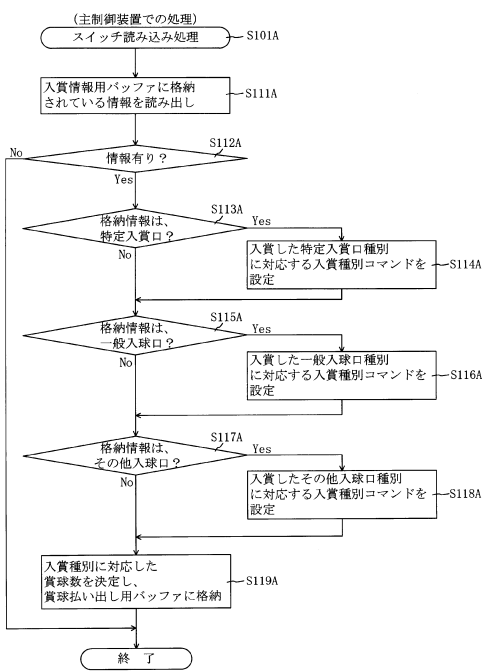


30

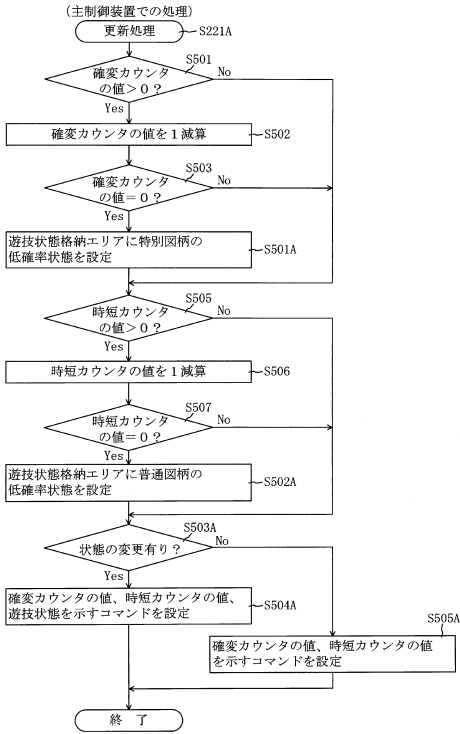
40

50

【図 2 2 5 1】



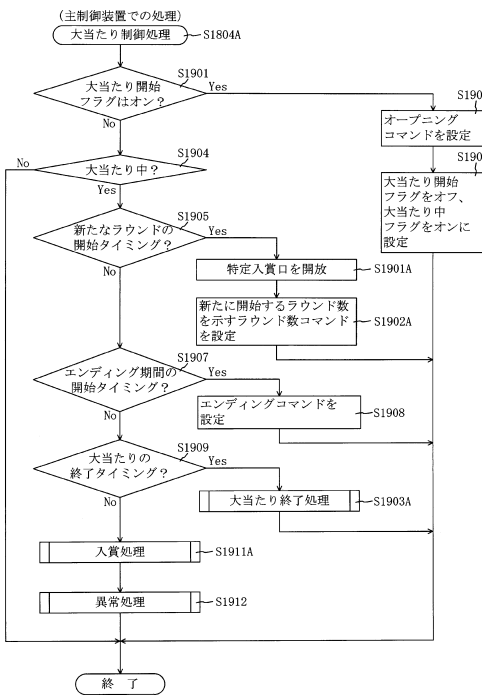
【図 2 2 5 2】



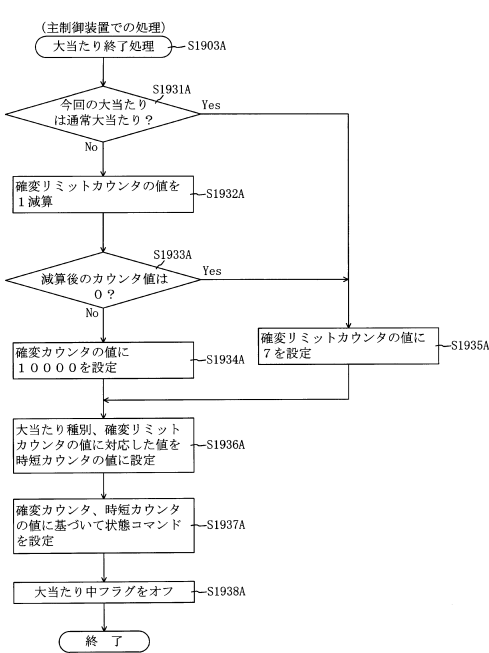
10

20

【図 2 2 5 3】



【図 2 2 5 4】

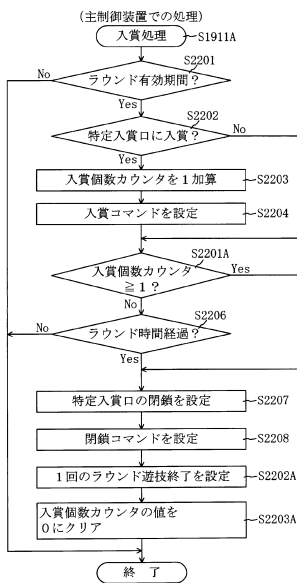


30

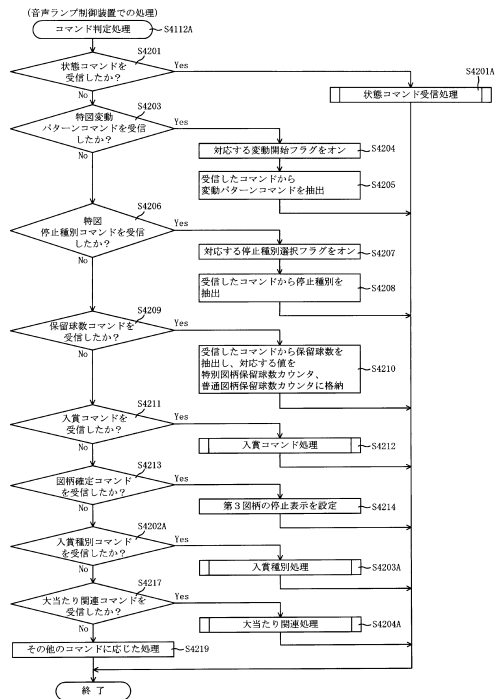
40

50

【 図 2 2 5 5 】



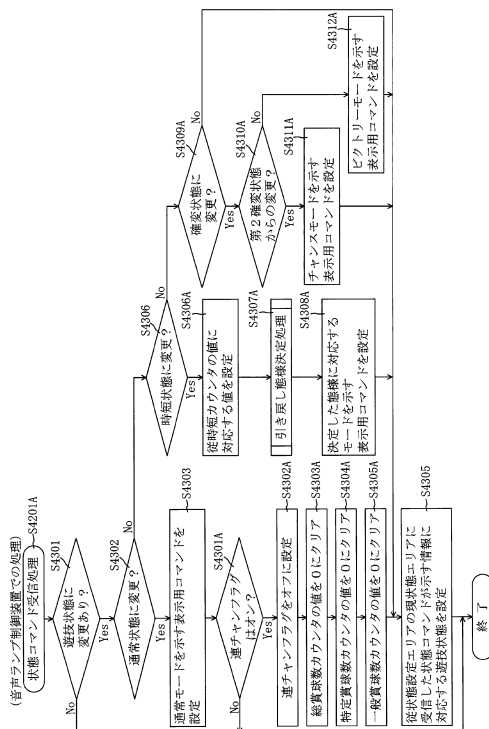
【 ㊦ 2 2 5 6 】



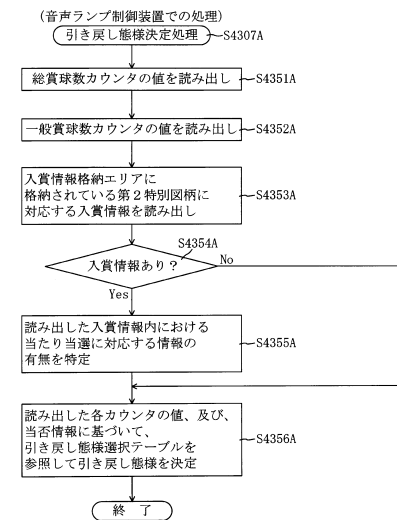
10

20

【 図 2 2 5 7 】



【 図 2 2 5 8 】

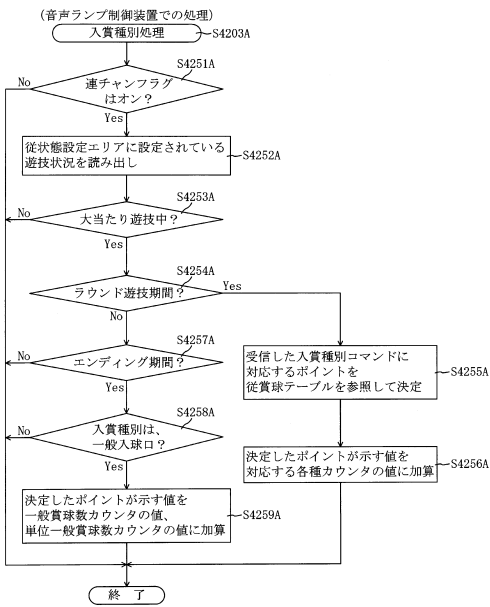


30

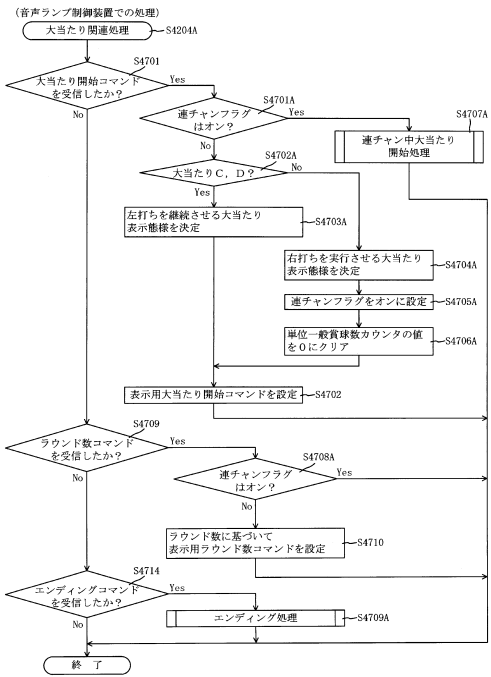
40

50

【図 2 2 5 9】



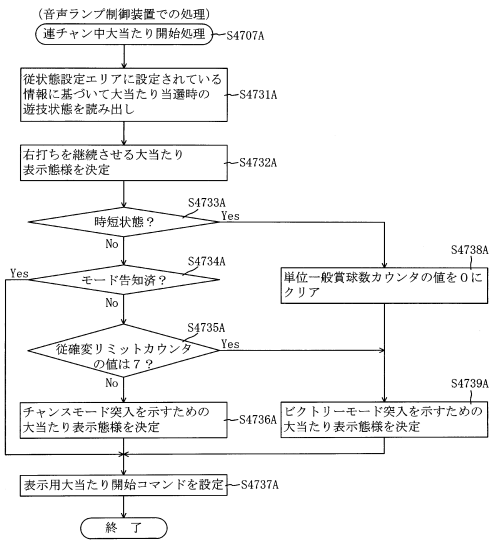
【図 2 2 6 0】



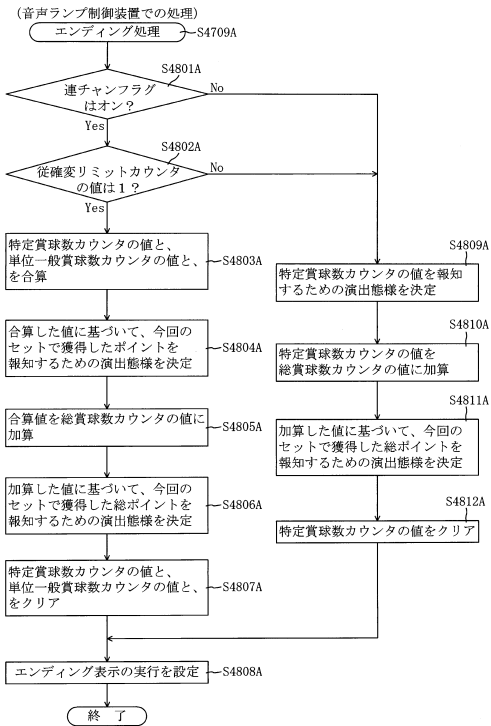
10

20

【図 2 2 6 1】



【図 2 2 6 2】

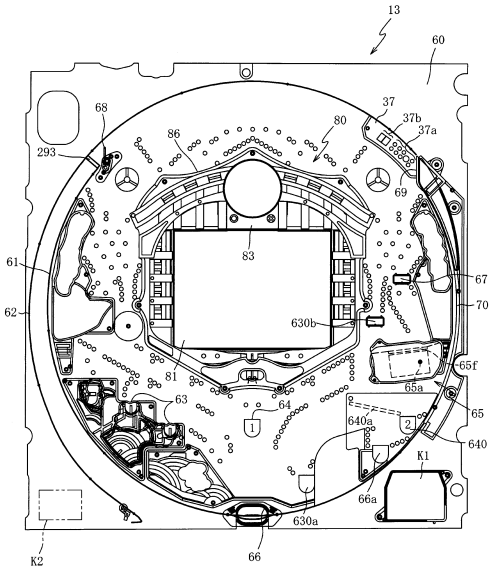


30

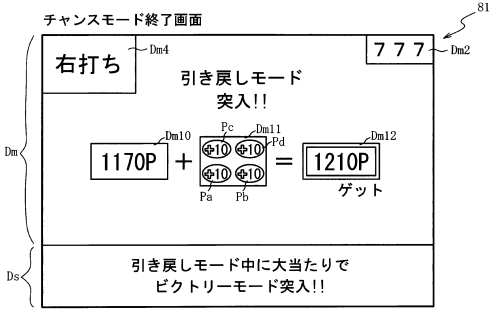
40

50

【図 2 2 6 3】



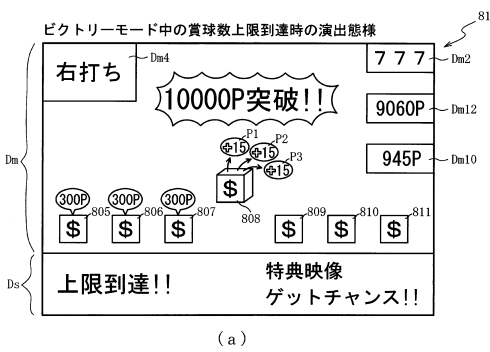
【図 2 2 6 4】



10

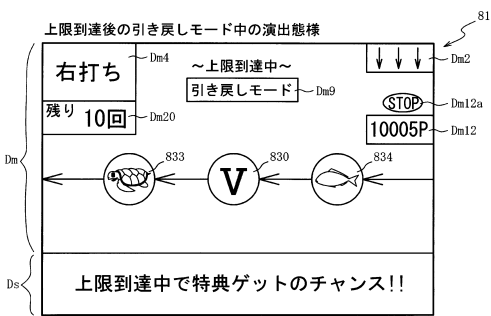
20

【図 2 2 6 5】

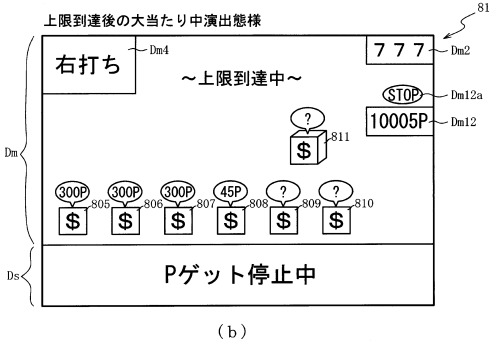


(a)

【図 2 2 6 6】



30



(b)

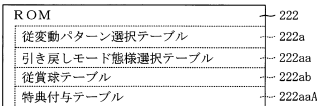
40

50

【図 2 2 6 7】



【図 2 2 6 8】

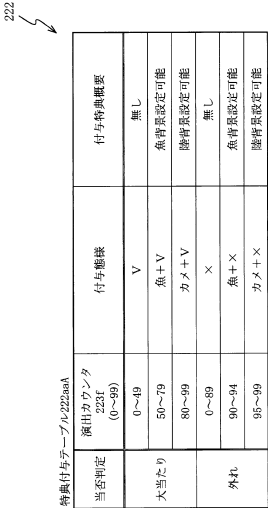


(a)

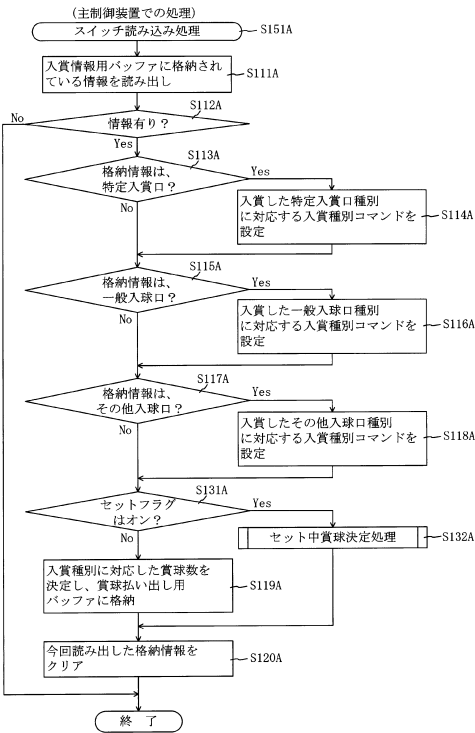


(b)

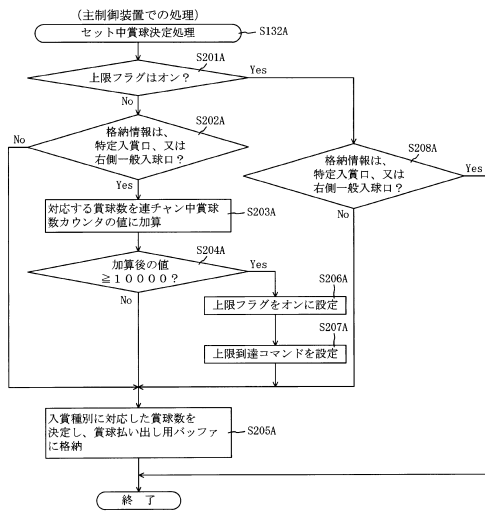
【図 2 2 6 9】



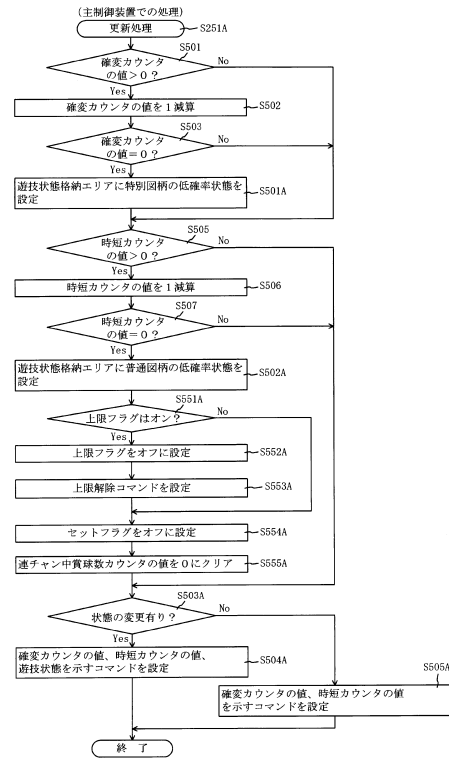
【図 2 2 7 0】



【図 2 2 7 1】



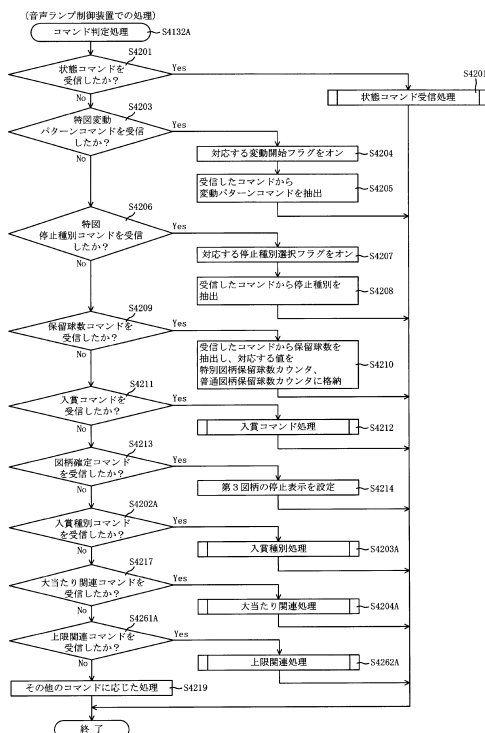
【図 2 2 7 2】



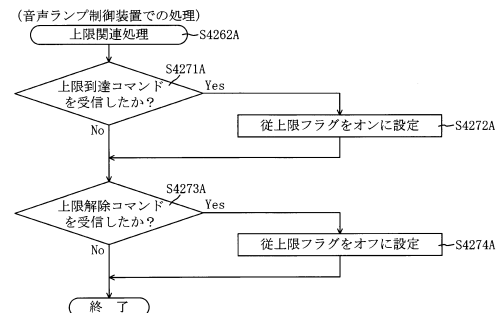
10

20

【図 2 2 7 3】



【図 2 2 7 4】

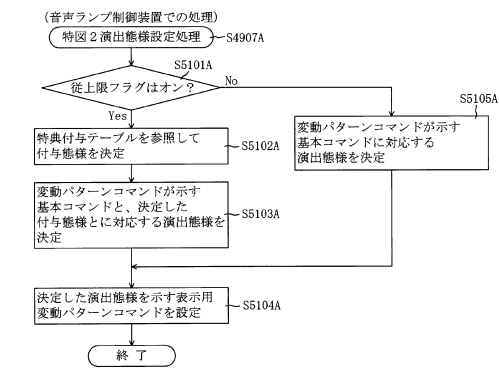


30

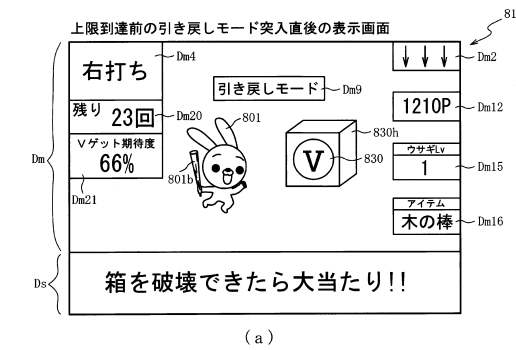
40

50

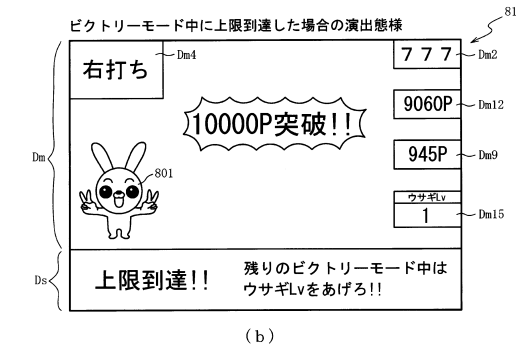
【図 2 2 7 5】



【図 2 2 7 6】

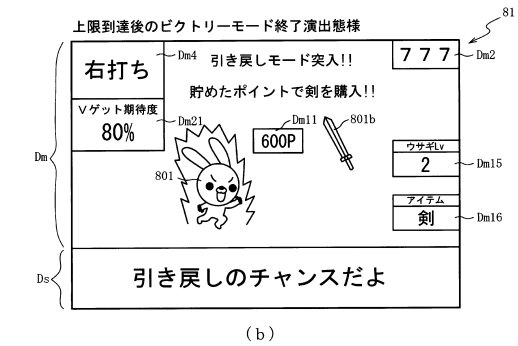
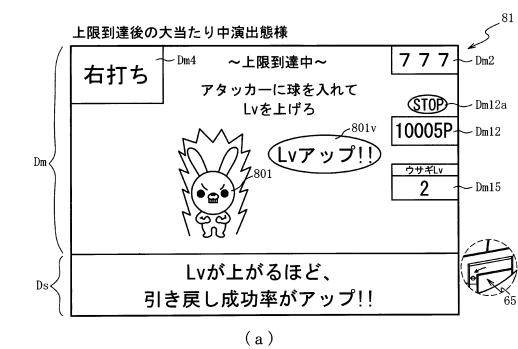


10

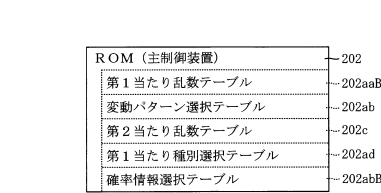


20

【図 2 2 7 7】



【図 2 2 7 8】



30

40

50



【図 2 2 7 9】

RAM（主制御装置）	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
セットフラグ	203aaA
連チャン中賞球数カウンタ	203abA
上限フラグ	203acA
確率情報格納エリア	203aaB
上限後特定入賞カウンタ	203abB
上限後一般入球カウンタ	203acB
その他メモリエリア	203z

【図 2 2 8 0】

第 1 当たり乱数テーブル202aaB

遊技状態	確率情報	抽選結果	第 1 当たり乱数 カウンタ値 (0~999)
特別図柄の 低確率状態	L V 1	大当たり	0~47
		外れ	48~999
	L V 2	大当たり	0~49
		外れ	50~999
	L V 3	大当たり	0~65
		外れ	66~999
特別図柄の 高確率状態	L V 4	大当たり	0~99
		外れ	100~999
	—	大当たり	0~51
		外れ	52~999

【図 2 2 8 1】

確率情報選択テーブル202abB

上限後特定入賞 カウンタ 203abB	上限後一般入球 カウンタ 203acB	確率情報
0~10	—	L V 1
11~20	0~20	L V 1
	21~	L V 2
21~40	0~20	L V 3
	21~	L V 4
41~	—	L V 4

【図 2 2 8 2】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード態様選択テーブル	222aa
従賞球テーブル	222ab
キャパレベル選択テーブル	222aaB
アイテム選択テーブル	222abB

( a )

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
SW有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
一般賞球数カウンタ	223ac
単位一般賞球数カウンタ	223ad
従確変リミットカウンタ	223ae
引き戻し態様格納エリア	223af
連チャンフラグ	223ag
従上限フラグ	223aaA
従上限後特定入賞カウンタ	223aaB
継続率格納テーブル	223abB
その他メモリエリア	223z

( b )

10

20

30

40

50

【図 2 2 8 3】

キャラレベル選択テーブル222aaB

上限後 入賞数	演出カウンタ 223f (0~99)	可変態様			
		現状LV1	現状LV2	現状LV3	現状LV4
~10	0~89	UP無し			
	90~99	LV2	UP無し		
11~20	0~79	LV2	UP無し		
	80~99	LV2	LV3	UP無し	
21~40	0~69	LV2	LV3	UP無し	
	70~99	LV3	LV3	LV4	UP無し
41~	0~19	LV2	LV3	LV4	UP無し
	20~99	LV3	LV4	UP無し	

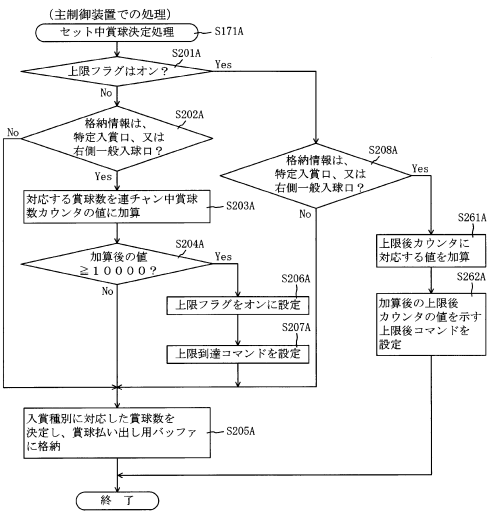
(a)

アイテム選択テーブル222abB

一般賞球数カウンタ 223ac	演出カウンタ 223f (0~99)	アイテム態様
~600	0~49	木の棒
	50~99	剣
601~800	0~49	剣
	50~99	爆弾
801~950	0~49	爆弾
	50~99	伝説の杖
951~	0~99	伝説の杖

(b)

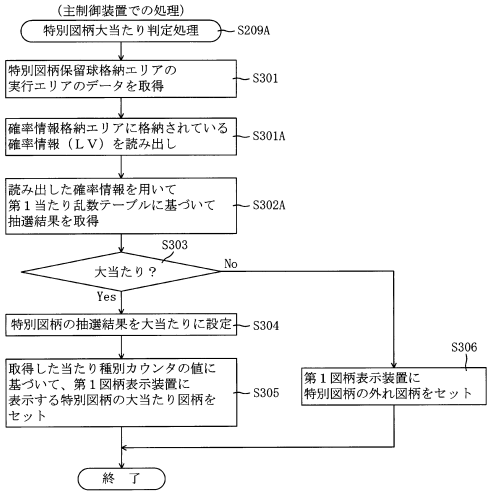
【図 2 2 8 4】



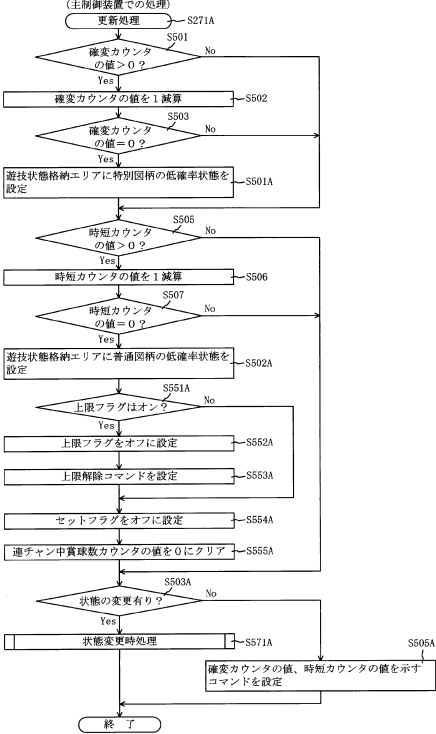
10

20

【図 2 2 8 5】



【図 2 2 8 6】

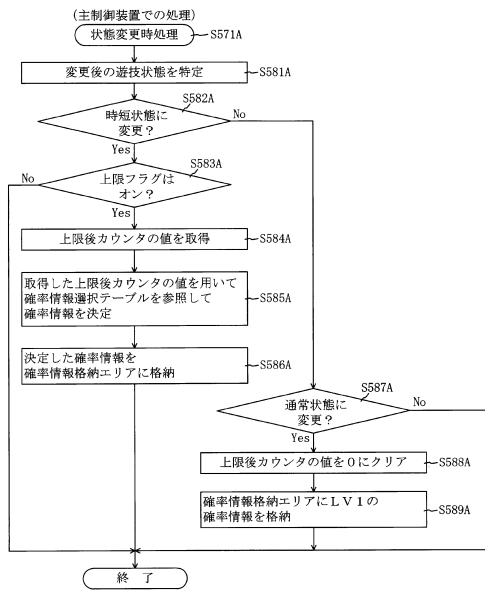


30

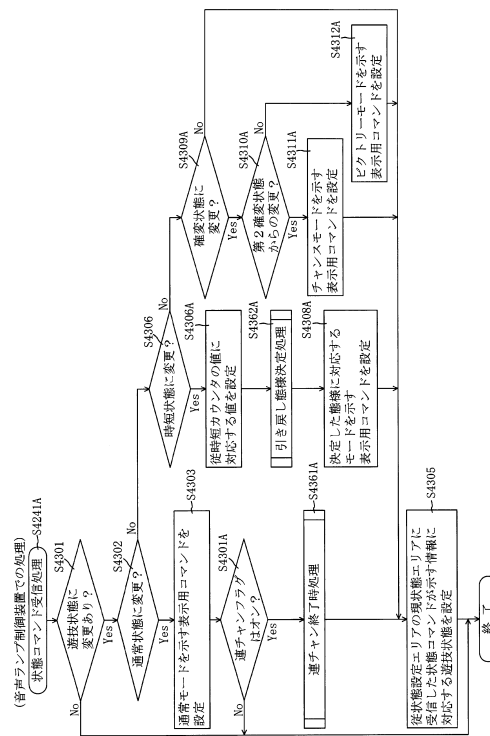
40

50

【図 2 2 8 7】



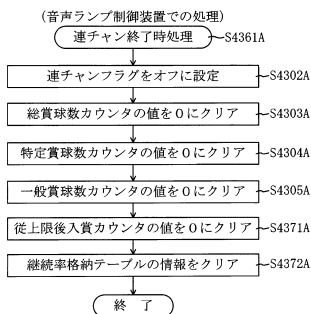
【図 2 2 8 8】



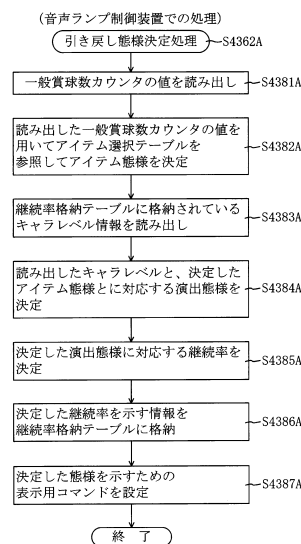
10

20

【図 2 2 8 9】



【図 2 2 9 0】

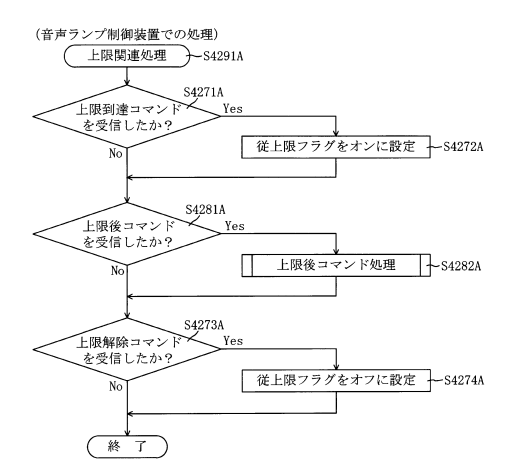


30

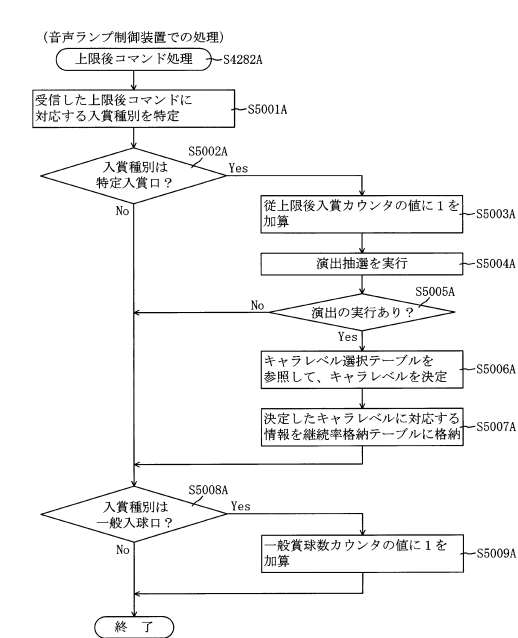
40

50

【図 2 2 9 1】



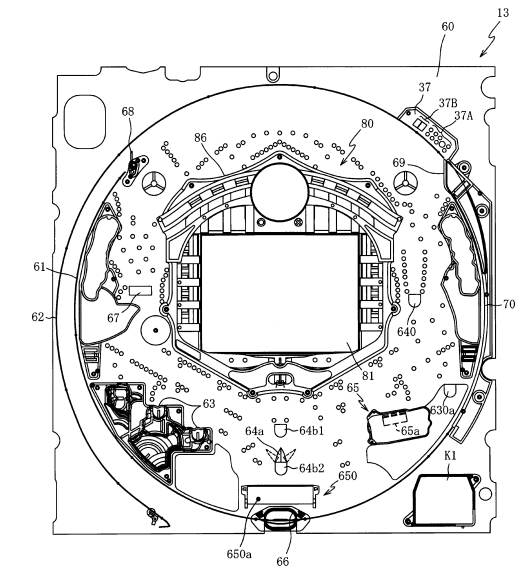
【図 2 2 9 2】



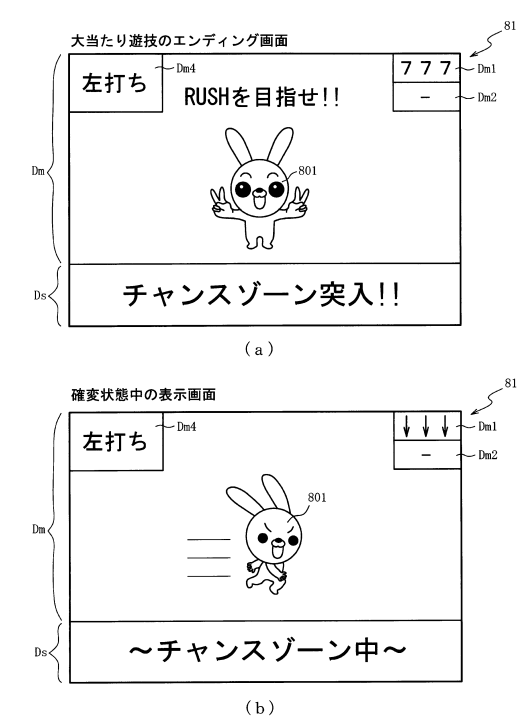
10

20

【図 2 2 9 3】



【図 2 2 9 4】

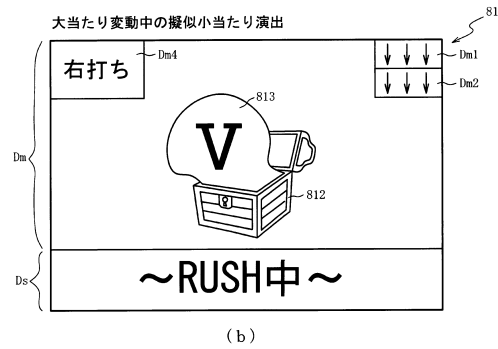
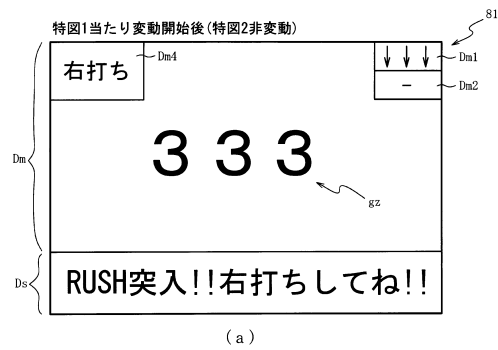


30

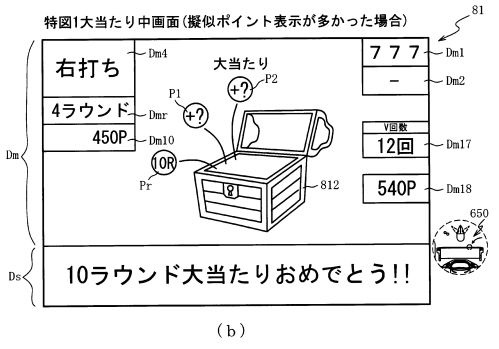
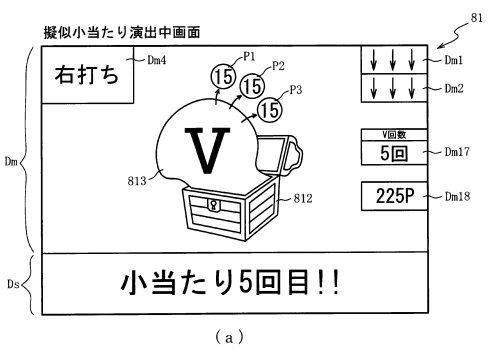
40

50

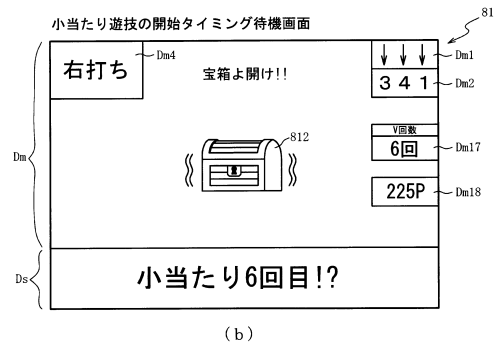
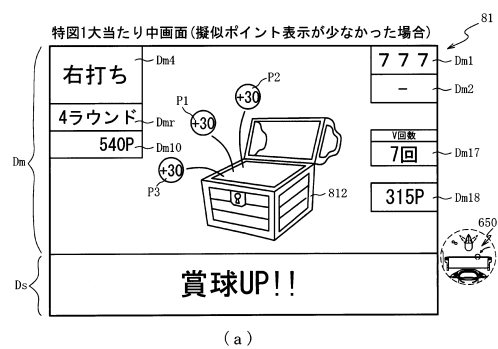
【図 2 2 9 5】



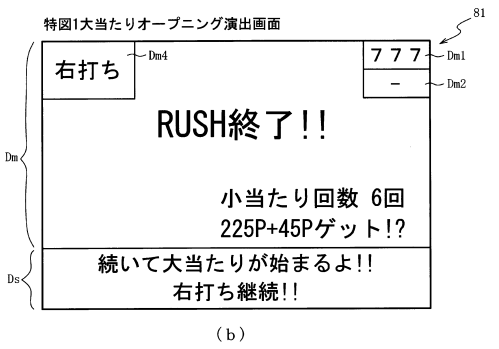
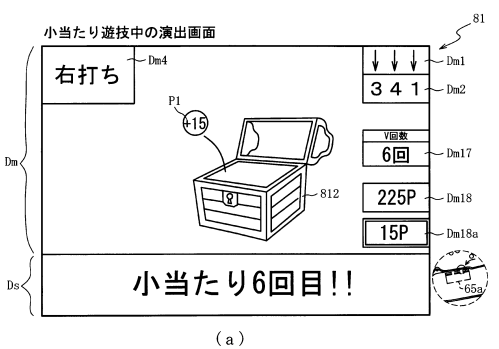
【図 2 2 9 6】



【図 2 2 9 7】



【図 2 2 9 8】



10

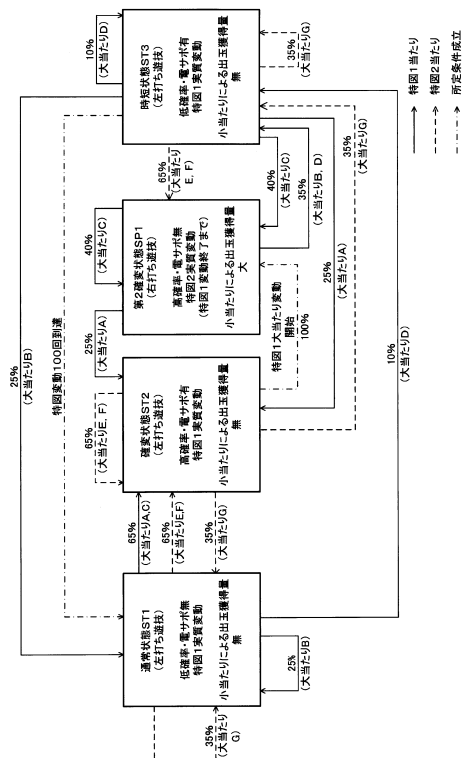
20

30

40

50

【図 2 2 9 9】



【図 2 3 0 0】

ROM		202
第 1 当たり乱数テーブル	202aaC	
変動パターン選択テーブル	202abC	
第 2 当たり乱数テーブル	202acC	
第 1 当たり種別選択テーブル	202adC	

10

20

【図 2 3 0 1】

第 1 当たり乱数テーブル 202aaC			
遊技状態	図柄種別	抽選結果	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~479)
		大当たり	0, 1
	第 1 特別図柄	外れ	2~479
		大当たり	0, 1
特別図柄の低確率状態	第 2 特別図柄	小当たり	212~432
		外れ	2~211, 433~479
	第 1 特別図柄	大当たり	0~5
		外れ	6~479
特別図柄の高確率状態	第 2 特別図柄	大当たり	0~5
		小当たり	212~432
		外れ	6~211, 433~479

第 2 当たり乱数テーブル 202acC	
乱数テーブル	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~232)
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0~10
高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0~231

【図 2 3 0 2】

202

図柄 種別	当たり種別	大当たり動作内容				時短カウンタ 203h	変動フラグ 203aaC	第 1 当たり 種別カウンタ C 2 (0~99)
		開放対象	開放動作	時間 (秒)	球数 (個)			
特図 1	大当たり A (16R)	第 2 アタック	30	10	10000	10000	オン	0~24
	大当たり B (16R)	第 2 アタック	30	10	0	100	オフ	25~49
	大当たり C (2R)	第 1 アタック	1.5	10	10000	0	オン	50~89
	大当たり D (2R)	第 1 アタック	1.5	10	0	100	オフ	90~99
特図 2	大当たり E (16R)	第 2 アタック	30	10	10000	10000	オン	0~4
	大当たり F (2R)	第 1 アタック	1.5	10	10000	10000	オン	5~64
	大当たり G (2R)	第 1 アタック	1.5	10	0	0	オフ	65~99
	小当たり	第 1 アタック	1.5	10	—	—	—	—

30

40

50

【図 2 3 0 3】

変動パターン選択テーブル	202abC
通常用テーブル	202ab1C
時短・確変用テーブル	202ab2C
第2確変用テーブル	202ab3C

【図 2 3 0 4】

通常用テーブル202ab1C

図柄識別	当否判定結果	保留球数	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 1	当たり	—	当たりノーマルリーチ	20000	0~50
			当たりスルーバーリーチA	30000	51~100
			当たりスルーバーリーチB	30000	101~150
			当たりスルーバーリーチC	30000	151~198
			短外れ	8000	—
特図 1	外れ	0, 1	短外れ	12000	0~70
			外れノーマルリーチ	20000	71~150
			外れスルーバーリーチA	30000	151~170
			外れスルーバーリーチB	30000	171~198
			短外れ	8000	0~70
特図 2	外れ	2, 3	短外れ	12000	71~130
			外れノーマルリーチ	20000	131~170
			外れスルーバーリーチA	30000	171~185
			外れスルーバーリーチB	30000	186~198
			当たりロング変動A	60000	0~198
特図 2	外れ	—	小当たりロング変動A	60000	0~198
			外れロング変動A	60000	0~198

【図 2 3 0 5】

時短・確変用テーブル202ab2C

図柄識別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	60000	0~99
		当たりスルーバー変動	180000	100~179
		当たりスペシャル変動	600000	180~198
特図 2	外れ	外れ変動	12000	0~198
		当たりロング変動	60000	0~198
		小当たりロング変動	60000	0~198
特図 2	外れ	外れ	60000	0~198
		外れ	60000	0~198

(a)

202b3C

第2確変用テーブル202ab3C

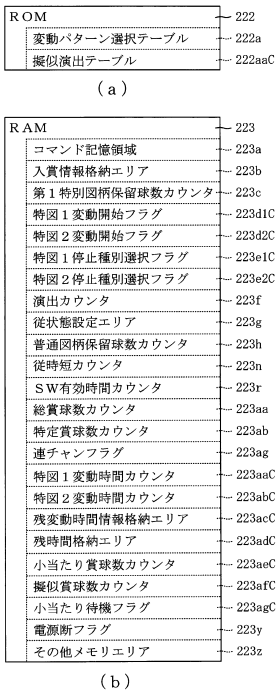
図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	60000	0~39
		当たりスルーバー変動	180000	40~119
		当たりスペシャル変動	600000	120~198
特図 2	小当たり	外れミドル変動	30000	0~198
		当たりショート変動	1000	0~198
		小当たりショート変動	1000	0~198
特図 2	外れ	外れショート変動	1000	0~198
		外れ	1000	0~198

(b)

【図 2 3 0 6】

RAM	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄実行エリア	203b1
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり中フラグ	203k
確変フラグ	203aaC
特図1大当たりフラグ	203abC
特図2大当たりフラグ	203acC
当選時状態格納エリア	203adC
小当たりフラグ	203aeC
特図1変動時間カウンタ	203afC
特図2変動時間カウンタ	203agC
小当たり中フラグ	203ahC
特図2変動停止フラグ	203aiC
入賞カウンタ	203ajC
特図1仮停止フラグ	203amC
その他メモリエリア	203z

【図 2 3 0 7】



【図 2 3 0 8】

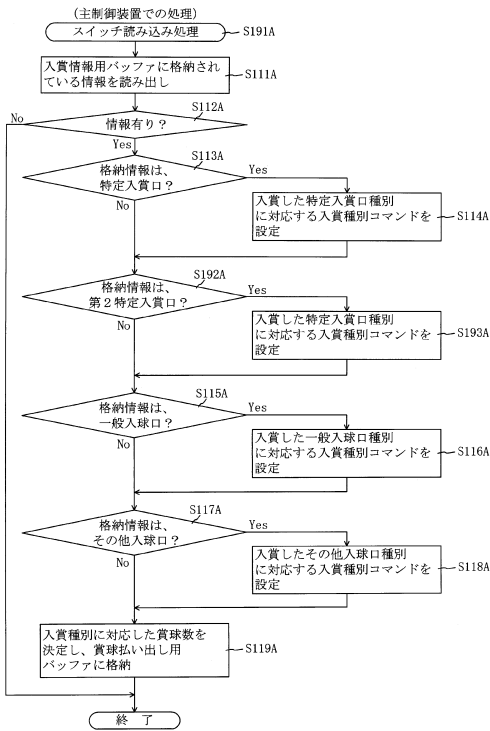
擬似演出テーブル222aaC

大当たり変動時間 (m s)	演出カウンタ223f (0~99)	擬似演出態様		
		演出種別	実行頻度	実行間隔
60000	0~19	擬似演出A	低	1.0秒
	20~79	擬似演出B	中	7秒
	80~99	擬似演出C	高	5秒
180000	0~19	擬似演出D	低	1.0秒
	20~79	擬似演出E	中	7秒
	80~99	擬似演出F	高	5秒
300000	0~19	擬似演出G	低	1.0秒
	20~79	擬似演出H	中	7秒
	80~99	擬似演出I	高	5秒

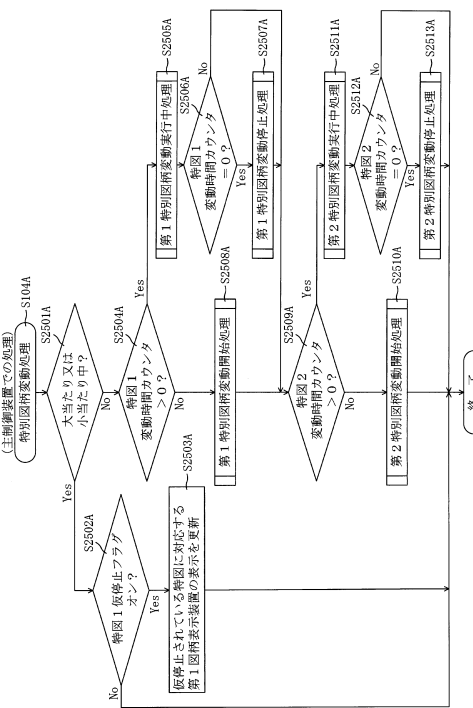
10

20

【図 2 3 0 9】



【図 2 3 1 0】



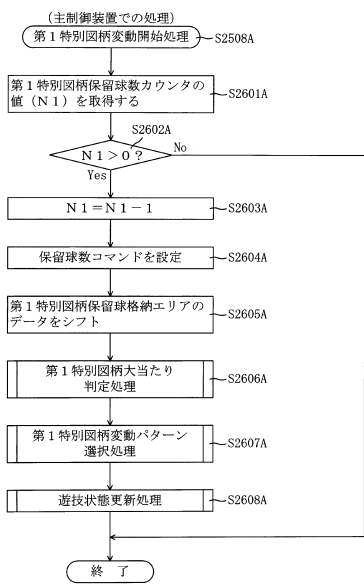
30

40

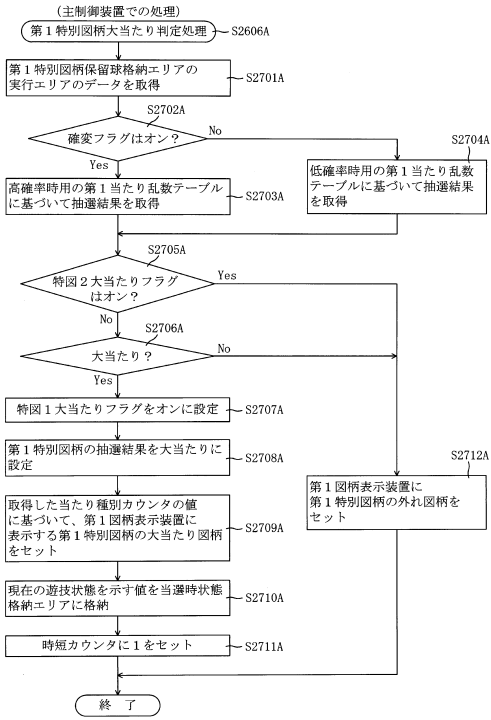
50



【図 2 3 1 1】



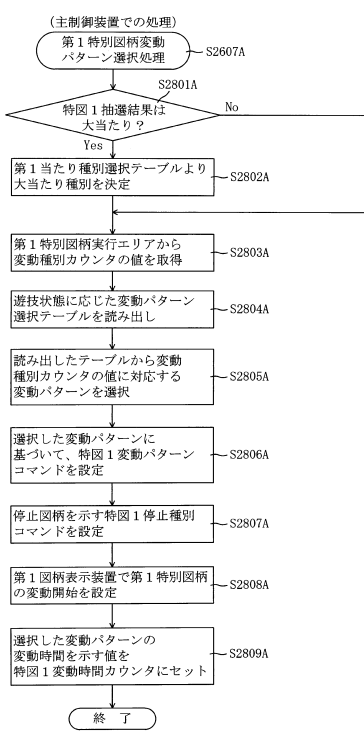
【図 2 3 1 2】



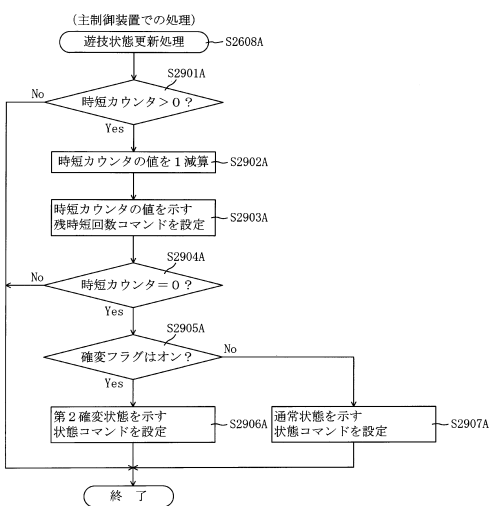
10

20

【図 2 3 1 3】



【図 2 3 1 4】

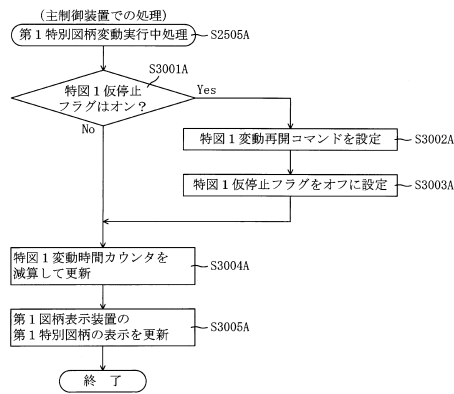


30

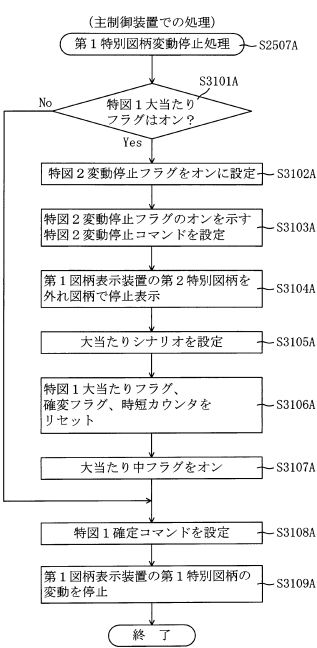
40

50

【図 2 3 1 5】



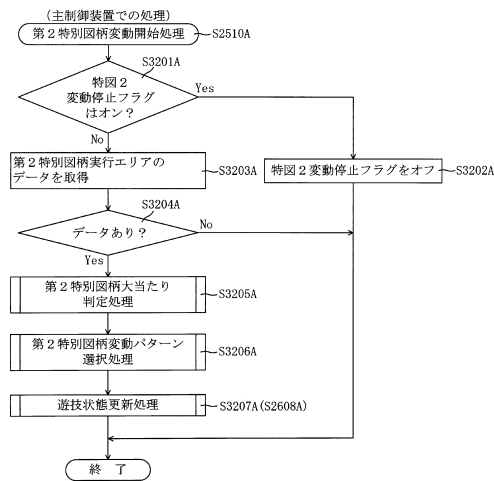
【図 2 3 1 6】



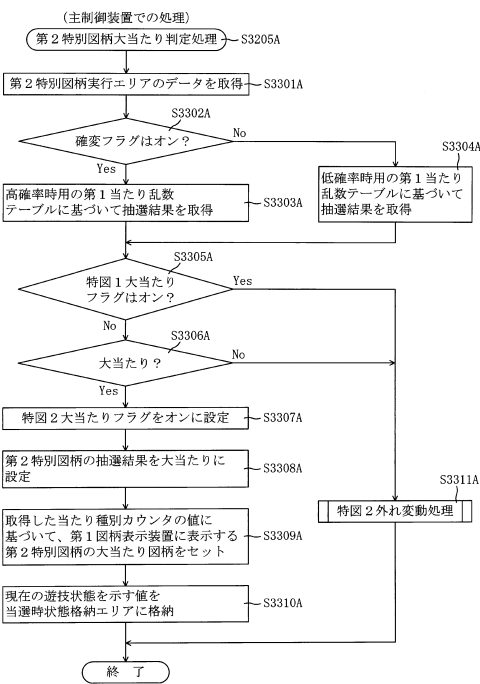
10

20

【図 2 3 1 7】



【図 2 3 1 8】

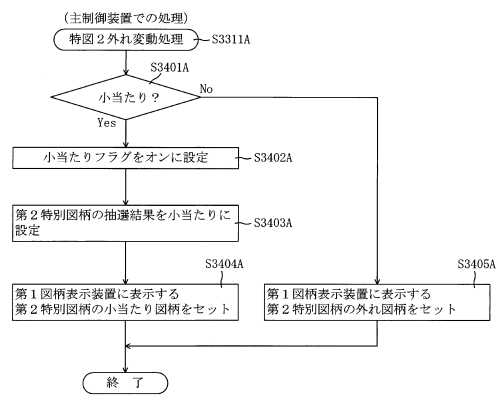


30

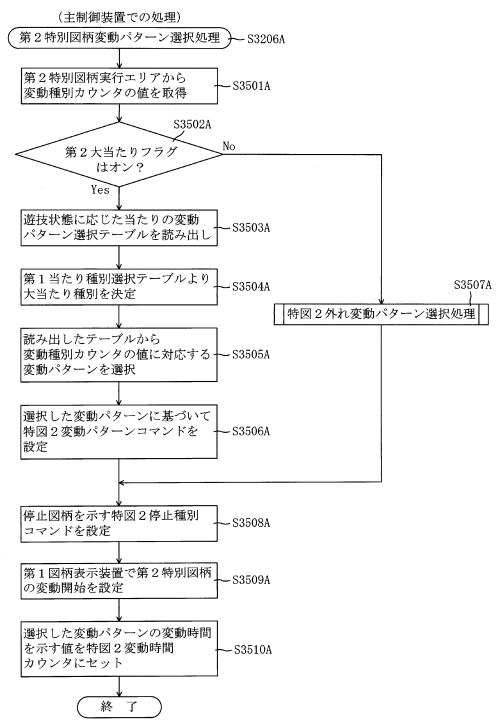
40

50

【図 2319】



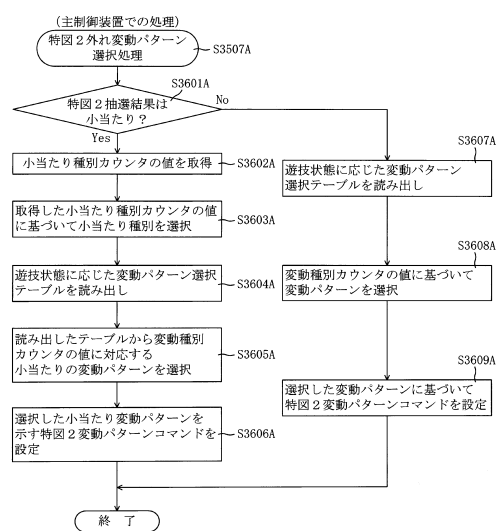
【図 2320】



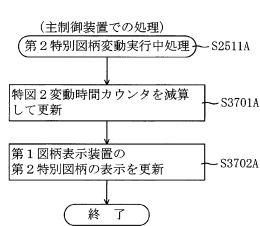
10

20

【図 2321】



【図 2322】

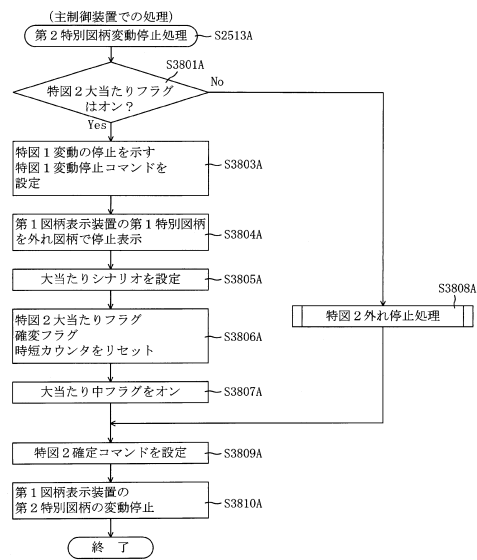


30

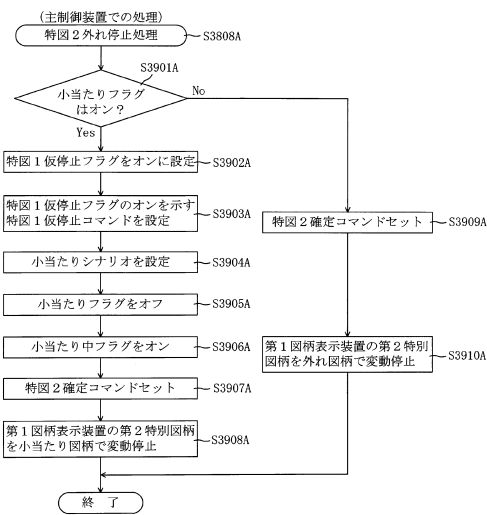
40

50

【図 2 3 2 3】



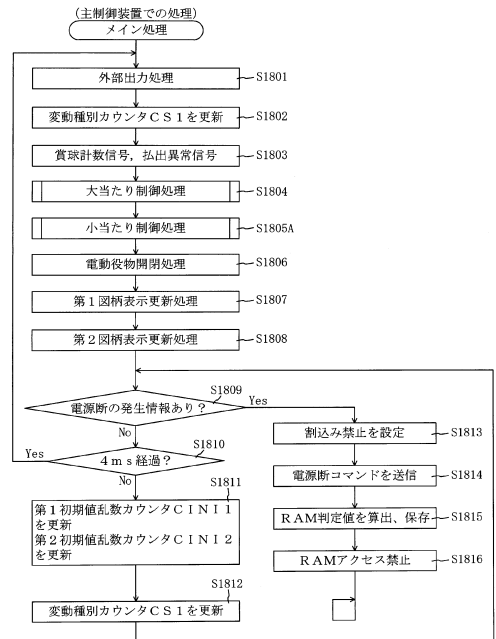
【図 2 3 2 4】



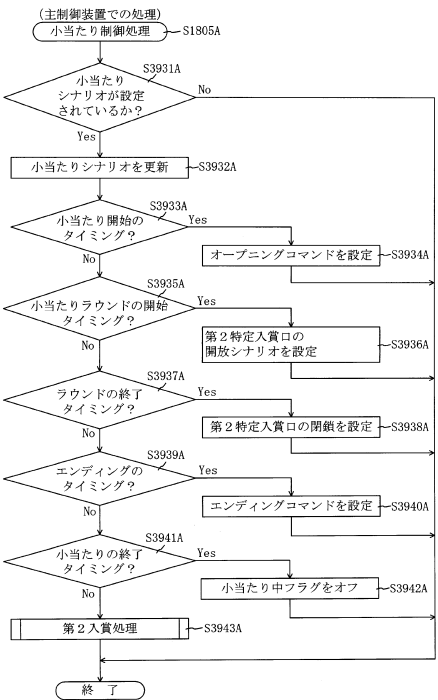
10

20

【図 2 3 2 5】



【図 2 3 2 6】

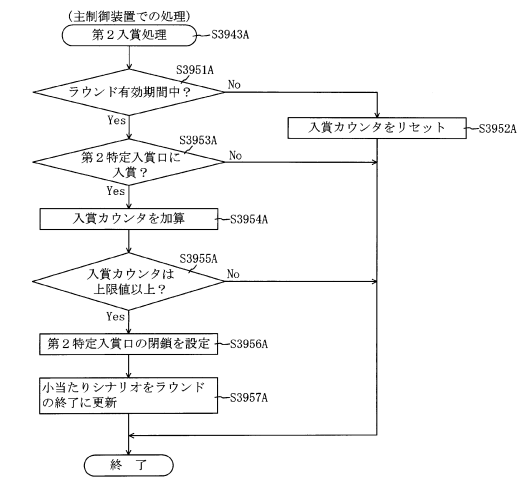


30

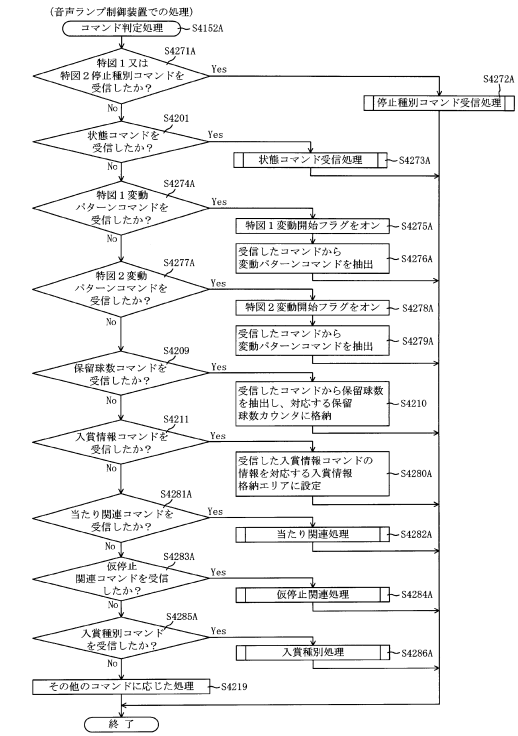
40

50

【図 2 3 2 7】



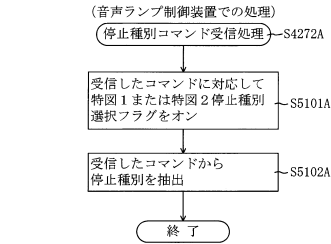
【図 2 3 2 8】



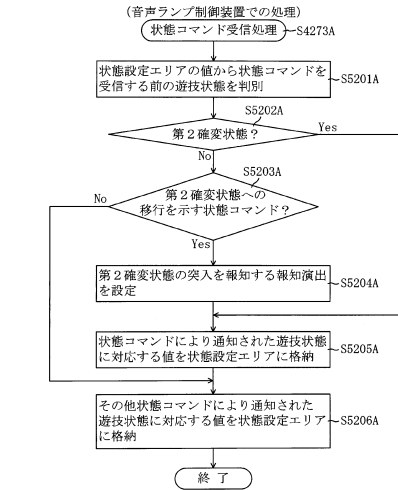
10

20

【図 2 3 2 9】



【図 2 3 3 0】

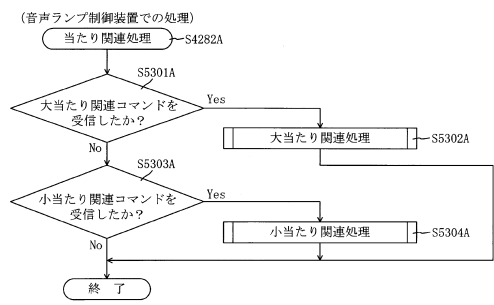


30

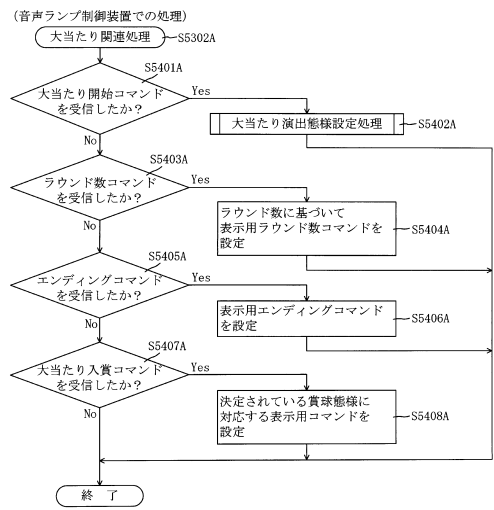
40

50

【図 2 3 3 1】



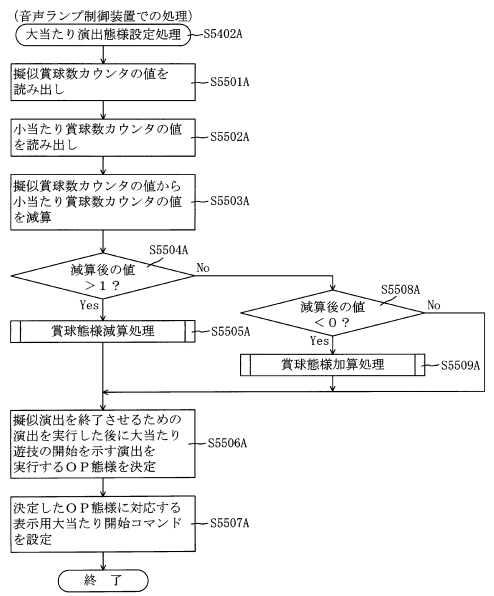
【図 2 3 3 2】



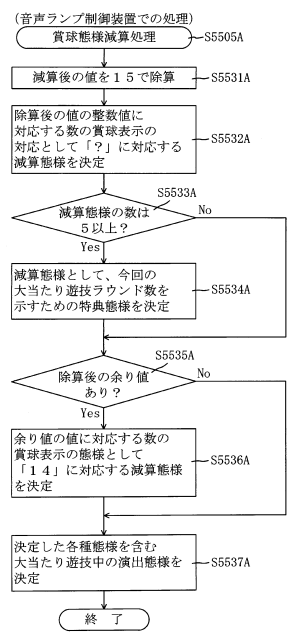
10

20

【図 2 3 3 3】



【図 2 3 3 4】

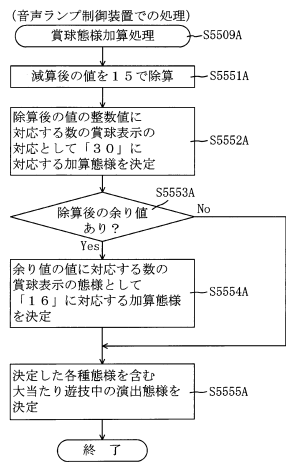


30

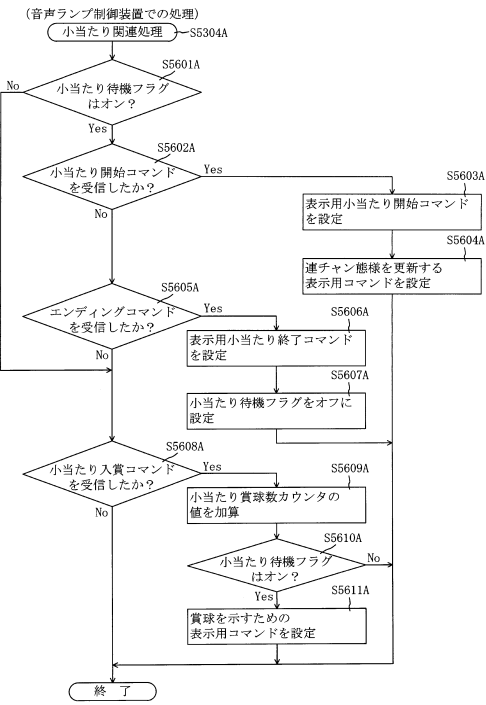
40

50

【図 2 3 3 5】



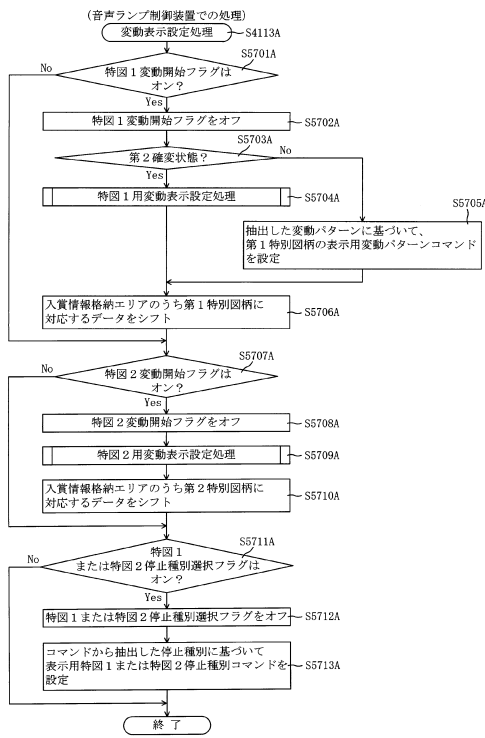
【図 2 3 3 6】



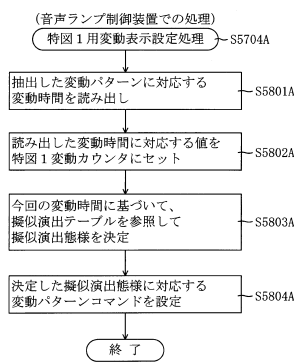
10

20

【図 2 3 3 7】



【図 2 3 3 8】

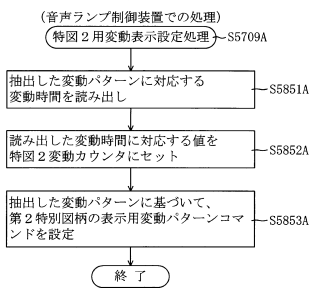


30

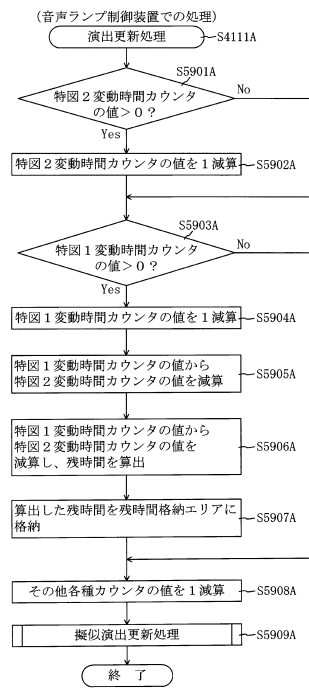
40

50

【図 2 3 3 9】



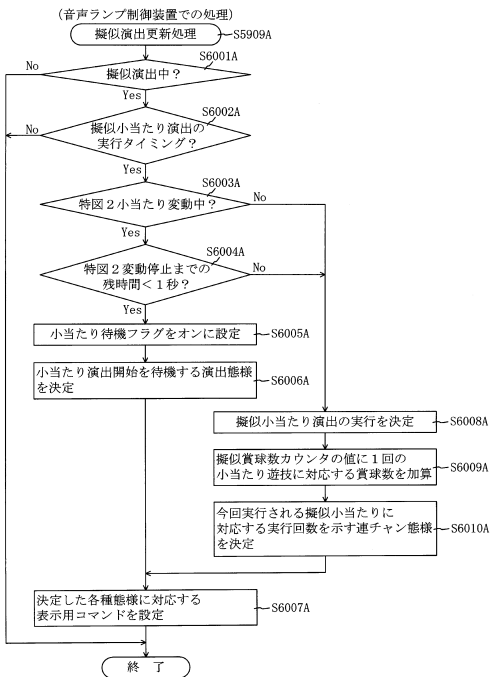
【図 2 3 4 0】



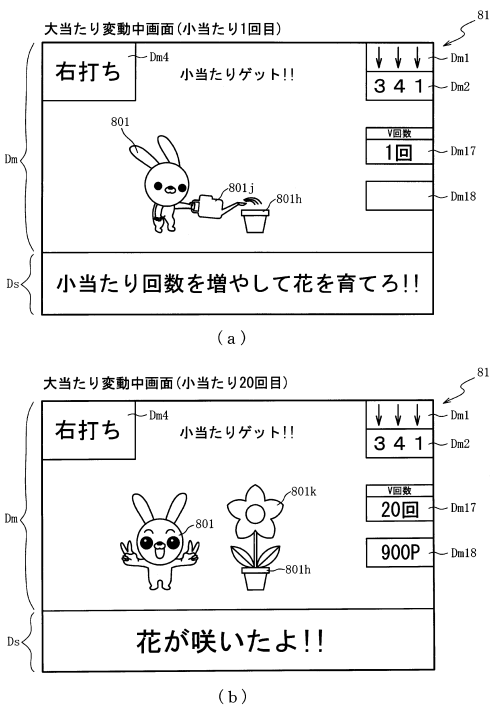
10

20

【図 2 3 4 1】



【図 2 3 4 2】



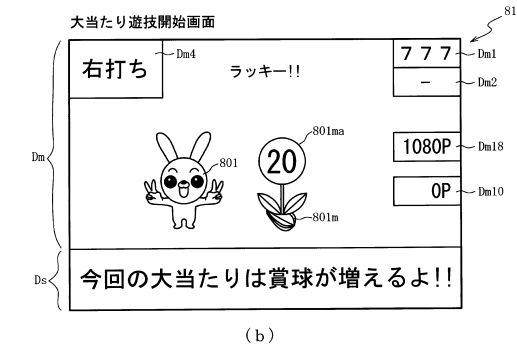
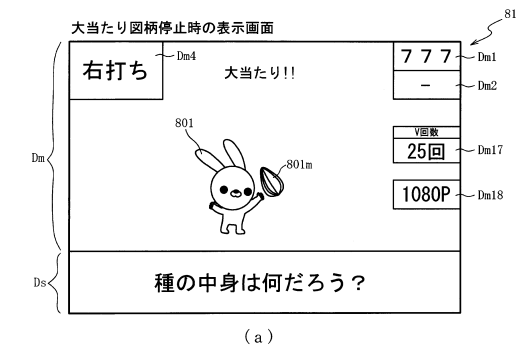
30

40

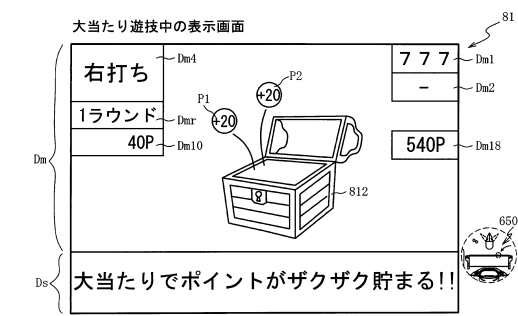
50



【 図 2 3 4 3 】



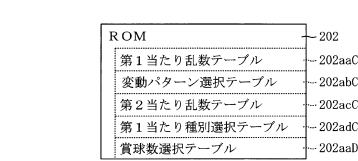
【 図 2 3 4 4 】



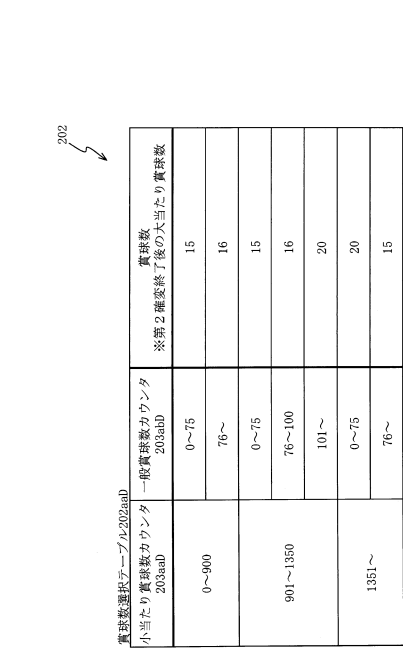
10

20

【 図 2 3 4 5 】



【 図 2 3 4 6 】



30

40

50

【図 2 3 4 7】

RAM	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄実行エリア	203b1
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり中フラグ	203k
確変フラグ	203aaC
特図 1 大当たりフラグ	203abC
特図 2 大当たりフラグ	203acC
当選時状態格納エリア	203adC
小当たりフラグ	203aeC
特図 1 変動時間カウンタ	203afC
特図 2 変動時間カウンタ	203agC
小当たり中フラグ	203ahC
特図 2 変動停止フラグ	203aiC
入賞カウンタ	203ajC
当選時状態格納エリア	203akC
特図 1 仮停止フラグ	203amC
小当たり賞球数カウンタ	203aaD
一般賞球数カウンタ	203abD
賞球数格納エリア	203acD
その他メモリエリア	203z

【図 2 3 4 8】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
徒賞球テーブル	222ab
小当たり態様選択テーブル	222aaD

10

20

【図 2 3 4 9】

小当たり態様選択テーブル222aaD

小当たり回数	期間一般賞球数カウンタ223aaD	可変態様（現状）			
		種	芽	つぼみ	花
5	～10	種	—	—	—
	11～	芽	—	—	—
10	～20	種	芽	—	—
	21～	芽	つぼみ	—	—
15	～40	種	芽	つぼみ	—
	41～	芽	つぼみ	花	—
20	～50	種	つぼみ	つぼみ	花
	51～	花	花	花	花

【図 2 3 5 0】

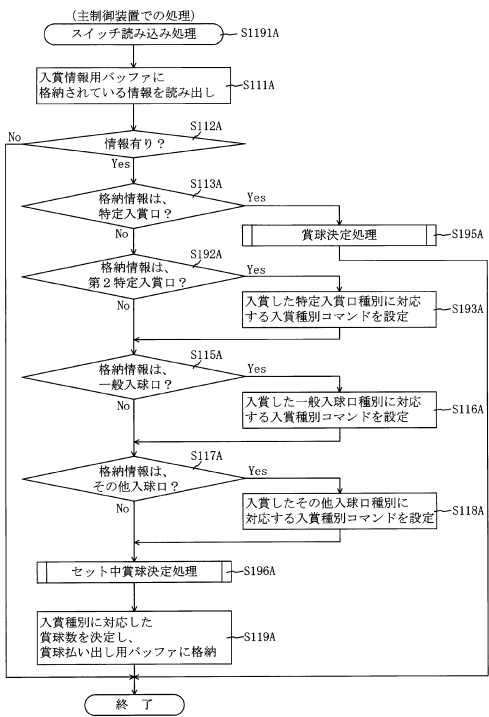
RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図 1 変動開始フラグ	223d1C
特図 2 変動開始フラグ	223d2C
特図 1 停止種別選択フラグ	223e1C
特図 2 停止種別選択フラグ	223e2C
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短カウンタ	223i
SW有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
連チャンフラグ	223ag
特図 1 変動時間カウンタ	223aaC
特図 2 変動時間カウンタ	223abC
残変動時間情報格納エリア	223acC
残時間格納エリア	223adC
小当たり賞球数カウンタ	223aeC
期間一般賞球数カウンタ	223aaD
決定賞球数格納エリア	223abD
電源断フラグ	223y
その他メモリエリア	223z

30

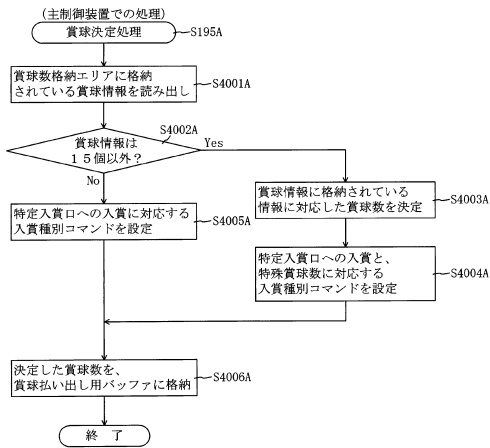
40

50

【図 2 3 5 1】



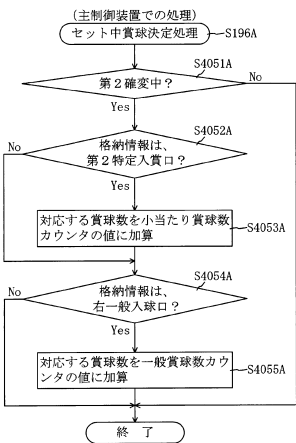
【図 2 3 5 2】



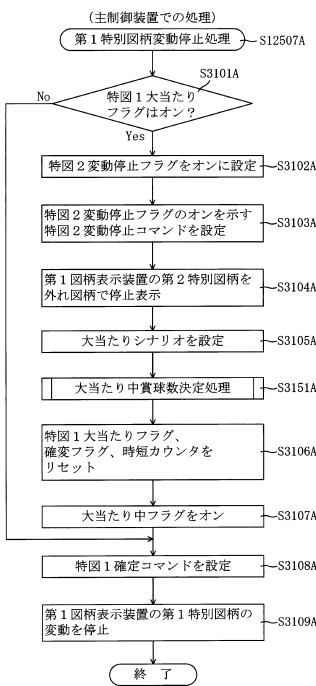
10

20

【図 2 3 5 3】



【図 2 3 5 4】

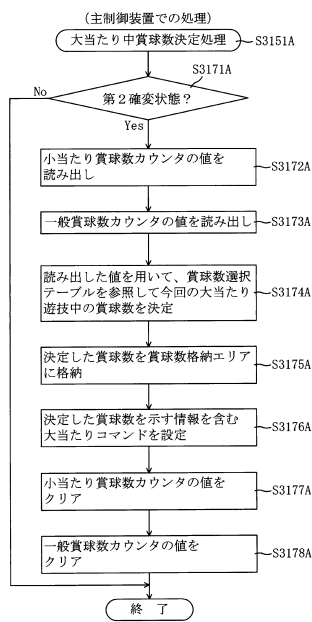


30

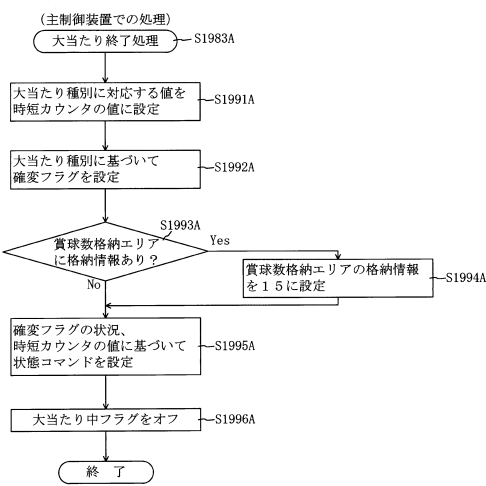
40

50

【図 2 3 5 5】



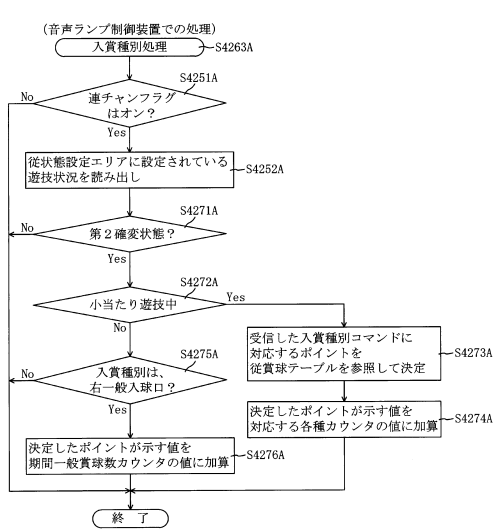
【図 2 3 5 6】



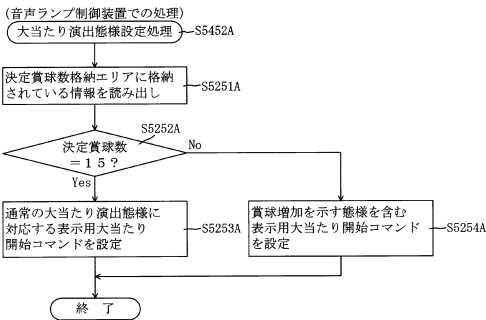
10

20

【図 2 3 5 7】



【図 2 3 5 8】

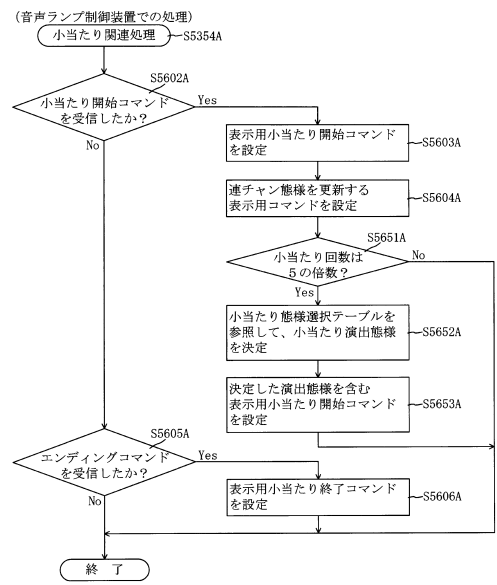


30

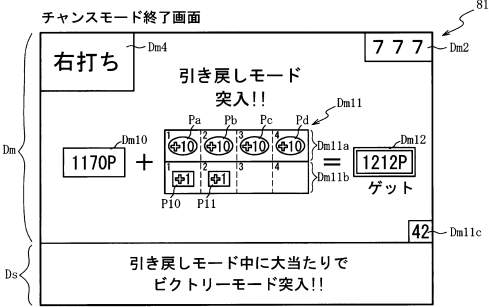
40

50

【図 2 3 5 9】



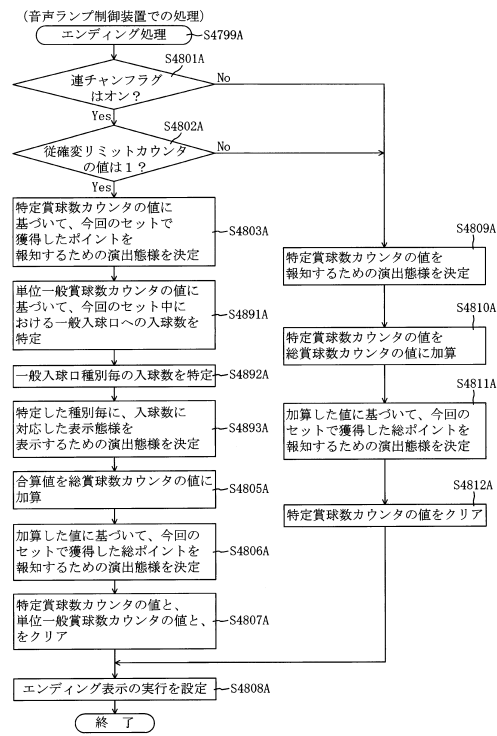
【図 2 3 6 0】



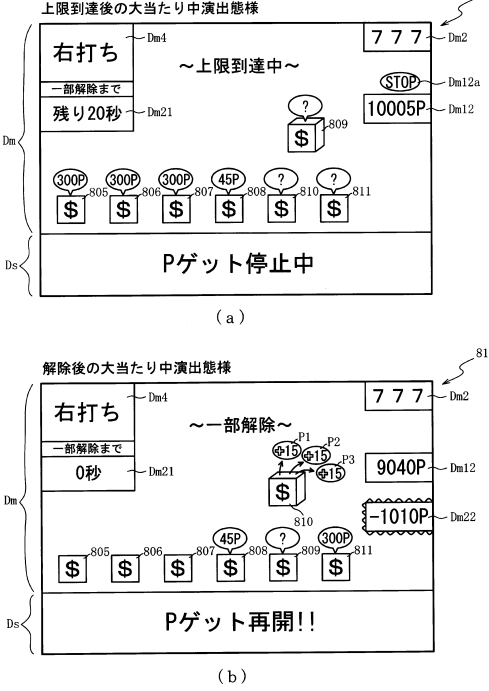
10

20

【図 2 3 6 1】



【図 2 3 6 2】

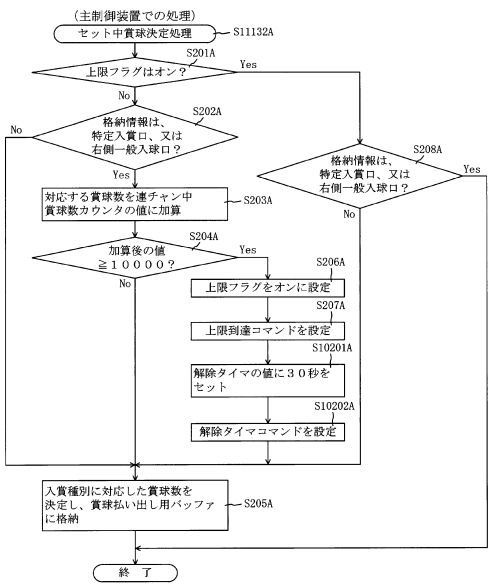


30

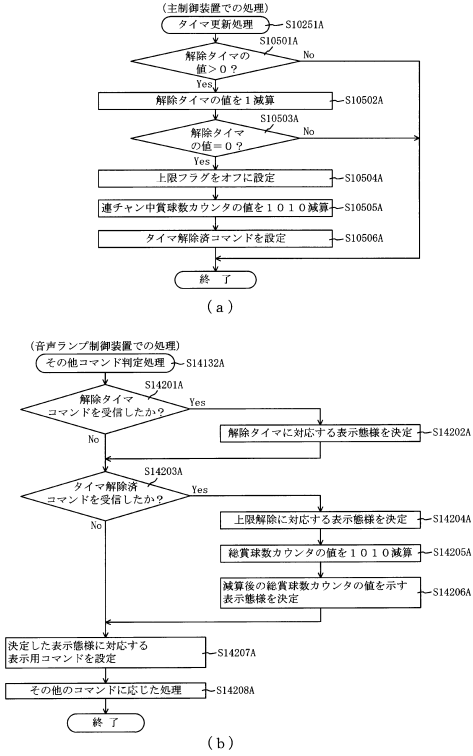
40

50

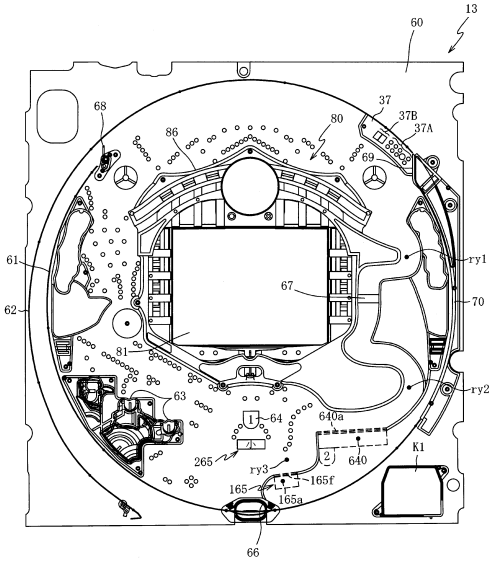
【図 2 3 6 3】



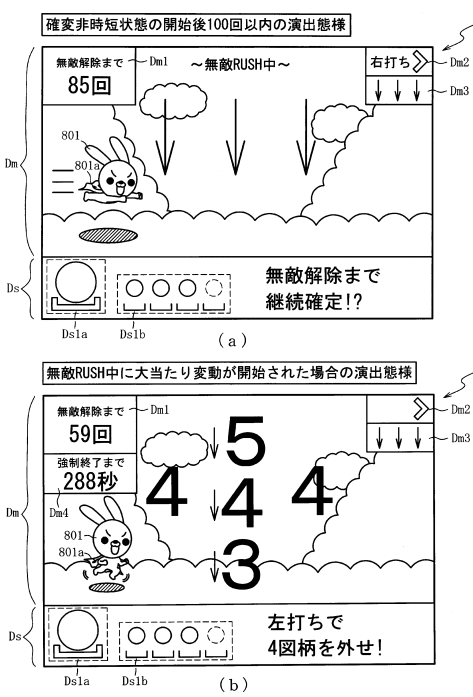
【図 2 3 6 4】



【図 2 3 6 5】



【図 2 3 6 6】



10

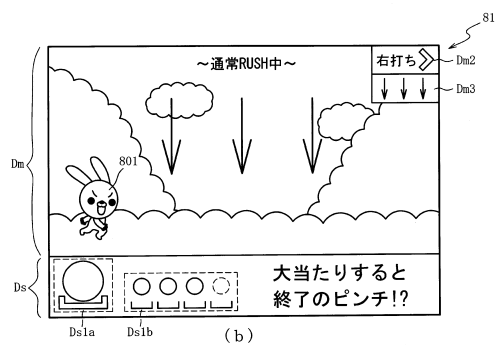
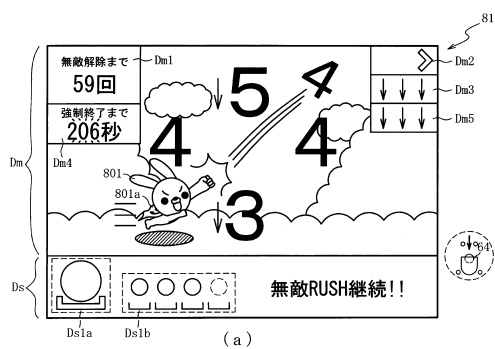
20

30

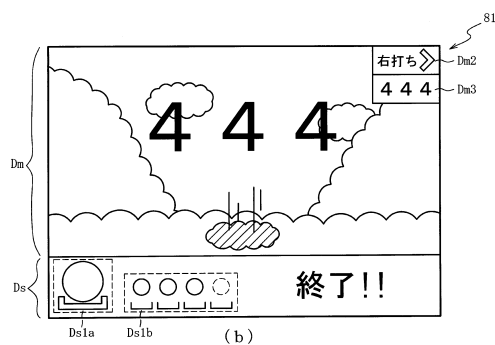
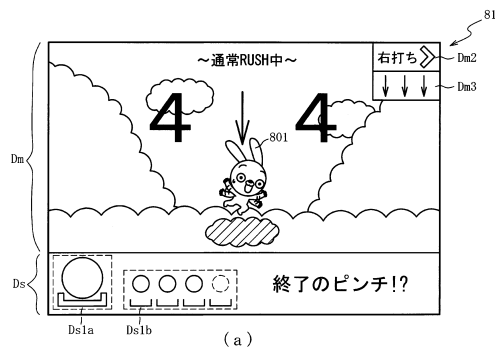
40

50

【 ㊦ 2 3 6 7 】



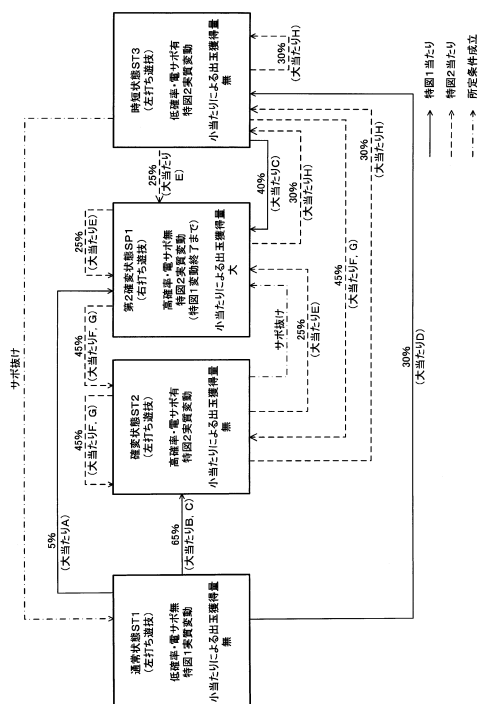
【 ㊦ 2 3 6 8 】



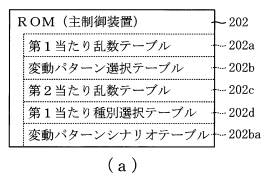
10

20

【 図 2 3 6 9 】



【 図 2 3 7 0 】

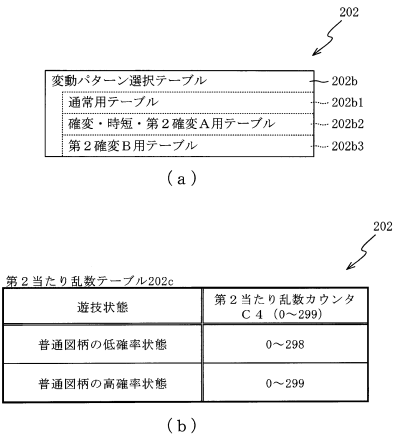


30

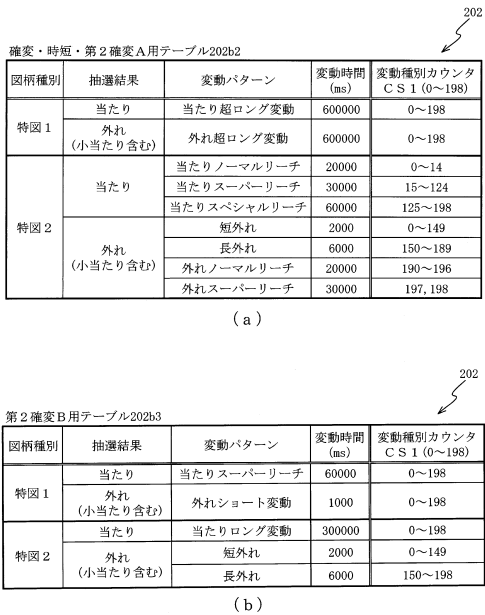
第1当たり乱数ダブル202a			
抽選結果	図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0～999)
大当たり	共通	特別図柄の 低確率状態	0～3
		特別図柄の 高確率状態	0～39
小当たり	第1特別図柄	共通	40～999
	第2特別図柄	共通	706～999
外れ	第1特別図柄	特別図柄の 低確率状態	4～39
		特別図柄の 高確率状態	-
	第2特別図柄	特別図柄の 低確率状態	4～705
		特別図柄の 高確率状態	40～705

40

【図 2 3 7 1】



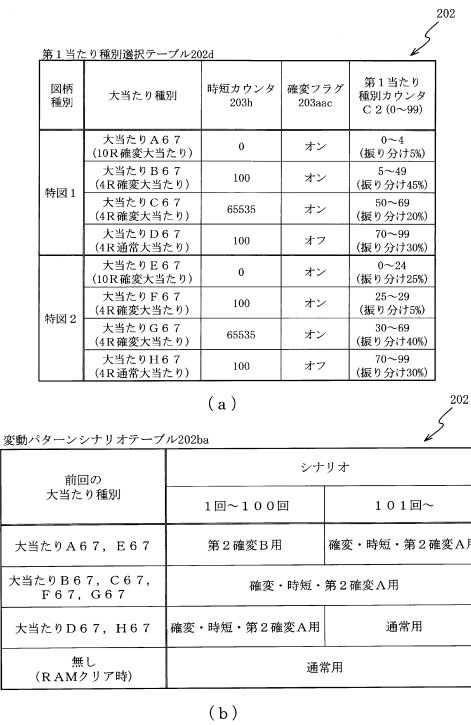
【図 2 3 7 2】



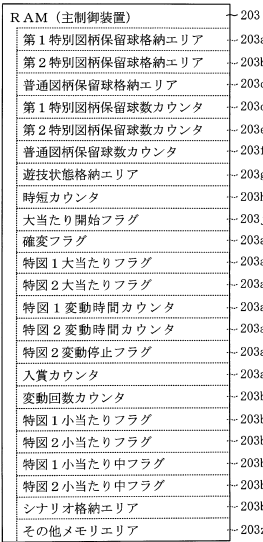
10

20

【図 2 3 7 3】



【図 2 3 7 4】



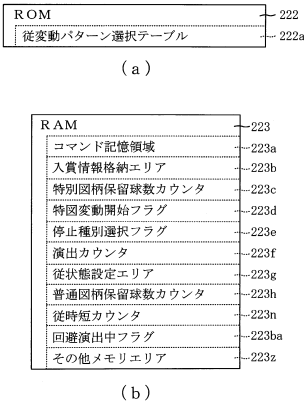
30

40

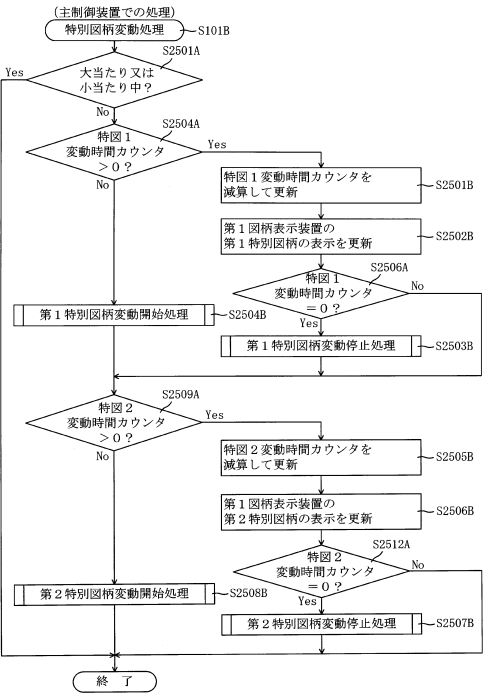
50



【図 2 3 7 5】



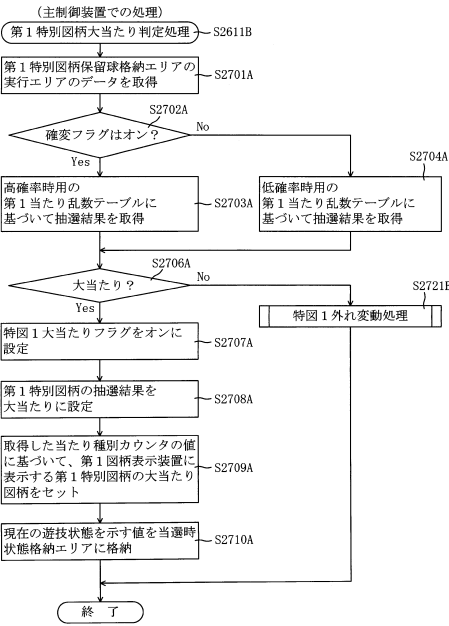
【図 2 3 7 6】



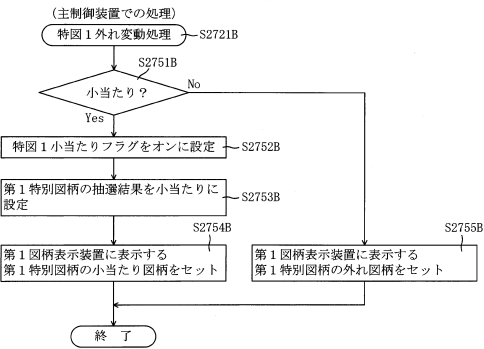
10

20

【図 2 3 7 7】



【図 2 3 7 8】

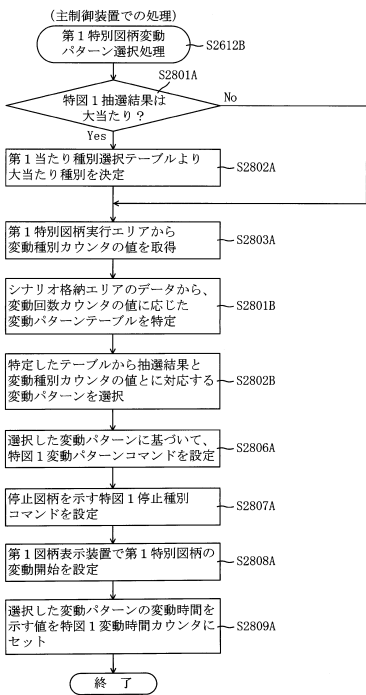


30

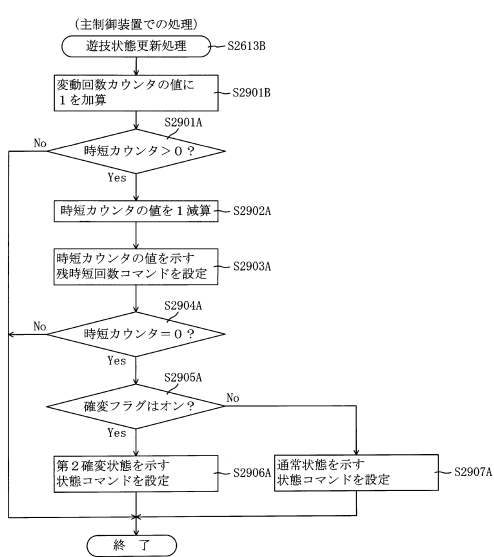
40

50

【図 2 3 7 9】



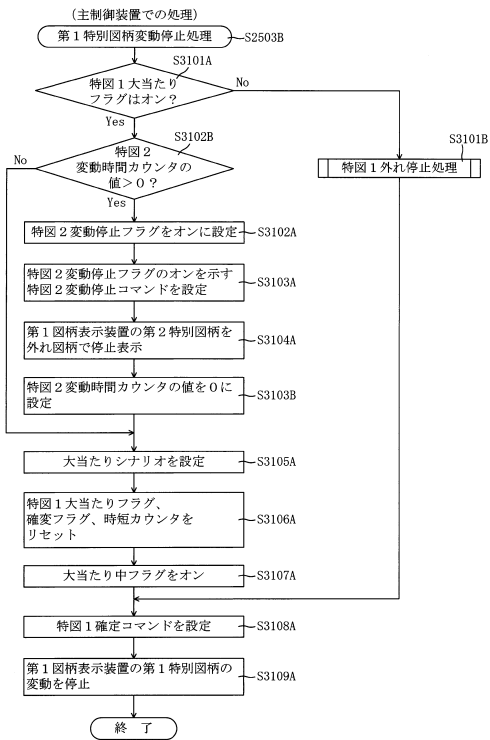
【図 2 3 8 0】



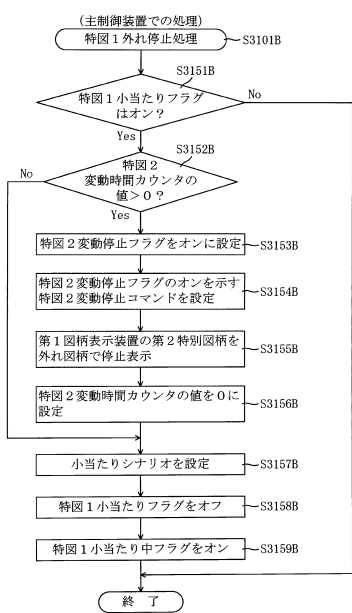
10

20

【図 2 3 8 1】



【図 2 3 8 2】

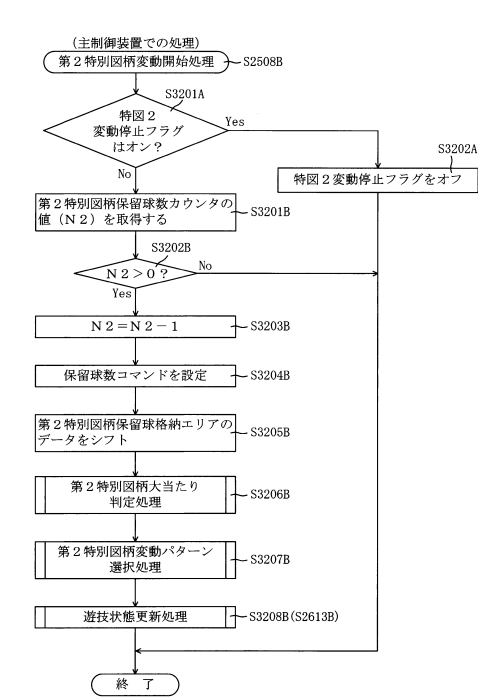


30

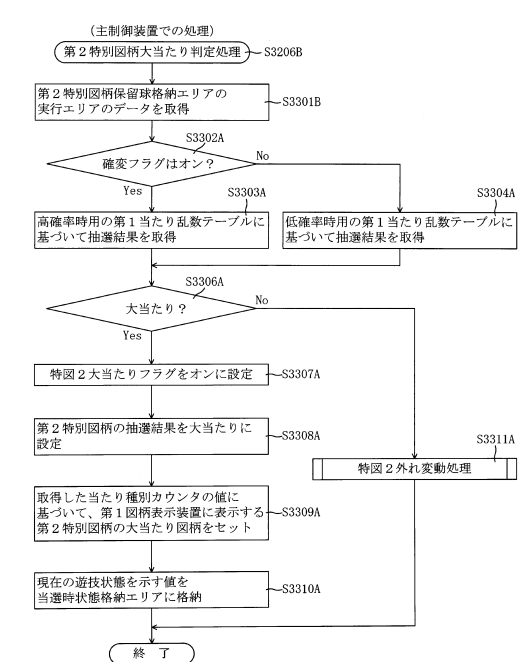
40

50

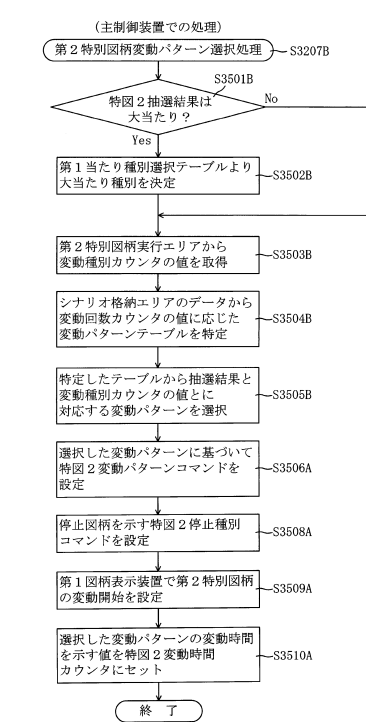
【図 2 3 8 3】



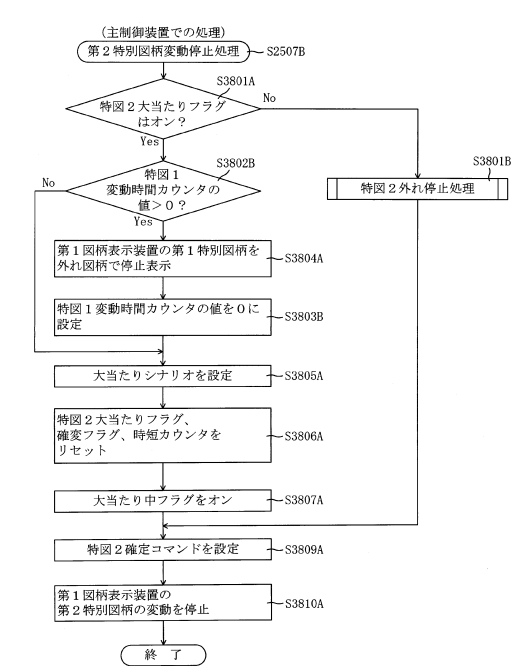
【図 2 3 8 4】



【図 2 3 8 5】



【図 2 3 8 6】



10

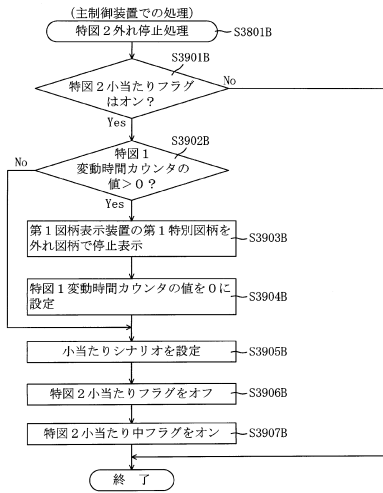
20

30

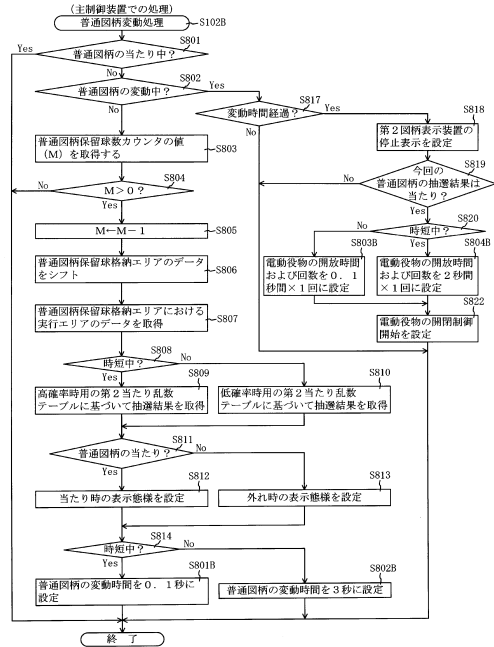
40

50

【図 2387】



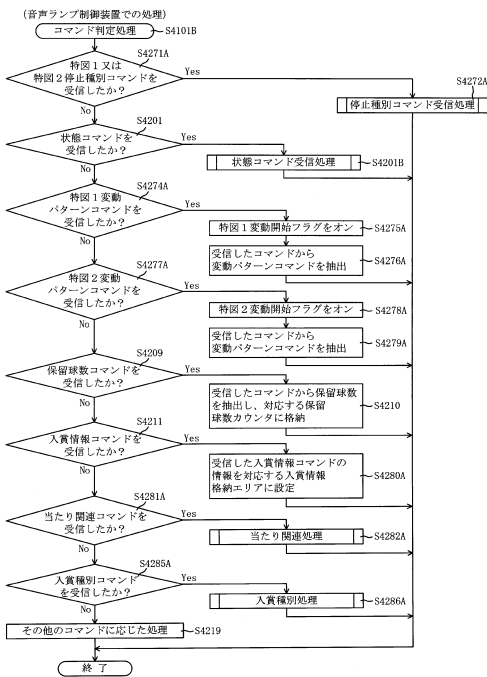
【図 2388】



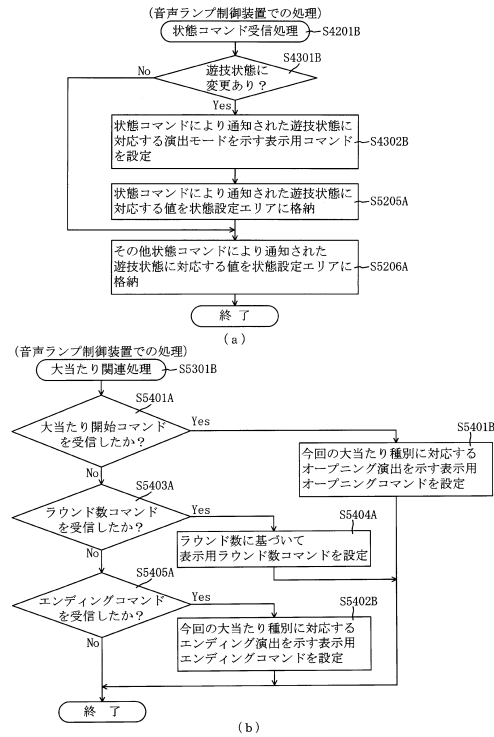
10

20

【図 2389】



【図 2390】

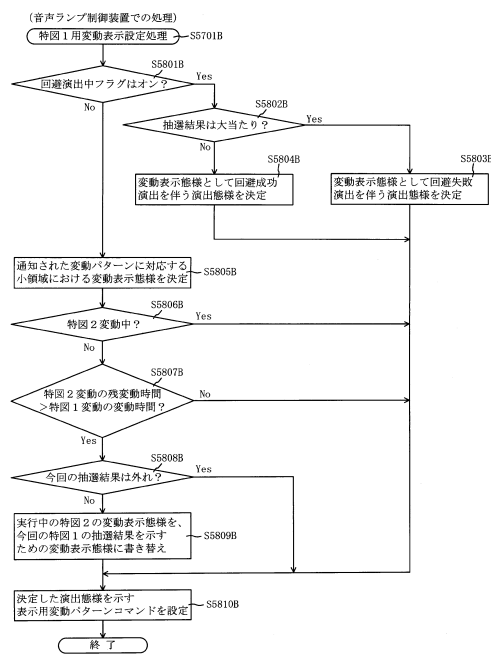


30

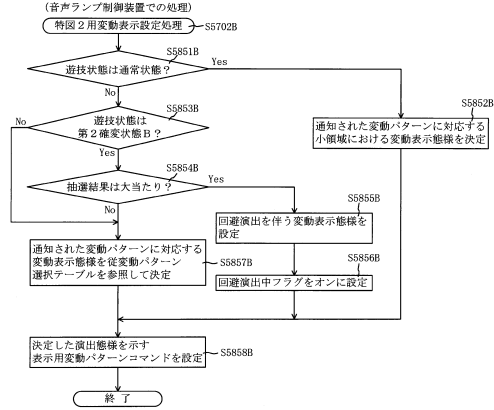
40

50

【図 2 3 9 1】



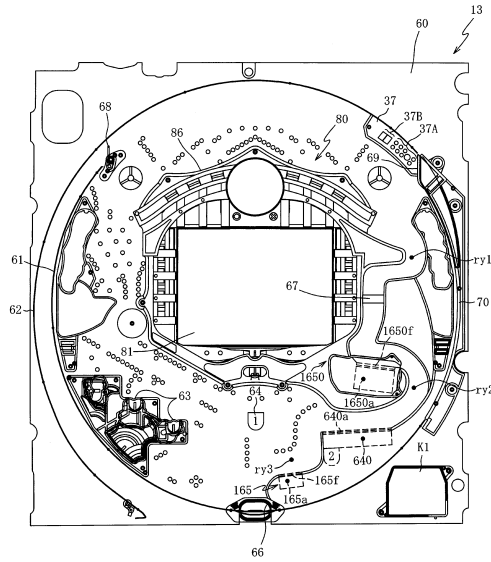
【図 2 3 9 2】



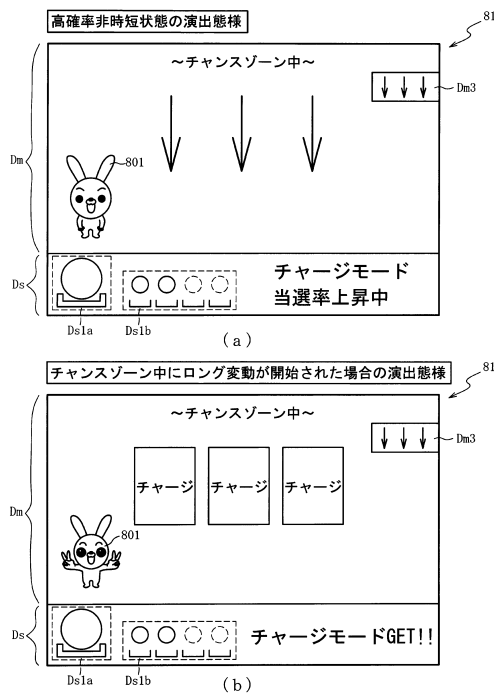
10

20

【図 2 3 9 3】



【図 2 3 9 4】

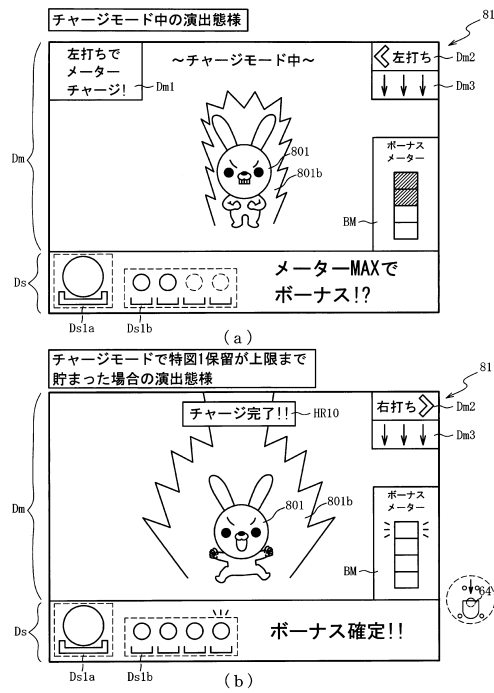


30

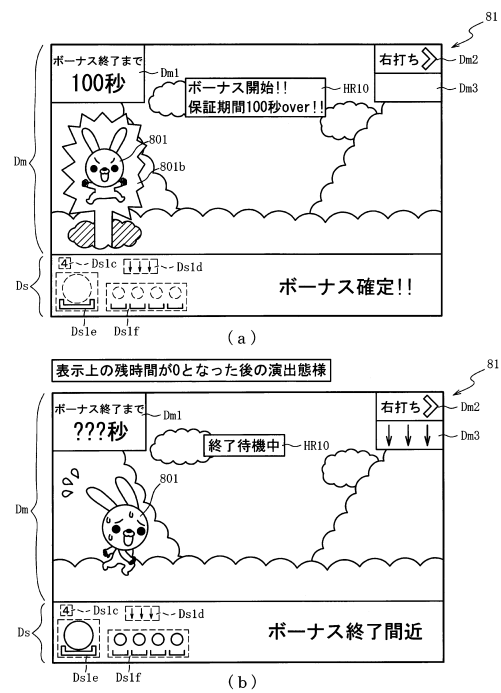
40

50

【 図 2 3 9 5 】



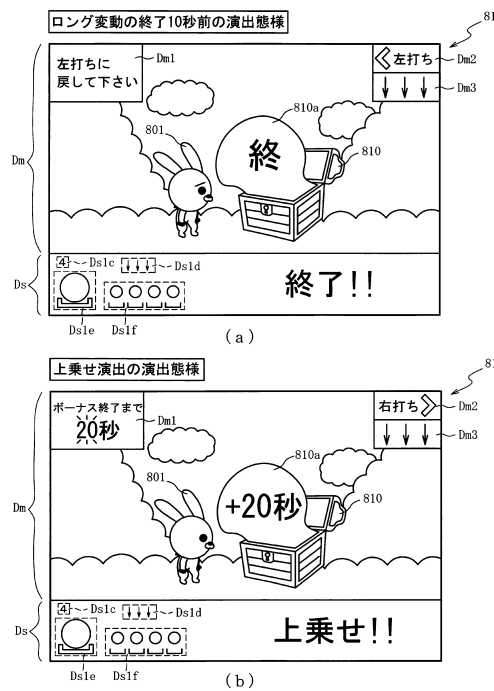
【 図 2 3 9 6 】



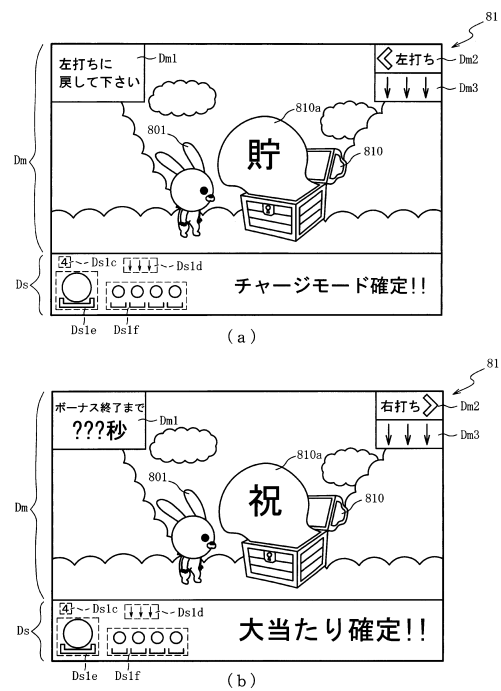
10

20

【 図 2 3 9 7 】



【 図 2 3 9 8 】



30

40

【図 2 3 9 9】

変動パターン選択テーブル	202b
通常用テーブル	202b1
確変・時短用テーブル	202b2A
第2確変用テーブル	202b3A

(a)

第2確変用テーブル202b3A

図柄種別	抽選結果	特図1 保留球数	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C.S 1 (0~198)
特図1	当たり	共通	当たりノーマルリーチ	10000	0~14
			当たりスーパーリーチ	15000	15~124
			当たりスペシャルリーチ	20000	125~197
			特殊当たり	300000	198
	外れ (小当たり含む)	共通	短外れ	2000	0~149
			長外れ	6000	150~189
			外れノーマルリーチ	10000	190~193
			外れスーパーリーチ	15000	194
			特殊外れA	150000	195, 196
			特殊外れB	200000	197
特図2	当たり	0~3	当たり超ロング変動	600000	0~198
		4	短当たり	1000	0~198
	外れ (小当たり含む)	0~3	外れ超ロング変動	600000	0~198
		4	短外れ	1000	0~198

(b)

【図 2 4 0 0】

変動パターンシナリオテーブル202baA

前回の 大当たり種別	シナリオ	
	1回~100回	101回~
大当たりA 6 7, E 6 7	第2確変用	
大当たり B 6 7, F 6 7	確変・時短用	第2確変用
大当たりC 6 7, G 6 7	確変・時短用	
大当たり D 6 7, H 6 7	確変・時短用	通常用
無し (RAMクリア時)	通常用	

10

20

【図 2 4 0 1】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
確変フラグ	203aaC
特図1大当たりフラグ	203abC
特図2大当たりフラグ	203acC
特図1変動時間カウンタ	203afC
特図2変動時間カウンタ	203agC
入賞カウンタ	203ajC
変動回数カウンタ	203bb
特図1小当たりフラグ	203be
特図2小当たりフラグ	203bf
特図1小当たり中フラグ	203bh
特図2小当たり中フラグ	203bi
シナリオ格納エリア	203bj
特図1仮停止フラグ	203amC
特図2仮停止フラグ	203bbA
その他メモリエリア	203z

【図 2 4 0 2】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
初期秒数選択テーブル	222ba

(a)

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
チャージモードフラグ	223baA
ボーナスフラグ	223bbA
保証期間タイマ	223bcA
その他メモリエリア	223z

(b)

30

40

50

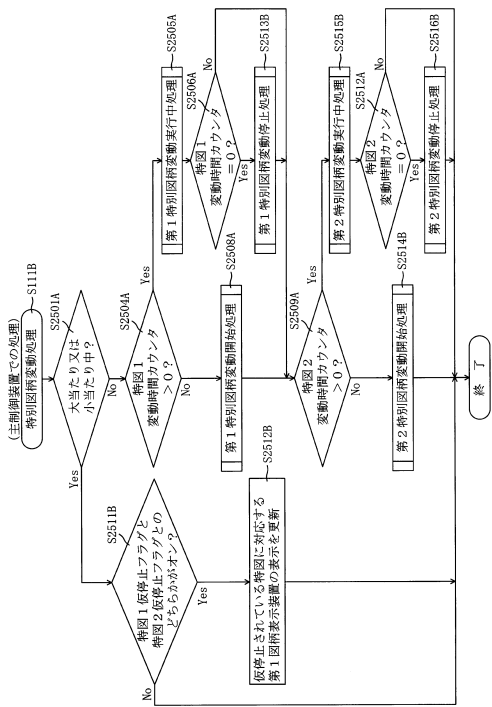
【図 2 4 0 3】

222 ↗

初期秒数選択テーブル222ba

残変動時間 T	初期保証期間	演出カウンタ 223f (0~99)
$T < 110$	$T - (T \bmod 10) - 10$	0~99
$110 \leq T < 160$	$T - (T \bmod 10) - 10$	0~89
	100	90~99
$160 \leq T < 210$	$T - (T \bmod 10) - 10$	0~69
	100	70~94
	150	95~99
$210 \leq T < 300$	$T - (T \bmod 10) - 10$	0~49
	100	50~69
	150	70~98
	200	99

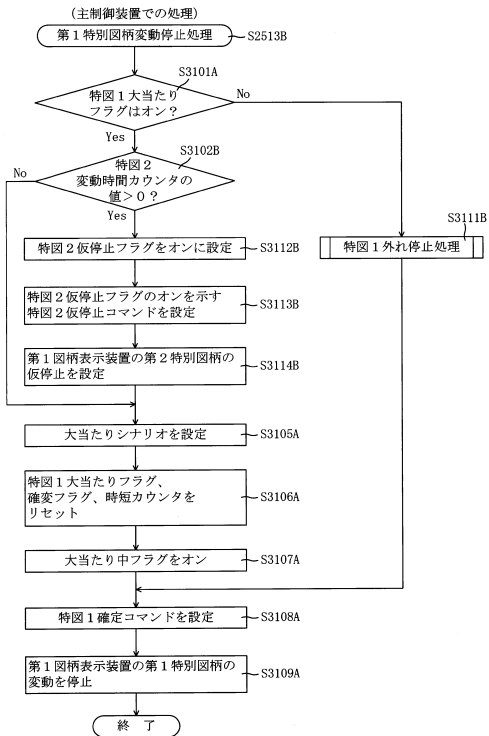
【図 2 4 0 4】



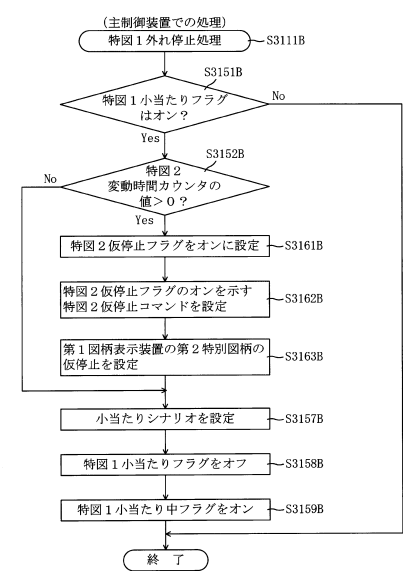
10

20

【図 2 4 0 5】



【図 2 4 0 6】



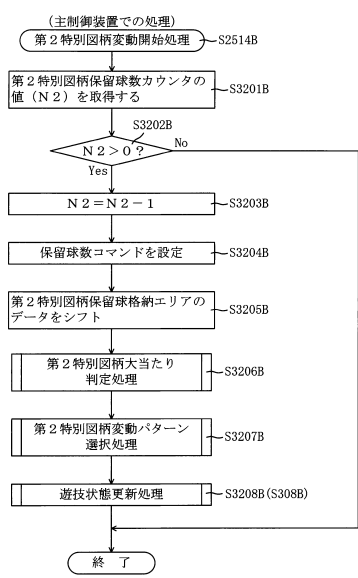
30

40

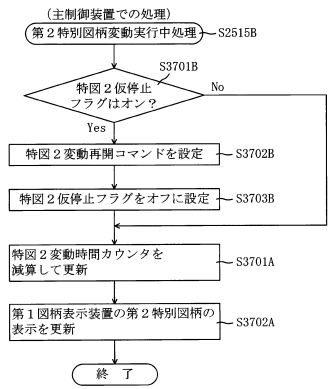
50



【図 2 4 0 7】



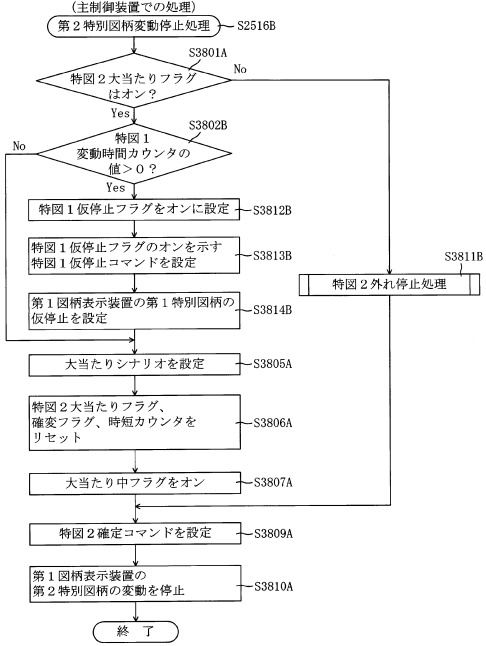
【図 2 4 0 8】



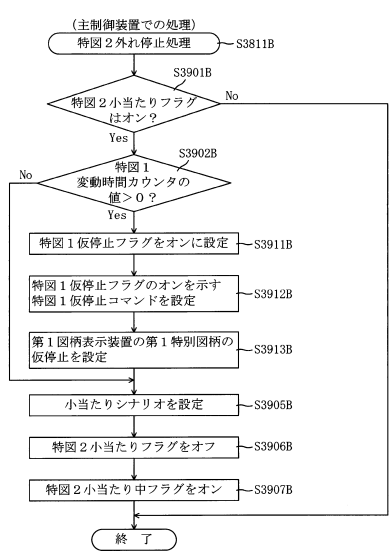
10

20

【図 2 4 0 9】



【図 2 4 1 0】

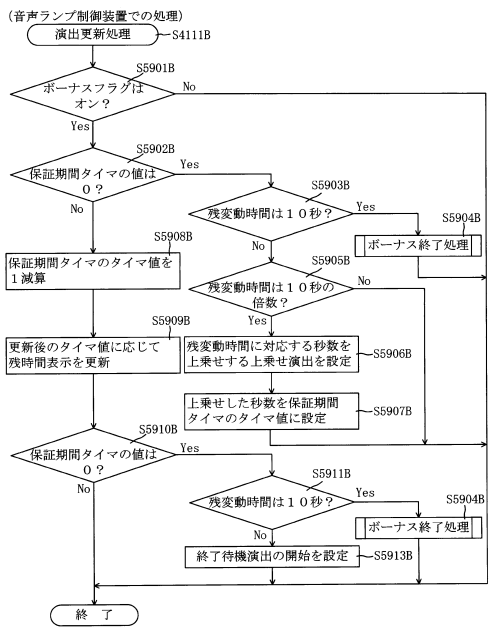


30

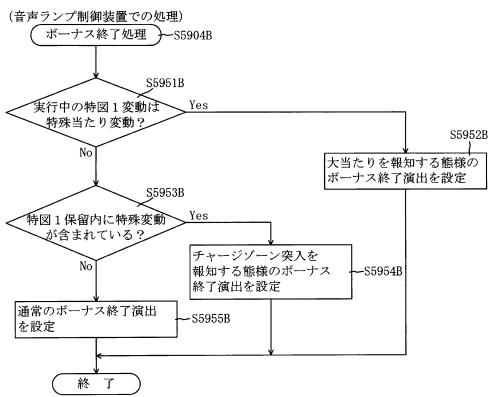
40

50

【図 2 4 1 1】



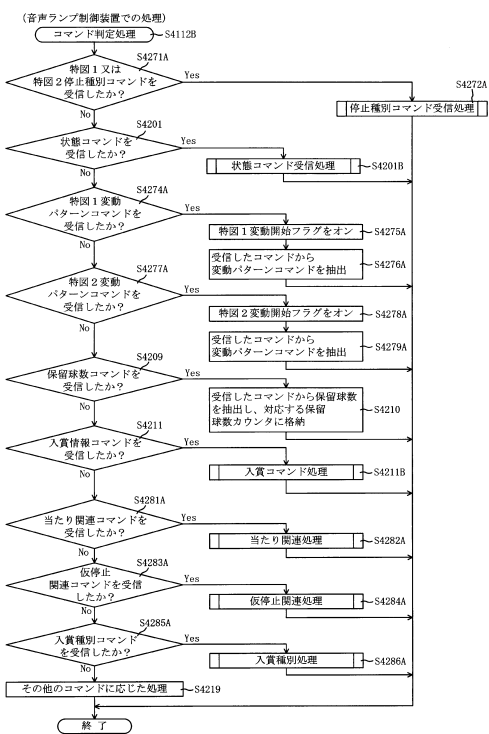
【図 2 4 1 2】



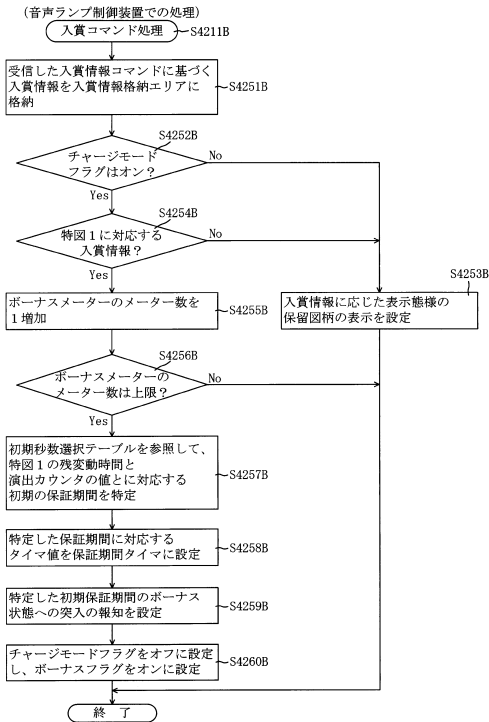
10

20

【図 2 4 1 3】



【図 2 4 1 4】

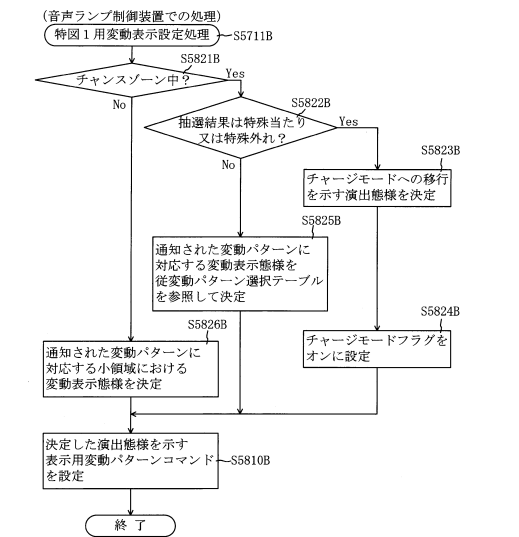


30

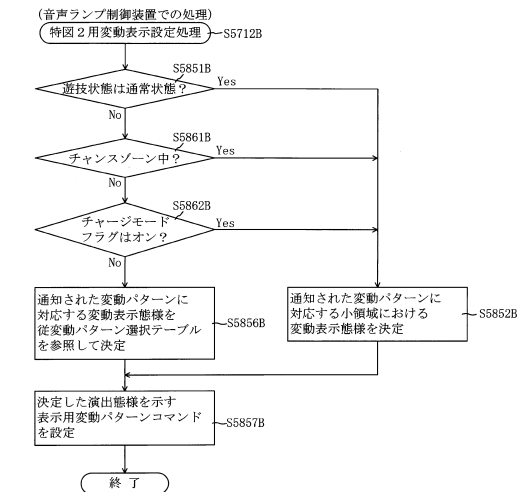
40

50

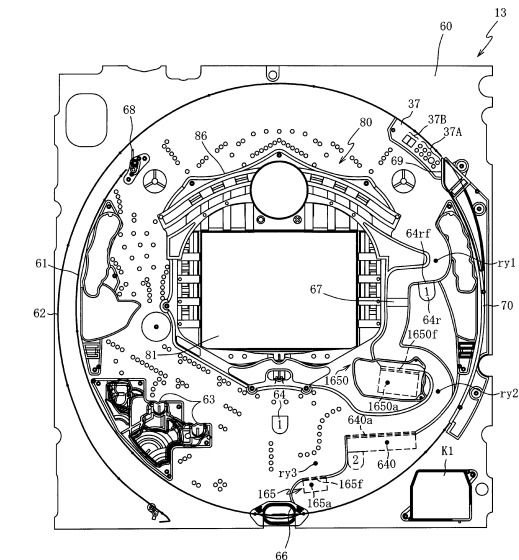
【図 2 4 1 5】



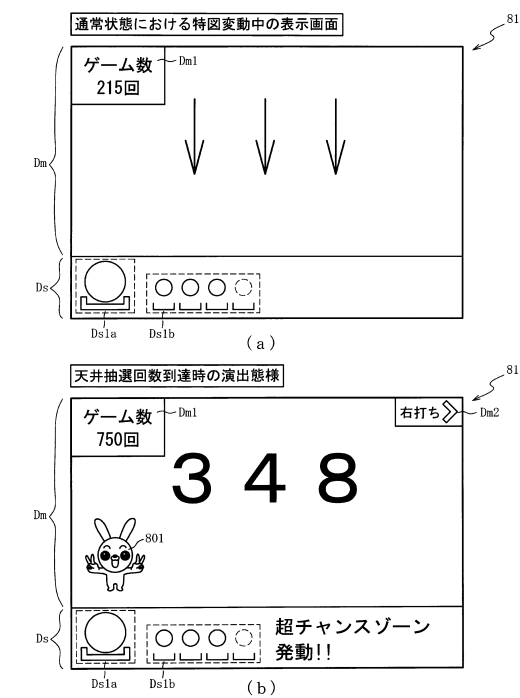
【図 2 4 1 6】



【図 2 4 1 7】



【図 2 4 1 8】



10

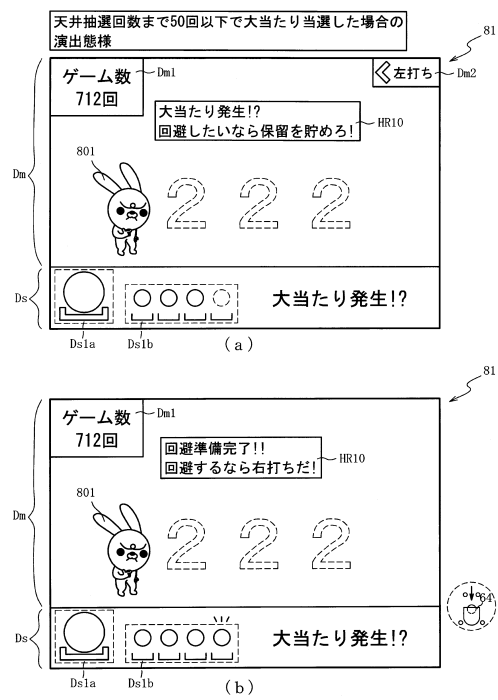
20

30

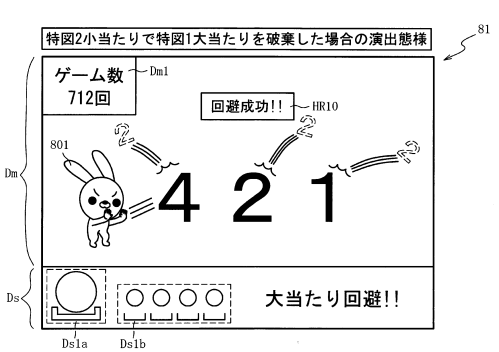
40

50

【図 2 4 1 9】



【図 2 4 2 0】



10

20

【図 2 4 2 1】

天井前用テーブル202aB

図柄種別	当否判定結果	特図1 保留数	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図 1	当たり	—	当たりロング変動	100000	0~198
	外れ (小当たり含む)	—	外れショート変動	1000	0~198
	当たり	0~3	当たり超ロング変動	600000	0~198
		4	当たりショート変動	1000	0~198
特図 2	外れ (小当たり含む)	0~3	外れ超ロング変動	600000	0~198
		4	外れショート変動	1000	0~198

【図 2 4 2 2】

変動パターンシナリオテーブル202aB

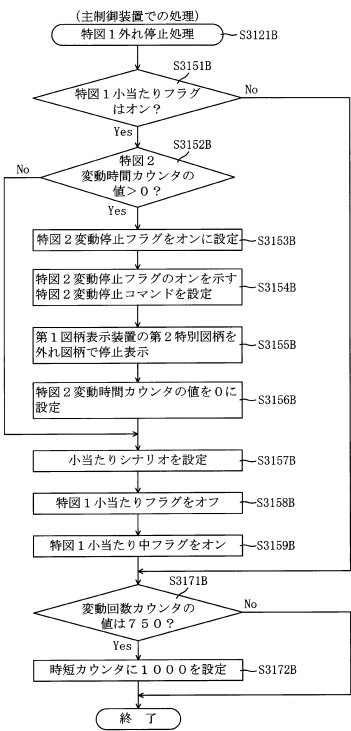
変動パターンシナリオ 大当たり種別	シナリオ		
	1回~100回	101回~700回	701回~761回~
	第2種変B用	確変・時短・第2種変A用	確変・時短・第2種変A用
	確変・時短・第2種変A用	通常用	天井前用
大当たりA67, E67	通常用	通常用	天井前用
大当たりB67, C67, F67, G67	通常用	通常用	天井前用
大当たりD67, H67	通常用	通常用	天井前用
無し (RAMクリア時)	通常用	通常用	天井前用

30

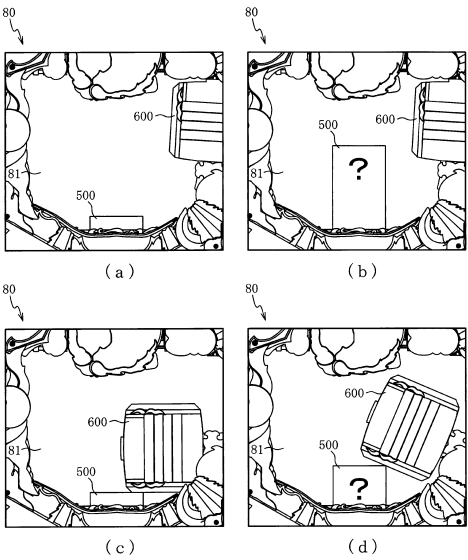
40

50

【図 2 4 2 3】



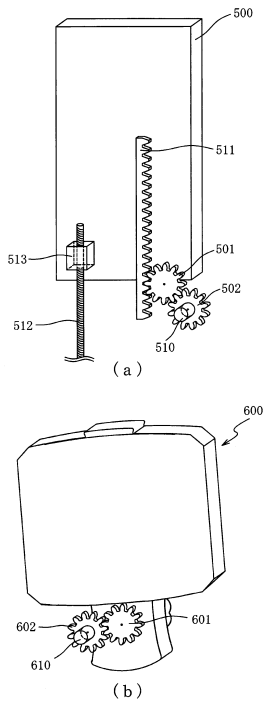
【図 2 4 2 4】



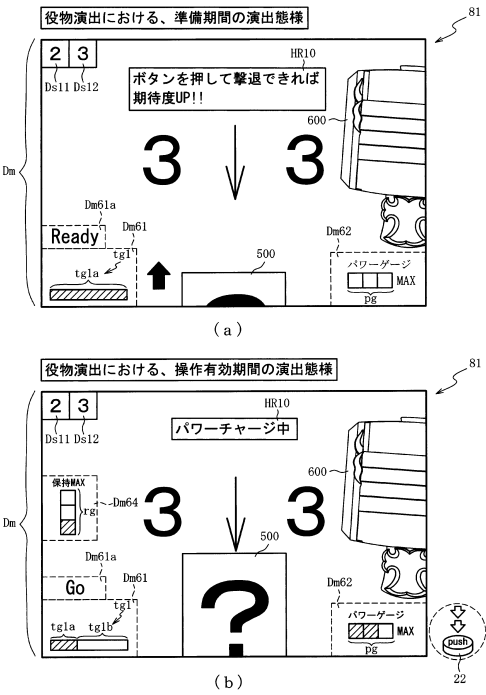
10

20

【図 2 4 2 5】



【図 2 4 2 6】

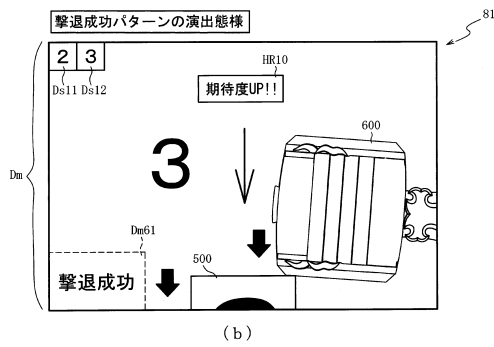
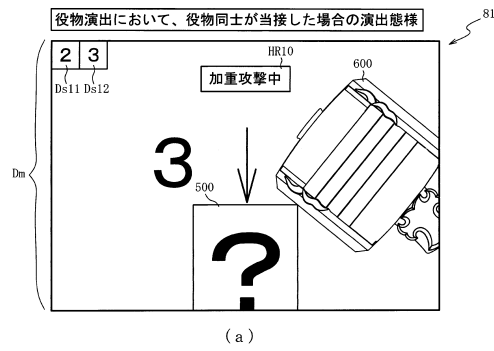


30

40

50

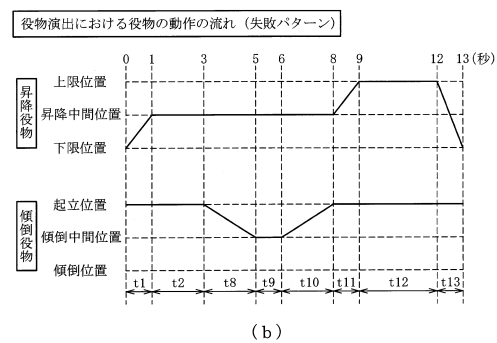
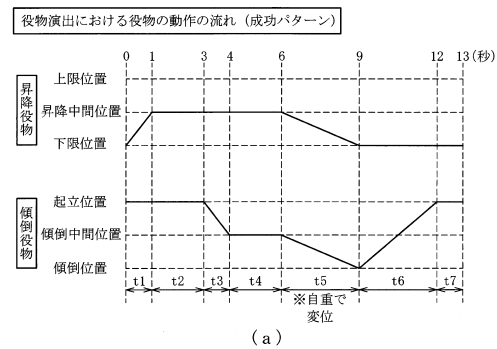
【図 2 4 2 7】



10

20

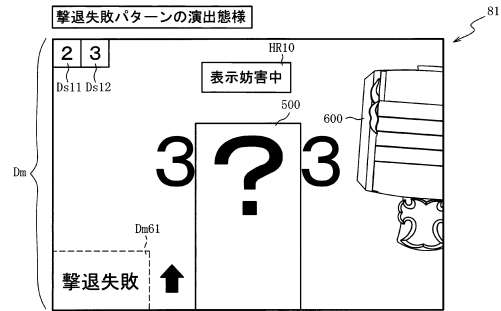
【図 2 4 2 9】



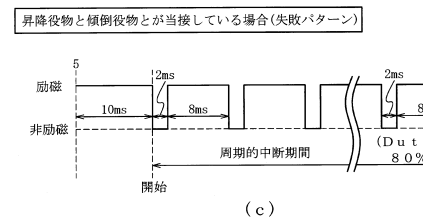
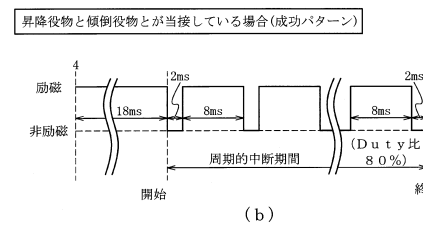
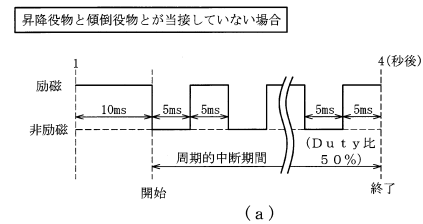
30

40

【図 2 4 2 8】

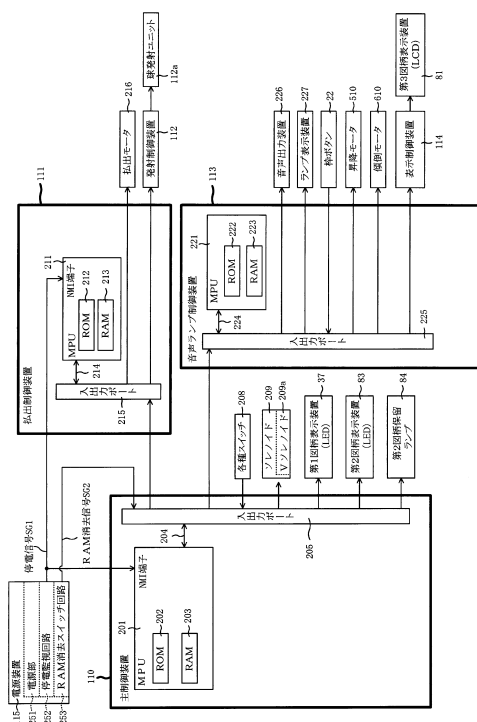


【図 2 4 3 0】

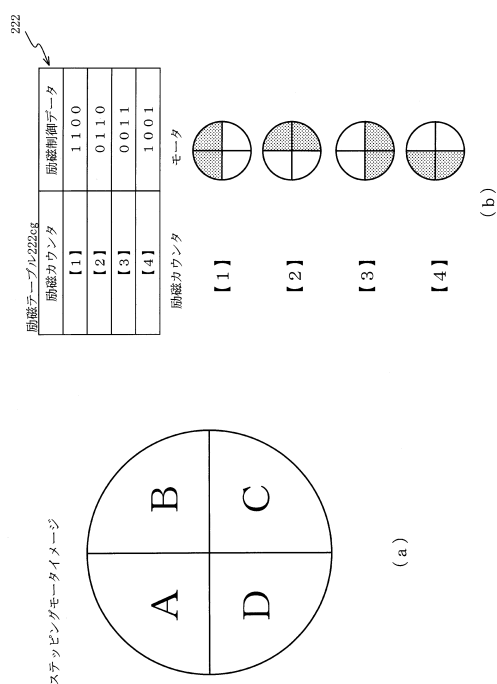


50

【 図 2 4 3 1 】



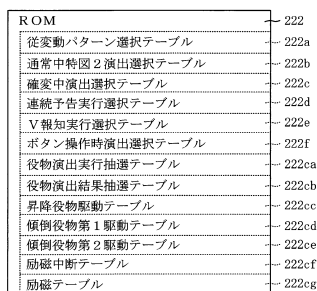
【 ㊦ 2 4 3 2 】



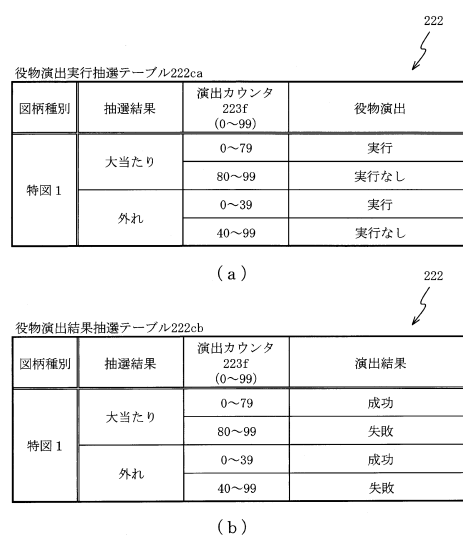
10

20

【 図 2 4 3 3 】



【 図 2 4 3 4 】



30

40

50

【 図 2 4 3 5 】

【 図 2 4 3 6 】

昇降役物駆動テーブル222cc			
昇降役物駆動ポインタ 223cfa	スピード	ステップ数	方向
0 1 H	8	125	正方向
0 2 H	8	125	正方向
0 3 H	4	250	負方向

(a)

傾倒役物第1駆動テーブル222cd			
傾倒役物駆動ポインタ 223cfb	スピード	ステップ数	方向
0 1 H	8	125	正方向
0 2 H	12	250	負方向

(b)

傾倒役物第2駆動テーブル222ce			
傾倒役物駆動ポインタ 223cfb	スピード	ステップ数	方向
0 1 H	16	125	正方向
0 2 H	16	125	負方向

(c)

励磁中断テーブル222cf			
状況データ	初期励磁 (m s)	中断時間 (m s)	励磁時間 (m s)
0 2 H	10	5	5
0 4 H	18	2	8
0 9 H	10	2	8
0 A H	10	5	5
0 C H	10	5	5

(d)

RAM	223
コマンド記憶領域	223
入賞情報格納エリア	223
特別図柄保留球数カウンタ	223
特図変動開始フラグ	223
停止変動選択フラグ	223
演出カウンタ	223
従状態設定エリア	223
普通図柄保留球数カウンタ	223
特殊演出中フラグ	223
V入賞フラグ	223
V演出実行フラグ	223
従時短カウンタ	223
特殊連続予告フラグ	223
演出モード記憶エリア	223
連続予告実行中フラグ	223
SW有効時間カウンタ	223
特殊有効時間タイマ	223
操作中カウンタ	223
従変動時間タイマ	223
役物演出フラグ	223
役物演出タイマ	223
役物演出成功フラグ	223
操作回数カウンタ	223
役物駆動関連エリア	223
その他メモリア	223

【 図 2 4 3 7 】

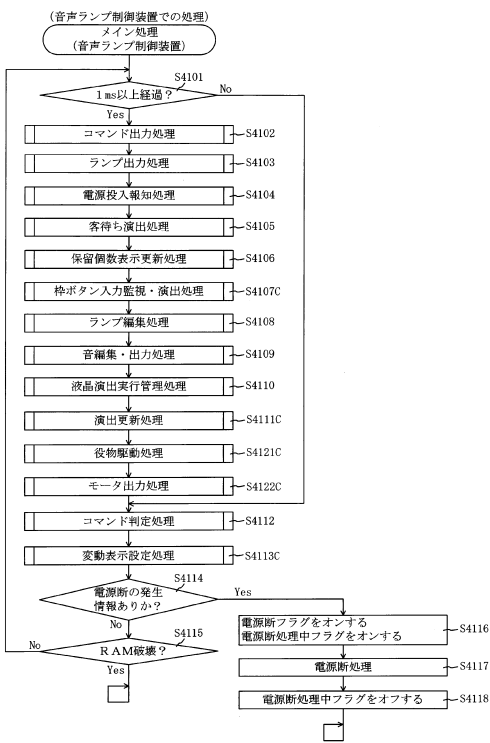
【 図 2 4 3 8 】

役物駆動関連エリア	223cf
昇降役物駆動ポイント	223cfa
傾倒役物駆動ポイント	223cfb
昇降役物駆動データ格納エリア	223cfc
傾倒役物駆動データ格納エリア	223cfd
駆動状況格納エリア	223cfe
駆動状況切替フラグ	223cff
昇降モータ励磁開始フラグ	223cfa
傾倒モータ励磁開始フラグ	223cfb
中断時間タイマ	223cfc
励磁時間タイマ	223cfj
昇降モータ励磁停止フラグ	223cfa
傾倒モータ励磁停止フラグ	223cfb
昇降モータ励磁カウンタ	223cfm
傾倒モータ励磁カウンタ	223cfn
昇降モータ励磁スピードカウンタ	223cfo
傾倒モータ励磁スピードカウンタ	223cfp
励磁中断データ格納エリア	223cfq
昇降モータ励磁データ格納エリア	223cfr
傾倒モータ励磁データ格納エリア	223cfs

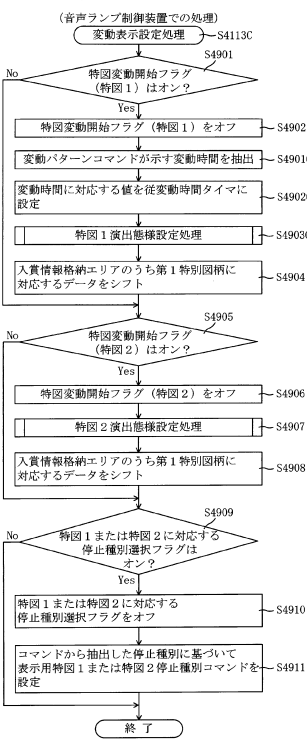
昇降モータ	励磁 (正方向)	励磁 (保持)	非励磁 (自重位置)
	励磁 (負方向)	励磁 (正方向)	非励磁 (自重位置)
	非励磁	励磁 (正方向)	非励磁
	0.1 H	0.2 H	0.3 H
状況データ	0.1 H	0.2 H	0.4 H
0.5 H			
昇降モータ	非励磁		
	励磁 (負方向)	励磁 (正方向)	非励磁 (負方向)
	非励磁	励磁 (正方向)	非励磁
	0.6 H	0.7 H	0.8 H
状況データ	0.6 H	0.7 H	0.8 H
0.9 H			
昇降モータ	励磁 (正方向)	励磁 (保持)	励磁 (負方向)
	励磁 (負方向)	励磁 (正方向)	非励磁
	非励磁	励磁 (正方向)	非励磁
	0.9 H	0.9 H	0.9 H
状況データ	0.9 H	0.9 H	0.9 H
0.9 H			
昇降モータ	励磁 (正方向)	励磁 (保持)	励磁 (負方向)
	励磁 (負方向)	励磁 (正方向)	非励磁
	非励磁	励磁 (正方向)	非励磁
	0.9 H	0.9 H	0.9 H
状況データ	0.9 H	0.9 H	0.9 H
0.9 H			



【図 2 4 3 9】



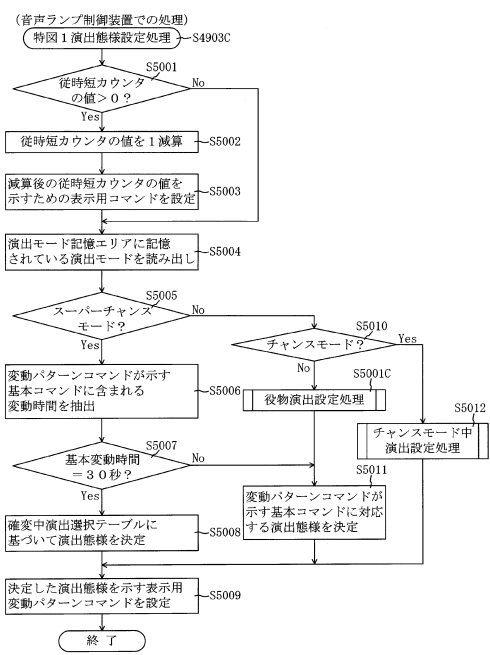
【図 2 4 4 0】



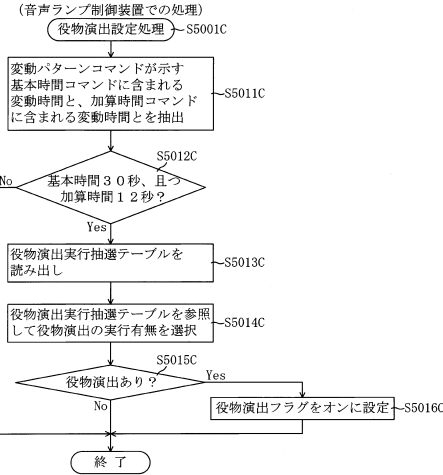
10

20

【図 2 4 4 1】



【図 2 4 4 2】

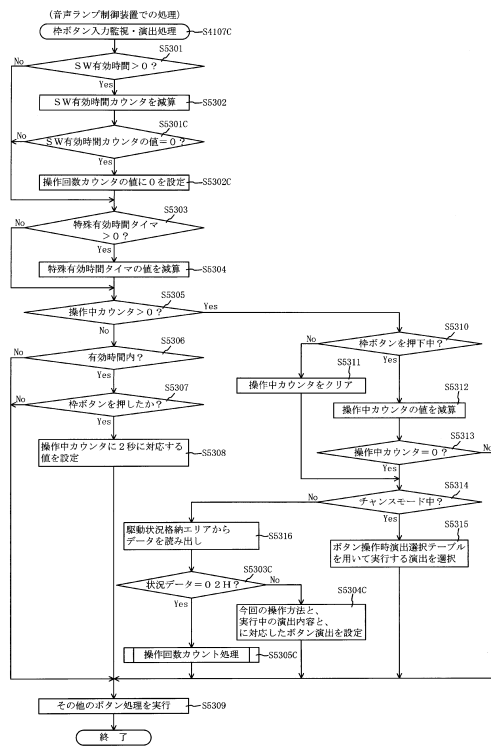


30

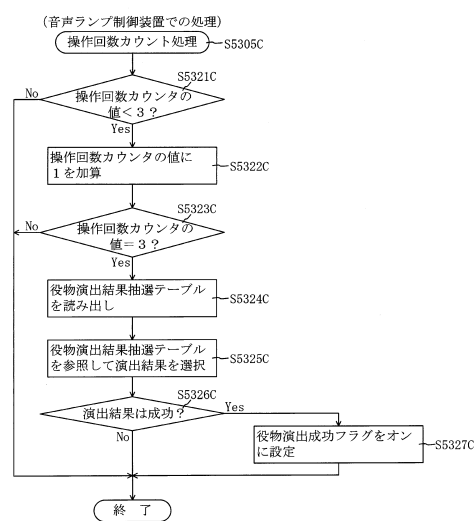
40

50

【図 2 4 4 3】



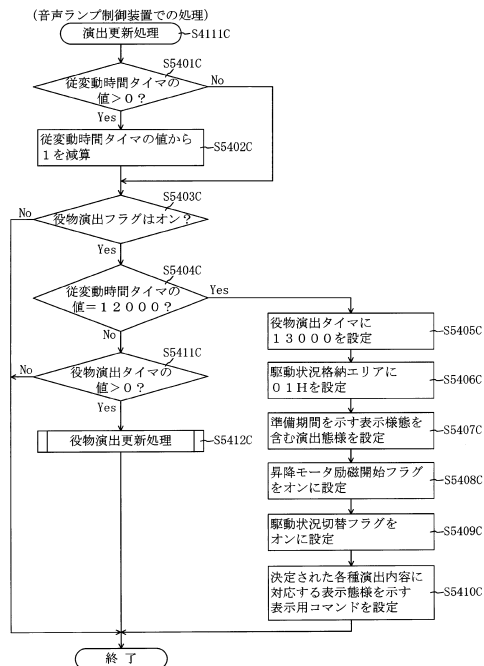
【図 2 4 4 4】



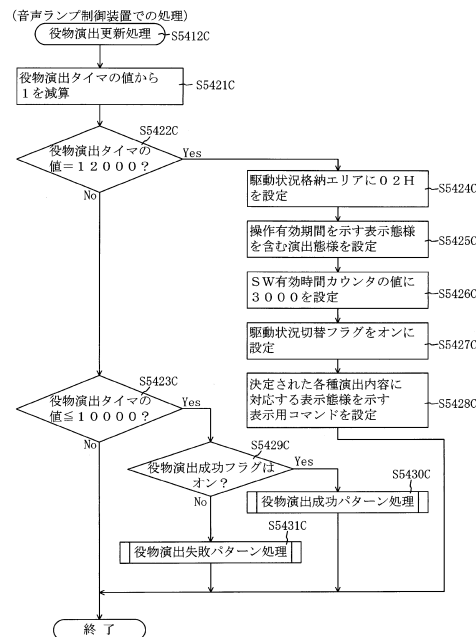
10

20

【図 2 4 4 5】



【図 2 4 4 6】

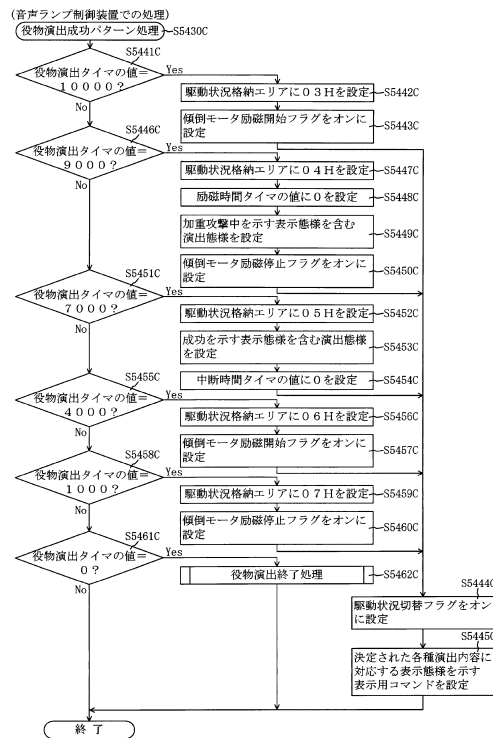


30

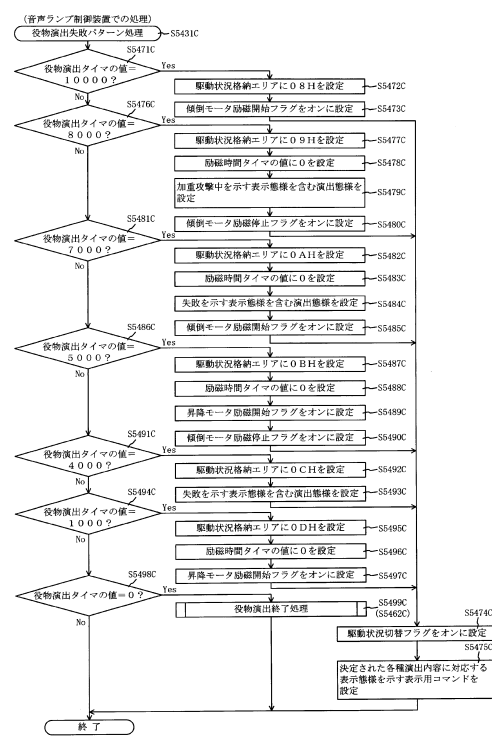
40

50

【図 2 4 4 7】



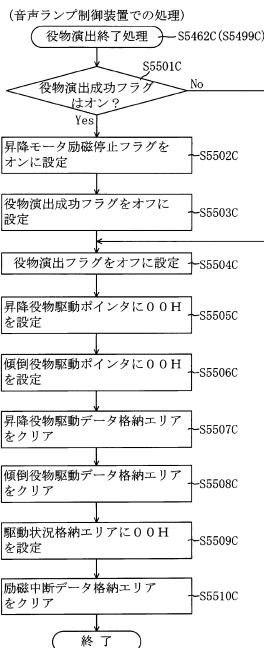
【図 2 4 4 8】



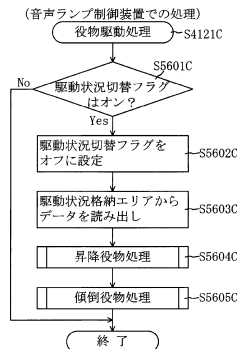
10

20

【図 2 4 4 9】



【図 2 4 5 0】

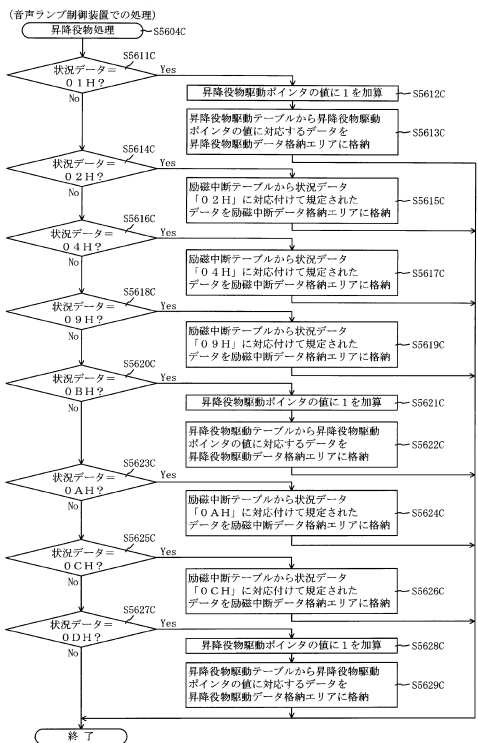


30

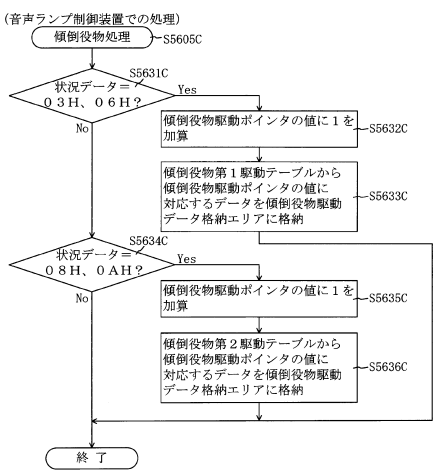
40

50

【図 2 4 5 1】



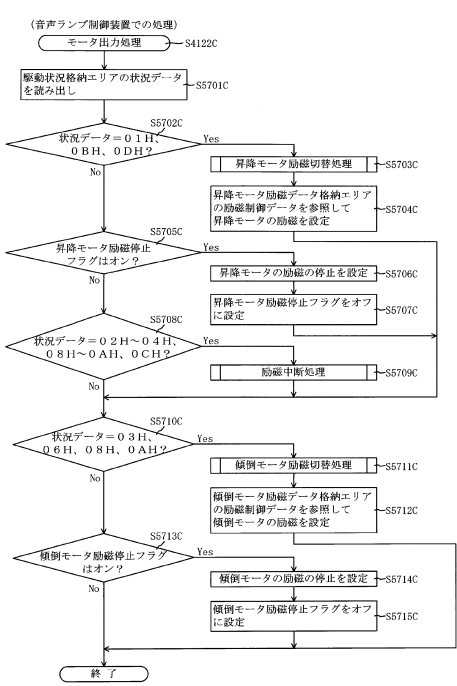
【図 2 4 5 2】



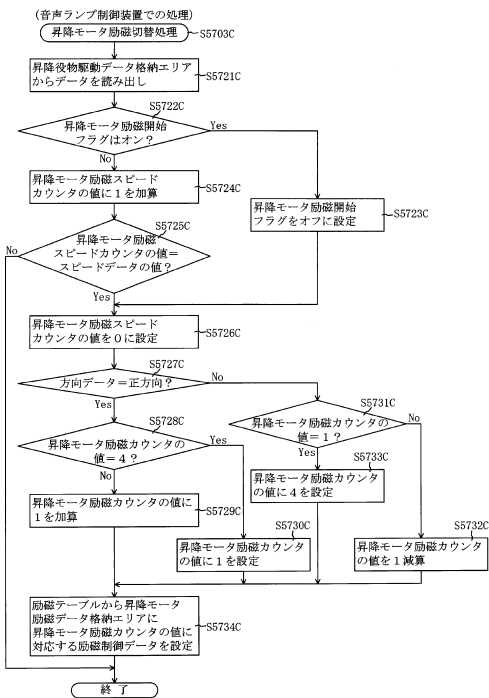
10

20

【図 2 4 5 3】



【図 2 4 5 4】

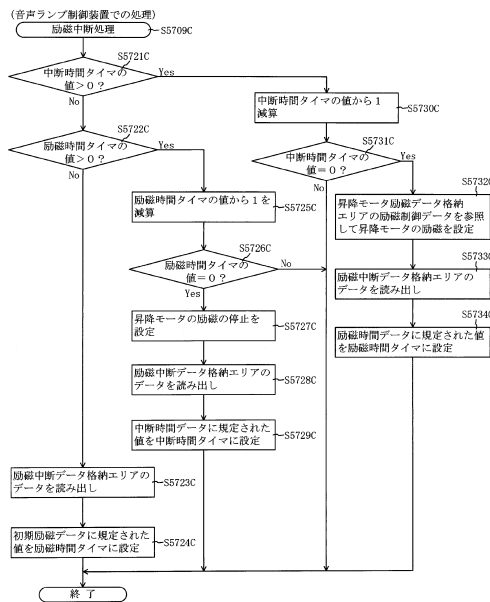


30

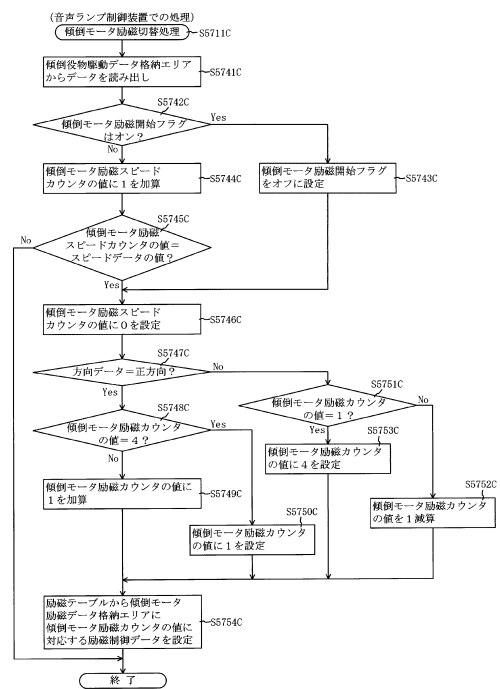
40

50

【図 2 4 5 5】



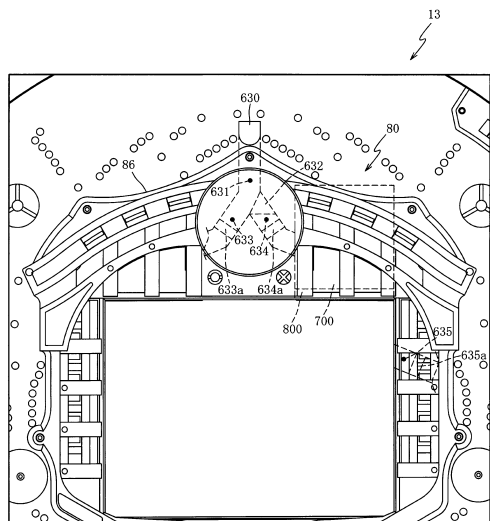
【図 2 4 5 6】



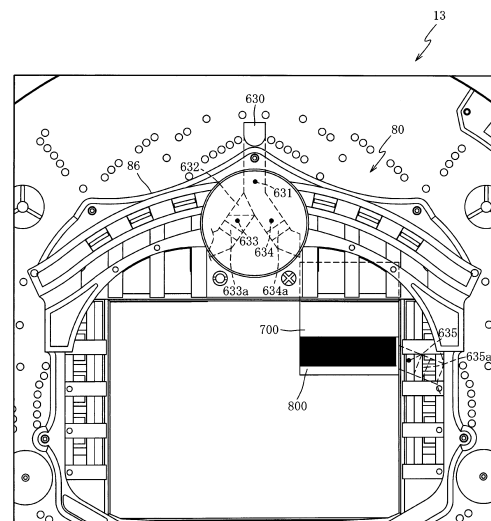
10

20

【図 2 4 5 7】



【図 2 4 5 8】

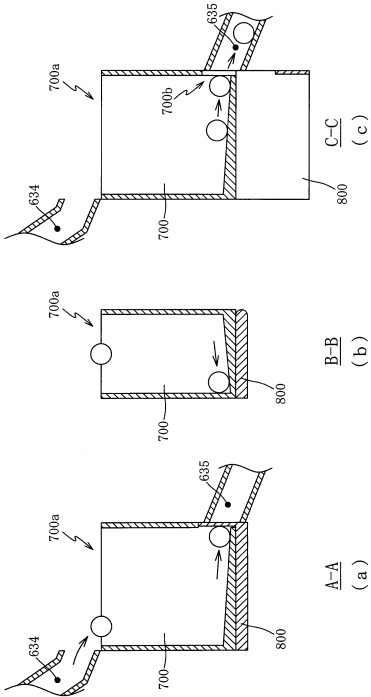


30

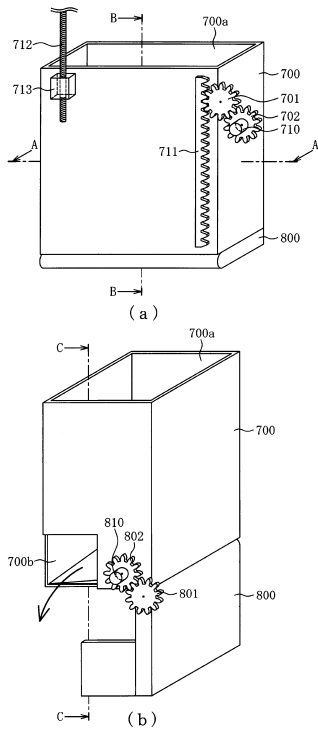
40

50

【 図 2 4 5 9 】



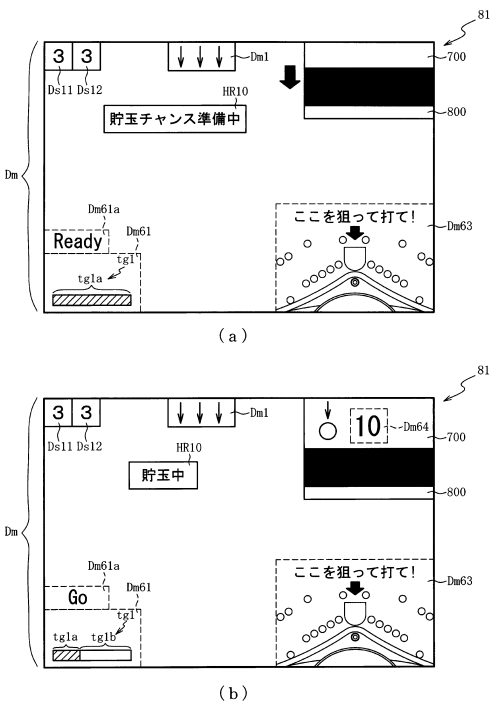
【 図 2 4 6 0 】



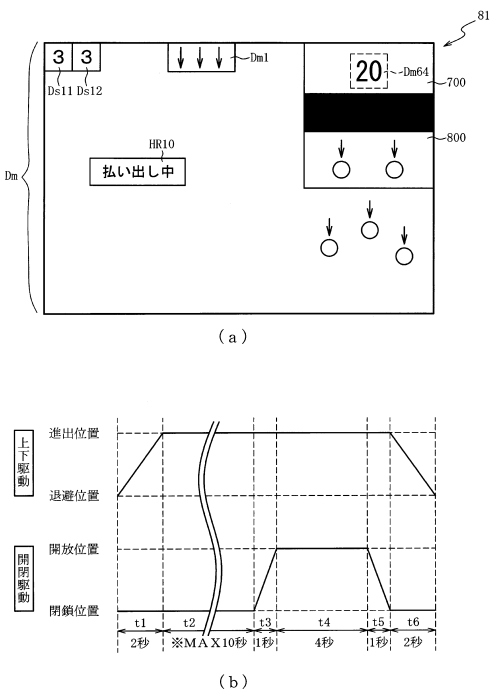
10

20

【 図 2 4 6 1 】



【 図 2 4 6 2 】

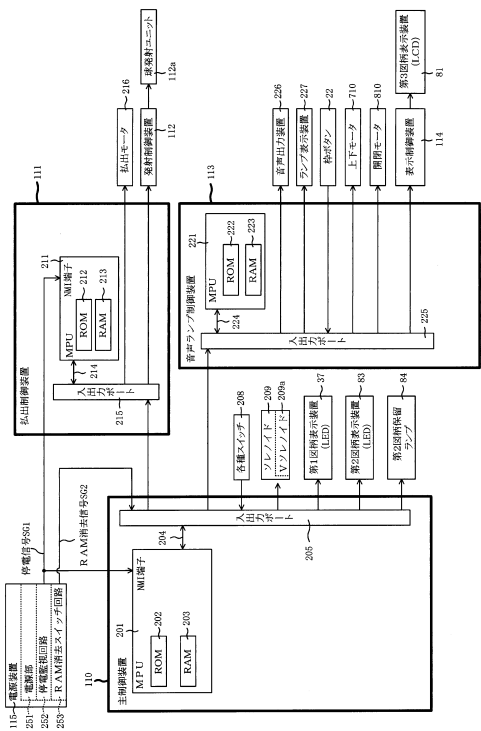


30

40

50

【図 2 4 6 3】



【図 2 4 6 4】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図 2 演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
V 報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
励磁テーブル	222g
上下駆動テーブル	222ca
開閉駆動テーブル	222cb
励磁中断テーブル	222cc

10

20

【図 2 4 6 5】

上下駆動テーブル 222ca				222
上下駆動ポイント 223cca	スピード	ステップ数	方向	
0 1 H	8	250	正方向	
0 2 H	8	250	負方向	

開閉駆動テーブル 222cb				222
開閉駆動ポイント 223cbA	スピード	ステップ数	方向	
0 1 H	8	125	正方向	
0 2 H	8	125	負方向	

励磁中断テーブル 222cc				222
励磁中断ポイント 223ccA	初期励磁 (m s)	中断時間 (m s)	励磁時間 (m s)	
0 1 H	10	5	5	
0 2 H	10	4	6	
0 3 H	10	3	7	
0 4 H	10	2	8	
0 5 H	10	1	9	

【図 2 4 6 6】

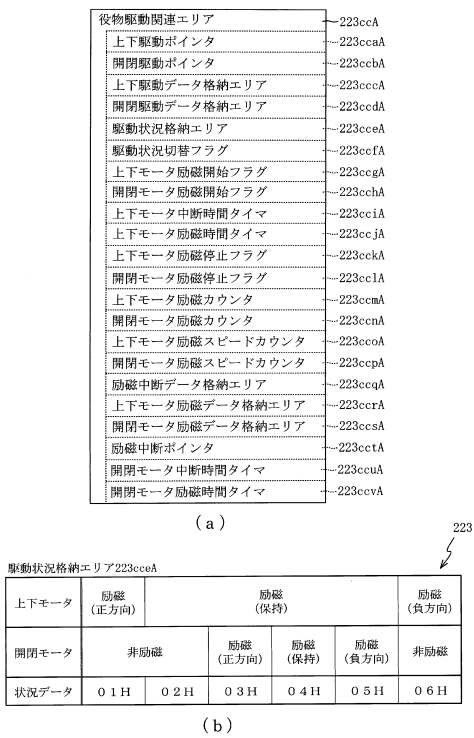
RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V 入賞フラグ	223j
V 演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従変動時間タイマ	223ca
役物演出タイマ	223cc
入球フラグ	223caA
入球数カウンタ	223cbA
役物駆動関連エリア	223ccA
その他メモリエリア	223z

30

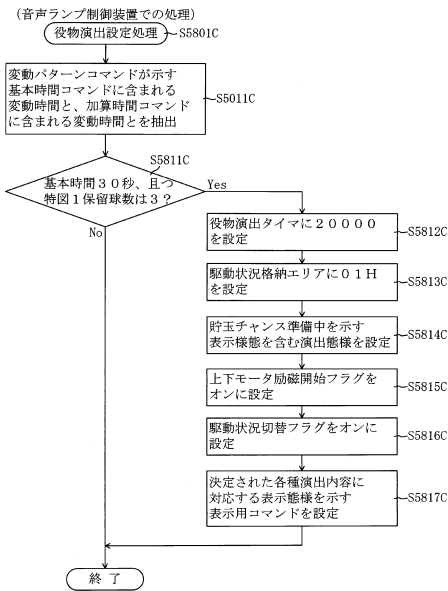
40

50

【図 2 4 6 7】



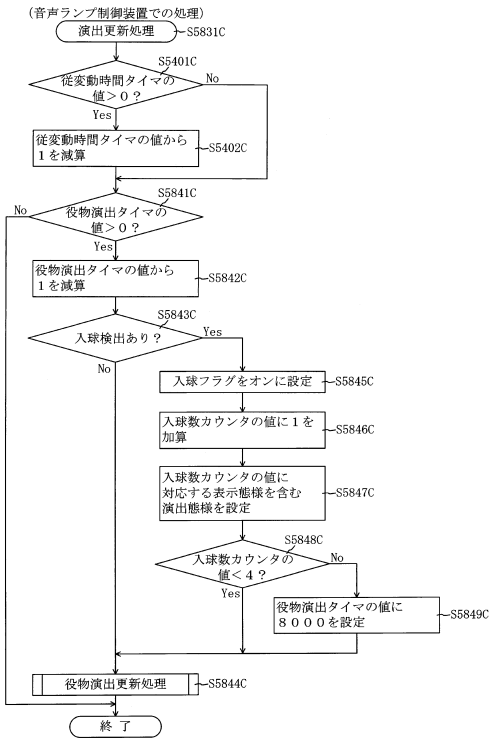
【図 2 4 6 8】



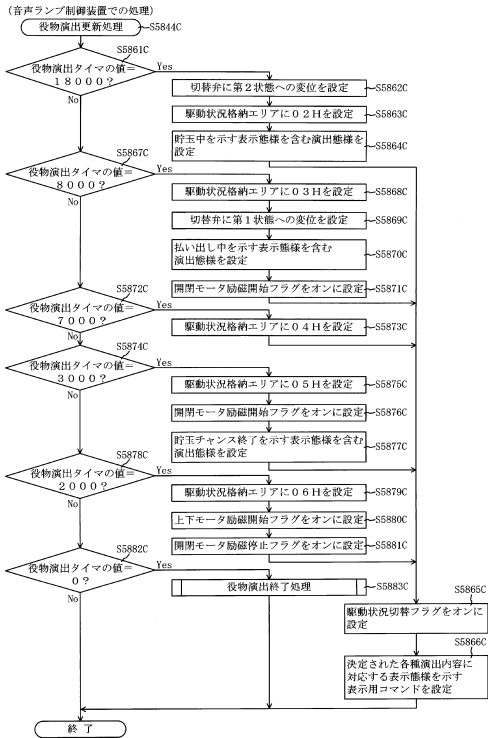
10

20

【図 2 4 6 9】



【図 2 4 7 0】



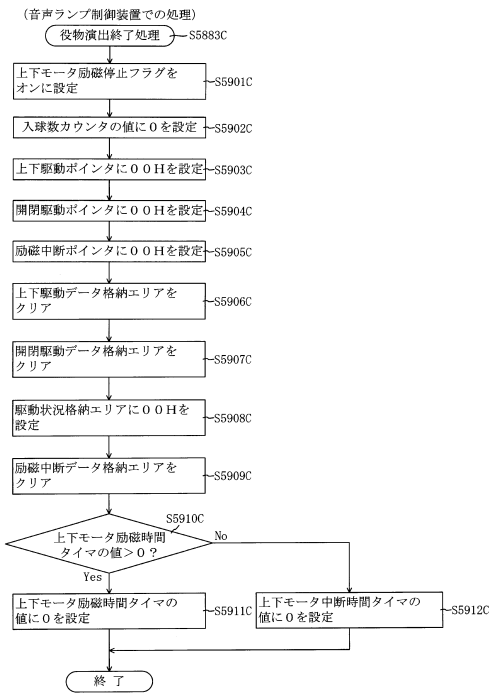
30

40

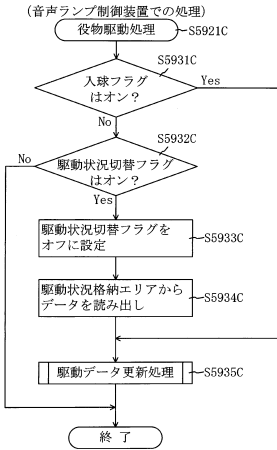
50



【図 2 4 7 1】



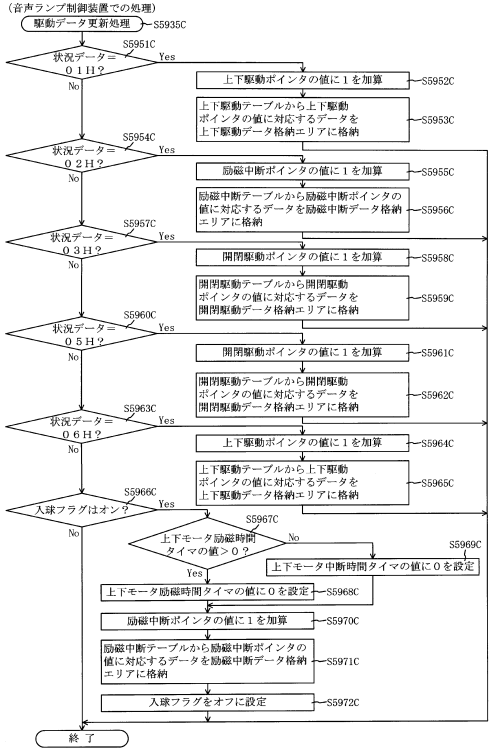
【図 2 4 7 2】



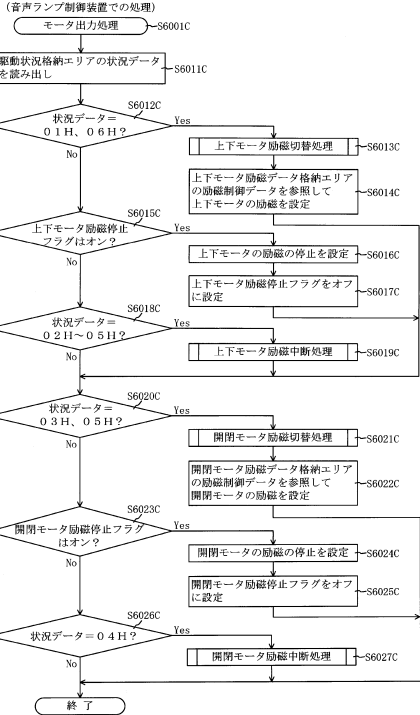
10

20

【図 2 4 7 3】



【図 2 4 7 4】

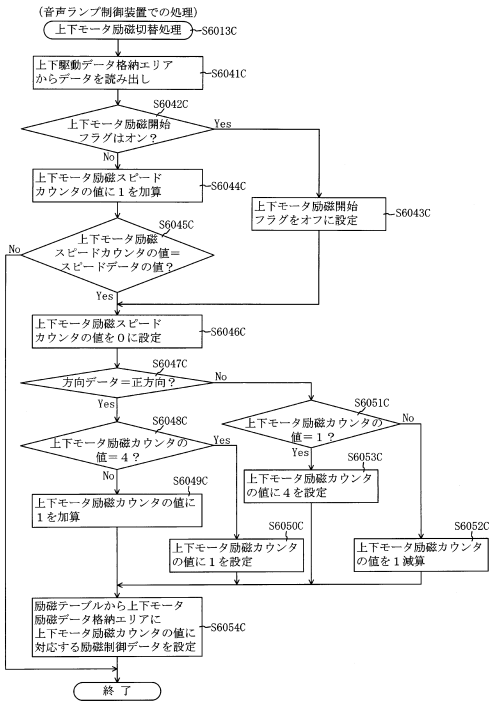


30

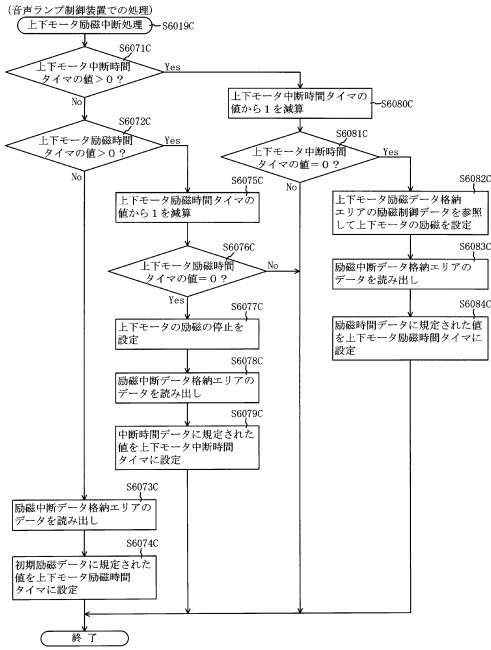
40

50

【図 2 4 7 5】



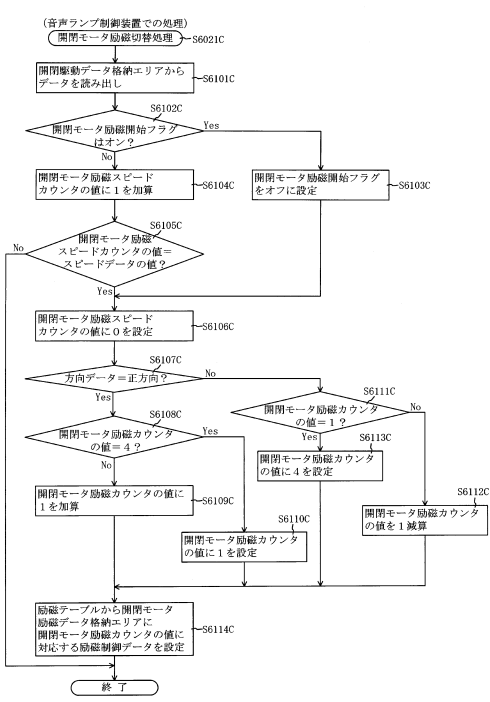
【図 2 4 7 6】



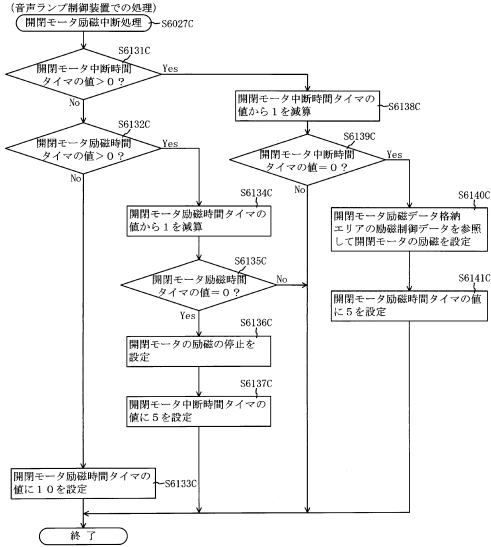
10

20

【図 2 4 7 7】



【図 2 4 7 8】

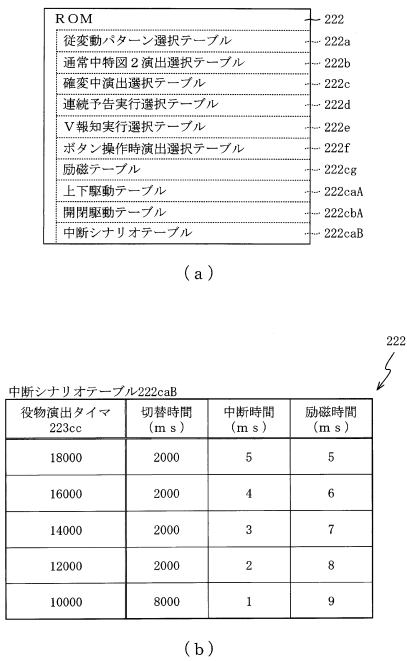


30

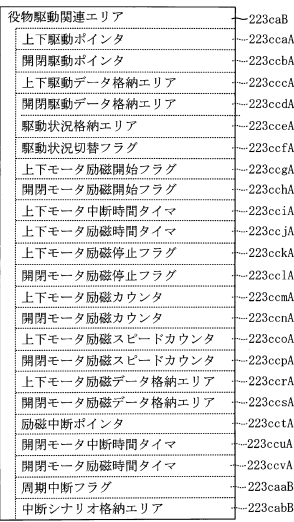
40

50

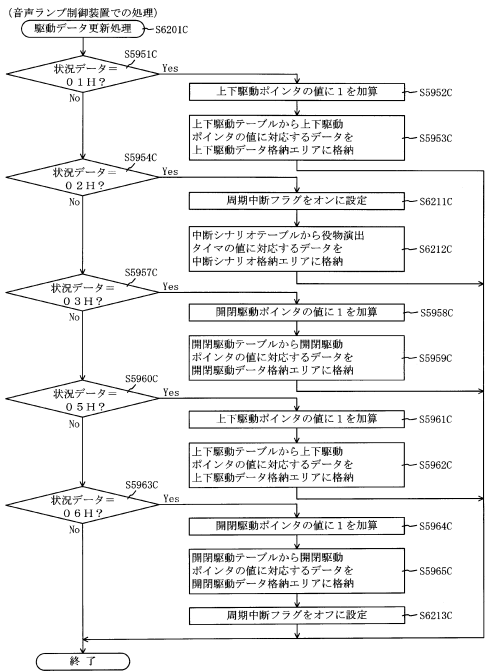
【図 2 4 7 9】



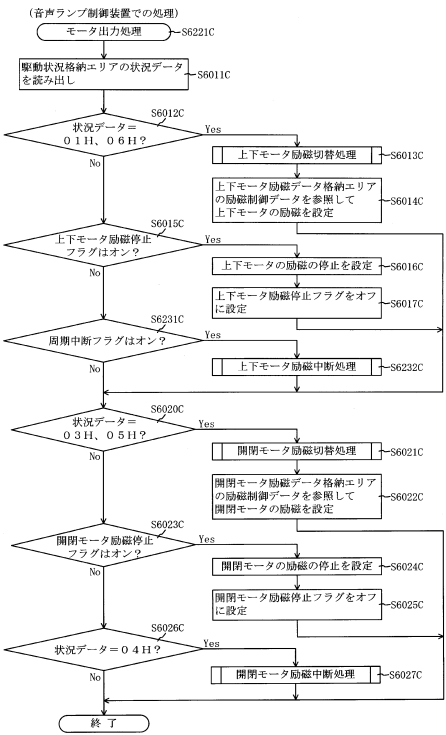
【図 2 4 8 0】



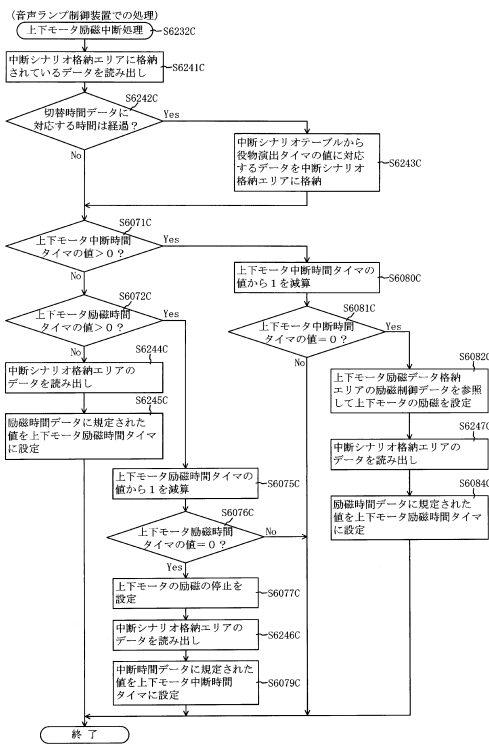
【図 2 4 8 1】



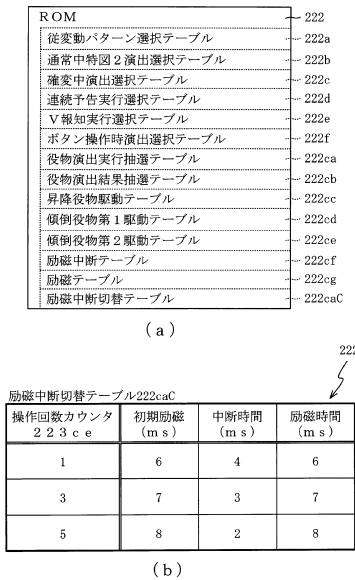
【図 2 4 8 2】



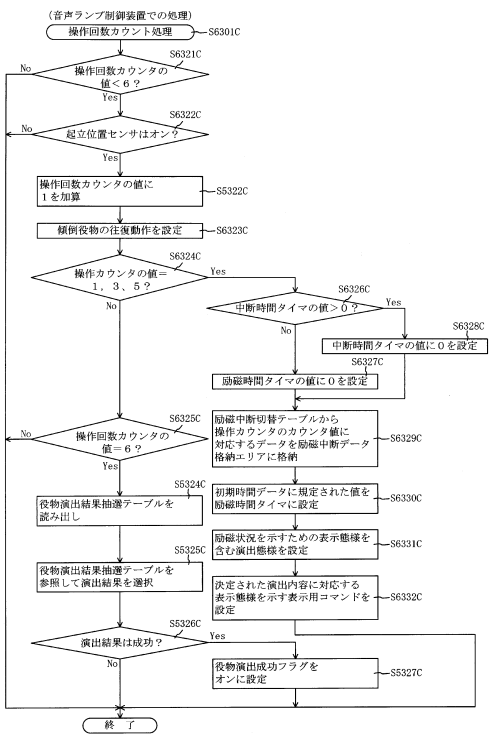
【図 2 4 8 3】



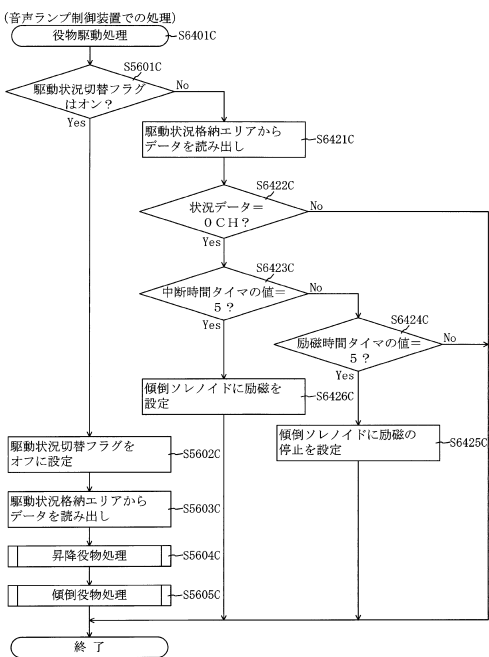
【図 2 4 8 4】



【図 2 4 8 5】



【図 2 4 8 6】



10

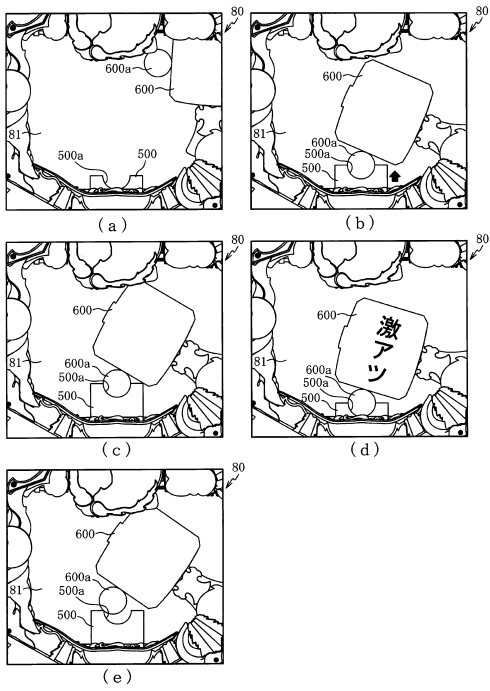
20

30

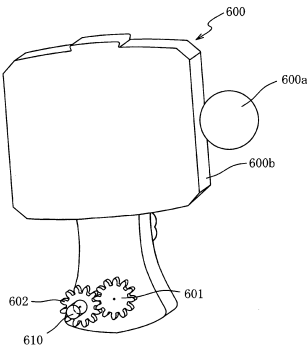
40

50

【図 2 4 8 7】



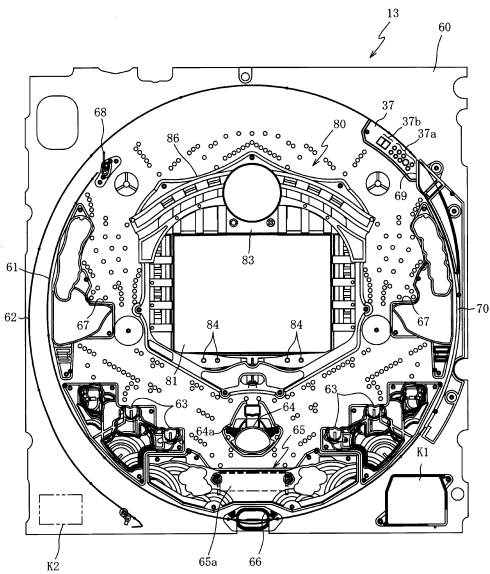
【図 2 4 8 8】



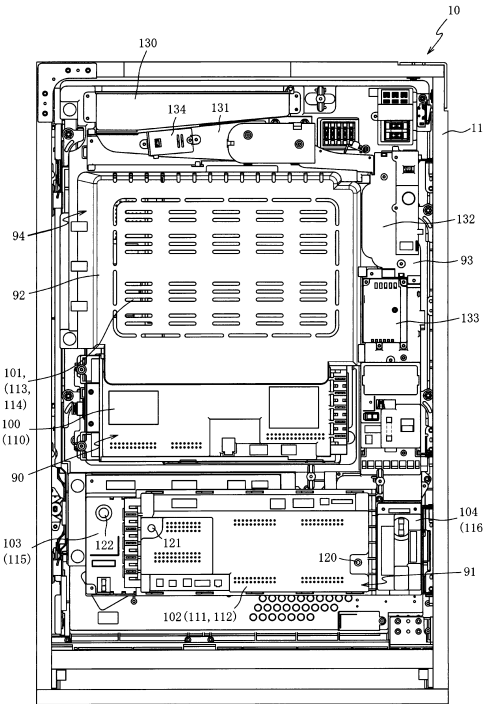
10

20

【図 2 4 8 9】



【図 2 4 9 0】

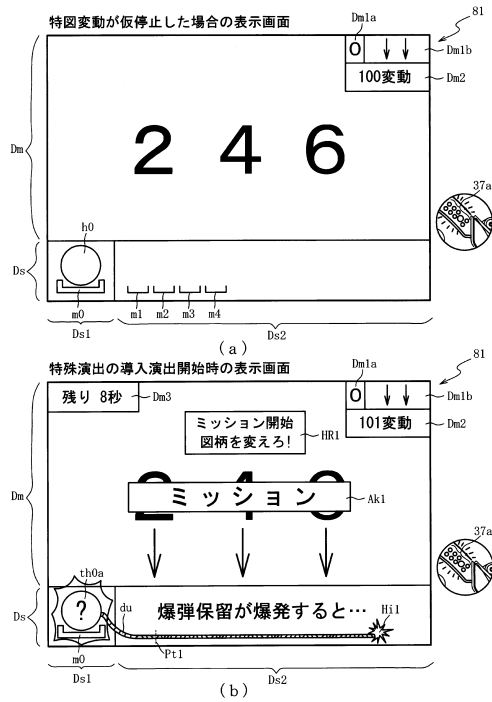


30

40

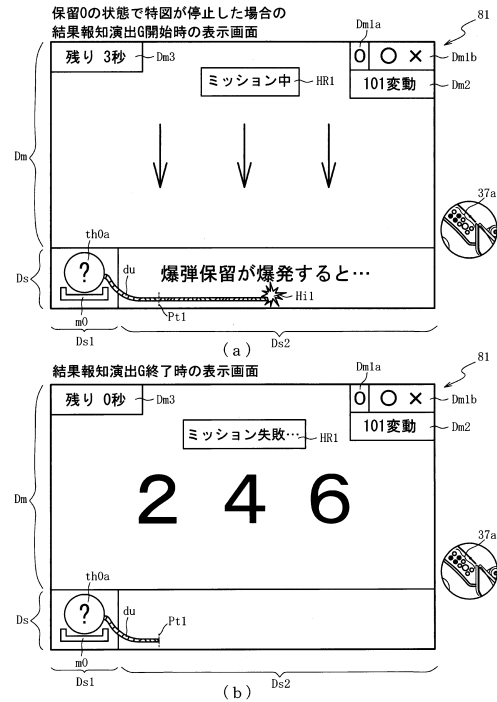
50

【図 2 4 9 1】



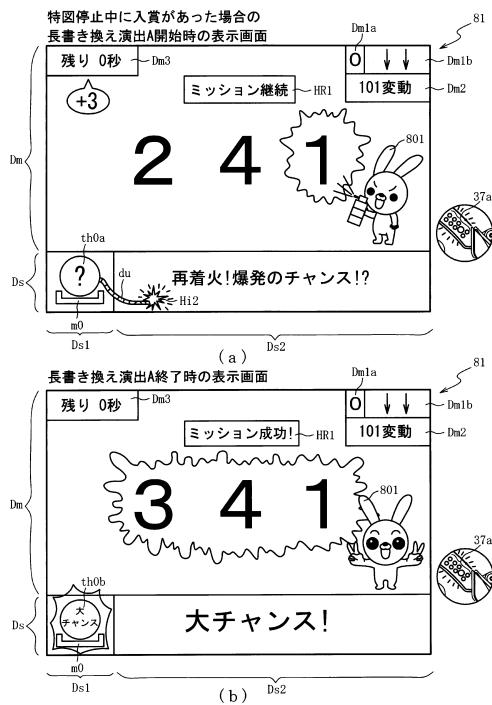
10

【図 2 4 9 2】



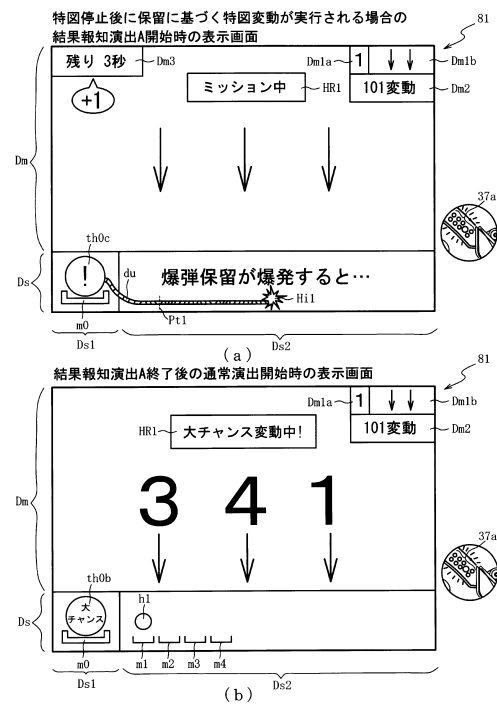
20

【図 2 4 9 3】



30

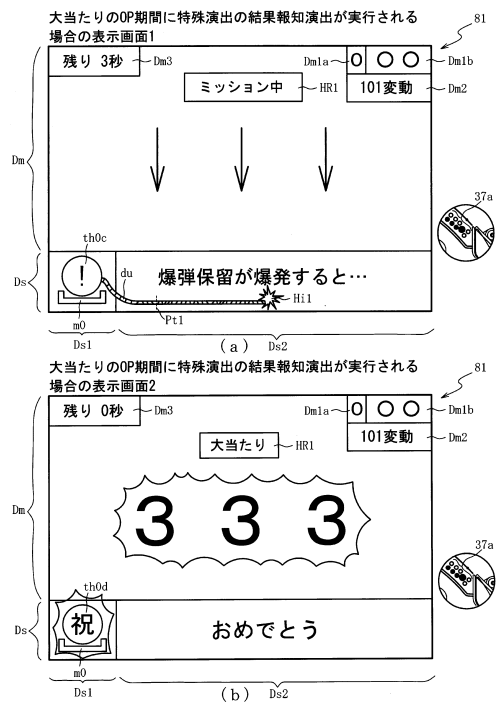
【図 2 4 9 4】



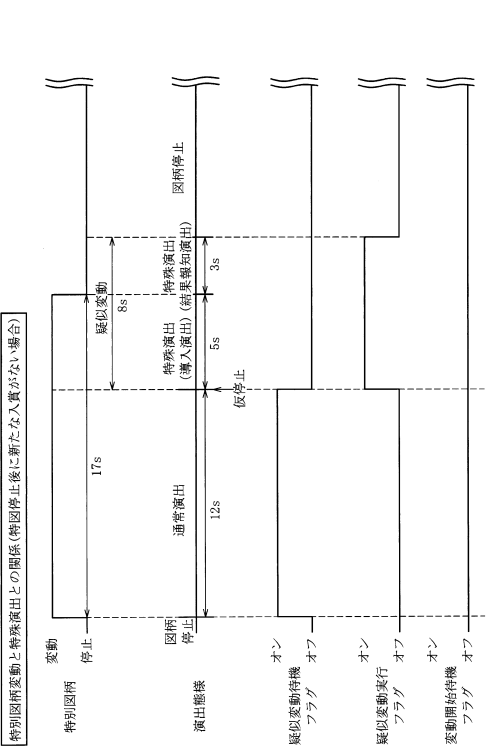
40

50

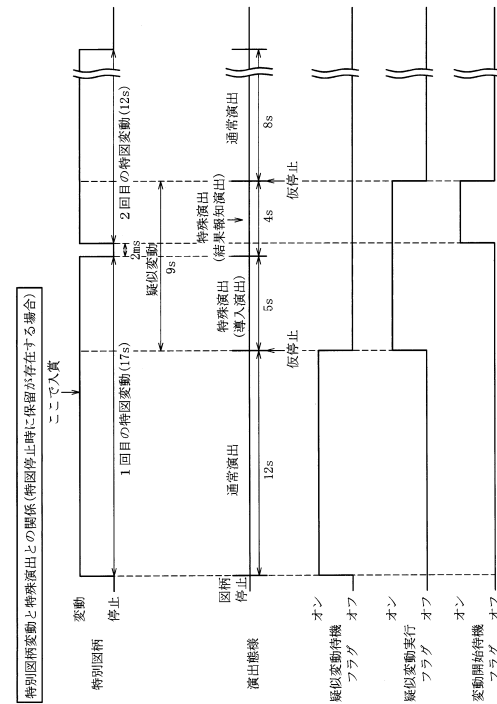
【図 2 4 9 5】



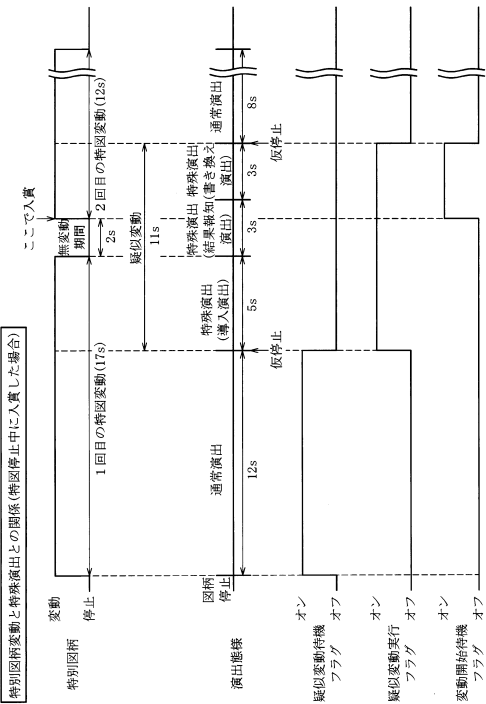
【図 2 4 9 6】



【図 2 4 9 7】



【図 2 4 9 8】



10

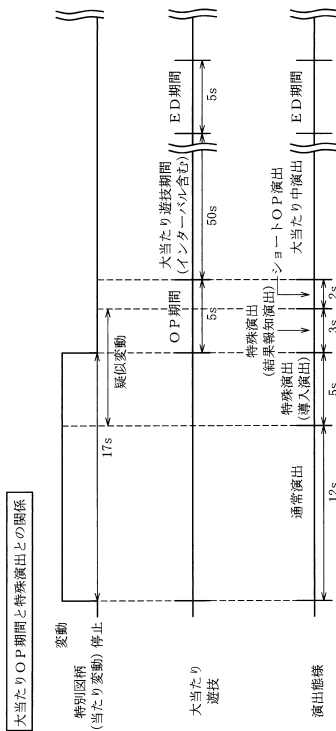
20

30

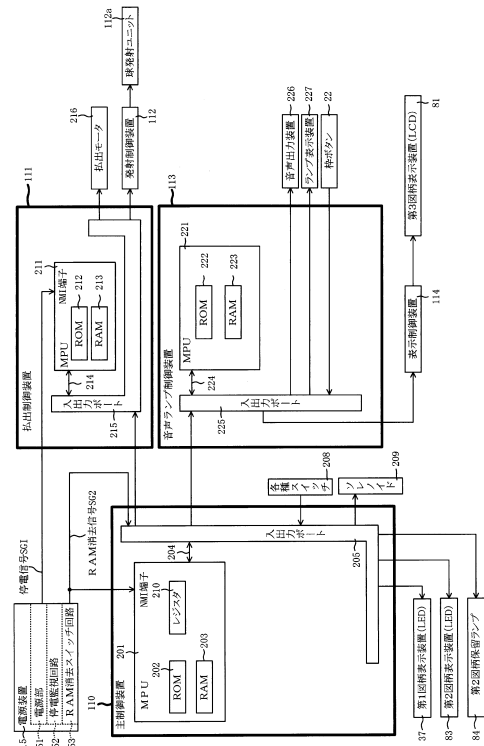
40

50

【 図 2 4 9 9 】



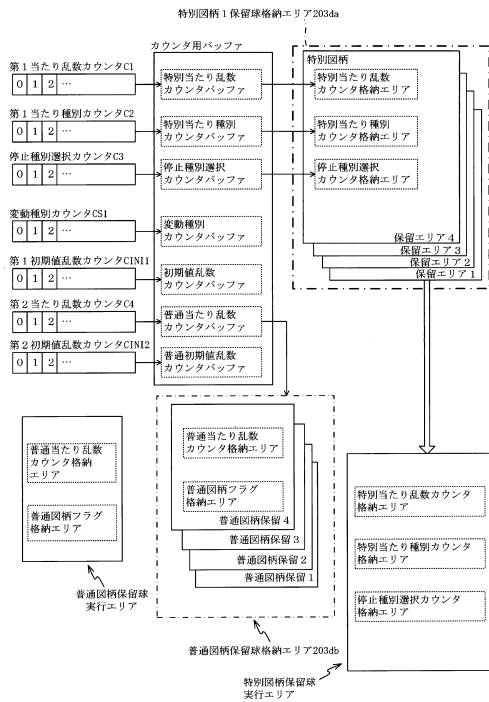
【 図 2 5 0 0 】



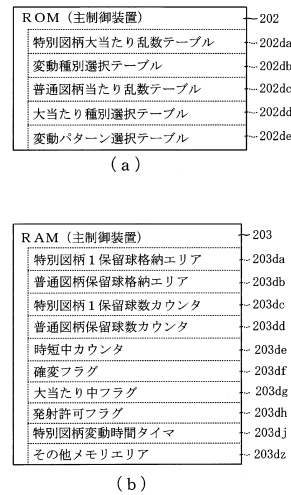
10

20

【 図 2 5 0 1 】



【 ㄨ 2 5 0 2 】



30

40



【図 2 5 0 3】

特別図柄大当たり乱数テーブル202da	
特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~65535)
低確率状態	0~249
高確率状態	0~999

(a)

普通図柄大当たり乱数テーブル202dc	
当たり種別	普通当たり 乱数カウンタ C 4 (0~239)
低確率時の 普通図柄大当たり乱数テーブル	5~6
高確率時の 普通図柄大当たり乱数テーブル	5~204

(b)

【図 2 5 0 4】

特別当たり 種別カウンタ C 2 (0~99)	0~59 (振り分け60%)	60~99 (振り分け40%)
確変 フラグ 203df	オン	オフ
時短中カウンタ 203de	65536	100
大当たり動作内容	開放対象	第1アタッカ (可変入賞数値65)
	開放動作 時間 (秒)	30
大当たり種別	大当たりA (10R 確変大当たり) 大当たりB (10R 通常大当たり)	

10

20

【図 2 5 0 5】

変動種別選択テーブル			202db
通常中当たり用選択テーブル			202db1
通常中外れ用選択テーブル			202db2
確変・時短中当たり用選択テーブル			202db3
確変・時短中外れ用選択テーブル			202db4

(a)

通常中当たり用選択テーブル202db1		
変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタ C S 1 (0~199)
当たりショートリーチ	00H	0~44
当たりロングリーチ	01H	45~179
当たりスーパーリーチ	02H	180~199

(b)

通常中外れ用選択テーブル202db2		
変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタ C S 1 (0~199)
完全外れ	03H	0~109
外れショートリーチ	04H	110~154
外れロングリーチ	05H	155~194
外れスーパーリーチ	06H	195~199

(c)

【図 2 5 0 6】

確変・時短中当たり用選択テーブル202db3		
変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタ C S 1 (0~199)
当たりショートリーチ	07H	0~149
当たりロングリーチ	08H	150~199

(a)

確変・時短中外れ用選択テーブル202db4		
変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタ C S 1 (0~199)
完全外れ	09H	0~164
外れショートリーチ	0AH	165~199

(b)

30

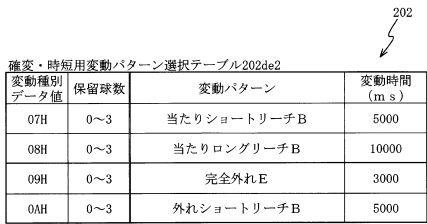
40

50

【図 2 5 0 7】



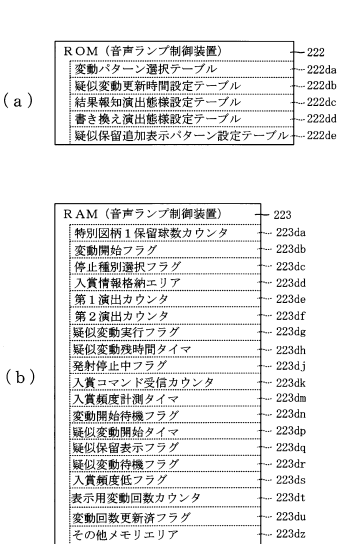
【図 2 5 0 8】



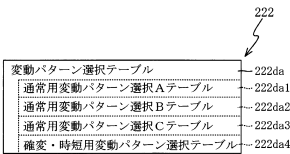
10

20

【図 2 5 0 9】



【図 2 5 1 0】



30

40

50

【図 2 5 1 1】

222

通常用変動パターン選択Aテーブル222da1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
	当たりロングリーチA 1	0~74
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 2	75~149
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (当たり)	150~198
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA 1	0~99
	当たりスーパーリーチA 2	100~198
完全外れA	完全外れA 1	0~99
	完全外れA 2	100~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
	外れロングリーチA 1	0~94
外れロングリーチA	外れロングリーチA 2	95~189
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	190~198
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 1	0~99
	外れスーパーリーチA 2	100~198

【図 2 5 1 2】

222

通常用変動パターン選択Bテーブル222da2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~49
	当たりロングリーチA 2	50~99
当たりスーパーリーチA	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (当たり)	100~198
	当たりスーパーリーチA 1	0~99
完全外れA	当たりスーパーリーチA 2	100~198
	通常演出 (外れ12秒変動) +特殊演出 (外れ)	0~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~49
	外れロングリーチA 2	50~99
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	100~198
	外れスーパーリーチA 1	0~99
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 2	100~198

【図 2 5 1 3】

222

通常用変動パターン選択Cテーブル222da3

通常演出時間 (ms)	当否判定結果	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
5000	外れ	完全外れC 1	0~99
		完全外れC 2	100~198
8000	当たり	当たり超ショートリーチA 1	0~99
		当たり超ショートリーチA 2	100~198
	外れ	外れ超ショートリーチA 1	0~99
		外れ超ショートリーチA 2	100~198
12000	当たり	当たりショートリーチA 1	0~99
		当たりショートリーチA 2	100~198
	外れ	外れショートリーチA 1	0~99
		外れショートリーチA 2	100~198
17000	当たり	当たりロングリーチA 1	0~99
		当たりロングリーチA 2	100~198
	外れ	外れロングリーチA 1	0~99
		外れロングリーチA 2	100~198

【図 2 5 1 4】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

【図 2 5 1 5】

【図 2 5 1 6】

10

20

30

40

50

【 図 2 5 1 5 】

【 図 2 5 1 6 】

疑似変動更新時間設定テーブル222db

変動時間 (m s)	疑似変動更新時間 (m s)	通常演出時間 (m s)
3000	3000	0
5000	5000	0
8000	3000	5000
12000	4000	8000
17000	5000	12000
30000	13000	17000

( a )

変動パターン種別	演出態様	演出時間 (m・s)	第2演出カウンタ値 CS 2 (0~198)
当たりショートリーチA	結果報知演出A	4000	0~149
	結果報知演出B		150~198
	結果報知演出C		0~149
当たりロングリーチA	結果報知演出D	5000	150~198
	結果報知演出E		0~198
当たりスーパーリーチA	結果報知演出F	5000	0~198
	完全外れB、C		0~198
	完全外れB、D		0~198
外れショートリーチA	結果報知演出B	4000	0~49
	結果報知演出D		50~198
	結果報知演出H		0~49
外れロングリーチA	結果報知演出D	5000	0~49
	結果報知演出F		50~198
外れスーパーリーチA	結果報知演出E	13000	0~198

(b)

書き換え演出係設定テーブル222dd				
変動パターン種別	疑似変動残時間 (m s)	演出態様	演出時間 (m s)	第2演出カウンタ値 CS 2 (0~198)
当たりショートリーチ A	2000 ≦ T < 3000	短書き換え演出A	3000	0~149
		短書き換え演出B		150~198
	1000 ≦ T < 2000	中書き換え演出A	2000	0~149
		中書き換え演出B		150~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出A	1000	0~149
		長書き換え演出B		150~198
当たりロングリーチA	2000 ≦ T < 3000	短書き換え演出C	2000	0~149
		短書き換え演出D		150~198
	1000 ≦ T < 2000	中書き換え演出C	3000	0~149
		中書き換え演出D		150~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出C	4000	0~149
		長書き換え演出D		150~198
当たりスーパーリーチ A	2000 ≦ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
		中書き換え演出E		0~198
	1000 ≦ T < 2000	長書き換え演出E	13000	0~198
		短書き換え演出B		0~49
	2000 ≦ T < 3000	短書き換え演出F	1000	50~198
		中書き換え演出B		0~49
外れショートリーチA	1000 ≦ T < 2000	中書き換え演出F	2000	50~198
		長書き換え演出B		0~49
	0 < T < 1000	長書き換え演出F	3000	50~198
		中書き換え演出C		0~49
	2000 ≦ T < 3000	短書き換え演出D	2000	0~49
		短書き換え演出D		50~198
完全外れA/ 外れロングリーチA	1000 ≦ T < 2000	中書き換え演出D	3000	0~49
		中書き換え演出G		50~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出D	4000	0~49
		長書き換え演出G		50~198
	2000 ≦ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
		中書き換え演出E		0~198
外れスーパーリーチA	1000 ≦ T < 2000	長書き換え演出E	12000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出E	13000	0~198
		中書き換え演出E		0~198

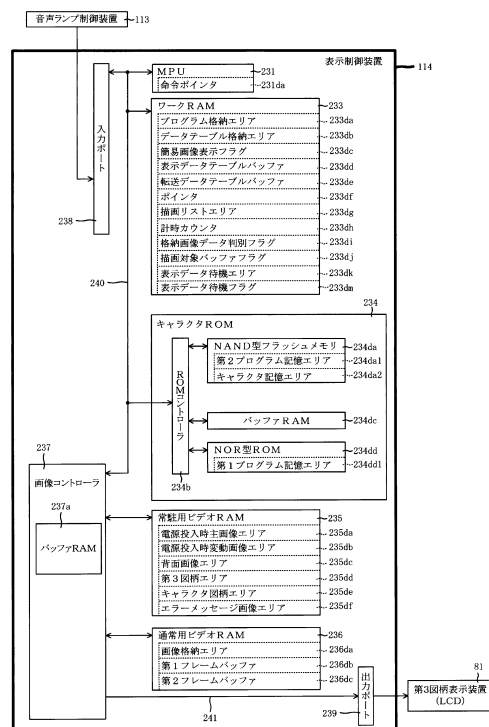
10

20

【 図 2 5 1 7 】

【 ㊦ 2 5 1 8 】

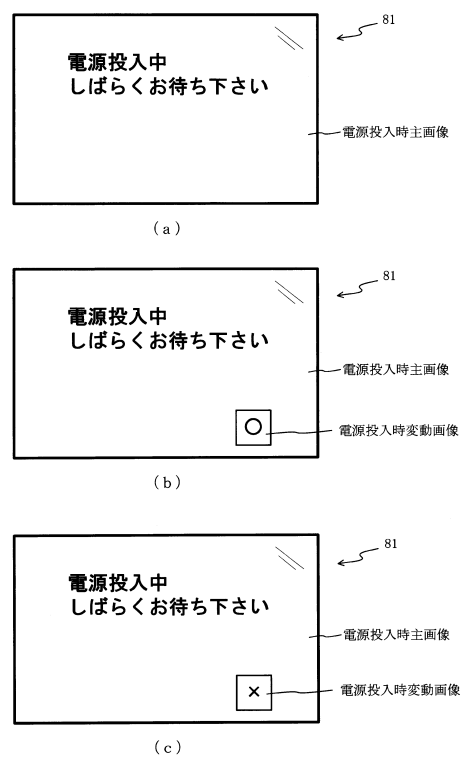
疑似保留追加表示パターン		設定テーブル222da
演出進捗	疑似保留表示パターン	表示シナリオ
当たり結果報知演出	疑似保留表示パターンA	疑似変動遊技時間カウンタ値0で爆発し、「祝」保留表示
結果報知演出A		
結果報知演出C	疑似保留表示パターンB	疑似変動遊技時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
結果報知演出E		
結果報知演出B	疑似保留表示パターンC	疑似変動遊技時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
結果報知演出D		
結果報知演出F		
結果報知演出H	疑似保留表示パターンD	疑似変動遊技時間カウンタ値2000で消火し、爆発不発
短書き機演出G		
短書き機演出I		
短書き機演出C		
短書き機演出E		
短書き機演出A	疑似保留表示パターンE	再着火一特殊演出時カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
中書き機演出C		
中書き機演出E		
長書き機演出A		
長書き機演出C		
長書き機演出E		
短書き機演出B		
短書き機演出D		
中書き機演出B	疑似保留表示パターンF	再着火一疑似変動遊技時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
中書き機演出D		
長書き機演出B		
長書き機演出D		
短書き機演出F	疑似保留表示パターンG	再着火なし
短書き機演出G		
中書き機演出G		
長書き機演出F	疑似保留表示パターンH	再着火一疑似変動遊技時間カウンタ値1000で消火し、爆発不発
長書き機演出G		



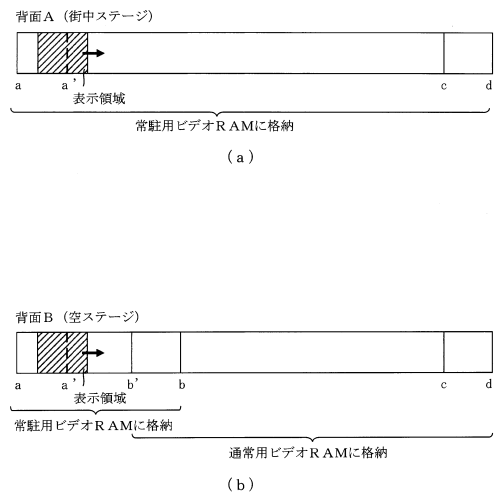
30

40

【図 2 5 1 9】



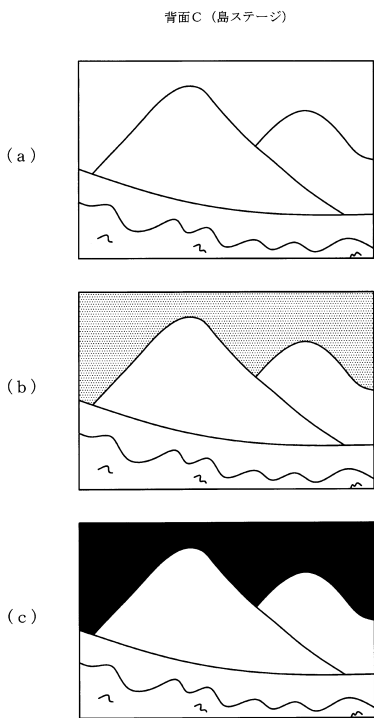
【図 2 5 2 0】



10

20

【図 2 5 2 1】



【図 2 5 2 2】

表示データテーブル	
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 図柄 1 : 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄 2 : ... : エフェクト 1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト 2 : ... : キャラクタ 1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ 2 : ... : 0002H : 0003H : : 02F0H End

30

40

50

【 図 2 5 2 3 】

【 図 2 5 2 4 】

転送データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納元先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納元先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

## 描画リスト

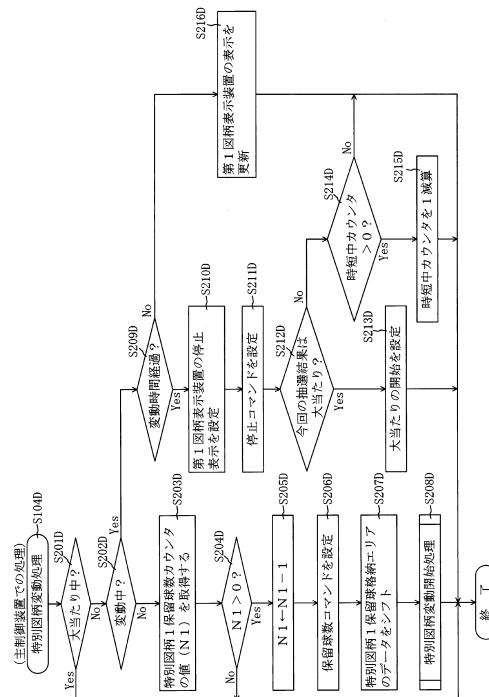
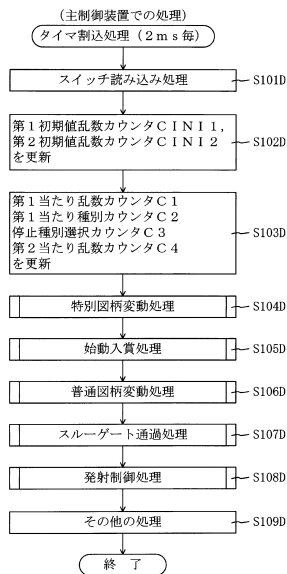
種別	詳細情報
背景画像	スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	⋮
図柄 2	⋮
...	⋮
エフェクト 1	⋮
エフェクト 2	⋮
...	⋮
キャラクタ 1	⋮
キャラクタ 2	⋮
...	⋮
保留球数図柄 1	⋮
...	⋮
エラー図柄 1	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

10

20

【 図 2 5 2 5 】

【 ㊦ 2 5 2 6 】

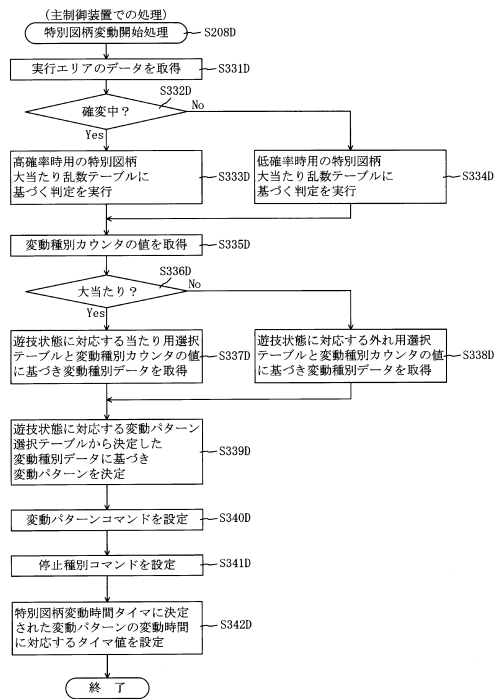


30

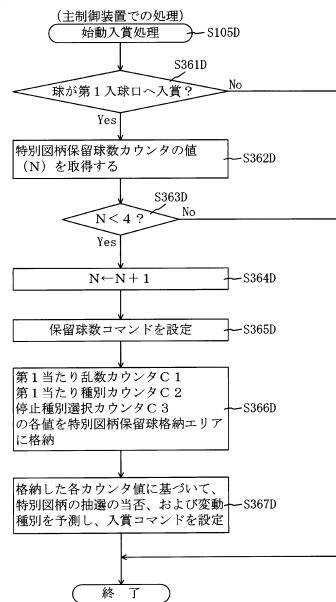
40

50

【図 2527】



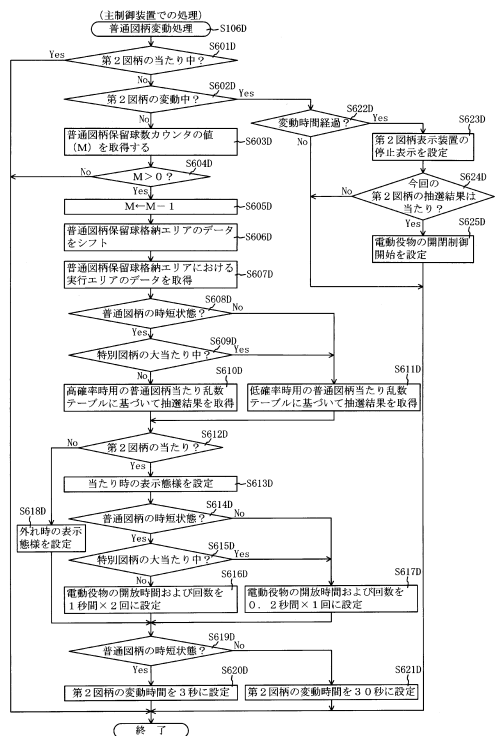
【図 2528】



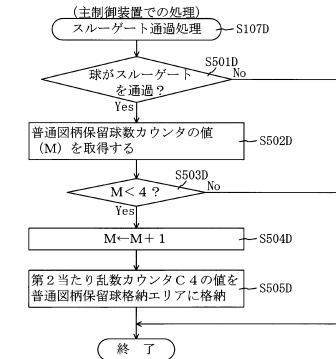
10

20

【図 2529】



【図 2530】

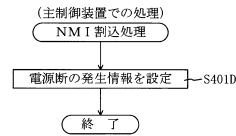
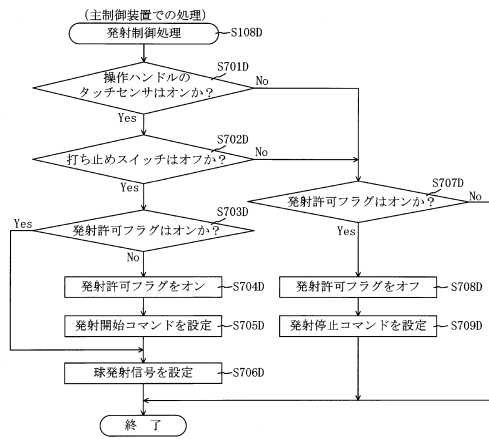


30

40

50

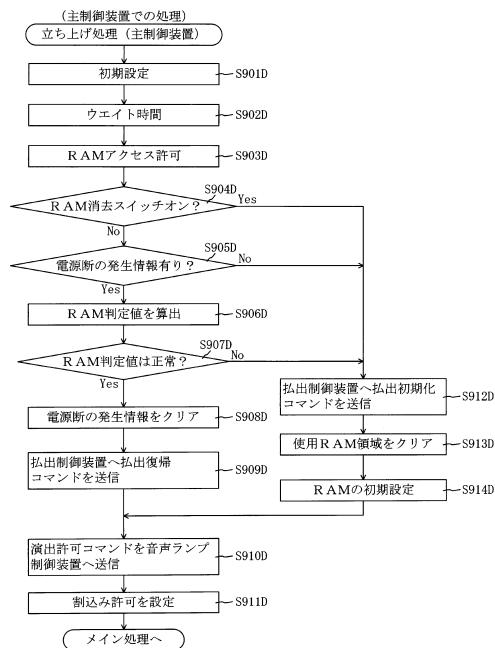
【 図 2 5 3 2 】



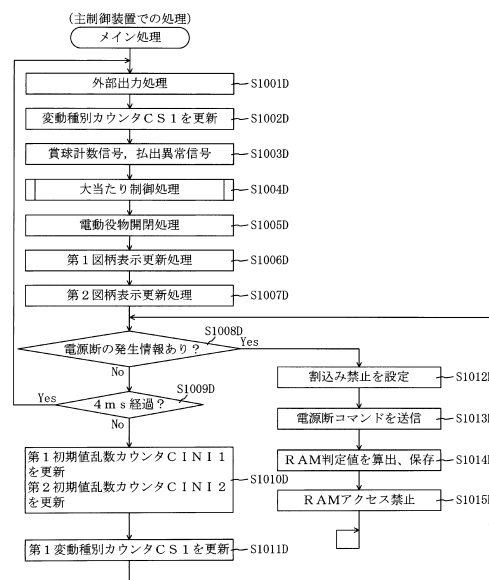
10

20

【 図 2 5 3 3 】



【 図 2 5 3 4 】



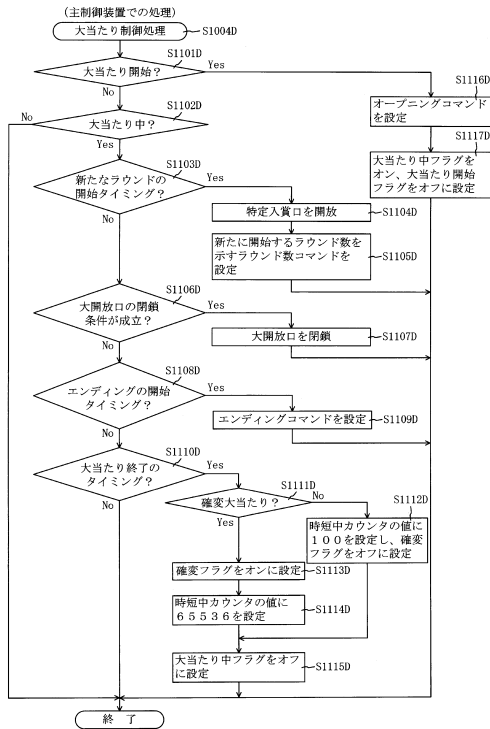
30

40

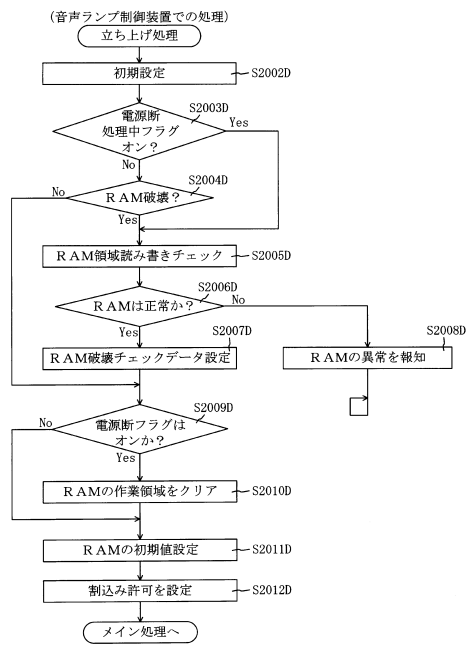
50



【図 2 5 3 5】



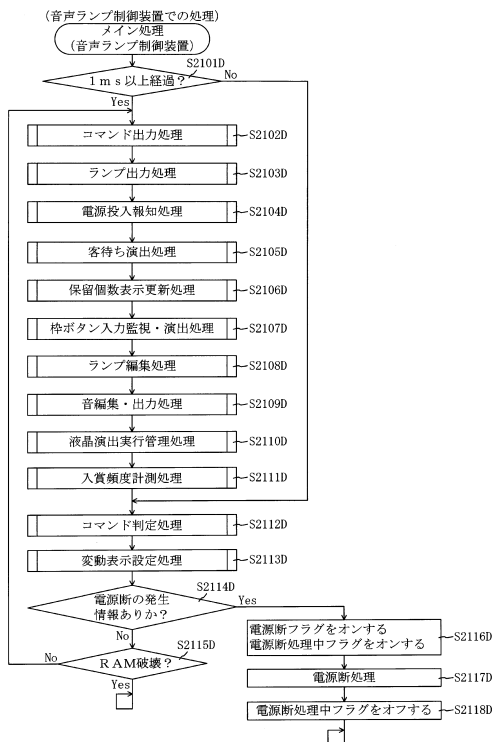
【図 2 5 3 6】



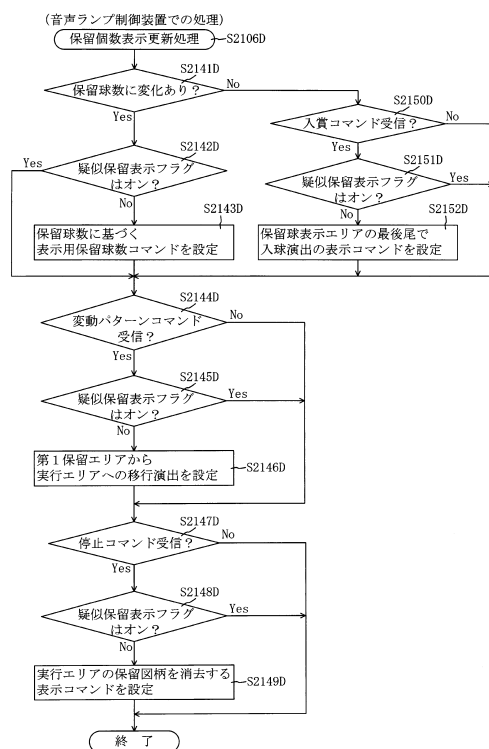
10

20

【図 2 5 3 7】



【図 2 5 3 8】

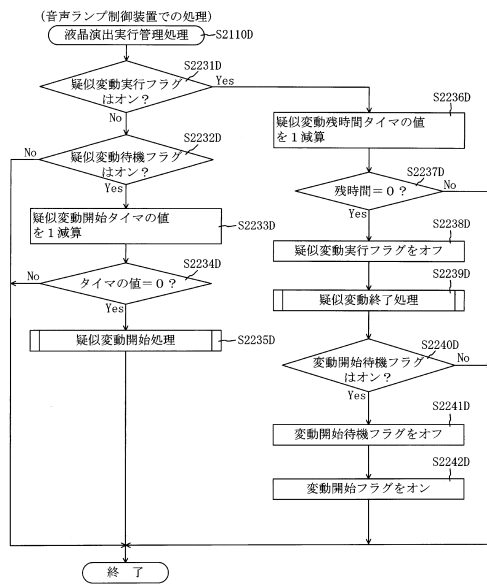


30

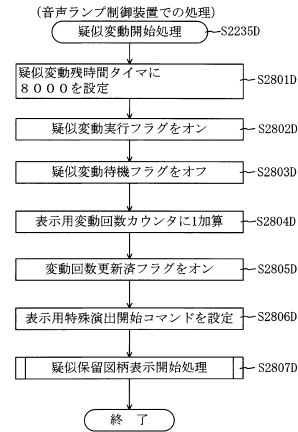
40

50

【図 2539】



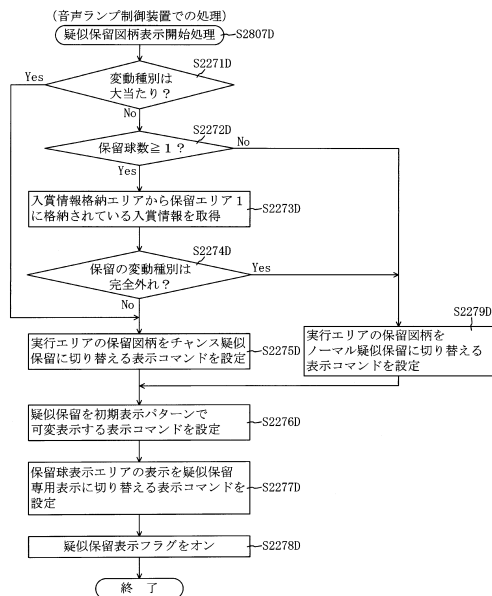
【図 2540】



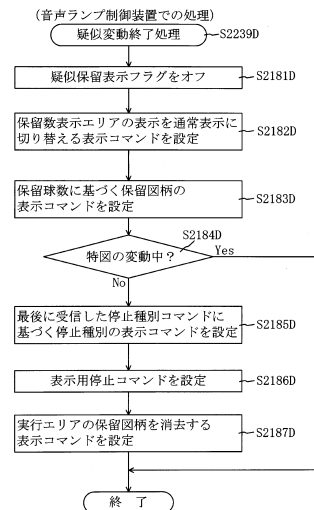
10

20

【図 2541】



【図 2542】

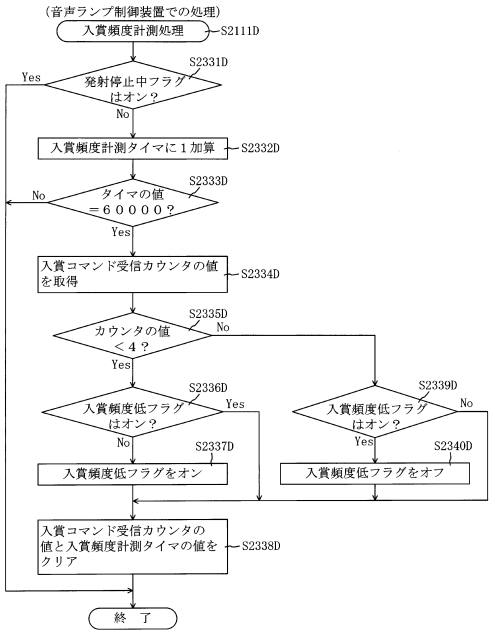


30

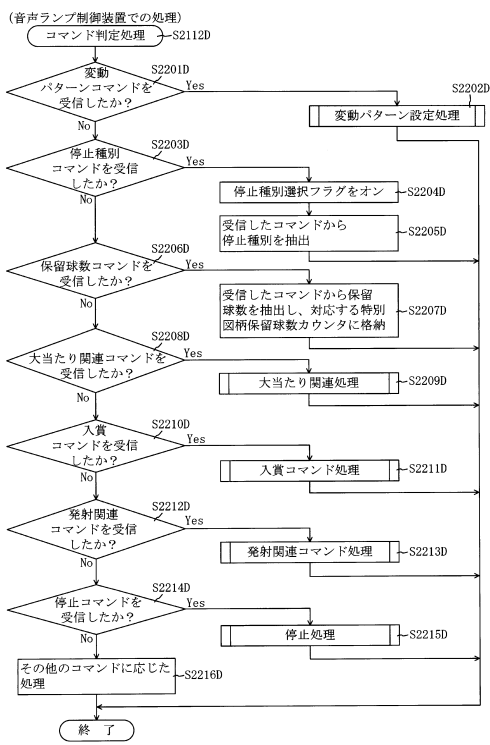
40

50

【図 2 5 4 3】



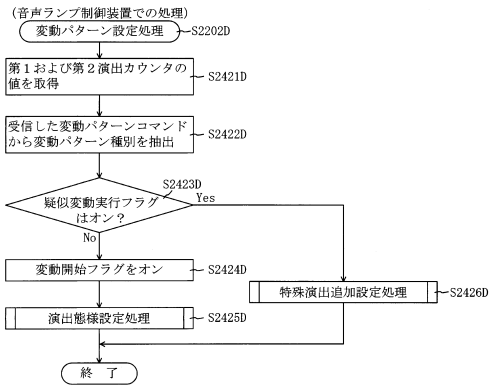
【図 2 5 4 4】



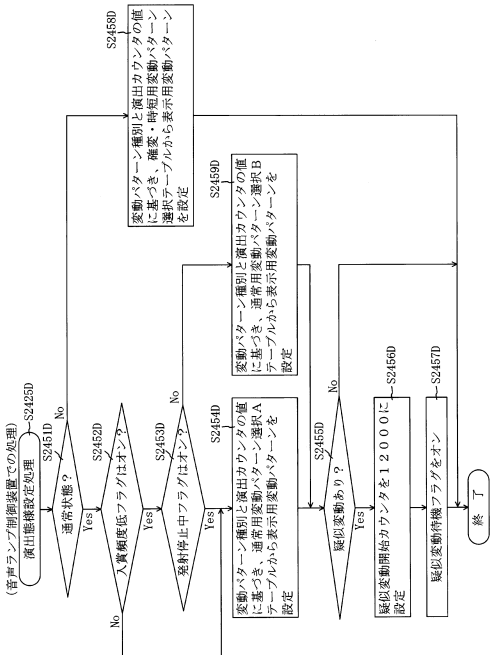
10

20

【図 2 5 4 5】



【図 2 5 4 6】

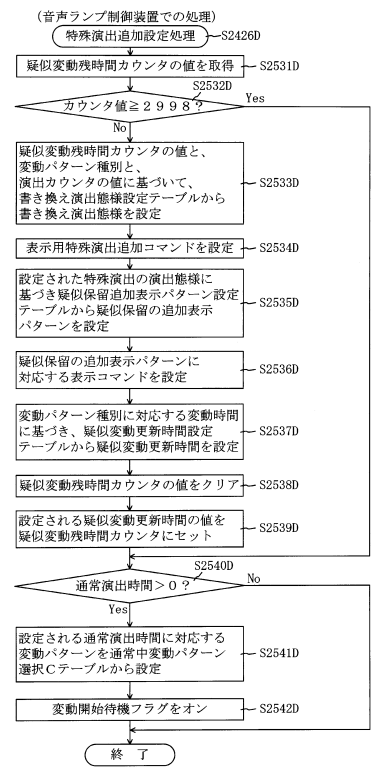


30

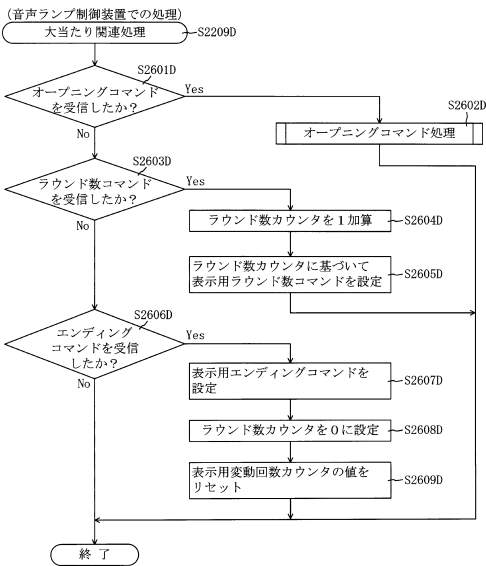
40

50

【図 2 5 4 7】



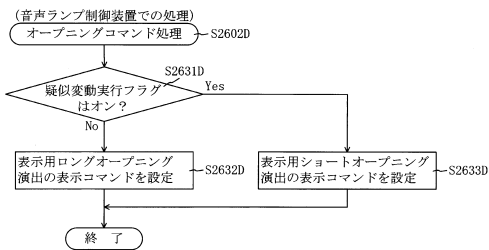
【図 2 5 4 8】



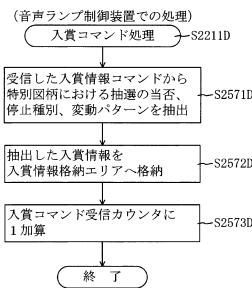
10

20

【図 2 5 4 9】



【図 2 5 5 0】

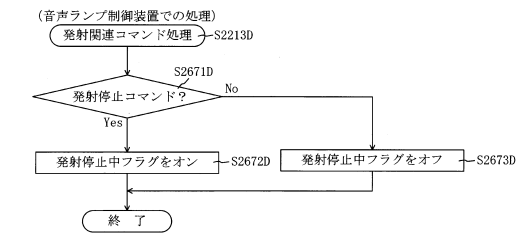


30

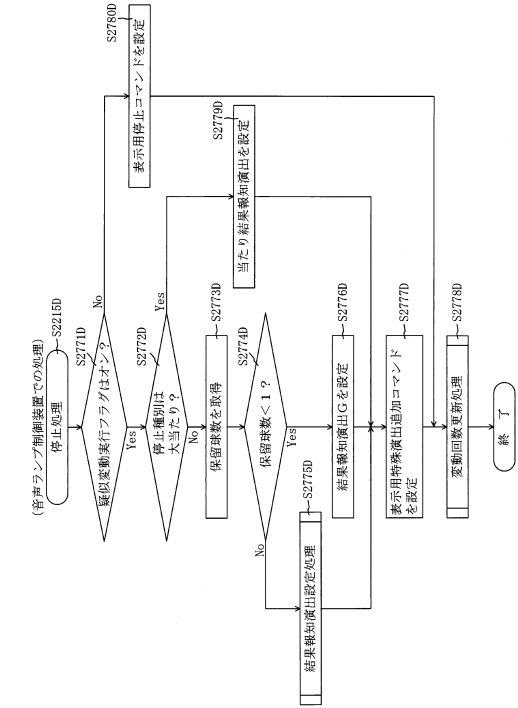
40

50

【図 2 5 5 1】



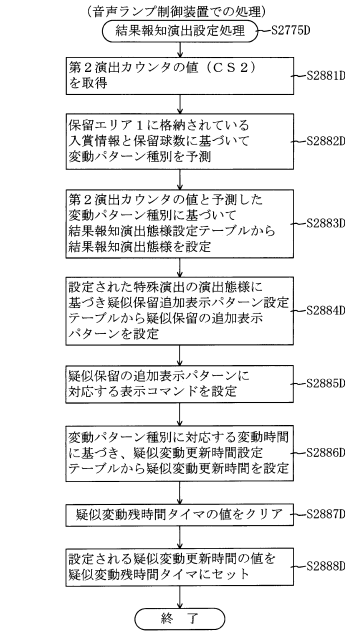
【図 2 5 5 2】



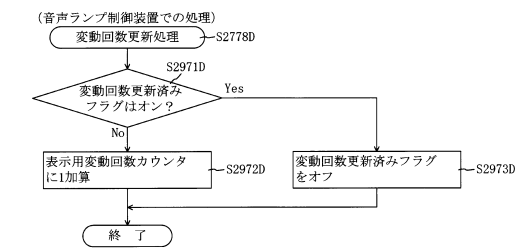
10

20

【図 2 5 5 3】



【図 2 5 5 4】

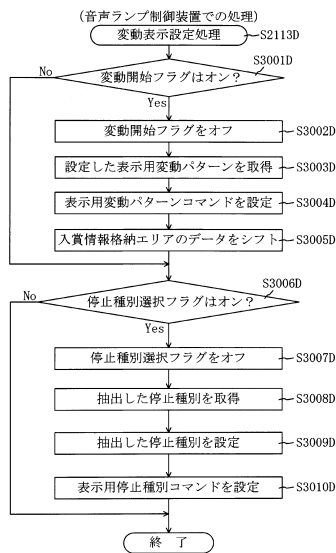


30

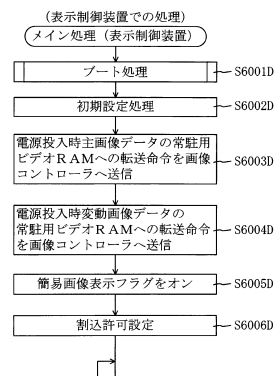
40

50

【図 2 5 5 5】



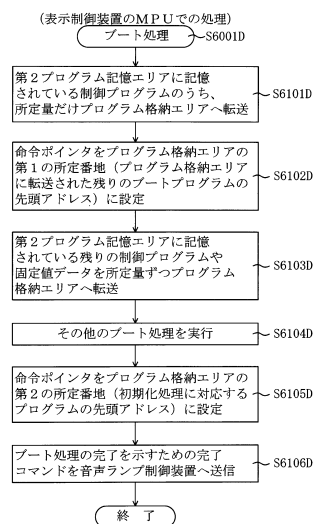
【図 2 5 5 6】



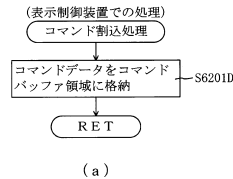
10

20

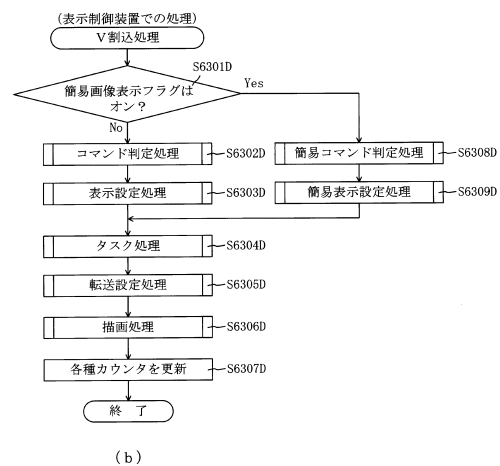
【図 2 5 5 7】



【図 2 5 5 8】



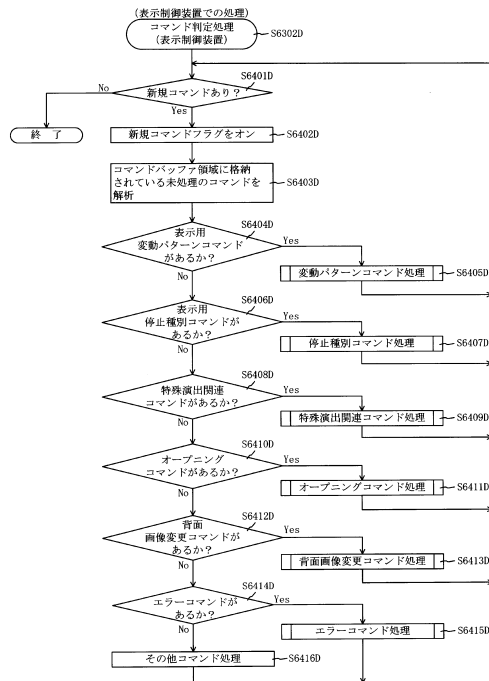
30



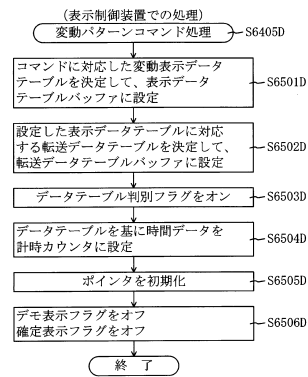
40

50

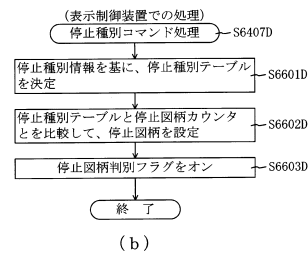
【図 2559】



【図 2560】

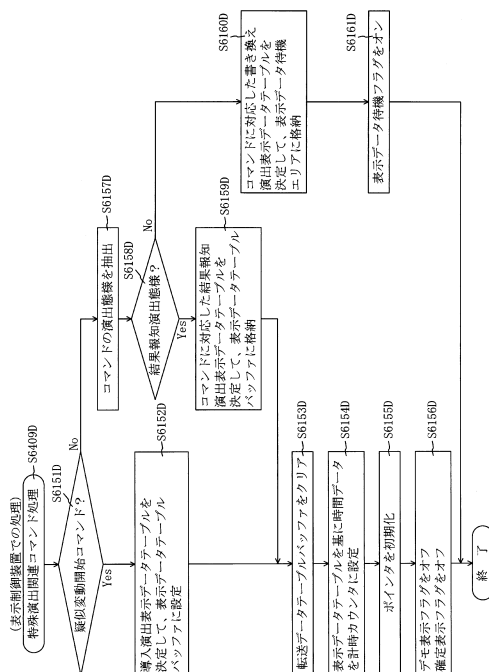


10

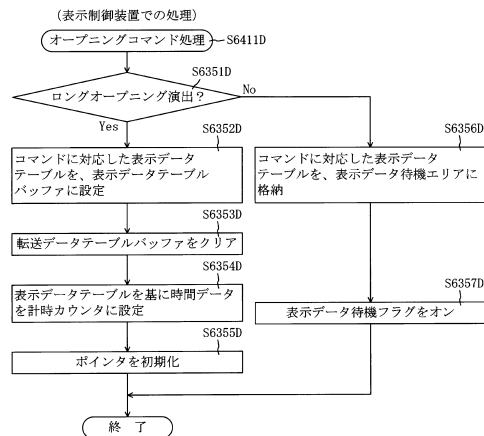


20

【図 2561】



【図 2562】

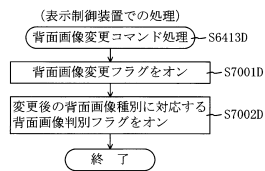


30

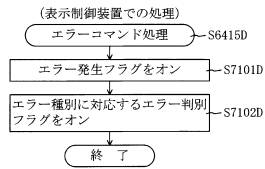
40

50

【図 2 5 6 3】

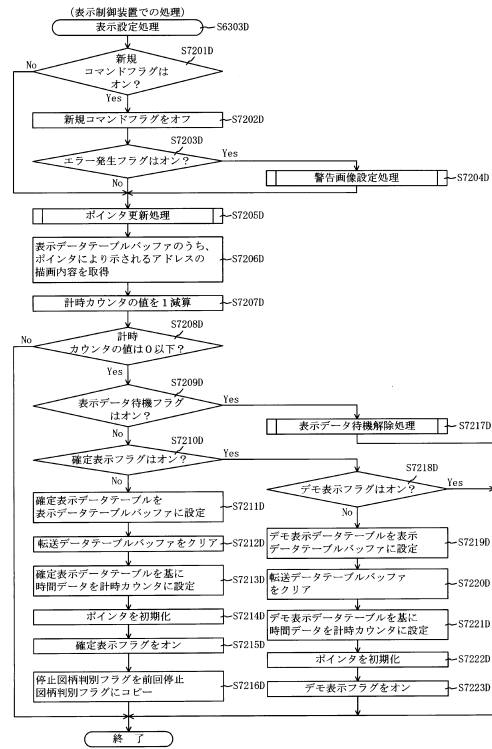


(a)



(b)

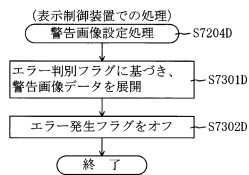
【図 2 5 6 4】



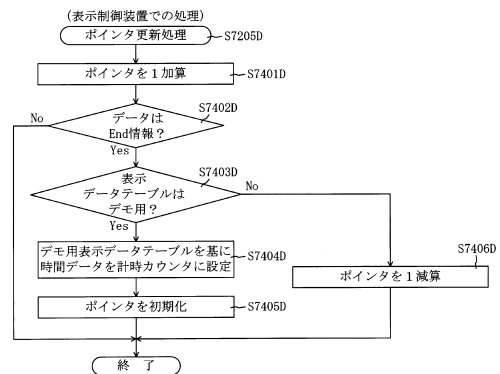
10

20

【図 2 5 6 5】



【図 2 5 6 6】



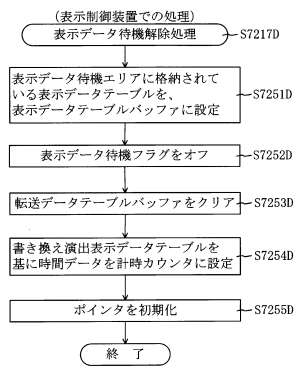
30

40

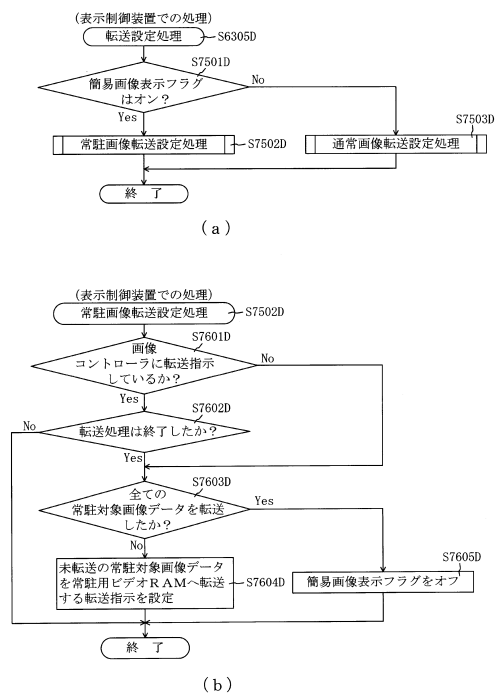
50



【図 2 5 6 7】



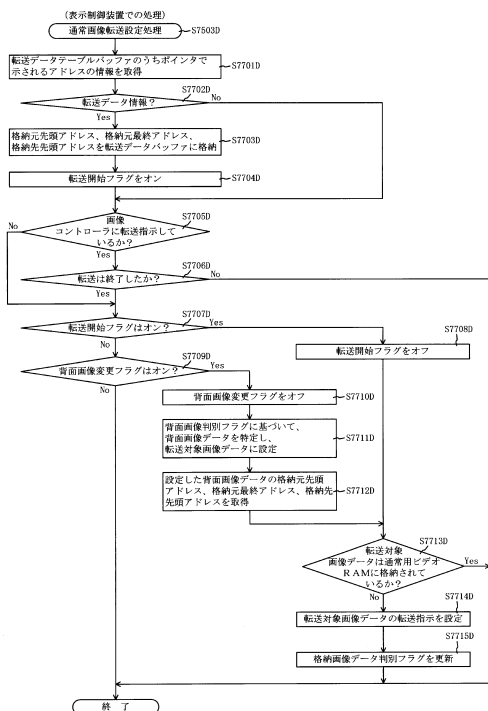
【図 2 5 6 8】



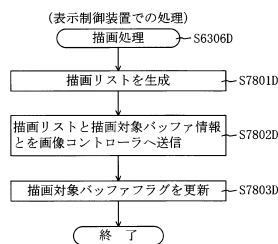
10

20

【図 2 5 6 9】



【図 2 5 7 0】

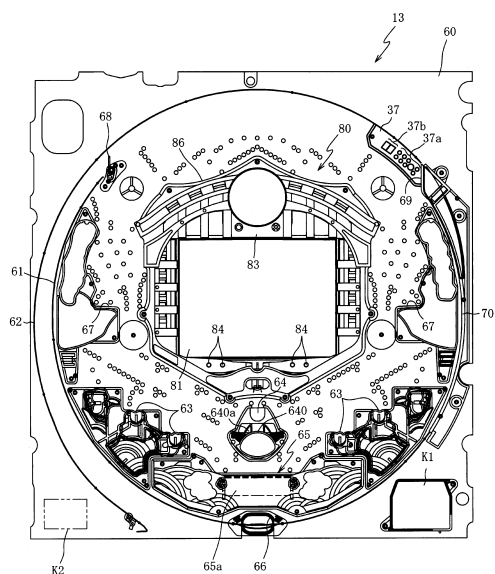


30

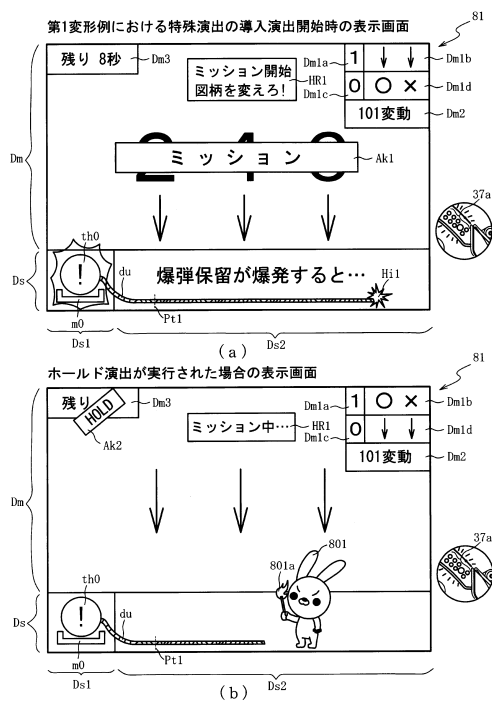
40

50

【 ㊦ 2 5 7 1 】



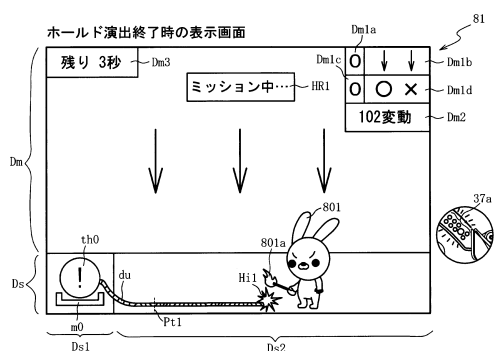
【 ㊦ 2 5 7 2 】



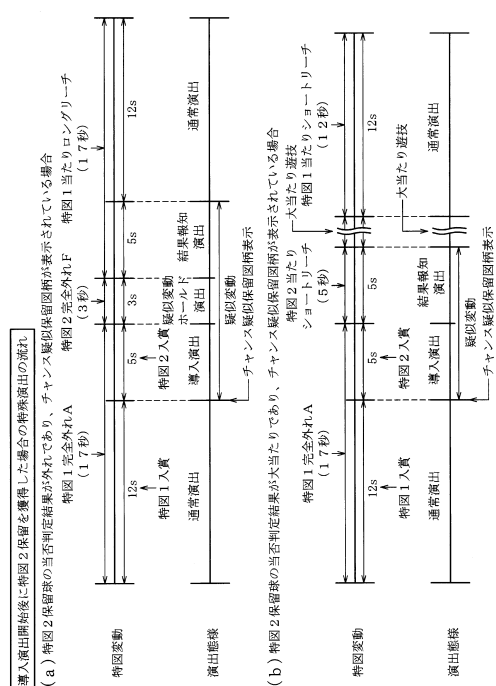
10

20

【 図 2 5 7 3 】



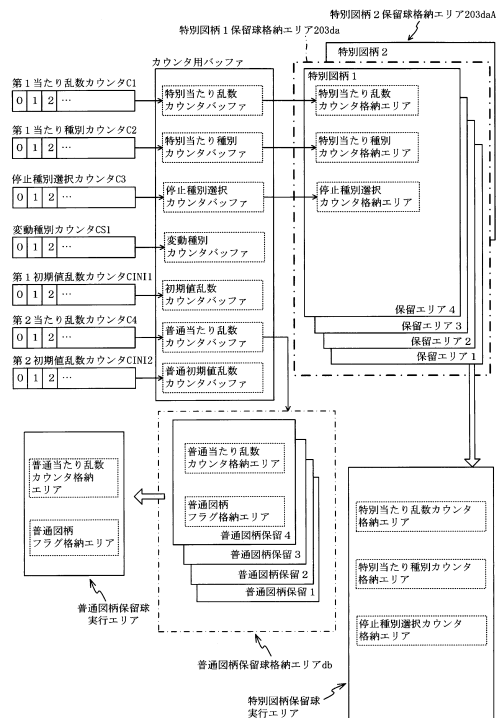
【 図 2 5 7 4 】



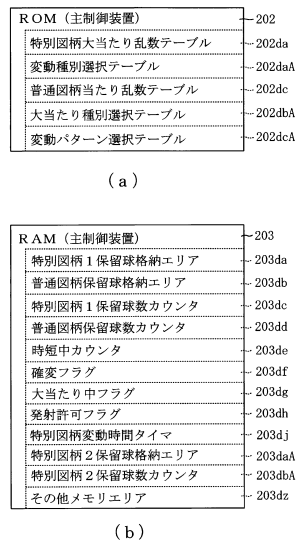
30

40

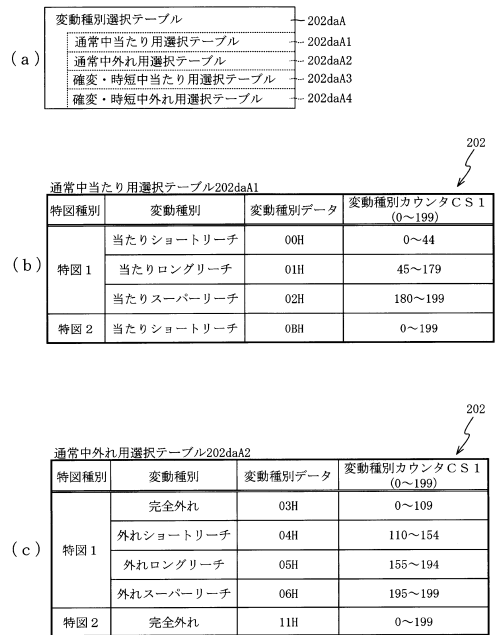
【図 2 5 7 5】



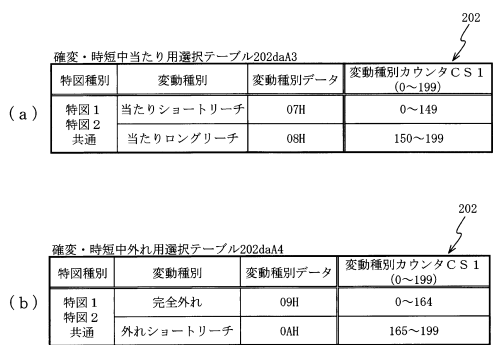
【図 2 5 7 6】



【図 2 5 7 7】



【図 2 5 7 8】



(c)

10

20

30

40

50

【図 2 5 7 9】

大当たり種別選択テーブル202dcA				
神図種別	大当たり種別	開放対象	開放動作時間 (秒)	種別中カウント 203dc 203df
特図 1	大当たり A (5R 確変大当たり)	第 1 アタック (可変入賞装置 6.5)	30	0~29 (振り分け 30%)
				30~59 (振り分け 30%)
				60~99 (振り分け 40%)
				0~59 (振り分け 17.60%)
				60~99 (振り分け 17.60%)
特図 2	大当たり B (10R 確変大当たり)	第 1 アタック (可変入賞装置 6.5)	30	0~29 (振り分け 30%)
				30~59 (振り分け 30%)
				60~99 (振り分け 40%)
				0~59 (振り分け 17.60%)
				60~99 (振り分け 17.60%)

【図 2 5 8 0】

変動パターン選択テーブル				202dcA
通常用変動パターン選択テーブル				202dcA1
確変・時短用変動パターン選択テーブル				202dcA2

(a)

通常用変動パターン選択テーブル202dcA1			
変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間 (m.s)
00H	0~3	当たりショートリーチ A	12000
01H	0~3	当たりロングリーチ A	17000
02H	0~3	当たりスーパーリーチ A	30000
0BH	0~3	当たりショートリーチ C	5000
03H	0	完全外れ A	17000
	1	完全外れ B	8000
	2	完全外れ C	5000
	3	完全外れ D	3000
04H	0~3	外れショートリーチ A	12000
05H	0~3	外れロングリーチ A	17000
06H	0~3	外れスーパーリーチ A	30000
0CH	0~3	完全外れ F	3000

(b)

【図 2 5 8 1】

確変・時短用変動パターン選択テーブル202dcA2			
変動種別データ値	保留球数	変動パターン	変動時間 (m.s)
07H	0~3	当たりショートリーチ B	5000
08H	0~3	当たりロングリーチ B	10000
09H	0~3	完全外れ E	3000
0AH	0~3	外れショートリーチ B	5000

【図 2 5 8 2】

ROM (音声ランプ制御装置)		222
変動パターン選択テーブル		222da
疑似変動更新時間設定テーブル		222db
結果報知演出態様設定テーブル		222dc
書き換え演出態様設定テーブル		222dd
疑似保留表示パターン設定テーブル		222de

(a)

RAM (音声ランプ制御装置)		223
特別図柄 1 保留球数カウンタ		223da
変動開始フラグ		223db
停止種別選択フラグ		223dc
特図 1 入賞情報格納エリア		223dd
第 1 演出カウンタ		223de
第 2 演出カウンタ		223df
疑似変動実行フラグ		223dg
疑似変動残時間タイマ		223dh
発射停止中フラグ		223di
入賞コマンド受信カウンタ		223dj
入賞頻度計測タイマ		223dk
変動開始待機フラグ		223dl
疑似変動開始タイマ		223dm
疑似保留表示フラグ		223dn
疑似変動待機フラグ		223dp
入賞頻度低フラグ		223dq
表示用変動回数カウンタ		223dr
変動回数更新済フラグ		223ds
疑似保留図柄先読みフラグ		223dt
疑似変動ホールドフラグ		223du
特別図柄 2 保留球数カウンタ		223dv
特図 2 入賞情報格納エリア		223dw
その他メモリエリア		223dx

(b)

10

20

30

40

50

【図 2 5 8 3】

変動パターン選択テーブル	222da
通常用変動パターン選択Aテーブル	222daA1
通常用変動パターン選択Bテーブル	222daA2
通常用変動パターン選択Cテーブル	222daA3
確変・時短用変動パターン選択テーブル	222daA4

【図 2 5 8 4】

通常用変動パターン選択Aテーブル222daA1		
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~74
	当たりロングリーチA 1	75~149
	通常演出(外れ12秒変動) +疑似変動(当たり)	150~198
当たりスーパリーチA	当たりスーパリーチA 1	0~99
	当たりスーパリーチA 2	100~198
当たりショートリーチC	当たりショートリーチC 1	0~99
	当たりショートリーチC 2	100~198
完全外れA	完全外れA 1	0~99
	完全外れA 2	100~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~94
	外れロングリーチA 2	95~189
	通常演出(外れ12秒変動) +疑似変動(外れ)	190~198
外れスーパリーチA	外れスーパリーチA 1	0~99
	外れスーパリーチA 2	100~198
完全外れF	完全外れF 1	0~99
	完全外れF 2	100~198

【図 2 5 8 5】

通常用変動パターン選択Bテーブル222daA2		
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~49
	当たりロングリーチA 2	50~99
	通常演出(外れ12秒変動) +疑似変動(当たり)	100~198
当たりスーパリーチA	当たりスーパリーチA 1	0~99
	当たりスーパリーチA 2	100~198
当たりショートリーチC	当たりショートリーチC 1	0~99
	当たりショートリーチC 2	100~198
完全外れA	通常演出(外れ12秒変動) +疑似変動(外れ)	0~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~49
	外れロングリーチA 2	50~99
	通常演出(外れ12秒変動) +特殊演出(外れ)	100~198
外れスーパリーチA	外れスーパリーチA 1	0~99
	外れスーパリーチA 2	100~198
完全外れF	完全外れF 1	0~99
	完全外れF 2	100~198

【図 2 5 8 6】

通常用変動パターン選択Cテーブル222daA3			
通常演出時間 (ms)	当否判定結果	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
5000	外れ	完全外れC 1	0~99
		完全外れC 2	100~198
8000	当たり	当たりショートリーチA 3	0~99
		当たりショートリーチA 4	100~198
	外れ	外れ超ショートリーチA 1	0~99
12000	当たり	外れ超ショートリーチA 2	100~198
		当たりショートリーチA 1	0~99
	外れ	当たりショートリーチA 2	100~198
17000	外れ	外れショートリーチA 1	0~99
		外れショートリーチA 2	100~198
	当たり	外れロングリーチA 1	0~99
		外れロングリーチA 2	100~198

10

20

30

40

50

【図 2 5 8 7】

222

確定・時短用変動パターン選択テーブル222daA4

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値C S 1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

【図 2 5 8 8】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222dbA

変動時間 (m s)	疑似変動更新時間 (m s)	通常演出時間 (m s)
3000	3000	0
5000	5000	0
8000	3000	5000
12000	4000	8000
17000	5000	12000
30000	13000	17000

(a)

10

222

結果報知演出態様設定テーブル222dcA

変動パターン種別	演出態様	演出時間 (m s)	第2演出カウンタ値C S 2 (0~198)
当たりショートリーチA	結果報知演出A	4000	0~149
	結果報知演出B		150~198
	結果報知演出C		0~149
当たりロングリーチA	結果報知演出D	5000	150~198
	結果報知演出E		0~198
当たりスーパーリーチA	結果報知演出F	13000	0~198
当たりショートリーチC	結果報知演出I	5000	0~198
	結果報知演出J		0~198
完全外れA、C	結果報知演出F	5000	0~198
完全外れB、D、F	結果報知演出G	3000	0~198
外れショートリーチA	結果報知演出B	4000	0~49
	結果報知演出H		50~198
外れロングリーチA	結果報知演出D	5000	0~49
	結果報知演出F		50~198
外れスーパーリーチA	結果報知演出E	13000	0~198

(b)

20

【図 2 5 8 9】

222

書き換え演出態様設定テーブル222dA

変動パターン種別	疑似変動残時間 (m s)	演出態様	演出時間 (m s)	第2演出カウンタ値 C S 2 (0~198)
当たりショートリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出A	3000	0~149
		短書き換え演出B		150~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出A	2000	0~149
		中書き換え演出B		150~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出A	1000	0~149
		長書き換え演出B		150~198
当たりロングリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出C	2000	0~149
		短書き換え演出D		150~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出C	3000	0~149
		中書き換え演出D		150~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出C	4000	0~149
		長書き換え演出D		150~198
当たりスーパーリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出E	12000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出E	13000	0~198
当たりショートリーチC	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出H	2000	0~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出H	3000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出H	4000	0~198
外れショートリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出B	1000	0~49
		短書き換え演出F		50~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出B	2000	0~49
		中書き換え演出F		50~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出B	3000	0~49
		長書き換え演出F		50~198
完全外れA/ 外れロングリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出D	2000	0~49
		短書き換え演出G		50~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出D	3000	0~49
		中書き換え演出G		50~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出D	4000	0~49
		長書き換え演出G		50~198
外れスーパーリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出E	12000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出E	13000	0~198

【図 2 5 9 0】

222

疑似保留表示パターン設定テーブル222deA

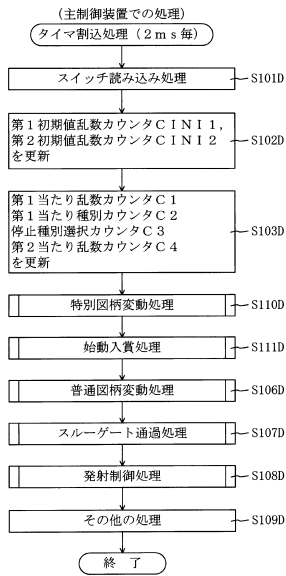
演出態様	疑似保留表示パターン	表示シナリオ
当たり結果報知演出	疑似保留表示パターンA	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「祝」保留表示
結果報知演出H		
短書き換え演出I		
中書き換え演出I		
結果報知演出A	疑似保留表示パターンB	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
結果報知演出C		
結果報知演出E		
結果報知演出B	疑似保留表示パターンC	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
結果報知演出D		
結果報知演出F	疑似保留表示パターンD	疑似変動残時間カウンタ値2000で消火し、爆弾不発
結果報知演出G		
短書き換え演出A	疑似保留表示パターンE	再着火→特殊演出残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
短書き換え演出C		
中書き換え演出A		
中書き換え演出C		
長書き換え演出A		
長書き換え演出C		
短書き換え演出B	疑似保留表示パターンF	再着火→疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
短書き換え演出D		
中書き換え演出B		
中書き換え演出D		
長書き換え演出B		
長書き換え演出D		
短書き換え演出F	疑似保留表示パターンG	再着火なし
短書き換え演出G		
中書き換え演出F	疑似保留表示パターンH	再着火→疑似変動残時間カウンタ値1000で消火し、爆弾不発
中書き換え演出G		
長書き換え演出F		

30

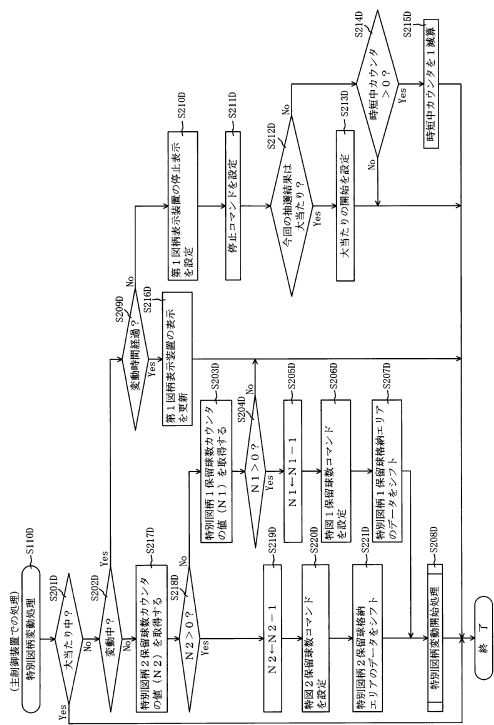
40

50

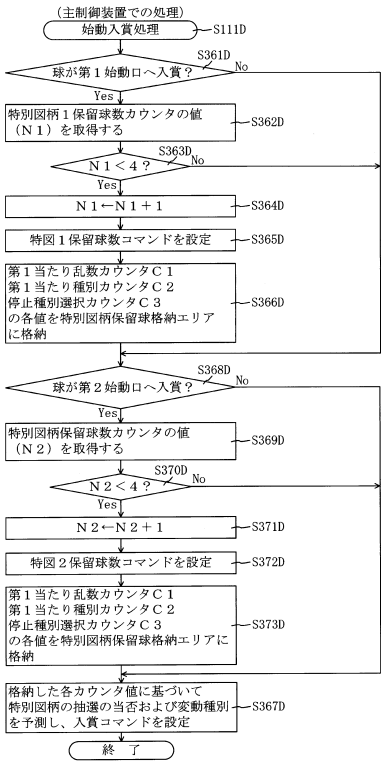
【図 2 5 9 1】



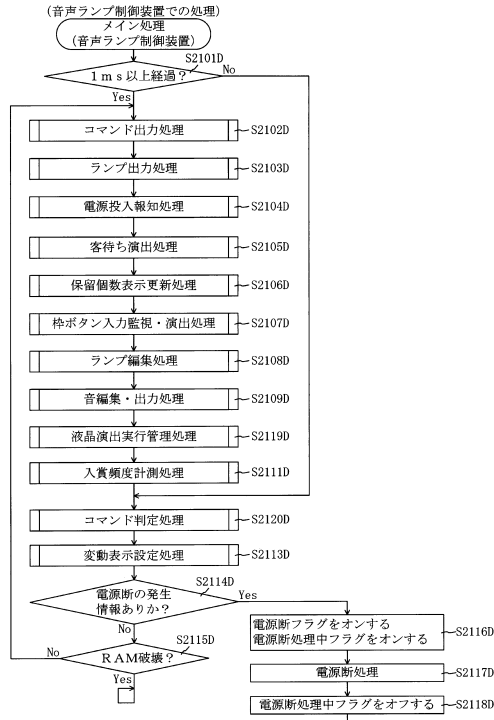
【図 2 5 9 2】



【図 2 5 9 3】



【図 2 5 9 4】



10

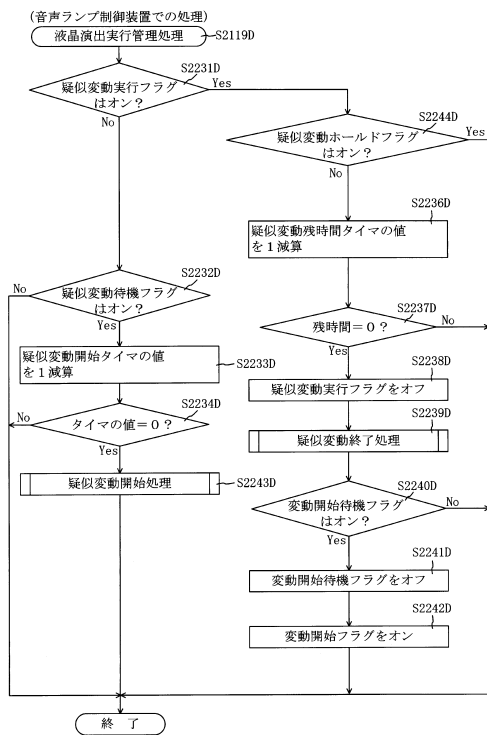
20

30

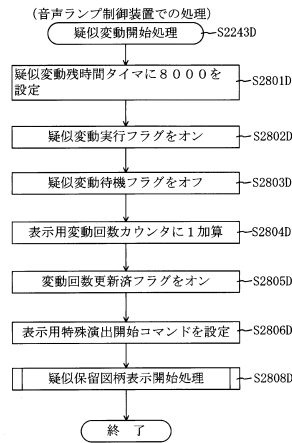
40

50

【図 2595】



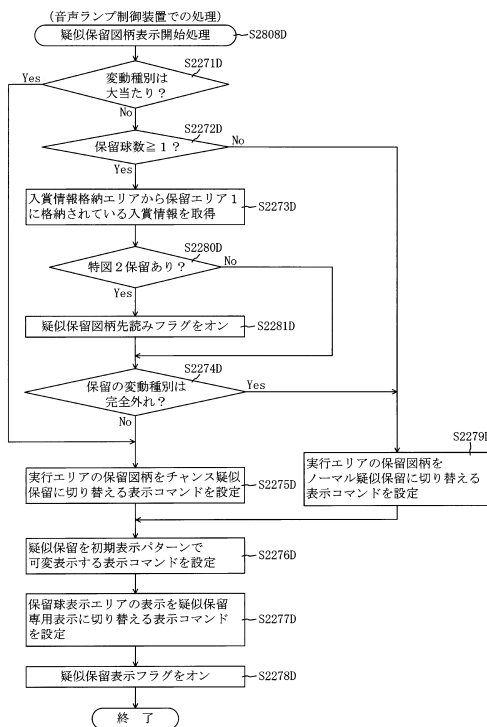
【図 2596】



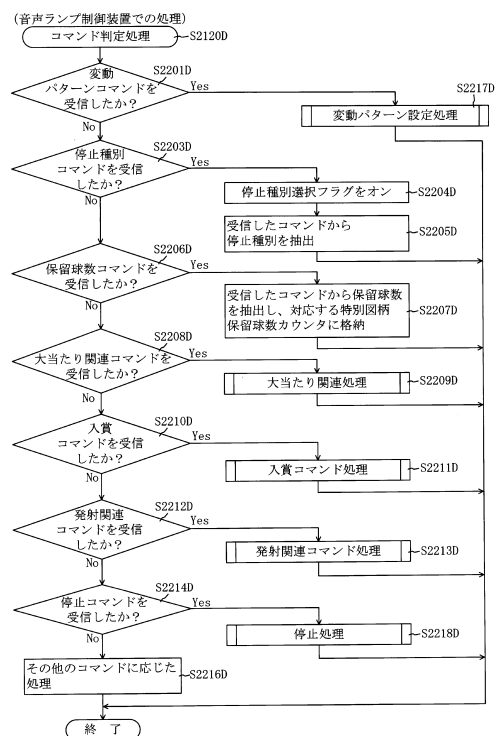
10

20

【図 2597】



【図 2598】



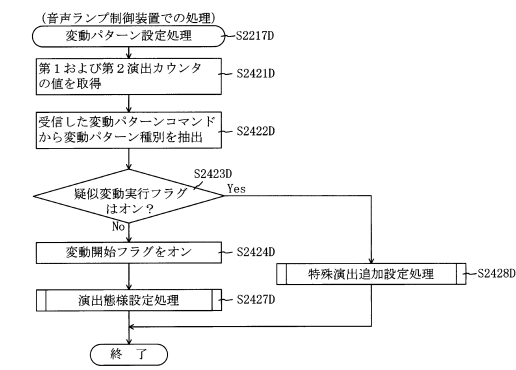
30

40

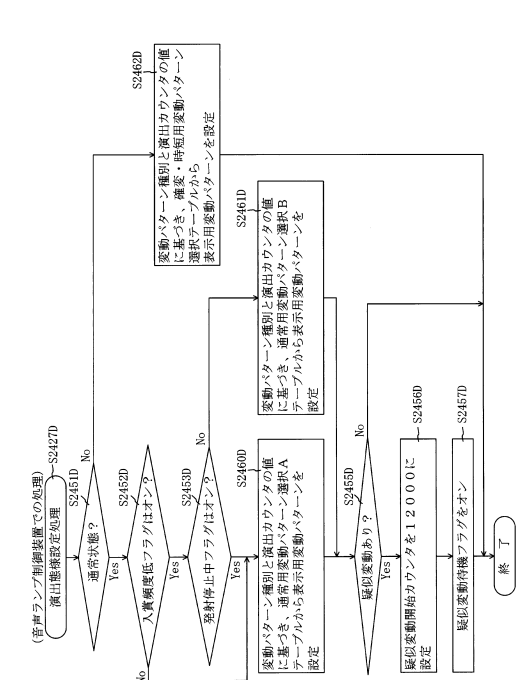
50



【図 2 5 9 9】



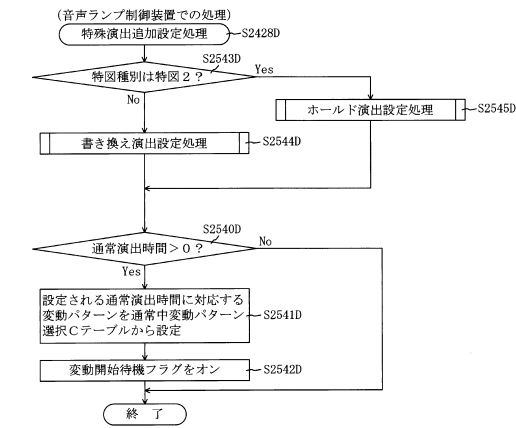
【図 2 6 0 0】



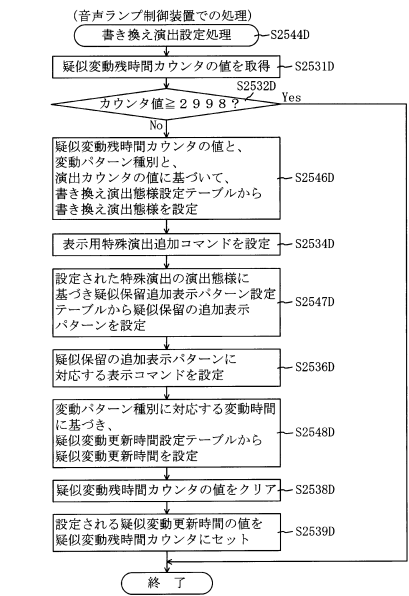
10

20

【図 2 6 0 1】



【図 2 6 0 2】

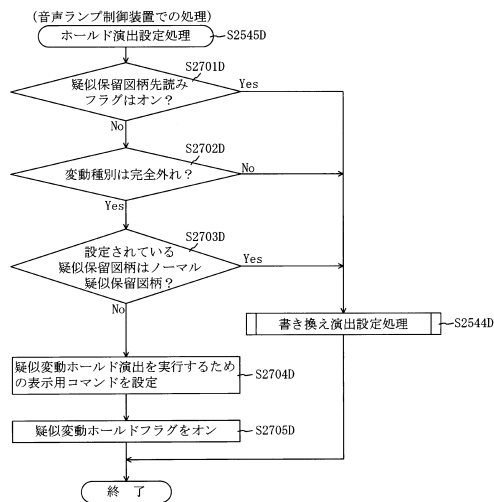


30

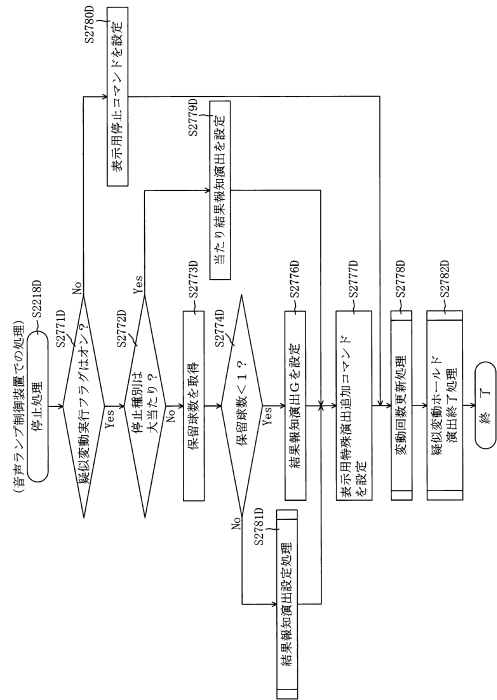
40

50

【図 2603】



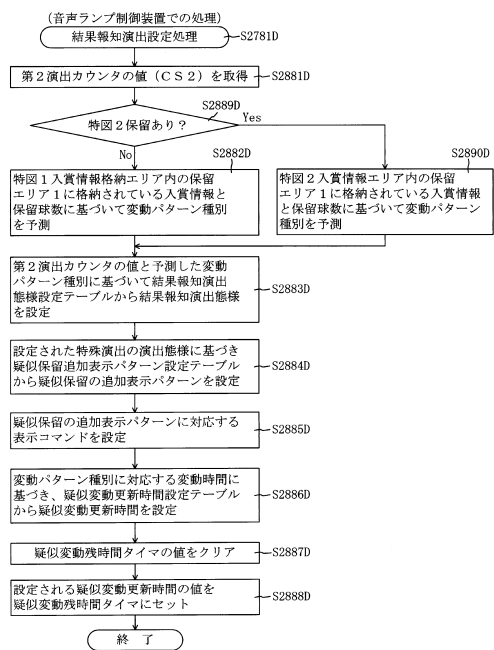
【図 2604】



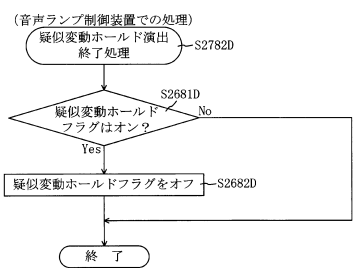
10

20

【図 2605】



【図 2606】



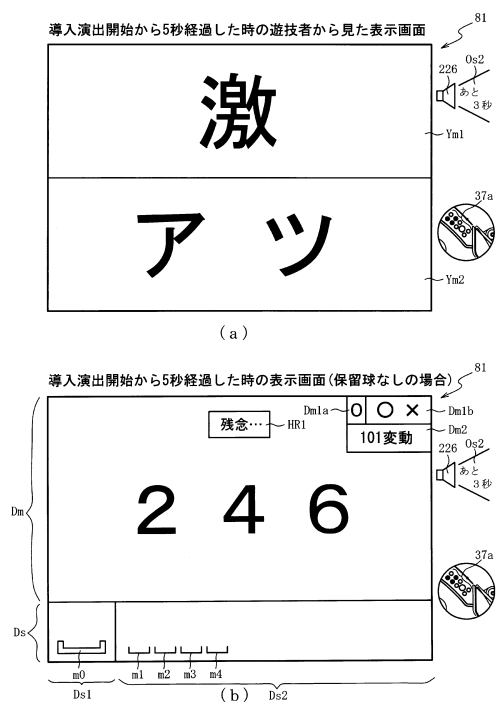
30

40

50



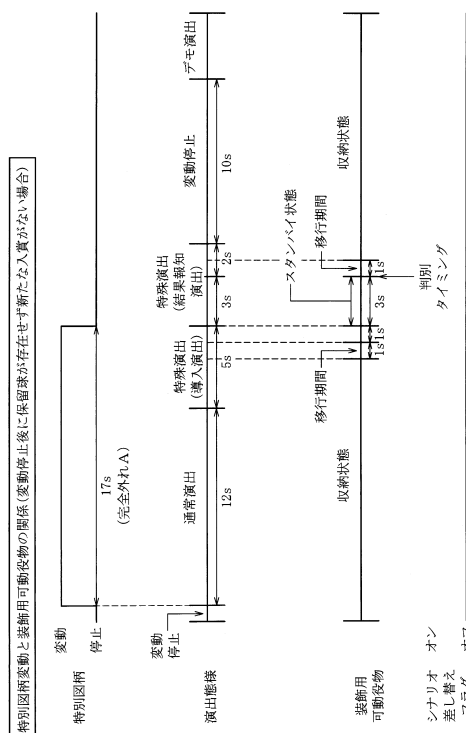
【 ㊦ 2 6 1 1 】



10

20

【 図 2 6 1 3 】

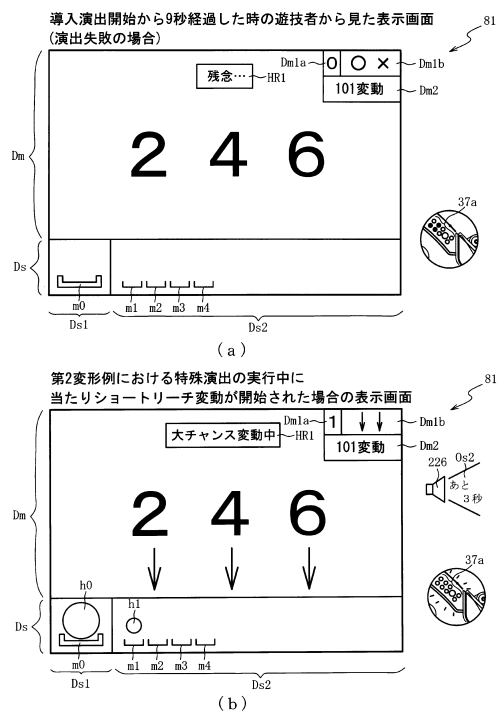


30

40

50

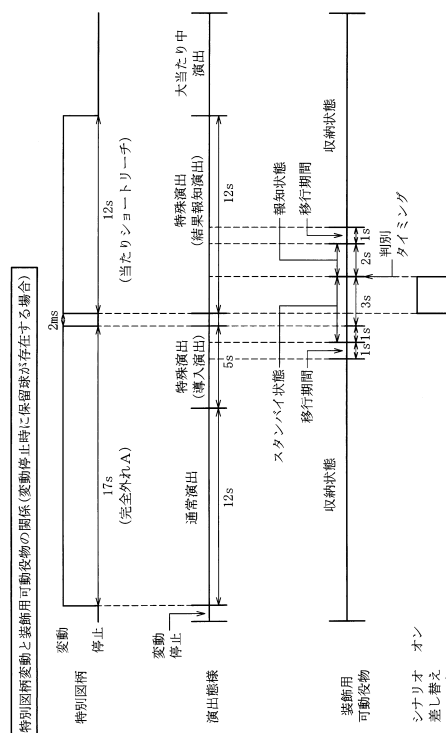
【 ㊦ 2 6 1 2 】



10

20

【 図 2 6 1 4 】

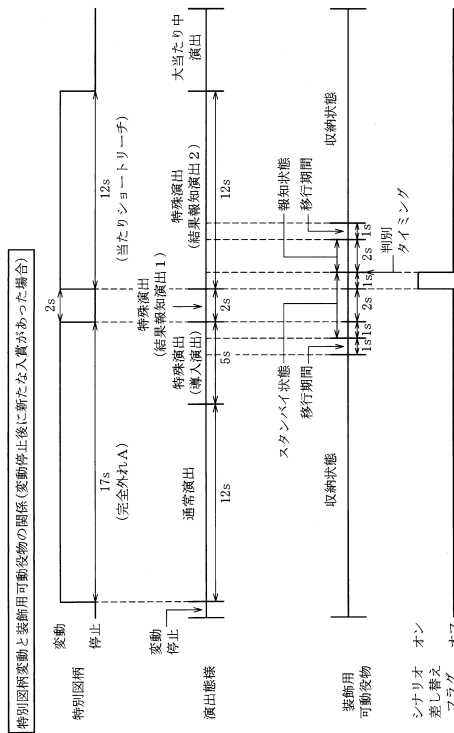


30

40

50

【 図 2 6 1 5 】



【図 2 6 1 9】

222

変動パターン選択テーブル	222daB
通常用変動パターン選択Aテーブル	222daB1
通常用変動パターン選択Bテーブル	222daB2
確変・時短用変動パターン選択テーブル	222daB3

【図 2 6 2 0】

222

通常用変動パターン選択Aテーブル222daB1			
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 C S 1 (0~198)	疑似 変動
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99	×
	当たりショートリーチA 2	100~198	×
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~74	×
	当たりロングリーチA 2	75~149	×
	当たりロングリーチA 3	150~198	○
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA 1	0~99	×
	当たりスーパーリーチA 2	100~198	×
完全外れA	完全外れA 1	0~99	×
	完全外れA 2	100~198	×
完全外れB	完全外れB 1	0~99	×
	完全外れB 2	100~198	×
完全外れC	完全外れC 1	0~99	×
	完全外れC 2	100~198	×
完全外れD	完全外れD 1	0~99	×
	完全外れD 2	100~198	×
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99	×
	外れショートリーチA 2	100~198	×
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~94	×
	外れロングリーチA 2	95~189	×
	外れロングリーチA 3	190~198	○
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 1	0~99	×
	外れスーパーリーチA 2	100~198	×

10

20

【図 2 6 2 1】

222

通常用変動パターン選択Bテーブル222daB2			
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 C S 1 (0~198)	疑似 変動
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99	×
	当たりショートリーチA 2	100~198	×
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~49	×
	当たりロングリーチA 2	50~99	×
	当たりロングリーチA 3	100~198	○
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA 1	0~99	×
	当たりスーパーリーチA 2	100~198	×
完全外れA	完全外れA 1	0~198	○
	完全外れB 1	0~99	×
完全外れB	完全外れB 2	100~198	×
	完全外れC 1	0~99	×
完全外れC	完全外れC 2	100~198	×
	完全外れD 1	0~99	×
完全外れD	完全外れD 2	100~198	×
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99	×
	外れショートリーチA 2	100~198	×
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~49	×
	外れロングリーチA 2	50~99	×
	外れロングリーチA 3	100~198	○
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 1	0~99	×
	外れスーパーリーチA 2	100~198	×

【図 2 6 2 2】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daB3		
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値C S 1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

30

40

50

【図 2 6 2 3】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dB

変動パターン種別	演出態様	演出時間 (ms)	シナリオ 差し替え	第2演出 カウンタ値CS2 (0~198)
当たりショートリーチA	結果報知演出A b	12000	あり	0~149
	結果報知演出B b		なし	150~198
当たりロングリーチA	結果報知演出C b	17000	あり	0~149
	結果報知演出D b		なし	150~198
当たりスーパーリーチA	結果報知演出E b	30000	あり	0~198
完全外れA	結果報知演出F b	17000	なし	0~198
完全外れB	結果報知演出G b	8000	なし	0~198
完全外れC	結果報知演出H b	5000	なし	0~198
完全外れD	結果報知演出I b	3000	なし	0~198
外れショートリーチA	結果報知演出J b	12000	あり	0~49
	結果報知演出K b		なし	50~198
外れロングリーチA	結果報知演出L b	17000	あり	0~49
	結果報知演出M b		なし	50~198
外れスーパーリーチA	結果報知演出N b	30000	あり	0~198

【図 2 6 2 4】

222

通知なし変動演出動作シナリオテーブル222aB（スピード４：低速）

(a)

シナリオカウンタ値	0	3000	4000	8000	8001	9000
右駆動用モータ (ステッピング数/スピード)	-	+200/4	-	-	-200/4	-
左駆動用モータ (ステッピング数/スピード)	-	-200/4	-	-	+200/4	-
装飾用可動役物位置	収納	収納	スタンバイ状態	スタンバイ状態	スタンバイ状態	収納
LED	消灯	-	-	-	-	-
その他	-	-	-	判別タイミング	-	END

※+：正方向、-：逆方向

222

通知あり変動演出動作シナリオテーブル222aB（スピード４：低速）

(b)

シナリオカウンタ値	0	3000	4000	4999	5000	7000	8000
右駆動用モータ (ステッピング数/スピード)	-	+200/4	-	-	-	-200/4	-
左駆動用モータ (ステッピング数/スピード)	-	+200/4	-	-	-	-200/4	-
装飾用可動役物位置	収納	収納	スタンバイ状態	スタンバイ状態	通知状態	通知状態	収納
LED	消灯	-	-	発光	-	消灯	-
その他	-	-	-	-	-	-	END


※+：正方向、-：逆方向

10

20

【図 2 6 2 5】

222

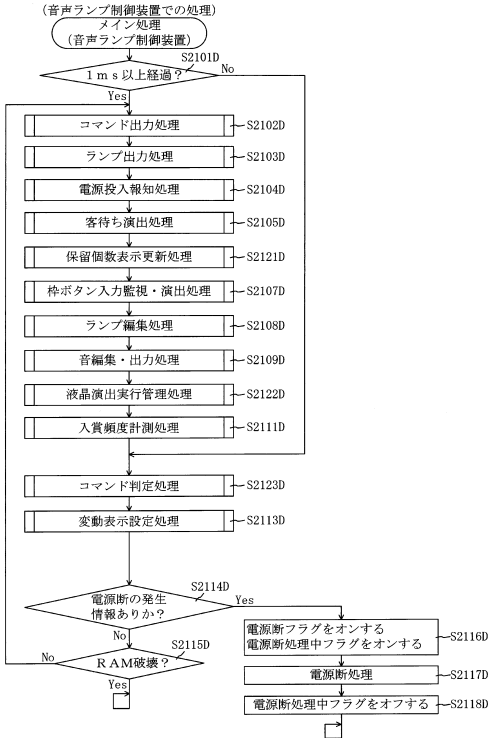


差し替え用動作シナリオテーブル222dB（スピード4：低速）

シナリオカウンタ値	8001	8002	10000	11000
右駆動用モータ (ステッピング数/スピード)	-	-	-200/4	-
左駆動用モータ (ステッピング数/スピード)	-	-	-200/4	-
駆動用可動役物位置	スタンバイ状態	通知状態	通知状態	収納
LED	発光	-	-	消灯
その他	-	-	-	END

※：＋：正方向、－：逆方向

【図 2 6 2 6】

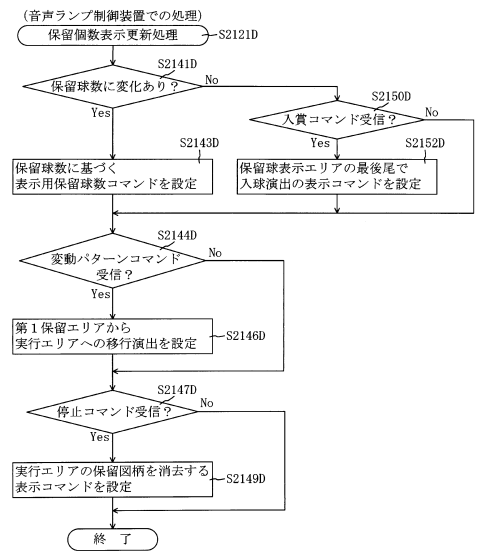


30

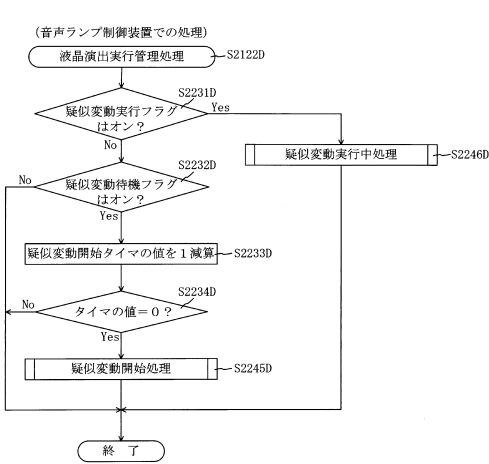
40

50

【図 2 6 2 7】



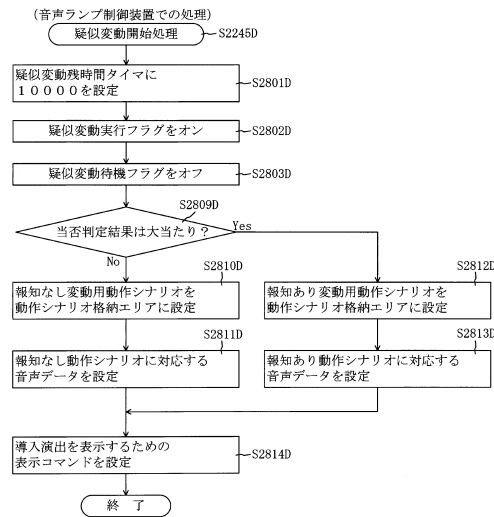
【図 2 6 2 8】



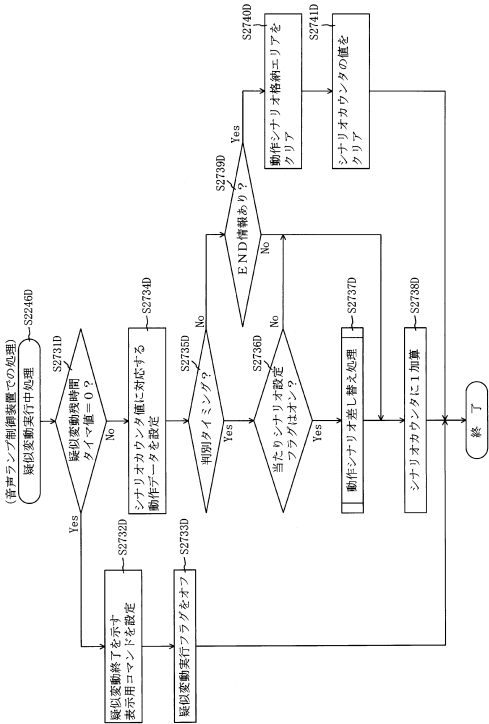
10

20

【図 2 6 2 9】



【図 2 6 3 0】



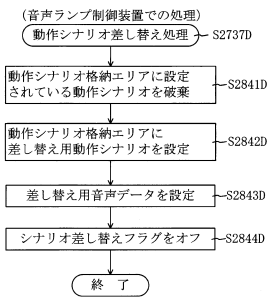
30

40

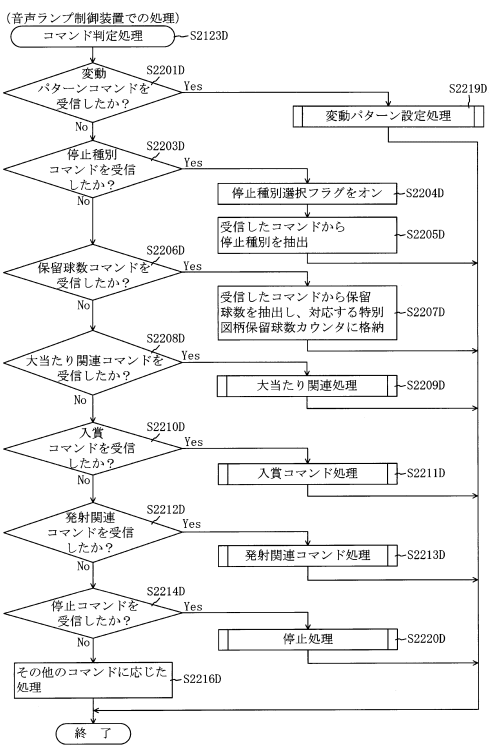
50



【図 2 6 3 1】



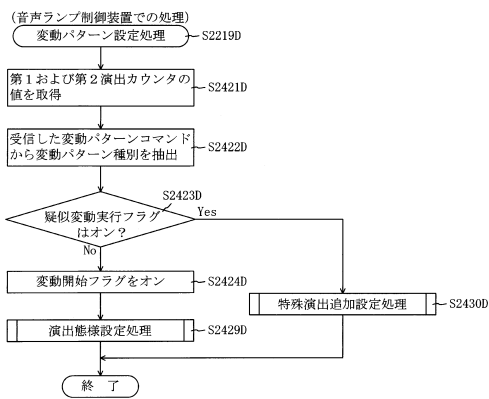
【図 2 6 3 2】



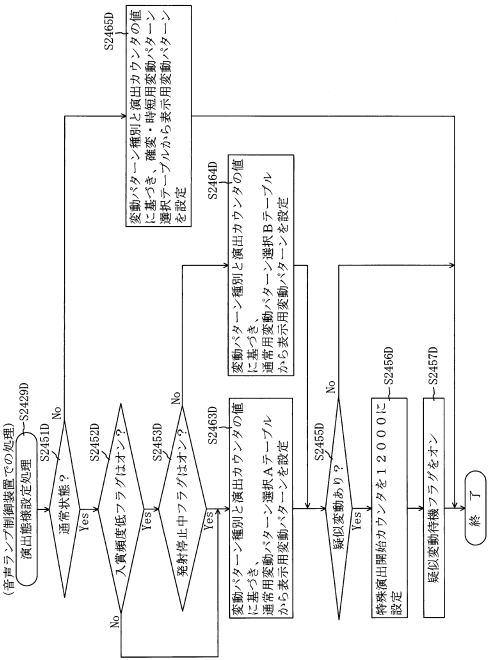
10

20

【図 2 6 3 3】



【図 2 6 3 4】

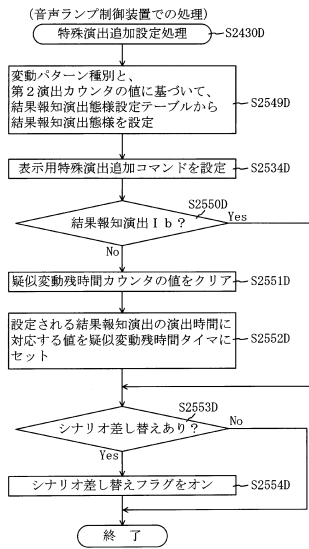


30

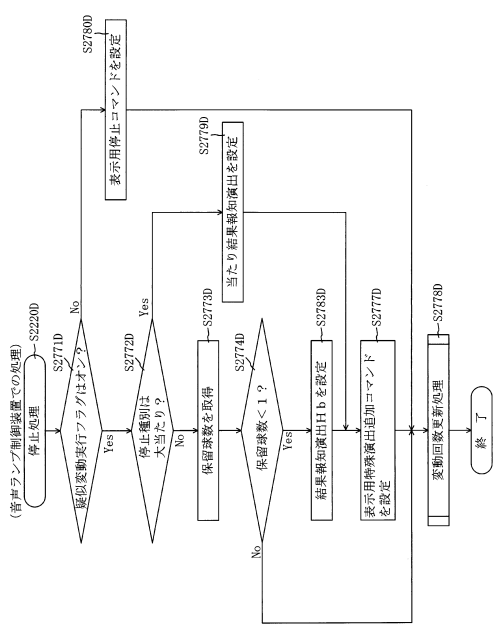
40

50

【図 2 6 3 5】



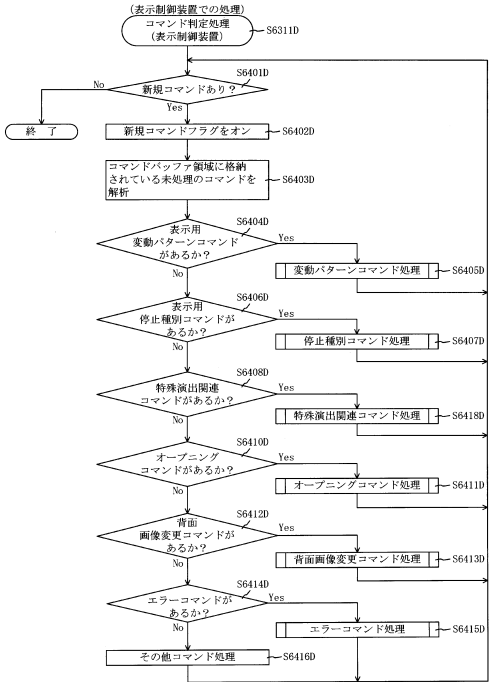
【図 2 6 3 6】



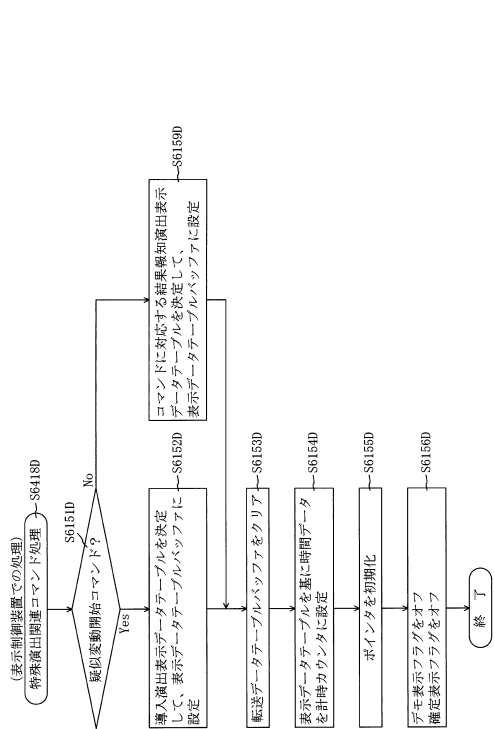
10

20

【図 2 6 3 7】



【図 2 6 3 8】

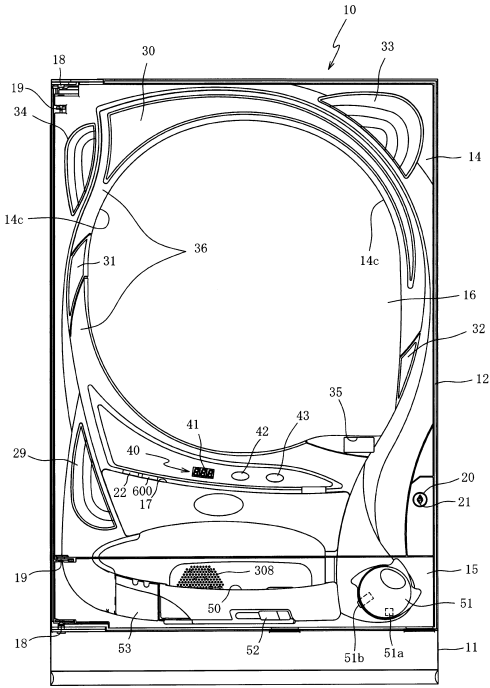


30

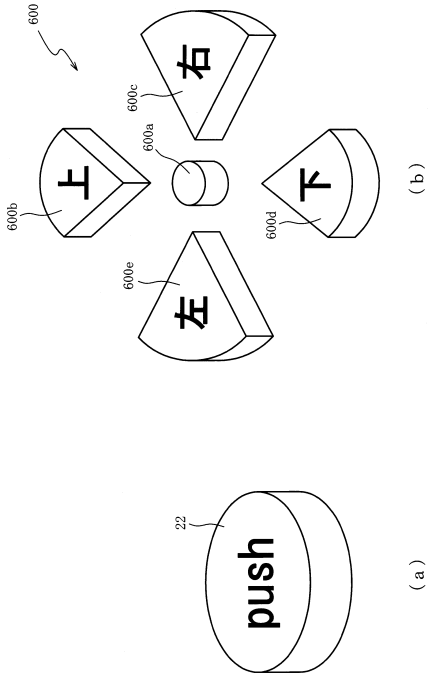
40

50

【図 2 6 3 9】



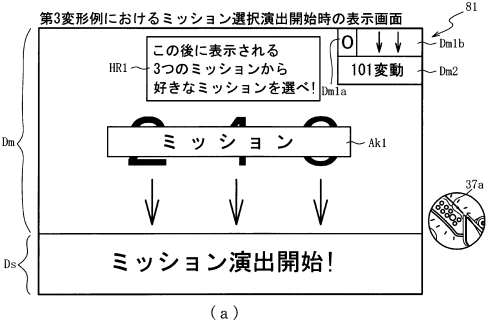
【図 2 6 4 0】



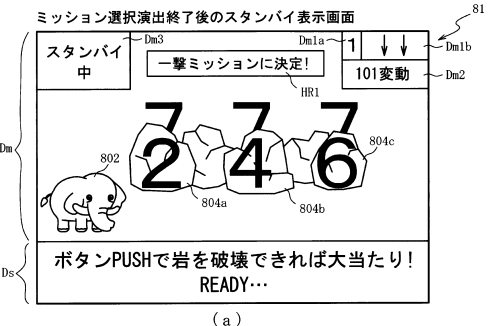
10

20

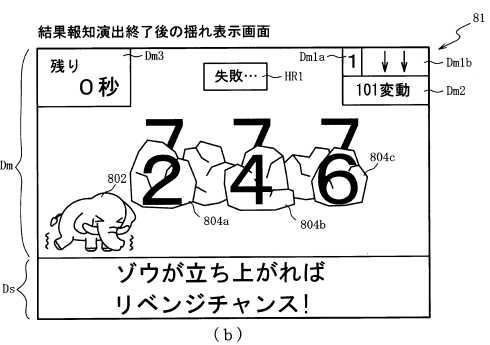
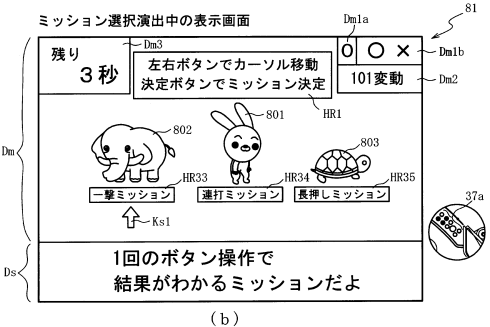
【図 2 6 4 1】



【図 2 6 4 2】



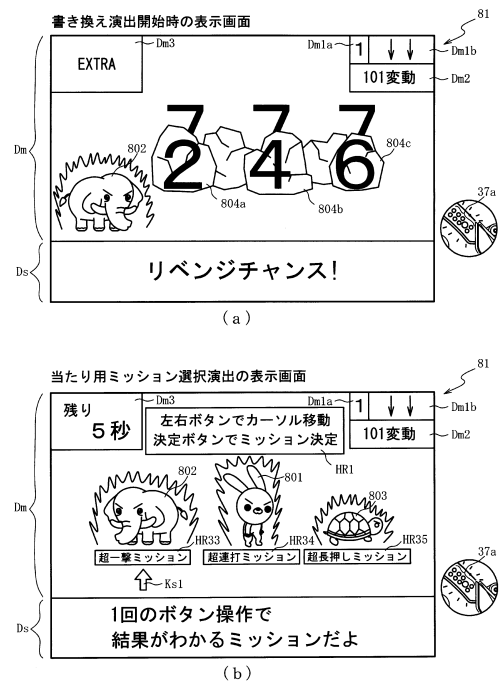
30



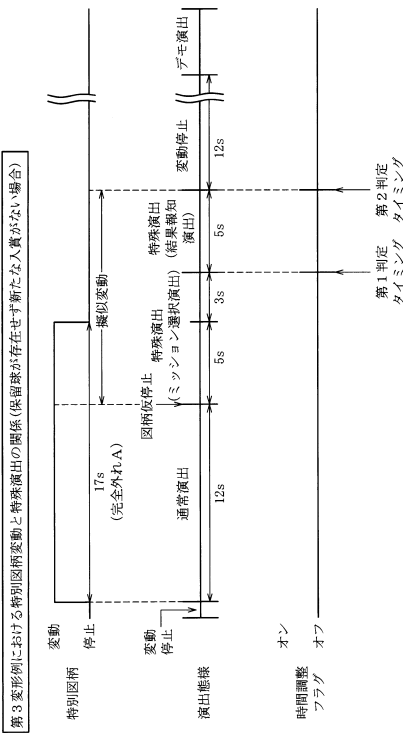
40

50

【図 2 6 4 3】



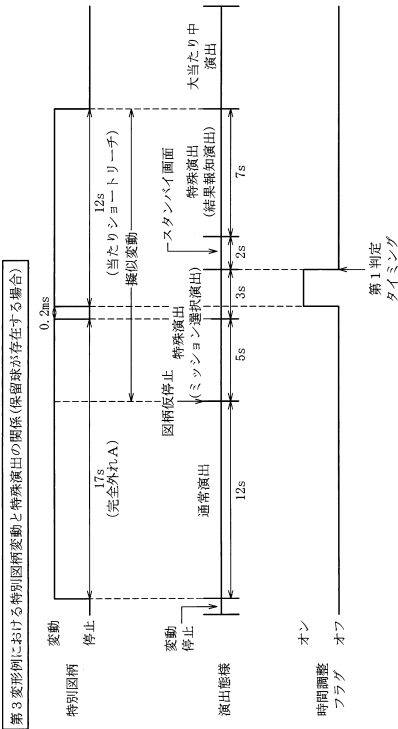
【図 2 6 4 4】



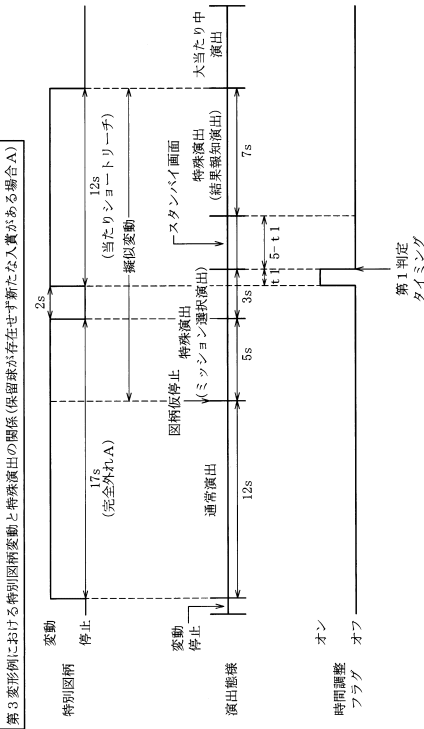
10

20

【図 2 6 4 5】



【図 2 6 4 6】

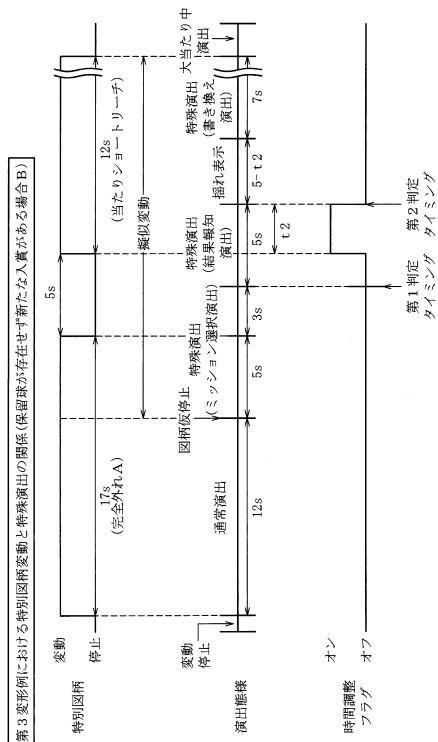


30

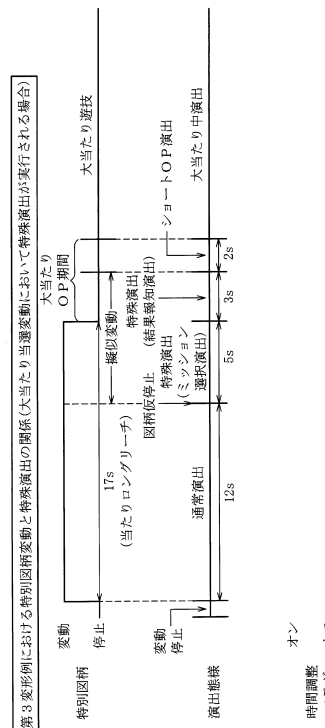
40

50

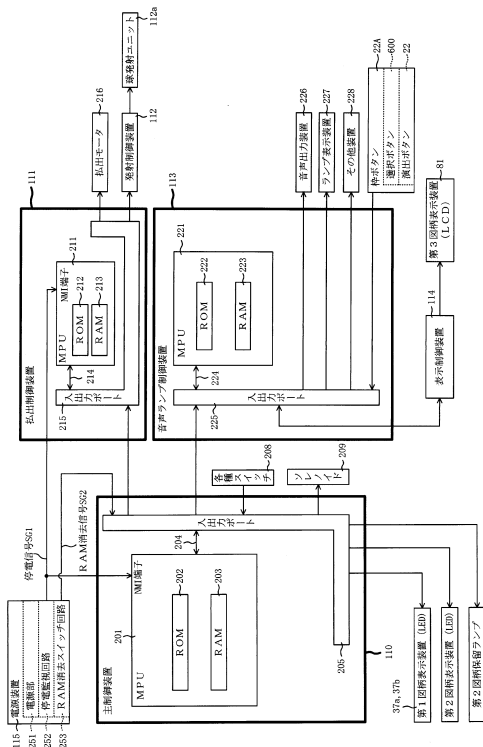
【 図 2 6 4 7 】



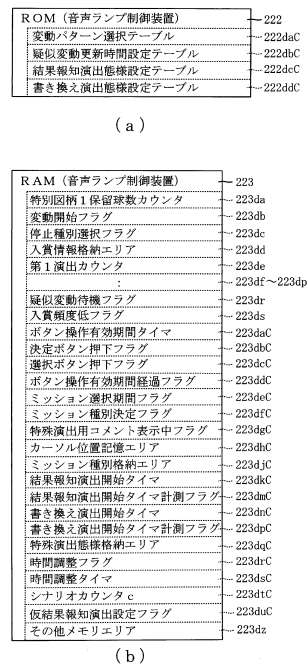
【 図 2 6 4 8 】



【 図 2 6 4 9 】



【 図 2 6 5 0 】



【図 2 6 5 1】

変動パターン選択テーブル	222daC
通常用変動パターン選択Aテーブル	222daC1
通常用変動パターン選択Bテーブル	222daC2
確変・時短用変動パターン選択テーブル	222daC3

【図 2 6 5 2】

通常用変動パターン選択Aテーブル222daC1		
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 C S 1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~74
	当たりロングリーチA 1	75~149
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (当たり)	150~198
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA 1	0~99
	当たりスーパーリーチA 2	100~198
完全外れA	完全外れA 1	0~99
	完全外れA 2	100~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~94
	外れロングリーチA 2	95~189
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	190~198
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 1	0~99
	外れスーパーリーチA 2	100~198

10

20

【図 2 6 5 3】

通常用変動パターン選択Bテーブル222daC2		
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 C S 1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~49
	当たりロングリーチA 2	50~99
	通常演出 (外れ12秒変動) +特殊演出 (当たり)	100~198
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA 1	0~99
	当たりスーパーリーチA 2	100~198
完全外れA	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	0~198
	完全外れB 1	0~99
完全外れB	完全外れB 2	100~198
	完全外れC 1	0~99
完全外れC	完全外れC 2	100~198
	完全外れD 1	0~99
完全外れD	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~49
	外れロングリーチA 2	50~99
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	100~198
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 1	0~99
	外れスーパーリーチA 2	100~198

【図 2 6 5 4】

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daC3		
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値C S 1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

30

40

50

【図 2 6 5 5】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222abC

変動時間 (m s)	疑似変動更新時間 (m s)
3000	—
5000	5000
8000	8000
12000	12000
17000	17000
30000	30000

【図 2 6 5 6】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dcC

変動パターン種別	ミッション種別	演出態様	演出時間 (m s)	第2演出カウンタ値 C S 2 (0~198)
当たり ショートリーチA	一撃ミッション	結果報知演出A c 1	7000	0~149
	連打ミッション	結果報知演出B c 1		150~198
	長押しミッション	結果報知演出A c 2		0~149
当たり ロングリーチA	一撃ミッション	結果報知演出B c 2	12000	150~198
	連打ミッション	結果報知演出A c 3		0~149
	長押しミッション	結果報知演出B c 3		150~198
当たり スーパーリーチA	一撃ミッション	結果報知演出C a 1	25000	0~149
	連打ミッション	結果報知演出D c 1		150~198
	長押しミッション	結果報知演出C c 2		0~149
完全外れA	一撃ミッション	結果報知演出D c 2	12000	150~198
	連打ミッション	結果報知演出C c 3		0~149
	長押しミッション	結果報知演出D c 3		150~198
完全外れB	一撃ミッション	結果報知演出E c 1	3000	0~198
	連打ミッション	結果報知演出F c 1		0~198
	長押しミッション	結果報知演出E c 2		0~198
完全外れC	一撃ミッション	結果報知演出G c 1	2000	0~198
	連打ミッション	結果報知演出G c 2		0~198
	長押しミッション	結果報知演出H c 1		0~198
外れ ショートリーチA	一撃ミッション	結果報知演出H c 2	7000	0~49
	連打ミッション	結果報知演出I c 1		50~198
	長押しミッション	結果報知演出I c 2		0~49
外れ ロングリーチA	一撃ミッション	結果報知演出J c 1	12000	50~198
	連打ミッション	結果報知演出J c 2		0~49
	長押しミッション	結果報知演出J c 3		50~198
外れ スーパーリーチA	一撃ミッション	結果報知演出K c 1	25000	0~49
	連打ミッション	結果報知演出L c 1		50~198
	長押しミッション	結果報知演出K c 2		0~49
外れ スーパーリーチA	一撃ミッション	結果報知演出L c 2	25000	50~198
	連打ミッション	結果報知演出L c 3		0~49
	長押しミッション	結果報知演出M c 1		50~198
外れ スーパーリーチA	一撃ミッション	結果報知演出M c 2	25000	0~198
	連打ミッション	結果報知演出M c 3		0~198
	長押しミッション	結果報知演出M c 3		0~198

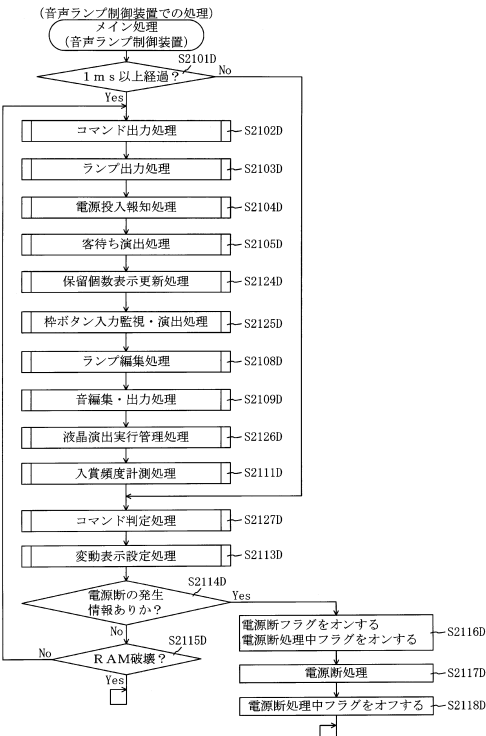
【図 2 6 5 7】

222

書き換え演出態様設定テーブル222ddC

変動パターン種別	ミッション種別	演出態様	演出時間 (m s)	第2演出カウンタ値 C S 2 (0~198)
当たり ショートリーチA	一撃ミッション	書き換え演出A c 1	7000	0~149
	連打ミッション	書き換え演出B c 1		150~198
	長押しミッション	書き換え演出A c 2		0~149
当たり ロングリーチA	一撃ミッション	書き換え演出B c 2	12000	150~198
	連打ミッション	書き換え演出A c 3		0~149
	長押しミッション	書き換え演出B c 3		150~198
当たり スーパーリーチA	一撃ミッション	書き換え演出C c 1	25000	0~149
	連打ミッション	書き換え演出D c 1		150~198
	長押しミッション	書き換え演出C c 2		0~149
外れ ショートリーチA	一撃ミッション	書き換え演出D c 2	7000	150~198
	連打ミッション	書き換え演出A c 3		0~149
	長押しミッション	書き換え演出B c 3		150~198
完全外れA/外れ ロングリーチA	一撃ミッション	書き換え演出C c 3	12000	0~49
	連打ミッション	書き換え演出H c 1		50~198
	長押しミッション	書き換え演出I c 1		0~49
外れ スーパーリーチA	一撃ミッション	書き換え演出I c 2	25000	50~198
	連打ミッション	書き換え演出J c 1		0~49
	長押しミッション	書き換え演出J c 2		50~198

【図 2 6 5 8】



10

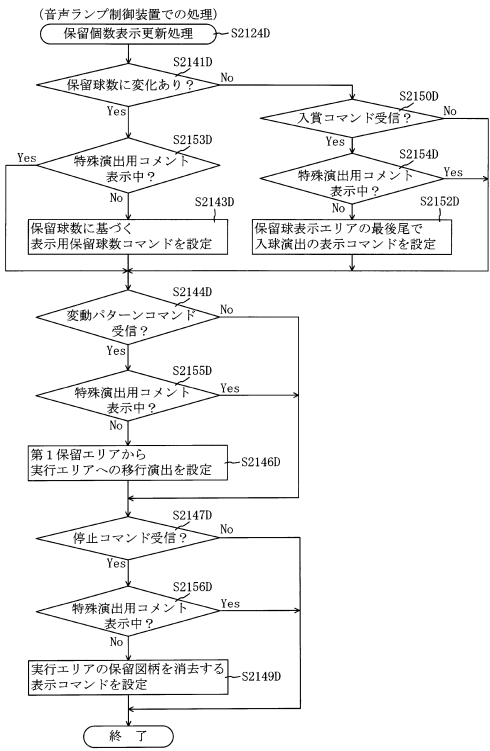
20

30

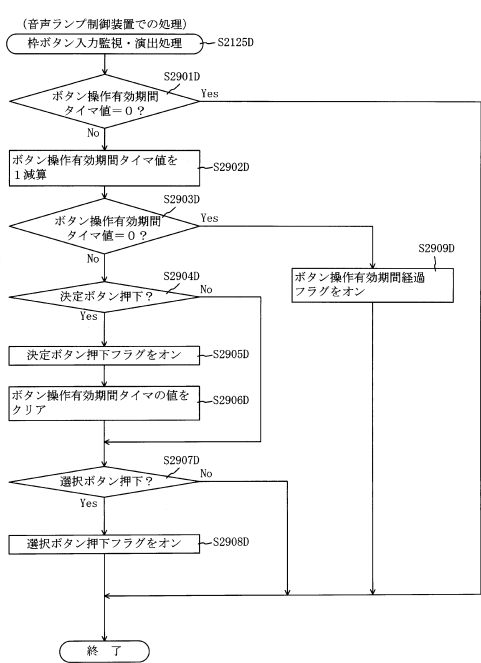
40

50

【図 2 6 5 9】



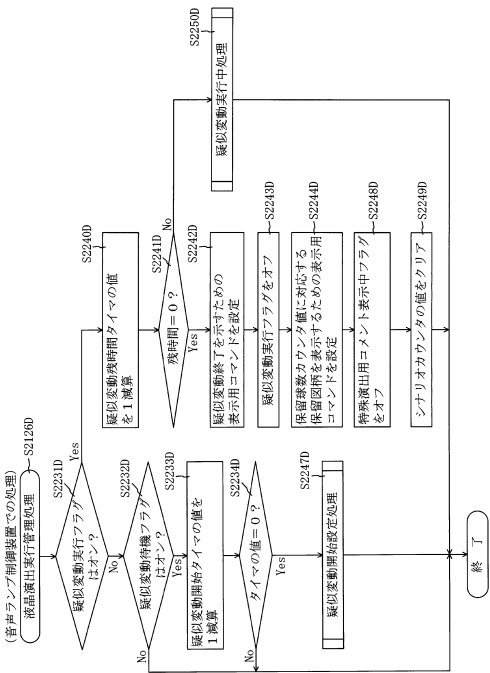
【図 2 6 6 0】



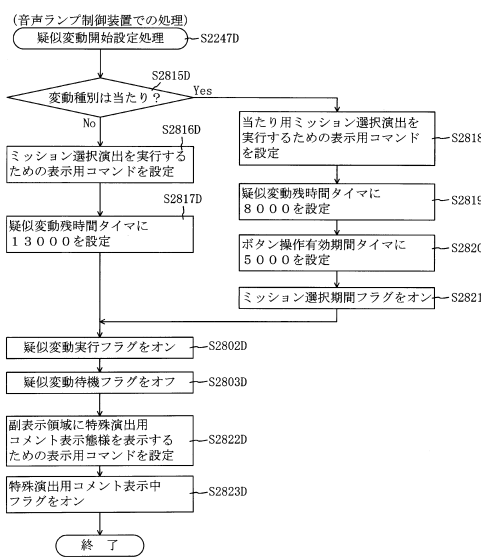
10

20

【図 2 6 6 1】



【図 2 6 6 2】



30

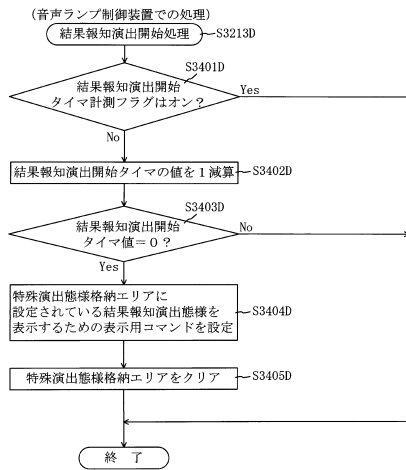
40

50

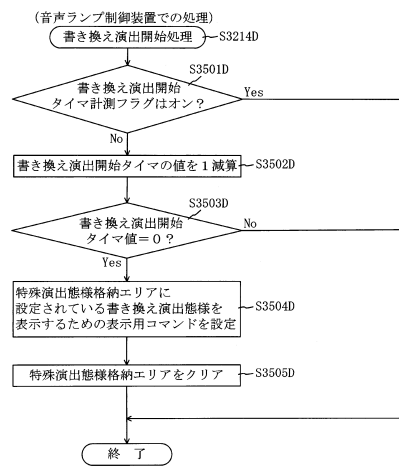




【図 2 6 6 7】



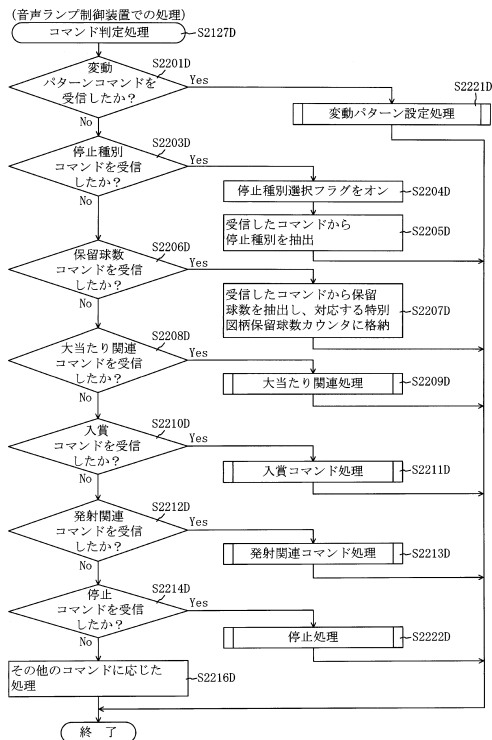
【図 2 6 6 8】



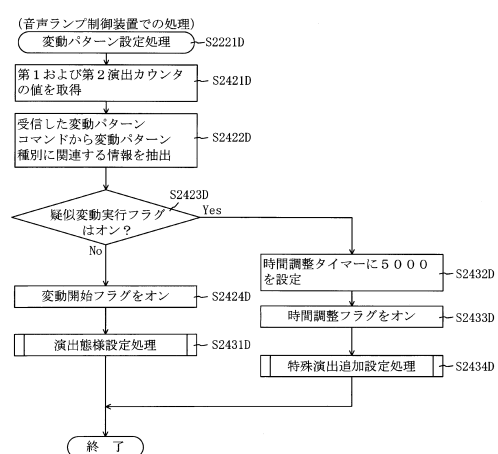
10

20

【図 2 6 6 9】



【図 2 6 7 0】

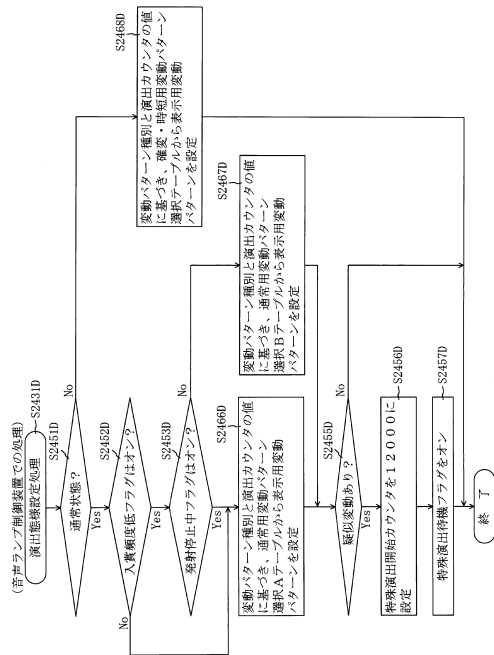


30

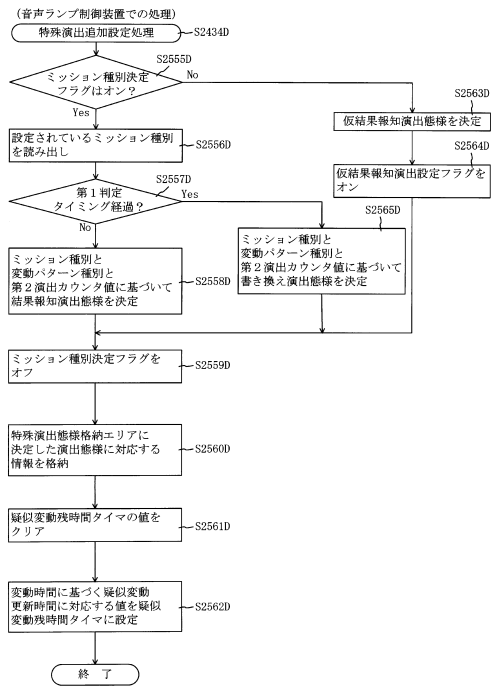
40

50

【図 2 6 7 1】



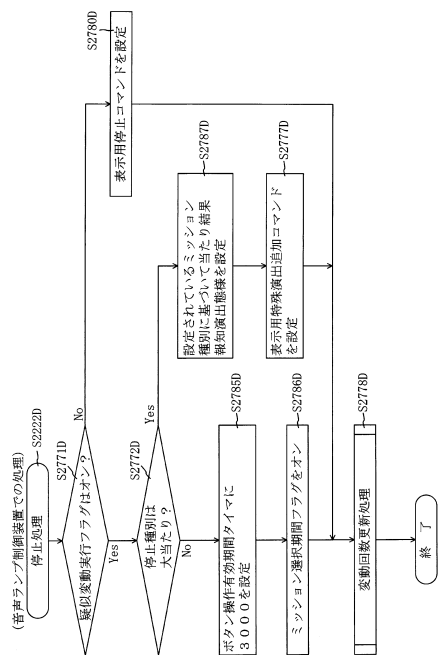
【図 2 6 7 2】



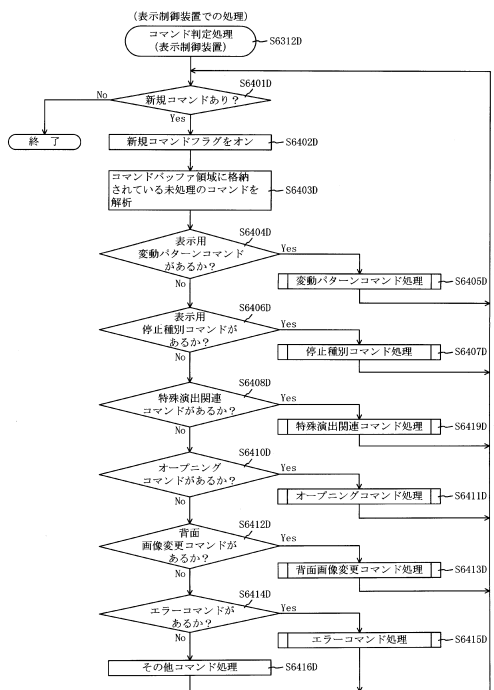
10

20

【図 2 6 7 3】



【図 2 6 7 4】

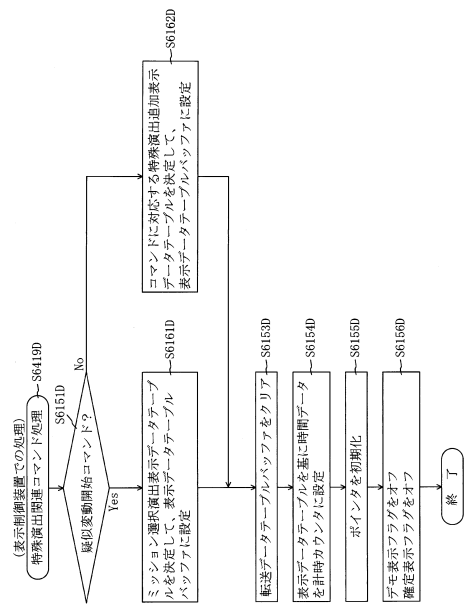


30

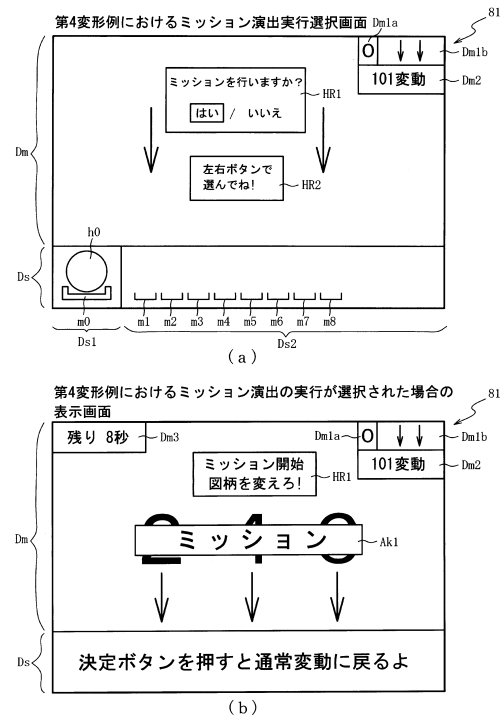
40

50

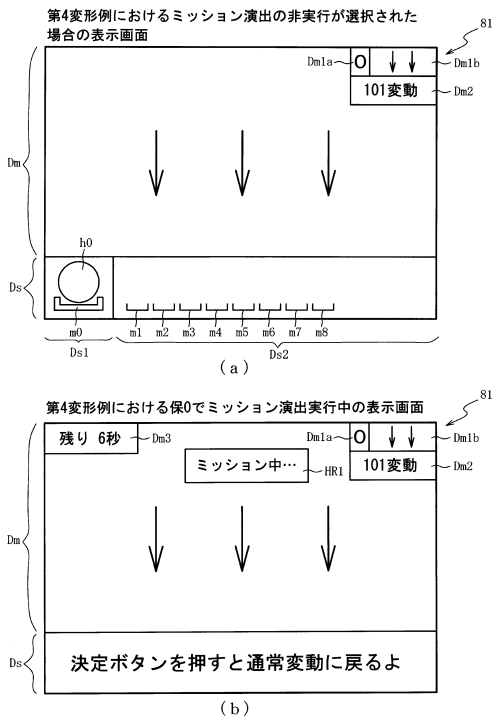
【 図 2 6 7 5 】



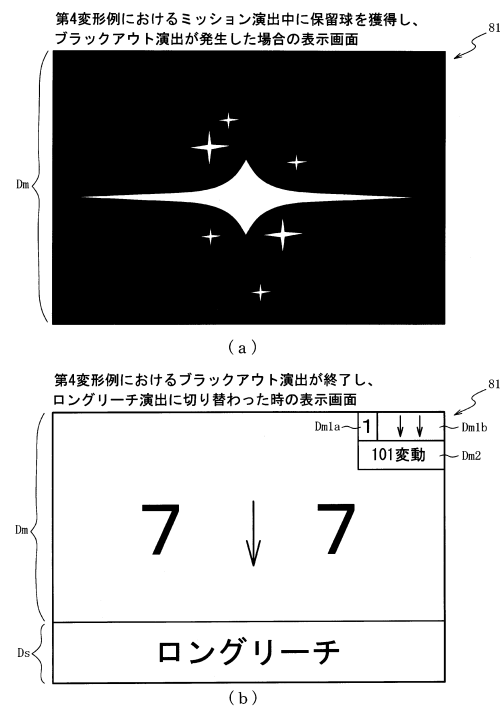
【 図 2 6 7 6 】



【 図 2 6 7 7 】



【 図 2 6 7 8 】



10

20

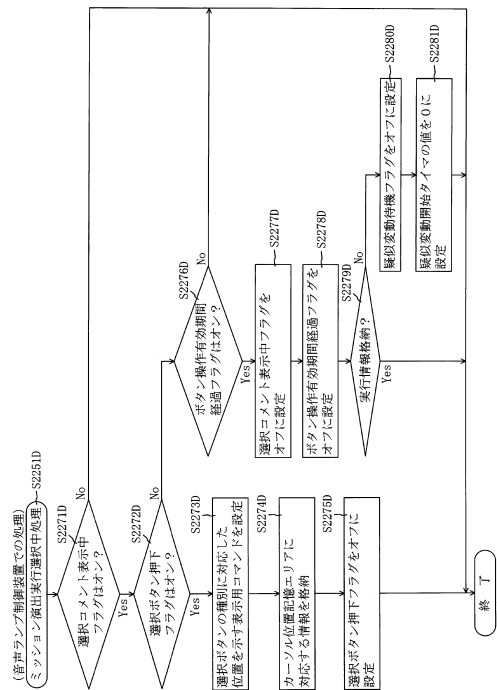
30

40

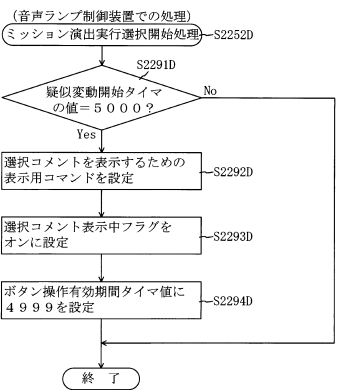
50



【図 2 6 8 3】



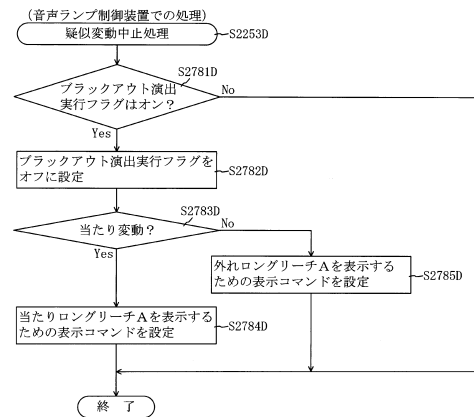
【図 2 6 8 4】



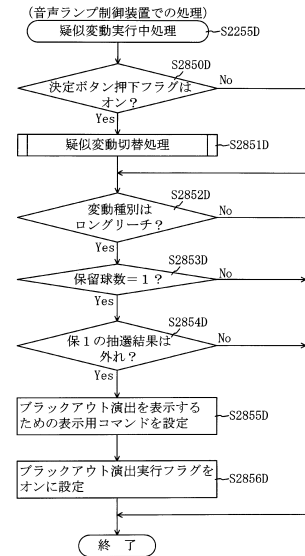
10

20

【図 2 6 8 5】



【図 2 6 8 6】

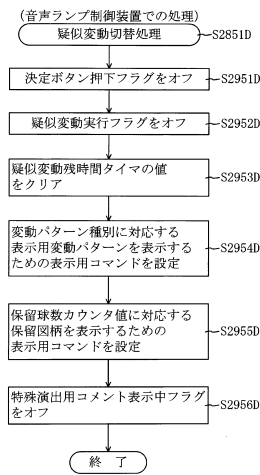


30

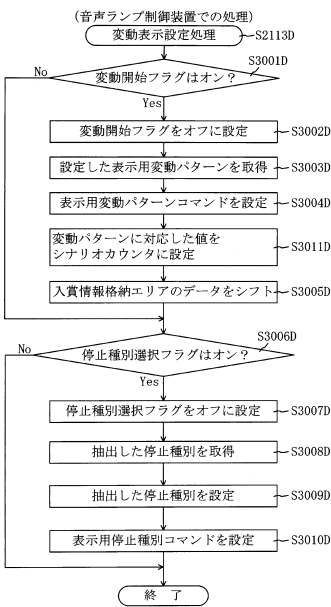
40

50

【図 2 6 8 7】



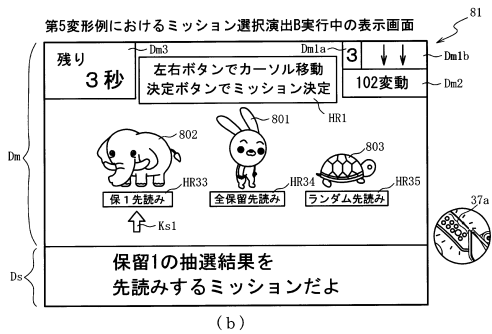
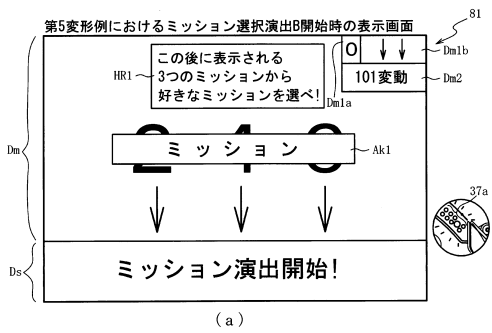
【図 2 6 8 8】



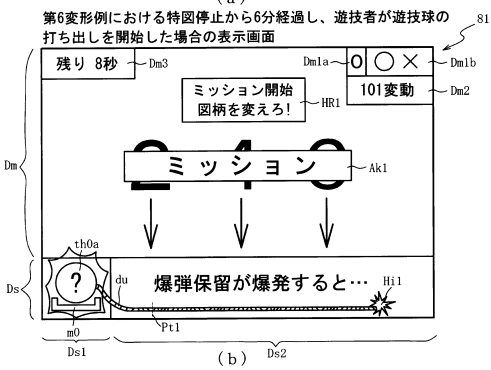
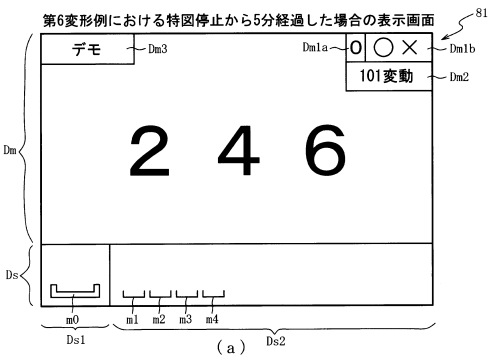
10

20

【図 2 6 8 9】



【図 2 6 9 0】

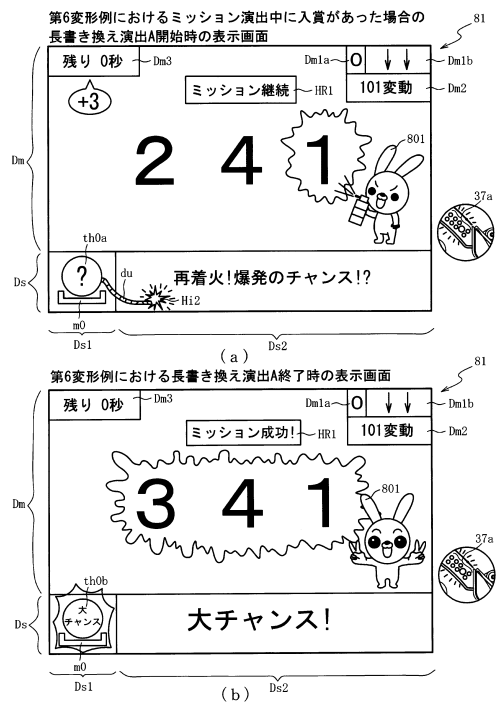


30

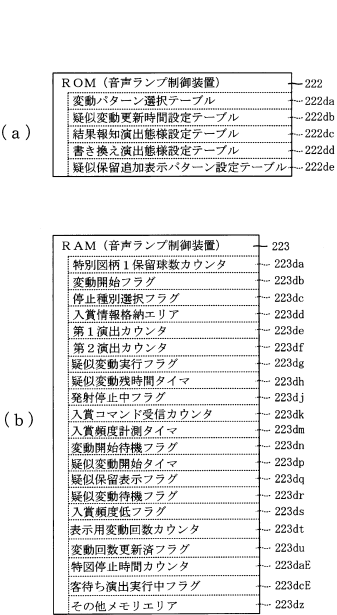
40

50

【図 2 6 9 1】



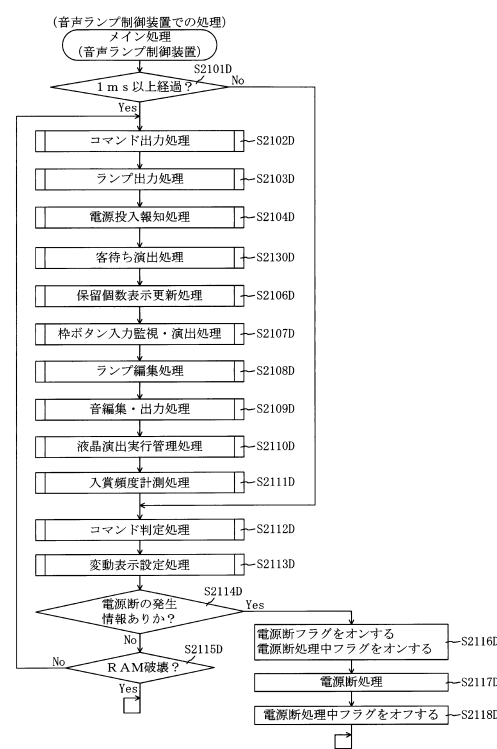
【図 2 6 9 2】



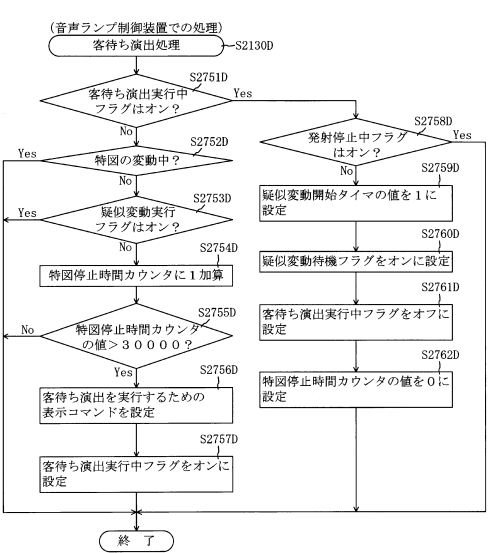
10

20

【図 2 6 9 3】



【図 2 6 9 4】



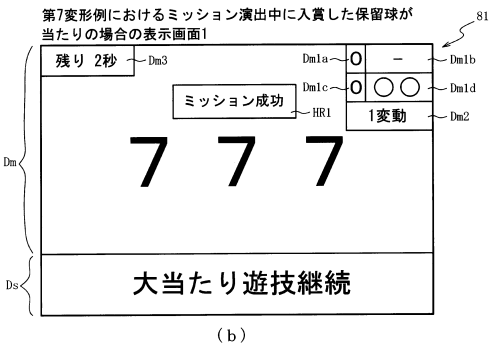
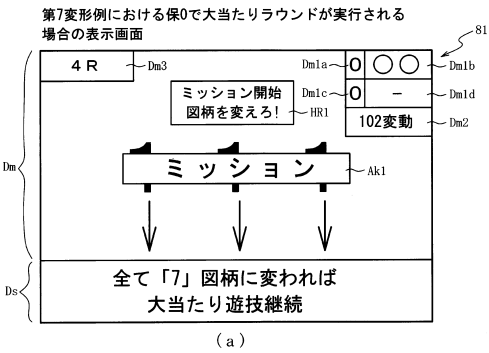
30

40

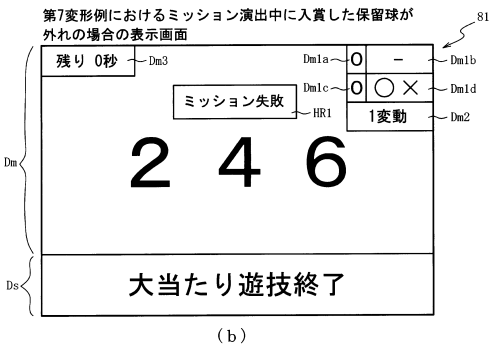
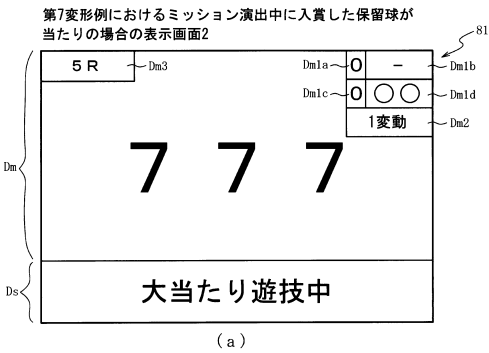
50



【図 2 6 9 5】



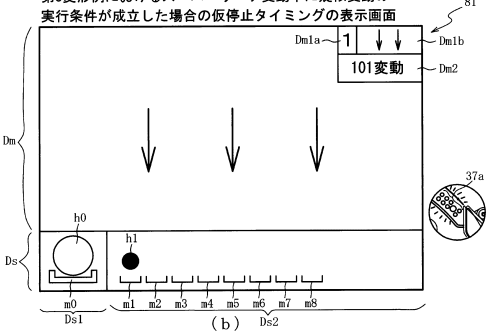
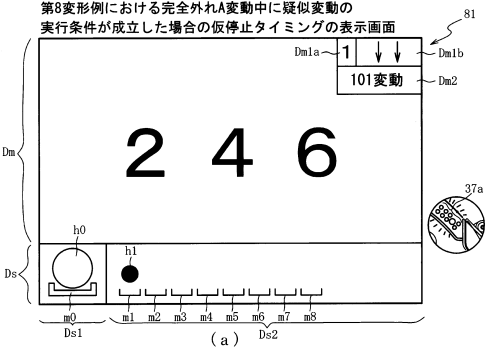
【図 2 6 9 6】



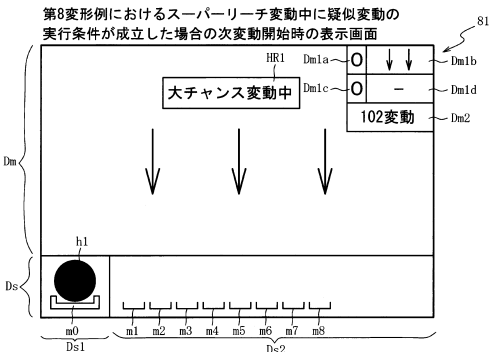
10

20

【図 2 6 9 7】



【図 2 6 9 8】

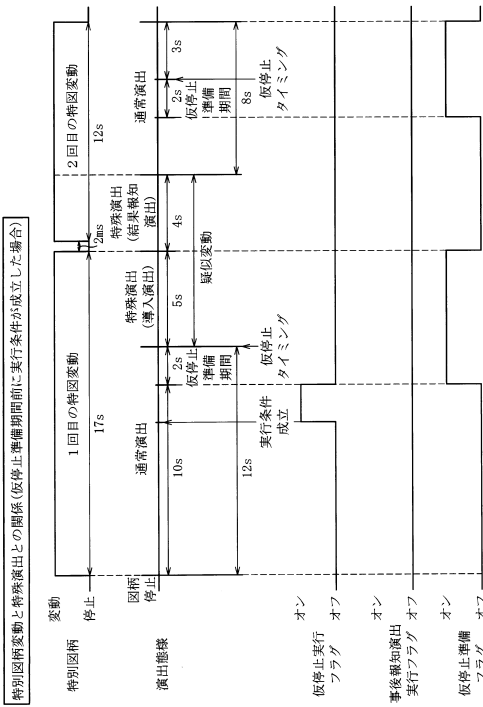


30

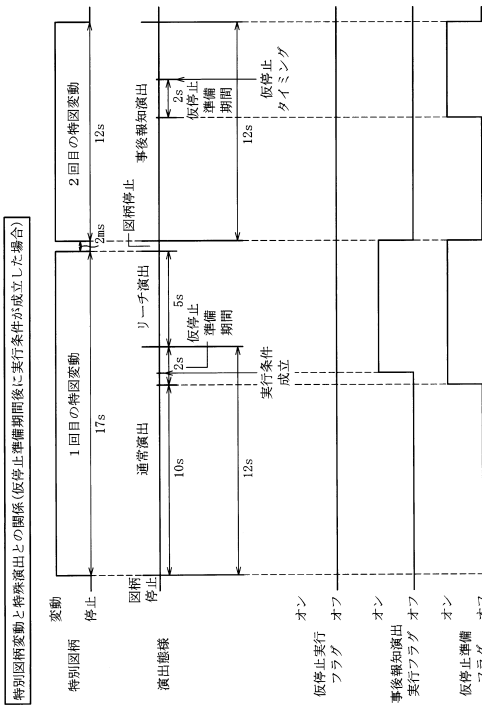
40

50

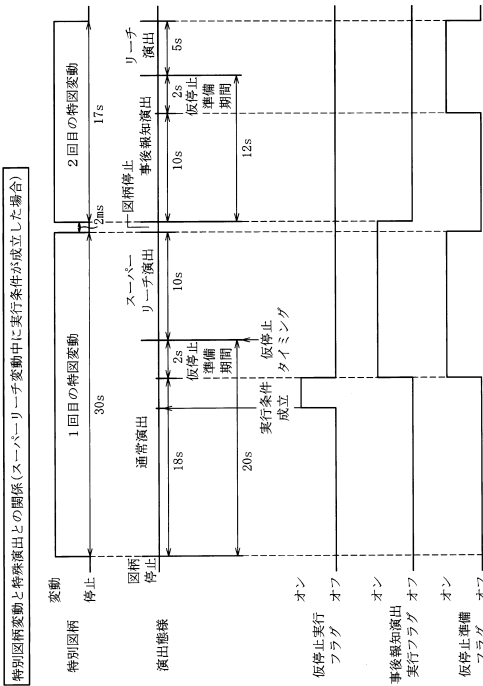
【図 2 6 9 9】



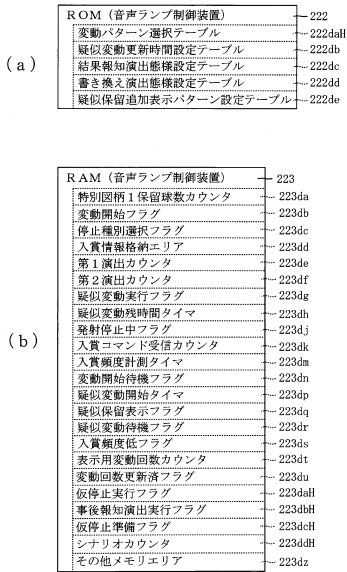
【図 2 7 0 0】



【図 2 7 0 1】



【図 2 7 0 2】



10

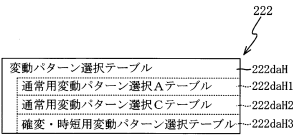
20

30

40

50

【図 2 7 0 3】



【図 2 7 0 4】

通常用変動パターン選択Aテーブル222daH1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~99
	当たりロングリーチA 2	100~198
当たりスーパリーチA	当たりスーパリーチA 1	0~99
	当たりスーパリーチA 2	100~198
完全外れA	完全外れA 1	0~99
	完全外れA 2	100~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~99
	外れロングリーチA 2	100~198
外れスーパリーチA	外れスーパリーチA 1	0~99
	外れスーパリーチA 2	100~198

10

20

【図 2 7 0 5】

通常用変動パターン選択Cテーブル222daH2

通常演出時間 (ms)	当否判定結果	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
5000	外れ	完全外れC 1	0~99
		完全外れC 2	100~198
8000	当たり	当たり超ショートリーチA 1	0~99
		当たり超ショートリーチA 2	100~198
	外れ	外れ超ショートリーチA 1	0~99
		外れ超ショートリーチA 2	100~198
12000	当たり	当たりショートリーチA 1	0~99
		当たりショートリーチA 2	100~198
	外れ	外れショートリーチA 1	0~99
		外れショートリーチA 2	100~198
17000	当たり	当たりロングリーチA 1	0~99
		当たりロングリーチA 2	100~198
	外れ	外れロングリーチA 1	0~99
		外れロングリーチA 2	100~198

【図 2 7 0 6】

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3

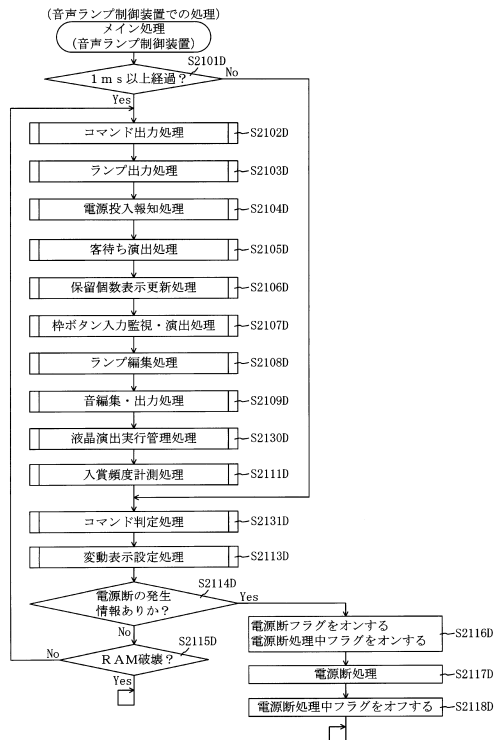
変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

30

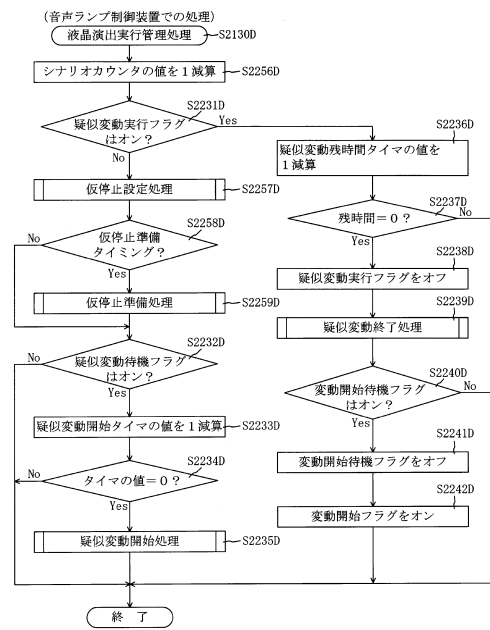
40

50

【図 2707】



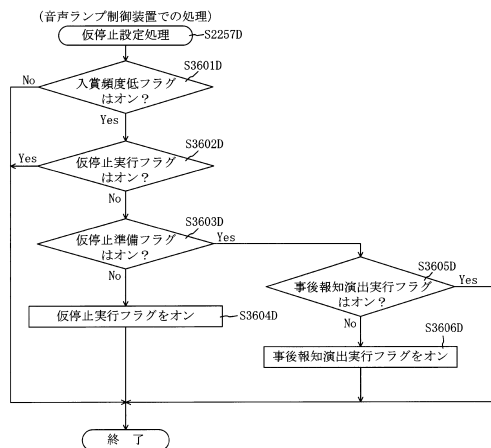
【図 2708】



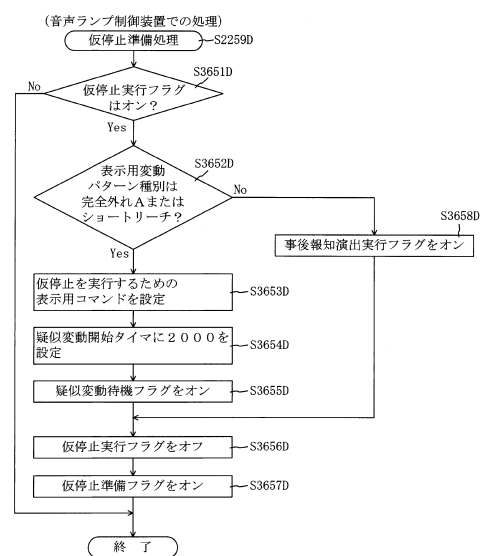
10

20

【図 2709】



【図 2710】

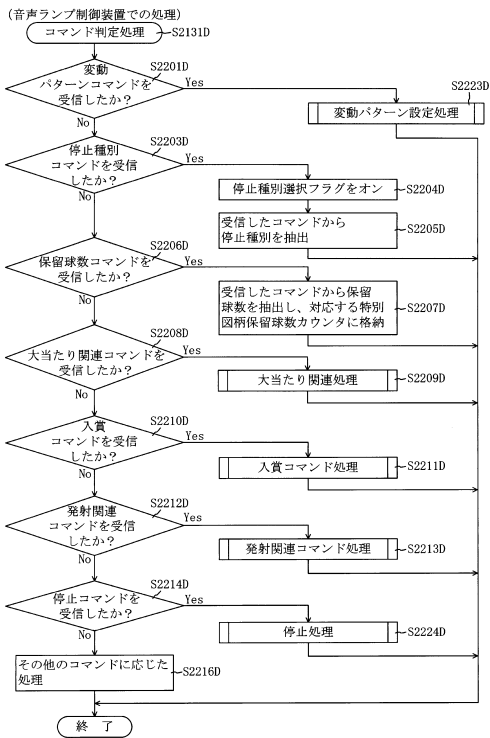


30

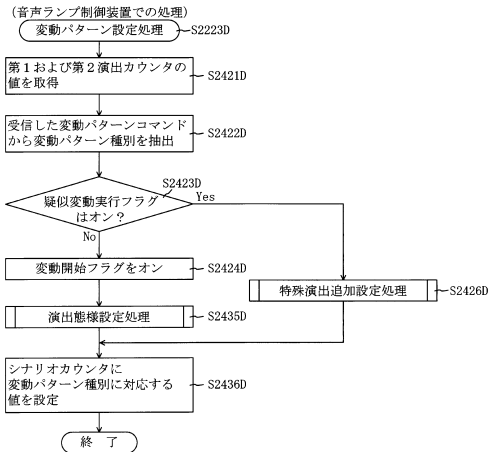
40

50

【図 2711】



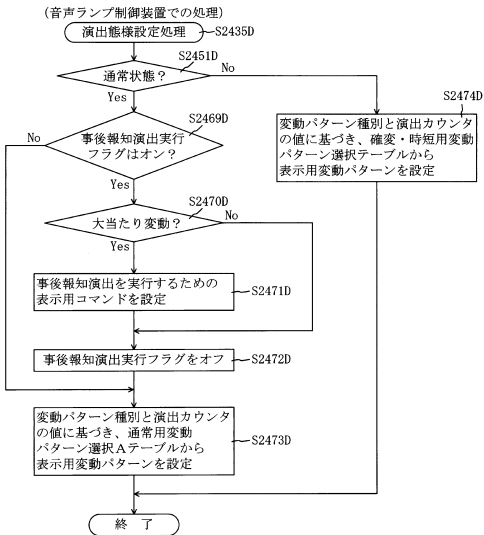
【図 2712】



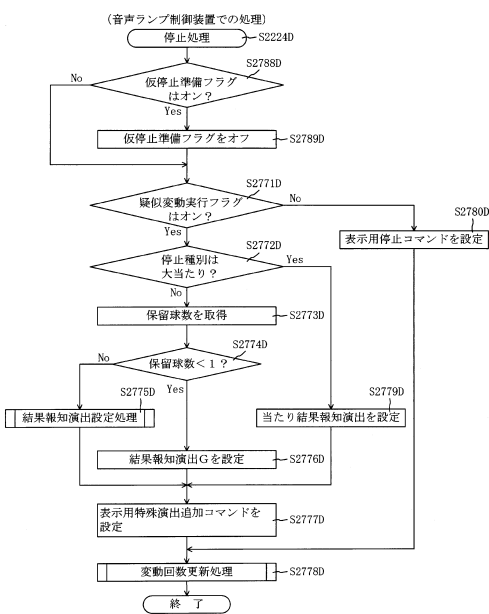
10

20

【図 2713】



【図 2714】

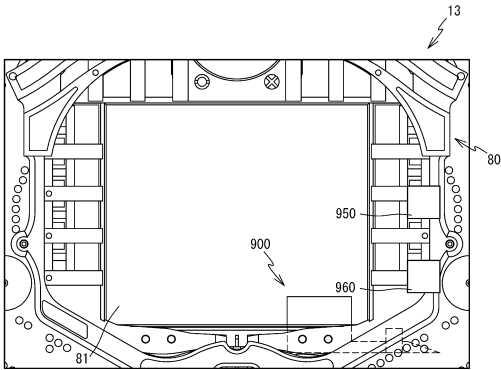


30

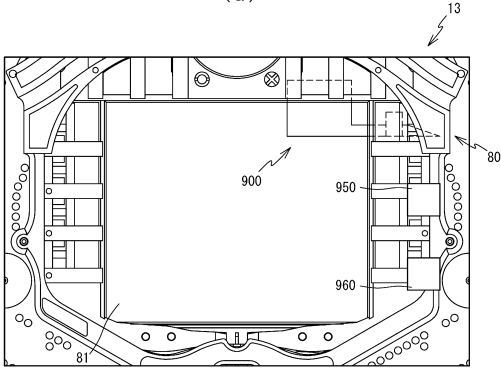
40

50

【 図 2 7 1 5 】

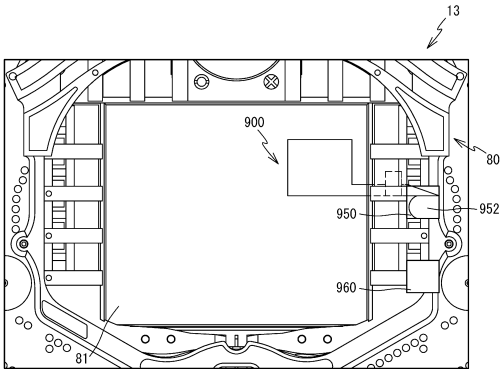


(a)

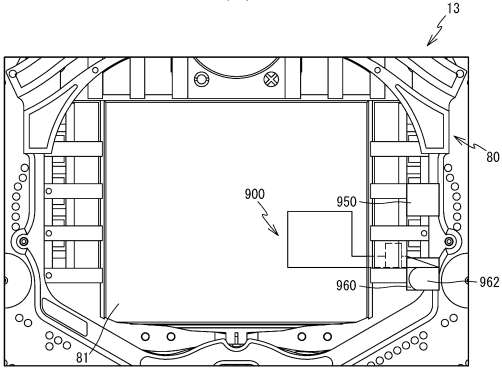


(b)

【 図 2 7 1 6 】

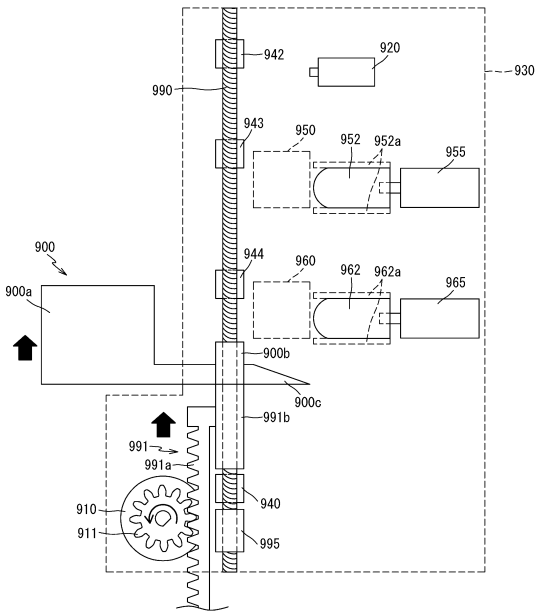


(a)

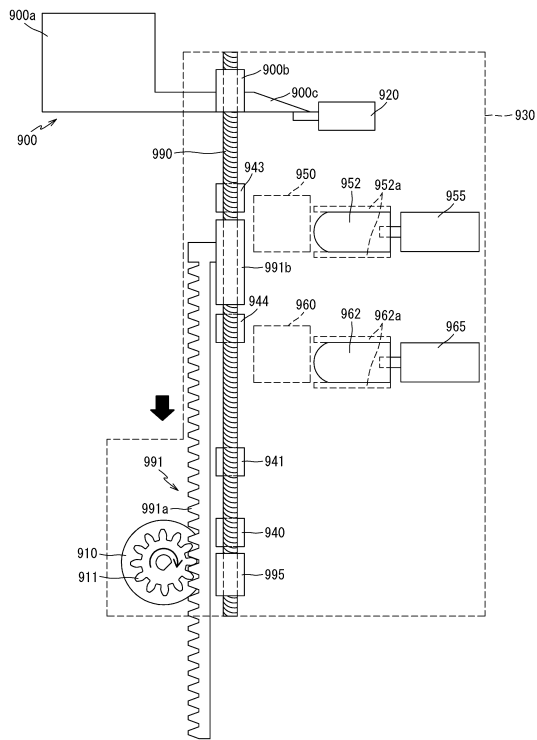


(b)

【 図 2 7 1 7 】



【 図 2 7 1 8 】



10

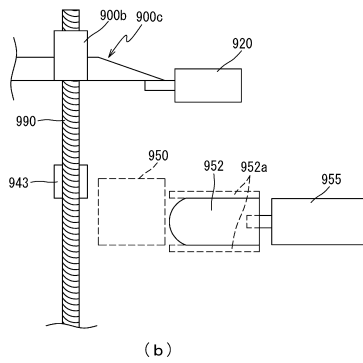
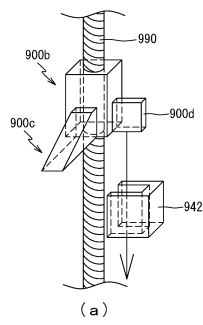
20

30

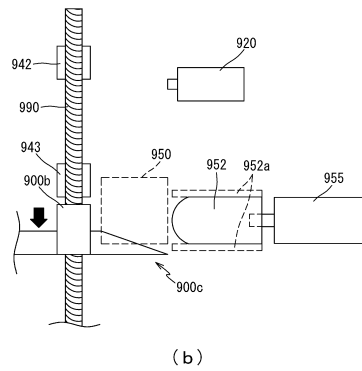
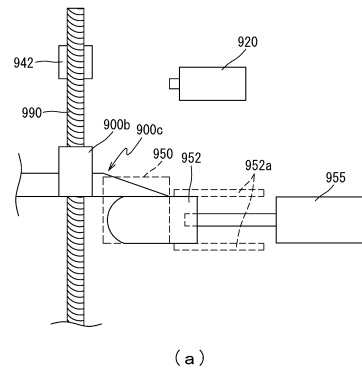
40

50

【図 2719】



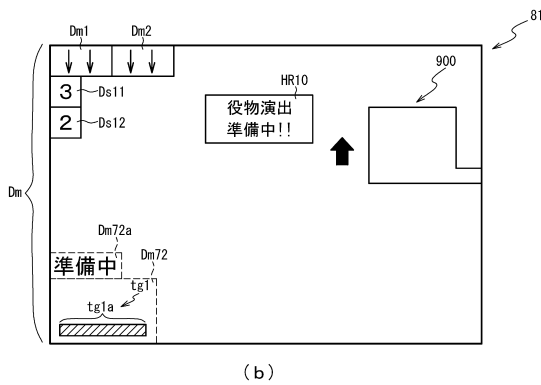
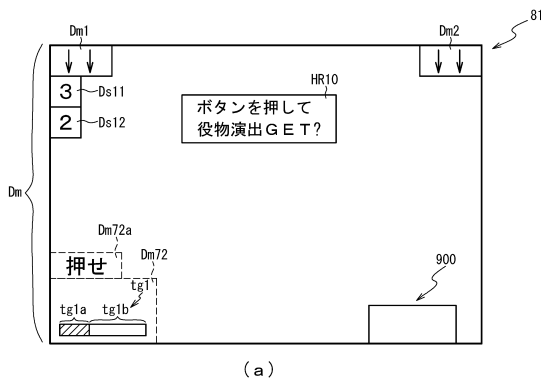
【図 2720】



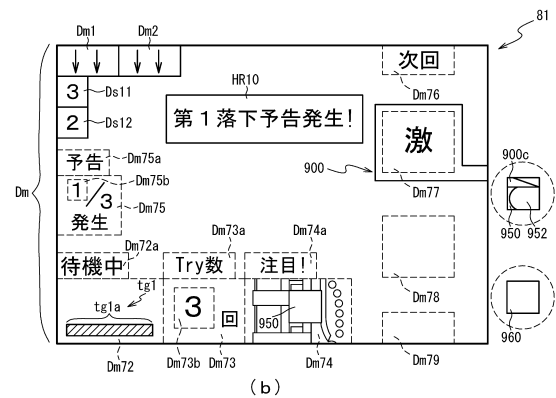
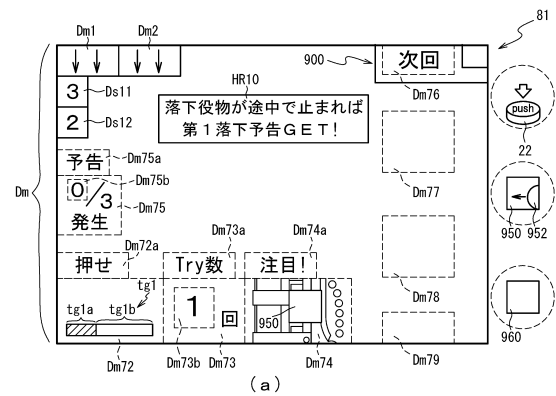
10

20

【図 2721】



【図 2722】

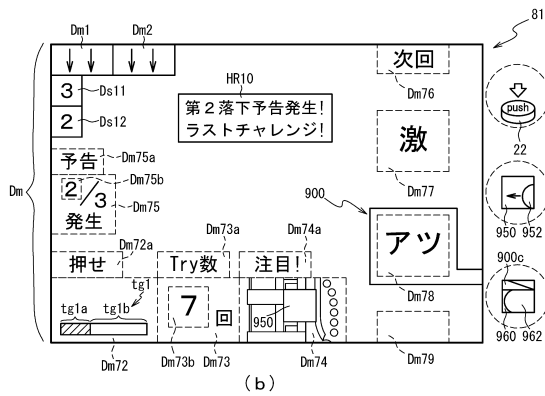
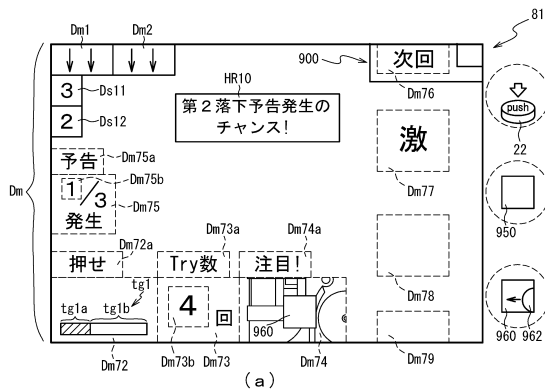


30

40

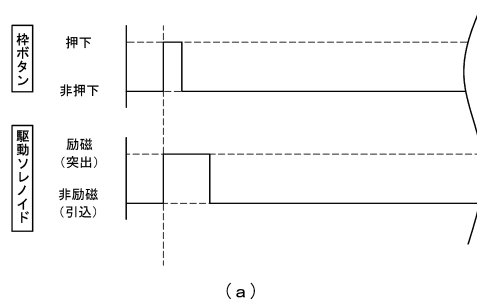
50

【図 2 7 2 3】

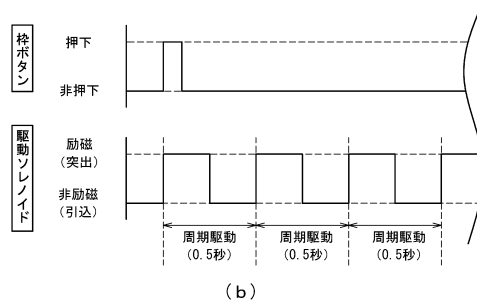


【図 2 7 2 5】

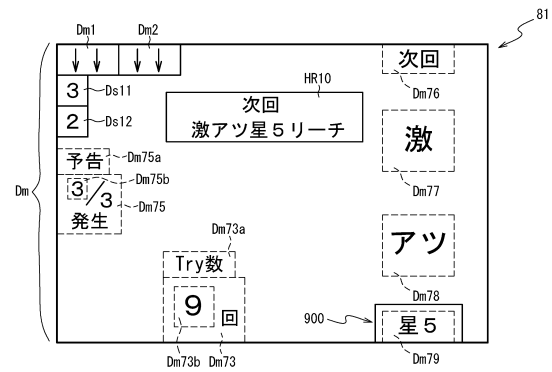
1回の動作が選択された場合



周期動作が選択された場合

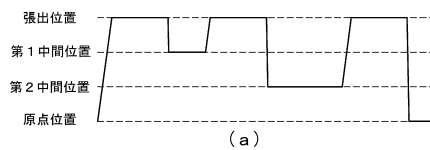


【図 2 7 2 4】

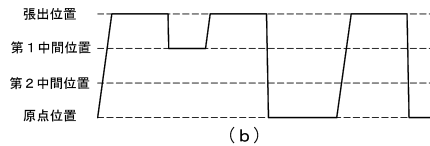


【図 2 7 2 6】

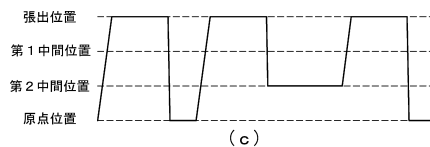
第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合



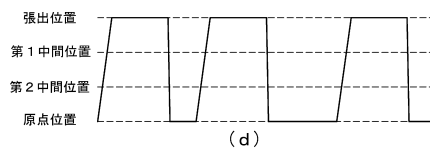
第1落下予告が発生し、第2落下予告が発生しなかった場合



第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合



第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合



10

20

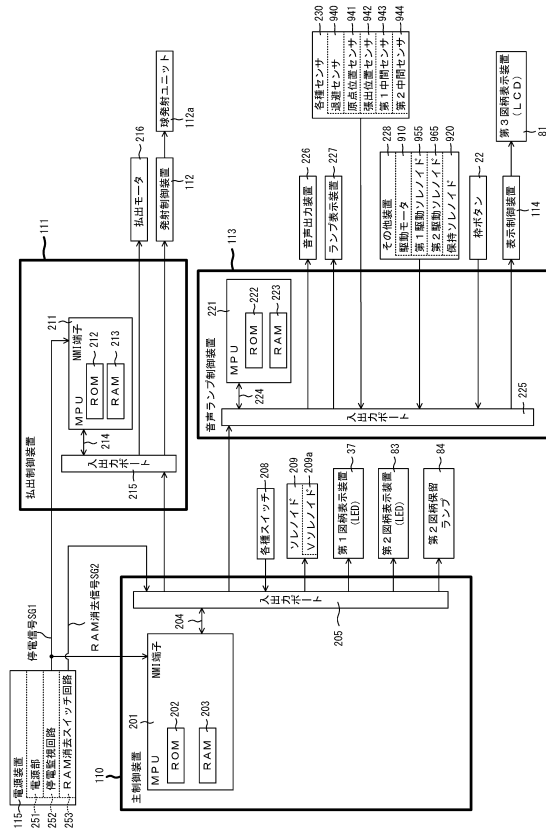
30

40

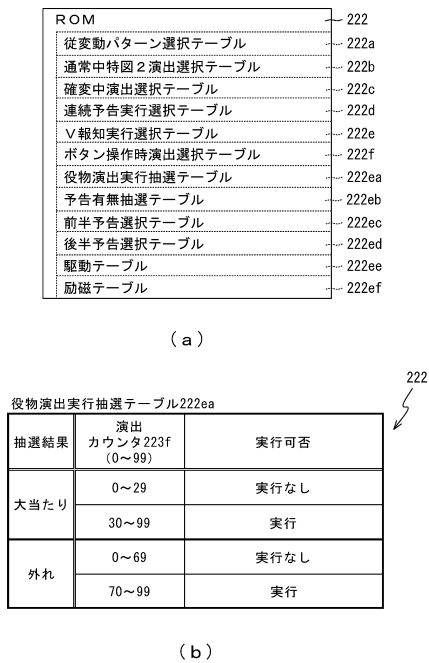
50



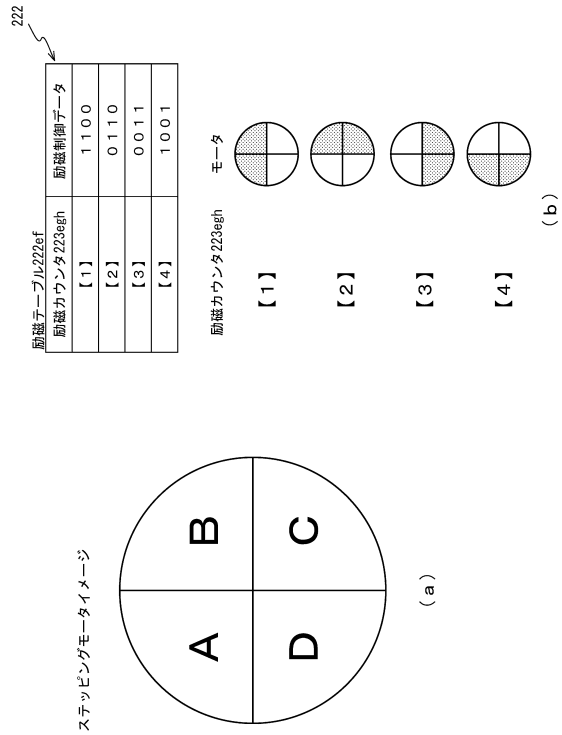
【 図 2 7 2 7 】



【 図 2 7 2 9 】



【 図 2 7 2 8 】



【 図 2 7 3 0 】

予告有無抽選テーブル222eb			
抽選結果	演出 カウンタ 223f (0～99)	予告有無	動作内容
大当たり	0～74	予告有り	周期
	75～79	予告有り	1 回
	80～81	予告無し	周期
	82～99	予告無し	1 回
外れ	0～24	予告有り	周期
	25～29	予告有り	1 回
	30～31	予告無し	周期
	32～99	予告無し	1 回

( a )

前半予告選択テーブル222ec			
抽選結果	演出 カウンタ 223f (0～99)	第 1 落下予告	第 2 落下予告
大当たり	0～39	激	アツ
	40～64	激	チャンス
	65～84	とても	アツ
	85～94	とても	チャンス
	95～98	やや	アツ
	99	やや	チャンス
外れ	0～4	激	チャンス
	5～14	とても	アツ
	15～34	とても	チャンス
	35～59	やや	アツ
	60～99	やや	チャンス

( b )

【図 2 7 3 1】

後半予告選択テーブル222ed

抽選結果	演出 カウンタ 223f (0~99)	最終落下予告
大当たり	0~39	星 5
	40~64	星 4
	65~84	星 3
	85~94	星 2
	95~99	星 1
外れ	0~4	星 4
	5~19	星 3
	20~49	星 2
	50~99	星 1

( a )

駆動テーブル222ee

駆動ポイント 223egb	時間 ( m s )	スピード	センサ	動作
O 1 H	-	4	張出位置センサ	正方向
O 2 H	250	-	-	待機 ( 保持 )
O 3 H	-	3	退避センサ	負方向
O 4 H	5000	-	-	待機
O 5 H	-	4	張出位置センサ	正方向
O 6 H	250	-	-	待機 ( 保持 )
O 7 H	-	3	退避センサ	負方向
O 8 H	7000	-	-	待機
O 9 H	-	4	張出位置センサ	正方向
O A H	250	-	-	待機 ( 保持 )
O B H	-	3	退避センサ	負方向

( b )

【図 2 7 3 2】

RAM	
コマンド記憶領域	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄保留球数カウンタ	223b
特図変動開始フラグ	223c
停止種別選択フラグ	223d
演出カウンタ	223e
従状態設定エリア	223f
普通図柄保留球数カウンタ	223g
特殊演出中フラグ	223h
V入賞フラグ	223i
V演出実行フラグ	223j
従時短カウンタ	223k
特殊連続予告フラグ	223l
演出モード記憶エリア	223m
連続予告実行中フラグ	223n
SW有効時間カウンタ	223o
特殊有効時間タイマ	223p
操作中カウンタ	223q
従変動時間タイマ	223r
役物演出抽選フラグ	223s
役物演出実行フラグ	223t
役物演出操作タイマ	223ua
予告内容格納エリア	223ub
予告発生フラグ	223uc
役物駆動関連エリア	223ud
その他メモリエリア	223v

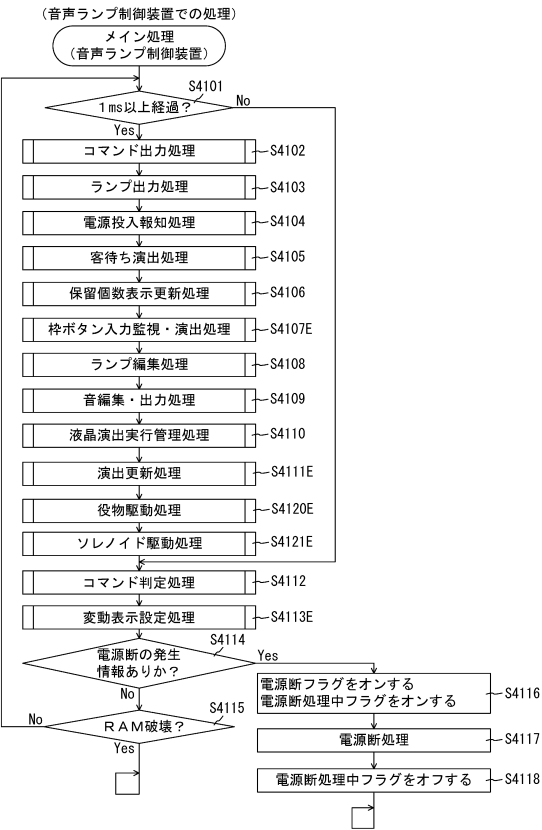
10

20

【図 2 7 3 3】

役物駆動関連エリア	223eg
周期駆動カウンタ	223ega
駆動ポイント	223egb
駆動データ格納エリア	223egc
駆動タイマ	223egd
駆動回数カウンタ	223ege
ソレノイド選択ポイント	223egf
励磁スピードカウンタ	223egg
励磁カウンタ	223egh
励磁データ格納エリア	223egi
回転開始フラグ	223egj

【図 2 7 3 4】

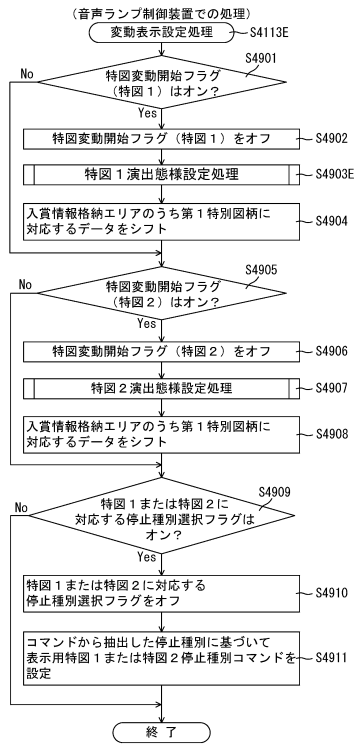


30

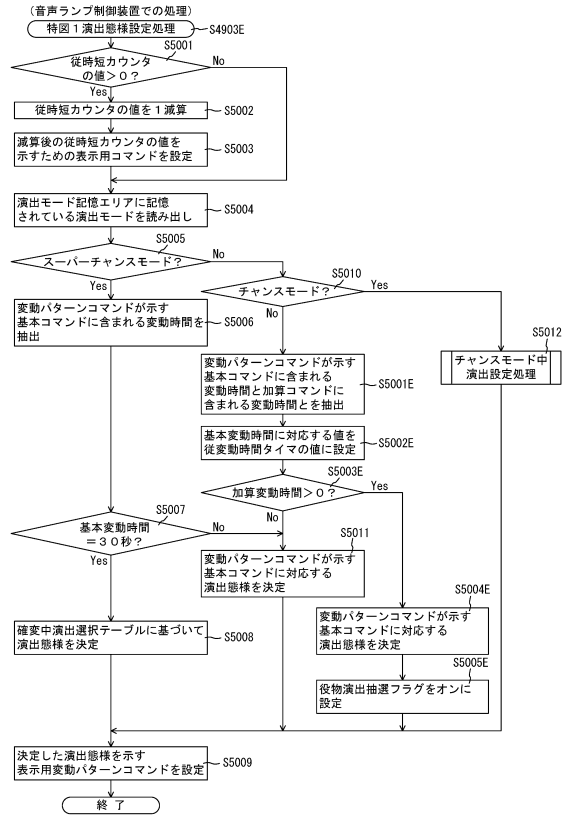
40

50

【図 2735】



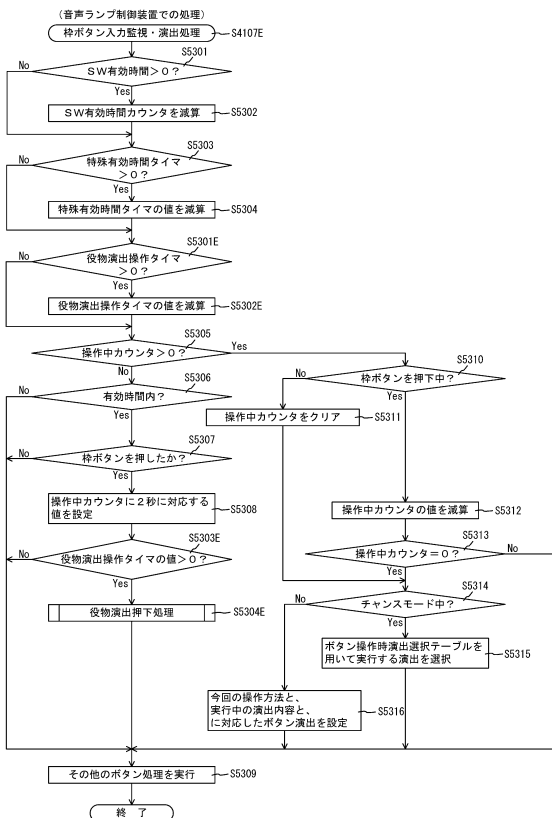
【図 2736】



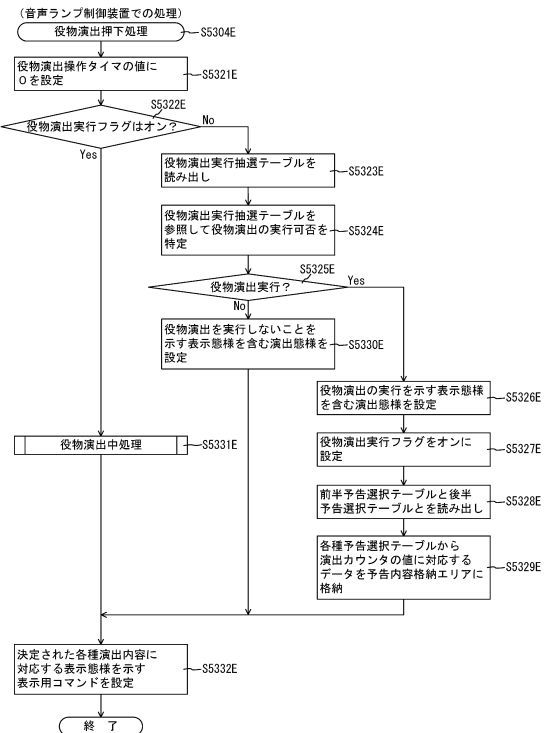
10

20

【図 2737】



【図 2738】

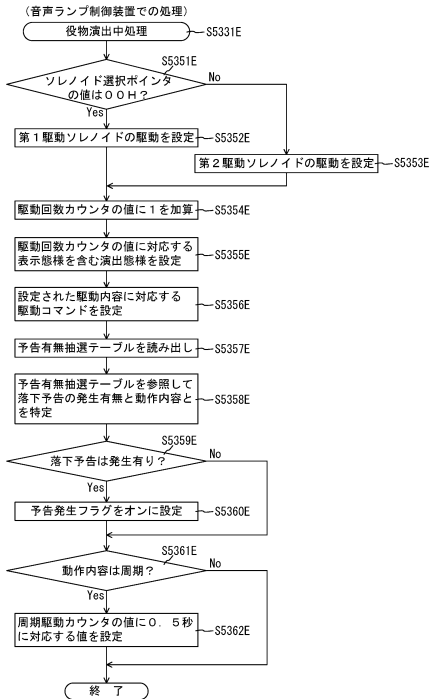


30

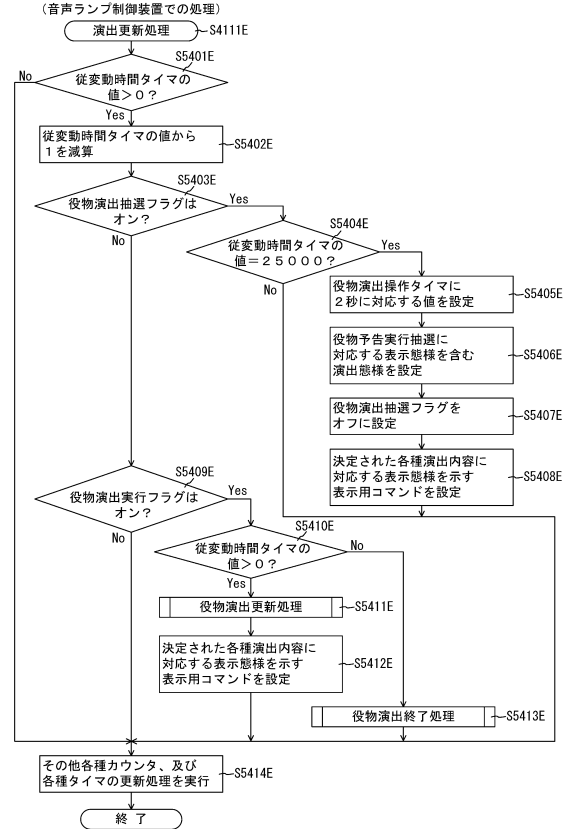
40

50

【図 2739】



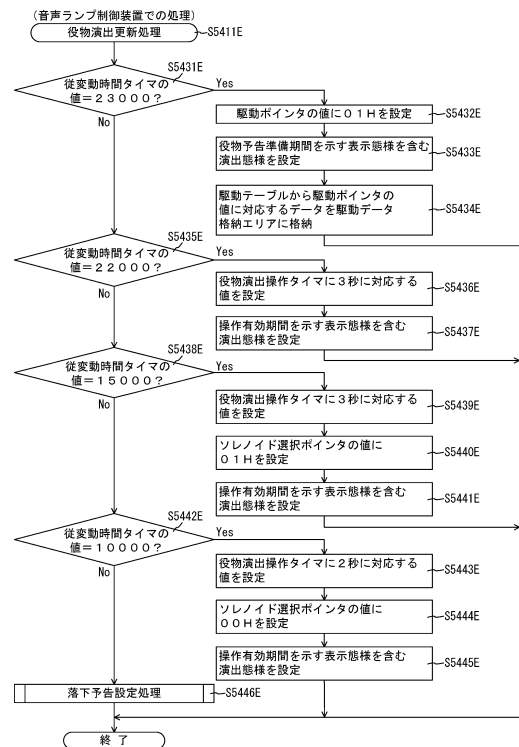
【図 2740】



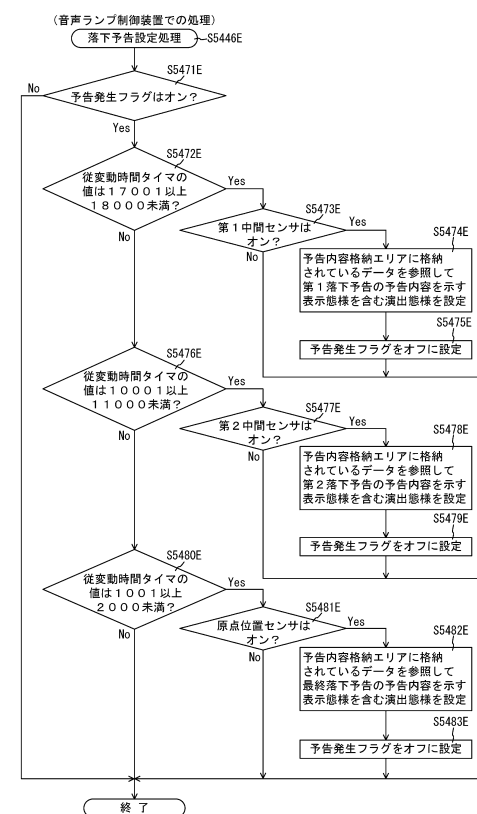
10

20

【図 2741】



【図 2742】

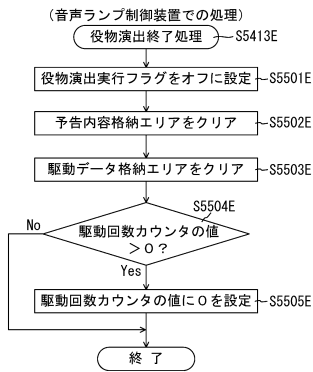


30

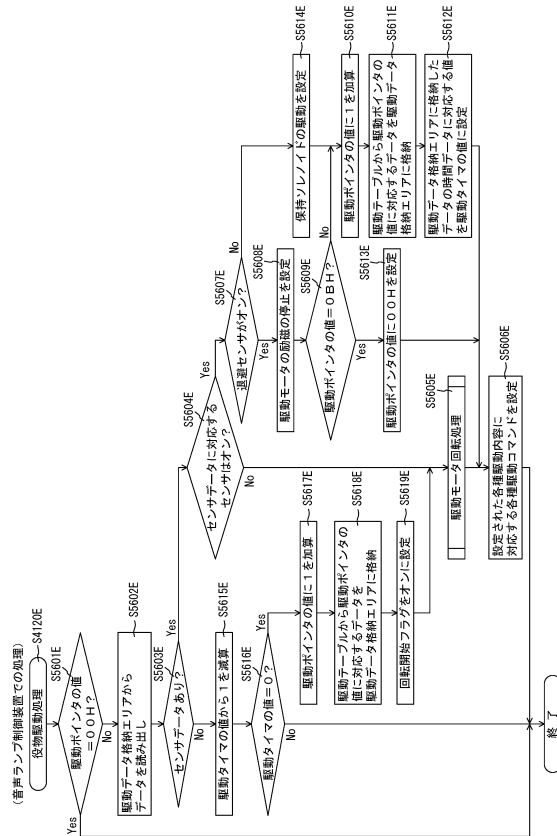
40

50

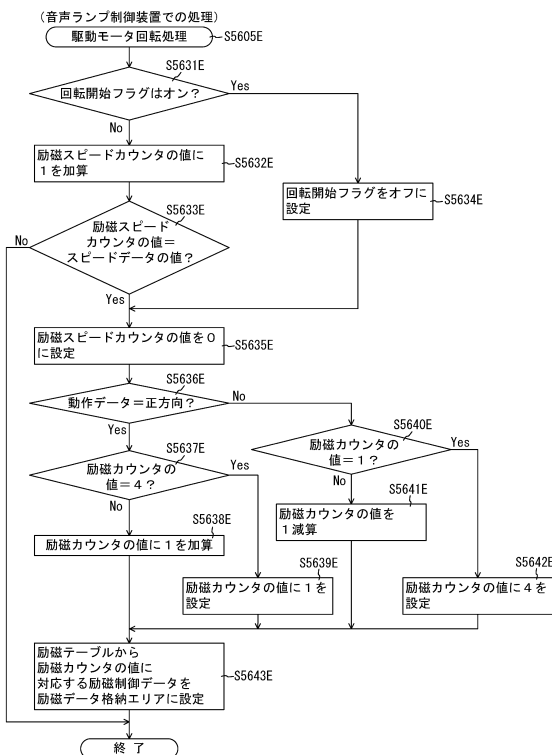
【 図 2 7 4 3 】



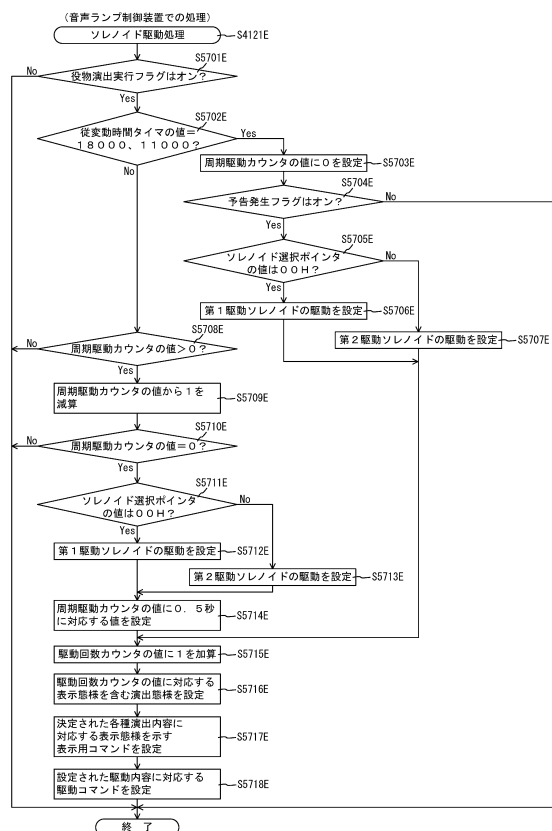
【 図 2 7 4 4 】



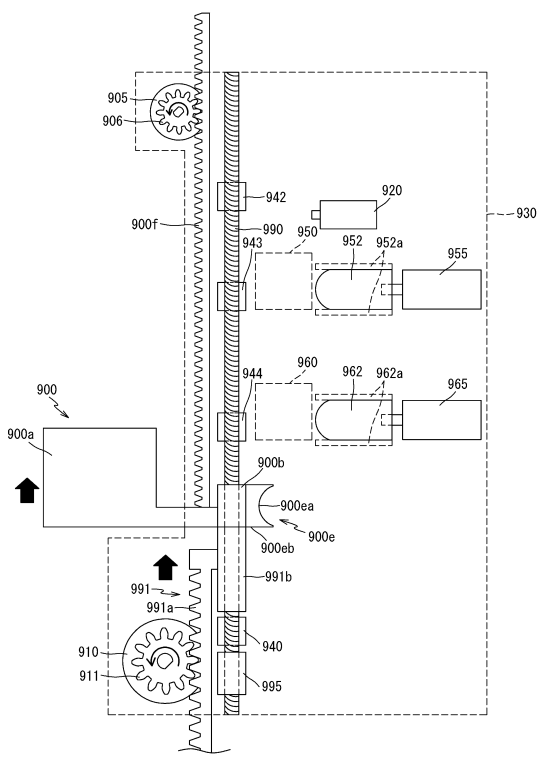
【 図 2 7 4 5 】



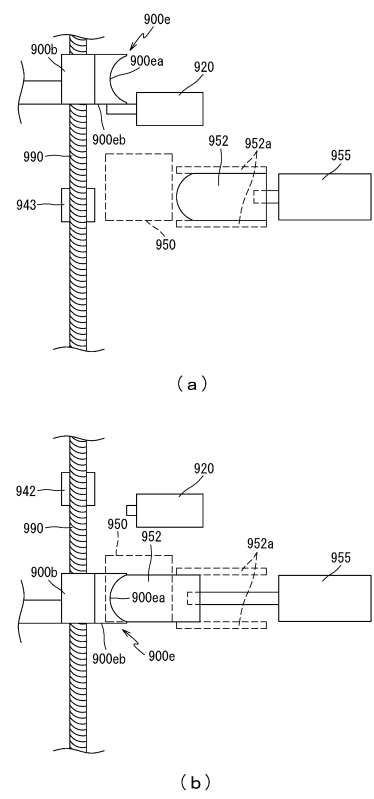
【 ㊦ 2 7 4 6 】



【図 2 7 4 7】



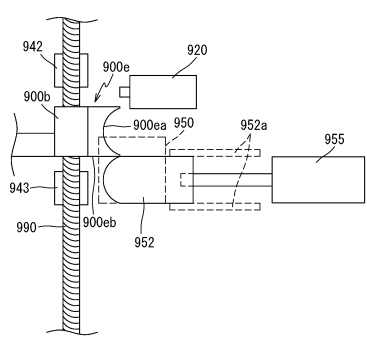
【図 2 7 4 8】



10

20

【図 2 7 4 9】



【図 2 7 5 0】

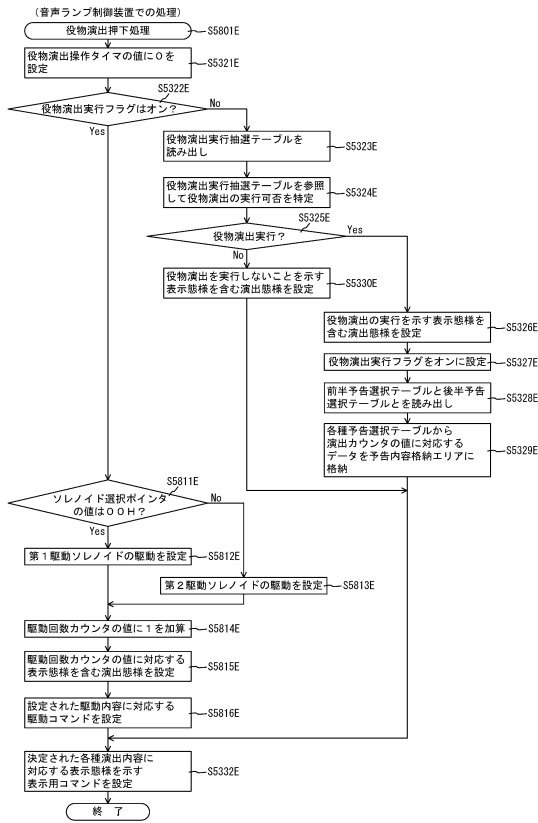
RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V入賞フラグ	223j
V演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従変動時間タイマ	223ea
役物演出抽選フラグ	223eb
役物演出実行フラグ	223ec
役物演出操作タイマ	223ed
予告内容格納エリア	223ee
予告発生フラグ	223ef
役物駆動関連エリア	223eg
センサ検出タイマ	223eaA
その他メモリエリア	223z

30

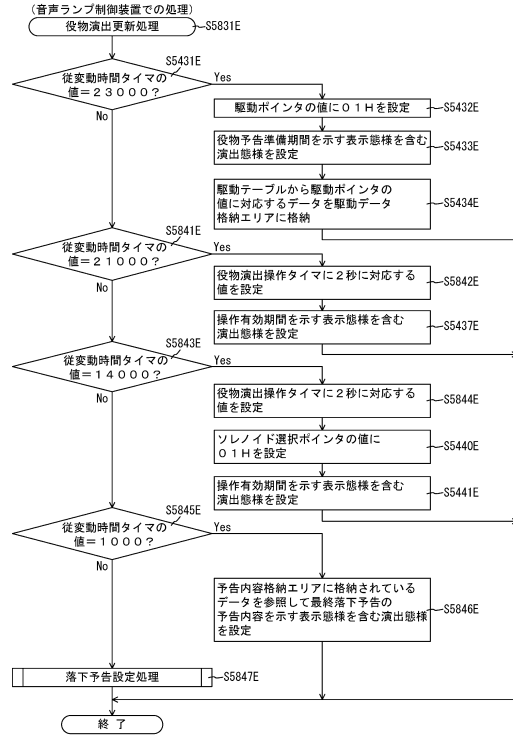
40

50

【図 2751】



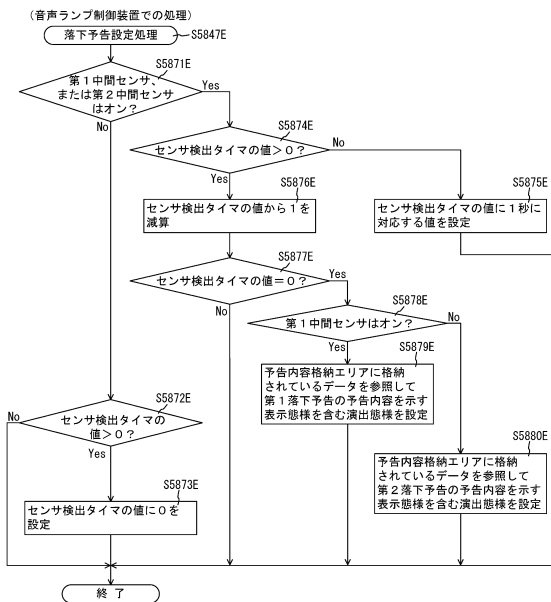
【図 2752】



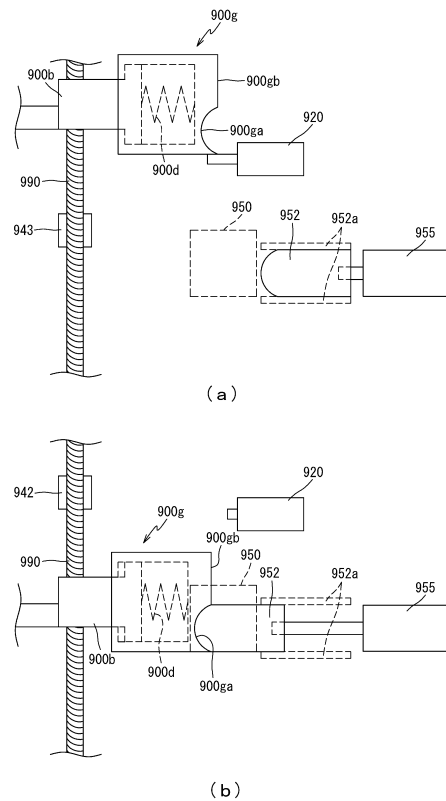
10

20

【図 2753】



【図 2754】

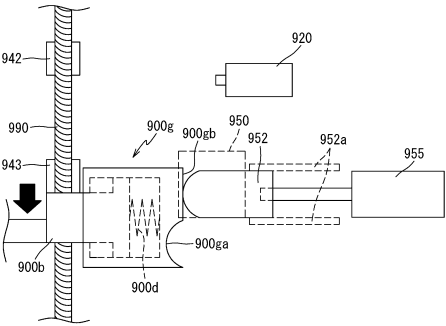


30

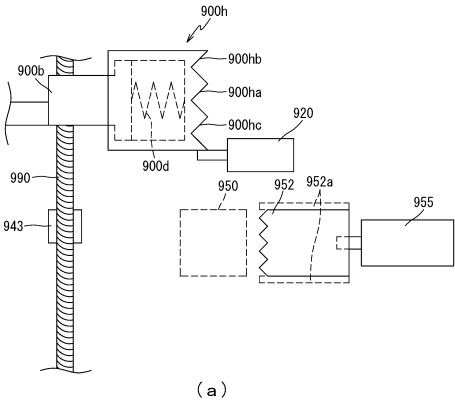
40

50

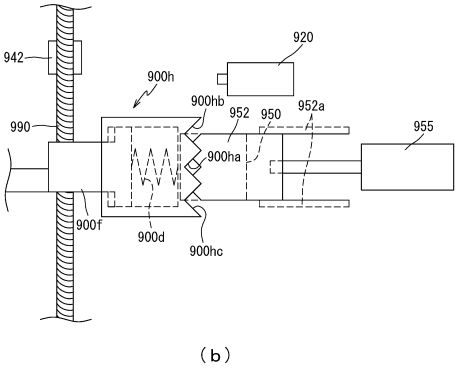
【 図 2 7 5 5 】



【 図 2 7 5 6 】

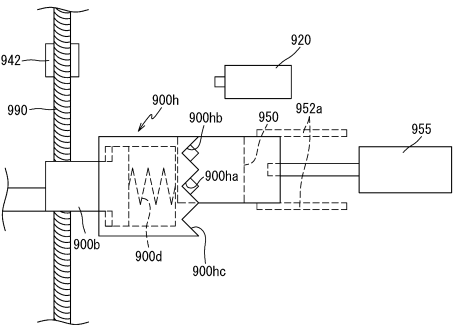


10

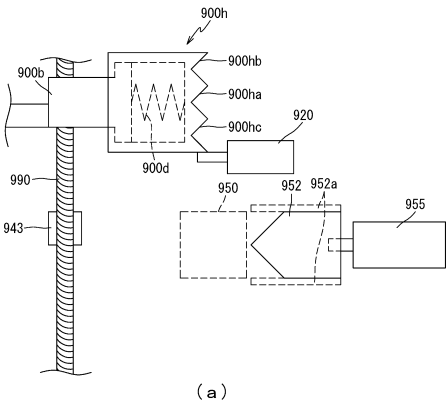


20

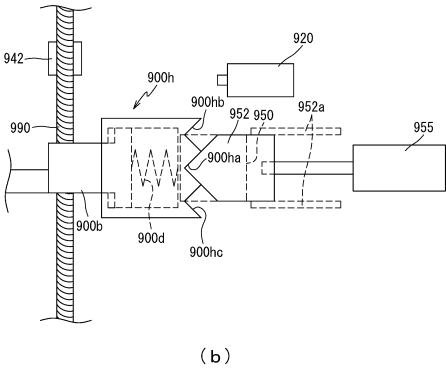
【 図 2 7 5 7 】



【 図 2 7 5 8 】



30

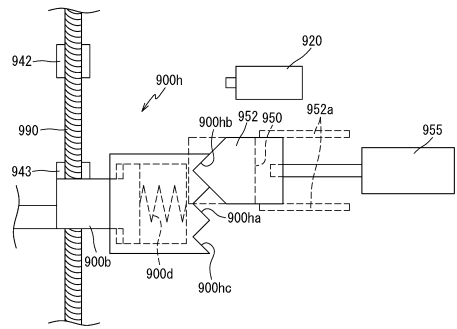


40

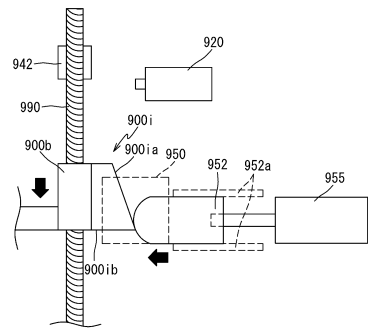
50



【 図 2 7 5 9 】

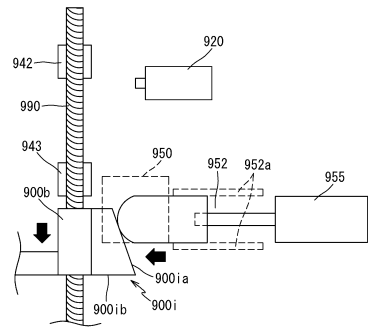


【 図 2 7 6 0 】



( a )

10



( b )

20

30

40

50